

เด็กกับการรู้เท่าทันดิจิทัล

Children and Digital Literacy

พีรวิชญ์ คำเจริญ¹ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ²
Pheerawit Komcharoen and Weerapong Polnigongit

บทคัดย่อ

วิวัฒนาการของเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์พกพา โทรศัพท์สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และเครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ มีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้น และเป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตของคนทั่วโลก รวมถึงประเทศไทยที่มีเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลต่าง ๆ เข้ามาอย่างแพร่หลาย และมีอิทธิพลต่อคนในสังคมทุกเพศทุกวัย รวมทั้งวัยเด็กและเยาวชนที่ถือว่าเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติ ทั้งนี้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลจึงเข้ามามีอิทธิพลกับเด็กและเยาวชนในการดำเนินชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก ซึ่งเด็กจะใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลแตกต่างจากผู้ใหญ่ ขณะที่ผู้ใหญ่หรือผู้ใกล้ชิดกับเด็กควรให้คำแนะนำในการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ และที่สำคัญควรตระหนักถึงความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) หรือที่เรียกว่า DQ ของเด็กในยุคดิจิทัล ซึ่งความฉลาดทางดิจิทัลเป็นความสามารถทางด้านสังคม อารมณ์ และสติปัญญาที่ช่วยให้บุคคลแต่ละบุคคลเผชิญกับความท้าทายและความต้องการเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล รวมถึงช่วยให้เกิดการรู้เท่าทันดิจิทัล ดังนั้นจึงควรมีการส่งเสริมการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็ก โดยเป็นการประสานความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ประกอบด้วยสถาบันครอบครัว สถานศึกษาและบุคลากรการศึกษา ภาครัฐฯ ผู้ให้บริการสื่อดิจิทัล และเครือข่ายภาคประชาสังคม เพื่อให้เด็กตระหนักถึงการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบและมีจริยธรรม รวมไปถึงไม่ตกเป็นเหยื่อหรือทาสของเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลต่อไป

คำสำคัญ : เด็กกับการรู้เท่าทันดิจิทัล / ทักษะดิจิทัล / การส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัล

Abstract

The evolution of technology, digital media, laptop computer, smartphone, tablet and other communication tools, progresses a lot. These become important for conveying life of people in the world including Thailand, where technology and various digital media flooding in. They also impact people of various sex and ages including the juvenile who are important human resources of the country. Technology and digital media then much influence their daily lives. Children usually use technology and digital media differently from the adults. At the meanwhile, the adults or persons who are closed to them should give advises how to use them safely and creatively. The most concerned is the Digital Intelligence (DQ) of the children in digital age. DQ is the social, emotional and intelligence talent that help facing the challenge, technology needs and digital media. DQ also emerges the digital literacy. Consequently, there should be collaboration with all sectors, included with family institution, education sectors, educational staffs, government sectors, digital service sectors and civil society networks,

¹ นักศึกษาปริญญาเอก สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

² รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

*บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัย เรื่อง แนวทางส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัลตามหลักการเรียนรู้แบบวาร์คสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น

to promote the children's digital literacy about the responsibility and the ethics. Moreover, they must not be the victims or the technology slaves.

Keyword : Children and Digital Literacy / Digital Literacy Skills / Digital Literacy Promote

บทนำ

สังคมไทยในยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงที่มุ่งสู่สังคมดิจิทัล ทำให้เด็กและเยาวชนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้น ส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีการแสดงพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงจากเดิม จนอาจทำให้เกิดปัญหาและความรุนแรงทางสังคมตามมาได้ (ภัทรวิภา วงศ์อนันต์นนท์, 2557) ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากเด็กและเยาวชนหมกมุ่นในการใช้สื่อดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ อินเทอร์เน็ต โปรแกรมประยุกต์ เกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ เว็บไซต์ สื่อสังคม (social media) ฯลฯ เพื่อความบันเทิงมากกว่าการแสวงหาความรู้ ดังนั้นเด็กควรมีความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันดิจิทัล ซึ่งการรู้เท่าทันดิจิทัลเป็นความสามารถเฉพาะบุคคลสำหรับการดำเนินชีวิต การเรียนรู้และการทำงานในสังคมดิจิทัล โดยการรู้เท่าทันดิจิทัลเริ่มต้นจากทักษะพื้นฐาน คือ การอ่านและการเขียน จากนั้นจึงเป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยี การเข้าใจ การวิเคราะห์ การประเมิน การสร้างสรรค์ การผลิตและการสื่อสารข้อมูลดิจิทัลไปสู่การมีส่วนร่วมและก่อให้เกิดประโยชน์กับสังคมสมัยใหม่ การศึกษา วัฒนธรรม การเมืองและเศรษฐกิจในเชิงความคิดสร้างสรรค์ รวมไปถึงการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความรับผิดชอบ และมีจริยธรรมต่อตนเองและผู้อื่น ซึ่งบทความนี้ผู้เขียนจะกล่าวถึงสถานการณ์การใช้สื่อดิจิทัลของเด็กในยุคดิจิทัล ทักษะดิจิทัลสำหรับเด็ก และการส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็ก ดังรายละเอียดต่อไปนี้

สถานการณ์การใช้สื่อดิจิทัลของเด็กในยุคดิจิทัล

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2559) ได้ทำการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยช่วงอายุ 6-14 ปี ในระหว่างปี พ.ศ. 2555 – 2559 พบว่า เด็กและเยาวชนไทยมีการใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 61.4 ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง เช่น การดาวน์โหลดข้อมูลและแอปพลิเคชันต่าง ๆ การชมภาพยนตร์ การฟังเพลง และเล่นเกม

ออนไลน์ เป็นต้น โดยมีระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 5-7 วัน ใน 1 สัปดาห์ และจะใช้ผ่านโทรศัพท์สมาร์ตโฟนมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บุษผา เมฆศรีทองคำ และ อรรยา สิงห์สงบ (2552) พบว่า เด็กอายุระหว่าง 6-9 ปี มักใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงในการเล่นเกมนอนไลน์มากที่สุด และสอดคล้องกับบัญญัติ พูนสวัสดิ์ (2559) ที่กล่าวว่าเด็กอายุ 8-9 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตตลอดเวลาในการติดต่อสื่อสารและพูดคุยกับเพื่อนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (Line) เป็นต้น ขณะที่งานวิจัยของ บุษผา ชัยสุวรรณ และ พรพรรณ ประจักษ์เนตร (2558) พบว่า เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 10-18 ปี ใช้โทรศัพท์สมาร์ตโฟน (Smartphone) สื่ออินเทอร์เน็ต และเฟซบุ๊กนานต่อเนื่องเกือบ 2 ชั่วโมง โดยไม่ลุกไปไหนและไม่ทำกิจกรรมอย่างอื่นเลย

ส่วนการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนในต่างประเทศนั้นจากการศึกษาของ Andrew (2004) พบว่า เด็กอายุระหว่าง 9 - 15 ปี มีการใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านตามลำพัง เพื่อค้นหาข้อมูลและเว็บไซต์เกมเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Gross (2004) พบว่า เยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านเป็นประจำ โดยเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสื่อสารและหาความบันเทิง เช่น การส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) การเข้าชมเว็บไซต์ และการดาวน์โหลดรูปภาพและเพลง เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กชายใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าเด็กหญิงเพื่อการเล่นเกมออนไลน์ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ NetRating Australia (2005) ศึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านของชาวออสเตรเลีย พบว่า เด็กอายุ 8 - 9 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านเป็นประจำมากกว่า 2 ปี และมักใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกมมากที่สุด สอดคล้องกับ Park (2016) กล่าวว่าเด็กในปัจจุบันจะใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง และมีระยะเวลาการเข้าถึงสื่อดิจิทัลเฉลี่ย 7 ชั่วโมงต่อวัน และนอกจากนี้งานวิจัยของ Lenhart and Madden (2007) ยังศึกษาพบว่า เยาวชนที่มีผู้ปกครองระดับการศึกษาสูงและรายได้สูงจะเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตมากกว่าผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาต่ำและรายได้ต่ำ

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่า สถานการณ์การใช้สื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชนทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศมีความคล้ายคลึงกัน กล่าวคือ เด็กและเยาวชนใช้สื่อดิจิทัลเพื่อตอบสนองความบันเทิง

ของตนเองมากกว่าการหาความรู้ ทั้งนี้สื่อดิจิทัลมีคุณประโยชน์และโทษกับผู้ใช้งาน ถ้าหากใช้สื่อดิจิทัลในทางที่ถูกวิธีจะเกิดผลดีกับผู้ใช้งาน เช่น การค้นคว้าข้อมูล การแสดงความคิดเห็นและการสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว เป็นต้น (Cho and Cheon, 2005) แต่ในทางตรงกันข้ามหากใช้สื่อดิจิทัลที่ผิดวิธีจะเกิดผลเสียกับผู้ใช้งาน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนเปิดรับเนื้อหาจากเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมและมีความรุนแรง เช่น เว็บไซต์เนื้อหาที่มีความลามกและอนาจาร คลิปวิดีโอที่มีภาพและเนื้อหาที่มีความรุนแรง เกมออนไลน์ที่เน้นความรุนแรง และการเล่นพนันออนไลน์ เป็นต้น

ข้อมูลจากกรมกิจการเด็กและเยาวชน (2556) นำเสนอเกี่ยวกับประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับสุขภาพเด็กไทยในปี พ.ศ. 2556 พบว่า กลุ่มคนที่มีอายุระหว่าง 6-25 ปี มีปัญหาการติดเกมเป็น 1 ใน 3 ของปัญหาใหญ่ในสังคมไทย และจากผลสำรวจของสถาบันเด็กและวัยรุ่นนครินทร์ กรมสุขภาพจิต พบว่าในปี พ.ศ. 2556 มีเด็กติดเกมมากถึง 2.5 ล้านคน จากเด็กและเยาวชน จำนวน 18 ล้านคน สถานการณ์ที่เกิดขึ้น จึงถือได้ว่าปัญหาเด็กติดเกมในปัจจุบันกำลังอยู่ในขั้นวิกฤตและทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น โดยพฤติกรรมของเด็กที่ติดเกมมักจะมีพฤติกรรมก้าวร้าว ขอบหนี่เรียน มีปัญหาการเรียน ตกต่ำ ไม่ชอบเข้าร่วมกิจกรรม ชอบเล่นเกมอยู่แต่ที่บ้าน มีอารมณ์แปรปรวนง่าย และติดเพื่อนมาก (วิไลภรณ์ จิรวุฒนเศรษฐ์, 2559) ในขณะที่เด็กบางรายถึงขั้นทำร้ายตนเองหรือพ่อแม่เมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม ซึ่งเด็กกลุ่มนี้ถือว่าเข้าข่ายติดเกมอย่างรุนแรง รวมถึงมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม (anti-social behavior) เช่น ชอบความรุนแรง ชอบเก็บตัวเอง และชอบหมกมุ่นอยู่กับสื่ออินเทอร์เน็ตตลอดเวลา (Tobin, 1998) จึงส่งผลต่อพัฒนาการทางสมอง รวมถึงความคิด จิตนาการและพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็ก (Griffiths, 1996) และนอกจากนี้ยังพบว่าเยาวชนที่เป็นกลุ่มนักเรียนมีพฤติกรรมเสพติดสื่ออินเทอร์เน็ตในปริมาณที่มากจนเกินไป จึงส่งผลกระทบต่อปัญหาด้านการเรียนมากที่สุด (Young, 1998)

จากปัญหาดังกล่าวจึงมีนักวิชาการและองค์กรสื่อต่างๆ ให้ความสนใจศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชนจำนวนมาก ซึ่งมีงานวิจัยจำนวนหนึ่งชี้ให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนใช้สื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิง

มากกว่าการแสวงหาความรู้ และใช้เวลาในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลมากเกินไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ (วิไลภรณ์ ทองคำบรรจง, 2553; บัญญัติ พูนสวัสดิ์, 2559; Andrew, 2004; Gross, 2004; NetRating Australia, 2005) ในขณะที่งานวิจัยของ กานต์ เชาวนนิรติศัย (2557) ได้ศึกษาผลกระทบจากการบริโภคสื่อที่มีต่อเด็กในประเทศไทย พบว่า ปัจจัยที่มีผลกระทบจากการบริโภคสื่อของเด็ก ได้แก่ (1) ปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทำให้เด็กสามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้อย่างง่าย (2) ปัจจัยด้านเนื้อหาที่ถูกนำเสนอเนื้อหาที่มีคุณภาพต่ำ และนำเสนอความรุนแรงและเรื่องเพศอย่างต่อเนื่อง และ (3) ปัจจัยด้านครอบครัว เนื่องจากขาดละเลยจากพ่อแม่และผู้ปกครอง โดยปล่อยให้เด็กบริโภคสื่อเป็นเวลานาน และขาดการดูแลเอาใจใส่บุตรหลานในการใช้เทคโนโลยีซึ่งอาจทำให้เกิดปัญหาทางสังคมต่าง ๆ ตามมา

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการใช้สื่อดิจิทัลส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ ครู ผู้ปกครอง หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนควรตระหนักถึงการใช้อินเทอร์เน็ตต่าง ๆ ด้วยวิธีการเข้าไปมีส่วนร่วมในการสื่อดิจิทัลกับเด็กมากกว่าการห้ามปรามและจำกัดเวลาในการใช้งาน ส่งผลให้เด็กและเยาวชนใช้สื่อดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น (Lee and Chae, 2007) ดังนั้นการสอนทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy skills) ให้เหมาะสมกับเด็กในแต่ละช่วงวัยจะช่วยส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลอย่างถูกวิธีและสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (2560-2564) ที่กำหนดกรอบทิศทางการพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยให้ความสำคัญกับตัวเด็กและเยาวชน รวมถึงบริบทแวดล้อมตัวเด็กและเยาวชน ได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน สังคม และสื่อในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในฐานะภาคีที่มีพลังในการพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2561) อย่างไรก็ตามเด็กคือจุดเริ่มต้นของชีวิตและเป็นหัวใจสำคัญของชาติ ดังนั้นหากได้รับการปลูกฝังการส่งเสริมทักษะดิจิทัลในวัยเด็กนั้นจะประโยชน์ต่อการใช้อินเทอร์เน็ตทั้งกับตนเองและสังคมส่วนรวม เพื่อเตรียมความพร้อมไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์แบบต่อไป

ทักษะดิจิทัลสำหรับเด็ก

ปัจจุบันเด็กยุคใหม่หรือที่เรียกว่าดิจิทัลเนทีฟ (digital natives) จะเกิดและเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้เด็กสามารถค้นหาข้อมูลจากสื่อดิจิทัลได้อย่างง่ายดาย รวมถึงสามารถเป็นผู้สร้างสื่อได้เองอีกด้วย (สุภารักษ์ จุตระกูล, 2560) ซึ่งเทคโนโลยีสมัยใหม่ไม่ได้มีบทบาทเพียงแค่อำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตและการสื่อสารของคนในสังคมเท่านั้น แต่ยังเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม มุมมอง วิธีคิด ทักษะคิด ค่านิยมทางสังคม และวัฒนธรรมของผู้ใช้อีกด้วย ทำให้เด็กในยุคดิจิทัลจึงมีมุมมองความคิดที่แตกต่างออกไป (จิตินัน บุญภาพ คอมมอน, 2556) ทั้งนี้เด็กมีวิธีการใช้งานสื่อดิจิทัลแตกต่างจากผู้ใหญ่ โดยผู้ใหญ่จะต้องให้คำแนะนำในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างถูกวิธีและเกิดประโยชน์ นอกจากนี้ผู้ใกล้ชิดกับเด็กควรตระหนักถึงความฉลาดทางดิจิทัล (digital intelligence) หรือ DQ โดยความฉลาดทางดิจิทัลเป็นชุดของความสามารถทางสังคม อารมณ์ และสติปัญญาที่ช่วยให้เด็กเผชิญกับความท้าทายกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งความสามารถเหล่านี้ประกอบด้วย 8 ทักษะดิจิทัลที่ควรสอนเด็กในยุคดิจิทัล โดยสามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังต่อไปนี้ (Park, 2016)

1) **อัตลักษณ์ดิจิทัล** (digital identity) คือ ความสามารถในการสร้าง และจัดการตัวตนออนไลน์ของผู้ใช้งาน การรับรู้ตัวบุคคลในสื่อออนไลน์และการมีส่วนร่วมในการจัดการผลกระทบที่เกิดขึ้นจากสื่อออนไลน์ ซึ่งในทักษะนี้ประกอบด้วย การเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizen) การเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ดิจิทัล (digital co-creator) และการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล (digital entrepreneur)

2) **การใช้ดิจิทัล** (digital use) คือ ความสามารถในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล รวมทั้งการควบคุมการใช้งานเพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่างชีวิตออนไลน์และออฟไลน์ และการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นผ่านชุมชนออนไลน์ ซึ่งในทักษะนี้ประกอบด้วย เวลาในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล (screen time) สุขภาวะดิจิทัล (digital health) และการมีส่วนร่วมในชุมชน (community participation)

3) **ความปลอดภัยดิจิทัล** (digital safety) คือ ความสามารถในการบริหารจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เพื่อหลีกเลี่ยงและลดความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล เช่น การถูกกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต การนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมหรือมีความรุนแรง และการเผยแพร่

ภาพอนาจารในเว็บไซต์ เป็นต้น ซึ่งในทักษะนี้ประกอบด้วย พฤติกรรมที่มีความเสี่ยง (behavioral risk) เนื้อหาที่มีความเสี่ยง (content risk) และการติดต่อที่มีความเสี่ยง (contract risk)

4) **การรักษาความปลอดภัยดิจิทัล** (digital security) คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลในการรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสมสำหรับการปกป้องข้อมูลของตนเอง และการตรวจสอบการคุกคามในโลกออนไลน์ เช่น การโจรกรรมข้อมูล และหลอกลวง เป็นต้น ซึ่งในทักษะนี้ประกอบด้วย การปกป้องรหัสผ่าน (password protection) การรักษาความปลอดภัยในอินเทอร์เน็ต (internet security) และการรักษาความปลอดภัยในโทรศัพท์เคลื่อนที่ (mobile security)

5) **ความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล** (digital emotional intelligence) คือ ความสามารถในการเอาใจใส่และเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในการใช้สื่อดิจิทัล รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีทางด้านอารมณ์และสังคมกับผู้ใช้งานออนไลน์อื่น ๆ ซึ่งในทักษะนี้ประกอบด้วย การเอาใจใส่ (empathy) การควบคุมอารมณ์ (emotional regulation) และการตระหนักถึงอารมณ์และสังคม (social and emotional awareness)

6) **การสื่อสารดิจิทัล** (digital communication) คือ ความสามารถในการสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล รวมไปถึงการไม่ทิ้งร่องรอยการกระทำต่าง ๆ ของตนเองในสื่อดิจิทัล ซึ่งในทักษะนี้ประกอบด้วย การทิ้งร่องรอยดิจิทัล (digital footprint) การสื่อสารออนไลน์ (online communication) และการร่วมมือออนไลน์ (online collaboration)

7) **การรู้เท่าทันดิจิทัล** (digital literacy) คือ ความสามารถในการค้นหา การใช้ประโยชน์ การประเมิน การสร้างเนื้อหา และการแบ่งปัน รวมถึงการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการใช้สื่อดิจิทัล ซึ่งในทักษะนี้ประกอบด้วย การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (critical thinking) การสร้างเนื้อหา (content creation) และการคิดเชิงคำนวณอย่างมีระบบ (computational thinking)

8) **สิทธิดิจิทัล** (digital rights) คือ ความสามารถในการเข้าใจ การรักษาสิทธิส่วนบุคคลตามสิทธิทางกฎหมาย รวมทั้งทรัพย์สินทางปัญญา และเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อดิจิทัล ซึ่งในทักษะนี้ประกอบด้วย ความเป็นส่วนตัว (privacy) สิทธิทรัพย์สินทางปัญญา (intellectual property rights) และเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น

(freedom of speech)

ขณะที่ สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน หรือ สสค. ได้ประมวลข้อมูลจากสภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum) เกี่ยวกับคุณลักษณะและทักษะในโลกยุคดิจิทัล หรือเรียกว่า 'ความฉลาดทางดิจิทัล' (DQ) ที่จำเป็นสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 8 ทักษะที่เด็กและเยาวชนยุคใหม่ควรเรียนรู้ในการเป็นพลเมืองโลกยุคดิจิทัล ซึ่งสามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้ (สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.), 2559)

1) **ทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง** (digital citizen identity) คือ ความสามารถในการสร้างและการจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง เช่น เด็กแสดงความสามารถพิเศษของตนเองในการร้องเพลงหรือสอนแต่งหน้าผ่านเฟซบุ๊กหรือยูทูบ เป็นต้น

2) **ทักษะการจัดการเวลาหน้าจอ** (screen time management) คือ ความสามารถในการบริหารเวลาการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล และความสามารถในใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลที่หลากหลายในเวลาเดียวกันได้ เช่น เด็กสามารถใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเพื่อการชมการ์ตูนในยูทูบ และในขณะเดียวกันใช้แท็บเล็ตเพื่อการค้นหาข้อมูล เป็นต้น

3) **ทักษะการจัดการกับการคุกคามบนโลกออนไลน์** (cyberbullying management) คือ ความสามารถในการป้องกันจากการคุกคามหรือข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด เช่น เด็กสามารถรู้เท่าทันภัยที่มาจากสื่อออนไลน์โดยไม่บอกข้อมูลส่วนตัวที่สำคัญให้กับบุคคลที่ไม่รู้จักในโลกออนไลน์ เป็นต้น

4) **ทักษะการจัดการความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์** (cybersecurity management) คือ ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์ได้ เช่น เด็กสามารถใช้รหัสผ่านในการเข้าใช้งานคอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต เพื่อการเข้าถึงข้อมูลในสื่อออนไลน์ได้ เป็นต้น

5) **ทักษะการจัดการความเป็นส่วนตัว** (privacy management) คือ ความสามารถในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว เพื่อป้องกันการถูกรบกวนจากผู้อื่น เช่น เด็กสามารถเลือกรับและปฏิเสธข้อมูลหรือเพื่อนในสื่อออนไลน์ได้ เป็นต้น

6) **ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ** (critical

thinking) คือ ความสามารถในการวิเคราะห์หรือแยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด รวมถึงข้อมูลที่มีเนื้อหาที่สร้างสรรค์และข้อมูลที่เข้าข่ายอันตรายได้ เช่น เด็กสามารถบอกประโยชน์และโทษของการชมการ์ตูนหรือเกมออนไลน์ได้ เป็นต้น

7) **ทักษะการจัดการข้อมูลที่เป็นร่องรอยบนโลกออนไลน์** (digital footprints) คือ ความสามารถในการจัดการข้อมูลที่ไม่ทิ้งร่องรอยไว้บนโลกออนไลน์ รวมทั้งการเข้าใจผลลัพธ์หรือผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งาน เช่น เด็กสามารถลบข้อมูลที่ไม่ต้องการเปิดเผยให้กับบุคคลอื่นในสื่อออนไลน์ได้ เป็นต้น

8) **ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม** (digital empathy) คือ ความสามารถในการใช้งานอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ รวมไปถึงการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมต่อตนเองและผู้อื่น เช่น เด็กสามารถแสดงความรู้สึกหรือความคิดเห็นในสื่อออนไลน์ โดยใช้ข้อความที่มีภาษาสุภาพ เป็นต้น

จากทักษะทางดิจิทัลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ปกครองหรือผู้ใกล้ชิดกับเด็กจึงควรปลูกฝังทักษะดิจิทัลเพื่อให้เด็กรับรู้ถึงประโยชน์และโทษของเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล ทั้งนี้ในปัจจุบันทักษะดิจิทัลที่เด็กควรตระหนักเป็นอย่างยิ่ง คือ ทักษะการจัดการกับการคุกคามบนโลกออนไลน์ ทักษะการจัดการความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เนื่องจากผลการวิจัยในต่างประเทศ พบว่า เด็กและเยาวชน เกือบร้อยละ 40 เคยถูกรังแกผ่านโลกออนไลน์ในหลากหลายรูปแบบ เช่น การถูกปล่อยข่าวลือให้เสียหาย การโพสต์ข้อความทำร้ายจิตใจ การถูกด่าทอด้วยถ้อยคำเหยียดหยาม การถูกข่มขู่จะทำร้ายร่างกาย และการถูกขโมยข้อมูลส่วนตัว เป็นต้น (Cyberbullying Research Center, 2015) ซึ่งผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน คือ ทำให้เด็กเกิดภาวะโรคซึมเศร้า มองคุณค่าในตัวเองต่ำ วิตกกังวลเกินไป ชอบเก็บตัวหรือแปลกแยกตัวออกจากสังคม ไม่มีสมาธิในการเรียน และในบางรายถึงขั้นเก็บกดและอาจทำร้ายร่างกายตนเองได้ ดังนั้นผู้ปกครองหรือผู้ใกล้ชิดกับเด็กควรส่งเสริมการเรียนรู้รู้เท่าทันดิจิทัลในการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเพื่อการเชื่อมต่อกับโลกนอกรั้วโรงเรียน ชุมชน และสังคมได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

การส่งเสริมการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็ก

การเรียนรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy) เป็นความ

สามารถในการใช้งานคอมพิวเตอร์เพื่อการผลิตเนื้อหา ดิจิทัลและการสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ ผ่านเทคโนโลยี สื่อดิจิทัล เช่น ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และเครือข่ายสังคม เป็นต้น (Hartley, 2011) สำหรับการดำเนินชีวิต การเรียนรู้ และการทำงานในสังคมดิจิทัล (White, 2015) และภายใต้ สิ่งแวดล้อมทางดิจิทัล (digital environment) (Summey, 2013) รวมไปถึงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การมีความรับผิดชอบและมีจริยธรรมในการใช้งาน และ หากผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลจะส่งผล ให้สามารถใช้งานได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ (Hobbs and Moore, 2013) ทั้งนี้ ผู้เขียนสามารถแบ่งการส่งเสริม การเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็กตามระดับผู้มีส่วน เกี่ยวข้อง ดังนี้

1) ระดับครอบครัว

บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องของการส่งเสริมการเรียนรู้ การรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็กในระดับครอบครัว คือ ผู้ปกครองหรือพ่อแม่ โดยผู้ปกครองควรสร้างทักษะให้เด็ก รู้จักใช้สื่อดิจิทัลอย่างเกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ เพื่อ เติบโตไปเป็นพลเมืองที่ดีในยุคดิจิทัลต่อไปภายใต้กรอบ ของการรู้เท่าทันดิจิทัล (สุภารักษ์ จุฑระกุล, 2560) โดย ผู้ปกครองควรแนะนำการใช้สื่อดิจิทัลแก่เด็กและเยาวชน อย่างใกล้ชิดและเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเด็ก ด้วยการปลูกฝัง อบรม ส่งเสริมและถ่ายทอดความคิดใน การใช้งานสื่อดิจิทัลให้กับเด็กในเชิงประจักษ์ (บุญเสริม หุตะแพทย์ และคณะ, 2550 ; วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ, 2554 ; นิตยา วงษ์ใหญ่, 2560) รวมถึง การสร้างแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมในการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการใช้งานสื่อดิจิทัลอย่างถูกวิธีของเด็ก (Hobb and Moors, 2013) และควรสอนเด็กให้เข้าใจ ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล รวมถึงความสามารถในการ เลือกเครื่องมือดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมสำหรับการใช้งาน การสร้างสรรค์และการผลิตสื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (White, 2015) ทั้งนี้ผู้ปกครองควรเอาใจใส่บุตรหลาน และส่งเสริมการทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว เพื่อให้ เกิดความสัมพันธ์อันแน่นแฟ้น และเป็นภูมิคุ้มกันให้เด็ก ไม่ตกเป็นทาสของเทคโนโลยี (วิไลภรณ์ จิรวัดนเศรษฐ์, 2559) ในขณะที่แนวปฏิบัติในการแก้ไขปัญหาเยาวชนเข้า ถึงภาพและเสียงที่ไม่เหมาะสมของครอบครัวในต่างประเทศ ได้แก่ ประเทศสหราชอาณาจักร สหรัฐอเมริกา และ ออสเตรเลีย มีมาตรการ คือ การจัดอบรมให้ความรู้กับ ผู้ปกครองในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

เพื่อนำไปสอนบุตรหลานของตนเอง (มนวิภา วงรุจิระ, 2561)

2) ระดับสถานศึกษาและบุคลากรทางการศึกษา

ผู้บริหารสถาบันศึกษาควรกำหนดนโยบายและส่งเสริมให้มีการนำหลักสูตรการรู้เท่าทันดิจิทัลให้กับนักเรียน โดยบรรจุไว้ในแผนการจัดการศึกษาของโรงเรียนให้มีการ นำหลักสูตรไปใช้กับนักเรียน เช่น ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา เป็นต้น (พีระ จิระโสภณ และคณะ, 2559) และควรมีการจัดหลักสูตรการส่งเสริม การเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลที่มุ่งเน้นการนำหลักสูตร ไปใช้เพื่อป้องกันปัญหามากกว่าการมุ่งแก้ปัญหา ดังนั้น หลักสูตรการรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับนักเรียนควรเป็น การเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้กับผู้เรียน โดยสถาบัน การศึกษาควรส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ให้ นักเรียน (ปัทิตตา รอดประพันธ์ วิเชียร อ่างใสตติสกุล และสายฝน วิบูลรังสรรค์, 2559) ทั้งนี้สถาบันการ ศึกษาควรมีการส่งเสริมกิจกรรมการรู้เท่าทันดิจิทัล สำหรับนักเรียน เช่น การตั้งชมรมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เพื่อเชื่อมโยงความรู้ของสถาบันการศึกษาไปยังชุมชน ทั้งในเมืองและนอกเมือง (วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และ คณะ, 2554) รวมทั้งควรให้ความสำคัญในการฝึกอบรมครู (training for trainers) ให้สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ เท่าทันสื่อในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้อง กับผู้เรียน (อุลธิษา ครุฑเสนา, 2556) ในขณะที่การส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาในระดับการรู้เท่าทันดิจิทัลของเด็กนั้น อาจจัดในรูปแบบของโครงการหรือกิจกรรมเพื่อให้นักเรียน สามารถเกิดความเชื่อมั่นในความสามารถทางทักษะดิจิทัล ของตนเอง (สุรเกียรติ ธาดาวัฒนาวิทย์, 2555)

3) ระดับกระทรวงและหน่วยงานราชการ

กระทรวงศึกษาธิการควรกำหนดเป็นนโยบายเกี่ยวกับการ สร้างหลักสูตรการรู้เท่าทันดิจิทัล เพื่อใช้แนวทางการ ส่งเสริมการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็ก และเยาวชนของประเทศไทย (พีระ จิระโสภณ และ คณะ, 2559) และหน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้องควรมี การจัดตั้งคณะทำงานรณรงค์การเผยแพร่ความรู้ การรู้เท่าทันดิจิทัลในระดับประเทศ เพื่อเป็นการสร้าง และเชื่อมโยงเครือข่ายกับองค์กรวิชาชีพในการจัดหา วิทยากร การจัดอบรมและสัมมนา เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ รวมถึงงบประมาณสนับสนุนในการผลิต ชุดสื่อเพื่อการสอน งานวิจัย หรือกิจกรรมอื่น ๆ ที่ เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันดิจิทัล และสามารถเชื่อมโยงกับ หน่วยงานของรัฐบาล (วรวิทย์ ครุจิต และฉัตรฉวี คงดี,

2551) รวมไปถึงการเสนอแนะเชิงนโยบายให้กับสถาบันการศึกษาว่าควรมีการบรรจุเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อในยุคดิจิทัลไปในทุกหลักสูตรและทุกระดับชั้นเพื่อให้เด็กและเยาวชนใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมและสร้างสรรค์ (บุษผา เมฆศรีทองคำ และอรธยา สิงห์สงบ, 2552)

4) ระดับผู้ให้บริการสื่อดิจิทัล

การส่งเสริมการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็กในส่วนใหญ่ผู้ให้บริการสื่อดิจิทัลนั้น ควรผลิตและเผยแพร่เนื้อหาในสื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งผู้ให้บริการสื่อดิจิทัลควรเป็นตัวกลางระหว่างภาคราชการกับภาคประชาชนในการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัล (พีระ จิระโสภณ และคณะ, 2559) และผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลควรตรวจสอบเนื้อหาด้วยตนเองก่อนการใช้งาน รวมถึงการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาอย่างละเอียดรอบคอบ (พนม คล้ายยา, 2559) ทั้งนี้ควรมีกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัลและความคล่องในสื่อ (digital fluency) เพื่อช่วยกระตุ้นให้กลุ่มเด็กและเยาวชนมีความสามารถที่กำหนดความรู้ ทักษะและทัศนคติที่จำเป็นในการใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย (บุหงา ชัยสุวรรณ และพรพรรณ ประจักษ์เนตร, 2558) ดังนั้นผู้ให้บริการสื่อดิจิทัลควรผลิตเนื้อหาที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์กับเด็กและเยาวชน

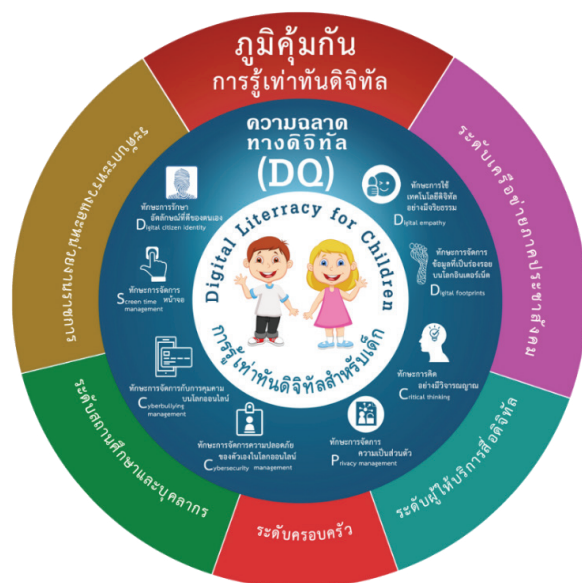
5) ระดับเครือข่ายภาคประชาสังคม

เครือข่ายภาคประชาสังคมในการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็กในประเทศไทย ดังเช่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สถาบันสื่อ เด็กและเยาวชน (สสย.) และกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (Thai media fund) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสื่อดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่งมีส่วนช่วยผลักดันในโครงการและกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการให้ทุนวิจัย การจัดอบรม การจัดสัมมนา การจัดกิจกรรม การจัดนิทรรศการ การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น โปสเตอร์ แผ่นพับ คู่มือและหนังสือ การผลิตสื่อมัลติมีเดีย เช่น วิดีโอ การผลิตสื่อออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ และอินโฟกราฟฟิก เป็นต้น ส่วนเครือข่ายภาคประชาสังคมในการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็กในต่างประเทศ ตัวอย่างเช่น ประเทศสหราชอาณาจักร สหรัฐอเมริกา และออสเตรเลีย มีการจัดตั้งมูลนิธิ สมาคม และเครือข่ายภาคประชาสังคมที่ไม่แสวงหาผลกำไร ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อป้องกันเด็กเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

ผ่านสื่อดิจิทัลและสื่อใหม่ (มนวิภาจรรุจิระ, 2561)

จากข้อมูลทีกล่าวนมาข้างต้นสรุปได้ว่าการส่งเสริมการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็กประกอบด้วย การมีส่วนร่วมของหลายภาคส่วน ได้แก่ ครอบครัว สถานศึกษาและบุคลากรทางการศึกษา ภาคราชการ ผู้ให้บริการสื่อดิจิทัล และเครือข่ายภาคประชาสังคม ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลเป็นอย่างมาก เพราะมีส่วนในการผลักดันให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และการป้องกันการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในสื่อดิจิทัลของเด็ก โดยการส่งเสริมการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลควรสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก เนื่องจากเด็กแต่ละช่วงอายุจะมีลักษณะทางร่างกายและบุคลิกภาพที่ต่างกัน ไป รวมถึงเด็กสามารถนำความรู้ไปปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้จริง ดังตัวอย่างเช่นในประเทศอังกฤษ มีการสอนการใช้สื่อดิจิทัลกับเด็กอายุ 5-8 ปี ดังนี้ เด็กอายุ 5 ปีสอนการสร้างพาสเวิร์ดในการใช้งานสื่อดิจิทัล เด็กอายุ 6 ปีมีการให้ความรู้เกี่ยวกับการถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ส่วนเด็กอายุ 7 ปีมีการให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ (digital rights) ในการใช้งานสื่อดิจิทัล และเด็กอายุ 8 ปี มีการให้ความรู้เกี่ยวกับการไม่ทิ้งร่องรอยในสื่อออนไลน์ รวมไปถึงการสอนให้มีความรับผิดชอบและมีจริยธรรมในการใช้งานสื่อดิจิทัล เป็นต้น

ทั้งนี้จากทักษะดิจิทัลสำหรับเด็ก และการส่งเสริมการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็ก ผู้เขียนสรุปการสร้างภูมิคุ้มกันการรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็กได้ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 ภูมิคุ้มกันการรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็ก
ที่มา : ผู้เขียน

สรุป

สถานการณ์การใช้สื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชนทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศมีการใช้งานเพิ่มขึ้น ในขณะที่มีการใช้ประโยชน์สื่อดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกในด้านการสื่อสาร ด้านการศึกษา ด้านความบันเทิง และด้านอื่น ๆ แต่หากผู้ใช้งานไม่รู้เท่าทัน (illiteracy) หรือขาดทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล หรือใช้สื่อดิจิทัลในทางที่ไม่ถูกต้องและไม่สร้างสรรค์จะส่งผลเสียต่อตัวผู้ใช้งาน อาจก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมต่าง ๆ ตามมา เช่น การถูกหลอกลวงในสื่อออนไลน์ การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ การติดการพนันออนไลน์ การเสพติดเกมออนไลน์ ฯลฯ ซึ่งปัญหาเหล่านี้ล้วนส่งผลให้เด็กขาดความรู้ ความเข้าใจ รวมถึงทักษะการใช้งานสื่อดิจิทัลอย่างถูกวิธี และสร้างสรรค์ เนื่องจากขาดการดูแลเอาใจใส่เลี้ยงดู การอบรมและให้คำแนะนำการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยจากผู้ปกครองหรือผู้ใกล้ชิด ดังนั้นจึงควรมีการสอนทักษะดิจิทัลสำหรับเด็กในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย ทักษะการรักษอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ทักษะการจัดการเวลาหน้าจอ ทักษะการจัดการกับการคุกคามบนโลกออนไลน์ ทักษะการจัดการความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ทักษะการจัดการความเป็นส่วนตัว ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการจัดการข้อมูลที่เป็นร่องรอยบนโลกออนไลน์ และทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม ทั้งนี้ผู้ใกล้ชิดกับเด็กควรสอนบุตรหลานให้มีความประพฤติดีในโลก

ออนไลน์ คอยสอดส่องหรือกำกับการใช้งานสื่อดิจิทัล เพื่อลดความเสี่ยงในการถูกกลั่นแกล้งหรือล้อเลียน มีการพูดคุยกับเด็กเกี่ยวกับเรื่องโลกออนไลน์อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เด็กเปิดอกเปิดใจเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น และหมั่นสังเกตพฤติกรรมของเด็กในการแสดงออกในโลกออนไลน์เป็นประจำ นอกจากนี้ในต่างประเทศยังมีการสร้างนวัตกรรมผ่านแอปพลิเคชันในการจัดการปัญหาการรังแกผ่านโลกออนไลน์ ได้แก่ แอปพลิเคชัน ReThink และ StopIt ส่วนในประเทศไทยมีการพัฒนาแอปพลิเคชัน “Media Watch ฝ่าสื่อ” เพื่อใช้ในการติดตาม ตรวจสอบ แจ้งเตือน ร้องเรียน ฝ่าระวัง และแอปพลิเคชัน “KidsDee” เพื่อการคัดกรองสื่อออนไลน์สำหรับเด็กวัย 2-6 ขวบ ในการช่วยแก้ปัญหาการดูวิดีโอที่ไม่เหมาะสมผ่านอินเทอร์เน็ต รวมถึงระบบประเมินเนื้อหารายการโทรทัศน์ “มองทีวีเด็ก ดอทคอม” (MongTVDee.com) เพื่อการฝ่าระวังเนื้อหา รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน ในขณะที่การส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็กควรมีความเกี่ยวข้องกับสถาบันครอบครัว สถานศึกษาและบุคลากรทางการศึกษา ภาคราชการ ผู้ให้บริการสื่อดิจิทัล และเครือข่ายภาคประชาสังคม ซึ่งทำงานแบบประสานความร่วมมือและร่วมใจในการขับเคลื่อนและสร้างภูมิคุ้มกันในการรู้เท่าทันดิจิทัลให้กับเด็กและเยาวชนของประเทศ เพื่อให้เด็กและเยาวชนเติบโตเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศชาติสืบต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2556). การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2560, จาก http://www.dcy.go.th/webnew/upload/news/news_th

_____. (2561). ร่างแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2564. สืบค้นเมื่อ 20 เมษายน 2561, จาก http://dcy.go.th/webnew/main/news_view.php?id=1492&type=12

กานต์ เชาวน์นริตติศัย. (2557). ผลกระทบจากการบริโภคสื่อที่มีต่อเด็ก. ในการประชุมวิชาการ ปัญญาภิวัฒน์ ครั้งที่ 4 วันที่ 9 พฤษภาคม 2557. กรุงเทพฯ: สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์.

จิตินัน บุญภาพ คอมมอน. (2556). บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคม และอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย ฤทธิกิจบัณฑิต.

- นิตยา วงษ์ใหญ่. (2560). แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ. วารสาร Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ. 10(2): 1630-1642.
- บุญเสริม หุตะแพทย์ และคณะ. (2550). สื่อและความรุนแรงจากสื่อต่อเด็กและเยาวชนไทย. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- บุปผา เมฆศรีทองคำ และอรยา สิงห์สงบ. (2552). สภาพการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- บัญญัติ พูนสวัสดิ์. (2559). Digital Natives นักเรียนยุคดิจิทัลกับห้องเรียนบน M-Learning. สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มกราคม 2561, จาก [http://www.digitalagemag.com/digital-natives-นักเรียนยุคดิจิทัล-กับห้องเรียนบน -m-learning/](http://www.digitalagemag.com/digital-natives-นักเรียนยุคดิจิทัล-กับห้องเรียนบน-m-learning/)
- บุหงา ชัยสุวรรณ และพรพรรณ ประจักษ์เนตร. (2558). พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของวัยรุ่นอายุระหว่าง 10-19 ปี. วารสารการสื่อสารและการจัดการ. 1(1): 31-57.
- ปัทมา รอดประพันธ์ วิเชียร อ่างโสดิสิกกุล และสายฝน วิบูลรังสรรค์. (2559). การพัฒนาหลักสูตรเยาวชนรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. 18(4): 156-170.
- พนม คลีฉายา. (2559). การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- พีระ จิระโสภณ และคณะ. (2559). ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์. (2557). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน. วารสารพยาบาลทหารบก. 15(2): 173-178.
- มนวิภา วงษ์จรัส. (2561). แนวทางป้องกันเด็กจากการบริโภคเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมผ่านสื่อใหม่ : บทเรียนจากต่างประเทศ. วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์. 21(2): 66-75.
- วรรษัญญ์ ครูจิต และฉัตรฉวี คงดี. (2551). การสำรวจการเรียนการสอนความรู้เท่าทันสื่อในสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ. (2554). ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. สืบค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2560, จาก <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/jbst/article/view/1577>
- วิไลภรณ์ จิรวัดนเศรษฐ์. (2559). เด็กยุคดิจิทัลภายใต้สังคมแห่งสื่อออนไลน์และการเรียนรู้ทางสังคม. JOURNAL OF EDUCATION FUTUROLOGY. 1(1): 1-10.
- สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.). (2559). ความฉลาดทางดิจิทัล(Digital Intelligence: DQ) ที่จำเป็นสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21. สืบค้นเมื่อ 6 เมษายน 2560, จาก <http://www.qif.or.th/Home/Contents/1137>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). การมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2559. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2560, จาก http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ictth_exc_59.pdf
- สุภารักษ์ จุตระกูล. (2560). ครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ของดิจิทัลเนทีฟ. Journal of Management Science Chiangrai Rajabhat University. 11(1): 131-150.
- สุรเกียรติ์ ธาดาวัฒนาวิทย์. (2555). การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4-6: การวิเคราะห์ความไม่แปรเปลี่ยนระหว่างสังกัด. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิธีวิทยาการศึกษาศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- อุลิชชา ครุฑะเสน. (2556). **แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน**. วิทยานิพนธ์การจัดการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการสื่อสาร มหาวิทยาลัยราชภัฏ สวนดุสิต.
- Andrew, C. (2004). **How children use the internet**. Retrieved September 5, 2015, from <http://netconsummerc.org>
- Cho, H. J. and Cheon, H. J. (2005). **Children exposure to negative internet content: Effects of family context**. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. 49(4): 488-509.
- Cyberbullying Research Center. (2015). **2015 Cyberbullying Data**. Retrieved March 1, 2017 from <http://cyberbullying.org/2015-data>
- Griffiths, M. (1996). **Computer game playing in children and adolescents**. London: National Children Bureau.
- Gross, E. F. (2004). **Adolescent internet use: What we expect, what teens report**. Retrieved March 10, 2017, from http://www.cdmc.ucla.edu/Research_files/sdarticle.pdf
- Hartley, S. (2011). **Communication, cultural and media studies: the key concepts**. Oxford: Routledge.
- Hobbs, R. and Moore, D. C. (2013). **Discovering media literacy: teaching digital media and popular culture in elementary school**. California: SAGE Publications.
- Lee, S. and Chae, Y. (2007). **Childrens internet use in a family context: influence on family relationships and parental mediation**. *CyberPsychology & Behavior*. 10(5): 640-644.
- Lenhart, A. and Madden, M. (2007). **Teens, privacy & online social networks how teens manage their online identities and personal information in the age of MySpace**. Retrieved December 2, 2017, from http://www.pewinternet.org/files/oldmedia/Files/Reports/2007/PIP_Teens_Privacy_SNS_Report_Final.pdf.pdf
- NetReting Australia. (2005). **Internet use in Australian Home**. Retrieved June 2, 2017, from <http://www.kidonline@home>
- Park, Y. (2016). **8 digital skills we must teach our children**. Retrieved August 20, 2017, from <https://www.weforum.org/agenda/2016/06/8-digital-skills-we-must-teach-our-children>
- Summey, D. C. (2013). **Developing digital literacies a framework for professional learning**. California: SAGE Publications.
- Tobin, J. (1998). **"An American Otaku"**. in J. Sefiton-Green (ed.), *Digital Diversions: Youth Culture in the age of multimedia*. London: UCL Press.
- White, J. (2015). **Digital literacy skills for FE teachers**. London: SAGE Publications.
- Young, K. S. (1998). **Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder**. *CyberPsychology & Behavior*. 1(1): 237-244