

**Smart**  
**Alert**  
**Strong**  
**Kind**  
**Brave**

**Be  
Internet  
Awesome.**

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

หลักสูตร Be Internet Awesome มีองค์ประกอบครบถ้วนพร้อมนำไปใช้เพื่อทำให้การศึกษาเรื่องความปลอดภัยและการเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัลในระดับชั้นประถมศึกษามีประสิทธิภาพมากที่สุด และเพื่อทำให้การเรียนการสอนสะดวกที่สุดสำหรับผู้สอน กิจกรรมทั้งหมดได้รับการออกแบบให้นำไปใช้ได้โดยผู้สอนไม่จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาวิชาชีพครูมาก่อน ใช้เวลาเตรียมสอนน้อย และไม่ต้องใช้อุปกรณ์หรือแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมในการสอน

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

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

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

หัวข้อพื้นฐาน 5 ประการของความปลอดภัยและการเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัลประกอบกันเป็น Internet Code of Awesome ดังต่อไปนี้

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

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

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

# สารบัญ

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

# วิธีการสอนหลักสูตร Be Internet Awesome

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

## สิ่งเล็กๆ น้อยๆ เกี่ยวกับหลักสูตรนี้:

1. ทุกหน่วยมีรายการคำศัพท์ที่จะพบได้ในบทเรียนต่างๆ คุณสามารถพิมพ์รายการนี้ออกมาแจกนักเรียน เพื่อไว้ใช้เป็นแหล่งข้อมูลได้ อย่าลืมดูกิจกรรมคำศัพท์ที่เราให้ไว้ในภาคผนวก

2. ในแต่ละหน่วย จาก 5 หน่วย มีจำนวนบทเรียนไม่เท่ากัน โดยทุกบทจะมีโครงสร้าง ดังต่อไปนี้

### ✓ เป้าหมายสำหรับนักเรียน

✓ **มาด้วยกัน** - พื้นความรู้สำหรับคุณครูที่เขียนเป็นภาษาที่นักเรียนเข้าใจง่าย

✓ **กิจกรรม** - กิจกรรมบางอย่างอาจมีการแนะนำให้ปรับแก้ตามระดับชั้นเรียน

✓ **ข้อคิด** - สรุปเนื้อหาบทเรียนและโอกาสในการทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ไป

3. ในชื่อของทุกบทเรียนจะมีสัญลักษณ์ระบุระดับชั้นที่แนะนำกำกับไว้ นอกจากนี้ยังมีสัญลักษณ์บอกด้วยว่าเป็นบทเรียนเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ และ/หรือการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม

2-6

2-3

4-6

ML

SEL

ประภม  
2-6

ประภม  
2-3

ประภม  
4-6

การรู้  
เท่าทันสื่อ

การเรียนรู้ทางอารมณ์  
และสังคม

4. หลักสูตรนี้ออกแบบมาให้คุณใช้สอนใน 2 วิธีที่แตกต่างกัน นั่นคือ ตามลำดับของบทเรียนหรือตามลำดับของความต้องการด้านการเรียนรู้แบบดิจิทัลของนักเรียน เราเรียงลำดับหน่วยต่างๆ อย่างมีวัตถุประสงค์สำหรับชั้นเรียนที่เริ่มตั้งแต่ยังไม่มีความรู้พื้นฐานใดๆ เลย แต่นักเรียนระดับปฐมวัยหลายคนก็พอมีพื้นฐานความรู้ในเรื่องนี้อยู่บ้างและสามารถช่วยให้คุณค้นพบทักษะบางอย่างที่พวกเขาต้องการหรือจำเป็นต้องพัฒนา การพูดคุยกับนักเรียนถึงสิ่งที่พวกเขาู้และยังไม่รู้ก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ยอดเยี่ยม เราหวังว่าพวกคุณทุกคนจะสนุกไปกับการเป็นสุดยอดผู้ใช้อินเทอร์เน็ตด้วยกัน

# กิจกรรมคำศัพท์

คำศัพท์ที่ใช้ในกิจกรรมเหล่านี้ จะอยู่ในตอนต้นของแต่ละหน่วยการเรียนรู้

## บอกให้ได้ทายให้ถูก



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- กระดานสำหรับแสดงคำศัพท์ (กระดานดำ กระดาษโปสเตอร์ ไวท์บอร์ด เป็นต้น)

### แนวทางการจัดกิจกรรม

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

## บิงโก Be Internet Awesome



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

### แนวทางการจัดกิจกรรม

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

## แผนผังคำศัพท์



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบความรู้: แผนผังคำศัพท์ (หน้า 8)

### แนวทางการจัดกิจกรรม

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

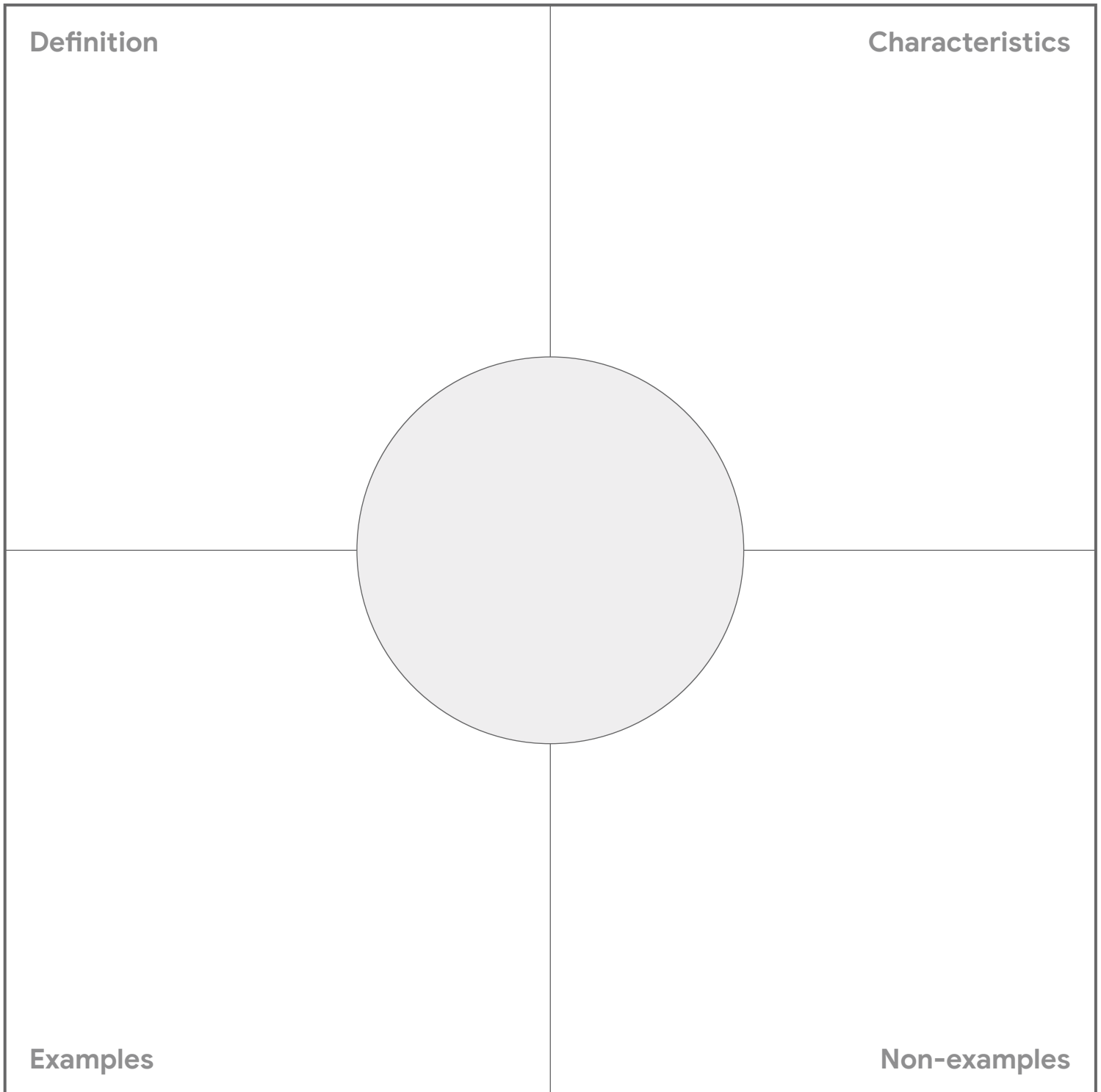
ใบความรู้: แหล่งข้อมูล 2

## แผ่นเกมบิงโก Be Internet Awesome (5x5)


ใบความรู้: แหล่งข้อมูล 2

## แผ่นเกมบิงโก Be Internet Awesome (3x3)


# แผนผังคำศัพท์





# ตัวอย่างจดหมาย/อีเมลแนะนำกับผู้ปกครอง

นี่คือตัวอย่างสำหรับอีเมลหรือจดหมายที่คุณนำไปปรับใช้ได้เพื่อแจ้งผู้ปกครองว่าคุณกำลังใช้หลักสูตร Be Internet Awesome เพื่อช่วยให้บุตรหลานของพวกเขา เรียนรู้ถึงการเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและชาญฉลาด



## เรียน ผู้ปกครอง

ตอนที่บุตรหลานของเรายังเด็ก เราก็มักทำหน้าที่ยังเต็มใจเพื่อช่วยให้พวกเขาใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตให้ได้มากที่สุด พร้อมกับช่วยดูแลความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ของพวกเขา เมื่อเด็กๆ เติบโตเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น บทบาทของเราก็เปลี่ยนไปสู่การช่วยให้พวกเขาเรียนรู้ที่จะเข้าสู่ชีวิตด้านดิจิทัลอย่างรอบคอบและปลอดภัย

โรงเรียน[ชื่อโรงเรียน]เชื่อมั่นในการร่วมมือกับผู้ปกครองและการเตรียมความพร้อมเพื่อให้ นักเรียน [ชั้นการศึกษา] ของเราสามารถ

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

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

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

การใช้เทคโนโลยีอย่างฉลาดและปลอดภัยทำให้นักเรียนช่วยผลักดันการเรียนรู้ของตัวเองได้ และช่วยให้โรงเรียนของเราทำหน้าที่ได้ดียิ่งขึ้น เราเชื่อว่าโปรแกรม Be Internet Awesome จะเป็นก้าวสำคัญไปสู่เป้าหมายในการทำให้มั่นใจได้ว่านักเรียนของเราทุกคนที่[ชื่อโรงเรียน] จะเรียนรู้ สำรวจ และอยู่ในโลกออนไลน์ได้อย่างปลอดภัยทั้งภายในและภายนอกรั้วโรงเรียน

เรายินดีอย่างยิ่งที่จะแชร์ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับโปรแกรมใหม่นี้ รวมถึงการแนะนำให้รู้จักกับแหล่งข้อมูลบางส่วนที่นักเรียนจะเริ่มใช้ในชั้นเรียน และเรายังขอเชิญชวนให้คุณไปดูแหล่งข้อมูลที่มีอยู่ใน [g.co/BelInternetAwesome](https://g.co/BelInternetAwesome) เราขอสนับสนุนให้คุณถามนักเรียนถึงกิจกรรมที่เขาเข้าร่วมและดำเนินการสนทนาต่อที่บ้าน และคุณก็อาจได้เคล็ดลับเรื่องความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยไปใช้เองบ้างก็ได้

ด้วยความเคารพอย่างสูง

[ชื่อคุณ]

## คำถามที่พบบ่อย

### จำเป็นต้องเรียนให้จบบทก่อนให้นักเรียนเล่น Interland ไหม

ไม่จำเป็น แต่การจบบทเรียนก่อนจะได้ประโยชน์กว่า เกมนี้จะได้ผลดีที่สุดเมื่อนำไปใช้เสริมหัวข้อต่างๆ ที่อธิบายไว้ในหลักสูตร และจะยิ่งสนุกมากขึ้น เมื่อให้โอกาสนักเรียนได้มีส่วนร่วมกับคุณในบทสนทนา การอภิปราย และการระดมความคิดก่อนเล่นเกม

### นักเรียนจำเป็นต้องมีบัญชี Google ไว้ใช้เข้าสู่หลักสูตร Be Internet Awesome ไหม

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

### อุปกรณ์อะไรที่ใช้กับ Interland ได้บ้าง

Interland ใช้งานได้กับทุกอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ และมีเว็บเบราว์เซอร์ นั้นแปลว่าคอมพิวเตอร์ แล็ปท็อปหรือเดสก์ท็อป แท็บเล็ต หรือโทรศัพท์มือถือแทบทุกรุ่นก็พร้อมช่วยให้คุณกลายเป็นสุดยอดนักท่องอินเทอร์เน็ตได้

### URL ทั้งหมดมีอะไรบ้าง

- สำหรับหน้าแรกของ Be Internet Awesome ให้ไปที่ [g.co/BelInternetAwesome](https://g.co/BelInternetAwesome)
- สำหรับเกม Interland ให้ไปที่ [g.co/Interland](https://g.co/Interland)
- สำหรับหลักสูตร Be Internet Awesome ให้ไปที่ [g.co/BelInternetAwesomeEducators](https://g.co/BelInternetAwesomeEducators)
- สำหรับแหล่งข้อมูลของครอบครัว ให้ไปที่ [g.co/BelInternetAwesomeFamilies](https://g.co/BelInternetAwesomeFamilies)

### ฉันต้องผ่านการฝึกอบรมพิเศษหรือเป็นครูที่พิเศษเพื่อสอนหลักสูตรนี้หรือไม่

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

### ชั้นเรียนระดับใดบ้างที่เหมาะสมกับหลักสูตร Be Internet Awesome ที่สุด

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

### เด็กๆ จะเรียนรู้จากเกมได้อย่างไร

เกมนี้จะช่วยเน้นย้ำแนวคิดของหลักสูตรโดยให้นักเรียนมีอิสระที่จะสำรวจวิธีปฏิบัติที่ดีในโลกดิจิทัลผ่านการเล่นและทำความเข้าใจการโต้ตอบของโลกดิจิทัล (รวมถึงผลลัพธ์ที่จะตามมา) ในพื้นที่ทางการศึกษาที่ปลอดภัย

### จะใช้บทเรียนแต่ละบทใน Google Classroom ได้ไหม

ได้! ได้ ตอบอีกทีเลยว่าได้ คุณสามารถมอบหมาย Interland ให้กับบางชั้นเรียนหรือกลุ่มได้ หรือจะให้นักเรียนทุกคนเข้าถึงแหล่งข้อมูลนี้ในรูปแบบของการประกาศในห้องเรียนก็ได้

มีโพลเดอร์ที่แชร์หรือเว็บไซต์ที่มีเอกสารใบงานซึ่งนำมาฉายขึ้นไวท์บอร์ดได้ง่ายๆ ใหม่ มีในรูปแบบของสไลด์งานนำเสนอ สำหรับการอัปเดต BIA ล่าสุด เราทำงานร่วมกับ Pear Deck เพื่อปรับหลักสูตรลงสไลด์ให้ง่ายต่อการนำเสนอ แจกจ่าย และแชร์โดยเข้าไปดูได้ที่ [g.co/BelInternetAwesomeEducators](https://g.co/BelInternetAwesomeEducators)

### ฉันต้องเชี่ยวชาญเรื่องการเป็นพลเมืองดิจิทัลเพื่อใช้โปรแกรมนี้ไหม

ไม่จำเป็นเลยสักนิด หลักสูตรนี้ออกแบบมาเพื่อให้คุณครูทุกคนเข้าใจและนำไปสอนต่อในชั้นเรียนของตัวเองได้ นอกจากนี้ ถ้าสนใจจะยกระดับหรือเรียนรู้เพิ่มเติมเรื่องความปลอดภัยและการเป็นพลเมืองของโลกดิจิทัลแล้วล่ะก็ คุณสามารถลงเรียนหลักสูตรออนไลน์สำหรับนักการศึกษาของเราได้ที่ [g.co/OnlineSafetyEduTraining](https://g.co/OnlineSafetyEduTraining)

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

### นักเรียนของฉันบันทึกงานของตัวเองใน Interland ได้ไหม

เวอร์ชันนี้ยังไม่ได้ และคงไม่น่าจะมีอะไรเปลี่ยนแปลง Be Internet Awesome จะไม่สร้างหรือเก็บข้อมูลใดๆ ที่ระบุตัวบุคคลได้ รวมไปถึงไฟล์บันทึกต่างๆ ด้วย เหตุผลสำหรับเรื่องนี้ก็ชัดเจน เพราะเราต้องการให้ทุกคนเข้าถึงประสบการณ์นี้ได้ จึงไม่จำเป็นต้องมีบัญชี การเข้าสู่ระบบ หรือรหัสผ่านใดๆ เลย

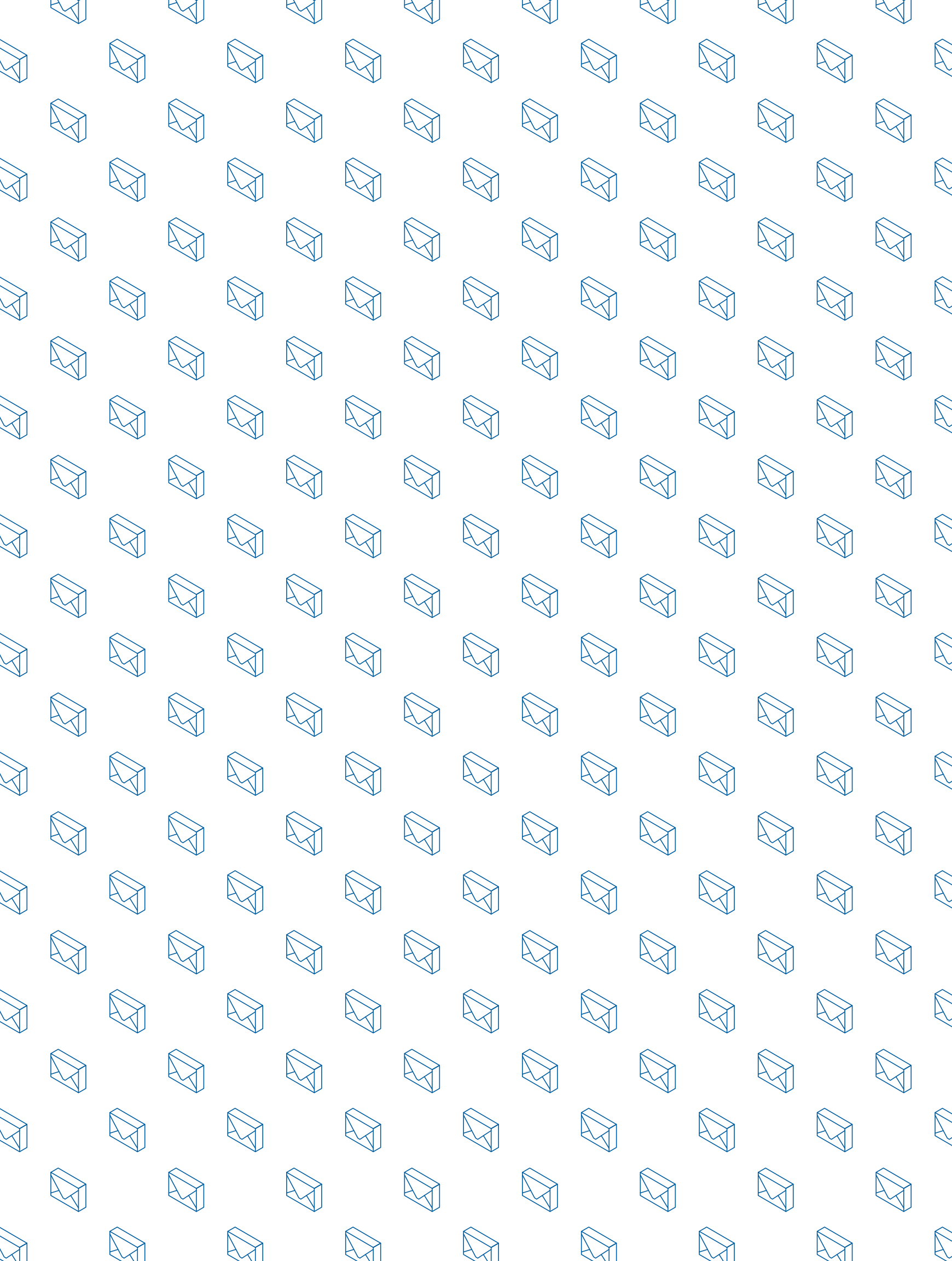
### นั่นเป็นเรื่องที่ดี แต่นักเรียนของฉันหลายคนภูมิใจที่เล่นเกมจบและภูมิใจในสิ่งที่ตัวเองได้เรียนรู้

เรารับฟังคุณ และด้วยเหตุนี้ เราจึงสร้างเทมเพลตประกาศนียบัตรที่ปรับแต่งได้เพื่อให้คุณใส่ชื่อนักเรียน แล้วสร้างประกาศนียบัตรรับรองการจบหลักสูตรที่สั่งพิมพ์ได้ให้นักเรียนแต่ละคน

### ฉันจะไปหาแหล่งข้อมูลอื่นๆ สำหรับนักการศึกษาได้จากที่ไหน

เข้าไปดูสื่อการสอน Be Internet Awesome สำหรับนักการศึกษาทั้งหมดได้ที่หน้าแหล่งข้อมูลของเราที่ [g.co/BelInternetAwesomeEducators](https://g.co/BelInternetAwesomeEducators)

มีชุมชนออนไลน์ของผู้ใช้ Be Internet Awesome ไว้แชร์ไอเดียหรือขอความช่วยเหลือไหม มีสิ เราแชร์ไอเดียต่างๆ และมีส่วนร่วมกับผู้ครุอยู่เสมอใน Twitter โปรดติดตามเราเพื่อดูข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักสูตร Be Internet Awesome รวมถึงหัวข้ออื่นๆ ได้ที่ [@GoogleForEdu](https://twitter.com/GoogleForEdu)



# คิดก่อนแชร์

## การปกป้องข้อมูล ความเป็นส่วนตัว และตัวคุณเองบนโลกออนไลน์

### ประเด็นหลัก

บทที่ 1	ตอนที่ไหนที่ไม่ควรแชร์	ประถม 2-6
บทที่ 2	เก็บไว้เป็นเรื่องส่วนตัว	ประถม 2-6
บทที่ 3	ฉันไม่ได้หมายความว่าอย่างนั้น	ML ประถม 2-6
บทที่ 4	การวางกรอบ	ML ประถม 2-6
บทที่ 5	ว่าแต่คนนี่คือใคร [ปรับปรุงใหม่]	ประถม 2-6
บทที่ 6	คนอื่นมองเห็นเราอย่างไรบนโลกออนไลน์ [ปรับปรุงใหม่]	ประถม 2-6
บทที่ 7	Interland: หุบเขาแห่งความใส่ใจ	ประถม 2-6

### ประเด็นหลัก

ครูและผู้ปกครองเข้าใจว่าความผิดพลาดในโลกดิจิทัลนั้นทำร้ายความรู้สึก ชื่อเสียง และความเป็นส่วนตัวได้ขนาดไหน แต่ก็เป็นเรื่องยากที่จะโน้มน้าวเด็กๆ ให้เชื่อว่าโพสต์ที่ดูเหมือนจะไม่เป็นอันตรายในวันนี้อาจถูกทำให้เข้าใจผิดได้ในวันพรุ่งนี้ ยังไม่ต้องพูดถึงอนาคตที่อาจมีคนที่พวกเขาไม่เคยคาดคิดเข้ามาเห็นโพสต์อีก

กิจกรรมเหล่านี้ใช้ตัวอย่างที่เป็นรูปธรรมและการอภิปรายที่กระตุ้นความคิดผู้เรียนมาสอนให้นักเรียนรุ่นเยาว์รู้วิธีแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ให้ดูดีอยู่เสมอ รวมทั้งวิธีปกป้องความเป็นส่วนตัวของตน

### จุดประสงค์การเรียนรู้

- ✓ สร้างและจัดการชื่อเสียงในทางที่ดีทั้งออนไลน์และออฟไลน์
- ✓ เคารพขอบเขตความเป็นส่วนตัวของคนอื่น แม้จะแตกต่างจากของตัวเองก็ตาม
- ✓ เข้าใจผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการจัดการร่องรอยทางดิจิทัลที่ผิดพลาด
- ✓ ขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่เมื่อต้องรับมือกับสถานการณ์ที่ซับซ้อน

### มาตรฐานที่ระบุถึง

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

# คิดก่อนแชร์ คำศัพท์

## บทที่ 1 และ 2

**ความเป็นส่วนตัวทางออนไลน์:** คำกว้างๆ ที่มีกหมายถึงความสามารถในการควบคุมการแชร์ข้อมูลอะไรที่เกี่ยวกับตัวเองทางออนไลน์ของคุณ และใครที่มองเห็นและแชร์ข้อมูลนั้นได้

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

**ชื่อเสียง:** ไอเดีย ความคิดเห็น ความประทับใจ หรือความเชื่อที่คนอื่นมีเกี่ยวกับตัวคุณ เป็นอะไรที่คุณไม่มั่นใจเต็มร้อยนักแต่ก็มักอยากให้เป็นไปในทางบวกหรือดี

## บทที่ 3

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

**บริบท:** ข้อมูลที่รายล้อมข้อความหรือสิ่งใดก็ตามที่เรากำลังมองเห็นซึ่งช่วยให้เข้าใจข้อความนั้น บริบทอาจหมายรวมถึงสถานที่ของข้อความนั้น เวลาที่ข้อความปรากฏหรือผู้เป็นเจ้าของข้อความด้วย

**ตีความ:** วิธีที่บุคคลหนึ่งใช้ทำความเข้าใจข้อความหรือความหมายที่ได้รับมา

**การเป็นตัวแทน:** รูปภาพ สัญลักษณ์ หรือคำอธิบายที่กล่าวถึง (หรือแสดงให้เห็นความจริง) เกี่ยวกับสิ่งของ บุคคล หรือกลุ่มคนไว้โดยละเอียด

## บทที่ 4

**กรอบ:** เมื่อคุณถ่ายรูปหรือวิดีโอทิวทัศน์ บุคคล หรือวัตถุ กรอบจะเป็นตัวกำหนดส่วนที่ผู้ชมมองเห็น ส่วนที่คุณเลือกที่จะปล่อยให้กรอบก็จะกลายเป็นสิ่งที่ผู้ชมมองไม่เห็น

## บทที่ 5 และ 6

**สมมติฐาน:** บางสิ่งที่คุณหรือคนอื่นคิดว่าเป็นความจริงเกี่ยวกับบุคคลหรือสิ่งของ แต่ไม่มีข้อพิสูจน์ความจริงนั้น

**คัดสรร:** การตัดสินใจเลือกสิ่งที่จะโพสต์ออนไลน์ ทั้งข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพประกอบ หรือวิดีโอ จากนั้นก็จัดการและนำเสนอโดยคำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับคนที่มาเห็น หรือคำนึงว่าจะทำให้คนอื่นคิดกับคุณอย่างไร

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

**ข้อเท็จจริง:** สิ่งที่สามารถพิสูจน์ได้ว่าจริง

**ความคิดเห็น:** สิ่งที่คุณหรือคนอื่นเชื่อเกี่ยวกับบุคคลหรือสิ่งของที่ไม่จำเป็นต้องเป็นความจริง เพราะความเชื่อนั้นพิสูจน์ไม่ได้

## บทที่ 7

**การแชร์มากเกินไป:** การแชร์ในโลกออนไลน์มากเกินไป โดยทั่วไปจะหมายถึงการแชร์ข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หรือแค่เรื่องของตัวเองมากเกินไปในบางสถานการณ์หรือการสนทนาทางออนไลน์

# คิดก่อนแชร์: บทที่ 1

## ตอนไหนที่ไม่ควรแชร์

ให้นักเรียนจับคู่แล้วเปรียบเทียบความลับที่สมมติขึ้นเพื่อเริ่มคิดถึงขอบเขตของความเป็นส่วนตัว

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

### จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ เข้าใจว่าข้อมูลส่วนบุคคลแบบใดควรเก็บไว้เป็นความลับและเหตุผลที่ควรเก็บ
- ✓ อย่าลืมนึกว่าทุกคนควรที่จะได้รับความเคารพในการตัดสินใจเรื่องความเป็นส่วนตัวของตัวเอง

### มาคุยกัน



#### ทำไมความเป็นส่วนตัวถึงสำคัญ

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

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

นั่นคือเหตุผลว่าทำไมความเป็นส่วนตัวของคุณถึงสำคัญ คุณปกป้องความเป็นส่วนตัวได้ด้วยการแชร์แบบส่วนตัวหรือเฉพาะสิ่งที่มั่นใจแล้วว่าการแชร์ พุดง่ายๆ ก็คือ จงระมัดระวังสิ่งที่จะพูด โพสต์ หรือแชร์ทางออนไลน์

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

คำถามบางข้อสำหรับการพูดคุยกันต่อ (ให้นักเรียนนำกลับไปถามที่บ้านเพื่อพูดคุยกันในครอบครัวต่อไป) มีดังนี้:

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

## กิจกรรม



### 1. สมมติความลับขึ้นมา

ต้องเป็นความลับที่สมมติขึ้นมาเท่านั้น **ไม่ใช่**เรื่องจริง

### 2. บอกคู่ของตัวเอง

เมื่อได้ความลับแล้ว ให้จับคู่ แชร์ความลับของตัวเองให้คู่ฟัง แล้วคุยกันถึงคำถาม 3 ข้อต่อไปนี้

- นักเรียนจะแชร์ความลับนี้กับใครไหม
- นักเรียนจะแชร์ความลับกับใครและเพราะอะไร
- นักเรียนจะรู้สึกอย่างไรถ้ามีคนเอาความลับไปบอกทุกคนโดยไม่ได้รับอนุญาต

### 3. บอกชั้นเรียน

ขั้นสุดท้ายนี้ นักเรียนแต่ละคนจะเล่าความลับสมมติของตัวเองให้ห้องฟัง และบอกว่ารู้สึกอย่างไรที่ได้แชร์ความลับนั้น ทั้งห้องสามารถอภิปรายคำตอบของคำถามข้างต้นได้

## ข้อคิด

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

- ที่อยู่บ้านและหมายเลขโทรศัพท์
- อีเมล
- รหัสผ่าน
- ชื่อจริง
- ผลการเรียนและการบ้าน



# คิดก่อนแชร์: บทที่ 2

## เก็บไว้เป็นเรื่องส่วนตัว

ทั้งชั้นทบทวนสถานการณ์จำลองที่เขียนไว้ทั้ง 4 สถานการณ์แล้วอภิปรายถึงสิ่งที่จะเป็นทางออกด้านความเป็นส่วนตัวที่ดีที่สุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์

### จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ วิเคราะห์วิธีดูข้อกังวลเรื่องความเป็นส่วนตัวจากมุมมองของคนอื่นๆ
- ✓ เข้าใจว่าเหตุการณ์ที่ต่างกันก็ต้องการระดับความเป็นส่วนตัวที่แตกต่างกันไม่เหมือนกันอย่างไร

### มาคุยกัน



**สถานการณ์จำลองเรื่องความเป็นส่วนตัว: คุณควรทำอะไร**  
ดูสถานการณ์ต่อไปนี่เพื่อเรียนรู้เพิ่มเติม

### กิจกรรม



เราจะดูสถานการณ์จำลองทั้ง 5 แล้วคุยกันถึงวิธีที่แต่ละสถานการณ์อาจต้องใช้ทางออกเรื่องความเป็นส่วนตัวที่แตกต่างกัน เราจะแบ่งเป็น 4 กลุ่ม อภิปรายกันกลุ่มละ 1 สถานการณ์ แล้วกลับมาอภิปรายร่วมกันทั้งชั้นเกี่ยวกับผลที่ได้

- สื่อการสอนที่ต้องใช้:**
- สรปสำหรับครู: สถานการณ์ “เก็บไว้เป็นเรื่องส่วนตัว”

### สถานการณ์จำลอง

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

- การเปลี่ยนรหัสผ่านของเด็กชายเอเป็นเรื่องดีหรือไม่
- การที่เด็กชายเอแชรร์รหัสผ่านให้เด็กชายบีเป็นเรื่องดีหรือไม่ ทำไม่ถึงเป็นเช่นนั้น

แล้วถ้าเด็กชายเอแชรร์รหัสผ่านบัญชีโซเชียลมีเดียด้วยล่ะ ยังเป็นคำตอบเดิมอยู่ไหม ถ้าพวกเขาอยู่ชั้นมัธยมปลายแล้วมีเพื่อนใหม่มากมาย คำตอบจะยังเหมือนเดิมไหม

**สถานการณ์ที่ 2:** ใครบางคนเขียนในบันทึกส่วนตัวไว้ คุณพบว่าเพื่อนคนหนึ่งเจอบันทึกส่วนตัวตอนที่ไปนอนบ้านเพื่อน และคิดว่าต้องตลกมากแน่ๆ ถ้าเอาบางส่วนมาโพสต์ออนไลน์

- เพื่อนคนนั้นผิดหรือไม่ที่โพสต์ข้อมูลนั้นออนไลน์ เป็นเรื่องสนุกหรือไม่ ทำไม่ถึงเป็นเช่นนั้น
- คุณจะรู้สึกอย่างไรถ้ามีคนมาทำแบบนี้กับสิ่งที่คุณไม่อยากให้คนอื่นเห็น

**สถานการณ์ที่ 3:** มีคนโพสต์ว่า “เที่ยวให้สนุกนะ” บนหน้าโซเชียลมีเดียของเพื่อน

- เพื่อนคนนั้นประกาศออกสาธารณะหรือเปล่าว่าเขาไปเที่ยว เขาอยากให้ทุกคนบนโลกรู้ด้วยหรือเปล่า (ก็ไม่ถึงกับทุกคนบนโลกจริงๆ หรือกัไม่แน่)
- มีวิธีที่เป็นส่วนตัวมากกว่านี้ไหมที่จะส่งข้อความนี้

**สถานการณ์ที่ 4:** คุณรู้ว่านักเรียนคนอื่นสร้างบัญชีปลอมในโซเชียลมีเดียที่สวมรอยเป็นคนอื่น และทำให้เขาดูแย่ และยังมีการลงข้อมูลส่วนบุคคลของคนอื่นด้วย

- นักเรียนคนที่โดนสวมรอยมีสิทธิ์ที่จะรู้เรื่องนี้ไหม คุณจะบอกเขาไหม
- ไม่ชัดเจนว่าใครเป็นคนทำ แต่คุณรู้ว่าใครทำ คุณควรบอกให้คนนั้นเลิกปลอมบัญชีไหม
- คุณควรบอกครูหรือผู้ใหญ่คนอื่นที่ไวใจได้หรือไม่
- จะเกิดอะไรขึ้นถ้าไม่มีใครทำอะไร

**สถานการณ์ที่ 5:** เด็กๆ ในบ้านผลัดกันใช้แท็บเล็ตของแม่คุณ ทุกคนจึงรู้รหัสผ่าน แล้วครอบครัวของคุณก็มีบัญชีเดียวสำหรับการซื้อของออนไลน์ที่เว็บไซต์นี้ ทุกอย่างดูปกติดีจนกระทั่งวันหนึ่ง พี่ชายคุณพาเพื่อนมาที่บ้านและใช้แท็บเล็ตของแม่คุณจนไปเจอสุดยอดหูฟังเกมเมอร์ในเว็บไซต์นั้น พี่ชายคุณไปหยิบขนมในครัว จากนั้นพวกเขาก็ออกไปเล่นบาสเกตบอลข้างนอกไม่กี่วันถัดมาก็มีกล่องพัสดุมาส่งที่บ้าน ในกล่องมีหูฟังอยู่ พี่ชายคุณบอกว่าเขาไม่ได้เป็นคนส่ง คุณเชื่อเขาไหม

- พ่อแม่ของคุณเริ่มสงสัยว่าหูฟังมาส่งที่บ้านได้อย่างไร คุณกับพี่ชายจะอย่างไร
- สำหรับเรื่องรหัสผ่าน คุณมองเห็นปัญหาที่ทุกคนในครอบครัวใช้รหัสผ่านเดียวกันสำหรับบัญชีและอุปกรณ์ของครอบครัวใหม่ โดยเฉพาะเมื่อเพื่อนๆ ของคุณสามารถใช้อุปกรณ์และบัญชีนั้นได้ คุณจะคุยกับครอบครัวเรื่องนี้ไหม

## ข้อคิด

สถานการณ์ที่แตกต่างกันก็นำมาซึ่งการตอบสนองที่ไม่เหมือนกันทั้งออนไลน์และออฟไลน์ สิ่งที่สำคัญเสมอคือการให้ความเคารพตัวเลือกความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น ถึงแม้มันอาจไม่ใช่สิ่งที่คุณจะเลือกให้ตัวเองก็ตาม

# เก็บไว้เป็นเรื่องส่วนตัว

**หมายเหตุสำหรับครู:** เอกสารหน้านี้จะช่วยแนะแนวทางการอภิปรายสำหรับบทเรียนนี้ ไม่ใช่เอกสารสำหรับแจกให้นักเรียน เขียนคำตอบที่ถูกต้องและ/หรือคำตอบที่ดีที่สุดของนักเรียนบนกระดานแล้วพูดคุย

## สถานการณ์ที่ 1

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

## สถานการณ์ที่ 2

- **เพื่อนคนนั้นผิดหรือไม่ที่โพสต์ข้อมูลนั้นออนไลน์ เป็นเรื่องสนุกหรือไม่ ทำไมถึงเป็นและทำไมถึงไม่เป็น**  
นักเรียนบางคนอาจบอกว่าเป็นเรื่องสนุกถ้าสิ่งที่แฮร์เป็นเรื่องตลก ถ้านั้นก็ลงรายละเอียดอีกหน่อยแล้วถามคำถามต่อไป
- **คุณจะรู้สึกอย่างไรถ้ามีคนมาทำแบบนี้กับสิ่งที่คุณไม่อยากจะให้คนอื่นเห็น**

### สถานการณ์ที่ 3

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

### สถานการณ์ที่ 4

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

### สถานการณ์ที่ 5

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

## คิดก่อนแชร์: บทที่ 3

# ฉันไม่ได้หมายความว่าอย่างนั้น

ให้นักเรียนออกแบบเสื้อยืดเพื่อปกป้องตัวเองโดยใช้แคปชั่นโมจิ ในขั้นตอนนี้ นักเรียนจะได้เรียนรู้ว่า แต่ละคนก็จะตีความข้อความเดียวกัน ต่างกัน

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

### จุดประสงค์การเรียนรู้



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

### มาคุยกัน



มีใครเคยเข้าใจผิดในสิ่งที่คุณพูด กระทำ เขียน หรือโพสต์ออนไลน์บ้างไหม พวกเขาโกรธหรือเศร้าจนทำให้คุณต้องอธิบายว่าไม่ได้หมายความว่าอย่างที่พวกเขาคิดบ้างหรือไม่

บางครั้งเวลาที่เรากำลังสื่อสาร เรารู้ความหมายที่เราจะสื่อ แต่คนที่เราสื่อสารด้วยกลับไม่เข้าใจ โดยเฉพาะเมื่อไม่ได้อยู่ในแวดวงเดียวกัน นั่นเป็นเพราะประสบการณ์ของแต่ละคนจะส่งผลต่อวิธีการตีความสิ่งต่างๆ เช่น รูปภาพและถ้อยคำ

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

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

แต่ถ้าคุณเห็นรูปคนใส่ก่อนซีสไว้บนหัวสะ คุณจะคิดอย่างไรกับคนคนนั้น ถ้าคุณอยู่ในวิสคอนซิน และเป็นแฟนอเมริกันฟุตบอล คุณก็จะรู้ว่า “หัวซีส” คือชื่อเล่นของแฟนทีมกรีนเบย์ แพ็คเกอร์ส คนที่อยู่ในรูปกำลังใช้หมวกรูปก่อนซีสเพื่อเป็นตัวแทนบอกว่าเขาเชียร์ทีมแพ็คเกอร์ส

หากคุณไม่รู้จัก “โค้ด” ของแฟนทีมแพ็คเกอร์ส คุณก็อาจคิดว่าหมวกซีสน่าจะเอาไว้ใส่ช่วงฮาโลวีนหรือเปล้า หรืออาจจะแค่พวกแต่งตัวแปลกๆ คุณอาจรู้สึกอยากแสดงความคิดเห็นว่ามันดูแปลกด้วย ซึ่งนั่นจะทำให้แฟนทีมแพ็คเกอร์สโกรธ สำหรับพวกเขาแล้ว ความคิดเห็นของคุณถือเป็นเรื่องหยาบคาย และอาจถูกขู่ให้ตอบคุณด้วยความคิดเห็นที่เลวร้าย ซึ่งก็จะทำให้คุณโกรธ จากนั้นก็จะเต็มไปด้วยความคิดเห็นเชิงลบที่ทำให้ร้ายความรู้สึกกัน

แล้วเราจะแน่ใจได้อย่างไรว่าคนอื่นจะเข้าใจความหมายจริงๆ เมื่อเราโพสต์อะไรออนไลน์ วิธีหนึ่งก็คือการมองตัวเราเองเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อ ไม่ใช่แค่ผู้สื่อสารหรือผู้เล่น ทุกครั้งที่เราสร้าง

โปรไฟล์ออนไลน์ ส่งข้อความหาใครสักคน แสดงความคิดเห็นในเกมแชท หรือแชร์รูป เรากำลังสร้างสื่อขึ้นมา และเช่นเดียวกับผู้สร้างสรรค์สื่อที่ดีทุกคน เราต้องไตร่ตรองให้ดีเกี่ยวกับสื่อที่เราสร้างและแชร์ด้วยการหยุดคิดสักนิดก่อนโพสต์ แล้วถามตัวเองว่า “คนอื่นที่มีพื้นฐานแตกต่างจากเรานั้นจะตีความข้อความนี้ได้อย่างไร”

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

## ข้อคิด

### 1. อธิบายตัวคุณเองด้วยอีโมจิ

เราจะตกแต่งสื่อยึดกันเพื่อช่วยให้เรานึกถึงการเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อที่เชี่ยวชาญ วาดตัวแทนของตัวเองด้วยอีโมจิลงในเอกสารที่มีภาพร่างสื่อยึดเปล่า โดยใช้อีโมจิได้ไม่เกิน 3 รูป และใช้อีโมจิจากตารางที่ให้หรือสร้างขึ้นใหม่ด้วยตัวเองก็ได้

### 2. แสดงและบอกเล่า

จับคู่แล้วพยายามเดาว่าอีโมจิบนสื่อของอีกคนบออะไรเกี่ยวกับตัวเขา คุณเดาได้ถูกต้องไหม หรือแต่ละคนจำเป็นต้องอธิบายว่าอีโมจิที่เลือกมาหมายความว่าอะไร

### 3. เรียนรู้ซึ่งกันและกัน

นำ “สื่อยึด” ไปติดรอบๆ ห้องเรียนให้ทุกคนมองเห็นสื่อของทุกคน นักเรียนสามารถจับคู่สื่อยึดกับเจ้าของสื่อได้ใหม่

### 4. อภิปรายทั้งชั้นเรียน

อะไรทำให้การจับคู่สื่อกับเพื่อนในชั้นเป็นเรื่องยากหรือง่าย

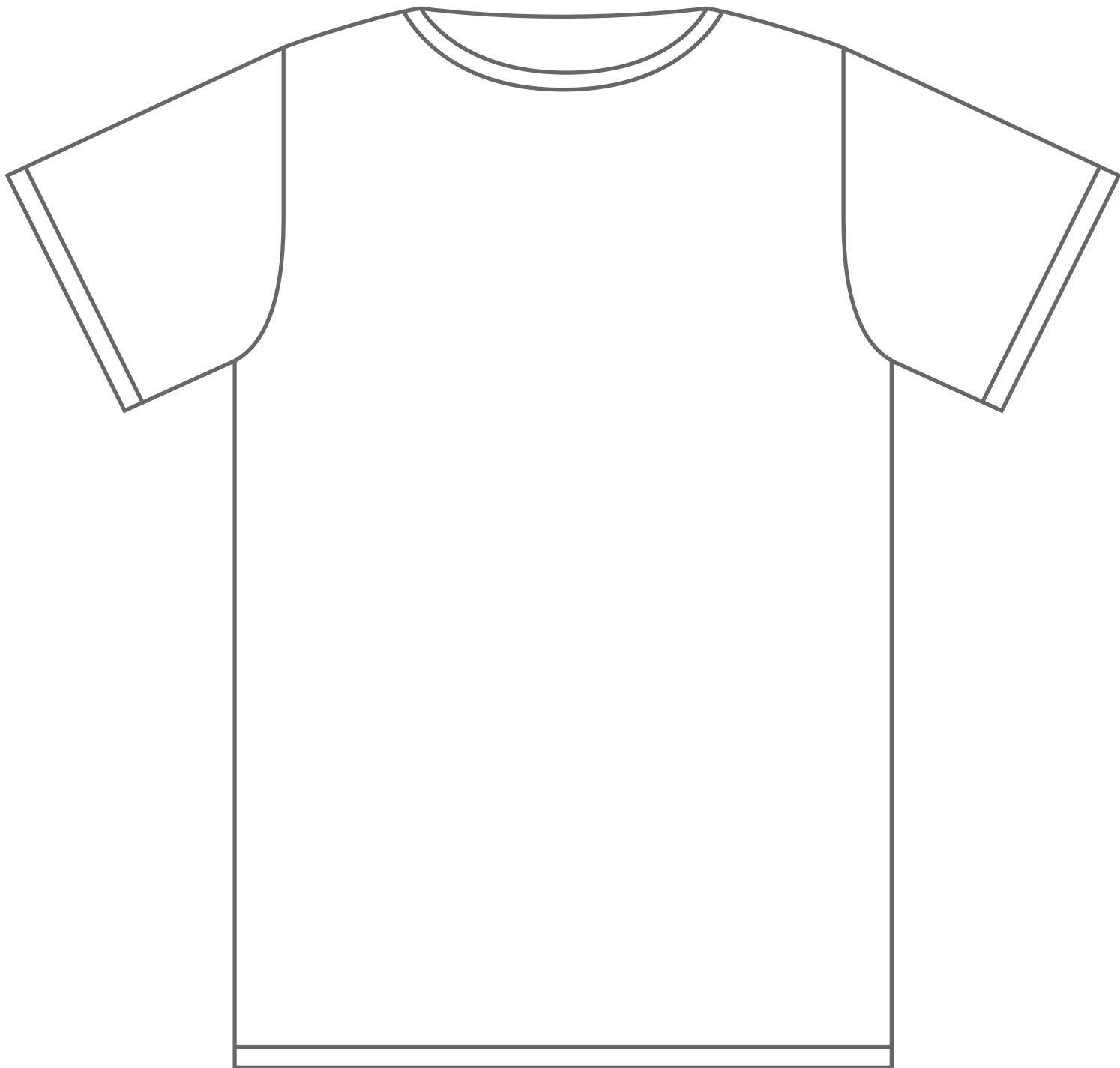
- นักเรียนสังเกตเห็นอะไรจากสัญลักษณ์บนสื่อที่ทำให้จับคู่เจ้าของได้ง่าย มีอีโมจิแบบไหนที่ใช้กันหลายคนบ้าง มีอีโมจิแบบไหนที่มีคนใช้แค่คนเดียวบ้าง

ทุกคนเห็นด้วยกับความหมายของอีโมจิทุกแบบหรือไม่ บริบทเปลี่ยนความหมายของอีโมจิได้อย่างไร

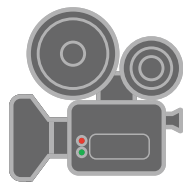
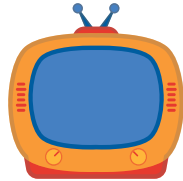
- มองดูที่อีโมจิที่เป็นรูปมือชู 2 นิ้ว เราจะรู้ได้อย่างไรว่าเป็นการหมายถึงสันติสุข ชัยชนะ หรือเลข 2 แล้วอีโมจิรูปไฟลุก หมายถึงอันตรายหรือเรื่องฉุกเฉินหรือเปล่า หรือหมายถึงความเป็นที่นิยมหรือประสบความสำเร็จ (ฮอตราวกับไฟเลย) ความหมายของอีโมจิเปลี่ยนไปขึ้นอยู่กับว่าปรากฏที่ไหนใช่หรือไม่ (อีโมจิรูปยิ้มในการบ้านอาจหมายถึงคุณครูชมว่าคุณทำได้ดี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

ในฐานะผู้สร้างสรรค์สื่อ ก่อนเราจะโพสต์ข้อความหรือรูปภาพลงออนไลน์ สิ่งที่เราควรทำคือให้หยุดคิดสักนิดแล้วถามตัวเองว่า “คนอื่นที่มีพื้นฐานแตกต่างจากเรานั้นจะตีความข้อความนี้ได้อย่างไร แล้วเราจะแน่ใจได้อย่างไรว่าคนอื่นจะเข้าใจความหมายของเรา” พวกเขาจะเข้าใจผิดไหม และเราก็ควรถามตัวเองแบบเดียวกันก่อนที่เราจะโพสต์หรือแสดงความคิดเห็นด้วย “ฉันจะแน่ใจได้อย่างไรว่าตัวเองเข้าใจความหมายที่เขาสื่อ แล้วจะรู้ได้อย่างไร”

ใบความรู้: บทที่ 3  
**เสียดเปล่า**



ใบความรู้: บทที่ 3  
ตารางอีโมจิ





## คิดก่อนแชร์: บทที่ 4

# การวางกรอบ

**พื้นฐานความรู้เท่าทันสื่อสำหรับครู:** สื่อคือสิ่งที่สร้างขึ้นโดยผู้ตัดสินใจ เรื่องพื้นฐานที่สุดก็คือจะใส่อะไรลงไป และตัดอะไรออก บทเรียนนี้จะช่วยให้นักเรียนมองตัวเองเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อเวลาที่ตัดสินใจแชร์อะไรบนโลกออนไลน์

### จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ มองตัวเองเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อ
- ✓ เข้าใจว่าผู้สร้างสรรค์สื่อคือผู้ตัดสินใจว่าจะแสดงอะไรและจะเอาอะไรไว้นอกกรอบ
- ✓ ใช้แนวคิดเรื่องการวางกรอบเพื่อให้เข้าใจความแตกต่างระหว่างสิ่งที่มองเห็นและนำไปเผยแพร่กับสิ่งที่เก็บไว้ไม่ให้ใครเห็น

### มาคุยกัน



ผู้สร้างสรรค์สื่อที่มองเห็นจะควบคุมว่าเขาต้องการแชร์ข้อมูลมากน้อยแค่ไหนด้วยการวางกรอบ โดยเขาจะตัดสินใจว่าจะอะไรจะอยู่ในกรอบ (สิ่งที่เรามองเห็น) และอะไรควรอยู่นอกกรอบ (สิ่งที่เรามองไม่เห็น)

### กิจกรรม



ทำแต่ละกิจกรรมกับทั้งชั้นเรียน แล้วอภิปราย

#### 1. การวางกรอบ

สื่อทุกชิ้นคือผลผลิตของตัวเลือกที่ตัดสินใจโดยผู้สร้างสรรค์สื่อ ตัวเลือกสำคัญอย่างหนึ่งคือจะใส่อะไรไว้ในเนื้อหาและจะตัดอะไรออกไป เมื่อเราถ่ายรูปหรือวิดีโอ “ข้างใน” กับ “ข้างนอก” จะแยกจากกันด้วยกรอบ

เพื่อให้เห็นภาพชัดเจน ให้นำบัตรดัชนีมาตัดตรงกลางออกเป็นรูปสี่เหลี่ยมเพื่อทำกรอบของตัวเอง

ถือกรอบไว้ในระยะแขนแล้วเลื่อนเข้าใกล้หน้าซ้ายๆ จากนั้นเลื่อนออกไป (หรือลองใช้ฟังก์ชันซูมในกล้องถ่ายรูปก็ได้) คุณสังเกตอะไรได้จากสิ่งที่มองเห็นภายในกรอบ แล้วถ้าเลื่อนไปด้านข้างล่ะ มีวิธีถือกรอบรูปให้มองเห็นเฉพาะเพื่อนบางคนโดยไม่เห็นคนอื่น หรือของบางอย่างบนผนังโดยไม่เห็นอย่างอื่นไหม

เวลาที่คุณควบคุมกรอบ คุณคือผู้สร้างสรรค์สื่อ คุณมีอำนาจตัดสินใจว่าจะใส่อะไรและตัดอะไร สิ่งที่คุณเลือกตัดออกจากกรอบจะยังอยู่ตรงนั้นในชีวิตจริง แต่คนอื่นๆ ที่ดูสื่อที่คุณสร้างจะไม่มีทางมองเห็น

#### 2. ใส่เอาไว้หรือตัดออก

หยิบใบความรู้ขึ้นมาแล้วดูที่รูป 1A คุณคิดว่าคุณมองเห็นอะไร และรู้ได้อย่างไร ต่อไปดูที่รูป 1B ข้อมูลที่เพิ่มเข้ามาช่วยให้คุณเข้าใจได้มากขึ้นเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นอย่างไร

ลองอีกครั้งกับรูป 2A คุณคิดว่านี่เป็นเงาของอะไร หลักฐานของคุณคืออะไร รูป 2B มีข้อมูลเพิ่มเข้ามา คุณเดาถูกหรือไม่

#### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- บัตรดัชนีและกรรไกร (1 ชุดต่อนักเรียน 1 คน)
- ใบความรู้: “อะไรอยู่ในกรอบ” หรือหน้าจอ/กระดานอัจฉริยะที่ฉายภาพขึ้น

### 3. ข้อมูลมากเกินไปหรือ

ข้อมูลที่เพิ่มขึ้นไม่เป็นที่ต้องการเสมอไป บางครั้งก็เป็นการรบกวนความสามารถในการชื่นชมหรือเข้าใจภาพในกรอบที่เล็กกว่า ลองดูตัวอย่าง #3 ในใบความรู้

การได้เห็นสิ่งต่างๆ สร้างขึ้นอย่างไรเป็นเรื่องสนุก แต่จะเป็นอย่างไรถ้าทุกครั้งที่คุณดูหนัง รายการทีวี หรือวิดีโอ คุณไม่ได้มองเห็นแค่เพียงกรอบเล็กๆ แต่เป็นการเห็นทั้งกล่อง ไมโครโฟน ทีมงานกองถ่าย และรอบนอกของฉาก คุณคิดว่าจะเพลิดเพลินไปกับเรื่องราวได้มากแค่ไหน

### 4. คุณตัดสินใจ

ทุกครั้งที่คุณแชร์อะไรบนโลกออนไลน์ คุณกำลังสร้างสรรค์สื่ออยู่ และเช่นเดียวกับผู้ควบคุมการผลิตภาพยนตร์วิดีโอ หรือรายการทีวี ที่คุณจะตัดสินใจได้ว่าจะให้ผู้คนเห็นอะไร นั่นคือสิ่งที่อยู่ในกรอบ และสิ่งที่ยู่นอกสายตาก็เอาไว้นอกกรอบ

---

## ข้อคิด

ในฐานะผู้สร้างสรรค์สื่อ คุณวาง “กรอบ” ไว้รอบๆ สิ่งที่คุณแชร์ออนไลน์เพื่อให้คนอื่นเห็นเฉพาะสิ่งที่คุณต้องการให้เห็น

ใบความรู้: บทที่ 4  
อะไรอยู่ในกรอบ



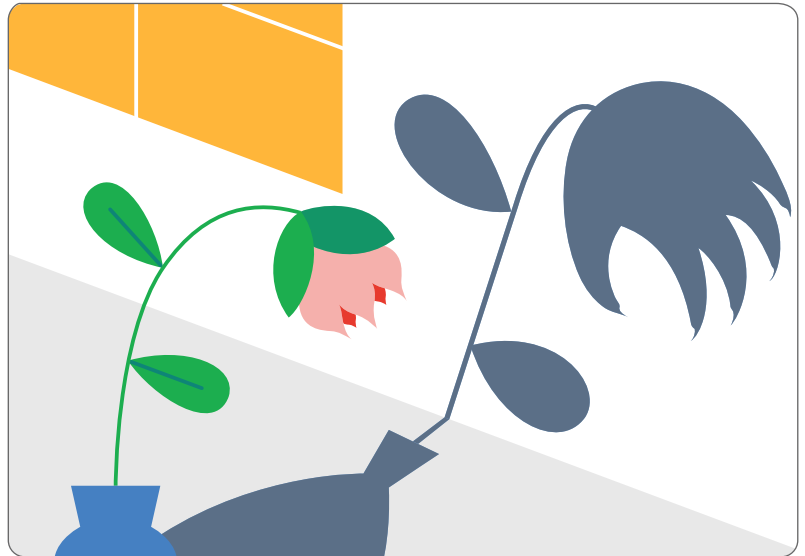
1A



1B



2A



2B



3A



3B

## คิดก่อนแชร์: บทที่ 5

# ว่าแต่คนนี่คือใคร

บทเรียนนี้จะให้ตัวอย่างว่า “ร่องรอยทางดิจิทัล” จริงๆ แล้วมีลักษณะเป็นอย่างไร นักเรียนศึกษาชุดข้อมูลส่วนบุคคลของตัวละครสมมติ ร่องรอยของตัวละครนี้ เพื่อลองอนุมานสิ่งต่างๆ เกี่ยวกับคนคนนี้

### จุดประสงค์การเรียนรู้



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

### มาคุยกัน



#### เรารู้สิ่งที่เรา (คิดว่าเรา) รู้ได้อย่างไร ?

เราสามารถพบข้อมูลส่วนบุคคลได้มากมายบนอินเทอร์เน็ต บางข้อมูลก็อาจทำให้เราคิดถึงสิ่งต่างๆ หรือคาดเดาเกี่ยวกับผู้คนที่สุดท้ายแล้วไม่ใช่ความจริง นี่คือการถามที่เรากำลังจะสำรวจกัน

- เราเรียนรู้อะไรเกี่ยวกับคนคนหนึ่งจากข้อมูลส่วนบุคคลหรือสิ่งที่เขาโพสต์ได้บ้าง
- เราคาดเดาอะไรได้บ้างจากข้อมูลส่วนบุคคลของเขา แม้จะไม่แน่ใจก็ตาม
- เรารู้ไหมว่ามีการเก็บข้อมูลนี้อย่างไรในตอนแรก เราจะระบุแหล่งที่มาได้อย่างไร

### กิจกรรม



#### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน: ว่าแต่คนนี่คือใคร (1 ชุด ต่อนักเรียน 1 คน)

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

#### 1. ศึกษาคนคนนี้

ให้ทุกคนอ่านชุดข้อมูลเกี่ยวกับน้ำ ดา และอ้อด หรือตัวละครที่สร้างขึ้นเอง

#### 2. เขียนคำบรรยาย

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 1 ตัวละคร แต่ละกลุ่มเขียนคำอธิบายสั้นๆ ถึงบุคคลดังกล่าว โดยตอบคำถามต่อไปนี้ “คิดว่าคนคนนี้เป็นใคร”

#### 3. อ่านคำอธิบาย

แต่ละกลุ่มอ่านคำอธิบายที่เขียนสำหรับตัวละครนั้น

#### 4. เผลยความจริง

ความจริงเกี่ยวกับตัวละครของเรามีรายละเอียดดังต่อไปนี้ เปรียบเทียบกับสิ่งที่คุณคิดจากข้อมูลที่บอกรวไว้ในโพสต์

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

## 5. อภิปราย

คำอธิบายของตัวละครที่คุณเขียนใกล้เคียงกับความเป็นจริงแค่ไหน ทำไมคุณจึงคิดคำอธิบายเช่นนั้นได้ คำอธิบายของคุณคือความคิดเห็น สมมติฐาน หรือข้อเท็จจริง ให้อธิบายเหตุผลด้วย คุณได้เรียนรู้อะไรจากบทเรียนนี้

## ข้อคิด

เมื่อเราเห็นหรือได้ยินโพสต์ ความเห็น รูปภาพ และวิดีโอของคนอื่น เราก็จะคาดเดาเกี่ยวกับตัวเขาไปต่างๆ นานาโดยไม่ได้ถูกเสมอไป โดยเฉพาะถ้าไม่ใช่คนรู้จัก นั่นเพราะสิ่งที่เราเห็นบนโลกออนไลน์หรือ ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งนั้น เป็นแค่ส่วนหนึ่งของตัวตนและสิ่งที่เขาให้ความสำคัญเท่านั้น เขาอาจแสร้งเป็นใครสักคนก็ได้เช่นกัน หรือเป็นแค่สิ่งที่รู้สึกเฉพาะช่วงเวลาโพสต์เท่านั้น เราไม่มีทางรู้แน่ชัดว่าเขาเป็นใครหรือรู้สึกอย่างไรจนกว่าจะได้รู้จักกันจริงๆ และถึงรู้จักแล้วก็ยังต้องใช้เวลาค่อยๆ

# ว่าแต่คนนี่คือใคร

อ่านคอลเลกชันกิจกรรมออนไลน์ของบุคคลนั้นๆ ด้านล่างนี้ เขียนคำบรรยายสั้นๆ ว่าคุณคิดว่าคนๆ นี้เป็นอย่างไร ชอบไม่ชอบอะไร และสนใจเรื่องไหนมากที่สุด โดยดูจากสิ่งที่เห็นตรงนี้

## น้ำ

รูปใต้ทะเลจากที่ไปแดนซ์กัน! ดูดีทุกคนพูดเลย!

 วิธีสู้วัวที่ดีที่สุด

หนุ่ม น่องขาของฉันโคตรน่ารักคุณสงสัยเป็นมนุษย์ต่างดาวแน่ๆ

 ไบสังข์ขับรถเร็ว

 งานประชุมนักเคมีรุ่นเยาว์ที่มหาวิทยาลัยมหิดล

ได้ดูหนังสไปยาเวอร์ตอนใหม่ซั๊กที่สุดยอดไปเลย

## ดา

ชนะแล้ว! เหลืออีกเกมเดียวก่อนได้แชมป์ ต้องซ้อมขว้างลูกให้มากขึ้นอีก

เกลียดการเดินที่โรงเรียน #ไม่ไป

 สถาบันวิทยาศาสตร์แห่งชาติ

 กำลังไปฉลองวันเกิดที่บางแสนรอไม่ไหวแล้ว

เล่นขว้างลูกกับพ่อที่สวนสาฯ สนุกสุดยอด

 La Luna ที่ City Center Area

## อ้อด

 ร้านบาร์นี้ส์เบอร์เกอร์เอ็มโพเรียม

พลาดยิงประตูชัย ฮืออ อย่างน้อยก็เสมอแหละ

 รูปน่องหมา 25 รูป

 งานปัจฉิมโรงเรียนมัธยมวัดไม่งาม

ดูเว็บไซต์ของเพื่อนเราสิ เขียนโค้ดเองเยอะเลยนะเพี้ย

สถิติใหม่! สุดยอดดตด โคตรรัก Gem Jam!!

## คิดก่อนแชร์: บทที่ 6

# คนอื่นมองเห็นเราอย่างไรบนโลกออนไลน์

นักเรียนสำรวจคนประเภทต่างๆ พ่อแม่ นายจ้าง เพื่อน ตำรวจ ว่าแตกต่างกันอย่างไร ก็จะเห็นตัวละครจากบทเรียนที่แล้ว หรือ ข้อมูลจากร่องรอยดิจิทัลก็อาจบอกอะไรเกี่ยวกับพวกเขาได้

### จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ เข้าใจมุมมองของคนอื่นเมื่อตัดสินใจว่าจะแชร์ข้อมูลทางออนไลน์หรือไม่
- ✓ พิจารณาถึงผลที่จะตามมาของการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล เพราะสิ่งที่แชร์จะเป็นส่วนหนึ่งของร่องรอยทางดิจิทัล ซึ่งจะอยู่ไปเป็นเวลานาน
- ✓ เริ่มคำนึงถึงความหมายของการคิดสรรสิ่งที่จะโพสต์ออนไลน์และความเกี่ยวข้องกับร่องรอยทางดิจิทัล

### มาคุยกัน



#### มุมมองใหม่

ข้อมูลในร่องรอยทางดิจิทัลของคุณอาจบอกอะไรให้คนอื่นได้มากกว่าหรือแตกต่างจากสิ่งที่คุณอยากให้เขารู้ เรากำลังมองไปที่ผลที่ตามมา

ดังนั้นให้เลือกตัวละครมา 1 คน แล้วสมมติว่าเราคือเขา และเป็นคนโพสต์ความคิดเห็นเหล่านั้น เรากำลังพยายามจะมองในมุมเขา

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

สถานการณ์ที่แตกต่างกันก็ต้องการระดับความเป็นส่วนตัวที่ไม่เหมือนกัน การคิดว่าคนอื่นจะดูสิ่งที่คุณโพสต์อย่างไรเป็นกุญแจไปสู่การสร้างนิสัยความเป็นส่วนตัวทางออนไลน์ที่ดี

### กิจกรรม



#### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

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

#### 1. ลองมองมุมใหม่

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

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

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

## 2. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม

ให้แต่ละกลุ่มใช้เวลา 5-10 นาทีพูดคุยเกี่ยวกับตัวเลือกที่ตัวละครตัดสินใจ ทำหน้าที่ของบุคคลที่ครูสวมบทบาท และความรู้สึกของพวกเขาเกี่ยวกับมุมมองของน้ำ ดา และอ้อด จากนั้นให้แต่ละกลุ่มแบ่งปันเรื่องราวที่อภิปรายและได้เรียนรู้เกี่ยวกับตัวเลือกความเป็นส่วนตัวบนโลกออนไลน์ให้ทุกคนในห้องได้ฟัง

## 3. การอภิปรายในชั้นเรียน

อะไรคือข้อคิดสำคัญที่สุด 3 อันดับแรกที่ได้จากกิจกรรมนี้ คนแต่ละคนที่เห็นข้อมูลของคุณทางออนไลน์คาดเดาได้ถูกต้องเกี่ยวกับตัวคุณหรือไม่ คุณคิดว่าพวกเขามีความคิดเห็นในแง่บวกหรือแง่ลบเกี่ยวกับตัวคุณ คุณพึงพอใจกับสิ่งที่เขาคิดหรือไม่ คุณคิดว่าอะไรอาจเป็นผลที่ตามมาของการที่ใครบางคนเกิดความเห็นในเชิงลบเกี่ยวกับตัวคุณ โดยดูจากสิ่งที่โพสต์บนโลกออนไลน์แล้วคุณจะคัดสรรข้อมูลหรือโพสต์แตกต่างจากตอนนี้อย่างไรเมื่อรู้ว่าใครจะมาเห็นบ้าง

---

### ข้อคิด

คนแต่ละคนอาจมองข้อมูลเดียวกันและได้ข้อสรุปกันคนละอย่าง อย่าด่วนสรุปว่าคนในโลกออนไลน์จะมองคุณแบบที่คุณคิดว่าพวกเขาจะมอง



คิดก่อนแชร์: บทที่ 7

## Interland: หุบเขาแห่งความใส่ใจ

ใจกลางเมืองที่เต็มไปด้วยภูเขาของ Interland คือสถานที่ที่ใครต่อใครพากันมาพบปะพูดคุย แต่คุณต้องคิดให้รอบคอบมากๆ ว่าจะแชร์อะไรและกับใคร ข้อมูลเดินทางด้วยความเร็วแสง และในหมู่นักท่องโลกอินเทอร์เน็ตก็มีคนที่ชอบแชร์มากเกินไปรวมอยู่ด้วย

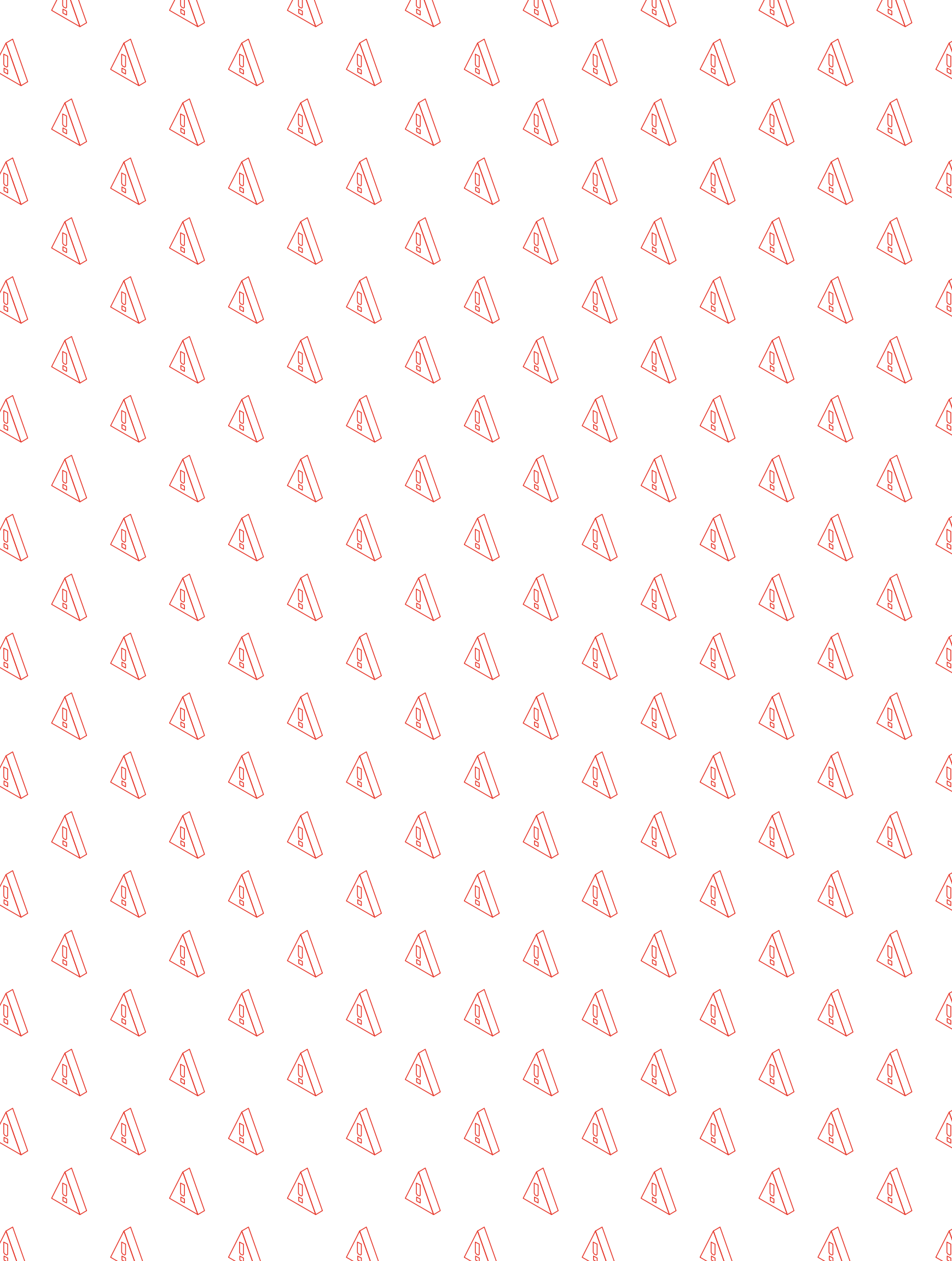
เปิดเว็บเบราว์เซอร์บนเดสก์ท็อปหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ (เช่น แท็บเล็ต) แล้วไปที่ [g.co/MindfulMountain](https://g.co/MindfulMountain)

### หัวข้อในการอภิปราย



ให้นักเรียนของคุณเล่น “หุบเขาแห่งความใส่ใจ” แล้วใช้คำถามข้างล่างนี้เพื่อเตรียมเข้าสู่การอภิปรายเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทเรียนที่ได้เรียนไปในเกมดังกล่าว นักเรียนส่วนใหญ่ได้ประโยชน์จากประสบการณ์นี้ยิ่งกว่าเดิมที่ด้วยการเล่นคนเดียว แต่คุณก็ให้นักเรียนจับคู่กันได้เช่นกัน ซึ่งอาจเป็นผลดีอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนที่อายุน้อยกว่า

- จากโพสต์ทั้งหมดที่แชร์ไปในเกม นักเรียนคิดว่าจะแชร์โพสต์ประเภทไหนมากที่สุดในชีวิตจริง เพราะอะไร
- อธิบายถึงเวลาที่นักเรียนอาจแชร์อะไรบางอย่างที่ไม่ควรแชร์ออกไปโดยไม่ได้ตั้งใจ
- ทำไมตัวละครใน “หุบเขาแห่งความใส่ใจ” ถึงถูกเรียกว่าคนที่แชร์มากเกินไป
- อธิบายถึงบุคลิกของคนที่แชร์มากเกินไปและผลกระทบที่การกระทำของเขามีต่อเกม
- การเล่น “หุบเขาแห่งความใส่ใจ” เปลี่ยนวิธีคิดของนักเรียนเรื่องการแชร์กับคนอื่นบนโลกออนไลน์ในอนาคตหรือไม่
- บอกมา 1 เรื่องที่นักเรียนจะไม่ทำแบบเดิมหลังเข้าร่วมบทเรียนเหล่านี้และเล่นเกมแล้ว
- ยก 1 ตัวอย่างของผลในแง่ลบที่อาจตามมาจากการแชร์อะไรบางอย่างกับสาธารณะแทนที่จะเป็นแค่กับเพื่อนๆ
- อะไรคือขั้นตอนที่สามารถทำได้ถ้าบังเอิญแชร์ข้อมูลส่วนบุคคลออกไป แล้วจะอย่างไรถ้ามีใครบังเอิญแชร์อะไรบางอย่างที่เป็นส่วนตัวมากเกินไปมาให้นักเรียน



# ไม่ตกหลุมพราง กลลวง

อยู่ให้ห่างผู้หลอกกลวง คนสร้างเรื่องโกหก ข้อมูลที่ไร้ประโยชน์ และสิ่งอื่นๆ ในอินเทอร์เน็ตที่พยายามหลอกล่อให้คุณหลงเชื่อ และเรียนรู้วิธีหาสิ่งดีๆ ที่มีประโยชน์

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

**ประเด็นหลัก** สิ่งสำคัญสำหรับเด็กๆ คือการเข้าใจว่าผู้ติดต่อหรือเนื้อหาที่พวกเขาพบบนโลกออนไลน์ไม่จำเป็นต้องเป็นความจริงหรือเชื่อถือได้ และอาจมีความพยายามที่จะหลอกกลวงหรือขโมยข้อมูล ตัวตน หรือทรัพย์สินของพวกเขาด้วย กลโกงออนไลน์มีเป้าหมายที่จะทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทุกช่วงอายุตอบสนองต่อโพสต์และข้อเสนอที่หลอกกลวง บางครั้งก็มาจากคนที่แสร้งทำเป็นคนรู้จักของเรา

- จุดประสงค์การเรียนรู้**
- ✓ เข้าใจว่าเรื่องที่ได้อินบนโลกออนไลน์ไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องจริง
  - ✓ เรียนรู้ว่ากลโกงเป็นอย่างไร ทำไมถึงเป็นอันตราย และเรียนรู้วิธีหลีกเลี่ยง
  - ✓ พิจารณาถึงความถูกต้องของข้อมูลและข้อความออนไลน์ต่างๆ และระมัดระวังการชักใย การกล่าวอ้างที่ไม่มีที่มาที่ไป ข้อเสนอหรือรางวัลปลอมๆ และกลโกงออนไลน์อื่นๆ

**มาตรฐานที่ระบุถึง**

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

# ไม่ตกหลุมพรางกลลวง คำศัพท์

## บทที่ 1 และ 2

**แคตฟิชซิง (Catfishing):** การสร้างตัวตนหรือบัญชีออนไลน์ปลอมๆ ขึ้นมาเพื่อหลอกให้คนมาเป็นเพื่อนหรือแชร์ข้อมูลส่วนตัว

**มุ่งร้าย (Malicious):** คำหรือการกระทำที่มีเจตนาร้ายหรือต้องการทำร้าย ซึ่งอาจหมายถึงซอฟต์แวร์อันตรายที่ตั้งใจสร้างความเสียหายให้แก่อุปกรณ์ บัญชี หรือข้อมูลส่วนบุคคลของใครบางคนก็ได้เช่นกัน

**ฟิชซิง (Phishing):** ความพยายามที่จะหลอกหรือล่อลวงให้คุณเปิดเผยข้อมูลการเข้าสู่ระบบหรือข้อมูลส่วนบุคคลอื่นๆ ทางออนไลน์ ฟิชซิงจะทำผ่านอีเมล โซเชียลมีเดีย ข้อความโฆษณา หรือหน้าเว็บที่ดูเหมือนกับอันที่เราใช้อยู่แล้วแต่เป็นของปลอม

**กลโกง (Scam):** ความพยายามที่ไม่ซื่อสัตย์เพื่อหาเงินโดยล่อลวงให้คนแชร์ข้อมูลการเข้าสู่ระบบ ข้อมูลส่วนตัว รายชื่อติดต่อ ฯลฯ หรือหลอกเอาเงินหรือทรัพย์สินดิจิทัลจากคนอื่น

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

**ฟิชซิงแบบพุ่งเป้าหมาย (Spearphishing):** กลโกงฟิชซิงที่นักโจมตีเจาะจงคุณให้แม่นยำขึ้นโดยใช้ข้อมูลส่วนตัวของคุณบางส่วน

**ไว้ใจได้ (Trustworthy):** สามารถไว้ใจให้ทำสิ่งที่ถูกต้องหรือจำเป็นได้

## บทที่ 3

**เชื่อถือได้ (Credible):** น่าเชื่อถือ คนที่เชื่อถือได้จะใช้หลักฐานเพื่อให้คุณมั่นใจได้ว่าตนกำลังพูดความจริง

**ความเชี่ยวชาญ (Expertise):** ทักษะพิเศษหรือความรู้เกี่ยวกับเรื่องเฉพาะด้าน โดยผู้เชี่ยวชาญจะมีความเชี่ยวชาญ

**แรงจูงใจ (Motive):** เหตุผลที่คนทำอะไรบางอย่าง หรือเจตนา

**แหล่งข้อมูล (Source):** บุคคลหรืออะไรบางอย่างที่ให้ข้อมูล

**วิดีโอบล็อกเกอร์ (Vlogger):** ผู้ที่มีชื่อเสียงจากการโพสต์วิดีโอสั้นๆ ลงในบล็อกหรือโซเชียลมีเดียเป็นประจำ

## บทที่ 4

**หลอกลวง (Deceptive):** เป็นเท็จ เป็นการกระทำหรือข้อความที่ออกแบบมาหลอก ล่อลวง หรือโกหกคนอื่น

**ข่าวลวง (Deceptive news):** ข่าวที่เจตนาโกหกหรือบิดเบือนความจริง คำที่นิยมใช้ในปัจจุบันคือ “ข่าวปลอม”

**ข้อมูลเท็จ (Disinformation):** ข้อมูลปลอมที่จงใจทำให้คุณเข้าใจผิด

**หลักฐาน (Evidence):** ข้อเท็จจริงหรือตัวอย่างที่พิสูจน์ว่าบางอย่างเป็นจริงหรือเท็จ

**การให้ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง (Misinformation):** ข้อมูลเท็จ

**ช่างสงสัย (Skeptical):** เต็มใจที่จะตั้งคำถามกับการอ้างความเป็นจริง

## บทที่ 5 และ 6

**คลิกเบต (Clickbait):** เนื้อหาที่ดึงดูดความสนใจแล้วอาจผลักดันให้คุณคลิกที่ลิงก์หรือเว็บไซต์บางอย่างโดยใช้รูปแบบที่น่าสนใจหรือวลีที่ติดหู

**คำสำคัญ (Keyword):** คำที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับหัวข้อการค้นหาทางอินเทอร์เน็ตของคุณ หนึ่งในคำที่จำเป็นสำหรับคุณจริงๆ เพราะไม่มีคำไหนอธิบายหัวข้อของคุณได้ดีกว่าแล้ว

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

**เครื่องมือค้นหา/การค้นหาทางอินเทอร์เน็ต**

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

**ผลการค้นหา (Search results):** ชุดข้อมูลที่คุณได้รับในเครื่องมือค้นหาหลังพิมพ์คำค้นหาแล้วคลิกปุ่ม “ค้นหา” หรือ “ส่ง”

# ป๊อปอัพ แคมฟิชชิ่ง และกลโกงอื่นๆ

เกมที่นักเรียนเล่นเพื่อศึกษาข้อความแบบต่างๆ แล้วลองตัดสินใจว่าข้อความไหนถูกต้องและข้อความไหนเป็นกลโกง

## จุดประสงค์การเรียนรู้



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

## มาคุยกัน



### ตกลงกลโกงคืออะไรกันแน่

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

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

**หมายเหตุถึงครูผู้สอน:** คุณสามารถถามนักเรียนว่าเคยได้ยินเรื่องนั้นหรือไม่โดยขอให้ยกมือ จากนั้นถามว่าพวกเขาหรือคนในครอบครัวเคยเห็นข้อความแบบนี้ด้วยตัวเองไหม ถ้าไม่เคยก็เยี่ยมเลย และถ้าเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในอนาคต พวกเขาก็จะรู้วิธีป้องกันตัวเอง ครอบครัว และทรัพย์สินได้

กลโกงบางอย่างก็เห็นได้ชัดเจนว่าเป็นของปลอม บางครั้งก็ดูยากและน่าเชื่อถือจริงๆ เช่น เวลาที่ผู้หลอกลวงส่งข้อความที่มีข้อมูลส่วนตัวบางอย่างของคุณอยู่ในนั้นด้วย การทำแบบนี้เรียกว่าฟิชชิ่งแบบพุ่งเป้าหมาย และอาจจับผิดได้ยากมากเพราะการใช้ข้อมูลของคุณทำให้ดูเหมือนว่าพวกเขารู้จักคุณได้ อีกแบบหนึ่งซึ่งคุณก็อาจจะเคยได้ยินมาก่อนก็คือแคมฟิชชิ่ง คือการสร้างเพจหรือโปรไฟล์ปลอมที่แสร้งเป็นคนที่คุณรู้จักหรือคนที่คุณติดตามเพื่อหลอกคุณ นอกจากนี้ยังมีสมิชชิ่ง (กลโกงใน SMS) และฟิชชิ่ง (ในอีเมล) อีกด้วย

ดังนั้นก่อนจะทำอะไรที่คนอื่นขอ เช่น คลิกที่ลิงก์หรือแชร์ข้อมูลการเข้าสู่ระบบ ทางที่ดีควรถามตัวเองเกี่ยวกับข้อความนั้นบ้าง นี่คือการถามบางข้อที่ลองถามดูได้

- ถ้ามาจากธุรกิจห้างร้าน หน้าตาดูเป็นมืออาชีพโดยมีผลิตภัณฑ์หรือโลโก้ปกติของบริษัทและข้อความที่สะกดถูกต้องหรือไม่
- ไม่ใช่เรื่องดีแน่ที่คลิกเข้าสู่เว็บไซต์จากข้อความดังกล่าว แต่คุณสามารถไปที่เว็บเบราว์เซอร์

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

แล้วจะอย่างไรถ้าหลงเชื่อกลโกง อย่างแรกเลย อย่าตื่นตระหนก! มีคนจำนวนมากที่หลงเชื่อกลโกง

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

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน: “ตัวอย่างฟิชชิ่ง” (มีเฉลยในหน้าถัดไป)

**การปรับแก้ที่เป็นไปได้สำหรับประชม 2-3** แบ่งกลุ่ม 5 กลุ่มและมอบหมายตัวอย่างจากใบงานให้กลุ่มละ 1 ตัวอย่าง หลังแต่ละกลุ่มมีโอกาสวิเคราะห์ตัวอย่างแล้ว ให้อภิปรายร่วมกันทั้งชั้น

### 1. แบ่งกลุ่ม

### 2. แต่ละกลุ่มศึกษาตัวอย่าง

เมื่อแบ่งกลุ่มแล้วให้แต่ละกลุ่มศึกษาตัวอย่างข้อความและเว็บไซต์เหล่านี้

### 3. แต่ละคนแสดงตัวเลือก

ตัดสินใจว่าแต่ละตัวอย่างนั้น “จริง” หรือ “หลอก” พร้อมระบุเหตุผลไว้ข้างใต้

### 4. กลุ่มต่างๆ อภิปรายตัวเลือก

ตัวอย่างไหนดูน่าเชื่อถือและอันไหนดูน่าสงสัย มีคำตอบข้อไหนทำให้คุณประหลาดใจไหม ถ้าใช่เพราะอะไร

### 5. การอภิปรายเพิ่มเติม

## ใบงานและเฉลยสำหรับนักเรียน ตัวอย่างพีชชิ่ง

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

นี่คือคำถามเพิ่มเติมบางส่วน ไว้ถามตัวเองเมื่อประเมินข้อความและเว็บไซต์ที่พบทางออนไลน์

### • ข้อความนี้ดูถูกต้องไหม

สัญชาตญาณแรกของคุณคืออะไร สังเกตว่ามีส่วนไหนไม่น่าเชื่อถือใหม่ มีการเสนอที่จะแก้ไขอะไรบางอย่างที่คุณไม่รู้ว่าเป็นปัญหาหรือไม่

### • แอปนี้ดูถูกต้องไหม

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

### • ข้อความนั้นเสนออะไรให้คุณฟรีๆ หรือไม่

ข้อเสนอฟรีมักไม่ได้ฟรีจริง ผู้ส่งจะต้องการอะไรบางอย่างจากคุณเสมอ

### • มีการขอข้อมูลส่วนตัวของคุณหรือไม่

เว็บไซต์บางแห่งถามหาข้อมูลส่วนตัวเพื่อที่จะส่งกลโกงให้คุณมากขึ้น ตัวอย่างเช่น แบบทดสอบหรือ “การทดสอบบุคลิกภาพ” อาจกำลังรวบรวมข้อเท็จจริงเพื่อทำให้เดารหัสผ่านหรือข้อมูลลับอื่นๆ ของคุณได้ง่ายๆ ธุรกิจจริงๆ ส่วนใหญ่จะไม่ขอข้อมูลส่วนตัวในข้อความหรือจากที่อื่นที่ไม่ใช่เว็บไซต์ของพวกเขาเอง

### • เป็นข้อความหรือโพสต์ทางโซเชียลมีเดียแบบลูกโซ่หรือไม่

อีเมลและโพสต์ที่ขอให้คุณส่งต่อไปหาคนรู้จักทำให้คุณและคนอื่นๆ ตกอยู่ในความเสี่ยงได้ อย่าทำแบบนั้นนอกจากคุณจะมีใจในแหล่งที่มาและมั่นใจว่าข้อความดังกล่าวปลอดภัยที่จะส่งต่อ

### • มีเงื่อนไขอะไรหรือไม่

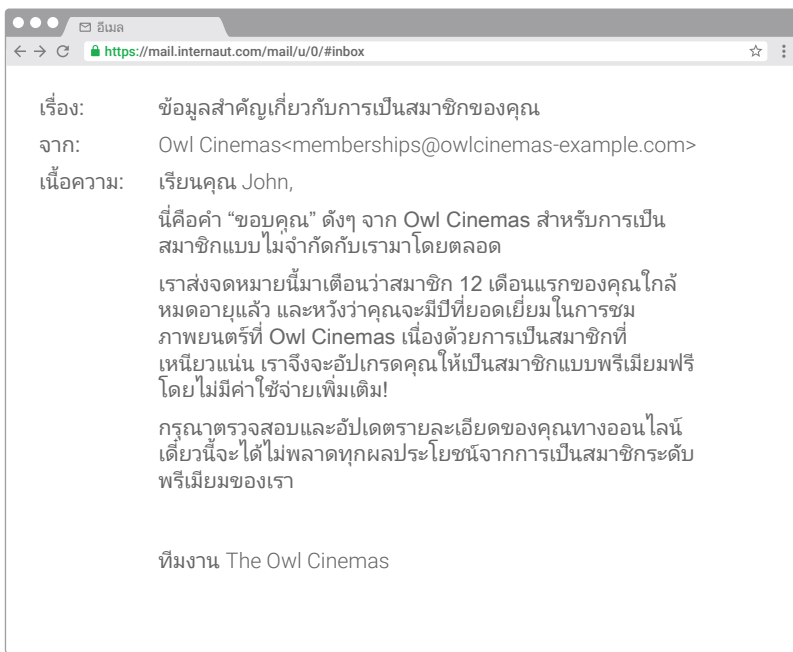
คุณจะพบ “เงื่อนไข” ที่ด้านล่างของเอกสารส่วนใหญ่ ข้อความพวกนี้จะมีขนาดเล็กจู้จี้และมักมีเนื้อหาที่คุณไม่อ่าน ตัวอย่างเช่น พาดหัวที่ด้านบนอาจบอกว่าคุณได้รางวัลเป็นโทรศัพท์ฟรี แต่ในเงื่อนไขจะบอกว่าคุณต้องชำระเงินให้บริษัทนั้นเดือนละ 6,000 บาท การไม่มีเงื่อนไขอะไรเลยก็อาจแย่ไม่แพ้กันได้ ฉะนั้นต้องใส่ใจกับเรื่องนั้นเช่นกัน

หมายเหตุ: เพื่อวัตถุประสงค์ของแบบฝึกหัดนี้ ให้คิดว่าเมลของนักท่องโลกอินเทอร์เน็ตเป็นบริการที่มีอยู่จริงและเชื่อถือได้

## ข้อคิด

ทุกครั้งที่ออนไลน์ โปรดระมัดระวังกลโกงใน เกม หน้าเว็บ แอป และข้อความอยู่เสมอ และรู้ว่าถ้าฟังดูสวยงามหรือเป็นวิธีได้ของฟรี ก็สันนิษฐานไว้ก่อนได้ว่าคุณจะปลอม และถ้าเผลอหลงเชื่อขึ้นมา อย่าลืมบอกผู้ใหญ่ที่คุณไว้ใจทันที

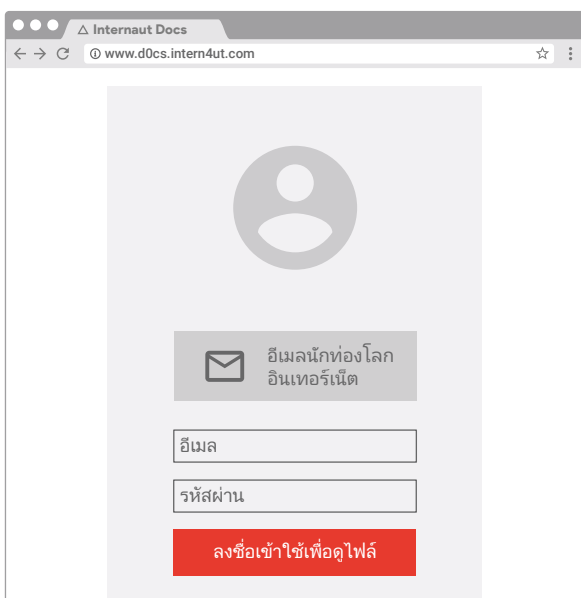
# ตัวอย่างพีชชิ่ง



## 1. อันนี้จริงหรือหลอก

จริง

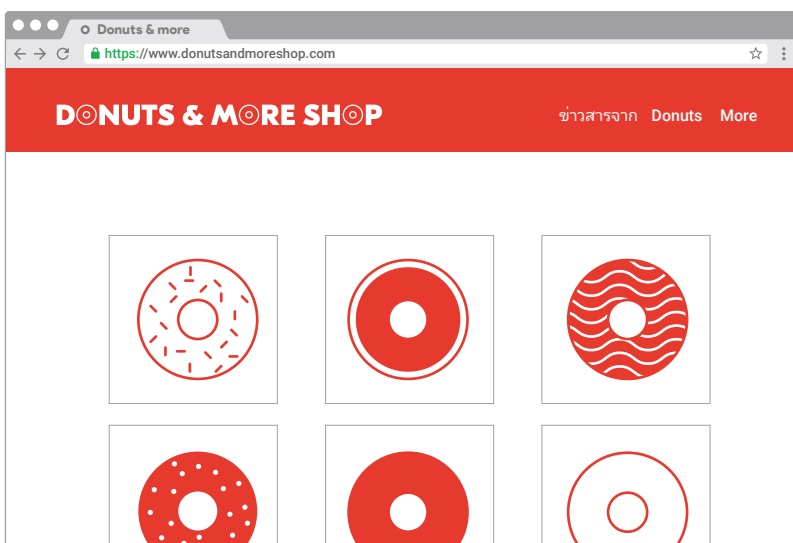
หลอก



## 2. อันนี้จริงหรือหลอก

จริง

หลอก

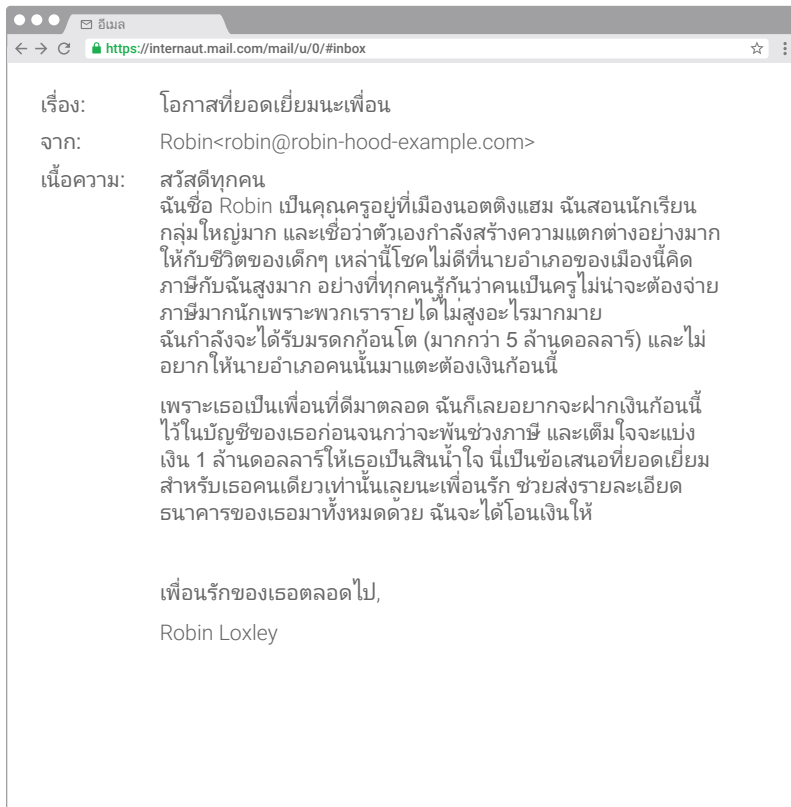


## 3. อันนี้จริงหรือหลอก

จริง

หลอก

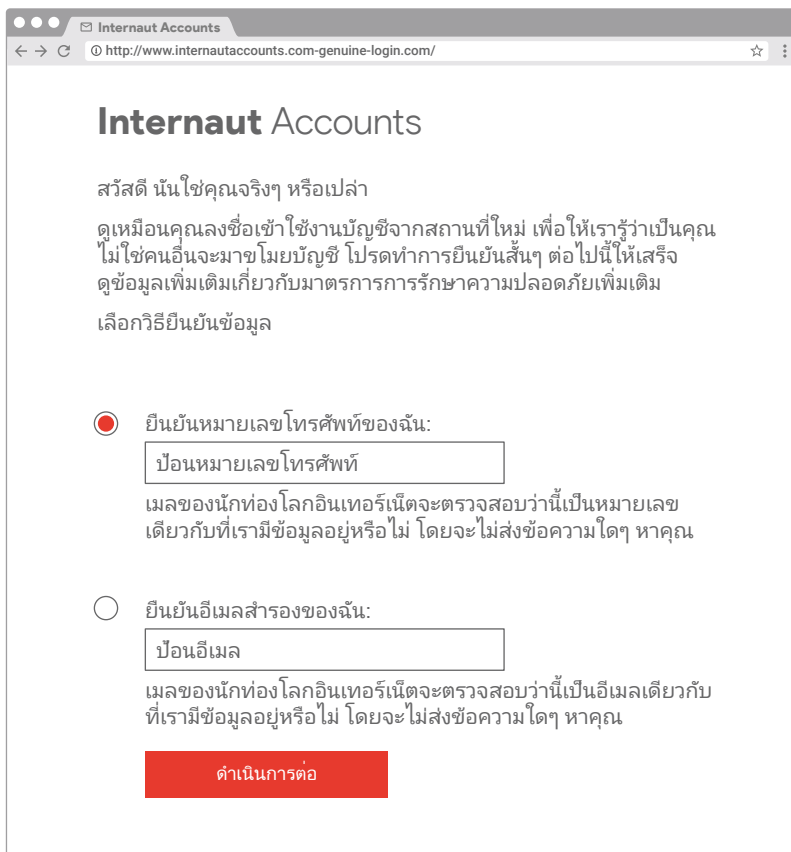




#### 4. อันนี้จริงหรือหลอก

จริง

หลอก



#### 5. อันนี้จริงหรือหลอก

จริง

หลอก



## ไม่ตกหลุมพรางกลอง: บทที่ 2

# ใครกันที่กำลัง “คุย” กับฉัน

นักเรียนฝึกฝนทักษะการต่อต้านกลโกงของตัวเองด้วยการแสดงความเห็นและอภิปรายถึงการโต้ตอบที่เป็นไปได้สำหรับข้อความ โพสต์ การขอเป็นเพื่อน แอป รูปภาพ และอีเมลที่นาสงสัยบนโลกออนไลน์

**เกี่ยวกับบทนี้** เนื่องจากเนื้อหาที่เกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม บทนี้จะเหมาะกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปลาย (5-6) แต่การที่ได้ศึกษา อายุ 7-9 ปีเล่นเกมออนไลน์กันมากขึ้นเรื่อยๆ โดยนิยมเล่นกับคนอื่นมากกว่าจะเล่นคนเดียว บทนี้จึงเป็นการเตรียมตัวที่ดีแม้แต่สำหรับ ชั้นประถม 2-3 เราหวังว่าคุณในระดับชั้นเหล่านั้นจะรู้ว่านักเรียนของตัวเองเล่นเกมหรือไม่ และถ้าเล่น พวกเขาชอบอะไรในนั้นและ เคยเจอกับอะไรที่ดูคลุมเครือหรือไม่ เพื่อให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด โปรดรักษาบรรยากาศให้ผ่อนคลาย เปิดกว้าง และไม่ตัดสิน

### จุดประสงค์การเรียนรู้



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

### มาคุยกัน



#### คุณจะได้รู้อะไรว่าเป็นพวกเขาจริงๆ

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

การยืนยันตัวตนของใครสักคนบนโลกออนไลน์ทำได้หลายวิธีด้วยกัน นี่คือตัวอย่างบางส่วนที่เราจะเริ่มต้นกัน

**หมายเหตุถึงครูผู้สอน:** คุณอาจลองเป็นผู้นำการระดมความคิดในชั้นเรียนเกี่ยวกับคำถามว่า “เราจะยืนยันตัวตนของบุคคลในโลกออนไลน์ได้อย่างไร” ก่อน แล้วดำเนินการสนทนาต่อด้วยคำถามชวนคิดเหล่านี้

#### • ถ้ามีรูปของคนส่งข้อความ รูปนั้นดูน่าสงสัยบ้างไหม

รูปโปรไฟล์ของเขาไม่ชัดเจนหรือดูลำบากหรือไม่ หรือไม่มีรูปอะไรเลย เช่น เป็น Bitmoji หรือไบหน้าตัวการ์ตูน รูปที่ไม่ดี, รูปสัตว์เลี้ยง ฯลฯ ทำให้การซ่อนตัวตนในโซเชียลมีเดียเป็นเรื่องง่าย แต่ก็ไม่ใช่เรื่องแปลกที่ผู้หลอกลวงจะขโมยรูปภาพจากคนจริงๆ มาสร้างโปรไฟล์ปลอมและสร้างทำเป็นคนๆ นั้น ถ้ามีรูป คุณใช้ชื่อบุคคลดังกล่าวหารูปอื่นๆ เพิ่มเติมในอินเทอร์เน็ตได้หรือไม่

• **ชื่อหน้าจอบอกของเขามีชื่อจริงอยู่ด้วยไหม**

เช่น โนโซเซียมมีเดีย ชื่อหน้าจอบอกของเขาตรงกับชื่อจริงไหม (ตัวอย่างเช่น โปรไฟล์ของ Jane Doe มี URL ว่า SocialMedia.com/jane\_doe)

• **หน้าเว็บไซต์ของเขามีข้อมูลเกี่ยวกับพวกเขาบ้างไหม**

ถ้ามี อ่านแล้วดูเหมือนเขียนด้วยคนจริงๆ ใหม บัญชีปลอมอาจไม่มีข้อมูล “เกี่ยวกับฉัน” มากนัก หรืออาจมีข้อมูลบางส่วนที่คัดลอกหรือสุ่มๆ มารวมกันเพื่อสร้างโปรไฟล์ปลอม ในข้อมูลของเขามีอะไรที่คุณยืนยันได้ด้วยการค้นหาโดยใช้ชื่อในโปรไฟล์ดังกล่าวหรือไม่

• **บัญชีของเขามีการใช้งานมานานแค่ไหนแล้ว กิจกรรมนั้นดูมีเหตุผลสำหรับคุณไหม**

หน้าเว็บหรือโปรไฟล์นั้นใหม่หรือแสดงกิจกรรมต่างๆ มากมายย้อนหลังไปให้เห็นได้ คนๆ นี้มีเพื่อนร่วมกันกับคุณอย่างที่คุณคาดหวังหรือไม่ บัญชีปลอมมักไม่ค่อยมีเนื้อหาหรือสัญลักษณ์ของการมีคอนแทคโพสต์ แสดงความเห็น หรือคบหาสมาคมในนั้นมากนัก

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

### 1. กลุ่มต่างๆ ทบทวนสถานการณ์จำลอง

แบ่งกลุ่มเป็น 5 กลุ่ม แต่ละกลุ่มจะเลือกสถานการณ์จำลองจากภาชนะนี้

2. **กลุ่มเลือกการตอบสนองอย่างน้อย 1 ข้อ** จากข้อมูลสรุปนี้แล้วคุยกันถึงเหตุผลที่เลือกการตอบสนองดังกล่าวกับสถานการณ์นี้ เขียนข้อความเพิ่มเติมจากสิ่งที่คุณคิดว่าจะยิ่งซับซ้อนขึ้นไปอีกได้ตามอัธยาศัย

### 3. **ชั้นเรียนอภิปรายตัวเลือกของกลุ่มต่างๆ**

ในขั้นสุดท้ายใช้ข้อมูลสรุปนี้เพื่ออภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับสถานการณ์จำลองทั้งหมด แต่ละกลุ่มอ่านสถานการณ์ของตนเองแล้วบอกชั้นเรียนเกี่ยวกับการตอบสนองพร้อมเหตุผลที่เลือก ทั้งชั้นเรียนร่วมอภิปราย

## ข้อคิด

คุณควบคุมได้ว่าจะคุยกับใครบนโลกออนไลน์ ตรวจสอบให้แน่ใจว่าคนที่ติดต่อด้วยเป็นคนเดียวกับที่เขามองไว้

# ใครกันที่กำลัง “คุย” กับฉัน

## สถานการณ์ที่ 1

คุณได้รับคำขอเป็นเพื่อนจากผู้เล่นคนหนึ่งในเกม: “หวัดดี นายเก่งมากเลย! เรามาเล่นด้วยกันเถอะ! เพิ่มฉันเป็นเพื่อนสิ”

## สถานการณ์ที่ 2

คุณได้รับข้อความทางโทรศัพท์มือถือจากคนที่คุณจำไม่ได้ “หวัดดี นี่คือนิงนะ จำได้มั๊ยเราเจอกันเมื่อฤดูร้อนปีที่ผ่านมา”

## สถานการณ์ที่ 3

คุณได้รับข้อความจากคนที่ตัวเองไม่ได้ติดตาม “หวัดดี! ชอบโพสต์ของเธอมากเลย เธอตลกมาก! ขอเบอร์หน่อยได้มั๊ยเราจะได้คุยกันมากกว่านี้!”

## สถานการณ์ที่ 4

คุณได้รับข้อความแชทจากคนที่ไม่รู้จัก “เจอเธอนี่ที่ทางเดิน น่ารักสุดๆ เลย! บ้านอยู่ที่ไหนเธอ ฉันไปหาได้นะ”

## สถานการณ์ที่ 5

คุณได้รับข้อความทางออนไลน์ “เฮ้ ฉันเพิ่งเจอกับแซม เพื่อนของเธอล่ะ เขาเล่าเรื่องเธอให้ฟังจนฉันอยากเจอเลย บ้านเธออยู่ที่ไหนเธอ”

# ใครกันที่กำลัง “คุย” กับฉัน

นี่คือ 5 สถานการณ์จำลองของข้อความที่อาจส่งถึงใครก็ได้ทางออนไลน์หรือโทรศัพท์ แต่ละสถานการณ์มีรายการวิธีที่คุณจะใช้โต้ตอบ บางวิธีก็ ยอดเยี่ยมและบางวิธีก็ไม่ค่อยได้ผลเท่าที่ควร ดูว่าอันไหนเหมาะกับคุณที่สุด หรือจะโต้ตอบแบบอื่นก็ได้ถ้าคิดออก ตอนนี้คุยกันไปก่อน เดี่ยวเราจะมาอภิปรายร่วมกันทั้งห้อง

**ทุกคนโปรดสังเกตว่า:** ถ้า 1 ในสถานการณ์เหล่านี้เกิดขึ้นกับคุณจริงๆ และคุณก็ไม่แน่ใจว่าจะทำอย่างไร การตอบสนองที่ดีที่สุดก็คือไม่ต้องตอบอะไรเลย ไม่ต้องไปสนใจหรือบล็อกพวกเขาไปเลยก็ได้ และการไปคุยกับผู้ปกครองหรือคุณครูถึงเรื่องนี้ก็ไม่ใช่ว่าเรื่องเสียหาย โดยเฉพาะถ้ารู้สึกไม่สบายใจ

## สถานการณ์ที่ 1

คุณได้รับคำขอเป็นเพื่อนจากผู้เล่นคนหนึ่งในเกม: “หวัดดี นายเก่งมากเลย! เรามาเล่นด้วยกันเถอะ! เพิ่มฉันเป็นเพื่อนสิ” คุณจะทำอย่างไร

- **ไม่ต้องสนใจ** ถ้าไม่รู้จักเขา ก็แค่ไม่ต้องไปเพิ่มเขาเป็นเพื่อนเท่านั้นเอง
- **บล็อกเลย** คุณจะไม่ได้รับข้อความใดๆ จากพวกเขาอีกจากในเกมและแอปส่วนใหญ่ อีกฝ่ายจะไม่รู้ตัวด้วยซ้ำว่าโดนบล็อก
- **เปลี่ยนการตั้งค่าของคุณ** ไปที่การตั้งค่าของเกม ดูว่าสามารถปิดการขอเป็นเพื่อนทั้งหมดได้หรือไม่ แล้วทำเครื่องหมายในช่องนั้น ด้วยวิธีนั้น คุณจะไม่ต้องมานั่งคิดอีกว่าจะรับหรือไม่รับคำขอเป็นเพื่อนจากผู้เล่นแปลกหน้าอีกเลย
- **ตรวจสอบข้อมูลของพวกเขาในอินเทอร์เน็ต** ดูว่าพวกเขามีหน้าเว็บหรือโปรไฟล์ใหม่ จะได้ว่าเป็นผู้เล่นจริงๆ หรือเปล่า เขามีประสบการณ์ มีผู้ติดตาม หรือเคยสตรีมเนื้อหาอะไรไว้บ้างหรือไม่ เพื่อนของคุณรู้ไหมว่าเขาเป็นตัวตนจริงๆ ถ้าเพียงพวกเขาดูเหมือนเกมเมอร์ที่เอาจริงเอาจังกับเกมนี้ คุณก็อาจลองคิดเป็นเพื่อนกับเขาได้ แต่สิ่งที่ดีที่สุดสำหรับเด็กๆ ก็คือการเล่นกับเพื่อนๆ ในชีวิตจริงเท่านั้น
- **เพิ่มเขาเข้าสู่รายชื่อเพื่อนของคุณ** ถ้าพวกเขาดูแล้วไม่น่าเป็นอันตราย ไม่แนะนำให้ทำแบบนี้เว้นแต่คุณจะยืนยันแล้วว่าพวกเขาเป็นใครและตรวจสอบกับผู้ใหญ่ที่ไว้ใจหรืออย่างน้อยก็กับเพื่อนๆ แล้วเพื่อดูว่าพวกเขารู้หรือไม่ว่าคุณๆ นั้นเป็นใคร ถ้าเล่นเกมกับพวกเขาโดยใช้ไมโครโฟนหรือหูฟัง ต้องแน่ใจว่าจะคุยกันเรื่องเกมเท่านั้น ห้ามบอกชื่อจริงนามสกุลจริงหรือข้อมูลส่วนตัวอื่นใดทั้งสิ้น
- **บอกข้อมูลส่วนตัวเขาไปเลย** ห้ามเด็ดขาด **คุณ**รู้ว่า: อย่าเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวกับคนที่ไม่รู้จักเด็ดขาด

## สถานการณ์ที่ 2

คุณได้รับข้อความทางโทรศัพท์มือถือจากคนที่คุณจำไม่ได้ “หวัดดี นี่คณิงนิงจะ จำได้มั๊ยเราเจอกันช่วงฤดูร้อนปีที่ผ่านมานะ” คุณจะทำอย่างไร

- **บล็อกคณิงนิง** การทำแบบนี้อาจดูหยาบคายได้ถ้าคุณรู้จักเธอขึ้นมาจริงๆ แต่ถ้าแน่ใจว่าไม่เคยเจอใครชื่อคณิงนิงช่วงฤดูร้อนปีที่แล้วมาก่อน หรือเธอส่งข้อความมาหาไม่หยุดและแชร์เรื่องของตัวเองมากเกินไป จะบล็อกไปก็คงไม่เป็นไร

- **ไม่ต้องสนใจคณึงนิง** อย่างที่ได้กล่าวไป ถ้าไม่รู้จักคนๆ นี้ ก็แค่ไม่ต้องตอบกลับ
- **“หวัดดีคณึงนิง เรารู้จักกันหรือ”** นี่เป็นตัวเลือกที่ปลอดภัยถ้าไม่แน่ใจว่าเคยเจอเธอไหมและอยากรู้ว่าเคยหรือเปล่าด้วยการหาข้อมูลเพิ่มเติมอีกหน่อย แต่อย่าบอกคณึงนิงว่าช่วงฤดูร้อนปีที่แล้วคุณอยู่ที่ไหน
- **“ฉันจำเธอไม่ได้แต่ถ้ามีโอกาสเราก็ยังเจอกันได้นะ”** ไม่ใช่ความคิดที่ดีเท่าไร คุณไม่ควรเสนอตัวที่จะไปพบใครที่ตัวเองไม่รู้จักเด็ดขาด

### สถานการณ์ที่ 3

คุณได้รับข้อความจาก @soccergirl12 ซึ่งเป็นคนที่ตัวเองไม่ได้ติดตาม “หวัดดี! ชอบโพสต์ของเธอมามากเลย เธอตลกมาก! ขอเบอร์หน่อยได้มั๊ยเราจะได้คุยกันมากกว่านี้!” คุณจะทำอย่างไร

- **ไม่ต้องสนใจ @soccergirl12** ไม่ต้องตอบกลับถ้าไม่ต้องการ
- **บล็อก @soccergirl12** ถ้าคิดว่าคนๆ นี้แปลกและจัดการบล็อกไป เขาจะติดต่อคุณไม่ได้อีกเลย เว้นแต่เขาจะตั้งบัญชีปลอมใหม่เป็นอีกคนแล้วติดต่อคุณ
- **“หวัดดี เรารู้จักกันหรือ”** ถ้าไม่แน่ใจ อย่าลืมหาคำถามต่างๆ ก่อนให้ข้อมูลส่วนตัว เช่น เบอร์โทรศัพท์ไป
- **“โอเค เบอร์ฉันคือ...”** อย่าเด็ดขาด! แม้คุณจะยืนยันแล้วก็ตามว่าคนๆ นี้เป็นใคร แต่การให้ข้อมูลส่วนตัวทางโซเชียลมีเดียก็ไม่ใช่ความคิดที่ดีอยู่ดี วิธีติดต่อแบบอื่น ไม่ว่าจะผ่านผู้ปกครอง ครู หรือคนอื่นๆ ที่ไว้ใจก็ได้

### สถานการณ์ที่ 4

คุณได้รับข้อความแซทจากคนที่ไม่รู้จัก “เจอเธอนี้ในวิชาเลข น่ารักสุดๆ เลย! บ้านอยู่ที่ไหนหรือ ฉันไปหาได้นะ” คุณจะทำอย่างไร

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

## สถานการณ์ที่ 5

คุณได้รับข้อความว่า “เฮ้ ฉันเพิ่งเจอกับแซม เพื่อนของเธอละ เขาเล่าเรื่องเธอให้ฟังฉันอยากเจอเลย บ้านเธออยู่ที่ไหนหรอ” คุณจะทำอย่างไร

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



## ไม่ตกหลุมพรางกลลวง: บทที่ 3

# เรื่องจริงหรือเปล่านะ

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

หมายเหตุ: การรู้เท่าทันสื่อนี้เหมาะให้ทุกคนเรียนรู้ แต่อาจยากเกินไปสำหรับนักเรียนชั้นประถม 2-3 ดังนั้นดูการปรับแก้ที่แนะนำไว้ด้านล่างในส่วน “กิจกรรม”

### จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ ระบุเครื่องมือที่คุณใช้อยู่แล้วเพื่อให้รู้ว่าข้อมูลน่าเชื่อถือ
- ✓ พิจารณาว่าเรื่องบางเรื่องเช่นความเชี่ยวชาญและแรงจูงใจส่งผลต่อความน่าเชื่อถืออย่างไร
- ✓ เรียนรู้คำถาม 4 ข้อสำหรับการประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล
- ✓ เข้าใจว่าแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือในเรื่องหนึ่ง ไม่จำเป็นต้องน่าเชื่อถือในเรื่องอื่นๆ
- ✓ รู้ว่าการตรวจสอบแหล่งข้อมูลหลายๆ แหล่งมักช่วยให้คุณเห็นว่าข้อมูลนั้นน่าเชื่อถือหรือไม่

### มาคุยกัน



#### อะไรทำให้บางสิ่งหรือบางคนน่าเชื่อถือหรือไวใจได้

เราต้องตัดสินใจว่าจะเชื่อหรือไม่เชื่ออะไรเป็นประจำทุกวัน วิดีโอที่คุณดูน่าเชื่อถือใหม่ มันทพยายามโน้มน้าวคุณในเรื่องบางเรื่องหรือไม่ พี่ชายพูดความจริงกับคุณหรือแค่หยอกเล่น ข่าวลือเรื่องเพื่อนที่คุณได้ยินเป็นความจริงหรือเปล่า

คุณจะทำอย่างไรเวลาพยายามจะตัดสินใจว่าใครบางคนพูดความจริงกับคุณไหม คุณได้ใช้เบาะแสเหล่านี้แล้วหรือยัง

#### • คุณรู้อะไรบ้างเกี่ยวกับคนคนหนึ่ง

ตัวอย่างเช่น คุณรู้ว่าเพื่อนร่วมชั้นเป็นคนเก่งมาก ๆ ในบางเรื่อง หรือเป็นคนที่ไม่เคยโกหก หรือเป็นคนชอบแกล้ง หรือเป็นคนร้ายกาจ เพื่อที่คุณจะบอกได้เสมอเวลาที่พวกเขากำลังเอาจริงเอาจัง ล้อเล่น หรือโกหก

#### • สิ่งที่คุณอื่นรู้เกี่ยวกับคุณ

ตัวอย่างเช่น พ่อแม่ของคุณรู้ว่าคุณกินอะไรแล้วปวดท้อง แต่โฆษณาในทีวีไม่รู้ คุณจึงทำตามคำแนะนำของพ่อแม่เรื่องของการกินอาหาร บรรณารักษ์ที่โรงเรียนรู้ว่าคุณสนใจเรื่องอะไรและชอบหนังสือแบบไหน คุณจึงเชื่อเวลาเขาแนะนำหนังสือให้อ่าน

#### • น้ำเสียงและสีหน้า

ตัวอย่างเช่น คุณรู้ว่าเพื่อนหมายความตรงกันข้ามถ้าพูดแล้วกลอกตาไปมาและทำท่าประซัด ตอนบอกคุณว่าไปลานสเก็ตแห่งใหม่มาแล้วมันแย่มากๆ

#### • สถานการณ์

ตัวอย่างเช่น ตอนเพื่อนๆ เล่นกันอยู่แล้วมีคนหนึ่งล้อทรงผมใหม่ของคุณ คุณก็รู้ว่าเป็นแค่มุกตลก แต่ถ้ามีบางคนที่โรงเรียนพูดแบบเดียวกันเพื่อให้คุณขยาดหน้าต่อหน้าเพื่อนทั้งห้อง นี่คือการดูหมิ่น

เวลาเราได้ยินอะไรจากสื่อ เช่น วิดีโอ คนในทีวี หรือเว็บไซต์ เราและแหล่งข้อมูลนั้นก็ต่างไม่รู้จักกัน เราอาจไม่แน่ใจว่าจะเชื่อเขาดีหรือไม่

แม้แต่เวลาที่มีคนรู้จักส่งข้อความมาหาโดยที่เราไม่รู้สีหน้าหรือน้ำเสียงของคนส่ง เราจึงอาจไม่แน่ใจว่าพวกเขาหมายความว่าอย่างไร นั่นคือเวลาที่เรากำลังตั้งคำถาม...

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

**การปรับแก้ที่แนะนำสำหรับประถม 2-3:** ถ้าคุณรู้สึกว่านักเรียนพร้อมจะอภิปรายว่าแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือหรือไม่ ให้ทำเฉพาะขั้นตอนที่ 1 และ 2 เท่านั้น

### 1. การประเมินแหล่งข้อมูล

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

ทำรายการข้อดี/ข้อเสียเพื่ออธิบายประโยชน์และโทษของการขอคำแนะนำเรื่องวิดีโอเกมจากคุณยาย

รายการของคุณหน้าตาคล้ายแบบนี้ใหม่

ข้อดี	ข้อเสีย
คุณยายรักฉันมากและอยากให้ฉันมีความสุข	คุณยายไม่เล่นวิดีโอเกมและไม่ค่อยรู้อะไรเรื่องนั้นนัก
คุณยายหาข้อมูลเก่งเวลามีเรื่องอะไรที่ท่านไม่รู้คำตอบ	คุณยายไม่รู้ว่าฉันมีเกมไหนแล้วบ้างหรือชอบเล่นเกมแบบไหน

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

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

เราอาจรู้ด้วยเช่นกันว่าคุณพ่อเป็นยอดพ่อครัวแต่ไม่ให้ความสำคัญเรื่องแฟชั่นเลย โค้ชของเรา  
ซ่าของเรื่องบาสเก็ตบอลแต่ไม่รู้จักยิมนาสติก หรือคุณยายก็ชอบของเล่นได้สารพัด แต่ไม่รู้อะไร  
เรื่องวิดีโอเกมเลย เพียงแค่คนคนหนึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องหนึ่งไม่ได้หมายความว่าเขาจะ  
เชี่ยวชาญไปหมดทุกเรื่อง

## 2. ทำรายการข้อดีข้อเสียของคุณเอง

ถ้านี่เป็นครั้งแรกที่ได้คิดว่าจะใช้แรงจูงใจและความเชี่ยวชาญอย่างไรในการตัดสินใจ  
แหล่งข้อมูลไหนน่าเชื่อถือ คุณก็อาจอยากฝึกฝนอีกสักเล็กน้อย

จินตนาการว่าคุณอยากรู้ว่าจะเตะฟุตบอลให้เก่งขึ้นได้อย่างไร สร้างรายการข้อดี/ข้อเสียสำหรับ  
ตัวเลือกเหล่านี้เพื่อให้คุณตัดสินใจได้ว่าเป็นแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือหรือไม่

- คุณยาย
- บล็อกที่เขียนโดยโค้ชทีมบาสเก็ตบอลมัธยมศึกษาาระดับแชมป์
- เพื่อนร่วมทีมที่เก่งที่สุด
- เว็บไซต์ที่ขายรองเท้าฟุตบอลและให้คำแนะนำ
- วิดีโอที่สอนเทคนิคการช้อมฟุตบอล

คุณสังเกตเห็นอะไรบ้างเกี่ยวกับจุดแข็งและจุดอ่อนของแต่ละแหล่งข้อมูล

- มีแหล่งข้อมูลไหนที่รู้วิธีสอนแต่ไม่คุ้นเคยกับทักษะของฟุตบอลใหม่
- มีแหล่งข้อมูลไหนที่เป็นกูรูฟุตบอลแต่อาจไม่รู้วิธีสอนใหม่
- มีแหล่งข้อมูลไหนที่แนะนำไปและชักชวนให้ซื้อของด้วยในเวลาเดียวกันไหม
- มีแหล่งข้อมูลไหนที่รู้จักฟุตบอลแต่ไม่รู้จักคุณหรือไม่รู้ว่าคุณต้องพัฒนาทักษะด้านไหนใหม่

อภิปราย: ใครจะเป็นแหล่งข้อมูลที่ดีให้คุณไปหาและเหตุผลอะไรที่คุณคิดเช่นนั้น

**ความน่าเชื่อถือ** มักไม่ใช่สิ่งที่ดีหรือแย่ไปเสียทั้งหมด แหล่งข้อมูลส่วนใหญ่ต่างก็มีจุดแข็ง  
และจุดอ่อน นั่นเป็นเหตุผลที่ทำให้คำตอบที่ดีที่สุดมักมาจากการถามหลายๆ แหล่งข้อมูล  
แล้วนำคำตอบมาเปรียบเทียบกัน

## 3. ขั้นตอนที่ต้องพิจารณา

ความน่าเชื่อถือไม่ใช่แค่เรื่องของอาการจะเชื่อใคร แต่ยังเกี่ยวกับว่าเราจะเชื่ออะไรด้วย เราได้  
แนวความคิดเกี่ยวกับโลกนี้มาจากสถานที่ทุกรูปแบบ ไม่ใช่แค่จากผู้คนโดยตรงเท่านั้น ภาพยนตร์  
เกี่ยวกับคลื่นสึนามิที่แสดงภาพคลื่นยักษ์สูงท่วมตึกระฟ้ากำลังโถมตัวเข้าใส่ผู้คนบนชายหาด  
สึนามิจริงๆ หน้าตาเป็นแบบนี้หรือเปล่า โฆษณาชิ้นหนึ่งพยายามสื่อว่านักวิทยาศาสตร์ส่วนใหญ่  
เป็นผู้ชายหัวฟูสวมแว่นหนาเตะกับเสื้อกาวน์ยาวสีขาวตลอดเวลา ความจริงเป็นแบบนี้ไหม

เราสามารถตรวจสอบแหล่งข้อมูลทุกแหล่งได้ด้วย 3 ขั้นตอนในใบความรู้การตัดสินใจว่าอะไร  
น่าเชื่อถือ ซึ่งเป็นเรื่องของแรงจูงใจและความเชี่ยวชาญที่เราคุ้นแล้ว

## ขั้นตอนที่ 1: ใช้สามัญสำนึก

**ถาม:** มีเหตุผลใหม่ ฟังแล้วเข้าใจหรือเปล่า

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

## ขั้นตอนที่ 2: ถามคำถาม

ไม่ใช่คำถามอะไรก็ได้ แต่ต้องเป็น 4 ข้อต่อไปนี้

### ความเชี่ยวชาญ

#### ก. แหล่งข้อมูลนี้รู้จักหรือใส่ใจฉันไหม

คำตอบของคำถามนี้ขึ้นอยู่กับข้อมูลที่คุณมองหา ถ้าคุณกำลังตรวจสอบข้อมูลเกี่ยวกับขวดน้ำพลาสติกที่สร้างมลภาวะให้มหาสมุทร ก็ไม่จำเป็นเลยที่แหล่งข้อมูลจะรู้จักคุณหรือไม่ แต่ถ้ามีเว็บไซต์สัญญาว่าคุณจะต้องหลงรักของเล่นใหม่ที่ขายแน่ๆ ก็จำเป็นต้องรู้ว่าคุณชอบของเล่น เกม หรือกิจกรรมแบบไหนเพื่อให้คำสัญญาน่าเชื่อถือ

#### ข. แหล่งข้อมูลนี้รู้เรื่องนี้ดีมาก ๆ หรือไม่ พวกเขาได้ความรู้เหล่านั้นมาอย่างไร

บางคนคิดว่าวิธีที่ง่ายที่สุดในการหาข้อมูลที่น่าเชื่อถือก็คือการถามผู้เชี่ยวชาญ ผู้ช่วยดิจิทัล ก็ผู้เชี่ยวชาญ ดูจะรู้ทุกเรื่อง นีนา แต่คุณเคยสงสัยไหมว่าผู้เชี่ยวชาญนั้นรู้คำตอบทั้งหมดได้อย่างไร เฉลยก็คือการใช้การคำนวณทางคณิตศาสตร์ (เรียกว่า “อัลกอริทึม”) เพื่อหาคำตอบ

สำหรับคำถามง่ายๆ ที่มีคำตอบที่เป็นไปได้แค่คำตอบเดียว (เช่น อุณหภูมิด้านนอกหรือชื่อคนดังที่ร้องเพลงป๊อปบางเพลง) ผู้ช่วยเหล่านี้มักเป็นแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ แต่ถ้าคำถามนั้น ซับซ้อน ก็น่าจะเริ่มต้นกับคนหรือกลุ่มคนที่มากประสบการณ์หรือได้รับรางวัลหรือปริญญาเอกที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อของคุณ จากนั้นคุณค่อยใช้ผู้ช่วยแบบเสียงมายืนยันข้อมูลนั้น

(ดูขั้นตอนที่ 3)

### แรงจูงใจ

#### ค. แหล่งข้อมูลนี้อยากให้เราทำอะไรหรือเชื่ออะไร และทำไมถึงอยากให้เราทำอะไรหรือเชื่อแบบนั้น

แหล่งข้อมูลนี้จะมีรายได้ถ้าคุณทำตามคำแนะนำของเขาหรือไม่ ตัวอย่างเช่น คุณคิดว่า อินฟลูเอนเซอร์จะได้ค่าธรรมเนียมถ้าคุณซื้อสินค้าที่พวกเขาสวมใส่หรือพูดถึงไหม นักกีฬาอาชีพสวมรองเท้าหรือใส่เสื้อบางแบรนด์เพราะเขาแค่ชอบแบรนด์นั้นหรือเพราะเขาถูกว่าจ้างให้พูดถึงกันแน่

เงินมักเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้คุณถึงเห็นโลโก้หรือชื่อแบรนด์ในวิดีโอหรือโฆษณา และสามารถส่งผลต่อสิ่งที่อินฟลูเอนเซอร์หรือนักกีฬากำลังบอกคุณ (และสิ่งที่พวกเขาไม่ได้บอกคุณ) พวกเขาอาจไม่ได้ตั้งใจทำร้ายคุณ แต่ก็เป็นไปได้ว่าการหารายได้สำคัญกับพวกเขา มากกว่าการให้ข้อเท็จจริงทั้งหมดหรือบอกว่าอะไรดีกับคุณ

## ง. ใครได้ประโยชน์และใครอาจเสียหายถ้ามีคนเชื่อแหล่งข้อมูลนี้

เรื่องนี้ไม่ง่ายที่จะบอกเสมอไป นี่คือตัวอย่าง

ลองคิดถึงโฆษณาของแอปตัวหนึ่งที่ได้รับปากว่าจะทำให้คุณเรียนเก่งขึ้น

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

### ขั้นตอนที่ 3: ยืนยัน

**ถาม:** แหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถืออื่นๆ สนับสนุนสิ่งที่แหล่งข้อมูลนี้บอกหรือไม่

หน้าที่ คือ ไม่ใช่แค่การตรวจสอบแหล่งข้อมูลจำนวนมากขึ้น แต่เป็นการมองหาแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ถ้าไม่สามารถหาแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือที่เห็นพ้องกับแหล่งข้อมูลที่คุณตรวจสอบอยู่ได้หลากหลาย ก็ไม่ควรเชื่อแหล่งข้อมูลนั้น

## 4. ตรวจสอบแหล่งข้อมูลของคุณ

ตอนนี้เมื่อคุณเข้าใจแล้วก็ใช้เวลาฝึกฝน เลือกคำถามที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่คุณกำลังเรียนอยู่หรือเคยเห็นมาทางออนไลน์ หาแหล่งข้อมูลที่มีคำตอบให้คำถามนั้นแล้วแบ่งกลุ่มย่อย จากนั้นใช้คำถามในเอกสารแจกเพื่อตัดสินว่าแหล่งข้อมูลนั้นน่าเชื่อถือหรือไม่

ถ้าอยากได้แนวคิดบางส่วน ลองดูที่นี่เลย

- คุณอยากได้อาเด็ยของขวัญวันเกิดให้เพื่อน โฆษณาร้านค้าท้องถิ่นแห่งหนึ่งอ้างว่าเครื่องมือค้นหาของเขาซึ่งมีสินค้าทุกรายการที่ร้านขายสามารถช่วยคุณหาของขวัญให้ทุกคนที่คุณต้องการได้ โฆษณานั้นเหมาะกับคุณไหม
- คุณกำลังอ่านรีวิวออนไลน์ร้านพิซซ่าร้านใหม่แล้วสังเกตว่ารีวิว 5 ดาว 3 จาก 6 รายการมาจากคนนามสกุลเดียวกันกับร้าน อีก 2 คนบอกว่าเป็นร้านพิซซ่าที่ดีที่สุดในโลกและมีคนหนึ่งบอกว่าก็ไม่แย่สำหรับราคาที่ไม่แพง นอกจากนั้นก็มีความคิดเห็นในแง่ลบอีก 14 รายการ รีวิวในแง่บวกเหล่านี้โน้มน้าวให้คุณอยากลองกินพิซซ่าที่นี่หรือไม่?
- โฆษณาบ๊อปบ๊อปบอกว่าคุณเป็นหนึ่งในไม่กี่คนที่ได้รับเลือกให้ลอง “ยานางเจือก” ตำรับพิเศษที่จะทำให้คุณหายใจใต้น้ำได้โดยไม่ต้องใช้อุปกรณ์ดำน้ำ เพียงแค่จ่าย 300 บาท ส่งฟรี คุณจะลองไหม
- คุณชอบวิดีโอจำนวนมากของวิดีโอบล็อกเกอร์ชื่อดังเพราะมันตลก แต่คุณก็ไม่ชอบที่มีการพูดจาแยๆ ถึงชนกลุ่มน้อยเช่นกัน คุณซื้อสิ่งที่เขาพูดเพราะมันตลกและมีชื่อเสียงจริงๆ หรือไม่ คุณคิดว่าสิ่งนั้นมีอิทธิพลต่อผู้คนไหม

## ข้อคิด

คำถามคือเพื่อนของเรา เมื่อคุณถามคำถามที่ดีเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลและข้อมูลที่ให้ คุณจะได้รับข้อมูลที่ดีขึ้นมาก ยิ่งใช้แหล่งข้อมูลมากขึ้นก็ยิ่งดี และ อย่าลืมนะว่าแหล่งข้อมูลที่ยอดเยียมในเรื่องหนึ่งไม่ได้หมายความว่ายอดเยี่ยมไปหมดทุกเรื่อง

# เรื่องจริงหรือเปล่านะ

ขั้นตอนที่มีประโยชน์ในแยกแยะแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือออกจากที่ไม่น่าเชื่อถือ

## ขั้นตอนที่ 1

**ใช้สามัญสำนึก**  
เป็นเหตุเป็นผลใหม่

## ขั้นตอนที่ 2

**ถามคำถาม**  
ไม่ใช่คำถามอะไรก็ได้ แต่ต้องเป็น 4 ข้อต่อไปนี้

### ความเชี่ยวชาญ

- แหล่งข้อมูลนี้รู้จักหรือใส่ใจฉันไหม (และมีความสำคัญไหม)
- แหล่งข้อมูลนี้รู้เรื่องนี้ดีมากๆ หรือไม่ พวกเขาได้ความรู้เหล่านั้นมาอย่างไร

### แรงจูงใจ

- แหล่งข้อมูลนี้อยากให้คุณทำอะไรหรือเชื่ออะไร และทำไมถึงอยากให้คุณทำอะไรหรือเชื่อแบบนั้น
- ใครได้ประโยชน์และใครอาจเสียหายถ้ามีคนเชื่อแหล่งข้อมูลนี้

## ขั้นตอนที่ 3

### ยืนยัน

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

# การสังเกตข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือบนโลกออนไลน์

**พื้นฐานการรู้เท่าทันสื่อสำหรับครูผู้สอน:** คำถามด้านการรู้เท่าทันสื่อและเทคนิคการจับสังเกตจะทำให้นักเรียนมีเครื่องมือสำหรับการหลีกเลี่ยงข้อมูลเท็จโดยไม่ไปติดอยู่ในการโต้เถียงหรือทำร้ายความสัมพันธ์ที่มีกับเพื่อนๆ และครอบครัวได้ แต่นักเรียนต้องหัดตั้งคำถามและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้คำถามเชิงวิเคราะห์กับข้อมูลที่เข้ามา

## จุดประสงค์การเรียนรู้



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

## มาคุยกัน



คุณเคยเล่นเกมจับผิดภาพบ้างไหม บางครั้งการรับมือกับข่าวสารก็ใช้วิธีการเดียวกันนี้ มีผู้คนและกลุ่มต่างๆ มากมายที่หลงใหลในสิ่งที่ตัวเองเชื่อเสียจนบิดเบือนข้อเท็จจริงเพื่อให้พวกเราคล้อยตาม เมื่อข้อมูลที่ถูกบิดเบือนกลายร่างมาเป็นข่าว นั่นก็คือข้อมูลเท็จ

บางคนไม่ได้เรียนรู้วิธีแยกแยะข้อมูลเท็จ แต่ก็ยังแชร์อยู่ดี นั่นคือวิธีที่ทำให้ข้อมูลพวกนั้นกระจายตัวออกไป แล้วพอมีคนตัดสินใจว่าจะทำหรือเชื่ออะไรตามข้อมูลเท็จนั้น ก็อาจสูญเสียความสามารถในการพูดคุยกับผู้อื่นอย่างใจเย็น การโต้แย้งอย่างให้เกียรติ การทำความเข้าใจกัน และกันให้มากขึ้น และการแก้ไขปัญหา

ดังนั้น ถ้ามีอะไรที่ดูหรือฟังเหมือนข่าว เราจะบอกความแตกต่างระหว่างเรื่องจริงหรือเชื่อถือได้ และเรื่องปลอมหรือชวนให้เข้าใจผิดได้อย่างไร ซึ่งก็พอมีเบาะแสให้เราเรียนรู้ไว้จับสังเกตได้อยู่บ้าง เป็นอุบายที่พวกคนสร้างข้อมูลเท็จใช้กัน และมีคำถามให้เราใช้เพื่อช่วยระบุเรื่องราวที่ไม่อิงตามข้อเท็จจริงได้ด้วย

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- รูปภาพ: “รูปนี้มีอะไรผิดปกติ”
- ใบความรู้: “การตัดสินใจอะไรน่าเชื่อถือ”
- ใบงาน: “การจับผิด URLปลอม”

### เฉลยการจับผิด URL ปลอม:

#### จริง:

[abcnews.go.com](http://abcnews.go.com)

[bbc.com/news](http://bbc.com/news)

[nbcnews.com](http://nbcnews.com)

[nytimes.com](http://nytimes.com)

[washingtonpost.com](http://washingtonpost.com)

[usatoday.com](http://usatoday.com)

#### หลอก:

[abcnews.com.co](http://abcnews.com.co)

[abcnews-us.com](http://abcnews-us.com)

[nbc.com.co](http://nbc.com.co)

[nytimesofficial.com](http://nytimesofficial.com)

[bbc1.site/business-news](http://bbc1.site/business-news)

[washingtonpost.com](http://washingtonpost.com)

[washingtonpost.com.co](http://washingtonpost.com.co)

[usatosday.com](http://usatosday.com)

## 1. รูปนี้มีอะไรผิดปกติ

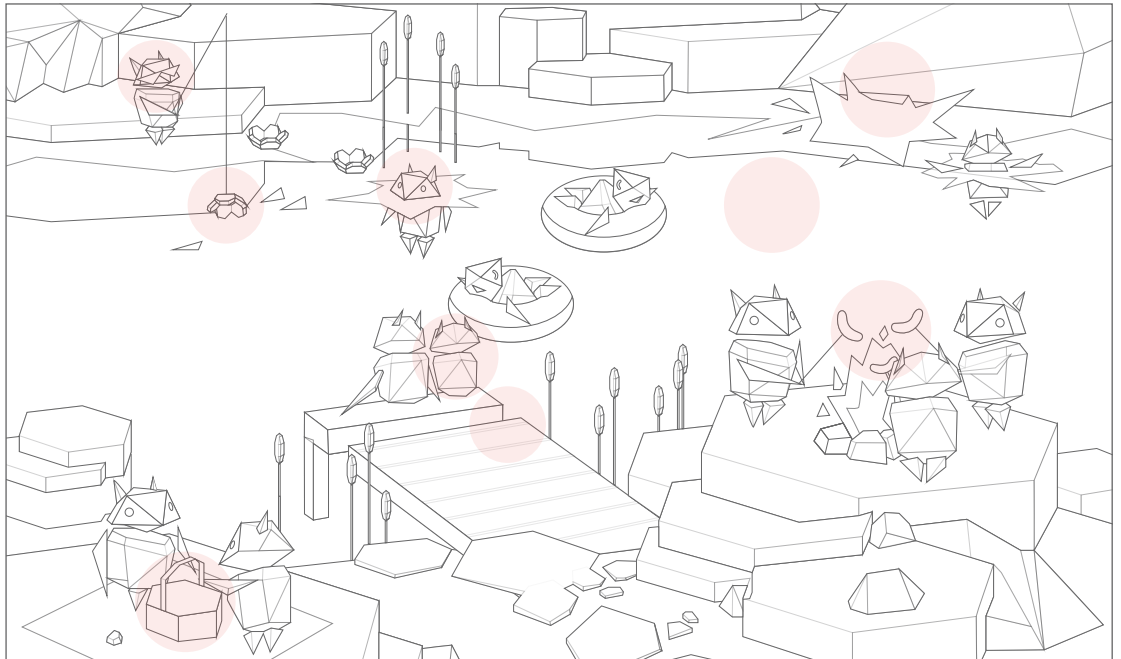
ลองดูที่รูปภาพด้านล่างนี้ ดูดีๆ นะ นักเรียนบอกได้ไหมว่า 2 รูปนี้แตกต่างกันอย่างไร



ถ้ามีคนบอกให้นักเรียนมองตรงไหนล่ะ จะช่วยให้ง่ายขึ้นไหม



มีที่แตกต่างกัน 9 จุด นักเรียนหาเจอครบไหม



การพยายามบอกว่าข่าวนั้นจริงหรือปลอมก็คล้ายๆ กับการเล่นเกมจับผิดภาพนี้แหละ นักเรียนจะเจอข้อมูลที่สำคัญได้ด้วยการสังเกตอย่างรอบคอบ และจะยิ่งง่ายขึ้นอีกถ้านักเรียนรู้ว่าจะมองหาอะไร

นี่จึงเป็นเบาะแสบางส่วนสำหรับการค้นหาข้อเท็จจริง และถ้านักเรียนเจอเรื่องเหล่านี้ก็หมายความว่าน่าจะกำลังดูเรื่องที่ปลอมหรือหลอกลวงอยู่แล้วละ

### เอกสารแจกการจับผิด URL ปลอม

สิ่งแรกที่ต้องดูก็คือ URL (ที่อยู่เว็บ) สำหรับเว็บไซต์ที่เผยแพร่เรื่องราวดังกล่าว เว็บไซต์ปลอมบางเว็บจะพยายามหลอกคุณด้วยการเลือกใช้ชื่อที่เลียนแบบเว็บไซต์จริงๆ แต่มีส่วนที่ต่างกันเล็กน้อย บริษัทส่วนมากจะใช้ URL สั้นๆ เพราะจำและพิมพ์ง่ายกว่า ดังนั้น URL ที่มีตัวหนังสือไม่จำเป็นเพิ่มขึ้นมามากเป็นเว็บไซต์ที่มีข้อเท็จจริง

ดูที่เอกสารแจก

- วงกลมรอบ URL ที่คุณคิดว่าเป็นของจริง
- ให้ดูเฉลยเมื่อทุกคนทำเสร็จ นักเรียนตอบถูกทุกข้อไหม

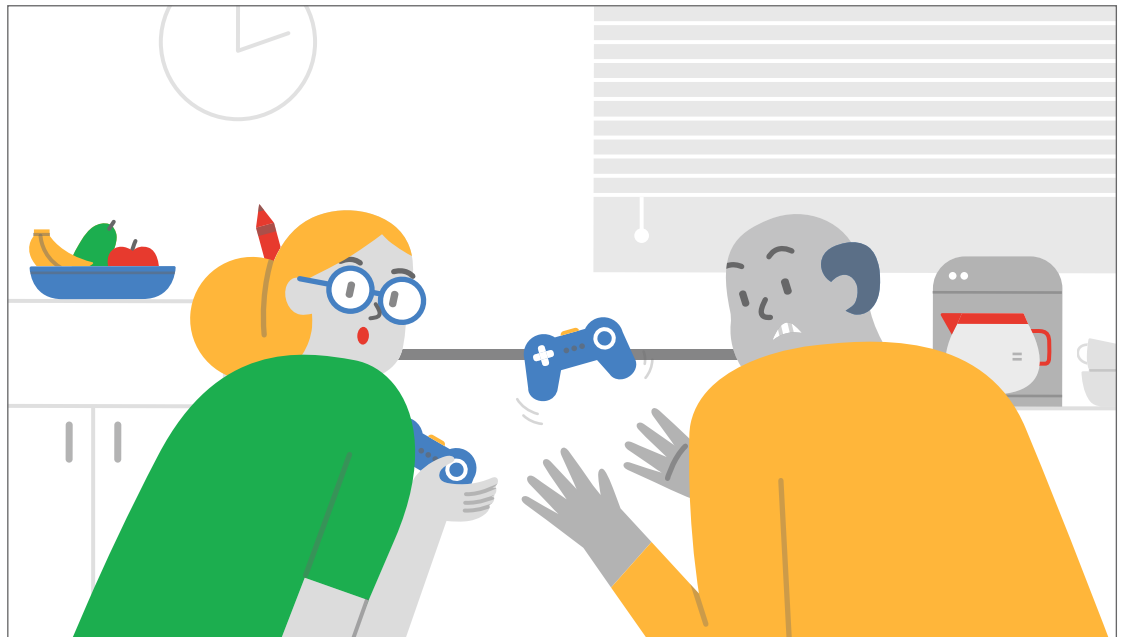
เราจะตรวจสอบได้อย่างไรว่า URL ที่เห็นเป็นเว็บไซต์ข่าวจริงๆ หรือไม่ วิธีหนึ่งก็คือค้นเว็บหาองค์กรข่าวหรือ URL นั้น ถ้าองค์กรนั้นเชื่อถือได้ จะมีกล่องข้อความแสดงที่ด้านข้างผลการค้นหาในหลายแพลตฟอร์มพร้อมคำอธิบายขององค์กร รวมถึงที่อยู่เว็บไซต์ ถ้า URL นั้นไม่น่าเชื่อถือ นักเรียนก็มักจะเลื่อนลงแล้วดูว่าเว็บที่ติดกล่าวถูกรายงานว่าเป็นของปลอม หรือพบว่าเว็บไซต์นั้นใช้งานไม่ได้อีกต่อไปแล้ว

## 2. การตรวจสอบพาดหัวข่าว

บางครั้งบางคนก็แชร์ข่าวโดยไม่มี URL ในกรณีแบบนี้ ให้ใช้เมาส์เสตอไปนี้

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

ตัวอย่างเช่น ดูรูปและพาดหัวข่าวนี้



## เรื่องจริงสุดช็อกเกี่ยวกับสิ่งที่ครูทำหลังเลิกเรียน

ถ้าไม่อ่านต่อ คุณจินตนาการว่าเรื่องนี้จะบอกอะไรบ้าง ทำไมถึงคิดแบบนั้น คุณมีหลักฐานอะไร

### เรื่องมีดังนี้

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

เมื่อทศวรรษที่แล้ว ปัญหาทางเศรษฐกิจทำให้หลายๆ รัฐต้องตัดงบประมาณด้านการศึกษาลง นั่นหมายถึงการทำงานโดยไม่มีเงินเดือนเป็นเวลาหลายปีสำหรับเหล่าลูกจ้าง เมื่อเงินเดือนน้อยไม่พอใช้จ่ายพื้นฐาน ตอนนี้ครูมากมายจึงต้องมีอาชีพเสริม ในบางรัฐ ถึงขั้นมีการหยุดงานประท้วงขอขึ้นเงินเดือนเพื่อให้พวกครูเลิกทำงานเสริมและสละเวลาให้นักเรียนมากขึ้น"

เรื่องนี้เป็นอย่างที่นักเรียนคิดไว้หรือไม่ คิดว่ารูปภาพและพาดหัวถูกต้องหรือชี้ให้เห็นเข้าใจผิดไหม คุณมีหลักฐานอะไร

### 3. การตรวจสอบแหล่งข้อมูล

เมื่อเราวิเคราะห์ข่าว เบาะแสก็มีประโยชน์แต่อาจไม่เพียงพอเสมอไป บางครั้งข่าวที่เชื่อถือได้ก็ใช้เทคนิคต่างๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของเรา และทำให้ดูเหมือนข่าวปลอมได้ แคมบางครั้งแหล่งข้อมูลปลอมก็เลียนแบบของจริงได้เก่งมากจนยากจะบอกได้ว่าไม่ใช่เรื่องจริง ซึ่งแยกแยะได้ลำบากจริงๆ ตัวอย่างเช่น...

#### ข้อต่อไปนี่ฟังดูเหมือนหน่วยงานข่าวที่ไว้ใจได้ไหม

ไทยแลนด์นิวส์

เดลินิวส์

เจาะลึกนิวส์

เวลาดนิวส์

ไทยแลนด์รีพอร์ต

ข่าว 4 มิติ

จริงๆ แล้วมีแค่เดลินิวส์เท่านั้นที่เป็นของจริง คุณจะรู้ได้อย่างไร คุณอาจเริ่มต้นด้วยการค้นเว็บหาชื่อหน่วยงานนั้น ดูว่าชื่อนั้นไปปรากฏตรงไหนบ้างนอกจากเว็บไซต์ของหน่วยงานนั่นเอง ถ้าไปอยู่ในวิกิพีเดียหรือบทความในเว็บไซต์ของหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารข่าว ก็น่าจะเป็นหน่วยงานที่น่าเชื่อถือ แต่ดูด้วยว่าบทความเหล่านั้นพูดถึงหน่วยงานที่ว่านั้นอย่างไร เป็นไปได้ว่าทุกที่จะพูดตรงกันว่าเป็นของปลอม

ค้นหาเรื่องเกี่ยวกับโรงเรียน ชุมชน เทรนด์การคุมอาหารล่าสุด หรือข่าวอะไรก็ได้ที่คุณสนใจ ใช้ขั้นตอนทั้ง 3 ในใบความรู้การตัดสินใจว่าจะไร่น่าเชื่อถือร่วมกับเบาะแสใหม่ๆ ที่นักเรียนรู้เพื่อตัดสินว่าเรื่องนั้นจริงหรือหลอกลวง

### ขั้นตอนที่ 1: ใช้สามัญสำนึก

ถาม: มีเหตุผลใหม่ ฟังแล้วเข้าใจหรือเปล่า

บางครั้งก็เห็นได้ชัด ถ้านักเรียนเห็นพาดหัวข่าวอย่าง **ดาราดังชุกกลูกกับมนุษย์ต่างดาว** ตระกะกัน่าจะบอกได้ว่านี่ไม่ใช่เรื่องจริง

แต่บางครั้งมันก็ไม่ได้ชัดเจนนัก ถ้า

- ก) สิ่งที่คุณเห็น ไม่สมเหตุสมผล
  - ข) ประสบการณ์บอกคุณว่ามันไม่เป็นความจริง หรือ
  - ค) ไม่ไปด้วยกันกับข้อเท็จจริงที่คุณรู้อยู่แล้ว
- .....แหล่งข้อมูลที่คุณเห็นน่าจะเป็นข่าวปลอม

### ขั้นตอนที่ 2: ถามคำถามแรงจูงใจและความเชี่ยวชาญ

(ดูหน้า 51-52)

### ขั้นตอนที่ 3: ยืนยัน

ถาม: แหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถืออื่นๆ สนับสนุนสิ่งที่แหล่งข้อมูลนี้บอกหรือไม่

ใครอีกบ้างที่รายงานเรื่องนี้ (คุณสามารถค้นอินเทอร์เน็ตได้เพื่อดูว่ามีแหล่งข่าวอื่นรายงานเรื่องนี้หรือไม่..) เว็บไซต์นี้มีเรื่องอะไรอย่างอื่นอีกบ้าง ทุกเรื่องมาจากมุมมองเดียวกันหรือมีการนำเสนอแง่มุมที่หลากหลาย ถ้านักเรียนหาแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้อื่นๆ ที่รายงานเรื่องเดียวกันนี้ไม่ได้ก็ควรตั้งข้อสงสัยแหล่งข้อมูลนั้นไว้ก่อนเลย

## ข้อคิด

ตอนนี้เมื่อรู้วิธีใช้เบาะแสและคำถามเพื่อระบุข้อมูลเท็จแล้ว นักเรียนจะสามารถตั้งคำถามได้อย่างชาญฉลาดและทำให้การสังเกตอย่างรอบคอบเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวันได้ และเมื่อเวลาผ่านไป คุณก็จะกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญในการจับผิดข่าวปลอม ตอนนี้คุณรู้วิธีวิเคราะห์ข้อมูลเวลาเข้าสู่โลกออนไลน์ได้แล้ว สิ่งนี้เรียกว่าการคิดวิเคราะห์และเป็นพลังวิเศษของผู้ใช้สื่อ

# การสังเกตข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือบนโลกออนไลน์

## การจับผิด URL ปseudo

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

# ไม่ตกหลุมพรางกลลวง: บทที่ 5

## ถ้าเราเป็นเครื่องมือค้นหาเสียเอง

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

### จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ เรียนรู้พื้นฐานการสืบค้นออนไลน์
- ✓ ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อหนึ่งๆ ได้
- ✓ เข้าใจว่าผลการค้นหาเป็นการรวบรวมข้อมูล จึงมักไม่ใช่คำตอบของคำถาม

### มาคุยกัน



#### การค้นหาคืออะไร

อินเทอร์เน็ตเป็นสถานที่ที่มีข้อมูลนับล้านล้านชิ้น การค้นหาทางอินเทอร์เน็ต ที่บางครั้งก็เรียกว่า เครื่องมือค้นหา ช่วยจำกัดข้อมูลปริมาณมหาศาลที่มาจากทั่วโลกนั้น ให้แคบลง เป็นเครื่องมือซอฟต์แวร์ที่คนใช้หาข้อมูลเกี่ยวกับทุกๆ เรื่อง

คุณอาจรู้อยู่แล้วว่าถ้าจะใช้เครื่องมือนี้ก็แค่พิมพ์คำสำคัญไม่กี่คำเกี่ยวกับเรื่องที่คุณอยากรู้เพิ่มเติมลงไป ในแถบค้นหา (ช่องว่างบนหน้าเครื่องมือค้นหา) หรือในหน้าต่างเบราว์เซอร์ของคุณ (ที่เดียวกับที่พิมพ์ที่อยู่เว็บ) จากนั้น เมื่อพร้อมก็กดปุ่ม Return หรือค้นหา แล้วก็บิ่ง! เครื่องมือค้นหาจะแสดงเวทย์มนตร์ของมันออกมา (ในเวลาประมาณครึ่งวินาที) ให้คุณได้ผลการค้นหาที่ต้องการ เอาละก็ไม่ใช่เวทย์มนตร์จริงๆ หรือก การค้นหาทางอินเทอร์เน็ตใช้อัลกอริทึม ซึ่งเป็นคำสวยๆ ที่ใช้เรียกวิธีที่คนในบริษัทเครื่องมือค้นหาสอนให้ซอฟต์แวร์ไปหาแล้วนำข้อมูลกลับมาให้คุณ ไม่ต้องกังวลว่าอัลกอริทึมจะทำงานอย่างไรในตอนนี แต่ที่ต้อรู้ก็มีคำว่า Search ทำ “การค้นหา” ให้คุณ

ที่นารู้้อีกอย่างก็คือผลการค้นหาไม่จำเป็นต้องเป็นคำตอบของคำถาม เพราะนั่นเป็นเพียงการรวบรวมข้อมูลที่คุณสนใจหรือกำลังมองหาเท่านั้น ถ้าคุณมีคำถามที่นำไปใส่เครื่องมือค้นหา ก็มักพบคำตอบในผลการค้นหา แต่บางครั้งก็ต้องใช้คำค้นหาหลายคำกว่าจะเจอคำตอบที่ต้องการ นั่นเรียกว่า “การกลั่นกรอง” การค้นหาของคุณ

ฉะนั้นเรามาดูวิธีการค้นหาด้วยการทำตัวเป็นเครื่องมือค้นหาด้วยกันเถอะ....

### กิจกรรม



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

#### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

- |                |              |              |               |
|----------------|--------------|--------------|---------------|
| • พิซซา        | • ระบบสุริยะ | • ภูเขาไฟ    | • บาสเก็ตบอล  |
| • พายุทอร์นาโด | • เกษตรกร    | • การทำอาหาร | • ทันตแพทย์   |
| • เครื่องบิน   | • ฟุตบอล     | • ฉลาม       | • การก่อสร้าง |

**4. นักเรียนช่วยกันกับคู่เพื่อสร้าง “ผลการค้นหา” ที่เป็นไปได้ในแต่ละหมวดหมู่ในใบงาน ดังนี้ “เว็บไซต์” “รูปภาพ” “แผนที่” และ “วิดีโอ” ผลลัพธ์อาจอยู่ในรูปแบบของคำหรือรูปภาพก็ได้ตามความเหมาะสม**

ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ และกำชับให้พวกเขาว่าไม่มีคำตอบใดที่ “ผิด” ตัวอย่างเช่น ถ้าหัวข้อคือ “ฉลาม” นักเรียนก็อาจจะดมความคิดได้ผลการค้นหาต่อไปนี้

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

**5. เมื่อนักเรียนได้ผลการค้นหาครบทั้ง 4 หมวดหมู่ในหัวข้อที่ได้รับ ให้ทั้งชั้นเลือกที่จะพูดถึงหมวดหมู่ไหน (เว็บไซต์ รูปภาพ วิดีโอ หรือแผนที่)**

**6. ให้นักเรียน 1 คนจากแต่ละคู่มาแชร์ตัวอย่างผลการค้นหาของตัวเอง**

เช่น สมมติว่าหัวข้อคือ “พิชซ่า” คุณตัดสินใจได้ว่าจะให้แต่ละกลุ่มแชร์ผลลัพธ์รูปภาพพิชซ่า นักเรียนสามารถถือรูปภาพแล้วอธิบายสิ่งที่ตัวเองสร้างขึ้นได้ การทำแบบนี้จะให้นักเรียนได้เห็นผลการค้นหาทั้งหมดที่แตกต่างกันอันเกิดขึ้นจากคำค้นหาเพียงคำเดียวได้

**7. หลังนักเรียนแชร์ตัวอย่าง ให้ถามคำถามอภิปรายกับชั้นเรียนดังต่อไปนี้**

- เราได้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกันทั้งหมดได้อย่างไร
- มีผลลัพธ์ที่เหมือนกัน
- ถ้าครูเปลี่ยนหัวข้อเป็น \_\_\_\_\_ นักเรียนคิดว่าผลลัพธ์ของพวกเขาจะเปลี่ยนไปไหม เช่น ถ้าหัวข้อการค้นหาเป็น “พิชซ่า” ผลลัพธ์จะเปลี่ยนไปไหมถ้าครูเปลี่ยนคำค้นหาเป็น “พิชซ่าเปปเปอร์โรนี”

**คำแนะนำ:** ทำให้เสร็จทั้งหมด 4 รอบ...

- เลือกหัวข้อที่แตกต่างกันสำหรับแต่ละรอบและทำขั้นตอนเดิมซ้ำตามที่ระบุไว้ข้างต้น
- ทำให้เสร็จ 4 รอบเพื่อให้คุณได้อภิปรายเกี่ยวกับผลการค้นหาทั้ง 4 ประเภทหลัก

## ข้อคิด

การค้นหาทางอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือที่สามารถใช้หาข้อมูลออนไลน์ได้ โดยข้อมูลนี้อาจอยู่ในรูปของข้อความในเว็บไซต์ วิดีโอ รูปภาพ แผนที่ และอื่นๆ อีกมากมาย คำสำคัญที่คุณพิมพ์ลงในเครื่องมือค้นหาจะกำหนดผลลัพธ์ที่คุณได้รับ

ใบงาน: บทที่ 5

# ถ้าเราเป็นเครื่องมือค้นหาเสียเอง

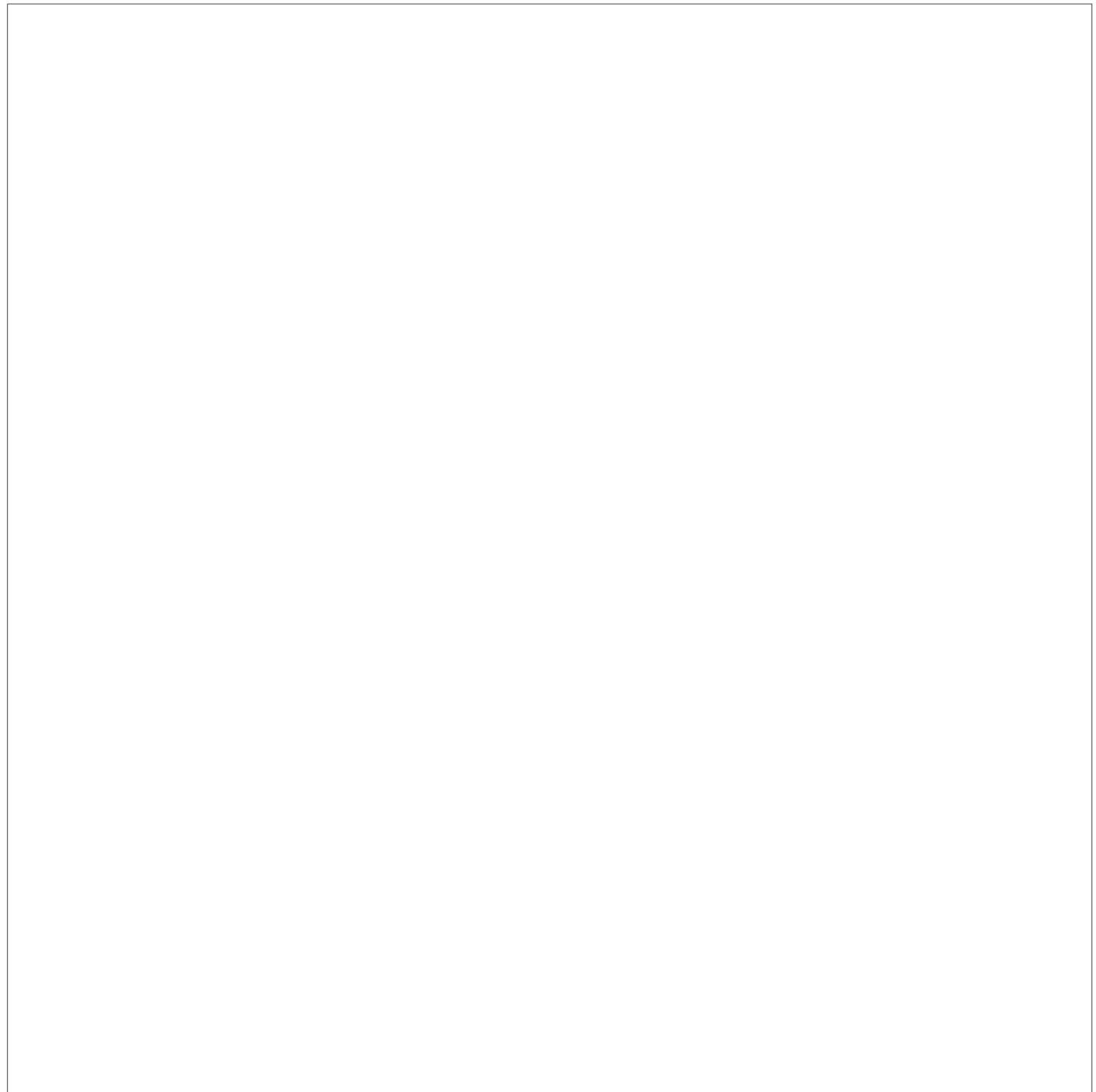
หัวข้อการค้นหา

เว็บไซต์

---

---

รูปภาพ | วิดีโอ | แผนที่





## ไม่ตกหลุมพรางกลลวง: บทที่ 6

# การฝึกค้นหาทางอินเทอร์เน็ต

นักเรียนสำรวจการใช้เครื่องมือค้นหาและฝึกสร้างสรรค์คำค้นหาที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นโดยใช้การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

### จุดประสงค์การเรียนรู้



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

### มาคุยกัน



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

สิ่งสำคัญก็คือการเริ่มต้น เพราะในหลายๆ ครั้ง ต้องใช้คำค้นหาหลายคำกว่าจะได้ข้อมูลที่คุณต้องการ ดังนั้นโปรดพิมพ์คำถามใส่เครื่องมือค้นหา ดูผลการค้นหาที่ได้ และถ้ายังดีไม่พอก็สามารถใช้ผลลัพธ์เหล่านั้นเป็นแนวทางไปสุวิธีสร้างคำค้นหาที่ดีขึ้นและเข้าไปใกล้สิ่งที่คุณตามหาเข้าไปอีก

**ตัวอย่างเช่น:** สมมติว่าครูอยากเริ่มทำสวน อยากปลูกผักไว้ทำกับข้าวกินเอง

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

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

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

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

### 1. สร้างคำค้นหาแรก

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

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

### 2. สร้างคำค้นหา (ที่ 2) ของตัวเองขึ้นมา

ให้นักเรียนดูสิ่งที่ตัวละครอยากรู้ (ในช่องความคิด) อีกครั้ง ถามนักเรียนว่าผลการค้นหาเริ่มต้นให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อนี้เพียงพอหรือไม่

- ชี้แนะให้นักเรียนเปลี่ยนคำค้นหาเริ่มต้นให้มีคำสำคัญที่จะทำให้พวกเขาได้ผลการค้นหาที่มีประโยชน์มากขึ้น

คำใบ้: นักเรียนสามารถมองหาคำสำคัญที่เจอในผลการค้นหาแรกหรือในช่องความคิดของตัวละคร

- ให้นักเรียนพิมพ์คำค้นหาที่ 2 ในเครื่องมือค้นหาและสำรวจผลการค้นหาที่ได้
- ให้นักเรียนบันทึกผลลัพธ์ 4-5 ข้อลงในเอกสารแจก

### 3. อภิปราย

ให้นักเรียนจับคู่แล้วขอให้พวกเขาแชร์กันว่าตัวเองเปลี่ยนคำค้นหาเริ่มต้นอย่างไรและประเภทของผลลัพธ์ที่ได้จากการแก้ไขคำค้นหา ให้นักเรียนแชร์สิ่งที่พวกเขาค้นพบในการอภิปรายสั้นๆ ร่วมกันทั้งห้อง

### 4. ทำซ้ำขั้นตอนที่ 1-3 สำหรับตัวละครที่เหลือ

## ข้อคิด

ยิ่งฝึกสร้างคำค้นหาเท่าไร การค้นข้อมูลที่คุณต้องการในเครื่องมือค้นหาก็จะง่ายขึ้นเท่านั้น

# การฝึกค้นหาทางอินเทอร์เน็ต

จะหาหนังสือไปอ่าน ฉันชอบเรื่องสึกลับ แล้วก็ชอบ  
อ่านหนังสือที่มีตัวละครในจินตนาการที่อาศัย  
อยู่ในอนาคตด้วย ฉันคิดว่าคุณครูเรียกหนังสือแนวนี้  
ว่านวนิยายวิทยาศาสตร์



## คำค้นหาเริ่มต้น

หนังสือเกี่ยวกับตัวละครในจินตนาการและเรื่องสึกลับ

## ผลการค้นหา

---

---

---

## คำค้นหาที่แก้ไข

---

## ผลการค้นหา

---

---

---

ฉันอยากทำเค้กวันเกิดให้น้องสาว เธอไม่ชอบ  
ช็อกโกแลตแต่ชอบผลไม้สดๆ อยากรู้ว่าจะทำ  
เค้กแบบไหนได้บ้าง



## คำค้นหาเริ่มต้น

ไม่เอาเค้กช็อกโกแลตที่มีผลไม้

## ผลการค้นหา

---

---

---

## คำค้นหาที่แก้ไข

---

## ผลการค้นหา

---

---

---

**คำค้นหาเริ่มต้น**

งานวิดีโอเกม

**ผลการค้นหา**

---

---

---

**คำค้นหาที่แก้ไข**

---

**ผลการค้นหา**

---

---

---

**คำค้นหาเริ่มต้น**

ตกปลาต้องใช้อะไรบ้าง

**ผลการค้นหา**

---

---

---

**คำค้นหาที่แก้ไข**

---

**ผลการค้นหา**

---

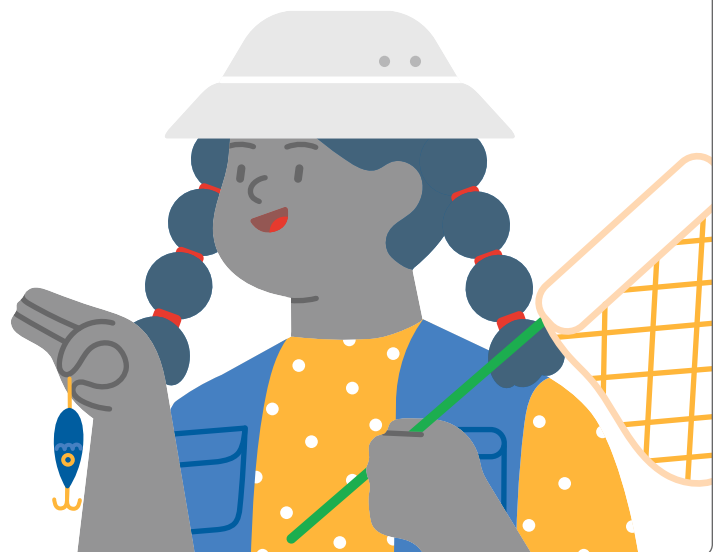
---

---

ฉันชอบเล่นวิดีโอเกมมาก อยากรู้ว่าจะเป็นยังไง  
ถ้าโตขึ้นแล้วทำงานให้บริษัทวิดีโอเกม  
มันต้องเจ๋งมากแน่ๆ ถ้าฉันจะได้ทำงานนั้นในสักวัน



ญาติชวนไปตกปลา ฉันไม่เคยตกปลามาก่อนก็เลยไม่รู้ว่าจะ  
ต้องเอาอุปกรณ์อะไรไปด้วยบ้าง



ไม่ตกหลุมพรางกลลวง: บทที่ 7

## Interland: แม่น้ำแห่งความจริง

แม่น้ำที่ไหลผ่าน Interland สายนี้เต็มไปด้วยข้อเท็จจริงและเรื่องสมมติ แต่สิ่งต่างๆ ก็ไม่ใช่อย่างที่ตาเห็นเสมอไป การจะข้ามสายน้ำที่เชื่อมวรากันต้องใช้วิจารณญาณอย่างที่สุด อย่าหลงกลลูกไม้ต่างๆ ของนักฟิชซิงที่ดักขุมอยู่ในน้ำเด็ดขาด

เปิดเว็บเบราว์เซอร์บนเดสก์ท็อปหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ (เช่น แท็บเล็ต) แล้วไปที่ [g.co/RealityRiver](http://g.co/RealityRiver)

### หัวข้อในการอภิปราย



ให้นักเรียนของคุณเล่น “แม่น้ำแห่งความจริง” แล้วใช้คำถามข้างล่างนี้เพื่อเตรียมเข้าสู่การอภิปรายเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทเรียนที่ได้เรียนไปในเกมดังกล่าว นักเรียนส่วนใหญ่ได้ประโยชน์จากประสบการณ์นี้อย่างเต็มที่ด้วยการเล่นคนเดียว แต่คุณก็ให้นักเรียนจับคู่กันได้เช่นกัน ซึ่งอาจมีประโยชน์เป็นพิเศษสำหรับนักเรียนที่อายุน้อยกว่า

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



# เก็บข้อมูล ไว้เป็นความลับ

ให้ความสำคัญเรื่องความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัย

<b>ประเด็นหลัก</b>	บทที่ 1	แต่ฉันไม่ใช่ฉันนะ [ปรับปรุงใหม่]	ประถม 2-6
	บทที่ 2	วิธีสร้างรหัสผ่านที่ยอดเยี่ยม	ประถม 2-6
	บทที่ 3	อย่าบอกใคร	ประถม 2-6
	บทที่ 4	Interland: หอคอยแห่งชุมชนทรัพย์	ประถม 2-6

**ประเด็นหลัก** ใครก็ตามที่ใช้อุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ทั้งเกม โทรศัพท์ ผู้ช่วยดิจิทัล คอมพิวเตอร์ ฯลฯ ต่างต้องมีความรู้พื้นฐานเรื่องความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ การปกป้องอุปกรณ์เหล่านั้นและข้อมูลส่วนบุคคลในอุปกรณ์ ทั้งข้อมูลเกี่ยวกับตัวคุณ ครอบครัว และเพื่อนของคุณนั้น หมายถึงการคิดถึงสิ่งที่จะเข้ามาและสิ่งที่เผยแพร่ออกไป ตลอดจนการตั้งรหัสผ่านอย่างชาญฉลาด

- จุดประสงค์การเรียนรู้**
- ✓ เรียนรู้ว่าเหตุใดความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยจึงเป็นเรื่องสำคัญ และทั้งสองประเด็นนี้สัมพันธ์กันอย่างไร
  - ✓ ฝึกวิธีสร้างรหัสผ่านที่รัดกุมและอย่าบอกใคร (ยกเว้นผู้ใหญ่ที่จะช่วยดูแลคุณ)
  - ✓ ทบทวนเครื่องมือและการตั้งค่าที่ปกป้องคุณจากกลโกง แฮ็กเกอร์ และภัยคุกคามอื่นๆ

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





# แต่นั้นไม่ใช่ฉันนะ

นักเรียนสำรวจผลลัพธ์ของการแชร์รหัสผ่านและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น

## จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ **เรียนรู้**ว่าการแชร์รหัสผ่านจะทำให้ผู้อื่นควบคุมร่องรอยทางดิจิทัลของคุณได้
- ✓ **พิจารณา**สิ่งที่อาจเกิดขึ้นเมื่อมีคนเข้าสู่ระบบเป็นตัวคุณ
- ✓ **ทำความเข้าใจ**ว่าการกระทำของคนอื่นอาจส่งผลกระทบต่อร่องรอยทางดิจิทัลของคุณอย่างไร รวมถึงต่อตัวคุณด้วย

## มาคุยกัน



### จะเกิดอะไรขึ้นเมื่อคุณแชร์รหัสผ่าน

ลองนึกถึงรหัสผ่านที่คุณสร้างเพื่อใช้กับแอปหรืออุปกรณ์ซึ่งในบางครั้งก็เป็นรหัสผ่านสำหรับปลดล็อกโทรศัพท์หรือใช้เข้าสู่ระบบเกมหรือแอปเล่นวิดีโอ คุณเคยแชร์รหัสผ่านให้คนอื่นใหม่ว่ากันตามตรงนะ หลายคนเคยทำอย่างนั้น แต่เหตุผลที่คุณไม่ควรแชร์รหัสผ่านให้คนอื่นนั้นเป็นเรื่องสำคัญมาก ๆ

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

สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ต้องรู้ก็คือ เมื่อคุณแชร์รหัสผ่านก็เท่ากับว่ายอมให้คนอื่นควบคุมร่องรอยทางดิจิทัลของคุณ เป็นการอนุญาตให้เขาช่วยสร้างร่องรอยขึ้นมา และกำหนดได้ว่าจะให้คนอื่นคิดกับคุณอย่างไร ไม่ใช่เรื่องดีเลยใช่ไหม ในเมื่อเป็นร่องรอยของคุณเอง ทุกคนย่อมเชื่อว่าคุณคือคนที่สร้างขึ้นมา ดังนั้น ถ้าคนที่มีรหัสผ่านของคุณทำอะไรที่คุณไม่ชอบ คนอื่นก็จะคิดว่าเป็นการกระทำของคุณ และนั่นก็คือเหตุผลที่สำคัญมาก ๆ ที่ไม่ควรแชร์รหัสผ่านให้ใคร

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

ระดมความคิดในชั้นเรียนถึงผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น ตัวอย่าง: ครูโทรไปแจ้งที่บ้าน คุณโดนหักคะแนนจากการบ้านชิ้นนั้น ร่องรอยทางดิจิทัลของคุณบ่งบอกว่าคุณพยายามใช้วิธีโกงในโรงเรียน คุณทะเลาะกับเพื่อนที่เป็นคนส่งข้อความ

จงจำไว้ว่า ร่องรอยทางดิจิทัลคือสิ่งที่เป็นตัวแทนของคุณบนโลกออนไลน์ ทุกครั้งที่คุณแชร์รหัสผ่านกับคนอื่น นั่นคือการยอมให้เขาควบคุมร่องรอยทางดิจิทัลของคุณ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อมุมมองของคนอื่นที่มีต่อคุณทั้งบนโลกออนไลน์และทุกหนแห่ง มาดูความคิดนี้ไปด้วยกัน

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

### 1. ช่วยนักเรียนจับคู่

#### 2. เลือกบัญชี

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

#### 3. เลือกการกระทำ

คู่ของนักเรียนเติมสิ่งที่จะกระทำในช่องแรกจากตัวเลือกด้านล่าง หรือคิดการกระทำด้วยตัวเอง ผู้กระทำก็คือคนที่ได้รับรหัสผ่านให้เข้าบัญชีของอีกคน นักเรียนจะเขียนการกระทำที่คิดเองหรือเลือกจากตัวอย่างการกระทำต่อไปนี้ก็ได้

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

#### 4. คิดถึงผลลัพธ์

ในช่องที่ 2 นักเรียนจะสร้างผลลัพธ์ที่เป็นไปได้จากการกระทำที่เลือกหรือคิดขึ้น

#### 5. อภิปราย

ให้นักเรียนในชั้น 2-3 คนนำเสนอการกระทำและผลลัพธ์ที่พวกเขาคิดขึ้น คุณสามารถถามคำถามต่อไปนี้นักเรียนหลังจากนำเสนอจบแล้ว

- ทำไมนักเรียนจึงเลือกหรือคิดการกระทำนั้น
- นักเรียนคิดถึงผลลัพธ์อย่างไร
- ถ้ารู้ว่าจะเกิดผลลัพธ์อย่างนี้ จะเปลี่ยนการกระทำใหม่

#### 6. ร่องรอยทางดิจิทัล

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

## ข้อคิด

เมื่อคุณแชร์รหัสผ่าน คุณกำลังยอมให้คนอื่นควบคุมร่องรอยทางดิจิทัลของคุณ แต่คุณก็ยังต้องรับผิดชอบต่อสิ่งที่คนอื่นทำไว้ด้วย ถ้าต้องการเป็นผู้กำหนดมุมมองที่ผู้อื่นมีต่อคุณบนโลกออนไลน์ จงอย่าแชร์รหัสผ่านให้ใคร ยกเว้นแต่พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือผู้ใหญ่ที่คุณเชื่อใจ

ใบงาน: บทที่ 1

# แต่นั้นไม่ใช่ฉันนะ

ฉันแชร์รหัสผ่านให้กับ

บัญชีโซเชียลมีเดีย

บัญชีเกม

โทรศัพท์

แท็บเล็ต/คอมพิวเตอร์

บริการสตรีม

\_\_\_\_\_

## การกระทำ

## ผลลัพธ์

## ผลกระทบต่อร่องรอยทางดิจิทัล

## เก็บข้อมูลไว้เป็นความลับ: บทที่ 2

# วิธีสร้างรหัสผ่านที่ยอดเยี่ยม

นักเรียนได้เรียนรู้วิธีสร้างรหัสผ่านที่รัดกุม และมั่นใจได้ว่าจะเป็นความลับหลังสร้างเสร็จแล้ว

### จุดประสงค์การเรียนรู้



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

### มาคุยกัน



#### กันไว้ดีกว่าแก้

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

แต่เครื่องมือเดียวกันนี้ที่ทำให้เราแชร์ข้อมูลกันได้ง่ายเหลือเกิน ซึ่งทำให้แฮกเกอร์และผู้ใช้กลโกงต่างๆ ขโมยข้อมูลพวกนั้นเพื่อใช้สร้างความเสียหายให้อุปกรณ์ ขโมยข้อมูลระบุตัวตน รวมถึงทำลายความสัมพันธ์และชื่อเสียงของเราได้ง่ายยิ่งขึ้นเช่นกัน

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

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

ใครคิดว่ารหัสผ่านพวกนี้ดีบ้าง ;)

### กิจกรรม



#### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- อุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไว้สำหรับนักเรียนหรือกลุ่ม
- ไวท์บอร์ดหรือจอโปรเจกเตอร์
- ใบความรู้ “แนวทางการสร้างรหัสผ่านที่รัดกุม”

#### นี่เป็น ไอเดียสำหรับการสร้างรหัสผ่านที่รัดกุมเป็นพิเศษ

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

มาฝึกทักษะใหม่ของเราด้วยการเล่นเกมรหัสผ่านกันดีกว่า

#### 1. สร้างรหัสผ่าน

เราจะแบ่งออกเป็นทีม ทีมละ 2 คน แต่ละทีมมีเวลา 60 วินาทีในการสร้างรหัสผ่าน

**ตัวเลือกภารกิจ:** นักเรียนแชร์คำใบ้กับชั้นเรียนก่อนเพื่อดูว่าชั้นต้องการข้อมูลเชิงบริบทมากแค่ไหนเพื่อให้เดาได้อย่างแม่นยำ

## 2. เปรียบเทียบรหัสผ่าน

ให้นักเรียนเขียนรหัสผ่านลงบนกระดานรอบละ 2 ทีม

## 3. โหวต

เราทุกคนจะลงคะแนนให้รหัสผ่านแต่ละคู่และอภิปรายว่าของใครรัดกุมกว่ากัน

---

### ข้อคิด

การสร้างรหัสผ่านที่รัดกุมเป็นเรื่องสำคัญและสนุก

# แนวทางการสร้างรหัสผ่านที่รัดกุม

รายละเอียดต่อไปนี้เป็นเคล็ดลับบางส่วนสำหรับการสร้างรหัสผ่านที่รัดกุมเพื่อปกป้องข้อมูลของคุณให้ปลอดภัย

**รหัสผ่านที่รัดกุม**จะมีที่มาจากวลีหรือประโยคพรรณนาที่คุณจำได้ง่ายๆ แต่คนอื่นเดาได้ยาก เช่น ตัวอักษรแรกของคำที่รวมกันเป็นชื่อหนังสือหรือเพลงโปรด ตัวอักษรแรกในประโยคเกี่ยวกับบางอย่างที่คุณเคยทำ และรวมเข้ากับชุดตัวอักษร ตัวเลข และสัญลักษณ์ ตัวอย่างเช่น "I went to Western Elementary School for grade 3" ก็นำมาใช้สร้างรหัสผ่านได้ว่า lw2We\$t4g3

**รหัสผ่านที่รัดกุมปานกลาง**คือรหัสผ่านที่รัดกุมและเดาได้ไม่ง่ายสำหรับซอฟต์แวร์ที่เป็นอันตราย แต่คนที่รู้จักคุณอาจเดาได้ (เช่น lwenttoWestern)

**รหัสผ่านที่หละหลวม**มักใช้ข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อสัตว์เลี้ยง ถอดรหัสได้ง่าย และใครที่รู้จักคุณก็เดาได้ (ตัวอย่างเช่น "IloveBuddy" หรือ "Ilikechocolate")

## สิ่งที่ควรทำ

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

## สิ่งที่ไม่ควรทำ

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

# เก็บข้อมูลไว้เป็นความลับ: บทที่ 3

## อย่าบอกใคร

ครูใช้อุปกรณ์ของโรงเรียนมาสาธิตว่าต้องดูตรงไหน และดูอะไรเมื่อต้องการปรับแต่งการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวของคุณ

### จุดประสงค์การเรียนรู้



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

### มาคุยกัน



#### ความเป็นส่วนตัว + ความปลอดภัย

ความเป็นส่วนตัวทางออนไลน์และการรักษาความปลอดภัยทางออนไลน์เป็นเรื่องที่ควบคู่ไปด้วยกัน แอปและซอฟต์แวร์ส่วนใหญ่จะเสนอวิธีต่างๆ ที่สามารถควบคุมการแชร์ข้อมูลอะไรบ้างและอย่างไร

เมื่อคุณใช้แอปหรือเว็บไซต์ให้มองหาตัวเลือก เช่น “บัญชีของฉัน” หรือ “การตั้งค่า” นั่นคือที่ที่คุณจะเจอการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยที่ทำให้ตัดสินใจในเรื่องต่อไปนี้ได้

- ข้อมูลอะไรที่แสดงในเพจหรือโปรไฟล์ของคุณบ้าง
- ใครสามารถดูโพสต์ รูปภาพ วิดีโอของคุณ หรือเนื้อหาอื่นๆ ที่คุณแชร์ได้บ้าง

การเรียนรู้ที่จะใช้การตั้งค่าเหล่านี้เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัว และการจำไว้ว่าต้องหมั่นอัปเดตการตั้งค่าเสมอ จะช่วยให้คุณจัดการความเป็นส่วนตัว การรักษาความปลอดภัย และความปลอดภัยของตัวเองได้

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

พ่อแม่หรือผู้ปกครองควรอยู่ร่วมตัดสินใจกับคุณด้วย**ทุกครั้ง** แคมการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวด้วยกันก็อาจเป็นเรื่องน่าสนใจได้ด้วย (พวกเขาจะเห็นว่าคุณฉลาดแค่ไหนล่ะ)

### กิจกรรม



#### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- อุปกรณ์ของโรงเรียน 1 เครื่องที่เชื่อมต่อกับโปรเจกเตอร์ที่สามารถแสดงตัวอย่างบัญชีที่ถือว่าเหมาะสมสำหรับการสาธิตในชั้นเรียน (เช่น บัญชีอีเมลหรือบัญชีชั้นเรียนชั่วคราว)

#### ดูตัวเลือก

ครูมีอุปกรณ์ของโรงเรียนที่ต่อเข้ากับหน้าจอโปรเจกเตอร์ เรามาหาทางไปที่หน้าการตั้งค่าของแอปนี้ที่จะได้เห็นว่ามีตัวเลือกอะไรบ้างกัน ช่วยบอกทางครูด้วยนะ (กระตุ้นให้นักเรียนช่วยเหลือคุณ)...

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

- การเปิดใช้การยืนยันแบบ 2 ขั้นตอนหรือ 2 ปัจจัย
- การตั้งค่าข้อมูลการกู้คืนเพื่อคุณถูกล็อกไม่ให้เข้าบัญชีของตัวเอง
- การรายงานปัญหา

การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสมกับคุณคือสิ่งที่ต้องการหรือร่วมกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง แต่อย่าลืมว่าการตั้งค่าการรักษาความปลอดภัยที่สำคัญที่สุดอยู่ในหัวของคุณ เมื่อโตขึ้น คุณก็ยังเป็นคนตัดสินใจด้วยตัวเองมากขึ้นว่าจะแชร์ข้อมูลส่วนตัวมากแค่ไหน เมื่อไร และกับใคร ดังนั้นการสร้างความคุ้นเคยกับการตัดสินใจเรื่องเหล่านี้ตั้งแต่ตอนนี้จึงเป็นสิ่งสำคัญ

---

## ข้อคิด

การเลือกรหัสผ่านที่รัดกุมและไม่ซ้ำกันสำหรับบัญชีที่สำคัญๆ ของคุณถือเป็นก้าวแรกที่ยอดเยี่ยม ตอนนี้คุณต้องจำรหัสผ่านให้ได้และเก็บไว้เป็นความลับ



เก็บข้อมูลไว้เป็นความลับ: บทที่ 4

## Interland: หอคอยแห่งขุมทรัพย์

ช่วยด้วย! แอบมีคนมาเปิดหอคอยแห่งขุมทรัพย์ทำให้ขงมีค่าของนักท่องโลกอินเทอร์เน็ต เช่น ข้อมูลติดต่อและข้อความส่วนตัวตกอยู่ในอันตรายอย่างยิ่ง เอาชนะแฮ็กเกอร์ให้ได้แล้วสร้างป้อมปราการด้วยรหัสผ่านที่รัดกุมเพื่อทำให้ความลับของคุณปลอดภัยตลอดไป

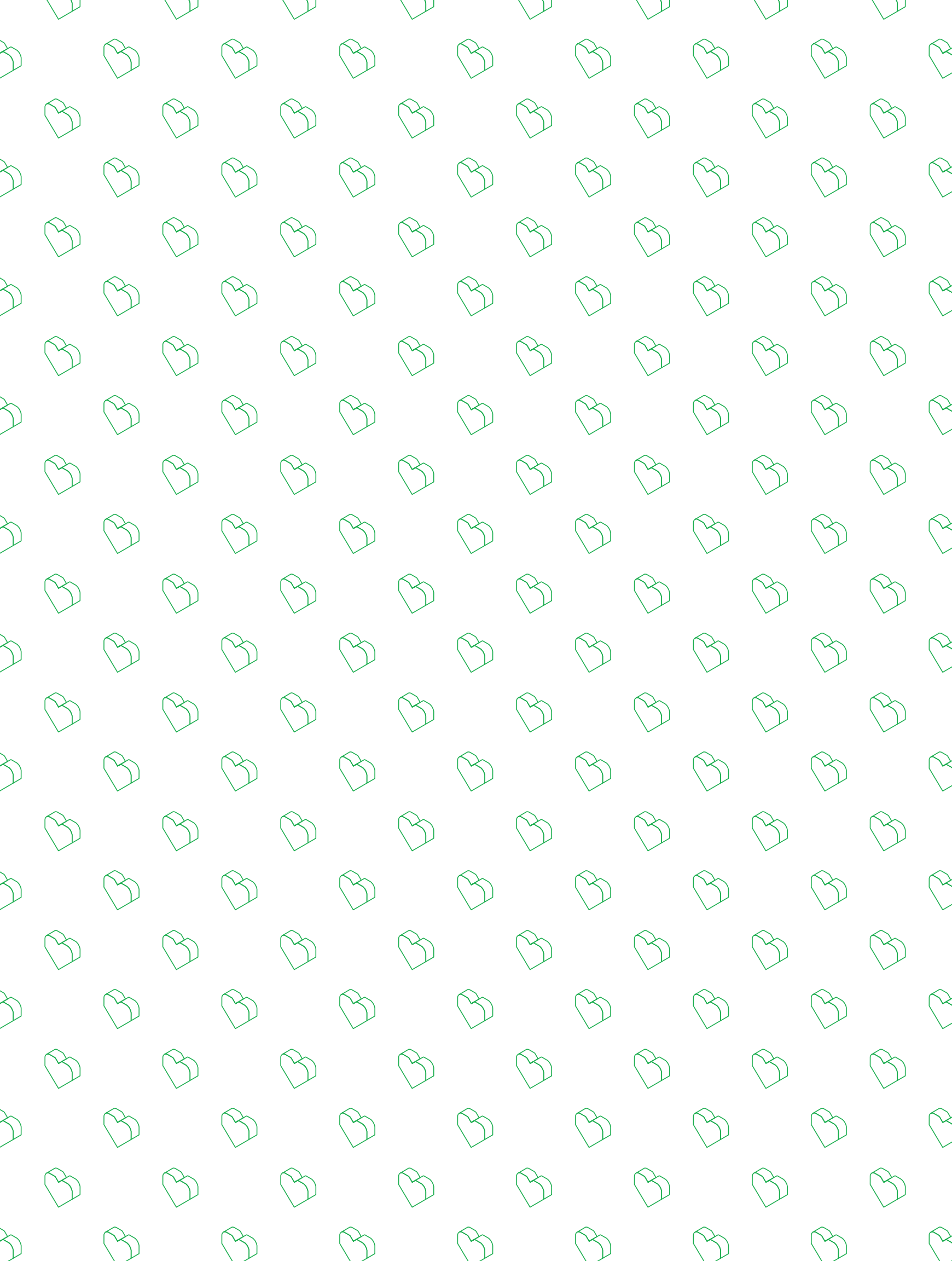
เปิดเว็บเบราว์เซอร์บนเดสก์ท็อปหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ (เช่น แท็บเล็ต) แล้วไปที่ [g.co/TowerOfTreasure](https://g.co/TowerOfTreasure)

### หัวข้อในการอภิปราย



ให้นักเรียนของคุณเล่น “หอคอยแห่งขุมทรัพย์” แล้วใช้คำถามข้างล่างนี้เพื่อเตรียมเข้าสู่การอภิปรายเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทเรียนที่ได้เรียนไปในเกมดังกล่าว นักเรียนส่วนใหญ่ได้ประโยชน์จากประสบการณ์นี้ยิ่งกว่าเดิมที่ด้วยการเล่นคนเดียว แต่คุณก็ให้นักเรียนจับคู่กันได้เช่นกัน ซึ่งอาจมีคุณค่าเป็นพิเศษสำหรับนักเรียนที่อายุน้อยกว่า

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



# เป็นคนดีที่จะตาย

## เรียนรู้และฝึกพลังของความเมตตาออนไลน์

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

### ประเด็นหลัก

โลกดิจิทัลสร้างความท้าทายและโอกาสใหม่ๆ สำหรับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ทั้งสำหรับเด็กๆ และพวกเราที่เหลือทุกคน นัยยะทางสังคมอาจอ่านได้ยากขึ้นทางออนไลน์ การเชื่อมต่อถึงกันทันทีก็นำมาทั้งความสะดวกสบายและวิตกกังวล และการไม่มีตัวตนก็เป็นพลังให้ความหลงใหลและการชื่นชม ไม่แพ้ความเป็นอันตรายต่อตัวเองและผู้อื่น

มันซับซ้อน แต่เรารู้ว่าอินเทอร์เน็ตสามารถแผ่ขยายได้ทั้งความเมตตาและเรื่องในด้านลบ การเรียนรู้ที่จะแสดงความเมตตาและความเห็นอกเห็นใจ และวิธีตอบสนองต่อเรื่องในด้านลบและการล่วงละเมิด เป็นสิ่งสำคัญสำหรับการสร้างความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งและลดความรู้สึกแปลกแยกที่บางครั้งก็นำไปสู่การกลั่นแกล้ง ความซึมเศร้า การประสบปัญหาในการเรียน และปัญหาอื่นๆ

งานวิจัยแสดงให้เห็นว่าแทนที่จะแค่ห้ามเด็กๆ ไม่ให้ทำเรื่องแง่ลบบนโลกออนไลน์ มีการสอนอยู่ 2 แบบที่ช่วยแก้ไขสาเหตุที่แท้จริงของพฤติกรรมในด้านลบต่างๆ ได้ นั่นคือ การเรียนรู้ทางสังคมและอารมณ์ และการป้องกันการกลั่นแกล้ง กิจกรรมเหล่านี้ไม่ได้มาแทนที่โปรแกรมที่อิงตามหลักฐาน แต่จะวางรากฐานที่ยอดเยียมโดยกระตุ้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ในเชิงบวกและรับมือ

### จุดประสงค์การเรียนรู้

- ✓ นิยามความหมายและลักษณะของการทำตัวในเชิงบวกทั้งบนโลกออนไลน์และออฟไลน์
- ✓ เป็นผู้นำด้วยพลังบวกในการสื่อสารออนไลน์
- ✓ ระบุสถานการณ์ที่ควรปรึกษาผู้ใหญ่ที่ไว้ใจ

### มาตรฐานที่ระบุถึง

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

# เป็นคนดีที่จะตาย คำศัพท์

## บทที่ 1

### ความเห็นอกเห็นใจ (Empathy)

ความพยายามที่จะเข้าถึงหรือเข้าใจในสิ่งที่คนอื่นกำลังรู้สึก อยู่ "ความพยายาม" เป็นคำสำคัญในความหมายของคำคำนี้ เพราะการเข้าใจหัวใจของผู้อื่นให้ได้จริงๆ นั้นเป็นเรื่องที่ยากลำบากอย่างยิ่ง เราจะเก่งเรื่องนี้มากขึ้นเรื่อยๆ ได้ด้วยความพยายามเท่านั้น

## บทที่ 4

### ความขัดแย้ง (Conflict)

การโต้เถียงหรือความเห็นไม่ตรงกันที่ไม่จำเป็นต้องเกิดซ้ำ

## บทที่ 5

### การกลั่นแกล้ง (Bullying)

พฤติกรรมแย่ๆ อย่างมีเป้าหมายที่มักเกิดขึ้นซ้ำๆ คนที่ตกเป็นเป้าหมายมักมีปัญหาในการปกป้องตัวเอง

### การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying)

การกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์หรือผ่านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล

### การล่วงละเมิด (Harassment)

คำที่กว้างขึ้นกว่าการกลั่นแกล้งที่มีได้หลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่การก่อกวน การสร้างความรำคาญ การข่มขู่ การทำให้อับอาย ฯลฯ และอาจเกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ได้เช่นกัน

## บทที่ 6

### คำบรรยายภาพ (Caption)

ข้อความที่มาพร้อมรูปภาพและให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่ในรูปภาพนั้น

### บริบท (Context)

ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับรูปภาพดังกล่าวหรือข้อมูลอื่นๆ ที่ช่วยให้เราเข้าใจสิ่งที่กำลังเห็นได้ดียิ่งขึ้น บริบทอาจรวมถึงข้อมูลต่างๆ เช่น สถานที่ที่ถ่ายภาพ เวลาที่ส่งข้อความ สถานการณ์ที่ผู้ส่งอยู่ ฯลฯ

## บทที่ 7

### บล็อก (Block)

วิธีปฏิบัติสัมพันธ์ทั้งหมดกับบุคคลหนึ่งทางออนไลน์ ป้องกันไม่ให้เขาเข้าถึงโปรไฟล์ ส่งข้อความมาหา ดูโพสต์ของคุณ ฯลฯ โดยไม่แจ้งให้เขาทราบ (ไม่ใช่วิธีที่ดีเสมอไปในสถานการณ์การกลั่นแกล้งที่เป้าหมายต้องการรู้ว่าผู้ก้าวร้าวพูดอะไรหรือการกลั่นแกล้งหยุดลงตอนไหน)

### ซ่อน (Mute)

การซ่อนเด็ดขาดน้อยกว่าการบล็อก โดยจะเป็นวิธีหยุดไม่ให้เห็นโพสต์ ความคิดเห็น ฯลฯ ของอีกฝ่ายในฟีดโซเชียลมีเดียของคุณเมื่อการสื่อสารนั้นเริ่มน่ารำคาญ โดยจะไม่แจ้งให้อีกฝ่ายทราบหรือซ่อนจากฟีดของเขา (ไม่มีประโยชน์ในสถานการณ์ที่มีการกลั่นแกล้ง) วิธีนี้แตกต่างจากการบล็อกโดยที่คุณยังสามารถไปที่โปรไฟล์ของพวกเขาเพื่อดูโพสต์ และในบางแอป พวกเขา ก็สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับคุณผ่านข้อความส่วนตัวได้ด้วย

## เป็นคนดีที่จะตาย: บทที่ 1.1

# การสังเกตความรู้สึก

นักเรียนฝึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นที่เห็นในทีวี ในวิดีโอ และในเกม ซึ่งเป็นพื้นฐานสำหรับประสบการณ์ทางสังคมแบบดิจิทัลประเภทอื่นๆ ในอนาคต

**หมายเหตุถึงครูผู้สอน** หลังจบบทนี้แล้ว ให้หาโอกาสทบทวนซ้ำระหว่างบทเรียนวิชาต่างๆ ใช้เวลาสักครู่เพื่อให้นักเรียนฝึกเห็นอกเห็นใจตัวละครต่าง ๆ ทุกครั้งที่ขึ้นเรียนของคุณอ่านนิทานหรือดูวิดีโอ คุณจะเห็นข้อความในวงเล็บใน "มาคุยกัน" ซึ่งจะเป็ คำแนะนำสำหรับคำตอบของนักเรียน ถ้านักเรียนคิดคำตอบไม่ออก คุณก็ใช้ตัวอย่างเหล่านี้เพื่อกระตุ้นให้พวกเขาตอบได้

### เป้าหมายสำหรับนักเรียน



- ✓ เข้าใจว่าความเห็นอกเห็นใจคืออะไร
- ✓ ฝึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นที่อยู่ในสื่อ

### มาคุยกัน



วันนี้เราจะเป็นนักสืบที่พยายามหาว่าคนอื่นกำลังรู้สึกอย่างไร คุณจะต้องมองหาเงื่อนงำต่างๆ เช่น สิ่งที่กำลังเกิดขึ้นหรือการกระทำของใครบางคน

ครูอ่านรายการคำศัพท์ที่แสดงความรู้สึกในใบความรู้

โอเค นี่ก็ถึงเวลาที่พวกคุณมีความรู้สึกใดความรู้สึกหนึ่งเหล่านี้ คิดถึงสิ่งที่เกิดขึ้นและความรู้สึกที่เกิดกับร่างกายของคุณ

ให้นักเรียนมีเวลาคิด จากนั้นให้เลือกนักเรียนออกมาแสดงสถานการณ์ที่พวกเขาจำได้ โดยสามารถใช้เสียงได้แต่ห้ามพูดออกมาเป็นคำ

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

การพยายามคิดว่าคนอื่นกำลังรู้สึกอย่างไรเรียกว่าการมีความเห็นอกเห็นใจ คุณไม่จำเป็นต้องรู้แค่พยายามก็ช่วยได้มากแล้ว ความเห็นอกเห็นใจทำให้เรามีเพื่อนและหลีกเลี่ยงการทำให้คนอื่นไม่สบายใจ แต่การมีความเห็นอกเห็นใจไม่ใช่เรื่องง่ายเสมอไป มันต้องอาศัยการฝึกฝน และจะยิ่งยากขึ้นที่จะเห็นอกเห็นใจใครบางคนที่คุณอ่านเจอในหนังสือหรือเห็นในวิดีโอ

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

ตอนนี้เรากำลังจะทำกิจกรรมที่จะช่วยให้คุณทราบว่าผู้คนในหนังสือและสื่ออื่นๆ รู้สึกอย่างไร

---

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

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

---

## ข้อคิด

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

# การสังเกตความรู้สึก



## สถานการณ์ที่ 1

ความรู้สึก 2 แบบที่ Athena อาจกำลังรู้สึกอยู่คืออะไร

มีเบาะแสอะไรสนับสนุนความคิดของคุณบ้าง

ความรู้สึก 2 แบบที่ Tucker อาจกำลังรู้สึกอยู่คืออะไร

มีเบาะแสอะไรสนับสนุนความคิดของคุณบ้าง

# การสังเกตความรู้สึก



## สถานการณ์ที่ 2

ความรู้สึก 2 แบบที่ Kevin อาจกำลังรู้สึกอยู่คืออะไร

มีเขาสื่ออะไรสนับสนุนความคิดของคุณบ้าง

ความรู้สึก 2 แบบที่ Corey อาจกำลังรู้สึกอยู่คืออะไร

มีเขาสื่ออะไรสนับสนุนความคิดของคุณบ้าง



# รายการความรู้สึก



มีความสุข



หงุดหงิด



เสียใจ



กังวล



ประหลาดใจ



ผิดหวัง



กลัว



ตื่นเต้น



โกรธ



สงบ

# เป็นคนดีที่จะตาย: บทที่ 1.2

## การฝึกเห็นอกเห็นใจ

นักเรียนฝึกกระบวนการที่พวกเขาจะรู้สึกอย่างไรในปฏิสัมพันธ์ทางสังคมแบบดิจิทัล

**พื้นฐาน SEL สำหรับครูผู้สอน:** ความเห็นอกเห็นใจเป็นรากฐานที่สำคัญสำหรับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ดี เป็นความรู้สึกที่แสดงออกเพื่อเพิ่มความสำเร็จทางวิชาการและลดพฤติกรรมที่เป็นปัญหา พฤติกรรมนิยามของความเห็นอกเห็นใจคือ "ความพยายามที่จะเข้าถึงหรือเข้าใจในสิ่งที่คนอื่นกำลังรู้สึกอยู่" ไม่ใช่ความสามารถที่จะทำให้ได้แบบเดียวกัน ความแตกต่างนั้นมีความสำคัญเพราะการระบอบารมณของผู้อื่นได้อย่างถูกต้องนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย (ผู้ใหญ่ส่วนใหญ่ก็มีปัญหาเช่นกัน) นอกจากนั้นยังไม่ใช่สาระสำคัญด้วย เพียงแค่พยายามจะทำเช่นนั้นก็ช่วยให้เราและนักเรียนรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและกระตุ้นให้เกิดการกระทำที่มีเมตตาแล้ว นี่คือนสิ่งที่เด็กๆ ของเราสมควรที่จะได้รู้ ถ้านักเรียนมุ่งมั่นที่จะทำ "ถูกต้อง" ให้เตือนพวกเขาว่าวิธีที่ดีที่สุดในการค้นหาว่าแท้จริงแล้วใครบางคนรู้สึกอย่างไรอยู่ก็คือการถามออกไป

### เป้าหมายสำหรับนักเรียน



- ✓ เข้าใจว่าความเห็นอกเห็นใจคืออะไร
- ✓ ฝึกการเห็นอกเห็นใจผู้คนที่พวกเขาพบบนโลกออนไลน์
- ✓ ตระหนักว่าเหตุใดการฝึกเห็นอกเห็นใจถึงเป็นเรื่องสำคัญ

### มาคุยกัน



ลองนึกถึงช่วงเวลาที่คุณคุยกับคนอื่นทางออนไลน์ในแอป เกม หรือด้วยการส่งข้อความ คุณบอกได้ไหมว่าพวกเขาจะรู้สึกอย่างไรอยู่ ("ได้" "ไม่ได้") พวกเขาจะกำลังรู้สึกถึงอารมณ์แบบไหนกันอยู่นะ ("มีความสุข" "โกรธ" "ตื่นเต้น" "หงุดหงิด")

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

ครูใช้ใบหน้า ร่างกาย และ/หรือคำพูดเพื่อแสดงอารมณ์ เช่น ตื่นเต้นหรือดีใจ

- ครูเพิ่งรู้สึกอะไรไป (คำตอบหลากหลาย)

- การรับรู้อารมณ์ของคนอื่นต้องอาศัยการฝึกฝน ซึ่งเป็นเรื่องยากสำหรับผู้ใหญ่เช่นกัน และจะยิ่งยากเป็นพิเศษเมื่อคุณกำลังโต้ตอบทางออนไลน์
- อะไรทำให้การเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลเป็นเรื่องยาก ("บางครั้งเราก็ไม่เห็นหน้าหรือร่างกายของคนอื่น" "ตอนที่เราไม่ได้ยินเสียงของพวกเขา" "เวลาเรามองไม่เห็นว่ามีอะไรเกิดขึ้นรอบตัวพวกเขาบ้าง")
  - มีเบาะแสอะไรที่เราจะใช้เพื่อช่วยให้เข้าใจความรู้สึกของคนอื่นบนโลกออนไลน์ได้บ้าง ("อีโมจิ" "รูปภาพ" "การใช้ตัวพิมพ์ใหญ่" "ประวัติการมีปฏิสัมพันธ์ของเรากับใครบางคน")

วันนี้เราจะทำกิจกรรมเพื่อช่วยให้คุณรู้ว่าคนที่ตัวเองมีปฏิสัมพันธ์ด้วยบนโลกออนไลน์รู้สึกอย่างไรอยู่

---

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

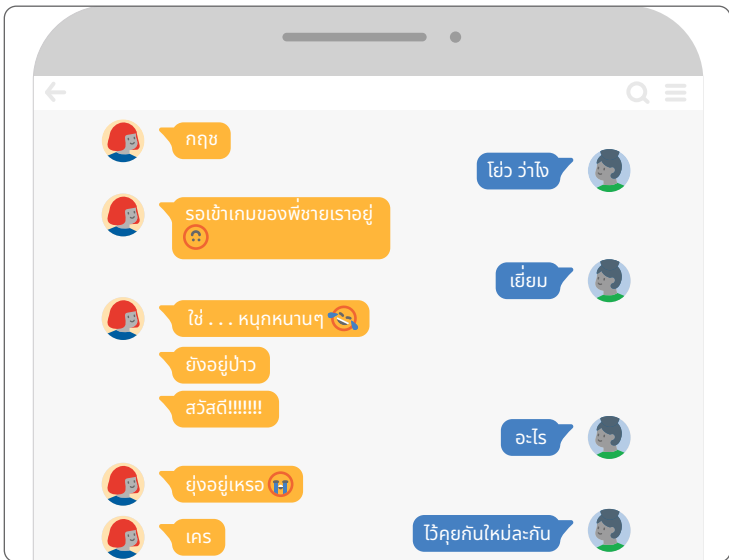
---

## ข้อคิด

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

เป็นเรื่องยากมากที่จะเดารู้สึกของคนอื่นได้อย่างถูกต้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งบนโลกออนไลน์ในบางครั้ง แต่การเห็นอกเห็นใจไม่ใช่เรื่องของการได้คำตอบที่ถูกต้อง เป็นเรื่องของการพยายามต่างหาก เพียงแค่พยายามทำความเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น คุณก็มีแนวโน้มที่จะเข้ากับพวกเขาได้มากขึ้นและทำร้ายความรู้สึกของพวกเขาได้น้อยลงแล้ว เยี่ยมใช้ไหมล่ะ และเมื่อไม่หยุดพยายาม คุณก็จะช่วยสร้างช่วงเวลาบนโลกออนไลน์ที่มีเมตตาและ ยอดเยี่ยมขึ้นสำหรับตัวเองและคนอื่นๆ แล้ว

# การฝึกเห็นอกเห็นใจ



คุณคิดว่ากฤษจะรู้สึกอย่างไร

---

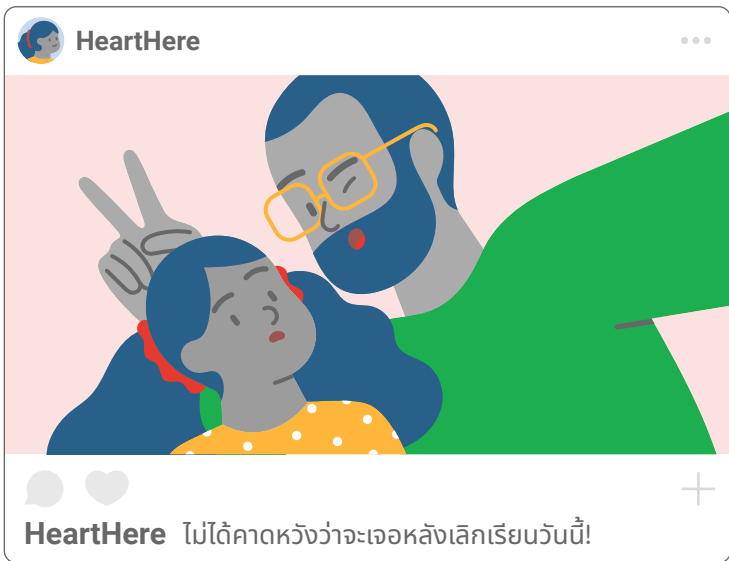
---

เพราะอะไร

---

---

---



คุณคิดว่าฮาร์ทจะรู้สึกอย่างไร

---

---

เพราะอะไร

---

---

---



คุณคิดว่ามันส์จะรู้สึกอย่างไร

---

---

เพราะอะไร

---

---

---

## เป็นคนดีที่จะตาย: บทที่ 2.1

# สารแห่งความเมตตา

นักเรียนสำรวจความหมายของการแสดงความเมตตา

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

### เป้าหมายสำหรับนักเรียน



- ✓ นิยามความเมตตา
- ✓ รับรู้ว่าการแสดงความเมตตาส่งผลต่อความรู้สึกของผู้คนอย่างไร
- ✓ ระบุวิธีแสดงความเมตตา

### มาคุยกัน



ให้นักเรียนจับคู่กัน

การมีเมตตาหมายความว่าอย่างไร ห็นไปบอกคู่ของตัวเอง (คำตอบหลากหลาย)  
ให้เวลานักเรียนพูดคุยกับเพื่อน จากนั้นขออาสาสมัครมาแชร์ความคิดของพวกเขา

การมีเมตตาคือการทำสิ่งที่ดีหรือพูดสิ่งที่ดีต่อคนอื่นใช่ไหม ครูจะขอให้ทุกคนนึกถึงตัวอย่างเวลาที่คนมีเมตตาต่อเรา เพื่อช่วยให้ทุกคนเริ่มต้นได้ ครูจะยกตัวอย่างในชีวิตของครูเองให้ฟัง ยกตัวอย่างช่วงเวลาที่คนมีเมตตาต่อคุณและอธิบายว่ามันทำให้คุณรู้สึกอย่างไร

เอาล่ะ ตอนนี้ลองนึกถึงช่วงเวลาที่คนมีเมตตาต่อคุณดู คุณรู้สึกอย่างไร  
บอกคู่ของตัวเอง (คำตอบหลากหลาย)  
ให้เวลานักเรียนพูดคุยกับเพื่อน จากนั้นขออาสาสมัครมาแชร์ความคิดของพวกเขา

เวลามีคนมีเมตตาต่อเรา มันสามารถทำให้เรารู้สึกดีขึ้นได้เมื่อเราเศร้าหรือไม่สบายใจ การมีเมตตาก็ทำให้เรารู้สึกดีได้เช่นกัน ดังนั้นในชีวิตของครูแล้ว  
นี่คือตัวอย่างของความมีเมตตาที่ครูเคยทำให้คนอื่น  
ยกตัวอย่างเวลาที่คนมีเมตตาต่อคนอื่นและอธิบายให้นักเรียนฟังว่าคุณรู้สึกอย่างไร

ที่นี้ก็ถึงตาคุณแล้ว

- ลองนึกถึงช่วงเวลาที่คนมีเมตตาต่อใครสักคนให้เวลาพวกเขาคิด
- บอกคู่ของคุณเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาทำและความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการทำเช่นนั้น (คำตอบหลากหลาย)

ให้เวลานักเรียนอภิปรายกัน จากนั้นขออาสาสมัครมาแชร์ความคิดของพวกเขา

มาฝึกการมีเมตตาด้วยการดูตัวอย่างต่อไปนี้กัน [ดูด้านที่ 1 ของใบความรู้]

- **จูนรู้สึก** โดนทอดทิ้งตอนช่วงพักระหว่างคาบเรียนและนั่งอยู่ตามลำพัง ทุกคนคิดว่าจูนจะรู้สึกอย่างไร ("เสียใจ" "เหงา") เราจะแสดงความเมตตาต่อกันได้อย่างไร ("ไปนั่งเป็นเพื่อน" "ชวนมาเล่นด้วยกัน") ทุกคนคิดว่าจูนจะรู้สึกอย่างไรหลังมีคนแสดงน้ำใจกับเขา ("มีความสุข" "ไม่เป็นส่วนเกิน")
- **โคจิ** ทำอาหารกลางวันหล่น ทุกคนคิดว่าเขาจะรู้สึกอย่างไร ("อับอาย" "ใจเสีย") เราจะแสดงความเมตตาต่อโคจิได้อย่างไร ("ช่วยเขาเก็บเศษอาหาร" "พูดอะไรดี") ทุกคนคิดว่าโคจิจะรู้สึกอย่างไรหลังมีคนแสดงน้ำใจกับเขา ("ดีขึ้น")

สิ่งที่น่าอัศจรรย์เกี่ยวกับการแสดงความเมตตาคือมันช่วยให้เราฝึกความเห็นอกเห็นใจ ความเห็นอกเห็นใจหมายถึงการพยายามที่จะเข้าถึงหรือเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น ความเมตตา คือความเห็นอกเห็นใจในรูปแบบของการกระทำ เมื่อเราฝึกความเห็นอกเห็นใจด้วยการมีน้ำใจ โลกนี้ก็จะกลายเป็นสถานที่ที่น่าอยู่ขึ้นได้

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

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

นักเรียนจะเลือกคน (หรือหลายคน) ที่พวกเขาสามารถแสดงความเมตตาด้วยและเขียนสารแห่งความเมตตาได้อย่างน้อย 1 ฉบับ

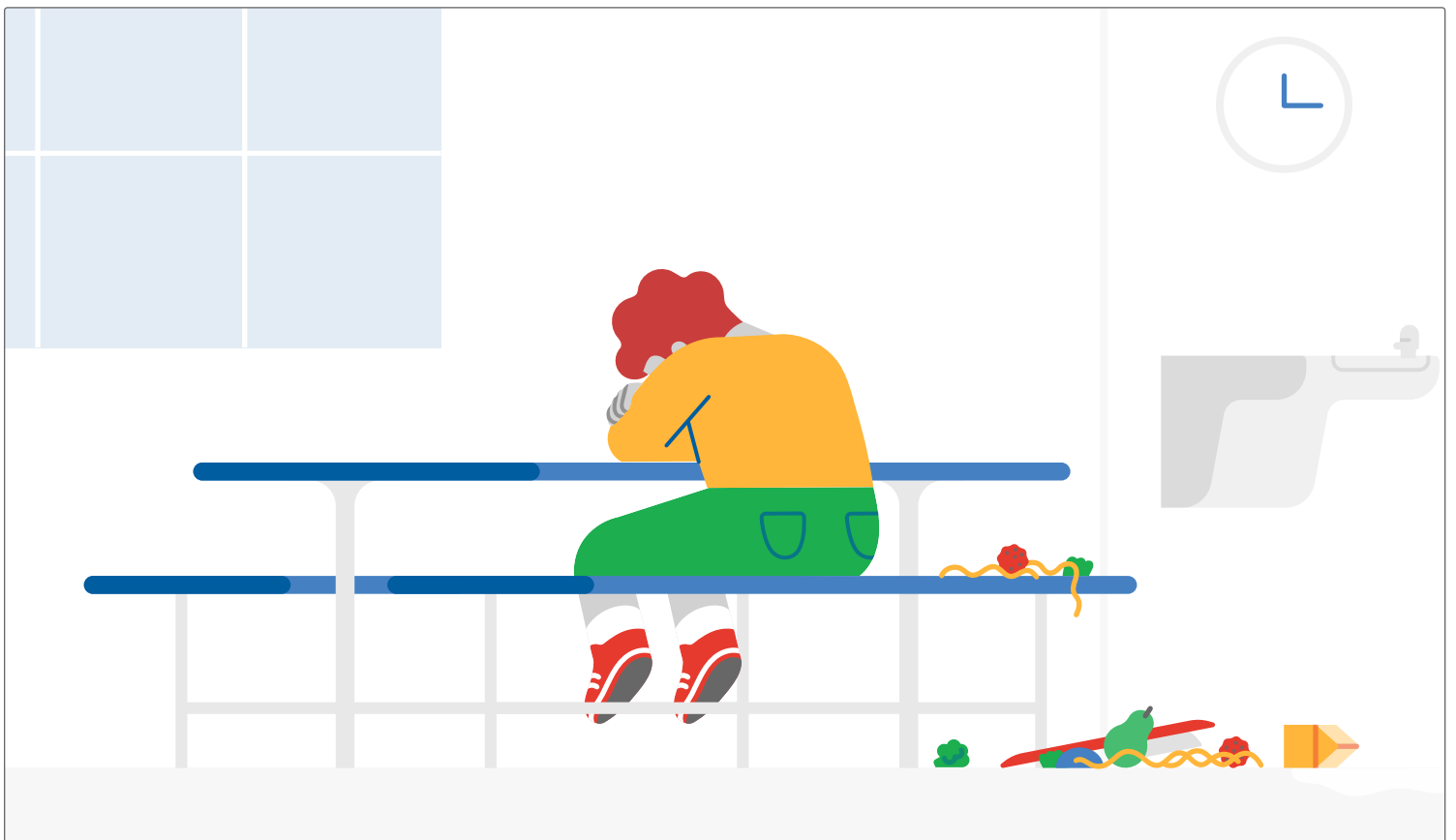
1. ให้นักเรียนทำงานอย่างอิสระ
2. จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนแชร์สารแห่งความเมตตาให้กับคู่ของตัวเอง

ตอนนี้คุณเขียนสารแห่งความเมตตาเสร็จแล้ว ให้คิดถึงเวลาที่จะนำข้อความในนี้ไปปฏิบัติ ให้เวลานักเรียนคิดและเรียก 2-3 คนมาเล่าให้ชั้นเรียนฟังถึงสารแห่งความเมตตาของตัวเอง และช่วงเวลาที่พวกเขาจะทำตามเนื้อความในนั้น

## ข้อคิด

ความเมตตาคือการทำสิ่งที่ดีหรือพูดสิ่งที่ดีกับคนอื่น เราทำให้คนอื่นรู้สึกดีขึ้นเวลาารู้สึกเศร้าหรือไม่สบายใจได้ด้วยการแสดงความเมตตา มีหลากหลายวิธีและสถานที่ที่เราสามารถแสดงความเมตตาได้ ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ และยังเยอะก็ยิ่งดีใช้ไหม

# สารแห่งความเมตตา



# สารแห่งความเมตตา

**ฉันจะแสดง  
ความเมตตาต่อ**

คนที่ฉันอยากแสดงความเมตตาด้วย

**ฉันจะแสดงความ  
เมตตาด้วยการ**

ความเมตตาที่ฉันจะทำหรือพูด

**ฉันจะแสดง  
ความเมตตาในที่**

สถานที่ เช่น ที่บ้าน ที่ร้านอาหาร ที่สนามซ้อมฟุตบอล  
ในข้อความ ในเกมดิจิทัลกับคนที่ฉันเล่นด้วย ฯลฯ



## เป็นคนดีที่จะตาย: บทที่ 2.2

# วิธีแสดงความเมตตา

นักเรียนสำรวจความหมายของการแสดงความเมตตาบนโลกออนไลน์

หมายเหตุถึงครูผู้สอน ก่อนเริ่มบทเรียน ให้นักถึงเวลาที่ใครบางคนมีน้ำใจกับคุณทางออนไลน์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์นั้น บทนี้จะขอให้คุณแชร์เรื่องราวนี้ให้

### เป้าหมายสำหรับนักเรียน



- ✓ เข้าใจความหมายของความเมตตา
- ✓ ระบุลักษณะต่างๆ ของความเมตตาที่เกิดขึ้นได้บนโลกออนไลน์

### มาคุยกัน



ครูเขียนคำว่า "ความเมตตา" บนกระดาน

คิดในใจ:

- อะไรคือนิยามของความเมตตา  
ให้เวลานักเรียนคิด
- หันไปบอกคนข้างๆ ว่าคุณคิดอะไร  
ให้เวลานักเรียนพูดคุยกับเพื่อน จากนั้นเรียกนักเรียน 2-3 คนมาแชร์ความคิดของพวกเขาให้ทุกคนฟัง ให้โอกาสพวกเขาคิดคำตอบที่แตกต่างกันให้ได้หลายๆ ข้อ

การมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นช่วยให้คุณแสดงความเมตตา ดังนั้นเพื่อต่อยอดจากสิ่งที่เราได้เรียนรู้ไปในกิจกรรมที่ 1 ความเห็นอกเห็นใจคืออะไร

("ความพยายามที่จะเข้าถึงหรือเข้าใจในสิ่งที่คนอื่นกำลังรู้สึกอยู่")

- สิ่งนี้ช่วยให้คุณแสดงความเมตตาได้อย่างไร ("สังเกตเวลามีคนรู้สึกไม่สบายใจหรือเสียใจ" "รู้ว่าอะไรจะทำให้คนอื่นรู้สึกดีขึ้น")
- ทำไมการมีเมตตาต่อผู้อื่นถึงเป็นเรื่องสำคัญ ("สร้างมิตรภาพ" "ช่วยให้คนอื่นรู้สึกปลอดภัยและเป็นที่ยอมรับ" "คนอื่นจะได้มีเมตตากับเราบ้าง")
- มีวิธีไหนบ้างที่เราจะแสดงความเมตตาต่อผู้อื่นได้ ("ทำอะไรดีๆ" "ช่วยให้เขาารู้สึกดีขึ้น" "พูดอะไรในแง่บวก" "แสดงให้พวกเขาเห็นว่าคุณใส่ใจ")

สิ่งสำคัญคือต้องแสดงความเมตตาทุกที่ แต่วันนี้เราจะพูดถึงการแสดงความเมตตาบนโลกออนไลน์

- อะไรที่ทำให้การแสดงความเมตตาบนโลกออนไลน์เป็นเรื่องยากบ้าง ("มองออกได้ยากกว่าเวลาที่มีใครกำลังไม่สบายใจ" "เราอาจไม่รู้ว่าคุณคนนั้นเป็นใคร" "ไม่แน่ใจว่าจะแสดงความเมตตาบนโลกออนไลน์ได้อย่างไร" "โลกออนไลน์เป็นที่ที่เปิดเผยมากๆ และอาจน่าอาย") การแสดงความเมตตาบนโลกออนไลน์สามารถเป็นเรื่องที่ทรงพลังอย่างยิ่งได้ เมื่อคนอื่นเห็นว่าคุณมีเมตตาบนโลกออนไลน์ พวกเขาาก็จะได้รับแรงบันดาลใจให้แสดงความเมตตาเช่นเดียวกัน แชร์เรื่องราวเกี่ยวกับช่วงเวลาที่คุณมีเมตตาให้กับคุณทางออนไลน์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์นั้น
- คุณจะแสดงความเมตตาบนโลกออนไลน์ได้อย่างไรกับคนที่อาจรู้สึกเศร้าอยู่ (คำตอบหลากหลาย) ...คนที่อาจรู้สึกไม่สบายใจ (คำตอบหลากหลาย) ...คนที่อาจรู้สึกโกรธละ (คำตอบหลากหลาย)

ตอนนี้เราจะฝึกแสดงความเมตตาบนโลกออนไลน์กัน

มีต่อหน้าถัดไป →

---

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 3-4 คน

2. แจกใบงานให้แต่ละกลุ่ม

3. ให้แต่ละกลุ่มร่วมมือกันทำใบงานให้เสร็จ

4. เรียกแต่ละกลุ่มออกมาเล่าให้ฟังถึงวิธีที่พวกเขาจะแสดงความเมตตาในแต่ละสถานการณ์ ถ้ากลุ่มนั้นเต็มใจ ให้พวกเขาแสดงบทบาทสมมติของสถานการณ์ดังกล่าวให้ดูด้วย

---

## ข้อคิด

มีหลายวิธีด้วยกันที่จะแสดงความเมตตาบนโลกออนไลน์ การมีเมตตาทางออนไลน์จะช่วยทำให้โลกออนไลน์ของคุณเป็นสถานที่ที่อ่อนโยนและเป็นมิตรกับทุกคนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การแสดงความเมตตายังทำให้รู้สึกดีอีกด้วย ครั้งต่อไปที่คุณมีเมตตากับใครสักคน ให้ใช้เวลาสักครู่เพื่อสังเกตความรู้สึกของตัวเองด้วยเช่นกัน

# วิธีแสดงความเมตตา

1. อ่านแต่ละสถานการณ์
2. อภิปรายกันเป็นกลุ่มถึงวิธีแสดงความเมตตาในแต่ละสถานการณ์ และจดแนวคิดที่ดีที่สุดไว้
3. เตรียมพร้อมที่จะเล่าให้ทุกคนฟังว่ากลุ่มของคุณคิดอะไรออก

## สถานการณ์ที่ 1:

ผู้คนพากันแสดงความคิดเห็นที่ไม่สุภาพในภาพเซลฟี่ที่เพื่อนของคุณโพสต์

วิธีหนึ่งที่ฉันสามารถแสดงความเมตตาได้ก็คือ:

---

---

อีกวิธีหนึ่งคือ:

---

---

## สถานการณ์ที่ 2:

คุณกำลังเล่นเกมออนไลน์และมีผู้เล่นคนหนึ่งดูถูกและพูดถึงผู้เล่นอีกคนแบบเสียๆ หายๆ

วิธีหนึ่งที่ฉันสามารถแสดงความเมตตาได้ก็คือ:

---

---

อีกวิธีหนึ่งคือ:

---

---

## สถานการณ์ที่ 3:

เพื่อนของคุณหลายคนกำลังล้อเลียนนักเรียนอีกคนอย่างร้ายกาจในแชตกลุ่มส่วนตัว

วิธีหนึ่งที่ฉันสามารถแสดงความเมตตาได้ก็คือ:

---

---

อีกวิธีหนึ่งคือ:

---

---

# เป็นคนดีที่จะตาย: บทที่ 3 จากแง่ลบสู่แง่ดี

ในกิจกรรมนี้ นักเรียนจะร่วมกันวางกรอบความคิดเห็นในทางลบเสียใหม่เพื่อเรียนรู้วิธีเปลี่ยนปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ดีให้เป็นปฏิสัมพันธ์ที่ดี

## เป้าหมายสำหรับนักเรียน



- ✓ แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นในทางที่เป็นบวกและมีประสิทธิภาพ
- ✓ ตอบสนองต่อเรื่องในด้านลบด้วยวิธีที่สร้างสรรค์และมีอารยธรรม

## มาคุยกัน



### การเปลี่ยนเรื่องลบให้กลายเป็นเรื่องบวก

เต็กๆ อายุเท่าคุณต้องเผชิญกับเนื้อหาออนไลน์ทุกรูปแบบ บ้างก็มีข้อความในทางลบที่ส่งเสริมพฤติกรรมที่ไม่ดี แต่คุณเปลี่ยนแปลงเรื่องแบบนั้นได้

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

เราสามารถตอบสนองต่ออารมณ์ในด้านลบด้วยวิธีที่สร้างสรรค์ด้วยการเรียบเรียงหรือวางกรอบความคิดเห็นที่ไม่เป็นมิตรเสียใหม่ และระมัดระวังการใช้น้ำเสียงในการสื่อสารออนไลน์ของเรา

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

### 1. อ่านความคิดเห็นต่างๆ

เรากำลังดูที่ความคิดเห็นในเชิงลบ

### 2. แก้ไขปรับปรุงใหม่

ที่นี่มาแบ่งทีม ทีมละ 3 คนกัน แล้วช่วยกันจัดการการตอบสนองทั้ง 2 แบบต่อความคิดเห็นเหล่านี้

- คุณจะพูดถึงประเด็นเดียวกันหรือคล้ายคลึงกันนี้ในทางบวกและสร้างสรรค์มากขึ้นได้อย่างไร
- ถ้าเพื่อนร่วมชั้นคนหนึ่งของคุณแสดงความเห็นแบบนี้ คุณจะตอบสนองในแบบที่จะทำให้การสนทนาเป็นบวกมากขึ้นได้อย่างไร

**หมายเหตุถึงครูผู้สอน:** การให้ทั้งห้องช่วยกันทำ 1 ตัวอย่างให้เสร็จอาจช่วยให้กิจกรรมนี้เดินหน้าไปได้

### 3. นำเสนอการตอบสนอง

ที่นี่แต่ละทีมจะแสดงการตอบสนองของตัวเองสำหรับสถานการณ์ทั้ง 2 แบบ

## ข้อคิด

การโต้ตอบกับอะไรบางอย่างในด้านลบด้วยสิ่งที่เป็นบวกสามารถทำให้เกิดบทสนทนาที่สนุกและน่าสนใจขึ้นได้ ซึ่งเป็นเรื่องที่ดีกว่าการเก็บกวาดเศษซากความเสียหายจากความความคิดเห็นที่โหดร้ายเยอะเลย

# จากแง่ลบสู่แง่ดี

อ่านความคิดเห็นด้านล่างนี้ หลังจบแต่ละความเห็น ให้อธิบายดังต่อไปนี้

1. คุณจะพูดถึงประเด็นเดียวกันหรือคล้ายคลึงกันในทางบวกและสร้างสรรค์มากขึ้นได้อย่างไร
2. ถ้าเพื่อนร่วมชั้นคนหนึ่งของคุณแสดงความเห็นแบบนี้ คุณจะตอบสนองในแบบที่จะทำให้การสนทนาเป็นบวกมากขึ้นได้อย่างไร

ใช้ที่ว่างด้านล่างแต่ละความคิดเห็นเพื่อจดไอเดียที่คิดออก

555 ค่อนข้างเป็นคนเดียวในชั้นที่ไม่ไปเข้าค่ายสุดสัปดาห์นี้

ทุกคนจะใส่เสื้อผ้าสีม่วงกันพรุ่งนี้ แต่อย่าบอกลิซ่านะ

ขอโทษทีนะ คิดว่าเธอคงมาร่วมงานปาร์ตี้ของฉันไม่ได้หรอก มันแพงมากเลย

ไม่ได้ว่านะ แต่ลายมือเธอมันยุ่งเหยิงมาก ทางที่ดีเธอเปลี่ยนไปอยู่กลุ่มอื่นสำหรับโปรเจกต์นี้เถอะ

ฟังแล้วปวดท้องซะหมด ใครบอกว่าเธอร้องเพลงเป็นเธอ

เธอจะเข้ากลุ่มเราได้ก็ต่อเมื่อเอาลิซ่าคนอื่นเข้าบัญชีของเธอมาให้ฉัน

นี่ฉันคิดไปคนเดียวมั้งว่าสัญญาดูเหมือนเอเลียนเขียวตัวจิ๋วเลย



## เป็นคนดีที่จะตาย: บทที่ 4 ว่าด้วยน้ำเสียง

นักเรียนตีความอารมณ์ต่างๆ เบื้องหลังข้อความตัวหนังสือเพื่อฝึกการคิดวิเคราะห์และหลีกเลี่ยงการตีความผิดรวมถึงความขัดแย้งในการโต้เถียงกันทางออนไลน์

### เป้าหมายสำหรับนักเรียน



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

### มาคุยกัน



#### การเข้าใจผิดนั้นง่ายนิดเดียว

ผู้คนที่ใช้การสื่อสารประเภทต่างๆ สำหรับการโต้ตอบหลากหลายแบบ แต่ข้อความที่ส่งผ่านการแชตและตัวหนังสืออาจถูกตีความแตกต่างออกไปจากการคุยกันต่อหน้าหรือทางโทรศัพท์

- เคยถูกเข้าใจผิดเพราะข้อความที่เขียนใหม่ ตัวอย่างเช่น คุณส่งข้อความเป็นมุกตลกไปให้ แต่เพื่อนกลับคิดว่าคุณจริงจัง หรือแม้กระทั่งมีเจตนาไม่ดี
- เคยเข้าใจคนอื่นผิดในข้อความหรือในแชตใหม่ คุณทำอะไรไปบ้างเพื่อช่วยให้สื่อสารได้กระจ่างขึ้น แล้วอะไรที่จะไม่ทำซ้ำอีก

### กิจกรรม



#### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ข้อความตัวอย่างที่เขียนหรือฉายขึ้นไวต์บอร์ด

#### 1. ดูข้อความต่างๆ

เรามาดูกันที่ตัวอย่างข้อความบนกระดานเหล่านี้ ชั้นเรียนนี้อาจมีตัวอย่างดีๆ เหมือนกันก็ได้ จินตนาการขึ้นกระดานให้เราอภิปรายกันดีกว่า

- “เจ๋งสุดๆ เลย”
- “อะไรก็ช่างเถอะ”
- “โคตรโมโหแกเลย”
- “โทรมาเดี๋ยวนี้!”
- “เฉยๆ ไม่เป็นไร”

#### 2. อ่านข้อความทั้งหมดออกมาดังๆ

ที่นี่เราจะให้ 1 คนอ่านแต่ละข้อความด้วยน้ำเสียงที่เฉพาะเจาะจง (เช่น โกรธ ประชด เป็นมิตร)

สังเกตเห็นอะไรไหม สิ่งเหล่านี้จะข้ามไปถึงอีกคนหนึ่งได้อย่างไร “ผู้ส่งสาร” แต่ละคนจะสื่อสารสิ่งที่ตั้งใจให้ดีขึ้นได้อย่างไร

### ข้อคิด

อาจเป็นเรื่องยากที่จะเข้าใจความรู้สึกจริงๆ ของใครสักคนเมื่ออ่านแต่ตัวหนังสือ จงแน่ใจว่าคุณเลือกเครื่องมือที่เหมาะสมในการสื่อสารครั้งต่อไป และ ไม่ดีความสิ่งต่างๆ ที่คนพูดกับคุณทางออนไลน์ให้เกินเลยไป ถ้าไม่แน่ใจว่าคนอื่นหมายความว่าอย่างไร ให้หาคำตอบด้วยการพูดคุยกับเขาต่อหน้าหรือทางโทรศัพท์

# ถ้อยคำเปลี่ยนภาพรวมทั้งหมดได้อย่างไร

**พื้นฐานการรู้เท่าทันสื่อสำหรับครูผู้สอน:** บทเรียนนี้จะวางพื้นฐานสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาโดยการตั้งคำถามให้นักเรียนพยายามเข้าใจ คำบรรยายภาพง่ายๆ เกี่ยวกับบุคคล บทเรียนนี้ครอบคลุมถึงคำถามและแนวคิดในการรู้เท่าทันสื่อด้วยวิธีที่เหมาะสมในเชิงพัฒนาการ ดังต่อไปนี้

1. การรู้ว่าสื่อทุกประเภท “ถูกสร้างขึ้น” โดยบุคคลที่เลือกแล้วว่าอะไรจะใส่อะไรลงไปและจะนำเสนออย่างไร
2. การถามเป็นกิจวัตรว่า “ใครทำเรื่องนี้และทำไปทำไม”
3. ไตรตรองอยู่เสมอถึงสื่อที่เราสร้างขึ้นโดยตั้งถามว่า “ข้อความนี้จะส่งผลต่อผู้อื่นอย่างไร”

## เป้าหมายสำหรับนักเรียน



- ✓ เรียนรู้ว่าเราสร้างความหมายขึ้นจากการผสมผสานระหว่างรูปภาพและถ้อยคำ
- ✓ เข้าใจว่าคำบรรยายภาพเปลี่ยนสิ่งที่เราคิดว่าภาพกำลังสื่อสารอยู่ได้อย่างไร
- ✓ เริ่มเห็นพลังแห่งถ้อยคำ โดยเฉพาะเมื่อนำไปรวมกับรูปภาพที่โพสต์
- ✓ เข้าใจวิธีเป็นผู้ผลิตสื่อที่มีความรับผิดชอบ
- ✓ พัฒนานิสัยในการตั้งคำถามว่า “ใครเป็นคนโพสต์และโพสต์ทำไม”

## มาคุยกัน



### ถ้อยคำเปลี่ยนความหมายของภาพได้อย่างไร

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

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ดูปฏิบัติการ

แบ่งชั้นเรียนเป็นกลุ่มย่อย ให้แจกเอกสารที่มีคำบรรยายเชิงบวกให้ครึ่งหนึ่งของกลุ่มและอีกครึ่งหนึ่งเป็นคำบรรยายเชิงลบ โดยไม่บอกให้รู้ว่าคำบรรยาย มี 2 แบบ

### 1. รูปภาพ + ถ้อยคำ

ดูที่ภาพ อธิบายถึงบุคคลในภาพให้เพื่อนๆ ในกลุ่มฟัง คุณคิดว่าพวกเขาเป็นคนแบบไหน คุณคิดว่าอยากจะใช้เวลาอยู่กับพวกเขาหรือเป็นเพื่อนร่วมทีมกับพวกเขาใหม่ ทำไมถึงเป็นและทำไมถึงไม่เป็น

หลักฐานจะแสดงให้เห็นอย่างรวดเร็วว่านักเรียนในกลุ่มกำลังดูรูปภาพที่มีคำบรรยายแตกต่างกัน ให้แต่ละกลุ่มยกรูปภาพขึ้นมาเพื่อให้คนอื่นเห็นความแตกต่าง

สุดท้ายนี้ให้อภิปรายสั้นๆ ว่ากรณีนี้แสดงถึงพลังแห่งถ้อยคำที่จะคอยกำกับกำหนดความคิดของเราอย่างไร

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

ลองนึกถึงความรู้สึกเมื่อ ได้รับหรือเห็นข้อความที่มีรูปภาพที่มีคำบรรยายเชิงลบ

### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

การเห็นหรือได้ยินข้อความเชิงลบไม่เพียงทำร้ายบุคคลในภาพเท่านั้น แต่ยังทำให้คนอื่นที่เห็นภาพนั้นรู้สึกไม่สบายใจไปด้วยเมื่อได้รับข้อความหรือรูปภาพนั้นแล้ว คุณจะทำอย่างไร คุณมีทางเลือกเสมอ โดยอาจจะ...

- เลือกที่จะไม่แชร์ภาพนี้กับคนอื่น หรือ...
- บอกคนส่งว่าคุณขอไม่รับข้อความที่จ้องใจทำร้ายคนอื่น หรือ...
- ให้กำลังใจบุคคลในภาพโดยบอกพวกเขาว่าคุณรู้ว่ามันไม่ใช่เรื่องจริง หรือ...
- ทุกตัวเลือกที่กล่าวมา

คุณอาจส่งข้อความเชิงบวกได้เช่นกัน โดยไม่ต้องเป็นคำตอบ แค่เป็นข้อความเชิงบวกของคุณเอง การเห็นหรือได้ยินข้อความเชิงบวกนอกจากจะสนับสนุนบุคคลในภาพแล้ว ยังทำให้คนอื่นรู้สึกดีและอยากโพสต์ข้อความเชิงบวกของตัวเองได้อีกด้วย

### 3. คนในโรงเรียนของเรา

ครูสุ่มเลือกภาพจากชุดภาพถ่ายเจ้าหน้าที่ของโรงเรียน

ฝึกสร้างคำบรรยายภาพแบบต่างๆ โดยเริ่มจากแต่งคำบรรยายที่จะทำให้คนในภาพรู้สึกมีความสุขหรือภาคภูมิใจ คุณคิดคำบรรยายออกมาได้กี่แบบ

ตอนนี้มาพูดถึงคำบรรยายตลกๆ กัน การเขียนถึงความตลกในมุมมองของคุณกับสิ่งที่น่าจะตลกสำหรับคนในภาพมีความแตกต่างกันไหม เรื่องตลกที่อ่อนโยนและเฮฮาสำหรับทุกคนกับเรื่องตลกที่ล้อคนอื่นและ "สนุก" สำหรับแค่บางคนเท่านั้นมีความแตกต่างกันไหม

เขียนคำบรรยายภาพที่เป็นตัวอย่างของสิ่งที่เราพูดคุยกัน จากนั้นให้ทุกคนเลือกคำบรรยายสำหรับแต่ละภาพที่ทั้งตลกและมีเมตตาโดยไม่ทำร้ายบุคคลในรูป

ฝึกต่อไปโดยใช้รูปภาพของคนอื่นๆ ในโรงเรียนของเรา คุณได้ความคิดอะไรใหม่ๆ เกี่ยวกับสิ่งดีๆ ที่จะพูดจากการดูคำบรรยายภาพที่เพื่อนๆ เขียนไหม

### 4. ภาพต่อกันของชั้นเรียน

นำรูปของทุกคนในชั้นเรียนมาต่อกัน พร้อมเขียนคำบรรยายที่แสดงความเมตตากำกับไว้ในแต่ละภาพด้วย

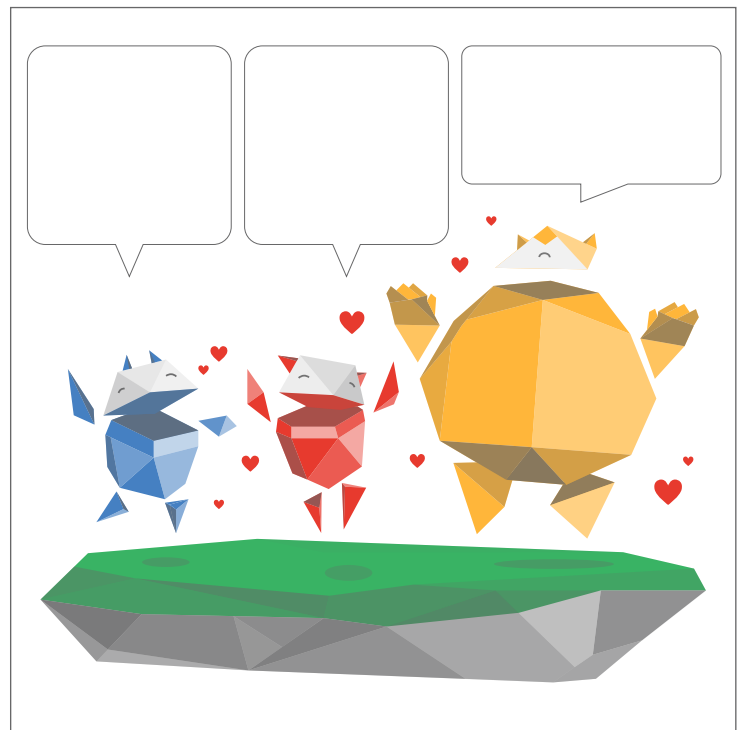
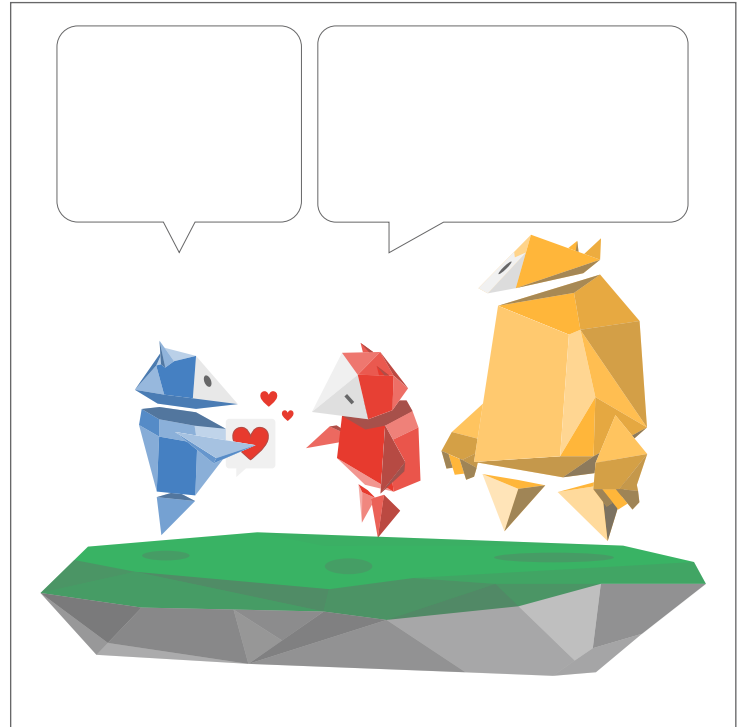
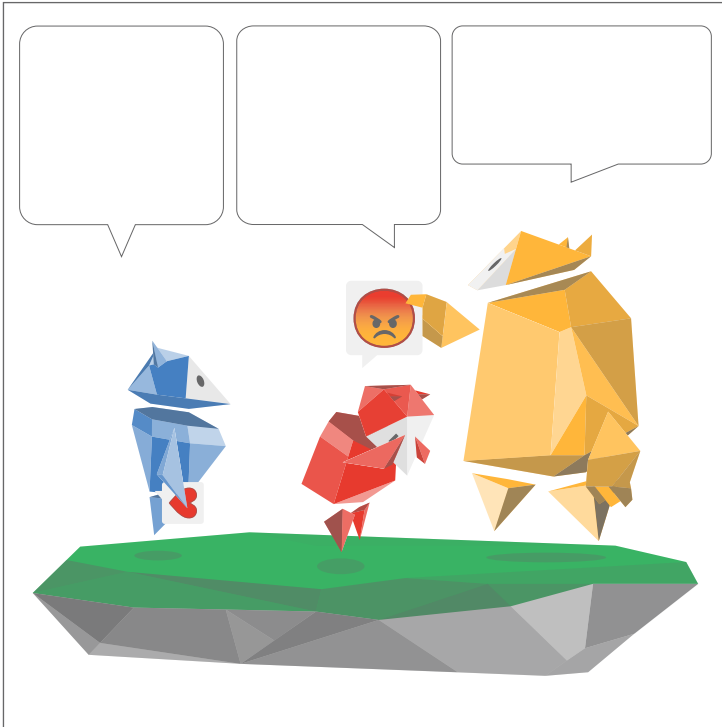
## ข้อคิด

คำบรรยายภาพจะเปลี่ยนสิ่งที่เราคิดและรู้สึกเกี่ยวกับรูปภาพและข้อความที่เราคิดว่ากำลังได้รับหยุดสัปดาห์ก่อนโพสต์รูปภาพพร้อมคำบรรยายเพื่อพิจารณาว่าโพสต์ของเราจะทำให้คนอื่นรู้สึกอย่างไร และก่อนจะตอบรับรูปภาพและคำบรรยายที่คนอื่นโพสต์ให้ถามตัวเองว่า "ใครเป็นคนโพสต์และโพสต์ทำไม"



## กิจกรรมเพิ่มเติม

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



# ภาพกีฬา



ยอดเยี่ยม!



อวดเก่ง!



ยอดเยี่ยม!



อวดเก่ง!

# ใบความรู้: บทที่ 5 ตัวอย่างอื่นๆ



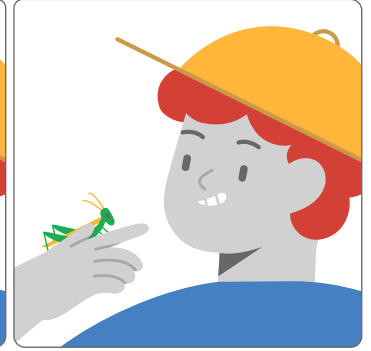
ภาพวาดแหวกแนว  
ชนะรางวัลที่ 1



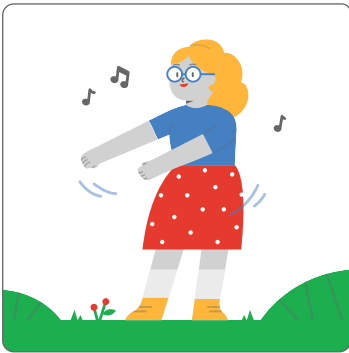
และมาก



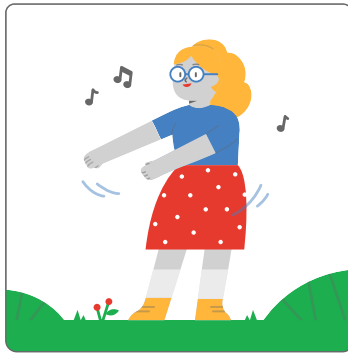
ฉันค้นพบสายพันธุ์  
ใหม่ของโลก!



ได้มือเย็นแล้ว



เป๊ะปัง!



เก๋ๆ กังๆ ไม่ได้ใกล้เคียงเลย!



นักวิทยาศาสตร์ที่  
อายุน้อยที่สุดในโลก!



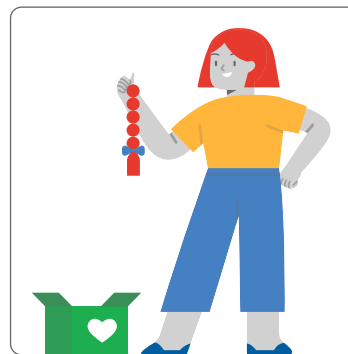
โคตรเนิร์ด #อ่อนมาก



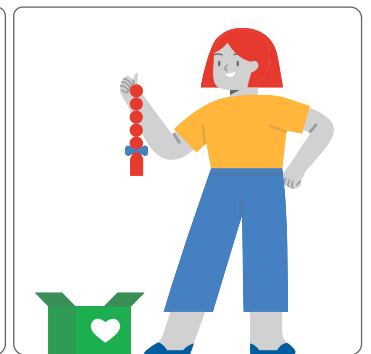
ได้มือถือกับเค้ซั๊กที



ได้มือถือเก๋ๆ ของแม่มาใช้ :/



ตัดผมที่ไว้วางแล้ว  
จะไปบริจาคให้ผู้ป่วยมะเร็ง <3



การตัดผม ที่ช่วยแตกที่สุด!

เป็นคนดีที่จะตาย: บทที่ 6

## Interland: อาณาจักรแห่งความเมตตา

บรรยากาศทุกรูปแบบนั้นติดต่อกันได้ไม่ว่าจะร้ายหรือดี ในมุมเมืองที่สว่างจ้าที่สุด เหล่าผู้ก้าวร้าวกำลังแพร่กระจายพลังด้านลบไปทุกหนทุกแห่ง บล็อกและรายงานเหล่าผู้ก้าวร้าวเพื่อหยุดยั้งความพยายามครอบครองเมือง และมีเมตตาต่อนักท่องเที่ยว อินเทอร์เน็ตคนอื่นๆ เพื่อคืนความสงบสุขให้แก่ดินแดนแห่งนี้

เปิดเว็บเบราว์เซอร์บนเดสก์ท็อปหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ (เช่น แท็บเล็ต) แล้วไปที่ [g.co/KindKingdom](http://g.co/KindKingdom)

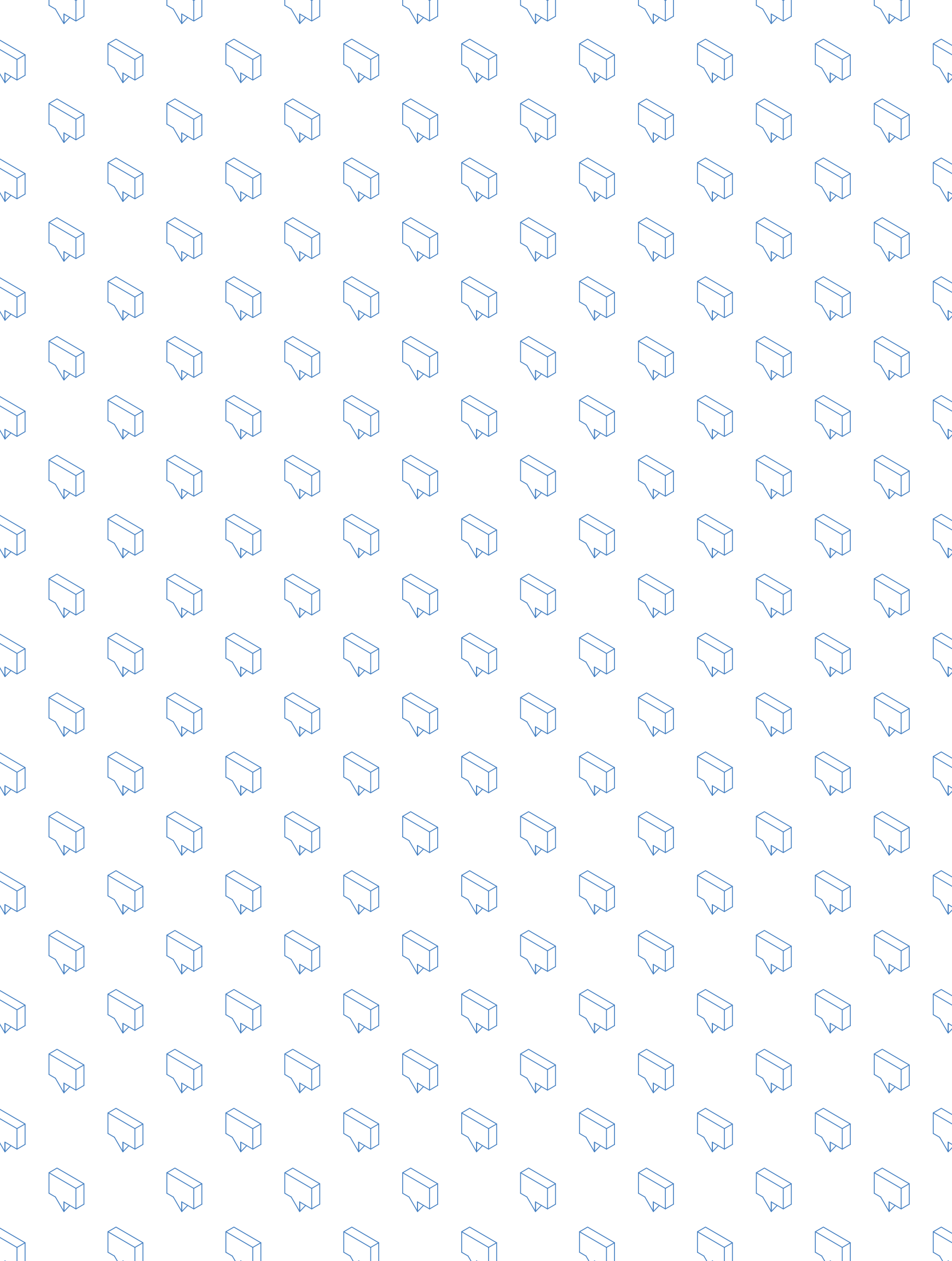
### หัวข้อในการอภิปราย



ให้นักเรียนของคุณเล่น “อาณาจักรแห่งความเมตตา” แล้วใช้คำถามข้างล่างนี้เพื่อเตรียมเข้าสู่การอภิปรายเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทเรียนที่ได้เรียนไปในเกม ดังกล่าว นักเรียนส่วนใหญ่ได้ประโยชน์จากประสบการณ์นี้อย่างเต็มที่ด้วยการเล่นคนเดียว แต่คุณก็ให้นักเรียนจับคู่กันได้เช่นกัน ซึ่งอาจมีคุณค่าเป็นพิเศษสำหรับนักเรียนที่อายุน้อยกว่า

- เหตุการณ์ใดใน “อาณาจักรแห่งความเมตตา” ที่คุณรู้สึกมีส่วนร่วมมากที่สุดและเพราะอะไร
- อธิบายเวลาที่คุณทำอะไรสักอย่างเพื่อส่งต่อความเมตตาให้คนอื่นๆ ทางออนไลน์
- สถานการณ์อะไรที่การบล็อกใครสักคนบนโลกออนไลน์เป็นเรื่องเหมาะสม
- สถานการณ์อะไรที่การรายงานพฤติกรรมของใครสักคนเป็นเรื่องเหมาะสม
- ทำไมตัวละครใน “หุบเขาแห่งความเมตตา” ถึงถูกเรียกว่าผู้ก้าวร้าว อธิบายถึงคุณลักษณะของตัวละครนี้และผลกระทบที่การกระทำของเขามีต่อเกม
- เกมนี้เปลี่ยนวิธีคิดที่นักเรียนจะปฏิบัติต่อคนอื่นไหม ถ้าใช่ เปลี่ยนอย่างไร





# สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย

การนิยามและการส่งเสริมพฤติกรรมที่กล้าหาญในอินเทอร์เน็ต

<b>ประเด็นหลัก</b>	บทที่ 1	การเป็นผู้กล้าที่นั่นหมายความว่าอย่างไร	ML	ประถม 2-6
	บทที่ 2	จากผู้เพิกเฉยเป็นผู้ช่วยเหลือ	SEL	ประถม 2-6
	บทที่ 3	ผู้ช่วยเหลือย่อมมีตัวเลือก [ปรับปรุงใหม่]		ประถม 2-6
	บทที่ 4.1	เมื่อเห็นสิ่งที่ไม่สบายใจ ฉันควรทำอะไร [ปรับปรุงใหม่]	SEL	ประถม 2-3
	บทที่ 4.2	สิ่งที่ไม่สบายใจบนโลกออนไลน์ ฉันควรทำอะไร [ปรับปรุงใหม่]	SEL	ประถม 4-6
	บทที่ 5.1	จะอย่างไรกับสิ่งโหดร้ายบนหน้าจอ [ปรับปรุงใหม่]	SEL	ประถม 2-3
	บทที่ 5.2	การรับมือกับพฤติกรรมแย่ๆ บนโลกออนไลน์ [ปรับปรุงใหม่]	SEL	ประถม 4-6
	บทที่ 6	จะขอความช่วยเหลือได้เมื่อไร		ประถม 2-6
บทที่ 7	รายงานทางออนไลน์ด้วย		ประถม 2-6	

**ประเด็นหลัก** สิ่งสำคัญคือการทำให้เด็กๆ เข้าใจว่าพวกเขาไม่ได้อยู่ตามลำพังเมื่อเห็นเนื้อหาออนไลน์ที่ทำให้ไม่สบายใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าดูแล้วพวกเขาหรือ คนอื่นอาจถูกทำร้ายได้ อย่างแรกเลย พวกเขาไม่ควรลังเลที่จะขอความช่วยเหลือจากใครสักคนที่ไว้ใจ อย่างที่สองก็คือเด็กๆ ควรรู้ว่าพวกเขามีตัวเลือก ซึ่งหมายถึงวิธีต่างๆ ในการแสดงความกล้าหาญและลงมือทำ

- จุดประสงค์การเรียนรู้**
- ✓ เข้าใจว่าสถานการณ์แบบไหนที่ควรขอความช่วยเหลือหรือพูดคุยกับผู้ใหญ่ที่ไว้ใจ
  - ✓ พิจารณามีทางเลือกอะไรบ้างสำหรับการแสดงความกล้าหาญและทำไมจึงควรพูดคุยปรึกษากับผู้ใหญ่

**มาตรฐานที่ระบุถึง**

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

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

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

# สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย คำศัพท์

## บทที่ 1

### สื่อ (Media)

เครื่องมือหรือวิธีการในการสื่อสารบางอย่าง (ไอเดีย แนวคิด ข้อความ ข้อมูล เป็นต้น) ตัวอย่างของสื่อได้แก่ ทีวี หนังสือ หนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต ด้านข้างรถบรรทุก เสื้อยืด หรืออะไรก็ตามที่มีข้อมูลอยู่บนนั้นถึงแม้ว่าจะเป็นแคโลโก้ก็ตาม

## บทที่ 2

### ผู้มีพฤติกรรมก้าวร้าว (Aggressor)

คนที่ทำการล่วงละเมิดหรือกลั่นแกล้ง บางครั้งก็เรียกว่า “อันธพาล” ผู้เชี่ยวชาญด้านการป้องกันการกลั่นแกล้ง แนะนำว่าอย่าไปตีตราคนอื่นแบบนั้น

### การกลั่นแกล้ง (Bullying)

พฤติกรรมที่หยาบคายหรือโหดร้ายที่เกิดขึ้นซ้ำๆ และมีเป้าหมายเพื่อทำร้ายคนอื่น (ทั้งทางกาย อารมณ์ และ/หรือ ทางสังคม) ที่อ่อนแอกว่าผู้ที่รังแกผู้อื่น การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์คือพฤติกรรมการกลั่นแกล้งที่เกิดในรูปแบบดิจิทัล

### คนที่เพิกเฉย (Bystander)

พยานที่พบเห็นการล่วงละเมิดหรือการกลั่นแกล้งที่รับรู้สถานการณ์แต่เลือกที่จะไม่เข้าไปแทรกแซง

### การล่วงละเมิด (Harassment)

คำที่ใช้กล่าวถึงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวหรือหยาบคาย หลากหลายรูปแบบ โดยเป็นคำที่มีความหมายทั่วไปมากกว่า คำว่า “การกลั่นแกล้ง” โดยการล่วงละเมิดไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นซ้ำๆ หรือมีเป้าหมายเพื่อทำร้ายคนที่อ่อนแอกว่า

### เป้าหมาย (Target)

คนที่ถูกกลั่นแกล้งหรือตกเป็นเหยื่อ

## บทที่ 4

### ทักษะการปฏิเสธ (Refusal skills)

ทักษะที่เด็กๆ ได้รับการสอนเพื่อช่วยหลีกเลี่ยงเนื้อหาหรือพฤติกรรมที่ไม่ปลอดภัยบนโลกออนไลน์ รวมถึงเข้าใจว่าการปฏิเสธสิ่งที่ทำให้พวกเขาไม่สบายใจคือรูปแบบหนึ่งของการเคารพตนเอง

## บทที่ 2 และ 4

### ความไว้วางใจ (Trust)

ความเชื่อมั่นอย่างแรงกล้าว่าบางสิ่งหรือบางคนเชื่อถือได้จริงใจ หรือมีความสามารถ

## บทที่ 2, 4, 6 และ 7

### รายงานการละเมิด (Report Abuse)

การใช้เครื่องมือหรือระบบออนไลน์ของบริการโซเชียลมีเดียเพื่อรายงานการล่วงละเมิด การกลั่นแกล้ง การข่มขู่ และเนื้อหาที่เป็นอันตรายอื่นๆ ที่มีก่อกวนข้อกำหนดในการให้บริการหรือมาตรฐานชุมชนของบริการดังกล่าว

## บทที่ 6

### กล้าหาญ (Courageous)

กล้า แต่ไม่จำเป็นต้องทิ้งทุกความกลัว เพราะคนเราจะกล้าหาญเป็นพิเศษเมื่อพวกเขากลัวหรือประหม่าแต่ก็ยังลงมือทำในสิ่งที่เป็นการด้านบวกอยู่ดี

### ตัวแทนนักเรียน (Student agency)

อีกชั้นที่เหนือกว่าการที่นักเรียนพูดเรื่องต่างๆ ด้วยตัวเอง ตัวแทนนักเรียนคือความสามารถในการดำเนินการหรือเปลี่ยนแปลง รวมถึงปกป้องหรือยับยั้งเพื่อตัวเองและผู้อื่น มักถูกมองว่าเป็นส่วนสำคัญของการเป็นพลเมือง



สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 1

# การเป็นผู้กล้านั้นหมายความว่าอย่างไร

ลองขบคิดดูว่าสื่อมีอิทธิพลต่อพวกเราอย่างไรบ้าง ให้นักเรียนบอกชื่อใครก็ได้ที่ลงมือทำบางสิ่งบางอย่างที่พวกเขาคิดว่าเป็นเรื่องกล้าหาญ เพื่อให้คิดถึงตัวเลือกอย่างลึกซึ้งขึ้น ขอให้พวกเขาตรวจสอบหาที่มาของแนวคิดเกี่ยวกับความกล้าหาญของตัวเอง และพูดคุยแลกเปลี่ยนกับเพื่อนนักเรียนด้วยกัน

**ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสำหรับครู:** เราทุกคนรู้ว่าความคิดของคนเราอาจได้รับอิทธิพลจากสื่อได้ เพื่อช่วยให้นักเรียนพัฒนาความตระหนักของตัวเองในเรื่องนั้น การ "ถามได้เลย" หรือแสดงความคิดเห็นร่วมกันเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นจึงมีประโยชน์จริงๆ สิ่งสำคัญบางประการที่ควรตระหนักเมื่อสอนบทเรียนนี้ ได้แก่

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

## จุดประสงค์การเรียนรู้



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

## มาคุยกัน



พอพูดถึงคำว่ากล้าหาญ คุณจะนึกถึงซูเปอร์ฮีโร่จากในหนังสือใหม่ หรืออาจเป็นนักผจญเพลิง นั่นเป็นตัวอย่างที่ยอดเยี่ยม แต่สิ่งสำคัญก็คือต้องจำไว้ว่าเรานั้นมีความกล้าหาญได้เช่นกัน

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

ก่อนเริ่มต้น ให้ตั้งป้ายกำกับ 1 อันในแต่ละมุมทั้ง 3 มุมหรือพื้นที่ของห้องเรียน

### 1. วันนี้เราจะพูดกันเรื่องการมีความกล้าหาญ

ให้ใช้เวลาสักครู่เขียนชื่อใครสักคน (หรืออาชีพถ้าไม่รู้จักชื่อ) จะมีตัวตนจริงๆ หรือสมมติ มีชีวิตอยู่หรือมาจากประวัติศาสตร์ก็ได้ ที่เคยทำอะไรบางอย่างที่นักเรียนคิดว่ากล้าหาญ อย่าเพิ่งให้ใครเห็นว่าเขียนอะไร

### 2. การนึกถึงใครสักคนเป็นเรื่องยากหรือง่าย

ยืนขึ้นถ้าคิดว่าง่าย แต่ถ้ายาก ทำไม่ถึงคิดแบบนั้น เราพูดถึงการมีความกล้าหาญกันมาเยอะหรือไม่ค่อยบ่อยเท่าไร นักเรียนมักเห็นหรือได้ยินเกี่ยวกับคนที่ทำเรื่องกล้าหาญจากที่ไหน

### 3. การเปิดเผยครั้งใหญ่

ตอนนี้คุณเปิดเผยได้แล้วว่าเลือกใครหรือตัวละครอะไรโดยไปที่ป้ายที่ตรงกับประเภทของคนที่คุณเลือก

แล้วพูดคุยกัน สังเกตดูว่าเพื่อนคนอื่นๆ ระบุชื่อตัวละครในสื่อหรือแม้แต่คนจริงๆ ที่รู้จักผ่านสื่อ (เช่น หนังสือหรือภาพยนตร์) ก็ชื่อ สิ่งนั้นบอกอะไรเราบ้างเกี่ยวกับที่มาของแนวคิดเรื่อง ความหมายของการมีความกล้าหาญ

สื่อจำเป็นต้องหารายได้ และนั่นหมายความว่าพวกเขาต้องการให้พวกเราจำนวนมากให้ความ สนใจ ด้วยการนำเสนอความกล้าหาญชนิดที่ **สุด** เร้าใจและเต็มไปด้วยฉากตื่นเต้นให้เรา รับชม เราจึงได้เห็นซูเปอร์ฮีโร่ หน่วยกู้ชีพ และทหารมากมายเต็มไปหมด นั่นก็เป็นตัวอย่างที่ดี แต่ก็ยังไม่ได้อธิบายครอบคลุมทั้งหมดใช่ไหม เราจึงควรถามตัวเองอยู่เสมอว่า **"อะไรคือสิ่งที่พวกเขา ไม่พูดถึง"**

แล้วยังมีตัวอย่างของความกล้าหาญอื่นๆ อีกไหม นักเรียนได้รู้จักความหมายของการมี ความกล้าหาญจากไหนอีกบ้าง

#### 4. เปิดเผยมากขึ้น

ให้บอกเหตุผลกับคนในกลุ่มว่าเพราะเหตุใดจึงคิดว่าคนที่เราเลือกมีความกล้าหาญ ชนิดของ เรื่องกล้าหาญที่คนจริงๆ ทำกับการแสดงที่ห้าวหาญของตัวละครในสื่อต่างกันหรือไม่ ถ้าต่าง ต่างกันอย่างไร

หลังอภิปรายในกลุ่มกันสัก 2-3 นาทีแล้ว ให้เรียกทั้งห้องกลับมารวมกันแล้วเขียนโน้ตลงใน ไวต์บอร์ดหรือกระดานขาตั้ง

เรามาลองคิดเรื่องนี้กัน

- มีใครระบุชื่อคนที่ช่วยเหลือคนอื่นจากอันตรายทางกายใหม่ (ยกมือถ้าตอบ "ใช่" ในแต่ละข้อ)
- มีใครระบุชื่อคนที่ยื่นหยัดเพื่อคนที่ถูกกลั่นแกล้งใหม่ คนส่วนใหญ่มักเห็นด้วยว่าการช่วยเหลือ ใครบางคนจากการทำร้ายร่างกาย โดยเฉพาะถ้าคุณอาจบาดเจ็บเองด้วย คือความกล้าหาญ
- แล้วการช่วยเหลือใครสักคนจากความเจ็บปวดทางความรู้สึก หรือการมีน้ำใจหรือช่วยเหลือคน ที่ถูกทำร้ายความรู้สึกไปแล้วล่ะ นั่นถือเป็นความกล้าหาญด้วยไหม
- แล้วการรายงานเมื่อพบเห็นสิ่งที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจมากๆ ละ เวลาที่ไม่มั่นใจว่าผู้ใหญ่ที่ คุณไปรายงานนั้นจะคิดเห็นเป็นอย่างไร ถือว่าอันนั้นคือความกล้าหาญด้วยไหม

ยกมือขึ้นถ้านักเรียนบอกได้ว่ามีใครบางคนกล้าหาญในวิถีทางอื่นๆ หรือถ้าคิดถึงพฤติกรรมที่ กล้าหาญแบบอื่นออก เราอยากฟังเรื่องนั้น

**ตัวเลือก:** แบ่งนักเรียนในห้องออกเป็น 3 กลุ่มอีกครั้ง แต่ครั้งนี้แบ่งตามหัวข้อเหล่านี้

- ก) คนในกระดาษเป็นผู้หญิง
- ข) คนในกระดาษเป็นผู้ชาย
- ค) คนในกระดาษไม่ได้ระบุว่าเป็นผู้ชายหรือผู้หญิง

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

### 5. อภิปรายว่าจะไร้จำเป็นต่อการมีความกล้าหาญ

พิจารณารายการที่เราเขียนว่าอะไรจำเป็นต่อการมีความกล้าหาญ อภิปราย:

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

## ข้อคิด

ความกล้าหาญคือเรื่องการเอาตัวเข้าเสี่ยงช่วยเหลือคนอื่น ในทุกวิถีทาง ส้อมีอิทธิพลต่อวิธีคิดของเราเกี่ยวกับความหมายของความกล้าหาญ แต่สื่อก็ไม่ได้นำเสนอความเป็นไปได้ทั้งหมดเสมอไป เราจึงควรถามตัวเองว่า "อะไรและใครที่พวกเขาไม่ได้พูดถึง" เวลาที่ออนไลน์ เราจำเป็นต้องคิดถึงการยอมเสี่ยงเพื่อช่วยเหลือคนอื่นจากการถูกทำร้ายความรู้สึกด้วย เราทุกคนก็เลือกที่จะกล้าหาญได้ในหลากหลายวิธี

## สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 2

# จากผู้เพิกเฉยเป็นผู้ช่วยเหลือ

นักเรียนฝึกฝนการระบุบทบาททั้ง 4 ของการเผชิญกับการกลั่นแกล้ง (คนแกล้ง เป้าหมายของการกลั่นแกล้ง คนที่เพิกเฉย และ คนที่ยื่นมือเข้าช่วยเหลือ) และสิ่งที่ต้องทำถ้าพวกเขาพบเห็นการกลั่นแกล้ง

### จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ ระบุสถานการณ์การล่วงละเมิดหรือการกลั่นแกล้งทางออนไลน์
- ✓ ประเมินว่าอะไรคือความหมายของการเป็นคนที่เพิกเฉยหรือคนที่ยื่นมือเข้าช่วยเหลือ
- ✓ เรียนรู้วิธีที่เฉพาะเจาะจงในการตอบโต้กับการกลั่นแกล้งเมื่อพบเห็นเข้า
- ✓ วิธีประพடுத்தตัวถ้าเจอกับการล่วงละเมิด

### มาคุยกัน



#### ทำไมความอ่อนโยนถึงสำคัญ

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

- จะมีผู้ก้าวร้าว หรือคนที่คอยกลั่นแกล้ง
- และยังมีคนที่ถูกกลั่นแกล้ง ซึ่งก็คือเป้าหมาย
- มีพยานรับรู้ว่าเกิดอะไรขึ้น ปกติจะเรียกว่าคนที่เพิกเฉย
- มีพยานที่รับรู้ว่าเกิดอะไรขึ้นและพยายามเข้าช่วยเหลือคนที่ตกเป็นเป้าหรือพยายามแก้ไขสถานการณ์ แล้วนักเรียนรู้ใช่ไหมว่าเราเรียกคนเหล่านี้ว่าอะไร **คนที่ยื่นมือช่วยเหลือ** ใจละ

ถ้าเกิดตกเป็นเป้าของการกลั่นแกล้ง หรือพฤติกรรมแย่ๆ แบบอื่นในโลกออนไลน์ นี่คือสิ่งที่สามารถทำได้

#### ถ้าตกเป็นเป้าหมาย ฉันสามารถ...

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

ถ้าพบเห็นการล่วงละเมิดหรือการกลั่นแกล้งเกิดขึ้น นักเรียนก็มีอำนาจในการเข้าไปแทรกแซง และรายงานพฤติกรรมที่เลวร้ายนั้น ไม่ว่าจะป็นทั้งแบบออนไลน์หรือในโลกความเป็นจริง บางครั้งคนที่เพิกเฉยไม่ได้พยายามจะหยุดการกลั่นแกล้งหรือช่วยเหลือเป้าหมาย นักเรียนเลือกได้ว่าจะช่วยเหลือคนที่ตกเป็นเป้าและยืนหยัดข้างความอ่อนโยนและสิ่งที่ดี ทั้งแบบโดยส่วนตัว และแบบเปิดเผย

#### ถ้าฉันเห็นเหตุการณ์ ฉันสามารถช่วยเหลือได้โดยการ...

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

เพราะเธอกำลังทำให้เห็นเป็นตัวอย่าง ไม่ใช่ไปตอบโต้)

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

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- แจกสำเนาใบงานในหน้าถัดไปให้นักเรียนแต่ละคน

### คำตอบสำหรับแต่ละเหตุการณ์ในใบงาน:

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

สถานการณ์ที่ 2: ช, พ, ช, ช

สถานการณ์ที่ 3: ช, ช, พ, พ, ช

สถานการณ์ที่ 4: พวกเขาเฉลยเองเลย!

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

### 1. ผู้ที่เพิกเฉยหรือให้ความช่วยเหลือ

หลังอภิปรายเรื่องบทบาทข้างต้น ให้แจกใบงานแล้วใช้เวลา 15 นาทีให้นักเรียนอ่านสถานการณ์จำลองทั้ง 3 สถานการณ์และจัดหมวดหมู่ให้แต่ละการตอบสนอง (ถ้ามีเวลา ให้ทั้งชั้นเรียนช่วยกันสร้างสถานการณ์จำลองที่ 4)

### 2. ผู้ให้ความช่วยเหลือที่โรงเรียนและบนโลกออนไลน์

อภิปรายคำตอบข้างต้น หรือหลังจบการอภิปราย ให้ถามว่าพวกเขาบอกได้หรือไม่ว่าทำไมการมีคนที่ยื่นมือเข้าช่วยเหลืออยู่ในโรงเรียนและโลกออนไลน์ถึงเป็นสิ่งที่ดี

### 3. อภิปราย

ถ้ามีเวลาให้ถามนักเรียนว่ามีการตอบสนองไหนที่จัดหมวดหมู่ยากหรือไม่ และเพราะอะไรให้มีการอภิปรายถึงเรื่องนั้น

## ข้อคิด

ไม่ว่าจะยืนหยัดเพื่อผู้อื่น รายงานเรื่องที่สร้างความเจ็บปวด หรือไม่ให้ความสนใจเรื่องบางเรื่องเพื่อป้องกันไม่ให้อันตรายวงกว้างออกไป นักเรียนก็มีกลยุทธ์มากมายให้เลือกโดยจะขึ้นอยู่กับสถานการณ์ ด้วยความอ่อนโยนเพียงเล็กน้อย ใครๆ ก็สร้างความแตกต่างที่ยิ่งใหญ่ในการคลี่คลายสถานการณ์ใดๆ ได้

## จากผู้เพิกเฉยเป็นผู้ช่วยเหลือ

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

ถ้ามีเวลา ให้ทั้งชั้นอภิปรายถึงข้อที่ดูตัดสินยากกว่าพร้อมให้เหตุผล อีกทางเลือก: อาจให้นักเรียนช่วยคิดสถานการณ์จำลองที่ 4 ซึ่งอาจเป็นเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในโรงเรียน แล้วให้ทั้งชั้นช่วยคิดถึงวิธีการตอบสนองที่มีการช่วยเหลือหรือแค่มองดูอยู่ห่างๆ

### สถานการณ์ที่ 1

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

- ตีไข่ขยายดราม่าด้วยการแชร์ข้อความที่ร้ายกาจนั้นกับเพื่อนคนอื่น ๆ
- สงสารเพื่อนแต่ก็ไม่ได้ทำอะไรเพราะจับมือใครดมไม่ได้ว่าใครเป็นตัวการ
- ตามหาคนที่ตกเป็นเป้าในข้อความแย่ๆ แล้วบอกว่าข้อความนั้นไม่ได้มาจากเพื่อนของเธอ สอบถามว่าเขารู้สึกอย่างไรบ้างและต้องการความช่วยเหลือหรือไม่

**หมายเหตุสำหรับครู:** นักเรียนอาจจะรู้สึกว่าข้อนี้ยาก นั่นแปลว่าพวกเขาเจ็ยวณลาดมาก ตัวเลือกของข้อนี้ไม่มีพฤติกรรมของการเป็นผู้เพิกเฉยหรือยื่นมือเข้าช่วยเหลืออย่างแท้จริง เพราะดูจะเป็นการทำให้สถานการณ์แย่ลงเสียมากกว่า ซึ่งอาจจะมีประโยชน์ต่อการนำมาอภิปรายร่วมกัน

- และเพื่อนของคุณก็ให้ทุกคนในทีมฟุตบอลมาโพสต์ชื่นชมคนที่ตกเป็นเป้า
- และเพื่อนของคุณก็รายงานเหตุการณ์นี้ถึงครูใหญ่แบบไม่เปิดเผยตัวตน โดยแจ้งกับครูใหญ่ว่าทุกฝ่ายจะต้องหารือกันเรื่องการรักษาความปลอดภัยที่ดีของโทรศัพท์และการล็อกโทรศัพท์ของตัวเอง และอาจให้แจ้งประกาศในตอนเช้าด้วย

## สถานการณ์ที่ 2

คุณครูสร้างบล็อกของชั้นเรียนสำหรับวิชาศิลปะ-ภาษาให้ทั้งชั้นสามารถเขียน แก์ไข และโพสต์ความคิดเห็นได้ วันต่อมาคุณครูลาป่วยและครูที่มาสอนแทนไม่สังเกตเห็นว่าในบล็อกของชั้นเรียนนั้นปั่นป่วนขนาดไหน มีใครบางคนโพสต์ความเห็นที่เลวร้ายมากๆ เกี่ยวกับนักเรียนคนหนึ่ง ชั้น นักเรียน...

- แสดงความเห็นในความคิดเห็นนั้นว่า “ทำแบบนั้นไม่ดีเลย” และ “ฉันเป็นเพื่อนของ \_\_\_\_\_ บอกได้เลยว่าไม่จริงสักนิด”
- ไม่สนใจจนกว่าคุณครูจะกลับมา
- ให้นักเรียนคนอื่นๆ เข้าไปต่อว่าความเห็นแย้ง หรือโพสต์ชื่นชมนักเรียนคนที่ตกเป็นเป้า
- บอกครูที่มาสอนแทนว่ามีการแสดงพฤติกรรมที่ร้ายกาจในบล็อกของชั้นเรียน และเขาอาจไปแจ้งให้คุณครูทราบ

## สถานการณ์ที่ 3

มีเกมออนไลน์เกมหนึ่งที่เพื่อนๆ หลายคนชอบเล่นกันมาก ปกติแล้วการแชทในเกมก็เกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นในเกมเป็นส่วนใหญ่ ถึงบางที่อาจจะเลยเถิดไปบ้าง แต่ก็มักเป็นการข่มกั่นประสาเพื่อนฝูงมากกว่าจะเป็นอะไรที่เลวร้ายจริงจัง แต่ครั้งนี้ มีผู้เล่นคนหนึ่งเริ่มพูดจาหยาบคายมากๆ ถึงเพื่อนคุณที่เล่นเกมนี้ด้วย และไม่มีทีท่าว่าจะหยุดง่ายๆ จนวันต่อมาก็ยังไม่เลิกพูด นักเรียน..

- โทรหาเพื่อนแล้วบอกว่าคุณก็ไม่ได้ชอบเรื่องนี้สัก และถามว่าคุณ 2 คนควรทำอย่างไร
- โทรหาเพื่อนทุกคนที่คุณรู้จักและเล่นเกมนี้ด้วยกัน (อย่าลืมบอกให้เพื่อนรู้ด้วยว่าคุณจะทำแบบนี้) เพื่อดูว่าเพื่อนๆ จะเห็นด้วยไหมว่าถึงเวลาที่ควรเรียกร้องให้หยุดความหยาบคายนี้เสียที
- ตัดสินใจรอดูว่าเด็กคนนี้จะหยุดหรือไม่ แล้วอาจค่อยทำอะไรสักอย่าง
- ออกจากเกมไปสักพัก
- ดูกฎของชุมชนในเกมและถ้ามีกฎหมายห้ามกลั่นแกล้ง ให้รายงานพฤติกรรมแย้ง นี้ด้วยระบบรายงานของเกม

## สถานการณ์ที่ 4

สร้างสถานการณ์จำลองจากชีวิตจริงร่วมกันทั้งชั้น โดยอาศัยสถานการณ์ที่นักเรียนคนใดคนหนึ่งเคยได้ยื่นมา แล้วคิดการตอบสนองของคนที่เป็นก๊วนและคนที่ลุกขึ้นช่วยเพื่อแสดงให้เห็นว่านักเรียนเข้าใจถึงสิ่งที่เรากำลังพูดคุยกัน

## สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 3

# ผู้ช่วยเหลือมีทางเลือก

บ่อยครั้งที่นักเรียนต้องการช่วยเหลือคนที่เป็นเป้าหมายของการกลั่นแกล้งแต่ไม่รู้ว่าจะต้องทำอะไร กิจกรรมนี้แสดงให้เห็นว่าพวกเขามีตัวเลือก นำเสนอตัวอย่าง และให้โอกาสในการสร้างการตอบสนองในเชิงบวกของตัวเอง

### จุดประสงค์การเรียนรู้



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

### มาคุยกัน



เมื่อพบเห็นคนที่ทำตัวไม่ดีกับคนอื่นทางออนไลน์ ไม่ว่าจะทำให้อีกฝ่ายอับอายหรือถูกกีดกัน ถูกล้อเลียน ไม่ให้เกียรติ ถูกทำร้ายความรู้สึก ฯลฯ ให้จำไว้ว่าคุณมีทางเลือกเสมอ อย่างแรกนักเรียนเลือกได้ว่าจะเป็นคนที่ยื่นมือเข้าช่วยเหลือแทนที่จะเพิกเฉยด้วยการให้ความช่วยเหลือคนที่ตกเป็นเป้า ต่อมา ถ้าเลือกจะช่วยเหลือ ก็เลือกได้ว่าจะช่วยเหลือแบบไหน

**สิ่งสำคัญที่สุดที่ควรรู้ก็คือ การแค้นฟังถ้าเขารู้สึกแย่ และการได้รู้ว่ามิใครสักคนใส่ใจนั้นช่วยคนที่ตกเป็นเป้าได้จริงๆ**

ตอนนี้ ไม่ใช่ทุกคนที่รู้สึกสะดวกใจในการยื่นมือเพื่อผู้อื่นแบบเปิดเผย ไม่ว่าจะบนโลกออนไลน์หรือในโรงอาหารโรงเรียน ถ้าทำได้ ก็จงอย่ารีรอ! นักเรียนสามารถ...

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

แต่ถ้าไม่สะดวกใจที่จะให้ความช่วยเหลือแบบเปิดเผยก็ไม่ใช่ไร เพราะยังสนับสนุนคนที่ตกเป็นเป้าแบบเป็นส่วนตัวก็ได้เช่นกัน นักเรียนสามารถ...

- ส่งข้อความหรือ DM (ข้อความส่วนตัว) ไปถามได้ว่าเป็นอย่างไรบ้าง
- พูดอะไรบางอย่างที่อ่อนโยนหรือชื่นชมในโพสต์ ความเห็น หรือข้อความส่วนตัว (ถ้าสามารถใช้สื่อที่ปกปิดตัวตนได้)
- เข้าไปพูดคุยกับคนที่ตกเป็นเป้าที่โถงทางเดินโดยที่ไม่ให้ใครได้ยื่นว่าคุณพร้อมจะช่วยเหลือเสมอ หากเขาต้องการพูดคุยหลังเลิกเรียนหรือทางโทรศัพท์
- ใ้บอกเขาว่าคุณคิดว่าพฤติกรรมเลวร้ายนั้นไม่ถูกต้อง และถามถึงความรู้สึกที่มีต่อสิ่งที่เกิดขึ้น

ไม่ว่าจะเลือกเป็นคนที่ยื่นมือเข้าช่วยเหลืออย่างไร นักเรียนก็มีตัวเลือกในการรายงานสิ่งที่เห็น ทั้งแบบเปิดเผยและแบบส่วนตัว ซึ่งอาจหมายถึงการรายงานพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านเว็บไซต์หรือแอป หรือการรายงานสิ่งที่เกิดขึ้นให้ผู้ใหญ่คนที่นักเรียนคิดว่าจะช่วยให้อาการดีขึ้นรับทราบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคนที่ช่วยเหลือคนที่ตกเป็นเป้าได้



## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

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

ในกิจกรรมนี้ เราจะลองกันว่าการเป็นคนที่ยื่นมือเข้าช่วยเหลือเป็นอย่างไร ดังนั้นมาสมมติกันว่าห้องห้องของเราเลือกแล้วว่าจะช่วยคนที่ตกเป็นเป้า

### 1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน

ให้แต่ละกลุ่มเลือกคนอ่านและคนเขียนอย่างละ 1 คน

### 2. ให้ทุกกลุ่มอ่านและอภิปรายสถานการณ์ที่น่าเจ็บปวดนี้ด้วยกัน

สถานการณ์ทั้ง 3 อยู่ในใบงานหน้าถัดไป

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

### 3. ทุกกลุ่มเลือกหรือสร้างการตอบสนองของตัวเองขึ้นมา 2 แบบสำหรับแต่ละหัวข้อ

นักเรียนจะใช้การตอบสนองตัวอย่างใน “มาคุยกัน” หรือสร้างขึ้นเองก็ได้

### 4. นักเรียนแปะตัวเลือกของตัวเองบนกระดานแล้วอ่านออกเสียงให้ทั้งชั้นฟัง

แล้วคุณจะช่วยกระตุ้นการอภิปรายในชั้นเรียนโดยอาศัยตัวเลือกต่างๆ ที่นักเรียนสร้างขึ้น

## ข้อคิด

หลายต่อหลายครั้งที่เราเห็นใครบางคนถูกทำร้ายหรือล่วงละเมิด นักเรียนอยากช่วยแต่ก็ไม่รู้ว่าต้องทำอะไรเสมอไป ตอนนี้นักเรียนก็รู้แล้วว่ามียุทธวิธีที่จะช่วยคนที่ตกเป็นเป้า และรู้ว่ามียุทธวิธีในการสนับสนุนพวกเขาในแบบที่ตัวเองก็สบายใจ นักเรียนมีพลังที่จะช่วยเหลือผู้คนที่ด้วยวิธีที่ได้ผลสำหรับตัวเอง

## ผู้ช่วยเหลือมีทางเลือก

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

หมายเหตุ: วิธีที่เหมาะสมในการสนับสนุนคนที่ตกเป็นเป้าไม่ได้มีวิธีเดียว เพราะแต่ละคน (ไม่ว่าจะเป็นคนที่ตกเป็นเป้าหรือคนที่เพิกเฉย) นั้นแตกต่างกัน และแต่ละสถานการณ์ก็ไม่เหมือนกัน เราแค่ต้องการลองตัวเลือกต่างๆ ของการเป็นคนที่ยื่นมือเข้าช่วยเหลือ

### สถานการณ์ที่ 1

นักเรียนคนหนึ่งโพสต์วิดีโอตัวเองกำลังร้องคัฟเวอร์เพลงของศิลปินพ็อปชื่อดัง นักเรียนคนอื่นๆ เริ่มโพสต์ความเห็นแรงๆ ใต้วิดีโอตั้งกล่าว นักเรียนจะทำอะไรเพื่อสนับสนุนเพื่อนคนที่โพสต์วิดีโอใช้ไอเดียจากหน้าที่แล้วหรือตกลงกันในกลุ่มถึงการตอบสนองของตัวเอง

### สถานการณ์ที่ 2

นักเรียนคนหนึ่งส่งภาพถ่ายหน้าจอความเห็นที่เพื่อนของคุณโพสต์ไว้ให้นักเรียนอีกคนและนำมาล้อกันสนุกปาก ภาพหน้าจอนั้นถูกโพสต์ซ้ำและแพร่หลายอย่างรวดเร็วทั่วโรงเรียน คุณจะทำอะไรเพื่อสนับสนุนนักเรียนเจ้าของความเห็นที่ถูกถ่ายภาพหน้าจอแล้วนำไปแชร์ต่อ เลือก 1 ในไอเดียที่เราฟังอภิปรายกันไปในห้อง หรือตัดสินใจกับการตอบสนองของตัวเอง

### สถานการณ์ที่ 3

คุณพบว่ามึนักเรียนคนหนึ่งโรงเรียนสร้างบัญชีโซเชียลมีเดียปลอมโดยใช้ชื่อของนักเรียนอีกคน แล้วโพสต์รูปและมิมที่พูดถึงนักเรียนคนอื่น ครู และโรงเรียนในทางเสียหาย คุณตัดสินใจจะทำอะไรเพื่อสนับสนุนนักเรียนคนที่ถูกแอบอ้างในทางที่ไม่ดีนี้ พิจารณาไอเดียจากหน้าที่แล้วหรือคิดการตอบสนองของตัวเองขึ้นมา

สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 4.1

# เมื่อเห็นสิ่งที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจ: จะทำอย่างไร

นักเรียนได้เรียนรู้ว่าเมื่อเห็นภาพหรือวิดีโอที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจ ก็ควรจะเชื่อมั่นในความรู้สึกของตนเองโดยการไม่ดูต่อ และพูดคุยถึงสิ่งที่เห็นกับผู้ใหญ่ที่ตนเองไว้ใจ

**หมายเหตุพิเศษสำหรับนักการศึกษา** เนื่องจากนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นมักจะใช้งานอินเทอร์เน็ตน้อยกว่านักเรียนที่โตกว่า กิจกรรมนี้จะช่วยให้นักเรียนอายุน้อยจัดการกับภาพหรือข้อความไม่พึงประสงค์ที่อาจพบเจอได้ทุกที่ หากเด็กๆ พบเนื้อหาหรือการสื่อสารไม่พึงประสงค์ทางออนไลน์แล้วมารายงานให้คุณทราบภายหลัง ให้ทำตามขั้นตอนต่อไป

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

## จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ **ตระหนักรู้** เนื้อหาไม่พึงประสงค์
- ✓ **เข้าใจ** ว่าต้องทำอะไรเมื่อพบเนื้อหาเหล่านั้น
- ✓ **สร้างแผน** สำหรับการพูดคุยถึงสิ่งที่ทำให้พวกเขาไม่สบายใจกับผู้ใหญ่ที่ไว้ใจได้

## มาคุยกัน



การดูรูปภาพหรือวิดีโอในโทรศัพท์ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์เป็นเรื่องที่สนุก เอามือแตะที่ศีรษะ ถ้าใครเคยดูรูปภาพหรือวิดีโอในโทรศัพท์ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ [จดจำงานเด็กที่ยกมือขึ้นแตะศีรษะ]

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

การดูรูปภาพและวิดีโอไม่ได้สนุกเสมอไป ดัดนิ้วถ้านักเรียนเคยดูอะไรที่น่าเบื่อ หรือน่าสับสน หรือน่ากลัว [จดจำงานคนที่ดัดนิ้ว]

ลองคิดถึงตอนที่อารมณ์เสียมากๆ สิ ไม่ใช่ตอนที่ดูหน้าจอตै็บเล็ตหรือทีวีนะ หมายถึงเวลาไหนก็ได้ที่อารมณ์เสีย ไม่จำเป็นต้องพูดว่าเกิดอะไรขึ้น เดี่ยวครูจะยกตัวอย่างให้ฟังว่าร่างกายของเราจะรู้สึกอะไรบ้างเมื่อคนเราอารมณ์เสีย ให้ยกมือขึ้นถ้าได้ยินคำที่ร่างกายของเธอเคยรู้สึกตอนที่อารมณ์เสีย ให้เว้นระยะหลังจากที่บอกความรู้สึกของร่างกายแต่ละข้อ...

หน้าร้อนผ่าว หัวใจเต้นแรง เหงื่อออกที่ฝ่ามือ มวนท้อง หายใจถี่ นักเรียนรู้สึกถึงสิ่งเหล่านี้ในร่างกายใช่ไหม

ถ้ามีคนเปิดรูปภาพหรือวิดีโอที่ทำให้อารมณ์เสีย นักเรียนก็สามารถปฏิเสธไม่ดูได้ นั่นคือการเสริมสร้างทักษะในการปฏิเสธ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมาก

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

เขียนไอดีเดียวของนักเรียนลงบนกระดาน

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

นี่คือวิธีที่สำคัญมากๆ ที่จะทำให้นักเรียนมีความกล้าหาญ (อ้างอิงจากบทที่ 1)

บางครั้งนักเรียนอาจเห็นสิ่งที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจเวลาที่ใช้โทรศัพท์ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์อยู่คนเดียว แต่ที่ศีรษะถ้าเหตุการณ์นี้เคยเกิดขึ้นกับนักเรียน [จดจำนวนคนที่แต่ละศีรษะ]

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

ถ้าไม่อยากปฏิเสธหรือทำไม่ได้ ให้รายงานสิ่งที่เกิดขึ้นให้ผู้ใหญ่ที่ไว้ใจทราบ ผู้ใหญ่จะช่วยดูแลให้นักเรียนปลอดภัย ผู้ใหญ่คนไหนที่นักเรียนเชื่อใจ

(คำตอบหลากหลาย) อย่าลืมทำตัวหนักแน่นในตอนที่ยังไม่รายงานให้ผู้ใหญ่ทราบ เล่าถึงสิ่งที่เกิดขึ้นด้วยน้ำเสียงที่หนักแน่นและให้เกียรติ

เอาล่ะ เราจะมาฝึกการรายงานให้ผู้ใหญ่ฟังกัน

## กิจกรรม



- สื่อการสอนที่ต้องใช้:
- ดนตรีที่ฟังแล้วรู้สึกสงบ
- สถานการณ์จำลอง (หน้าถัดไป)

### การรายงานโดยใช้เสียงดนตรีช่วย

#### 1. อธิบายกฎให้ทั้งชั้นฟัง ดังนี้

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

#### 2. เลือกสถานการณ์จำลองแล้วเปิดเพลง

#### 3. ปิดเพลง

4. ฟังนักเรียนในระหว่างที่พวกเขาฝึกฝน เลือกนักเรียน 1 คนมาสาธิตให้ชั้นเรียนฟัง
5. สุ่มเรียกนักเรียนจำนวนหนึ่งแล้วถามว่าในสถานการณ์นี้ พวกเขาจะอย่างไร
6. ทำตามขั้นตอนที่ 2-5 ซ้ำกับสถานการณ์อื่นๆ เท่าที่มีเวลาเหลือ

---

## รายการสถานการณ์จำลอง

**สถานการณ์ที่ 1:** มีคนเปิดคลิปรายการตลกให้นักเรียนดูแล้วคนนั้นรู้สึกว่ามันตลกมาก แต่คลิปนั้นทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจ

**สถานการณ์ที่ 2:** พี่ของนักเรียนเปิดวิดีโอรถชนให้ดู เขาคิดว่ามันตลกดีในขณะที่นักเรียนบอกว่า “หยุด”

**สถานการณ์ที่ 3:** สมาชิกในครอบครัวคนหนึ่งชอบเล่นเกมยิงปืนมากๆ ตอนแรกนักเรียนก็ชอบเหมือนกัน แต่หลังๆ เริ่มรู้สึกไม่สบายใจ

**สถานการณ์ที่ 4:** นักเรียนกำลังเล่นเกมกับคนอื่นๆ อยู่ แล้วก็เห็นว่ามีคนหนึ่งที่ทำตัวหยาบคายกับผู้เล่นคนอื่นๆ

**สถานการณ์ที่ 5:** ญาติของนักเรียนมาเที่ยวที่บ้านแล้วก็มานั่งดูวิดีโอด้วยกัน แล้วญาติของนักเรียนก็เริ่มดูวิดีโอที่มีคนไปเปลือย

---

## ข้อคิด

นักเรียนอาจเห็นสิ่งที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจทั้งในโลกแห่งความจริงและในอินเทอร์เน็ต หากรู้สึกไม่ดีกับสิ่งที่เห็น ให้ลองพูดปฏิเสธ แล้วก็อย่าลืมรายงานสิ่งที่เห็นให้ผู้ใหญ่ทราบเสมอ เพื่อให้พวกเขาช่วยปกป้องทุกคนให้ปลอดภัย

สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 4.2

# สิ่งที่ทำให้ไม่สบายใจบนโลกออนไลน์ จนควรทำอย่างไร

นักเรียนจะได้เรียนรู้ว่าอะไรคือเนื้อหาออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมและกลยุทธ์ในการปฏิเสธเนื้อหาเหล่านั้น อีกทั้งจะยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับการรายงานเนื้อหาที่บ่งบอกว่าใครบางคนได้หรือกำลังจะทำร้ายตนเองหรือผู้อื่นด้วย

**หมายเหตุพิเศษสำหรับนักการศึกษา** ถ้าระหว่างหรือหลังจากกิจกรรมนี้ นักเรียนเล่าให้คุณฟังเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง การคุกคาม การล่วงละเมิด การข่มขู่ว่าจะใช้ความรุนแรง หรือแม้กระทั่งความคิดฆ่าตัวตาย นั่นมักเป็นสัญญาณของความไว้วางใจ และคุณจะต้องตอบแทนความไว้วางใจนั้น งานวิจัยพบว่านักเรียนมักจะรายงานเนื้อหาที่ละเมิดต่อผู้อื่นให้ผู้ใหญ่ฟังเพียง**ครั้งเดียว**เท่านั้น ถ้ารายงานครั้งแรกแล้วไม่ได้รับการช่วยเหลือ นักเรียนจะไม่พยายามอีก

ถ้าเด็กๆ รายงานสิ่งที่ร้ายแรงให้คุณฟัง โปรดทำตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. ขอบคุณเด็กที่มีความกล้าหาญและบอกกับเขาว่าคุณจะคุยกับเขาเป็นการส่วนตัวโดยเร็วที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้
2. เมื่อพบกันในที่ส่วนตัวแล้ว ให้ขอบคุณนักเรียนอีกครั้งและสัญญาว่าจะปกป้องเขาให้ปลอดภัย หรือถ้านักเรียนรายงานเรื่องของคนอื่น ก็ให้บอกว่าคนนั้นจะได้รับความช่วยเหลืออย่างแน่นอน
3. ฟังสิ่งที่พวกเขารายงานและเชื่อว่าเป็นความจริง ถ้ารู้สึกสบายใจ คุณค่อยๆ ถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ แต่ห้ามบังคับกดดัน ในสถานการณ์เช่นนี้ หน้าที่ของคุณคือการรับฟังไม่ใช่เป็นผู้สอบสวน ถ้าเป็นเรื่องร้ายแรง ให้รายงานต่อผู้บริหารโรงเรียนและตรวจดูให้มั่นใจว่าผู้บริหารติดตามเรื่องอย่างจริงจัง

## จุดประสงค์การเรียนรู้



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

## มาคุยกัน



กิจกรรมนี้จะช่วยให้นักเรียนรับมือกับสถานการณ์ที่มีคนมาทำ พูด หรือแสดงเนื้อหาออนไลน์ที่ทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจหรือกลัว

ยกมือขึ้นหากนักเรียนเคยพบเห็นเนื้อหา ความเห็น หรือพฤติกรรมทางออนไลน์ที่ทำให้อารมณ์เสีย โดยอาจจะเป็นข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอก็ได้ [จดจำนวนคนที่ยกมือ]

เขียนประโยคนี้ลงบนกระดาษและให้นักเรียนคัดลอกและเติมลงในช่องว่าง  
 “สิ่งที่เคยทำให้นอนอารมณ์เสียตอนที่ใช้อินเทอร์เน็ตคือ \_\_\_\_\_” ให้นักเรียนเขียนตัวอย่างที่จะใช้เติมลงในช่องว่างของประโยคนี้ลงในกระดาษ

ในระหว่างที่นักเรียนเขียนอยู่ คุณก็เดินสำรวจคำตอบไปรอบๆ ถามนักเรียนว่าต้องการจะแชร์คำตอบให้เพื่อนๆ ในชั้นรู้ไหม

นักเรียนมีสิทธิ์ที่จะรู้สึกปลอดภัยและสบายใจในโลกออนไลน์เช่นเดียวกับตอนที่อยู่ในโรงเรียน นักเรียนมีสิทธิ์ที่เลือกสิ่งที่จะดูและคนที่ต้องการคุยด้วยในโลกออนไลน์ นักเรียนสามารถปฏิเสธที่จะดูสิ่งที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจ กิจกรรมนี้จะช่วยเสริมสร้างทักษะในการปฏิเสธ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ทุกคนต้องมี

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

พูดให้เด็กๆ ได้ยินตัวเลือกเหล่านี้ทั้งหมด กระตุ้นส่งเสริมให้นักเรียนยกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงถึงวิธีการปฏิเสธเนื้อหาไม่พึงประสงค์ในหลายๆ แพลตฟอร์ม นี่ก็เป็นโอกาสดีสำหรับคุณเช่นกันที่จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับประสบการณ์การใช้งานอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมากขึ้น เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพูดคุยกันในอนาคต เพื่อให้นักเรียนไว้วางใจและให้การสื่อสารเกิดประโยชน์สูงสุด คุณต้องพยายามทำตัวเป็นกลางและไม่ตัดสิน

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

อย่าลืมว่าถึงแม้ว่าเราจะปฏิเสธแล้ว ก็ไม่ได้หมายความว่าเราจะรายงานเนื้อหาหรือพฤติกรรมนั้นไม่ได้ นักเรียนสามารถทำได้ทั้งสองอย่าง

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

ผู้ใหญ่ที่โรงเรียนที่นักเรียนไว้วางใจที่ว่าจะให้ความช่วยเหลือได้คือใครบ้าง (คำตอบหลากหลาย) ผู้ใหญ่หลายคนที่นี่พร้อมที่จะพูดคุยเสมอถ้านักเรียนต้องการความช่วยเหลือ

เราจะมาฝึกการปฏิเสธและการรายงานสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ รวมถึงสิ่งที่ทำให้นักเรียนไม่สบายใจหรือกลัวกัน

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

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

---

## รายการสถานการณ์ จำลอง

สถานการณ์ที่ 1: เพื่อนที่ชอบใช้คำหยาบคายเวลาแชต

สถานการณ์ที่ 2: นักเรียนเห็นข้อความที่เหยียดเพศในช่องความคิดเห็นอยู่เป็นประจำ

สถานการณ์ที่ 3: มีคนล้อเลียนรูปถ่ายที่มีนักเรียนอยู่ในนั้น

สถานการณ์ที่ 4: มีคนพูดจาเหยียดเชื้อชาติใส่นักเรียน

สถานการณ์ที่ 5: มีคนขอให้นักเรียนส่งรูปไปเปลือยของนักเรียนไปให้เขา

สถานการณ์ที่ 6: นักเรียนเห็นโพสต์ที่ระบุว่าจะมีคนพบบินไปโรงเรียน

---

## ข้อคิด

นักเรียนอาจพบเห็นสิ่งต่างๆ ในอินเทอร์เน็ตที่เป็นเรื่องน่ากลัวสุดๆ เช่น มีคนบอกว่าเขาจะทำบางอย่างที่อาจทำร้ายตัวเองหรือคนอื่น ในสถานการณ์เช่นนี้ ให้แจ้งผู้ใหญ่ทันทีเพื่อช่วยเหลือทุกคนให้ปลอดภัย



สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 5.1

# นักเรียนจะทำอย่างไรกับสิ่งโหดร้ายบนหน้าจอ

ให้นักเรียนฝึกฝนสิ่งที่จะทำในครั้งถัดไปเมื่อเห็นหรือได้ยินสิ่งที่ไม่สบายใจในวิดีโอ เกมออนไลน์ หรือรายการทีวี

## จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ เข้าใจว่าการรู้สึกกลัวหรือเศร้าเมื่อเห็นสิ่งที่ไม่สบายใจทั้งในจอและนอกจอนั้นเป็นเรื่องปกติ
- ✓ รู้ว่าตนเองปฏิเสธที่จะดูสิ่งที่ไม่ดีในรายการโซเชียล เกม หรือวิดีโอได้
- ✓ เข้าใจวิธีปฏิเสธเนื้อหาที่ไม่พึงประสงค์
- ✓ รู้ว่าตนเองสามารถพูดคุยกับใครได้ถ้าพบเจอสิ่งที่ไม่สบายใจ

## มาคุยกัน



รายการทีวีหรือวิดีโอออนไลน์สุดโปรดของนักเรียนคืออะไรบ้าง [ขอนักเรียนที่ต้องการเป็นอาสาสมัครแชร์ข้อมูล]

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

เรามักจะชอบดูรายการทีวีหรือวิดีโอเพราะว่ามันบันเทิง ไซ้ใหม่ มีใครรู้บ้างว่า “บันเทิง” แปลว่าอะไร [ขอนักเรียนที่ต้องการเป็นอาสาสมัครแชร์ข้อมูล]/รายการที่มีความบันเทิงจะทำให้นักเรียนรู้สึกดี และทำให้มีความสุขในการดู อาจทำให้หัวเราะหรือผ่อนคลาย หรือทำให้สนใจเพราะได้เรียนรู้อะไรใหม่ๆ หรือตื่นเต้นแบบสุดขีดและอดใจรอดูตอนต่อไปแทบจะไม่ไหว แต่บางครั้งรายการก็อาจจะไม่มีความบันเทิงเพราะมีคนหรือสัตว์บาดเจ็บอย่างรุนแรง มีคนหยาบคายหรือน่ากลัวมากๆ หรือมีบางอย่างที่ทำให้นักเรียนรู้สึกกังวลหรือเศร้าหมอง นักเรียนบอกได้ไหมว่ามีวิดีโอหรือรายการไหนบ้างที่คิดว่าไม่มีความบันเทิงและทำไมถึงคิดเช่นนั้น [ขอนักเรียนที่ต้องการเป็นอาสาสมัครแชร์ข้อมูล]

วันนี้ เราจะมาฝึกฝนสิ่งที่คุณสามารถทำได้ หากครั้งหน้าพบเห็นหรือได้ยินสิ่งที่ไม่สบายใจในทีวีหรืออินเทอร์เน็ต

- ถ้านักเรียนดูรายการทีวีหรือวิดีโอเพียงลำพังและเห็นหรือได้ยินสิ่งที่ไม่สบายใจ ให้ปิดทีวีได้เลย [เขียนคำว่า “ปิดเครื่อง” ลงบนกระดาษ]
- ถ้ายังคงรู้สึกไม่สบายใจแม้ว่าจะปิดเครื่องไปแล้ว ก็ให้หาผู้ใหญ่ที่ไว้ใจได้และพูดคุยถึงสิ่งที่ตนเองเห็นและความรู้สึกที่เกิดขึ้น [เขียนคำว่า “พูดคุยกับผู้ใหญ่ที่ไว้ใจ” ลงบนกระดาษ]
- ใครคือผู้ใหญ่ที่นักเรียนไว้ใจและพูดคุยได้ [เขียนไอเดียของนักเรียนใต้คำว่า “ผู้ใหญ่ที่ไว้ใจ บนกระดาษ] (คำตอบที่เป็นไปได้ ได้แก่ แม่ พ่อ ผู้ดูแล คุณครู ฯลฯ)
- ถ้านักเรียนดูรายการทีวีหรือวิดีโอออนไลน์กับเพื่อนหรือครอบครัว แล้วเห็นหรือได้ยินสิ่งที่ไม่สบายใจ ให้พูดออกมาและบอกไปว่าตนเองรู้สึกอย่างไร [เขียนคำว่า “พูดออกมา” ลงบนกระดาษ]
- เช่น อาจพูดขึ้นมาว่า “รายการนี้น่ากลัว ดูอย่างอื่นกันเถอะ” นักเรียนพูดอะไรได้อีกบ้าง [เขียนไอเดียของนักเรียนลงบนกระดาษใต้คำว่า “พูดออกมา”] (คำตอบที่เป็นไปได้ ได้แก่ “ผม/หนู ไม่อยากดูอันนี้แล้วเพราะว่ามันทำให้รู้สึกไม่ดีเลย” “เราดูอย่างอื่นที่เราทั้งสองคนชอบกันดีกว่า”)

ถ้านักเรียนพูดออกมาแล้วแต่อีกฝ่ายก็ยังยืนยันที่จะเปิดสิ่งที่นักเรียนไม่ชอบ ให้เดินออกจากห้องแล้วบอกผู้ใหญ่ที่ไว้ใจ

## กิจกรรม



เราจะมาฝึกการพูดเมื่อเห็นหรือได้ยินสิ่งที่ไม่สบายใจบนทีวี ในเกม หรือวิดีโอ และพูดคุยกับผู้ใหญ่ที่นักเรียนไว้ใจกัน [ช่วยนักเรียนจับคู่]

ครูจะอ่านสถานการณ์จำลอง แล้วให้นักเรียนฝึกสิ่งที่ตนเองจะทำเมื่ออยู่ในสถานการณ์นั้น โดยให้ผลัดกันกับเพื่อน เรามาลองทำสถานการณ์แรกไปพร้อมๆ กันนะ

เลือกเหตุการณ์สมมติจากรายการด้านล่างแล้วให้นักเรียนฝึกกับเพื่อนเพื่อตัดสินใจว่าจะจัดการกับเหตุการณ์นั้นอย่างไร ให้เวลานักเรียนฝึกสักครู่แล้วขออาสาสมัครมาแชร์ให้ทั้งชั้นดู ทำกิจกรรมต่อไปเรื่อยๆ กับเหตุการณ์สมมติอื่นเมื่อมีเวลาเหลือ

## รายการสถานการณ์จำลอง

**สถานการณ์ที่ 1:** นักเรียนกำลังดูวิดีโอออนไลน์กับสมาชิกในครอบครัว คนในวิดีโอใช้คำหยาบและพูดจาไม่ดีซึ่งทำให้นักเรียนรู้สึกไม่ดีไปด้วย นักเรียนเลือกที่จะพูดออกมา นักเรียนจะพูดอะไร [หันไปหาอีกคนและพูดสิ่งที่ตนเองต้องการพูด]

**สถานการณ์ที่ 2:** นักเรียนกำลังดูรายการทีวีใหม่เพียงลำพัง นักเรียนดูตอนที่ 1 ได้ครึ่งหนึ่งแล้วสิ่งที่น่ากลัวที่สุดก็เกิดขึ้น ฮ้า! ฉากนั้นติดอยู่ในใจหลอกหลอนไม่ยอมหายไปไหน และนักเรียนก็เริ่มเชื่อว่ามันอาจเกิดขึ้นกับตัวเอง นักเรียนจึงตัดสินใจปิดรายการดังกล่าวและเล่าให้ผู้ใหญ่ที่ตนเองเชื่อใจฟัง [หันไปหาคู่ของนักเรียนและบอกว่าตนจะเล่าให้ใครฟังและเล่าอะไร]

**สถานการณ์ที่ 3:** นักเรียนกำลังดูวิดีโอออนไลน์อยู่กับเพื่อน เพื่อนคนหนึ่งเปิดวิดีโอที่มีคนโบยเปลือยให้ดู นักเรียนรู้สึกไม่ดีอย่างมาก นักเรียนไม่รู้ว่าเพื่อนคนอื่นรู้สึกอย่างไร แต่ตัวเองไม่อยากดูวิดีโอต่อไปแล้ว นักเรียนตัดสินใจพูดออกมา [หันไปหาคู่ของนักเรียนและบอกว่าตนจะพูดว่าอะไร]

**สถานการณ์ที่ 4:** นักเรียนกำลังเล่นเกมออนไลน์แบบหลายผู้เล่น แล้วเห็นว่าผู้เล่นคนหนึ่งที่ตั้งใจก่อกวนผู้เล่นคนอื่น มีคนบอกให้หยุด แต่เขาหัวเราะใส่ [หันไปหาคู่ของนักเรียนและบอกว่าตนจะพูดว่าอะไร]

**สถานการณ์ที่ 5:** ลูกพี่ลูกน้องของนักเรียนกำลังเล่นเกมที่มีฉากยิงปืนเป็นจำนวนมาก มีหลายคนบาดเจ็บ นักเรียนขอให้เปลี่ยนเป็นเกมอื่น แต่ทุกคนก็เพิกเฉย [หันไปหาคู่ของนักเรียนและบอกว่าตนจะทำอะไร]

**สถานการณ์ที่ 6:** นักเรียนอยู่ที่บ้านเพื่อนและได้ยินข่าวในทีวีที่ทำให้รู้สึกเศร้ามากๆ เมื่อกลับมาถึงบ้าน ก็ตัดสินใจเล่าให้ผู้ใหญ่ที่ไว้ใจฟัง [หันไปหาคู่ของนักเรียนและบอกว่าตนจะเล่าให้ใครฟังและเล่าอะไร]

## ข้อคิด

ถ้าเกม วิดีโอ หรือรายการทีวีทำให้รู้สึกไม่สบายใจ นักเรียนก็ไม่จำเป็นต้องดู ตอนนี้นักเรียนก็รู้แล้วว่าต้องทำอะไรบ้าง:

- ถ้าอยู่คนเดียว ก็ปิดไปเลย
- ถ้ายังคงรู้สึกไม่ดีอยู่ ก็ให้พูดคุยกับผู้ใหญ่ที่ไว้ใจ
- ถ้าคนอื่นเปิดให้ดู ก็ให้พูดออกไปเลยและบอกว่าตนเองรู้สึกอย่างไร
- ถ้าพูดออกไปแล้วแต่คนนั้นก็ยังคงต้องเปิดให้ดูอีก ก็ให้เดินหนีออกมาและ/หรือเล่าให้คนที่นักเรียนเชื่อใจฟัง

สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 5.2

## การรับมือกับพฤติกรรมแย่ๆ บนโลกออนไลน์

นักเรียนจะได้เรียนรู้ว่าพฤติกรรมที่ดีหรือไม่ดีก็เป็นเพียงแค่พฤติกรรม ไม่ว่าจะทั้งบนโลกออนไลน์หรือในโลกความเป็นจริง พวกเขาจะได้สำรวจวิธีในการรับมือกับพฤติกรรมแย่ๆ เพื่อหลีกเลี่ยงการร่วมเป็นส่วนหนึ่งของดราม่าหรือการทำให้ความขัดแย้งบานปลายร้ายแรง

### จุดประสงค์การเรียนรู้



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

### มาคุยกัน



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

ผู้คนมีความขัดแย้งบนโลกออนไลน์ได้จากหลากหลายเหตุผล เราสามารถหลีกเลี่ยงความวุ่นวายนั้นได้ด้วยการพยายามแสดงความอ่อนโยนต่อผู้อื่น หรือไม่ต้องเข้าไปยุ่งเกี่ยว บางครั้งเรื่องมันอาจบานปลายมาจากสิ่งที่เกิดขึ้นในโรงเรียน และในบางครั้ง คนเราก็ตูหรือทำตัวไม่ดีโดยไม่มีสาเหตุ ตัดนิ้วถ้านักเรียนเคยเห็นหรือได้ยินคนอื่นทำสิ่งแย่ๆ เหล่านี้ [จดจำจำนวนคนที่ตัดนิ้ว]:

- การโพสต์แสดงความคิดเห็นที่ไม่ให้เกียรติผู้อื่นในรูปภาพหรือวิดีโอ
- การแชร์เรื่องราวที่น่ารำคาญหรือการโกหกเกี่ยวกับผู้อื่น
- การสร้างเป็นคนอื่นเพื่อให้พวกเขาเดือดร้อน
- การตั้งฉายาให้อับอาย
- การใช้ภาษาที่เหยียดเชื้อชาติหรือแสดงความรังเกียจคนที่รักเพศเดียวกัน

ยกมือขึ้นถ้าเคยมีคนทำตัวหยาบคายใส่**นักเรียน**บนโลกออนไลน์ [จดจำจำนวนคนที่ยกมือ]

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

การรู้สึกโกรธเป็นเรื่องธรรมดาเมื่อนักเรียนคิดว่ามีคนทำเรื่องที่ยาบคาย ความรู้สึกที่อยากจะโต้กลับก็อาจจะรุนแรงมากด้วย ลองคิดถึงผลที่จะตามมาถ้าหากเราโต้ตอบกลับไป [ให้เวลานักเรียนได้คิด] หันไปบอกไอเดียให้เพื่อนข้างๆ ฟัง [หลังจากนั้น 1 นาทีก็ให้สุ่มเรียกนักเรียนบางส่วนเพื่อตอบคำถาม] (“เริ่มทะเลาะกันใหญ่โต” “ดราม่า” “มีหลายคนที่ต้องไปเกี่ยวข้อง” “ตกที่นั่งลำบาก”)

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

เมื่อโกรธหรือรู้สึกไม่สบายใจ เรามักจะพูดหรือทำอะไรที่ไม่ดีต่อคนอื่น เพราะฉะนั้นเราจึงจำเป็นต้องทำใจให้เย็นลงก่อนที่จะตัดสินใจทำอะไรอย่างอื่น กลยุทธ์หนึ่งในการสงบสติอารมณ์ก็คือการหายใจเข้าลึกๆ ซ้ำๆ

ให้ทั้งชั้นฝึกหายใจเข้าลึกๆ ซ้ำๆ พร้อมกัน

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

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

• จะเกิดอะไรขึ้นเวลาที่มีคนเห็นพฤติกรรมที่แย่ๆ แล้วไม่พูดอะไร หรือหัวเราะ หรือร่วมกันทำพฤติกรรมแย่ๆ นั้นด้วย (“พวกเขากำลังส่งเสริมให้คนมีพฤติกรรมแย่ๆ มากขึ้น” “พวกเขาทำให้คนอื่นรู้สึกว่าเป็นที่ต้อนรับ” “พวกเขาคือคนที่ทำพฤติกรรมแย่ๆ เสียเอง”)  
แล้วจะเกิดอะไรขึ้นถ้าผู้คนที่ถูกขู่ขึ้นมาต่อต้านพฤติกรรมที่ไม่ดี (“คนอื่นๆ จะค่อยๆ ตระหนักว่าพฤติกรรมนั้นไม่ใช่สิ่งดี” “ผู้คนจะใจดีและให้เกียรติคนอื่นมากขึ้น”)

คิดว่าถ้านักเรียนเคยช่วยเหลือคนอื่นที่ถูกแกล้ง [จดจำจำนวนคนที่ดีดีนี้] สุ่มเรียกนักเรียนบางส่วนให้เล่าเรื่องการช่วยเหลือคนอื่น แล้วรู้สึกอย่างไรที่ได้ช่วยเหลือคนอื่น (“รู้สึกดี”)

นักเรียนควรทำอย่างไรถ้ารู้สึกไม่สบายใจหรือไม่ปลอดภัยที่จะต่อต้านกับพฤติกรรมแย่ๆ ที่พบเจอ (“ขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่”)

เราจะมาฝึกวิธีโต้ตอบกับพฤติกรรมแย่ๆ ที่พบเจอบนโลกออนไลน์กัน

## กิจกรรม



### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

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

## ข้อคิด

เมื่อพบเห็นพฤติกรรมแย่ๆ บนโลกออนไลน์ การโต้ตอบอย่างเหมาะสมเป็นเรื่องที่สำคัญมาก หากนักเรียนพยายามที่จะตอบโต้พฤติกรรมแย่ๆ ด้วยตนเอง ก็อาจจะกลายเป็นชนวนที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง หรือทำให้บางสิ่งบางอย่างที่เกิดขึ้นที่โรงเรียนยิ่งแย่ขึ้นไปอีก ไม่ว่าจะเป็นบนโลกออนไลน์หรือที่โรงเรียน ถ้าใช้เวลาสักครู่ในการสงบสติอารมณ์แล้วค่อยโต้ตอบด้วยวิธีอื่น ก็อาจจะหลีกเลี่ยงความขัดแย้งได้

ถ้ามีคนที่ทำตัวหยาบคายใส่บ่อยๆ และนักเรียนก็ไม่ว่าจะหยุดเขาได้อย่างไร ให้ขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่

# การรับมือกับพฤติกรรมแย่ๆ บนโลกออนไลน์

## ส่วน ก

เขียน 1 สถานการณ์ที่มีคนทำตัวแย่ๆ บนโลกออนไลน์ที่นักเรียนอาจพบเจอ

---

---

---

## ส่วน ข

นักเรียนจะโต้ตอบอย่างไรถ้าเกิดขึ้นกับตนเอง

---

---

---

เหตุใดจึงโต้ตอบด้วยวิธีนี้

---

---

---

นักเรียนจะโต้ตอบอย่างไรถ้าเห็นสิ่งนี้เกิดขึ้นกับคนอื่น

---

---

---

เหตุใดจึงโต้ตอบด้วยวิธีนี้

---

---

---

## สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 6

# เมื่อใดที่ควรขอความช่วยเหลือ

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

### หมายเหตุสำคัญสำหรับนักการศึกษา:

1. เด็กๆ อาจถูกสอนหรือวางเงื่อนไขมาไม่ให้ “พูดจาไร้สาระ” กันมาหลายต่อหลายชั่วอายุคนจนกลายเป็นบรรทัดฐานทางสังคมไป และผู้เชี่ยวชาญการป้องกันการกลั่นแกล้งก็ทำงานอย่างหนักเพื่อช่วยให้เด็กๆ เข้าใจความแตกต่างระหว่าง “การเล่า” (การพูดจาไร้สาระ) และการขอความช่วยเหลือ ช่วยให้นักเรียนของคุณเห็นว่าการขอความช่วยเหลือเมื่อเกิดเรื่องที่สร้างความเจ็บปวดขึ้นในโลกออนไลน์ไม่ใช่ “การพูดจาไร้สาระ” แต่เป็นเรื่องของการความช่วยเหลือให้ตัวเองหรือเพื่อนๆ เมื่อมีคนถูกทำร้าย
2. ส่งเสริมการสื่อสารแบบเปิดในชั้นเรียนของคุณและเตือนให้นักเรียนรู้ว่าคุณจะเป็นกองหนุนเพื่อช่วยเหลือตัวแทนของนักเรียนและการรายงานอย่างเหมาะสมเสมอ
3. ในการอภิปรายด้านล่างนี้ ทุกครั้งที่นักเรียนแชร์เรื่องราวที่พวกเขาขอความช่วยเหลือจากครูใหญ่ อย่าลืมนำเสียงของการสนทนาในแบบที่ทำให้พวกเขาภูมิใจและกล้าที่จะลงมือทำ โดยเฉพาะการที่เขาออกมาพูดต่อหน้าเพื่อนๆ

### จุดประสงค์การเรียนรู้



- ✓ รับรู้ว่าการขอความช่วยเหลือให้ตัวเองหรือผู้อื่นเป็นสัญญาณของความเข้มแข็ง
- ✓ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสถานการณ์ที่การพูดคุยสามารถช่วยได้จริงๆ

### มาคุยกัน



นี่คือรายการสถานการณ์ทั้งหมดที่คุณอาจพบเจอบนโลกออนไลน์ เราอาจคุยกันได้ไม่ครบทุกข้อ เพราะครุหวังว่าเธอจะยกมือเมื่อมีข้อไหนทำให้คิดถึงสถานการณ์ที่เคยเจอ และคุณทำอะไรกับมันบ้าง เราจะได้คุยถึงสถานการณ์พวกนั้นกัน

### กิจกรรม



#### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

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

โปรดดูสถานการณ์จำลองด้านล่างนี้เพื่อทำกิจกรรม

**หมายเหตุสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา:** การจัดให้มีการอภิปรายหมู่หรือจัดให้กลุ่มหัวหน้านักเรียนในโรงเรียนของคุณ (หรือโรงเรียนมัธยมในพื้นที่การศึกษา) คอยแนะนำนักเรียนที่อายุน้อยกว่าในเรื่องเกี่ยวกับสถานการณ์บนโลกออนไลน์เหล่านี้ก็เป็นวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังดึงดูดให้นักเรียนที่อายุน้อยกว่ามีส่วนร่วมและช่วยเสริมสร้างให้แข็งแกร่งขึ้นด้วย ถ้ามีกลุ่มพี่เลี้ยงที่โรงเรียนอยู่แล้ว ให้เหล่าพี่เลี้ยงช่วยสอนนักเรียนรุ่นน้องเกี่ยวกับเหตุการณ์สมมติข้างต้น แล้วแชร์ประสบการณ์ของตัวเองในการรับมือกับสถานการณ์เหล่านั้น

### ข้อคิด

อาจไม่ได้เป็นแบบนี้เสมอไป แต่การขอความช่วยเหลือได้เมื่อไม่แน่ใจว่าจะทำอะไรคือเรื่องกล้าหาญที่ควรทำ ถ้าเป็นการช่วยเหลือคุณหรือใคร บางคนเยียวบางเรื่องที่เจ็บปวดหรือหยุดไม่ให้เกิดอันตรายขึ้น ก็เป็นทั้งเรื่องที่ฉลาดและกล้าหาญอย่างยิ่ง

## ใบงาน: สถานการณ์จำลองสำหรับชั้น ป.2 - ป.3

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

### สถานการณ์จำลอง สำหรับชั้น ป.2 - ป.3

**สถานการณ์ที่ 1:** นักเรียนต้องการความช่วยเหลือในการจำรหัสผ่าน [ขอให้ผู้ปกครองหรือญาติที่โตกว่าช่วยสอนทำตามขั้นตอนของการสร้างรหัสผ่านใหม่]

**สถานการณ์ที่ 2:** ผู้เล่นเกมคนหนึ่งชอบชุดในเกมของนักเรียนมากๆ และเสนอที่จะจ่ายเงินในเกมเพื่อซื้อไป นักเรียนจะอย่างไร

**สถานการณ์ที่ 3:** นักเรียนเห็นพฤติกรรมที่แย่มากๆ ในวิดีโอและไม่แน่ใจว่าควรทำอย่างไรดี

**สถานการณ์ที่ 4:** ผู้เล่นเกมคนหนึ่งถามอายุและที่อยู่ นักเรียนจะบอกเขาไหม

**สถานการณ์ที่ 5:** เพื่อนเปิดวิดีโอที่มีความรุนแรงมากๆ ให้อู และมีคนได้รับบาดเจ็บด้วย นักเรียนจะอย่างไร

**สถานการณ์ที่ 6:** นักเรียนอยากทำอะไรสักอย่างเกี่ยวกับความเห็นที่เหยียดหยามมากๆ ในอินเทอร์เน็ต นักเรียนจะอย่างไร

**สถานการณ์ที่ 7:** มีคนในสนามเด็กเล่นเริ่มล้อเลียนเด็กอีกคนเพราะว่าเด็กคนนั้นไม่มีโทรศัพท์ และเด็กคนนั้นก็รู้สึกเสียใจมากๆ นักเรียนจะอย่างไร

**สถานการณ์ที่ 8:** นักเรียนกำลังดูวิดีโอที่มีตัวการ์ตูน และทันใดนั้นเองก็มีสิ่งที่น่ากลัวมากๆ โผล่ขึ้นมาตรงกลาง

## ใบงาน: สถานการณ์จำลองสำหรับชั้น ป.4 - ป.6

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

### สถานการณ์จำลอง สำหรับชั้น ป.4 - ป.6

**สถานการณ์ที่ 1:** นักเรียนรู้สึกว่ามีคนแกล้งบ๊วยชี่ นักเรียนจะทำอะไรได้บ้างเพื่อกับบ๊วยชี่กลับมา [ไปที่ส่วนช่วยเหลือของแอปหรือเว็บไซต์ แล้วทำตามขั้นตอนต่างๆ เพื่อยืนยันว่านักเรียนคือเจ้าของบ๊วยชี่ จากนั้นให้ลงชื่อเข้าสู่ระบบและเปลี่ยนรหัสผ่าน แล้วห้ามเปิดเผยให้ใครรู้ เป็นอันขาดยกเว้นผู้ปกครอง]

**สถานการณ์ที่ 2:** นักเรียนไม่แน่ใจว่ามีบางอย่างเป็นกลโกงหรือไม่และคิดว่าตัวเองอาจหลงเชื่อไปแล้ว

**สถานการณ์ที่ 3:** ผู้เล่นเกมคนหนึ่งเริ่มถามคำถามที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเกมและก็เป็นคำถามที่ค่อนข้างน่าอาย นักเรียนจะตอบคำถามใหม่

**สถานการณ์ที่ 4:** นักเรียนเห็นว่ามีคนกำลังพูดจาเหยียดเชื้อชาติอยู่ในแชตของเกม

**สถานการณ์ที่ 5:** นักเรียนกังวลว่าอาจเปลวแชร์อะไรบางอย่างที่ไม่ควรแชร์ไปในอินเทอร์เน็ต (บอกพวกเราติดต่อเมื่อรู้สึกสบายใจที่จะบอก แต่ถ้าไม่อยากบอก ก็ให้บอกเราว่านักเรียนจัดการกับสถานการณ์นั้นอย่างไร)

**สถานการณ์ที่ 6:** นักเรียนเห็นใครบางคนข่มขู่ว่าจะชกต่อยหรือทำร้ายอีกคน

**สถานการณ์ที่ 7:** มีคนโพสต์เรื่องที่แย่มากๆ เกี่ยวกับตนเองทางออนไลน์ และมันทำให้คุณรู้สึกกังวลใจเกี่ยวกับคนคนนั้น



สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย: บทที่ 7

## รายงานทางออนไลน์ด้วย

ทั้งชั้นจะพิจารณาเนื้อหาประเภทต่างๆ ตัดสินใจว่าจะรายงานหรือไม่ และพูดคุยถึงเหตุผล โดยใช้อุปกรณ์ของโรงเรียน ในการหาวิธีการรายงานเนื้อหาและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

### จุดประสงค์การเรียนรู้



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

### มาคุยกัน



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

นักเรียนควรฝึกให้เป็นนิสัยกับการถ่ายภาพหน้าจอการสนทนาหรือกิจกรรมที่เป็นอันตรายหรือน่าสงสัยก่อนใช้เครื่องมือบล็อกหรือรายงาน (ซึ่งอาจทำให้หลักฐานของกิจกรรมดังกล่าวหายไป) การทำแบบนี้ทำให้มั่นใจได้ว่าผู้ใหญ่ที่ไว้ใจจะเห็นว่าเกิดอะไรขึ้นบ้างและช่วยแก้ไขสถานการณ์ได้

### กิจกรรม



#### สื่อการสอนที่ต้องใช้:

- ใบงาน: “รายงานทางออนไลน์ด้วย” (คนละชุด)

**1. ตรวจสอบกฎของชุมชน** ใช้อุปกรณ์ให้มากที่สุดเท่าที่ชั้นเรียนของคุณจะเข้าใช้งานได้ ถ้ามีหลายเครื่อง ให้แบ่งออกเป็นกลุ่มๆ ให้ทุกคน ช่วยกันค้นหาข้อกำหนดในการให้บริการในบัญชีที่เกี่ยวข้องกับของโรงเรียนอย่างน้อย 3 บัญชี และให้หากฎเกี่ยวกับการล่วงละเมิดและการกลั่นแกล้ง

**2. ทหาริตรายงานปัญหา** ค้นหาเครื่องมือสำหรับการรายงานเนื้อหาหรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในแอปหรือเว็บไซต์ (ถ้ามีอุปกรณ์หรือคอมพิวเตอร์แค่เครื่องเดียวในห้อง ให้แต่ละกลุ่มผลัดกันมาที่หน้าจอ)

**3. ตรวจสอบเหตุการณ์สมมติต่างๆ ทั้งหมด** ให้ทุกคนนั่งลงและอ่านสถานการณ์ทั้งหมดที่อยู่ในใบงานในหน้าถัดไป

**4. นักเรียนจะรายงานไหม** ให้นักเรียนยกมือถ้าจะรายงานเนื้อหาดังกล่าว แล้วค่อยขอให้นักเรียนยกมือถ้าจะไม่รายงาน

**5. ถ้ารายงาน เพราะอะไร** ให้คนที่จะรายงานบอกเหตุผลให้ชั้นฟัง และให้คนที่จะไม่รายงานทำแบบเดียวกัน

หมายเหตุ: นานๆ ทีจะมีคำถามหรือแนวทางที่เหมาะสมเพียงข้อเดียว อย่าลืมบอกให้ทุกคนรับรู้ก่อนเริ่มการอภิปรายทั้งชั้นเรียน

### ข้อคิด

แอปและบริการส่วนใหญ่มีเครื่องมือสำหรับรายงานและ/หรือบล็อกเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม และถ้าเราใช้เครื่องมือเหล่านั้น ก็จะช่วยเหลือผู้ที่เกี่ยวข้อง ชุมชน และตัวแพลตฟอร์มเองได้ ก่อนบล็อกหรือรายงานเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม อย่าลืมถ่ายภาพหน้าจอเก็บไว้เพื่อจะได้มีหลักฐานของสถานการณ์นั้น

# รายงานทางออนไลน์ด้วย

อ่านแต่ละเหตุการณ์สมมติด้านล่างแล้วยกมือถ้านักเรียนจะรายงานในแอปหรือบริการที่เจอเนื้อหาที่เข้า ให้ถามว่าใครบ้างที่จะรายงานและไม่รายงาน แล้วให้อธิบายว่าทำไมจึงเลือกทำเช่นนั้น จากนั้นให้อภิปรายตัวเลือกเหล่านั้นพร้อมกันทั้งชั้น (ทุกคนควรรู้ว่าไม่ค่อยมีตัวเลือกที่เหมาะสมเพียงข้อเดียวหรอก จึงเป็นเหตุผลว่าทำไมการอภิปรายถึงจะช่วยให้ ไม่ควรมีใครต้องรู้สึกแยกับสิ่งที่ตัวเองเลือกทำ แม้แต่ผู้ใหญ่เองก็ไม่ได้รู้ว่าต้องรายงานตอนไหนและอย่างไรเสมอไป)

## สถานการณ์ที่ 1

นักเรียนคนหนึ่งโพสต์รูปหมู่ในบัญชีสาธารณะ แล้วคุณก็ไม่ชอบหน้าตาของตัวเองในรูปแบบนั้นเลย คุณจะรายงานรูปแบบใหม่ ถ้ารู้ว่าใครเป็นคนโพสต์ นักเรียนจะคุยกับคนนั้นแล้วขอให้ลบรูปออกไปใหม่ นักเรียนจะตอบสนองอย่างไร

## สถานการณ์ที่ 2

ใครบางคนสร้างบัญชีของนักเรียนคนหนึ่งที่คุณรู้จักโดยใช้ชื่อและรูปของเขา พวกเขาเปลี่ยนภาพนั้นเป็นมีมแล้ววาดหนวดและเครื่องหน้าประหลาด ลงไป ทำให้รูปนั้นกลายเป็นเรื่องตลก นักเรียนจะรายงานบัญชีนั้นไหม

## สถานการณ์ที่ 3

ใครบางคนโพสต์ความคิดเห็นแย่ๆ จำนวนมากเกี่ยวกับนักเรียนคนหนึ่งในห้องเรียนโดยไม่บอกชื่อ แต่คุณคิดว่ารู้ว่าคนๆ นั้นเป็นใคร คุณจะรายงานความคิดเห็นพวกนั้นไหม

## สถานการณ์ที่ 4

นักเรียนคนหนึ่งสร้างบัญชีโดยมีชื่อโรงเรียนของคุณอยู่ในชื่อหน้าจอ และโพสต์รูปภาพนักเรียนพร้อมความคิดเห็นที่ทุกคนรู้ บางความคิดเห็นก็โหดร้ายกับนักเรียนหลายคน บางความคิดเห็นก็เป็นการชื่นชม นักเรียนจะรายงานความคิดเห็นที่โหดร้าย ทั้งบัญชี หรือทั้งคู่

## สถานการณ์ที่ 5

คืนหนึ่ง คุณสังเกตเห็นว่านักเรียนคนหนึ่งแสดงความคิดเห็นทางออนไลน์ว่าเขาจะไปมีเรื่องกับนักเรียนอีกคนในโรงอาหารวันพรุ่งนี้ นักเรียนจะรายงาน ความคิดเห็นนั้นไหม นักเรียนจะรายงานถึงครูหรือครูใหญ่ในวันรุ่งขึ้นหรือไม่ หรือทำทั้งสองอย่าง

## สถานการณ์ที่ 6

นักเรียนกำลังดูวิดีโอการ์ตูนและจู่ๆ ก็มีเนื้อหาประหลาดๆ อยู่ในนั้นที่ไม่เหมาะกับเด็กอย่างแน่นอนและทำให้นักเรียนไม่สบายใจ นักเรียนจะรายงานเรื่องนี้ไหม

## สถานการณ์ที่ 7

นักเรียนกำลังเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนๆ แล้วมีใครบางคนที่ไม่ใช่ใครรู้จักเลยเริ่มแชตคุยด้วย เขาก็ไม่ได้ทำอะไรไม่ดี แต่นักเรียนไม่รู้จักเขา นักเรียนจะไม่สนใจหรือจะรายงานคนๆ นี้

