

Cyber Crime Adventure

คู่มือการใช้นวัตกรรม ๑ คน ๑ นวัตกรรมดิจิทัล



นายณัฐชัย เจริญสุข
ตำแหน่ง ครู

กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
โรงเรียนวัดโบสถ์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสิงห์บุรี

คำนำ

ในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การใช้งานอินเทอร์เน็ตได้แพร่หลายเข้าสู่ทุกมิติของสังคม รวมถึงในกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาซึ่งเป็นวัยที่กำลังเรียนรู้และเติบโต การเข้าถึงโลกออนไลน์ในวัยอันเยาว์นี้ แม้จะเปิดโอกาสทางการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง แต่ขณะเดียวกันก็นำมาซึ่งความเสี่ยงจากอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนอาจยังขาดทักษะและความรู้เพียงพอในการรับมือ

ด้วยเหตุนี้ ผู้พัฒนาจึงได้จัดทำนวัตกรรมเกมศึกษาอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต 5 ด้าน สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาโดยเฉพาะ โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาทักษะการป้องกันตนเองในโลกออนไลน์ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบเกม (Game-Based Learning) ซึ่งเป็นรูปแบบที่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนในวัยนี้ได้เหมาะสม นวัตกรรมดังกล่าวครอบคลุมอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตทั้ง ๕ ด้าน ได้แก่ อาชญากรรมด้านการเงิน, การละเมิดลิขสิทธิ์, การเจาะระบบ, การก่อการร้ายทางคอมพิวเตอร์และการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต

คู่มือการใช้นวัตกรรมฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้และความคำแนะนำอันเป็นประโยชน์ยิ่งจาก ดร.ณัฐกานต์ รักนาค ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโบสถ์ รวมถึงคณะผู้บริหารและบุคลากรทางการศึกษาทุกท่าน ผู้จัดทำขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า นวัตกรรมและคู่มือฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนและนักเรียนในการนำไปใช้จัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นส่วนหนึ่งในการเสริมสร้างให้นักเรียนเติบโตเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรู้เท่าทัน สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบต่อสังคมสืบไป

ผู้จัดทำ

นายณัฐชัย เจริญสุข



๑. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคศตวรรษที่ ๒๑ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้พัฒนาก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว และต่อเนื่อง จนกลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงในทุกมิติของสังคม ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ การศึกษา การสาธารณสุข และการดำรงชีวิตประจำวัน การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ความเร็วสูงและเทคโนโลยีได้ทำให้ผู้คนทุกกลุ่มวัยสามารถเข้าถึงข้อมูลและบริการต่าง ๆ ได้อย่างสะดวกรวดเร็วเพียงปลายนิ้ว^๑ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างก้าวกระโดดการปฏิรูปโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญาของชาติจึงกลายเป็นวาระเร่งด่วน ที่ไม่อาจมองข้ามได้ การดำเนินงานตามจุดหมายของแผนพัฒนาการศึกษาที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ ไทยแลนด์ ๔.๐ จึงเปรียบเสมือนการวางรากฐานทางกลยุทธ์เพื่อเปลี่ยนผ่านประเทศไทยจากสังคมที่พึ่งพาการผลิตแบบดั้งเดิม ไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ที่วาดเป้าหมายบนฐานของนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ โดยมีสถานศึกษาเป็นสมรภูมิหลักในการบ่มเพาะทรัพยากรมนุษย์ให้มีสมรรถนะสูง พร้อมรับมือกับความท้าทายในศตวรรษที่ ๒๑ หัวใจสำคัญของการพัฒนาในยุคนี้คือการทลายกรอบการเรียนรู้แบบเดิมที่จำกัดอยู่เพียงเนื้อหาในตำรา แล้วแทนที่ด้วยการบูรณาการเทคโนโลยีเข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบและแบบยืดหยุ่น เทคโนโลยีในบริบทนี้จึงไม่ใช่เพียงเครื่องมือเสริมแต่เป็นตัวเร่งปฏิกิริยาที่ช่วยขยายขีดความสามารถของผู้เรียนให้สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลดิบจากทั่วโลก เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประมวลผลจนเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ สถานศึกษาทั่วประเทศจึงต้องปรับเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นเพียงผู้ส่งผ่าน มาเป็นศูนย์กลางแห่งการสร้างสรรค์ที่เอื้อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการแก้ปัญหาเชิงโครงสร้างผ่านกระบวนการคิดเชิงคำนวณ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญในการต่อยอดไปสู่การสร้างนวัตกรรมดิจิทัลที่จะเป็นหัวใจขับเคลื่อนเศรษฐกิจของชาติในอนาคต

การใช้งานอินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของประชาชนทุกกลุ่มวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชนซึ่งเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล รัฐบาลไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในยุคดิจิทัล จึงได้บัญญัติพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ ขึ้น โดยมีเจตนารมณ์สำคัญในการปฏิรูปการศึกษาของชาติให้มีคุณภาพและมาตรฐาน มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม อีกทั้งยังกำหนดให้การจัดการศึกษาต้องยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้

^๑ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, รายงานสถานการณ์อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์และภัยไซเบอร์ในประเทศไทย, (กรุงเทพมหานคร : กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, ๒๕๖๖)



เรียนรู้จากประสบการณ์จริงและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ^๒

การศึกษายุคปัจจุบันกลุ่มนักเรียนไม่ได้มีสถานะเป็นเพียงผู้รับข้อมูลข่าวสารทางเดียว แต่ได้วิวัฒนาการกลายเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยสมบูรณ์ โดยเฉพาะช่วงอายุ ๑๐-๑๒ ปี ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่ม Digital Natives หรือกลุ่มอุปกรณ์ดิจิทัลที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีที่ปลายนิ้ว สำหรับนักเรียนกลุ่มนี้ เทคโนโลยีสารสนเทศเปรียบเสมือน อวัยวะที่ ๓๓^๓ ที่เชื่อมโยงเข้ากับวิถีชีวิตประจำวันอย่างแยกไม่ออก ตั้งแต่การใช้เป็นเครื่องมือสืบค้นข้อมูลเชิงลึกเพื่อทำรายงาน การเข้าถึงสื่อมัลติมีเดียที่หลากหลายเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ไปจนถึงการสร้างเครือข่ายสังคมผ่านแอปพลิเคชันและแพลตฟอร์มต่าง ๆ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของแผนพัฒนาการศึกษาชาติที่ต้องการเปลี่ยนผ่านผู้เรียนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้บนฐานนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ ความก้าวหน้าดังกล่าวเปรียบเสมือนเหรียญสองด้าน เมื่อช่องทางการเข้าถึงข้อมูลเปิดกว้างขึ้น ความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตก็ทวีความรุนแรงขึ้นในสัดส่วนที่สัมพันธ์กัน

ภายใต้วิสัยทัศน์ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสิงห์บุรี ที่มุ่งเป้าสู่ความเป็นเลิศผ่านรูปแบบ SS2P การสร้างนักเรียนให้เป็น “สิ่งที่ยืนหนึ่ง” มิได้จำกัดเพียงแค่ความเข้มแข็งทางวิชาการ แต่ยังหมายรวมถึงการมีทักษะชีวิตที่พร้อมรับมือกับพลวัตของโลกสมัยใหม่ เมื่อเทคโนโลยีสารสนเทศถูกยกระดับจากอุปกรณ์เสริมกลายเป็น “อวัยวะที่ ๓๓” ของนักเรียนในช่วงอายุ ๑๐-๑๒ ปี ซึ่งเป็นวัยแห่งการแสวงหาและสร้างตัวตนบนโลกออนไลน์ ความท้าทายที่ตามมาอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้คืออาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตที่แฝงตัวมาด้วยความสะดวกสบาย หากกระบวนการพัฒนาผู้เรียนขาดเกราะป้องกันทางปัญญาที่เข้มแข็งเป้าหมาย “เรียนดี มีคุณธรรม” ย่อมสั่นคลอนด้วยภัยมืดที่มองไม่เห็น

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้จัดทำได้ตระหนักถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการแก้ไขปัญหาอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตที่ส่งผลกระทบต่อนักเรียนระดับประถมศึกษาโดยตรง จึงมีความสนใจศึกษาและพัฒนานวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตใน ๕ ด้านหลัก ได้แก่ ๑. ด้านการเงิน ๒. ด้านการละเมิดลิขสิทธิ์ ๓. ด้านเจาะระบบ ๔. ด้านการก่อการร้ายทางคอมพิวเตอร์ ๕. ด้านการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งล้วนเป็นภัยที่นักเรียนในวัยประถมศึกษาอาจ

^๒ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒, ราชกิจจานุเบกษา, เล่ม ๑๑๖ ตอนที่ ๗๔ ก. หน้า ๑-๒๓.

^๓ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, กรอบแนวทางการสร้างความตระหนักรู้ด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์สำหรับเด็กและเยาวชน, (กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ (สดช.), ๒๕๖๖), หน้า ๑๕.



พบเจอได้ในชีวิตประจำวันผู้จัดทำจึงมีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนานวัตกรรมนี้ให้มีคุณภาพสูงสุด โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่านวัตกรรมเกมศึกษาอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต ๕ ด้าน จะเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์ให้นักเรียนระดับประถมศึกษา เพื่อให้เติบโตเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรู้เท่าทัน รู้จักปกป้องสิทธิของตนเอง และสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย มีคุณธรรม และรับผิดชอบต่อสังคมในยุคดิจิทัลอย่างยั่งยืนสืบไป

ความสอดคล้องกับหลักสูตร

มาตรฐาน ว ๔.๒ เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทันและมีจริยธรรม

ป. ๖/๔ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทำงานร่วมกันอย่างปลอดภัย เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตนเอง เคารพในสิทธิของผู้อื่น แฉ่งผู้เกี่ยวข้องเมื่อพบข้อมูลหรือบุคคลที่ไม่เหมาะสม

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต ๕ ประเภท
๒. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการป้องกันภัยไซเบอร์

คุณสมบัติของผู้ใช้งาน

กลุ่มที่ ๑ นักเรียนระดับประถมศึกษา

นักเรียนสามารถใช้งานนวัตกรรมนี้ด้วยตนเองได้อย่างอิสระ โดยมีคุณสมบัติเบื้องต้น ดังนี้

- มีความสามารถในการอ่านและเข้าใจภาษาไทยในระดับพื้นฐาน
- สามารถใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลได้เบื้องต้น เช่น การแตะหน้าจอ การคลิกเมาส์ และการเลื่อนหน้าจอ
- ไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านอาชญากรรมไซเบอร์มาก่อน เนื่องจากนวัตกรรมนี้ออกแบบมาเพื่อการเรียนรู้ตั้งแต่ระดับพื้นฐาน

กลุ่มที่ ๒ ครูผู้สอน

ครูสามารถใช้นวัตกรรมนี้ในการจัดการเรียนการสอนหน้าชั้นเรียน โดยมีคุณสมบัติเบื้องต้น ดังนี้

- มีความสามารถในการใช้งานอินเทอร์เน็ตและเบราว์เซอร์เบื้องต้น
- สามารถเปิดลิงก์และนำเสนอเนื้อหาผ่านอุปกรณ์แสดงผลหน้าชั้นเรียนได้
- ไม่จำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสูง



กลุ่มที่ ๔ ผู้ปกครอง

ผู้ปกครองสามารถนำนวัตกรรมนี้ไปใช้ร่วมกับบุตรหลานที่บ้านได้ โดยมีคุณสมบัติเบื้องต้น ดังนี้

- สามารถใช้งานสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์เบื้องต้นได้
- สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างต่อเนื่อง
- มีความสนใจในการเสริมสร้างความรู้ด้านความปลอดภัยออนไลน์ให้แก่บุตรหลาน

อุปกรณ์ที่รองรับการใช้งาน

- คอมพิวเตอร์ / โน้ตบุ๊ก
- แท็บเล็ต
- สมาร์ทโฟน

ขั้นตอนการใช้งานทีละขั้น



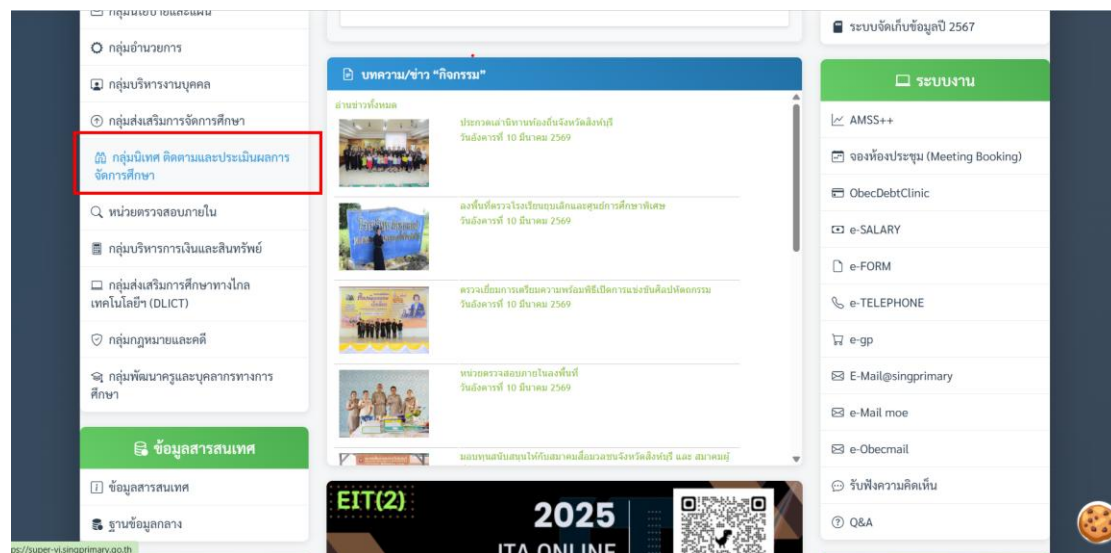


ขั้นตอนการใช้งาน สื่อ Cyber Crime Adventure

๑. เข้าเว็บไซต์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสิงห์บุรี

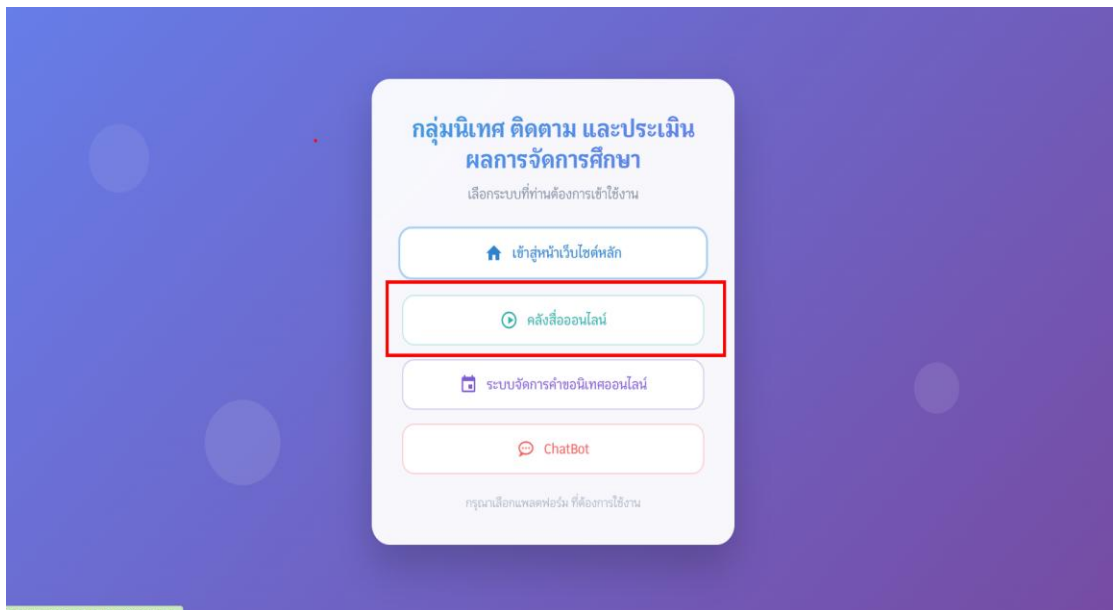


๒. เลือกหัวข้อ กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา

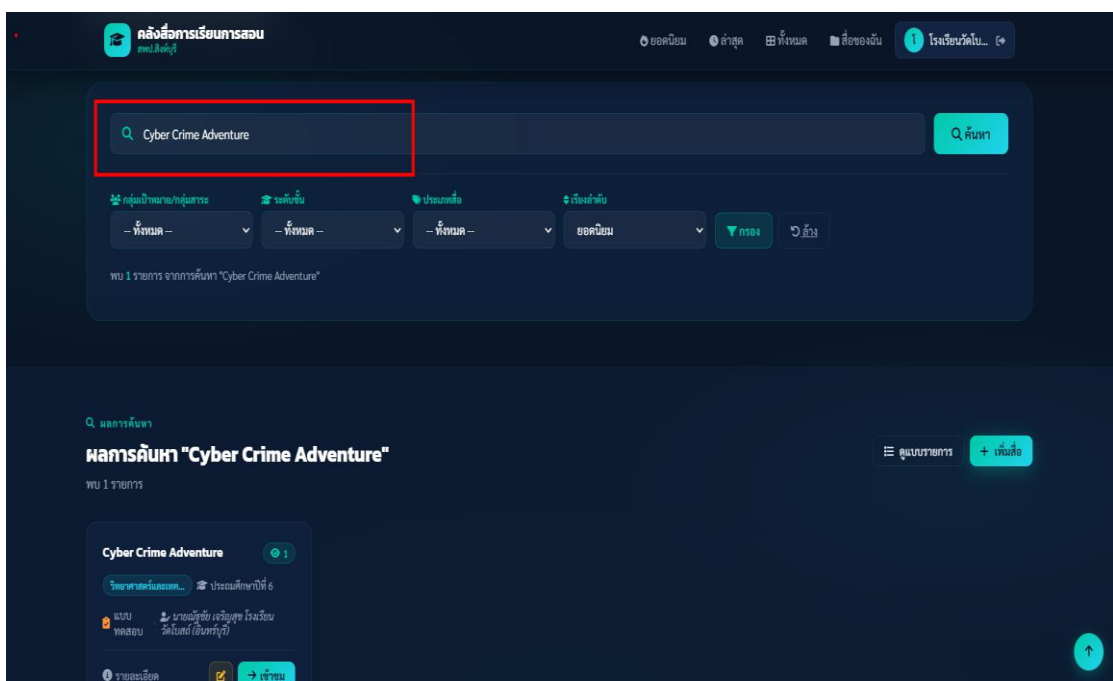




๓. ไปที่เมนู คลังสื่อออนไลน์ แล้วคลิกเพื่อเข้าชมเนื้อหา



๔. "เตรียมพร้อมสู่ภารกิจ Cyber Crime Adventure! ถ้าพร้อมแล้ว คลิกที่ลิงก์ด้านล่างเพื่อเริ่มการเดินทางของคุณ"



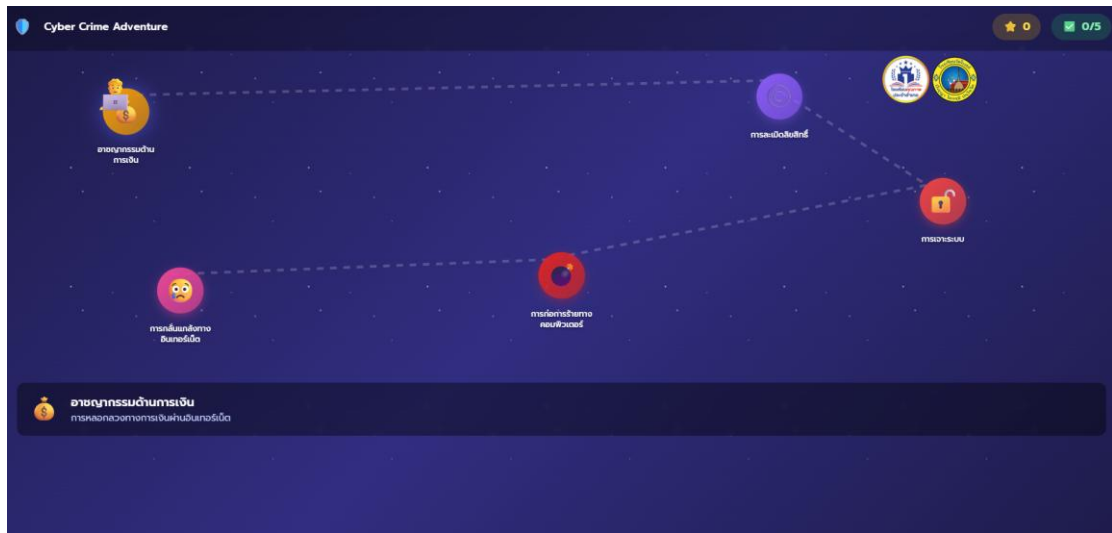


๕.เมื่อเข้าสู่หน้าโปรแกรม ระบบจะแสดงช่องสำหรับกรอกข้อมูลชื่อและนามสกุลของผู้เข้าชม

๖. หัวข้อต่างๆที่จะทำการเรียนรู้ มีทั้งหมด ๕ หัวข้อ ๑. อาชญากรรมด้านการเงิน ๒. การละเมิดลิขสิทธิ์ ๓. การเจาะระบบ ๔. การก่อการร้ายทางคอมพิวเตอร์ ๕ การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตเมื่อพร้อมแล้ว คลิก "เริ่มการผจญภัย" เพื่อเข้าสู่บทเรียน

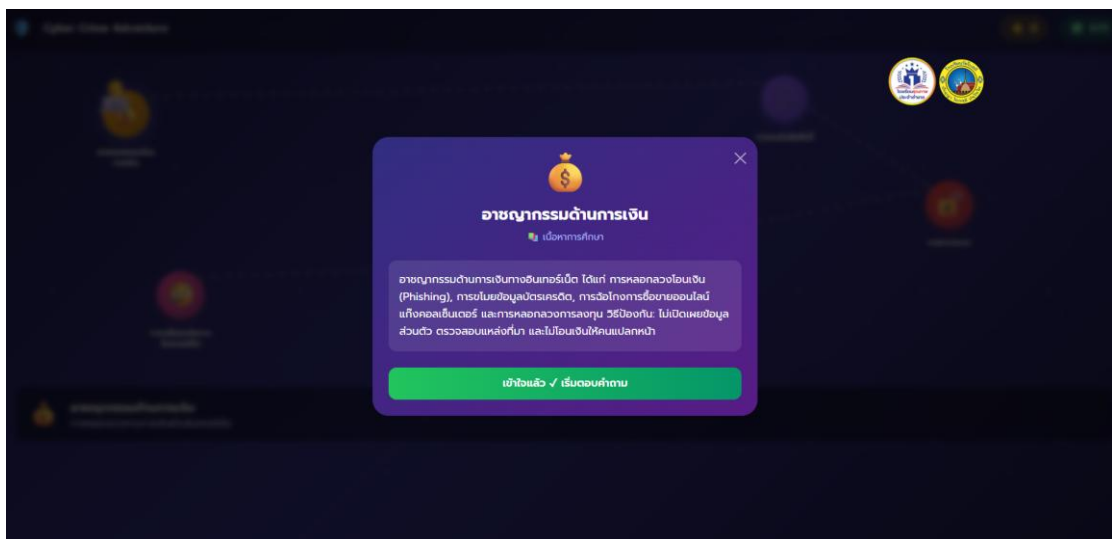


๗. เมื่อเข้าสู่เกม ตัวละครจะเริ่มต้นออกเดินทางไปยังด่านที่ ๑: ภารกิจพิชิตอาชญากรรมทางการเงิน



๘. "ก้าวเข้าสู่ ด่านที่ ๑! ก่อนจะเริ่มภารกิจพิชิตอาชญากรรมทางการเงิน อย่าลืมแวะเก็บเกี่ยวความรู้ในบทเรียนนี้ให้แน่นยำ เพราะข้อมูลเหล่านี้คือ 'กุญแจสำคัญ' ที่จะช่วยให้คุณผ่านแบบทดสอบไปได้อย่างง่ายดาย" หลังจากนั้นคลิก เข้าใจแล้วหรือเริ่มตอบคำถาม

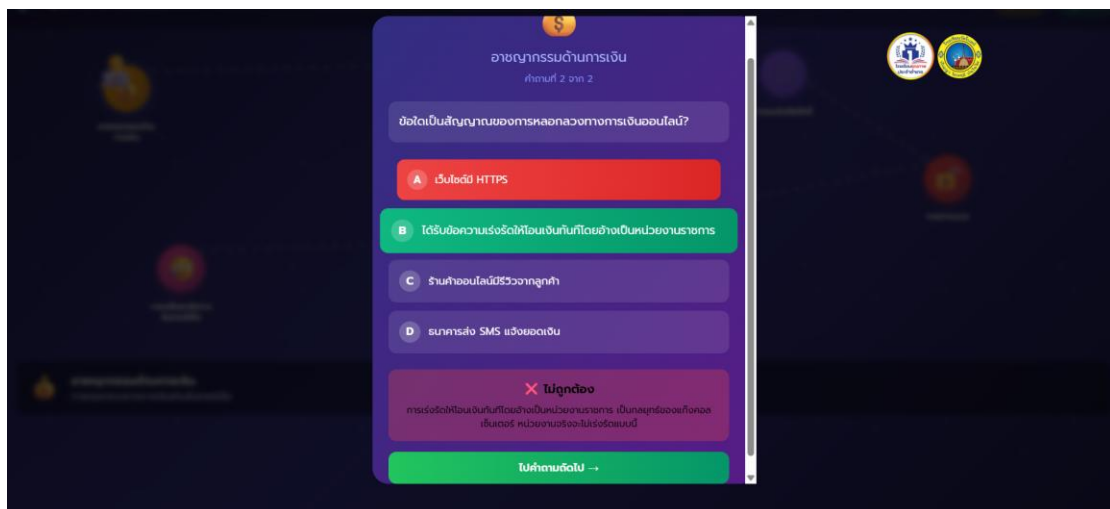
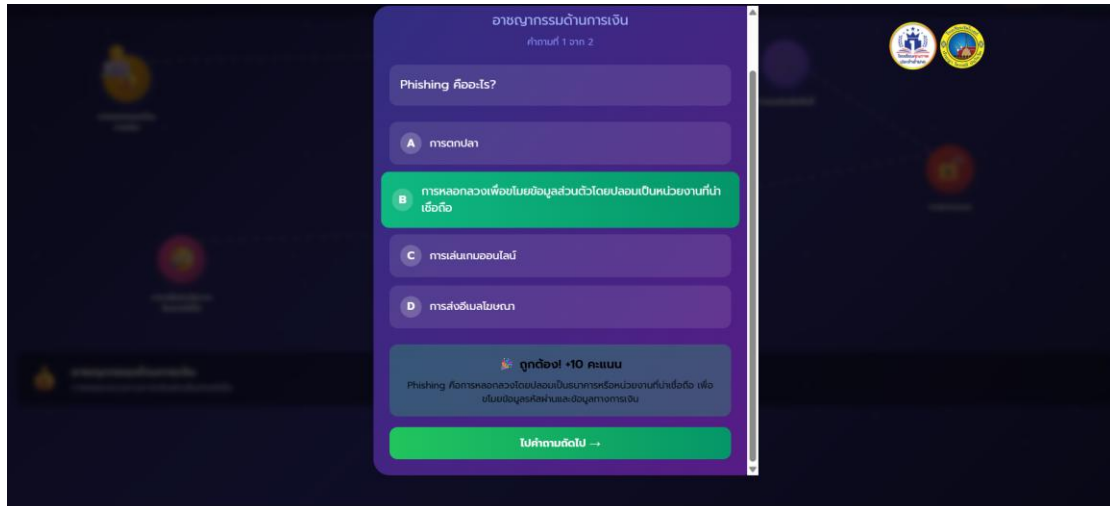
ข้อเสนอแนะ ถ้าเนื้อหาการเรียนรู้ไม่ขึ้นให้คลิกที่อาชญากรรมอันนั้น



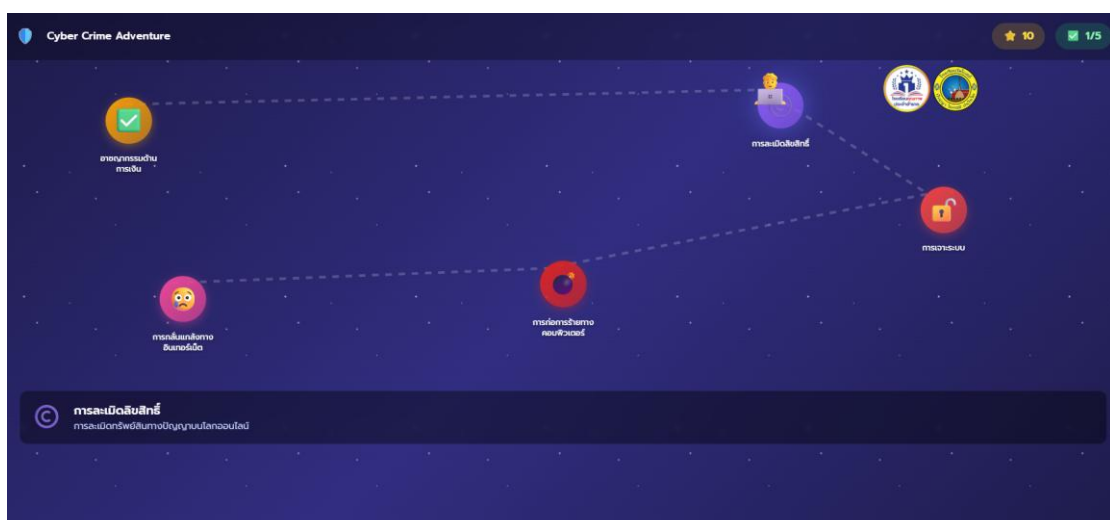


๙. ทำความเข้าใจกับ ๒ คำถามพื้ชิตด้าน! เลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียวเพื่อสะสมคะแนน

ตอบถูก: รับทันที +๑๐ คะแนน * ตอบผิด: ไม่ได้รับคะแนน เมื่อเลือกคำตอบแล้ว คลิก "ไปคำถามถัดไป" เพื่อลุยต่อได้เลย!"

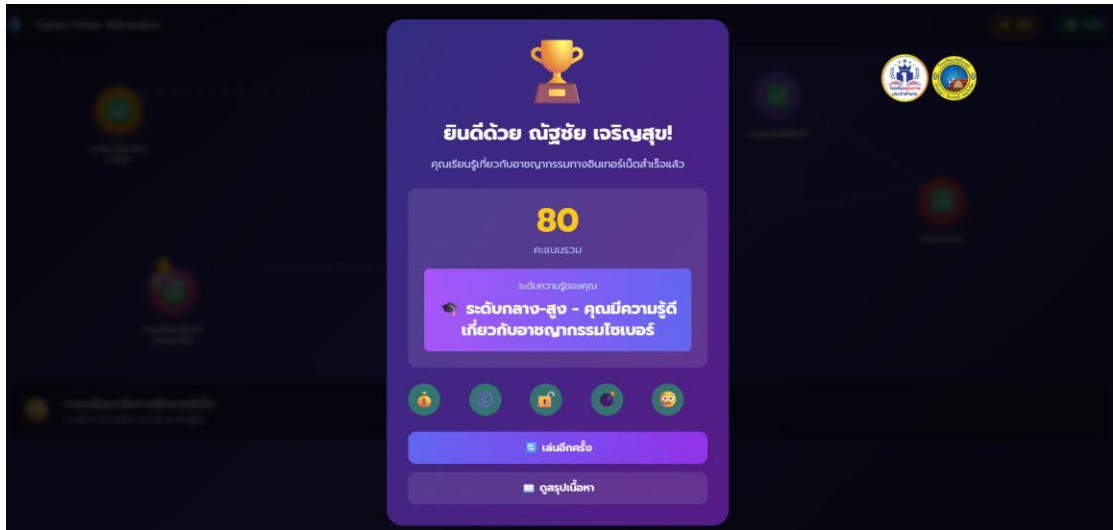


คะแนนจะขึ้นด้านมุมขวาด้านบน

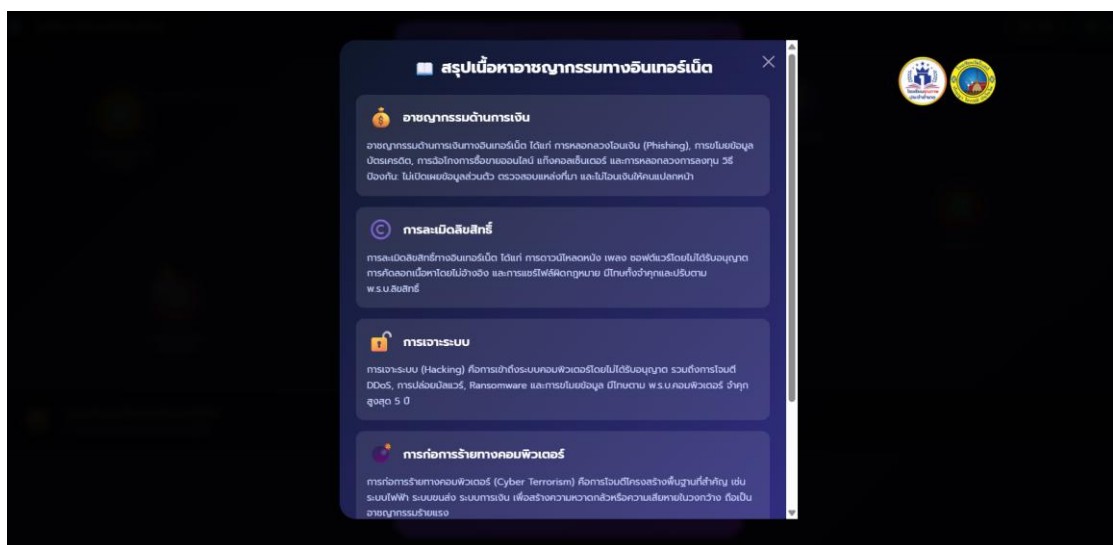




๑๐. เมื่อทำครบ ๕ ด้าน อาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตจะแสดงผลว่าเรามีความรู้ระดับไหนถ้าต้องการศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมเลือก ดูสรุปเนื้อหา หรือ ต้องการทำใหม่ คลิกเลือก เล่นอีกครั้ง



เมื่อคลิกดูสรุปเนื้อหาจะปรากฏเนื้อหาอีกครั้งๆ





ตัวอย่างผลลัพธ์ที่คาดหวัง

๑. ผู้เรียนสามารถอธิบาย อาชญากรรมไซเบอร์ทั้ง ๕ ด้าน ได้อย่างถูกต้อง
๒. ผู้เรียนรู้วิธี ป้องกันและรับมือ กับภัยออนไลน์ในชีวิตประจำวัน
๓. ผู้เรียนได้คะแนนผ่านเกณฑ์และเกิดความตระหนักรู้ด้าน Cybersecurity

การแก้ไขปัญหาเบื้องต้น

๑. ปัญหาการเข้าถึงเว็บไซต์

- ตรวจสอบว่าอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอยู่หรือไม่ โดยลองเปิดเว็บไซต์อื่นเพื่อทดสอบ
- กด F5 หรือปุ่ม รีเฟรช เพื่อโหลดหน้าเว็บใหม่อีกครั้ง
- ลองปิดเบราว์เซอร์และเปิดลิงก์ใหม่อีกครั้ง
- หากยังไม่ได้ผล ให้เปลี่ยนไปใช้เบราว์เซอร์อื่น เช่น เปลี่ยนจาก Safari มาใช้ Google

Chrome

๒. เว็บไซต์โหลดช้ามาก

- ตรวจสอบความแรงของสัญญาณ Wi-Fi หรือเน็ตมือถือ
- ปิดแอปพลิเคชันหรือแท็บอื่น ๆ ที่ไม่จำเป็นเพื่อลดการใช้งานอินเทอร์เน็ต
- ลองย้ายอุปกรณ์ให้ใกล้กับเราเตอร์ Wi-Fi มากขึ้น

๓. ปัญหาการใช้งานเกม

- รอสักครู่เนื่องจากระบบอาจกำลังโหลดข้อมูลอยู่
- ลองคลิกหรือแตะปุ่มอีกครั้งเพียงครั้งเดียว หลีกเลี่ยงการกดซ้ำหลายครั้งติดต่อกัน
- รีเฟรชหน้าเว็บแล้วเริ่มต้นเล่นเกมใหม่

๔. ปัญหาด้านอุปกรณ์

- ชาร์จแบตเตอรี่อุปกรณ์ให้เต็มก่อนเริ่มใช้งานทุกครั้ง
- เสียบสายชาร์จระหว่างใช้งานหากเป็นไปได้ โดยเฉพาะในกรณีที่ใช้งานในห้องเรียนเป็น

เวลานาน

๕. แนวทางเมื่อแก้ไขปัญหาด้วยตนเองไม่ได้

- นักเรียน แจ้งครูประจำวิชาหรือครูผู้ดูแลห้องคอมพิวเตอร์โดยตรง
- ครูผู้สอน ประสานงานกับเจ้าหน้าที่ไอทีของโรงเรียนหรือผู้พัฒนานวัตกรรม



ภาคผนวก

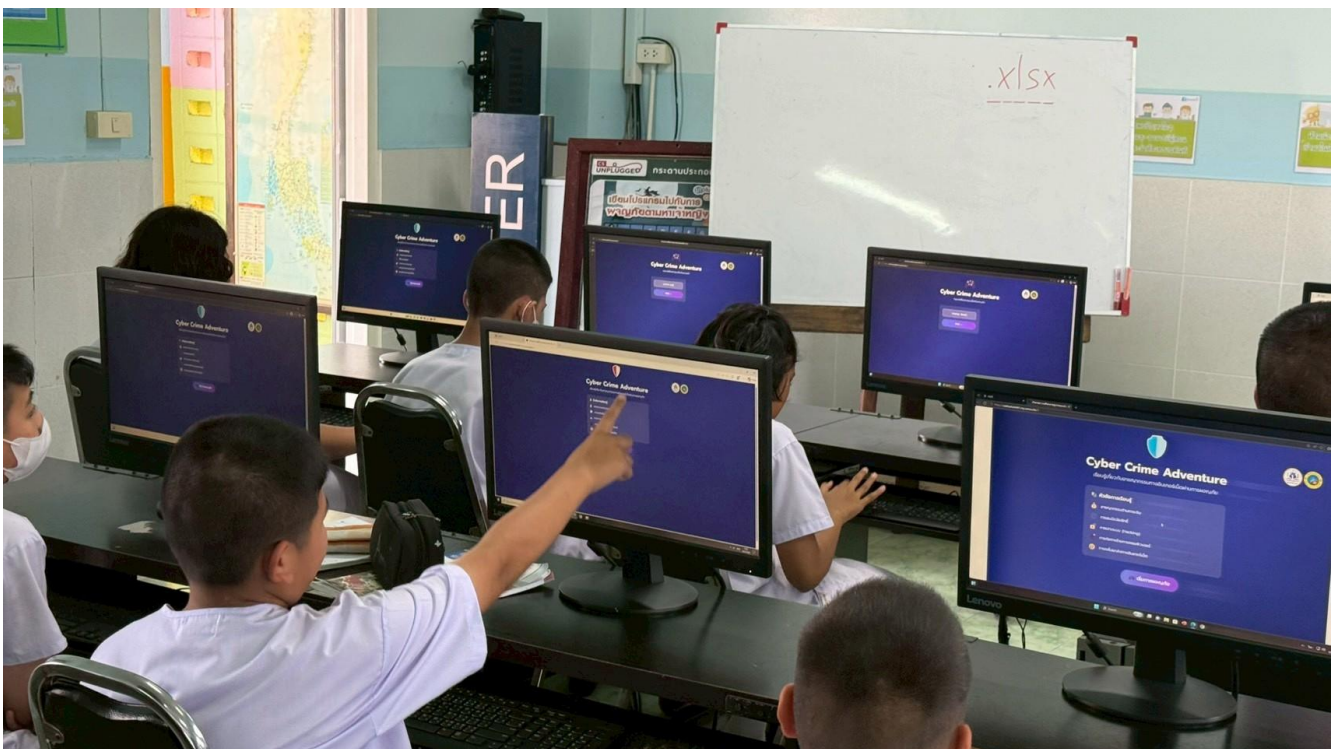
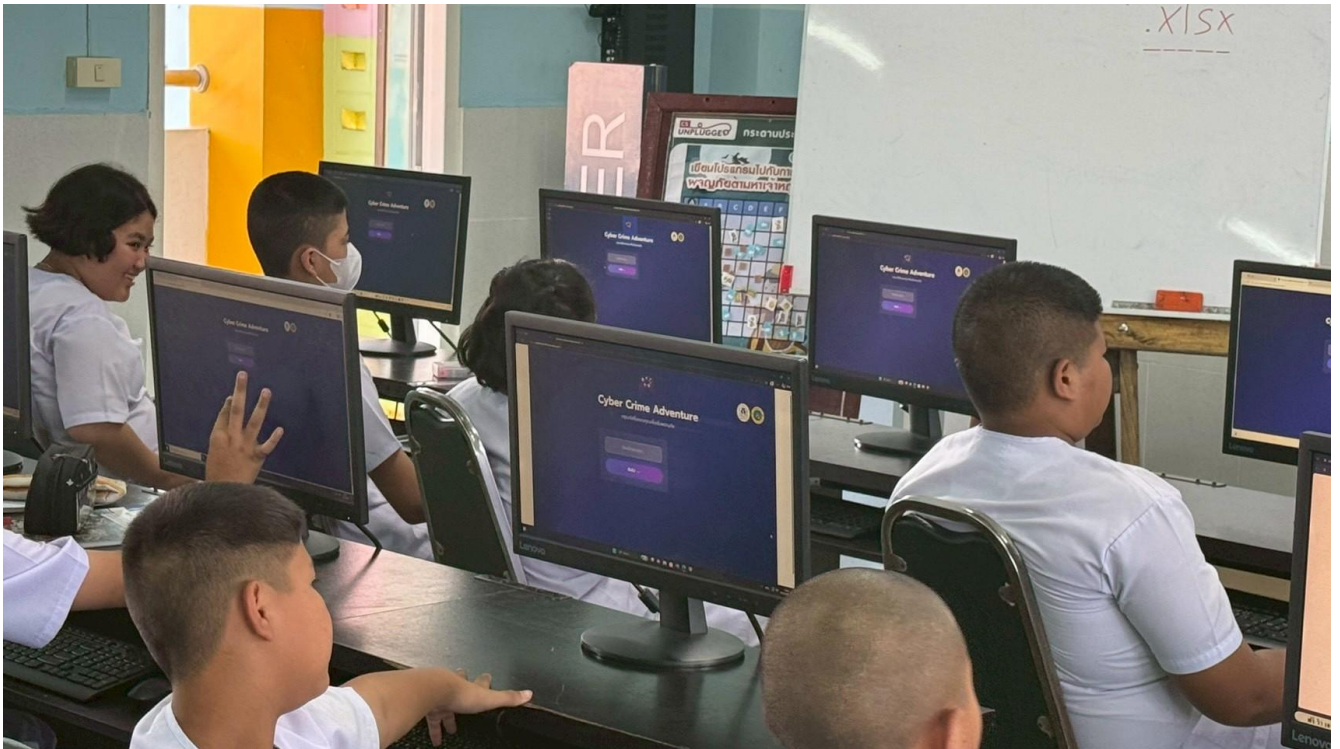


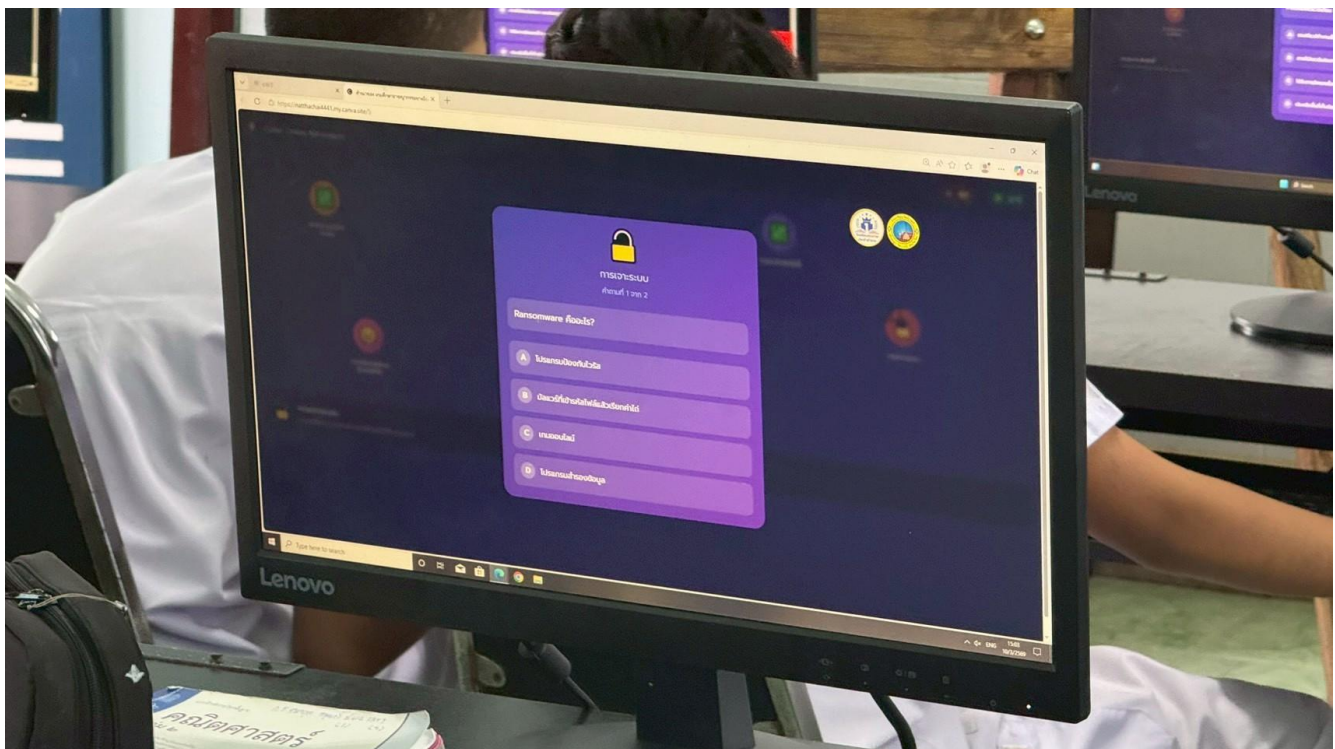
ภาคผนวก

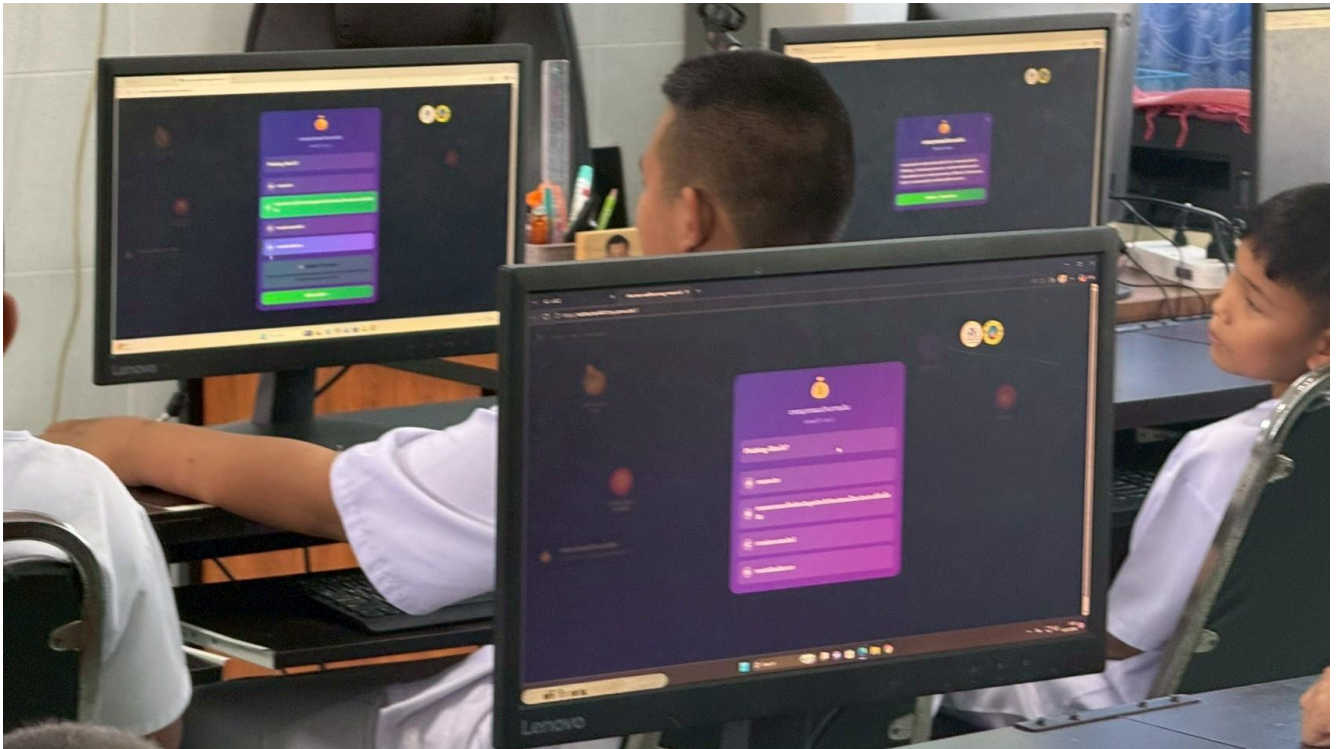
ภาพขนาดใช้สื่อ Cyber Crime Adventure

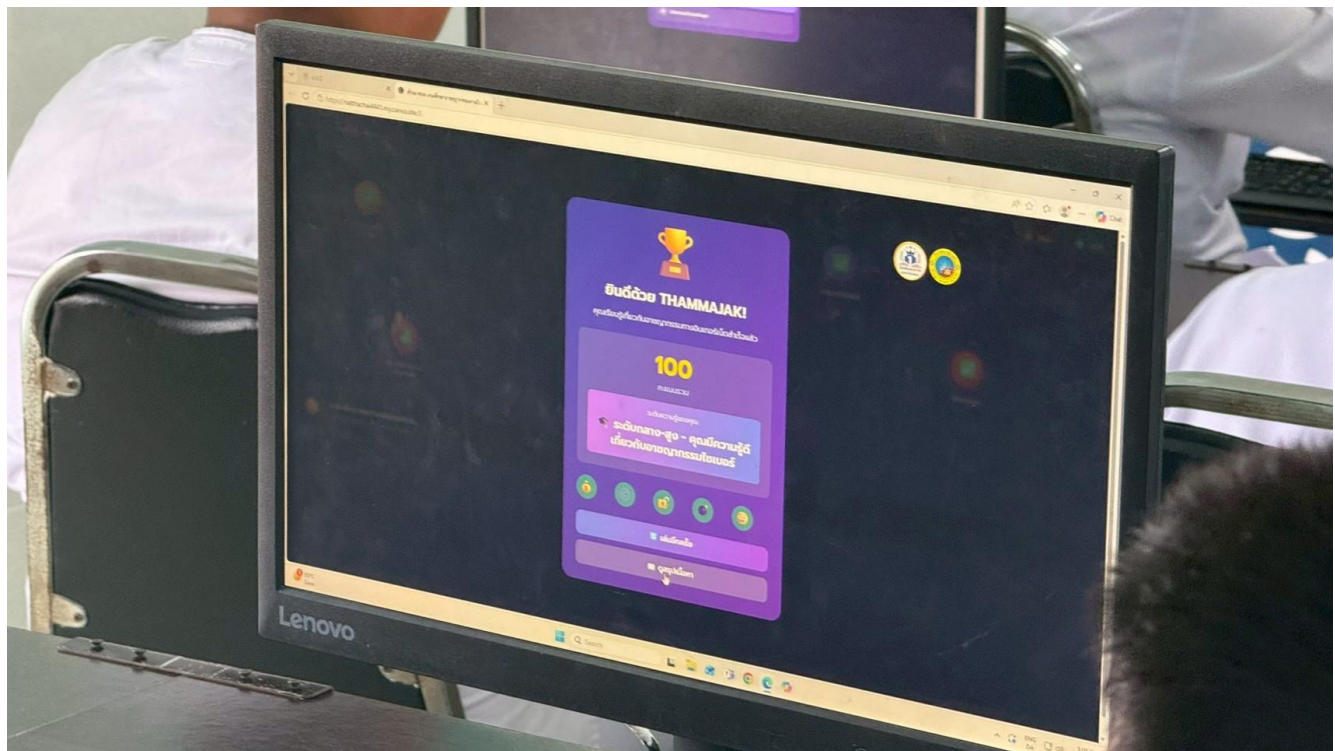
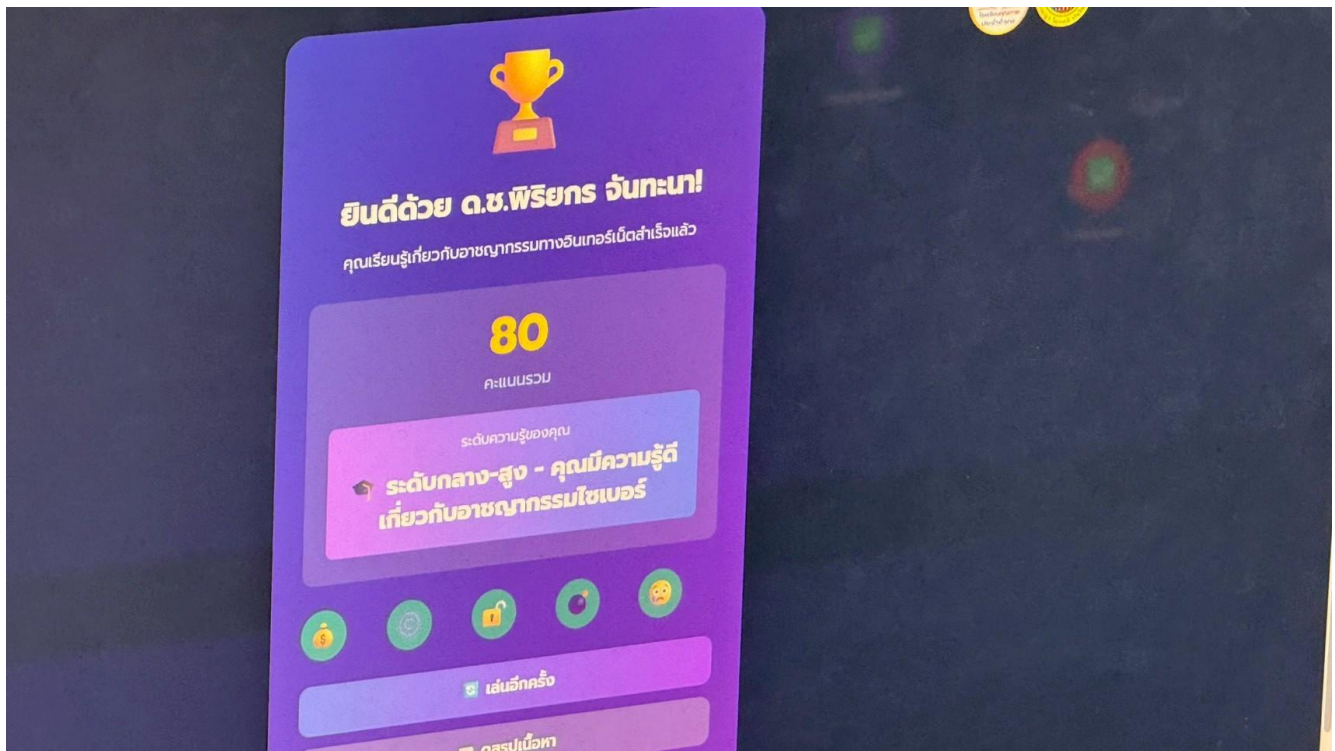














ภาคผนวก
ผลงานนักเรียน

อาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต

ชื่อ ด.ญ. ชลภา จิมม่ง ชั้น ป. ๖ เลขที่ ๑๘

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้เป็นอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตประเภทใด พร้อมบอกเหตุผล

สถานการณ์ที่ 1 ร้านค้าร้านหนึ่งทำการดาวน์โหลดซีรีส์ต่างประเทศและภาพยนตร์ที่เพิ่งเข้าฉายในโรงภาพยนตร์จากเว็บไซต์เถื่อน จากนั้นนำมาอัปโหลดลงในกลุ่มลับบน Facebook หรือ Telegram แล้วเก็บเงินค่าสมาชิกจากคนที่ต้องการเช่าดู โดยที่เจ้าของลิขสิทธิ์ตัวจริงไม่ได้รับอนุญาตและสูญเสียรายได้	เป็นอาชญากรรมประเภท <u>ด้านทรัพย์สินทางปัญญา</u> เนื่องจาก <u>การดาวน์โหลดโดยไม่ได้รับอนุญาต</u>
สถานการณ์ที่ 2 จิตต้องการแกล้งเพื่อนจึงส่งข้อความไปบอกเพื่อนว่า “ตอนเย็นวันนี้จะมีการปล่อยเชื้อโรคออกมาสู่อากาศ ใครได้รับอาจพิการหรือเสียชีวิตห้ามออกนอกบ้าน จนกว่าจะเช้า” ปรากฏว่ามีการส่งต่อกันอย่างแพร่หลาย และสร้างความหวาดกลัวให้กับคนอื่น	เป็นอาชญากรรมประเภท <u>ด้านการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต</u> เนื่องจาก <u>การส่งข้อความที่เป็นเท็จไปให้เพื่อน</u>
สถานการณ์ที่ 1 คุณพ่อได้รับ SMS อ้างว่าส่งมาจากการไฟฟ้า แจ้งว่า “เจ้าหน้าที่จดหน่วยก้านไฟฟ้านี้ จะทำการคืนเงินให้ กรุณาดึงเงินเพื่อติดต่อเจ้าหน้าที่” เมื่อคุณพ่อกดลิงก์และแอดไลน์ไป มีฉลากให้ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันปลอมลงเครื่อง หลังจากติดตั้งเสร็จ หน้าจอโทรศัพท์ค้าง และปรากฏว่าเงินในบัญชีธนาคารถูกโอนออกไปจนหมด	เป็นอาชญากรรมประเภท <u>ด้านการเงิน</u> เนื่องจาก <u>ไม่กล้าได้ส่ง SMS ให้คนอื่นเอาเงิน</u>

อาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต

ชื่อ... ศ.ญ. กัญญิศา ไชยมณีชั้น... ป.๖ ...เลขที่... ๒๖

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้ว่าเป็นอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตประเภทใด พร้อมบอกเหตุผล

สถานการณ์ที่ 1

ร้านค้าหนึ่งทำการดาวน์โหลดวีรทัศน์ต่างประเทศและภาพยนตร์ที่เพิ่งเข้าฉายในโรงภาพยนตร์จากเว็บไซต์เถื่อน จากนั้นนำมาอัปโหลดลงในกลุ่มลับบน Facebook หรือ Telegram แล้วเก็บเงินค่าสมาชิกจากคนที่ต้องการเข้ามาดู โดยที่เจ้าของลิขสิทธิ์ตัวจริงไม่ได้รับอนุญาตและสูญเสียรายได้

เป็นอาชญากรรมประเภท

ด้านการละเมิดลิขสิทธิ์

เนื่องจาก

โดยที่เจ้าของลิขสิทธิ์ตัวจริงไม่ได้รับอนุญาต

สถานการณ์ที่ 2

จิตต้องการแกล้งเพื่อนจึงส่งข้อความไปบอกเพื่อนว่า "ตอนเย็นวันนี้จะมีการปล่อยเชื้อโรคออกมาจากอากาศ ใครได้รับอาการหรือเสียชีวิตห้ามออกนอกบ้าน จนกว่าจะเข้า" ปรากฏว่ามีการส่งต่อกันอย่างแพร่หลาย และสร้างความหวาดกลัวให้กับคนอื่น

เป็นอาชญากรรมประเภท

ด้านการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต

เนื่องจาก

จิตต้องการแกล้งเพื่อน

สถานการณ์ที่ 3

คุณพ่อได้รับ SMS อ้างว่าส่งมาจากการไฟฟ้า แจ้งว่า "เจ้าหน้าที่จดหน่วยก้านไฟผัด จะทำการคืนเงินให้ กรุณาดึงก์เพื่อติดต่อเจ้าหน้าที่" เมื่อคุณพ่อกดลิงก์และแอดไลน์ไป มีจิวซ์ได้หลอกให้โหลดแอปพลิเคชันปลอมลงเครื่อง หลังจากติดตั้งเสร็จ หน้าจอโทรศัพท์ค้าง และปรากฏว่าเงินในบัญชีธนาคารถูกโอนออกไปจนหมด

เป็นอาชญากรรมประเภท

ด้านการฉ้อโกง และ ด้านการหลอกลวง

เนื่องจาก

หลอกลวงทั้งแอปพลิเคชัน เครื่องสำอาง และเงินในบัญชีธนาคาร

อาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต

ชื่อ.....ณัฐพัชร์ พ.ว. น. น. น...... ชั้น.....ป.๖/๒..... เลขที่.....๑๑.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้ว่าเป็นอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตประเภทใด พร้อมบอกเหตุผล

สถานการณ์ที่ 1

ร้านค้าร้านหนึ่งทำการดาวน์โหลดซีรี่ย์ต่างประเทศและภาพยนตร์ที่เพิ่งเข้าฉายในโรงภาพยนตร์จากเว็บไซต์เถื่อน จากนั้นนำมาอัปโหลดลงในกลุ่มลับบน Facebook หรือ Telegram แล้วเก็บเงินค่าสมาชิกจากคนที่ต้องการเข้ามาดู โดยที่เจ้าของลิขสิทธิ์ตัวจริงไม่ได้รับอนุญาตและสูญเสียรายได้

เป็นอาชญากรรมประเภท
ด้านการเงิน

เนื่องจาก
ดาวน์โหลดซีรี่ย์และภาพยนตร์
แล้วแจกจ่ายให้คนอื่นดู

สถานการณ์ที่ 2

จิตตองการแก๊งเพื่อนจึงส่งข้อความไปบอกเพื่อนว่า “ตอนเย็นวันนี้จะมีการปล่อยเชื้อโรคออกมาจากอากาศ ใครได้รับอาการหรือเสียชีวิตห้ามออกนอกบ้าน จนกว่าจะเข้า” ปรากฏว่ามีการส่งต่อกันอย่างแพร่หลาย และสร้างความหวาดกลัวให้กับคนอื่น

เป็นอาชญากรรมประเภท
ด้านการหลอกลวง

เนื่องจาก
ส่งข้อความไปบอกเพื่อนว่า ตอน
เย็นจะปล่อยเชื้อโรคออกมาจาก
อากาศ

สถานการณ์ที่ 3

คุณพ่อได้รับ SMS อ้างว่าส่งมาจากการไฟฟ้า แจ้งว่า “เจ้าหน้าที่จัดหน่วยก้านไฟผัด จะทำการคืนเงินให้ กรุณาดึงเงินเพื่อติดต่อเจ้าหน้าที่” เมื่อคุณพ่อกดลิงก์ และแอดไลน์ไป มีฉาชีพได้หลอกให้โหลดแอปพลิเคชันปลอมลงเครื่อง หลังจากติดตั้งเสร็จ หน้าจอโทรศัพท์ค้าง และปรากฏว่าเงินในบัญชีธนาคารถูกโอนออกไปทั้งหมด

เป็นอาชญากรรมประเภท
ด้านการเงิน

เนื่องจาก
อ้างว่าเจ้าหน้าที่การไฟฟ้ามาติดต่อ
ให้โหลดแอปพลิเคชันปลอม
แล้วโอนเงินในบัญชี
ไปหมด

อาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต

ชื่อ.....
ชื่อ.....
ชื่อ.....

ชั้น..... เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้ว่าเป็นอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตประเภทใด พร้อมบอกเหตุผล

สถานการณ์ที่ 1

ร้านค้าร้านหนึ่งทำการดาวน์โหลดวีรทัศน์ต่างประเทศและภาพยนตร์ที่เพิ่งเข้าฉายในโรงภาพยนตร์จากเว็บไซต์เถื่อน จากนั้นนำมาอัปโหลดลงในกลุ่มลับบน Facebook หรือ Telegram แล้วเก็บเงินค่าสมาชิกจากคนที่ต้องการเข้ามาดู โดยที่เจ้าของลิขสิทธิ์ตัวจริงไม่ได้รับอนุญาตและสูญเสียรายได้

เป็นอาชญากรรมประเภท

.....

เนื่องจาก

.....

สถานการณ์ที่ 2

จิตต้องการแกล้งเพื่อนจึงส่งข้อความไปบอกเพื่อนว่า "ตอนเย็นวันนี้จะมีการปล่อยเชื้อโรคออกมาจากอากาศ ใครได้รับอาจพิการหรือเสียชีวิตห้ามออกนอกบ้าน จนกว่าจะเข้า" ปรากฏว่ามีการส่งต่อกันอย่างแพร่หลาย และสร้างความหวาดกลัวให้กับคนอื่น

เป็นอาชญากรรมประเภท

.....

เนื่องจาก

.....

สถานการณ์ที่ 3

คุณพ่อได้รับ SMS อ้างว่าส่งมาจากการไฟฟ้า แจ้งว่า "เจ้าหน้าที่จดหน่วยก้านไฟมิเตอร์ จะทำการคืนเงินให้ กรุณากดลิงก์เพื่อติดต่อเจ้าหน้าที่" เมื่อคุณพ่อกดลิงก์ และแอดไลน์ไป มีโฆษณาได้ทดลองให้โหลดแอปพลิเคชันปลอมลงเครื่อง หลังจากติดตั้งเสร็จ หน้าจอโทรศัพท์ค้าง และปรากฏว่าเงินในบัญชีธนาคารถูกโอนออกไปทั้งหมด

เป็นอาชญากรรมประเภท

.....

เนื่องจาก

.....

.....

อาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต

ชื่อ ณณณณณณณ ทำดีดีดี ชั้น ๗/๑ เลขที่ ๒๑

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้ว่าเป็นอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตประเภทใด พร้อมบอกเหตุผล

สถานการณ์ที่ 1

ร้านค้าร้านหนึ่งทำการดาวน์โหลดวีซีดีต่างประเทศและภาพยนตร์ที่เพิ่งเข้าฉายในโรงภาพยนตร์จากเว็บไซต์เถื่อน จากนั้นนำมาอัปโหลดลงในกลุ่มลับบน Facebook หรือ Telegram แล้วเก็บเงินค่าสมาชิกจากคนที่ต้องการเช่ามาดู โดยที่เจ้าของลิขสิทธิ์ตัวจริงไม่ได้รับอนุญาตและสูญเสียรายได้

เป็นอาชญากรรมประเภท

ด้านการลิขสิทธิ์ดิจิทัล

เนื่องจาก

ผู้ร้านค้าเอาลิขสิทธิ์ไปขายให้คนอื่น

ลิขสิทธิ์

สถานการณ์ที่ 2

เมื่อต้องการแกล้งเพื่อนจึงส่งข้อความไปบอกเพื่อนตอนเย็นวันนี้จะมีการปล่อยเชื้อโรคออกมากับอากาศ ใครได้รับอาจพิการหรือเสียชีวิตห้ามออกนอกบ้านกว่าจะเข้า" ปรากฏว่ามีการส่งต่อกันอย่างแพร่หลายและสร้างความหวาดกลัวให้กับคนอื่น

เป็นอาชญากรรมประเภท

ด้านการหลอกลวงทางอิเล็กทรอนิกส์

เนื่องจาก

ผู้ส่งข้อความปลอมสร้างข่าวหวาดกลัว

กลัวออกจากบ้าน

สถานการณ์ที่ 3

คุณพ่อได้รับ SMS อ้างว่าส่งมาจากการไฟฟ้า แจ้งว่า "เจ้าหน้าที่จดหน่วยก้านไฟฟ้ จะทำการคืนเงินให้ กรุณาคดลิงก์เพื่อติดต่อเจ้าหน้าที่" เมื่อคุณพ่อกดลิงก์และแอดไลน์ไป มีโฆษณาได้ทดลองให้โหลดแอปพลิเคชันปลอมลงเครื่อง หลังจากติดตั้งเสร็จ หน้าจอโทรศัพท์ค้าง และปรากฏว่าเงินในบัญชีธนาคารถูกโอนออกไปจนหมด

เป็นอาชญากรรมประเภท

ด้านการฉ้อโกง

เนื่องจาก

ถูกหลอกได้โอนเงินไป

แล้วโดนโกงเงิน

กชช

อาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต

ชื่อ ๑. สุภาวดี อัครนันทน์ บุญยธรรมาภรณ์ ชั้น ๒/๖/๒ เลขที่ ๑๕

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้ว่าเป็นอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตประเภทใด พร้อมบอกเหตุผล

สถานการณ์ที่ ๑

ร้านค้าร้านหนึ่งทำการดาวน์โหลดวีรทัศน์ต่างประเทศและภาพยนตร์ที่เพิ่งเข้าฉายในโรงภาพยนตร์จากเว็บไซต์เถื่อน จากนั้นนำมาอัปโหลดลงในกลุ่มลับบน Facebook หรือ Telegram แล้วเก็บเงินค่าสมาชิกจากคนที่ต้องการเข้ามาดู โดยที่เจ้าของลิขสิทธิ์ตัวจริงไม่ได้รับอนุญาตและสูญเสียรายได้

เป็นอาชญากรรมประเภท

อาชญากรรมด้านการเงิน

เนื่องจาก

ดาวน์โหลดวีรทัศน์และภาพยนตร์จากเว็บไซต์เถื่อนแล้วเก็บเงินค่าสมาชิกจากคนอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

สถานการณ์ที่ ๒

จิ๋วต้องการแกล้งเพื่อนจึงส่งข้อความไปบอกเพื่อนว่า "ตอนเย็นวันนี้จะมีการปล่อยเชื้อโรคออกมาจากอากาศ ใครได้รับอาจพิการหรือเสียชีวิตห้ามออกนอกบ้านจนกว่าจะเข้า" ปรากฏว่ามีการส่งต่อกันอย่างแพร่หลายและสร้างความหวาดกลัวให้กับคนอื่น

เป็นอาชญากรรมประเภท

อาชญากรรมด้านการกลั่นแกล้งและกลั่นแกล้งทางอิเล็กทรอนิกส์

เนื่องจาก

ส่งข้อความไปบอกเพื่อนว่าตอนเย็นจะมีการปล่อยเชื้อโรคออกมาจากอากาศ

สถานการณ์ที่ ๓

คุณพ่อได้รับ SMS อ้างว่าส่งมาจากการไฟฟ้า แจ้งว่า "เจ้าหน้าที่จัดหน่วยกู้ภัยไฟไหม้ จะทำการคืนเงินให้ กรุณาคลิกเพื่อติดต่อเจ้าหน้าที่" เมื่อคุณพ่อคลิกและแอดไลน์ไป มีจออาชีพได้หลอกให้โหลดแอปพลิเคชันปลอมลงเครื่อง หลังจากติดตั้งเสร็จ หน้าจอโทรศัพท์ค้าง และปรากฏว่าเงินในบัญชีธนาคารถูกโอนออกไปจนหมด

เป็นอาชญากรรมประเภท

อาชญากรรมด้านการเงิน

เนื่องจาก

อ้างว่าเจ้าหน้าที่จัดหน่วยกู้ภัยไฟไหม้ จะคืนเงินให้ จึงแอดไลน์ไป มีจออาชีพได้หลอกให้โหลดแอปพลิเคชันปลอมลงเครื่อง



โรงเรียนวัดโบสถ์
อ.อินทร์บุรี สพป.สิงห์บุรี