



เด็กปฐมวัยกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล: โอกาสหรือความเสี่ยง Young Children as Digital Citizens: Opportunity or Risk

กุลชาติ พันธวรกุล¹ และ เมษา นวลศรี²
Kullachat Pantuworakul¹ and Mesa Nuansri²

บทคัดย่อ

เด็กปฐมวัยอยู่ในช่วงวัยที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วในยุคที่มีการขับเคลื่อนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างไม่หยุดนิ่ง เด็กวัยนี้จึงจำเป็นต้องมีทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อสร้างโอกาสสำคัญในการเติบโตเป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อภายใต้มิติแห่งความหลากหลายด้านสื่อเทคโนโลยี ซึ่งบทความฉบับนี้ได้นำเสนอองค์ประกอบเกี่ยวกับสภาพการณ์ในปัจจุบันของการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กไทย คุณค่าของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีต่อเด็กปฐมวัย ปัจจัยและความเสี่ยงในยุคดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการเด็กปฐมวัย รวมถึงการสร้างโอกาสให้แก่เด็กปฐมวัยสู่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล โดยมีครูและผู้ปกครองเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาเด็กอย่างมีคุณภาพ ผ่านบทบาทการเป็นแบบอย่างที่ดี มีความสามารถในการคัดกรองสื่อที่มีคุณภาพ และมีทักษะในการประสานความร่วมมือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการพัฒนาและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เพื่อลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นกับตัวเด็ก พัฒนาไปสู่การเกิดทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล หรือที่เรียกว่า “ความฉลาดทางดิจิทัล”

คำสำคัญ: เด็กปฐมวัย / พลเมืองดิจิทัล / โอกาส / ความเสี่ยง

Abstract

Young children are in the stage of rapid human development. In this era continuously driven by the information technology, young children need to possess the 21st Century skills which provide them with the opportunity for growing up as digital citizens who are capable of seeing through tricks of the media that cover several diversified dimensions of technological changes. This particular paper features the elements regarding Thai children's current trends in digital media usage behaviors, the value of being digital citizens as well as

Article Info: Received 19 October, 2019; Received in revised form 27 November, 2019; Accepted 28 November, 2019

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
อีเมล: kullachat@vru.ac.th

Lecturer in Early Childhood Education Program, Faculty of Education, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage, Pathum Thani Email: kullachat@vru.ac.th

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาชีววิทยาและวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี อีเมล: bmn_cu@hotmail.com

Assistant Professor in Biology and General Science Program, Faculty of Education, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage, Pathum Thani Email: bmn_cu@hotmail.com

the factors and risks related to the digital era influencing their growth and development. This includes providing young children with opportunities for being developed as digital citizens, through the underlying mechanisms which drive them to acquire digital citizenship skills, i.e. parents and early childhood teachers who act as their role models and possess cooperation skills which promote the suitable learning environment for development and learning of young children. Such factors can lead to reduction of the risks which may occur to the children and further develop their digital citizenship skills which are collectively called “Digital Intelligence”.

KEYWORDS: YOUNG CHILDREN / DIGITAL CITIZENS / OPPORTUNITY / RISK

บทนำ

พระราชดำรัส สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในการพระราชทานรางวัลสมเด็จพระเจ้าฟ้ามหาจักรี ครั้งที่ 3 ปี 2562 ความตอนหนึ่งว่า...

“...ไม่มีเทคโนโลยีใด ๆ สามารถมาแทนที่ครูได้ด้วยเหตุผลดังกล่าว นั่นคือว่า
ทำไมครูที่ดีจึงสามารถเปลี่ยนแปลงชีวิตลูกศิษย์ได้ ด้วยการพัฒนาพวกเขาให้เป็น
พลเมืองที่ดีและมีความสามารถทั้งในระดับชาติและระดับเป็นพลเมืองของโลกด้วย...”

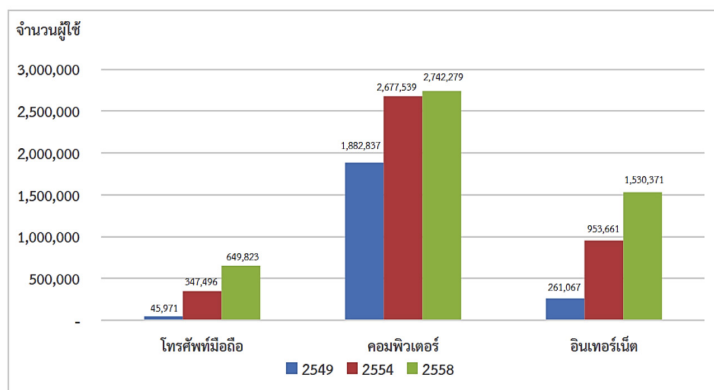
จากพระราชดำรัสข้างต้น สะท้อนถึงความสำคัญของครูผู้มีบทบาทสำคัญในการวางรากฐานให้แก่เด็กไทย โดยเฉพาะ “ช่วงปฐมวัย” ปฐมบทแห่งการเริ่มต้นของชีวิต กล่าวคือเด็กปฐมวัยเปรียบเสมือนพลเมืองตัวน้อยที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นวัยแห่งโอกาสที่สำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการในทุกด้าน โดยเฉพาะพัฒนาการทางสมองที่มีอัตราการเติบโตก้าวหน้ากว่าช่วงวัยอื่น ๆ ด้วยเหตุนี้เด็กปฐมวัยจึงจำเป็นต้องได้รับการกระตุ้นความพร้อมทางสมองอย่างเหมาะสมและต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมศักยภาพในการเรียนรู้ทั้งทางร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา (สุภาวดี หาญเมธี, 2561) เพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญให้เด็กมีความสามารถดำเนินชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ มีความรู้ความเข้าใจและมีประสบการณ์เชิงคุณภาพที่พร้อมจะรับมือกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านเศรษฐกิจและเทคโนโลยีต่าง ๆ ดังนั้น การที่เด็กไทยจะเติบโตขึ้นเพื่อใช้ชีวิตในโลกยุคใหม่อย่างมีความสุข มั่นคง ปลอดภัย และสามารถพัฒนาสังคมให้

ก้าวหน้าได้นั้น เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องมีทักษะที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง ที่เรียกว่า “ทักษะในศตวรรษที่ 21” และเด็กยุคใหม่ต้องก้าวไปอยู่ในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยี ซึ่งเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่เด็กจำเป็นต้องมีทักษะที่เกี่ยวข้องกับสื่อเทคโนโลยี ในยุคนี้ไม่ว่าจะเป็น ทักษะและความรู้ในการใช้สื่อ ทักษะ และความรู้ในการใช้เทคโนโลยี รวมถึง ทักษะและความรู้ในการใช้สารสนเทศ เพื่อพัฒนาไปสู่การเกิดเป็นทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) ที่สามารถเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสื่อสารข้อมูลอย่างสร้างสรรค์ ได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งสื่อที่อยู่ในรูปแบบสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ ซึ่งในเด็กปฐมวัย คำว่า “การเข้าถึง” ในความหมายที่กล่าวมา หมายถึง โอกาสในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม โดยเริ่มจากการสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ “การรู้หนังสือขั้นต้น” (Early literacy) ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของ “การรู้หนังสือสิ่งพิมพ์” (Print literacy) ที่เหมาะกับเด็กปฐมวัย เช่น การให้เด็กปฐมวัย ได้รู้จักหนังสือ เห็นตัวหนังสือ อ่านหนังสือในเรื่องที่เด็กสนใจ หรืออาจ让孩子ได้ใช้ดินสอสี ชีตเขียนบนกระดาษด้วยตนเอง (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนุวัชศิริวงศ์, 2561) ซึ่งการให้เด็กได้ปฏิบัติพฤติกรรมเหล่านี้ซ้ำ ๆ ก็เปรียบเสมือนเป็นการสร้างความเข้าใจ พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับ “การรู้(สื่อ)หนังสือ” อย่างเป็นลำดับขั้น เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้ ด้านสื่อดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ และส่งผลให้เด็กเกิดคุณลักษณะของ “ความเป็นพลเมืองดิจิทัล” (Digital citizenship) ที่สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และมีทักษะในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ และสื่อดิจิทัลอย่างเข้าใจ มีความตระหนักรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติตัวให้เหมาะสม สามารถจัดการกับ สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงการมีจริยธรรมและความรับผิดชอบ ในการใช้เทคโนโลยีที่สามารถสร้างคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว และสังคมได้ (Rogow, 2002)

สภาพการณ์ในปัจจุบันของการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กไทย

ปัจจุบันประเทศไทยได้ก้าวสู่ยุคดิจิทัล ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาท ต่อประชาชน โดยเป็นเครื่องมือที่สามารถเข้าถึงข้อมูลในรูปแบบของดิจิทัล เพื่อติดต่อสื่อสาร ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว ซึ่งสำนักงานสถิติแห่งชาติได้ให้ความสำคัญกับการรวบรวมข้อมูล การสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน ทำให้ทราบสถานภาพ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประชากร โดยเน้นกลุ่มผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตที่มีอายุระหว่าง 6-10 ปี (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561)

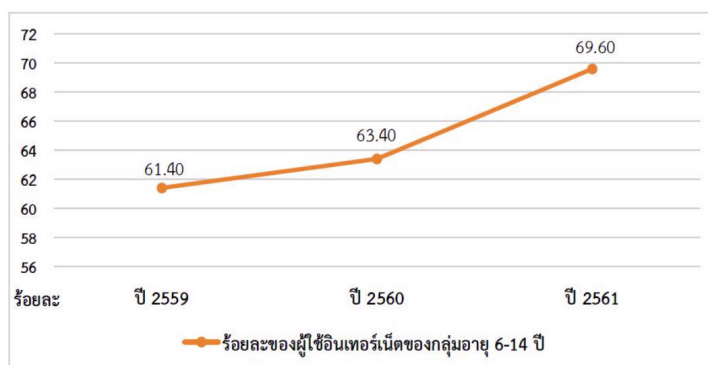
เก็บข้อมูลตลอดระยะเวลา 10 ปี ผู้เขียนเปรียบเทียบใน 3 ระยะ ได้แก่ ปี 2549 ปี 2554 และปี 2558 โดยจะเห็นได้ว่ามีแนวโน้มเติบโตของจำนวนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาดังกล่าว มีอัตราที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างชัดเจน (ภาพ 1)



ภาพ 1 สถิติของการใช้โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตของเด็กอายุ 6-10 ปี

ที่มา: ดัดแปลงจาก สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561)

นอกจากนี้ ผลการสำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนของไตรมาสที่ 1 ในปี พ.ศ. 2561 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) พบอัตราการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องของประชากรอายุระหว่าง 6-14 ปี ที่ใช้อินเทอร์เน็ต ระหว่างปี 2559-2561 (ภาพ 2)



ภาพ 2 ร้อยละของการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กกลุ่มอายุ 6-14 ปี

ที่มา: ดัดแปลงจาก สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561)

ผลสำรวจการใช้สื่อดิจิทัลที่เกิดขึ้นในสังคมไทย สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้อำนวยความสะดวกและอำนวยความสะดวก ที่มีอัตราเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องจากในอดีต อีกทั้งสถิติดังกล่าว ยังสะท้อนถึงการให้ความสำคัญต่อ

สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตของเด็กไทย และมีแนวโน้มว่าอายุของผู้ใช้สื่อดิจิทัลในอนาคตจะลดลงไปเรื่อย ๆ ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่น่าเป็นห่วง ถ้าสื่อดิจิทัลเหล่านี้ไม่ผ่านการคัดกรองอย่างมีประสิทธิภาพ หรือถ้าบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องคัดเลือกเทคโนโลยีดิจิทัลในทางที่ไม่เหมาะสมและขาดการจัดการที่ดี เช่น การให้เด็กใช้สื่อดิจิทัลโดยปราศจากการควบคุมดูแลของผู้ใหญ่ การใช้ในปริมาณที่มากเกินไป หรือการใช้ไม่เหมาะสมกับวัยของเด็กก็จะเป็นภัยคุกคามที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการการเรียนรู้และคุณภาพชีวิตของเด็กในด้านต่าง ๆ ได้ (National Association for the Education of Young Children [NAEYC], 2012) ดังผลการวิจัยของ อภิรพี เศรษฐราชย์ ต้นเจริญวงศ์, ศรีรัฐ ภักดีธนชิต, และ ญาณวุฒิ เศรษฐธิกุล (2561) ที่ได้สะท้อนพฤติกรรมการใช้หน้าจอของเด็กไทยวัยแรกเกิด - 3 ปี พบว่า พฤติกรรมการใช้หน้าจอผ่านโทรทัศน์คิดเป็นร้อยละ 60.8 และแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน คิดเป็นร้อยละ 63.4 ซึ่งอัตราค่อนข้างสูง โดยพ่อแม่ผู้ปกครองเริ่มให้ลูกดูโทรทัศน์ตั้งแต่แรกเกิด ซึ่งเร็วกว่าอายุเฉลี่ยของเด็กในสหรัฐอเมริกาที่เริ่มดูโทรทัศน์ตอนอายุ 7 เดือน (Zimmerman, Christakis, & Meltzoff, 2007) ผลการวิจัยนี้ไม่สอดคล้องกับหลักการของกุมารแพทย์ที่แนะนำให้ผู้ปกครองงดใช้หน้าจอทุกประเภทกับเด็กแรกเกิดถึง 2 ปี จากที่กล่าวมาข้างต้น สะท้อนถึงสถานะความเสี่ยงที่เด็กปฐมวัยในประเทศไทยต้องเผชิญกับผลกระทบโดยตรงต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ที่ผิดปกติ เนื่องจากการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในวัยที่ยังไม่เหมาะสมและในปริมาณที่มากเกิดความจำเป็น

คุณค่าของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีต่อเด็กปฐมวัย

พลเมืองดิจิทัล (Digital citizens) คือ บุคคลที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อมีส่วนร่วมในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล มีความรับผิดชอบ มีการปฏิบัติเทคโนโลยีและการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพนั้นจำเป็นต้องมีทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง หรือที่เรียกว่า “ความรู้ดิจิทัล” (Digital literacy) เพื่อใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ รู้จักป้องกันตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิ และจริยธรรมที่สำคัญในยุคดิจิทัล และใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม-วัฒนธรรม ทั้งเพื่อตนเอง ชุมชน ประเทศ และโลก (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) ครอบคลุมมิติความหลากหลายใน

การดำเนินชีวิตที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนำไปสู่การอยู่ร่วมกับสื่ออย่างมีคุณภาพ และเกิดประสิทธิภาพสูงสุด (โสภิตา วีรกุลเทวัญ, 2561)

การเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้นมีคุณค่าและมีความสำคัญต่อดำรงชีวิตของเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างมาก ซึ่งในครั้งนี้อย่างผู้เขียนได้กำหนดคุณค่าในการเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย ออกเป็น 2 มิติ ดังนี้

1. คุณค่าต่อตนเอง เด็กปฐมวัยเติบโตมาพร้อมกับการมีสื่อเทคโนโลยีรอบตัวที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม กล่าวคือ ในปัจจุบันสื่อเทคโนโลยีเปรียบเสมือนกลไกสำคัญในการดำเนินชีวิต และพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กไทยในศตวรรษที่ 21 ทำให้เด็กสามารถเรียนรู้ได้ตามรูปแบบที่ตนเองสนใจ รวมถึงเป็นเครื่องมือในการอำนวยความสะดวกเพื่อให้เด็กสามารถลดข้อจำกัดในเรื่องของ เนื้อหา เวลา และสถานที่ ได้อีกด้วย ภายใต้การดูแลอย่างใกล้ชิดจากผู้ปกครองและครู ซึ่งเด็กปฐมวัยควรได้เรียนรู้จากสื่อที่มีลักษณะเป็น “สื่อปฏิสัมพันธ์” (Interactive media) เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือแอปพลิเคชันที่สร้างสรรค์ หรือรายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับวัยเด็ก ที่เด็กสามารถโต้ตอบได้ในลักษณะต่าง ๆ ได้อย่างมีความหมาย มีเนื้อหาหรือข้อมูลที่ปรากฏในสื่อดิจิทัลสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามการใช้งานของเด็ก ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และสร้างเสริมจินตนาการ รวมถึงสร้างทักษะพื้นฐานให้เด็กสามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะได้ และเป็นสื่อที่เปิดโอกาสเด็กปฐมวัยได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ภายใต้บรรยากาศที่อบอุ่น เป็นมิตร เพื่อสร้างคุณค่าให้แก่เด็กปฐมวัยในการใช้สื่อดิจิทัลให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด (ชนิพรรณ จาติเสถียร, กันตวรรณ มีสมสาร, และ อภิรติ ไชยกาล, 2560)

2. คุณค่าต่อสังคม การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ เด็กยังสามารถเรียนรู้ผ่านแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ซึ่งเป็นช่องทางการแบ่งปันคลังข้อมูล ทรัพยากร เผยแพร่ เชื่อมโยง และแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านระบบสังคมเครือข่าย ระหว่างบุคคลกับบุคคล และบุคคลกับชุมชนหรือองค์กรทั่วโลกได้ในเวลาอันรวดเร็ว (สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน, 2560) ซึ่งอิทธิพลของสื่อที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเด็ก ทำให้การใช้ชีวิตในสังคมของเด็กและบุคคลแวดล้อมเด็กมีความสะดวกสบาย นำไปสู่พัฒนาความสัมพันธ์เชิงสังคมได้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น แต่ต้องตระหนักเกี่ยวกับการใช้สื่อต้องคำนึงถึงเหมาะสมของการใช้งาน โดยเฉพาะเด็กเล็กที่ต้องให้ความสำคัญเป็นพิเศษ เนื่องจากเป็นวัยที่ขาดทักษะในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ดังนั้นการใช้สื่อดิจิทัลกับ

เด็กวัยนี้จึงต้องศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อที่สอดคล้องกับพัฒนาการและการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก ซึ่งการพัฒนาทักษะผ่านกระบวนการทางสังคมออนไลน์หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อาจตีความในเชิงการยกระดับทางสังคมในรูปแบบการเปลี่ยนแปลงเชิงอุดมคติ อาทิ การที่ประชาชนเข้าถึงการศึกษาได้ง่ายและหลากหลายมากขึ้น สร้างการแข่งขันที่เท่าเทียม เพิ่มเสรีภาพในการแสดงออกและการกำกับดูแลตนเองของพลเมือง ทำให้เกิดประชาธิปไตยที่ประชาชนมีส่วนร่วมโดยตรงองงมากยิ่งขึ้น ลดความยากจนและความเหลื่อมล้ำในสังคม (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) ซึ่งเปรียบเสมือนการหล่อหลอมทักษะในการเป็นพลเมืองดิจิทัลให้แก่เด็กปฐมวัย และเป็นสิ่งสำคัญในการนำไปสู่การวางรากฐานในการเติบโตขึ้นเป็นพลเมืองที่สมบูรณ์ มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นหรือผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ มีความรับผิดชอบต่อการกระทำที่เกิดขึ้นในสังคมออนไลน์ มีจริยธรรมในการยับยั้งชั่งใจต่อการกระทำที่ไม่ถูกกฎหมาย พัฒนาไปสู่การเป็นพลเมืองที่รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่ช่วยทำให้สังคมน่าอยู่และพัฒนาได้ดียิ่งขึ้น

คำอธิบายเบื้องต้นสู่มิติของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่แวดล้อมไปด้วยสื่อเทคโนโลยีรอบตัวที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม การให้ความสำคัญกับการตระหนักรู้เกี่ยวกับการใช้งานสื่อเทคโนโลยีกับเด็กปฐมวัย จึงต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับพัฒนาการและการเรียนรู้ และความเหมาะสมกับวัยของเด็ก ที่อยู่ภายใต้รูปแบบของสื่อสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การสร้างคุณค่าในการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ต่อตนเอง และสังคมให้แก่เด็กปฐมวัยต่อไป

ปัจจัยความเสถียรบนโลกดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อเด็กปฐมวัย

“...สื่อเป็นช่องทางการเรียนรู้ที่ดีมากสำหรับเด็ก แต่ตอนนี้ช่องทางนั้นมีให้เลือกเยอะมากทั้งสื่อสือเทา สื่อคำ สื่อขาว ทำอย่างไรจะให้เด็กเดินไปในเส้นทางของสื่อสีขาวให้มาก ให้สื่อเป็นครูทางเลือกอีกคนหนึ่งการสอนให้เด็กตั้งหลักกับเป้าหมายของชีวิตและมีแรงบันดาลใจกับเป้าหมายการเรียนรู้และการใช้ชีวิต จนเมื่อเด็กโตพอที่จะสร้างครอบครัวของตนเอง สื่อสีขาวก็จะเป็นเพื่อนช่วยเลี้ยงลูกสอนลูกต่อไป...”

(จุฬารณณ์ มาเสถียรวงศ์, 2552 อ้างถึงใน สถาบันรามจิตติ, 2553)

ปัจจัยความเสถียรบนโลกดิจิทัลที่ขัดขวางการพัฒนาสู่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลของเด็กปฐมวัยนั้นมีสาเหตุมาจากปัจจัยต่าง ๆ โดยในครั้งนี้ผู้เขียนขอเสนอปัจจัยมิติของความเสถียรที่มีอิทธิพลต่อเด็กปฐมวัยไว้ทั้งสิ้น 3 ปัจจัย ดังนี้

1. ปัจจัยทางครอบครัว เป็นปัจจัยพื้นฐานที่อาจสร้างโอกาส หรืออาจเพิ่มความเสี่ยงให้แก่เด็กปฐมวัย ซึ่งปัจจุบันสื่อและเทคโนโลยีได้รับการพัฒนาให้ก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว รวมไปถึงปัจจัยทางสังคมต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไป ส่งผลให้เด็กเติบโตมาท่ามกลางวัฒนธรรมการใช้สื่ออย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้นครอบครัวจึงเป็นสถาบันทางสังคมพื้นฐานที่ใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุด และมีส่วนในการหล่อหลอมทางพฤติกรรมเชิงบวกให้กับเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี แต่ในทางกลับกันพ่อแม่ผู้ปกครองบางกลุ่มกลับหลงทางในการใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เนื่องจากพ่อแม่ผู้ปกครองยุคใหม่อยู่อาศัยกันแบบครอบครัวเดี่ยว และหลายครอบครัวมีพ่อแม่ผู้ปกครองมีแนวโน้มอายุน้อยลงเรื่อย ๆ ทำให้รู้ไม่เท่าทันสื่อและล้มตระหนักถึงโทษของสื่อดิจิทัลที่อาจเกิดขึ้นกับเด็ก ดังนั้นการสร้างบรรยากาศในการรู้เท่าทันสื่อของสมาชิกในครอบครัว พ่อแม่ผู้ปกครองต้องมีความเป็นประชาธิปไตย มีการคุยกับลูกด้วยเหตุผลและแสดงความรักต่อกันและกัน ทำให้ลูกเกิดความรู้สึกอบอุ่น กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างเหมาะสม โดยพ่อแม่ต้องเป็นแบบอย่างในการใช้สื่อที่ถูกต้องเหมาะสม เพื่อป้องกันพฤติกรรมการใช้สื่อที่ไม่พึงประสงค์กับลูก

2. ปัจจัยทางสังคม สังคมในปัจจุบันมีค่านิยมสนับสนุนให้เด็กใช้สื่อผ่านจอมือถือเป็นเรื่องปกติ ส่งผลให้ในเด็กในช่วงวัยนี้ เริ่มปฏิเสธสื่อโทรทัศน์แบบดั้งเดิมหันมาให้ความสำคัญกับการเล่นสื่อสังคมออนไลน์ และสื่อผ่านจอมากขึ้น (นิพนธ์ ชาญอัมพร และ ธาตรี ใต้ฟ้าพูล, 2558) และคนในสังคมปัจจุบันมักมีค่านิยมความเชื่อเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลที่คลาดเคลื่อนไป เช่น การที่เด็กสามารถใช้สื่อผ่านจอได้อย่างคล่องแคล่ว ถือ是孩子ฉลาด ทันสมัย โดยไม่ได้ตระหนักถึงผลดี-ผลเสียของการใช้สื่อเทคโนโลยี และไม่ได้เตรียมความพร้อมให้แก่เด็กในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ปัจจุบันเด็กยุคดิจิทัลต้องตกอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีแต่สื่อที่เข้าถึงง่ายและมีความเสี่ยงทั้งที่บ้าน โรงเรียน และสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ รวมถึงทางสื่อมวลชนประเภทโทรทัศน์ ภาพยนตร์ สื่อโฆษณา ที่ปรากฏเกือบทุกพื้นที่ในสังคม ซึ่งสื่อผ่านจอที่พบส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว มีสีสันสดใส สามารถดึงดูดสายตา และความสนใจของเด็กมากกว่าการให้เด็กดูภาพจากหนังสือหรือนิทาน เนื่องจากเด็กปฐมวัยยังไม่สามารถ

คัดกรองคุณภาพและปริมาณที่เหมาะสมของสื่อที่เสพเข้าไป อาจส่งผลให้เด็กมีความเสี่ยงในการใช้สื่ออย่างไม่เหมาะสมได้

3. ปัจจัยทางเศรษฐกิจ ปัจจัยด้านนี้มีผลต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีของเด็ก เนื่องจากในปัจจุบัน หลายครอบครัวมีความพร้อมด้านเศรษฐกิจในการสร้างหรือเลือกสภาพแวดล้อมที่สามารถอำนวยความสะดวกให้แก่เด็กได้ ซึ่งจะเห็นได้ว่าในครอบครัวที่มีฐานะดี จะมีรูปแบบการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลมีความทันสมัย ใช้ได้สะดวกสบาย และรวดเร็ว เป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกให้แก่เด็กในการใช้ชีวิตประจำวัน ความเจริญทางเศรษฐกิจที่กล่าวมานี้ เปรียบเสมือนดาบสองคมที่อาจเพิ่มความเสี่ยงให้แก่เด็กโดยไม่รู้ตัว ยิ่งพ่อแม่ยุคใหม่ที่ต้องการยกระดับครอบครัวในเชิงทางเศรษฐกิจ มักพ่วงมาด้วยภาระงานที่ต้องรับผิดชอบที่สูงขึ้นเพื่อแลกกับความก้าวหน้าทางอาชีพ หลายครอบครัวไม่มีเวลาในการอบรมดูแลบุตรหลาน ได้เต็มศักยภาพ ทำให้เกิดช่องว่างของความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ ผู้ปกครองกับลูก เป็นเหตุให้สื่อเทคโนโลยีที่มีความเสี่ยงต่อเด็ก ได้แทรกแซงและมีอำนาจในการเลี้ยงดูแทนพ่อแม่โดยไม่รู้ตัว ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่ต้องการการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงจากทั้งบุคคล สิ่งแวดล้อม หรือแม้กระทั่งจากสื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ก็สามารถเป็นตัวช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้และส่งเสริมเด็กได้เรียนรู้ประสบการณ์ตรงได้ดีเช่นกัน แต่ต้องอยู่ภายใต้การกำกับดูแลที่ถูกต้องและเหมาะสม

ปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นครอบครัว สังคม และเศรษฐกิจ ย่อมมีอิทธิพลต่อการยับยั้งการพัฒนาตัวตนสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพของเด็กปฐมวัย และอาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กในทุกมิติโดยไม่รู้ตัว

ความเสี่ยงในยุคดิจิทัลที่มีผลต่อพัฒนาการเด็กปฐมวัย

ปัจจุบันปฏิเสธไม่ได้เลยว่าสื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกที่ดีถ้าใช้อย่างพอดี แต่ถ้าพึ่งพิงเทคโนโลยีมากเกินไปจนกลายเป็นทุกเรื่องในชีวิต อาจส่งผลกระทบต่อการทำงานของสมองและพัฒนาการ ในส่วนนี้ผู้เขียนขอเสนอความเสี่ยงที่มีผลต่อพัฒนาการเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน ดังนี้

1. พัฒนาการด้านร่างกาย เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่ควรได้รับการดูแลเอาใจใส่เป็นพิเศษ ทั้งโภชนาการที่ถูกสุขลักษณะ และการพักผ่อนอย่างเพียงพอ ซึ่งมีผลต่อการเจริญเติบโตทั้ง

ทางร่างกายและสมอง เด็กที่มีอาการติดเทคโนโลยี จะได้รับผลกระทบทางสายตา ไม่ว่าจะเป็นจากการมองหน้าจอเป็นระยะเวลานาน โดยเฉพาะในกรณีที่เด็กเล่นในพื้นที่ที่มีแสงสว่างไม่เพียงพอ อาจทำให้เกิดภาวะกล้ามเนื้อตาอ่อนล้า มีอาการปวดตา ตาแดง และแสบตา ส่งผลให้เด็กอาจมีภาวะสายตาสั้นก่อนวัยอันควรซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบสายตาสั้นเทียมและสายตาสั้นแบบถาวร อีกทั้งพัฒนาการกล้ามเนื้อเล็กมีแนวโน้มทำงานได้ช้าลง เนื่องจากไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ สาเหตุเกิดจากการที่เด็กยังไม่ได้ฝึกการใช้นิ้วหยิบจับสิ่งของ เพียงแค่กดหน้าจอ และการก้มคอในการมองจอสมาร์ตโฟน ซึ่งเป็นการวางโครงสร้างทางร่างกายที่ผิดหลักธรรมชาติสำหรับเด็กปฐมวัย (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2557) รวมถึงทักษะการคิดและภาษาที่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับพื้นฐานและประสบการณ์ด้านกล้ามเนื้อ ถ้าเด็กปฐมวัยขาดพื้นฐานที่มั่นคงเกี่ยวกับประสบการณ์การใช้กล้ามเนื้อผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า จะส่งผลให้ความสามารถในการคิดและทักษะทางภาษาของเด็กอาจล่าช้าลง อีกทั้งเด็กที่สนใจอยู่กับสื่อผ่านจอมากเกินไปทำให้เด็กปฏิเสธการรับประทานอาหารหรือรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา ส่งผลให้เด็กมีแนวโน้มขาดสารอาหารได้ รวมถึงพฤติกรรมดังกล่าวอาจทำให้เด็กไม่ได้รับการพักผ่อนที่เหมาะสมกับวัย ส่งผลต่อการเจริญเติบโตทางร่างกายและสมองล่าช้ากว่าเด็กปกติ มีอัตราการเต้นของหัวใจที่เร็วขึ้น ทำให้เกิดภาวะความดันโลหิตสูงได้ (ภัทริกา วงศ์นันทน์, 2557)

2. พัฒนาการด้านอารมณ์จิตใจ เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่มีสมองส่วนอารมณ์ทำงานเหนือสมองส่วนเหตุผล การพัฒนาพื้นฐานทางอารมณ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ของเด็กปฐมวัยจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง หากเด็กใช้เทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชันในแท็บเล็ตหรือสมาร์ตโฟนที่มีเนื้อหาทั้งภาพและเสียง ซึ่งสะท้อนความรุนแรงเด็กอาจมีความเสี่ยงในการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวด้วยการเลียนแบบมาจากสื่อผ่านจอที่ตนเองดูแล้วนำมาแสดงออกในชีวิตจริง เหมือนเป็นการเสริมแรงด้านลบให้กับผู้เล่น ถ้าเด็กอยู่กับการเล่นในลักษณะนี้เป็นระยะเวลานาน จะส่งผลให้เด็กมีการรับรู้ การแปลความหมาย การตัดสินใจ หรือแม้กระทั่งการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นไปในทิศทางที่ก้าวร้าวและรุนแรงมากขึ้นจนทำให้เกิดเป็นความเคยชิน โดยเริ่มจากการมีความคิด และอารมณ์ที่รุนแรง จนแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557) นอกจากนี้ เด็กที่มี

ภาวะติดจอเป็นระยะเวลานาน อาจส่งผลให้มีอารมณ์ไม่คงที่ ฉุนเฉียวง่าย นำไปสู่ความผิดปกติ ด้านอารมณ์ที่ไม่สามารถควบคุมได้ มีอาการหดหู่หรือกระวนกระวาย เอาแต่ใจ ไม่รู้จักการรอคอย อาการดังกล่าวเกิดมาจากการทำงานของสมองที่ผิดปกติ ส่งผลให้เด็กมีภาวะของโรคสมาธิสั้น (Attention deficit hyperactivity disorder) และโรคอารมณ์สองขั้ว (Bipolar disorder) ซึ่งหากผู้ปกครองและครูยังขาดความเข้าใจ และเพิกเฉยต่อพฤติกรรมด้านอารมณ์ที่ไม่พึงประสงค์ อาจยิ่งส่งผลร้ายแรงต่อเด็ก ทำให้เกิดปัญหาด้านอารมณ์และพฤติกรรมรุนแรงเรื้อรัง ที่ส่งผลเสียต่อพฤติกรรมในอนาคต เช่น ความเสี่ยงในการมีผลการเรียนต่ำ การติดสารเสพติด รวมถึงความเสี่ยงในการก่ออาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ ฯลฯ สอดคล้องกับ กรมสุขภาพจิต (2562) ที่กล่าวว่า การใช้สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตมีผลทำให้เด็กเป็นโรคสมาธิสั้น และมีโอกาสเป็นเรื้อรังจนเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อการคิด การวางแผน และการบริหารจัดการชีวิตจากความผิดปกติของสมองส่วนหน้า

3. พัฒนาการด้านสังคม ครอบครัวที่让孩子เล่นแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน จนขาดการควบคุมตนเอง เป็นการสะท้อนถึงความไม่พร้อมในการเป็นแบบอย่างที่ดีของสมาชิกในครอบครัว มักส่งผลต่อมิติด้านความสัมพันธ์ภายในครอบครัว เช่น ความขัดแย้ง การพูดเชิงลบ ฯลฯ นอกจากนี้ มิติของทักษะการเข้าสังคมของเด็ก ย่อมได้รับผลกระทบโดยตรง เมื่อเด็กมีภาวะติดจอ เนื่องจากเด็กจะจดจ่ออยู่กับหน้าจอ ส่งผลให้ขาดทักษะการสื่อสารแบบสองทาง ในปัจจุบันการดูโทรทัศน์และการใช้สื่อผ่านจอทุกประเภทเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยาก ถ้าพ่อแม่ผู้ปกครองเพิกเฉยต่อพฤติกรรมติดจอของเด็กเป็นระยะเวลานาน อาจส่งผลให้เด็กเกิดภาวะการเกิดโรคออทิสติกเทียม (Pseudo-autism) ซึ่งเป็นภาวะที่เด็กขาด “การกระตุ้น” ในการสื่อสารแบบสองทาง จึงส่งผลให้เกิดความผิดปกติทางการสื่อสารกับผู้อื่น ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางสังคมที่ล่าช้า ด้วยสาเหตุหลักมาจากพ่อแม่หรือผู้เลี้ยงดูขาดการมีปฏิสัมพันธ์กับลูก เช่น ไม่พูดคุย ไม่เล่นกับลูก ฯลฯ แต่ให้ลูกอยู่กับอุปกรณ์สื่อสารอย่าง แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน หรือดูโทรทัศน์ ที่เป็นการสื่อสารแบบทางเดียว (มันทนา ชลนันต์, 2561)

4. พัฒนาการด้านสติปัญญา การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย คือ การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็กผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า แต่ปัจจุบันสื่อเทคโนโลยีประเภทภาพเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ ภาพยนตร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ มีอิทธิพลโดยตรงกับเด็กปฐมวัยมากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือหรือนิทาน เพราะธรรมชาติของ

เด็กวัยนี้เป็นวัยที่อยากรู้อยากเห็น มีความคิดฝันสูง แต่ยังขาดประสบการณ์ ขอบข่ายของมโนคติเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ยังแคบอยู่มาก ซึ่งสิ่งที่ปรากฏผ่านจอต่าง ๆ ส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นรูปธรรมสมจริงและเข้าใจง่าย ทำให้เด็กไม่สามารถคัดกรองคุณภาพจากสื่อเหล่านี้ได้ด้วยตนเอง โดยสื่อผ่านจอส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นสื่อที่จัดทำขึ้นเพื่อความบันเทิงของผู้ใหญ่ที่ไม่เหมาะสมกับเด็ก เช่น มีเนื้อหาสะท้อนถึงความรุนแรง ยั่วยุ เกิดประโยชน์น้อยในการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก ทำให้ส่งผลกระทบต่อการรับรู้และความคิดของเด็ก รวมถึงส่งผลกระทบต่อการทำงานของสมองทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ลดลง สาเหตุมาจากเด็กไม่ได้รับการฝึกให้รู้จักควบคุมตนเองในการใช้สื่อผ่านจอ ทำให้เด็กมีแนวโน้มพูดช้ากว่าเด็กในวัยเดียวกันเป็นผลเกี่ยวเนื่องกับปัญหาด้านพัฒนาการทางภาษาและมีปัญหาในการทำกิจกรรมที่ต้องใช้สมาธิ ซึ่งอาจส่งผลร้ายแรงถึงการเกิดภาวะความจำเสื่อมจากการเสพติดดิจิทัล หรือโรคที่ภาษาทางการแพทย์เรียกว่า ดิจิทัล ดีเมนเทีย (Digital dementia) สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Frejd (2014) พบว่า ปัญหาของการใช้สื่อผ่านจอมากเกินไป มีผลทำให้พัฒนาการทางสมองเสื่อมลง เนื่องจากมุ่งพัฒนาเพียงแค่สมองซีกซ้ายและละเลยการใช้สมองซีกขวานำไปสู่การเกิดโรคความจำเสื่อมจากการเสพติดดิจิทัลได้

ความเสี่ยงที่เกิดขึ้นต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน อาจวิเคราะห์ได้ว่าน่าจะเกิดมาจากให้เด็กใช้สื่อตั้งแต่อายุน้อย โดยใช้ในปริมาณมากและมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย รวมถึงในขณะใช้สื่อผ่านจอ เด็กไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว ทำให้เด็กขาดประสิทธิภาพการเรียนรู้และมีพัฒนาการที่ล่าช้ากว่าเด็กปกติ ส่งผลให้เด็กมีการเจริญเติบโตที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่เหมาะสม นำไปสู่การเติบโตเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ไม่สามารถตอบสนองความต้องการของสังคมและประเทศชาติได้

การสร้างโอกาสสำหรับเด็กปฐมวัยสู่การเกิดทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล

“...โอกาส มิได้หมายถึง เปิดโอกาส เมื่อโอกาสมาถึง แต่หมายถึง

การให้โอกาส ที่ครอบคลุมทั้งการเปิดโอกาส สร้างโอกาส และไม่ทำลายโอกาส...”

(วรนาท รักสกุลไทย และคณะ, 2561)

โอกาสสู่การเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลของเด็กปฐมวัย คือ การเปิดโอกาสและการสร้างให้เด็กได้บ่มเพาะทักษะที่จำเป็นในการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรู้ความสามารถในการเข้าถึงสื่อและสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล เพื่อพัฒนาเด็กให้เกิดทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล หรือ ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence: DQ) คลอบคลุม 8 ทักษะ (DQ Institute, 2017) ดังนี้

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital citizen identity) ความสามารถในการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ทั้งในโลกออนไลน์และโลกแห่งความจริง โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของคุณธรรม ซึ่งเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่มีเน้นตัวเองเป็นศูนย์กลาง (Ego centric) ในการแสดงความต้องการในสิ่งต่าง ๆ ซึ่งผู้ปกครองควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะนิสัยด้านบวกทั้งด้านความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล วิธีการส่งเสริมทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีให้แก่เด็ก ผู้ปกครองควรเป็นแบบอย่างที่ดีและหลีกเลี่ยงการใช้คำพูด หรือการแสดงออกในลักษณะการดูหมิ่นผู้อื่นในโลกโซเชียล โดยพ่อแม่ผู้ปกครองต้องดูแลเอาใจใส่ลูก เพื่อสร้างพฤติกรรมอันพึงประสงค์ให้เกิดเป็นนิสัย เมื่อเด็กเติบโตขึ้นจะเป็นลักษณะของการผู้ใหญ่ที่มีความเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมงานในสังคมออนไลน์ และรู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำ ไม่กระทำการที่ผิดกฎหมาย สามารถดูแลตัวเองทั้งทางร่างกายและจิตใจ ป้องกันพิษภัยในโลกออนไลน์ นำไปสู่การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

2. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen time management) ความสามารถในการบริหารเวลาหน้าจอ การใช้งานได้อย่างหลากหลาย และการมีส่วนร่วมของตนเองในโลกสังคมออนไลน์ พ่อแม่ผู้ปกครองควรมีการกำหนดระยะเวลาการใช้ให้เหมาะสมกับวัยเด็กที่มีอายุ 3 ปีขึ้นไป ควรใช้สื่อเทคโนโลยีทุกประเภทรวมกันแล้ว ไม่เกิน 1-2 ชั่วโมง ต่อหนึ่งวัน และ ควรให้เด็กอายุ 2-3 ปี ควรใช้น้อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แต่ในส่วนของเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 2 ปี ยังไม่เหมาะกับการให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการดูโทรทัศน์ หรือหน้าจอเครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ แต่ควรให้เด็กได้เรียนรู้ในการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็กผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าและการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างประสบการณ์สำคัญในการดำเนินชีวิตเบื้องต้น นอกจากนี้ สำหรับเด็กวัยอนุบาลที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยสื่อดิจิทัล พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูปฐมวัย ควรสร้างข้อตกลงร่วมกันใน

การใช้สื่อเทคโนโลยีที่ชัดเจนสลับการทำกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อไม่ให้เด็กอยู่กับหน้าจอเป็นเวลานาน อีกทั้งควรเปิดโอกาสให้เด็กเกิดการเรียนรู้ผ่านหน้าจออย่างมีคุณภาพ เช่น ผู้ปกครองอาจชวนเด็กตั้งคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับสิ่งที่ปรากฏที่หน้าจอโทรทัศน์ เช่น “ลูกลองสังเกตสิ่งที่เห็นในโฆษณาสิครับ...” หรือ “ลองเล่าให้พ่อฟังหน่อยว่าสิครับเค้าพูดว่าอย่างไร...” เป็นการฝึกให้เด็กให้หมั่นทักษะในการจำแนกและเชื่อมโยงจากสิ่งที่ปรากฏในจอกับเรื่องจริง เพื่อสร้างพื้นฐานของการรู้เท่าทันสื่อให้แก่เด็กปฐมวัยต่อไปในอนาคต

3. ทักษะในการจัดการภัยคุกคามทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying management) เด็กปฐมวัยยังไม่สามารถรู้สึกหรือรับรู้ถึงการถูกคุกคามได้ และยังไม่สามารถจัดการหรือรับมือกับภัยที่เกิดขึ้นบนโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม เด็กแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา เมื่อถูกกระทำหรือคุกคามโดยตรงไม่มีมิติที่ซับซ้อน ดังนั้น วิธีการป้องกันและจัดการกับการถูกคุกคามบนโลกไซเบอร์จึงตกอยู่ที่พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูปฐมวัยที่เหมือนเป็นผู้พิทักษ์สิทธิแทนตัวเด็ก มีบทบาทสำคัญในการสอดส่องดูแลเพื่อป้องกันภัยร้ายที่เกิดขึ้นบนโลกไซเบอร์ ที่ส่งผลทั้งร่างกายและจิตใจของเด็ก นอกจากนี้ การขาดทักษะในการรู้เท่าทันสื่อของพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูปฐมวัยก็เป็นพฤติกรรมที่ต้องพึงระวังเช่นกัน เพราะอาจส่งผลด้านลบกับเด็กได้ ดังนั้นควรระมัดระวังในการโพสต์ แชร์ภาพถ่าย หรือวิดีโอของเด็กในเชิงล้อเลียน เสียดสี หรือแม้แต่เพื่อความบันเทิงโดยไม่ได้รับการยินยอมจากเด็ก เพื่อลดความเสี่ยงในการถูกคุกคามในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในปัจจุบันและอนาคต

4. ทักษะในการจัดการความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ (Cybersecurity management) ความสามารถในการสร้างรหัสผ่านที่รัดกุมเพื่อรักษาความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ และการมีทักษะรับมือกับการคุกคามบนโลกออนไลน์ ยังเป็นเรื่องที่ซับซ้อนเกินไปที่เด็กจะสามารถทำได้ด้วยตนเอง ดังนั้น ผู้ปกครองจึงต้องมีบทบาทในการสร้างระบบการเข้าถึงข้อมูล และตระหนักรู้ในการป้องกันข้อมูลที่ไม่พึงประสงค์ให้แก่เด็กปฐมวัย ด้วยการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว (Privacy setting) และความปลอดภัยของโปรแกรมในการค้นหา (Search engines) ในสมาร์ตโฟน หรือแท็บเล็ต เพื่อจำกัดทางเลือกในการเข้าถึงข้อมูลที่มีความเสี่ยง โดยศึกษาการตั้งค่าระบบการควบคุมอุปกรณ์ และทำความเข้าใจเกี่ยวกับการตั้งค่าระบบความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูล ซึ่งจะเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการคัดกรองคุณภาพของสื่อที่

เด็กจะได้รับ (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนุวัชศิริวงศ์, 2561)

5. ทักษะการจัดการข้อมูลส่วนตัว (Privacy management) ความสามารถในการใช้ดุลพินิจจัดการข้อมูลส่วนตัวที่เผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัวของข้อมูลทั้งของตนเองและของผู้อื่น ซึ่งทักษะนี้เป็นทักษะที่เด็กปฐมวัยยังไม่สามารถเข้าถึงระบบข้อมูลความเป็นส่วนตัวที่มีความซับซ้อนได้ พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูปฐมวัย จึงควรตระหนักและให้ความสำคัญในมิติของการปฏิบัติเพื่อการรักษาความเป็นส่วนตัวเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับสิทธิของลูก เช่น การระวังในการลงรูปภาพหรือคลิปวิดีโอของเด็กบนสื่อออนไลน์ ฯลฯ เพื่อป้องกันการถูกขโมยข้อมูลความเป็นส่วนตัว ไปเผยแพร่ในทิศทางที่ไม่เหมาะสม สหรัฐอเมริกาได้ออกกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลทางอินเทอร์เน็ตของเด็ก (COPPA) (Federal Trade Commission, 1998) ไม่อนุญาตให้ผู้ประกอบการออนไลน์เก็บข้อมูลหรือเปิดเผยข้อมูลของเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี ลงสื่อออนไลน์ เป็นผลให้ผู้ประกอบการสื่อสังคมออนไลน์ยอดนิยมทั้ง Facebook, Instagram และ YouTube จึงได้กำหนดเป็นกฎเกี่ยวกับข้อตกลงการใช้งาน (Terms of use) ที่ชัดเจนว่า “คุณต้องมีอายุมากกว่า 13 ปีถึงใช้บริการได้ (You must be at least 13 years old to use the service)” สะท้อนถึงความเข้มงวดในการมีบัญชีส่วนตัว (Account) ของเด็กกลุ่มนี้ (Instagram, Inc., 2019)

6. ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking) ความสามารถในการจำแนกข้อมูลหรือเนื้อหาที่เป็นความจริงหรือความเท็จ มีประโยชน์หรือเป็นภัยคุกคาม และเชื่อถือได้หรือไม่ที่ได้เผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่ทักษะในด้านนี้กำลังพัฒนา ดังนั้น การพัฒนาทักษะด้านนี้จึงควรเน้นให้เด็กได้ฝึกการจำแนกสื่อที่มีคุณค่าและสื่อมีความเสี่ยง โดยใช้กระบวนการปลูกฝังของผู้ปกครอง และครูปฐมวัยอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ทั้งในรูปแบบการปฏิบัติและการเป็นแบบอย่าง เช่น การแสดงความคิดเห็นร่วมกันเกี่ยวกับพฤติกรรมของตัวละครที่มีปรากฏในสื่อต่าง ๆ ที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม รวมถึงการแสดงออกด้านการใช้สื่อของพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูปฐมวัย เพื่อให้เด็กสามารถเลียนแบบพฤติกรรมที่เหมาะสม สร้างการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมด้านบวกของการใช้สื่อ นำไปสู่การเกิดความรู้ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ วิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลเกี่ยวกับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลได้ รวมถึงพ่อแม่ ผู้ปกครองควรให้ความสำคัญกับการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เด็กได้เรียนรู้กับสื่อที่มีคุณภาพ

7. ทักษะในการจัดการร่องรอยข้อมูลส่วนตัวบนโลกดิจิทัล (Digital footprints) ความสามารถเกี่ยวกับการเข้าใจธรรมชาติของร่องรอยของข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์และผลกระทบที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมของตนเองบนโลกออนไลน์ เพื่อให้สามารถจัดการรับมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยทักษะในด้านนี้ของเด็กปฐมวัยนั้น อาจไม่ได้มีโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทักษะนี้โดยตรง เนื่องจากเด็กวัยนี้ยังไม่ได้มีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล หรือทิ้งร่องรอยหลักฐานไว้ในสื่อดิจิทัล ส่วนใหญ่จะเป็นเพียงการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อหรือหน้าจอในเชิงการเล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น ในปัจจุบันพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูปฐมวัย มักแชร์ข้อมูลส่วนตัวของเด็ก ทั้งชื่อเด็ก รูปภาพ ภาพถ่าย หรือคลิปวิดีโอด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เพียงเพราะอยากโชว์ความน่ารักของเด็ก ซึ่งอาจเป็นช่องทางให้แก่ผู้ไม่ประสงค์ดีในการล่วงล้ำข้อมูลส่วนตัวของเด็ก นำไปสู่การเกิดอันตรายต่อเด็กทั้งในปัจจุบันและอนาคต ดังนั้น บุคคลกลุ่มนี้ควรตระหนักและระมัดระวังในการแชร์ข้อมูล รูปภาพ ฯลฯ ที่สามารถระบุถึงพื้นที่ที่เด็กอาศัยอยู่ รวมถึงการแชร์ภาพถ่ายหรือคลิปวิดีโอที่สามารถทิ้งร่องรอยที่อาจส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของเด็กได้ในอนาคต

8. ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital empathy) การแสดงความเห็นใจหรือความเอาใจใส่ต่อตนเอง รวมถึงความต้องการและความรู้สึกของผู้อื่นในโลกออนไลน์ ซึ่งจริยธรรมในเด็กปฐมวัยอาจเป็นเรื่องที่ลึกซึ้งและต้องอาศัยระยะเวลาในการรับรู้และสร้างความตระหนัก พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูปฐมวัย มีส่วนสำคัญในการปลูกฝังความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ และความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ ผ่านกระบวนการสร้างเสริมประสบการณ์ที่ดี เช่น การแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมผ่านการแสดงออกทางสายตาคำพูด ขณะใช้สื่อเทคโนโลยี มีการสื่อสารและปฏิบัติต่อกันระหว่างครูกับเด็กด้วยความเคารพต่อความรู้สึกและให้เกียรติซึ่งกันและกันขณะใช้สื่อเทคโนโลยี รวมถึงในกรณีที่เด็กใช้สื่อเทคโนโลยีไม่เป็นไปตามข้อตกลง หรือปฏิบัติตัวไม่เหมาะสม พ่อแม่ผู้ปกครองและครูควรเป็นแบบอย่างและใช้เทคนิคการรับฟังปัญหาและให้เด็กสะท้อนความรู้สึก หรือเปิดโอกาสให้เด็กได้อธิบายเหตุและผล โดยมีผู้ใหญ่รับฟังอย่างตั้งใจและพูดทบทวนความรู้สึกจากถ้อยคำของเด็กเพื่อให้เด็กไม่รู้สึกหวาดกลัว ทำให้เด็กไว้วางใจที่จะอธิบายสิ่งต่าง ๆ อย่างปลอดภัย ซึ่งการปลูกฝังพฤติกรรมเหล่านี้ให้แก่เด็กอย่างสม่ำเสมอจะส่งผลต่อการปฏิบัติตัวของเด็กทั้งในโลกออนไลน์และโลกแห่งความเป็นจริง นำไปสู่การมีในจริยธรรมในตนเองเมื่อเด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ต่อไป

ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล หรือ ความฉลาดทางดิจิทัล ทั้ง 8 ทักษะ อาจยังไม่สามารถพัฒนาในเด็กปฐมวัยได้อย่างลุ่มลึกที่จะนำไปสู่การปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม เนื่องจากต้องอาศัยระยะเวลาในการบ่มเพาะพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น การเป็นแบบอย่างที่ดีของผู้ใหญ่และการบ่มเพาะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลให้แก่เด็กอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม โดยเฉพาะในทักษะง่าย ๆ เช่น ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ หรือทักษะในการจัดการกับภัยคุกคามทางโลกไซเบอร์ที่จะส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของเด็กโดยตรง รวมถึงการปลูกฝังวินัยในการใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างสม่ำเสมอสอดคล้องกับวัยและพัฒนาการ จึงเป็นการสร้างโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ และพัฒนาคูณลักษณะสำคัญในการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพต่อไป

บทบาทครูและผู้ปกครองในการส่งเสริมทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลให้แก่เด็กปฐมวัย

ผู้ปกครองและครูปฐมวัยจำเป็นต้องพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยี เนื่องจากปัจจุบันมีสื่อทั้งโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต ฯลฯ ที่คอยกระตุ้นความเป็นวัตถุนิยมให้แก่เด็กอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้นความเข้มแข็งของสถาบันครอบครัวและสถาบันทางศึกษามูลฐานจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล หรือความฉลาดทางดิจิทัล ที่เปรียบเสมือนเป็นภูมิคุ้มกันในการใช้สื่อเทคโนโลยี ซึ่งผู้เขียนได้สังเคราะห์ออกมาได้ตามประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. บทบาทในการเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สื่อเทคโนโลยี

ผู้ปกครองและครูควรแสดงพฤติกรรมเหมาะสมที่ในการใช้สื่อเทคโนโลยี เนื่องจากเด็กวัยนี้มีความสามารถในการเรียนรู้โดยการเลียนแบบ ดังนั้น ผู้ปกครองและครูควรเริ่มจากการปรับวิถีชีวิตและตระหนักถึงข้อดีข้อเสียของสื่อดิจิทัล และเป็นต้นแบบที่ดีในการปฏิบัติตนเกี่ยวกับการใช้สื่อเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน เช่น พฤติกรรมที่ดีในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตต่อหน้าเด็ก การเลือกดูรายการที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก การวางกฎกติกาที่ชัดเจนและการกำหนดเวลาในการใช้สื่อได้อย่างเหมาะสมกับวัย ซึ่งเป็นการสร้างรากฐานระเบียบวินัยให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี

2. บทบาทในการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนและอำนวยความสะดวก

ผู้ปกครองและครูควรให้เด็กเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีตามความจำเป็นในลักษณะของการเสริมจากการเรียนรู้หลัก เช่น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เด็กได้ใช้

ประสาทสัมผัสทั้งห้าอย่างมีความหมาย เช่น การเล่นอย่างมีความหมาย การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว การได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ผนวกกับการใช้สื่อเทคโนโลยีในการเป็นเครื่องมือช่วยเพิ่มศักยภาพในการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของวัยและพัฒนาการ รวมถึงหลักการทำงานของทักษะสมองของเด็กปฐมวัยด้วย

3. บทบาทในการคัดกรองการใช้สื่อเทคโนโลยีให้เหมาะสมกับบริบทในการเรียนรู้

ผู้ปกครองและครูควรมีการคัดกรองสื่อที่มีอยู่โดยเลือกใช้ให้เหมาะสมกับบริบทและการเรียนรู้ของเด็ก เช่น การให้เด็กใช้กล้องดิจิทัลหรือสมาร์ทโฟนในการบันทึกภาพในการสืบค้นสารสนเทศต่าง ๆ รอบตัว การอ่านนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกันในมุมหนังสือ การสอน Coding ให้เหมาะสมกับวัย ฯลฯ โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของวัยเด็ก และให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการใช้สื่อ โดยสื่อเทคโนโลยีประเภทสื่อปฏิสัมพันธ์ ควรมีลักษณะเป็นสื่อแบบปลายเปิดให้เด็กสามารถใช้ความคิดในการแก้ปัญหา และตัดสินใจได้ นอกจากนี้ การคัดกรองรายการที่เป็นประโยชน์ที่สามารถเพิ่มพูนประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ลูก ผ่านการให้คำชี้แนะอย่างใกล้ชิดจากผู้ปกครอง เปรียบเสมือนการวางแผนในการใช้เวลาคุณภาพร่วมกับเด็ก

4. บทบาทในการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ผู้ปกครองและครูควรมีการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการทำงานร่วมกัน โดยผู้ปกครองและครูควรมีรูปแบบการเลี้ยงดูในการใช้สื่อเทคโนโลยีที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้เด็กเชื่อฟังและไม่เกิดความสับสนในการปฏิบัติตาม มีความชัดเจน จริงจังกับสิ่งที่ต้องการให้เด็กเรียนรู้ เช่น การใช้เหตุผลกับลูกขณะใช้สื่อเทคโนโลยี การให้ความรัก ความอบอุ่น การจัดสรรเวลาในการทำกิจกรรมผ่านสื่อเทคโนโลยีร่วมกันอย่างมีความหมาย เช่น การใช้แอปพลิเคชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้โดยต้องมีผู้เล่นมากกว่า 1 คน เพื่อให้สมาชิกภายในครอบครัวได้มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือ และร่วมกันแก้ปัญหาต่าง ๆ ผ่านสื่อเทคโนโลยี เพื่อสร้างสัมพันธภาพความผูกพันที่ดี (Attachment) ภายในครอบครัว (แพรวพรรณ สุวิวงศ์, 2558)

5. บทบาทการร่วมมือกันระหว่างบ้านและโรงเรียนในการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

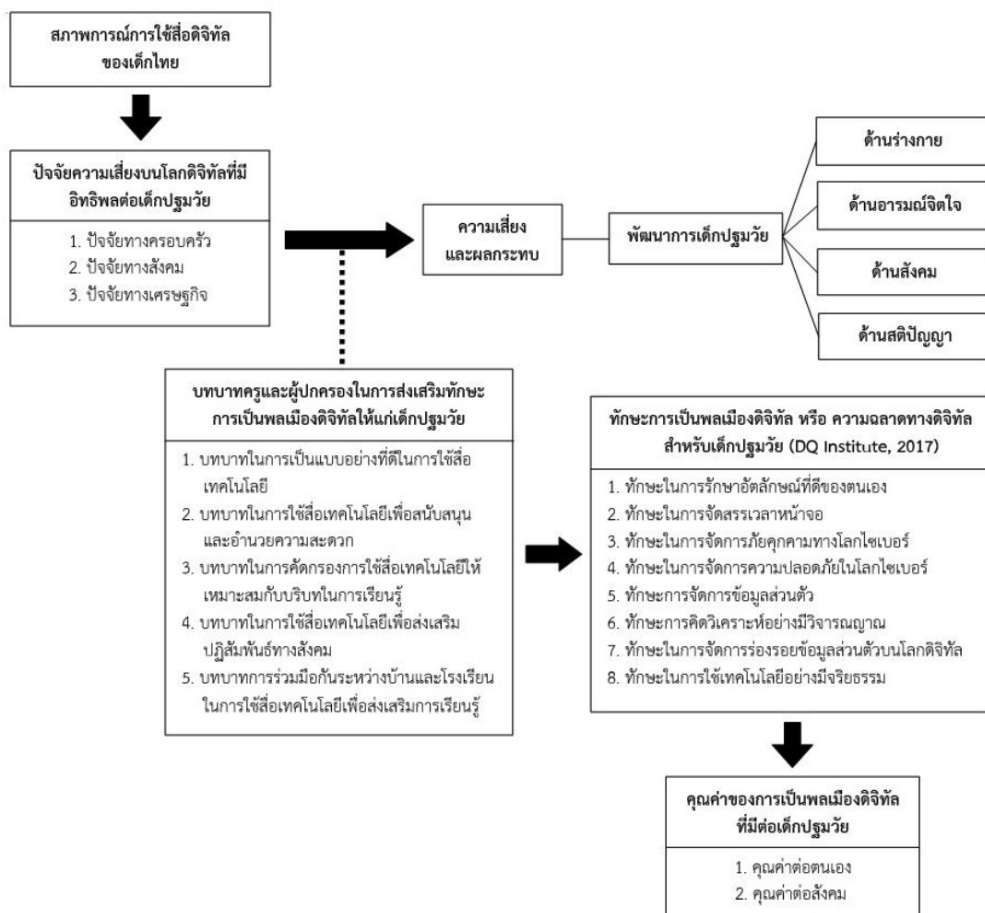
ผู้ปกครองและสถานศึกษาควรบูรณาการการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัล โดยการปฏิบัติทั้งในและนอกห้องเรียน ในรูปแบบของการแบ่งปัน และเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

และสารสนเทศต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็กผ่านช่องทางออนไลน์ เพื่อให้พ่อแม่ผู้ปกครอง และครูปฐมวัยรับทราบข้อมูลของเด็กได้อย่างรวดเร็ว และได้พัฒนาทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้ปกครองและครูมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล ด้วยการเป็นแบบอย่างและการให้ความสำคัญกับเวลาคุณภาพร่วมกับเด็ก ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะในการรู้เท่าทันสื่อที่สามารถจำแนก คัดกรอง สื่อที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก สามารถตอบสนองและกระตุ้นการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยผ่านสื่อเทคโนโลยีที่หลากหลายและเหมาะสมกับยุคดิจิทัล อีกทั้งทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันในการพัฒนาทักษะในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล แทนตัวเด็ก เพื่อเป็นเกาะป้องกันความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นกับเด็กโดยไม่รู้ตัว และพัฒนาให้เด็กเกิดทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพต่อไป

บทสรุป

สถานการณ์การใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกิดขึ้นในสังคมไทย สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงที่น่าเป็นห่วงของเด็กไทย การบ่มเพาะทักษะในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในครั้งนี้อาจเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้เด็กปฐมวัยเติบโตเป็นพลเมืองที่สามารถอยู่ร่วมกับสื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน มีความตระหนัก และมีความเข้าใจในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ และสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาพัฒนาชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ ในบทความฉบับนี้ ผู้เขียนได้ชี้ประเด็นของการเป็นพลเมืองดิจิทัลทั้งในแง่มุมมองของสถานการณ์และสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในเชิงสถิติที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน โดยนำเสนอในมิติของความเสี่ยง และมิติของโอกาสที่สามารถเกิดขึ้นได้กับเด็กปฐมวัย อีกทั้งได้นำเสนอบทบาทครูและผู้ปกครองในการส่งเสริมทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลให้แก่เด็กปฐมวัย ที่สะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู และการให้การศึกษาที่เหมาะสมกับยุคดิจิทัล สุดท้ายนี้ผู้เขียนได้ประมวลองค์ความรู้และความเชื่อมโยงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่ได้นำเสนอจากเนื้อความทั้งหมดข้างต้น เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจในทิศทางของโอกาสและความเสี่ยงในการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเด็กปฐมวัย (ภาพ 3)



ภาพ 3 ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบที่มีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลในเด็กปฐมวัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กรมสุขภาพจิต. (2562). *ไม่ร้ายแรง แต่เรื้อรัง สมาธิสั้น ภัยเงียบสำคัญในยุคสื่อใหม่*. สืบค้น

จาก <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=29866>

ชนิพรรณ จาติเสถียร, กันตวรรณ มีสมสาร, และ อภิรติ ไชยกาล. (2560). *การใช้สื่อเทคโนโลยีสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพมหานคร: สมาคมอนุบาลศึกษาแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์พระบาทสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาสยามบรมราชกุมารี.

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์. (2561). *MIDL for kids การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพมหานคร: สุพีเรียพรีนติ้งเฮาส์.

- นิพนธ์ ชาญอัมพร และ ธาตรี ไต้ฟ้าพล. (2558). รูปแบบการดำเนินชีวิตและความคิดเห็นต่อรายการโทรทัศน์ของเด็กเจนเอเรชั่นแซด. *วารสารประกอบการประชาสัมพันธ์และโฆษณา*, 8(2), 73-92.
- แพรวพรรณ สุริวงศ์. (2558). *สร้างสมองลูก สู้ยุคดิจิทัล*. สืบค้นจาก www.thaihealth.or.th/Content/27584-สร้างสมองลูก%20สู้ยุคดิจิทัล.html
- ภัทริกา วงศ์นันต์นันท์. (2557). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน. *วารสารพยาบาลทหารบก*, 15(2), 173-178.
- มันทนา ชลาพันธ์. (2561). *ลูกของคุณเสี่ยงมีพฤติกรรมคล้ายออทิสติกหรือไม่*. สืบค้นจาก <https://www.bangkokhospital.com/th/disease-treatment/child-risk-autism>
- วรรณาท รักสกุลไทย, ปนัดดา ธนเศรษฐกร, ธิดา พิทักษ์สินกุล, วิวรรณ สารกิจปรีชา, กรองทอง บุญประคอง, อัญชลา จารุมลิต, ... สลิลดา ทศานนท์. (2561). การพัฒนาทักษะสมอง EF ด้วยการ “ให้โอกาส”. ใน สุภาวดี หาญเมธี, ธิดา พิทักษ์สินสุข และ ภาวนา อร่ามฤทธิ์ (บ.ก.), *คู่มือพัฒนาทักษะสมอง EF Executive Function สำหรับครูปฐมวัย* (น. 96-113). กรุงเทพมหานคร: เอกพิมพ์ไทย.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). *คู่มือพลเมืองดิจิทัล*. กรุงเทพมหานคร: ดี วันโอวัน เปอร์เซนต์.
- สถาบันรามจิตติ. (2552). *รายงานสถานการณ์เด็กและเยาวชน ปี 2551-2552*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สรวมนธ์ สิทธิสมาน. (2560). *การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎบัณฑิต). สืบค้นจาก http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1525/1/592_52928.pdf
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). พฤติกรรมการติดเกม: ผลกระทบและการป้องกัน. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 22(6), 871-879.
- สุภาวดี หาญเมธี. (2561). รู้จักทักษะสมอง EF. ใน สุภาวดี หาญเมธี, ธิดา พิทักษ์สินสุข และ ภาวนา อร่ามฤทธิ์ (บ.ก.), *คู่มือพัฒนาทักษะสมอง EF Executive Function สำหรับครูปฐมวัย* (น. 28-58). กรุงเทพมหานคร: เอกพิมพ์ไทย.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2557). ใช้'คอมฯ-สมาร์ทโฟน'นานทำสายตาสั้น. สืบค้นจาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/26066-ใช้'คอมฯ-สมาร์ทโฟน'นานทำสายตาสั้น.html>

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). สรุปผลที่สำคัญการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.2561 (ไตรมาส 1). กรุงเทพมหานคร: สำนักงานสถิติแห่งชาติ.

โสภิดา วีรกุลเทวัญ. (2561). เท้าพันสื่อ: อำนาจในมือพลเมืองดิจิทัล. กรุงเทพมหานคร: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.

อภิรพี เศรษฐรักษ์ ดันเจริญวงศ์, ศรีรัฐ รักดิษฐ์, และ ญาณวุฒิ เสวตธิติกุล. (2561). พฤติกรรมการใช้หน้าจอของเด็กไทยวัย 0-3 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม, 6(2), 60-69.

ภาษาอังกฤษ

DQ Institute. (2017). *Digital intelligence (DQ) A conceptual framework & methodology for teaching and measuring digital citizenship*. Singapore: DQ Institute.

Federal Trade Commission. (1998). *How to comply with the children's online privacy protection rule*. Retrieved from <https://www.ftc.gov/enforcement/rules/rulemaking-regulatory-reform-proceedings/childrens-online-privacy-protection-rule>

Frejd, S. H. (2014). *The rise of digital dementia: Protecting yourself and your clients*. Retrieved from <http://www.acacc.net/2013/10/18/the-rise-of-digital-dementia-protecting-yourself-and-yourclients/>

Instagram, Inc. (2019). *Terms of use (Instagram)*. Retrieved from <https://help.instagram.com/478745558852511>

National Association for the Education of Young Children. (2012). *Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8*. Washington DC: Fred Rogers Center for early learning and children's media.

Rogow, F. (2002). *ABCs of media literacy: What can pre-schooolers learn?*.

Retrieved from www.medialit.org/reading-room/abcs-media-literacy-what-can-pre-schooolers-learn

Zimmerman, F. J., Christakis, D. A., & Meltzoff, A. N. (2007). Television and DVD/video viewing in children younger than 2 years. *Arch Pediatr Adolesc Med*, 161(5), 473-479.