ครูไทยยุคใหม่ สนใจดิจิทัล

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ

ครูไทยยุคใหม่
สนใจดิจิทัล

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ

371.11
ส 691 ค
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
ครูไทยยุคใหม่สนใจดิจิทัล
20 หน้า
1. ครู 2. ดิจิทัล 3. ชื่อเรื่อง

ครูไทยยุคใหม่สนใจดิจิทัล

สิ่งพิมพ์ สกศ. อันดับที่ 13

พิมพ์ครั้งที่ 1 กุมภาพันธ์ 2562

จำนวน 3,000 เล่ม

ผู้จัดพิมพ์เผยแพร่ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
99/20 ถนนสุโขทัย เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300
โทรศัพท์ 02 668 7123
Website : http://www.onec.go.th

พิมพ์ที่ บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด
90/6 ซอยจรัญสนิทวงศ์ 34/2
ถนนจรัญสนิทวงศ์ แขวงอรุณอมรินทร์
เขตบางกอกน้อย กรุงเทพฯ 10700

สารบัญ

	หน้า
เลขาธิการขอแชร์	1
บทนำ	2
การรู้ดิจิทัลคืออะไร	3
บทบาทของครูยุคดิจิทัล	4
บทบาทของนักเรียนยุคดิจิทัล	5
8 ทักษะแห่งความฉลาดทางดิจิทัล	6-7
รู้ พ.ร.บ.คอมฯ ก่อนคลิก	8-9
8 วิธีเล่นโซเชียลมีเดียอย่างปลอดภัย	10
เครื่องมือสำหรับพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของครู	11
คลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด	12
ขั้นตอนการใช้งานคลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด	13-14
สัญญาอนุญาต (Creative Commons : CC)	15
OER World	16
คลังบทเรียนออนไลน์แบบเปิด	17

เลขาธิการขอแชร์

"แค่คลิก...ชีวิตเปลี่ยน"

ดิจิทัลไม่ใช่เรื่องยากที่เข้าใจกันเฉพาะผู้ที่มีความสนใจและเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี (Geek) อีกต่อไป ความง่ายในการเข้าถึงและใช้งาน ทำให้ทุกคนหลอมรวมเทคโนโลยีดิจิทัลเข้าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ในขณะที่เราสามารถใช้และสร้างสรรค์ประโยชน์จากดิจิทัลได้มากกว่าที่เคย เราก็เผชิญความเสี่ยงและภัยอันตรายจากโลกดิจิทัลได้เป็นเท่าทวีคูณเช่นกัน ทักษะความฉลาดทางดิจิทัลจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่ทุกคน โดยเฉพาะครู ที่จะต้องพัฒนาเพื่อให้รู้เท่าทัน และเป็นเกราะป้องกันภัยและความเสี่ยงให้กับตนเองและนักเรียนได้ คลิกแล้วชีวิตจะย่ำแย่หรือดีขึ้น อยู่ที่ทักษะความฉลาดทางดิจิทัลของเรา

ดร.สุภัทร จำปาทอง
เลขาธิการสภาการศึกษา

บทนำ

เทคโนโลยีดิจิทัลหลวมรวมเป็นหนึ่งเดียวกับชีวิต ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและวิถีชีวิตไปอย่างสิ้นเชิง **การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้จึงเป็นประเด็นที่แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 ให้ความสำคัญ** เพื่อให้คนไทยสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะให้ดำรงชีวิตในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัล และเกิดการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและเหมาะสม โดยเฉพาะต่อเด็กและเยาวชน **ครูจำเป็นต้องพัฒนาตนเองให้มีความฉลาดทางดิจิทัล** สามารถเข้าใจ เลือกใช้ และสร้างสรรค์การเรียนรู้ให้เหมาะสมกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกช่วงวัย อีกทั้ง เป็นโค้ชคอยชี้แนะการเป็นพลเมืองดีทั้งในโลกจริงและโลกเสมือน

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาในฐานะองค์กรหลักด้านการกำหนดนโยบายการศึกษา เห็นควรศึกษาแนวปฏิบัติที่เหมาะสมของการสร้างและส่งเสริมให้เกิดการรู้ดิจิทัลสำหรับครู และจัดทำคู่มือ **"ครูไทยยุคใหม่สนใจดิจิทัล"** เพื่อเป็นแนวทางของการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติสำหรับครูต่อไป

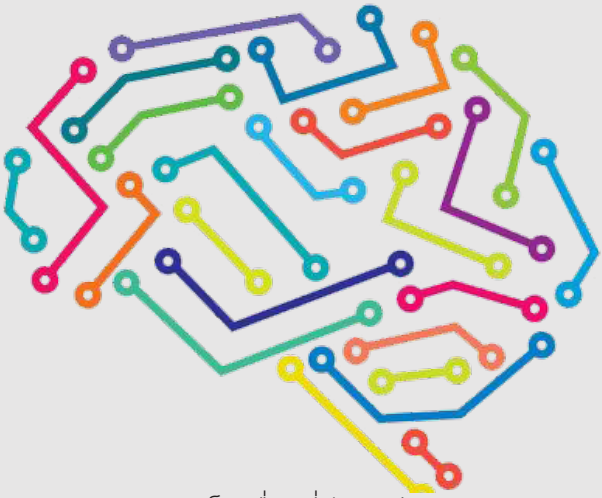
การรู้ดิจิทัลคืออะไร

การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy : DL)

"ความสามารถที่ทำให้เข้าใจ (understand) ใช้ (use) และสร้างสรรค์ (create) สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเท่าทันและปลอดภัย"

บทบาทของครูยุคดิจิทัล

ครูยุคดิจิทัล ต้องปรับบทบาทให้เป็นเสมือน
สะพานเชื่อมโยงองค์ความรู้ให้กับนักเรียน
ด้วยความเข้าใจในพฤติกรรมการเรียนรู้
ที่เปลี่ยนแปลงไป สามารถเลือกใช้หรือ
สร้างสรรค์สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม
เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้
ตลอดจนเป็น**เกราะป้องกันความเสี่ยง**
และภัยอันตราย ที่อาจเกิดขึ้นจาก
โลกออนไลน์ให้กับนักเรียนได้



เป็นเรื่องที่น่ายินดี

ที่นักเรียนยุคดิจิทัลมีโอกาสที่ดีในการเข้าถึงช่องทางสำหรับการหาความรู้และพัฒนาศักยภาพของตนเองได้ทุกที่ ทุกเวลา

แต่ในความน่ายินดีนี้

ภัยอันตรายอาจแฝงมาในรูปแบบต่าง ๆ ได้ในทุกที่ ทุกเวลาเช่นกัน

นักเรียนยุคดิจิทัลจำเป็นต้องพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี (Digital Citizenship) สามารถสร้างสรรค์ประโยชน์ (Digital Creativity)และแก้ปัญหาต่าง ๆ ของสังคมโลกได้ (Digital Entrepreneurship)

บทบาทของ นักเรียนยุคดิจิทัล

Digital Intelligence Quotient
#DQEveryChild

8 ทักษะแห่ง ความฉลาดทางดิจิทัล

Source: https://www.dqinstitute.org/

8 ทักษะแห่ง ความฉลาดทางดิจิทัล

Digital Identity	ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ของตนเอง ทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง
Digital Use	ใช้เทคโนโลยี โดยไม่ถูกเทคโนโลยีใช้
Digital Safety	ทักษะในการบริหารความเสี่ยงโลกไซเบอร์
Digital Security	ทักษะการบริหารจัดการความปลอดภัย ไซเบอร์เบื้องต้นได้
Digital Emotional Intelligence	ทักษะการเข้าสังคมในโลกออกไลน์
Digital Communication	ทักษะการสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ผ่านการใช้เทคโนโลยี
Digital Literacy	ทักษะการรู้ดิจิทัล สามารถใช้และ สร้างสรรค์ได้อย่างเท่าทัน ปลอดภัย
Digital Rights	ทักษะในการเข้าใจสิทธิ เสรีภาพ ในสังคมดิจิทัล

รู้ พ.ร.บ. คอมฯ ก่อนคลิก

	ฐานความผิด	โทษจำคุก	โทษปรับ (บาท)
มาตรา 5 - 8	ม.5 การเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ	ไม่เกิน 6 เดือน	ไม่เกิน 10,000
	ม.6 การเปิดเผยมาตรการป้องกันการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ที่ผู้อื่นจัดทำขึ้นเป็นการเฉพาะโดยมิชอบ	ไม่เกิน 1 ปี	ไม่เกิน 20,000
	ม.7 การเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ	ไม่เกิน 2 ปี	ไม่เกิน 40,000
	ม.8 การดักรับข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยมิชอบ	ไม่เกิน 3 ปี	ไม่เกิน 60,000
มาตรา 9 - 13	ม.9 การทำให้เสียหาย ทำลาย แก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือเพิ่มเติมข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000
	ม.10 การกระทำเพื่อให้การทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นไม่สามารถทำงานได้ตามปกติ	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000
	ม.11 วรรคหนึ่ง การส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยปกปิดแหล่งที่มาอันเป็นการรบกวนการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น	-	ไม่เกิน 100,000
	ม.11 วรรคสอง การส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ รบกวนการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของคนอื่น	-	ไม่เกิน 200,000
	ม.13 การจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งเพื่อนำไปใช้กระทำผิด	ไม่เกิน 1 ปี	ไม่เกิน 100,000

Image : www.freep

มาตรา 14	(1) โดยทุจริต นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลบิดเบือนหรือเป็นเท็จ โดยน่าจะเกิดความเสียหายแก่ประชาชน	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000
	(2) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลอันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศ หรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000
	(3) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลอันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงในราชอาณาจักร หรือก่อการร้าย	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000
	(4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลที่มีลักษณะลามก และประชาชนเข้าถึงได้	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000
	(5) เผยแพร่ หรือส่งต่อข้อมูล โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลตามข้อ (1) (2) (3) หรือ (4)	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000
มาตรา 15 - 16	มาตรา 15 ผู้ให้บริการจงใจ สนับสนุน หรือยินยอมให้มีการกระทำความผิด มาตรา 16 การนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นภาพของผู้อื่นซึ่งเกิดจากการตัดต่อ	เช่นเดียวกับผู้กระทำผิด ไม่เกิน 3 ปี	เช่นเดียวกับผู้กระทำผิด ไม่เกิน 200,000

พ.ร.บ. คอม 2560

Image : www.freepik.com

8 วิธีเล่นโซเชียลมีเดีย อย่างปลอดภัย

- คิดก่อนโพสต์
- ชัวร์ก่อนแชร์
- เช็คที่มาก่อนคลิกลิงค์
- เปิดใช้งาน Do Not Track
- พิมพ์ URL โดยตรง
- รอบคอบก่อนรับเป็นเพื่อน
- ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว
- ไม่แสดงข้อมูลส่วนตัวที่เป็นความลับ

เครื่องมือ สำหรับพัฒนาทักษะ การรู้ดิจิทัลของครู

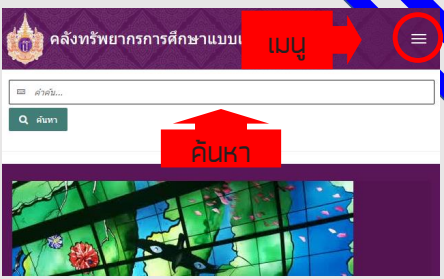
เมื่อ "ครู" คือหัวใจของการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทักษะ ตลอดจนเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับนักเรียนแล้ว เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล และสามารถเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ครูต้องพร้อมที่จะพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลาให้มีทักษะความฉลาดทางดิจิทัลทั้ง 8 ด้าน ซึ่งปัจจุบันมีเครื่องมือสนับสนุนและอำนวยความสะดวกต่อการพัฒนาทักษะมากมาย อาทิ **คลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด** (Open Educational Resources : OER) และ **คลังบทเรียนออนไลน์แบบเปิด** (Massive Open Online Course : MOOC) ที่ครูสามารถนำไปประยุกต์และพัฒนาต่อเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนได้ โดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา เพื่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี และสามารถสร้างพลเมืองดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

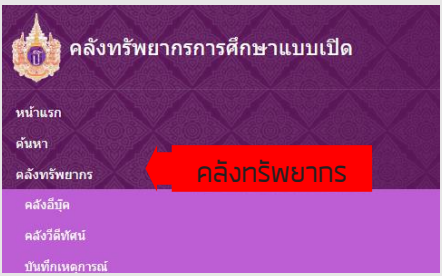
ONLINE TOOL

คลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด
Open Educational Resources : OER

คลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เป็นที่รวบรวมสื่อการสอน การเรียนรู้ และวัตถุดิบต่าง ที่ยอมให้มีการเข้าถึงและนำไปใช้งานได้แบบไม่มีค่าใช้จ่าย ภายใต้การอนุญาตแบบเปิด ตามเงื่อนไขของสัญญาอนุญาต (Creative Commons : CC) ผู้ใช้งานสามารถนำไปตัดแต่งหรือดัดแปลง แก้ไข และนำไปแบ่งปันต่อได้

https://oer.learn.in.th/





1. เปิดเว็บไซต์ https://oer.learn.in.th/
2. ค้นหาภาพหรือเนื้อหาสื่อที่ต้องการใช้งาน หรือ
3. ไปที่ เมนู > คลังทรัพยากร เพื่อค้นหาสื่อที่ต้องการ

ขั้นตอนการใช้งาน OER

ขั้นตอนการใช้ OER (ต่อ)

4. เมื่อได้สื่อตามที่ต้องการแล้ว กรุณาตรวจสอบสัญญาอนุญาต (CC) ก่อนคลิก **ดาวน์โหลด** เพื่อเคารพสิทธิในผลงานที่เจ้าของสื่ออนุญาตให้นำไปใช้

สัญญาอนุญาต
Creative Commons License : CC

สัญญาอนุญาต เป็นสัญญาลิขสิทธิ์ พัฒนาโดย Hewlette Foundation Study เพื่อแสดงข้อความอำนวยความสะดวกให้สาธารณะรู้ถึงสิทธิในผลงาน โดยผู้ที่นำผลงานไปใช้ ต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้

- แสดงที่มา/อ้างอิงที่มา (Attribution - BY)
- ไม่ใช้เพื่อการค้า (NonCommercial - NC)
- ไม่ดัดแปลง (No Derivative Works - ND)
- อนุญาตแบบเดียวกัน (Share Alike - SA)

ตัวอย่าง

Attribution CC- BY - NC -ND ให้เผยแพร่โดยต้องระบุที่มาแต่ห้ามดัดแปลงและห้ามใช้เพื่อการค้า

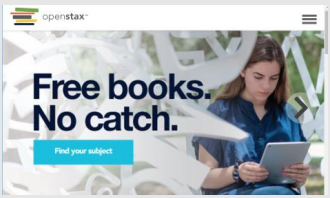
Source : http://cc.in.th

OER WORLD

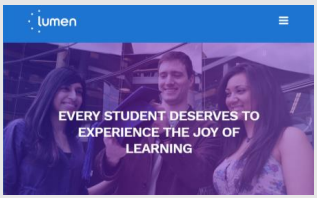
คลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด พร้อมให้บริการอยู่ทั่วโลก

คลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด
https://oer.learn.in.th/

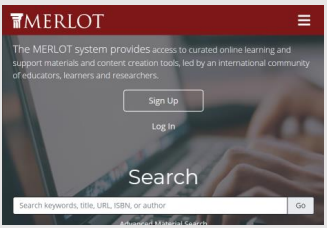
OER Commons
https://www.oercommons.org/



OpenStax
https://openstax.org/



Lumen
https://lumenlearning.com/



MERLOT
https://www.merlot.org/

Open Education Consortium
https://www.oeconsortium.org/

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ
99/20 ถนนสุโขทัย เขตดุสิต กรุงเทพ 10300
http://www.onec.go.th