

เยาวชนกับการรู้เท่าทันสื่อ

KRITSANANUT NUNCHOO



KRITSANANUT NUNCHOO

Digital Technology for Education,
Faculty of Education

Surindra Rajabhat University.



ทักษะและความเชี่ยวชาญ

คอมพิวเตอร์
เทคโนโลยี
สารสนเทศ

คอมพิวเตอร์กราฟิก
แอนิเมชัน 3 มิติ

สื่อสิ่งพิมพ์

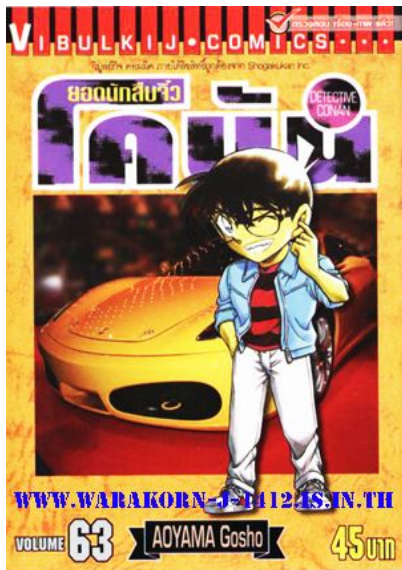
อื่นๆ

ສິ່ງ ?

สื่อ [Media]

สิ่งที่ใช้ติดต่อเชื่อมโยงถึงกัน
หรือเป็นการถ่ายทอดข้อเท็จจริง
ความรู้สึกร และทัศนคติ หรือทักษะ
ความรู้ของผู้ที่ต้องการถ่ายทอดไป
ยังผู้รับข่าวสาร โดยผ่านเทคโนโลยี
หรือเครื่องมือที่ทันสมัย สื่อจึงเป็น
สิ่งที่มีความสำคัญและจำเป็น ซึ่ง
ต้องมีความน่าเชื่อถือทั้งเนื้อหา
สาระและความถูกต้อง





สื่อสิ่งพิมพ์

หนังสือพิมพ์ หนังสือการ์ตูน นิตยสาร หนังสือเรียน เป็นต้น

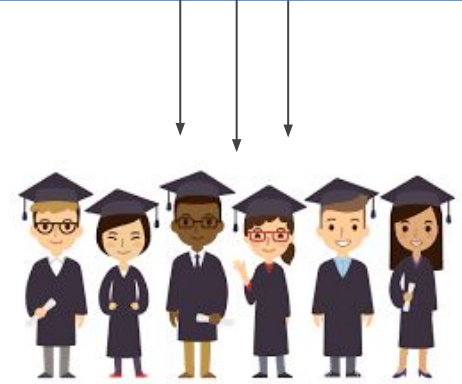


สื่ออิเล็กทรอนิกส์

วิทยุกระจายเสียง โทรทัศน์ สื่อสังคมออนไลน์ สื่ออินเทอร์เน็ต เป็นต้น

สื่อดั้งเดิม

- สื่อที่เข้ามาในยุคแรกๆ ส่วนใหญ่เป็นการสื่อสารทางเดียว ผู้ได้รับสารจะได้รับการรับสารเพียงทางเดียว และจำกัดในวงแคบ



สื่อใหม่

- สื่อที่มีการสื่อสารโดยใช้รูปแบบใหม่ มีการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาช่วยในการสื่อสาร และไม่จำกัดในวงแคบ

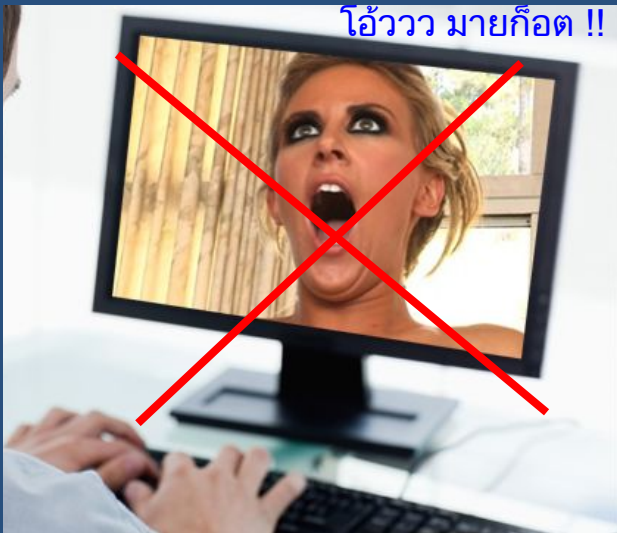


การรู้เท่าทันสื่อ(Media Literacy)

การรู้เท่าทันสื่อ คือความสามารถป้องกันตนเองจากการถูกจูงใจจากเนื้อหา
ของสื่อ การสามารถวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อ เพื่อให้สามารถควบคุมการตีความ
เนื้อหาของสื่อที่ดู ฟัง หรือมีปฏิสัมพันธ์ด้วย แทนที่จะให้การสื่อความหมายของ
สื่อเป็นไปตามเจตนาของผู้ผลิตมาควบคุม

ทำไมต้องรู้เท่าทันสื่อ ?





วิจัยสำรวจเด็กและเยาวชนจาก 4,200 ครอบครัวทั่วประเทศ

- เด็กไทยอายุต่ำกว่า 5 ปี ชมภาพความรุนแรง เช่น ตีกัน ข่ากันทั้งจากข่าวและละครหรือโฆษณาวันละ 501 ครั้ง
- เด็กๆ ทั่วไปใช้เวลาเรียนหนังสือในโรงเรียนปีละ 900 -1,000 ชั่วโมง ในขณะที่ใช้เวลาดูโทรทัศน์ ปีละ 1,000 - 1,200 ชั่วโมง
- เด็กประถมทั้งชาย-หญิง ชมรายการการ์ตูนที่เน้นไปในทางเพศเป็นอันดับ 1 ชมละคร อันดับ 2 และชม รายการเกมโชว์ เป็นอันดับ 3
- วัยรุ่นหญิงที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัย ใช้เวลาดูโทรทัศน์เฉลี่ยวันละ 4 ชั่วโมง
- วัยรุ่นทั้งหญิง-ชาย ชมละครอันดับ 1 เกมโชว์อันดับ 2 และเพลงอันดับ 3
- เว็บไซต์ที่มีทั่วโลก 7 ล้านเว็บ เป็นเว็บโป๊ 2 ล้านเว็บ โดยเด็ก 1 ใน 5 ทั่วโลกที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้รับ อีเมลที่ส่อการล่อลวงทางเพศ

โดย พญ. จันตรีเพ็ญ ชูประภาวรรณ
นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญด้านสมอง
นายกสมาคมนักวิจัยไทยเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว

สื่อมีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อ พฤติกรรม

เมื่อสื่ออยู่ล้อมรอบตัวเรา ได้เห็นบ่อยๆ ได้ยินบ่อยๆ ก็มี อิทธิพลต่อความคิดของเรา ได้ คนจำนวนไม่น้อยเมื่อได้ยินคำโฆษณา ผลิตภัณฑ์ในครั้งแรกก็คล้อยตาม รีบไปซื้อ หามาใช้ทันทีเพราะเชื่อว่าใช้แล้วคงขาวสวย เหมือนนางแบบในโฆษณา



เยาวชนไทยใช้อินเทอร์เน็ตทำ อะไรบ้าง ?

- เปิดดูเว็บไซต์ และสืบค้นข้อมูล หมายถึง การเรียกดูข้อมูลทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมที่เรียกว่า เว็บเบราว์เซอร์

- สนทนาออนไลน์ หมายถึง การพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันไปมาในลักษณะประโยค ต่อประโยค ปัจจุบันมักใช้โปรแกรมแชท ควบคู่กับการใช้กล้องเล็กๆ ที่ 13 เรียกว่า เว็บแคม ไมโครโฟน และหูฟัง เพื่อให้เป็นการพูดคุยแบบธรรมดา คือเห็นหน้า ได้ยินเสียง แทนการพิมพ์ข้อความ

- การสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์[Online Social Network] เช่น www.twitter.com หรือ www.facebook.com หมายถึง การสร้างกลุ่มเพื่อนเอาไว้ติดต่อพูดคุยและอัปเดตข่าวสารของกัน และกัน กำลังเป็นที่นิยมอย่างสูงในหมู่คนไทย

- ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม บนอินเทอร์เน็ตมีเว็บไซต์หลายแห่งให้บริการเล่นเกมออนไลน์ ให้ดาวน์โหลด [Download] หนัง ละคร การ์ตูน หรือคลิปวิดีโอมาดูที่บ้านก็ได้ หรือจะคลิกดูออนไลน์ทาง เว็บไซต์ที่สามารถทำได้

- การแสดงความคิดเห็นหรือพูดคุยผ่านกระดานข่าว หรือ เว็บบอร์ด หมายถึงการโพสต์กระทู้หรือแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆลงบนเว็บไซต์

**ถ่ายภาพดิจิทัลหรือถ่ายคลิปวิดีโอด้วยกล้องหรือโทรศัพท์มือถืออัปโหลด ขึ้นโซวเพื่อนๆ ทาง Social network



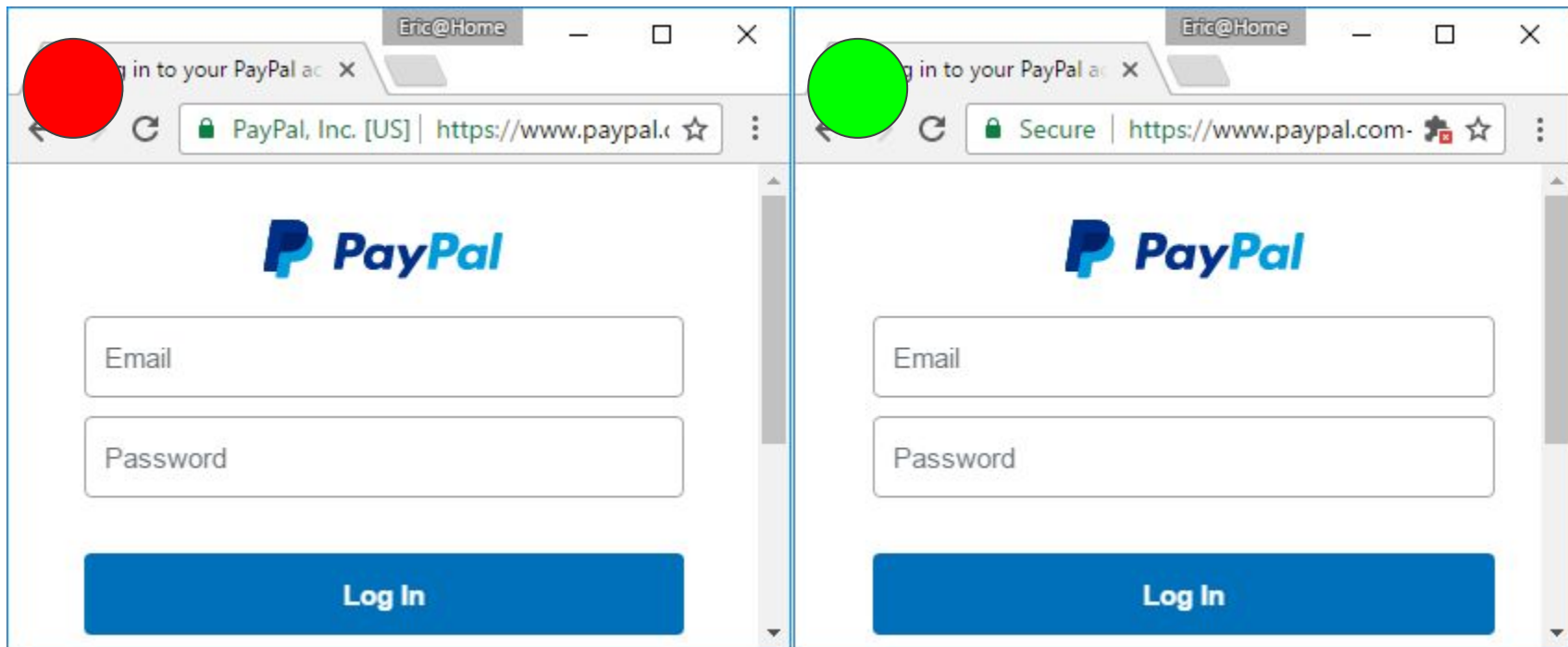
แล้วเยาวชนต้องรู้เท่าทันอะไรบ้าง ?

เด็กๆ ต้องรู้เท่าทันเว็บไซต์

1. ตรวจสอบการสะกด Domain Name
2. มีโฆษณาแปลกๆ แบนเนอร์แปลกๆ เยอะ สงสัยไว้ก่อน
3. ค้นหาความเห็นคนที่เคยพูดถึงบน search engine
4. ห้ามทำธุรกรรม โอนเงิน กรอกบัตรประชาชน บัตรเครดิต เบอร์โทรศัพท์ ข้อมูลส่วนตัว ถ้าไม่แน่ใจ
5. ถ้าเป็นเพจใน Facebook ให้ส่งดูเครื่องหมายถูก



อันไหนเว็บจริง อันไหนเว็บปลอม ??



One real, one fake, your account is at stake.

เด็กๆ ต้อง
รู้เท่าทันคนบน
อินเทอร์เน็ต



คนแปลกหน้า



เด็กไทย



เด็กๆ ต้องรู้ว่าของทุกอย่างบนอินเทอร์เน็ตมีเจ้าของ



เด็กๆ ต้องรู้ว่าของฟรีไม่มีในโลก

อะไรที่บอกได้มาฟรีๆ
มักมีอะไรแฝง

The screenshot shows a mobile browser interface with a notification overlay. The notification text is as follows:

apple.com-giveaway5.info บอกว่า:

ขอแสดงความยินดีกับผู้ใช้มือถือ Galaxy S7 Edge!

คุณได้รับเลือกจากทาง Google ให้เป็นผู้โชคดีที่ได้รับ iPhone 6S หรือของรางวัลอื่นๆจากทาง Google! ของรางวัลพิเศษนี้ฟรีสำหรับผู้ใช้ Samsung ในประเทศไทยเท่านั้น

กรุณาคลิกปุ่ม "ตกลง" เพื่อยืนยันว่าคุณเป็นเจ้าของมือถือ Galaxy S7 Edge เครื่องนี้

[ตกลง](#)

ด่วน! ผู้ใช้ Samsung อีก 9 คนกำลังได้รับเลือกในรายการนี้แต่เรามีรางวัลเหลือเพียง 5 รางวัลเท่านั้น

คุณมีเวลา **1 นาที 21 วินาที** เพื่อตอบคำถามให้ถูกต้องก่อนจะมีผู้โชคดีท่านอื่นได้รางวัลไป. โชคดี!

เด็กๆ ต้องมีมารยาทพื้นฐานในการใช้สื่อออนไลน์เน็ต

- ใช้ถ้อยคำสุภาพ
- เนื้อหาดีกดไลค์ เนื้อหาร้ายไม่กดแชร์ ต้องไม่ลืมตรวจสอบคุณภาพของข่าวสารนั้นๆ ก่อนไลค์หรือแชร์
- ควบคุมอารมณ์ เวลาแสดงความคิดเห็นบนเวทีสารธารณะอย่างเว็บบอร์ด เป็นไปได้ที่จะมีคนเห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วยกับสิ่งที่เราโพสต์
- คิดก่อนเม้น คิดก่อนโพสต์
- ไม่หว่าร้อน



เด็กๆ ต้องรู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสม



- อย่าเล่นเยอะเกินจนลืมเวลาเรียน ลืมเวลาทำการบ้าน อ่านหนังสือ
- อย่าลืมช่วยงานพ่อแม่ พูดคุยกับท่าน หากิจกรรมทำร่วมกันเพราะสถาบันครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญ

รู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ



อันตรายจากคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า

ปวดหัว



วิธีแก้

- เปลี่ยนอิริยาบถให้ผ่อนคลาย หรือพักสายตาสัก
- ก่อนนอนวางโทรศัพท์ห่างๆ ตัวเองหน่อย (อย่าวางไว้ใกล้หัว)

รู้เท่าทันเกม



สำรวจตนเองติดเกมกัน
หรือไม่







รู้เท่าทันเกม



ด้านบวก

- เกมสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพราะมีความสมจริงทั้งภาพ แสง สี และเสียง ผู้ เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมได้ ทำให้เข้าถึงอารมณ์ในเกม เกมออนไลน์ทำให้เด็กๆ มีเพื่อน ใหม่ที่ร่วมเล่นเกม ทำภารกิจในเกมร่วมกัน คลายเครียด ให้ความสนุก

ด้านลบ

- เกมอาจทำให้เกิดโทษหากเด็กเลือกเกมไม่เหมาะสม หรือ เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานเกินไป
- ปัญหาอาชญากรรม [อยากได้เงินมาจ่ายค่าเกมหรือซื้อไอเทมในเกม]

รู้เท่าทันเกม



รู้เท่าทันเนื้อหาของเกม

เลือกเกมให้เหมาะสมกับวัย

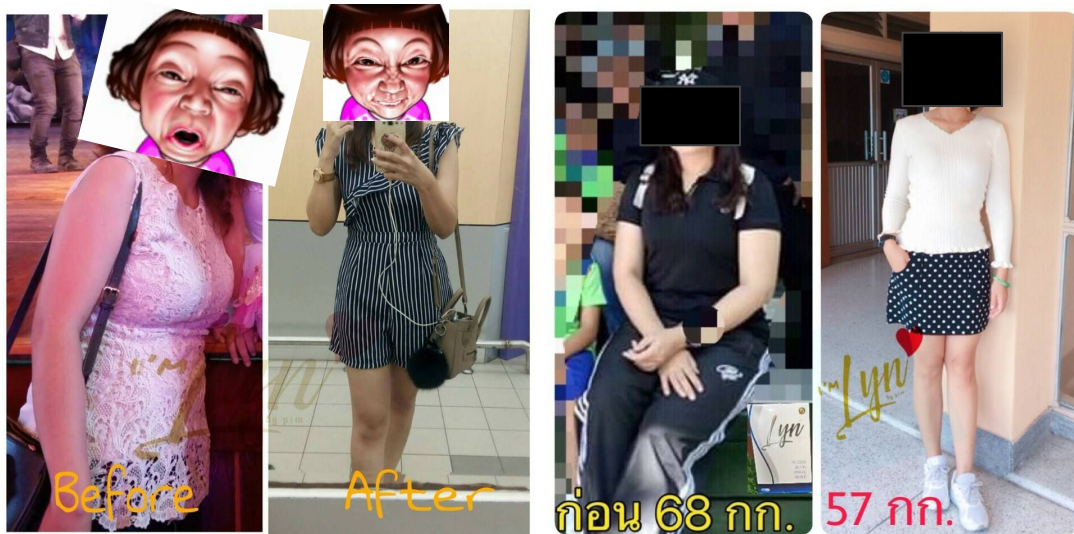
- การเล่นเกมบ่อยๆ แม้รู้ทันเนื้อหาของเกม แต่บางครั้งก็อาจติดหรือซึมซับอารมณ์ พฤติกรรมหรือบทบาทในเกมโดยไม่ได้ตั้งใจ เช่น พฤติกรรมชกต่อย ขับรถเร็ว ขโมยของ เป็นต้น



กรณีศึกษา



อยากผอมปะ ? อยากหุ่นดีปะ ? นี่เลย..



ลดเร็วลดไว ผอมได้ถาวร

บล็อก **เบิร์น**
 ไขมัน, ไขมัน, น้ำตาล คอเลสเตอรอล

เอนไซม์ **บิวท์**
 ไขมันส่วนเกิน เอนไซม์ กระชับสัดส่วน



~~โทร 12-1-05450-5-0000~~

ลดได้ใน 10 วัน ใน 2 อาทิตย์ ใน 1 เดือน ...ถถถถถ

ความจริง

หุ่อดีด้วยวิธีลัดไม่มีในโลก



การ... ทำความผิดเกี่ยวกับ... ของหมู่บ้านโลก

จับผลตักกันท์ LYN 24 ล้าน
4 ศพสังเวย

ความจริง ไม่ต้องไปกินยาอันตราย ไม่ต้องคล้อยตามโฆษณา

สูง

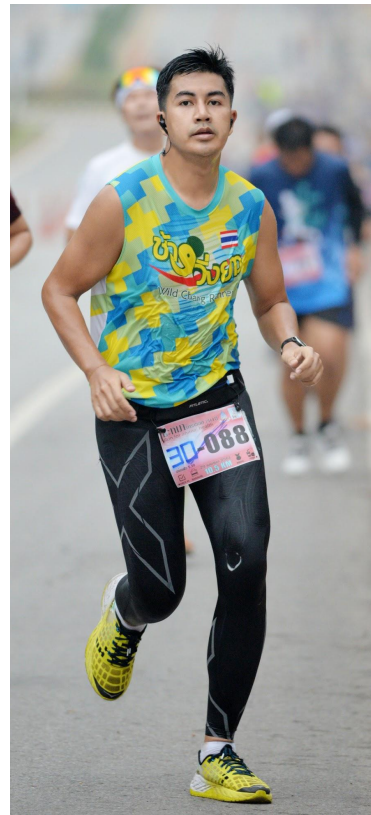
3 เดือน

หลาน





“สามาเสมอ”
แต่นี้จริงๆ

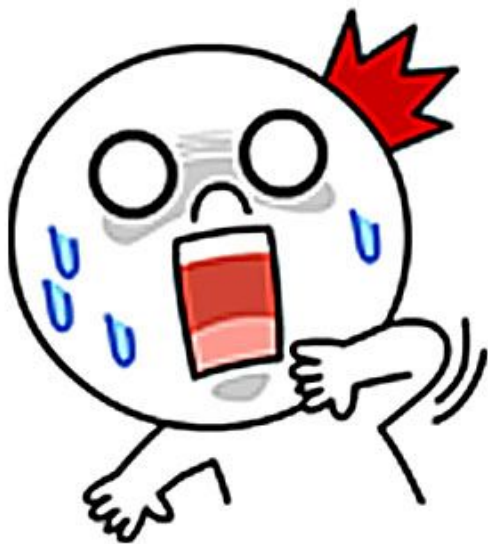


ชีวิตนี้มันโสดมาตลอด...แต่อยากเจอคนที่ใช่





อ !!
สวยแท้ !!





ผลกระทบที่เกิดขึ้นจาก
การใช้สื่อโดยการคิดไม่
รอบคอบ



added 3

new photos.

Saturday at 7:00 PM · Edited ·

ไม่รู้ว่าเป็นใคร แต่ที่เขาโหด มีกล้องตัว
จิ๋วที่ปลายรองเท้า ด้านซ้ายด้วยอะ กระโปรง
สั้นก็ระวังกันหน่อยนะ สาว ๆ @BTS Onnut





คุณเคยเห็นคนตายพูดได้มั๊ย?

คิดก่อนแชร์



คิดก่อนแชร์



แล้วอะไรควรทำไม่ควรทำ ?

เหมาะสมมั้ย ?



หลังจากนั้น...



ทุกคนดูแล้วคิดอย่างไร ?



สำรวจตนเอง
ว่าเป็นคนติดสื่อ
โซเชียลหรือ
เปล่า



**แรกๆ ให้จำกัดเวลา
ตนเองในการเล่น
เพื่อเตือนตัวเอง**

ขั้นที่ 1



ให้คนอื่นช่วยเตือน

ขั้นที่ 2



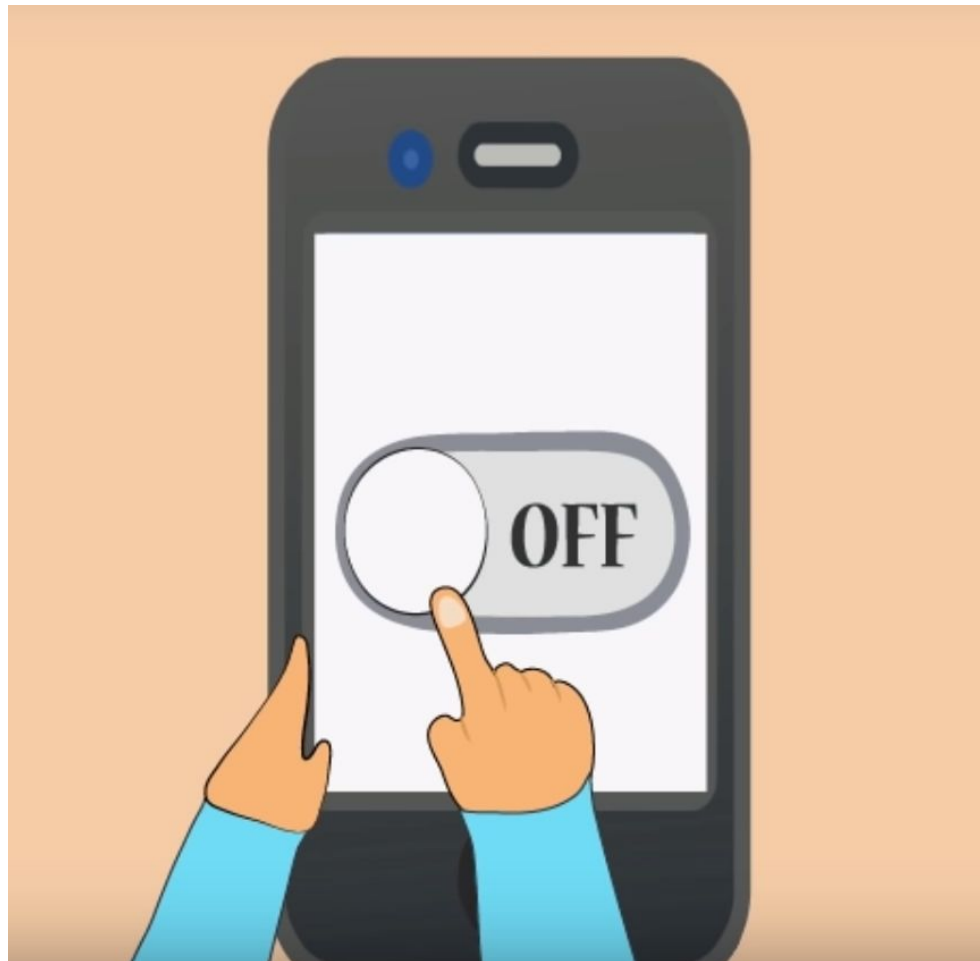
หรือ...

ประกาศให้โลกรู้ว่า
ตรูจะเล่นให้น้อยลง



ปิดการแจ้งเตือน
เตือนชะ

ขั้นที่ 3



หากิจกรรมอื่นทำ
แทนเวลาว่าง

ชั้นที่ 4



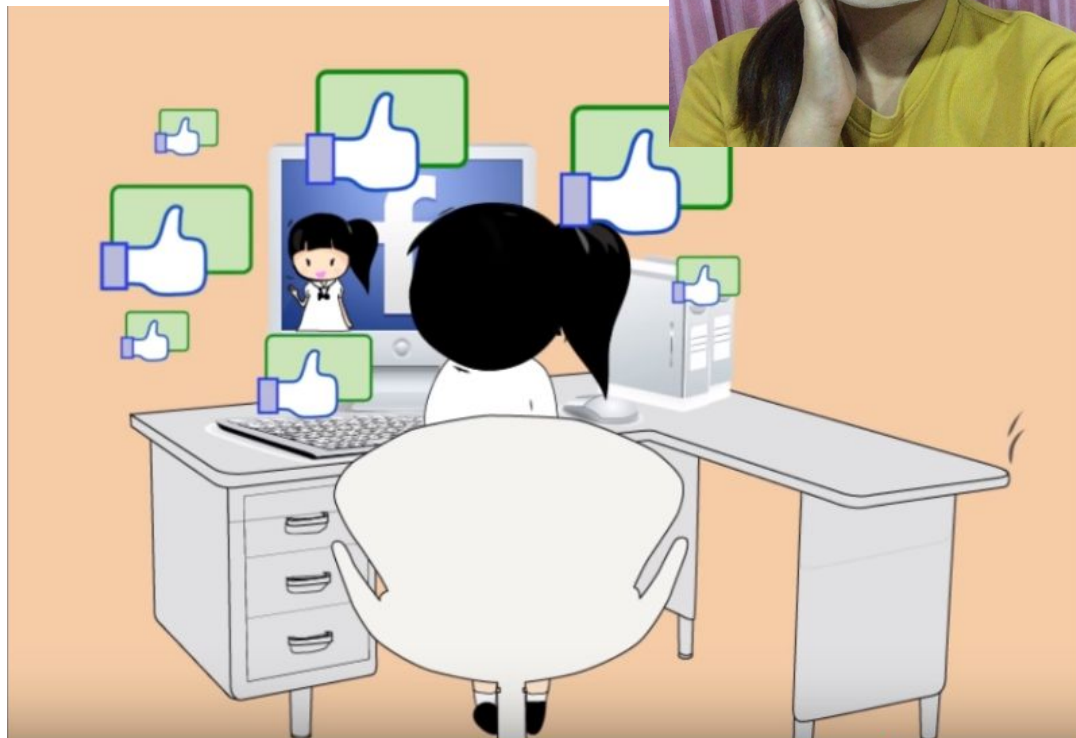
เลือกโซเชียลเน็ต
เวิร์กที่ใช้บ่อยที่สุด

ขั้นที่ 5



อย่างจ่อมากนัก

ขั้นสุดท้าย



શરૂ

T H A N K Y O U

W R A W