



บทที่ 3 พลเมืองดิจิทัล

รายวิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



หัวข้อ



3.1

การเป็นพลเมืองดิจิทัล

3.2

การป้องกันตนเองและผู้อื่น

3.3

กฎหมายและมารยาทในสังคมดิจิทัล



วัตถุประสงค์



เมื่อเรียนจบบทนี้แล้ว นักเรียนสามารถ



1. อธิบายถึงลักษณะอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
2. วิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงของอาชีพที่จะต้องปรับตัวในอนาคต
3. ตระหนักถึงความสำคัญของเทคโนโลยีกับอาชีพ

ในชีวิตประจำวันของนักเรียน
มีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลอะไรบ้าง
และใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลนั้นอย่างไร ?



ชมวีดิทัศน์ เรื่อง ทัน Tech ตอนที่ 49 พลเมืองยุคดิจิทัล



<https://youtu.be/u9ASzo-m2qo>

ชมวิดีโอ เรื่อง Digital Native - พลเมืองดิจิทัล



<https://youtu.be/NbjF3Ei-WNs>

ชมวีดิทัศน์ เรื่อง พลเมืองดิจิทัล



<https://youtu.be/Xi8O6dlxPzY>



ชวนคิด

การเป็นพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่
ควรมีคุณลักษณะอย่างไร ?





3.1 การเป็นพลเมืองดิจิทัล



SAVY

มีความรู้ทางเทคโนโลยี
และการแบ่งปันความรู้
ให้ผู้อื่น

SAFE

ป้องกันตนเอง
และผู้อื่น

SOCIAL

การเคารพตนเองและผู้อื่น
ในสังคมออนไลน์

3.1 การเป็นพลเมืองดิจิทัล

3.1.1 การรู้ดิจิทัล

3.1.2 การมีทักษะทางการสื่อสาร

3.1.3 การซื้อขายสินค้าออนไลน์



3.2 การป้องกันตนเองและผู้อื่น



○ ความเป็นส่วนตัว

○ สิทธิและความรับผิดชอบ

○ สุขภาพกับการใช้งานเทคโนโลยี

เมื่อผู้เรียนเป็นพลเมืองดิจิทัลแล้ว
ผู้เรียนอาจจะต้องประสบกับภัยจากสังคมออนไลน์อย่างไรบ้าง ?

ชมวีดิทัศน์ เรื่อง เข้าสู่คอมพิวเตอร์ออนไลน์อย่างปลอดภัยสไตล์พังก์



<https://youtu.be/9ITCQ67274Q>

ชมวีดิทัศน์ เรื่อง "Cyberbullying" ภัยคุกคามยุคสังคมออนไลน์



<https://youtu.be/ZosESE-5N48>

ชมวีดิทัศน์ เรื่อง ภัยคุกคามเด็ก-เยาวชนจากสื่อสังคมออนไลน์



<https://youtu.be/HhMfUmT3EHU>



3.3 กฎหมายและมารยาทในสังคมดิจิทัล



----- 01 การเข้าถึงและการร่วมตัดสินใจ

กฎหมายและมารยาท ในสังคมดิจิทัล



----- 02 เสรีภาพในการ
แสดงออก

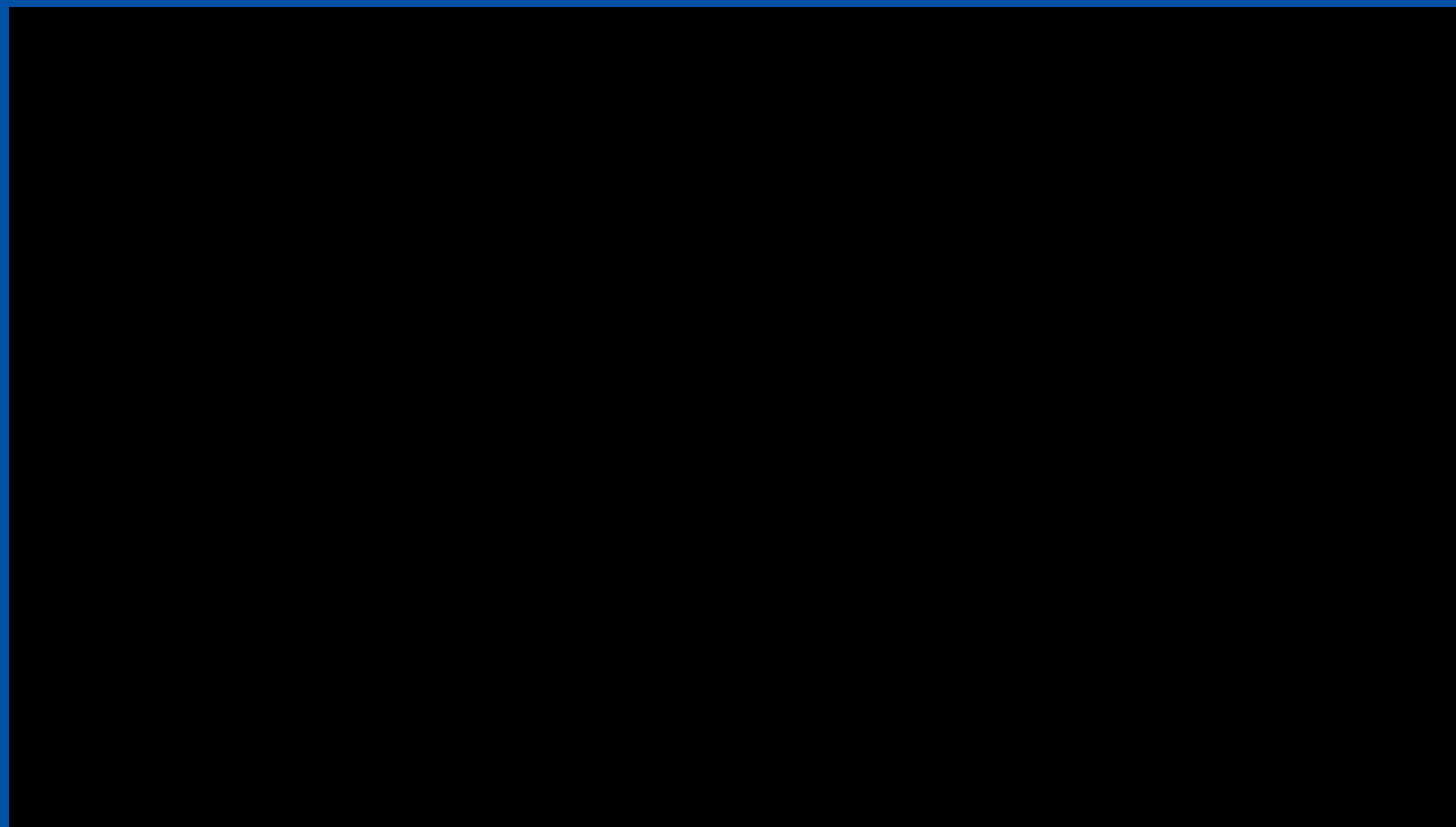


----- 03 กฎหมายดิจิทัล



การปฏิบัติตนให้ปลอดภัยจากภัยคุกคามในสังคมออนไลน์ นอกจาก
จะมี IQ ความฉลาดทางเชาว์ปัญญา และ EQ ความฉลาดทางอารมณ์แล้ว
ผู้เรียนจะต้องมี DQ ความฉลาดทางดิจิทัลด้วย

ชมวีดิทัศน์เรื่อง “DQ : ความฉลาดทางดิจิทัล”



<https://youtu.be/1lwZLH82PYM>



กิจกรรมที่ 7.1 เส้นทางการเป็นพลเมืองดิจิทัล

กิจกรรมที่ 7.1 เส้นทางการเป็นพลเมืองดิจิทัล



ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 - 6 คน



กิจกรรมที่ 7.1 เส้นทางกำรเป็นพลเมืองดิจิทัล



กติกา

- ผู้เล่นจะต้องเดินทางตามเส้นทาง ไปยังจุดหมายเพื่อเป็นพลเมืองดิจิทัล
- ในแต่ละรอบผู้เล่นจะต้องผลัดกันเดิน
- ก่อนการเดินทุกครั้งผู้เล่นแต่ละคนจะต้องหยิบ “บัตรคำถาม” จากกอง และตอบคำถามที่อยู่ภายในบัตรคำถามนั้นว่าเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือไม่



กิจกรรมที่ 7.1 เส้นทางการเป็นพลเมืองดิจิทัล



กติกา

- คณะลูกขุนทั้ง 3 คน จะตัดสินคำตอบ หากคณะลูกขุนเห็นด้วยอย่างน้อย 2 ใน 3 คน จะถือว่าผู้เล่นตอบคำถามถูกต้อง และให้ทอยลูกเต๋า เพื่อสุ่มจำนวนช่องในการเดิน
- แต่หากคณะลูกขุนไม่เห็นด้วยอย่างน้อย 2 ใน 3 จะไม่สามารถทอยลูกเต๋า เพื่อสุ่มจำนวนช่องในการเดินของรอบนั้นๆ ได้

กิจกรรมที่ 7.1 เส้นทางการเป็นพลเมืองดิจิทัล



กติกา

ผู้เล่นคนใดเดินทางถึงจุดหมายเป็นคนแรก

จะถือว่าเป็นผู้ชนะ 



กิจกรรมที่ 8.1 จริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ใกล้ตัว

กิจกรรมที่ 8.1 จริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ใกล้ตัว



1. ให้นักเรียนศึกษากฎหมายการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และวิเคราะห์ฐานความผิดลงในตาราง
2. พิจารณาสถานการณ์ และตอบคำถาม
3. พิจารณาประเด็นต่าง ๆ แล้วตอบคำถาม

