

1.ชื่อโครงการ : โครงการพัฒนาทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย (กลุ่มที่ 1)

2.สอดคล้องกับนโยบายและจุดเน้น

พันธกิจ สกร.

ข้อที่ 1 ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและมาตรฐาน เพื่อยกระดับการศึกษา พัฒนาทักษะที่เหมาะสมและสมรรถนะที่จำเป็นของประชาชน ให้สามารถปรับตัวในการดำรงชีวิต พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่

ข้อที่ 2 พัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพของหน่วยจัดการเรียนรู้ และนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ทันสมัยมาใช้ เพื่อประชาชนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา

ข้อที่ 3 สร้างและประสานความร่วมมือเชิงรุกกับภาคีเครือข่าย ให้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

จุดเน้น สกร.

ข้อที่ 1 พลิกโฉมระบบการเรียนรู้สู่ความยืดหยุ่น เชื่อมโยง และไร้รอยต่อ

1.1 ยกกระดับการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ ให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตจริง และทักษะที่จำเป็น สร้างทางเลือกที่หลากหลายและยืดหยุ่น เชื่อมโยงรูปแบบการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและไร้รอยต่อ

ข้อที่ 2 ขับเคลื่อนการเรียนรู้สู่อาชีพที่มั่นคง สร้างรายได้จริงและการพึ่งพาตนเองที่ยั่งยืน

2.3 ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างผู้ประกอบการใหม่ สร้างโอกาสทางธุรกิจในชุมชน และการต่อยอดผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นให้มีมูลค่าเพิ่ม

2.4 พัฒนาทักษะและอาชีพใหม่ให้กลุ่มวัยเกษียณ เตรียมความพร้อม รองรับ สังคมสูงวัย สามารถสร้างรายได้ พึ่งพาตนเองได้ และลดภาระพึ่งพิงทางสังคม

ข้อ 6 ขยายโอกาสการเรียนรู้ให้ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย

6.3 ส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัย และการเตรียมความพร้อมสู่สังคมสูงวัยอย่างมีคุณภาพ ผ่านพื้นที่กิจกรรมที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งระหว่างคนต่างวัย

ตามมาตรฐานการศึกษา

1. สำหรับสถานศึกษาที่จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ด้านที่ 2 คุณภาพการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.6 การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ภายในชุมชน ท้องถิ่น

ด้านที่ 3 คุณภาพการบริหารจัดการของสถานศึกษา

3.3 การส่งเสริม สนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายเข้ามามีส่วนร่วมในการจัด ร่วมจัด และส่งเสริม สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษา

/2 สำหรับสถานศึกษาที่จัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง...

## 2 สำหรับสถานศึกษาที่จัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

### ด้านที่ 1 คุณภาพของผู้เรียนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

2.1 ผู้เรียนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง มีคุณลักษณะเป็นไปตามเกณฑ์การจบหลักสูตรการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

### ด้านที่ 2 คุณภาพการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

2.1 หลักสูตรการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีความสอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ และความจำเป็นของกลุ่มเป้าหมาย

2.2 สื่อการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และความต้องการของผู้เรียน

2.5 ระบบแนะแนวการเรียนและการประกอบอาชีพที่สร้างโอกาสในการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

### ด้านที่ 3 คุณภาพการบริหารจัดการของสถานศึกษา

3.1 ระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา

3.5 การนิเทศภายในสถานศึกษาอย่างเป็นระบบ

## 3. หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อออนไลน์มีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิต การศึกษา และการทำงานของประชาชนทุกช่วงวัย การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อดิจิทัลเป็นไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง อย่างไรก็ตาม การใช้สื่อดิจิทัลโดยขาดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่เหมาะสม อาจก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ เช่น การถูกหลอกลวงทางออนไลน์ การละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล การเผยแพร่ข้อมูลเท็จ รวมถึงพฤติกรรมการใช้งานที่ไม่เหมาะสม ซึ่งส่งผลกระทบต่อความปลอดภัยทั้งในระดับบุคคล ครอบครัว และสังคมโดยรวม

จากสถานการณ์ดังกล่าว การพัฒนาทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อเสริมสร้างความรู้ ความตระหนัก และทักษะในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การคัดกรองข้อมูล การใช้งานเทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม และการป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ การส่งเสริมให้ประชาชนสามารถใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และปลอดภัย จะช่วยลดความเสี่ยงจากปัญหาการหลอกลวงและการละเมิดสิทธิบนโลกออนไลน์

ดังนั้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอโกสุมพินคร เล็งเห็นความสำคัญ จึงได้จัดทำโครงการพัฒนาทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยขึ้น เพื่อเสริมสร้างศักยภาพให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่จำเป็นในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน มีความรับผิดชอบ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะนำไปสู่การสร้างสังคมดิจิทัลที่ปลอดภัยและยั่งยืนต่อไป

#### 4.วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย
2. เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและการป้องกันการหลอกลวงบนโลกออนไลน์
3. เพื่อส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ มีความรับผิดชอบ และเหมาะสม
4. เพื่อสร้างความตระหนักถึงผลกระทบและความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัลอย่างไม่ปลอดภัย

#### 5.เป้าหมายของโครงการ

##### 5.1.เชิงปริมาณ

ประชาชนทั่วไป ตำบลโกสัมพี อำเภอโกสัมพีนคร จำนวน 6 คน ได้รับพัฒนาทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยตลอด ระยะเวลาการดำเนินโครงการ

##### 5.2. เป้าหมายเชิงคุณภาพ

1. ผู้เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 80 มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย สามารถอธิบายหลักการและแนวทางการใช้งานได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 80 มีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล และป้องกันตนเองจากการหลอกลวงบนโลกออนไลน์ได้
3. ผู้เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 80 สามารถใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ มีความรับผิดชอบ และเหมาะสมต่อบริบททางสังคมและกฎหมาย
4. ผู้เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 80 มีความตระหนักถึงผลกระทบและความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัลอย่างไม่ปลอดภัย และสามารถปรับพฤติกรรมการใช้งานให้เหมาะสมและปลอดภัย

#### 6.วิธีการดำเนินการ

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	กลุ่มเป้าหมาย	เป้าหมาย	พื้นที่ดำเนินการ	ระยะเวลา	งบประมาณ
1. ประชุมเพื่อกำหนดวิธีการดำเนินงานโครงการ	เพื่อตรวจสอบยืนยันว่าเป็นความต้องการที่แท้จริง	บุคลากร สกร. ระดับอำเภอ โกสัมพีนคร	10 คน	สกร.ระดับ อ.โกสัมพีนคร	มกราคม 2569	-
2. จัดทำโครงการและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ในการดำเนินโครงการ	จัดทำโครงการเสนอ สกร.ระดับ อำเภอโกสัมพีนคร	ครู สกร.	5 คน	สกร.ระดับ อ.โกสัมพีนคร	มกราคม 2569	-

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	กลุ่มเป้าหมาย	เป้าหมาย	พื้นที่ ดำเนินการ	ระยะเวลา	งบประมาณ
3. เสนอขออนุมัติ โครงการ	เตรียมโครงการ/ เตรียมแผนและ รายละเอียดการ อบรม/สื่อ	ครู ศกร.	1 คน	สกร.ระดับ อ.โกสุมพินคร	มกราคม 2569	-
4. จัดทำเครื่องมือ และประสาน กลุ่มเป้าหมาย	เพื่อเตรียมความ พร้อมในการ ดำเนินงาน	ครู ศกร.	5 คน	ศกร.ระดับ ต. โกสุมพิ	มกราคม 2569	-
5. ประสาน หน่วยงาน เครือข่ายที่ เกี่ยวข้อง	เพื่อทราบปัญหา อุปสรรคความ คืบหน้าการ ดำเนินงานและแนว ทางแก้ไข	ครู ศกร.	5 คน	พื้นที่ ต.โกสุมพิ	มกราคม 2569	-
6. ดำเนินการตาม โครงการ	จัดกิจกรรม ให้ บรรลุตาม วัตถุประสงค์ กิจกรรมที่จัด โครงการพัฒนา ทักษะการใช้สื่อ ดิจิทัลอย่าง ปลอดภัย	ประชาชนทั่วไป ตำบลโกสุมพิ จำนวน 6 คน	6 คน	สกร.ระดับ อำเภอโกสุมพิ นคร เวลา 08.00 - 16.30 น.	27 มกราคม 2569	690
7. สรุป และ รายงานผล	ได้ข้อมูลผลการ ดำเนินงานและ เสนอรายงานต่อ ผู้บริหาร	ครู ศกร.	1 คน	สกร.ระดับ อำเภอโกสุมพิ นคร	มกราคม 2569	-

## 7.งบประมาณ

ประจำปีงบประมาณ 2569 แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ ผลผลิต ผู้รับบริการการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง งบดำเนินงาน รายการกิจกรรมด้านการพัฒนาทักษะชีวิต รหัสงบประมาณ 20334332005002000000 กิจกรรมหลัก 20334690003200000 แหล่งของเงิน 6911200 (ค่าจัดหาอาหาร 6911220 ) เป็นจำนวนเงิน 690 บาท (หกร้อยเก้าสิบบาทถ้วน) รายละเอียดดังนี้

1.ค่าจัดหาอาหารว่างและเครื่องดื่ม (6 คน x 25 บาท x 2 มื้อ) เป็นเงิน 300 บาท

2.ค่าอาหารกลางวัน (6 คน x 65บาท x 1 มื้อ) เป็นเงิน 390 บาท

รวมทั้งสิ้น 690 บาท (หกร้อยเก้าสิบบาทถ้วน)

หมายเหตุ: ทุกรายการขอถัวจ่ายตามที่ได้จ่ายจริง

## 8. แผนการใช้จ่ายงบประมาณ

กิจกรรมหลัก	ไตรมาส	ไตรมาส	ไตรมาส	ไตรมาส	หมายเหตุ
	1 (ต.ค.- ธ.ค.68)	2 (ม.ค.- มี.ค.69)	3 (เม.ย.- มิ.ย.69)	4 (ก.ค.- ก.ย.69)	
1.สำรวจความต้องการของประชาชนในการจัดกิจกรรม (P)	-	-	-	-	-
2.วิเคราะห์ความต้องการของประชาชนในการจัดกิจกรรม (P)	-	-	-	-	-
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมตามความต้องการจำนวน 2 แห่ง (D)	-	690	-	-	-
4.นิเทศ ติดตามการจัดกิจกรรมรายไตรมาสและประชาสัมพันธ์เผยแพร่การดำเนินงาน (C)	-	-	-	-	-
5. ประเมินผล รายงานผลการจัดกิจกรรม (A)	-	-	-	-	-
รวม		690			

## 9. ผู้รับผิดชอบโครงการ

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอโกสุมพินคร

## 10. เครือข่าย

10.1 สถานีตำรวจภูธรโกสุมพินคร

10.2 ผู้นำชุมชน

## 11. โครงการที่เกี่ยวข้อง

11.0 โครงการพัฒนาสังคมและชุมชน

11.2 โครงการเศรษฐกิจพอเพียง

## 12. ผลลัพธ์ของโครงการ

12.1. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้และทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยเพิ่มขึ้น

12.2 ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถแยกแยะข้อมูล ข่าวสาร และกลโกงออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม

12.3 ผู้เข้าร่วมโครงการมีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรับผิดชอบและสร้างสรรค์

12.4 ลดความเสี่ยงในการตกเป็นเหยื่อการหลอกลวงและภัยคุกคามทางออนไลน์

## 13. ดัชนีชี้วัดผลสำเร็จของโครงการ

13.1 ตัวชี้วัดผลผลิต ผู้เข้าร่วมอบรม จำนวน 6 คน

13.2 ตัวชี้วัดผลลัพธ์

13.2.1. ร้อยละ 80 ของผู้เข้าร่วมโครงการที่มีคะแนนความรู้หลังการอบรมสูงกว่าก่อนการอบรม

13.2.2. ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการที่สามารถอธิบายแนวทางการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยได้

ถูกต้อง

13.2.3 ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการที่แสดงพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมหลังเข้าร่วม

โครงการ

13.2.4 ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับดีขึ้นไป

## 14. การติดตามและประเมินผลโครงการ

14.1 แบบประเมินความพึงพอใจ

14.2 รายงานสรุปผลการดำเนินงานโครงการ

ลงชื่อ.....ผู้เขียน/ผู้เสนอโครงการ

(นางสาวทศวรรณ โสภากันธุ์)

ครู ศกร.ระดับตำบลลานดอกไม้ตก

ลงชื่อ.....ผู้เขียน/ผู้เสนอโครงการ

(นางสาววันทนา แจ่มดี)

ครู ศกร.ระดับตำบลโกสุมพิ

ลงชื่อ.....เจ้าหน้าที่แผนและโครงการ

(นางสาวทศวรรณ โสภากันธุ์)

ครู ศกร.ระดับตำบลลานดอกไม้ตก

ลงชื่อ.....ผู้เห็นชอบโครงการ

(นางสาวนพวรรณ กันทา)

ครูผู้ช่วย

ชื่อ.....ผู้อนุมัติโครงการ

(นายอนุชา คำภาบุตร)

ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอโกสุมพินคร

หลักสูตรทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย (กลุ่มที่ 1) จำนวน 6 ชั่วโมง  
ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอโกสุมพินคร

**ความเป็นมา**

ในปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อออนไลน์มีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิต การเรียนรู้ และการประกอบอาชีพของประชาชนทุกช่วงวัย การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อดิจิทัลเป็นไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง ส่งผลให้ประชาชนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม การใช้สื่อดิจิทัลโดยขาดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่เหมาะสม อาจก่อให้เกิดปัญหาและความเสี่ยงต่าง ๆ เช่น การหลอกลวงออนไลน์ การละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล ข่วปลอม การคุกคามทางไซเบอร์ และการใช้สื่ออย่างไม่เหมาะสม

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอโกสุมพินคร ในฐานะหน่วยงานที่มีภารกิจในการจัดการศึกษาและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้แก่ประชาชนในพื้นที่ ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย เพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลให้แก่ผู้เรียนและประชาชนทั่วไป ให้สามารถใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และปลอดภัย

ดังนั้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอโกสุมพินคร จึงได้จัดทำหลักสูตรทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยขึ้น เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้มีทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร การป้องกันตนเองจากภัยคุกคามบนโลกออนไลน์ การใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ที่เข้มแข็งและปลอดภัยในยุคดิจิทัล

**หลักการของหลักสูตร**

1. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่จำเป็นในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างถูกต้องเหมาะสม และปลอดภัย สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมดิจิทัลในปัจจุบัน
2. เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะ และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารบนสื่อดิจิทัลได้อย่างมีวิจารณญาณ
3. เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวบนโลกออนไลน์ รวมทั้งสามารถป้องกันตนเองจากภัยคุกคามและการหลอกลวงทางดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม
4. เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบในการใช้สื่อดิจิทัล เคารพสิทธิของผู้อื่น และใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

.../5. เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต

5. เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นการนำความรู้และทักษะด้านดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ และการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียนและชุมชน

#### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะพื้นฐานในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างถูกต้องเหมาะสม และปลอดภัยในชีวิตประจำวัน
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ คิววิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารบนสื่อดิจิทัลได้อย่างมีวิจารณญาณ
3. เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการป้องกันตนเองจากภัยคุกคาม การหลอกลวง และความเสี่ยงต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ รวมทั้งตระหนักถึงความสำคัญของการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล
4. เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น
5. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะด้านการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ การดำรงชีวิต และการพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและชุมชน

#### เป้าหมาย

ประชาชนทั่วไปในพื้นที่อำเภอโกสุมพินคร จำนวน 6 คน

#### ระยะเวลา

วันที่ 27 มกราคม 2569 จำนวน 6 ชั่วโมง

ทฤษฎี จำนวน 4 ชั่วโมง 30 นาที

ปฏิบัติ จำนวน 1 ชั่วโมง 30 นาที

.../โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตร

ที่	เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	การจัดกระบวนการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	
					ทฤษฎี	ปฏิบัติ
1	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ประเภท และบทบาทของสื่อดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความหมายและประเภทของสื่อดิจิทัล</li> <li>- บทบาทของสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน</li> <li>- ข้อดีและข้อจำกัดของการใช้สื่อดิจิทัล</li> </ul>	บรรยาย อภิปราย แลกเปลี่ยน ประสบการณ์	1	
2	การรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสาร	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารบนสื่อดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> <li>การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ</li> <li>- ข่าวปลอม (Fake News)</li> <li>- การตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล</li> </ul>	บรรยาย วิเคราะห์ กรณีศึกษา กิจกรรมกลุ่ม	1	

ที่	เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	การจัดกระบวนการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	
					ทฤษฎี	ปฏิบัติ
3	ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวบนโลกออนไลน์	ผู้เรียนสามารถป้องกันตนเองและดูแลข้อมูลส่วนบุคคลบนสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	ความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ - การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว - การตั้งรหัสผ่านที่ปลอดภัย	บรรยาย สาธิต ฝึกปฏิบัติ	30	1
4	ภัยคุกคามและการหลอกลวงทางดิจิทัล	ผู้เรียนสามารถระบุและหลีกเลี่ยงภัยคุกคามและการหลอกลวงออนไลน์ได้	รูปแบบการหลอกลวงออนไลน์ - ฟิชซิงและมัลแวร์ - แนวทางการป้องกันและรับมือ	บรรยาย กรณีศึกษา อภิปราย	1	

ที่	เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	การจัดกระบวนการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	ที่
5	การใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมและสร้างสรรค์	ผู้เรียนใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม รับผิดชอบ และเหมาะสม	- จริยธรรมและมารยาทในการใช้สื่อดิจิทัล - การเคารพสิทธิและลิขสิทธิ์ - การใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	บรรยาย อภิปราย กิจกรรมฝึกปฏิบัติ	1	30

### สื่อการเรียนรู้

- เอกสารประกอบการเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
- สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล เช่น สไลด์นำเสนอ อินโฟกราฟิก วิดีทัศน์ และสื่อมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยบนโลกออนไลน์
- กรณีศึกษาและตัวอย่างสถานการณ์จริงเกี่ยวกับภัยคุกคาม การหลอกลวง และการใช้สื่อดิจิทัลที่ไม่เหมาะสม เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และอภิปรายร่วมกัน
- แบบฝึกปฏิบัติและกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว การสร้างรหัสผ่านที่ปลอดภัย และการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสาร
- แหล่งเรียนรู้จากสื่อออนไลน์ที่เชื่อถือได้ เช่น เว็บไซต์ หน่วยงานภาครัฐ หรือองค์กรที่ส่งเสริมความรู้ด้านดิจิทัลและความปลอดภัยทางไซเบอร์
- อุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต และอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์

## การวัดผลประเมินผล

1. การประเมินก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อประเมินระดับความรู้และความเข้าใจพื้นฐานของผู้เรียนเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย ก่อนเข้าร่วมการอบรม
2. การประเมินระหว่างเรียน (Formative Assessment) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การทำกิจกรรมกลุ่ม การอภิปราย การวิเคราะห์กรณีศึกษา และการฝึกปฏิบัติ เพื่อสะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
3. การประเมินหลังเรียน (Post-test) เพื่อประเมินความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่ผู้เรียนได้รับหลังการอบรม และเปรียบเทียบกับผลการประเมินก่อนเรียน
4. การประเมินจากผลงานหรือการปฏิบัติจริงประเมินจากแบบฝึกปฏิบัติ ชิ้นงาน หรือภาระงานที่มอบหมาย เช่น การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว การตรวจสอบข้อมูลข่าวสาร หรือการนำเสนอแนวทางการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย
5. การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้เรียนต่อหลักสูตร เนื้อหา วิธีการจัดการเรียนรู้ และการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์

## เกณฑ์การจบหลักสูตร

1. เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของระยะเวลาการอบรมทั้งหมด  
ผ่านการประเมินความรู้ ความเข้าใจ และทักษะตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร โดยมีผลการประเมินหลังเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60
2. ผ่านการประเมินจากการปฏิบัติจริงหรือผลงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและเหมาะสม
3. มีความประพฤติและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามระเบียบและแนวทางของศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอโกสุมพินคร
4. แสดงเจตคติที่ดีและความตระหนักในการนำความรู้และทักษะด้านการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

## เอกสารหลักฐานการศึกษา

1.หลักฐานจากการประเมินผล

2.วุฒิบัตร การเทียบโอน ไม่สามารถเทียบวิชาเรียนได้

.....งานหลักสูตร

(นางสาวทศวรรณ โสภพันธุ์)

.....ผู้เห็นชอบหลักสูตร

(นางสาวนพวรรณ กันทา)

.....ผู้อนุมัติ

(นายอนุชา คำภาบุตร)

ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอโกสัมพีนคร