

Pintar

Peka

Mantap

Baik Hati

Berani

**Be
Internet
Awesome.**

**Kurikulum Keselamatan
dan Perilaku Digital**
Kemas kini pada Jun 2021

Selamat datang ke kurikulum Be Internet Awesome, kerjasama antara Google, Net Safety Collaborative dan Internet Keep Safe Coalition. Sumber ini merupakan sebahagian daripada program Be Internet Awesome yang direka untuk membantu pengajaran kanak-kanak tentang kemahiran yang diperlukan oleh mereka untuk kekal selamat dan pintar dalam talian.

Tahun ini, kami telah menambahkan 10 aktiviti baharu pada kurikulum. Kami bekerjasama dengan Committee for Children, sebuah organisasi bukan untung untuk membangunkan aktiviti pembelajaran emosi sosial baharu bagi membimbing kanak-kanak dalam perjalanan digital mereka. Selain itu, pelajaran baharu tentang celik carian telah ditambahkan, serta aktiviti keselamatan dan perlindungan kami bagi memenuhi keperluan dunia digital masa kini. Anda juga akan menemukan aktiviti yang dikategorikan untuk tahap gred tertentu bagi menampung spektrum perkembangan kanak-kanak yang luas.

Program Be Internet Awesome khususnya, telah menjalani penilaian menyeluruh yang dijalankan oleh Pusat Penyelidikan Jenayah Terhadap Kanak-kanak Universiti New Hampshire. Hasil daripada kajian, program ini merupakan program keselamatan Internet pertama yang terbukti memberikan impak positif kepada pembelajaran pelajar berkenaan topik keselamatan dalam talian dan perilaku digital.

Semua aktiviti direka untuk digunakan tanpa apa-apa pembangunan profesional, persediaan kelas yang minimum dan tiada peralatan atau sumber khas yang diperlukan untuk mengajar mereka. Selain itu, pengukuhan pengajaran dilaksanakan secara bermain dengan Interland, iaitu permainan dalam talian yang menjadikan pembelajaran tentang keselamatan menyeronokkan - sama seperti Internet itu sendiri.

Lima topik asas perilaku dan keselamatan digital membentuk Tatakelakuan Hebat Internet:

- **Berhati-hati Apabila Berkongsi:** Jejak Digital dan Komunikasi Bertanggungjawab
- **Jangan Terpedaya dengan yang Palsu:** Pancingan Data ("*phishing*"), Penipuan, dan Sumber Maklumat yang boleh Dipercayai
- **Lindungi Rahsia Anda:** Keselamatan dan Kata Laluan Dalam Talian
- **Jadi Baik Hati adalah Bijak:** Memerangi Tingkah Laku Negatif Dalam Talian
- **Jika Waswas, Berbincanglah:** Kandungan dan Senario yang Diragui

Kurikulum ini dibentuk untuk tahun 1-6, namun, pendidik dengan pelajar yang lebih tua dan pelajar yang lebih muda telah menemukan nilai dalam pelajaran, terutamanya dengan kosa kata utama, perbincangan kelas dan cara main. Kami menggalakkan anda mencuba kaedah yang paling sesuai dengan pelajar anda. Anda boleh mengikuti kurikulum dari awal hingga akhir atau anda boleh memfokuskan satu atau dua pelajaran yang paling diperlukan oleh pelajar anda. Untuk melengkapkan kurikulum, sumber pendidik dan keluarga tambahan turut dibekalkan - seperti slaid sedia untuk diajar, lembaran aktiviti boleh dicetak dan panduan keluarga serta petua untuk rumah boleh dimuat turun dari [g.co/BeInternetAwesome](https://www.google.com/BeInternetAwesome).

Be Internet Awesome telah diaudit oleh Persatuan Teknologi dalam Pendidikan Antarabangsa (ISTE) secara bebas. Persatuan ini telah mengiktiraf program ini sebagai sumber yang menyediakan pelajar muda memenuhi Standard ISTE 2021 untuk Pelajar. ISTE telah menganugerahkan Be Internet Awesome dengan "*Seal of Alignment for Readiness*".

Kandungan

Panduan Pendidik	Sumber 1 Sumber 2 Sumber 3 Sumber 4	Cara mengajar kurikulum Aktiviti Kosa Kata Templat e-mel/surat pengenalan ibu/bapa Soalan lazim	4
Berhati-hati Apabila Berkongsi Unit 01	Pelajaran 1 Pelajaran 2 Pelajaran 3 Pelajaran 4 Pelajaran 5 Pelajaran 6 Pelajaran 7	Tidak pasti, jangan kongsi Lindungi maklumat Itu bukan maksud saya! Perkara yang wajar diceritakan dan tidak diceritakan Siapakah orang ini? Bagaimanakah orang lain melihat kita dalam talian? Interland: Gunung Waspada	12
Jangan Terpedaya dengan yang Palsu Unit 02	Pelajaran 1 Pelajaran 2 Pelajaran 3 Pelajaran 4 Pelajaran 5 Pelajaran 6 Pelajaran 7	"Catfishing", "phishing" dan penipuan lain Identiti sebenar Benarkah? Mengesan maklumat yang tidak boleh dipercayai dalam talian Jika kita merupakan enjin carian Berlatih membuat carian Internet Interland: Sungai Realiti	34
Lindungi Rahsia Anda Unit 03	Pelajaran 1 Pelajaran 2 Pelajaran 3 Pelajaran 4	Akan tetapi itu bukan saya! Cara membina kata laluan kukuh Simpan sendiri kata laluan Interland: Menara Khazanah	70
Jadi Baik Hati adalah Bijak Unit 04	Pelajaran 1.1 Pelajaran 1.2 Pelajaran 2.1 Pelajaran 2.2 Pelajaran 3 Pelajaran 4 Pelajaran 5 Pelajaran 6	Menyelami perasaan Berlatih untuk berempati Gram kebaikan anda Cara menunjukkan kebaikan Daripada negatif kepada baik Perihal nada anda Kata-kata mampu mengubah gambaran keseluruhan Interland: Kerajaan Baik Hati	82
Jika Waswas, Berbincanglah Unit 05	Pelajaran 1 Pelajaran 2 Pelajaran 3 Pelajaran 4.1 Pelajaran 4.2 Pelajaran 5.1 Pelajaran 5.2 Pelajaran 6 Pelajaran 7	Apakah maksudnya menjadi berani? Daripada pemerhati kepada pembantu Pembantu mempunyai pilihan! Melihat perkara yang menyinggung perasaan: Apakah yang perlu saya lakukan? Perkara yang menyinggung perasaan dalam talian: Apakah yang perlu saya lakukan? Perkara yang patut dilakukan berkenaan perkara menyakitkan hati pada skrin Menangani tingkah laku buruk dalam talian Masa untuk mendapatkan bantuan Laporkan dalam talian juga	111

Cara mengajar kurikulum

Kurikulum Be Internet Awesome adalah fleksibel supaya mudah diajar kepada kumpulan pelajar anda di bilik darjah. Anda boleh mengubah suai mana-mana pelajaran mengikut jadual anda dan kesediaan pelajar. Sebagai contoh, kami mungkin mengesyorkan suatu aktiviti dijalankan oleh keseluruhan kelas. Namun demikian, anda mungkin berasa aktiviti itu lebih sesuai dijalankan dalam kumpulan-kumpulan kecil. Itu antara contoh yang boleh anda praktikkan.

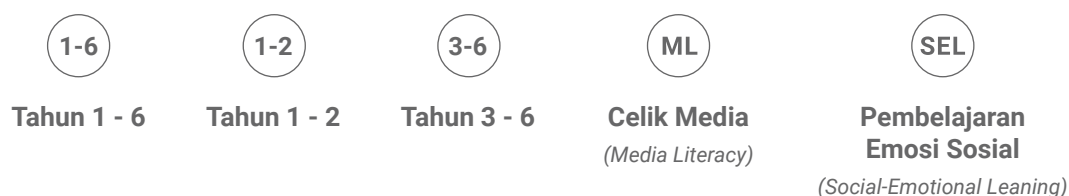
Beberapa perkara berkenaan kurikulum:

1. Setiap unit mempunyai senarai kosa kata yang digunakan sepanjang pelajaran. Senarai ini boleh dicetak dan diberikan kepada pelajar sebagai sumber. Pastikan anda melihat **Aktiviti Kosa Kata** yang telah kami sediakan pada halaman yang berikut!

2. Setiap pelajaran mempunyai struktur yang berikut:

- ✓ **Matlamat untuk pelajar**
- ✓ **Mari berbincang** - pengetahuan latar belakang untuk guru yang ditulis dalam bahasa mesra pelajar (sekiranya anda hanya mahu membacakan maklumat kepada pelajar anda)
- ✓ **Aktiviti** - sesetengah aktiviti boleh disesuaikan mengikut peringkat umur.
- ✓ **Nota Penting** - ringkasan kandungan pelajaran dan peluang untuk refleksi.

3. Setiap tajuk pelajaran akan ditanda dengan simbol untuk menunjukkan usia yang disyorkan. Jika tajuk tersebut ialah pelajaran Celik Media dan/atau Pembelajaran Emosi Sosial, tajuk itu juga akan diberikan simbol.



4. Kurikulum ini direka untuk anda mengajar dalam dua kaedah: mengikut tertib pelajaran atau dalam susunan yang sepadan dengan keperluan pembelajaran digital tertentu pelajar anda sendiri. Unit-unit untuk bilik darjah sengaja disusun dari awal, tetapi ramai pelajar sekolah rendah sudah pun mengetahui sebahagian daripada pelajaran asas ini dan mungkin boleh memberitahu anda kemahiran khusus yang ingin mereka bina. Mulakan dengan berbincang dengan pelajar untuk mengetahui tahap pengetahuan mereka. Kami harap anda semua seronok dapat **mahir Internet** bersama!

Aktiviti Kosa Kata

Kosa kata yang digunakan dalam aktiviti ini boleh ditemukan pada awal setiap unit.

Teka-teki



Bahan yang diperlukan:

- Papan tulis untuk memaparkan kosa kata (papan tulis, kertas poster, papan putih dan sebagainya.)

Arahan

1. Pelajar mencari rakan.
2. Rakan 1 membelakangkan papan tulis (pelajar boleh duduk atau berdiri).
3. Guru menulis tiga hingga lima perkataan pada papan tulis.
4. Rakan 2 menghadap papan tulis dan menerangkan perkataan pertama kepada Rakan 1 **tanpa menyebut perkataan tersebut**.
5. Rakan 1 cuba meneka perkataan.
6. Setelah Rakan 1 meneka perkataan pertama dengan betul, Rakan 2 menerangkan perkataan seterusnya.
7. Teruskan langkah 4-6 sehingga Rakan 1 meneka dengan betul semua perkataan pada papan tulis.
8. Untuk pusingan seterusnya, Rakan 1 dan 2 bertukar peranan. Ulang aktiviti dengan perkataan baharu.

Bingo Be Internet Awesome



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran edaran: Kad bingo Be Internet Awesome

Arahan

1. Edarkan **kad bingo Be Internet Awesome** (pilih antara kad bingo 5x5 atau 3x3) kepada setiap murid.
2. Pelajar mengisi kad bingo dengan kosa kata daripada unit yang diberikan.
3. Guru membaca **definisi** kosa kata.
Guru boleh memilih definisi secara rawak daripada senarai kosa kata unit.
4. Pelajar mencari untuk melihat jika perkataan yang sepadan dengan definisi ada pada kad bingo mereka dan menandakan perkataan.
5. Apabila seseorang pelajar menandakan satu baris, sama ada secara mendatar, menegak atau menyerong, dia harus berkata "Bingo".
6. Teruskan bermain dengan kad bingo semasa, atau minta pelajar bermain semula.

"Word Web"



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran edaran: Word Web (halaman 8)

Arahan

1. Setiap pelajar mencari seorang rakan.
2. Edarkan lembaran edaran **Word Web** kepada setiap kumpulan.
3. Pelajar menulis satu kosa kata dalam bulatan pada lembaran edaran. Anda boleh melaksanakan langkah ini dalam tiga cara:
 - Berikan kosa kata yang sama untuk semua kumpulan.
 - Berikan kosa kata yang berlainan kepada setiap kumpulan.
 - Pelajar memilih kosa kata mereka sendiri daripada senarai unit.
4. Pelajar kemudian bekerjasama dengan rakan mereka untuk menyelesaikan lembaran edaran.
5. Setelah selesai, anda boleh menyambung aktiviti dengan beberapa cara yang berikut:
 - Pelajar menyelesaikan **Word Web** lain untuk kosa kata baharu.
 - Kumpulkan lembaran edaran yang telah siap dan paparkan di dalam bilik darjah pada dinding perkataan.
 - Anjurkan jalan-jalan galeri, tempat pelajar melihat **Word Web** rakan sekelas mereka.

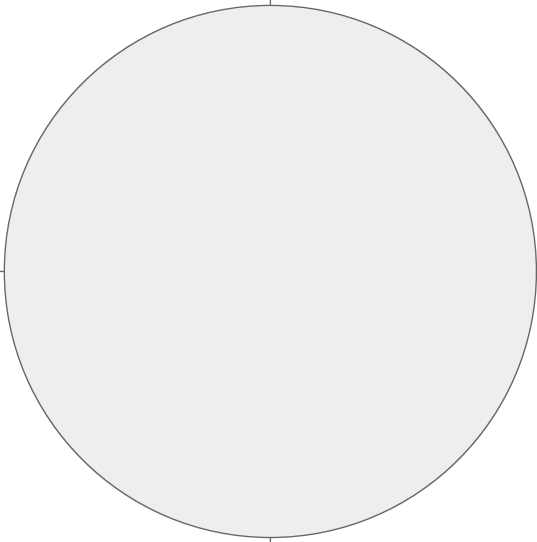
Kad bingo Be Internet Awesome (5x5)

Lembaran edaran: Sumber 2

Kad bingo Be Internet Awesome (3x3)

“Word Web”

<p>Definisi</p>	<p>Ciri-ciri</p>
<p>Contoh</p>	<p>Bukan contoh</p>



Templat e-mel/surat pengenalan ibu bapa

Anda boleh menggunakan atau mengubah suai templat yang berikut untuk memberitahu ibu bapa bahawa anda akan menggunakan kurikulum Be Internet Awesome untuk membantu anak-anak mereka belajar cara menjadi warga digital yang selamat dan pintar.



Ibu bapa yang dihormati,

Pada waktu anak-anak masih kecil, kita akan melakukan yang terbaik untuk membantu mereka memanfaatkan Internet sepenuhnya sambil memastikan mereka selamat dalam talian. Apabila kanak-kanak memasuki alam remaja, peranan kita akan beralih kepada membantu mereka belajar meneroka kandungan digital yang berkaitan dengan kehidupan mereka secara selamat dan berhemah.

Di [nama sekolah], kami menitikberatkan kerjasama dengan ibu bapa dan menyediakan pelajar [tahun/usia] kami untuk:

- **Berfikir secara kritis** dan menilai apl, laman web, dan kandungan digital lain.
- **Melindungi diri mereka** daripada ancaman dalam talian, termasuk buli dan penipuan.
- **Bijak berkongsi**: apa-apa, bila-bila, cara, dan dengan siapa-siapa.
- **Berbuat baik dan saling hormat-menghormati** terhadap orang lain dalam talian, termasuk menghormati privasi mereka.
- **Meminta bantuan** untuk situasi yang rumit daripada ibu bapa atau orang dewasa lain yang dipercayai.

Tahun ini, kami akan menggunakan Be Internet Awesome untuk mengajar kanak-kanak kemahiran yang diperlukan untuk kekal selamat dan pintar dalam talian. Interland, sejenis permainan dalam talian ialah salah satu sumber yang akan digunakan untuk pembelajaran kemahiran yang interaktif dan menyeronokkan. Anak-anak juga boleh bermain Interland di rumah (anak anda mungkin teruja untuk menunjukkan anda cara bermain). Dibangunkan oleh Google dengan kerjasama pendidik, penyelidik, dan pakar keselamatan dalam talian di The Net Safety Collaborative dan iKeepSafe.org, Be Internet Awesome menjanjikan keseronokan dan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan umur dan dibina sejajar lima pelajaran asas iaitu:

- **Berhati-hati Apabila Berkongsi**
- **Lindungi Rahsia Anda**
- **Jika Waswas, Berbincanglah**
- **Jangan Terpedaya dengan yang Palsu**
- **Jadi Baik Hati adalah Bijak**

Penggunaan teknologi secara pintar dan selamat membolehkan pelajar menggerakkan pembelajaran mereka sendiri dan membantu untuk meningkatkan prestasi sekolah. Kami percaya program ini akan mencerminkan langkah penting untuk merealisasikan matlamat kami bagi memastikan semua pelajar di [nama sekolah] belajar, meneroka dan kekal selamat dalam talian.

Kami berbesar hati untuk berkongsi maklumat lanjut tentang program baharu ini, termasuk pengenalan kepada beberapa sumber yang akan mula digunakan oleh pelajar di dalam kelas. Pada masa yang sama, kami mengundang anda melihat sumber yang dilampirkan di [g.co/BeInternetAwesome](https://www.getinternetawesome.co/BeInternetAwesome). Kami menggalakkan anda bertanya kepada anak anda tentang perkara yang dipelajarinya dan meneruskan perbualan di rumah - dan, anda mungkin mendapatkan beberapa kiat privasi dan keselamatan sendiri!

Yang ikhlas,
[Nama anda]

Soalan lazim

Adakah pelajaran perlu diselesaikan sebelum pelajar boleh bermain Interland?

Tidak, tetapi pelajaran boleh membantu. Permainan ini lebih bermanfaat apabila dapat mengukuhkan pengetahuan yang diperoleh daripada kurikulum - dan lebih menyeronokkan lagi apabila pelajar berpeluang untuk berinteraksi dengan anda dalam perbincangan dan aktiviti sumbang saran sebelum bermain Interland.

Adakah pelajar memerlukan Google Account untuk Be Internet Awesome?

Tidak! Be Internet Awesome tersedia untuk sesiapa sahaja yang melawat laman. Para pelajar tidak memerlukan log masuk, e-mel, atau kata laluan untuk menggunakan Be Internet Awesome kerana Google tidak mengumpulkan apa-apa data pelajar.

Apakah peranti yang serasi dengan Interland?

Interland berfungsi pada mana-mana peranti yang mempunyai sambungan Internet dan pelayar web. Kebanyakan desktop atau komputer riba, tablet, atau telefon mudah alih sesuai untuk membantu pelajar menjadi Si Hebat Internet.

Apakah alamat URLnya?

- Untuk halaman utama Be Internet Awesome, lawati [g.co/BeInternetAwesome](https://www.google.com/BeInternetAwesome).
- Untuk permainan Interland, lawati [g.co/Interland](https://www.google.com/Interland).
- Untuk kurikulum Be Internet Awesome, lawati [g.co/BeInternetAwesomeEducators](https://www.google.com/BeInternetAwesomeEducators).
- Untuk sumber keluarga, lawati [g.co/BeInternetAwesomeFamilies](https://www.google.com/BeInternetAwesomeFamilies).

Adakah saya memerlukan latihan khas atau menjadi guru yang istimewa untuk mengajar kurikulum ini?

- Pertama: Mana-mana guru sekolah rendah boleh mengajar kurikulum ini kepada pelajar mereka. Tiada latihan tambahan diperlukan.
- Kedua: Setiap guru adalah istimewa. :)
- Ketiga: Pelajaran dioptimumkan untuk membawakan keseronokan dalam suasana santai dan bertolak-ansur sesama guru dengan pelajar. Guru disaran mendengar secara aktif dan neutral.

Siapakah kumpulan sasaran Be Internet Awesome?

Program ini, termasuk kurikulum, permainan, dan sumber di laman web, telah direka untuk pelajar tahun 1 hingga 6 (umur 7-12). Walau bagaimanapun, bergantung pada cara guru menyesuaikan kurikulum, topik yang disediakan sesuai untuk mana-mana peringkat umur.

Bagaimanakah kanak-kanak belajar daripada permainan?

Permainan ini memperkukuh konsep kurikulum dengan memberi mereka kebebasan untuk meneroka amalan digital yang sihat melalui bermain dan memahami interaksi digital (dan akibatnya) dalam ruang pendidikan yang selamat.

Bolehkah setiap pelajaran digunakan dalam Google Classroom?

Sudah tentu! Anda boleh menggunakan Interland untuk kelas atau bahagian tertentu, atau sediakan sumber untuk semua pelajar anda dalam bentuk pengumuman kelas.

Adakah terdapat folder kongsi atau laman web dengan lembaran kerja yang boleh diakses dengan mudah untuk dibentangkan di dalam kelas?

Ya. Slaid boleh didapati pada g.co/BeInternetAwesome.

Adakah saya perlu menjadi pakar keselamatan digital untuk menggunakan program ini?

Tidak sama sekali. Kurikulum direka supaya mana-mana guru boleh mengambil dan mengajarnya di dalam kelas mereka. Jika anda berminat untuk mempelajari lebih lanjut berkenaan topik keselamatan digital, anda boleh mengikuti kursus dalam talian kami untuk pendidik di g.co/OnlineSafetyEduTraining.

Adakah kurikulum Be Internet Awesome selaras dengan mana-mana standard kebangsaan atau negeri?

Ya, betul. Kurikulum diselaraskan dengan standard ISTE (Persatuan Antarabangsa bagi Teknologi dalam Pendidikan) dan AASL (Persatuan Pustakawan Sekolah Amerika).

Bolehkah pelajar saya menyimpan kerja mereka di Interland?

Tidak dalam versi semasa mahu pun versi akan datang. Be Internet Awesome tidak menjana atau menyimpan apa-apa maklumat peribadi yang boleh dikenal pasti termasuk ciri menyimpan fail. Perkara ini memang disengajakan kerana kami tidak mengumpul data pelajar, dan kami mahu membuka pengalaman ini kepada semua orang - jadi, anda tidak perlu mempunyai akaun, log masuk, atau kata laluan.

Baiklah, tetapi ramai pelajar saya berbangga kerana mereka telah menamatkan permainan dan perkara yang dipelajari.

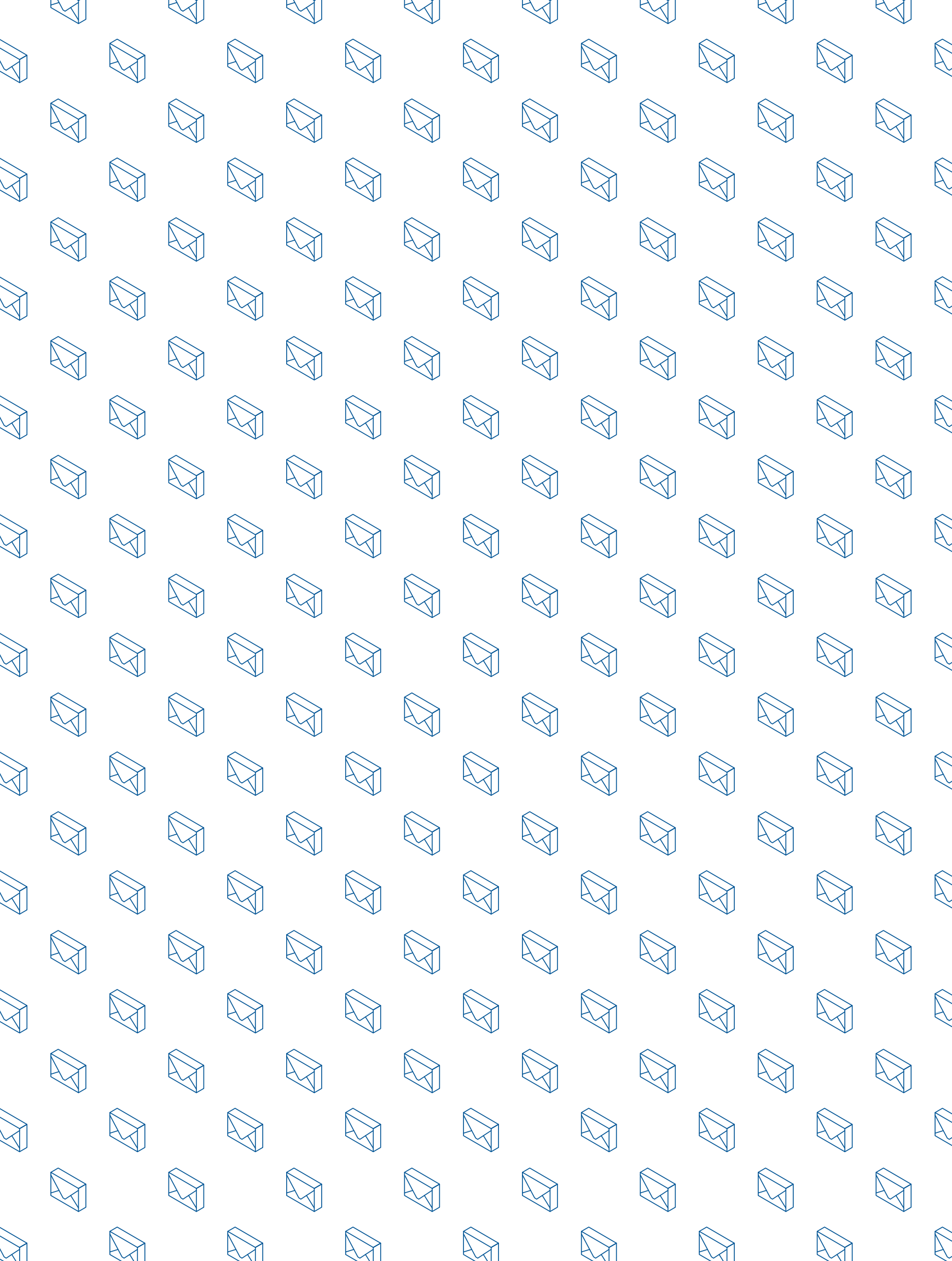
Kami faham, dan kerana itu kami telah mencipta templat sijil boleh edit supaya anda boleh memasukkan nama pelajar dan mencipta sijil penyelesaian kursus yang boleh dicetak khusus untuk pelajar anda.

Di manakah boleh saya mencari sumber pendidik yang lain?

Semua bahan pendidik Be Internet Awesome boleh didapati di g.co/BeInternetAwesome.

Adakah terdapat komuniti dalam talian pengguna Be Internet Awesome untuk berkongsi idea atau mendapatkan bantuan?

Ya! (Dan kami menggemarinya.) Kami kerap berkongsi idea dan berinteraksi dengan guru-guru di Twitter. Sila ikuti kami untuk mengetahui lebih lanjut tentang Be Internet Awesome dan topik lain di [@GoogleForEdu](https://twitter.com/GoogleForEdu).



Berhati-hati Apabila Berkongsi

Lindungi diri, maklumat dan privasi anda di Internet

Ringkasan pelajaran

Pelajaran 1	Tidak pasti, jangan kongsi		Tahun 1-6
Pelajaran 2	Lindungi maklumat		Tahun 1-6
Pelajaran 3	Itu bukan maksud saya!	ML	Tahun 1-6
Pelajaran 4	Perkara yang wajar diceritakan dan tidak diceritakan	ML	Tahun 1-6
Pelajaran 5	Siapakah orang ini?		Tahun 1-6
Pelajaran 6	Bagaimanakah orang lain melihat kita dalam talian?		Tahun 1-6
Pelajaran 7	Interland: Gunung Waspada		Tahun 1-6

Tema

Penyalahgunaan teknologi boleh menjejaskan perasaan, reputasi, dan privasi. Namun demikian, mungkin lebih sukar untuk meyakinkan kanak-kanak bahawa siaran yang kelihatan tidak berbahaya hari ini boleh disalahfahami pada esok hari - apatah lagi pada masa depan dan oleh orang yang tidak pernah diduga akan melihat siaran itu.

Aktiviti ini menggunakan contoh dan perbincangan yang mencetuskan idea baharu untuk mengajar kanak-kanak cara mewujudkan pengalaman dalam talian yang baik dan melindungi privasi mereka.

Matlamat untuk pelajar

- ✓ **Cipta dan urus** reputasi yang baik dalam talian dan luar talian.
- ✓ **Hormati** had privasi orang lain, walaupun berbeza daripada had privasi sendiri.
- ✓ **Fahami** kesan yang mungkin berlaku akibat jejak digital (atau “*digital footprint*”) yang disalah urus.
- ✓ **Minta** bantuan orang dewasa apabila berhadapan dengan situasi sukar.

Standard yang diberikan perhatian

Standard ISTE untuk Pendidik: 1a, 1b, 2a, 2c, 3b, 3c, 3d, 4b, 4d, 5a, 6a, 6b, 6d, 7a

Standard ISTE untuk Pelajar: 1c, 1d, 2a, 2b, 2d, 3b, 3d

Standard Pembelajaran 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

Berhati-hati Apabila Berkongsi

Kosa kata

Pelajaran 1 dan 2

Privasi dalam talian: Istilah umum yang biasanya bermaksud keupayaan untuk mengawal maklumat yang anda kongsi tentang diri anda dalam talian dan orang yang boleh melihat dan berkongsi maklumat.

Maklumat peribadi: Maklumat yang mengenal pasti anda - contohnya, nama anda, alamat jalan, nombor telefon, nombor IC, alamat e-mel, dan lain-lain - dinamakan maklumat peribadi (atau sulit). Anda seharusnya sentiasa beringat untuk tidak berkongsi maklumat jenis ini dalam talian.

Reputasi: Idea, pendapat, tanggapan, atau kepercayaan orang lain terhadap anda - sesuatu yang anda tidak pasti sepenuhnya tetapi biasanya anda mahukan reputasi positif atau baik.

Pelajaran 3

Kod: Perkataan atau frasa, imej (seperti logo atau emoji) atau beberapa simbol atau koleksi simbol lain yang mewakili maksud atau mesej tertentu. Kadangkala, kod itu merupakan kod rahsia yang difahami oleh orang tertentu sahaja, namun biasanya kod cuma simbol yang difahami oleh hampir semua orang.

Konteks: Maklumat yang berkaitan mesej atau apa-apa sahaja yang kita lihat untuk membantu kita memahami konteks. Konteks termasuk tempat mesej dilihat, masa dipaparkan, dan orang yang menghantar mesej itu.

Tafsir: Cara seseorang memahami mesej, atau maksud yang diperoleh daripada tafsiran.

Representasi: Gambar, simbol, atau perihalan yang menggambarkan dengan baik (atau menyatakan kebenaran tentang) sesuatu benda, seseorang, atau kumpulan.

Pelajaran 4

Bingkai (atau "framing"): Apabila anda mengambil foto atau video landskap, orang atau objek, bingkai merupakan perkara yang mentakrifkan bahagian yang boleh dilihat oleh penonton. Bahagian yang anda tentukan untuk ditinggalkan di luar bingkai ialah perkara yang tidak dapat dilihat oleh penonton anda.

Pelajaran 5 dan 6

Anggapan: Sesuatu yang anda atau orang lain fikir adalah benar tentang seseorang atau sesuatu benda tetapi tidak ada bukti bahawa perkara itu benar.

Pilih susun: Untuk menentukan perkara yang hendak disiarkan dalam talian - teks, foto, bunyi, ilustrasi, atau video - dan kemudian menyusun dan mempersembahkannya sambil memikirkan tentang kesan pada orang yang melihat siaran itu atau tanggapan mereka tentang anda.

Jejak digital (atau "digital footprint"): Jejak digital anda ialah semua aktiviti dalam talian anda, termasuk apa yang anda lakukan, hantar dan kongsi di dalam talian. Setiap kali anda memuatnaikkan sesuatu dalam talian, lakukan carian, atau membalas komen pada profil rakan, anda mewujudkan jejak digital anda.

Fakta: Sesuatu yang benar atau boleh dibuktikan.

Pendapat: Sesuatu yang anda atau orang lain percaya tentang seseorang atau sesuatu benda namun tidak semestinya fakta kerana kepercayaan tidak dapat dibuktikan.

Pelajaran 7

Perkongsian berlebihan: Berkongsi terlalu banyak dalam talian, biasanya melibatkan perkongsian maklumat peribadi atau terlalu banyak tentang diri anda dalam interaksi di dalam talian.

Berhati-hati Apabila Berkongsi: Pelajaran 1

Tidak pasti, jangan kongsi

Bentuk kumpulan pasangan dan galakkan pelajar membincangkan tindakan yang akan mereka lakukan dengan rahsia olok-olok untuk belajar tentang privasi.

Perihal pelajaran ini: *Ini merupakan pelajaran asas tentang privasi Internet untuk semua peringkat umur. Pelajar akan memahami betapa mustahilnya untuk menarik balik apa-apa yang mereka kongsi, mengawal orang yang akan melihat perkongsian mereka dan sejauh mana perkongsian itu akan dilihat pada masa depan. Tanya pelajar anda apakah teknologi yang mereka gunakan, dan kemudian rujuk media dan peranti tersebut dalam aktiviti.*

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Fahami** jenis maklumat peribadi yang harus dirahsiakan dan sebabnya.
- ✓ **Ingat** bahawa setiap orang berhak untuk dihormati pilihan privasi mereka.

Mari bincangkan



Mengapakah privasi penting?

Internet memudahkan komunikasi dengan keluarga, rakan dan semua orang. Kadang-kadang, kita tidak fikir siapa yang melihat mesej, komen dan siaran kita dalam talian. Gambar atau siaran yang anda rasa lucu dan tidak berbahaya boleh disalah tafsir oleh orang yang anda tidak sangka akan melihatnya sekarang atau pada masa depan. Perasaan boleh terluka. Seseorang yang tidak mengenali anda mungkin menganggap anda tidak bertimbang rasa kerana mereka tidak memahami gurauan anda. Kandungan yang telah disiarkan dalam talian sukar ditarik balik, dan orang lain boleh menyalin, membuat tangkapan skrin dan berkongsi kandungan tersebut. Ingat:

- Sebarang bahan yang disiarkan atau dikongsi boleh dilihat oleh orang yang tidak dikenali.
- Apabila kandungan tentang anda tersiar dalam talian, kandungan itu akan kekal selama-lamanya. Orang lain mungkin akan berkongsi kandungan tersebut atau membuat tangkapan skrin.
- Kesimpulannya, kesemua maklumat tentang anda yang umum dan sukar untuk dipadamkan ini membentuk reputasi iaitu persepsi orang tentang anda. Jadi, anda tentu mahu mengawal sebaik-baiknya perkongsian anda.

Itulah sebabnya privasi anda penting. Anda boleh melindungi privasi anda dengan menyiarkan bahan secara peribadi atau berkongsi hanya perkara yang anda pasti benar-benar mahu kongsi. Berhati-hati tentang perkara yang anda katakan, siarkan dan kongsi dalam talian.

Kita patut tahu masa yang wajar untuk tidak menyiarkan apa-apa pun - tidak bertindak balas terhadap siaran, foto, atau komen seseorang, berkongsi sesuatu yang mungkin tidak benar (walaupun sekadar gurauan), terlebih berkongsi (berkongsi terlalu banyak) atau menyiarkan maklumat peribadi. Kita mungkin biasa mendengar "berfikir sebelum anda menyiarkan," dan nasihat itu sangat wajar. Cara menghormati privasi anda sendiri dan orang lain adalah dengan memikirkan perkara yang sesuai untuk disiarkan, orang yang mungkin melihat perkara yang anda siarkan, kesan siaran terhadap anda dan orang lain (esok atau apabila anda berumur 16 tahun!) dan masa untuk tidak menyiarkan apa-apa langsung.

Beberapa soalan untuk perbincangan lanjut (anda juga boleh bincangkan soalan ini dengan keluarga anda):

- Mengapakah kita tidak boleh menyiarkan nama penuh, alamat, nombor telefon, dan maklumat peribadi lain dalam talian?
- Bilakah masa yang sesuai untuk berkongsi foto atau video orang lain?
- Adakah wajar untuk memberitahu rahsia atau maklumat peribadi orang lain? Mengapa anda bersetuju/mengapa tidak? Bagaimana jika anda fikir perkara itu merupakan gurauan?
- Bagaimanakah jika seseorang yang anda ambil berat menyiarkan sesuatu peribadi yang membuatkan anda berfikir bahawa mereka berada dalam bahaya - adakah anda akan kongsi siaran itu? Jika anda berfikir sedemikian, patutkah anda memberitahu mereka bahawa anda risau? Patutkah anda memberitahu mereka bahawa anda sedang berfikir untuk memberitahu orang dewasa yang mengambil berat tentang mereka?

Aktiviti



1. Buat suatu rahsia olok-olok

Pastikan rahsia itu ialah **rahsia** olok-olok, **bukan** rahsia sebenar.

2. Beritahu rakan anda

Baik, sudah ada rahsia anda? Sekarang, mari kita berpasangan, kongsi rahsia anda dengan rakan anda, dan bincangkan tiga soalan ini:

- Adakah anda akan berkongsi rahsia ini dengan sesiapa sahaja?
- Dengan siapakah anda akan berkongsi rahsia anda dan mengapa?
- Apakah perasaan anda jika seseorang memberitahu semua orang rahsia anda tanpa kebenaran anda?

3. Beritahu kelas

Akhir sekali, setiap pelajar memberitahu kelas rahsia olok-olok mereka dan perasaan mereka apabila berkongsi rahsia itu. Kelas boleh membincangkan jawapan mereka untuk soalan di atas.

Pengajaran

Rahsia merupakan antara jenis maklumat peribadi yang kita rahsiakan dalam talian - atau kongsi hanya dengan keluarga atau rakan yang dipercayai. Apabila anda telah berkongsi rahsia, anda tidak boleh lagi mengawal rahsia itu. Itulah sebabnya kata orang, kita harus sentiasa berfikir sebelum menyiarkan sesuatu. Jenis maklumat lain yang anda sama sekali tidak boleh siarkan dalam talian termasuk:

- Alamat rumah dan nombor telefon anda
- E-mel anda
- Kata laluan anda
- Nama penuh anda
- Gred dan kerja sekolah anda

Lindungi maklumat

Bincangkan penyelesaian privasi terbaik untuk setiap senario.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Menganalisis** cara untuk melihat kebimbangan privasi dari pandangan orang yang berbeza.
- ✓ **Fahami** bahawa senario yang berbeza memerlukan tahap privasi yang berbeza.

Mari bincangkan



Senario privasi: Apakah yang harus anda lakukan?

Lihat senario yang berikut untuk mengetahui lebih lanjut.

Aktiviti



Aktiviti ini mengandungi lima senario dan setiap satu mungkin memerlukan penyelesaian privasi yang berbeza. Kita akan membentuk lima kumpulan, setiap kumpulan akan membincangkan tindakan yang sesuai untuk salah satu senario. Kemudian, kita akan kembali untuk perbincangan kelas tentang dapatan kita.

Bahan yang diperlukan:

- Rangka guru:
"Merahsiakan maklumat"

Senario

Senario 1: Siti diberitahu bahawa menukar kata laluan dan kod laluan pada telefon dari semasa ke semasa ialah tindakan yang bagus. Jadi, Siti memutuskan untuk menukar kata laluannya untuk permainan kegemarannya. Rakan baik Siti, Ali, suka bermain permainan itu juga tetapi tidak mempunyai akaun untuk permainan, jadi Ali bermain permainan itu dengan akaun Siti. Siti berkongsi kata laluan baharu dengan Ali.

- Adakah bagus jika Siti menukar kata laluan?
- Adakah tindakan Siti berkongsi kata laluan dengan Ali tindakan yang wajar? Mengapa anda bersetuju atau mengapa tidak?

Bagaimanakah jika Siti berkongsi kata laluan untuk akaun media sosial juga? Jawapan yang sama? Adakah jawapannya sama jika mereka di sekolah menengah dan mempunyai lingkungan kawan yang berbeza?

Senario 2: Nur mencatat semua peristiwa hidup dalam diarinya. Anda mendapat tahu bahawa Sumita terjumpa diari itu semasa bermalam di rumah Nur dan sengaja mahu mempermainkannya dengan menyiarkan sebahagian jurnal secara dalam talian.

- Adakah Sumita salah untuk menyiarkan maklumat itu dalam talian? Adakah itu lucu? Mengapa anda bersetuju atau mengapa tidak?
- Apakah perasaan anda jika seseorang menyiarkan perkara mengenai anda yang anda tidak mahu orang lain lihat?

Senario 3: Seseorang menyiarkan, "Selamat bercuti," pada halaman media sosial rakan.

- Adakah rakan itu memberitahu kepada umum bahawa mereka akan melancong? Adakah mereka mahu semua orang tahu?
- Adakah terdapat cara yang lebih berhati-hati untuk menyampaikan mesej ini?

Senario 4: Anda tahu bahawa pelajar lain membuat akaun media sosial palsu yang menyamar sebagai orang lain dan memburuk-burukkan mereka. Maklumat peribadi mereka juga telah didedahkan.

- Adakah orang yang menjadi mangsa penyamaran mempunyai hak untuk mengetahui - adakah anda memberitahu mereka?
- Pelakunya mungkin sukar dikenal pasti, tetapi anda mengetahui orangnya. Patutkah anda meminta orang itu untuk memadamkan siaran itu?
- Patutkah anda memberitahu guru atau orang dewasa lain yang dipercayai?
- Apakah yang boleh berlaku jika tiada siapa yang memberitahu?

Senario 5: Anda dan adik-beradik anda bergilir-gilir menggunakan tablet ibu anda, jadi semua orang tahu kod laluan tablet itu. Seluruh keluarga anda juga mempunyai satu akaun untuk membeli-belah dalam talian pada salah satu laman web. Pada suatu hari, abang anda dan rakannya menggunakan tablet ibu anda untuk melihat beberapa *headphone* yang menarik untuk pemain permainan dalam talian pada laman beli-belah itu. Abang anda pergi mendapatkan makanan ringan di dapur, kemudian mereka keluar untuk bermain bola keranjang. Beberapa hari kemudian, sebuah bungkusan tiba di rumah anda. Bungkusan itu berisi *headphone*. Abang anda memberitahu bahawa dia tidak memesan *headphone* itu. Anda mempercayainya.

- Ibu bapa anda akan tertanya-tanya bagaimana *headphone* itu tiba di rumah anda - apakah yang akan anda dan abang anda lakukan?
- Bagaimana pula dengan kata laluan? Anda nampak masalahnya apabila satu keluarga menggunakan kata laluan untuk peranti keluarga dan akaun, dan jika rakan-rakan boleh menggunakan peranti dan akaun itu juga? Adakah anda akan berbincang dengan keluarga anda tentang perkara itu?

Pengajaran

Situasi yang berbeza memerlukan tindakan dalam talian dan luar talian yang berbeza. Hormati kehendak privasi orang lain walaupun anda tidak bersetuju dengan pilihan mereka.

Lindungi maklumat

Nota untuk guru: *Helaian ini adalah untuk membantu anda membimbing perbincangan untuk pelajaran ini; helaian ini bukan lembaran edaran untuk pelajar anda. Tulis respons mereka yang betul dan/atau terbaik pada papan tulis dan bincangkan.*

Senario 1

- **Adakah tindakan Siti menukar kata laluan itu tindakan yang wajar?**

Ya, amalan baik privasi yang asas adalah untuk mempunyai kata laluan yang berbeza-beza bagi beberapa peranti dan perkhidmatan, dan menukar kata laluan sekurang-kurangnya sekali setahun.

- **Adakah tindakan Siti berkongsi kata laluan dengan Ali tindakan yang wajar? Mengapa anda bersetuju atau mengapa tidak?**

Tidak, kita tahu kanak-kanak sering berkongsi kata laluan dengan rakan-rakan mereka. Para pelajar harus sedari bahawa tindakan ini tidak selamat. Di sinilah anda boleh membantu untuk merangsang pelajar memikirkan sebab-sebabnya hal itu tidak baik. Tanyakan kepada mereka: "Bolehkah anda memikirkan situasi di mana anda tidak mahu seseorang selain orang dewasa yang dipercayai menyimpan kata laluan anda selama-lamanya?" Contoh yang boleh anda gunakan termasuk:

- Kadangkala persahabatan boleh menjadi keruh dan mereka tersinggung dan marah - adakah anda mahu seseorang yang marah terhadap anda berkongsi kata laluan anda dengan sesiapa sahaja?
 - Bagaimanakah jika rakan anda mempunyai kod laluan telefon anda dan log masuk, berpura-pura menjadi anda dan sekadar bergurau memburuk-burukkan kenalan anda, seolah-olah anda yang melakukannya?
 - Jika anda berkongsi kata laluan anda dengan seseorang yang telah berpindah, adakah anda mahu mereka mencapai akaun dan maklumat peribadi anda selama-lamanya?
 - Bagaimanakah jika anda bermain permainan dan pemain lain meminta log masuk anda supaya dia boleh bermain sebagai anda? Adakah anda akan memberikan maklumat log masuk itu walaupun dia seorang rakan? Fikirkan tentang perkara yang boleh anda lakukan dalam permainan itu dan cara dia boleh melakukan semua perkara yang boleh anda lakukan dalam akaun anda. Adakah perkara ini wajar? Adakah masih wajar pada minggu depan atau tahun depan?
- **Bagaimanakah jika Siti berkongsi kata laluan untuk akaun media sosial juga? Jawapan yang sama? Adakah jawapannya sama jika mereka di sekolah menengah dan mempunyai lingkungan kawan yang berbeza?**
 - Ya, jawapan yang sama kerana tidak wajar berkongsi kata laluan untuk apa-apa jenis akaun dengan rakan, termasuk yang paling rapat sekali pun. Ini kerana, mereka boleh mengedit maklumat anda, memburuk-burukkan anda, membuat seolah-olah anda yang menyiarkan sesuatu yang tidak baik tentang orang lain, dan sebagainya.

Senario 2

- **Adakah Sumita salah untuk menyiarkan maklumat itu dalam talian? Adakah itu lucu? Mengapa atau mengapa tidak?**

Sesetengah pelajar mungkin berasa lucu jika perkara yang dikongsi itu lucu, jadi selidik lagi dan tanya pelajar tersebut soalan seterusnya...

- **Apakah perasaan anda jika seseorang menyiarkan perkara mengenai anda yang anda tidak mahu orang lain lihat?**

Senario 3

- **Adakah rakan itu memberitahu kepada umum bahawa mereka akan melancong?**
Untuk tujuan perbincangan, katakan jawapannya merupakan ya, kemudian tanya kelas...
- **Adakah mereka mahu semua orang tahu?**
Mungkin tidak.
- **Mengapa tidak?**
Beberapa jawapan yang baik termasuk: Sebab keluarga mereka mungkin mahukan lokasi mereka dirahsiakan atau mungkin bimbang tentang keselamatan rumah mereka apabila tiada sesiapa di rumah.
- **Adakah terdapat cara yang lebih berhati-hati untuk menyampaikan mesej ini?**
Mereka mungkin akan memberikan beberapa jawapan yang baik, contohnya, menghantar mesej peribadi, teks, menghubungi mereka melalui telefon dan sebagainya.

Senario 4

- **Adakah pelajar yang menjadi mangsa penyamaran mempunyai hak untuk mengetahui-adakah anda akan memberitahu mereka?**
Anda mempunyai jawapan anda sendiri untuk bahagian pertama soalan ini, tetapi mungkin menarik untuk mendengar jawapan pelajar dan mengadakan perbincangan tentang perkara itu, sama ada mereka akan memberitahu mangsa atau tidak dan maklumat yang akan disampaikan.
- **Pelakunya mungkin sukar dikenal pasti, tetapi anda mengetahui orangnya. Patutkah anda meminta orang itu untuk menarik balik siaran itu?**
Tidak semua orang selesa untuk berdepan dengan penyerang, tetapi tidak mengapa. Tanya kelas jika ada yang tidak segan melakukannya serta sebabnya. Lihat jika perbincangan berlanjutan.
- **Patutkah seseorang memberitahu guru atau orang dewasa lain yang dipercayai?**
*Ya, jika tiada sesiapa meminta penyerang untuk memadamnya atau jika ada yang meminta namun akaun itu masih kekal wujud.
Bantu pelajar anda menyedari bahawa melindungi orang lain daripada bahaya - termasuk rasa malu, pengasingan sosial, gangguan dan buli - adalah penting. Tindakan itu bukan "membocorkan rahsia." Matlamat utama adalah untuk melindungi mangsa, bukan menyebabkan orang lain menghadapi masalah.*
- **Apakah yang boleh berlaku jika tiada sesiapa yang melakukannya?**
*Kemudaratan yang dilakukan kepada seseorang tidak dapat dihentikan.
Ini merupakan isi perbincangan yang baik sebagai perbincangan kelas tentang menjaga orang lain dan sebab perkara itu penting. Perbincangan lebih lanjut berkaitan perkara tersebut ada dalam bahagian **Jadilah Si Baik Hati Internet**.*

Senario 5

- **Ibu bapa anda akan tertanya-tanya bagaimana *headphone* itu tiba di rumah anda - apakah yang akan anda dan abang anda lakukan?**
Pelajar anda mungkin memfokus kepada perkara yang betul dan tidak betul untuk dilakukan dan disebut. Tiada masalah. Adakan perbincangan ringkas tentang tindakan itu dan lihat jika mereka mencapai apa-apa persetujuan.
- **Bagaimana pula dengan kata laluan? Berbincang dengan saya tentang risiko semua orang dalam keluarga menggunakan kata laluan yang sama untuk peranti dan akaun keluarga.**
Banyak keluarga mengamalkan perkara ini. Lihat jika anda boleh membuat pelajar menyatakan fikirannya tentang 1) melindungi kata laluan keluarga apabila rakan datang, 2) kepentingan untuk tidak berkongsi kata laluan keluarga dengan rakan dan orang lain di luar keluarga dan 3) masalah lain yang boleh timbul selain rakan memesan barangan menggunakan akaun keluarga.

Berhati-hati Apabila Berkongsi: Pelajaran 3

Itu bukan maksud saya!

Minta pelajar mereka bentuk baju untuk mewakili diri mereka menggunakan emoji sahaja. Sambil itu, mereka belajar bahawa setiap orang boleh mentafsir maklumat yang sama secara berbeza.

Latar belakang celik media untuk guru: Apabila kita memakai baju yang menampilkan logo korporat, pasukan kesukanan, sekolah, pemuzik, ahli politik, dan lain-lain, kita seolah-olah papan iklan berjalan. Aktiviti ini menunjukkan bahawa baju bertindak sebagai komunikasi langsung dan media. Ini membantu pelajar memahami bahawa skrin bukanlah satu-satunya tempat media boleh ditemukan.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Pelajari** kepentingan bertanya: Mungkinkah orang lain boleh melihat mesej ini secara berbeza daripada saya?
- ✓ **Tingkatkan kesedaran** tentang isyarat visual yang digunakan oleh orang lain untuk berkomunikasi.
- ✓ **Memahami** bahawa berkongsi sesuatu dalam talian serta pada baju adalah seumpama membuat media.
- ✓ **Ketahui** maksud "konteks" dan "representasi".

Mari bincangkan



Pernahkah sesiapa salah faham dengan sesuatu yang anda katakan, lakukan, tulis, atau siarkan dalam talian? Adakah mereka marah atau sedih, sehingga anda terpaksa membetulkan tanggapan mereka?

Kadangkala semasa berkomunikasi, perkara yang cuba kita sampaikan disalah tafsir orang, terutamanya jika kita tidak berada di dalam ruang yang sama. Hal ini kerana, pengalaman orang mempengaruhi cara mereka mentafsir perkara seperti imej dan perkataan.

Tambah mengelirukan, terdapat banyak mesej yang kita sampaikan tanpa kita sedari. Misalnya pakaian, gaya rambut, cara berjalan, dan gerak isyarat tangan. Ini dipanggil "representasi" - menyatakan sesuatu tentang sesuatu perkara, orang, atau kumpulan dengan menggunakan gambar, simbol, gaya dan perkataan.

Sebagai contoh: Jika anda melihat gambar seseorang di Internet memakai pakaian tradisional dengan perhiasan, anda mungkin akan berfikir bahawa orang itu datang daripada kaum tertentu dan anda mungkin betul. Hal ini kerana, kebanyakan kita mengenali rekaan pakaian tradisional kaum-kaum di Malaysia dan kita tahu itu ialah "kod" pakaian tradisional. Walaupun kita tidak pasti agama sebenar orang itu, tapi kita tahu itu adalah pakaian tradisional sesuatu kaum.

Bagaimana jika anda melihat gambar seseorang memakai perhiasan Kavadi di atas bahunya? Apakah sangkaan anda tentang orang itu? Jika anda tinggal di Malaysia atau seorang yang peka dengan kepelbagaian kaum dan agama di sini, anda tahu bahawa kavadi merupakan perhiasan yang diusung di atas bahu dan di atas kepala penganut agama Hindu ketika perayaan Thaipusam. Orang dalam gambar itu mengenakan kavadi yang diusung di atas bahunya sebagai tanda memohon keampunan pada hari perayaan tersebut.

Jika anda tidak tahu "kod" kaum India, anda mungkin berfikir bahawa kavadi merupakan hiasan semata-mata atau betul-betul pelik. Anda mungkin terdorong untuk memberikan komen tentang betapa peliknya perkara itu. Komen itu mungkin membuat kaum India dan penganut agama Hindu marah. Bagi mereka, komen anda biadap dan mereka mungkin terdorong untuk memberikan respons dengan komen yang tidak baik tentang anda. Komen itu membuat anda marah. Akhirnya semua orang sakit hati.

Bersambung pada halaman seterusnya →

Jadi bagaimana kita hendak memastikan orang lain akan memahami maksud kita apabila kita membuat siaran dalam talian? Satu cara adalah dengan melihat diri kita sebagai pencipta media, bukan hanya penyampai atau pemain. Setiap kali kita mencipta profil dalam talian, menghantar teks kepada seseorang, memberikan komen dalam sembang permainan, atau berkongsi gambar, kita sedang membuat media. Seperti semua pencipta media yang baik, kita mahu berfikir dengan teliti tentang media yang kita buat dan kongsi. Sebelum menyiarkan, fikir sejenak: "Bagaimana seseorang yang berbeza daripada saya mungkin mentafsir mesej saya?"

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran edaran: "Baju kosong" (satu setiap pelajar)
- Lembaran edaran: "Grid emoji" (ditayangkan atau disiarkan supaya semua orang boleh melihat)
- Penanda, pensel warna, atau krayon untuk melukis

1. Terangkan diri anda dengan emoji

Untuk membantu kita berfikir seperti pencipta media yang mahir, kita akan menghias baju. Menggunakan lembaran edaran rangka baju kosong, lukis representasi diri anda menggunakan emoji sahaja. Anda boleh menggunakan satu, dua, atau maksimum tiga emoji. Anda boleh menyalin emoji daripada grid atau mencipta emoji sendiri.

2. Tunjuk dan terangkan

Cari pasangan dan cuba teka maksud emoji yang ada pada baju pasangan anda. Adakah tekaan anda tepat atau adakah anda perlu menerangkan maksud pilihan emoji anda kepada satu sama lain?

3. Kenali satu sama lain

Tayang "baju" di sekeliling bilik supaya semua orang boleh melihat baju orang lain. Bolehkah anda memadankan setiap baju dengan tepat kepada pemiliknya?

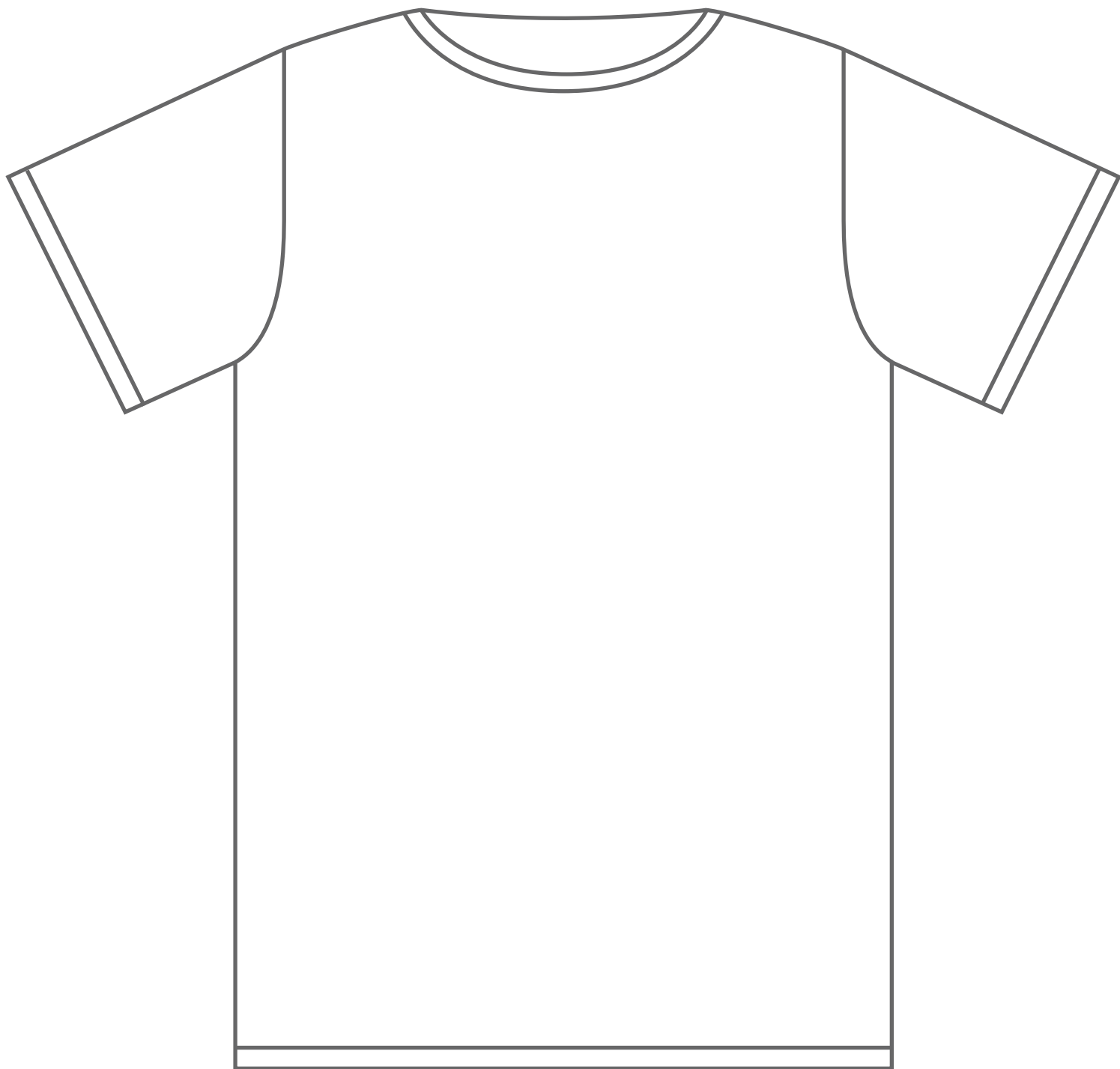
4. Perbincangan kelas

- Apakah yang membuatkan sukar atau mudah untuk memadankan baju dengan rakan sekelas? Apakah yang anda perasan tentang simbol pada baju yang mudah dipadankan? Adakah sesetengah emoji digunakan oleh ramai orang? Adakah sesetengah digunakan oleh hanya seorang?
- Adakah semua orang bersetuju dengan maksud setiap emoji? Bagaimanakah konteks boleh mengubah maksud emoji? Lihat emoji tangan dengan dua jari. Bagaimanakah anda mengetahui sama ada emoji ini bermaksud keamanan, kemenangan atau nombor 2? Bagaimana pula dengan emoji api? Adakah emoji itu bermaksud bahaya/kecemasan? Benar-benar popular atau berjaya ("Anda kelihatan bersemangat, kawan!")? Adakah maksud berubah bergantung pada tempat emoji itu muncul (emoji tersengih pada kerja rumah anda mungkin bermaksud guru anda fikir anda telah melakukan kerja yang baik tetapi dalam teks daripada rakan, mungkin bermaksud mereka gembira atau bergurau)? Adakah maksud berubah bergantung pada emoji lain yang disertakan?

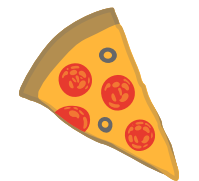
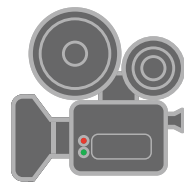
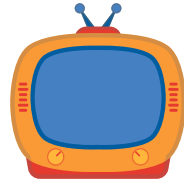
Pengajaran

Sebagai pencipta media, sebelum kita menyiarkan mesej atau gambar dalam talian, berhenti seketika dan bertanya: "Bagaimanakah seseorang yang berbeza daripada saya mungkin mentafsir perkara ini?" Adakah saya pasti mereka akan faham maksud saya?" Adakah mereka mungkin salah sangka? Kita juga harus bertanya kepada diri sendiri perkara yang sama sebelum **kita** menyiarkan atau komen. "Adakah saya pasti saya faham maksud mereka? Bagaimanakah boleh saya tahu?"

Baju kosong



Grid emoji



Berhati-hati Apabila Berkongsi: Pelajaran 4

Perkara yang wajar diceritakan dan tidak diceritakan

Perihal pelajaran ini: Pencipta kandungan atau lebih dikenali sebagai “content creator” adalah individu yang mencipta kandungan atau media untuk dikongsi dalam talian. Pelajaran ini membantu pelajar memahami perkara yang boleh dikongsi dan perkara yang harus dikecualikan.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Membayangkan** diri sebagai pencipta kandungan.
- ✓ **Memahami** cara pencipta kandungan membuat pilihan tentang perkara yang boleh dikongsi dan perkara yang harus dikecualikan.
- ✓ **Menggunakan** teknik ‘*framing*’ dalam fotografi atau videografi untuk memahami perbezaan antara perkara yang boleh dilihat oleh semua dan perkara yang perlu disembunyikan.

Mari bincangkan



Pencipta kandungan bertanggungjawab menentukan kandungan yang ingin mereka kongsi dan kandungan yang tidak sesuai untuk dikongsi.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Kad indeks dan gunting (satu set setiap pelajar)
- Lembaran edaran: “Apakah yang ada dalam bingkai kamera?”

Setiap aktiviti hendaklah dijalankan oleh keseluruhan kelas, kemudian bincang:

1. Bayangkan anda seorang pencipta kandungan

Pencipta kandungan atau lebih dikenali sebagai “content creator” adalah seorang yang mencipta kandungan atau media untuk dikongsi dalam talian. Apabila mereka menghasilkan pelbagai jenis kandungan, mereka akan menentukan perkara yang perlu dimasukkan dan perkara yang perlu dikecualikan.

Bayangkan anda seorang pencipta kandungan. Ambil kad indeks anda dan potong segi empat tempat di tengah untuk membuat bingkai kamera anda sendiri.

Pegang bingkai kamera dan gerakkan bingkai kamera perlahan-lahan ke arah muka anda dan ke belakang (fungsi *zum* pada kamera). Apakah yang anda perasan tentang perkara yang anda boleh lihat dalam bingkai kamera? Bagaimana pula jika anda mengalihkan bingkai kamera dari satu bahagian ke bahagian lain? Adakah terdapat cara untuk memegang bingkai supaya anda dapat melihat beberapa orang rakan sekelas anda tetapi tidak yang lain, atau beberapa perkara di dinding tetapi tidak yang lain?

Anda mempunyai kuasa untuk menentukan perkara yang perlu disertakan atau dikecualikan. Apa-apa yang anda pilih untuk ditinggalkan di luar bingkai kamera masih ada dalam kehidupan sebenar, tetapi orang yang melihat hasil kandungan yang anda buat tidak akan dapat melihat perkara itu.

2. Apakah yang diceritakan dan tidak diceritakan?

Dapatkan lembaran edaran, dan lihat gambar 1A. Apakah yang anda fikir anda sedang lihat dan bagaimana anda tahu? Sekarang lihat 1B. Bagaimanakah maklumat tambahan membantu anda mendapatkan idea yang lebih baik tentang perkara yang anda lihat?

Cuba lagi dengan gambar 2A. Pada pendapat anda, apakah yang mewujudkan bayang? Apakah bukti anda? 2B menambahkan lebih banyak maklumat. Adakah tekaan anda betul?

3. Terlalu Banyak Maklumat (TMI: “too much information”)?

Maklumat tambahan tidak selalu diminta. Kadangkala maklumat tambahan merupakan gangguan yang menghilangkan keupayaan kita untuk menikmati atau memahami imej bingkai yang lebih kecil. Lihat contoh #3 pada lembaran edaran.

Kadangkala, seronok melihat cara sesuatu dibuat. Tetapi, bagaimana rasanya jika setiap kali anda menonton filem, rancangan TV, atau video, anda bukan sahaja melihat bingkai kecil itu, tetapi juga semua kamera, mikrofon, ahli krew, dan sudut set penggambaran? Adakah anda fikir anda akan menikmati cerita itu?

4. Anda tentukan

Setiap kali anda berkongsi sesuatu dalam talian, anda sedang mencipta kandungan. Seperti penerbit filem, video, atau rancangan TV, anda boleh menentukan perkara yang orang akan lihat - perkara yang ditunjukkan dan perkara yang tidak ditunjukkan.

Pengajaran

Sebagai pencipta kandungan, anda meletakkan "bingkai" di sekeliling perkara yang anda kongsi dalam talian supaya orang lain hanya melihat perkara yang anda mahu mereka lihat.

Apakah yang ada dalam bingkai kamera?



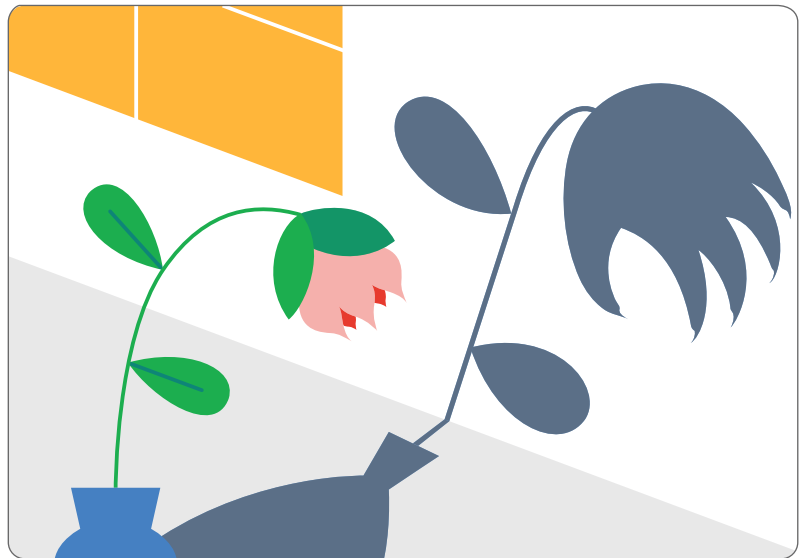
1A



1B



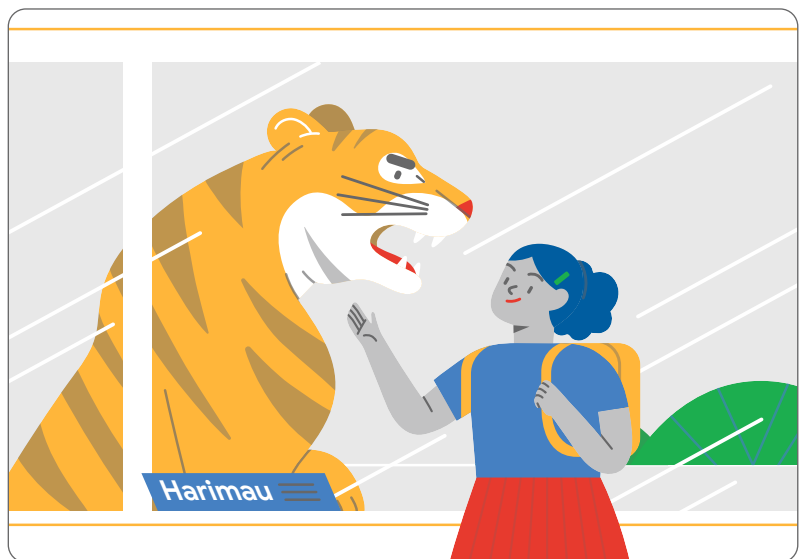
2A



2B



3A



3B

Berhati-hati Apabila Berkongsi: Pelajaran 5

Siapakah orang ini?

Pelajaran ini menggambarkan apa itu “jejak digital” (atau “*digital footprint*”). Pelajar mengkaji maklumat peribadi (sebahagian daripada jejak digital) tentang satu watak rekaan untuk cuba menyimpulkan perkara tentang watak ini.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Mengenal pasti** cara maklumat mengenai pengguna internet boleh diperolehi.
- ✓ **Memahami** bagaimana seseorang dinilai apabila mereka menyiarkan sesuatu dalam talian, iaitu perkara yang menjadi sebahagian daripada jejak digital mereka.
- ✓ **Menentukan** ketepatan maklumat dan memahami perbezaan antara andaian, pendapat dan fakta.

Mari bincangkan



Bagaimana kita tahu apa yang kita fikir kita tahu?

Banyak maklumat mengenai seseorang boleh kita perolehi di Internet. Sebahagian daripadanya boleh menyebabkan kita membuat sangkaan tertentu tentang orang yang ternyata tidak benar. Berikut adalah soalan yang akan kita bincangkan.

- Apakah yang kita pelajari tentang seseorang berdasarkan siaran mereka di media sosial atau maklumat peribadi mereka?
- Apakah yang boleh kita teka daripada maklumat peribadi, walaupun kita tidak pasti?
- Adakah kita tahu bagaimana maklumat ini dikumpul? Bagaimanakah kita boleh mengenal pasti sumber maklumat?

Aktiviti



Pengubahsuaian yang boleh dibuat untuk pelajar di Tahun 1 dan 2: *Jika anda merasakan pelajar anda bersedia untuk belajar tentang “jejak digital”, cuba gunakan strategi “Saya Buat, Kita Buat, Anda Buat” (iaitu anda memodelkan contoh pertama pada lembaran kerja, selesaikan contoh kedua bersama kelas, kemudian serahkan kepada pelajar sebagai individu-dan bincangkan!)*

Bahan yang diperlukan:

- Lembaran kerja: “Siapakah orang ini?” (satu setiap pelajar)

1. Kaji watak

Minta semua orang baca aktiviti dalam talian Kristi, Tyler, Connor atau watak fiksi yang dicipta oleh mereka.

2. Siapakah orang ini?

Bahagikan kepada kumpulan, satu watak setiap kumpulan. Setiap kumpulan membuat perihalan ringkas tentang orang tersebut dengan menjawab soalan: “Pada pendapat anda, siapakah orang ini?”

3. Berkongsi dengan kelas

Setiap kumpulan membaca perihalan yang ditulis tentang watak mereka.

4. Dedahkan kebenaran

Baiklah. Sekarang inilah kebenaran tentang watak-watak tadi. Mari bandingkan dengan pendapat anda tentang maklumat yang disiarkan tentang mereka:

- **Kristi** ialah seorang pelajar sekolah menengah. Dia akan memasuki kolej pada tahun depan, ingin mengikuti pengajian kejuruteraan kimia dan mahu menubuhkan syarikatnya sendiri suatu hari nanti. Dia sangat menyukai: keluarga, sukarelawan, budaya pop, fesyen.
- **Tyler** ialah pelempar bola dalam pasukan softball sekolah menengahnya. Dia berumur 15 tahun dan tinggal di Ipoh. Dia mempunyai adik yang berumur 8 tahun. Dia sangat menyukai: besbol, belajar seni, bermain gitar, bergaul dengan rakan-rakannya.
- **Connor** berumur 14 tahun. Dia baru menyertai pasukan bola sepak dan mempunyai dua ekor kucing. Dia mahir membuat lakaran dan suka membina robot pada hujung minggu. Dia sangat menyukai: teknologi, pasukan bola sepaknya, haiwan, dan melindungi hak haiwan.

5. Bincang

Sejauh manakah persamaan perihalan anda tentang watak dengan fakta tentang mereka? Apakah sebabnya anda membuat perihalan anda? Adakah perihalan anda merupakan pendapat, andaian, atau fakta - dan terangkan sebabnya? Apakah yang anda pelajari daripada pelajaran ini?

Pengajaran

Kita kerap membuat andaian tentang seseorang berdasarkan siaran, komen, foto, dan video mereka, namun andaian kita mungkin salah, terutamanya jika kita tidak mengenali mereka. Hal ini kerana, perkara yang kita lihat dalam talian atau pada masa tertentu hanyalah sebahagian daripada diri mereka yang sebenar dan perkara yang diambil berat oleh mereka. Mungkin mereka hanya berpura-pura atau itu hanya perasaan mereka pada ketika mereka menyiarkan hantaran tersebut. Kita tidak akan benar-benar mengenali diri mereka atau perasaan mereka yang sebenarnya sehingga kita mengenali mereka secara peribadi dan itu pun akan memakan masa!

Lembaran kerja: Pelajaran 5

Siapakah orang ini?

Baca setiap aktiviti dalam talian individu tersebut di bawah. Berdasarkan perkara yang kamu lihat di sini, tulis perihalan ringkas tentang sifat individu ini mengikut pendapat anda: Apakah perkara yang paling disukai, tidak disukai dan diambil berat oleh mereka?


Kristi

Foto tarian di dasar laut. Semuanya nampak baik!

 Cara Terbaik untuk Melawan Jerawat

Adik lelaki saya, Alex SANGAT menjengkelkan. Mungkin dia ialah makhluk asing.

 Saman had laju


 Persidangan Kimia Antarabangsa


AKHIRNYA, DAPAT MENONTON FILEM SPY WARS YANG BAHARU. Sukanya!

Tyler

Menangi permainan! Berbaki satu lagi permainan sebelum kejohanan. Perlu berlatih lebih banyak lontaran.

Saya benci akan tarian sekolah. #notgoing


 Stadium Nasional Bukit Jalil

 Menuju ke Johor untuk hari lahir istimewa saya! Tidak sabar.

Bermain tangkap bola dengan ayah saya di Taman Rekreasi Sultan Abdul Aziz! Pasti hebat


 La Luna di Jalan Panglima

Connor

 Emporium Barney's Burger

Terlepas gol kemenangan. Urgh. Sekurang-kurangnya kita seri.

 25 Foto Anak Anjing

 Majlis Tari - Menari Sekolah Menengah

Lihat laman web rakan saya! Saya menulis banyak kod untuk laman web itu.

Markah tinggi baharu! Yei. Saya suka permainan gem jam!!

Bagaimanakah orang lain melihat kita dalam talian?

Pelajar belajar tentang bagaimana individu berlainan seperti ibu bapa, majikan, rakan, dan polis akan melihat watak daripada pelajaran sebelum ini dan apa yang digambarkan oleh jejak digital mereka tentang diri mereka.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Fahami** perspektif orang lain apabila kita memutuskan sama ada untuk berkongsi maklumat dalam talian atau tidak.
- ✓ **Pertimbangkan** akibat mendedahkan maklumat peribadi: Apa sahaja yang anda kongsi dalam talian tentang anak-anak anda akan menambah jejak digital anda dan mungkin sukar untuk dipadamkan.
- ✓ **Fikir** dahulu sebelum menyiarkan sesuatu.

Mari berbincang



Sudut pandangan baharu

Maklumat dalam “jejak digital” (atau “*digital footprint*”). anda boleh memberitahu orang ramai banyak perkara tentang diri anda atau perkara yang berlainan sama sekali dengan apa yang anda mahu mereka ketahui. Kita akan melihat akibat pendedahan maklumat tersebut.

Pilih satu watak. Bayangkan bahawa kita ialah watak ini dan kita menyiarkan komen tersebut. Kita akan mencuba dari sudut pandangan mereka.

- Pada pendapat anda, adakah watak ini mahu orang ramai mengetahui semua maklumat peribadi ini? Mengapa anda bersetuju atau mengapa tidak? Siapakah yang watak anda mahu (atau tidak mahu) melihat maklumat itu?
- Pada pendapat anda, bagaimanakah maklumat ini akan **dilihat** oleh orang lain?
- Pada pendapat anda, bagaimanakah maklumat ini akan **digunakan** oleh orang lain?

Situasi yang berlainan memerlukan tahap privasi yang berlainan. Berhati-hati tentang tanggapan orang tentang perkara yang anda siarkan ialah kunci kepada tabiat privasi dalam talian yang baik.

Aktiviti



Pengubahsuaian yang boleh dibuat untuk pelajar di Tahun 1 dan 2: *Cuba kurangkan bilangan perspektif dalam aktiviti ini. Anda boleh memberi tumpuan kepada perspektif Ibu Bapa, Rakan, Pegawai Polis dan diri mereka sendiri 10 tahun dari sekarang, kemudian berbincang secara kelas.*

Bahan yang diperlukan:

- Lembaran kerja: “Siapakah orang ini?” daripada Pelajaran 5 (satu bagi setiap pelajar)

1. Ambil sudut pandangan baharu

Dalam satu kelas, kita akan mengira daripada 1 hingga 3 secara bergilir dan bahagikan kepada tiga kumpulan. Kumpulan pertama akan berlakon sebagai Kristi, kumpulan kedua sebagai Tyler dan kumpulan ketiga sebagai Connor. Kemudian, cikgu akan pergi ke setiap kumpulan dan berpura-pura menjadi salah satu (atau dua) watak yang disenaraikan di bawah. Kumpulan kamu akan berbincang mengenai peranan watak yang cikgu lakonkan dan respons watak tersebut terhadap maklumat yang kamu sampaikan.

Sebagai guru, anda akan melakonkan bagaimana ibu bapa, pegawai polis, rakan, pelajar sekolah menengah, dll. akan bertindak balas terhadap maklumat berkenaan setiap watak pada lembaran kerja (pilih 2-3 atau tanya kumpulan watak yang mereka mahu anda lakonkan). Secara ringkas - tidak lebih daripada 2 min. bagi setiap watak.

- Ibu bapa
- Rakan
- Diri kamu dalam masa 10 tahun
- Jurulatih
- Polis
- Pengiklan
- Majikan

2. Perbincangan kumpulan

Selama 5 - 10 minit, setiap kumpulan akan membincangkan pilihan watak mereka, reaksi orang yang dilakonan oleh cikgu dan perasaan mereka tentang pandangan Kristi, Tyler dan Connor itu. Kemudian, cikgu akan meminta setiap kumpulan untuk kongsi perkara yang dibincangkan dan dipelajari oleh mereka tentang pilihan privasi dalam talian.

3. Perbincangan kelas

Apakah 3 pengajaran terpenting daripada aktiviti ini? Adakah orang berlainan yang melihat maklumat anda dalam talian membuat andaian yang tepat tentang anda? Adakah anda berpendapat bahawa mereka berpandangan positif atau negatif tentang anda? Adakah anda berpuas hati dengan respons mereka? Pada pendapat anda, apakah kesannya jika seseorang berpandangan negatif tentang **anda** daripada maklumat yang anda siarkan dalam talian? Setelah mengetahui orang yang akan melihat maklumat mengenai diri anda, bagaimana anda memutuskan untuk menyiarkan sesuatu?

Pengajaran

Orang yang berlainan mungkin melihat maklumat sama tetapi membuat kesimpulan berlainan daripada maklumat tersebut. Jangan anggap bahawa pengguna Internet lain akan melihat anda seperti yang anda jangkakan.

Berhati-hati Apabila Berkongsi: Pelajaran 7

Interland: Gunung Waspada (atau dikenali sebagai “Mindful Mountain”)

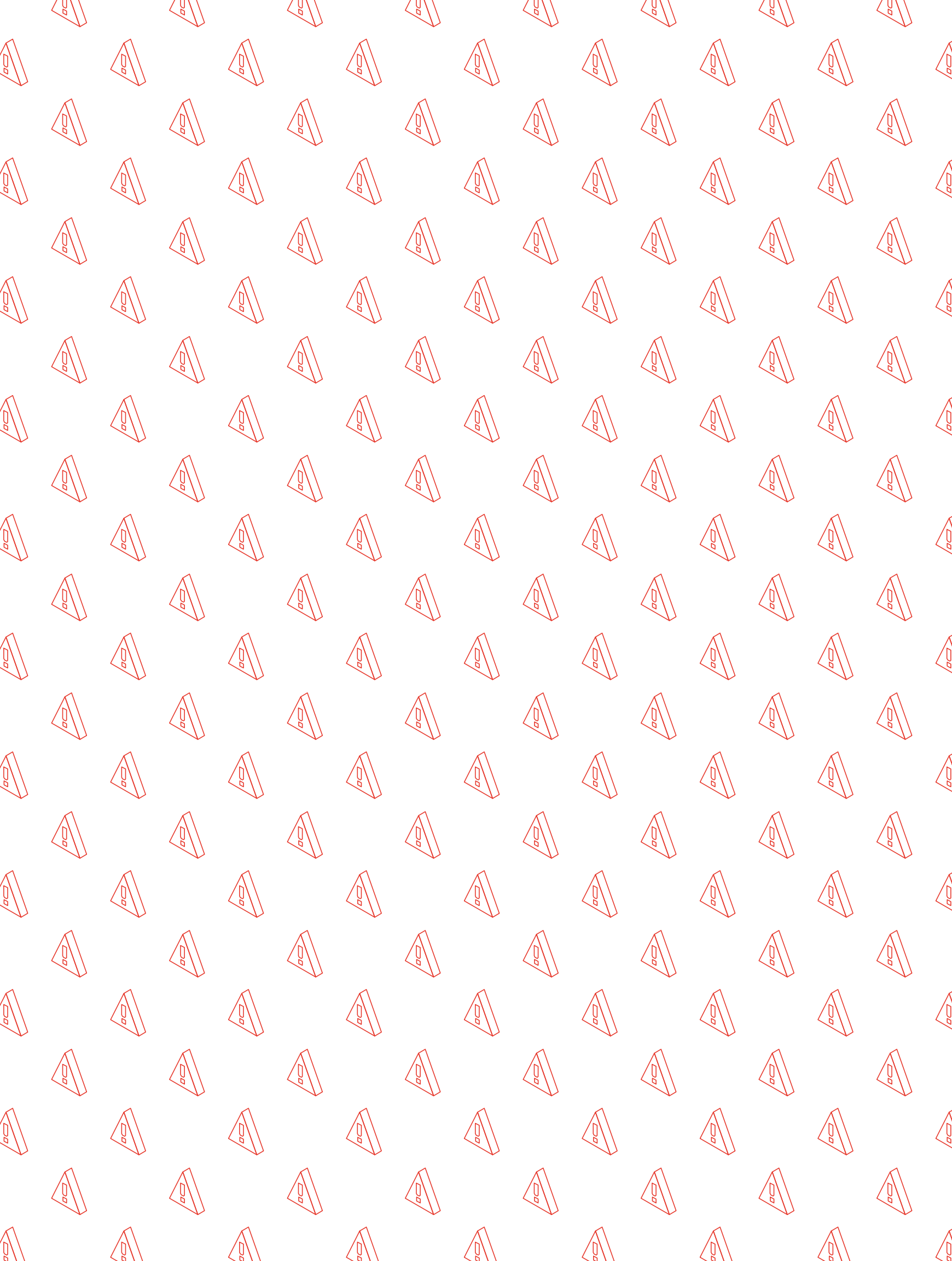
Pusat bandar Interland yang bergunung-ganang ialah tempat semua orang bergaul dan bersosial. Namun anda mesti berhati-hati tentang perkara yang anda kongsi dan orang yang mendengarnya. Maklumat bergerak pada kelajuan cahaya dan terdapat pekongsi tegar (juga dikenali sebagai “oversharer”) dalam kalangan Internaut.

Buka pelayar web pada desktop atau peranti mudah alih anda (contohnya tablet), lawati g.co/MindfulMountain.

Topik perbincangan



- Minta pelajar anda bermain *Mindful Mountain* dan gunakan soalan di bawah untuk merangsang perbincangan lanjut tentang pelajaran yang dipelajari dalam permainan. Pelajar disyorkan bermain solo, namun anda juga boleh meminta pelajar bermain secara berpasangan, terutamanya untuk pelajar yang lebih muda.
- Daripada semua maklumat yang anda kongsi dalam permainan, pada pendapat anda, jenis manakah yang paling kerap anda kongsi dalam kehidupan sebenar? Mengapa?
 - Ceritakan pengalaman anda secara tidak sengaja berkongsi sesuatu yang tidak sepatutnya anda kongsi.
 - Pada pendapat anda, mengapakah watak dalam *Mindful Mountain* dipanggil pekongsi tegar (“oversharer”)?
 - Gambarkan watak pekongsi tegar (“oversharer”) dan kesan tindakannya terhadap permainan.
 - Adakah permainan *Mindful Mountain* mengubah sikap anda terhadap perkongsian dalam talian?
 - Sebutkan satu perkara yang akan anda ubah selepas mengikuti pelajaran ini dan bermain permainan.
 - Apakah satu contoh kesan negatif daripada perkongsian dengan orang ramai dan bukannya dengan rakan anda sahaja?
 - Apakah langkah yang boleh anda ambil jika anda secara tidak sengaja berkongsi sesuatu yang peribadi? Bagaimana pula jika seseorang secara tidak sengaja berkongsi sesuatu yang terlalu peribadi dengan anda?



Jangan Terpedaya dengan yang Palsu

Ketahui cara mencari maklumat yang berguna, sambil mengelakkan penipu dan maklumat palsu.

Ringkasan pelajaran			
Pelajaran 1	Tetingkap timbul, "Catfishing", "phishing" dan penipuan lain		Tahun 1-6
Pelajaran 2	Identiti sebenar		Tahun 1-6
Pelajaran 3	Benarkah?	ML	Tahun 1-6
Pelajaran 4	Mengesan maklumat yang tidak boleh dipercayai dalam talian	ML	Tahun 3-6
Pelajaran 5	Jika kita merupakan enjin carian	ML	Tahun 1-6
Pelajaran 6	Mempraktikkan carian Internet	ML	Tahun 1-6
Pelajaran 7	Interland: Sungai Realiti		Tahun 1-6

Tema

Penting untuk kanak-kanak memahami bahawa orang atau maklumat yang ditemukan oleh mereka dalam talian tidak semestinya benar atau boleh dipercayai. Ini mungkin usaha untuk memperdaya mereka atau mencuri maklumat, identiti atau harta benda mereka. Penipuan dalam talian cuba mendapatkan respons pengguna Internet kepada siaran dan cadangan palsu. Kadangkala dengan menyamar sebagai seseorang yang dikenali.

Matlamat untuk pelajar

- ✓ Fahami bahawa perkara yang diberitahu kepada anda dalam talian tidak semestinya benar.
- ✓ Ketahui cara penipuan berfungsi, ancaman penipuan dan cara mengelakkan.
- ✓ Tentukan kesahihan maklumat dan mesej dalam talian dan berhati-hati dengan manipulasi, tuntutan yang tidak berasas, tawaran atau hadiah palsu dan penipuan dalam talian yang lain.

Standard yang diberikan perhatian

Standard ISTE untuk Pendidik: 1a, 2c, 3b, 3c, 4b, 5a, 6a, 6d, 7a
Standard ISTE untuk Pendidik 2016: 1c, 1d, 2b, 2d, 3b, 3d, 7b, 7c
Standard Pembelajaran 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

Jangan Terpedaya dengan yang Palsu

Kosa kata

Pelajaran 1 dan 2

“Catfishing”: Membuat identiti atau akaun palsu dalam talian untuk menipu orang supaya berkawan atau berkongsi maklumat peribadi mereka.

Hasad: Perkataan atau tindakan kejam atau menyakitkan hati yang dibuat dengan sengaja. Perkataan ini juga boleh merujuk kepada perisian berbahaya yang bertujuan untuk merosakkan peranti, akaun atau maklumat peribadi seseorang.

Pancingan data (atau “phishing”): Percubaan untuk menipu atau memperdayakan pengguna supaya berkongsi butiran log masuk dan maklumat peribadi lain. Pancingan data dilakukan melalui e-mel, media sosial, teks, iklan atau halaman web yang kelihatan serupa dengan halaman web biasa tetapi palsu.

Penipuan: Percubaan tidak jujur untuk menjana pendapatan dengan menipu pengguna supaya berkongsi butiran log masuk, maklumat peribadi, kenalan, dsb. atau memujuk pengguna sehingga menyerahkan wang atau harta digital mereka.

Pancingan data melalui mesej (atau SMiShing): Penipuan yang menggunakan mesej teks untuk memperdaya pengguna supaya melakukan sesuatu, seperti berkongsi butiran log masuk atau maklumat peribadi lain, mengklik pautan ke laman berbahaya atau memuat turun perisian berbahaya.

“Spearphishing”: Penipuan pancingan data yang penyerang menyasarkan pengguna secara lebih khusus menggunakan maklumat peribadi pengguna.

Boleh dipercayai: Boleh diharap untuk melakukan perkara yang betul atau perkara yang diperlukan.

Pelajaran 3

Kredibiliti: Sifat boleh dipercayai. Seseorang yang berwibawa berbicara dengan bukti dan boleh diyakini kebenaran kata-katanya.

Kepakaran: Kemahiran atau pengetahuan khusus tentang sesuatu perkara; pakar mempunyai kepakaran

Motif: Sebab seseorang melakukan sesuatu; niat

Sumber: Seseorang atau sesuatu yang memberikan maklumat

Vlogger: Orang yang diketahui kerap menyiarkan video pendek di blog atau media social

Pelajaran 4

Memperdaya: Palsu; tindakan atau mesej yang direka untuk memperdaya, mengenakan helah atau menipu seseorang.

Berita yang palsu: Berita yang sengaja menipu atau memutarbelitkan kebenaran. Istilah yang biasa untuk berita jenis ini ialah “berita palsu”.

Disinformasi: Maklumat palsu yang bertujuan untuk memperdaya atau mengelirukan pengguna.

Bukti: Fakta atau contoh yang membuktikan sesuatu itu benar atau palsu.

Misinformasi: Maklumat palsu yang dikongsi tanpa menyedari maklumat tersebut palsu.

Ragu-ragu: Sanggup mempersoalkan dakwaan kebenaran.

Pelajaran 5 dan 6

Umpan klik: Kandungan yang menarik perhatian dan boleh mendorong kamu untuk mengklik pautan ke laman tertentu menggunakan pemformatan yang menarik atau frasa yang menarik.

Kata kunci: Perkataan yang berkaitan secara langsung dengan topik carian Internet. Salah satu perkataan yang amat diperlukan untuk melakukan carian kerana tiada perkataan lain yang menerangkan sesuatu topik dengan lebih baik.

Pertanyaan: Kata kunci, set kata kunci atau soalan yang ditaip dalam tettingkap (atau kotak) carian untuk mencari maklumat dalam talian. Kadangkala carian memerlukan lebih daripada satu pertanyaan untuk menemukan perkara yang dicari.

Enjin carian/carian Internet: Program perisian atau “alat” yang digunakan oleh pengguna untuk mencari maklumat, termasuk lokasi, foto, dan video di Internet.

Hasil carian: Koleksi maklumat yang terhasil dalam enjin carian selepas pengguna menaip pertanyaan dan menekan butang “Cari” atau “Hantar”.

Jangan Terpedaya dengan yang Palsu: Pelajaran 1

“Catfishing”, “phishing”, dan penipuan lain

Dalam pelajaran ini, pelajar meneliti pelbagai mesej dan teks untuk menentukan sama ada mesej tersebut sah atau menipu.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Ketahui** teknik yang biasa digunakan untuk menipu pengguna dalam talian atau pada peranti.
- ✓ **Semak** cara mencegah kecurian dalam talian.
- ✓ **Belajar** memberitahu orang dewasa yang dipercayai jika mereka mendapati mereka menjadi mangsa penipuan dalam talian.
- ✓ **Kenali** tanda-tanda cubaan menipu.
- ✓ **Berhati-hati** dalam berkongsi maklumat peribadi (dengan siapa dan bagaimana).

Mari berbincang



Apakah itu penipuan?

Penipuan adalah apabila seseorang cuba memperdaya anda supaya mereka boleh mencuri sesuatu seperti butiran log masuk, maklumat peribadi, wang atau harta digital anda. Kadangkala penipu menyamar sebagai seseorang yang anda percayai dan mungkin muncul di mana-mana sahaja, termasuk dalam “popup” (tetingkap timbul), halaman web, teks atau apl palsu dalam iklan atau gedung apl. Mesej mereka dan halaman tidak selamat yang cuba dihantar kepada anda juga boleh meletakkan virus pada peranti anda. Sesetengah penipu menggunakan senarai kenalan anda untuk menyasarkan rakan dan keluarga anda dengan jenis serangan yang sama. Jenis penipuan lain mungkin cuba memperdaya anda supaya memuat turun apl berbahaya yang kelihatan seperti perisian sebenar atau dengan mendakwa ada masalah pada peranti anda.

Ingat: Pengirim teks, laman web atau iklan tidak dapat mengesan sekiranya peranti atau komputer anda mengalami sebarang masalah! Jadi, jika mereka mengatakan demikian, mereka cuba menipu. Seperkara lagi, jika anda menerima mesej daripada seorang yang tidak dikenali atau kelihatan seperti orang yang anda kenali, dan mesej tersebut pula kedengaran hebat, mengujakan, atau sukar untuk dipercayai, kemungkinan besar itu satu penipuan.

Nota untuk guru: *Tanyakan kepada kelas sama ada mereka atau ahli keluarga mereka pernah melihat sendiri mesej seperti itu. Jika tidak, BAGUS, dan jika perkara ini berlaku pada masa hadapan, mereka tahu cara melindungi diri keluarga dan harta mereka.*

Sesetengah penipuan jelas palsu. Yang lain pula agak dan meyakinkan, umpamanya apabila penipu menghantar mesej yang mengandungi maklumat peribadi anda. Ini dipanggil “spearphishing”. Penipuan ini berlaku apabila penyerang mencipta mesej yang disesuaikan dengan bijak sehingga sukar bagi mangsa untuk mengesan niat penipuan. Jenis penipuan lain yang biasa dengar, ialah “catfishing”, iaitu apabila seseorang membuat halaman atau profil palsu dan berpura-pura menjadi seseorang yang anda kenali atau minati supaya mereka boleh memperdaya anda. Di samping itu, terdapat “smishing” (pancingan data melalui mesej) dan “phishing” (pancingan data).

Jadi, sebelum melakukan perkara yang diminta oleh seseorang seperti mengklik pautan atau berkongsi butiran log masuk anda, tanya diri sendiri soalan-soalan berikut:

- Jika anda menerima mesej daripada perniagaan, adakah mesej itu kelihatan profesional? Menggunakan logo dan teks yang betul, tanpa sebarang ralat ejaan?
- Jangan klik laman web daripada mesej. Buka pelayar web, cari perniagaan dan klik perniagaan daripada carian, kemudian tanya diri sendiri: Adakah URL laman itu sepadan dengan nama dan maklumat produk atau syarikat yang sedang kamu cari? Adakah terdapat kesalahan ejaan?
- Adakah mesej itu dalam bentuk "popup" (tetingkap timbul) yang sangat menjengkelkan?
- Adakah URL bermula dengan https:// bersama-sama ikon mangga kecil berwarna hijau di sebelah kiri URL itu? (Jika ya, ini bermakna sambungan itu selamat.)
- Apakah yang tertera dalam cetakan halus? (Kadangkala penipu meletakkan tipu helah dalam cetakan halus. Tidak bagus juga jika **tiada** cetakan halus.)
- Adakah mesej tersebut menawarkan sesuatu yang sukar untuk dipercayai, seperti peluang untuk mendapat wang, mendapatkan perkara digital yang lebih baik untuk avatar atau watak anda, menjadi terkenal, dsb? (Biasanya ini tidak benar.)
- Adakah mesej itu kedengaran agak pelik, umpamanya mendakwa mengenali anda namun anda tidak begitu pasti?

Apa yang perlu anda lakukan jika menjadi mangsa penipuan? Pertama sekali: Jangan panik! Ramai orang panik.

- Segera beritahu ibu bapa, guru atau orang dewasa lain yang dipercayai. Lebih lama anda tunggu, perkara yang lebih buruk boleh berlaku.
- Tukar kata laluan untuk akaun dalam talian anda.
- Jika anda menjadi mangsa penipuan, beritahu rakan dan orang dalam kenalan anda dengan segera, kerana mereka mungkin sasaran seterusnya.
- Laporkan mesej sebagai spam jika boleh.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Kertas sebaran: "Contoh "phishing" (pancingan data)" (jawapan diberikan pada halaman 39)

Pengubahsuaian yang boleh dibuat untuk pelajar di Tahun 1 dan 2: Bahagikan kelas kepada 5 kumpulan dan tugaskan satu contoh daripada lembaran kerja kepada setiap kumpulan. Selepas setiap kumpulan mendapat peluang untuk menganalisis contoh, bincangkan contoh tersebut bersama-sama.

1. Bahagikan kelas kepada kumpulan

2. Setiap kumpulan mengkaji contoh

Setiap kumpulan mengkaji contoh mesej dan laman web ini.

3. Individu menunjukkan pilihan

Tentukan "benar" atau "palsu" bagi setiap contoh, dan senaraikan sebab di bawah.

4. Kumpulan membincangkan pilihan

Contoh yang manakah kelihatan boleh dipercayai dan yang manakah kelihatan mencurigakan? Adakah mana-mana jawapan mengejutkan kamu? Jika ya, mengapa?

Jawapan kepada kertas sebaran pelajar: "Contoh "phishing" (pancingan data)"

1. **Benar.** Mesej tersebut meminta pengguna pergi ke laman web syarikat dan log masuk ke akaun mereka sendiri, dan bukannya memberikan pautan dalam mesej atau meminta kamu menghantar kata laluan kamu melalui e-mel (pautan boleh menghantar kamu ke laman web hasad).
2. **Palsu.** URL yang mencurigakan dan tidak selamat
3. **Benar.** Perhatikan https:// dalam URL
4. **Palsu.** Tawaran yang mencurigakan sebagai pertukaran dengan butiran bank
5. **Palsu.** URL yang tidak selamat dan mencurigakan
6. **Palsu.** URL yang tidak selamat dan mencurigakan
7. **Palsu.** URL yang tidak selamat dan mencurigakan dan tawaran yang mencurigakan sebagai pertukaran dengan butiran bank

5. Perbincangan lanjut

Yang berikut ialah beberapa lagi soalan untuk ditanya kepada diri sendiri semasa menilai mesej dan laman yang anda temukan dalam talian:

- **Adakah mesej ini kelihatan sah?**

Apakah naluri pertama anda? Adakah kamu melihat mana-mana bahagian yang tidak boleh dipercayai? Adakah mesej itu menawarkan untuk membetulkan masalah yang anda tidak tahu pun kewujudannya?

- **Adakah apl ini kelihatan sah?**

Kadangkala apl palsu - apl yang kelihatan sama seperti apl sebenar - diiklankan dalam tettingkap timbul laman web atau dipaparkan pada gedung apl. Banyak kerosakan boleh berlaku jika apl dimuat turun pada telefon seperti kecurian maklumat atau kenalan, pemasangan perisian hasad, dsb. Perhatikan kesalahan ejaan, ulasan pengguna yang terlalu sedikit dan grafik yang tidak profesional.

- **Adakah mesej itu menawarkan sesuatu secara percuma?**

Tawaran percuma biasanya tidak benar-benar percuma. Pengirim biasanya ingin mendapatkan sesuatu daripada anda.

- **Adakah mesej itu meminta maklumat peribadi kamu?**

Sesetengah penipu meminta maklumat peribadi supaya mereka boleh menghantar lebih banyak penipuan kepada anda. Contohnya, kuiz atau "ujian personaliti" boleh mengumpul fakta untuk memudahkan penipu meneka kata laluan anda atau maklumat peribadi lain. Kebanyakan perniagaan sebenar tidak akan meminta maklumat peribadi dalam mesej atau dari mana-mana sahaja kecuali laman web mereka sendiri.

- **Adakah itu mesej berantai atau siaran sosial?**

Teks dan siaran yang meminta anda memajukan kepada semua orang yang anda kenal boleh membahayakan. Jangan lakukan melainkan anda pasti sumber mesej dan pasti mesej itu selamat untuk disampaikan.

- **Adakah dokumen mempunyai cetakan halus?**

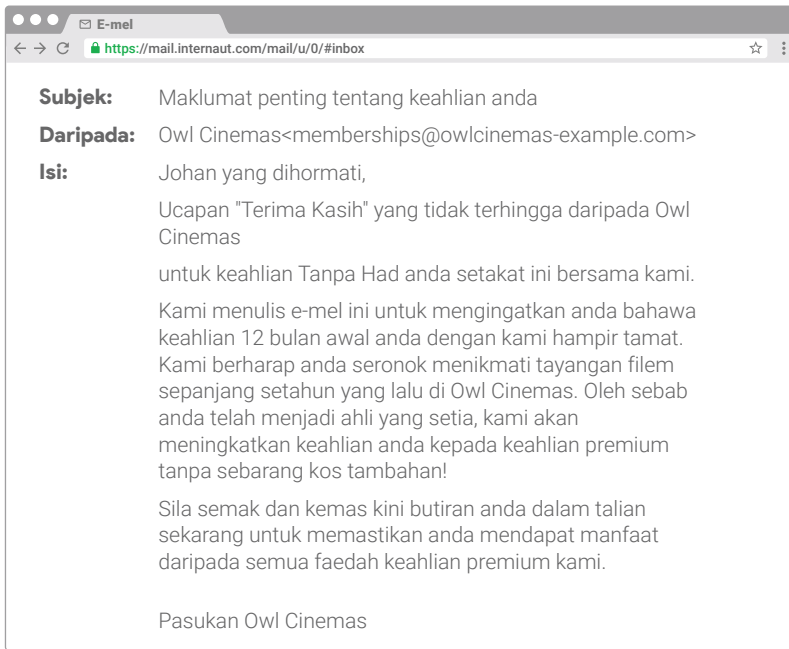
Di bahagian bawah kebanyakan dokumen, anda akan menemukan "cetakan halus". Teks ini kecil dan selalunya mengandungi perkara yang anda akan terlepas pandang. Contohnya, tajuk di bahagian atas mungkin mengatakan anda telah memenangi telefon percuma, tetapi dalam cetakan halus, disebut anda perlu membayar syarikat itu sebanyak \$200 sebulan. Ketiadaan cetakan halus turut boleh membawa masalah, jadi beri perhatian juga kepada cetakan halus.

Nota: Untuk tujuan latihan ini, anggap bahawa mel Internet ialah perkhidmatan sebenar dan dipercayai.

Pengajaran

Apabila berada dalam talian, sentiasa berhati-hati dengan penipuan dalam permainan, laman web, apl dan mesej. Ketahui bahawa jika mesej itu kedengaran hebat atau menawarkan sesuatu secara percuma, perkara tersebut mungkin palsu. Dan jika terpedaya, beritahu orang dewasa yang anda percaya dengan segera.

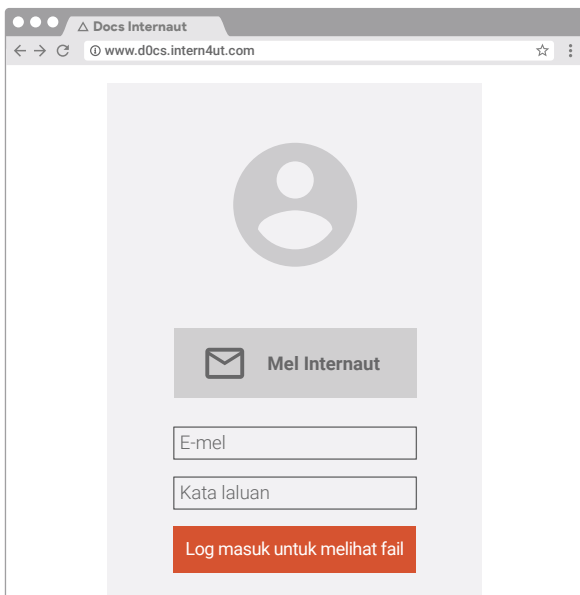
Contoh "phishing" (pancingan data)



1. Adakah ini benar atau palsu?

Benar

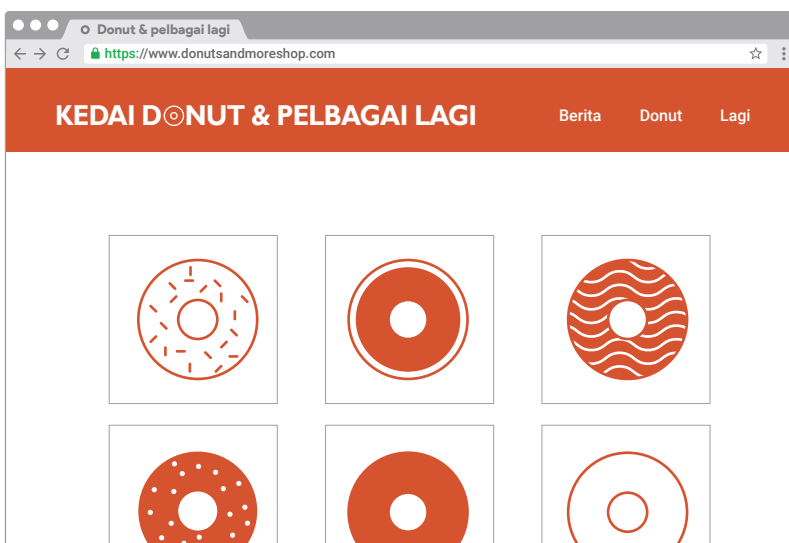
Palsu



2. Adakah ini benar atau palsu?

Benar

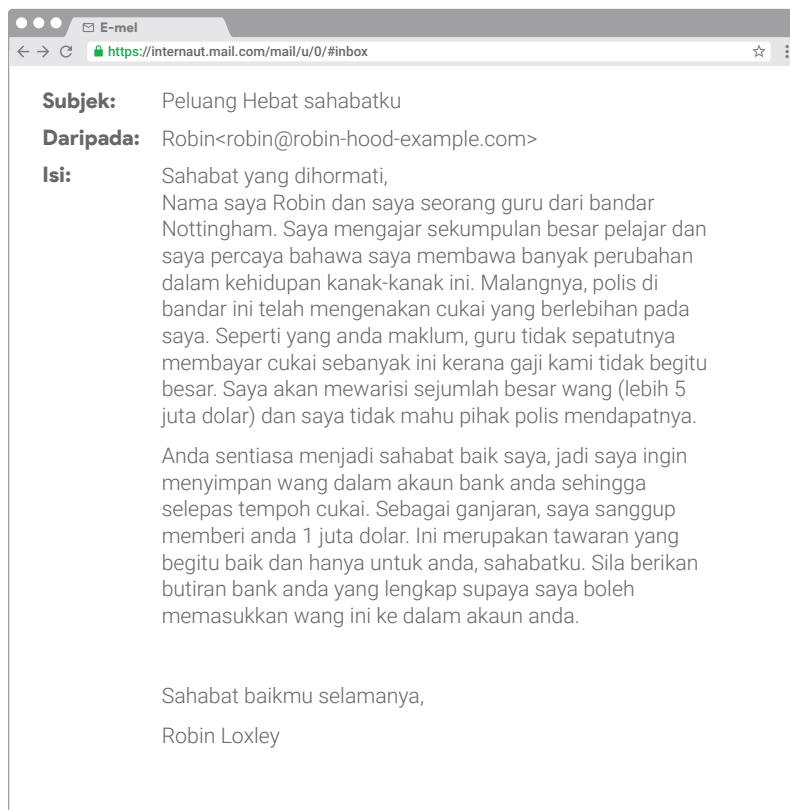
Palsu



3. Adakah ini benar atau palsu?

Benar

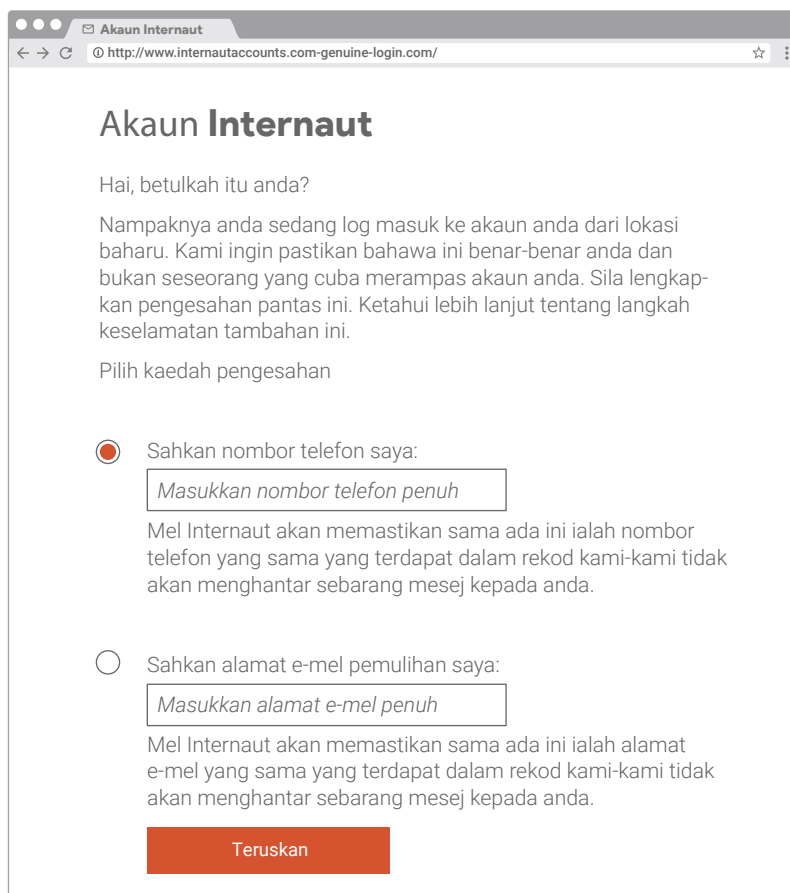
Palsu



4. Adakah ini benar atau palsu?

Benar

Palsu



5. Adakah ini benar atau palsu?

Benar

Palsu



6. Adakah ini benar atau palsu?

Benar

Palsu



7. Adakah ini benar atau palsu?

Benar

Palsu

Jangan Terpedaya dengan yang Palsu: Pelajaran 2

Identiti sebenar yang ‘bercakap’ dengan saya ini?

Pelajar mengamalkan kemahiran anti-penipuan mereka dengan melakonkan dan mempertimbangkan respons kepada mesej, siaran, permintaan rakan, apl, gambar dan e-mel dalam talian yang mencurigakan.

Perihal pelajaran ini: *Semakin ramai kanak-kanak bermain permainan dalam talian. Pelajaran berkenaan interaksi sosial ini menyediakan semua pelajar untuk berinteraksi dengan selamat dalam talian. Tanyakan kepada pelajar anda sama ada mereka bermain permainan dan, jika ya, perkara yang digemari oleh mereka tentang permainan itu dan sama ada mereka pernah mengalami sesuatu yang mencurigakan. Untuk memaksimumkan pembelajaran, jadikan sesi ini santai dan terbuka serta elakkan membuat anggapan.*

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Fahami** bahawa orang yang menghubungi kita mungkin bukan orang yang kita sangka.
- ✓ **Pastikan** identiti orang yang menghubungi kita sebelum membalas mesej mereka.
- ✓ **Tanya** soalan atau dapatkan bantuan daripada orang dewasa jika sukar untuk mengetahui identiti orang tersebut.

Mari berbincang



Bagaimanakah kamu tahu itu benar-benar mereka?

Semasa berbual dengan rakan melalui telefon, anda tahu bahawa itu rakan anda berdasarkan suara mereka, walaupun tidak dapat melihat mereka. Dunia dalam talian sedikit berbeza. Kadangkala sukar untuk mengenal pasti identiti orang yang menghubungi kita di dalam talian, terutamanya, dalam apl dan permainan. Ada orang yang menyamar sebagai orang lain untuk mendapatkan sesuatu daripada anda atau ada niat jahat. "Skins" permainan menyamar sebagai orang lain untuk mencuri maklumat peribadi atau harta digital seperti "skins" atau wang permainan. Jauhi orang yang tidak dikenali. Jangan membalas atau beritahu ibu bapa atau orang dewasa lain yang anda percayai. Akan tetapi jika anda memutuskan bahawa tiada masalah untuk memberikan respons, siasat orang tersebut terlebih dahulu. Lihat halaman atau profil mereka, lihat rakan mereka atau cari maklumat lain yang boleh mengesahkan identiti mereka.

Terdapat banyak cara untuk mengesahkan identiti seseorang dalam talian. Berikut ialah beberapa contoh sebagai permulaan.

Nota untuk guru: *Cuba anjurkan sesi sumbang saran kelas tentang "Bagaimanakah untuk mengesahkan identiti seseorang dalam talian?"; kemudian teruskan perbincangan dengan soalan-soalan berikut.*

- **Jika terdapat gambar pengirim mesej, adakah foto tersebut kelihatan mencurigakan?** Adakah foto mereka kabur atau sukar dilihat? Atau, adakah tiada foto langsung, seperti bitmoji atau muka watak kartun? Foto kabur, bitmoji, foto haiwan peliharaan, dll. memudahkan seseorang untuk menyembunyikan identiti mereka di media sosial. Penipu juga biasa mencuri foto daripada pengguna sebenar untuk menyediakan profil palsu dan berpura-pura menjadi mereka. Jika terdapat foto, bolehkah anda mencari lebih banyak foto berdasarkan nama pengirim mesej itu dalam talian?

- **Adakah nama skrin mereka mengandungi nama sebenar mereka?**

Di media sosial, sebagai contoh, adakah nama skrin mereka sepadan dengan nama sebenar? (Contohnya, profil Jane Doe mempunyai URL seperti SocialMedia.com/jane_doe.)

- **Adakah halaman mereka mempunyai maklumat tentang mereka?**

Jika ya, adakah maklumat tersebut kelihatan seperti ditulis oleh pengguna sebenar? Akaun palsu mungkin tidak mengandungi banyak maklumat “Perihal Saya” atau mengandungi banyak maklumat yang disalin atau dikumpulkan secara rawak untuk membuat profil palsu. Adakah terdapat apa-apa dalam maklumat mereka yang boleh anda sahkan dengan membuat carian berdasarkan nama pada profil?

- **Berapa lamakah akaun tersebut telah aktif? Adakah aktiviti yang dilakukan masuk akal bagi anda?**

Adakah halaman atau profil itu baharu, atau sudah lama dan banyak aktiviti? Adakah pengirim mesej mempunyai kawan yang sama dengan anda seperti yang anda jangkakan? Akaun palsu biasanya tidak mempunyai banyak kandungan atau tanda orang lain menyiarkan, mengulas dan bersosial dalam akaun itu.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran kerja: “Identiti sebenar yang ‘bercakap’ dengan saya ini?” dipotong menjadi jalur, dengan satu senario pada setiap jalur
- Mangkuk atau bekas untuk memegang jalur (setiap kumpulan pelajar akan memilih satu)
- Panduan pelajar pada halaman 46 (satu bagi setiap pelajar untuk diikuti)

1. Buat penilaian senario secara berkumpulan

Okey, sekarang kita akan berpecah kepada 5 kumpulan. Setiap kumpulan akan memilih satu senario.

2. Kumpulan memilih satu atau lebih respons dan berbincang tentang sebab anda memilih respons tersebut mengikut situasi. Anda boleh berkongsi lebih banyak respons yang difikirkan sesuai untuk senario itu.

3. Kelas membincangkan pilihan kumpulan

Akhir sekali, adakan perbincangan kelas untuk semua senario. Setiap kumpulan akan berkongsi respons mereka dan sebab mereka memilih respons tersebut.

Pengajaran

Anda mengawal orang yang anda hubungi dalam talian. Pastikan mereka orang yang anda sangkakan.

Identiti sebenar yang ‘bercakap’ dengan saya ini?

Senario 1

Anda menerima permintaan rakan daripada pemain yang tidak dikenali dalam permainan: Hei, bagus betul cara awak bermain! Kita patut bermain bersama! Bolehkah tambah saya sebagai rakan awak?

Senario 2

Anda menerima mesej teks pada telefon daripada seseorang yang tidak dikenali. “Hei, ini Corey! Masih ingat saya?”

Senario 3

Anda menerima DM (mesej langsung) daripada seseorang yang tidak anda kenali. “Hei! Suka siaran awak, awak SANGAT lucu! Beri saya nombor telefon awak dan kita boleh berbual lebih lanjut!”

Senario 4

Anda menerima mesej daripada seorang yang tidak anda kenali. “Saya nampak awak di dewan hari ini. AWAK COMEL! Apakah alamat awak? Saya boleh datang melepak.”

Senario 5

Anda menerima mesej dalam talian. “Hei, saya baru saja bertemu rakan awak, Sam! Dia beritahu saya tentang awak, saya mahu berjumpa dengan awak. Di mana awak tinggal?”

Identiti sebenar

Pelajaran ini mengandungi lima senario mesej yang mungkin diterima oleh sesiapa sahaja. Setiap senario disertakan dengan senarai cara untuk bertindak balas. Ada yang baik dan yang lainnya tidak begitu baik. Pilih satu (atau dua) respons yang paling masuk akal pada pendapat anda. Anda juga boleh memikirkan respons anda sendiri. Kemudian kita akan berbincang bersama-sama kelas.

Ambil perhatian semua: *Jika salah satu daripada senario ini berlaku kepada anda dan anda tidak pasti perkara yang patut dilakukan, jangan bertindak balas terhadap mesej itu. Anda boleh mengabaikan atau menyekat mereka. Anda juga boleh berbincang dengan ibu bapa atau guru tentang perkara itu, terutamanya jika perkara tersebut mengganggu anda.*

Senario 1

Anda menerima permintaan rakan daripada pemain yang tidak dikenali dalam permainan: "Hei, bagus betul cara awak bermain! Kita patut bermain bersama! Bolehkah tambah saya sebagai rakan awak?" Apakah yang patut anda lakukan?

- **Abaikan.** Jika anda tidak mengenali mereka, anda berhak untuk tidak menambah mereka sebagai rakan.
- **Sekat mereka.** Anda tidak akan mendapat sebarang mesej lagi daripada mereka dan dalam kebanyakan permainan dan apl, mereka tidak akan tahu pun anda menyekat mereka.
- **Tukar tetapan anda.** Pergi ke tetapan permainan, cari bahagian untuk mematikan kesemua permintaan rakan. Dengan cara ini, anda tidak akan menerima permintaan rakan daripada pemain yang tidak dikenali.
- **Siasat mereka dalam talian.** Cari halaman atau profil mereka dan lihat sama ada mereka benar-benar seorang pemain. Adakah mereka mempunyai pengalaman dan pengikut? Adakah mereka pernah menstim kandungan? Adakah rakan-rakan anda tahu kewujudan mereka? Jika mereka kelihatan seperti pemain yang serius, barulah anda mempertimbangkan untuk berkawan dengan mereka. Apa pun, adalah lebih baik untuk kanak-kanak bermain hanya dengan rakan mereka yang sebenar.
- **Tambahkan mereka sebagai rakan.** HANYA JIKA mereka kelihatan okey. Tindakan ini tidak disyorkan melainkan anda telah mengesahkan identiti mereka dan meminta orang dewasa yang anda percaya atau sekurang-kurangnya rakan anda untuk mengesahkan identiti pemain ini. Jika anda bermain menggunakan mikrofon atau set kepala, pastikan anda bersembang tentang permainan sahaja. Jangan sekali-kali berkongsi nama penuh anda atau sebarang maklumat peribadi yang lain.
- **Beri mereka maklumat peribadi.** Ini adalah pilihan yang tidak wajar. Jangan sekali-kali memberikan maklumat peribadi kepada orang yang tidak anda kenali.

Senario 2

Anda menerima mesej teks pada telefon daripada seseorang yang tidak dikenali. "Hei, ini Corey! Masih ingat saya?" Apakah yang patut anda lakukan?

- **Sekat Corey.** Jika anda mengenali Corey, tindakan ini mungkin kelihatan kurang ajar. Tetapi jika anda pasti anda tidak pernah bertemu sesiapa yang bernama Corey atau dia menghantar terlalu banyak mesej kepada anda dan berkongsi terlalu banyak perkara tentang dirinya, tiada masalah untuk menyekatnya.

- **Abaikan Corey.** Seperti yang kami sebut di atas, jika anda tidak mengenali orang ini, anda berhak untuk tidak memberikan respons.
- **“Hai, Corey. Adakah kita pernah bertemu?”** Ini adalah pilihan yang selamat jika anda tidak pasti sama ada pernah bertemu dengannya dan ingin mencari jawapan dengan bertanya serba sedikit tentang dirinya. Tetapi jangan beritahu Corey lokasi anda!
- **“Saya tidak ingat awak tetapi kita masih boleh berjumpa suatu masa nanti.”** Ini bukan pilihan yang bijak. Anda tidak sepatutnya menawarkan untuk bertemu dengan orang yang tidak anda kenali.

Senario 3

Anda menerima DM (mesej langsung) daripada @socccergirl12, seseorang yang tidak anda kenali. “Hei! Suka siaran awak, awak SANGAT lucu! Beri saya nombor telefon awak dan kita boleh berbual lebih lanjut!” Apakah yang patut anda lakukan?

- **Abaikan @socccergirl12.** Anda tidak perlu memberikan respons.
- **Sekat @socccergirl12.** Jika anda mendapati orang ini pelik, sekat mereka. Dengan cara ini, mereka tidak lagi dapat menghubungi anda melainkan jika mereka memulakan profil palsu baharu dan menghubungi anda menggunakan identiti palsu yang berbeza...
- **“Hai, adakah saya mengenali awak?”** Jika anda tidak pasti, tanya soalan ini sebelum memberikan maklumat peribadi seperti nombor telefon anda.
- **“Okey, nombor saya ialah...”** Jangan! Walaupun anda telah mengesahkan identiti orang ini, Jangan beri maklumat peribadi melalui media sosial. Cari cara lain untuk berhubung, sama ada melalui ibu bapa, guru atau orang lain yang dipercayai.

Senario 4

Anda mendapat mesej daripada seseorang yang tidak anda kenali. “Saya nampak awak di dewan hari ini. AWAK COMEL! Boleh beri alamat awak? Saya boleh datang melepak.” Apakah yang patut anda lakukan?

- **Abaikan.** Mungkin pilihan yang baik.
- **Sekat orang ini.** Jangan teragak-agak jika anda tidak kenal seseorang. Terutamanya jika mereka meminta maklumat peribadi anda.
- **“Siapa awak?”** Jauhi orang yang tidak dikenali. Jika mesej itu kedengaran mencurigakan, lebih baik jangan dibalas mesej itu, atau sekat sahaja mereka.
- **“Adakah itu awak, Lizi? Comelnya! Saya tinggal di 240 Taman Tunku”** Kurang bijak. Sebelum memberikan alamat atau sebarang maklumat peribadi, siasat mereka walaupun anda fikir anda mengenali mereka. Jangan sekali-kali pergi berjumpa dengan seseorang yang anda hanya kenali menerusi interaksi dalam talian.

Senario 5

Anda menerima mesej ini: "Hei, saya baru saja bertemu rakan awak, Sam! Dia beritahu saya tentang awak, saya mahu berjumpa dengan awak. Di mana awak tinggal?" Apakah yang patut anda lakukan?

- **Abaikan.** Jika anda tidak mengenali pengirim mesej tetapi anda mempunyai rakan bernama Sam, langkah terbaik adalah memeriksa dengan Sam terlebih dahulu sebelum membalas mesej.
- **Sekat.** Jika anda tidak mengenali pengirim dan tidak mempunyai rakan bernama Sam, sebaik-baiknya gunakan tetapan anda untuk menyekat pengirim daripada terus menghubungi anda.
- **"Siapa awak?"** Mungkin bukan idea yang bagus. Jika anda tidak mengenali orang itu, lebih baik jangan membalas, sekurang-kurangnya sehingga anda mendapat maklum balas daripada Sam.

Jangan Terpedaya dengan yang Palsu: Pelajaran 3

Benarkah?

Latar belakang celik media untuk guru: Selain membantu pelajar menggunakan pendekatan analitikal untuk menilai kredibiliti sumber, kita juga mahu mereka memahami bahawa maklumat datang dari banyak tempat (bukan buku teks sahaja). Jadi mereka perlu menggunakan kemahiran mereka untuk menganalisis semua jenis media. Apabila mereka sampai ke tahap ini, mereka bersedia untuk beralih kepada menganalisis media kategori khas seperti berita dan data saintifik.

Nota: Pelajaran celik media ini sesuai untuk semua namun mungkin agak sukar difahami oleh pelajar di Tahun 1 dan 2. Lihat pengubahsuaian yang disyorkan di bawah "Aktiviti".

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Kenal pasti** alatan atau cara yang sesuai untuk menyemak sama ada maklumat itu **boleh dipercayai**.
- ✓ **Pertimbangkan** bagaimana perkara seperti **kepakaran** dan **motif** memberi kesan kepada kredibiliti.
- ✓ **Tanyakan** 4 soalan untuk menilai kredibiliti sumber.
- ✓ **Fahami** bahawa sumber yang boleh dipercayai pada satu topik tidak semestinya boleh dipercayai pada topik yang lain.
- ✓ **Ketahui** bahawa menyemak berbilang sumber biasanya membantu anda menilai sama ada sesuatu maklumat itu boleh dipercayai atau tidak.

Mari berbincang



Apakah yang menjadikan sesuatu atau seseorang itu boleh dipercayai?

Setiap hari anda membuat keputusan tentang perkara yang boleh dipercayai dan tidak dipercayai. Adakah video itu boleh dipercayai? Adakah video itu cuba memujuk anda mempercayai sesuatu? Adakah abang anda bercakap benar atau bergurau? Adakah khabar angin yang anda dengar tentang rakan adalah benar?

Apakah yang anda lakukan untuk menentukan sama ada seseorang itu bercakap benar atau tidak? Adakah anda sudah menggunakan petunjuk ini?:

- **Perkara yang anda tahu tentang seseorang**
Contohnya, anda tahu sama ada rakan sekelas mahir dalam sesuatu atau bersikap jujur atau suka mempermainkan orang atau bersikap kasar, jadi biasanya anda tahu apabila mereka serius, bergurau atau berbohong.
- **Perkara yang diketahui oleh orang tentang anda**
Contohnya, ibu bapa anda tahu jenis makanan yang menyebabkan anda sakit perut. Tetapi, iklan di TV, tidak. Oleh itu, anda mengikut nasihat ibu bapa tentang makanan yang boleh dimakan. Pustakawan sekolah tahu minat anda dan jenis buku yang anda suka, jadi anda mempercayai pengesyoran buku olehnya.
- **Nada suara dan ekspresi muka**
Contohnya, anda tahu bahawa rakan anda bergurau apabila mereka membeliak mata dan memberitahu dengan nada menyindir bahawa mereka langsung tidak menggemari taman luncur yang baharu itu.
- **Situasi**
Contohnya, apabila rakan-rakan bergurau dan salah seorang daripada mereka mengusik tentang potongan rambut baharu anda, anda tahu itu hanya satu gurauan. Tetapi jika orang lain di sekolah menggunakan perkataan yang sama untuk memalukan kamu di hadapan seluruh kelas, itu satu penghinaan.

Apabila kita menonton video di TV atau membaca laman web, kita tidak mengenali sumber itu secara peribadi dan mereka tidak mengenali kita. Kita mungkin tidak pasti sama ada untuk mempercayai mereka atau tidak.

Malah apabila kita menerima teks daripada seseorang yang kita kenali sekali pun, kita tidak dapat melihat riak muka atau nada suaranya, jadi kita mungkin tidak pasti maksudnya. Di sinilah pentingnya kita bertanyakan soalan...

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Kertas sebaran: "Menentukan perkara yang boleh dipercayai" (satu bagi setiap pelajar)

Pengubahsuaian yang boleh dibuat untuk pelajar di Tahun 1 dan 2: *Jika anda rasa pelajar sudah bersedia untuk membincangkan sama ada sesuatu sumber itu boleh dipercayai, lengkapkan langkah 1 dan 2 sahaja.*

1. Menilai sumber

Jika anda mahukan pengesyoran untuk permainan mudah alih ("mobile games") baharu yang hangat, patutkah anda bertanya kepada nenek anda? Dengan kata lain, adakah nenek anda sumber yang **boleh dipercayai** untuk mendapatkan maklumat tentang permainan? Sumber yang **boleh dipercayai** ialah sumber yang boleh memberi kita maklumat yang **tepat dan relevan**.

Senaraikan kelebihan dan kekurangan untuk menerangkan manfaat dan kelemahan meminta nasihat permainan video daripada nenek anda.

Adakah senarai anda kelihatan seperti ini?

Kelebihan	Kelemahan
Nenek sayang pada saya dan mahu saya gembira	Nenek tidak bermain permainan dan tidak tahu banyak tentang permainan
Jika nenek tidak tahu jawapannya, nenek pandai mencari maklumat	Nenek tidak tahu permainan yang saya main atau jenis permainan kegemaran saya

Jika senarai anda kelihatan seperti itu, anda telah mengenal pasti **motif** dan **kepakaran** sumber untuk memutuskan sama ada sumber itu boleh dipercayai. "Kepakaran" ialah kemahiran atau pengetahuan khusus tentang sesuatu perkara; pakar mempunyai kepakaran. "Motif" ialah niat seseorang, sebab mereka berkata atau melakukan sesuatu.

Item yang manakah dalam senarai yang memberi anda maklumat tentang motif nenek? Item yang manakah menyatakan sesuatu tentang kepakarannya? Jadi, berpandukan carta kelebihan dan kekurangan ini, adakah nenek merupakan sumber yang boleh dipercayai untuk maklumat tentang permainan video baharu yang hangat? Nenek tidak akan berbohong, tetapi mungkin lebih baik bertanya kepada seseorang yang bukan sahaja mengambil berat tentang kita tetapi juga berpengetahuan tentang permainan dan jenis permainan yang kita suka. Kita juga mungkin tahu bahawa Ayah seorang tukang masak yang hebat tetapi tidak tahu tentang fesyen, dan jurulatih kita tahu tentang bola keranjang tetapi tidak tentang gimnastik. **Hanya kerana seseorang itu pakar dalam satu perkara tidak menjadikan mereka pakar dalam semua perkara.**

2. Buat senarai kelebihan dan kekurangan anda sendiri

Jika ini kali pertama anda menggunakan **motif** dan **kepakaran** sebagai petunjuk untuk mengenal pasti sumber maklumat yang boleh dipercayai, ada baiknya anda berlatih lagi.

Bayangkan anda ingin tahu cara menjadi pemain bola sepak yang lebih baik. Buat senarai kelebihan dan kekurangan untuk pilihan berikut supaya anda boleh menentukan sama ada sumber itu boleh dipercayai atau tidak:

- nenek anda
- blog oleh seorang jurulatih bola keranjang terkemuka
- pemain terbaik dalam pasukan anda
- laman web yang menjual kasut bola sepak dan memberikan nasihat
- video yang mengajar teknik latihan bola sepak

Apakah yang anda perhatikan tentang kekuatan dan kelemahan setiap sumber?

- Adakah terdapat sumber yang tahu cara mengajar, tetapi mungkin tiada kemahiran bola sepak?
- Adakah terdapat sumber pakar bola sepak tetapi tidak tahu cara mengajar?
- Adakah terdapat sumber yang nasihatnya selalu termasuk membeli sesuatu daripada mereka?
- Adakah terdapat sumber yang berpengetahuan tentang bola sepak tetapi tidak mengenali anda atau kemahiran yang perlu anda bentuk?

Bincang: Sumber manakah yang bagus untuk dirujuk dan mengapakah anda rasa begitu?

Kredibiliti jarang menjadi penentu segalanya. Kebanyakan sumber mempunyai kekuatan dan kelemahan sendiri. Itulah sebabnya **jawapan yang terbaik selalunya datang daripada pelbagai sumber** dan membandingkan jawapan mereka.

3. Langkah yang perlu dipertimbangkan

Kredibiliti merujuk kepada orang yang kita percaya dan perkara yang kita percaya. Kita belajar setiap hari dari pelbagai sumber, bukan hanya daripada ibu bapa dan guru. Bayangkan anda menonton filem tentang tsunami menggambarkan ombak gergasi yang lebih tinggi daripada bangunan pencakar langit menuju ke arah orang ramai di pantai. Adakah itu rupa tsunami yang sebenar? Sering, dalam iklan memaparkan kebanyakan saintis sebagai lelaki berambut serabut yang memakai cermin mata tebal dan kot makmal putih sepanjang masa. Adakah itu benar?

Kita boleh menyemak mana-mana sumber menggunakan 3 Langkah pada kertas sebaran **Menentukan perkara yang boleh dipercayai**. Langkah-langkah ini merupakan perkara yang sudah kita ketahui tentang motif dan kepakaran.

Langkah 1: Gunakan akal

Tanya: Adakah perkara itu logik? Adakah perkara itu masuk akal? Jika a) perkara yang anda lihat tidak masuk akal, b) anda tahu perkara itu tidak benar daripada pengalaman anda sendiri, atau c) perkara itu tidak sepadan dengan fakta yang sudah anda tahu, anda tidak perlu mengambil sebarang langkah tambahan. Anda sedang melihat sumber yang tidak boleh dipercayai.

Langkah 2: Tanya soalan

Gunakan empat soalan ini:

Kepakaran

a) Adakah sumber ini mengenali saya atau mengambil berat tentang diri saya?

Jawapan kepada soalan ini bergantung pada maklumat yang anda cari. Jika anda menyemak beberapa maklumat tentang botol air plastik yang mencemarkan lautan, sumber tersebut tidak perlu mengenali anda. Akan tetapi jika satu laman berjanji bahawa anda akan menyukai alat permainan baharu mereka, laman itu perlu tahu jenis alat permainan, permainan atau aktiviti yang anda gemari supaya janji tersebut boleh dipercayai.

b) Adakah sumber ini berpengetahuan tentang topik ini? Bagaimanakah sumber itu memperoleh pengetahuannya?

Sesetengah orang berpendapat bahawa cara paling mudah untuk mencari maklumat yang boleh dipercayai adalah dengan bertanya kepada pembantu suara digital. Pembantu digital nampaknya tahu semua perkara! Pernahkah anda tertanya-tanya bagaimanakah pembantu digital memperoleh semua jawapannya? Pembantu digital menggunakan pengiraan matematik (dipanggil "algoritma") untuk mencari jawapan.

Untuk soalan mudah yang mungkin mempunyai hanya satu jawapan (seperti suhu di luar atau nama selebriti yang terkenal dengan lagu pop tertentu), biasanya pembantu digital merupakan sumber yang boleh dipercayai. Tetapi jika soalan itu rumit, lebih baik jika anda bermula dengan orang atau kumpulan yang berpengalaman atau telah memperoleh anugerah atau PhD yang berkaitan dengan topik anda. Kemudian, bolehlah anda menggunakan pembantu digital untuk mengesahkan maklumat tersebut (lihat Langkah 3).

Motif

c) Apakah yang sumber ini mahu saya lakukan atau percaya dan mengapakah sumber ini mahu saya berbuat demikian?

Adakah sumber itu memperoleh pendapatan jika anda menurut nasihat mereka? Contohnya, adakah anda berpendapat bahawa seorang pengengaruh (dikenali sebagai "influencer") mendapat bayaran jika anda membeli produk yang dicadangkan oleh mereka? Adakah seorang atlet profesional memakai kasut atau baju jenama tertentu kerana mereka sukakan jenama tersebut atau kerana mereka dibayar untuk mempromosikannya?

Selalunya, anda akan melihat logo atau nama jenama dalam video atau iklan yang dibuat oleh pengengaruh (dikenali sebagai "influencer") kerana mereka dibayar untuk berbuat demikian. Keadaan ini boleh memberi kesan kepada mesej yang disampaikan (dan tidak disampaikan) oleh pengengaruh kepada anda. Mungkin mereka tidak berniat untuk menyakiti sesiapa, tetapi ada kemungkinan mereka tidak menyampaikan semua fakta.

d) Siapakah yang mendapat manfaat dan siapakah yang akan rugi jika pengguna mempercayai sumber ini?

Ini selalunya sukar dijawab. Berikut ialah contoh:

Bayangkan iklan untuk apl yang berjanji untuk menjadikan anda pelajar yang lebih baik.

- Apakah kemungkinan manfaat apl itu? Pembangun apl menjana pendapatan apabila anda membeli apl itu. Anda mungkin mendapat manfaat jika apl itu benar-benar membantu anda.
- Siapakah yang mungkin rugi jika anda mempercayai iklan itu? Anda mungkin membazirkan wang jika membeli apl itu. Anda juga mungkin membazir masa berlatih perkara yang salah, kemudian prestasi anda merudum di sekolah. Atau anda mungkin bergantung pada apl yang hanya boleh meneka perkara yang anda perlukan, sedangkan guru anda sebenarnya lebih mengetahui perkara yang anda perlukan.

Langkah 3: Sahkan

Tanya: Adakah terdapat sumber lain yang boleh dipercayai yang menyokong dakwaan sumber ini?

Anda tidak sepatutnya sekadar menyemak **lebih banyak sumber**. Anda perlu mencari pelbagai sumber. Jika anda tidak menemukan pelbagai sumber yang boleh dipercayai yang bersetuju dengan sumber yang anda semak, anda tidak sepatutnya mempercayai sumber tersebut.

4. Siasat sumber anda

Memandangkan anda sudah faham, tiba masanya untuk kita berlatih. Pilih soalan yang berkaitan dengan sesuatu yang anda bincangkan dalam kelas atau sesuatu yang telah anda lihat dalam talian. Cari sumber yang memberikan jawapan kepada soalan itu, kemudian bentuk kumpulan-kumpulan kecil dan gunakan soalan pada kertas sebaran untuk menentukan sama ada sumber itu boleh dipercayai atau tidak.

Jika anda memerlukan idea, berikut adalah beberapa cadangan:

- Anda memerlukan idea untuk hadiah hari jadi bagi rakan anda. Anda melihat iklan yang mendakwa kedai mereka boleh membantu anda mencari hadiah untuk sesiapa sahaja. Adakah kedai itu sesuai untuk anda?
- Anda sedang membaca ulasan dalam talian tentang tempat piza baharu dan menyedari bahawa tiga daripada enam ulasan 5 bintang adalah daripada orang yang mempunyai nama keluarga yang sama dengan pemilik restoran tersebut. Dua ulasan yang lain mengatakan piza ini ialah piza yang terbaik di dunia dan seorang mengatakan piza itu boleh tahan rasanya bersesuaian dengan harga yang murah. Terdapat juga empat belas ulasan negatif. Adakah ulasan positif tersebut mampu meyakinkan anda untuk mencuba piza mereka?
- Anda melihat iklan yang mengatakan bahawa anda telah dipilih untuk mencuba “pil” khas yang akan memberi anda keupayaan untuk bernafas di dalam air tanpa menggunakan tangki skuba. Anda hanya perlu membayar RM9.99 untuk menampung kos penghantaran. Sanggupkah anda melakukannya?
- Anda menyukai banyak video oleh seorang vlogger popular kerana vlogger tersebut lucu. Namun vlogger ini juga mengatakan perkara buruk yang tidak anda suka tentang kumpulan minoriti. Adakah anda mempercayai apa yang dikatakan vlogger ini kerana dia lucu dan sangat popular? Adakah anda berpendapat perkara itu mampu mempengaruhi orang?

Pengajaran

Bertanya soalan merupakan sesuatu yang boleh membantu kita. Dengan bertanya soalan yang bagus tentang sumber dan maklumat yang diberikan, anda akan mendapat maklumat yang lebih baik. Lagi banyak sumber yang anda gunakan, lebih baik. Namun jangan lupa, sumber yang berguna untuk satu perkara tidak semestinya berguna untuk perkara yang lain.

Menentukan perkara yang boleh dipercayai

Langkah berguna untuk mengenal pasti sumber yang boleh dipercayai dan tidak boleh dipercayai.

Langkah 1

Gunakan akal

Adakah perkara itu logik?

Langkah 2

Tanya soalan

Gunakan empat soalan ini

Kepakaran

- Adakah sumber ini mengenali saya atau mengambil berat tentang diri saya (dan adakah itu penting)?
- Adakah sumber ini berpengetahuan tentang topik ini? Bagaimanakah sumber itu memperoleh pengetahuannya?

Motif

- Apakah yang sumber ini mahu saya lakukan atau percaya dan mengapakah sumber ini mahu saya berbuat demikian?
- Siapakah yang mendapat manfaat dan siapakah yang akan rugi jika pengguna mempercayai sumber ini?

Langkah 3

Sahkan

Adakah terdapat sumber lain yang boleh dipercayai yang menyokong dakwaan yang dibuat oleh sumber ini? Gunakan carian dalam talian atau minta bantuan pakar media di perpustakaan sekolah anda untuk mencari sumber maklumat lain tentang subjek anda (sumber boleh jadi dalam bentuk buku atau berita atau artikel majalah, dalam talian atau luar talian). Ikut Langkah 1 dan 2 bersama-sama pakar media anda. Tanyakan soalan yang sama tentang sumber yang anda perolehi. Jika pakar media memberi maklumat yang sama tentang subjek anda, kemungkinan besar sumber anda boleh dipercayai.

Jangan Terpedaya dengan yang Palsu: Pelajaran 4

Mengesan maklumat yang tidak boleh dipercayai dalam talian

Latar belakang celik media untuk guru: Soalan celik media dan teknik pemerhatian menyediakan pelajar untuk menangani disinformasi tanpa terperangkap dalam pertengkaran atau menjejaskan hubungan dengan rakan dan keluarga. Namun mereka perlu bertanya soalan dan membiasakan diri berfikir secara kritis terhadap maklumat yang mereka terima.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Kenal pasti** petanda sesuatu berita atau sumber maklumat itu memperdaya.
- ✓ **Gunakan** soalan analisis dan pemerhatian yang teliti untuk menilai kredibiliti sumber.
- ✓ **Fahami** kepentingan menyiasat kredibiliti sumber sebelum berkongsi mesej sumber.
- ✓ **Bina** tabiat menganalisis **semua** berita dan maklumat, bukan hanya cerita yang dirasa mencurigakan.

Mari berbincang



Kadangkala ada orang dan kumpulan yang begitu bersemangat tentang kepercayaan mereka sehingga mereka memutar belitkan kebenaran untuk membuat kita bersetuju dengan mereka. Usaha untuk mengelirukan orang dengan maklumat yang palsu dirujuk sebagai disinformasi.

Sesetengah orang tidak tahu cara mengesan disinformasi, namun mereka tetap berkongsi maklumat itu. Beginilah cara maklumat itu tersebar. Penyebaran maklumat palsu boleh mempengaruhi pendapat umum.

Jadi, bagaimanakah boleh kita membezakan antara perkara yang benar atau boleh dipercayai dengan perkara yang palsu atau mengelirukan? Terdapat petanda yang boleh kita gunakan untuk mengesan maklumat tersebut. Selain itu, terdapat soalan yang boleh kita ajukan yang membantu kita mengesan cerita yang tidak berdasarkan fakta.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Imej: "Perkara yang tidak kena dengan gambar ini"
- Kertas sebaran: "Menentukan perkara yang boleh dipercayai" daripada Pelajaran 3 (halaman 54)
- Lembaran kerja: "Mengesan URL palsu"

Jawapan untuk lembaran kerja: "Mengesan URL palsu"

Benar:

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

Palsu:

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

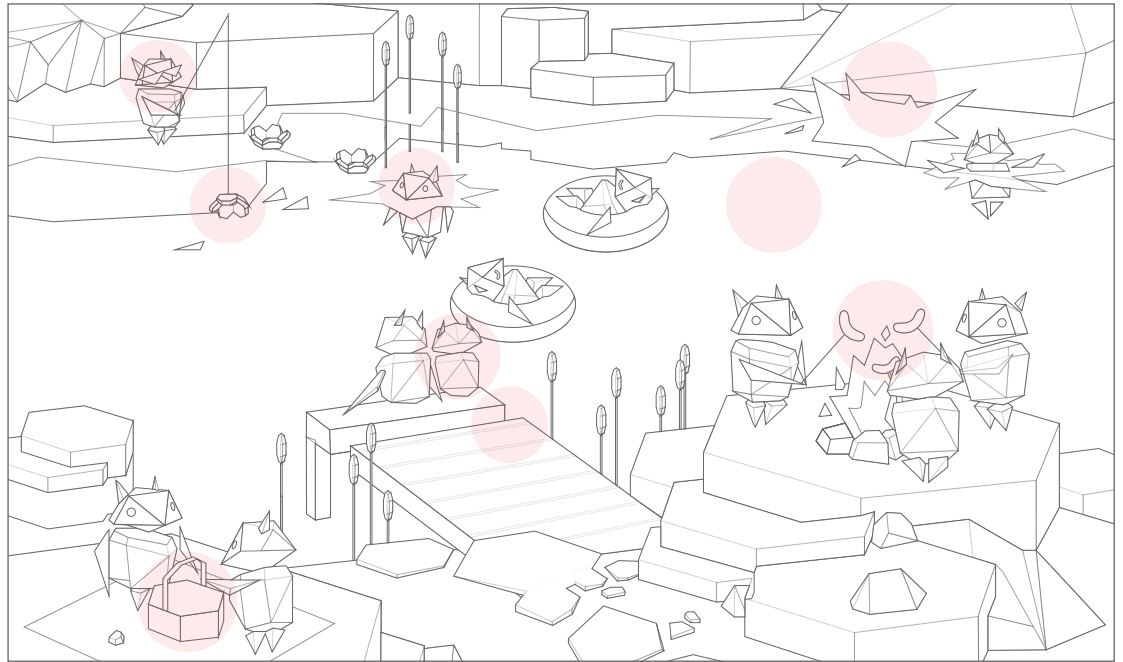
1. Apakah yang tidak kena dengan gambar ini?

Lihat gambar di bawah. Lihat dengan teliti. Dapatkah anda mengesan perbezaan antara kedua-dua gambar ini?



Bagaimanakah jika seseorang memberitahu anda di mana hendak melihat? Adakah itu akan memudahkan anda?

Terdapat 9 perbezaan. Dapatkah anda mengesan kesemuanya?



Menilai sama ada sesuatu berita itu benar atau palsu adalah seperti permainan gambar ini. Dengan meneliti, anda boleh mencari maklumat penting. Pencarian akan menjadi lebih mudah jika anda tahu perkara yang perlu dicari.

Berikut ialah beberapa petunjuk untuk mengesan maklumat palsu. Jika anda mengesan perkara ini, anda mungkin sedang melihat cerita palsu atau menipu.

Kertas sebaran cara mengesan URL palsu

Perkara pertama yang perlu dilihat ialah URL (alamat web) laman yang menerbitkan cerita tersebut. Sesetengah laman palsu cuba menipu anda dengan memilih nama yang meniru laman sebenar tetapi dengan perbezaan kecil. Kebanyakan syarikat menggunakan URL pendek kerana URL ini lebih mudah diingat dan ditaip, jadi URL dengan tambahan huruf yang tidak diperlukan selalunya laman yang mengandungi maklumat palsu.

Lihat kertas sebaran:

- Bulatkan semua URL yang anda rasa sah.
- Setelah semua orang selesai, bandingkan jawapan anda. Adakah anda menjawab kesemuanya dengan betul?

Bagaimanakah boleh anda memeriksa sama ada sesuatu URL itu laman berita yang sah atau tidak? Satu cara adalah dengan melakukan carian web untuk organisasi berita atau URL tersebut.

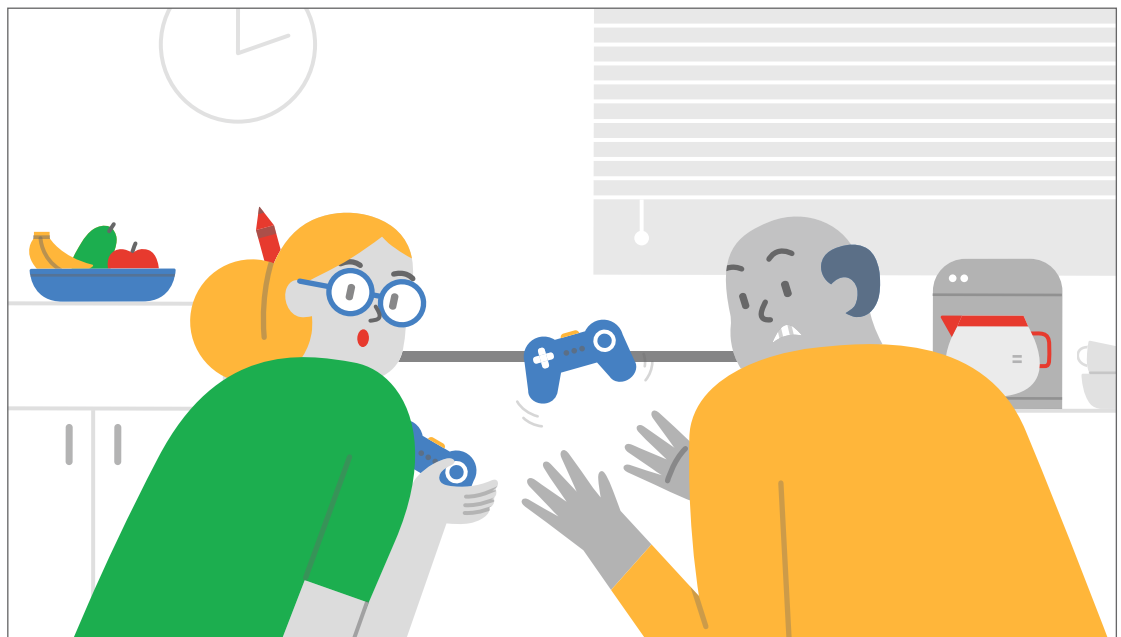
Jika sesuatu organisasi itu benar-benar wujud, satu kotak akan dipaparkan di sebelah kanan hasil carian kebanyakan platform yang mengandungi maklumat tentang organisasi, termasuk alamat laman web organisasi. Jika URL itu palsu, biasanya anda boleh menatal ke bawah dan melihat tajuk berita tentang laman yang dilaporkan sebagai palsu, atau anda akan mendapati laman itu tidak lagi wujud.

2. Memeriksa tajuk berita

Kadangkala pengguna berkongsi berita tanpa URL. Dalam kes ini, berikut ialah beberapa panduan yang boleh anda gunakan:

- a) Berita bermula dengan gambar sesuatu yang menarik minat anda seperti anjing comel atau selebriti. Tetapi apabila anda mengkliknya, berita itu tidak ada kaitan dengan gambar tadi.
- b) Seseorang yang cuba meyakinkan anda untuk bersetuju dengan mereka kadangkala menggunakan taktik seperti **huruf tebal**, **SEMUA HURUF BESAR**, menggariskan atau meletakkan tanda seru untuk menggambarkan seolah-olah berita yang anda lihat itu penting dan perlu diklik. Ini dipanggil umpan klik. Wartawan sebenar tidak menggunakan teknik seperti ini.
- c) Untuk mendorong anda membaca sesuatu berita, sesetengah orang memasukkan perkataan seperti “kejutan”, “keterlaluan” atau “mengejutkan” ke dalam tajuk berita. Mereka tahu perkataan seperti ini menimbulkan rasa ingin tahu. Namun wartawan **sebenar** menyampaikan maklumat tanpa menokok tambah fakta. Mereka membiarkan pembaca sendiri menentukan sama ada kisah itu mengejutkan atau tidak.

Contohnya, lihat gambar dan tajuk berita ini:



Mengejutkan! Aktiviti sebenar yang dilakukan oleh guru selepas sekolah

Tanpa membaca artikel, apakah yang anda bayangkan tentang perkara yang akan diceritakan? Mengapakah anda berfikir demikian? Apakah bukti anda?

Ini ceritanya:

“Tinjauan guru yang dijalankan oleh State University baru-baru ini mendapati bahawa 86% guru melakukan perkara yang biasa dilakukan oleh semua orang selepas bekerja. Mereka menyelesaikan urusan peribadi, menyediakan makan malam, meluangkan masa bersama keluarga, melakukan kerja rumah dan bersiap sedia untuk hari berikutnya. Namun sejak kebelakangan ini, ramai guru melakukan sesuatu yang tidak dijangka.

Sedekad yang lalu, masalah ekonomi menyebabkan banyak negeri mengurangkan peruntukan pendidikan. Ini bermakna gaji para guru tidak akan dinaikkan untuk tahun-tahun berikutnya. Memandangkan mereka tidak dapat memenuhi perbelanjaan asas dengan gaji rendah, ramai guru kini mempunyai kerja kedua. Di sesetengah negeri, para guru melancarkan mogok untuk kenaikan gaji supaya mereka boleh berhenti membuat kerja kedua dan menumpukan lebih banyak masa kepada pelajar mereka.”

Adakah cerita itu seperti yang anda sangka? Pada pendapat anda, adakah gambar dan tajuk berita itu tepat atau mengelirukan? Apakah bukti anda?

3. Memeriksa sumber

Apabila kita menganalisis berita, petunjuk boleh membantu tetapi belum tentu mencukupi. Kadangkala berita yang boleh dipercayai menggunakan teknik untuk menarik perhatian kita, dan teknik itu boleh menjadikannya kelihatan palsu. Kadangkala sumber palsu pula sangat bijak meniru berita sebenar sehingga sukar untuk menilai kepalsuannya. Contohnya...

Pada pendapat anda, adakah nama-nama berikut kelihatan seperti organisasi berita yang boleh dipercayai?:

American News
National Review
News Examiner
World News Daily Report
Weekly World News
NewsWatch33

Sebenarnya, hanya *National Review* adalah benar. Bagaimanakah boleh anda menentukannya? Mulakan dengan melakukan carian Internet bagi nama organisasi tersebut. Lihat tempat nama itu muncul selain daripada laman web organisasi itu sendiri. Jika nama itu muncul dalam Wikipedia atau artikel laman web akhbar atau majalah berita, besar kemungkinan organisasi tersebut boleh dipercayai. Tetapi lihat juga apa yang diperkatakan oleh artikel tentang organisasi tersebut! Ada kemungkinan semua artikel tersebut mengatakan organisasi itu palsu.

Pilih berita tentang sekolah, komuniti, atau apa-apa sahaja dalam berita yang menarik minat anda. Kemudian gunakan 3 Langkah pada kertas sebaran **Menentukan perkara yang boleh dipercayai**, bersama-sama petunjuk baharu yang anda tahu, untuk menentukan sama ada berita tersebut benar atau palsu.

Langkah 1: Gunakan akal

Tanya: Adakah perkara itu logik - adakah perkara itu masuk akal?

Kadangkala sesuatu cerita itu jelas menggarut. Jika anda melihat tajuk berita seperti: **SELEBRITI MEMPUNYAI BAYI RAHSIA DENGAN MAKHLUK ASING**, ini jelas mengatakan cerita ini karut.

Kadangkala kesahihan sesuatu cerita itu tidak begitu jelas. Umpamanya jika:

- a) perkara yang anda baca tidak masuk akal
 - b) anda tahu perkara itu tidak benar berdasarkan pengalaman anda sendiri, atau
 - c) perkara itu tidak sepadan dengan fakta yang sudah anda ketahui
- ...kemungkinan anda sedang melihat satu sumber berita palsu.

Langkah 2: Tanya soalan kepakaran dan motif

(lihat halaman 52 dan 53)

Langkah 3: Sahkan

Tanya: Adakah terdapat sumber lain yang boleh **dipercayai** yang menyokong dakwaan sumber ini?

Siapa lagi yang melaporkan cerita ini? (Anda boleh menggunakan carian Internet untuk mengetahui sama ada cerita yang sama mendapat liputan di sumber berita lain...)

Apakah cerita lain yang mendapat liputan laman ini? Adakah semua cerita ini daripada satu perspektif sahaja atau merangkumi pelbagai pandangan? Jika cerita tersebut tidak mendapat liputan pelbagai sumber lain yang boleh dipercayai, anda harus ragu-ragu dengan sumber tersebut.

Pengajaran

Setelah anda tahu cara menggunakan petunjuk dan soalan untuk mengesan disinformasi, anda boleh menjadikan bertanya soalan pintar dan memerhati dengan teliti sebagai sebahagian daripada tabiat anda. Lama-kelamaan, anda akan menjadi pakar dalam mengesan perkara palsu dalam talian. Kini anda tahu cara menganalisis maklumat yang anda perolehi dalam talian. Cara ini dipanggil pemikiran kritis, dan merupakan ciri pengguna media yang mantap.

Mengesan URL palsu

Benar atau palsu?

Bulatkan jawapan yang betul.

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

Jangan Terpedaya dengan yang Palsu: Pelajaran 5

Jika kita merupakan enjin carian

Tanpa menggunakan Internet, pelajar membuat "hasil carian" bersama-sama untuk mula mempelajari cara carian Internet berfungsi dari dalam.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Ketahui** asas carian dalam talian.
- ✓ **Cari** maklumat tentang sesuatu topik.
- ✓ **Fahami** bahawa hasil carian merupakan koleksi maklumat dan tidak semestinya jawapan kepada soalan.

Mari berbincang



Apakah itu carian?

Internet merupakan tempat yang mengandungi berjuta-juta (bahkan, berbilion-bilion) maklumat. Carian Internet yang kadangkala dipanggil enjin carian membantu menyusun maklumat yang datang dari serata dunia. Satu alat perisian yang digunakan oleh pengguna untuk mencari maklumat tentang segala jenis topik.

Anda mungkin sudah tahu bahawa, untuk membuat carian Internet, anda perlu menaip beberapa kata kunci tentang topik yang ingin anda ketahui ke dalam bar carian (kotak kosong pada halaman enjin carian) atau ke dalam tettingkap pelayar Internet anda (yang turut digunakan untuk menaip alamat web). Kemudian, apabila sudah bersedia, tekan ikon Cari. Dalam kira-kira setengah saat, enjin carian memaparkan hasil carian anda. Carian Internet menggunakan algoritma, iaitu arahan yang diberi kepada perisian mengenai cara mencari dan mengemukakan maklumat kepada anda. Buat masa ini, anda tidak perlu tahu mengenai cara algoritma berfungsi. Anda hanya perlu tahu bahawa enjin carian, seperti Google Search "mencari" untuk anda.

Hasil carian tidak semestinya jawapan kepada soalan, tetapi hanyalah koleksi maklumat yang anda minati atau cari. Jika anda mengemukakan soalan kepada enjin carian, biasanya anda boleh menemukan jawapannya dalam hasil carian, namun anda mungkin perlu membuat beberapa pertanyaan sebelum memperoleh jawapan yang anda cari. Tindakan ini dipanggil "memperhalus" carian anda.

Mari kita berlatih cara enjin carian berfungsi dengan berpura-pura menjadi enjin carian bersama-sama...

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran kerja: "Jika kita merupakan enjin carian" (satu bagi setiap pelajar)

1. Bahagikan pelajar kepada kumpulan dengan dua ahli.
2. Edarkan salinan lembaran kerja kepada setiap pelajar.
3. Kongsi topik carian dengan kelas. Berikut ialah beberapa kemungkinan:

- | | | | |
|------------------|----------------|-----------------|------------------|
| • piza | • sistem suria | • gunung berapi | • bola keranjang |
| • puting beliung | • petani | • memasak | • doktor gigi |
| • kapal terbang | • bola sepak | • ikan jerung | • pembinaan |

4. Pelajar bekerjasama dengan pasangan untuk mewujudkan “hasil carian” yang mungkin dalam setiap kategori pada nota edaran: “Laman Web”, “Imej”, “Peta” dan “Video”. Hasil carian ini boleh dalam bentuk perkataan atau lukisan, mengikut kesesuaian.

Galakkan pelajar menggunakan kreativiti dan pastikan mereka tahu bahawa tiada jawapan yang “salah”. Contohnya, jika topik tugas ialah “jerung”, pelajar boleh memberikan hasil carian yang berikut:

- Laman web: maklumat tentang pelbagai jenis jerung
- Imej: lukisan jerung
- Video: jerung berenang-renang di lautan
- Peta: lokasi di mana orang ramai melihat jerung

5. Apabila pelajar menyelesaikan keempat-empat kategori hasil carian untuk topik yang diberikan, pilih kategori (laman web, imej, video atau peta) untuk dibincangkan di dalam kelas.

6. Minta seorang pelajar daripada setiap pasangan berkongsi contoh salah satu hasil carian mereka.

Bayangkan topik tugas ialah “piza”. Anda boleh meminta setiap kumpulan berkongsi hasil imej piza mereka. Pelajar boleh memegang lukisan mereka dan menerangkan hasil tugas mereka. Ini membolehkan pelajar melihat semua hasil carian berbeza yang dapat dijana daripada satu pertanyaan.

7. Selepas pelajar berkongsi contoh, tanya kepada kelas soalan perbincangan yang berikut:

- Berapa banyakkah anggaran hasil carian berbeza yang kita perolehi?
- Berapa banyakkah anggaran hasil carian serupa?
- Jika saya menukar topik saya kepada _____, pada pendapat anda, bagaimanakah ini akan mengubah hasil carian anda? Contohnya, jika topik carian ialah “piza”, bagaimanakah hasil carian akan berubah jika saya menukar pertanyaan saya kepada “piza **peperoni**”?

Cadangan: Selesaikan kesemua empat pusingan...

- Pilih topik berbeza daripada setiap pusingan dan ulangi langkah sama seperti yang disenaraikan di atas.
- Lengkapkan empat pusingan supaya anda dapat berbincang tentang empat jenis hasil carian utama.

Nota penting

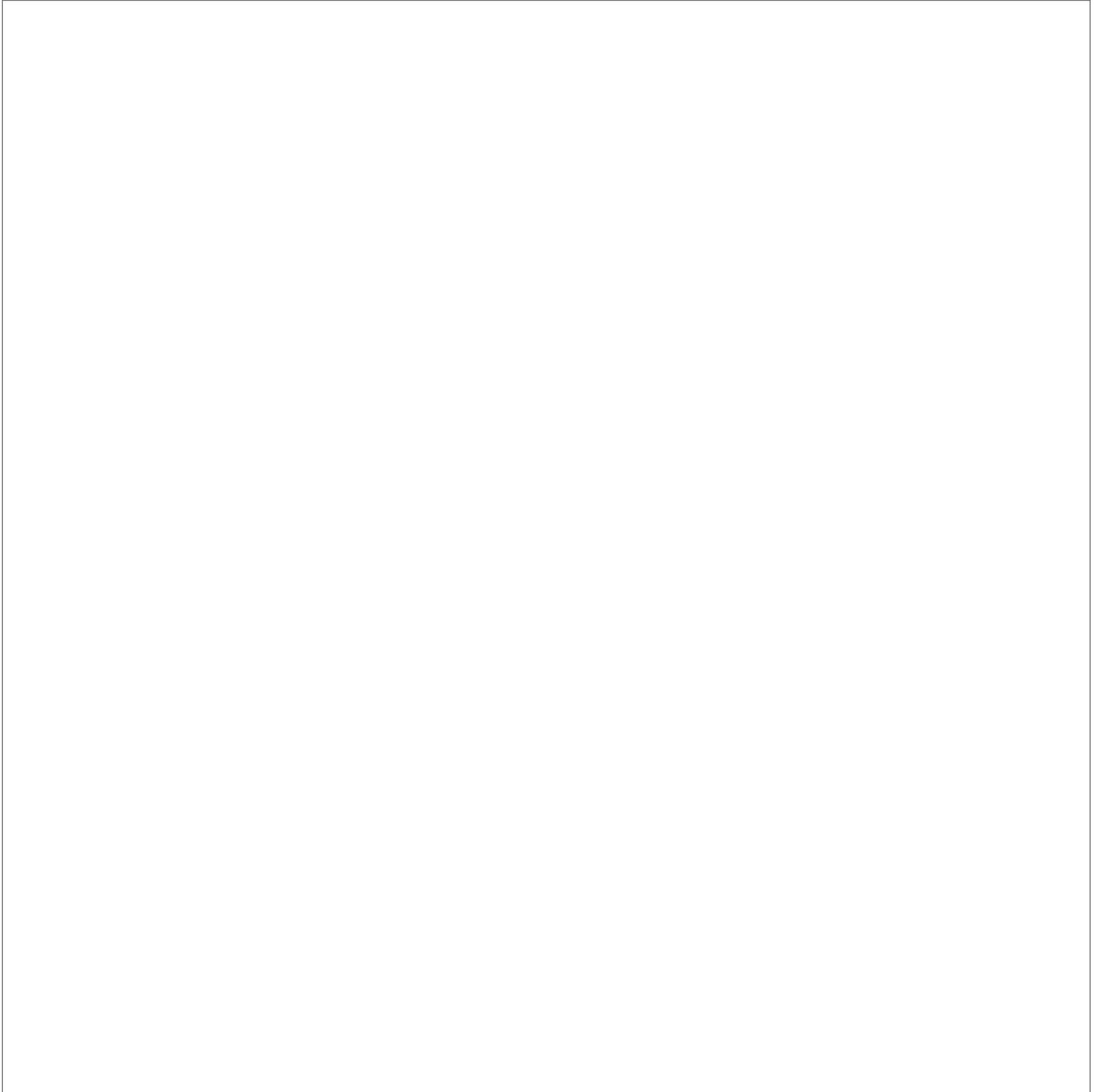
Anda boleh menggunakan Carian Internet untuk mencari maklumat dalam talian. Maklumat boleh dalam bentuk teks pada laman web, video, imej, peta dan banyak lagi. Kata kunci yang anda taip ke dalam enjin carian menentukan hasil yang akan anda peroleh.

Jika kita merupakan enjin carian

Topik carian

Laman web

Imej | Video | Peta



Jangan Terpedaya dengan yang Palsu: Pelajaran 6

Berlatih membuat carian Internet

Dengan menggunakan Internet, pelajar akan menggunakan enjin carian dan berlatih membuat pertanyaan carian yang lebih berkesan.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Membiasakan** diri dengan enjin carian.
- ✓ **Berlatih** membuat carian untuk mendapatkan maklumat tentang sesuatu topik.
- ✓ **Buat** pertanyaan carian.
- ✓ **Tukar** kata kunci dan perhatikan perbezaan pada hasil carian.

Mari berbincang



Enjin carian membantu anda mencari maklumat di Internet. Untuk melakukan carian, anda boleh pergi ke enjin carian dan menaip pertanyaan dalam bentuk soalan atau kata kunci ke dalam bar carian untuk mendapatkan maklumat lebih lanjut tentang sesuatu topik. Kadangkala penggunaan kata kunci memberikan hasil carian yang lebih baik. Hal ini kerana, pertama, **perkataan yang anda gunakan** dan, kedua, **susunan perkataan** itu sangat penting. Jika anda bertanya soalan, perkataan dan susunan perkataan anda mungkin tidak membantu enjin carian memaparkan hasil yang anda ingini. Namun tiada masalah untuk bermula dengan soalan jika itu pilihan anda.

Biasanya lebih daripada satu pertanyaan diperlukan untuk mendapatkan maklumat yang anda ingini. Jadi taip pertanyaan anda dalam enjin carian dan lihat hasil carian. Jika hasil carian itu tidak memuaskan, gunakan hasil carian tersebut sebagai panduan untuk membuat pertanyaan yang lebih baik dan semakin hampir dengan perkara yang anda cari.

Contohnya: Katakan saya ingin memulakan sebuah kebun di rumah. Saya ingin menanam sayuran.

- Saya tidak tahu cara melakukannya, jadi saya akan membuat carian Internet untuk mengetahui cara bermula. Saya pergi ke enjin carian dan menaip soalan, "Bagaimanakah caranya memulakan sebuah kebun?"
Paparkan skrin komputer anda agar pelajar dapat melihat anda membuat carian.
- Ok, mari kita lihat hasil carian ini.
Semak hasil carian tersebut bersama rakan sekelas anda. Tunjukkan laman web, imej, video dan jenis hasil carian lain. Tunjukkan juga hasil carian yang tidak relevan dalam membantu anda membina kebun sayuran dan rempah ratus untuk masakan anda.
- Saya perhatikan bahawa sesetengah hasil carian ini adalah tentang kebun secara umum, sedangkan saya memerlukan maklumat untuk membuat kebun di halaman rumah saya sendiri. Selain itu, saya ingin menanam benda yang boleh dimakan. Mungkin saya perlu memasukkan kata kunci tentang sayuran? Ok, mari kita cuba carian ini: "kebun sayuran di rumah".
Paparkan skrin komputer anda supaya pelajar dapat melihat anda membuat carian.
- Lihat hasil carian ini. Apakah yang anda perhatikan?
Benarkan pelajar berkongsi perkara yang mereka perhatikan pada hasil carian.

Kedua-dua set hasil carian memberikan maklumat tentang cara memulakan kebun, benar? Namun, set pertama adalah tentang kebun secara umum. Ini menunjukkan bahawa saya perlu menambahkan beberapa kata kunci penting pada pertanyaan asal saya untuk mendapatkan hasil carian yang saya perlukan bagi mengetahui cara memulakan kebun sayur.

Semakin banyak anda berlatih membuat pertanyaan carian, semakin mudah carian anda. Anda boleh bermula dengan soalan. Jika anda tidak mendapat jawapan yang anda ingini, hasil carian akan memberi anda kata kunci yang boleh dicuba untuk menghampiri jawapan yang anda perlukan. Jika anda ingin bermula dengan kata kunci dan tidak pasti kata kunci yang patut digunakan, ketahui bahawa tiada kata kunci yang salah. Cuba sebarang kata kunci! Anda boleh mencuba pertanyaan lain jika anda tidak melihat hasil carian yang anda harapkan. Mari kita cuba...

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran kerja: "Berlatih membuat carian Internet" (satu bagi setiap pelajar)
- Peranti yang bersambung kepada Internet

1. Buat pertanyaan carian pertama

Terangkan kepada pelajar bahawa mereka akan mencuba menggunakan enjin carian dan berlatih membuat pertanyaan carian. Pada nota edaran, mereka akan menemukan empat watak berbeza. Setiap watak berfikir (dalam gelembung fikiran) tentang sesuatu yang ingin mereka ketahui dengan lebih lanjut. Kemudian, minta pelajar anda...

- Taip pertanyaan carian asal (disediakan dalam nota edaran) ke dalam enjin carian dan teroka hasil carian.
- Rekodkan 4-5 hasil carian pada nota edaran mereka.

2. Buat pertanyaan carian (kedua) mereka sendiri

Minta pelajar melihat semula perkara yang ingin diketahui oleh watak itu (dalam gelembung fikiran). Tanya kepada pelajar, adakah hasil carian asal memberikan maklumat yang cukup berkaitan dengan topik ini?

- Arahkan pelajar menukar pertanyaan asal dengan memasukkan kata kunci yang akan memberikan hasil carian yang lebih berguna.

Pembayang: Pelajar boleh mencari kata kunci yang ditemukan dalam hasil carian pertama atau dalam gelembung fikiran watak.

- Minta mereka menaip pertanyaan carian kedua ini ke dalam enjin carian dan meneroka hasil carian.
- Minta pelajar merekodkan 4-5 hasil carian pada nota edaran mereka.

3. Bincang

Minta pelajar mencari pasangan dan minta mereka berkongsi dengan pasangan mereka cara mereka menukar pertanyaan carian asal dan jenis hasil carian yang diperoleh daripada pertanyaan carian yang diubah itu. Minta mereka berkongsi perkara yang ditemukan dalam perbincangan ringkas kelas.

4. Ulangi Langkah 1-3 untuk watak yang selebihnya

Nota penting

Semakin banyak anda berlatih membuat pertanyaan carian, semakin mudah mendapatkan maklumat yang anda cari dalam enjin carian.

Berlatih membuat carian Internet

Saya sedang mencari buku untuk dibaca.
Saya suka kisah misteri! Saya juga gemar membaca buku watak khayalan kehidupan pada masa hadapan.
Saya rasa guru saya memanggilnya cereka sains.



Pertanyaan carian asal

Buku tentang watak khayalan dan misteri

Hasil carian

Pertanyaan carian yang diubah

Hasil carian

Saya ingin membuat kek untuk hari jadi adik saya.
Dia tidak gemar memakan coklat tetapi menggemari buah-buahan.
Saya tertanya-tanya jenis kek yang boleh saya buat.



Pertanyaan carian asal

Kek tanpa coklat dengan buah

Hasil carian

Pertanyaan carian yang diubah

Hasil carian

Pertanyaan carian asal

Pekerjaan permainan video

Hasil carian

Pertanyaan carian yang diubah

Hasil carian

Pertanyaan carian asal

Apakah yang saya perlukan untuk memancing?

Hasil carian

Pertanyaan carian yang diubah

Hasil carian

Saya suka bermain permainan video. Saya tertanya-tanya tentang keadaan saya apabila sudah dewasa dan bekerja untuk sebuah syarikat permainan video. Tentunya sangat hebat jika itu ialah pekerjaan saya suatu hari nanti!



Sepupu saya mengajak saya pergi memancing. Saya tidak pernah memancing sebelum ini, jadi saya tidak tahu jenis peralatan yang perlu dibawa bersama.



Jangan Terpedaya dengan yang Palsu: Pelajaran 7

Interland: Sungai Realiti (atau dikenali sebagai “Reality River”)

Sungai yang mengalir di Interland dipenuhi fakta dan fiksi. Sesuatu perkara itu tidak selalunya sama seperti yang kita lihat. Untuk menyeberangi sungai, gunakan pertimbangan terbaik anda. Jangan tertipu dengan pemancing data yang mengintai di sungai ini.

Buka pelayar web pada desktop atau peranti mudah alih anda (contohnya, tablet), lawati g.co/RealityRiver.

Topik perbincangan



- Minta pelajar anda bermain *Reality River* dan gunakan soalan di bawah untuk merangsang perbincangan lanjut tentang pelajaran yang diperoleh dalam permainan. Pelajar disyorkan bermain solo, namun anda juga boleh meminta pelajar bermain secara berpasangan, terutamanya untuk pelajar yang lebih muda.
- Kongsi pengalaman anda menilai sama ada sesuatu perkara dalam talian itu benar atau palsu. Apakah tanda yang dapat anda perhatikan?
 - Apakah itu pemancing data? Terangkan kelakuan pemancing data dan cara pemancing data mempengaruhi permainan.
 - Adakah permainan ini mengubah cara anda akan menilai perkara dan individu dalam talian pada masa depan? Jika ya, bagaimana?
 - Apakah satu perkara yang akan anda lakukan secara berbeza selepas mengikuti pelajaran dan bermain permainan ini?
 - Apakah petunjuk yang dapat memberikan isyarat bahawa ada sesuatu yang “tidak kena” atau menyeramkan tentang situasi tertentu dalam talian?
 - Apakah perasaan anda apabila anda menemukan sesuatu yang mencurigakan dalam talian?
 - Jika anda tidak pasti sama ada sesuatu perkara itu benar atau palsu, apakah yang perlu anda lakukan?



Lindungi Rahsia Anda

Ketahui tentang privasi dan keselamatan

Ringkasan pelajaran

Pelajaran 1	Akan tetapi itu bukan saya!	Tahun 1-6
Pelajaran 2	Cara membina kata laluan kukuh	Tahun 1-6
Pelajaran 3	Jangan kongsi kata laluan anda	Tahun 1-6
Pelajaran 4	Interland: Menara Khazanah	Tahun 1-6

Tema

Sesiapa sahaja yang menggunakan peranti yang disambungkan kepada Internet, perlu memahami asas privasi dan keselamatan dalam talian, terutamanya perlindungan peranti, maklumat peribadi dan pengurusan kata laluan.

Matlamat untuk pelajar

- ✓ **Ketahui** sebab privasi dan keselamatan penting dan cara kedua-dua perkara ini saling berkaitan.
- ✓ **Berlatih** cara mencipta kata laluan kukuh dan menyimpan kata laluan tersebut sendiri (dan orang dewasa yang menjaga kata laluan ini untuk anda).
- ✓ **Ketahui** alat dan tetapan yang melindungi anda daripada penipuan, penggadam, dan ancaman lain.

Standard yang diberikan perhatian

Standard ISTE untuk Pendidik: 1a, 2c, 3b, 3c, 3d, 4b, 6a, 6d, 7a
Standard ISTE untuk Pelajar 2016: 1c, 1d, 2b, 2d, 3d, 6a
Standard Pembelajaran 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

Akan tetapi itu bukan saya!

Pelajar memahami kesan perkongsian kata laluan.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Ketahui** bahawa perkongsian kata laluan membolehkan orang lain mengawal jejak digital.
- ✓ **Pertimbangkan** perkara yang boleh berlaku apabila seseorang log masuk sebagai diri anda.
- ✓ **Fahami** cara tindakan orang lain boleh menjejaskan jejak digital anda...dan diri anda!

Mari berbincang



Apakah yang berlaku apabila anda berkongsi kata laluan anda?

Adakah anda pernah berkongsi kata laluan dengan orang lain? Ini mungkin kod laluan untuk membuka kunci telefon anda atau kata laluan untuk mengakses akaun permainan atau video kegemaran anda. Ok, sejujurnya kebanyakan daripada kita pernah berkongsi kata laluan dengan orang lain. Namun ada sebab penting anda tidak sepatutnya berkongsi kata laluan anda...

Ada sesuatu yang dipanggil jejak digital (atau “*digital footprint*”). Jejak digital mewakili anda dalam talian. Jejak digital ialah rekod semua aktiviti dalam talian anda seperti suka, komen, nama skrin anda, foto, mesej, rakaman, dan sebagainya, yang bergabung dan menggambarkan diri sebenar anda kepada orang lain. Jejak digital memberi kesan kepada reputasi anda, tanggapan orang tentang diri anda. Mereka membuat tekaan atau andaian tentang anda berdasarkan jejak yang anda tinggalkan. Inilah salah satu perkara yang sangat penting untuk diketahui apabila anda berada dalam talian.

Apabila berkongsi kata laluan dengan orang lain, anda membolehkan mereka mengawal jejak digital anda. Anda sebenarnya membenarkan mereka membuat jejak digital anda dan membentuk tanggapan orang lain tentang anda. Alamak! Memandangkan itu jejak anda, semua orang akan percaya bahawa anda yang membuat jejak tersebut. Jadi jika seseorang yang memiliki kata laluan anda melakukan sesuatu yang anda tidak suka, orang akan berfikir bahawa anda yang berbuat demikian! Itulah sebabnya sangat penting untuk tidak berkongsi kata laluan anda.

Sebagai contoh: Katakan anda berkongsi kata laluan akaun media sosial anda dengan rakan. Rakan anda menggunakan akaun anda untuk menghantar mesej kepada seseorang dalam kelas anda, “Bolehkah awak menghantar jawapan kerja rumah awak kepada saya?”. Keesokan harinya di dalam kelas, pelajar itu memberitahu guru bahawa anda cuba meniru kerja rumah dengan meminta jawapan daripadanya. Kemudian dia menunjukkan mesej yang dihantar oleh rakan anda menggunakan akaun anda kepada cikgu. Pada pendapat anda, siapakah yang cikgu akan percaya? Bagaimanakah perkara ini menjejaskan reputasi anda? Apakah perkara lain yang mungkin berlaku?

Bincangkan bersama-sama kelas apa lagi yang boleh berlaku. Sebagai contoh: Cikgu akan menghubungi ibu bapa. Anda kehilangan markah tugasan. Jejak digital anda menunjukkan bahawa anda cuba menipu di sekolah. Anda bergaduh dengan rakan yang menghantar mesej tersebut.

Ingat, jejak digital mewakili diri anda dalam talian. Apabila anda berkongsi kata laluan anda dengan seseorang, anda membolehkannya mengawal jejak digital anda. Ini boleh memberikan kesan kepada tanggapan orang tentang diri anda di Internet dan di tempat lain. Mari kita terokai idea ini bersama-sama.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran kerja: "Akan tetapi itu bukan saya!" (satu bagi setiap gandingan pelajar).

1. Minta pelajar berpasangan.

2. Pilih akaun.

Pelajar memilih jenis akaun yang akan mereka berkongsi kod laluan dan isikan pada bahagian atas lembaran kerja: akaun media sosial, akaun permainan, telefon, tablet/komputer atau perkhidmatan penstriman.

3. Pilih tindakan.

Pasangan mengisi kotak pertama dengan salah satu tindakan di bawah atau yang mereka fikirkan sendiri. Tindakan ini diambil oleh seseorang yang telah diberi kata laluan untuk akaun terbabit. Mereka boleh melukis atau menulis tindakan yang mereka fikirkan atau memilih antara yang berikut:

- Menekan "Suka" semua siaran terbaru buah hati anda.
- Membeli pakaian bernilai RM100.
- Menghantar mesej seperti, "Saya rasa Carmen sangat menjengkelkan. Awak bagaimana?"
- Bermain permainan kegemaran anda tetapi kehilangan mata.
- Memuat turun apl baharu.
- Berkongsi gambar yang memalukan di halaman media sosial anda.
- Membaca semua teks anda dan berkongsi teks tersebut dengan orang lain.
- Menonton rancangan TV yang tidak sesuai.

4. Buat hasil

Dalam kotak kedua, pelajar mengisikan akibat yang mungkin berlaku daripada tindakan yang dipilih atau dibuat oleh mereka.

5. Perbincangan

Dalam kelas, minta beberapa pelajar untuk berkongsi tindakan dan akibat yang mereka perolehi. Di bawah ialah beberapa soalan yang boleh anda tanyakan kepada pasangan selepas perkongsian mereka:

- Mengapakah anda memilih tindakan itu?
- Bagaimanakah anda membuat keputusan tentang akibat tersebut?
- Jika anda tahu ini akibatnya, apakah perubahan yang akan anda buat pada tindakan anda?

6. Jejak Digital

Dalam kotak terakhir, pelajar menulis satu ayat tentang cara tindakan dan akibat ini memberikan kesan kepada mana-mana atau kesemua perkara berikut: perasaan, kehidupan, atau jejak digital. Bimbing pelajar memahami kesannya terhadap reputasi atau tanggapan orang lain terhadap mereka. Minta pelajar menawarkan diri atau pilih gandingan pelajar dan minta mereka kongsi perkara yang mereka lukis atau tulis dan pendapat mereka tentang kisah yang mereka hasilkan.

Nota penting

Apabila anda berkongsi kata laluan anda, anda membolehkan orang lain mengawal jejak digital anda, namun anda masih dipertanggungjawabkan atas segala perkara yang mereka lakukan. Jika anda ingin memelihara tanggapan orang lain terhadap anda dalam talian, jangan berkongsi kata laluan dengan sesiapa pun kecuali ibu bapa atau orang dewasa lain yang anda percaya sepenuhnya.

Akan tetapi itu bukan saya!

Saya berkongsi kata laluan
saya untuk:

akaun media sosial

akaun permainan

telefon

tablet/komputer

perkhidmatan penstriman

Tindakan

Hasil

Kesan Jejak Digital

Cara membina kata laluan kukuh

Pelajar belajar cara mencipta kata laluan kukuh, kemudian memastikan kata laluan itu kekal sulit.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Jangan** mengongsi kata laluan, kecuali dengan ibu bapa atau penjaga.
- ✓ **Fahami** kepentingan mengunci peranti.
- ✓ **Ketahui** cara membuat kata laluan yang sukar diteka, namun mudah diingati.
- ✓ **Pilih** ciri keselamatan yang betul untuk tetapan log masuk, termasuk pengesahan dua langkah (“two-step verification (2SV)”).

Mari berbincang



Kekal selamat

Teknologi memudahkan kita berkomunikasi dengan rakan, cikgu dan saudara-mara. Kita dapat berhubung dengan mereka dalam pelbagai cara: teks, permainan, siaran dan mesej; dengan perkataan, gambar dan video; menggunakan telefon, tablet, komputer riba dan pembantu digital. (Bagaimanakah anda berhubung dengan rakan **anda**?)

Namun juga membawakan risiko. Terdapat penggadam dan penipu mencuri maklumat kita dan menggunakan maklumat itu untuk merosakkan peranti kita, mencuri identiti kita atau menjejaskan perhubungan dan reputasi kita.

Melindungi diri, maklumat dan peranti memerlukan kita melakukan perkara mudah dan bijak seperti mengunci skrin telefon, elakkan menyimpan maklumat peribadi pada peranti yang tidak berkunci atau digunakan oleh ramai orang (umpamanya di sekolah) dan paling penting, membina kata laluan kukuh dan **jangan berkongsi kata laluan tersebut!**

- Cuba teka apakah dua kata laluan yang paling biasa digunakan? (*Jawapan: “1 2 3 4 5 6” dan “kata laluan”*)
- Mari kita fikirkan beberapa kata laluan lemah lain dan apa yang menjadikannya lemah. (*Contoh: nama penuh anda, nombor telefon anda, perkataan “coklat”, nama anjing anda, alamat anda, dan sebagainya*)

Adakah kata laluan ini bagus? ;)

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Nota edaran: “Petua untuk mencipta kata laluan kukuh”

Berikut ialah idea untuk membina kata laluan yang lebih selamat:

- Fikirkan tentang frasa yang mudah diingat. Boleh jadi lirik lagu, tajuk buku, dialog dalam filem kegemaran anda, dan sebagainya.
- Pilih huruf pertama atau beberapa huruf pertama daripada setiap perkataan dalam frasa tersebut.
- Tukar beberapa huruf kepada simbol atau nombor.
- Buat beberapa huruf besar dan beberapa huruf kecil.

Mari kita berlatih kemahiran baharu ini dengan bermain permainan kata laluan.

1. Cipta kata laluan

Berikan pelajar 60 saat untuk mencipta kata laluan dalam pasangan.

2. Bandingkan kata laluan

Dua kumpulan akan menulis kata laluan mereka pada papan secara serentak.

Atau, jalankan cabaran: Pelajar berkongsi pembayang dengan rakan sekelas terlebih dahulu untuk mengetahui jumlah maklumat yang diperlukan untuk membolehkan tekaan yang tepat dibuat.

3. Undi!

Kita akan mengundi dan membincangkan kata laluan yang mana lebih kukuh bagi setiap gandingan kata laluan.

Nota penting

Membuat kata laluan yang kukuh itu penting dan menyeronokkan.

Petua untuk mencipta kata laluan kukuh

Berikut ialah beberapa petua untuk mencipta kata laluan bagi memastikan keselamatan maklumat anda.

Kata laluan kukuh adalah berdasarkan frasa atau ayat yang mudah diingat dan sukar diteka oleh orang lain seperti huruf pertama dalam perkataan yang membentuk tajuk atau lagu kegemaran, huruf pertama perkataan dalam ayat tentang sesuatu yang anda lakukan, dan termasuk gabungan huruf, nombor dan simbol. Contohnya, "Saya bersekolah di Sekolah Rendah Barat untuk darjah 3" boleh digunakan untuk membina kata laluan seperti: SbDSrB4d3.

Kata laluan sederhana ialah kata laluan kukuh dan sukar diteka oleh perisian hasad, tetapi boleh diteka oleh seseorang yang mengenali anda (contohnya, SayasekolahBarat).

Kata laluan lemah biasanya menggunakan maklumat peribadi seperti nama haiwan kesayangan, mudah diteka oleh seseorang yang mengenali anda (contohnya, "SayasukaAwak" atau "Sayasukacoklat").

AMALKAN

- Gunakan kata laluan yang berbeza untuk setiap akaun penting anda.
- Gunakan sekurang-kurangnya lapan aksara. Semakin panjang semakin bagus (selagi anda boleh mengingatinya kata laluan tersebut!).
- Gunakan gabungan huruf (huruf besar dan huruf kecil), nombor dan simbol.
- Jadikan kata laluan anda mudah diingat supaya anda tidak perlu menulis kata laluan itu, kerana berisiko.
- Tukar kata laluan anda dengan segera jika anda mengesyaki ada orang lain yang mengetahuinya (selain ibu bapa atau penjaga).
- Tukar kata laluan anda dari semasa ke semasa.
- Sentiasa gunakan kunci skrin yang kukuh pada peranti anda. Tetapkan peranti anda supaya dikunci secara automatik sekiranya peranti itu jatuh ke tangan orang yang tidak sepatutnya.
- Pertimbangkan untuk menggunakan pengurus kata laluan seperti yang ada pada pelayar web anda untuk mengingatinya kata laluan. Dengan cara ini anda boleh menggunakan kata laluan unik untuk setiap akaun anda dan tidak perlu mengingatinya kesemuanya.

ELAKKAN

- Jangan gunakan maklumat peribadi (nama, alamat, e-mel, nombor telefon, nama keluarga ibu sebelum berkahwin, tarikh lahir atau nama haiwan kesayangan, dan sebagainya) dalam kata laluan anda.
- Jangan gunakan kata laluan yang mudah diteka seperti nama panggilan anda, coklat, nama sekolah anda, pasukan bola keranjang kegemaran, rentetan nombor (seperti 123456), dan sebagainya. Dan, jangan guna perkataan "kata laluan"!
- Jangan kongsi kata laluan anda dengan sesiapa pun selain ibu bapa atau penjaga anda.
- Jangan sekali-kali menulis kata laluan di tempat yang mudah ditemukan seseorang.

Jangan kongsi kata laluan anda

Menunjukkan pelajar bagaimana menguruskan tetapan privasi anda.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Uruskan** tetapan privasi untuk perkhidmatan dalam talian yang digunakan.
- ✓ **Buat keputusan** tentang perkongsian maklumat di laman dan perkhidmatan yang mereka gunakan.
- ✓ **Fahami** maksud pengesahan dua faktor dan pengesahan dua langkah (“two-step verification (2SV)”) dan waktu pengesahan ini perlu digunakan.

Mari berbincang



Privasi dan keselamatan

Privasi dan keselamatan dalam talian saling berkaitan. Kebanyakan apl dan perisian membolehkan kita mengawal maklumat yang dikongsi dan kaedah kawalan.

Apabila anda menggunakan apl atau laman web, cari “Akaun Saya” atau “Tetapan”. Anda akan menemukan tetapan privasi dan keselamatan yang membolehkan anda membuat keputusan mengenai:

- Maklumat yang kelihatan pada halaman atau profil anda
- Pengguna yang boleh melihat siaran, foto, video atau kandungan lain yang anda kongsi

Gunakan tetapan ini untuk melindungi privasi anda. Jangan lupa untuk memastikan tetapan tersebut dikemaskini. Ini akan membantu anda mengurus privasi dan keselamatan anda.

Selain tetapan, anda harus mempertimbangkan siapakah yang boleh menjadi rakan atau mengikuti anda (ini mungkin ada atau mungkin tiada dalam Tetapan anda). Pilihan paling selamat adalah dengan hanya membenarkan rakan dan keluarga anda yang sebenar mengikuti anda atau berada dalam senarai rakan anda. Jika anda membenarkan orang yang tidak dikenali turut serta, segala yang anda kongsi dapat dilihat oleh orang yang tidak pernah anda temui. Tindakan ini mungkin berbahaya. Ada kalanya ibu bapa langsung tidak akan membenarkan anda berbuat demikian. Berbincang dengan ibu bapa atau penjaga untuk mengetahui pilihan terbaik untuk anda, pilihan yang menjamin keselamatan dan menenangkan anda.

Ingat, buat keputusan ini bersama ibu bapa atau penjaga. Selain itu, menyemak tetapan privasi anda bersama-sama agak menyeronokkan (supaya mereka dapat melihat betapa pintarnya anda!).

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Satu peranti sekolah disambungkan pada projektor dan dapat memaparkan contoh akaun yang dianggap sesuai untuk demonstrasi di dalam kelas (mis. E-mel sementara atau akaun kelas)

Nota untuk guru: Dalam aktiviti ini, gunakan projektor untuk menunjukkan skrin anda di dalam bilik darjah

Pilihan tetapan

Mari kita lihat halaman tetapan apl ini dan pilihan yang kita ada. Tunjukkan kepada cikgu bagaimana untuk *[galakkan pelajar untuk membantu anda]*...

- Menukar kata laluan anda?
- Menjadikan halaman atau profil dalam talian anda hanya boleh dilihat oleh keluarga dan rakan pilihan anda? Ini termasuk foto, video dan siaran.
- Menyemak lokasi anda dan tetapan lain - yang manakah terbaik untuk anda?

- Mendapat maklumat jika seseorang cuba log masuk ke akaun anda daripada peranti tidak diketahui
- Mendapat maklumat apabila seseorang *tag* anda
- Menghidupkan pengesahan dua faktor atau pengesahan dua langkah ("*two-step verification (2SV)*")
- Menyediakan maklumat pemulihan sekiranya anda tidak dapat mencapai akaun anda
- Melaporkan masalah

Tetapan privasi dan keselamatan yang sesuai untuk anda merupakan perkara yang perlu anda bincangkan dengan ibu bapa atau penjaga. Namun ciri keselamatan yang paling penting ialah minda anda. Anda perlu mula memikirkan soal keselamatan sekarang kerana apabila meningkat dewasa, akan ada lebih banyak perkara yang akan anda tentukan seperti maklumat peribadi untuk dikongsi, waktu dan individu untuk berkongsi. Oleh itu, biasakan diri membuat keputusan ini sekarang.

Nota penting

Penciptaan kata laluan kukuh dan unik untuk setiap akaun penting anda ialah langkah pertama yang hebat. Sekarang, anda perlu mengingati kata laluan anda dan merahsiakannya.

Lindungi Rahsia Anda: Pelajaran 4

Interland: Menara Khazanah (atau dikenali sebagai “Tower of Treasure”)

Aduhai! Menara Khazanah tidak berkunci. Ini mendedahkan benda berharga Internaut seperti maklumat hubungan dan mesej peribadi kepada risiko. Lawan penggodam dan bina kubu dengan kata laluan kukuh untuk melindungi rahsia anda buat selama-lamanya.

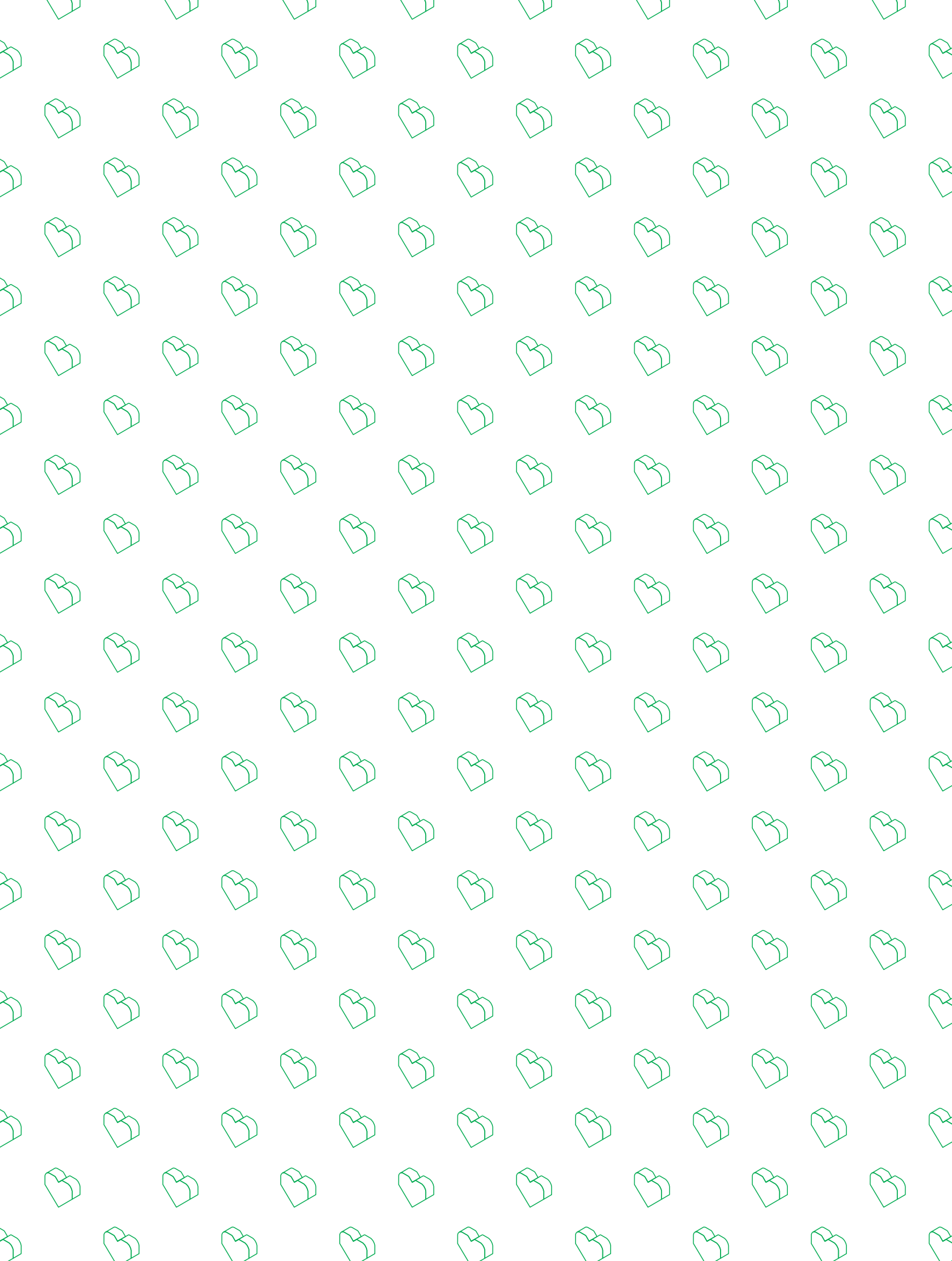
Buka pelayar web pada desktop atau peranti mudah alih anda (mis. tablet), lawati g.co/TowerOfTreasure.

Topik perbincangan



Minta pelajar anda bermain *Tower of Treasure* dan gunakan soalan di bawah untuk memandu perbincangan lanjut tentang pelajaran yang dipelajari dalam permainan tersebut. Pelajar disyorkan bermain solo, namun anda juga boleh meminta pelajar bermain secara berpasangan, terutamanya untuk pelajar yang lebih muda.

- Apakah ciri kata laluan yang sangat kukuh?
- Bilakah kita perlu mencipta kata laluan kukuh dalam kehidupan sebenar? Apakah petua yang telah anda pelajari tentang cara mencipta kata laluan kukuh?
- Apakah itu penggodam? Terangkan kelakuan watak ini dan cara mereka mempengaruhi permainan.
- Adakah permainan ini mengubah cara anda melindungi maklumat anda pada masa depan?
- Nyatakan satu perkara yang akan anda lakukan secara berbeza selepas mengikuti pelajaran dan bermain permainan ini.
- Ciptakan tiga kata laluan latihan yang lulus ujian “sangat kukuh”.
- Apakah beberapa contoh maklumat sensitif yang harus dilindungi?



Jadi Baik Hati adalah Bijak

Mempelajari dan mempraktikkan kuasa kebaikan dalam talian

Ringkasan pelajaran

Pelajaran 1.1	Memerhatikan perasaan	SEL	Tahun 1-2
Pelajaran 1.2	Mengamalkan empati	SEL	Tahun 3-6
Pelajaran 2.1	Kuasa kebaikan	SEL	Tahun 1-2
Pelajaran 2.2	Cara menunjukkan kebaikan	SEL	Tahun 3-6
Pelajaran 3	Negatif menjadi positif	SEL	Tahun 1-6
Pelajaran 4	Nada anda		Tahun 1-6
Pelajaran 5	Cara perkataan dapat mengubah keadaan keseluruhan	ML SEL	Tahun 1-6
Pelajaran 6	Interland: Kerajaan Baik Hati		Tahun 1-6

Tema

Sehebat mana sekalipun Internet dalam memperkayakan dunia kita, tetap tidak bebas daripada risiko dan ancaman. Mempelajari cara untuk menunjukkan kebaikan dan empati serta cara menangani perkara negatif dan gangguan adalah penting untuk membina hubungan yang sihat dan mengurangkan buli dan masalah lain.

Kajian menunjukkan bahawa sekadar menasihati anak-anak supaya tidak bersikap negatif dalam talian adalah tidak mencukupi. Pendidikan mengenai emosi-sosial dan pencegahan buli boleh mencegah kelakuan negatif. Walaupun aktiviti ini tidak menggantikan program berasaskan bukti, pembinaan asas yang kukuh mendorong pelajar berinteraksi secara positif dan menangani perkara negatif dari awal.

Matlamat untuk pelajar

- ✓ **Tentukan** maksud dan rupa bersikap positif dalam dan luar talian.
- ✓ **Memimpin** komunikasi dalam talian dengan sikap positif.
- ✓ **Kenal pasti** situasi yang perlu untuk dirujuk kepada orang dewasa yang dipercayai.

Standard yang diberikan perhatian

Standard ISTE untuk Pendidik: 1a, 1c, 2c, 3a, 3b, 3c, 4b, 5a, 5b, 6a, 6b, 6d, 7a

Standard ISTE untuk Pelajar 2016: 1c, 2b, 3d, 4d, 7a, 7b, 7c

Standard Pembelajaran 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

Jadi Baik Hati adalah Bijak

Kosa kata

Pelajaran 1

Empati: Cuba merasai atau memahami perasaan orang lain. "Cuba" di sini merupakan perkataan penting, kerana memahami perasaan orang lain sebenarnya sangat sukar. Kita hanya boleh menjadi lebih mahir dengan mencuba.

Pelajaran 4

Konflik: Perbalahan atau perselisihan faham yang tidak semestinya berulang.

Pelajaran 5

Pembulian: Tingkah laku jahat yang disengajakan yang biasanya diulang-ulang. Orang yang menjadi sasaran sering kali mengalami kesukaran untuk mempertahankan diri.

Pembulian siber: Pembulian yang berlaku dalam talian atau melalui penggunaan peranti digital.

Gangguan: Istilah yang lebih umum daripada buli. Gangguan datang dalam pelbagai bentuk termasuk mengacau, menjengkelkan, menakut-nakutkan, memalukan, dan sebagainya. Gangguan boleh berlaku juga dalam talian.

Pelajaran 6

Kapsyen: Teks yang disertakan bersama gambar dan memberikan maklumat tentang kandungan dalam foto.

Konteks: Maklumat tambahan berhubung foto atau maklumat lain yang membantu kita lebih memahami perkara yang kita lihat. Konteks boleh merangkumi maklumat seperti tempat foto diambil, waktu teks dihantar, situasi pengirim, dan sebagainya.

Pelajaran 7

Sekat: Cara menghentikan semua interaksi dengan seseorang dalam talian, menghalang mereka daripada mencapai profil anda, menghantar mesej kepada anda, melihat siaran anda, dan sebagainya, tanpa memberitahu mereka (tidak begitu sesuai dalam situasi buli kerana sasaran perlu tahu perkara yang dikatakan oleh pembuli dan sama ada buli tersebut telah berhenti).

Redam: Kurang muktamad berbanding menyekat. Meredam ialah cara untuk berhenti melihat siaran atau komen seseorang dalam suapan media sosial anda apabila komunikasi itu menjengkelkan anda, tanpa memberitahu individu tersebut atau diredam daripada suapan mereka (biasanya tidak begitu membantu dalam situasi buli). Tidak seperti menyekat, anda masih boleh pergi ke profil mereka untuk melihat siaran mereka dan dalam sesetengah apl mereka boleh berinteraksi dengan anda dalam mesej peribadi.

Jadi Baik Hati adalah Bijak: Pelajaran 1.1

Memerhatikan perasaan

Pelajar berlatih berempati terhadap orang yang dilihat di TV, video dan dalam permainan sebagai persediaan asas untuk berdepan pelbagai jenis interaksi sosial digital pada masa depan.

Nota untuk guru: Selepas melengkapkan pelajaran ini, cari peluang untuk mengingati semula perkara yang dipelajari, dalam kelas akademik lain. Luangkan masa supaya pelajar dapat berlatih berempati dengan watak dalam cerita yang dibaca atau video yang ditonton. Dalam bahagian "Mari berbincang" di bawah, anda akan melihat ayat dalam kurungan. Ayat-ayat ini merupakan cadangan untuk respons pelajar. Jika mereka tidak dapat memikirkan respons, anda boleh menggunakan contoh ini untuk membantu mereka memberikan jawapan.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Fahami** maksud empati.
- ✓ **Cuba** berempati terhadap orang yang digambarkan dalam media.

Mari berbincang



Hari ini, anda semua akan cuba merasai perasaan orang lain. Anda akan perlu mencari pembayang, umpamanya perkara yang berlaku dan kelakuan seseorang pada sesuatu masa.

Guru membaca senarai perkataan perasaan dalam nota edaran.

OK, ingat semula sewaktu anda mengalami salah satu perasaan ini. Apakah yang menyebabkannya dan apakah yang dirasai oleh badan anda?

Beri mereka masa untuk memikirkannya, kemudian pilih seorang pelajar untuk melakonkan situasi yang dialami oleh mereka. Mereka boleh menggunakan bunyi, tetapi tidak boleh menggunakan perkataan.

- Apakah perasaan anda? Apakah pembayang yang anda lihat? (Pelbagai jawapan.) Lihat bagaimana kita nampak pelbagai pembayang dan mendapat pelbagai jawapan. *Minta pelajar mengongsikan cerita di sebalik perasaan yang ditunjukkan oleh mereka.*
- Adakah meneka perasaan menjadi lebih mudah selepas mengetahui perkara yang berlaku? ("Ya.")
- Mengapa? ("Kerana ia mengingatkan anda tentang perasaan anda dalam situasi sama.")

Percubaan untuk memahami perasaan seseorang lain dikenali sebagai berempati. Anda tidak perlu tahu; cukup sekadar anda mencuba. Berempati membantu kita berkawan dan mengelakkan daripada menyinggung perasaan orang lain. Berempati bukan mudah dan memerlukan latihan. Malah, untuk berempati terhadap watak yang dibaca dalam buku atau ditonton dalam video adalah jauh lebih sukar.

- Pada pendapat anda, mengapakah perkara ini lebih sukar? ("Anda tidak dapat melihat mereka." "Anda tidak mengetahui semua perkara yang berlaku.")
- Pada pendapat anda, mengapakah latihan berempati dengan watak dalam buku atau video penting bagi kita? ("Ini membantu anda menikmati buku dan video dengan lebih mendalam." "Anda akan lebih menyukai watak itu." "Anda dapat lebih memahami cerita." "Berempati terhadap orang dalam talian atau di sekolah satu amalan yang baik.")

Sekarang kita akan melakukan aktiviti yang akan membantu anda memahami perasaan watak dalam buku dan media lain.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran kerja: "Memahami perasaan" (satu untuk setiap kumpulan dengan 3-4 pelajar)
- Nota edaran: "Perasaan"

1. Tayangkan nota edaran "Perasaan" kepada seluruh kelas.
2. Bahagikan pelajar ke dalam kumpulan yang mempunyai 3-4 ahli.
3. Minta pelajar bekerja dalam kumpulan kecil untuk melengkapkan lembaran kerja.
4. Minta kumpulan untuk mengongsikan hasil perbincangan mereka di hadapan kelas.

Pengajaran

Berempati dengan orang dalam buku dan video adalah penting. Ini membantu anda menikmati buku dan video dengan lebih mendalam serta merupakan amalan yang baik dalam interaksi dengan orang lain, dalam dan luar talian. Apabila usia anda semakin meningkat, anda akan lebih kerap berbual secara digital, melalui telefon dan komputer. Latihan berempati dalam mesej teks, permainan dan video, menolong anda menikmati perbualan dalam talian.

Memahami perasaan



Senario 1

Apakah perasaan yang mungkin dialami oleh Atila?

Apakah pembayang yang menyokong idea anda?

Apakah perasaan yang mungkin dialami oleh Tucker?

Apakah pembayang yang menyokong idea anda?

Memahami perasaan



Senario 2

Apakah perasaan yang mungkin dialami oleh Kevin?

Apakah pembayang yang menyokong idea anda?

Apakah perasaan yang mungkin dialami oleh Ahmad?

Apakah pembayang yang menyokong idea anda?

Perasaan



Gembira



Kecewa



Sedih



Risau



Terkejut



Kecewa



Takut



Teruja



Marah



Tenang

Berlatih untuk berempati

Pelajar berlatih untuk mengenal pasti perasaan mereka dalam interaksi sosial digital.

Latar belakang pembelajaran emosi-sosial (SEL) untuk guru: Empati ialah asas penting untuk hubungan sesama manusia yang sihat. Perasaan empati telah terbukti meningkatkan pencapaian akademik dan mengurangkan tingkah laku bermasalah. Empati ditakrifkan sebagai “**percubaan** untuk merasai atau memahami perasaan seseorang yang lain”, bukan keupayaan untuk berbuat demikian. Perbezaan ini penting kerana mengenal pasti emosi orang lain dengan betul merupakan sesuatu yang sangat sukar (termasuk bagi orang dewasa juga). Lagi pun, itu bukan matlamat kita. Sekadar mencuba sudah cukup untuk membantu kita dan para pelajar bersimpati dengan orang lain dan mendorong melakukan kebaikan. Inilah yang patut diketahui oleh anak-anak. Jika para pelajar benar-benar ingin mengetahui perasaan orang lain dengan “tepat”, cara terbaik adalah dengan bertanya kepada individu tersebut.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Fahami** maksud empati.
- ✓ **Berlatih** berempati dengan orang yang mereka temui dalam talian.
- ✓ **Kenali** sebab latihan berempati adalah penting.

Mari bincangkan



Fikirkan tentang waktu anda berbual dengan seseorang dalam talian menerusi apl, permainan atau mesej teks. Tahukah anda perasaan mereka ketika perbualan itu? (“Ya.” “Tidak.”) Apakah emosi apa yang mungkin dirasai oleh mereka? (“Gembira.” “Marah.” “Ghairah.” “Kecewa.”)

Percubaan untuk merasai atau memahami perasaan seseorang lain dikenali sebagai berempati.

- Mengapakah tindakan menunjukkan empati adalah baik? (“Untuk mengetahui jika orang lain memerlukan bantuan.” “Membantu kita menjadi rakan yang baik.” “Mengelakkan daripada menimbulkan kemarahan orang lain.”)
- Bagaimanakah berempati dengan orang lain membantu apabila anda berbual dengan seseorang dalam talian? (“Membantu untuk memahami pemikiran mereka.” “Mengelakkan daripada menyakitkan hati mereka.” “Mengelakkan daripada memulakan drama tanpa sengaja. Lebih mudah untuk bekerjasama dengan mereka dalam permainan.”)
- Bagaimanakah boleh anda mengetahui perasaan yang mungkin dialami oleh seseorang? (“Mengenali perkara yang berlaku di sekeliling mereka.” “Percakapan atau kelakuan mereka.” “Postur.” “Ekspresi muka.” “Nada suara.”)

Guru menggunakan muka, badan dan/atau perkataannya untuk menunjukkan emosi seperti keterujaan atau keseronokan.

- Apakah perasaan yang baru saya alami? (Pelbagai jawapan.)

Kebolehan mengenal pasti emosi orang lain memerlukan latihan. Perkara ini bukan mudah, termasuk juga bagi orang dewasa, dan menjadi bertambah sukar dalam interaksi dalam talian.

- Apakah yang membuatkan berempati secara digital sukar? (“Kadangkala, saya tidak dapat melihat muka atau badan orang.” “Apabila saya tidak dapat mendengar suara mereka.” “Apabila saya tidak dapat melihat perkara yang berlaku di sekeliling mereka.”)
- Apakah beberapa petunjuk yang boleh kita gunakan untuk membantu dalam memahami perasaan orang lain dalam talian? (“Emoji.” “Foto.” “Penggunaan HURUF BESAR.” “Interaksi kita yang lalu dengan orang tersebut.”)

Hari ini kita akan melakukan satu aktiviti untuk membantu anda mengenali perasaan orang yang berinteraksi dengan anda dalam talian.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran kerja: "Berlatih untuk berempati" (satu untuk setiap pelajar)

1. Edarkan satu salinan lembaran kerja aktiviti kepada setiap pelajar atau tayangkan lembaran kerja aktiviti kepada seluruh kelas.

2. Minta pelajar bekerja secara berasingan untuk meneka perasaan orang dalam setiap senario.

3. Minta pelajar membandingkan jawapan mereka dengan rakan mereka dan berbincang tentang cara setiap orang mendapatkan jawapan mereka.

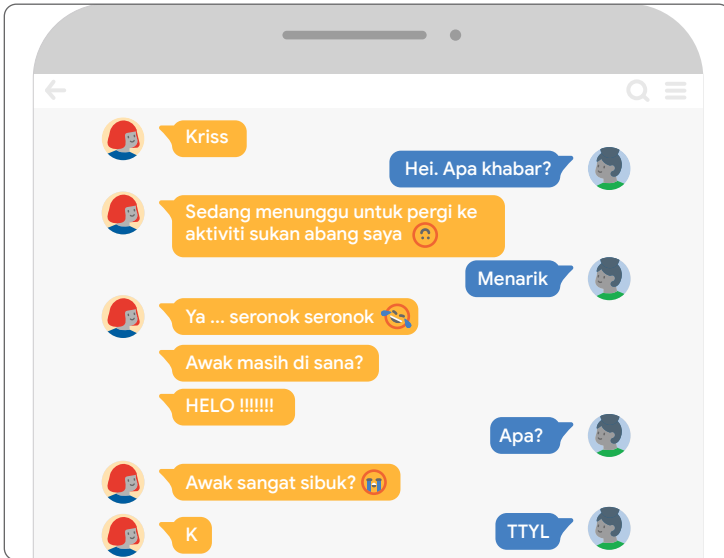
4. Panggil pelajar secara berpasangan untuk berkongsi dengan kelas tentang perbezaan pada jawapan mereka dan sebab yang membuatkan sesuatu senario itu lebih sukar untuk diteka.

Pengajaran

Memang sukar untuk meneka perasaan orang lain dengan betul, apatah lagi semasa dalam talian. Namun tujuan kita berempati bukan untuk mendapat jawapan yang betul. Berempati bererti mencuba untuk berbuat demikian. Sekadar cuba memahami perasaan seseorang sudah cukup untuk membantu kita berbual dengan mereka dan mengurangkan kemungkinan untuk menyakitkan hati mereka. Hebat, bukan? Dengan terus mencuba, anda membantu untuk mewujudkan suasana dalam talian yang harmoni dan lebih menyeronokkan untuk semua.

Lembaran kerja: Pelajaran 1.2

Berlatih untuk berempati



Pada pendapat anda, apakah perasaan yang mungkin dialami oleh Kriss?

Mengapa?



Pada pendapat anda, apakah perasaan yang mungkin dialami oleh Hadi?

Mengapa?



Pada pendapat anda, apakah perasaan yang mungkin dialami oleh Chia?

Mengapa?

Jadi Baik Hati adalah Bijak: Pelajaran 2.1

Kuasa kebaikan

Pelajar belajar cara mempamerkan kebaikan

Nota kepada guru: Dalam persediaan untuk perbincangan di kelas, fikirkan satu contoh ketika seseorang berbuat baik kepada anda dan perasaan anda ketika itu, kemudian contoh semasa anda berbuat baik kepada seseorang dan perasaan anda ketika itu. Pelajaran ini memerlukan anda menggunakan pengalaman anda untuk menulis "Pelan Kebaikan" anda sendiri (lihat lembaran kerja) untuk dikongsi dengan pelajar sebagai contoh.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Takrifkan** kebaikan.
- ✓ **Kenali** cara kebaikan dapat mempengaruhi perasaan orang.
- ✓ **Kenal pasti** cara menunjukkan kebaikan.

Mari bincangkan



Minta pelajar untuk berpasangan.

Apakah maksud melakukan kebaikan? Beritahu rakan pasangan anda. (Pelbagai jawapan.)
Beri pelajar masa untuk berbincang dengan pasangan, kemudian minta pelajar berkongsi pendapat mereka secara sukarela.

Kebaikan ialah perbuatan baik atau bercakap perkara yang baik kepada orang lain, betul? Saya akan meminta anda semua untuk berfikir tentang contoh ketika seseorang berbuat baik dengan anda. Untuk membantu anda bermula, saya akan memberi anda contoh dalam kehidupan saya sendiri.

Berikan contoh ketika seseorang berbuat baik dengan anda dan terangkan perasaan anda ketika itu.

OK, sekarang cuba ingat ketika seseorang berbuat baik kepada **anda**. Bagaimanakah perasaan anda ketika itu? Beritahu rakan pasangan anda. (Pelbagai jawapan.)
Beri pelajar masa untuk berbincang dengan pasangan, kemudian minta pelajar berkongsi pendapat mereka secara sukarela.

Apabila seseorang berbuat baik kepada kita, tindakan tersebut boleh melegakan kita semasa kita sedih. Berbuat baik juga boleh membuatkan **kita** sendiri berasa lebih gembira. Dalam hidup saya, berikut adalah satu kebaikan yang telah saya lakukan untuk seseorang.

Berikan satu contoh kebaikan yang pernah anda lakukan kepada seseorang dan terangkan kepada pelajar tentang perasaan anda ketika itu.

Kini giliran anda pula.

- Fikirkan tentang ketika **anda** berbuat baik kepada seseorang.

Beri mereka masa untuk berfikir.

- Kongsikan dengan pasangan anda perkara yang anda lakukan dan perasaan anda ketika itu. (Pelbagai jawapan.)

Beri pelajar masa untuk berbincang, kemudian minta pelajar untuk berkongsi pendapat mereka secara sukarela.

Mari kita berlatih untuk berbuat baik dengan melihat beberapa contoh. [Rujuk imej di nota edaran.]

- **Julie** berasa terpinggir pada waktu rehat dan duduk berseorangan. Pada pendapat anda, bagaimanakah perasaannya? ("Sedih." "Sunyi.") Bagaimanakah boleh anda menunjukkan kebaikan kepadanya? ("Duduk bersamanya." "Ajak dia bermain.") Pada pendapat anda, bagaimanakah perasaan Julie selepas seseorang berbuat baik kepadanya? ("Gembira." "Tidak lagi rasa dipinggirkan.")
- **Ali** telah menjatuhkan dulang makanan tengah harinya. Pada pendapat anda, apakah perasaannya? ("Malu." "Susah hati.") Bagaimanakah boleh anda menunjukkan kebaikan kepadanya? ("Bantu mengutip makanan tengah harinya." "Katakan sesuatu yang baik.") Pada pendapat anda, apakah perasaan Ali selepas seseorang berbuat baik kepadanya? ("Lega.")

Berbuat baik menolong kita untuk berempati. Empati bermaksud percubaan untuk merasai atau memahami perasaan seseorang yang lain. Maka berbuat baik merupakan cara untuk mengamalkan empati tersebut! Apabila kita mengamalkan empati dengan berbuat baik, kita boleh menjadikan dunia satu tempat yang lebih baik.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran kerja: "Empati di sekolah" dengan "Pelan kebaikan anda" dalam bahagian 2 (satu untuk setiap pelajar)

Sekarang, fikirkan tentang seseorang dalam hidup anda yang ingin anda tunjukkan kebaikan kepadanya. Contohnya, seorang rakan, guru atau ahli keluarga. Kemudian, isikan pelan kebaikan untuk membantu anda membuat perancangan.

Anda boleh memilih seorang (atau beberapa orang) yang anda ingin menunjukkan kebaikan kepadanya dan membuat sekurang-kurangnya satu tindakan kebaikan.

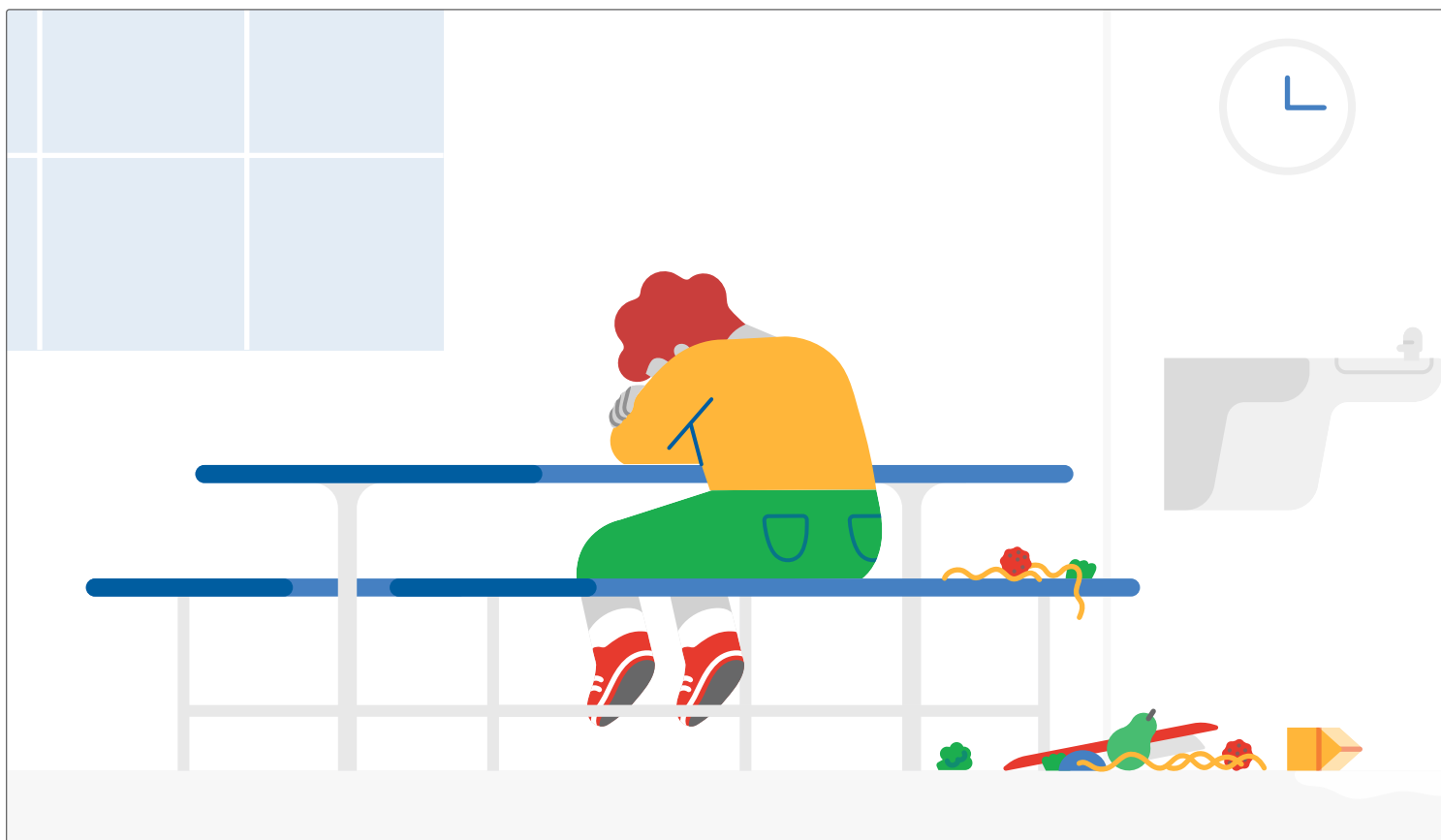
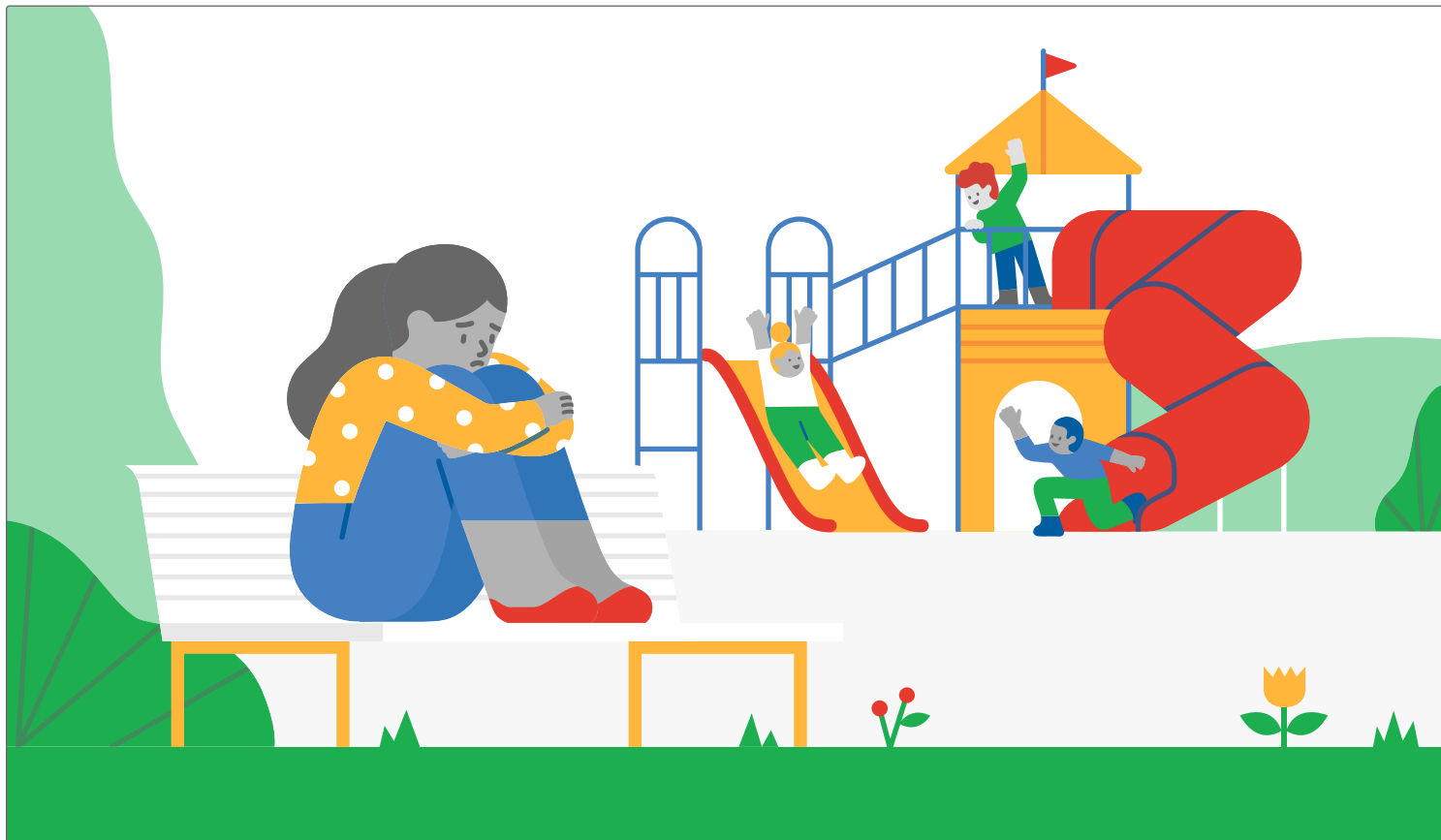
1. Sila bekerja secara berasingan.
2. Kemudian, kongsi kebaikan anda dengan seorang rakan.

Setelah melengkapkan aktiviti, fikirkan tentang masa yang sesuai untuk melaksanakannya. *Beri pelajar masa untuk berfikir dan panggil beberapa pelajar untuk berkongsi pelan kebaikan mereka dengan kelas dan bila mereka akan melaksanakannya.*

Pengajaran

Kebaikan ialah berbuat sesuatu yang baik atau mengatakan sesuatu yang baik kepada orang lain. Dengan menunjukkan kebaikan, kita boleh membantu melegakan seorang yang sedang bersedih. Terdapat banyak cara dan tempat kita boleh mempamerkan kebaikan dalam talian dan luar talian—dan lebih banyak kebaikan yang kita tunjukkan, lebih baik, bukan?

Empati di sekolah



Pelan kebaikan anda

Saya akan menunjukkan kebaikan kepada

orang yang ingin anda tunjukkan kebaikan kepadanya

Saya akan menunjukkan kebaikan dengan

perkara baik yang akan anda lakukan atau katakan

Saya akan melakukan perkara baik ini dalam

tempat—sebagai contoh, di rumah, di ruang makan, dalam latihan bola sepak, dalam teks, dalam permainan digital dengan seseorang yang saya sedang bermain dengannya dsb.)

Jadi Baik Hati adalah Bijak: Pelajaran 2.2

Cara menunjukkan kebaikan

Menggalakkan pelajar menunjukkan kebaikan dalam talian.

Nota kepada guru: Sebelum memulakan pelajaran, fikirkan tentang ketika seseorang berbuat baik kepada anda dalam talian dan perasaan anda ketika itu. Pelajaran ini memerlukan anda berkongsi perkara ini dengan kelas semasa perbincangan kelas.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Fahami** maksud kebaikan.
- ✓ **Kenal pasti** rupa kebaikan dalam talian.

Mari bincangkan



Guru menulis perkataan "Kebaikan" pada papan.

Marilah kita berfikir:

- Apakah kebaikan?
Beri pelajar masa untuk berfikir.
- Kongsikan pendapat anda dengan rakan sebelah anda.
Beri pelajar masa untuk berbincang dengan pasangan, kemudian panggil beberapa pelajar untuk berkongsi pendapat mereka dengan kelas. Beri mereka peluang untuk memikirkan beberapa jawapan yang berbeza.

Berempati terhadap orang lain membantu anda menunjukkan kebaikan. Sebagai sambungan daripada perkara yang kita pelajari dalam Pelajaran 1, apakah itu empati? ("Cuba merasai atau memahami perasaan seseorang yang lain.")

- Bagaimanakah empati dapat membantu anda menunjukkan kebaikan? ("Berikan perhatian apabila seseorang berasa susah hati atau sedih." "Ketahuilah perkara yang akan melegakan seseorang.")
- Mengapakah berbuat baik kepada orang lain adalah penting? ("Membina persahabatan." "Membantu orang berasa selamat dan diterima." "Orang akan berbuat baik kepada saya sebagai balasan.")
- Apakah beberapa cara untuk menunjukkan kebaikan terhadap orang lain? ("Lakukan sesuatu yang baik." "Bantu melegakan mereka." "Berkata sesuatu yang positif." "Yakinkan mereka bahawa anda mengambil berat tentang mereka.")

Berbuat kebaikan sebenarnya penting untuk diamalkan di mana-mana, namun untuk pelajaran ini kita hanya akan berbincang tentang kebaikan **dalam talian**.

- Apakah yang boleh menyebabkan sukar untuk menunjukkan kebaikan dalam talian? ("Lebih sukar untuk mengetahui sama ada seseorang sedang susah hati." "Anda mungkin tidak mengenali orang itu." "Tidak pasti cara menunjukkan kebaikan dalam talian." "Situasi terbuka dan mungkin akan memalukan.") Apabila anda menunjukkan kebaikan dalam talian, tindakan anda boleh mempengaruhi orang lain. Apabila orang lain melihat anda berbuat baik dalam talian, mereka mungkin terdorong untuk berbuat baik juga.
Berkongsi pengalaman anda tentang ketika seseorang berbuat baik kepada anda dalam talian dan perasaan anda ketika itu.
- Bagaimanakah boleh **anda** menunjukkan kebaikan dalam talian terhadap seseorang yang mungkin sedang bersedih? (Pelbagai jawapan.)
...siapakah yang mungkin berasa susah hati? (Pelbagai jawapan.)...yang mungkin berasa marah? (Pelbagai jawapan.)

Sekarang, kita akan berlatih untuk menunjukkan kebaikan dalam talian.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran kerja: "Cara menunjukkan kebaikan" (satu untuk setiap kumpulan dengan 3-4 pelajar)

1. **Bahagikan pelajar** kepada kumpulan yang mempunyai 3-4 ahli.
2. **Berikan satu** lembaran kerja kepada setiap kumpulan.
3. **Minta setiap kumpulan bekerjasama** untuk melengkapkan lembaran kerja.
4. **Untuk setiap senario, panggil satu kumpulan** untuk mengongsikan dengan kelas tentang cara mereka akan menunjukkan kebaikan. Jika kumpulan tersebut sudi, minta mereka melakonkan senario di hadapan kelas.

Pengajaran

Terdapat banyak cara menunjukkan kebaikan dalam talian. Penyebaran kebaikan dalam talian akan membantu untuk menjadikan dunia dalam talian anda lebih harmoni dan mesra untuk semua orang. Berbuat baik juga menyebabkan kita berasa gembira. Apabila anda berbuat baik kepada seseorang di masa depan, cuba beri perhatian kepada perasaan anda ketika itu.

Cara menunjukkan kebaikan

1. Baca setiap senario.
2. Berbincang secara berkumpulan dan menulis cara terbaik untuk menunjukkan kebaikan dalam setiap senario.
3. Kongsi hasil perbincangan kumpulan anda kepada kelas.

Senario 1

Pengguna lain meninggalkan komen kurang sopan pada foto yang disiarkan oleh rakan anda.

Satu cara saya boleh menunjukkan kebaikan adalah dengan _____

Saya juga boleh menunjukkan kebaikan dengan _____

Senario 2

Anda sedang bermain permainan dalam talian, salah seorang pemain menghina pemain lain.

Satu cara saya boleh menunjukkan kebaikan adalah dengan _____

Saya juga boleh menunjukkan kebaikan dengan _____

Senario 3

Beberapa orang rakan anda sedang membuat jenaka kurang sopan tentang seorang pelajar lain dalam sembang kumpulan peribadi ("*group chat*").

Satu cara saya boleh menunjukkan kebaikan adalah dengan _____

Saya juga boleh menunjukkan kebaikan dengan _____

Negatif menjadi positif

Dalam pelajaran ini, pelajar bekerjasama mengubah komen negatif dengan tujuan untuk mengubah haluan interaksi negatif ke arah positif.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Menyuarakan** perasaan dan pendapat secara positif dan berkesan.
- ✓ **Bertindak balas** terhadap perkara negatif secara membina dan sopan.

Mari bincangkan



Menukarkan perkara negatif menjadi positif

Anda akan menjumpai pelbagai jenis kandungan dalam talian. Sesetengah kandungan mengandungi mesej negatif yang menggalakkan perlakuan buruk. Namun, anda boleh mengubah keadaan ini.

- Adakah anda (atau sesiapa yang anda kenali) pernah melihat seseorang bersikap negatif di Internet? Bagaimanakah perasaan anda ketika itu?
- Adakah anda (atau sesiapa yang anda kenali) pernah menerima kebaikan? Bagaimanakah perasaan anda ketika itu?
- Apakah tindakan yang boleh kita lakukan untuk menukar interaksi negatif menjadi positif?

Kita boleh bertindak balas kepada emosi negatif secara membina dengan mengubah komen kepada yang lebih sopan dan lebih peka dengan nada komunikasi dalam talian kita.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Papan putih dengan skrin tayangan
- Nota edaran: "...tapi, cakap elok-elok!" (satu untuk setiap pasukan pelajar)
- Nota lekit atau peranti untuk pelajar

1. Baca komen

Kita semua melihat komen negatif.

2. Tulis respons

Sekarang, masuk ke dalam kumpulan bertiga-tiga dan bincangkan:

- Bagaimanakah boleh anda menyampaikan perkara yang sama atau serupa dengan cara yang lebih bersifat positif dan membina?
- Jika salah seorang rakan sekelas anda membuat komen seperti ini, apakah bentuk respons yang boleh anda berikan supaya perbualan itu menjadi lebih positif?

Nota kepada guru: *Tugas ini mungkin akan berjalan lebih lancar jika kelas dapat bersama-sama menyelesaikan satu contoh.*

3. Kongsikan respons

Sekarang, setiap kumpulan akan membentangkan respons mereka untuk kedua-dua situasi.

Pengajaran

Bertindak balas terhadap sesuatu yang negatif dengan sesuatu yang positif boleh menyumbang kepada perbualan yang lebih menyenangkan dan menarik.

Negatif menjadi positif

Baca komen di bawah. Untuk setiap komen, bincangkan:

1. Bagaimanakah boleh anda menyampaikan perkara yang sama atau serupa dengan cara yang lebih bersifat positif dan membina?
2. Jika salah seorang rakan sekelas anda membuat komen seperti ini, apakah bentuk respons yang boleh anda berikan supaya perbualan itu menjadi lebih positif?

Gunakan ruang di bawah setiap komen untuk mencatatkan bincangan anda.

LOL! Connor sahaja di dalam kelas yang tidak pergi ke lawatan berkhemah pada hujung minggu ini.

Esok, semua orang akan berpakaian ungu, tetapi jangan beritahu Lilly.

Maaf, awak tidak diundang ke majlis saya. Nanti kosnya terlalu tinggi.

Jangan marah, tetapi tulisan tangan awak macam cakar ayam. Rasanya lebih baik awak cari kumpulan lain untuk projek ini.

Menyampahnya saya. Siapa yang cakap dia ada bakat menyanyi?

Awak hanya boleh sertai kumpulan kami kalau awak beri saya log masuk akaun awak.

Adakah saya seorang sahaja yang rasa Shanna kelihatan macam makhluk asing?



Jadi Baik Hati adalah Bijak: Pelajaran 4

Nada anda

Pelajar mentafsirkan emosi di sebalik mesej teks untuk berlatih cara pemikiran kritis dan mengelakkan salah tafsir dan konflik interaksi dalam talian.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Buat** keputusan tepat dalam memilih cara dan perkara untuk berkomunikasi, malah sama ada untuk berkomunikasi atau tidak.
- ✓ **Kenal pasti** situasi di mana adalah lebih wajar menunggu untuk berkomunikasi dengan rakan secara bersemuka.

Mari bincangkan



Salah faham mudah berlaku

Kita menggunakan beberapa jenis komunikasi untuk pelbagai jenis interaksi, namun mesej yang dihantar melalui sembang dan teks boleh ditafsirkan secara berbeza daripada secara bersemuka atau melalui telefon.

- Pernahkah anda disalahfahami semasa menghantar teks? Sebagai contoh, pernahkah anda menghantar teks jenaka dan rakan anda menyangka anda serius malahan dianggap kejam?
- Pernahkah anda salah faham teks yang diterima? Apakah yang anda lakukan untuk membetulkan keadaan? Adakah sebarang cara lain yang boleh anda gunakan?

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Tuliskan contoh mesej teks pada papan tulis

1. Semak mesej

Mari kita lihat contoh mesej teks berikut pada papan tulis. Jika ada di antara anda yang mempunyai contoh yang bagus, mari kita tulis di papan tulis untuk kita bincangkan.

- "Hebatnya"
- "Suka hatilah"
- "Saya sangat marah dengan awak"
- "HUBUNGI SAYA SEKARANG"
- "Yalah"

2. Baca mesej

Sekarang, untuk setiap mesej, kita akan minta seorang pelajar membacanya dalam nada suara tertentu (contoh: marah, sindir, mesra).

Apakah yang dapat anda perhatikan? Bagaimanakah mesej ini mungkin ditafsir oleh orang lain? Bagaimanakah boleh setiap "pengirim mesej" menyampaikan maksud mereka dengan lebih berkesan?

Pengajaran

Memang sukar untuk memahami perasaan sebenar seseorang apabila kita sedang membaca teks. Pastikan anda memilih cara yang betul untuk komunikasi anda. Elakkan berfikir terlalu mendalam mengenai perkara yang dikatakan oleh orang kepada anda dalam talian. Jika anda tidak pasti maksud seseorang, bertanya kepada mereka secara bersemuka atau melalui telefon.

Kata-kata mampu mengubah gambaran keseluruhan

Latar belakang literasi media untuk guru: Pelajaran ini menjadi asas untuk pelajar sekolah rendah. Mereka akan diminta untuk menilai dan memahami kapsyen mudah tentang individu. Sejarar dengan perkembangan, pelajaran ini meliputi konsep dan soalan literasi media yang berikut:

1. Mengetahui bahawa semua media sebenarnya “dibuat”, atau dihasilkan oleh orang yang membuat pilihan tentang perkara yang akan dimasukkan dan cara penyampaian.
2. Membiasakan bertanya, “Siapakah yang menghasilkan media dan mengapa?”
3. Membiasakan bermuhasabah tentang media yang kita buat dengan bertanya, “Bagaimanakah mesej ini mempengaruhi orang lain?”

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Ketahui** bahawa kita mewujudkan makna daripada **gabungan** gambar dan perkataan.
- ✓ **Fahami** cara kapsyen mengubah tanggapan kita tentang maksud yang cuba disampaikan menerusi gambar.
- ✓ **Mula menyedari** kuasa kata-kata anda, terutamanya apabila digabungkan dengan gambar yang anda siarkan.
- ✓ **Fahami** cara menjadi pembuat media yang bertanggungjawab.
- ✓ **Bina tabiat** bertanya, “Siapakah yang menyiarkan perkara ini dan mengapa?”

Mari bincangkan



Cara kata-kata boleh mengubah gambar

Gambar yang digabungkan dengan perkataan mempunyai pengaruh yang besar dalam berkomunikasi. Bayangkan suatu foto berita rumah yang terbakar dengan kapsyen begini, “Keluarga kehilangan rumah, tetapi semua orang keluar dengan selamat, termasuk anjing mereka”. Kapsyen ini kedengaran menyedihkan dan mungkin sedikit menakutkan, betul? Bagaimana pula jika kapsyen ditulis begini, “Pasukan bomba membakar rumah kosong untuk tujuan berlatih menggunakan alat pemadam api yang baharu”? Anda masih melihat rumah yang terbakar, namun anda kini mempunyai tanggapan yang amat berbeza tentang perkara yang berlaku. Malah, anda mungkin berasa selamat, bukannya takut.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lihat halaman yang berikut

Bahagikan kelas kepada kumpulan kecil. Tanpa mendedahkan kepada pelajar bahawa anda sedang mengedarkan dua versi "Imej Sukan" yang berbeza, berikan nota edaran dengan kapsyen positif kepada separuh daripada kumpulan pelajar dan kapsyen negatif kepada yang lain.

1. Gambar dan perkataan

Lihat imej. Bersama-sama ahli kumpulan anda, gambarkan orang di dalam gambar tersebut. Pada pendapat anda, apakah perwatakan mereka? Inginkah anda menghabiskan masa dengan mereka atau menjadi ahli pasukan mereka? Jika ya, mengapa? Jika tidak, mengapa?

Para pelajar akan cepat sedar bahawa mereka sedang melihat gambar dengan kapsyen yang berbeza. Minta setiap kumpulan untuk memegang gambar mereka supaya orang lain dapat melihat perbezaannya.

Akhir sekali, bincangkan secara ringkas: Apakah yang boleh anda faham tentang cara perkataan boleh mempengaruhi tanggapan kita?

2. Masih tidak pasti?

Lihat beberapa contoh lagi (lihat **Cara kata-kata boleh mengubah gambar**)...

Bahan yang diperlukan:

- Gambar guru atau kakitangan dari sekolah anda yang menjalankan rutin harian mereka. Selama 2-3 minggu sebelum aktiviti, anda akan mengumpulkan beberapa foto digital atau menugasi pelajar untuk mengumpulkan foto tanpa mendedahkan peranan gambar dalam aktiviti ini (pastikan telah mendapat kebenaran subjek).

Jika perkara tersebut tidak boleh dilakukan, anda boleh mengumpulkan gambar yang bersesuaian dengan umur daripada majalah atau sumber berita.

- **Tidak diwajibkan:** Sekurang-kurangnya sekeping gambar untuk setiap pelajar dalam kelas
- Nota edaran: "Imej sukan"
- Nota edaran: "Cara kata-kata boleh mengubah gambar"

Cuba fikirkan perasaan anda selepas mendapat atau melihat mesej yang mengandungi salah satu gambar dengan kapsyen negatif itu. Melihat atau mendengar mesej negatif bukan hanya menyakitkan orang di dalam gambar tersebut, bahkan orang lain yang melihat gambar tersebut turut berasa tidak selesa.

Apabila anda mendapat mesej atau foto, apakah yang akan anda lakukan? Anda sentiasa mempunyai pilihan. Anda boleh...

- Pilih untuk tidak berkongsi gambar dengan sesiapa pun atau...
- Beritahu pengirim bahawa kalau boleh, anda tidak mahu menerima mesej yang bertujuan untuk menyakitkan hati seseorang atau...
- Sokong orang di dalam gambar itu dengan memberitahu mereka bahawa anda mengetahui perkara tersebut tidak benar atau...
- Semua perkara di atas.

Anda juga boleh tunjukkan sokongan anda dengan menghantar mesej positif. Tindakan ini akan mempengaruhi orang lain berasa gembira dan ingin turut menyiarkan mesej positif mereka sendiri.

3. Seseorang di sekolah kita

Guru memilih satu gambar daripada set gambar kakitangan sekolah.

Berlatih mengarang kapsyen yang berbeza. Tulis kapsyen yang menunjukkan kegembiraan dan kebanggaan orang di dalam gambar ini. Berapa banyakkah kapsyen yang boleh anda fikirkan?

Sekarang, mari kita bincangkan tentang kapsyen yang lucu. Adakah terdapat perbezaan antara penulisan perkara yang lucu bagi anda dengan perkara yang mungkin lucu bagi orang di dalam foto? Adakah terdapat perbezaan antara jenaka yang bersifat baik dan lucu bagi **semua orang** dan jenaka yang mempermainkan seseorang dan hanya "lucu" bagi beberapa orang sahaja?

Tulis beberapa kapsyen yang merupakan contoh perkara yang kita bincangkan, kemudian untuk setiap gambar, mari kita pilih satu kapsyen yang lucu dan baik serta tidak menyakitkan hati orang dalam gambar.

Terus berlatih menggunakan gambar orang lain di sekolah. Adakah anda mendapat apa-apa idea baharu tentang perkara baik untuk dikatakan dengan melihat kapsyen yang ditulis oleh rakan sekelas anda?

4. (Tidak diwajibkan) Album foto kelas

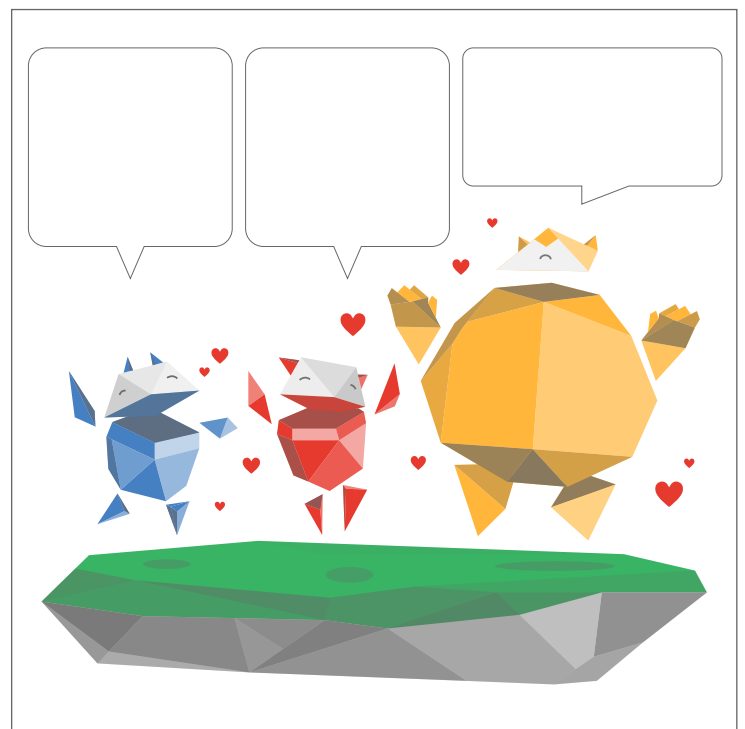
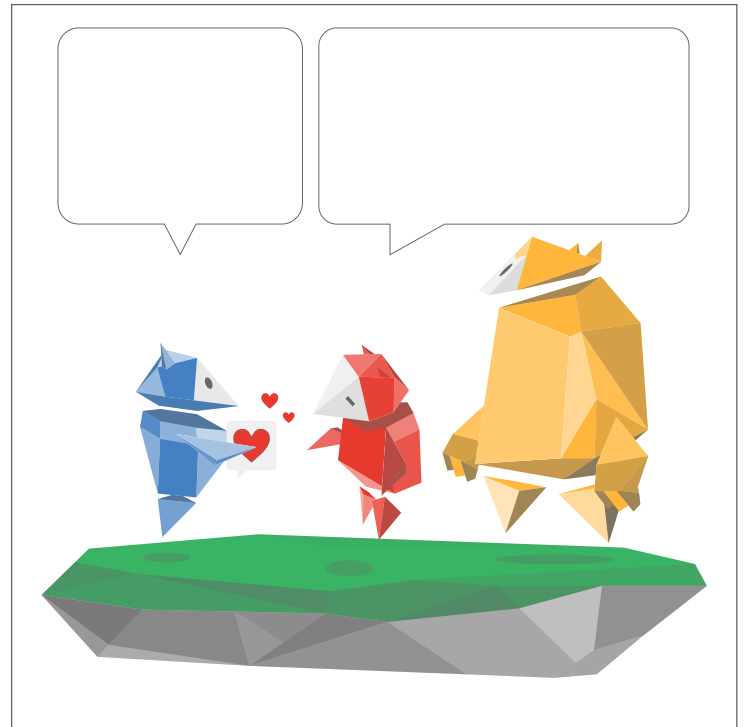
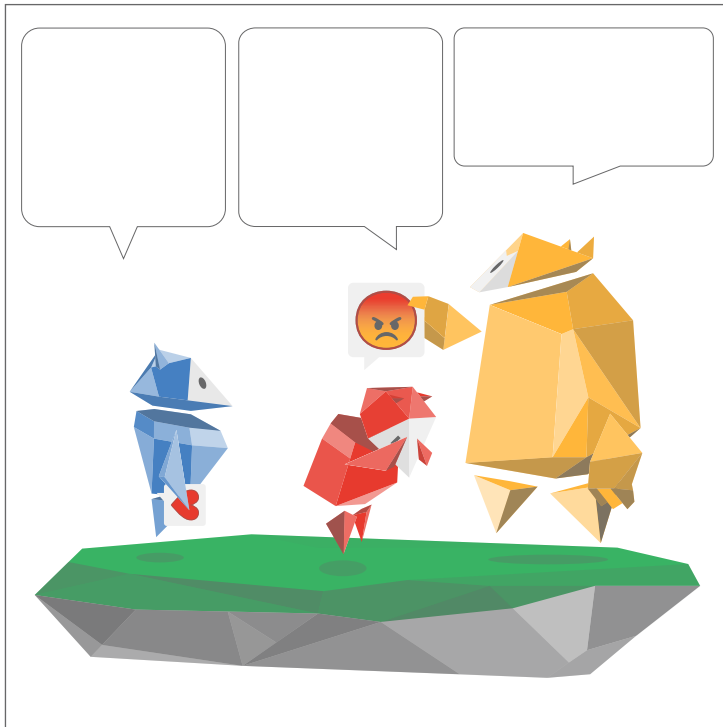
Buat album foto kelas dengan gambar-gambar setiap orang di dalam kelas anda, setiap satu gambar disertakan dengan kapsyen baik.

Pengajaran

Kapsyen boleh mengubah pemikiran dan perasaan kita tentang gambar serta mesej yang kita sangka kita peroleh. Fikir sebelum menyiarkan gambar. Pertimbangkan kesan gambar tersebut terhadap perasaan orang lain. Apabila anda melihat gambar dan kapsyen yang disiarkan oleh orang lain, tanya, "Siapakah yang menyiarkan ini dan mengapa?"

Aktiviti tambahan

Cuba aktiviti ini. Edarkan satu komik pendek dengan semua dialognya dipadamkan. Kemudian, minta setiap pelajar mengisi sendiri gelembung pemikiran/perbualan untuk menyampaikan cerita pada pandangan mereka. Bandingkan hasil. Adakah semua orang melihat cerita yang sama atau menulis perkataan yang sama? Mengapa tidak? Apakah yang ditunjukkan daripada aktiviti ini tentang cara kita menggunakan kata-kata untuk menyediakan konteks atau memahami perkara yang "disampaikan" oleh gambar?



Imej sukan



"Ya / Tidak"

Hebat!



"Ya / Tidak"

Hebat!

Imej sukan



Berlagak!

"Ya / Tidak"



Berlagak!

"Ya / Tidak"

Cara kata-kata boleh mengubah gambar



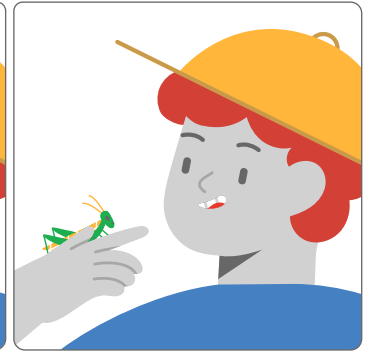
Karya seni asal memenangi tempat pertama.



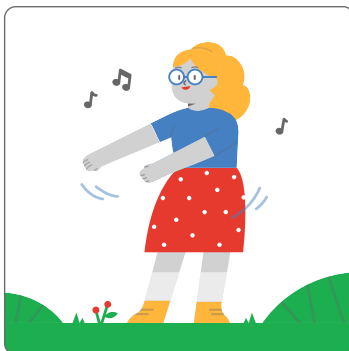
Huru Hara Menggemparkan.



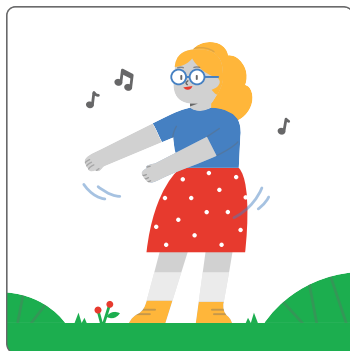
Saya menemukan spesies baharu di dunia!



Mmm Makan Malam!



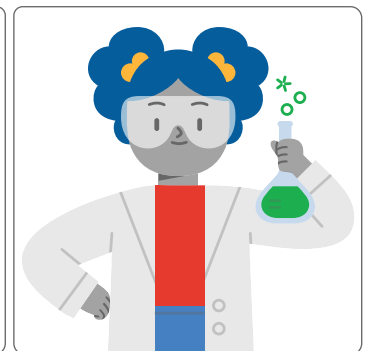
Berjaya!



Janggal - jauh sekali!



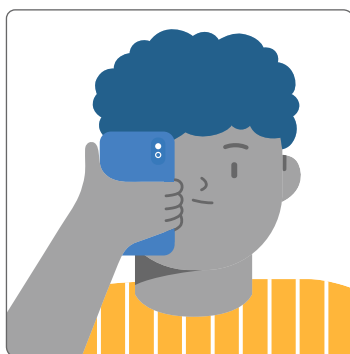
Saintis termuda di dunia!



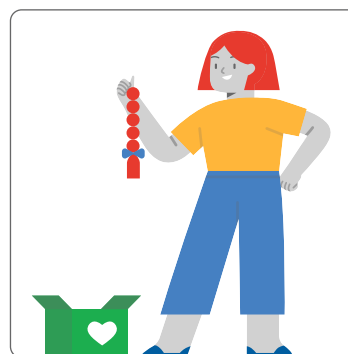
Nerda. #lemah



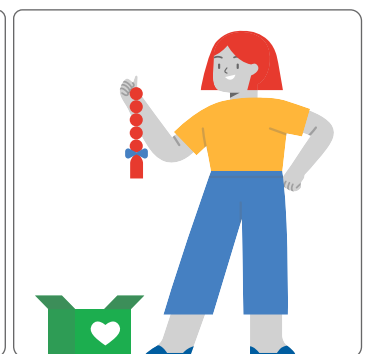
Akhirnya, telefon saya sendiri!



Dapat telefon lama yang buruk kepunyaan ibu saya. :/



Rambut saya sudah panjang dan saya mendermakannya kepada pesakit kanser. <3



POTONGAN RAMBUT PALING TERUK!

Jadi Baik Hati adalah Bijak: Pelajaran 6

Interland: Kerajaan Baik Hati (atau dikenali sebagai “*Kind Kingdom*”)

Di suatu tempat yang aman damai di bandar, ada penyerang menyebarkan keburukan ke serata tempat. Sekat dan laporkan penyerang ini untuk menggagalkan penaklukan mereka. Buat baik kepada Internaut lain untuk mengembalikan keamanan di bumi ini.

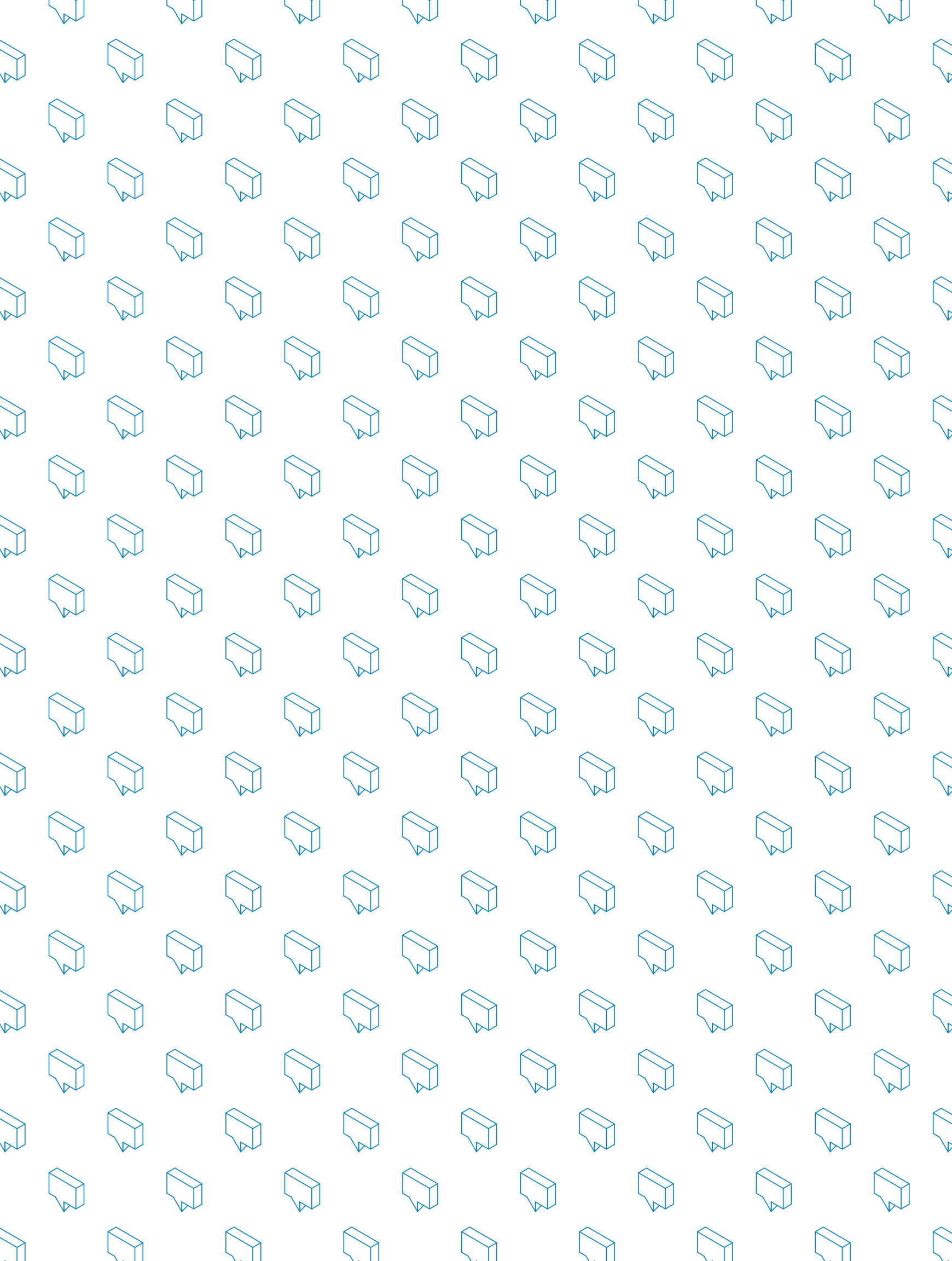
Buka pelayar web pada desktop atau peranti mudah alih anda (mis., tablet), lawati g.co/KindKingdom.

Topik perbincangan



Minta pelajar anda bermain *Kind Kingdom*. Gunakan soalan di bawah untuk merangsang perbincangan lanjut tentang pengajaran daripada permainan ini. Pelajar disyorkan bermain solo, namun anda juga boleh meminta pelajar bermain secara berpasangan, terutamanya untuk pelajar yang lebih muda.

- Senario yang manakah dalam *Kind Kingdom* ada kaitan dengan anda? Jelaskan.
- Kongsi pengalaman anda menyebarkan kebaikan kepada orang lain dalam talian.
- Dalam situasi apakah wajar untuk menyekat seseorang dalam talian?
- Dalam situasi apakah wajar untuk melaporkan tingkah laku seseorang?
- Pada pendapat anda, mengapakah watak dalam *Kind Kingdom* dikenali sebagai penyerang? Gambarkan watak ini dan cara perbuatannya mempengaruhi permainan.
- Adakah permainan ini telah mengubah cara anda berinteraksi dengan orang lain? Jika ya, bagaimana?



Jika Waswas, Berbincanglah

Mentakrifkan dan menggalakkan tingkah laku Si Berani Internet.

Ringkasan pelajaran

Pelajaran 1	Apakah maksudnya menjadi berani?	ML	Tahun 1-6
Pelajaran 2	Daripada pemerhati kepada pembantu	SEL	Tahun 1-6
Pelajaran 3	Pembantu mempunyai pilihan!		Tahun 1-6
Pelajaran 4.1	Melihat perkara yang menyinggung perasaan: Apakah yang perlu saya lakukan?	SEL	Tahun 1-6
Pelajaran 4.2	Perkara yang menyinggung perasaan dalam talian: Apakah yang perlu saya lakukan?	SEL	Tahun 3-6
Pelajaran 5.1	Apakah yang perlu dilakukan terhadap bahan kurang sopan dalam talian?	SEL	Tahun 1-2
Pelajaran 5.2	Pengurusan tingkah laku kesat dalam talian	SEL	Tahun 3-6
Pelajaran 6	Masa mendapatkan bantuan		Tahun 1-6
Pelajaran 7	Laporkan dalam talian juga		Tahun 1-6

Tema

Apabila kanak-kanak terjumpa kandungan dalam talian yang membuatkan mereka resah, mereka tidak perlu menghadapinya seorang diri, terutamanya jika ada kemungkinan mereka atau seseorang lain boleh disakiti. Pertama, mereka boleh mendapatkan bantuan daripada seseorang yang dipercayai. Kedua, kanak-kanak harus sedari bahawa mereka mempunyai pilihan dan terdapat pelbagai cara untuk menjadi berani dan bertindak.

Matlamat untuk pelajar

- ✓ **Fahami** jenis situasi yang memerlukan mereka meminta bantuan atau berbincang dengan orang dewasa yang dipercayai.
- ✓ **Pertimbangkan** pilihan sedia ada untuk bertindak dengan berani dan kepentingan melibatkan orang dewasa dalam perbincangan ini.

Standard yang terlibat

Standard ISTE untuk Pendidik: 1c, 2c, 3a, 3b, 3c, 4b, 5a, 5b, 6a, 6b, 6d, 7a

Standard ISTE untuk Pelajar 2016: 1c, 2b, 3d, 4d, 6a, 7a, 7b, 7c

Standard Pembelajaran 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

Jika Waswas, Berbincanglah

Kosa kata

Pelajaran 1

Media: Alat atau cara untuk berkomunikasi tentang sesuatu (idea, konsep, mesej, maklumat dll). Contoh media: TV, buku, surat khabar, Internet, kemeja-T. Sebarang benda yang terpapar maklumat padanya biarpun hanya satu logo

Pelajaran 2

Pembuli: Orang yang melakukan gangguan atau buli. Orang seperti ini biasanya dipanggil “kaki buli”, namun pakar pencegahan buli menasihatkan supaya kita tidak melabelkan orang sedemikian

Buli: Tingkah laku jahat atau kejam yang berulang dan bertujuan menyakiti seseorang (secara fizikal, secara emosi dan/atau secara sosial) yang lebih lemah daripada penyerang. Buli siber ialah perbuatan buli dalam bentuk digital.

Pemerhati (atau dikenali sebagai “Bystander”): Saksi gangguan atau buli yang menyedari situasi tersebut tetapi memilih untuk tidak campur tangan

Gangguan: Perkataan yang merujuk kepada pelbagai jenis tingkah laku agresif atau jahat. Gangguan merupakan istilah yang lebih umum daripada “buli”. Gangguan tidak semestinya berulang atau menyasarkan seseorang yang lebih lemah

Sasaran: Orang yang dibuli atau dijadikan mangsa

Pelajaran 4

Kemahiran menolak: Kemahiran yang diajar kepada kanak-kanak untuk membantu mereka mengelakkan kandungan dalam talian atau tingkah laku yang tidak selamat dan memahami bahawa memilih untuk menolak perkara yang membuatkan mereka berasa resah merupakan salah satu bentuk rasa hormat-kendiri.

Pelajaran 2 dan 4

Kepercayaan: Kepercayaan yang utuh bahawa sesuatu atau seseorang boleh dipercayai, jujur atau berkeupayaan

Pelajaran 2, 4, 6 dan 7

Laporkan Penyalahgunaan: Menggunakan alat atau sistem dalam talian perkhidmatan media sosial untuk melaporkan gangguan, buli, ancaman dan kandungan berbahaya lain yang melanggar Syarat Perkhidmatan atau Piawaian Komuniti perkhidmatan

Pelajaran 6

Berani: Berani tidak semestinya bermaksud tidak mengenal rasa takut. Orang yang berasa takut atau gementar, namun tetap mengambil tindakan positif, dianggap berani

Agensi pelajar: Sesuatu yang selangkah lebih tinggi daripada suara pelajar, agensi merupakan keupayaan untuk bertindak atau membuat perubahan, termasuk melindungi atau membela diri sendiri dan orang lain. Agensi diperlukan untuk menjadi warga digital yang bertanggungjawab

Apakah maksudnya menjadi berani?

Bagaimana media mempengaruhi kita? Pelajar menamakan seorang individu yang telah melakukan sesuatu yang dianggap berani. Kemudian, meneliti asal-usul pemahaman mereka tentang keberanian dan membincangkan perkara ini antara satu sama lain.

Latar belakang kecelikan media untuk guru: Media boleh mempengaruhi pemikiran kita. Gunakan perbincangan untuk membina kesedaran pelajar. Berikut merupakan beberapa perkara penting yang perlu diingati semasa anda mengajar pelajaran ini:

- Pemahaman kita dibentuk oleh semua perkara yang kita lihat, dengar dan baca.
- Kita mentakrif cerapan kita melalui lensa pengalaman kita sendiri, jadi kita mungkin menerima mesej yang amat berbeza daripada media yang sama.
- Kita mencerap perkara yang sama banyak (kadangkala lebih) daripada gambar berbanding perkataan.
- Kecelikan media membantu untuk memerangi stereotaip dengan membolehkan kita menyedari (dan kemudian mencabar) pola, terutamanya ulangan. Sebagai contoh, jika semua wira yang kita lihat adalah lelaki, kita mungkin menganggap lelaki lebih berkemungkinan menjadi wira walaupun tiada sesiapa pun **memberitahu** kita bahawa wanita tidak boleh menjadi wira (kita juga perlu berhati-hati dengan ketiadaan maklumat).

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Fikirkan** maksud menjadi berani, termasuk maksud menjadi berani apabila kita berada dalam talian.
- ✓ **Kenal pasti** asal-usul pemahaman kita tentang maksud menjadi berani.
- ✓ **Pupuk tabiat** bertanya: "Apakah perkara yang tidak diceritakan?"

Mari berbincang



Apakah pendapat anda tentang keberanian? Adakah anda terfikir tentang *superheroes* (adiwira filem) atau ahli bomba? Itu contoh yang bagus, namun ingat, **kita** juga boleh menjadi seorang berani.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Sehelai kertas dan alat tulis untuk kegunaan setiap pelajar
- Papan tulis atau cara lain untuk menulis senarai yang dapat dilihat oleh semua orang
- 3 label besar dengan huruf tebal yang dapat dilihat oleh semua pelajar, satu label untuk setiap kategori: "Watak fiksyen" (bukan orang sebenar); "Seseorang yang saya kenali secara peribadi"; "Seseorang yang saya **kenali** melalui buku sejarah atau dalam berita"

Sebelum bermula, letakkan satu label di setiap satu daripada 3 sudut atau kawasan kelas.

1. Hari ini, kita akan berbincang tentang keberanian

Di kertas anda, tulis nama (atau pekerjaan, jika anda tidak tahu nama) seseorang yang telah melakukan sesuatu yang anda anggap berani. Anda juga boleh pertimbangkan watak fiksyen atau seseorang dari tokoh sejarah. Jangan tunjukkan nama yang anda tulis kepada sesiapa lagi.

2. Adakah mudah atau sukar untuk memikirkan seseorang?

Berdiri jika anda mendapati arahan ini mudah. Jika sukar, mengapakah anda berpendapat sedemikian? Adakah kita kerap atau jarang berbincang tentang keberanian? Di manakah anda biasanya melihat atau mendengar tentang individu bertindak berani?

3. Detik pendedahan

Sekarang, anda boleh mendedahkan individu atau watak yang anda pilih dengan pergi ke label yang sesuai dengan individu yang anda pilih.

OK. Perhatikan bahawa kebanyakan anda menamakan watak fiksi atau seseorang yang anda kenali melalui media (seperti buku atau filem). Apakah yang dapat anda pelajari di sini tentang asal-usul pemahaman anda tentang maksud keberanian?

Media perlu memperoleh keuntungan. Ini bermakna media memerlukan **ramai** orang memberikan perhatian kepadanya. Media mempersembahkan pelbagai jenis keberanian yang paling dramatik dan penuh aksi kepada kita. Hasilnya, kita kerap melihat *superheroes* (adiwira), wira dan wirawati. Ini semua contoh yang bagus, namun media tidak memberitahu keseluruhan cerita, bukan? Jadilah bijak dengan sentiasa bertanya, “**Apakah perkara yang tidak diceritakan?**”

Jadi, apakah contoh keberanian lain yang ada? Adakah terdapat sumber lain yang telah mengajar anda tentang maksud keberanian?

4. Pendedahan lanjut

Bincangkan pilihan anda dengan ahli kumpulan anda: Apakah yang menjadikan individu pilihan anda berani? Adakah terdapat perbezaan antara keberanian yang ditunjukkan oleh individu sebenar dengan keberanian watak? Jika ya, apakah perbezaannya?

Luangkan beberapa minit untuk perbincangan kumpulan, kemudian kumpulkan kelas semula dan pada papan tulis, catat nota...

Mari kita fikirkan perkara ini:

- Adakah sesiapa menamakan individu yang menyelamatkan orang lain daripada situasi yang berbahaya? (Angkat tangan jika jawapan anda ialah “ya” bagi setiap soalan.)
- Adakah sesiapa menamakan individu yang mempertahankan mangsa buli? Kebanyakan orang akan bersetuju bahawa menyelamatkan seseorang daripada tercedera secara fizikal, terutamanya jika anda sendiri mungkin tercedera, adalah satu tindakan berani.
- Bagaimana pula dengan melindungi perasaan seseorang daripada tersinggung, atau berbuat baik dan menyokong seseorang yang perasaannya **sudah** tersinggung? Adakah tindakan tersebut juga berani?
- Bagaimana pula dengan melaporkan sesuatu yang anda lihat yang membuatkan anda resah, apabila anda sendiri tidak pasti reaksi orang dewasa yang menerima laporan anda? Adakah anda menganggap tindakan tersebut juga berani?

Angkat tangan jika anda boleh memberitahu saya tentang seseorang yang berani dalam cara lain ini, atau jika anda terfikir tentang tingkah laku berani yang lain. Saya ingin mendengar pendapat anda.

Tidak diwajibkan: Bahagikan bilik kepada dua, dengan label berikut:

- a) Individu yang saya pilih ialah wanita.
- b) Individu yang saya pilih ialah lelaki.

Apabila anda memikirkan “keberanian”, adakah anda membayangkan lelaki dewasa atau budak lelaki? Wanita atau budak perempuan? Bagaimanakah rupa wanita/gadis yang berani? Adakah keberanian tersebut berbeza berbanding keberanian lelaki dewasa/budak lelaki? Mengapakah anda berpendapat sedemikian?

5. Bincangkan perkara yang diperlukan untuk menjadi berani

Lihat dengan teliti senarai yang anda buat tentang perkara yang diperlukan untuk menjadi berani. Bincangkan:

- Bolehkah anda membayangkan diri anda melakukan mana-mana perkara pada senarai?
- Bolehkah anda memikirkan situasi di mana berbuat baik adalah berani?
- Bagaimana dengan **dalam talian** (atau pada telefon), bolehkah anda memikirkan cara anda boleh menjadi berani dalam talian?

Nota penting

Keberanian melibatkan pengambilan risiko untuk membantu orang—dalam pelbagai cara, besar dan kecil. Media dapat membentuk pemikiran kita tentang perkara seperti maksud keberanian, namun media tidak sentiasa mempersembahkan semua kemungkinan. Jadi, ada baiknya kita bertanya, “Apakah maklumat atau siapakah yang tidak diceritakan?” Apabila kita berada dalam talian, kita juga perlu mempertimbangkan pengambilan risiko untuk menyelamatkan perasaan orang daripada tersinggung. Kita semua boleh menjadi berani dalam **pelbagai** cara.

Daripada pemerhati kepada pembantu

Pelajar akan berlatih mengenal pasti empat peranan dalam situasi buli (individu yang membuli, sasaran buli, pemerhati dan pembantu), serta perkara yang boleh dilakukan jika pelajar menyaksikan insiden buli.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Kenal pasti** situasi gangguan atau buli dalam talian.
- ✓ **Nilai** maksud menjadi pemerhati atau pembantu.
- ✓ **Ketahui** cara khusus untuk bertindak balas terhadap insiden buli jika anda melihatnya.
- ✓ **Ketahui** cara bertindak jika anda menjadi mangsa gangguan.

Mari berbincang



Mengapakah kebaikan penting?

Ingat, setiap orang dalam talian mempunyai perasaan. Kita seharusnya melayan orang sebagaimana kita mahu diri kita dilayani. Apabila buli berlaku, biasanya terdapat empat label yang menerangkan cara individu yang terlibat dalam situasi.

- Terdapat **pembuli** atau individu yang membuli.
- Terdapat individu yang **dibuli** atau **sasaran**.
- Terdapat **pemerhati** (atau **"Bystander"**), biasanya menyaksi kejadian buli.
- Terdapat saksi perkara yang berlaku yang cuba membantu sasaran atau memulihkan keadaan. Tahukah **anda** label mereka? **Pembantu**, bukan?

Jika anda menjadi sasaran buli atau tingkah laku buruk lain dalam talian, berikut ialah beberapa tindakan yang boleh diambil:

Jika saya menjadi sasaran atau mangsa, saya boleh...

- Tidak bertindak balas
- Menyekat individu tersebut
- Mempertahankan diri sendiri (tetapi tidak membalas dengan perbuatan buruk kerana ini boleh menyebabkan kekacauan itu berlanjutan)
- Melaporkan pembuli dengan menggunakan alat pelaporan dalam apl atau perkhidmatan untuk melaporkan siaran, komen atau foto. Memberitahu ibu bapa, guru atau orang dewasa yang saya percayai.

Jika anda melihat kejadian buli atau gangguan, anda boleh campur tangan dan melaporkan tingkah laku buruk dalam talian dan luar talian. Kadangkala pemerhati tidak cuba menghentikan kejadian buli atau membantu mangsa buli. Anda boleh memilih untuk menyokong mangsa dan mempertahankan kebaikan secara diam-diam atau terbuka.

Jika saya menyaksikan kejadian buli, saya boleh membantu dengan...

- Mencari cara berbuat baik terhadap individu sasaran atau menyokongnya melalui panggilan telefon, mesej teks atau mesej langsung
- Menyokong sasaran secara terbuka dengan mengatakan sesuatu yang baik tentang sasaran pada komen atau siaran yang menyakitkan hati
- Satu lagi bentuk sokongan terbuka adalah dengan mengajak sekumpulan rakan untuk memaparkan beberapa komen baik tentang individu sasaran (tanpa menyakitkan hati pembuli. Matlamat usaha ini adalah menunjukkan kebaikan, bukan membalas perbuatan buruk)
- Jika anda berasa selesa dan selamat, menegur tingkah laku buruk tersebut dalam komen atau balasan seperti "Tidak elok berbuat begitu" (pastikan anda hanya menegur tingkah laku, bukan individu terbabit)

- Jangan mengongsi, menyiar semula atau memberitahu orang lain tentang siaran atau komen yang menyakitkan hati itu
- Melaporkan gangguan tersebut. Beritahu seseorang yang dapat membantu, seperti ibu bapa, guru atau kaunselor sekolah.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran kerja: "Daripada pemerhati kepada pembantu" (satu untuk setiap pelajar)

Jawapan untuk setiap senario pada lembaran kerja:

Senario 1: A, B, A (kerana tidak membantu situasi), B, B

Senario 2: B, A, B, B

Senario 3: B, B, A, A, B

Senario 4: Jawapan disediakan oleh kamu sendiri!

Penyesuaian yang boleh dibuat untuk pelajar di Tahun 1 dan 2: *Anda boleh membaca senario kepada kelas dan mengadakan perbincangan seluruh kelas. Lihat sama ada kelas dapat memberikan jawapan yang betul (seperti di bawah) sebelum anda mengumumkan jawapan.*

1. Pemerhati atau Pembantu?

Anda mempunyai 15 minit untuk membaca ketiga-tiga senario dan menentukan siapa yang mengambil tindakan. Letakkan "A" untuk **Pemerhati** dan "B" untuk **Pembantu**.

2. Pembantu di sekolah dan dalam talian

Mari kita bincangkan jawapan anda. Adakah baik jika terdapat pembantu di sekolah dan dalam talian?

3. Bincang

Tindakan yang manakah sukar dikategorikan? Mengapa?

Aktiviti Tambahan (Tidak diwajibkan): *Minta pelajar membuat senario keempat.*

Nota penting

Sama ada mempertahankan orang lain, melaporkan sesuatu yang menyakitkan hati atau mengabaikan sesuatu supaya tidak melarat, anda mempunyai pelbagai strategi yang boleh dipilih mengikut kesesuaian situasi. Dengan sedikit kebaikan, sesiapa pun boleh membuat perubahan yang besar dalam memulihkan situasi yang buruk.

Daripada pemerhati kepada pembantu

Sekarang anda tahu bahawa pemerhati (atau “Bystander”) boleh menggunakan kuasa kebaikan mereka dan membantu seseorang yang sedang dibuli. Berikut ialah tiga contoh buli atau gangguan dalam talian. Setiap contoh disertakan dengan senarai tindakan. Tindakan yang betul boleh jadi lebih daripada satu (kadang-kala mengambil berbilang tindakan **benar-benar** dapat membantu). Setiap pilihan di bawah mewakili tindakan seorang pemerhati atau pembantu. Baca setiap tindakan dan tentukan siapa yang mengambil tindakan tersebut, kemudian letakkan “A” untuk “pemerhati” atau “B” untuk “pembantu” dalam ruang kosong di sebelah respons.

Jika ada masa, adakan perbincangan kelas tentang respons yang sukar dikategorikan dan sebabnya.

Tidak diwajibkan: Anda boleh memikirkan senario keempat, mungkin sesuatu yang telah berlaku di sekolah.

Bersama dengan kelas, anda boleh membincangkan tindakan yang hanya melibatkan membantu atau memerhati.

Senario 1

Rakan anda kecikiran telefon di padang bola sepak sekolah. Seseorang telah menemukan telefon tersebut dan menyamar sebagai rakan anda untuk menghantar mesej yang amat menyakitkan hati tentang pelajar lain kepada beberapa orang dalam pasukan bola sepak rakan anda yang membuatkan seolah-olah rakan anda menghantar mesej menyakitkan hati tersebut! Individu yang menjadi sasaran memberitahu rakan anda bahawa dia orang yang teruk, walaupun bukan dia yang menghantar mesej menyakitkan hati tersebut. Tiada sesiapa tahu individu sebenar yang menghantar mesej menyakitkan hati tersebut. Anda...

- berasa kasihan terhadap rakan anda namun tidak melakukan apa-apa kerana tiada sesiapa tahu individu yang melakukan perkara buruk itu kepadanya.
- mencari individu sasaran mesej tersebut, memberitahunya bahawa rakan anda tidak terlibat dalam penyebaran mesej tersebut dan bertanyakan perasaannya serta jika anda boleh membantu.
- membuat kecoh dengan berkongsi mesej menyakitkan hati tersebut dengan rakan lain.
- dan rakan anda menggalakkan semua orang dalam pasukan bola sepak menyiarkan pujian tentang individu sasaran.
- dan rakan anda melaporkan isu ini kepada guru besar secara tanpa nama, dan memberitahu beliau bahawa semua orang perlu menitikberatkan keselamatan telefon dengan mengunci telefon masing-masing. Malah, mungkin menyebut isu ini dalam pengumuman waktu pagi!

Senario 2

Cikgu anda telah membuat blog kelas untuk subjek Bahasa Inggeris yang membolehkan para pelajar menulis, mengedit dan menyiarkan komen. Pada hari berikutnya, cikgu anda cuti sakit dan guru ganti tidak menyedari bahawa buli sedang berlaku dalam blog kelas. Seseorang sedang menyiarkan komen yang amat menyakitkan hati tentang salah seorang pelajar dalam kelas. Anda...

- membalas komen tersebut dengan komen seperti, "Perlakuan ini tidak elok" dan "Saya rakan _____ dan perkara ini tidak benar."
- mengabaikan perkara ini sehingga cikgu anda kembali ke kelas.
- menggalakkan pelajar lain menegur komen yang menyakitkan hati atau menyiarkan pujian tentang pelajar sasaran.
- memberitahu guru ganti bahawa buli berlaku dalam blog kelas dan meminta beliau memaklumkan cikgu anda.

Senario 3

Terdapat permainan dalam talian yang kerap dimainkan oleh beberapa rakan kamu. Biasanya, sembang permainan melibatkan perkara yang berlaku dalam permainan. Kadangkala perbualan tersebut agak kasar, walaupun secara umumnya lebih kepada usikan mesra dan bukannya sesuatu yang buruk. Namun begitu kali ini, salah seorang pemain mula memburuk-burukkan salah seorang rakan anda yang sedang bermain, tanpa henti. Malah, pemain tersebut meneruskan perbuatannya pada hari berikutnya. Anda...

- menelefon rakan anda dan memberitahunya bahawa anda juga tidak menyukai keadaan ini. Minta pendapatnya tentang perkara yang harus anda berdua lakukan.
- menelefon semua kenalan anda yang turut bermain (pastikan rakan anda tahu anda berbuat demikian) dan cuba mendapatkan persetujuan semua orang untuk menegur tindakan buruk tersebut.
- memutuskan untuk menunggu dan melihat jika pemain tersebut berhenti sebelum anda berbuat sesuatu.
- berhenti bermain permainan tersebut buat seketika.
- mencari peraturan komuniti permainan dan sekiranya buli ditegah, melaporkan tingkah laku buruk tersebut melalui sistem pelaporan permainan.

Senario 4

Buat senario sebenar dengan kelas berdasarkan situasi yang salah seorang daripada anda pernah dengar, kemudian fikirkan tindakan pemerhati dan pembantu untuk menunjukkan bahawa anda memahami perkara yang kita bincangkan sekarang!

Pembantu mempunyai pilihan!

Biasanya pelajar mahu membantu sasaran buli, namun tidak tahu tindakan yang patut diambil. Melalui aktiviti ini, pelajar akan menyedari pelbagai pilihan dan belajar memilih tindakan yang positif.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Fahami** bahawa menjadi pembantu merupakan satu pilihan.
- ✓ **Ketahui** bahawa terdapat pelbagai cara untuk campur tangan dan menjadi pembantu dalam keadaan tertentu.
- ✓ **Pilih** tindakan yang anda rasakan selamat dan sesuai untuk diri anda.
- ✓ **Buat** respons anda sendiri terhadap situasi yang timbul.

Mari berbincang



Apabila anda melihat seseorang membuli orang lain dalam talian dengan tujuan untuk memalukan atau meminggirkan mereka, mentertawakan mereka, tidak menghormati, menyinggung perasaan dll., anda sentiasa mempunyai pilihan. Pertama, anda boleh memilih untuk menjadi pembantu dan membantu sasaran. Sebagai pembantu, anda mempunyai pilihan jenis tindakan yang boleh anda ambil.

Perkara paling penting yang perlu anda ketahui adalah individu yang menjadi sasaran mengetahui bahawa ada yang mengambil berat tentangnya.

Bukan semua orang berasa selesa mempertahankan orang lain secara terbuka, sama ada dalam talian atau di kantin sekolah. Jika anda selesa berbuat demikian, teruskan! Anda boleh...

- Menegur tingkah laku buruk (bukan terhadap individu yang melakukannya) semasa tingkah laku tersebut berlaku dengan menyatakan bahawa tingkah laku tersebut tidak elok
- Kongsikan sesuatu yang baik tentang sasaran kemudian, menerusi siaran atau komen
- Menggalakkan rakan untuk turut memuji sasaran dalam talian
- Di luar talian, anda boleh mengajak individu yang menjadi sasaran meluangkan masa bersama di taman permainan atau duduk semeja untuk makan tengah hari

Jika anda berasa tidak selesa membantu secara terbuka, tidak mengapa. Anda juga boleh menyokong sasaran secara diam-diam. Anda boleh...

- Bertanya khabar sasaran melalui mesej teks atau *DM* (mesej langsung)
- Mengatakan sesuatu yang baik atau memuji dalam siaran, komen atau *DM* tanpa nama (jika anda menggunakan platform yang membolehkan anda kekal tanpa nama)
- Beritahu sasaran bahawa anda bersedia mendengar jika mereka mahu meluahkan perasaan selepas sekolah atau melalui telefon
- Memberitahu sasaran bahawa anda tidak bersetuju dengan tingkah laku buruk tersebut dan bertanyakan sama ada dia ingin berbincang tentang perkara yang berlaku

Tidak kira cara yang anda pilih untuk menjadi pembantu, anda juga mempunyai pilihan terbuka dan peribadi untuk melaporkan perkara yang anda lihat. Anda boleh melaporkan tingkah laku buli melalui laman web atau apl, atau memberitahu orang dewasa yang anda tahu mampu memperbaiki keadaan, terutamanya untuk sasaran.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Papan tulis untuk pelajar menuliskan tindakan mereka
- Nota edaran: "Pembantu mempunyai pilihan!" (satu untuk setiap pelajar atau sekurang-kurangnya satu untuk setiap kumpulan)
- Kertas untuk setiap kumpulan pelajar

Penyesuaian yang boleh dibuat untuk pelajar di Tahun 1 dan 2: *Anda boleh membacakan senario kepada kelas, kemudian membiarkan kumpulan mencatatkan tindakan yang sesuai.*

Dalam aktiviti ini, bayangkan bahawa seluruh kelas telah memutuskan untuk membantu sasaran.

1. Bahagikan kelas kepada lima pelajar bagi setiap kumpulan

Setiap kumpulan perlu melantik seorang ahli sebagai pembaca dan seorang ahli sebagai penulis.

2. Kumpulan akan bersama-sama membaca dan membincangkan situasi yang menyakitkan hati ini

Ketiga-tiga situasi disediakan dalam lembaran kerja pada halaman seterusnya.

Semasa kumpulan berbincang, guru akan membahagikan papan tulis kepada dua ruang besar dengan tajuk "Sokongan Terbuka" dan "Sokongan Peribadi".

3. Kumpulan akan memilih atau membuat dua jenis tindakan untuk setiap kategori

Pelajar boleh menggunakan tindakan yang telah dibincangkan atau membuat respons sendiri.

4. Pelajar akan menuliskan pilihan masing-masing pada papan dan membaca pilihan mereka kepada seluruh kelas

Kemudian, guru boleh mengadakan perbincangan kelas berdasarkan pilihan yang dibuat oleh pelajar.

Nota penting

Anda selalu melihat orang yang tersinggung atau diganggu dan mahu membantu, namun mungkin tidak tahu perkara yang patut dilakukan. Kini, anda tahu banyak cara membantu sasaran. Anda juga tahu anda boleh membantu sasaran dengan cara yang selesa dan sesuai dengan anda!

Pembantu mempunyai pilihan!

Sekarang, dalam kumpulan masing-masing, setiap kumpulan dapat memutuskan **cara** anda mahu menjadi pembantu. Minta seorang sukarelawan dalam kumpulan anda untuk menjadi penulis (pada kertas yang diedarkan) dan seorang sukarelawan sebagai pembaca. Pembaca akan membaca situasi, kemudian kumpulan akan mengambil lima minit bagi setiap situasi untuk membincangkan dan memutuskan cara anda akan membantu sasaran secara terbuka dan secara peribadi. Penulis akan menulis keputusan anda pada kertas dan papan tulis. Untuk membuat keputusan, gunakan tindakan yang baru sahaja dibincangkan oleh kelas ATAU fikirkan cara tersendiri untuk membantu sasaran.

Nota: Tiada satu sahaja cara yang betul untuk membantu sasaran kerana setiap individu (sama ada sasaran atau pemerhati) berbeza dan setiap situasi berbeza. Kita hanya mencuba pelbagai cara untuk membantu.

Situasi 1

Seorang pelajar menyiarkan video dirinya menyanyi semula lagu artis pop yang terkenal. Pelajar lain mula menyiarkan komen yang menyakitkan hati di bawah video tersebut. Bagaimanakah anda menyokong pelajar yang menyiarkan video?

Situasi 2

Seorang pelajar telah menghantar tangkapan skrin komen yang rakan anda siarkan kepada pelajar lain dan membuat jenaka yang menyakitkan hati tentang tangkapan skrin tersebut. Tangkapan skrin tersebut disiarkan semula dan mula tular di sekolah. Bagaimanakah anda menyokong pelajar yang komennya ditangkap skrin dan dikongsi?

Situasi 3

Anda mendapat tahu bahawa seorang pelajar di sekolah anda telah membuka akaun media sosial palsu menggunakan nama pelajar lain dan menyiarkan foto dan meme yang mengatakan perkara buruk tentang pelajar lain, guru serta sekolah. Bagaimanakah anda menyokong pelajar yang menjadi mangsa penyamaran dengan cara yang menyakitkan hati ini?

Jika Waswas, Berbincanglah: Pelajaran 4.1

Melihat perkara yang menyinggung perasaan: Apakah yang perlu saya lakukan?

Pelajar belajar bahawa jika mereka melihat gambar atau video yang menyinggung perasaan mereka, mereka perlu mendengar kata hati mereka, berhenti menonton, dan membincangkan perkara yang mereka lihat dengan orang dewasa yang mereka percayai.

Nota khas untuk pendidik: Aktiviti ini bertujuan membantu pelajar menangani imej atau mesej menyinggung perasaan yang mungkin mereka temukan. Jika pelajar menemukan kandungan atau komunikasi dalam talian yang menyinggung perasaan kemudian melaporkan perkara tersebut kepada anda secara peribadi, ikut langkah berikut:

1. Puji tindakan mereka dan yakinkan pelajar bahawa mereka melakukan perkara yang betul dengan berjumpa anda.
2. Dengar laporan pelajar dan percayai mereka. Sekiranya anda berasa selesa, anda boleh meminta butiran lanjut, tetapi jangan paksa. Dalam situasi ini, tugas anda adalah untuk mendengar, bukannya menyalahkan.
3. Jika pelajar itu menyatakan bahawa kandungan tersebut telah dikongsi oleh seorang dewasa atau berlaku sentuhan tidak wajar, laporkan perkara yang anda dengar kepada pentadbir sekolah anda, sambil memelihara kesulitan maklumat ini dan mengutamakan kebajikan pelajar tersebut.
4. Pastikan pentadbir mencari penyelesaian untuk laporan anda.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Kenal pasti** kandungan yang menyinggung perasaan.
- ✓ **Fahami** perkara yang patut dilakukan apabila mereka menemukan kandungan yang menyinggung perasaan.
- ✓ **Buat rancangan** untuk membincangkan perkara yang menyinggung perasaan mereka dengan orang dewasa yang dipercayai.

Mari berbincang



Melihat gambar atau menonton video pada telefon, tablet atau komputer sememangnya seronok. Ketuk meja anda jika anda pernah melihat gambar atau video pada telefon, tablet atau komputer. [Catatkan bilangan meja yang diketuk.]

- Dengan siapakah anda melihat gambar atau menonton video? (“Keluarga.” “Rakan.” “Rakan Sekelas.”)
- Apakah antara perkara yang menjadi kegemaran anda untuk ditonton? (Pelbagai jawapan.)
- Apakah perasaan anda apabila menonton perkara ini? (“Teruja.” “Gembira.” “Santai.”)

Bukan semua gambar dan video seronok ditonton. Ketuk meja anda jika anda pernah melihat sesuatu yang membosankan. Atau mengelirukan. Atau menakutkan. [Catatkan bilangan meja yang diketuk.]

Cuba ingat ketika anda rasa betul-betul sakit hati, bukan khususnya semasa menggunakan tablet atau skrin TV, tetapi **sebarang ketika**. Anda tidak perlu menyebut perkara yang berlaku. Saya akan memberikan beberapa contoh tentang cara badan bertindak balas semasa kita berasa sakit hati. Angkat tangan anda apabila anda **dengar** cara badan anda bertindak balas semasa sakit hati. [Berhenti seketika selepas menyebut setiap tindak balas badan...] Muka panas. Jantung berdegup kencang. Tapak tangan berpeluh. Loya. Pernafasan Laju. Anda mengalami perasaan tersebut pada badan anda, bukan?

Sekarang, ketuk meja jika anda pernah melihat gambar atau menonton video yang menyinggung perasaan anda. [Catatkan bilangan meja yang diketuk.] Aktiviti ini akan membantu anda mengetahui perkara yang patut dilakukan jika melihat gambar atau menonton video yang menyinggung perasaan anda.

Jika seseorang menunjukkan kepada anda gambar atau video yang menyinggung perasaan anda, anda boleh menolak untuk menonton. Ini dipanggil mengembangkan kemahiran penolakan dan merupakan sesuatu yang penting.

Jadi, apakah beberapa frasa yang boleh anda gunakan untuk menolak gambar atau video yang membuatkan anda tidak selesa? ("Sila berhenti." "Saya tidak suka benda itu." "Saya tidak mahu menonton benda ini.") [*Tulis idea pelajar pada papan.*]

- Latih menggunakan salah satu frasa ini dengan pelajar bersebelahan anda. Gunakan suara yang tegas dan penuh hormat.
Beri pelajar peluang untuk berlatih menggunakan dua atau tiga frasa yang berbeza.
- Apakah perkara yang boleh menyukarkan penolakan? ("Jika orang tersebut tidak mahu mendengar." "Jika orang tersebut terus menunjukkan anda perkara yang serupa." "Jika anda takut atau malu untuk menolak." "Jika orang tersebut lebih tua.")

Ini merupakan cara yang sangat penting yang anda menjadi berani (merujuk Pelajaran 1).

Kadangkala, anda mungkin secara tidak sengaja terlihat sesuatu yang menyinggung perasaan semasa menggunakan telefon, tablet atau komputer seorang diri. Ketuk meja anda jika anda pernah mengalami situasi ini. [*Catitkan bilangan meja yang diketuk.*]

- Apakah yang harus anda lakukan jika terlihat perkara seperti ini secara tidak sengaja? ("Tutup gambar/video." "Matikan peranti.")
- Bagaimanakah jika orang lain menunjukkan perkara sedemikian kepada anda? ("Saya tidak mahu menonton video itu." "Video itu membuat saya tidak senang hati.")

Jika anda tidak dapat atau tidak mahu menolak, anda boleh melaporkan perkara yang berlaku kepada orang dewasa yang anda percayai. Orang dewasa akan membantu anda dan memastikan anda selamat. Siapakah orang dewasa yang anda percayai? (Pelbagai jawapan.) Apabila anda mengadu kepada orang dewasa, pastikan bersikap tegas. Beritahu orang dewasa itu tentang perkara yang berlaku dengan menggunakan suara yang tegas dan penuh hormat.

Sekarang, kita akan berlatih pelaporan kepada orang dewasa.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Muzik yang menenangkan
- Senario (halaman seterusnya)

Pelaporan Muzik

1. Terangkan peraturan kepada kelas:

- "Saya akan membaca senario."
- "Saya akan memainkan muzik selama 30 saat."
- "Semasa muzik sedang bermain, berjalan di sekitar bilik dan fikirkan bagaimana anda akan memberitahu orang dewasa."
- "Apabila muzik berhenti, cari pasangan dan latih pelaporan dengan pasangan."

2. Pilih senario dan mainkan muzik.

3. Hentikan muzik.

4. **Perhatikan pelajar semasa mereka berlatih.** Pilih sepasang pelajar untuk mengongsikan perkara yang mereka katakan kepada kelas.
5. **Pilih beberapa pelajar** untuk memberitahu kelas perkara yang akan mereka lakukan dalam situasi ini.
6. **Ulang langkah 2-5** untuk senario lain, mengikut keizinan masa.

Senario

Senario 1: Seseorang menunjukkan anda video daripada rancangan komedi yang dirasakannya lucu, namun perkara itu membuat anda berasa tidak selesa.

Senario 2: Adik-beradik anda menunjukkan satu video kemalangan kereta. Mereka rasa lucu apabila anda menyuruh mereka “berhenti.”

Senario 3: Salah seorang ahli keluarga anda sentiasa bermain permainan yang banyak melibatkan tembak-menembak. Pada mulanya, anda suka akan permainan tersebut, namun lama-kelamaan anda mula berasa kurang selesa.

Senario 4: Anda sedang bermain permainan dengan beberapa orang lain dan anda melihat salah seorang pemain bersikap sangat buruk terhadap pemain yang lain.

Senario 5: Sepupu anda datang meluangkan masa di rumah anda dan anda berdua menonton video bersama. Sepupu anda mula menonton video yang mengandungi orang bogel.

Nota penting

Dalam kehidupan, anda mungkin melihat perkara dalam talian dan luar talian yang membuat anda berasa resah. Jika anda berasa tidak selesa tentang sesuatu yang anda lihat, cuba menolak perkara tersebut. Selain itu, sentiasa laporkan perkara yang anda lihat kepada orang dewasa supaya mereka dapat membantu semua orang kekal selamat.

Perkara yang menyinggung perasaan dalam talian: Apakah yang perlu saya lakukan?

Pelajar belajar mengenal pasti kandungan dalam talian yang tidak sesuai dan strategi untuk menolak kandungan tersebut. Pelajar juga belajar melaporkan sebarang kandungan yang menggambarkan seseorang telah atau akan mencederakan diri sendiri atau orang lain.

Nota khas untuk pendidik: Jika ada pelajar yang memberitahu anda tentang kejadian buli, gangguan, penderaan, ancaman keganasan malah idea bunuh diri, itu merupakan tanda mereka percayakan anda. Amat penting untuk anda menghormati kepercayaan ini. Kajian mendapati pelajar biasanya akan melaporkan maklumat sensitif kepada orang dewasa **sekali sahaja**. Jika pelajar berasa laporan pertama tersebut tidak membawa kesan, mereka tidak akan mencuba lagi.

Sekiranya pelajar melaporkan perkara yang serius kepada anda, ikut langkah berikut:

1. Puji keberanian pelajar dan beritahu pelajar bahawa anda akan berbincang dengannya secara lebih peribadi secepat mungkin.
2. Apabila anda berjumpa dengan pelajar secara peribadi, puji tindakan mereka sekali lagi dan yakinkan pelajar bahawa anda akan membantu untuk melindunginya. Jika pelajar membuat laporan tentang orang lain, pastikan orang tersebut mendapatkan bantuan yang diperlukan.
3. Dengar laporan pelajar dan percayai mereka. Sekiranya anda berasa selesa, anda boleh meminta butiran lanjut, tetapi jangan paksa pelajar. Tugas anda adalah menjadi seorang pendengar, bukannya penyiasat. Sekiranya perkara yang dilaporkan serius, laporkan perkara yang anda dengar kepada pentadbir sekolah anda dan pastikan pentadbir mengambil tindakan.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Kenal pasti** kandungan yang menyinggung perasaan.
- ✓ **Fahami** bahawa mereka boleh menolak untuk menonton atau terlibat dengan kandungan tersebut
- ✓ **Pelajari** beberapa strategi untuk menolak kandungan tersebut
- ✓ **Melatih** strategi, termasuk pelaporan kepada orang dewasa

Mari berbincang



Aktiviti ini akan membantu anda menangani situasi dalam talian yang menggambarkan orang berbuat, menyebut atau menunjukkan kepada anda perkara yang menyinggung perasaan atau menakutkan anda.

Angkat tangan jika anda pernah melihat kandungan, komen atau tingkah laku dalam talian yang menyinggung perasaan anda, sama ada dalam bentuk teks, foto atau video. [Catatkan bilangan tangan yang diangkat.]

Tulis ayat ini pada papan dan minta pelajar anda menyalin ayat ini dan mengisi tempat kosong: "Sesuatu yang menyinggung perasaan saya dalam talian ialah _____." Pada sekeping kertas, tulis beberapa contoh untuk mengisi tempat kosong dalam ayat ini pada papan.

Semasa pelajar menulis, berjalan ke sekitar kelas dan lihat jawapan mereka. Tanya beberapa pelajar jika mereka sanggup berkongsi jawapan mereka dengan kelas.

Anda sepatutnya berasa selamat dan selesa dalam talian sebagaimana anda berasa selamat dan selesa di sekolah. Anda boleh memilih video yang anda tonton dan orang yang anda berbual dalam talian. Anda boleh menolak untuk melihat apa-apa yang menyinggung perasaan anda. Tujuan aktiviti ini adalah untuk mengembangkan kemahiran penolakan anda, satu kemahiran yang diperlukan oleh semua orang.

Jadi apakah beberapa cara anda boleh menolak perkara yang menyinggung perasaan? Lihat jika pelajar mengongsikan beberapa contoh berikut: "Matikan peranti." "Padamkan perkara yang dihantar oleh orang kepada anda." "Sekat atau alih keluar penghantar." "Beritahu orang itu bahawa anda tidak suka perkara tersebut."

Pastikan pelajar mendengar semua pilihan ini. Galakkan pelajar berkongsi cara spesifik untuk menolak kandungan pada pelbagai platform. Ini juga merupakan peluang untuk anda mengetahui lebih lanjut tentang pengalaman pelajar anda dalam talian untuk perbincangan akan datang. Untuk memaksimumkan kepercayaan dan komunikasi, pastikan anda bersikap terbuka.

Kadangkala seorang individu akan terus melakukan perkara yang menyinggung perasaan anda atau anda masih berasa sakit hati tentang sesuatu walaupun selepas perkara tersebut telah hilang. Kadangkala anda mungkin tidak tahu cara menangani situasi ini. Tidak mengapa. Ramai orang dewasa juga tidak tahu cara menangani sesetengah situasi. Apakah yang boleh anda lakukan dalam situasi ini?

Lihat jika pelajar mengongsikan tindakan ini: "Dapatkan bantuan daripada orang dewasa yang saya percayai."

Ingat, walaupun anda telah menolak, anda masih boleh melaporkan kandungan atau tingkah laku. Anda boleh melakukan kedua-duanya sekali.

Jika anda memerlukan bantuan dan melaporkan perkara yang berlaku kepada orang dewasa namun mereka tidak dapat membantu kamu, apakah yang harus anda lakukan? ("Cari orang dewasa lain untuk melaporkan situasi.") Cikgu tahu pelaporan tidak sentiasa mudah. Pakar berkata bahawa pelajar biasanya melaporkan masalah sekali sahaja. Jadi, cikgu mahu beritahu anda: Teruskan membuat laporan sehingga anda menemui orang dewasa yang benar-benar membantu anda.

Siapakah orang dewasa di sekolah yang anda percaya boleh membantu anda? (Pelbagai jawapan.) Terdapat ramai orang dewasa di sini yang sanggup mendengar jika anda memerlukan bantuan.

Sekarang, kita akan berlatih cara untuk menolak dan melaporkan perkara yang tidak diinginkan, menyinggung perasaan atau menakutkan.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Senario (halaman seterusnya)
- Sekeping kertas dengan perkataan "Tolak" tertulis
- Sekeping kertas dengan perkataan "Lapor" tertulis.

1. **Letakkan dua tanda** di bahagian bilik yang bertentangan.
2. **Pilih senario** daripada senarai dan baca senario tersebut kepada kelas atau buat senario tersendiri yang berkaitan.
3. **Minta pelajar** memikirkan sama ada mereka akan menolak senario sendiri atau melaporkan perkara yang berlaku kepada orang dewasa dan meminta bantuan.
4. **Minta pelajar bergerak** ke bahagian bilik yang sepadan dengan tindakan yang akan diambil.
5. **Minta setiap kumpulan** membincangkan perkara yang akan dikatakan atau dilakukan semasa menolak atau melaporkan senario, serta sebabnya.
6. **Minta seorang pelajar** daripada setiap kumpulan menunjukkan pelaporan dan penolakan.
7. **Ulang** dengan senario lain, mengikut keizinan masa.

Senario

Senario 1: Rakan anda selalu menggunakan bahasa kasar dalam perbualan.

Senario 2: Anda sentiasa melihat pernyataan seksis dalam komen.

Senario 3: Seseorang mentertawakan foto yang mengandungi wajah anda.

Senario 4: Seseorang mengatakan sesuatu yang bersifat perkauman tentang anda.

Senario 5: Seseorang meminta anda menghantarnya gambar anda berbogel.

Senario 6: Anda melihat siaran yang mengatakan seseorang bercadang membawa senjata ke sekolah.

Nota penting

Anda mungkin melihat benda dalam talian yang amat menakutkan seperti seseorang berkata bahawa dia akan melakukan sesuatu yang mungkin mencederakan diri sendiri atau orang lain. Dalam situasi ini, beritahu orang dewasa dengan segera supaya mereka dapat membantu semua orang kekal selamat.

Menangani perkara yang menyakitkan hati pada skrin

Pelajar berlatih perkara yang patut dilakukan jika mereka melihat atau mendengar sesuatu yang menyinggung perasaan dalam video, permainan dalam talian atau rancangan TV.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Fahami** bahawa biasanya semua orang berasa takut atau sedih apabila melihat sesuatu yang menyinggung perasaan pada skrin (atau di luar).
- ✓ **Ketahui** bahawa mereka boleh menolak untuk menonton perkara yang menyinggung perasaan dalam rancangan, permainan atau video.
- ✓ **Fahami** cara menolak kandungan yang membimbangkan.
- ✓ **Kenal pasti** orang yang boleh diajak berbincang jika pelajar melihat sesuatu yang menyinggung perasaan.

Mari berbincang



Apakah antara rancangan TV atau video dalam talian kegemaran anda? [*Minta pelajar berkongsi secara sukarela.*] Mengapakah anda menggemari rancangan ini? ("Rancangan ini lucu." "Rancangan ini penuh dengan aksi, pengembaraan dll.") Apakah emosi yang kamu rasa semasa menontonnya? ("Gembira." "Teruja.")

Kita biasanya **suka** menonton rancangan TV atau video kerana aktiviti tersebut menghiburkan, bukan? Siapakah tahu maksud perkataan "menghiburkan"? [*Minta pelajar berkongsi secara sukarela.*]

Apabila sesuatu rancangan itu menghiburkan, anda berasa ceria dan menikmati rancangan tersebut. Mungkin rancangan itu membuat anda ketawa atau hanya bersantai, atau anda meminatinya kerana dapat belajar sesuatu yang baharu, atau rancangan tersebut amat mengujakan dan anda tidak sabar untuk menonton episod seterusnya.

Walau bagaimanapun, kadangkala sesuatu rancangan itu mungkin **tidak** menghiburkan kerana orang atau haiwan tercedera, seseorang sangat menyakitkan hati atau menakutkan, atau ada perkara yang membuat berasa takut atau sedih. Bolehkah sesiapa beritahu saya tentang video atau rancangan yang mereka berpendapat tidak menghiburkan serta sebabnya? [*Minta pelajar berkongsi secara sukarela.*]

Hari ini, kita akan berlatih perkara yang boleh anda lakukan apabila anda melihat atau mendengar perkara yang menyinggung perasaan di TV atau Internet.

- Jika anda sedang menonton rancangan TV atau video dan anda melihat atau mendengar sesuatu yang menyinggung perasaan, anda boleh mematikan peranti tersebut. [*Tulis "Matikan peranti" pada papan.*]
- Jika anda masih berasa sedih selepas mematikan peranti, cari orang dewasa yang anda percayai dan berbincang tentang perkara yang anda lihat serta perasaan anda mengenainya. [*Tulis "Berbincang dengan orang dewasa yang dipercayai" pada papan.*]
- Siapakah orang dewasa dipercayai yang boleh berbincang dengan anda? [*Tulis idea pelajar di bawah "Orang Dewasa yang Dipercayai" pada papan.*] (Kemungkinan Jawapan: Ibu, Ayah, pengasuh, guru dll.)
- Jika anda sedang menonton rancangan TV atau video dalam talian bersama-sama rakan atau keluarga dan anda melihat atau mendengar sesuatu yang menyinggung perasaan, anda boleh bersuara dan meluahkan perasaan anda. [*Tulis "Bersuara" pada papan.*]
- Sebagai contoh, anda boleh berkata, "Rancangan ini menakutkan. Mari tonton rancangan lain." Apakah beberapa perkara lain yang boleh anda sebut? [*Tulis idea pelajar pada papan di bawah "Bersuara."*] (Kemungkinan Jawapan: "Saya tidak mahu menonton rancangan ini kerana rancangan ini membuat saya berasa sakit hati"; "Mari tonton rancangan yang kita berdua suka.")

Jika anda bersuara dan seseorang tetap menunjukkan perkara yang anda tidak suka, anda boleh memilih untuk meninggalkan bilik dan memberitahu orang dewasa yang dipercayai.

Aktiviti



Mari berlatih bersama. Bayangkan anda melihat atau mendengar perkara yang menyinggung perasaan di TV atau dalam permainan atau video. Bagaimanakah anda akan memberitahu orang dewasa yang dipercayai? [*Bantu pelajar mendapatkan pasangan.*]

Cikgu akan bacakan senario dan anda akan bergilir-gilir dengan pasangan anda berlatih perkara yang akan anda lakukan dalam situasi tersebut. Mari berlatih senario pertama bersama-sama.

Pilih senario daripada senarai di bawah dan minta pelajar bekerjasama dengan pasangan mereka untuk memutuskan cara mereka akan bertindak balas. Selepas beberapa ketika, minta pelajar berkongsi secara sukarela. Teruskan berlatih senario mengikut keizinan masa.

Senario

Senario 1: Anda sedang menonton video dalam talian bersama ahli keluarga. Individu dalam video menggunakan bahasa yang kasar dan mengatakan perkara buruk yang menyinggung perasaan anda. Anda memilih untuk bersuara. Apakah yang akan anda katakan? [Beritahu pasangan anda perkara yang akan anda katakan.]

Senario 2: Anda sedang menonton rancangan TV baharu seorang diri. Anda telah menonton separuh episod pertama apabila perkara yang sangat menakutkan berlaku. Argh! Anda tidak dapat melupakan perkara tersebut dan kini anda yakin bahawa perkara tersebut boleh menimpa diri anda. Anda memilih untuk berhenti menonton rancangan tersebut dan memberitahu orang dewasa yang dipercayai. [Beritahu pasangan anda orang yang akan anda beritahu serta perkara yang akan anda katakan.]

Senario 3: Anda sedang menonton video dalam talian bersama rakan anda. Salah seorang rakan anda menunjukkan video yang mengandungi orang berbogel. Anda berasa tersinggung. Anda tidak tahu perasaan rakan anda, namun anda tidak mahu menonton video itu lagi. Anda memilih untuk bersuara. [Beritahu pasangan anda perkara yang akan anda katakan.]

Senario 4: Semasa bermain permainan berbilang pemain dalam talian, anda melihat seorang pemain yang sengaja mengganggu perkara yang dilakukan oleh pemain lain. Seseorang meminta pemain tersebut berhenti, namun dia hanya ketawa. [Beritahu pasangan anda perkara yang akan anda katakan.]

Senario 5: Sepupu anda bermain permainan video yang banyak melibatkan tembak-menembak. Ramai orang tercedera. Anda meminta sepupu anda bermain permainan lain, namun tidak dihiraukan. [Beritahu pasangan anda perkara yang akan anda lakukan.]

Senario 6: Anda berada di rumah rakan dan terdengar berita di TV yang membuat anda berasa sangat sedih. Apabila anda pulang ke rumah, anda memutuskan untuk berbincang dengan orang dewasa yang anda percayai. [Beritahu pasangan anda siapakah yang akan anda beritahu serta perkara yang akan anda katakan.]

Nota penting

Jika permainan, video atau rancangan TV membuat anda berasa sakit hati, anda boleh menolak untuk menonton perkara tersebut. Sekarang anda tahu:

- Jika anda seorang diri, matikan peranti.
- Jika anda masih berasa sakit hati, berbincang dengan orang dewasa yang anda percayai.
- Jika seseorang menunjukkan perkara tersebut kepada anda, bersuara dan nyatakan perasaan anda.
- Jika anda bersuara dan mereka terus menunjukkan perkara yang sama, tinggalkan tempat tersebut dan/atau beritahu orang yang anda percayai.

Menangani tingkah laku buruk dalam talian

Pelajar belajar bahawa tingkah laku sama ada baik atau buruk, hanyalah tingkah laku semata-mata - tidak kira di dalam atau luar talian. Pelajar akan menerokai cara menangani tingkah laku buruk supaya mereka dapat mengelakkan daripada menyumbang kepada drama serta menambahkan konflik.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Kenal pasti** cara tingkah laku buruk dalam talian dapat menyebabkan konflik di sekolah.
- ✓ **Kenal pasti** cara mengelakkan penambahan konflik dalam talian.

Mari berbincang



Apakah beberapa sebab pengguna bertindak buruk terhadap satu sama lain dalam talian? ("Gosip." "Sikap tidak hormat." "Salah faham." "Berlaku jahat.")

Pengguna boleh terlibat dalam konflik dalam talian atas pelbagai sebab. Kita boleh mengelakkan banyak tindakan buruk dengan hanya menunjukkan kebaikan hati kepada orang lain atau dengan hanya tidak melibatkan diri. Kadangkala, konflik merupakan limpahan daripada perkara yang berlaku di sekolah. Walau bagaimanapun kadangkala, orang hanya mengatakan atau melakukan perkara yang buruk secara tiba-tiba. Ketuk meja anda jika anda pernah melihat atau mendengar tentang seseorang yang melakukan mana-mana perkara buruk ini: [*Catatkan bilangan meja diketuk.*]

- Menyiarkan komen kurang sopan pada foto atau video
- Menyebarkan gosip atau bohong tentang orang lain
- Menyamar sebagai orang lain untuk menimbulkan masalah bagi orang tersebut
- Memberikan nama ejekan
- Menggunakan bahasa bersifat perkauman atau homofobia

Angkat tangan jika sesiapa pernah membuli anda dalam talian. [*Catatkan bilangan tangan yang diangkat.*]

- Bagaimanakah agaknya perasaan anda jika seseorang mengatakan atau berkelakuan buruk terhadap anda dalam talian? ("Marah." "Berang." "Sedih." "Tersinggung.")
- Pada pendapat anda, adakah anda akan terdorong untuk membalas dendam? ("Ya." "Tidak.")

Jika anda berasa marah, itu sememangnya biasa. Anda juga mungkin ingin membalas dendam. Akan tetapi, anda harus pertimbangkan kemungkinan akibatnya jika anda cuba membalas dendam terhadap seseorang. [*Beri pelajar masa untuk berfikir.*] Beritahu rakan sebelah pendapat anda. [*Selepas seminit, pilih beberapa orang pelajar secara rawak untuk memberikan laporan.*] ("Memulakan pergaduhan besar." "Drama." "Melibatkan ramai orang." "Terlibat dalam masalah.")

Konflik bermula apabila anda membalas tingkah laku buruk dengan lebih banyak tingkah laku buruk. Apakah beberapa cara lain boleh anda gunakan untuk bertindak balas dan tidak menyebabkan konflik? ("Abaikan tingkah laku itu." "Minta individu berhenti." "Sekat atau alih keluar individu.")

Apabila anda berasa marah atau sakit hati, anda mudah melakukan atau mengeluarkan kata-kata kesat kepada individu lain. Oleh itu, penting untuk anda bertenang sebelum melakukan apa-apa perkara lain. Satu strategi untuk bertenang adalah dengan menarik beberapa nafas panjang yang perlahan.

Minta kelas berlatih menarik beberapa nafas panjang yang perlahan.

Apakah beberapa strategi lain yang pernah anda gunakan untuk bertenang apabila marah atau sakit hati? ("Membilang secara terbalik." "Suruh diri saya untuk tidak risau." "Fikirkan perkara yang menggembirakan.")

Apakah perasaan anda jika melihat seseorang membuli orang lain dalam talian? ("Marah." "Risau perkara tersebut mungkin berlaku kepada saya." "Sakit hati." "Terhibur.")

- Apabila seseorang yang menyaksikan tingkah laku buruk tetapi tidak mengatakan apa-apa, malah turut serta, apakah yang akan berlaku? ("Mereka menggalakkan lebih banyak tingkah laku yang buruk." "Mereka membuat orang berasa tidak diterima." "Mereka sendiri bersikap buruk.")
- Apabila seseorang menegur tingkah laku yang buruk, apakah perkara yang boleh berlaku? ("Orang akan sedar bahawa perbuatan tersebut tidak boleh diterima." "Orang akan bersikap lebih prihatin dan penuh hormat.")

Sila angkat tangan jika anda pernah membantu seseorang yang dilayan dengan buruk? [Catatkan bilangan tangan. Minta beberapa pelajar mengongsikan pengalaman mereka membantu orang lain.]

Apakah perasaan membantu seseorang? ("Berasa senang hati.")

Apakah yang harus anda lakukan jika tidak berasa selesa atau selamat menegur tingkah laku buruk yang anda lihat? ("Dapatkan bantuan daripada orang dewasa.")

Sekarang, kita akan berlatih cara bertindak balas terhadap tingkah laku buruk yang kita lihat dalam talian.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran kerja: "Menangani tingkah laku buruk dalam talian" (satu untuk setiap kumpulan 3-4 pelajar)

1. Bahagikan pelajar kepada kumpulan 3-4 orang dan edarkan lembaran kerja kepada setiap kumpulan.
2. Minta setiap kumpulan melengkapkan Bahagian A lembaran kerja.
3. Minta kumpulan saling bertukaran lembaran kerja.
4. Minta setiap kumpulan melengkapkan Bahagian B lembaran kerja baharu mereka.
5. Minta setiap kumpulan mengongsikan hasil mereka kepada kelas.

Nota penting

Apabila anda menyaksikan tingkah laku buruk dalam talian, anda perlu bertindak balas sewajarnya. Jika anda cuba membalas dengan tingkah laku buruk juga, anda mungkin akan memulakan konflik atau memburukkan situasi tersebut. Jika anda berhenti untuk bertenang dan kemudian bertindak balas dengan cara lain, anda dapat mengelakkan konflik.

Jika seseorang berterusan membuli anda dan anda tidak tahu cara menghentikan mereka, anda harus mendapatkan bantuan daripada orang dewasa.

Menangani tingkah laku buruk dalam talian

Bahagian A

Tulis satu situasi yang mungkin anda hadapi dengan orang yang berlaku jahat dalam talian.

Bahagian B

Bagaimanakah akan anda bertindak balas jika perkara ini berlaku kepada anda?

Mengapakah anda memilih untuk bertindak balas sedemikian?

Bagaimanakah akan anda bertindak balas jika anda menyaksikan perkara ini berlaku kepada orang lain?

Mengapakah anda memilih untuk bertindak balas sedemikian?

Masa untuk mendapatkan bantuan

Nasihat yang kerap muncul dalam keseluruhan kurikulum ini ialah: Jika pelajar menemukan perkara yang menyebabkan mereka berasa tidak selesa, galakkan mereka melaporkan perkara tersebut. Jadi seorang yang berani dan berbincang dengan orang yang mereka percayai, termasuk anda, atau ibu bapa. Pelajar seharusnya sudah memahami perkara ini daripada mana-mana satu pelajaran. Namun sebagai jaminan, berikut ialah perbincangan kelas yang memfokus pada prinsip “jika waswas, berbincanglah”. Di bawah, pelajar akan menemukan situasi-situasi di mana perbincangan dengan orang yang dipercayai benar-benar dapat membantu.

Nota penting untuk pendidik:

1. Kanak-kanak telah diajar atau dilazimkan supaya tidak “membocorkan rahsia” sejak zaman-berzaman sehingga tabiat ini menjadi norma sosial. Pakar pencegahan buli telah berusaha bersungguh-sungguh untuk membantu kanak-kanak memahami perbezaan antara “memberitahu” (membocorkan rahsia) dengan mendapatkan bantuan. Bantu pelajar anda memahami bahawa mendapatkan sokongan apabila perkara yang menyakitkan hati berlaku dalam talian bukanlah “membocorkan rahsia”, sebaliknya satu usaha mendapatkan bantuan untuk diri sendiri atau rakan sebaya apabila ada antara mereka yang disakiti.
2. Pupuk komunikasi terbuka dalam kelas anda. Ingatkan pelajar bahawa anda sentiasa sedia membantu, menyokong agensi pelajar dan pelaporan yang sesuai.
3. Dalam perbincangan di bawah, apabila pelajar berkongsi tentang masa mereka cuba mendapatkan bantuan orang dewasa, pastikan nada perbualan membuat pelajar berasa bangga dan berani kerana telah mengambil tindakan, terutamanya kerana pelajar sedang bercakap di hadapan rakan sebaya.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Kenal pasti** bahawa mendapatkan bantuan untuk diri sendiri atau orang lain ialah tanda keberanian.
- ✓ **Fikirkan dan suarakan** pendapat masing-masing tentang situasi-situasi yang boleh diperbaiki menerusi perbincangan.

Mari berbincang



Berikut ialah senarai situasi-situasi yang mungkin anda hadapi dalam talian. Kita mungkin tidak akan menyentuh kesemua situasi. Sila angkat tangan apabila ada situasi ini mengingatkan anda tentang perkara yang pernah anda alami dan kongsi tindakan yang anda ambil, supaya kita boleh membincangkannya bersama-sama.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Nota edaran (pilih berdasarkan tahun, satu untuk setiap pelajar):
 - Senario untuk Tahun 1-2
 - Senario untuk Tahun 3-6

Sila lihat senario di bawah untuk melengkapkan aktiviti.

Nota kepada guru besar: Meminta panel pelajar atau kumpulan ketua pelajar di sekolah anda (atau sekolah menengah di daerah anda) menjadi mentor kepada pelajar yang lebih muda tentang situasi dalam talian seperti ini mungkin merupakan cara yang sangat berkesan untuk mengajar, melibatkan dan memperkasakan pelajar yang lebih muda. Jika anda sudah mempunyai kumpulan pementoran rakan sebaya di sekolah anda, minta mentor membincangkan senario di atas bersama pelajar yang lebih muda dan berkongsi pengalaman sendiri dalam menangani senario tersebut.

Nota penting

Keupayaan untuk meminta bantuan walaupun anda tidak pasti perkara yang patut dilakukan ialah satu tindakan berani, meskipun tidak kelihatan seperti keberanian. Jika dilakukan untuk membantu anda atau seseorang lain pulih daripada kesakitan atau mencegah kemudaratan, tindakan ini merupakan satu tindakan bijak dan berani.

Senario untuk pelajar di Tahun 1 dan 2

1. **Baca senarai senario.** Semasa membaca, cuba ingat sama ada mana-mana situasi berikut pernah berlaku kepada anda, sama ada anda ingin mendapatkan bantuan orang dewasa dalam menanganinya, dan sama ada anda benar-benar mendapatkan bantuan tersebut.
2. **Angkat tangan** jika anda ingin mengongsikan dengan kelas tentang perkara yang anda lakukan (atau tidak lakukan) dan sebabnya. Jika orang lain telah memilih satu situasi, cuba pilih satu situasi lain yang boleh dibincangkan bersama.
3. **Mari bincangkan situasi tersebut.**

Senario

Senario 1: Anda telah lupa kata laluan anda dan memerlukan bantuan untuk mencipta kata laluan baharu.

[*Tindakan: Minta ibu bapa atau saudara yang lebih tua membimbing anda cara-cara membina kata laluan baharu.*]

Senario 2: Pemain lain amat menyukai "gaming skin" anda dan menawarkan wang permainan untuk kulit anda. Bagaimanakah anda membuat keputusan mengenai perkara ini?

Senario 3: Anda melihat beberapa tingkah laku yang amat buruk dalam video dan tidak pasti perkara yang patut dilakukan.

Senario 4: Pemain lain bertanya tentang umur anda dan tempat tinggal anda. Adakah anda memberitahu pemain tersebut?

Senario 5: Rakan anda menunjukkan video yang amat ganas menggambarkan seseorang tercedera. Apakah yang patut anda lakukan?

Senario 6: Anda mahu melakukan sesuatu tentang komen amat buruk yang anda lihat dalam talian. Apakah yang patut anda lakukan?

Senario 7: Seseorang di taman permainan mentertawakan seorang kanak-kanak lain kerana tidak memiliki telefon, menyebabkan kanak-kanak tersebut sedih. Apakah yang akan anda lakukan?

Senario 8: Anda sedang menonton kartun dalam talian. Tiba-tiba satu perkara amat menakutkan muncul di tengah-tengah video.

Senario untuk pelajar di Tahun 3 hingga Tahun 6

1. **Baca senarai senario.** Semasa membaca, cuba ingat sama ada mana-mana situasi berikut pernah berlaku kepada anda, sama ada anda ingin mendapatkan bantuan orang dewasa dalam menanganinya, dan sama ada anda benar-benar mendapatkan bantuan tersebut.
2. **Angkat tangan** jika anda ingin mengongsikan dengan kelas tentang perkara yang anda lakukan (atau tidak lakukan) dan sebabnya. Jika orang lain telah memilih satu situasi, cuba pilih satu situasi lain yang boleh dibincangkan bersama.
3. **Mari bincangkan situasi tersebut.**

Senario

Senario 1: Anda mengesyaki akaun anda telah digodam. Apakah yang boleh anda lakukan untuk mendapat balik kawalan?

[Tindakan: Pergi ke bahagian Bantuan di apl atau laman, ikut langkah yang ada untuk menunjukkan bahawa anda pemilik akaun, kemudian log masuk dan tukar kata laluan anda. Jangan kongsi kata laluan dengan sesiapa pun kecuali ibu bapa.]

Senario 2: Anda mengesyaki satu perkara yang anda temui di dalam talian sebenarnya satu penipuan dan anda telah terpedaya dengan penipuan tersebut.

Senario 3: Seorang pemain lain bertanyakan anda perkara yang tidak berkaitan dengan permainan. Perbuatan pemain ini agak janggal. Adakah anda menjawab soalan pemain tersebut?

Senario 4: Anda melihat seseorang bersikap perkauman dalam sembang permainan.

Senario 5: Anda risau anda telah berkongsi sesuatu dalam talian yang tidak patut dikongsi (hanya beritahu kelas perkara tersebut jika anda berasa selesai berkongsi. Jika tidak, hanya beritahu kelas tindakan anda untuk menanganinya).

Senario 6: Anda melihat seseorang mencabar seseorang lain supaya bergaduh atau mengancam untuk mencederakan orang tersebut.

Senario 7: Anda melihat seseorang menyiarkan perkara yang sangat buruk tentang dirinya sendiri dalam talian dan anda risaukan keadaan orang tersebut.

Jika Waswas, Berbincanglah: Pelajaran 7

Laporkan dalam talian juga

Gunakan peranti sekolah untuk menunjukkan cara melaporkan kandungan dan tingkah laku tidak wajar dalam apl. Kelas mempertimbangkan pelbagai jenis kandungan, menentukan sama ada untuk melaporkan kandungan tersebut atau tidak, dan membincangkan sebab keputusan tersebut diambil.

Matlamat untuk pelajar



- ✓ **Ketahui** tentang peraturan komuniti atau syarat perkhidmatan apl dan perkhidmatan.
- ✓ **Ketahui** tentang alat dalam talian untuk melaporkan penyalahgunaan.
- ✓ **Pertimbangkan** situasi di mana alat tersebut patut digunakan.
- ✓ **Bincangkan** sebab dan bila penyalahgunaan perlu dilaporkan.

Mari berbincang



Apabila perkara buruk dan kandungan tidak sesuai lain muncul dalam talian, pengguna mempunyai pilihan untuk mengambil tindakan. Dalam pelajaran terdahulu, kita telah bersetuju bahawa kita harus berbincang dengan orang yang kita percayai. Tindakan ini dapat membantu anda memikirkan langkah-langkah seterusnya. Pilihan lain adalah membuat laporan kepada apl atau perkhidmatan di mana anda temukan kandungan tidak wajar. Ini boleh membantu memadamkan kandungan tersebut. Anda perlu membiasakan diri menyemak syarat perkhidmatan atau peraturan komuniti sesuatu apl dan penggunaan alat pelaporan apl tersebut.

Anda perlu memupuk tabiat membuat tangkapan skrin perbualan atau aktiviti yang berbahaya atau mencurigakan **sebelum** menggunakan alat penyekatan dan pelaporan (yang boleh menyebabkan rekod aktiviti tersebut hilang). Perkara ini memastikan bahawa orang dewasa yang dipercayai boleh melihat perkara yang berlaku dan membantu mereka menyelesaikan situasi ini.

Aktiviti



Bahan yang diperlukan:

- Lembaran kerja: "Laporkan dalam talian juga" (satu untuk setiap pelajar)

1. Cari peraturan komuniti. Kumpulkan seberapa banyak peranti yang ada di dalam kelas. Sekiranya ada banyak, bahagikan kelas kepada beberapa kumpulan. Kemudian bersama-sama ahli kumpulan, cari syarat perkhidmatan dalam sekurang-kurangnya 3 akaun yang berkaitan dengan sekolah dan cari peraturan tentang gangguan atau buli.

2. Fikirkan cara melaporkan masalah. Cari cara untuk melaporkan kandungan atau tingkah laku tidak wajar di apl atau laman. (Jika hanya terdapat satu peranti atau komputer di dalam bilik, minta kumpulan pelajar menggunakan skrin secara bergilir-gilir.)

3. Teliti senario. Duduk bersama kelas dan teliti situasi dalam lembaran kerja pada halaman seterusnya.

4. Adakah anda akan melaporkannya? Minta pelajar mengangkat tangan jika mereka akan melaporkan kandungan, kemudian minta pelajar mengangkat tangan jika mereka tidak akan melaporkan kandungan.

5. Jika ya, mengapa? Minta salah seorang pelajar yang akan melaporkan kandungan memberitahu kelas alasannya, kemudian minta seorang yang memilih untuk tidak melaporkan kandungan melakukan perkara yang sama.

Nota: Jarang terdapat hanya satu jawapan atau pendekatan yang betul. Pastikan semua pelajar memahami perkara ini sebelum perbincangan kelas bermula.

Nota penting

Kebanyakan apl dan perkhidmatan menyediakan fungsi untuk pelaporan dan/atau penyekatan kandungan tidak wajar. Fungsi ini dapat membantu pengguna yang terlibat, komuniti mereka serta platform itu sendiri jika digunakan. Sebelum menyekat atau melaporkan kandungan tidak wajar, ambil tangkapan skrin untuk dijadikan rekod situasi yang berlaku.

Laporkan dalam talian juga

Baca setiap senario di bawah dan angkat tangan jika anda akan melaporkan kandungan tidak wajar yang anda temukan di dalam apl atau perkhidmatan terbabit. Minta salah seorang pelajar yang mengangkat tangan dan seorang yang tidak mengangkat tangan untuk menerangkan sebab mereka membuat keputusan masing-masing, kemudian bincangkan pilihan tersebut dengan kelas. (Semua pelajar perlu tahu bahawa jarang terdapat hanya satu pilihan yang betul, dan sebab itulah perbincangan membantu. Tiada sesiapa pun harus berasa malu atas pilihan masing-masing. Sebenarnya, orang dewasa juga tidak semestinya tahu masa atau cara untuk membuat laporan.)

Situasi 1

Pelajar lain menyiarkan foto berkumpulan dalam akaun awam dan anda tidak suka penampilan anda dalam foto tersebut. Adakah anda akan melaporkan foto itu? Jika anda kenal pelajar yang menyiarkan foto itu, adakah anda akan menghubungi pelajar tersebut dan meminta supaya foto dialih keluar? Apakah tindakan yang boleh anda ambil?

Situasi 2

Seseorang membuka akaun seorang pelajar yang anda kenal menggunakan nama dan foto pelajar tersebut. Orang tersebut menukar foto itu menjadi meme dan melukis misai serta bahagian muka yang pelik pada foto itu dan menjadikannya bahan jenaka. Adakah anda akan melaporkan akaun tersebut?

Situasi 3

Seseorang banyak menyiarkan komen buruk tentang pelajar di sekolah anda tanpa menggunakan nama sendiri, namun anda rasa anda kenal orang tersebut. Adakah anda akan melaporkan komen tersebut? Jika ya, bagaimanakah akan anda melaporkan perkara ini?

Situasi 4

Seorang pelajar membuka akaun menggunakan nama sekolah anda sebagai nama skrin dan menyiarkan berbilang gambar para pelajar. Seseengah komen pada gambar-gambar menyakitkan hati pelajar, seseengah komen pula memuji. Adakah anda akan melaporkan komen menyakitkan hati, seluruh akaun atau kedua-duanya?

Situasi 5

Pada suatu malam, anda melihat seorang pelajar membuat komen dalam talian yang mencabar seorang pelajar lain bergaduh di kantin pada keesokan harinya. Adakah anda akan melaporkan komen tersebut dalam talian? Adakah anda akan melaporkan komen tersebut kepada guru atau guru besar pada keesokan hari? Adakah anda akan melakukan kedua-duanya?

Situasi 6

Anda sedang menonton video kartun. Tiba-tiba muncul kandungan pelik di dalam video yang jelas tidak sesuai untuk kanak-kanak. Ini membuat kamu berasa tidak selesa. Adakah anda akan melaporkan video tersebut?

Situasi 7

Anda sedang bermain permainan dalam talian dengan rakan. Tiba-tiba seorang yang tidak dikenali oleh mana-mana pemain mula bersembang dengan anda. Tindak-tanduk orang ini biasa sahaja, namun anda tidak mengenalinya. Adakah anda akan mengabaikan individu tersebut atau melaporkannya?