

Smart
Alert
Strong
Kind
Brave

Be
Internet
Awesome.▲

ยินดีต้อนรับสู่หลักสูตร Be Internet Awesome ซึ่งเป็นความร่วมมือระหว่าง Google, The Net Safety Collaborative และ Internet Keep Safe Coalition (iKeepSafe.org) แหล่งข้อมูลนี้เป็นส่วนหนึ่งของ Be Internet Awesome ซึ่งเป็นโปรแกรมหลากหลายแง่มุมที่ออกแบบมาเพื่อสอนทักษะที่จำเป็นให้แก่เด็กๆ ในการเล่นอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยและชาญฉลาด

หลักสูตร Be Internet Awesome มีองค์ประกอบครบถ้วนพร้อมนำไปใช้เพื่อทำให้การศึกษาเรื่องความปลอดภัยและการเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัลในระดับชั้นประถมศึกษามีประสิทธิภาพมากที่สุด และเพื่อให้การเรียนการสอนสะดวกที่สุดสำหรับผู้สอน กิจกรรมทั้งหมดได้รับการออกแบบให้นำไปใช้ได้โดยผู้สอนไม่จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาวิชาชีพครูก่อน ใช้เวลาเตรียมสอนน้อย และไม่ต้องใช้อุปกรณ์หรือแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมในการสอน

สำหรับปี 2021 นี้ เราได้อัปเดตหลักสูตรด้วยกิจกรรมใหม่ 10 กิจกรรม โดยร่วมมือกับ Committee for Children คุณจะพบกับบทเรียนที่ปรับปรุงใหม่ซึ่งออกแบบมาสำหรับการเรียนรู้เรื่องการรักษาความปลอดภัยที่ดีขึ้น ความรู้พื้นฐานด้านการค้นหา และความรู้พื้นฐานด้านสังคม รวมถึงเรื่องอื่นๆ อีกมากมาย นอกจากนี้ ในปีนี้ยังมีกิจกรรมใหม่ๆ และที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วสำหรับแต่ละระดับชั้นด้วย เหตุผลเพราะว่างานวิจัยของเราบ่งชี้ว่าหลักสูตรสำหรับชั้น ป.2-ป.6 จำเป็นต้องพิจารณาให้ครอบคลุมถึงพัฒนาการของเด็กในด้านต่างๆ

หลักสูตร BIA นี้ได้รับการประเมินอย่างถี่ถ้วนโดยศูนย์วิจัยด้านอาชญากรรมต่อเด็กของมหาวิทยาลัยนิวแฮมป์เชียร์ (University of New Hampshire's Crimes Against Children Research Center) ผลการศึกษาพบว่า BIA คือหลักสูตรด้านความปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ตหลักสูตรแรกที่ได้รับการพิสูจน์ว่าส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของนักเรียนว่าด้วยความปลอดภัยบนโลกออนไลน์และการเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัล

บทเรียนเหล่านี้เสริมด้วยเทคนิคการสอนแบบเกม โดยใช้ Interland ([g.co/Interland](https://www.google.com/interland/)) ซึ่งเป็นเกมผจญภัยออนไลน์ที่ทำให้การเรียนรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยและการเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัลเป็นเรื่องสนุกสนานและเกิดการโต้ตอบกันแบบเดียวกับการใช้อินเทอร์เน็ต

หัวข้อพื้นฐาน 5 ประการของความปลอดภัยและการเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัลประกอบกันเป็น Internet Code of Awesome ดังต่อไปนี้

- คิดก่อนแชร์ (Be Internet Smart)
- ไม่ตกหลุมพรางกลลวง (Be Internet Alert)
- เก็บข้อมูลไว้เป็นความลับ (Be Internet Strong)
- เป็นคนดีที่จะตาย (Be Internet Kind)
- สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย (Be Internet Brave)

แม้ว่าหลักสูตรนี้จะออกแบบมาสำหรับเด็กชั้น ป.2-ป.6 แต่นักการศึกษาที่มีนักเรียนอายุมากกว่าและน้อยกว่านั้น ก็สามารถนำหลักสูตรนี้ไปใช้ประโยชน์ได้ โดยเฉพาะคำศัพท์ที่สำคัญ การอภิปรายในชั้นเรียน (เพิ่มหรือลดอายุ) และการเล่นเกม เราขอเสนอให้คุณทดลองหาสิ่งที่เหมาะสมที่สุดสำหรับนักเรียนของคุณเอง ไม่ว่าจะเป็นการเรียนตั้งแต่ต้นจนจบหลักสูตร หรือเจาะลึกบทเรียนที่จำเป็นที่สุดสำหรับนักเรียนของคุณ 1 หรือ 2 บท ดูแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับนักการศึกษาและครอบครัวได้ที่ [g.co/BeInternetAwesome](https://www.google.com/BeInternetAwesome) เช่น สไลด์ของ Pear Deck ที่พร้อมนำไปสอน การเรียนรู้ผ่านวิดีโอสำหรับนักการศึกษา สื่อการสอนสำหรับดาวนโหลด และคู่มือสำหรับครอบครัว

สถาบัน International Society of Technology in Education (ISTE) ได้ตรวจสอบหลักสูตร Be Internet Awesome ทั้งหมด และยกย่องให้โปรแกรมนี้เป็นแหล่งข้อมูลที่เตรียมความพร้อมให้นักเรียนรุ่นเยาว์ปฏิบัติได้ตามมาตรฐาน ISTE ปี 2021 สำหรับนักเรียน นอกจากนี้ ISTE ยังได้มอบรางวัล Seal of Alignment for Readiness ให้แก่หลักสูตร Be Internet Awesome

สารบัญ

คู่มือนักการศึกษา	แหล่งข้อมูลที่ 1	วิธีการสอนหลักสูตร BIA	4
	แหล่งข้อมูลที่ 2	กิจกรรมคำศัพท์	
	แหล่งข้อมูลที่ 3	ตัวอย่างจดหมาย / อีเมลแนะนำกับผู้ปกครอง	
	แหล่งข้อมูลที่ 4	คำถามที่พบบ่อย	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 คิดก่อนแชร์	บทที่ 1	ตอนไหนที่ไม่ควรแชร์	12
	บทที่ 2	เก็บไว้เป็นเรื่องส่วนตัว	
	บทที่ 3	ฉันไม่ได้หมายความว่าอย่างนั้น	
	บทที่ 4	การวางกรอบ	
	บทที่ 5	ว่าแต่คนนี่คือใคร	
	บทที่ 6	คนอื่นมองเห็นเราอย่างไรบนโลกออนไลน์	
	บทที่ 7	Interland: หุบเขาแห่งความใส่ใจ	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ไม่ตกหลุมพรางกลลวง	บทที่ 1	พอปอปี้ แคตพิซซิง และกลโกงอื่นๆ	34
	บทที่ 2	ใครกันที่กำลัง “คุย” กับฉัน	
	บทที่ 3	เรื่องจริงหรือเปล่าละ	
	บทที่ 4	การสังเกตข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือบนโลกออนไลน์	
	บทที่ 5	ถ้าเราเป็นเครื่องมือค้นหาเสียเอง	
	บทที่ 6	การฝึกค้นหาทางอินเทอร์เน็ต	
	บทที่ 7	Interland: แม่น้ำแห่งความจริง	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เก็บข้อมูลไว้เป็นความลับ	บทที่ 1	แต่มันไม่ใช่ฉันนะ	70
	บทที่ 2	วิธีสร้างรหัสผ่านที่ยอดเยี่ยม	
	บทที่ 3	อย่าบอกใคร	
	บทที่ 4	Interland: หอคอยแห่งชุมทรัพย์	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เป็นคนดีที่จะตาย	บทที่ 1.1	สังเกตความรู้สึก	82
	บทที่ 1.2	การฝึกเห็นอกเห็นใจ	
	บทที่ 2.1	การเขียนถ้อยคำให้กำลังใจ	
	บทที่ 2.2	วิธีแสดงความอ่อนโยน	
	บทที่ 3	จากแฉลบสู่แง่ดี	
	บทที่ 4	ว่าด้วยน้ำเสียง	
	บทที่ 5	ถ้อยคำเปลี่ยนภาพรวมได้อย่างไร	
	บทที่ 6	Interland: อาณาจักรแห่งความเมตตา	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สงสัยเมื่อไรก็ถามได้เลย	บทที่ 1	การมีความกล้าหาญหมายความว่าอย่างไร	110
	บทที่ 2	จากผู้เพิกเฉยเป็นผู้ช่วยเหลือ	
	บทที่ 3	ผู้ช่วยเหลือย่อมมีตัวเลือก	
	บทที่ 4.1	เมื่อเห็นสิ่งที่ไม่สบายใจ ฉันควรทำอะไร	
	บทที่ 4.2	สิ่งที่ไม่สบายใจบนโลกออนไลน์ ฉันควรทำอะไร	
	บทที่ 5.1	จะอย่างไรกับสิ่งโหดร้ายบนหน้าจอ	
	บทที่ 5.2	การรับมือกับพฤติกรรมแย่ๆ บนโลกออนไลน์	
	บทที่ 6	จะขอความช่วยเหลือได้เมื่อไร	
	บทที่ 7	รายงานทางออนไลน์ด้วย	

วิธีการสอนหลักสูตร Be Internet Awesome

หลักสูตร Be Internet Awesome ได้รับการออกแบบมาอย่างยืดหยุ่นเพื่อให้คุณสามารถนำไปใช้ในห้องเรียนได้อย่างสะดวก สำหรับกลุ่มนักเรียนที่แตกต่างกัน เราขอแนะนำให้คุณปรับแต่งบทเรียนได้ตามต้องการ โดยพิจารณาจากเวลาที่คุณมีและความพร้อมของนักเรียน ตัวอย่างเช่น เราอาจแนะนำให้จัดกิจกรรมหนึ่งพร้อมกันทั้งห้อง แต่เมื่อคุณรู้จักนักเรียนของตัวเองดี ก็อาจรู้สึกว่าการกิจกรรมดังกล่าวจะได้ผลดีกว่าถ้าให้พวกเขาได้ทำแบบกลุ่มย่อย นั่นคือการปรับแต่งที่เราหวังให้คุณรู้สึกว่าตัวเองมีอำนาจในการตัดสินใจ ใช้ความเป็นครูให้เกิดประสิทธิภาพ

สิ่งเล็กๆ น้อยๆ เกี่ยวกับหลักสูตรนี้:

1. ทุกหน่วยมีรายการคำศัพท์ที่จะพบได้ในบทเรียนต่างๆ คุณสามารถพิมพ์รายการนี้ออกมาแจกนักเรียน เพื่อไว้ใช้เป็นแหล่งข้อมูลได้ อย่าลืมดูกิจกรรมคำศัพท์ที่เราให้ไว้ในภาคผนวก

2. ในแต่ละหน่วย จาก 5 หน่วย มีจำนวนบทเรียนไม่เท่ากัน โดยทุกบทจะมีโครงสร้าง ดังต่อไปนี้

✓ เป้าหมายสำหรับนักเรียน

✓ **มาด้วยกัน** - พัฒนาความรู้สำหรับคุณครูที่เขียนเป็นภาษาที่นักเรียนเข้าใจง่าย

✓ **กิจกรรม** - กิจกรรมบางอย่างอาจมีการแนะนำให้ปรับแก้ตามระดับชั้นเรียน

✓ **ข้อคิด** - สรุปเนื้อหาบทเรียนและโอกาสในการทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ไป

3. ในชื่อของทุกบทเรียนจะมีสัญลักษณ์ระบุระดับชั้นที่แนะนำกำกับไว้ นอกจากนั้นยังมีสัญลักษณ์บอกด้วยว่าเป็นบทเรียนเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ และ/หรือการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม

2-6

ประถม
2-6

2-3

ประถม
2-3

4-6

ประถม
4-6

ML

การรู้
เท่าทันสื่อ

SEL

การเรียนรู้ทางอารมณ์
และสังคม

4. หลักสูตรนี้ออกแบบมาให้คุณใช้สอนใน 2 วิธีที่แตกต่างกัน นั่นคือ ตามลำดับของบทเรียนหรือตามลำดับของความต้องการด้านการเรียนรู้แบบดิจิทัลของนักเรียน เราเรียงลำดับหน่วยต่างๆ อย่างมีวัตถุประสงค์สำหรับชั้นเรียนที่เริ่มตั้งแต่ยังไม่มีพื้นฐานใดๆ เลย แต่นักเรียนระดับปฐมวัยหลายคนก็พอมีพื้นฐานความรู้ในเรื่องนี้อยู่บ้างและสามารถช่วยให้คุณค้นพบทักษะบางอย่างที่พวกเขาต้องการหรือจำเป็นต้องพัฒนา การพูดคุยกับนักเรียนถึงสิ่งที่พวกเขารู้และยังไม่มีรู้ ก็ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่ยอดเยี่ยม เราหวังว่าพวกคุณทุกคนจะสนุกไปกับการเป็นสุดยอดผู้ใช้อินเทอร์เน็ตด้วยกัน

กิจกรรมคำศัพท์

คำศัพท์ที่ใช้ในกิจกรรมเหล่านี้ จะอยู่ในตอนต้นของแต่ละหน่วยการเรียนรู้

บอกให้ได้ทายให้ถูก



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- กระดานสำหรับแสดงคำศัพท์ (กระดานดำ กระดานโปสเตอร์ ไวท์บอร์ด เป็นต้น)

แนวทางการจัดกิจกรรม

1. ให้นักเรียนจับคู่กัน
2. นักเรียนคนแรกหันหลังให้กระดาน (นั่งหรือยืนก็ได้)
3. ครูแสดงคำศัพท์ 3-5 คำบนกระดาน
4. นักเรียนคนที่ 2 หันหน้าเข้ากระดานแล้วอธิบายคำศัพท์คำแรกให้นักเรียนคนแรกโดยห้ามพูดคำศัพท์นั้น
5. นักเรียนคนแรกทายคำศัพท์
6. เมื่อนักเรียนคนแรกทายคำศัพท์คำที่ 1 ถูกแล้ว ให้นักเรียนคนที่ 2 อธิบายคำศัพท์คำต่อไป
7. ทำขั้นตอนที่ 3-6 จนกว่านักเรียนคนที่ 1 จะทายคำศัพท์ถูกต้องทุกคำ
8. สำหรับรอบต่อไป ให้นักเรียนคนที่ 1 กับคนที่ 2 สลับตำแหน่งกัน ทำกิจกรรมซ้ำตามขั้นตอนด้วยคำศัพท์ชุดใหม่

บิงโก Be Internet Awesome



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- แผ่นเกมบิงโก BIA (หน้า 6 และ 7)
- ชิ้นส่วนสำหรับเล่นเกม (สิ่งของสำหรับใช้วางตำแหน่ง เช่น คลิปหนีบกระดาษ เมล็ดถั่ว ลูกเต๋า เป็นต้น)

แนวทางการจัดกิจกรรม

1. แจกแผ่นเกมบิงโก BIA (เลือกกระหว่างแบบ 5x5 หรือ 3x3) และชิ้นส่วนวางตำแหน่งให้นักเรียนแต่ละคน
 2. นักเรียนเติมคำศัพท์จากหน่วยที่ได้รับในแผ่นบิงโก
 3. ครูอ่านออกเสียงความหมายของคำศัพท์
- ครูสามารถสุ่มเลือกความหมายจากรายการคำศัพท์ได้**
4. นักเรียนค้นหาว่ามีคำศัพท์บนแผ่นบิงโกที่ตรงกับคำความหมายหรือไม่ แล้ววางตำแหน่งด้วยชิ้นส่วน
 5. นักเรียนจะพูดว่า “บิงโก” เมื่อวางชิ้นส่วนเรียงเป็นแถวได้ ทั้งแนวตั้ง แนวนอน และแนวทแยง
 6. เล่นต่อไปด้วยแผ่นเกมบิงโกชุดเดิม หรือให้นักเรียนนำชิ้นส่วนออกแล้วเล่นอีกครั้ง

แผนผังคำศัพท์



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบความรู้: แผนผังคำศัพท์ (หน้า 8)

แนวทางการจัดกิจกรรม

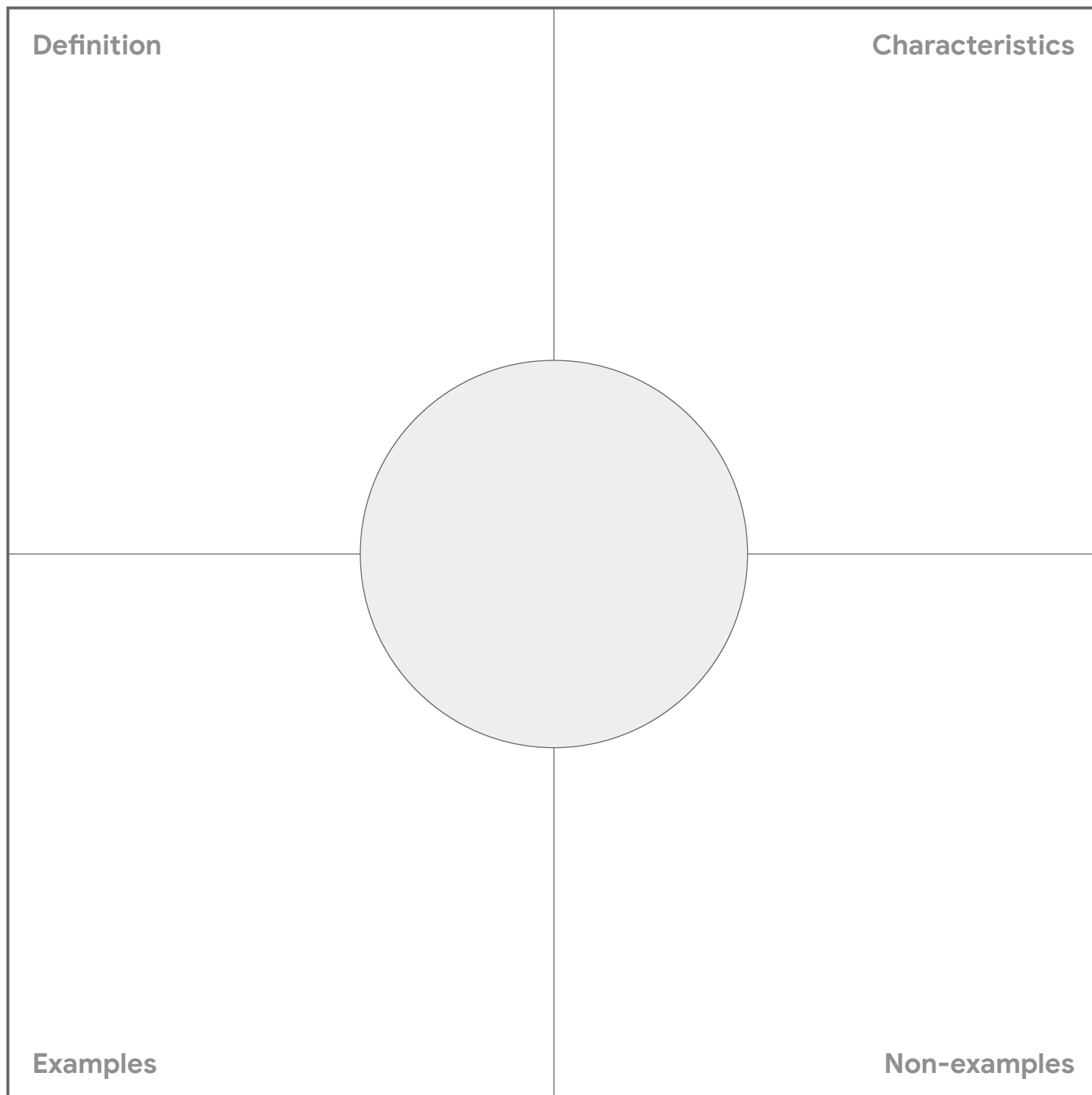
1. ให้นักเรียนแต่ละคนจับคู่
2. แจกกระดาษ แผนผังคำศัพท์ให้แต่ละคู่ (นักเรียนสามารถสร้างแผนผังคำศัพท์ขึ้นใหม่ได้บนกระดาษ)
3. นักเรียนเขียนคำศัพท์ 1 คำในวงกลมบนกระดาษ ขั้นตอนนี้ทำได้ 3 วิธี ได้แก่
 - กำหนดคำศัพท์คำเดียวกันสำหรับทุกคู่
 - กำหนดคำศัพท์ให้แต่ละคู่ไม่เหมือนกัน
 - ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์เองจากรายการของหน่วยการเรียนรู้
4. จากนั้นให้นักเรียนจับคู่เติมคำศัพท์ให้ครบ
5. เมื่อทำเสร็จแล้ว สามารถดำเนินกิจกรรมต่อได้ด้วยวิธีต่อไปนี้
 - ให้นักเรียนทำแผนผังคำศัพท์ด้วยคำศัพท์ใหม่
 - รวบรวมแผนผังคำศัพท์ที่ทำเสร็จแล้วมาแสดงบนกระดานคำศัพท์ในห้องเรียน
 - จัดกิจกรรมเดินชม ให้นักเรียนได้ดูแผนผังคำศัพท์ของเพื่อนร่วมชั้น

แผ่นเกมบิงโก Be Internet Awesome (5x5)

แผ่นเกมบิงโก Be Internet Awesome (3x3)

ใบความรู้: แหล่งข้อมูล 2

แผนผังคำศัพท์



ตัวอย่างจดหมาย/อีเมลแนะนำกับผู้ปกครอง

นี่คือตัวอย่างสำหรับอีเมลหรือจดหมายที่คุณนำไปปรับใช้เพื่อแจ้งผู้ปกครองว่าคุณกำลังใช้หลักสูตร Be Internet Awesome เพื่อช่วยให้นักเรียนของพวกเขา เรียนรู้ถึงการเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและชาญฉลาด



เรียน ผู้ปกครอง

ตอนที่บุตรหลานของเรายังเด็ก เราก็นำหน้าตัวอย่างเพิ่มเติมเพื่อช่วยให้พวกเขาใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตให้ได้มากที่สุด พร้อมกับช่วยดูแลความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ของพวกเขา เมื่อเด็กๆ เติบโตเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น บทบาทของเราก็เปลี่ยนไปสู่การช่วยให้พวกเขาเรียนรู้ที่จะเข้าสู่ชีวิตด้านดิจิทัลอย่างรอบคอบและปลอดภัย

โรงเรียน[ชื่อโรงเรียน]เชื่อมั่นในการร่วมมือกับผู้ปกครองและการเตรียมความพร้อมเพื่อให้ นักเรียน [ชั้นการศึกษา] ของเราสามารถ

- **คิดอย่างมีวิจารณญาณและประเมินแอป เว็บไซต์ และเนื้อหาทางดิจิทัลอื่นๆ**
- **ปกป้องตัวเองจากภัยคุกคาม** รวมถึงการกลั่นแกล้งและการหลอกลวงทางออนไลน์ได้
- **ชาญฉลาดเรื่องการแชร์:** อะไร เมื่อไร อย่างไร และกับใคร
- **อ่อนโยนและให้เกียรติผู้อื่นบนโลกออนไลน์** รวมถึงเคารพความเป็นส่วนตัวของพวกเขาด้วย
- **ขอความช่วยเหลือ**จากผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่คนอื่นที่ไว้วางใจได้เมื่อเจอสถานการณ์ที่ซับซ้อน

ในปีนี้ ความพยายามเหล่านี้จะมี Be Internet Awesome รวมอยู่ด้วย ซึ่งเป็นโปรแกรมหลากหลายแง่มุมที่ออกแบบมาเพื่อสอนทักษะที่จำเป็นให้แก่เด็กๆ ในการเล่นอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยและชาญฉลาด เกม Interland คือเกมบนเบราว์เซอร์ และเป็นหนึ่งในแหล่งข้อมูลของเราที่จะทำให้การเรียนรู้ทักษะเหล่านี้สนุกสนานและส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ อีกทั้งยังสามารถเล่นที่บ้านได้ (บุตรหลานของคุณน่าจะอยากเล่นให้คุณดูด้วย) Google ร่วมมือกับนักการศึกษา นักวิจัย และผู้เชี่ยวชาญด้านความปลอดภัยออนไลน์ที่ The Net Safety Collaborative และ iKeepSafe.org ในการพัฒนา Be Internet Awesome เพื่อจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานด้วยบทเรียนพื้นฐาน 5 เรื่อง ดังนี้

- **คิดก่อนแชร์**
- **ไม่ตกหลุมพรางกลลวง**
- **เก็บข้อมูลไว้เป็นความลับ**
- **เป็นคนดีที่จะตาย**
- **สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย**

การใช้เทคโนโลยีอย่างฉลาดและปลอดภัยทำให้นักเรียนช่วยผลักดันการเรียนรู้ของตัวเองได้ และช่วยให้โรงเรียนของเราทำหน้าที่ได้ดียิ่งขึ้น เราเชื่อว่าโปรแกรม Be Internet Awesome จะเป็นก้าวสำคัญไปสู่เป้าหมายในการทำให้นักเรียนของเราทุกคนที่[ชื่อโรงเรียน] จะเรียนรู้ สำรอง และอยู่ในโลกออนไลน์ได้อย่างปลอดภัยทั้งภายในและภายนอกรั้วโรงเรียน

เรายินดีอย่างยิ่งที่จะแชร์ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับโปรแกรมใหม่นี้ รวมถึงการแนะนำให้รู้จักกับแหล่งข้อมูลบางส่วนที่นักเรียนจะเริ่มใช้ในชั้นเรียน และเรายังขอเชิญชวนให้คุณไปดูแหล่งข้อมูลที่มีอยู่ใน g.co/BelInternetAwesome เราขอสนับสนุนให้คุณถามนักเรียนถึงกิจกรรมที่เขาเข้าร่วมและดำเนินการสนทนาต่อที่บ้าน และคุณก็อาจได้เคล็ดลับเรื่องความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยไปใช้เองบ้างก็ได้

ด้วยความเคารพอย่างสูง

[ชื่อคุณ]

คำถามที่พบบ่อย

จำเป็นต้องเรียนให้จบบทก่อนให้นักเรียนเล่น Interland ไหม

ไม่จำเป็น แต่การจบบทเรียนก่อนจะได้ประโยชน์กว่า เกมนี้จะได้ผลดีที่สุดเมื่อนำไปใช้เสริมหัวข้อต่างๆ ที่อธิบายไว้ในหลักสูตร และจะยิ่งสนุกมากขึ้น เมื่อให้ออกาสนักเรียนได้มีส่วนร่วมกับการค้นในบทสนทนา การอภิปราย และการระดมความคิดก่อนเล่นเกม

นักเรียนจำเป็นต้องมีบัญชี Google ไว้อ่านเข้าสู่หลักสูตร Be Internet Awesome ไหม

ไม่เลย BIA พร้อมสำหรับทุกคนที่เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ เนื่องจาก Google ไม่รวบรวมข้อมูลใดๆ ของนักเรียน Be Internet Awesome จึงไม่ต้องมีหรือไม่ต้องใช้การเข้าสู่ระบบ รหัสผ่าน หรืออีเมล

อุปกรณ์อะไรที่ใช้กับ Interland ได้บ้าง

Interland ใช้งานได้กับทุกอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ และมีเว็บเบราว์เซอร์ นั้นแปลว่าคอมพิวเตอร์ แล็ปท็อปหรือเดสก์ท็อป แท็บเล็ต หรือโทรศัพท์มือถือแทบทุกรุ่นก็พร้อมช่วยให้คุณกลายเป็นสุดยอดนักท่องอินเทอร์เน็ตได้

URL ทั้งหมดมีอะไรบ้าง

- สำหรับหน้าแรกของ Be Internet Awesome ให้ไปที่ g.co/BelInternetAwesome
- สำหรับเกม Interland ให้ไปที่ g.co/Interland
- สำหรับหลักสูตร Be Internet Awesome ให้ไปที่ g.co/BelInternetAwesomeEducators
- สำหรับแหล่งข้อมูลของครอบครัว ให้ไปที่ g.co/BelInternetAwesomeFamilies

ฉันต้องผ่านการฝึกอบรมพิเศษหรือเป็นครูที่พิเศษเพื่อสอนหลักสูตรนี้หรือไม่

- อย่างแรก: ครูชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาทุกคนสามารถสอนหลักสูตรนี้ให้นักเรียนของตัวเองได้ ไม่ต้องผ่านการฝึกอบรมอะไรเป็นพิเศษ
- อย่างที่ 2: ครูทุกคนคือคนพิเศษ :)
- อย่างที่ 3: บทเรียนนี้ปรับแต่งมาให้เกิดความสนุกสนาน มีการแลกเปลี่ยนความรู้ความเป็นกันเองระหว่างครูกับนักเรียน โดยเฉพาะในส่วนนักการศึกษาที่จะเป็นผู้ฟังที่ดีโดยไม่มีการตัดสิน

ชั้นเรียนระดับใดบ้างที่เหมาะสมกับหลักสูตร Be Internet Awesome ที่สุด

โปรแกรมเต็ม ซึ่งรวมถึงตัวหลักสูตร เกม และแหล่งข้อมูลในเว็บไซต์นี้ ออกแบบมาสำหรับผู้ใช้งานตั้งแต่ชั้น ป.2-ป.6 (อายุ 7-12 ปี) อย่างไรก็ตาม หัวข้อต่างๆ ที่มีก็เป็นประโยชน์กับนักเรียนทุกชั้น โดยขึ้นอยู่กับวิธีที่ครูผู้สอนจะนำหลักสูตรไปปรับใช้

เด็กๆ จะเรียนรู้จากเกมได้อย่างไร

เกมนี้จะช่วยเน้นย้ำแนวคิดของหลักสูตรโดยให้นักเรียนมีอิสระที่จะสำรวจวิธีปฏิบัติที่ดีในโลกดิจิทัลผ่านการเล่นและทำความเข้าใจการโต้ตอบของโลกดิจิทัล (รวมถึงผลลัพธ์ที่จะตามมา) ในพื้นที่ทางการศึกษาที่ปลอดภัย

จะใช้บทเรียนแต่ละบทใน Google Classroom ได้ไหม

ได้! ได้ ตอบอีกทีเลยว่าได้ คุณสามารถมอบหมาย Interland ให้กับบางชั้นเรียนหรือกลุ่มได้ หรือจะให้นักเรียนทุกคนเข้าถึงแหล่งข้อมูลในรูปแบบของการประกาศในห้องเรียนก็ได้

มีโฟลเดอร์ที่แชร์หรือเว็บไซต์ที่มีเอกสารใบงานซึ่งนำมาฉายขึ้นไวท์บอร์ดได้ง่ายๆ ใหม่
มีในรูปแบบของสไลด์งานนำเสนอ สำหรับการอัปเดต BIA ล่าสุด เราทำงานร่วมกับ Pear Deck
เพื่อปรับหลักสูตรลงสไลด์ให้ง่ายต่อการนำเสนอ แจกจ่าย และแชร์โดยเข้าไปดูได้ที่
g.co/BeInternetAwesomeEducators

ฉันต้องเชี่ยวชาญเรื่องการเป็นพลเมืองดิจิทัลเพื่อใช้โปรแกรมนี้ไหม
ไม่จำเป็นเลยสักนิด หลักสูตรนี้ออกแบบมาเพื่อให้คุณครูทุกคนเข้าใจและนำไปสอนต่อใน
ชั้นเรียนของตัวเองได้ นอกจากนี้ ถ้าสนใจจะยกระดับหรือเรียนรู้เพิ่มเติมเรื่องความปลอดภัย
และการเป็นพลเมืองของโลกดิจิทัลแล้วละก็ คุณสามารถลงเรียนหลักสูตรออนไลน์สำหรับ
นักการศึกษาของเราได้ที่ g.co/OnlineSafetyEduTraining

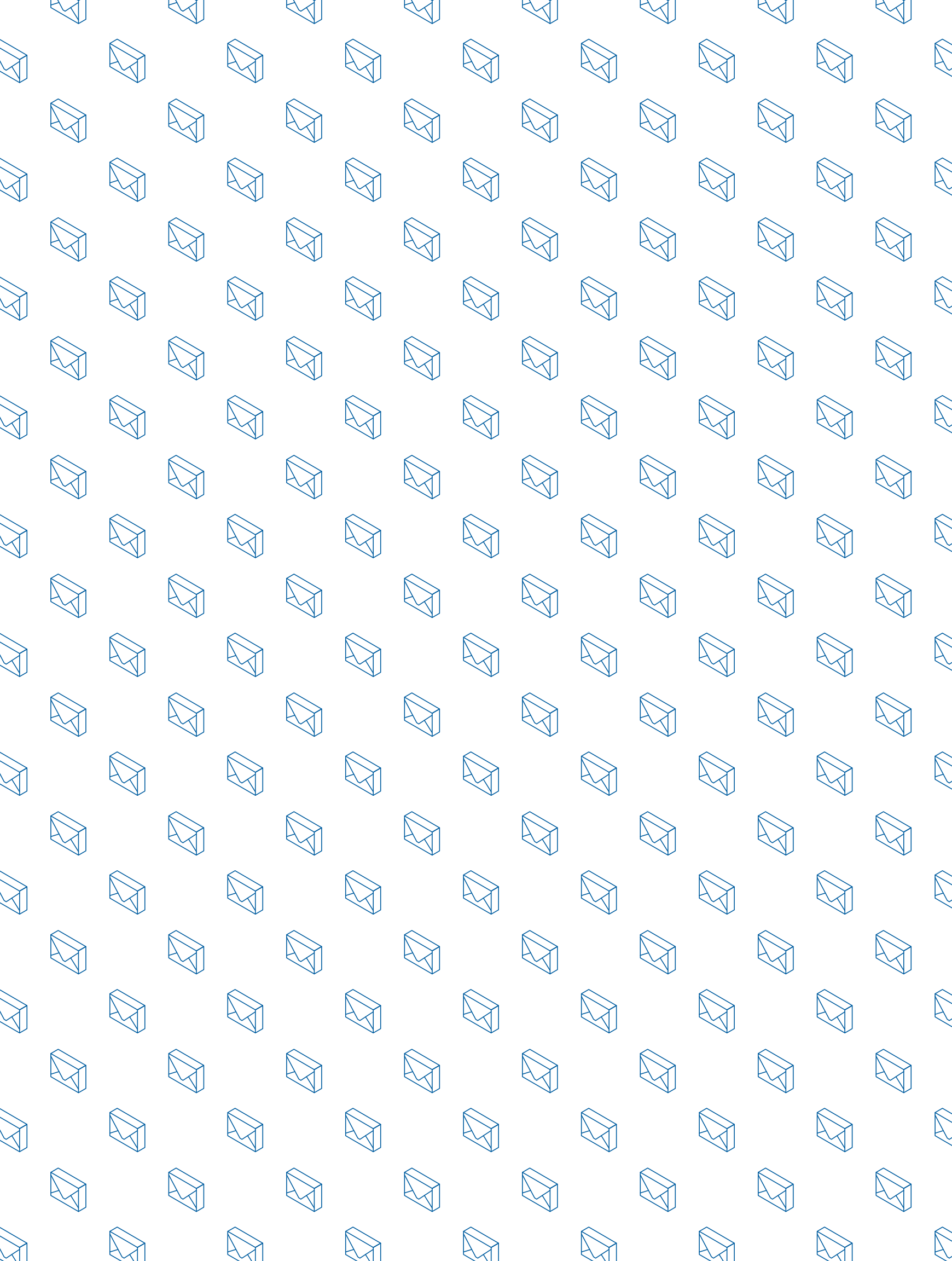
หลักสูตร Be Internet Awesome นี้ได้มาตรฐานระดับประเทศหรือระดับรัฐอะไรบ้างไหม
ดีใจจังที่คุณถาม ใช่เลย BIA ได้ทั้งมาตรฐาน ISTE (International Society for Technology in
Education) และ AASL (American Association of School Librarians) เลยละ

นักเรียนของฉันบันทึกงานของตัวเองใน Interland ได้ไหม
เวอร์ชันนี้ยังไม่ได้ และคงไม่น่าจะมีอะไรเปลี่ยนแปลง Be Internet Awesome จะไม่สร้างหรือ
เก็บข้อมูลใดๆ ที่ระบุตัวบุคคลได้ รวมไปถึงไฟล์บันทึกต่างๆ ด้วย เหตุผลสำหรับเรื่องนี้ก็ชัดเจน
เพราะเราต้องการให้ทุกคนเข้าถึงประสบการณ์นี้ได้ จึงไม่จำเป็นต้องมีบัญชี การเข้าสู่ระบบ หรือ
รหัสผ่านใดๆ เลย

**นั่นเป็นเรื่องที่ดี แต่นักเรียนของฉันหลายคนภูมิใจที่เล่นเกมจบและภูมิใจในสิ่งที่ตัวเองได้
เรียนรู้**
เรารับฟังคุณ และด้วยเหตุนี้ เราจึงสร้างเกมเพลตประกาศนียบัตรที่ปรับแต่งได้ให้คุณใส่
ชื่อนักเรียน แล้วสร้างประกาศนียบัตรรับรองการจบหลักสูตรที่สั่งพิมพ์ได้ให้นักเรียนแต่ละคน

ฉันจะไปหาแหล่งข้อมูลอื่นๆ สำหรับนักการศึกษาได้จากที่ไหน
เข้าไปดูสื่อการสอน Be Internet Awesome สำหรับนักการศึกษาทั้งหมดได้ที่หน้าแหล่งข้อมูล
ของเราที่ g.co/BeInternetAwesomeEducators

มีชุมชนออนไลน์ของผู้ใช้ Be Internet Awesome ไหวแชร์ไอเดียหรือขอความช่วยเหลือไหม
มีสิ เราแชร์ไอเดียต่างๆ และมีส่วนร่วมกับผู้คร่ำหวอดใน Twitter โปรดติดตามเราเพื่อดูข้อมูล
เพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักสูตร Be Internet Awesome รวมถึงหัวข้ออื่นๆ ได้ที่ [@GoogleForEdu](https://twitter.com/GoogleForEdu)



คิดก่อนแชร์

การปกป้องข้อมูล ความเป็นส่วนตัว และตัวคุณเองบนโลกออนไลน์

ประเด็นหลัก	บทที่ 1	ตอนไหนที่ไม่ควรแชร์	ประถม 2-6
	บทที่ 2	เก็บไว้เป็นเรื่องส่วนตัว	ประถม 2-6
	บทที่ 3	ฉันไม่ได้หมายความว่าอย่างนั้น	ML ประถม 2-6
	บทที่ 4	การวางกรอบ	ML ประถม 2-6
	บทที่ 5	ว่าแต่คนนี่คือใคร [ปรับปรุงใหม่]	ประถม 2-6
	บทที่ 6	คนอื่นมองเห็นเราอย่างไรบนโลกออนไลน์ [ปรับปรุงใหม่]	ประถม 2-6
	บทที่ 7	Interland: หุบเขาแห่งความใส่ใจ	ประถม 2-6
ประเด็นหลัก	ครูและผู้ปกครองเข้าใจว่าความผิดพลาดในโลกดิจิทัลนั้นทำร้ายความรู้สึก ชื่อเสียง และ ความเป็นส่วนตัวได้ขนาดไหน แต่ก็เป็นเรื่องยากที่จะโน้มน้าวเด็กๆ ให้เชื่อว่าโพสต์ที่ดูเหมือนจะ ไม่เป็นอันตรายในวันนี้อาจถูกทำให้เข้าใจผิดได้ในวันพรุ่งนี้ ยังไม่ต้องพูดถึงอนาคตที่อาจมีคน ที่พวกเขาไม่เคยคิดเข้ามาเห็นโพสต์อีก กิจกรรมเหล่านี้ใช้ตัวอย่างที่เป็นรูปธรรมและการอภิปรายที่กระตุ้นความคิดผู้เรียนมาสอนให้ นักเรียนเรียนรู้วิธีแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ให้ดูดีอยู่เสมอ รวมทั้งวิธีปกป้องความเป็นส่วนตัว ของตน		
จุดประสงค์การเรียนรู้	✓ สร้างและจัดการชื่อเสียงในทางที่ดีทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ✓ เคารพขอบเขตความเป็นส่วนตัวของคนอื่น แม้จะแตกต่างจากของตัวเองก็ตาม ✓ เข้าใจผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการจัดการร่องรอยทางดิจิทัลที่ผิดพลาด ✓ ขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่เมื่อต้องรับมือกับสถานการณ์ที่ซับซ้อน		
มาตรฐานที่ระบุถึง	มาตรฐาน ISTE สำหรับนักการศึกษา: 1a, 1b, 2a, 2c, 3b, 3c, 3d, 4b, 4d, 5a, 6a, 6b, 6d, 7a มาตรฐาน ISTE สำหรับนักเรียน: 1c, 1d, 2a, 2b, 2d, 3b, 3d มาตรฐานการเรียนรู้ AASL: I.a.1, I.b.1, I.c.1, I.d.3, I.d.4, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, d.2., III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.a.1, IV.a.2, V.a.2, VI.a.1, VI.a.2, VI.a.3		

คิดก่อนแชร์

คำศัพท์

บทที่ 1 และ 2

ความเป็นส่วนตัวทางออนไลน์: คำกว้างๆ ที่มักหมายถึงความสามารถในการควบคุมการแชร์ข้อมูลอะไรที่เกี่ยวข้องกับตัวเองทางออนไลน์ของคุณ และใครที่มองเห็นและแชร์ข้อมูลนั้นได้

ข้อมูลส่วนบุคคล: ข้อมูลที่ระบุตัวตนของคุณ เช่น ชื่อ ที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์ หมายเลขประกันสังคม อีเมล ฯลฯ ซึ่งเรียกว่าข้อมูลส่วนบุคคล (หรือข้อมูลที่ละเอียดอ่อน) การตั้งกฎให้ตัวเองว่าต้องไม่แชร์ข้อมูลประเภทนี้ทางออนไลน์ก็เป็นความคิดที่ดี

ชื่อเสียง: ไอเดีย ความคิดเห็น ความประทับใจ หรือความเชื่อที่คนอื่นมีเกี่ยวกับตัวคุณ เป็นอะไรที่คุณไม่มั่นใจเต็มร้อยนักแต่ก็มักอยากให้เป็นไปในทางบวกหรือดี

บทที่ 3

โค้ด: คำหรือวลี รูปภาพ (เช่น โลโก้หรืออีโมจิ) หรือสัญลักษณ์อื่นๆ หรือกลุ่มสัญลักษณ์ที่ใช้แทนความหมายหรือข้อความบางอย่าง บางครั้งก็เป็นโค้ดลับที่มีแค่บางคนที่จะเข้าใจ แต่ส่วนมากก็เป็นแค่สัญลักษณ์ที่ใช้แทนความหมายที่เข้าใจได้เกือบทุกคน

บริบท: ข้อมูลที่รายล้อมข้อความหรือสิ่งใดก็ตามที่เรากำลังมองเห็นซึ่งช่วยให้เข้าใจข้อความนั้น บริบทอาจหมายรวมถึงสถานที่ของข้อความนั้น เวลาที่ข้อความปรากฏหรือผู้เป็นเจ้าของข้อความด้วย

ตีความ: วิธีที่บุคคลหนึ่งใช้ทำความเข้าใจข้อความหรือความหมายที่ได้รับมา

การเป็นตัวแทน: รูปภาพ สัญลักษณ์ หรือคำอธิบายที่กล่าวถึง (หรือแสดงให้เห็นความจริง) เกี่ยวกับสิ่งของ บุคคล หรือกลุ่มคนไว้โดยละเอียด

บทที่ 4

กรอบ: เมื่อคุณถ่ายรูปหรือวิดีโอตัวทัศน์ บุคคล หรือวัตถุ กรอบจะเป็นตัวกำหนดส่วนที่ผู้ชมมองเห็น ส่วนที่คุณเลือกที่จะปล่อยไว้นอกกรอบก็จะเป็นสิ่งที่ผู้ชมมองไม่เห็น

บทที่ 5 และ 6

สมมติฐาน: บางสิ่งที่คุณหรือคนอื่นคิดว่าเป็นความจริงเกี่ยวกับบุคคลหรือสิ่งของ แต่ไม่มีข้อพิสูจน์ความจริงนั้น

คัดสรร: การตัดสินใจเลือกสิ่งที่จะโพสต์ออนไลน์ ทั้งข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพประกอบ หรือวิดีโอ จากนั้นก็จัดการและนำเสนอโดยคำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับคนที่มาเห็น หรือคำนึงว่าจะทำให้คนอื่นคิดกับคุณอย่างไร

ร่องรอยทางดิจิทัล (หรือตัวตนในโลกดิจิทัล): ร่องรอยทางดิจิทัลคือข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับตัวคุณที่ปรากฏอยู่บนโลกออนไลน์ ซึ่งอาจหมายถึงอะไรก็ได้ ตั้งแต่รูปภาพ เสียง วิดีโอ และข้อความ ไปจนถึงการ “ถูกใจ” และความเห็นที่โพสต์ในโปรไฟล์ของเพื่อนๆ สิ่งที่คุณโพสต์ในโลกออนไลน์จะทิ้งร่องรอยไว้เช่นเดียวกับรอยเท้าที่ทิ้งรอยไว้บนพื้นขณะที่ก้าวเดิน

ข้อเท็จจริง: สิ่งที่สามารถพิสูจน์ได้ว่าจริง

ความคิดเห็น: สิ่งที่คุณหรือคนอื่นเชื่อเกี่ยวกับบุคคลหรือสิ่งของที่ไม่จำเป็นต้องเป็นความจริง เพราะความเชื่อนั้นพิสูจน์ไม่ได้

บทที่ 7

การแชร์มากเกินไป: การแชร์ในโลกออนไลน์มากเกินไป โดยทั่วไปจะหมายถึงการแชร์ข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หรือแค่เรื่องของตัวเองมากเกินไปในบางสถานการณ์หรือการสนทนาทางออนไลน์

ตอนไหนที่ไม่ควรแชร์

ให้นักเรียนจับคู่แล้วเปรียบเทียบความลับที่สมมติขึ้นเพื่อเริ่มคิดถึงขอบเขตของความเป็นส่วนตัว

เกี่ยวกับบทนี้: บทนี้เป็นบทพื้นฐานว่าด้วยความเป็นส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ตของคนทุกวัย โดยเนื้อหาจะกล่าวถึงสิ่งที่แทบจะเป็นไปไม่ได้เลย คือการนำสิ่งที่เราแชร์ออกไปกลับคืนมา การควบคุมว่าใครจะเห็นสิ่งที่แชร์บ้าง และมันจะยังคงอยู่ไปอีกนานแค่ไหน ในอนาคต ลองถามดูก่อนว่านักเรียนใช้เทคโนโลยีอะไรกัน จากนั้นก็ให้พูดถึงสื่อและอุปกรณ์เหล่านั้นในกิจกรรม ถ้าคุณไม่คุ้นเคยกับแอป ก็ไม่มีปัญหา อย่างที่ทราบดีว่า นักเรียนของคุณน่าจะชอบถ้าคุณขอให้เขาช่วยเรื่องนั้น

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ เข้าใจว่าข้อมูลส่วนบุคคลแบบใดควรเก็บไว้เป็นความลับและเหตุผลที่ควรเก็บ
- ✓ อย่าลืมว่าทุกคนควรที่จะได้รับความเคารพในการตัดสินใจเรื่องความเป็นส่วนตัวของตัวเอง

มาคุยกัน



ทำไมความเป็นส่วนตัวถึงสำคัญ

อินเทอร์เน็ตทำให้การสื่อสารกับครอบครัว เพื่อนฝูง และคนอื่นๆ เป็นเรื่องง่าย เราส่งข้อความ แชร์รูปภาพ เข้าร่วมแชทและสตรีมแบบสด ซึ่งบางครั้งก็ไม่ได้คิดว่าใครจะมองเห็นบ้าง ทั้งในขณะนั้นและเวลาอื่น รูปหรือโพสต์ที่คิดว่าสนุกสนานและไม่มีอันตรายอาจมีคนที่เราไม่เคยคิดมาก่อนว่าจะเห็นเข้าใจผิดได้ อาจจะเป็นตอนนี้หรือในอนาคตข้างหน้า จนความรู้สึกร่างกายทำร้าย บางคนที่ไม่เข้าใจมุกตลกอาจคิดว่าคุณใจร้ายเพียงเพราะเขาไม่รู้จักคุณ เมื่อโพสต์หรือแชร์อะไรไปแล้ว ก็ยากที่จะนำกลับคืน และคนอื่นๆ ก็สามารถคัดลอก ถ่ายรูปหน้าจอและนำไปแชร์ต่อได้ จำไว้ว่า:

- คนที่ไม่เคยเจอกันมาก่อนอาจเห็นสิ่งที่นักเรียนโพสต์หรือแชร์
- เมื่อสิ่งต่างๆ เกี่ยวกับตัวคุณแสดงอยู่บนโลกออนไลน์ ก็อาจจะอยู่อย่างนั้นตลอดไป หรืออาจมีคนอื่นมาถ่ายรูปหน้าจอแล้วนำไปแชร์ต่อ เปรียบเทียบได้กับปากกาเคมีที่ลบไม่ได้ เมื่อเขียนไปแล้วก็จะลบได้ยากมาก
- ทั้งหมดนี้ ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลต่างๆ มากมายที่เผยแพร่และลบได้ยากล้วนส่งผลต่อชื่อเสียงว่าคนอื่นจะคิดกับคุณอย่างไร ดังนั้นคุณต้องควบคุมสิ่งที่แชร์ให้ได้มากที่สุด

นั่นคือเหตุผลว่าทำไมความเป็นส่วนตัวของคุณถึงสำคัญ คุณปกป้องความเป็นส่วนตัวได้ด้วยการแชร์แบบส่วนตัวหรือเฉพาะสิ่งที่มั่นใจแล้วว่าต้องการแชร์ พุดง่ายๆ ก็คือ จงระมัดระวังสิ่งที่จะพูด โพสต์ หรือแชร์ทางออนไลน์

แล้วก็ควรรู้ด้วยว่า เมื่อไรที่ไม่จำเป็นต้องโพสต์อะไรเลย ไม่ต้องตอบโพสต์ รูปภาพ หรือความคิดเห็นของคนอื่น หรือเวลาที่เขาแชร์อะไรที่อาจไม่เป็นความจริง (แม้จะเป็นแค่มุกตลก) แชร์อะไรมากเกินไป หรือโพสต์ข้อมูลส่วนบุคคล ใครๆ ก็เคยได้ยินคำว่า “คิดก่อนโพสต์” และนั่นก็เพราะมันเป็นคำแนะนำที่ดีจริงๆ วิธีเคารพความเป็นส่วนตัวของตัวเองและของคนอื่นก็คือการคิดว่าอะไรที่โพสต์ได้ ใครจะเห็นสิ่งที่โพสต์บ้าง โพสต์แล้วจะส่งผลกระทบต่อใครกับคุณและคนอื่น (ไม่ว่าจะเป็นพรุ่งนี้หรือเมื่อตอนอายุ 16 ก็ตาม) และตอนไหนที่ไม่ควรโพสต์อะไรเลย

คำถามบางข้อสำหรับการพูดคุยกันต่อ (ให้นักเรียนนำกลับไปถามที่บ้านเพื่อพูดคุยกันในครอบครัวต่อไปได้) มีดังนี้:

- ทำไมเราจึงไม่ควรโพสต์ชื่อจริง ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ และข้อมูลส่วนบุคคลอื่นๆ ทางออนไลน์
- ตอนไหนบ้างที่จะแชร์รูปภาพหรือวิดีโอของคนอื่นได้
- การบอกความลับหรือข้อมูลส่วนตัวให้คนอื่นรู้มันทำได้หรือไม่ ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น ถ้าคุณคิดว่ามันเป็นมุกตลกล่ะ
- ถ้ามีคนที่คุณเป็นห่วงโพสต์เรื่องส่วนตัวที่ทำให้คุณคิดว่าเป็นเรื่องอันตราย คุณจะแชร์โพสต์นั้นไหม หากคิดเช่นนั้น คุณควรบอกเขาใหม่ว่าคุณเป็นกังวล คุณควรบอกเขาใหม่ว่าคุณกำลังคิดว่าจะบอกผู้ใหญ่ที่เป็นห่วงเขา

กิจกรรม



1. สมมติความลับขึ้นมา

ต้องเป็นความลับที่สมมติขึ้นมาเท่านั้น ไม่ใช่เรื่องจริง

2. บอกคู่ของตัวเอง

เมื่อได้ความลับแล้ว ให้จับคู่ แชร์ความลับของตัวเองให้คู่ฟัง แล้วคุยกันถึงคำถาม 3 ข้อต่อไปนี้

- นักเรียนจะแชร์ความลับนี้กับใครไหม
- นักเรียนจะแชร์ความลับกับใครและเพราะอะไร
- นักเรียนจะรู้สึกอย่างไรถ้ามีคนเอาความลับไปบอกทุกคนโดยไม่ได้รับอนุญาต

3. บอกชั้นเรียน

ขั้นสุดท้ายนี้ นักเรียนแต่ละคนจะเล่าความลับสมมติของตัวเองให้ห้องฟัง และบอกว่ารู้สึกอย่างไรที่ได้แชร์ความลับนั้น ทั้งห้องสามารถอภิปรายคำตอบของคำถามข้างต้นได้

ข้อคิด

ความลับเป็นแค่ข้อมูลส่วนบุคคลชนิดหนึ่งที่เรากลับไปเป็นเรื่องส่วนตัวทางออนไลน์ หรือแชร์ให้ครอบครัวหรือเพื่อนที่ไว้ใจรับรู้เท่านั้น ทันทันทีที่คุณแชร์ความลับออกไป ก็ไม่อาจควบคุมได้แล้วว่ามันจะไปถึงไหนได้บ้าง นั่นคือเหตุผลที่ผู้คนกล่าวว่า เราควรคิดก่อนโพสต์เสมอ (ซึ่งถูกต้องที่สุด) ข้อมูลอื่นๆ ที่คุณไม่ควรโพสต์ออนไลน์ ได้แก่

- ที่อยู่บ้านและหมายเลขโทรศัพท์
- อีเมล
- รหัสผ่าน
- ชื่อจริง
- ผลการเรียนและการบ้าน

เก็บไว้เป็นเรื่องส่วนตัว

ทั้งชั้นทบทวนสถานการณ์จำลองที่เขียนไว้ทั้ง 4 สถานการณ์แล้วอภิปรายถึงสิ่งที่จะเป็นทางออกด้านความเป็นส่วนตัวที่ดีที่สุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ วิเคราะห์วิธีดูข้อกังวลเรื่องความเป็นส่วนตัวจากมุมมองของคนอื่นๆ
- ✓ เข้าใจว่าเหตุการณ์ที่ต่างกันก็ต้องการระดับความเป็นส่วนตัวที่แตกต่างกันไม่เหมือนกันอย่างไร

มาคุยกัน



สถานการณ์จำลองเรื่องความเป็นส่วนตัว: คุณควรทำอะไร
ดูสถานการณ์ต่อไปนี้เป็นเพื่อเรียนรู้เพิ่มเติม

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- สรปสำหรับครู: สถานการณ์ “เก็บไว้เป็นเรื่องส่วนตัว”

เราจะดูสถานการณ์จำลองทั้ง 5 แล้วคุยกันถึงวิธีที่แต่ละสถานการณ์อาจต้องใช้ทางออกเรื่องความเป็นส่วนตัวที่แตกต่างกัน เราจะแบ่งเป็น 4 กลุ่ม อภิปรายกันกลุ่มละ 1 สถานการณ์ แล้วกลับมาอภิปรายร่วมกันทั้งชั้นเกี่ยวกับผลที่ได้

สถานการณ์จำลอง

สถานการณ์ที่ 1: มีคนบอกเด็กชายเอว่าให้เปลี่ยนรหัสผ่านในโทรศัพท์บ่อยๆ เขาจึงเปลี่ยนรหัสผ่านที่ใช้เข้าเกมโปรด เด็กชายบี เพื่อนสนิทของเด็กชายเอ ชอบเล่นเกมเหมือนกัน แต่ไม่มีล็อกอินสำหรับเข้าเกม เด็กชายบีจึงเล่นเกมนั้นด้วยล็อกอินของเด็กชายเอ เด็กชายเอ แชรร์รหัสผ่านใหม่ให้เด็กชายบี

- การเปลี่ยนรหัสผ่านของเด็กชายเอเป็นเรื่องดีหรือไม่
- การที่เด็กชายเอแชรร์รหัสผ่านให้เด็กชายบีเป็นเรื่องดีหรือไม่ ทำไมถึงเป็นเช่นนั้น

แล้วถ้าเด็กชายเอแชรร์รหัสผ่านบัญชีโซเชียลมีเดียด้วยล่ะ ยังเป็นคำตอบเดิมอยู่ไหม ถ้าพวกเขาอยู่ชั้นมัธยมปลายแล้วมีเพื่อนใหม่มากมาย คำตอบจะยังเหมือนเดิมไหม

สถานการณ์ที่ 2: ใครบางคนเขียนในบันทึกส่วนตัวไว้ คุณพบว่าเพื่อนคนหนึ่งเจอบันทึกส่วนตัวตอนที่ไปนอนบ้านเพื่อน และคิดว่าต้องตลกมากแน่ๆ ถ้าเอาบางส่วนมาโพสต์ออนไลน์

- เพื่อนคนนั้นผิดหรือไม่ที่โพสต์ข้อมูลนั้นออนไลน์ เป็นเรื่องสนุกหรือไม่ ทำไมถึงเป็นเช่นนั้น
- คุณจะรู้สึกอย่างไรถ้ามีคนมาทำแบบนี้กับสิ่งที่คุณไม่อยากให้คนอื่นเห็น

สถานการณ์ที่ 3: มีคนโพสต์ว่า “เที่ยวให้สนุกนะ” บนหน้าโซเชียลมีเดียของเพื่อน

- เพื่อนคนนั้นประกาศออกสาธารณะหรือเปล่าวว่าเขาไปเที่ยว เขาอยากให้ทุกคนบนโลกรู้ด้วยหรือเปล่า (ก็ไม่ถึงกับทุกคนบนโลกจริงๆ หรือก แต่ก็ไม่แน่)
- มีวิธีที่เป็นส่วนตัวมากกว่านี้ไหมที่จะส่งข้อความนี้

มีต่อหน้าถัดไป →

สถานการณ์ที่ 4: คุณรู้ว่านักเรียนคนอื่นสร้างบัญชีปลอมในโซเชียลมีเดียที่สวมรอยเป็นคนอื่น และทำให้เขาดูแย่ และยังมีการลงข้อมูลส่วนบุคคลของคนอื่นด้วย

- นักเรียนคนที่โดนสวมรอยมีสิทธิ์ที่จะรู้เรื่องนี้ไหม คุณจะบอกเขาไหม
- ไม่ชัดเจนว่าใครเป็นคนทำ แต่คุณรู้ว่าใครทำ คุณควรบอกให้คนนั้นเลิกปลอมบัญชีไหม
- คุณควรบอกครูหรือผู้ใหญ่คนอื่นที่ไว้วางใจได้หรือไม่
- จะเกิดอะไรขึ้นถ้าไม่มีใครทำอะไร

สถานการณ์ที่ 5: เด็กๆ ในบ้านผลัดกันใช้แท็บเล็ตของแม่คุณ ทุกคนจึงรู้รหัสผ่าน แล้วครอบครัวของคุณก็มีบัญชีเดียวสำหรับการซื้อของออนไลน์ที่เว็บไซต์นี้ ทุกอย่างดูปกติดีจนกระทั่งวันหนึ่ง พี่ชายคุณพาเพื่อนมาที่บ้านและใช้แท็บเล็ตของแม่คุณจนไปเจอสุดยอดหุฟงเกมเมอร์ในเว็บไซต์นั้น พี่ชายคุณไปหยิบขนมในครัว จากนั้นพวกเขาก็ออกไปเล่นบาสเกตบอลข้างนอก ไม่กี่วันถัดมาก็มีกล่องพัสดุมาส่งที่บ้าน ในกล่องมีหุฟงอยู่ พี่ชายคุณบอกว่าเขาไม่ได้เป็นคนส่ง คุณเชื่อเขาไหม

- พ่อแม่ของคุณเริ่มสงสัยว่าหุฟงมาส่งที่บ้านได้อย่างไร คุณกับพี่ชายจะอย่างไร
- สำหรับเรื่องรหัสผ่าน คุณมองเห็นปัญหาที่ทุกคนในครอบครัวใช้รหัสผ่านเดียวกันสำหรับบัญชีและอุปกรณ์ของครอบครัวไหม โดยเฉพาะเมื่อเพื่อนๆ ของคุณสามารถใช้อุปกรณ์และบัญชีนั้นได้ คุณจะคุยกับครอบครัวเรื่องนี้ไหม

ข้อคิด

สถานการณ์ที่แตกต่างกันก็นำมาซึ่งการตอบสนองที่ไม่เหมือนกันทั้งออนไลน์และออฟไลน์ สิ่งที่สำคัญเสมอคือการให้ความเคารพตัวเลือกความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น ถึงแม้มันอาจไม่ใช่สิ่งที่คุณจะเลือกให้ตัวเองก็ตาม

เก็บไว้เป็นเรื่องส่วนตัว

หมายเหตุสำหรับครู: เอกสารหน้านี้จะช่วยแนะแนวทางการอภิปรายสำหรับบทเรียนนี้ ไม่ใช่เอกสารสำหรับแจกให้นักเรียน เขียนคำตอบที่ถูกต้องและ/หรือคำตอบที่ดีที่สุดของนักเรียนบนกระดานแล้วพูดคุย

สถานการณ์ที่ 1

- **การเปลี่ยนรหัสผ่านของเด็กชายเอเป็นเรื่องดีหรือไม่**
ดี แนวทางปฏิบัติด้านความเป็นส่วนตัวขั้นพื้นฐานคือต้องมีรหัสผ่านเฉพาะสำหรับอุปกรณ์และบริการต่างๆ และต้องเปลี่ยนอย่างน้อยปีละครั้ง
- **การที่เด็กชายเอแฮร์รหัสผ่านให้เด็กชายบีเป็นเรื่องดีหรือไม่ ทำไมถึงเป็นเช่นนั้น**
ไม่ดี เรารู้ว่าเด็กๆ มักจะแฮร์รหัสผ่านกับเพื่อนๆ ซึ่งเขาต้องเรียนรู้ว่าการทำแบบนี้ไม่ดีต่อความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยทางดิจิทัล ตรงนี้คุณสามารถขยายเหตุผลได้ว่าทำไมมันถึงไม่ดี โดยอาจถามนักเรียนว่า “มีสถานการณ์ไหนไหมที่นักเรียนอยากให้คนอื่นรู้รหัสผ่านตลอด นอกจากผู้ใหญ่ที่ไว้ใจ” แล้วยกตัวอย่างประมาณว่า
 - บางครั้งมิตรภาพก็เลือนหายและคนเราก็โกรธกันได้ แล้วคุณจะอยากให้คนที่โกรธคุณแฮร์รหัสผ่านของคุณให้คนอื่นไหม
 - แล้วถ้าเพื่อนมีรหัสผ่านเข้าโทรศัพท์ของคุณ แล้วเข้าสู่ระบบแกล้งเป็นคุณเพราะอยากแกล้งขำๆ โดยโพสต์อะไรแปลกๆ หรือเรื่องราวเลวร้ายเกี่ยวกับคนที่คุณทั้งสองรู้จัก ภาพที่ออกมาก็จะดูเหมือนคุณเป็นคนเขียนเรื่องพวกนั้นทั้งหมด
 - ถ้าคุณแฮร์รหัสผ่านให้คนที่ย้ายออกไปที่อื่น จะอยากให้เขาเข้าถึงบัญชีและข้อมูลส่วนตัวไปตลอดเลยหรือเปล่า
 - ถ้าเล่นเกมอยู่แล้วมีคนมาขอรหัสล็อกอินไว้เล่นเป็นตัวคุณละ จะให้ข้อมูลล็อกอินเขาไหม ต่อให้เขาเป็นเพื่อนก็ตาม ให้นึกถึงสิ่งที่คุณทำได้ในเกมนั้น ซึ่งเขาก็จะทำทุกอย่างที่คุณทำได้ในบัญชีนั้นด้วย แบบนั้นโอเคหรือไม่ แล้วอีกสัปดาห์ข้างหน้า หรือปีหน้าละ จะยังโอเคอยู่ไหม
- **แล้วถ้าเด็กชายเอแฮร์รหัสผ่านบัญชีโซเชียลมีเดียด้วยละ ยังเป็นคำตอบเดิมอยู่ไหม**
ถ้าพวกเขาอยู่ชั้นมัธยมปลายแล้วมีเพื่อนใหม่มากมาย คำตอบจะยังเหมือนเดิมไหม
 - ใช่ เป็นคำตอบเดิม เพราะการแฮร์รหัสผ่านให้เพื่อนไม่ใช่เรื่องดี ต่อให้เป็นเพื่อนสนิท ไม่ว่าจะเป็นบัญชีประเภทไหน อย่างที่กล่าวในประเด็นแรกข้างต้น มิตรภาพแปรเปลี่ยนกันได้ บางครั้งเพื่อนกันในวันนี้ก็อาจจะผิดใจกันในวันหน้า และคุณคงไม่อยากจะเปิดเผยบัญชีหรือโปรไฟล์ให้คนที่เขาไม่แคร์คุณดูหรอก เพราะเขาจะสามารถแก้ไขข้อมูลคุณได้ ทำให้คุณดูแย่ได้ ทำให้ดูเหมือนคุณโพสต์อะไรที่เลวร้ายถึงคนอื่น ฯลฯ

สถานการณ์ที่ 2

- **เพื่อนคนนั้นผิดหรือไม่ที่โพสต์ข้อมูลนั้นออนไลน์ เป็นเรื่องสนุกหรือไม่ ทำไมถึงเป็นและทำไมถึงไม่เป็น**
นักเรียนบางคนอาจบอกว่าเป็นเรื่องสนุกถ้าสิ่งที่แฮร์เป็นเรื่องตลก ถ้านั้นก็ลงรายละเอียดอีกหน่อยแล้วถามคำถามต่อไป
- **คุณจะรู้สึกอย่างไรถ้ามีคนมาทำแบบนี้กับสิ่งที่你不อยากให้คนอื่นเห็น**

สถานการณ์ที่ 3

- **เพื่อนคนนั้นประกาศออกสาธารณะว่าเขาไปเที่ยวใหม่**
เพื่อให้อภิปรายได้ ให้สมมติว่าคำตอบข้อนี้คือ “ใช่” แล้วถามชั้นเรียนว่า...
- **เขายากให้ทุกคนบนโลกรู้ด้วยหรือเปล่า**
ไม่ (คิดว่า)
- **เพราะเหตุใด**
ตัวอย่างคำตอบที่ดี: เพราะครอบครัวเขาอาจจะไม่อยากให้ใครรู้ว่าไปที่ไหน หรืออาจจะเป็นห่วงเรื่องความปลอดภัยเวลาไม่มีใครอยู่บ้าน
- **มีวิธีที่เป็นส่วนตัวมากกว่านี้ไหมที่จะส่งข้อความนี้**
นักเรียนอาจมีคำตอบดีๆ เช่น ส่งข้อความส่วนตัว ส่ง SMS โทรหา ฯลฯ

สถานการณ์ที่ 4

- **นักเรียนคนที่โดนสวมรอยมีสิทธิ์ที่จะรู้เรื่องนี้ไหม คุณจะบอกเขาไหม**
ในส่วนคำถามแรก คุณมีคำตอบอยู่แล้ว แต่การฟังคำตอบของนักเรียนแล้วมาอภิปรายกันก็เป็นเรื่องน่าสนใจ ไม่ว่าเขาจะบอกเหี้ยหรือไม่ว่า และบอกว่าอะไรก็ตาม
- **ไม่ชัดเจนว่าใครเป็นคนทำ แต่คุณรู้ว่าใครทำ คุณจะบอกให้คนนั้นเลิกปลอมบัญชีไหม**
ไม่ใช่ทุกคนที่จะเผชิญหน้ากับผู้กระทำผิดได้ ซึ่งเป็นเรื่องปกติ ถามชั้นเรียนว่ามีใครกล้าทำอย่างนั้นไหม และทำไม จากนั้นสังเกตผลการอภิปรายต่อไป
- **ควรมีคนไปบอกครูหรือผู้ใหญ่คนอื่นที่ไว้ใจได้หรือไม่**
ควร ถ้าไม่มีใครบอกให้ผู้กระทำผิดเลิกทำอย่างนั้น หรือถ้ามีคนบอกแล้วแต่บัญชีปลอมยังอยู่ช่วยให้นักเรียนมองเห็นว่าการปกป้องคนอื่นจากการถูกทำร้ายนั้นเป็นเรื่องสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องถูกทำให้อับอาย โดนกีดกัน โดนคุกคาม หรือโดนกลั่นแกล้ง นี่ไม่ใช่การ “ซีฟอง” หรือ “ปากโป้ง” แต่อย่างใด สิ่งสำคัญคือเจตนาที่จะปกป้องไม่ให้คนอื่นต้องเผชิญปัญหา
- **จะเกิดอะไรขึ้นถ้าไม่มีใครทำอะไร**
การทำร้ายคนอื่นก็จะไม่หยุดอยู่แค่นั้น
ตรงนี้เป็นประเด็นที่ดีสำหรับอภิปรายในชั้นเรียนเกี่ยวกับการเอาใจใส่ผู้อื่นและเหตุผลที่เรื่องนี้เป็นเรื่องสำคัญ ดูเพิ่มเติมในประเด็นนี้ได้ในหัวข้อ Be Internet Kind เป็นคนดีที่จะตาย

สถานการณ์ที่ 5

- **พ่อแม่ของคุณเริ่มสงสัยว่าหุฟงมาส่งที่บ้านได้อย่างไร คุณกับพี่ชายจะอย่างไร**
นักเรียนของคุณอาจให้ความสำคัญกับสิ่งที่ควรทำและไม่ควรทำ ซึ่งก็ไม่ใช่ไร ให้อภิปรายสั้นๆ เกี่ยวกับประเด็นนั้นแล้วดูว่าจะได้ข้อสรุปเป็นอย่างไร
- **แล้วเรื่องรหัสผ่านล่ะ ให้นักเรียนคุยเรื่องความเสี่ยงที่ทุกคนในครอบครัวใช้รหัสผ่านเดียวกันสำหรับอุปกรณ์และบัญชีของครอบครัว**
หลายครอบครัวทำแบบนี้ ดูว่าคุณจะช่วยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเรื่องต่อไปนี้ได้ไหม
1) การปกป้องรหัสผ่านของครอบครัวเวลาเพื่อนๆ มาที่บ้าน 2) ทำไมการห้ามแชร์รหัสผ่านของครอบครัวกับเพื่อนและคนที่ไม่ใช่สมาชิกครอบครัวจึงเป็นเรื่องสำคัญ 3) จะมีปัญหาอื่นเกิดขึ้นอีกได้ไหมนอกเหนือไปจากที่เพื่อนส่งชื่อของจากบัญชีของครอบครัว

คิดก่อนแชร์: บทที่ 3

ฉันไม่ได้หมายความว่าอย่างนั้น

ให้นักเรียนออกแบบเสื้อยืดเพื่อปกป้องตัวเองโดยใช้แคปชั่นโมจิ ในขั้นตอนนี้ นักเรียนจะได้เรียนรู้ว่า แต่ละคนก็จะตีความข้อความเดียวกัน ต่างกัน

พื้นฐานความรู้เท่าทันสื่อสำหรับครู: เมื่อเราใส่เสื้อยืดที่มีโลโก้บริษัท ทีมกีฬา โรงเรียน นักดนตรี/วงดนตรี นักการเมือง ฯลฯ เท่ากับเราคือป้ายโฆษณาที่เดินได้ กิจกรรมนี้จะแสดงให้เห็นว่า เสื้อยืดเป็นทั้งการสื่อสารโดยตรงและเป็นสื่อในเวลาเดียวกัน และช่วยให้นักเรียนเห็นว่าสื่อไม่จำเป็นต้องอยู่บนหน้าจอเท่านั้น

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ เรียนรู้ความสำคัญของการตั้งคำถาม: คนอื่นจะมองข้อความนี้แตกต่างจากฉันอย่างไร
- ✓ เพิ่มความตระหนักของนัยยะที่มองเห็นที่ผู้คนใช้สื่อสารกัน
- ✓ รับรู้ว่าการแชร์บางอย่างบนโลกออนไลน์ รวมถึงบนเสื้อยืด คือการสร้างสื่อ
- ✓ เรียนรู้ “บริบท” และ “การเป็นตัวแทน” มีความหมายอย่างไร

มาคุยกัน



มีใครเคยเข้าใจผิดในสิ่งที่คุณพูด กระทำ เขียน หรือโพสต์ออนไลน์บ้างไหม พวกเขาโกรธหรือเศร้าจนทำให้คุณต้องอธิบายว่าไม่ได้หมายความว่าอย่างที่พวกเขาคิดบ้างหรือไม่

บางครั้งเวลาที่เรากำลังสื่อสาร เรารู้ความหมายที่เราจะสื่อ แต่คนที่เราสื่อสารด้วยกลับไม่เข้าใจ โดยเฉพาะเมื่อไม่ได้อยู่ในแวดวงเดียวกัน นั่นเป็นเพราะประสบการณ์ของแต่ละคนจะส่งผลต่อวิธีการตีความสิ่งต่างๆ เช่น รูปภาพและถ้อยคำ

ยิ่งไปกว่านั้น มีข้อความมากมายที่เราสื่อสารกันโดยไม่รู้ความหมาย เรบอกคนอื่นว่าเราเป็นใคร และตัดสินใจว่าเขาเป็นใคร โดยใช้นัยยะต่างๆ เช่น เสื้อผ้า ทรงผม รวมไปถึงท่าทางการเดินและการขยับมือ สิ่งนี้เรียกว่า “การเป็นตัวแทน” ที่แสดงออกถึงบางอย่างเกี่ยวกับสิ่งของ บุคคล หรือกลุ่มคนโดยใช้รูปภาพ สัญลักษณ์ สไตส์ และถ้อยคำ

ตัวอย่าง: ถ้าคุณออนไลน์อยู่ แล้วเห็นรูปคนกำลังใส่เสื้อกีฬาที่มีโลโก้ทีม คุณอาจจะคิดว่าคนคนนั้นเป็นแฟนของทีมนั้น ซึ่งก็อาจจะถูกต้อง เพราะส่วนใหญ่เราจะจดจำดีไซน์ของเสื้อกีฬาได้ และรูว่านั้นคือ “โค้ด” ของกีฬา ดังนั้น ต่อให้เราไม่แน่ใจว่าเป็นโลโก้ของทีมอะไร แต่ก็รู้ได้ว่าน่าจะเป็นทีมกีฬา

แต่ถ้าคุณเห็นรูปคนใส่ก่อนชีสไว้บนหัวล่ะ คุณจะคิดอย่างไรกับคนคนนั้น ถ้าคุณอยู่ในวิสคอนซิน และเป็นแฟนอเมริกันฟุตบอล คุณก็จะรู้ได้ว่า “หัวชีส” คือชื่อเล่นของแฟนทีมกรีนเบย์ แพ็คเกอร์ส คนที่อยู่ในรูปกำลังใช้หมวกรูปก่อนชีสเพื่อเป็นตัวแทนบอกว่าเขาเชียร์ทีมแพ็คเกอร์ส

หากคุณไม่รู้จัก “โค้ด” ของแฟนทีมแพ็คเกอร์ส คุณก็อาจคิดว่าหมวกชีสน่าจะเอาไว้ใส่ช่วงฮาโลวีนหรือเปล่า หรืออาจจะแค่พวกแต่งตัวแปลกๆ คุณอาจรู้สึกอยากแสดงความคิดเห็นว่ามันดูแปลกด้วย ซึ่งนั่นจะทำให้แฟนทีมแพ็คเกอร์สโกรธ สำหรับพวกเขาแล้ว ความคิดเห็นของคุณถือเป็นเรื่องหยาบคาย และอาจถูกขู่ให้ตอบคุณด้วยความคิดเห็นที่เลวร้าย ซึ่งก็จะทำให้คุณโกรธ จากนั้นก็จะเต็มไปด้วยความคิดเห็นเชิงลบที่ทำร้ายความรู้สึกกัน

แล้วเราจะแน่ใจได้อย่างไรว่าคนอื่น ๆ จะเข้าใจความหมายจริงๆ เมื่อเราโพสต์อะไรออนไลน์ วิธีหนึ่งก็คือการมองตัวเราเองเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อ ไม่ใช่แค่ผู้สื่อสารหรือผู้เล่น ทุกครั้งที่เราสร้าง

โปรไฟล์ออนไลน์ ส่งข้อความหาใครสักคน แสดงความคิดเห็นในเกมส์แชท หรือแชร์รูป เรากำลังสร้างสื่อขึ้นมา และเช่นเดียวกับผู้สร้างสรรค์สื่อที่ดีทุกคน เราต้องไตร่ตรองให้ดีเกี่ยวกับสื่อที่เราสร้างและแชร์ด้วยการหยุดคิดสักนิดก่อนโพสต์ แล้วถามตัวเองว่า “คนอื่นที่มีพื้นฐานแตกต่างจากเรานั้นจะตีความข้อความนี้อย่างไร”

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน: “สื่อยึดเปล่า” (1 ชุดต่อนักเรียน 1 คน)
- ใบความรู้: “ตารางอีโมจิ” (ฉายภาพหรือติดกระดานให้ทุกคนมองเห็น)
- ปากกาเคมี ดินสอสี หรือสีเทียน สำหรับใช้วาด
- เทปขาว (หรือ วิธีจัดแสดง สำหรับการเดินชมภาพวาดสื่อยึด)

1. อธิบายตัวคุณเองด้วยอีโมจิ

เราจะตกแต่งสื่อยึดกันเพื่อช่วยให้เรานึกถึงการเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อที่เชี่ยวชาญ วาดตัวแทนของตัวเองด้วยอีโมจิลงในเอกสารที่มีภาพร่างสื่อยึดเปล่า โดยใช้อีโมจิได้ไม่เกิน 3 รูป และใช้อีโมจิจากตารางที่ให้หรือสร้างขึ้นใหม่ด้วยตัวเองก็ได้

2. แสดงและบอกเล่า

จับคู่แล้วพยายามเดาว่าอีโมจิบนสื่อของอีกคนบอกอะไรเกี่ยวกับตัวเขา คุณเดาได้ถูกต้องไหม หรือแต่ละคนจำเป็นต้องอธิบายว่าอีโมจิที่เลือกมาหมายความว่าอะไร

3. เรียนรู้ซึ่งกันและกัน

นำ “สื่อยึด” ไปติดรอบๆ ห้องเรียนให้ทุกคนมองเห็นสื่อของทุกคน นักเรียนสามารถจับคู่สื่อยึดกับเจ้าของสื่อได้ไหม

4. อภิปรายทั้งชั้นเรียน

อะไรทำให้การจับคู่สื่อกับเพื่อนในชั้นเป็นเรื่องยากหรือง่าย

- นักเรียนสังเกตเห็นอะไรจากสัญลักษณ์บนสื่อที่ทำให้จับคู่เจ้าของได้ง่าย มีอีโมจิแบบไหนที่ใช้กันหลายคนบ้างไหม มีอีโมจิแบบไหนที่มีคนใช้แค่คนเดียวบ้าง

ทุกคนเห็นด้วยกับความหมายของอีโมจิทุกแบบหรือไม่ บริบทเปลี่ยนความหมายของอีโมจิได้อย่างไร

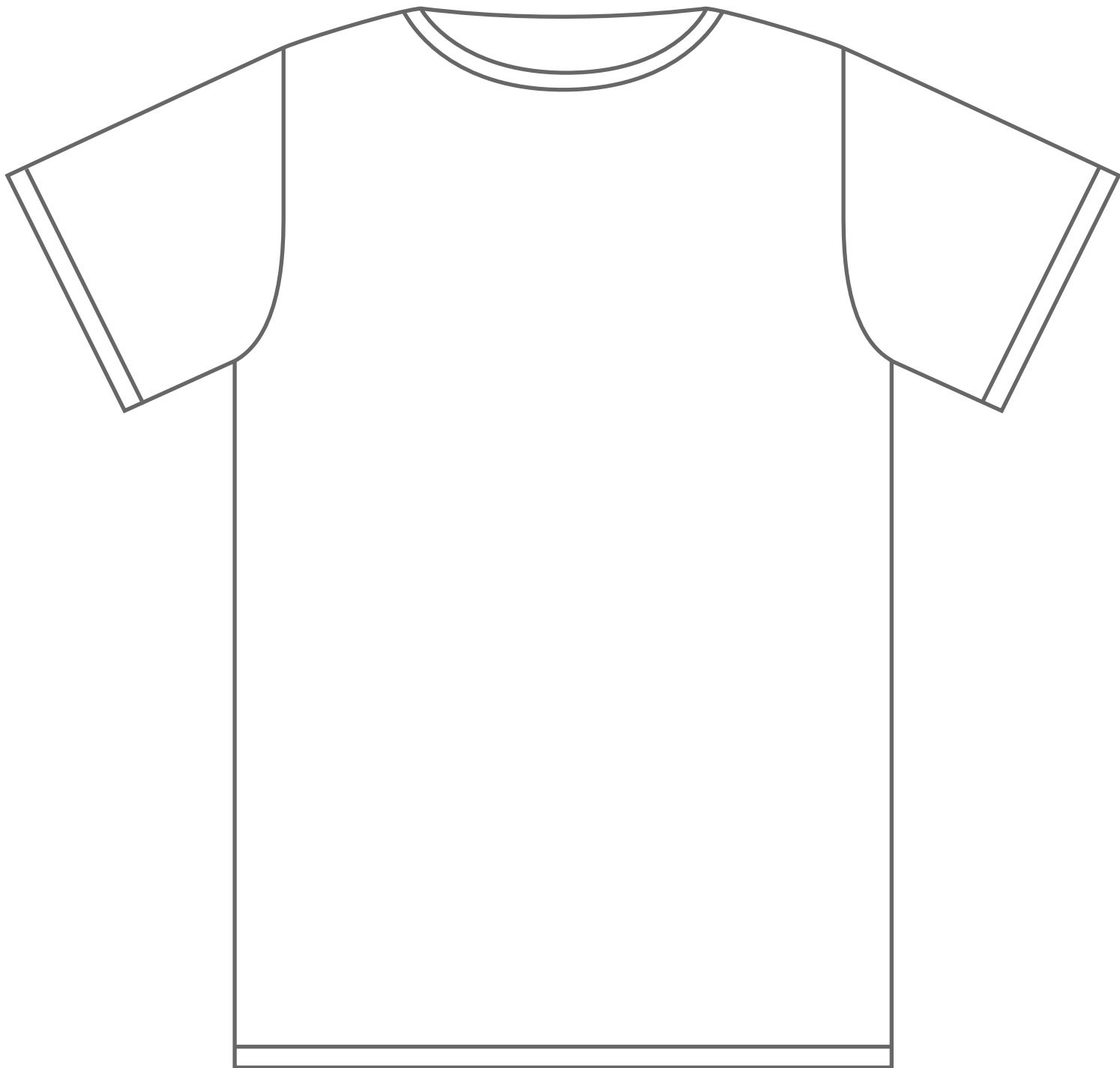
- มองดูที่อีโมจิที่เป็นรูปมือชู 2 นิ้ว เราจะรู้ได้อย่างไรว่าเป็นการหมายถึงสันติสุข ชัยชนะ หรือเลข 2 แล้วอีโมจิรูปไฟลุก หมายถึงอันตรายหรือเรื่องฉุกเฉินหรือเปล่า หรือหมายถึงความเป็นที่นิยมหรือประสบความสำเร็จ (ฮอตราวกับไฟเลย) ความหมายของอีโมจิเปลี่ยนไปขึ้นอยู่กับว่าปรากฏที่ไหนหรือไม่ (อีโมจิรูปยิ้มในการบ้านอาจหมายถึงคุณครูชมว่าคุณทำได้ดี แต่เมื่ออยู่ในข้อความของเพื่อนก็อาจหมายถึงเขามีความสุขหรือกำลังล้อเล่นอยู่ก็ได้) ความหมายของอีโมจิเปลี่ยนไปโดยขึ้นอยู่กับว่าอยู่กับใครหรือไม่

ข้อคิด

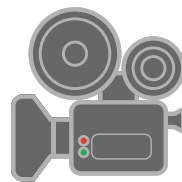
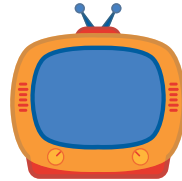
ในฐานะผู้สร้างสรรค์สื่อ ก่อนเราจะโพสต์ข้อความหรือรูปภาพลงออนไลน์ สิ่งที่เราควรทำคือให้หยุดคิดสักนิดแล้วถามตัวเองว่า “คนอื่นที่มีพื้นฐานแตกต่างจากเรานั้นจะตีความข้อความนี้อย่างไร แล้วเราจะแน่ใจได้อย่างไรว่าคนอื่นจะเข้าใจความหมายของเรา” พวกเขาจะเข้าใจผิดไหม และเราก็ควรถามตัวเองแบบเดียวกันก่อนที่จะโพสต์หรือแสดงความคิดเห็นด้วย “ฉันจะแน่ใจได้อย่างไรว่าตัวเองเข้าใจความหมายที่เขาสื่อ แล้วจะรู้ได้อย่างไร”

ใบความรู้: บทที่ 3

เสื้อมัดเป่า



ใบความรู้: บทที่ 3
ตารางอีโมจิ



คิดก่อนแชร์: บทที่ 4

การวางกรอบ

พื้นฐานความรู้เท่าทันสื่อสำหรับครู: สื่อคือสิ่งที่สร้างขึ้นโดยผู้ตัดสินใจ เรื่องพื้นฐานที่สุดก็คือจะใส่อะไรลงไป และตัดอะไรออก บทเรียนนี้จะช่วยให้นักเรียนมองตัวเองเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อเวลาที่ตัดสินใจแชร์อะไรบนโลกออนไลน์

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ มองตัวเองเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อ
- ✓ เข้าใจว่าผู้สร้างสรรค์สื่อคือผู้ตัดสินใจว่าจะแสดงอะไรและจะเอาอะไรไว้นอกกรอบ
- ✓ ใช้แนวคิดเรื่องการวางกรอบเพื่อให้เข้าใจความแตกต่างระหว่างสิ่งที่มองเห็นและนำไปเผยแพร่กับสิ่งที่เก็บไว้ไม่ให้ใครเห็น

มาคุยกัน



ผู้สร้างสรรค์สื่อที่มองเห็นจะควบคุมว่าเขาต้องการแชร์ข้อมูลมากน้อยแค่ไหนด้วยการวางกรอบ โดยเขาจะตัดสินใจว่าจะอะไรจะอยู่ในกรอบ (สิ่งที่เรามองเห็น) และอะไรควรอยู่นอกกรอบ (สิ่งที่เรามองไม่เห็น)

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- บัตรดัชนีและกรรไกร (1 ชุดต่อนักเรียน 1 คน)
- ใบความรู้: “อะไรอยู่ในกรอบ” หรือหน้าจอบทเรียนอัจฉริยะที่ฉายภาพขึ้น

ทำแต่ละกิจกรรมกับทั้งชั้นเรียน แล้วอภิปราย

1. การวางกรอบ

สื่อทุกชิ้นคือผลผลิตของตัวเลือกที่ตัดสินใจโดยผู้สร้างสรรค์สื่อ ตัวเลือกสำคัญอย่างหนึ่งคือจะใส่อะไรไว้ในเนื้อหาและจะตัดอะไรออกไป เมื่อเรารูปหรือวิดีโอ “ข้างใน” กับ “ข้างนอก” จะแยกจากกันด้วยกรอบ

เพื่อให้เห็นภาพชัดเจน ให้นำบัตรดัชนีมาตัดตรงกลางออกเป็นรูปสี่เหลี่ยมเพื่อทำกรอบของตัวเอง

ถือกรอบไว้ในระยะแขนแล้วเลื่อนเข้าใกล้หน้าซ้าย จากนั้นเลื่อนออกไป (หรือลองใช้ฟังก์ชันซูมในกล้องถ่ายรูปก็ได้) คุณสังเกตอะไรได้จากสิ่งที่มองเห็นภายในกรอบ แล้วถ้าเลื่อนไปด้านข้างล่ะ มีวิธีถือกรอบรูปให้มองเห็นเฉพาะเพื่อนบางคนโดยไม่เห็นคนอื่น หรือของบางอย่างบนผนังโดยไม่เห็นอย่างอื่นไหม

เวลาที่คุณควบคุมกรอบ คุณคือผู้สร้างสรรค์สื่อ คุณมีอำนาจตัดสินใจว่าจะใส่อะไรและตัดอะไร สิ่งที่คุณเลือกตัดออกจากกรอบจะยังอยู่ตรงนั้นในชีวิตจริง แต่คนอื่นๆ ที่ดูสื่อที่คุณสร้างจะไม่มีทางมองเห็น

2. ใส่เอาไว้หรือตัดออก

หยิบใบความรู้ขึ้นมาแล้วดูที่รูป 1A คุณคิดว่าคุณมองเห็นอะไร และรู้ได้อย่างไร ต่อไปดูที่รูป 1B ข้อมูลที่เพิ่มเข้ามาช่วยให้คุณเข้าใจได้มากขึ้นเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นอย่างไร

ลองอีกครั้งกับรูป 2A คุณคิดว่านี่เป็นเงาของอะไร หลักฐานของคุณคืออะไร รูป 2B มีข้อมูลเพิ่มเข้ามา คุณเดาถูกหรือไม่

3. ข้อมูลมากเกินไปหรือ

ข้อมูลที่เพิ่มขึ้นไม่เป็นที่ต้องการเสมอไป บางครั้งก็เป็นการรบกวนความสามารถในการชื่นชมหรือเข้าใจภาพในกรอบที่เล็กกว่า ลองดูตัวอย่าง #3 ในใบความรู้

การได้เห็นสิ่งต่างๆ สร้างขึ้นอย่างไรเป็นเรื่องสนุก แต่จะเป็นอย่างไรถ้าทุกครั้งที่คุณดูหนัง รายการทีวี หรือวิดีโอ คุณไม่ได้มองเห็นแค่เพียงกรอบเล็กๆ แต่เป็นการเห็นทั้งกล่อง ไมโครโฟน ทีมงานกองถ่าย และรอบนอกของฉาก คุณคิดว่าจะเพลิดเพลินไปกับเรื่องราวได้มากแค่ไหน

4. คุณตัดสินใจ

ทุกครั้งที่คุณแชร์อะไรบนโลกออนไลน์ คุณกำลังสร้างสรรค์สื่ออยู่ และเช่นเดียวกับผู้ควบคุมการผลิตภาพยนตร์วิดีโอ หรือรายการทีวี ที่คุณจะตัดสินใจได้ว่าจะให้ผู้คนเห็นอะไร นั่นคือสิ่งที่อยู่ในกรอบ และสิ่งที่อยู่นอกสายตาก็เอาไว้นอกกรอบ

ข้อคิด

ในฐานะผู้สร้างสรรค์สื่อ คุณวาง “กรอบ” ไว้รอบๆ สิ่งที่คุณแชร์ออนไลน์เพื่อให้คนอื่นเห็นเฉพาะสิ่งที่คุณต้องการให้เห็น

อะไรอยู่ในกรอบ



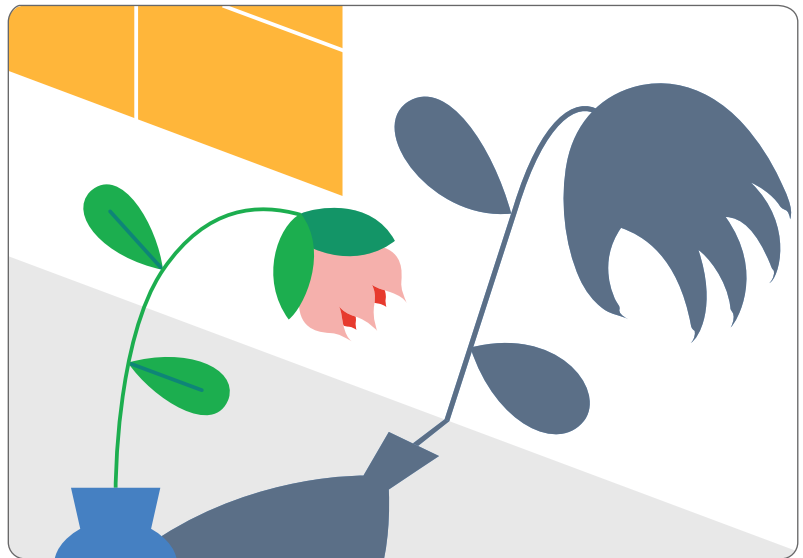
1A



1B



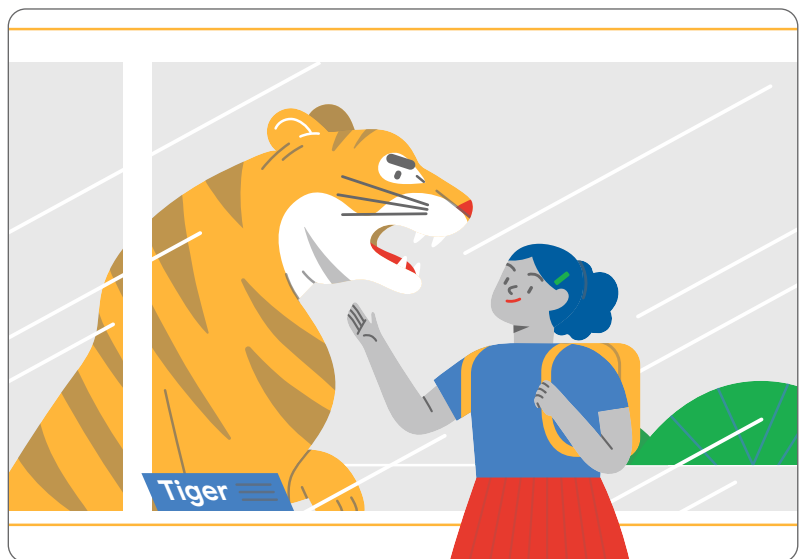
2A



2B



3A



3B

คิดก่อนแชร์: บทที่ 5

ว่าแต่คนนี่คือใคร

บทเรียนนี้จะให้ตัวอย่างว่า “ร่องรอยทางดิจิทัล” จริงๆ แล้วมีลักษณะเป็นอย่างไร นักเรียนศึกษาชุดข้อมูลส่วนบุคคลของตัวละครสมมติ ร่องรอยของตัวละครนี้ เพื่อลองอนุมานสิ่งต่างๆ เกี่ยวกับคนคนนี้

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ ระบุวิธีต่างๆ ในการหาข้อมูลเกี่ยวกับผู้คนทางออนไลน์
- ✓ พิจารณาว่าเราจะตัดสินใจอย่างไรเมื่อมีคนคนหนึ่งโพสต์บางอย่างบนโลกออนไลน์ และสิ่งนั้นจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของร่องรอยทางดิจิทัลของเขา
- ✓ กำหนดความแม่นยำของข้อมูลและเข้าใจความแตกต่างระหว่างการด่วนสรุป ความคิดเห็น และข้อเท็จจริง

มาคุยกัน



เรารู้สิ่งที่เรา (คิดว่าเรา) รู้ได้อย่างไร ?

เราสามารถพบข้อมูลส่วนบุคคลได้มากมายบนอินเทอร์เน็ต บางข้อมูลก็อาจทำให้เราคิดถึงสิ่งต่างๆ หรือคาดเดาเกี่ยวกับผู้คนที่สุดท้ายแล้วไม่ใช่ความจริง นี่คือการถามที่เรากำลังจะสำรวจกัน

- เราเรียนรู้อะไรเกี่ยวกับคนคนหนึ่งจากข้อมูลส่วนบุคคลหรือสิ่งที่เขาโพสต์ได้บ้าง
- เราคาดเดาอะไรได้บ้างจากข้อมูลส่วนบุคคลของเขา แม้จะไม่แน่ใจก็ตาม
- เรารู้ไหมว่ามีการเก็บข้อมูลนี้อย่างไรในตอนแรก เราจะระบุแหล่งที่มาได้อย่างไร

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน: ว่าแต่คนนี่คือใคร (1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คน)

การปรับเนื้อหาสำหรับชั้น ป.2 - ป.3: ถ้าคุณรู้สึกว่ามีนักเรียนชั้น ป.2 - ป.3 พร้อมทั้งจะพูดคุยเรื่อง “ร่องรอยทางดิจิทัล” ในสื่อ ให้พิจารณาใช้กลยุทธ์ “ฉันทำ เราทำ คุณก็ทำ” (ตรงส่วนที่คุณใช้ทำตัวอย่างแรกในใบงาน ให้ทำตัวอย่างที่ 2 กับชั้นเรียน แล้วส่งกลับให้นักเรียนแต่ละคน จากนั้นร่วมอภิปรายในชั้นเรียน)

1. ศึกษาคนคนนี้

ให้ทุกคนอ่านชุดข้อมูลเกี่ยวกับน้ำ ดา และอ๊อด หรือตัวละครที่สร้างขึ้นเอง

2. เขียนคำบรรยาย

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 1 ตัวละคร แต่ละกลุ่มเขียนคำอธิบายสั้นๆ ถึงบุคคลดังกล่าว โดยตอบคำถามต่อไปนี้ “คิดว่าคนคนนี้เป็นใคร”

3. อ่านคำอธิบาย

แต่ละกลุ่มอ่านคำอธิบายที่เขียนสำหรับตัวละครนั้น

4. เผลยความจริง

ความจริงเกี่ยวกับตัวละครของเรามีรายละเอียดดังต่อไปนี้ เปรียบเทียบกับสิ่งที่คุณคิดจากข้อมูลที่บอกรวไว้ในโพสต์

- **น้ำ** เป็นนักเรียนชั้น ม.6 ปีหน้าเธอจะไปเรียนมหาวิทยาลัยแล้ว โดยหวังจะได้เรียนต่อด้านวิศวกรรมเคมี และได้ตั้งบริษัทของตัวเองในที่สุด สิ่งสำคัญที่สุดของเธอคือ ครอบครัว งานอาสาสมัคร วัฒนธรรมป๊อป แฟชั่น
- **ดา** เป็นพิชเชอร์ตัวจริงของทีมซอฟต์บอลของโรงเรียนมัธยมปลาย เธออายุ 15 ปีและอาศัยอยู่ในชลบุรี เธอมีน้องสาวอายุ 8 ขวบ สิ่งสำคัญที่สุดของเธอคือ เบสบอล การเรียนศิลปะ การเล่นกีตาร์ การอยู่กับเพื่อนๆ
- **อ๊อด** อายุ 14 ปี เขาเพิ่งเข้าร่วมทีมฟุตบอลและเลี้ยงแมว 2 ตัว เขาสเก็ตซ์ภาพเก่งมาก และชอบสร้างหุ่นยนต์ในวันหยุด สิ่งสำคัญที่สุดของเขา คือ เทคโนโลยี ทีมฟุตบอล สัตว์และสิทธิของสัตว์

5. อภิปราย

คำอธิบายของตัวละครที่คุณเขียนใกล้เคียงกับความเป็นจริงแค่ไหน ทำไมคุณจึงคิดคำอธิบายเช่นนั้นได้ คำอธิบายของคุณคือความคิดเห็น สมมติฐาน หรือข้อเท็จจริง ให้อธิบายเหตุผลด้วย คุณได้เรียนรู้อะไรจากบทเรียนนี้

ข้อคิด

เมื่อเราเห็นหรือได้ยินโพสต์ ความเห็น รูปภาพ และวิดีโอของคนอื่น เราก็มักคาดเดาเกี่ยวกับตัวเขาไปต่างๆ นานาโดยไม่ได้ถูกเสนอไป โดยเฉพาะถ้าไม่ใช่คนรู้จัก นั่นเพราะสิ่งที่เราเห็นบนโลกออนไลน์หรือ ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งนั้น เป็นแค่ส่วนหนึ่งของตัวตนและสิ่งที่เขาให้ความสำคัญเท่านั้น เขาอาจสร้างเป็นใครสักคนก็ได้เช่นกัน หรือเป็นแค่สิ่งที่รู้สึกเฉพาะช่วงเวลาโพสต์เท่านั้น เราไม่มีทางรู้แน่ชัดว่าเขาเป็นใครหรือรู้สึกอย่างไรจนกว่าจะได้รู้จักกันจริงๆ และถึงรู้จักแล้วก็ยังต้องใช้เวลาด้วย

ใบงาน: บทที่ 5

ว่าแต่คนนี่คือใคร

อ่านคอลเลกชันกิจกรรมออนไลน์ของบุคคลนั้นๆ ด้านล่างนี้ เขียนคำบรรยายสั้นๆ ว่าคุณคิดว่าคนๆ นั้นเป็นอย่างไร ชอบไม่ชอบอะไร และสนใจเรื่องไหนมากที่สุด โดยดูจากสิ่งที่เห็นตรงนี้

น้ำ

รูปใต้ทะเลจากที่ไปแดนซ์กัน! ดูดีทุกคนพูดเลย!

 วิธีสั้วที่ดีที่สุด

หนุ่ย น้องชายของฉันโคตรน่ารักเลย
สงสัยเป็นมนุษย์ต่างดาวแน่ๆ

 ไปสังสรรค์เร็ว

 งานประชุมนักเคมีรุ่นเยาว์ที่มหาวิทยาลัยมหิดล

ได้ดูหนังสไปเดอร์แมนใหม่ซักรึ
สุดยอดไปเลย

ดา

ชนะแล้ว! เหลืออีกเกมเดียวก่อนได้แชมป์ ต้องซ้อมขว้างลูกให้มากขึ้นอีก

เกลียดการเดินที่โรงเรียน #ไม่ไป

 สถาบันวิทยาศาสตร์แห่งชาติ

 กำลังไปฉลองวันเกิดที่บางแสนรอไม่ไหวแล้ว

เล่นขว้างลูกกับพ่อที่สวนสาฯ สนุกสุดยอด

 La Luna ที่ City Center Area

อ้อด

 ร้านบาร์นี้ส์เบอร์เกอร์เอ็มโพเรียม

พลาดยิงประตูชัย ฮืออ อย่างน้อยก็เสมอแหละ

 รูปน้องหมา 25 รูป

 งานปัจฉิมโรงเรียนมัธยมวัดไม้งาม

ดูเว็บไซต์ของเพื่อนเราสิ เขียนโค้ดเองเยอะเลยนะเพี้ย

สถิติใหม่! สุดยอดดตด โคตรรัก Gem Jam!!

คิดก่อนแชร์: บทที่ 6

คนอื่นมองเห็นเราอย่างไรบนโลกออนไลน์

นักเรียนสำรวจคนประเภทต่างๆ พ่อแม่ นายจ้าง เพื่อน ตำรวจ ว่าแตกต่างกันอย่างไร ก็จะเห็นตัวละครจากบทเรียนที่แล้ว หรือ ข้อมูลจากร่องรอยดิจิทัลก็อาจบอกอะไรเกี่ยวกับพวกเขาได้

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ เข้าใจมุมมองของคนอื่นเมื่อตัดสินใจว่าจะแชร์ข้อมูลทางออนไลน์หรือไม่
- ✓ พิจารณาถึงผลที่จะตามมาของการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล เพราะสิ่งที่แชร์จะเป็นส่วนหนึ่งของร่องรอยทางดิจิทัล ซึ่งจะอยู่ไปเป็นเวลานาน
- ✓ เริ่มคำนึงถึงความหมายของการคิดสรรสิ่งที่จะโพสต์ออนไลน์และความเกี่ยวข้องกับร่องรอยทางดิจิทัล

มาคุยกัน



มุมมองใหม่

ข้อมูลในร่องรอยทางดิจิทัลของคุณอาจบอกอะไรให้คนอื่นได้มากกว่าหรือแตกต่างจากสิ่งที่คุณอยากให้เขารู้ เรากำลังมองไปที่ผลที่ตามมา

ดังนั้นให้เลือกตัวละครมา 1 คน แล้วสมมติว่าเราคือเขา และเป็นคนโพสต์ความคิดเห็นเหล่านั้น เรากำลังพยายามจะมองในมุมมองเขา

- นักเรียนคิดว่าตัวละครนั้นอยากให้คนอื่นรู้ข้อมูลส่วนตัวทั้งหมดไหม ทำไมถึงเป็นเช่นนั้น บุคคลประเภทไหนที่ตัวละครของคุณต้องการ (หรือไม่ต้องการ) เห็นข้อมูลนั้น
- คุณคิดว่าคนอื่นจะมองเห็นข้อมูลนี้อย่างไร?
- คุณคิดว่าข้อมูลนี้จะถูกนำไปใช้โดยคนอื่นอย่างไร

สถานการณ์ที่แตกต่างกันก็ต้องการระดับความเป็นส่วนตัวที่ไม่เหมือนกัน การคิดว่าคนอื่นจะดูสิ่งที่คุณโพสต์อย่างไรเป็นกุญแจไปสู่การสร้างนิสัยความเป็นส่วนตัวทางออนไลน์ที่ดี

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน: “ว่าแต่คนนี่คือใคร” จากบทที่ 5 (1 ชุดต่อนักเรียน 1 คน)

การปรับเนื้อหาสำหรับชั้น ป.2 - ป.3: ถ้าคุณรู้สึกว่ามีนักเรียนชั้น ป. 2 - ป.3 พร้อมทั้งจะพูดคุยว่าคนอื่นมองตนอย่างไรในโซเชียลมีเดีย ให้พิจารณาด้านจำนวนมุมมองลง อาจมีแค่พ่อแม่ เพื่อน เจ้าหน้าที่ตำรวจ และตัวเขาเองในอีก 10 ปีข้างหน้า จากนั้นรวมอภิปรายในชั้นเรียน

1. ลองมองมุมมองใหม่

นับเลข 1 - 3 วนไปรอบห้อง จากนั้นแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่ม 1 เป็นน้ำ กลุ่ม 2 เป็นดา และกลุ่ม 3 เป็นอ้อด จากนั้นครูจะไปหาแต่ละกลุ่มและสมมติตัวเองเป็นบุคคลต่อไปนี้ (อ่านรายชื่อ) จากนั้นให้ในกลุ่มอภิปรายว่าตัวละครของนักเรียนรู้สึกอย่างไรกับวิธีที่คนที่ครูสมมติแสดงท่าทีต่อข้อมูลของนักเรียน

ในฐานะครู คุณจะสวมบทบาทว่าพ่อแม่ ตำรวจ เพื่อน เด็กมัธยมปลาย ฯลฯ จะแสดงท่าทีต่อข้อมูลของแต่ละตัวละครในใบงานอย่างไร (เลือกสมมติเป็นบุคคล 2-3 บทบาทหรือถามกลุ่มนักเรียนว่าอยากให้ครูรับบทบาทไหน) ใช้เวลาสั้นๆ ไม่เกิน 2 นาทีต่อ 1 บทบาท

- | | | |
|------------------------|---------|--------------|
| • พ่อแม่ | • โค้ช | • ผู้ลงโฆษณา |
| • เพื่อน | • ตำรวจ | • นายจ้าง |
| • ตัวเราเองในอีก 10 ปี | | |

2. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม

ให้แต่ละกลุ่มใช้เวลา 5-10 นาทีพูดคุยเกี่ยวกับตัวเลือกที่ตัวละครตัดสินใจ ทำหน้าที่ของบุคคลที่ครูสวมบทบาท และความรู้สึกของพวกเขาเกี่ยวกับมุมมองของน้ำ ดา และอ้อด จากนั้นให้แต่ละกลุ่มแบ่งปันเรื่องราวที่อภิปรายและได้เรียนรู้เกี่ยวกับตัวเลือกความเป็นส่วนตัวบนโลกออนไลน์ให้ทุกคนในห้องได้ฟัง

3. การอภิปรายในชั้นเรียน

อะไรคือข้อคิดสำคัญที่สุด 3 อันดับแรกที่ได้จากกิจกรรมนี้ คนแต่ละคนที่เห็นข้อมูลของคุณทางออนไลน์คาดเดาได้ถูกต้องเกี่ยวกับตัวคุณหรือไม่ คุณคิดว่าพวกเขามีความคิดในแง่บวกหรือแง่ลบเกี่ยวกับตัวคุณ คุณพึงพอใจกับสิ่งที่เขาคิดหรือไม่ คุณคิดว่าอะไรอาจเป็นผลที่ตามมาของการที่ใครบางคนเกิดความเห็นในเชิงลบเกี่ยวกับตัวคุณ โดยดูจากสิ่งที่โพสต์บนโลกออนไลน์แล้วคุณจะคัดสรรข้อมูลหรือโพสต์แตกต่างจากตอนนี้อย่างไรเมื่อรู้ว่าใครจะมาเห็นบ้าง

ข้อคิด

คนแต่ละคนอาจมองข้อมูลเดียวกันและได้ข้อสรุปกันคนละอย่าง อย่าด่วนสรุปว่าคนในโลกออนไลน์จะมองคุณแบบที่คุณคิดว่าพวกเขาจะมอง

Interland: หุบเขาแห่งความใส่ใจ

ใจกลางเมืองที่เต็มไปด้วยภูเขาสองของ Interland คือสถานที่ที่ใครต่อใครพากันมาพบปะพูดคุย แต่คุณต้องคิดให้รอบคอบมากๆ ว่าจะแชร์อะไรและกับใคร ข้อมูลเดินทางด้วยความเร็วแสง และในหมู่นักท่องโลกอินเทอร์เน็ตก็มีคนที่ชอบแชร์มากเกินไปรวมอยู่ด้วย

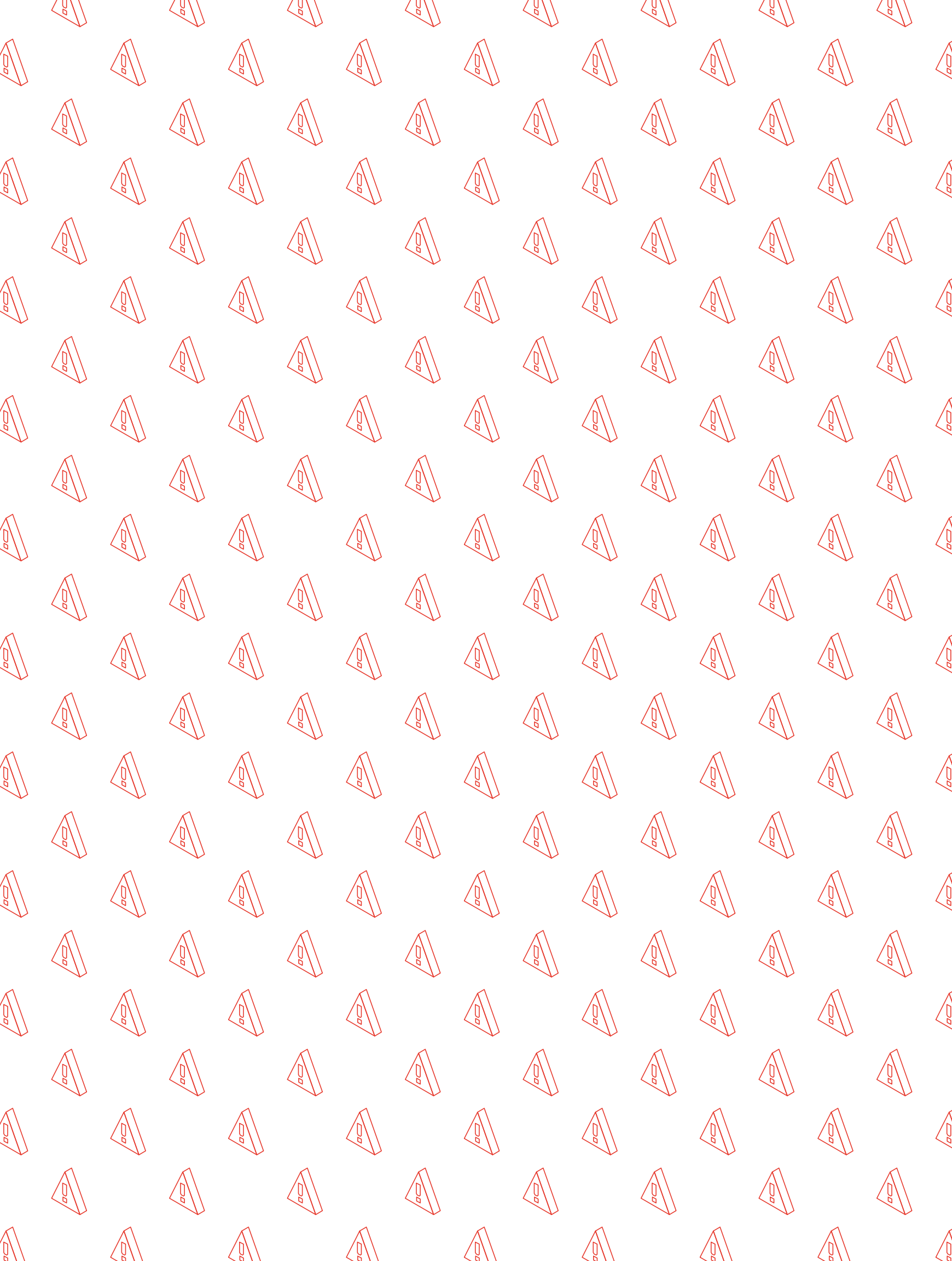
เปิดเว็บเบราว์เซอร์บนเดสก์ท็อปหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ (เช่น แท็บเล็ต) แล้วไปที่ g.co/MindfulMountain

หัวข้อในการอภิปราย



ให้นักเรียนของคุณเล่น “หุบเขาแห่งความใส่ใจ” แล้วใช้คำถามข้างล่างนี้เพื่อเตรียมเข้าสู่การอภิปรายเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทเรียนที่ได้เรียนไปในเกมดังกล่าว นักเรียนส่วนใหญ่ได้ประโยชน์จากประสบการณ์นี้อย่างเต็มที่ด้วยการเล่นคนเดียว แต่คุณก็ให้นักเรียนจับคู่กันได้เช่นกัน ซึ่งอาจเป็นผลดีอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนที่อายุน้อยกว่า

- จากโพสต์ทั้งหมดที่แชร์ไปในเกม นักเรียนคิดว่าจะแชร์โพสต์ประเภทไหนมากที่สุดในชีวิตจริงเพราะอะไร
- อธิบายถึงเวลาที่นักเรียนอาจแชร์อะไรบางอย่างที่ไม่ควรแชร์ออกไปโดยไม่ได้ตั้งใจ
- ทำไมตัวละครใน “หุบเขาแห่งความใส่ใจ” ถึงถูกเรียกว่าคนที่แชร์มากเกินไป
- อธิบายถึงบุคลิกของคนที่ไม่แชร์มากเกินไปและผลกระทบที่การกระทำของเขามีต่อเกม
- การเล่น “หุบเขาแห่งความใส่ใจ” เปลี่ยนวิธีคิดของนักเรียนเรื่องการแชร์กับคนอื่นบนโลกออนไลน์ในอนาคตรึหรือไม่
- บอกมา 1 เรื่องที่นักเรียนจะไม่ทำแบบเดิมหลังเข้าร่วมบทเรียนเหล่านี้และเล่นเกมแล้ว
- ยก 1 ตัวอย่างของผลในแง่ลบที่อาจตามมาจากการแชร์อะไรบางอย่างกับสาธารณะแทนที่จะเป็นแค่กับเพื่อนๆ
- อะไรคือขั้นตอนที่สามารถทำได้ถ้าบังเอิญแชร์ข้อมูลส่วนบุคคลออกไป แล้วจะอย่างไรถ้ามีใครบังเอิญแชร์อะไรบางอย่างที่เป็นส่วนตัวมากเกินไปมาให้นักเรียน



ไม่ตกหลุมพราง กลลวง

อยู่ให้ห่างผู้หลอกลวง คนสร้างเรื่องโกหก ข้อมูลที่ไร้ประโยชน์ และสิ่งอื่นๆ ในอินเทอร์เน็ตที่พยายามหลอกล่อให้คุณหลงเชื่อ และเรียนรู้วิธีหาสิ่งดีๆ ที่มีประโยชน์

ประเด็นหลัก	บทที่ 1	ป๊อปอัพ แคมฟิซซิง และกลโกงอื่นๆ	ประถม 2-6
	บทที่ 2	ใครกันที่กำลัง “คุย” กับฉัน	ประถม 2-6
	บทที่ 3	เรื่องจริงหรือเปล่านะ	ML ประถม 2-6
	บทที่ 4	การสังเกตข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือบนโลกออนไลน์	ML ประถม 4-6
	บทที่ 5	ถ้าเราเป็นเครื่องมือค้นหาเสียเอง [ปรับปรุงใหม่]	ML ประถม 2-6
	บทที่ 6	การฝึกค้นหาทางอินเทอร์เน็ต [ปรับปรุงใหม่]	ML ประถม 2-6
	บทที่ 7	Interland: แม่น้ำแห่งความจริง	ประถม 2-6

ประเด็นหลัก	สิ่งสำคัญสำหรับเด็กๆ คือการเข้าใจว่าผู้ติดต่อหรือเนื้อหาที่พวกเขาพบบนโลกออนไลน์ไม่จำเป็นต้องเป็นความจริงหรือเชื่อถือได้ และอาจมีความพยายามที่จะหลอกลวงหรือขโมยข้อมูล ตัวตน หรือทรัพย์สินของพวกเขาด้วย กลโกงออนไลน์มีเป้าหมายที่จะทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทุกช่วงอายุตอบสนองต่อโพสต์และข้อเสนอที่หลอกลวง บางครั้งก็มาจากคนที่สร้างทำเป็นคนรู้จักของเรา
-------------	--

จุดประสงค์การเรียนรู้	✓ เข้าใจว่าเรื่องที่ได้อินบนโลกออนไลน์ไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องจริง ✓ เรียนรู้ว่าการโกงเป็นอย่างไร ทำไมถึงเป็นอันตราย และเรียนรู้วิธีหลีกเลี่ยง ✓ พิจารณาถึงความถูกต้องของข้อมูลและข้อความออนไลน์ต่างๆ และระมัดระวังการชักใย การกล่าวอ้างที่ไม่มีที่มาที่ไป ข้อเสนอหรือรางวัลปลอมๆ และกลโกงออนไลน์อื่นๆ
-----------------------	---

มาตรฐานที่ระบุถึง	มาตรฐาน ISTE สำหรับนักการศึกษา: 1a, 2c, 3b, 3c, 4b, 5a, 6a, 6d, 7a มาตรฐาน ISTE สำหรับนักเรียนปี 2016: 1c, 1d, 2b, 2d, 3b, 3d, 7b, 7c มาตรฐานการเรียนรู้ AASL: I.b.1, I.c.1, I.c.2, I.c.3, I.d.3, I.d.4, II.a.1, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, II.d.1, II.d.2., III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.a.1, IV.a.2, IV.b.3, V.a.2, VI.a.1, VI.a.2, VI.a.3
-------------------	---

ไม่ตกหลุมพรางกลลวง คำศัพท์

บทที่ 1 และ 2

แคตฟิชซิง (Catfishing): การสร้างตัวตนหรือบัญชีออนไลน์ปลอมๆ ขึ้นมาเพื่อหลอกให้คนมาเป็นเพื่อนหรือแชร์ข้อมูลส่วนตัว

มุงร้าย (Malicious): คำหรือการกระทำที่มีเจตนาร้ายหรือต้องการทำร้าย ซึ่งอาจหมายถึงซอฟต์แวร์อันตรายที่ตั้งใจสร้างความเสียหายให้แก่อุปกรณ์ บัญชี หรือข้อมูลส่วนบุคคลของใครบางคนก็ได้เช่นกัน

ฟิชซิง (Phishing): ความพยายามที่จะหลอกหรือล่อลวงให้คุณเปิดเผยข้อมูลการเข้าสู่ระบบหรือข้อมูลส่วนบุคคลอื่นๆ ทางออนไลน์ ฟิชซิงจะทำผ่านอีเมล โซเชียลมีเดีย ข้อความโฆษณา หรือหน้าเว็บที่ดูเหมือนกับอันที่เราใช้อยู่แล้วแต่เป็นของปลอม

กลโกง (Scam): ความพยายามที่ไม่ซื่อสัตย์เพื่อหาเงินโดยล่อลวงให้คนแชร์ข้อมูลการเข้าสู่ระบบ ข้อมูลส่วนตัว รายชื่อติดต่อ ฯลฯ หรือหลอกเอาเงินหรือทรัพย์สินดิจิทัลจากคนอื่น

สมิชซิง (Smishing, SMiShing): กลโกงที่ใช้ SMS เพื่อหลอกให้คุณทำอะไรบางอย่าง เช่น แชร์ข้อมูลการเข้าสู่ระบบหรือข้อมูลส่วนตัวอื่นๆ คลิกลิงก์ไปยังเว็บไซต์ที่ไม่ดีหรือดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ที่ร้ายกาจ

ฟิชซิงแบบพุ่งเป้าหมาย (Spearphishing): กลโกงฟิชซิงที่นักโจมตีเจาะจงคุณให้แม่นยำขึ้นโดยใช้ข้อมูลส่วนตัวของคุณบางส่วน

ไวใจได้ (Trustworthy): สามารถไวใจให้ทำสิ่งที่ถูกต้องหรือจำเป็นได้

บทที่ 3

เชื่อถือได้ (Credible): น่าเชื่อถือ คนที่เชื่อถือได้จะใช้หลักฐานเพื่อให้คุณมั่นใจได้ว่าตนกำลังพูดความจริง

ความเชี่ยวชาญ (Expertise): ทักษะพิเศษหรือความรู้เกี่ยวกับเรื่องเฉพาะด้าน โดยผู้เชี่ยวชาญจะมีความเชี่ยวชาญ

แรงจูงใจ (Motive): เหตุผลที่คนทำอะไรบางอย่าง หรือเจตนา

แหล่งข้อมูล (Source): บุคคลหรืออะไรบางอย่างที่ให้ข้อมูล

วิดีโอบล็อกเกอร์ (Vlogger): ผู้ที่มีชื่อเสียงจากการโพสต์วิดีโอสั้นๆ ลงในบล็อกหรือโซเชียลมีเดียเป็นประจำ

บทที่ 4

หลอกลวง (Deceptive): เป็นเท็จ เป็นการกระทำหรือข้อความที่ออกแบบมาหลอก ล่อลวง หรือโกหกคนอื่น

ข่าวลวง (Deceptive news): ข่าวที่เจตนาโกหกหรือบิดเบือนความจริง คำที่นิยมใช้ในปัจจุบันคือ “ข่าวปลอม”

ข้อมูลเท็จ (Disinformation): ข้อมูลปลอมที่จงใจทำให้คุณเข้าใจผิด

หลักฐาน (Evidence): ข้อเท็จจริงหรือตัวอย่างที่พิสูจน์ว่าบางอย่างเป็นจริงหรือเท็จ

การให้ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง (Misinformation): ข้อมูลเท็จ

ช่างสงสัย (Skeptical): เต็มใจที่จะตั้งคำถามกับการอ้างความเป็นจริง

บทที่ 5 และ 6

คลิกเบต (Clickbait): เนื้อหาที่ดึงดูดความสนใจแล้วอาจผลักดันให้คุณคลิกลิงก์หรือเว็บไซต์บางอย่างโดยใช้รูปแบบที่น่าสนใจหรือวลีที่ติดหู

คำสำคัญ (Keyword): คำที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับหัวข้อการค้นหาทางอินเทอร์เน็ตของคุณ หนึ่งในคำที่จำเป็นสำหรับคุณจริงๆ เพราะไม่มีคำไหนอธิบายหัวข้อของคุณได้ดีกว่าแล้ว

คำค้นหา (Query): คีย์เวิร์ด ชุดคีย์เวิร์ด หรือคำถามที่คุณพิมพ์ลงในหน้าต่าง (หรือช่อง) ค้นหาเพื่อหาข้อมูลออนไลน์ บางครั้งการค้นหาก็ต้องใช้คำค้นหาหลายคำเพื่อให้เจอสิ่งที่คุณตามหา

เครื่องมือค้นหา/การค้นหาทางอินเทอร์เน็ต

(Search engine/Internet search): โปรแกรมซอฟต์แวร์หรือ “เครื่องมือ” ที่ใช้หาข้อมูล ตลอดจนตำแหน่ง รูปภาพ และวิดีโอ บนเว็บไซต์

ผลการค้นหา (Search results): ชุดข้อมูลที่คุณได้รับในเครื่องมือค้นหาหลังพิมพ์คำค้นหาแล้วคลิกลิงก์ “ค้นหา” หรือ “ส่ง”

ป๊อปอัพ แคมฟิซซิง และกลโกงอื่นๆ

เกมที่นักเรียนเล่นเพื่อศึกษาข้อความแบบต่างๆ แล้วลองตัดสินใจว่าข้อความไหนถูกต้องและข้อความไหนเป็นกลโกง

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ เรียนรู้เทคนิคที่ใช้หลอกลวงคนอื่นทางออนไลน์หรือในอุปกรณ์
- ✓ ดูวิธีป้องกันการโจรกรรมทางออนไลน์
- ✓ รู้ว่าต้องคุยกับผู้ใหญ่ที่ไว้ใจถ้าคิดว่าตัวเองตกเป็นเหยื่อของกลโกงออนไลน์
- ✓ รู้จักสัญญาณของกลโกง
- ✓ ระมัดระวังว่าจะแชร์ข้อมูลส่วนตัวอย่างไรและกับใคร

มาคุยกัน



ตกลงกลโกงคืออะไรกันแน่

กลโกงคือเวลาที่มีใครบางคนพยายามจะมาหลอกคุณเพื่อจะได้ขโมยอะไรบางอย่าง เช่น ข้อมูล การเข้าสู่ระบบ ข้อมูลส่วนตัว เงิน หรือทรัพย์สินดิจิทัล บางครั้งผู้หลอกลวงก็สร้างทำเป็นคนที่คุณไว้ใจ และสามารถปรากฏตัวขึ้นในป๊อปอัพ หน้าเว็บ ข้อความ หรือแม้แต่แอปปลอมในโฆษณา หรือ App Store นอกจากนั้น ข้อความและเว็บไซต์ที่ไม่ปลอดภัยต่างๆ ที่พวกเขาพยายามส่งคุณไป ก็ปล่อยไวรัสในอุปกรณ์ของคุณได้ด้วย บ้างก็ใช้รายชื่อติดต่อของคุณเพื่อส่งการโจมตีแบบเดียวกันไปที่เพื่อนๆ และครอบครัวของคุณ กลโกงประเภทอื่นๆ อาจหลอกล่อให้คุณดาวน์โหลดแอปที่ไม่ดีที่มีหน้าตาเหมือนของจริงหรือซอฟต์แวร์ที่ไม่พึงประสงค์โดยบอกว่าเกิดสิ่งผิดปกติบางอย่างกับอุปกรณ์ของคุณ

จำไว้ว่า: คนส่งข้อความ เว็บไซต์ หรือโฆษณา บอกไม่ได้ว่ามีอะไรผิดปกติกับอุปกรณ์หรือคอมพิวเตอร์ของคุณหรือไม่ ดังนั้นถ้ามีคนบอกว่ามีบางอย่างผิดปกติ ก็แปลว่าเขาพยายามจะหลอกคุณนั่นเอง และอย่าลืมด้วยว่า (คุณอาจเคยได้ยินมาก่อน แต่ฟังอีกก็ไม่เสียหายนะ): ถ้าคุณได้รับข้อความจากคนไม่รู้จัก หรือแม้แต่คิดว่าอาจจะรู้จัก และสิ่งนั้นฟังดูมหัศจรรย์ น่าตื่นเต้น หรือออกจะดีเกินจริงไปเล็กน้อย เป็นไปได้อย่างยิ่งว่าก็จะเป็นเช่นนั้น (ดีเกินกว่าจะเป็นจริงได้)

หมายเหตุถึงครูผู้สอน: คุณสามารถถามนักเรียนว่าเคยได้ยินเรื่องนั้นหรือไม่โดยขอให้ยกมือ จากนั้นถามว่าพวกเขาหรือคนในครอบครัวเคยเห็นข้อความแบบนั้นด้วยตัวเองไหม ถ้าไม่เคยก็เยี่ยมเลย และถ้าเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในอนาคต พวกเขาก็จะรู้วิธีป้องกันตัวเอง ครอบครัว และทรัพย์สินได้

กลโกงบางอย่างก็เห็นได้ชัดเจนว่าเป็นของปลอม บางครั้งก็ดูยากและน่าเชื่อถือจริงๆ เช่น เวลาที่ผู้หลอกลวงส่งข้อความที่มีข้อมูลส่วนตัวบางอย่างของคุณอยู่ในนั้นด้วย การทำแบบนั้นเรียกว่าฟิชซิงแบบพุ่งเป้าหมาย และอาจจับผิดได้ยากมากเพราะการใช้ข้อมูลของคุณทำให้ดูเหมือนว่าพวกเขารู้จักคุณได้ อีกแบบหนึ่งซึ่งคุณก็อาจจะเคยได้ยินมาก็คือแคมฟิซซิง คือการสร้างเพจหรือโปรไฟล์ปลอมที่สร้างเป็นคนที่คุณรู้จักหรือคนที่คุณติดตามเพื่อหลอกคุณ นอกจากนั้นยังมีสมิซซิง (กลโกงใน SMS) และฟิชซิง (ในอีเมล) อีกด้วย

ดังนั้นก่อนจะทำอะไรที่คนอื่นขอ เช่น คลิกลิงก์หรือแชร์ข้อมูลการเข้าสู่ระบบ ทางที่ดีควรถามตัวเองเกี่ยวกับข้อความนั้นบ้าง นี่คือการถามบางข้อที่ลองถามดูได้

- ถ้ามาจากธุรกิจห้างร้าน หน้าตาดูเป็นมืออาชีพโดยมีผลิตภัณฑ์หรือโลโก้ปกติของบริษัทและข้อความที่สะกดถูกต้องหรือไม่
- ไม่ใช่เรื่องดีแน่ที่คลิกลิงก์เข้าสู่เว็บไซต์จากข้อความดังกล่าว แต่คุณสามารถไปที่เว็บเบราว์เซอร์

- ค้นหาธุรกิจนั้นแล้วคลิกเข้าเว็บไซต์จากการ ค้นหา แล้วถามตัวเองดังนี้ URL ของเว็บไซต์นั้นตรงกับชื่อและข้อมูลของผลิตภัณฑ์หรือบริษัทที่นักเรียนมองหาหรือไม่ มีอะไรสะดุดตาดไหม
- ข้อความดังกล่าวมาในรูปแบบป๊อปอัพสแปมที่น่ารำคาญมากๆ หรือไม่
 - URL ขึ้นต้นด้วย https:// และมีแม่กุญแจสีเขียวอยู่ทางด้านซ้ายหรือไม่ (นั่นหมายความว่ามีการเชื่อมต่อที่ปลอดภัย)
 - ในเงื่อนไขมีอะไรอยู่ (นั่นคือที่ที่บางครั้งพวกเขาก็แอบซ่อนอะไรไว้ถ้าคิดจะทำ แต่ก็ไม่ใช่เรื่องดีเช่นกันถ้าไม่มีข้อกำหนดและเงื่อนไขเลย)
 - ข้อความดังกล่าวมีข้อเสนออะไรที่ฟังดูดีเกินจริงหรือไม่ เช่น โอกาสทำเงิน ได้รับสิ่งของดิจิทัลที่ดีขึ้นสำหรับรูปโปรไฟล์หรือตัวละครของคุณ มีชื่อเสียง ฯลฯ (และก็ดูดีเกินกว่าจะเป็นจริงแทบทุกครั้ง)
 - ข้อความนั้นฟังดูออกจะแปลกๆ หน่อยหรือไม่ เช่นการบอกว่าพวกเขารู้จักคุณและคุณก็คิดว่าเป็นไปได้ เพียงแค่นี้ยังไม่แนใจนัก

แล้วจะอย่างไรถ้าหลงเชื่อกลโกง อย่างแรกเลย อย่าตื่นตระหนก! มีคนจำนวนมากที่หลงเชื่อกลโกง

- บอกผู้ปกครอง ครู หรือผู้ใหญ่คนอื่นที่ไว้ใจทันที ยิ่งรอนาน อะไรๆ ก็อาจยิ่งแย่ลงได้
- เปลี่ยนรหัสผ่านสำหรับบัญชีออนไลน์ต่างๆ
- ถ้าคุณหลงเชื่อกลโกง ให้บอกเพื่อนๆ และคนที่อยู่ในรายชื่อติดต่อทันที เพราะพวกเขาอาจเป็นเป้าหมายรายต่อไป
- รายงานข้อความนั้นว่าเป็นสแปม ถ้าทำได้

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน: “ตัวอย่างฟิชชิ่ง” (มีเฉลยในหน้าถัดไป)

การปรับแก้ที่เป็นไปได้สำหรับประชม 2-3 แบ่งกลุ่ม 5 กลุ่มและมอบหมายตัวอย่างจากใบงานให้กลุ่มละ 1 ตัวอย่าง หลังแต่ละกลุ่มมีโอกาสวิเคราะห์ตัวอย่างแล้ว ให้อภิปรายร่วมกันทั้งชั้น

1. แบ่งกลุ่ม

2. แต่ละกลุ่มศึกษาตัวอย่าง

เมื่อแบ่งกลุ่มแล้วให้แต่ละกลุ่มศึกษาตัวอย่างข้อความและเว็บไซต์เหล่านี้

3. แต่ละคนแสดงตัวเลือก

ตัดสินใจว่าแต่ละตัวอย่างนั้น “จริง” หรือ “หลอก” พร้อมระบุเหตุผลไว้ข้างใต้

4. กลุ่มต่างๆ อภิปรายตัวเลือก

ตัวอย่างไหนดูน่าเชื่อถือและอันไหนดูน่าสงสัย มีคำตอบข้อไหนทำให้คุณประหลาดใจไหม ถ้าใช่เพราะอะไร

5. การอภิปรายเพิ่มเติม

ใบงานและเฉลยสำหรับนักเรียน ตัวอย่างพิชชัง

1. **จริง** อีเมลฉบับนั้นบอกให้ผู้ใช้ไปที่เว็บไซต์ของบริษัทแล้วลงชื่อเข้าใช้บัญชีด้วยตัวเอง แทนที่จะส่งลิงก์มาให้ในอีเมลหรือขอให้ส่งรหัสผ่านให้ทางอีเมล (ลิงก์สามารถส่งผู้ใช้ไปยังเว็บไซต์ที่เป็นอันตรายได้)
2. **หลอก** URL ที่น่าสงสัยและไม่ปลอดภัย
3. **จริง** สังเกต https:// ใน URL
4. **หลอก** ข้อเสนอที่น่าสงสัยเพื่อแลกกับรายละเอียดบัญชีธนาคาร
5. **หลอก** URL ที่ไม่ปลอดภัยและน่าสงสัย

นี่คือคำถามเพิ่มเติมบางส่วนไว้ถามตัวเองเมื่อประเมินข้อความและเว็บไซต์ที่พบทางออนไลน์

• ข้อความนี้ดูถูกต้องไหม

สัญชาตญาณแรกของคุณคืออะไร สังเกตว่ามีส่วนไหนไม่น่าเชื่อถือไหม มีการเสนอที่จะแก้ไขอะไรบางอย่างที่คุณไม่รู้ว่าเป็นปัญหาหรือไม่

• แอปนี้ดูถูกต้องไหม

บางครั้งแอปปลอมซึ่งเป็นแอปที่ดูเหมือนของจริงมากๆ ก็โฆษณาในแอปสโตร์เว็บไซต์หรือปรากฏใน App Store แอปพวกนี้ทำเรื่องเลวร้ายได้สารพัดอย่างถ้าเผลอดาวน์โหลดในโทรศัพท์ ตั้งแต่ขโมยข้อมูลหรือรายชื่อติดต่อ ติดตั้งซอฟต์แวร์ที่ไม่ดี ฯลฯ มองหาการสะกดผิด จำนวนรีวิวของผู้ใช้น้อย หรือกราฟิกที่เลอะเทอะ (ไม่ค่อยเป็นมืออาชีพ)

• ข้อความนั้นเสนออะไรให้คุณฟรีๆ หรือไม่

ข้อเสนอฟรีมักไม่ได้ฟรีจริง ผู้ส่งจะต้องการอะไรบางอย่างจากคุณเสมอ

• มีการขอข้อมูลส่วนตัวของคุณหรือไม่

เว็บไซต์บางแห่งถามหาข้อมูลส่วนตัวเพื่อที่จะส่งกลโกงให้คุณมากขึ้น ตัวอย่างเช่น แบบทดสอบหรือ “การทดสอบบุคลิกภาพ” อาจกำลังรวบรวมข้อเท็จจริงเพื่อทำให้เดาห้ผ่านหรือข้อมูลลับอื่นๆ ของคุณได้ง่ายๆ ธุรกิจจริงๆ ส่วนใหญ่จะไม่ขอข้อมูลส่วนตัวในข้อความหรือจากที่อื่นที่ไม่ใช่เว็บไซต์ของพวกเขาเอง

• เป็นข้อความหรือโพสต์ทางโซเชียลแบบลูกโซ่หรือไม่

อีเมลและโพสต์ที่ขอให้คุณส่งต่อไปหาคนรู้จักทำให้คุณและคนอื่นๆ ตกอยู่ในความเสี่ยงได้ อย่าทำแบบนั้นนอกจากคุณจะมีใจในแหล่งที่มาและมั่นใจว่าข้อความดังกล่าวปลอดภัยที่จะส่งต่อ

• มีเงื่อนไขอะไรหรือไม่

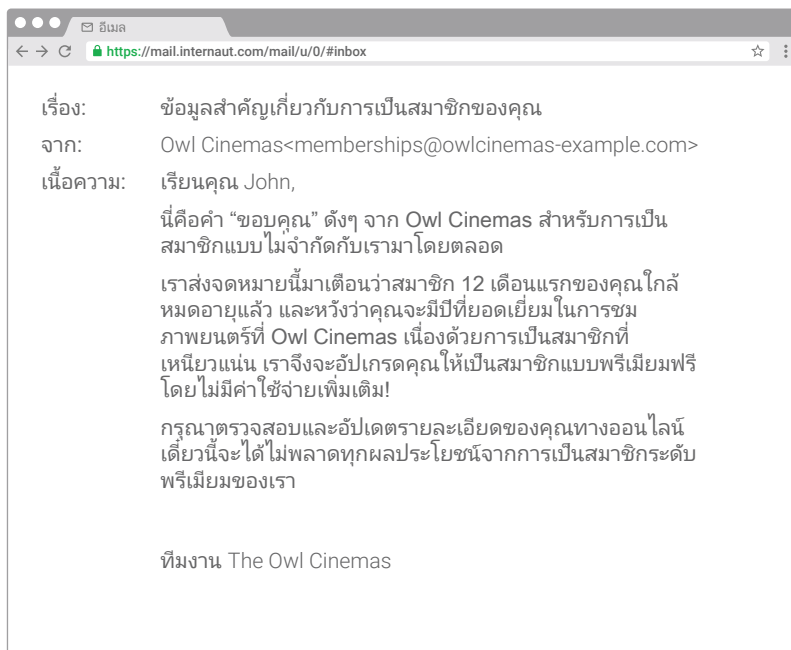
คุณจะพบ “เงื่อนไข” ที่ด้านล่างของเอกสารส่วนใหญ่ ข้อความพวกนี้จะมีขนาดเล็กจู้จี้และมักมีเนื้อหาที่คุณไม่อ่าน ตัวอย่างเช่น พาดหัวที่ด้านบนอาจบอกว่าคุณได้รางวัลเป็นโทรศัพท์ฟรี แต่ในเงื่อนไขจะบอกว่าจริงๆ แล้วต้องชำระเงินให้บริษัทนั้นเดือนละ 6,000 บาท การไม่มีเงื่อนไขอะไรเลยก็อาจแย่ไม่แพ้กันได้ ฉะนั้นต้องใส่ใจกับเรื่องนั้นเช่นกัน

หมายเหตุ: เพื่อวัตถุประสงค์ของแบบฝึกหัดนี้ ให้คิดว่าเมลของนักท่องโลกอินเทอร์เน็ตเป็นบริการที่มีอยู่จริงและเชื่อถือได้

ข้อคิด

ทุกครั้งที่ออนไลน์ โปรดระมัดระวังกลโกงในเกม หน้าเว็บ แอป และข้อความอยู่เสมอ และรู้ว่าถ้าฟังดูสวยงามหรือเป็นวิธีได้ของฟรี ก็สันนิษฐานไว้ก่อนได้ว่าจะปลอม และถ้าเผลอหลงเชื่อขึ้นมา อย่าลืมบอกผู้ใหญ่ที่คุณไว้วางใจทันที

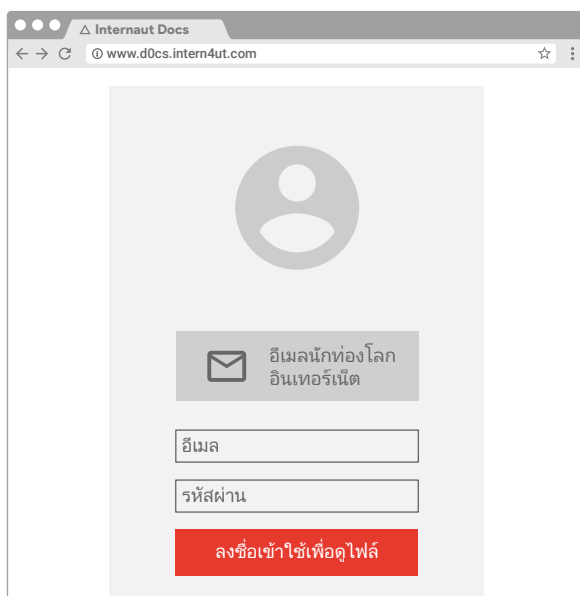
ตัวอย่างพีชชิ่ง



1. อันนี้จริงหรือหลอก

จริง

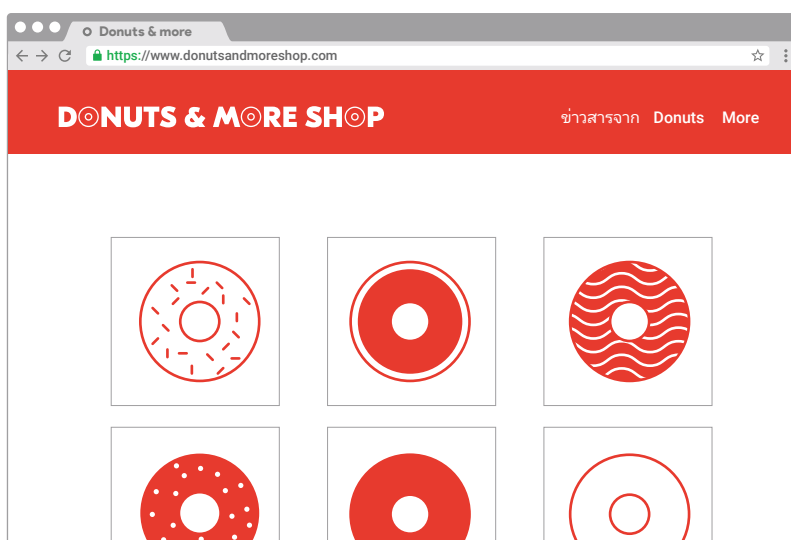
หลอก



2. อันนี้จริงหรือหลอก

จริง

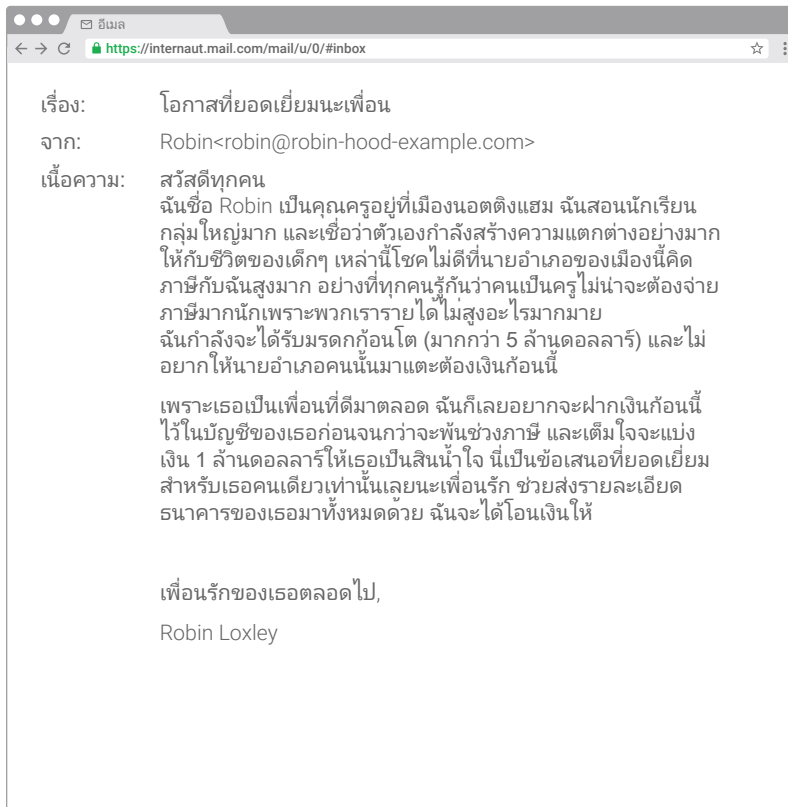
หลอก



3. อันนี้จริงหรือหลอก

จริง

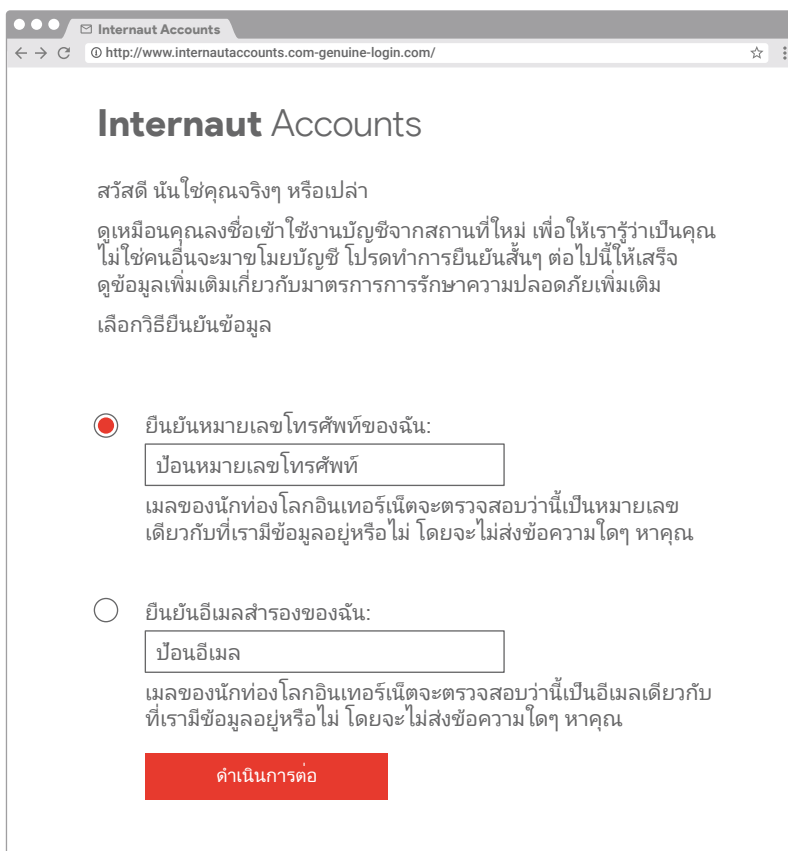
หลอก



4. อันนี้จริงหรือหลอก

จริง

หลอก



5. อันนี้จริงหรือหลอก

จริง

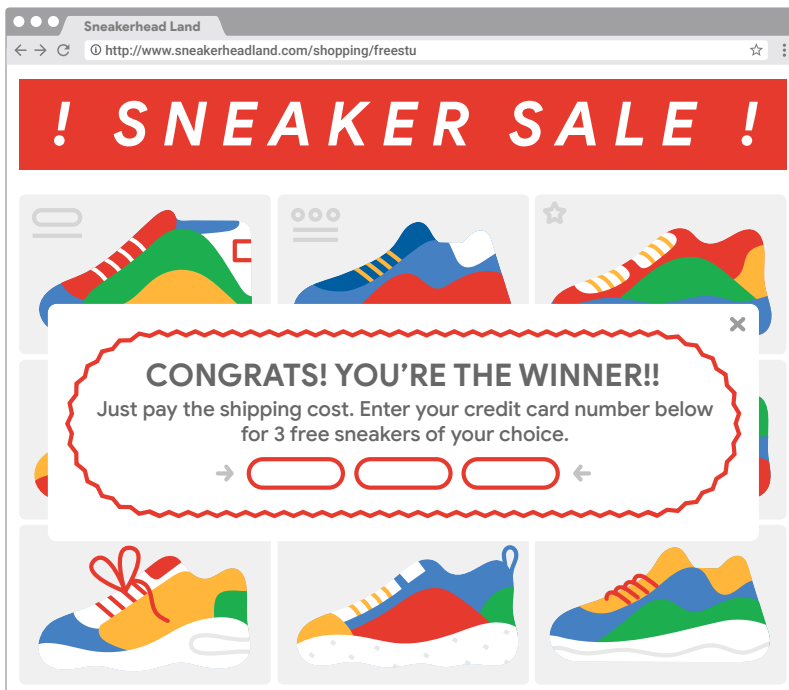
หลอก



6. อันนี้จริงหรือหลอก

จริง

หลอก



7. อันนี้จริงหรือหลอก

จริง

หลอก

ไม่ตกหลุมพรางกลลวง: บทที่ 2

ใครกันที่กำลัง “คุย” กับฉัน

นักเรียนฝึกฝนทักษะการต่อต้านกลโกงของตัวเองด้วยการแสดงความเห็นและอภิปรายถึงการโต้ตอบที่เป็นไปได้สำหรับข้อความโพสต์ การขอเป็นเพื่อน แอป รูปภาพ และอีเมลที่นำเสนอบนโลกออนไลน์

เกี่ยวกับบทนี้ เนื่องจากเนื้อหาที่เกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม บทนี้จะเหมาะกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปลาย (5-6) แต่การที่ได้ๆ อายุ 7-9 ปีเล่นเกมออนไลน์กันมากขึ้นเรื่อยๆ โดยนิยมเล่นกับคนอื่นมากกว่าจะเล่นคนเดียว บทนี้จึงเป็นการเตรียมตัวที่ดีแม้แต่สำหรับชั้นประถม 2-3 เราหวังว่าครูในระดับชั้นเหล่านั้นจะรู้ว่านักเรียนของตัวเองเล่นเกมหรือไม่ และถ้าเล่น พวกเขาชอบอะไรในนั้นและเคยเจอกับอะไรที่ดูคลุมเครือหรือไม่ เพื่อให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด โปรดรักษาระบบการให้ฟีดแบ็ก เปิดกว้าง และไม่ตัดสิน

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ เข้าใจว่าคนที่ติดต่อเราอาจไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริงของเขา
- ✓ ต้องมั่นใจว่าคนๆ นั้นเป็นคนเดียวกับที่เขาบอกว่าเป็นจริงๆ ก่อนตอบกลับ
- ✓ ถามหรือขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ ถ้าบอกไม่ได้จริงๆ ว่าคนๆ นั้นเป็นใคร

มาคุยกัน



คุณจะได้รู้อย่างไรว่าเป็นพวกเขารึจริง?

เวลาคุยโทรศัพท์กับเพื่อน ก็บอกได้ว่าถูกคนจากเสียงของเขาแม้ว่าจะไม่ได้เห็นหน้าก็ตาม แต่โลกออนไลน์จะต่างออกไปเล็กน้อย บางครั้งก็ยากกว่าที่จะมั่นใจว่าใครบางคนเป็นอย่างไรที่เขาบอกจริงๆ ในแอปและเกม บางทีคนเราก็แกล้งทำเป็นคนอื่นเพื่ออำกันสนุกๆ เพื่อหาประโยชน์จากคุณ หรือเพื่อทำตัวแสบๆ บางครั้ง พวกเขาก็ปลอมเป็นคนอื่นเพื่อขโมยข้อมูลส่วนตัวหรือทรัพย์สินดิจิทัล เช่น สกินหรือเงินในเกม สิ่งที่ต้องระวังที่สุดที่ควรทำก็คือไม่ตอบรับหรือบอกผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ที่ไว้ใจว่าคุณไม่รู้จักรับกับคนที่จะมาขอติดต่อกับคุณ แต่ถ้าคุณตัดสินใจว่าการตอบรับไม่น่าเสียหาย การดูว่าจะหาข้อมูลอะไรเกี่ยวกับพวกเขาได้บ้างเป็นอันดับแรกก็เป็นความคิดที่ดีมาก ตรวจสอบโปรไฟล์ ดูว่าเพื่อนๆ ของเขาเป็นใคร หรือค้นหาข้อมูลอื่นๆ ที่ยืนยันว่าเขาเป็นคนที่บอกไว้จริงๆ

การยืนยันตัวตนของใครสักคนบนโลกออนไลน์ทำได้หลายวิธีด้วยกัน นี่คือตัวอย่างบางส่วนที่เราจะเริ่มต้นกัน

หมายเหตุถึงครูผู้สอน: คุณอาจลองเป็นผู้นำการระดมความคิดในชั้นเรียนเกี่ยวกับคำถามว่า “เราจะยืนยันตัวตนของบุคคลในโลกออนไลน์ได้อย่างไร” ก่อน แล้วดำเนินการสนทนาต่อด้วยคำถามชวนคิดเหล่านี้

• ถ้ามีรูปของคนส่งข้อความ รูปนั้นดูน่าสงสัยบ้างไหม

รูปโปรไฟล์ของเขาไม่ชัดเจนหรือดูลำบากหรือไม่ หรือไม่มีรูปอะไรเลย เช่น เป็น Bitmoji หรือใบหน้าตัวการ์ตูน รูปที่ไม่ดี, รูปสตั๊ตส์ ฯลฯ ทำให้การซ่อนตัวตนในโซเชียลมีเดียเป็นเรื่องง่าย แต่ก็ไม่ใช่เรื่องแปลกที่ผู้หลอกลวงจะขโมยรูปภาพจากคนจริงๆ มาสร้างโปรไฟล์ปลอมและสร้างทำเป็นคนๆ นั้น ถ้ามีรูป คุณใช้ชี้อะไรกับคนดังกล่าวหารูปอื่นๆ เพิ่มเติมในอินเทอร์เน็ตได้หรือไม่

• **ชื่อหน้าจอของเขามีชื่อจริงอยู่ด้วยไหม**

เช่น โนโซเซียมมีเดีย ชื่อหน้าจอของเขาตรงกับชื่อจริงไหม (ตัวอย่างเช่น โปรไฟล์ของ Jane Doe มี URL ว่า SocialMedia.com/jane_doe)

• **หน้าเว็บไซต์ของเขามีข้อมูลเกี่ยวกับพวกเขาบ้างไหม**

ถ้ามี อ่านแล้วดูเหมือนเขียนด้วยคนจริงๆ ไหม บัญชีปลอมอาจไม่มีข้อมูล “เกี่ยวกับฉัน” มากนัก หรืออาจมีข้อมูลบางส่วนที่คัดลอกหรือสุ่มๆ มารวมกันเพื่อสร้างโปรไฟล์ปลอม ในข้อมูลของเขามีอะไรที่คุณยืนยันได้ด้วยการค้นหาโดยใช้ชื่อในโปรไฟล์ดังกล่าวหรือไม่

• **บัญชีของเขามีการใช้งานมานานแค่ไหนแล้ว กิจกรรมนั้นดูมีเหตุผลสำหรับคุณไหม**

หน้าเว็บหรือโปรไฟล์นั้นใหม่หรือแสดงกิจกรรมต่างๆ มากมายย้อนหลังไปให้เห็นได้ คนๆ นี้มีเพื่อนร่วมกันกับคุณอย่างที่คุณคาดหวังหรือไม่ บัญชีปลอมมักไม่ค่อยมีเนื้อหาหรือสัญลักษณ์ของการมีคนมาโพสต์ แสดงความเห็น หรือคบหาสมาคมในนั้นมากนัก

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน: “ตัด ใครกันที่กำลัง ‘คุย’ กับฉัน” เป็นแผ่นยาวๆ โดยให้แต่ละแผ่นมี 1 สถานการณ์
- ขามหรือกระดาษไวใส่แผ่นกระดาษ (นักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้เลือกกลุ่มละแผ่น)
- โครงร่างสำหรับนักเรียนที่หน้า 45 (คนละชุดให้นักเรียนแต่ละคนปฏิบัติตาม)

1. กลุ่มต่างๆ ทบทวนสถานการณ์จำลอง

แบ่งกลุ่มเป็น 5 กลุ่ม แต่ละกลุ่มจะเลือกสถานการณ์จำลองจากภาชนะนี้

2. **กลุ่มเลือกการตอบสนองอย่างน้อย 1 ข้อ** จากข้อมูลสรุปนี้แล้วคุยกันถึงเหตุผลที่เลือกการตอบสนองดังกล่าวกับสถานการณ์นี้ เขียนข้อความเพิ่มเติมจากสิ่งที่คุณคิดว่าจะยิ่งซับซ้อนขึ้นไปอีกได้ตามอัธยาศัย

3. ชั้นเรียนอภิปรายตัวเลือกของกลุ่มต่างๆ

ในขั้นสุดท้ายใช้ข้อมูลสรุปนี้เพื่ออภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับสถานการณ์จำลองทั้งหมด แต่ละกลุ่มอ่านสถานการณ์ของตัวเองแล้วบอกชั้นเรียนเกี่ยวกับการตอบสนองพร้อมเหตุผลที่เลือก ทั้งชั้นเรียนร่วมอภิปราย

ข้อคิด

คุณควบคุมได้ว่าจะคุยกับใครบนโลกออนไลน์ ตรวจสอบให้แน่ใจว่าคนที่ติดต่อด้วยเป็นคนเดียวกับที่เขابอกไว้

ใครกันที่กำลัง “คุย” กับฉัน

สถานการณ์ที่ 1

คุณได้รับคำขอเป็นเพื่อนจากผู้เล่นคนหนึ่งในเกม: “หวัดดี นายเก่งมากเลย! เรามาเล่นด้วยกันเถอะ! เพิ่มฉันเป็นเพื่อนสิ”

สถานการณ์ที่ 2

คุณได้รับข้อความทางโทรศัพท์มือถือจากคนที่คุณจำไม่ได้ “หวัดดี นี่คือนิงนะ จำได้มั้ยเราเจอกันเมื่อฤดูร้อนปีที่ผ่านมา”

สถานการณ์ที่ 3

คุณได้รับข้อความจากคนที่ตัวเองไม่ได้ติดตาม “หวัดดี! ชอบโพสต์ของเธอมากเลย เธอตลกมาก! ขอเบอร์หน่อยได้มั้ยเราจะได้คุยกันมากกว่านี้!”

สถานการณ์ที่ 4

คุณได้รับข้อความแชทจากคนที่ไม่รู้จัก “เจอเธอนี่ที่ทางเดิน น่ารักสุดๆ เลย! บ้านอยู่ที่ไหนเธอ ฉันไปหาได้นะ”

สถานการณ์ที่ 5

คุณได้รับข้อความทางออนไลน์ “เฮ้ ฉันเพิ่งเจอกับแซม เพื่อนของเธอละ เขาเล่าเรื่องเธอให้ฟังจนฉันอยากเจอเลย บ้านเธออยู่ไหนเธอ”

ใครกันที่กำลัง “คุย” กับฉัน

นี่คือ 5 สถานการณ์จำลองของข้อความที่อาจส่งถึงใครก็ได้ทางออนไลน์หรือโทรศัพท์ แต่ละสถานการณ์มีรายการวิธีที่คุณจะใช้โต้ตอบ บางวิธีก็ยอดเยี่ยมและบางวิธีก็ไม่ค่อยได้ผลเท่าที่ควร ดูว่าอันไหนเหมาะกับคุณที่สุด หรือจะโต้ตอบแบบอื่นก็ได้ถ้าคิดออก ตอนนี้คุยกันไปก่อน เดี๋ยวเราจะมาอภิปรายร่วมกันทั้งห้อง

ทุกคนโปรดสังเกตว่า: ถ้า 1 ในสถานการณ์เหล่านี้เกิดขึ้นกับคุณจริงๆ และคุณก็ไม่แน่ใจว่าจะทำอย่างไร การตอบสนองที่ดีที่สุดก็คือไม่ต้องตอบอะไรเลย ไม่ต้องไปสนใจหรือบล็อกพวกเขาไปเลยก็ได้ และการไปคุยกับผู้ปกครองหรือคุณครูถึงเรื่องนี้ก็ไม่ใช่ว่าเรื่องเสียหาย โดยเฉพาะถ้ารู้สึกไม่สบายใจ

สถานการณ์ที่ 1

คุณได้รับคำขอเป็นเพื่อนจากผู้เล่นคนหนึ่งในเกม: “หวัดดี นายเก่งมากเลย! เรามาเล่นด้วยกันเถอะ! เพิ่มฉันเป็นเพื่อนสิ” คุณจะทำอย่างไร

- **ไม่ต้องสนใจ** ถ้าไม่รู้จักเขา ก็แค่ไม่ต้องไปเพิ่มเขาเป็นเพื่อนเท่านั้นเอง
- **บล็อกเลย** คุณจะไม่ได้รับข้อความใดๆ จากพวกเขาอีกจากในเกมและแอปส่วนใหญ่ อีกฝ่ายจะไม่รู้ตัวด้วยซ้ำว่าโดนบล็อก
- **เปลี่ยนการตั้งค่าของคุณ** ไปที่การตั้งค่าของเกม ดูว่าสามารถปิดการขอเป็นเพื่อนทั้งหมดได้หรือไม่ แล้วทำเครื่องหมายในช่องนั้น ด้วยวิธีนั้น คุณจะไม่ต้องมานั่งคิดอีกว่าจะรับหรือไม่รับคำขอเป็นเพื่อนจากผู้เล่นแปลกหน้าอีกเลย
- **ตรวจสอบข้อมูลของพวกเขาในอินเทอร์เน็ต** ดูว่าพวกเขามีหน้าเว็บหรือโปรไฟล์ไหม จะได้ดูว่าเป็นผู้เล่นจริงๆ หรือเปล่า เขามีประสบการณ์ มีผู้ติดตาม หรือเคยสตรีมเนื้อหาอะไรไว้บ้างหรือไม่ เพื่อนของคุณรู้ไหมว่าเขาเป็นตัวตนจริงๆ ถ้าเพียงพวกเขาดูเหมือนเกมเมอร์ที่อาจจริงอาจจังกับเกมนี้ คุณก็อาจลองคิดเป็นเพื่อนกับเขาได้ แต่สิ่งที่ดีที่สุดสำหรับเด็กๆ ก็คือการเล่นกับเพื่อนๆ ในชีวิตจริงเท่านั้น
- **เพิ่มเขาเข้าสู่รายชื่อเพื่อนของคุณ** ถ้าพวกเขาดูแล้วไม่น่าเป็นอันตราย ไม่แนะนำให้ทำแบบนี้ เว้นแต่คุณจะยืนยันแล้วว่าพวกเขาเป็นใครและตรวจสอบกับผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจหรืออย่างน้อยก็กับเพื่อนๆ แล้วเพื่อดูว่าพวกเขารู้หรือไม่ว่าคนๆ นั้นเป็นใคร ถ้าเล่นเกมกับพวกเขาโดยใช้ไมโครโฟนหรือหูฟัง ต้องแน่ใจว่าจะคุยกันเรื่องเกมเท่านั้น ห้ามบอกชื่อจริงนามสกุลจริงหรือข้อมูลส่วนตัวอื่นใดทั้งสิ้น
- **บอกข้อมูลส่วนตัวเขาไปเลย** ห้ามเด็ดขาด **คุณ**รู้ว่า: อย่าเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวกับคนที่ไม่รู้จักเด็ดขาด

สถานการณ์ที่ 2

คุณได้รับข้อความทางโทรศัพท์มือถือจากคนที่คุณจำไม่ได้ “หวัดดี นี่คือนินจา จำได้มั้ยเราเจอกันช่วงฤดูร้อนปีที่ผ่านมา” คุณจะทำอย่างไร

- **บล็อกคนนั้น** การทำแบบนี้อาจดูหยาบคายได้ถ้าคุณรู้จักเธอขึ้นมาจริงๆ แต่ถ้าแน่ใจว่าไม่เคยเจอใครชื่อคินจินาช่วงฤดูร้อนปีที่แล้วมาก่อน หรือเธอส่งข้อความมาหาไม่หยุดและแชร์เรื่องของตัวเองมากเกินไป จะบล็อกไปก็คงไม่เป็นไร

- **ไม่ต้องสนใจคณึงนิง** อย่างที่ได้กล่าวไป ถ้าไม่รู้จักคนๆ นี้ ก็แค่ไม่ต้องตอบกลับ
- **“หวัตดีคณึงนิง เรารู้จักกันเธอ”** นี่เป็นตัวเลือกที่ปลอดภัยถ้าไม่แน่ใจว่าเคยเจอเธอไหมและอยากรู้ว่าเคยหรือเปล่าด้วยการหาข้อมูลเพิ่มเติมอีกหน่อย แต่อย่าบอกคณึงนิงว่าช่วงฤดูร้อนปีที่แล้วคุณอยู่ที่ไหน
- **“ฉันจำเธอไม่ได้แต่ถ้ามีโอกาสเราก็คงเจอกันได้นะ”** ไม่ใช่ความคิดที่ดีเท่าไร คุณไม่ควรเสนอตัวที่จะไปพบใครที่ตัวเองไม่รู้จักเด็ดขาด

สถานการณ์ที่ 3

คุณได้รับข้อความจาก @socccergirl12 ซึ่งเป็นคนที่ตัวเองไม่ได้ติดตาม “หวัตดี! ชอบโพสต์ของเธอมากเลย เธอตลกมาก! ขอเบอร์หน่อยได้มั๊ยเราจะได้คุยกันมากกว่านี้!” คุณจะทำอย่างไร

- **ไม่ต้องสนใจ @socccergirl12** ไม่ต้องตอบกลับถ้าไม่ต้องการ
- **บล็อก @socccergirl12** ถ้าคิดว่าคนๆ นี้แปลกและจัดการบล็อกไป เขาจะติดต่อคุณไม่ได้อีกเลย เว้นแต่เขาจะตั้งบัญชีปลอมใหม่เป็นอีกคนแล้วติดต่อคุณ
- **“หวัตดี เรารู้จักกันเธอ”** ถ้าไม่แน่ใจ อย่าลืมหาคำถามต่างๆ ก่อนให้ข้อมูลส่วนตัว เช่น เบอร์โทรศัพท์ไป
- **“โอเค เบอร์ฉันคือ...”** อย่าเด็ดขาด! แม้คุณจะยืนยันแล้วก็ตามว่าคนๆ นี้เป็นใคร แต่การให้ข้อมูลส่วนตัวทางโซเชียลมีเดียก็ไม่ใช่ความคิดที่ดีอยู่ดี หาวีธีติดต่อแบบอื่น ไม่ว่าจะเป็นผ่านผู้ปกครอง ครู หรือคนอื่นๆ ที่ไว้ใจก็ได้

สถานการณ์ที่ 4

คุณได้รับข้อความแะทจากคนที่ไม่รู้จัก “เจอเธอวันนี้ในวิชาเลข น่ารักสุดๆ เลย! บ้านอยู่ที่ไหน เธอ ฉันไปหาได้นะ” คุณจะทำอย่างไร

- **ไม่ต้องสนใจ** นี่น่าจะเป็นตัวเลือกที่ดี
- **บล็อกคนๆ นี้เลย** ไม่ต้องลังเลถ้ารู้สึกไม่ดีกับใคร
- **“เธอเป็นใคร”** ไม่น่าใช่ ถ้าข้อความนั้นฟังดูหยาบๆ การไม่ตอบน่าจะดีกว่า หรือไม่ก็บล็อกไปเลย
- **“นั่นลิลลี่หรือเปล่า เธอน่ารักเหมือนกัน บ้านฉันอยู่ที่ 240 ถนนวงแหวนนะ”** นี่ไม่ใช่ความคิดที่ดีเลย แม้คุณจะคิดว่าตัวเองรู้จักว่าอีกฝ่ายเป็นใครก็ตาม ก่อนจะบอกที่อยู่หรือข้อมูลส่วนตัวอื่นๆ ให้ใครที่เพิ่งรู้จัก ให้ตรวจสอบพวกเขา ก่อน แม้คุณจะคิดว่ารู้จักแล้วก็ตาม อย่าไปนัดเจอกับใครที่คุณรู้จักเฉพาะทางออนไลน์เท่านั้น

สถานการณ์ที่ 5

คุณได้รับข้อความว่า “เฮ้ ฉันเพิ่งเจอกับแซม เพื่อนของเธอละ เขาเล่าเรื่องเธอให้ฟังฉันอยากเจอเลย บ้านเธออยู่ที่ไหนหรอ” คุณจะทำอย่างไร

- **ไม่ต้องสนใจ** ถ้าคุณไม่รู้จักคนๆ นี้แต่มีเพื่อนชื่อแซมจริง ทางที่ดีก็ควรไปตรวจสอบกับแซมก่อนตอบกลับข้อความนี้
- **บล็อก** ถ้าคุณไม่รู้จักคนๆ นี้และไม่ได้มีเพื่อนชื่อแซมการใช้การตั้งค่าที่มีเพื่อบล็อกไม่ให้เขาติดต่อคุณได้อีกก็น่าจะเป็นวิธีที่ดีที่สุด
- **“เธอเป็นใคร”** น่าจะไม่ใช้ความคิดที่ดีนัก ถ้าคุณไม่รู้จักคนๆ นี้ก็ไม่ควรตอบ อย่างน้อยจนกว่าจะได้คำตอบจากแซม

ไม่ตกหลุมพรางกลลวง: บทที่ 3

เรื่องจริงหรือเปล่านะ

พื้นฐานการรู้เท่าทันสื่อสำหรับครูผู้สอน: นอกจากจะช่วยให้นักเรียนใช้คำถามเชิงวิเคราะห์เพื่อประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลแล้ว เรายังต้องการให้พวกเขาเข้าใจว่าข้อมูลมาจากที่ต่างๆ มากมาย (ไม่ใช่แค่ในตำรา) ดังนั้นพวกเขาจึงต้องใช้ทักษะที่มีวิเคราะห์สื่อทุกประเภท เมื่อไปถึงจุดนั้น พวกเขาจะพร้อมก้าวต่อไปยังการวิเคราะห์หมวดหมู่พิเศษของสื่อ เช่น ข่าวหรือข้อมูลทางวิทยาศาสตร์

หมายเหตุ: การรู้เท่าทันสื่อนี้เหมาะให้ทุกคนเรียนรู้ แต่อาจยากเกินไปสำหรับนักเรียนชั้นประถม 2-3 ดังนั้นดูการปรับแก้ที่แนะนำได้ด้านล่างในส่วน “กิจกรรม”

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ ระบุเครื่องมือที่คุณใช้อยู่แล้วเพื่อให้รู้ข้อมูลน่าเชื่อถือ
- ✓ พิจารณาว่าเรื่องบางเรื่องเช่นความเชี่ยวชาญและแรงจูงใจส่งผลต่อความน่าเชื่อถืออย่างไร
- ✓ เรียนรู้คำถาม 4 ข้อสำหรับการประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล
- ✓ เข้าใจว่าแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือในเรื่องหนึ่ง ไม่จำเป็นต้องเชื่อถือในเรื่องอื่นๆ
- ✓ รู้ว่าการตรวจสอบแหล่งข้อมูลหลายๆ แหล่งมักช่วยให้คุณเห็นว่าข้อมูลนั้นน่าเชื่อถือหรือไม่

มาคุยกัน



อะไรทำให้บางสิ่งหรือบางคนน่าเชื่อถือหรือไวใจได้

เราต้องตัดสินใจว่าจะเชื่อหรือไม่เชื่ออะไรเป็นประจำทุกวัน วิดีโอที่คุณดูน่าเชื่อถือไหม มันพยายามโน้มน้าวคุณในเรื่องบางเรื่องหรือไม่ พี่ชายพูดความจริงกับคุณหรือแค่หยอกเล่น ข่าวลือเรื่องเพื่อนที่คุณได้ยินเป็นความจริงหรือเปล่า

คุณจะทำอย่างไรเวลาพยายามจะตัดสินใจว่าใครบางคนพูดความจริงกับคุณไหม คุณได้ใช้เบาะแสเหล่านี้แล้วหรือยัง

• คุณรู้อะไรบ้างเกี่ยวกับคนคนหนึ่ง

ตัวอย่างเช่น คุณรู้ว่าเพื่อนร่วมชั้นเป็นคนเก่งมาก ๆ ในบางเรื่อง หรือเป็นคนที่ไม่เคยโกหก หรือเป็นคนชอบแกล้ง หรือเป็นคนร้ายกาจ เพื่อที่คุณจะบอกได้เสมอเวลาที่พวกเขากำลังเอาจริงเอาจัง ล้อเล่น หรือโกหก

• สิ่งที่คุณอื่นรู้เกี่ยวกับคุณ

ตัวอย่างเช่น พ่อแม่ของคุณรู้ว่าคุณกินอะไรแล้วปวดท้อง แต่โฆษณาในทีวีไม่รู้ คุณจึงทำตามคำแนะนำของพ่อแม่เรื่องของการกินอาหาร บรรณารักษ์ที่โรงเรียนรู้ว่าคุณสนใจเรื่องอะไรและชอบหนังสือแบบไหน คุณจึงใช้เวลาเขาแนะนำหนังสือให้อ่าน

• น้ำเสียงและสีหน้า

ตัวอย่างเช่น คุณรู้ว่าเพื่อนหมายความว่าตรงกันข้ามถ้าพูดแล้วกลอกตาไปมาและทำท่าประหลาด ตอนบอกคุณว่าไปลานสเก็ตแห่งใหม่มาแล้วมันแย่มากๆ

• สถานการณ์

ตัวอย่างเช่น ตอนเพื่อนๆ เล่นกันอยู่แล้วมีคนหนึ่งล่อทรพมใหม่ของคุณ คุณก็รู้ว่าเป็นแค่มุกตลก แต่ถ้ามีบางคนที่มีโรงเรียนพูดแบบเดียวกันเพื่อให้คุณขายหน้าต่อหน้าเพื่อนทั้งห้อง นี่คือการดูหมิ่น

เวลาเราได้ยินอะไรจากสื่อ เช่น วิดีโอ คนในทีวี หรือเว็บไซต์ เราและแหล่งข้อมูลนั้นก็ต่างไม่รู้จกกัน เราอาจไม่แน่ใจว่าจะเชื่อเขาดีหรือไม่

แม้แต่เวลาที่มีคนรู้จักส่งข้อความมาหาโดยที่เราไม่รู้สีหน้าหรือน้ำเสียงของคนส่ง เราจึงอาจไม่แน่ใจว่าพวกเขาหมายความว่าอย่างไร นั่นคือเวลาที่เรต้องตั้งคำถาม...

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบความรู้: "การตัดสินใจว่าอะไรน่าเชื่อถือ" (1 ชุดต่อนักเรียน 1 คน)

การปรับแก้ที่แนะนำสำหรับประม 2-3: ถ้าคุณรู้สึกว่านักเรียนพร้อมจะอภิปรายว่าแหล่งข้อมูลน่าเชื่อถือหรือไม่ ให้ทำเฉพาะขั้นตอนที่ 1 และ 2 เท่านั้น

1. การประเมินแหล่งข้อมูล

ถ้าอยากได้คำแนะนำสำหรับวิดีโอเกมใหม่มาเล่น คุณจะไปถามคุณยายใหม่ หรือถามอีกแบบ คุณยายของคุณเป็นแหล่งข้อมูลที่**น่าเชื่อถือ**เรื่องวิดีโอเกมหรือไม่ แหล่งข้อมูลที่**น่าเชื่อถือ**เป็นที่ที่เราไว้วางใจได้ว่าจะให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องและแม่นยำ

ทำรายการข้อดี/ข้อเสียเพื่ออธิบายประโยชน์และโทษของการขอคำแนะนำเรื่องวิดีโอเกมจากคุณยาย

รายการของคุณหน้าตาคล้ายแบบนี้ไหม

ข้อดี	ข้อเสีย
คุณยายรักฉันมากและอยากให้ฉันมีความสุข	คุณยายไม่เล่นวิดีโอเกมและไม่ค่อยรู้อะไรเรื่องนั้นนัก
คุณยายหาข้อมูลเก่งเวลามีเรื่องอะไรที่ท่านไม่รู้คำตอบ	คุณยายไม่รู้ว่ามีเกมไหนแล้วบ้างหรือชอบเล่นเกมแบบไหน

ถ้ารายการของคุณหน้าตาเป็นแบบนี้ คุณก็เพิ่งใช้เครื่องมือยอดนิยม 2 อย่างที่เรามีเพื่อตัดสินใจว่าแหล่งข้อมูลนั้นน่าเชื่อถือหรือไม่ ได้แก่ **แรงจูงใจและความเชี่ยวชาญ** "ความเชี่ยวชาญ" คือทักษะพิเศษหรือความรู้เกี่ยวกับเรื่องเฉพาะด้าน โดยผู้เชี่ยวชาญจะมีความเชี่ยวชาญ ส่วน "แรงจูงใจ" คือเจตนาของบุคคล คือเหตุผลที่พวกเขาพูดหรือทำอะไรบางอย่าง

ข้อไหนในรายการทำให้คุณมีข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจของคุณยายบ้าง ข้อไหนบอกถึงความเชี่ยวชาญของท่าน ดังนั้นแล้ว คุณยายในตารางข้อดี/ข้อเสียนี้เป็นแหล่งข้อมูลที่**น่าเชื่อถือ**ว่าควรซื้อเกมใหม่เกมไหนดีหรือไม่ ท่านจะไม่โกหก แต่คงดีกว่าถ้าจะถามใครสักคนที่ห่วงใยใส่ใจเราและก็รู้เรื่องเกมและประเภทของเกมที่เราชอบเล่นด้วยเหมือนกัน

เราอาจรู้ด้วยเช่นกันว่าคุณพ่อเป็นยอดพ่อครัวแต่ไม่ให้ความสำคัญเรื่องแฟชั่นเลย โค้ชของเรา
ซ่าของเรื่องบาสเก็ตบอลแต่ไม่รู้จักยิมนาสติก หรือคุณยายก็ชอบของเล่นได้สารพัด แต่ไม่รู้อะไร
เรื่องวิดีโอเกมเลย เพียงแค่คนคนหนึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องหนึ่งไม่ได้หมายความว่าเขาจะ
เชี่ยวชาญไปหมดทุกเรื่อง

2. ทำรายการข้อดีข้อเสียของคุณเอง

ถ้านี่เป็นครั้งแรกที่ได้คิดว่าจะใช้**แรงจูงใจและความเชี่ยวชาญ**อย่างไรในการตัดสินใจ
แหล่งข้อมูลไหนน่าเชื่อถือ คุณก็อาจอยากฝึกฝนอีกสักเล็กน้อย

จินตนาการว่าคุณอยากรู้ว่าจะเตะฟุตบอลให้เก่งขึ้นได้อย่างไร สร้างรายการข้อดี/ข้อเสียสำหรับ
ตัวเลือกเหล่านี้เพื่อให้คุณตัดสินใจได้ว่าเป็นแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือหรือไม่

- คุณยาย
- บล็อกที่เขียนโดยโค้ชทีมบาสเก็ตบอลมัธยมศึกษาาระดับแชมป์
- เพื่อนร่วมทีมที่เก่งที่สุด
- เว็บไซต์ที่ขายรองเท้าฟุตบอลและให้คำแนะนำ
- วิดีโอที่สอนเทคนิคการช้อนฟุตบอล

คุณสังเกตเห็นอะไรบ้างเกี่ยวกับจุดแข็งและจุดอ่อนของแต่ละแหล่งข้อมูล

- มีแหล่งข้อมูลไหนที่วิธีสอนแต่ไม่คุ้นเคยกับทักษะของฟุตบอลใหม่
- มีแหล่งข้อมูลไหนที่เป็นครูฟุตบอลแต่อาจไม่รู้วิธีสอนใหม่
- มีแหล่งข้อมูลไหนที่แนะนำไปและชักชวนให้ซื้อของด้วยในเวลาเดียวกันไหม
- มีแหล่งข้อมูลไหนที่รู้จักฟุตบอลแต่ไม่รู้จักคุณหรือไม่รู้ว่าคุณต้องพัฒนาทักษะด้านไหนใหม่

อภิปราย: ใครจะเป็นแหล่งข้อมูลที่ดีให้คุณไปหาและเหตุผลอะไรที่คุณคิดเช่นนั้น

ความน่าเชื่อถือมักไม่ใช่สิ่งที่ดีหรือแย่ไปเสียทั้งหมด แหล่งข้อมูลส่วนใหญ่ต่างก็มีจุดแข็ง
และจุดอ่อน นั่นเป็นเหตุผลที่ทำให้**คำตอบที่ดีที่สุดมักมาจากการถามหลายๆ แหล่งข้อมูล**
แล้วนำคำตอบมาเปรียบเทียบกัน

3. ขั้นตอนที่ต้องพิจารณา

ความน่าเชื่อถือไม่ใช่แค่เรื่องของการจะเชื่อ**ใคร** แต่ยังเกี่ยวกับว่าเราจะเชื่อ**อะไร**ด้วย เราได้
แนวความคิดเกี่ยวกับโลกนี้มาจากสถานที่ทุกรูปแบบ ไม่ใช่แค่จากผู้คนโดยตรงเท่านั้น ภาพยนตร์
เกี่ยวกับคลื่นสึนามิที่แสดงภาพคลื่นยักษ์สูงท่วมตึกระฟ้ากำลังโถมตัวเข้าใส่ผู้คนบนชายหาด
สึนามิ**จริงๆ** หน้าตาเป็นแบบนี้หรือเปล่า โฆษณาชิ้นหนึ่งพยายามสื่อว่านักวิทยาศาสตร์ส่วนใหญ่
เป็นผู้ชายหัวฟูสวมแว่นหนาเตะกับเสื้อกาวน์ยาวสีขาวตลอดเวลา ความจริงเป็นแบบนี้ไหม

เราสามารถตรวจสอบแหล่งข้อมูลทุกแหล่งได้ด้วย 3 ขั้นตอนในใบความรู้การตัดสินใจ**อะไร**
น่าเชื่อถือ ซึ่งเป็นเรื่องของแรงจูงใจและความเชี่ยวชาญที่เราคุ้นแล้ว

ขั้นตอนที่ 1: ใช้สามัญสำนึก

ถาม: มีเหตุผลใหม่ ฟังแล้วเข้าใจหรือเปล่า

ถ้า ก) สิ่งที่คุณเห็นไม่สมเหตุสมผล ข) ประสพการณ์บอกคุณว่ามันไม่เป็นความจริง หรือ ค) ไม่ไปด้วยกันกับข้อเท็จจริงที่คุณรู้อยู่แล้ว คุณก็ไม่ต้องดำเนินการในขั้นตอนใดๆ เพิ่มเติมอีก แหล่งข้อมูลที่คุณเห็นไม่น่าเชื่อถือ

ขั้นตอนที่ 2: ถามคำถาม

ไม่ใช่คำถามอะไรก็ได้ แต่ต้องเป็น 4 ข้อต่อไปนี้

ความเชี่ยวชาญ

ก. แหล่งข้อมูลนี้รู้จักหรือใส่ใจฉันไหม

คำตอบของคำถามนี้ขึ้นอยู่กับข้อมูลที่คุณมองหา ถ้าคุณกำลังตรวจสอบข้อมูลเกี่ยวกับขวดน้ำพลาสติกที่สร้างมลภาวะให้มหาสมุทร ก็ไม่จำเป็นเลยว่าแหล่งข้อมูลจะรู้จักคุณหรือไม่ แต่ถ้ามีเว็บไซต์สัญญาว่าคุณจะต้องหลงรักของเล่นใหม่ที่ขายแน่ๆ ก็จำเป็นต้องรู้ว่าคุณชอบของเล่น เกม หรือกิจกรรมแบบไหนเพื่อให้คำสัญญาน่าเชื่อถือ

ข. แหล่งข้อมูลนี้รู้เรื่องนี้ดีมาก ๆ หรือไม่ พวกเขาได้ความรู้เหล่านั้นมาอย่างไร

บางคนคิดว่าวิธีที่ง่ายที่สุดในการหาข้อมูลที่น่าเชื่อถือก็คือการถามผู้เชี่ยวชาญ ผู้ช่วยดิจิทัล ก็ผู้เชี่ยวชาญดิจิทัลจะรู้ทุกเรื่อง นี่นา แต่คุณเคยสงสัยไหมว่าผู้เชี่ยวชาญนั้นรู้คำตอบทั้งหมดได้อย่างไร เฉลยก็คือการใช้การคำนวณทางคณิตศาสตร์ (เรียกว่า “อัลกอริทึม”) เพื่อหาคำตอบ

สำหรับคำถามง่ายๆ ที่มีคำตอบที่เป็นไปได้แค่คำตอบเดียว (เช่น อุณหภูมิด้านนอกหรือชื่อคนดังที่ร้องเพลงป๊อปบางเพลง) ผู้ช่วยเหล่านี้มักเป็นแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ แต่ถ้าคำถามนั้น ซับซ้อน ก็อาจจะเริ่มต้นกับคนหรือกลุ่มคนที่มากประสบการณ์หรือได้รับรางวัลหรือปริญญาดอกที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อของคุณ จากนั้นคุณค่อยใช้ผู้ช่วยแบบเสียงมายืนยันข้อมูลนั้น

(ดูขั้นตอนที่ 3)

แรงจูงใจ

ค. แหล่งข้อมูลนี้อยากให้ฉันทำหรือเชื่ออะไร และทำไมถึงอยากให้ฉันทำหรือเชื่อแบบนั้น

แหล่งข้อมูลนี้จะมีรายได้ถ้าคุณทำตามคำแนะนำของเขาหรือไม่ ตัวอย่างเช่น คุณคิดว่าอินฟลูเอนเซอร์จะได้ค่าธรรมเนียมถ้าคุณซื้อสินค้าที่พวกเขาสวมใส่หรือพูดถึงไหม นักกีฬาอาชีพสวมรองเท้าหรือใส่เสื้อบางแบรนด์เพราะเขาแค่ชอบแบรนด์นั้นหรือเพราะเขาถูกว่าจ้างให้พูดถึงกันแน่

เงินมักเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้คุณถึงเห็นโลโก้หรือชื่อแบรนด์ในวิดีโอหรือโฆษณา และสามารถส่งผลต่อสิ่งที่อินฟลูเอนเซอร์หรือนักกีฬากำลังบอกคุณ (และสิ่งที่พวกเขาไม่ได้บอกคุณ) พวกเขาอาจไม่ได้ตั้งใจทำร้ายคุณ แต่ก็เป็นไปได้ว่าการหารายได้สำคัญกับพวกเขา มากกว่าการให้ข้อเท็จจริงทั้งหมดหรือบอกว่าอะไรดีกับคุณ

ง. ใครได้ประโยชน์และใครอาจเสียหายถ้ามีคนเชื่อแหล่งข้อมูลนี้

เรื่องนี้ไม่ง่ายที่จะบอกเสมอไป นี่คือตัวอย่าง

ลองคิดถึงโฆษณาของแอปตัวหนึ่งที่รับปากว่าจะทำให้คุณเรียนเก่งขึ้น

- อะไรคือประโยชน์ที่เป็นไปได้ ผู้สร้างแอปจะได้ประโยชน์ถ้าคุณซื้อแอปเพราะพวกเขาจะมีรายได้ และคุณก็อาจได้ประโยชน์ถ้าแอปนั้นช่วยคุณได้จริงๆ
- ใครอาจเสียหายถ้าคุณเชื่อโฆษณานี้ คุณอาจเสียเงินเปล่าถ้าซื้อแอปมา นอกจากนั้น คุณยังอาจใช้เวลาฝึกทำเรื่องผิดๆ แล้วผลการเรียนก็ตกต่ำลงจริงๆ ได้ หรือคุณอาจพึ่งพาแอปนั้นที่ทำได้เพียงแค่คาดเดาความต้องการของคุณ แทนที่จะไปขอความช่วยเหลือจากคุณครูที่รู้จักความต้องการของคุณอย่างแท้จริง

ขั้นตอนที่ 3: ยืนยัน

ถาม: แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถืออื่นๆ สนับสนุนสิ่งที่แหล่งข้อมูลนี้บอกหรือไม่

หน้าที่ คือ ไม่ใช่แค่การตรวจสอบแหล่งข้อมูลจำนวนมากขึ้น แต่เป็นการมองหาแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ถ้าไม่สามารถหาแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือที่เห็นพ้องกับแหล่งข้อมูลที่คุณตรวจสอบอยู่ได้หลากหลาย ก็ไม่ควรเชื่อแหล่งข้อมูลนั้น

4. ตรวจสอบแหล่งข้อมูลของคุณ

ตอนนี้เมื่อคุณเข้าใจแล้วก็ได้เวลาฝึกฝน เลือกคำถามที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่คุณกำลังเรียนอยู่หรือเคยเห็นมาทางออนไลน์ หาแหล่งข้อมูลที่มีคำตอบให้คำถามนั้นแล้วแบ่งกลุ่มย่อย จากนั้นใช้คำถามในเอกสารแจกเพื่อตัดสินว่าแหล่งข้อมูลนั้นน่าเชื่อถือหรือไม่

ถ้าอยากได้แนวคิดบางส่วน ลองดูที่นี่เลย

- คุณอยากได้อาหารของขวัญวันเกิดให้เพื่อน โฆษณาร้านค้าท้องถิ่นแห่งหนึ่งอ้างว่าเครื่องมือค้นหาของเขาซึ่งมีสินค้าทุกรายการที่ร้านขายสามารถช่วยคุณหาของขวัญให้ทุกคนที่คุณต้องการได้ โฆษณานั้นเหมาะกับคุณไหม
- คุณกำลังอ่านรีวิวออนไลน์ร้านพิซซ่าร้านใหม่แล้วสังเกตว่ารีวิว 5 ดาว 3 จาก 6 รายการมาจากคนนามสกุลเดียวกันกับร้าน อีก 2 คนบอกว่าเป็นร้านพิซซ่าที่ดีที่สุด 3 โลกและมีคนหนึ่งบอกว่าไม่แยสำหรับราคาที่แพง นอกจากนั้นก็มีความคิดเห็นในแง่ลบอีก 14 รายการ รีวิวในแง่บวกเหล่านี้โน้มน้าวให้คุณอยากลองกินพิซซ่าที่นี่หรือไม่?
- โฆษณาป๊อปอัพบอกว่าคุณเป็นหนึ่งในไม่กี่คนที่ได้รับเลือกให้ลอง “ยานางเจือก” ตำรับพิเศษที่จะทำให้คุณหายใจได้น้ำได้โดยไม่ต้องใช้อุปกรณ์ดำน้ำ เพียงแค่จ่าย 300 บาท ส่งฟรี คุณจะลองไหม
- คุณชอบวิดีโอจำนวนมากของวิดีโอบล็อกเกอร์ชื่อดังเพราะมันตลก แต่คุณก็ไม่ชอบที่มีการพูดจาแย่ๆ ถึงชนกลุ่มน้อยเช่นกัน คุณซื้อสิ่งที่เขาพูดเพราะมันตลกและมีชื่อเสียงจริงๆ หรือไม่ คุณคิดว่าสิ่งนั้นมีอิทธิพลต่อผู้คนไหม

ข้อคิด

คำถามคือเพื่อนของเรา เมื่อคุณถามคำถามที่ดีเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลและข้อมูลที่ให้ คุณจะได้รับข้อมูลที่ดีขึ้นมาก ยิ่งใช้แหล่งข้อมูลมากขึ้นก็ยิ่งดี และ อย่าลืมนะว่าแหล่งข้อมูลที่ยอดเยียมในเรื่องหนึ่งไม่ได้หมายความว่ายอดเยี่ยมไปหมดทุกเรื่อง

เรื่องจริงหรือเปล่านะ

ขั้นตอนที่มีประโยชน์ในแยกแยะแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือออกจากที่ไม่น่าเชื่อถือ

ขั้นตอนที่ 1

ใช้สามัญสำนึก

เป็นเหตุเป็นผลใหม่

ขั้นตอนที่ 2

ถามคำถาม

ไม่ใช่คำถามอะไรก็ได้ แต่ต้องเป็น 4 ข้อต่อไปนี้

ความเชี่ยวชาญ

- แหล่งข้อมูลนี้รู้จักหรือใส่ใจฉันไหม (และมีความสำคัญไหม)
- แหล่งข้อมูลนี้รู้เรื่องนี้ดีมากๆ หรือไม่ พวกเขาได้ความรู้เหล่านั้นมาอย่างไร

แรงจูงใจ

- แหล่งข้อมูลนี้อยากให้นฉันทำหรือเชื่ออะไร และทำไมถึงอยากให้นฉันทำหรือเชื่อแบบนั้น
- ใครได้ประโยชน์และใครอาจเสียหายถ้ามีคนเชื่อแหล่งข้อมูลนี้

ขั้นตอนที่ 3

ยืนยัน

แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถืออื่นๆ สนับสนุนสิ่งที่แหล่งข้อมูลนี้บอกหรือไม่ ใช้การค้นหาออนไลน์ หรือร่วมมือกับนักสืบโซเชียลในหอสมุดโรงเรียนเพื่อค้นหาแหล่งข้อมูลอื่นๆ เกี่ยวกับเรื่องที่ยากรู้ (แหล่งข้อมูลอาจเป็นหนังสือ ข่าว หรือบทความในนิตยสาร จะออนไลน์หรือออฟไลน์ก็ได้) ทำตามขั้นตอนที่ 1 และ 2 โดยถามคำถามเดียวกันเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลเหล่านี้ ถ้าแหล่งข้อมูลเหล่านี้ให้ข้อมูลที่เหมือนกันเกี่ยวกับเรื่องที่คุณสนใจ ก็พอจะเป็นเครื่องยืนยันได้ว่าแหล่งข้อมูลของคุณเชื่อถือได้

การสังเกตข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือบนโลกออนไลน์

พื้นฐานการรู้เท่าทันสื่อสำหรับครูผู้สอน: คำถามด้านการรู้เท่าทันสื่อและเทคนิคการจับสังเกตจะทำให้นักเรียนมีเครื่องมือสำหรับการหลีกเลี่ยงข้อมูลเท็จโดยไม่ไปติดอยู่ในการโต้เถียงหรือทำร้ายความสัมพันธ์ที่มีกับเพื่อนๆ และครอบครัวได้ แต่นักเรียนต้องหัดตั้งคำถามและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้คำถามเชิงวิเคราะห์กับข้อมูลที่เข้ามา

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ ระบุเบาะแสที่บ่งชี้ว่าข่าวหรือแหล่งข้อมูลนั้นหลอกลวง
- ✓ ใช้คำถามเชิงวิเคราะห์และการสังเกตอย่างรอบคอบเพื่อประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล
- ✓ เข้าใจความสำคัญของการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลก่อนแชร์ข้อความ
- ✓ สร้างเสริมนิสัยของการวิเคราะห์ข่าวสารและข้อมูลทั้งหมด ไม่ใช่แค่เรื่องที่เราคิดว่าน่าสงสัยเท่านั้น

มาคุยกัน



คุณเคยเล่นเกมจับผิดภาพบ้างไหม บางครั้งการรับมือกับข่าวสารก็ใช้วิธีการเดียวกันนี้ มีผู้คนและกลุ่มต่างๆ มากมายที่หลงใหลในสิ่งที่ตัวเองเชื่อเสียจนบิดเบือนข้อเท็จจริงเพื่อให้พวกเราคล้อยตาม เมื่อข้อมูลที่ถูกบิดเบือนกลายร่างมาเป็นข่าว นั่นก็คือข้อมูลเท็จ

บางคนไม่ได้เรียนรู้วิธีแยกแยะข้อมูลเท็จ แต่ก็ยังแชร์อยู่ดี นั่นคือวิธีที่ทำให้ข้อมูลพวกนั้นกระจายตัวออกไป แล้วพอมีคนตัดสินใจว่าจะทำหรือเชื่ออะไรตามข้อมูลเท็จนั้น ก็อาจสูญเสียความสามารถในการพูดคุยกับผู้อื่นอย่างใจเย็น การโต้แย้งอย่างให้เกียรติ การทำความเข้าใจกัน และกันให้มากขึ้น และการแก้ไขปัญหา

ดังนั้น ถ้ามีอะไรที่ดูหรือฟังเหมือนข่าว เราจะบอกความแตกต่างระหว่างเรื่องจริงหรือเชื่อถือได้ และเรื่องปลอมหรือชวนให้เข้าใจผิดได้อย่างไร ซึ่งก็พอมีเบาะแสให้เราเรียนรู้ไว้จับสังเกตได้อยู่บ้าง เป็นอุบายที่พวกคนสร้างข้อมูลเท็จใช้กัน และมีคำถามให้เราใช้เพื่อช่วยระบุเรื่องราวที่ไม่อิงตามข้อเท็จจริงได้ด้วย

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- รูปภาพ: “รูปนี้คืออะไรผิดปกติ”
- ใบความรู้: “การตัดสินใจอะไรที่น่าเชื่อถือ”
- ใบงาน: “การจับผิด URLปลอม”

เฉลยการจับผิด URL ปลอม:

จริง:

abcnews.go.com
bbc.com/news
nbcnews.com
nytimes.com
washingtonpost.com
usatoday.com

หลอก:

abcnews.com.co
abcnews-us.com
nbc.com.co
nytimesofficial.com
bbc1.site/business-news
washinqtonpost.com
washingtonpost.com.co
usatosday.com

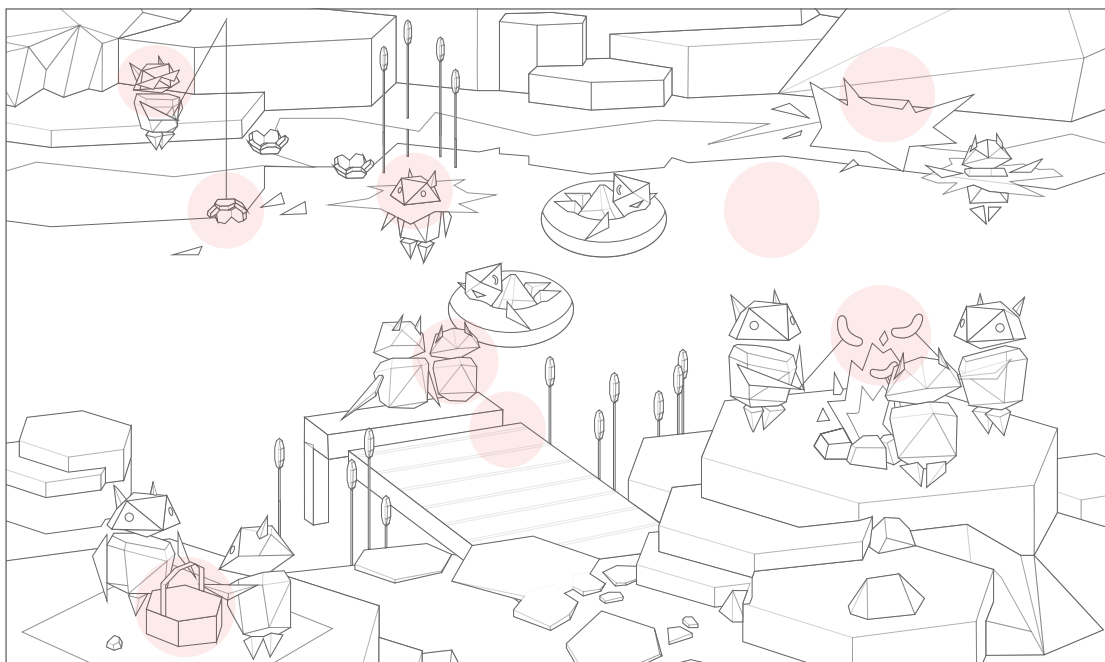
1. รูปนี้คืออะไรผิดปกติ

ลองดูที่รูปภาพด้านล่างนี้ ดูดีๆ นะ นักเรียนบอกได้ไหมว่า 2 รูปนี้แตกต่างกันอย่างไร



ถ้ามีคนบอกให้นักเรียนมองตรงไหนล่ะ จะช่วยให้ง่ายขึ้นไหม

มีที่แตกต่างกัน 9 จุด นักเรียนหาเจอครบไหม



การพยายามบอกว่าชาวนั้นจริงหรือปลอมก็คล้ายๆ กับการเล่นเกมจับผิดภาพนี้แหละ นักเรียนจะเจอข้อมูลที่สำคัญได้ด้วยการสังเกตอย่างรอบคอบ และจะยิ่งง่ายขึ้นอีกถ้านักเรียนรู้ว่าจะมองหาอะไร

นี่จึงเป็นเบาะแสบางส่วนสำหรับการค้นหาข้อมูลเท็จ และถ้านักเรียนเจอเรื่องเหล่านี้ก็หมายความว่าน่าจะกำลังดูเรื่องที่ปลอมหรือหลอกลวงอยู่แล้วละ

เอกสารแจกการจับผิด URL ปลอม

สิ่งแรกที่ต้องดูก็คือ URL (ที่อยู่เว็บ) สำหรับเว็บไซต์ที่เผยแพร่เรื่องราวดังกล่าว เว็บไซต์ปลอมบางเว็บจะพยายามหลอกคุณด้วยการเลือกใช้ชื่อที่เลียนแบบเว็บไซต์จริงๆ แต่มีส่วนที่ต่างกันเล็กๆ น้อยๆ บริษัทส่วนมากจะใช้ URL สั้นๆ เพราะจำและพิมพ์ง่ายกว่า ดังนั้น URL ที่มีตัวหนังสือไม่จำเป็นเพิ่มขึ้นมามากเป็นเว็บไซต์ที่มีข้อมูลเท็จ

ดูที่เอกสารแจก

- วงกลมรอบ URL ที่คุณคิดว่าเป็นของจริง
- ให้ดูเฉลยเมื่อทุกคนทำเสร็จ นักเรียนตอบถูกทุกข้อไหม

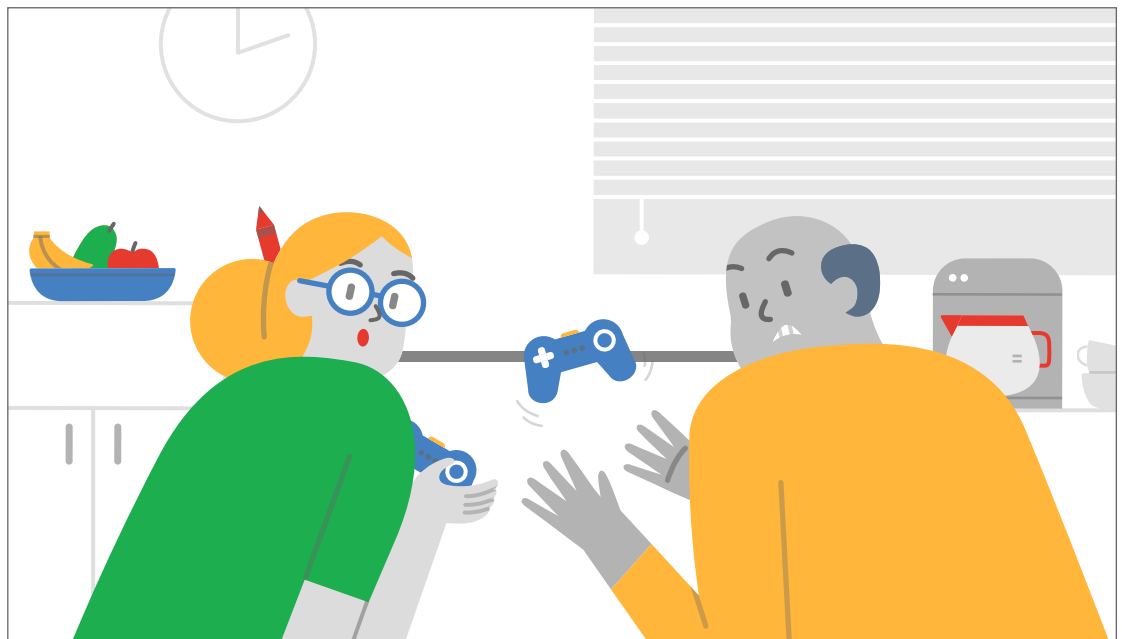
เราจะตรวจสอบได้อย่างไรว่า URL ที่เห็นเป็นเว็บไซต์ข่าวจริงๆ หรือไม่ วิธีหนึ่งก็คือค้นเว็บไซต์องค์กรข่าวหรือ URL นั้น ถ้าองค์กรนั้นเชื่อถือได้ จะมีกล่องข้อความแสดงที่ด้านข้างผลการค้นหาในหลายแพลตฟอร์มพร้อมคำอธิบายขององค์กร รวมถึงที่อยู่เว็บไซต์ ถ้า URL นั้นไม่น่าเชื่อถือ นักเรียนก็มักจะเลื่อนลงแล้วดูว่าเว็บไซต์ดังกล่าวถูกรายงานว่าเป็นของปลอม หรือพบว่าเว็บไซต์นั้นใช้งานไม่ได้อีกต่อไปแล้ว

2. การตรวจสอบพาดหัวข่าว

บางครั้งบางคนก็แชร์ข่าวโดยไม่มี URL ในกรณีแบบนั้น ให้ใช้เบาะแสต่อไปนี้

- ก) เรื่องนั้นเริ่มต้นด้วยรูปภาพหรืออะไรบางอย่างที่ดึงดูดความสนใจเรา เช่น นื่องหมาน่ารักๆ คนดัง หรือการทำอะไรที่พิสดาร แต่พอคลิกไปแล้ว เรื่องนั้นกลับไม่เกี่ยวหรือแทบไม่เกี่ยวอะไรกับรูปภาพที่เห็นเลย
- ข) แทนที่จะให้นักเรียนตัดสินใจเอง คนที่พยายามจะโน้มน้าวให้นักเรียนเห็นด้วยก็จะใช้สิ่งต่างๆ เช่น **ตัวหนา** ตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด การขีดเส้นใต้ หรือเครื่องหมายตกใจ เพื่อให้คุณคิดว่าสิ่งที่เห็นอยู่นั้นคือเรื่องสำคัญจึงคลิก เรียกว่าคลิกเบต นักข่าวจริงๆ จะไม่ใช่เทคนิคพวกนั้น
- ค) เพื่อดึงให้คุณเข้ามาอ่าน บางคนอาจใช้คำพาดหัวอย่าง “สุดช็อก” หรือ “อุกอาจ” หรือ “เซอร์ไพรส์สุดๆ” คนพวกนี้รู้ว่าคำพวกนั้นทำให้เราอยากรู้อยากเห็น แต่นักข่าว**ตัวจริง**จะหาเนื้อหาในข่าวเป็นตัวบอก โดยจะเล่าเรื่องแล้วให้เราตัดสินใจเองว่าเรื่องนั้นน่าตกใจหรือน่าประหลาดใจหรือไม่

ตัวอย่างเช่น ดูรูปและพาดหัวข่าวนี้



เรื่องจริงสุดช็อกเกี่ยวกับสิ่งที่ครูทำ หลังเลิกเรียน

ถ้าไม่อ่านต่อ คุณจินตนาการว่าเรื่องนี้จะบอกอะไรบ้าง ทำให้ถึงคิดแบบนั้น คุณมีหลักฐานอะไร

เรื่องมีดังนี้

"การสำรวจล่าสุดของมหาวิทยาลัยประจำรัฐแห่งหนึ่งเกี่ยวกับผู้มีอาชีพครู พบว่าครู 86% ทำสิ่งที่ทุกๆ คนทำหลังเลิกงาน โดยจัดการธุระ รับประทานอาหาร ใช้เวลากับครอบครัว ทำงานบ้าน และเตรียมตัวสำหรับวันต่อไป แต่ช่วงหลังมานี้ ครูจำนวนมากต้องทำในเรื่องที่ไม่มีใครคาดคิด

เมื่อทศวรรษที่แล้ว ปัญหาทางเศรษฐกิจทำให้หลายๆ รัฐต้องตัดงบประมาณด้านการศึกษาลง นั่นหมายถึงการทำงานโดยไม่มีการขึ้นเงินเดือนเป็นเวลาหลายปีสำหรับเหล่าลูกจ้าง เมื่อเงินเดือนน้อยไม่พอใช้จ่ายพื้นฐาน ตอนนี้ครูมากมายจึงต้องมีอาชีพเสริม ในบางรัฐ ถึงขั้นมีการหยุดงานประท้วงขอขึ้นเงินเดือนเพื่อให้พวกครูเลิกทำงานเสริมและสละเวลาให้นักเรียนมากขึ้น"

เรื่องนี้เป็นอย่างที่นักเรียนคิดไว้หรือไม่ คิดว่ารูปภาพและพาดหัวถูกต้องหรือชี้ให้เห็นเข้าใจผิดไหม คุณมีหลักฐานอะไร

3. การตรวจสอบแหล่งข้อมูล

เมื่อเราวิเคราะห์ข่าว เบาะแสก็มีประโยชน์แต่อาจไม่เพียงพอเสมอไป บางครั้งข่าวที่เชื่อถือได้ก็ใช้เทคนิคต่างๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของเรา และทำให้ดูเหมือนข่าวปลอมได้ แคมบางครั้งแหล่งข้อมูลปลอมก็เลียนแบบของจริงได้เก่งมากจนยากจะบอกได้ว่าไม่ใช่เรื่องจริง ซึ่งแยกแยะได้ลำบากจริงๆ ตัวอย่างเช่น...

ข้อต่อไปนี้ฟังดูเหมือนหน่วยงานข่าวที่ไว้วางใจได้ไหม

ไทยแลนด์นิวส์

เดลินิวส์

เจาะลึกนิวส์

เวิลด์นิวส์

ไทยแลนด์รีพอร์ต

ข่าว 4 มิติ

จริงๆ แล้วมีแค่เดลินิวส์เท่านั้นที่เป็นของจริง คุณจะรู้ได้อย่างไร คุณอาจเริ่มต้นด้วยการค้นเว็บหาชื่อหน่วยงานนั้น ดูว่าชื่อนั้นไปปรากฏตรงไหนบ้างนอกจากเว็บไซต์ของหน่วยงานนั่นเอง ถ้าไปอยู่ในวิกิพีเดียหรือบทความในเว็บไซต์ของหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารข่าว ก็น่าจะเป็นหน่วยงานที่น่าเชื่อถือ แต่ดูด้วยว่าบทความเหล่านั้นพูดถึงหน่วยงานที่ว่านี้อย่างไร เป็นไปได้ว่าทุกที่จะพูดถึงตรงกันว่าเป็นของปลอม

ค้นหาเรื่องเกี่ยวกับโรงเรียน ชุมชน เทรนด์การดูแลสุขภาพล่าสุด หรือข่าวอะไรก็ได้ที่คุณสนใจ ใช้ขั้นตอนทั้ง 3 ในใบความรู้การตัดสินใจว่าอะไรน่าเชื่อถือร่วมกับเบาะแสใหม่ๆ ที่นักเรียนรู้เพื่อตัดสินใจว่าเรื่องนั้นจริงหรือหลอกลวง

ขั้นตอนที่ 1: ใช้สามัญสำนึก

ถาม: มีเหตุผลใหม่ ฟังแล้วเข้าใจหรือเปล่า

บางครั้งก็เห็นได้ชัด ถ้านักเรียนเห็นพาดหัวข่าวอย่าง **ดาราดังชุกอยู่กับมนุษย์ต่างดาว** ตระกะกัณจะบอกได้ว่านี่ไม่ใช่เรื่องจริง

แต่บางครั้งมันก็ไม่ได้ชัดเจนนัก ถ้า

ก) สิ่งที่คุณเห็นไม่สมเหตุสมผล

ข) ประสบการณ์บอกคุณว่ามันไม่เป็นความจริง หรือ

ค) ไม่ไปด้วยกันกับข้อเท็จจริงที่คุณรู้อยู่แล้ว

.....แหล่งข้อมูลที่คุณเห็นน่าจะเป็นข่าวปลอม

ขั้นตอนที่ 2: ถามคำถามแรงจูงใจและความเชี่ยวชาญ

(ดูหน้า 51-52)

ขั้นตอนที่ 3: ยืนยัน

ถาม: แหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถืออื่นๆ สนับสนุนสิ่งที่แหล่งข้อมูลนี้บอกหรือไม่

ใครอีกบ้างที่รายงานเรื่องนี้ (คุณสามารถค้นอินเทอร์เน็ตได้เพื่อดูว่ามีแหล่งข่าวอื่นรายงานเรื่องนี้หรือไม่..) เว็บไซต์นี้มีเรื่องอะไรอย่างอื่นอีกบ้าง ทุกเรื่องมาจากมุมมองเดียวกันหรือมีการนำเสนอแง่มุมที่หลากหลาย ถ้านักเรียนหาแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้อื่นๆ ที่รายงานเรื่องเดียวกันนี้ไม่ได้ก็ควรตั้งข้อสงสัยแหล่งข้อมูลนั้นไว้ก่อนเลย

ข้อคิด

ตอนนี้เมื่อรู้วิธีใช้เบาะแสและคำถามเพื่อระบุข้อมูลเท็จแล้ว นักเรียนจะสามารถตั้งคำถามได้อย่างชาญฉลาดและทำให้การสังเกตอย่างรอบคอบเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวันได้ และเมื่อเวลาผ่านไป คุณก็จะกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญในการจับผิดข่าวปลอม ตอนนี้คุณรู้วิธีวิเคราะห์ข้อมูลเวลาเข้าสู่โลกออนไลน์ได้แล้ว สิ่งนี้เรียกว่าการคิดวิเคราะห์และเป็นพลังพิเศษของผู้ใช้สื่อ

การสังเกตข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือบนโลกออนไลน์

การจับผิด URL ปseudo

usatoday.com	จริง	หลอก
abcnews.com.co	จริง	หลอก
washingtonpost.com	จริง	หลอก
abcnews-us.com	จริง	หลอก
bbc.com/news	จริง	หลอก
abcnews.go.com	จริง	หลอก
nytimesofficial.com	จริง	หลอก
nbc.com.co	จริง	หลอก
washingtonpost.com	จริง	หลอก
nytimes.com	จริง	หลอก
washingtonpost.com.co	จริง	หลอก
bbc1.site/business-news	จริง	หลอก
nbcnews.com	จริง	หลอก
usatosday.com	จริง	หลอก

ไม่ตกหลุมพรางกลลวง: บทที่ 5

ถ้าเราเป็นเครื่องมือค้นหาเสียเอง

นักเรียนช่วยกันสร้าง “ผลการค้นหา” เพื่อเริ่มเรียนรู้ว่าการสืบค้นทางอินเทอร์เน็ตทำงานอย่างไรจาก “ทุกแง่มุม” โดยไม่ใช่เทคโนโลยีใดๆ เลย (ซึ่งเราจะได้ใช้ในกิจกรรมต่อไป)

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ เรียนรู้พื้นฐานการสืบค้นออนไลน์
- ✓ ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อหนึ่งๆ ได้
- ✓ เข้าใจว่าผลการค้นหาเป็นการรวบรวมข้อมูล จึงมักไม่ใช่คำตอบของคำถาม

มาคุยกัน



การค้นหาคืออะไร

อินเทอร์เน็ตเป็นสถานที่ที่มีข้อมูลนับล้านล้านชิ้น การค้นหาทางอินเทอร์เน็ต ที่บางครั้งก็เรียกว่า เครื่องมือค้นหา ช่วยจำกัดข้อมูลปริมาณมหาศาลที่มาจากทั่วโลกนั้นให้แคบลง เป็นเครื่องมือซอฟต์แวร์ที่คนใช้หาข้อมูลเกี่ยวกับทุกๆ เรื่อง

คุณอาจรู้อยู่แล้วว่าถ้าจะใช้เครื่องมือนี้ก็แค่พิมพ์คำสำคัญไม่กี่คำเกี่ยวกับเรื่องที่คุณอยากรู้เพิ่มเติมลงไป ในแถบค้นหา (ช่องว่างบนหน้าเครื่องมือค้นหา) หรือในหน้าต่างเบราว์เซอร์ของคุณ (ที่เดียวกับที่พิมพ์ที่อยู่เว็บ) จากนั้น เมื่อพร้อมก็กดปุ่ม Return หรือค้นหา แล้วก็ปึ้ง! เครื่องมือค้นหาจะแสดงเวทย์มนตร์ของมันออกมา (ในเวลาประมาณครึ่งวินาที) ให้คุณได้ผลการค้นหาที่ต้องการ เอาละ ก็ไม่ใช่เวทย์มนตร์จริงๆ หรือก การค้นหาทางอินเทอร์เน็ตใช้อัลกอริทึม ซึ่งเป็นคำสวยๆ ที่ใช้เรียกวิธีที่คนในบริษัทเครื่องมือค้นหาสอนให้ซอฟต์แวร์ไปหาแล้วนำข้อมูลกลับมาให้คุณ ไม่ต้องกังวลว่าอัลกอริทึมจะทำงานอย่างไรในตอนนี้ เท่าที่ต้องรู้ก็มีคำว่า Search ทำ “การค้นหา” ให้คุณ

ที่นารู้จักอย่างก็คือผลการค้นหาไม่จำเป็นต้องเป็นคำตอบของคำถาม เพราะนั่นเป็นเพียงการรวบรวมข้อมูลที่คุณสนใจหรือกำลังมองหาเท่านั้น ถ้าคุณมีคำถามที่นำไปใส่เครื่องมือค้นหา ก็มักพบคำตอบในผลการค้นหา แต่บางครั้งก็ต้องใช้คำค้นหาหลายคำกว่าจะเจอคำตอบที่ต้องการ นั่นเรียกว่า “การกลั่นกรอง” การค้นหาของคุณ

ฉะนั้นเรามาดูวิธีการค้นหาด้วยการทำตัวเป็นเครื่องมือค้นหาด้วยกันเถอะ....

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน: “ถ้าเราเป็นเครื่องมือค้นหาเสียเอง” (1 ชุดต่อนักเรียน 1 คน)

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 2 คน
2. แจกจ่ายใบงานให้นักเรียนคนละชุด
3. แพร่หัวข้อการค้นหาทั้งชั้น นี่คือตัวอย่างที่ใช้ได้

- | | | | |
|----------------|--------------|--------------|---------------|
| • พิซซ่า | • ระบบสุริยะ | • ภูเขาไฟ | • บาสเก็ตบอล |
| • พายุทอร์นาโด | • เกษตรกร | • การทำอาหาร | • หันตแพทย์ |
| • เครื่องบิน | • ฟุตบอล | • ฉลาม | • การก่อสร้าง |

4. นักเรียนช่วยกันกับคู่เพื่อสร้าง “ผลการค้นหา” ที่เป็นไปได้ในแต่ละหมวดหมู่ในงาน ดังนี้ “เว็บไซต์” “รูปภาพ” “แผนที่” และ “วิดีโอ” ผลลัพธ์อาจอยู่ในรูปแบบของคำหรือรูปวาดก็ได้ตามความเหมาะสม

ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ และกำชับให้พวกเขาว่าไม่มีคำตอบใดที่ “ผิด” ตัวอย่างเช่น ถ้าหัวข้อคือ “ฉลาม” นักเรียนก็อาจจะดมความคิดได้ผลการค้นหาต่อไปนี้

- เว็บไซต์: ข้อมูลเกี่ยวกับฉลามสายพันธุ์ต่างๆ
- รูปภาพ: รูปวาดฉลาม
- วิดีโอ: ฉลามว่ายน้ำในมหาสมุทร
- แผนที่: ตำแหน่งของชายหาดที่มีคนเคยเห็นฉลาม

5. เมื่อนักเรียนได้ผลการค้นหาครบทั้ง 4 หมวดหมู่ในหัวข้อที่ได้รับ ให้ทั้งชั้นเลือกว่าจะพูดถึงหมวดหมู่ไหน (เว็บไซต์ รูปภาพ วิดีโอ หรือแผนที่)

6. ให้นักเรียน 1 คนจากแต่ละคู่มาแชร์ตัวอย่างผลการค้นหาของตัวเอง

เช่น สมมติว่าหัวข้อคือ “พิชซ่า” คุณตัดสินใจได้ว่าจะให้แต่ละกลุ่มแชร์ผลลัพธ์รูปภาพพิชซ่า นักเรียนสามารถถือรูปวาดแล้วอธิบายสิ่งที่ตัวเองสร้างขึ้นได้ การทำแบบนี้จะให้นักเรียนได้เห็นผลการค้นหาทั้งหมดที่แตกต่างกันอันเกิดขึ้นจากคำค้นหาเพียงคำเดียวได้

7. หลังนักเรียนแชร์ตัวอย่าง ให้ถามคำถามอภิปรายกับชั้นเรียนดังต่อไปนี้

- เราได้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกันทั้งหมดกี่อย่าง
- มีกี่ผลลัพธ์ที่เหมือนกัน
- ถ้าครูเปลี่ยนหัวข้อเป็น _____ นักเรียนคิดว่าผลลัพธ์ของพวกเขาจะเปลี่ยนไปไหม เช่น ถ้าหัวข้อการค้นหาเป็น “พิชซ่า” ผลลัพธ์จะเปลี่ยนไปไหมถ้าครูเปลี่ยนคำค้นหาเป็น “พิชซ่าเปปเปอร์โรนี”

คำแนะนำ: ทำให้เสร็จทั้งหมด 4 รอบ...

- เลือกหัวข้อที่แตกต่างกันสำหรับแต่ละรอบและทำขั้นตอนเดิมซ้ำตามที่ระบุไว้ข้างต้น
- ทำให้เสร็จ 4 รอบเพื่อให้คุณได้อภิปรายเกี่ยวกับผลการค้นหาทั้ง 4 ประเภทหลัก

ข้อคิด

การค้นหาทางอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือที่สามารถใช้หาข้อมูลออนไลน์ได้ โดยข้อมูลนี้อาจอยู่ในรูปของข้อความในเว็บไซต์ วิดีโอ รูปภาพ แผนที่ และอื่นๆ อีกมากมาย คำสำคัญที่คุณพิมพ์ลงในเครื่องมือค้นหาจะกำหนดผลลัพธ์ที่คุณได้รับ

ใบงาน: บทที่ 5

ถ้าเราเป็นเครื่องมือค้นหาเสียเอง

หัวข้อการค้นหา

เว็บไซต์

รูปภาพ | วิดีโอ | แผนที่

ไม่ตกหลุมพรางกลลวง: บทที่ 6

การฝึกค้นหาทางอินเทอร์เน็ต

นักเรียนสำรวจการใช้เครื่องมือค้นหาและฝึกสร้างสรรค์คำค้นหาที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นโดยใช้การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ ใช้งานเครื่องมือค้นหาเป็น
- ✓ ฝึกค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อหนึ่งๆ ได้
- ✓ สร้างคำค้นหา
- ✓ เปลี่ยนแปลงคำสำคัญและสังเกตความแตกต่างในผลการค้นหาต่างๆ

มาคุยกัน



Search เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้คุณหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต ถ้าต้องการใช้ Search ให้ไปที่เครื่องมือค้นหาแล้วพิมพ์คำค้นหา ซึ่งเป็นคำถามหรือคำสำคัญก็ได้ ลงไปในแถบค้นหาเพื่อรับข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อที่คุณอยากรู้จักมากขึ้น บางครั้งการใช้คำสำคัญก็ได้ผลดีกว่าการตั้งคำถาม นั่นเป็นเพราะ หนึ่ง **คำที่คุณใช้**ในคำค้นหา และสอง **ลำดับที่คุณจัดเรียงคำ**นั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง ถ้าแค่ตั้งคำถาม ก็อาจไม่มีคำและลำดับที่ช่วยให้เครื่องมือค้นหาได้ผลลัพธ์ที่คุณต้องการได้ แต่ไม่ต้องห่วง ถ้าคุณชอบเริ่มต้นด้วยคำถามก็ไม่มีอะไรเสียหายเลย

สิ่งสำคัญก็คือการเริ่มต้น เพราะในหลายๆ ครั้ง ต้องใช้คำค้นหาหลายคำกว่าจะได้ข้อมูลที่คุณต้องการ ดังนั้นโปรดพิมพ์คำถามใส่เครื่องมือค้นหา ดูผลการค้นหาที่ได้ และถ้ายังดีไม่พอก็สามารถใช้ผลลัพธ์เหล่านั้นเป็นแนวทางไปสุวิธีสร้างคำค้นหาที่ดีขึ้นและเข้าใกล้สิ่งที่คุณตามหาเข้าไปอีก

ตัวอย่างเช่น: สมมติว่าครูอยากเริ่มทำสวน อยากปลูกผักไว้ทำกับข้าวกินเอง

- ครูจับต้นชนปลายไม่ถูกเลย ก็เลยจะหาวิธีทำในอินเทอร์เน็ต ครูไปที่เครื่องมือค้นหาแล้วพิมพ์คำถามว่า “จะหัดทำสวนได้ยังไง”
- แสดงหน้าจอคอมพิวเตอร์ของคุณเพื่อให้นักเรียนเห็นคุณทำการค้นหา
- เอาละ เรามาดูผลลัพธ์เหล่านี้กัน
- ดูผลลัพธ์กับนักเรียนของคุณ อย่าลืมชี้ให้เห็นว่ามีเว็บไซต์ รูปภาพ วิดีโอ และผลลัพธ์ประเภทอื่นๆ และชี้ให้เห็นผลการค้นหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับการช่วยคุณปลูกผักและเครื่องเทศสำหรับทำอาหารด้วย
- ครูสังเกตเห็นว่าผลลัพธ์เหล่านี้จำนวนมากเกี่ยวกับสวนทุกประเภท แต่ครูต้องการข้อมูลเกี่ยวกับการทำสวนที่หลังบ้านของตัวเอง นอกจากนั้นยังต้องการปลูกพืชที่กินได้ด้วย ครูน่าจะใส่คำสำคัญเกี่ยวกับผักไปด้วยใช่ไหม โอเค งั้นมาลองค้นหาอันนี้กัน สวนที่บ้าน ผัก
- แสดงหน้าจอคอมพิวเตอร์ของคุณเพื่อให้นักเรียนเห็นคุณทำการค้นหา
- มาดูผลลัพธ์เหล่านี้ สังเกตเห็นอะไรไหม
- ให้นักเรียนแชร์สิ่งที่พวกเขาสังเกตได้ในผลการค้นหา

ผลการค้นหาทั้ง 2 ชุดทำให้ครูมีข้อมูลเกี่ยวกับการเริ่มทำสวนใช่ไหม แต่ชุดแรกเป็นเรื่องของสวนทุกชนิดเลย มันแสดงว่าครูต้องเพิ่มคำสำคัญ ให้กับคำค้นหาเดิมอีกนิดหน่อยเพื่อให้ได้ผลการค้นหาที่ต้องการสำหรับวิธีเริ่มทำสวนสำหรับทำอาหาร (อ้อ นักเรียนรู้หรือเปล่าว่าเขาเรียกว่า “พืชผักสวนครัว”)

ยิ่งฝึกสร้างคำค้นหามากเท่าไร ก็ยิ่งค้นง่ายขึ้นเท่านั้น นักเรียนเริ่มต้นด้วยคำถามได้เสมอ และถ้าไม่ได้รับคำตอบ ผลการค้นหาก็ให้คำสำคัญที่เอาไปลองใช้เพื่อเข้าใกล้สิ่งที่อยากรู้ให้มากขึ้นได้ ถ้าคุณอยากเริ่มต้นด้วยคำสำคัญและไม่แน่ใจว่าจะใช้คำไหน ก็รู้ไว้เลยว่าไม่มีคีย์เวิร์ดไหนที่ผิดทั้งนั้น ขอให้ลองก็พอ คุณจะลองคำค้นหาอื่นก็ได้ทุกเมื่อถ้าไม่เจอผลลัพธ์ที่คาดหวังไว้เรามาลองกัน...

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน: “การฝึกการค้นหาทางอินเทอร์เน็ต” (1 ชุดต่อนักเรียน 1 คน)
- อุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

1. สร้างคำค้นหาแรก

อธิบายให้นักเรียนฟังว่าพวกเขาจะได้สำรวจการใช้เครื่องมือค้นหาและฝึกสร้างคำค้นหา ใบงานจะมีตัวละครที่แตกต่างกัน 4 ตัว แต่ละตัวจะคิด (ในช่องความคิด) ถึงเรื่องบางเรื่องที่ยังไม่รู้ข้อมูลเพิ่มเติม จากนั้นให้นักเรียน...

- พิมพ์คำค้นหาเริ่มต้น (มีให้ในใบงาน) ลงในเครื่องมือค้นหาแล้วสำรวจผลการค้นหา
- บันทึกผลการค้นหา 4-5 ข้อลงในเอกสารแจก

2. สร้างคำค้นหา (ที่ 2) ของตัวเองขึ้นมา

ให้นักเรียนดูสิ่งที่ตัวละครอยากรู้ (ในช่องความคิด) อีกครั้ง ถามนักเรียนว่าผลการค้นหาเริ่มต้นให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อนี้เพียงพอหรือไม่

- ชี้แนะให้นักเรียนเปลี่ยนคำค้นหาเริ่มต้นให้มีคำสำคัญที่จะทำให้พวกเขาได้ผลการค้นหาที่มีประโยชน์มากขึ้น

คำใบ้: นักเรียนสามารถมองหาคำสำคัญที่เจอในผลการค้นหาแรกหรือในช่องความคิดของตัวละคร

- ให้นักเรียนพิมพ์คำค้นหาที่ 2 ในเครื่องมือค้นหาและสำรวจผลการค้นหาที่ได้
- ให้นักเรียนบันทึกผลลัพธ์ 4-5 ข้อลงในเอกสารแจก

3. อภิปราย

ให้นักเรียนจับคู่แล้วขอให้พวกเขาแชร์กันว่าตัวเองเปลี่ยนคำค้นหาเริ่มต้นอย่างไรและประเภทของผลลัพธ์ที่ได้จากการแก้ไขคำค้นหา ให้นักเรียนแชร์สิ่งที่พวกเขาค้นพบในการอภิปรายสั้นๆ ร่วมกันทั้งห้อง

4. ทำซ้ำขั้นตอนที่ 1-3 สำหรับตัวละครที่เหลือ

ข้อคิด

ยิ่งฝึกสร้างคำค้นหามากเท่าไร การค้นข้อมูลที่คุณต้องการในเครื่องมือค้นหาก็จะง่ายขึ้นเท่านั้น

การฝึกค้นหาทางอินเทอร์เน็ต

จะหาหนังสือไปอ่าน ฉันชอบเรื่องลึกลับ แล้วก็ชอบ
อ่านหนังสือที่มีตัวละครในจินตนาการที่อาศัย
อยู่ในอนาคตด้วย ฉันคิดว่าคุณครูเรียกหนังสือแนวนั้น
ว่านวนิยายวิทยาศาสตร์



คำค้นหาเริ่มต้น

หนังสือเกี่ยวกับตัวละครในจินตนาการและเรื่องลึกลับ

ผลการค้นหา

คำค้นหาที่แก้ไข

ผลการค้นหา

ฉันอยากทำเค้กวันเกิดให้น้องสาว เธอไม่ชอบ
ช็อกโกแลตแต่ชอบผลไม้สุดๆ อยากรู้ว่าจะทำ
เค้กแบบไหนได้บ้าง



คำค้นหาเริ่มต้น

ไม่เอาเค้กช็อกโกแลตที่มีผลไม้

ผลการค้นหา

คำค้นหาที่แก้ไข

ผลการค้นหา

คำค้นหาเริ่มต้น

งานวิดีโอเกม

ผลการค้นหา

คำค้นหาที่แก้ไข

ผลการค้นหา

คำค้นหาเริ่มต้น

ตกปลาต้องใช้อะไรบ้าง

ผลการค้นหา

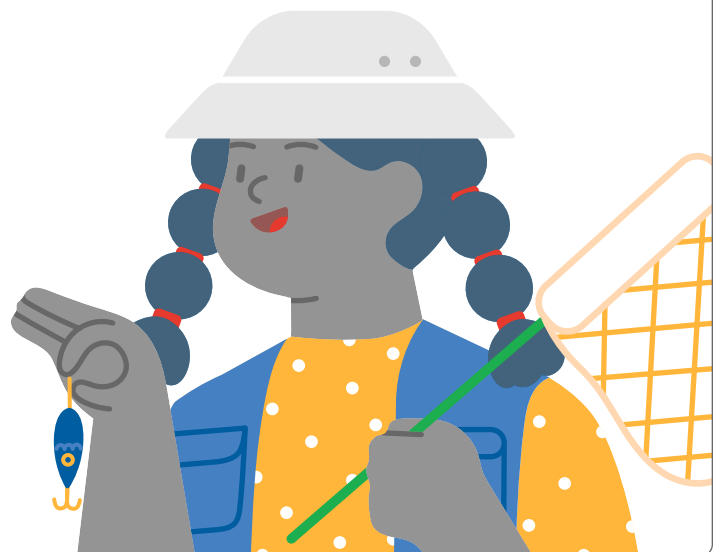
คำค้นหาที่แก้ไข

ผลการค้นหา

ฉันชอบเล่นวิดีโอเกมมาก อยากรู้ว่าจะเป็นอย่างไ
ถ้าโตขึ้นแล้วทำงานให้บริษัทวิดีโอเกม
มันต้องเจ๋งมากแน่ๆ ถ้าฉันจะได้ทำงานนั้นในสักวัน



ญาติชวนไปตกปลา ฉันไม่เคยตกปลามาก่อนก็เลยไม่รู้ว่
ต้องเอาอุปกรณ์อะไรไปด้วยบ้าง



Interland: แม่น้ำแห่งความจริง

แม่น้ำที่ไหลผ่าน Interland สายนี้เต็มไปด้วยข้อเท็จจริงและเรื่องสมมติ แต่สิ่งต่างๆ ก็ไม่ใช่อย่างที่ตาเห็นเสมอไป การจะข้ามสายน้ำที่เขี้ยวกรากนี้ต้องใช้วิจารณญาณอย่างที่สุด อย่าหลงกลลูกไม้ต่างๆ ของนักฟิชซิงที่ดักรออยู่ในน้ำเด็ดขาด

เปิดเว็บเบราว์เซอร์บนเดสก์ท็อปหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ (เช่น แท็บเล็ต) แล้วไปที่ g.co/RealityRiver

หัวข้อในการอภิปราย



ให้นักเรียนของคุณเล่น “แม่น้ำแห่งความจริง” แล้วใช้คำถามข้างล่างนี้เพื่อเตรียมเข้าสู่การอภิปรายเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทเรียนที่ได้เรียนไปในเกมดังกล่าว นักเรียนส่วนใหญ่ได้ประโยชน์จากประสบการณ์นี้อย่างเต็มที่ด้วยการเล่นคนเดียว แต่คุณก็ให้นักเรียนจับคู่กันได้เช่นกัน ซึ่งอาจมีประโยชน์เป็นพิเศษสำหรับนักเรียนที่อายุน้อยกว่า

- อธิบายเวลาที่ต้องตัดสินใจว่าบางอย่างจริงหรือหลอกบนโลกออนไลน์ คุณสังเกตเห็นสัญญาณอะไรบ้าง
- นักฟิชซิงคืออะไร อธิบายพฤติกรรมและผลกระทบที่คนพวกนี้มีต่อเกม
- การเล่น “แม่น้ำแห่งความจริง” เปลี่ยนวิธีประเมินสิ่งต่างๆ และผู้คนบนโลกออนไลน์ของคุณในอนาคตหรือไม่ ถ้าใช่ เปลี่ยนอย่างไร
- อะไรคือ 1 เรื่องที่คุณคิดว่าจะไม่ทำแบบเดิมหลังเข้าร่วมบทเรียนเหล่านี้และเล่นเกมแล้ว
- อะไรคือเบาะแสที่อาจเป็นสัญญาณว่ามีสิ่ง “ผิดปกติ” หรือน่ากลัวเกี่ยวกับสถานการณ์ออนไลน์บางอย่าง
- คุณรู้สึกอย่างไรเมื่อเจอสิ่งที่น่าสงสัยบนโลกออนไลน์
- ถ้าคุณไม่แน่ใจจริงๆ ว่าบางสิ่งเป็นความจริงหรือไม่ ควรทำอย่างไร



เก็บข้อมูล ไว้เป็นความลับ

ให้ความสำคัญเรื่องความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัย

ประเด็นหลัก	บทที่ 1	แต่ฉันไม่ใช่ฉันนะ [ปรับปรุงใหม่]	ประถม 2-6
	บทที่ 2	วิธีสร้างรหัสผ่านที่ยอดเยี่ยม	ประถม 2-6
	บทที่ 3	อย่าบอกใคร	ประถม 2-6
	บทที่ 4	Interland: หอคอยแห่งขุมทรัพย์	ประถม 2-6
ประเด็นหลัก	ใครก็ตามที่ใช้อุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ทั้งเกม โทรศัพท์ ผู้ช่วยดิจิทัล คอมพิวเตอร์ ฯลฯ ต่างต้องมีความรู้พื้นฐานเรื่องความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ การปกป้องอุปกรณ์เหล่านั้นและข้อมูลส่วนบุคคลในอุปกรณ์ ทั้งข้อมูลเกี่ยวกับตัวคุณ ครอบครัว และเพื่อนของคุณนั้น หมายถึงการคิดถึงสิ่งที่จะเข้ามาและสิ่งที่เผยแพร่ออกไป ตลอดจนการตั้งรหัสผ่านอย่างชาญฉลาด		
จุดประสงค์การเรียนรู้	✓ เรียนรู้ว่าเหตุใดความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยจึงเป็นเรื่องสำคัญ และทั้งสองประเด็นนี้สัมพันธ์กันอย่างไร ✓ ฝึกวิธีสร้างรหัสผ่านที่รัดกุมและอย่าบอกใคร (ยกเว้นผู้ใหญ่ที่จะช่วยดูแลคุณ) ✓ ทบทวนเครื่องมือและการตั้งค่าที่ปกป้องคุณจากกลโกง แฮ็กเกอร์ และภัยคุกคามอื่นๆ		
มาตรฐานที่ระบุถึง	มาตรฐาน ISTE สำหรับนักการศึกษา: 1a, 2c, 3b, 3c, 3d, 4b, 6a, 6d, 7a มาตรฐาน ISTE สำหรับนักเรียน ปี 2016: 1c, 1d, 2b, 2d, 3d, 6a มาตรฐานการเรียนรู้ AASL: I.b.2, I.c.1, I.c.3, II.c.1, III.a.2, III.b.1, III.c.1, III.d.1, III.d.2, IV.b.3, V.d.3, VI.a.1, VI.d.1		

แต่นั้นไม่ใช่ฉันนะ

นักเรียนสำรวจผลลัพธ์ของการแชร์รหัสผ่านและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ เรียนรู้ว่าการแชร์รหัสผ่านจะทำให้ผู้อื่นควบคุมร่องรอยทางดิจิทัลของคุณได้
- ✓ พิจารณาสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นเมื่อมีคนเข้าสู่ระบบเป็นตัวคุณ
- ✓ ทำความเข้าใจว่าการกระทำของคนอื่นอาจส่งผลกระทบต่อร่องรอยทางดิจิทัลของคุณอย่างไร รวมถึงต่อตัวคุณด้วย

มาคุยกัน



จะเกิดอะไรขึ้นเมื่อคุณแชร์รหัสผ่าน

ลองนึกถึงรหัสผ่านที่คุณสร้างเพื่อใช้กับแอปหรืออุปกรณ์ซึ่งในบางครั้งก็เป็นรหัสผ่านสำหรับปลดล็อกโทรศัพท์หรือใช้เข้าสู่ระบบเกมหรือแอปเล่นวิดีโอ คุณเคยแชร์รหัสผ่านให้คนอื่นใหม่ว่ากันตามตรงนะ หลายคนเคยทำอย่างนั้น แต่เหตุผลที่คุณไม่ควรแชร์รหัสผ่านให้คนอื่นนั้นเป็นเรื่องสำคัญมาก

คุณจะมีสิ่งที่เรียกว่าร่องรอยทางดิจิทัล ซึ่งก็คือสิ่งที่เป็นตัวแทนของคุณบนโลกออนไลน์ คือสิ่งที่คุณทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ เช่น ความคิดเห็น ชื่อโปรไฟล์ รูปภาพ ข้อความ การบันทึกเสียง ฯลฯ เมื่อรวมๆ กันแล้วก็ทำให้คนอื่น ๆ มองเห็นภาพกว้างๆ ว่าคุณเป็นคนอย่างไร และส่งผลกระทบต่อชื่อเสียงของคุณ รวมถึงความคิดที่คนอื่นมีต่อคุณ พวกเขาอาจจะคาดเดาหรือสรุปความเอาเองถึงตัวตนของคุณโดยใช้ร่องรอยเหล่านั้นที่คุณทิ้งไว้ และนี่ก็คือสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่ต้องตระหนักเมื่ออยู่บนโลกออนไลน์

สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ต้องรู้ก็คือ เมื่อคุณแชร์รหัสผ่านก็เท่ากับว่ายอมให้คนอื่นควบคุมร่องรอยทางดิจิทัลของคุณ เป็นการอนุญาตให้เขาช่วยสร้างร่องรอยขึ้นมา และกำหนดได้ว่าจะให้คนอื่นคิดกับคุณอย่างไร ไม่ใช่เรื่องดีเลยใช่ไหม ในเมื่อเป็นร่องรอยของคุณเอง ทุกคนย่อมเชื่อว่าคุณคือคนที่สร้างขึ้นมานั้น ดังนั้น ถ้าคนที่มิดรหัสผ่านของคุณทำอะไรที่คุณไม่ชอบ คนอื่นก็จะคิดว่าเป็นการกระทำของคุณ และนั่นก็คือเหตุผลที่สำคัญมาก ๆ ที่ไม่ควรแชร์รหัสผ่านให้ใคร

ตัวอย่าง: สมมติว่าคุณแชร์รหัสผ่านของบัญชีโซเชียลมีเดียให้เพื่อน แล้วเพื่อนคนนั้นก็เข้าระบบเป็นตัวคุณ และส่งข้อความให้คนในชั้นเรียน เช่น “ช่วยทำการบ้านแล้วส่งมาให้ดูหน่อยสิ” วันรุ่งขึ้นในห้องเรียน นักเรียนคนนั้นก็ไปบอกครูว่าคุณพยายามจะลอกการบ้านคนอื่น จากนั้นก็นำข้อความที่เพื่อนของคุณส่งจากบัญชีคุณไปให้ครูดู คุณคิดว่าครูจะเชื่อหรือไม่ สถานการณ์ส่งผลกระทบต่อชื่อเสียงของคุณอย่างไร แล้วจะมีอะไรเกิดขึ้นตามมาอีกบ้าง

ระดมความคิดในชั้นเรียนถึงผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น ตัวอย่าง: ครูโทรไปแจ้งที่บ้าน คุณโดนหักคะแนนจากการบ้านชิ้นนั้น ร่องรอยทางดิจิทัลของคุณบ่งบอกว่าคุณพยายามใช้วิธีโกงในโรงเรียน คุณทะเลาะกับเพื่อนที่เป็นคนส่งข้อความ

จงจำไว้ว่า ร่องรอยทางดิจิทัลคือสิ่งที่เป็นตัวแทนของคุณบนโลกออนไลน์ ทุกครั้งที่คุณแชร์รหัสผ่านกับคนอื่น นั่นคือการยอมให้เขาควบคุมร่องรอยทางดิจิทัลของคุณ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อมุมมองของคนอื่นที่มีต่อคุณทั้งบนโลกออนไลน์และทุกหนแห่ง มาดูความคิดนี้ไปด้วยกัน

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน: “แต่นั้นไม่ใช่ฉันนะ” (1 ชุดต่อนักเรียน 1 คน)

1. ช่วยนักเรียนจับคู่

2. เลือกบัญชี

นักเรียนเลือกประเภทของบัญชีที่จะแชร์รหัสผ่านแล้วเติมข้อมูลลงในช่องบนสุดของใบงาน: บัญชีโซเชียลมีเดีย, บัญชีเกม, โทรศัพท์, แท็บเล็ต/คอมพิวเตอร์ หรือ บริการสตรีม

3. เลือกการกระทำ

คู่ของนักเรียนเติมสิ่งที่จะกระทำในช่องแรกจากตัวเลือกด้านล่าง หรือคิดการกระทำด้วยตัวเอง ผู้กระทำก็คือคนที่ได้รับรหัสผ่านให้เข้าบัญชีของอีกคน นักเรียนจะเขียนการกระทำที่คิดเองหรือเลือกจากตัวอย่างการกระทำต่อไปนี้ก็ได้

- กด “ถูกใจ” ทุกโพสต์ของคนที่ชอบ
- ซื้อเสื้อผาราคา 1,000 บาท
- ส่งข้อความอย่างเช่น “นายว่า ไอ้กานต์น่ารักาไหม”
- เล่นเกมที่คุณชอบแต่ทำให้เสียแต้ม
- ดาวน์โหลดแอปใหม่
- แชร์รูปหน้าอายลงบนหน้าโซเชียลมีเดียของคุณ
- อ่านข้อความของคุณแล้วแชร์ให้คนอื่นอ่าน
- ดูรายการทีวีที่ไม่เหมาะสม

4. คิดถึงผลลัพธ์

ในช่องที่ 2 นักเรียนจะสร้างผลลัพธ์ที่เป็นไปได้จากการกระทำที่เลือกหรือคิดขึ้น

5. อภิปราย

ให้นักเรียนในชั้น 2-3 คนนำเสนอการกระทำและผลลัพธ์ที่พวกเขาคิดขึ้น คุณสามารถถามคำถามต่อไปนี้กับนักเรียนหลังจากนำเสนอจบแล้ว

- ทำไมนักเรียนจึงเลือกหรือคิดการกระทำนั้น
- นักเรียนคิดถึงผลลัพธ์อย่างไร
- ถ้ารู้ว่าจะเกิดผลลัพธ์อย่างนี้ จะเปลี่ยนการกระทำไหม

6. ร่องรอยทางดิจิทัล

ในช่องสุดท้าย ให้นักเรียนเขียนประโยค 1 ประโยคว่า การกระทำและผลลัพธ์นี้ส่งผลกระทบต่อความรู้สึก ชีวิต ร่องรอยทางดิจิทัล หรือสิ่งต่างๆ อย่างไร ชี้แนะแนวทางให้นักเรียนคิดว่าส่งผลกระทบต่อชื่อเสียงของตัวเองอย่างไร หรือส่งผลกระทบต่อมุมมองของคนอื่นที่มีต่อตัวนักเรียนอย่างไร ขออาสาสมัครหรือเลือกนักเรียน 1 คนมาเพื่ออภิปรายสิ่งที่พวกเขาเขียน และถามว่าคิดอย่างไรเกี่ยวกับเรื่องราวที่สร้างขึ้น

ข้อคิด

เมื่อคุณแชร์รหัสผ่าน คุณกำลังยอมให้คนอื่นควบคุมร่องรอยทางดิจิทัลของคุณ แต่คุณก็ยังต้องรับผิดชอบต่อสิ่งที่คนอื่นทำได้ด้วย ถ้าต้องการเป็นผู้กำหนดมุมมองที่ผู้อื่นมีต่อคุณบนโลกออนไลน์ จงอย่าแชร์รหัสผ่านให้ใคร ยกเว้นแต่พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือผู้ใหญ่ที่คุณเชื่อใจ

ใบงาน: บทที่ 1

แต่นั้นไม่ใช่ฉันนะ

ฉันแชร์รหัสผ่านให้กับ

☐ บัญชีโซเชียลมีเดีย

☐ บัญชีเกม

☐ โทรศัพท์

☐ แท็บเล็ต/คอมพิวเตอร์

☐ บริการสตรีม

☐ _____

การกระทำ

ผลลัพธ์

ผลกระทบต่อร่องรอยทางดิจิทัล

เก็บข้อมูลไว้เป็นความลับ: บทที่ 2

วิธีสร้างรหัสผ่านที่ยอดเยี่ยม

นักเรียนได้เรียนรู้วิธีสร้างรหัสผ่านที่รัดกุม และมั่นใจได้ว่าจะเป็นความลับหลังสร้างเสร็จแล้ว

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ **รับรู้ถึง** ความสำคัญของการไม่แชร์รหัสผ่านเด็ดขาด ยกเว้นกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง
- ✓ **เข้าใจ** ความสำคัญของการล็อกหน้าจอที่ปกป้องอุปกรณ์ไว้
- ✓ **รู้วิธี** สร้างรหัสผ่านที่คาดเดายากแต่จำง่าย
- ✓ **เลือก** การรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสมสำหรับการตั้งค่าการเข้าสู่ระบบ รวมถึงการยืนยันแบบ 2 ปัจจัย

มาคุยกัน



กันไว้ดีกว่าแก้

เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้พวกเราสื่อสารกับเพื่อน เพื่อนร่วมชั้น ครู และญาติๆ ได้ง่าย เราสามารถติดต่อกับพวกเขาได้มากมายหลายวิธี ทั้งข้อความ เกม โพสต์กับข้อความ เป็นคำพูด รูปภาพ หรือวิดีโอ โดยใช้โทรศัพท์ แท็บเล็ต แล็ปท็อป หรือผู้ช่วยดิจิทัลก็ได้ทั้งนั้น (คุณติดต่อกับเพื่อนๆ ด้วยวิธีไหน)

แต่เครื่องมือเดียวกันนี้ทำให้เราแชร์ข้อมูลกันได้ง่ายเหลือเกิน ซึ่งทำให้แฮกเกอร์และผู้ใช้กลโกงต่างๆ ขโมยข้อมูลพวกนั้นเพื่อใช้สร้างความเสียหายให้อุปกรณ์ ขโมยข้อมูลระบุตัวตน รวมถึงทำลายความสัมพันธ์และชื่อเสียงของเราได้ง่ายยิ่งขึ้นเช่นกัน

การปกป้องตัวเรา ข้อมูล และอุปกรณ์ของเราหมายถึงการทำเรื่องง่ายๆ ที่ชาญฉลาด เช่น การใช้การล็อกหน้าจอในโทรศัพท์ ระมัดระวังเรื่องการใส่ข้อมูลส่วนตัวในอุปกรณ์ที่ไม่ได้ล็อก หรือมีผู้ใช้หลายคน (เช่น ที่โรงเรียน) และที่สำคัญเหนืออื่นใด คือการสร้างรหัสผ่านที่รัดกุม **แล้วต้องไม่แชร์ให้ใครด้วย**

- ใครจะได้บ้างว่ารหัสผ่านที่ใช้กันมากที่สุด 2 อันดับแรกคืออะไร (คำตอบคือ “1 2 3 4 5 6” และ “password”)
- มารวมความคิดเห็นว่ามีรหัสผ่านแย่ๆ อย่างอื่นอีกไหม แล้วอะไรที่ทำให้รหัสผ่านเหล่านั้นไม่ดี (ตัวอย่างเช่น ชื่อจริง หมายเลขโทรศัพท์ คำว่า “chocolate” ชื่อสุนัข ที่อยู่ ฯลฯ)

ใครคิดว่ารหัสผ่านพวกนี้ดีบ้าง ;)

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- อุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไว้สำหรับนักเรียนหรือกลุ่ม
- ไวท์บอร์ดหรือจอโปรเจกเตอร์
- ใบความรู้ “แนวทางการสร้างรหัสผ่านที่รัดกุม”

นี่เป็นไอเดียสำหรับการสร้างรหัสผ่านที่รัดกุมเป็นพิเศษ

- คิดถึงวลีสนุกๆ ที่คุณจำได้ อาจเป็นเนื้อเพลงโปรด ชื่อหนังสือ ประโยคจากภาพยนตร์ ฯลฯ
- เลือกตัวอักษรตัวแรกหรือ 2-3 ตัวแรกจากแต่ละคำในวลีนั้น
- เปลี่ยนตัวอักษรบางตัวเป็นสัญลักษณ์หรือตัวเลข
- ใช้ตัวพิมพ์ใหญ่และตัวพิมพ์เล็กหลายๆ กันไป

มาฝึกทักษะใหม่ของเราด้วยการเล่นเกมรหัสผ่านกันดีกว่า

1. สร้างรหัสผ่าน

เราจะแบ่งออกเป็นทีม ทีมละ 2 คน แต่ละทีมมีเวลา 60 วินาทีในการสร้างรหัสผ่าน

ตัวเล็งการกิจ: นักเรียนแหร้คำไปกับชั้นเรียนก่อนเพื่อดูว่าชั้นต้องการข้อมูลเชิงบริบทมากแค่ไหนเพื่อให้เดาได้อย่างแม่นยำ

2. เปรียบเทียบรหัสผ่าน

ให้นักเรียนเขียนรหัสผ่านลงบนกระดานรอบละ 2 ทีม

3. โหวต

เราทุกคนจะลงคะแนนให้รหัสผ่านแต่ละคู่และอภิปรายว่าของใครรัดกุมกว่ากัน

ข้อคิด

การสร้างรหัสผ่านที่รัดกุมเป็นเรื่องสำคัญและสนุก

แนวทางการสร้างรหัสผ่านที่รัดกุม

รายละเอียดต่อไปนี้เป็นเคล็ดลับบางส่วนสำหรับการสร้างรหัสผ่านที่รัดกุมเพื่อปกป้องข้อมูลของคุณให้ปลอดภัย

รหัสผ่านที่รัดกุมจะมีที่มาจากวลีหรือประโยคพรรณนาที่คุณจำได้ง่ายๆ แต่คนอื่นเดาได้ยาก เช่น ตัวอักษรแรกของคำที่รวมกันเป็นชื่อหนังสือหรือเพลงโปรด ตัวอักษรแรกในประโยคเกี่ยวกับบางอย่างที่คุณเคยทำ และรวมเข้ากับชุดตัวอักษร ตัวเลข และสัญลักษณ์ ตัวอย่างเช่น “I went to Western Elementary School for grade 3” ก็สามารถสร้างรหัสผ่านได้ว่า lw2We\$t4g3

รหัสผ่านที่รัดกุมปานกลางคือรหัสผ่านที่รัดกุมและเดาได้ไม่ยากสำหรับซอฟต์แวร์ที่เป็นอันตราย แต่คนที่รู้จักคุณอาจเดาได้ (เช่น lwenttoWestern)

รหัสผ่านที่หละหลวมมักใช้ข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อสัตว์เลี้ยง ถอดรหัสได้ง่าย และใครที่รู้จักคุณก็เดาได้ (ตัวอย่างเช่น “IloveBuddy” หรือ “Ilikechocolate”)

สิ่งที่ควรทำ

- ใช้รหัสผ่านที่แตกต่างกันสำหรับบัญชีที่สำคัญแต่ละบัญชี
- ใช้อักขระอย่างน้อย 8 ตัว ยิ่งยาวยิ่งดี (ตราบไต่ที่ยังจำได้)
- ใช้การผสมตัวอักษร (ตัวพิมพ์ใหญ่และตัวพิมพ์เล็ก) ตัวเลข และสัญลักษณ์
- ทำให้รหัสผ่านของคุณจำง่าย จะได้ไม่ต้องจดไว้ให้ให้เกิดความเสี่ยง
- เปลี่ยนรหัสผ่านทันทีเมื่อคิดว่ามีคนอื่นรู้รหัสนี้ (ยกเว้นพ่อแม่หรือผู้ปกครอง)
- เปลี่ยนรหัสผ่านเป็นประจำ
- ใช้การล็อกหน้าจอที่รัดกุมกับอุปกรณ์เสมอ ตั้งให้อุปกรณ์ล็อกอัตโนมัติเพื่อที่จะตกไปอยู่ในมือของคนไม่ดี
- พิจารณาการใช้เครื่องมือจัดการรหัสผ่าน เช่น ที่ติดตั้งมาในเบราว์เซอร์ ให้จำรหัสผ่านให้ วิธีนี้ช่วยให้คุณใช้รหัสผ่านที่ไม่ซ้ำกันสำหรับแต่ละบัญชีได้โดยไม่ต้องมานั่งจำอะไรเลย

สิ่งที่ไม่ควรทำ

- อย่าใช้ข้อมูลส่วนตัว (ชื่อ ที่อยู่ อีเมล เบอร์โทรศัพท์ หมายเลขประกันสังคม นามสกุลเดิมของแม่ วันเกิด หรือแม้แต่ชื่อสัตว์เลี้ยง ฯลฯ) ในรหัสผ่าน
- อย่าใช้รหัสผ่านที่ไต่อย่างง่าย เช่น ชื่อเล่น ชื่อโรงเรียน ทีมบาสเก็ตบอลที่เชียร์ ตัวเลขเรียงกัน (เช่น 123456) ฯลฯ และที่แน่ๆ ห้ามใช้คำว่า “password”!
- อย่าแชร์รหัสผ่านให้ใครก็ตามที่ไม่ใช่พ่อแม่หรือผู้ปกครอง
- อย่าจดรหัสผ่านไว้ในที่ที่คนอื่นหาเจอได้

อย่าบอกใคร

ครูใช้อุปกรณ์ของโรงเรียนมาสาธิตว่าต้องดูตรงไหน และดูอะไรเมื่อต้องการปรับแต่งการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวของตัวเอง

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ ปรับแต่งการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวสำหรับบริการออนไลน์ที่ใช้
- ✓ ตัดสินใจเกี่ยวกับการแชร์ข้อมูลในเว็บไซต์และบริการที่ใช้
- ✓ เข้าใจว่าการยืนยัน 2 ขั้นตอนและ 2 ปัจจัยหมายถึงอะไร และจะใช้เมื่อไร

มาคุยกัน



ความเป็นส่วนตัว + ความปลอดภัย

ความเป็นส่วนตัวทางออนไลน์และการรักษาความปลอดภัยทางออนไลน์เป็นเรื่องที่ควบคู่ไปด้วยกัน แอปและซอฟต์แวร์ส่วนใหญ่จะเสนอวิธีต่างๆ ที่สามารถควบคุมการแชร์ข้อมูลอะไรบ้างและอย่างไร

เมื่อคุณใช้แอปหรือเว็บไซต์ให้มองหาตัวเลือก เช่น “บัญชีของฉัน” หรือ “การตั้งค่า” นั่นคือที่ที่คุณจะเจอการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยที่ทำให้ตัดสินใจในเรื่องต่อไปนี้ได้

- ข้อมูลอะไรที่แสดงในเพจหรือโปรไฟล์ของคุณบ้าง
- ใครสามารถดูโพสต์ รูปภาพ วิดีโอของคุณ หรือเนื้อหาอื่นๆ ที่คุณแชร์ได้บ้าง

การเรียนรู้ที่จะใช้การตั้งค่าเหล่านี้เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัว และการจำไว้ว่าต้องหมั่นอัปเดตการตั้งค่าเสมอ จะช่วยให้คุณจัดการความเป็นส่วนตัว การรักษาความปลอดภัย และความปลอดภัยของตัวเองได้

นอกจากการตั้งค่าแล้ว สิ่งสำคัญยิ่งที่ควรคำนึงถึงคือ ใครบ้างที่จะเป็นเพื่อนหรือติดตามคุณได้ (ซึ่งอาจอยู่ในการตั้งค่าหรือไม่ก็ได้) ตัวเลือกที่ปลอดภัยที่สุดคือให้มีเฉพาะเพื่อนและครอบครัวในโลกความเป็นจริงที่จะติดตามคุณหรืออยู่ในรายชื่อเพื่อนของคุณได้ ถ้าคุณอนุญาตให้คนอื่นทำอย่างนั้น ก็อย่าลืมว่าอะไรก็ตามที่คุณแชร์ คนที่คุณไม่เคยรู้จักก็เห็นสิ่งนั้นด้วยเช่นกัน ซึ่งอาจกลายเป็นเรื่องน่ากลัว และบางครั้งผู้ปกครองก็ไม่อนุญาต ดังนั้นให้พูดคุยกับผู้ใหญ่ที่คุณไว้วางใจเพื่อหาทางออกที่เหมาะสมที่สุด ที่จะช่วยให้คุณปลอดภัยและสบายใจที่สุด

พ่อแม่หรือผู้ปกครองควรอยู่ร่วมตัดสินใจกับคุณด้วยทุกครั้ง แคมการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวด้วยกันก็อาจเป็นเรื่องน่าสนใจได้ด้วย (พวกเขาจะเห็นว่าคุณฉลาดแค่ไหนล่ะ)

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- อุปกรณ์ของโรงเรียน 1 เครื่องที่เชื่อมต่อกับโปรเจกเตอร์ที่สามารถแสดงตัวอย่างบัญชีที่ถือว่าเหมาะสมสำหรับการสาธิตในชั้นเรียน (เช่น บัญชีอีเมลหรือบัญชีเรียนชั่วคราว)

ดูตัวเลือก

ครูมีอุปกรณ์ของโรงเรียนที่ต่อเข้ากับหน้าจอโปรเจกเตอร์ เรามาหาทางไปที่หน้าการตั้งค่าของแอปนี้ที่จะได้เห็นว่าตัวเลือกอะไรบ้างกัน ช่วยบอกทางครูด้วยนะ (กระตุ้นให้นักเรียนช่วยเหลือคุณ)...

- การเปลี่ยนรหัสผ่านของคุณ
- การทำให้เพจหรือโปรไฟล์ออนไลน์ของคุณ รวมถึงรูปภาพและวิดีโอ เป็นแบบสาธารณะหรือส่วนตัว (แสดงต่อครอบครัวและเพื่อนๆ ที่คุณเลือกเท่านั้น)
- การไล่ดูการตั้งค่าสถานที่และอื่นๆ แล้วหาว่าการตั้งค่าแบบไหนเหมาะสมที่สุด
- การรับแจ้งเตือนถ้ามีใครพยายามเข้าสู่ระบบบัญชีของคุณจากอุปกรณ์ที่ไม่รู้จัก
- การรับแจ้งเตือนเมื่อมีคนแท็กคุณ

- การเปิดใช้การยืนยันแบบ 2 ขั้นตอนหรือ 2 ปัจจัย
- การตั้งค่าข้อมูลการกู้คืนเพื่อคุณถูกล็อกไม่ให้เข้าบัญชีของตัวเอง
- การรายงานปัญหา

การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสมกับคุณคือสิ่งที่ต้องการหรือร่วมกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง แต่อย่าลืมว่าการตั้งค่าการรักษาความปลอดภัยที่สำคัญที่สุดอยู่ในหัวของคุณ เมื่อโตขึ้น คุณก็ยังเป็นคนตัดสินใจด้วยตัวเองมากขึ้นว่าจะแชร์ข้อมูลส่วนตัวมากแค่ไหน เมื่อไร และกับใคร ดังนั้นการสร้างความคุ้นเคยกับการตัดสินใจเรื่องเหล่านี้ตั้งแต่ตอนนี้จึงเป็นสิ่งสำคัญ

ข้อคิด

การเลือกรหัสผ่านที่รัดกุมและไม่ซ้ำกันสำหรับบัญชีที่สำคัญๆ ของคุณถือเป็นก้าวแรกที่ยอดเยี่ยม ตอนนี้คุณต้องจำรหัสผ่านให้ได้และเก็บไว้เป็นความลับ

เก็บข้อมูลไว้เป็นความลับ: บทที่ 4

Interland: หอคอยแห่งขุมทรัพย์

ช่วยด้วย! แอบมีคนมาเปิดหอคอยแห่งขุมทรัพย์ทำให้ขงมีค่าของนักท่องโลกอินเทอร์เน็ต เช่น ข้อมูลติดต่อและข้อความส่วนตัวตกอยู่ในอันตรายอย่างยิ่ง เอาชนะแฮ็กเกอร์ให้ได้แล้วสร้างป้อมปราการด้วยรหัสผ่านที่รัดกุมเพื่อทำให้ความลับของคุณปลอดภัยตลอดไป

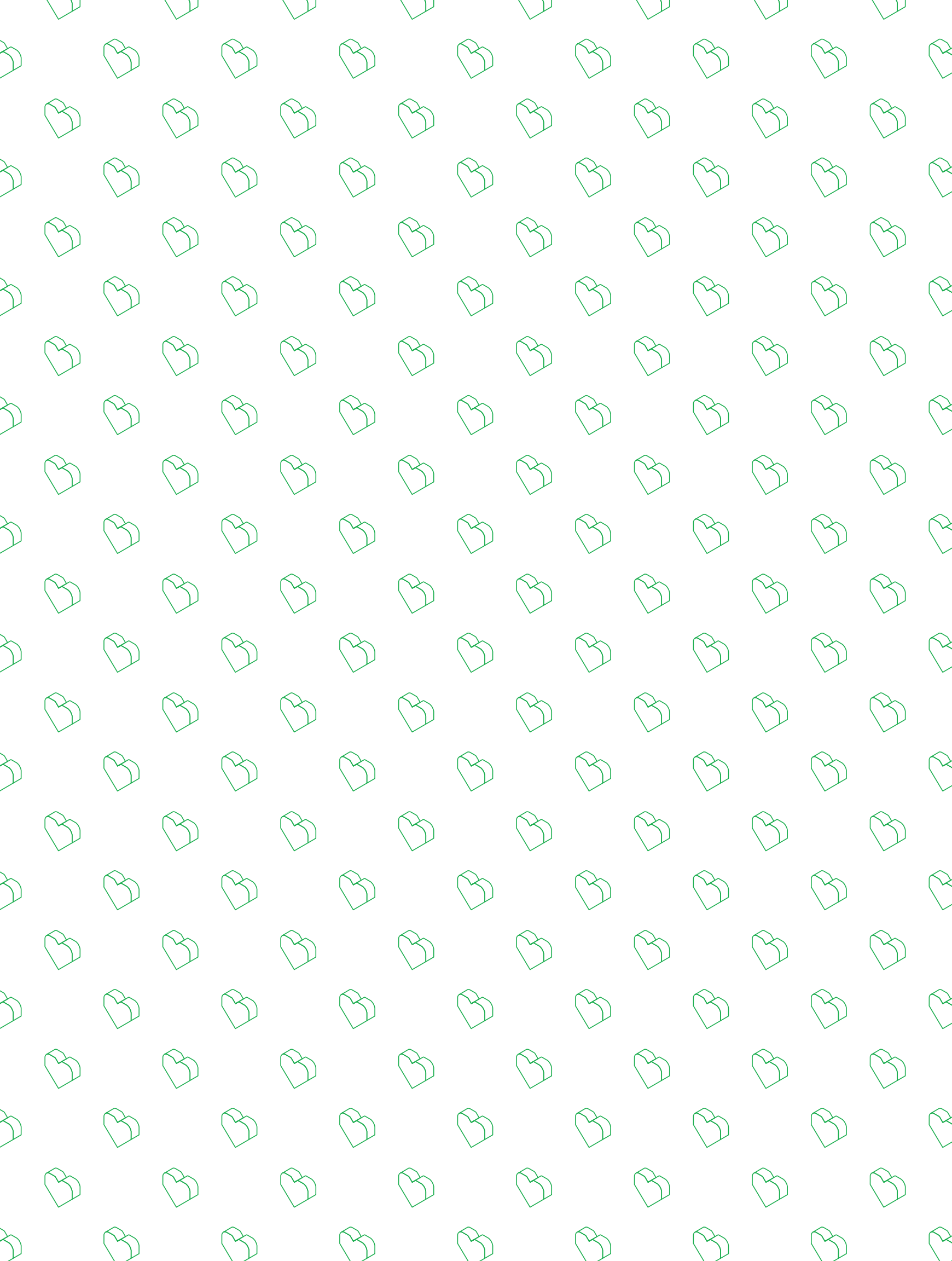
เปิดเว็บเบราว์เซอร์บนเดสก์ท็อปหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ (เช่น แท็บเล็ต) แล้วไปที่ g.co/TowerOfTreasure

หัวข้อในการอภิปราย



ให้นักเรียนของคุณเล่น “หอคอยแห่งขุมทรัพย์” แล้วใช้คำถามข้างล่างนี้เพื่อเตรียมเข้าสู่การอภิปรายเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทเรียนที่ได้เรียนไปในเกมดังกล่าว นักเรียนส่วนใหญ่ได้ประโยชน์จากประสบการณ์นี้อย่างเต็มที่ด้วยการเล่นคนเดียว แต่คุณก็ให้นักเรียนจับคู่กันได้เช่นกัน ซึ่งอาจมีคุณค่าเป็นพิเศษสำหรับนักเรียนที่อายุน้อยกว่า

- อะไรคือองค์ประกอบของรหัสผ่านที่รัดกุมเป็นพิเศษ
- ตอนไหนคือเวลาสำคัญที่จะสร้างรหัสผ่านที่รัดกุมในชีวิตจริง เคล็ดลับอะไรที่คุณได้เรียนรู้ในการทำแบบนั้น
- แฮ็กเกอร์คืออะไร อธิบายพฤติกรรมของตัวละครนี้และผลกระทบที่มีต่อเกม
- การเล่น “หอคอยแห่งขุมทรัพย์” เปลี่ยนวิธีวางแผนปกป้องข้อมูลของคุณในอนาคตหรือไม่
- บอกมา 1 เรื่องที่คุณจะไม่ทำแบบเดิมหลังจากได้เรียนรู้บทเรียนเหล่านี้และเล่นเกมแล้ว
- ฝึกสร้างรหัสผ่าน 3 รหัสที่ผ่านการทดสอบ “ความรัดกุมขั้นสูง”
- ตัวอย่างของข้อมูลที่ละเอียดอ่อนที่ควรได้รับการปกป้องมีอะไรบ้าง



เป็นคนดีที่จะตาย

เรียนรู้และฝึกพลังของความเมตตาออนไลน์

ประเด็นหลัก	บทที่ 1.1	การสังเกตความรู้สึก [ปรับปรุงใหม่]	SEL	ประถม 2-3
	บทที่ 1.2	การฝึกเห็นอกเห็นใจ [ปรับปรุงใหม่]	SEL	ประถม 4-6
	บทที่ 2.1	สารแห่งความเมตตา [ปรับปรุงใหม่]	SEL	ประถม 2-3
	บทที่ 2.2	วิธีแสดงความเมตตา [ปรับปรุงใหม่]	SEL	ประถม 4-6
	บทที่ 3	จากแง่ลบสู่แง่ดี	SEL	ประถม 2-6
	บทที่ 4	ว่าด้วยน้ำเสียง		ประถม 2-6
	บทที่ 5	ถ้อยคำเปลี่ยนภาพรวมได้อย่างไร	ML SEL	ประถม 2-6
	บทที่ 6	Interland: อาณาจักรแห่งความเมตตา		ประถม 2-6

ประเด็นหลัก	โลกดิจิทัลสร้างความท้าทายและโอกาสใหม่ๆ สำหรับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ทั้งสำหรับเด็กๆ และพวกเราที่เหลือทุกคน นัยยะทางสังคมอาจอ่านได้ยากขึ้นทางออนไลน์ การเชื่อมต่อถึงกันทันทีก็นำมาทั้งความสะดวกสบายและวิตกกังวล และการไม่มีตัวตนก็เป็นพลังให้ความหลงใหลและการชื่นชม ไม่แพ้ความเป็นอันตรายต่อตัวเองและผู้อื่น มันซับซ้อน แต่เราเชื่อว่าอินเทอร์เน็ตสามารถแผ่ขยายได้ทั้งความเมตตาและเรื่องในด้านลบ การเรียนรู้ที่จะแสดงความเมตตาและความเห็นอกเห็นใจ และวิธีตอบสนองต่อเรื่องในด้านลบและการล่วงละเมิด เป็นสิ่งสำคัญสำหรับการสร้างความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งและลดความรู้สึกแปลกแยกที่บางครั้งก็นำไปสู่การกลั่นแกล้ง ความซึมเศร้า การประสบปัญหาในการเรียน และปัญหาอื่นๆ งานวิจัยแสดงให้เห็นว่าแทนที่จะแค่ห้ามเด็กๆ ไม่ให้ทำเรื่องแง่ลบบนโลกออนไลน์ มีการสอนอยู่ 2 แบบที่ช่วยแก้ไขสาเหตุที่แท้จริงของพฤติกรรมในด้านลบต่างๆ ได้ นั่นคือ การเรียนรู้ทางสังคมและอารมณ์ และการป้องกันการกลั่นแกล้ง กิจกรรมเหล่านี้ไม่ได้มาแทนที่โปรแกรมที่อิงตามหลักฐาน แต่จะวางรากฐานที่ยอดเยียมโดยกระตุ้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ในเชิงบวกและรับมือ
-------------	---

จุดประสงค์การเรียนรู้	✓ นิยามความหมายและลักษณะของการทำตัวในเชิงบวกทั้งบนโลกออนไลน์และออฟไลน์ ✓ เป็นผู้นำด้วยพลังบวกในการสื่อสารออนไลน์ ✓ ระบุสถานการณ์ที่ควรปรึกษาผู้ใหญ่ที่ไว้ใจ
-----------------------	---

มาตรฐานที่ระบุถึง	มาตรฐาน ISTE สำหรับนักการศึกษา: 1a, 1c, 2c, 3a, 3b, 3c, 4b, 5a, 5b, 6a, 6b, 6d, 7a มาตรฐาน ISTE สำหรับนักเรียนปี 2016:: 1c, 2b, 3d, 4d, 7a, 7b, 7c มาตรฐานการเรียนรู้ AASL: I.a.1, I.a.2, I.b.1, I.b.2, I.b.3, I.c.1, I.c.2, I.c.3, I.d.3, I.d.4, II.a.1, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, II.d.1, II.d.2, II.d.3, III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.b.2, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.b.2, IV.b.3, IV.d.2, V.a.2, V.a.3, V.c.1, V.c.3, V.d.1, V.d.2, V.d.3, VI.a.1, VI.a.2, VI.d.1, VI.d.3
-------------------	---

เป็นคนดีที่จะตาย คำศัพท์

บทที่ 1

ความเห็นอกเห็นใจ (Empathy)

ความพยายามที่จะเข้าถึงหรือเข้าใจในสิ่งที่คนอื่นกำลังรู้สึก อยู่ "ความพยายาม" เป็นคำสำคัญในความหมายของคำคำนี้ เพราะการเข้าใจหัวใจของผู้อื่นให้ได้จริงๆ นั้นเป็นเรื่องที่ยากลำบากอย่างยิ่ง เราจะเก่งเรื่องนี้มากขึ้นเรื่อยๆ ได้ ด้วยความพยายามเท่านั้น

บทที่ 4

ความขัดแย้ง (Conflict)

การโต้เถียงหรือความเห็นไม่ตรงกันที่ไม่จำเป็นต้องเกิดซ้ำ

บทที่ 5

การกลั่นแกล้ง (Bullying)

พฤติกรรมแย่ๆ อย่างมีเป้าหมายที่มักเกิดขึ้นซ้ำๆ คนที่ตกเป็นเป้าหมายมักมีปัญหาในการปกป้องตัวเอง

การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying)

การกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์หรือผ่านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล

การล่วงละเมิด (Harassment)

คำที่กว้างขึ้นกว่าการกลั่นแกล้งที่มีได้หลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่การก่อกวน การสร้างความรำคาญ การข่มขู่ การทำให้อับอาย ฯลฯ และอาจเกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ได้เช่นกัน

บทที่ 6

คำบรรยายภาพ (Caption)

ข้อความที่มาพร้อมรูปภาพและให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่ในรูปภาพนั้น

บริบท (Context)

ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับรูปภาพดังกล่าวหรือข้อมูลอื่นๆ ที่ช่วยให้เราเข้าใจสิ่งที่กำลังเห็นได้ดียิ่งขึ้น บริบทอาจรวมถึงข้อมูลต่างๆ เช่น สถานที่ที่ถ่ายภาพ เวลาที่ส่งข้อความ สถานการณ์ที่ผู้ส่งอยู่ ฯลฯ

บทที่ 7

บล็อก (Block)

วิธีปฏิบัติสัมพันธ์ทั้งหมดกับบุคคลหนึ่งทางออนไลน์ ป้องกันไม่ให้เขาเข้าถึงโปรไฟล์ ส่งข้อความมาหา ดูโพสต์ของคุณ ฯลฯ โดยไม่แจ้งให้เขาทราบ (ไม่ใช่วิธีที่ดีเสมอไปในสถานการณ์การกลั่นแกล้งที่เป้าหมายต้องการรู้ว่าผู้ก้าวร้าวพูดอะไรหรือการกลั่นแกล้งหยุดลงตอนไหน)

ซ่อน (Mute)

การซ่อนเด็ดขาดน้อยกว่าการบล็อก โดยจะเป็นวิธีหยุดไม่ให้เห็นโพสต์ ความคิดเห็น ฯลฯ ของอีกฝ่ายในฟีดโซเชียลมีเดียของคุณเมื่อการสื่อสารนั้นเริ่มน่ารำคาญ โดยจะไม่แจ้งให้อีกฝ่ายทราบหรือซ่อนจากฟีดของเขา (ไม่มีประโยชน์นักในสถานการณ์ที่มีการกลั่นแกล้ง) วิธีนี้แตกต่างจากการบล็อกโดยที่คุณยังสามารถไปที่โปรไฟล์ของพวกเขาเพื่อดูโพสต์ และในบางแอป พวกเขาก็สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับคุณผ่านข้อความส่วนตัวได้ด้วย

เป็นคนดีที่จะตาย: บทที่ 1.1

การสังเกตความรู้สึก

นักเรียนฝึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นที่เห็นในทีวี ในวิดีโอ และในเกม ซึ่งเป็นพื้นฐานสำหรับประสบการณ์ทางสังคมแบบดิจิทัลประเภทอื่นๆ ในอนาคต

หมายเหตุถึงครูผู้สอน หลังจบบทนี้แล้ว ให้หาโอกาสทบทวนซ้ำระหว่างบทเรียนวิชาต่างๆ ใช้เวลาสักครู่เพื่อให้นักเรียนฝึกเห็นอกเห็นใจตัวละครต่าง ๆ ทุกครั้งที่ขึ้นเรียนของคุณอ่านนิทานหรือดูวิดีโอ คุณจะเห็นข้อความในวงเล็บใน "มาคุยกัน" ซึ่งจะเป็นคำแนะนำสำหรับคำตอบของนักเรียน ถ้านักเรียนคิดคำตอบไม่ออก คุณก็ใช้ตัวอย่างเหล่านี้เพื่อกระตุ้นให้พวกเขาตอบได้

เป้าหมายสำหรับนักเรียน



- ✓ เข้าใจว่าความเห็นอกเห็นใจคืออะไร
- ✓ ฝึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นที่อยู่ในสื่อ

มาคุยกัน



วันนี้เราจะเป็นนักสืบที่พยายามหาว่าคนอื่นกำลังรู้สึกอย่างไร คุณจะต้องมองหาเงื่อนงำต่างๆ เช่น สิ่งที่กำลังเกิดขึ้นหรือการกระทำของใครบางคน

ครูอ่านรายการคำศัพท์ที่แสดงความรู้สึกในใบความรู้

โอเค นี่ถึงเวลาที่พวกคุณมีความรู้สึกใดความรู้สึกหนึ่งเหล่านี้ คิดถึงสิ่งที่เกิดขึ้นและความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับร่างกายของคุณ

ให้นักเรียนมีเวลาคิด จากนั้นให้เลือกนักเรียนออกมาแสดงสถานการณ์ที่พวกเขา

จำได้ โดยสามารถใช้เสียงได้แต่ห้ามพูดออกมาเป็นคำ

- คุณคิดว่าความรู้สึกที่เพิ่งเห็นไปคือความรู้สึกอะไร เห็นเงื่อนงำอะไรบ้าง (คำตอบหลากหลาย)
- สังเกตวิธีที่เราเห็นเงื่อนงำที่แตกต่างกันและได้คำตอบที่แตกต่างกัน
- ให้นักเรียนเล่าเรื่องราวอันเป็นที่มาของความรู้สึกที่พวกเขาแสดงออกมา
- การรู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นทำให้เดาความรู้สึกได้ง่ายขึ้นไหม ("ง่ายขึ้น")
- เพราะอะไร ("คุณลองคิดได้นะว่าตัวเองจะรู้สึกยังไงในสถานการณ์นั้น")

การพยายามคิดว่าคนอื่นกำลังรู้สึกอย่างไรเรียกว่าการมีความเห็นอกเห็นใจ คุณไม่จำเป็นต้องรู้แค่พยายามก็ช่วยได้มากแล้ว ความเห็นอกเห็นใจทำให้เรามีเพื่อนและหลีกเลี่ยงการทำให้คนอื่นไม่สบายใจ แต่การมีความเห็นอกเห็นใจไม่ใช่เรื่องง่ายเสมอไป มันต้องอาศัยการฝึกฝน และจะยิ่งยากขึ้นที่จะเห็นอกเห็นใจใครบางคนที่คุณอ่านเจอในหนังสือหรือเห็นในวิดีโอ

- ทำไมคุณถึงคิดว่าแบบนั้นยากกว่า ("เพราะเรามองไม่เห็นพวกเขา" "เราไม่รู้เรื่องที่เกิดขึ้นทั้งหมด")
- เหตุใดคุณถึงคิดว่าการฝึกเห็นอกเห็นใจคนในหนังสือหรือวิดีโอเป็นสิ่งสำคัญ ("มันช่วยให้เราอ่านหนังสือหรือดูวิดีโอสนุกขึ้น" "เราจะชอบคนคน นั้นมากขึ้น" "เราจะเข้าใจความเป็นไปในเรื่องนั้นๆ ได้ดีขึ้น" "เป็นการฝึกที่ดีสำหรับการเห็นอกเห็นใจคนบนโลกออนไลน์หรือในโรงเรียนนี้")

ตอนนี้เรากำลังจะทำกิจกรรมที่จะช่วยให้คุณทราบว่าผู้คนในหนังสือและสื่ออื่นๆ รู้สึกอย่างไร

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน: "การสังเกตความรู้สึก" (นักเรียนกลุ่มละ 3-4 คนต่อ 1 ชุด)
- ใบความรู้: "คำที่แสดงถึงความรู้สึกทั่วไป"

1. ฉายรายการคำที่แสดงถึงความรู้สึกทั่วไปให้ชั้นเรียนดู
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 3-4 คน
3. ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มย่อยเพื่อทำใบงานให้เสร็จ
4. เรียกให้แต่ละกลุ่มมาเล่าให้ทุกคนฟังว่าพวกเขาคิดอะไรได้บ้าง

ข้อคิด

การเห็นอกเห็นใจผู้คนในหนังสือและวิดีโอเป็นสิ่งสำคัญ มันช่วยให้เราอ่านหนังสือหรือดูวิดีโอสนุกขึ้น และเป็นการฝึกที่ดีสำหรับเวลาที่เรายู่กับคนจริงๆ ทั้งบนโลกออนไลน์และออฟไลน์ เมื่ออายุมากขึ้น คุณจะเริ่มมีการสนทนาแบบดิจิทัลมากขึ้นเรื่อยๆ ในโทรศัพท์และคอมพิวเตอร์ ยิ่งฝึกฝนการเห็นอกเห็นใจใน SMS, เกม และวิดีโอมากเท่าไร คุณก็จะสนุกกับการเข้าสังคมออนไลน์มากขึ้นเท่านั้น

การสังเกตความรู้สึก



สถานการณ์ที่ 1

ความรู้สึก 2 แบบที่ Athena อาจกำลังรู้สึกอยู่คืออะไร

มีเบาะแสอะไรสนับสนุนความคิดของคุณบ้าง

ความรู้สึก 2 แบบที่ Tucker อาจกำลังรู้สึกอยู่คืออะไร

มีเบาะแสอะไรสนับสนุนความคิดของคุณบ้าง

การสังเกตความรู้สึก



สถานการณ์ที่ 2

ความรู้สึก 2 แบบที่ Kevin อาจกำลังรู้สึกอยู่คืออะไร

มีเบาะแสอะไรสนับสนุนความคิดของคุณบ้าง

ความรู้สึก 2 แบบที่ Corey อาจกำลังรู้สึกอยู่คืออะไร

มีเบาะแสอะไรสนับสนุนความคิดของคุณบ้าง

รายการความรู้สึก



มีความสุข



หงุดหงิด



เสียใจ



กังวล



ประหลาดใจ



ผิดหวัง



กลัว



ตื่นเต้น



โกรธ



สงบ

เป็นคนดีที่จะตาย: บทที่ 1.2

การฝึกเห็นอกเห็นใจ

นักเรียนฝึกเรียนรู้ว่าพวกเขารู้สึกอย่างไรในปฏิสัมพันธ์ทางสังคมแบบดิจิทัล

พื้นฐาน SEL สำหรับครูผู้สอน: ความเห็นอกเห็นใจเป็นรากฐานที่สำคัญสำหรับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ดี เป็นความรู้สึกที่แสดงออกเพื่อเพิ่มความสำเร็จทางวิชาการและลดพฤติกรรมที่เป็นปัญหา พฤติกรรมนิยามของความเห็นอกเห็นใจคือ "ความพยายามที่จะเข้าถึงหรือเข้าใจในสิ่งที่คนอื่นกำลังรู้สึกอยู่" ไม่ใช่ความสามารถที่จะทำให้ได้แบบเดียวกัน ความแตกต่างนั้นมีความสำคัญเพราะการระบอรารมณ์ของผู้อื่นได้อย่างถูกต้องนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย (ผู้ใหญ่ส่วนใหญ่ก็มีปัญหาเช่นกัน) นอกจากนั้นยังไม่ใช่สาระสำคัญด้วย เพียงแค่พยายามจะทำเช่นนั้นก็ช่วยให้เราและนักเรียนรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและกระตุ้นให้เกิดการกระทำที่มีเมตตาแล้ว นี่คือนสิ่งที่เด็กๆ ของเราสมควรที่จะได้รู้ ถ้านักเรียนมุ่งมั่นที่จะทำให "ถูกต้อง" ให้เตือนพวกเขาว่าวิธีที่ดีที่สุดในการค้นหาว่าแท้จริงแล้วใครบางคนรู้สึกอย่างไรอยู่ก็คือการถามออกไป

เป้าหมายสำหรับนักเรียน



- ✓ เข้าใจว่าความเห็นอกเห็นใจคืออะไร
- ✓ ฝึกการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นที่พวกเขาพบบนโลกออนไลน์
- ✓ ตระหนักว่าเหตุใดการฝึกเห็นอกเห็นใจถึงเป็นเรื่องสำคัญ

มาคุยกัน



ลองนึกถึงช่วงเวลาที่คุยกับคนอื่นทางออนไลน์ในแอป เกม หรือด้วยการส่งข้อความ คุณบอกได้ไหมว่าพวกเขารู้สึกอย่างไรอยู่ ("ได้" "ไม่ได้") พวกเขา กำลังรู้สึกถึงอารมณ์แบบไหนกันอยู่ ("มีความสุข" "โกรธ" "ตื่นเต้น" "หงุดหงิด")

ความพยายามที่จะเข้าถึงหรือเข้าใจในสิ่งที่คนอื่นกำลังรู้สึกอยู่เรียกว่าการเห็นอกเห็นใจ

- ทำให้การแสดงความเห็นอกเห็นใจจึงเป็นเรื่องดี ("ทำให้รู้เมื่อคนอื่นต้องการความช่วยเหลือ" "ช่วยให้เป็นเพื่อนที่ดี" "หลีกเลี่ยงการทำให้คนอื่นโกรธ")
- การเห็นอกเห็นใจผู้อื่นจะช่วยเวลาคุณมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นบนโลกออนไลน์ได้อย่างไร ("ช่วยให้เข้าใจว่าพวกเขากำลังคิดอะไรอยู่" "ช่วยให้ไม่ทำร้ายพวกเขา" "หลีกเลี่ยงการก่อดรามาโดยไม่ตั้งใจ ทำให้เล่นเกมร่วมกับพวกเขาได้ง่ายขึ้น")
- คุณจะบอกได้อย่างไรว่าคนอื่นอาจรู้สึกอะไรอยู่ ("จดจำว่าเกิดอะไรขึ้นบ้างรอบตัวพวกเขา" "สิ่งที่พวกเขาพูดหรือทำ" "ท่าทาง" "สีหน้า" "น้ำเสียง")

ครูใช้ใบหน้า ร่างกาย และ/หรือคำพูดเพื่อแสดงอารมณ์ เช่น ตื่นเต้นหรือดีใจ

- ครูฟังรู้สึกอะไรไป (คำตอบหลากหลาย)

การรับรู้อารมณ์ของคนอื่นต้องอาศัยการฝึกฝน ซึ่งเป็นเรื่องยากสำหรับผู้ใหญ่เช่นกัน และจะยิ่งยากเป็นพิเศษเมื่อคุณกำลังโต้ตอบทางออนไลน์

- อะไรทำให้การเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลเป็นเรื่องยาก ("บางครั้งเราไม่เห็นหน้าหรือร่างกายของคนอื่น" "ตอนที่เราไม่ได้ยินเสียงของพวกเขาก็" "เวลาเรามองไม่เห็นว่ามีอะไรเกิดขึ้นรอบตัวพวกเขาบ้าง")
- มีเบาะแสอะไรที่เราจะใช้เพื่อช่วยให้เข้าใจความรู้สึกของคนอื่นบนโลกออนไลน์ได้บ้าง ("อีโมจิ" "รูปภาพ" "การใช้ตัวพิมพ์ใหญ่" "ประวัติการมีปฏิสัมพันธ์ของเรากับใครบางคน")

วันนี้เราจะทำกิจกรรมเพื่อช่วยให้คุณรู้ว่าคนที่ตัวเองมีปฏิสัมพันธ์ด้วยบนโลกออนไลน์รู้สึกอย่างไรอยู่

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

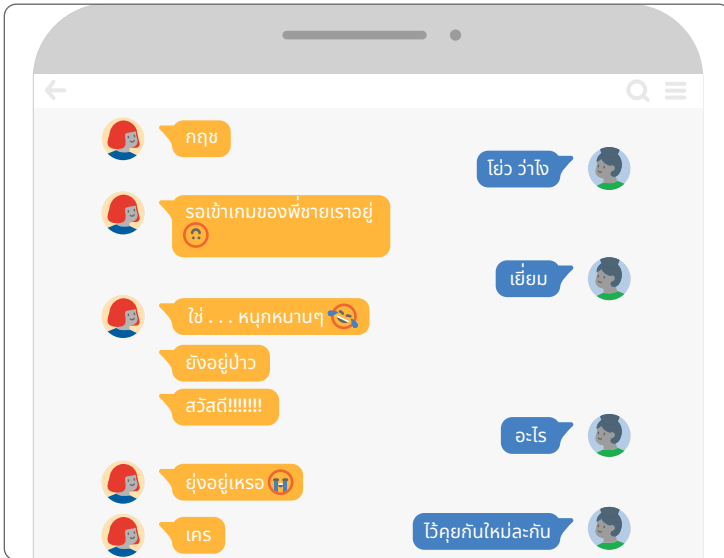
- ใบงาน: "การฝึกความเห็นอกเห็นใจ" (1 ชุดต่อนักเรียน 1 คน)

ข้อคิด

1. แจกสำเนาใบงานกิจกรรม 1 ชุดให้กับนักเรียนแต่ละคน หรือฉายภาพให้ชั้นเรียนเห็น
2. ให้นักเรียนทำงานอย่างอิสระเพื่อคาดเดารู้สึกของผู้คนในแต่ละสถานการณ์
3. ให้นักเรียนเปรียบเทียบคำตอบกับคู่และอภิปรายวิธีที่แต่ละคนคิดคำตอบขึ้นมา
4. เรียกหลายๆ คู่ให้บอกชั้นเรียนเกี่ยวกับสถานการณ์ที่พวกเขาได้คำตอบไม่ตรงกันและสิ่งต่างๆ ในสถานการณ์เหล่านั้นที่ทำให้คาดเดาคำตอบได้ยากขึ้น

เป็นเรื่องยากมากที่จะเดารู้สึกของคนอื่นได้อย่างถูกต้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งบนโลกออนไลน์ในบางครั้ง แต่การเห็นอกเห็นใจไม่ใช่เรื่องของการได้คำตอบที่ถูกต้อง เป็นเรื่องของ การพยายามต่างหาก เพียงแค่พยายามทำความเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น คุณก็มีแนวโน้มที่จะเข้ากับพวกเขาได้มากขึ้นและทำร้ายความรู้สึกของพวกเขาได้น้อยลงแล้ว เยี่ยมใช้ไหมล่ะ และเมื่อไม่หยุดพยายาม คุณก็จะช่วยสร้างช่วงเวลาบนโลกออนไลน์ที่มีเมตตาและ ยอดเยี่ยมขึ้น สำหรับตัวเองและคนอื่นๆ แล้ว

การฝึกเห็นอกเห็นใจ



คุณคิดว่ากฤษจะรู้สึกอย่างไร

เพราะอะไร



คุณคิดว่าฮาร์ทจะรู้สึกอย่างไร

เพราะอะไร



คุณคิดว่ามันส์จะรู้สึกอย่างไร

เพราะอะไร

เป็นคนดีที่จะตาย: บทที่ 2.1

สารแห่งความเมตตา

นักเรียนสำรวจความหมายของการแสดงความเมตตา

หมายเหตุถึงครูผู้สอน ในการเตรียมตัวสำหรับ "มาคุยกัน" ให้นักถึงตัวอย่างเมื่อมีคนมีเมตตากับคุณและความรู้สึกที่เกิดขึ้น จากนั้นก็เป็นตัวอย่างเมื่อคุณแสดงความเมตตาต่อใครสักคนและความรู้สึกที่เกิดขึ้น บทนี้จะให้คุณใช้ประสบการณ์เหล่านี้มาเขียน "สารแห่งความเมตตา" (ดูใบงาน) เพื่อให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง

เป้าหมายสำหรับนักเรียน



- ✓ นิยามความเมตตา
- ✓ รับรู้ว่าการเมตตาส่งผลต่อความรู้สึกของผู้คนอย่างไร
- ✓ ระบุวิธีแสดงความเมตตา

มาคุยกัน



ให้นักเรียนจับคู่กัน

การมีเมตตาหมายความว่าอย่างไร หันไปบอกคู่ของตัวเอง (คำตอบหลากหลาย)
ให้เวลานักเรียนพูดคุยกับเพื่อน จากนั้นขออาสาสมัครมาแชร์ความคิดของพวกเขา

การมีเมตตาคือการทำสิ่งที่ดีหรือพูดสิ่งที่ดีต่อคนอื่นใช่ไหม ครูจะขอให้ทุกคนนึกถึงตัวอย่างเวลาที่คนมีเมตตากับเรา เพื่อช่วยให้ทุกคนเริ่มต้นได้ ครูจะยกตัวอย่างในชีวิตของครูเองให้ฟัง ยกตัวอย่างช่วงเวลาที่มีคนมีเมตตากับคุณและอธิบายว่ามันทำให้คุณรู้สึกอย่างไร

เอาล่ะ ตอนนี้ลองนึกถึงช่วงเวลาที่มีคนมีเมตตาให้คุณดู คุณรู้สึกอย่างไร
บอกคู่ของตัวเอง (คำตอบหลากหลาย)
ให้เวลานักเรียนพูดคุยกับเพื่อน จากนั้นขออาสาสมัครมาแชร์ความคิดของพวกเขา

เวลาที่มีคนมีเมตตากับเรา มันสามารถทำให้เรารู้สึกดีขึ้นได้เมื่อเราเศร้าหรือไม่สบายใจ
การมีเมตตาก็ทำให้เรารู้สึกดีได้เช่นกัน ดังนั้นในชีวิตของครูแล้ว
นี่คือตัวอย่างของความมีเมตตาที่ครูเคยทำให้คนอื่น
ยกตัวอย่างเวลาที่คุณมีเมตตากับคนอื่นและอธิบายให้นักเรียนฟังว่าคุณรู้สึกอย่างไร

ที่นี้ก็ถึงตาคุณแล้ว

- ลองนึกถึงช่วงเวลาที่คุณมีเมตตากับใครสักคนให้เวลาพวกเขาคิด
 - บอกคู่ของคุณเกี่ยวกับสิ่งที่คุณทำและความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการทำเช่นนั้น (คำตอบหลากหลาย)
- ให้เวลานักเรียนอภิปรายกัน จากนั้นขออาสาสมัครมาแชร์ความคิดของพวกเขา

มาฝึกการมีเมตตาด้วยการดูตัวอย่างต่อไปนี้กัน [ดูด้านที่ 1 ของใบความรู้]

- **จนรู้สึกโดนทอดทิ้ง** ตอนช่วงพักระหว่างคาบเรียนและนั่งอยู่ตามลำพัง ทุกคนคิดว่าจนจะรู้สึกอย่างไร ("เสียใจ" "เหงา") เราจะแสดงความเมตตากับจนได้อย่างไร ("ไปนั่งเป็นเพื่อน" "ชวนมาเล่นด้วยกัน") ทุกคนคิดว่าจนจะรู้สึกอย่างไรหลังมีคนแสดงน้ำใจกับเขา ("มีความสุข" "ไม่เป็นส่วนเกิน")
- **โคจิทำอาหารกลางวันหล่น** ทุกคนคิดว่าเขาจะรู้สึกอย่างไร ("อับอาย" "ใจเสีย") เราจะแสดงความเมตตาต่อโคจิได้อย่างไร ("ช่วยเขาเก็บเศษอาหาร" "พูดอะไรดีๆ") ทุกคนคิดว่าโคจิจะรู้สึกอย่างไรหลังมีคนแสดงน้ำใจกับเขา ("ดีขึ้น")

สิ่งที่น่าอัศจรรย์เกี่ยวกับการแสดงความเมตตาคือมันช่วยให้เราฝึกความเห็นอกเห็นใจ ความเห็นอกเห็นใจหมายถึงการพยายามที่จะเข้าถึงหรือเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น ความเมตตา คือความเห็นอกเห็นใจในรูปแบบของการกระทำ เมื่อเราฝึกความเห็นอกเห็นใจด้วยการมีน้ำใจ โลกนี้ก็จะกลายเป็นสถานที่ที่น่าอยู่ขึ้นได้

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบความรู้: ภาพ 2 ภาพที่อีกด้านหนึ่งมี "สารแห่งความเมตตา" ที่วางอยู่ 3 ภาพ (1 ชุดต่อนักเรียน 1 คน)

พลิกใบงานไปยังด้านที่ 2 ตรงที่ด้านบนเขียนว่า **สารแห่งความเมตตา** ตอนนี้ให้คิดถึงใครบางคนในชีวิตของคุณ อาจจะเป็นเพื่อน เป็นครู หรือสมาชิกในครอบครัว ที่คุณอยากแสดงความเมตตาด้วย จากนั้นให้เขียนสารแห่งความเมตตาเพื่อช่วย วางแผนวิธีแสดงความเมตตา

นักเรียนจะเลือกคน (หรือหลายคน) ที่พวกเขาสามารถแสดงความเมตตาด้วยและเขียนสารแห่งความเมตตาได้อย่างน้อย 1 ฉบับ

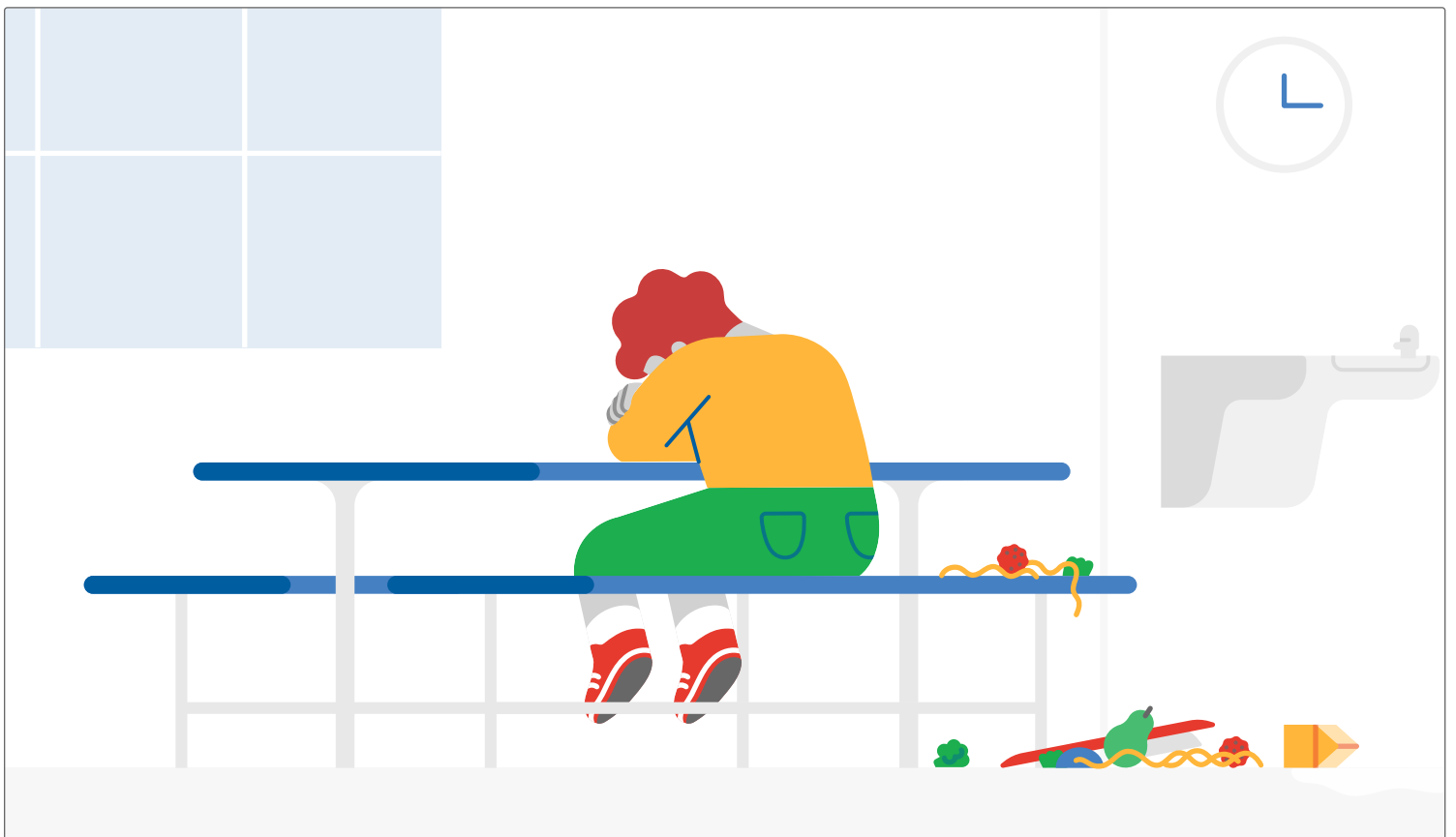
1. ให้นักเรียนทำงานอย่างอิสระ
2. จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนแชร์สารแห่งความเมตตากับคู่ของตัวเอง

ตอนนี้คุณเขียนสารแห่งความเมตตาเสร็จแล้ว ให้คิดถึงเวลาที่จะนำข้อความในนี้ไปปฏิบัติ ให้เวลานักเรียนคิดและเรียก 2-3 คนมาเล่าให้ชั้นเรียนฟังถึงสารแห่งความเมตตาของตัวเอง และช่วงเวลาที่พวกเขาจะทำตามเนื้อความในนั้น

ข้อคิด

ความเมตตาคือการทำสิ่งที่ดีหรือพูดสิ่งที่ดีกับคนอื่น เราทำให้คนอื่นรู้สึกดีขึ้นเวลาารู้สึกเศร้าหรือไม่สบายใจได้ด้วยการแสดงความเมตตา มีหลากหลายวิธีและสถานที่ที่เราสามารถแสดงความเมตตาได้ ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ และยังเยอะก็ยิ่งดีใช้ไหม

สารแห่งความเมตตา



สารแห่งความเมตตา

ฉันจะแสดง
ความเมตตาต่อ

คนที่ฉันอยากแสดงความเมตตาด้วย

ฉันจะแสดงความ
เมตตาด้วยการ

ความเมตตาที่ฉันจะทำหรือพูด

ฉันจะแสดง
ความเมตตาในที่

สถานที่ เช่น ที่บ้าน ที่ร้านอาหาร ที่สนามซ้อมฟุตบอล
ในข้อความ ในเกมดิจิทัลกับคนที่ฉันเล่นด้วย ฯลฯ

เป็นคนดีที่จะตาย: บทที่ 2.2

วิธีแสดงความเมตตา

นักเรียนสำรวจความหมายของการแสดงความเมตตาบนโลกออนไลน์

หมายเหตุถึงครูผู้สอน ก่อนเริ่มบทเรียน ให้นักถึงเวลาที่ใครบางคนมีน้ำใจกับคุณทางออนไลน์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์นั้น บทนี้จะขอให้คุณแชร์เรื่องราวนี้ให้

เป้าหมายสำหรับนักเรียน



- ✓ เข้าใจความหมายของความเมตตา
- ✓ ระบุลักษณะต่างๆ ของความเมตตาที่เกิดขึ้นได้บนโลกออนไลน์

มาคุยกัน



ครูเขียนคำว่า "ความเมตตา" บนกระดาน

คิดในใจ:

- อะไรคือนิยามของความเมตตา
ให้เวลานักเรียนคิด
- หันไปบอกคนข้างๆ ว่าคุณคิดอะไร
ให้เวลานักเรียนพูดคุยกับเพื่อน จากนั้นเรียกนักเรียน 2-3 คนมาแชร์ความคิดของพวกเขาให้
ทุกคนฟัง ให้โอกาสพวกเขาคิดคำตอบที่แตกต่างกันให้ได้หลายๆ ข้อ

การมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นช่วยให้คุณแสดงความเมตตา ดังนั้นเพื่อต่อยอดจากสิ่งที่เราได้เรียนรู้ไปในกิจกรรมที่ 1 ความเห็นอกเห็นใจคืออะไร

("ความพยายามที่จะเข้าถึงหรือเข้าใจในสิ่งที่คนอื่นกำลังรู้สึกอยู่")

- สิ่งนี้ช่วยให้คุณแสดงความเมตตาได้อย่างไร ("สังเกตเวลามีคนรู้สึกไม่สบายใจหรือเสียใจ" "รู้ว่าอะไรจะทำให้คนอื่นรู้สึกดีขึ้น")
- ทำไมการมีเมตตาต่อผู้อื่นถึงเป็นเรื่องสำคัญ ("สร้างมิตรภาพ" "ช่วยให้คนอื่นรู้สึกปลอดภัยและเป็นที่ต้อนรับ" "คนอื่นจะได้มีเมตตากับเราบ้าง")
- มีวิธีไหนบ้างที่เราจะแสดงความเมตตาต่อผู้อื่นได้ ("ทำอะไรดีๆ" "ช่วยให้เขาารู้สึกดีขึ้น" "พูดอะไรในแง่บวก" "แสดงให้พวกเขาเห็นว่าเราใส่ใจ")

สิ่งสำคัญคือต้องแสดงความเมตตาทุกที่ แต่วันนี้เราจะพูดถึงการแสดงความเมตตาบนโลกออนไลน์

- อะไรที่ทำให้การแสดงความเมตตาบนโลกออนไลน์เป็นเรื่องยากบ้าง ("มองออกได้ยากกว่าเวลา
มีใครกำลังไม่สบายใจ" "เราอาจไม่รู้ว่าคนคนนั้นเป็นใคร" "ไม่แน่ใจว่าจะแสดงความเมตตาบน
โลกออนไลน์ได้อย่างไร" "โลกออนไลน์เป็นที่ที่เปิดเผยมากๆ และอาจน่าอาย") การแสดงความ
เมตตาบนโลกออนไลน์สามารถเป็นเรื่องที่ทรงพลังอย่างยิ่งได้ เมื่อคนอื่นเห็นว่าเรามีเมตตา
บนโลกออนไลน์ พวกเขาาก็จะได้รับแรงบันดาลใจให้แสดงความเมตตาเช่นเดียวกัน
แชร์เรื่องราวเกี่ยวกับช่วงเวลาที่มีเมตตาให้กับคุณทางออนไลน์และความรู้สึกที่เกิดขึ้น
จากเหตุการณ์นั้น
- คุณจะแสดงความเมตตาบนโลกออนไลน์ได้อย่างไรกับคนที่อาจรู้สึกเศร้าอยู่ (คำตอบหลากหลาย) ...คนที่อาจรู้สึกไม่สบายใจ (คำตอบหลากหลาย) ...คนที่อาจรู้สึกโกรธละ (คำตอบหลากหลาย)

ตอนนี้เราจะฝึกแสดงความเมตตาบนโลกออนไลน์กัน

มีต่อหน้าถัดไป →

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน: "วิธีแสดงความเมตตา"
(นักเรียนกลุ่มละ 3-4 คนต่อ 1 ชุด)

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 3-4 คน

2. แจกใบงานให้แต่ละกลุ่ม

3. ให้แต่ละกลุ่มร่วมมือกันทำใบงานให้เสร็จ

4. เรียกแต่ละกลุ่มออกมาเล่าให้ฟังถึงวิธีที่พวกเขาจะแสดงความเมตตาในแต่ละสถานการณ์ ถ้ากลุ่มนั้นเต็มใจ ให้พวกเขาแสดงบทบาทสมมติของสถานการณ์ดังกล่าวให้ดูด้วย

ข้อคิด

มีหลายวิธีด้วยกันที่จะแสดงความเมตตาบนโลกออนไลน์ การมีเมตตาทางออนไลน์จะช่วยทำให้โลกออนไลน์ของคุณเป็นสถานที่ที่อ่อนโยนและเป็นมิตรกับทุกคนมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้น การแสดงความเมตตายังทำให้รู้สึกดีอีกด้วย ครั้งต่อไปที่คุณมีเมตตากับใครสักคน ให้ใช้เวลาสักครู่เพื่อสังเกตความรู้สึกของตัวเองด้วยเช่นกัน

วิธีแสดงความเมตตา

1. อ่านแต่ละสถานการณ์
2. อภิปรายกันเป็นกลุ่มถึงวิธีแสดงความเมตตาในแต่ละสถานการณ์ และจดแนวคิดที่ดีที่สุดไว้
3. เตรียมพร้อมที่จะเล่าให้ทุกคนฟังว่ากลุ่มของคุณคิดอะไรออก

สถานการณ์ที่ 1:

ผู้คนพากันแสดงความคิดเห็นที่ไม่สุภาพในภาพเซลฟี่ที่เพื่อนของคุณโพสต์

วิธีหนึ่งที่ฉันสามารถแสดงความเมตตาได้ก็คือ:

อีกวิธีหนึ่งคือ:

สถานการณ์ที่ 2:

คุณกำลังเล่นเกมออนไลน์และมีผู้เล่นคนหนึ่งดูถูกและพูดถึงผู้เล่นอีกคนแบบเสียๆ หายๆ

วิธีหนึ่งที่ฉันสามารถแสดงความเมตตาได้ก็คือ:

อีกวิธีหนึ่งคือ:

สถานการณ์ที่ 3:

เพื่อนของคุณหลายคนกำลังล้อเลียนนักเรียนอีกคนอย่างร้ายกาจในแชตกลุ่มส่วนตัว

วิธีหนึ่งที่ฉันสามารถแสดงความเมตตาได้ก็คือ:

อีกวิธีหนึ่งคือ:

เป็นคนดีที่จะตาย: บทที่ 3

จากแง่ลบสู่แง่ดี

ในกิจกรรมนี้ นักเรียนจะร่วมกันวางกรอบความคิดเห็นในทางลบเสียใหม่เพื่อเรียนรู้วิธีเปลี่ยนปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ดีให้เป็นปฏิสัมพันธ์ที่ดี

เป้าหมายสำหรับนักเรียน



- ✓ แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นในทางที่เป็นบวกและมีประสิทธิภาพ
- ✓ ตอบสนองต่อเรื่องในด้านลบด้วยวิธีที่สร้างสรรค์และมีอารยธรรม

มาคุยกัน



การเปลี่ยนเรื่องลบให้กลายเป็นเรื่องบวก

เด็กๆ อายุเท่าคุณต้องเผชิญกับเนื้อหาออนไลน์ทุกรูปแบบ บ้างก็มีข้อความในทางลบที่ส่งเสริมพฤติกรรมที่ไม่ดี แต่คุณเปลี่ยนแปลงเรื่องแบบนั้นได้

- คุณ (หรือคนที่คุณรู้จัก) เคยเห็นใครที่แสดงพฤติกรรมในแง่ลบบนอินเทอร์เน็ตบ้างไหม คุณรู้สึกอย่างไร
- คุณ (หรือคนที่คุณรู้จัก) เคยสัมผัสกับการแสดงความเมตตาแบบไม่ได้เจาะจงบนอินเทอร์เน็ตบ้างไหม คุณรู้สึกอย่างไร
- การกระทำง่ายๆ อะไรบ้างที่เราทำได้เพื่อเปลี่ยนปฏิสัมพันธ์เชิงลบให้กลายเป็นบวก

เราสามารถตอบสนองต่ออารมณ์ในด้านลบด้วยวิธีที่สร้างสรรค์ด้วยการเรียบเรียงหรือวางกรอบความคิดเห็นที่ไม่เป็นมิตรเสียใหม่ และระมัดระวังการใช้น้ำเสียงในการสื่อสารออนไลน์ของเรา

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ไวต์บอร์ดหรือจอโปรเจกเตอร์
- ใบงาน: "...แต่พูดไปให้ดีๆ" (ทีมละ 1 ชุด)
- โน้ตติดหมิ่นหรืออุปกรณ์สำหรับนักเรียน

1. อ่านความคิดเห็นต่างๆ

เรากำลังดูที่ความคิดเห็นในเชิงลบ

2. แก้ไขปรับปรุงใหม่

ทีนี้มาแบ่งทีม ทีมละ 3 คนกัน แล้วช่วยกันจัดการการตอบสนองทั้ง 2 แบบต่อความคิดเห็นเหล่านี้

- คุณจะพูดถึงประเด็นเดียวกันหรือคล้ายคลึงกันนี้ในทางบวกและสร้างสรรค์มากขึ้นได้อย่างไร
- ถ้าเพื่อนร่วมชั้นคนหนึ่งของคุณแสดงความเห็นแบบนี้ คุณจะตอบสนองในแบบที่จะทำให้การสนทนาเป็นบวกมากขึ้นได้อย่างไร

หมายเหตุถึงครูผู้สอน: การให้ทั้งห้องช่วยกันทำ 1 ตัวอย่างให้เสร็จอาจช่วยให้กิจกรรมนี้เดินหน้าไปได้

3. นำเสนอการตอบสนอง

ทีนี้แต่ละทีมจะแสดงการตอบสนองของตัวเองสำหรับสถานการณ์ทั้ง 2 แบบ

ข้อคิด

การโต้ตอบกับอะไรบางอย่างในด้านลบด้วยสิ่งที่เป็นบวกสามารถทำให้เกิดบทสนทนาที่สนุกและน่าสนใจขึ้นได้ ซึ่งเป็นเรื่องที่ดีกว่าการเก็บกวาดเศษซากความเสียหายจากความคิดเห็นที่โหดร้ายเยอะเลย

จากแง่ลบสู่แง่ดี

อ่านความคิดเห็นด้านล่างนี้ หลังจบแต่ละความเห็น ให้อธิบายดังต่อไปนี้

1. คุณจะพูดถึงประเด็นเดียวกันหรือคล้ายคลึงกันในทางบวกและสร้างสรรค์มากขึ้นได้อย่างไร
2. ถ้าเพื่อนร่วมชั้นคนหนึ่งของคุณแสดงความคิดเห็นแบบนี้ คุณจะตอบสนองในแบบที่จะทำให้การสนทนาเป็นบวกมากขึ้นได้อย่างไร

ใช้ที่ว่างด้านล่างแต่ละความคิดเห็นเพื่อจดไอเดียที่คุณคิดออก

555 ค่อนข้างเป็นคนเดียวในชั้นที่ไม่ไปเข้าค่าย
สุดสัปดาห์นี้

ทุกคนจะใส่เสื้อผ้าสีม่วงกันพรุ่งนี้
แต่อย่าบอกลิซ่าล่ะ

ขอโทษทีนะ คิดว่าเธอคงมาร่วมงานปาร์ตี้ของฉัน
ไม่ได้หรอก มันแพงมากเลย

ไม่ได้ว่ะนะ แต่ลายมือเธอมันยุ่งเหยิงมาก ทางที่ดี
เธอเปลี่ยนไปอยู่กลุ่มอื่นสำหรับโปรเจกต์นี้เถอะ

ฟังแล้วปวดท้องซะหมด
ใครบอกว่าเธอร้องเพลงเป็นเธอ

เธอจะเข้ากลุ่มเราได้ก็ต่อเมื่อเธอเลิกกิน
เข้าบัญชีของเธอมาให้นั่น

นี่ฉันคิดไปคนเดียวมั้งว่าชฎาเหมือน
เอเลียนเขี้ยวตัวจิ๋วเลย



เป็นคนดีที่จะตาย: บทที่ 4 ว่าด้วยน้ำเสียง

นักเรียนตีความอารมณ์ต่างๆ เบื้องหลังข้อความตัวหนังสือเพื่อฝึกการคิดวิเคราะห์และหลีกเลี่ยงการตีความผิดรวมถึงความขัดแย้งในการโต้เถียงกันทางออนไลน์

เป้าหมายสำหรับนักเรียน



- ✓ **ตัดสินใจ** ได้ดีเมื่อต้องเลือกว่าจะสื่อสารอะไรและอย่างไร รวมถึงจะสื่อสารหรือไม่ด้วย
- ✓ **ระบุสถานการณ์** ได้ว่าเมื่อใดที่ควรรอที่จะสื่อสารกันต่อหน้ากับเพื่อนแทนที่จะส่งข้อความไปหาทันที

มาคุยกัน



การเข้าใจผิดนั้นง่ายนิดเดียว

ผู้คนใช้การสื่อสารประเภทต่างๆ สำหรับการโต้ตอบหลากหลายแบบ แต่ข้อความที่ส่งผ่านการแชตและตัวหนังสืออาจถูกตีความแตกต่างออกไปจากการคุยกันต่อหน้าหรือทางโทรศัพท์

- เคยถูกเข้าใจผิดเพราะข้อความที่เขียนใหม่ ตัวอย่างเช่น คุณส่งข้อความเป็นมุกตลกไปให้ แต่เพื่อนกลับคิดว่าคุณจริงจัง หรือแม้กระทั่งมีเจตนาไม่ดี
- เคยเข้าใจคนอื่นผิดในข้อความหรือในแชตใหม่ คุณทำอะไรไปบ้างเพื่อช่วยให้สื่อสารได้กระจ่างขึ้น แล้วอะไรที่จะไม่ทำซ้ำอีก

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ข้อความตัวอย่างที่เขียนหรือฉายขึ้นไวต์บอร์ด

1. ดูข้อความต่างๆ

เรามาดูกันที่ตัวอย่างข้อความบนกระดานเหล่านี้ ชั้นเรียนนี้ก็อาจมีตัวอย่างดีๆ เหมือนกันก็ได้ จินตนาการขึ้นกระดานให้เราอภิปรายกันดีกว่า

- “เจ๋งสุดๆ เลย”
- “อะไรก็ช่างเถอะ”
- “โคตรโมโหแกลเลย”
- “โทรมาเดี๋ยวนี้!”
- “เฉๆ ไม่เป็นไร”

2. อ่านข้อความทั้งหมดออกมาดังๆ

ที่นี่เราจะให้ 1 คนอ่านแต่ละข้อความด้วยน้ำเสียงที่เฉพาะเจาะจง (เช่น โกรธ ประชด เป็นมิตร)

สังเกตเห็นอะไรไหม สิ่งเหล่านี้จะข้ามไปถึงอีกคนหนึ่งได้อย่างไร “ผู้ส่งสาร” แต่ละคนจะสื่อสารสิ่งที่ตั้งใจให้ดีขึ้นได้อย่างไร

ข้อคิด

อาจเป็นเรื่องยากที่จะเข้าใจความรู้สึกจริงๆ ของใครสักคนเมื่ออ่านแค่ตัวหนังสือ จงแน่ใจว่าคุณเลือกเครื่องมือที่เหมาะสมในการสื่อสารครั้งต่อไป และ ไม่ดีความสิ่งต่างๆ ที่คนพูดกับคุณทางออนไลน์ให้เกินไป ถ้าไม่แน่ใจว่าคนอื่นหมายความว่าอย่างไร ให้หาคำตอบด้วยการพูดคุยกับเขาต่อหน้าหรือทางโทรศัพท์

เป็นคนดีที่จะตาย: บทที่ 5

ถ้อยคำเปลี่ยนภาพรวมทั้งหมดได้อย่างไร

พื้นฐานการรู้เท่าทันสื่อสำหรับครูผู้สอน: บทเรียนนี้จะวางพื้นฐานสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาโดยการตั้งคำถามให้นักเรียนพยายามเข้าใจ คำบรรยายภาพง่ายๆ เกี่ยวกับบุคคล บทเรียนนี้ครอบคลุมถึงคำถามและแนวคิดในการรู้เท่าทันสื่อด้วยวิธีที่เหมาะสมในเชิงพัฒนาการ ดังต่อไปนี้

1. การรู้ว่าสื่อทุกประเภท “ถูกสร้างขึ้น” โดยบุคคลที่เลือกแล้วว่า จะใส่อะไรลงไปและจะนำเสนออย่างไร
2. การถามเป็นกิจวัตรว่า “ใครทำเรื่องนี้และทำไม”
3. “ไตร่ตรองอยู่เสมอถึงสื่อที่เราสร้างขึ้นโดยตั้งถามว่า “ข้อความนี้จะส่งผลต่อผู้อื่นอย่างไร”

เป้าหมายสำหรับนักเรียน



- ✓ เรียนรู้ที่เราสร้างความหมายขึ้นจากการผสมผสานระหว่างรูปภาพและถ้อยคำ
- ✓ เข้าใจว่าคำบรรยายภาพเปลี่ยนสิ่งที่เราคิดว่าภาพกำลังสื่อสารอยู่ได้อย่างไร
- ✓ เริ่มเห็นพลังแห่งถ้อยคำ โดยเฉพาะเมื่อนำไปรวมกับรูปภาพที่โพสต์
- ✓ เข้าใจวิธีเป็นผู้ผลิตสื่อที่มีความรับผิดชอบ
- ✓ พัฒนาศักยภาพในการตั้งคำถามว่า “ใครเป็นคนโพสต์และโพสต์ทำไม”

มาคุยกัน



ถ้อยคำเปลี่ยนความหมายของภาพได้อย่างไร

รูปภาพที่มีถ้อยคำร่วมด้วยนั้นเป็นวิธีการสื่อสารที่ทรงพลัง ลองนึกภาพข่าวที่เป็นบ้านกำลังถูกไฟไหม้ คำบรรยายหนึ่งกล่าวว่า “ครอบครัวต้องสูญเสียบ้าน แต่ทุกคนรวมถึงสุนัขหนีออกมาได้อย่างปลอดภัย” แบบนี้ทำให้รู้สึกเศร้าและอาจจะน่ากลัวนิดๆ จริงไหม แต่ถ้าคำบรรยายระบุว่า “นักดับเพลิงจุดไฟเผาบ้านร้างเพื่อฝึกใช้เครื่องมือดับเพลิงแบบใหม่” ละ คุณก็ยังมองเห็นภาพบ้านถูกไฟไหม้อยู่แต่ความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นกลับแตกต่างอย่างสิ้นเชิง คุณอาจรู้สึกปลอดภัยมากกว่ารู้สึกกลัวด้วยซ้ำ

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- คู่มือหน้าถัดไป

แบ่งชั้นเรียนเป็นกลุ่มย่อย ให้แจกเอกสารที่มีคำบรรยายเชิงบวกให้ครึ่งหนึ่งของกลุ่มและอีกครึ่งหนึ่งเป็นคำบรรยายเชิงลบ โดยไม่บอกให้รู้ว่าคำบรรยาย มี 2 แบบ

1. รูปภาพ + ถ้อยคำ

ดูที่ภาพ อธิบายถึงบุคคลในภาพให้เพื่อนๆ ในกลุ่มฟัง คุณคิดว่าพวกเขาเป็นคนแบบไหน คุณคิดว่าพวกเขาจะใช้เวลากับพวกเขาหรือเป็นเพื่อนร่วมทีมกับพวกเขาไหม ทำไมถึงเป็นและทำไมถึงไม่เป็น

หลักฐานจะแสดงให้เห็นอย่างรวดเร็วว่านักเรียนในกลุ่มกำลังดูรูปภาพที่มีคำบรรยายแตกต่างกัน ให้แต่ละกลุ่มยกรูปภาพขึ้นมาเพื่อให้คนอื่นเห็นความแตกต่าง

สุดท้ายนี้ให้อภิปรายสั้นๆ ว่ากรณีนี้แสดงถึงพลังแห่งถ้อยคำที่จะคอยกำกับกำหนดความคิดของเราอย่างไร

2. ถ้ายังไม่แน่ใจ ลองดูตัวอย่างเพิ่มเติม (ในใบความรู้ #2)...

ลองนึกถึงความรู้สึกเมื่อได้รับหรือเห็นข้อความที่มีรูปภาพที่มีคำบรรยายเชิงลบ

สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- รูปภาพของครูและเจ้าหน้าที่จากโรงเรียนที่กำลังปฏิบัติหน้าที่ในแต่ละวัน ใช้เวลา 2-3 สัปดาห์ก่อนเริ่มกิจกรรมนี้รวบรวมภาพถ่ายดิจิทัลจำนวนหนึ่ง หรือมอบหมายให้นักเรียนรวบรวมโดยไม่บอกจุดประสงค์ว่าจะนำรูปภาพไปใช้อะไรในกิจกรรมนี้ (และแน่นอนว่าต้องได้รับอนุญาตจากบุคคลในรูปภาพทุกครั้ง) ถ้าไม่สามารถทำแบบนั้นได้ คุณก็ใช้รูปภาพที่เหมาะสมกับอายุจากนิตยสารหรือแหล่งข่าวต่างๆ แทน
- **ไม่บังคับ:** รูปนักเรียนทุกคนในชั้นเรียนอย่างน้อย 1 รูป
- ใบความรู้: "รูปภาพก็พา"
- ใบงาน: "ถ้อยคำเปลี่ยนความหมายของภาพได้อย่างไร"

การเห็นหรือได้ยินข้อความเชิงลบไม่เพียงทำร้ายบุคคลในภาพเท่านั้น แต่ยังทำให้คนอื่นที่เห็นภาพนั้นรู้สึกไม่สบายใจไปด้วยเมื่อได้รับข้อความหรือรูปภาพนั้นแล้ว คุณจะทำอย่างไร คุณมีทางเลือกเสมอ โดยอาจจะ...

- เลือกที่จะไม่แชร์ภาพนี้กับคนอื่น หรือ...
- บอกคนส่งว่าคุณขอไม่รับข้อความที่จงใจทำร้ายคนอื่น หรือ...
- ให้กำลังใจบุคคลในภาพโดยบอกพวกเขาว่าคุณรู้ว่ามันไม่ใช่เรื่องจริง หรือ...
- ทุกตัวเลือกที่กล่าวมา

คุณอาจส่งข้อความเชิงบวกได้เช่นกัน โดยไม่ต้องเป็นคำตอบ แค่เป็นข้อความเชิงบวกของคุณเอง การเห็นหรือได้ยินข้อความเชิงบวกนอกจากจะสนับสนุนบุคคลในภาพแล้ว ยังทำให้คนอื่นรู้สึกดีและอยากโพสต์ข้อความเชิงบวกของตัวเองได้อีกด้วย

3. คนในโรงเรียนของเรา

ครูสุ่มเลือกภาพจากชุดภาพถ่ายเจ้าหน้าที่ของโรงเรียน

ฝึกสร้างคำบรรยายภาพแบบต่างๆ โดยเริ่มจากแต่งคำบรรยายที่จะทำให้คนในภาพรู้สึกมีความสุขหรือภาคภูมิใจ คุณคิดคำบรรยายออกมาได้กี่แบบ

ตอนนี้มาพูดถึงคำบรรยายตลกๆ กัน การเขียนถึงความตลกในมุมมองของคุณกับสิ่งที่น่าจะตลกสำหรับคนในภาพมีความแตกต่างกันไหม เรื่องตลกที่อ่อนโยนและเฮฮาสำหรับทุกคนกับเรื่องตลกที่ล้อคนอื่นและ "สนุก" สำหรับบางคนเท่านั้นมีความแตกต่างกันไหม

เขียนคำบรรยายภาพที่เป็นตัวอย่างของสิ่งที่เราพูดคุยกัน จากนั้นให้ทุกคนเลือกคำบรรยายสำหรับแต่ละภาพที่ทั้งตลกและมีเมตตาโดยไม่ทำร้ายบุคคลในรูป

ฝึกต่อไปโดยใช้รูปภาพของคนอื่นๆ ในโรงเรียนของเรา คุณได้ความคิดอะไรใหม่ๆ เกี่ยวกับสิ่งดีๆ ที่จะพูดจากการดูคำบรรยายภาพที่เพื่อนๆ เขียนไหม

4. ภาพต่อกันของชั้นเรียน

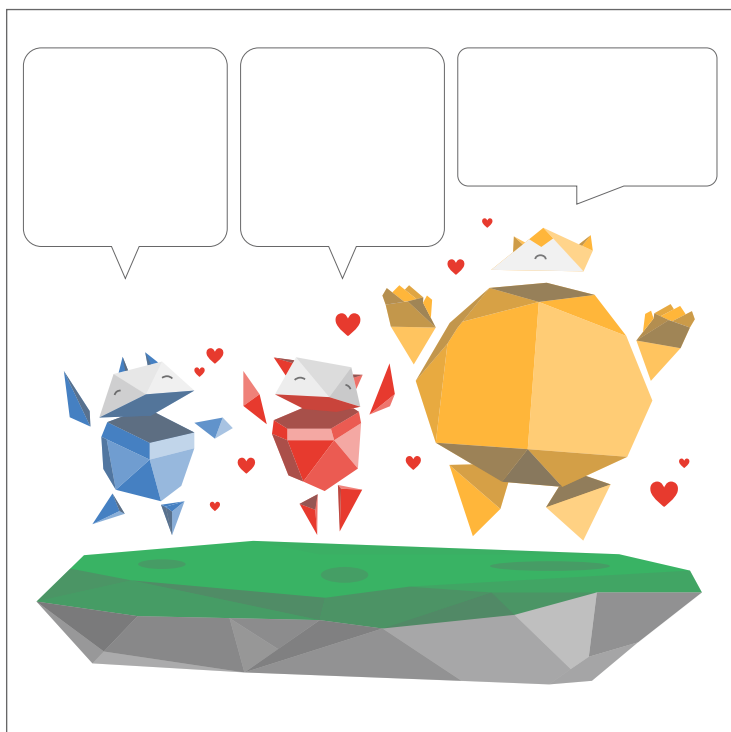
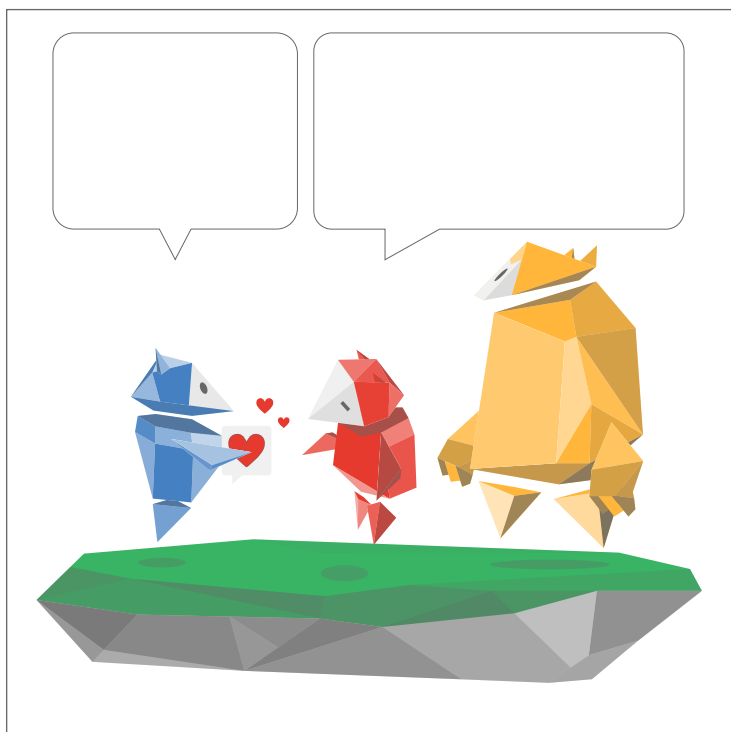
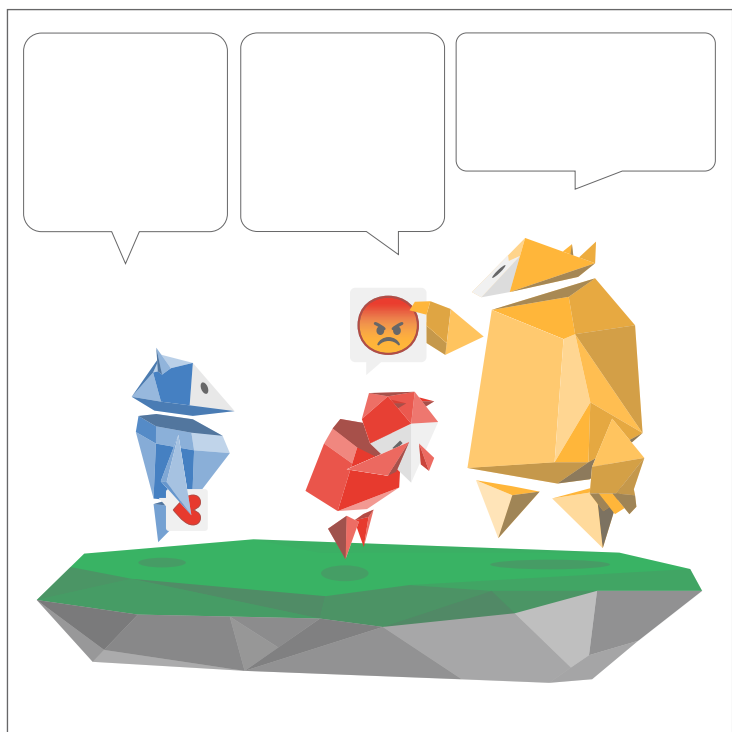
นำรูปของทุกคนในชั้นเรียนมาต่อกัน พร้อมเขียนคำบรรยายที่แสดงความเมตตากำกับไว้ในแต่ละภาพด้วย

ข้อคิด

คำบรรยายภาพจะเปลี่ยนสิ่งที่เราคิดและรู้สึกเกี่ยวกับรูปภาพและข้อความที่เราคิดว่ากำลังได้รับหยุดสัปดาห์ก่อนโพสต์รูปภาพพร้อมคำบรรยายเพื่อพิจารณาว่าโพสต์ของเราจะทำให้คนอื่นรู้สึกอย่างไร และก่อนจะตอบรับรูปภาพและคำบรรยายที่คนอื่นโพสต์ให้ถามตัวเองว่า "ใครเป็นคนโพสต์และโพสต์ทำไม"

กิจกรรมเพิ่มเติม

ลองทำการทดลองนี้ แจกภาพการ์ตูนช่องสั้นๆ ที่ลบข้อความในช่องคำพูดออก แล้วให้นักเรียนแต่ละคนเติมความคิด/คำพูดในช่องเพื่อเล่าเรื่องตามที่ตัวเองเห็น แล้วนำผลลัพธ์ที่ได้มาเปรียบเทียบกัน ทุกคนเห็นเรื่องราวเดียวกันหรือเขียนถ้อยคำเดียวกันไหม เหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น การทดลองนี้แสดงให้เราเห็นอะไรบ้างเกี่ยวกับวิธีใช้ถ้อยคำเพื่อแสดงบริบทหรือทำความเข้าใจว่ารูปภาพ "กำลังพูดอะไร"



ภาพกีฬา



ยอดเยี่ยม!



อวดเก่ง!



ยอดเยี่ยม!



อวดเก่ง!

ใบความรู้: บทที่ 5 ตัวอย่างอื่นๆ



ภาพวาดแหวกแนว
ชนะรางวัลที่ 1



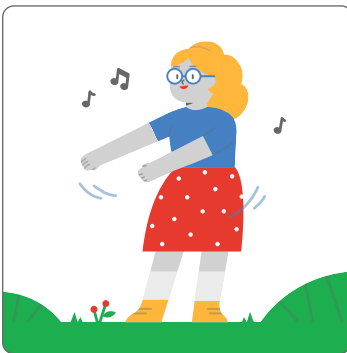
เละมาก



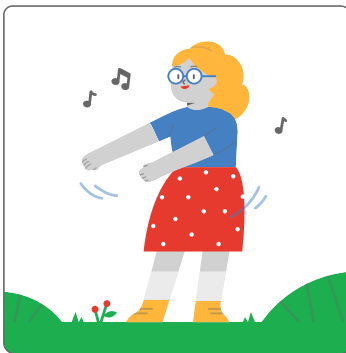
ฉันค้นพบสายพันธุ์
ใหม่ของโลก!



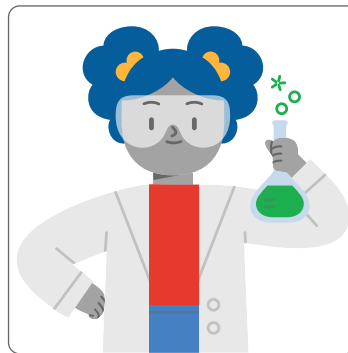
ได้มือเย็นแล้ว



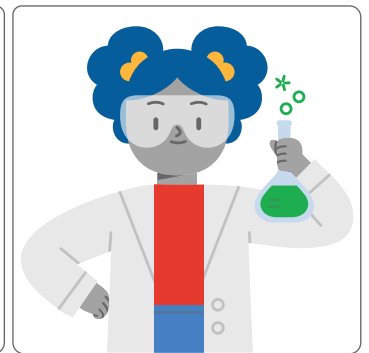
เป๊ะปัง!



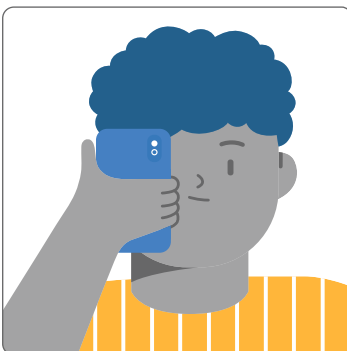
เก๋ๆ กังๆ ไม่ได้ใกล้เคียงเลย!



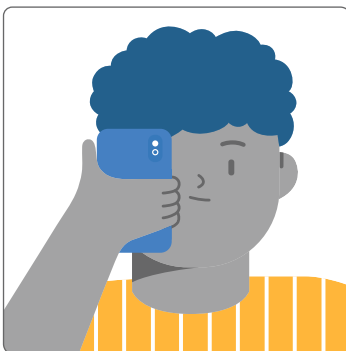
นักวิทยาศาสตร์ที่
อายุน้อยที่สุดในโลก!



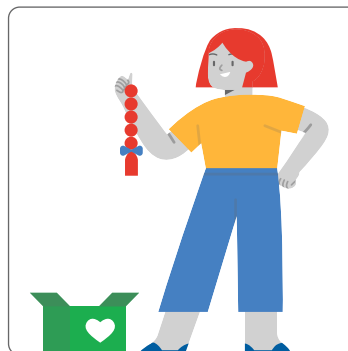
โคตรเนิร์ด #อ่อนมาก



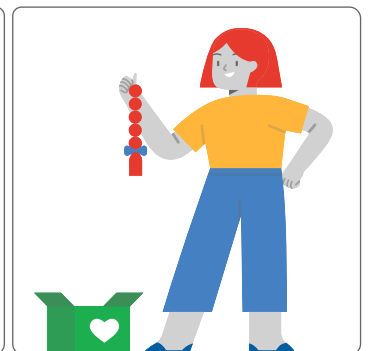
ได้มือถือกับเค้าซักที



ได้มือถือเค้าๆ ของแม่มาใช้ :/



ตัดผมที่ไวยาวแล้ว
จะไปบริจาคให้ผู้ป่วยมะเร็ง <3



การตัดผม ที่ห่วยแตกที่สุด!

เป็นคนดีที่จะตาย: บทที่ 6

Interland: อาณาจักรแห่งความเมตตา

บรรยากาศทุกรูปแบบนั้นติดต่อกันได้ไม่ว่าจะร้ายหรือดี ในมุมเมืองที่สว่างจ้าที่สุด เหล่าผู้ก้าวร้าวกำลังแพร่กระจายพลังด้านลบไปทุกหนทุกแห่ง บล็อกและรายงานเหล่าผู้ก้าวร้าวเพื่อหยุดยั้งความพยายามครอบครองเมือง และมีเมตตาต่อนักท่องเที่ยวอินเทอร์เน็ตคนอื่นๆ เพื่อคืนความสงบสุขให้แก่ดินแดนแห่งนี้

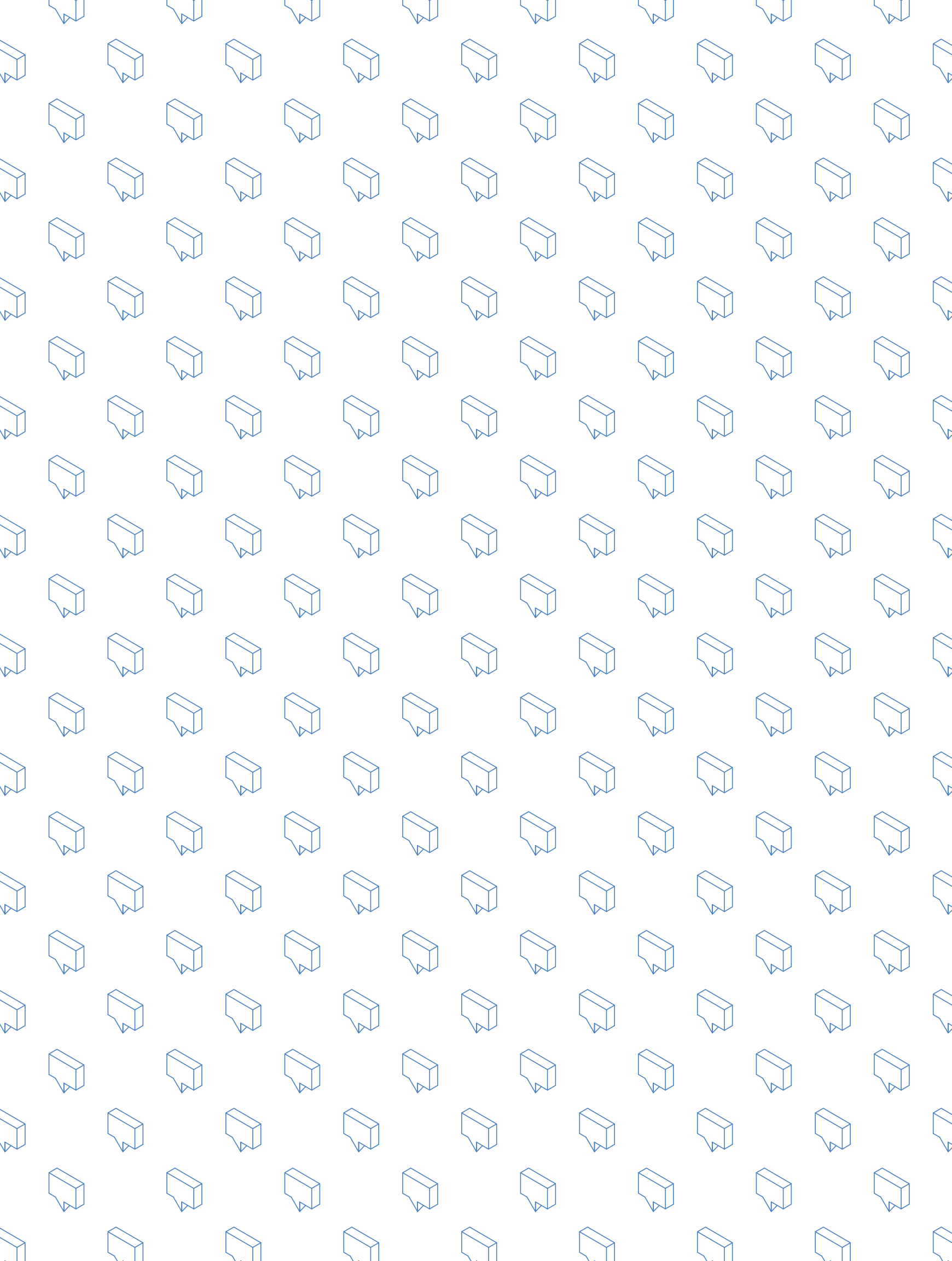
เปิดเว็บเบราว์เซอร์บนเดสก์ท็อปหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ (เช่น แท็บเล็ต) แล้วไปที่ g.co/KindKingdom

หัวข้อในการอภิปราย



- ให้นักเรียนของคุณเล่น “อาณาจักรแห่งความเมตตา” แล้วใช้คำถามข้างล่างนี้เพื่อเตรียมเข้าสู่การอภิปรายเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทเรียนที่ได้เรียนรู้ไปในเกม ดังกล่าว นักเรียนส่วนใหญ่ได้ประโยชน์จากประสบการณ์นี้อย่างเต็มที่ด้วยการเล่นคนเดียว แต่คุณก็ให้นักเรียนจับคู่กันได้เช่นกัน ซึ่งอาจมีคุณค่าเป็นพิเศษสำหรับนักเรียนที่อายุน้อยกว่า
- เหตุการณ์ใดใน “อาณาจักรแห่งความเมตตา” ที่คุณรู้สึกมีส่วนร่วมมากที่สุดและเพราะอะไร
 - อธิบายเวลาที่คุณทำอะไรสักอย่างเพื่อส่งต่อความเมตตาให้คนอื่น ๆ ทางออนไลน์
 - สถานการณ์อะไรที่การบล็อกใครสักคนบนโลกออนไลน์เป็นเรื่องเหมาะสม
 - สถานการณ์อะไรที่การรายงานพฤติกรรมของใครสักคนเป็นเรื่องเหมาะสม
 - ทำไมตัวละครใน “หุบเขาแห่งความเมตตา” ถึงถูกเรียกว่าผู้ก้าวร้าว อธิบายถึงคุณลักษณะของตัวละครนี้และผลกระทบที่การกระทำของเขามีต่อเกม
 - เกมนี้เปลี่ยนวิธีคิดที่นักเรียนจะปฏิบัติต่อคนอื่นไหม ถ้าใช่ เปลี่ยนอย่างไร

This image shows a full page of blank, lined paper. It features approximately 20 evenly spaced horizontal grey lines across its entire width, providing a guide for writing. The paper itself is a clean, off-white color. There are no margins, text, or other markings present on the page.



สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย

การนิยามและการส่งเสริมพฤติกรรมที่กล้าหาญในอินเทอร์เน็ต

ประเด็นหลัก	บทที่ 1	การเป็นผู้กล้าที่หมายความว่าอย่างไร	ML	ประถม 2-6
	บทที่ 2	จากผู้เพิกเฉยเป็นผู้ช่วยเหลือ	SEL	ประถม 2-6
	บทที่ 3	ผู้ช่วยเหลือย่อมมีตัวเลือก [ปรับปรุงใหม่]		ประถม 2-6
	บทที่ 4.1	เมื่อเห็นสิ่งที่ไม่สบายใจ ฉันควรทำอย่างไร [ปรับปรุงใหม่]	SEL	ประถม 2-3
	บทที่ 4.2	สิ่งที่ไม่สบายใจบนโลกออนไลน์ ฉันควรทำอย่างไร [ปรับปรุงใหม่]	SEL	ประถม 4-6
	บทที่ 5.1	จะอย่างไรกับสิ่งโหดร้ายบนหน้าจอ [ปรับปรุงใหม่]	SEL	ประถม 2-3
	บทที่ 5.2	การรับมือกับพฤติกรรมแย่ๆ บนโลกออนไลน์ [ปรับปรุงใหม่]	SEL	ประถม 4-6
	บทที่ 6	จะขอความช่วยเหลือได้เมื่อไร		ประถม 2-6
	บทที่ 7	รายงานทางออนไลน์ด้วย		ประถม 2-6

ประเด็นหลัก

สิ่งสำคัญคือการทำให้เด็กๆ เข้าใจว่าพวกเขาไม่ได้อยู่ตามลำพังเมื่อเห็นเนื้อหาออนไลน์ที่ทำให้ไม่สบายใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าดูแล้วพวกเขาหรือ คนอื่นอาจถูกทำร้ายได้ อย่างแรกเลย พวกเขาไม่ควรลังเลที่จะขอความช่วยเหลือจากใครสักคนที่ไว้ใจ อย่างที่สองก็คือเด็กๆ ควรรู้ว่าพวกเขามีตัวเลือก ซึ่งหมายถึงวิธีต่างๆ ในการแสดงความกล้าหาญและลงมือทำ

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ✓ เข้าใจว่าสถานการณ์แบบไหนที่ควรขอความช่วยเหลือหรือพูดคุยกับผู้ใหญ่ที่ไว้ใจ
- ✓ พิจารณามีทางเลือกอะไรบ้างสำหรับการแสดงความกล้าหาญและทำไมจึงควรพูดคุยปรึกษากับผู้ใหญ่

มาตรฐานที่ระบุถึง

มาตรฐาน ISTE สำหรับนักการศึกษา: 1c, 2c, 3a, 3b, 3c, 4b, 5a, 5b, 6a, 6b, 6d, 7a

มาตรฐาน ISTE สำหรับนักเรียนปี 2016: 1c, 2b, 3d, 4d, 6a, 7a, 7c

มาตรฐานการเรียนรู้ AASL: I.a.1, I.b.1, I.b.2, I.c.1, I.c.2, I.c.3, I.d.3, I.d.4, II.a.1, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, II.d.1, II.d.2, II.d.3, III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.a.2, IV.b.3, V.a.2, V.a.3, V.c.1, V.c.3, V.d.1, V.d.2, V.d.3, VI.a.1, VI.a.2, VI.a.3, VI.d.1, VI.d.3

สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย คำศัพท์

บทที่ 1

สื่อ (Media)

เครื่องมือหรือวิธีการในการสื่อสารบางอย่าง (ไอดีเดีย แนวคิด ข้อความ ข้อมูล เป็นต้น) ตัวอย่างของสื่อได้แก่ โทรทัศน์ หนังสือ หนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต ด้านข้างรถบรรทุก เสื้อยืด หรืออะไรก็ตามที่มีข้อมูลอยู่บนนั้นถึงแม้ว่าจะเป็นแคลิฟอร์เนียก็ตาม

บทที่ 2

ผู้มีพฤติกรรมก้าวร้าว (Aggressor)

คนที่ทำการล่วงละเมิดหรือกลั่นแกล้ง บางครั้งก็เรียกว่า “อันธพาล” ผู้เชี่ยวชาญด้านการป้องกันการกลั่นแกล้ง แนะนำว่าอย่าไปติดติดคนอื่นแบบนั้น

การกลั่นแกล้ง (Bullying)

พฤติกรรมที่หยาบคายหรือโหดร้ายที่เกิดขึ้นซ้ำๆ และมีเป้าหมายเพื่อทำร้ายคนอื่น (ทั้งทางกาย อารมณ์ และ/หรือทางสังคม) ที่อ่อนแอกว่าผู้ที่รังแกผู้อื่น การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์คือพฤติกรรมการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นในรูปแบบดิจิทัล

คนที่เพิกเฉย (Bystander)

พยานที่พบเห็นการล่วงละเมิดหรือการกลั่นแกล้งที่รับรู้สถานการณ์แต่เลือกที่จะไม่เข้าไปแทรกแซง

การล่วงละเมิด (Harassment)

คำที่ใช้กล่าวถึงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวหรือหยาบคายหลากหลายรูปแบบ โดยเป็นคำที่มีความหมายทั่วไปมากกว่าคำว่า “การกลั่นแกล้ง” โดยการล่วงละเมิดไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นซ้ำๆ หรือมีเป้าหมายเพื่อทำร้ายคนที่อ่อนแอกว่า

เป้าหมาย (Target)

คนที่ถูกกลั่นแกล้งหรือตกเป็นเหยื่อ

บทที่ 4

ทักษะการปฏิเสธ (Refusal skills)

ทักษะที่เด็กๆ ได้รับการสอนเพื่อช่วยหลีกเลี่ยงเนื้อหาหรือพฤติกรรมที่ไม่ปลอดภัยบนโลกออนไลน์ รวมถึงเข้าใจว่าการปฏิเสธสิ่งที่ทำให้พวกเขาไม่สบายใจคือรูปแบบหนึ่งของการเคารพตนเอง

บทที่ 2 และ 4

ความไว้วางใจ (Trust)

ความเชื่อมั่นอย่างแรงกล้าว่าบางสิ่งหรือบางคนเชื่อถือได้จริงใจ หรือมีความสามารถ

บทที่ 2, 4, 6 และ 7

รายงานการละเมิด (Report Abuse)

การใช้เครื่องมือหรือระบบออนไลน์ของบริการโซเชียลมีเดียเพื่อรายงานการล่วงละเมิด การกลั่นแกล้ง การข่มขู่ และเนื้อหาที่เป็นอันตรายอื่นๆ ที่มักฝ่าฝืนข้อกำหนดในการให้บริการหรือมาตรฐานชุมชนของบริการดังกล่าว

บทที่ 6

กล้าหาญ (Courageous)

กล้า แต่ไม่จำเป็นต้องทิ้งทุกความกลัว เพราะคนเราจะกล้าหาญเป็นพิเศษเมื่อพวกเขากลัวหรือประหม่าแต่ก็ยังลงมือทำในสิ่งที่เป็นด้านบวกอยู่ดี

ตัวแทนนักเรียน (Student agency)

อีกขั้นที่เหนือกว่าการที่นักเรียนพูดเรื่องต่างๆ ด้วยตัวเอง ตัวแทนนักเรียนคือความสามารถในการดำเนินการหรือเปลี่ยนแปลง รวมถึงปกป้องหรือยับยั้งเพื่อตัวเองและผู้อื่น มักถูกมองว่าเป็นส่วนสำคัญของการเป็นพลเมือง

สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 1

การเป็นผู้กล้านั้นหมายความว่าอย่างไร

ลองขบคิดดูว่าสื่อมีอิทธิพลต่อพวกเราอย่างไรบ้าง ให้นักเรียนบอกชื่อใครก็ได้ที่ลงมือทำบางสิ่งบางอย่างที่พวกเขาคิดว่าเป็นเรื่องกล้าหาญ เพื่อให้คิดถึงตัวเลือกอย่างลึกซึ้งขึ้น ขอให้พวกเขาตรวจสอบหาที่มาของแนวคิดเกี่ยวกับความกล้าหาญของตัวเอง และพูดคุยแลกเปลี่ยนกับเพื่อนนักเรียนด้วยกัน

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสำหรับครู: เราทุกคนรู้ว่าความคิดของคนเราอาจได้รับอิทธิพลจากสื่อได้ เพื่อช่วยให้นักเรียนพัฒนาความตระหนักของตัวเองในเรื่องนั้น การ "ถามได้เลย" หรือแสดงความคิดเห็นร่วมกันเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นจึงมีประโยชน์จริงๆ สิ่งสำคัญบางประการที่ควรตระหนักเมื่อสอนบทเรียนนี้ ได้แก่

- แนวคิดของเราได้รับอิทธิพลจากทุกสิ่งที่เห็น ได้ยิน และอ่านมา
- เราตีความสิ่งที่เห็นผ่านมุมมองจากประสบการณ์ของเราเอง เราจึงได้รับสารแตกต่างกัน แม้จะได้รับสารจากสื่อเดียวกันก็ตาม
- เราเรียนรู้ได้มาก (บางครั้งก็มากกว่า) จากรูปภาพพอๆ กับถ้อยคำ
- การรู้เท่าทันสื่อช่วยต่อต้านทัศนคติแบบเหมารวมด้วยการช่วยให้เราตระหนักถึง (และท้าทาย) รูปแบบต่างๆ โดยเฉพาะการเกิดขึ้นซ้ำๆ ตัวอย่างเช่น ถ้าฮีโร่ทั้งหมดที่เราเห็นเป็นผู้ชาย เราก็อาจเกิดความคิดว่าผู้ชายมีแนวโน้มที่จะเป็นฮีโร่มากกว่า แม้จะไม่เคยมีใครบอกเราจริงๆ ก็ตามว่าผู้หญิงเป็นฮีโร่ไม่ได้ (การขาดหายของข้อมูลถือเป็นสิ่งที่ต้องระวังเช่นกัน)

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ คิดได้ว่าการมีความกล้าหาญหมายความว่าอย่างไร รวมถึงการมีความกล้าหาญบนโลกออนไลน์ด้วย
- ✓ ระบุที่มาของแนวคิดของเราเกี่ยวกับความหมายของความกล้าหาญ
- ✓ เรียนรู้ลักษณะนิสัยของการถามว่า "อะไรที่พวกเขาไม่ได้พูดถึง"

มาคุยกัน



พอพูดถึงคำว่ากล้าหาญ คุณจะนึกถึงซูเปอร์ฮีโร่จากในหนังสือใหม่ หรืออาจเป็นนักผจญเพลิง นั่นเป็นตัวอย่างที่ยอดเยี่ยม แต่สิ่งสำคัญก็คือต้องจำไว้ว่าเรานั้นมีความกล้าหาญได้เช่นกัน

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- กระดาษ 1 แผ่นและอุปกรณ์ให้นักเรียนแต่ละคนใช้เขียน
- ไวต์บอร์ดหรืออุปกรณ์อื่นๆ สำหรับเขียนให้ทุกคนมองเห็นได้
- ป้ายขนาดใหญ่ 3 อันที่มีตัวหนังสือขนาดใหญ่ให้นักเรียนมองเห็นได้จากระยะ 2-3 เมตร โดยใช้ 1 ป้ายสำหรับแต่ละหมวดหมู่: "ตัวละครในสื่อ" (ไม่ใช่คนจริงๆ) "คนที่ฉันรู้จักเป็นการส่วนตัว" และ "คนที่ฉันรู้เรื่องของเขา" (จากประวัติศาสตร์หรือในข่าว)

ก่อนเริ่มต้น ให้ตั้งป้ายกำกับ 1 อันในแต่ละมุมทั้ง 3 มุมหรือพื้นที่ของห้องเรียน

1. วันนี้เราจะพูดกันเรื่องการมีความกล้าหาญ

ให้ใช้เวลาสักครู่เขียนชื่อใครสักคน (หรืออาชีพถ้าไม่รู้จักชื่อ) จะมีตัวตนจริงๆ หรือสมมติ มีชีวิตอยู่หรือมาจากประวัติศาสตร์ก็ได้ ที่เคยทำอะไรบางอย่างที่นักเรียนคิดว่ากล้าหาญ อย่าเพิ่งให้ใครเห็นว่าเขียนอะไร

2. การนึกถึงใครสักคนเป็นเรื่องยากหรือง่าย

ยืนขึ้นถ้าคิดว่าง่าย แต่ถ้ายาก ทำไม่ถึงคิดแบบนั้น เราพูดถึงการมีความกล้าหาญกันมาเยอะหรือไม่ค่อยบ่อยเท่าไร นักเรียนมักเห็นหรือได้ยินเกี่ยวกับคนที่ทำเรื่องกล้าหาญจากที่ไหน

3. การเปิดเผยครั้งใหญ่

ตอนนี้คุณเปิดเผยได้แล้วว่าเลือกใครหรือตัวละครอะไรโดยไปที่ป้ายที่ตรงกับประเภทของคนที่คุณเลือก

แล้วพูดคุยกัน สังเกตดูว่าเพื่อนคนอื่นๆ ระบุชื่อตัวละครในสื่อหรือแม้แต่คนจริงๆ ที่รู้จักผ่านสื่อ (เช่น หนังสือหรือภาพยนตร์) ก็ชื่อ สิ่งนั้นบอกอะไรเราบ้างเกี่ยวกับที่มาของแนวคิดเรื่อง ความหมายของการมีความกล้าหาญ

สื่อจำเป็นต้องหารายได้ และนั่นหมายความว่าพวกเขาต้องการให้พวกเราจำนวนมากให้ความสนใจ ด้วยการนำเสนอความกล้าหาญชนิดที่**สุด**เร้าใจและเต็มไปด้วยฉากตื่นเต้นให้เรา รับชม เราจึงได้เห็นซูเปอร์ฮีโร่ หน่วยกู้ชีพ และทหารมากมายเต็มไปหมด นั่นก็เป็นตัวอย่างที่ดี แต่ก็ยังไม่ได้ครอบคลุมทั้งหมดใช่ไหม เราจึงควรถามตัวเองอยู่เสมอว่า **"อะไรคือสิ่งที่พวกเขาไม่พูดถึง"**

แล้วยังมีตัวอย่างของความกล้าหาญอื่นๆ อีกไหม นักเรียนได้รู้จักความหมายของการมีความกล้าหาญจากไหนอีกบ้าง

4. เปิดเผยมากขึ้น

ให้บอกเหตุผลกับคนในกลุ่มว่าเพราะเหตุใดจึงคิดว่าคนที่เราเลือกมีความกล้าหาญ ชนิดของเรื่องกล้าหาญที่คนจริงๆ ทำกับการแสดงที่ห้าวหาญของตัวละครในสื่อต่างกันหรือไม่ ถ้าต่างกันอย่างใด

หลังอภิปรายในกลุ่มกันสัก 2-3 นาทีแล้ว ให้เรียกทั้งห้องกลับมารวมกันแล้วเขียนโน้ตลงในไวต์บอร์ดหรือกระดานขาตั้ง

เรามาลองคิดเรื่องนี้กัน

- มีใครระบุชื่อคนที่ช่วยเหลือคนอื่นจากอันตรายทางกายไหม (ยกมือถ้าตอบ "ใช่" ในแต่ละข้อ)
- มีใครระบุชื่อคนที่ยื่นมือเพื่อคนที่ถูกกลั่นแกล้งไหม คนส่วนใหญ่มักเห็นด้วยว่าการช่วยเหลือใครบางคนจากการทำร้ายร่างกาย โดยเฉพาะถ้าคุณอาจบาดเจ็บเองด้วย คือความกล้าหาญ
- แล้วการช่วยเหลือใครสักคนจากความเจ็บปวดทางความรู้สึก หรือการมีน้ำใจหรือช่วยเหลือคนที่ถูกทำร้ายความรู้สึกไปแล้วล่ะ นั่นถือเป็นความกล้าหาญด้วยไหม
- แล้วการรายงานเมื่อพบเห็นสิ่งที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจมากๆ ละ เวลาที่ไม่มั่นใจว่าผู้ใหญ่ที่คุณไปรายงานนั้นจะคิดเห็นเป็นอย่างไร ถือว่าอันนั้นคือความกล้าหาญด้วยไหม

ยกมือขึ้นถ้านักเรียนบอกได้ว่ามีใครบางคนกล้าหาญในวิถีทางอื่นๆ หรือถ้าคิดถึงพฤติกรรมที่กล้าหาญแบบอื่นออก เราอยากฟังเรื่องนั้น

ตัวเลือก: แบ่งนักเรียนในห้องออกเป็น 3 กลุ่มอีกครั้ง แต่ครั้งนี้แบ่งตามหัวข้อเหล่านี้

- ก) คนในกระดานเป็นผู้หญิง
- ข) คนในกระดานเป็นผู้ชาย
- ค) คนในกระดานไม่ได้ระบุว่าเป็นผู้ชายหรือผู้หญิง

เมื่อคิดถึงคำว่า "กล้าหาญ" เรานึกถึงผู้ชายหรือเด็กผู้ชาย ผู้หญิงหรือเด็กผู้หญิง ผู้หญิง/เด็กผู้หญิงที่กล้าหาญหน้าตาเป็นยังไง ต่างจากผู้ชาย/เด็กผู้ชายที่กล้าหาญยังไง ทำไมจึงคิดอย่างนั้น

5. อภิปรายว่าอะไรจำเป็นต่อการมีความกล้าหาญ

พิจารณารายการที่เราเขียนว่าอะไรจำเป็นต่อการมีความกล้าหาญ อภิปราย:

- นักเรียนจินตนาการเห็นตัวเองทำสิ่งต่างๆ ในรายการนั้นออกมาใหม่
- นักเรียนคิดถึงสถานการณ์ที่ความอ่อนโยนคือความกล้าหาญออกมาใหม่
- แล้วถ้าทางออนไลน์ (หรือในโทรศัพท์) ละ นักเรียนคิดถึงวิธีที่จะกล้าหาญในโลกออนไลน์ออกมาใหม่

ข้อคิด

ความกล้าหาญคือเรื่องการเอาตัวเข้าเสี่ยงช่วยเหลือคนอื่น ในทุกวิถีทาง ส้อมีอิทธิพลต่อวิธีคิดของเราเกี่ยวกับความหมายของความกล้าหาญ แต่ส้อมิได้นำเสนอความเป็นไปได้ทั้งหมดเสมอไป เราจึงควรถามตัวเองว่า "อะไรและใครที่พวกเขาไม่ได้พูดถึง" เวลาที่ออนไลน์ เราจำเป็นต้องคิดถึงการยอมเสี่ยงเพื่อช่วยเหลือคนอื่นจากการถูกทำร้ายความรู้สึกด้วย เราทุกคนก็เลือกที่จะกล้าหาญได้ในหลากหลายวิธี

สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 2

จากผู้เพิกเฉยเป็นผู้ช่วยเหลือ

นักเรียนฝึกฝนการระบุบทบาททั้ง 4 ของการเผชิญกับการกลั่นแกล้ง (คนแกล้ง เป้าหมายของการกลั่นแกล้ง คนที่เพิกเฉย และ คนที่ยื่นมือเข้าช่วยเหลือ) และสิ่งที่ต้องทำถ้าพวกเขาพบเห็นการกลั่นแกล้ง

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ ระบุสถานการณ์การล่วงละเมิดหรือการกลั่นแกล้งทางออนไลน์
- ✓ ประเมินว่าอะไรคือความหมายของการเป็นคนที่เพิกเฉยหรือคนที่ยื่นมือเข้าช่วยเหลือ
- ✓ เรียนรู้วิธีที่เฉพาะเจาะจงในการตอบโต้กับการกลั่นแกล้งเมื่อพบเห็นเข้า
- ✓ รู้วิธีประพฤติตัวถ้าเจอกับการล่วงละเมิด

มาคุยกัน



ทำไมความอ่อนโยนถึงสำคัญ

สิ่งสำคัญคือต้องระลึกไว้เสมอว่าชื่อในอินเทอร์เน็ตและตัวตนบนโลกออนไลน์หรือรูปโปรไฟล์ ทุกอันนั้นคือคนจริงๆ ที่มีความรู้สึกนึกคิด และจะเป็นผลดีต่อตัวเรา พวกเขา และคนอื่นๆ ถ้าเราปฏิบัติต่อเขาเช่นเดียวกับที่ต้องการได้รับการปฏิบัติด้วย เมื่อมีการกลั่นแกล้งเกิดขึ้น เรามักเรียกคนที่เกี่ยวข้องในเหตุการณ์ทั้งหมด 4 แบบด้วยกัน ซึ่งจะอธิบายถึงวิธีรับมือกับสถานการณ์นั้น

- จะมีผู้ก้าวร้าว หรือคนที่คอยกลั่นแกล้ง
- และยังมีคนที่ถูกกลั่นแกล้ง ซึ่งก็คือเป้าหมาย
- มีพยานรับรู้ว่าเกิดอะไรขึ้น ปกติจะเรียกว่า **คนที่เพิกเฉย**
- มีพยานที่รับรู้ว่าเกิดอะไรขึ้นและพยายามเข้าช่วยเหลือคนที่ตกเป็นเป้าหรือพยายามแก้ไขสถานการณ์ แล้วนักเรียนรู้ไหมว่าเราเรียกคนเหล่านี้ว่าอะไร **คนที่ยื่นมือช่วยเหลือ** ใจละ

ถ้าเกิดตกเป็นเป้าของการกลั่นแกล้ง หรือพฤติกรรมแย่ๆ แบบอื่นในโลกออนไลน์ นี่คือสิ่งที่สามารถทำได้

ถ้าตกเป็นเป้าหมาย ฉันสามารถ...

- ไม่ตอบสนอง
- บล็อกคนๆ นั้น
- ลุกขึ้นสู้ด้วยตนเอง (แต่ไม่ใช่การโต้กลับ ซึ่งอาจทำให้กลายเป็นปัญหาระยะยาว)
- รายงานคนพวกนั้น โดยบอกพ่อแม่ ครู พี่น้อง หรือคนอื่นที่ฉันเชื่อใจ แล้วใช้เครื่องมือรายงานในแอปหรือบริการเพื่อรายงานโพสต์ ความเห็น หรือรูปภาพ

ถ้าพบเห็นการล่วงละเมิดหรือการกลั่นแกล้งเกิดขึ้น นักเรียนก็มีอำนาจในการเข้าไปแทรกแซง และรายงานพฤติกรรมที่เลวร้ายนั้น ไม่ว่าจะเป็นทั้งแบบออนไลน์หรือในโลกความเป็นจริง บางครั้งคนที่เพิกเฉยไม่ได้พยายามจะหยุดการกลั่นแกล้งหรือช่วยเหลือเป้าหมาย นักเรียนเลือกได้ว่าจะช่วยเหลือคนที่ตกเป็นเป้าและยืนหยัดข้างความอ่อนโยนและสิ่งที่ดี ทั้งแบบโดยส่วนตัวและแบบเปิดเผย

ถ้าฉันเห็นเหตุการณ์ ฉันสามารถช่วยเหลือได้โดยการ...

- การหาทางแสดงความอ่อนโยนหรือการสนับสนุนคนที่ตกเป็นเป้าแบบส่วนตัว ผ่านทางโทรศัพท์ การส่ง SMS หรือข้อความส่วนตัว
- แสดงการสนับสนุนคนที่ตกเป็นเป้าแบบเปิดเผยด้วยการพูดสิ่งดีๆ เกี่ยวกับคนที่ตกเป็นเป้า เพื่อตอบโต้กับความคิดเห็นหรือโพสต์ที่เหยียดหยาม
- การสนับสนุนในที่สาธารณะอีกวิธีหนึ่งคือการรวบรวมเพื่อนมาเยอะๆ แล้วช่วยกันโพสต์ความเห็นดีๆ จำนวนมากเกี่ยวกับบุคคลที่ตกเป็นเป้า (แต่ไม่ต้องไปว่าร้ายคนที่ก้าวร้าว)

เพราะเธอกำลังทำให้เห็นเป็นตัวอย่าง ไม่ใช่ไปตอบโต้)

- การชี้ให้เห็นถึงพฤติกรรมที่ร้ายกาจในความเห็น หรือการตอบกลับประมาณว่า “ทำแบบนั้นไม่ดีเลย” (ถ้าสบายใจและคิดว่าปลอดภัยที่จะทำแบบนั้น แต่จำไว้ว่าให้ระบุแค่พฤติกรรมนั้น ไม่ใช่ตัวบุคคล)
- การตัดสินใจไม่ขยายดราม่าด้วยการแชร์ โพสต์ซ้ำ หรือบอกต่อคนอื่นๆ เกี่ยวกับโพสต์หรือความเห็นที่หยาบคายนั้น
- การรายงานการล่วงละเมิด บอกคนที่สามารถให้การช่วยเหลือได้ เช่น ผู้ปกครอง ครู หรือที่ปรึกษาในโรงเรียน

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- แจกสำเนาใบงานในหน้าถัดไปให้นักเรียนแต่ละคน

คำตอบสำหรับแต่ละเหตุการณ์ในใบงาน:

สถานการณ์ที่ 1: พ, ช, พ (เพราะไม่ได้ช่วยให้สถานการณ์ดีขึ้น), ช, ช

สถานการณ์ที่ 2: ช, พ, ช, ช

สถานการณ์ที่ 3: ช, ช, พ, พ, ช

สถานการณ์ที่ 4: พวกเขาเฉลยเองเลย!

การปรับเปลี่ยนที่ทำได้สำหรับชั้นป.2-3: การให้นักเรียนอ่านใบงานสถานการณ์จำลองร่วมกับกลุ่มของตนเองอาจใช้เวลาาน คุณจึงอาจอ่านสถานการณ์จำลองให้ทั้งชั้นเรียนฟัง และให้ทั้งห้องอภิปรายร่วมกัน ลองดูว่าเด็กๆ บอกคำตอบที่ถูกต้องได้ไหมก่อนที่จะเฉลยให้ฟัง (คำตอบอยู่ด้านล่าง) (และอย่าลืมว่าถ้านักเรียนชั้น ป.2 - ป.3 ไม่เคยประสบกับเหตุการณ์ตามที่อธิบายไว้ในใบงาน พวกเขาอาจมีพี่น้องที่อายุมากกว่าที่อาจเคยประสบหรือต้องการพูดคุยเกี่ยวกับประสบการณ์นั้น)

1. ผู้ที่เพิกเฉยหรือให้ความช่วยเหลือ

หลังอภิปรายเรื่องบทบาทข้างต้น ให้แจกใบงานแล้วใช้เวลา 15 นาทีให้นักเรียนอ่านสถานการณ์จำลองทั้ง 3 สถานการณ์และจัดหมวดหมู่ให้แต่ละการตอบสนอง (ถ้ามีเวลา ให้ทั้งชั้นเรียนช่วยกันสร้างสถานการณ์จำลองที่ 4)

2. ผู้ให้ความช่วยเหลือที่โรงเรียนและบนโลกออนไลน์

อภิปรายคำตอบข้างต้น หรือหลังจบการอภิปราย ให้ถามว่าพวกเขาบอกได้หรือไม่ว่าทำไมการมีคนที่ยื่นมือเข้าช่วยเหลืออยู่ในโรงเรียนและโลกออนไลน์ถึงเป็นสิ่งที่ดี

3. อภิปราย

ถ้ามีเวลาให้ถามนักเรียนว่ามีการตอบสนองไหนที่จัดหมวดหมู่ยากหรือไม่ และเพราะอะไรให้มีการอภิปรายถึงเรื่องนั้น

ข้อคิด

ไม่ว่าจะยับยั้งเพื่อผู้อื่น รายงานเรื่องที่สร้างความเจ็บปวด หรือไม่ให้ความสนใจเรื่องบางเรื่องเพื่อป้องกันไม่ให้นั้นขยายวงกว้างออกไป นักเรียนก็มีกลยุทธ์มากมายให้เลือกโดยจะขึ้นอยู่กับสถานการณ์ ด้วยความอ่อนโยนเพียงเล็กน้อย ใครๆ ก็สร้างความแตกต่างที่ยิ่งใหญ่ในการคลี่คลายสถานการณ์ใดๆ ได้

จากผู้เพิกเฉยเป็นผู้ช่วยเหลือ

ตอนนี้นักเรียนก็รู้แล้วว่าคนที่เพิกเฉยสามารถใช้พลังแห่งความอ่อนโยนของตัวเองทำสิ่งดีๆ และเปลี่ยนเป็นคนที่ช่วยใครสักคนที่ถูกกลั่นแกล้งได้ ด้านล่างนี้คือตัวอย่างการกลั่นแกล้งหรือล่วงละเมิดในโลกออนไลน์ 3 เหตุการณ์ แต่ละเหตุการณ์จะมีรายการการตอบสนองให้ แนนอนว่าทุกเหตุการณ์ไม่ได้มีคำตอบที่ถูกต้องชัดเจนเพียงคำตอบเดียว (บางครั้งการเลือกหลายคำตอบก็อาจจะเป็นผลดีมากกว่าจริงๆ) แต่ตัวเลือกด้านล่างแต่ละข้อคือสิ่งที่ผู้ที่เพิกเฉยหรือผู้ที่ให้ความช่วยเหลือจะเลือกทำ อ่านแต่ละรายการและตัดสินใจเลือกคำตอบ ถ้าเลือก “ผู้ที่เพิกเฉย” ก็ให้ใส่ “พ” หรือถ้าเลือก “ผู้ที่ให้ความช่วยเหลือ” ก็ใส่ “ช” ในช่องว่างที่อยู่ข้างการตอบสนอง

ถ้ามีเวลา ให้ทั้งชั้นอภิปรายถึงข้อที่ดูตัดสินยากกว่าพร้อมให้เหตุผล อีกทางเลือก: อาจให้นักเรียนช่วยคิดสถานการณ์จำลองที่ 4 ซึ่งอาจเป็นเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในโรงเรียน แล้วให้ทั้งชั้นช่วยคิดถึงวิธีการตอบสนองที่มีการช่วยเหลือหรือแค่มองดูอยู่ห่างๆ

สถานการณ์ที่ 1

เพื่อนคนหนึ่งทำโทรศัพท์ตกตอนก้มดื่มน้ำไอล้ำๆ กับสนามฟุตบอลโรงเรียน มีคนมาเจอเข้าแล้วเอาไปใช้ส่งข้อความที่ร้ายกาจมากๆ เกี่ยวกับนักเรียนอีกคนให้หลายๆ คนในทีมฟุตบอล ทำให้ดูเหมือนว่าเพื่อนของคุณเป็นคนส่งข้อความที่หยาบคายเหล่านั้น นักเรียนรู้จักคำว่า “การแอบอ้างบุคคลอื่น” ใช่ไหม คนที่เจอโทรศัพท์แล้วเอาไปส่งข้อความนั้นแอบอ้างตัวว่าเป็นเจ้าของโทรศัพท์ แล้วคนที่ตกเป็นเป้าโจมตีก็มาต่อว่าเจ้าของโทรศัพท์ตัวจริงว่าเป็นคนที่แย่มากๆ ทั้งๆ ที่เธอไม่ใช่คนที่ส่งข้อความหยาบคายนั้นเลย ไม่มีใครรู้เลยว่าจริงๆ แล้วใครเป็นคนส่งข้อความแย่ๆ ดังกล่าวนักเรียน...

- ☐ ตีไข่ขยายดราม่าด้วยการแชร์ข้อความที่ร้ายกาจนั้นกับเพื่อนคนอื่นๆ
- ☐ สงสารเพื่อนแต่ก็ไม่ได้ทำอะไรเพราะจับมือใครดมไม่ได้ว่าใครเป็นตัวการ
- ☐ ตามหาคนที่ตกเป็นเป้าในข้อความแย่ๆ แล้วบอกว่าข้อความนั้นไม่ได้มาจากเพื่อนของเธอ สอบถามว่าเขารู้สึกอย่างไรบ้างและต้องการความช่วยเหลือหรือไม่

หมายเหตุสำหรับครู: นักเรียนอาจจะรู้สึกว่าข้อนี้ยาก นั่นแปลว่าพวกเขาเจ็ยวณลาดมาก ตัวเลือกของข้อนี้ไม่มีพฤติกรรมของการเป็นผู้เพิกเฉยหรือยื่นมือเข้าช่วยเหลืออย่างแท้จริง เพราะดูจะเป็นการทำให้สถานการณ์แย่ลงเสียมากกว่า ซึ่งอาจจะมีประโยชน์ต่อการนำมาอภิปรายร่วมกัน

- ☐ และเพื่อนของคุณก็ให้ทุกคนในทีมฟุตบอลมาโพสต์ชื่นชมคนที่ตกเป็นเป้า
- ☐ และเพื่อนของคุณก็รายงานเหตุการณ์นี้ถึงครูใหญ่แบบไม่เปิดเผยตัวตน โดยแจ้งกับครูใหญ่ว่าทุกฝ่ายจะต้องหารือกันเรื่องการรักษาความปลอดภัยที่ดีของโทรศัพท์และการล็อกโทรศัพท์ของตัวเอง และอาจให้แจ้งประกาศในตอนเช้าด้วย

สถานการณ์ที่ 2

คุณครูสร้างบล็อกของชั้นเรียนสำหรับวิชาศิลปะ-ภาษาให้ทั้งชั้นสามารถเขียน แก๊ไข และโพสต์ความคิดเห็นได้ วันต่อมาคุณครูลาป่วยและครูที่มาสอนแทนไม่สังเกตเห็นว่าในบล็อกของชั้นเรียนนั้นปั่นป่วนขนาดไหน มีใครบางคนโพสต์ความเห็นที่เลวร้ายมากๆ เกี่ยวกับนักเรียนคนหนึ่ง ในชั้น นักเรียน...

- ☐ แสดงความเห็นในความคิดเห็นนั้นว่า “ทำแบบนั้นไม่ดีเลย” และ “ฉันเป็นเพื่อนของ _____ บอกได้เลยว่าไม่จริงสักนิด”
- ☐ ไม่สนใจจนกว่าคุณครูจะกลับมา
- ☐ ให้นักเรียนคนอื่นๆ เข้าไปต่อว่าความเห็นแย่ๆ หรือโพสต์ชื่นชมนักเรียนคนที่ตกเป็นเป้า
- ☐ บอกครูที่มาสอนแทนว่ามีการแสดงพฤติกรรมที่ร้ายกาจในบล็อกของชั้นเรียน และเขาอาจไปแจ้งให้คุณครูทราบ

สถานการณ์ที่ 3

มีเกมออนไลน์เกมหนึ่งที่เพื่อนๆ หลายคนชอบเล่นกันมาก ปกติแล้วการแชทในเกมก็เกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นในเกมเป็นส่วนใหญ่ ถึงบางที่อาจจะเลยเถิดไปบ้าง แต่ก็มักเป็นการข่มขันประสาเพื่อนฝูงมากกว่าจะเป็นอะไรที่เลวร้ายจริงจัง แต่ครั้งนี้ มีผู้เล่นคนหนึ่งเริ่มพูดจาหยาบคายนามากๆ ถึงเพื่อนคุณที่เล่นเกมนี้ด้วย และไม่มีทีท่าว่าจะหยุดง่ายๆ จนวันต่อมาก็ยังไม่เลิกพูด นักเรียน..

- ☐ โทรหาเพื่อนแล้วบอกว่าคุณก็ไม่ได้ชอบเรื่องนี้สัก และถามว่าคุณ 2 คนควรทำอย่างไร
- ☐ โทรหาเพื่อนทุกคนที่คุณรู้จักและเล่นเกมนี้ด้วยกัน (อย่าลืมบอกให้เพื่อนรู้ด้วยว่าคุณจะทำแบบนี้) เพื่อดูว่าเพื่อนๆ จะเห็นด้วยไหมว่าถึงเวลาที่ต้องเรียกร้องให้หยุดความหยาบคายนี้เสียที
- ☐ ตัดสินใจรอดูว่าเด็กคนนี้จะหยุดหรือไม่ แล้วอาจค่อยทำอะไรสักอย่าง
- ☐ ออกจากเกมไปสักพัก
- ☐ ดูกฎของชุมชนในเกมและถ้ามีกฎห้ามกลั่นแกล้ง ให้รายงานพฤติกรรมแย่ๆ นี้ด้วยระบบรายงานของเกม

สถานการณ์ที่ 4

สร้างสถานการณ์จำลองจากชีวิตจริงร่วมกันทั้งชั้น โดยอาศัยสถานการณ์ที่นักเรียนคนใดคนหนึ่งเคยได้ยื่นมา แล้วคิดการตอบสนองของคนที่ถูกแกล้งและคนที่ลุกขึ้นช่วยเพื่อแสดงให้เห็นว่านักเรียนเข้าใจถึงสิ่งที่เรากำลังพูดคุยกัน

สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 3

ผู้ช่วยเหลือมีทางเลือก

บ่อยครั้งที่นักเรียนต้องการช่วยเหลือคนที่เป็เป้าหมายของการกลั่นแกล้งแต่ไม่รู้ว่าจะทำอย่างไร กิจกรรมนี้แสดงให้เห็นว่าพวกเขามีตัวเลือก นำเสนอตัวอย่าง และให้โอกาสในการสร้างการตอบสนองในเชิงบวกของตัวเอง

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ มองเห็นว่าเราทุกคนเลือกที่จะยื่นมือเข้าช่วยเหลือผู้อื่นได้
- ✓ เรียนรู้ว่ามีหลากหลายวิธีที่จะแทรกเข้าไปและเป็นคนที่ยื่นมือช่วยเหลือในสถานการณ์ที่จำเพาะ
- ✓ เลือกวิธีตอบสนองจากตัวเลือกต่างๆ ที่ให้ความรู้สึกปลอดภัยและเหมาะสมกับนักเรียน
- ✓ สร้างการตอบสนองต่อสถานการณ์ด้วยตัวเอง

มาคุยกัน



เมื่อพบเห็นคนที่ทำตัวไม่ดีกับคนอื่นทางออนไลน์ ไม่ว่าจะทำให้อีกฝ่ายอับอายหรือถูกกีดกัน ถูกล้อเลียน ไม่ให้เกียรติ ถูกทำร้ายความรู้สึก ฯลฯ ให้จำไว้ว่าคุณมีทางเลือกเสมอ อย่างแรก นักเรียนเลือกได้ว่าจะเป็นคนที่ยื่นมือเข้าช่วยเหลือแทนที่จะเพิกเฉยด้วยการให้ความช่วยเหลือคนที่ตกเป็นเป้า ต่อมา ถ้าเลือกจะช่วยเหลือ ก็เลือกได้ว่าจะช่วยเหลือแบบไหน

สิ่งสำคัญที่สุดที่ควรรู้ก็คือ การแคว้งฟางถ้าเขารู้สึกแย่ และการได้รู้ว่าไม่มีใครสักคนใส่ใจนั้นช่วยคนที่ตกเป็นเป้าได้จริงๆ

ตอนนี้ ไม่ใช่ทุกคนที่รู้สึกสะดวกใจในการยื่นมือเข้าช่วยเหลือผู้อื่นแบบเปิดเผย ไม่ว่าจะบนโลกออนไลน์หรือในโรงอาหารโรงเรียน ถ้าทำได้ ก็จงอย่ารีรอ! นักเรียนสามารถ...

- ชี้ให้เห็นถึงพฤติกรรมที่ร้ายกาจ (ไม่ใช่ตัวบุคคล) โดยพูดว่าทำแบบนั้นไม่ดีเลย
- พูดถึงเรื่องดีๆ ของคนที่ตกเป็นเป้าในโพสต์หรือความคิดเห็นภายหลัง
- เรียกเพื่อนมาชื่นชมคนที่ตกเป็นเป้าทางออนไลน์ด้วย
- ออกมาอยู่ในโลกออฟไลน์ นักเรียนชวนคนอื่นๆ นั้นมาเล่นด้วยกันที่สนามเด็กเล่นหรือนั่งกินข้าวกลางวันด้วยกันได้

แต่ถ้าไม่สะดวกใจที่จะให้ความช่วยเหลือแบบเปิดเผยก็ไม่ใช่ไร เพราะยังสนับสนุนคนที่ตกเป็นเป้าแบบเป็นส่วนตัวก็ได้เช่นกัน นักเรียนสามารถ...

- ส่งข้อความหรือ DM (ข้อความส่วนตัว) ไปถามได้ว่าเป็นอย่างไรบ้าง
- พูดอะไรบางอย่างที่อ่อนโยนหรือชื่นชมในโพสต์ ความเห็น หรือข้อความส่วนตัว (ถ้าสามารถใช้สื่อที่ปกปิดตัวตนได้)
- เข้าไปพูดกับคนที่ตกเป็นเป้าที่ไกลทางเดินโดยที่ไม่ให้ใครได้ยินว่าคุณพร้อมจะช่วยเหลือเสมอ หากเขาต้องการพูดคุยหลังเลิกเรียนหรือทางโทรศัพท์
- ให้ออกเขาว่าคุณคิดว่าพฤติกรรมเลวร้ายนั้นไม่ถูกต้อง และถามถึงความรู้สึกที่มีต่อสิ่งที่เกิดขึ้น

ไม่ว่าจะเลือกเป็นคนที่ยื่นมือเข้าช่วยเหลืออย่างไร นักเรียนก็มีตัวเลือกในการรายงานสิ่งที่เห็น ทั้งแบบเปิดเผยและแบบส่วนตัว ซึ่งอาจหมายถึงการรายงานพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านเว็บไซท์หรือแอป หรือการรายงานสิ่งที่เกิดขึ้นให้ผู้ใหญ่คนที่นักเรียนคิดว่าจะช่วยให้สถานการณ์ดีขึ้นรับทราบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคนที่ช่วยเหลือคนที่ตกเป็นเป้าได้

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ไวต์บอร์ดหรือขาตั้งกระดานที่มีกระดาษขาวแผ่นใหญ่ๆให้นักเรียนแปะโน้ตติดหนึบ
- ใบงาน “ผู้ช่วยเหลือมีทางเลือก!” (คนละ 1 ชุดหรืออย่างน้อยกลุ่มละ 1 ชุด)
- โน้ตติดหนึบสำหรับนักเรียนแต่ละกลุ่ม

ข้อคิด

การปรับเปลี่ยนที่ทำได้สำหรับชั้น ป.2 - ป.3: การให้นักเรียนอ่านใบงานสถานการณ์จำลองร่วมกับกลุ่มของตนเองอาจใช้เวลานานเกินไป คุณจึงอาจอ่านสถานการณ์จำลองให้ทั้งชั้นเรียนฟัง แล้วให้ทุกกลุ่มช่วยกันคิดการตอบสนองขึ้นมา

ในกิจกรรมนี้ เราจะลองกันว่าการเป็นคนที่ยื่นมือเข้าช่วยเหลือเป็นอย่างไร ดังนั้นมาสมมติกันว่าทั้งห้องของเราเลือกแล้วว่าจะช่วยคนที่ตกเป็นเป้า

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน

ให้แต่ละกลุ่มเลือกคนอ่านและคนเขียนอย่างละ 1 คน

2. ให้ทุกกลุ่มอ่านและอภิปรายสถานการณ์ที่น่าเจ็บปวดนี้ด้วยกัน

สถานการณ์ทั้ง 3 อยู่ในใบงานหน้าถัดไป

ในขณะที่ทุกกลุ่มอภิปรายกันอยู่ ให้ครูแบ่งไวต์บอร์ดหรือขาตั้งกระดานเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ โดยเขียนหัวข้อว่า “สนับสนุนแบบเปิดเผย” และ “สนับสนุนแบบเป็นส่วนตัว”

3. ทุกกลุ่มเลือกหรือสร้างการตอบสนองของตัวเองขึ้นมา 2 แบบสำหรับแต่ละหัวข้อ

นักเรียนจะใช้การตอบสนองตัวอย่างใน “มาคุยกัน” หรือสร้างขึ้นเองก็ได้

4. นักเรียนแปะตัวเลือกของตัวเองบนกระดานแล้วอ่านออกเสียงให้ทั้งชั้นฟัง

แล้วคุณจะช่วยกระตุ้นการอภิปรายในชั้นเรียนโดยอาศัยตัวเลือกต่างๆ ที่นักเรียนสร้างขึ้น

หลายต่อหลายครั้งที่เราเห็นใครบางคนถูกทำร้ายหรือล่วงละเมิด นักเรียนอยากช่วยแต่ก็ไม่ว่าต้องทำอะไรเสมอไป ตอนนี้นักเรียนก็รู้แล้วว่ามีหลายวิธีที่จะช่วยคนที่ตกเป็นเป้า และรู้ว่ามีทางเลือกในการสนับสนุนพวกเขาในแบบที่ตัวเองก็สบายใจ นักเรียนมีพลังที่จะช่วยเหลือผู้คนด้วยวิธีที่ได้ผลสำหรับตัวเอง

ผู้ช่วยเหลือมีทางเลือก

ตอนนี้เมื่อนักเรียนอยู่ในกลุ่มของตัวเองแล้ว ให้แต่ละกลุ่มตัดสินใจว่าอยากเป็นคนที่ยื่นมือเข้าช่วยเหลือแบบไหน ขออาสาสมัคร 1 คนในกลุ่มเป็นคนเขียน (ลงในโน้ตติดหิน) แล้วอีกคนเป็นคนอ่าน คนอ่านอ่านออกเสียงสถานการณ์แรก แล้วให้เวลาทุกกลุ่มสถานการณ์ละ 5 นาทีเพื่ออภิปรายและตัดสินใจว่าจะสนับสนุนคนที่ตกเป็นเป้าแบบเปิดเผยหรือแบบเป็นส่วนตัว คนเขียนเขียนการตัดสินใจของทั้งกลุ่มลงในโน้ตติดหินแล้วเอาแผ่นหนึ่งไปแปะไว้ในช่อง “เปิดเผย” และอีกแผ่นที่ช่อง “เป็นส่วนตัว” บนไวต์บอร์ด ในการตัดสินใจ ให้ใช้แนวคิดที่ทั้งชั้นฟังอภิปรายร่วมกันไป หรือหาวิธีช่วยเหลือคนที่ตกเป็นเป้าในแบบของตัวเอง ทำตามขั้นตอนนี้ซ้ำสำหรับสถานการณ์ที่ 2 และ 3

หมายเหตุ: วิธีที่เหมาะสมในการสนับสนุนคนที่ตกเป็นเป้าไม่ได้มีวิธีเดียว เพราะแต่ละคน (ไม่ว่าจะเป็นคนที่ตกเป็นเป้าหรือคนที่เพิกเฉย) นั้นแตกต่างกัน และแต่ละสถานการณ์ก็ไม่เหมือนกัน เราแค่ต้องการลองตัวเลือกต่างๆ ของการเป็นคนที่ยื่นมือเข้าช่วยเหลือ

สถานการณ์ที่ 1

นักเรียนคนหนึ่งโพสต์วิดีโอตัวเองกำลังร้องคัฟเวอร์เพลงของศิลปินพ็อปชื่อดัง นักเรียนคนอื่นๆ เริ่มโพสต์ความเห็นแรงๆ ใต้วิดีโอตั้งกล่าว นักเรียนจะทำอะไรเพื่อสนับสนุนเพื่อนคนที่โพสต์วิดีโอใช้ไอเดียจากหน้าที่แล้วหรือตกลงกันในกลุ่มถึงการตอบสนองของตัวเอง

สถานการณ์ที่ 2

นักเรียนคนหนึ่งส่งภาพถ่ายหน้าจอความเห็นที่เพื่อนของคุณโพสต์ไว้ให้นักเรียนอีกคนและนำมาล้อกันสนุกปาก ภาพหน้าจอนั้นถูกโพสต์ซ้ำและแพร่หลายอย่างรวดเร็วทั่วโรงเรียน คุณจะทำอะไรเพื่อสนับสนุนนักเรียนเจ้าของความเห็นที่ถูกถ่ายภาพหน้าจอแล้วนำไปแชร์ต่อ เลือก 1 ในไอเดียที่เราฟังอภิปรายกันไปในห้อง หรือตัดสินใจกับการตอบสนองของตัวเอง

สถานการณ์ที่ 3

คุณพบว่ามึนักเรียนคนหนึ่งที่โรงเรียนสร้างบัญชีโซเชียลมีเดียปลอมโดยใช้ชื่อของนักเรียนอีกคน แล้วโพสต์รูปและมิมิที่พูดถึงนักเรียนคนอื่น ครู และโรงเรียนในทางเสียหาย คุณตัดสินใจจะทำอะไรเพื่อสนับสนุนนักเรียนคนที่ถูกแอบอ้างในทางที่ไม่ดีนี้ พิจารณาไอเดียจากหน้าที่แล้วหรือคิดการตอบสนองของตัวเองขึ้นมา

สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 4.1

เมื่อเห็นสิ่งที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจ: จะทำอย่างไร

นักเรียนได้เรียนรู้ว่าเมื่อเห็นภาพหรือวิดีโอที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจ ก็ควรจะเชื่อมั่นในความรู้สึกของตนเองโดยการไม่ดูต่อ และพูดคุยถึงสิ่งที่เห็นกับผู้ใหญ่ที่ตนเองไว้วางใจ

หมายเหตุพิเศษสำหรับนักการศึกษา เนื่องจากนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นมักจะใช้งานอินเทอร์เน็ตน้อยกว่านักเรียนที่โตกว่า กิจกรรมนี้จะช่วยให้นักเรียนอายุน้อยจัดการกับภาพหรือข้อความไม่พึงประสงค์ที่อาจพบเจอได้ทุกที่ หากเด็กๆ พบเนื้อหาหรือการสื่อสารไม่พึงประสงค์ทางออนไลน์แล้วมารายงานให้คุณทราบภายหลัง ให้ทำตามขั้นตอนต่อไป

1. ขอบคุณนักเรียนที่นำเรื่องมารายงานและบอกให้พวกเขาทราบว่าพวกเขาทำถูกแล้วที่แจ้งให้คุณทราบ
2. ฟังสิ่งที่พวกเขารายงานและเชื่อว่าเป็นความจริง ถ้ารู้สึกสบายใจ คุณค่อยๆ ถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ แต่ห้ามบังคับกดดัน ในสถานการณ์เช่นนี้ หน้าที่ของคุณคือการรับฟังไม่ใช่เป็นผู้สอบสวน
3. ถ้าเด็กบอกว่ามีผู้ใหญ่เป็นคนแชร์เนื้อหาไม่พึงประสงค์นั้น หรือมีการติดต่อใดๆ ที่ไม่เหมาะสม ให้รายงานสิ่งที่ได้รับฟังแก่ผู้บริหารโรงเรียน ให้ทำความเข้าใจความละเอียดอ่อนของข้อมูลนี้และสิ่งที่สำคัญที่สุดในการดูแลเด็ก
4. ตรวจสอบให้มั่นใจว่าผู้บริหารติดตามเรื่องอย่างจริงจัง

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ **ตระหนักรู้** เนื้อหาไม่พึงประสงค์
- ✓ **เข้าใจ** ว่าต้องทำอย่างไรเมื่อพบเนื้อหาเหล่านั้น
- ✓ **สร้างแผน** สำหรับการพูดคุยถึงสิ่งที่ทำให้พวกเขาไม่สบายใจกับผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจได้

มาคุยกัน



การดูรูปภาพหรือวิดีโอในโทรศัพท์ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์เป็นเรื่องที่สนุก เอามือแตะที่ศีรษะ ถ้าใครเคยดูรูปภาพหรือวิดีโอในโทรศัพท์ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ [จดจำจำนวนเด็กที่ยกมือขึ้นแตะศีรษะ]

- นักเรียนดูเนื้อหาเหล่านั้นกับใคร (“ครอบครัว” “เพื่อน” “เพื่อนร่วมชั้น”)
- นักเรียนชอบดูอะไรบ้าง (คำตอบหลากหลาย)
- นักเรียนรู้สึกอย่างไรตอนที่ดู (“ตื่นเต้น” “มีความสุข” “ผ่อนคลาย”)

การดูรูปภาพและวิดีโอไม่ได้สนุกเสมอไป ดัดนิ้วถ้านักเรียนเคยดูอะไรที่น่าเบื่อ หรือน่าสับสน หรือน่ากลัว [จดจำจำนวนคนที่ดัดนิ้ว]

ลองคิดถึงตอนที่อารมณ์เสียมากๆ สิ ไม่ใช่ตอนที่ดูหน้าจอแท็บเล็ตหรือทีวีนะ หมายถึงเวลาไหนก็ได้ที่อารมณ์เสีย ไม่จำเป็นต้องพูดว่าเกิดอะไรขึ้น เดี่ยวครูจะยกตัวอย่างให้ฟังว่าร่างกายของเราจะรู้สึกอะไรบ้างเมื่อคนเราอารมณ์เสีย ให้ยกมือขึ้นถ้าได้ยินคำที่ร่างกายของเธอเคยรู้สึกตอนที่อารมณ์เสีย ให้เว้นระยะหลังจากที่บอกความรู้สึกของร่างกายแต่ละข้อ...

หน้าร้อนผ่าว หัวใจเต้นแรง เหงื่อออกที่ฝ่ามือ มวนท้อง หายใจถี่ นักเรียนรู้สึกถึงสิ่งเหล่านี้ในร่างกายใช่ไหม

ถ้ามีคนเปิดรูปภาพหรือวิดีโอที่ทำให้อารมณ์เสีย นักเรียนก็สามารถปฏิเสธไม่ได้ นั่นคือการเสริมสร้างทักษะในการปฏิเสธ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมาก

แล้วคำที่สามารถใช้เพื่อปฏิเสธรูปภาพหรือวิดีโอที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจมีอะไรบ้าง (“หยุดเถอะครับ/ค่ะ” “ผม/หนูไม่ชอบเลย” “ผม/หนูไม่อยากจะดูอันนี้”)

เขียนไอเดียของนักเรียนลงบนกระดาน

- หันไปหาเพื่อนที่อยู่ข้างๆ แล้วฝึกพูดวลีเหล่านี้ โดยให้ใช้น้ำเสียงที่หนักแน่นและให้เกียรติให้นักเรียนได้ลองฝึก 2-3 วลี
- อะไรที่ทำให้การปฏิเสธยากบ้าง (“ถ้าอีกฝ่ายไม่ยอมฟัง” “ถ้าอีกฝ่ายยังคงเปิดภาพ/วิดีโอคล้ายๆ กันต่อ” “ถ้านักเรียนกลัวหรืออับอายที่จะปฏิเสธ” “ถ้าอีกฝ่ายอายุมากกว่า”)

นี่คือวิธีที่สำคัญมากๆ ที่จะทำให้นักเรียนมีความกล้าหาญ (อ้างอิงจากบทที่ 1)

บางครั้งนักเรียนอาจเห็นสิ่งที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจเวลาที่ใช้โทรศัพท์ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์อยู่คนเดียว แต่ที่ศีรษะถ้าเหตุการณ์นี้เคยเกิดขึ้นกับนักเรียน [จดจำจำนวนคนที่แต่ละศีรษะ]

- นักเรียนควรทำอะไรเมื่อเห็นสิ่งเหล่านั้นโดยไม่ตั้งใจ (“ปิดเลย” “ปิดเครื่อง”)
- แล้วถ้ามีคนเอาให้ดูล่ะ (“ผม/หนูไม่อยากจะดู” “นั่นทำให้ผม/หนูรู้สึกไม่ดีเลย”)

ถ้าไม่อยากจะปฏิเสธหรือทำไม่ได้ ให้รายงานสิ่งที่เกิดขึ้นให้ผู้ใหญ่ที่ไว้ใจทราบ ผู้ใหญ่จะช่วยดูแลให้นักเรียนปลอดภัย ผู้ใหญ่คนไหนที่นักเรียนเชื่อใจ

(คำตอบหลากหลาย) อย่าลืมทำตัวหนักแน่นในตอนที่ยังรายงานให้ผู้ใหญ่ทราบ เล่าถึงสิ่งที่เกิดขึ้นด้วยน้ำเสียงที่หนักแน่นและให้เกียรติ

เอาล่ะ เราจะมาฝึกการรายงานให้ผู้ใหญ่ฟังกัน

กิจกรรม



- สื่อการสอนที่ต้องใช้:
- ดนตรีที่ฟังแล้วรู้สึกสงบ
- สถานการณ์จำลอง (หน้าถัดไป)

การรายงานโดยใช้เสียงดนตรีช่วย

1. อธิบายกฎให้ทั้งชั้นฟัง ดังนี้

- ก) “ครูจะอ่านสถานการณ์จำลอง”
- ข) “และจะเปิดดนตรีเป็นเวลา 30 วินาที”
- ค) “ในระหว่างที่เปิดเพลงนั้น ก็ให้เด็กๆ เดินไปรอบๆ และคิดถึงสิ่งที่จะรายงานให้ผู้ใหญ่ฟัง”
- ง) “เมื่อดนตรีหยุดลง ให้หาเพื่อนที่เป็นคู่ของตนและรายงานให้เพื่อนฟัง”

2. เลือกสถานการณ์จำลองแล้วเปิดเพลง

3. ปิดเพลง

4. ฟังนักเรียนในระหว่างที่พวกเขาฝึกฝน เลือกนักเรียน 1 คนมาสาธิตให้ชั้นเรียนฟัง

5. สุ่มเรียกนักเรียนจำนวนหนึ่งแล้วถามว่าในสถานการณ์นี้ พวกเขาจะอย่างไร

6. ทำตามขั้นตอนที่ 2-5 ซ้ำกับสถานการณ์อื่นๆ เท่าที่มีเวลาเหลือ

รายการสถานการณ์จำลอง

สถานการณ์ที่ 1: มีคนเปิดคลิปรายการตลกให้นักเรียนดูแล้วคนนั้นรู้สึกว่ามันตลกมาก แต่คลิปนั้นทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจ

สถานการณ์ที่ 2: พี่ของนักเรียนเปิดวิดีโอรถชนให้ดู เขาคิดว่ามันตลกดีในขณะที่นักเรียนบอกว่า “หยุด”

สถานการณ์ที่ 3: สมาชิกในครอบครัวคนหนึ่งชอบเล่นเกมยิงปืนมากๆ ตอนแรกนักเรียนก็ชอบเหมือนกัน แต่หลังๆ เริ่มรู้สึกไม่สบายใจ

สถานการณ์ที่ 4: นักเรียนกำลังเล่นเกมกับคนอื่นๆ อยู่ แล้วก็เห็นว่ามีคนหนึ่งที่ทำตัวหยาบคายกับผู้เล่นคนอื่นๆ

สถานการณ์ที่ 5: ญาติของนักเรียนมาเที่ยวที่บ้านแล้วก็มานั่งดูวิดีโอด้วยกัน แล้วญาติของนักเรียนก็เริ่มดูวิดีโอที่มีคนโป๊เปลือย

ข้อคิด

นักเรียนอาจเห็นสิ่งที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจทั้งในโลกแห่งความจริงและในอินเทอร์เน็ต หากรู้สึกไม่ดีกับสิ่งที่เห็น ให้ลองพูดปฏิเสธ แล้วก็อย่าลืมรายงานสิ่งที่เห็นให้ผู้ใหญ่ทราบเสมอ เพื่อให้พวกเขาช่วยปกป้องทุกคนให้ปลอดภัย

สิ่งที่ทำให้ไม่สบายใจบนโลกออนไลน์ จนควรทำอย่างไร

นักเรียนจะได้เรียนรู้ว่าอะไรคือเนื้อหาออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมและกลยุทธ์ในการปฏิเสธเนื้อหาเหล่านั้น อีกทั้งยังจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการรายงานเนื้อหาที่บ่งบอกว่าใครบางคนได้หรือกำลังจะทำร้ายตนเองหรือผู้อื่นด้วย

หมายเหตุพิเศษสำหรับนักการศึกษา ถ้าระหว่างหรือหลังจากกิจกรรมนี้ นักเรียนเล่าให้คุณฟังเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง การคุกคาม การล่วงละเมิด การข่มขู่ว่าจะใช้ความรุนแรง หรือแม้กระทั่งความคิดฆ่าตัวตาย นั่นมักเป็นสัญญาณของความไว้วางใจ และคุณจะต้องตอบแทนความไว้วางใจนั้น งานวิจัยพบว่านักเรียนมักจะรายงานเนื้อหาที่ละเมิดต่อผู้อื่นให้ผู้ใหญ่ฟังเพียงครั้งเดียวเท่านั้น ถ้ารายงานครั้งแรกแล้วไม่ได้รับการช่วยเหลือ นักเรียนจะไม่พยายามอีก

ถ้าเด็กๆ รายงานสิ่งที่ร้ายแรงให้คุณฟัง โปรดทำตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. ขอบคุณเด็กที่มีความกล้าหาญและบอกกับเขาว่าคุณจะคุยกับเขาเป็นการส่วนตัวโดยเร็วที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้
2. เมื่อพบกันในที่ส่วนตัวแล้ว ให้ขอบคุณนักเรียนอีกครั้งและสัญญาว่าจะปกป้องเขาให้ปลอดภัย หรือถ้านักเรียนรายงานเรื่องของคนอื่น ก็ให้บอกว่าคนนั้นจะได้รับความช่วยเหลืออย่างแน่นอน
3. ฟังสิ่งที่พวกเขา รายงานและเชื่อว่าเป็นความจริง ถ้ารู้สึกสบายใจ คุณค่อยๆ ถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ แต่ห้ามบังคับกดดัน ในสถานการณ์เช่นนี้ หน้าที่ของคุณคือการรับฟังไม่ใช่เป็นผู้สอบสวน ถ้าเป็นเรื่องร้ายแรง ให้รายงานต่อผู้บริหารโรงเรียนและตรวจสอบให้มั่นใจว่าผู้บริหารติดตามเรื่องอย่างจริงจัง

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ **ตระหนักรู้** เนื้อหาไม่พึงประสงค์
- ✓ **เข้าใจ** ว่าตนเองปฏิเสธไม่ดูหรือชอ้งเกี่ยวกับเนื้อหาที่ไม่พึงประสงค์ได้
- ✓ **เรียนรู้** กลยุทธ์ในการปฏิเสธ
- ✓ **ฝึกฝน** กลยุทธ์นั้น รวมถึงการรายงานให้ผู้ใหญ่ฟังด้วย

มาคุยกัน



กิจกรรมนี้จะช่วยให้นักเรียนรับมือกับสถานการณ์ที่มีคนมาทำ พูด หรือแสดงเนื้อหาออนไลน์ที่ทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจหรือกลัว

ยกมือขึ้นหากนักเรียนเคยพบเห็นเนื้อหา ความเห็น หรือพฤติกรรมทางออนไลน์ที่ทำให้อารมณ์เสีย โดยอาจจะเป็นข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอก็ได้ [จดจำนวนคนที่ยกมือ]

เขียนประโยคนี้ลงบนกระดานและให้นักเรียนคัดลอกและเติมลงในช่องว่าง
“สิ่งที่เคยทำให้นฉันอารมณ์เสียตอนที่ใช้อินเทอร์เน็ตคือ _____” ให้นักเรียนเขียนตัวอย่างที่จะใช้เติมลงในช่องว่างของประโยคนี้ลงในกระดาษ

ในระหว่างที่นักเรียนเขียนอยู่ คุณก็เดินสำรวจคำตอบไปรอบๆ ถามนักเรียนว่าต้องการจะแชร์คำตอบให้เพื่อนๆ ในชั้นรู้ไหม

นักเรียนมีสิทธิ์ที่จะรู้สึกปลอดภัยและสบายใจในโลกออนไลน์เช่นเดียวกับตอนที่อยู่ในโรงเรียน นักเรียนมีสิทธิ์ที่เลือกสิ่งที่จะดูและคนที่ต้องการคุยด้วยในโลกออนไลน์ นักเรียนสามารถปฏิเสธที่จะดูสิ่งที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจ กิจกรรมนี้จะช่วยเสริมสร้างทักษะในการปฏิเสธ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ทุกคนต้องมี

แล้วการปฏิเสธสิ่งที่ไม่สบายใจมีวิธีไหนบ้างล่ะ ดูว่านักเรียนตอบประมาณนี้บ้างไหม:
“ปิดเครื่องอุปกรณ์ของเธอไปซะ” “ลบสิ่งที่มีคนส่งให้” “บล็อกหรือลบผู้ส่ง” “บอกคนนั้นไปว่าผม/หนูไม่ชอบอันนั้น ไม่ว่ามันจะคืออะไรก็ตาม”

พูดให้เด็กๆ ได้ยินตัวเลือกเหล่านี้ทั้งหมด กระตุ้นส่งเสริมให้นักเรียนยกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงถึงวิธีการปฏิเสธเนื้อหาไม่พึงประสงค์ในหลายๆ แพลตฟอร์ม นี่ก็เป็นโอกาสดีสำหรับคุณเช่นกันที่จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับประสบการณ์การใช้งานอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมากขึ้น เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพูดคุยกันในอนาคต เพื่อให้นักเรียนไว้วางใจและให้การสื่อสารเกิดประโยชน์สูงสุด คุณต้องพยายามทำตัวเป็นกลางและไม่ตัดสิน

บางครั้งคนอื่นก็อาจจะทำอะไรบางอย่างให้นักเรียนไม่สบายใจอยู่เรื่อยๆ หรืออาจจะยังคงไม่สบายใจอยู่แม้เรื่องจะผ่านไปแล้ว บางครั้งนักเรียนก็อาจจะไม่รู้วิธีรับมือกับสถานการณ์ซึ่งก็เป็นเรื่องที่ปกติ **ผู้ใหญ่**หลายๆ คนก็ยังไม่รู้วิธีรับมือกับบางสถานการณ์เช่นกัน นักเรียนควรทำอะไรในสถานการณ์นี้ ดูว่านักเรียนสามารถให้คำตอบประมาณนี้ได้หรือไม่: “ขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ที่ตนเองไว้วางใจ”

อย่าลืมว่าถึงแม้ว่าเราจะปฏิเสธแล้ว ก็ไม่ได้หมายความว่าเราจะรายงานเนื้อหาหรือพฤติกรรมนั้นไม่ได้ นักเรียนสามารถทำได้ทั้งสองอย่าง

ถ้าต้องการความช่วยเหลือและรายงานสิ่งที่เกิดขึ้นให้ผู้ใหญ่ทราบ แต่ผู้ใหญ่ช่วยเหลือไม่ได้ นักเรียนควรทำอะไร (“รายงานให้ผู้ใหญ่อีกคนทราบ”) เราทราบดีว่าการรายงานไม่ใช่เรื่องง่ายเสมอไป ผู้เชี่ยวชาญระบุว่านักเรียนมักจะรายงานเพียงแค่ครั้งเดียวเท่านั้น ดังนั้นเราจึงอยากบอกเธอทุกคนว่า ให้พยายามรายงานต่อไป จนกว่าจะเจอผู้ใหญ่ที่สามารถให้ความช่วยเหลือได้

ผู้ใหญ่ที่โรงเรียนที่นักเรียนไว้วางใจที่ว่าจะให้ความช่วยเหลือได้คือใครบ้าง (คำตอบหลากหลาย) ผู้ใหญ่หลายคนที่นี่พร้อมที่จะพูดคุยเสมอถ้านักเรียนต้องการความช่วยเหลือ

เราจะมาฝึกการปฏิเสธและการรายงานสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ รวมถึงสิ่งที่ทำให้นักเรียนไม่สบายใจหรือกลัวกัน

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- สถานการณ์จำลอง (หน้าถัดไป)
- กระดาษที่เขียนคำว่า “ปฏิเสธ”
- กระดาษอีกแผ่นที่เขียนคำว่า “รายงาน”

1. วางกระดาษ 2 แผ่นไว้คนละฝั่งของห้อง
2. เลือกเหตุการณ์สมมติจากรายการแล้วอ่านให้ทั้งชั้นฟัง หรือจะสร้างเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกันขึ้นมาเองก็ได้
3. แล้วบอกให้นักเรียนคิดว่าตนเองจะเลือกปฏิเสธหรือรายงานสิ่งที่เกิดขึ้นให้ผู้ใหญ่ทราบแล้วขอความช่วยเหลือ
4. ให้นักเรียนเดินไปยังแต่ละฝั่งของห้องที่ตรงกับสิ่งที่ตนเองเลือก
5. ให้แต่ละกลุ่มปรึกษากันว่าพวกเขาจะพูดหรือทำอะไรเมื่อปฏิเสธหรือรายงาน พร้อมทั้งบอกเหตุผล
6. เรียกตัวแทนของแต่ละกลุ่มออกมา 1 คนเพื่อสาธิตวิธีการรายงานและปฏิเสธ
7. ทำแบบเดิมกับเหตุการณ์สมมติอื่นๆ เท่าที่มีเวลาเหลือ

รายการสถานการณ์ จำลอง

สถานการณ์ที่ 1: เพื่อนที่ชอบใช้คำหยาบคายเวลาแชต

สถานการณ์ที่ 2: นักเรียนเห็นข้อความที่เหยียดเพศในช่องความคิดเห็นอยู่เป็นประจำ

สถานการณ์ที่ 3: มีคนล้อเลียนรูปร่างที่มีนักเรียนอยู่ในนั้น

สถานการณ์ที่ 4: มีคนพูดจาเหยียดเชื้อชาติใส่นักเรียน

สถานการณ์ที่ 5: มีคนขอให้นักเรียนส่งรูปไปเปลือยของนักเรียนไปให้เขา

สถานการณ์ที่ 6: นักเรียนเห็นโพสต์ที่ระบุว่าจะมีคนพกปืนไปโรงเรียน

ข้อคิด

นักเรียนอาจพบเห็นสิ่งต่างๆ ในอินเทอร์เน็ตที่เป็นเรื่องน่ากลัวสุดๆ เช่น มีคนบอกว่าเขาจะทำบางอย่างที่อาจทำร้ายตัวเองหรือคนอื่น ในสถานการณ์เช่นนี้ ให้แจ้งผู้ใหญ่ทันทีเพื่อช่วยเหลือทุกคนให้ปลอดภัย

สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 5.1

นักเรียนจะอย่างไรกับสิ่งโหดร้ายบนหน้าจอ

ให้นักเรียนฝึกฝนสิ่งที่จะทำในครั้งถัดไปเมื่อเห็นหรือได้ยินสิ่งที่ไม่สบายใจในวิดีโอ เกมออนไลน์ หรือรายการทีวี

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ เข้าใจว่าการรู้สึกกลัวหรือเศร้าเมื่อเห็นสิ่งที่ไม่สบายใจทั้งในจอและนอกจอนั้นเป็นเรื่องปกติ
- ✓ รู้ว่าตนเองปฏิเสธที่จะดูสิ่งที่ไม่ดีในรายการโชว์ เกม หรือวิดีโอได้
- ✓ เข้าใจวิธีปฏิเสธเนื้อหาที่ไม่พึงประสงค์
- ✓ รู้ว่าตนเองสามารถพูดคุยกับใครได้ถ้าพบเจอสิ่งที่ไม่สบายใจ

มาคุยกัน



รายการทีวีหรือวิดีโอออนไลน์สุดโปรดของนักเรียนคืออะไรบ้าง [ขอนักเรียนที่ต้องการเป็นอาสาสมัครแชร์ข้อมูล]

- ทำไมนักเรียนถึงชอบรายการเหล่านี้ (“มันตลกดี” “มันมีฉากการต่อสู้หรือการผจญภัยเยอะ เป็นต้น”)
- นักเรียนรู้สึกอย่างไรขณะรับชม (“มีความสุข” “ตื่นเต้น”)

เรามักจะชอบดูรายการทีวีหรือวิดีโอเพราะว่ามันบันเทิงใช่ไหม มีใครรู้บ้างว่า “บันเทิง” แปลว่าอะไร [ขอนักเรียนที่ต้องการเป็นอาสาสมัครแชร์ข้อมูล]/รายการที่มีความบันเทิงจะทำให้นักเรียนรู้สึกดี และทำให้มีความสุขในการดู อาจทำให้หัวเราะหรือผ่อนคลาย หรือทำให้สนใจเพราะได้เรียนรู้อะไรใหม่ๆ หรือตื่นเต้นแบบสุดขีดและอดใจรอตอนต่อไปแทบจะไม่ไหว แต่บางครั้งรายการก็อาจจะไม่มีความบันเทิงเพราะมีคนหรือสัตว์บาดเจ็บอย่างรุนแรง มีคนหยาบคายหรือน่ากลัวมากๆ หรือมีบางอย่างที่ทำให้นักเรียนรู้สึกกังวลหรือเศร้าหมอง นักเรียนบอกได้ไหมว่ามีวิดีโอหรือรายการไหนบ้างที่คิดว่าไม่มีความบันเทิงและทำไมถึงคิดเช่นนั้น [ขอนักเรียนที่ต้องการเป็นอาสาสมัครแชร์ข้อมูล]

วันนี้ เราจะมาฝึกฝนสิ่งที่นักเรียนสามารถทำได้ หากครั้งหน้าพบเห็นหรือได้ยินสิ่งที่ไม่สบายใจในทีวีหรืออินเทอร์เน็ต

- ถ้านักเรียนดูรายการทีวีหรือวิดีโอเพียงลำพังและเห็นหรือได้ยินสิ่งที่ไม่สบายใจ ให้ปิดทีวีได้เลย [เขียนคำว่า “ปิดเครื่อง” ลงบนกระดาน]
- ถ้ายังคงรู้สึกไม่สบายใจแม้ว่าจะปิดเครื่องไปแล้ว ก็ให้หาผู้ใหญ่ที่ไว้ใจได้และพูดคุยถึงสิ่งที่ตนเองเห็นและความรู้สึกที่เกิดขึ้น [เขียนคำว่า “พูดคุยกับผู้ใหญ่ที่ไว้ใจ” ลงบนกระดาน]
- ใครคือผู้ใหญ่ที่นักเรียนไว้ใจและพูดคุยได้ [เขียนไอดีเดียวของนักเรียนใต้คำว่า “ผู้ใหญ่ที่ไว้ใจ” บนกระดาน] (คำตอบที่เป็นไปได้ ได้แก่ แม่ พ่อ ผู้ดูแล คุณครู ฯลฯ)
- ถ้านักเรียนดูรายการทีวีหรือวิดีโอออนไลน์กับเพื่อนหรือครอบครัว แล้วเห็นหรือได้ยินสิ่งที่ไม่สบายใจ ให้พูดออกมาและบอกไปว่าตนเองรู้สึกอย่างไร [เขียนคำว่า “พูดออกมา” ลงบนกระดาน]
- เช่น อาจจะพูดขึ้นมาว่า “รายการนี้น่ากลัว ดูอย่างอื่นกันเถอะ” นักเรียนพูดอะไรได้อีกบ้าง [เขียนไอดีเดียวของนักเรียนลงบนกระดานใต้คำว่า “พูดออกมา”] (คำตอบที่เป็นไปได้ ได้แก่ “ผม/หนู ไม่อยากดูอันนี้แล้วเพราะว่ามันทำให้รู้สึกไม่ดีเลย” “เราดูอย่างอื่นที่เราทั้งสองคนชอบกันดีกว่า”)

ถ้านักเรียนพูดออกมาแล้วแต่อีกฝ่ายก็ยังยืนยันที่จะเปิดสิ่งที่นักเรียนไม่ชอบ ให้เดินออกจากห้องแล้วบอกผู้ใหญ่ที่ไว้ใจ

กิจกรรม



เราจะมาฝึกการพูดเมื่อเห็นหรือได้ยินสิ่งที่ไม่สบายใจบนทีวี ในเกม หรือวิดีโอ และพูดคุยกับผู้ใหญ่ที่นักเรียนไว้วางใจกัน [ช่วยนักเรียนจับคู่]

ครูจะอ่านสถานการณ์จำลอง แล้วให้นักเรียนฝึกสิ่งที่ตนเองจะทำเมื่ออยู่ในสถานการณ์นั้น โดยให้ผลัดกันกับเพื่อน เรามาลองทำสถานการณ์แรกไปพร้อมๆ กันนะ

เลือกเหตุการณ์สมมติจากรายการด้านล่างแล้วให้นักเรียนฝึกกับเพื่อนเพื่อตัดสินใจว่าจะจัดการกับเหตุการณ์นั้นอย่างไร ให้เวลานักเรียนฝึกสักครู่แล้วขออาสาสมัครมาแชร์ให้ทั้งชั้นดู ทำกิจกรรมต่อไปเรื่อยๆ กับเหตุการณ์สมมติอื่นเมื่อมีเวลาเหลือ

รายการสถานการณ์จำลอง

สถานการณ์ที่ 1: นักเรียนกำลังดูวิดีโอออนไลน์กับสมาชิกในครอบครัว คนในวิดีโอใช้คำหยาบและพูดจาไม่ดีซึ่งทำให้นักเรียนรู้สึกไม่ดีไปด้วย นักเรียนเลือกที่จะพูดออกมา นักเรียนจะพูดอะไร [หันไปหาอีกคนและพูดสิ่งที่ตนเองต้องการพูด]

สถานการณ์ที่ 2: นักเรียนกำลังดูรายการทีวีใหม่เพียงลำพัง นักเรียนดูตอนที่ 1 ได้ครึ่งหนึ่งแล้วสิ่งที่น่ากลัวที่สุดก็เกิดขึ้น อ้าก! ฉากนั้นติดอยู่ในใจหลอกหลอนไม่ยอมหายไปไหน และนักเรียนก็เริ่มเชื่อว่ามันอาจเกิดขึ้นกับตัวเอง นักเรียนจึงตัดสินใจปิดรายการดังกล่าวและเล่าให้ผู้ใหญ่ที่ตนเองเชื่อใจฟัง [หันไปหาครูของนักเรียนและบอกว่าตนจะเล่าให้ใครฟังและเล่าอะไร]

สถานการณ์ที่ 3: นักเรียนกำลังดูวิดีโอออนไลน์อยู่กับเพื่อน เพื่อนคนหนึ่งเปิดวิดีโอที่มีคนโบ๊ะเปลือยให้ดู นักเรียนรู้สึกไม่ดีอย่างมาก นักเรียนไม่รู้ว่าเพื่อนคนอื่นรู้สึกอย่างไร แต่ตัวเองไม่อยากดูวิดีโอต่อไปแล้ว นักเรียนตัดสินใจพูดออกมา [หันไปหาครูของนักเรียนและบอกว่าตนจะพูดว่าอะไร]

สถานการณ์ที่ 4: นักเรียนกำลังเล่นเกมออนไลน์แบบหลายผู้เล่น แล้วเห็นว่ามีผู้เล่นคนหนึ่งที่ตั้งใจก่อกวนผู้เล่นคนอื่น มีคนบอกให้หยุด แต่เขาหัวเราะใส่ [หันไปหาครูของนักเรียนและบอกว่าตนจะพูดว่าอะไร]

สถานการณ์ที่ 5: ลูกพี่ลูกน้องของนักเรียนกำลังเล่นเกมที่มีฉากยิงปืนเป็นจำนวนมาก มีหลายคนบาดเจ็บ นักเรียนขอให้เปลี่ยนเป็นเกมอื่น แต่ทุกคนก็เพิกเฉย [หันไปหาครูของนักเรียนและบอกว่าตนจะทำอะไร]

สถานการณ์ที่ 6: นักเรียนอยู่ที่บ้านเพื่อนและได้ยินข่าวในทีวีที่ทำให้รู้สึกเศร้ามากๆ เมื่อกลับมาถึงบ้าน ก็ตัดสินใจเล่าให้ผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจฟัง [หันไปหาครูของนักเรียนและบอกว่าตนจะเล่าให้ใครฟังและเล่าอะไร]

ข้อคิด

ถ้าเกม วิดีโอ หรือรายการทีวีทำให้รู้สึกไม่สบายใจ นักเรียนก็ไม่จำเป็นต้องดู ตอนนี้นักเรียนก็รู้แล้วว่าต้องทำอะไรบ้าง:

- ถ้าอยู่คนเดียว ก็ปิดไปเลย
- ถ้ายังคงรู้สึกไม่ดีอยู่ ก็ให้พูดคุยกับผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจ
- ถ้าคนอื่นเปิดให้ดู ก็ให้พูดออกไปเลยและบอกว่าตนเองรู้สึกอย่างไร
- ถ้าพูดออกไปแล้วแต่คนนั้นก็ยังต้องเปิดให้ดูอีก ก็ให้เดินหนีออกมาและ/หรือเล่าให้คนที่นักเรียนเชื่อใจฟัง

สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 5.2

การรับมือกับพฤติกรรมแย่ๆ บนโลกออนไลน์

นักเรียนจะได้เรียนรู้ว่าพฤติกรรมที่ดีหรือไม่ดีก็เป็นเพียงแค่พฤติกรรม ไม่ว่าจะทั้งบนโลกออนไลน์หรือในโลกความเป็นจริง พวกเขาจะได้สำรวจวิธีในการรับมือกับพฤติกรรมแย่ๆ เพื่อหลีกเลี่ยงการร่วมเป็นส่วนหนึ่งของดราม่าหรือการทำให้ความขัดแย้งบานปลายร้ายแรง

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ **ตระหนักรู้**ว่าพฤติกรรมแย่ๆ บนโลกออนไลน์สามารถก่อให้เกิดความขัดแย้งที่โรงเรียนได้
- ✓ **ระบุวิธี**ในการหลีกเลี่ยงการทำให้ความขัดแย้งในโลกออนไลน์บานปลาย

มาคุยกัน



อะไรคือเหตุผลที่ทำให้ผู้คนทำตัวหยาบคายใส่คนอื่นบนโลกออนไลน์ “การนินทา” “ไม่ให้เกียรติ” “ความเข้าใจผิด” “ทำตัวหยาบคาย”)

ผู้คนมีความขัดแย้งบนโลกออนไลน์ได้จากหลากหลายเหตุผล เราสามารถหลีกเลี่ยงความวุ่นวายนั้นได้ด้วยการพยายามแสดงความอ่อนโยนต่อผู้อื่น หรือไม่ต้องเข้าไปยุ่งเกี่ยว บางครั้งเรื่องมันอาจบานปลายมาจากสิ่งที่เกิดขึ้นในโรงเรียน และในบางครั้ง คนเราก็ตูหรือทำตัวไม่ดีโดยไม่มีสาเหตุ ดิดนี้ถ้านักเรียนเคยเห็นหรือได้ยินคนอื่นทำสิ่งแย่ๆ เหล่านี้ [จดจำจำนวนคนที่ดิดนี้]:

- การโพสต์แสดงความคิดเห็นที่ไม่ให้เกียรติผู้อื่นในรูปภาพหรือวิดีโอ
- การแชร์เรื่องราวที่น่ารำคาญหรือการโกหกเกี่ยวกับผู้อื่น
- การแสร้งเป็นคนอื่นเพื่อให้พวกเขาเดือดร้อน
- การตั้งฉายาให้อับอาย
- การใช้ภาษาที่เหยียดเชื้อชาติหรือแสดงความรังเกียจคนที่รักเพศเดียวกัน

ยกมือขึ้นถ้าเคยมีคนทำตัวหยาบคายใส่**นักเรียน**บนโลกออนไลน์ [จดจำจำนวนคนที่ยกมือ]

- นักเรียนจะรู้สึกอย่างไรถ้ามีคนพูดหรือทำสิ่งแย่ๆ ใส่บนโลกออนไลน์ (“โกรธ” “โมโห” “เศร้า” “รู้สึกแย่”)
- นักเรียนคิดว่าจะโต้ตอบกลับไปไหม (“ใช่” “ไม่”)

การรู้สึกโกรธเป็นเรื่องธรรมดาเมื่อนักเรียนคิดว่ามีคนทำเรื่องที่หยาบคาย ความรู้สึกที่อยากจะโต้กลับก็อาจจะรุนแรงมากด้วย ลองคิดถึงผลที่จะตามมาถ้าหากเราโต้ตอบกลับ [ให้เวลานักเรียนได้คิด] หันไปบอกไอดีให้เพื่อนข้างๆ ฟัง [หลังจากนั้น 1 นาทีก็ให้สุ่มเรียกนักเรียนบางส่วนเพื่อตอบคำถาม] (“เริ่มทะเลาะกันใหญ่โต” “ดราม่า” “มีหลายคนที่ต้องไปเกี่ยวข้อง” “ตกที่นั่งลำบาก”)

การโต้ตอบพฤติกรรมแย่ๆ ด้วยพฤติกรรมที่แย่งยิ่งกว่าเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้เกิดความขัดแย้งและบานปลายบนโลกออนไลน์ นักเรียนสามารถโต้ตอบกับพฤติกรรมแย่ๆ โดยไม่ให้เกิดความขัดแย้งด้วยวิธีใดได้บ้าง (“ไม่ต้องไปสนใจมัน” “บอกให้คนนั้นหยุด” “บล็อกหรือลบคนนั้นออกไป”)

เมื่อโกรธหรือรู้สึกไม่สบายใจ เรามักจะพูดหรือทำอะไรที่ไม่ดีต่อคนอื่น เพราะฉะนั้นเราจึงจำเป็นต้องทำใจให้เย็นลงก่อนที่จะตัดสินใจทำอะไรอย่างอื่น กลยุทธ์หนึ่งในการสงบสติอารมณ์ก็คือการหายใจเข้าลึกๆ ซ้ำๆ

ให้ทั้งชั้นฝึกหายใจเข้าลึกๆ ซ้ำๆ พร้อมกัน

แล้วมีกลยุทธ์อื่นๆ อะไรอีกบ้างที่นักเรียนเคยใช้สงบสติในเวลาโกรธหรือรู้สึกไม่ดี (“นับถอยหลัง” “บอกตัวเองว่าไม่ต้องกังวล” “คิดถึงสิ่งที่ทำให้มีความสุข”)

นักเรียนจะรู้สึกอย่างไรถ้าเห็นคนอื่นทำตัวหยาบคายใส่ผู้อื่นในโลกออนไลน์ (“โกรธ” “กังวลว่าอาจจะเกิดขึ้นกับตัวเอง” “ไม่สบายใจ” “ชอบใจ”)

• จะเกิดอะไรขึ้นเวลาที่มีคนเห็นพฤติกรรมที่แย่ๆ แล้วไม่พูดอะไร หรือหัวเราะ หรือร่วมกันทำพฤติกรรมแย่ๆ นั้นด้วย (“พวกเขา กำลังส่งเสริมให้คนมีพฤติกรรมแย่ๆ มากขึ้น” “พวกเขาทำให้คนอื่นรู้สึกว่าเป็นที่ต้อนรับ” “พวกเขา คือคนที่ทำพฤติกรรมแย่ๆ เสียเอง”)
แล้วจะเกิดอะไรขึ้นถ้าผู้คนที่ต่างก็ลุกขึ้นมาต่อต้านพฤติกรรมที่ไม่ดี (“คนอื่นๆ จะค่อยๆ ตระหนักว่าพฤติกรรมนั้นไม่ใช่สิ่งดี” “ผู้คนจะใจดีและให้เกียรติคนอื่นมากขึ้น”)

ตัดสินใจว่านักเรียนเคยช่วยเหลือคนอื่นที่ถูกแกล้ง [จดจำนวนคนที่ตัดสินใจ] สุ่มเรียกนักเรียนบางส่วนให้เล่าเรื่องการช่วยเหลือคนอื่น แล้วรู้สึกอย่างไรที่ได้ช่วยเหลือคนอื่น (“รู้สึกดี”)

นักเรียนควรทำอย่างไรถ้ารู้สึกไม่สบายใจหรือไม่ปลอดภัยที่จะต่อต้านกับพฤติกรรมแย่ๆ ที่พบเจอ (“ขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่”)

เราจะมาฝึกวิธีโต้ตอบกับพฤติกรรมแย่ๆ ที่พบเจอบนโลกออนไลน์กัน

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน: “การรับมือกับพฤติกรรมแย่ๆ บนโลกออนไลน์” (แจก 1 แผ่นต่อกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มมี 3-4 คน)

1. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 3-4 คน แล้วแจกใบงานกลุ่มละ 1 แผ่น
2. ให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามใต้ส่วน ก ในใบงาน
3. ให้แต่ละกลุ่มแลกเปลี่ยนใบงานกัน
4. จากนั้นให้ทุกกลุ่มตอบคำถามใต้ส่วน ข ในใบงานใหม่ที่ได้รับ
5. เรียกแต่ละกลุ่มขึ้นมาตอบคำถามให้ทั้งชั้นฟัง

ข้อคิด

เมื่อพบเห็นพฤติกรรมแย่ๆ บนโลกออนไลน์ การโต้ตอบที่เหมาะสมเป็นเรื่องที่สำคัญมาก หากนักเรียนพยายามที่จะตอบโต้พฤติกรรมแย่ๆ ด้วยตนเอง ก็อาจจะกลายเป็นชนวนที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง หรือทำให้บางสิ่งบางอย่างที่เกิดขึ้นที่โรงเรียนยิ่งแย่ขึ้นไปอีก ไม่ว่าจะเป็นบนโลกออนไลน์หรือที่โรงเรียน ถ้าใช้เวลาสักครู่ในการสงบสติอารมณ์แล้วค่อยโต้ตอบด้วยวิธีอื่น ก็อาจจะหลีกเลี่ยงความขัดแย้งได้

ถ้ามีคนที่ทำตัวหยาบคายใส่บ่อยๆ และนักเรียนก็ไม่ว่าจะหยุดเขาได้ยังไง ให้ขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่

การรับมือกับพฤติกรรมแย่ๆ บนโลกออนไลน์

ส่วน ก

เขียน 1 สถานการณ์ที่มีคนทำตัวแย่ๆ บนโลกออนไลน์ที่นักเรียนอาจพบเจอ

ส่วน ข

นักเรียนจะโต้ตอบอย่างไรถ้าเกิดขึ้นกับตนเอง

เหตุใดจึงโต้ตอบด้วยวิธีนี้

นักเรียนจะโต้ตอบอย่างไรถ้าเห็นสิ่งนี้เกิดขึ้นกับคนอื่น

เหตุใดจึงโต้ตอบด้วยวิธีนี้

สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 6

เมื่อใดที่ควรขอความช่วยเหลือ

คำแนะนำอย่างหนึ่งที่ปรากฏอย่างสอดคล้องกันตลอดบทเรียนเหล่านี้คือ ถ้านักเรียนบังเอิญไปเจอสิ่งที่ไม่สบายใจหรือเลวร้ายกว่านั้น กระตุ้นให้พวกเขารายงานเหตุการณ์ดังกล่าว จงกล้าหาญและพูดกับคนที่ไว้ใจที่ให้ความช่วยเหลือได้ ซึ่งรวมถึงตัวคุณครูใหญ่ หรือผู้ปกครอง นักเรียนควรจับใจความได้จากบทเรียนโดยบทเรียนหนึ่ง แต่เพื่อให้มั่นใจ นี่คือการอภิปรายทั้งชั้นเรียนที่มุ่งเน้นเรื่อง “สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย” โดยเฉพาะ ด้านล่างนี้ คุณจะพบกับรายการสถานการณ์ต่างๆ ที่การพูดคุยกันสามารถช่วยได้จริงๆ

หมายเหตุสำคัญสำหรับนักการศึกษา:

1. เด็กๆ อาจถูกสอนหรือวางเงื่อนไขมาไม่ให้ “พูดจาไร้สาระ” กันมาหลายต่อหลายชั่วอายุคนจนกลายเป็นบรรทัดฐานทางสังคมไป และผู้เชี่ยวชาญการป้องกันการกลั่นแกล้งก็ทำงานอย่างหนักเพื่อช่วยให้เด็กๆ เข้าใจความแตกต่างระหว่าง “การเล่า” (การพูดจาไร้สาระ) และการขอความช่วยเหลือ ช่วยให้นักเรียนของคุณเห็นว่าการขอความช่วยเหลือเมื่อเกิดเรื่องที่สร้างความเจ็บปวดขึ้นในโลกออนไลน์ไม่ใช่ “การพูดจาไร้สาระ” แต่เป็นเรื่องของการความช่วยเหลือให้ตัวเองหรือเพื่อนๆ เมื่อมีคนถูกทำร้าย
2. ส่งเสริมการสื่อสารแบบเปิดในชั้นเรียนของคุณและเตือนให้นักเรียนรู้ว่าคุณจะคอยเป็นกองหนุนเพื่อช่วยเหลือตัวแทนของนักเรียนและการรายงานอย่างเหมาะสมเสมอ
3. ในการอภิปรายด้านล่างนี้ ทุกครั้งที่นักเรียนแชร์เรื่องราวเวลาที่พวกเขาขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ อย่าลืมใช้น้ำเสียงของการสนทนาในแบบที่ทำให้พวกเขาภูมิใจและกล้าที่จะลงมือทำ โดยเฉพาะการที่เขาออกมาพูดต่อหน้าเพื่อนๆ

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ รับรู้ว่าการขอความช่วยเหลือให้ตัวเองหรือผู้อื่นเป็นสัญญาณของความเข้มแข็ง
- ✓ ร่วมกันแสดงความเห็นเกี่ยวกับสถานการณ์ที่การพูดคุยสามารถช่วยได้จริงๆ

มาคุยกัน



นี่คือรายการสถานการณ์ทั้งหมดที่คุณอาจพบเจอบนโลกออนไลน์ เราอาจคุยกันได้ไม่ครบทุกข้อ เพราะครหวั่งว่าเธอจะยกมือเมื่อมีข้อไหนทำให้คิดถึงสถานการณ์ที่เคยเจอ และคุณทำอะไรกับมันบ้าง เราจะได้คุยถึงสถานการณ์พวกนั้นกัน

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน (เลือกตามระดับชั้น แจกคนละ 1 ชุด):
 - สถานการณ์จำลองสำหรับชั้น ป.2 - ป.3
 - สถานการณ์จำลองสำหรับชั้น ป.4 - ป.6

โปรดดูสถานการณ์จำลองด้านล่างนี้เพื่อทำกิจกรรม

หมายเหตุสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา: การจัดให้มีการอภิปรายหมู่หรือจัดให้กลุ่มหัวหน้านักเรียนในโรงเรียนของคุณ (หรือโรงเรียนมัธยมในพื้นที่การศึกษา) คอยแนะนำนักเรียนที่อายุน้อยกว่าในเรื่องเกี่ยวกับสถานการณ์บนโลกออนไลน์เหล่านี้ก็เป็นวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังดึงดูดให้นักเรียนที่อายุน้อยกว่ามีส่วนร่วมและช่วยเสริมสร้างให้แข็งแกร่งขึ้นด้วย ถ้ามีกลุ่มพี่เลี้ยงที่โรงเรียนอยู่แล้ว ให้เหล่าพี่เลี้ยงช่วยสอนนักเรียนรุ่นน้องเกี่ยวกับเหตุการณ์สมมติข้างต้น แล้วแชร์ประสบการณ์ของตัวเองในการรับมือกับสถานการณ์เหล่านั้น

ข้อคิด

อาจไม่ได้เป็นแบบนั้นเสมอไป แต่การขอความช่วยเหลือได้เมื่อไม่แน่ใจว่าจะทำอะไรคือเรื่องกล้าหาญที่ควรทำ ถ้าเป็นการช่วยเหลือคุณหรือใคร บางคนเย้ยหยันเรื่องที่เจ็บปวดหรือหยุดไม่ให้เกิดอันตรายขึ้น ก็เป็นทั้งเรื่องที่ฉลาดและกล้าหาญอย่างยิ่ง

ใบงาน: สถานการณ์จำลองสำหรับชั้น ป.2 - ป.3

1. อ่านรายการดังกล่าวในใจ ในระหว่างนั้น ให้คิดว่ามีสถานการณ์ใดในนี้เคยเกิดขึ้นกับนักเรียนหรือไม่ นักเรียนอยากพูดกับผู้ใหญ่เพื่อขอความช่วยเหลือในสถานการณ์ไหนไหม แล้วได้พูดหรือไม่
2. ยกมือขึ้นถ้าอยากบอกกับทุกคนว่านักเรียนทำอะไร (และไม่ทำอะไร) พร้อมเหตุผล ถ้ามีคนเลือกไปแล้ว ให้ดูว่ามีข้ออื่นที่นักเรียนพอพูดคุยได้หรือไม่
3. เรามาคุยกันถึงสถานการณ์เหล่านั้น

สถานการณ์จำลอง สำหรับชั้น ป.2 - ป.3

สถานการณ์ที่ 1: นักเรียนต้องการความช่วยเหลือในการจำรหัสผ่าน [ขอให้ผู้ปกครองหรือญาติที่โตกว่าช่วยสอนทำตามขั้นตอนของการสร้างรหัสผ่านใหม่]

สถานการณ์ที่ 2: ผู้เล่นเกมคนหนึ่งชอบชุดในเกมของนักเรียนมากๆ และเสนอที่จะจ่ายเงินในเกมเพื่อซื้อไป นักเรียนจะอย่างไร

สถานการณ์ที่ 3: นักเรียนเห็นพฤติกรรมที่แย่มากๆ ในวิดีโอและไม่แน่ใจว่าควรทำอย่างไรดี

สถานการณ์ที่ 4: ผู้เล่นเกมคนหนึ่งถามอายุและที่อยู่ นักเรียนจะบอกเขาไหม

สถานการณ์ที่ 5: เพื่อนเปิดวิดีโอที่มีความรุนแรงมากๆ ให้อู และมีคนได้รับบาดเจ็บด้วย นักเรียนจะอย่างไร

สถานการณ์ที่ 6: นักเรียนอยากทำอะไรสักอย่างเกี่ยวกับความเห็นที่เหยียดหยามมากๆ ในอินเทอร์เน็ต นักเรียนจะอย่างไร

สถานการณ์ที่ 7: มีคนในสนามเด็กเล่นเริ่มล้อเลียนเด็กอีกคนเพราะว่าเด็กคนนั้นไม่มีโทรศัพท์ และเด็กคนนั้นก็รู้สึกเสียใจมากๆ นักเรียนจะอย่างไร

สถานการณ์ที่ 8: นักเรียนกำลังดูวิดีโอที่มีตัวการ์ตูน และทันใดนั้นเองก็มีสิ่งที่น่ากลัวมากๆ โผล่ขึ้นมาตรงกลาง

ใบงาน: สถานการณ์จำลองสำหรับชั้น ป.4 - ป.6

1. อ่านรายการดังกล่าวในใจ ในระหว่างนั้น ให้คิดว่ามีสถานการณ์ใดในนั้นเคยเกิดขึ้นกับนักเรียนหรือไม่ นักเรียนอยากพูดกับผู้ใหญ่เพื่อขอความช่วยเหลือในสถานการณ์ไหนไหม แล้วได้พูดหรือไม่
2. ยกมือขึ้นถ้าอยากบอกกับทุกคนว่านักเรียนทำอะไร (และไม่ทำอะไร) พร้อมเหตุผล ถ้ามีคนเลือกไปแล้ว ให้ดูว่ามีข้ออื่นที่นักเรียนพอพูดคุยได้หรือไม่
3. เรามาพูดคุยถึงสถานการณ์เหล่านั้นกัน

สถานการณ์จำลอง สำหรับชั้น ป.4 - ป.6

สถานการณ์ที่ 1: นักเรียนรู้สึกว่ามีคนแอบบัญชี นักเรียนจะทำอะไรได้บ้างเพื่อบัญชีกลับมา [ไปที่ส่วนช่วยเหลือของแอปหรือเว็บไซต์ แล้วทำตามขั้นตอนต่างๆ เพื่อยืนยันว่านักเรียนคือเจ้าของบัญชี จากนั้นให้ลงชื่อเข้าสู่ระบบและเปลี่ยนรหัสผ่าน แล้วห้ามเปิดเผยให้ใครรู้ เป็นอันตรายยกเว้นผู้ปกครอง]

สถานการณ์ที่ 2: นักเรียนไม่แน่ใจว่ามีบางอย่างเป็นกลโกงหรือไม่และคิดว่าตัวเองอาจหลงเชื่อไปแล้ว

สถานการณ์ที่ 3: ผู้เล่นเกมคนหนึ่งเริ่มถามคำถามที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเกมและก็เป็นคำถามที่ค่อนข้างน่าอาย นักเรียนจะตอบคำถามไหม

สถานการณ์ที่ 4: นักเรียนเห็นว่ามีคนกำลังพูดจาเหยียดเชื้อชาติอยู่ในแชตของเกม

สถานการณ์ที่ 5: นักเรียนกังวลว่าอาจเผลอแชร์อะไรบางอย่างที่ไม่ควรแชร์ไปในอินเทอร์เน็ต (บอกพวกเราเมื่อรู้สึกสบายใจที่จะบอก แต่ถ้าไม่อยากบอก ก็ให้บอกเราว่านักเรียนจัดการกับสถานการณ์นั้นอย่างไร)

สถานการณ์ที่ 6: นักเรียนเห็นใครบางคนข่มขู่ว่าจะชกต่อยหรือทำร้ายอีกคน

สถานการณ์ที่ 7: มีคนโพสต์เรื่องที่แย่มากๆ เกี่ยวกับตนเองทางออนไลน์ และมันทำให้คุณรู้สึกกังวลใจเกี่ยวกับคนคนนั้น

สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 7

รายงานทางออนไลน์ด้วย

ทั้งชั้นจะพิจารณาเนื้อหาประเภทต่างๆ ตัดสินใจว่าจะรายงานหรือไม่ และพูดคุยถึงเหตุผล โดยใช้อุปกรณ์ของโรงเรียนในการสาธิตวิธีการรายงานเนื้อหาและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานชุมชนหรือข้อกำหนดในการให้บริการของแอปและบริการ
- ✓ ตระหนักถึงเครื่องมือออนไลน์สำหรับการรายงานการล่วงละเมิด
- ✓ พิจารณาว่าเมื่อใดที่ควรใช้เครื่องมือเหล่านั้น
- ✓ พูดคุยถึงเหตุผลและเวลาในการรายงานการล่วงละเมิด

มาคุยกัน



เมื่อความร้ายกาจและเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอื่นๆ ปรากฏขึ้นในโลกออนไลน์ ผู้คนก็มีทางเลือกสำหรับการจัดการ ในกิจกรรมสุดท้ายนี้ เราจะคุยกันถึงสิ่งที่สำคัญที่สุดสิ่งหนึ่ง นั่นคือ การพูดคุยกับคนที่เราไว้วางใจ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนรู้วิธีให้ความช่วยเหลือที่เหมาะสมที่สุด อีกตัวเลือกหนึ่งก็คือการรายงานสิ่งนั้นในแอปหรือบริการที่เจอ ซึ่งจะช่วยให้เนื้อหานั้นถูกลบได้ การฝึกตรวจสอบข้อกำหนดในการให้บริการหรือกฎของชุมชนของแอป และการใช้งานเครื่องมือในการรายงานให้คุ้นชินก็เป็นเรื่องที่สำคัญ

นักเรียนควรฝึกให้เป็นนิสัยกับการถ่ายภาพหน้าจอการสนทนาหรือกิจกรรมที่เป็นอันตรายหรือน่าสงสัยก่อนใช้เครื่องมือบล็อกหรือรายงาน (ซึ่งอาจทำให้หลักฐานของกิจกรรมดังกล่าวหายไป) การทำแบบนี้ทำให้มั่นใจได้ว่าผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจจะเห็นว่าเกิดอะไรขึ้นบ้างและช่วยแก้ไขสถานการณ์ได้

กิจกรรม



สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน: “รายงานทางออนไลน์ด้วย” (คนละชุด)

1. ตรวจสอบกฎของชุมชน ใช้อุปกรณ์ให้มากที่สุดเท่าที่ชั้นเรียนของคุณจะเข้าใช้งานได้ ถ้ามีหลายเครื่อง ให้แบ่งออกเป็นกลุ่มๆ ให้ทุกคน ช่วยกันค้นหาข้อกำหนดในการให้บริการในบัญชีที่เกี่ยวข้องกับของโรงเรียนอย่างน้อย 3 บัญชี และให้หากฎเกี่ยวกับการล่วงละเมิดและการกลั่นแกล้ง

2. หาวิธีรายงานปัญหา ค้นหาเครื่องมือสำหรับการรายงานเนื้อหาหรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในแอปหรือเว็บไซต์ (ถ้ามีอุปกรณ์หรือคอมพิวเตอร์แค่เครื่องเดียวในห้อง ให้แต่ละกลุ่มผลัดกันมาที่หน้าจอ)

3. ตรวจสอบเหตุการณ์สมมติต่างๆ ทั้งหมด ให้ทุกคนนั่งลงและอ่านสถานการณ์ทั้งหมดที่อยู่ในใบงานในหน้าถัดไป

4. นักเรียนจะรายงานไหม ให้นักเรียนยกมือถ้าจะรายงานเนื้อหาดังกล่าว แล้วค่อยขอให้นักเรียนยกมือถ้าจะไม่รายงาน

5. ถ้ารายงาน เพราะอะไร ให้คนที่จะรายงานบอกเหตุผลให้ชั้นฟัง และให้คนที่จะไม่รายงานทำแบบเดียวกัน

หมายเหตุ: นานๆ ที่จะมีคำถามหรือแนวทางที่เหมาะสมเพียงข้อเดียว อย่าลืมบอกให้ทุกคนรับรู้ก่อนเริ่มการอภิปรายทั้งชั้นเรียน

ข้อคิด

แอปและบริการส่วนใหญ่มีเครื่องมือสำหรับรายงานและ/หรือบล็อกเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม และถ้าเราใช้เครื่องมือเหล่านั้น ก็จะช่วยเหลือผู้ที่เกี่ยวข้อง ชุมชน และตัวแพลตฟอร์มเองได้ ก่อนบล็อกหรือรายงานเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม อย่าลืมถ่ายภาพหน้าจอเก็บไว้เพื่อจะได้มีหลักฐานของสถานการณ์นั้น

รายงานทางออนไลน์ด้วย

อ่านแต่ละเหตุการณ์สมมติด้านล่างแล้วยกมือถ้านักเรียนจะรายงานในแอปหรือบริการที่เจอเนื้อหาแน่นเข้า ให้ถามว่าใครบ้างที่จะรายงานและไม่รายงาน แล้วให้อธิบายว่าทำไมจึงเลือกทำเช่นนั้น จากนั้นให้อภิปรายตัวเลือกเหล่านั้นพร้อมกันทั้งชั้น (ทุกคนควรรู้ว่าไม่ค่อยมีตัวเลือกที่เหมาะสมเพียงข้อเดียวหรอก จึงเป็นเหตุผลว่าทำไมการอภิปรายถึงจะช่วยให้ได้ ไม่ควรมีใครต้องรู้สึกแยกับสิ่งที่ตัวเองเลือกทำ แม้แต่ผู้ใหญ่เองก็ไม่ได้รู้ว่าต้องรายงานตอนไหนและอย่างไรเสมอไป)

สถานการณ์ที่ 1

นักเรียนคนหนึ่งโพสต์รูปหมู่ในบัญชีสาธารณะ แล้วคุณก็ไม่ชอบหน้าตาของตัวเองในรูปนั้นเลย คุณจะรายงานรูปนั้นไหม ถ้ารู้ว่าใครเป็นคนโพสต์ นักเรียนจะคุยกับคนนั้นแล้วขอให้ลบรูปออกไหม นักเรียนจะตอบสนองอย่างไร

สถานการณ์ที่ 2

ใครบางคนสร้างบัญชีของนักเรียนคนหนึ่งที่คุณรู้จักโดยใช้ชื่อและรูปของเขา พวกเขาเปลี่ยนภาพนั้นเป็นมีมแล้ววาดหมวดและเครื่องหมายประหลาด ลงไป ทำให้รูปนั้นกลายเป็นเรื่องตลก นักเรียนจะรายงานบัญชีนั้นไหม

สถานการณ์ที่ 3

ใครบางคนโพสต์ความคิดเห็นแย่ๆ จำนวนมากเกี่ยวกับนักเรียนคนหนึ่งในห้องเรียนโดยไม่บอกชื่อ แต่คุณคิดว่ารู้ว่าคนๆ นั้นเป็นใคร คุณจะรายงานความคิดเห็นพวกนั้นไหม

สถานการณ์ที่ 4

นักเรียนคนหนึ่งสร้างบัญชีโดยมีชื่อโรงเรียนของคุณอยู่ในชื่อหน้าจอ และโพสต์รูปภาพนักเรียนพร้อมความคิดเห็นที่ทุกคนรู้ บางความคิดเห็นก็โหดร้ายกับนักเรียนหลายคน บางความคิดเห็นก็เป็นการชื่นชม นักเรียนจะรายงานความคิดเห็นที่โหดร้าย ทั้งบัญชี หรือทั้งคู่

สถานการณ์ที่ 5

คืนหนึ่ง คุณสังเกตว่านักเรียนคนหนึ่งแสดงความคิดเห็นทางออนไลน์ว่าเขาจะไม่มาเรียนกับนักเรียนอีกคนในห้องอาหารวันพรุ่งนี้ นักเรียนจะรายงาน ความคิดเห็นนั้นไหม นักเรียนจะรายงานถึงครูหรือครูใหญ่ในวันรุ่งขึ้นหรือไม่ หรือทำทั้งสองอย่าง

สถานการณ์ที่ 6

นักเรียนกำลังดูวิดีโอการ์ตูนและจู่ๆ ก็มีเนื้อหาประหลาดๆ อยู่ในนั้นที่ไม่เหมาะกับเด็กอย่างแน่นอนและทำให้นักเรียนไม่สบายใจ นักเรียนจะรายงานเรื่องนี้ไหม

สถานการณ์ที่ 7

นักเรียนกำลังเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนๆ แล้วมีใครบางคนที่ไม่ใช่ใครรู้จักเลยเริ่มแชตคุยด้วย เขาก็ไม่ได้ทำอะไรไม่ดี แต่นักเรียนไม่รู้จักเขา นักเรียนจะไม่สนใจหรือจะรายงานคนๆ นี้

Being Internet Awesome หมายถึงการเป็นผู้ใช้ที่ชาญฉลาด ตื่นตัว แข็งแกร่ง มีเมตตา และกล้าหาญซึ่งสมาชิกในครอบครัวของเราทุกคนต้องทำตามข้อผูกมัดดังต่อไปนี้เพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติดังกล่าว



คิดก่อนแชร์

เราจะคิดให้รอบคอบถึงข้อมูลที่แชร์และคนที่เราแชร์ด้วยคำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับตัวเราและผู้อื่น และไม่แชร์ข้อมูลที่ละเอียดอ่อนมากเกินไป (เช่น ที่อยู่บ้าน ตำแหน่งปัจจุบัน ข้อมูลของผู้อื่น)



ไม่ตกหลุมพรางกลวง

เราจะคอยจับตาดูฟิชซิงและกลโกงรวมถึงรายงานกิจกรรมที่น่าสงสัยให้สมาชิกทุกคนรับรู้ทุกครั้ง



เก็บข้อมูลไว้เป็นความลับ

เราจะรับผิดชอบการปกป้องข้อมูลสำคัญโดยสร้างรหัสผ่านที่รัดกุมและไม่ซ้ำกันซึ่งมีทั้งอักขระตัวเลข และสัญลักษณ์ร่วมกัน



เป็นคนดีที่จะตาย

เราจะส่งต่อพลังบวกและการให้เกียรติกัน ตลอดจนบล็อกและรายงานพฤติกรรมที่เป็นอันตรายในโลกออนไลน์ ถ้าพบว่ามีคนถูกทำร้ายในโลกออนไลน์ เราจะลุกขึ้นปกป้องไม่ใช่นิ่งเฉย



สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย

เราจะยินดีเพื่อตัวเองและผู้อื่นเมื่อพบพฤติกรรมที่เป็นอันตรายหรือไม่เหมาะสมในโลกออนไลน์ เราจะพูดคุยถึงสถานการณ์ที่ทำให้เราอึดอัดกับสมาชิกคนอื่นๆ ในฐานะครอบครัวเดียวกัน

เพราะสิ่งเหล่านี้สำคัญต่อการเป็นนักสำรวจโลกออนไลน์ที่ปลอดภัยและมั่นใจ

ลงนามแล้ว







