



คำถามและเฉลยคำตอบสำหรับแบบทดสอบท้ายเรื่อง

แบบทดสอบเรื่องอยู่หน้าจอกำลังดี

1. หากพ่อแม่จำกัดเวลาหน้าจอรวันละ 30 นาที แต่พ่อแม่ของเพื่อนให้วันละ 1 ชั่วโมง ถ้าไปเล่นวิดีโอเกมที่บ้านเพื่อน เราต้องใช้กฎของใคร?
 - กฎของพ่อแม่ (สูงสุด 30 นาที)
 - กฎของพ่อแม่เพื่อน (สูงสุด 1 ชั่วโมง)
 - กฎสองบ้านเฉลี่ยกัน (45 นาที)
 - ฉันไม่ต้องทำตามกฎถ้าอยู่บ้านเพื่อน
2. ข้อความใดต่อไปนี้ไม่ถูกต้องเวลาทำอะไรหลายอย่างพร้อมกัน?
 - ถ้าทำอะไรสลับไปมา สมควรต้องใช้เวลารับตัวใหม่ทุกครั้ง
 - การทำสลับไปมาบ่อยๆ เราจะทำอะไรได้ไม่ดีสักอย่าง
 - เราจะเก่งถ้าทำอะไรหลายอย่างพร้อมกัน ถึงจะใช้เวลาทำการบ้านนานขึ้นก็ตาม
 - ถึงจะรู้สึกยุ่งตลอดเวลา แต่ก็รู้สึกขี้เบื่อและขี้กังวลด้วย
3. ข้อใดต่อไปนี้ เป็นสัญญาณบอกว่าเราอาจติดเกม?
 - นอนดึกเพราะอยากเล่นเกมและรู้สึกเพลีย
 - หงุดหงิดเวลาที่เล่นแพ้หรือเล่นไม่ดี
 - ทะเลาะกับพ่อแม่เพราะเล่นเกมนาน
 - ผลการเรียนและผลสอบแย่ง
 - ถูกทุกข้อ
4. ข้อใดต่อไปนี้ถูกต้อง?
 - การเล่นเกมในโทรศัพท์มือถือเป็นเวลาหน้าจอ
 - การเล่นเกมบนโน้ตบุ๊กไม่ดี เราไม่ควรเล่นเกม
 - การใช้เวลาหน้าจอมากเกินไปจะทำให้เครียดได้
 - การดูหนังในโรงหนังมือถือเป็นเวลาหน้าจอ
5. ใครที่ในข้อต่อไปนี้ มีแนวโน้มที่จะติดเกมน้อยที่สุด?
 - นานาเล่นเกมแบบไม่หยุดพักวันละ 2 ชั่วโมง แต่ก็รู้สึกอะไรถ้าไม่ได้เล่นเกมตอนวันหยุดนาน 1 อาทิตย์
 - เจเจนอนไม่หลับเพราะคิดถึงเรื่องเกมและตื่นตอนตี 2 มาเล่นเกม 30 นาที
 - ลูอิสทะเลาะกับลุงเพราะลุงไม่ให้เงินซื้อไอเทมในเกม
 - เจสสิก้าไม่ไปเรียนบัลเล่ต์เพราะอยากเล่นเกมกับเพื่อนออนไลน์

6. ตอนไหนที่ไม่จำเป็นต้องปิดโทรศัพท์มือถือ?

- ตอนนอนหลับ
- ตอนอยู่ที่โรงเรียน
- ตอนทำการบ้าน
- ตอนฟังเพลง

7. ข้อใดต่อไปนี่ที่ไม่ใช่สัญญาณที่บอกว่าเราอาจติดโซเชียล?

- คอยเช็คโทรศัพท์บ่อยๆ
- สิ่งแรกที่ทำตอนตื่นนอนคือเช็คโทรศัพท์
- หงุดหงิดหรือโมโหถ้าไม่มีโทรศัพท์อยู่กับตัวนานๆ
- หงุดหงิดเวลาที่ไม่ค่อยมีคนกดไลค์หรือคอมเมนต์ใต้โพสต์หรือรูป
- หงุดหงิดเวลาที่เพื่อนไม่ชวนเล่นหลังเลิกเรียน

8. ทำไมควรปิดอุปกรณ์ดิจิทัลตอนทำการบ้าน?

- เปลืองเน็ต
- ทำให้ไม่มีสมาธิทำการบ้าน ใช้เวลานานขึ้น และทำได้ไม่ดี
- อาจรบกวนคนอื่นที่กำลังทำการบ้านอยู่
- ควรให้นิ้วมือได้หยุดพักส่งข้อความบ้าง

9. เวลานั้นทำอะไร?

- เล่นวิดีโอเกมคอนโซล
- เล่นเฟสบุ๊กในคอมพิวเตอร์
- คุยกับเพื่อนในกลุ่มแชททางโทรศัพท์
- ถูกทุกข้อ

10. กฎ 3-2-1 คืออะไร?

- เล่นเกม วันละ 3 ครั้ง ดูทีวีวันละ 2 ชั่วโมง และคุยกับเพื่อน 1 ชั่วโมง
- ใช้อินเทอร์เน็ต 3 เกม เล่น 2 เกม ให้เพื่อน 1 เกม
- ทานอาหาร 3 ครั้ง แปรงฟัน 2 ครั้ง และพบหมอฟันปีละ 1 ครั้ง
- เล่นเกมสัปดาห์ละไม่เกิน 3 ครั้ง จำกัดเวลาหน้าจอวันละ 2 ชั่วโมง และเล่นเกมวันละไม่เกิน 1 ชั่วโมง

11. ข้อใดเป็นตัวอย่างของการทำอะไรหลายอย่างพร้อมกัน?

- อ่านหนังสือและเขียนบันทึก
- เล่นโทรศัพท์มือถือตอนดูทีวี
- เล่นเกมในโทรศัพท์มือถือ
- ส่งข้อความแชทกับเพื่อนตอนอยู่บนรถไฟฟ้า

12. เวลานั้นอาจหมายถึงเวลาที่ใช้นั้นหน้าจอโทรทัศน์และคอมพิวเตอร์ ไม่รวมหน้าจอเล็กๆ อย่างโทรศัพท์มือถือ

- ถูก
- ผิด

13. ข้อใดต่อไปนี้เป็นนิสัยการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่ดี?

- ประหยัดเวลาด้วยการทำการบ้าน เล่นเกมคอมพิวเตอร์ และส่งข้อความหาเพื่อนพร้อมๆ กัน
- อ่านหนังสือโดยไม่ทำอย่างอื่น ไม่ว่าจะใช้โทรศัพท์มือถือหรือดูทีวี
- เล่นวิดีโอเกมให้ได้มากที่สุดสัปดาห์ละ 1 วันโดยไม่หยุดพัก
- เล่นวิดีโอเกมวันละ 1 ชั่วโมงเพื่อป้องกันไม่ให้ติดเกม

14. เวลาตั้งเป้าหมาย เราต้องคิดถึงอะไร 2 อย่าง? (เลือกตอบ 2 ข้อ)

- เรื่องสำคัญกว่าคืออะไร?
- ทำแล้วจะเป็นอย่างไรบ้าง?
- ไม่ทำแล้วจะเป็นอย่างไรบ้าง?
- งานไหนใช้เวลาทำน้อยกว่า?

15. ทำไมการทำอะไรหลายอย่างพร้อมกันจึงเกิดผลเสียได้?

- ทำให้ทำอะไรมากขึ้นในเวลาน้อยลง
- ทำให้ไม่มีสมาธิจดจ่อกับงานใดงานหนึ่ง
- ทำให้ทำงานเสร็จหลายอย่าง
- ประหยัดเวลา

16. เจเจดูมิวสิควิดีโอออนไลน์และส่งข้อความให้เพื่อนๆ ไปพร้อมกับทำการบ้านด้วย ข้อใดต่อไปนี้ไม่ถูกต้อง?

- เวลาทำอะไรสลับไปมา สมองต้องใช้เวลารับตัวใหม่
- พอทำอะไรสลับไปมาบ่อยๆ เจเจก็จะทำอะไรได้ไม่ดีสักอย่าง
- เวลาทำอะไรหลายอย่างพร้อมกัน เจเจจะเก่ง แต่ใช้เวลาทำการบ้านนานขึ้น
- ถึงแม้เจเจจะยุ่งๆ แต่ก็ยังรู้สึกเบื่อและเครียด

17. ข้อใดต่อไปนี้เป็นตัวอย่งที่ดีของการควบคุมการใช้สื่อดิจิทัล?

- เจเจอยากเล่นเกมในมือถือเลยตั้งนาฬิกาปลุกให้ตื่นตอนตี 3
- เจเจเลิกทำให้เพื่อนโกรธเพราะไม่แชทกับเพื่อนในกรุ๊ป เพราะเจเจชื่อกำมัญจะไม่ใช่โทรศัพท์ตอนใกล้ถึงเวลานอน
- บ๊อบอัปโหลดคลิปวิดีโอกิจกรรมของตัวเองบนโลกออนไลน์วันเว้นวันเพื่อให้มีผู้ติดตามมากขึ้นในช่องออนไลน์
- แซมไม่ใช่สื่อดิจิทัลเลย

แบบทดสอบเรื่องเข้าใจสิทธิส่วนตัว

1. ข้อมูลส่วนตัวคืออะไร?

- ข้อมูลที่เปิดเผยตัวตนของฉันทในชีวิตจริง
- ข้อมูลที่อยู่ในคอมพิวเตอร์
- ความลับที่เขียนในไดอารี่
- ชื่อและรหัสผ่านออนไลน์

2. ข้อมูลอะไรบ้างที่แชร์ออนไลน์ได้?

- ตำแหน่งสถานที่
- ที่อยู่บ้าน
- วันเกิดและรูปร่างวันเกิดของเพื่อน
- ชื่อจริงหรือชื่อผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์
- ที่อยู่ของโรงเรียน
- ชื่อนามสกุลและชื่อเล่น

3. ดร.พาร์คอยากสร้างโปรไฟล์ใหม่สำหรับเกมออนไลน์ คิดว่าชื่อผู้ใช้งานไหนที่ควรใช้ดีนะ?

- jadenpark - ชื่อนามสกุลของดร. พาร์ค
- jaden456 - ชื่อของดร. พาร์คและตัวเลขแบบเตาๆ
- jpark1985 - ตัวย่อชื่อของดร. พาร์คและปีเกิด
- greenthumb4ever - ชื่อเล่นของดร. พาร์คที่รู้แค่เพื่อนสนิท

4. เพื่อนของนานาให้ดูแอปเกมใหม่ ก่อนเล่นจะต้องกรอกวันเดือนปีเกิดและที่อยู่ นานาควรทำอะไร? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- กรอกแบบฟอร์มเล่นเกม
- ออกจากเว็บไซต์
- ดูแอปและอ่านนโยบายความเป็นส่วนตัว

5. แอปที่นานาใช้มีการประกวดรูปต้นไม้ แคัพโพхолรูปต้นไม้ที่ชอบและแท็ก #photo_contest ทำแบบนี้โอเคไหม?

- ได้
- ไม่ได้

6. ชื่อผู้ใช้งานใดที่ไม่มีข้อมูลส่วนตัวในนั้น?

- jennyw_2005
- millerfamily_55GreenStreet
- baseball f12
- andy_OakParkSchool

7. เราถ่ายรูปตลกๆ ของเด็กที่โรงเรียน ถ้าแชร์ก็จะมีคนกดไลค์เยอะ เราจะทำอย่างไร?

- อัปโหลดแล้วตั้งค่าสาธารณะ แท็กเด็กคนนั้นพร้อมเขียนข้อความดีๆ
- อัปโหลดแต่ไม่แท็กจะได้ไม่ขึ้นที่หน้าโปรไฟล์ของเขา
- อัปโหลดแต่ตั้งค่าเป็นส่วนตัวจะได้มีแค่เพื่อนสนิทของเราที่เห็น
- ถามเด็กคนนั้นว่าจะแชร์รูปให้เพื่อนๆ ของเราได้ไหม หรือส่งรูปให้เขาอัปโหลดเองถ้าเขาอยากทำ

8. มีคนบนโลกออนไลน์ที่อายุเท่ากันและชอบกีฬาเหมือนกัน ควรให้ที่อยู่และเบอร์โทรศัพท์เพื่อนัดเจอกันดีไหม?

- ควร
- ไม่ควร

9. เพื่อนใหม่ที่ออนไลน์อยากรู้ว่าเราหน้าตาเป็นอย่างไร ควรทำอย่างไรดี?

- ส่งรูปที่ดีที่สุดไปให้
- บอกว่าจะส่งรูปให้ ถ้าเขาส่งรูปมาก่อน
- ไม่ส่งรูปแต่บอกว่าหน้าตาเป็นอย่างไร
- บอกเขาว่าเราไม่ส่งรูปให้คนที่ไม่รู้จัก

10. ข้อใดต่อไปนี้ถูกต้อง?

- ถ้ามีเราอยู่ในรูปก็สามารถแชร์ได้โดยไม่ต้องถามคนอื่นที่อยู่ในรูปอีก
- เราสามารถคลิกลิงค์ที่อยู่ในอีเมลได้
- ถ้าตั้งค่าเป็นสาธารณะ ใครๆ ก็เห็นโพสต์และข้อมูลได้
- ถึงแม้จะมีคนรู้รหัสผ่านก็ไม่ใช่ไร เพราะมันเปลี่ยนบ่อย

11. เราต้องบอกอะไรกับเพื่อน 3 ข้อก่อนโพสต์ข้อมูลของเพื่อนออนไลน์?
- โพสต์ที่ไหน โพสต์เมื่อไหร่ และได้กี่ 'ไลค์'
 - โพสต์อะไรโพสต์ที่ไหน ทำไมเธอถึงโพสต์
 - โพสต์ด้วยแอปอะไร ชื่อผู้ใช้คืออะไร รหัสผ่านคืออะไร
 - ไม่ต้องบอกอะไรเลย
12. นานาอยากรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ให้มากขึ้น นานาควรจะ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- แชทออนไลน์กับคนรู้จักเท่านั้น
 - ตั้งค่าโปรไฟล์เฟสบุ๊กเป็นสาธารณะ
 - แชร์เรื่องบนโลกออนไลน์กับเพื่อนสนิทเท่านั้น
 - ปิดกล้องเว็บแคมเมื่อไม่ใช่
 - ยอมรับคำขอเป็นเพื่อนจากทุกคน
13. สถานการณ์ในข้อใดที่ควรระวัง?
- เล่นเกมที่มีผู้เล่นหลายคนและเพื่อนออนไลน์ถามชื่อเล่นเรา
 - เพื่อนออนไลน์ถามที่อยู่บ้านเพื่อส่งของขวัญวันเกิดให้
 - เพื่อนในห้องเรียนขอให้ส่งอีเมลรูปที่ถ่ายเมื่อวันก่อนให้หน่อย
 - ถูกทุกข้อ
14. ความเป็นส่วนตัวในความหมายของสิทธิมนุษยชนหมายถึง
- เธอทำถูกต้องเสมอ
 - ทุกคนมีความลับ
 - ทุกคนมีข้อมูลส่วนตัว
 - เราควรควบคุมข้อมูลส่วนตัวของตัวเอง
15. มีโฆษณาออนไลน์ขายสเก็ตบอร์ดมือสอง มีข้อความว่า “พิมพ์เบอร์โทรและที่อยู่เพื่อนัดเจอกัน” ถ้าอยากได้สเก็ตบอร์ด เราควรทำอะไร?
- ส่งข้อความถามรายละเอียดเพื่อเช็คว่าจริงไหมแล้วค่อยบอกที่อยู่หลังจากแน่ใจ
 - เลิกสนใจเพราะอาจเป็นเรื่องไม่จริงถ้าถามข้อมูลส่วนตัว
 - ให้พ่อแม่ดูโฆษณาแล้วถามว่าปลอดภัยไหม

แบบทดสอบทำอย่างไรเมื่อโดนแกล้ง

1. ข้อใดต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของการรังแกออนไลน์?

- ส่งข้อความข่มขู่ทางโซเชียลมีเดีย
- แชร์วิดีโอที่น่าอายให้เพื่อนคนอื่นดู
- ล็อกอินปลอมตัวเข้าบัญชีของคนอื่น
- ถูกทุกข้อ
- ไม่มีข้อใดถูกต้อง

2. ใครเป็นคนรังแกในโลกออนไลน์?

- คุณครูที่ให้การบ้านออนไลน์
- เพื่อนที่ส่งรูปเสียมาให้
- เพื่อนที่เขียนเรื่องแย่ๆ เกี่ยวกับเราบนโลกออนไลน์
- เพื่อนแถวบ้านที่ชวนเราไปงานวันเกิด

3. การรังแกออนไลน์คือ

- บ่นกับเพื่อนในห้องว่ามีคนทำให้โกรธแล้วต้องแก้แค้น
- การบ่นกับครูว่าเพื่อนในห้องได้คะแนนสอบมากกว่า
- ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลส่งข้อความให้คนหลายคนพร้อมกัน
- ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลส่งรูปหรือข้อความที่ทำให้คนอื่นอับอายหรือโมโห

การรังแกกันในชีวิตจริงและการรังแกออนไลน์นั้นอาจเหมือนหรือต่างกันก็ได้ ลองตอบคำถามเหล่านี้ดู

4. ข้อใดต่อไปนี่ที่เกิดขึ้นได้ทุกวันทุกเวลา?

- การรังแกออนไลน์
- การรังแกกัน
- ทั้งสองข้อ

5. ข้อใดที่ทำให้เกิดอันตรายต่อร่างกาย?

- การรังแกออนไลน์
- การรังแกกัน
- ทั้งสองข้อ

6. ข้อใดที่จะเกิดขึ้นตอนที่เจอหน้ากันเท่านั้น?

- การรังแกออนไลน์
- การรังแกกัน
- ทั้งสองข้อ

7. ข้อใดที่สามารถปิดบังตัวตนได้?

- การรังแกออนไลน์
- การรังแกกัน
- ทั้งสองข้อ

8. ข้อใดที่ทำให้หงุดหงิด เศร้า และโกรธได้?

- การรังแกออนไลน์
- การรังแกกัน
- ทั้งสองข้อ

9. คนดูหมายถึงอะไร?

- คนที่เริ่มแกล้งและเป็นหัวโจก
- คนที่ไม่ชอบแกล้ง แต่ก็ไม่อยากเกี่ยวข้อง
- คนที่ถูกรังแก
- คนที่ชอบแกล้งและมีส่วนในการแกล้งคนอื่นด้วย

10. เราควรจะทำอย่างไรถ้าได้รับข้อความแหย่?

เติมคำตอบในช่องว่าง! หยุด! ห้ามตอบกลับ -> เก็บหลักฐาน -> _____

- บอกผู้ใหญ่
- ส่งข้อความแหย่ กลับไป
- ลบบัญชีทิ้ง

11. วิธีที่ดีที่สุดในการตอบข้อความแย่ๆ ที่ได้รับบนโลกออนไลน์คือ?

- จัดการกับคนที่รังแกต่อหน้าในโลกความเป็นจริง
- ชกหน้าคนที่รังแก
- หยุด ห้ามตอบกลับ เก็บหลักฐาน และบอกผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจได้
- ส่งข้อความแย่ๆ กลับไป
- ขโมยของของคนที่รังแกเราตอนเพลอ

12. ถ้าเห็นโพสต์ออนไลน์ที่ล้อเลียนเพื่อนในห้อง เราควร?

- เจ็บและไม่สนใจ ไม่อย่างนั้นเขาก็จะล้อเลียนเราด้วย
- แคปหน้าจอแล้วบอกผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจได้
- ล้อเลียนเพื่อนคนนั้นด้วยเลย
- โกรธและตะคอกคนที่ล้อเพื่อนคนนั้น

13. เมื่อโต้ตอบข้อความที่รังแกแล้วจะเกิดอะไรขึ้น?

- คนที่รังแกจะกลัวและเลิกแกล้ง
- คนที่รังแกก็จะได้ใจ เพราะเขาอยากเห็นเราตอบโต้ใจล่ะ
- ถ้าคนที่รังแกเห็นเราโมโหแล้วก็จะรู้สึกไม่ดี
- กลายมาเป็นเพื่อนที่ดีกับคนที่รังแก

14. เราควรทำอะไรถ้าถูกรังแกในกลุ่มแชทบนโลกออนไลน์?

- เศร้าแต่ก็ไม่ทำอะไร
- โกรธและตะคอกคนที่รังแก
- ออกจากกลุ่มแชท
- หาทางทำให้คนที่รังแกเราอับอายในกลุ่มแชทอื่น

15. เราจะบล็อกคนบนโซเชียลมีเดียได้อย่างไร?

- แอ็กเข้าบัญชีเขาและทำให้ใช้งานไม่ได้
- ส่งไวรัสไป
- ปรับตั้งค่าสถานะให้เป็นส่วนตัวหรือตั้งตามที่เราต้องการ
- บล็อกด้วย rod และ cone

16. จะแนะนำเพื่อนที่ถูกรังแกบนโลกออนไลน์อย่างไร? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- บล็อกคนรังแกออนไลน์ไม่ให้อยู่ในรายชื่อเพื่อน
- อย่าบอกใครเพราะเป็นการพุดนินทา
- ส่งข้อความแย้งๆ ต่อกไปเรื่อยๆ เรื่องการรังแกบนโลกออนไลน์
- ขอให้เพื่อนช่วย

17. ข้อความใดต่อไปนี้ถูกต้อง?

- ฉันไม่เกี่ยวกับการรังแกในโลกออนไลน์ซะหน่อย ฉันแค่แชร์วิดีโอที่น่าอายของเพื่อนในห้องไปให้เพื่อนคนอื่นดู เพราะอยากให้เพื่อนหัวเราะ
- ฉันไม่เกี่ยวกับการรังแกบนโลกออนไลน์ ฉันแค่ส่งต่อข้อความแย้งๆ เกี่ยวกับคนบางคนไปให้เพื่อนคนอื่นแค่นั้นเอง
- เราจะไม่โดนรังแกบนอินเทอร์เน็ตหรอก
- ผิดทุกข้อ

18. บทบาทในการรังแกออนไลน์ 4 อย่าง มีอะไรบ้าง?

- คนรังแก ผู้ถูกรังแก คนดู ผู้ใหญ่ที่ไว้ใจได้
- คนรังแก ผู้ถูกรังแก คนดู คนสนับสนุน
- คนรังแก ผู้สนับสนุน คนช่วย ผู้ชม
- สแกมเมอร์ คนดู คนรังแก ผู้ถูกรังแก

19. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ถือว่าเป็นผู้ใหญ่ที่ไว้ใจได้?

- พ่อแม่ ผู้ปกครอง
- พี่สาวอายุ 20
- เพื่อนออนไลน์ที่ให้คำแนะนำ
- คุณครู

20. ควรบอกผู้ใหญ่ที่ไว้ใจได้ให้รู้เรื่องการกลั่นบนโลกออนไลน์แม้ว่าจะเป็นเรื่องเล็กๆ เพราะ

- คนรังแกส่วนมากเป็นผู้ใหญ่
- ผู้ใหญ่สามารถชกหน้าคนที่รังแกได้
- การรังแกออนไลน์อาจเป็นเรื่องใหญ่เกินควบคุม
- ถูกทุกข้อ

21. ข้อความใดต่อไปนี้เป็นถูกต้อง? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ถ้าได้รับข้อความแย่ๆ บนโลกออนไลน์ ควรขอความช่วยเหลือทันที
- ถ้าได้รับข้อความแย่ๆ เราก็มีสิทธิ์ส่งข้อความแย่ๆ กลับไปบ้าง
- ต่อสู้กับการรังแกบนโลกออนไลน์ด้วยการตอบกลับข้อความแย่ๆ
- การตอบโต้คนรังแกทำให้เรากลายเป็นคนรังแกด้วยเหมือนกัน
- การนิ่งทาสจะทำให้เราถูกรังแกบนโลกออนไลน์มากขึ้นได้

แบบทดสอบตัวจริงออนไลน์

1. คำว่า 'INTERNET' ย่อมาจากอะไร?

- INTERconnected NETwork
- INTERActive NETing
- I eNTER NETwork

2. ข้อใดต่อไปนี้เป็นสื่อดิจิทัล (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- แชท Messenger บนมือถือ
- วิดีโอ YouTube
- บอร์ดเกม
- ถูกทุกข้อ

3. เราค้นหาที่อยู่ IP ของตัวเองได้อย่างไร?

- ดูที่ด้านล่างคอมพิวเตอร์
- เข้า Google แล้วพิมพ์ 'ที่อยู่ IP ของฉันคืออะไร?'
- เช็กที่อยู่เว็บไซต์ที่เข้าล่าสุด

4. ข้อความใดต่อไปนี้ไม่ถูกต้อง?

- อินเทอร์เน็ตสามารถเชื่อมต่อผู้คนและสิ่งต่างๆ ทั่วโลก
- เครือข่ายที่เชื่อมต่อระหว่างกันประกอบไปด้วยคอมพิวเตอร์จำนวนมากที่เชื่อมต่อผ่านสาย
- สายเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไม่สามารถข้ามผ่านมหาสมุทรได้
- ทุกเว็บไซต์ตั้งอยู่บนโฮสต์เซิร์ฟเวอร์ซึ่งเชื่อมต่อผ่านสาย

5. ข้อความใดต่อไปนี้ถูกต้องเกี่ยวกับที่อยู่ IP?

- ที่อยู่ IP เป็นชื่อเฉพาะที่ไม่ซ้ำกันของแต่ละอุปกรณ์
- ที่อยู่ IP เป็นชื่อเฉพาะที่ไม่ซ้ำกันของแต่ละเว็บไซต์
- ที่อยู่ IP สามารถจดจำได้ง่าย

6. เมื่อส่งรูปทางอินเทอร์เน็ต รูปจะถูกส่งไปอย่างไร?

- รูปจะถูกตัดออกเป็นชิ้นเล็กๆ แล้วถูกนำมาประกอบติดกันใหม่เมื่อถึงคอมพิวเตอร์ปลายทาง
- รูปถูกก๊อปปี้แล้ววางไว้ในเครื่องของเพื่อน
- รูปถูกส่งไปที่เครื่องของเพื่อนแบบเดียวกับส่งไปรษณีย์

7. ตัวตนออนไลน์คืออะไร?

- รูปโปรไฟล์ที่เลือก
- การวางตัวในโลกออนไลน์และสิ่งที่คุณในโลกออนไลน์มองเห็นเรา
- ข้อมูลส่วนตัวของเราที่พบในโลกจริง
- ข้อมูลส่วนตัวของเราที่พบในโลกดิจิทัล

8. ข้อใดต่อไปนี้มีผลต่อสิ่งที่คุณมองเห็นในโลกออนไลน์? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- รูปโปรไฟล์ท่อน้ำยัมหรือหน้าดู
- รูปที่แชร์ออนไลน์
- คอมเมนต์ออนไลน์ของเรา
- ดูว่าเราใช้โทรศัพท์รุ่นใหม่ล่าสุดหรือรุ่นเก่า

9. ถ้าอยากเป็นคนสุจริตในโลกออนไลน์ต้องทำอะไร?

- ข้อสัญญาเสมอเสมอแม้ว่าจะไม่มีใครเห็นก็ตาม
- เข้าเว็บไซต์สำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น
- หวัระเยาะเพื่อนๆ ในโลกออนไลน์
- แชร์ข้อมูลส่วนตัวในโลกออนไลน์

10. คนในโลกออนไลน์ (ในโซเชียลมีเดียหรือแชทกันในเกม) ทำตัวเหมือนกับเวลาอยู่ในโลกจริงหรือไม่?

- ในโลกออนไลน์เขาจะทำตัวดีกว่าเพราะเขาแชร์แต่เรื่องดีๆ
- ในโลกออนไลน์เขาจะทำตัวแย่กว่าแบบที่โลกจริงทำไม่ได้
- คนส่วนใหญ่ทำตัวเหมือนกันทั้งในโลกออนไลน์และโลกจริง
- แล้วแต่คน บางคนก็แย่กว่า บางคนก็ดีกว่า บางคนก็ไม่ต่างกัน

11. การเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัลข้อใดต่อไปนี้เป็นเรื่องถูกต้อง? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- รัฐบาลของเราเป็นผู้กำหนดพลเมืองโลก
- พลเมืองโลกไม่ควรอดกลั้นความเห็นที่แตกต่าง
- เราสามารถเป็นพลเมืองโลกได้ทุกที่ ทุกเวลา อยู่ที่ว่าเราคิดอย่างไร
- เราสามารถพบผู้คนและรับข้อมูลจากคนทั่วโลกที่ใช้อินเทอร์เน็ต

12. ใครเป็นคนเก่งดิจิทัล?

- จิมมีโพสตรูปที่วาดโดยนักวาดรูปคนหนึ่งโดยไม่ใส่เครดิต
- เจสซียบอกคุณครูว่าถูกรังแกออนไลน์
- มีนาคุยแชทเรื่องครอบครัวกับคนแปลกหน้า
- คีทเล่นเกมกับน้องชาย

13. ความคิดเห็นในข้อใดที่ไม่ส่งเสริมการเป็นพลเมืองโลกออนไลน์?

- อดกลั้นต่อความไม่ยุติธรรมและความเกลียดชังของคนที่มีคิดต่างจากเรา
- เป็นเรื่องธรรมดาที่คนเราจะมีความเห็นต่างกัน
- ให้เกียรติคนที่มีวัฒนธรรมต่างจากเรา
- ภูมิใจในวัฒนธรรมของตัวเอง

14. ข้อใดต่อไปนี้เป็นข้อดี? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- คนดีในโลกจริงอาจไม่ใช่คนดีในโลกออนไลน์
- อินเทอร์เน็ตไม่สามารถเชื่อมต่อกับคนที่พูดภาษาอื่นและอาศัยอยู่ในประเทศอื่นได้
- การอดกลั้นเป็นสิ่งสำคัญเวลาที่เรายู่ในโลกออนไลน์
- ไม่มีใครรู้ว่าเราใช้คอมพิวเตอร์ทำอะไรถ้าเราไม่ใช่ชื่อจริง

15. คนเก่งดิจิทัลจะไม่...

- สร้างเนื้อหาและแนวคิดใหม่ๆ โดยใช้เทคโนโลยีและสื่อ
- เน้นแต่เรื่องเทคโนโลยีโดยไม่สนใจคุณค่าความเป็นคน
- ใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบและเกิดประโยชน์
- ทำให้โลกนี้ดีขึ้นด้วยการช่วยคิดแก้วิกฤตโลก

16. การวางตัวออนไลน์ไม่ดีจะส่งผลกระทบอย่างไรบ้าง? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- คนจะคิดว่าตัวจริงเราเป็นแบบนั้นและไม่ชอบเรา
- คนจะไม่เชื่อใจเรา เพราะเราดูเป็นคนไม่น่าคบบนโลกออนไลน์
- เวลาเราทำให้คนอื่นรู้สึกแย่ อาจทำให้คอมพิวเตอร์เสียหายได้
- อาจส่งผลกระทบต่อการคัดตัวเวลาคัดตัวนักกีฬา หรือเป็นตัวแทนโรงเรียนในกิจกรรมอื่น
- เปลี่ยนความคิดคนอื่นยากเพราะเขาเห็นสิ่งไม่ดีที่เราทำไปแล้วออนไลน์ ซึ่งมันลบยาก

17. เราสามารถแกล้งคนอื่นออนไลน์ได้ถ้าเราใช้ ID ปลอม ทำให้คนอื่นตามหาเราไม่พบ?
(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- จริง ถ้าคนๆ นั้นสมควรได้รับการรังแก
- ไม่จริง เพราะเราทำให้โลกออนไลน์เป็นสถานที่ที่ไม่มีความสุขและไม่ปลอดภัยซึ่งไม่ดีสำหรับทุกคน
- ไม่จริง เพราะเป็นนิสัยที่ไม่ดี และอาจทำให้เราทำตัวแบบเดียวกันในโลกจริง
- ไม่จริง เพราะอาจมีคนรู้ว่าเราเป็นใคร

แบบทดสอบรู้จัก Digital Footprint

1. ทุกอย่างที่พูดและทำบนโลกออนไลน์จะทิ้งร่องรอยไว้เสมอ
 - ใช่
 - ไม่ใช่
2. Digital footprint ของเราคืออะไร?
 - ข้อมูลของเรานบนอินเทอร์เน็ต เช่น ความเห็น ข้อความและรูปถ่าย
 - รอยเท้าจริงในรูปแบบดิจิทัล
 - ลายพิมพ์นิ้วหัวแม่มือในรูปแบบที่แตกต่าง
 - นิ้วเท้าสลิปนิ้วเป็นรอยรอยอิเล็กทรอนิกส์
3. การกระทำใดต่อไปนี้จะทำให้เกิด digital footprint? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
 - ส่งรูปให้เพื่อนทางอีเมล
 - ดาวน์โหลดวิดีโอ
 - แชทออนไลน์
 - กรอกแบบฟอร์มลงทะเบียนเปิดบัญชีใหม่
 - โพสต์รูปออนไลน์
 - ส่งรูป
 - เขียนลงบนกระดาน
4. หลังอัปโหลดรูปแล้วนานเท่าไรถึงจะเป็น digital footprint?
 - 1 ชั่วโมง
 - 10 นาที
 - 1 นาที
 - 1 วินาที
 - ทันที
5. รูปไวรัลคืออะไร?
 - รูปไวรัลคือรูปที่มีไวรัลบนโลกออนไลน์
 - รูปไวรัลคือรูปที่คนเยอะๆ แชร์และโพสต์ต่อบนอินเทอร์เน็ต
 - รูปไวรัลคือโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ที่ทำให้เราเห็นรูปของเพื่อนๆ
 - รูปไวรัลคือเว็บไซต์ อย่างเช่น Facebook

6. ถ้าลบคอมเมนต์หน้าเพจ เราจะค้นเจอคอมเมนต์เมื่อค้นออนไลน์หรือไม่?

- แอดมินเว็บเท่านั้นที่จะเห็นคอมเมนต์ที่ลบแล้ว
- เฉพาะแอดมินเท่านั้นที่จะเห็นคอมเมนต์ที่ลบแล้ว
- คอมเมนต์อาจยังอยู่และมีคนเจอก็ได้
- ไม่มีใครเห็นถ้าลบไปแล้ว

7. ทำไม digital footprint จึงสำคัญ? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- อาจทำให้อินเตอร์เน็ตติดขัด
- ถ้าโพสต์ออนไลน์แล้วจะลบไม่ได้
- ทุกคนก็มี digital footprint และไม่ได้มีความสำคัญมากนัก
- คนอื่น ๆ อาจเจอข้อมูลของเราไม่ว่าเราจะต้องการหรือไม่

8. ข้อความใดต่อไปนี้เป็นถูกต้อง? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ภาพและสิ่งที่เราทำออนไลน์ไม่มีผลต่อสิ่งที่คนอื่นมองเราในชีวิตจริง
- Digital footprints อาจดีหรือไม่ดี ขึ้นอยู่กับสิ่งที่โพสต์
- สิ่งที่โพสต์ออนไลน์อาจส่งผลถึงตัวเรา
- สิ่งที่โพสต์ออนไลน์อาจส่งผลถึงคนอื่น
- เมื่อ digital footprint ของเราอยู่บนอินเทอร์เน็ต ใครๆ ก็ค้นหาข้อมูลของเราบนโลกออนไลน์ได้

9. เราต้องระมัดระวังเรื่อง digital footprint เพราะ...

- อินเทอร์เน็ตมีพื้นที่จำกัดและไม่สามารถเก็บข้อมูลของเราได้หมด
- เราสามารถทำได้ทุกอย่างบนอินเทอร์เน็ต
- ใครๆ ก็ค้นหา digital footprint ของเราได้ แม้แต่คนแปลกหน้า
- ทุกอย่างที่เราเห็นออนไลน์อาจไม่ใช่เรื่องจริง

10. ทำไมเราควรใส่ใจ digital footprint? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เพราะอาจส่งผลต่อการที่คนอื่นมองเรา
- อาจเสี่ยงต่อความปลอดภัยเพราะคนเห็นข้อมูลฉัน
- ฉันอาจเสียใจกับสิ่งที่โพสต์ไปแล้ว
- มี digital footprint จำนวนมากจนเต็มพื้นที่เก็บข้อมูลบนอุปกรณ์

11. ทำอย่างไรถ้าไม่พอใจกับ digital footprint ของตัวเอง?

- ลบโพสต์ที่ทำให้ไม่สบายใจและระมัดระวังเวลาโพสต์ครั้งต่อไป
- ลบบัญชีทุกอย่างและไม่ใช้คอมพิวเตอร์อีกเลย
- ใช้บัญชีคนอื่นจะได้ไม่มีใครรู้ว่าเป็นเรา
- โทษคนอื่นเรื่องโพสต์แย่ๆ

12. ก่อนโพสต์ออนไลน์ควรถามตัวเองว่าอย่างไร?

- จะทำให้เราเสียใจทีหลังไหม?
- เราจะดูเป็นคนอย่างไร?
- ถ้าเพื่อนหรือครอบครัวเห็นโพสต์นี้จะดีไหม?
- ถูกทุกข้อ

13. คนอื่นจะทำอะไรกับ digital footprint ของเราได้บ้าง?

- ขโมยรหัสผ่านและจัดการบัญชีแล้วแอบอ้างเป็นเราเพื่อหลอกเพื่อนๆ
- ทำอะไรไม่ได้หรอก เขาแค่คอยดูว่าเราแชร์อะไรบ้าง
- ทำให้เราไว้วางใจ แต่จริงๆ ก็คิดร้าย
- ถูกทุกข้อ

14. ข้อมูลอะไรที่อยากให้คนอื่นค้นเจอบนโลกออนไลน์?

- เบอร์โทรศัพท์ที่จะได้ติดต่อเราได้
- เรื่องดีๆ ที่แชร์กับเพื่อนๆ
- ไม่อยากให้ค้นเจอข้อมูลอะไรเลย เพราะสิ่งที่โพสต์บนโลกออนไลน์อาจทำให้เกิดผลเสีย

15. คนอื่นจะทำอะไรที่ส่งผลต่อชื่อเสียงดิจิทัลของเราบ้าง? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- อัปโหลดและแท็กรูป
- เขียนโพสต์เกี่ยวกับเรา
- ส่งต่อข้อความของเราไปให้คนอื่น
- บอกครูเรื่องที่เรากำลังทำบนโลกออนไลน์

16. การจัดการ digital footprint มีความสำคัญขนาดไหน?

- ไม่มีความสำคัญ เพราะความเสี่ยงที่จะเกิดเรื่องขึ้นนั้นมันน้อยมาก
- สำคัญแต่ก็ทำอะไรไม่ได้ ยกเว้นจะไม่เข้าออนไลน์เลย
- มีความสำคัญ แต่ไม่น่าห่วงจนกว่าจะมีปัญหาจริงๆ
- สำคัญแต่ก็ระวังยาก เลยไม่ค่อยกังวล จริงๆ เราควรจะระวังให้มากขึ้น
- สำคัญนะ เราต้องระวังเวลาโพสต์ออนไลน์ ถ้าไม่ระวังทั้งเรื่องรอยให้เกิปัญหา
- ระวังเวลาโพสต์ออนไลน์และค้นหาชื่อตัวเองตลอดเพื่อดูว่าเราทั้งเรื่องรอยอะไรบ้าง

17. การใช้นามแฝงหรือซื้อปลอมบนโลกออนไลน์เพื่อจำกัด digital footprint นั้นดีอย่างไร?

- ดีมาก เพราะทำให้คนติดตามกิจกรรมออนไลน์ของเราไม่ได้ เราจะทำอะไรก็ได้ทุกอย่าง
- ก็โอเคแต่ยังไม่ดีที่สุด เรายังทิ้งร่องรอยดิจิทัลที่โยงมาถึงเราได้ อย่างเช่นที่อยู่ IP (ที่อยู่คอมพิวเตอร์) หรือตำแหน่งที่ตั้ง
- ไม่ดี ส่วนใหญ่คนจะรู้ว่าเราเป็นใครและมีเฉพาะพวกเกรียนที่ใช้ซื้อปลอม

18. วิธีควบคุม digital footprint มีอะไรบ้าง? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ระมัดระวังก่อนอัปโหลด
- ยกเลิกชื่อตัวเองเป็นประจำเพื่อดูว่ามีข้อมูลอะไรบ้าง
- ลบคอมเมนต์ โพสต์ และรูปที่ไม่ต้องการบนโลกออนไลน์บ่อยๆ
- ผิดทุกข้อ ถ้าอัปโหลดแล้วถึงลบไปก็ไม่มีประโยชน์

แบบทดสอบท่องเน็ตอย่างปลอดภัย

1. รหัสผ่านที่แข็งแรงเป็นอย่างไร?
 - ยาวไม่เกิน 8 ตัวอักษร
 - มีทั้งตัวอักษร ตัวเลข และสัญลักษณ์พิเศษ
 - จำง่าย เช่น ชื่อสัตว์เลี้ยงหรือวันเดือนปีเกิด
 - ถูกทุกข้อ
2. วิธีหนึ่งในการปกป้องตนเองบนโลกออนไลน์คือต้องมีรหัสผ่านที่แข็งแรงแต่จำง่าย รหัสผ่านควร...
 - ยาวอย่างน้อย 8 ตัวอักษร มีทั้งตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก ตัวเลข และสัญลักษณ์
 - คล้ายกับชื่อจริงหรือสิ่งที่ชอบ
 - เป็นรหัสผ่านเดียวกันทุกบัญชีออนไลน์ที่ใช้
 - บอกเฉพาะเพื่อนสนิท
3. ข้อใดต่อไปนี้เป็นรหัสผ่านที่แข็งแรง?
 - Singapore1965
 - 17Jul2005MikeCho
 - Am@anf3A#fP
 - abc123
 - รหัสผ่าน!
4. ข้อใดไม่ใช่คำแนะนำในการตั้งรหัสผ่านที่แข็งแรง?
 - เลือกประโยคและใช้ตัวอักษรตัวแรกของแต่ละคำมาตั้งเป็นรหัสผ่าน
 - ผสมตัวพิมพ์ใหญ่และสัญลักษณ์
 - มีน้อยกว่า 8 ตัว
 - ใช้รหัสผ่านที่จำง่ายแต่เดายาก
5. ข้อใดต่อไปนี้เป็นวิธีในการรักษารหัสผ่านให้ปลอดภัย?
 - แต่ละบัญชีควรตั้งรหัสผ่านให้แตกต่างกัน
 - อย่าบอกรหัสผ่านกับใครนอกจากผู้ใหญ่ที่ไว้ใจได้หรือพ่อแม่
 - กำหนดให้คอมพิวเตอร์ที่โรงเรียนจำรหัสผ่านไว้ในระบบจะได้ไม่ต้องพิมพ์รหัสผ่านอีก
 - เปลี่ยนรหัสผ่านทุก 6 เดือน

6. จะเกิดอะไรขึ้นถ้าไม่ลงชื่อออกจากระบบเมื่อใช้คอมพิวเตอร์สาธารณะ?

- รหัสผ่านจะป้องกันไม่ให้คนอื่นขโมยข้อมูลของเรา
- คอมพิวเตอร์สาธารณะจะลงชื่อออกจากระบบให้โดยอัตโนมัติ
- คนที่ใช้คอมพิวเตอร์ต่อจากเราจะใช้คอมพิวเตอร์ไม่ได้จนกว่าเราจะลงชื่อออกจากระบบ
- ใครๆ ก็ใช้บัญชีและขโมยข้อมูลส่วนตัวของเราได้

7. เมื่อได้รับข้อความว่าบัญชีอาจถูกแฮ็ก ผู้ให้บริการต้องการรหัสผ่านเพื่อความปลอดภัย และต้องตอบกลับภายใน 1 ชั่วโมง มิฉะนั้นจะไม่รับประกันความปลอดภัยของบัญชี เราควรให้รหัสผ่านหรือไม่?

- ควร
- ไม่ควร

8. spam และ scam แตกต่างกันอย่างไร?

- spam มักจะเป็นโฆษณาที่สร้างความรำคาญ แต่ scam ต้องการหลอกลวง
- spam ส่งมาจากคนที่รู้จัก แต่ scam ส่งมาจากคนแปลกหน้า
- spam มีคำสะกดผิด แต่ scam ไม่มี

9. ถ้าอยากซื้อเกมออนไลน์ ราคาถูกที่สุดที่เห็นคือ 20 บาท เพื่อนบอกว่ามีเว็บใหม่ขายเพียงแค่ 10 บาท แต่ต้องซื้อภายใน 10 นาทีนี้ ข้อความใดต่อไปนี้เป็นถูกต้อง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ราคาถูกจนน่าสงสัยว่าอาจจะเป็น scam
- ไม่น่าใช่ scam ใครจะทำเว็บไซต์ปลอมเพื่อเงินแค่ 10 บาท
- ถ้าเพื่อนบอกมาก็น่าจะปลอดภัย
- หาข้อมูลเกี่ยวกับเว็บไซต์มากกว่านี้ ถึงจะทำให้ซื้อไม่ทัน

10. เมื่อได้อีเมลจากคนที่ไม่รู้จักพร้อมไฟล์แนบและข้อความ “สวัสดี รูปนี้ใช่เธอหรือเปล่า? ฉันเจอรูปนี้ออนไลน์ เธอน่าจะอยากดูรูปนี้นะ” เราควรทำอะไร?

- เปิดไฟล์แนบดูว่าเป็นรูปเราหรือเปล่า
- ตอบกลับโดยไม่เปิดไฟล์แนบแล้วถามว่า “เธอเป็นใคร รู้จักเราได้ยังไง?”
- ไม่เปิดไฟล์แนบและลบข้อความทิ้ง

11. จอชได้อีเมลที่มีข้อความบอกให้คลิกดูลิงก์เพื่อซื้อโทรศัพท์ใหม่พร้อมส่วนลดพิเศษ จอชควรทำอย่างไร?

- ตอบอีเมลกลับว่าอย่าส่งเมลมาอีก
- คลิกที่ลิงก์เพื่อดูว่ามีอะไร
- ส่งอีเมลต่อ เพื่อนจะได้ส่วนลดด้วย
- บอกผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจได้และไม่คลิกดูลิงก์

12. เมื่อได้รับอีเมลที่ดูเป็นทางการจาก App Store บอกว่าจะระงับบัญชีถ้าไม่ลงชื่อในระบบและปรับปรุงข้อมูลการติดต่อ ข้อใดต่อไปนี้เป็นข้อบ่งชี้ว่านี่คืออีเมลหลอกลวงแบบ scam? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- มีคำสะกดผิด
- อีเมลที่ให้ส่งกลับไม่ได้มาจากเว็บไซต์จริง
- เวลาวางเมาส์บนลิงก์ ลิงก์ที่โชว์ไม่ตรงกัน
- อีเมลมีข้อความระบุว่า “อีเมลฉบับนี้เป็นการแจ้งข้อมูลจากระบบโดยอัตโนมัติ กรุณายำตอบกลับ”

13. เมื่ออยู่บนรถประจำทางแล้วเห็นป้าย Wi-Fi ฟรี ‘Public Wireless 4U’ ไม่ต้องมีรหัสผ่าน เราสามารถใช้ได้โดยปลอดภัยหรือไม่?

- ใช่ ถ้าอยู่บนรถประจำทางก็หมายความว่าได้รับอนุญาตจากรัฐบาลแล้ว
- อาจไม่เป็นทางการแต่ก็ไม่สำคัญเพราะเป็น Wi-Fi ฟรีเหมือนที่บ้าน
- ไม่ค่อยปลอดภัยเพราะอาจมีคนเห็นการใช้อินเทอร์เน็ตของเราบน Wi-Fi นั้น

14. ก่อนออกนอกบ้าน สิ่งใดต่อไปนี่ที่ควรทำเพื่อให้โทรศัพท์มีความปลอดภัย? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ปิดบลูทูธ
- ปิดตำแหน่งสถานที่
- ปิด Wi-Fi
- ลดแสงหน้าจอให้มืด

15. ข้อใดต่อไปนี่ถูกต้อง? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เราควรตอบกลับทุกอีเมล แม้กระทั่งจากคนที่ไม่รู้จัก เพราะเป็นมารยาทที่ดี
- ลิงก์ในอีเมลมีความปลอดภัยเพราะอีเมลสแกนไวรัสแล้ว
- เว็บไซต์อย่างเช่นเฟซบุ๊กหรือทวิตเตอร์นั้นมีความปลอดภัย และสามารถคลิกลิงก์บนเว็บไซต์ได้
- คนที่ไม่ได้อยู่ในประเทศเดียวกับเราขโมยข้อมูลเราไม่ได้
- ผิดทุกข้อ

16. คอมพิวเตอร์ติดไวรัสได้อย่างไร? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เปิดปิดบ่อยเกินไป
- ไม่ทำความสะอาด
- ดาวน์โหลดเกมฟรี
- คลิกลิงก์ในอีเมลของเพื่อน

17. อีเมลต่อไปนี้ อีเมลใดที่อาจเป็น spam มากที่สุด?

- จิมมี่ ชาง: การบ้านเลข
- แมดิสัน ลิซซัน: เรื่องหมิวโลก
- growen@cmark.com: รับฟรีเครื่องเล่น mp3 - ตอบกลับทันที!!
- โค้ชแจ๊ค: ตารางฟุตบอล

18. เมื่อได้รับอีเมลที่มีข้อความว่า “เราพบแฮ็กเกอร์เข้ามาในฐานข้อมูลและขโมยอีเมลรวมทั้งรหัสผ่านบางส่วน ขอให้คุณล็อกอินเข้าระบบและเปลี่ยนรหัสผ่านทันที หากคุณใช้รหัสผ่านเดียวกันในเว็บไซต์อื่น ขอให้เปลี่ยนทั้งหมด” พร้อมลิงก์เข้าเว็บไซต์จริงที่ล็อกอินได้ เราควรทำอะไร? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ฟังดูเหมือนการหลอกลวงแบบฟิชชิ่ง ควรลบอีเมลทิ้ง
- เขาไม่ได้ถามข้อมูลอะไร แค่ส่งข้อความเตือนเท่านั้น อีเมลนี้อาจเป็นเรื่องจริงก็ได้ เราควรเปลี่ยนรหัสผ่าน
- บอกยาก เราควรค้นหาออนไลน์เพื่อเช็คว่าเว็บไซต์ถูกแฮ็กจริงหรือเปล่า

แบบทดสอบคิดเป็น

1. มีสัญญาณอะไรบ้างที่บอกว่าวิดีโอเกมนี้มีความรุนแรง?

- ตัวละครต้องทำร้ายคนอื่นเพื่อผ่านด่าน
- ได้คะแนนเพิ่มขึ้นถ้าทำเรื่องรุนแรง
- ตัวละครนิสัยไม่ดีและใช้คำหยาบ
- ถูกทุกข้อ

2. ข้อความใดต่อไปนี้จะถูกต้อง? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เกมคอมพิวเตอร์ทุกเกมคอมพิวเตอร์มีความรุนแรง
- การเล่นเกมที่รุนแรงอาจทำให้เราคิดว่าความรุนแรง ความโหดร้าย และการต่อสู้มันโอเค
- เกมออนไลน์จะไม่ส่งผลต่อความคิดและพฤติกรรมเพราะไม่ใช่เรื่องจริง
- ฉันไม่ควรเล่นเกมเลยเพราะทำให้เป็นคนรุนแรงก้าวร้าว
- เกมออนไลน์นั้นโอเคสำหรับทุกคน

3. การจัดเรตติ้งเกมใดที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 8 ขวบ?



4. ก่อนเล่นเกม ดูวิดีโอ หรือใช้สื่อออนไลน์ ให้เช็กว่าเนื้อหาเหมาะสมกับเราโดย (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เช็กระดับอายุที่เหมาะสม
- อ่านรีวิวก่อนเห็นว่าดีและเหมาะสม
- เช็กับพ่อแม่
- เช็กว่าฟรีมิ

5. เราจะรู้ได้อย่างไรว่าคนแปลกหน้าบนโลกออนไลน์กำลังหลอกเราอยู่?

- เขาใช้ชื่อน่ากลัวหรือโปรไฟล์ที่น่าขนลุก
- เขามีอายุมากกว่าเยอะ
- เขาสะกดคำผิดเยอะ
- ไม่มีทางรู้แน่นอน

6. สิ่งที่คุณแปลกหน้าจะไม่ทำให้เราไว้วางใจมีอะไรบ้าง?

- ใจดีและพูดดี ๆ กับเรา
- บอกว่าเขาเป็นคนเดียวที่เข้าใจ
- บอกว่าจะซื้อของขวัญให้
- ไม่รับฟังปัญหาของเรา

7. เธอควรจะเป็นเพื่อนกับคนที่รู้จักบนโลกออนไลน์นานแค่ไหนถึงจะไว้วางใจได้?

- อย่างน้อย 2 อาทิตย์
- อย่างน้อย 3 เดือน
- ขึ้นอยู่กับว่าคุยกันบ่อยแค่ไหนและเขาเล่าอะไรให้ฟังบ้าง
- ไม่มีทางรู้แน่นอน

8. มีข้อใดบ้างที่บอกว่าควรหยุดติดต่อกับเพื่อนบนโลกออนไลน์? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เขาทำให้รู้สึกแย่
- เขาชอบถามข้อมูลส่วนตัว
- เขาบอกไม่ให้ไว้วางใจเพื่อนหรือพ่อแม่
- ถูกทุกข้อ

9. เพื่อนส่งรูปมาให้เจเจ เป็นรูปครุสมัยหนุ่มๆ ที่เป็นนักฟุตบอลที่ดัง เจเจควรทำอะไร?

- โปสต์รูปออนไลน์ให้ทุกคนรู้ว่าครูเคยเป็นนักฟุตบอลดังมาก่อน
- เชื่อเพื่อนว่ารูปที่ส่งมาเป็นรูปจริง
- โกรธเพื่อนที่ส่งรูปปลอมมาให้
- เช็กข้อมูลหลายๆ แหล่งว่ารูปนั้นจริงหรือปลอม

10. เมื่อเห็นข่าวน่าตกใจบนโลกออนไลน์ เราควร

- แชร์ให้เพื่อนๆ ทันทิเพราะเป็นเรื่องจริง
- คิดว่าเป็นเรื่องไม่จริงจนกว่าจะรู้แน่นอน
- โปสต์เรื่องที่น่าตกใจกว่านั้นอีก

11. เราสามารถเช็คว่าข่าวจากเว็บไซต์เป็นเรื่องจริงหรือไม่โดย

- เช็กหลายๆ เว็บไซต์ว่าเป็นเรื่องจริงหรือไม่
- เช็คว่าเว็บไซต์นั้นมีชื่อเสียงเชื่อถือได้หรือไม่
- ถูกทุกข้อ
- ผิดทุกข้อ

12. วิธีใดต่อไปนี้อาจใช้วิธีดูว่าเว็บไซต์มีความน่าเชื่อถือหรือไม่?

- ดูจากโดเมนต่อท้าย เช่น .edu หรือ .org
- เช็คว่าข้อมูลน่าสนใจหรือไม่
- คิดหาเหตุผลว่าทำไมข่าวนี้ถึงโพสต์บนเว็บไซต์
- เช็คว่ามีข้อมูลอ้างอิงและลิงก์ไปที่เว็บอื่นๆ ไหม

13. เราจะรู้ว่าคุณข้อมูลออนไลน์เป็นเรื่องจริงถ้า

- เป็นคำพูดของคนมีชื่อเสียง
- มีรูปหรือวิดีโอประกอบ
- มาจากเว็บไซต์ที่มีความน่าเชื่อถือ
- ถูกทุกข้อ

14. เราควรใช้คำอะไรค้นหาเรื่องที่ไม่จริง?

- จริงหรือลวง
- หลอก
- เรื่องจริงหรือเรื่องแต่ง
- ถูกทุกข้อ

15. เธอควรเช็กแหล่งข้อมูลกี่แหล่งเพื่อยืนยันว่าข้อมูลถูกต้อง

- 1 แหล่ง
- 2 แหล่ง
- อย่างน้อย 3 แหล่ง

16. มีข้อใดบ้างที่บอกว่าเว็บไซต์อาจไม่น่าเชื่อถือ? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- รูปโลโก้ผิด
- สะกดคำผิดเยอะ
- โฆษณาขายของเยอะ
- เว็บไซต์ที่ลงท้ายด้วย .org หรือ .edu
- เว็บไซต์ที่ให้ลงชื่อเข้าใช้งาน

17. ข้อความใดต่อไปนี้ถูกต้อง? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- รูปปลอมทำได้ด้วยโปรแกรมแต่งรูป
- สิ่งที่เห็นบนโลกออนไลน์นั้นเป็นเรื่องจริงเสมอ
- คำว่า 'ลวง' แปลว่าเป็นเรื่องจริง
- ถ้านักวิทยาศาสตร์บอกว่าเป็นเรื่องจริงก็แสดงว่าเป็นเรื่องจริง
- บางเว็บไซต์น่าเชื่อถือมากกว่าเว็บไซต์อื่น

18. เพื่อนออนไลน์โกรธเพราะเราไม่ไว้วางใจเขาหลังจากเป็นเพื่อนกันมาหลายเดือน เขาบอกว่าอยากนัดเจอกันแบบเงียบๆ เราจะได้หายกลัว เราจะทำอะไร? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- อย่านัดเจอกับเขาและบอกผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจได้
- บอกว่าจะไปเจอเขาแต่มีพ่อแม่ไปด้วย
- นัดเจอกันตามที่เขาชวน
- ให้เบอร์โทรศัพท์ไป จะได้ฟังเสียงดูก่อน

19. เราจะแนะนำเพื่อนที่กำลังมองหาเกมใหม่อย่างไรดี? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ค้นหาเว็บไซต์ออนไลน์ที่ให้โหลดเกมฟรี
- คอยดูว่าพ่อแม่ไม่อยู่บ้านจะได้เล่นเกมนานๆ
- เช็กรีวิวในหนังสือว่าเกมนี้เหมาะหรือเปล่า
- คุยกับพ่อแม่ก่อนลองเล่นเกม ช่วยทำให้พ่อแม่ใจอ่อนอนุญาตให้เล่นเกมได้

แบบทดสอบเรื่องใจเขาใจเรา

1. เข้าใจความรู้สึกคนอื่นหมายถึง...
 - ความเกลียดชัง
 - ใจเขาใจเรา
 - การติดต่อกันทางใจ

2. ใจเขาใจเราคือ
 - เรียนรู้ที่จะมองสิ่งต่างๆ จากมุมมองของคนอื่น
 - ไม่สนใจว่าคนอื่นคิดอย่างไร
 - เสนอแนะทางออกแก่คนอื่น
 - มีความคิดเป็นของตัวเอง

3. ถ้าอยากให้ผู้อื่นทำดีกับเรา เราควร...
 - ทำผิดกฎเสมอ
 - มีเมตตาต่อคนอื่น
 - ประกาศบอกทุกคนว่าต้องทำดีกับเรานะ
 - บอกคนอื่นเวลาที่เขามีปัญหา

4. ใครๆ ก็ทำผิดพลาดได้ ถ้ามีคนทำผิด เราควร...
 - สอนบทเรียนให้เขา
 - เห็นใจเขา
 - ให้เขาขอโทษ

5. เวลาที่มีคนเศร้า เราควร...
 - บอกเขาไม่ต้องเศร้า เรื่องเล็กๆ เอง
 - ให้กำลังใจ ถึงเราจะเห็นว่าเป็นเรื่องเล็กๆ
 - ปลอ่ยเขาอยู่คนเดียวเพราะเป็นเรื่องเล็กๆ
 - ให้คนอื่นคุยกับเขาเพราะเป็นเรื่องเล็กๆ

6. คนที่เข้าไปช่วยหมายถึงอะไร?

- คนที่โดดเด่นในเรื่องที่ตัวเองถนัด
- คนที่ชอบยืมเวลาเรียน
- คนที่ปกป้องคนที่ต้องการความช่วยเหลือ
- คนที่ยินดูแลและไม่ทำอะไรเวลาเห็นคนต้องการความช่วยเหลือ

7. โจถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ถ้าอยากให้เพื่อนเห็นว่าเราใส่ใจ เราควร...

- ไม่สนใจ ทำเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น
- ไปร้องแกลและหาเรื่องโจด้วย
- เห็นใจโจและถามว่าเพื่อนเป็นอย่างไร

8. การรับฟังด้วยความใส่ใจหมายถึง

- ฟังคำที่คนพูด
- ฟังแล้วพูดได้ทุกอย่าง
- ฟังเสียงหัวใจเต้น
- เข้าใจความรู้สึกข้างในจริงๆ

9. ข้อใดต่อไปนี้จะควรพูดกับเพื่อนที่กำลังเศร้า ให้เพื่อนรู้ว่าเราใส่ใจ?

- “เฮอดูเศร้าๆ นะ”
- “เธอน่าจะหยุดร้องไห้นะ”
- “เสียใจไปก็ยิ่งทำให้เรื่องแย่ลง”
- “เราจะแก้แค้นให้เอง”

10. ข้อใดต่อไปนี้จะแสดงให้เห็นว่าเรามีความใส่ใจ?

- “ทำไมทำแบบนั้นล่ะ”
- “เราเข้าใจว่าเป็นยังไง”
- “เธอน่าจะบอกให้เร็วกว่านี้นะ”
- “อย่าเศร้าเลย ไม่มีอะไรหรอก”

11. ข้อใดต่อไปนี้อธิบายว่าเราไม่ได้กำลังตัดสินใคร?

- “ต่อไปจะไม่บอกอะไรเขาแล้ว”
- “เขาอาจจะมีเหตุผลของเขาก็ได้”
- “เขาก็เป็นคนแบบนั้นแหละ”
- “คนขี้โกงก็คือคนขี้โกงนั่นแหละ”

12. ความเชื่อของคนเก่งดิจิทัลบอกว่า ก่อนจะทำอะไรกับใครให้ถามตัวเองว่า...

- จะทำให้เราดูดีบนโลกออนไลน์ไหม?
- อยากให้ใครทำกับเราแบบนี้มั้ย?
- จะทำให้เราเป็นที่สนใจไหม?
- เราจะได้ประโยชน์อะไรไหม

13. ข้อใดต่อไปนี้จะแสดงให้เห็นว่าเขาเป็นคนที่เข้าไปช่วย?

- บอกคนที่ชอบรังแกว่าสิ่งที่เขานั่นผิด
- บอกให้คนที่ถูกรังแกเดินหนีไป
- บอกผู้ใหญ่
- ถูกทุกข้อ