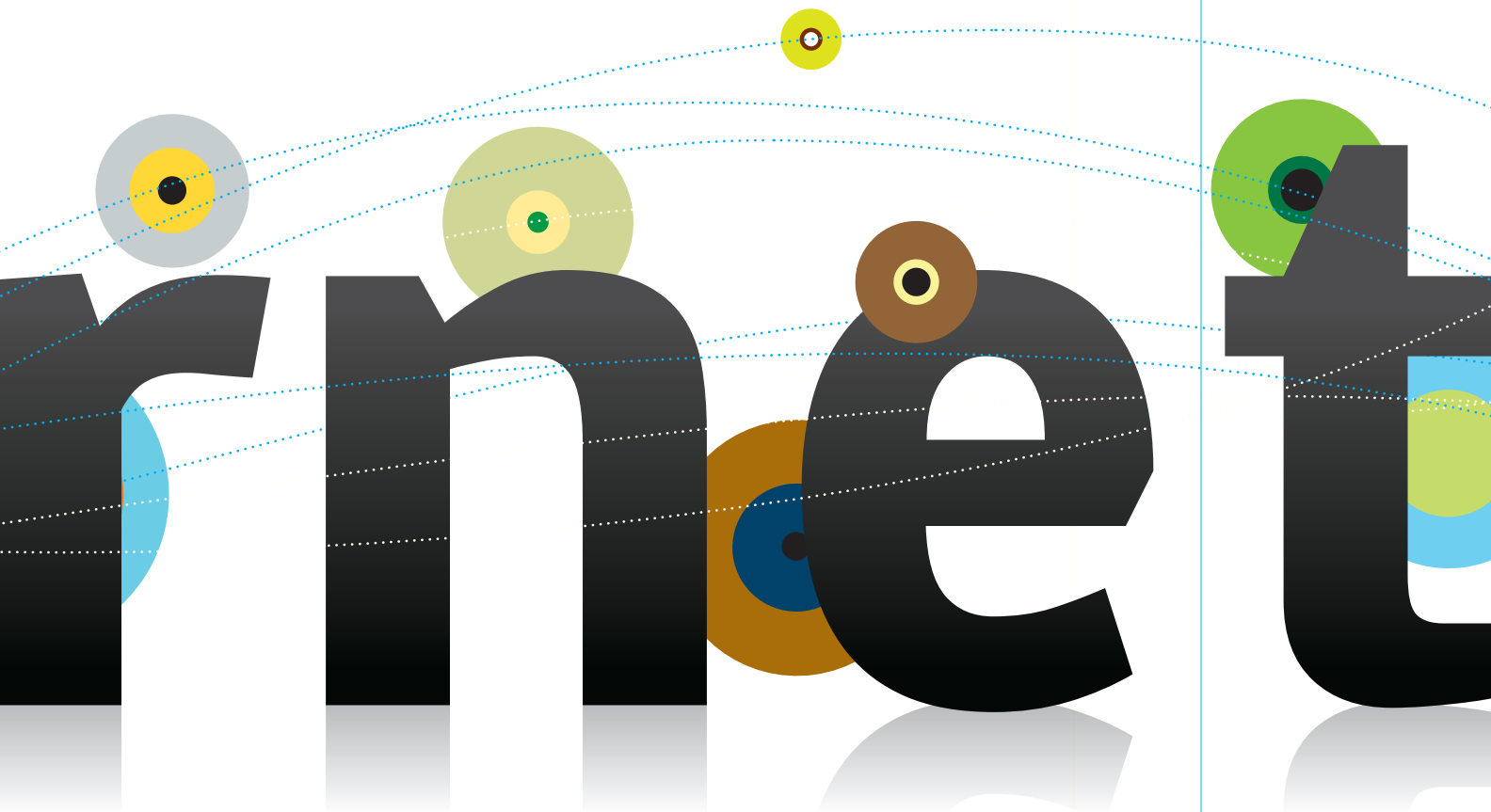


# อินเทอร์เน็ต

เพียงแค่คลิก ชีวิตก็เปลี่ยน

Internet, Just One Click Can Alter Your Life.





มองในมุมหนึ่ง คอมพิวเตอร์คือเครื่องมือที่จะช่วยสร้างจินตนาการต่างๆ ที่มีมนุษย์มีอยู่ให้ปรากฏเป็นภาพ กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ สร้างศักยภาพให้กับการเรียนรู้ด้วยการเข้าถึงข้อมูลด้วยเครือข่ายที่ทรงพลัง มหาศาล เทคโนโลยีสารสนเทศจึงมีบทบาทโดยตรงกับการสร้างความรู้ อีกทั้งยังทำให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จ เพราะสามารถสร้างระบบปฏิสัมพันธ์แบบโต้ตอบที่มีการจัดระบบ ประมวลผล และสื่อสารด้วยความเร็วสูง

**Computer, in a way, is a tool to instigate human imaginations to come alive, stimulate new innovative ideas, and create learning potential through providing information access via powerful and gigantic network. Information technology plays a direct role in knowledge building - in addition - it brings success in learning as it enables interactive system that can be systematized, processed and communicated with very high speed.**

ศักยภาพที่น่าพึงพอใจนี้ส่งผลให้เด็กไทยใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือ 6 - 7 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็น หนึ่งในสามของเวลาที่มีในแต่ละวัน หรือมากกว่าครึ่งหนึ่งของเวลาที่ตื่นอยู่ อย่างไรก็ตามการเข้าถึงสื่อได้มากขึ้น จะเป็นช่องทางที่นำไปสู่การเรียนรู้ที่มากขึ้นได้ก็ต่อเมื่อสื่อเหล่านั้นเป็น “สื่อดี” ที่มีคุณภาพ ตลอดจนเด็กและเยาวชน มีวิจารณญาณที่ดีพอต่อการเลือกรับสื่อดังกล่าว

## การปฏิรูปการศึกษากับการพัฒนาของเทคโนโลยี

กอร์ดอน มัวร์ (Gordon Moore) อดีตซีอีโอและผู้ร่วมก่อตั้งบริษัทอินเทล ได้ทำนายเทคโนโลยีในอนาคตไว้ตั้งแต่ พ.ศ. 2508 ได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงในปัจจุบันมาก ดังที่รู้จักกันดีในนาม “กฎของมัวร์” (Moore's Law) นั่นคือ คอมพิวเตอร์และระบบสื่อสารจะมีการพัฒนาก้าวหน้า เป็นสองเท่าทุก 18 เดือน ความจุของฮาร์ดดิสก์จะเพิ่มเป็น สองเท่าทุกๆ สามปี สารสนเทศที่แปลงเป็นความรู้ จึงมี มากขึ้นเป็นเงาตามตัว รูปแบบของการศึกษาในยุคนี้จึง ค่อยๆ เปลี่ยนไปสู่การเรียนรู้ไร้พรมแดน ที่ไม่ยึดติดกับเวลา และสถานที่ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้จาก ทั่วทุกมุมโลก โดยที่ไม่ต้องเคลื่อนย้ายตัวเองไปไหน แต่ใช้ การสำรวจ สืบค้นข้อมูลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า อินเทอร์เน็ต

เมื่อหัวใจของการปฏิรูปการศึกษา อยู่ที่การเปลี่ยนจาก การที่ครูเป็นศูนย์กลางมาสู่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการทำให้ผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้ การศึกษาของยุคนี้จึงไม่ใช่ การเรียนเพื่อจดจำตัวความรู้อีกต่อไป แต่ความรู้จะยังมี บทบาทสำคัญและผูกพันอยู่กับการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้าง การเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ในทุกหนทุกแห่ง ทุกที่ทุกเวลา ด้วยเหตุนี้ระบบการเรียนการสอนจึงต้องพัฒนาไปเพื่อให้ ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสามารถที่จะสร้างความรู้ใหม่จากการแสวงหาและ เข้าถึงแหล่งความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยอาศัยเทคโนโลยีเป็น สื่อกลาง เพื่อให้เท่าทันกับความรู้ที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว แม้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สนใจการแสวงหาความรู้ได้ดี เป็นช่องทาง การกระจายโอกาสทางการศึกษาที่น่าสนใจ แต่สิ่งที่ยากยิ่ง สำหรับการให้การศึกษา ก็คือ การช่วยให้ผู้เรียนอยู่กับโลก เสมือนจริงอย่างรู้เท่า และช่วยให้คนในสังคมเป็นไทต่อพลัง อำนาจของข้อมูลข่าวสารโดยไม่ตกเข้าไปอยู่ในวังวนของ มายาที่มนุษย์ช่วยกันสร้างขึ้นจากความไม่รู้

Thanks to this satisfying potential, Thai children spend 6 - 7 hours daily on computer, internet and mobile phone, accounting to one third of the day or more than half of their waking hours. Nevertheless, information access can be a channel for more learning only if that information is “good information” which has quality and the children and youth have good judgment to select that information.

## Education revolution and technology development

Gordon Moore, former CEO and founder of Intel had predicted the future trend of technology in 1969 which proved to best reflect the present. The prediction is widely known as Moore's Law. Namely, the performance of computer and communication system would double every 18 month and the size of hard disc would double every three year. Information technology that is transformed into knowledge has thus grown all along. The type of education nowadays has thus turned into borderless learning which is time and place independent. Therefore, learners can access to any knowledge sources in all over the world without moving themselves; instead they explore and search information via web network called “internet”.

**ในยุคสมัยที่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้พลิกโฉมการเรียนรู้ของมนุษยชาติ ให้ไร้ข้อจำกัดทางพื้นที่และเวลา การให้ การศึกษาจึงจำเป็นต้องเพิ่มพูนความสามารถ ของผู้เรียน ในการคิดสรรและจัดการความรู้ ให้มีประสิทธิภาพ ไม่เพียงแต่สามารถ เชื่อมโยงความรู้ขึ้นมาใช้ในชีวิต ได้อย่างเต็มเม็ดเต็มหน่วยเท่านั้น ที่สำคัญ ต้องให้รู้เท่าทันข้อมูลต่างๆ ที่ได้รับมาจากโลกเสมือนด้วย**

**In an era that internet has opened a new chapter of human learning as there is no longer limitation on location and time, education thus needs to improve learning capabilities of learners in effectively selecting and managing knowledge. Not only they need to apply knowledge in their daily life at their best, they also need to see through information from this virtual world.**

## ความจริงในโลกไซเบอร์

ปัจจุบันมีคอมพิวเตอร์นับร้อยล้านเครื่องในประเทศต่างๆทั่วโลก ที่เชื่อมต่อกันเป็นเครือข่ายที่เรียกว่า อินเทอร์เน็ต ได้ถักทอกันจนกลายเป็นชุมชนของโลกเสมือนจริงขนาดใหญ่ที่สามารถเชื่อมต่อไปยังโทรศัพท์มือถือ และช่วยให้การเรียนรู้และการติดต่อถึงกันเกิดขึ้นได้ง่ายดายเพียงแค่ปลายนิ้วสัมผัส ด้วยคำค้นง่ายๆ ผ่านหน้าจอสีเหลี่ยมของเครื่องจักรกลที่เรียกกันว่าคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีไมโครชิปขนาดเล็กซ่อนอยู่ข้างใน พัฒนาการของไมโครชิปนี้เองที่ทำให้คอมพิวเตอร์มีราคาถูก มีขนาดเล็กลงเรื่อยๆ จนกระทั่งแพร่หลายและกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ที่ขาดไม่ได้ไปเสียแล้ว

การที่อินเทอร์เน็ตสามารถเชื่อมต่อเข้ากับระบบสื่อสารไร้สายอย่างโทรศัพท์มือถือนั้น ก่อให้เกิดการขยายตัวในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในหมู่เด็กและเยาวชนมากมาย และพร้อมกันนั้นข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์จากหลายประเทศก็ได้สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดจากผลกระทบของสื่อที่นับวันจะเพิ่มความรุนแรงขึ้นไปเรื่อยๆ

เปย์จิง ยูธ เดลี รายงานผลสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนในระดับชั้นต่างกัน ในหัวข้อ “คุณคิดว่าความสำเร็จในเกมกับโลกความเป็นจริง อันไหนสำคัญกว่ากัน” ปรากฏว่ามีนักเรียนร้อยละ 70 - 80 ตอบว่า “สำคัญเท่ากัน” ทั้งนี้เพราะพวกเขาได้รับการยอมรับในโลกเสมือนจริง และทำอะไรก็ได้ที่ไม่สามารถทำได้ในโลกความเป็นจริง

รายงานในประเทศจีนระบุว่า ตั้งแต่ พ.ศ. 2544 เป็นต้นมา ร้อยละ 80 ของเกมออนไลน์ นำเข้ามาจากต่างประเทศ กว่าครึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับโลกปีศาจ การต่อสู้ ความรุนแรง ซึ่งล้วนส่งผลกระทบในแง่ลบต่อเยาวชนทั้งสิ้น คดีที่เกิดจากเด็กติดเกมรุนแรงได้ทวีขึ้นจนถึงขั้นมีการฆ่ากันตายหลังจากที่ทะเลาะกันระหว่างเล่นเกมออนไลน์แล้ว

สื่อลามกและสื่อรุนแรงต่างๆ นั้น ส่งอิทธิพลต่อชีวิตของเยาวชนยิ่งไปกว่าสื่อสร้างสรรค์ที่มีอยู่น้อยเต็มที ทำให้เด็กต้องตกอยู่ในวงล้อมของสื่อร้ายอย่างไม่ทันรู้ตัว เฉพาะในเว็บไซต์ก็มีเว็บลามกประเภท “ยั่วยุกามารมณ์” ไม่ต่ำกว่า 160 ล้านเว็บ ซึ่งการเสพสื่อลามกหรือสื่อรุนแรงนั้นมีผลต่อทัศนคติทางเพศและต่อพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงแก้ปัญหาอย่างแน่นอน

ความเสมือนจริงที่สื่อเหล่านี้สร้างขึ้นได้ครอบครองใจและเป็นเจ้าของเวลาส่วนใหญ่ในชีวิตประจำวันของเด็กๆ ไปมากกว่าครึ่ง แล้วเราจะทำอย่างไรกับปัญหาจริงที่กำลังเกิดขึ้น “นอกจอ”

As the heart of education revolution lies in switching a learning center from the teacher to the learners and empowering the learners to be the owners of knowledge learning, the education in this age is no longer a rote memorization. But the role of knowledge will be even greater and it will rely more on the use of technology to enable the learning to take place anywhere and any time. In so doing, learning system must develop in a way to allow the learners to integrate knowledge, analyze, synthesize and apply new knowledge from their own pursuit and access to the knowledge sources by themselves. The technology is used as a medium to keep pace with knowledge expansion. Although information technology is a tool to facilitate enthusiasm of the learners and ignite interest in acquiring knowledge – interestingly serving as a channel to distribute education opportunity, it is somehow laborious for education to facilitate the learners to live in a virtual world with conscience and empower people in the society to be free from the power of information i.e. not lured into a cyber maze created by human's ignorance.

## Truth in Cyber World

Nowadays, there are 100 million computers in the world connecting globally. Interwoven net has become a large virtual world community which can link with mobile phone. Learning and communications can thus be easily made by fingertips. Search can be done by simple keywords on a rectangular screen of “the computer” which has a tiny microchip inside. With a development of this very microchip, the computer has continuously become less pricey and smaller. Until now, its use has become ubiquitous and part of our daily life which is so indispensable.

How internet connects with wireless phone immensely increases the accessibility of internet among children and youth. Simultaneously, the front-page news in several countries unveils problems - the effect from media which is increasingly severe.

Beijing Youth Daily reports the opinion survey from different levels of student under the topic of “What do you think is more important, the success of game playing or in the real?” The results show that 70 - 80 percent replied “equally important” as in the virtual world, they gain acceptance and can do anything impossible in the real world.

Since 2001, the report from China reveals that 80 percent of online game has been imported from overseas. More than half of it was about world of evil, fighting, violence which all results in adverse consequence for the youth. The case of game-addicted youth was so severe that murder taking place after their quarrel which took place during online game.

## ยุทธการแก้ปัญหาให้เป็นปัญญา

เมื่อสังคมตกอยู่ในสภาพเช่นนี้ การศึกษาเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อจึงกลายเป็นโจทย์ที่ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ทั่วโลกต้องให้ความสนใจ นโยบายเรื่องสื่อศึกษาจึงเกิดขึ้นกับทั้งการศึกษาในระบบและนอกระบบ

เป้าหมายการเรียนรู้ในปัจจุบันจึงมุ่งไปที่ “อ่านออกเขียนได้” ในความหมายที่กว้างขวางขึ้น เพื่อให้เท่าทันสังคมแห่งการเรียนรู้ยุคใหม่ นั่นคือ ต้องเรียนรู้ภาษาพูดและภาษาเขียนของตนเองและของผู้อื่น (Language Literacy) เรียนรู้สื่อประเภทต่างๆ รวมทั้งมัลติมีเดีย (Media Literacy) และเรียนรู้ภาษาคอมพิวเตอร์ (Computer Literacy) ด้วย

จากหลักการดังกล่าวส่งผลให้เกิดการแก้ปัญหาโดยการสร้างภูมิคุ้มกันให้เกิดขึ้นในตัวเด็ก เพื่อให้เกิดความรู้เท่าทัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้สามารถจำแนกแยกแยะเพื่อให้เกิดวิจรณ์ญาณที่จะเลือกรับหรือปฏิเสธสื่อที่ไม่เหมาะสม มีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่หลงไปตามกระแส ที่สำคัญคือมีความสามารถในการแยกแยะความจริงออกจากความลวง

กรณีตัวอย่างของโรงเรียนในประเทศแคนาดา กิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในระดับอนุบาลและประถมศึกษา จึงมีทั้งการปูพื้นฐาน การอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ และทักษะทางภาษาที่เชื่อมโยงกับการวิเคราะห์ข้อมูล และการหาข้อสรุปจากข้อเท็จจริงที่ได้มา ครูจึงต้องกระตุ้นให้เด็กเขียนวิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลต่างๆ และเสนอหรือพูดถึงสิ่งเหล่านั้นด้วยตัวเอง ซึ่งเท่ากับเป็นการเตรียมความพร้อมให้เด็กเป็นผู้บริโภคข้อมูลข่าวสารและเป็นผู้ชมที่รู้คุณค่า รวมถึงต้องรู้เท่าทันการใช้อินเทอร์เน็ตด้วย

## ขจัดร้าย ขยายดี มีภูมิคุ้มกัน

จากกระแสความเคลื่อนไหวนานาประเทศพบว่า องค์การด้านเด็กและเยาวชน ทั้งในสหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น รวมทั้งประเทศไทย ได้ริเริ่มโครงการต่างๆ ดังเช่น ยุทธศาสตร์สำคัญด้านสื่อเพื่อเด็กและเยาวชนไทย ที่ ดร.อมรวิทย์ นาครทรรพ ผู้อำนวยการสถาบันรามจิตติ และอาจารย์จากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ขับเคลื่อนโดยได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) คือ “ขจัดร้าย ขยายดี มีภูมิคุ้มกัน” ด้วยแนวคิดสำคัญที่มุ่งสร้างกลไกทางสังคมที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้เท่าทันกับปัญหาใหม่ๆ ในโลกปัจจุบันอย่างครบกระบวนการ ทั้งลดปัจจัยเสี่ยง เปิดพื้นที่ให้สื่อดี และเสริมความเข้มแข็งให้กับผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย

Abusive and Violent media affects the life of youth more than the creative one which remains a few only. Wicked media took them unaware. Approximately, not less than 160 million websites contain abusive content – pornography. Certainly, viewing violent media has impacted sexual attitude and violent behaviour in resolving conflicts.

Virtual world created by the media has occupied mind and most of the time or over half of children’s daily life. What can we do with the real problem which is going to happen “off screen”?

## A strategy to transform dilemma to wisdom

As our society faces with this situation, education to outwit the media has become a challenge requiring attention from both children and adult worldwide. Education media policy of both formal and informal education has thus been created.

The goal of education today then aims to focus on “language literacy” in a broader sense in order to keep up with the new learning society; namely, language literacy of ourself and others, media literacy and computer literacy.


By this principle, resolving problem is to immunize children so that they will be empowered with cognizance; especially, enhancement of learners’ critical thinking to help them to synthesize. By doing so, they will have good

คำที่ผู้ใช้ส่วนใหญ่นิยมใช้  
ค้นหาข้อมูล 5 อันดับแรก

Keywords for Searching  
Information

เกม Game	Search
ฟังwav Music Listening	
หาเพื่อน Friends Searching	
ดูดวง Astrology	
ดูหนัง Movie Watching	

ข้อมูลจากสถาบันวิจัย  
CMR Market Research  
Information from  
CMR Market Research



**วิถีปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม  
ในการขจัดปัดเป่าภัยจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์  
จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจ  
อย่างจริงจัง และเป็นกระบวนการที่เข้มแข็ง  
ของผู้ใหญ่ทุกฝ่าย ในการสร้างกลไกทาง  
สังคมที่มุ่งควบคุมสื่อร้าย เปิดพื้นที่ให้สื่อดี  
และส่งเสริมให้เด็กรู้จักเลือกบริโภคสื่อ  
อย่างฉลาดและรู้เท่าทัน**

**A concrete method to eradicate harm from electronic media requires sincere cooperation and vigorous process from adults in every party in creating social mechanism to control bad media and allow good media to exist as well as support children to wisely choose to consume information.**



**• ขจัดร้าย**

ลดปัจจัยเสี่ยงต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนในโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นการร่วมมือกันระหว่างกระทรวงวัฒนธรรมและกระทรวงศึกษาธิการ ในการสร้างมาตรฐานการควบคุมจัดระเบียบสื่อที่ไม่เหมาะสม เช่น การกวาดล้างสื่อลามก “สื่อเผาใจเด็ก” ให้เด็ดขาด ตลอดจนการแยกประเภท หรือ rating สื่อตามเนื้อหา และกำหนดพื้นที่และกฎหมายควบคุมการจำหน่ายสื่อ การจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ตหรือเกมคาเฟ่ให้ชัดเจน กำหนดบทลงโทษผู้ผลิตและจำหน่ายสื่อที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น

**• ขยายดี**

เพิ่มพื้นที่สื่อและกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเยาวชน โดยโรงเรียน สถาบันศาสนา ชุมชน เอกชน มีรัฐให้การสนับสนุน ภายใต้ความคิด “สื่อดีรายการทีวีดี คนฉลาดพร้อมกันทั้งชาติ” ซึ่งรัฐอาจสนับสนุนในรูปกองทุน ส่งเสริมคนทำหนังละครสร้างสรรค์ การมีช่องทางโทรทัศน์ครอบครัว เป็นต้น รวมถึงการเปิดพื้นที่สำหรับคนรุ่นใหม่ ให้ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สนับสนุนกิจกรรมและพื้นที่ที่ก่อให้เกิดรายได้เสริมต่างๆ

judgment to choose or reject inappropriate media and become independent - not fooled by the trend. In particular, they will be able to distinguish the fact from illusion.

Take a case of the school in Canada, learning activities both at kindergarten and primary levels incorporate the foundation of reading, writing, calculation and language skills which connect with information analysis and deduction from acquired fact. The teachers thus have to stimulate the children to write, analyze, collect information and present or talk about this issue by themselves i.e. a preparation for the children to be a consumer of information and audience who know the value and know the trick of using internet.

**Eliminate malevolence, encourage benevolence and build immune.**

Amidst movement in various countries, it was discovered that children and youth organizations in US, Japan and Thailand have launched a number of initiatives. Those include key media strategies for Thai children and youth - the project of “reducing malevolent media while increasing the good quality one and building immune” which is mobilized by Dr. Amornvich Nakornthap, director of the Ramjitti Institute and lecturer of Faculty of Education, Chulalongkorn University by the funding from The Thailand Research Fund and Thai Health Promotion Foundation (ThaiHealth). It has a main concept to establish efficient societal mechanism to thoroughly handle new dilemma in the present world, lessen risk factors, provide opportunities for good media and strengthen every concerned party.

**• Reduction of the malevolent**

Decreasing risk factors posing on children and youth in an online world is a collaboration between Minister of Culture and Minister of Education in creating a standard to control and make order of inappropriate media for instance, severe eradication of pornography - “Media burning children’s heart”. In addition, classification or media rating according to the content, designation of area and law governing media sale, regulations of internet café or game café as well as penalty for producer and seller of inappropriate media are implemented.

**• Promoting the benevolence**

Expanding coverage of media and creative activities for youth is the task of school, religious institute, community, private sector with a support from the government under the concept of “Good media and TV program make a whole nation wiser together”. The government can provide sponsorship in the form of “funding”, promotion for producers of

- **มีภูมิคุ้มกัน**

ส่งเสริมความเข้มแข็งของครอบครัวและการเลี้ยงดูเด็ก ตลอดจนส่งเสริมบทบาทสื่อและสถานศึกษาในการสร้างค่านิยมที่ดีให้เด็ก รวมถึงการลงทุนระบบวิจัยเพื่อการศึกษาติดตามและเฝ้าระวังทางสังคม และโดยเฉพาะการเน้นบทบาทสื่อ Media Education หรือ Media Literacy การส่งเสริมเด็กให้บริโภคสื่ออย่าง “รู้เท่าทันสื่อ”

มาตรการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ที่ได้ผลดีหลังจากที่มีการรณรงค์ให้สังคมช่วยกันขยายสื่อที่ดี ได้แก่ การร่วมกันจัดทำเนื้อหาความรู้สาธารณะ (open content) เช่น วิกิพีเดีย ซึ่งเป็นสารานุกรมออนไลน์ ที่ประกอบไปด้วยมีสาระความรู้เรื่องต่างๆ ที่เขียนเป็นภาษาไทยให้ลึกซึ้งกว่าฉบับอื่นเรื่อง รูปแบบหลักของการสร้างสารานุกรมออนไลน์ที่น่าสนใจคือ การร่วมสร้างข้อมูลที่เป็นความรู้ ที่เปิดโอกาสทุกคนมีสิทธิ์เข้าร่วมในการช่วยแก้ไขหรือเพิ่มเติมเนื้อหาในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์ได้ ด้วยเหตุนี้วิกิพีเดียเป็นที่รู้จักเกิดความนิยมในการเข้าไปใช้งานอย่างรวดเร็ว ด้วยคำค้นที่ง่ายตาย ที่สำคัญคือตัววิกิพีเดียเองได้ดึงดูดให้ตัวเจ้าของแหล่งข้อมูล ตลอดจนผู้มีความรู้ในเรื่องนั้นๆ เข้ามาร่วมสร้างและพัฒนาเนื้อหาด้วยกัน เพื่อให้เนื้อหานั้นกลับมาพัฒนาการเรียนรู้ตามความสนใจของผู้ใช้ได้อย่างหลากหลาย ตัวเยาวชนและผู้สนใจจึงสามารถใช้อินเทอร์เน็ตเป็น

creative drama program and TV program for family, etc. opportunities should be offered to new generation so that they can share knowledge, support activities and areas for generating additional income.

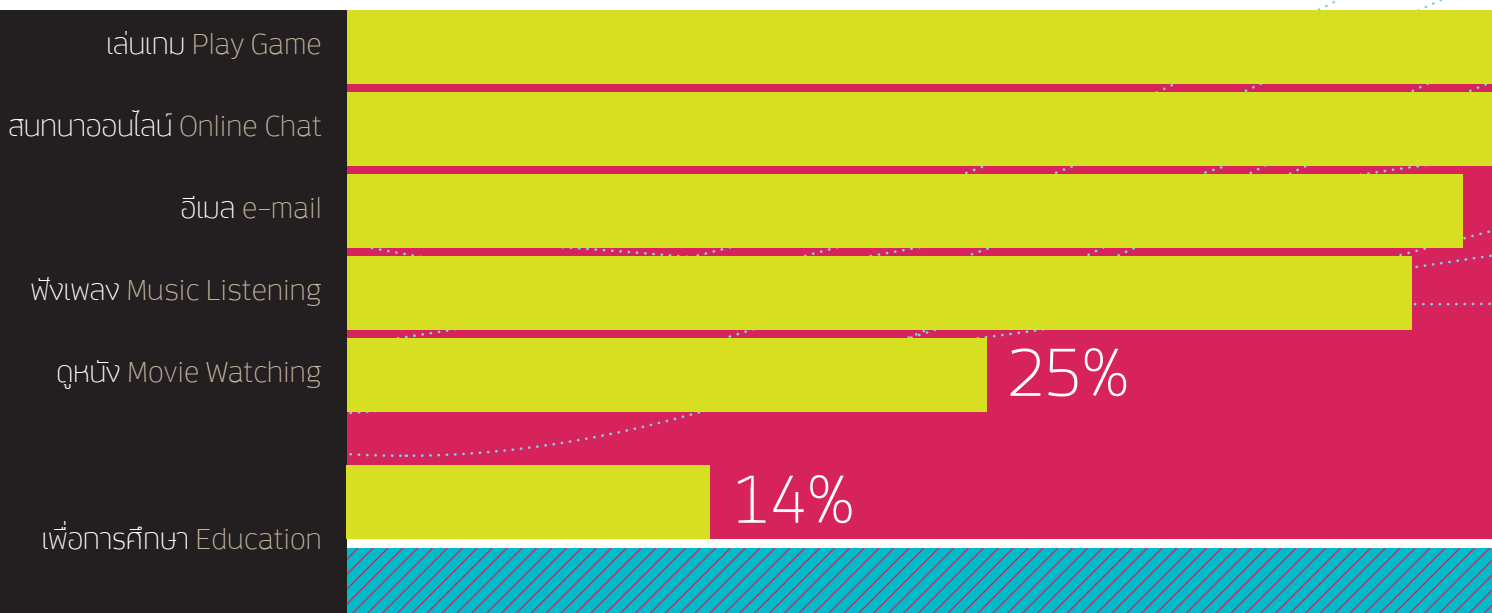
- **Building immune**

Strengthen the family and children rearing as well as role promotion of media and educational institute in instilling a good value in the children. Furthermore, investment on research to monitor and servile society and particularly, role enhancement of media education or media literacy and promotion for the youth to consume media with “wisdom that can outwit the power of media” are carried out.

An example of successful measure to promote the creative use of internet after the campaign for the society to increase good media is open content creation such as wikipedia, an online encyclopedia containing various knowledge in Thai. With over 10,000 topics for research, the website showcases interesting features in creating online encyclopedia through its joint effort in creating knowledgeable information which allow everyone to have a right to amend or add information that is still incomplete. Wikipedia has become well-known and gained fast popularity for its use in information search with a simple keyword. In particular, Wikipedia keeps information contributors as well as topic experts in building

## การใช้บริการอินเทอร์เน็ตในร้านของเด็กไทย

### Using Internet in the Shops of Thai Children



ข้อมูลจากสถาบันวิจัย CMR Market Research / Information from CMR Market Research

ช่องทางในการเข้าถึงเพื่อการใช้งาน หรือเพิ่มเติมข้อมูลให้กับสารานุกรมออนไลน์นี้ได้ทุกเมื่อ

ในการสร้างภูมิคุ้มกัน สร้างความรู้ความเข้าใจ และการเรียนรู้เท่าทันการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และสร้างสรรค์ พบว่าพ่อแม่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ยังมีความยากลำบากในการติดตาม หรือทำความเข้าใจ เนื่องจากไม่มีเวลา ศึกษารเรียนรู้ไม่เห็นความสำคัญ ผู้ปกครองบางส่วนเข้าข่ายเป็นโรคกลัวเทคโนโลยี ทำให้ไม่กล้ารับสิ่งใหม่ๆ ทำให้วงจรการใช้อินเทอร์เน็ตปลอดภัยที่บ้านเป็นไปได้ยากกว่า เพราะโรงเรียนสามารถติดตั้งกลไกควบคุมที่เครื่องแม่ข่าย เพื่อป้องกันไม่ให้เครื่องลูกข่ายเข้าถึงเว็บที่ไม่เหมาะสมได้ และส่วนใหญ่แล้วผู้เรียนจะได้ใช้อินเทอร์เน็ตในชั่วโมงเรียน ที่มีคุณครูคอยดูแล ดังนั้น พื้นที่ที่เสี่ยงต่อการเข้าถึงภัยร้ายที่มากับอินเทอร์เน็ตที่สุดก็คือที่บ้าน และที่ร้านเกม ซึ่งเด็กสามารถมาใช้เวลานั่งอยู่หน้าจอได้ครั้งละหลายชั่วโมง หรืออาจจะตลอดทั้งวัน

ด้วยเหตุนี้ทุกครอบครัวและสถานศึกษาทุกแห่งจึงมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งยวดต่อความสำเร็จของยุทธศาสตร์ “จัดร้าย ขยายดี มีภูมิคุ้มกัน” ด้วยการให้คำแนะนำ ปกป้อง และชี้แนะการเรียนรู้เพื่อสร้างให้เยาวชนทุกคนเกิดทักษะและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ อย่างไม่ยอมให้อินเทอร์เน็ตเข้ามาพลิกชีวิตไปสู่ความมืดดำ แต่คลิกเพื่อนำพาไปสู่การเรียนรู้ที่ต้องการ

up and developing the content together so as to develop the content that can improve the learning of a multitude of users according to their interest. Youth and interested parties then can use internet as an access to work or add information to the on-line encyclopedia anytime.

To immunize, build understanding and learn to use internet with safety and creativity, it is found that most parents have faced problems in monitoring or comprehending due to a lack of time to study or appreciation. Some parents are “Technophobic”; namely, they are afraid of accepting new technology which makes safe internet at home more difficult. Because the schools can install controlling mechanism at server to prevent LAN from accessing websites unsuitable for children. Mostly, the learners will study during the class under supervision of the teachers. Hence, the riskiest area of using internet is home and game shop where the children can sit in front of screens for hours or perhaps all day.

Hence, every family and educational institute has a paramount role in the success of a strategy of curbing sinful media, increasing virtuous media and building immune. It can be achieved by offering advice, incubating and guiding learning direction to empower all youth with skills and ability in harnessing technology in a creative manner and never allowing internet to transform the life or lead it to darkness, but that very click is aimed at leading them to desired learning.

