



EDUCA Review

รีวิวทุกเรื่องที่คุณต้องรู้!

Newsletter 2021

พฤษภาคม 2564

Volume 12

บทความสร้างสรรค์พลังความรู้เพื่อครูไทย

www.educathai.com



สุดยอดเทคนิค "รู้เท่าทันสื่อ อารมณ์ สังคม" Social Emotional Learning

#IMPROV #SEL
#MEDIALITERACY
#CRITICALTHINKING

รวมเทคนิคการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้...ที่ครูควรรู้

Message of EDUCA

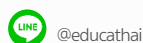
ถึง เพื่อนครูที่รัก,

ก่อนอื่น EDUCA ขอขอบคุณครูและ
นักการศึกษาทุกท่านนะคะ ที่ดาวน์โหลด
เอกสารชุดนี้ EDUCA Review เป็นความ
ตั้งใจของทีมงาน EDUCA ที่ต้องการช่วย
ครูในสถานการณ์ปัจจุบันที่ยังคงมี
การแพร่ระบาดของโควิด-19 เพื่อเตรียม
ความพร้อม สำหรับการจัดการเรียน
การสอนในห้องเรียน ก่อนเปิดเทอม 2564
ด้วยการคัดสรรและรวบรวมความรู้
ที่ทันสมัย และทันเหตุการณ์เพื่อพัฒนา
ทักษะวิชาชีพครู

EDUCA Review ฉบับเดือนพฤษภาคม
จะพาคุณครูไปทำความรู้จักกับแนวทางใน
การเตรียมความพร้อม ก่อนเปิดเทอม และ
เทคนิคในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
แบบกลุ่ม หรือ Improv ซึ่งสามารถพัฒนา
ทักษะทางด้านอารมณ์และสังคมในเด็กได้
เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ทีมงานยังได้
รวบรวมบทความแนะนำแนวทางในการ
ปลูกฝังให้เด็กรู้จักวิเคราะห์ แยกแยะ และ
รู้เท่าทันอันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากสื่อ
สังคมออนไลน์ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อ
สุขภาพจิตในระยะยาวของเด็กได้

EDUCA Review ฉบับนี้ เราค้นหาและ
รวบรวมแนวทางในการพัฒนาตนเอง
ทุกมิติ โดยไม่มีอุปสรรคใดจะมาขวางกั้นได้
และทีมงานขอส่งความห่วงใยสู่เพื่อนครูไทย
ทั่วประเทศ ให้พร้อมปรับตัวในทุกเรื่อง เพื่อ
สร้างสรรค์การเรียนรู้ที่ดีที่สุดแก่เด็กไทย
และสังคมของเราต่อไป

สุดท้ายนี้ เรายินดีจะเป็นสื่อกลางในการรับ
ฟังทุกเสียงของเพื่อนครูที่กำลังประสบ
ปัญหาในช่วงปิดเทอมนี้ว่า ต้องการเรียนรู้
หรือพัฒนาความรู้ และทักษะด้านใดบ้าง
โดยเราเปิดช่องทางให้คุณครูแชร์ปัญหา
หรือความต้องการผ่านทาง Official Line
EDUCA สแกน QR Code เป็นเพื่อนกับเรา
ได้เลยค่ะ ขอให้รักษาสุขภาพและสนุกกับ
การเรียนรู้นะคะ



“ทุกปัญหาของครู
คือ ปัญหาของเรา”
สแกนเพื่อแชร์เรื่องราว
ที่ครูอยากรู้และต้องการ
ความช่วยเหลือ!

สารบัญ

Copyright & Disclaimer

All documents, pictures, graphics, and layout of these pages are protected by worldwide copyrights. Unauthorized use, reproduction or distribution of some or all contents of these pages will be prosecuted.

บรรณาธิการ

ดร.นิภาพร กุลสมบุรณ์

กองบรรณาธิการ

จริยา เจริญศิริ

จิราพร เณรธรรณี

พิศวิศน์ สุวรรณมรรคา

อาทิตย์ยา ไสยพร

กราฟิก

สุนกศรี วีระมธู

ศุภรัตน์ เจริญศิริ

EDUCA Review

พฤษภาคม 2564

Company Name:

Pico (Thailand) Public Company Limited

Address

10 ซอยสาชาล 56 แขวงบางนา
ใต้ เขตบางนา กรุงเทพมหานคร
10260

เทคนิคการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ครูควรรู้

ครูพร้อม! ความพร้อมของครู คือ... 04

มาใช้ Improv สร้าง SEL กันเถอะ 07

ผลกระทบร้ายต่อเด็ก จากสังคมออนไลน์ ที่ไม่ควรมองข้าม

เข้าใจเจนอัลฟ่า (Generation Alpha)...ฉันไม่ผิด 13

สื่อออนไลน์วายร้ายของโรคมะเร็ง 15

เกมออนไลน์ ภัยร้ายใกล้ตัว 18

ปลูกฝังเด็กให้รู้เท่าทันสื่อ ด้วยทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ทักษะในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ Media Literacy 21

ป้องกันสื่อร้ายด้วยทักษะ Critical Thinking 24

รีวิว(review) เวอร์ อย่าพลาดคำลวง 26

EDUCA คัดสรร

ลองฟัง (E)DU PODCAST:
PODCAST รุ่นใหม่ใส่ใจการศึกษา 29

EDUCA พา LEARN EP.17-20 34

EDUCA Cafe Podcast EP.67-69 38



เรียงเรียงโดย จิราพร เณรธรณี

ครูพร้อม! แล้วอะไร คือคำว่า “พร้อม” จากสถานการณ์การแพร่เชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ที่ระบาดอีกครั้ง ส่งผลให้โรงเรียนต้องเลื่อนเปิดเทอมไปเป็นวันที่ 14 มิถุนายน 2564 จึงมีความจำเป็นต้องเตรียมความ “พร้อม” ของผู้ปกครอง นักเรียน และโดยเฉพาะครูผู้สอนอย่างพวกเรา

ครูต้องมีความ “พร้อม” ทุกเมื่อ กล่าวคือ ครูจะต้องมีความพร้อมด้วยศักยภาพ และสมรรถนะ โดยการฝึกฝน และเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองอยู่เสมอ อาวุธที่สำคัญของครู

ในยุคปัจจุบันที่นอกเหนือจากองค์ความรู้แล้วยังมีทักษะในการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการเรียนการสอน เช่น แท็บเล็ต (tablet) โน้ตบุ๊ก (notebook) และคอมพิวเตอร์ (computer) ลำโพง และอุปกรณ์ดังกล่าวจะต้องมีสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูงเพื่อไม่ให้เกิดการสะดุดในระหว่างการเรียนการสอน (โดยเฉพาะเมื่อเป็นรูปแบบออนไลน์) ครูจะต้องเรียนรู้เทคโนโลยี หรือโปรแกรมต่าง ๆ ที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอนว่ามีลักษณะการใช้งานอย่างไร มีลูกเล่นอะไรที่สามารถนำมาใช้ได้ เพราะการเรียนการสอนในออนไลน์

ครูไม่สามารถที่จะกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้อย่างทั่วถึง เหมือนการเรียนการสอนในห้องเรียนปกติ ดังนั้น ที่สำคัญครูต้องออกแบบการเรียนรู้ที่น่าสนใจ สร้างคำถามที่กระตุ้นความคิด และเป็นกิจกรรมที่มีความหมายสำหรับของนักเรียนของเรา และรู้จักโปรแกรมนั้น ๆ มี หรือใช้สัญญาณต่าง ๆ เข้ามาช่วยในการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เช่น เสียงเคาะกระดิ่ง สัญญาณการตบมือ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนตื่นตัวเป็นระยะ ๆ ต่อเนื่องตลอดคาบการเรียนรู้

หากการสอนในปัจจุบันไม่ได้ต้องการเพียงครูที่มีความรู้ และเข้าใจความสนใจของนักเรียนเท่านั้น แต่ยังต้องการครูที่ถึงพร้อมด้วยศักยภาพ และสมรรถนะทางเทคโนโลยีอีกด้วย การเรียนการสอนออนไลน์จึงเป็นสิ่งที่ท้าทายของครู ครูจะต้องมีกลยุทธ์ทำให้นักเรียนตระหนักว่า การเรียนรู้ในห้องเรียนเสมือนกับครู และเพื่อน ๆ ของเขานั้น แตกต่างจากการที่เขาเรียนรู้ด้วยตนเองจากยูทูป (YouTube) ครูจะต้องสร้างปฏิสัมพันธ์เป็นการสื่อสารสองทางระหว่างครูกับนักเรียน และถ่ายทอดความคิดของนักเรียน ให้ช่วยกันหาคำตอบร่วมกัน

ดังนั้น ความพร้อมของครู ก็คือ การเข้าถึงและเข้าใจ “หัวใจในการเรียนรู้ของเด็กยุคใหม่”

การใช้คำถามกระตุ้นการเรียนรู้ จัดเตรียมสภาพแวดล้อมแหล่งข้อมูลต่างๆ รวมทั้งกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านหน้าจอของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ด้วยกลยุทธ์ที่นำแตกต่างกัน แต่เหนือสิ่งใด ความพร้อมของครูที่มาจากสภาพร่างกาย และจิตใจที่แข็งแกร่ง และแข็งแกร่ง จะทำให้ครูมีพลังที่จะก้าวพ้นอุปสรรค และปัญหาที่ท้าทายนี้ไปด้วยดี

แหล่งอ้างอิง

รักครู. ศร. เปิดเว็บไซต์ครูพร้อม เด็กและผู้ปกครองร่วมกิจกรรมได้ตามความสมัครใจ ไม่มีการให้คะแนนผ่าน/ไม่ผ่าน. (2563). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.xn--12cg5gc1e7b.com/27362/> (สืบค้นเมื่อ 12 พฤษภาคม 2564)

THE STANDARD TEAM. สำรวจผลกระทบและอนาคตทางการศึกษาหลังจากนี้ จุดเปลี่ยนครั้งสำคัญของการศึกษาโลก. (2564). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://thestandard.co/the-important-change-of-world-education/> (สืบค้นเมื่อ 12 พฤษภาคม 2564)

Thai PBS NEWS. ดิเดย์ 17 พ.ค. เปิดเว็บไซต์ "ครูพร้อม" เรียนรู้ก่อนเปิดเทอม. (2564). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://news.thaipbs.or.th/content/304242> (สืบค้นเมื่อ 12 พฤษภาคม 2564)

wuttichaiteacher.7 วิธีการเตรียมตัวก่อนสอนออนไลน์. (2564).[ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก <https://wuttichaiteacher.online/archives/850> (สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2564)



แปลโดย พิศวัศน์ สุวรรณมรรคา

เรียบเรียงโดย ดร.นิภาพร กุลสมบูรณ์

“เด็กๆ ทำให้เราลุกขึ้น และเคลื่อนไหว มีประสบการณ์ คิด ลงมือทำ
เกมอิมโพรฟ ทำให้พวกเรากระตือรือร้นในการเรียนรู้
เช่นเดียวกับที่เราต้องการ ให้นักเรียนของเราได้เรียนรู้!”

ความคิดเห็นของครูท่านหนึ่ง (ในระหว่างการประชุมเชิงปฏิบัติการ
ก่อนเกิด COVID ที่ซานตาโรซาฟลอริดา)

กว่า 10 ปีมาแล้วที่ โคโทะ วาเกียสกา เริ่มสำรวจ ประโยชน์ทางการศึกษาของการใช้ กิจกรรมอิมโพรฟ Improv (อิมโพรไวส์ หรือ การดันสด) ใน ห้องเรียน ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ครูและนักเรียน ระดับอนุบาลถึงมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลายพันคน ได้สัมผัสกับประโยชน์ทางการศึกษาของ “เกม การดันสด”

ทำไมนะ Improv จึงกลายเป็นประสบการณ์ การเรียนรู้ที่ดึงดูดใจ และมีประสิทธิภาพมาก เพียงนี้ ผลการใช้ เครื่องมือ “Improv (การ ดันสด)” ที่มีต่อการเรียนรู้ในห้องเรียนนั้น ผล การใช้ เครื่องมือ “Improv (การดันสด)” ที่มี ต่อการเรียนรู้ในห้องเรียนนั้น เชื่อมโยง โดยตรงกับแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ทาง อารมณ์และสังคม (SEL) ในฐานะนักการศึกษา เราทราบดีว่าเมื่อนักเรียนรู้สึกเชื่อมโยง อารมณ์กับประสบการณ์ร่วมกับบทเรียน การ เรียนรู้ต่างๆ พวกเขาจะสามารถเรียนรู้ และ เข้าใจได้มากยิ่งขึ้น ทำให้การเรียนรู้กลายเป็น ประสบการณ์เชิงรุก และเชื่อมโยงกับชีวิต แทนที่จะเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่เฉื่อยชา

เมื่อ SEL เชื่อมโยงกับ Improv

การใช้เครื่องมือ Improv (การดันสด) ขึ้นอยู่ กับหลักการต่อไปนี้: การสร้างความเป็น ด้วยกันทั้งมวล การทำงานเป็นทีม / การ แบ่งปันกันเป็นจุดเด่น และความมุ่งมั่นอย่าง เต็มที่ต่อแนวคิดที่ว่าความคิดทั้งหมดล้วนมี คุณค่า ซึ่งเป็นหลักการที่รู้จักกันในโลก improv ว่า “ใช่ ...และอีกมากมาย”

เกมอิมโพรฟ เล่นกันอย่างไร:

ในระหว่างการเล่นเกมอิมโพรฟในชั้นเรียน ครูจะ ให้ข้อมูลย้อนกลับ และช่วยเหลือผ่านการชี้แนะอยู่ ข้างๆโดยให้ข้อเสนอแนะที่ลึกซึ้ง และเชิงบวก ในขณะที่ทำให้ขั้นตอนของกิจกรรมดำเนินไป อย่างต่อเนื่อง การฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ กับ เกมอิมโพรฟ ส่งผลให้นักเรียนเชี่ยวชาญในการ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และมีความพร้อมทาง อารมณ์ เกมนี้จะทำให้เด็ก ๆ พร้อมทั้งจะเชื่อมต่อ กับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง และเปิดเผย ตัวตนกับผู้อื่น เด็กๆจะรู้สึกสบายใจกับการ แสดงออก แสดงความคิดเห็นที่เป็นตัวของตัวเอง และชัดเจนในการนำเสนอความคิด รับฟัง และ ทบทวนทักษะทั้งปฏิกิริยาของตนเอง และของ เพื่อนๆ

ตารางด้านล่าง แสดงหลักการของอิมโพรฟทั้งหมดเชื่อมโยงกับหลักการปฏิบัติของ SEL ตามการอธิบายดังนี้

หลักการเบื้องต้นของ SEL	คำจำกัดความ	หลักการของกิจกรรม Improv ที่คู่ขนาน
1) การใส่ใจ (care)	นักเรียนใส่ใจตนเองและผู้อื่น (เอาใจใส่)	การสร้างความเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน (ensemble building)
2) การฝึกปฏิบัติ (practice)	นักเรียนฝึกความมีน้ำใจทุกวันในขณะที่เรียน	การสร้างความเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน (ensemble building) การทำงานเป็นทีม/การแบ่งปันกันเป็นจุดเด่น (teamwork/sharing focus) ปฏิกิริยาที่เป็นตัวของตัวเองและแท้จริง (personal & authentic reactions)
3) การซักถาม (ask)	ถามผู้ใหญ่/ครู เมื่อไม่แน่ใจว่าจะช่วยเพื่อนหรือตัวคุณเองได้อย่างไร	การชี้แนะอยู่ข้างๆ (side coaching)
4) การคิดสะท้อน (reflect)	คิดสะท้อนถึงผลกระทบของการกระทำและคำพูด	การทำงานเป็นทีม/การแบ่งปันกันเป็นจุดเด่น (teamwork/sharing focus) การชี้แนะอยู่ข้างๆ (side coaching)
5) การเคารพนับถือ (respect)	เคารพความรู้สึกรู้สีกของผู้อื่น แม้ว่าพวกเขาจะแตกต่างจากตัวคุณเองก็ตาม	การสร้างความเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน (ensemble building) การทำงานเป็นทีม/การแบ่งปันกันเป็นจุดเด่น (teamwork/sharing focus) ใช่ ...และอีกมากมาย (Yes,....and)
6) การสื่อสาร (communicate)	สื่อสารโดยการแบ่งปันด้วยความปรารถนาดีและรับฟังอย่างกระตือรือร้น	การสร้างความเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน (ensemble building) การทำงานเป็นทีม/การแบ่งปันกันเป็นจุดเด่น (teamwork/sharing focus) ใช่ ...และอีกมากมาย (Yes,....and)
7) การเสริมพลัง (empower)	เพิ่มพลังให้คนรอบข้างของคุณด้วยการสนับสนุน การคิดเชิงบวกและการช่วยเหลือ	การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (creative problem solving) การสร้างความเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน (ensemble building) การทำงานเป็นทีม/การแบ่งปันกันเป็นจุดเด่น (teamwork/sharing focus) ใช่ ...และอีกมากมาย (Yes,....and)

เราเดินสด ด้วยกันทั้งมวล อิมโพรฟ เป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างชุมชนที่มีความไว้วางใจ และสนับสนุนกันและกัน ไคโก เล่าว่าตอนที่เธอสอนแนวคิดของ “ด้วยกันทั้งมวล” กับนักการศึกษาและนักเรียนของเธอ เธอชี้ให้เห็นว่า “ในโลกของ อิมโพรฟ เป็นหน้าที่ของฉันที่จะทำให้วงเพื่อนทั้งมวลของฉันรู้สึกดี ฉันต้องดูแลเพื่อนของฉันทุกคน” ผู้ที่ใช้กิจกรรมอิมโพรฟ Improv เข้าใจอย่างรวดเร็วว่าเมื่อเราไว้วางใจกันและกัน นั่นจะช่วยสนับสนุนชุมชนการเรียนรู้ของเราทุกคน พวกเราสามารถรับความเสี่ยงทั้งหลายได้มากขึ้น สิ่งนี้เปิดโอกาสให้เราสร้างความเชื่อมโยงสัมพันธ์ส่วนตัวกันมากขึ้น และส่งผลให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

หลักการต่อไปของอิมโพรฟ คือ การทำงานเป็นทีม / การแบ่งปันกันเป็นจุดเด่น เป็นเรื่องของการแบ่งปันสปอตไลท์ ไม่มี “ใครเด่นเพียงคนเดียว” ในกิจกรรมอิมโพรฟ นักเรียนจะฝึกฝนการสร้างสรรคและการเรียนรู้ในฐานะสมาชิกของชุมชนที่เชื่อถือได้และสนับสนุนกันทั้งมวล เด็กๆ เรียนรู้ที่จะแบ่งปันความโดดเด่นและเต็มใจเสนอให้กับคนอื่น ๆ ด้วยเช่นเดียวกัน

และสุดท้ายหลักการอิมโพรไวส์ที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดคือ ใช้ ...และอีกมากมาย พุดง่าย ๆ ก็คือในอิมโพรฟ คำแนะนำทั้งหมดได้รับการยอมรับว่าเป็นวิธีการในการพัฒนา และเพิ่มพูนความลึกซึ้งของความคิด และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ นักแสดงสดสร้างขึ้น บนการมีส่วนร่วมของกันและกัน พวกเขาไม่ลบหลู่หรือลดคุณค่าของกันและกัน ใช้ ...และอีกมากมาย คือ ชีพจร หรือหัวใจของกิจกรรม improv

“กิจกรรมอิมโพรฟ” ไม่เพียงแต่พัฒนา SEL ในนักเรียนของเราเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ และความรู้ด้านเนื้อหาอีกด้วย กิจกรรมอิมโพรฟในชั้นเรียนช่วย

- 1) เสริมสร้างความมั่นใจ และสมรรถนะในการแก้ปัญหาให้แก่นักเรียนผ่านการฝึกหัด
- 2) สร้างการมีส่วนร่วมเชิงรุก
- 3)พัฒนาความตระหนักรู้ในตนเอง ในขณะที่นักเรียนค้นหาวิธีแสดงความคิด ความคิดเห็น และความรู้สึกผ่านการแสดงท่าทาง ในระหว่างเล่นเกมอิมโพรฟ

ผู้เข้าร่วมจะต้องวิเคราะห์ และคิดค้นสวดกันที่ทันใด เด็กเติบโตทางสติปัญญาและทางอารมณ์เมื่อพวกเขาคาดเดา หาเหตุผล และคาดการณ์อย่างทันทั่วทั้งนี้ เป็นสิ่งที่เกือบจะคู่ขนานกันโดยตรงกับสิ่งที่เรียกว่าการเรียนรู้ทางสังคมและอารมณ์ในปัจจุบัน

และนี่คือเหตุผลว่าทำไมกิจกรรม อิมโพรฟ จึงต้องอยู่ในห้องเรียนในศตวรรษที่ 21 ของเรา

เอกสารอ้างอิง

McKnight, Kate. (2021). Using Improv as Social Emotional Learning. Teaching Channel. April 6, 2021

แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม

[1] Smith, K. , & McKnight, K. S. (2009). จดจำที่จะหัวเราะและสำรวจ: กิจกรรมพัฒนาการเรียนการสอนการรู้หนังสือในห้องเรียนในเมือง International Journal of Education & the Arts, 10 (12), u 12.

[2] Spolin, V. , & Sills, P. (1999). การแสดงละครเวที: คู่มือการสอนและเทคนิคการทำกับสำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนอร์ทเวสเทิร์น

[3] McKnight, K. S. , & Scruggs, M. (2008). คู่มือเมืองที่สองสำหรับอิมโพรฟในห้องเรียน: การใช้อิมโพรไวส์เพื่อสอนทักษะและเพิ่มการเรียนรู้ จอห์นไวลีย์แอนด์ซันส์

[4] Robinson, K. , & Lee, J. R. (2011). ออกไปจากจิตใจของเรา Tantor Media, Incorporated.

[5] Robinson A.H. (2019) กรอบและระเบียบวิธีในการทำความเข้าใจการบูรณาการศิลปะกับผู้เรียนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและวัฒนธรรม ใน: Costes-Onishi P. (eds) Artistic Thinking in the Schools. Springer, สิงคโปร์. https://doi.org/10.1007/978-981-13-8993-1_12

เขียนโดย ดุษฎีบัณฑิต เครย์ แม็คไนท์

ดร. เครย์ แม็คไนท์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา และผู้เขียนได้พัฒนา Yes ... And: SEL and Improv Connection for Educators ผู้เขียนหนังสือ 22 เล่มรวมถึง The Second City Guide to Improv in the Classroom และจบการศึกษาจาก The Second City Conservatory Program เครย์เป็นผู้เชี่ยวชาญชั้นนำระดับโลกเกี่ยวกับอิมโพรฟและการเชื่อมต่อในห้องเรียน เครย์สอนนักการศึกษา เช่นคุณในการใช้อิมโพรฟในห้องเรียนและวิธีที่กลยุทธ์เหล่านี้ปรับปรุงการมีส่วนร่วมของนักเรียนสร้างชุมชนในห้องเรียนส่งเสริมความพร้อมในวิทยาลัยและอาชีพและส่งผลกระทบต่อ SEL ในหลาย ๆ ด้านรวมถึงการตระหนักรู้ในตนเองการสร้างความสัมพันธ์ และการรับรู้ทางสังคม ครูยังสนุก ดูเว็บไซต์ของเธอ: KatherineMcKnight.com หรือติดต่อเธอได้ที่ KatieEngageLearners@gmail.com



เรียบเรียงโดย จิราพร เณรธรณี

สื่อออนไลน์ทุกรูปแบบทั้งที่เป็น ภาพ วิดีโอ ส่งผลกระทบต่อชีวิตของคนในสังคมปัจจุบันเป็นอย่างมาก เด็กที่เติบโตมาใน “เจนเนอเรชันอัลฟ่า” คือกลุ่มที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 ขึ้นไป เด็กกลุ่มนี้เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย ทำให้พวกเขา มีพัฒนาการการเรียนรู้ที่รวดเร็ว และมีสื่อออนไลน์จำนวนมากเป็นแหล่งเรียนรู้ สถานการณ์ดังกล่าว ส่งผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้ทั้งทางอารมณ์ และพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อสังคมไทย

การทดลองตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura คือ การทดลองตุ๊กตา Bobo ทฤษฎีนี้เป็นการทดลองให้เห็นว่า

การเรียนรู้จากการสังเกตตามต้นแบบที่ได้กำหนดไว้ มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กหรือไม่ โดยมีขั้นตอนการทดลอง ดังนี้

1. แบ่งเด็กเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน โดยกำหนดกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม
2. ฉายคลิปที่แสดงให้เห็นการใช้ความรุนแรงให้เด็กดู
3. ให้กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 ดูคลิปที่มีการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น ชก ต่อย ตีตุ๊กตา Bobo
4. ให้กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 ดูคลิปที่มีการเล่นหรือจับตุ๊กตา Bobo อย่างเบา ๆ
5. กลุ่มควบคุมจะไม่ได้ดูคลิปอะไรเลย

6. เด็กแต่ละกลุ่มจะเข้าไปในห้องที่มีตุ๊กตาวางอยู่ที่ละคน
7. จากนั้นผู้ทดลองสังเกตและบันทึกพฤติกรรมเด็กจากกล้องวงจรปิดในห้อง

ผลการทดลอง

1. เด็กกลุ่มที่ 1 แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวใส่ตุ๊กตา เช่น ใช้ก้อนดิน
2. เด็กกลุ่มที่ 2 ไม่ได้แสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวออกมา
3. เด็กกลุ่มที่ 3 ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมา

อย่างไรก็ตาม หลังจากการทดลองนี้ เด็กทั้ง 3 กลุ่มจะต้องได้รับการเยียวยาทางด้านจิตใจ เพื่อให้ไม่เป็นผลเสียต่อพฤติกรรมเด็กในอนาคต ทดลองนี้มีการวิพากษ์วิจารณ์เรื่องการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อหน้าเด็ก จึงอาจไม่เหมาะสมหากจะเลียนแบบ เพราะวัตถุประสงค์ของการทดลองเป็นไปเพื่อการศึกษาค้นคว้าในช่วงเวลานั้นเท่านั้น

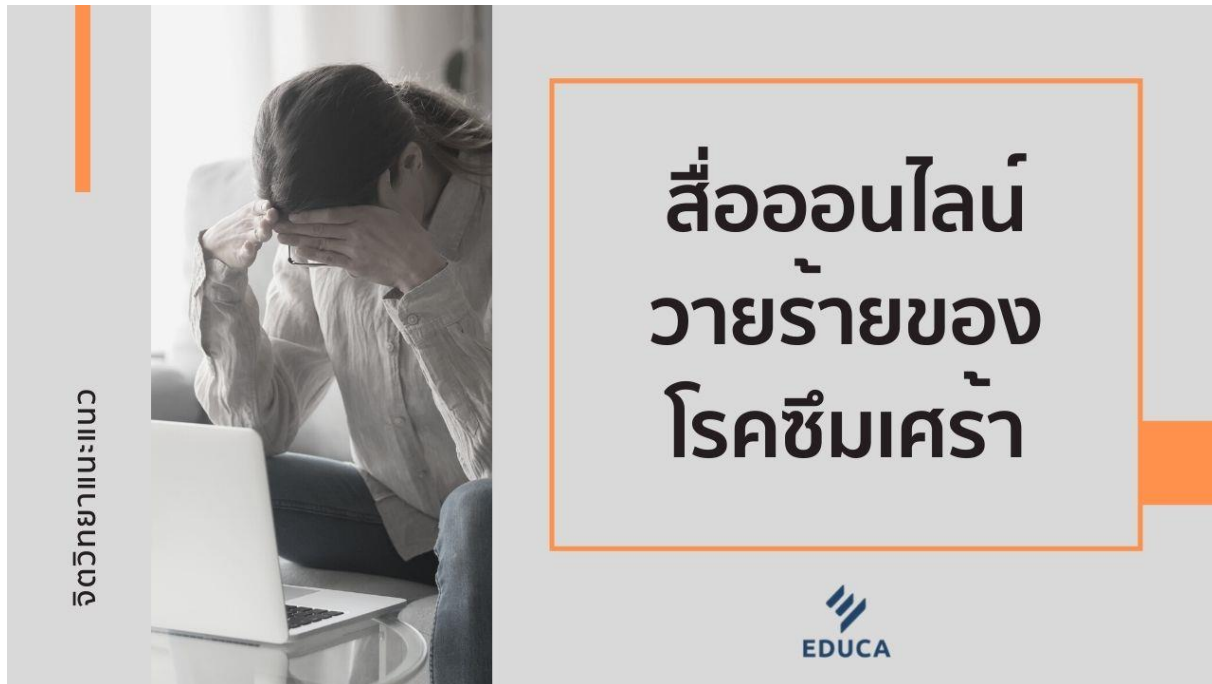
จากการทดลองดังกล่าว ทำให้เราเข้าใจได้ว่า พฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็ก เกิดจากสาเหตุสิ่งแวดล้อมรอบตัว

ทั้งนี้รวมถึงสื่อออนไลน์ที่ใกล้ชิด และเป็นแหล่งเรียนรู้ของพวกเขา โดยเฉพาะสื่อในปัจจุบันที่ส่วนใหญ่มีเนื้อหาที่รุนแรง ครูและผู้ปกครองต้องให้ความสำคัญกับการดูแลใกล้ชิด และควรเลือกสื่อให้เหมาะสมกับอายุและการเรียนรู้ของเด็ก การดูแลเอาใจใส่ใกล้ชิด สร้างความผูกพัน และทักษะด้านอารมณ์และสังคมแก่เด็กเจนอัลฟ่า จะช่วยสร้างสรรค์และลดทอนปัญหาสังคมในอนาคต อย่ารอให้ถึงวันที่เขาพูดว่า “ฉันไม่ผิด เพราะก็เรียนรู้จากสื่อออนไลน์แบบนี้ มาตลอดชีวิต” อย่างนะคะ อย่างนะคะ

อ้างอิง:

การทดลองตุ๊กตา Bobo. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://th.reoveme.com/> [สืบค้นเมื่อ 6 มีนาคม 2564]

เพ็ญสินี ธีธรรมรักษา. (2562). [ออนไลน์]. ให้ลูกร่วมทุกข์สุข เรียนวิชาผิดหวัง รับมือเด็กเจนอัลฟ่าด้วยพลังบวก. เข้าถึงได้จาก <https://thepotential.org/social-issues/alpha-generation-treat/> [สืบค้นเมื่อ 6 มีนาคม 2564]



เรียบเรียงโดย จิราพร เณรธรณี

ผลสำรวจจากกรมสุขภาพจิตชี้ให้เห็นว่าคนไทยมีอัตราการเป็นโรคซึมเศร้ามากขึ้น และยัง มีคนจำนวนมากที่ไม่รู้ว่าตนเองเป็นโรคซึมเศร้าอีกด้วย จากสถิติคาดว่าประชากรที่เป็นโรคซึมเศร้าจะมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เพราะในสถานการณ์ปัจจุบันเป็นช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) บังคับให้ผู้คนต้องทำงานที่บ้าน รวมทั้งการเรียนการสอนที่เป็นรูปแบบออนไลน์ ทำให้ในหนึ่งวันผู้คนใช้เวลาอยู่กับสื่อออนไลน์มากกว่าปกติ โดยสถิติจากจากรายงานของ We are Social พบว่าคนไทยใช้เวลากับอินเทอร์เน็ต สูงเป็น “อันดับห้า” ของโลก

สาเหตุที่ทำให้คนเป็นโรคซึมเศร้าเพิ่มขึ้นอาจมาจากกรรมพันธุ์ สารเคมีในสมองที่หลังผิดปกติ รวมทั้งลักษณะนิสัยหรือประสบการณ์ด้านลบที่เคยประสบมา นอกจากนี้ ยังมีอีกหนึ่งวายร้ายที่เราอาจคาดไม่ถึงว่าจะเป็นสาเหตุของการเป็นโรคซึมเศร้าในปัจจุบัน นั่นก็คือสื่อออนไลน์ การเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้คนเป็นโรคซึมเศร้าเพิ่มมากขึ้น ซึ่งคนกลุ่มนี้ก็มีทั้งที่รู้ตัว และไม่รู้ตัวว่าตัวเองกำลังเป็นโรคนี้อยู่

สำหรับคนที่ไม่รู้ หรือไม่แน่ใจว่าตนเองเป็นโรคซึมเศร้าหรือไม่ มีข้อสังเกตอาการเบื้องต้นดังนี้

1. มีกิจกรรมทางสังคมน้อยลง สามารถสังเกตได้จากพฤติกรรม การเข้าสังคม เช่น การทำกิจกรรมส่วนรวม การมีกลุ่มเพื่อน รวมทั้งการลงรูปในโซเชียล โดยพบว่าคนที่โรคซึมเศร้าส่วนใหญ่จะลงรูปตัวเองมากกว่าลงเป็นกลุ่ม และมีจำนวนยอดไลค์ หรือผู้ติดตามน้อยกว่าปกติ นอกจากนี้ พบว่าผู้ที่ใช้เวลาอยู่กับมือถือมากที่สุด หรือใช้มือถือเป็นเพื่อนมีแนวโน้มที่จะเป็นโรคซึมเศร้ามากขึ้น เช่นเดียวกัน

2. แสดงออกถึงอารมณ์เชิงลบมากขึ้น เช่น อารมณ์อ่อนไหวง่าย รู้สึกท้อแท้ โดดเดี่ยว รู้สึกเบื่อหรือขาดความกระปรี้กระเปร่า นอกจากนี้ คำพูดหรือการโพสต์ข้อความที่เปิดเผยก็สามารถแสดงอารมณ์ของบุคคลเหล่านั้นได้ เช่น การโพสต์ข้อความที่มีนัยความหมายลบว่า “รอยยิ้มไม่ได้บ่งบอกว่าเรามีความสุขเสมอไป” นอกจากการโพสต์แสดงอารมณ์แทนคำพูดแล้ว ยังมีการลงเรื่องราว (story) หรือรูปที่แสดงอารมณ์ในช่วงขณะนั้น ซึ่งส่วนใหญ่มีลักษณะเชิงตัดพ้อ

3. ใช้คำสรรพนามแทนตนเองบ่อยกว่าใช้คำสรรพนามบุคคลที่ 3 แสดงให้เห็นว่าบุคคลนั้นสนใจเพียงแค่ตนเองเท่านั้น ยิ่งทำให้เกิดระยะห่างในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น

จากข้อสังเกตดังกล่าว สาเหตุของโรคซึมเศร้าส่วนหนึ่งมาจากการใช้สื่อออนไลน์ เพราะสื่อออนไลน์เข้ามามีอิทธิพลอย่างมากต่อชีวิตเรา ทำให้ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมลดลง ผู้คนชอบอยู่ในโลกสมมุติมากกว่าโลกที่เราใช้ชีวิตอยู่ในทุก ๆ วัน สาเหตุเหล่านี้จึงเป็นเครื่องมือสะท้อนให้เห็นว่าเยาวชนไทยรวมทั้งคนไทยทั้งประเทศที่ต้องใช้สื่อออนไลน์ในสถานการณ์ปัจจุบัน มีแนวโน้มที่จะขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และจะพัฒนากลายเป็นโรคซึมเศร้าโดยไม่รู้ตัว ดังนั้น ในหนึ่งวันเราควรพยายามลดการใช้สื่อออนไลน์ลงเท่าที่จำเป็น ลองหากิจกรรมที่ชื่นชอบทำในเวลาว่าง เช่น อ่านหนังสือ ปลูกต้นไม้ ทำกิจกรรมอาสาสมัคร ใช้เวลาอยู่กับตัวเองและสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นให้มากขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง

*แบบสอบถามภาวะอารมณ์เศร้า

<https://med.mahidol.ac.th/infographics/76>

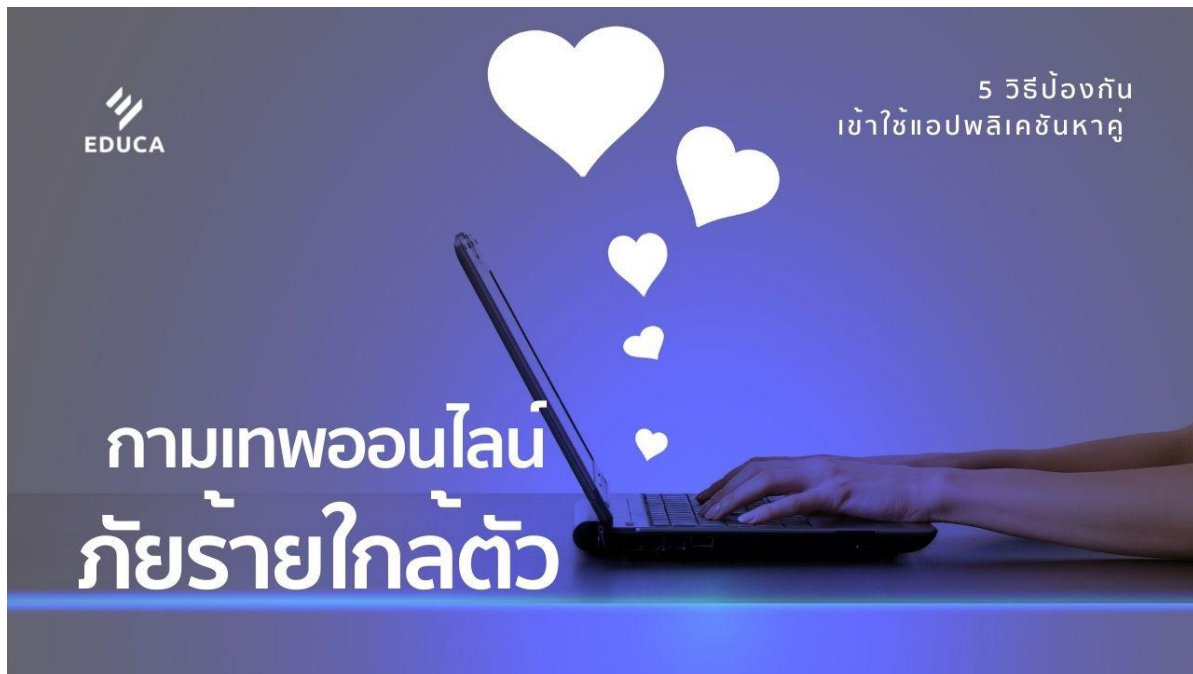
แหล่งอ้างอิง

คนไทยใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตสูง ‘อันดับห้า’
ของโลก. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก
[https://www.bangkokbiznews.com/news/
detail/867408](https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/867408) [สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์
2564]

โรคซึมเศร้าโดยละเอียด. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์].
เข้าถึงได้จาก
[https://med.mahidol.ac.th/ramamental/g
eneralknowledge/general/09042014-
1017](https://med.mahidol.ac.th/ramamental/generalknowledge/general/09042014-1017) [สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2564]

รู้จักสัญญาณเตือนโรคซึมเศร้าจากโซเชียล
มีเดีย. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก
[https://www.thaihealth.or.th/sook/info-
mind-detail.php?id=130](https://www.thaihealth.or.th/sook/info-mind-detail.php?id=130) [สืบค้นเมื่อ 28
กุมภาพันธ์ 2564]

Social addiction โรคติดสื่อสังคมออนไลน์
เสี่ยงก่อภาวะซึมเศร้า. (2563). [ออนไลน์].
เข้าถึงได้จาก <https://bit.ly/3ucyvoT> [สืบค้น
เมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2564]



เรียบเรียงโดย จิราพร เณรธรณี

งานวิจัยทั่วโลกเผยว่า คนส่วนใหญ่ในปัจจุบัน ครองสถานะโสด หรือยังไม่แต่งงาน ซึ่งอาจเป็น เพราะหลายปัจจัย เช่น สถานะทางเศรษฐกิจ ความไม่พร้อมส่วนบุคคล ความไม่ชอบการ ผูกมัด ซึ่งปรากฏการณ์ดังกล่าว เรียกว่า “waithood” คือ ช่วงวัยแห่งการรอคอย ซึ่ง กลุ่มครูส่วนใหญ่ก็เข้าข่ายดังปรากฏการณ์ ดังกล่าวด้วย โดยเฉพาะกลุ่มครูที่เพิ่งจบใหม่ นอกจากนี้ น่าเป็นห่วงอย่างยิ่งเมื่อนักเรียน ซึ่งเป็นวัยอยากรู้อยากลอง นักเรียนวัยรุ่นของเรา นี้แหละ ก็อาจจะใช้เทคโนโลยีที่มีแอปพลิเคชัน (Application) สามารถถึงผู้คนทุกมุมโลกมา สื่อสาร และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน จน นำไปสู่ปัญหา “การหลอกลวงในโลกออนไลน์”

ปัจจุบันมีแอปพลิเคชันมากมายที่ช่วยให้ผู้คนได้ พบปะพูดคุยกัน หนึ่งในนั้น คือ แอปพลิเคชันหาคู่ ซึ่งครู รวมทั้งนักเรียนใช้แอปพลิเคชันนี้สนทนา หรือหาเพื่อนพูดคุยเพื่อคลายความเหงา จึง กล่าวได้ว่า แอปพลิเคชันดังกล่าวเปรียบเสมือน “กามเทพออนไลน์” ถึงแม้ว่าผู้ใช้ (user) จะใช้ใน วัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน โดยแอปพลิเคชันที่ เป็นที่นิยมในการหาคู่ เช่น Tinder, Bumble, Badoo และ BeeTalk ซึ่งแอปพลิเคชันดังกล่าวมี ทั้งข้อดีและข้อเสีย

จากข่าวที่แพร่ข้อมูลเกี่ยวกับภัยจากแอปพลิเคชันหาคู่ทางออนไลน์ ในช่วงปี 2562 พบว่า มีการหลอกลวงละเมิดทางเพศ การหลอกให้โอน

เงิน การแบล็คเมล (Blackmail) ให้เกิดความเสียหายต่อทรัพย์สิน ชื่อเสียง หรือแม้กระทั่งมัลแวร์ (Malware) ที่แฝงเป็นแอปพลิเคชัน หรือไฟล์ เพื่อหลอกเอาข้อมูลส่วนตัว โดยกลุ่มแฮกเกอร์ (Hacker) ซึ่งภัยอันตรายดังกล่าวสามารถเกิดขึ้นได้ง่ายและเกิดขึ้นได้ทุกเวลาที่เราเข้าไปใช้ในแอปพลิเคชันหาผู้ดังกล่าว ดังนั้น การเรียนรู้และป้องกันจึงเป็นภูมิคุ้มกันสำคัญในการเข้าใช้ แอปพลิเคชันหาผู้ โดยมีวิธีป้องกัน ดังนี้

1. ตรวจสอบการโหลดแอปพลิเคชันให้ถูกต้อง ควรโหลดแอปพลิเคชันจากแหล่งดาวน์โหลดที่น่าเชื่อถือ อาทิ Google Play Store
2. เช็กสิ่งที่อนุญาตให้แอปพลิเคชันสามารถเข้าถึงได้ เช่น รูปภาพ ตำแหน่งที่ตั้ง
3. สังเกตบุคคลที่เราเข้าไปสนทนาด้วย เช่น ความสม่ำเสมอในการสนทนาร่วมกัน การอวดอ้างตนเอง ที่เกินความเป็นจริง
4. ไม่แชร์ข้อมูลส่วนตัวให้กับบุคคลที่สนทนาด้วย และไม่ควรนัดเจอตามลำพังโดยที่เพิ่งรู้จักกันยังไม่นาน
5. เลือกใช้ซอฟต์แวร์เพื่อบริการความปลอดภัยที่น่าเชื่อถือ เช่น Kaspersky Security Cloud

ทุกวันนี้มีกลุ่มนักเรียนวัยรุ่นจำนวนมากที่เป็นหนึ่งในกลุ่มผู้ใช้แอปพลิเคชันหาผู้ ด้วยเหตุผลที่ว่า ตาม

กระแสสังคมออนไลน์ อยากรู้ อยากลอง หรือตามกลุ่มเพื่อนที่มีแฟน ซึ่งเป็นเรื่องที่น่ากังวลใจ เพราะวัยรุ่นบางคนยังขาดวุฒิภาวะ ขาดการมีวิจารณญาณ ทำให้เสี่ยงต่อการถูกล่อลวงได้ง่าย ดังนั้นปัญหาการถูกล่อลวงในโลกออนไลน์ไม่ได้พบเพียงกลุ่มช่วงอายุ 30 เท่านั้น แต่ยังพบได้ในกลุ่มวัยรุ่น เราคงต้องช่วยกันสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การมีสติ และวิจารณญาณในการใช้สื่อหรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ ไม่ยอมให้นักเรียนของเราตกเป็นเหยื่อของอาชญากรไซเบอร์ หากแต่รู้จักใช้แอปพลิเคชัน และสื่อทันสมัยต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ที่ดี เช่น ใช้แอปพลิเคชันเพื่อสื่อสาร สร้างสัมพันธภาพ และสามารถแลกเปลี่ยนความคิดกับคนทั่วทุกมุมโลกเพื่อก่อให้เกิดสิ่งสร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ต่อสังคม

อ้างอิง

Khaosod online. (2564). [ออนไลน์].อินสตาแกรม
โสดกำลังมา! อายุ 30 ไม่มีแฟนเป็นเรื่องปกติ พล
วิชัยเผยเป็นกันทั่วโลก. เข้าถึงได้จาก
https://www.khaosod.co.th/lifestyle/news_6153680 [สืบค้นเมื่อ 21 มีนาคม 2564]

MGR OnlineThailand Web Stat. (2562).
[ออนไลน์]. บทเรียนคนใจง่าย "เหยื่อแอปฯ หาคู่"
แฉ!! นักร้อง-หลอกฟัน-เขี่ยทิ้ง 4 รายสุดระทึก!
เข้าถึงได้จาก
<https://mgronline.com/live/detail/9620000031097> [สืบค้นเมื่อ 21 มีนาคม 2564]

กองปราบปราม. (2562). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้
จาก [https://th-
th.facebook.com/csdthai/posts/545705849253062/](https://th-th.facebook.com/csdthai/posts/545705849253062/) [สืบค้นเมื่อ 21 มีนาคม 2564]

ฐานเศรษฐกิจ. (2563). [ออนไลน์]. เตือนวาเลนไทน์
นี้ “แอปหาคู่”เสี่ยงเหยื่ออาชญากรไซเบอร์. เข้าถึง
ได้จาก

<https://www.thansettakij.com/content/tech/421547> [สืบค้นเมื่อ 21 มีนาคม 2564]

เดลินิวส์. (2563). [ออนไลน์]. เตือนภัยแอปหาคู่อาจ
ได้พบกับอาชญากรไซเบอร์. เข้าถึงได้จาก
<https://www.dailynews.co.th/it/757496>
[สืบค้นเมื่อ 21 มีนาคม 2564]



เรียบเรียงโดย อาทิตยา ไสยพร

คุณครู รู้จักคำว่า โฆษณาชวนเชื่อ หรือ Propaganda กันบ้างหรือเปล่า ทราบหรือไม่ว่า ในปัจจุบันมีการสื่อสารในรูปแบบนี้มากมายที่ ทั้งตัวเรา และลูกศิษย์ของเราได้รับจากสื่อต่าง ๆ รอบตัว EDUCA ชวนครุมาทำความรู้จักกับ Propaganda หรือ โฆษณาชวนเชื่อ กัน เพื่อจะได้รู้เท่าทัน และเข้าใจการสื่อสารแบบนี้

โฆษณาชวนเชื่อ เป็นการสื่อสารประชาสัมพันธ์ เพื่อการชักจูงคน โดยเสนอมุมมองเพียงด้านเดียว เป็นรูปแบบการประชาสัมพันธ์ที่ไม่คำนึงถึงความถูกต้องของเนื้อหาข่าวสาร อีกทั้งยังบิดเบือนไปจากความเป็นจริงอีกด้วย มีองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้ ผู้ดำเนินการโฆษณาชวนเชื่อ ข้อความหรือข่าว กรรมวิธีการติดต่อสื่อสาร และบุคคลเป้าหมาย

หลักการโฆษณาชวนเชื่อที่ทำให้เกิดการชักจูงผู้คน มีอยู่ 8 ข้อคือ

- 1) แบนเนี่ยน จนไม่เกิดความรู้สึกว่าเป็นการโฆษณาชวนเชื่อ
- 2) มุ่งบุคคลสำคัญ
- 3) กลมกลืน สอดคล้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
- 4) เล่าย้ำซ้ำทวน ไม่สร้างเรื่องขึ้นใหม่เพื่อป้องกันถูกจับได้และทำให้เสียความน่าเชื่อถือ สังเกตได้จากโฆษณาชวนเชื่อจะนำเรื่องที่น่ามาเป็นประเด็นมาย้ำซ้ำแล้วซ้ำเล่าเพื่อให้คนได้ยินเรื่องเหล่านี้ซ้ำ ๆ แล้วจะหลงเชื่อไปเอง
- 5) ปรับเปลี่ยนเสมอ เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์
- 6) พยายามควบคุม ควบคุมข้อมูลผ่านสื่อและคัดเลือกเฉพาะข้อมูลที่เข้าข้างฝ่ายของตนเอง

7) ใช้สื่อกระจาย ด้วยวิธีปากต่อปาก ป้ายประกาศ
ในพื้นที่

8) สร้างสมญานาม ที่ช่วยในการจดจำได้ง่าย

เมื่อรู้หลักการเหล่านี้วิธีไหนบ้างที่จะช่วยให้ตัวเรา
และส่งเสริมให้ลูกศิษย์ของเรามีความรู้ และทักษะใน
การแยกแยะข่าวจริง ข่าวเท็จ และความคิดเห็น
ตลอดจนตัดสินใจได้ว่าจะไม่เชื่อในสิ่งโฆษณาชวน
เชื่อเหล่านี้ ทักษะในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ Media
Literacy จึงเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยให้คุณครู
สามารถสร้างห้องเรียนแห่งการเรียนรู้ในการรู้เท่า
ทันสื่อได้ ในขณะที่ Propaganda คือการชักชวน
โน้มน้าวให้เชื่อในสิ่ง ๆ ที่โฆษณาหรือชักจูงเรียกว่า
เป็นเชื้อโรคที่พร้อมแพร่ระบาดไปทั่วทุกสารทิศ
Media Literacy คือ ทักษะที่จะช่วยป้องกันการ
หลงเชื่อ เปรียบเสมือนวัคซีนที่ช่วยสร้างภูมิคุ้มกัน
ไม่ให้เชื้อโรคหรือ Propaganda มาชักจูงให้เรา
หลงเชื่อได้โดยง่าย

การรู้เท่าทันสื่อ ทักษะสำคัญในศตวรรษนี้ที่ทุกคน
ต้องมี คิด วิเคราะห์ แยกแยะต่อข่าวสารบนโลก
อินเทอร์เน็ต คุณครูสามารถสร้างเสริมทักษะนี้แก่
เด็ก ๆ ของเราได้ไม่ยาก โดยจัดกระบวนการเรียนรู้
ที่เน้น

1) สังเกตและตั้งคำถาม มีตัวอย่างข่าวสารที่
หลากหลาย เมื่อเจอข่าวสารเหล่านี้ นักเรียนจะ
สังเกตเห็นในความไม่น่าเชื่อถือและตั้งคำถามอะไร
ได้บ้าง มีเกณฑ์อะไรที่ใช้ตัดสินใจว่าควรเชื่อหรือไม่

เชื่ออย่างไร เพราะอะไร

2) แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ของนักเรียนภายใน
ห้องเรียน ให้นักเรียนนั้นฝึกทักษะการฟัง การ
แสดงความคิดเห็นของเพื่อนร่วมชั้นเรียน และ
แลกเปลี่ยนระหว่างกันเพื่อให้ได้มุมมองที่
หลากหลาย และส่งเสริมให้นักเรียนเปิดใจ ยอมรับ
ความแตกต่างในเรื่องของความคิดเห็น

3) ยืนยันด้วยเหตุผล ไม่ตัดสินถูกผิด ยืนยัน
ข้อสรุปของนักเรียน โดยให้นักเรียนบอกเหตุที่
ตัวเองเลือกเห็นด้วยกับสื่อนั้นหรือไม่เห็นด้วยกับ
สื่อนั้นเพราะอะไร ฝึกให้นักเรียนเรียบเรียง และ
อธิบายประกอบเหตุผลของตัวเองโดยไม่มีการ
ตัดสินว่าถูกหรือผิด

4) ประเมินร่วมกัน ร่วมกันประเมิน คุณค่าของสื่อ
และเจตนาของข่าวสารต่าง ๆ ที่นำมาเรียนรู้ภายใน
ชั้นเรียน วิธีการประเมินคือนักเรียนสามารถเข้าใจ
ในสิ่งที่สื่อเสนอหรือไม่ ว่าต้องการสื่ออะไร
ต้องการคาดหวังหรือโน้มน้าวของผู้รับสื่ออย่างไร
และสื่อนี้มีคุณค่าอย่างไร หากนักเรียนสามารถ
อธิบายและตีความออกมาได้ ถือว่านักเรียนมีความ
เข้าใจ และมีภูมิคุ้มกันในการรู้เท่าทันสื่อแล้ว

จะเห็นได้ว่า Propaganda มีหลักการ และกลวิธีมากมายที่ทำให้เรากล้วยตาม หรือหลงเชื่อได้ง่าย เปรียบเสมือนเชื้อโรคที่อยู่รอบ ๆ ตัวเรา ที่เมื่อเราสัมผัสก็พร้อมที่จะเข้าสู่ร่างกายเราได้ทุกเมื่อ และกลไกสำคัญที่ช่วยให้เราปลอดภัยจากเชื้อโรคเหล่านี้คือ ภูมิคุ้มกันของร่างกายที่เกิดจากวัคซีนที่เรียกว่า Media Literacy ที่ช่วยให้นักเรียนของเราไม่ถูกเชื้อโรคเหล่านี้ทำร้ายร่างกายด้วยหลักการสังเกตพร้อมตั้งคำถาม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การใช้เหตุผลโดยไม่ตัดสินถูกหรือผิด และประเมินผลสื่อที่ได้รับ วัคซีนเหล่านี้สามารถช่วยให้นักเรียนของเราใช้สื่อได้อย่างปลอดภัย และห่างไกลจากโฆษณาชวนเชื่อพร้อมรับข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริงที่ถูกต้องในการใช้สื่อในทุก ๆ วัน

แหล่งอ้างอิง

Propaganda. (2564). บทที่ 4 การโฆษณาชวนเชื่อ. 20 มีนาคม 2564, จาก <http://www.geocities.ws/cgscsos/psyop-4.pdf>

กรุงเทพธุรกิจ. (2563). โฆษณาชวนเชื่อยุคใหม่ผ่านโซเชียลมีเดีย. 20 มีนาคม 2564, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/897997>

Nutthapat Mingmalairak. (2562). อะไรเล่าคือเบ้าของความขัดแย้ง(2) — Propaganda vs Media Literacy. 20 มีนาคม 2564, จาก <https://medium.com/@nutthapatmingmalairak>

Patcharee Bonkham. (2560). สอนเด็ก ๆ อย่างไรให้เท่าทันสื่อ. 20 มีนาคม 2564, จาก <https://bit.ly/3uqE4Bm>

ณิชากร ศรีเพชรดี. (2561). MEDIA LITERACY: หยุดแฮร์ข่าวปลอม ด้วยวิชา 'เท่าทันสื่อ'. 22 มีนาคม 2564, จาก <https://thepotential.org/knowledge/media-literacy/>



เรียบเรียงโดย อาทิตยา ไสยพร

ในยุคปัจจุบันข่าวสาร การค้นคว้าที่เข้าถึง ง่ายผ่านโลกไร้พรมแดนก่อให้เกิดประโยชน์ และ สร้างความสะดวกสบายแก่มนุษย์ แม้กระทั่งใน เรื่องของการเรียนรู้อเอง เมื่อเราต้องการค้นคว้าหา ความรู้ก็เป็นเรื่องง่ายตาย ใช้เวลาเพียงไม่นานก็ได้ คำตอบ แต่ทว่าความทันสมัย และรวดเร็วนี้กลับ เป็นเหมือนดาบสองคมที่ผู้รับสื่อต้องระวัง เราจะมี วิธีการอย่างไรให้รับสื่อได้ถูกต้อง และมีคุณภาพ ไม่หลงเชื่อข้อมูลผิดๆ ที่มีอยู่มากมายบนโลก ออนไลน์

รู้จักกับ Critical Thinking การคิดเชิงวิพากษ์ ตัวช่วยป้องกันสื่อร้าย กระบวนการที่ช่วยให้ วิเคราะห์ และประเมินสถานการณ์ได้ถูกต้องตาม

ความเป็นจริง โดยไม่ใช้อารมณ์ในการตัดสินใจ ทักษะนี้สามารถพัฒนาได้ง่าย ๆ ด้วยการเรียนการ สอนภายในชั้นเรียน

1. การฝึกฝนการตั้งคำถาม และแลกเปลี่ยนความ คิดเห็น

การตั้งคำถามนอกจากจะช่วยในเรื่องของการหา ซึ่งคำตอบแล้ว ยังทำให้เราได้เรียนรู้เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างเหตุและผลของคำถาม และ คำตอบนั้น ก่อให้เกิดความคิดใหม่ ๆ และเสริมสร้าง ประสบการณ์ทางความคิดต่อเรื่องเหล่านั้นได้ดี ยิ่งขึ้น ยิ่งตั้งคำถามมากเท่าไร จะยิ่งก่อให้เกิด มุมมองที่หลากหลาย และช่วยลอคคิดในการตัดสินใจ คำตอบลงอีกด้วย

2. การสอนแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น

ในการเลือกรับสารนั้นหากเราไม่สามารถแยกแยะข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น กับข้อคิดเห็นจากคนบางกลุ่ม จะทำให้นักเรียนคล้อยตามสื่อเหล่านั้นได้โดยง่าย ครูจึงต้องฝึกทักษะให้นักเรียนแยกแยะออกว่าสิ่งใดคือข้อเท็จจริง และสิ่งใดคือข้อคิดเห็น เพื่อให้ นักเรียนเลือกรับสื่อที่มีความน่าเชื่อถือมากขึ้น โดยข้อเท็จจริงนั้นมีข้อสังเกตง่าย ๆ คือ มีหลักฐานที่สามารถพิสูจน์ได้ทั้งด้วยหลักวิชาการ และประสบการณ์ รวมไปถึงความสมเหตุสมผล และมีเหตุผล ในส่วนข้อคิดเห็นนั้นข้อสังเกตคือจะมีเรื่องของ การเปรียบเทียบอุปมาอุปไมย แสดงความรู้สึก หรือแสดงความคาดหวัง และความคิดเห็นของผู้อื่น เช่น การบอกว่าส้มพูเป็นสีที่สวยงามที่สุด เปรียบเสมือนการแสดงความคิดเห็นของตัวเอง ผู้เขียนเองว่าส้มพุนั้นสวยงามที่สุด ไม่มีหลักฐานหรือข้อพิสูจน์ใดว่าส้มพุนั้นสวยงามที่สุดหรือไม่

Critical Thinking เป็นทักษะที่คุณครูสร้างให้กับนักเรียนได้ผ่านการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ผู้ปกครองก็สามารถฝึกฝนให้นักเรียนได้ตั้งแตที่บ้าน ด้วยการรับฟังความคิดเห็น และพูดคุยเกี่ยวกับปัญหาร่วมกัน เพียงเท่านี้เราก็สามารถป้องกันสื่อร้ายที่อยู่บนโลกอินเทอร์เน็ตเหล่านี้ได้ นักเรียนเลือกรับสื่อได้อย่างถูกต้อง มีคุณภาพ และเป็นประโยชน์ต่อตัวเองมากขึ้น

แหล่งอ้างอิง

Anand Kulpiyavaja. (2561). Critical Thinking: เพราะการคิดที่ดีสร้างได้. 1 มีนาคม 2564, <https://bit.ly/3oSIJec>

PITCHAYA T. (2562). 6 วิธีฝึกสอนให้ลูกเป็นเด็กมี Critical Thinking ทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในอนาคต. 1 มีนาคม 2564, จาก <https://aboutmom.co/features/critical-thinking/14849/>

6 คุณประโยชน์ ที่เกิดขึ้นจาก “การตั้งคำถาม”. (2564). 6 คุณประโยชน์ ที่เกิดขึ้นจาก “การตั้งคำถาม”. 1 มีนาคม 2564, จาก <https://sumrej.com/6-underlying-benefits-of-asking-questions-9-2017/>

นงคราญ เจริญพงศ์. (2562). การแยกข้อเท็จจริงข้อคิดเห็น. 3 มีนาคม 2564, จาก <https://bit.ly/3hSTN8l>



เรียบเรียงโดย จิราพร เณรธรณี

ระวัง! ตกเป็นเหยื่อของนักการตลาดออนไลน์ไม่รู้ตัว เคยเป็นกันไหมคะ เวลาเราจะตัดสินใจซื้อสินค้า หรือบริการอย่างใดอย่างหนึ่งก็มักจะเข้าไปดูรีวิวในสื่อต่าง ๆ เช่น ยูทูบ (YouTube) เฟซบุ๊ก (Facebook) กูเกิล (google) โดยเฉพาะในกลุ่มทำงาน ซึ่งก็รวมกลุ่มครูด้วยเช่นกัน และยังมีกลุ่มวัยรุ่น วัยเรียนอีกจำนวนมากที่ยังต้องการการรีวิวจากกลุ่มบล็อกเกอร์ (Blogger) ยูทูบเบอร์ (Youtuber) กลุ่มคนเหล่านี้ คือกลุ่มคนที่มีอิทธิพลทางโซเชียลหรือเรียกว่า อินฟลูเอนเซอร์ (Influencer)

จากพฤติกรรมตัวอย่างของวัยรุ่นหญิงที่เมื่อต้องการซื้อครีม เพื่อบำรุงผิวหน้าให้กระจ่างใส พบว่าส่วนใหญ่วัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวก็จะเข้าไปดูกลุ่มอินฟลูเอนเซอร์รีวิว โดยกลุ่มอินฟลูเอนเซอร์เหล่านี้จะมีรูปแบบสื่อที่น่าสนใจ เพื่อดึงดูดผู้คนให้เข้ามาติดตาม นอกจากนี้ ยังมีกลวิธีการพูดโน้มน้าวให้น่าเชื่อถือ ซึ่งครูผู้สอน และผู้ปกครองควรเห็นถึงปัญหาที่จะเกิดขึ้นตามมาจากการหลงเชื่อโดยขาดวิจารณญาณของวัยรุ่น เพื่อป้องกันให้วัยรุ่นปลอดภัยจากการเลือกซื้อสินค้า หรือบริการในสื่อออนไลน์ โดยมีวิธีการสอน และแนะนำดังนี้

1. การพูดแนะนำให้เห็นถึงอิทธิพลทางการค้าที่แอบแฝงในการรีวิว อาทิ sponsorship โดยอาจจะตั้งคำถามให้วัยรุ่นคิดว่า กลุ่มอินฟลูเอนเซอร์ที่รีวิวสินค้า หรือบริการนั้น ๆ เขาจะได้อะไรจากการรีวิวสินค้า หรือบริการที่ไม่ใช่ของตน แล้วให้วัยรุ่นคิดว่า สิ่งที่แอบแฝงในการรีวิวสินค้า หรือบริการ แต่ละครั้งอาจมีผลประโยชน์ต่อกลุ่มอินฟลูเอนเซอร์ที่รีวิวสินค้า หรือบริการ

2. การยกตัวอย่างพลเสีย หรือข้อบกพร่องจากสินค้า หรือบริการเหล่านั้น อาทิ ความสิ้นเปลืองสินค้า หรือบริการบางอย่างไม่ได้มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิต แต่เป็นเพียงวัตถุนิยม ที่เมื่อมีกระแสขึ้น ก็ต้องหายไปตามเวลา ยกตัวอย่างในกรณีนี้ เมื่อวัยรุ่นอยากได้มือถือรุ่นใหม่ ที่มีคนรีวิวว่าถ่ายรูปสวยเหมือนมีกล้องติดตัว เพราะจะได้ถ่ายรูปลงโซเชียลสวย ๆ โดยไม่ได้พิจารณาอย่างรอบคอบ ทำให้ต้องตกเป็นทาสการรีวิวของกลุ่มอินฟลูเอนเซอร์ ครูและผู้ปกครองจะต้องชี้ให้เห็นถึงพลเสีย โดยเฉพาะความสิ้นเปลืองเพื่อให้วัยรุ่นได้จุกคิด และมีสติมากขึ้นในการเลือกซื้อสินค้า หรือบริการ

คำแนะนำข้างต้นเป็นแนวทางในปฏิบัติ แต่สิ่งสำคัญคือการปลุกฝังวิธีคิด ค่านิยมที่ถูกต้องให้กับนักเรียนของเรา เช่น การปลุกฝังค่านิยมในการพอเพียง

เพราะเมื่อวัยรุ่นรู้จักการเลือกซื้อสิ่งของที่จำเป็น ไม่ว่าจะเป็นสินค้า หรือบริการที่ไม่มีความจำเป็น วัยรุ่นก็จะได้ไม่เป็นทาสของวัตถุนิยมเหล่านั้น หากเขารู้จักคิดวิเคราะห์ และมีทัศนคติที่ดี เลือกสิ่งที่เหมาะสมพอควรแก่ตนเอง นอกจากนี้ เพื่อนและผู้ปกครองที่อยู่ใกล้ชิดจึงมีอิทธิพลมากต่อทัศนคติในการใช้ชีวิตของวัยรุ่นท่ามกลางสิ่งยั่วยุในยุคแห่งวัตถุนิยมอีกด้วย

แหล่งอ้างอิง

คู่มือการเรียนการสอนรู้เท่าทันสื่อโฆษณา พลิตภัณฑสุภาพในสถานศึกษา. (2562). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://bit.ly/33sZvpc> [สืบค้นเมื่อ 26 มีนาคม 2564]

Mootie. (2554). [ออนไลน์]. สอนลูกให้เท่าทันสื่อโฆษณา. เข้าถึงได้จาก <https://bit.ly/3y9KkzE> [สืบค้นเมื่อ 26 มีนาคม 2564]

Uncategorized. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์]. สอนลูกให้เข้าใจเรื่องอินฟลูเอนเซอร์และรู้เท่าทันการโฆษณาแฝง. เข้าถึงได้จาก <https://bit.ly/3uytjwR> [สืบค้นเมื่อ 26 มีนาคม 2564]

EDUCA คัดสรร

แหล่งเรียนรู้และพัฒนาตนเองที่ครูควรรู้



รวมบทความ มากกว่า 70 บทความ อัปเดตความรู้พัฒนาวิชาชีพครู

 Scaffolding กับการสนับสนุน การเรียนรู้ของนักเรียน Scaffolding นับได้ถึงความสำคัญ ในการเรียนรู้ของนักเรียน 🕒 17 hours ago	 ทำความเข้าใจและรู้จักนักเรียน ของตัวเองให้มากขึ้น ทำความเข้าใจ และรู้จักนักเรียน ของตัวเองให้มากขึ้น 🕒 19 hours ago	 สิ่งที่ครูและผู้นำควร ต้องคำนึง เมื่อรับการประเมิน มาเป็นอย่างดี สิ่งที่ครู และผู้นำควรต้องคำนึง เมื่อรับการประเมินมาเป็นอย่างดี 🕒 19 hours ago	 7 เรื่องต้องรู้ ก่อนสอนออนไลน์ 7 เรื่องต้องรู้ ก่อนสอนออนไลน์ 🕒 6 days ago
 ห้องเรียน ที่มีพลัง ห้องเรียนที่มีพลัง 🕒 1 week ago	 ยังไม่ผิดไหน “ครู” ไร้ ขีดจำกัดของออนไลน์ ยังไม่ผิดไหน “ครู” ไร้ ขีดจำกัดของออนไลน์ 🕒 1 week ago	 ไอเดียดีๆ สร้างการเรียนรู้ สู่ COVID-19 ไอเดียดีๆ สร้างการเรียนรู้ สู่ Covid-19 🕒 1 week ago	 การสร้างวินัยเชิงบวก การสร้างวินัยเชิงบวก 🕒 2 weeks ago
 9 เทคนิค ช้อน Teach from Home 9 เทคนิค ช้อน Teach from Home อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ ช่วงปิดเทอมแบบไม่ Burnout 🕒 2 weeks ago	 วิธีคิดที่ดีสู่โลกยุคใหม่ วิธีคิดที่ดีสู่โลกยุคใหม่ เปิดมุมมองใหม่อย่างสร้างสรรค์ เรียนรู้จากประสบการณ์ ทั่วทุกมุมโลก 🕒 2 weeks ago	 “พื้นที่” + “เวลา” + “กิจกรรม” = “กิจกรรมประจำวัน” สร้างอิสระ และวินัยที่เข้มแข็งอย่างยั่งยืน “พื้นที่” + “เวลา” + “กิจกรรม” = “กิจกรรมประจำวัน” สร้างอิสระ และวินัยที่เข้มแข็งอย่างยั่งยืน 🕒 2 weeks ago	 แก้ไขปัญหาร้อยแปดพันเก้า พฤติกรรมเด็ก ด้วยจิตวิทยาการศึกษา แก้ไขปัญหาร้อยแปดพันเก้า พฤติกรรมเด็ก ด้วยจิตวิทยาการศึกษา 🕒 3 weeks ago

➔คลิกอ่านได้ที่ <https://www.educathai.com/>

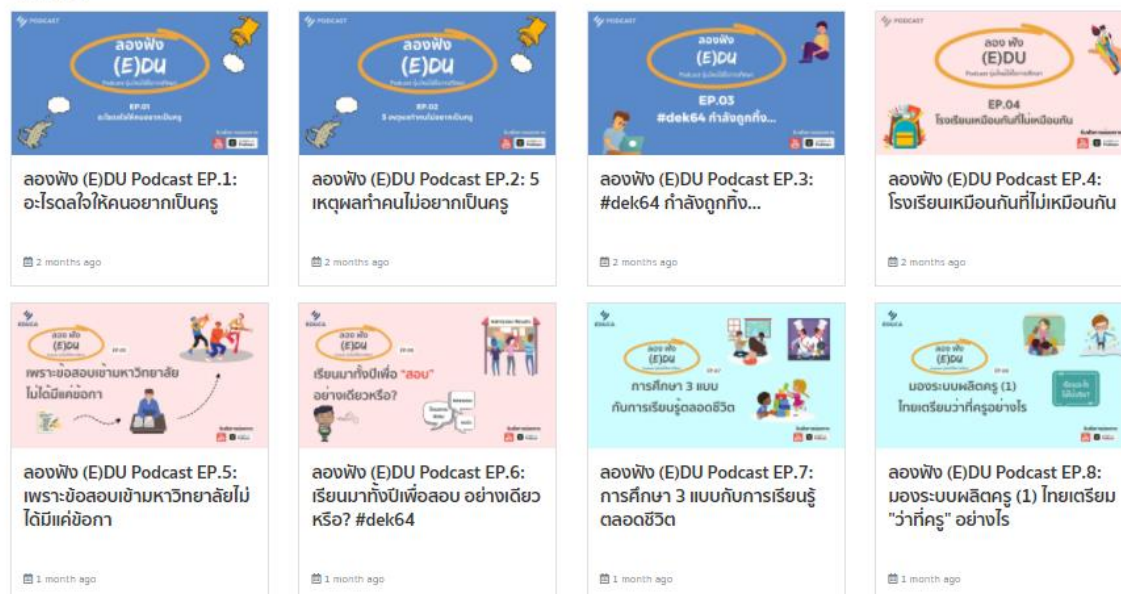


ลองฟัง (E)DU PODCAST:

PODCAST รุ่นใหม่ใส่ใจการศึกษา



Video



➔คลิกรับฟังได้ที่ http://www.educathai.com/videos?category_id=7



ลองฟัง (E)DU Podcast

EP.1: อะไรมากกว่าใจให้คนอยากเป็นครู

คลิกรับชมเลยที่

https://youtu.be/9Wke1_S8m3Y

<https://www.educathai.com/videos/626>



ลองฟัง (E)DU Podcast

EP.2: 5 เหตุผลทำไมคนไม่อยากเป็นครู

คลิกรับชมเลยที่

<https://youtu.be/LVnFmR8myOw>

<https://www.educathai.com/videos/627>



ลองฟัง (E)DU Podcast

EP.3: #dek64 กำลังถูกทิ้ง...

คลิกรับชมเลยที่

<https://youtu.be/PFcsuaPiyM4>

<https://www.educathai.com/videos/632>



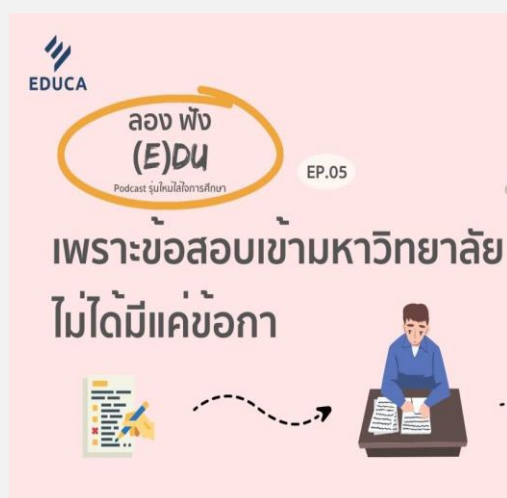
ลองฟัง (E)DU Podcast

EP.4: โรงเรียนเหมือนกันที่ไม่เหมือนกัน

คลิกรับชมเลยที่

<https://youtu.be/nPhrfQH8SF4>

<https://www.educathai.com/videos/635>



ลองฟัง (E)DU Podcast

EP.5: เพราะข้อสอบเข้ามหาวิทยาลัยไม่ได้มีแค่ข้อกา

คลิกรับชมเลยที่

<https://youtu.be/osMpHT8c4ql>

<https://www.educathai.com/videos/639>



ลองฟัง (E)DU Podcast

EP.6: เรียนมาทั้งปีเพื่อสอบ อย่างเดียวหรือ? #dek64

คลิกรับชมเลยที่

<https://youtu.be/4PIIBaq8BXQ>

<http://www.educathai.com/videos/640>



ลองฟัง (E)DU Podcast

EP.7: การศึกษา 3 แบบกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

คลิกรับชมเลยที่

<https://youtu.be/NO8X8FNawpg>

<https://www.educathai.com/videos/645>



ลองฟัง (E)DU Podcast

EP.8: มองระบบผลิตครู (1) ไทยเตรียม "ว่าที่ครู" อย่างไร

คลิกรับชมเลยที่

<https://youtu.be/YmJsh5RDoLk>

<https://www.educathai.com/videos/648>



ลองฟัง (E)DU Podcast

EP.9: มองระบบผลิตครู (2) ข้อสอบแบบไหน ใช้คัดว่าที่ครู

คลิกรับชมเลยที่

<https://youtu.be/ch3oaiLUSes>

<https://www.educathai.com/videos/649>



ลองฟัง (E)DU Podcast

EP.10: มองระบบผลิตครู (3) จรรยาบรรณครูยังสำคัญ?

คลิกรับชมเลยที่

<https://youtu.be/4WNQHBXSLWM>

<https://www.educathai.com/videos/653>

📢 EDUCA พา LEaRN: EP.17-20

ประจำเดือนพฤษภาคม 2564



6 พฤษภาคม 2564 - EDUCA พา LEaRN EP17.: เมื่อครู-libบี้ จับปูใส่กระดัง

ในวันเปิดเทอม Libby's Little Tigers

คลิกรับชมเลยที่

<https://youtu.be/HsjFGdCKu1g>

<https://www.educathai.com/videos/651>



13 พฤษภาคม 2564 - EDUCA พา LEaRN EP18.: รับมือห้องเด็กสุดเฮี้ยว...

สไตลครุเวดสุดเคี้ยว(เบ๊ญ) Tough Love

คลิกรับชมเลยที่

https://youtu.be/A_fvua63kho

<https://www.educathai.com/videos/655>



20 พฤษภาคม 2564 - EDUCA พา LEaRN EP19.: เคล็ดลับสร้างข้อตกลง

ร่วมกันของเด็กและครู Sharing Expectations

คลิกรับชมเลยที่

<https://youtu.be/VbBO5gOt4X8>

<https://www.educathai.com/videos/657>



27 พฤษภาคม 2564 - EDUCA พา LEaRN EP20.: เทคนิคแรกรับเด็กใหม่

จากประถม สู่มัธยม ในวันเปิดเทอมวันแรก First day at Secondary

คลิกรับชมเลยที่

<https://youtu.be/xdDelEfpJko>

<https://www.educathai.com/videos/659>

EDUCA Cafe Podcast: EP.67-69

ประจำเดือนพฤษภาคม 2564



EDUCA Cafe Podcast

EP.67: สอนภาษาเด็กเล็ก ให้สนุกได้อย่างไร

คลิกรับชมเลยที่

<https://youtu.be/cgVplGlq4mc>

<https://www.educathai.com/videos/650>



EDUCA Cafe Podcast

EP.68: เริ่มเทอมใหม่อย่างมั่นใจ ด้วยเป้าหมายแบบ

S.M.A.R.T

คลิกรับชมเลยที่

<https://youtu.be/KjPqTNj0vsU>

<https://www.educathai.com/videos/652>



EDUCA Cafe Podcast



EP.69: กติกาประจำห้องสุดซิค สร้างได้ด้วยมือเรา

คลิกรับชมเลยที่

<https://youtu.be/KqhRO7EKjoE>

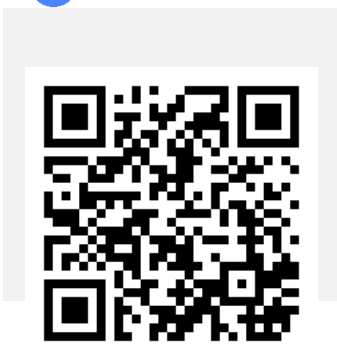
<https://www.educathai.com/videos/654>



สแกน QR Code ลงทะเบียนอัปเดต ความรู้ก่อนใคร

หรือคลิก Link

<https://forms.gle/WyHa3X114vxeBV1TA>



สแกนเพื่อติดตาม
พูดคุยกับ EDUCA
ได้ที่หลากหลาย
ช่องทาง

#COVID

หยุดครูไม่ได้

© Copyright EDUCA Thai, 2021 All
Rights Reserved

