

Digital Facilitator's Guide

คู่มือวิทยากร

ยินดีต้อนรับ เรียน วิทยากร

ยินดีต้อนรับสู่ **We Think Digital** โครงการพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบ และความเป็นอยู่ที่ดีในโลกดิจิทัล โดย Facebook (Facebook's digital citizenship and wellbeing program) ซึ่งได้รับการออกแบบมาเพื่อสนับสนุนคุณและนักการศึกษาคนอื่น ๆ ในยุคที่เทคโนโลยีนำทางสู่อนาคตดิจิทัล

นักการศึกษาทั่วโลกตระหนักถึงความสำคัญของการให้ความรู้แก่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตให้เข้าถึงข้อมูล เข้าใจพฤติกรรม และเสริมทักษะที่ช่วยให้ผู้คนประสบความสำเร็จในโลกดิจิทัลที่ซับซ้อนและเชื่อมต่อกันมากขึ้น การฝึกฝนการเป็นพลเมืองดิจิทัลและสุขภาวะดิจิทัลสามารถช่วยให้ผู้คนปลอดภัย และสนับสนุนการสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อชุมชนของพวกเขา

We Think Digital ช่วยให้คุณแนะนำเรื่องพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบ และความเป็นอยู่ที่ดีในโลกดิจิทัล แก่ผู้เรียนผ่านบทเรียนที่รวบรวมมาจากพันธมิตรผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ บทเรียนนี้เกิดจากการวิจัยทางวิชาการหลายปีและการสะท้อนความคิดเห็นและประสบการณ์ที่หลากหลายของผู้คนจากทั่วโลก

บทเรียน **We Think Digital** มีเนื้อหาแบ่งออกเป็นเสาหลักสำคัญ 6 ด้าน:

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเรียนรู้ดิจิทัล (Introduction to Digital Learning): ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจว่าอินเทอร์เน็ตคืออะไร ระบุข้อมูลที่สามารถแบ่งปันหรือเปิดเผยผ่านอินเทอร์เน็ตได้ เลือกใช้วิธีการต่าง ๆ ในการเข้าถึงข้อมูลออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม และอธิบายประโยชน์ บทบาท และความรับผิดชอบของพลเมืองดิจิทัล

พื้นฐานด้านดิจิทัล (Digital Foundations): สอนผู้เรียนให้สามารถใช้ประโยชน์จากเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัลและข้อมูลออนไลน์ส่วนตัวของพวกเขา รวมไปถึงของผู้อื่นด้วย

สุขภาวะดิจิทัล (Digital Wellness): สนับสนุนให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (ทั้งระดับบุคคลและระดับกลุ่มคนที่ใหญ่ขึ้น) ทางออนไลน์ด้วยความเห็นอกเห็นใจและสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวก ดูแลสุขภาพกายและจิตใจของพวกเขา และสำรวจตัวตนของพวกเขา

การมีส่วนร่วมทางดิจิทัล (Digital Engagement): ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการจัดการความคิด การคิดวิเคราะห์ และทักษะที่จำเป็นในการตรวจสอบ การแชร์สื่อและข้อมูลออนไลน์ ตลอดจนการมีส่วนร่วมกับวัฒนธรรมและบริบทที่แตกต่างกัน

การเสริมสร้างพลังทางดิจิทัล (Digital Empowerment): ช่วยให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีและสื่อโซเชียลเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกและเพิ่มโอกาสสำหรับตนเอง ชุมชน และโลก

โอกาสทางดิจิทัล (Digital Opportunity): การเตรียมพร้อมแก่ผู้เรียนเพื่อสร้างคลื่นลูกต่อไปของเทคโนโลยีและสร้างโอกาสการประสบความสำเร็จในอาชีพและเส้นทางของพวกเขา

เนื้อหาในบทเรียนแต่ละด้านได้ถูกคัดสรรและรวบรวมอย่างรอบคอบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะที่จับต้องได้ เช่น การปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล การระบุแหล่งที่มาที่เชื่อถือได้ และการตระหนักถึงความสัมพันธ์ปฏิสัมพันธ์ที่ดีในโลกออนไลน์ นอกจากนี้เครื่องมือสำหรับวิทยากรแล้ว We Think Digital ยังมีแหล่งความรู้และกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้เข้าร่วมสามารถนำไปเรียนรู้ด้วยตนเองได้

ขอขอบคุณวิทยากรที่ช่วยให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรู้ ความสามารถ และมีความรับผิดชอบ เรารู้สึกขอบคุณสำหรับโอกาสที่ได้ร่วมงานกับคุณ เพื่อเพิ่มโอกาสการเข้าถึงแหล่งความรู้การเป็นพลเมืองดิจิทัลและความปลอดภัยสำหรับทุกคนผ่านโครงการ We Think Digital

ขอแสดงความนับถือ,

แอนติกอน เดวิส (Antigone Davis)
หัวหน้าฝ่ายความปลอดภัย, Facebook
(Global Head of Safety, Facebook)

สารบัญ

บทนำ

4

โครงสร้างบทเรียน

6

 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเรียนรู้ดิจิทัล

7

 พื้นฐานทางดิจิทัล

8

 สุขภาวะดิจิทัล

10

 การมีส่วนร่วมทางดิจิทัล

12

 การเสริมพลังทางดิจิทัล

14

4

โอกาสทางดิจิทัล	15
คำศัพท์ที่เป็นประโยชน์	16
คำถามที่พบบ่อย	19

บทนำ

โครงการ We Think Digital ออกแบบมาสำหรับผู้ใช้อินเตอร์เน็ตผ่านวิธีการที่หลากหลาย คลอบคลุมการสอนที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ โดยเริ่มเป็นส่วนหนึ่งในโครงการ ด้วยขั้นตอนง่าย ๆ ดังนี้

บทวนสื่อการสอน

ใช้เวลาทำความเข้าใจกับสื่อการสอนก่อนเริ่มสอนจริง สื่อการสอนโครงการ We Think Digital ประกอบไปด้วย

- คู่มือวิทยากร
- การเรียนรู้จากแนวทางปฏิบัติที่ดี (Best Practice)
- บทเรียน 38 บท จากเสาหลักสำคัญ 6 ด้าน (ดูที่หัวข้อ “ทำความเข้าใจโครงสร้างหลักสูตร” ด้านล่าง

บทเรียนออกแบบมาเพื่อสามารถปรับให้เข้ากับวิชาและความสนใจที่หลากหลาย รูปแบบของบทเรียน และช่วงหรือระยะเวลา เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปปรับใช้กับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โลกดิจิทัลไม่เคยหยุดนิ่ง และสื่อการสอนเหล่านี้ก็ออกแบบมาเพื่อตอบสนองโลกดิจิทัลที่ไม่หยุดนิ่งด้วยเช่นกัน ด้วยเหตุนี้ คู่มือนี้จึงมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

การสอนบทเรียนต่าง ๆ

โครงการ We Think Digital ออกแบบมาเพื่อสามารถใช้เป็นหลักสูตรเต็มรูปแบบหรือเป็นบทเรียนเดี่ยว ในสภาพแวดล้อมทั้งที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงหรือเทคโนโลยีขั้นพื้นฐาน

บทเรียนมีแผนการสอนและแนวทางการเตรียมการสอนในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ จึงมีความยืดหยุ่นมากพอที่ผู้สอนจะสามารถนำไปปรับให้เข้ากับผู้เรียนที่หลากหลาย

การใช้บทเรียน

We Think Digital ประกอบไปด้วยกิจกรรมที่หลากหลายที่คุณสามารถใช้เป็นกิจกรรมกลุ่ม หรือให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ส่วนนี้ยังรวมไปถึงตัวอย่างของ

บุคคลที่ได้ใช้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลและทักษะด้านความปลอดภัยเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในชุมชนของพวกเขา

ทำความเข้าใจโครงสร้างหลักสูตร

โครงการ We Think Digital สร้างและส่งเสริมพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบและความเป็นอยู่ที่ดีในโลกดิจิทัล ผ่านเนื้อหาที่เป็นเสาหลัก 6 ด้าน ประกอบด้วย พื้นฐานทางดิจิทัล สุขภาวะทางดิจิทัล การมีส่วนร่วม การเสริมพลัง และโอกาสทางดิจิทัล ด้านลำดับของเนื้อหา สามารถใช้สอนแบบเป็นหัวข้อเดียว หรือถ้าหากสอนเรียงตามลำดับของเนื้อหาผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ออนไลน์ทั่วไปจนไปสู่วิธีการใช้ทักษะดิจิทัลในเส้นทางอาชีพปัจจุบันและอนาคตได้

อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าเสาหลักและบทเรียนเหล่านี้สามารถใช้สอนเรียงตามลำดับได้ แต่ควรคำนึงเสมอว่าลำดับการใช้เนื้อหาควรขึ้นอยู่กับแต่ละทักษะที่คุณหรือผู้เรียนของคุณรู้สึกว่าคุณสำคัญตามบริบท (ดูอภิธานศัพท์) ปัจจัยบริบทที่อาจต้องร่วมพิจารณาคือ อายุ เพศ สถานที่ ทักษะ และระดับการศึกษา

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเรียนรู้ดิจิทัล

บทเรียนและกิจกรรมในส่วนนี้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจว่าอินเทอร์เน็ตคืออะไร ระบุข้อมูลที่สามารถแชร์บนอินเทอร์เน็ต พิจารณาวิธีการต่าง ๆ ในการเข้าถึงข้อมูลออนไลน์ และเรียนรู้ประโยชน์ บทบาท และความรับผิดชอบของการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ทักษะที่ผู้เรียนจะได้คือ การเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ความปลอดภัย และความเป็นอยู่ที่ดีในโลกดิจิทัล

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเรียนรู้ดิจิทัล

บทเรียน	หัวข้อ	วัตถุประสงค์การเรียนรู้
----------------	---------------	--------------------------------

1	อินเทอร์เน็ตคืออะไรและมีวิธีเชื่อมต่ออย่างไร	ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ว่าอินเทอร์เน็ตคืออะไรและมีวิธีเชื่อมต่ออย่างไร
2	ข้อมูลดิจิทัลและการแชร์	ผู้เรียนจะสามารถระบุและแยกแยะได้ว่าข้อมูลดิจิทัลคืออะไร มีวิธีแชร์ผ่านอินเทอร์เน็ตอย่างไร และจะปกป้องข้อมูลได้อย่างไร
3	การเข้าถึงข้อมูลและชุมชนออนไลน์	ผู้เรียนจะได้เรียนรู้วิธีที่หลากหลายในการเข้าถึงข้อมูลและชุมชนออนไลน์ต่าง ๆ
4	ตัวตนดิจิทัลและชื่อเสียงออนไลน์	ผู้เรียนจะเข้าใจถึงประโยชน์และความรับผิดชอบที่มาพร้อมกับการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนออนไลน์รวมถึงข้อมูลที่เปิดเผยต่อสาธารณะ
5	ความเป็นพลเมืองดิจิทัลและความสำคัญ	ผู้เรียนจะเข้าใจถึงประโยชน์ บทบาท และความรับผิดชอบในการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

พื้นฐานทางดิจิทัล

บทเรียนและกิจกรรมในส่วนนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีเชื่อมต่อและใช้อินเทอร์เน็ตและแพลตฟอร์มอื่น ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ บทเรียนนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนปกป้องข้อมูลของตน (และของผู้อื่น) ตลอดจนอุปกรณ์และทรัพย์สินดิจิทัล

ทักษะที่ผู้เรียนจะได้คือ การเข้าถึงโลกดิจิทัล ความเป็นส่วนตัวบนโลกดิจิทัล และการรู้เท่าทันดิจิทัล

พื้นฐานทางดิจิทัล

บทเรียน	หัวข้อ	วัตถุประสงค์การเรียนรู้
1	ความรู้พื้นฐานด้านความเป็นส่วนตัว	ผู้เรียนจะได้สำรวจความรู้สึกและความเข้าใจส่วนบุคคลของตัวเองเรื่องความเป็นส่วนตัวและผลกระทบที่มีต่อชีวิตของตนเอง ผู้เรียนจะพิจารณาถึงประเภทของข้อมูลที่ต้องการเก็บไว้เป็นส่วนตัวและบริบทที่จะแชร์หรือไม่แชร์ข้อมูลนั้น ๆ กับผู้อื่นหรือต่อสาธารณะ
2	ความเป็นส่วนตัวและตัวคุณ	ผู้เรียนจะได้สำรวจว่าข้อมูลประเภทใดที่ควรเก็บ "เป็นส่วนตัว" มากที่สุด วิธีเลือกและปรับเปลี่ยนการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวบนโซเชียลมีเดีย และวิธีอธิบายขั้นตอนการตัดสินใจสำหรับการตั้งค่าต่าง ๆ (เช่น เหตุใดเนื้อหาหรือข้อมูลบางอย่างตั้งค่าความเป็นส่วนตัวเปิดให้เห็น สำหรับ "เพื่อนเท่านั้น" แทนที่จะเป็นการตั้งค่าแบบเปิด "สาธารณะ")
3	รหัสผ่าน	ผู้เรียนจะได้เรียนรู้วิธีการรักษาข้อมูลออนไลน์ของตนให้ปลอดภัยยิ่งขึ้นโดยใช้การดูแลรหัสผ่านที่รัดกุม เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบรหัสผ่านที่รัดกุมและปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการแชร์รหัสผ่านกับผู้อื่น พร้อมทั้งเรียนรู้วิธีการรักษาหัสผ่านให้ปลอดภัยและวิธีดำเนินการเพื่อป้องกันการเข้าถึงบัญชีโดยไม่ได้รับอนุญาต
4	Wi-fi (ไว-ไฟ) สาธารณะ	ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับเครือข่าย Wi-Fi สาธารณะ รวมถึงประโยชน์และความเสี่ยงของเครือข่ายเหล่านี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง พวกเขาจะเรียนรู้ว่า Wi-Fi แบบใดไม่ปลอดภัย เข้าใจข้อเสียของการใช้ Wi-Fi ที่ไม่ปลอดภัย และการตัดสินใจอย่างชาญฉลาดว่าเมื่อใดควรเชื่อมต่อและใช้ Wi-Fi ที่ไม่ปลอดภัย
5	ความปลอดภัยทาง	ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับผู้ใช้ออนไลน์ที่เป็นอันตราย ซึ่งอาจพยายามใช้จุดอ่อนด้านความปลอดภัยเพื่อ

ไซเบอร์ ฟิชซิง และสแปม	รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพวกเขา ผู้เรียนจะสามารถอธิบายความเสี่ยงของการใช้พื้นที่ออนไลน์ พัฒนาวิธีการมีส่วนร่วมในพฤติกรรมที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น ระบุข้อความสแปม และทำความเข้าใจเกี่ยวกับผู้ที่ควรและสามารถถามหารหัสผ่านของเราได้บ้าง
------------------------	---

สุขภาวะดิจิทัล

บทเรียนและกิจกรรมในส่วนนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้สำรวจตัวตนของตนเอง การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (ทั้งระดับบุคคลและกลุ่มใหญ่) ทางออนไลน์ด้วยการที่เห็นอกเห็นใจ มีจริยธรรม และปฏิสัมพันธ์เชิงบวก รวมทั้งรับมือกับความเครียดที่มาพร้อมกับโลกดิจิทัลเพื่อปกป้องสุขภาพกายและจิตใจ

ทักษะที่ผู้เรียนจะได้คือ การสำรวจและการสร้างตัวตนในโลกออนไลน์ พฤติกรรมเชิงบวก/ความเคารพ ความปลอดภัย และสุขภาวะดิจิทัล

ความปลอดภัยทางดิจิทัล

บทเรียน	หัวข้อ	วัตถุประสงค์การเรียนรู้
1	ชื่อเสียง	ผู้เรียนจะพิจารณาว่าข้อมูลออนไลน์ที่เปิดเผยต่อสาธารณะจะส่งผลต่อมุมมองและความคิดเห็นของผู้อื่นเกี่ยวกับพวกเขาได้อย่างไรบ้าง พวกเขาจะได้ระบุและแยกแยะผู้ชมสำหรับการสื่อสารออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ได้ลองพิจารณาว่าต้องการให้ข้อมูลใดปรากฏเมื่อมีผู้ค้นหาชื่อของพวกเขา และเรียนรู้วิธีต่าง ๆ ในการตอบสนองต่อเนื้อหาในอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับพวกเขาที่พวกเขาไม่ชอบ
2	โซเชี่ยลมีเดียและการแชร์	ผู้เรียนจะนึกถึงความเป็นส่วนตัวในแง่ของวิธีที่พวกเขาแชร์ข้อมูลและสื่อสารกับผู้อื่นทางออนไลน์ โดยเฉพาะเกี่ยวกับการใช้โซเชี่ยลมีเดีย พวกเขาจะสามารถอธิบายข้อเสียด้าน

		ความเป็นส่วนตัวในบริบทของโซเชียลมีเดียและเรียนรู้วิธีใช้การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ
3	ภาพลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในโลกออนไลน์	ผู้เรียนจะสามารถระบุข้อมูลส่วนบุคคล ทั้งในรูปแบบที่พวกเขาสามารถจัดการทางออนไลน์ได้ และที่ไม่สามารถควบคุมทางออนไลน์ได้ทั้งหมด และสิ่งทีพวกเขาสามารถทำได้เกี่ยวกับบางแง่มุมของข้อมูลส่วนบุคคลทางออนไลน์ที่พวกเขาไม่สามารถควบคุมได้โดยตรง
4	มุมมองที่แตกต่างกัน	ผู้เรียนจะทบทวนมุมมองในการพิจารณาข้อมูลที่เชื่อมโยงกับตัวตนบนออนไลน์ของตนหรือของผู้อื่น พวกเขาจะตระหนักถึงปัจจัยที่สำคัญในบริบทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง (เช่น เวลา วัฒนธรรม สังคม ท้องถิ่น/ภูมิภาค/โลก) ที่ส่งผลต่อภาพลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในโลกออนไลน์ นอกจากนี้ ผู้เรียนจะได้ลองพิจารณาถึงความหมายและความเกี่ยวข้องของข้อมูลบนโลกออนไลน์ที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของพวกเขา กับครอบครัว เพื่อน ครู นายจ้าง และอื่น ๆ
5	คุณอยากเป็นใคร?	ผู้เรียนจะทบทวนว่าตัวตนออนไลน์และเนื้อหาที่สร้างและแชร์เกี่ยวข้องกับเป้าหมายของตนเองอย่างไร (เช่น สิ่งที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ การศึกษาความสนใจที่พวกเขาแสวงหา) พวกเขาจะเรียนรู้วิธีการจัดการตัวตนออนไลน์โดยพิจารณาเรื่อง แพลตฟอร์ม ชื่อ การนำเสนอด้วยภาพ และการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว
6	ช่วงเวลาของฉัน : ช่วงเวลาพัก เพื่อให้เวลากับการเห็นอกเห็นใจตัวเอง สำหรับ	ผู้เรียนจะลองเปรียบเทียบวิธีที่พวกเขาปฏิบัติต่อเพื่อนสนิทในช่วงเวลาที่เศร้าโศกหรือทุกข์ใจ (เมื่อเทียบกับตัวเอง) และพิจารณาว่าพวกเขาจะปรับเปลี่ยนสิ่งที่พวกเขาบอกกับตัวเองอย่างไร ในช่วงเวลาที่พวกเขาเศร้าโศกหรือทุกข์ใจ

	เยาวชนหรือวัยรุ่น	
7	ช่วงเวลาที่ฉันรู้สึกชอบคุณ	ผู้เรียนจะเรียนรู้การให้คุณค่าของการรู้สึกชอบคุณและยกตัวอย่างเวลาที่พวกเขาารู้สึกชอบคุณ และยอมรับ พร้อมสร้างความเข้าใจว่ามีหลาย ๆ เรื่อง รอบ ๆ ตัวเรา ที่สามารถทำให้เรารู้สึกชอบคุณได้

การมีส่วนร่วมทางดิจิทัล

บทเรียนและกิจกรรมในส่วนนี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถตีความปัจจัยเชิงบริบทที่เกี่ยวข้อง (เช่น วัฒนธรรม สังคม ท้องถิ่น/ภูมิภาค/โลก) ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นพร้อมทั้งมีส่วนร่วมอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนค้นหา ประเมิน สร้าง และแชร์ข้อมูลและเนื้อหาอื่น ๆ ในสื่อรูปแบบต่าง ๆ

ทักษะที่ผู้เรียนจะได้คือ ทักษะด้านความเข้าใจบริบท คุณภาพของข้อมูล และการรู้เท่าทันสื่อ

การมีส่วนร่วมทางดิจิทัล

บทเรียน	หัวข้อ	วัตถุประสงค์การเรียนรู้
1	การเคารพและมีขอบเขต	ผู้เรียนจะเข้าใจถึงมุมมองและความรู้สึกของผู้อื่นได้ดีขึ้นในบริบทของบุคคลที่แชร์ข้อมูลส่วนบุคคลทางออนไลน์
2	ความสัมพันธ์ที่ดี	ผู้เรียนจะเรียนรู้คุณสมบัติที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีและความสัมพันธ์ที่โอบอ้อมอารี และเรียนรู้ว่าพฤติกรรมออนไลน์มีบทบาทอย่างไรในความสัมพันธ์ที่ดีและไม่ดี ผู้เรียนจะพิจารณาโอกาสและความท้าทายร่วมระหว่างสื่อสังคมออนไลน์และความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนของตนเอง และ

		เรียนรู้วิธีส่งเสริมพฤติกรรมที่ซื่อตรง จริงใจและให้การสนับสนุนช่วยเหลือกันในหมู่เพื่อน
3	การตรวจสอบข้อมูลคืออะไร?	ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ว่าการตรวจสอบข้อมูลคืออะไร และทำไมผู้บริโภคข่าวสารจะต้องตรวจสอบเรื่องราวที่พวกเขาอ่านหรือดู พวกเขาจะพิจารณาถึงความรับผิดชอบขององค์กรข่าว ผู้ชม และบริษัทโซเชียลมีเดียในการส่งเสริมภูมิทัศน์สื่อของข้อมูลข่าวสารที่เป็นจริง
4	ขั้นตอนการตรวจสอบข้อมูล	ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับรายการตรวจสอบข้อมูล 5 ขั้นตอนที่สามารถใช้เพื่อยืนยันต้นกำเนิด แหล่งที่มา วันที่ สถานที่ และแรงจูงใจของภาพข่าวหรือวิดีโอ พวกเขาจะตระหนักถึงข้อจำกัดในกระบวนการตรวจสอบ และเริ่มพิจารณาเครื่องมือออนไลน์และออฟไลน์ต่าง ๆ ที่สามารถใช้ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาออนไลน์ได้ ผู้เรียนจะได้ไตร่ตรองว่าแรงจูงใจของแหล่งข่าวอาจจะส่งผลต่อการนำเสนอข่าวอย่างไรบ้าง
5	รูปแบบต่าง ๆ ของข้อความสื่อ	ผู้เรียนจะทำความเข้าใจว่า scrape (สำเนาจากต้นฉบับ) คืออะไร และอธิบายได้ว่าทำไมข้อความสื่อที่แพร่หลายประเภทนี้จึงทำให้กระบวนการตรวจสอบข้อมูลยากขึ้นในระหว่างการรายงานข่าวด่วน พวกเขาจะสร้างและแชร์ scrape ของตัวเองทางออนไลน์ในขณะที่พวกเขาไตร่ตรองเมื่อจำเป็นต่อระบุแหล่งที่มาของ scrape หรือบริบทดั้งเดิมของเหตุการณ์ข่าว
6	ตัวตนในแบบที่ดีที่สุด	ผู้เรียนจะจินตนาการและเขียนว่าชีวิตของตนเองในวัย 40 น่าจะเป็นอย่างไร

การเสริมสร้างพลังทางดิจิทัล

บทเรียนและกิจกรรมในส่วนนี้ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเรื่องสาธารณะ

สนับสนุนประเด็นที่พวกเขาสนใจ สร้างเนื้อหา และทำความเข้าใจพร้อมทั้ง

ประยุกต์ใช้แนวคิดในการสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกหรือสร้างการตระหนักรู้ให้กับชุมชนหรือสังคม

ทักษะที่ผู้เรียนจะได้คือ การมีส่วนร่วมด้านพลเมืองทางสังคม และการสร้างเนื้อหา

การเสริมสร้างพลังทางดิจิทัล

บทเรียน	หัวข้อ	วัตถุประสงค์การเรียนรู้
1	การสนับสนุนและการสร้างการเปลี่ยนแปลง	ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดของการสนับสนุนโดยการระบุปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อชุมชนของพวกเขา และระดมความคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลง 2 ประการที่พวกเขาต้องการเห็นในอนาคต
2	การสร้างเครือข่ายนักเคลื่อนไหวหรือนักสร้างการเปลี่ยนแปลงของคุณ	ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ว่าสามารถใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการสนับสนุนในการสร้างความเปลี่ยนแปลงได้อย่างไร และได้เรียนรู้วิธีการพัฒนาเนื้อหาออนไลน์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่น่าสนใจ
3	การสร้างจิตสำนึกและความตระหนักรู้ผ่านสื่อ	ผู้เข้าร่วมจะได้เรียนรู้และระบุวิธีที่สื่อประเภทต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้ เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในประเด็นนั้น ๆ
4	แฮชแท็ก (#)	ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ว่าแฮชแท็กมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเคลื่อนไหวทางสังคมอย่างไร ผู้เรียนจะสามารถระบุได้ว่าแฮชแท็กบนสื่อโซเชียลสามารถช่วย

		สร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับประเด็นที่ต้องการสนับสนุน ได้อย่างไร และจะสร้างแฮชแท็ก พร้อมทั้งวิธีการโปรโมตแฮชแท็กของตนเองสำหรับประเด็นที่พวกเขาสนใจ
5	ถึงเวลาลงมือทำ!	ผู้เรียนจะได้เรียนรู้วิธีการวางแผนเบื้องต้นสำหรับการสร้างกิจกรรมรณรงค์หรือแคมเปญสนับสนุน
6	ค้นหาคุณค่าของตัวเอง	ผู้เรียนจะจัดลำดับค่านิยม/คุณค่าที่พวกเขาให้ความสำคัญและและสะท้อนว่าค่านิยมที่สำคัญที่สุดส่งผลต่อชีวิตและแผนการในอนาคตอย่างไร

โอกาสทางดิจิทัล

บทเรียนและกิจกรรมในส่วนนี้จะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นในการใช้ประโยชน์จากโอกาสที่โลกดิจิทัลได้มอบให้อย่างเต็มที่ ซึ่งรวมถึงความสามารถในการทำความเข้าใจและมีส่วนร่วมในการสนทนาเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ ทำความเข้าใจและประยุกต์ใช้แนวคิดทางคอมพิวเตอร์ มีส่วนร่วมในการสร้างข้อมูล การรวบรวมข้อมูล การตีความและการวิเคราะห์ข้อมูล และนำไปสู่กิจกรรมทางเศรษฐกิจ ทั้งออนไลน์และออฟไลน์

ทักษะที่ผู้เรียนจะได้คือ ทักษะเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ การคิดเชิงคำนวณ ข้อมูล และเศรษฐกิจดิจิทัล

โอกาสทางดิจิทัล

บทเรียน	หัวข้อ	วัตถุประสงค์การเรียนรู้
1	สำรวจประสบการณ์	ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ที่จะระบุและแยกประสบการณ์ที่สร้างให้พวกเขาเป็นในแบบที่เป็นอยู่ในทุกวันนี้ ไตร่ตรองว่าประสบการณ์ดังกล่าวอาจมีอิทธิพลต่ออนาคตของพวกเขาอย่างไร และพิจารณาวิธีที่พวกเขาสามารถสร้างประสบการณ์

		ใหม่ที่ช่วยให้พวกเขาบรรลุเป้าหมายได้
2	การรู้จักจุดแข็งของเรา	ผู้เรียนจะระบุทักษะสามประเภทที่ตนมี (สิ่งที่ถ่ายทอดได้ ความรู้และทักษะ และทักษะเฉพาะตัว) และพิจารณาว่าพวกเขาจะรวมทักษะเหล่านี้ และนำไปใช้กับโอกาสในอนาคตได้อย่างไร
3	การสร้างประวัติย่อ (เรซูเม่)	ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงประวัติย่อ (เรซูเม่) รูปแบบต่าง ๆ และฝึกเขียนประวัติย่อตามความสนใจ ประสบการณ์ ทักษะ และเป้าหมาย ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ว่า resume และ CV คืออะไร และเหตุใดจึงมีความสำคัญสำหรับเป้าหมายระยะยาวของพวกเขา
4	อัลกอริทึมคืออะไร?	ผู้เรียนจะเข้าใจว่าอัลกอริทึมคืออะไร เหตุใดอัลกอริทึมจึงมีความสำคัญ และวิธีการใช้อัลกอริทึมในชีวิตประจำวันและวิทยาการคอมพิวเตอร์
5	โซเชี่ยลมีเดียและอัลกอริทึม	ผู้เรียนจะสามารถเข้าใจวิธีต่าง ๆ ที่อัลกอริทึมช่วยกำหนดเนื้อหาที่พวกเขาเห็นบนโซเชี่ยลมีเดีย และนำความเข้าใจเหล่านี้ไปใช้กับฟีดแบทโซเชี่ยลมีเดียของพวกเขาเอง

คำศัพท์ที่เป็นประโยชน์ (อภิธานศัพท์)

จุดเชื่อมต่อ: จุดเชื่อมต่อคือสิ่งที่ส่ง (ออกอากาศ) สัญญาณ Wi-Fi และให้การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

ปัญญาประดิษฐ์ (AI): ความสามารถในการทำความเข้าใจอัลกอริทึมที่เกี่ยวข้องกับแพลตฟอร์มที่ใช้ AI ที่คนสื่อสารโต้ตอบและการถกเถียงด้านจริยธรรมที่เกี่ยวกับการพัฒนาเทคโนโลยี

การมีส่วนร่วมของพลเมืองและการเมือง: ความสามารถในการมีส่วนร่วมในเรื่องสาธารณะ (เช่น สิทธิ LGBTQ การสร้างสันติภาพ หรือเรื่องการพูดหรือการ

สื่อความหมายที่สร้างความเกลียดชังระหว่างกลุ่มคนในสังคม(ประทุษวาจา) เป็นต้น) และสนับสนุนประเด็นที่เราสนใจโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลและไม่ใช้ดิจิทัล เพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตในชุมชนของตน จากระดับจุลภาคไปจนถึงระดับมหภาค (Levine, 2007)

การคิดเชิงคำนวณ: ความสามารถในการเข้าใจและประยุกต์ใช้แนวคิด แนวปฏิบัติ และมุมมองทางคอมพิวเตอร์ แนวคิดเกี่ยวกับการคำนวณรวมถึงแนวคิดที่บุคคลใช้ ขณะที่พวกเขาเขียนหรือสร้างโปรแกรม (เช่น "การจัดลำดับ" หรือการระบุชุดของขั้นตอนสำหรับงาน "วนซ้ำ" หรือการเรียกใช้ขั้นตอนชุดเดียวกันหลายครั้ง) แนวปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์แสดงถึงแนวทางปฏิบัติที่แต่ละคนปลูกฝังในขณะที่พวกเขาเขียนหรือสร้างโปรแกรม (เช่น "ทดลองและทำซ้ำ" "การนำกลับมาใช้ใหม่และการรีมิทซ์" หรือสร้างบางสิ่งโดยสร้างจากแนวคิดหรือโครงการในปัจจุบัน) สุดท้าย มุมมองด้านคอมพิวเตอร์หมายถึงมุมมองที่แต่ละคนมีเกี่ยวกับตนเอง ความเชื่อมโยงกับผู้อื่น (เช่น ภายในบริบทของชุมชนออนไลน์ที่ทำงานร่วมกัน) และโลกเทคโนโลยีในวงกว้างมากขึ้น (เช่น "การเชื่อมต่อ" หรือความเข้าใจถึงพลังของการพัฒนาเนื้อหาทั้งกับและสำหรับคนอื่น ๆ) (Brennan & Resnick, 2012).

การผลิตเนื้อหา: ความสามารถในการผลิตเนื้อหา (ดิจิทัล) โดยใช้เครื่องมือ (ดิจิทัล)

บริบท: ความสามารถในการรับรู้ เข้าใจ และตีความปัจจัยเชิงบริบทของความเกี่ยวข้อง (เช่น วัฒนธรรม สังคม ท้องถิ่น/ภูมิภาค/ทั่วโลก) ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเน้นเฉพาะประสบการณ์และมุมมองของกลุ่มผู้ด้อยโอกาส ไม่ว่าจะในแง่ของอายุ ชาติพันธุ์ เชื้อชาติ เพศ และอัตลักษณ์ทางเพศ ศาสนา ชาติกำเนิด ที่ตั้ง ทักษะ และระดับการศึกษา และ/หรือสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม และมีส่วนร่วมในสถานการณ์อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อมูล: ความสามารถในการรับรู้ สร้าง รวบรวม เป็นตัวแทน ประเมิน ตีความ และวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งดิจิทัลและที่ไม่ใช่ดิจิทัล

การเข้าถึงดิจิทัล: ความสามารถในการเชื่อมต่อและเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ทั้งแบบเดี่ยวและแบบรวม (เช่น เทคโนโลยีเครือข่าย)

เศรษฐกิจดิจิทัล: ความสามารถในการสำรวจกิจกรรมทางเศรษฐกิจทางออนไลน์และออฟไลน์เพื่อสร้างต้นทุนทางเศรษฐกิจ สังคม และ/หรือวัฒนธรรมในรูปแบบต่าง ๆ (เช่น การหารายได้ การเพิ่มการเชื่อมต่อทางสังคม การสร้างแบรนด์ส่วนบุคคล)

การรู้เท่าทันดิจิทัล: ความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต เครื่องมือ และแพลตฟอร์มดิจิทัลอื่น ๆ ในการค้นหา โต้ตอบ ประเมิน สร้าง และนำข้อมูลกลับมาใช้ใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ (Palfrey & Gasser, 2016) ความสามารถในการทำความเข้าใจและทำงานผ่านปัญหาเชิงแนวคิดในพื้นที่ดิจิทัล (Carretero, Vuorikari & Punie, 2017)

การสำรวจตัวตนและการหล่อหลอมเอกลักษณ์ของเรา: ทักษะในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสำรวจองค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวตนของเรา เพื่อระบุเอกลักษณ์ และสร้างความเข้าใจว่าสังคมต่าง ๆ มีส่วนในการหล่อหลอมตัวตนของแต่ละคน

คุณภาพของข้อมูล: ความสามารถในการค้นหา โต้ตอบ ประเมิน สร้างและนำข้อมูลกลับมาใช้ใหม่ (เช่น ข่าว ข้อมูลด้านสุขภาพ ข้อมูลส่วนบุคคล) อย่างมีประสิทธิภาพ (Palfrey & Gasser, 2016)

อินเทอร์เน็ต: เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กทั่วโลก อินเทอร์เน็ตรวมถึงเครือข่ายเชิงพาณิชย์ การศึกษา ภาครัฐ และเครือข่ายอื่น ๆ

กฎหมาย: ความสามารถในการมีส่วนร่วมกับการอบกฎหมาย แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและเครื่องมือดิจิทัลอื่น ๆ (เช่น ลิขสิทธิ์ การใช้งานโดยชอบธรรม) และความสามารถในการนำกรอบเหล่านี้ไปใช้กับกิจกรรมของตนเอง

การรู้เท่าทันสื่อ: ความสามารถในการวิเคราะห์ ประเมิน เผยแพร่ และสร้างเนื้อหาในรูปแบบสื่อใด ๆ (เช่น การพิมพ์ ภาพ การโต้ตอบ เสียง) และเพื่อเข้าร่วมในชุมชนและเครือข่าย "การรู้เท่าทันสื่อ" แบบพหุพจน์ ได้แก่ "การรู้เท่าทันสื่อ" (Hobbs, 2010) สิ่งนี้นักวิจัยบางคนมองว่าเป็น "ความรู้ใหม่" (Lankshear & Knobel, 2007) และ "การรู้เท่าทันสื่อใหม่" (Jenkins, Clinton, Purushotma, Robison & Weigel, 2549) เป็นการรวมแนวทางการรู้เท่าทันที่ไม่เพียงแต่มุ่งเน้นไปที่การมีส่วนร่วมของปัจเจกบุคคลกับสื่อ (การรู้เท่าทันสื่อ)

แต่ยังรวมถึงความสามารถในการมีส่วนร่วมของชุมชนและวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมด้วย “การรู้เท่าทันสื่อ” ยังรวมถึงความสามารถ เช่น การอ่านและการเขียน

โมเด็ม: โมเด็มเป็นอุปกรณ์ที่สร้างและรักษาการเชื่อมต่อกับผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) เพื่อให้คุณเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ โดยจะแปลงสัญญาณจากภายนอกตำแหน่งของคุณให้เป็นสัญญาณที่คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ดิจิทัลอื่น ๆ ของคุณอ่านได้

เครือข่าย: คือชุดของระบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่เชื่อมโยงกันทั่วโลก

พฤติกรรมเชิงบวก/การให้เกียรติ: ความสามารถในการโต้ตอบกับผู้อื่น (ทั้งระดับบุคคลและกลุ่มใหญ่) ทางออนไลน์ด้วยความเคารพ มีจริยธรรม รับผิดชอบ ต่อสังคม และมีความเห็นอกเห็นใจ

ความเป็นส่วนตัวและชื่อเสียง: ความสามารถในการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลออนไลน์ของตนเองและของผู้อื่น ความเข้าใจเกี่ยวกับ "ร่องรอย" ดิจิทัลที่ทิ้งไว้เบื้องหลังอันเป็นผลมาจากกิจกรรมที่ทำทางออนไลน์ ผลที่ตามมาในระยะสั้นและระยะยาว การจัดการร่องรอยดิจิทัลอย่างเหมาะสม พร้อมทั้งสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลที่ได้จากการอนุมาน (inferred data) (ข้อมูลที่ได้จากการอนุมาน (inferred data) Van der Hof ได้อธิบายไว้ว่าเป็นข้อมูลใหม่ที่ได้มาจากการประมวลหรือการเก็บมาจากข้อมูลอื่นๆ ซึ่งสามารถนำไปปะติดปะต่อกันให้เกิดเป็นข้อมูลใหม่ที่บ่งบอกความเป็นตัวตนของเราได้)

เราเตอร์: คืออุปกรณ์ที่สร้างเครือข่ายระหว่างอุปกรณ์ทั้งหมด (เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ) ในตำแหน่งที่กำหนด (เช่น โรงเรียน ห้องสมุด หรือบ้านของคุณ)

ความปลอดภัยและความเป็นอยู่ที่ดี: ความสามารถในการรับมือกับความเสียหายที่โลกดิจิทัลอาจมาพร้อมกับการปกป้องสุขภาพร่างกายและจิตใจ (เช่น การป้องกันการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกลุ่มอาการเครียดซ้ำ ๆ) ความเสี่ยงทางออนไลน์สามารถจำแนกได้เป็น 3 มิติหลัก: ด้านพฤติกรรม (เช่น การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (cyberbullying) การล่วงละเมิดทางเพศ หรือ "เพศสัมพันธ์ผ่านตัวอักษร") ด้านการติดต่อ (เช่น การประชุมแบบเห็นหน้ากันหลังการติดต่อทางออนไลน์ การสื่อสารกับบุคคลที่แอบอ้างเป็นบุคคลอื่น) และ ด้านเนื้อหา (เช่น การเปิดเผยเนื้อหาลามกอนาจาร เนื้อหาที่รุนแรงหรือก้าวร้าว คำพูดที่

เป็นอันตราย เนื้อหาเกี่ยวกับยาเสพติด เนื้อหาเกี่ยวกับการแบ่งแยกเชื้อชาติ)
(Livingstone, Kirwall, Ponte & Staksrud, 2013)

ความปลอดภัย: ความสามารถในการปกป้องความสมบูรณ์ของข้อมูล อุปกรณ์ดิจิทัล และทรัพย์สิน (เช่น ข้อมูลการเข้าสู่ระบบ เช่น รหัสผ่าน โพรไฟล์ และเว็บไซต์)

คำถามที่พบบ่อย

บทเรียนเหล่านี้สำหรับใครและออกแบบมาอย่างไร?

บทเรียนสร้างจากแหล่งข้อมูลจากพันธมิตรและผู้เชี่ยวชาญที่หลากหลายจากที่มีประสบการณ์การออกแบบเนื้อหาและหลักสูตร

บทเรียนเป็นอย่างไร?

แต่ละบทเรียนมีการเขียนบทบรรยายไว้อย่างสมบูรณ์ แต่มีความยืดหยุ่นให้กับนักการศึกษาในการปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนเฉพาะของตน บทเรียนเหมาะสำหรับทั้งชุมชนที่มีเทคโนโลยีขั้นสูงและใช้เทคโนโลยีขั้นพื้นฐาน โดยในหลายบทเรียนได้รับการพัฒนาให้เหมาะสำหรับรูปแบบการเรียนรู้ที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้น้อยหรือไม่ได้เลย

บทเรียนเหล่านี้ใช้สำหรับการสอนออนไลน์ได้หรือไม่?

สามารถใช้ได้ บทเรียนออกแบบให้สามารถใช้ในการเรียนทั้งต่อหน้าและออนไลน์ โดยมีแนวทางการสอนสำหรับวิทยากรในการสอนออนไลน์ให้

ยกตัวอย่างการบูรณาการบทเรียนเข้ากับห้องเรียนของฉันได้หรือไม่?

บทเรียนสามารถบูรณาการเข้ากับหลักสูตรของโรงเรียนได้ ตัวอย่างการบูรณาการเข้ากับ 5 สาขาวิชา : ประวัติศาสตร์ ภาษาอังกฤษ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และภาษาสากล

ประวัติศาสตร์

- การมีส่วนร่วมของพลเมืองและการเมือง - เปรียบเทียบระหว่างความเคลื่อนไหวทางสังคมในอดีตและปัจจุบัน ผู้คนสื่อสารกันภายในขบวนการได้อย่างไร? การเคลื่อนไหวในสื่อเป็นอย่างไร? ในส่วนของแบบฝึกหัดนี้ คุณสามารถแนะนำผู้เรียนให้รู้จักกับบทเรียน "แฮชแท็ก"

ภาษาอังกฤษ

- ความปลอดภัย - ให้นักเรียนเขียนเรียงความชักชวนในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัย ตัวอย่างอาจรวมถึงผู้เรียนที่ตกเตียงหรือต่อต้านการเชื่อมต่ออุปกรณ์ส่วนตัวกับเครือข่าย Wi-Fi ของโรงเรียน ในกระบวนการนี้ นักเรียนมักจะได้ใช้ข้อความหรือคำศัพท์ทางเทคนิค หนึ่งในเป้าหมายของพวกเขา คือการทำให้ข้อมูลนี้เข้าใจได้สำหรับผู้อ่านทั่วไป ส่วนหนึ่งของกิจกรรมนี้ คุณสามารถแนะนำผู้เรียนให้รู้จักกับบทเรียน "Wi-Fi สาธารณะ"
- การสำรวจและการสร้างตัวตนทางดิจิทัล - ให้ผู้เรียนสร้างโปรไฟล์โซเชียลมีเดีย (สามารถเป็นของจริงหรือของปลอม) สำหรับตัวละครในบทความวรรณกรรมที่ชั้นเรียนกำลังอ่าน ให้ผู้เรียนเลือกรูปโปรไฟล์ หมายเลขอ้างอิงหรือชื่อผู้ใช้ ส่วนที่ "เกี่ยวกับฉัน (about me)" รายชื่อเพื่อน และตัวอย่างโพสต์และ/หรือรูปภาพที่ตัวละครจะแชร์ ให้ผู้เรียนพิจารณาถึงสิ่งที่ตัวละครแชร์ต่อสาธารณะและสิ่งที่คุณซึ่งเป็นผู้อ่านรู้จากการวิเคราะห์ของผู้บรรยาย ให้ผู้เรียนหลายคนสร้างโปรไฟล์สำหรับตัวละครตัวเดียวกัน จากนั้นให้ชั้นเรียนเปรียบเทียบแต่ละโปรไฟล์ที่สร้างขึ้น เหตุใดผู้เรียนจึงตัดสินใจว่าจะใส่ข้อมูลอะไรไว้ในโปรไฟล์ที่พวกเขาสร้างขึ้น แต่ละโปรไฟล์แสดงถึงสิ่งที่เรารู้จากบทความอย่างถูกต้องหรือไม่? เพราะเหตุใดถึงใช่ หรือเพราะเหตุใดถึงไม่ใช่ ส่วนหนึ่งของกิจกรรมนี้ คุณสามารถแนะนำผู้เรียนให้รู้จักกับบทเรียน "ตัวตนบนโลกออนไลน์"

วิทยาศาสตร์

- เศรษฐกิจดิจิทัล - สื่อออนไลน์ที่สอนเกี่ยวกับแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น ดังเช่น ผู้ใช้ YouTube บล็อกเกอร์ และบุคคลสำคัญ เช่น Science Lab ที่ใช้เครื่องมือสื่อสารดิจิทัลเพื่อสร้างแบรนด์ออนไลน์ที่ทำให้ผู้ชมจำนวนมาก โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนให้เข้าถึงแนวคิด

ทางวิทยาศาสตร์ที่ซับซ้อนได้ ให้ผู้เรียนของคุณระบุวิธีที่ผู้สร้างเนื้อหาวิทยาศาสตร์ออนไลน์ยอดนิยมเหล่านี้สร้างความไว้วางใจกับชุมชนของพวกเขา วิธีที่พวกเขาอ้างอิงข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ และกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่พวกเขาใช้เพื่อทำให้เนื้อหาของพวกเขาสนุกสนานสำหรับผู้ชม อภิปรายทักษะที่นักเรียนคิดว่าเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเนื้อหา (เช่น การวิจัยความคิดสร้างสรรค์ การผลิตสื่อ) โดยใช้แนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดเหล่านี้ให้นักเรียนของคุณสร้างเนื้อหาสำหรับช่อง หน้าเว็บ หรือบล็อก YouTube วิทยาศาสตร์ยอดนิยม และให้นักเรียนได้สะท้อนความคิดเกี่ยวกับทักษะบางอย่างที่พวกเขาพัฒนาขึ้นในกระบวนการนี้ อภิปรายความแตกต่างในการเตรียมเนื้อหาสำหรับผู้ชมจากสายวิชาชีพวิทยาศาสตร์กับผู้ชมทั่วไป ส่วนหนึ่งของกิจกรรมนี้ ท่านสามารถแนะนำผู้เรียนให้รู้จักบทเรียน “การรู้จักจุดแข็งของเรา”

คณิตศาสตร์

- คุณภาพของข้อมูล – ระบุเรื่องราวที่น่าเสนอแนวคิดทางคณิตศาสตร์ในลักษณะที่ไม่ชัดเจน ตัวอย่างเช่น สถิติที่ทำให้เข้าใจผิด ให้ผู้เรียนระบุแหล่งที่มาของสถิติ (เช่น สถิติมาจากบทความวิจัยใด) พวกเขาเห็นสถิติที่น่าเสนอในข่าวอื่น ๆ หรือไม่? ถ้าเป็นเช่นนั้น กระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างไทม์ไลน์ของแหล่งข้อมูลที่สถิตินี้ปรากฏ และอภิปรายว่า อะไรเป็นแรงจูงใจให้นำสถิติไปใช้ในแต่ละแหล่ง อะไรคือผลกระทบ (ที่อาจเกิดขึ้นหรือที่เกิดขึ้นจริง) ของการรวมสถิติดังกล่าวไว้ในเรื่องราวต่างๆ? ส่วนหนึ่งของกิจกรรมนี้ ท่านสามารถแนะนำผู้เรียนให้รู้จักกับบทเรียน “นอกเหนือจากต้นฉบับ (Beyond the Original)”

ภาษาสากล

- การมีส่วนร่วมของพลเมืองและการเมือง – ให้ผู้เรียนเลือกประเด็นการสนับสนุนที่พวกเขาสนใจ กระตุ้นให้พวกเขาค้นหามีม (memes) ต่าง ๆ เกี่ยวกับประเด็นนั้นในภาษาที่ต้องการ และอภิปรายกับผู้เรียนว่า มีการใช้ระเบียบแบบแผนใดที่เหมือนหรือแตกต่างจากวัฒนธรรมมีม (memes) ที่สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น/ภูมิภาคของคุณ รูปภาพเดียวกันนี้ใช้สร้างมีม (memes) ในภาษาเป้าหมายหรือไม่ ตามแบบแผนที่พวกเขาสังเกตเห็น

แนะนำให้พวกเขาสร้างมีม (memes) ของตนเองในภาษาเป้าหมายและ
ระดมความคิดเกี่ยวกับวิธีที่พวกเขาอาจเผยแพร่ข้อความสื่อทางออนไลน์
เพื่อเพิ่มการมองเห็นให้กับสิ่งที่พวกเขาสนใจ ส่วนหนึ่งของกิจกรรมนี้
ท่านสามารถแนะนำนักเรียนให้รู้จักกับบทเรียน “การสร้างความตระหนักรู้
ผ่านสื่อ”