

สัปดาห์ที่ 2 พลเมืองดิจิทัล — สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบ

ต่อเนื่องจาก Week 1 แต่ยกระดับจาก “ฉันสร้างการเปลี่ยนแปลงได้” ไปสู่ “ฉันตัดสินใจและกระทำในโลกดิจิทัลอย่างรับผิดชอบได้”

แกนสำคัญไว้ชัดเจน ได้แก่ Privacy, Freedom of Expression, Respect for Others, Critical Information Consumption, Digital Law & Ethics, Copyright และ Cybercrime โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่ปลอดภัย สร้างสรรค์ และเคารพซึ่งกันและกัน

WEEK 2 — THINK BEFORE YOU CLICK

Digital Citizen: Rights × Responsibility × Choices

“โลกดิจิทัลให้สิทธิแก่เรา — แต่ทุก Click ก็มีความรับผิดชอบ”

1. แก่นการเรียนรู้ของ Week 2



แนวคิดนี้สอดคล้องกับที่มิได้มอง Digital Citizenship เพียงเรื่อง “ความปลอดภัย” แต่รวมถึงสิทธิ หน้าที่ การเคารพผู้อื่น การประเมินข้อมูล และความรับผิดชอบต่อ

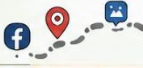
2. Learning Journey — 3 ชั่วโมง

ยังคง 7 ช่วง เหมือน Week 1 เพื่อสร้าง Learning Pattern ที่นักศึกษาเริ่มต้นเคย แต่เปลี่ยนกิจกรรมทั้งหมด

เวลา	Learning Experience	นักศึกษาจะทำอะไร
10 นาที	 HOOK: Would You Click?	ตัดสินใจจากสถานการณ์ Digital ไกลตัว
20 นาที	 Mini Lesson: Decode Digital Citizenship	เข้าใจ Rights → Duties → Responsibility
25 นาที	 Mission 1: Digital Footprint Detective	สำรวจร่องรอยและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล
30 นาที	 Mission 2: Right or Responsibility?	วิเคราะห์ความขัดแย้งระหว่างสิทธิกับความรับผิดชอบ
35 นาที	 Mission 3: Think Before You Share	ตรวจสอบข้อมูลก่อนเชื่อ/แชร์
40 นาที	 Final Mission: Digital Dilemma Challenge	ตัดสินใจสถานการณ์จริงด้วยเหตุผล
20 นาที	 Pitch + 3-2-1 Reflection	สื่อสารและสะท้อนพฤติกรรมตนเอง

รวม 180 นาที

สาระสำคัญคือ เปลี่ยนสาระให้เป็น “สถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ”

 WEEK 2 Digital Citizen: Rights × Responsibility × Choices 		
Learning Journey — 3 ชั่วโมง? → ทุกการคลิก มีสิทธิ มีทางเลือก และมีความรับผิดชอบ		
เวลา	Learning Experience	นักศึกษาจะทำอะไร
1 10 นาที	 HOOK: Would You Click? 	ตัดสินใจจากสถานการณ์ Digital ใกล้เคียง 
2 20 นาที	 Mini Lesson: Decode Digital Citizenship 	เข้าใจ Rights → Duties → Responsibility 
3 25 นาที	 Mission 1: Digital Footprint Detective 	สำรวจร่องรอยและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล 
4 30 นาที	 Mission 2: Right or Responsibility? 	วิเคราะห์ความขัดแย้งระหว่างสิทธิกับความรับผิดชอบ 
5 35 นาที	 Mission 3: Think Before You Share 	ตรวจสอบข้อมูลก่อนเชื่อ/แชร์ 
6 40 นาที	 Final Mission: Digital Dilemma Challenge 	ตัดสินใจสถานการณ์จริงด้วยเหตุผล 
7 20 นาที	 Pitch + 3-2-1 Reflection 	สื่อสารและสะท้อนพฤติกรรมตนเอง 
รวม 180 นาที (3 ชั่วโมง) → เปลี่ยนความรู้ → เป็นการตัดสินใจ → เป็นการกระทำที่รับผิดชอบ ทุกกิจกรรมใช้ “สถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ” เป็นฐานการเรียนรู้		
 สิทธิ RIGHTS  เคารพ RESPECT  คิดก่อนทำ THINK  รับผิดชอบ RESPONSIBILITY  ร่วมสร้าง CHANGE		

3. HOOK

WOULD YOU CLICK?

“ถ้าเป็นคุณ...คุณจะทำอย่างไร?”

อาจารย์เปิดสถานการณ์ที่ละข้อบนจอ เช่น

Situation 1

เพื่อนโพสต์รูปคุณตอนหลับในห้องเรียน

โดยไม่ได้ถามคุณก่อน

Situation 2

มีข่าวว่า “มหาวิทยาลัยประกาศหยุดเรียนพรุ่งนี้”

แต่ไม่ทราบแหล่งที่มา

Situation 3

คุณพบภาพสวยมากใน Google

และอยากใช้ทำ Poster

Situation 4

เพื่อนส่ง Password ของ Streaming Account มาให้ใช้

ให้นักศึกษาตอบทันที

A — DO IT

ทำเลย

B — DON'T DO IT

ไม่ทำ

C — CHECK FIRST

ตรวจสอบก่อน

D — NOT SURE

ยังไม่แน่ใจ

แล้วถามเพียงคำถามเดียว

“อะไรทำให้คุณตัดสินใจแบบนี้?”

ตรงนี้จะเกิด **Cognitive Conflict** เพราะนักศึกษาจะพบว่า

สิ่งที่ “ทำได้”

ไม่ได้แปลว่า

สิ่งนั้น “ควรทำ”

สร้างการเรียนรู้จากประตูเข้าสู่ Digital Ethics ซึ่งชี้ว่ากฎหมายเพียงอย่างเดียวไม่สามารถ
ครอบคลุมทุกพฤติกรรมในโลกออนไลน์ได้

HOOK WOULD YOU CLICK?

“ถ้าเป็นคุณ...คุณจะทำอย่างไร?”

เป้าหมาย

- ตระหนักว่าสิ่งที่ “ทำได้” ไม่ใช่เสมอไปว่าจะ “ควรทำ”
- เรียนรู้การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล
- เคารพสิทธิผู้อื่น และรับผิดชอบต่อการกระทำ

SITUATION 1

เพื่อนโพสต์รูปคุณตอนหลับในห้องเรียนโดยไม่ได้ถามคุณก่อน

SITUATION 2

มีข่าวว่า “มหาวิทยาลัยประกาศหยุดเรียนพรุ่งนี้” แต่ไม่ทราบแหล่งที่มา

SITUATION 3

คุณพบภาพสวยมากใน Google และอยากใช้ทำ Poster

SITUATION 4

เพื่อนส่ง Password ของ Streaming Account มาให้ใช้

คุณจะเลือกอะไร?

A DO IT
ทำเลย

✓

B DON'T DO IT
ไม่ทำ

✗

C CHECK FIRST
ตรวจสอบก่อน

🔍

D NOT SURE
ยังไม่แน่ใจ

?

?

อะไรทำให้คุณตัดสินใจแบบนั้น?

แลกเปลี่ยนเหตุผลในกลุ่มสั้น ๆ

COGNITIVE CONFLICT

สิ่งที่ “ทำได้” ไม่ได้แปลว่าสิ่งที่ “ควรทำ”

ประตูสู่ DIGITAL ETHICS

กฎหมายช่วยกำหนด “ขั้นต่ำที่ทำได้” แต่จริยธรรมและความรับผิดชอบกำหนดว่า “เราควรทำอะไร”

การตัดสินใจที่ดีในโลกดิจิทัล

เคารพสิทธิผู้อื่น
(Respect)

คิดก่อนเชื่อและแชร์
(Think)

รับผิดชอบต่อผลการกระทำ
(Responsibility)

เข้าใจกฎหมายและกติกา
(Know the Rules)

สร้างสังคมดิจิทัลที่ดี
(Together We Can)

4. MINI LESSON



DECODE: DIGITAL CITIZENSHIP

ผมเสนอให้สรุปบททั้งหมดด้วย 4R

4R DIGITAL CITIZEN



R1 — RIGHTS

ฉันมีสิทธิอะไร?

Privacy

Freedom of Expression

Control of Personal Information



R2 — RESPECT

ฉันต้องเคารพอะไร?

People

Different Opinions

Privacy

Creative Works



R3 — RESPONSIBILITY

ก่อน Click ฉันต้องคิดอะไร?

Is it True?

Is it Fair?

Could it Harm Someone?

Should I Share?



R4 — RULES

มีกติกาอะไรเกี่ยวข้อง?

Copyright

Data Protection

Cybercrime

Digital Law & Ethics



RESPONSIBLE DIGITAL CITIZEN

ให้ความสำคัญกับ Privacy และ Freedom of Expression ในบริบทสิทธิพื้นฐาน ขณะเดียวกันก็
เห็นว่าโลกดิจิทัลต้องมีทั้งกฎหมายและจริยธรรมเพื่อกำกับการตัดสินใจและการกระทำ

MINI LESSON **DECODE: DIGITAL CITIZENSHIP**

เข้าใจสิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบ และกติกา เพื่อการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย

4R DIGITAL CITIZEN

R1 RIGHTS
ฉันมีสิทธิอะไร?

- Privacy ความเป็นส่วนตัว
- Freedom of Expression เสรีภาพในการแสดงออก
- Control of Personal Information การควบคุมข้อมูลส่วนบุคคล

สิทธิของฉัน คือจุดเริ่มต้นของศักดิ์ศรีในโลกดิจิทัล

R2 RESPECT
ฉันต้องเคารพอะไร?

- People ผู้คน
- Different Opinions ความเห็นที่แตกต่าง
- Privacy ความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น
- Creative Works ผลงานสร้างสรรค์

เคารพผู้อื่น เห็นคุณค่าในความแตกต่าง

R3 RESPONSIBILITY
ก่อน Click ฉันต้องคิดอะไร?

- Is it True? จริงหรือไม่?
- Is it Fair? เป็นธรรมหรือไม่?
- Could it Harm Someone? อาจทำอันตรายใครหรือไม่?
- Should I Share? ควรแชร์หรือไม่?

คิดก่อนคลิก เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบ

R4 RULES
มีกติกาอะไรเกี่ยวข้อง?

- Copyright ลิขสิทธิ์
- Data Protection การคุ้มครองข้อมูล
- Cybercrime อาชญากรรมทางไซเบอร์
- Digital Law & Ethics กฎหมายและจริยธรรมดิจิทัล

รู้กติกา ปฏิบัติถูกต้อง ปลอดภัย และยั่งยืน

RESPONSIBLE DIGITAL CITIZEN
พลเมืองดิจิทัลที่ใช้สิทธิอย่างรู้เท่าทัน เคารพผู้อื่น คิดก่อนทำ และรับผิดชอบต่อผลกระทบของตนเอง

ทำไมสิ่งนี้จึงสำคัญ?

- สิทธิคือพื้นฐานของความเป็นมนุษย์ในโลกดิจิทัล ทั้งความเป็นส่วนตัวและเสรีภาพในการแสดงออก
- ความรับผิดชอบและการเคารพผู้อื่น ทำให้สังคมออนไลน์น่าอยู่และปลอดภัยสำหรับทุกคน
- กฎหมายและจริยธรรมเป็นเข็มทิศช่วยกำกับการตัดสินใจและการกระทำให้ถูกต้อง เป็นธรรม และยั่งยืน

5. MISSION 1



DIGITAL FOOTPRINT DETECTIVE

“เราใช้ Digital ทุกวัน — แต่เราทิ้งอะไรไว้ข้างหลัง?”

ให้นักศึกษา **ไม่ต้องเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวจริง** แต่สำรวจพฤติกรรม Digital ของคนทั่วไป ให้แต่ละกลุ่มเลือกหนึ่งกิจกรรม

Social Media | Shopping | Gaming | Streaming | Learning | Food Delivery



กติกาสําคัญ

❌ ห้ามให้นักศึกษาเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของตนเองต่อกลุ่ม

แม้แต่กิจกรรมที่สอน Privacy ก็ต้อง **Respect Privacy by Design**

ที่จะเชื่อมโดยตรงกับสาระเรื่องสิทธิในการควบคุม เข้าถึง แก้ไข และปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล

6. MISSION 2

RIGHT OR RESPONSIBILITY?

“ฉันมีสิทธิทำ — แต่ฉันควรทำหรือไม่?”

นี่ควรเป็น **WOW Activity** ของ Week 2

แบ่งห้องเป็นสองฝั่ง

TEAM RIGHTS

“ฉันมีสิทธิ...”

VS.

TEAM RESPONSIBILITY

“แต่ฉันต้องรับผิดชอบ...”

อาจารย์ให้สถานการณ์ เช่น

“นักศึกษาคนหนึ่งไม่พอใจร้านอาหาร

จึงถ่ายคลิปพนักงานและโพสต์วิจารณ์ลง Social Media”

TEAM RIGHTS

อาจพูดว่า

Freedom of Expression

Right to Review

Consumer Voice

TEAM RESPONSIBILITY

อาจพูดว่า

Privacy

Accuracy

Fairness

Impact on Others

MISSION 2 RIGHT OR RESPONSIBILITY? “ฉันมีสิทธิทำ — แต่ฉันควรทำหรือไม่?”

สถานการณ์ (Scenario)
 นักศึกษาคนหนึ่งไปพื่อใจร้านอาหาร
 ริงถ่ายคลิปพนักงานและโพสต์วิจารณ์
 ลง Social Media

TEAM RIGHTS “ฉันมีสิทธิ...”
 Freedom of Expression เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น
 Right to Review สิทธิในการรีวิว/แสดงความคิดเห็น
 ในฐานะผู้บริโภค
 Consumer Voice สิทธิในการสะท้อนปัญหา
 เพื่อให้เกิดการปรับปรุง

TEAM RESPONSIBILITY “แต่ฉันต้องรับผิดชอบ...”
 Privacy ความเป็นส่วนตัวเป็นส่วนของผู้อื่น
 Accuracy ข้อมูลต้องถูกต้อง ไม่บิดเบือน
 Fairness เป็นธรรม ไม่ใช้ถ้อยคำที่รุนแรง
 หรือเลือกปฏิบัติ
 Impact on Others คิดถึงผลกระทบต่อบุคคล
 และสังคม

เป้าหมายกิจกรรม
 เข้าใจว่าทุก “สิทธิ”
 มาพร้อม “ความรับผิดชอบ”
 เรียนรู้การชั่งน้ำหนัก
 ก่อนลงมือในโลกดิจิทัล
 ค้นหาจุดสมดุลที่เคารพสิทธิ
 ของตนเองและผู้อื่น
 ตัดสินใจอย่างมีเหตุผล
 และมีจริยธรรม

กติกากิจกรรม
 รับฟังด้วยความเคารพ
 ใช้เหตุผล ไม่ใช้คำพูดรุนแรง
 ยกตัวอย่างอย่างสร้างสรรค์
 บอกร่างความคิดและผู้อื่น

หาจุดสมดุล
 RIGHTS CAN I? → RESPONSIBILITY SHOULD I? → ETHICS WHAT IS RIGHT? → LAW WHAT IS ALLOWED? → RESPONSIBLE CHOICE ตัดสินใจอย่างมีเหตุผล
 และรับผิดชอบ

เสรีภาพในการแสดงออก มีข้อจำกัดเมื่อ...
 ✗ ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล (Privacy)
 ✗ ให้อับอาย หรือบิดเบือนความจริง
 ✗ ใช้ถ้อยคำที่สร้างความเกลียดชัง (Hate Speech)
 ✗ หมิ่นประมาท ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียชื่อเสียง
 ✗ ก่อให้เกิดความรุนแรงหรืออันตรายต่อผู้อื่น

หลักฐานที่เกี่ยวข้อง
 รัฐธรรมนูญ มาตรา 34 เสรีภาพในการแสดงออก
 พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA)
 ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 326 หมิ่นประมาท
 พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฯ มาตรา 14(1)(2)(5) ข้อมูลเท็จ/ความเสียหาย

จำไว้!
 สิ่ง “ทำได้”
 ไม่ใช่สิ่งที่ “ควรทำ”
 สิ่ง “ถูกกฎหมาย”
 ไม่เท่ากับสิ่งที่ “ถูกต้อง”

ผลลัพธ์ที่ต้องการ
 ✔ คิดก่อนโพสต์ ตรวจสอบก่อนแชร์
 ✔ เคารพสิทธิผู้อื่น ไม่ทำร้ายด้วยคำพูดหรือการกระทำ
 ✔ ใช้เสรีภาพอย่างสร้างสรรค์ และรับผิดชอบต่อการกระทำ

เสรีภาพของฉันสิ้นสุดลง...เมื่อเริ่มละเมิดสิทธิของผู้อื่น | คิดรอบด้าน ทำด้วยเหตุผล เลือกในสิ่งที่ถูกต้องและรับผิดชอบ

แล้วทั้งห้องต้องหาจุดสมดุล

กิจกรรมนี้สำคัญมาก สามารถระบุชี้ได้ว่าเสรีภาพในการแสดงออกมีข้อจำกัดเมื่อไปกระทบ
 สิทธิของผู้อื่น รวมถึงประเด็นความเกลียดชังและการหมิ่นประมาท

7. MISSION 3

THINK BEFORE YOU SHARE

“เห็น ≠ จริง / Viral ≠ Reliable”

นำสาระเรื่อง Critical Information Consumption มาทำให้เป็นเกม

ต้นฉบับกำหนดว่าพลเมืองดิจิทัลควรประเมินความน่าเชื่อถือและความถูกต้องก่อน **เชื่อ แชร์**

หรือนำข้อมูลไปใช้ และเชื่อมกับ Media and Information Literacy, Fake News,

Misinformation และ Fact-checking โดยตรง

ผมเสนอ Framework สำหรับปี 1:

5C INFORMATION CHECK

C1 — CREATOR

ใครสร้างข้อมูล?

C2 — CLAIM

เขากำลังบอกอะไร?

C3 — CONTEXT

ข้อมูลอยู่ในบริบทอะไร?

C4 — CONFIRM

มีแหล่งอื่นยืนยันหรือไม่?

C5 — CONSEQUENCE

ถ้าแชร์ผิด จะเกิดอะไรขึ้น?

แล้วให้แต่ละกลุ่มตัดสินใจ

● SHARE

● CHECK MORE

● STOP

กติกา:

“ถ้ายังไม่มี Evidence — อย่าเติมสิ่งที่เราอยากเชื่อลงไป”



MISSION 3

“เห็น ≠ จริง / Viral ≠ Reliable”

พลเมืองดิจิทัล ต้องประเมินความน่าเชื่อถือและความถูกต้องของข้อมูลก่อน แชร์ หรือนำไปใช้

เชื่อมสู่ Media & Information Literacy • Fake News • Misinformation • Fact-checking

ก่อนจะ SHARE...

- ✓ มันจริงหรือ?
- ✓ มันเป็นธรรมชาติหรือไม่?
- ✓ มันอาจทำร้ายใครหรือไม่?
- ✓ มันควรแชร์หรือไม่?

5C INFORMATION CHECK

C1 CREATOR
ใครสร้างข้อมูล?

- ผู้เขียน / แหล่งที่มา?
- น่าเชื่อถือหรือไม่?
- มีวัตถุประสงค์อะไร?

C2 CLAIM
เขากำลังบอกอะไร?

- ข้อความหลักคืออะไร?
- เป็นข้อเท็จจริง หรือ ความคิดเห็น?

C3 CONTEXT
ข้อมูลอยู่ในบริบทอะไร?

- เหตุการณ์เกิดเมื่อไหร่?
- สถานที่ / บริบทคืออะไร?
- มีอะไรที่เกี่ยวข้องหรือไม่?

C4 CONFIRM
มีแหล่งอื่นยืนยันหรือไม่?

- มีแหล่งข่าวอื่นบอกเหมือนกันไหม?
- องค์กรที่เชื่อถือได้ยืนยันหรือไม่?
- ตรวจสอบแล้วหรือยัง?

C5 CONSEQUENCE
ถ้าแชร์ผิด จะเกิดอะไรขึ้น?

- อาจทำให้ใครเสียหาย?
- ทำให้เสียใจผิด?
- อาจผิดกฎหมาย?

ตัวอย่างสถานการณ์

ให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์ด้วย 5C

1 ขาดทุน! มหาวิทยาลัยประกาศหยุดเรียนพรุ่งนี้!



ไม่ทราบแหล่งที่มา

2 ต้นน้ำเน่าวอดจนเขาช่วยล้างสารพิษลดน้ำนักได้จริง!



แชร์มากกว่า 50K

3 ภาพผู้ประสบภัยน้ำท่วมหนักในประเทศไทยล่าสุด!



ไม่มีวันที่ / สถานที่ชัดเจน

4 วัคซีนใหม่ 100% ไม่มีผลข้างเคียงแชร์ด่วน!



อ้างจากผู้เชี่ยวชาญนิรนาม

5 คลิปเหตุการณ์ทะเลาะวิวาทในห้างดัง



คลิปสั้น ไม่รู้ที่มา

แหล่งตรวจสอบแนะนำ

- Google Fact Check
- COFACT Thailand
- Thai PBS Verify
- AFP Fact Check
- หน่วยงานรัฐ/เว็บไซต์ทางการ

กติกา

- ✓ ใช้เหตุผลและหลักฐานจาก 5C ก่อนตัดสินใจ
- ✗ ห้ามตัดสินใจจากอารมณ์หรือความรู้สึกส่วนตัว
- ✓ ถ้ายังไม่มี Evidence — อย่าเติมสิ่งที่เราอยากเชื่อลงไป

ตัดสินใจของกลุ่มคุณ

✓ **SHARE** แชร์ได้

ข้อมูลน่าเชื่อถือ ถูกต้อง ไม่ทำให้ใครเสียหาย

❓ **CHECK MORE** ตรวจสอบเพิ่ม

ยังไม่แน่ใจ ต้องหาหลักฐานหรือแหล่งข้อมูลเพิ่ม

✗ **STOP** ไม่แชร์ / หยุด

ข้อมูลไม่น่าเชื่อถือเสี่ยงทำให้เกิดความเสียหาย

เป้าหมาย

- คิดก่อนเชื่อ
- ตรวจสอบก่อนแชร์
- เคารพผู้อื่นและสังคม
- สร้างโลกออนไลน์ที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์

❤ คิดให้รอบ ก่อนกดแชร์ — เพราะทุกการแชร์ คือการสร้างผลกระทบ **BE A RESPONSIBLE DIGITAL CITIZEN**

8. MINI CHALLENGE

© YOURS, MINE OR OURS?

เพื่อไม่ให้เรื่อง Copyright กลายเป็นการฟ้องจำ กิจกรรมเกมเร็ว 10 นาทีแทรกระหว่าง Mission แสดงสถานการณ์

ภาพจาก Google

เพลงจาก TikTok

บทความออนไลน์

AI-generated image

ภาพเพื่อนถ่าย

Logo ของ Brand

ถาม

“ใช้ได้ไหม?”

นักศึกษาต้องไม่ตอบเพียง

Yes / No

แต่ตอบ

SOURCE → OWNER → PERMISSION → PURPOSE → CREDIT

ลิขสิทธิ์ครอบคลุมสิทธิของผู้สร้างในการควบคุมการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ และแสดงผลงาน และกล่าวถึงข้อยกเว้นภายใต้เงื่อนไขของ Fair Use/Fair Dealing ด้วย

MINI CHALLENGE

© YOURS, MINE OR OURS?

เกมเร็ว! ตัดสินใจให้ถูกต้อง ไม่ใช่แค่ “ใช้ได้ไหม?”

10 นาที

ไม่ตอบแค่
YES / NO
แต่ตอบแบบนี้!

SOURCE → OWNER → PERMISSION → PURPOSE → CREDIT

กติกา

- แต่ละกลุ่มเลือกสถานการณ์
- วิเคราะห์ตาม 5 STEP
- ตัดสินใช่หรือไม่ใช่เหตุผล
- 1 สถานการณ์ = 2 นาที
- รวม 10 นาที

สถานการณ์ให้ตัดสิน	1 ภาพจาก Google	2 เพลงจาก TikTok	3 บทความออนไลน์	4 AI-generated image	5 ภาพเพื่อนถ่าย	6 Logo ของ Brand
	 ค้นภาพเจอใน Google อยากได้ทำ Presentation	 ดาวน์โหลดเพลงจาก TikTok มาใส่ในวิดีโอของเรา	 คัดลอกบางส่วนจากบทความ มาใส่ในรายงาน	 ใช้ภาพที่สร้างจาก AI (เช่น Midjourney, DALL-E)	 ใช้รูปที่เพื่อนถ่ายให้ ในโพสต์ของเรา	 นำ Logo ของแบรนด์ มาใส่ในโปสเตอร์
วิเคราะห์ตาม 5 STEP	SOURCE แหล่งที่มา มาจากไหน? • เว็บไซต์ / แอป / บุคคล • สิ่งก / แหล่งอ้างอิง	OWNER เจ้าของผลงาน ใครเป็นเจ้าของ? • ผู้สร้าง / ผู้แต่ง • เจ้าของลิขสิทธิ์	PERMISSION ได้รับอนุญาตหรือไม่? มีสิทธิ์ใช้หรือไม่? • ได้รับอนุญาต • ข้อกําหนดการใช้ • Creative Commons?	PURPOSE วัตถุประสงค์การใช้ ใช้เพื่ออะไร? • การศึกษา / งานวิจัย • งานส่วนตัว / เองพินิชย์ • ดัดแปลงหรือไม่?	CREDIT ให้เครดิตหรือไม่? ต้องอ้างอิงอย่างไร? • ชื่อผู้สร้าง / แหล่งที่มา • สิ่งก / ปีที่เผยแพร่ • วิธีการอ้างอิง	✓ ตัดสินใจ และให้เหตุผล ? ต้องตรวจสอบเพิ่ม (CHECK MORE) ✗ ใช้ไม่ได้ (STOP!) STOP! เสียงระฆังลิขสิทธิ์
ตัวอย่าง (กรณี 1)	Google Images (ไม่ระบุแหล่งชัดเจน)	ไม่ทราบแน่ชัด อาจมีลิขสิทธิ์	ไม่มีใบอนุญาต ไม่ทราบเงื่อนไข	เพื่อการศึกษา (ใส่ใน Presentation)	ไม่ให้เครดิต	

ลิขสิทธิ์ ครอบคลุมสิทธิของผู้สร้าง

ในการควบคุมการทำซ้ำ (Reproduce), ดัดแปลง (Adapt),
เผยแพร่ (Publish) และแสดงผลงาน (Display/Perform)

ทำซ้ำ
 ดัดแปลง
 เผยแพร่
 แสดงผลงาน

ข้อยกเว้น (Fair Use / Fair Dealing)

อาจใช้ผลงานได้โดยไม่ต้องขออนุญาต หากเป็นไปตามเงื่อนไข
และไม่ละเมิดสิทธิของเจ้าของผลงานอย่างไม่เป็นธรรม

การศึกษา
 งานวิจัย
วิจารณ์/แสดงเห็น
 ข่าว / รายงานข้อมูล

หลักคิดสำคัญ

- ✓ เคารพสิทธิของผู้สร้างผลงาน
- ✓ ใช้ข้อมูลอย่างมีจริยธรรม
- ✓ ให้เครดิตทุกครั้งที่ได้
- ✓ เมื่อไม่แน่ใจ ให้ “ตรวจสอบก่อนใช้”

ใช้ความคิด
เคารพสิทธิ
สร้างสรรค์สังคมดิจิทัล
อย่างรับผิดชอบ

💡 **จำไว้! สิ่ง “เราทำได้” ไม่เท่ากับสิ่ง “เราควรทำ” ❤️ Be a Responsible Digital Citizen**

9. FINAL MISSION



DIGITAL DILEMMA CHALLENGE

“โลกจริงไม่ได้มีปุ่มถูก-ผิดให้เรากด”

CREATE ของ Week 2

แต่ละกลุ่มจับฉลาก **Digital Dilemma Card**

ตัวอย่าง

เพื่อนส่ง Screenshot บทสนทนาส่วนตัวของคนอื่นมาใน Group Chat และทุกคนกำลังหัวเราะ
หรือ

Influencer ใช้ภาพของบุคคลอื่นประกอบ Content โดยไม่ได้ขออนุญาต
หรือ

นักศึกษาได้รับข่าวที่อาจส่งผลกระทบต่อบุคคลหนึ่ง แต่ยังตรวจสอบไม่ได้
ให้ใช้ Framework

STOP → THINK → CHECK → CHOOSE → ACT

STOP

เกิดอะไรขึ้น?



RIGHTS

ใครมีสิทธิอะไร?



RISK

ใครอาจได้รับผลกระทบ?



RULES

มีกฎหมาย/กติกาอะไรเกี่ยวข้อง?



ETHICS

แม้ทำได้ — ควรทำไหม?



CHOICE

เราจะเลือกทำอะไร?



ACTION

เราจะลงมืออย่างไร?



IMPACT

ทางเลือกของเราจะสร้างผลอะไร?



RESPONSIBLE DIGITAL ACTION

ประเด็นที่เนื้อหาทั้งปมมารวมกัน

Privacy + Expression + Respect + Information + Ethics + Law + Copyright +

Cybercrime

FINAL MISSION DIGITAL DILEMMA CHALLENGE

“โลกจริงไม่ได้มีปุ่มถูก-ผิดให้เรากด”

CREATE ของ Week 2

แต่ละกลุ่มจับฉลาก Digital Dilemma Card แล้วใช้ Framework ด้านขวาในการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

ตัวอย่างสถานการณ์

1 เพื่อนส่ง Screenshot บทสนทนาส่วนตัวของคนอื่น มาใน Group Chat และทุกคนกำลังหัวเราะ

2 Influencer ใช้ภาพของบุคคลอื่น ประกอบ Content โดยไม่ได้ขออนุญาต

3 นักศึกษาได้รับข่าว ที่อาจส่งผลเสียต่อบุคคลหนึ่ง แต่ยังไม่ตรวจสอบไม่ได้

ข้อควรระวัง: อาจมีการตรวจสอบในมหาวิทยาลัย (ยังไม่ยืนยัน)

ใช้ Framework คิดและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

1 STOP
เกิดอะไรขึ้น?

2 RIGHTS
ใครมีสิทธิอะไร?

3 RISK
ใครอาจได้รับผลกระทบ?

4 RULES
มีกฎหมาย/กติกาส่งเกี่ยวข้อง?

5 ETHICS
แม้ทำได้ — ควรทำไหม?

6 CHOICE
เราจะเลือกทำอะไร?

7 ACTION
เราจะลงมืออย่างไร?

8 IMPACT
ทางเลือกของเราจะสร้างผลอะไร?

RESPONSIBLE DIGITAL ACTION

กิจกรรมนี้รวมทุกประเด็นสำคัญจากเนื้อหาทั้งหมด

PRIVACY
เคารพความเป็นส่วนตัว ไม่ละเมิดข้อมูลผู้อื่น

EXPRESSION
แสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์

RESPECT
เคารพผู้อื่นและเคารพในศักดิ์ศรี

INFORMATION
ตรวจสอบข้อมูลก่อนเชื่อ/แชร์

ETHICS
ใช้จริยธรรมในการตัดสินใจ

LAW
เข้าใจกฎหมายและปฏิบัติตาม

COPYRIGHT
เคารพลิขสิทธิ์

CYBERCRIME
หลีกเลี่ยงการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์

กติกาสำคัญของการเล่น

“ถ้ายังไม่มี Evidence — อย่าเพิ่งเชื่อ อย่าแชร์ อย่าตัดสินใจโดยไม่รู้อะไร”

✓ คิดอย่างมีเหตุผล เคารพสิทธิ รับฟังและการกระทำของเรา

★ ทุกการตัดสินใจในโลกดิจิทัล... ไม่ใช่แค่ “ถูกกฎหมาย” แต่ต้อง “ถูกต้องและรับผิดชอบ” ด้วย

❤️ **BE A RESPONSIBLE DIGITAL CITIZEN!**



10. CREATIVE CITIZENSHIP CHECK



“ถูกกฎหมายแล้ว = รับผิดชอบแล้วจริงหรือ?”

ก่อน Final Pitch ให้แต่ละกลุ่มตรวจคำตอบของตนด้วย

5Q RESPONSIBLE DIGITAL CHECK

Q1 — TRUE

ข้อมูลของเราถูกต้องหรือไม่?

Q2 — FAIR

เป็นธรรมต่อทุกฝ่ายหรือไม่?

Q3 — RESPECT

เคารพสิทธิและศักดิ์ศรีผู้อื่นหรือไม่?

Q4 — SAFE

อาจสร้างอันตรายหรือไม่?

Q5 — RESPONSIBLE

ถ้าเกิดผลกระทบ เราขอรับผิดชอบต่อการตัดสินใจนี้หรือไม่?

แนวคิดนี้สัมพันธ์กับหลัก Respect & Empathy, Honesty & Transparency, Fairness &

Equity, Responsibility & Prudence และ Privacy


CREATIVE CITIZENSHIP CHECK


“ถูกกฎหมายแล้ว = รับผิดชอบแล้วจริงหรือ?”

ก่อน Final Pitch ให้แต่ละกลุ่มตรวจคำตอบของตนด้วย

 การตัดสินใจที่ดีในโลกดิจิทัล ไม่ใช่แค่ “ทำได้” หรือ “ไม่ผิดกฎหมาย” แต่ว่า “ควรทำ” และ “รับผิดชอบได้” ด้วย



5Q RESPONSIBLE DIGITAL CHECK

Q1 TRUE	Q2 FAIR	Q3 RESPECT	Q4 SAFE	Q5 RESPONSIBLE
ข้อมูลของเราถูกต้องหรือไม่?	เป็นธรรมต่อทุกฝ่ายหรือไม่?	เคารพสิทธิและศักดิ์ศรีผู้อื่นหรือไม่?	อาจสร้างอันตรายหรือไม่?	ถ้าเกิดผลกระทบ เราขอรับผิดชอบต่อการตัดสินใจนี้หรือไม่?
				
- ตรวจสอบจากแหล่งที่เชื่อถือได้ - มีหลักฐาน/แหล่งอ้างอิง - ไม่บิดเบือนหรือเกินจริง - เช็กความคิดเห็นออกจากสื่อเท็จจริง	- ไม่เลือกปฏิบัติ - ให้โอกาสทุกฝ่ายอย่างยุติธรรม - พิจารณาผลกระทบต่อกัน - ไม่ใช้ความได้เปรียบเอาเปรียบ	- ไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล - ไม่ดูหมิ่น เหยียดหยาม หรือ ลดทอนศักดิ์ศรีผู้อื่น - คำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น - ให้เกียรติความแตกต่าง	- อาจทำให้ใครเสียหายทั้งกาย ใจ ชื่อเสียง หรือทรัพย์สินหรือไม่? - เสี่ยงต่อการนำไปใช้ในทางที่ผิดหรือไม่? - ปลอดภัยต่อสังคมโดยรวมหรือไม่?	- พร้อมยอมรับผลที่ตามมา - พร้อมแก้ไขหากเกิดความเสียหาย - ไม่โยนความผิดให้ผู้อื่น - ตัดสินใจอย่างมีสติและรับผิดชอบ
Honesty & Transparency ซื่อสัตย์ โปร่งใส	Fairness & Equity ความเป็นธรรมและความเสมอภาค	Respect & Empathy เคารพและเข้าใจผู้อื่น	Responsibility & Prudence รับผิดชอบต่อตนเองและรอบคอบ	Responsibility & Ownership รับผิดชอบต่อผลกระทบที่ตามมา

สรุปคำถามเดียวก่อน Pitch



“เราจะมีใจไหม ถ้าเรื่อนี้ถูกเผยแพร่ต่อสาธารณะ และมีคนที่เราเคารพเห็น?”

แนวทางตัดสินใจอย่างรับผิดชอบ

 **YES (พร้อม)**
ผ่านทั้ง 5Q ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายและรับผิดชอบ

 **NOT SURE (ต้องคิดเพิ่ม)**
ยังไม่แน่ใจในบางข้อ ตรวจสอบข้อสงสัย/ขอคำปรึกษาเพิ่มก่อนตัดสินใจ

 **NO (ควรหยุด)**
อาจก่อให้เกิดผลเสีย ควรหยุดและปรับปรุงแผนก่อนดำเนินการ

สิ่งสำคัญ

- กฎหมายคือ “ขั้นต่ำ” จริยธรรมคือ “หัวใจ”
- สิทธิของฉัน จบลงเมื่อเริ่มละเมิดสิทธิของผู้อื่น
- พลเมืองดิจิทัลที่ดี คิดก่อนทำ และรับผิดชอบต่อผลที่เกิดขึ้น



คิดให้รอบ ก่อนแชร์ ก่อนโพสต์ ก่อนสร้าง — เพราะการกระทำของเรา สะท้อนว่าเราเป็นใครในโลกดิจิทัล | **CREATE GOOD CONTENT • RESPECT OTHERS • PROTECT YOUR WORLD**

11. FINAL PITCH**60-SECOND “MY DIGITAL CHOICE”**

แต่ละกลุ่มมี 60 วินาที

พูดเพียง 5 เรื่อง

1. SITUATION — เกิดอะไรขึ้น
2. RIGHTS — ใครมีสิทธิอะไร
3. RISK — ใครอาจได้รับผลกระทบ
4. CHOICE — เราเลือกทำอะไร
5. WHY — เพราะอะไร

เพื่อนในห้องโหวต 3 รางวัล



Best Digital Judgment



Best Evidence-Based Reasoning



Most Responsible Choice

นักศึกษากำลังแสดงให้เราเห็นว่า เขาตัดสินใจได้หรือไม่



FINAL PITCH

60-SECOND "MY DIGITAL CHOICE"

ไม่ใช่แค่เลือกสิ่งที่ "ทำได้" แต่เลือกสิ่งที่ "ควรทำ"

60 วินาที / กลุ่ม

💡 สั้น กระชับ | ✍️ ชัดเจน | 🎯 มีเหตุผล

TIPS FOR 60 SECONDS

- ✓ พูดให้ชัด ไม่เกินเวลา
- ✓ ใช้ตัวอย่างสั้น ๆ
- ✓ อ้างอิงข้อมูล / หลักฐาน
- ✓ จบด้วยทางออกที่รับผิดชอบ



YOUR CHOICE SHAPES YOUR DIGITAL WORLD

1 SITUATION เกิดอะไรขึ้น	2 RIGHTS ใครมีสิทธิอะไร	3 RISK ใครอาจได้รับผลกระทบ	4 CHOICE เราเลือกทำอะไร	5 WHY เพราะอะไร
• อธิบายสถานการณ์สั้น ๆ ให้ชัดเจน	• สิทธิที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับใครบ้าง	• ผลกระทบต่อใคร อย่างไรบ้าง	• ทางเลือกของเราคืออะไร	• เหตุผลที่ทำให้เราเลือกทางเลือกนั้น

★ เราเลือกสิ่งที่ดีที่สุด ไม่ใช่แค่สิ่งที่ง่ายที่สุด

💡 BE A RESPONSIBLE DIGITAL CITIZEN

เพื่อนในห้องโหวต 3 รางวัล



Best Digital Judgment

ตัดสินใจได้ดี รอบคอบและสมดุล



Best Evidence-Based Reasoning

ใช้หลักฐานสนับสนุนเหตุผลชัดเจน



Most Responsible Choice

เลือกทางเลือกที่รับผิดชอบต่อและคำนึงถึงผู้อื่น

วิธีโหวต

- 1 ฟังทุกกลุ่ม
- 2 เลือก 1 กลุ่ม ต่อ 1 รางวัล
- 3 โหวตผ่าน QR Code



SCAN TO VOTE

เสียงของคุณ คือพลังของการเปลี่ยนแปลง!



🛡️ สิทธิของเรา ต้องไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น |
 ⚖️ กฎหมายกำหนดสิ่งที่ "ทำได้" |
 ❤️ จริยธรรมกำหนดสิ่งที่ "ควรทำ" |
 Make Good Choices Online. Every Time.

12. EXIT TICKET



3-2-1 DIGITAL CITIZEN REFLECTION

ก่อนออกจากห้องตอบเพียง

3

3 สิทธิหรือความรับผิดชอบในโลกดิจิทัลที่ฉันเข้าใจมากขึ้น

2

2 พฤติกรรม Digital ที่ฉันควรคิดให้มากขึ้นก่อนทำ

1

1 พฤติกรรม Digital ที่ฉันจะเปลี่ยนตั้งแต่วันนี้

ส่วน 1 สำคัญที่สุด เพราะเรากำลังเปลี่ยนจาก “ฉันรู้เรื่อง Digital Citizenship”
ไปเป็น “ฉันใช้ชีวิตในโลก Digital อย่างรับผิดชอบได้”

EXIT TICKET **3-2-1 DIGITAL CITIZEN REFLECTION**
“คิดสั้น ๆ ก่อนออกจากห้อง... เพื่อเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีขึ้นทุกวัน”

เขียนสั้น ๆ ด้วยตนเอง | ไม่ต้องใส่ชื่อจริง (ถ้าอาจารย์เก็บรวม) | ใช้เวลา 3 นาที

3 3 สิทธิหรือความรับผิดชอบ
ในโลกดิจิทัลที่ฉันเข้ามามากขึ้น

ตัวอย่าง

- ✓ สิทธิในความเป็นส่วนตัว และการควบคุมข้อมูลของตนเอง
- ✓ สิทธิในการแสดงออก อย่างเสรีและรับผิดชอบ
- ✓ ความรับผิดชอบในการเคารพสิทธิ และศักดิ์ศรีของผู้อื่น
- ✓ ความรับผิดชอบในการตรวจสอบ ข้อมูลก่อนเชื่อหรือแชร์
- ✓ ความรับผิดชอบในการปกป้องตนเอง และผู้อื่นจากความเสียหายออนไลน์

1
2
3

2 2 พฤติกรรม Digital
ที่ฉันควรคิดให้มากขึ้นก่อนทำ

ตัวอย่าง

- ✓ แชร์ข้อมูล / ข่าว / ภาพ โดยไม่ตรวจสอบความจริง
- ✓ โพสต์หรือแชร์ข้อมูลของผู้อื่น โดยไม่ขออนุญาต
- ✓ ให้ข้อมูลส่วนตัวเกินความจำเป็น บนเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน
- ✓ ดาวน์โหลดเพลง ภาพ วิดีโอ หรือใช้ผลงานโดยไม่ตรวจสอบสิทธิ์
- ✓ แสดงความคิดเห็นที่อาจทำร้าย หรือสร้างความเกลียดชัง

1
2

1 1 พฤติกรรม Digital
ที่ฉันจะเปลี่ยนตั้งแต่วันนี้

ตัวอย่าง

- ✓ หยุดก่อนแชร์ ตรวจสอบให้แน่ใจก่อนเสมอ
- ✓ ขออนุญาตก่อนโพสต์ หรือใช้ข้อมูล/ภาพของผู้อื่น
- ✓ เลือกใช้ข้อมูลและเนื้อหา ที่ถูกลิขสิทธิ์หรืออนุญาตให้ใช้ได้
- ✓ ตั้งค่า Privacy และปกป้องข้อมูลของตนเอง
- ✓ เคารพความคิดเห็นและความแตกต่าง ในโลกออนไลน์

1

ทำไม “1” สำคัญที่สุด?
เพราะนี่คือจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลง จากการ “รู้” ไปสู่การ “ลงมือทำ”

จาก “ฉันรู้เรื่อง Digital Citizenship”

ไปเป็น “ฉันใช้ชีวิตในโลก Digital อย่างรับผิดชอบได้”

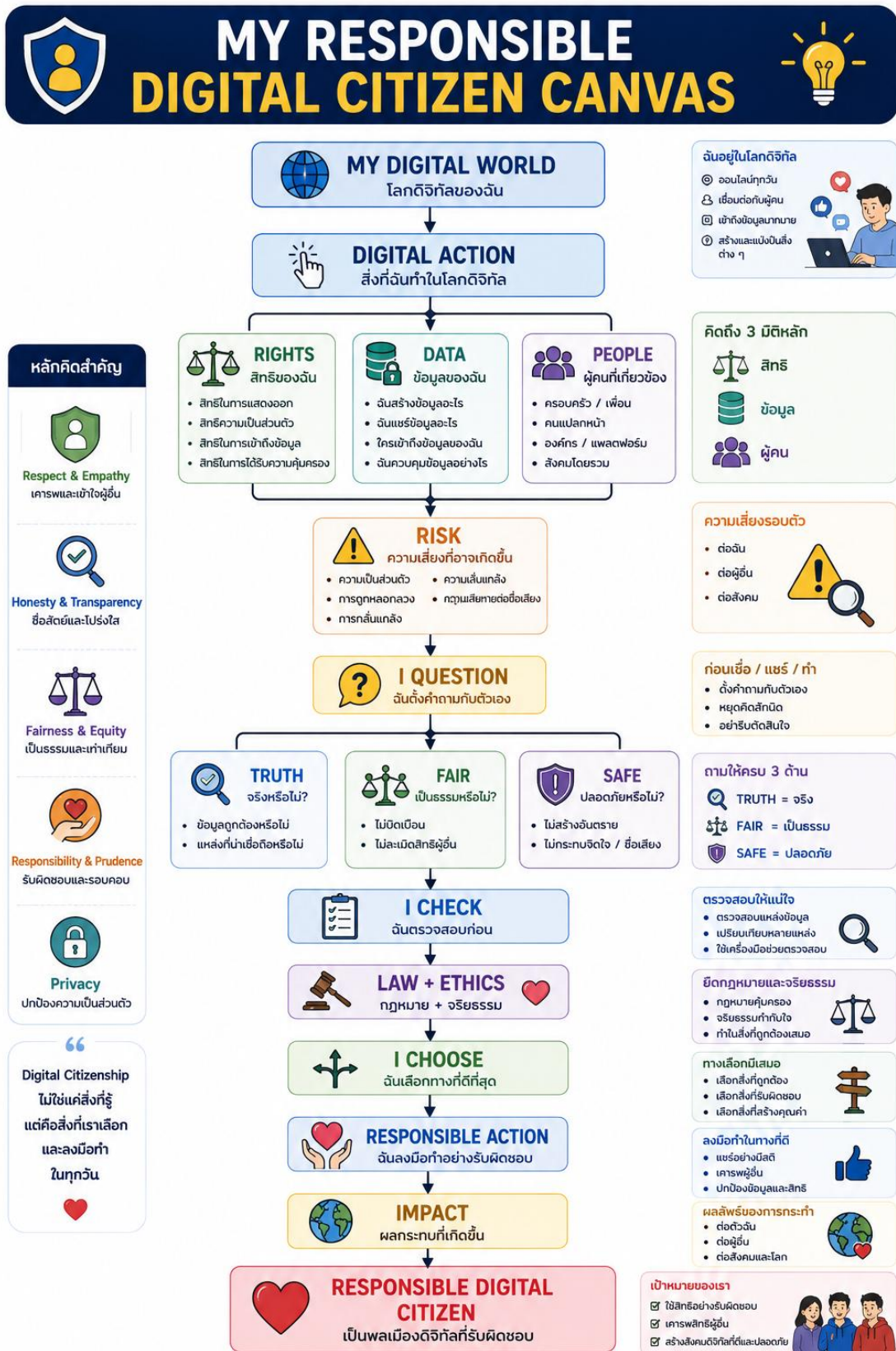
BE A RESPONSIBLE DIGITAL CITIZEN

ทุกการเลือกของเราในโลกดิจิทัล... สร้างตัวเรา สร้างผู้อื่น และสร้างสังคมที่ดีขึ้นได้เสมอ | MAKE GOOD CHOICES ONLINE. EVERY TIME.

13. ผลงานประจำ Week 2



MY RESPONSIBLE DIGITAL CITIZEN CANVAS



14. การประเมินแบบ Can-Do — 20 คะแนน

เพื่อให้ต่อเนื่องจาก Week 1 ควรที่จะให้ ไม่ประเมินว่าจำกฎหมายได้กี่ข้อ แต่ประเมินว่า “ใช้ความรู้ตัดสินใจได้หรือไม่”

Can-Do Evidence	คะแนน
ฉันสามารถอธิบาย Rights และ Responsibilities ของ Digital Citizen	3
ฉันสามารถระบุ Privacy / Data Risk จากกิจกรรมดิจิทัล	3
ฉันสามารถตรวจสอบข้อมูลก่อนเชื่อหรือแชร์ด้วยเหตุผลและหลักฐาน	3
ฉันสามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง Rights x Responsibility	3
ฉันสามารถพิจารณา Law x Ethics x Impact ในสถานการณ์ดิจิทัล	3
ฉันสามารถเสนอ Responsible Digital Action	3
ฉันสามารถสะท้อนและกำหนดพฤติกรรม Digital ของตนเอง	2
รวม	20

สอดคล้องกับผลลัพธ์ที่กำหนดให้นักศึกษาสามารถอธิบาย Privacy, Freedom of Expression, Respect, Critical Information Use ตลอดจนเข้าใจ Copyright และ Cybercrime

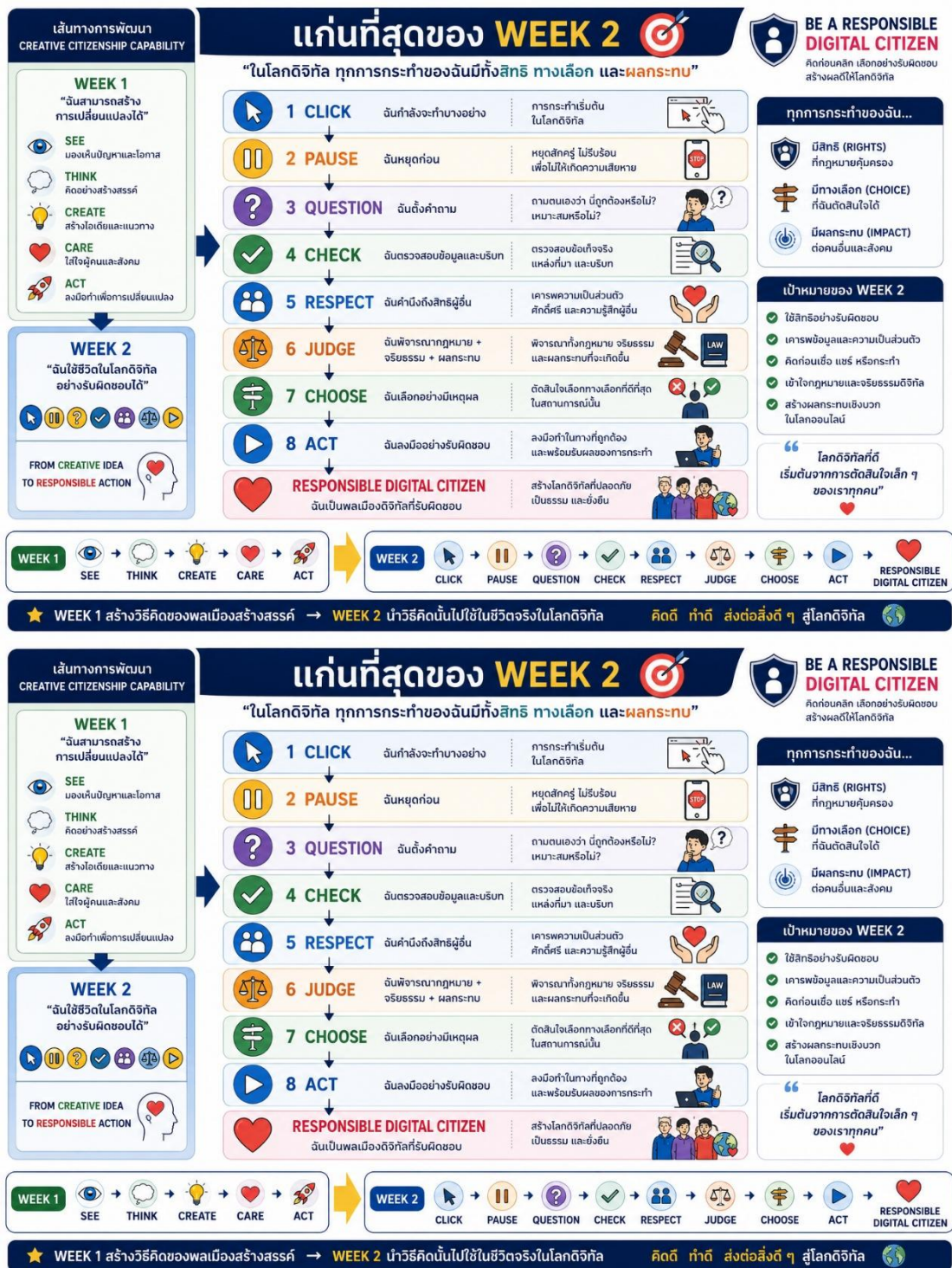
15. แก่นที่สุดของ Week 2

เมื่อ Week 1 คือ “ฉันสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงได้”

Week 2 ควรทำให้นักศึกษาค้นพบว่า

“ในโลกดิจิทัล ทุกการกระทำของฉันมีทั้งสิทธิ ทางเลือก และผลกระทบ”

ดังนั้นภาพสุดท้ายของ Week 2 คือ



ดังนั้น Week 1 และ Week 2 จะไม่เป็น “บทเรียนสองบท” ที่แยกจากกัน แต่กำลังสร้าง Creative Citizenship Capability ที่ละชั้น — Week 1 สร้าง วิธีคิดของพลเมืองสร้างสรรค์ และ Week 2 นำวิธีคิดนั้นไปใช้กับ ชีวิตจริงในโลกดิจิทัล