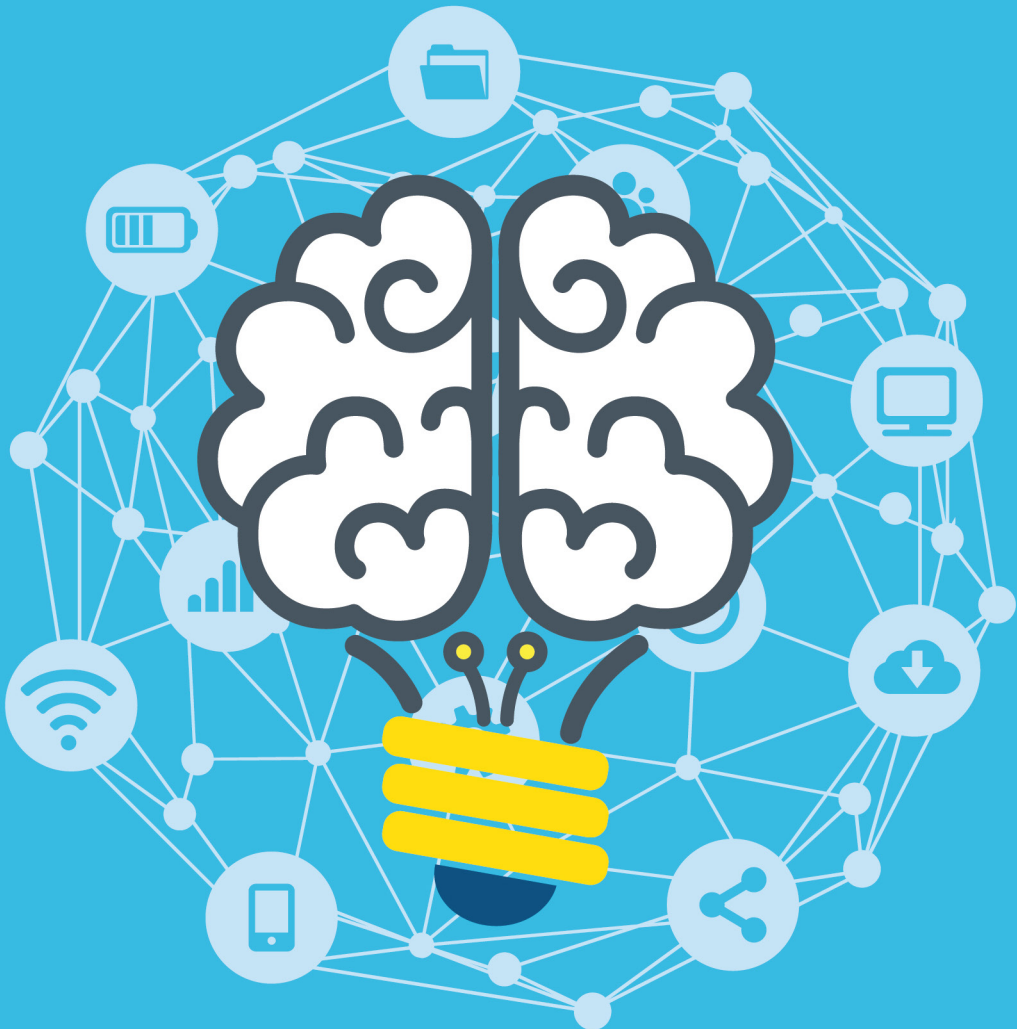


# ความฉลาด ทางดิจิทัล

(DQ Digital Intelligence)





# ความฉลาด ทางดิจิทัล

## (DQ Digital Intelligence)

### ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence) คืออะไร

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence Quotient) คือ กลุ่มความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้คนคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทัศนคติและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์

ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นผลมาจากศึกษาและพัฒนาของ DQ institute หน่วยงานที่เกิดจากความร่วมมือกันของภาครัฐและเอกชนทั่วโลกประสานงานร่วมกับ เวลด์อีโคโนมิกฟอรัม (World Economic Forum) ที่มุ่งมั่นให้เด็กๆ ทุกประเทศได้รับการศึกษาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพและใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ อย่างไรก็ตาม ระดับทักษะความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กไทยตามรายงาน DQ report 2018 ยังอยู่ในระดับต่ำอยู่ ทั้งนี้เนื่องจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ดีป้า) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ และ DQ Institute ร่วมกันทำโครงการ #DQEveryChild โดยศึกษาเด็กไทยอายุ 8-12 ปี ทั่วประเทศ 1,300 คน ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ DQ Screen Time Test ชุดเดียวกับกับเด็กประเทศอื่นๆ รวมกลุ่มตัวอย่างทั่วโลกทั้งสิ้น 37,967 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กไทยมีความเสี่ยงจากภัยออนไลน์ถึง 60% ในขณะที่ค่าเฉลี่ยของการศึกษาครั้งนี้อยู่ที่ 56% (จาก 29 ประเทศทั่วโลก) ภัยออนไลน์ที่พบจากการศึกษาชุดนี้ประกอบไปด้วย การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์, ถูกล่อลวงออกไปพบคนแปลกหน้าจากสื่อสังคมออนไลน์, ปัญหาการเล่นเกม เด็กติดเกม, ปัญหาการเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร, ความโหดร้ายหรือวิดีโอที่ขู่ข่มขู่อาชญากรรมเพศ และพูดคุยเรื่องเพศกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ ดังนั้น ทักษะความฉลาดทางดิจิทัลจึงควรที่จะถูกนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพและความสามารถของเยาวชนไทย

# ทำไมต้องเพิ่มทักษะ ความฉลาดทางดิจิทัล

เด็กๆ และเยาวชนในยุคไอทีเติบโตมาพร้อมกับอุปกรณ์ดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต ด้วยลักษณะการสื่อสารที่รวดเร็ว อีสาระ ไร้พรมแดน และไม่เห็นหน้าของอีกฝ่าย ทำให้การรับรู้และการใช้ชีวิตของเด็กๆ ใหม่นั้นมีลักษณะที่แตกต่างจากเจนเนอเรชันรุ่นก่อนๆ มาก ทักษะชีวิตใหม่ๆ ต้องได้รับการเรียนรู้และฝึกฝนเพื่อที่เด็กที่เติบโตมาในยุคที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน การใช้ชีวิตของคนรุ่นใหม่ยังผูกติดกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์เกือบตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการรับข่าวสาร ความบันเทิง หรือการซื้อขายสินค้าและบริการ และการทำธุรกรรมการเงินในอดีต ตัวชี้วัดอย่าง IQ ได้ถูกนำมาใช้พัฒนาระดับทักษะทางสติปัญญาของมนุษย์ ในขณะที่ EQ ได้นำมาศึกษาเพื่อพัฒนาระดับทักษะความฉลาดทางอารมณ์ แต่ด้วยบริบททางสังคมที่เปลี่ยนไป ปัจจุบันทักษะความฉลาดทางปัญญาและทางอารมณ์ ไม่เพียงพอต่อสิ่งที่เยาวชนต้องเผชิญในโลกไซเบอร์

ยิ่งไปกว่านั้น อินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ดิจิทัล ถึงแม้จะเพิ่มความสะดวกสบาย แต่ก็แฝงด้วยอันตรายเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็น อันตรายต่อสุขภาพ การเสพติดเทคโนโลยี หากใช้งานสื่อดิจิทัลมากเกินไป หรืออันตรายจากมิจฉาชีพออนไลน์ การคุกคามทางไซเบอร์ และการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ พลเมืองยุคใหม่จึงต้องรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อที่จะใช้ชีวิตอยู่ในสังคมออนไลน์ และในชีวิตจริงโดยไม่ทำตัวเองและผู้อื่นให้เดือดร้อน ดังนั้น ครอบครัว โรงเรียน ทางภาครัฐ และองค์กรที่เกี่ยวข้อง ควรร่วมส่งเสริมให้เยาวชนเป็น ‘พลเมืองดิจิทัล’ ที่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต



# ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) คืออะไร

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลคือ พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน สมาชิกของโลกออนไลน์คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลกใบนี้ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนั้น มีทักษะที่สำคัญ 8 ประการ



อ้างอิงข้อมูล : วิทยาลัยเทคโนโลยีโพธิ์นคร  
เรียบเรียงโดย : สสค.



# 1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)

สามารถสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง อัตลักษณ์ที่ดีคือ การที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนเองในแง่บวก ทั้งความคิด ความรู้สึก และการกระทำ โดยมีวิจารณญาณในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็น มีความเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ และรู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำ ไม่กระทำการที่ผิดกฎหมาย และจริยธรรมในโลกออนไลน์ เช่น การละเมิดลิขสิทธิ์ การกลั่นแกล้งหรือการใช้วาจาที่สร้างความเกลียดชังผู้อื่นทางสื่อออนไลน์

## การเรียนรู้ พัฒนา/ การสื่อสาร กับผู้อื่น



1. Digital Communication เมื่อสื่อสารในโลกไซเบอร์ ควรพิจารณาว่าเหมาะสม คิดก่อนโพสต์



2. Digital Literacy ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และติดตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีให้ทันอยู่เสมอ



3. Digital Commerce เมื่อทำการซื้อขายออนไลน์ ควรมีความรับผิดชอบต่อและปกป้องข้อมูลของผู้ซื้อ

## การนับถือตนเอง/ นับถือผู้อื่น



4. Digital Access สนับสนุนการเข้าถึงสื่อดิจิทัลและสิทธิที่เท่าเทียมทางดิจิทัล



5. Digital Etiquette ปฏิบัติต่อผู้อื่นในสังคมออนไลน์ด้วยความเคารพและไม่กลั่นแกล้งคุกคามทางไซเบอร์



6. Digital Law ไม่ละเมิดสิทธิหรือฉกฉวยอัตลักษณ์ทรัพย์สินหรืองานอื่นใดของผู้คนที่เผยแพร่ในรูปแบบดิจิทัล

## การป้องกันตนเอง/ ป้องกันผู้อื่น



7. Digital Rights and Responsibilities มีอิสระในการแสดงออก แต่ต้องรับผิดชอบต่อทุกการกระทำ



8. Digital Health and Wellness ดูแลตัวเองทั้งทางร่างกายและจิตใจให้ห่างไกลความเสี่ยงของโรคร้ายที่เกิดจากเทคโนโลยี



9. Digital Security รู้จักปกป้องข้อมูลส่วนตัวจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์ และรู้จักการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลและอุปกรณ์ดิจิทัล



## 2. ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking)

สามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาเป็นประโยชน์ และข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้ เมื่อใช้อินเทอร์เน็ต จะรู้ว่าเนื้อหาอะไร เป็นสาระ มีประโยชน์ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์และประเมิน ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ เข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่างๆ ในโลกไซเบอร์ เช่น ข่าวปลอม เว็บบลอม ภาพตัดต่อ เป็นต้น

### การคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดีมีองค์ประกอบดังนี้





### 3. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ (Cybersecurity Management)

สามารถป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์ได้ มีทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์คือ การปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัลข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์ การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัลมีความสำคัญดังนี้

1. เพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวและความลับ หากไม่ได้รักษาความปลอดภัยให้กับอุปกรณ์ดิจิทัล ข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เป็นความลับอาจจะรั่วไหลหรือถูกโจรกรรมได้

2. เพื่อป้องกันการขโมยอัตลักษณ์ การขโมยอัตลักษณ์เริ่มมีจำนวนที่มากขึ้นในยุคข้อมูลข่าวสาร เนื่องจากมีการทำธุรกรรมทางออนไลน์มากยิ่งขึ้น ผู้คนเริ่มทำการชำระค่าสินค้าผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต และทำธุรกรรมกับธนาคารทางออนไลน์ หากไม่มีการรักษาความปลอดภัยเพียงพอ มีงานวิจัยที่อาจล้วงข้อมูลเกี่ยวกับบัตรเครดิตและข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไปสวมรอยทำธุรกรรมได้ เช่น ไปซื้อสินค้า กู้ยืมเงิน หรือสวมรอยรับผลประโยชน์และสวัสดิการ

3. เพื่อป้องกันการโจรกรรมข้อมูล เนื่องจากข้อมูลต่างๆ มักเก็บรักษาในรูปของดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นเอกสารภาพถ่าย หรือคลิปวิดีโอ ข้อมูลเหล่านี้อาจจะถูกโจรกรรมเพื่อนำไปขายต่อ แบล็คเมล์ หรือเรียกค่าไถ่

4. เพื่อป้องกันความเสียหายของข้อมูลและอุปกรณ์ ภัยคุกคามทางไซเบอร์อาจส่งผลเสียต่อข้อมูลและอุปกรณ์ดิจิทัลได้ ผู้ไม่หวังดีบางรายอาจมุ่งหวังให้เกิดอันตรายต่อข้อมูลและอุปกรณ์ที่เก็บรักษามากกว่าที่จะโจรกรรมข้อมูลนั้น ภัยคุกคามอย่างไวรัสคอมพิวเตอร์ โทรจัน และมัลแวร์สร้างความเสียหายร้ายแรงให้กับคอมพิวเตอร์หรือระบบปฏิบัติการได้

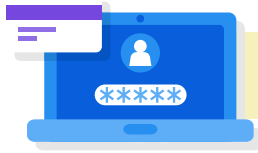






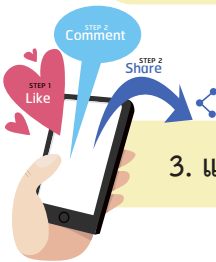
## 4. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)

มีคุณพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รู้จักปกป้องข้อมูลความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์โดยเฉพาะ การแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต เช่น มัลแวร์ ไวรัสคอมพิวเตอร์ และกลลวงทางไซเบอร์



1. ไม่ควรตั้งรหัสผ่านของบัญชีใช้งานที่ง่ายเกินไป

2. ตั้งรหัสผ่านหน้าจอสมาาร์ทโฟนอยู่เสมอ



3. แชร์ข้อมูลส่วนตัวในสื่อโซเชียลมีเดียอย่างระมัดระวัง

4. ใส่ใจกับการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ระวังระดับการเปิดเผยชื่อและที่ตั้งของเรา และปฏิเสธแอปที่พยายามจะเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของเรา



5. อย่าใช้ไวไฟสาธารณะเมื่อต้องกรอกข้อมูลส่วนตัว เช่น ออนไลน์ช้อปปิ้ง หรือธุรกรรมธนาคาร หรือการลงทะเบียนในสื่อสังคมออนไลน์

6. รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต

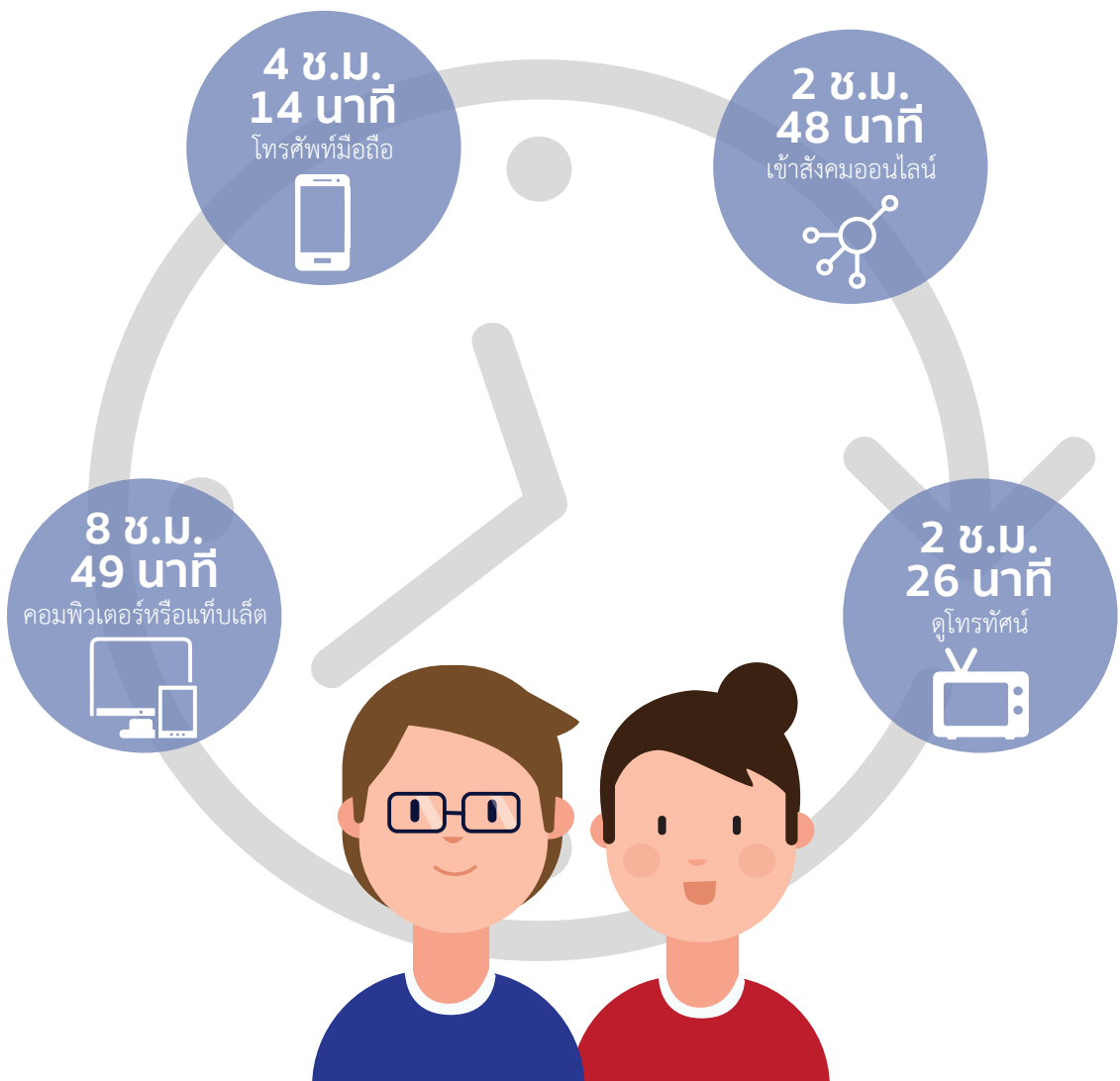




## 5. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

สามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก ตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอจนเกินไป การทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน และผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล

สำนักวิจัยสยามเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตโพลล์ระบุว่า วัยรุ่นไทยเกือบ 40 % อยากรใช้เวลาหน้าจอมากกว่าออกกำลังกาย และผลการสำรวจจาก *We are social* พบว่า ในแต่ละวัน คนไทยใช้เวลาหน้าจอ ดังนี้







## 6. กักขะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งาน มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)

สามารถเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ


### รอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprints) คืออะไร

รอยเท้าดิจิทัลคือ คำที่ใช้เรียกร่องรอยการกระทำต่างๆ ที่ผู้ใช้งานทิ้งรอยเอาไว้ในโลกออนไลน์ โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์หรือโปรแกรมสนทนา เช่นเดียวกับรอยเท้าของคนเดินทาง ข้อมูลดิจิทัล เช่น การลงทะเบียน อีเมล การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ เมื่อถูกส่งเข้าโลกไซเบอร์แล้วจะทิ้งร่องรอยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไว้ให้ผู้อื่นติดตามได้เสมอ แม้ผู้ใช้งานจะลบไปแล้ว ดังนั้น หากเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายหรือศีลธรรม ก็อาจมีผลกระทบต่อชื่อเสียงและภาพลักษณ์ของผู้กระทำ กล่าวง่ายๆ รอยเท้าดิจิทัลคือ ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกอินเทอร์เน็ตที่บอกเรื่องราวของเรา เช่น



 ข้อมูลส่วนตัวที่แชร์  
ไว้ในบัญชีสื่อสังคม  
ออนไลน์ (Profile)

 รูปภาพ/ภาพถ่าย

 ข้อมูลอื่นๆ ที่เรา  
โพสต์ไว้ในบล็อก  
หรือเว็บไซต์



## 7. ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management)

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คือ การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหรือช่องทางเพื่อก่อให้เกิดการคุกคาม ล่อลวงและการกลั่นแกล้งบนโลกอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ โดยกลุ่มเป้าหมายมักจะเป็น กลุ่มเด็กจนถึงเด็กวัยรุ่น การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คล้ายกันกับการกลั่นแกล้งในรูปแบบอื่น หากแต่การกลั่นแกล้งประเภทนี้จะกระทำผ่านสื่อออนไลน์หรือสื่อดิจิทัล เช่น การส่งข้อความทาง โทรศัพท์ ผู้กลั่นแกล้งอาจจะเป็นเพื่อนร่วมชั้น คนรู้จักในสื่อสังคมออนไลน์ หรืออาจจะเป็นคนแปลกหน้าก็ได้ แต่ส่วนใหญ่ผู้ที่กระทำจะรู้จักผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง รูปแบบของการกลั่นแกล้งมักจะเป็น



การว่าร้าย ใส่ความขู่ว่าร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย



การคุกคามทางเพศ ผ่านสื่อออนไลน์



การแอบอ้าง ตัวตนของผู้อื่น



การแบล็กเมล์



การหลอกลวง



การสร้างกลุ่มในโซเชียล เพื่อโจมตีโดยเฉพาะ

ดังเช่น เคยมีกรณี เด็กผู้หญิง อายุ 11 ปี ไปเล่นอินเทอร์เน็ตที่ร้านแล้วลืมนอกจากบัญชีการใช้งาน เฟซบุ๊ก ทำให้มีคนสวมรอยใช้เฟซบุ๊กของเธอ ไปโพสต์ข้อมูลตามกลุ่มสนทนาที่ขายบริการทางเพศ มีเนื้อหาเชิงเชิดชวนว่า ‘สาววัยใสวัยประถมยังไม่เคยเสียสาว สนใจติดต่อผ่านอินบ็อกซ์เฟซบุ๊กนี้’ ด้วยความที่เธอไม่รู้เรื่อง พอมีคนแอดเฟรนด์มาก็รับเลย เนื่องจากไม่ได้คิดถึงอันตรายหรือภัยต่างๆ คิดแค่อยากมีเพื่อนเยอะๆ ต่อมาปรากฏว่าส่วนใหญ่จะเป็นผู้ชายส่งข้อความมาหา ซึ่งตอนแรกก็คุยตลก ตลกธรรมดา สักพักก็ถามว่า อยู่ที่ไหน เคยเรียก เบอร์โทรติดต่อหน่อยจะนัดขึ้นห้อง ทำให้ เธอกลัวมาก แต่โชคดีที่เธอมีสัมพันธ์ภาพกับพ่อแม่ค่อนข้างดี จึงเล่าให้ผู้ปกครองฟังว่าเกิดอะไรขึ้น แม่ก็รีบฟัง และ ช่วยกันรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์นี้

### วิธีการจัดการเมื่อถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์



หยุด (Stop)

หยุดการตอบโต้กับผู้กลั่นแกล้ง Logout จากบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ หรือปิดเครื่องมือสื่อสาร



บล็อก (Block)

ปิดกั้นการสื่อสารกับ ผู้กลั่นแกล้ง โดยการบล็อก จากรายชื่อผู้ติดต่อ



แจ้งให้ทราบ (Tell)

ถ้าผู้กลั่นแกล้งยังไม่หยุด การกระทำอีก ควรรายงาน

- บอกผู้ปกครอง หรือ ครูที่ไว้ใจ
- รายงานไปยังผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์นั้นๆ ผู้กลั่นแกล้งอาจกระทำการละเมิดข้อตกลงการใช้งานสื่อออนไลน์
- บันทึกหลักฐานการกลั่นแกล้ง อีเมล หรือภาพที่บันทึกจากหน้าจอ



## 8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

มีความเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ แม้จะเป็นการสื่อสารที่ไม่ได้เห็นหน้ากัน มีปฏิสัมพันธ์อันดีต่อกันรอบข้าง ไม่ว่าจะพ่อแม่ ครู เพื่อนทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง ไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นจากข้อมูลออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว และจะเป็นกระบอกเสียงให้ผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือ

### คิดก่อนจะโพสต์ลงสังคมออนไลน์ (Think Before You Post)

ใคร่ครวญก่อนที่จะโพสต์รูปหรือข้อความลงในสื่อออนไลน์ ไม่โพสต์ขณะกำลังอยู่ในอารมณ์โกรธ สื่อสารกับผู้อื่นด้วยเจตนาดี ไม่ใช่วาจาที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ ไม่นำล้วงข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อดิจิทัล โดยอาจตั้งคำถามกับตัวเองก่อนโพสต์ว่า



# เอกสารอ้างอิง

6 เหตุการณ์ สะเทือนใจ!! จากภัย Cyberbullying - จส. 100 [Online]. แหล่งที่มา [http://www.js100.com/en/site/post\\_share/view/25700](http://www.js100.com/en/site/post_share/view/25700) [4 มกราคม 2561]

9 ข้อควรปฏิบัติของพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่ [Online]. แหล่งที่มา <http://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/digital-age/258/> [2 มกราคม 2561]

ตีป่าจับมือพันธมิตรขับเคลื่อนความฉลาดทางดิจิทัลให้เด็กไทยเทียบเท่ามาตรฐาน [Online]. แหล่งที่มา <http://www.ryt9.com/s/prg/2778991> [3 มีนาคม 2561]

โจ้ไทยเมินออกกำลังกาย 40% อยากเล่นเกมมากกว่า [Online]. แหล่งที่มา <http://www.manager.co.th/qol/viewnews.aspx?NewsID=9560000154824> [2 มกราคม 2561]

ผลวิจัยชี้วัยรุ่นอยู่ ‘หน้าจอ’ นาน ยิ่งผูกพันกับพ่อแม่เพื่อนลดลง [Online]. แหล่งที่มา <http://www.manager.co.th/Around/ViewNews.aspx?NewsID=9530000030132> [24 มกราคม 2561]

วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์. พลเมืองดิจิทัล [Online]. แหล่งที่มา [http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/Digital\\_Citizenship.pdf](http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/Digital_Citizenship.pdf) [1 กุมภาพันธ์ 2561]

วิวรรณ ธาราหิรัญโชติ. ทักษะทางดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับเด็กในอนาคต [Online]. แหล่งที่มา <http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/642553> [3 มกราคม 2561]

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. คู่มือ Cyber Security สำหรับประชาชน [Online]. แหล่งที่มา [https://www.nbtc.go.th/getattachment/News/รวมบทความ-\(1\)/คู่มือ-Cyber-Security-สำหรับประชาชน/คู่มือ-Cyber-Security-สำหรับประชาชน.pdf.aspx](https://www.nbtc.go.th/getattachment/News/รวมบทความ-(1)/คู่มือ-Cyber-Security-สำหรับประชาชน/คู่มือ-Cyber-Security-สำหรับประชาชน.pdf.aspx) [12 มกราคม 2561]

Digital Southeast Asia / Thailand In 2017 – An Overview [Online]. แหล่งที่มา <http://my-thai.org/digital-southeast-asia-thailand-2017-overview/> [12 มกราคม 2561]

Digital Intelligence (DQ) A Conceptual Framework & Methodology for Teaching and Measuring Digital Citizenship [Online]. แหล่งที่มา <https://www.dqinstitute.org/wp-content/uploads/2017/08/DQ-Framework-White-Paper-Ver1-31Aug17.pdf> [16 มกราคม 2561]

# ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)

---

พิมพ์ครั้งที่ 3 : มกราคม 2563

จำนวนการพิมพ์ : 1,000 เล่ม

เขียนและเรียบเรียง : ดร.สรานนท์ อินทนนท์

บรรณาธิการ : เข็มพร วิรุณราพันธ์, ลักษณ์ คงลาภ

ฝ่ายศิลป์/ออกแบบรูปเล่ม : อรสมน ศานตวิวงศ์สกุล

จัดพิมพ์และเผยแพร่ : มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)

6/5 ซอยอารีย์ 5 พหลโยธิน แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพฯ

โทรศัพท์ 02-617-1919

E-mail : childmedia2017@gmail.com

Website : [www.childmedia.net](http://www.childmedia.net), [cclickthailand.com/](http://cclickthailand.com/)

พิมพ์ที่ : บริษัท วอล์ค ออน คลาวด์ จำกัด

77/62 หมู่ 6 หมู่บ้านแก้วขวัญ1 ถนนลำลูกกา11

ตำบลคูคต อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี 12130

โทรศัพท์ 02-987-4031 แฟกซ์ 02-987-4913

E-mail : [walkoncloud.th@gmail.com](mailto:walkoncloud.th@gmail.com)

