

คู่มือการใช้หนังสือนิทานภาพและกิจกรรม

“เด็กปทุมวัย รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล”

สำหรับคุณครู คุณพ่อคุณแม่ ผู้ปกครอง



คู่มือการใช้หนังสือนิทานภาพและกิจกรรม “เด็กปฐมวัยรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” สำหรับคุณครู คุณพ่อคุณแม่ ผู้ปกครอง

- ผู้เรียบเรียง : รศ. ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์
ผศ. ลักษณ์ี คงลาภ และ ดร. สรณนนท์ อินทนนท์
- บรรณาธิการ : เข้มพร วิรุณราพันธ์
- จัดพิมพ์โดย : สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน
ภายใต้ มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)
โดยการสนับสนุนจาก สำนักงานกองทุนสนับสนุน
การสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
- พิมพ์ครั้งที่ 1 : สิงหาคม 2563
- จำนวนการพิมพ์ : 300 เล่ม
- พิสูจน์อักษร : ลักษณ์ี คงลาภ
- ออกแบบรูปเล่ม : ธาณี พรชัยพลทวี และ เบญจมาภรณ์ พรหมยานนท์
- วาดภาพประกอบ : กาญจน์ ทันจิตต์
- พิมพ์ที่ : บริษัท สุพีเรียพริ้นติ้งเฮ้าส์ จำกัด

คำนำ

โลกที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว ก้าวสู่โลกดิจิทัล เด็กยุคใหม่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ ที่แม้ไม่เห็นหน้าก็สามารถติดต่อสัมพันธ์กันได้ แต่ขณะเดียวกันทักษะการใช้ชีวิตและทักษะทางสังคมแบบมีปฏิสัมพันธ์กันและกันเริ่มลดน้อยลง กระทบต่อพัฒนาการของเด็กทั้งทางร่างกาย จิตใจ สังคม อารมณ์ และสติปัญญา การสร้างเสริมภูมิคุ้มกันด้านการเท่าทันสื่อและเทคโนโลยีให้กับเด็กตั้งแต่เป็นเด็กตัวน้อยๆ จึงเป็นสิ่งสำคัญ

ดังนั้น สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) โดยการสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้จัดทำคู่มือการใช้หนังสือนิทานภาพและกิจกรรม “เด็กปฐมวัยรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” สำหรับคุณครู คุณพ่อคุณแม่ ผู้ปกครอง เพื่อใช้เป็นสื่อในการสร้างความพร้อมให้เด็กมีความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และเสริมพลังให้เด็กเติบโตเป็นพลเมืองดิจิทัลในอนาคต ทั้งยังก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันทั้งผู้ใหญ่และเด็กด้วยความสุขและสาระดีๆ

คู่มือการใช้หนังสือนิทานภาพและกิจกรรม “เด็กปฐมวัยรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” เป็นเครื่องมือหนึ่งในการสร้างเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล เนื้อหาภายในเล่มประกอบด้วยความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล วิธีการใช้หนังสือนิทานภาพ 6 เรื่อง และการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะและความสนุกสนานให้กับเด็ก ซึ่งจะเดินทางไปสู่เป้าหมายที่ต้องการหรือไม่นั้น ต้องเกิดการนำไปประยุกต์ใช้

การต่อยอด และการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องเหมาะสมกับเด็กแต่ละกลุ่ม
ที่มีบริบทแตกต่างกัน และสำคัญที่สุดที่ขาดไม่ได้คือการดูแลเอาใจใส่
จากคนใกล้ชิดรอบตัวเด็ก ได้แก่ คุณครู คุณพ่อคุณแม่ ผู้ปกครอง ที่จะ
ช่วยกันพัฒนาทักษะชีวิตต่างๆ เพื่อให้เด็กเท่าทันตนเอง เท่าทันสื่อ เท่าทัน
สังคมรอบรอบตัวให้เกิดขึ้นไปพร้อมกัน

สสย. ขอขอบคุณ คณะผู้จัดทำคู่มือ ซึ่งประกอบด้วย รศ. ถิรนนท์
อนวัชศิริวงศ์ ผศ. ลักษณ์ี คงลาภ และ ดร. สรานนท์ อินทนนท์ ตลอดจน
ผู้ใหญ่ใจดี ผศ.ดร. บงกช ทองเอี่ยม อาจารย์ประจำสาขาการศึกษาปฐมวัย
มหาวิทยาลัยรามคำแหง คุณสายใจ คงทน จาก We are happy และ
ดร. แพง ชินพงศ์ ที่ให้คำแนะนำการออกแบบกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย
ช่วยทำให้เครื่องมือนี้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

เข็มพร วิรุณราพันธ์

ผู้จัดการสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)

สารบัญ



- ที่มาและความสำคัญ 1



- แนวคิด การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หรือ MIDL 7

- แนวคิด การอ่านของเด็กปฐมวัยและคุณค่าของหนังสือนิทานภาพ 19 

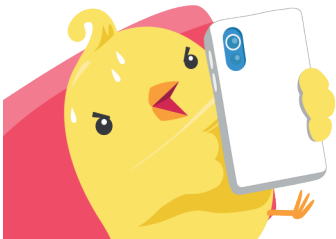
- เคล็ดลับพิเศษ การใช้หนังสือนิทานภาพเพื่อส่งเสริมทักษะ MIDL สำหรับเด็กปฐมวัย 27

- คำแนะนำในการใช้คู่มือการใช้หนังสือนิทานภาพและกิจกรรม “เด็กปฐมวัยรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” 31



- ข้อมูลหนังสือนิทานภาพชุด “เด็กปฐมวัยรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” 35

- กิจกรรมจากหนังสือนิทานภาพเพื่อส่งเสริมทักษะ MIDL สำหรับเด็กปฐมวัย 47



สารบัญ

- กิจกรรมการเรียนรู้
ผลเสียของการอยู่หน้าจอภาพมากเกินไป 49



- กิจกรรมการเรียนรู้
การจัดการบริหารเวลาหน้าจอ 54



- กิจกรรมการเรียนรู้
การมีวิจารณญาณในการเปิดรับสื่อ 60



- กิจกรรมการเรียนรู้
สมดุลชีวิตดิจิทัลกับด้านอื่นๆ 66

- กิจกรรมการเรียนรู้ กฎเกณฑ์ใช้สื่อดิจิทัล 72

- กิจกรรมการเรียนรู้
การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล 80



- บทส่งท้าย 86

- บรรณานุกรม 87





ที่มาและความสำคัญ



เมื่อโลกเคลื่อนสู่ศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีการสื่อสารที่ก้าวรุดหน้าด้วยระบบดิจิทัล ทำให้ผู้คนแห่งศตวรรษนี้ ใช้ชีวิตอย่างแนบเนื่องอยู่กับสื่อในทุกๆ วัน จนเรียกได้ว่าเป็นชีวิตดิจิทัล (Digital Life) เนื่องจากในชีวิตประจำวันที่อยู่กับสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะโทรศัพท์มือถือหรือสมาร์ทโฟน จนแทบจะกลายเป็นอวัยวะใหม่ของมนุษย์ และไม่เพียงเฉพาะผู้ใหญ่เท่านั้น เด็ก ๆ ก็เช่นเดียวกัน ทั้งนี้ว่ากันว่าเด็กควรจะห่างจากสื่อดิจิทัลโดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กเล็ก เพื่อที่เขาจะได้มีพัฒนาการและค้นพบทักษะต่าง ๆ ที่เป็นความจำเป็นในการใช้ชีวิตในอนาคตตามธรรมชาติ แต่กลับกลายเป็นว่าเด็กจำนวนไม่น้อยถูกเร่งรัดให้อยู่หน้าจอ จำต้องโทรศัพท์มือถือเร็วเกินไป และนำไปสู่ปัญหามากมายที่กลายเป็นโทษแทนที่จะเกิดประโยชน์



สถิติสื่อดิจิทัลในเด็กเล็กเพิ่มขึ้น สหทางกับพัฒนาการที่ถดถอย

เราได้ตระหนักถึงการรับมือกับเทคโนโลยีประเภทนี้มากขึ้นน้อยแค่ไหน ในท่ามกลางวิถีชีวิตที่อุปกรณ์เหล่านี้เข้ามามีบทบาทต่อเรามากขึ้น ๆ ทั้งโทรทัศน์และโทรศัพท์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับเด็กปฐมวัย หรือเด็กเล็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี ดังเช่น จากข้อมูลการศึกษาการใช้สื่อของเด็กปฐมวัย ในโครงการ Child Development Supplement Panel Study of Income

Dynamics มหาวิทยาลัยมิชิแกน สหรัฐอเมริกา พบว่าเด็กปฐมวัยใช้เวลาหน้าจอเพิ่มขึ้นทุกปี จากสถิติที่เปรียบเทียบให้เห็น จากปี 1997 เด็กอายุต่ำกว่า 2 ขวบใช้เวลาหน้าจอเฉลี่ย 1.32 ชั่วโมง ครั้นมาถึงปี 2014 เพิ่มขึ้นเป็น 3.05 ชั่วโมง เท่ากับใช้เวลาอยู่หน้าจออิเล็กทรอนิกส์เพิ่มขึ้นถึง 2 ชั่วโมงครึ่ง สำหรับเด็กอายุ 3-5 ขวบ ก็ใช้เวลาที่หน้าจอเพิ่มขึ้นเช่นกันจากประมาณ 1 ชั่วโมงในปี 1997 เพิ่มขึ้นเป็นมากกว่า 2 ชั่วโมงในปี 2014

สำหรับในบ้านเรายังไม่มีการสำรวจในระดับมหภาค (สำนักงานสถิติแห่งชาติ สำรวจประชากรตั้งแต่อายุ 6 ปีขึ้นไป) แต่ก็ได้มีการศึกษาเมื่อปี พ.ศ. 2561 โดยนักวิชาการวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จากการสำรวจพฤติกรรมการใช้หน้าจอโทรทัศน์และหน้าจอแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน ในเด็กทารก/เด็กเล็กวัย 0-3 ปี โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากผู้ที่ทำหน้าที่หลักในการเลี้ยงดูเด็กเล็ก รวบรวม 300 ราย พบว่าปริมาณการใช้หน้าจอของเด็กไทยอายุ 0-3 ปี ร้อยละ 61 เคยดูโทรทัศน์ โดยมีค่าเฉลี่ยการดูโทรทัศน์ 37 นาทีต่อครั้ง และคิดเป็น 79 นาทีต่อวัน ร้อยละ 63 เคยใช้สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต โดยมีค่าเฉลี่ยการใช้หน้าจอรวม 30 นาทีต่อครั้ง คิดเป็น 50 นาทีต่อวัน โดยสรุปก็คือเด็กดูโทรทัศน์วันหนึ่งๆ มากกว่า 1 ชั่วโมง และเล่นโทรศัพท์มือถือวันละประมาณ 1 ชั่วโมง ซึ่งถือว่าเป็นการอยู่หน้าจออิเล็กทรอนิกส์มากเกินไป อันจะนำผลเสียมาสู่พัฒนาการของเด็กในด้านต่าง ๆ

และเมื่อลองพิจารณาเทียบกับภาพใหญ่ในสังคม จากการศึกษาพัฒนาการของเด็กในช่วงวัย 0-5 ปี ของกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข

พ.ศ. 2561 พบว่าเด็กไทยเรามีพัฒนาการที่สมวัยลดลงในทุก ๆ ด้าน ในช่วงหลายปีอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย ด้านสังคมและการช่วยเหลือตัวเอง ด้านภาษาและการใช้ภาษา (ความสามารถในการสื่อสาร) เราไม่บรรลุค่าเป้าหมายตามแผนบูรณาการพัฒนาศักยภาพคนตามช่วงวัย และต่ำกว่ามาตรฐานขององค์การอนามัยโลก

ในขณะที่สัดส่วนของการปล่อยให้เด็กอยู่หน้าจอโทรทัศน์ และเล่นโทรศัพท์มือถือมีมากขึ้นในวัยที่เล็กลง ๆ ด้วยความไม่รู้ของผู้ใหญ่ มีความเข้าใจที่ไม่ถูกต้อง และกระทั่งไม่ตระหนักว่าจะนำผลเสียอย่างไร บ้างมาสู่พัฒนาการของเด็ก

ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัยจึงเป็นเรื่องสำคัญที่พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู พี่เลี้ยงเด็ก ต้องหันมาใส่ใจ ตั้งแต่เด็กเริ่มหัดเรียนรู้การใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต เด็กควรได้รับความใส่ใจและได้รับการอบรมความรู้เท่าทันสื่อจากผู้ใหญ่ เพราะเครื่องมือสื่อสารชนิดนี้และโลกออนไลน์ที่เด็กได้สัมผัสนั้นเป็นเสมือน “ของมีคม” สำหรับเด็ก ๆ หากผู้ใหญ่แนะนำให้เด็กได้เรียนรู้ในทางที่ถูกต้อง เพื่อให้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เด็กก็จะได้ประโยชน์ พร้อม ๆ ไปกับที่เด็กจะต้องได้เรียนรู้จากกิจกรรมด้านอื่น ๆ ด้วย



การรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กเล็ก จำเป็นหรือ?

การให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้เพื่อมีทักษะทางดิจิทัลนั้น มิได้หมายความว่าเด็กสามารถใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลเป็นเท่านั้น แต่ต้องให้เด็กได้

“รู้เท่าทัน” สื่อ สารสนเทศและดิจิทัล หรือ MIDL (Media, Information and Digital Literacy) ซึ่งความหมายรวบยอดของการรู้เท่าทันสื่อ คือ ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินคุณค่า และสร้างการสื่อสาร ได้หลากหลายรูปแบบ และเมื่อพูดเฉพาะสำหรับเด็กปฐมวัย เราก็ต้องคำนึงถึงพัฒนาการและขีดความสามารถของเด็กในวัยนี้ด้วย

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน ตระหนักถึงปัญหาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ได้พัฒนาองค์ความรู้ที่เชื่อมโยงความรู้สากลกับความรู้ในสังคมไทย สร้างเสริมกิจกรรมในหลายลักษณะเพื่อขับเคลื่อนให้เกิดคุณภาพพลเมืองที่เท่าทันสื่อ และสำหรับเด็กปฐมวัย ส่วนหนึ่งในงานที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อเป็นสื่อกลางสร้างเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ คือหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็ก (Picture Books) ในโครงการหนังสือนิทานภาพและการดูชุด “ฉลาดรู้ทันสื่อดิจิทัล” เมื่อปี 2560 และการประเมินผลการใช้หนังสือชุดนี้ ประกอบกับการศึกษาวิเคราะห์สื่อนิทานภาพของต่างประเทศในปีต่อมา จึงนำมาสู่การสร้างสรรค์นิทานภาพชุด “เด็กปฐมวัยรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล : เข้าใจ เท่าทัน ประยุกต์ใช้” ในปี 2563

หนังสือนิทานภาพชุดใหม่นี้ ประกอบด้วย 6 เล่ม 6 เรื่องด้วยกัน ได้แก่ เม่นน้อยหลงทาง ของใหม่กับเพื่อนเก่า ทอฟฟิมหัตถกรรม อลิซในวันมหัตถกรรม นกกะปูดตาแดง และ นางฟ้าน้อยกับแม่มดจิ๋ว โดยแต่ละเล่มจะนำประเด็นสมรรถนะหรือทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัยมาผูกเป็นเรื่องราว ได้แก่ ประเด็นการรู้จักบริหารเวลาหน้าจอ การรู้เท่าทันโฆษณา การสร้างวินัยในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล การกลั่นแกล้ง

บนโลกไซเบอร์ และการสร้างสมดุลในการเล่นอุปกรณ์ดิจิทัลกับการเล่น
ในชีวิตจริง เพื่อให้เด็กได้เพลิดเพลินกับนิทานภาพที่สนุกสนานและเรียนรู้
ทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยมีผู้ใหญ่เป็นผู้เสริมความรู้ความเข้าใจให้
แก่เด็ก ๆ



นิทานภาพ สื่อคุณภาพเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับเด็กเล็ก

หนังสือภาพ หรือ *Picture Books* สำหรับเด็ก เป็นที่ยอมรับร่วมกัน
ในแวดวงผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการเด็กทั่วโลก ว่าเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพ
ในการเรียนรู้ของเด็กจากการดูภาพไปพร้อมกับผู้ใหญ่ ฟังสิ่งที่ผู้ใหญ่
อ่านให้ฟัง เด็กจะมีช่วงของจังหวะได้ใช้ความคิด และได้พูดคุยกับผู้ใหญ่
ซึ่งเราสามารถอ่านหนังสือให้เด็กดูและฟังได้ตั้งแต่เด็กยังเป็นทารก
อันเป็นการปลูกฝังรากฐานการอ่านที่ได้ผลในระยะยาว

นิทานภาพมีการเล่าเรื่อง จากลักษณะของการดำเนินเรื่อง
เด็ก ๆ จะได้ฝึกใช้กระบวนการคิดในการลำดับเรื่องราวในขณะที่ได้ดูได้
อ่านด้วยความช่วยเหลือของผู้ใหญ่ นิทานภาพยังช่วยให้เด็กได้ฝึกฝน
การใช้ภาษา การออกเสียงคำ วลี ข้อความ รูปประโยค ซึ่งเป็นพื้นฐาน
ของการสื่อสาร นิทานจะปลูกฝังความคิด ค่านิยมที่ดีให้แก่เด็ก และยัง
ช่วยสร้างเสริมจินตนาการที่กว้างไกลจากเรื่องราวและรูปภาพในนิทาน
ยิ่งไปกว่านั้น หากผู้เล่านิทานชวนเด็กพูดคุย และมีกิจกรรมที่ต่อเนื่องจาก
ในหนังสือให้แก่เด็กได้แสดงออก ก็จะช่วยเสริมความรู้ความเข้าใจใน
เรื่องต่าง ๆ เป็นการการพัฒนาความคิดและจินตนาการให้แก่เด็กได้มาก
ยิ่งขึ้นไปอีก

แม้ว่านิทานภาพในชุดนี้จะได้นำเสนอสาระที่มุ่งหมายส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัยในประเด็นที่หลากหลาย แต่การที่จะทำให้การอ่านหนังสือเกิดผลตามความมุ่งหมายได้นั้น ผู้ใหญ่ซึ่งเป็นผู้อบรมเลี้ยงดูเด็ก ไม่ว่าจะเป็นคุณพ่อคุณแม่ ผู้ปกครอง คุณครู พี่เลี้ยงเด็ก จะต้องชวนเด็กพูดคุย จัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับประเด็นในนิทานภาพเหล่านี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้นและเรียนรู้ทักษะเหล่านั้นด้วยความสนุกสนาน จากการลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง เพื่อให้เกิดผลดีแก่เด็กทั้งในระยะสั้นและระยะยาวต่อไป



แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หรือ MIDL



ความหมายและทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย

สื่อ (Media) หมายถึง ช่องทางในการสื่อสาร หรือ สิ่งใด ๆ ก็ตาม ที่เป็นตัวกลางระหว่างแหล่งที่เกิดของสารหรือเนื้อหาต่าง ๆ กับผู้รับสาร เพื่อให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร ประเภทของสื่อมีทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร เอกสาร และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ คอมพิวเตอร์

สารสนเทศ (Information) หมายถึง ข้อมูลข่าวสารหรือเนื้อหาต่าง ๆ เช่น ข่าว สารคดี บทความ ข้อความเกร็ดความรู้ ที่ส่งผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ มาจากผู้ส่งสารไปถึงผู้รับสาร

ดิจิทัล (Digital) หมายถึง ลักษณะของการเก็บข้อมูลที่ให้ค่าเป็นตัวเลข ซึ่งเป็นพัฒนาการที่มีความแม่นยำสูงในอุปกรณ์และเทคโนโลยี ปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต และสื่อออนไลน์ ระบบดิจิทัลทำให้การสื่อสารมีการหลอมรวมสื่อที่มีประสิทธิภาพและแพร่หลาย จนมักเรียกเป็นคำรวมๆ ว่า “สื่อดิจิทัล”

เมื่อนำคำว่า การรู้เท่าทัน (Literacy) มาบวกเข้ากับคำต่าง ๆ ที่กล่าวมานี้ ก็จะได้ว่า “การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล” ในภาษาอังกฤษคือ “Media, Information and Digital Literacy” หรือเรียกย่อ ๆ ว่า MIDL

ในระดับสากลและนานาชาติต่างก็ตระหนักร่วมกัน ว่า MIDL เป็นทักษะที่จำเป็นของสมาชิกสังคมยุคปัจจุบัน การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หรือ MIDL ประกอบด้วยทักษะที่จำเป็น 3 ประการ ได้แก่ 1. **การเข้าถึง (access)** คือมีโอกาสได้ใช้สื่อและมีความสามารถที่จะใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม 2. **การวิเคราะห์และประเมินคุณค่า (analysis and evaluation)** คือมีความสามารถในการอ่าน ทำความเข้าใจ การประเมินค่าเนื้อหาสื่อ รวมถึงตระหนักถึงเงื่อนไขต่าง ๆ ของสื่อในฐานะเครื่องมือของการสื่อสาร และ 3. **ความสามารถในการสื่อสาร (communicative competence)** คือทักษะในการสร้างสาร ผลิตและเผยแพร่ผ่านช่องทางที่หลากหลาย

การปลูกฝังการรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะที่ต้องเริ่มกันตั้งแต่เด็กปฐมวัย ซึ่งย่อมไม่ได้มุ่งหมายเพียงให้เด็กสามารถใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลเป็นเท่านั้น แต่ต้องให้เด็กได้ “รู้เท่าทัน” สื่อ สารสนเทศและดิจิทัล คือมีความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินคุณค่า และสร้างการสื่อสารได้หลากหลายรูปแบบ และแน่นอนย่อมต้องคำนึงถึงพัฒนาการและขีดความสามารถของเด็กในช่วงวัยนี้ด้วย

อย่างไรก็ดี สื่ออิเล็กทรอนิกส์หรือสื่อจอภาพต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ แท็บเล็ต ไอแพด ไอโฟน เหล่านี้ องค์กรอนามัยโลกระบุว่า

ไม่ควรให้เด็กได้ใช้หรืออยู่หน้าจอภาพเหล่านี้ก่อนวัย 2 ขวบ เพราะจะมีผลกระทบต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก สำหรับในประเทศไทยเรา ทั้งกุมารแพทย์และจิตแพทย์ให้คำแนะนำว่า อายุที่เหมาะสมควรจะเป็น 3 ขวบขึ้นไป แต่ครั้งในการดูหรือเล่นหน้าจอภาพไม่ควรเกิน 15 นาที รวมแล้ววันหนึ่ง ๆ ไม่ควรเกินครึ่งชั่วโมง

การรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นทักษะของชีวิตที่ผู้ใหญ่ พึงปลูกฝังให้เด็ก ส่งเสริมสนับสนุนเด็กตั้งแต่วัยเล็ก พร้อมไปกับพัฒนาการในด้านอื่น ๆ และพึงตระหนักว่าเป็นทักษะที่ต้องเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เด็กของเรามีคุณภาพ สามารถเติบโตอย่างมีความสุขด้วยทักษะการรู้เท่าทันใน 3 มิติหลัก ได้แก่ การรู้เท่าทันตนเอง การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสังคม ซึ่งมีความเชื่อมโยงกัน อย่างเช่นเด็กควรจะเรียนรู้ทักษะการมีวินัยในการใช้สื่อ ไม่ลดทอนความสำคัญของกิจกรรมอื่น ๆ ซึ่งมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนกว่ากัน อันเป็นพื้นฐานของการทันตนเอง เมื่อใช้สื่อ ก็มีทักษะที่จะรักษาข้อมูลส่วนตัวเพื่อความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ เพราะในสื่อสังคมนั้นการสร้างอัตลักษณ์ของผู้คนอาจเป็นเพียงภาพลวงตา ฉะนั้นจึงต้องมีวิจารณญาณในการเปิดรับสารต่าง ๆ และในระดับกว้างขึ้นไปในฐานะสมาชิกของสังคม ก็พึงตระหนักว่าการกระทำของเราแต่ละคนต่าง ล้วนส่งผลกระทบต่อสังคม ดังนั้นการรู้จักแบ่งปันสิ่งที่ดี การมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นทั้งในโลกจริงและโลกออนไลน์ จะนำไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามแก่สังคมได้



ทักษะการรู้เท่าทัน

ความรู้ความสามารถที่ควรปลูกฝังให้แก่เด็กในระดับปฐมวัย ในด้านต่าง ๆ จะแสดงให้เห็นด้วยตัวชี้วัดถึงสมรรถะนั้นั้น ๆ โดยได้ประมวลมาไว้ในตารางพร้อมตัวอย่างประกอบ ดังนี้ (ปรับปรุงจากเอกสารของ สสย.)

สมรรถนะ MIDL ที่พึงประสงค์และตัวชี้วัด MIDL ของเด็กปฐมวัย

สมรรถนะ	ตัวชี้วัด	ตัวอย่าง
ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย		
1.1 เข้าใจบทบาทหน้าที่ และวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยี ดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ ตามวิธีการโดยมีผู้ใหญ่ชี้แนะ 	<ul style="list-style-type: none"> การเสิร์ชหาข้อมูลและรูปภาพของธรรมชาติสัตว์ต่าง ๆ เช่น นก แมลง ฯลฯ สามารถเล่นเพลง เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

สมรรถนะ	ตัวชี้วัด	ตัวอย่าง
1.2 เข้าใจความหลากหลายของสื่อและประโยชน์การใช้งานที่ตอบสนององวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน	<ul style="list-style-type: none"> ใช้เครื่องมือสื่อและสารสนเทศได้โดยมีผู้ใหญ่ชี้แนะ 	<ul style="list-style-type: none"> - เปิดดูรายการเพื่อความบันเทิง เช่น การ์ตูน นิทาน - เปิดดูคลิปเพื่อเรียนรู้วิธีการทำหน้าากอย่างง่าย ๆ หรือเรียนรู้เรื่องอื่น ๆ
1.3 เข้าใจหลักการ และสามารถเข้าถึงสื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย	<ul style="list-style-type: none"> เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยโดยมีผู้ใหญ่ชี้แนะ รู้จักรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์ 	<ul style="list-style-type: none"> - รู้จักอุปกรณ์ดิจิทัลและการใช้งานอย่างปลอดภัย เช่น ระวังการรั่วซึมเมื่อเชื่อมต่อกับกระแสไฟฟ้า - ไม่บอกรหัสส่วนตัวของตนเองให้คนอื่นรู้ เมื่อมีอะไรไม่สบายใจให้ปรึกษาพ่อแม่หรือครู
1.4 เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้สารสนเทศ รู้ช่องทางการเข้าถึง การได้มาซึ่งข้อมูล เข้าถึงและเลือกใช้สารสนเทศได้สอดคล้องเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> บอกความต้องการของตนเองและแสดงการเข้าถึงข้อมูลผ่านเครื่องมืออย่างเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถบอกได้ว่าตัวเองอยากดูอยากรู้อะไร และสามารถเปิดหาได้จากที่ไหน
1.5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงเทคนิคในการเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย	<ul style="list-style-type: none"> ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัยตามที่ได้รับบริการชี้แนะจากผู้ใหญ่ 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่รีบร้อนกดหรือส่งอะไรโดยไม่ได้ดูให้รอบคอบ - ไม่แชร์ข้อมูลหรือภาพถ่ายส่วนตัวให้คนแปลกหน้า - ไม่คุยกับคนที่ไม่รู้จักหรือคนแปลกหน้า - ปรึกษาพ่อแม่หรือคุณครูเมื่อมีอะไรน่าสงสัย

สมรรถนะ	ตัวชี้วัด	ตัวอย่าง
1.6 รู้เท่าทันตนเองในขณะเปิดรับสื่อ จัดสรรเวลาการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> ใช้เวลาในการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลแต่ละวันได้ตามข้อตกลง บอกเหตุผลของตนเองในการจัดสรรเวลากับสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> ใส่ใจการจัดการเวลาหน้าจอ รู้จักควบคุมตนเอง ไม่ใช้สื่อเมื่อกินข้าว เดิน เวลานอน สื่อสารกับพ่อแม่ผู้ปกครองเกี่ยวกับการจัดการเวลาใช้สื่อ

ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล

2.1 วิเคราะห์ความแตกต่างของสื่อและเนื้อหาแต่ละประเภท และวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร รวมทั้งเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้ประโยชน์จากสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลได้	<ul style="list-style-type: none"> สามารถใช้สื่อต่าง ๆ ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ได้ (อายุ 4 ปีขึ้นไป) บอกชื่อประเภทของสื่อประเภทของรายการได้ วิเคราะห์ได้ว่าอะไรเป็นโฆษณา ใครขาย ขายอะไร เกินจริงไหม 	<ul style="list-style-type: none"> สามารถแยกแยะประเภทของสื่อและสาร เช่น เพื่อขายสินค้า เพื่อให้ความบันเทิง เพื่อให้ความรู้ ประเมินข้อมูลได้ว่าอะไรจริง อะไรไม่จริง รู้จักตั้งข้อสงสัย และสอบถามจากคุณพ่อคุณแม่หรือคุณครู
2.2 วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อ และความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้	<ul style="list-style-type: none"> วิเคราะห์ได้ว่าสารนั้น ๆ จะบอกอะไร เช่น เป็นโฆษณาขายอะไร ใครขาย สิ่งที่เขาบอกนั้นเกินจริงไหม บอกความหมายที่ปรากฏในสื่อได้ 	<ul style="list-style-type: none"> รู้จักการหยุด คิด และถามผู้ใหญ่ เมื่อเปิดรับสื่อและสารต่าง ๆ สามารถแยกแยะเนื้อหาที่ได้รับ เช่น ใครเป็นคนเล่าเรื่อง ฉากที่เกิดของเรื่อง ตัวละครในเรื่อง

ด้านที่ 3 ประยุกต์ใช้และรู้จักการสร้างสารในเชิงบวก

3.1 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่น ๆ ในการสร้างสื่อ สารสนเทศ สังเคราะห์เป็นความรู้ จัดระบบข้อมูลสารสนเทศเพื่อนำมาใช้ประโยชน์	<ul style="list-style-type: none"> บอกลำดับขั้นตอนการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน แสดงวิธีใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ตามขั้นตอน 	<ul style="list-style-type: none"> สามารถใช้คอมพิวเตอร์ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต คิดเลข เล่นเพลงได้ สามารถถ่ายรูปรือบันทึก ภาพเคลื่อนไหวจากโทรศัพท์มือถือได้
---	--	---

สมรรถนะ	ตัวชี้วัด	ตัวอย่าง
3.2 ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศ เพื่อแสดงออกอย่างสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> ปฏิบัติตามหรือร่วมสร้างข้อตกลงในการใช้สื่อสารสนเทศเพื่อแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> สามารถคัดสรรรูปภาพข้อความเชิงบวก หรือสิ่งที่มีประโยชน์เพื่อสื่อสารในสื่อสังคม
3.3 เลือกใช้ช่องทางและวิธีการสื่อสารในเชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมายและบริบททางสังคมวัฒนธรรม	<ul style="list-style-type: none"> สามารถใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติ รับผิดชอบดูแลตัวเองได้ และเคารพผู้อื่น รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา มีมารยาททางดิจิทัล 	<ul style="list-style-type: none"> มีพฤติกรรมในการใช้สื่อดิจิทัลสอดคล้องกับพฤติกรรมในชีวิตจริง มีทักษะที่จะควบคุมอารมณ์ มีมารยาทและรู้จักผิด มีทักษะที่จะรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ เช่น ไม่ตอบโต้ ปิดกั้นการสื่อสาร



ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) สำหรับเด็กปฐมวัย

ความฉลาดทางดิจิทัล หรือ DQ (Digital Intelligence Quotient) เป็นคำที่ใช้กันอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน เนื่องจากตระหนักในความสำคัญที่พลเมืองยุคใหม่จะต้องเรียนรู้และมีสมรรถนะในด้านดิจิทัล ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องปลูกฝังและสร้างเสริมทักษะให้แก่สมาชิกในสังคมตั้งแต่ยังเยาว์วัย

ความฉลาดทางดิจิทัล คือกลุ่มความสามารถของคน ๆ หนึ่งที่จะเผชิญกับชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับยุคดิจิทัลได้ DQ ครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทศนคติและค่านิยมต่อการใช้ชีวิตในฐานะของสมาชิกของโลกออนไลน์ สามารถจำแนกออกได้เป็นประการต่าง ๆ โดยพิจารณาให้สอดคล้องกับเด็กปฐมวัย ได้ดังนี้

- **การรู้จักเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต** เด็ก ๆ ควรได้รับการสอนให้รู้จักการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลเบื้องต้น เช่น ชื่อของอุปกรณ์นั้น ๆ การใช้งานและความสามารถของอุปกรณ์ เช่น การถ่ายรูปหรือบันทึกภาพเคลื่อนไหว เครื่องคิดเลข การเล่นเกม การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต สอนให้เด็กรู้จักเมื่อใช้อุปกรณ์อย่างปลอดภัย เช่น ระวังดวงหากมีการเชื่อมต่อกับกระแสไฟฟ้าหรืออุปกรณ์ดิจิทัลอื่น ๆ ไม่ควรเดินเล่นมือถือโดยไม่ระวังดวงหนทางซึ่งอาจเกิดอุบัติเหตุได้

นอกจากนั้นพ่อแม่และครูควรสอนให้เด็กรู้จักการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต รู้จักการสืบค้นและประเมินคุณภาพและความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้เพื่อหาความรู้ หรือรู้จักเลือกสรรเนื้อหาความบันเทิงที่เหมาะสมกับวัยของเด็กจากอินเทอร์เน็ต รวมไปถึงการรู้เท่าทันโฆษณา ไม่ตกเป็นเหยื่อของผู้ขายสินค้าที่โฆษณาเกินจริง หรือขายสินค้าที่ไม่จำเป็นสำหรับเด็ก อย่าให้เด็กเข้าไปซื้อสินค้าออนไลน์ด้วยตัวเอง

- **การใช้เวลาหน้าจอและการมีวินัย** พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูควรสอนให้เด็กรู้จักการบริหารจัดการเวลาใช้หน้าจอ โดยกำหนดช่วงเวลาที่เหมาะสมในการใช้สื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก เด็ก ๆ ควรเรียนรู้ถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นเมื่อใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป ผู้ใหญ่ควรสนทนาด้วยเหตุผลและให้เด็กมีส่วนร่วมในการสร้างวินัยในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลทั้งที่บ้านและโรงเรียน เพื่อให้เด็กเต็มใจในการปฏิบัติตาม โดยพ่อแม่ก็ควรจจะเคร่งครัดกับกฎเกณฑ์กติกา นั้น ๆ ด้วยการเป็นแบบอย่างที่ดี เช่น รู้จักการจำกัดการใช้เวลาหน้าจอ ไม่เล่นต่อเนื่องนานเกินไป ไม่นำอุปกรณ์ดิจิทัลไว้

ในห้องนอน หรือใช้ในขณะรับประทานอาหารเช้า ควรทำการบ้านให้เสร็จก่อนที่จะเล่นอุปกรณ์ดิจิทัล เป็นต้น

- **การสร้างสมดุลชีวิตดิจิทัลกับชีวิตจริง** บางครั้งเด็ก ๆ ก็สนุกสนานกับการเล่นอุปกรณ์ดิจิทัลมากเกินไป จนลืมคนรอบตัวในชีวิตจริง ในขณะที่เด็กเรียนรู้ที่พูดคุยหรือเล่นเกมกับเพื่อน ๆ ที่รู้จักกันในโลกออนไลน์ เด็กก็ต้องเรียนรู้ว่าเพื่อนในชีวิตจริงของเขามีความสำคัญ และสามารถเล่นหรือทำอะไรด้วยกันได้จริง ๆ

เด็กบางคนอาจจะเริ่มติดเครื่องเล่นดิจิทัลจนไม่ออกไปทำกิจกรรมอย่างอื่น เราจึงควรสอนให้เด็กรู้จักการสร้างสมดุลชีวิตดิจิทัลกับชีวิตจริง ด้วยการแนะนำให้รู้จักกิจกรรมหรือการเล่นอย่างอื่น เช่น ทำอาหารปลูกต้นไม้ วาดรูป อ่านหนังสือ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในชีวิตจริง เล่นกลางแจ้งกับเพื่อน ๆ เรียนรู้ธรรมชาติ เด็กจะได้รู้ว่าการเล่นแบบอื่น ๆ มีความสนุกสนานมาก และอาจมากกว่าการเล่นเกมออนไลน์

- **การรักษาข้อมูลความเป็นส่วนตัว** พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูควรสอนให้เด็กรู้จักขออนุญาตเมื่อจะเข้าสู่โลกออนไลน์ และมีทักษะในการปกป้องข้อมูลส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น เช่น ชื่อ วันเกิด บ้าน โรงเรียน เบอร์โทรศัพท์ และรหัสผ่าน ข้อมูลเหล่านี้ไม่ควรเปิดเผยผ่านช่องทางสาธารณะ หรือบอกผู้อื่น เนื่องจากผู้ไม่หวังดีต้องการข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ประโยชน์ในทางที่ไม่เหมาะสม เช่น การล่อลวง หรือโจรกรรมข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตได้

- **รู้จักการใช้โซเชียลเซียลและการคบเพื่อนทางออนไลน์** เมื่อเด็ก ๆ เริ่มเรียนรู้การเข้าสังคมออนไลน์ ควรระมัดระวังการคบเพื่อนที่รู้จักในโซเชียลเซียล เพราะเพื่อนออนไลน์แตกต่างจากเพื่อนในชีวิตจริง สอนเด็ก ๆ ให้ความรู้ว่าการมีเพื่อนมากมายทางออนไลน์นี้ไม่อาจเทียบได้กับการมีเพื่อนที่ดีในชีวิตจริง

นอกจากนั้นพ่อแม่และครูควรสอนให้เด็กรู้ถึงภัยที่แฝงมากับสื่ออินเทอร์เน็ตว่า ในสื่อสังคมออนไลน์นั้นตัวตนของผู้ใช้งานสามารถปลอมแปลงหรือปิดบังได้ คนที่เราพบในอินเทอร์เน็ตนี้อาจจะเป็นคนร้ายที่ปลอมตัวมาเป็นเพื่อน ไม่ควรแชร์ข้อมูลหรือภาพถ่ายส่วนตัวให้คนแปลกหน้า ไม่ควรคุยหรือนัดพบคนแปลกหน้าโดยไม่บอกผู้ปกครอง และเมื่อมีอะไรน่าสงสัยให้บอกคุณพ่อคุณแม่

- **การมีวิจารณญาณในการใช้สื่อออนไลน์** เด็ก ๆ ควรรู้จักการคิดก่อนโพสต์ ไม่เสนอหรือแชร์เรื่องนี้อาจทำให้ตัวเองและผู้อื่นเดือดร้อนจากการกระทำของตัวเอง ไม่กดถูกใจโดยยังไม่ได้อ่านหรือรู้เรื่องนั้นดี รู้จักการวิเคราะห์แหล่งข้อมูลที่ได้รับว่ามีความน่าเชื่อถือหรือไม่ ไม่เชื่อหรือปฏิบัติตามทันทีโดยไม่หยุดคิดเสียก่อน ไม่ตกเป็นเหยื่อของผู้ไม่หวังดี หลีกเลี่ยงการเข้าหรือกรอกข้อมูลในเว็บไซต์ที่น่าสงสัย เช่น เว็บไซต์ที่ต้องการโจรกรรมข้อมูลส่วนตัว หรือเว็บไซต์ที่มุ่งโจมตีอุปกรณ์ดิจิทัลของผู้ใช้งานด้วยไวรัสหรือมัลแวร์

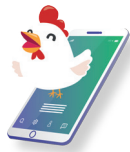
โดยหลักง่าย ๆ คืออย่ารีบร้อน ต้องขบคิดสงสัย แล้วก็ถามผู้ใหญ่ให้ไขข้อข้องใจเสียก่อน

- การเอาใจเขามาใส่ใจเราและมารยาททางอินเทอร์เน็ต ในโลกอินเทอร์เน็ตนั้นผู้ใช้งานก็เปรียบเหมือนพลเมืองที่อาศัยในสังคมที่ทุกคนพึงมีมารยาทและความเอื้ออาทรต่อกัน ไม่สร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่น เด็ก ๆ จึงควรเรียนรู้ที่จะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี โดยเริ่มจากการรู้จักเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น เข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นที่อยู่ในโลกออนไลน์ รู้จักควบคุมอารมณ์ตนเอง เมื่อจะแสดงความคิดเห็นควรใช้เหตุผลและรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา มีมารยาททางอินเทอร์เน็ตเมื่อต้องติดต่อสนทนากับผู้อื่น รู้จักการให้เครดิตเมื่อนำผลงานของผู้อื่นมาใช้ ไม่ดาวน์โหลดผลงานที่มีลิขสิทธิ์ต่าง ๆ

- การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เด็ก ๆ อาจมีประสบการณ์การโดนกลั่นแกล้งในชีวิตจริงมาบ้าง หรือบ้างก็เคยกลั่นแกล้งผู้อื่น พ่อแม่และครูควรสอนให้เด็กรู้ว่าในโลกออนไลน์นั้น ก็มีผู้ไม่หวังดีที่อาจจะกลั่นแกล้งเขาผ่านสื่อดิจิทัลได้ เช่น ล้อปมด้อยต่าง ๆ โปสטרูปหรือข้อความตำหนิเด็ก เพื่อต้องการล้อเล่นหรือสนุก ผู้ใหญ่ควรสอนให้เด็กรู้จักพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์แบบต่าง ๆ และการรับมือเมื่อต้องเผชิญกับการถูกกลั่นแกล้ง ถูกล้อ เพื่อที่เด็กจะได้ไม่ตกเป็นเหยื่อหรือเป็นผู้กลั่นแกล้งผู้อื่นเสียเองโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ สอนให้เด็กไม่ทำร้ายความรู้สึกของผู้อื่นหรือเพื่อน ๆ ในสื่อและในชีวิตจริงด้วย

นอกจากนั้นควรสอนให้เด็กรู้จักปฏิบัติตัวเมื่อต้องเผชิญกับการถูกกลั่นแกล้งจากคนแปลกหน้าบนโลกออนไลน์ อย่างแรกสุดที่ควรทำก็คือบอกให้ผู้ปกครองรู้เมื่อถูกกลั่นแกล้ง หรือเมื่อรู้สึกไม่สบายใจใด ๆ

- การสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี เช่นเดียวกับการเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศชาติ เด็ก ๆ ควรเรียนรู้ที่จะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบและเคารพผู้อื่น ใช้สื่อดิจิทัลในทางสร้างสรรค์ มีความรอบคอบ ระวังระวังในสิ่งที่เขียนหรือโพสต์ลงในอินเทอร์เน็ต ข้อมูลเหล่านี้ นอกจากจะมีผู้เข้ามาชมหรือมาอ่านแล้วยังเป็นการสร้างอัตลักษณ์หรือตัวตนของแต่ละคนที่คนอื่นสามารถรับรู้ได้ทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง นอกจากนี้ข้อมูลที่โพสต์ไปแล้วทั้งเรื่องดีและไม่ดียังได้สร้างร่องรอยให้ผู้อื่นติดตามได้ ที่เรียกว่า รอยเท้าดิจิทัล (digital footprints) ซึ่งไม่อาจลบหายไปได้อย่างสิ้นเชิง สิ่งนี้จึงอาจส่งผลกระทบต่อตัวเด็กในภายหลัง



แนวคิดการอ่านของ เด็กปฐมวัย และคุณค่า ของหนังสือนิทานภาพ



สื่อที่มีประสิทธิภาพที่สุดอย่างหนึ่งในการสร้างเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัย คือ “หนังสือภาพที่ดี” ที่ได้รับการออกแบบ “สาร” เป็นอย่างดี ซึ่งสารหรือเนื้อหาสาระที่น่าเสนอนอกมานั้น ประกอบด้วย ภาพ และ ตัวอักษร

หนังสือภาพมีความสำคัญมากต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย เปรียบเสมือนอาหารในชีวิตประจำวัน เป็นอาหารมื้อสำคัญ เพราะเป็นอาหารสำหรับสมองที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ ให้ทั้งความรู้และความสุข และเป็นตัวกระตุ้นที่ดีที่สุดในการสร้างนิสัยรักการอ่าน แต่ก็ไม่ใช่ว่าเราควรจะยึดเยียด อดคิดให้เด็กอ่านแบบสับสนเข้าไปในลูกโป่ง ปฐมวัยมิใช่วัยสำหรับยึดเยียดความรู้ หากแต่เป็นวัยสำหรับพัฒนาการความสามารถในการรับรู้ และรู้จักนำความรู้ที่จำเป็นเพื่อการเติบโตมาใช้ได้



เด็กปฐมวัยอ่านนิทานภาพอย่างไร

ในการอ่านหนังสือนิทานภาพ ผู้ใหญ่จะมองว่าหนังสือเล่มนั้นเล่าเรื่อง *อะไร* ส่วนเด็กจะมองว่าหนังสือเล่มนั้นเล่าเรื่อง *อย่างไร* เด็กจะมองที่ภาพ การเคลื่อนไหว รวมทั้งความสนุกสนานอันต่อเนื่องของเรื่องราวและภาพของหนังสือ

ภาพ จึงมีความสำคัญมากต่อเด็ก ขณะที่หูฟังเสียงอ่าน เสียงเล่าเรื่องราวจากผู้ใหญ่ สายตาของเด็กก็ไล่ดูภาพและเพลิดเพลินไปกับภาพในนิทาน ภาพต้องเป็นภาพที่เล่าเรื่องได้ ทำให้เด็กเกิดอารมณ์ร่วม สนุกกับการสร้างจินตนาการ สนุกกับภาษา สนุกกับรายละเอียดของภาพ และสนุกกับภาพรวมทั้งหมด

เด็กเล็กมีประสาทสัมผัสทางหูที่ดีมาก ซึ่งถ้ามีประสบการณ์ด้านภาษาและเสียงที่ดีในวัยนี้ เด็กจะสามารถพัฒนาศักยภาพด้านภาษาและดนตรีได้ดี โดยเฉพาะในช่วง 2-4 ขวบ เด็กจะสนใจเสียงและภาษาที่มีจังหวะ เด็กบางคนสามารถจดจำถ้อยคำในหนังสือที่ตัวเองชอบได้ทุกหน้า รวบรวมอ่านหนังสือออก ทำให้ผู้ใหญ่ กับทั้งตัวเด็กเองภาคภูมิใจมาก

ในแต่ละช่วงวัยของเด็กปฐมวัย มีพัฒนาการในการอ่านอย่างไร

- ในช่วงอายุ 3 ขวบ เด็กจะมีพัฒนาการทางภาษาที่รวดเร็วอย่างน่าทึ่ง มีจินตนาการสร้างสรรค์ มีความอยากรู้อยากเห็น สามารถติดตามและเข้าใจเรื่องเล่าต่าง ๆ ได้ดี ประสบการณ์ด้านภาษาและภาพจะเป็นพื้นฐานการสร้างนิสัยรักการอ่านในอนาคต ผู้รู้กล่าวว่าเด็ก

ที่เคยปิติยินดีกับหนังสือภาพตั้งแต่วัย 3 ขวบ จะชอบการอ่านหนังสือไปตลอดชีวิตเลยทีเดียว

- เมื่อเด็กอายุ 4 ขวบ ความสามารถทางภาษาจะพัฒนารวดเร็วมาก เมื่อเด็กได้ฟังนิทาน ในหัวของเขาก็จะวาดภาพไปตามเรื่องราวที่ได้ยิน เมื่อเด็กได้ฟังนิทาน ภาพของตัวละครในนิทานจะปรากฏขึ้นให้เด็กเห็นในหัว พลั้งของเรื่องราวที่จะทำให้เด็กวาดภาพขึ้นเองในสมอง สำหรับหนังสือภาพ ภาพในหนังสือจะช่วยให้เด็กวาดภาพในสมองได้ง่ายขึ้น

- หนังสือภาพที่ดีสำหรับเด็ก 3-5 ขวบ คือหนังสือที่ภาพและเรื่องประสานกลมกลืนกันเป็นอย่างดี เวลาเด็กดูหนังสือภาพเขาไม่ได้ดูอย่างคนภายนอก แต่เขาจะสมมุติตัวเองเป็นตัวละครในเรื่องและเข้าไปอยู่ในเนื้อเรื่องด้วย ดังนั้นเรื่องที่ได้ฟังทางหูต้องเป็นภาษาที่ประสานกับภาพซึ่งเด็กมองดูด้วยตาได้อย่างเหมาะสม ไม่ใช่เพียงมีภาพสวยงาม สะดุดตาน่ารัก แต่ไม่กลมกลืนกับสิ่งที่ได้ฟัง

ภาพของหนังสือที่ดีต้องเป็นภาพที่เล่าเรื่องได้ เมื่อพลิกดูภาพทั้งหมดโดยไม่อ่านคำบรรยายก็เข้าใจโครงเรื่องได้ทั้งหมด เด็กจะชอบภาพที่นักสร้างสรรค์ส่งภาษาถึงเขาได้ด้วยภาพ มีรายละเอียดที่สื่อสารได้

ในการสร้างจินตนาการ เมื่อผู้ใหญ่อ่านให้ฟัง เด็กฟังเรื่องราวทางหู ส่วนสายตาก็ไล่ดูภาพในหนังสือไปตามคำบรรยาย และวาดภาพที่เหลือขึ้นเองในจินตนาการ เด็กจะเข้าใจได้ง่ายกว่า และวิธีการนี้ช่วยให้เด็กสร้างสรรค์พลังความคิดริเริ่มได้ดี เพราะมีโอกาสแต่งเติมจินตนาการขึ้นไปอีกจากภาพที่เห็น

- เด็กในวัย 5-6 ขวบ ชอบนิทานภาพและเรื่องเล่าที่ยาวขึ้น เด็กต้องการฟังนิทานมาก และมักจะมีเล่มโปรดที่ต้องการฟัง ดู ซ้ำแล้วซ้ำเล่า นี่เป็นนิมิตหมายที่ดีของการรักหนังสือต่อไป ครั้นเมื่อเด็กอ่านหนังสือออก เด็กจะอ่านเรื่องที่เคยฟังแล้วซ้ำอีก และจะเพลิดเพลินกับเล่มโปรดนั้นนานนับปีทีเดียว

หนังสือภาพเพื่อเด็กจะให้ประโยชน์ในระยะยาว ให้ความสุข ความสนุก ความเพลิดเพลิน ช่วยจุดประกายความสนใจต่อหนังสือให้เกิดขึ้นในใจเด็ก เป็นคุณานุประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นต่อไปในระยะยาวของชีวิต

หนังสือภาพที่ปลูกฝังทักษะการรู้เท่าทันสื่อในการพัฒนาเด็กปฐมวัย ย่อมต้องเป็นหนังสือภาพที่ให้ความสุขและความสนุก พร้อมๆ ไปด้วยการปลูกฝังมิติการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่ออย่างเหมาะสม ด้วยช่วงวัยอันเป็นเวลาทองของการเติมพลังแห่งการเรียนรู้ให้แก่เด็ก



คุณประโยชน์เหลือคณาฬของการอ่านนิทานภาพ

นิทานภาพมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีที่บ้านและโรงเรียนจะใช้เป็นสื่อแนวทางให้เด็กเข้าสู่โลกของการอ่าน เสริมสร้างพัฒนาการทางอารมณ์และสติปัญญา และสามารถปลูกฝังให้เด็กมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อได้ โดยเชื่อมโยงไปสู่กิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวเนื่อง ในแง่ของอารมณ์ความรู้สึก เด็ก ๆ จะเกิดความรู้สึกอบอุ่นและใกล้ชิดเป็นกันเองกับผู้ใหญ่ที่อ่านหรือเล่าให้ฟัง หรือเมื่อเขาเปิดอ่านเอง จะทำให้เขาเกิดความเพลิดเพลิน ก่อเกิดสุนทรียภาพในหัวใจเด็ก ช่วยสร้าง

สมาธิให้แก่เด็ก เนื่องจากใจจดจ่ออยู่กับเรื่องราวที่ได้ดู ได้ฟัง หรืออ่าน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญา

หนังสือนิทานภาพที่ดูเป็นสื่อง่าย ๆ ในสายตาผู้ใหญ่ มีรูปภาพสวยงาม มีตัวอักษรน้อย และมีเนื้อเรื่องที่ไม่ซับซ้อน แต่นี่เป็นประตูแห่งการเริ่มต้นที่มีคุณค่ายิ่งสำหรับเด็กปฐมวัยที่จะได้ใช้นิทานภาพสำหรับพัฒนาการด้านทักษะภาษา ทั้งภาษาถ้อยคำและรูปภาพที่ประสานกัน ทำให้เด็กเข้าใจการสื่อสาร เกิดการเรียนรู้ และสนใจใคร่รู้ใคร่เรียนยิ่ง ๆ ขึ้นไป

นิทานภาพคือสื่อที่มีคุณูปการต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ในหลากหลายด้านด้วยกัน ดังนี้

นิทานภาพทำให้สมองพัฒนาระบบความจำที่มีประสิทธิภาพ

จากการวิจัยพบว่า วัยแรกเกิดถึงหกขวบเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมจะพัฒนาสูงสุดในทุก ๆ ด้านหากได้รับการกระตุ้นอย่างต่อเนื่อง ฉะนั้นการอ่านหนังสือภาพดี ๆ ให้เด็กฟังอย่างสม่ำเสมอจะส่งผลดีเยี่ยมต่อพัฒนาการในเด็ก ๆ ของเรา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านสติปัญญา กล่าวคือภาษาภาพหรือภาพในหนังสือนิทาน เป็นภาษาที่จะทำให้เด็กได้สัมผัสกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องราว ประสบการณ์ที่ได้รับรู้จะเข้มข้น และจดจำได้นาน กลไกในสมองจะพัฒนา การจดจำเป็นภาพ เป็นความจำในสมองซีกขวาที่มีขนาดความจำใหญ่เป็นทบทวิกว่าการจำด้วยระบบสัญลักษณ์ของตัวอักษรแต่เพียงอย่างเดียว เป็นระบบที่รับข้อมูลได้เร็ว และมีความจุมากสามารถนำไปสู่ความจำที่เรียกว่า “photo graphic memory” คือมีความจำเร็ว ความจำดี และความจำจุ คือจำอะไรเหมือนถ่ายเป็นรูปภาพไว้ เวลาจำอะไรก็จะจำเป็นภาพ มีรายละเอียดและเป็นความจำที่ใหญ่มาก

นิทานภาพช่วยสร้างสมาธิให้แก่เด็ก เด็กๆ จะมีใจจดจ่ออยู่กับเรื่องราวที่พวกเขาฟังหรืออ่าน นอกจากนี้ เนื่องจากนิทานภาพมีลักษณะของการดำเนินเรื่อง เด็ก ๆ จะได้ฝึกใช้กระบวนการคิดในการลำดับเรื่องราวในขณะที่ฟังหรืออ่าน ภาพประกอบมีบทบาทที่สำคัญในการเรียนรู้ของเด็กในการเชื่อมโยงเพื่อสร้างความหมาย ก่อนที่เด็ก ๆ จะสามารถอ่านหนังสือออก พวกเขาจะรู้สึกสนุกกับการดูภาพประกอบและจะเชื่อมโยงสิ่งที่พวกเขากำลังฟังกับภาพประกอบที่เขาเห็นเพื่อสร้างความหมายในการทำความเข้าใจเรื่องเล่า ภาพจึงมีบทบาทในการเน้นและอธิบายเรื่องราวในนิทานถึงแม้ว่าเด็กจะยังไม่สามารถอ่านหนังสือได้เลย ในขณะที่กำลังนั่งฟังนิทาน เด็ก ๆ จึงมักจะกวาดสายตาหรือชี้ขึ้นไปที่ตัวละครเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับปฏิกิริยาของตัวละคร วิเคราะห์และตีความหมายของเนื้อเรื่องได้ดีขึ้น

นิทานภาพช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านคำศัพท์และภาษา เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้การออกเสียงที่ถูกต้องและการใช้วลี หรือประโยคอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยมีรูปภาพเป็นตัวนำทางในช่วงแรก ๆ แล้วค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นภาพเสริมคำในช่วงวัยที่โตขึ้น เนื่องจากภาพทำให้เด็กได้เชื่อมโยงกับเรื่องราวต่าง ๆ ยิ่งไปกว่านั้นยังเสริมสร้างให้เกิดจินตนาการ มีความรักในศิลปะ จากการดูภาพประกอบสวย ๆ ตัวละครที่เขาชอบเห็นความแตกต่างของสีต่าง ๆ ลายเส้นที่ใช้ และการนำเสนอภาพจากมุมมองที่แปลกใหม่ ซึ่งเด็กไม่เคยเห็นมาก่อนในชีวิตประจำวัน ทำให้ได้สังเกตสังกาและมีความตื่นตาตื่นใจ

นิทานภาพช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ศิลปะการเล่าเรื่องและวิธีการสื่อสาร เมื่อเด็กได้อ่านหรือฟังนิทาน เด็กจะพัฒนาความคิดอ่านในด้าน

การสร้างเรื่องราวและคุ้นเคยกับองค์ประกอบของเรื่องเล่า เด็กจะรู้ว่า นิทานมีผู้แต่งหรือผู้สร้างเรื่องเล่า นั้น มีฉากหลังในนิทานนั้น เช่น ในป่า ในแดนมหัศจรรย์ สวนหลังบ้าน และรู้จักการดำเนินเรื่องราว เด็ก ๆ จะรู้ว่า นิทานมีการเริ่มเรื่อง พัฒนาไปสู่กลางเรื่อง และสรุปสู่ตอนจบของเรื่อง เมื่อเด็ก ๆ ได้เรียนรู้องค์ประกอบเหล่านี้ เขาก็จะเรียนรู้ศิลปะการเล่าเรื่อง และวิธีการสื่อสาร ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการสื่อสารในสังคมต่อไป

นิทานภาพสร้างสายสัมพันธ์อันอบอุ่นระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่

ในแง่ของการเสริมสร้างความรู้สึกร่วมและความมั่นคงทางอารมณ์ เด็กจะเกิดความรู้สึกอบอุ่นและใกล้ชิดกับผู้อ่านนิทานให้ฟัง ได้ฟังเสียงที่ผู้ใหญ่สื่อสารให้เขาฟังจากนิทานภาพแต่ละเรื่อง เสียงแทนตัวละครแต่ละตัว เด็กจะเกิดความรู้สึกร่วมในขณะฟังทำให้เขาเกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน อยากติดตามเหตุการณ์ว่าจะเป็นอย่างไรรต่อไป ทำให้เด็กมีความละเอียดอ่อนในการมองโลก นอกจากนี้ในแง่จิตวิทยา พัฒนาการ นิทานภาพยังช่วยสร้างจินตนาการและการตระหนักรู้ในตนเองของเด็ก จากการได้รับรู้เรื่องราวของตัวละครที่เกิดขึ้นในนิทาน เด็กจะได้เรียนรู้ว่าอะไรดีไม่ดี พร้อม ๆ ไปกับบรรยากาศที่ได้รับจากการเล่าของผู้ใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นคุณพ่อคุณแม่ หรือคุณครู ยิ่งหากผู้ใหญ่มีศิลปะในการเล่าที่ให้ความอบอุ่นแก่เด็ก ความรู้สึกนั้นจะตราตรึงเด็กตลอดไปเลยทีเดียว

นิทานภาพปลูกฝังค่านิยมหรือคุณธรรมให้แก่เด็ก

สาระและคติเตือนใจจากนิทานภาพ จะช่วยปลูกฝังค่านิยมหรือคุณธรรมต่าง ๆ ให้แก่เด็ก จากเรื่องราวที่ตัวละครในนิทานประสบ และช่วยสร้างเสริมจินตนาการที่กว้างไกลจากเรื่องราวในนิทาน นอกจากนี้ นิทานภาพยังนำเสนอแนวคิดที่เป็นเรื่องระดับสังคม ให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจของ

เด็ก ๆ อีกด้วย เช่น แนวคิดอนุรักษ์ธรรมชาติ ความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ การรู้จักสร้างสมดุลในการเล่นอุปกรณ์ดิจิทัลกับการเล่นกับเพื่อน ๆ ในชีวิตจริง เป็นต้น ยิ่งไปกว่านั้น หากผู้เล่านิทานมีกิจกรรมที่ต่อเนื่องจากนิทานให้แก่เด็กได้ลงมือลงแรง เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออก ทักษะความคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการของเด็กก็จะได้รับการพัฒนามากยิ่งขึ้น

และหากเนื้อหาสาระเชื่อมร้อยกับประเด็นการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ก็ย่อมทำให้เด็กได้ประโยชน์ในมิติต่าง ๆ ของนิทานภาพดังที่กล่าวมาแล้ว และยังสามารถ**เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะ MIDL สำหรับเด็กปฐมวัย**

คุณค่าของหนังสือนิทานภาพชุด “เด็กปฐมวัยรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล : เข้าใจ เท่าทัน ประยุกต์ใช้” ที่สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ร่วมกับ แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน โดยการสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้ผลิตขึ้นในปี 2563 นี้ จะมีคุณค่าเมื่อคุณครู คุณพ่อคุณแม่ ผู้ปกครอง ได้นำไปอ่านให้เด็กฟังด้วยความตระหนักในความสำคัญของหนังสือนิทานภาพดังได้กล่าวมาแล้ว และตระหนักในสาระสำคัญของการสร้างเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ให้แก่เด็กปฐมวัยที่เติบโตในยุคดิจิทัล และจะเติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพต่อ ๆ ไป



เคล็ดลับพิเศษการใช้ หนังสือนิทานภาพ เพื่อส่งเสริมทักษะMIDL สำหรับเด็กปฐมวัย



จากการวิจัยประเมินการใช้หนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กปฐมวัย
ผลิตโดยสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ร่วมกับแผนงานสร้างเสริม
วัฒนธรรมการอ่าน โดยการสนับสนุนของ สสส. เมื่อปี 2560 ประกอบ
ด้วยเรื่อง หนุมานลี้ภัยกับสีฝุ่น กระต่ายไม่ตื่นตูม และ หมาป่ากับลูกแกะ



และการวิเคราะห์หนังสือนิทานภาพเพื่อสร้างเสริมทักษะMIDL สำหรับเด็กปฐมวัยของต่างประเทศ เมื่อปี 2561 สามารถนำผลการวิจัยที่ได้พบมาเป็นแนวทางการใช้หนังสือนิทานภาพเพื่อปลูกฝังทักษะความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัยได้ ดังนี้

1. เนื้อหาของหนังสือนิทานภาพแต่ละเล่มมีความเหมาะสมกับเด็กปฐมวัยในแต่ละช่วง ในระดับที่แตกต่างกัน เช่น วัย 2-4 และ 4-6 ขวบ หรือแยกย่อยลงไปกว่านี้ เนื่องจากเด็กในแต่ละช่วงวัยนี้มีพัฒนาการของการรับสาร ตีความสาร และประสบการณ์การเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ผู้นำหนังสือนิทานภาพไปอ่านหรือเล่าให้เด็กฟังพึงคำนึงถึงพัฒนาการของเด็ก
2. ผู้เล่านิทานควรศึกษาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อก่อน เนื่องจากการใช้นิทานภาพเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัยยังเป็นเรื่องใหม่ในวงการการศึกษาของไทย ครูยังจับประเด็นเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อในนิทานภาพได้ในระดับที่ไม่เท่ากัน ซึ่งส่งผลต่อการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัยได้แตกต่างกัน ผู้ที่เข้าใจประเด็นเนื้อหาที่นิทานภาพแต่ละเล่มต้องการนำเสนอ จะสามารถสื่อสารประเด็นนั้น ๆ ผ่านเทคนิคการสอนและกิจกรรมประกอบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. การสร้างเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้แก่เด็กโดยผ่านหนังสือนิทานภาพ ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ของหนังสือด้วย ได้แก่ การสร้างตัวละคร เนื้อเรื่อง การดำเนินเรื่อง การ

เลือกใช้คำ การออกแบบภาพ การสื่อสารด้านอารมณ์ โดยคำนึงถึงความเหมาะสมแก่เด็กปฐมวัย เหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่ไม่ควรละเลย เช่นเดียวกับสุนทรียภาพในด้านรูปเล่ม ขนาด สี สัน ตัวอักษร ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก ตลอดจนความสะดวกในกระบวนการเรียนการสอนของครูหรือพี่เลี้ยงในศูนย์เด็กเล็ก

4. จากการวิเคราะห์หนังสือนิทานภาพเพื่อสร้างเสริมทักษะ MIDL สำหรับเด็กปฐมวัยของต่างประเทศ พบว่าหนังสือแต่ละเล่มมุ่งไปที่แก่นความคิดใดความคิดหนึ่งในประเด็นหลากหลายที่มุ่งหมายให้เด็กได้เรียนรู้ได้แก่ 1) รู้จักเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต 2) รักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์ 3) รู้จักบริหารจัดการเวลาหน้าจอ 4) เข้าใจการคบหาเพื่อนและหลีกเลี่ยงคนแปลกหน้าทางออนไลน์ 5) สร้างสมดุลชีวิตดิจิทัลกับชีวิตในด้านอื่น ๆ และ 6) เป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบและมีมารยาทในการใช้สื่อสังคม ในนิทานภาพชุดที่ สสย. จัดพิมพ์ขึ้นครั้งนี้ก็นำหลายประเด็นมานำเสนอ ขอให้ครูผู้ใช้นิทานภาพชุดนี้พิจารณาประเด็นที่แต่ละเล่มนำเสนอให้แจ่มแจ้ง เพื่อจะได้จัดกิจกรรมต่าง ๆ สำหรับในแต่ละประเด็นให้เกิดประสิทธิผลเพื่อเด็ก ๆ ของเรา
5. จากผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการใช้สื่อยุคใหม่ และพร้อมที่จะเรียนรู้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เด็กไม่ใช่เพียงรับเนื้อหาสื่อเท่านั้น หากแต่สามารถเป็นผู้ผลิตหรือผู้ส่งสารได้ด้วย ซึ่งก็หมายถึงการนำมาเล่าใหม่ การต่อยอดในรูปแบบต่าง ๆ ฉะนั้นจึงควรเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออก

ในลักษณะต่าง ๆ ให้เด็กได้พูดโดยไม่ปิดกั้น ได้วาดรูป ได้ขีดเขียน ได้เสนอความคิดที่หลากหลายเพื่อการสร้างสรรค์ในสื่อต่อไป

6. ครู ผู้ปกครอง พี่ระวังกับดักดิจิตัล คือความเชื่อที่ว่าโลกดิจิตัล มีความรู้ทุกอย่าง แต่ที่น่าจะถูกต้องกว่าคือความเชื่อที่ว่าแหล่งความรู้สำหรับเด็กไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะข้อมูลที่สืบค้นในโลกดิจิตัล เท่านั้น ดังนั้นผู้ใหญ่จึงควรส่งเสริมให้เด็กได้รับความรู้ทางตรงในชีวิตจริง จากผู้คน สิ่งแวดล้อม และธรรมชาติ ซึ่งจะเกิดคุณค่าอย่างยิ่งต่อการเจริญเติบโตของเด็กทั้งในด้านกาย สังคม อารมณ์ และสติปัญญา หรืออีกนัยหนึ่งต้องไม่ปล่อยให้พัฒนาการของเด็กเสียสมดุลอันเนื่องมาจากสื่อดิจิตัล ด้วยว่าชีวิตจะมีคุณภาพได้นั้นต้องประกอบด้วยองค์รวมในการดำรงชีวิต



คำแนะนำในการใช้คู่มือ การใช้หนังสือนิทานภาพ และกิจกรรม “เด็กปฐมวัย รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล”



แนวคิดและหลักการที่ควรรู้ก่อน

ก่อนจะจัดกิจกรรมจากนิทานภาพในชุด “เด็กปฐมวัยวัยรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล : เข้าใจ เท่าทัน ประยุกต์ใช้” ทั้ง 6 เรื่อง ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมทักษะความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ของให้คุณครูหรือคุณพ่อคุณแม่ ศึกษาแนวคิดและหลักการสำคัญก่อนดำเนินกิจกรรม เพื่อให้เกิดความเข้าใจในสาระสำคัญ (concept) และวัตถุประสงค์เพื่อตอบสนองการสร้างเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านต่าง ๆ (ซึ่งได้กล่าวไปแล้วข้างต้น) โดยแนวคิดและหลักการสำคัญที่ผู้ใหญ่ควรเข้าใจก่อนประกอบด้วย

- ก. แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หรือ MIDL
 - ความหมายและทักษะพื้นฐานการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย
 - ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) สำหรับเด็กปฐมวัย
- ข. แนวคิดการอ่านของเด็กปฐมวัยและคุณค่าของหนังสือนิทานภาพ
 - เด็กปฐมวัยอ่านนิทานภาพอย่างไร
 - คุณประโยชน์ค่านับของการอ่านนิทานภาพ



ขั้นตอนการจัดการจัดการการเรียนรู้

แนวปฏิบัติในการใช้ชุดกิจกรรมการพัฒนาทักษะ MIDL สำหรับเด็กปฐมวัย มีขั้นตอนดังนี้



อนึ่ง คุณครูหรือผู้ปกครองอาจปรับเปลี่ยน หรือเพิ่มเติมกิจกรรม เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ให้เด็กได้ตามความเหมาะสม เนื่องจากบางกิจกรรมเหมาะสำหรับทำเป็นกลุ่ม หากต้องการสร้างสรรค์กิจกรรมแบบตัวต่อตัวก็อาจต้องเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสม หรือโดยใช้ทักษะความสามารถของคุณครูเด็กปฐมวัยซึ่งมีกิจกรรมอื่น ๆ อีกมากมายที่สามารถนำมาจัดเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ให้กับเด็ก อย่างไรก็ตามเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของหนังสือนิทานภาพชุดนี้ ขอแนะนำแนวทางการออกแบบกิจกรรมดังนี้

- 1) ควรตรวจสอบจุดประสงค์ของนิทานในแต่ละเรื่องว่าต้องการให้เด็กได้รับการเรียนรู้ในเรื่องอะไร หรือสิ่งที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อคืออะไร
- 2) ค้นหากิจกรรมที่เด็กชอบและสามารถปฏิบัติได้ตามช่วงวัย หรือเป็นกิจกรรมที่ช่วยสนับสนุนส่งเสริมพัฒนาการให้กับเด็กปฐมวัย
- 3) เป็นกิจกรรมที่ง่าย สะดวกทั้งในเรื่องของขั้นตอนการปฏิบัติ และวัสดุอุปกรณ์ควหาได้ง่าย มีอยู่ในชีวิตประจำวัน
- 4) เป็นกิจกรรมที่ผ่าน “การเล่น” เพราะเด็กจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อเขาารู้สึก “สนุก”
- 5) ในกิจกรรมควรมีช่วงเวลาให้เด็กได้ฝึกคิดและมีโอกาสเสนอความคิดอย่างเต็มที่ หรือสร้างสรรค์งานที่คิดด้วยตนเองพร้อมทั้งได้นำเสนอสิ่งที่คิด เพราะนอกจากได้ฝึกคิดแล้วยังได้สร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้กับเด็กด้วย
- 6) กิจกรรมที่เหมาะสมอาจผ่านเกม ศิลปะ หรือรูปแบบอื่น ๆ เมื่อเด็กได้แสดงออกทั้งพฤติกรรมและผลงานจะทำให้ทราบถึงการบรรลุจุดประสงค์หรือเป้าหมายของนิทานภาพเรื่องนั้น ๆ ถือเป็นกาประเมินผลไปในตัว

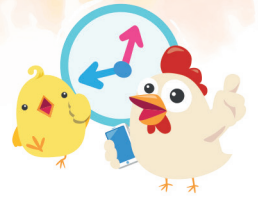


การประเมินผล

การวัดและประเมินผลสำหรับชุดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการประเมินเพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจของเด็กที่เกิดขึ้นหลังจากการอ่าน/การฟัง และร่วมกิจกรรมที่ครูหรือผู้ใหญ่จัดให้ในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้จากหนังสือ 6 เรื่อง เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของเด็กเกี่ยวกับสาระสำคัญของสิ่งที่ได้เรียนรู้หลังจากทำกิจกรรมเด็กได้เรียนรู้อะไรบ้าง เด็กมีพฤติกรรมอะไรที่เปลี่ยนแปลงไปบ้าง โดยลักษณะของการประเมินควรประกอบด้วยการสังเกตการณ์ พูดคุย หรือประเมินพฤติกรรม ไม่ควรเป็นการประเมินแบบเขียนคำตอบ หรือทดสอบแบบวัดผลอย่างเป็นทางการ



ข้อมูลหนังสือนิทานภาพ ชุด “เด็กปฐมวัยรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” สื่อดิจิทัล”



หนังสือนิทานภาพชุด “เด็กปฐมวัยรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” เป็นหนังสือภาพสีตลอดเล่ม มีขนาด 9 X 9 นิ้ว หนา 24 หน้า ประกอบด้วยทั้งหมด 6 เรื่องด้วยกัน แต่ละเล่มมีรายละเอียดโดยสังเขปดังนี้

เม่นน้อยหลงทาง



เรื่อง : ฐิติกมล วทัญญูตานนท์

ภาพ : Sawanee Draw

- กลุ่มเป้าหมาย : เด็กอายุ 3 - 5 ปี
- แก่นเรื่อง : การติดอุปกรณ์ดิจิทัลมากเกินไปทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพ
- ประเด็น MIDL : การใช้เวลาหน้าจอและการมีวินัย ผลเสียของการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป

● เนื้อเรื่อง :

เม่นน้อยผู้หลงใหลในโทรศัพท์มือถือ เพราะคิดว่าจะได้ดูเป็น
เม่นทันสมัย แต่เพราะใช้เวลาอยู่หน้าจอมากเกินไป วันหนึ่งจึงถูก
ดูดเข้าไปในจอมือถือ มองไปทางไหนมีแต่เพื่อนสัตว์ที่จ้องโทรศัพท์



กันทั้งนั้น เม่นน้อยหิวข้าว พุดกับใครก็ไม่มีใคร
พูดด้วย เม่นน้อยกลัวมาก หาทางออกจากที่นั่น
ก็ไม่ได้ จนในที่สุด มีเสียงแม่มาเรียก เม่นน้อย
ตื่นขึ้น แม่เม่นบอกให้เม่นน้อยออกไปเล่นข้างนอก
บ้าง เม่นน้อยจึงเตรียมไปเล่นฟุตบอลกับเพื่อน ๆ
ดีกว่านั่งดูแต่หน้าจอโทรศัพท์ทั้งวัน



ของใหม่กับเพื่อนเก่า



เรื่อง : รักษิตา

ภาพ : วชิรารวรรณ ทับเสื่อ กฤษณะ กาญจนภา

- กลุ่มเป้าหมาย : เด็กอายุ 3 - 5 ปี
- แก่นเรื่อง : การติดอุปกรณ์ดิจิทัลมากเกินไปทำให้ละเลยสมาชิกในบ้าน
- ประเด็น MIDL : การจัดการเวลาหน้าจอและการมีวินัย
- เนื้อเรื่อง :

เด็กคนหนึ่งได้รับของใหม่เป็น “โทรศัพท์มือถือ” ที่ทำให้ชีวิตประจำวันเปลี่ยนไป ไม่ออกไปนอกบ้าน ไม่เล่น ไม่ทานข้าว ไม่นอน ใช้โทรศัพท์ทั้งวันทั้งคืน ไม่ว่าอยู่ที่ไหน จนลืมสุนัขที่เลี้ยงมาเหมือนเป็นเพื่อน วันหนึ่งเมื่อเด็กกลับ สุนัขเพื่อนรักจึงคาบโทรศัพท์ไปซ่อน เด็กตื่นขึ้นมา หาทำอะไรไม่เจอ สุนัขแสนรู้พาเด็กวิ่งเข้าไปหาในสวน ทำให้ได้ผจญภัยสนุกสนาน ได้วิ่งเล่น ได้เห็นนก หอยทาก เป็นความสุขอีกรูปแบบที่คุ้นเคย



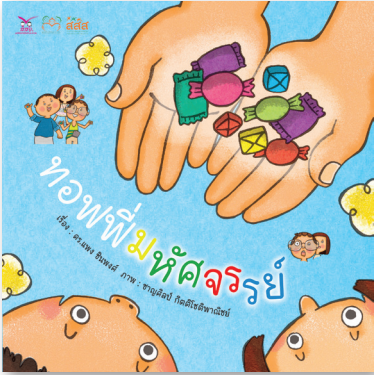
เล่นไปมาจนสุนัขวัยโทรศัพท์ที่ซ่อนไว้
มาให้เด็ก เด็กน้อยก็ไม่ว่าอะไร เพราะ
รู้ว่าสุนัขหวังดี ทั้งสองได้เรียนรู้ว่า ของ
ใหม่หรือโทรศัพท์มือถือมีสิ่งดี ๆ เช่น



เปิดเพลงได้ เปิดรูปสุนัขตัวน้อยจากโทรศัพท์มือถือให้เพื่อนสุนัขดูได้
แต่ต้องใช้พอเหมาะ แบ่งเวลาให้เป็น ชีวิตก็จะมีความสุขดังเดิม



ทอฟฟี่มหัศจรรย์



เรื่อง : ดร.แพง ชินพงค์

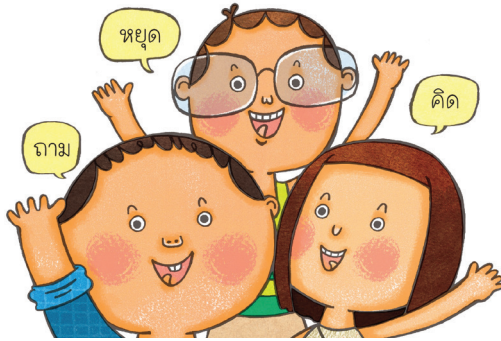
ภาพ : ชาญศิลป์ กิตติโชติพานิชย์

- กลุ่มเป้าหมาย : เด็กอายุ 3- 5 ปี
- แก่นเรื่อง : การจะเชื่ออะไรโดยง่ายทำให้ถูกหลอกได้
- ประเด็น MIDL : การรู้เท่าทันโฆษณา การมีวิจารณญาณในการใช้สื่อออนไลน์
- เนื้อเรื่อง :

ต้น ตู๋ และแต้ม เป็นเพื่อนกัน เด็กสามคนติดเล่นแท็บเล็ต และโทรศัพท์มือถือ วันหนึ่งเห็นโฆษณาทอฟฟี่มหัศจรรย์ อมแล้วตจะหอมชื่นใจ ต้น ตู๋ และแต้ม จึงพากันไปหาซื้อมาด้วยความตื่นเต้น ป้าผู้ชายบอกว่าจริง ยิ่งเชื่อใหญ่ ทั้งสามคนกินทอฟฟี่แล้วตใส่เพื่อน แทนที่จะหอมเหมือนที่โฆษณากลับเหม็นมากแทบเป็นลม แม่ของ



ต้นเข้ามาพบเด็ก ๆ ต้นจึงถามแม่ แม่บอกว่า การที่สื่อหรือใครบอก
อะไร ต้องคิดให้ดีก่อน แม่มีคาถาวิเศษให้ไว้ คือ 1. หยุด อย่าเพิ่งเชื่อ
2. คิด สงสัยไว้ก่อน 3. ถาม คุณพ่อคุณแม่ และคุณครู เด็ก ๆ จึงได้หลัก
ว่าการจะเชื่อว่าอะไรจริงไม่จริงนั้น ต้อง “หยุด- คิด- ถาม” เสียก่อน



อลิซในวันมหัศจรรย์



เรื่อง : สรานนท์ อินทนนท์
ภาพ : สรรพประภา วุฒิวร

- กลุ่มเป้าหมาย : เด็กอายุ 4 – 6 ปี
- แก่นเรื่อง : การติดสื่อดิจิทัลทำให้เสียโอกาสทำสิ่งต่าง ๆ ที่ให้ความสุข
- ประเด็น MIDL : การจัดการเวลาหน้าจอ การสร้างสมดุลชีวิตดิจิทัลกับชีวิตด้านอื่น ๆ
- เนื้อเรื่อง :

อลิซเป็นเด็กที่ชอบเล่นอินเทอร์เน็ตมาก ชอบเล่นเกม เล่นอะไรต่าง ๆ อยู่แต่ในโลกดิจิทัล พี่สาวเห็นน้องสาวติดเล่นโทรศัพท์มือถือมาก จึงชวนออกไปเล่นในสวน อลิซขม่วแต่ก้มหน้ามองจอภาพ ไม่ทันระวัง



จึงตกลงไปในโพรงลึกใต้ดิน ในดินแดนแห่งนั้นมีแมวเข้ามาทัก และตามเส้นทางที่เห็นนั้น ไม่มีใครเล่นโทรศัพท์กันเลย ทำให้อลิซสงสัยว่า “ไม่มีโทรศัพท์จะสนุกได้อย่างไร” แต่อลิซก็ได้เล่นเกม

ทำกิจกรรมแปลกใหม่ เช่น มีสัตว์แต่งชุดแฟนซี เต็นรำ ทำอาหาร ระบายสี เล่นละคร วิ่งไล่จับ เล่นซ่อนหา อลิซรู้สึกสนุกมากจนลืมชีวิต ติดโทรศัพท์ไปเลย จริง ๆ แล้วอลิซกลับไปนั่นเอง ตื่นขึ้นมาเจอพี่สาว พร้อมแมวที่มากลอคเลีย อลิซได้คิดว่า แดนมหัศจรรย์อยู่รอบตัวเรา ในสวน ในสนามเด็กเล่น ในที่ต่าง ๆ ที่เราสัมผัสได้จริง ๆ ไม่ใช่โลกในจินตนาการที่เคยเห็นในโทรศัพท์



นกกะปูดตาแดง



เรื่อง : อังพร เสถียรทิพย์ เข็มพร วิรุณราพันธ์
ภาพ : ปรีดา ปัญญาจันทร์

- กลุ่มเป้าหมาย : เด็กอายุ 4 - 6 ปี
- แก่นเรื่อง : ปัญหาในสังคมสามารถร่วมมือกันแก้ไขได้
- ประเด็น MIDL : การจัดการเวลาหน้าจอ การสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีร่วมกัน
- เนื้อเรื่อง :

นกกะปูดตาแดงท่องเที่ยวไปในทุ่งใหญ่ มีความเหงาในหัวใจ เพราะบินไปเจอนกต่าง ๆ ก็ไม่มีใครสนใจนกกะปูดเลย ต่างมองจ้องดูโทรศัพท์มือถืออย่างเอาจริงเอาจัง ไม่พูดกับใคร ไม่มองหน้าใคร ซ้ำร้าย ทั้งนกเอี้ยง นกอีกา นกกระยาง นกกระจอก นกกระजิบทุกตัว ตาสีแดงกันหมดเหมือนตนเอง เมื่อเป็นเช่นนี้ นกกะปูดคิดว่า จะรอช้าไม่ได้ ต้องหาผู้ใหญ่มาช่วยเหลือ ในที่สุด



ลุงนกฮูกก็มาช่วยจัดประชุม กลุ่มนกเห็นว่าเป็นปัญหาใหญ่ ต้องตั้ง
กฎกติการ่วมกันในการใช้โทรศัพท์มือถือ คือ 1. ไม่เล่นในห้องนอน
2. ไม่เล่นระหว่างทานข้าว 3. ถ้าจะเล่นต้องแบ่งเวลาให้เป็น นกทุกตัว
เข้าใจเพราะเป็นปัญหาที่ควรแก้ไขอย่างพร้อมเพรียง เมื่อได้ข้อสรุปที่
ทุกตัวเห็นชอบ ความสุขก็กลับคืนมาอีกครั้ง นกทุกตัวร้องเพลงบรรเลง
ก้องป่า ด้วยความสุขสำราญบานใจ



นางฟ้าน้อยกับแม่มดจิ๋ว



เรื่อง : ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์

ภาพ : พัดชา ดิษยนันทน์

- กลุ่มเป้าหมาย : เด็กอายุ 5 ปีขึ้นไป
- แก่นเรื่อง : ความเป็นเพื่อนจะยืนยาวต้องรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา
- ประเด็น MIDL : การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ / การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางออนไลน์
- เนื้อเรื่อง :

นางฟ้าน้อย กับ แม่มดจิ๋ว เป็นเพื่อนรักกัน แม้ว่าทั้งสองจะชอบอะไรไม่เหมือนกันก็ตาม เช่นนางฟ้าน้อยชอบเล่นอินเทอร์เน็ตมาก ส่วนแม่มดจิ๋วชอบเล่นเพียงเล็กน้อย เมื่อนางฟ้าน้อยได้เข้ากลุ่มโซเชียลมีเดีย และมีคนมาขอเป็นเพื่อนจำนวนมาก นางฟ้าน้อยรู้สึกภูมิใจมาก แม่มดจิ๋วรู้สึกว่านางฟ้าน้อยเปลี่ยนไป ไม่ค่อยสนใจตนเอง วันหนึ่งแม่มดจิ๋วเหาะกลางอากาศแล้วตีลังกา



ตกลงมา นางฟ้าน้อยถ่ายรูปแม่มดจิ้ง แล้วนำไปโพสต์ให้คนอื่น ๆ ดูกัน
เมื่อแม่มดจิ้งรู้ จึงรู้สึกโกรธมาก ไม่ไปหานางฟ้าน้อยอีก ในที่สุดมี
คนใจดี โพสต์ถามนางฟ้าน้อยว่า ถ้าเราหกล้มแล้วมีคนหัวเราะจะ
โกรธมั๊ย นางฟ้าน้อยบอกว่าโกรธ คนใจดีทำให้นางฟ้าน้อยได้คิดว่า



ไม่มีใครชอบให้คนหัวเราะเยาะถ้าเราทำอะไรผิดพลาด การ
ทำให้คนอื่นอับอายเป็นสิ่งที่ไม่ดี นางฟ้าน้อยจึง
ตามหาแม่มดจิ้ง เมื่อเจอกันนางฟ้าน้อยขอโทษ
แม่มดจิ้ง แม่มดจิ้งให้อภัย ทั้งสองกลับมาเล่น
ด้วยกัน นางฟ้าน้อยได้เรียนรู้ว่า จะไม่ล้อใคร
เล่นทั้งในสื่อสังคมออนไลน์และในชีวิตจริง



กิจกรรม จากหนังสือนิทานภาพ เพื่อส่งเสริมทักษะMIDL สำหรับเด็กปฐมวัย



ในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะMIDL สำหรับเด็กปฐมวัย อันเกี่ยวเนื่องกับหนังสือนิทานภาพ 6 เรื่องซึ่งจะได้แนะนำต่อไปนี้ หนังสือแต่ละเล่มจะมีประเด็นด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อในประเด็นที่ต้องการจะส่งเสริมระบุไว้ โดยในเบื้องต้นขอบอกกล่าวแนวทางพื้นฐานสำหรับการใช้หนังสือดังนี้

- กิจกรรมจากหนังสือแต่ละเล่มประกอบด้วย 3 กิจกรรมหลัก ๆ และทุกเรื่องจะมีการอ่านหรือการเล่านิทานจากหนังสือ หลักการอ่านหนังสือแต่ละเล่มขอให้คุณครู ผู้ปกครองเริ่มต้นให้เด็กดูว่านี่คือหน้าปก นี่คือหลังปก และอ่านชื่อเรื่องบนหน้าปก ตามด้วยชื่อผู้เขียนเรื่อง ผู้วาดภาพ จากนั้นให้เปิดหนังสือเพื่อให้เด็กเห็นว่าหนังสือเปิดจากขวาไปซ้าย ดูภาพ และตัวหนังสือจากซ้ายไปขวา (แต่ไม่ใช่การสะกดคำ เพียงแต่ทำให้เด็กรู้จักหนังสือในเบื้องต้น)
- ครู ผู้ปกครอง ควรวางหนังสือให้เด็กหยิบจับมาอ่านเองได้ สะดวกในเวลา นอกเหนือจากกิจกรรมที่ครูจัดไว้ให้ ไม่ควร

เก็บรักษาหนังสือเอาไว้ห่างเด็ก เพราะกลัวหนังสือจะชำรุด
ทว่าควรสร้างสภาพแวดล้อมให้เด็กได้เข้าถึงหนังสือได้โดย
สะดวก เนื่องด้วยการอ่านที่จะก่อให้เกิดผลดีนั้นเด็กต้องมี
โอกาสกลับไปเปิดดูด้วยตัวเอง ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้
จดจำที่ครูเล่าได้ เด็กบางคนเล่าได้ตลอดทั้งเรื่องเนื่องมาจาก
การที่ได้เปิดดูบ่อย ๆ

- ลำดับก่อนหลังในการเลือกหนังสือหรือกิจกรรมอาจ
เปลี่ยนแปลงได้ ขึ้นอยู่กับครูจะพิจารณาจากเด็ก และปัจจัย
อื่น ๆ ประกอบ

๖๖ เรามาเรียนรู้กิจกรรมกันเถอะ ๖๖




กิจกรรมการเรียนรู้ ผลเสียของการอยู่หน้าจอภาพมากเกินไป จากนิทานภาพ “เม่นน้อยหลงทาง”



กิจกรรม 1 เล่านิทาน อ่านหนังสือ

 **จุดประสงค์** ให้เด็กเข้าใจปัญหาการติดสื่อดิจิทัลมากเกินไป


 **อุปกรณ์** หนังสือนิทานภาพเรื่อง “เม่นน้อยหลงทาง” / กระดาษแข็งรูปสัตว์จากตัวละครในนิทาน และโทรศัพท์มือถือที่ทำจากกระดาษตามจำนวนเด็กในชั้นเรียน (เตรียมมาล่วงหน้า)

ขั้นตอนกิจกรรม


1. จัดกิจกรรมเล่า/อ่านนิทานเรื่อง “เม่นน้อยหลงทาง” ให้เด็กฟังผ่านหน้าฉากกระดาษแข็งรูปสัตว์ซึ่งมาจากตัวละครจากในนิทาน ได้แก่ แม่เม่น ลูกเม่นน้อย ช้างน้อย ยีราฟ ลูกสิง และโทรศัพท์มือถือกระดาษ (โดยใช้สื่อเหล่านี้เป็นตัวประกอบในการเล่าพร้อมให้เด็ก ๆ ดูภาพในหนังสือประกอบไปด้วย)
2. จากนั้นชวนเด็กพูดคุยเพื่อทบทวนความเข้าใจในนิทานเรื่องนี้ ให้เด็กแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ (1) เม่นน้อยหลุดไปไหน (2) สัตว์ต่าง ๆ ที่เม่นน้อยพบในจอภาพเป็นอย่างไรบ้าง (3) เกิดอะไรขึ้นกับสัตว์แต่ละตัวซึ่งเป็นผลเสียของการ


ใช้เวลาอยู่หน้าจอภาพหรือเล่นโทรศัพท์มือถือมากเกินไป
(4) ความหมายของชื่อเรื่องที่ว่า “เม่นน้อยหลงทาง” คำว่า
หลงทาง หมายความว่าอย่างไร ซึ่งก็คือการใช้เวลาหน้าจอภาพ
มากเกินไปอันเป็นพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้องนั่นเอง


*ข้อควรตระหนักสำหรับผู้ใหญ่ในการพูดคุยกับเด็ก ควรใช้คำถาม
ให้เด็กได้คิดเอง ไม่ควรเป็นคำถามที่ชี้แนะ หรือเป็นคำถามปิด*

 **คำอธิบาย/สาระที่ควรรู้** ถ้าดูโทรทัศน์หรือเล่นโทรศัพท์มากเกินไป
จะเกิดผลเสียแก่ร่างกายเรา เช่น หลับฟูบไปกับจอโทรศัพท์ อ้วนเกิน
ผอมเกิน เนื้อตัวมอมแมม (เพราะไม่ยอมอาบน้ำ) เป็นต้น

กิจกรรม 2 เคลื่อนเข้ามุม

 **จุดประสงค์** เพื่อเสริมความเข้าใจถึงผลเสียต่อร่างกายเราอันเนื่อง
มาจากการอยู่หน้าจอภาพมากเกินไป

 **อุปกรณ์** กระดาษแข็งรูปสัตว์จากตัวละครในนิทาน และโทรศัพท์
มือถือ (จากที่ใช้ในกิจกรรม 1)

 **ขั้นตอนกิจกรรม** จัดเป็นกิจกรรมแบบฐานการเรียนรู้ โดยกำหนด
แบบเป็นมุมต่าง ๆ ตามเนื้อหาในนิทานภาพ โดยการนำเอาหน้ากาก
รูปช้างน้อย ยีราฟ แมว ลิง ไปตั้งไว้หรือปะไว้ตามมุมต่าง ๆ ดังนี้

มุมที่ 1 : มุมข้างน้อยเล่นมือถือไม่ออกกำลังกาย

มุมที่ 2 : มุมยี่ราฟจ้องจอจนสายตาสั้น

มุมที่ 3 : มุมแมวน้อยมอมแมม

มุมที่ 4 : มุมลิงจ๋อผอมโซ

- แจกโทรศัพท์มือถือถือกระดาษ วางไว้หน้าตัวของเด็กทุกคน
- ให้เด็ก ๆ เคลื่อนไหวตามจังหวะที่ครูเคาะ เคาะ 1 ครั้ง ให้เด็ก ๆ หยิบโทรศัพท์ (โทรศัพท์กระดาษที่ครูแจก) /เคาะสองครั้ง ฟังคำสั่งว่า ครูจะให้เด็ก ๆ เคลื่อนไปที่ มุมใด (แล้วเปลี่ยนไปจนได้ครบทุกมุม)
- ให้เด็ก ๆ ช่วยกันสรุปว่า แต่ละมุมที่เด็กเข้าไป ทำไมสัตว์ต่าง ๆ ถึงเป็นเช่นนั้น (ให้รู้โทษจากการใช้เวลาเล่นสื่อบ่อยเกินไป)



คำอธิบาย/สาระที่ควรรู้ ถ้าเล่นโทรศัพท์มือถือมากเกินไป จะเกิดผลเสียแก่ร่างกายโดยเห็นได้จากที่เกิดกับสัตว์ต่าง ๆ ทั้ง 4 มุม และลักษณะเดียวกันนี้ก็จะเกิดกับเราได้เช่นกัน ถ้าเราเล่นโทรศัพท์มือถือ นาน ๆ

กิจกรรม 3 ไม่ต้องมีหน้าจอก็สนุกได้



จุดประสงค์ ให้เด็กช่วยกันคิดหากิจกรรมที่ทำได้อย่างสนุกสนาน โดยไม่ต้องใช้อุปกรณ์ดิจิทัลใด ๆ



อุปกรณ์ กระดาษวาดรูป ปากกาเมจิกหรือสีเทียน



ขั้นตอนกิจกรรม เริ่มต้นให้เด็กช่วยกันบอกว่า ปกติแล้วเขามีกิจกรรมการเล่นที่สนุกอะไรบ้าง ที่ใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชัน วิดีโอเกม หรือเกมคอมพิวเตอร์ มีอะไรบ้าง เมื่อเด็กช่วยกันบอกแล้ว คุณครูก็บอกว่าจริง ๆ แล้วเรายังมีการเล่นอย่างอื่น ๆ ที่แสนสนุก (ใช้ภาษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กในการอธิบายให้เด็กเข้าใจถึงกติกาการเล่นเกมนั้น)

- ครูแบ่งกลุ่มเด็กในห้องเป็น 2 กลุ่ม และบอกว่าวันนี้เราจะมาเล่นเกมกัน
- ให้แต่ละทีมช่วยกันคิดกิจกรรมสนุก ๆ ที่ไม่ต้องใช้อุปกรณ์ดิจิทัล ต้องเป็นการเล่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน หรือ วิดีโอเกม แล้วจดยรายการการเล่นที่คิดได้นั้นใส่กระดาษให้ได้มากที่สุด ใช้เวลาแต่ละทีม 10 นาที
- เมื่อหมดเวลา ครูรวบรวมเอารายการของแต่ละทีมนำมาเปรียบเทียบกัน ว่ามีอะไรเหมือนกัน มีอะไรแตกต่างกันบ้าง ชวนเด็ก ๆ พูดคุยถึงกิจกรรมที่เด็กบางคนอยากรู้อยากทำ หรือที่เด็กบางคนอยากบอกเล่าให้เพื่อน ๆ ได้ฟังว่ามันเป็นอย่างไรบ้าง
- หลังจากพูดคุยกันแล้ว ครูให้เด็กแต่ละคน เลือกกิจกรรมการเล่นที่ไม่ใช้สื่อดิจิทัลที่เขาชอบมากที่สุดจากรายการทั้งหมดที่มีของทั้งสองทีม เมื่อเด็กเลือกได้แล้วก็ให้วาดรูปตัวเองกำลังเล่นกิจกรรมนั้น

ลักษณะของหน้ากระดาษที่ครูให้เด็กวาดรูปตัวเองกำลังเล่นกิจกรรมที่ชอบ เมื่อไม่ได้อยู่หน้าจอภาพ แล้วเขียนคำอธิบายประกอบรูปภาพไว้ด้านล่าง (สำหรับเด็กที่เขียนหนังสือได้)

ให้เด็กๆ วาดภาพสิ่งที่ชอบทำมากที่สุด



ภาพนี้คือ

.....

.....



กิจกรรมเสริม ให้เด็กนักเรียนช่วยกันประดิษฐ์โปสเตอร์ หรือตกแต่งห้องเรียน หรือผนังห้องด้วยผลงานที่เด็ก ๆ วาด





คำอธิบาย/สาระที่ควรรู้ ชี้แนะให้เด็กเห็นว่า เขาสามารถค้นพบการเล่นหรือกิจกรรมอื่นที่สนุกสนานและมีอยู่มากมาย เด็ก ๆ เลือกได้ตามใจชอบโดยไม่จำเป็นต้องใช้สื่อดิจิทัลเลย


กิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการบริหารเวลาหน้าจอ จากนิทานภาพ “ของใหม่กับเพื่อนเก่า”



กิจกรรม 1 เล่านิทานผ่านสื่อกล่องกระดาษ

 **จุดประสงค์** ให้เด็กเข้าใจปัญหาการไม่รู้จักแบ่งเวลาเพราะติดเล่นโทรศัพท์ จนลืมงานอื่นที่ต้องทำ

 **อุปกรณ์** กล่องกระดาษขนาดปานกลาง 2 กล่อง กล่องหนึ่งทากาวแปะรูปหน้าน้องหมา 1 กล่อง และอีกกล่องหนึ่งแปะรูปหน้าเด็กผู้หญิง กล่องกระดาษขนาดเล็ก (ใกล้เคียงกับโทรศัพท์มือถือ) แปะรูปโทรศัพท์มือถือ

 **ขั้นตอนกิจกรรม** เล่านิทานโดยการผ่านสื่อกล่องกระดาษ โดยใช้กล่องกระดาษประกอบการอ่านของคุณครูไปด้วย หรือให้เด็กอาสาเป็นคนสวมกล่องไว้บนศีรษะก็ได้ คนหนึ่งเป็นกล่องหน้าน้องหมา และอีกคนเป็นกล่องหน้าเด็กหญิง เมื่อเล่าถึงช่วงติดโทรศัพท์มือถือของเด็กหญิง ช่วงเอาโทรศัพท์มือถือไปซ่อนของน้องหมา คุณครูก็เอากล่องกระดาษโทรศัพท์มือถือให้เด็กเล่นประกอบไปกับเนื้อเรื่องด้วย

ในการเล่า/อ่านนิทานเรื่องนี้คุณครูเปิดให้ดูภาพจากหนังสือนิทานประกอบไปด้วย

ในการเล่าคุณครูควรอธิบายให้เด็กฟังถึงความหมายของคำว่า “ของใหม่” ในเรื่องนี้ คือโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเด็กหญิงในนิทานเห่อมาก และเล่นจนติดมากเกินไป จนลืมสุนัขที่เป็นสัตว์เลี้ยงในบ้านซึ่งได้เลี้ยงมาก่อนแล้วจนเป็นเพื่อนรักของเด็ก แต่เมื่อเด็กติดโทรศัพท์ จึงไม่ได้สนใจสุนัขซึ่งก็คือ “เพื่อนเก่า” ของเด็กนั่นเอง



กิจกรรมเสริม อยู่บ้านทำอะไรกันบ้าง

คุณครูถามเด็กว่าที่บ้านใครมีสัตว์เลี้ยงบ้าง เช่น สุนัข แมว กระจาดย ปลาสวยงาม ฯลฯ ที่บ้านใครปลูกต้นไม้หรือพืชอะไรบ้าง เช่น ต้นไม้ ดอกชนิดต่าง ๆ หรือผักสวนครัวอื่น ๆ บ้านใครไม่ได้เลี้ยงสัตว์และไม่ได้ปลูกต้นไม้ แล้วแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม คือกลุ่มที่ 1 บ้านมีสัตว์เลี้ยง กลุ่มที่ 2 บ้านมีต้นไม้ และกลุ่มที่ 3 อื่น ๆ จากนั้นครูก็ให้เด็กในกลุ่มแรกช่วยกันตอบว่า เขาต้องทำอะไรบ้างเกี่ยวกับสัตว์ที่เลี้ยง เช่น ให้อาหาร เล่นกับสัตว์ กลุ่มที่ 2 ก็เช่นกัน ครูให้ตอบว่าเขาต้องทำอะไรบ้าง เช่น รดน้ำต้นไม้ ช่วยพ่อแม่พรวนดิน ใส่ปุ๋ย กลุ่มที่ 3 ก็เช่นเดียวกัน เขาต้องทำอะไรบ้างเกี่ยวกับสิ่งนั้น ๆ

การชวนเด็กสนทนาด้วยคำถามเหล่านี้ ก็เพื่อให้ครูนำไปสู่ประเด็นว่า ถ้าเขาไม่ทำสิ่งที่คุณพ่อคุณแม่หรือผู้ใหญ่มอบหมายให้ทำ จะเกิดอะไรขึ้น เช่น ต้องเลี้ยงแมว แต่ลืมไป มัวแต่เล่นโทรศัพท์หรือดูทีวี จึงไม่ได้ให้อาหารสัตว์เลี้ยงเลย แมวจะเป็นอย่างไร หรือถ้าต้องรดน้ำต้นไม้ แต่ไม่ได้รดน้ำต้นไม้เลย ต้นไม้จะเป็นอย่างไร เพื่อจะสอนให้เด็กมีความรับผิดชอบ แล้วเชื่อมโยงเข้าประเด็นที่เกิดขึ้นในนิทานภาพ

เรื่อง “ของใหม่กับเพื่อนเก่า” ซึ่งมาจากการที่เด็กติดเล่นโทรศัพท์มือถือมากเกินไปนั่นเอง

*ข้อควรตระหนัก*ในการใช้หนังสือนิทานภาพเรื่องนี้ แก่นของเรื่องไม่ใช่การมีสัตว์เลี้ยงในบ้าน แต่คือการไม่รู้จักรักษาเวลาอยู่หน้าจอ หรือติดสื่อมากเกินไป ดังนั้นในการพูดคุยหรือขยายกิจกรรมต่อจึงต้องระวังไม่ให้หลุดออกนอกประเด็นไปเป็นเรื่องสัตว์เลี้ยงในบ้านหรืออื่น ๆ ที่มีสาระของการรู้เท่าทันสื่อ



คำอธิบาย/สาระที่ควรรู้ จุดเน้นคือการไม่รู้จักรักษาเวลาอยู่หน้าจอภาพ หรือเล่นโทรศัพท์มากเกินไป (ผู้ปกครองต้องช่วยดูแลเพื่อสอนให้เด็กรู้จักแบ่งเวลา และมีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ต้องทำในกรณีของนิทานภาพเรื่องนี้คือการดูแลหรือเล่นกับสุนัขซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงในบ้าน)

กิจกรรม 2 บอกเล่าหน้าจอ



จุดประสงค์ สร้างการเปลี่ยนผ่านทางอารมณ์ให้กับเด็กเมื่อต้องหยุดเล่นอุปกรณ์ดิจิทัลไปสู่กิจกรรมอื่น ๆ



อุปกรณ์ กระดาษวาดรูป ปากกาเมจิกหรือสีเทียน กรรไกร กาว



ขั้นตอนกิจกรรม


- ให้เด็ก ๆ ประดิษฐ์โทรศัพท์มือถือจากกระดาษอย่างง่าย ๆ เสริมแล้วให้ทุกคนทำท่าเล่นหน้าจอเล่น

- ครูนับ 1-10 ให้เด็กทุกคนเงยหน้าขึ้น วางโทรศัพท์ลงบนโต๊ะแล้ว ทำ 3 ขั้นตอนดังนี้
 1. พูดคำว่า “หยุด” พร้อมกับเอามือทั้งสองข้างแตะที่ท้อง
 2. พูดคำว่า “หายใจลึก ๆ” พร้อมกับสูดหายใจเข้าลึก ๆ
 3. พูดคำว่า “พอแล้วนะ” พร้อมกับยกมือเหนือศีรษะโยกไปมา ซ้าย-ขวา


(เปิดยูทูปดูประกอบได้จาก


<https://www.youtube.com/watch?v=mq2INs6PQqs>)



 **คำอธิบาย/สาระที่ควรรู้** เมื่อเด็ก ๆ ที่กำลังสนุกกับการเล่นอุปกรณ์ดิจิทัล เด็กยอมอดใจออกเมื่อต้องหยุดเล่นไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ผู้ใหญ่จึงสอนเด็กให้รู้วิธีผ่อนคลายเมื่อต้องเปลี่ยนผ่าน ด้วยการทำอิริยาบถการบอกลาหน้าจอก่อนจะนำไปสู่กิจกรรมอื่น เช่น กิจกรรมการร้องเพลงในลำดับต่อไป

กิจกรรม 3 ร้องเพลงประกอบท่า “ออกไปเล่น”


 **จุดประสงค์** เพื่อให้เด็กได้ขยับร่างกายพร้อมไปกับการทำความเข้าใจว่าการอยู่หน้าจอภาพนานเกินไปไม่ใช่สิ่งที่ดีเราต้องได้ไปสัมผัสกับโลกข้างนอก ซึ่งจะทำให้เราได้ออกกำลังกาย ได้เพลิดเพลินกับธรรมชาติที่สวยงาม

 **อุปกรณ์** จอภาพ ลำโพง และคอมพิวเตอร์เพื่อให้เด็กมองเห็นภาพและได้ยินเสียงชัดเจน จากวิดีโอเพลง “ออกไปเล่น” ใน www.cclickthailand.com (ควรรดาวน์โหลดเตรียมไว้)



ขั้นตอนกิจกรรม


- ครูเปิดวิดีโอเพลง “ออกไปเล่น” ที่ดาวน์โหลดไว้ ซึ่งมีทั้งดนตรีและภาพ แสดงประกอบท่าทางตามจังหวะและคำร้องขึ้นจอหน้าห้องเรียน ให้เด็กดูและร้องตามสัก 2 รอบ
- ให้เด็กลุกขึ้น ร้องเพลงและทำตามที่เห็นในวิดีโอ
- เมื่อเด็กมีความชำนาญ ครูอาจปิดภาพให้มีแต่เสียง ให้เด็ก ๆ ร้องเพลงและแสดงท่าทางประกอบไปด้วยเพื่อให้สนุกสนานและจดจำสาระจากเนื้อเพลงได้
- เมื่อเด็ก ๆ ได้ร้องเพลงอย่างสนุกสนาน และเข้าใจในสาระของเนื้อเพลงแล้ว ครูก็ให้เด็กได้ออกไปเล่นตามที่เด็กต้องการ อาจจะไปวิ่งเล่น หรือไปสังเกตสิ่งต่าง ๆ ในสนามโรงเรียน เช่น ต้นไม้ ใบไม้ นก แมลง เป็นต้น

เพลง "ออกไปเล่น"
 ผู้แต่ง ดร.แพธ ชินพงศ์

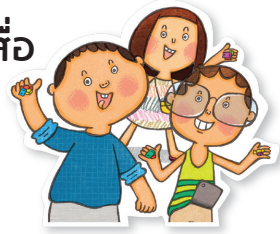


B^b Dm
 เธอมาปิดหน้าจอ
 Gm E^b F
 แล้วชวนกันออกไปเล่นด้วยกัน
 E^b Dm Gm
 ออกไปดูโลกที่กว้างใหญ่
 Cm $F/F7$
 เกินจ้องมองจอเล็ก ๆ นิดเดียว
 E^b B^b Gm
 เธอมาวิ่ง วิ่งไปด้วยกัน
 Cm B^b F
 หมุนตัวไปมา
 E^b B^b Gm
 ชูมือซ้าย ชูมือขวา
 F B^b
 เดินไปด้วยกัน
 E^b Dm Gm
 ธรรมชาตินั้นแสนสวยงาม
 Cm F
 ดูแล้วเพลินตาเพลินใจ
 E^b Dm Gm
 ธรรมชาติของจริงนั้นสวยงาม
 Cm F B^b
 มาทกว่าจ้าเห็นในจอ


 **คำอธิบาย/สาระที่ควรรู้** ให้เด็ก ๆ ตระหนักถึงความสำคัญของกิจกรรมอื่น ๆ ที่มีคุณค่า ได้แก่ การออกไปเล่นข้างนอก ได้วิ่งเล่น ออกกำลังกาย ได้เห็นต้นไม้ ดอกไม้ นก ผีเสื้อ และอื่น ๆ และหากมีเพื่อนเล่นด้วยกันก็ยิ่งเป็นสิ่งที่ดี โลกนอกจอภาพมีอะไรที่น่าสนใจมากมายสำหรับเด็ก

กิจกรรมการเรียนรู้ การมีวิจารณ์्यानในการเปิดรับสื่อ จากนิทานภาพ “ทอฟฟี่มหัศจรรย์”



กิจกรรม 1 อ่านนิทานประกอบการเล่นสมมติ

 **จุดประสงค์** เพื่อให้เด็กเข้าใจเรื่องการโฆษณาขายสินค้าที่เกินจริง

 **อุปกรณ์** หนังสือนิทานภาพเรื่อง “ทอฟฟี่มหัศจรรย์” กระดาษสี
ลูกกวาดสำหรับทำเป็นทอฟฟี่ขนาดใหญ่ ชั้นขนาดใหญ่หรือกะละมัง
1 ใบ กระดาษวาดรูป ดินสอสี (สำหรับกิจกรรมเสริม)

ขั้นตอนกิจกรรม

เล่านิทาน-อ่านหนังสือให้เด็กฟัง โดยให้เด็ก ๆ ออสาเป็น
ตัวละคร ต้น ตู๋ แต่ม ขณะเล่าถึงทอฟฟี่ ก็ให้เด็ก ๆ ใช้กระดาษสีสดใส
ทำเป็นทอฟฟี่หลากสีสัน พร้อมรูปภาพในหนังสือนิทานประกอบ
เมื่อเล่าถึงแม่ค้าขายทอฟฟี่ ก็ขออาสาสมัครแสดงเป็นป้าผู้ขาย
ทอฟฟี่ เมื่อเล่าถึงคุณแม่ที่เข้ามาคลี่คลายปัญหาหัวใจของเด็กทั้งสาม
ที่พบว่าตัดไม่เห็นจะหอมเหมือนที่รับรู้จากสื่อไอแพดในหนังสือ ก็ขอ
อาสาสมัครแสดงเป็นคุณแม่ หรือครูแสดงเองก็ได้



กิจกรรมเสริม หลังจากเล่นนิทาน ให้เด็ก ๆ ฟัง แล้ว จัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ โดยนำเอาชิ้นน้ำขนาดใหญ่หรือกะละมัง มาเปรียบเป็นท้องของเด็ก ๆ ใน 1 วัน แจกกระดาษวาดเขียนให้เด็กคนละแผ่น ให้เด็กวาดภาพอาหารที่กินในวันนี้ เมื่อเด็กวาดเสร็จแล้ว คุณครูก็ถามว่าวันนี้เรากินอะไรไปบ้าง ก็เอารูปของสิ่งนั้น ๆ ใส่ลงไปในกะละมัง และเมื่อเด็กบอกว่าได้กินทอफी ก็นำเอาทอफीใส่เข้าไป ทำท่าคนอาหารต่าง ๆ ที่อยู่ท้องหรือในกะละมังรวมกับทอफी แล้วอธิบายให้เด็กฟังว่า อาหารจะรวมกันจนเกิดแก๊สในกระเพาะอาหาร จึงทำให้มีลม และเกิดการย่อยสลายของอาหาร และเกิดการผายลมหรือ “ตด” ออกมามีกลิ่นเหม็น จึงเป็นไปได้ที่อาหารที่เรากินเข้าไปแล้วทุกอย่างปนเปกัน เมื่อผายลมออกมาจะมีกลิ่นหอม หรือทำให้ “ตดหอม” ออกมาได้ สรุปว่าไม่มีหรรอกที่บอกว่ามีทอफीพิมพ์ศจรร์ย


ข้อควรตระหนัก แม้กิจกรรมเสริมนี้จะทำได้ง่ายเกี่ยวกับเรื่องการกินอาหารของเด็กจากเนื้อหาในนิทานภาพเพื่อชี้ให้เด็ก ๆ รู้จักคิดไตร่ตรอง ไม่หลงเชื่ออะไรง่าย ๆ แต่แก่นของหนังสือนิทานภาพเรื่องนี้ไม่ใช่ประเด็นอาหารการกิน แต่เป็นประเด็นการมีวิจารณญาณในการเปิดรับสื่อ ไม่หลงเชื่อง่าย ๆ ดังนั้นในการพูดคุยกับเด็กหรือขยายกิจกรรมต่อจึงต้องระวังไม่หลุดออกนอกประเด็นไปเป็นเรื่องของการกิน การทำอาหาร ซึ่งมีใช้สาระของการมีวิจารณญาณในการเปิดรับสื่อ





คำอธิบาย/สาระที่ควรรู้ เมื่อเด็ก ๆ ได้เห็นหรือได้ยินโฆษณาขายสินค้าต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นขนมหรือของเล่นต่าง ๆ จากในโทรศัพท์


มือถือ ในโทรทัศน์ อย่าเพิ่งเชื่อ เพราะสิ่งที่เขาบอกนั้นอาจจะไม่จริง
เด็ก ๆ อย่าหลงเชื่อทันที เพราะคนขายอาจจะพูดโกหกก็ได้ เรา
ต้องยับยั้งชั่งใจไว้ก่อน คือหยุด คิด แล้วถามผู้ใหญ่ ซึ่งได้แก่คุณพ่อ
คุณแม่ หรือคุณครู ว่าสิ่งที่ได้ยินได้ฟังมานั้นจริงหรือไม่

กิจกรรม 2 “หยุด คิด ถาม” ร้องเพลงประกอบท่าทาง

 **จุดประสงค์** เพื่อให้เด็ก ๆ จดจำหลักของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ
หรือข่าวสาร อย่างง่าย ๆ

 **อุปกรณ์** คอมพิวเตอร์ ลำโพง จอภาพ เพื่อให้เด็กมองเห็นภาพ
และได้ยินเสียงชัดเจน จากวิดีโอเพลง “หยุด คิด ถาม” ใน
www.cclickthailand.com (ควรดาวน์โหลดเตรียมไว้)

 **ขั้นตอนกิจกรรม** ครูเปิดวิดีโอเพลง “หยุด คิด ถาม” ที่ดาวน์โหลด
ไว้ให้เด็กดูการร้องเพลงประกอบท่าทาง 1 รอบ จากนั้นก็หยุดเพลง
ไว้ก่อน แล้วให้เด็กลุกขึ้นยืน แล้วเปิดเพลงให้เด็กร้องและทำท่าทาง
ตาม que เห็นในวิดีโอวนซ้ำ 2-3 รอบ หรือจนเด็กสามารถร้องและเดิน
ได้คล่องแคล่ว

 **คำอธิบาย/สาระที่ควรรู้** เพลง “หยุด คิด ถาม” คือหลักการพื้นฐาน
อย่างง่าย ๆ ที่เด็กได้อ่านจากนิทานภาพเรื่อง “ทอฟฟี่มหัศจรรย์” ซึ่ง
อาจจะเรียกว่า “คาถา 3 ข้อ” ก็ได้ การร้องเพลงประกอบท่าทางจะ
ทำให้เด็ก ๆ จดจำได้ขึ้นใจโดยผ่านความเพลิดเพลินที่ได้ร้องได้เต้น

เพลง "หยุด คิด ถาม"
ผู้แต่ง ดร.แพ่ง ชินพงศ์

D
หยุด คิด ถาม

D
หยุด คิด ถาม

D
เวลาที่ดูอะไร ในจอ

A
หยุด คิด ถาม

A
หยุด คิด ถาม

A
เวลาที่ดูอะไร ในจอ

D
หยุดอย่าพึ่งเชื่อนะจ๊ะ


Em A
คิดสงสัยไว้ก่อน

G D Em
ถามคุณพ่อคุณแม่และคุณครู

Em A D
ว่าเรื่องนั้นจริงหรือเปล่า



กิจกรรม 3 มาวิเคราะห์เรื่องนี้กันดีกว่า

 **จุดประสงค์** เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้การวิเคราะห์เนื้อหาเบื้องต้น (ใน
วงการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ นิยมเรียกว่า การรู้เท่าทันสื่อระดับ
ABC)



อุปกรณ์ กระดาษโปสเตอร์ สีเมจิก กรรไกร กาว



ขั้นตอนกิจกรรม คุณครูนำกระดาษโปสเตอร์มาเขียนข้อความ แล้วแปะข้อความด้านซ้ายของกระดาษ แต่ละบรรทัดด้วยปากกาสี ดำตามลำดับดังนี้คือ ชื่อเรื่อง ผู้เขียนเรื่อง ผู้วาดภาพ ฉาก/เหตุการณ์ ตัวละคร (ตั้งแสดงไว้ในภาพ)



- คุณครูถามเด็ก ๆ ว่าเรื่องนี้ชื่อเรื่องอะไร แล้วยกหนังสือให้เด็กดู เมื่อเด็กตอบว่า “ทอฟฟี่มหัศจรรย์” คุณครูก็เขียนคำตอบของเด็กลงไปด้วยปากกาสีแดง แล้วแปะลงด้านขวาของโปสเตอร์ตรงบรรทัดเดียวกับข้อความว่า ชื่อเรื่อง

- คุณครูชี้ให้เด็กเห็นชื่อผู้แต่งเรื่อง ผู้วาดภาพ และเขียนชื่อด้วยปากกาเมจิกสีแดง แปะกระดาษในบรรทัดถัดลงมา
- คุณครูถามเด็กว่าเหตุการณ์ในเรื่องนี้เกิดขึ้นที่ไหน ปล่อยให้เด็กตอบ แล้ววาดภาพฉากที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องนี้ลงไป (ร้านขายขนมทอฟฟี่ ในบ้าน) ถามถึงตัวละครต่าง ๆ ที่มีในเรื่อง และวาดภาพของตัวละครในเรื่อง หรือให้เด็ก ๆ ได้ช่วยกันวาดและเขียนชื่อตัวละครลงไป แล้วนำมาแปะในช่องตรงกับบรรทัดที่ระบุว่า ตัวละคร
- คุณครูให้เด็กอาสาออกมาเล่าเรื่องจากภาพที่ปรากฏในโปสเตอร์ที่แล้วเสร็จ




คำอธิบาย/สาระที่ควรรู้ การวิเคราะห์อย่างง่าย ๆ นี้ เป็นบันไดขั้นต้นของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ หรือระดับ ABC ซึ่งประกอบด้วย 1) การระบุผู้เล่าเรื่อง เป็นการฝึกให้เด็กปฐมวัย รู้จักตั้งคำถามว่า “ใครคือผู้เล่าเรื่อง?” หรือ “ใครคือผู้ส่งสาร” นั่นเอง 2) ความเข้าใจเรื่องราว ด้วยการหัดวิเคราะห์ และฝึกเล่าซ้ำ การขอให้เด็กเล่าเรื่องซ้ำเป็นวิธีการที่จะตรวจสอบความเข้าใจของเด็กได้เป็นอย่างดี 3) การเรียนรู้ภาษาสื่อ ถ้าเป็นภาษาเขียนก็จะประกอบด้วย คำ วลี ประโยค ถ้าเป็นภาษาภาพก็จะมีภาพใกล้ ภาพไกลมาก ภาพไกล ภาพกว้าง ภาพแสดงเอฟเฟกต์ต่าง ๆ ซึ่งครูอาจให้เด็กดูภาพเคลื่อนไหว และชี้ให้เห็นชื่อต่าง ๆ เช่น การซูม การซ้อนภาพ การจางภาพ ต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนส่งผลต่อการสื่อความหมายและสร้างอารมณ์ความรู้สึกต่อเนื้อหาในเรื่องราวที่เราได้รับ

กิจกรรมการเรียนรู้ สมมูลชีวิตติดจ๊อกับด้านอื่น ๆ จากนิทานภาพ “อลิซในวันมหัศจรรย์”



กิจกรรม 1 เวลาของเรา

 **จุดประสงค์** เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องเวลาและกิจวัตรประจำวัน

 **อุปกรณ์** กระดาษโปสเตอร์ สีเมจิก กรรไกร

 **ขั้นตอนกิจกรรม**

คุณครูนำนาฬิกาประดิษฐ์เรือนใหญ่ (จากกระดาษโปสเตอร์) ซึ่งมีเข็มสั้นและเข็มนาทีที่สามารถหมุนได้ มาแนะนำให้เด็ก ๆ ได้รู้จัก เข็มสั้นหมายถึงชั่วโมง เข็มนาทีหมายถึงนาฬิกา และนาฬิกาหมุนไปทางขวา จากนั้นถามถึงเวลาที่นอน เวลารับประทานอาหาร เวลาเข้าโรงเรียน เวลาเรียน เวลากลับบ้าน เวลาทำการบ้าน เวลาเล่น เวลาอาบน้ำ เวลาเข้านอน โดยหมุนเข็มนาฬิกาไปตามเวลาที่เด็ก ๆ บอก

ขอให้เน้นไปที่เวลาหลังเลิกเรียน พูดคุยกับเด็ก ๆ ถึงการใช้เวลาทำกิจกรรมต่าง ๆ หลังเลิกเรียน ได้แก่ ทำการบ้าน พักผ่อนหรือเล่น (เช่น ดูการ์ตูน เล่นโทรศัพท์ ไปวิ่งเล่น) ทานอาหารเย็น อาบน้ำ เข้านอน โดยแบ่งเป็นสีต่าง ๆ ตามภาพ

สำหรับเวลาในการเล่น ให้คุณครูระบุว่า ถ้าเป็นการดูการ์ตูนหรืออื่น ๆ จากจอโทรทัศน์ ให้ดู 15 นาที หรือครึ่งชั่วโมง ถ้าเป็นการเล่นโทรศัพท์มือถือ ให้เล่นได้ 15 นาที แล้วหยุด

ถ้าเป็นเด็กเล็กมากอาจใช้วิธีจับคู่ภาพเชื่อมโยงกับเวลา โดยคุณครูเตรียมภาพกิจกรรมไว้หลายอย่าง เช่น ตื่นนอน รับประทานอาหาร เล่น ฯลฯ

กิจกรรมเวลาเช้า



ตื่นนอน
เตรียมตัวไปโรงเรียน
เรียน
พัก
เรียน
รับประทานอาหาร

กิจกรรมหลังเลิกเรียน



ทำการบ้าน
เล่น
รับประทานอาหาร
อาบน้ำ
เข้านอน




คำอธิบาย/สาระควรรู้ กิจกรรมนี้มุ่งให้เด็กเรียนรู้เรื่องกิจวัตรประจำวันที่ต้องทำเป็นเวลา อันเป็นพื้นฐานที่สำคัญของเรื่องระเบียบวินัย ก่อนจะเชื่อมโยงไปสู่การใช้เวลาอยู่หน้าจอภาพ หรือเล่นโทรศัพท์มือถือ ที่เด็กก็ควรจะรู้จักแบ่งเวลาให้เป็นด้วย

เมื่อคุณครูพูดคุยกับเด็กถึงเวลาต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน พร้อมกับหมุ่นเข้มนาฬิกาตามไปด้วย จะช่วยให้เด็ก ๆ ได้ตระหนักถึงความสำคัญของเวลานั้น ๆ ว่าเวลานั้นควรทำอะไร เช่น รับประทานอาหาร อาบน้ำ เล่น นอน หรือเวลาส่วนตัว เพื่อที่จะทำกิจวัตรประจำวันให้เป็นเวลาและช่วยเหลือตัวเองได้เหมาะสมตามวัย

อนึ่ง ในการประดิษฐ์นาฬิกากิจวัตรนี้ เด็กสามารถวาดรูปกิจวัตรของตนเองลงไปบนนาฬิกา สามารถวางแผนกิจวัตรของตนเองได้ด้วย

กิจกรรม 2 หีทาสหุค ปลุกความคิด

 **จุดประสงค์** เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องของความสมดุลในการเล่นหน้าจอกับกิจกรรมอื่น ๆ

 **อุปกรณ์** หนังสือนิทานภาพเรื่อง “อลิซในวันมหัศจรรย์” สมุด ดินสอ

 **ขั้นตอนกิจกรรม**

คุณครูอ่าน/เล่านิทานเรื่อง “อลิซในวันมหัศจรรย์” ให้เด็กฟัง โดยเปิดหนังสือไปที่ละหน้า ๆ ตามที่เล่าโดยอาจจะให้เด็ก ๆ ออกมาอาสาเป็นตัวละครต่าง ๆ ในท้องเรื่องประกอบด้วยก็ได้ เมื่อเล่าเสร็จก็ชวนเด็กพูดคุย เช่น การเล่นโทรศัพท์มือถือขณะที่เดินไปด้วยนั้นดีหรือไม่ ทำไมถึงไม่ดี ในดินแดนที่ไม่มีโทรศัพท์มือถือที่อลิซได้ไปพบนั้น มีอะไรบ้าง อลิซได้เล่นอะไรบ้าง ทำไมจึงเรียกวันที่อลิซได้เล่นอะไรต่าง ๆ มากมายนั้นว่าเป็นวันมหัศจรรย์

ที่สำคัญที่ทำให้เด็กเข้าใจแก่นของเรื่องนี้คือ ประเด็นจากชื่อเรื่อง คือ “วันมหัศจรรย์” หมายถึงอะไร ซึ่งก็หมายถึงวันที่เด็ก ๆ ได้เล่น ได้ทำอะไรที่สนุกสนาน โดยไม่จำเป็นต้องอยู่หน้าจอภาพ หรือเล่นโทรศัพท์มือถือเลย ไม่ว่าจะ เป็นกิจกรรมเล่นสมมุติ เล่นซ่อนหา ทำอาหาร เล่นกีฬา และอีกมากมาย นี่แหละคือวันที่แสนสนุก หรือวันมหัศจรรย์นั่นเอง

เมื่อพูดคุยกับเด็กแล้ว ลองทดสอบความเข้าใจเด็กอย่างง่าย ๆ โดยให้เด็กฟังคำถาม แล้วช่วยกันตอบในข้อต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- ข้อ 1. ถ้าเราดูทีวี หรือเล่นวิดีโอเกม หรือเล่นโทรศัพท์มือถือ เป็นเวลานาน ๆ จะทำให้เกิดปัญหาอะไรบ้าง (แนวคำตอบ มีปัญหาเกี่ยวกับสายตา ไม่ได้ออกกำลังกาย ไม่คุยกับใครในบ้าน ฯลฯ)
- ข้อ 2. ในแต่ละวัน เด็กไม่ควรเล่นโทรศัพท์มือถือมากเกินไป เด็ก ๆ คิดว่ามากเกินไปคือมากแค่ไหน (แนวคำตอบ เล่นมากกว่าวันละครึ่งชั่วโมง วันละ 3-4 ชั่วโมง นานเท่าไรก็ได้ ตลอดทั้งวัน ฯลฯ)
- ข้อ 3. เด็ก ๆ ทราบไหม เราต้องออกกำลังกายทุกวัน เพราะอะไร (แนวคำตอบ ทำให้ร่างกายแข็งแรงขึ้น ทำให้เรามีอารมณ์ดี ไม่ทำให้เราอ้วน ฯลฯ)
- ข้อ 4. เด็ก ๆ คิดว่ากิจกรรมที่ไม่ใช่การออกกำลังกาย มีอะไรบ้าง (แนวคำตอบ ดูการ์ตูน เล่นวิดีโอเกม เล่นโทรศัพท์มือถือ เปิดดูยูทูบ ฯลฯ)

ข้อ 5. เด็ก ๆ คิดว่ากิจกรรมที่เรียกว่าเป็นการออกกำลังกาย มีอะไรบ้าง (แนวคำตอบ เล่นกระโดดเชือก ร้องเพลงประกอบท่าทาง เล่นซ่อนหา ฯลฯ)



คำอธิบาย/สาระความรู้ แก่นของเรื่องนี้จะเห็นได้จากชื่อเรื่อง คือ “วันมหัศจรรย์” หมายถึงวันที่เด็ก ๆ ได้เล่น ได้ทำอะไรมันสนุกสนาน โดยไม่จำเป็นต้องอยู่หน้าจอภาพ หรือเล่นโทรศัพท์มือถือเลย ไม่ว่าจะเล่นเกมเล่นสนุก เล่นซ่อนหา ทำอาหาร เล่นกีฬา และอีกมากมาย นี่แหละคือวันที่แสนสนุก หรือวันมหัศจรรย์นั่นเอง

กิจกรรม 3 มาเล่นอะไรจากในนิทานกันเถอะ



จุดประสงค์ เพื่อให้เด็กมีทักษะการเล่นกิจกรรมต่าง ๆ ที่สนุกสนาน และได้ออกกำลังกาย



อุปกรณ์ หนังสือนิทานภาพเรื่อง “อลิซในวันมหัศจรรย์” กล่องกระดาษ กระดาษกาวสองหน้า



ขั้นตอนกิจกรรม

คุณครูพูดคุยกับเด็กถึงกิจกรรมที่มีอยู่ในนิทานภาพเรื่อง “อลิซในวันมหัศจรรย์” ว่ามีกิจกรรมอะไรบ้าง ตามที่ปรากฏในหนังสือ ได้แก่ สนุกสนานกับการเต้นรำ (การร้องการเต้น) สนุกสนานกับการทำอาหาร สนุกสนานกับดินสอสี (การวาดรูป

ระบายสี) เล่นเป็นครูเป็นหมอ (การเล่นสมมุติ) เล่นกับเพื่อนใน
เขาวงกต เหล่านี้ คุณครูถามเด็ก ๆ ว่าเขาอยากจะทำอะไร (ครั้งแรก
เลือกเล่นอย่าง ครั้งต่อ ๆ ไปก็เปลี่ยนไปเล่นกิจกรรมอื่น ๆ)

กิจกรรมแรกเพื่อให้เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกายมากหน่อย
ครูก็อาจชวนเด็กเลือกเล่นเขาวงกต ให้เด็ก สมมุติว่าตัวเองหลง
เข้าไปในเขาวงกต โดยครูนำกล่องกระดาษมาตั้งวางเป็นทางวนไป
วนมาเหมือนเขาวงกต หรือ ใช้กระดาษขาวแปะลงกับพื้น กำหนด
เป็นทางเข้า ทางตัน ทางออก วนไป วนมา แล้วให้เด็ก ๆ ลองเข้าไป
ค้นหาทางออกด้วยตัวเอง โดยหลักการของเขาวงกตคือทางออกจะ
กลับมาที่ทางเดิม

ครั้งต่อ ๆ ไปก็เป็นจัดเป็นกิจกรรมอื่น ๆ ได้แก่ เล่นสมมุติ
ระบายสี ทำอาหาร ร้องรำทำเพลง และสามารถหากิจกรรมอื่น ๆ ที่
นอกเหนือจากในหนังสือนิทานภาพมาให้เด็ก ๆ ได้เล่น โดยเฉพาะ
อย่างยิ่งการเล่นกลางแจ้งของไทย เช่น แม่จูงเอ๋ย มอญซ่อนผ้า ซี่ม้า
ส่งเมือง ลิงชิงบอล เป็นต้น ซึ่งเด็กสามารถนำไปเล่นกับพ่อแม่ หรือ
พี่น้องที่บ้านได้





คำอธิบาย/สาระความรู้ ทำให้เด็กสนุกสนานและมีความเข้าใจว่า
เด็ก ๆ นั้นควรได้เล่น ได้เคลื่อนไหว เพื่อให้กล้ามเนื้อแข็งแรง แต่ถ้า
ใช้เวลาดูแต่หน้าจอ เล่นโทรศัพท์ ไม่ได้เคลื่อนไหวร่างกาย ร่างกาย
ก็จะอ่อนแอไม่แข็งแรง ฉะนั้นถ้าเด็ก ๆ ต้องการให้ร่างกายแข็งแรง
เติบโตอย่างมีสุขภาพดี ก็ต้องทำกิจกรรมที่ทำให้ได้เคลื่อนไหว
ร่างกาย และยังทำให้สนุกสนานอีกด้วย

กิจกรรมการเรียนรู้ กฎเกณฑ์ใช้สื่อดิจิทัล จากนิทานภาพ “นกกะปูดตาแดง”



กิจกรรม 1 อ่านนิทานผ่านหุ่นนกกระดาศ

 **จุดประสงค์** เพื่อให้เด็กมีความเข้าใจถึงความเหมาะสมในการใช้สื่อดิจิทัล ว่ามีหลักที่ควรปฏิบัติอย่างไร

 **อุปกรณ์** หนังสือนิทานภาพเรื่อง “นกกะปูดตาแดง” หุ่นนกกระดาศ (ขนาดพอสวมมือ) ทำเป็นนกกะปูด นกเอี้ยง นกอีกา นกกระยาง นกกระจอก นกฮูก กล่องกระดาศ(ขนาดพอสวมศีรษะ) แปะรูปควาย

ขั้นตอนกิจกรรม

อ่านนิทานเรื่อง “นกกะปูดตาแดง” โดยใช้หุ่นนกกระดาศ นกกะปูด นกเอี้ยง นกอีกา นกกระยาง นกกระจอก และนกฮูก และกล่องรูปควายประกอบการเล่า เมื่อเอ่ยถึงชื่อนกตัวใด หรือถึงควายก็ให้เด็กวิ่งไปหยิบหุ่นนกกระดาศมาสวมมือ หรือเอากล่องกระดาศรูปควายมาสวมศีรษะตามที่คุณครูอ่านไปถึง เพื่อให้เด็ก ๆ สนุกในการฟังและมีส่วนร่วมในการเล่านิทานเรื่องนี้

เมื่ออ่านหรือเล่านิทานแล้ว ก็ชวนเด็กพูดคุยถึงพฤติกรรมของบรรดานก ว่าส่งผลอะไรบ้าง ทำไมนกแต่ละตัวถึงตาแดง และในที่สุดแล้วพวกเขาแก้ปัญหาอย่างไร

ผู้ใหญ่ควรอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับธรรมชาติของนก โดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้เด็กได้รู้จักนกกระจู่ว่า นกกระจูเป็นนกที่มีลำตัวเพรียวยาวคล้ายกา ปากสีดำแหลมสั้นหนาแข็งแรง ตาสีแดง หัวและคอ และลำตัวสีดำ ชื่อของ นกกระจู ได้ชื่อมาจากเสียงร้อง “ปูด ๆ ๆ ๆ ๆ”

ธรรมชาติของนกกระจู่นั้น “ตาสีแดง” ส่วนนกชนิดอื่น ๆ นั้น ในนิทานเรื่องนี้พวกเขากลายเป็นนกตาแดง เพราะจ้องอยู่หน้าจอเล่นโทรศัพท์มือถือมากเกินไปนั่นเอง ถ้าคนเราเล่นมากเกินไปก็จะส่งผลเสียต่อสายตาเราเช่นกัน



คำอธิบาย/สาระความรู้ การจ้องมองหน้าจอสื่อดิจิทัลหรือเล่นโทรศัพท์มือถือมากเกินไปนั่นเอง ทำให้เกิดผลเสียแก่ร่างกายเราที่เห็นง่าย ๆ ก็คือสายตาเราจะมีปัญหา เช่นเดียวกับนกชนิดต่าง ๆ ในเรื่องนี้ เราจึงควรมีหลักปฏิบัติ คือ *ไม่เล่นตอนกินข้าว ไม่เล่นในห้องนอน และไม่เล่นนานเกินไป*

กิจกรรม 2 “อย่าเล่นนาน ๆ” ร้องเพลงประกอบท่าทาง




จุดประสงค์ เพื่อให้เด็ก ๆ เพลิดเพลินจากการร้องเพลงประกอบท่าทาง และสามารถจดจำหลักปฏิบัติที่ดีในการเล่นโทรศัพท์มือถือ





อุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ ลำโพง จอภาพ เพื่อให้เด็กมองเห็นภาพ และได้ยินเสียงชัดเจน จากวิดีโอเพลง “อย่าเล่นนาน ๆ” ใน www.cclickthailand.com (ควรดาวน์โหลดเตรียมไว้)

เพลง “อย่าเล่นนาน ๆ”
 ผู้แต่ง ดร.แพง จินพงศ์



C
 พวกรเราเด็ก ๆ ทั้งหลาย Em
 ใช้มือทำอะไรในรู้งูเข้าทัน G
 F C
 หนึ่งเราไม่เล่นในห้องนอน
 Dm C
 สองตอนกินข้าวเราไม่เล่น
 E7 Am
 สามเวลาเดินเราไม่เล่น
 Dm G
 เราต้องวางให้เป็น
 F C
 ใช้นหรือเล่นโทรทัศน์แต่ละวัน
 G C
 อย่าเล่นนาน ๆ
 G C
 อย่าเล่นนาน ๆ
 G C
 อย่าเล่นนาน ๆ



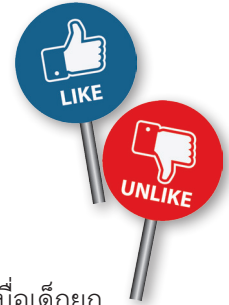
ขั้นตอนกิจกรรม

ครูเปิดวิดีโอเพลง “อย่าเล่นนาน ๆ” ที่ดาวน์โหลดไว้ให้เด็กดูการร้องเพลงประกอบท่าทาง 1 รอบ จากนั้นก็หยุดเพลงไว้ก่อนแล้วให้เด็กลุกขึ้นยืน แล้วเปิดเพลงให้เด็กร้องและทำท่าทางตามที่ได้รับวิดีโอ วนสัก 2-3 รอบ หรือจนเด็กสามารถร้องและเต้นได้คล่องแคล่วเนื้อร้องจะสอนให้เด็ก ๆ รู้จักวางมือถือให้เป็น (ไม่เล่น) และยึดเป็นแนวทางปฏิบัติในชีวิตประจำวันด้วย



กิจกรรมเสริม “like” หรือ “unlike”

ครูให้เด็ก ๆ ทำป้ายด้วยกระดาษแข็งคนละ 2 ป้าย ป้ายหนึ่งเขียนคำว่า like ส่วนอีกป้ายหนึ่งเขียนคำว่า unlike เมื่อเด็กทำเสร็จเรียบร้อยแล้วให้วางป้ายทั้งสองไว้บนโต๊ะ แล้วฟังคำถามต่อไปนี้ของคุณครู ถ้าเด็กชอบข้อใด ให้ยกป้าย like ชูขึ้น ถ้าไม่ชอบข้อใดให้ยกป้าย unlike ชูขึ้น โดยย้ำกับเด็กว่าขอให้ใช้ความคิดก่อน แล้วจึงยกป้ายขึ้น เมื่อเด็กยกป้ายในแต่ละข้อ ให้เด็ก ๆ ได้พูดคุยแสดงความคิดเห็นประกอบด้วย



- ข้อ 1. ฉันแสบตาและตาแดงเพราะเล่นโทรศัพท์มือถือนานเกินไป
- ข้อ 2. เพื่อนของฉันชอบเล่นโทรศัพท์มือถือตอนกินข้าว
- ข้อ 3. เวลานอน ฉันจะไม่เล่นโทรศัพท์มือถือ
- ข้อ 4. มีเด็กคนหนึ่งอ้วนมากเพราะเขาเล่นโทรศัพท์มือถือและกินขนมไปด้วย
- ข้อ 5. เวลาเดินไปไหน คุณครูจะไม่ก้มเปิดดูโทรศัพท์เล่นเลย



คำอธิบาย/สาระความรู้ ทำให้เด็กสนุกสนานและมีความเข้าใจว่าเด็ก ๆ นั้นควรมีระเบียบวินัยในการเล่นสื่อดิจิทัล (ทางโรงเรียนควรสื่อสารให้ผู้ปกครองร่วมมือด้วย) อย่างน้อยกฎเกณฑ์ 3 ข้อควรปฏิบัติให้เคร่งครัด คือบนโต๊ะอาหารทุกคนต้องปลอดจากโทรศัพท์มือถือในห้องนอนไม่มีโทรทัศน์หรือโทรศัพท์มือถือ และไม่เล่นโทรศัพท์มือถือแต่ละครั้งเกิน 15 นาที วันหนึ่ง ๆ ไม่ควรเล่นเกิน 30 นาที

กิจกรรม 3 ประดิษฐ์โปสเตอร์รูปมือ Cyber 5



จุดประสงค์ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้การรักษาความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างง่าย ๆ 5 ประการ



อุปกรณ์ กระดาษโปสเตอร์ ปากกาเมจิก กรรไกร คอมพิวเตอร์ ลำโพง จอภาพ เพื่อให้เด็กมองเห็นภาพและได้ยินเสียงชัดเจน จากเว็บไซต์ Youtube <https://youtu.be/NPW6v-BDWLE> (ควรดาวน์โหลดเตรียมไว้)



ขั้นตอนกิจกรรม

- เปิดวิดีโอ “Cyber 5” ที่ดาวน์โหลดมาจาก Youtube ให้เด็กดูหนึ่งรอบ เพื่อจะได้แนวทางในการทำกิจกรรมนี้
- ปิดหรือหยุดวิดีโอเอาไว้ คุณครูทำในลักษณะเดียวกับที่ได้เห็นจากวิดีโอให้เด็กได้ดูและเข้าใจอย่างชัดเจนด้วยภาษาไทย

- คุณครูเอามือทาบลงบนกระดาษโปสเตอร์ (หรือกระดาษขนาด A4 ก็ได้) แล้วเอาปากกาเมจิกเขียนตามรอยนิ้วมือ ตั้งแต่ นิ้วก้อย นิ้วนาง นิ้วกลาง นิ้วชี้ และนิ้วหัวแม่มือ พร้อมพูดไปด้วยว่า 1-2-3-4-5 จากนั้นก็เอากรกรไกรตัดเป็นรูปมือตามที่ตีเส้นด้วยปากกาไว้ แล้วพูดไปด้วยเขียนไปด้วยว่า เรามีหลักในการใช้สื่อออนไลน์อย่างไร พร้อมกับเขียนข้อความลงไป จนครบ 5 นิ้ว หนึ่ง-ไม่บอกชื่อและอายุของเรา (Don't tell your name and age) สอง-ไม่บอกรหัสผ่าน (Don't tell password) สาม-ไม่คุยกับคนแปลกหน้า (Don't talk to strangers) สี่-เปิดดูแต่เรื่องดี ๆ เท่านั้น (Only go on good pages) ห้า-ถ้ารู้สึกไม่สบายใจให้บอกผู้ใหญ่ (Bad or sad tell an adult) ดังนี้


- นิ้วก้อย - ไม่บอกชื่อและอายุ
- นิ้วนาง - ไม่บอกรหัสผ่านของเรา
- นิ้วกลาง - ไม่คุยกับคนแปลกหน้า
- นิ้วชี้ - เปิดดูแต่เรื่องดี ๆ เท่านั้น
- นิ้วหัวแม่มือ - ถ้ารู้สึกไม่สบายใจให้บอกผู้ใหญ่

- (ข้อความอักษรตัวเอียง คือข้อความที่เขียนลงบนรูปนิ้วมือแต่ละนิ้ว)
- จากนั้นก็ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามรอยสีเมจิกที่เขียนเป็นรูปมือ ประกอบด้วยนิ้วมือทั้งห้า ที่มีข้อความบนแต่ละนิ้ว บอกกับเด็ก ๆ ว่าหลัก 5 ประการนี้เราเรียกว่า “Cyber 5” (ไซเบอร์ ก็คือโลกออนไลน์ หรือการใช้อินเทอร์เน็ตของเรานั่นเอง) หรือโปสเตอร์รูปมือ “ไซเบอร์ 5”

- คุณครูให้เด็ก ๆ ทำโปสเตอร์ Cyber 5 ตามแบบที่คุณครูทำ โดยในช่วงตัดรอยมือรอยนิ้วด้วยกรรไกร คุณครูควรช่วยเด็ก ๆ (เพื่อความปลอดภัยในการใช้ของมีคม)
- คุณครูเปิดวิดีโอ Cyber 5 ให้เด็ก ๆ ดูอีกครั้งหนึ่ง เด็กจะโยกตัวหรือจะพูดตามก็ปล่อยให้แต่ละคนทำได้อย่างอิสระ
- คุณครูย้ำว่า สิ่งที่ยกไปบนนิ้วทั้ง 5 คือหลักการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และบอกให้เด็กนำโปสเตอร์ Cyber 5 หรือ นิ้วทั้ง 5 กลับบ้านไปให้คุณพ่อคุณแม่ ผู้ปกครองดูด้วย



www.youtube.com/NPWGV-BDWLE


 **คำอธิบาย/สาระความรู้** การติดต่อสื่อสารระหว่างคุณครูกับคุณพ่อคุณแม่หรือผู้ปกครองเด็กเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ โดยอย่างยิ่งเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของเด็ก เมื่อเด็กเข้าสู่ระบบออนไลน์แล้ว ความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ผู้ใหญ่ต้องสอนเด็ก


โดยย้าเตือนอยู่เสมอในหลักพื้นฐาน ซึ่งได้แก่การไม่บอกข้อมูลส่วนตัวของเราให้ผู้อื่นรู้ทางออนไลน์ ได้แก่ ไม่บอกชื่อ อายุ รายละเอียดส่วนตัวของเด็ก และในกรณีที่เด็กมีรหัสเข้าออนไลน์ หรือที่เรียกว่า password เป็นของตัวเองแล้ว ก็สอนเด็กว่าอย่าบอกให้ใครรู้ เพราะเป็นรหัสเฉพาะตัวของเขาเอง เมื่อเข้าไปในระบบออนไลน์แล้วมีคนที่เด็กไม่รู้จักมาพูดคุยด้วย ก็ไม่ต้องตอบ ไม่ต้องคุยด้วย เพราะเราไม่รู้ว่าใครเป็นใคร เขาอาจจะเป็นคนไม่ดีก็ได้ เมื่อค้นหาเปิดดูเรื่องใด ๆ ก็ให้เด็กเปิดดูเฉพาะเรื่องที่ดี เรื่องที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ และเมื่อไรก็ตามที่เด็กพบเห็นอะไรที่ทำให้เขารู้สึกไม่สบายใจ ให้เขาบอกกับคุณพ่อคุณแม่ หรือคุณครู ประเด็นต่าง ๆ เหล่านี้ทั้งคุณครู และผู้ปกครองเด็กต้องคอยแนะนำย้ำเตือนเด็กอยู่เสมอ ๆ โดยมีโปสเตอร์รูปมือ Cyber 5 แปะไว้ในตำแหน่งใกล้กับหน้าจอภาพให้เห็นเพื่อเตือนใจอยู่เสมอก็จะดีไม่น้อย

กิจกรรมการเรียนรู้ การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล จากนิทานภาพ “นางฟ้าน้อยกับแม่มดจิ๋ว”



กิจกรรม 1 เล่นละคร “นางฟ้าน้อยกับแม่มดจิ๋ว”

 **จุดประสงค์** เพื่อให้เด็กมีความเข้าใจเกี่ยวกับการเอาใจเขามาใส่ใจเรา การไม่กลั่นแกล้งรังแกกันบนโลกไซเบอร์ (digital empathy / cyberbullying)

 **อุปกรณ์** หนังสือนิทานภาพเรื่อง “นางฟ้าน้อยกับแม่มดจิ๋ว” และสิ่งประดิษฐ์จากกระดาษแข็งหรือวัสดุอื่น เพื่อเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ มงกุฏนางฟ้า คทานางฟ้า หมวกแม่มด ไม้กวาด แม่มด ห่วงสุลาฮูป โทรศัพท์มือถือ (ดูตามแบบจากหนังสือ)

ขั้นตอนกิจกรรม

- คุณครูบอกกับเด็ก ๆ ว่าวันนี้จะให้เด็กเล่นสมมุติหรือเล่นละครกัน เป็นเรื่องของนางฟ้า น้อยกับแม่มดจิ๋ว จากหนังสือนิทานภาพ โดยให้เด็กอาสาว่าใครจะแสดงเป็น นางฟ้า น้อย ก็ให้สวมมงกุฏและถือคทาซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของนางฟ้า และใครจะอาสาแสดงเป็น


แม่มดจิว ก็ให้สวมหมวกและถือไม้กวาดประดิษฐ์ไว้ข้างตัว ทำท่าเหมือนจะขี่ไม้กวาดเหาะ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของแม่มดในนิทาน

- คุณครูเล่าเรื่องโดยเปิดหนังสือภาพไปด้วย ให้เด็กแสดงไปด้วย เมื่อนางฟ้าน้อยทำอะไร แม่มดจิวทำอะไร ครูก็ให้เด็ก ๆ ได้แสดงกิริยาท่าทางเหล่านั้น เช่น เดินบัลเล่ต์ วาดรูป เล่นฮูลาฮูป ขี่ไม้กวาด เล่นโทรศัพท์มือถือ
- คุณครูเล่าไป พร้อมเปิดหนังสือภาพไปด้วย และกำกับให้เด็กแสดงไปตามที่เล่า จนกระทั่งจบเรื่อง
- เมื่อเล่าจบแล้ว ชวนเด็กพูดคุย ปล่อยให้เด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และนำไปสู่ประเด็นสำคัญก็คือ นางฟ้าน้อยทำถูกต้องหรือไม่ที่เอารูปแม่มดจิวไปลงในอินเทอร์เน็ต ทำแล้วเกิดอะไร แม่มดจิวรู้สึกอย่างไร (อับอาย เสียใจ โกรธ) เด็ก ๆ เห็นว่าการที่นางฟ้าน้อยไปขอโทษแม่มดจิวนั้นเป็นสิ่งถูกต้องหรือไม่



คำอธิบาย/สาระความรู้ ทำให้เด็กได้สาระสำคัญในเรื่องคือการรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา ถ้าเรานำเรื่องความผิดพลาดของเพื่อนไปบอกคนอื่น ๆ ด้วยความขบขันเพราะเห็นเป็นเรื่องตลก ต้องย้อนกลับมาถามตัวเองว่าถ้าเราถูกกระทำอย่างนั้นเราจะรู้สึกอย่างไร ถ้าเราไม่พอใจ ผู้อื่นก็ย่อมไม่พอใจเช่นกัน เพราะฉะนั้นเราต้องไม่ไปกลั่นแกล้งผู้อื่น ไม่ว่าจะในโลกออนไลน์หรือที่ใดก็ตาม

กิจกรรม 2 อย่างมาที่เราละ

 **จุดประสงค์** เพื่อให้เด็กได้เพิ่มทักษะความเข้าใจเรื่องการเอาใจเขามาใส่ใจเรา หรือการรู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

 **อุปกรณ์** กระดาษโปสเตอร์ ปากกาเมจิก

 **ขั้นตอนกิจกรรม**


- คุณครูให้เด็ก ๆ คิดถึงคำพูดของผู้อื่นที่ทำให้เราไม่พอใจ หรือพูดไม่ดีกับเรา อาจจะเป็นการต่อว่า ล้อเลียน หัวเราะขบขันการกระทำของเรา ทำให้เราอับอาย เสียใจ กังวล โกรธ ไม่สบายใจ เครียด ไม่ชอบใจ เมื่อแต่ละคนพูด คุณครูจดบันทึกคำพูดต่าง ๆ ของเด็กเอาไว้
- เมื่อเด็ก ๆ พูดและคุณครูจดบันทึกแล้ว หลังจากนั้นคุณครูก็อธิบายถึงการต่อว่า หรือพูดไม่ดีว่าเพื่อนหรือใครพูดกับเรา พูดว่าเรา เราก็ไม่ชอบ เพราะฉะนั้นเราก็จะไม่พูดอย่างนั้นกับเพื่อน เพราะเขาก็จะโกรธเช่นกัน
- คุณครูทบทวนคำพูดที่เด็ก ๆ ไม่พอใจ ที่ได้จดเอาไว้ ว่าเป็นถ้อยคำที่จะต้องระวังอย่าไปว่าใคร
- คุณครูโยงเข้าหาเนื้อเรื่องในนิทานภาพ ว่าการที่นางฟ้าน้อย หัวเราะขบขันการขี่ไม้กวาดแล้วตกลงมาของแม่มดจิ๋ว แล้วนำ


ไปลงในสื่อสังคมออนไลน์ เหมือนกับเวลาเด็ก ๆ เดินแล้วหกล้ม และหากมีใครมาหัวเราะ เด็กก็อาจจะรู้สึกอาย ในนิทานจึงได้มีผู้ใหญ่ใจดีมาช่วยทำให้นางฟ้าน้อยเข้าใจ และไปขอโทษแม่มดจิว ทั้งสองจึงกลับมาเป็นเพื่อนรักกัน และจะไม่พูดจาไม่ดีแบบนี้อีก ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตหรือการสื่อสารโดยทั่วไปในชีวิตประจำวันก็ตาม



คำอธิบาย/สาระความรู้ ถ้ามีใครเขียนว่าเราหรือเอารูปที่ทำให้เราไม่สบายใจไปลงในสื่อออนไลน์ ที่เรียกว่าการกลั่นแกล้งรังแกกันทางไซเบอร์ (cyberbullying) เราไม่ควรตอบโต้แบบเดียวกันนั้น วิธีที่ดีควรหยุดด้วยการบล็อกเพื่อนที่กลั่นแกล้ง หรือลบข้อความนั้นออกไป หรือขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ ซึ่งผู้ใหญ่พึงรับฟังเด็กด้วยความจริงใจ ให้ความรักความอบอุ่น การสร้างความเข้าใจแก่เด็กในเรื่องนี้ ขอให้พิจารณาตามวัยของเด็กประกอบด้วย ผู้ที่ควรรู้เท่าทันกับปัญหาการกลั่นแกล้งรังแกทางไซเบอร์ หรือละเมิดสิทธิของผู้อื่นเสียเองในโลกออนไลน์บ่อยครั้งคือผู้ใหญ่ที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทั่วไป จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ใหญ่ต้องมีความตระหนักในปัญหานี้และเป็นแบบอย่างให้กับเด็ก ๆ

กิจกรรม 3 เอรูปไตใส่จอดี

 **จุดประสงค์** เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องการเอาใจเขามาใส่ใจเรา

 **อุปกรณ์** กระดาษแข็ง ปากกาเมจิก กรรไกร และรูปภาพขนาดครึ่งโปสการ์ด เป็นรูปการ์ตูนเด็กในอิริยาบถต่างๆ เช่น ร้องเพลง อย่างมีความสุข ร้องไห้ ถูกตี อ่านหนังสือ เตะบอล กำลั้งโกรธ น้ำมูกไหล หกล้ม เขียนหนังสือ ปรบมือดีใจ กางเกงหลุด ฯลฯ (รูปหนึ่งมีมากกว่า 2-3 ภาพก็ได้)

ขั้นตอนกิจกรรม

- แบ่งกลุ่มเด็กออกเป็นกลุ่มละ 3-4 คน
- คุณครูสอนเด็กให้ทำกระดาษแข็งเป็นรูปจำลองของแท็บเล็ต ขนาดประมาณ 7 x 9 นิ้ว
- แบ่งรูปเด็กในอิริยาบถต่าง ๆ ที่คุณครูเตรียมไว้ให้กลุ่มละ 5-6 ภาพ (คละกันทั้งภาพเชิงบวกและภาพเชิงลบ)
- คุณครูให้เด็กในกลุ่มช่วยกันคิดว่า ถ้าภาพเหล่านี้เป็นภาพของ ตัวเด็กแต่ละคนเอง เด็กจะเลือกภาพใดมาใส่จอเพื่อให้คนอื่น ๆ ได้เห็น
- เมื่อเด็กเลือกรูปที่ต้องการเสร็จเรียบร้อยแล้ว คุณครูให้เด็กอธิบายว่าทำไมจึงเลือกภาพนั้น ๆ และทำไมจึงไม่เลือกบางภาพ

- เมื่อทุกกลุ่มได้แสดงภาพที่เขาเลือกกันครบถ้วนแล้ว คุณครูให้เด็กแสดงความคิดเห็น โดยรวมแล้วเด็กจะเลือกภาพที่คิดว่าจะเป็น “บวก” ต่อตัวเอง ได้แก่ภาพที่ยิ้มแย้ม ภาพที่ทำอะไรได้ดี จะไม่เลือกภาพที่ทำให้รู้สึกอับอาย หดหู่ คุณครูจึงโยนไปสู่อุปกรณ์ จะไม่เลือกภาพที่ทำให้รู้สึกอับอาย หดหู่ คุณครูจึงโยนไปสู่อุปกรณ์ว่า เมื่อเราไม่ยากให้ใครนำภาพที่ไม่ดีของเราไปลงในแท็บเล็ต เพื่อน ๆ หรือคนอื่นก็ไม่ต้องการภาพในลักษณะเดียวกันนี้ไปเผยแพร่เช่นเดียวกัน



คำอธิบาย/สาระความรู้ เป็นการเสริมทักษะความเข้าใจเกี่ยวกับการเอาใจเขามาใส่ใจเรา หรือการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นบนโลกออนไลน์ (digital empathy) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ไม่กลั่นแกล้งรังแกกันบนโลกออนไลน์หรือโลกไซเบอร์ (cyberbullying) และอย่างน้อยไม่ควรเข้าไปร่วมผสมโรงเมื่อคนอื่นถูกกลั่นแกล้ง



บทส่งท้าย

เมื่อผู้ใหญ่มีความตั้งใจที่จะใช้หนังสือนิทานภาพชุด “เด็กปฐมวัย รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” และจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะ การรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กเล็กในช่วงวัย 3-6 ขวบ ที่ได้นำเสนอมา ตั้งแต่ต้นนั้น เชื่อว่าคงเกิดผลดีต่อพัฒนาการในเด็กตามที่เรานำมาหวังไม่ มากก็น้อย

ขอแสดงความชื่นชมต่อคุณครู คุณพ่อคุณแม่ ผู้ปกครองเด็ก ทุกท่านที่ตระหนักและพากเพียรในการปลูกฝังสมรรถนะ ความรู้ ทักษะ และทัศนคติและพฤติกรรมที่พึงประสงค์ให้กับเด็กของเรา เพราะนั่นเท่ากับ ท่านได้สร้างเสริมให้เด็กเติบโตเป็นพลเมืองแห่งยุคดิจิทัลที่มีคุณภาพ

และด้วยคุณภาพนี้แหละ เด็ก ๆ จะกลายเป็นกำลังสำคัญในฐานะ ผู้ที่ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อทำให้ตนเอง ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และสังคมดีขึ้น ด้วยใจที่ใฝ่เรียนรู้ มีความเอื้อเฟื้อต่อกัน ซื่อสัตย์จริงใจ มี วิจารณญาณ และริเริ่มสร้างสรรค์เพื่อความดีงามยิ่ง ๆ ขึ้น



บรรณานุกรม

- ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์.(2553). “จากหลักการของสมอง สู่ “หน้าต่างแห่งโอกาส” ในการพัฒนาเด็กปฐมวัย”.ใน*เปิด 108 หนังสือดี เปิด “หน้าต่างแห่งโอกาส”ในการพัฒนาเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน (โดยการสนับสนุนของ สสส.)
- ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนุวัชศิริวงศ์. (2561). *MIDL for Kids การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)
- ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ ลักษมี คงลาภ และ สรานนท์ อินทนนท์. (2562). *การวิจัยสื่อส่งเสริมทักษะ MIDL สำหรับเด็กปฐมวัยของต่างประเทศ : การวิเคราะห์เนื้อหาและเทคนิคการนำเสนอ*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)
- ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ ลักษมี คงลาภ และ สรานนท์ อินทนนท์. (2562). *การวิจัยประเมินความรู้ด้าน MIDL สำหรับเด็กปฐมวัยของครูแกนนำ และการใช้หนังสือชุด “ฉลาดรู้ทันสื่อดิจิทัล”* กรุงเทพฯ : มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)
- ทาดาชิ มัตซุอิ เขียน, พรอนงค์ นิยมคำ แพล.(2546). *สร้างนิสัยรักการอ่านให้ลูกน้อย*. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2546.

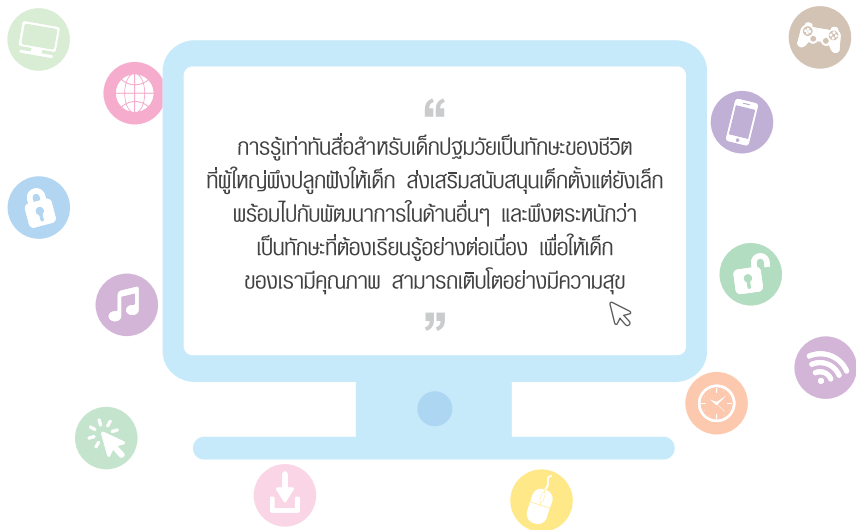
สรานนท์ อินทนนท์. (2561). *ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ - Digital Intelligence)*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)

[http:// www.cclickthailand.com](http://www.cclickthailand.com)

[http:// www.common sense media.org](http://www.common sense media.org)

[https:// www.youtube.com/watch?v=mq2INs6PQqs](https://www.youtube.com/watch?v=mq2INs6PQqs)

[https:// www.youtu.com/NPW6v-BDWLE](https://www.youtu.com/NPW6v-BDWLE)



“
การรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นทักษะของชีวิต
ที่ใหญ่ยิ่งพึงปลูกฝังให้เด็ก ส่งเสริมสนับสนุนเด็กตั้งแต่ยังเล็ก
พร้อมไปกับพัฒนาการในด้านอื่นๆ และพึงตระหนักว่า
เป็นทักษะที่ต้องเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เด็ก
ของเรามีคุณภาพ สามารถเติบโตอย่างมีความสุข
”



เพลงชุด “เด็กปฐมวัยรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล”