

ບົດທີ 7: ການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ

ຄໍາອະທິບາຍຫຍໍ້ຂອງບົດຮຽນ

ໃນບົດຮຽນນີ້ນັກສຶກສາຄູ່ຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບ ຫຼັກການຂອງການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ (Media and Information Literacy ຫຼື MIL) ແລະ ຄຸນລັກສະນະ ແລະ ທັກສະຂອງການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ (Digital Citizenship).

ສະມັດຖະພາບດ້ານ ICT ຂອງຄູ ໃນ ສປປ ລາວ:

ລະດັບພື້ນຖານ	4.2. A1. ອະທິບາຍຫຼັກການທີ່ສໍາຄັນຂອງສື່ ແລະ ຄວມຮູ້ດ້ານຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ ລວມມີຄວາມສ່ຽງ ແລະ ໂອກາດໃນການນໍາໃຊ້ ICT ແລະ ອິນເຕີເນັດ.
ລະດັບນໍາໃຊ້ໄດ້	4.2. B1. ປະຕິບັດຕາມຫຼັກການທີ່ສໍາຄັນຂອງສື່ ແລະ ຄວາມຮູ້ດ້ານຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນໃນເວລານໍາໃຊ້ເຄື່ອງມື ICT, ແອັບພຣິເຄຊັນ ແລະ ຊັບພະຍາກອນດິຈິຕອນຕ່າງໆ.

ຄາດໝາຍຂອງການຮຽນຮູ້:

ຫຼັງຈາກຈົບບົດຮຽນນີ້ ນັກສຶກສາຄູຈະສາມາດ:

1. ອະທິບາຍ ຫຼັກການສໍາຄັນຂອງການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ
2. ແຍກຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງ ການຮູ້ທັນ ສື່-ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ທັກສະການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ
3. ປະຍຸກໃຊ້ທັກສະການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນໃນຊີວິດປະຈຳວັນ

ໄລຍະເວລາ:

ຈຳນວນອາທິດ	ຈຳນວນຊົ່ວໂມງ/ອາທິດ	ຈຳນວນຊົ່ວໂມງລວມ	ຮຽນດ້ວຍຕົນເອງ
2	3	6	6

ໂຄງຮ່າງບົດຮຽນ:

1. ການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ (Media and Information Literacy ຫຼື MIL)
 - 1.1 ການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ
 - 1.2 ຫຼັກການຂອງການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ
 - 1.3 ຜົນປະໂຫຍດຂອງການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ
2. ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ (Digital Citizenship)
 - 2.1 ຄວາມໝາຍຂອງພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ
 - 2.2 ຄຸນລັກສະນະຂອງພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ
 - 2.3 ທັກສະການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ
 - ທັກສະໃນການຮັກສາຄວາມປອດໄພທາງ Cyber (Cybersecurity Management)
 - ທັກສະໃນການຮັກສາຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວ (Privacy Management)
 - ທັກສະໃນການບໍລິຫານຈັດການຂໍ້ມູນຂອງຜູ້ໃຊ້ທີ່ມີການຖິ້ມຮ່ອງຮອຍໃນໂລກອອນລາຍ (Digital Footprints)
 - ທັກສະໃນການຮັບມືກັບການຖືກລະເມີດທາງ Cyber (Cyberbullying Management)

ວິທີການສົດສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້:

1. ການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ (Media and Information Literacy ຫຼື MIL)

ກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ	ການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນ	ວິທີການປະເມີນ
1.1 ການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ 1.2 ຫຼັກການຂອງການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ 1.3 ຜົນປະໂຫຍດຂອງການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ກິດຈະກຳທີ 1: ການຮູ້ທັນສື່ (ເວລາ 50 ນາທີ) - ຄູ່ຕັ້ງຄຳຖາມ (ສີ່ມີອົງປະກອບຫຍັງແດ່? ມີຄວາມສຳຄັນແນວໃດໃນປັດຈຸບັນ) ໃຫ້ສຶກສາຄູ ຄິດດ້ວນຄົນເອງ ແລະ ຈັບຄູ່ສົນທະນາ - ໃຫ້ນັກສຶກສາຄູ ແລກປ່ຽນຂໍ້ມູນຄຳຕອບ ໃນ Padlet	1) Padlet 2) Google Jamboard 3) Mind Map	1) ສັງເກດການມີສ່ວນຮ່ວມ 2) ຂໍ້ມູນການປະກອບຄຳເຫັນໃນ Padlet

• ໃຫ້ນັກສຶກສາຄູ ຮ່ວມກັບ ອະທິບາຍ ແລະ ສະຫຼຸບ • ໃຫ້ນັກສຶກສາເບິ່ງຂ່າວ (ສື່ປອມ ຫຼື ສື່ເກີນຄວາມເປັນຈິງ) • ໃຫ້ນັກສຶກສາຄູ ສົນທະນາກັບເພື່ອນໃນກຸ່ມ ກ່ຽວກັບ (ເຫັນຂ່າວແລ້ວຈະປະຕິບັດແນວໃດ?) • ອະທິບາຍ ແລະ ຫາຂໍ້ສະຫຼຸບຮ່ວມກັນ • ຄູສະທ້ອນຄືນກ່ຽວກັບຄວາມໝາຍການຮູ້ທັນສື່		
ກົດຈະກຳທີ 2: ຫຼັກການ ຂອງການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ (ເວລາ 100 ນາທີ) • ຄູຖາມນັກສຶກສາຄູ ກ່ຽວກັບ (ການເຂົ້າເຖິງສື່ ໃຫ້ເຂົ້າໃຈ ມີຂະບວນການແນວໃດແດ່?) • ຄູໃຫ້ນັກສຶກສາຄິດຫາຄຳຕອບ ແລະ ແລກປ່ຽນກັບເພື່ອນ. • ຄູແບ່ງນັກສຶກສາຄູ ອອກເປັນກຸ່ມ ກຸ່ມລະ 3-4 ຄົນ • ໃຫ້ນັກສຶກສາຄູ ຮ່ວມກັນສ້າງ (ໂພສເຕີ ແນະນຳກ່ຽວກັບຂະບວນການເບິ່ງສື່ໃຫ້ເຂົ້າໃຈ) • ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມນຳສະເໜີຜົນງານ ແລະ ຕ່າງໜ້າກຸ່ມຂຶ້ນນຳສະເໜີ ແລະ ແລກປ່ຽນບົດຮຽນຮ່ວມກັນ • ຄູ ແລະ ນັກສຶກສາຄູ ຮ່ວມກັນສະຫຼຸບ		
ເນື້ອໃນ • ເອກະສານສຳລັບຄູສອນ 1.1 ການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ມີຄວາມສຳຄັນຫຼາຍຕໍ່ການດຳລົງຊີວິດຂອງຄົນເຮົາ ເພາະເທັກໂນໂລຊີ ແລະ ສື່ດິຈິຕອນທີ່ມີຢູ່ໃນປັດຈຸບັນ ມີຄວາມທັນສະໄໝ ແລະ ມີຫຼາຍຮູບ ຫຼາຍແບບ ທີ່ສາມາດເຜີຍແຜ່ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ໄດ້ຢ່າງວ່ອງໄວ ເຊິ່ງອາດເກີດຄວາມເສຍຫາຍໃຫ້ກັບຜູ້ບໍລິໂພກ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ທີ່ຂາດການວິເຄາະ ຫຼື ຂາດການກວດສອບຂໍ້ມູນຢ່າງຖືກຕ້ອງ. ດັ່ງນັ້ນ, ຜູ້ທີ່ມີຄວາມຮູ້ດ້ານຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ຮູ້ນຳໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີ ຢ່າງທ່ອງແທ້ ລວມທັງການຄິດຢ່າງຮອບຄອບເຖິງ ການຮູ້ທັນສື່ດິຈິຕອນ. ເມື່ອເວົ້າເຖິງການຮູ້ທັນ ກ່ອນໜ້ານີ້ ເຮົາໝາຍເຖິງທັກສະ ແລະ ຄວາມສາມາດໃນການອ່ານ, ການຂຽນ, ການເວົ້າ ແລະ ການຟັງ. ເຊິ່ງເປັນອົງປະກອບພື້ນຖານຂອງການຮູ້ທັນ. ການຮູ້ທັນຖືກນຳໃຊ້ໃນວິທະຍາສາດ		

ແລະ ຂະແໜງການອື່ນໆ ທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ເຊັ່ນ: ການຮູ້ທັນຂໍ້ມູນຂ່າວສານ (Information literacy) ການຮູ້ທັນສື່ (Media literacy) ການຮູ້ທັນສື່ທາງການສຶກສາ (Media education) ການຮູ້ທັນຂ່າວ (News literacy) ການຮູ້ທັນສື່ທາງການແພດ (Health media literacy) ການຮູ້ທັນສື່ດິຈິຕອນ (Digital literacy). ສິ່ງຕ່າງໆ ເຫຼົ່ານີ້ມັນຈຳເປັນຕ້ອງມີຄວາມຮູ້ ແລະ ທັກສະທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບວິທະຍາສາດ.

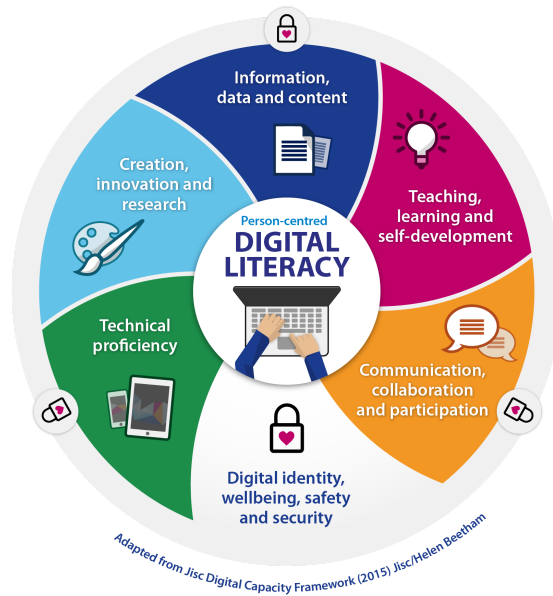
ການຮູ້ທັນເລື່ອງໜຶ່ງສາມາດເຊື່ອມໂຍງໄປຫາຄວາມຮູ້ທັນເລື່ອງໃໝ່ໄດ້, ລວມທັງ ການຮູ້ທັນເລື່ອງໃດໜຶ່ງສາມາດເຊື່ອມໂຍງໄປຫາເລື່ອງອື່ນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັນ ແລະ ກ່ຽວພັນກັນໄດ້ ເນື່ອງຈາກ ການຮູ້ທັນບໍ່ຄົງທີ່ ແລະ ມີການປ່ຽນແປງໄປຕາມວິວັດທະນາການຂອງເຕັກໂນໂລຊີ ແລະ ສະພາບແວດລ້ອມ ທາງສັງຄົມ.

ການຮູ້ທັນໃນປັດຈຸບັນ ສາມາດແບ່ງ ເປັນ 2 ແບບ ໄດ້ດັ່ງນີ້

ການຮູ້ທັນແບບເກົ່າ (Old literacy)	ການຮູ້ທັນແບບໃໝ່ (New literacy)
ວາທະສາດ (Rhetoric) ການຮູ້ທັນສິ່ງພິມ (Print literacy) ການຮູ້ທັນສື່ປະຈັກຕາ (Visual literacy) ການຮູ້ທັນຂ່າວ (News literacy) ການຮູ້ທັນວິທະຍຸ(Radio literacy) ການຮູ້ທັນໂທລະພາບ(Television literacy) ການຮູ້ທັນຮູບເງົາ (Cinema literacy)	ການຮູ້ທັນສື່ (Media literacy) ການຮູ້ທັນຄອມພິວເຕີ (Computer literacy) ການຮູ້ທັນເຕັກໂນໂລຊີ (Technology literacy) ການຮູ້ທັນອິນເຕີເນັດ (Internet literacy) ການຮູ້ທັນຂໍ້ມູນຂ່າວສານ (Information literacy) ການຮູ້ທັນໄອຊີທີ (ICT literacy) ການຮູ້ທັນດິຈິຕອນ (Digital literacy)

ການຮູ້ທັນແບບເກົ່າ ເປັນຄວາມສາມາດໃນທັກສະການອ່ານ, ຂຽນ, ເວົ້າ ແລະ ຟັງໃນສື່ ລວມທັງການເປີດຮັບການສ້າງ ແລະ ການປະເມີນເນື້ອໃນທີ່ມີການເຜີຍແຜ່ຜ່ານສື່ຕ່າງໆ ເຊັ່ນ ວິທະຍຸ, ໂທລະພາບ ຫຼື ຮູບເງົາ ເປັນຕົ້ນ.

ການຮູ້ທັນແບບໃໝ່ ເປັນຄວາມສາມາດໃນການເຂົ້າໃຈ, ການແກ້ໄຂ ແລະ ການປະເມີນເນື້ອໃນຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ທີ່ເຜີຍແຜ່ ຜ່ານສື່ເຕັກໂນໂລຊີຕ່າງໆ ເຊັ່ນ ຄອມພິວເຕີ, ອິນເຕີເນັດ ແລະ ດິຈິຕອນ ເປັນຕົ້ນ.



ຮູບ 1:
ທີ່ມາ:

<https://www.leadershipbyall.co.uk/nurturing/resources/person-centered-digital-literacy/>

1) ການຮູ້ທັນສີ່ (Media Literacy)



ຮູບທີ 2 ການຮູ້ທັນສີ່
ທີ່ມາ:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fiite.unesco.org%2Fevents%2Fdiscussion-on-media-literacy-within-the-framework-of-the-moscow-global-forum-city-for-education%2F&psig=AOvVaw2diZ9xot5Gkn_GxvbCsX6G&ust=1692756527127000&source=imag

u

ການຮູ້ທັນສີ່ ແມ່ນຄວາມສາມາດໃນການເປີດຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ຕີຄວາມໝາຍ ຂອງຂໍ້ຄວາມທີ່ປະກົດ ຢູ່ໃນສີ່ ຢ່າງມີຫຼັກການ

ໂດຍການຮູ້ຄວາມໝາຍຢ່າງຈະແຈ້ງເຖິງຈຸດປະສົງຂອງສີ່ທີ່ອາດຈະບໍ່ສະແດງອອກໂດຍກົງ.

ການຮູ້ທັນສີ່ ຄວນຖືກນຳໄປໝູນໃຊ້ໃນຈະຕ້ອງມີການນຳໄປປັບໃຊ້ໃນ 4 ຮູບແບບ ຄື:

ການເຂົ້າເຖິງສີ່, ການວິເຄາະສີ່, ການປະເມີນສີ່ ແລະ ການສ້າງສີ່. ທັງ 4

ຮູບແບບສາມາດນຳໃຊ້ໄດ້ກັບທຸກປະເພດຂອງສີ່ ນັບແຕ່ສິ່ງພິມ, ການກະຈາຍສຽງ ລວມທັງ ທາງອິນເຕີເນັດ ເຊິ່ງມີອິດທິພົນຢ່າງກວ້າງຂວາງໃນປັດຈຸບັນ. ຢ່າງໃດກໍຕາມ ຄວາມສຳຄັນຂອງການຮູ້ທັນສີ່ ຈະໄດ້ຮັບ ການສະແດງອອກ ໃນລັກສະນະທີ່ຊັດເຈນທີ່ສຸດ ໂດຍຜ່ານການສ້າງນະໂຍບາຍ ແລະ ຫຼັກສູດການສຶກສາ.

2) ການຮູ້ທັນຂໍ້ມູນຂ່າວສານ (Information Literacy)



ຮູບ 1: ການຮູ້ທັນຂໍ້ມູນຂ່າວສານ

ທີ່ມາ:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.rcs137.org%2FPage%2F324&psig=AOvVaw2Z6ydAdh5iWoo-1DWPkM3y&ust=1692756111900000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBAQjRxqFwoTCICu9YmW74ADFQAAAAAdAAAAABAY>

ເຕັກໂນໂລຊີຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ການສື່ສານ ເປັນສີ່ ທີ່ສະແດງຂໍ້ມູນ, ຂ່າວສານ, ຂໍ້ເທັດຈິງ, ຄວາມຮູ້, ເລື່ອງຕ່າງໆ ຫຼື ເຫດການຕ່າງໆ ທີ່ໄດ້ຮັບການຄັດເລືອກຢ່າງເໝາະສົມ ຫຼື ທີ່ໄດ້ຮັບການເກັບກຳ ແລະ ການຖ່າຍທອດໃນ ວິທີການຕ່າງໆ ເໝາະສຳລັບການນຳໃຊ້ ໃຫ້ທັນເວລາ ຜ່ານຊ່ອງທາງການສື່ສານ ຂອງເຕັກໂນໂລຊີຂໍ້ມູນຂ່າວສານ.

ເມື່ອເຕັກໂນໂລຊີຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ການສື່ສານ ເຂົ້າມາກ່ຽວຂ້ອງກັບ ສີ່ ຈະມີ 3 ອົງປະກອບ ທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ກັນ ຄື: ລະບົບສື່ສານ, ລະບົບການຮັບ ແລະ ການຕິດຕາມສື່. ນອກເໜືອ ຈາກລະບົບການຕິດຕາມສື່ ໃນຍຸກໂລກາພິວັດ ສີ່ ໄດ້ມີພັດທະນາການ ທີ່ມີຄວາມຫຼາກຫຼາຍຮູບແບບ ຍິ່ງຂຶ້ນ ເພື່ອດຶງດູດຜູ້ຮັບຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ການຮູ້ທັນສີ່ ເປັນການເຂົ້າໃຈ ສີ່ໃຫ້ໄດ້ ເພື່ອພັດທະນາ ທັກສະໃນການເຂົ້າເຖິງສື່, ການວິເຄາະສື່, ການຕິດຄວາມໝາຍ, ການປະເມີນ ແລະ ເຂົ້າໃຈຜົນກະທົບ ຂອງສື່ ແລະ ສາມາດນຳໃຊ້ສື່ໃຫ້ໄດ້ປະໂຫຍດ.

ການຮູ້ທັນສື່ ແມ່ນສ່ວນໜຶ່ງທີ່ສໍາຄັນ ຂອງການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ ແລະ ການຮຽນຮູ້ຕະຫຼອດຊີວິດ ໃນໄລຍະຜ່ານມາ ມີການສະໜັບສະໜູນ ການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ຂອງອຸຍແນສໂກ (UNESCO) ແລະ ເມື່ອມີ ການລວມກັນ ລະຫວ່າງ ການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຄວາມຮູ້ດ້ານຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ຈຶ່ງໄດ້ພັດທະນາເປັນຫຼັກສູດທີ່ ເອີ້ນວ່າ ການຮູ້ທັນສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ (Media and Information Literacy - MIL).

3) ການຮູ້ທັນສູ່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ (Media and Information Literacy)



រូប 2:

ທີ່ມາ:

https://www.google.com/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Fleonarddc.blogspot.com%2F2017%2F08%2Fwhat-makes-individual-literate-in-media_10.html&psig=AOvVaw1cBT9geQKrO_8Wt89SdJvn&ust=1692756879815000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBAQjRxgFwoTCKCosf-Y74ADFQAAAAAdAAAAABAf

ອາລິດ ວາຍ ແອວ ລີ (2018) ກ່າວວ່າ ການຮູ້ທັນສີ່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ (MIL) ໝາຍເຖິງ ຄວາມສາມາດໃນການເຂົ້າເຖິງສື່, ການປະເມີນຜົນ/ການເຂົ້າໃຈ ແລະ ການສ້າງສື່ ໃນຫຼາຍຮູບແບບ ທີ່ມີປະສິດທິຜົນ ແລະ ການວິພາກວິຈານ. ນອກຈາກນີ້ ບໍ່ເປັນພຽງການຮັບມືກັບ ເນື້ອໃນຂອງສື່ເທົ່ານັ້ນ

ແຕ່ຍັງຮັບມືກັບຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ໃນທຸກຮູບແບບອີກດ້ວຍ. ຄົນທີ່ຮູ້ເທົ່າທັນສີ່ ແລະ ສາລະສົນເທດ ຈະສາມາດຈັດການກັບຂໍ້ມູນຂ່າວສານທີ່ມາຈາກແຫຼ່ງຕ່າງໆ ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

ປະຕິວັນ ຝ່າຍໂຄກສູງ (nd.) ກ່າວວ່າ ການຮູ້ທັນສີ່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ (MIL) ໝາຍເຖິງ ຄວາມເຂົ້າໃຈວ່າ ບຸກຄົນເປັນທັງຜູ້ສ້າງ ແລະ ຜູ້ບໍລິໂພກເນື້ອໃນຂອງສື່, ຄວາມເຂົ້າໃຈ ກ່ຽວກັບຜົນຂອງການປ່ຽນແປງ ທາງສັງຄົມ ແລະ ວັດທະນະທຳທີ່ເກີດຂຶ້ນ ຍ້ອນສິ່ງດັ່ງກ່າວເຮັດໃຫ້ຄວາມສາມາດ ເພື່ອການຮູ້ທັນສີ່ໃນປັດຈຸບັນ. ລວມທັງ ການຄິດວິພາກວິຈານ, ທັກສະການສື່ສານ, ແລະ ການຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ທີ່ສະທ້ອນເຖິງຄວາມຕ້ອງການ ແລະ ຄວາມເປັນຈິງ ຂອງວັດທະນະທຳທາງດິຈິຕອນ, ເຊັ່ນ: ຄອມພິວເຕີ, ໂທລະສັບ, ແທັບເລັດ, ແລະ ສື່ອອນລາຍ ມາໃຊ້ໃຫ້ເປັນປະໂຫຍດ ໃນການສື່ສານ ແລະ ວິທີການປະເມີນຂໍ້ມູນຂ່າວສານທີ່ສຳຄັນສະເໝີ.

ອຸຍແນສໂກ (2013) ກ່າວວ່າ ການຮູ້ທັນສີ່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ (MIL) ໝາຍເຖິງ ຄວາມສາມາດໃນການເຂົ້າເຖິງສື່, ການວິເຄາະ, ການປະເມີນຜົນ ແລະ ການສ້າງສື່ ໃນຫຼາຍຮູບແບບ. ມັນລວມເອົາການພັດທະນາ ແນວຄິດທີ່ມີການວິເຄາະ ກັບການນຳໃຊ້ ແລະ ການຜະລິດສື່, ເຮັດໃຫ້ ບຸກຄົນກາຍເປັນພົນລະເມືອງທີ່ມີຂໍ້ມູນ ແລະ ເປັນຜູ້ບໍລິໂພກສື່ ທີ່ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ. ການຮູ້ທັນສີ່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ສາມາດສ້າງຄວາມເຂັ້ມແຂງໃຫ້ແກ່ພົນລະເມືອງທຸກລະດັບ ເພື່ອຊອກຫາຂໍ້ມູນ, ປະເມີນຜົນ, ນຳໃຊ້ ແລະ ສ້າງຂໍ້ມູນ, ສື່, ເນື້ອຫາດິຈິຕອນ ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ ເພື່ອບັນລຸເປົ້າໝາຍ ສ່ວນຕົວ, ສັງຄົມ, ອາຊີບ, ການສຶກສາ ແລະ ການພັດທະນາ.

1.2 ຫຼັກການຂອງ ການຮູ້ທັນສີ່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ

1) ການເຂົ້າເຖິງ (Access)

ການເຂົ້າເຖິງສື່ ເປັນໄປໃນລັກສະນະ ທີ່ມີການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ເປັນຂະບວນການທາງສັງຄົມ ທີ່ມີຄວາມ ຕໍ່ເນື່ອງ. ເມື່ອປະຊາຊົນສາມາດເຂົ້າເຖິງ ສື່ໄດ້ແລ້ວ ຄວາມສາມາດໃນການຮູ້ສື່ ມັນຈະສືບຕໍ່ພັດທະນາ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ບໍລິໂພກສື່ ມີການປ່ຽນແປງຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງ ແລະ ມີຄວາມຮູ້ທາງດ້ານສື່ຫຼາຍຂຶ້ນ. ແນວໃດກໍດີ, ຕາບໃດທີ່ມີຄວາມ ບໍ່ສະເໝີພາບໃນສະພາບແວດລ້ອມສັງຄົມ ແລະ ບໍ່ມີຄວາມສະເໝີພາບລະຫວ່າງຕົວເມືອງ ແລະ ຊົນນະບົດ, ມັນຈະເຮັດ ໃຫ້ເກີດຄວາມບໍ່ສະເໝີພາບໃນການເຂົ້າເຖິງສື່, ການສື່ສານຫຼືຄວາມຮູ້.

ການເຂົ້າເຖິງສື່ ເປັນການໄດ້ຮັບສື່ຕ່າງໆ ໄດ້ຢ່າງສົມບູນ ແລະ ວ່ອງໄວ ຈາກອິນເຕີເນັດ. ສາມາດຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນສື່ຕ່າງໆ ໄດ້ຢ່າງເຕັມຄວາມສາມາດ ແລະ ເຂົ້າໃຈຄວາມໝາຍຢ່າງມີປະສິດທິພາບ.

- ອ່ານຂໍ້ຄວາມຈາກສື່ຕ່າງໆ ເຊັ່ນ: Facebook ແລະ ສາມາດເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນໃຈຄວາມຢ່າງຈະແຈ້ງ
- ຈື່ຈຳ ແລະ ເຂົ້າໃຈ ຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບ, ສັນຍາລັກ ແລະ ເທັກນິກທີ່ໃຊ້ໃນການສື່ສານ
- ພັດທະນາຍຸດທະສາດ ເພື່ອຫາທີ່ມາຂອງແຫຼ່ງຂໍ້ມູນຈາກຫຼາຍໆແຫຼ່ງ
- ຄັດເລືອກຂໍ້ມູນ, ປະເພດຕ່າງໆ ທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດ

2) ການວິເຄາະ (Analyze)

ຜູ້ບໍລິໂພກສື່ ໃນທຸກມື້ນີ້ ເມື່ອເຂົາເຈົ້າເຂົ້າເຖິງສື່ໄດ້ແລ້ວ ຈະຕ້ອງມີທັກສະ ຫຼື ຄວາມສາມາດໃນການວິເຄາະສື່ ແລະ ຄວາມໝາຍທີ່ສື່, ໂດຍສະເພາະສື່ ໂທລະພາບທີ່ຜູ້ຊົມຕ້ອງການ

ມັນເປັນສິ່ງສໍາຄັນທີ່ຈະມີຄວາມເຂົ້າໃຈຕັ້ງແຕ່ ຕົວແທນຂອງຜູ້ຜະລິດ ໝວດໝູ່ປະເພດລາຍການ, ເຕັກໂນໂລຊີ, ພາສາ, ກຸ່ມຕົວແທນທີ່ສຳຄັນ ສະທ້ອນໃຫ້ເຫັນ ຈົນຮອດປະເພດຜູ້ຊົມ, ຜູ້ບໍລິໂພກ ຍັງຈໍາເປັນຕ້ອງມີທັກສະ ຫຼື ຄວາມສາມາດໃນການວິເຄາະສື່ທີ່ເຜີຍແຜ່ຢູ່ໃນເວັບໄຊທ໌ອື່ນເຕີເນັດ ເພື່ອໃຫ້ໄດ້ປະໂຫຍດຈາກສື່ຫຼາຍທີ່ສຸດ.

ການຕີຄວາມເນື້ອໃນຂອງສື່ຕາມອົງປະກອບ ແລະ ແບບຟອມຂອງສື່ ເຊັ່ນ: ເວັບໄຊປອມແຕ່ລະປະເພດວ່າ ສິ່ງທີ່ນໍາສະເໜີມານັ້ນ ມີຜົນກະທົບຫຍັງແດ່ຕໍ່ ສັງຄົມ ແລະ ເສດຖະກິດການເມືອງ ໂດຍໃຊ້ຄວາມຮູ້ທີ່ມີ ແລະ ປະສົບການໃນການຄາດການເຖິງຜົນທີ່ຈະເກີດຂຶ້ນ ໂດຍອາດໃຊ້ວິທີການວິເຄາະ, ປຽບທຽບ, ໄຈ້ແຍກອົງປະກອບຍ່ອຍຕ່າງ ໆ ຫຼື ການວິເຄາະຂໍ້ມູນດ້ວຍເຫດ ແລະ ຜົນ ການທໍາຄວາມເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນບໍລິບົດທີ່ຕ້ອງການສື່.

- ໃຊ້ຄວາມຮູ້ ແລະ ປະສົບການທີ່ມີ ເພື່ອຄາດເດົາຜົນທີ່ຈະເກີດຂຶ້ນ.
- ຕີຄວາມໝາຍຂອງເນື້ອໃນ ໂດຍໃຊ້ຫຼັກການວິເຄາະພື້ນຖານ Facebook, Tiktok, ... ຍິ່ງເຮັດໃຫ້ຄົນຫຼົງເຊື່ອງ່າຍ
- ໃຊ້ຍຸດທະສາດຕ່າງໆ ເຊັ່ນ ການປຽບທຽບ, ການຊອກຫາຄວາມແຕກຕ່າງ, ການຫາຂໍ້ເທັດຈິງ, ການຫາຄວາມຄິດເຫັນ ກ່ຽວກັບເວັບໄຊປອມ.
- ໃຊ້ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບບໍລິບົດທາງສື່ທີ່ຜ່ານມາ.

3) ການປະເມີນ (Evaluate)

ໃນສ່ວນຂອງການເຂົ້າເຖິງ ຫຼື ການວິເຄາະ ມັນມີຄວາມຈໍາເປັນທີ່ຈະປະເມີນຜົນຂອງສື່ ໄປພ້ອມກັນ, ແຕ່ໃນ ຂັ້ນຕອນຂອງການປະເມີນຜົນນີ້ແມ່ນຂ້ອນຂ້າງຍາກທີ່ຈະຕັດສິນ.

ສິ່ງນີ້ແມ່ນຍ້ອນປັດໄຈຈໍານວນໜຶ່ງເຊັ່ນ: ນະໂຍບາຍ ຂອງລັດຖະບານ, ລະບຽບການ, ນິຕິກໍາ, ຫຼື ເງື່ອນໄຂການປະເມີນຕ່າງໆ, ລວມທັງຄວາມງາມ, ມາດຕະຖານທາງດ້ານການ ເມືອງ, ຄຸນຄ່າ, ອຸດົມການ ຫຼື ເສດຖະກິດ, ແລະ ແມ້ກະທັ້ງຂອບເຂດ ແລະ ຈຸດປະສົງຂອງການປະເມີນຜົນເອງ. ມັນຍັງເປັນ ຫົວຂໍ້ທີ່ບາງຄັ້ງກໍ່ຂັດແຍ້ງກັນ. ເນື່ອງຈາກວ່າມັນຕ້ອງໄດ້ຮັບການພິຈາລະນາວ່າ ການປະເມີນຄຸນນະພາບສື່ ແມ່ນຢູ່ທີ່ ອີງຕາມຫຼັກການປະຊາທິປະໄຕ ທີ່ຊຸກຍູ້ຄວາມຫຼາກຫຼາຍ, ຄວາມສະເໝີພາບ ຫຼຸດຜ່ອນຄວາມບໍ່ສະເໝີພາບໃນການ ເປັນຕົວແທນ ຫຼື ການສະທ້ອນຂອງສັງຄົມ.

ການປະເມີນສື່ ເປັນຜົນທີ່ໄດ້ຈາກການວິເຄາະສື່ ທີ່ຜ່ານມາເຮັດໃຫ້

- ສາມາດປະເມີນຄຸນນະພາບ ຂອງເນື້ອໃນທີ່ມີຄຸນນະພາບ ຂອງເນື້ອໃນທີ່ມີຄຸນຄ່າຕໍ່ ຜູ້ຮັບຂໍ້ມູນ ຫຼາຍໜ້ອຍພຽງໃດ.
- ສາມາດນໍາໄປໃຊ້ໃຫ້ເກີດປະໂຫຍດຕໍ່ຜູ້ຮັບຂໍ້ມູນໃນດ້ານໃດແດ່, ຄຸນຄ່າທີ່ເກີດຂຶ້ນເປັນຄຸນຄ່າທາງໃຈ, ອາລົມ, ຄວາມຮູ້ສຶກ ຫຼື ຄຸນຄ່າທາງ ສິລະທໍາ, ຈັນຍາບັນ, ສັງຄົມ, ວັດທະນາທໍາ ຫຼື ປະເພນີ.
- ມີຄວາມສາມາດໃນການປະເມີນເນື້ອໃນ ໂດຍການເຊື່ອມໂຍງເນື້ອໃນເຂົ້າກັບປະສົບການທີ່ມີ ພ້ອມສະເໜີຄວາມຄິດເຫັນໃນຫຼາຍແງ່ມຸມ.

4) ການສ້າງເນື້ອໃນ (Create)

ຖ້າພິຈາລະນາທັກສະ ຫຼື ຄວາມສາມາດຂອງ 3 ດ້ານທີ່ໄດ້ກ່າວມາຂ້າງເທິງ, ທັກສະໃນບົດຄວາມນີ້ ຫຼືການ ສ້າງເນື້ອຫານັ້ນ ຈະເປັນທັກສະທີ່ເພີ່ມໃສ່ນັ້ນ ຜູ້ບໍລິໂພກສິ່ງຕ້ອງການ 3 ທັກສະຄື: ຄວາມສາມາດໃນການເຂົ້າເຖິງ, ວິເຄາະ ແລະ ປະເມີນສິ່ງ; ໃນຂະນະທີ່ຜູ້ຜະລິດ ຫຼື ຜູ້ສ້າງສິ່ງ ມັນເປັນສິ່ງຈຳເປັນທີ່ຈະມີທັກສະຫຼືຄວາມສາມາດໃນການສ້າງເນື້ອຫາ ທີ່ມີຄວາມສາມາດສ້າງສັນທີ່ຜູ້ຜະລິດຕ້ອງມີ. ຕົວຢ່າງ, ການຮຽນຮູ້ຂະບວນການສ້າງສະເພາະ ການຜະລິດສິ່ງມວນຊົນສັນຍາລັກ ຄວາມເຂົ້າໃຈຢ່າງເລິກເຊິ່ງກ່ຽວກັບຮີດຄອງປະເພນີ ແລະ ຈັນຍາບັນຂອງການຜະລິດສິ່ງມວນຊົນແບບມືອາຊີບ.

ການຮຽນຮູ້ສິ່ງ ລວມເຖິງການພັດທະນາທັກສະ, ການສ້າງສິ່ງ ໃນແບບຂອງຕົນເອງຂຶ້ນມາ ເມື່ອມີຄວາມຮູ້, ຄວາມເຂົ້າໃຈ, ສາມາດວິເຄາະ, ວິພາກ, ວິຈານ, ປະເມີນສິ່ງ ໄດ້ຢ່າງແທ້ຈິງແລ້ວ ທຸກຄົນຕ້ອງວາງແຜນສ້າງ, ຂຽນບົດຄົ້ນຄວ້າຂໍ້ມູນ, ເນື້ອໃນມາປະກອບກັບຄວາມສາມາດ ເພື່ອສ້າງສິ່ງໃຫ້ເໝາະສົມ.

- ໃຊ້ປະໂຫຍດຈາກຂັ້ນຕອນການລະດົມສະໝອງ, ວາງແຜນ, ຮຽບຮຽງ ແລະ ແກ້ໄຂ.
- ໃຊ້ພາສາຂຽນ ແລະ ພາສາເວົ້າຢ່າງມີປະສິດທິພາບທີ່ສຸດ ຕາມຫຼັກຂອງພາສາສາດ.
- ສ້າງ ແລະ ເລືອກຮູບຢ່າງມີປະສິດທິພາບເພື່ອບັນລຸເປົ້າໝາຍທີ່ກຳນົດໄວ້.
- ໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີການສື່ສານໃນການວາງແຜນໂຄງສ້າງຂອງເນື້ອໃນ.

ອົງປະກອບຂອງ ການຮູ້ທັນສິ່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ

- **ການເຂົ້າເຖິງ:** ຄູ່ຈຳເປັນຕ້ອງຮູ້ວິທີການຄົ້ນຫາ ແລະ ນຳໃຊ້ຂໍ້ມູນ ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ.
- **ການປະເມີນຜົນ:** ສິ່ງນີ້ກ່ຽວຂ້ອງກັບຄວາມສາມາດໃນດ້ານການປະເມີນຄວາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ຄວາມເຊື່ອຖືຂອງຂໍ້ມູນຢ່າງມີການວິເຄາະ.
- **ການນຳໃຊ້:** ຄູ່ຄວນເຂົ້າໃຈວິທີການນຳໃຊ້ຂໍ້ມູນໃນສະພາບການຕ່າງໆ, ໂດຍສະເພາະໃນການຮຽນຮູ້ ແລະ ການສຶດສອນ.
- **ການສ້າງ:** ຄູ່ຕ້ອງພັດທະນາທັກສະ ໃນການສ້າງເນື້ອຫາໃໝ່ໆ ໃນຮູບແບບສີ່ຕ່າງໆ.
- **ຈັນຍາບັນ ແລະ ຄວາມເຫັນອີກເຫັນໃຈ:**
ຄູ່ຄວນເຂົ້າໃຈເຖິງຜົນສະທ້ອນທາງດ້ານຈັນຍາບັນຂອງສິ່ງ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ສິ່ງເສີມການນຳໃຊ້ໃນລັກສະນະທີ່ມີຄວາມເຫັນອີກເຫັນໃຈ ແລະ ມີຈັນຍາບັນ.
- **ການກະທຳ:** ຄູ່ຈຳເປັນຕ້ອງນຳໃຊ້ສິ່ງ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ເພື່ອໃຫ້ມີການມີສ່ວນຮ່ວມພົນລະເມືອງ ແລະ ສະຫວັດດີພາບທາງສັງຄົມ.
- **ຄວາມເຂົ້າໃຈ:** ຄູ່ຄວນເຂົ້າໃຈເຖິງບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ ຂອງສິ່ງ ແລະ ຜູ້ໃຫ້ຂໍ້ມູນຂ່າວສານອື່ນໆ ໃນສັງຄົມປະຊາທິປະໄຕ.

1.3 ຜົນປະໂຫຍດຂອງ MIL

- ໃນຂະບວນການຮຽນ-ການສອນ ເຮັດໃຫ້ຄູອາຈານສາມາດຂະຫຍາຍຄວາມຮູ້ ໃນການສ້າງຄວາມເຂັ້ມແຂງ ໃຫ້ແກ່ພົນລະເມືອງໃນອະນາຄົດ.

- ການຮູ້ທັນສີ່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ສະໜອງຄວາມຮູ້ທີ່ສໍາຄັນກ່ຽວກັບໜ້າທີ່ຂອງຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ສີ່ ໃນສັງຄົມປະຊາທິປະໄຕ ຄວາມເຂົ້າໃຈຢ່າງ ສົມເຫດສົມຜົນກ່ຽວກັບເງື່ອນໄຂທີ່ຈໍາເປັນ ໃນການປະຕິບັດ ໜ້າທີ່ ໃຫ້ມີປະສິດທິພາບ ແລະ ຄວາມສາມາດພື້ນຖານທີ່ຈໍາເປັນ ເພື່ອປະເມີນການປະຕິບັດວຽກງານຂອງ ຜູ້ຖ່າຍທອດ ສີ່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ໃນຂອບເຂດໜ້າທີ່ທີ່ຄາດໄວ້.
- ສັງຄົມທີ່ມີຄວາມຮູ້ທາງດ້ານສີ່ ແລະ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ເນັ້ນໜັກເຖິງການພັດທະນາສີ່ທີ່ ອິດສະຫຼະ, ເອກະລາດ ແລະ ຫຼາກຫຼາຍ ລວມທັງລະບົບຂໍ້ມູນຂ່າວສານເປີດ.
- ຄິດຢ່າງມີການໄຕຕອງ ໃນຄວາມສໍາຄັນຂອງການເລືອກ ແລະ ຈັດສັນເວລາໃນການໃຊ້ສີ່.
- ຮຽນຮູ້ທັກສະໃນການເບິ່ງຂໍ້ມູນແບບວິພາກ, ສາມາດວິເຄາະ ແລະ ຕັ້ງຄໍາຖາມວ່າສ້າງຂຶ້ນແນວໃດ ແລະ ໜ້າເຊື່ອຖືຫຼືບໍ່.
- ສາມາດວິເຄາະສີ່ໃນສັງຄົມ, ວັດທະນໍາ, ການເມືອງ ແລະ ເສດຖະກິດ

• ເອກະສານສໍາລັບນັກສຶກສາຄູ

ໝາຍເຫດ (ສໍາລັບການປັບປຸງສອນໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບຄວາມພ້ອມຂອງນັກສຶກສາຄູ)

ເອກະສານອ້າງອີງ

ສໍານັກງານຄຸ້ມຄອງຜູ້ບໍລິໂພກໃນກິດຈະການກະຈາຍສຽງ ແລະ ກະຈາຍໂທລະພາບ ແລະ

ໂທລະຄົມແຫ່ງປະເທດໄທ. (2018). bcp.nbtc.go.th:

https://bcp.nbtc.go.th/uploads/items/attachments/45645a27c4f1adc8a7a835976064a86d/_a4ca3ce89880d7e3d6b06912d23f2f68.pdf

ພາກວິຊານິເທດສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລບົວລະພາ. (nd.). ການຮູ້ທັນສີ່. huso.buu.ac.th:

<https://huso.buu.ac.th/comt/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%97%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD/>

ພິລະວິດ ຄໍາຈະເລີນ ແລະ ວິລະພິງ ພົນນິກອນກິດ. (2561). ການຮູ້ທັນດິຈິຕອນ: ວິວັດທະນາການ,

ຄວາມໝາຍ ແລະ ການວິເຄາະທັກສະ. ວາລະສານວິທະຍາການສາລະສົນເທດ ແລະ

ເຕັກໂນໂລຊີການນໍາໃຊ້. Vol.1(2).

<https://ph01.tci-thaijo.org/index.php/jait/article/download/153427/127506/513253>

. (2566). ການຮູ້ທັນສູ່ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ດິຈິຕອນ. www.prd.go.th:

<https://www.prd.go.th/th/content/category/detail/id/34/iid/196062>

ນະພັດ ນ້ອຍນາລິດ ພ້ອມດ້ວຍຄະນະ. (2565). ທັກສະການຮູ້ທັນສູ່ຂອງນັກສຶກສາລະດັບປະລິນຍາຕີ

ຄະນະມະນຸດສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລສິນະຄະລິນວິໄລດ. ir.swu.ac.th:

<https://ir.swu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/27842/1/IS-report-media-lit-2565.pdf>

ປະຕິວັນ ຝ່າຍໂຄກສູງ (nd.). ການສື່ສານດ້ວຍເຕັກໂນໂລຊີດິຈິຕອນ. bru.ac.th:

<http://blog.bru.ac.th/wp-content/uploads/bp-attachments/95718/unit7-update.pdf>

Media and information literacy curriculum for teachers. (2011). In. Carolyn, W *Curriculum and Competency Framework* (p. 20). France:

Ousa Biggins. (2012). *Media and Information Literacy*. Suthiparithat Journal. Vol.26, No 80. September-December.

UNESCO. (2013). *Media and information literacy: policy and strategy guidelines*.

https://unesdoc.unesco.org/notice?id=p::usmarcdef_0000225606

2. ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ (Digital Citizenship)

ກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ	ການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນ	ວິທີການປະເມີນ
2.1 ຄວາມໝາຍຂອງ ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ 2.2 ຄຸນລັກສະນະຂອງ ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ 2.3 ທັກສະການເປັນ ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ ກິດຈະກຳທີ 1: ທັກສະການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ (ເວລາ 30 ນາທີ) 1. ຄູ່ສ້າງຄຳຖາມລົງໃນ Google Form ເພື່ອໃຫ້ນັກສຶກສາຕອບຄຳຖາມ ດັ່ງລຸ່ມນີ້: - ທ່ານເຄີຍເຂົ້າໄປດາວໂຫລດໂຫຼດເພັງ, ໜັງ ຫຼື ຮູບພາບຈາກອິນເຕີເນັດບໍ? - ທ່ານເຄີຍຮັບຄືນແປກໜ້າເປັນໝູ່ໃນສື່ສັງຄົມອອນລາຍບໍ?	1) Google Forms ຫຼື ແບບສອບຖາມ 2) Padlet	1) ການມີສ່ວນຮ່ວມໃນການສົນທະນາ 2) ການຕອບຄຳຖາມ

● ທ່ານເຄີຍຊື້ ແລະ ສົ່ງສິນຄ້າອອນລາຍຈາກຮ້ານ ທີ່ບໍ່ຮູ້ຈັກບໍ? ● ທ່ານໄດ້ສະແດງຄວາມເຄົາລົບ ແລະ ເຫັນອີກເຫັນໃຈໃນໂລກອອນລາຍ ຫຼື ບໍ່? ● ທ່ານມີວິທີຮັກສາສຸຂະພາບ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນໂລກອອນລາຍຄືແນວໃດ? 2. ຄູນຳສະເໜີຜົນການຕອບຄຳຖາມໃຫ້ຜູ້ຮຽນນັກສຶກສາ ທັງ ໝົດໃນ ຫ້ອງຮຽນ 3. ຄູນຳສະເໜີສະຖິຕິສຳຫຼວດກ່ຽວກັບການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນປະຈຳປີທີ່ສອດຄ່ອງກັບຄຳຖາມກ່າວໄວ້ ຂ້າງເທິງນັ້ນເພື່ອເປັນຂໍ້ມູນປຽບທຽບຄຳຕອບຂອງຜູ້ຮຽນນັກສຶກ ສາ 5. ຄູສະຫຼຸບໃຫ້ເຫັນເຖິງພຶດຕິກຳ ແລະ ໄພຄຸກຄາມທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນອິນເຕີເນັດ 5. ຄູນຳສະເໜີຫົວຂໍ້ 9 ຫຼັກການການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນທີ່ ເໝາະສົມຄື: ● ການເຂົ້າເຖິງຂໍ້ມູນດິຈິຕອນ ● ມາລະຍາດໃນໂລກດິຈິຕອນ ● ກົດໝາຍດິຈິຕອນ ● ການສື່ສານແບບດິຈິຕອນ ● ຄວາມຮູ້ດ້ານດິຈິຕອນ ● ການຄ້າດິຈິຕອນ ● ສິດທິ ແລະ ຄວາມຮັບຜິດຊອບທາງດິຈິຕອ ● ຄວາມປອດໄພ ແລະ ການປ້ອງກັນ ● ສຸຂະພາບ ແລະ ຄວາມເປັນຢູ່ທີ່ດີທາງດິຈິຕອນ 2. ແບ່ງ 9 ຫຼັກການໃຫ້ນັກສຶກສາຄົ້ນຫາຂໍ້ມູນເປັນລາຍບຸກຄົນເພື່ອຄົ້ນຫາຂໍ້ມູນຈາກອິນເຕີເນັດຊຶ່ງນັກສຶກສາມາດນຳໃຊ້ AI ຊ່ວຍໃນການຄົ້ນຫາ		
--	--	--

3. ແຕ່ລະຄົນສະຫຼຸບການນຳໃຊ້ຫຼັກການການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນຢ່າງປອດໄພ ແລະ ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບຕາມຫົວຂໍ້ທີ່ຖືກມອບໝາຍຕາມຄວາມຄິດຂອງຕົນເອງລົງໃນ Padlet		
ກິດຈະກຳທີ 2: ທັກສະການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ (ເວລາ 30 ນາທີ) 1. ຄຸນນະສະເໜີ ທັກສະຂອງການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນໂດຍລວມ ເນັ້ນໃສ່ 4 ທັກສະຄື: • ທັກສະຄວາມປອດໄພໃນໂລກດິຈິຕອນ • ທັກສະຄວາມເປັນສ່ວນຕົວຂອງຂໍ້ມູນ • ທັກສະໃນການຮັບມືການຖືກຂົ່ມເຫັງທາງ Cyber • ທັກສະໃນການບັນທຶກຮ່ອງຮອຍດິຈິຕອນ 2. ແບ່ງກຸ່ມຜູ້ຮຽນອອກເປັນ 4 ກຸ່ມຕາມຫົວຂໍ້ຂ້າງເທິງ ນັ້ນເພື່ອຄົ້ນຫາຂໍ້ມູນຈາກອິນເຕີເນັດຊຶ່ງຜູ້ຮຽນສາມາດນຳໃຊ້ AI ຊ່ວຍໃນການຄົ້ນຫາຂໍ້ມູນ 3. ແຕ່ລະກຸ່ມນຳສະເໜີຜົນງານຂອງຕົນໃນຫ້ອງຮຽນ ຊຶ່ງສາມາດສ້າງເປັນບົດນຳສະເໜີເຊັ່ນ: ໂພສເຕີ ຫຼື ແຜນວາດ (Inforgraphic) ທີ່ສ້າງດ້ວຍໂປແກມ Word Processing ຫຼື Canva ແລ້ວສົ່ງລົງໃນ Padlet 4. ແລະ ຄຸສະຫຼຸບຄວາມສຳຄັນຂອງ ທັກສະການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນຮ່ວມກັນ	1) Padlet 2) Canva	1) ໂພສເຕີ 2) ແຜນວາດ
ເນື້ອໃນ • ເອກະສານສຳລັບຄູສອນ 2.1 ຄວາມໝາຍຂອງພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ		

AGParts Education (2021) ໄດ້ກ່າວວ່າ ການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ ໝາຍເຖິງ ການມີສ່ວນຮ່ວມ ຢ່າງມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ ໃນການນຳໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີ, ອິນເຕີເນັດ ເພື່ອສື່ສານໃນໂລກອອນລາຍ.

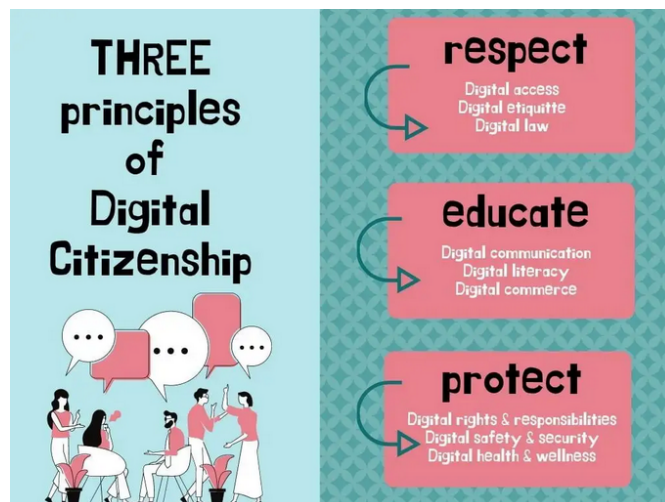
ຊັດພິງ ສຸແສງນິນ (2561) ໄດ້ສະຫຼຸບວ່າ ການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ (Digital Citizenship) ໝາຍເຖິງ ການເປັນພົນລະເມືອງທີ່ມີຄວາມສາມາດໃນການ ໃຊ້ອິນເຕີເນັດ, ໃນການບໍລິຫານຈັດການ, ຄວບຄຸມ ແລະ ກຳກັບ ຕົນເອງ, ຮູ້ຜິດ ຮູ້ຖືກ ແລະ ຮູ້ເທົ່າທັນ ເປັນມາດຖານໃນການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີດິຈິຕອນຢ່າງເໝາະສົມ, ມີຄວາມຮັບ ຜິດຊອບ, ຮຽນຮູ້ທີ່ຈະ ໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີ ຢ່າງສະຫຼາດ ແລະ ປອດໄພ, ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນຈຶ່ງ ຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງໂອກາດ ແລະ ຄວາມສ່ຽງ ໃນໂລກດິຈິຕອນ ເຂົ້າໃຈເຖິງສິດທິ ແລະ ຄວາມຮັບຜິດຊອບໃນໂລກ ອອນລາຍ ຄວາມເປັນພົນລະ ເມືອງດິຈິຕອນ ນັບເປັນມາດຕະຖານໜຶ່ງດ້ານເຕັກໂນໂລຊີການສຶກສາທີ່ສະເໝີ ໂດຍສະມາຄົມເຕັກໂນໂລຊີການສຶກສາ ນາໆຊາດ (ISTE : International Society for Technology in Education) ເພື່ອໃຫ້ນັກສຶກສາຄູສາມາດ ສະແດງຄວາມເຂົ້າໃຈປະເດັນທາງສັງຄົມ, ວັດທະນະທຳ ແລະ ຄວາມເປັນ ມະນຸດ ທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບເຕັກໂນໂລຊີ ແລະ ປະຕິບັດຕົນໃນການໃຊ້ຂໍ້ມູນຂ່າວສານໄດ້ຢ່າງປອດໄພ, ຖືກກົດໝາຍ ເຊິ່ງມີຄວາມສຳຄັນໃນທັກສະແຫ່ງການຮຽນ ຮູ້ຂອງສັດຕະວັດທີ່ 21.

Ribble (2015) ໄດ້ກ່າວວ່າ ການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນບໍ່ແມ່ນກົດລະບຽບ ແຕ່ເປັນວິທີສ້າງແນວຄິດ ກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ທ້າທາຍທີ່ຜູ້ໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີຈະໄດ້ພົບ.

ການກະກຽມບຸກຄົນໃຫ້ກາຍເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ ປະກອບມີ **3 ຫຼັກການ ທີ່ມີ 9 ອົງປະກອບ** ທີ່ຖືກ ນຳມາ ເປັນຕົວຊ່ວຍໃນການຮຽນຮູ້ການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນຄື:

3 ຫຼັກການ	9 ອົງປະກອບ
ການເຄົາລົບ (Respect)	(1) ການເຂົ້າເຖິງຂໍ້ມູນດິຈິຕອນ (Digital access) ເປັນການສະໜັບສະໜູນສິດ ແລະ ການເຂົ້າເຖິງດິຈິຕອນທີ່ເທົ່າທຽມກັນ ຄືຈຸດເລີ່ມຕົ້ນຂອງການເປັນ ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ.
	(2) ມາລະຍາດໃນໂລກດິຈິຕອນ (Digital etiquette) ລະບຽບ ແລະ ນະໂຍບາຍ ຍັງບໍ່ພຽງພໍ ທຸກຄົນຕ້ອງການປະຕິບັດຕົນໃຫ້ເໝາະສົມໃນໂລກອອນລາຍ
	(3) ກົດໝາຍດິຈິຕອນ (Digital law) ມີຄວາມຈຳເປັນທີ່ຜູ້ໃຊ້ຈະຕ້ອງເຂົ້າໃຈວິທີໃຊ້ ແລະ ແບ່ງປັນ, ແລກປ່ຽນສັບສິນດິຈິຕອນເຊິ່ງກັນແລະກັນຢ່າງເໝາະສົມ.
ການໃຫ້ຄວມ ຮູ້ (Educate)	(4) ການສື່ສານແບບດິຈິຕອນ (Digital communication) ຕົວເລືອກການ ສື່ສານມີຫຼາກຫຼາຍ ຜູ້ໃຊ້ຈຳເປັນຕ້ອງຮຽນຮູ້ວິທີເລືອກເຄື່ອງມື ທີ່ເໝາະສົມ.
	(5) ຄວາມຮູ້ດ້ານດິຈິຕອນ (Digital literacy) ເປັນສິ່ງທີ່ກ່ຽວຂ້ອງຫຼາຍກວ່າ ຄວາມສາມາດໃນການນຳໃຊ້ເຄື່ອງມື, ການຮູ້ທັນ ດິຈິຕອນ ເພື່ອໃຊ້ຄົ້ນຫາ, ປະເມີນ ແລະ ອ້າງອີງເນື້ອໃນ.

	(6) ການຄ້າດິຈິຕອນ (Digital commerce) ເມື່ອມີການຊື້ເຄື່ອງອອນລາຍຫຼາຍຂຶ້ນ ຜູ້ໃຊ້ຕ້ອງເຂົ້າໃຈວິທີການເປັນຜູ້ບໍລິໂພກທີ່ມີປະສິດທິພາບໃນເສດຖະກິດດິຈິຕອນ.
ການປົກປ້ອງ (Protect)	(7) ສິດທິ ແລະ ຄວາມຮັບຜິດຊອບທາງດິຈິຕອນ (Digital rights and responsibilities) ຜູ້ໃຊ້ຕ້ອງເຂົ້າໃຈສິດທິທາງດິຈິຕອນຂັ້ນພື້ນຖານໃນຄວາມເປັນສ່ວນຕົວ ແລະ ອິດສະຫຼະໃນການສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ.
	(8) ຄວາມປອດໄພ ແລະ ການປ້ອງກັນດິຈິຕອນ (Digital safety and security) ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນຈຳເປັນຕ້ອງຮູ້ວິທີປົກປ້ອງຂໍ້ມູນຂອງຕົນໂດຍການຄວບຄຸມການຕັ້ງຄ່າຄວາມເປັນສ່ວນຕົວ.
	(9) ສຸຂະພາບ ແລະ ຄວາມເປັນຢູ່ທີ່ດີທາງດິຈິຕອນ (Digital health and wellness) ການດຳລົງຊີວິດໃນໂລກດິຈິຕອນ ຜູ້ໃຊ້ຕ້ອງຮູ້ຈັດລຳດັບຄວາມສຳຄັນ ຂອງເວລາ ແລະ ກິດຈະກຳອອນລາຍ.



ຮູບ 1: ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ 3 ຫຼັກການ ທີ່ມີ 9 ອົງປະກອບ

ທີ່ມາ: <https://papaseducation.com/digital-citizenship-2/the-9-elements-of-digital-citizenship/>

2.2 ຄຸນລັກສະນະຂອງ ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ

ວໍລະລັກ ສະຫງວນແກ້ວ. (Aug 31, 2558) ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນທີ່ມີຄຸນລັກສະນະທີ່ດີ (Good Digital Citizens) ມີອົງປະກອບຫຼາຍປະການ ສະຫຼຸບໄດ້ໂດຍຫຍໍ້ ດັ່ງນີ້:

1) ມີການພິຈາລະນາຄວາມສາມາດໃນການເຂົ້າຫາເຕັກໂນໂລຊີຂອງບຸກຄົນອື່ນ

ຜູ້ໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີທຸກຄົນຄວນພິຈາລະນາວ່າ ທຸກຄົນມີໂອກາດໃນການເຂົ້າຫາ ແລະ ມີທັກສະໃນການໃຊ້ ເຕັກໂນໂລຊີທີ່ແຕກຕ່າງກັນ, ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນທີ່ດີຈຶ່ງບໍ່ຄວນເລືອກປະຕິບັດ ແລະ ດູດູກຄົນອື່ນທີ່ບໍ່ມີທັກສະ ໃນການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີ ແຕ່ຕ້ອງຊ່ອຍກັນຄົ້ນຫາມາດຕະການຕ່າງໆ

ເພື່ອເສີມສ້າງຄວາມສະເໝີພາບໃນການເຂົ້າຫາ ເຕັກໂນໂລຊີ ອັນຈະເຮັດໃຫ້ສັງຄົມ ແລະ ປະເທດນັ້ນໆ ກ້າວເຂົ້າສູ່ຍຸກດິຈິຕອນໄດ້.

2) ການເປັນຜູ້ປະກອບການ ແລະ ຜູ້ບໍລິໂພກທີ່ມີຈັນຍາບັນ

ເຕັກໂນໂລຊີໄດ້ກາຍເປັນໂຕປ່ຽນແປງລະບົບການຕະຫຼາດແບບເກົ່າ (Traditional Marketplace) ໄປສູ່ຕະຫຼາດໃນລະບົບເອເລັກໂຕຣນິກ (Electronic-Marketplace) ແລະ ໄດ້ຮັບຄວາມນິຍົມຢ່າງຫຼວງຫຼາຍດັ່ງ ເຫັນໄດ້ຈາກຫຼາຍໆປະເພດສິນຄ້າທີ່ສາມາດຊື້ໄດ້ໃນລະບົບອອນລາຍ ລວມເຖິງບໍລິການປະເພດຕ່າງໆ ທີ່ຜູ້ບໍລິໂພກ ສາມາດປະຕິບັດໄດ້ສະດວກ ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນຈະຕ້ອງມີຄວາມຊື່ສັດ ແລະ ມີຈັນຍາບັນໃນການສະໝັກ ຫຼື ໃຊ້ບໍລິການ ທຸກປະເພດໃນໂລກອອນລາຍ ເຊັ່ນ ບໍ່ຊື້-ບໍ່ຂາຍທີ່ຜິດກົດໝາຍ ເຊັ່ນ ດາວໂຫຼດສິ່ງທີ່ຂັດຕໍ່ກົດໝາຍ ລວມທັງການໃຊ້ ປະໂຫຍດຈາກເຕັກໂນໂລຊີເພື່ອຕົວະຜູ້ອື່ນໃຫ້ຊື່ສິນຄ້າ ແລະ ບໍລິການທີ່ບໍ່ມີຄຸນນະພາບ.

3) ການເປັນຜູ້ສົ່ງສານ ແລະ ຮັບສານທີ່ມີມາລະຍາດ

ຮູບແບບການສື່ສານໄດ້ມີການພັດທະນາ ແລະ ປ່ຽນແປງໄປຫຼາຍໃນສັດຕະວັດທີ 21 ເຊິ່ງສາມາດເຫັນ ໄດ້ຈາກ ຮູບແບບການສື່ສານຜ່ານອິນເຕີເນັດທີ່ສະດວກ, ວ່ອງໄວ ແລະ ມີການເຊື່ອມຕໍ່ທົ່ວໂລກ ເຊັ່ນ ອີເມວ ແລະ ສື່ ສັງຄົມ ອອນລາຍຫຼາກຫຼາຍ ປັດຈຸບັນມີຜູ້ໃຊ້ຊ່ອງທາງສື່ສານດັ່ງກ່າວທີ່ບໍ່ເໝາະສົມ ເຊັ່ນ ການສົ່ງສານ ທີ່ມີເຈດຕະນາໝົ່ນ ປະມາດຄົນອື່ນ ແລະ ສົ່ງສານທີ່ມີເຈດຕະນາເຮັດໃຫ້ສັງຄົມເກີດຄວາມແຕກແຍກ ທັງທີ່ເຮັດໄປໂດຍຕັ້ງໃຈ ຫຼື ບໍ່ຕັ້ງໃຈ ດັ່ງນັ້ນ, ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນຈະຕ້ອງມີມາລະຍາດ ແລະ ຄວາມຮັບຜິດຊອບຕໍ່ການກະທຳຂອງຕົນໃນໂລກອອນລາຍ ຫຼື ທີ່ເຮົາຮູ້ຈັກໃນນາມຂອງ ມາລະຍາດທາງດິຈິຕອນ (Digital Etiquette) ທີ່ຈະເປັນເຄື່ອງມືໃນການເຕືອນສະຕິ ຕະຫຼອດ ຮອດການກະທຳທີ່ບໍ່ເໝາະສົມໃນການສື່ສານທຸກປະເພດໃນຍຸກດິຈິຕອນ.

4) ການເຄົາລົບຕໍ່ກົດໝາຍ ແລະ ກົດລະບຽບ

ປັດຈຸບັນການໃຊ້ບໍລິການທາງເອເລັກໂຕຣນິກຢູ່ພາຍໃຕ້ການຄວບຄຸມຂອງກົດໝາຍ ແລະ ກົດລະບຽບ ວ່າດ້ວຍ ການໃຊ້ບໍລິການທາງເອເລັກໂຕຣນິກ ເຊິ່ງມີວັດຖຸປະສົງໃນການປ້ອງກັນ ແລະ ປາບປາມ, ການລະເມີດໃນ ຮູບແບບຕ່າງໆ ທີ່ມີລັກສະນະອາດຊະຍາກຳທາງເອເລັກໂຕຣນິກ ເຊັ່ນ: ການປອມແປງຂໍ້ມູນທາງທຸລະກິດ ແລະ ຂໍ້ມູນສ່ວນບຸກຄົນ, ລວມໄປເຖິງມາດຕະການຄຸ້ມຄອງກ່ຽວກັບຊັບສິນທາງປັນຍາໃນຮູບແບບຕ່າງໆ. ດັ່ງນັ້ນ, ການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ ທີ່ດີຈະຕ້ອງຄຳນຶງ ແລະ ຮັບຮູ້ເຖິງກົດໝາຍ ແລະ ກົດລະບຽບ ລວມທັງການ ບັງຄັບພຶດຕິກຳຂອງຕົນເອງທີ່ອາດ ເປັນການລະເມີດສິດທິສ່ວນບຸກຄົນ.

5) ການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີໃຫ້ມີຄວາມເໝາະສົມ ແລະ ບໍ່ສົ່ງຜົນຕໍ່ສຸຂະພາບ

ການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຢີທີ່ຂາດຄວາມເໝາະສົມອາດສົ່ງຜົນເສຍຕໍ່ສຸຂະພາບ ເຊັ່ນ ຄວາມຕຶງຄຽດຕໍ່ ສຸຂະພາບກາຍ ແລະ ສຸຂະພາບຈິດ ຕະຫລອດຈົນການກໍ່ໃຫ້ເກີດການສູນເສຍຄວາມສຳພັນໃນສັງຄົມໄດ້, ພົນລະເມືອງຍຸກດິຈິຕອນ ຈະຕ້ອງຄວບຄຸມການໃຊ້ອຸປະກອນອີເລັກໂທນິກໃຫ້ມີຄວາມເໝາະສົມເພື່ອປ້ອງກັນບໍ່ໃຫ້ເກີດອາການເສບຕິດຕໍ່ ສິ່ງດັ່ງກ່າວຈົນເກີດຜົນເສຍຕໍ່ສຸຂະພາບ ນອກຈາກນີ້ ການຫລຸດປະລິມານການສື່ສານ

ແບບອອນລາຍມາເປັນຮູບແບບການ

ສື່ສານດັ່ງເດີມໃນບາງໂອກາດຈະກໍ່ໃຫ້ເກີດຜິດຕໍ່ຄວາມສໍາພັນຂອງບຸກຄົນໃກ້ຊິດອີກດ້ວຍ

6) ຮຽນຮູ້ວິທີການເສີມສ້າງຄວາມປອດໄພໃນການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີ

ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນນອກຈາກຈະຕ້ອງເປັນຜູ້ທີ່ມີທັກສະໃນການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີຢ່າງມີປະສິດທິພາບ ແລ້ວ ຈະຕ້ອງຮຽນຮູ້ ແລະ ໃຫ້ຄວາມສໍາຄັນກັບມາດຕະການເພື່ອຄວາມປອດໄພ ແລະ ການຄຸ້ມຄອງຂໍ້ມູນສ່ວນບຸກຄົນ (Digital Security) ເນື່ອງຈາກໃນຍຸກດິຈິຕອນນັ້ນຜູ້ມີເຈດຕະນາກະທໍາຜິດ ແລະ ຕົວະສາມາດໃຊ້ ເຕັກໂນໂລຊີ

ທີ່ມີຄວາມທັນສະໄໝເພື່ອຕົວະຜູ້ອື່ນໄດ້ງ່າຍກວ່າຂະບວນການສື່ສານແບບດັ່ງເດີມ, ວິທີການເສີມສ້າງຄວາມປອດໄພ ໃນການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີທີ່ສາມາດເຮັດໄດ້ງ່າຍມີຫຼາກຫຼາຍວິທີ ເຊັ່ນ ການຕິດຕັ້ງລະບົບປ້ອງກັນການ ຈໍລະກໍາ ແລະ ການທໍາລາຍຂໍ້ມູນໃຫ້ກັບອຸປະກອນການສື່ສານທຸກປະເພດ ຕະຫລອດຈົນຮູ້ເທົ່າທັນຕໍ່ຮູບແບບ ແລະ ກົນອຸບາຍ

ຂອງອາດຊະຍາກອນອິເລັກໂທນິກທີ່ມັກມີການພັດທະນາຮູບແບບຂອງການກະທໍາຜິດຢູ່ສະເໝີ



ຮູບ 2: ຄຸນລັກສະນະຂອງ ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ

ທີ່ມາ: <https://www.triedandtrueteachingtools.com/2015/08/6-digital-citizenship-dos.html>

2.3 ທັກສະການເປັນ ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ

ສໍານັກງານບໍລິຫານ ແລະ ພັດທະນາອົງຄວາມຮູ້ (2561) ໄດ້ກ່າວວ່າ ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນຄວນມີທັກສະ ແລະ ຄວາມຮູ້ດ້ານດິຈິຕອນຫຼາຍດ້ານ ທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ການດໍາລົງຊີວິດໃນຍຸກດິຈິຕອນເກີດປະສິດທິພາບຫຼາຍທີ່ສຸດ ບໍ່ວ່າຈະເປັນ ທັກສະຄວາມຮູ້ດ້ານຂໍ້ມູນຂ່າວສານ, ການໃຊ້ສື່ທາງໂລກດິຈິຕອນຢ່າງເຂົ້າໃຈ ແລະ ຮູ້ທັນ, ການຄົ້ນຫາຂໍ້ມູນທີ່ມີຄວາມ ໝ້າເຊື່ອຖື ເຊິ່ງ 8

ທັກສະສໍາຄັນໃນການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນຈະເຮັດໃຫ້ຢູ່ໃນສັງຄົມໄດ້ຢ່າງເຂົ້າໃຈແລະປອດໄພ.

ກະຊວງດິຈິຕອນເພື່ອເສດຖະກິດ ແລະ ສັງຄົມ (2562) ໄດ້ຍົກໃຫ້ເຫັນວ່າການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນທີ່ດີຕ້ອງເຂົ້າໃຈ ແລະ ວາງຕົວໃຫ້ເໝາະສົມໃນການເປັນສະມາຊິກອອນລາຍ ເຊິ່ງມີທັກສະ 8 ຂໍ້ທີ່ຄວນປະຕິບັດດັ່ງນີ້:

- 1) ທັກສະໃນການເປັນຕົວເອງທີ່ດີ (Digital Citizen Identity)
- 3) ທັກສະໃນການຮັກສາຄວາມປອດໄພ Cyber (Cybersecurity Management)
- 4) ທັກສະການຄິດວິເຄາະ, ວິຈາລະນະຍານທີ່ດີ (Critical Thinking)
- 5) ທັກສະໃນການຮັກສາຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວ (Privacy Management)
- 6) ທັກສະໃນການຈັດສັນເວລາໜ້າຈໍ (Screen Time Management)
- 7) ທັກສະໃນການບັນທຶກຮ່ອງຮອຍດິຈິຕອນ (Digital Footprints)
- 8) ທັກສະໃນການຮັບມືການຖືກຂົ່ມເຫັງທາງ Cyber (Cyberbullying Management)
- 9) ທັກສະການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີຢ່າງມີຈັນຍາບັນ (Digital Empathy)

ຈາກທິດສະດີກ່ຽວກັບທັກສະການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນທີ່ນັກທິດສະດີຫຼາຍທ່ານໄດ້ກ່າວໄວ້ມີເນື້ອໃນດັ່ງລຸ່ມນີ້:

1) ທັກສະໃນການຮັກສາຄວາມປອດໄພ Cyber (Cybersecurity Management)

ໝາຍເຖິງ ຄວາມສາມາດໃນ ການກວດສອບເບື້ອງຕົ້ນ ວ່າຕົນເອງມີໄພຄຸກຄາມໃນໂລກໄຊເບີ ຫຼື ບໍ່ ເຊັ່ນ: ການແຮກ (Hacking) ບັນຊີຜູ້ໃຊ້ອີເມວ, ເຟດບຸ໊ກ, ເຄື່ອງມືສື່ສານຕິດໄວຣັດຄອມພິວເຕີ, ເມົ້າແວ (Malware), ຖືກລັກລະຫັດຜ່ານ (Password Protection), ແຮກບັນຊີທະນາຄານ ແລະ ອື່ນ ໆ ແລະ ລວມໄປເຖິງການປ້ອງກັນ ແລະ ການຫຼີກລ່ຽງ ພ້ອມທັງຈັດການຢ່າງຖືກວິທີ ເມື່ອພົບໄພຄຸກຄາມ ຫຼື ຖືກລະເມີດຄວາມປອດໄພ.



ຮູບ 3: ທັກສະໃນການຮັກສາຄວາມປອດໄພ

ທີ່ມາ: <https://www.sintef.no/en/projects/2021/cybersecurity-barrier-management/>

2) ທັກສະໃນການຮັກສາຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວ (Privacy Management)

ທັກສະໃນການຮັກສາຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວ ໝາຍເຖິງ ຄວາມສາມາດໃນການພິຈາລະນາ ແລະ ບໍລິຫານຈັດການຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວ ໂດຍສະເພາະການແຊ່ຂໍ້ມູນອອນລາຍ ເພື່ອປ້ອງ
ກັນຄວາມເປັນສ່ວນຕົວທັງຂອງຕົນເອງ ແລະ ຜູ້ອື່ນ, ເປັນສິ່ງສໍາຄັນທີ່ຕ້ອງປະກອບຢູ່ໃນພື້ນລະເມືອງ
ດິຈິຕອນທຸກຄົນ ແລະ ພວກທ່ານຈະຕ້ອງມີຄວາມຄໍານຶງໃນຄວາມເທົ່າທຽມກັນທາງດິຈິຕອນ,
ເຄົາລົບໃນສິດທິຂອງຄົນທຸກຄົນ, ລວມເຖິງ
ຕ້ອງມີວິຈາລະນະຍານໃນການຮັກສາຄວາມປອດໄພຂອງຂໍ້ມູນຕົນເອງໃນສັງຄົມດິຈິຕອນ
ຮູ້ວ່າຂໍ້ມູນໃດຄວນເຜີຍແຜ່, ຂໍ້ມູນໃດບໍ່ຄວນເຜີຍແຜ່ ແລະ
ຕ້ອງຈັດການຄວາມສ່ຽງຂອງຂໍ້ມູນຂອງຕົນໃນສັງຄົມດິຈິຕອນໄດ້ນໍາ.

ວິທີປ້ອງກັນຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວ

ປານລະພິ ລະພິພັນ (Aug 9, 2022) ກ່າວໄວ້ວ່າທັກສະໃນການຮັກສາຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວ ມີວິທີປ້ອງກັນ
ຄວາມເປັນສ່ວນຕົວດັ່ງລຸ່ມນີ້:

- **ບໍ່ໄພັດຂໍ້ມູນສ່ວນບຸກຄົນຕ່າງໆ ທີ່ສໍາຄັນ** ໃນອິນເຕີເນັດ ລວມທັງຮູບພາບ ຫຼື ຄລິບວິດີໂອສ່ວນຕົວ
- **ຕັ້ງຄ່າຄວາມເປັນສ່ວນຕົວ** ໃນບັນຊີອອນລາຍຕ່າງ ໆ ເພື່ອຈຳກັດຂອບເຂດຜູ້ອ່ານຫຼື ນໍາຂໍ້ມູນໄປໃຊ້.
- **ຕັ້ງຄ່າລະຫັດຜ່ານ ໃຫ້ປອດໄພ** ເຊັ່ນ ຕັ້ງໃຫ້ບໍ່ຊ້າໃນທຸກບໍລິການ, ບໍ່ບອກໃຫ້ທຸກຄົນຮູ້ ແລະ
ບໍ່ໃຫ້ເດົາ ລະຫັດງ່າຍ, ນອກຈາກນັ້ນອາດໃຊ້ບໍລິການ Password Manager ແລະ
ເປີດໃຊ້ການລັອກອິນ ແບບຫຼາຍຊັ້ນ ເຊັ່ນ ການໃຊ້ຮ່ວມກັບ OTP ຫຼື ການຢືນຢັນຕົວຕົນຫຼາຍແບບ.
- **ລະມັດລະວັງອີເມວ ຫຼື ລິ້ງປອມ** ໃຫ້ປ້ອນຂໍ້ມູນສ່ວນບຸກຄົນຕ່າງໆ ຖ້າບໍ່ແນ່ໃຈໃຫ້ຕິດຕໍ່ສອບຖາມ
ໄປຫາສະຖາບັນການເງິນ ຫຼື ເວັບໄຊທີ່ສົ່ງມາຫາໂດຍກົງ.
- **ບໍ່ເຮັດການເຄື່ອນໄຫວບັນຊີການເງິນກັບເວັບໄຊ ຫຼື ບຸກຄົນທີ່ບໍ່ໜ້າເຊື່ອຖື.**
- **ບໍ່ຜູກບັດກົດເງິນ ຫຼື ບັນຊີອອນລາຍເປັນການຖາວອນ** ປ້ອນຂໍ້ມູນບັດໃໝ່ ຫຼື
ຢືນຢັນຕົວຕົນທຸກເທື່ອ ແລະ ຄວນຂໍໃຫ້ມີຕັ້ງຄ່າແຈ້ງເຕືອນທຸກເທື່ອທີ່ມີການຈ່າຍເງິນ ຫຼື ໃຊ້ບັນຊີ



ຮູບ 4: ທັກສະໃນການຮັກສາຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວ

ທີ່ມາ: <https://venturebeat.com/datadecisionmakers/3-data-privacy-trends-to-watch-in-2022-and-beyond/>

3) ທັກສະໃນການບັນທຶກຮ່ອງຮອຍດິຈິຕອນ (Digital Footprints) ໝາຍເຖິງ

ຮ່ອງຮອຍຂໍ້ມູນທີ່ຜູ້ໃຊ້ຖືກໄວ້ໃນເວລາ ໃຊ້ອິນເຕີເນັດ ເຊັ່ນ ເວັບໄຊທີ່ເຂົ້າໄປເບິ່ງ, ອີເມວ ທີ່ສົ່ງຫາ ບຸກຄົນອື່ນ ແລະ ຂໍ້ມູນທີ່ສົ່ງໃຫ້ກັບບໍລິການ ອອນໄລນ໌ທີ່ເຮົາໃຊ້ບໍລິການນຳ. ຮ່ອງຮອຍດິຈິຕອນແບ່ງອອກເປັນ 2 ປະເພດ ຄື:

- **ຮ່ອງຮອຍດິຈິຕອນແບບ passive digital footprint** ໝາຍເຖິງ
ຮ່ອງຮອຍຂໍ້ມູນທາງດິຈິຕອນ ທີ່ເຮົາຖືກໄວ້ໂດຍບໍ່ເຈດຕະນາ, ບໍ່ຕັ້ງໃຈ ຫຼື ບໍ່ຮູ້ຕົວວ່າໄດ້ຖືກຮ່ອງຮອຍໄວ້ເທິງອິນເຕີເນັດ ເຊັ່ນ IP Address ເມື່ອຜູ້ໃຊ້ເຂົ້າເບິ່ງເວັບໄຊ, ເວັບເຊີເວີຈະລັອກໄອພີໃນການຄົ້ນຫາຂໍ້ມູນຕ່າງໆໃນ ປະຫວັດການ ຄົ້ນຫາ (Search History) ທີ່ເຂົ້າໄປນຳໃຊ້ ແລະ ຖືກບັນທຶກໄວ້ອັດຕະໂນມັດ.
- **ຮ່ອງຮອຍດິຈິຕອນແບບ active digital footprint** ໝາຍເຖິງ
ຮ່ອງຮອຍຂໍ້ມູນທີ່ຜູ້ໃຊ້ຖືກໄວ້ໂດຍ ເຈດຕະນາ, ຕັ້ງໃຈ ເຊັ່ນ
ການໂພດຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວໃນແພລດຟອມຕ່າງໆ Facebook, Twitter, Instagram ແລະ YouTube, ການສົ່ງອີເມວ, ການຂຽນບລັອກ, ການສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ ເປັນຂໍ້ຄວາມ ຫຼື ຮູບພາບ ເຊິ່ງສາມາດສືບຄົ້ນ ແລະ ສົ່ງຜົນຕໍ່ຜູ້ໃຊ້ໄດ້.

ວິທີການຫຼີກລ່ຽງການຖິ້ມຮ່ອງຮອຍດິຈິຕອນ Digital Footprint

ການໃຊ້ອິນເຕີເນັດ ແລະ ໂຊຊຽວຢ່າງລະມັດລະວັງ ຄືສິ່ງທີ່ຈະຊ່ວຍຫຼີກລ່ຽງການຖິ້ມຮ່ອງຮອຍ Digital Footprint ໄດ້ ໂດຍເຮົາອາດແບ່ງອອກເປັນຕາມການໃຊ້ວຽກແບບ Passive ແລະ Active ເຊິ່ງສາມາດນຳໄປປະຕິບັດໄດ້ດັ່ງນີ້

Passive Digital Footprint

- ແຈ້ງຍົກເລີກອີເມວທີ່ບໍ່ໄດ້ໃຊ້.
- ຕັ້ງຄ່າຄວາມເປັນສ່ວນຕົວໃນ Account ຕ່າງໆ.
- ຫຼີກລ່ຽງການກົດເຂົ້າໃນເວັບໄຊທີ່ບໍ່ແມ່ນ Official Account ເພື່ອຕອບແບບສອບຖາມ ເພາະຈະເປັນ ການດຶງຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວຂອງເຮົາໄປໄດ້.
- ຫຼີກລ່ຽງການໂພສ ທີ່ເປັນ ຊັບສິນສ່ວນຕົວທີ່ຈະເຮັດໃຫ້ສູນເສຍຊັບສິນ ເຊັ່ນໂພສອວດບ້ານ, ອວດລົດ ເປັນຕົ້ນ ແລະ ຫຼີກລ່ຽງການແບ່ງປັນໂລເຄຊັນ ເພື່ອໃຫ້ຄົນຮ້າຍເຂົ້າເຖິງໄດ້ງ່າຍ.
- ເຮັດການຕັ້ງຄ່າລະບົບຄວາມປອດໄພເພື່ອປ້ອງກັນອຸປະກອນສື່ສານ ແລະ ຄອມພິວເຕີຂອງຕົນຈາກໄຟຄຸກຄາມທາງໄຊເບີ ແລະ ມີການແບັກອັບຂໍ້ມູນໄວ້ສະເໝີ.
- ປິດໂໜດບລູທູດເມື່ອບໍ່ໄດ້ໃຊ້ວຽກ ເພາະເປັນຊ່ອງທາງດຶງຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວຈາກມິດສາຊີບ.
- ອັບເດດລະບົບປະຕິບັດຂອງໂທສັບ ຫຼື ເຄື່ອງຄອມພິວເຕີສະເໝີ.
- ກວດສອບລະບົບ Wi-fi ສາທາລະນະກ່ອນໃຊ້, ບໍ່ໃຊ້ Wi-fi ທີ່ໃຫ້ເປີດເຜີຍຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວ.

Active Digital Footprint

- ການໂພດ ຫຼື ການຄອມເມັນ ສາມາດສົ່ງຜົນດີ ແລະ ຜົນເສຍຕໍ່ຊີວິດຂອງເຮົາໄດ້ ທຸກຄັ້ງກ່ອນຈະຂຽນສິ່ງໃດລົງໄປໃຫ້ໃຊ້ສະຕິ, ມີການພິຈາລະນາ ແລະ ຂຽນໃນອອກມາໃນແບບສ້າງສັນແທນ.
- ເຖິງຈະລຶບໂພດ ຫຼື ຄອມເມັນໄປແລ້ວ ແຕ່ຮ່ອງຮອຍດິຈິຕອນນີ້ກໍຍັງສາມາດສືບຄົ້ນໄດ້ ແລະ ຢູ່ຕະຫຼອດໄປໃນໂລກອອນລາຍ ຈຶ່ງຕ້ອງເພີ່ມຄວາມລະມັດລະວັງ
- ກ່ອນຈະຮັບບຸກຄົນອື່ນເປັນເພື່ອນ ບໍ່ວ່າຈະເປັນຊ່ອງທາງອອນລາຍໃດ ໃຫ້ພິຈາລະນາໃຫ້ດີ ເພາະເຮົາອາດໄປເປີດເຜີຍຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວໃຫ້ກັບກຸ່ມຄົນຮ້າຍ ຫຼື ແຮກເກີລັກເອົາຄວາມລັບແບບບໍ່ຮູ້ຕົວ.



ຮູບ 5: ທັກສະໃນການບັນທຶກຮ່ອງຮອຍດິຈິຕອນໃນໂລກອອນລາຍ

ທີ່ມາ: <https://fiftyforward.org/technology/make-your-digital-footprint-a-part-of-your-estate-planning/>

4) ທັກສະໃນການຮັບມືການຖືກຂົ່ມເຫັງທາງໄຊເບີ (Cyberbullying Management)

ມີຄວາມສາມາດໃນການຮັບມື, ປ້ອງກັນ ແລະ ສ້າງພູມຄຸ້ມກັນກັບການຖືກຂົ່ມຊູ່ໃນໂລກ Cyber ຕໍ່ກັບເຫດ ການ ກ່າວຫາກັນດ້ວຍຂໍ້ຄວາມບໍ່ສຸພາບ, ການຕັດຕໍ່ພາບສ້າງຂໍ້ມູນຕົວະ ລວມໄປເຖິງການຕັ້ງກຸ່ມອອນລາຍປົດກັນໝູ່ ເພື່ອນ ອອກຈາກກຸ່ມ ແລະ ອື່ນໆ. ດັ່ງນັ້ນ, ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນທຸກຄົນ ຈຶ່ງຄວນມີຄວາມສາມາດໃນການຮັບຮູ້ ແລະ ຮັບມື ການໄພຄຸກຄາມ, ຂົ່ມຊູ່ໃນໂລກອອນລາຍໄດ້ຢ່າງສະຫລາດ ເພື່ອປ້ອງກັນຕົນເອງ ແລະ ຄົນອ້ອມຂ້າງຈາກການຄຸກຄາມ ໃນໂລກອອນລາຍໃຫ້ໄດ້ຢ່າງເໝາະສົມ.

Fillgoods Technology Co., Ltd (2023) ໄດ້ກ່າວໄວ້ວ່າໄພຄຸກຄາມຂອງ Cyberbullying ປະກອບມີ:

- 1) **ການກໍ່ກວນ, ຂົ່ມຊູ່, ຄຸກຄາມ** ຄືມາໃນຮູບແບບການສົ່ງຂໍ້ຄວາມກໍ່ກວນ, ຄຸກຄາມ ໃນກ່ອງຂໍ້ຄວາມ, ການໂພສລົງໃນສື່ສັງຄົມຂອງເຫຍື່ອ ລວມທັງການລົງໃນສື່ສັງຄົມຂອງຕົວຜູ້ກໍ່ກວນນຳ.
- 2) **ການໃສ່ຄວາມ** ຄືການສ້າງເລື່ອງຫຼອກລ່ວງ ຫຼື ໃສ່ຄວາມເຫຍື່ອໄປໃນທາງເສື່ອມເສຍ ເພື່ອຈົ່ງໃຈເຮັດໃຫ້ ເຫຍື່ອມີຄວາມອັບອາຍ.
- 3) **ການເຜີຍແຜ່ຄວາມລັບ** ຄືການນຳຄວາມລັບຂອງເຫຍື່ອມາເປີດເຜີຍເພື່ອສ້າງຄວາມເສຍຫາຍ, ຄວາມ ອັບອາຍໃຫ້ກັບເຫຍື່ອ.
- 4) **ການແອບອ້າງຊື່, ການສ້າງບັນຊີປອມ** ຄືການແຮກຂໍ້ມູນຂອງເຫຍື່ອ ເພື່ອສ້າງເລື່ອງຕົວະ ຫຼື ສອມຮ່ອຍ ເປັນຕົວຕົນຂອງເຫຍື່ອຂຶ້ນມາ ເພື່ອສ້າງຄວາມເສຍຫາຍ.
- 5) **ການແອບອ້າງເອກະລັກສະເພາະຕົວ** **ຄ້າຍຄືກັບການແອບອ້າງຊື່** ຄືການແອບອ້າງເອົາເອກະລັກຕົວຂອງ ເຫຍື່ອ ແລ້ວໄປສ້າງຕົວຕົນ ເຮັດໃຫ້ຄົນອື່ນຫຼົງເຊື່ອ ນອກນັ້ນຍັງສາມາດສ້າງຄວາມເສື່ອມເສຍໃຫ້ກັບ ເຫຍື່ອໄດ້ອີກ.
- 6) **ການລໍ້ລວງ** ຄືເຮັດໃຫ້ເຫຍື່ອຫຼົງເຊື່ອເພື່ອວະເຫຍື່ອໄປເຮັດເລື່ອງບໍ່ດີ ຫຼື ນຳຂໍ້ມູນໄປເປີດເຜີຍ.



ຮູບ 6: ທັກສະໃນການຮັບມືການຖືກລະເມີດທາງໄຊເບີ

ທີ່ມາ: <https://www.troopmessenger.com/blogs/what-is-cyberbullying>

● ເອກະສານສຳລັບນັກສຶກສາຄູ

ຄູໃຫ້ນັກສຶກສາເລືອກໂປຣແກຣມ ແລະ ຄົ້ນຫາຂໍ້ມູນ ເພື່ອສ້າງ Poster

- 1) ວິທີຢຸດ Cyberbullying
- 2) ວິທີປ້ອງກັນຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວຈາກໂລກອອນລາຍ
- 3) ວິທີການຫຼີກລ່ຽງການຖືກຮ່ອງຮອຍດິຈິຕອນ

ໝາຍເຫດ (ສຳລັບການປັບບົດສອນໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບຄວາມພ້ອມຂອງນັກສຶກສາຄູ)

1. ໃນກໍລະນີທີ່ຫ້ອງຮຽນທີ່ບໍ່ມີອິນເຕີເນັດ ແລະ ບໍ່ສາມາດໃຊ້ Google Forms ຫຼື Padlet ໃນກິດຈະກຳທີ 1 ແລະ 2 ສາມາດນຳໃຊ້ແບບສອບຖາມ ຫຼື ກະດານທົດແທນໄດ້.
2. ບົດຮຽນນີ້ນຳສະເໜີພຽງແຕ່ 4 ໃນ 8
ທັກສະຂອງການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນເນື່ອງຈາກຂໍ້ຈຳກັດທາງດ້ານເວລາ. ດັ່ງນັ້ນ, ໃນກໍລະນີສະພາບເອື້ອຍອຳນວຍ ຫຼື ຜູ້ຮຽນມີພື້ນຖານກ່ຽວກັບທັກສະການເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນທີ່ດີຄູສາມາດເພີ່ມ 4 ທັກສະເພີ່ມເຕີມດັ່ງນີ້:
 - ທັກສະໃນການເປັນຕົວເອງທີ່ດີ (Digital Citizen Identity)
 - ທັກສະການຄິດວິເຄາະ, ວິຈາລະນະຍານທີ່ດີ (Critical Thinking)
 - ທັກສະໃນການຈັດສັນເວລາໜ້າຈໍ (Screen Time Management)
 - ທັກສະການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີຢ່າງມີຈັນຍາບັນ (Digital Empathy)

3. ໃນພາກກົດຈະກຳທີ 1 ແລະ 2

ຖ້າຜູ້ຮຽນມີຄວາມພ້ອມຄູສາມາດແນະນຳໃຫ້ຜູ້ຮຽນນຳເອົາບົດນຳສະເໜີທີ່ໄດ້ສ້າງໄວ້ໄປເຜີຍແຜ່ໃຫ້ແກ່ຄົນອ້ອມຂ້າງໃນສັງຄົມໄດ້ ຫຼື
ສາມາດສ້າງເປັນວິດີໂອເພື່ອເຜີຍລົງໃນສື່ສັງຄົມອອນລາຍໃຫ້ຫຼາຍຄົນສາມາດເຂົ້າເຖິງໄດ້.

ເອກະສານອ້າງອີງ

ກະຊວງດິຈິຕອນເພື່ອເສດຖະກິດ ແລະ ສັງຄົມ. (2562). *ໄວໃສ ໄວເກົ່າ ສະຫຼາດຮູ້ເນັດ 2*.

ກຸງເທບມະຫານະຄອນ: ສຳນັກງານພັດທະນາທຸລະກຳທາງເອເລັກໂທນິກ,

ກະຊວງດິຈິຕອນເພື່ອເສດຖະກິດ ແລະ ສັງຄົມ. Retrieved from

<https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/publications/IFBL-Handbook-2019.aspx>

ສຳນັກງານບໍລິຫານ ແລະ ພັດທະນາອົງຄວາມຮູ້. (2561). *8 ທັກສະຄວາມເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ*.

Retrieved from www.okmd.or.th: <https://www.okmd.or.th/okmd-kratooktomkit/4673/>

ຊັດພິງ ສຸແສງນິນ. (2561). *ຍຸກແຫ່ງພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ*. Retrieved from www.scimath.org:

<https://www.scimath.org/article-technology/item/8659-2018-09-11-07-58-08>

ທະນາຄານທະຫານໄທທະນາຊາດ ຈຳກັດ (ມະຫາຊົນ). (1 April 2565). *Digital Footprint ຮ່ອງຮອຍໃນ*

ໂລກດິຈິຕອນທີ່ອາດສົ່ງຜົນຕໍ່ຊີວິດ Retrieved Aug 16, 2023 from www.ttbbank.com:

<https://www.ttbbank.com/th/fin-tips/detail/digitalfootprint>

ປານລະພິ ລະພິພັນ. (Aug 9, 2022). *ວິທີປ້ອງກັນຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວ ເພື່ອຄວາມປອດໄພໃນໂລກອອນລາຍທີ່ອາດ*

ກະທົບໃນຊີວິດ. Retrieved Aug 17, 2023 from www.it24hrs.com:

<https://www.it24hrs.com/2022/how-to-protect-privacy-safety/>

ວໍລະລັກ ສະຫງວນແກ້ວ. (Aug 31, 2558). *Digital Citizens: ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ*. Retrieved Aug

15, 2023 from www.stou.ac.th

[https://www.stou.ac.th/study/sumrit/1-59\(500\)/page2-1-59\(500\).html](https://www.stou.ac.th/study/sumrit/1-59(500)/page2-1-59(500).html)

AGParts Education. (2021). *9 Elements of Digital Citizenship*. Retrieved Aug 8, 2023 from

www.agpartseducation.com:

<https://agpartseducation.com/9-elements-of-digital-citizenship/>

Fillgoods Technology Co., Ltd. (2023). *Cyberbullying ແມ່ນຫຍັງ? ວິທີຮັບມືການກັນແກ້ງ ແລະ*

ກ່ຽວກັບໃນໂລກໄຊເບີແບບຢູ່ມັດ. Retrieved Aug 18, 2023 from www.fillgoods.co:

<https://www.fillgoods.co/facebook-marketing/no-shop-what-is-cyberbullying>

Ribble, M. (2021). *Essential Elements of Digital Citizenship*. Retrieved from www.iste.org:

<https://www.iste.org/explore/digital-citizenship/essential-elements-digital-citizenship>

UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator*

4.4.2. Retrieved July 7, 2023 from www.unesco.org

<http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>