พลเมืองดิจิทัล

"การเรียนรู้วิธีการใช้ชีวิตในสังคมที่มีเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมาก เพราะในปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัล มีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตทั้งการติดต่อสื่อสาร การทำงาน การสันทนาการ และด้านอื่นๆ จนไม่สามารถแยกโลกออนไลน์กับโลกจริงออกจากกันได้ เหตุการณ์มากมายบนโลกออนไลน์ส่งผลกระทบอย่างคาดไม่ถึงไปยังคนที่อยู่ในโลกจริง จึงต้องเข้าใจและปฏิบัติตนให้เหมาะสมในการใช้เทคโนโลยี เพื่อการดำรงชีวิตและการเป็นพลเมืองที่ดีในยุคดิจิทัล"

พลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน

การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนั้น มีทักษะที่สำคัญ 8 ประการ

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง
2. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น
3. ทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้อง และข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้
4. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) ความสามารถในการบริหารเวลาในการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก
5. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด
6. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล ว่าจะหลงเหลือร่อยรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ
7. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ได้
8. ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์

พลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน

การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนั้น มีทักษะที่สำคัญ 8 ประการ

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง
2. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น
3. ทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้อง และข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้
4. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) ความสามารถในการบริหารเวลาในการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก
5. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด
6. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล ว่าจะหลงเหลือร่อยรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ
7. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ได้
8. ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์

พลเมืองดิจิทัล

การเป็นพลเมืองดิจิทัล

เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน จึงต้องเรียนรู้ เข้าใจ และตระหนักถึงแนวทางในการปฏิบัติตนบนโลกออนไลน์อย่างไร ถึงจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีได้อย่างคุ้มค่า ปลอดภัย ตลอดจนเรียนรู้ที่จะเป็นผู้ป้องกัน และปกป้องข้อมูลส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น

จากการที่ทุกภาคส่วนเห็นความสำคัญในการปลูกฝังลักษณะการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ให้แก่เยาวชน เพื่อใช้ชีวิตในโลกจริงและโลกออนไลน์ได้อย่างสมดุล ในปี พ.ศ.2562 ไมค์ ริบเบิล (Mike Ribble) ได้ปรับปรุงกรอบแนวคิดในการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี (S3 Framwork) โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1. การมีความรู้ทางเทคโนโลยีและการแบ่งปันความรู้ให้กับผู้อื่น (Savvy)
2. การป้องกันตนเองและผู้อื่น (Safe)
3. การเคารพตนเองและผู้อื่นในสังคมออนไลน์ (Social) กรอบแนวคิดนี้จึงเป็นประโยชน์ในการสร้างแนวปฏิบัติของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

พลเมืองดิจิทัล

สำหรับเยาวชนที่ต้องเติบโตและเป็นพลเมืองที่ดีในอนาคตนั้น การมีความรู้ในเรื่องของเทคโนโลยีและใช้งานเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งแบ่งปันความรู้ด้านเทคโนโลยีให้กับผู้อื่น ควรมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ ดังนี้

การรู้ดิจิทัล

การเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในห้องเรียน เราสามารถเรียนรู้ได้จากเพื่อน ผู้ปกครอง บุคคลในชุมชน นอกจากแหล่งข้อมูลที่เป็นบุคคลแล้ว ยังสามารถเรียนรู้ได้จากแหล่งข้อมูลออนไลน์ต่างๆ แต่ข้อมูลที่ได้รับไม่ว่าจากที่ใดก็ตาม เราต้องวิเคราะห์ได้ว่าข้อมูลใดถูกต้อง และสามารถนำมาใช้เพื่อเป็นองค์ความรู้ของเราเองได้

การมีทักษะทางการสื่อสาร

เทคโนโลยีในปัจจุบัน ทำให้เราสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ทั่วโลก โดยผ่านแพลตฟอร์มหรือสื่อกลางที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารในรูปแบบต่างๆ เราต้องคำนึงถึงรูปแบบของสาร และสื่อกลางที่จะใช้ในการติดต่อสื่อสาร และแบ่งปันความรู้ให้กับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

อีกทั้งต้องระมัดระวังการทิ้งร่องรอยดิจิทัลที่เกิดจากการสื่อสารในสื่อสังคมไม่ว่าจะเป็นภาพถ่าย การเขียนแสดงความคิดเห็น หรือการแชร์ที่ไม่เหมาะสมบนโลกออนไลน์ เนื่องจากอาจส่งผลเสียต่อตัวนักเรียนต่อไปในอนาคตในการเข้าศึกษาต่อ หรือการทำงาน

พลเมืองดิจิทัล

การซื้อขายสินค้าออนไลน์

เทคโนโลยีทำให้การซื้อขายสินค้าทำได้สะดวกรวดเร็ว ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดบนโลก เมื่อมีการซื้อขายสินค้าระหว่างกัน ข้อมูลส่วนตัวจำนวนมากจะถูกแชร์เพื่อให้สามารถซื้อขายกันได้จนเสร็จสิ้น

ดังนั้นจึงต้องมีทักษะในการป้องกันข้อมูลส่วนตัวและมีทักษะในการซื้อขายในตลาดออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย เนื่องจากปัจจุบันการซื้อขายสินค้าออนไลน์ได้รับความนิยม และเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังเกี่ยวข้องกับเรื่องทางการเงิน ดังนั้นการเผชิญความเสี่ยงที่จะถูกการก่ออาชญากรรมทางดิจิทัลเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้

ตัวอย่างอาชญากรรมทางดิจิทัล

การหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต (Scam) อาจเกิดจากผู้ที่หลอกลวงส่งอีเมล์ให้เรายืนยันข้อมูลบัญชีบัตรเครดิต เพื่อที่จะนำข้อมูลหมายเลขบัตร ชื่อ หมายเลขด้านหลังบัตร ไปใช้ในการซื้อสินค้าออนไลน์
การโจรกรรมข้อมูลเอกลักษณ์บุคคล (Identify Theft) เป็นการหลอกลวงที่นำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้ในการเปิดบัญชี หรือสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ รวมทั้งการทำธุรกรรมทางการเงินต่างๆ โดยอาจใช้การหลอกลวงแบบฟิชชิง (Phishing) คือ ใช้อีเมล์หรือเว็บไซต์ปลอมในการขอข้อมูลส่วนบุคคล

การป้องกันตนเองและผู้อื่น

เทคโนโลยีเปิดโอกาสให้ทุกคนได้รับความสนุกสนาน แต่ในบางครั้ง ความสนุกสนานอาจทำให้ผู้อื่นได้รับผลกระทบและรู้สึกในด้านไม่ดี การใช้เทคโนโลยีต้องคำนึงถึงความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นและตนเอง รับทราบข้อกำหนดในการเผยแพร่เนื้อหา การแชร์ หรือส่งต่อเนื้อหาของผู้อื่น และคำนึงถึงผลกระทบที่อาจตามมา นอกจากนี้ต้องระวังตนเองจากการใช้เทคโนโลยีมากเกินไป ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพ ดังนั้นเราจึงต้องสร้างสมดุลในการป้องกันตนเองและผู้อื่นจากการใช้เทคโนโลยี

ความเป็นส่วนตัว (Privacy)

เป็นสิทธิส่วนบุคคลที่จะปกปิดไม่ให้ผู้อื่นทราบข้อมูลบางอย่าง โดยระดับความเป็นส่วนตัวนั้นขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลและบริบทด้านสังคมและวัฒนธรรม

ข้อมูลส่วนตัวกลายเป็นสิ่งที่มีมูลค่า มีประโยชน์ทางธุรกิจเป็นอย่างมาก เช่น ถ้าเว็บไซต์รู้รสนิยมและความชอบของผู้ใช้ ก็จะสามารถส่งโฆษณาสินค้าได้ตรงตามความต้องการ ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตรายใหญ่จำนวนมากที่มีรายได้หลักมาจากการโฆษณา จึงต้องการเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ ของผู้ใช้ เช่น ข้อมูลการใช้งาน รายการของเว็บไซต์ที่เข้าชม ตำแหน่งที่อยู่ เพศ และรายได้ รวมทั้งกลุ่มเพื่อนที่รู้จัก เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของระบบจัดการโฆษณา

การป้องกันตนเองและผู้อื่น

บางครั้งการใช้บริการต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย อาจแลกมาด้วยการที่ต้องเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว เสมือนว่าใช้ข้อมูลส่วนตัวเพื่อจ่ายค่าบริการในการใช้งาน ดังนั้นการให้ข้อมูลส่วนตัวกับบุคคลอื่นจึงเป็นสิ่งที่ต้องระมัดระวังและรู้จักป้องกัน รวมทั้งทราบถึงผลกระทบที่อาจตามมา

ในด้านความเป็นส่วนตัวของบุคคลอื่น เป็นสิ่งที่ไม่ควรไปละเมิดเช่นเดียวกัน ตัวอย่างเช่น การถ่ายภาพด้วยโทรศัพท์มือถือในสถานที่ที่ไม่เหมาะสมหรือสถานที่ที่ห้ามถ่ายภาพ และการถ่ายภาพบุคคลอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต แสดงถึงการที่เราไม่รู้จักป้องกันความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น การดำเนินการที่ถูกต้อง คือ ขออนุญาตเจ้าของสถานที่และบุคคลอื่นที่ต้องการถ่ายภาพให้เรียบร้อยเสียก่อน

สิทธิและความรับผิดชอบ

อินเทอร์เน็ตเป็นพื้นที่แห่งความสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้ทุกคนได้เผยแพร่เนื้อหาโดยไม่มีค่าใช้จ่าย ผลงานเหล่านั้นเป็นทรัพย์สินทางปัญญาของผู้ผลิตคิดค้นและสร้างสรรค์ ซึ่งได้รับการคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ (Copyright) โดยอัตโนมัติ

ดังนั้น การนำผลงานของผู้อื่นมาใช้หรือนำมาต่อยอดโดยไม่ได้รับอนุญาต จึงเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายลิขสิทธิ์ ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงาน และต้องการเผยแพร่ต่อสาธารณะ สามารถเลือกที่จะเผยแพร่ผลงานได้ใน 2 ลักษณะดังนี้

เผยแพร่ผลงานให้เป็นสมบัติสาธารณะ (Public Domain) – ทางเลือกนี้ ทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่สามารถเรียกร้องสิทธิ์อะไรได้เลย แม้แต่เครดิตของผลงาน

การเผยแพร่ผลงานที่อนุญาตให้ผู้อื่นนำไปใช้ได้ หรือพัฒนาต่อยอด – เจ้าของผลงานสามารถเลือกที่จะเผยแพร่ผลงานพร้อมด้วยสัญญาอนุญาต (License) ที่อนุญาตให้มีการนำผลงานไปใช้งานต่อภายใต้เงื่อนไขบางอย่างได้

สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons: CC) เป็นกลุ่มของสัญญาอนุญาตที่มีทางเลือกในการเผยแพร่ผลงานที่หลากหลาย โดยผู้เผยแพร่ผลงานสามารถเลือกได้ว่าต้องการอนุญาตให้นำไปใช้งานต่อในลักษณะใด

ใบกิจกรรมที่ 7.1 เส้นทางการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ผู้เล่น		คณะลูกขุน	
1 ชื่อ-สกุล	เลขที่	1 ชื่อ-สกุล	เลขที่
2 ชื่อ-สกุล	เลขที่	2 ชื่อ-สกุล	เลขที่
3 ชื่อ-สกุล	เลขที่	3 ชื่อ-สกุล	เลขที่

คำชี้แจง: ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม แบ่งเป็นสองกลุ่มย่อย คือกลุ่มผู้เล่นและคณะลูกขุน โดยกลุ่มผู้เล่นมี 2-3 คน แต่คณะลูกขุนจะต้องมี 3 คนเท่านั้น

กติกาการเล่น

1. ผู้เล่นจะต้องเดินทางตามเส้นทาง ไปยังจุดหมายเพื่อเป็นพลเมืองดิจิทัล
2. ในแต่ละรอบผู้เล่นจะต้องผลัดกันเดิน
3. ก่อนการเดินทุกครั้งผู้เล่นแต่ละคนจะต้องหยิบ “บัตรสถานการณ์” จากกอง และตอบคำถามที่อยู่ภายในบัตรคำถามนั้นว่าเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือไม่
4. คณะลูกขุนทั้ง 3 คน จะตัดสินคำตอบ หากคณะลูกขุนเห็นด้วยอย่างน้อย 2 ใน 3 คน จะถือว่าผู้เล่นตอบคำถามถูกต้อง และให้ทอยลูกเต๋า เพื่อสุ่มจำนวนช่องในการเดิน
5. แต่หากคณะลูกขุนไม่เห็นด้วยอย่างน้อย 2 ใน 3 จะไม่สามารถทอยลูกเต๋า เพื่อสุ่มจำนวนช่องในการเดินของรอบนั้น ๆ ได้
6. ผู้เล่นคนใดเดินทางถึงจุดหมายเป็นคนแรก จะถือว่าเป็นผู้ชนะ

พลเมืองดิจิทัล

ตัวอย่างกระดานเส้นทางพลเมืองดิจิทัล
เส้นทางพลเมืองดิจิทัล
ช่องที่ 1 ดูหนังสือ
การใช้งานอินเทอร์เน็ต
ช่องที่ 2 ดูหนังสือ
การรักษาความเป็นส่วนตัว
ช่องที่ 3 ดูหนังสือ
การรักษาความปลอดภัย
ช่องที่ 4 ดูหนังสือ
การใช้งานอินเทอร์เน็ต
ช่องที่ 5 ดูหนังสือ
การรักษาความเป็นส่วนตัว
ช่องที่ 6 ดูหนังสือ
การรักษาความปลอดภัย
ช่องที่ 7 ดูหนังสือ
การใช้งานอินเทอร์เน็ต
ช่องที่ 8 ดูหนังสือ
การรักษาความเป็นส่วนตัว
ช่องที่ 9 ดูหนังสือ
การรักษาความปลอดภัย
ช่องที่ 10 ดูหนังสือ
การใช้งานอินเทอร์เน็ต
ช่องที่ 11 ดูหนังสือ
การรักษาความเป็นส่วนตัว
ช่องที่ 12 ดูหนังสือ
การรักษาความปลอดภัย
ช่องที่ 13 ดูหนังสือ
การใช้งานอินเทอร์เน็ต
ช่องที่ 14 ดูหนังสือ
การรักษาความเป็นส่วนตัว
ช่องที่ 15 ดูหนังสือ
การรักษาความปลอดภัย
ช่องที่ 16 ดูหนังสือ
การใช้งานอินเทอร์เน็ต
ช่องที่ 17 ดูหนังสือ
การรักษาความเป็นส่วนตัว
ช่องที่ 18 ดูหนังสือ
การรักษาความปลอดภัย
ช่องที่ 19 ดูหนังสือ
การใช้งานอินเทอร์เน็ต
ช่องที่ 20 ดูหนังสือ
การรักษาความเป็นส่วนตัว
ช่องที่ 21 ดูหนังสือ
การรักษาความปลอดภัย
ช่องที่ 22 ดูหนังสือ
การใช้งานอินเทอร์เน็ต
ช่องที่ 23 ดูหนังสือ
การรักษาความเป็นส่วนตัว
ช่องที่ 24 ดูหนังสือ
การรักษาความปลอดภัย
ช่องที่ 25 ดูหนังสือ
การใช้งานอินเทอร์เน็ต
ช่องที่ 26 ดูหนังสือ
การรักษาความเป็นส่วนตัว
ช่องที่ 27 ดูหนังสือ
การรักษาความปลอดภัย
ช่องที่ 28 ดูหนังสือ
การใช้งานอินเทอร์เน็ต
ช่องที่ 29 ดูหนังสือ
การรักษาความเป็นส่วนตัว
ช่องที่ 30 ดูหนังสือ
การรักษาความปลอดภัย
เริ่มต้น
จบ

ตัวอย่างบัตรสถานการณ์

สถานการณ์ที่ 1

ก๊กก๊กให้เพื่อนสนิทคือพีชชี่ สั่งซื้อเสื้อผ้าจากร้านค้าออนไลน์ โดยใช้หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน และบัตรเครดิตของตนในการชำระค่าสินค้า และพีชชี่ไม่ลบข้อมูลใด ๆ บนเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนหลังจากซื้อสินค้าเสร็จสิ้นแล้ว

แนวคำตอบ

ขาดความเข้าใจด้านการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล เช่น หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน ข้อมูลบัตรเครดิต

สถานการณ์ที่ 2

แมนได้สนทนากับหญิงสาวคนหนึ่งในสื่อสังคมออนไลน์โดยที่ไม่เคยพบหน้ากันมาก่อน ในการสนทนาบ่อยครั้ง หญิงสาวจะบอกกล่าวถึงปัญหาด้านการเงินของตนเอง เช่น ไม่มีเงินจ่ายค่าเทอม แมนจึงโอนเงินให้หญิงสาว

แนวคำตอบ

ขาดทักษะในด้านความปลอดภัยในโลกดิจิทัล ถูกล่อลวงด้วยเนื้อหา หรือคำพูดทำให้ถูกพลอกและเสียทรัพย์

สถานการณ์ที่ 3

วีวี่เปิดระบบการสแกนใบหน้าในการเข้าใช้งานสมาร์ตโฟนของตนเองเพื่อสะดวกต่อการเข้าใช้งานในแต่ละครั้งแทนการใช้รหัสผ่านในการใช้งาน

แนวคำตอบ

มีความรู้ ความเข้าใจในเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ และ สามารถใช้งานได้อย่างเกิดประโยชน์กับตนเอง

สถานการณ์ที่ 4

เอกสิทธิ์ลงชื่อเข้าใช้งานเฟซบุ๊กที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และเบราว์เซอร์แจ้งเตือนให้บันทึกรหัสผ่าน เอกสิทธิ์จึงทำการคลิกปุ่มบันทึกรหัสผ่านเอาไว้ จะได้ไม่ต้องกรอกรหัสผ่านและเข้าใช้งานได้เลยในครั้งต่อไป

แนวคำตอบ

ขาดความเข้าใจในเรื่องการรักษาความปลอดภัยของรหัสผ่าน ซึ่งอาจเสี่ยงต่อการถูกโจรกรรมหรือสวมรอยเป็นตนเองจากการใช้งานที่ไม่ระมัดระวัง

ดาวน์โหลดไฟล์สื่อกิจกรรมที่ 7.1
เส้นทางการเป็นพลเมืองดิจิทัลทั้งหมดได้ที่ oho.ipst.ac.th/m6/DL

พลเมืองดิจิทัล

แบบสำรวจพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนสำรวจตัวเองแล้วตอบคำถามโดยเขียนเครื่องหมาย ☑ ลงในช่องควรปฏิบัติ หรือไม่ควรปฏิบัติ

ที่	รายการ	การปฏิบัติ	
		ควร	ไม่ควร
1	ตั้งรหัสผ่านอีเมลโดยใช้วันเดือนปีเกิด		
2	เปลี่ยนรหัสผ่านเข้าใช้งานบัญชีออนไลน์ทุก 6 เดือน		
3	เปิดเผยข้อมูลหมายเลขบัตรประจำตัวประชาชนในเฟซบุ๊กส่วนตัว		
4	ตอบรับอีเมลและกรอกข้อมูลลงในแบบฟอร์มออนไลน์ทันทีที่ได้รับอีเมลแจ้งว่าได้รับเงินรางวัล 100,000 บาท		
5	ยืนยันความเป็นตัวตนและตอบตกลงในเว็บไซต์ทุกเว็บไซต์ที่มีการขออนุญาตเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว		
6	หลังการติดตั้งแอปพลิเคชันในมือถือ คลิกเลือกถัดไป เพื่อตกลงและอนุญาตให้แอปพลิเคชันเข้าถึงข้อมูลในเครื่องได้		
7	ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะในการโอนเงิน ชำระเงิน หรือทำธุรกรรมออนไลน์		
8	กำหนดสิทธิ์ในการเข้าถึงข้อมูลอย่างจำกัดและระมัดระวังการโพสต์ข้อความแบบ “สาธารณะ”		
9	ลงชื่อออกจากระบบทุกครั้งหลังเลิกใช้งานโซเชียลมีเดีย		
10	อัปเดตระบบของแพลตฟอร์ม เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ ไอจี อย่างสม่ำเสมอ		

2 นักเรียนจะมีวิธีปกป้องความเป็นส่วนตัวของตัวเองในโลกออนไลน์ได้อย่างไร

ที่มา

- หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, "เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)", โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2561 หน้า 36 44