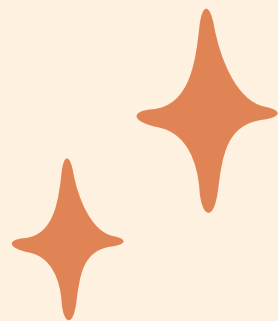
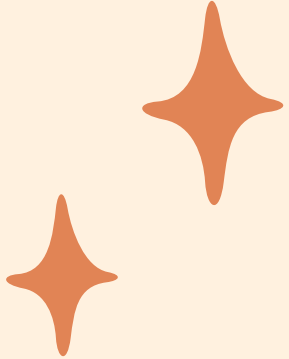


การใช้งานซอฟต์แวร์
ในการจัดการข้อมูล
และสารสนเทศ

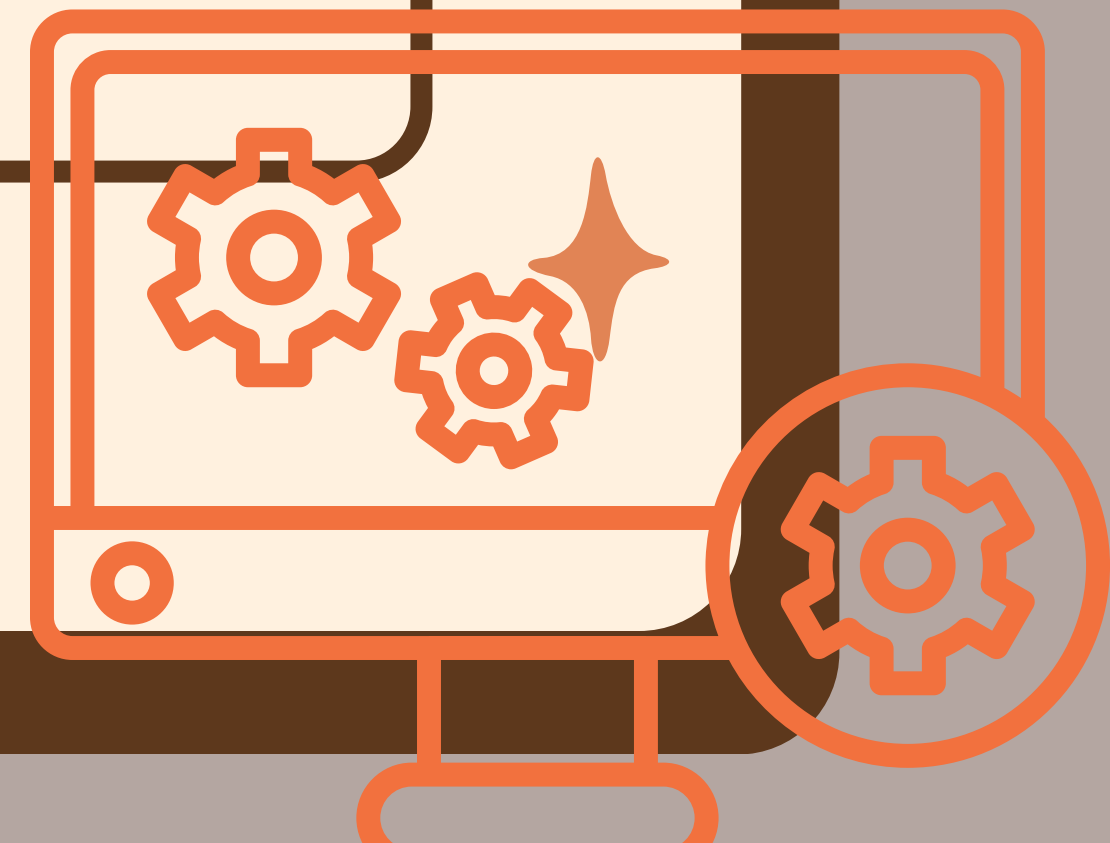


หน่วยการเรียนรู้ที่ 2.1



3.1 ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

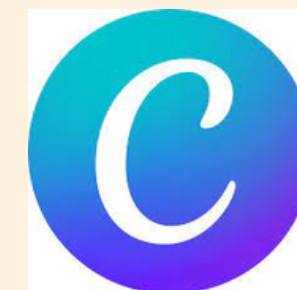
เป็นการรวบรวมข้อมูลต้นทางและส่วนสำคัญของการได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่ต้องตามวัตถุประสงค์ ซึ่งซอฟต์แวร์เหล่านี้จะถูกสร้างเป็นแบบฟอร์มต่างๆเพื่อจัดเก็บรวบรวมข้อมูลที่ต้องการข้อมูล ซึ่งมีความน่าสนใจดังนี้



1.ซอฟต์แวร์ที่ติดตั้งอยู่บนเครื่องคอมพิวเตอร์



2.ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต



3.2 ซอฟต์แวร์ที่ใช้สำหรับประมวลผลข้อมูล

การประมวลผลข้อมูลเป็นอีกขั้นตอนหนึ่งที่ต้องเลือกใช้ซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับประเภทข้อมูล หรือวัตถุประสงค์ของการประมวลผลข้อมูลนั้นมี 2 ประเภท

1. ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป เช่น Microsoft Excel Google Sheets SPSS Power BI

2. ซอฟต์แวร์ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อประมวลผลข้อมูลโดยเฉพาะ เช่น ซอฟต์แวร์เพื่อประมวลผลข้อมูลทางการแพทย์ ซอฟต์แวร์เพื่อประมวลผลข้อมูล หรือ ซอฟต์แวร์ตรวจสอบสภาพอากาศ



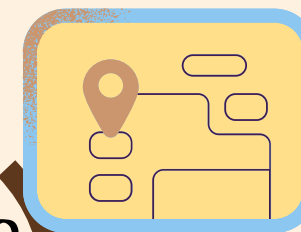
3.3 ซอฟต์แวร์ที่ใช้สำหรับสร้างและนำเสนอบริการข้อมูล

การนำเสนอบริการข้อมูลเป็นส่วนที่เข้ามามีบทบาทสำคัญในทุกหน่วยงานทุกหน่วยงาน และเป็นกระบวนการทั้งหมดที่นำมาตั้งแต่เริ่มต้นจนได้ข้อมูลที่นำเสนอสารสนเทศที่ไร้ประโยชน์ ดังนั้น การนำเสนอบริการจึงจำเป็นต้องรู้วิธีการนำเสนอ เพื่อให้ข้อมูลนั้นไปใช้งานได้อย่างเหมาะสมกับงานตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยเลือกใช้ซอฟต์แวร์ที่เหมาะสม

โดยในปัจจุบันซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการสร้างและนำเสนอบริการข้อมูลมีให้เลือกใช้จำนวนมาก แต่ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการสร้างและนำเสนอบริการข้อมูลในปัจจุบันนี้มีหลายประเภท ดังนี้



1.ซอฟต์แวร์เพื่อใช้ในการสร้างและนำเสนอข้อมูล Slide Presentation
เช่น PowerPoint SlideDog OpenOffice Presentation



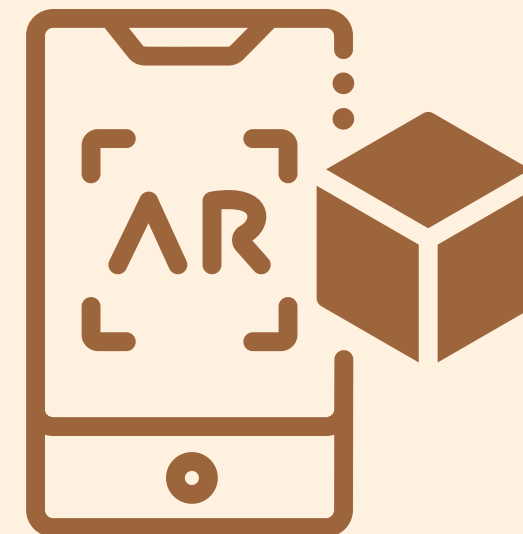
2.ซอฟต์แวร์เพื่อใช้ในการสร้างภาพการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบกราฟ
เช่น Microsoft Excel SPSS Power Bi



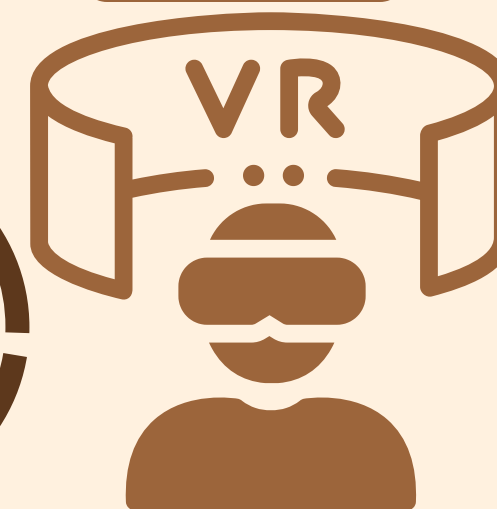
3.ซอฟต์แวร์เพื่อใช้ในการสร้างภาพอินโฟกราฟิก เช่น Photoshop
ILLustrator



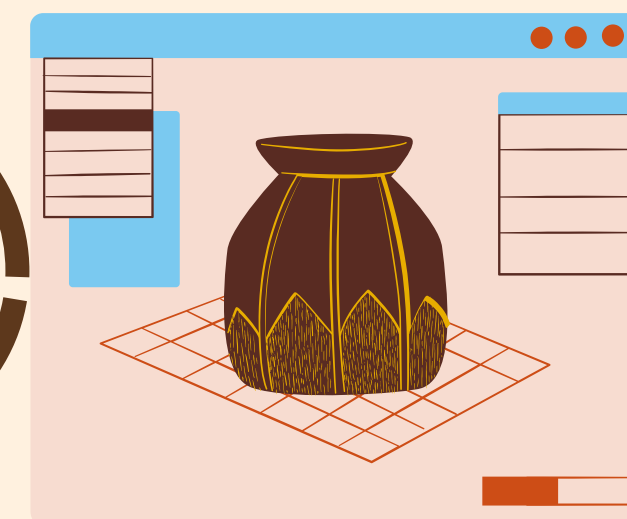
4.ซอฟต์แวร์เพื่อใช้ในการสร้างและนำเสนอข้อมูลด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) เช่น Unity , HP Reveal, Blippar, Artvive



5.ซอฟต์แวร์เพื่อใช้ในการสร้างและนำเสนอข้อมูลด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (VR) เช่น Unity, LiveTour, Cupix, BRIOVR



6.ซอฟต์แวร์เพื่อใช้ในการสร้างภาพ 3 มิติ เช่น Autodesk , 3Ds Max, SketchUP, Blender

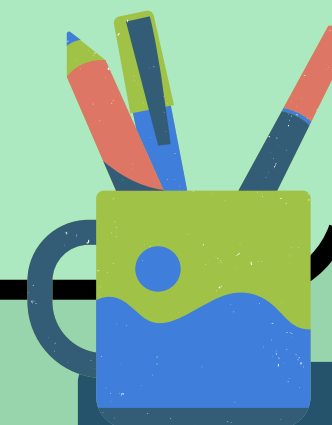


A stylized illustration of a desk setup. On the left, a desk lamp with a red neck and a green shade sits on a dark blue desk. Next to it is a potted plant with green leaves in a dark blue pot with a red stripe. In the center, a green and blue pen holder contains several pens. To the right, there is a stack of three books (blue, green, red) and a single red pencil lying diagonally across them. The background is a light green gradient.

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

เป็นการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในการระบวนการทำงานต่างๆ เพื่อใช้จัดการข้อมูลที่เกิดขึ้นในการทำงานของบุคคล หน่วยงานองค์กร ซึ่งปัจจุบันมีการพัฒนาที่รวดเร็วยิ่งขึ้น และปรับเปลี่ยนต่อระบบทางสังคมและองค์กรต่างๆ โดยมีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในระดับประเทศ ระดับองค์กรหรือหน่วยงาน และระดับบุคคล



ระดับประเทศ

รัฐบาลได้มีนโยบายนำเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยเข้ามาใช้ในทุกภาคส่วนในหน่วยงานของประเทศไทย เพื่อช่วยในการกำกับ หรือจัดเก็บข้อมูลให้สะดวกสบายยิ่งขึ้น และก่อให้เกิดความมั่นคงของเศรษฐกิจได้

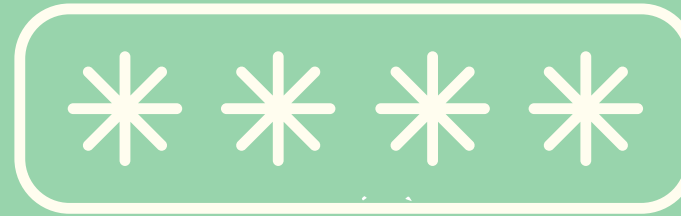
ระดับองค์กรหรือหน่วยงาน

สามารถทำงาน ควบคุม ติดตามหน่วยงานหรือดูผลการทำงานได้ตลอด 24 ชั่วโมง ซึ่งเมื่อหน่วยงานนั้นมีข้อมูลมากมายอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จึงต้องดำเนินการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยลดระยะเวลาต่างๆ

ระดับบุคคล

นำเทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยให้คนทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ตลอดทุก เวลา และสามารถสร้าง ศักยภาพของบุคคลไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้

การทำธุรกรรมออนไลน์อย่างปลอดภัย



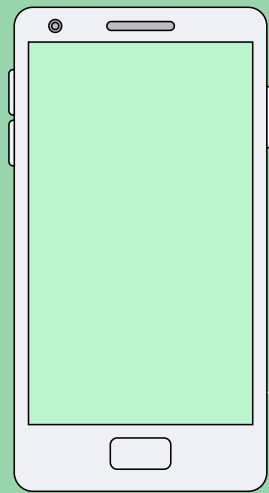
1. ใช้งานบนอุปกรณ์เทคโนโลยีส่วนตัว หลีกเลี่ยงการใช้งานอุปกรณ์สาธารณะ

2. ไม่ใช้งานผ่าน Wi-Fi สาธารณะ เพื่อลดความเสี่ยงในการถูกแฮกเกอร์

3. ตั้งรหัสผ่านให้มีความปลอดภัย เช่น วันเดือนปีเกิด ตัวเลขตัวอักษร

4. ออกจากระบบทุกครั้งหลังใช้งาน เพื่อไม่ถูกผู้หวังดีมาขโมยข้อมูล

การทำธุรกรรมออนไลน์อย่างปลอดภัย

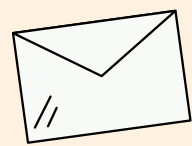


5. ใช้บริการ sms แจ้งเตือน เมื่อมีการทำธุรกรรมต่างๆผ่านระบบออนไลน์นี้ผิดสังเกต

6. แจ้งเตือนอีเมล เป็นอีกวิธีหนึ่งในการตรวจสอบข้อมูลทีละเอียดกว่า sms

7. จำกัดวงเงินในการทำธุรกรรมให้เหมาะสม เมื่อถูกโจรกรรม จะไม่เสียเงินจนหมดบัญชี

การรู้เท่าทันสื่อ (media literacy)



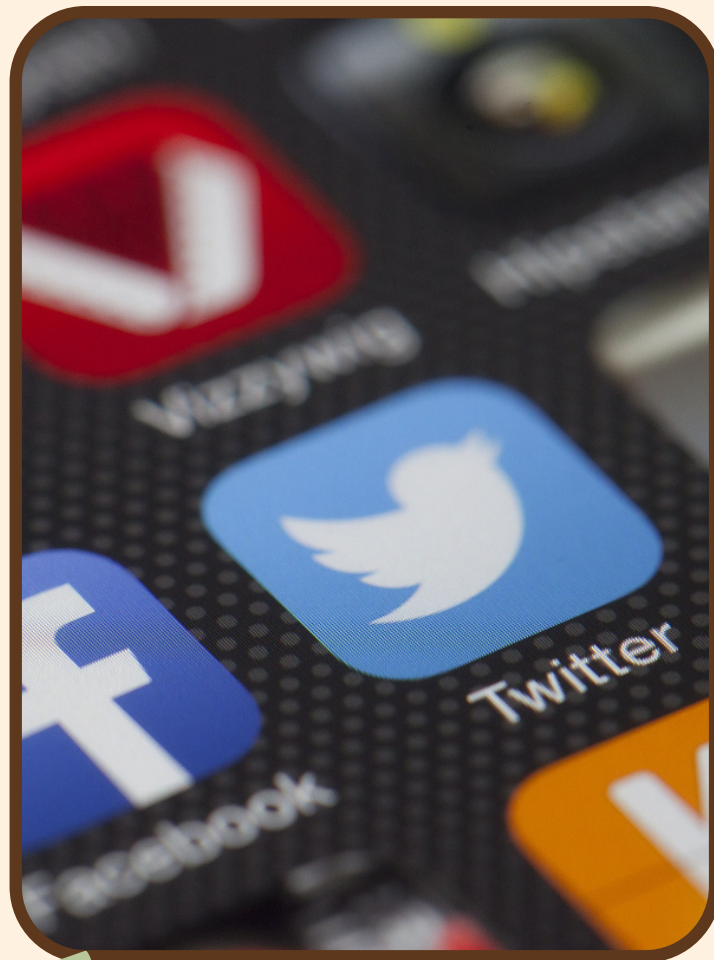
การรู้เท่าทันสื่อ (MEDIA LITERACY)



ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในชีวิตมนุษย์มากขึ้น มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้ในหลากหลายสาขาวิชาชีพ เช่น ด้านการศึกษา ด้านธุรกิจอุตสาหกรรม

การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศเป็นลักษณะของสมรรถนะที่ครอบคลุมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความ สามารถในการเข้าถึงสารสนเทศผ่านสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล

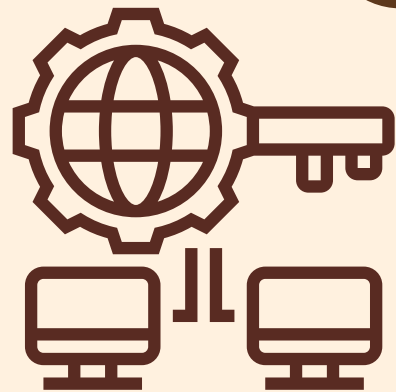
ประโยชน์ของการรู้เท่าทันสื่อ (MEDIA LITERACY)



การรู้เท่าทันสื่อ คือ การที่ไม่หลงเชื่อเนื้อหาที่ได้อ่าน ได้ฟัง แต่จะต้องสามารถใช้ความคิดและประสบการณ์ในการวิเคราะห์ รู้จักตั้งคำถามว่า สิ่งนั้นเป็นจริงหรือไม่ การรู้เท่าทันสื่อจะมี ประโยชน์ดังนี้

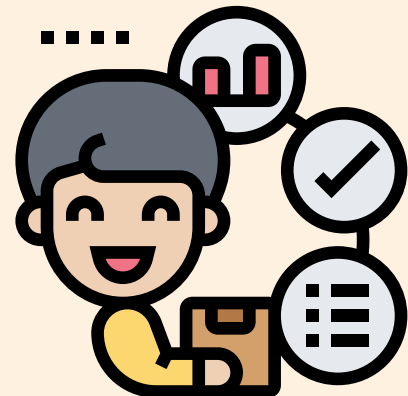
1. ทำให้เกิดความตระหนักรู้ในความสำคัญของการเลือกและจัดสรรเวลา ของตนเองในการใช้สื่อ
2. การเรียนรู้ทักษะการดูเชิงวิพากษ์ ช่วยให้สามารถวิเคราะห์และตั้งคำถามว่าสื่อถูกสร้างขึ้นอย่างไร และควรเชื่อสื่อหรือไม่
3. ความสามารถในการวิเคราะห์สื่อในเชิงสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมจะนำไปสู่การเวทีทางสังคมได้

องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ



1. ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ (Access)

- สามารถระบุตำแหน่งเนื้อหาสารสนเทศได้
- สามารถเข้าถึงสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ
- สามารถจัดเก็บสารสนเทศโดยใช้เครื่องมือที่หลากหลายได้



2. ความเข้าใจการประเมินค่าสารสนเทศและเนื้อหาในสื่อ (Evaluation)

- สังเคราะห์และจัดเก็บสารสนเทศได้
- เข้าใจความจำเป็นของผู้ให้บริการสารสนเทศในสื่อที่มีต่อสังคม



3. การสร้าง การใช้ ประโยชน์ เผื่อแผ่สารสนเทศและเนื้อหาในสื่อ (Creation)

- สร้างและผลิตความรู้สารสนเทศเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งด้วยสร้างสรรค์และมีจริยธรรม



4. การสะท้อนคิด (Reflection)

- เป็นการพิจารณาการกระทำของตนเองว่า อาจมีผลกระทบหรือผลลัพธ์ต่อผู้อื่น ทั้งในมิติของจริยธรรมและมีประสิทธิภาพ

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อ

ความสามารถที่จะเข้าถึงข้อมูล วิเคราะห์สาร ประเมินสาร และสื่อ
ความเนื้อหาสารในรูปแบบต่างๆ โดยผู้ที่รู้เท่าทันสื่อ จะเข้าใจลักษณะ
รูปแบบของสื่อและความสามารถในการอธิบายความหมายของสิ่งที่พบ
ในสื่อได้ นอกจากนี้ การรู้เท่าทันสื่อยังเป็นการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ
บทบาทของสื่อในสังคมและสร้างทักษะที่สำคัญในการแสดงออกได้

1. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถแบ่งออกได้ 8 ด้าน



1. การใช้
อินเทอร์เน็ต
อย่างปลอดภัย



2. การ
ปกป้องความ
เป็นส่วนตัว
และข้อมูล



3. การรู้
ความสัมพันธ
และการ
สื่อสาร

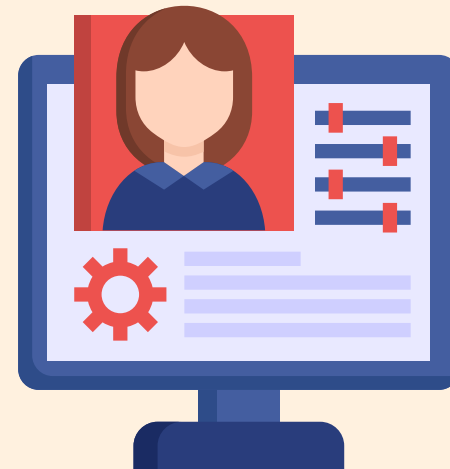


4. การปกป้องข
มูลและแก้
ปัญหาการกล่
งกลางทาง
ออนไลน์

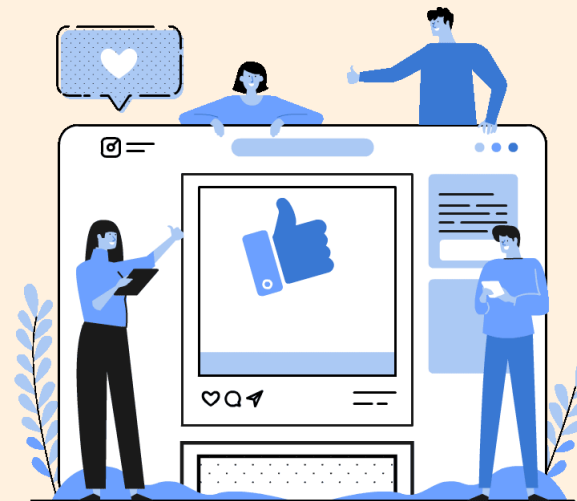
1. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถแบ่งออกได้ 8 ด้าน



5. การป้องกัน
ข้อมูลและชื่อ
เสียงทาง
ออนไลน์



6. การสร้างอัต
ลักษณ์ส่วน
ตัวในโลก
ออนไลน์



7. ความรู้เท่า
ทันข้อมูล
ดิจิทัล



8. การใช้ข้อมูล
ดิจิทัลอย่างสร้าง
สรรค์และไม่
ละเมิดลิขสิทธิ์

2. การรู้เท่าทันสื่อ แบ่งออกเป็น 4 ระดับ

ระดับความ
ตระหนักรู้

ระดับความ
เข้าใจ

ระดับวิเคราะห์
และตีความ

ระดับการประเมิน
และการตัดสินใจ

- **ระดับความตระหนักรู้** คือ ระดับที่ผู้รับสื่อตระหนักว่า สื่อและเนื้อหาสื่อมีเพื่อตอบสนองต่อความชอบ
- **ระดับความเข้าใจ** คือ ระดับที่ผู้รับสื่อมีความรู้ความเข้าใจในสื่อ รู้ลักษณะของสื่อตามบทบาทหน้าที่ในระบบสังคม
- **ระดับวิเคราะห์และตีความ** คือ ระดับที่ผู้รับสื่อสามารถวิเคราะห์การดำเนินการของสถาบันหรือองค์กรสื่อ
- **ระดับการประเมินและการตัดสินใจ** คือ ระดับที่ผู้รับสื่อประเมินได้ว่า สถาบันหรือองค์กรสื่อเกี่ยวข้องกับระบบอำนาจ ทุนนิยม บริโภคนิยม

3.3 การใช้สื่อและปัญหาที่พบในสื่อปัจจุบัน

สื่อสามารถเข้าถึงมนุษย์ได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็วมากขึ้น ดังนั้นผลกระทบของสื่อต่อผลการรับรู้ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศจึงมีมากตามไปด้วย ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี การมีอุปกรณ์พกพา เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน โดรนเฉพาะในยุคปัจจุบันที่ผู้คนใช้เวลากับการท่องอยู่บนโลกออนไลน์มากขึ้น ซึ่งเป็นปรากฏการณ์สังคมมหาศาล และหากขาดการคิด วิเคราะห์ ไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนของข้อมูลอย่างรวดเร็ว และหากข้อมูลนั้นเป็นข้อเท็จจริงจะส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ต่อบุคคล องค์กร หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล โดยปัญหาเหล่านี้สะท้อนถึงปัญหาการไม่รู้เท่าทันสื่อ



3.4 ผลกระทบของข้อมูลที่ผิดพลาด

ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและข่าวสารต่างๆ เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น สิ่งที่ต้องทำเมื่อได้รับข้อมูลจากแหล่งต่างๆ คือออนไลน์เป็นข้อมูลที่
เป็นจริงหรือไม่ โดยจะขึ้นอยู่กับความรู้และประสบการณ์ของแต่ละคนซึ่งผลกระทบของข้อมูลที่ผิดพลาด

1. การละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล



2. การแชร์ข้อมูลต่างๆ ลงบนอินเทอร์เน็ต



3. การได้รับข้อมูลที่ผิดพลาด



4. การแชร์ข้อมูลที่ เป็นที่หลงใหลในโลกออนไลน์ที่ทุกคนมองเห็นได้



THANK YOU

