

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย



รายนามผู้เชี่ยวชาญเพื่อการตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกนารถ บุญวัฒนกุล

วุฒิการศึกษา: กศ.บ. (จิตวิทยาการแนะแนว)

ค.ม. (การศึกษานอกระบบ)

กศ.ค. (การศึกษาผู้ใหญ่)

สถานที่ทำงาน: แผนกวิชาการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

2. อาจารย์ตามพงษ์ วงษ์จันทร์

วุฒิการศึกษา: ค.บ. (การศึกษาปฐมวัย)

ศษ.ม.(การแนะแนว)

สถานที่ทำงาน: ฝ่ายแนะแนวการศึกษา สำนักบริการการศึกษา
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

3. อาจารย์อรนุช กาญจนประกร

วุฒิการศึกษา: วท.บ. (คหกรรมทั่วไป)

กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา)

สถานที่ทำงาน: ฝ่ายแนะแนวการศึกษา สำนักบริการการศึกษา
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

4. อาจารย์สุดารัตน์ ลิ้มเสรี

วุฒิการศึกษา: ศศ.บ. (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว)

ศศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว)

สถานที่ทำงาน: โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัด นนทบุรี

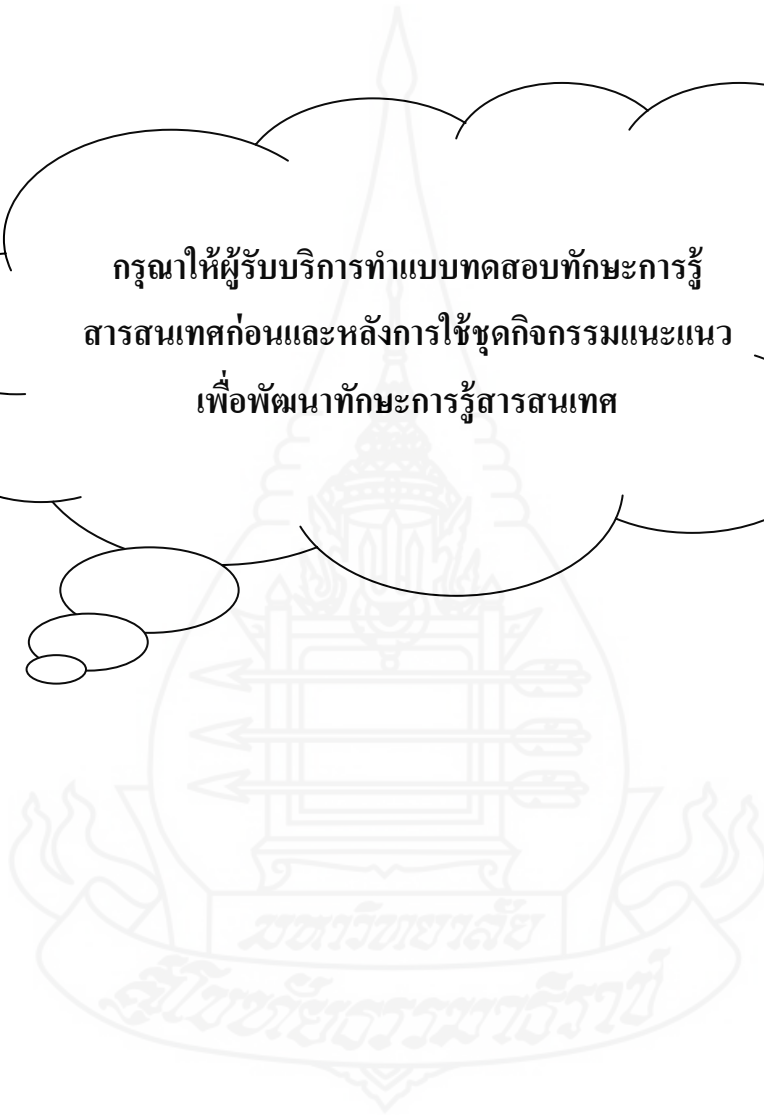


ภาคผนวก ข

แบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ

คู่มือการใช้เครื่องมือเพื่อการทดสอบก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว

กรุณาให้ผู้รับบริการทำแบบทดสอบทักษะการรู้
สารสนเทศก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว
เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ



แบบทดสอบ

เรื่อง ทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี

ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจงในการตอบแบบทดสอบ

1. แบบทดสอบนี้จัดทำขึ้นเพื่อวัดระดับการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม โดยมีจำนวนข้อสอบทั้งหมด 36 ข้อ
2. ใช้เวลาทำแบบทดสอบ 40 นาที

คำนิยาม

การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) หมายถึง ความรู้ความสามารถ ของนักเรียนเกี่ยวกับสารสนเทศในลักษณะดังต่อไปนี้

1. นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการได้ชัดเจน (ข้อ1-ข้อ10)
2. นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล สามารถระบุประเภทและรูปแบบตลอดจนการกำหนดกลยุทธ์การสืบค้นและดำเนินการค้นโดยใช้วิธีต่างๆได้ (ข้อ 11-ข้อ19)
3. นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งที่มาได้อย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้เข้ากับพื้นฐานความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่ได้ (ข้อ 20-ข้อ27)
4. นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้อง (ข้อ 28-36ข้อ)

ทักษะที่ 1. นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการได้
ชัดเจน นักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี้

1. กำหนดคำถาม ปัญหาและหัวข้อที่ต้องการศึกษาได้
2. กำหนดคำศัพท์หรือคำสำคัญที่เกี่ยวข้องได้
3. กำหนด วิเคราะห์แนวคิดหลัก และ ประเด็นย่อยของเรื่องที่ศึกษาได้

ข้อที่ 1. เมื่อนักเรียนต้องเลือกสารสนเทศเพื่อตอบคำถามในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นักเรียนต้อง
คำนึงถึงสิ่งใดต่อไปนี้ จึงจะได้สารสนเทศที่เหมาะสมและตรงตามความต้องการ

- ก. รูปแบบและประเภทของทรัพยากรสารสนเทศ เช่น ตำรา บทความ สื่อโสตทัศน ฯลฯ
- ข. ปริมาณสารสนเทศที่เพียงพอและความเป็นปัจจุบันของสารสนเทศ
- ค. คุณภาพของสารสนเทศ เช่น งานเขียนทางวิชาการ หรือ งานเขียนทั่วไป
- ง. ถูกทุกข้อ

ข้อที่ 2. นักเรียนจะเลือกข้อใดต่อไปนี้ เพื่อให้ได้สารสนเทศที่สอดคล้องและตรงกับความต้องการ
เกี่ยวกับ “เขาพระวิหาร”

- ก. ความคิดเห็นของประชาชนโพสต์ลงทวิตเตอร์
- ข. ความคิดเห็นของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงต่างประเทศ
- ค. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเขาพระวิหารทั้งหมด
- ง. หนังสือพิมพ์ทุกฉบับที่ลงข่าวเขาพระวิหารในรอบสัปดาห์ที่ผ่านมา

ข้อที่ 3. ถ้านักเรียนทำรายงานเรื่องหนึ่งเพื่อประกอบรายวิชาเรียน นักเรียนจะมีวิธีการดำเนินการ
อย่างไร ในเบื้องต้น

- ก. ตั้งคำถามจากหัวข้อ เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ และอย่างไร
- ข. อ่านหนังสืออย่างน้อย 10 เล่ม
- ค. ขอความช่วยเหลือจากอาจารย์
- ง. ถามเพื่อน

ข้อที่ 4. หากนักเรียนต้องการสารสนเทศที่ทันสมัยในเวลาอันรวดเร็ว นักเรียนจะเลือกใช้
แหล่งข้อมูลใดต่อไปนี้

- ก. หนังสือพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์
- ข. เว็บไซต์
- ค. เฟสบุ๊ก
- ง. ซีดี-รอม

ข้อที่ 5. หากต้องการค้นข้อมูลที่ทันสมัยและเชื่อถือได้เพื่อทำรายงาน ควรค้นจากสิ่งพิมพ์ประเภทใด

- ก. นิตยสาร
- ข. หนังสือพิมพ์
- ค. วารสารทางวิชาการ
- ง. สารานุกรม

ข้อที่ 6. ถ้านักเรียนต้องทำรายงาน “เรื่องโรคคอตีบสายพันธุ์ใหม่” ควรมีโครงร่างในการนำเสนออะไรบ้าง

- ก. สาเหตุ ประวัติดุคคตที่เป็นโรคในประเทศไทย และการป้องกัน
- ข. ข้อมูลเบื้องต้น สาเหตุ อาการ การติดต่อ และการป้องกัน
- ค. อาการ การติดต่อ และการป้องกันดูแลรักษา
- ง. โรคคอตีบ ที่ระบาดในภูมิภาคต่างๆในประเทศไทย สาเหตุ การป้องกัน

ข้อที่ 7. นักเรียนคิดว่าข้อใดเป็นเหตุผลที่ดีที่สุดในการเลือกหัวข้อ

“ปัญหาเด็กติดเกมฆ่าตัวตายในสังคมไทย” เพื่อทำรายงาน

- ก. เป็นข่าวในโทรทัศน์เมื่อสัปดาห์ที่แล้ว
- ข. หนังสือพิมพ์ไทยรัฐลงข่าวอย่างละเอียดในสัปดาห์นี้
- ค. เป็นหัวข้อที่สัมพันธ์กับวิชาที่เคยเรียนมาแล้วและยังอยู่ในความสนใจ
- ง. เป็นหัวข้อที่นักเรียนสนใจ และมีความสัมพันธ์กับวิชาที่นักเรียน เรียนในปัจจุบัน

ข้อที่ 8. แหล่งข้อมูลใดนำเสนอเรื่องที่เป็นจริงมากที่สุด

- ก. อินเทอร์เน็ต
- ข. การบอกปากต่อปาก
- ค. ประกาศของทางราชการ
- ง. หนังสือพิมพ์

ข้อที่ 9. หากนักเรียนต้องการทำรายงานเรื่อง “ผลกระทบของการแพร่ระบาดของโรคซาร์สที่มีต่อเศรษฐกิจของโลก” อะไรคือแนวความคิดหลัก เพื่อใช้ในการสืบค้นสารสนเทศดังกล่าว

- ก. โรคซาร์ส , เศรษฐกิจ
- ข. ผลกระทบ , เศรษฐกิจ
- ค. โรคซาร์ส
- ง. โรคระบาด , เศรษฐกิจ

ข้อที่ 10. อัน ได้รับมอบหมายให้ทำรายงานเรื่อง “โรคปอดที่เกิดจากการทำงาน” ในวิชาสังคมศึกษา อัน ต้องการรู้ว่าอาชีพ ตำรวจจราจร มีสมรรถภาพปอดเป็นอย่างไร เนื่องจากต้องทำงานในสถานที่ที่มีควันเสียจากท่อรถยนต์ตลอดเวลา อัน จะหาข้อมูลได้จากแหล่งข้อมูลใด

- ก. สถานีตำรวจ
- ข. หนังสือพิมพ์
- ค. สอบถามจากแพทย์เฉพาะทางด้านโรคปอดในโรงพยาบาล
- ง. สอบถามจากตำรวจที่ทำงานในที่เดียวกัน

ทักษะที่ 2 ความสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล สามารถระบุประเภทและรูปแบบ ตลอดจนการกำหนดกลยุทธ์การสืบค้น และดำเนินการค้นโดยใช้วิธีต่างๆ ได้ นักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี้

- 1. รู้จักแหล่งและทรัพยากรสารสนเทศประเภทต่างๆ
- 2. ตัดสินใจได้ว่าควรค้นสารสนเทศจากแหล่งใด
- 3. เข้าใจถึงข้อจำกัดของสารสนเทศที่หามาได้
- 4. กำหนดหัวข้อเรื่อง คำสำคัญและใช้กลยุทธ์ในการสืบค้นสารสนเทศที่เหมาะสมได้
- 5. เข้าใจถึงความแตกต่างของแหล่งสารสนเทศแต่ละประเภท

ข้อที่ 11. ในการทำรายงานเรื่อง “โรคหอบหืด (Asthma)” ข้อใดมีการเรียงลำดับที่ดีที่สุดในการติดตามสืบค้นสารสนเทศ

- ก. เวิลด์ไวด์เว็บ, บทความสารสนเทศ, สารานุกรม, หนังสือ
- ข. บทความ, สัมภาษณ์, หนังสือ, เวิลด์ไวด์เว็บ
- ค. สารานุกรม, หนังสือ, บทความ, เวิลด์ไวด์เว็บ
- ง. พระราชบัญญัติของประเทศไทย, เวิลด์ไวด์เว็บ, หนังสือ, บทความ

ข้อที่ 12. ถ้านักเรียนต้องการสืบค้นเกี่ยวกับข่าว “ท่อส่งน้ำมันดิบที่เกาะเสม็ด จังหวัดระยองและความคืบหน้าในการช่วยเหลือเพื่อให้ทะเลและชายหาดกลับสู่สภาพเดิม” ควรค้นจากที่ใด

- ก. โปรแกรมค้นหา Yahoo
- ข. โปรแกรมค้นหา Google
- ค. หนังสือ
- ง. ถูกทั้งข้อ ก. และข้อ ข

ข้อที่ 13. ข้อใดเป็นข้อจำกัดของสื่อมวลชน

- ก. เป็นแหล่งข่าวสารที่สามารถพิสูจน์และทดสอบได้
- ข. ความถูกต้องของข่าว บางครั้งถูกตีความ หรือแปลความหมายผิดเพี้ยนไปจากเดิม ไม่ตรงกับเจตนาของผู้ให้ข่าว
- ค. สามารถมั่นใจว่าข่าวที่นำเสนอทางสื่อ มวลชนเป็นความจริง
- ง. สามารถย้อนรอยหาแหล่งข่าวได้

ข้อที่ 14. การค้นข้อมูลเกี่ยวกับเรื่อง “การติดบุหรี่ในวัยรุ่นไทย” ควรกำหนดคำค้นในข้อใด เพื่อให้ได้สารสนเทศที่เฉพาะเจาะจงที่สุด

- ก. บุหรี่ วัยรุ่น ไทย
- ข. ปัญหา สูบบุหรี่
- ค. ติดบุหรี่ สิ่งเสพติด
- ง. วัยรุ่นไทย ติดบุหรี่

ข้อที่ 15. หากนักเรียนพบรายชื่อเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง “รังสี” แล้วและต้องการข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ “รังสีวิทยาทางการแพทย์” นักเรียนควรดำเนินการต่ออย่างไร

- ก. ค้นใหม่
- ข. เพิ่มคำใกล้เคียง
- ค. เพิ่มคำค้น
- ง. เปลี่ยนใช้ฐานข้อมูลอื่น

ข้อที่ 16. ถ้านักเรียนต้องการทราบเกี่ยวกับ “สถิติการตายของประชากรไทย” นักเรียนต้องใช้ทางเลือกใดต่อไปนี

- ก. แนะนำกระทรวง
- ข. หน่วยงานในสำนักงานกระทรวงสาธารณสุข
- ค. รวมลิงค์
- ง. ข้อมูล/สถิติ

ข้อที่ 17. สื่อสิ่งพิมพ์ชนิดใดที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ใบเดียว ที่เน้นการประกาศหรือโฆษณา มักมีขนาด A4 เพื่อ่ายในการแจก ลักษณะการแสดงเนื้อหาเป็นข้อความที่ผู้อ่าน อ่านแล้วเข้าใจง่าย

- ก. ใบปลิว แผ่นพับ
- ข. จุลสาร
- ค. ตำรา
- ง. วารสาร/นิตยสาร

ข้อที่ 18. ข้อใดคือข้อจำกัดของสื่ออินเทอร์เน็ต

- ก. เป็นช่องทางกระจายความรู้จากแหล่งหนึ่งไปอีกแหล่งหนึ่ง
- ข. ผู้ใช้ต้องมีความรู้เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต
- ค. สามารถที่จะดู เว็บไซต์ ที่ตนสนใจได้นานและละเอียดเท่าที่ต้องการโดยไม่จำกัดเวลา
- ง. สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่จำเพาะเจาะจงมีคุณภาพ

ข้อที่ 19. นักเรียนคิดว่าสื่อใดเป็นสื่อที่ดึงดูดใจผู้บริโภคได้สูง เพราะเหตุใด

- ก. วารสาร เพราะมีเรื่องและภาพที่น่าสนใจ
- ข. หนังสือพิมพ์ เพราะเกาะติดเหตุการณ์
- ค. โทรทัศน์ เพราะ มีเสียงและภาพเคลื่อนไหว
- ง. คอมพิวเตอร์ เพราะเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย

ทักษะที่ 3 สามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งที่มาได้อย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้เข้ากับความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่ได้ นักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี้

1. ประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งทรัพยากรสารสนเทศ
(เช่น ผู้แต่ง ความถูกต้อง ความทันสมัย)
2. ตัดสินใจได้ว่าสารสนเทศที่สืบค้นมาได้นั้น มีความสัมพันธ์และพอเพียงในการตอบสนองความต้องการสารสนเทศ สามารถสืบค้นเพิ่มเติมได้ถ้าต้องการ

(ใช้ข้อมูลนี้ตอบคำถามข้อ 20-22)

“บุหรีเป็นอันตรายต่อสุขภาพ หากไม่หยุดสูบบุหรี่ ประมาณครึ่งหนึ่งของผู้ที่สูบบุหรี่จะเสียชีวิตด้วยพิษร้ายอันเนื่องมาจากบุหรี ส่วนใหญ่จะมีอายุไม่ถึง 70 ปี และก่อนเสียชีวิตจะต้องทุกข์ทรมานจากโรคร้าย โดยเฉลี่ยผู้ที่สูบบุหรี่จะมีอายุสั้นกว่าผู้ที่ไม่สูบบุหรี่ประมาณ 8 ปี และถ้าหยุดสูบบุหรี่ได้เร็วจะมีอายุที่ยาวนานขึ้น นอกจากนี้ยังมีหลักฐานยืนยันว่าการสูบบุหรี่ทำให้เกิดโรคตามมามากกว่า 20 โรค อย่างไรก็ตาม ส่วนใหญ่จะเริ่มดีขึ้นถ้าหยุดสูบบุหรี่”

ที่มาของข้อมูล วารสารวันโรค โรคทรวงอกและเวชบำบัดวิกฤต

www.thaichest.orglatat3/index.php สืบค้นวันที่ 13 เมษายน 2556

ข้อที่ 20. นักเรียนคิดว่าข้อมูลที่อ่านเบื้องต้นมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เพราะเหตุใด

- ก. น่าเชื่อถือ เพราะอ้างอิงจากแหล่งที่มาของข้อมูลที่ชัดเจน สามารถตรวจสอบได้
- ข. น่าเชื่อถือ เพราะเป็นเรื่องที่รู้กันทั่วไป
- ค. ไม่น่าเชื่อถือ เพราะใครก็ดูบงกชกันทั้งนั้น ไม่เห็นเป็นอะไรเลย
- ง. ไม่น่าเชื่อถือ เพราะเป็นข้อมูลที่ได้มาจากการสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต

ข้อที่ 21. ข้อเสนอแนะของใครเป็นข้อเสนอแนะที่ดีที่สุดสำหรับผู้ดูบงกช

- ก. เจ้าหน้าที่กองควบคุมโรคติดต่อแนะนำให้ผู้ดูบงกชสวมหน้ากากอนามัย
- ข. เจ้าหน้าที่กรมอนามัยแนะนำให้มิเชตปลอดบงกช
- ค. แพทย์แนะนำให้เลิกดูบงกช
- ง. กระทรวงสาธารณสุขประกาศให้ผู้ประกอบอาชีพร้านอาหารมีห้องเฉพาะสำหรับผู้ดูบงกช

ข้อที่ 22. ถ้านักเรียนต้องการทราบรายละเอียดเกี่ยวกับโรคที่เกิดจากบงกชเพิ่มเติมแหล่งข้อมูลใดที่ช่วยได้ดีที่สุด และรวดเร็วที่สุด

- ก. หนังสือพิมพ์
- ข. ห้องสมุด
- ค. โรงพยาบาล
- ง. การสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต

ข้อที่ 23. ครูนกให้นักเรียนชั้น ม.1 ทำรายงานเรื่อง ชนิดของคำในภาษาไทย การใช้แหล่งข้อมูลของใครมีความถูกต้องมากที่สุด

- ก. ปรีดี สืบค้นจากอินเทอร์เน็ต
- ข. ปรีชา ค้นคว้าจากหนังสือในห้องสมุด
- ค. ปรีชา สอบถามจากเพื่อนที่ได้คะแนนสอบวิชาภาษาไทยสูงสุดในห้องเรียน
- ง. ปรีดา ถามแม่ เพราะแม่ของปรีดาเป็นบรรณารักษ์ของห้องสมุด

จงอ่านบทความแล้วตอบคำถามข้อ 24

“หากเจอกรณีแท็กซี่ทำให้ช่วยเงินรถ ควรหนีบทพยัสสินมีค่าไว้กับตัว ไม่ใส่ของมีค่ามากมายไว้กับกระเป๋าใบใหญ่ขณะที่ทิ้งไว้บนรถตอนลงไปช่วยเงินรถ” ข้อสรุปที่ว่า อย่าทิ้งพยัสสินมีค่าไว้บนรถแท็กซี่ ขณะที่ลงไปช่วยเงินรถ มิฉะนั้นอาจโดนโจรออกกรณโยยไปได้

(จากหนังสือพิมพ์ M2F ฉบับที่ 378 วันศุกร์ที่ 26 เมษายน 2556, หน้า8)

ข้อที่ 24. ข้อสรุปนี้เป็นอย่างไร

- ก. เป็นจริง
- ข. เป็นเท็จ
- ค. ข้อมูลไม่เพียงพอ
- ง. ยังสรุปแน่นอนไม่ได้

ข้อที่ 25. ทรัพยากรสารสนเทศประเภทใดที่จำเป็นต้องประเมินผลการสืบค้นมากที่สุด

- ก. สารสนเทศฐานข้อมูล Google
- ข. สารสนเทศฐานข้อมูล Yahoo
- ค. สารสนเทศจาก www
- ง. ถูกทุกข้อ

ข้อที่ 26. ข้อใดต่อไปนี้เป็นทางเลือกที่ใช้ในการประเมินความน่าเชื่อถือของ website

- ก. เมืองที่กำเนิด , ผู้ให้การสนับสนุนโฆษณา
- ข. ระยะเวลาที่ปรับปรุงข้อมูลใน เว็บไซต์ , หน่วยงานที่พัฒนา เว็บไซต์
- ค. การเชื่อมโยงด้วย hypertext , ไม่เสถียร
- ง. เป็น เว็บไซต์ ที่มีการเชื่อมโยงกับสื่อผสม

ข้อที่ 27. นักเรียนคิดว่าข้อความดังกล่าวมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เพราะเหตุใด

- ก. น่าเชื่อถือ เพราะมีแหล่งที่มาชัดเจน
- ข. น่าเชื่อถือ เพราะสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต
- ค. ไม่น่าเชื่อถือ เพราะเป็นข้อมูลเก่าเกิน 5 ปี
- ง. ไม่น่าเชื่อถือ เพราะข้อมูลไม่เพียงพอ

ทักษะที่ 4 สามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้อง นักเรียนมีความสามารถในการประเมิน
ต่อไปนี้

1. นำสารสนเทศที่ได้ไปประยุกต์ใช้ โดยการเลือกรูปแบบนำเสนอผลงานเช่น ทำเป็น
โปสเตอร์ รูปเล่มรายงาน การเล่าเรื่องหน้าชั้น เป็นต้น
2. การเขียนอ้างอิงถูกต้อง
3. มีจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ
4. มีวิธีการนำเสนอผลงานที่เหมาะสม

ข้อที่ 28. ข้อใดเป็นวิธีการนำเสนอเนื้อหาของรายงานที่มีลักษณะเป็นตัวเลขสถิติที่ดีที่สุดที่จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

- ก. ตาราง
- ข. แผนภาพ
- ค. กราฟ
- ง. ข้อความ

ข้อที่ 29. การคัดลอกแผ่นซีดีเพลงที่ซื้อมาแบ่งให้เพื่อนสนิท จัดว่าเป็นความผิดหรือไม่

- ก. ไม่ผิด เพราะเป็นการประหยัดเงิน
- ข. ผิด เพราะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา
- ค. ผิด เพราะจะทำให้ได้ของที่ไม่มีคุณภาพ
- ง. ไม่ผิด เพราะไม่มีใครรู้

ข้อที่ 30. ข้อใดถือว่าเป็นการผิดจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ

- ก. การนำหมายเลขโทรศัพท์ของคนอื่นไปเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตเพื่อขายสินค้า
- ข. ธนาคารขายข้อมูลชื่อและที่อยู่ของลูกค้าให้กับผู้อื่น
- ค. การแอบอ้างชื่อผู้อื่นที่มีชื่อเสียงพร้อมข้อมูลอื่นๆแล้วใช้อีเมลนั้นในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น
- ง. ถูกทุกข้อ

ข้อที่ 31. นักเรียนคิดว่าเพราะเหตุใดรัฐบาลจึงส่งเสริมให้ประชาชนใช้สินค้าถูกลิขสิทธิ์ เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์

- ก. แสดงถึงการส่งเสริมการศึกษาไทยและเข้าใจในเรื่องลิขสิทธิ์
- ข. ทำให้รู้ว่ารัฐบาลเข้มงวดเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ และมีบทลงโทษ
- ค. เป็นการส่งเสริมให้มีผู้สร้างผลงานและเชื่อมั่นในการคุ้มครองสิทธิ์
- ง. เป็นการส่งเสริมการผลิตผลงานและการนำเสนอข้อมูลอย่างแพร่หลาย

ข้อที่ 32. การกระทำใดที่ไม่ถือเป็นการแอบอ้างผลงานของผู้อื่นมาเป็นงานเขียนของตนเอง

- ก. นำแนวคิดของผู้อื่นมาอ้างอิง
- ข. คัดลอกในงานเขียนของผู้อื่นมาเขียนในรายงานโดยไม่แจ้งแหล่งที่มา
- ค. บันทึกแฟ้มรูปภาพที่ค้นจากเว็บไซต์เก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์
- ง. แปลข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างประเทศโดยไม่ขออนุญาตจากเจ้าของ

ข้อที่ 33. สารสนเทศ บนเวปไซด์เว็บ (www) ประเภทใดที่เป็นประโยชน์ทางการศึกษาค้นคว้าโดย
ไม่มีการจำกัดลิขสิทธิ์

- ก. ข้อมูลสถิติ ข่าวสารทางราชการ ข้อมูลสถาบันการศึกษา
- ข. ห้องสนทนา รายการข่าวกีฬา จดหมายอิเล็กทรอนิกส์
- ค. ข้อมูลบุคคล หมายเลขโทรศัพท์ โฆษณาผลิตภัณฑ์
- ง. ผิดทุกข้อ

ข้อที่ 34. ข้อใดคือสื่อที่ดีที่สุดในการนำเสนอรายงานในระยะเวลาที่จำกัด

- ก. รายงานฉบับเต็มที่น่าสนใจโดยโปรแกรม Microsoft Word
- ข. เนื้อหารายงานโดยสรุปที่น่าสนใจโดยโปรแกรม Power Point
- ค. รายงานข้อมูลตัวเลขนำเสนอโดยโปรแกรม Microsoft Excel
- ง. ตัวเลขที่อยู่ในฐานข้อมูลนำเสนอโดยโปรแกรม Microsoft Access

ข้อที่ 35. การนำผลงานของผู้อื่นมาประกอบการอ้างอิงควรปฏิบัติอย่างไร

- ก. สรุปข้อความเป็นคำพูดของตนเอง
- ข. ใส่เครื่องหมาย “.....” ข้อความที่คัดลอกมา
- ค. เขียนอ้างอิงในเนื้อหา
- ง. เขียนอ้างอิงในเนื้อหาและมีบรรณานุกรมท้ายเรื่อง

ข้อที่ 36. สารสนเทศใดต่อไปนี่ที่จำกัดสิทธิในการเข้าถึงข้อมูล

- ก. ข้อมูลส่วนบุคคล
- ข. ข่าวสารทางราชการ
- ค. ข้าราชการรับสมัครงาน
- ง. ข้อมูลสถิติ

เฉลยแบบทดสอบ

ทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม

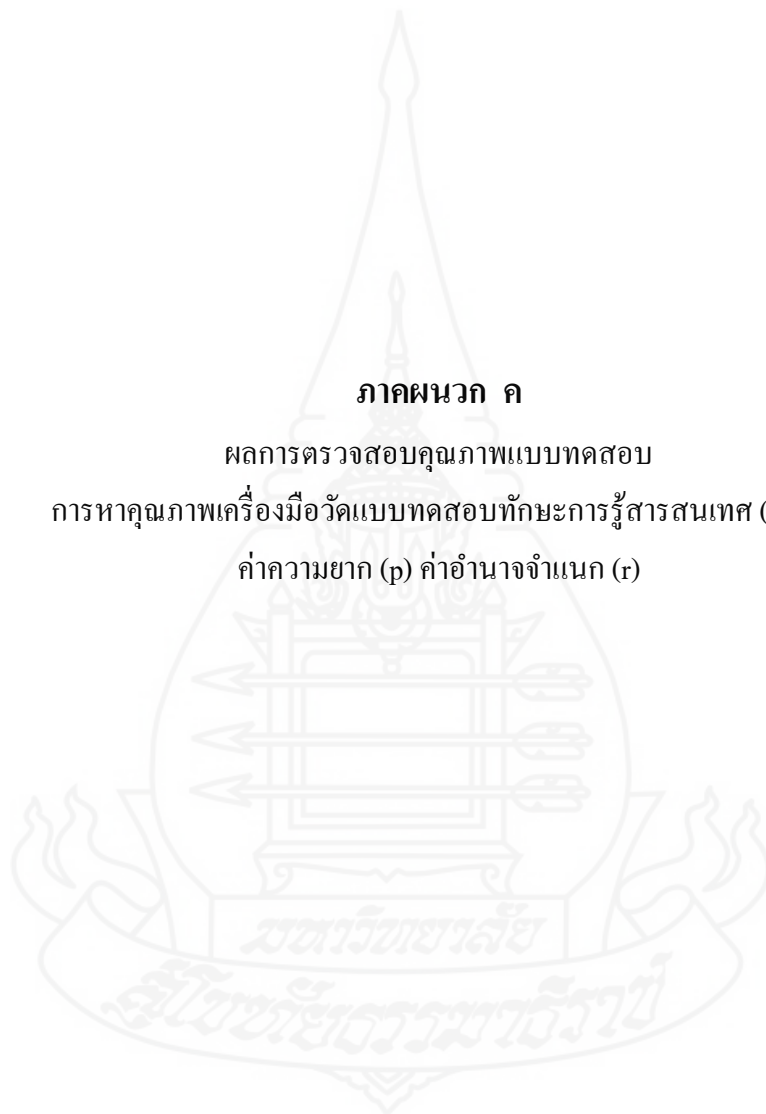
ข้อสอบ	เฉลย	ข้อสอบ	เฉลย
ข้อ 1	ง.	ข้อ 19	ค.
ข้อ 2	ค.	ข้อ 20	ก.
ข้อ 3	ก.	ข้อ 21	ค.
ข้อ 4	ข.	ข้อ 22	ง.
ข้อ 5	ค.	ข้อ 23	ข.
ข้อ 6	ข.	ข้อ 24	ก.
ข้อ 7	ง.	ข้อ 25	ง.
ข้อ 8	ค.	ข้อ 26	ข.
ข้อ 9	ก.	ข้อ 27	ก.
ข้อ 10	ค.	ข้อ 28	ค.
ข้อ 11	ค.	ข้อ 29	ข.
ข้อ 12	ง.	ข้อ 30	ง.
ข้อ 13	ข.	ข้อ 31	ค.
ข้อ 14	ก.	ข้อ 32	ค.
ข้อ 15	ค.	ข้อ 33	ก.
ข้อ 16	ง.	ข้อ 34	ข.
ข้อ 17	ก.	ข้อ 35	ง.
ข้อ 18	ข.	ข้อ 36	ก.

ภาคผนวก ค

ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบ

การหาคุณภาพเครื่องมือวัดแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ (IOC)

ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r)



การหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1** ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศและผลการวิเคราะห์แบบทดสอบทั้งฉบับ
- ตอนที่ 2** ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และผลการคัดเลือกข้อสอบแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

- ตอนที่ 1** ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ และผลการวิเคราะห์แบบทดสอบทั้งฉบับ

การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ ทักษะการรู้สารสนเทศ พิจารณาโดยผู้เชี่ยวชาญ 4 ท่านในการประเมินคุณภาพของแบบทดสอบเบื้องต้นผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบการวัดทักษะการรู้สารสนเทศ จำนวน 4 ด้าน รวม 40 ข้อ ที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 4 ท่าน เป็นผู้พิจารณาข้อสอบเป็นรายข้อ พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขข้อสอบทางด้านภาษา ข้อความเพื่อความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ในการศึกษาและนำผลการพิจารณาของแต่ละท่าน มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อสอบกับคุณลักษณะที่นิยามไว้ ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การหาคุณภาพเครื่องมือวัดแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศโดยผู้เชี่ยวชาญ
ผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงทางเนื้อหาของแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ
ของนักเรียนชั้น ม.1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี

ข้อ	IOC	ความหมาย	ข้อ	IOC	ความหมาย
1	0.75	ใช้ได้	21	1.00	ใช้ได้
2	0.75	ใช้ได้	22	1.00	ใช้ได้
3	1.00	ใช้ได้	23	1.00	ใช้ได้
4	0.75	ใช้ได้	24	1.00	ใช้ได้
5	0.75	ใช้ได้	25	1.00	ใช้ได้
6	1.00	ใช้ได้	26	1.00	ใช้ได้
7	1.00	ใช้ได้	27	1.00	ใช้ได้
8	1.00	ใช้ได้	28	1.00	ใช้ได้
9	0.75	ใช้ได้	29	1.00	ใช้ได้
10	1.00	ใช้ได้	30	1.00	ใช้ได้
11	0.75	ใช้ได้	31	1.00	ใช้ได้
12	1.00	ใช้ได้	32	1.00	ใช้ได้
13	1.00	ใช้ได้	33	1.00	ใช้ได้
14	0.75	ใช้ได้	34	1.00	ใช้ได้
15	1.00	ใช้ได้	35	1.00	ใช้ได้
16	1.00	ใช้ได้	36	1.00	ใช้ได้
17	1.00	ใช้ได้	37	1.00	ใช้ได้
18	1.00	ใช้ได้	38	1.00	ใช้ได้
19	1.00	ใช้ได้	39	1.00	ใช้ได้
20	1.00	ใช้ได้	40	1.00	ใช้ได้

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงทางเนื้อหาของแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเขมาภิรตาราม ที่ได้รับการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ ว่าสามารถวัดได้ตรงตามคุณลักษณะที่นิยามไว้ พบว่า แบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ จำนวนข้อสอบทั้งหมด 40 ข้อ มีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.75 ถึง 1.00 ภายหลังได้ตัด

ข้อสอบบางข้อออก คือข้อ 9 17 30 37 เหลือข้อสอบจำนวน 36 ข้อ ยังคงมีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.75 ถึง 1.00 และมีค่า IOC เฉลี่ยเท่ากับ 0.95

ตอนที่ 2 ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และผลการคัดเลือกข้อสอบแบบทดสอบ
ทักษะการรู้สารสนเทศ

การวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศได้ แก่ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศผู้วิจัยได้คำนวณหาค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป แล้วพิจารณาเลือกข้อสอบที่มีความยากตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 1.00 และคัดข้อสอบบางข้อที่ไม่ได้คุณภาพตามเกณฑ์ออก คือข้อ 9 17 30 37 และเรียงข้อใหม่ เหลือข้อสอบจำนวน 36 ข้อ ผลการวิเคราะห์ข้อสอบที่ได้คุณภาพปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และผลการคัดเลือกข้อสอบแบบทดสอบทักษะ
การรู้สารสนเทศ แบ่งเป็น 4 ด้านดังนี้

ด้านที่ 1 การกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศ

ข้อ	คุณภาพของแบบทดสอบ	
	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1.	0.800	0.313
2.	0.725	0.310
3.	0.700	0.326
4.	0.775	0.297
5.	0.475	0.288
6.	0.775	0.588
7.	0.550	0.215
8.	0.625	0.309
9.	0.800	0.342
10.	0.700	0.376

ด้านที่ 2 การเข้าถึงสารสนเทศ

ข้อ	คุณภาพของแบบทดสอบ	
	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
11.	0.225	0.294
12.	0.750	0.435
13.	0.350	0.201
14.	0.450	0.317
15.	0.475	0.254
16.	0.750	0.435
17.	0.400	0.323
18.	0.275	0.504
19.	0.325	0.287

ด้านที่ 3 ด้านการประเมินสารสนเทศ

ข้อ	คุณภาพของแบบทดสอบ	
	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
20.	0.800	0.698
21.	0.500	0.328
22.	0.650	0.639
23.	0.575	0.324
24.	0.650	0.343
25.	0.750	0.380
26.	0.475	0.378
27.	0.650	0.580

ด้านที่ 4 การใช้สารสนเทศ

ข้อ	คุณภาพของแบบทดสอบ	
	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
28.	0.600	0.300
29.	0.675	0.558
30.	0.650	0.663
31.	0.425	0.482
32.	0.450	0.566
33.	0.250	0.350
34.	0.525	0.311
35.	0.500	0.395
36.	0.550	0.453

ข้อสอบที่สามารถนำไปใช้ได้ดังนี้

1. ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80
2. ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

จากตารางที่ 2 พบว่า แบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศด้านการกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศ มีค่าความยากตั้งแต่ 0.475 ถึง 0.800 ค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.172 ถึง 0.588 จากการวิเคราะห์ข้อสอบที่มีคุณภาพ คัดเอาไว้ คือ ข้อ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10 และ ข้อ 11, รวม 10 ข้อ ด้านการเข้าถึงสารสนเทศมีค่าความยากตั้งแต่ 0.225 ถึง 0.750 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.190 ถึง 0.504 จากการวิเคราะห์ข้อสอบที่มีคุณภาพ คัดเอาไว้ ข้อ 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20 และข้อ 21 รวม 9 ข้อ ด้านการประเมินสารสนเทศ มีค่าความยากตั้งแต่ 0.475 ถึง 0.800 ค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.328 ถึง 0.689 จากการวิเคราะห์ข้อสอบที่มีคุณภาพ คัดเอาไว้ คือ ข้อ 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28 และข้อ 29 รวม 8 ข้อ ด้านการใช้สารสนเทศ มีค่าความยาก ตั้งแต่ 0.250 ถึง 0.675 ค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.124 ถึง 0.558 จากการวิเคราะห์ข้อสอบที่มีคุณภาพ คัดเอาไว้ คือ ข้อ 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39 และข้อ 40 รวม 9 ข้อ รวมมีข้อสอบทั้งฉบับจำนวน 36 ข้อ

ภาคผนวก ง

ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ



กิตติกรรมประกาศ

ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี นี้เป็นชุดกิจกรรมแนะแนวที่สร้างขึ้นจาก การค้นคว้า วิจัย และพัฒนาของผู้วิจัย โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี

สำหรับชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศนี้ สำเร็จได้ด้วยความกรุณา ในการให้ความรู้ คำปรึกษา และชี้แนะจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิธิพัฒน์ เมฆขจร และ รองศาสตราจารย์ ดร.ลัดดาวรรณ ณ ระนอง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศชุดนี้ จะเป็น ประโยชน์ต่อครูที่ปรึกษา และผู้ที่สนใจทุกท่าน ในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้มีทักษะการรู้ สารสนเทศ และสามารถนำไปใช้ให้การศึกษาแก่นักเรียนได้ถูกแนวทาง เหมาะสมตามกรณี ต่อไป

นางสุพัตรา เทียวหวาน

กุมภาพันธ์ 2557



สารบัญชุดกิจกรรมแนะแนว

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	119
สารบัญตาราง	120
1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว	121
คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว.....คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม.....1.....	122
คู่มือผู้ให้บริการ.....คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม.....2.....	124
ข้อแนะนำในการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวสำหรับผู้ให้บริการ.....คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม.....4.....	120
วัตถุประสงค์และโครงสร้างชุดกิจกรรมแนะแนว.....คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม.....6.....	128
2. ชุดกิจกรรมแนะแนว	
กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ “ผึ่งน้อย สื่อสาร”ชุดกิจกรรมแนะแนว.....15.....	136
กิจกรรมที่ 2 “รู้ทันโลกสื่อสาร”.....ชุดกิจกรรมแนะแนว.....19.....	140
กิจกรรมที่ 3 “สื่อร้ายให้โทษ”.....ชุดกิจกรรมแนะแนว.....35.....	156
กิจกรรมที่ 4 “สื่อดีมีประโยชน์”.....ชุดกิจกรรมแนะแนว.....45.....	166
กิจกรรมที่ 5 “สู่การเป็นผู้มีทักษะการรู้สารสนเทศ”.....ชุดกิจกรรมแนะแนว.....54.....	175
กิจกรรมที่ 6 “เรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 1)”.....ชุดกิจกรรมแนะแนว.....63.....	183
กิจกรรมที่ 7 “เรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 2)”.....ชุดกิจกรรมแนะแนว.....76.....	196
กิจกรรมที่ 8 “ข้อควรคำนึงในการใช้สารสนเทศ”.....ชุดกิจกรรมแนะแนว.....83.....	203
กิจกรรมที่ 9 “ปัจเจกนิเทศ”.....ชุดกิจกรรมแนะแนว.....93.....	213
3. บรรณานุกรมชุดกิจกรรมแนะแนว.....	บรรณานุกรมชุดกิจกรรมแนะแนว.....96.....



**คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี**

จัดทำโดย นางสาวพัชรา เขียวหวาน



คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรม

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยต่างๆ เกี่ยวกับชุดกิจกรรมแนะแนว และทักษะการรู้สารสนเทศ พบว่า สามารถนำองค์ความรู้มาพัฒนาจนได้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตารามจังหวัดนนทบุรี โดยชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในครั้งนี้ ประกอบด้วย กิจกรรมรวม 9 กิจกรรม

ในการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศในด้านต่างๆตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศของสมาคมห้องสมุดมหาวิทยาลัย และการวิจัยแห่งสหรัฐอเมริกา (ACRL) ทั้ง 4 องค์ประกอบ โดยนำมาสร้างแบบทดสอบ คือ

- ด้านที่ 1 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ตนเองต้องการได้
- ด้านที่ 2 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล สามารถระบุประเภทและรูปแบบตลอดจนการกำหนดกลยุทธ์การสืบค้น และดำเนินการค้น
- ด้านที่ 3 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินสารสนเทศ และ แหล่งที่มาอย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้แล้วกับพื้นฐานความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่แล้วได้
- ด้านที่ 4 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้องโดยวิธีต่างๆ ได้

ผู้วิจัยได้จัดทำคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศซึ่งประกอบด้วย

1. คู่มือผู้ให้บริการ ประกอบด้วย

1.1 ข้อเสนอแนะในการใช้ชุดกิจกรรมสำหรับผู้ให้บริการ ได้แก่ (1) ขั้นตอนเตรียมการ (2) ขั้นตอนดำเนินการ (3) ขั้นตอนการทดสอบก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม และ (4) สรุปขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรม

1.2 วัตถุประสงค์และโครงสร้างชุดกิจกรรม

2. ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตารามจังหวัดนนทบุรี มี 4 ด้าน (องค์ประกอบ) รวม 9 กิจกรรม

3. คู่มือการใช้เครื่องมือเพื่อการทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมแนะแนว
ประกอบด้วยเครื่องมือต่อไปนี้

3.1 แบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ

3.2 เฉลยแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ

เครื่องมือดังกล่าวมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



**คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม
จังหวัดนนทบุรี**

1. คู่มือผู้ให้บริการ

คู่มือผู้ให้บริการ มีดังต่อไปนี้

1.1 ข้อเสนอแนะในการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวสำหรับผู้ให้บริการ

การนำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตารามจังหวัดนนทบุรี ไปใช้ ควรปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

1.1.1 ขั้นเตรียมการ

1) อ่านคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตารามจังหวัดนนทบุรี อย่างละเอียดจนเข้าใจ และสามารถนำไปปฏิบัติจริงได้

2) ส่วนใดที่ไม่เข้าใจให้อ่านซ้ำ หากยังไม่เข้าใจให้ติดต่อผู้จัดทำชุดกิจกรรม ตามที่อยู่ดังนี้ 27/2 หมู่ 1 ต.ไทรม้อ อ.เมือง จ.นนทบุรี 11000

3) เมื่อเข้าใจแล้ว ให้ทดลองดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่าง ประมาณ 30-40 คน เพื่อหาความเป็นไปได้ในการดำเนินการ

4) ติดต่อและประสานงานกับโรงเรียน หรือ สถานที่ที่ต้องการจัดกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

5) เตรียมสื่อ และวัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการดำเนินกิจกรรมให้พร้อม

1.1.2 ขั้นดำเนินการ

1) คัดเลือกนักเรียนที่มีลักษณะดังนี้ 1) เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2) สามารถเข้าร่วมกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้น จนเสร็จสิ้นกระบวนการ

2) จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวแต่ละครั้งไม่ควรน้อยกว่า 3 คน และไม่ควรมากกว่า 40 คน

3) วัดทักษะการรู้สารสนเทศก่อนการใช้ชุดกิจกรรม ด้วยการให้นักเรียนทำแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ 4 ด้าน จำนวน 36 ข้อ

4) ดำเนินการจัดกิจกรรมแนะแนวตามกำหนดการ และตามแผนการจัดกิจกรรม

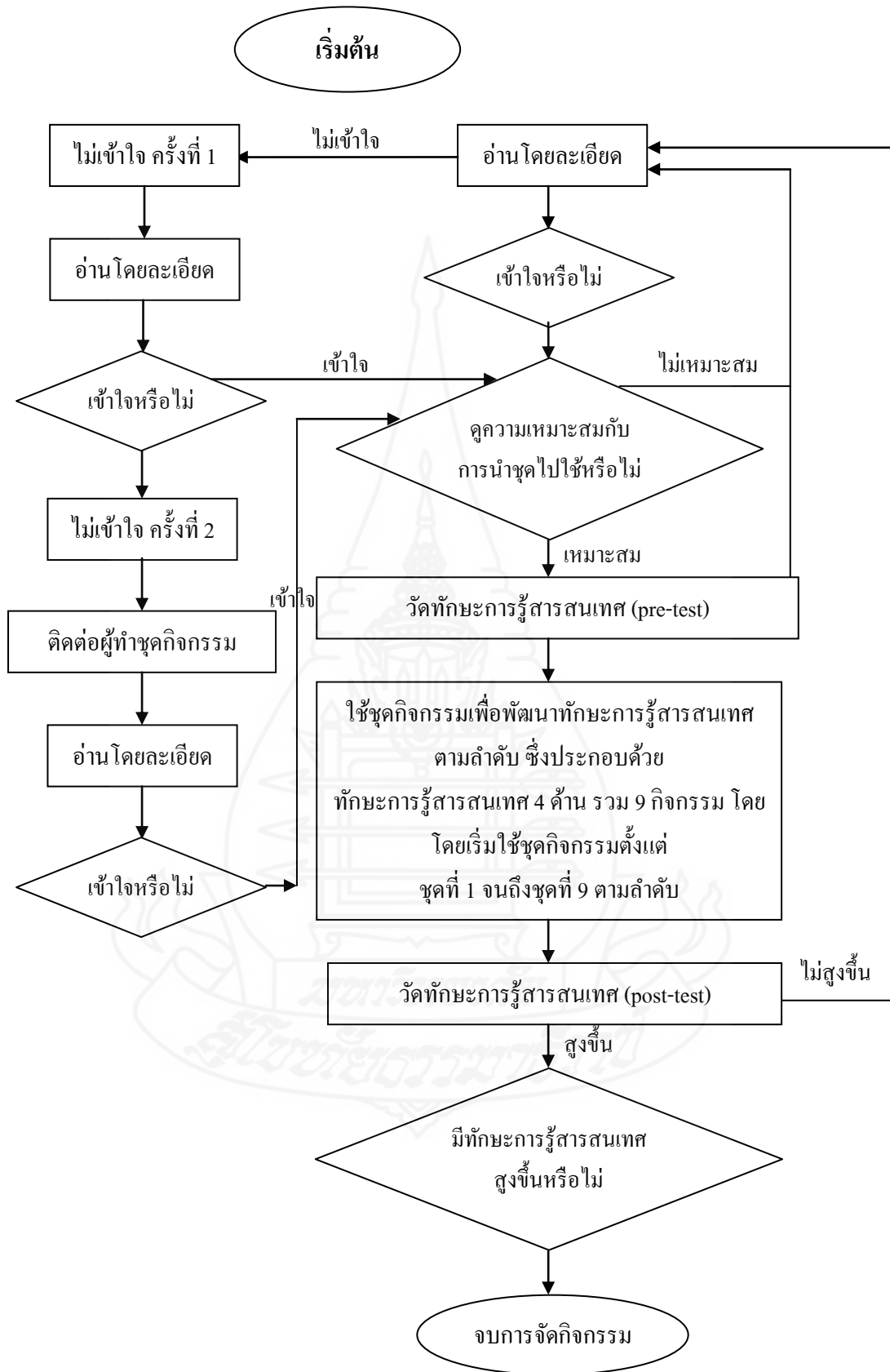
5) วัดทักษะการรู้สารสนเทศหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว ด้วยการให้นักเรียนทำแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ 4 ด้าน จำนวน 36 ข้อ โดยใช้ข้อคำถามชุดเดียวกันกับแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ ก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว

1.1.3 ขั้นตอนการทดสอบก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว

นำข้อมูลไปวิเคราะห์ ทักษะการรู้สารสนเทศหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวหากสูงขึ้น แสดงว่าการนำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตารามจังหวัดนนทบุรี สามารถพัฒนาผู้เรียนได้ แต่หากเป็นไปในทางตรงกันข้าม ให้ทบทวนวิธีดำเนินการเพื่อแก้ไขปรับปรุงชุดกิจกรรมต่อไป

1.1.4 สรุป ขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตารามจังหวัดนนทบุรี





ตารางที่ 1 สรุปโครงสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม (กลุ่มทดลอง)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
กิจกรรมที่ 1 “ปฐมนิเทศ” - สร้างสัมพันธภาพ	1. เพื่อให้ผู้รับบริการทราบจุดประสงค์ ระเบียบวิธีการ วันเวลาของการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ 2. เพื่อสร้างสัมพันธภาพและสร้างบรรยากาศที่ดีระหว่างผู้ให้บริการและผู้รับบริการ ได้คุ้นเคยและสนิทสนมกันและกัน	กิจกรรมการสร้างสัมพันธภาพเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการเรียนรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ ◇ กิจกรรมฝึгну้อยสื่อสาร ◇ การอภิปราย	การปฐมนิเทศเป็นหัวใจของการจัดกิจกรรม เพราะจะทำให้ผู้รับบริการรู้สึกอบอุ่นมีความเป็นกันเองระหว่างผู้ให้บริการกับผู้รับบริการ และผู้รับบริการกับผู้รับบริการในกลุ่ม ตลอดจนช่วยให้ทราบวัตถุประสงค์ตลอดจนวิธีการของการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ นอกจากนี้การทำกิจกรรมร่วมกันยังทำให้เกิดความสนุกสนาน และก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อกัน	แผนการเรียนรู้ กิจกรรมที่ 1 “ฝึгну้อยสื่อสาร” 1.ตารางเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรม 2. เทปเพลง 3. เครื่องเล่นเทป 4. ใบงานที่ 1 ยินดีที่ได้รู้จัก”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
กิจกรรมที่ 2 “รู้ทันโลกสื่อสาร”	1. เพื่อให้ผู้รับบริการเข้าใจ ประเภทของช่องทาง สื่อต่างๆ	กิจกรรม“รู้ทันโลกสื่อสาร”เป็น กิจกรรมการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการเรียนรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ ◇ กิจกรรมรู้ทันโลกสื่อสาร ◇ การอภิปราย และการนำเสนอ ผลงาน	การสื่อสารนั้นเป็นปัจจัยสำคัญ ของการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ซึ่ง การสื่อสารจะประสบความสำเร็จ และมีประสิทธิภาพได้ต้องมี กระบวนการสื่อสารที่สมบูรณ์ซึ่ง กระบวนการสื่อสาร ประกอบไปด้วย ผู้ส่งสาร (Source) สื่อ(Media) สาร (Message) ผู้รับ สาร (Receive) ซึ่งในองค์ประกอบ ดังกล่าวนี้อ สื่อ หรือ ช่องทาง นับว่า เป็นปัจจัยสำคัญในกระบวนการ สื่อสาร เพื่อหาข้อมูลมาสนับสนุน ทักษะคิด หรือความคิดและความ เข้าใจที่มีอยู่เดิมแล้ว ยังเป็นการ แสวงหาเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ อย่างอื่น เช่น เพื่อให้มีความรู้ ใช้ เป็นแนวทาง ตัดสินใจแก้ปัญหา รวมทั้งเพื่อตอบสนองความสนใจ ส่วนบุคคลและเพื่อความบันเทิงเรี ใจ	แผนการเรียนรู้ กิจกรรมที่ 2 “รู้ทันโลกสื่อสาร” 1. บัตรภาพโลกสื่อสาร 3 ชุด 2. เอกสารใบความรู้ 3. กระดาษโปสเตอร์ 3 แผ่น 4. สีเมจิก 3 ชุด 5. กระดาษกาว 2 หน้า 6. ดินสอสี 3 ชุด 7. ใบงาน “รู้ทันโลกสื่อสาร” 8. ใบความรู้ที่ 1 “สื่อสิ่งพิมพ์” 9. ใบความรู้ที่ 2 “สื่ออินเทอร์เน็ต” 10. ใบความรู้ที่ 3 “สื่อมวลชน”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
กิจกรรมที่ 3 “สื่อร้ายให้โทษ”	1. เพื่อให้ผู้รับบริการสามารถอธิบายความหมายของสารสนเทศได้ 2. เพื่อให้ผู้รับบริการเห็นความสำคัญของทักษะการรู้สารสนเทศ และการนำทักษะสารสนเทศไปใช้ในชีวิตประจำวัน	กิจกรรมสื่อร้ายให้โทษ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการเรียนรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ ◇ กิจกรรมสื่อร้ายให้โทษ ◇ การอภิปราย	ยุคปัจจุบันเป็นยุคที่มีข้อมูลข่าวสารมากมายมหาศาล นักเรียนควรต้องรู้จักวิธีการรับรู้และจัดการกับข้อมูล ข่าวสารนั้นให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองเพื่อมิให้ตกเป็นเครื่องมือของฝ่ายต่างๆ ที่มีความรู้เหนือกว่าแต่ใช้ความรู้นั้นในการแสวงหาผลประโยชน์จากผู้บริโภค เมื่อผู้บริโภครู้จักคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร เขาก็จะสนใจรับรู้ข้อมูลข่าวสารและตรวจสอบข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นมากขึ้น ทำให้มีทักษะในการหาข้อมูลเพื่อให้ข้อมูลเหล่านั้นสามารถตอบข้อสงสัยของตนเองได้	แผนการเรียนรู้ กิจกรรมที่ 3 1. ใบความรู้ “ความหมาย ความสำคัญ และทักษะการรู้สารสนเทศ” 2. ใบงานที่ 1 กิจกรรมกลุ่ม “บอกเล่าประสบการณ์ “สื่อร้ายให้โทษ” 3. ใบงานที่ 2 (ระบายสี) “ความหมาย ความสำคัญ และทักษะการรู้สารสนเทศ” 4. กรณีตัวอย่างที่ 1 “โกงตุ๊กตาเฟอร์บี้” ที่มา: http://thaipublica.org วันที่สืบค้น 14 มกราคม 2557 เวลา 22.00 น 5. กรณีตัวอย่างที่ 2 “การใช้สื่อออนไลน์ในทางที่ผิด ” ข่าวจากหนังสือพิมพ์ M2F ฉบับวันที่ 30 ตุลาคม 2556

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
กิจกรรมที่ 4 “สื่อดีมีประโยชน์”	1. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีและเห็นคุณค่าจากสื่อที่ดีที่สร้างสรรค์และเลือกบริโภคแต่สื่อที่ดี 2. เพื่อให้ผู้รับบริการเรียนรู้เท่าทันสื่อ 3. เพื่อให้ผู้รับบริการสามารถใช้ทักษะการรู้สารสนเทศในการคัดเลือกสื่อได้	กิจกรรมสื่อดีมีประโยชน์ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการรับรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ ◇ กิจกรรมสื่อดีมีประโยชน์ “YES or NO” ◇ การอภิปราย และการนำเสนอหน้าชั้นเรียน	ปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารมากขึ้น สื่อเข้ามามีบทบาทและอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนไทย ที่ใช้ชีวิตอยู่กับสื่อ เช่น โทรศัพท์ วิทยุ อินเทอร์เน็ตมากกว่าอยู่โรงเรียน ซึ่งสื่อเหล่านี้มีผลต่อความคิด พฤติกรรม และค่านิยม ของเด็กและเยาวชน ซึ่งสื่อสามารถที่จะชักนำสังคมได้ อยู่ที่ว่าดี หรือ ไม่ดี ซึ่งสื่อที่ดี สามารถสร้างแรงบันดาลใจเล็กๆ ให้เกิดขึ้นได้ หรือเปลี่ยนแนวคิดที่ไม่ดีให้ดีขึ้นได้ การที่จะปลูกฝังเจตคติที่ดี ในการเป็นผู้บริโภคข่าวสาร ด้านดีมีประโยชน์ นั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรส่งเสริมให้เด็กได้เห็นคุณค่าจากสื่อที่ดี เพื่อเป็นแบบอย่างและแนวทางให้ปฏิบัติในอนาคต	แผนการเรียนรู้ กิจกรรมที่ 4 1. ภาพจากสื่อสิ่งพิมพ์ จำนวน 10-20 รูป 2. กระดาษโปสเตอร์แผ่นใหญ่ 3 แผ่น 3. เทปกาว 2 หน้า 4. ดินสอระบายสี 3 ชุด 5. ใบความรู้ “ข้อควรพิจารณาในการเลือกสื่อ” 6. ใบงานที่ 1 (รายบุคคล) ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่อง “ข้อควรพิจารณาในการเลือกสื่อ” 7. ใบงานที่ 2 (รายกลุ่ม) การใช้ทักษะการรู้สารสนเทศคัดแยกสื่อสารสนเทศที่น่าเสนอในแง่ดีออกจากสื่อสารสนเทศแง่ร้าย

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
กิจกรรมที่ 5 “สู่การเป็นผู้มีทักษะการรู้สารสนเทศ”	1. เพื่อให้ผู้รับบริการบอกคุณสมบัติของผู้รู้สารสนเทศได้ 2. เพื่อให้ผู้รับบริการสำรวจตนเองว่ามีคุณสมบัติอะไรที่ตรงกับตนเองบ้าง และต้องพัฒนาคุณสมบัติใดในอนาคต เพื่อให้ เป็นผู้ที่มีคุณสมบัติของผู้รู้สารสนเทศได้อย่างสมบูรณ์	กิจกรรมสู่การเป็นผู้มีทักษะการรู้สารสนเทศเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการเรียนรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ ◇ กิจกรรมตุ๊กตานี้มีคำตอบ ◇ การอภิปราย	การที่บุคคลจะเป็นผู้ที่มีทักษะการรู้สารสนเทศนั้นจะต้องมีคุณลักษณะที่สำคัญและ ได้รับการฝึกฝนให้เป็นผู้ที่มี คุณสมบัติดังกล่าวจึงจะสามารถนำ ทักษะต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ	แผนการเรียนรู้ กิจกรรมที่ 5 1. กรณีศึกษาผู้ที่ประสบความสำเร็จจากการใช้สื่อสารสนเทศ “ร้านค้าออนไลน์ไอเดียใหม่ๆของเอสเอ็มอี” 2. ตุ๊กตา 3. ใบความรู้ “คุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ” 4. ใบงานที่ 1 ตอบคำถาม”คุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
กิจกรรมที่ 6 “เรียนรู้ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ตอนที่ 1)”	1. เพื่อให้ผู้รับบริการทราบทักษะ การรู้สารสนเทศด้านที่ 1 และด้าน ที่ 2 ร่วมกับการใช้วงจรการเรียนรู้ สารสนเทศในการคิดและแก้ปัญหา 2. เพื่อฝึกให้ผู้รับบริการรู้จักคิดและ ใช้ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 1 และด้านที่ 2 ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ	กิจกรรมเรียนรู้ทักษะการ สารสนเทศ (ตอนที่ 1) เป็นกิจกรรม การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการรับรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ ◇ กิจกรรม “สวทหล่อฉลาดคิด” (ตอนที่ 1)” ◇ การอภิปราย	ทักษะการรู้สารสนเทศ เป็น ทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิต และ เป็นทักษะพื้นฐานของการเรียนรู้ ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ การ มีทักษะการรู้สารสนเทศ จึง เป็นเสมือนผู้มีปัญญา มี ความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหาเฉพาะ หน้าได้ ดังนั้นการ ส่งเสริมให้ผู้เรียน มีทักษะการรู้ สารสนเทศตามมาตรฐาน จึงเป็น สิ่งสำคัญ	แผนการเรียนรู้ กิจกรรมที่ 6 “สวทหล่อฉลาดคิด” 1. คอมพิวเตอร์ 3-4 เครื่อง 2. กรณิดัวอย่าง 3 กรณิ กรณิที่ 1 “อันตรายบักอ้าย” กรณิที่ 2 “อันตรายดัดฟัน เฟชั่น” กรณิที่ 3 “อันตรายขาวสวยใส กลูต้าไฮโอน” 3. ใบความรู้ “ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ทักษะด้านที่ 1 และ ทักษะด้าน ที่ 2)” 4. ใบงาน “ฝึกใช้ทักษะการรู้ สารสนเทศ”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
กิจกรรมที่ 7 “เรียนรู้ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ตอนที่ 2)”	1.เพื่อให้ผู้รับบริการทราบทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4 ความสามารถในการประเมินและการใช้สารสนเทศ 2.เพื่อฝึกให้ผู้รับบริการรู้จักคิดและใช้ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	กิจกรรมเรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 2) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการรับรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ ◇ กิจกรรม “เรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 2)” ◇ การอภิปราย	ทักษะการรู้สารสนเทศ เป็นทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นทักษะ พื้นฐานของการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ การ มีทักษะการรู้สารสนเทศ จึงเป็นเสมือนผู้มีปัญญา โดยเฉพาะความสามารถด้านการประเมินและการใช้สารสนเทศ จะทำให้เด็กสามารถคิดวิเคราะห์ ประเมินคุณค่าและโทษของสารสนเทศที่ได้รับ และสามารถนำไปใช้ในการเรียนและการทำงานต่อไปในอนาคตได้ถูกต้องตามจริยธรรมต่อไป	แผนการเรียนรู้ กิจกรรมที่ 7 1.คอมพิวเตอร์ 2.เครื่องฉายสไลด์ จอฉายสไลด์ 3.กรณีตัวอย่าง “ลูกทุเรียนเทศ” 4.ใบความรู้ “ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4” 5.ใบความรู้ “สรุปทักษะการรู้สารสนเทศ” 6.ใบงาน

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
กิจกรรมที่ 8 “ข้อควรคำนึงในการใช้สารสนเทศ”	1. เพื่อให้ผู้รับบริการเข้าใจ จริยธรรม ในการใช้เทคโนโลยี สื่อสารสนเทศและข่าวสารใน ปัจจุบัน	กิจกรรมข้อควรคำนึงในการใช้ สารสนเทศ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการเรียนรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ ◇ กิจกรรม “ข้อควรคำนึงในการใช้ สารสนเทศ” ◇ การอภิปราย	ผลกระทบของเทคโนโลยี สารสนเทศมีทั้งทางบวกและทาง ลบ เนื่องจาก เทคโนโลยี สารสนเทศเป็นเทคโนโลยีที่มีการ ขยายตัวอย่างรวดเร็ว ความสามารถ ในการใช้งาน มากขึ้น ผลของการ พัฒนา ทำให้มีการประยุกต์ใช้งาน กันอย่างกว้างขวาง ในบางครั้งอาจ มีการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เป็น การ กระทำที่ผิดกฎหมาย โดยที่ยังไม่ รู้ตัว จึงมีความจำเป็น ที่จะต้องมี ความรู้ในด้านจริยธรรมดังกล่าว เพื่อมิให้ตกเป็นผู้กระทำความผิด โดยไม่รู้ตัว	แผนการเรียนรู้ กิจกรรมที่ 8 1. คอมพิวเตอร์ 2. จอฉายภาพ และเครื่องฉายภาพ 3. สไลด์ power point กรณีศึกษา 2 กรณี เกี่ยวกับข่าวการกระทำผิด โดยการละเมิดลิขสิทธิ์ 4. ใบความรู้ “จริยธรรมที่ดีในการใช้ สารสนเทศ” 5. ใบงาน “จริยธรรมที่ดีในการใช้ สารสนเทศ”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
กิจกรรมที่ 9 “ปัจฉิมนิเทศ”	1.เพื่อประเมินการจัดกิจกรรม 2.เพื่อประเมินเจตคติของนักเรียน ต่อทักษะการรู้สารสนเทศ	กิจกรรมปัจฉิมนิเทศ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการเรียนรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ ◇ กิจกรรม“ปัจฉิมนิเทศ” ◇ การอภิปราย	การจัดกิจกรรมต่างๆ เมื่อเสร็จ สิ้นกิจกรรมควรมีการสรุปและ ประเมินผลการจัดกิจกรรม เพื่อให้ ทราบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ ความเข้าใจมากน้อยเพียงใดและผู้ ร่วมกิจกรรมจะสามารถนำความรู้ที่ ได้รับมาใช้ประโยชน์ได้หรือไม่ อีกทั้งผู้จัดกิจกรรมจะได้พัฒนา กิจกรรมให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น	แผนการเรียนรู้ กิจกรรมที่ 9 ประเมินตนเองภายหลังได้รับการ พัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ 1.แบบสอบถามทักษะการรู้ สารสนเทศ 2. ซีดีเพลง

ครั้งที่ 1

ชื่อกิจกรรม	ปฐมนิเทศ
ประเภทกิจกรรม	ปรับและละลายพฤติกรรม
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้นักเรียนทราบจุดประสงค์ ระเบียบวิธีการ ระยะเวลาของการเข้าร่วมกิจกรรมและแนวทางการรู้สารสนเทศ 2. เพื่อสร้างสัมพันธภาพและสร้างบรรยากาศที่ดีระหว่างผู้วิจัยและผู้บริการ ได้คุ้นเคยและสนิทสนมกันและกัน
แนวคิด	<p>การปฐมนิเทศเป็นหัวใจของการจัดกิจกรรม เพราะจะทำให้ผู้รับบริการรู้สึกอบอุ่นมีความเป็นกันเองระหว่างผู้ให้บริการกับผู้รับบริการและผู้รับบริการกับผู้รับบริการในกลุ่มตลอดจนช่วยให้ทราบวัตถุประสงค์จนวนวิธีการของการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ นอกจากนี้การทำกิจกรรมร่วมกันยังทำให้เกิดความสนุกสนาน และก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อกัน</p>
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตารางเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรม 2. เทปเพลง 3. เครื่องเล่นเทป 4. ใบงาน
ขั้นนำ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการนั่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหากันจากนั้นผู้ให้บริการแนะนำตนเอง ให้ผู้รับบริการรู้จัก พร้อมแจ้งวัตถุประสงค์ในการทำกิจกรรม 2. ผู้ให้บริการแจกใบงานสำหรับกิจกรรม การปฐมนิเทศให้แก่ผู้รับบริการคนละหนึ่งชุด 3. ผู้ให้บริการ อธิบายให้ขั้นตอน และกติกาที่ใช้ในกิจกรรม “ฟังน้อยสื่อสาร” ให้แก่ผู้รับบริการรับทราบ
ขั้นกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการทั้งหมดไปอยู่กลางห้องโดย ยืนล้อมรอบเป็นวงกลมผู้ให้บริการ แจ้งให้ผู้รับบริการทราบเงื่อนไขดังนี้ คือ สมมุติให้ผู้รับบริการเป็นผึ้งและรังผึ้งโดยที่แต่

และท่านสามารถเลือกได้เองแล้วแต่เหตุการณ์ ผู้รับบริการ 1 ท่านสามารถเป็นฝั่ง 1 ตัว หรืออาจเป็น ฝั่ง 1 ฝั่งก็ได้

1.2 เมื่อผู้ให้บริการบอกให้ผู้รับบริการจับกลุ่มโดยมีฝั่ง 3 ตัวและฝั่ง 5 ฝั่ง หมายความว่าผู้รับบริการที่เป็นฝั่ง 5 คนจับมือกันเป็นวงกลมล้อมรอบผู้รับบริการอีก 3 คนที่เป็นฝั่งและอยู่ข้างในวงกลมถือว่าสามารถทำงานได้สำเร็จ ส่วนผู้รับบริการที่ไม่สามารถจับกลุ่มได้ดังกล่าวให้ออกไปยืนรอรอบนอกและรอผู้ให้บริการบอกเงื่อนไขการเข้ากลุ่มอีกครั้ง

เงื่อนไขการจับกลุ่ม

รอบที่ 1. ฝั่ง 1 ตัว ฝั่ง 2 ฝั่ง

รอบที่ 2. ฝั่ง 3 ตัว ฝั่ง 2 ฝั่ง

รอบที่ 3. ฝั่ง 4 ตัว ฝั่ง 8 ฝั่ง

รอบที่ 4. ฝั่ง 2 ฝั่ง ฝั่ง 5 ตัว (ผู้ให้บริการพยายามทำให้ผู้รับบริการฟังคำสั่งอย่าง สับสนเกิดข้อผิดพลาดในการจับกลุ่ม โดยอาจพูดเร็วหรือสลับเอาจำนวนฝั่งขึ้นก่อนจำนวนตัว ฝั่ง)

รอบที่ 5. ฝั่ง 6 ตัว ฝั่ง 4 ฝั่ง จะได้ผู้รับบริการ 3 กลุ่ม

1.3 แจกใบงานให้ผู้รับบริการเขียนรายละเอียดของตนเองในหัวข้อต่อไปนี้

- ชื่อ-นามสกุล
- ชื่อเล่น, ลักษณะเด่น
- ความสนใจสื่อสารสนเทศด้านต่างๆ เช่น หนังสือ ทีวี คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต

เป็นต้นและหลักในการตัดสินใจเชื่อถือของข้อมูลดังกล่าว

1.4 ให้ผู้รับบริการนั่งเป็นวงกลมและยืนขึ้นแนะนำตนเองตามหัวข้อในใบงานทีละคน ให้ทุกคนในกลุ่มทราบ จนครบทุกคนในกลุ่ม

2. ขั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1 ผู้ให้บริการสอบถามความคิดเห็นของผู้รับบริการว่ามีหลักคิดอะไรในการทำ กิจกรรม “ฝั่งน้อยสื่อสาร”

2.2 ผู้ให้บริการสอบถามผู้รับบริการว่าการสื่อสารที่ผิดพลาดมีผลเสียอย่างไร

3. ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 ให้ผู้รับบริการช่วยกันคิดว่าได้ประโยชน์อะไรจากกิจกรรมในวันนี้และคิดว่าควรมี หลักการคิดในการเลือกรับข้อมูล ข่าวสาร อย่างไรบ้าง

4. ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

4.1 ให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมและสรุปแนวทางการเลือกรับบริโภคลืออย่างไรบ้าง

4.2 ผู้ให้บริการแจกตารางวันและเวลาการจัดกิจกรรมพร้อมทั้งสอบถามความคิดเห็นของผู้รับบริการต่อตารางการทำกิจกรรมในครั้งต่อไป

ขั้นสรุป

ผู้ให้บริการสรุปประโยชน์ในภาพรวมของกิจกรรมสรุปแนวคิดที่ได้จากผู้รับบริการแต่ละกลุ่มให้ชัดเจนและให้ผู้รับบริการทุกคนบรรลุตามวัตถุประสงค์ จากนั้นนัดหมายการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตจากความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมของผู้รับบริการ
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นของผู้รับบริการ



ใบงาน
กิจกรรมที่ 1 ยินดีที่ได้รู้จัก

ตอนที่ 1**ข้อมูลส่วนตัว**

ชื่อ (ค.ญ., ค.ช.) _____ นามสกุล _____

ชื่อเล่น _____ อายุ _____ ปี

ข้อมูลเกี่ยวกับความสนใจในการรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อสารสนเทศ

ให้นักเรียนเขียนเกี่ยวกับการช่องทางการใช้สื่อในการรับข้อมูลข่าวสารในปัจจุบันที่ตนเอง
ใช้บ่อยที่สุดมา 3 อันดับ พร้อมเหตุผลที่เลือกใช้ เช่น หนังสือ ทีวี คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต

อันดับที่ 1 _____

เพราะเหตุใด _____

อันดับที่ 2 _____

เพราะเหตุใด _____

อันดับที่ 3 _____

เพราะเหตุใด _____

ตอนที่ 2

ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น และบันทึกในคำถามดังต่อไปนี้

- นักเรียนคิดว่าการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศจะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนหรือไม่ เพราะเหตุใด

ครั้งที่ 2

ชื่อกิจกรรม	รู้ทันโลกสื่อสาร
ประเภทกิจกรรม	พัฒนาการรับรู้เกี่ยวกับช่องทางการสื่อสารในปัจจุบัน
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	เพื่อให้นักเรียนเข้าใจ ประเภทของช่องทาง สื่อต่างๆ
แนวคิด	การสื่อสารนั้นเป็นปัจจัยสำคัญของการดำเนินชีวิตของมนุษย์ซึ่งการสื่อสารจะประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพได้ต้องมีกระบวนการสื่อสารที่สมบูรณ์ซึ่งกระบวนการสื่อสารประกอบไปด้วย ผู้ส่งสาร (Source) สื่อ (Media) สาร (Message) ผู้รับสาร (Receive) ซึ่งในองค์ประกอบดังกล่าวนี้ สื่อ หรือช่องทาง นับว่าเป็นปัจจัยสำคัญในกระบวนการสื่อสาร เพื่อหาข้อมูลมาสนับสนุนทัศนคติ หรือความคิดและความเข้าใจที่มีอยู่เดิมแล้ว ยังเป็นการแสวงหาเพื่อนำไปใช้ ประโยชน์อย่างอื่น เช่น เพื่อให้มีความรู้ ใช้เป็นแนวทางตัดสินใจแก้ปัญหา รวมทั้งเพื่อตอบสนองความสนใจส่วนบุคคลและเพื่อความบันเทิงเริงใจ
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. บัตรรูปภาพสื่อสารสนเทศ 3 ชุด 2. เอกสารใบความรู้ 3. ใบงาน 4. กระดาษโปสเตอร์ 3 แผ่น ดินสอสี 3 ชุด 5. กระดาษขาว 2 หน้า
ขั้นนำ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ให้บริการพูดคุยสอบถามเกี่ยวกับความสนใจของผู้รับบริการเกี่ยวกับเรื่องสื่อ และข่าวสารที่น่าสนใจในปัจจุบัน 2. ผู้ให้บริการแบ่งกลุ่มผู้รับบริการออกเป็น 3 กลุ่มๆละ 10 คน โดยไครนับ 1 อยู่กลุ่ม 1 ไครนับ 2 อยู่กลุ่ม 2 และไครนับ 3 อยู่กลุ่ม 3 3. ผู้ให้บริการแจกบัตรรูปภาพสื่อสารสนเทศชนิดต่างๆให้ผู้รับบริการกลุ่มละ 1 ชุด 4. ให้ผู้รับบริการช่วยกันหาความหมายและเชื่อมโยงความเกี่ยวข้องของบัตรรูปภาพ แล้วจับกลุ่มบัตรรูปภาพตามประเภทของบัตรรูปภาพว่า สามารถแบ่งเป็นประเภทใหญ่ๆได้กี่ประเภท

ขั้นกิจกรรม

1. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.1 ให้ผู้รับบริการช่วยกันพิจารณาชุดบัตรรูปภาพสื่อชนิดต่างๆ และอภิปรายร่วมกันว่ามีความหมายอย่างไรและสามารถจัดเป็นกลุ่มได้กี่ประเภทให้ผู้รับบริการช่วยกันติดบัตรรูปภาพที่ได้และแยกออกตามประเภทแล้วลงบนแผ่นกระดาษโปสเตอร์ในลักษณะแผนภูมิต้นไม้ เขียนบรรยายประเภทแล้วตกแต่งชิ้นงาน ให้สวยงามด้วยการวาดรูประบายสีด้วยดินสอสี

1.2 ผู้ให้บริการแจกใบงานและให้ผู้รับบริการตอบคำถามภายใน 15 นาที

1.3 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการส่งตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาสรุปหน้าชั้น โดยกลุ่มไหนทำเสร็จก่อน และมีความถูกต้องมากที่สุดถือเป็นผู้ชนะ

2. ขั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้

ผู้ให้บริการและผู้รับบริการร่วมกันอภิปรายในประเด็นสำคัญต่อไปนี้

2.1 ประเภทของสื่อที่ใช้ในปัจจุบัน แบ่งได้กี่ประเภท ประกอบด้วยอะไรบ้าง

2.2 ให้ผู้รับบริการอภิปรายถึงความหมาย ข้อดี ข้อจำกัดและความแตกต่างของสื่อประเภทต่างๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อมวลชน เป็นต้น

3. ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 ผู้ให้บริการและผู้รับบริการร่วมกันอภิปรายในประเด็นที่สำคัญ เช่น ความหมายของสื่อต่างๆ ข้อดี และข้อจำกัดของสื่อแต่ละประเภท

3.2 ผู้ให้บริการแจกใบความรู้เรื่อง “รู้ทันโลกสื่อสาร : สื่อสิ่งพิมพ์”

“รู้ทันโลกสื่อสาร : สื่ออินเทอร์เน็ต”

“รู้ทันโลกสื่อสาร : สื่อมวลชน”

ให้ผู้รับบริการศึกษาด้วยตนเอง

3.3 ผู้ให้บริการแนะนำให้ผู้รับบริการให้เห็นความสำคัญของการเลือกใช้สื่อแต่ละประเภท

4. ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

4.1 ให้ผู้รับบริการส่งตัวแทนออกมาพูดสรุปสาระสำคัญที่ได้หน้าห้องเรียน

4.2 ให้ผู้รับบริการช่วยกันตอบคำถามในใบงานให้สมบูรณ์

ขั้นสรุป

ผู้ให้บริการสรุปพร้อมกับนักเรียนในประเด็นสำคัญ ความหมายและประเภทของสื่อ

ประเมินผล

1. ประเมินจากการเข้าร่วมกิจกรรม
2. ประเมินจากใบงาน

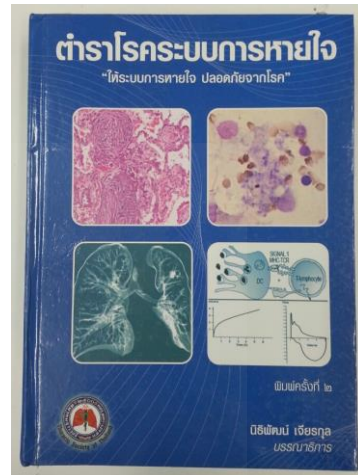


บัตรรูปภาพสื่อสารสนเทศ



หนังสือ

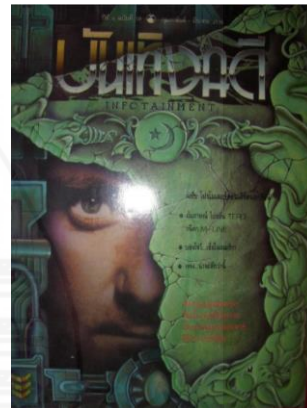
ตำรา



แบบเรียน



หนังสือบันเทิงคดี



ที่มา: 123ne.blogspot.com

หนังสือพิมพ์



ที่มา: Engsupaluck.blogspot.com

หน้าเว็บไซต์ (Website)

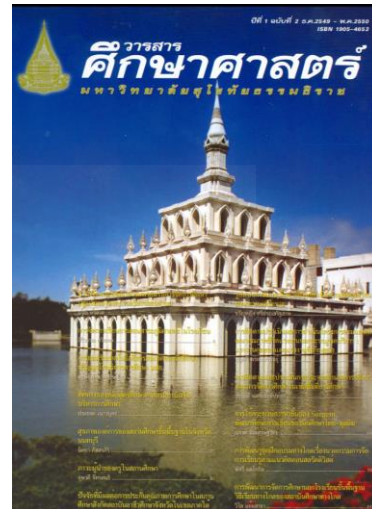


สื่อมวลชน



ที่มา:mediatalkblog.word.com

วารสาร



จุดสาร



โบว์ชาร์



ที่มา:acer4u.in.th

อินเทอร์เน็ต



สิ่งพิมพ์มีค่า



ที่มา:http://datsakron.blogspot.com

สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์



สื่อสิ่งพิมพ์



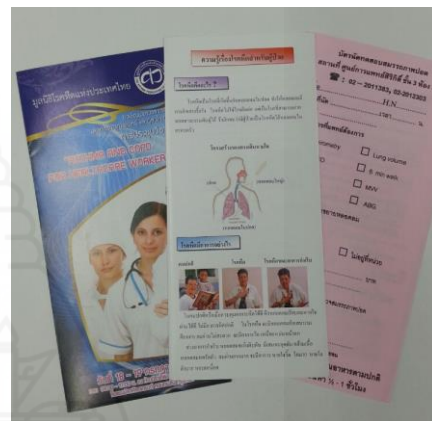
ที่มา: update66.com

สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์



ที่มา: ads - postfree.com

แผ่นพับ



โลกเสมือนจริง(Virtual)



Cyberspace

ที่มา: Eastersdesigns.wordpress.com



ที่มา: mediaartsdesign.org

<p>นิตยสาร</p>  <p>ที่มา: translation.igetweb.com</p>	<p>www. Yahoo</p> 
<p>YouTube</p> 	<p>LINE</p> 
<p>WhatsApp</p> 	<p>Instagram</p> 
<p>Facebook</p> 	<p>www.Google</p> 

ใบงาน
กิจกรรมที่ 2 “รู้ทันโลกสื่อสาร”

ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายและบันทึกในใบงาน ตามประเด็นต่อไปนี้

1. สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึงอะไร ประกอบด้วยอะไรบ้าง มีประโยชน์อย่างไร จงยกตัวอย่างประกอบ

2. สื่ออินเทอร์เน็ตหมายถึงอะไร ประกอบด้วยอะไรบ้าง มีข้อดีและข้อจำกัดอย่างไร จงยกตัวอย่าง

3. สื่อมวลชนหมายถึงอะไร มีข้อดีและข้อเสียอย่างไร

ใบความรู้ที่ 1
“รู้ทันโลกสื่อสาร”
ประเภทของสื่อ : สื่อสิ่งพิมพ์

ความหมาย

หมายถึง ข้อเขียนที่อยู่ในรูปของข่าว สารคดี ข้อคิดเห็น หลักวิชาการ คำอธิบายรายละเอียด โดยผู้เขียนมีวัตถุประสงค์ที่จะให้เกิดประโยชน์ทางความรู้ความบันเทิงของผู้อ่านเป็นสำคัญ แล้วถ่ายทอดข้อเขียนนั้นด้วยการพิมพ์ลงบนกระดาษหรือฟิล์มหรือวัสดุพื้นเรียบอื่นๆ เพื่อให้สามารถแพร่กระจายไปถึงผู้อ่านได้เป็นจำนวนมาก

ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์

1. หนังสือสารคดี ตำรา แบบเรียน เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่แสดงเนื้อหาวิชาการในศาสตร์ความรู้ต่างๆ เพื่อสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ ความหมายด้วยความรู้ที่เป็นจริง จึงเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นความรู้อย่างถูกต้อง
2. หนังสือบันเทิงคดี เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยใช้เรื่องราวสมมติ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน มักมีขนาดเล็ก เรียกว่า หนังสือฉบับกระเป๋า หรือ Pocket Book ได้
3. หนังสือพิมพ์ (Newspapers) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้น โดยนำเสนอเรื่องราว ข่าวสาร ภาพ และความคิดเห็น ในลักษณะของแผ่นพิมพ์แผ่นใหญ่ ที่ใช้วิธีการพับรวมกัน ซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดนี้ได้พิมพ์ออกเผยแพร่ทั้งลักษณะ หนังสือพิมพ์รายวัน รายสัปดาห์ และรายเดือน
4. วารสาร นิตยสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอสาระ ข่าว ความบันเทิงที่มีรูปแบบการนำเสนอ ที่โดดเด่น สะดุดตา และสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ทั้งนี้การผลิตนั้นมีการกำหนดระยะเวลาออกเผยแพร่ที่แน่นอน ทั้งลักษณะวารสาร นิตยสารรายปักษ์ (15 วัน) และรายเดือน
5. จุลสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นแบบไม่มุ่งหวังผลกำไร เป็นแบบให้เปล่าโดยให้ผู้อ่านได้ศึกษาหาความรู้ มีกำหนดการออกเผยแพร่เป็นครั้งๆ หรือลำดับต่างๆ ในวาระพิเศษ
6. โบว์ชัวร์ (Brochure) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นสมุดเล่มเล็กๆ เย็บติดกันเป็นเล่มจำนวน 8 หน้า เป็นอย่างน้อย มีปกหน้าและปกหลัง ซึ่งในการแสดงเนื้อหาจะเกี่ยวกับโฆษณาสินค้า

7. ใบปลิว (Leaflet. Handbill) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ใบเดียว ที่เน้นการประกาศหรือโฆษณา มักมีขนาด A4 เพื่อ่ายในการแจกจ่าย ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาเป็นข้อความที่ผู้อ่านอ่านแล้วเข้าใจง่าย
8. แผ่นพับ (Folder) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตโดยเน้นการนำเสนอเนื้อหา ซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอเป็นเนื้อหา ที่สรุปใจความสำคัญ ลักษณะมีการพับเป็นรูปเล่มต่างๆ ส่วนมากจะพิมพ์ด้วยกระดาษค่อนข้างดี เป็นกระดาษแผ่นเดียวแต่พับเป็นเล่มยาว มีขนาดรูปแบบไม่ตายตัว กะทัดรัด สะดุดตา น่าอ่าน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อบอกข่าว ชักจูงใจ แนะนำและใช้เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์
9. ใบปิด (Poster) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา โดยใช้ปิดตามสถานที่ต่างๆ มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษ ซึ่งเน้นการนำเสนออย่างโดดเด่น ดึงดูดความสนใจ
10. สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในการห่อหุ้มผลิตภัณฑ์ การค้าต่างๆ แยกเป็นสิ่งพิมพ์หลัก ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่ใช้ปิดรอบขวด หรือ ครอบป้องกันผลิตภัณฑ์การค้า สิ่งพิมพ์รอง ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่เป็นกล่องบรรจุ หรือฉลาก
11. สิ่งพิมพ์มีค่า เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นการนำไปใช้เป็นหลักฐานสำคัญต่างๆ ซึ่งกำหนดตามกฎหมาย เช่น หมายศาล บัตรเครดิต เช็กระบุการ ตัวแลกเงิน หนังสือเดินทาง โฉนด เป็นต้น
12. สิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีการผลิตขึ้นตามลักษณะพิเศษแล้วแต่การใช้งาน ได้แก่ นามบัตร บัตรอวยพร ปฏิทิน บัตรเชิญ ใบส่งของ ใบเสร็จรับเงิน สิ่งพิมพ์บนแก้ว สิ่งพิมพ์บนผ้า เป็นต้น
13. สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้งานในคอมพิวเตอร์ หรือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้แก่ Document Formats, E-book for Palm/PDA เป็นต้น
14. โปสเตอร์ เป็นประกาศโฆษณา จัดตั้งตามที่สาธารณะ มีลักษณะเด่นสะดุดตาใช้ระยะเวลาเพียงเล็กน้อยในการอ่านก็เข้าใจเรื่องราวหรือข่าวสารที่ต้องการสื่อสารทันที

ข้อดีของสื่อสิ่งพิมพ์	ข้อจำกัดของสื่อสิ่งพิมพ์
<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นสื่อที่หาได้ง่าย จึงเป็นแหล่งข้อมูลที่ใช้เกี่ยวกับการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี 2. สามารถนำมาใช้เป็นแหล่งความรู้เพิ่มเติม เช่น หนังสืออ่านประกอบ เอกสารอ้างอิง 3. ใช้เป็นอุปกรณ์ส่งเสริมการเรียนการสอน หรือ สนับสนุนการเรียนการสอน 4. ใช้เป็นวัสดุรวมกับการเรียนการสอน เช่น ใช้ทำป้าย 5. สามารถศึกษาด้วยตนเอง ตามระดับความสามารถและความสนใจ 6. ได้รับประสบการณ์ตรง สร้างประสบการณ์ พื้นฐานการศึกษา ทำให้เข้าใจเนื้อหาของ สิ่งต่างๆ ได้อย่างกว้างขวางและเป็นแนวทาง ให้เข้าใจสิ่งอื่นๆ ดียิ่งขึ้น 7. ฝึกในเรื่องการค้นคว้าและทักษะทางภาษา สนับสนุนเพิ่มพูนความสามารถ ทำให้มีแนวทางในการคิดและการแก้ปัญหาที่ดี 8. สร้างประสบการณ์ร่วมให้กับผู้เรียน ปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ถ้าจะให้ได้สิ่งพิมพ์คุณภาพดี จำเป็นต้องใช้ต้นทุนในการผลิตสูง 2. บางครั้งต้องพิมพ์ใหม่เพื่อปรับปรุงข้อมูลที่ล้าสมัย 3. ไม่สามารถเข้าถึงผู้อ่านที่อ่านหนังสือ ไม่ออก หรือมีปัญหาทางสายตา 4. ผู้อ่านจะเลือกอ่านเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนเอง 5. การเผยแพร่อยู่ในวงจำกัดเฉพาะกลุ่ม

ใบความรู้ที่ 2
“รู้ทันโลกสื่อสาร”
ประเภทของสื่อ : สื่ออินเทอร์เน็ต



ความหมาย

อินเทอร์เน็ต (Internet) ย่อมาจากคำว่า International network หรือ Interconnection network หมายถึง เครือข่ายของคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าด้วยกัน โดยอาศัยเครือข่ายโทรคมนาคมเป็นตัวเชื่อมโยงด้วย TCP / IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol) เดียวกันเป็นข้อกำหนด เพื่อให้เกิดการสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกัน

อินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นตัวแทนที่ดีที่สุดเมื่อพูดถึงสื่อใหม่ มีคำเรียกต่างๆ เช่น ไซเบอร์สเปซ (Cyber Space) โลกเสมือนจริง (Virtual) สังคมเครือข่าย (Network Society) และทางด่วนข้อมูลข่าวสาร (Information Superhighway) เหล่านี้มีความเกี่ยวข้องกับสื่อใหม่ทั้งสิ้น

อินเทอร์เน็ตประกอบขึ้นจากเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเชื่อมโยงคนและข้อมูลข่าวสารผ่านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลและทำให้เกิดการสื่อสารระหว่างบุคคลขึ้นได้เมื่อคอมพิวเตอร์เชื่อมโยงกับคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายการสื่อสารความเร็วสูง การเชื่อมโยงเนื้อหาข้อมูลข่าวสารการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารก็จะสามารถเกิดขึ้นผ่านสื่อประเภทนี้ การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตสามารถเชื่อมโยงการสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารระหว่างกลุ่ม สิ่งตีพิมพ์ในระดับโลกและข้อมูลข่าวสารอื่นๆ ผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ห้องแชทrooms จดหมายข่าว และเว็บไซต์

อินเทอร์เน็ตมีข้อได้เปรียบที่เด่นกว่าการสื่อสารแบบอื่น 5 ประการ คือ

1. ทำให้การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลกับบุคคลสะดวกสบายคล่องตัวขึ้นและเป็นการประหยัดเวลามากขึ้น
2. เป็นแหล่งความรู้อันยิ่งใหญ่ เนื่องจากมีข้อมูลข่าวสารผลงานวิจัยและโปรแกรมที่เป็นประโยชน์ต่างๆ มากมายหมุนเวียนอยู่ในเครือข่ายทำให้ผู้อ่านสามารถอ่านและศึกษาได้จากทั่วโลก

3. เป็นช่องทางกระจายความรู้จากแหล่งหนึ่งไปอีกแหล่งหนึ่ง ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนภายในเวลาอันรวดเร็ว
4. ในการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลกับบุคคล ในระบบจะมีการตรวจสอบการส่งข้อมูล ซึ่งถ้าหากส่งไม่ถึงผู้รับจะมีข้อความแจ้งเตือนผู้ส่งให้ทราบ
5. ช่วยลดค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับเอกสารอาจกล่าวได้ว่าสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงมีคุณภาพ มีการศึกษามีสถานภาพทางเศรษฐกิจดี มีกำลังซื้อและยังเหมาะกับกลุ่มนิสิตนักศึกษาอีกด้วย สื่ออินเทอร์เน็ตนี้มีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดีของสื่ออินเทอร์เน็ต	ข้อจำกัดของสื่ออินเทอร์เน็ต
<ol style="list-style-type: none"> 1. สามารถเผยแพร่ถึงคนจำนวนมากทั่ว โลก ใช้การ สื่อสารแบบตัวต่อตัวและแบบ Machine interactivity communication ทำให้ผู้ใช้นิยมใช้สื่อประเภทนี้มากขึ้น 2. อินเทอร์เน็ตให้ข้อมูลที่เป็นจริงมากกว่า และมีคุณภาพมากกว่าสื่อทั่วไปทั้งรูปแบบสี เสียง และเคลื่อนไหวได้ด้วย 3. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญใน ขั้นตอนการใช้สื่อมากกว่าสื่อทั่วไป โดยผู้ใช้เป็น ผู้เลือกที่จะดู เว็บไซต์ ที่ตนสนใจได้นานและละเอียดเท่าที่ต้องการ โดยไม่จำกัดเวลา 4. อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีราคาถูกกว่าสื่อ ทั่วไป เปรียบเทียบกับค่าใช้จ่ายที่ถูกกว่า ในแง่ของเนื้อหาในการเผยแพร่ผ่านสื่ออื่นๆ จะมีราคาแพง ในขณะที่การจัดทำ เว็บไซต์ และข้อมูลให้ทันสมัยนั้นไม่แพงมากนัก 5. อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่เข้าถึง กลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงได้ดี 	<ol style="list-style-type: none"> 1. จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยังอยู่ในหมู่ จำกัด เฉพาะกลุ่มผู้ใช้คอมพิวเตอร์ และมีอุปกรณ์ ต่อพวง เช่น โมเด็ม และต้องเป็นสมาชิก อินเทอร์เน็ต จึงจะสามารถเข้าไปดูข้อมูล ต่างๆ ได้ 2. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอาจประสบปัญหา เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์เช่น ต้องมี ความรู้เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต หรือ บางครั้งต้องใช้เวลาในการดาวน์โหลด ข้อมูล

ใบความรู้ที่ 3 “รู้ทันโลกสื่อสาร” ประเภทของสื่อ: สื่อมวลชน

ความหมาย

การสื่อสารมวลชน เป็นการสื่อสารข้อมูลข่าวสารอย่างเดียวกันจากองค์กรหรือสถาบัน สื่อสารมวลชนไปยังคนจำนวนมากที่อยู่ในสถานที่ต่างกัน และมีคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ เช่น อายุ เพศ ระดับการศึกษา สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมที่แตกต่างกัน เป็นการส่งข่าวสารให้คนจำนวนมากที่มีความแตกต่างกันอยู่ในที่ต่างกันได้รวดเร็วและทั่วถึง จึงต้องใช้สื่อมวลชนที่มีประสิทธิภาพและสมรรถนะสูงในการเข้าถึงคนจำนวนมากโดยสื่อมวลชน อาทิ สื่อสิ่งพิมพ์ (Printed Media) และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media) เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือวิทยุกระจายเสียง วิทยุ โทรทัศน์ หรือภาพยนตร์

คุณลักษณะของการสื่อสารมวลชน

1. ผู้ส่งสารในกระบวนการสื่อสารมวลชนจะมีลักษณะที่ทำเป็นอาชีพ (Professional)
2. ข่าวสาร (Message) ของการสื่อสารมวลชนจะถูกเผยแพร่ออกไปด้วยวิธีการที่รวดเร็วและรวดเร็วต่อเนื่อง (Rapid and Continue) โดยผ่านกลไกของสื่อ ความรวดเร็ว (Rapid) คือความรวดเร็วที่สื่อมวลชนสามารถนำสารผ่านระยะทาง (Distance) และช่วงเวลา (Time) ไปยังผู้รับสารโดยทันทีทันใด เช่นกรณีสื่อไฟฟ้าอย่างวิทยุ โทรทัศน์ ส่วนความต่อเนื่อง (Continue) การสื่อสารมวลชนมักจะส่งหรือถ่ายทอดข่าวสารโดยใช้หลักของการกำหนดเวลา (Schedule) มากกว่าจะเป็นไปตามอำเภอใจ หรือตามสะดวก เช่น หนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสารรายอาทิตย์ รายปักษ์ หรือรายเดือน โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิทยุและโทรทัศน์ จะเห็นความชัดเจนกว่าสื่ออื่น

คุณลักษณะของสื่อมวลชนแต่ละประเภทต่างกัน เช่น สื่อวิทยุ โทรทัศน์ จะมีข้อดีกว่าสื่อ หนังสือพิมพ์ที่มีความรวดเร็วและความสวยงามดึงดูดใจมากกว่าแต่มีข้อจำกัดที่สารที่ส่งไปนั้นจะไม่คงทนถาวร (Permanant) และมีลักษณะผ่านเลยไป (Transitory) ส่วนสื่อสิ่งพิมพ์จะสามารถอ่านใหม่ได้ทำให้มีโอกาสดูซ้ำแล้วซ้ำอีกได้มากกว่า

3. ผู้รับสารของสื่อสารมวลชนมีจำนวนมากและมีลักษณะความหลากหลาย (Numerous and Diverse) หรือที่เรียกว่า (Mass Audience) ซึ่งมีความแตกต่างกันในเรื่องคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ (Heterogeneous) และไม่เป็นที่รู้จักของผู้ส่งสาร

ข้อดีของสื่อมวลชน	ข้อจำกัดของสื่อมวลชน
<p>1. เป็นแหล่งข่าวสารที่สามารถพิสูจน์และทดสอบได้ถึงแม้ว่าข่าวซึ่งถูกแพร่ออกมา อาจผิดพลาด หรือบิดเบือน จากความเป็นจริงแต่ก็สามารถย้อนรอยหาแหล่งข่าวได้</p> <p>2. สามารถมั่นใจว่าข่าวที่น่าเสนอทางสื่อมวลชนเป็นความจริงและหากสมาชิกในสังคมรู้ว่าใครเป็นแหล่งข่าวสารก็สามารถระบุอคติได้ หรือความพยายามที่จะควบคุมผู้อื่นของแหล่งข่าวนั้นได้ หรือสามารถระบุได้ว่ารายงานข่าวที่ออกมานั้น ถูกคัดทอนหรือถูกบิดเบือนอย่างไร</p> <p>3. สื่อโทรทัศน์จะเป็นสื่อที่คนต้องการมากที่สุด และเห็นว่าเป็นสื่อที่น่าเชื่อถือ มากที่สุด</p>	<p>1. กำหนดเวลาที่ข่าวได้รับการเผยแพร่ อาจเร็วหรือช้าเกินไปไม่ทันกับเหตุการณ์</p> <p>2. ความถูกต้องของข่าว บางครั้งถูกตีความหรือแปลความหมายผิดเพี้ยนไปจากเดิม ไม่ตรงกับเจตนาของผู้ให้ข่าว ผลที่ตามมาคือกลายเป็นข้อมูลข่าวสารที่ไม่ถูกต้อง ขาดตกบกพร่องไม่ตรงกับเรื่องเดิม</p>

ครั้งที่ 3

ชื่อกิจกรรม	“สื่อร้ายให้โทษ”
ประเภทกิจกรรม	พัฒนาการรับรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้สารสนเทศโดยการเรียนรู้จากประสบการณ์
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของสารสนเทศได้ 2. เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของทักษะการรู้สารสนเทศและการนำทักษะสารสนเทศไปใช้ในชีวิตประจำวัน
แนวคิด	<p>ยุคปัจจุบันเป็นยุคที่มีข้อมูลข่าวสารมากมายมหาศาลนักเรียนควรต้องรู้จักวิธีการรับรู้และจัดการกับข้อมูลข่าวสารนั้นให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองเพื่อมิให้ตกเป็นเครื่องมือของฝ่ายต่างๆที่มีความรู้เหนือกว่าแต่ใช้ความรู้นั้นในการแสวงหาผลประโยชน์จากผู้บริโภคเมื่อผู้บริโภครู้จักคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร เขาก็จะสนใจรับรู้ข้อมูลข่าวสารและตรวจสอบข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นมากขึ้น ทำให้มีทักษะในการหาข้อมูลเพื่อให้ข้อมูลเหล่านั้นสามารถตอบข้อสงสัยของตนเองได้</p>
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารใบความรู้ 2. ใบงาน 3. คอมพิวเตอร์
ขั้นนำ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ผู้รับบริการนั่งเป็นวงกลม 2. ผู้ให้บริการชี้แจงให้ผู้รับบริการทราบว่ากิจกรรมในครั้งนี้เราจะมาเรียนรู้ถึงโทษที่มาจากการรับสื่อสารสนเทศในรูปแบบต่างๆ 3. ให้ผู้รับบริการทราบเหตุผลที่ต้องรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้สารสนเทศและการนำทักษะการรู้สารสนเทศไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ชั้นกิจกรรม

1. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.1 ผู้ให้บริการกล่าวนำเกี่ยวกับเรื่องปัญหาและการสื่อสารในยุคปัจจุบัน การใช้สื่อสารสนเทศที่ดีก่อให้เกิดประโยชน์ และโทษของการใช้สื่อสารสนเทศที่ผิดโดยเน้นการใช้สื่อสารสนเทศที่ผิดและก่อให้เกิดโทษตามมาและยกกรณีตัวอย่างให้นักเรียนฟัง

1.2 แบ่งกลุ่มผู้รับบริการออกเป็น 3 กลุ่มๆ เท่าๆ กัน โดยใครนับ 1 อยู่กลุ่ม 1 ใครนับ 2 อยู่กลุ่ม 2 และ ใครนับ 3 อยู่กลุ่ม 3

1.3 ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันทำใบงานที่ 1 กิจกรรมกลุ่ม “บอกเล่าประสบการณ์: สื่อร้ายให้โทษ โดยผู้รับบริการในกลุ่มช่วยกันเขียนโทษของสื่อสารสนเทศที่พบจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน จากสื่อสารสนเทศ ประเภทต่างๆ และ ช่วยกันคิดและสรุปลงในใบงานที่ 1 ตามประเภทของสื่อ ดังนี้

1. สื่อสิ่งพิมพ์ (ตัวอย่างที่ผู้รับบริการยกตัวอย่าง เช่น เรื่องใบปลิวชวนเชื่อให้กู้ยืมเงิน)

2. สื่ออินเทอร์เน็ต (ตัวอย่างที่ผู้รับบริการยกตัวอย่าง เช่น การใช้ความรุนแรงจากการเล่นเกม สื่อลามกอนาจาร

3. สื่อมวลชน (เช่น จากโทรทัศน์ วิทยุ)

1.4 ผู้ให้บริการให้ข้อคิด แก่ผู้รับบริการถึงวิธีในการพิจารณาสื่อสารสนเทศ หรือทักษะอะไร ในการใช้สื่อสารสนเทศ

1.5 แจกใบงานที่ 2 (รายบุคคล) ให้นักเรียนทำ

1.6 ผู้ให้บริการสรุปเพิ่มเติม

2. ชั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มร่วมกันทำกิจกรรมดังนี้

2.1.1 ให้ผู้รับบริการส่งตัวแทนนำเสนอความคิดของแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายโทษของของการใช้สื่อสารสนเทศประเภทต่างๆ (ตามใบงานกลุ่มที่ผู้รับบริการทำร่วมกัน) ให้เพื่อนๆ กลุ่มอื่นๆ ฟัง

2.1.2 ผู้ให้บริการให้ข้อเสนอแนะ ให้ผู้รับบริการเห็นความสำคัญของการรู้สารสนเทศว่ามีความหมาย ความสำคัญอย่างไร และเพราะอะไรถึงต้องมีความรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้สารสนเทศ โดยอภิปรายร่วมกัน

3. ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 ผู้ให้บริการและผู้รับบริการร่วมกันอภิปรายในประเด็นสำคัญ เช่น มีวิธีในการพิจารณาความน่าเชื่อถือของสื่ออย่างไร มีหลักวิเคราะห์สื่อสารสนเทศดังกล่าวอย่างไร (โดยนำ 4 ทักษะการรู้สารสนเทศมาใช้)

3.2 ผู้ให้บริการช่วยเพิ่มความหมาย ความสำคัญและทักษะการรู้สารสนเทศที่ผู้รับบริการยังบอกไม่ครบ และให้ผู้รับบริการอภิปรายร่วมกัน

3.3 ผู้ให้บริการแจกใบความรู้เรื่อง “ความหมาย ความสำคัญ และทักษะการรู้สารสนเทศ”

4. ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

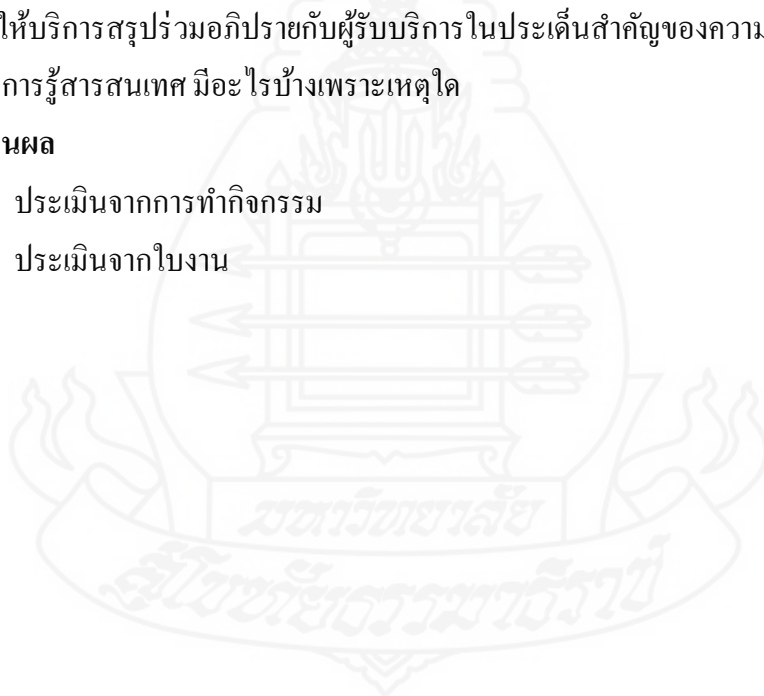
4.1 ให้ผู้รับบริการสรุปความรู้ที่ได้จากการร่วมกิจกรรมลงในใบงานกลุ่ม และใบงานรายบุคคลให้ครบ ตามหัวข้อที่กำหนด

ขั้นสรุป

ผู้ให้บริการสรุปร่วมอภิปรายกับผู้รับบริการในประเด็นสำคัญของความหมายความสำคัญ และทักษะการรู้สารสนเทศ มีอะไรบ้างเพราะเหตุใด

การประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม
2. ประเมินจากใบงาน



ใบงานที่ 1

กิจกรรมที่ 3 (กลุ่ม)

“บอกเล่าประสบการณ์: สื่อร้ายให้โทษ”

ให้นักเรียนยกตัวอย่างโทษของการใช้สื่อสารสนเทศประเภทต่างๆ ในทางที่ผิด ที่พบเห็น และเคยได้ยินมาในชีวิตประจำวัน มาพอสังเขป แนวทางที่นักเรียนใช้ในการตัดสินใจเลือกรับสื่อสารสนเทศ มีอะไรบ้าง

ประเภท	ตัวอย่าง	ผลเสีย/โทษ	วิธีการที่นักเรียนใช้ในการตัดสินใจเลือกรับสื่อสารสนเทศ
สื่อสิ่งพิมพ์
สื่ออินเทอร์เน็ต
สื่อมวลชน

ความหมาย ความสำคัญ และทักษะการรู้สารสนเทศ

1. สารสนเทศ หมายถึง _____

2. ความสำคัญของสารสนเทศ มีอะไรบ้าง _____

3. การรู้สารสนเทศ มีความหมายว่าอย่างไร _____

4. ทักษะการรู้สารสนเทศมีกี่ด้าน ด้านใดบ้าง จงยกตัวอย่างประกอบ

1. สารสนเทศ หมายถึง _____

2. ความสำคัญของสารสนเทศ มีอะไรบ้าง _____

3. การรู้สารสนเทศ มีความหมายว่าอย่างไร _____

4. ทักษะการรู้สารสนเทศมีกี่ด้าน ด้านใดบ้าง จงยกตัวอย่างประกอบ

ใบความรู้ กิจกรรมที่ 3

“ความหมาย ความสำคัญ และทักษะการรู้สารสนเทศ”

สารสนเทศ

หมายถึง ข้อมูล ข้อเท็จจริง เหตุการณ์ ความรู้ ประสบการณ์ ความคิด ที่อยู่ในรูปของตัวเลข อักษร ภาพ หรือเสียง ที่ผ่านการประมวลผล มีการถ่ายทอด และบันทึกไว้ในรูปแบบต่างๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้รับสารทราบ และนำสารสนเทศไปใช้ประโยชน์ต่อไป

ความสำคัญของสารสนเทศ

สารสนเทศมีความสำคัญ และเป็นเครื่องมือทางปัญญาที่ทำให้มนุษย์ดำรงชีวิตอยู่ได้ การที่มนุษย์จะดำรงชีวิตที่ดีในสังคมปัจจุบัน มนุษย์จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนตนเองให้เข้ากับสถานการณ์ โดยรู้จักแสวงหา และเลือกสรรสารสนเทศที่เหมาะสมทั้งต่อตนเอง และสังคม ช่วยลดความอยากรู้ คลายความสงสัย ช่วยแก้ปัญหา รวมทั้ง ช่วยวางแผน การตัดสินใจ เพิ่มพูนและพัฒนาความรู้ไม่ว่าจะในด้านการทำงาน หรือการศึกษา

การรู้สารสนเทศ

หมายถึง การรู้ถึงความจำเป็นของสารสนเทศ (ข้อมูลข่าวสาร) การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ การพัฒนาสารสนเทศ การวิเคราะห์และประเมินสารสนเทศ การจัดระบบประมวลสารสนเทศ การประยุกต์ใช้สารสนเทศเพื่อการตัดสินใจที่มีประสิทธิผลและสร้างสรรค์ การสรุปอ้างอิงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความเข้าใจและยอมรับในจริยธรรมของข้อมูลข่าวสาร การพัฒนาเจตคตินำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต

ทักษะการรู้สารสนเทศ ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ

1. ความสามารถส่วนบุคคลที่ตระหนักถึงความจำเป็นของสารสนเทศ
2. ความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศ
3. ความสามารถในการประเมิน
4. ความสามารถในการใช้สารสนเทศ

กรณี ตัวอย่างที่ 1 เรื่อง “ตุ๊กตาเฟอร์บี้”

กิจกรรมที่ 3

เพราะความน่ารัก แสบรู้ และพุดมากของเจ้าตุ๊กตาเฟอร์บี้ ทำให้เป็นที่ต้องการเป็นอย่างมากในท้องตลาด หรือสำหรับบุคคลที่เหงา ต้องการมีสัตว์เลี้ยงที่สามารถพูดคุยอยู่เป็นเพื่อนได้ แต่ไม่ต้องการยุ่งยากในเรื่องการเลี้ยงดู ส่งผลให้ทุกวันนี้ เจ้าตุ๊กตาเฟอร์บี้กลายเป็นสินค้ายอดฮิตทั้งในต่างประเทศและบ้านเรา

จนล่าสุด เกิดเหตุการณ์ที่มีผู้ร้องทุกข์เป็นจำนวนหลายร้อยคนเข้าแจ้งความว่า ได้มีการสั่งซื้อเฟอร์บี้ผ่านอินเทอร์เน็ตในราคาตัวละ 3,000-3,500 บาท ทั้งยังโอนเงินไปแล้ว แต่กลับไม่ได้รับสินค้า คิดเป็นมูลค่าความเสียหายรวมของเจ้าทุกข์ทั้งหมดกว่า 5 ล้านบาท ซึ่งเรื่องนี้ยังมีการพาดพิงถึงพระเอกหนังชื่อดังจากภาพยนตร์เรื่อง คุณนายโศ อาเล็ก นายธีรเดช เมธาวรายุทธ ว่าเป็นผู้นำเข้าเฟอร์บี้ และให้น้องพลอย เด็กสาววัย 16 ปี เป็นคนช่วยขายผ่านทางอินสตาแกรม ซึ่งนอกจากอาเล็กแล้ว ยังมีชื่อของนางเอกสาว ชมพู อารยา เอ ฮาร์เก็ต ร่วมอยู่ด้วย แต่ทั้งสองก็ได้ออกมายืนยันแล้วว่าไม่มีส่วนรู้เห็น พร้อมทั้งขอโทษผู้เสียหายด้วย ในกรณีที่มีชื่อของพวกตนเข้าไปเกี่ยวข้อง

ทางด้านน้องพลอยได้มีการให้สัมภาษณ์ว่าตัวเธอก็ถูกหลอกเช่นกัน เพราะมีการติดต่อผ่านทางหญิงสาวรายหนึ่ง ชื่อว่า นางสาวชนนิกานต์ ไตรศิลาสุนทร เพื่อเป็นตัวแทนในการขายเฟอร์บี้ โดยนางสาวชนนิกานต์บอกว่าตนเป็นนางแบบ และต้องการให้น้องพลอยช่วยขายเฟอร์บี้ที่พระเอก-อาเล็ก และนางเอก-ชมพู อารยา นำมา ซึ่งน้องพลอยเห็นว่าเป็นดาราดังที่ตนเองชื่นชอบและน่าไว้วางใจ จึงหลงเชื่อและช่วยประกาศขาย โดยมีการโอนเงินจากผู้สั่งจองเข้าบัญชีของนางสาวชนนิกานต์ ไตรศิลาสุนทร แต่เมื่อถึงกำหนดวันส่งของกลับไม่ได้ของที่สั่ง



ตุ๊กตาเฟอร์บี้ที่มาภาพ: <http://teen.mthai.comvariety54983.html>

อย่างไรก็ตาม จากการสัมภาษณ์ออกรายการเจาะข่าวเด่น มีการเปิดเผยข้อมูลของผู้เสียหาย 3 คน ได้แก่ คุณสุวรรณี สั่งซื้อเฟอร์บี้ 40 ตัว รวมค่าเสียหาย 112,000 บาท, น้องอิง สั่งซื้อเฟอร์บี้ 750 ตัว รวมค่าเสียหาย 1,900,000 บาท และคุณแพร สั่งซื้อเฟอร์บี้ 3 ตัว มูลค่า 9 พันกว่าบาท

โดยจากการสัมภาษณ์ ผู้เสียหายทั้ง 3 คนกล่าวเป็นเสียงเดียวกันว่า ไม่เชื่อคำพูดของน้องพลอย เพราะการค้าขายไม่น่าปล่อยให้มียอดสูงมากขนาดนี้ และถึงแม้ว่าน้องพลอยยังอายุน้อย แต่จากประสบการณ์การขายที่สูงมาก คาดว่าน้องพลอยน่าจะเป็นหนึ่งในขบวนการ และต้องมีผู้สมรู้ร่วมคิด เพราะก่อนหน้านี้ตำรวจจะจับได้ น้องพลอยก็โกหกไปเรื่อย

ทางนางสาวนันทวรรณ หวังสันติพร ผู้จัดการฝ่ายผลิตของเล่น บริษัท แมพ แอคทีฟ (ประเทศไทย) จำกัด ตัวแทนจำหน่ายตุ๊กตาเฟอร์บี้ลิขสิทธิ์แท้ในประเทศไทย ก็ได้ออกมากล่าวว่า ถ้ามีการนำมาตุ๊กตาเฟอร์บี้มาขาย เพียง 1-2 ตัว คงไม่เป็นไร แต่ถ้าลักลอบมาขายเป็นบริษัท เป็นกลุ่มบุคคล จำนวนมากนั้น จะต้องมีการดำเนินคดีกับกลุ่มคนเหล่านี้ เพราะบางรายมีบวกราคาขายสูงถึง 6 พันบาท ต่อตัว เฉพาะทีเดียว

ที่มา: <http://thaipublica.org> วันที่สืบค้น 14 มกราคม 2557 เวลา 22.00 น



กรณีตัวอย่าง ที่ 2 เรื่อง “การใช้สื่อออนไลน์ในทางที่ผิด”

กิจกรรมที่ 3



การค้าประเวณีเป็นเรื่องผิดกฎหมายในหลายประเทศ ซึ่งจีนก็เป็นประเทศหนึ่งที่จัดให้
กิจการค้ามนุษย์เป็นเรื่องผิดกฎหมายอย่างร้ายแรง

ทว่า ล่าสุดมีคลิปวิดีโอชวนอึ้งแพร่ไปทั่วโลกออนไลน์ โดยเป็นบรรยากาศของชั้นเรียน
เล็กๆ ของหญิงสาวจำนวนหนึ่งตั้งอกตั้งใจเรียนวิธีตลาดการ “เนื้อสด” แบบเบ็ดเสร็จ ที่เน้นได้
ลูกค้าชั้นดีจำนวนมากพร้อมรักษาความสัมพันธ์ระยะยาว

คลิปที่ว่านี้มีความยาวราวหนึ่งนาทีกะพิเศษ เริ่มต้นด้วยผู้บรรยายหญิงลักษณะมีคุณวุฒิยื่นพูด
ต่อหน้าหญิงสาวที่นั่งล้อมโต๊ะกันเป็นภาษาจีนว่า หากต้องการลูกค้าและรายได้เพิ่มเติมที่ตั้งเป้า ให้
ใช้เว็บไซต์เนตเวิร์กต่างๆ อาทิ ทวิตเตอร์และเฟสบุ๊กเวอร์ชันจีน รวมถึงเว็บบล็อกหรือ โปรแกรม
แชตอีกมากมาย

โดยแนะนำข้อดีของเครือข่ายออนไลน์เหล่านี้ว่า ไม่เพียงแต่มีผู้ใช้งานจำนวนมากและ
สามารถเข้าถึงได้อย่างอิสระ แต่ข้อมูลส่วนตัวที่ผู้ใช้งานแสดงให้เห็นแบบสาธารณะ ยังช่วยให้ผู้ค้า
บริการเจาะจงลูกค้ากระเป๋านัก และตัดกลุ่มคนที่ไม่ใช่ลูกค้าได้ง่ายขึ้น

ผู้บรรยายหญิงยังฉายภาพประกอบเป็นรูปหญิงหน้าตาดี พร้อมอธิบายว่า สาวๆ ควรเลือกรูป
รูปโปรไฟล์แสดงตนในเว็บให้ดี โดยต้องเป็นภาพที่แต่งหน้าสวยโชว์ความอ่อนเยาว์ สดใส เน้น
ดวงตาและรอยยิ้มที่น่ารัก และกลับมาเน้นย้ำที่จุดเดิมว่า ควรรักษามิตรภาพลูกค้าคนสำคัญให้ดีที่สุด

ทั้งนี้ คลิปดังกล่าวปล่อยออกมาในเว็บไซต์ต่างๆ ตั้งแต่ช่วงเดือน ก.พ.ที่ผ่านมา และคาดว่า
บันทึกภาพโดยนักเรียนคนหนึ่งในชั้นเรียนนั่นเอง ก่อนจะเผยแพร่สู่เว็บสังคมออนไลน์และ
กลายเป็นประเด็นฮือฮาทั่วโลก โดยจากการสืบสารในคลิป สรุปได้เบื้องต้นว่า เป็นชาวจีนที่อาจตั้ง
กิจการลับๆ ในประเทศ

เพราะในปัจจุบันแม้การค้าบริการทางเพศเป็นสิ่งผิดกฎหมาย แต่ในพื้นที่ของจีนก็มีย่าน
โคมเขียวโคมแดงตั้งอยู่อย่างโจ่งแจ้งโดยไม่เกรงหน้าอินทร์หน้าพรหมใดๆ

นักท่องเที่ยวส่วนหนึ่งเผยว่า เคยมีสาวขายบริการโทรเสนอขายตรงถึงห้องพักโรงแรม รวมถึงมีการก่อตั้งโรงงานผลิตสินค้าสนองความต้องการทางเพศ หรือเซ็กส์ทอยปะปนอยู่ในชาติ แห่งการผลิตและส่งออกของเล่นอย่างว่าไปทั่วโลกมากถึง 70% จากจำนวนผู้ผลิตทั่วโลก

ที่มา: หนังสือพิมพ์ M2F ฉบับวันที่ 30 ตุลาคม 2556



ครั้งที่ 4

ชื่อกิจกรรม	“สื่อดีมีประโยชน์”
ประเภทกิจกรรม	เพื่อสร้างเจตคติที่ดีในการเลือกรับแต่สื่อดีมีประโยชน์
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อสร้างเจตคติที่ดี และเห็นคุณค่าจากสื่อดีที่สร้างสรรค์ และเลือกบริโภคแต่สื่อที่ดี 2. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้เท่าทันสื่อ 3. เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ทักษะการรู้สารสนเทศ ในการคัดเลือกสื่อได้
แนวคิด	<p>ปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารมากขึ้น สื่อเข้ามามีบทบาทและอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนไทย ที่ใช้ ชีวิต อยู่กับสื่อ เช่น โทรศัพท์ วิทยุอินเทอร์เน็ตมากกว่าอยู่โรงเรียน ซึ่ง สื่อเหล่านี้มีผลต่อความคิด พฤติกรรม และค่านิยม ของเด็กและ เยาวชน ซึ่งสื่อสามารถที่จะชี้นำสังคมได้ อยู่ที่ว่าดีหรือไม่ดี ซึ่ง สื่อที่ดีสามารถสร้างแรงบันดาลใจเล็กๆ ให้ เกิดขึ้นได้ หรือ เปลี่ยนแนวคิดที่ไม่ดีให้ดีขึ้นได้ การที่จะปลูกฝังเจตคติที่ดีในการ เป็นผู้บริโภคข่าวสาร ด้านดีมี ประโยชน์นั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ ควรส่งเสริมให้เด็กได้เห็นคุณค่าจากสื่อที่ดี เพื่อเป็นแบบอย่าง และแนวทางให้ปฏิบัติตาม ในอนาคต</p>
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ภาพจากสื่อสิ่งพิมพ์ จำนวน 10-20 รูป 2. กระดาษโปสเตอร์แผ่นใหญ่ 3 แผ่น, เทปกาว 2 หน้า, ดินสอระบายสี 3 ชุด 3. ใบความรู้ 4. ใบงาน
ขั้นนำ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ผู้รับบริการนั่งเป็นวงกลม 2. ผู้ให้บริการชี้แจงให้ผู้รับบริการทราบว่ากิจกรรมในครั้งนี้เราจะมาเรียนรู้ถึงประโยชน์ ของสื่อดีสื่อสร้างสรรค์ และการพิจารณาในการเลือกสื่อที่ดี

3. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่ม

ขั้นกิจกรรม

1. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์

- 1.1. ผู้ให้บริการแจกรูปภาพที่เตรียมมาให้ผู้รับบริการในแต่ละกลุ่มกลุ่มละ 1 ชุด
- 1.2. ผู้ให้บริการแจกใบงานที่ 1 ให้ผู้รับบริการในกลุ่มปฏิบัติตามใบงาน โดยผู้รับบริการช่วยกันเลือกภาพสิ่งพิมพ์ที่คิดว่าเป็นสื่อที่ดี พร้อมทั้งอธิบายเหตุผลที่เลือก (รูปภาพที่ไม่เลือกให้เขียนบอกเหตุผลที่ไม่เลือกด้วยเช่นกัน)

1.3. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่ม นำภาพทั้งหมดที่เลือกและคิดว่าเป็นสื่อที่ดี แปะรวมกันในกระดาษโปสเตอร์ แล้วตั้งชื่อเรื่องใหม่ ให้ชื่อเรื่องเกี่ยวกับสื่อดีสื่อสร้างสรรค์ แล้วช่วยกันเขียนคำอธิบายประกอบภาพตามหัวเรื่องที่เลือกไว้ (ต่างจากข้อ ที่ 1.2) โดยคิดและตกแต่งภาพลงบนกระดาษโปสเตอร์ ระบายสีให้สวยงาม

2. ขั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้

- 2.1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คน อภิปรายถึงสาเหตุที่เลือกรูปภาพดังกล่าว มีหลักในการพิจารณาในการเลือกอย่างไร มีประโยชน์กับใครบ้างอย่างไร
- 2.2. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คน ออกมาอธิบายสาเหตุที่ไม่เลือกรูปภาพที่เหลือ กลุ่มละ 3 รูป โดยแต่ละกลุ่มต้องไม่ซ้ำกัน
- 2.3. ผู้ให้บริการร่วมกับผู้รับบริการช่วยกันอภิปรายและสรุป สิ่งที่ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ

3. ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

- 3.1. ให้บริการและผู้รับบริการร่วมกันอภิปรายในประเด็นสำคัญเช่น ผลดีของการเลือกสื่อดี, ประโยชน์ต่างๆที่ได้รับจากสื่อดี โดยให้ผู้รับบริการตอบประมาณ 5-6 คน
- 3.2. ผู้ให้บริการช่วยสรุปเพิ่มเติมในประเด็นสำคัญในข้อ 3.1 ให้ครบถ้วน
- 3.3. ผู้ให้บริการแจกใบความรู้เรื่อง “ข้อควรพิจารณาในการเลือกสื่อ”

4. ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

4.1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแต่ละคนทบทวนในประเด็นสำคัญ เช่น การพิจารณาเลือกสื่อดีมีอะไรบ้าง และเกิดประโยชน์อย่างไร ต่อตนเอง และสังคมอย่างไร โดยบันทึกลงในใบงานที่ 2 ให้ครบถ้วน

4.2. ให้ผู้ให้บริการทบทวนจากข้อคิดในการพิจารณาเลือกสื่อต่างๆ ที่กล่าวถึง และข้อคิดที่ได้จากการทำกิจกรรม

ขั้นสรุป

ผู้ให้บริการสรุปร่วมกับผู้ให้บริการในประเด็นสำคัญ ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมในวันนี้ และสรุปหลักการเลือกสื่อที่ดี ที่มีประโยชน์

การประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม
2. ประเมินจากใบงาน



ใบความรู้

กิจกรรมที่ 4 “ข้อควรพิจารณาในการเลือกสื่อ”

การพิจารณาเลือกสื่อสิ่งพิมพ์ประเภท บทความ ประกาศ โฆษณา ข่าว หรือเรื่องราวต่างๆ จากสื่อมวลชน มีแนวการพิจารณาประเด็นต่างๆ คือ

1. การพาดหัวข่าว หัวข่าวตัวอักษรต้องใหญ่เป็นพิเศษ หัวข่าวตรงกับสาระของข่าว
2. ภาษาที่ใช้สุภาพ ไม่ใช่ภาษาหยาบคาย กระชับรัดกุมเข้าใจง่าย ไม่ใช่คำผิดความหมายเพี้ยน เพื่อผลประโยชน์ทางการขายโดยไม่คำนึงถึงคุณค่าทางภาษา
3. เนื้อหาของข่าว ต้องเป็นข่าวจริงตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ไม่มีความคิดเห็นของผู้เขียน ข่าว เนื้อหาเพิ่มเติมตามใจผู้เขียนเพื่อให้ผู้อ่านชื่นชอบ
4. ข่าวที่ดีต้องเป็นข่าวที่ส่งผลกระทบต่อคนหมู่มากหรือส่วนรวม เช่น ข่าวการเมือง การเลือกตั้ง ข่าวการปกครอง ข่าวสังคม ข่าวเศรษฐกิจ ข่าวการ ประกอบชีพ หรือข่าวเกี่ยวกับอนามัย ไม่ควรเป็นข่าวของคนใดคนหนึ่งเพื่อยกย่องเชิดชู โดยมุ่งหวังประโยชน์ส่วนตนเป็นที่ตั้ง
5. เป็นข่าวที่ไม่ทำลายความมั่นคงของชาติ ความสงบสุขของประชาชน และศีลธรรมอันดีงาม
6. การเล่าเหตุการณ์ในข่าว เล่าตามลำดับตั้งแต่ต้นจนจบ ไม่ปิดบังอำพราง มีเงื่อนไข สลับซับซ้อน การเล่าเหตุการณ์ทุกตอน ต้องอ้างอิงหลักฐานที่มา สถานที่ เวลา รวมถึงบุคคลที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้อ่านทราบรายละเอียด และมีความเชื่อถือในข่าว การปกปิด สถานที่ ชื่อหรือนามสกุลของบุคคลควรเป็นไปเพื่อความบริสุทธิ์ใจที่ปกป้องผู้บริสุทธิ์ ผู้เยาว์ หรือเป็นจรรยาบรรณของหนังสือพิมพ์

การพิจารณาบทความในวารสาร หรือหนังสือพิมพ์มีดังนี้

1. เป็นบทความที่ผู้เขียนรู้เรื่องที่เขียนอย่างถ่องแท้ มีข้อมูลสามารถอ้างอิงได้
2. ผู้เขียนแสดงความคิดเห็นโดยอาศัยข้อเท็จจริงและเหตุผลอื่นๆประกอบอย่างกว้างขวาง
3. การแสดงความคิดเห็นเป็นไปอย่างบริสุทธิ์ใจ ไม่ใช่ความรู้สึกของตนเองเป็นตัวกำหนดเพียงอย่างเดียว
4. การแสดงความคิดเห็นเป็นไปในทางสร้างสรรค์ และไม่อคติลำเอียง
5. การวิจารณ์ของผู้เขียนบทความต้องตั้งอยู่บนหลักการ การดำเนินไม่ควรเน้นที่ตัวบุคคล แต่เน้นที่วิธีการหรือหลักการ
6. ควรชี้ให้เห็นปัญหา และเสนอแนวทางแก้ปัญหาอย่างถูกต้อง
7. รูปแบบการเขียนและการใช้ภาษามีความถูกต้องเข้าใจง่าย
8. ไม่ใช้ถ้อยคำที่ส่อเสียดหยามคาย

การพิจารณาเลือกสื่ออินเทอร์เน็ต

1. เลือกใช้ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ มีแหล่งที่มาของผู้เผยแพร่ และที่ติดต่อให้ชัดเจนว่าเป็นโฆษณา ข่าวลือ ความจริง หรือความคิดเห็น
2. ควรมีอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลนั้น และไม่ควรแอบอ้างผลงานของผู้อื่นมา เป็นของตนเอง
3. ไม่ควรนำข้อมูลที่เป็นเรื่องส่วนตัวของผู้อื่นไปเผยแพร่ก่อนได้รับอนุญาต
4. ภาษาที่ใช้มีความสุภาพ และใช้คำให้ถูกความหมาย เขียนถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
5. ใช้ข้อความที่สั้น กระชับรัดกุมเข้าใจง่าย
6. เป็นการสนทนาที่ไม่นำความลับ หรือเรื่องส่วนตัวของผู้อื่นมาเป็นหัวข้อในการสนทนา รวมทั้ง ไม่ใส่ร้ายหรือทำให้บุคคลอื่นเสียหาย
7. ไม่ใช้ภาษาที่ดูถูกเหยียดหยามศาสนา วัฒนธรรมและความเชื่อของผู้อื่น
8. เป็นข้อมูล และข่าวสาร เป็นประโยชน์ในทางสร้างสรรค์ นำเสนอข้อมูลข่าวสารที่ขัดต่อศีลธรรมและจริยธรรมอันดี รวมทั้งข้อมูลที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อผู้อื่น

ภาพจากสื่อประกอบการสอน “กิจกรรม Yes or No”



ที่มา : <http://webboard.com>



ที่มา http://trangis.com/kruuza/5_2.html



ที่มา : <http://chompfon.blogspot.com>



ที่มา : <http://thaibizchina.com>



ที่มา : <http://thaihealth.or.th>



ที่มา : [http:// healthygamer.net](http://healthygamer.net)



ที่มา : <http://game.mthai.com>



ที่มา : www.kruthai.info



ที่มา : www.siamdara.com



ที่มา : <http://intrapv.theasury.go.th>



ที่มา : <http://portfolios.net>



ที่มา : www.lawfirm.in.th

ใบงานที่ 1
กิจกรรมที่ 4 (รายกลุ่ม)

Yes or No

ให้นักเรียนในกลุ่มร่วมกันอภิปรายและปฏิบัติตามหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1.1 ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันดู และคัดเลือกรูปภาพที่ได้รับ พร้อมอธิบายเหตุผลที่เลือก และไม่เลือกภาพดังกล่าว

1.2 ให้นักเรียนช่วยกันนำรูปภาพที่คัดเลือกว่าเป็นสื่อที่ดี มีประโยชน์คิดเทพกาวและแปะลงในกระดานโปสเตอร์ที่แจกให้ พร้อมตั้งชื่อเรื่องใหม่ ตกแต่งด้วยการระบายสีให้สวยงาม และส่งตัวแทนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

1.3 ให้นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คน มานำเสนอรูปภาพที่ไม่ได้ถูกคัดเลือก พร้อมบอกเหตุผลถึงสาเหตุที่ไม่เลือกรูปภาพดังกล่าว กลุ่มละ 3 ภาพ โดยแต่ละกลุ่มต้องไม่ซ้ำกับกลุ่มอื่นๆ

1.4 นักเรียนได้ข้อคิดอะไร จากการทำกิจกรรมในวันนี้

ใบงานที่ 2
กิจกรรมที่ 4 (รายบุคคล)

ให้นักเรียนอ่านและตอบคำถาม ตามประเด็นต่อไปนี้

1. การพิจารณาเลือกสิ่งพิมพ์ประเภท บทความ ประกาศ โฆษณา ข่าว หรือเรื่องราวต่างๆ จากสื่อมวลชน มีแนวทางการพิจารณาอย่างไรบ้าง (จงยกตัวอย่างมา 3 ข้อ)

2. การพิจารณาเลือกบทความในวารสาร หรือหนังสือพิมพ์ มีแนวทางการพิจารณาอย่างไรบ้าง (จงยกตัวอย่างมา 3 ข้อ)

3. การพิจารณาเลือกสื่ออินเทอร์เน็ต มีแนวทางการพิจารณาอย่างไรบ้าง (จงยกตัวอย่างมา 3 ข้อ)

ครั้งที่ 5

ชื่อกิจกรรม	สู่การเป็นผู้มีทักษะการรู้สารสนเทศ
ประเภทกิจกรรม	ส่งเสริมให้มีคุณลักษณะเป็นผู้ที่มีทักษะการรู้สารสนเทศ
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้นักเรียนบอกคุณสมบัติของผู้รู้สารสนเทศได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสำรวจตนเองว่ามีคุณสมบัติอะไรที่ตรงกับตนเองบ้าง และต้องพัฒนาคุณสมบัติใดในอนาคตเพื่อให้เป็นผู้ที่มีคุณสมบัติของผู้รู้สารสนเทศได้อย่างสมบูรณ์
แนวคิด	การที่บุคคลจะเป็นผู้ที่มีทักษะการรู้สารสนเทศนั้นจะต้องมีคุณลักษณะที่สำคัญและ ได้รับการฝึกฝนให้เป็นผู้ที่มีคุณสมบัติดังกล่าวจึงจะสามารถนำ ทักษะต่างๆ มาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. กรณีศึกษาผู้ที่ประสบความสำเร็จจากการใช้สื่อสารสนเทศ เรื่อง “ร้านค้าออนไลน์ ไอเดียใหม่ๆ ของเอสเอ็มอี” 2. ตุ๊กตา 3. ใบความรู้ 4. ใบงาน
ขั้นนำ	1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการนั่งเป็นวงกลม
ขั้นกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ผู้ให้บริการชักชวนผู้รับบริการพูดคุยถึงการขายสินค้าทางออนไลน์ ชนิดต่างๆ เช่น เสื้อผ้า เครื่องประดับ ฯลฯ 1.2 ผู้ให้บริการเล่าเรื่องผู้ที่ประสบความสำเร็จจากการเปิดร้านค้าออนไลน์เรื่อง “ร้านค้าออนไลน์ ไอเดียใหม่ๆ ของเอสเอ็มอี” 1.3 ผู้ให้บริการชี้แจงให้ผู้รับบริการทราบวิธีการเล่นเกม “ ตุ๊กตานี้มีคำตอบ ” ให้ผู้รับบริการช่วยกันร้องเพลง และปรบมือประกอบ เพลงประกอบ “มอญซ่อนผ้าตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง ใครเพลงคอยระวัง ใครเพลงคอยระวัง ตุ๊กตามาข้างหลังระวังจะถูกถาม”

1.4 ผู้ให้บริการเริ่มกิจกรรม “ผู้ติดตามนี้มีคำตอบ”

1.4.1 เมื่อผู้ติดตามอยู่ที่ใด ให้คนนั้นลุกขึ้นและตอบว่าจากเรื่องที่ฟังนั้นผู้ที่ขายสินค้าผ่านทางช่องทางออนไลน์ต้องมีคุณสมบัติอะไร 1 คุณสมบัติ (ดำเนินกิจกรรมไปเรื่อยๆ ใช้เวลาประมาณ 10 นาที)

1.4.2 นำคำตอบที่ได้เขียนไว้ในกระดาน (หรือในกระดาษแข็งสีขาว)

1.5 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการอภิปรายร่วมกันว่า คุณสมบัติของผู้ที่ประกอบอาชีพขายของทางออนไลน์จากเรื่องเล่านี้มีคุณสมบัติใดที่ตรงกับคุณสมบัติผู้รู้สารสนเทศ ครบถ้วนหรือยัง และมีคุณสมบัติใดเพิ่มเติมอีกบ้าง

1.6 ผู้ให้บริการสรุปเพิ่มเติม

2. ขั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้

1.4 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการจัดกลุ่มย่อยแบ่งเป็น 3 กลุ่มให้ร่วมกันทำกิจกรรมดังนี้

1.4.1 ให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายคุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศและสามารถใช้สารสนเทศให้เกิดประโยชน์นั้น ต้องมีคุณลักษณะใดบ้าง (ตามที่เขียนบนกระดาน)

1.4.2 ให้ผู้รับบริการส่งตัวแทนนำเสนอความคิดของกลุ่มให้เพื่อนๆกลุ่มอื่นๆฟัง

2 ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

2.1 ผู้ให้บริการและผู้รับบริการร่วมกันอภิปรายในประเด็นสำคัญ เช่น ผู้มีทักษะการรู้สารสนเทศควรมีคุณลักษณะอย่างไรจึงจะประสบความสำเร็จในการใช้สารสนเทศให้เกิดประโยชน์ ดังกรณีตัวอย่าง

2.2 ผู้ให้บริการช่วยเพิ่มคุณลักษณะที่ผู้รับบริการยังบอกไม่ครบ และให้ผู้รับบริการอภิปรายร่วมกันในการเรียงลำดับความสำคัญของคุณสมบัติแต่ละข้อ

5.3 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการทำใบงาน “คุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ”

5.4 ผู้ให้บริการแจกใบความรู้เรื่อง “คุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ”

6. ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

4.1 ให้ผู้รับบริการสำรวจตนเองว่ามีคุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ ใดที่ตรงกับใบความรู้ (บันทึกในใบงาน)

4.2 ให้ผู้รับบริการสรุปความรู้ที่ได้จากการร่วมกิจกรรมลงในใบงานให้ครบตามหัวข้อที่กำหนด

ขั้นสรุป

ผู้ให้บริการสรุปพร้อมอภิปรายกับผู้รับบริการประเด็นสำคัญ คุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็น
“ผู้รู้สารสนเทศ” มีอะไรบ้างเพราะเหตุใด

การประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม
2. ประเมินจากใบงาน



กิจกรรมที่ 5

กรณีตัวอย่าง เรื่อง “ร้านค้าออนไลน์ ไอเดียใหม่ๆของเอสเอ็มอี”



การซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์เป็นที่นิยมมากขึ้นในช่วงหลายปีที่ผ่านมา มีผู้ประกอบการหลายรายที่ประสบความสำเร็จในการสร้างร้านค้าส่วนตัวผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นด้านเสื้อผ้าและเครื่องประดับ สินค้าอิเล็กทรอนิกส์ อุปกรณ์ภายในบ้านและสำนักงาน อาหารและอาหารเสริม หนังสือ หรือของสะสมหัตถกรรมและงานอดิเรกต่างๆ ประโยชน์ของการซื้อขายสินค้าออนไลน์ค่อนข้างชัดเจน นั่นคือการประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปดูสินค้า ความอิสระและความยืดหยุ่นทางเวลาที่ผู้ประกอบการจะได้รับจากการนั่งทำงานที่ไหนและเวลาใดก็ได้ ร้านค้าออนไลน์จะเปิดตลอด 24 ชั่วโมงแล้วยังเอื้อต่อวิถีชีวิต

ในโลกปัจจุบันที่คนหนุ่มสาวมีความจำเป็นต้องอยู่บ้านเพื่อดูแลสูงอายุหรือลูกหลานที่ยังเล็กที่บ้านมากขึ้น แต่สำหรับผู้ที่ยังไม่เคยลองใช้บริการอาจจะมีความกังวลในแง่ของคุณภาพสินค้าและการจัดส่ง

คุณแนน เจ้าของเพจ USA items Preorder บน Facebook ซึ่งขายสินค้าแฟชั่นและเครื่องแต่งกายนำเข้าจากอเมริการ่วมกับโพสท์ทูเดย์ ทูเดย์โกด์ ว่าเธอทำธุรกิจนี้มาเป็นเวลา 3 ปีแล้ว จากการที่เธอมีคู่ชีวิตเป็นลูกครึ่งอเมริกันทำให้มีคอนเนกชันกับครอบครัวที่อเมริกาในการจัดหาสินค้าแฟชั่นแบรนด์เนมลดราคาจากอเมริกาไม่ว่าจะเป็น นาฬิกา แว่นตา เสื้อผ้า กระเป๋า หรือเครื่องสำอาง มาขายให้กับลูกค้าได้ สินค้าของเธอได้รับความนิยมส่วนหนึ่งจากการที่ราคาสินค้าที่ลดราคามีราคาถูกกว่าสินค้าที่ขายในเมืองไทยมาก โดยลักษณะของธุรกิจจะเป็นการลงภาพโฆษณาในเพจเพื่อให้ผู้ที่สนใจสั่งซื้อ หลังจากนั้นจะมีการส่งสินค้าถึงมือลูกค้าภายใน 2-3 สัปดาห์

โดยญาติที่อเมริกาจะช่วยแจ้งข้อมูลการลดราคาสินค้าที่อเมริกาและจัดส่งสินค้าเข้ามาผ่าน
คาร์โก้

คุณแนนได้ลาออกจากงานประจำที่บริษัทใหญ่แห่งหนึ่งมาเป็นเวลาเกือบปีแล้วเพื่อมาค
ธุรกิจร้านค้าออนไลน์ผ่านเพจอย่างจริงจัง เธอเล่าว่าสามารถทำรายได้มากขึ้นเรื่อยๆ ในปัจจุบัน จาก
การที่ถูกค้าบอกกันปากต่อปากและมียอดคลิกในเพจของเธอมากขึ้น

“สิ่งที่สำคัญสิ่งหนึ่งคือการขยันตอบคำถามของลูกค้าในแต่ละวันจะมีลูกค้าเขียนมาถาม
เกี่ยวกับสินค้าผ่านเพจมากมาย บางวันมากถึง 200 ข้อความ ซึ่งเพจของเราได้รับคำชมจากลูกค้าว่ามี
การตอบคำถามของลูกค้าอย่างดีไม่มีอารมณ์หงุดหงิด เราเข้าใจลูกค้าเนื่องจากหากเราจะซื้อสินค้า
เราก็คงมีคำถามมากมายเช่นกัน ในบางครั้งลูกค้าตั้งคำถามไม่จบสิ้นเช่น มีกระเป๋ารุ่นนี้ไหม มีสีนี้
ไหม ราคาเป็นอย่างไร มีอะไรทดแทนไหม และในหลายครั้งก็ไม่ใช่ที่เราตอบแล้วจะซื้อ แต่ลูกค้า
ถามเพื่อการเปรียบเทียบ และหลังจากที่ออกจากงานประจำเพื่อมาทำร้านค้าออนไลน์อย่างเต็มตัว
เรามีความสุขมากขึ้นกว่าการทำงานประจำ เพราะรู้สึกว่าได้ชีวิตของตนเองกลับมา และได้อยู่ใกล้
พ่อแม่มากขึ้น เทือก่อนที่ทำงานประจำต้องออกจากบ้านแต่เช้าใช้เวลาเดินทางสองชั่วโมงไปถึงที่
ทำงานกว่าจะกลับถึงบ้านก็ดึก ในการทำธุรกิจอิสระนั้นในช่วงแรกอาจพบว่าเงินที่ได้น้อยกว่างาน
ประจำ แต่หากทำไปสักพักจะมีโอกาสหาเงินได้มากกว่าและมีความมั่นคงมากกว่าเนื่องจากมีธุรกิจ
เป็นของตัวเอง” คุณแนนกล่าว

คุณแนนแนะนำว่า ผู้ที่ต้องการเลือกซื้อสินค้าออนไลน์หรือต้องการหาผู้ทางเพื่อประกอบ
ธุรกิจค้าขายผ่านเว็บไซต์ อาจเริ่มต้นโดยการหาข้อมูลได้ที่ www.tarad.com , www.welove.com
และ www.Lnwshop.com และคุณแนนยังได้เปิดร้านออนไลน์ที่ <http://usaitemspreorder.lnwshop.com> และเพจบน Facebook ชื่อ แป้งเต๋าเหยียบโลก เพื่อขายผลิตภัณฑ์ผ้าคลุมตัวสมุนไพร
ไทยที่กำลังได้รับความนิยม เพื่อให้คุณแม่ของเธอเป็นเจ้าของกิจการด้วยการลงทุนและบริหารออร์
เดอร์ด้วยตัวของเธอเอง ในปัจจุบันเพจนี้มียอดคลิกเกือบ 800 จากการบอกปากต่อปากของลูกค้า

อีกหนึ่งตัวอย่างความสำเร็จของธุรกิจค้าขายออนไลน์คือ www.fashionmart.com ของคุณวิ
รินยุพา โพธิ์แก้ว ที่เป็นทีกล่าวขวัญกันมาก คุณวิรินยุพาเริ่มเปิดร้านขายเสื้อผ้าแฟชั่นใน
ห้างสรรพสินค้าควบคู่ไปกับพนักงานประจำของบริษัทแห่งหนึ่งด้วยความฝันที่จะต้องเป็นเจ้าของ
ธุรกิจ

ต่อมาเมื่อเธอมีครอบครัวและมีลูก เธอจึงพลิกนำสินค้าเสื้อผ้าแฟชั่นมาขายบนร้านค้าออนไลน์ เธอพบว่ายอดขายโตขึ้นเรื่อยๆ และไม่ต้องมีค่าใช้จ่ายอย่างเช่น ค่าเช่าสถานที่ หรือการจ้างพนักงานขาย โดยสินค้าที่เธอวิริยะอุตสาหะนั่นคือ เสื้อผ้าแฟชั่นราคาไม่แพงมากนักที่เหมาะสมกับสาวทำงานออฟฟิศที่มีรายได้กลางๆ ทั้งสินค้านำเข้าจากจีน และที่เย็บตัดเอง และเธอยังโพสต์ลงใน Facebook และเปิดเว็บไซต์อื่นเพื่อเพิ่มช่องทางขายสินค้าอีกด้วย

จากมุมมองของผู้บริโภคความมั่นใจในการได้รับสินค้าและบริการอย่างซื่อสัตย์ และมีประสิทธิภาพทำให้ไม่ต้องเสียเวลาหรือเสียสุขภาพจิตย่อมเป็นสิ่งสำคัญของร้านค้าออนไลน์ ร้านค้าออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จจะต้องมีความโปร่งใสโดยการลงภาพสินค้าที่ต้องการขายให้ลูกค้าเข้าใจอย่างชัดเจน และประกาศวิธีการ โอนเงินและระยะเวลาที่ใช้ในการขนส่งสินค้าอย่างชัดเจน รวมถึงมีการตอบกลับไปยังลูกค้าเมื่อได้รับเงินโอนแล้ว หรือสร้างช่องทางสื่อสารให้ลูกค้าสามารถตรวจสอบได้ว่าร้านค้าได้รับเงินที่โอนไปแล้วหรือไม่อย่างไร

เกร็ดความรู้และวิธีการในการสร้างธุรกิจซื้อสินค้าออนไลน์มีมากมายทั้งในหนังสือและเว็บไซต์ต่างๆ ที่สำคัญที่สุดคือ การเอาใจใส่ ความสม่ำเสมอ และความน่าเชื่อถือของผู้ประกอบการ โพสต์ทูเดย์ ทูเดย์โกด์ จะหาแง่มุมดีๆ เกี่ยวกับธุรกิจเอสเอ็มอีมาแบ่งปันกันในอนาคตแล้วพบกันใหม่

ที่มา: หนังสือพิมพ์โพสต์ทูเดย์ วันที่ 12 ธันวาคม 2556

ใบความรู้

กิจกรรมที่ 5

“คุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ”

คุณลักษณะของผู้ที่จะถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศนั้น ต้องมีคุณสมบัติต่างๆ ดังนี้

1. ตระหนักถึงว่าสารสนเทศที่ถูกต้องและสมบูรณ์เป็นพื้นฐานของการตัดสินใจที่ใช้สติปัญญา
2. ตระหนักถึงความต้องการสารสนเทศ
3. เข้าใจว่าความรู้มีการจัดระบบอย่างไร
4. เป็นผู้ที่มีความต้องการด้านสารสนเทศของตน
5. สามารถกำหนดขอบเขตสารสนเทศที่ตนต้องการได้
6. สร้างคำถามต่างๆขึ้นบทความความต้องการสารสนเทศ
7. ระบุแหล่งสารสนเทศได้
8. มีทักษะด้านคอมพิวเตอร์และทักษะห้องสมุด
9. สามารถจัดการกับเครื่องมือทางเทคโนโลยีเพื่อการเข้าถึงสารสนเทศ และเพื่อการสื่อสาร
10. มีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนในการแก้ปัญหาหรือ เป็นนักแก้ปัญหาที่ดี
11. เป็นผู้ที่สามารถหาคำตอบได้ด้วยตัวเอง
12. สามารถพัฒนากลยุทธ์การสืบค้นข้อมูลที่ประสบความสำเร็จ
13. เข้าถึงแหล่งสารสนเทศต่างๆซึ่งรวมทั้งที่อยู่บนพื้นฐานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีอื่นๆ
14. ประเมินสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศอย่างพินิจพิเคราะห์
15. จัดการและประมวลผลสารสนเทศเพื่อนำไปประยุกต์ใช้
16. บูรณาการสารสนเทศใหม่ที่เลือกสรรแล้วเข้ากับองค์ความรู้เดิมของตน
17. ใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์เฉพาะและใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมาย
18. ใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์
19. เข้าใจปัญหาต่างๆที่ร่ายล้อมสารสนเทศทั้งในด้านเศรษฐกิจ กฎหมาย และสังคม
20. สามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงและสามารถทำงานได้โดยอิสระหรือทำงานเป็นกลุ่มได้

ใบงาน
กิจกรรมที่ 5
คุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ

1. บุคลิกภาพของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ ต้องมีคุณลักษณะอย่างไร

2. นักเรียนคิดว่าตนเองมีคุณลักษณะใดบ้างที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ

3. นักเรียนคิดว่าจะพัฒนาตนเองอย่างไรในอนาคต เพื่อให้มีคุณลักษณะเป็นผู้รู้สารสนเทศ

ครั้งที่ 6

ชื่อกิจกรรม	เรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 1)
ประเภทกิจกรรม	ส่งเสริมให้มีทักษะการรู้สารสนเทศ
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้ผู้รับบริการทราบทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 1 และด้านที่ 2 2. เพื่อฝึกให้ผู้รับบริการรู้จักคิดและใช้ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 1 และด้านที่ 2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
แนวคิด	<p>ทักษะการรู้สารสนเทศ เป็นทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิตและเป็นทักษะพื้นฐานของการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ การมีทักษะการรู้สารสนเทศ จึงเป็นเสมือนผู้มีปัญญา มีความสามารถในการค้นคว้าแก้ปัญหา เฉพาะหน้าได้ ดังนั้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการรู้สารสนเทศตามมาตรฐาน จึงเป็นสิ่งสำคัญ</p>
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ใบความรู้ 2. ใบงาน 3. คอมพิวเตอร์ 3 เครื่อง
ขั้นนำ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการนั่งเป็นวงกลม 2. ผู้ให้บริการชี้แจงให้ผู้รับบริการทราบว่ากิจกรรม “สายหล่อฉลาดคิด” ในครั้งนี้เราจะมาเรียนรู้ ทักษะการรู้สารสนเทศทักษะที่ 1 และ 2 ประกอบด้วย <ol style="list-style-type: none"> ทักษะที่ 1 ความสามารถส่วนบุคคลที่ตระหนักถึงความจำเป็นของ สารสนเทศ ทักษะที่ 2 ความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศ <p>ส่วนที่เหลืออีก 2 ทักษะคือทักษะการรู้สารสนเทศที่ 3 และ 4 จะเรียนรู้ในครั้งต่อไป</p> 3. ผู้ให้บริการชักชวนให้ผู้รับบริการพูดคุยถึงเรื่องที่สนใจ และนำเข้าสู่กิจกรรม “สายหล่อฉลาดคิด” 4. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการจัดกลุ่มย่อยเป็น 3 กลุ่ม

ชั้นกิจกรรม

1. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการช่วยกันอ่าน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นที่ได้รับ

1.2 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการช่วยกันค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากการค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ค หรือ แท็บเล็ต ที่ต่ออินเทอร์เน็ต ตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมายโดยแต่ละกลุ่มค้นคว้าหัวข้อเรื่องต่างกัน ด้วยการจับฉลากแบ่งหัวข้อ ดังนี้

เรื่องที่ 1 อันตรายบิกอาย

เรื่องที่ 2 อันตรายตัดฟันเฟชั่น

เรื่องที่ 3 อันตรายขาสวยใส กลูต้าไฮโดร

1.3 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการในกลุ่มช่วยกันอภิปรายร่วมกันถึงปัญหาที่เกิดขึ้น คำสำคัญในการค้นคว้าเพิ่มเติม วิธีการ และแหล่งข้อมูลที่ค้นคว้า เป็นต้น

1.4 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมารายงานให้เพื่อนในกลุ่มอื่นๆฟังตามใบงาน

2. ชั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการอภิปรายถึงความต้องการ และปัญหาที่เกิดขึ้น การค้นคว้าข้อมูลเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าวข้อจำกัดของการค้นคว้าข้อมูลที่พบ

2.2. ให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมารายงานให้เพื่อนในกลุ่มอื่นๆฟังหน้าชั้น

3. ชั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

3.1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการร่วมกันอภิปรายในประเด็นที่สำคัญ เช่น ทักษะการรู้สารสนเทศ ด้านที่ 1 การกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการได้ชัดเจนและด้านที่ 2 การเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล เพื่อประโยชน์ในการค้นคว้าข้อมูล

3.2. ผู้ให้บริการแจกใบความรู้เรื่อง “ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 1-ด้านที่ 2 ให้ผู้รับบริการศึกษาด้วยตนเอง

4. ชั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

4.1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการช่วยกันตอบคำถามในใบงานให้สมบูรณ์

ขั้นสรุป

ผู้ให้บริการและผู้รับบริการช่วยกันสรุปในประเด็นสำคัญ ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 1-ด้านที่ 2

การประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม
2. ประเมินจากใบงาน



กิจกรรมที่ 6

กรณีตัวอย่างที่ 1 เรื่อง “อันตรายบิกอาย”

หัวข้อข่าวจากโทรทัศน์ “หามส่งรพ. 4 โจ้เหยื่อ บิกอาย! เลี้ยงบอด-ควักตา ติดเชื้อแบคทีเรีย
รุนแรง ดญ. 14 ซื้อมาตลาดนัด อีกรายล้างผ่านทางเน็ต จ๊อย. คุ่มแพ้นันอันตราย”



ภาพจาก Web Site <http://kwan9279166.files.wordpress.com/2012/02/18645-11.jpg>

ข้อมูลภาพ ณ วันที่ 2-2-56

อันตรายบิกอาย ! ทำพิษจนวัยรุ่นแห่กันเข้ารับการรักษาดตา เนื่องจากติดเชื้อ บางรายเป็นแผลที่กระจกตาในตาดำ แพทย์ชี้เป็นเชื้อโรคที่กินทะลุกระจกตาได้ภายใน 2 วัน ต้องควักตาออกก่อนจะลามเข้าสู่ร่างกาย

เมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ที่ผ่านมา น.พ.ฐาปนวงศ์ ตั้งอุไรวรรณ จักษุแพทย์ ประจำโรงพยาบาลพระนั่งเกล้า กระทรวงสาธารณสุข กล่าวถึงกรณีนี้ว่า เมื่อประมาณใน 1-2 สัปดาห์ที่ผ่านมา ได้มีผู้ป่วย 4 ราย เข้ารับการรักษาดตา เนื่องจากเกิดการตาอักเสบ เป็นลักษณะ ตาบวม และภายในนัยน์ตาเป็นสีแดง มีจี้ตาออกมาเป็นสีเขียว มีอาการปวดตลอดเวลา โดยผู้ป่วยดังกล่าวเป็นวัยรุ่นอายุไม่ถึง 20 ปี และอายุน้อยที่สุด 14 ปี



ภาพจาก เรื่องเล่าเช้านี้วันที่ 16 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2554

จากการตรวจพบว่า เมื่อส่องกล้องเข้าไปในดวงตาจะพบรอยขาวขุ่นอยู่ในตาขาว ลักษณะดังกล่าวเกิดจากกระจกตาเป็นแผล หรือ ตาติดเชื้อแบคทีเรียที่เรียกว่า โดโมเนส แอรูจิโนซ่า ซึ่งเป็นแบคทีเรียที่จะกัดกินกระจกตาภายใน 2 วัน ถ้าหากรักษาไม่หายอาจจะส่งผลให้ตาบอด อาจจะต้องควักลูกตาออกเพื่อป้องกันการลามไปยังอวัยวะส่วนอื่นๆ เพราะเชื้อแบคทีเรียดังกล่าวสามารถกระจายเข้าสู่กระแสเลือดได้ ทั้งนี้ วิธีการรักษาคือ ต้องให้ยาฆ่าเชื้อชนิดแรงทั้งแบบฉีดและหยอดตา และระยะใช้เวลารักษานานถึงจะหายเป็นปกติ

พร้อมกันนี้ จากการสอบสวนผู้ป่วยทั้ง 4 ราย พบว่า ผู้ป่วยใส่คอนแทกเลนส์ชนิด บิ๊กอาย ซึ่งเป็นเลนส์ชนิดพิเศษ มีลักษณะความกว้างของนัยน์ตาสีดำ ใหญ่กว่า นัยน์ตาปกติ โดยซื้อจากร้านแผงลอย ตลาดนัด หรือสั่งซื้อทางอินเทอร์เน็ต เป็นคอนแทกเลนส์ใส่รายปี ในราคาคู่ละ 300 บาท ซึ่งตอนนี้คอนแทกเลนส์ชนิดดังกล่าวกำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในวัยรุ่น และคนทำงาน

ทั้งนี้ น.พ.ฐาปนวงศ์ ยังกล่าวอีกว่า คอนแทกเลนส์ ชนิดบิ๊กอาย เป็นเครื่องมือแพทย์ที่ต้องได้รับอนุญาตจากสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) ก่อนถึงจะนำเข้าหรือจำหน่ายได้ ทั้งนี้ก็ต้องขอความร่วมมือผู้เกี่ยวข้องให้ติดตามว่าร้านค้าทั่วไปที่จำหน่ายคอนแทกเลนส์ ได้รับอนุญาตจาก อย. หรือไม่ และในส่วนของนักเรียนอยากให้กระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) ออกกฎระเบียบและเตือนนักเรียนในเรื่องของการใส่คอนแทกเลนส์ชนิดบิ๊กอาย ว่า ควรเป็นคอนแทกเลนส์ที่ได้รับการอนุญาตจาก อย. แล้ว

พร้อมกันนี้ผู้ป่วยรายหนึ่ง ก็ได้ระบุว่า ที่ตนใส่บิ๊กอายเนื่องจากตนเป็นคนสายตาสั้น เมื่อสวมแว่นแล้วไม่มั่นใจและรู้สึกเกะกะ จึงอยากเพิ่มความมั่นใจและเพิ่มความสวยด้วยการใส่บิ๊กอาย จึงตัดสินใจสั่งซื้อคอนแทกเลนส์ดังกล่าวที่อินเทอร์เน็ตชอปปิง ซึ่งตนจะบอกระยะสายตา แล้วเลือกแบบ จากนั้นไม่นาน คอนแทกเลนส์ดังกล่าวก็จัดส่งถึงบ้าน ทั้งนี้ตนเปลี่ยนคอนแทกเลนส์เป็นคู่ที่สอง หลังจากใส่ได้ประมาณ 2-3 เดือน ตนก็รู้สึกปวดตา และระคายเคือง แต่ก็ไม่ได้เอะใจอะไร จึงถอดก่อนนอนและใส่ในวันรุ่งขึ้นตามปกติ แต่ปรากฏว่าเมื่อตนใส่แล้วไม่สามารถสู้แสงได้ แสบตา ตาแดง และน้ำตาไหลตลอดเวลา ส่วนอีกรายเป็นผู้ป่วยอายุ 14 กล่าวว่า ซื้อบิ๊กอายจากแผงลอยย่านสะพานพุทธ ใช้ได้ประมาณ 3-4 เดือน จากนั้นตนก็รู้สึกแสบตา และรู้สึกเหมือนมีอะไรสีขาวขุ่น ๆ ติดอยู่ในตาลตลอดเวลา

ที่มา: วันที่ 16 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2554 ปีที่ 20 ฉบับที่ 7384 ข่าวสดรายวัน

<http://www.khaosod.co.th> สืบค้น วันที่ 20 ธันวาคม 2556

กิจกรรมที่ 6

กรณีตัวอย่างที่ 2 เรื่อง “อันตรายตัดฟันแฟชั่น”

หัวข้อข่าวจากหนังสือพิมพ์ “สาว ม.5 ตัดฟันแฟชั่น ติดเชื้อ ตาย”



นร.หญิง ม.5 ขอนแก่นติดตามเพื่อน ขอเงินแม่ 2 พันเข้าคลินิกเสริมความงามใส่เหล็กตัดฟันแฟชั่น กลับมาปวดฟันจนเหงือกบวมทนได้ 10 วัน โอโธยจนต้องส่งโรงพยาบาล แพทย์ตรวจพบเป็นโรคหัวใจ-ไทรอยด์ติดเชื้อให้ยากลับบ้าน ตกึกปวดฟันแน่นหน้าอกส่งโรงพยาบาล 3 วัน เสียชีวิต แพทย์เตือนใส่เหล็กตัดฟันอันตรายถึงชีวิต ด้านอาจารย์ระบุนักเรียนสุดฮิตทำเป็นแฟชั่น ออกคำสั่งห้ามทำโดยเด็ดขาดแล้ว

เหตุเด็กนักเรียนใส่เหล็กตัดฟันแฟชั่นจากสถานเสริมความงามจนทำให้ติดเชื้อเสียชีวิตรายนี้ ผู้สื่อข่าวได้รับการเปิดเผยว่ามีหญิงสาววัยรุ่นเสียชีวิต ตั้งศพบำเพ็ญกุศลที่วัดป่ารัตนมงคล บ้านดอนหญ้านาง ต.ศิลา อ.เมือง จ.ขอนแก่น จึงไปสอบถามข้อเท็จจริง พบว่าศาลาพักศพมีญาติ ครูอาจารย์ เพื่อนนักเรียนของผู้เสียชีวิตกว่า 100 คนมาช่วยงานศพกันอย่างเศร้าสลด

สอบถามทราบว่าผู้เสียชีวิตคือ น.ส.จุฑามาศ หรือน้องดา ไชยสงค์ อายุ 17 ปี นักเรียนชั้น ม.5 โรงเรียนขามแก่นนคร อ.เมือง จ.ขอนแก่น เสียชีวิตกลางดึกวันที่ 23 สิงหาคมที่ผ่านมา ด้วยอาการไทรอยด์ติดเชื้ออย่างรุนแรงและโรคหัวใจ

นางเนียรนา ไชยสงค์ แม่ผู้ตายเล่าว่า เมื่อวันที่ 10 สิงหาคมที่ผ่านมา ลูกสาวมาขอเงิน 2,000 บาทบอกว่าจะไปใส่เหล็กตัดฟันแฟชั่นตามเพื่อน ก็ได้เตือนไปว่าไม่เหมาะสม ไม่สวยงามและไม่มีประโยชน์ หากจะทำก็ให้ไปพบทันตแพทย์เพื่อจัดฟันหรือทำตามหลักวิธีการทางการแพทย์อย่างถูกต้อง จะดีกว่าไปใส่เป็นแฟชั่น หลังจากนั้นก็ให้เงินไป 2,000 บาทตามที่ขอ มาทราบภายหลังว่าเมื่อได้เงินแล้วก็ชวนเพื่อนในโรงเรียนขับรถไปใส่เหล็กตัดฟันปลอมแบบแฟชั่นที่คลินิกเสริมความงามแห่งหนึ่งในตัวเมืองขอนแก่น แต่ไม่ทราบว่าร้านใด

มารดาผู้ตายเล่าว่า ช่วงเย็นเห็นบุตรสาวเข้าบ้าน มีอาการคันในปากและใส่เหล็กมาแล้ว ก็ไม่ได้ว่ากล่าวอะไร บุตรสาวก็ใช้ชีวิตตามปกติอยู่ 2-3 วัน หลังจากนั้นสังเกตว่าเขามีอาการเหมือนคนปวดฟัน แต่ก็ยังไม่บอกเล่าอาการเจ็บปวดให้รับทราบ จึงคิดว่าคงเกิดการอักเสบธรรมดา แต่

หลังจากทนปวดฟันเช่นนี้อยู่นานจนถึงวันที่ 20 สิงหาคม น้องดาาก็มาบอกว่าปวดฟันปวดเหงือกมาก
ทนไม่ไหว ตกเย็นจึงชวนเพื่อนไปหาหมอที่โรงพยาบาลศูนย์ขอนแก่น

นางเนียรนภาเล่าว่า เมื่อกลับมาเวลาประมาณ 20.00 น.ได้เล่าว่า หมอแจ้งว่าเป็นโรคหัวใจ
และไทรอยด์คิดเชื่อ ได้จ่ายยามาให้รับประทาน 1 เดือน หลังจากนั้นให้กลับไปฟังผลวินิจฉัยโรคว่า
ไทรอยด์คิดเชื่ออะไร และต้องรักษาต่อไปอย่างไร จากนั้นเขาก็ไปซักผ้าและทำธุระส่วนตัวปกติ
ทั่วไป พอกินข้าวอาบน้ำเสร็จก็ขึ้นบ้านไปนอน

กระทั่งเวลา 22.00 น.ลูกสาวลูกมาเข้าห้องน้ำและร้องเสียงดังลั่นว่า ปวดฟันเจ็บคอหายใจ
ไม่ออก พ่อจึงรีบพาขึ้นรถยนต์ไปส่งโรงพยาบาลศูนย์ขอนแก่นอย่างเร่งด่วน ช่วงนั้นเขาหมดสติไป
แล้ว แพทย์ได้ใช้เครื่องช่วยหายใจยื้ออยู่นานจนมาเสียชีวิตในวันที่ 23 สิงหาคมที่ผ่านมา โดยระบุว่า
ไทรอยด์เป็นพิษอย่างรุนแรง

"เพิ่งรู้ว่าลูกสาวเป็นโรคไทรอยด์เป็นพิษและโรคหัวใจ แต่แพทย์ยังไม่ระบุแน่ชัดว่า
ไทรอยด์เป็นพิษและคิดเชื่อนั้นเป็นเชื้ออะไร ส่วนตัวคิดว่าสาเหตุน่าจะมาจากการที่ลูกสาว
ไปใส่เหล็กดัดฟันแฟชั่น จนทำให้เหงือกบวมและอาจจะเกิดการติดเชื้อขึ้น เนื่องจากคลินิกเสริม
ความงามที่ลูกสาวไปทำเป็นคลินิกเสริมสวยธรรมดา ไม่ใช่ทำกับแพทย์ผู้เชี่ยวชาญจึงทำให้เหล็กที่
ลูกสาวใส่นั้นไม่สะอาดและเกิดการติดเชื้อขึ้นมาได้" นางเนียรนภากล่าว

ด้านเพื่อนของ น.ส.จุฑามาศ ที่ใส่เหล็กดัดฟันลักษณะเดียวกันรายหนึ่ง กล่าวว่า ขณะนี้
เพื่อนในโรงเรียนใส่เหล็กดัดฟันกันมาก เพราะใส่แล้วทำให้ดูสวยงาม ถึงแม้ว่าเมื่อใส่เหล็กดัด
ฟันจะทำให้ระคายเคือง และบางครั้งเกิดแผลในปาก แต่ก็ไม่กลัว ทุกคนก็ยังชอบและใส่เหล็กดัด
ฟันแฟชั่นเหมือนเดิม ขณะที่ นายผดุง วิชาเดช อาจารย์ฝ่ายกิจการนักเรียน โรงเรียนขามแก่นนคร
กล่าวว่า หลังจากทราบว่า น.ส.จุฑามาศ ลูกศิษย์เสียชีวิตจากไทรอยด์เป็นพิษจากการติดเชื้อรุนแรง
ซึ่งคาดว่าจะเป็นมาจากการใส่เหล็กดัดฟัน ทางโรงเรียนได้สำรวจเด็กนักเรียนในโรงเรียนพบว่ามี
จำนวนไม่น้อยใส่เหล็กดัดฟันแฟชั่นของปลอมกัน จึงเกรงว่าเหล็กดัดฟันแฟชั่นของปลอมนี้
อาจจะทำให้เป็นอันตรายแก่เด็กนักเรียนได้ โรงเรียนจึงสั่งห้ามนักเรียนใส่เหล็กดัดฟันแฟชั่น
อนุโลมให้ใส่เฉพาะที่ไปจัดฟันกับแพทย์ผู้เชี่ยวชาญเท่านั้น

ด้าน รศ.ดร.รัตนา ทองคำ รองคณบดีคณะทันตแพทยศาสตร์ ม.ขอนแก่น กล่าวว่า การใส่
เหล็กดัดฟันไม่ใช่จะทำได้ง่ายๆ ต้องให้แพทย์ผู้เชี่ยวชาญทำ และเหล็กที่ใส่จะต้องเป็นเหล็กสแตน
เลสสตีล หรือเหล็กที่ใส่แล้วไม่ได้รับอันตราย อีกทั้งการจัดฟันหรือใส่เหล็กดัดฟันนั้นใช้ว่าจะใส่ได้
ทันที แพทย์ต้องตรวจสอบสุขภาพของผู้จัดฟันหรือทำการตรวจฟันให้ละเอียดก่อนว่าฟันสะอาดแล้วถึง
สามารถใส่ได้ ซึ่งผู้จัดฟันต้องเข้าพบแพทย์หลายครั้งถึงเริ่มทำการใส่เหล็กดัดฟันได้ ไม่ใช่ใส่ได้
ทันที

ส่วนกรณีที่เราพบว่ามิได้ใส่เหล็กค้ำฟันกับคลินิกเสริมความงามในขณะนี้ รศ.ดร.รัตนากล่าวว่า เป็นเรื่องที่ผิดมากและอันตราย อาจส่งผลร้ายกับสุขภาพ ทำให้เกิดแผลในช่องปาก เหงือกเน่า เนื่องจากไม่ทราบว่าเหล็กที่เขาใส่ให้ นั้นเป็นเหล็กอะไร แต่คาดว่าเหล็กไม่ได้คุณภาพแน่นอน ซึ่งที่ผ่านมาที่คณะทันตแพทยศาสตร์ มข.มีผู้ป่วยที่ใส่เหล็กค้ำฟันเกิดแผลในช่องปาก เกิดแผลเน่าจำนวนมากมาเข้ารับการรักษา แต่ละรายอยู่ในขั้นที่รุนแรงแล้วทั้งนั้น จึงขอเตือนวัยรุ่นทุกคนที่ใส่ว่าให้ระวังอาจเป็นอันตรายถึงแก่ชีวิต

ที่มา : คมชัดลึกออนไลน์

<http://blogeduzone.com> (วันที่สืบค้น 19 ธันวาคม 2556)



กิจกรรมที่ 6

กรณีตัวอย่างที่ 3 เรื่อง “อันตรายขาวสวยใส กลูต้าไฮโดร”

หัวข้อข่าวจากอินเทอร์เน็ต “เตือนภัย กลูต้าไฮโดร ขาวใส พร้อมมะเร็ง”



ที่มา : วันจันทร์ 12 ธันวาคม 2554 เวลา 11:11 น.

เตือนวัยรุ่นไทยที่ฉีดกลูต้าไฮโดร หวังให้ผิวขาวเหมือนดาราเกาหลี เสี่ยงตาบอด-มะเร็ง แล อย.ไม่เคยรับรอง

นพ.จิโรจ สันธวานนท์ ผู้อำนวยการสถาบันโรคผิวหนัง กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข เผยว่า ปัจจุบันพบวัยรุ่นไทยทั้งชายและหญิงนิยมฉีดผิวด้วยกลูต้าไฮโดรกันแพร่หลายมากขึ้น โดยเฉพาะการทำผิวให้ขาว เหมือนดาราเกาหลี แม้ว่าจะเคยมีการเตือนก่อนหน้านี้แล้วในสื่อหลายรูปแบบ ก็ดูจะไม่สามารถทำให้กระแสความนิยมหลุดจากความคิดของวัยรุ่นคลั่งขาวแบบหนุ่ม-สาวเกาหลีได้เลย วัยรุ่นชาย หญิงและสาวประเภท 2 บางคน อยากผิวขาวเร็วๆ จึงหาวิธีการสารพัดทั้งฉีดและกินกลูต้าไฮโดร ซึ่งเป็นเรื่องที่มีอันตรายต่อตัวเอง โดยเฉพาะผลในอนาคตที่อาจจะเกิดตามมาเพราะโดยทั่วไปเม็ดสีผิวของคนเราต่างกัน

นพ.จิโรจ กล่าวว่า โดยทั่วไปวงการแพทย์จะใช้กลูต้าไฮโดร รักษาผู้ป่วยที่มีปัญหาตับอักเสบ เนื่องจาก กลูต้าไฮโดรเป็นสารโปรตีนเบื้องต้น ช่วยเพิ่มการทำงานของตับในการฟอกพิษ ขจัดสารพิษออกจากร่างกาย ซึ่งเมื่อเซลล์ตับมีการฟอกสารพิษแล้ว เนื้อเยื่อก็อาจมีการบาดเจ็บ สึกหรือ ดังนั้นตัวสารดังกล่าวก็จะเป็นตัวช่วยในการซ่อมแซมฟื้นฟูสภาพของเนื้อเยื่อตับและช่วยให้มีภูมิคุ้มกันที่ดีขึ้นด้วย การใช้ต้องอยู่ภายใต้การควบคุมของผู้เชี่ยวชาญ และใช้ยาเป็นช่วงๆ ไม่ใช่ติดต่อกัน กรณีของการนำกลูต้าไฮโดร ไปฉีดเพื่อให้ผิวขาวนั้นถือว่าเป็นการประยุกต์ใช้ขึ้นมาเอง เนื่องจากคุณสมบัติของกลูต้าไฮโดร สามารถยับยั้งการสร้างเม็ดสีผิวหรือที่เรียกว่าเมลานิน (Melanin) จึงมีการนำสารชนิดนี้ไปใช้ในการดูแลผิว

“ที่น่าห่วงไปกว่านั้น พบว่ากลูต้าไธโอนที่ฉีดให้บริการวัยรุ่นเป็นของลอกเลียนแบบที่ผลิตในประเทศอื่นๆ โดยพิมพ์ว่าผลิตในอิตาลีเช่นเดียวกันกับที่วงการแพทย์นำมาใช้ในการรักษาผู้ป่วยโรคตับ จึงเกิดปัญหาความบริสุทธิ์ของยา ดังนั้นจึงต้องมีการเฝ้าระวังวัยรุ่นไทยจะได้รับผลกระทบจากกระแสการฉีดดังกล่าว โดยเฉพาะขณะนี้พบว่าวัยรุ่นที่นิยมฉีดผิวมีการฉีดเริ่มตั้งแต่อายุประมาณ 14 ปีทั้งกลุ่มผู้หญิง ชาย และเพศที่สาม ซึ่งก่อนหน้านี้ ผู้ที่ฉีดสีผิวมักเป็นผู้ใหญ่ทำงานและบางคนฉีดเป็นประจำทุก 1-2 สัปดาห์ เพราะเข้าใจว่าจะยังทำให้ได้ผลลัพธ์ผิวขาวรวดเร็วยิ่งขึ้น” นายแพทย์จิโรจกล่าว

นพ.จิโรจ กล่าวต่อไปว่า ประเด็นที่น่าวิตก ก็คือปริมาณการฉีดเข้าร่างกายที่เกินขนาด 2-3 เท่าตัว ซึ่งจะทำให้เกิดผลเสียกับสุขภาพ คือจะทำให้เม็ดสีผิวลดลง ซึ่งเม็ดสีผิวของคนเราสร้างมาจากเซลล์สร้างเม็ดสี (เมลานินไซท์) ในผิวหนัง มีประโยชน์ เหมือนแผ่นกรองแสง ทำหน้าที่จับอนุมูลอิสระ หากใช้ไปมากๆ และใช้ติดต่อกันเป็นเวลานานจะทำให้เม็ดสีผิวลดลง ภูมิคุ้มกันของผิวจะลดลง เกิดการระคายเคืองแพ้แสงแดดได้ง่ายขึ้นเสี่ยงต่อการ เป็นมะเร็งผิวหนังได้ นอกจากนี้ยังอาจเกิดผลกระทบต่อจอตาโดยตรง ซึ่งมีหน้าที่รับแสงในการมองเห็นทำให้จอประสาทตาอักเสบได้ง่าย ถ้าอักเสบบ่อยๆอาจถึงขั้นตาบอด ประการสำคัญที่สุดที่ขอเน้นย้ำก็คือขณะนี้ ทั้งสมาคมแพทย์ผิวหนังแห่งประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) แพทย์สภา ราชวิทยาลัยอายุรแพทย์ ยังไม่รับรองความปลอดภัยของการฉีดกลูต้าไธโอน เพื่อให้ผิวขาว เนื่องจากต้องคำนึงถึงผลเสียในระยะยาวที่ยังไม่มีการประเมินได้ชัดเจน ส่วนกลูต้าไธโอนชนิดใช้รับประทานนั้นขณะนี้สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยาได้ขึ้นทะเบียนรับรองโดยอนุญาตให้ใช้เป็นส่วนประกอบของผลิตภัณฑ์เสริมอาหารซึ่งมีผลต่อสุขภาพน้อยกว่า แต่หากกินนานๆก็อาจรบกวนการทำงานของไตได้เช่นกัน.

ใบความรู้
กิจกรรมที่ 6
ทักษะการรู้สารสนเทศ
(ทักษะด้านที่ 1 และทักษะด้านที่ 2)

การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) หมายถึง ความรู้ความสามารถ ของนักเรียนเกี่ยวกับสารสนเทศที่ครอบคลุมองค์ประกอบ 4 ด้าน ซึ่งในกิจกรรมนี้จะกล่าวถึงทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 1 และด้านที่ 2 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ด้านที่ 1 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการได้ชัดเจน โดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี้

- 1.1 กำหนดคำถาม ปัญหาและหัวข้อที่ต้องการศึกษาได้
- 1.2 กำหนดคำศัพท์หรือคำสำคัญที่เกี่ยวข้องได้
- 1.3 กำหนดวิเคราะห์แนวคิดหลัก และ ประเด็นย่อยของเรื่องที่ศึกษาได้

ด้านที่ 2 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล สามารถระบุประเภทและรูปแบบตลอดจนการกำหนดกลยุทธ์การสืบค้น และดำเนินการค้นโดยใช้วิธีต่างๆ ได้ โดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี้

- 2.1 รู้จักแหล่งและทรัพยากรสารสนเทศประเภทต่างๆ
- 2.2 ตัดสินใจได้ว่าควรค้นสารสนเทศจากแหล่งใด
- 2.3 เข้าใจถึงข้อจำกัดของสารสนเทศที่หามาได้
- 2.4 กำหนดหัวข้อเรื่อง คำสำคัญและใช้กลยุทธ์ในการสืบค้นสารสนเทศ ที่เหมาะสมได้
- 2.5 เข้าใจถึงความแตกต่างของแหล่งสารสนเทศแต่ละประเภท

ใบงาน
กิจกรรมที่ 6

“ฝึกใช้ทักษะการรู้สารสนเทศ”

ให้นักเรียนช่วยกันค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านโดยมีรายละเอียดดังนี้

1. จากกรณีตัวอย่างเกิดอะไรขึ้น มีปัญหาอย่างไร

2. ถ้าต้องการค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต นักเรียนจะใช้โปรแกรมค้นหาใดในการสืบค้นข้อมูล

3. คำสำคัญที่ใช้ในการสืบค้นคืออะไร จึงจะได้ข้อมูลที่ตรงกับความต้องการของหัวข้อที่นักเรียนต้องการหรือสนใจ

4. แหล่งที่มาของข้อมูลมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ ควรพิจารณาจากอะไร

5. ปัญหาและ ข้อจำกัดของแหล่งข้อมูลที่นักเรียนค้นคว้า คืออะไร

6. จากเรื่องที่ศึกษา นักเรียนได้ข้อคิดอย่างไร

ครั้งที่ 7

ชื่อกิจกรรม	เรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 2)
ประเภทกิจกรรม	ความสามารถในการประเมินและการใช้สารสนเทศ
ระดับ/วัยของผู้บริการ	ส่งเสริมให้เป็นผู้ที่มีทักษะการรู้สารสนเทศ
ขนาดของกลุ่ม	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้นักเรียนทราบทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4 ความสามารถในการประเมินและการใช้สารสนเทศ 2. เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดและใช้ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
แนวคิด	<p>ทักษะการรู้สารสนเทศ เป็นทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิตและเป็นทักษะพื้นฐานของการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ การมีทักษะการรู้สารสนเทศ จึงเป็นเสมือนผู้มีปัญญา โดยเฉพาะความสามารถด้านการประเมินและการใช้สารสนเทศ จะทำให้เด็กสามารถคิดวิเคราะห์ ประเมินคุณค่าและโทษของสารสนเทศที่ได้รับและสามารถนำไปใช้ในการเรียน และการทำงานต่อไปในอนาคตได้ถูกต้องตามจริยธรรมต่อไป</p>
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารใบความรู้ 2. ใบงาน 3. คอมพิวเตอร์ 4. เครื่องฉายสไลด์ จอฉายสไลด์
ขั้นนำ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการนั่งเป็นวงกลม 2. ผู้ให้บริการชี้แจงให้ผู้รับบริการทราบว่ากิจกรรมในครั้งนี้เราจะมาเรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศทักษะด้านที่ 3 และด้านที่ 4 ประกอบด้วย ดังนี้ ทักษะที่ 3. ความสามารถในการประเมินทักษะที่ 4. ความสามารถในการใช้สารสนเทศ 3. ผู้ให้บริการชักชวนผู้รับบริการพูดคุยถึงเรื่องที่สนใจ และนำเข้าสู่กิจกรรม 4. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการจัดกลุ่มย่อยเป็น 3 กลุ่ม

ชั้นกิจกรรม

1. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.1. ให้ผู้รับบริการช่วยกันอ่าน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นที่ได้รับและอภิปรายร่วมกันว่ากรณีตัวอย่าง มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ จะนำไปใช้อย่างไร

1.2. ให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมารายงานให้เพื่อนในกลุ่มอื่นๆฟัง

2. ชั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1. ให้ผู้รับบริการอภิปรายถึงการประเมินสารสนเทศ และการนำไปใช้

2.2. ให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมารายงานให้เพื่อนในกลุ่มอื่นๆฟัง

3. ชั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

3.1. ผู้ให้บริการและผู้รับบริการร่วมกันอภิปรายในประเด็นที่สำคัญ เช่น ทักษะการรู้สารสนเทศด้านความสามารถในการประเมินและการนำไปใช้

3.2. ผู้ให้บริการแจกใบความรู้เรื่อง “ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4” และใบความรู้ “สรุปทักษะการรู้สารสนเทศ” ให้ผู้รับบริการศึกษาด้วยตนเอง

4. ชั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

4.1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการช่วยกันตอบคำถามในใบงานให้สมบูรณ์

ขั้นสรุป

ผู้ให้บริการและผู้รับบริการสรุปร่วมกันในประเด็นสำคัญของ การใช้ทักษะสารสนเทศในการรับสื่อสารสนเทศในปัจจุบัน

การประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม

2. ประเมินจากใบงาน

ใบความรู้ที่ 1

กิจกรรมที่ 7 ทักษะการรู้สารสนเทศ

การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) หมายถึง ความรู้ความสามารถ ของนักเรียนเกี่ยวกับสารสนเทศที่ครอบคลุมองค์ประกอบ 4 ด้าน ซึ่งในกิจกรรมนี้จะกล่าวถึงทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ด้านที่ 3 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งที่มาได้อย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้เข้ากับพื้นฐานความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่ได้โดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมินประเด็นต่อไปนี้

- 3.1 ประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งทรัพยากรสารสนเทศ (เช่น ผู้แต่ง ความถูกต้อง ความทันสมัย)
- 3.2 ตัดสินใจได้ว่าสารสนเทศที่สืบค้นมาได้ นั้น มีความสัมพันธ์และพอเพียงในการตอบสนอง ความต้องการสารสนเทศ สามารถสืบค้นเพิ่มเติมได้ถ้าต้องการ

ด้านที่ 4 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้องโดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมินประเด็นต่อไปนี้

- 4.1 นำสารสนเทศที่ได้ไปประยุกต์ใช้ โดยการเลือกรูปแบบนำเสนอผลงานเช่น ทำเป็นโปสเตอร์ รูปเล่มรายงาน การเล่าเรื่องหน้าชั้น เป็นต้น
- 4.2 การเขียนอ้างอิงถูกต้อง
- 4.3 มีจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ

ใบความรู้ที่ 2

กิจกรรมที่ 7 สรุปทักษะการรู้สารสนเทศ

การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) หมายถึง ความรู้ความสามารถ ของนักเรียน
เกี่ยวกับสารสนเทศที่ครอบคลุมองค์ประกอบ 4 ด้าน ในลักษณะดังต่อไปนี้

ด้านที่ 1 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่
ต้องการได้ชัดเจน โดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี้

- 1.1 กำหนดคำถาม ปัญหาและหัวข้อที่ต้องการศึกษาได้
- 1.2 กำหนดคำศัพท์หรือคำสำคัญที่เกี่ยวข้องได้
- 1.3 กำหนดวิเคราะห์แนวคิดหลัก และ ประเด็นย่อยของเรื่องที่ศึกษาได้

ด้านที่ 2 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมี
ประสิทธิภาพและประสิทธิผล สามารถระบุประเภทและรูปแบบตลอดจนการ
กำหนดกลยุทธ์การสืบค้น และดำเนินการค้นโดยใช้วิธีต่างๆได้ โดยนักเรียนมี
ความสามารถในการประเมินต่อไปนี้

- 2.1 รู้จักแหล่งและทรัพยากรสารสนเทศประเภทต่างๆ
- 2.2 ตัดสินใจได้ว่าควรค้นสารสนเทศจากแหล่งใด เข้าใจถึงข้อจำกัดของ
สารสนเทศที่หามาได้
- 2.3 กำหนดหัวข้อเรื่อง คำสำคัญและใช้กลยุทธ์ในการสืบค้นสารสนเทศที่
เหมาะสมได้
- 2.4 เข้าใจถึงความแตกต่างของแหล่งสารสนเทศแต่ละประเภท

ด้านที่ 3 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งที่มาได้อย่างมี
วิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้เข้ากับ
พื้นฐานความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่ได้ โดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมิน
ต่อไปนี้

- 3.1 ประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งทรัพยากรสารสนเทศ (เช่น ผู้แต่ง ความ
ถูกต้อง ความทันสมัย)
- 3.2 ตัดสินใจได้ว่าสารสนเทศที่สืบค้นมาได้นั้น มีความสัมพันธ์และพอเพียงใน
การตอบสนอง ความต้องการสารสนเทศ สามารถสืบค้นเพิ่มเติมได้ถ้า
ต้องการ

ด้านที่ 4 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้องโดยนักเรียนมีความสามารถในการประเด็นต่อไปนี้

- 4.1 นำสารสนเทศที่ได้ไปประยุกต์ใช้ โดยการเลือกรูปแบบนำเสนอผลงานเช่น
ทำเป็นโปสเตอร์ รูปเล่มรายงาน การเล่าเรื่องหน้าชั้น เป็นต้น
- 4.2 การเขียนอ้างอิงถูกต้อง
- 4.3 มีจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ



กิจกรรมที่ 7

กรณีตัวอย่างที่ 1 เรื่อง “ลูกทุเรียนเทศ”

เช้าวันหนึ่งขณะที่เด็กหญิงก้าก้าเดินซื้อของที่ตลาดนัดแถวโรงพยาบาลแห่งหนึ่งซึ่งรักษาผู้ป่วยที่ป่วยเป็นโรคต่างๆโดยเฉพาะโรคมะเร็ง เด็กหญิงก้าก้าเห็นคนจำนวนมากมุงดูร้านแผงลอยร้านหนึ่ง จึงเกิดความสนใจเดินเข้าไปดูบ้าง ได้ความว่ามีชายหนุ่มอายุประมาณ 35 ปี ทำทางดูดี แต่งตัวแบบพนักงานบริษัทคนหนึ่งกำลังโฆษณาสรรพคุณสินค้าชนิดหนึ่ง ไม่ทราบว่าเป็นผัก หรือผลไม้ รูปร่างหน้าตาประหลาด ดังรูป



ขณะเดียวกันก็แจกเอกสารให้ผู้สนใจ พร้อมแจ้งราคาขายสินค้าดังกล่าวราคา กิโลละ 100-200 บาท ซึ่งในเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่าเป็น “ลูกทุเรียนเทศหรือทุเรียนน้ำ” มีสรรพคุณในการฆ่าเซลล์มะเร็งทั้งผลและต้นสามารถรับประทานได้ ซึ่งในจำนวนผู้ที่ฟังอยู่มีหลายคนที่สนใจ และซื้อกลับบ้านไปเป็นจำนวนมาก

วันที่ 15 มกราคม 2557

ใบงาน
กิจกรรมที่ 7

ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายและบันทึกในใบงาน ตามประเด็นต่อไปนี้

1. จากกรณีตัวอย่าง ลูกทุเรียนเทศ แหล่งข้อมูลมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เพราะเหตุใด

2. ข้อมูลที่ได้เพียงพอในการตอบข้อสงสัย หรือความอยากรู้ ของนักเรียน หรือไม่

3. ถ้านักเรียนต้องการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมในเวลาอันรวดเร็ว นักเรียนควรหาจากแหล่งข้อมูลใด มีความน่าเชื่อถือ หรือไม่ เพราะเหตุใด

4. เมื่อนักเรียนไปโรงเรียนและเล่าเรื่อง “ทุเรียนน้ำ” ให้คุณครูและเพื่อนๆ ฟังทุกคนเกิดความสนใจอย่าง มากจึงตกลงกันว่าจะทำรายงานเรื่องนี้ นักเรียน จึงไปค้นคว้าข้อมูลเพิ่ม นักเรียนจะนำเสนอข้อมูลอย่างไร

5. เมื่อ และนำมาใช้เขียนรายงานแล้ว นักเรียนควรเขียนอ้างอิงหรือไม่ เพราะอะไร

ครั้งที่ 8

ชื่อกิจกรรม	ข้อควรคำนึงในการใช้สารสนเทศ
ประเภทกิจกรรม	พัฒนาการรับรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้สารสนเทศ
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	1. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจ จริยธรรม ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและข่าวสารในปัจจุบัน
แนวคิด	ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศมีทั้งทางบวกและทางลบ เนื่องจาก เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเทคโนโลยีที่มีการขยายตัวอย่างรวดเร็ว มีความสามารถในการใช้งานมากขึ้น ผลของการพัฒนา ทำให้มีการประยุกต์ใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในบางครั้ง อาจมีการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เป็น การกระทำที่ผิดกฎหมาย โดยที่ยังไม่รู้ตัว จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ในด้านจริยธรรมดังกล่าว เพื่อมิให้ตกเป็นผู้กระทำความผิดโดยไม่รู้ตัว
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	1. คอมพิวเตอร์ จอฉายภาพ เครื่องฉายภาพ 2. สไลด์ power point กรณีตัวอย่าง 3. ใบความรู้ 4. ใบงาน
ขั้นนำ	1. ผู้ให้บริการและผู้รับบริการพูดคุยกันในเรื่องข่าวสารสารสนเทศในปัจจุบัน ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ และ จริยธรรมที่นักเรียนควรรู้และพึงมี
ขั้นกิจกรรม	1. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ <ol style="list-style-type: none"> 1.1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการชมภาพกรณีตัวอย่างที่เป็นข่าวทางหน้าหนังสือพิมพ์และออกสื่อโทรทัศน์ กรณีการนำแผ่นซีดีที่มีลิขสิทธิ์มาขายโดยไม่มีใบอนุญาต 1.2. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการศึกษาใบความรู้ เรื่อง “จริยธรรมที่ดีในการใช้สารสนเทศ” ประกอบกับผู้ให้บริการเพิ่มเติมในเรื่องที่ผู้รับบริการมีข้อซักถาม

2. ขั้นตอนก่อนกลับการรับรู้

1.1 หลังจากให้ผู้รับบริการชมวิดีโอทัศน์กรณีตัวอย่างแล้ว ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน โดยแต่ละกลุ่มอภิปรายร่วมกันในหัวข้อ แนวคิดที่ได้จากการศึกษากรณีตัวอย่าง ทั้ง 2 กรณี ว่ามีความเหมือนหรือ แตกต่างกัน อย่างไร

4. ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอแนวคิดที่ได้รับ

3.2 ผู้ให้บริการช่วยสรุปเพิ่มเติม

4. ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

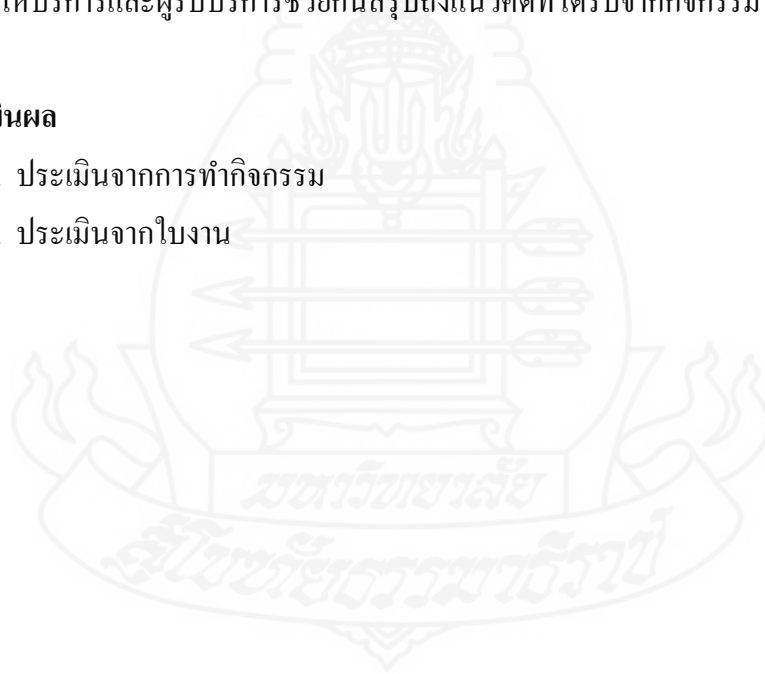
4.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการทำใบงานสรุปแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาและวิธีการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม หรือป้องกันไม่ให้ตนเองตกเป็นผู้กระทำผิดจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ ในอนาคต

ขั้นสรุป

ผู้ให้บริการและผู้รับบริการช่วยกันสรุปถึงแนวคิดที่ได้รับจากกิจกรรมในครั้งนี้

การประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม
2. ประเมินจากใบงาน



กิจกรรมที่ 8
กรณีตัวอย่างที่ 1 ข่าว เรื่อง “หนูไม่รู้ผิดด้วยหรือ”

รองผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ ยื่นมือช่วยเหลือครอบครัวน้อยบุญมา หลังศาลฎีกาพิพากษาปรับ 2 แสนบาท กรณีนำซีดีไปวางขายในตลาดนัด

พลตำรวจเอกพงศพัศ พงษ์เจริญ รองผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ พร้อมครอบครัวของนางนันทนา น้อยบุญมา เดินทางมาศาลจังหวัดลพบุรี เพื่อนำเงินสดจำนวน 100,000 บาท มาจ่ายค่าปรับ หลังนางนันทนา ถูกศาลฎีกา พิพากษาให้จ่ายค่าปรับ 200,000 บาท ในคดีประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยนและจำหน่ายภาพยนตร์วีซีดี.จำนวน 10 แผ่น ที่นำไปวางขายตลาดนัด สีแคววังเพลิง อำเภอโคกสำโรง โดยเหตุเกิดขึ้นเมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม 2552 และจำเลยให้การเป็นประโยชน์ จึงมีเหตุผลโทษให้ปรับกึ่งหนึ่งเหลือ 100,000 บาท แต่จำเลยมีฐานะยากจน ไม่มีเงินเสียค่าปรับ จึงต้องถูกกักขังแทนค่าปรับ

พลตำรวจเอกพงศพัศ กล่าวว่า ครอบครัวนางนันทนา มีฐานะยากจนจริง สามีพิการ ไม่สามารถประกอบอาชีพได้ รวมทั้งมีลูกที่ยังอยู่ในวัยเรียนอีก 2 คน จึงนำเงินจำนวน 100,000 บาท มาจ่ายเป็นค่าปรับให้สร้างความดีใจให้กับครอบครัวนี้เป็นอย่างมาก เนื่องจากนางนันทนา เป็นผู้หาเลี้ยงครอบครัว

ที่มา <http://ict.in.th/38720> สืบค้น 15 มกราคม 2556



กิจกรรมที่ 8

กรณีตัวอย่างที่ 2 ชาว เรื่อง“ขายโดยไม่ขออนุญาต”

ศาลสั่งปรับ พนง.เก็บขยะเก็บแผ่นซีดีขาย ฐานขายโดยไม่ขออนุญาต

ศาลอุทธรณ์พิพากษายืนตามศาลชั้นต้น พนง.เก็บขยะเขตสะพานสูง เก็บแผ่นวีซีดีขาย ตลาด ปรับ 133,400 บาท ซึ่งเป็นผู้จำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน

ศาลอาญา อ่านคำพิพากษาศาลอุทธรณ์ คดีที่พนักงานอัยการฝ่ายคดีอาญา 6 ยื่นฟ้องนายสุรัตน์ มณีนพรัตน์สุดา เป็นจำเลยในความผิดฐาน ประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ภาพยนตร์ ซึ่งเป็นแผ่นวีซีดีภาพยนตร์ เป็นความผิดตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

เหตุเกิดเมื่อวันที่ 16 ธันวาคม 2551 จำเลยประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ภาพยนตร์ ที่เป็นแผ่นวีซีดีภาพยนตร์อันเป็นวัสดุที่มีการบันทึกภาพและเสียงซึ่งสามารถ นำมาขาย ให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง ด้วยการเปิดจำหน่ายเป็นแผงลอย ไม่มีเลขที่ ในตลาดนัดใกล้กับสี่แยกกรุงเทพมหานคร บางกะปิ และได้รับเงินตามราคาแผ่นวีซีดีภาพยนตร์ที่ได้ จำหน่ายแผ่นละ 20 บาท โดยไม่ได้รับใบอนุญาต

ศาลชั้นต้นพิเคราะห์พยานหลักฐานที่โจทก์-จำเลย นำสืบแล้ว เห็นว่าจำเลยกระทำความผิดจริง ตามฟ้อง พิพากษาให้ปรับ 200,100 บาท แต่คำรับสารภาพในชั้นสอบสวนมีประโยชน์ต่อการ พิจารณาคดี เห็นควรลดโทษให้ 1 ใน 3 คงโทษปรับเป็นเงิน 133,400 บาท หากจำเลยไม่ชำระ ค่าปรับให้เปลี่ยนกักขังแทน

ศาลอุทธรณ์ประชุมปรึกษาแล้วพิพากษายืนตามชั้นต้น เนื่องจากแผ่นซีดีเพลงจำนวน 13 แผ่น และแผ่นภาพยนตร์จำนวน 83 แผ่น อยู่ในสภาพสมบูรณ์ มีกระดาษปิดหน้าปกจึงไม่น่าเชื่อว่าเป็นแผ่นที่เก็บมาจากถังขยะ จำเลยจึงไม่ได้เป็นผู้เสนอขายตามที่ได้อุทธรณ์ไว้ แต่เป็นผู้ประกอบการซึ่งนำแผ่นวีดิทัศน์ แผ่นภาพยนตร์ และซีดีเพลงมาจำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาตจาก นายทะเบียน

ที่มา <http://news.voicetv.co.th/thailand/44196.html> สืบค้นวันที่ 15 มกราคม 2557

กิจกรรมที่ 8

สรุป ข้อคิดจากกรณีตัวอย่าง “การบังคับใช้กฎหมายกับการขายแผ่นซีดี”

คดีที่คนฐานะยากจนและพนักงานเก็บขยะ กทม. ถูกดำเนินคดีอาญาในข้อหานำแผ่นซีดีภาพยนตร์เก่ามาขายโดยไม่ได้รับอนุญาตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นว่าการบังคับใช้กฎหมายในประเทศไทยกำลังมีปัญหา ไม่เป็นไปตามเจตนารมณ์หรือวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของกฎหมายฉบับนั้น เป็นที่ทราบกันทั่วไปว่า พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เกิดจากการผลักดันของบรรดาบริษัทยักษ์ใหญ่ในวงการบันเทิงของประเทศไทยที่เป็นทั้งผู้สร้างสร้งงานและเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ เพื่อจะมีเครื่องมือจัดการกับขบวนการหรือกลุ่มบุคคลที่นำเอางานภาพยนตร์ ทั้งในรูปแบบซีดีและดีวีดีไม่ว่าจะมีลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่ ทำการจำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาตและรับผลประโยชน์เป็นล่ำเป็นสันมาเป็นเวลานาน แต่เมื่อกฎหมายฉบับนี้ถูกนำมาบังคับใช้จริง กลับกลายเป็นว่าผู้ที่ถูกดำเนินคดีคือผู้ที่ทำงานหาเช้ากินค่ำเก็บของเก่าขายแทนที่จะเป็นผู้ประกอบการรายใหญ่ที่เจตนาจะทำผิดกฎหมายตามที่ตั้งใจไว้

จำเลยในคดีดังกล่าวไม่ได้ถูกดำเนินคดีตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ เพราะแผ่นซีดีภาพยนตร์ที่นำมาวางขายนั้น แม้จะเป็นแผ่นเก่าที่เก็บมาจากกองขยะ แต่ถือเป็น “แผ่นแท้” ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมาย นอกจากนี้ การดำเนินคดีตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นความผิดอันยอมความได้นั้น ต้องมีผู้เสียหายไปร้องทุกข์ก่อน ตำรวจจึงจะเริ่มดำเนินการจับกุมและสอบสวนได้ แต่ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 53 บัญญัติห้ามมิให้ผู้ใดประกอบธุรกิจร้านวีดิทัศน์ หรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน ซึ่งการนำแผ่นซีดีหรือดีวีดีภาพยนตร์ไม่ว่าจะมีลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่มาตั้งแผงขายต่อ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน ถือเป็นการประกอบกิจการขายซีดีหรือดีวีดีโดยผิดกฎหมายแล้ว หากเจ้าหน้าที่ตำรวจพบเห็นการทำความผิดก็สามารถเข้าควบคุมตัวได้ทันที และในมาตรา 82 ของกฎหมายฉบับเดียวกันบัญญัติว่า ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 53 วรรคหนึ่งหรือประกอบกิจการดังกล่าวระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืน

แม้โทษทางอาญาที่มีการบัญญัติไว้จะเป็นโทษปรับเพียงสถานเดียว แต่ถือเป็นอัตราโทษปรับที่สูง การนำบทกฎหมายนี้ไปบังคับใช้กับคนทำงานหาเช้ากินค่ำหรือผู้ที่มีรายได้น้อย แม้ผู้กระทำผิดจะรับสารภาพและศาลจะให้ความเมตตาลดโทษปรับในอัตราต่ำสุดที่ 100,000 บาท แต่ก็เป็นที่คาดหมายได้ว่าผู้กระทำผิดโดยส่วนใหญ่ ย่อมไม่มีเงินที่จะนำไปชำระค่าปรับอัตราต่ำสุดดังกล่าวได้ ผลที่ตามมาจากการไม่สามารถชำระค่าปรับตามคำพิพากษาได้ก็คือ ประมวลกฎหมายอาญามาตรา 29 ได้กำหนดให้เปลี่ยนโทษปรับดังกล่าวไปเป็นโทษกักขังแทน โดยคิดในอัตราวันละ 200 บาท ดังนั้นแม้จะถูกปรับในอัตรา

ต่ำสุด แต่หากไม่มีเงินจ่ายค่าปรับก็ต้องถูกกักขังโดยผลของกฎหมายเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 500 วัน สุดท้ายก็ต้องเดินเข้าเรือนจำกลายเป็นนักโทษชายหรือหญิงอยู่ดี

การจะแก้ปัญหการบังคับใช้กฎหมายในลักษณะนี้ได้คงต้องเริ่มจากทั้งตำรวจและอัยการ ซึ่งเป็นต้นทางของกระบวนการยุติธรรมทางอาญา ต้องทำความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์หรือเจตนารมณ์ที่แท้จริงของกฎหมายว่า ควรจะนำกฎหมายฉบับนี้ไปบังคับใช้กับคนกลุ่มใด ก็จะทำให้การทำงานของตำรวจไม่หลงทางอย่างที่เป็นอยู่ในทุกวันนี้ หรือเมื่อสำนวนการสอบสวนถูกส่งขึ้นมาที่พนักงานอัยการแล้ว สำนักงานอัยการสูงสุดก็ต้องพิจารณาว่าการตั้งฟ้องในคดีที่ผู้กระทำความผิดตามกฎหมายฉบับนี้ที่เป็นเพียงคนยากจนนำของเก่ามาขายเพื่อนำเงินไปเลี้ยงชีพในแต่ละวัน จะเป็นการฟ้องคดีที่เกิดประโยชน์ต่อสังคมหรือไม่ หากเห็นได้อย่างชัดเจนว่าฟ้องไปแล้วจะไม่เกิดประโยชน์ สำนักงานอัยการสูงสุดก็มีอำนาจตามกฎหมายที่จะใช้ดุลพินิจสั่งไม่ฟ้องได้ ซึ่งถือเป็นการยุติปัญหาเสียแต่ต้นทางโดยไม่จำเป็นต้องผลักภาระไปให้ศาลยุติธรรม ที่ผ่านมามีการกระทำผิดในลักษณะที่คล้ายกันเกิดขึ้นมาแล้ว และสำนักงานอัยการสูงสุดก็ได้ใช้ดุลพินิจสั่งไม่ฟ้องผู้ต้องหา เพราะเห็นว่าการฟ้องคดีจะไม่เป็นประโยชน์ต่อสังคม เช่น คดีที่พนักงานร้านสะดวกซื้อขโมยเอาซาลาเปาที่ขายไม่หมดในแต่ละวันไปให้ลูกของตนเองกิน และคดีที่เกี่ยวกับกฎหมายศุลกากรบางคดี เป็นต้น

ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เองก็ควรจะต้องมีการแก้ไขเพิ่มเติมให้มีเนื้อหาสาระที่เหมาะสมกับสภาพของปัญหาที่เกิดขึ้นด้วย เช่น กำหนดให้มีบทบัญญัติในลักษณะของการยกเว้นความผิดสำหรับการกระทำบางอย่าง เช่น การจำหน่ายตามแผงลอย แบกะดิน หรือตามทางเท้า โดยมีเงื่อนไขว่าการขายซีดีหรือดีวีดีภาพยนตร์ที่จะได้รับการยกเว้นความผิดต้องเป็นการขายเฉพาะแผ่นที่ถูกต้องตามกฎหมายลิขสิทธิ์เท่านั้น เพราะจากที่ผ่านมามีปัญหาที่เกิดขึ้นอาจเกิดจากความไม่ชัดเจนของกฎหมายทำให้เกิดการบังคับใช้กฎหมายในลักษณะเถรตรงจนกลายเป็นปัญหาในสังคมขึ้น นอกจากนี้กฎหมายฉบับนี้แม้จะบังคับใช้มาได้ระยะหนึ่ง แต่ประชาชนส่วนใหญ่อาจยังไม่เข้าใจกฎหมายนี้อย่างถูกต้อง กระทรวงวัฒนธรรมในฐานะที่เป็นผู้รักษาการตามกฎหมายนี้ก็ควรเร่งประชาสัมพันธ์ให้ความรู้และเผยแพร่ตามสื่อต่างๆ ให้ประชาชนได้เกิดความเข้าใจ หากทำได้ดังที่กล่าวมาก็อาจจะทำให้ปัญหาที่เกิดขึ้นบรรเทาเบาบางลง ทำให้การบังคับใช้กฎหมายเป็นไปตามเจตนารมณ์และวัตถุประสงค์ที่แท้จริงได้ และก่อให้เกิดความเป็นธรรมแก่สังคม.

โดย รุจิระ บุนนาค

Rujira_bunnag@yahoo.com

Twitter :@RujiraBunnag วันจันทร์ ที่ 26 พฤศจิกายน 2555 เวลา 00:00 ที่มา <http://www.dailynews.co.th>
สืบค้น 15 มกราคม 2556

กิจกรรมที่ 8
เอกสารประกอบการสอน
กรณีตัวอย่าง

<p style="text-align: center;">ชุดกิจกรรมแนะแนว ครั้งที่ 8</p> <p style="text-align: center;">กรณีศึกษา ที่ 1 “หนูไม่รู้คิดด้วยหรือ”</p>	
<p style="text-align: center;">ครอบครัวน้อยบุญมา หลังศาลฎีกาพิพากษาปรับ 2 แสนบาท</p> 	<p style="text-align: center;">เหตุเกิดขึ้นเมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม 2552</p> <ul style="list-style-type: none"> • ซิติ.จำนวน 10 แผ่น ที่นำไปวางขายตลาดนัด สีแสดวังเพลิง อำเภอโคกสำโรง • จำเลยให้การเป็นประโชน์ จึงมีเหตุผลโทษให้ปรับกึ่งหนึ่งเหลือ 100,000 บาท • พลตำรวจเอกพงศพัศ เห็นว่า ครอบครัวนางนันทนา มีฐานะยากจนจริง สามีพิการ ไม่สามารถประกอบอาชีพได้ รวมทั้งมีลูกที่ยังอยู่ในวัยเรียนอีก 2 คน จึงนำเงินจำนวน 100,000 บาท มาจ่ายเป็นค่าปรับให้ • ที่มา http://ict.in.th/38720 สืบค้น 15 มกราคม 2556
<p style="text-align: center;">กรณีที่ 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • พบแผ่นซีดีเพลงจำนวน 13 แผ่น และแผ่นภาพยนตร์จำนวน 83 แผ่น อยู่ในสภาพสมบูรณ์ มีกระดาษปิดหน้าปก • ศาลชั้นต้นพิเคราะห์พยานหลักฐานที่โจทก์-จำเลย นำสืบแล้ว เห็นว่าจำเลยกระทำความผิดจริงตามฟ้อง • พิพากษาให้ปรับ 200,100 บาท แต่คำรับสารภาพในชั้นสอบสวน ใน 3 ครั้งปรับเป็นเงิน 133,400 บาท หากจำเลยไม่ชำระค่าปรับให้เปลี่ยนกักขังแทน มีประโยชน์ต่อการพิจารณาคดี เห็นควรลดโทษให้ 	<p style="text-align: center;">กรณีที่ 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • ศาลอุทธรณ์พิพากษายืนตามศาลชั้นต้น พง.เก็บขยะเขตสะพานสูง เก็บแผ่นวีซีดีขายตลาด ปรับ 133,400 บาท ซึ่งเป็นผู้จำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน
<p style="text-align: center;">ถาม – ตอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - จากกรณีศึกษา นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไร - ถ้าเป็นนักเรียน นักเรียนจะทำอย่างไร จึงไม่ให้เกิดเหตุการณ์ดังกล่าว 	<p style="text-align: center;">ข้อคิดจากกรณีตัวอย่าง</p> <p>ปฏิบัติตามข้อกำหนดตามกฎหมาย และพระราชบัญญัติ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ยอมรับความประสงค์ของเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา - เข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์ และกฎหมายสิทธิส่วนบุคคลและเคารพทรัพย์สินทางปัญญาอื่นๆ - การจัดการ การตีพิมพ์ และการเผยแพร่สารสนเทศต้องไม่ละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์ หรือสิทธิส่วนบุคคล

ใบงาน
กิจกรรมที่ 8
“จริยธรรมที่ดีในการใช้สารสนเทศ”

ให้นักเรียนสรุปแนวคิดและความรู้ที่ได้จากการศึกษากรณีตัวอย่างของผู้ที่กระทำผิดจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ โดยตอบคำถามดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนบอกความรู้สึกของตนเองหลังจากชมกรณีศึกษา ทั้ง 2 กรณี ว่าเหมือนกันหรือต่างกันอย่างไร

2. การละเมิดลิขสิทธิ์ ถือเป็นความผิดทางกฎหมายหรือไม่ เพราะเหตุใด

3. นักเรียนได้ข้อคิดอะไรเกี่ยวกับการป้องกันไม่ให้ตนเองตกเป็นผู้กระทำผิดจริยธรรม ในการใช้สารสนเทศ

4. นักเรียนได้ประโยชน์อะไรบ้างจากกิจกรรม“จริยธรรมที่ดีในการใช้สารสนเทศ”

ใบความรู้
กิจกรรมที่ 8
“จริยธรรมที่ดีในการใช้สารสนเทศ”

จรรยาบรรณที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยึดถือไว้เสมือนเป็นแม่บทของการปฏิบัติ ผู้ใช้พึงระลึกและเตือนความจำเสมอ มีดังนี้

1. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือละเมิดผู้อื่น
2. ต้องไม่รบกวนการทำงานของผู้อื่น
3. ต้องไม่สอดแนม แก้ไข หรือเปิดดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
4. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร
5. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ
6. ต้องไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
7. ต้องไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์
8. ต้องไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน
9. ต้องคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมอันติดตามมาจากการกระทำของท่าน
10. ต้องใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา และมีมารยาท

ข้อควรรู้เกี่ยวกับลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์ งานหรือความคิดสร้างสรรค์ในสาขาวรรณกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม งานภาพยนตร์ หรืองานอื่นใดในแผนกวิทยาศาสตร์

ลิขสิทธิ์ เป็นทรัพย์สินทางปัญญาอย่างหนึ่ง ที่กฎหมายให้ความคุ้มครองโดยให้เจ้าของลิขสิทธิ์ถือสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะ กระทำการใดๆ เกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ที่ตนได้กระทำขึ้น

การละเมิดลิขสิทธิ์

- **การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง:** คือ การทำซ้ำ คัดแปลง เผยแพร่ โปรแกรมคอมพิวเตอร์แก่สาธารณชน รวมทั้งการนำต้นฉบับ หรือสำเนางานดังกล่าวออกให้เช่า โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

- **การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม:** คือ การกระทำทางการค้า หรือการกระทำที่มีส่วนสนับสนุนให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าว ข้างต้น โดยผู้กระทำรู้อยู่แล้วว่างานใดได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น แต่ก็ยังกระทำเพื่อกำไรจากงานนั้น ได้แก่ การขาย มีไว้เพื่อขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ เสนอให้เช่าซื้อ

ครั้งที่ 9

ชื่อกิจกรรม	ปัจจัยนิเทศ
ประเภทกิจกรรม	พัฒนาการเห็นคุณค่าทักษะการรู้สารสนเทศ
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อประเมินการจัดกิจกรรม 2. เพื่อประเมินเจตคติของนักเรียนต่อทักษะการรู้สารสนเทศ
แนวคิด	การจัดกิจกรรมต่างๆ เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมควรมีการสรุปและประเมินผลการจัดกิจกรรม เพื่อให้ทราบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ความเข้าใจมากน้อยเพียงใดและผู้ร่วมกิจกรรมจะสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาใช้ประโยชน์ได้หรือไม่ อีกทั้งผู้จัดกิจกรรมจะได้พัฒนากิจกรรมให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. แบบสอบถามทักษะการรู้สารสนเทศ 2. แบบประเมินกิจกรรมแนะแนวในการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ 3. ซีดีเพลง
ขั้นนำ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ให้บริการและผู้รับบริการพูดคุยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมที่ผ่านมา ว่าได้รับความรู้เรื่องทักษะการรู้สารสนเทศ เพิ่มขึ้นหรือไม่ อย่างไร
ขั้นกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแบ่งกลุ่มเป็น 3 กลุ่ม เท่าๆ กัน ให้แต่ละกลุ่มอภิปรายในประเด็นที่ผู้รับบริการได้รับประโยชน์ อะไรบ้างจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ 2. ขั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการส่งตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอสิ่งที่ได้จากการอภิปราย 2.2 ผู้ให้บริการซักถามผู้รับบริการถึงข้อคิดเห็นที่แตกต่างจากที่ตัวแทนกลุ่มนำเสนอ 2.3 ผู้ให้บริการตอบข้อซักถามในประเด็นที่ผู้รับบริการยังไม่เข้าใจ

3. ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 ผู้ให้บริการแจกกระดาษใบงาน ให้ผู้รับบริการเขียนประเด็นต่อไปนี้

3.1.1 ผู้รับบริการรู้สึกประทับใจกิจกรรมใดเป็นพิเศษ เพราะอะไร

3.1.2 ผู้รับบริการรู้สึกอย่างไรในการเข้าร่วมกิจกรรม

3.1.3 ผู้รับบริการได้รับความรู้อะไรบ้างจากการร่วมกิจกรรม

3.2 ผู้ให้บริการและผู้รับบริการช่วยกันสรุปเพิ่มเติม

4. ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

4.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการทำใบแบบสอบถามทักษะการรู้สารสนเทศ

4.2 ให้บริการให้ผู้รับบริการทำแบบประเมินกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

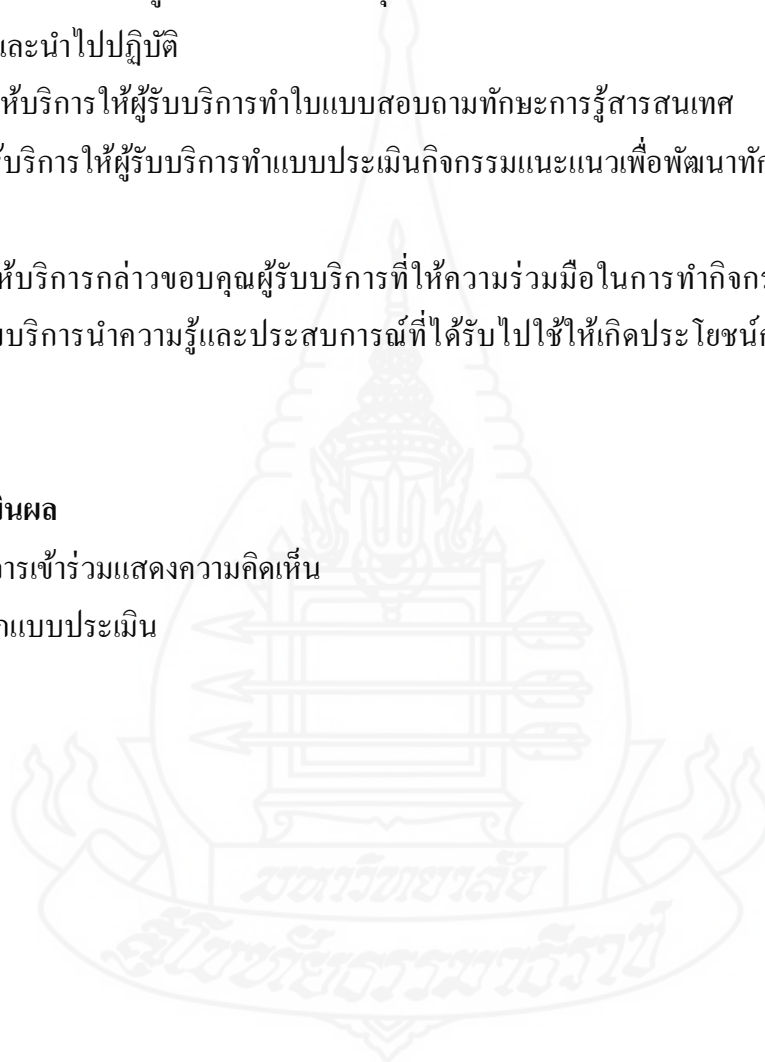
ขั้นสรุป

ให้บริการกล่าวขอบคุณผู้รับบริการที่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี และขอให้ผู้รับบริการนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเองและสังคมต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตการเข้าร่วมแสดงความคิดเห็น

2. สรุปจากแบบประเมิน

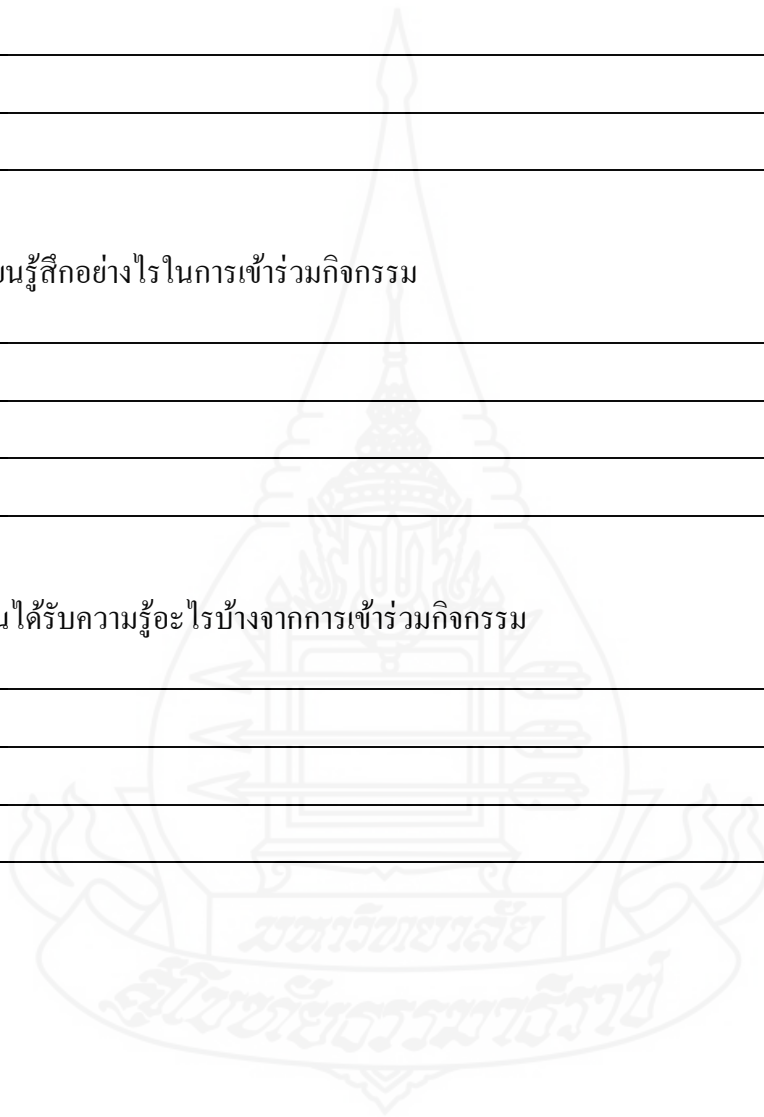


ใบงาน
กิจกรรมที่ 9 ปัจฉินิเทศ

1. กิจกรรมใดที่นักเรียนประทับใจมากที่สุด เพราะอะไร

2. รู้จักเรียนรู้สื่อก่ออย่างไรในการเข้าร่วมกิจกรรม

3. นักเรียนได้รับความรู้อะไรบ้างจากการเข้าร่วมกิจกรรม



บรรณานุกรม

ชุดกิจกรรมแนะแนว

กรมวิชา กระทรวงศึกษาธิการ (2546) การเรียนรู้แบบองค์รวม กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์คุรุสภา
กั้วาล ทองเนตร (2555) หนังสือบันเทิงคดี ที่มา: www.123ne.blogspot.com สืบค้น วันที่ 11
ธันวาคม 2556.

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (2556) รูปสิ่งพิมพ์มีค่า ที่มา:

<http://datsakron.blogspot.com> สืบค้น วันที่ 11 ธันวาคม 2556.

กิตติมา สุรสนธิ (2550) แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารมวลชน. กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ข่าวสดรายวัน (2554) หามส่งโรงพยาบาล 4 โจ้เหยื่อบ๊องตาย เสียขาบอด ควักตา ดิดเชื้อแบคทีเรีย
รุนแรง ที่มา: วันที่ 16 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2554 ปีที่ 20 ฉบับที่ 7384

<http://www.khaosod.co.th> สืบค้น วันที่ 20 ธันวาคม 2556

คมชัดลึกออนไลน์ (2556) สาว ม.5 คัดฟันแฟชั่น ดิดเชื้อตาย ที่มา สืบค้นวันที่ 19 ธันวาคม 2556
เครือข่าย กาญจนา (2548) การใช้สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เดลินิวส์ (2557) เตือนภัยฤดูไข้ไอออน ขาวใส พร้อมมะเร็ง ที่มา: <http://www.dailynews.co.th>
สืบค้นวันที่ 26 มกราคม 2557

บริษัทประชาสัมพันธ์ (2544) แบบเรียน ก.ไก่ อนุบาล กรุงเทพมหานคร บริษัทประชาสัมพันธ์
บริษัทกิตติพร(2557) ประกาศแนะนำสินค้า Amazon สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์ ที่มา
: www.ads-postfree.com สืบค้น วันที่ 11 ธันวาคม 2556.

มาลี ลำสกุล (2546) "สารสนเทศและสารสนเทศศาสตร์" ใน เอกสารการสอนชุดวิชาสารสนเทศ
ศาสตร์เบื้องต้น(ฉบับปรับปรุง) หน่วยที่ 1 หน้า 1-28 นนทบุรี
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศิลปศาสตร์

รุจิระ บุนนาค (2555) คดีที่คนฐานะยากจนและพนักงานเก็บขยะ กทม. ถูกดำเนินคดีอาญา วันจันทร์
ที่ 26 พฤศจิกายน 2555 เวลา 00:00 ที่มา <http://www.dailynews.co.th> สืบค้นวันที่ 15
มกราคม 2556

รอยยิ้มดีไซน์ (2556) ออกแบบเว็บไซต์ ที่มา: www.royyimdesign.com สืบค้น วันที่ 11 ธันวาคม
2556.

วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551) สื่อและนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้ ปทุมธานี สกายบุ๊กส์

สมบุรณ์ ภู่งงศกร (2547) ผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศด้านจริยธรรมและสังคม ปทุมธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

สถาบันส่งเสริมสุขภาพคนพิการ ศสพ. (2555) น้อยก็หนึ่ง จุลสาร ศสพ.ฉบับที่ 18 (พิเศษ)

กรุงเทพมหานคร

สื่อมวลชน (2556) รูปภาพสื่อมวลชน ที่มา : www.mediatalkblog.com สืบค้น วันที่ 11 ธันวาคม 2556.

หนังสือพิมพ์มติชน (2557) พม่าเตรียมทยอยเปิดเสรีสื่อสิ่งพิมพ์ ที่มา : www.update66.com สืบค้น วันที่ 11 ธันวาคม 2556.

หนังสือพิมพ์ M2M (2556) อีฮาคุณโสแดนมังกรสอนใช้สื่อออนไลน์เพิ่มยอด ฉบับวันที่ 30 ตุลาคม 2556

หนังสือพิมพ์ M2M (2556) ร้านค้าออนไลน์ไอดีใหม่ของเอสเอ็มอี ฉบับวันที่ 12 ธันวาคม 2556
อัญชลี พุ่มสินิล (2549) สื่อสิ่งพิมพ์ กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช

American Library Association. (1989). Presidential Committee on information literacy competency. Retrieved January 31, 2012 from <http://www.ala.org/nili/ilitst.html>.

Abstract Images:Easter 's Design & Illution (2557) CYBERSPACE ที่มา :

www.Eastersdesigns.wordpress.com สืบค้น วันที่ 11 ธันวาคม 2556.

California Media and Library Educators Association. (1994). From library skills to information literacy : A handbook for the 21st the century. Colorado : Hi Willow Research and Publishing.

Chiang Mai University (2551) New Space for thing CMU Art Museum ที่มา :
www.mediaartsdesign.org สืบค้น วันที่ 11 ธันวาคม 2556.

<http://www.chompfon.blogspot.com> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.

<http://www.game.mthai.com> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.

<http://www.healthygamer.net> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.

<http://www.intrapv.theasury.go.th> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.

<http://www.kruthai.info> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.

<http://www.lawfirm.in.th> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.

<http://www.portfolios.net> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.

<http://www.siamdara.com> วันที่ 12 ธันวาคม 2556.

<http://www.thaihealth.or.th> วันที่ 12 ธันวาคม 2556.

<http://www.thaibizchina.com> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.

http://www.trangis.com/kruuza/5_2.html สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.

<http://www.webboard.com> สืบค้น วันที่ 11 ธันวาคม 2556.

Keenan, Stella. (2000). Concise dictionary of Library and information science. Edition 2nd
London : Bowker-Saur.

Smith, D. (2006). The ALA Glossary of Library and Information Science. Chicago : American.

Supaluck papotinang (2555) หนังสือสื่อมวลชน ที่มา : www.Engsupaluck.blogspot.com สืบค้น
วันที่ 11 ธันวาคม 2556.

Thaipublica (2013) ประเด็นสอตรอบสัปดาห์ โกงตักตาเฟอร์บี้กว่า 5 ล้านที่มา:

<http://thaipublica.org>

สืบค้น วันที่ 14 มกราคม 2557 เวลา 22.00 น

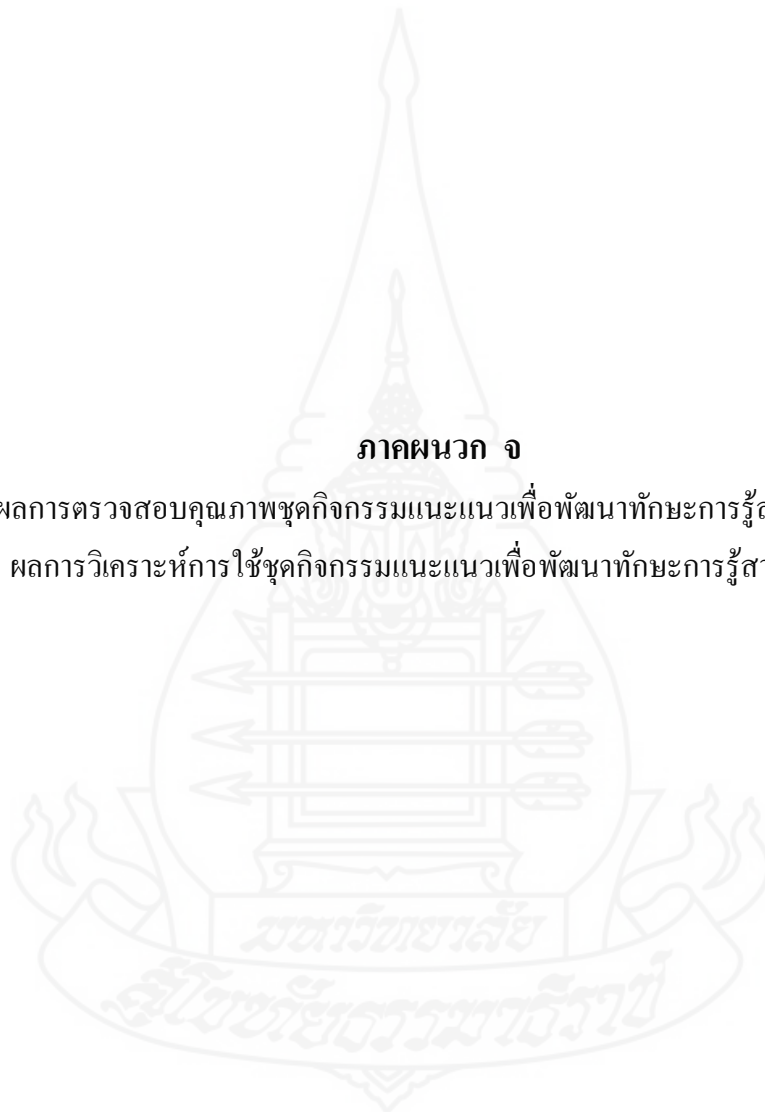
Voicetv (2010) ศาลสั่งปรับพนักงานเก็บขยะเก็บแผ่นซีดีขาย ฐานขายโดยไม่ขออนุญาต

ที่มา <http://news.voicetv.co.th/thailand/44196.html> สืบค้นวันที่ 15 มกราคม 2557



ภาคผนวก จ

ผลการตรวจสอบคุณภาพชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ
ผลการวิเคราะห์การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ



1. ผลการตรวจสอบคุณภาพชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

ในการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือที่เป็นชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ผู้วิจัยได้ขอความอนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญทางการแนะแนวจำนวน 4 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้างและความตรงเชิงเนื้อหาชุดกิจกรรมแนะแนว แล้วนำผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางการแนะแนวมาพิจารณาความสอดคล้อง โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Concordance-IOC) ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าดัชนีความสอดคล้องด้านความตรงเชิงโครงสร้างและความตรงเชิงเนื้อหาของชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ กิจกรรม	1	2	3	4	IOC
กิจกรรมที่ 1	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 2	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 3	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 4	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 5	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 6	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 7	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 8	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 9	1	1	1	1	1.00
IOC					1.00

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าค่าดัชนีความสอดคล้องด้านความตรงเชิงโครงสร้างและความตรงเชิงเนื้อหาของชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ โดยมีค่า IOC เฉลี่ยเท่ากับ 1.0

2. ผลการวิเคราะห์การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ได้ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนการทําแบบวัดทักษะการรู้สารสนเทศก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมในกลุ่มทดลองตามตาราง ที่ 1 และ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวกลุ่มทดลอง

คนที	คะแนน	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม	ผลต่าง
		หลังใช้ชุดกิจกรรม	หลังได้รับข้อสนเทศ	ของคะแนน
		(T ₁ E)	(T ₂ E)	(T ₂ E – T ₁ E)
1		25	27	+2
2		20	26	+6
3		24	27	+3
4		19	27	+8
5		18	26	+8
6		18	25	+7
7		12	27	+15
8		27	27	0
9		27	31	+4
10		20	24	+4
11		9	26	+17
12		14	27	+13
13		12	15	+3
14		24	26	+2
15		23	30	+7
16		24	24	0
17		24	25	+1
18		25	29	+4
19		21	24	+3

ตารางที่ 2 (ต่อ) การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวกลุ่มทดลอง

คนที	คะแนน	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม	ผลต่าง
		หลังใช้ชุดกิจกรรม	หลังได้รับข้อสนเทศ	ของคะแนน
		(T ₁ E)	(T ₂ E)	(T ₂ E – T ₁ E)
20		20	24	+4
21		11	17	+6
22		20	24	+4
23		17	23	+6
24		22	26	+4
25		24	25	+1
26		11	20	+9
27		19	22	+3
28		22	30	+8
29		23	25	+2
30		20	25	+5
31		15	26	+11
32		20	22	+2
33		19	29	+10
34		17	27	+10
35		30	31	+1
36		21	28	+7
37		22	25	+2
38		19	26	+7
39		22	23	+1
40		21	24	+3

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบผลการรู้ทักษะสารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองภายหลังที่ใช้ชุดกิจกรรมและกลุ่มควบคุมหลังจากที่ได้รับข้อเสนอแนะ ดังตาราง

คนที	คะแนน	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม	ผลต่าง
		หลังใช้ชุดกิจกรรม	หลังได้รับข้อเสนอแนะ	ของคะแนน
		(T ₁ E)	(T ₂ E)	(T ₂ E – T ₁ E)
1		27	18	+9
2		26	15	+11
3		27	21	+6
4		27	14	+13
5		26	12	+14
6		25	7	+18
7		27	12	+15
8		27	19	+8
9		31	14	+17
10		24	16	+8
11		26	12	+14
12		27	19	+8
13		15	16	+1
14		26	9	+17
15		30	14	+16
16		24	13	+11
17		25	12	+13
18		29	11	+18
19		24	14	+10
20		24	13	+11
21		17	18	+1
22		24	17	+13
23		23	27	+4

ตารางที่ 3 (ต่อ) การเปรียบเทียบผลการรู้ทักษะสารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองภายหลังที่ใช้ชุดกิจกรรมและกลุ่มควบคุมหลังจากที่ได้รับข้อเสนอแนะ ดังตาราง

คนที	คะแนน	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม	ผลต่าง
		หลังใช้ชุดกิจกรรม	หลังได้รับข้อเสนอแนะ	ของคะแนน
		(T ₁ E)	(T ₂ E)	(T ₂ E – T ₁ E)
24		26	22	-4
25		25	12	+13
26		20	21	+1
27		22	20	+2
28		30	24	-6
29		25	21	+4
30		25	23	-2
31		26	19	+7
32		22	22	0
33		29	23	+6
34		27	24	+3
35		31	17	+14
36		28	29	+1
37		25	17	+8
38		26	23	+3
39		23	27	-4
40		24	28	+4

ภาคผนวก ฉ

โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะกลุ่มควบคุม



(กลุ่มควบคุม)

ตารางที่ 2 โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
ครั้งที่ 1 “ปฐมนิเทศ” - สร้างสัมพันธภาพ	1. เพื่อให้ผู้รับบริการทราบจุดประสงค์ ระเบียบวิธีการ วันเวลาของการเข้า ร่วมกิจกรรมและแนวทักทายการรู้ สารสนเทศ 2. เพื่อสร้างสัมพันธภาพและสร้าง บรรยากาศที่ดีระหว่างผู้ให้บริการ และผู้รับบริการ ได้คุ้นเคยและสนิท สนมกันและกัน	◇ ให้ผู้รับบริการทราบ รายละเอียดตาราง เวลา การเรียนรู้ข้อเสนอแนะ	การปฐมนิเทศเป็นหัวใจของการ จัดกิจกรรม เพราะจะทำให้ผู้รับบริการ รู้สึกอบอุ่นมีความเป็นกันเองระหว่างผู้ ให้บริการกับผู้รับบริการ และ ผู้รับบริการกับผู้รับบริการในกลุ่ม ตลอดจนช่วยให้ทราบวัตถุประสงค์จน วิธีการของการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้ บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ นอกจากนี้การ ทำกิจกรรมร่วมกันยังทำให้เกิดความ สนุกสนาน และก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อ กัน	1. ตาราง วัน และเวลา การจัดกิจกรรม 2. แบบทดสอบทักษะ การเรียนรู้สารสนเทศ

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
ครั้งที่ 2 “รู้ทันโลกสื่อสาร”	1. เพื่อให้ผู้รับบริการเข้าใจ ประเภทของ ช่องทาง สื่อต่างๆ	-ให้ผู้รับบริการอ่านและ ศึกษา ใบความรู้ที่ 1 “สื่อ สิ่งพิมพ์” ใบความรู้ที่ 2 “สื่อ อินเทอร์เน็ต” ใบความรู้ที่ 3 “สื่อมวลชน	การสื่อสารนั้นเป็นปัจจัยสำคัญของการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ซึ่งการสื่อสารจะประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพได้ต้องมีกระบวนการสื่อสารที่สมบูรณ์ซึ่งกระบวนการสื่อสารประกอบด้วย ผู้ส่งสาร (Source) สื่อ (Media) สาร (Message) ผู้รับสาร (Receive) ซึ่งในองค์ประกอบดังกล่าวนี้ สื่อ หรือ ช่องทาง นับว่าเป็นปัจจัยสำคัญในกระบวนการสื่อสาร เพื่อหาข้อมูลมาสนับสนุนทัศนคติ หรือความคิดและความ เข้าใจที่มีอยู่เดิมแล้ว ยังเป็นการแสวงหาเพื่อนำไปใช้ ประโยชน์อย่างอื่น เช่น เพื่อให้มีความรู้ ใช้เป็นแนวทางตัดสินใจ แก้ปัญหา รวมทั้งเพื่อตอบสนองความสนใจส่วน บุคคลและเพื่อความบันเทิงเรงใจ	-เอกสารใบความรู้ที่ 1 “สื่อสิ่งพิมพ์” -เอกสารใบความรู้ที่ 2 “สื่ออินเทอร์เน็ต” -เอกสารใบความรู้ที่ 3 “สื่อมวลชน”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
ครั้งที่ 3 “สื่อร้ายให้โทษ”	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้ผู้รับบริการสามารถอธิบายความหมายของสารสนเทศได้ 2. เพื่อให้ผู้รับบริการเห็นความสำคัญของทักษะการรู้สารสนเทศ และการนำทักษะสารสนเทศไปใช้ในชีวิตรประจำวัน 	<p>- ให้ผู้รับบริการอ่านและศึกษาใบความรู้ ด้วยตนเอง เรื่อง “ความหมาย ความสำคัญ และทักษะการรู้สารสนเทศ”</p>	<p>ยุคปัจจุบันเป็นยุคที่มีข้อมูลข่าวสารมากมายมหาศาล นักเรียนควรต้องรู้จักวิธีการรับรู้และจัดการกับข้อมูล ข่าวสาร นั้นให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองเพื่อมิให้ตก เป็นเครื่องมือของฝ่ายต่างๆ ที่มี ความรู้เหนือกว่าแต่ใช้ความรู้นั้นในการแสวงหาผลประโยชน์จากผู้บริโภค เมื่อผู้บริโภครู้จักคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร เขาก็จะสนใจรับรู้ข้อมูลข่าวสารและตรวจสอบข้อมูลข่าวสาร เหล่านั้นมากขึ้น ทำให้มีทักษะในการหาข้อมูลเพื่อ ให้ข้อมูลเหล่านั้นสามารถตอบข้อสงสัยของตนเองได้</p>	<p>- เอกสาร ใบความรู้ “ความหมาย ความสำคัญ และทักษะการรู้สารสนเทศ”</p>

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
ครั้งที่ 4 “สื่อดีมีประโยชน์”	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อสร้างเจตคติที่ดี และเห็นคุณค่าจากสื่อที่ดี สร้างสรรค์ และเลือกบริโภคแต่สื่อที่ดี 2. เพื่อให้ผู้รับบริการ เรียนรู้เท่าทันสื่อ 3. เพื่อให้ผู้รับบริการสามารถใช้ทักษะการรู้สารสนเทศในการ คัดเลือกสื่อได้ 	- ให้ผู้รับบริการอ่านและศึกษาใบความรู้ด้วยตนเอง เรื่อง”ข้อควรพิจารณาในการเลือกสื่อ”	<p>ปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารมาก ขึ้น สื่อเข้ามา มีบทบาทและอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนไทย ที่ใช้ชีวิตอยู่กับสื่อ เช่น โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ตมากกว่าอยู่โรงเรียน ซึ่งสื่อเหล่านี้มีผลต่อความคิดพฤติกรรม และค่านิยม ของเด็กและเยาวชน ซึ่งสื่อสามารถที่จะชี้นำสังคมได้ อยู่ที่ว่าดีหรือไม่ดี ซึ่งสื่อที่ดี สามารถสร้างแรงบันดาลใจเล็กๆ ให้เกิดขึ้นได้ หรือเปลี่ยนแนวคิดที่ไม่ดีให้ดีขึ้นได้ การที่จะปลูกฝังเจตคติที่ดี ในการเป็นผู้บริโภคข่าวสาร ด้านดีมีประโยชน์นั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรส่งเสริมให้เด็กได้เห็นคุณค่าจากสื่อที่ดี เพื่อเป็นแบบอย่างและแนวทางให้ปฏิบัติในอนาคต</p>	- เอกสารใบความรู้ เรื่อง “ข้อควรพิจารณาในการเลือกสื่อ”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
กิจกรรมที่ 5 “สู่การเป็นผู้มี ทักษะการรู้ สารสนเทศ”	1. เพื่อให้ผบอกรู้คุณสมบัติของผู้รู้ สารสนเทศได้ 2. เพื่อให้ผู้รับบริการสำรวจตนเองว่ามี คุณสมบัติ อะไรที่ตรงกับตนเองบ้าง และต้องพัฒนา คุณสมบัติใดใน อนาคตเพื่อให้ เป็นผู้ที่มี คุณสมบัติ ของผู้รู้สารสนเทศได้อย่าง สมบูรณ์	- ให้ผู้รับบริการอ่านและ ศึกษา ใบความรู้ด้วย ตนเอง เรื่อง “คุณลักษณะ ของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้ สารสนเทศ”	การที่บุคคลจะเป็นผู้ที่มีทักษะการรู้ สารสนเทศนั้นจะต้องมี คุณลักษณะที่ สำคัญและ ได้รับการฝึกฝนให้เป็นผู้ที่มี คุณสมบัติดังกล่าวจึงจะสามารถนำ ทักษะต่างๆมาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- เอกสารใบความรู้เรื่อง “คุณลักษณะของผู้ที่ถือ ว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ”
กิจกรรมที่ 6 “เรียนรู้ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ตอนที่ 1)”	1. เพื่อให้ผู้รับบริการทราบทักษะการรู้ สารสนเทศด้านที่ 1 และด้านที่ 2 ร่วมกับการใช้วงจรการเรียนรู้ สารสนเทศในการคิดและแก้ปัญหา 2. เพื่อฝึกให้ผู้รับบริการรู้จักคิดและ ใช้ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 1 และด้านที่ 2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- ให้ผู้รับบริการอ่านและ ศึกษา ใบความรู้ด้วย ตนเอง เรื่อง “ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ทักษะด้านที่ 1 และทักษะด้าน ที่ 2)”	ทักษะการรู้สารสนเทศ เป็นทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นทักษะ พื้นฐานของการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมี ประสิทธิภาพ การ มีทักษะการรู้ สารสนเทศ จึงเป็นเสมือนผู้มีปัญญา มี ความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหา เฉพาะ หน้าที่ ดังนั้นการส่งเสริมให้ ผู้เรียน มีทักษะการรู้สารสนเทศตาม มาตรฐาน จึงเป็นสิ่งสำคัญ	- เอกสารใบความรู้ เรื่อง “ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ทักษะด้าน ที่ 1 และทักษะด้าน ที่ 2)”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
กิจกรรมที่ 7 “เรียนรู้ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ตอนที่ 2)”	1. เพื่อให้ผู้รับบริการทราบทักษะการรู้ สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4 ความสามารถในการประเมินและการ ใช้สารสนเทศ 2. เพื่อฝึกให้ผู้รับบริการรู้จักคิดและ ใช้ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- ให้ผู้รับบริการอ่านและ ศึกษา ใบความรู้ด้วย ตนเอง เรื่อง “ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ทักษะด้านที่ 3 และทักษะด้าน ที่ 4)”	ทักษะการรู้สารสนเทศ เป็นทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นทักษะ พื้นฐานของการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมี ประสิทธิภาพ การ มีทักษะการรู้ สารสนเทศ จึงเป็นเสมือนผู้มีปัญญา โดยเฉพาะความสามารถด้านการประเมิน และการใช้สารสนเทศ จะทำให้เด็ก สามารถคิดวิเคราะห์ ประเมินคุณค่าและ โทษของสารสนเทศที่ได้รับ และสามารถ นำไปใช้ในการเรียน และการทำงานต่อไป ในอนาคตได้ถูกต้องตามจริยธรรมต่อไป	- เกสสารใบความรู้ที่ 1 “ทักษะการรู้ สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4” - เอกสารใบความรู้ที่ 2 “สรุปทักษะการรู้ สารสนเทศ”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
กิจกรรมที่ 8 “ข้อควรคำนึงใน การใช้สารสนเทศ”	1. เพื่อให้ผู้รับบริการเข้าใจ จริยธรรม ใน การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและ ข่าวสารในปัจจุบัน	- ให้ผู้รับบริการอ่านและ ศึกษา ใบความรู้ด้วย ตนเอง เรื่อง “ จริยธรรมที่ดีใน การใช้สารสนเทศ”	ผลกระทบของเทคโนโลยี สารสนเทศมีทั้งทางบวกและทางลบ เนื่องจาก เทคโนโลยีสารสนเทศเป็น เทคโนโลยีที่ มีการขยายตัวอย่างรวดเร็ว ความสามารถในการใช้งาน มากขึ้น ผล ของการพัฒนา ทำให้มีการประยุกต์ใช้ งานกันอย่างกว้างขวาง ในบางครั้งอาจมี การละเมิดลิขสิทธิ์ที่เป็น การกระทำที่ผิด กฎหมาย โดยที่ยังไม่รู้ตัว จึงมีความจำเป็น ที่จะต้องมีความรู้ในด้านจริยธรรม ดังกล่าว เพื่อมิให้ตกเป็นผู้กระทำความผิด โดยไม่รู้ตัว	- เอกสารใบความรู้ “ จริยธรรมที่ดีในการ ใช้สารสนเทศ”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
กิจกรรมที่ ๑ “ปัจฉิมนิเทศ”	1.เพื่อประเมินการจัดกิจกรรม 2.เพื่อประเมินเจตคติของนักเรียนต่อ ทักษะการรู้สารสนเทศ	กล่าวสรุปการทำกิจกรรม และให้ผู้รับบริการตอบ แบบทดสอบทักษะการรู้ สารสนเทศ	การจัดกิจกรรมต่างๆ เมื่อเสร็จสิ้น กิจกรรมควรมีการสรุปและประเมินผล การจัดกิจกรรม เพื่อให้ทราบว่าผู้เข้าร่วม กิจกรรมมีความรู้ความเข้าใจมากน้อย เพียงใดและผู้ร่วมกิจกรรมจะสามารถนำ ความรู้ที่ได้รับมาใช้ประโยชน์ได้หรือไม่ อีกทั้งผู้จัดกิจกรรมจะได้พัฒนากิจกรรม ให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น	- แบบทดสอบทักษะ การรู้สารสนเทศ ฉบับ เดิม