

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ ทักษะดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้และความปลอดภัยบนโลกออนไลน์

Digital Skills for Learning & Online Safety

ดำเนินการโดย

บริษัท ดิจิตอล เอ็นจิ้น จำกัด

1. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของนักเรียน ทั้งด้านการศึกษา การสื่อสาร การค้นคว้าข้อมูล และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วผ่าน สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์

อย่างไรก็ตาม การใช้งานเทคโนโลยีโดยขาดความรู้ความเข้าใจอาจนำไปสู่ปัญหาต่าง ๆ เช่น การถูกหลอกลวง ออนไลน์ การเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล การเข้าถึงข่าวปลอม (Fake News) การถูกหลอกผ่านสื่อสังคม ออนไลน์ รวมถึงการใช้เครื่องมือ AI อย่างไม่เหมาะสม

ดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะดิจิทัลที่จำเป็น (Digital Literacy) ควบคู่กับทักษะด้านความปลอดภัยไซเบอร์ (Cyber Safety) และการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ การพัฒนาตนเอง และการดำรงชีวิตได้อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐานด้าน Digital Literacy
2. เพื่อส่งเสริมการใช้ AI และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้
3. เพื่อสร้างความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยบนโลกออนไลน์
4. เพื่อให้นักเรียนสามารถตรวจสอบข้อมูล ข่าวสาร และแหล่งข้อมูลได้อย่างถูกต้อง
5. เพื่อพัฒนาทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบ

6. เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การเรียนรู้และการทำงานในอนาคต

3. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับ

- มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – ม.3)
- มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 – ม.6)
- ปวช. หรือเทียบเท่า

จำนวน 50 – 300 คน

4. ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

3 ชั่วโมง

รอบเช้า

09.00 – 12.00 น.

หรือ

รอบบ่าย

13.00 – 16.00 น.

5. รูปแบบกิจกรรม

- บรรยายแบบมีส่วนร่วม
- Workshop

- Simulation
 - Quiz & Challenge
 - กิจกรรมกลุ่ม
 - กรณีศึกษา (Case Study)
-

6. เนื้อหาการอบรม

Module 1

Digital Skills for Learning

- ทักษะดิจิทัลที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21
 - การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการเรียนรู้
 - การค้นหาข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ
 - การใช้งาน Google Workspace เพื่อการศึกษา
 - เทคนิคการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือออนไลน์
-

Module 2

AI for Learning

- AI คืออะไร
- ตัวอย่าง AI ที่ช่วยในการเรียน
- การใช้ ChatGPT และ AI อย่างถูกต้อง
- การเขียน Prompt เบื้องต้น
- ข้อควรระวังในการใช้ AI

Workshop

ทดลองใช้งาน AI เพื่อช่วยสรุปบทเรียนและค้นคว้าข้อมูล

Module 3

Cyber Safety

- ความปลอดภัยบนโลกออนไลน์
 - รหัสผ่านที่ปลอดภัย
 - การปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล
 - การใช้อีเมลอย่างปลอดภัย
 - การป้องกันการถูกหลอกลวงออนไลน์
-

Module 4

Fake News & Scam Detection

- ข่าวปลอมคืออะไร
- วิธีตรวจสอบข้อมูล
- วิธีสังเกตเพจปลอม
- วิธีสังเกตบัญชีมีจฉาชีพ
- ตัวอย่างเหตุการณ์จริง

Workshop

เกม "จริงหรือปลอม"

ให้นักเรียนวิเคราะห์โพสต์ เว็บไซต์ และข้อความตัวอย่าง

7. ตารางกิจกรรม

เวลา	กิจกรรม
09.00 – 09.15	ลงทะเบียน / Ice Breaking
09.15 – 09.45	Digital Skills for Learning
09.45 – 10.30	AI for Learning Workshop
10.30 – 10.45	พัก
10.45 – 11.15	Cyber Safety
11.15 – 11.45	Fake News & Scam Detection
11.45 – 12.00	Quiz / Reflection / สรุปกิจกรรม

8. การประเมินผล

ก่อนกิจกรรม

- แบบประเมินก่อนเรียน (Pre-Test)

ระหว่างกิจกรรม

- การตอบคำถาม
- การมีส่วนร่วมใน Workshop
- กิจกรรมกลุ่ม

หลังจบกิจกรรม

- แบบประเมินหลังเรียน (Post-Test)
- Quiz Challenge
- แบบประเมินความพึงพอใจ

9. ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ

ด้านนักเรียน

- สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- เข้าใจการใช้งาน AI อย่างเหมาะสม
- มีทักษะในการตรวจสอบข้อมูลข่าวสาร
- สามารถป้องกันตนเองจากการหลอกลวงออนไลน์
- ใช้งานสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ

ด้านโรงเรียน

- ส่งเสริม Digital Literacy ของผู้เรียน
- สนับสนุนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
- ลดความเสี่ยงด้านภัยออนไลน์ในสถานศึกษา
- สนับสนุนนโยบายการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

10. สิ่งที่โรงเรียนจะได้รับ

1. วิทยาการดำเนินกิจกรรม
 2. เอกสารประกอบการอบรม
 3. แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน
 4. แบบประเมินผล
 5. ภาพกิจกรรม
 6. รายงานสรุปผลโครงการ
 7. เกียรติบัตรเข้าร่วมกิจกรรม (ถ้ามี)
-

11. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าร่วมกิจกรรม

- สมาร์ทโฟน หรือ Tablet
 - อินเทอร์เน็ต
 - บัญชี Google หรืออีเมล
-

12. ผู้รับผิดชอบโครงการ

บริษัท ดิจิตอล เอ็นจิ้น จำกัด

ผู้พัฒนาโครงการด้านการศึกษา เทคโนโลยี และการพัฒนาทักษะดิจิทัล

วิทยากรหลัก

นางสาวรัตนา อัสสวะประสิทธิ์กุล (ครูก๊วง)

นักออกแบบการเรียนรู้ วิทยากร และผู้พัฒนาหลักสูตรด้าน Digital Skills, AI Literacy, Financial Literacy และ Active Learning สำหรับเด็ก เยาวชน และชุมชน