

Digital Literacy

โดย นางสาวธัญญลักษณ์ ชัยวรพล
นักวิชาการแผนกถ่ายภาพปฏิบัติการ

วัตถุประสงค์

๑. สามารถแยกแยะประเภทการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยวิธีต่าง ๆ รวมทั้งระบุข้อดีข้อเสียได้
๒. สามารถเข้าใจสื่อดิจิทัลชนิดต่าง ๆ รวมถึงการนำไปประยุกต์ใช้งานในปัจจุบันได้
๓. สามารถใช้ Search Engine ค้นหาข้อมูลที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ตได้

โดยสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

Digital Literacy หรือ ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมืออุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงานและการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ โดยแบ่งองค์ประกอบเป็น ๔ องค์ประกอบ ได้แก่

Module ๑ สิทธิและความรับผิดชอบ

จริยธรรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสารสนเทศจะกล่าวถึงใน ๔ ประเด็น ในลักษณะตัวย่อ PAPA คือ

๑. ความเป็นส่วนตัว (Privacy) คือ สิทธิในการควบคุมข้อมูลของตนเอง ในการเปิดเผยให้กับผู้อื่น และการละเมิดความเป็นส่วนตัว
๒. ความถูกต้อง (Accuracy) ได้แก่ ความถูกต้องขึ้นอยู่กับความถูกต้องในการบันทึกข้อมูล ต้องมีผู้รับผิดชอบในเรื่องความถูกต้อง ต้องมีกระบวนการตรวจสอบความถูกต้องก่อนการบันทึก เช่น ถ้าให้ลูกค้าป้อนข้อมูลเอง ต้องให้สิทธิในการเข้าไปตรวจสอบความถูกต้องด้วยตนเอง และข้อมูลต้องมีความทันสมัยอยู่เสมอ
๓. ความเป็นเจ้าของ (Property) สิทธิความเป็นเจ้าของ หมายถึง กรรมสิทธิในการถือครองทรัพย์สิน ที่จับต้องได้ หรืออาจเป็นทรัพย์สินทางปัญญา หรือความเป็นเจ้าของด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มักจะหมายถึงลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์
๔. การเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility) ได้แก่ การกำหนดสิทธิตามระดับการใช้งาน และป้องกันการเข้าไปดำเนินการต่างๆ กับข้อมูลของผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง

Module ๒ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล

อินเทอร์เน็ตและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยช่องทางต่าง ๆ ล้วนมีข้อดีข้อเสียของแต่ละช่องทาง ดังนั้นผู้ใช้งานควรตรวจสอบในรายละเอียดต่างๆอย่างถี่ถ้วนก่อนการใช้งาน ไม่ว่าจะเป็น การเชื่อมต่อ Wi-Fi ที่ไม่รู้จัก การเข้าเว็บไซต์ที่ไม่ปลอดภัย เพื่อให้สามารถใช้ Search Engine ค้นหาข้อมูลที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Module ๓ การสื่อสารและความสัมพันธ์ยุคดิจิทัล

การสื่อสาร คือ กระบวนการสำหรับแลกเปลี่ยนสาร รูปแบบอย่างง่ายของสาร คือ จะต้องส่งจากผู้ส่งสารหรืออุปกรณ์เข้ารหัส ไปยังผู้รับสารหรืออุปกรณ์ ถอดรหัส อาจอยู่ในรูปแบบของท่าทางสัญลักษณ์ บางอย่างอยู่ในรูปแบบของภาษา การสื่อสารเกิดจากความต้องการที่คนจะส่งข้อมูลหากัน การศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารอาจจำแนกได้หลายหมวดหมู่

การสื่อสารยุคดิจิทัล คือ กระบวนการแลกเปลี่ยนสาร โดยสารที่ถูกส่งออกไป สามารถแสดงผลได้หลายอย่างร่วมกัน ได้แก่ ภาพ เสียง และข้อความไปพร้อมกัน โดยรวมเอาระบบเทคโนโลยีของสื่อดั้งเดิมเข้ากับความก้าวหน้าของระบบ เทคโนโลยีแบบประสม (multimedia) ซึ่งได้แก่ โทรศัพท์มือถือ Line Email เป็นต้น โดยวิธีสื่อสารให้คนแต่ละช่วงวัย มีวิธีง่ายๆคือ สร้างความรู้สึกปลอดภัยที่จะพูด ตั้งต้นด้วยข้อเท็จจริงอย่าปล่อยให้เข้าใจผิด และชวนให้อีกฝ่ายเปิดใจ

Module ๔ ความปลอดภัยยุคดิจิทัล

๑. การพิสูจน์ตัวตน โดยใช้หลายปัจจัย (Multi-factor authentication) ได้แก่ รับรหัส OTP ยืนยันตัวตนด้วย ๒ อุปกรณ์
๒. ซอฟต์แวร์ที่เป็นอันตราย (Malware) คือ ซอฟต์แวร์ที่ถูกสร้างขึ้นมา เพื่อก่อเหตุประสงค์ร้ายต่อเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือเพื่อล้วงข้อมูลสำคัญไปจากผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์
๓. การโจรกรรมข้อมูล (Data Theft) ได้แก่ การ Hack ข้อมูล
๔. การป้องกันตัวเอง (Personal Protection) ได้แก่ การตั้งรหัสผ่านที่ดี การเชื่อมต่อ Wi-Fi ที่ปลอดภัย และการเข้าใช้งานเว็บไซต์ที่เข้ารหัส

Module ๕ การรู้ทันสื่อและสารสนเทศ

การรู้ทันสื่อและสารสนเทศ หมายถึงความสามารถของแต่ละบุคคลในการเข้าถึง เข้าใจ ตีความ ประเมิน และสร้างข้อมูล และสื่อในรูปแบบที่หลากหลายด้วยความตระหนักถึงผลกระทบของข้อมูลและสื่อต่างๆดังกล่าว โดยไม่ถูกครอบงำ และสามารถใช้สื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตของตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม

Module ๖ แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล

มารยาทเน็ต คือ กิริยาอาการที่พึงประพฤติปฏิบัติในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในสังคมออนไลน์ วิธีประพฤติตนที่เหมาะสม เมื่อใช้อินเทอร์เน็ต เช่น การใส่หูฟังในขณะที่เล่นเกม การไม่พิมพ์ข้อความที่อาจจะก่อให้เกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น เป็นต้น

การเอาใจใส่ผู้อื่นในยุคดิจิทัล คือ ความสามารถในการรับรู้ความอ่อนไหว และเติมเต็มความรู้สึก ความต้องการ และข้อกังวลของตนเองและผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้ ซึ่งในปัจจุบัน โซเชียลบุลลี่ หรือการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ คือ การกลั่นแกล้งกันโดยอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นได้บนโซเชียลมีเดีย แอปแชท เกมออนไลน์ และข้อความทางโทรศัพท์มือถือ โซเชียลบุลลี่เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างรอยแผล ความโกรธ หรือความอับอาย ต่อผู้ที่เป็นเป้าหมาย ดังนั้น แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล จึงเป็นเรื่องสำคัญที่บุคคลที่ใช้งานสื่อดิจิทัลจำเป็นต้องรู้

Module ๗ สุขภาพยุคดิจิทัล

โรคเสพติดดิจิทัล (Digital Addiction) หมายถึง ภาวะที่บุคคลใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต หรือวิดีโอเกม อย่างมากเกินไปจนส่งผลเสียต่อชีวิตประจำวัน ความสัมพันธ์ สุขภาพ และหน้าที่การงาน เช่น อาการออฟฟิตซินโดรม อาการนอนไม่หลับจนทำให้เป็นผลเสียต่อการทำงาน เป็นต้น

Module ๘ ดิจิทัลคอมเมิร์ซ

ดิจิทัลคอมเมิร์ซ (E-Commerce) คือ การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์การทำธุรกรรมทางเศรษฐกิจที่ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น การซื้อขายสินค้าและบริการ การโฆษณาสินค้า การโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

การตลาดดิจิทัล (Digital Marketing) คือ การสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ โฆษณา สินค้าและบริการ ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลต่างๆ เช่น การตลาดบนโปรแกรมค้นหา (Search Engine) การตลาดที่ทำผ่านอีเมล การตลาดที่ทำผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ไปสู่กลุ่มลูกค้า หรือผู้บริโภค เป็นต้น

Module ๙ กฎหมายดิจิทัล

พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ คือ พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ มีเพื่อกำหนดความผิดในการกระทำที่มี “ระบบคอมพิวเตอร์” เข้ามาเกี่ยวข้อง ปัจจุบันได้มีการแก้ไขกฎหมายหลายข้อเพื่อให้ตรงเจตนารมณ์ และรัดกุมมากขึ้น ตัวอย่างเช่น พ.ร.บ. ปี ๒๕๕๐ มาตรา ๑๑ ว่าด้วยการปลอมแปลงแหล่งที่มาและรบกวนคนอื่น มีโทษ ปรับ ๑๐๐,๐๐๐ บาท แต่ได้มีการแก้ไขกฎหมาย พ.ร.บ. ปี ๒๕๖๐ โดยเพิ่มเติมว่า การปลอมแปลงแหล่งที่มาและรบกวนคนอื่น และก่อให้เกิดความเดือดร้อนโดยไม่เปิดให้ผู้รับบอกเลิกได้ มีโทษปรับไม่เกิน ๒๐๐,๐๐๐ บาท

กฎหมายลิขสิทธิ์ ได้แบ่งประเภทของลิขสิทธิ์ไว้ ๙ แบบ ได้แก่ วรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง แพร่ภาพแพร่เสียง และงานอื่นใดในแผนกวรรณคดี วิทยาศาสตร์ และศิลปะ ซึ่งบุคคลใดได้มีการสร้างสรรค์ผลงานแม้ว่าจะไม่ได้จดทรัพย์สินทางปัญญา ยังสามารถเป็นเจ้าของผลงานได้ นับตั้งแต่มีการสร้างสรรค์ผลงาน

การนำองค์ความรู้ไปปรับใช้ในการปฏิบัติงาน

การได้ทราบถึง Digital Literacy ซึ่งองค์กรในปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนผ่านการทำงานแบบเดิม เข้าสู่การทำงานที่ใช้เทคโนโลยีและดิจิทัลเข้ามาช่วยเพิ่มมากขึ้น ดังนั้น การได้พัฒนาการเรียนรู้ในเรื่องดังกล่าว จึงสามารถนำประโยชน์ของเทคโนโลยีเหล่านี้มาใช้ในการทำงานได้ เช่น การใช้งานคอมพิวเตอร์ การใช้งาน อินเทอร์เน็ต การใช้งานเพื่อความมั่นคงปลอดภัย การใช้โปรแกรมประมวลคำ การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ การใช้โปรแกรมการนำเสนองาน การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ และการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย เป็นต้น

ประโยชน์ที่ได้รับ

ประโยชน์ต่อตนเอง

ทำให้เป็นผู้ที่มีความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และปลอดภัย

ประโยชน์ต่อองค์กร

การเรียนรู้เรื่อง Digital literacy ทำให้เกิดประโยชน์ต่อองค์กร เช่น การใช้ Search Engine ในการ สืบค้นข้อมูลจากเว็บที่มีความปลอดภัย เชื่อถือได้ การใช้โปรแกรมสำนักงานสำเร็จรูปต่างๆ การใช้งานอีเมล เพื่อติดต่อสื่อสาร และรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ รวมไปถึงไฟล์ประเภทต่างๆ ได้ตลอดเวลา

ประโยชน์ต่อสาธารณะ

เป็นตัวช่วยในการรวบรวมข้อมูลในการทำงานในรูปแบบดิจิทัล และสรุปผลเป็น Infographic เพื่อให้ สื่อสารกับประชาชนและหน่วยงานอื่นๆ ได้รวดเร็วมากขึ้น เพิ่มทางเลือก และประหยัดเวลาของประชาชน ในการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ของสสผ.

แหล่งที่มา

หลักสูตร : Digital Literacy

บรรยาย : ผศ.ดร.สุภาภรณ์ เกียรติสิน

สถาบัน/หน่วยงาน/ระบบ : OCSC Learning Portal ศูนย์การเรียนรู้ทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์แบบบูรณาการ

รูปแบบหลักสูตร : e-Learning

ช่วงเวลาการฝึกอบรม : เดือนสิงหาคม ๒๕๖๗