ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ

សៀវភៅបណ្តុះបណ្តាល

ស្តីពី
សុវត្ថិភាពកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ
សម្រាប់កុមារវ័យជំទង់ ឬសិស្សមធ្យមសិក្សា

សម្រាប់គ្រូបង្រៀន

សុវត្ថិភាពកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

មធ្យមសិក្សា

សម្រាប់គ្រូបង្រៀន

ឆ្នាំ២០២៤

ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
លេខៈ ១៩២៥ អយក.ប្រក

ប្រកាស
ស្ដីពី
ការអនុញ្ញាតឱ្យបោះពុម្ពផ្សាយ សៀវភៅបណ្ដុះបណ្ដាលស្ដីពីសុវត្ថិភាពកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ សម្រាប់កុមារវ័យជំទង់ ឬសិស្សមធ្យមសិក្សា សម្រាប់គ្រូបង្រៀន

ឧបនាយករដ្ឋមន្ត្រី រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

- បានឃើញ រដ្ឋធម្មនុញ្ញ នៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
- បានឃើញ ព្រះរាជក្រឹត្យ លេខ នស/រកត/០៨២៣/១៩៨១ ចុះថ្ងៃទី២២ ខែសីហា ឆ្នាំ២០២៣ ស្ដីពី ការតែងតាំងរាជរដ្ឋាភិបាល នៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
- បានឃើញ ព្រះរាជក្រម លេខ នស/រកម/០៦១៨/០១២ ចុះថ្ងៃ២៨ ខែមិថុនា ឆ្នាំ២០១៨ ដែលប្រកាសឱ្យប្រើច្បាប់ស្ដីពី ការរៀបចំ និងការប្រព្រឹត្តទៅ នៃគណៈរដ្ឋមន្ត្រី
- បានឃើញ ព្រះរាជក្រម លេខ នស/រកម/០១៩៦/០១ ចុះថ្ងៃទី២៤ ខែមករា ឆ្នាំ១៩៩៦ ដែលប្រកាសឱ្យប្រើច្បាប់ស្ដីពី ការបង្កើតក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
- បានឃើញ ព្រះរាជក្រម លេខ នស/រកម/១២០៧/០៣២ ចុះថ្ងៃទី០៨ ខែធ្នូ ឆ្នាំ២០០៧ ដែលប្រកាសឱ្យប្រើច្បាប់ស្ដីពី ការអប់រំ
- បានឃើញ អនុក្រឹត្យ លេខ ២០ អនក្រ.បក ចុះថ្ងៃទី៣០ ខែមេសា ឆ្នាំ១៩៩៦ ស្ដីពី ការរៀបចំ និងការប្រព្រឹត្តទៅ នៃក្រសួង និងរដ្ឋលេខាធិការដ្ឋាន
- បានឃើញ អនុក្រឹត្យ លេខ ១០១ អនក្រ.បក ចុះថ្ងៃទី២៩ ខែមេសា ឆ្នាំ២០២៤ ស្ដីពី ការរៀបចំនិងការប្រព្រឹត្តទៅរបស់ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
- យោងសេចក្ដីសម្រេចលេខ ១១ អយក.សសរ. ចុះថ្ងៃទី៣០ ខែមីនា ឆ្នាំ២០១៦ របស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ស្ដីពីប្រព័ន្ធអនុម័តសៀវភៅសិក្សា និងសម្ភារឧបទេស
- យោងលិខិតលេខ ១១៨៩-២៤ ចុះថ្ងៃព្រហស្បតិ៍ ៧កើត ខែកត្តិក ឆ្នាំរោង ឆស័ក ព.ស.២៥៦៨ ត្រូវនឹងថ្ងៃទី៧ ខែវិច្ឆិកា ឆ្នាំ២០២៤ របស់អង្គការឆោលហ្វានកម្ពុជា
- យោងលិខិតលេខ ៣៦៦ អគ.អរ ចុះថ្ងៃអង្គារ ១២កើត ខែកត្តិក ឆ្នាំរោង ឆស័ក ព.ស.២៥៦៨ ត្រូវនឹងថ្ងៃទី១២ ខែវិច្ឆិកា ឆ្នាំ២០២៤ របស់អគ្គនាយកដ្ឋានអប់រំ

អាសយដ្ឋានលេខ៨០ មហាវិថី ព្រះនរោត្តម ភ្នំពេញ កម្ពុជា ទូរស័ព្ទ: (៨៥៥-២៣) ២២០ ៦៧៣ / ២២០ ៣០៤ ទូរសារ: (៨៥៥-២៣) ២១៧ ២៥០ / ២១២ ៥១២
អ៊ីមែល: info@moeys.gov.kh / administration@moeys.gov.kh គេហទំព័រ : www.moeys.gov.kh

សម្រេច

ប្រការ១._ អនុញ្ញាតឱ្យបោះពុម្ពផ្សាយ **«សៀវភៅបណ្តុះបណ្តាលស្តីពីសុវត្ថិភាពកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ សម្រាប់កុមារវ័យជំទង់ ឬសិស្សមធ្យមសិក្សា សម្រាប់គ្រូបង្រៀន»** ដែលរៀបចំឡើងដោយក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ក្រោមកិច្ចសហការពីអង្គការឆាលហ្វានកម្ពុជា អង្គការឆាលហ្វានកូរ៉េ និងអង្គការបង្រៀនដើម្បីកម្ពុជា តាមរយៈជំនួយឧបត្ថម្ភពីមូលនិធិធនាគារអ៊ូរី(ខេមបូឌា) ដើម្បីប្រើប្រាស់ជាឯកសារជំនួយការបង្រៀននិងរៀន កម្រិតមធ្យមសិក្សា នៅតាមសាលារៀនមធ្យមសិក្សាចំណេះទូទៅទូទាំងព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា។

ប្រការ២._ អគ្គលេខាធិការដ្ឋាន អគ្គនាយកដ្ឋានអប់រំ នាយកដ្ឋានមធ្យមសិក្សាចំណេះទូទៅ នាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធនិងបរិយាបន្ន នាយកដ្ឋានបរិវត្តកម្មឌីជីថល នាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីសិក្សា មន្ទីរអប់រំ យុវជន និងកីឡារាជធានី ខេត្ត ការិយាល័យអប់រំ យុវជន និងកីឡានៃរដ្ឋបាលក្រុង ស្រុក ខណ្ឌ សាលារៀនមធ្យមសិក្សាចំណេះទូទៅ និងអង្គការឆាលហ្វានកម្ពុជា មានភារកិច្ចអនុវត្តប្រកាសនេះ។

ថ្ងៃ សុក្រ ៦រោច ខែកត្តិក ឆ្នាំរោង ឆស័ក ព.ស.២៥៦៨
ធ្វើនៅរាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី២២ ខែវិច្ឆិកា ឆ្នាំ២០២៤

បណ្ឌិតសភាចារ្យ ហង់ជួន ណារ៉ុន

កន្លែងទទួល៖
- គ្រប់រដ្ឋបាលរាជធានី ខេត្ត
- អគ្គលេខាធិការដ្ឋាន
- គ្រប់អគ្គនាយកដ្ឋាន និងអគ្គាធិការដ្ឋាន
- ខុទ្ទកាល័យឯកឧត្តមបណ្ឌិតសភាចារ្យឧបនាយករដ្ឋមន្ត្រី «ដើម្បីជ្រាបជាព័ត៌មាន»
- ដូចប្រការ២ «ដើម្បីអនុវត្ត»
- កាលប្បវត្តិ
- ឯកសារ នាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីសិក្សា

អារម្ភកថា

ការអប់រំសម្រាប់ពលរដ្ឋឌីជីថល៖ "សុវត្ថិភាពអនឡាញ សម្រាប់កុមារ"

សព្វថ្ងៃនេះកុមារ និងយុវជនធ្វើដំណើរទៅកាន់ពិភពលោកពីលេខកូដគោលពី 0 និង ១ តាំងពីកំណើត។ ពួកគេរៀនពីរបៀបប្រើអ៊ីនធឺណិត និងទូរសព្ទទំនើបដោយស្វ័យប្រវត្តិ ដូចជាការរៀនដើរ។ មនុស្សសម័យថ្មី ឬហៅថា Phono Sapiens មានភាពស៊ាំនឹងវេទិកា អ៊ីនធឺណិតច្រើនជាងស្គាល់អ្នកជិតខាងរបស់ពួកគេឬស្គាល់ហាងអ៊ីនធឺណិតកាហ្វេជាជាង សួនកុមារ និងស្គាល់YouTube ជាជាង ហាងលក់សៀវភៅ។ កម្រងសៀវភៅនេះបង្កើតឡើងដើម្បីប្រែក្លាយពិភពឌីជីថលរបស់កុមារ និងយុវជន ទៅជាបណ្ដាញដ៏ប្រសើរ។

នៅអំឡុងពេលការរីករាលដាលជំងឺកូវីដ-១៩ គ្រប់ផ្នែកនៃជីវិតរបស់កុមារ និងយុវជន បានធ្វើការផ្លាស់ប្ដូរទៅប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិត ទាំងការរៀនសូត្រការកម្សាន្ត និងទំនាក់ទំនង។ នៅពេលនេះ យើងត្រូវឈ្វេងយល់ពីរបៀបប្រើប្រាស់វាឱ្យបានប្រសើរជាងមុន ជំនួសឱ្យគិតពីរយៈពេលដែលពួកគេប្រើ។ យើងត្រូវតែជួយពួកគេការពារខ្លួនពីគ្រោះថ្នាក់នៃការញៀនឌីជីថលភាពខ្វះចន្លោះនៃព័ត៌មានការស្អប់ហិង្សា និងការជ្រៀតជ្រែកឯកជនភាព ហើយមានការបញ្ចេញមតិដោយសកម្មដើម្បីធានាថាបណ្ដាញឌីជីថលជាកន្លែងកុមាររីករាយសម្រាប់ជំនាន់ក្រោយរបស់យើង។

យើងជឿថាការអប់រំគឺជារាំងសាំងមួយក្នុងចំណោមរាំងសាំងដែលអាចការពារកុមារនិង យុវជនពីគ្រោះថ្នាក់ផ្សេងៗនៅលើអ៊ីនធឺណិត។ យើងសង្ឃឹមថាសៀវភៅនេះនឹងធ្វើជាមគ្គុទ្ទេសក៍សមស្របសម្រាប់ពួកគេអភិវឌ្ឍគុណសម្បត្តិ និងឈ្វេងយល់អំពីសិទ្ធិរបស់ពួកគេ នៅក្នុងពិភពអនឡាញ។ គោលដៅរបស់យើងគឺដើម្បីកុមារ និងយុវជនក្លាយជាអ្នកចូលរួមយ៉ាងសកម្មក្នុងការបង្កើតបរិយាកាសអនឡាញប្រកបដោយសុវត្ថិភាព និងភាពសប្បាយរីករាយ។

ឯកសារនេះ ជាឯកសារដំបូងដែលក្រុមការងារយើងបានអភិវឌ្ឍឡើង និងអាចមានចំណុចខ្វះខាតដោយអចេតនាណាមួយកើតឡើង។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ យើងខ្ញុំរីករាយទទួលយកនូវមតិយោបល់កែលម្អពីអ្នកអានអ្នកសិក្សានិងលោកគ្រូអ្នកគ្រូដើម្បីកែលម្អឯកសារនេះឱ្យកាន់តែល្អ និងសមស្របបំផុតសម្រាប់កុមារនិងយុវជន។ អង្គការឆាលហ្វានកម្ពុជាប្ដេជ្ញា ការពារសិទ្ធិរបស់កុមារ និងយុវជនតាមបណ្ដាញអនឡាញ និងកសាងទីកន្លែងកុមារមេត្រីនៅក្នុងពិភពឌីជីថលសម្រាប់កុមារ។

គណៈកម្មការនិពន្ធ

គណៈកម្មការគ្រប់គ្រង

ឯកឧត្តម បណ្ឌិតសភាចារ្យ **ហង់ជួន ណារ៉ុន** ឧបនាយករដ្ឋមន្ត្រី រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
ឯកឧត្តម **អ៊ុង ជិនណា** អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានអប់រំ
លោក **សុក ថា** ប្រធាននាយកដ្ឋានបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន
លោក **ស៊ុន ម៉ុណ្ណា** ប្រធាននាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីសិក្សា
លោក **លឹម វណ្ណា** ប្រធាននាយកដ្ឋានសំណង់
លោក **អ៊ិត ជេដ្ឋា** អនុប្រធាននាយកដ្ឋានមធ្យមសិក្សាចំណេះទូទៅ
លោក **ចាន់ ណារិន** អ្នកគ្រប់គ្រងកម្មវិធីនៃអង្គការឆាលហ្វាន កម្ពុជា
លោកស្រី **អ៊ុក ណារិន** មន្ត្រីគ្រប់គ្រងកម្មវិធីនៃអង្គការឆាលហ្វាន កម្ពុជា
លោក **ស៊ីវ មុនីរ័ត្ន** នាយកប្រតិបត្តិនិងជាតំណាងដៃគូអភិវឌ្ឍន៍

គណៈកម្មការនិពន្ធ

កញ្ញា **សេង ស៊ីណែត**	លោក **លឹម សុត្ថារិទ្ធ**
លោកស្រី **អឿន ចំរុង**	លោកស្រី **អ៊ិត ចណ្ណា**
លោក **អ៊ិន ដាវី**	កញ្ញា **ឈឿង ថាលីណា**
លោក **ស៊ីន ដារ៉ា**	លោកស្រី **សរ វលក្ខណ៍**

ជំនួយការបច្ចេកទេស

Ms. Namhee Yoon, ChildFund Korea

លោក **នៅ សំណាង** អង្គការឆាលហ្វាន កម្ពុជា

មាតិកា

សេចក្តីផ្តើម

កញ្ចប់សម្ភារៈសម្រាប់បណ្តុះបណ្តាលកុមារវ័យជំទង់និង សិស្សក្នុងការបង្រៀនមេរៀន.....៨
សៀវភៅណែនាំសម្រាប់ គ្រូ.....៨
ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតសម្រាប់ការបណ្តុះបណ្តាល.....៩
កិច្ចការពារសុវត្ថិភាពកុមារ.....៩
សេចក្តីថ្លែងអំណរគុណ.....៩

ជំពូកទី១៖ ធាតុសំខាន់ៗនៃអ៊ីនធឺណិត

(៦ ម៉ោង)

មេរៀនទី ១ សេចក្តីផ្តើម និងកិច្ចស្វាគមន៍.....១១
មេរៀនទី ២ អត្ថប្រយោជន៍ដែលកុមារវ័យជំទង់ទទួលបានពីប្រព័ន្ធអនឡាញ.....១៤
មេរៀនទី ៣ ធាតុផ្សំនៃអ៊ីនធឺណិត ផ្នែកទី ១.....២០
ធាតុផ្សំនៃអ៊ីនធឺណិត ផ្នែកទី ២.....២៥
ធាតុផ្សំនៃអ៊ីនធឺណិត ផ្នែកទី ៣.....២៨
មេរៀនទី ៤ ធាតុផ្សំ និងហានិភ័យនៃអ៊ីនធឺណិត.....៣២

ជំពូកទី២៖ ការទទួលខុសត្រូវតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

(៤ ម៉ោង)

មេរៀនទី ១ ការទទួលខុសត្រូវតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ.....៣៦
មេរៀនទី ២ បញ្ហាប្រឈមនៃការចែករំលែកតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ.....៤១
មេរៀនទី ៣ គន្លឹះសម្រាប់ការពារ និងការរាយការណ៍.....៤៦
មេរៀនទី ៤ វិធីសាស្រ្តការពារខ្លួន.....៥០

ជំពូកទី៣៖ ការបង្ការ និងឆ្លើយតបទៅនឹងបញ្ហាតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

(៤ ម៉ោង)

មេរៀនទី ១ ការរុករកដោយសុវត្ថិភាព.....៥៥
មេរៀនទី ២ ការលួងលោម និងការរំលោភបំពានផ្លូវភេទលើកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ.....៦០
មេរៀនទី ៣ ការឆ្លើយតបទៅនឹងការរុកកួន និងការរំលោភបំពានតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ.....៦៦
មេរៀនទី ៤ សិទ្ធិកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ.....៦៨

សេចក្តីផ្តើម

កញ្ចប់សម្ភារៈសម្រាប់បណ្តុះបណ្តាលសិស្សថ្នាក់មធ្យមសិក្សា

សៀវភៅមេរៀននេះ សម្រាប់គ្រូបង្រៀនដែលនឹងត្រូវបង្រៀនកម្មវិធី Swipe Safe ដល់កុមារវ័យជំទង់។ កញ្ចប់មេរៀននេះ គឺជាផ្នែកមួយនៃកញ្ចប់ធំដែលនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូនគ្រូបង្រៀន ដើម្បីគាំទ្រដល់ការបណ្តុះបណ្តាលដល់កុមារវ័យជំទង់។ កញ្ចប់សម្ភារៈទាំងនេះមានដូចខាងក្រោម៖

- សៀវភៅសម្រាប់គ្រូ៖ មានគ្រោងលម្អិតដើម្បីឱ្យគ្រូយកមេរៀនទាំងបីនេះបង្រៀនដល់កុមារវ័យជំទង់។
- វីដេអូ៖ វីដេអូ ២A, ២B, ៣ និង ៤ មាននៅលើប្រព័ន្ធអនឡាញតាមរយៈតំណភ្ជាប់ និង USB Flash។
- ការណែនាំអំពីមុខងារសុវត្ថិភាពទូទៅនៃថ្នាលកម្មវិធី៖ ការណែនាំសម្រាប់គ្រូអំពីរបៀបចូលប្រើមុខងារសុវត្ថិភាពនៃថ្នាលកម្មវិធីដែលមានលម្អិតនៅក្នុងមេរៀននៃឯកសារយោង។
- ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត សម្រាប់ការបណ្តុះបណ្តាល៖ សិស្សនឹងប្រើប្រាស់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត ក្នុងការធ្វើសកម្មភាព ។
- ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតសម្រាប់បង្ហាញ៖ អ្នកសម្របសម្រួលមានទូរសព្ទឆ្លាតវៃសម្រាប់បង្ហាញ ដែលអាចភ្ជាប់ទៅឧបករណ៍បញ្ចាំងស្លាយតាមរយៈខ្សែចម្លង និងមុខងារដទៃទៀត។
- ឧបករណ៍បញ្ចាំង៖ អាចភ្ជាប់ជាមួយនឹងទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតសម្រាប់បង្ហាញតាមរយៈមុខងារខ្សែចម្លង និងមុខងារដទៃទៀត។

ការបង្រៀនមេរៀន

កម្មវិធី Swipe Safe សម្រាប់កុមារវ័យជំទង់ ឬសិស្សមធ្យមសិក្សា នេះត្រូវបានបណ្តុះបណ្តាលដោយគ្រូដែលមានបទពិសោធច្រើនជាមួយកុមារវ័យជំទង់ ឬសិស្សដោយប្រើប្រាស់បណ្តាញទំនាក់ទំនងសង្គម ហ្គេមអនឡាញ និងថ្នាលកម្មវិធីសន្ទនាជាក់ស្តែង។ ខ្លឹមសារនៃមាតិកា មានលក្ខណៈស្មុគស្មាញ ដូច្នេះសិស្សានុសិស្សគួរតែត្រូវបានកំណត់ចំនួនទើប គ្រូអាចគ្រប់គ្រង ព្រមទាំងជួយពួកគេនៅពេលចាំបាច់ និងទាន់ពេលវេលា។

មេរៀនទាំង១៤នេះ ត្រូវបង្រៀនរយៈពេល៤៥នាទី ក្នុងមួយមេរៀន ដែលត្រូវចំណាយពេលសរុប ១៤ ម៉ោងសិក្សាសម្រាប់កម្រិតមធ្យមសិក្សា ឬ១៤សប្តាហ៍ ប្រសិនបើបង្រៀនមួយមេរៀនក្នុង ១សប្តាហ៍។

សិស្សគួរ៖

- ជាក្រុមដែលមានគ្នាយ៉ាងច្រើន ២០នាក់
- អាយុចន្លោះពី១២ ទៅក្រោម១៨ឆ្នាំ ប៉ុន្តែគួរតែជាក្រុមដែលមានអាយុប្រហែលគ្នា ឬដូចគ្នា
- សិស្សម្នាក់ៗនឹងប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត១គ្រឿង
- ក្រុមកុមារវ័យជំទង់ ឬសិស្សអាចចម្រុះភេទ ឬអាចបែងចែកភេទដោយឡែកពីគ្នា។

សៀវភៅណែនាំសម្រាប់គ្រូ

សៀវភៅសម្រាប់គ្រូ នៅកម្រិតមធ្យមសិក្សាបានផ្តល់នូវព័ត៌មាន ដែលត្រូវចែករំលែកជាមួយសិស្ស ។ គ្រូមិនតម្រូវឱ្យអាន ឬទន្ទេញខ្លឹមសារដោយផ្ទាល់ទេ គ្រូគួរតែបង្ហាញគំនិតទាំងនេះ តាមពាក្យរបស់ខ្លួនឯងផ្ទាល់។

សៀវភៅនេះ ក៏រួមបញ្ចូលការណែនាំសម្រាប់អ្នកសម្របសម្រួល ឬគ្រូអំពីសកម្មភាពមួយចំនួនផងដែរ។ សេចក្តីណែនាំនេះសន្មត់បានថា អ្នកសម្របសម្រួល ឬគ្រូមានចំណេះដឹង និងជំនាញអំពីសកម្មភាពមួយចំនួនដូចជាការស្វែងរកមុខងារសុវត្ថិភាពទូទៅនៃថ្នាលកម្មវិធីជាដើម។ អ្នកបង្រៀនត្រូវប្រាកដថា បានយល់ច្បាស់ពីសកម្មភាពដែលត្រូវដឹកនាំ និងអនុវត្ត។ មុនពេលបង្រៀនត្រូវអនុវត្តសកម្មភាព និងពិនិត្យមើលឡើងវិញជាទៀងទាត់ ដោយសារថ្នាលកម្មវិធីតែងធ្វើបច្ចុប្បន្នភាពបញ្ជីមុខងារ និងជម្រើសជាច្រើន (menus and options) ។ យោងតាមការណែនាំនៃកម្មវិធី Swipe Safe ថ្នាលកម្មវិធីដែលមានមុខងារសុវត្ថិភាពបានបង្ហាញថា ជម្រើសទាំងនោះអាចនឹងមានការផ្លាស់ប្តូរញឹកញាប់។

រូបតំណាងខាងក្រោមសម្រាប់ប្រើនៅក្នុងសៀវភៅណែនាំនេះ៖

បង្រៀនផ្នែកនេះដោយផ្ទាល់ជាមួយ សិស្ស	ណែនាំអំពីសកម្មភាពទំនាក់ទំនងក្នុងថ្នាក់រៀន
សួរសំណួរដើម្បីជំរុញឱ្យមានការពិភាក្សា	ចម្លើយរំពឹងទុកពីសិស្ស
ប្រើប្រាស់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃដើម្បីបង្ហាញ	បញ្ចាំងវីដេអូដែលបានរៀបចំទុក

ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតសម្រាប់ការបណ្តុះបណ្តាល

សិស្សនឹងប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតសម្រាប់បណ្តុះបណ្តាលក្នុងសកម្មភាពជាច្រើននៅក្នុងកញ្ចប់មេរៀននៃកម្មវិធី Swipe Safe សម្រាប់កុមារវ័យជំទង់ ឬសិស្ស។ គួរកត់សម្គាល់ថា នៅមេរៀនមុនៗ ប្រហែលជាសិស្សបានលុបកម្មវិធី និងខកខានក្នុងការដកគណនីរបស់ពួកគេចេញពីថ្នាលកម្មវិធីបណ្តាញសង្គម ឬធ្វើការផ្លាស់ប្តូរផ្សេងៗទៀត។ បញ្ហាទាំងនេះ អាចនឹងត្រូវពន្យារពេលដល់មេរៀនក្រោយៗទៀត។ ដូច្នេះត្រូវប្រាកដថា បានពិនិត្យអ្វីៗគ្រប់យ៉ាងនៅលើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត មុនពេលសិស្សមកដល់ ឬមុនពេលចាប់ផ្តើមបង្រៀន។

មុនពេលចាប់ផ្តើមមេរៀននីមួយៗ សូមបើកទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតទាំងអស់ ហើយត្រូវពិនិត្យមើល៖

- ថ្មត្រូវបានសាកពេញ
- មានគណនីគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់ការប្រើប្រាស់ទិន្នន័យអ៊ីនធឺណិត
- មិនត្រូវបញ្ចូលគណនីផ្ទាល់ខ្លួនទៅក្នុងកម្មវិធីទេ
- ត្រូវប្រាកដថា បានធ្វើបច្ចុប្បន្នភាពគ្រប់កម្មវិធី ដែលត្រូវប្រើក្នុងមេរៀននេះ
- ជម្រើសស្វែងរកដែលមានសុវត្ថិភាពត្រូវបានបើកដំណើរការ។

កិច្ចការពារសុវត្ថិភាពកុមារ

មេរៀនកម្មវិធី Swipe Safe លើកឡើងពីប្រធានបទរសើប និងបញ្ហាប្រឈមមួយចំនួននៅក្នុងសង្គម។ សិស្សមួយចំនួនអាចបង្ហើបថា ពួកគេត្រូវបានគេរំលោភបំពាន ឬប្រព្រឹត្តបទល្មើស តាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។ ប្រសិនបើអ្នកមានការព្រួយបារម្ភអំពីបុគ្គលណាម្នាក់ ឬអំពីស្ថានភាពដែលកំពុងកើតឡើងអ្នកគួរតែ៖

- ស្វែងរកកិច្ចគាំទ្រតាមរយៈសាលារៀន
- ទំនាក់ទំនង និងជួបផ្ទាល់ជាមួយគ្រូ និងថ្នាក់គ្រប់គ្រងសាលារៀន

- លើកឡើងពីការព្រួយបារម្ភនេះជាបន្ទាន់ដល់បុគ្គលិករបស់អង្គការឆាលហ្វាន និងអ្នកពាក់ព័ន្ធផ្សេងទៀត ដែល នឹងផ្តល់ប្រឹក្សាអំពីជំហានចាំបាច់បន្ទាប់ ដែលត្រូវអនុវត្ត
- ប្រសិនបើអ្នកមិនអាចទាក់ទងជាមួយបុគ្គលិករបស់អង្គការឆាលហ្វាន ឬអ្នកពាក់ព័ន្ធផ្សេងទៀតបានទេ អ្នកអាច ផ្ញើអ៊ីមែលដោយផ្ទាល់ទៅកាន់ childsafeguarding@childfund.org.au
- ក្នុងករណីមានបទល្មើសព្រហ្មទណ្ឌ   អ្នកអាចទាក់ទងផ្ទាល់ទៅបណ្តាញទូរសព្ទទាន់ហេតុការណ៍របស់នគរបាល ជាតិលេខ ១២៨៨
- ការបញ្ជូនទៅកាន់សេវាគាំទ្រមួយចំនួនក៏អាចត្រូវបានផ្តល់ជូនដូចជា៖
    - លេខទូរសព្ទជំនួយកុមារកម្ពុជា ១២៨០
    - អង្គការសកម្មភាពដើម្បីកុមារ (APLE) ០៩២ ៣១១ ៥១១
    - អង្គភាពការការពារកុមារ (CPU) ០៧៨ ៩៥៩ ០៩០ ឬ ០៧៧ ២៤៧ ២៤៧
- ប្រសិនបើមានការបំពាន សូមទាក់ទងបុគ្គលិកអង្គការឆាលហ្វាន ឬអ្នកអាចផ្ញើអ៊ីមែលដោយសម្ងាត់ទៅ wpo@childfund.org.au

គោលនយោបាយការពារសុវត្ថិភាពកុមារ និងគោលនយោបាយទប់ស្កាត់ ការកេងប្រវ័ញ្ច ការរំលោភបំពាន និងការបៀតបៀនផ្លូវភេទរបស់អង្គការឆាលហ្វាន អាចរកបាននៅលើគេហទំព័រ www.childfund.org.au ។

សេចក្តីថ្លែងអំណរគុណ

ChildFund សូមថ្លែងអំណរគុណចំពោះការគាំទ្រពី Evident Consulting សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍជាថ្មីនៃកញ្ចប់បណ្តុះបណ្តាល Swipe Safe ក្នុងឆ្នាំ២០២២។ គម្រោងនេះត្រូវបានគាំទ្រដោយរដ្ឋាភិបាលអូស្ត្រាលី។

© ChildFund Australia, 2022.

Australian Aid

EVIDENT
Data-driven NGO programming

ជំពូកទី១៖ ធាតុផ្សំសំខាន់ៗនៃអ៊ីនធឺណិត

វត្ថុបំណង

នៅចុងបញ្ចប់ជំពូកនេះសិស្សអាច៖

- ពន្យល់បានអំពីទិដ្ឋភាពទូទៅនៃអ៊ីនធឺណិត
- រៀបរាប់អំពីហានិភ័យ និងអត្ថប្រយោជន៍មួយចំនួននៃប្រព័ន្ធអនឡាញ
- អនុវត្តបាននូវធាតុផ្សំទាំង ៦ នៃអ៊ីនធឺណិត

សម្ភារៈឧបទ្ទេសសម្រាប់មេរៀននេះ

- សៀវភៅណែនាំសម្រាប់គ្រូ
- ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតសម្រាប់បង្ហាញក្នុងការ បង្រៀន
- ឧបករណ៍បញ្ចាំងស្លាយ
- ឧបករណ៍បំពងសំឡេង
- ផ្ទាំងរូបភាពធាតុផ្សំ
- កញ្ចប់ប័ណ្ណទី១៖ អនឡាញ ឬជួបមុខគ្នាផ្ទាល់
- ក្ដារខៀន ឬក្រដាសផ្ទាំងធំ
- ហ្វឺត
- ដុំខ្សែ
- ការណែនាំអំពីមុខងារសុវត្ថិភាពទូទៅនៃថ្នាលកម្មវិធី (ឯកសារយោងសម្រាប់គ្រូ)
- តំណភ្ជាប់៖ ការស្ទង់ចំណេះដឹងមុនវគ្គសិក្សា
- តំណភ្ជាប់៖ ធាតុផ្សំសំខាន់ៗ នៃអ៊ីនធឺណិត
- តំណភ្ជាប់៖ ពស់លេបឡាន

ការរៀបចំ

- រៀបចំសមាជិកក្រុមចំនួន...ក្រុម ដោយមួយក្រុមមានដែលមានចំនួនសមាជិកចន្លោះពី ៦ទៅ១០នាក់ ដោយអង្គុយជារាងពាក់កណ្ដាលរង្វង់ ឬអក្សរ U ឬបង្រៀនក្នុងបន្ទប់កុំព្យូទ័រ
- ព្យួរផ្ទាំងរូបភាព
- បើកទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតទាំងអស់ហើយធានាថា ថ្មត្រូវបានសាកពេញ និងមានទិន្នន័យអ៊ីនធឺណិតគ្រប់គ្រាន់
- ភ្ជាប់ឧបករណ៍បញ្ចាំងស្លាយ និងឧបករណ៍បំពងសំលេង ហើយត្រូវប្រាកដថាអ្វីៗមានដំណើរការ
- ភ្ជាប់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតទៅកាន់ឧបករណ៍បញ្ចាំងស្លាយ ហើយត្រូវប្រាកដថាមានដំណើរការ
- ពិនិត្យមើលតំណភ្ជាប់វីដេអូដែលកំពុងដំណើរការ ឬប្រើ USB Flash
- ត្រូវប្រាកដថា អ្នកមានព័ត៌មានលម្អិតសម្រាប់គណនីគំរូក្នុងថ្នាលកម្មវិធីនីមួយៗ
- អ្នកនឹងបង្ហាញពីការចងចាំក្នុងកម្មវិធី Facebook នៅក្នុងមេរៀន

មេរៀនទី១៖ សេចក្ដីផ្ដើម និងការស្វាគមន៍

ប្រធានបទទី១៖ កិច្ចស្វាគមន៍ និងការវាស់ស្ទង់ចំណេះដឹងមុនចាប់ផ្ដើមវគ្គបណ្ដុះបណ្ដាល (៣០ នាទី)

កិច្ចស្វាគមន៍ និងការវាស់ស្ទង់ចំណេះដឹងមុនចាប់ផ្ដើមវគ្គបណ្ដុះបណ្ដាល

(៣០ នាទី)

ស្ទង់ចំណេះដឹងមុនវគ្គ(ឯកសារភ្ជាប់នៅទំព័រចុងក្រោយ)

- ការស្វាគមន៍ និងការណែនាំខ្លួន
- គ្រូបង្រៀនអាចប្រើវិធីសាស្ត្រផ្សេងៗ ដើម្បីឱ្យកុមារវ័យជំទង់ហ៊ានណែនាំខ្លួន និងបង្ហាញការរំពឹងទុក។
- គ្រូបង្រៀនបង្ហាញពីគោលបំណងរបស់វគ្គបណ្ដុះបណ្ដាល ឬមេរៀន
- បង្កើតគោលការណ៍ក្រុមដូចជា ការគោរពពេលវេលា ប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតដោយការទទួលខុសត្រូវ គោរពឱ្យតម្លៃគ្នា ចូលរួមពិភាក្សា ចូលរួមគ្រប់វគ្គ និងយកចិត្តទុកក្នុងពេលរៀន។ល។
- ធ្វើការស្ទង់ចំណេះដឹងមុនពេលបង្រៀន។ ពន្យល់កុមារវ័យជំទង់ថា សំណួរខ្លះអាចមានចម្លើយច្រើន ហើយគួរតែចំណាយពេលត្រឹមតែ១៥នាទីប៉ុណ្ណោះ។ ស្នើឱ្យពួកគេស្កេន QR កូដ និងបំពេញការស្ទង់ចំណេះដឹងមុនពេលបង្រៀន។ *គ្រូអាចទាញយកកម្រងសំណួរតាមតំណភ្ជាប់នេះ*
- សកម្មភាពបន្ទាប់ គ្រូជួយឱ្យកុមារវ័យជំទង់យល់នូវអ្វីដែល ហៅថា "ទំនាក់ទំនងក្នុងសង្គម"

ប្រធានបទទី២៖ ទំនាក់ទំនងក្នុងសង្គម (១៥ នាទី)

ទំនាក់ទំនងក្នុងសង្គម

(១៥ នាទី)

១. គ្រូប្រាប់កុមារវ័យជំទង់ឱ្យជជែកជាមួយអ្នកនៅក្បែរពួកគេ ហើយឈ្វេងយល់ពីរឿងណាមួយអំពីជីវិតប្រចាំថ្ងៃរបស់ពួកគេដូចជា គ្រួសារ ការសិក្សា ចំណង់ចំណូលចិត្ត។ល។ រយៈពេល២នាទីក្រោយមក គ្រូប្រាប់ពួកគេឱ្យនិយាយជាមួយមនុស្សថ្មីម្នាក់ទៀត។ ២នាទីទៀតបន្ទាប់មក គ្រូប្រាប់ពួកគេឱ្យទៅនិយាយជាមួយសិស្សថ្មីដទៃម្នាក់ទៀត។ ជាបន្តបន្ទាប់ឱ្យសិស្សទាំងនោះនិយាយជាមួយមិត្តរួមថ្នាក់ឱ្យបានចំនួនបីនាក់។

២. បន្ទាប់ពីពួកគេបានជួបមិត្តរួមថ្នាក់បានបីនាក់ហើយ ឱ្យពួកគេត្រឡប់ទៅកន្លែងអង្គុយដើមវិញ។

៣. ពន្យល់ពីសកម្មភាពដែលកុមារវ័យជំទង់កំពុងធ្វើ គឺជាប្រភេទនៃ "ទំនាក់ទំនងក្នុងសង្គម" ដូចទៅនឹងរបៀបដែលយើងទាក់ទងតាមប្រព័ន្ធអនឡាញដែរ ប៉ុន្តែអ្វីដែលពួកគេកំពុងធ្វើនេះគឺ "នៅក្នុងជីវិតពិត"។

៤. ចូរបង្ហាញថា កុមារវ័យជំទង់មួយចំនួនបានស្គាល់គ្នារួចហើយ រីឯអ្នកខ្លះទៀតប្រហែលជាស្គាល់គ្នាតិចតួច ហើយក៏មិនបាននិយាយគ្នាញឹកញាប់ដែរ។

៥. ❓ តើនរណាខ្លះដែលប្អូនទើបបានជួបគ្នាជាលើកដំបូង?

❓ តើពួកគេពេញចិត្តក្នុងការចែករំលែកព័ត៌មានរបស់ខ្លួនឯងដែរ ឬទេ?

Ⓐ ☐ពេញចិត្ត ☐មិនពេញចិត្ត

៧. (?) តើកុមារវ័យជំទង់មានអារម្មណ៍បែបណាក្នុងការចែករំលែករឿងផ្សេងៗជាមួយមនុស្សដែលពួកគេស្គាល់ ឬមិនស្គាល់គ្នា?

- (A) □មានអារម្មណ៍ខ្មាសអៀន
- (A) □មិនចង់ចែករំលែករឿងផ្ទាល់ខ្លួន។

៩. ចូរពន្យល់ថា ទំនាក់ទំនងសង្គមនៅក្នុងជីវិតពិត (អហ្វឡាញ) និងតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ គឺស្រដៀងគ្នា ប៉ុន្តែក៏មានចំណុចខុសគ្នាផងដែរ។ ប្រសិនបើយើងយល់អំពីរបៀបដែលយើងធ្វើអ្វីៗនៅក្នុងជីវិតពិត យើងក៏អាចជួយណែនាំអំពីអ្វី ដែលយើងធ្វើនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញដែរ។

ចូរពន្យល់ថា នៅក្នុងមេរៀននេះ យើងនឹងពិភាក្សាគ្នាអំពីអ្វីដែលល្អគួរចែករំលែក ឬមិនគួរចែករំលែកតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។

គ្រូអាចទាញយកកម្រងសំណួរតាមតំណភ្ជាប់នេះ ឬ

មេរៀនទី២៖ អត្ថប្រយោជន៍ដែលកុមារវ័យជំទង់ទទួលបានពីប្រព័ន្ធអនឡាញ

ប្រធានបទទី១៖ ការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យា (៥ នាទី)

ការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យា

(៥នាទី)

ពន្យល់អំពីខ្លឹមសារមេរៀនដែលត្រូវបានរៀបចំឡើង ដើម្បីឱ្យកុមារវ័យជំទង់អាចសិក្សាឈ្វេងយល់នាពេលនេះ។ ដូច្នេះយើងមានទូរសព្ទឆ្លាតវៃឬថេប្លេត ដែលពួកគេត្រូវប្រើប្រាស់ក្នុងមេរៀនទាំងបីនេះ។ គ្រូត្រូវប្រាប់សិស្សថា យើងមានវិធានទូទៅមួយចំនួនដើម្បីជួយគ្រប់គ្រងការប្រើប្រាស់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត។

ផ្តល់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេបប្លេតសម្រាប់អនុវត្តដល់សិស្សគ្រប់គ្នា ហើយកត់ចំណាំលេខដែលបានកំណត់ និងឈ្មោះរបស់សិស្ស។

ចូរពន្យល់អំពីវិធានទូទៅ៖

- នៅពេលសិស្សមិនទាន់ត្រូវការប្រើប្រាស់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត សូមទុកវានៅលើតុរបស់ប្អូន (ដូច្នេះវានឹងមិនមានការរំខានដល់ប្អូនឡើយ)។
- ស្នើឱ្យពួកគេប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាប្រកបដោយការទទួលខុសត្រូវ។ ចូរពន្យល់ថា គ្រូបានប្រគល់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតមួយដល់សិស្សគ្រប់គ្នា ហើយ គ្រូត្រូវកត់សម្គាល់ថា តើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតណាមួយ ដែលពួកគេបានប្រើប្រាស់មិនសមរម្យ? សូមបញ្ជាក់ថាគ្រូទុកចិត្តក្នុងការប្រើប្រាស់ប្រកបដោយការទទួលខុសត្រូវ ហើយរំពឹងថានឹងមិនមានបញ្ហាអ្វីកើតឡើងនោះទេ។
- អំឡុងពេលធ្វើសកម្មភាពមួយចំនួន តម្រូវឱ្យសិស្សចូលប្រើគណនីផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ។ ត្រូវរម្លឹកពួកគេអំពីសារៈសំខាន់នៃការចាកចេញពីគណនីនៃថ្នាលកម្មវិធី។

ប្រធានបទទី២៖ អត្ថប្រយោជន៍ និងបញ្ហាប្រឈមតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (១៥ នាទី)

អត្ថប្រយោជន៍

និងបញ្ហាប្រឈម

តាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

(១៥នាទី)

១. ចូរប្រាប់កុមារវ័យជំទង់ថា កម្មវិធី Swipe Safe មានគោលបំណងជួយឱ្យមានសុវត្ថិភាពក្នុងការប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិត និងទំនាក់ទំនងប្រចាំថ្ងៃ តាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។

២. នៅពេលនិយាយពី "អ៊ីនធឺណិត" មនុស្សគ្រប់គ្នានឹងគិតយល់តាមអត្ថន័យរៀងៗខ្លួន ប៉ុន្តែយោងតាមអត្ថន័យក្នុងសទ្ទានុក្រមវិទ្យាសាស្ត្រនិងបច្ចេកវិទ្យានៃក្រុមប្រឹក្សាជាតិភាសាខ្មែរ អ៊ីនធឺណិត គឺជា៖

៣. *ប្រព័ន្ធកុំព្យូទ័រពិភពលោក ដែលអាចឱ្យមនុស្សចែករំលែកព័ត៌មាន និងទាក់ទងគ្នាទៅវិញទៅមក។*

៤. ពន្យល់កុមារវ័យជំទង់ថា ដូចគ្នាទៅនឹងជីវិតពិតដែរ អ៊ីនធឺណិតបានផ្តល់អត្ថប្រយោជន៍ជាច្រើន តែទន្ទឹមនេះ ក៏មានហានិភ័យពីការប្រើប្រាស់វាផងដែរ។

៥. តើយើងទទួលបានអត្ថប្រយោជន៍អ្វីខ្លះពីប្រព័ន្ធអនឡាញ?

- □ទទួលបានព័ត៌មានយ៉ាងច្រើន
- □ទំនាក់ទំនងជាមួយមិត្តភក្តិ ក្រុមគ្រួសារ មនុស្សដែលមានចំណាប់អារម្មណ៍ដូចគ្នា
- □ភាពសប្បាយរីករាយ និងការកម្សាន្ត
- □បង្កើតមិត្តភក្តិនៅទូទាំងពិភពលោក
- □មានឱកាសរៀនសូត្រ និងទទួលបានការអប់រំ។

៦. តើមានបញ្ហាប្រឈមអ្វីខ្លះ នៅពេលប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធអនឡាញ?

- □ការរំខាន ជៀមដាម រុកកួន និងជម្លោះតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ
- □ការល្បួងលោមដើម្បីរំលោភបំពានផ្លូវភេទតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ
- □ការគំរាមកំហែងពាក់ព័ន្ធសកម្មភាពផ្លូវភេទ
- □ការផ្សាយផ្ទាល់នៃការរំលោភបំពានផ្លូវភេទ។

៧. ពន្យល់៖ កុមារវ័យជំទង់មួយចំនួនប្រហែលជាធ្លាប់ជួបប្រទះបញ្ហាទាំងនេះ។

តើអ្នកត្រូវធ្វើដូចម្ដេចដើម្បីទទួលបានជំនួយ នៅពេលជួបបញ្ហាប្រឈមតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ?

- □ប្រាប់មនុស្សពេញវ័យដែលអ្នកទុកចិត្ត
- □ពិភាក្សាជាមួយមិត្តភក្តិ និងរកដំណោះស្រាយជាមួយគ្នា
- □ស្វែងរកជំនួយពីអង្គការនានា
- □បណ្ដាញទូរសព្ទជំនួយកុមារកម្ពុជា ១២៨០
- □ព័ត៌មានលម្អិតនៃអង្គការការពារកុមារ ដើម្បីបញ្ជូនបន្ត
    - អង្គការសកម្មភាពដើម្បីកុមារ (APLE) ០៩២ ៣១១ ៥១១
    - អង្គភាពការការពារកុមារ (CPU) ០៧៨ ៩៥៩ ០៩០ ឬ ០៧៧ ២៤៧ ២៤៧
- □បណ្ដាញទូរសព្ទទាន់ហេតុការណ៍របស់នគរបាលជាតិ ១២៨៨
- □ស្វែងរកជំនួយតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ(គេហទំព័រ ឆាតបត/Chatbot)
- □ស្វែងរកកិច្ចគាំទ្រតាមរយៈសាលារៀន
- □ទំនាក់ទំនង និងជួបផ្ទាល់ជាមួយមន្ត្រីគណៈកម្មាធិការទទួលបន្ទុកកិច្ចការនារី និងកុមារឃុំ សង្កាត់(គ.ក.ន.ក) នៅឃុំរបស់ខ្លួន។

៨. រម្លឹកកុមារវ័យជំទង់ឱ្យគិតដោយប្រុងប្រយ័ត្នអំពីរឿងរ៉ាវផ្សេងៗដែលពួកគេនឹងលើកយកមកចែករំលែកនៅក្នុងក្រុម។ បទពិសោធផ្ទាល់ខ្លួនអាចមិនសមរម្យសម្រាប់ការពិភាក្សាក្នុងក្រុមទេ។ ពន្យល់ថា ពួកគេអាចពិភាក្សាអំពីកង្វល់ ឬបញ្ហាជាមួយលោកគ្រូ អ្នកគ្រូជាលក្ខណៈឯកជន បន្ទាប់ពីរៀនរួច ដើម្បីទទួលបានជំនួយនិងកិច្ចគាំទ្រ។

៩. រម្លឹកក្រុមឱ្យប្រយ័ត្នចំពោះបញ្ហារសើបរវាងគ្នានឹងគ្នាទៅវិញទៅមក ហើយត្រូវយកចិត្តទុកដាក់លើបញ្ហានេះ ឱ្យបានហ្មត់ចត់។

ប្រធានបទទី៣៖ ពាក្យប្រើប្រាស់ក្នុងអ៊ីនធឺណិត (៥នាទី)

ពាក្យប្រើប្រាស់លើអ៊ីនធឺណិត

(៥នាទី)

ប្រធានបទទី៣៖ ពាក្យប្រើប្រាស់នៅលើអ៊ីនធឺណិត (៥នាទី)

ពន្យល់សិស្សថា មានពាក្យជាច្រើនដែលកុមារវ័យជំទង់បានប្រើប្រាស់ទាក់ទងនឹងអ៊ីនធឺណិត ហេតុនេះការយល់ពីពាក្យទាំងនេះ មានសារៈសំខាន់ខ្លាំងណាស់។

ចែកឯកសារទី១ ឱ្យសិស្សម្នាក់មួយច្បាប់៖ ពាក្យប្រើប្រាស់នៅលើអ៊ីនធឺណិត ពន្យល់ពួកគេថា ឯកសារចែកជូននេះនឹងពន្យល់ពីអត្ថន័យនៃពាក្យគន្លឹះមួយចំនួន ដែលនឹងត្រូវប្រើក្នុងអំឡុងការសិក្សានេះ។

ពាក្យសាមញ្ញមួយ ដែលយើងប្រើនៅក្នុងវគ្គសិក្សាគឺ "**ថ្នាលកម្មវិធី**" ។ យើងប្រើពាក្យនេះ សំដៅលើកម្មវិធីទូទៅដែលយើងប្រើប្រាស់នៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញក្នុងនោះរួមមាន កម្មវិធីបណ្តាញផ្សព្វផ្សាយសង្គមដូចជា Facebook TikTok និង Instagram ព្រមទាំងកម្មវិធីសម្រាប់សន្ទនាគ្នាដូចជា WhatsApp Line Telegram ឬ Messenger ជាដើម។ កាលពីមុនកម្មវិធីដែលគេប្រើប្រាស់មានលក្ខណៈជាក់លាក់ជាងនេះបន្តិច(រួមទាំងបណ្តាញផ្សព្វផ្សាយសង្គម ឬកម្មវិធីសម្រាប់ការសន្ទនា) ប៉ុន្តែសព្វថ្ងៃនេះ កម្មវិធីមួយចំនួនធំត្រូវបានដាក់បញ្ចូលមុខងាររួមគ្នាជាច្រើន។ ឧទាហរណ៍ដូចជា Facebook អាចឱ្យអ្នកបង្ហោះរូបភាព និងវីដេអូ ហើយអ្នកអាចចូលទៅបញ្ចេញមតិយោបល់ជា សាធារណៈបានទន្ទឹមនេះវាក៏មានមុខងារជាក់លាក់ផ្សេងៗទៀតដូចជា ការសន្ទនាម្នាក់ទល់ម្នាក់ និងជាក្រុមផងដែរ។ ក្នុងអំឡុងពេលសិក្សា កម្មវិធី Swipe Safe យើងប្រើពាក្យ "**ថ្នាលកម្មធី**" គឺជាពាក្យដែលមានន័យរួមក្នុងការពណ៌នាពាក្យទាំងអស់នេះ (Facebook TikTok និង Instagram)។

គ្រូមិនចាំបាច់លម្អិតគ្រប់ពាក្យទាំងអស់នៅក្នុងឯកសារមេរៀននេះទេ ប៉ុន្តែចូរពន្យល់ថា នេះជាឯកសារយោងដែលមានប្រយោជន៍សម្រាប់ពួកគេ ប្រសិនបើពួកគេឮពាក្យដែលពួកគេមិនយល់នៅក្នុងពេលបង្រៀន សូមលើកទឹកចិត្តពួកគេឱ្យសួរទៅគ្រូ នៅពេលណាក៏បាន។

ប្រធានបទទី៤៖ ការបង្ហាញពីខ្លួនឯង និងភាពច្នៃប្រឌិត (៥នាទី)

ការបង្ហាញពីខ្លួនឯង និងភាពច្នៃប្រឌិត

(៥នាទី)

ប្រធានបទទី៤៖ ការបង្ហាញពីខ្លួនឯង និងភាពច្នៃប្រឌិត (៥នាទី)

ពន្យល់ថា ថ្នាលកម្មវិធីបណ្តាញទំនាក់ទំនងសង្គម គឺជាមធ្យោបាយដែលកុមារវ័យជំទង់ប្រើប្រាស់ ដើម្បីជួយពួកគេក្នុងការបង្ហាញពីខ្លួនឯង។ ថ្នាលកម្មវិធីទាំងនេះ អនុញ្ញាតឱ្យពួកគេប្រមូលនិងបង្ហាញរូបភាព មាតិកាសំខាន់ៗទាក់ទងចំណាប់អារម្មណ៍ និងការរស់នៅរបស់ពួកគេ។ ឪពុកម្តាយ អាណាព្យាបាល និងអ្នកថែទាំ អាចសម្គាល់អំពីសកម្មភាពរបស់កុមារ វ័យជំទង់ តាមរយៈការបិទផ្ទាំងរូបភាព ឬការព្យួរផ្ទាំងរូបភាពនៅក្នុងបន្ទប់គេង ឬនៅលើសៀវភៅសិក្សារបស់ពួកគេ។

ប្រព័ន្ធអនឡាញបានផ្តល់ឱកាសជាច្រើន សម្រាប់កុមារវ័យជំទង់ដើម្បីអភិវឌ្ឍជំនាញច្នៃប្រឌិត។ ឧទាហរណ៍៖ កម្មវិធី TikTok គឺជាកម្មវិធីមួយដែលអនុញ្ញាតឱ្យមនុស្សគ្រប់គ្នាបង្ហោះវីដេអូខ្លីៗបាន។ មានកម្មវិធីជាច្រើនទៀតដែលមានភាពច្នៃប្រឌិត និងអាចឱ្យកុមារវ័យជំទង់រីករាយក្នុងការសរសេរ បង្កើត និងកែសម្រួលមាតិកាដែលពួកគេចង់ធ្វើ ក្នុងនោះមានដូចជា សិល្បៈ របាំ តន្ត្រី និងការរចនាផ្សេងៗ ត្រូវបានធ្វើឡើងដើម្បីភ្ជាប់ទំនាក់ទំនង និងចែករំលែកចំណាប់អារម្មណ៍របស់ពួកគេ ។

ប្រព័ន្ធអនឡាញក៏ជាកន្លែងសម្រាប់កុមារវ័យជំទង់ភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយក្រុមមនុស្សផ្សេងទៀត ដើម្បីឱ្យពួកគេអាចចែករំលែកពីក្តីកង្វល់ និងបង្ហាញពីទស្សនៈរបស់ខ្លួនទៅកាន់ក្រុមផ្សេងៗ។ **ឧទាហរណ៍៖** សកម្មភាពរបស់កុមារក្នុងការភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងទៅនឹងពិភពលោកទាក់ទងនឹងបម្រែបម្រួលអាកាសធាតុ ដើម្បីចូលរួមផ្សព្វផ្សាយ និងបញ្ជ្រាបសាររបស់ពួកគេទៅនឹងព្រឹត្តិការណ៍ទាំងនោះ។

ប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ដើម្បីចូលប្រើកម្មវិធី Google ហើយធ្វើការស្វែងរក "កូដកម្មរបស់សិស្ស-និស្សិត ស្តីពីបម្រែបម្រួលអាកាសធាតុ (School Strike for Climate)"។ សូមបង្ហាញរូបភាពដែលជាលទ្ធផលទទួលបាន បន្ទាប់ពីការរុករក និងកត់សម្គាល់នូវរូបភាពទាំងនោះ ដែលទទួលបានពីប្រទេសជាច្រើនជុំវិញពិភពលោក។

ប្រធានបទទី៥៖ ការទទួលបានព័ត៌មានជុំវិញពិភពលោក (៥នាទី)

ការទទួលបានព័ត៌មានជុំវិញពិភពលោក

(៥នាទី)

ប្រធានបទទី៥៖ ការទទួលបានព័ត៌មានជុំវិញពិភពលោក (៥នាទី)

ដោយពន្យល់សិស្សថា កុមារបានប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិតជាមធ្យោបាយដើម្បីទទួលបានព័ត៌មានជាច្រើន។ រាល់ចំណេះដឹង និងព័ត៌មានដែលទាក់ទងនឹងមនុស្សជាតិ យើងអាចរកបានតាមរយៈប្រព័ន្ធអនឡាញ។

ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ បញ្ហាមួយដែលយើងនឹងសិក្សាបន្ថែមទៀតនៅក្នុងមេរៀនទាំងនេះ ការយល់ដឹងពីរបៀបរុករកនូវអ្វីដែលពិតប្រាកដ និងគួរឱ្យទុកចិត្តបាន។ នាពេលបន្តិចទៀត យើងនឹងនិយាយបន្ថែមទៀតអំពីហានិភ័យនៃការប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិត។

ប្រធានបទទី៦៖ ការពង្រឹងជំនាញបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល (៥នាទី)

ការពង្រឹងជំនាញបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល

(៥នាទី)

ប្រធានបទទី៦៖ ការពង្រឹងជំនាញបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល (៥នាទី)

តើប្អូនប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិតសម្រាប់ធ្វើអ្វីខ្លះក្នុងការងារ?

- ផ្ញើ និងទទួលសារអ៊ីមែល
- ប្រើប្រាស់កម្មវិធី Zoom ឬ Microsoft Teams សម្រាប់វីដេអូ conference
- បង្កើតក្រុមសន្ទនាសម្រាប់ផ្នែកអ្នកគ្រប់គ្រង ក្នុងទំនាក់ទំនង ឬការរៀបចំសកម្មភាពផ្សេងៗ
- សម្រាប់ការបញ្ជាទិញ ឬការផ្គត់ផ្គង់ផ្សេងៗ
- ផ្សព្វផ្សាយទីផ្សារ
- ទំនាក់ទំនងភ្ញៀវ ឬអតិថិជន
- លក់ផលិតផល

ពន្យល់ពួកគេថា ក្នុងពេលខាងមុខនេះ ចំនួនមនុស្សដែលពឹងផ្អែកលើអ៊ីនធឺណិតនឹងមានការកើនឡើង។ ជំនាញទាក់ទងនឹងបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលក្នុងការប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិត និងថ្នាលកម្មវិធីនានាមានសារៈសំខាន់ណាស់។ ជាពិសេសក្នុងអំឡុងពេលបិទខ្ទប់ដោយសារជំងឺរាតត្បាតកូវីដ-១៩ ដែលសាលារៀនបានតម្រូវឱ្យសិស្សានុសិស្សរៀន តាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។

ប្រធានបទទី៧៖ ឱកាសការងារនាពេលអនាគត (៥នាទី)

ឱកាសការងារ នាពេលអនាគត
(៥នាទី)

ប្រធានបទទី៧៖ ឱកាសការងារនាពេលអនាគត (៥ នាទី)

ពន្យល់ថា កុមារវ័យជំទង់អាចទទួលបានការងារ និងសកម្មភាពបង្កើនប្រាក់ចំណូលតាមរយៈប្រព័ន្ធអនឡាញ ប៉ុន្តែក៏មិនទាន់មានច្រើនដែរ។ បច្ចុប្បន្ននេះ ដោយសារភាពងាយស្រួលក្នុងការប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិត ការងារដែលធ្លាប់តែធ្វើនៅក្នុងការិយាល័យ ឬនៅក្នុងហាង គេក៏អាចយកមកធ្វើពីផ្ទះ ពីកន្លែងផ្សេងៗ ឬពីប្រទេសដទៃទៀតក៏បានដែរ។

ប្រសិនបើមានជំនាញច្បាស់លាស់ កុមារវ័យជំទង់អាចទទួលបានការងារនៅជុំវិញពិភពលោក ដែលពីអតីតកាលមិនអាចធ្វើបាន។ **ឧទាហរណ៍៖** ពួកគេអាចធ្វើការជាជំនួយការផ្នែកណាមួយនៃក្រុមហ៊ុនអន្តរជាតិ ហើយពួកគេអាចធ្វើការពីផ្ទះរបស់ពួកគេ ឬនៅគ្រប់ទីកន្លែងក្នុងពិភពលោក។

ដោយសារការបើកអាជីវកម្មខ្នាតតូចមានភាពងាយស្រួល និងប្រសើរឡើងនាពេលសព្វថ្ងៃនេះ យើងសង្កេតឃើញថា កុមារវ័យជំទង់មួយចំនួនមានជំនាញទាក់ទងនឹងការធ្វើជំនួញ (សហគ្រិនភាព) ហើយអ៊ីនធឺណិតបានជួយបើកគំនិតអាជីវកម្មរបស់ពួកគេ ដើម្បីឈានទៅរកភាពជោគជ័យ។ **ឧទាហរណ៍៖** ពួកគេអាចផលិតទំនិញនៅផ្ទះ ហើយផ្ញើទៅអតិថិជនរបស់ពួកគេតាមរយៈសេវាដឹកជញ្ជូន។ ពួកគេអាចប្រើប្រាស់ទីផ្សារក្នុងកម្មវិធី Facebook TikTok និង Instagram ដើម្បីផ្សព្វផ្សាយ និងលក់ផលិតផលបាន។

ផ្ទុយទៅវិញយើងក៏ត្រូវប្រុងប្រយ័ត្ន និងយកចិត្តទុកដាក់ផងដែរដើម្បីធានាថា ឱកាសការងារទាំងនោះមានសុវត្ថិភាព និងជឿទុកចិត្តបាន។ មានប្រតិបត្តិករមិនល្អមួយចំនួនបានទាញយកផលប្រយោជន៍ពីអ្នកផ្តល់ និងទទួលសេវាតាមរយៈការបោកប្រាស់ ដែលអាចប្រឈមនឹងហានិភ័យនៃការជួញដូរ និងការរំលោភបំពានផ្សេងទៀត ដែលកើតឡើងនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញផងដែរ។ បញ្ហាទាំងនេះគឺជារឿងសំខាន់ដែលត្រូវតែយកចិត្តទុកដាក់។

ពន្យល់ថា យើងធ្វើការលើកកម្ពស់ការយល់ដឹងអំពីការឆបោកឱ្យបានលម្អិតជាមួយកុមារវ័យជំទង់នៅក្នុងការសិក្សាតាមកម្មវិធី Swipe Safe។

បន្ទាប់មកធ្វើការសង្ខេបខ្លីឡើងវិញថាអ៊ីនធឺណិតពិតជាមានអត្ថប្រយោជន៍ណាស់សម្រាប់ការប្រើប្រាស់របស់កុមារវ័យជំទង់នាពេលបច្ចុប្បន្ន ហើយការងាររបស់យើងគឺជួយពួកគេឱ្យរីករាយនឹងអត្ថប្រយោជន៍ទាំងនេះប្រកបដោយសុវត្ថិភាព។ បន្ទាប់ពីចេញលេង យើងនឹងពិភាក្សាអំពីធាតុផ្សំសំខាន់ៗនៃអ៊ីនធឺណិតដែលជួយយើងក្នុងការធ្វើការងារនេះ។

មេរៀនទី៣៖ ធាតុផ្សំនៃអ៊ីនធឺណិត (ផ្នែកទី ១)

ប្រធានបទទី១៖ ទិដ្ឋភាពទូទៅស្ដីពីធាតុផ្សំនៃអ៊ីនធឺណិត (១០នាទី)

ការណែនាំអំពីធាតុផ្សំនៃអ៊ីនធឺណិត

(១០នាទី)

ធាតុផ្សំនៃអ៊ីនធឺណិត

ពន្យល់កុមារវ័យជំទង់អំពីធាតុផ្សំសំខាន់ៗនៃអ៊ីនធឺណិតចំនួន៦ ដែលនឹងជួយកុមារវ័យជំទង់ឱ្យយល់កាន់តែច្បាស់អំពីអ៊ីនធឺណិត និងទិដ្ឋភាពទូទៅនៃការបណ្ដុះបណ្ដាលរបស់យើង។ ចូរបង្ហាញពួកគេនូវផ្ទាំងរូបភាពធាតុផ្សំទាំង៦ ហើយអានគោលគំនិតនោះ បន្ទាប់មកបញ្ចាំងវីដេអូ៖

- ១-សាធារណៈ
- ២-អចិន្ត្រៃយ៍
- ៣-ការផ្សាភ្ជាប់
- ៤-អនាមិកភាព
- ៥-ប្រភពព័ត៌មាន
- ៦-ការគោរព

មើលវីដេអូ៖ វីដេអូ ២A - ធាតុផ្សំសំខាន់ៗនៃអ៊ីនធឺណិត

ប្រធានបទទី២៖ ធាតុផ្សំសាធារណៈ (១០នាទី)

ធាតុផ្សំ “សាធារណៈ”

(១០នាទី)

“១-សាធារណៈ” រាល់ព័ត៌មានដែលយើងបានបង្ហោះ ឬចែករំលែកតាមប្រព័ន្ធអនឡាញទោះបីយើងធ្វើជាលក្ខណៈឯកជនក៏ដោយ ក៏នៅតែអាចបង្ហាញជាសាធារណៈដែរ។ មនុស្សគ្រប់គ្នាដែលប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រ និងទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត អាចភ្ជាប់អ៊ីនធឺណិតបង្ហោះ ដាក់បញ្ចូល និងទាញយកទិន្នន័យបាន។ មានវិធីជាច្រើនដែលអាចការពារឯកជនភាពរបស់យើងបាន ប៉ុន្តែដំបូងបំផុតយើងត្រូវចងចាំថា អ្វីៗនៅលើអ៊ីនធឺណិតមានលក្ខណៈបើកចំហ និងមិនរឹតត្បិត។

ចូរពន្យល់ថា នៅពេលដែលយើងប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិត គឺយើងចាប់ផ្ដើមមានវត្តមាននៅលើប្រព័ន្ធអនឡាញ ហើយអ្នកផ្សេងអាចស្វែងរកព័ត៌មាន និងអ្វីដែលយើងបានធ្វើនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញបានដោយងាយ។

លោកគ្រូ អ្នកគ្រូបង្ហាញពីការស្វែងរកតារាល្បីៗដោយប្រើ Google។

ចូរបង្ហាញថា យើងអាចរកឃើញនូវលទ្ធផលព័ត៌មានជាច្រើនរបស់មនុស្សម្នាក់។ ហើយបញ្ជាក់ថា ពេលខ្លះព័ត៌មានអំពីជីវិតផ្ទាល់ខ្លួនរបស់យើងជាច្រើនក៏អាចត្រូវបានរកឃើញនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញផងដែរ ដូច្នេះយើងត្រូវប្រុងប្រយ័ត្នចំពោះព័ត៌មានដែលយើងត្រូវចែករំលែក។

ប្រសិនបើអ្នកពេញចិត្ត សូមសាកល្បងធ្វើការរុករកព័ត៌មានអំពីខ្លួនរបស់អ្នកតាមកម្មវិធី Google ហើយបង្ហាញលទ្ធផល។ ចំនួនលទ្ធផលព័ត៌មានអំពីអ្នកអាចនឹងមានតិច ប៉ុន្តែមួយចំនួនទៀតអាចមិនទាន់រកឃើញ។ ចូរបង្ហាញថា មានរូបភាព និងមាតិកាមួយចំនួន ដែលអ្នកបានបង្ហោះនៅលើបណ្តាញទំនាក់ទំនងសង្គមដូចជា កម្មវិធី Twitter (X) TikTok និង Facebook ជាដើម ក៏អាចនឹងបង្ហាញនៅក្នុងការរុករកទាំងនេះផងដែរ។

ប្រធានបទទី៣៖ ការរុករកព័ត៌មានតាមកម្មវិធី Google (៥នាទី)

ការរុករកព័ត៌មានតាមកម្មវិធី Google
(៥នាទី)

១. ឱ្យកុមារវ័យជំទង់យកទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតរបស់ពួកគេ ហើយបើកកម្មវិធី Google ។

២. បង្ហាញកុមារវ័យជំទង់ពីរបៀបរុករកឈ្មោះរបស់ពួកគេ។ កុំភ្លេចប្រាប់ពួកគេឱ្យដាក់សញ្ញាសម្រង់ពាក្យ **ឧទាហរណ៍៖** "ឈ្មោះរបស់ពួកគេ" បើមិនដូច្នេះទេ ពាក្យដាច់ដោយឡែកផ្សេងៗ ក៏នឹងត្រូវបានបង្ហាញក្នុងការរុករកនេះផងដែរ។ លទ្ធផលអាចនឹងមិនមានបង្ហាញច្រើនទេ លើកលែងតែប្រូហ្វាល (Profile) ជាសាធារណៈ។

៣. បន្ទាប់ពីពួកគេបានស្វែងរកព័ត៌មានខ្លួនឯងហើយ ស្នើឱ្យពួកគេស្វែងរកតារាល្បីៗ ឬមនុស្សនៅក្នុងសហគមន៍របស់ពួកគេ។

៤. ? តើព័ត៌មានប្រភេទណាដែលពួកគេបានរកឃើញ ហើយធ្វើឱ្យពួកគេភ្ញាក់ផ្អើល?

- Ⓐ ☐ការបង្ហោះ ឬខ្លឹមសារមាតិកាដែលតារាល្បីបានធ្វើ
- Ⓐ ☐រូបភាពចាស់ៗកាលពីឆ្នាំមុនៗ
- Ⓐ ☐ខ្លឹមសារមាតិកាដែលមានលក្ខណៈអាម៉ាស់ ឬឯកជនរបស់តារាល្បីៗ។

៥. ពន្យល់អំពីជាតុផ្សំ "សាធារណៈ" រាល់ព័ត៌មានដែលអ្នកបង្ហោះ ឬចែករំលែកតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ទោះបីជាអ្នកធ្វើដោយឯកជនក៏ដោយ មាតិកាទាំងនោះនៅតែអាចបង្ហាញជាសាធារណៈ។

៦. ? តើរូបភាពដែលបានចែករំលែកជាលក្ខណៈឯកជន តាមរយៈការសន្ទនានៅក្នុងកម្មវិធី Telegram Messenger Instagram ឬ WhatsApp អាចក្លាយជាសាធារណៈដោយរបៀបណា?

- Ⓐ ☐អាចមានអ្នកខ្លះបានយកទៅចែករំលែកឡើងវិញ ដោយអ្នកដទៃផ្សេងទៀត (**ឧទាហរណ៍៖** តាមរយៈការថតអេក្រង់)។
- Ⓐ ☐គណនីត្រូវបានគេចូលប្រើ ឬលួចចូលគ្រប់គ្រង។

៧. ប្រសិនបើចំណុចទាំងអស់ខាងលើ មិនបានលើកឡើង ចូរពន្យល់បន្ថែមដល់កុមារវ័យជំទង់។

ប្រធានបទទី៤៖ ការកំណត់ឯកជនភាព (៥នាទី)

ការកំណត់ឯកជនភាព

(៥នាទី)

១. ពន្យល់ថា វិធីងាយៗដែលយើងអាចធ្វើបានដើម្បីកាត់បន្ថយព័ត៌មានរបស់យើងនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ គឺធ្វើការប្តូរគណនីរបស់យើងពីសាធារណៈទៅជាឯកជន។

២. ពន្យល់ថា ជាធម្មតាគណនីលំនាំដើម គឺមានលក្ខណៈជាសាធារណៈ ព្រោះក្រុមហ៊ុនបច្ចេកវិទ្យាចូលចិត្តឱ្យអ្នកប្រើប្រាស់អាចមានទំនាក់ទំនង និងឆ្លើយឆ្លងជាមួយ មនុស្សកាន់តែច្រើន (ក្រុមហ៊ុនអាចរកលុយបានកាន់តែច្រើន)។ នៅពេលបង្កើតគណនីថ្មី អ្នកប្រើប្រាស់ដែលជាកុមារវ័យជំទង់គួរចងចាំជានិច្ចថា ត្រូវផ្លាស់ប្តូរពីលក្ខណៈសាធារណៈទៅជាឯកជន ដើម្បីបង្កើនការការពារសុវត្ថិភាពរបស់ពួកគេ។

៣. ប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត ដើម្បីបង្ហាញពីការផ្លាស់ប្តូរការកំណត់ក្នុងកម្មវិធី Instagram ពីលក្ខណៈសាធារណៈទៅជាឯកជន៖

- ជ្រើសរើសប្រូហ្វាល (Profile) របស់អ្នក ហើយចុចលើចំណុចចុចបី ឬបន្ទាត់ត្រេបីនៅជ្រុងខាងលើ
- ជ្រើសរើសការកំណត់ (Settings)
- ជ្រើសរើសឯកជនភាព (Privacy)
- នៅផ្នែកខាងលើ បើក "Private Account" ដូច្នេះមានតែអ្នកតាមដាន (Follower) របស់អ្នកតែប៉ុណ្ណោះ ដែលអាចមើលឃើញខ្លឹមសាររបស់អ្នក
- ឥឡូវនេះ ការបង្ហោះរបស់អ្នកនឹងបង្ហាញចំពោះតែមនុស្សកំពុងតាមដានអ្នកប៉ុណ្ណោះ (Follower)។

សូមស្វែងរកមើលការអនុវត្តខាងលើនៅក្នុងសៀវភៅ **ការណែនាំអំពីមុខងារសុវត្ថិភាពទូទៅនៃថ្នាលកម្មវិធី** ដែលមានការពន្យល់លម្អិតអំពីការអនុវត្តសម្រាប់ជាជំនួយដល់អ្នកសម្របសម្រួល។

៤. រម្លឹកកុមារវ័យជំទង់ថា ទោះបីជាមុខងារសុវត្ថិភាពមានប្រយោជន៍ខ្លាំងក៏ដោយ ក៏នៅតែមិនអាចការពារយើងទាំងស្រុងបានដែរ។ បញ្ហាជាច្រើនកើតឡើងដោយសារតែព័ត៌មានរបស់យើងត្រូវបានចែករំលែកតាមវិធីដែលយើងមិននឹកស្មានដល់ ដូចជា មាននរណាម្នាក់ថតអេក្រង់របស់យើងដោយគ្មានការអនុញ្ញាត។ ទោះបីយើងបើកប្រព័ន្ធសុវត្ថិភាពក៏ដោយ ក៏មិនអាចបញ្ឈប់ហានិភ័យនេះបានដែរ។

៥. កុមារវ័យជំទង់អាចនឹងប្រកែកថា ថ្នាលកម្មវិធីមួយចំនួនបិទការថតអេក្រង់ (ដូចជា Snapchat) ប៉ុន្តែអ្នកអាចឆ្លើយថា យើងនៅតែមិនអាចបញ្ឈប់នរណាម្នាក់ដែលប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតទីពីរ ដើម្បីថតរូបអេក្រង់នោះទេ។

ចំណុចសំខាន់ គឺយើងត្រូវចងចាំក្នុងចិត្តថា អ្វីគ្រប់យ៉ាងនៅលើប្រព័ន្ធអនឡាញអាចបង្ហាញជាសាធារណៈ។ ការប្រកាន់ភ្ជាប់បែបនេះ នឹងជួយយើងក្នុងការកាត់បន្ថយហានិភ័យនានា។

ប្រធានបទទី៥៖ ធាតុផ្សំអចិន្ត្រៃយ៍ និងកម្រងអនុស្សាវរីយ៍ក្នុងហ្វេសបុក (៥នាទី)

ធាតុផ្សំ "អចិន្ត្រៃយ៍"

(៥នាទី)

"អចិន្ត្រៃយ៍" មានទំនាក់ទំនងជិតស្និទ្ធទៅនឹងធាតុផ្សំ "សាធារណៈ" ដែរ។ ចូរពន្យល់ថា អ្វីៗគ្រប់យ៉ាងដែលយើងបង្ហោះនៅលើប្រព័ន្ធអនឡាញអាចមានវត្តមានជារៀងរហូត។ ទោះបីជាយើងលុបចេញពីប្រូហ្វាល (Profile) របស់យើង និងមិនអាចមើលឃើញជាសាធារណៈក៏ដោយ តែមាតិកាទាំងនោះអាចនៅតែមានក្នុងទិន្នន័យរបស់ក្រុមហ៊ុន។ ក្រុមហ៊ុនដែលដំណើរការថ្នាលកម្មវិធីបច្ចេកវិទ្យានឹងរក្សាទុកទិន្នន័យ ដែលយើងបានបង្កើតទាំងអស់នៅក្នុង "ម៉ាស៊ីនមេ" ធំរបស់គេ។

ម៉ាស៊ីនមេ គឺដូចជាបណ្ណាសារដ៏ធំសម្រាប់ផ្ទុកទិន្នន័យទាំងអស់ ដែលយើងចែករំលែក និងបង្ហោះតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។ ម៉ាស៊ីនមេស្ថិតនៅទីតាំងដែលមានសុវត្ថិភាពជុំវិញពិភពលោក ប៉ុន្តែយើងត្រូវដឹងថា ទិន្នន័យគឺជាកម្មសិទ្ធិរបស់ក្រុមហ៊ុនទាំងនោះ ហើយនឹងបន្តមានវត្តមាននៅក្នុងទិន្នន័យរបស់ពួកគេជារៀងរហូត។ អ្នកប្រើប្រាស់មិនអាចគ្រប់គ្រងលើទិន្នន័យទាំងនោះបានទេ។

ត្រូវចងចាំថា មតិយោបល់ រូបភាព ឬការបង្ហោះរបស់យើង នៅតែបន្តមានក្នុងទិន្នន័យរបស់ក្រុមហ៊ុន ទោះបីជាត្រូវបានលុបចេញពីសាធារណៈក៏ដោយ។

ប្រធានបទទី៦៖ ធាតុផ្សំអចិន្ត្រៃយ៍ និងកម្រងអនុស្សាវរីយ៍ក្នុងហ្វេសបុក (១៥នាទី)

កម្រងអនុស្សាវរីយ៍ក្នុងកម្មវិធី Facebook

(១៥នាទី)

១. លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ បង្ហាញអំពីវិធីចូលទៅកាន់កម្រងអនុស្សាវរីយ៍ក្នុងកម្មវិធី Facebook លើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត។

២. បង្ហាញការបង្ហោះចាស់ៗមួយចំនួនដោយសង្ខេប ដោយប្រើគណនីគំរូ ឬគណនីផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នកក្នុងកម្មវិធី Facebook។

៣. ឱ្យកុមារវ័យជំទង់ចូលគណនីកម្មវិធី Facebook ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេនៅលើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតសម្រាប់ការសិក្សា ដើម្បីពិនិត្យមើលកម្រងអនុស្សាវរីយ៍របស់ខ្លួនក្នុងកម្មវិធី Facebook របស់ពួកគេពីឆ្នាំមុនៗ។ ប្រសិនបើពួកគេមិនមានគណនីទេ សូមផ្តល់ឱ្យពួកគេនូវព័ត៌មានលម្អិតនៃការចូលទៅកាន់គណនីគំរូ។

៤. ទុកពេល ៥នាទី បន្ទាប់មកឱ្យពួកគេដាក់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតចុះដើម្បីធ្វើការពិភាក្សា។

៥. សួរក្រុមថា តើអ្នកមានអារម្មណ៍យ៉ាងណាពេលឃើញព័ត៌មានចាស់ៗ ដែលអ្នកបានបង្ហោះ? តើអ្នកភ្ញាក់ផ្អើលទេ? តើអ្នកនៅចាំការបង្ហោះនោះទេ? តើអ្នកដឹងថា ខ្លឹមសារមាតិកាចាស់ៗទាំងនោះនៅតែមាននៅលើអ៊ីនធឺណិតដែរ ឬទេ?

   ភ្លេចថាខ្លួនឯងបានបង្ហោះអំពីអ្វីខ្លះ ភ្ញាក់ផ្អើល អស់សំណើច ឬមានអារម្មណ៍ខ្មាសអៀន...។

៦. លោកគ្រូ អ្នកគ្រូបង្ហាញដល់កុមារវ័យជំទង់ពីរបៀបចាកចេញ (Log out) ពីគណនីកម្មវិធី Facebook ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេនៅលើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតសម្រាប់ម៉ោងសិក្សានេះ ។

៧. ចូររម្លឹកកុមារវ័យជំទង់ថា ជំនាញសុវត្ថិភាពដ៏សំខាន់តាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ដែលពួកគេត្រូវតែចងចាំគឺ ការចាកចេញពីគណនីរបស់ពួកគេ។ ពន្យល់ពួកគេថា ក្រុមហ៊ុន បច្ចេកវិទ្យាចូលចិត្តឱ្យយើងចូលគណនី ហើយពិបាកក្នុងការចាកចេញ ពេលខ្លះពិបាករកកន្លែងចាកចេញ។

៨. សព្វថ្ងៃនេះ យើងនៅតែបន្តប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ឌីជីថលផ្ទាល់ខ្លួនរបស់យើង។ ប៉ុន្តែអ្វីដែលសំខាន់នោះ គឺការចងចាំពាក្យសម្ងាត់ និងព័ត៌មានលម្អិតនៃការចូលប្រើប្រាស់គណនីរបស់យើង។ យើងប្រហែលជាប្រតិកម្មភ្លាមៗ ប្រសិនបើមានអ្វីខុសប្រក្រតីដូចជា គណនីរបស់យើងត្រូវបានគេលួចចូល។ យើងអាចមានបញ្ហាក្នុងករណីដែលយើងមិនចងចាំព័ត៌មានលម្អិតពាក្យសម្ងាត់របស់យើងបាន។ ចូរណែនាំដល់កុមារវ័យជំទង់ថា ត្រូវចេញពីគណនីរបស់ខ្លួនគ្រប់ពេល ហើយត្រូវធ្វើបច្ចុប្បន្នភាព និងតាមដានពាក្យសម្ងាត់របស់ខ្លួនដោយប្រុងប្រយ័ត្ន។

មេរៀនទី៣៖ ធាតុផ្សំនៃអ៊ីនធឺណិត (ផ្នែកទី ២)

ប្រធានបទទី១៖ ធាតុផ្សំ ការផ្សាភ្ជាប់ និងបណ្ដាញទំនាក់ទំនង (២០នាទី)

ធាតុផ្សំ "ការផ្សាភ្ជាប់"

(២០នាទី)

ធាតុផ្សំ "ការផ្សាភ្ជាប់៖ អ៊ីនធឺណិតអាចឱ្យយើងភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សជុំវិញពិភពលោក ប៉ុន្តែមិនមែនមនុស្សគ្រប់គ្នាសុទ្ធតែគួរឱ្យទុកចិត្តនោះទេ។

សូមចងចាំថា ការផ្សាភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងពិតជាមានអត្ថប្រយោជន៍។ ឧទាហរណ៍៖ អ្នកអាចភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយមិត្តភក្ដិ ឬក្រុមគ្រួសារដែលរស់នៅក្នុងភូមិ និងទីកន្លែងផ្សេងទៀតជុំវិញពិភពលោក។

ប៉ុន្តែទន្ទឹមនេះ អ្នកក៏អាចមានភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយជនល្មើស និងជនដែលមានបំណងអាក្រក់ផងដែរ។

បណ្ដាញទំនាក់ទំនង

(១០នាទី)

១. ឱ្យកុមារវ័យជំទង់ទាំងអស់ឈរជារង្វង់។

២. គ្រូ ក៏ត្រូវចូលរួមឈរក្នុងរង្វង់ដែរ ហើយកាន់ដុំខ្សែ។ ពន្យល់ថា ខ្សែតំណាងឱ្យទំនាក់ទំនងរបស់យើងជុំវិញពិភពលោក (**ឧទាហរណ៍៖** វៀតណាម ថៃ ឡាវ សហរដ្ឋអាមេរិក អូស្ត្រាលី ទីម័រខាងកើត។ល។)។

៣. ប្រាប់ទៅកាន់សិស្សទាំងអស់ថា ប្អូនៗកាន់ចុងខ្សែ បន្ទាប់មកបោះដុំខ្សែទៅមនុស្សម្នាក់ទៀត ហើយអ្នកបន្ទាប់ចាប់វា និងស្រែកឈ្មោះប្រទេសណាមួយដែលគេស្គាល់ រួចបន្តអនុវត្តបែបនេះរហូតបានកាន់ខ្សែគ្រប់ៗគ្នា។

៤. ពន្យល់ថា ខ្សែដែលអ្នកបានបង្កើតរវាងមនុស្សគ្រប់គ្នានេះ គឺជាបណ្ដាញទំនាក់ទំនងដែលបានតភ្ជាប់ទូទាំងពិភពលោក ខណៈពេលដែលយើងប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធអនឡាញ។

៥. ពន្យល់កុមារវ័យជំទង់ថា គ្រប់គ្នាធ្លាប់ហៅថា អ៊ីនធឺណិត ដែលជា "បណ្ដាញទំនាក់ទំនងទូទាំងពិភពលោក - World Wide Web (WWW)" ដែលចាប់ផ្ដើមនៅខាងដើមអាសយដ្ឋាននៃគេហទំព័រជាច្រើន។ ធាតុផ្សំ "ការផ្សាភ្ជាប់" គឺជាមូលដ្ឋាននៃការដំណើរការអ៊ីនធឺណិត។

ប្រធានបទទី២៖ ធាតុផ្សំ អនាមិកភាព និងការក្លែងបន្លំអត្តសញ្ញាណ (២៥នាទី)

ធាតុផ្សំ "អនាមិកភាព"

(២៥នាទី)

ធាតុផ្សំ "អនាមិកភាព" អ្នកប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធអនឡាញអាចលាក់បាំង អត្តសញ្ញាណរបស់ពួកគេ។

ចូរពន្យល់ថា យើងមិនអាចដឹងប្រាកដ ១០០% ថា អ្នកដែលយើងកំពុងសន្ទនាជាមួយ ឬអ្នកដែលកំពុងមើលខ្លឹមសារមាតិការបស់យើងតាមប្រព័ន្ធអនឡាញជានរណានោះទេ។ ការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នាតាមរយៈអេក្រង់ អាចធ្វើឱ្យ

បាត់បង់នូវលក្ខណៈធម្មជាតិនៃទំនាក់ទំនងដោយយើងមិនអាចមើលឃើញច្បាស់ថា នរណានៅម្ខាងទៀតបាន ដូចពេលយើងធ្វើទំនាក់ទំនងក្នុងជីវិតពិតទេ។

បង្ហាញរូបថតអេក្រង់នៃការសន្ទនារវាងមិត្តភក្តិពីរនាក់៖

ការលួងលោមឱ្យផ្ញើសារសន្ទនាជារូបភាព

ការផ្ញើសារលួងលោម

តើការសន្ទនានេះមើលទៅដូចជាការសន្ទនារវាងមិត្តភក្តិដែរ ឬទេ?

- មិនដូចទេ

តើការសន្ទនានេះមានលក្ខណៈបែបណា?

- កេងប្រវ័ញ្ច ភាសាហាក់ដូចជាបង្ខំ Daniel មិនប្រើពាក្យ ឬឃ្លាដែលកុមារវ័យជំទង់ទូទៅប្រើនោះទេ។ គាត់និយាយចំៗតែម្តង។

តើអ្នកគិតថា Daniel មានបំណងអ្វី?

- □Daniel កំពុងជំរុញកុមារឱ្យធ្វើអ្វីមួយ។
- □កុមារនេះហាក់ដូចជា មិនប្រាកដ និងមានអារម្មណ៍មិនល្អទេ។

ពន្យល់ថា នេះអាចជាកុមារវ័យជំទង់ពីរនាក់ ហើយប្រហែលជាម្នាក់កំពុងដាក់សម្ពាធម្នាក់ទៀតឱ្យចែករំលែកខ្លឹមសារមាតិកាបែបផ្លូវភេទ។ ប្រសិនបើកុមារនោះចែករំលែករូបភាពរបស់គេ គេអាចប្រឈមនឹងបញ្ហាប្រឈមជាច្រើន ដែលរូបភាពរបស់គេអាចនឹងចែករំលែកទៅកាន់អ្នកដទៃ បន្ទាប់មកគេទទួលរងនូវការរិះគន់ និងសើចចំអក។ នេះជាឧទាហរណ៍ទូទៅមួយនៃ "ការរុកគួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ" ។

តើអ្វីទៅជាការរុកគួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ?

- □គឺជាសកម្មភាព ឬអាកប្បកិរិយាអាក្រក់ ដែលធ្វើឡើងដដែលៗតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។
- □ការរំខាន ការជៀមដាម ការឈ្លោះប្រកែក ដែលកើតឡើងតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។

ប្រាប់ សិស្សថា យើងនឹងសិក្សាបន្ថែមអំពីការរុកគួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ និងវិធីដោះស្រាយនៅក្នុងមេរៀនទី៣ ប៉ុន្តែត្រូវដឹងថា ការរុកគួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញតែងតែជាប់ពាក់ព័ន្ធជានិច្ចជាមួយធាតុផ្សំ "អនាមិកភាព" ។

ឧទាហរណ៍៖ ការសន្ទនាខាងលើនេះ អាចមិនមែនជា Daniel ពិតប្រាកដទេ គាត់ប្រហែលជាមនុស្សពេញវ័យ។ ពេលយើងប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធអនឡាញ យើងមិនអាចឃើញមនុស្សដែលយើងទំនាក់ទំនងជាមួយផ្ទាល់បានទេ។ ពេលខ្លះមនុស្សក្លែងបន្លំជានរណាម្នាក់ផ្សេងទៀត ដើម្បីផលប្រយោជន៍អ្វីមួយ។ មនុស្ស

ពេញវ័យខ្លះធ្វើបែបនេះ ដើម្បីបញ្ឆោតកុមារវ័យជំទង់ឱ្យចែករំលែកខ្លឹមសារមាតិកាបែបផ្លូវភេទ។

❓ តើអ្នកធ្លាប់ឮពាក្យថា "ការលួងលោម" ដែរឬទេ? តើនរណាអាចពន្យល់ពាក្យនេះបានដែរ ឬទេ?

Ⓐ ជាការកសាងទំនាក់ទំនងជាមួយនរណាម្នាក់ ដែលមានគោលដៅកេងប្រវ័ញ្ចពួកគេ ដើម្បីធ្វើសកម្មភាពបំពានផ្លូវភេទ ឬទទួលបានរូបភាព ឬវីដេអូបែបផ្លូវភេទ។

ពន្យល់សិស្សថា យើងនឹងរៀនបន្ថែមទៀតអំពីការលួងលោម និងរបៀបជៀសវាង ឬទទួលបានជំនួយក្នុងមេរៀនក្រោយៗទៀត។

ការប្រកាន់ភ្ជាប់នូវធាតុផ្សំ "អនាមិកភាព" គឺមានប្រយោជន៍ខ្លាំងណាស់ ដូច្នេះយើងមិនគួរទុកចិត្តមនុស្ស ដែលយើងជួបតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ដោយងាយស្រួលពេកទេ។ ការស្គាល់ច្បាស់អំពីអត្តសញ្ញាណពិតរបស់នរណាម្នាក់នៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញគឺមិនមានភាពងាយស្រួលនោះទេ ។

ពន្យល់សិស្សបន្ថែមថា នេះជាគន្លឹះមួយចំនួន ដើម្បីជួយយើងពិចារណាពីកម្រិត ដែលអ្នកគួរទុកចិត្តនរណាម្នាក់តាមប្រព័ន្ធអនឡាញ៖

- តើភាសាដែលពួកគេប្រើប្រាស់សមស្របសម្រាប់មនុស្សមានអាយុប្រហាក់ប្រហែលយើងដែរ ឬទេ?
- តើយើងស្គាល់ពួកគេតាមតែប្រព័ន្ធអនឡាញ ឬនៅក្នុងជីវិតពិតខាងក្រៅដែរ ឬទេ?
- តើពួកគេមានបង្ហាញព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួននៅក្នុងប្រូហ្វាលដែរ ឬទេ? តើប្រូហ្វាល នោះ ទើបតែបង្កើតថ្មីៗមែនទេ?
- តើគេធ្វើឱ្យយើងមានអារម្មណ៍មិនល្អ ឬមានសម្ពាធមកលើយើងដែរ ឬទេ?

គន្លឹះសំខាន់មួយ គឺត្រូវធ្វើតាមសតិសម្បជញ្ញៈរបស់ប្អូន។ បញ្ហានឹងអាចកើតមាន ប្រសិនបើមានអ្វីមួយខុសប្រក្រតី។ ប៉ុន្តែទោះបីជាអ្នកមានអារម្មណ៍ល្អក៏ដោយចូរព្យាយាមចងចាំជានិច្ចថា អ្នកមិនអាចដឹងប្រាកដ ១០០% ថាអ្នកកំពុងនិយាយជាមួយនរណានៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញឡើយ។

មេរៀនទី៣៖ ធាតុផ្សំនៃអ៊ីនធឺណិត (ផ្នែកទី ៣)

ប្រធានបទទី១៖ ធាតុផ្សំ ប្រភពព័ត៌មាន (២៥នាទី)

ធាតុផ្សំ "ប្រភពព័ត៌មាន"

(១០នាទី)

ធាតុផ្សំ "ប្រភពព័ត៌មាន" គឺជាការពណ៌នាអំពីព័ត៌មានផ្សេងៗដែលមាននៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។ អ៊ីនធឺណិតអាចឱ្យយើងទាញយកព័ត៌មាន ដែលមានផលជាវិជ្ជមានបានយ៉ាងច្រើន។ ជាទូទៅ យើងអាចស្វែងរកព័ត៌មានបានស្ទើរតែទាំងអស់តាមតម្រូវការ។

ទន្ទឹមនេះ ប្រភពព័ត៌មានក៏បង្កើតជាបញ្ហាផងដែរ ដោយហេតុថាយើងពិបាកក្នុងការកំណត់ដឹងថា តើអ្វីជាការពិតត្រឹមត្រូវ និងអាចទុកចិត្តបាន?

ការរុករកតម្រូវឱ្យយើងគិតដោយប្រុងប្រយ័ត្នអំពីប្រភពព័ត៌មាន ដែលយើងបានរកឃើញ ឬទទួលបាន។ លទ្ធផលដែលទទួលបានពីការរុករកមិនមានន័យថា ជាការពិតទាំងអស់នោះទេ។ ជាទូទៅ ការរុករកអ្វីមួយតាមប្រព័ន្ធអនឡាញតែងផ្តល់ឱ្យអ្នករុករកនូវលទ្ធផលដែលពេញនិយមបំផុត តែមិនមែនជាលទ្ធផលត្រឹមត្រូវបំផុតជានិច្ចនោះទេ។

នរណាក៏អាចសរសេរ "ព័ត៌មានមិនពិត" បានដែរ ហើយបង្ហោះតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ប្រសិនបើព័ត៌មានទាំងនោះត្រូវបានចែករំលែកជាច្រើនដង នោះនឹងក្លាយជាព័ត៌មានពេញនិយម ដែលមនុស្សជាច្រើនអាចនឹងជឿជាក់ថា វាជាការពិត។

ពស់ស៊ីឡាន

(១៥នាទី)

១. ប្រើប្រាស់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតបង្ហាញ៖

២. សួរកុមារវ័យជំទង់ថា តើសាច់រឿងក្នុងវីដេអូនេះពិត ឬទេ? ហេតុអ្វី?

លោកគ្រូ អ្នកគ្រូពន្យល់ និងផ្តល់គន្លឹះមួយចំនួន ដើម្បីពិនិត្យមើលថា ជារឿងមិនពិតដូចខាងក្រោម៖

- ☐អាសយដ្ឋានគេហទំព័រវែង ហើយស្មុគស្មាញ។
- ☐មិនមានឈ្មោះអ្នកនិពន្ធ ឬព័ត៌មានរបស់អ្នកផ្សព្វផ្សាយទេ (គេហទំព័រដែលគួរឱ្យទុកចិត្ត ជាធម្មតាគឺតែងតែមានឈ្មោះអ្នកនិពន្ធនៅផ្នែកខាងក្រោម)។
- ☐អ្នកអាចធ្វើការរុករកតាម Google យ៉ាងឆាប់រហ័សដើម្បីពិនិត្យមើល និងបញ្ជាក់ថា តើពិត ឬមិនពិត?
- ☐ការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម ដែលមិនពាក់ព័ន្ធជាច្រើននៅលើទំព័រមួយ ដូចជាការលេងល្បែងស៊ីសង ឬរូបភាពអាសអាភាសអាចបង្ហាញថា គេហទំព័រ នោះមិនគួរឱ្យទុកចិត្ត។

ពស់លេបឡាន

Ⓐ ☐គេហទំព័រដែលមាន "https" នៅខាងដើមគឺមានសុវត្ថិភាព និងអាចគួរឱ្យទុកចិត្តបាន។

៣. ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ សូមរម្លឹកកុមារវ័យជំទង់ថា ការក្លែងបន្លំកាន់តែមានភាពទាក់ទាញ រឿងដែលសំខាន់គឺត្រូវគិតឱ្យបានល្អិតល្អន់ដើម្បីវាយតម្លៃព័ត៌មានមិនត្រូវទទួលស្គាល់ថា វាជាការពិតលឿនពេកនោះទេ។

៤. ត្រូវគិតឱ្យបានហ្មត់ចត់អំពីអ្វីមួយ មុននឹងអ្នកចែករំលែកទៅអ្នកដទៃ បើមិនដូច្នោះទេ អ្នកនឹងត្រូវបានគេគិតថា ឆោតល្ងង់ ប្រសិនបើការចែករំលែកនោះជារឿងមិនពិត។

ប្រធានបទទី២៖ ធាតុផ្សំ ការគោរព (១០នាទី)

ធាតុផ្សំ "ការគោរព"

(១០នាទី)

ធាតុផ្សំចុងក្រោយគឺ "ការគោរព" នៅពេលយើងធ្វើទំនាក់ទំនងតាមរយៈអេក្រង់ យើងអាចនឹងភ្លេចថា យើងកំពុងភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សផ្សេងទៀត។ ការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នាអាចធ្វើឱ្យបាត់បង់លក្ខណៈធម្មជាតិ នៃទំនាក់ទំនង។

ការមិនខ្វល់ពីអារម្មណ៍របស់អ្នកដទៃមិនមែនជាចេតនាទេ ដោយសារយើងមិនឃើញប្រតិកម្មរបស់ពួកគេ ហើយយើងក៏មិនបានទទួលមតិកែលម្អមកវិញដែរ។

ជាទូទៅ នៅក្នុងការផ្សាយផ្ទាល់ ការផ្ញើសារ ការជជែកគ្នាជាក្រុម ឬការផ្សាយរបស់អ្នកលេងហ្គេម យើងមិនអាចមើលឃើញប្រតិកម្មតបភ្លាមៗរបស់អ្នកដទៃបានឡើយ។

ប្រសិនបើមិនមានការប្រុងប្រយ័ត្នទេ ការនិយាយរបស់យើងអាចក្លាយទៅជាការរុកកួន ឬជាពាក្យសំដីដ៏គួរឱ្យស្អប់ខ្ពើម (ឧទាហរណ៍៖ ការជេរប្រមាថ ការប្រើភាសាអសុរោះ ការប្រកាន់ពូជសាសន៍ ភេទ ការស្រឡាញ់ភេទដូចគ្នា។ល។) ។ រឿងទាំងនេះពិតជាអាចផ្តល់ ផលអវិជ្ជមានដល់ជនរងគ្រោះ ហើយការនិយាយបែបនេះក៏អាចធ្វើឱ្យកុមារវ័យជំទង់ដទៃទៀតមានបញ្ហាធ្ងន់ធ្ងរផងដែរ។

ចូរចងចាំថា ការគោរពអ្នកដទៃ និងខ្លួនឯង គឺមានសារៈសំខាន់ណាស់ ហើយមានឥទ្ធិពលលើការប្រព្រឹត្តរបស់យើងតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។ ប្រសិនបើយើងចង់សរសេរបង្ហោះ ខ្លឹមសារមាតិកាពាក់ព័ន្ធនឹងនរណាម្នាក់ ត្រូវសួរខ្លួនឯងថា តើយើងហ៊ាននិយាយអ្វីទាំងនោះចំពោះមុខគេផ្ទាល់ដែរ ឬទេ?

ប្រធានបទទី៣៖ ការបង្ហោះដែលមិនសមរម្យ (១០នាទី)

ការបង្ហោះដែលមិនសមរម្យ
(១០នាទី)

១. គ្រូគូរបន្ទាត់ពីលើចុះក្រោមនៅលើក្ដារខៀន ឬក្រដាសផ្ទាំងធំដែលមាន ពាក្យម្ខាង "អនឡាញ" និងម្ខាងទៀត "ជួបមុខគ្នាផ្ទាល់"។

២. រកសិស្សស្ម័គ្រចិត្តពីរនាក់ ហើយចែកប័ណ្ណក្នុងកញ្ចប់ម្នាក់ពាក់កណ្ដាល។ កញ្ចប់ប័ណ្ណទី១៖ អនឡាញ ឬជួបមុខគ្នាផ្ទាល់។ ប្រាប់កុមារវ័យជំទង់ថា សំណេរនៃពាក្យទាំងអស់នេះ គឺជាឧទាហរណ៍ដែលយើងបានដកស្រង់ចេញពីមតិសាធារណជនផ្ញើទៅកាន់តារាល្បីៗនៅលើប្រព័ន្ធអនឡាញ។ កញ្ចប់ប័ណ្ណទី១ មាននៅផ្នែកខាងក្រោយនៃមេរៀន។

៣. ប្រាប់សិស្សស្ម័គ្រចិត្តឱ្យឈរទល់មុខគ្នា ហើយប្ដូរវេនគ្នាអានប្រយោគឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក។

៤. ? បន្ទាប់ពីអានប្រយោគនីមួយៗរួច សូមសួរក្រុមថា តើពួកគេគិតថា ប្រយោគនេះសមរម្យដែរ ឬទេ? សួរទៅកាន់សិស្សស្ម័គ្រចិត្តថា តើមានអារម្មណ៍យ៉ាងណា ក្នុងការនិយាយឃ្លាប្រយោគផ្សេងៗទល់មុខគ្នាផ្ទាល់បែបនេះ? តើមានពាក្យណាខ្លះ ដែលយើងមិនចង់និយាយ?

A មានអារម្មណ៍ថា មិនបង្ហាញការគោរពគ្នា គ្មានសីលធម៌ និងពាក្យមិនល្អ។

៥. ? សួរក្រុមថា ប្រសិនបើប្រយោគទាំងនេះ មិនសមរម្យក្នុងការនិយាយទល់មុខគ្នា ហេតុអ្វីបានជាគេសរសេរតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ?

A □មិនស្គាល់គ្នា គិតថាខ្លួនឯងមានលក្ខណៈអនាមិក

A □មិនសូវខ្វល់ពីអារម្មណ៍អ្នកដទៃ ទំនាក់ទំនងមិនមានលក្ខណៈធម្មជាតិ មិនចាំបាច់បញ្ចេញកាយវិការ អត្តចរិតដូចការជួបគ្នាផ្ទាល់

A □ពួកគេមិនអាចមើលឃើញប្រតិកម្មរបស់យើងនោះទេ។

៦. ពន្យល់ថា ហេតុផលសំខាន់ដែលងាយស្រួលក្នុងការមិនគោរពគ្នាតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ គឺមកពីយើងមិនអាចមើលភាសាកាយវិការរបស់អ្នកដទៃបាន។ អ្នកអាចទទួលបានព័ត៌មានភ្លាមៗពីនរណាម្នាក់ នៅពេលអ្នកនិយាយជាមួយពួកគេដោយផ្ទាល់។ ពួកគេមិនអាចមើលឃើញអ្នកតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ហើយអ្នកមិនអាចមើលឃើញពួកគេវិញដែរ។ ជាការពិត មានអ្នកខ្លះអាចនឹងមិនអាចមើលឃើញមតិយោបល់របស់អ្នកតាមប្រព័ន្ធអនឡាញរហូតដល់រាប់ម៉ោង ឬរាប់ថ្ងៃឯណោះ។

៧. ការធ្វើសកម្មភាពដែលអាចប៉ះពាល់ដល់អ្នកដទៃនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញកាន់តែងាយស្រួល ប៉ុន្តែផលលំបាកនៃរឿងនេះក៏នៅតែបន្ត។ ចំពោះតារាខ្លះអាចមិនបានឃើញមតិយោបល់ទាំងនេះទេ តែក៏មានតារាខ្លះទៀតបានឃើញមតិយោបល់ ដែលអ្នកដទៃទៀតផ្ដល់ឱ្យផងដែរ។

៨. ទោះបីជាងាយស្រួលក្នុងការនិយាយអ្វីដែលមិនល្អ តែចូរចងចាំថា អ្នកនឹងមានផលលំបាក ហើយអ្នកផ្សេងទៀតអាចវិនិច្ឆ័យចំពោះអាកប្បកិរិយាមិនល្អរបស់អ្នកនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។ អ្នកប្រហែលជាអាចនឹងមានបញ្ហា!ចូរប្រកាន់ភ្ជាប់ធាតុផ្សំ "ការគោរព" ដើម្បីធ្វើទំនាក់ទំនងតាមប្រព័ន្ធអនឡាញជាមួយមនុស្សផ្សេងទៀត។

មេរៀនទី៤៖ ធាតុផ្សំ និងហានិភ័យនៃអ៊ីនធឺណិត

ប្រធានបទទី១៖ ការលេងហ្គេមអនឡាញ និងធាតុផ្សំអ៊ីនធឺណិត (២០នាទី)

ការលេងហ្គេមអនឡាញ និងធាតុផ្សំអ៊ីនធឺណិត

(២០នាទី)

១. ⓠ តើហ្គេមអ្វីខ្លះដែលកុមារវ័យជំទង់ចូលចិត្តលេងតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ?

Ⓐ Roblox, Fortnite, Minecraft, League of Legends, World of Warcraft, PUBG, Halo, FIFA, Animal Crossing ជាដើម។

២. គ្រូសួរសំណួរបំផុសគំនិត និងពន្យល់អំពីទំនាក់ទំនងរវាងហ្គេមអនឡាញជាមួយធាតុផ្សំទាំង៦នៃអ៊ីនធឺណិត ដូចខាងក្រោម៖

៣. ⓠ តើធាតុផ្សំមានទំនាក់ទំនងយ៉ាងណាចំពោះហ្គេមអនឡាញ?

Ⓐ **សាធារណៈ៖** អ្នកលេងហ្គេមអនឡាញអាចមើលសកម្មភាព ការសន្ទនា ឬប្រូហ្វាល (Profile) ហ្គេមរបស់យើង។ ត្រូវប្រាកដថា អ្នកមិននិយាយ ឬធ្វើអ្វីដែលអាចប៉ះពាល់ដល់កេរ្តិ៍ឈ្មោះតាមប្រព័ន្ធអនឡាញឡើយ។

Ⓐ **អចិន្ត្រៃយ៍៖** ម៉ាស៊ីនមេផ្ទុកព័ត៌មាន ឬម៉ាស៊ីនមេទាំងអស់អំពីការលេងហ្គេមអនឡាញរបស់យើង ហើយព័ត៌មាននេះមិនអាចលុបបានទេ ទោះបីជាយើងលុបវាចេញពីសាធារណៈក៏ដោយ។ យើងក៏ត្រូវប្រយ័ត្នផងដែរអំពីព័ត៌មានដែលយើងត្រូវផ្តល់ឱ្យនៅពេលចុះឈ្មោះគណនី ដើម្បីលេងហ្គេម។ **ឧទាហរណ៍៖** យើងមិនគួរដាក់ឈ្មោះពិត របស់យើងនៅលើរូបតំណាងរបស់យើង ឬផ្តល់ព័ត៌មានលម្អិតផ្ទាល់ខ្លួន ដូចជាអាសយដ្ឋានរបស់យើងទៅកាន់អ្នកលេងហ្គេមផ្សេងទៀតនោះទេ។ យើងគួរប្រុងប្រយ័ត្នខ្ពស់ក្នុងការផ្តល់ឱ្យគេ ដូចជា ព័ត៌មានលម្អិតពីគណនីធនាគារជាដើម។

Ⓐ **ការផ្សាភ្ជាប់៖** អ៊ីនធឺណិតអនុញ្ញាតឱ្យយើងភ្ជាប់ទំនាក់ទំនង និងលេងជាមួយនរណាម្នាក់ជុំវិញពិភពលោក។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ មិនមែនមនុស្សគ្រប់គ្នា ដែលយើងកំពុងលេងជាមួយសុទ្ធតែជាមនុស្សគួរឱ្យទុកចិត្ត ឬល្អនោះទេ។ យើងត្រូវដឹងថា នៅពេលមានទំនាក់ទំនងជាមួយអ្នកលេងផ្សេងទៀត យើងគួរតែការពារព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់យើង ហើយត្រូវប្រាកដថា យើងនឹងមិនងាយរងគ្រោះដោយការបោកប្រាស់។

Ⓐ **អនាមិកភាព៖** យើងប្រហែលជាមិនដឹងទេថា យើងកំពុងលេងជាមួយនរណាតាមប្រព័ន្ធអនឡាញនោះទេ។ អ្នកទាំងនោះអាចលាក់អត្តសញ្ញាណរបស់ពួកគេ នៅក្នុងកម្មវិធីហ្គេម។ មនុស្សមួយចំនួនអាចលាក់ចេតនាអាក្រក់ ចង់រកកូនយើង

ជាការល្អយើងត្រូវកំណត់ឯកជនភាពរបស់យើង ប៉ុន្តែយើងក៏នៅតែអាចត្រូវបានគេរំលោភបំពានបានផងដែរ។

- **ប្រភពព័ត៌មាន៖** យើងអាចនឹងត្រូវបានគេប្រាប់ពីព័ត៌មានមិនពិត ខណៈពេលកំពុងលេងហ្គេម ដូចជារបៀបឆ្លងផុតវគ្គលេងហ្គេម ឬរបៀបបោកប្រាស់ផ្សេងៗ។ វិធីដែលល្អបំផុតនោះ គឺយើងត្រូវមានការប្រុងប្រយ័ត្ននៅពេលធ្វើតាមការណែនាំណាមួយ។ ចូរគិតថា ហេតុអ្វីបានជាគេប្រាប់យើងយ៉ាងដូចនេះ?
- **ការគោរព៖** យើងត្រូវចងចាំពីរបៀបដែលយើងនិយាយជាមួយអ្នកលេងហ្គេមអនឡាញផ្សេងទៀត ហើយត្រូវដឹងពីពាក្យសម្ដីមិនសមរម្យ ដូចជាការជេរប្រមាថ ភាសាអសុរោះ ការរើសអើងជាតិសាសន៍ ការប្រកាន់ភេទ ឬការស្រឡាញ់ភេទដូចគ្នា។

ប្រធានបទទី២៖ ហានិភ័យ នៃការលេងហ្គេម (១៥នាទី)

ហានិភ័យនៃការលេងហ្គេម

(១៥នាទី)

ពន្យល់កុមារវ័យជំទង់ថា ទោះបីជាការលេងហ្គេមអនឡាញសប្បាយក៏ដោយ តែក៏នៅមានហានិភ័យមួយចំនួន ដែលត្រូវចងចាំ និងប្រុងប្រយ័ត្នផងដែរ។

? តើការលេងហ្គេមអនឡាញអាចជួបប្រទះហានិភ័យអ្វីខ្លះ? ស្នើឱ្យពួកគេផ្ដល់យោបល់ និងលើកឡើងនូវចំណុចខាងក្រោម ប្រសិនបើពួកគេមិនបានផ្ដល់ឱ្យ៖

- □យើងប្រហែលជាចំណាយពេលច្រើនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ដែលអាចប៉ះពាល់ដល់ជីវិតប្រចាំថ្ងៃ។
- □យើងអាចជួបអំពើហិង្សា ភាសាមិនសមរម្យ ពាក្យគួរឱ្យស្អប់ខ្ពើម ឬរឿងផ្សេងទៀតដែលធ្វើឱ្យយើងមានអារម្មណ៍មិនល្អ នៅពេលលេងហ្គេមអនឡាញ (ទាំងក្នុងកម្មវិធីហ្គេម និងទំនាក់ទំនងជាមួយអ្នកលេងហ្គេមផ្សេងទៀត)។
- □អ្នកលេងផ្សេងដទៃទៀត អាចនឹងស្នើសុំព័ត៌មានលម្អិតផ្ទាល់ខ្លួនរបស់យើងនៅពេលលេងហ្គេមអនឡាញ។
- □អ្នកលេងផ្សេងទៀតអាចធ្វើសកម្មភាពមិនល្អ (ដោយប្រើភាសាមិនល្អ ឬមិនសមរម្យ) ឬធ្វើឱ្យយើងមានអារម្មណ៍មិនល្អ។
- □កម្មវិធីហ្គេមអាចនឹងស្នើឱ្យយើងបង់ប្រាក់ ដើម្បីចូលលេងវគ្គបន្ត ឬមុខងារផ្សេងទៀត។

ប្រធានបទទី៣៖ មេរៀនសង្ខេប (១០នាទី)

សង្ខេបមេរៀន

(១០នាទី)

សង្ខេបអំពីធាតុផ្សំ៖

សាធារណៈ៖ រាល់ព័ត៌មានដែលយើងបង្ហោះ ឬចែករំលែកតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ទោះបីជាយើងធ្វើដោយឯកជនក៏ដោយ ក៏នៅតែអាចបង្ហាញជាសាធារណៈ។

អចិន្ត្រៃយ៍៖ អ្វីដែលយើងបង្ហោះនៅលើអ៊ីនធឺណិតអាចមានវត្តមានជារៀងរហូត។

Ⓠ តើការបង្ហោះរបស់យើងអាចមានវត្តមានជាអចិន្ត្រៃយ៍ដោយរបៀបណា?

Ⓐ មាតិកាទាំងអស់ដែលបានចែករំលែកលើថ្នាលកម្មវិធី អាចនៅតែមានវត្តមាននៅក្នុងម៉ាស៊ីនមេរបស់ក្រុមហ៊ុនជារៀងរហូត។

ការផ្សាភ្ជាប់៖ អ៊ីនធឺណិតអាចឱ្យយើងភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សជុំវិញពិភពលោក ប៉ុន្តែមិនមែនមនុស្សគ្រប់គ្នាសុទ្ធតែគួរឱ្យទុកចិត្តនោះទេ។

អនាមិកភាព៖ នៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញមនុស្សអាចលាក់បាំងអត្តសញ្ញាណរបស់ខ្លួនបាន។ មនុស្សមួយចំនួនធ្វើបែបនេះដើម្បីបញ្ឆោត ឬធ្វើបាបយើង។

ប្រភពព័ត៌មាន៖ យើងមានលទ្ធភាពទទួលបានព័ត៌មានច្រើន ប៉ុន្តែត្រូវគិតឱ្យបានហ្មត់ចត់ថាតើព័ត៌មាននោះជាការពិត ត្រឹមត្រូវ និងអាចទុកចិត្តបានដែរ ឬទេ។

ការគោរព៖ នៅពេលយើងប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នាតាមរយៈអេក្រង់ នោះយើងអាចមានអារម្មណ៍មិនសូវខ្វល់ និងមិនសូវទុកចិត្ត។ ប៉ុន្តែត្រូវចងចាំថា ការសន្ទនាគ្នាតាមប្រព័ន្ធអនឡាញទាមទារឱ្យមានការគោរព និងឱ្យតម្លៃដល់អ្នកដទៃ និងខ្លួនឯង។

ចូរពន្យល់កុមារវ័យជំទង់ថា នៅក្នុងមេរៀនបន្ទាប់ពួកគេនឹងឈ្វេងយល់បន្ថែមអំពីហានិភ័យមួយចំនួនទាក់ទងនឹងការប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិត និងរបៀបរក្សាសុវត្ថិភាពនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។

ជំពូកទី២៖ ការទទួលខុសត្រូវតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

វត្ថុបំណង

ក្រោយចប់មេរៀននេះកុមារវ័យជំទង់អាចៈ

- រៀបរាប់បានពីវិធីបោកប្រាស់ និងការលួចគណនីរបស់ជនខិលខូចតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ
- បញ្ជាក់ប្រាប់បានពីការអនុវត្តវិធីសាស្ត្រ និងវិធីការពារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញបាន
- អនុវត្តឧទាហរណ៍ជាក់ស្តែងអំពីធាតុផ្សំសំខាន់ៗនៃអ៊ីនធឺណិតក្នុងជីវិតប្រចាំថ្ងៃបាន

សម្ភារៈឧបទេស សម្រាប់មេរៀននេះ៖

- សៀវភៅណែនាំសម្រាប់លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ
- ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតសម្រាប់បង្ហាញក្នុងពេលបង្រៀន
- ឧបករណ៍បញ្ចាំងស្លាយ
- ឧបករណ៍ បំពងសំឡេង
- ផ្ទាំងរូបភាពធាតុផ្សំ
- កញ្ចប់ប័ណ្ណទី២៖ កេរ្តិ៍ឈ្មោះរបស់អ្នក
- ក្តារខៀន ឬក្រដាសផ្ទាំងធំ
- ហ្វឺត
- ខិត្តប័ណ្ណ៖ គន្លឹះសុវត្ថិភាពកុមារវ័យជំទង់តាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (ម្នាក់មួយ)
- ការណែនាំសម្រាប់មុខងារសុវត្ថិភាពទូទៅនៃថ្នាលកម្មវិធី (មានលើឯកសារយោងរបស់លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ)
- តំណភ្ជាប់ ៖ វីដេអូទី៣ - ការបោកបញ្ឆោត និងការលួចចូលគ្រប់គ្រងគណនី
- តំណភ្ជាប់ ៖ វីដេអូទី២B - ធាតុផ្សំសំខាន់ៗនៃអ៊ីនធឺណិត និងវិធីសាស្ត្រកិច្ចការពារខ្លួន

ការរៀបចំ

- រៀបចំកៅអីចំនួន២០ រាងពាក់កណ្តាលរង្វង់ ឬអក្សរ U
- ព្យួរផ្ទាំងរូបភាពនៃធាតុផ្សំ
- បើកទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតទាំងអស់ ហើយធានាថាថ្មបានសាកពេញ ធ្វើបច្ចុប្បន្នភាពនិងមានទិន្នន័យអ៊ីនធឺណិតគ្រប់គ្រាន់
- ភ្ជាប់ឧបករណ៍បញ្ចាំងស្លាយ និងឧបករណ៍បំពងសំឡេង ហើយត្រូវប្រាកដថាអ្វីៗមានដំណើរការល្អ
- ភ្ជាប់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតទៅឧបករណ៍បញ្ចាំងស្លាយ ហើយត្រូវប្រាកដថាអ្វីៗមានដំណើរការ
- ពិនិត្យមើលតំណវីដេអូដំណើរការ ឬប្រើ USB Flash
- ត្រូវប្រាកដថា អ្នកមានព័ត៌មានលម្អិតសម្រាប់គណនីគំរូនៃថ្នាលកម្មវិធីនីមួយៗ
- គ្រូត្រូវបង្ហាញឧទាហរណ៍នៃការបង្ហោះមិនសមរម្យសម្រាប់សកម្មភាពនៅក្នុងមេរៀននេះ។ ត្រូវប្រាកដថាអ្នកបានបង្កើតឧទាហរណ៍មួយនៅក្នុងគណនីគំរូដែលអាចប្រើបាន។

មេរៀនទី១៖ ការទទួលខុសត្រូវតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

ប្រធានបទទី១៖ សេចក្តីផ្តើម (៥នាទី)

សេចក្តីផ្តើម
(៥នាទី)

សូមស្វាគមន៍ មកកាន់មេរៀនទី១។ ប្រគល់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត ហើយកត់ចំណាំលេខដែលបានកំណត់ឱ្យពួកគេ។ រម្លឹកពួកគេឱ្យដាក់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត នៅលើតុ របស់ពួកគេ នៅចន្លោះសកម្មភាពនីមួយៗ។

សូមចំណាយពេលបន្តិច ដើម្បីរម្លឹកជាតុផ្សំទាំង៦នៃមេរៀនមុន។ (សូមរំលងការរម្លឹកមេរៀនប្រសិនបើមេរៀនទី១ និងមេរៀនទី២ បញ្ចប់នៅថ្ងៃតែមួយ)។

សាធារណៈ៖ រាល់ព័ត៌មានដែលយើងបង្ហោះ ឬចែករំលែកតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ទោះបីជាយើងធ្វើដោយឯកជនក៏ដោយ ក៏នៅតែអាចបង្ហាញជាបានសាធារណៈ។

អចិន្ត្រៃយ៍៖ អ្វីដែលយើងបង្ហោះនៅតាមអ៊ីនធឺណិត អាចនឹងមានវត្តមានជារៀងរហូត។

ការផ្សាភ្ជាប់៖ អ៊ីនធឺណិតអាចឱ្យយើងភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សជុំវិញពិភពលោក ប៉ុន្តែមិនមែនមនុស្សគ្រប់គ្នាសុទ្ធតែគួរឱ្យទុកចិត្តនោះទេ។

អនាមិកភាព៖ នៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញមនុស្សអាចលាក់បាំងអត្តសញ្ញាណបាន។ មនុស្សមួយចំនួនធ្វើបែបនេះដើម្បីបញ្ឆោត ឬធ្វើបាបយើង។

ប្រភពព័ត៌មាន៖ យើងមានលទ្ធភាពទទួលបានព័ត៌មានច្រើន ប៉ុន្តែត្រូវគិតឱ្យបានហ្មត់ចត់ ថាតើព័ត៌មាននោះជាការពិត ត្រឹមត្រូវ និងអាចទុកចិត្តបានដែរ ឬទេ?

ការគោរព៖ នៅពេលយើង ប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នាតាមរយៈអេក្រង់ នោះយើងអាចមានអារម្មណ៍មិនសូវខ្វល់ និងមិនសូវទុកចិត្ត។ ប៉ុន្តែត្រូវចងចាំថា ការសន្ទនាគ្នាតាមប្រព័ន្ធអនឡាញទាមទារឱ្យមានការគោរពគ្នា និងឱ្យតម្លៃដល់អ្នកដទៃ និងខ្លួនឯង។

ប្រធានបទទី២៖ តើអ្នកចូលចិត្តមួយណាជាង (៥នាទី)

តើអ្នកចូលចិត្តមួយណាជាង?
(៥នាទី)

១. ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់ រួមគ្នាជាក្រុមនៅកណ្តាលបន្ទប់។

២. គ្រូ ផ្តល់ ជម្រើសពីរដល់ពួកគេ។ ជម្រើសនីមួយៗ គឺការរើសយកនៅខាងស្តាំដៃ ឬនៅខាងឆ្វេងដៃ ហើយកុមារវ័យជំទង់ត្រូវផ្លាស់ទីតាំងទៅខាងឆ្វេង ឬខាងស្តាំ ដើម្បីបង្ហាញថា ពួកគេចូលចិត្តជម្រើសមួយណាជាង។ ពួកគេត្រូវតែជ្រើសរើសជម្រើសមួយយ៉ាងឆាប់រហ័ស។

៣. ចូរពន្យល់បន្តទៀតថា នេះជាល្បែងដែលមានចលនាលឿន ហើយពួកគេត្រូវតែជ្រើសរើសឱ្យបានឆាប់រហ័ស (គ្មានពេលគិត ឬមើលអ្នកដទៃមុននឹងជ្រើសរើសនោះទេ)។

៤. គ្រូអានជម្រើសនីមួយៗ និងលើកដៃជាសញ្ញាដើម្បីឱ្យពួកគេជ្រើសរើសខាងឆ្វេង ឬខាងស្តាំ។ តើអ្នកចូលចិត្តមួយណាជាង? (នៅខាងស្តាំ ឬឆ្វេង)

- លេងតែហ្គេម ឬមើលតែវីដេអូ YouTube រយៈពេល ២៤ម៉ោង?
- ត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យប្រើតែកម្មវិធី TikTok ឬអនុញ្ញាតឱ្យប្រើតែកម្មវិធី Instagram?
- មាន ១ លានដុល្លារ ឬមានអ្នកតាមដាន (Follower) ១លាននាក់?
- មានភាពល្បីនៅលើកម្មវិធី Instagram ឬនៅលើកម្មវិធី Facebook?
- មានទូរសព្ទដៃម៉ាក iPhone ឬមានទូរសព្ទដៃម៉ាក Samsung?
- ចង់ជួប វ៉ាន់ដា ផ្ទាល់ ឬចង់ជួប វ៉ាប៊ី ផ្ទាល់?

៥. ឱ្យកុមារវ័យជំទង់ត្រឡប់ទៅកន្លែងអង្គុយរបស់ពួកគេវិញ។ សួរកុមារវ័យជំទង់ថា តើពួកគេរៀនបានអ្វីខ្លះអំពីល្បែងនេះ?

៦. ពន្យល់ទៅកាន់សិស្សថា គោលបំណងនៃល្បែងនេះ គឺចង់ឱ្យកុមារវ័យជំទង់មានការទទួលខុសត្រូវចំពោះការសម្រេចចិត្តមុននឹងធ្វើអ្វីមួយ។

ប្រធានបទទី៣៖ ការទទួលខុសត្រូវតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (៥នាទី)

ការទទួលខុសត្រូវតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

(៥នាទី)

ពន្យល់ថា សព្វថ្ងៃនេះ ការប្រព្រឹត្តរបស់យើងតាមប្រព័ន្ធអនឡាញមានទាំងផលវិជ្ជមាន និងផលអវិជ្ជមាន ដូចជីវិតពិតក្នុងសង្គមដែរ។ ប្រវត្តិនៃការប្រព្រឹត្តរបស់យើងលើប្រព័ន្ធអនឡាញ អាចជះឥទ្ធិពលដល់គ្រួសារ មិត្តភក្តិ សហគមន៍ ហើយសូម្បីតែនិយោជកនាពេលអនាគតក៏គេមើលប្រវត្តិយើងពីឥឡូវបានដែរ។ គេអាចដឹងថា យើងជាមនុស្សបែបណា ទាំងពេលបច្ចុប្បន្ន និងអនាគត នៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ និងអហ្វឡាញ (Offline)។ នេះគឺជា "កេរ្តិ៍ឈ្មោះ" របស់អ្នក។

សូមចងចាំថា ជាតុផ្សំ "អចិន្ត្រៃយ៍" មានន័យថា អ្វីៗគ្រប់យ៉ាងដែលយើងធ្វើនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញអាចស្ថិតនៅជាមួយយើងពេញមួយជីវិត។

ការទទួលខុសត្រូវតាមប្រព័ន្ធអនឡាញមានន័យថា ការធ្វើសកម្មភាពប្រកបដោយ សីលធម៌ និងការគោរព នៅពេលដែលយើងចូលរួមក្នុងជីវិតសហគមន៍អនឡាញ។ នេះមានន័យថា៖

- ត្រូវប្រព្រឹត្តស្របច្បាប់ ឧទាហរណ៍៖ ទាំងនេះគឺជាការផ្ទុយនឹងច្បាប់ ដូចជាការគំរាមកំហែង ការលួចគណនី ការលួចទាញយកអ្វីមួយដោយខុសច្បាប់ ឬការបង្កការខូចខាតដល់ការងារ អត្តសញ្ញាណ ឬទ្រព្យសម្បត្តិរបស់អ្នកដទៃ
- ត្រូវមានវិធានការ ដើម្បីការពារឯកជនភាពរបស់យើង និងអ្នកដទៃ
- ត្រូវដឹងថា យើងមានសិទ្ធិ និងការទទួលខុសត្រូវតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ
- ត្រូវគិតអំពីការប្រព្រឹត្តរបស់យើងតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ថាតើអាចមានផលប៉ះពាល់ដល់មនុស្សដែលយើងស្គាល់ដែរ ឬទេ ហើយសហគមន៍គិតដូចម្តេចចំពោះយើង?

យោងតាមធាតុផ្សំ "សាធារណៈ" ចូររម្លឹកកុមារវ័យជំទង់ថា អ្វីៗដែលយើងនិយាយ ឬធ្វើអាចត្រូវបានមើលឃើញដោយមនុស្សគ្រប់គ្នា។

ដោយឡែកយោងតាមធាតុផ្សំ "ប្រភពព័ត៌មាន" ចូររម្លឹកកុមារវ័យជំទង់ថា យើងចាំបាច់ត្រូវតែចែករំលែកព័ត៌មានដែលគួរឱ្យទុកចិត្ត អាចជឿជាក់បាន និងត្រឹមត្រូវ។ បើមិនដូច្នេះទេ យើងអាចបង្កការភាន់ច្រឡំចំពោះមិត្តភក្តិ និងក្រុមគ្រួសាររបស់យើង ដោយសារការបង្ហោះព័ត៌មានមិនពិតទាំងនោះ ។

ប្រធានបទទី៤៖ កេរ្តិ៍ឈ្មោះរបស់អ្នក (៥នាទី)

កេរ្តិ៍ឈ្មោះរបស់អ្នក

(៥នាទី)

១. សកម្មភាពនេះ នឹងជួយឱ្យកុមារវ័យជំទង់ឱ្យគិត អំពីទង្វើប្រកបដោយការគោរពចំពោះខ្លួនឯង និងអ្នកដទៃនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។

២. ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់ប្រើប្រាស់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត ដើម្បីចូលគណនីណាមួយរបស់ពួកគេ (ឧ. Facebook Telegram Instagram ឬ TikTok)។ ប្រសិនបើពួកគេមិនមានគណនីទេ អ្នកសម្របសម្រួលអាចប្រើគណនីគំរូ ដើម្បីពន្យល់។

៣. ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់មើលការបង្ហោះ (Post) មតិយោបល់ (Comment) និងការចូលចិត្ត (Like) ចំនួន៥ចុងក្រោយ ដែលពួកគេបានធ្វើ។ ទុកពេល ៥នាទីឱ្យសិស្សធ្វើកិច្ចការនេះ។

៤. យកសំណួរពី៖ កេរ្តិ៍ឈ្មោះរបស់អ្នក បិទនៅលើជញ្ជាំង ដើម្បីបាន មើលឃើញទាំងអស់គ្នា។

៥. សូមពិនិត្យមើលសំណួរនៅលើសន្លឹកប័ណ្ណ ហើយសួរកុមារវ័យជំទង់ឱ្យពិចារណាខ្លឹមសារមាតិកាដែលទាក់ទងនឹងការបង្ហោះ (Post) មតិយោបល់ (Comment) និងការចូលចិត្ត (Like) ដែលពួកគេកំពុងពិនិត្យមើល។

៦. ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់ ផ្តល់ឧទាហរណ៍អំពីអ្វីដែលពួកគេកត់សម្គាល់ ដោយមិនចាំបាច់ផ្តល់ការពន្យល់ច្បាស់លាស់ពេកនោះទេ។

៧. សួរកុមារវ័យជំទង់អំពីផលវិបាកតាមរយៈខ្លឹមសារ ដែលបានលើកឡើងនៅក្នុងសន្លឹកប័ណ្ណនេះ។ តើយើងនៅតែនិយាយរឿងទាំងនេះ ឬទេ?

៨. ពន្យល់ សិស្សថា ពេលខ្លះយើងអាចធ្វើឱ្យអ្នកដទៃមិនសប្បាយចិត្ត ប៉ុន្តែនៅតែសម្រេចចិត្តនិយាយរឿងទាំងនោះ។ មិនជាបញ្ហាអ្វីទេ ចំពោះការបញ្ចេញមតិរបស់យើងលើប្រធានបទអ្វីមួយ ប៉ុន្តែចូរគិតថា ពេលខ្លះយើងអាចនិយាយអំពីអ្វីមួយ ដោយមិនបានពិចារណាពីទស្សនៈរបស់អ្នកដទៃ ដែលគេយល់ឃើញផ្សេងពីយើង។

៩. ចូររម្លឹកកុមារវ័យជំទង់ថា ខ្លឹមសារមាតិកាដែលយើងបានបង្ហោះ (Post) មតិយោបល់ (Comment) និងការចូលចិត្ត (Like) អាចមិនខុសច្បាប់ ឬអាក្រក់ខ្លាំងនោះទេ ប៉ុន្តែខ្លឹមសារនោះនៅតែបន្តការភ្ជាប់ជាមួយយើង និងឆ្លុះបញ្ចាំងអំពីយើង។

១០. តើការបង្ហោះ (Post) មតិយោបល់ (Comment) បែបណាដែលអាចធ្វើឱ្យយើងមានបញ្ហា?

- □ការរិះគន់អ្នកនយោបាយ ឬអ្នកល្បីៗ ដែលសាមីខ្លួនគេមិនបានដឹង ប៉ុន្តែអ្នកផ្សេងទៀតបានឃើញហើយប្រតិកម្មខឹង។
- □ការរិះគន់មិត្តភក្តិ ឬមនុស្សក្នុងសហគមន៍ ធ្វើឱ្យអ្នកដែលបានឃើញមានអារម្មណ៍ខកចិត្ត។
- □ការនិយាយបរិហារកេរ្តិ៍ ឬពាក្យមិនសមរម្យ។

១១. បង្ហាញទៅកាន់សិស្សថា ទោះបីជាយើងមិនបានបង្ហោះខ្លឹមសារមាតិកាគ្រោះថ្នាក់ ឬបញ្ចេញមតិយោបល់ (Comment) ក៏ដោយ ក៏ការមើល (View) ឬការចូលចិត្ត (Like) អាចមានផលប៉ះពាល់យ៉ាងធ្ងន់ធ្ងរមកលើយើងដែរ (**ឧទាហរណ៍៖** ការជេរប្រមាថ ប្រើភាសាអសុរោះ ការរើសអើងជាតិសាសន៍ រើសអើងភេទ និងការស្រឡាញ់ភេទដូចគ្នាជាដើម)។

១២. សូមកត់សម្គាល់ថា ជាញឹកញាប់បញ្ហាដែលយើងតែងបានជួបប្រទះ គឺមានលក្ខណៈអវិជ្ជមាន។ បើយើងចង់រិះគន់អ្វីមួយ ត្រូវគិតឱ្យបានច្បាស់លាស់ថា តើចាំបាច់ដែរ ឬទេ? ហើយទទួលបានអ្វីមកវិញ? តើមានផលវិបាកអ្វីខ្លះកើតឡើង?

១៣. រម្លឹកកុមារវ័យជំទង់ឱ្យចាកចេញពីគណនីផ្ទាល់ខ្លួន ហើយដាក់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតចុះ មុននឹងបន្តមេរៀនបន្ទាប់ទៀត។

ប្រធានបទទី៥៖ គន្លឹះនៃទំនាក់ទំនងតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (៥នាទី)

គន្លឹះនៃទំនាក់ទំនង

ចូរពន្យល់អំពីសកម្មភាពខាងក្រោម ដោយសង្ខេប៖

- គិតមុនពេលអ្នកបង្ហោះ (Post) បញ្ចេញមតិយោបល់ (Comment) សន្ទនា (Chat) ចូលចិត្ត (Like) ដាក់បញ្ចូល (Upload) ឬទាញយក (Download)

តាមប្រព័ន្ធអនឡាញ
(៥នាទី)

អ្វីមួយពីអ៊ីនធឺណិតត្រូវគិតអំពីផលប៉ះពាល់ចំពោះកេរ្តិ៍ឈ្មោះរបស់យើង និងអ្នកដទៃពេលបានឃើញមាតិកា ដែលកើតចេញពីសកម្មភាពរបស់យើង។

- សួរខ្លួនឯងថា តើអ្វីដែលយើងកំពុងបង្ហោះ (Post) នេះនឹងមានផលប៉ះពាល់ដល់ខ្លួនយើង ឬនរណាម្នាក់ផ្សេងទៀតដែរឬទេ?
- សូមប្រព្រឹត្តចំពោះអ្នកដទៃតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ឱ្យដូចអ្វីដែលយើងចង់ឱ្យគេប្រព្រឹត្តចំពោះយើងវិញ។
- ប្រើជវលេខអារម្មណ៍ ឬសញ្ញាអារម្មណ៍ (Emoji) ដើម្បីជួយឱ្យអ្នកដទៃយល់ពីអារម្មណ៍ដែលយើងចង់និយាយតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។ (ឧទាហរណ៍៖ ជវលេខអារម្មណ៍ញាក់មុខ ភ្នែក បង្ហាញថា យើងកំពុងនិយាយលេង)។
- ប្រសិនបើមានរឿងរ៉ាវអ្វីមួយ ដែលយើងមិនអាចនិយាយ ឬអនុវត្តក្នុងជីវិតពិតបាន សូមកុំនិយាយតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។

ចែកខិត្តប័ណ្ណ៖ <u>គន្លឹះសុវត្ថិភាពកុមារវ័យជំទង់តាមប្រព័ន្ធអនឡាញ</u>។ ចូរចំណាំថា យើងនឹងសិក្សាបន្ថែមទៀតអំពីផ្នែកនេះ នៅក្នុងមេរៀនបន្ទាប់។

ប្រធានបទទី៦៖ ការកែខ្លឹមសារឡើងវិញ (១០នាទី)

ការកែខ្លឹមសារឡើងវិញ
(១០នាទី)

១. ចូរបង្ហាញឧទាហរណ៍នៃការបង្ហោះមាតិកាមិនសមរម្យ ដែលអ្នកបានរៀបចំទុកជាមុនសម្រាប់មេរៀននេះ ក្នុងគណនីគំរូនៃកម្មវិធី Facebook TikTok Telegram Instagram ជាដើម។

២. ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់មើលការបង្ហោះដែលមិនសមរម្យ ហើយគិតអំពីរបៀបនៃការកែលម្អ ឬធ្វើឱ្យកាន់តែប្រសើរឡើង។ ឧទាហរណ៍ ពួកគេអាចប្រើជវលេខអារម្មណ៍ (Emoji) ឬពាក្យផ្សេងគ្នា ដើម្បីបញ្ជាក់អត្ថន័យ។

៣. ណែនាំឱ្យពួកគេធ្វើការជាគូ សរសេរកំណែផ្សេងៗនៃការបង្ហោះរយៈពេលពីរទៅបីនាទី។ សំណេរនៅតែអាចជាខ្លឹមសារិះគន់ ឬអវិជ្ជមានដដែល ប៉ុន្តែគួរសរសេរតាមរបៀបដែលសមរម្យ។

៤. ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់មួយចំនួនចែករំលែកការកែលម្អរបស់ពួកគេ និងការផ្តល់មតិយោបល់។

មេរៀនទី២៖ បញ្ហាប្រឈមនៃការចែករំលែកតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

ប្រធានបទទី១៖ បញ្ហាប្រឈមនៃការចែករំលែកតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (៣០នាទី)

បញ្ហាប្រឈមនៃការចែករំលែកតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ
(៣០នាទី)

១. អ្នកសម្របសម្រួលផ្តល់ឱ្យកុមារវ័យជំទង់នូវករណីសិក្សាចំនួន២ ដែលជាទង្វើអាចធ្វើឱ្យពួកគេមានបញ្ហានៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ដូចខាងក្រោម៖

- **ករណីសិក្សា ក ៖** មនុស្សម្នាក់ផ្ញើរូបភាពបែបស្រើបស្រាលរបស់ខ្លួនឯងតាមរយៈកម្មវិធី Messenger ទៅកាន់មិត្តប្រុស ឬមិត្តស្រីរបស់ពួកគេ ដែលមានអាយុក្រោម១៨ឆ្នាំ។
- **ករណីសិក្សា ខ ៖** មនុស្សម្នាក់បានចែករំលែកវីដេអូខ្លីមួយនៅក្នុងការសន្ទនាជាលក្ខណៈឯកជនដែលបង្ហាញពីខ្លួនឯង និងមិត្តភក្តិមួយចំនួនរបស់គាត់ដែលបានលួចចូលទៅក្នុងការដ្ឋានសំណង់ និងបំផ្លាញទ្រព្យសម្បត្តិក្នុងការដ្ឋាន។

២. បែងចែកកុមារវ័យជំទង់ជា២ក្រុម ហើយចែកក្រដាសផ្ទាំងធំដល់ពួកគេ។ ក្រុមមួយពិភាក្សាករណីសិក្សា ក និងក្រុមមួយទៀតពិភាក្សាករណីសិក្សា ខ។

៣. ឱ្យក្រុមនីមួយៗពិភាក្សានូវចំណុចដូចខាងក្រោម៖

- ផលវិបាកដែលអាចកើតមាន ក្នុងករណីសិក្សារបស់ពួកគេ។
- កំណត់ថា តើជាតុផ្សំមួយណាអាចទាក់ទងនឹងស្ថានភាពនេះ។

៤. ទុកពេលឱ្យពួកគេពិភាក្សា និងធ្វើបទបង្ហាញរយៈពេល១០នាទី។

៥. អ្នកសម្របសម្រួលសង្ខេបចម្លើយរបស់ក្រុមទាំង២ដូចខាងក្រោម៖

ករណីសិក្សា ក - ផលវិបាក៖

- Ⓐ ការចែករំលែករូបភាពស្រើបស្រាលជាសាធារណៈអាចផ្តល់ផលប៉ះពាល់ជាអវិជ្ជមាន និងធ្វើឱ្យសាច់ញាតិ មិត្តភក្តិ ឬនិយោជកបច្ចុប្បន្ន និងអនាគតរបស់យើងគិត និងយល់ពីយើងក្នុងន័យមិនល្អ ព្រមទាំងបំផ្លាញកេរ្តិ៍ឈ្មោះរបស់យើងតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។
- Ⓐ នគរបាលអាចចោទប្រកាន់យើងពីការផលិត ការរក្សាទុក និងចែកចាយរូបភាពអាសអាភាស។
- Ⓐ យើងអាចមានអារម្មណ៍អាម៉ាស់ ប្រសិនបើរូបភាពត្រូវបានចែកចាយដល់អ្នកដទៃ។
- Ⓐ ទង្វើនេះអាចនាំឱ្យមានការរុកគួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ឬជនល្មើសប្រើប្រាស់រូបភាពទាំងនេះ ដើម្បីបង្ខំអ្នកឱ្យផ្ញើរូបភាពបន្ថែម ឬទាក់ទងដើម្បីធ្វើការរំលោភបំពានផ្លូវភេទ។

- រូបភាពអាចត្រូវបានចែករំលែកពាសពេញពិភពលោក ហើយជនល្មើសតាមប្រព័ន្ធអនឡាញនឹងអាចស្រាវជ្រាវរកវាបាន។

ករណីសិក្សា ក - ធាតុផ្សំ៖

- **សាធារណៈ៖** រូបភាពនេះអាចក្លាយជាសាធារណៈ ប្រសិនបើអ្នកផ្សេងទៀតចែករំលែក ទោះបីដំបូងឡើយយើងចែករំលែកជាលក្ខណៈឯកជនក៏ដោយ។
- **អចិន្ត្រៃយ៍៖** អ្វីដែលយើងចែករំលែកអាចនឹងបន្តមាននៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញជារៀងរហូត មានតែនគរបាល ឬអាជ្ញាធររដ្ឋាភិបាលប៉ុណ្ណោះដែលអាចលុបរូបភាពនេះបាន។
- **ការផ្សព្វផ្សាយ៖** រូបភាពនេះ អាចត្រូវបានចែកចាយនៅជុំវិញពិភពលោកដោយគ្រាន់តែមានអ្នកចែករំលែកចំនួនពីរឬបីដងប៉ុណ្ណោះ។
- **អនាមិកភាព៖** ជនល្មើសអាចក្លែងធ្វើជាមនុស្សដែលយើងស្គាល់ ឬធ្វើការរំលោភបំពានយើង ដោយប្រើការគំរាមពាក់ព័ន្ធទៅនឹងសកម្មភាពផ្លូវភេទ។
- **ការគោរព៖** រូបភាពទាំងនេះអាចជះឥទ្ធិពលអវិជ្ជមានទៅលើមិត្តភក្តិនិងក្រុមគ្រួសាររបស់យើង ពេលដែលពួកគេជួបយើង។

ករណីសិក្សា ខ - ផលវិបាក ៖

- វីដេអូរអាចកំណត់អត្តសញ្ញាណអ្នកពាក់ព័ន្ធ និងធ្វើជាវត្ថុតាងសម្រាប់ផ្លូវច្បាប់។
- យើងអាចរងផលប៉ះពាល់ដល់កេរ្តិ៍ឈ្មោះតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ និងជីវិតពិត ជាមួយនឹងសាច់ញាតិ មិត្តភក្តិ ឬនិយោជកនាពេលបច្ចុប្បន្ន និងពេលអនាគត។
- យើងអាចនឹងមានបញ្ហាជាមួយគេហទំព័រដែលយើងបង្ហោះ។ ឧទាហរណ៍ កម្មវិធី Facebook អាចនឹងត្រូវហាមឃាត់អ្នកពីការប្រើប្រាស់។
- យើងអាចនឹងមានឥទ្ធិពលលើអ្នកដទៃដោយមិនដឹងខ្លួន។ ឧទាហរណ៍៖ កុមារវ័យជំទង់ដទៃទៀតអាចគិតថា ទង្វើរបស់យើងជារឿងធម្មតា ហើយធ្វើតាមអ្វីដែលយើងបានធ្វើ។

ករណីសិក្សា ខ - ធាតុផ្សំ៖

Ⓐ **សាធារណៈ៖** រូបភាពទាំងនេះអាចក្លាយជាសាធារណៈ ប្រសិនបើអ្នកផ្សេងទៀតបានចែករំលែក ទោះបីយើងចែករំលែកនៅក្នុងការសន្ទនាជាឯកជនក៏ដោយ។

Ⓐ **អចិន្ត្រៃយ៍៖** អ្វីៗដែលយើងបង្ហោះតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ អាចនៅមានជារៀងរហូត ហើយមានផលវិបាកច្រើនឆ្នាំទៅមុខទៀត។

Ⓐ **ការផ្សាភ្ជាប់៖** រូបភាពនេះ អាចត្រូវបានចែករំលែកជាមួយអ្នកដទៃរួមទាំងនគរបាលផងដែរ។

Ⓐ **ការគោរព៖** រូបភាពនេះ អាចជះឥទ្ធិពលអវិជ្ជមានដល់មិត្តភក្តិ និងក្រុមគ្រួសាររបស់យើង។

ប្រធានបទទី២៖ ការប្រើប្រាស់ ការលួចចូលគណនី និងការគំរាមកំហែងពាក់ព័ន្ធសកម្មភាពផ្លូវភេទតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (១៥នាទី)

ការបោកប្រាស់ ការលួចចូលគណនី និងការគំរាមកំហែងពាក់ព័ន្ធសកម្មភាពផ្លូវភេទតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ
(១៥នាទី)

ពន្យល់កុមារវ័យជំទង់ថា មិនមែនមនុស្សគ្រប់គ្នាសុទ្ធតែប្រើអ៊ីនធឺណិតក្នុងហេតុផលល្អនោះទេ។

Ⓠ តើអ្នកធ្លាប់ឮពាក្យថា "អ្នកបោកប្រាស់ (Scammer)" និង "អ្នកលួចចូលគណនី (Hacker)" តាមប្រព័ន្ធអនឡាញដែរ ឬទេ?

ពន្យល់ដូចខាងក្រោម៖

អ្នកបោកប្រាស់ (Scammer) គឺជាជនទុច្ចរិត ដែលបោកបញ្ឆោតឱ្យនរណាម្នាក់ចូលទៅកាន់គណនីបណ្ដាញទំនាក់ទំនងសង្គម ឬថ្នាលកម្មវិធីរបស់ពួកគេ និងផ្ដល់ព័ត៌មានពីគណនីធនាគារ ឬព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនផ្សេងទៀតដល់ពួកគេ។

អ្នកលួចចូលគណនី (Hacker) គឺជាជនទុច្ចរិត ដែលប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិត ដើម្បីបំបែកប្រព័ន្ធសុវត្ថិភាព និងទទួលបានសិទ្ធិចូលទៅប្រើប្រាស់គណនី មាតិកា ឬព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់នរណាម្នាក់ដោយគ្មានការអនុញ្ញាត។

Ⓠ ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់ផ្ដល់នូវឧទាហរណ៍មួយចំនួននៃការបោកប្រាស់ ឬការលួចចូលគណនី។ ចែករំលែកឧទាហរណ៍ខាងក្រោម ប្រសិនបើពួកគេមិនបានលើកឡើង។

Ⓐ ការលួចចូលប្រើប្រាស់គណនីនៅក្នុងបណ្ដាញទំនាក់ទំនងសង្គមរបស់នរណាម្នាក់ បន្ទាប់មកផ្ញើសារពីគណនីនោះទៅកាន់គណនីផ្សេងទៀត ហើយស្នើសុំឱ្យផ្ទេរប្រាក់ទៅកាន់គណនីរបស់ពួកគេ។

- Ⓐ ការផ្ញើសារដែលបង្ហាញអំពីការផ្តល់ការងារ ប្រាក់កាស ឬឱកាសរកប្រាក់កម្រៃ ដែលហាក់ដូចជាការពិត។ **ឧទាហរណ៍៖** ប្រាក់ខែខ្ពស់សម្រាប់អ្នកដែលគ្មានបទពិសោធនការងារជាដើម។
- Ⓐ ពួកគេនឹងផ្ទេរប្រាក់ចូលគណនីរបស់អ្នក ប្រសិនបើអ្នកផ្តល់ព័ត៌មានលម្អិតអំពីគណនីធនាគាររបស់អ្នកទៅឱ្យគេ។
- Ⓐ ការហៅទូរសព្ទ ឬផ្ញើសារមកកាន់គណនីរបស់យើង ដោយប្រាប់ថាគណនីរបស់យើងត្រូវបានគេលួចចូល ហើយពួកគេប្រាប់យើងថា ពួកគេនឹងជួយយើងឱ្យទទួលបានការគ្រប់គ្រងមកវិញ ដោយឱ្យយើងផ្តល់ព័ត៌មានលម្អិតរបស់យើង ឬចុចលើតំណភ្ជាប់ដែលពួកគេផ្ញើឱ្យ។
- Ⓐ សារដែលសាកសួរព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួន ឬព័ត៌មានលម្អិតអំពីគណនីរបស់យើង។
- Ⓐ សារ អ៊ីមែល ឬការផ្សាយពាណិជ្ជកម្មដែលនិយាយថា យើងឈ្នះរង្វាន់ ឬការប្រកួតប្រជែងណាមួយ ដែលយើងមិនបានចូលរួម។
- Ⓐ ការផ្តល់ជូនការបញ្ចុះតម្លៃដ៏ធំលើផលិតផល ឬវត្ថុប្រណិត។
- Ⓐ បញ្ឆោតមនុស្សឱ្យចែករំលែកខ្លឹមសារមាតិកាបែបផ្លូវភេទ។

មើលផ្នែកដំបូងនៃវីដេអូ ៖ វីដេអូទី៣៖ – ការបោកបញ្ឆោត និងការលួចចូលគណនី (ផ្អាកនៅនាទី ១:៣០)

ការបោកបញ្ឆោត

? តើវីដេអូនេះចង់បង្ហាញយើងអំពីអ្វី?

- Ⓐ គេបញ្ឆោតយើងឱ្យផ្តល់ព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួន
- Ⓐ គេទទួលបានសិទ្ធិចូលប្រើឧបករណ៍របស់យើងដោយផ្ទុកមេរោគ (Malware) នៅពេលយើងចុចលើតំណភ្ជាប់
- Ⓐ គេអាចចូលប្រើប្រាស់មាតិកា ឬយកប្រាក់របស់យើងបាន។

? តើអ្នកធ្លាប់បានឮពាក្យ "ការគំរាមពាក់ព័ន្ធសកម្មភាពផ្លូវភេទតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ" ដែរ ឬទេ?

- Ⓐ ការគំរាមពាក់ព័ន្ធសកម្មភាពផ្លូវភេទ (Sextortion) គឺជាទង្វើដែលជនល្មើសផ្លូវភេទលើកុមារបានប្រើប្រាស់សម្ភារៈ ដើម្បីរំលោភបំពានផ្លូវភេទដែលបានទទួលពីកុមារជាញឹកញាប់តាមរយៈការផ្ញើ ឬការបញ្ជូនរូបភាពអាក្រាត ឬបង្ហាញសកម្មភាពផ្លូវភេទ ដែលបង្កើតឡើងដោយខ្លួនឯង ដើម្បីគំរាមកុមារឱ្យបញ្ជូនរូបថត ឬវីដេអូផ្លូវភេទបន្ថែមទៀតដល់ពួកគេ ឬជួបផ្ទាល់ក្នុងគោលបំណងផ្លូវភេទ ឬដើម្បីទទួលបានផលប្រយោជន៍ផ្សេងទៀតដូចជា សាច់ប្រាក់ សម្ភារៈ ឬការគ្រប់គ្រងលើកុមារជាដើម។

A ការទទួលបានរូបភាព ឬវីដេអូបែបផ្លូវភេទពីនរណាម្នាក់ជាញឹកញាប់ដោយការបោកបញ្ឆោត ឬការរុកកួន ថានឹងចែករំលែករូបភាពដែលពួកគេមាន ហើយបញ្ជូនទៅឱ្យក្រុមគ្រួសារ និងមិត្តភក្តិរបស់បុគ្គលនោះ ឬជាសាធារណៈ ប្រសិនបើយល់ព្រមផ្តល់ប្រាក់ដល់ជនបោកប្រាស់ រូបភាពទាំងនោះនឹងមិនត្រូវបានចែករំលែកបន្តទេ។ ការគំរាមកំហែងអាចជាការពិត ឬមិនពិត។

មេរៀនទី៣៖ គន្លឹះសម្រាប់ការពារ និងការរាយការណ៍

ប្រធានបទទី១៖ គន្លឹះសម្រាប់ការពារ និងការរាយការណ៍ពីការបោកប្រាស់ និងការលួចចូលគណនី (២០នាទី)

គន្លឹះសម្រាប់ការពារ និងការរាយការណ៍ពីការបោកប្រាស់ និងការលួចចូលគណនី
(២០នាទី)

ការបោកបញ្ឆោត

ពន្យល់ថា យើងមានវិធីដែលអាចទប់ស្កាត់ការបោកបញ្ឆោត ការលួចចូលគណនី និងការបង្កបញ្ហាបាន។

មើលវីដេអូដែលនៅសល់៖ វីដេអូទី៣៖ – ការបោកបញ្ឆោត និងការលួចចូលគណនី (បញ្ចាំងចាប់ពីនាទី១:៣០ ដល់ចប់)

សូមបញ្ជាក់សារទាំងនេះ ដែលបានដកស្រង់ចេញពីវីដេអូ៖

- ប្រើធាតុផ្សំ **“អនាមិកភាព”** ដើម្បីឱ្យចងចាំថា ឧក្រិដ្ឋជនអាចលាក់បាំង និងបញ្ឆោតយើងឱ្យចែករំលែកព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួន។
- ប្រើធាតុផ្សំ **“ប្រភពព័ត៌មាន”** ដើម្បីរម្លឹកខ្លួនឯងថា មិនមែនអ្វីៗគ្រប់យ៉ាងដែលយើងឃើញនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ គឺជាការពិតនិងអាចទុកចិត្តបាននោះទេ។
- មិនត្រូវផ្តល់ព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក តាមរយៈបច្ចេកវិទ្យាអនឡាញនោះទេ។
    - មិនត្រូវចែករំលែកឈ្មោះពេញ ថ្ងៃខែឆ្នាំកំណើត លេខទូរសព្ទ ឬពាក្យសម្ងាត់គណនីទេ។
    - មិនត្រូវចែករំលែកទីតាំង អាសយដ្ឋានផ្ទះ ឬសាលារៀនទៅកាន់មនុស្សដែលអ្នកមិនស្គាល់ក្នុងជីវិតពិតទេ។
    - មិនត្រូវចែករំលែករូបភាព ដែលអ្នកមិនចង់ឱ្យធ្លាក់ទៅក្នុងដៃអ្នកដទៃនោះទេ។
- ប្រើពាក្យសម្ងាត់ដែលពិបាកស្មាន និងមានសុវត្ថិភាព៖
    - ជ្រើសរើសពាក្យសម្ងាត់ ដែលពិបាកទស្សន៍ទាយ។ ការប្រើពាក្យសម្ងាត់ "១២៣៤៥" ឬ "password" ដូចនេះមិនល្អនោះទេ។
    - ផ្លាស់ប្តូរពាក្យសម្ងាត់របស់យើងជាទៀងទាត់ (រៀងរាល់៦ខែម្តង)។
    - ប្រើពាក្យសម្ងាត់ផ្សេងគ្នា សម្រាប់គណនីផ្សេងគ្នារបស់យើង ដូច្នេះប្រសិនបើគណនីណាមួយត្រូវបានគេលួចចូលបាន ពួកគេមិនអាចចូលប្រើប្រាស់គណនីផ្សេងទៀតបាននោះទេ។
    - កុំផ្តល់ពាក្យសម្ងាត់របស់យើងទៅនរណាម្នាក់ ឬកត់ទុកឡើយ។ ប្រសិនបើយើងកត់ទុកដើម្បីកុំឱ្យភ្លេច សូមសរសេរនៅលើសៀវភៅកត់ត្រា និងរក្សាឱ្យមានសុវត្ថិភាព។ សូមកុំរក្សាទុកពាក្យសម្ងាត់

របស់យើងនៅលើកម្មវិធីកត់ត្រាណាមួយរបស់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត។

បង្ហាញអំពីរបៀប កំណត់សុវត្ថិភាព នៅលើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតក្នុងកម្មវិធី Instagram ។

- ចុចលើប្រូហ្វាល (Profile) របស់អ្នក។
- ចុចលើចំណុចចុចៗ៣ ឬបន្ទាត់គ្រេបីនៅជ្រុងខាងលើ
- ជ្រើសរើស "ការកំណត់" (Settings)
- ជ្រើសរើស "សុវត្ថិភាព" (Security)
- ជ្រើសរើស "ការពិនិត្យសុវត្ថិភាព" (Security Checkup)
- ក្នុងករណីពិនិត្យឃើញថា មិនមានសុវត្ថិភាពសូមអ្នកធ្វើការផ្លាស់ប្តូរពាក្យសម្ងាត់

ពន្យល់កុមារវ័យជំទង់ថា កម្មវិធី Facebook ក៏មានជម្រើសស្រដៀងគ្នាដែរ ដែលមានឈ្មោះថា "ការពិនិត្យឯកជនភាព" (Privacy Checkup)។ នៅក្នុងកម្មវិធី TikTok មិនមានជម្រើសក្នុង "ការពិនិត្យសុវត្ថិភាព" ទេ ប៉ុន្តែមុខងារសុវត្ថិភាពមួយចំនួនអាចមើលឃើញនៅក្នុង "ការកំណត់ និងឯកជនភាព" (Settings and Privacy) ហើយប្រូហ្វាល (Profile) ក៏អាចមើលឃើញ "មុខងារសុវត្ថិភាព និងការចូលប្រើ" (Security and Login) ផងដែរ។

ដំណើរការទាំងនេះនឹងជួយឱ្យយើងអាចកំណត់គណនីឡើងវិញ (Reset) បានយ៉ាងងាយស្រួល ប្រសិនបើត្រូវបានគេលួចចូលប្រើប្រាស់។ ប្រសិនបើមានពេល សូមឱ្យកុមារវ័យជំទង់ធ្វើការត្រួតពិនិត្យ (Checkup)។ លើកទឹកចិត្តពួកគេឱ្យធ្វើបែបនេះ បន្ទាប់ពីរៀនមេរៀននេះចប់។

រម្លឹកកុមារវ័យជំទង់ឱ្យ បិទ ឬចាកចេញ (Log off or Log out) ប្រសិនបើពួកគេប្រើគណនីរបស់ពួកគេនៅលើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតសម្រាប់បង្រៀន។ រម្លឹកពួកគេឱ្យអនុវត្តដំណើរការទាំងនោះ ប្រសិនបើពួកគេធ្លាប់ចូលប្រើប្រាស់ក្នុងឧបករណ៍សាធារណៈ។

អនុវត្តគន្លឹះទាំងនេះ នៅពេលដែលអ្នកត្រូវបានគេបោកបញ្ឆោត៖

- រាយការណ៍ទៅថ្នាលកម្មវិធី នគរបាល ធនាគារ ឬសេវាកិច្ចការពារកុមារ
- ចេញពីគណនីរបស់យើងទាំងអស់ (ជាពិសេសប្រសិនបើយើងមានពាក្យសម្ងាត់ដូចគ្នា)
- ផ្លាស់ប្តូរពាក្យសម្ងាត់របស់យើងទាំងអស់
- ប្រាប់មនុស្សពេញវ័យហើយសុំជំនួយ។

ប្រធានបទទី២៖ តើអ្នកកំពុងនិយាយជាមួយអ្នកណានៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (២៥នាទី)

តើអ្នកកំពុងនិយាយជាមួយនរណានៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ?

(២៥នាទី)

១. អ្នកដែលបានលួចចូលគណនី និងអ្នកបោកប្រាស់មួយចំនួនមានបំណងចង់បង្គ្រោះថ្នាក់ធ្ងន់ធ្ងរផ្សេងៗដល់កុមារវ័យជំទង់។ ជនល្មើសទាំងនេះក៏នឹងប្រើអនាមិកភាពដើម្បីលាក់បាំងថាពួកគេជានរណា ហើយអាចក្លែងបន្លំជានរណាម្នាក់ផ្សេងទៀត ដើម្បីបង្កើតទំនុកចិត្ត។

២. ជនល្មើសខ្លះក្លែងបន្លំជាអ្នកដទៃ ដោយប្រើគណនីបណ្តាញសង្គមក្លែងក្លាយ ដើម្បីក្លាយជាមិត្តជាមួយកុមារវ័យជំទង់។

៣. អ្នកសម្របសម្រួលអានឱ្យឮៗផ្នែកដំបូងនៃករណីសិក្សា៖

> **ផ្នែកទី១៖**
>
> អ្នកគឺជាកុមារីម្នាក់អាយុ១៥ឆ្នាំ រស់នៅក្នុងទីក្រុងមួយ។ អ្នកទទួលបានសំណើតាមដាន (follow) នៅលើកម្មវិធី Instagram ពីកុមារាម្នាក់ដែលអ្នកមិនស្គាល់។ មិត្តភក្តិស្រីជិតស្និទ្ធទាំងបីនាក់ទៀតរបស់អ្នកក៏ទទួលបានការស្នើសុំពីកុមារាម្នាក់នោះដែរ។
>
> តាមរយៈរូបថត អ្នកហាក់ដូចជាធ្លាប់ស្គាល់គាត់ ប៉ុន្តែអ្នកមិនចាំថាបានជួបគាត់នៅកន្លែងណានោះទេ។ អ្នកអាចមើលឃើញប្រូហ្វាល (Profile) របស់គាត់ថា គាត់ជាមិត្តភក្តិជាមួយកុមារា៥នាក់ផ្សេងទៀត ដែលជាមិត្តរបស់អ្នករៀននៅសាលាជាមួយគ្នា។

៤. ⓠ ប្រសិនបើផ្អែកករណីខាងលើនេះ តើអ្នកនឹងទទួលគាត់ជាមិត្តដែរឬទេ?

Ⓐ អ្នកនឹងទទួល លើកលែងតែអ្នកបានដាក់កម្រិតគណនីរបស់អ្នកយ៉ាងតឹងរឹងបំផុត។

៥. **ផ្នែកទីពីរ៖**

អ្នកសម្រេចចិត្តទទួលកុមារានោះជាមិត្ត ពីព្រោះ

- មិត្តជិតស្និទ្ធរបស់អ្នកបានទទួលគេជាមិត្តរួចហើយ
- គាត់មានមិត្តភក្តិ ៥នាក់ នៅសាលារៀនដូចគ្នានឹងអ្នកដែរ
- អ្នកបានប្រើកម្មវិធី Google ដើម្បីស្វែងរកឈ្មោះរបស់គាត់ ប៉ុន្តែមិនបានរកឃើញអ្វីអំពីគាត់ទេ។

គាត់ផ្ញើសារមកអ្នក ហើយអ្នកបានសន្ទនាជាមួយគាត់ពីរបីសប្តាហ៍មកហើយ។ គាត់ទើបតែផ្លាស់ទៅទីកន្លែងដែលអ្នករស់នៅ ប៉ុន្តែគាត់រៀននៅសាលាផ្សេង។ អ្នកសម្គាល់ឃើញថា របៀបសន្ទនារបស់គាត់មានលក្ខណៈផ្លូវការបន្តិច ហើយគាត់មិនសូវប្រើពាក្យតាមតំបន់ច្រើនទេ។ មិនមានរូបភាពច្រើនក្នុងប្រូហ្វាល (Profile) របស់គាត់ទេ។

គាត់ចែករំលែករូបភាពរបស់គាត់ដែលគ្មានអាវ ហើយសួរអ្នកថា តើអ្នកគិតយ៉ាងណា ប្រសិនបើអ្នកផ្ញើរូបភាពរបស់អ្នកខ្លះៗមកកាន់គាត់ ប៉ុន្តែអ្នកមិនប្រាកដក្នុងចិត្តទេ។

៦. សូមអានផ្នែកបន្ទាប់នៃករណីសិក្សាបន្តទៀត៖

? តើអ្នកគិតថា ពិតជាកុមារានោះ ដែរ ឬទេ? ហេតុអ្វី?

- A មិនមែនជាកុមារានោះពិតប្រាកដទេព្រោះ៖
- A ភាសាដែលគាត់ប្រើប្លែកៗ មិនមែនជារបៀបដែលកុមារក្នុងតំបន់និយាយនោះទេ
- A គាត់មានរូបថតផ្ទាល់ខ្លួននៅលើប្រូហ្វាល (Profile) របស់គាត់តិចតួច
- A គាត់និយាយថា គាត់រស់នៅក្នុងស្រុក ប៉ុន្តែគ្មាននរណាម្នាក់បានជួបគាត់ក្នុងជីវិតពិតទេ ដែលជារឿងគួរឱ្យសង្ស័យ។

៧. ? តើអ្នកធ្វើដូចម្តេចដើម្បីដឹងថា កុមារានោះពិត ឬមិនពិត?

- A មើលរូបថតប្រូហ្វាល (Profile) និងព័ត៌មានរបស់កុមារានោះ ដើម្បីដឹងថាគាត់មានអាយុប៉ុន្មាន?
- A មើលទីតាំងរបស់កុមារានោះ នៅលើប្រូហ្វាល (Profile) របស់គាត់
- A សុំព័ត៌មានបន្ថែមពីមិត្តភក្តិរបស់យើងអំពីគាត់ ឬសុំជួបគាត់ដោយផ្ទាល់
- A ប្រើប្រាស់កម្មវិធី Google ស្វែងរកគាត់ ជាពិសេសរូបភាព ឬរូបតំណាងរបស់គាត់។

៨. ពន្យល់ថា ករណីសិក្សានេះ គឺណែនាំឱ្យយើងប្រុងប្រយ័ត្នចំពោះមនុស្សដែលយើងមិនស្គាល់ ហើយទាក់ទងមកយើងតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។ មិនមែនគ្រប់ហានិភ័យទាំងអស់អាចជៀសវាងបាននោះទេ ប៉ុន្តែកត្តាសំខាន់គឺត្រូវគិតឱ្យបានហ្មត់ចត់តាមដែលអាចធ្វើបាន ហើយកុំឆាប់ជឿទុកចិត្តគេលឿនពេក។

មេរៀនទី៤៖ វិធីសាស្ត្រការពារខ្លួន

ប្រធានបទទី១៖ វិធីសាស្ត្រការពារខ្លួន (៥នាទី)

វិធីសាស្ត្រការពារខ្លួន

(៥នាទី)

ធាតុផ្សំនៃអ៊ីនធឺណិត

មើលវីដេអូ៖ វីដេអូ ២B - ធាតុផ្សំសំខាន់ៗនៃអ៊ីនធឺណិត និងវិធីសាស្ត្រការពារខ្លួន (ផ្នែកដំបូងនៃវីដេអូនេះ គឺដូចគ្នាទៅនឹង ២A ប៉ុន្តែបន្ទាប់មកនឹងបង្ហាញអំពីវិធីសាស្ត្រការពារខ្លួននៅចុងបញ្ចប់)។

សូមសង្ខេបឡើងវិញនូវយុទ្ធសាស្ត្រទាំងនោះពីវីដេអូ៖

- **គិត៖** មុននឹងចែករំលែកអ្វីមួយតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ត្រូវគិតថាតើល្អដែរឬទេ ប្រសិនបើព័ត៌មានទាំងអស់នៅជាសាធារណៈ និងជាអចិន្ត្រៃយ៍?
- **សួរ៖** ត្រូវសួរខ្លួនឯងថា តើព័ត៌មានទាំងនោះប៉ះពាល់ដល់ខ្លួនឯង និងអ្នកដទៃដែរ ឬទេ? តើការផ្សាភ្ជាប់នេះវិជ្ជមាន និងសុវត្ថិភាពដែរ ឬទេ?
- **ការវិភាគ៖** ប្រសិនបើព័ត៌មាន មានប្រភពច្បាស់លាស់។ អ្នកត្រូវពិចារណាថា តើព័ត៌មានទាំងនេះត្រឹមត្រូវ និងអាចទុកចិត្តបានដែរ ឬទេ? ស្រាវជ្រាវ និងពិនិត្យឱ្យបានលម្អិតប្រសិនបើចាំបាច់។
- **កំណត់៖** តើអ្នកដឹងគ្រប់គ្រាន់អំពីមនុស្ស ដែលអ្នកកំពុងទំនាក់ទំនងជាមួយដែរ ឬទេ? តើអនាមិកភាពផ្តល់ផលវិជ្ជមាន និងអវិជ្ជមានបែបណាក្នុងស្ថានភាពបែបនេះ?
- **ឆ្លុះបញ្ចាំង៖** តើអាកប្បកិរិយាដែលអ្នកបានប្រព្រឹត្តចំពោះអ្នកដទៃតាមប្រព័ន្ធអនឡាញដូចគ្នានឹងការជួបផ្ទាល់ដែរឬទេ? សូមប្រព្រឹត្តចំពោះអ្នកដទៃផ្សេងទៀតឱ្យដូចគ្នាទៅនឹងអ្នកដែលចង់ឱ្យអ្នកដទៃប្រព្រឹត្តមកលើអ្នកវិញដែរ។
- **ប្រាប់៖** និយាយជាមួយមនុស្សពេញវ័យដែលអ្នកជឿទុកចិត្ត នៅពេលអ្នកជួបបញ្ហា ឬមានរឿងក្តីណាមួយតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។

ប្រធានបទទី២៖ បាតដៃសុវត្ថិភាព (១៥នាទី)

ប្លាតដៃសុវត្ថិភាព

(១៥នាទី)

១. ពន្យល់ថា វិធីសាស្ត្រការពារដ៏សំខាន់មួយ គឺត្រូវសុំជំនួយពីមនុស្សពេញវ័យដែលគួរឱ្យទុកចិត្ត។ កុមារវ័យជំទង់ជាច្រើនមិនមានអារម្មណ៍ល្អក្នុងការធ្វើបែបនេះទេ ហើយអាចធ្វើឱ្យបញ្ហាតូចតាចរាលដាលកាន់តែធំឡើងៗ។

២. ចែកក្រដាស A4 និងហ្វឺតដល់សិស្ស ។

៣. ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់ទាំងនោះ គូសជុំវិញរាងប្រអប់ដៃរបស់ពួកគេនៅលើសន្លឹកក្រដាស។ បន្ទាប់មក ណែនាំឱ្យពួកគេឱ្យសរសេរលើម្រាមដៃនីមួយៗនូវឈ្មោះ

៤. មនុស្ស ដែលពួកគេអាចនិយាយជាមួយ ក្នុងករណីពួកគេមានការព្រួយបារម្ភអំពីអ្វីមួយនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។

៥. លើកទឹកចិត្តកុមារវ័យជំទង់ឱ្យគិតពីមនុស្សក្នុងគ្រួសារ និងអ្នកខាងក្រៅ។

៦. ប្រាប់កុមារវ័យជំទង់ឱ្យសរសេរលេខទំនាក់ទំនងរបស់ "នគរបាល" និង "លេខទូរសព្ទជំនួយ" នៅលើដៃ ហើយផ្តល់លេខទូរសព្ទទាន់ហេតុការណ៍របស់នគរបាលជាតិ ១២៨៨ និងលេខទូរសព្ទជំនួយកុមារកម្ពុជា ១២៨០។

៧. ចូរប្រាប់កុមារវ័យជំទង់ថា ពួកគេនឹងរក្សាទុក "បាតដៃសុវត្ថិភាព" របស់ពួកគេដើម្បីយកទៅផ្ទះ ហើយមិនចាំបាច់ចែករំលែកជាមួយក្រុមទេ ព្រោះជារឿងឯកជន។

៨. ចូរពន្យល់កុមារវ័យជំទង់ថា អ៊ីនធឺណិតក៏អាចជួយយើងឱ្យចាកឆ្ងាយពីមនុស្សដែលធ្វើឱ្យយើងមានអារម្មណ៍មិនល្អផងដែរ តាមរយៈការចាកចេញពីការសន្ទនា ការរាំងខ្ទប់នរណាម្នាក់ ឬរាយការណ៍ពីអាកប្បកិរិយាដែលមិនសមរម្យ។

៩. ចូរពន្យល់ថា ការរាំងខ្ទប់ និងការរាយការណ៍មានភាពខុសប្លែកគ្នាបន្តិចបន្តួច ហើយគួរប្រើតាមវិធីដូចខាងក្រោម៖

- **ការរាំងខ្ទប់ (Block)៖** នៅពេលដែលអ្នកជួបប្រទះខ្លឹមសារមាតិកា ឬគណនីដែលធ្វើឱ្យអ្នកមានអារម្មណ៍មិនល្អ ឬអ្នកមានអារម្មណ៍ថា មានការយាយី ដូចនេះអ្នកអាចធ្វើការរាំងខ្ទប់បាន។ នៅពេលអ្នករាំងខ្ទប់ ខ្លឹមសារមាតិកា ឬគណនីនោះ អ្នកមិនអាចមើលឃើញទៀតទេ ប៉ុន្តែថ្នាលកម្មវិធីនេះ មិនចាត់វិធានការបន្ថែមឡើយ។
- **ការរាយការណ៍ (Report)៖** ប្រសិនបើអ្នកជួបប្រទះអ្វីដែលគ្រោះថ្នាក់ ឬខុសច្បាប់ អ្នកគួរតែចាត់វិធានការធ្ងន់ធ្ងរជាងនេះ ដោយការរាយការណ៍។ ថ្នាលកម្មវិធីនឹងស៊ើបអង្កេតគណនី ឬខ្លឹមសារមាតិកា ដែលអ្នករាយការណ៍ ហើយប្រសិនបើមានឧក្រិដ្ឋជនពាក់ព័ន្ធ ពួកគេនឹងជូនដំណឹងដល់នគរបាល ឬសមត្ថកិច្ច។

ឥឡូវនេះចូរពន្យល់ថា យើងនឹងអនុវត្តយុទ្ធសាស្ត្ររាំងខ្ទប់ ដោយប្រើថ្នាលកម្មវិធី Facebook TikTok និង Instagram។ យើងនឹងអនុវត្តការរាយការណ៍នៅពេលក្រោយ ក្នុងប្រធានបទទី៣។

ប្រធានបទទី៣៖ ការរាំងខ្ទប់នៅលើកម្មវិធី ហ្វេសបុក (Facebook) និងកម្មវិធីផ្សេងៗ (២០នាទី)

ការរាំងខ្ទប់នៅលើ

១. ការរាំងខ្ទប់នៃថ្នាលកម្មវិធី គឺមានភាពខុសៗគ្នា។ **ឧទាហរណ៍៖** ប្រសិនបើយើងរាំងខ្ទប់គណនីនៅលើកម្មវិធី Instagram ឬ Messenger ការសន្ទនារបស់យើងទាំងពីរនឹងលែងមើលឃើញទៀតហើយ ហើយការបង្ហោះឯកជននឹងត្រូវបានលាក់ ប៉ុន្តែការបង្ហោះជាសាធារណៈនឹងនៅតែអាចមើលឃើញ។ នៅក្នុងកម្មវិធី

កម្មវិធី Facebook, Instagram និង TikTok

(២០នាទី)

WhatsApp ឬ Line ប្រសិនបើយើងរាំងខ្ទប់នរណាម្នាក់ យើងនឹងលែងទទួលបានសាររបស់ពួកគេហើយ ប៉ុន្តែប្រវត្តិសន្ទនានៅតែអាចមើលឃើញគ្នា។

២. ចូរចងចាំថា ពេលខ្លះគណនីដែលយើងបានរាំងខ្ទប់ គេអាចនឹងបង្កើតគណនីថ្មីជាច្រើនទៀត ដើម្បីតាមដានយើង។ យើងអាចបន្តរាំងខ្ទប់ ហើយពួកគេអាចនឹងបញ្ឈប់ដោយខ្លួនឯង។ ប៉ុន្តែប្រសិនបើនៅតែមានបញ្ហា យើងអាចរាយការណ៍គណនីនោះទៅថ្នាលកម្មវិធី ឬទៅនគរបាលដើម្បីអន្តរាគមន៍លើការយាយីប្រភេទនេះ ហើយពួកគេអាចហាមឃាត់ឧបករណ៍របស់បុគ្គលនោះជាអចិន្ត្រៃយ៍ពីការប្រើប្រាស់ថ្នាលកម្មវិធីនេះ។

៣. បង្ហាញពីរបៀបរាំងខ្ទប់គណនីនៅលើ Facebook តាមទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត៖

- បើកកម្មវិធី Facebook
- ចុចលើប្រូហ្វាល (Profile) របស់មនុស្សដែលត្រូវរាំងខ្ទប់
- ចុចលើចំណុចចុច១បី ឬត្រេបីនៅផ្នែកខាងលើនៃទំព័រ
- ជ្រើសរើស "រាំងខ្ទប់" (Block)
- បញ្ជាក់នៅលើទំព័របន្ទាប់ ដោយចុច "រាំងខ្ទប់" (Block) ម្តងទៀត។

៤. ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់ប្រើប្រាស់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត ដើម្បីចូលនិងមើលពីរបៀបរាំងខ្ទប់គណនីនៅលើកម្មវិធី Facebook។ គ្រូដើរជុំវិញ និងជួយពួកគេស្វែងរកជម្រើស។

៥. បង្ហាញជាមួយទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតអំពីរបៀបរាំងខ្ទប់គណនីនៅលើកម្មវិធី Instagram៖

- បើកកម្មវិធី Instagram
- ចុចលើប្រូហ្វាល (Profile) របស់មនុស្សដែលត្រូវរាំងខ្ទប់
- ចុចលើចំណុចចុចបី ឬត្រេបីនៅផ្នែកខាងលើនៃទំព័រ
- ជ្រើសរើស "រាំងខ្ទប់" (Block) ។

៦. ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់ប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតដើម្បីចូល និងមើលពីរបៀបរាំងខ្ទប់គណនីនៅលើកម្មវិធី Instagram។ គ្រូដើរជុំវិញ និងជួយពួកគេស្វែងរកជម្រើស។

៧. បង្ហាញជាមួយទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតអំពីរបៀបរាំងខ្ទប់គណនីនៅលើកម្មវិធី TikTok៖

- បើកកម្មវិធី TikTok ។
- ចុចលើប្រូហ្វាល (Profile) របស់មនុស្សដែលត្រូវរាំងខ្ទប់។
- ចុចលើចំណុចចុចបី ឬត្រេបីនៅផ្នែកខាងលើនៃទំព័រ (ជ្រុងស្តាំ)។
- ជ្រើសរើស "រាំងខ្ទប់" (Block) ពីបញ្ជីមុខងារនៅខាងក្រោមអេក្រង់។

៨. ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់ប្រើប្រាស់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតដើម្បីចូល និងមើលអំពីរបៀបរាំងខ្ទប់គណនីនៅលើកម្មវិធី TikTok ។ គ្រូដើរជុំវិញ និងជួយពួកគេស្វែងរកជម្រើស។

ប្រធានបទទី៤៖ មេរៀនសង្ខេប (៥នាទី)

មេរៀនសង្ខេប

(៥នាទី)

មេរៀនសង្ខេប

អ្វីៗគ្រប់យ៉ាងដែលយើងបង្ហោះតាមប្រព័ន្ធអនឡាញអាចមានផលប៉ះពាល់ពេញមួយជីវិតរបស់យើង។

ការទទួលខុសត្រូវតាមប្រព័ន្ធអនឡាញមានន័យថា យើងបានផ្តល់ការគោរព និងគិតអំពីផលលំបាកចំពោះខ្លួនឯង និងអ្នកដទៃ។

យើងមិនអាចដឹងពិតប្រាកដថា យើងកំពុងនិយាយជាមួយនរណានៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញឡើយ។

អ្នកបោកប្រាស់ និងអ្នកលួចចូលគណនីរបស់នរណាម្នាក់គឺ ប្រើវិធីផ្សេងៗគ្នាដើម្បីអាចចូលប្រើគណនីធនាគារ និងព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនផ្សេងទៀតរបស់នរណាម្នាក់បាន។

សូមសង្ខេបនូវវិធីសាស្ត្រការពារខ្លួន AIRTAT ដែលដកស្រង់ចេញពីវីដេអូ៖

- **គិត៖** មុននឹងចែករំលែកអ្វីមួយតាមប្រព័ន្ធអនឡាញត្រូវគិតថា តើល្អដែរឬទេ បើព័ត៌មានទាំងអស់នៅជាសាធារណៈ និងជាអចិន្ត្រៃយ៍។
- **សួរ៖** ត្រូវសួរខ្លួនឯងថា តើព័ត៌មានទាំងនោះប៉ះពាល់ដល់ខ្លួនឯង និងអ្នកដទៃដែរ ឬទេ? តើការផ្សាភ្ជាប់នេះវិជ្ជមាន និងមានសុវត្ថិភាពដែរ ឬទេ?
- **ការវិភាគ៖** ប្រសិនបើព័ត៌មានមានប្រភពច្បាស់លាស់ ត្រូវពិចារណាថា តើព័ត៌មាននេះត្រឹមត្រូវ និងអាចទុកចិត្តបានដែរ ឬទេ? ស្រាវជ្រាវ និងពិនិត្យឱ្យបានលម្អិតប្រសិនបើចាំបាច់។
- **កំណត់៖** តើអ្នកដឹងគ្រប់គ្រាន់អំពីមនុស្សដែលអ្នកកំពុងទំនាក់ទំនងជាមួយដែរ ឬទេ? តើអនាមិកភាពផ្តល់ផលវិជ្ជមាន និងអវិជ្ជមានបែបណាក្នុងស្ថានភាពនេះ?
- **ឆ្លុះបញ្ចាំង៖** តើអាកប្បកិរិយា ដែលអ្នកបានប្រព្រឹត្តចំពោះអ្នកដទៃតាមប្រព័ន្ធអនឡាញដូចគ្នានឹងការជួបផ្ទាល់ដែរ ឬទេ? សូមប្រព្រឹត្តចំពោះអ្នកដទៃឱ្យដូចគ្នានឹងអ្វីដែលអ្នកចង់ឱ្យអ្នកដទៃប្រព្រឹត្តមកលើអ្នកវិញដែរ។
- **ប្រាប់៖** និយាយជាមួយមនុស្សពេញវ័យដែលអ្នកជឿទុកចិត្ត នៅពេលអ្នកជួបបញ្ហា ឬរឿងក្តីណាមួយនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។

អរគុណចំពោះវត្តមានរបស់អ្នកចូលរួម។

ជំពូក ៣៖ ការបង្ការ និងឆ្លើយតបទៅនឹងបញ្ហាតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

វត្ថុបំណង

ក្រោយចប់មេរៀននេះកុមារវ័យជំទង់អាច៖

- យល់ដឹងពីសកម្មភាពនៃការរុកកួន ការលួងលោម ការកេងប្រវ័ញ្ច និងការរំលោភបំពានផ្លូវភេទលើកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ
- កំណត់សញ្ញាបានពីការព្រមានជាមុនមួយចំនួនសម្រាប់ហានិភ័យធ្ងន់ធ្ងរតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ
- អនុវត្តបានតាមជំហានជាក់ស្តែងក្នុងការស្វែងរកជំនួយដោះស្រាយបញ្ហាលើប្រព័ន្ធអនឡាញក្នុងជីវិតប្រចាំថ្ងៃបាន។

សម្ភារៈឧបទេស សម្រាប់មេរៀននេះ៖

- សៀវភៅសម្រាប់គ្រូ
- ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតសម្រាប់បណ្តុះបណ្តាល និងទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតសម្រាប់បង្ហាញ
- ឧបករណ៍បញ្ចាំងស្លាយ
- ឧបករណ៍បំពងសំឡេង
- ផ្ទាំងរូបភាពធាតុផ្សំ
- ក្តារខៀន ឬក្រដាសផ្ទាំងធំ
- ហ្វឺត
- ស្ទីគ័រកំណត់ចំណាំ
- ការណែនាំអំពីមុខងារសុវត្ថិភាពទូទៅនៃថ្នាលកម្មវិធី (មានឯកសារសម្រាប់គ្រូ)
- តំណភ្ជាប់ ៖ ការស្ទង់ចំណេះដឹងក្រោយវគ្គបណ្តុះបណ្តាល
- តំណភ្ជាប់ ៖ វីដេអូទី៤ - ការលួងលោម ការរំលោភបំពានផ្លូវភេទ និងការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

ការរៀបចំ

- រៀបចំកៅអីចំនួន២០ រាងពាក់កណ្តាលរង្វង់ ឬអក្សរ U
- ព្យួរផ្ទាំងរូបភាពនៃធាតុផ្សំ
- បើកទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេបប្លូតទាំងអស់ហើយធានាថា ថ្មបានសាកពេញ និងមានទិន្នន័យអ៊ីនធឺណិតគ្រប់គ្រាន់
- ភ្ជាប់ឧបករណ៍បញ្ចាំង និងឧបករណ៍បំពងសំឡេងហើយត្រូវប្រាកដថា អ្វីៗទាំងអស់មានដំណើរការ
- ភ្ជាប់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតទៅឧបករណ៍បញ្ចាំងស្លាយ ហើយត្រូវប្រាកដថា
- វាមានដំណើរការ
- ពិនិត្យមើលតំណវីដេអូដំណើរការ ឬប្រើ USB Flash។

មេរៀនទី១៖ ការរុករកដោយសុវត្ថិភាព

ប្រធានបទទី៤៖ សេចក្តីផ្តើម (៣នាទី)

សេចក្តីផ្តើម
(៣នាទី)

ស្វាគមន៍កុមារវ័យជំទង់មកកាន់មេរៀនទី៣ ចុងក្រោយ។

ចូរពន្យល់ថា នៅក្នុងមេរៀននេះ យើងនឹងពិភាក្សាអំពីប្រធានបទរសើប អំពីការរំលោភបំពានផ្លូវភេទលើកុមារ។

ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់មើលថែខ្លួនឯង បើមានអ្វីធ្វើឱ្យពួកគេមានអារម្មណ៍សោកសៅ ឬតូចចិត្ត សូមឱ្យពួកគេប្រាប់គ្រូឱ្យបានដឹងជាមុន ឬពួកគេអាចមិនបន្តរៀនទៀតបាន។ ប្រាប់កុមារវ័យជំទង់ថា គ្រូអាចនិយាយជាមួយពួកគេបានបន្ទាប់ពីមេរៀននេះ ប្រសិនបើពួកគេចង់។

ប្រគល់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតសម្រាប់ម៉ោងសិក្សាហើយកត់ចំណាំលេខដែលបានកំណត់ឱ្យពួកគេ។ រម្លឹកពួកគេឱ្យដាក់ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតនៅលើតុរបស់ពួកគេនៅចន្លោះសកម្មភាពនីមួយៗ។

ប្រធានបទទី២៖ ល្បែងកម្សាន្ត មិចភ្នែក (១៥នាទី)

ល្បែងកម្សាន្តមិចភ្នែក
(១៥នាទី)

១. ពន្យល់ថា ល្បែងកម្សាន្តនេះ កុមារវ័យជំទង់ត្រូវស្វែងរកការចាប់អារម្មណ៍ពីមនុស្សម្នាក់ទៀត។ ពួកគេត្រូវឈរ ឬអង្គុយជារង្វង់ ដោយមិនបញ្ចេញសំឡេង ឬផ្លាស់ទីឡើយ។ ពួកគេអាចប្រើទំនាក់ទំនងតាមរយៈក្រសែភ្នែកប៉ុណ្ណោះ។

២. ក្រឡេកមើលមនុស្សម្នាក់ ហើយរង់ចាំឱ្យគេមិចភ្នែកត្រឡប់មកវិញ។

៣. នៅពេលអ្នកដែលយើងសម្លឹងមើល គេមិចភ្នែកមកវិញ ត្រូវប្តូរទីតាំងគ្នាទៅវិញទៅមក។ ក្នុងករណីគេមិនមិចភ្នែកត្រឡប់មកវិញទេ យើងអាចសម្លឹងទៅរកអ្នកដទៃផ្សេងទៀត។

៤. បន្តធ្វើសកម្មភាពនេះដដែលៗជាមួយសមាជិកដទៃទៀត តែមិនអាចធ្វើជាមួយមនុស្សដដែលបានទេ។

៥. ល្បែងកម្សាន្តនេះ មានរយៈពេល១៥នាទី។ ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់វិលទៅរកកន្លែងដើមវិញ។

៦. ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់លើកដៃឡើង បើគេបានដូរកន្លែងចំនួន១ដង ២ដង ៣ដង..

៧. ចូរពន្យល់ថា សារៈសំខាន់នៃល្បែងកម្សាន្តនេះ គឺការទទួលបានការយល់ព្រមពីមនុស្សម្នាក់មុនពេលធ្វើសកម្មភាព (ប្តូរកន្លែងគ្នា)។ នៅក្នុងល្បែងកម្សាន្តនេះ ប្រសិនបើយើងមិនទទួលបានការយល់ព្រមទេ យើងក៏មិនអាចផ្លាស់ប្តូរកន្លែងបានដែរ។

៨. យើងត្រូវតែចងចាំដូចគ្នាថា នៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ការយល់ព្រមគួរតែកើតមុនសកម្មភាពរបស់យើង។ អ្នកផ្សេងមានសិទ្ធិយល់ព្រម ឬមិនយល់ព្រម ប៉ុន្តែពួកគេមិនគួរមានសម្ពាធនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញទេ។ ប្រសិនបើយើងមានអារម្មណ៍មិនល្អ កត្តាសំខាន់ គឺត្រូវដកខ្លួនចេញពីស្ថានការណ៍នោះ។

ប្រធានបទទី៣៖ សកម្មភាពល្មើសតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (៥នាទី)

សកម្មភាពល្មើស តាមប្រព័ន្ធអនឡាញ
(៥នាទី)

រម្លឹកកុមារវ័យជំទង់អំពីធាតុផ្សំ "សាធារណៈ" "ការផ្សាភ្ជាប់" និង "អនាមិកភាព"។ ធាតុផ្សំទាំងនេះ ជួយយើងឱ្យយល់អំពីមូលហេតុដែលពិភពអនឡាញមានរឿងគួរឱ្យស្អប់ខ្ពើមជាច្រើន ដែលកុមារវ័យជំទង់អាចនឹងជួបប្រទះ។

មនុស្សគ្រប់រូបនៅជុំវិញពិភពលោកអាចបង្ហោះអ្វីៗបានគ្រប់យ៉ាង នៅក្នុងនោះក៏មានមនុស្សដែលបង្ហោះក្នុងចេតនាអាក្រក់ផងដែរ។ ជារឿយៗ នៅលើអ៊ីនធឺណិតមានរឿងខ្លះដែលបានបង្ហោះគឺមិនមានលក្ខណៈសមរម្យ ហិង្សា ឬគួរឱ្យខ្លាចដែលមិនមានសុវត្ថិភាពសម្រាប់កុមារវ័យជំទង់ឡើយ។

? តើមានសកម្មភាពអ្វីខ្លះនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ដែលអ្នកគិតថាមិនសមរម្យ?

ចូរលើកឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើកុមារវ័យជំទង់មិនបានលើកឡើងដូចខាងក្រោម៖

- អំពើហិង្សា (ទាំងក្នុងជីវិតពិត ឬនៅលើ វីដេអូហ្គេម)
- ចោរលួច ឬធ្វើអំពើខុសច្បាប់
- រូបភាព វីដេអូបែបផ្លូវភេទ
- កុមារ ឬកុមារវ័យជំទង់ត្រូវបានគេធ្វើឱ្យឈឺចាប់
- ការធ្វើទារុណកម្មគ្រប់ប្រភេទ រួមទាំងសត្វ
- សកម្មភាពភេរវកម្ម
- ការប្រកាន់ពូជសាសន៍ និងភេទ
- ការប្រើប្រាស់ភាសាអសុរោះ
- ជំបូន្មានដែលបណ្តាលឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់ (ឧ. ធ្វើបាបខ្លួនឯង ញ៉ាំអាហារមិនបានត្រឹមត្រូវ)។

រម្លឹកកុមារវ័យជំទង់ថា ទោះបីយើងមិនបានបង្ហោះខ្លឹមសារនេះក៏ដោយ ប៉ុន្តែយើងមើល (View) ចូលចិត្ត (Like) ឬចែករំលែក (Share) គឺមានន័យថា ខ្លឹមសារទាំងនោះអាចត្រូវបានប្រើកាន់តែច្រើន និងរីករាលដាលលឿនជាងមុន។ ការមើលរឿងទាំងនោះកាន់តែច្រើននឹងធ្វើឱ្យយើងមានអារម្មណ៍ថាវាជារឿងធម្មតា។

ប្រធានបទទី៤៖ ការរុករកដោយសុវត្ថិភាព (១០នាទី)

ការរុករកដោយសុវត្ថិភាព

(១០នាទី)

១. នៅពេលប្រើប្រាស់ Google ដើម្បីរុករកខ្លឹមសារ ឬព័ត៌មានអ្វីមួយ យើងត្រូវច្រោះខ្លឹមសារមាតិកាដែលមិនសមរម្យដូចជា អំពើហិង្សា ឬរូបភាពអាសអាភាស...។

ប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត ដើម្បីច្រោះលទ្ធផលមិនសមរម្យនៅក្នុងកម្មវិធី Google ឬ Chrome។

- បើកកម្មវិធី Google ឬ Chrome
- ចុចលើប្រូហ្វាល (Profile) នៅខាងលើទំព័រ
- ចុចលើការកំណត់ (Setting) តាងដោយរូបស្ពឺនៅលើនៃអេក្រង់ Google (សម្រាប់បញ្ជីមុខងារ នៃការកំណត់)
- ជ្រើសរើស "ការរុករកដោយសុវត្ថិភាព" (Safe search)
- បន្ទាប់មកជ្រើសរើសយកការច្រោះ (Filter)

ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់ធ្វើកិច្ចការនេះនៅលើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត។

២. នៅពេលប្រើ Youtube ដើម្បីច្រោះខ្លឹមសារមាតិកាមិនសមរម្យចេញដូចជា អំពើហិង្សា ឬរូបភាពអាសអាភាស ដែលបានបង្ហាញនៅពេលយើងរុករកអ្វីមួយ។

ប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត ដើម្បីច្រោះលទ្ធផលមិនសមរម្យនៅក្នុងកម្មវិធី Youtube។

- បើកកម្មវិធី Youtube
- ចុចលើប្រូហ្វាល (Profile) នៅខាងលើទំព័រ
- ចុចលើការកំណត់ (Setting) តាងដោយរូបស្ពឺនៅលើនៃអេក្រង់
- ចុចលើទូទៅ (General)
- ជ្រើសរើស "ការកម្រិតតឹងរឹង" (Restricted Mode)
- បន្ទាប់មកចុចបើកប៊ូតុងឱ្យចេញពណ៌ខៀវ

៣. ណែនាំឱ្យកុមារវ័យជំទង់ធ្វើកិច្ចការនេះនៅលើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត។

ប្រធានបទទី៥៖ ការរាយការណ៍នៅលើកម្មវិធីហ្វេសបុក និងកម្មវិធីផ្សេងៗ (១២នាទី)

ការរាយការណ៍នៅលើកម្មវិធី Facebook, Instagram និង TikTok

(១២ នាទី)

១. ដូចបានបង្ហាញនៅក្នុងមេរៀនមុន ស្តីអំពីការរាំងខ្ទប់ និងការរាយការណ៍គឺមានលក្ខណៈខុសគ្នា ហើយត្រូវបានប្រើប្រាស់តាមរបៀបដូចខាងក្រោម៖

- **ការរាំងខ្ទប់ (Block)៖** នៅពេលដែលអ្នកជួបប្រទះខ្លឹមសារមាតិកា ឬគណនីដែលធ្វើឱ្យអ្នកមានអារម្មណ៍មិនល្អ ឬអ្នកមានអារម្មណ៍ថា មានការយាយី អ្នកអាចធ្វើការរាំងខ្ទប់បាន។ នៅពេលអ្នករាំងខ្ទប់ ខ្លឹមសារមាតិកា ឬគណនីរបស់អ្នកមិនអាចមើលឃើញគេទៀតទេ ហើយថ្នាលកម្មវិធីនេះ មិនចាត់វិធានការបន្ថែមឡើយ។

- **ការរាយការណ៍ (Report)៖** ប្រសិនបើអ្នកជួបប្រទះអ្វីមួយដែលបង្កគ្រោះថ្នាក់ ឬខុសច្បាប់ អ្នកគួរតែចាត់វិធានការធ្ងន់ធ្ងរ ដោយរាយការណ៍។ ថ្នាលកម្មវិធីនឹងស៊ើបអង្កេតគណនី ឬខ្លឹមសារមាតិកា ដែលអ្នករាយការណ៍ ហើយប្រសិនបើមានឧក្រិដ្ឋជនពាក់ព័ន្ធ ពួកគេនឹងជូនដំណឹងដល់នគរបាល ឬសមត្ថកិច្ច។

២. ប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតបង្ហាញពីរបៀប "រាយការណ៍" (Report) គណនីនៅលើកម្មវិធី Facebook៖

- បើកកម្មវិធី Facebook
- ចុចលើប្រូហ្វាល (Profile) របស់បុគ្គលដែលត្រូវរាយការណ៍
- ចុចលើចំណុចចុចៗបី ឬត្រេបីនៅផ្នែកខាងលើនៃទំព័រ
- ជ្រើសរើស "រាយការណ៍" (Report)

  ***បញ្ជាក់នៅលើអេក្រង់បន្ទាប់ដោយចុច "រាយការណ៍" (Report)ម្តងទៀត ហើយផ្តល់ព័ត៌មានដែលបានស្នើសុំ។

៣. ណែនាំសិស្សឱ្យប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត ដើម្បីចូល និងមើលអំពីរបៀបរាយការណ៍គណនីនៅលើកម្មវិធី Facebook។ គ្រូដើរជុំវិញ និងជួយគាំទ្រដល់ពួកគេក្នុងការស្វែងរកជម្រើស។

៤. ប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតបង្ហាញពីរបៀបរាយការណ៍គណនីនៅលើកម្មវិធី Instagram៖

- បើកកម្មវិធី Instagram
- ចុចលើប្រូហ្វាល (Profile) របស់បុគ្គលដែលត្រូវរាយការណ៍
- ចុចលើចំណុចចុចបី ឬត្រេបីនៅផ្នែកខាងលើនៃទំព័រ
- ជ្រើសរើស "រាយការណ៍" (Report)
- ជ្រើសរើសពីបញ្ជីហេតុផលសម្រាប់រាយការណ៍ (ប៉ុន្តែកុំចុចរើសក្នុងបញ្ជីបើមិនដូច្នេះទេ វានឹងផ្ញើរបាយការណ៍)។

៥. ណែនាំឱ្យសិស្សប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត ដើម្បីចូល និងមើលអំពីរបៀបរាយការណ៍គណនីនៅលើកម្មវិធី Instagram ។ គ្រូដើរជុំវិញ និងជួយគាំទ្រដល់ពួកគេក្នុងការស្វែងរកជម្រើស។

៦. ប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេតបង្ហាញពីរបៀបរាយការណ៍នៅលើកម្មវិធី TikTok៖

- បើកកម្មវិធី TikTok
- ចុចលើប្រូហ្វាល (Profile) របស់បុគ្គលដែលត្រូវរាយការណ៍
- ចុចលើសញ្ញាព្រួញបែរទៅស្តាំ នៅផ្នែកខាងលើ
- ចុចលើប៊ូតុង "រាយការណ៍" (Report) នៅផ្នែកខាងក្រោមនៃអេក្រង់
- ជ្រើសរើស "រាយការណ៍គណនី ឬរាយការណ៍មាតិការ" (Report Account or Report Content)

- ជ្រើសរើសហេតុផលពីបញ្ជី
- ចុចបញ្ជូននៅលើប៊ូតុងបន្ទាប់។

៧. ណែនាំឱ្យសិស្សប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ឬថេប្លេត ដើម្បីចូល និងមើលអំពីរបៀបរាយការណ៍គណនីនៅលើ TikTok ។ គ្រូដើរជុំវិញ និងជួយគាំទ្រពួកគេក្នុងការស្វែងរកជម្រើស។

៨. ចុងក្រោយ រម្លឹកអ្នកចូលរួមឱ្យ**ធ្វើតាមសតិសម្បជញ្ញៈរបស់ពួកគេ**។ ប្រសិនបើពួកគេឃើញអ្វីមួយនៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញដែលមិនសមរម្យ គួរឱ្យខ្លាច ឬមានទម្រង់ហិង្សា ឬអ្វីដែលធ្វើឱ្យពួកគេមានអារម្មណ៍មិនល្អ ពួកគេអាចរាយការណ៍។

មេរៀនទី២៖ ការលួងលោម និងការរំលោភបំពានផ្លូវភេទលើកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

ប្រធានបទទី១៖ ការលួងលោម និងការរំលោភបំពានផ្លូវភេទលើកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (២៥នាទី)

ការលួងលោម និងការរំលោភបំពានផ្លូវភេទលើកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

(២៥នាទី)

ពន្យល់សិស្សថា ថ្នាលកម្មវិធីដូចជា Facebook Instagram និង TikTok គឺជាមធ្យោបាយល្អក្នុងទំនាក់ទំនងសង្គម ប៉ុន្តែការចែករំលែកព័ត៌មានច្រើនពេកតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ក៏អាចមានហានិភ័យដល់ខ្លួនយើងផងដែរ។ បញ្ហាទាំងនេះ មានទំនាក់ទំនងទៅនឹងធាតុផ្សំ "ការផ្សាភ្ជាប់"។ សូមរម្លឹកពួកគេថា ធាតុផ្សំ "អនាមិកភាព" មានន័យថា មនុស្សប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធអនឡាញអាចលាក់បាំងអត្តសញ្ញាណរបស់ខ្លួនបាន ជាពិសេសប្រសិនបើពួកគេចង់បង្កគ្រោះថ្នាក់ដល់នរណាម្នាក់។

ចូរពន្យល់សិស្សថា នៅពេលដែលអ្នកចែករំលែករូបភាព វីដេអូ ឬសារបែបផ្លូវភេទ ទោះបីធ្វើដោយឆន្ទៈ ឬដោយឯកជនក្តី អ្នកនឹងមិនអាចគ្រប់គ្រងនូវអ្វីដែលបានចែកចាយទាំងអស់នោះបានទេ។ អ្នកផ្សេងអាចថតចម្លង ឬចែករំលែកបន្តដោយគ្មានការអនុញ្ញាតពីអ្នក។ ចូររម្លឹកសិស្សថា ការចែកចាយនេះមានទំនាក់ទំនងទៅនឹងធាតុផ្សំ "អចិន្ត្រៃយ៍"។

ចូររម្លឹកសិស្សឱ្យមានការប្រុងប្រយ័ត្នចំពោះអ្វីដែលពួកគេបានពិភាក្សានៅក្នុងមេរៀននេះ។ ពួកគេមិនគួរលើកឡើងចំឈ្មោះបុគ្គលណាម្នាក់ នៅពេលពួកគេលើកជាឧទាហរណ៍ក្នុងអំឡុងពេលពិភាក្សានេះទេ ហើយបញ្ជាក់ពួកគេថា ពួកគេអាចចាកចេញពីក្រុមពិភាក្សាបាន ប្រសិនបើពួកគេមិនចង់ឮរឿងបែបនេះ។

ពន្យល់ថា ការរំលោភបំពាន និងការកេងប្រវ័ញ្ចផ្លូវភេទលើកុមារមានដូចខាងក្រោម៖

ការរំលោភបំពានផ្លូវភេទលើកុមារ៖ សំដៅទៅលើការប្រើកម្លាំង ឬអំណាចពីសំណាក់មនុស្សពេញវ័យ ដែលមានអាយុច្រើនជាង ឬប្រហែលគ្នាដើម្បីឱ្យកុមារណាម្នាក់ចូលរួមក្នុងសកម្មភាពផ្លូវភេទ។

សកម្មភាពរំលោភបំពានផ្លូវភេទ អាចរាប់បញ្ចូលទាំងការប៉ះពាល់ប្រដាប់ភេទ ឬសុដន់ ការសេពកាមដោយដៃ ការរួមភេទតាមមាត់ ការស៊កបញ្ចូលនៃលិង្គចូលទៅក្នុងរន្ធយោនី ឬតាមរន្ធគូថ ការប្រើម្រាមដៃ ឬឧបករណ៍ផ្សេងទៀត ឬការបង្ហាញឱ្យកុមារឃើញការរួមភេទ ឬរឿងអាសអាភាសជាដើម។

ការកេងប្រវ័ញ្ចផ្លូវភេទកុមារ៖ "សំដៅទៅលើការប្រើប្រាស់កុមារដើម្បីផលប្រយោជន៍ ដែលមិនអាចទទួលយកបាន ដោយធ្វើឱ្យកុមារបាត់បង់កុមារភាព ការអប់រំ ការអភិវឌ្ឍ ឬសេចក្តីថ្លៃថ្នូរ។ ការកេងប្រវ័ញ្ចផ្លូវភេទកុមាររួមមានអំពើពេស្យាចារកុមារ ឬការជួញដូរកុមារ និងអំពើអាសអាភាសលើកុមារ។"

ការកេងប្រវ័ញ្ចផ្លូវភេទ គឺសំដៅលើការរំលោភបំពានផ្លូវភេទ។ កុមារដែលស្ថិតក្នុងស្ថានភាព និងទំនាក់ទំនងបែបកេងប្រវ័ញ្ចតែងតែទទួលបាននូវថ្នូរផ្សេងៗដូចជា អំណោយ

លុយកាក់ ឬក្តីស្រឡាញ់ ដើម្បីជាថ្នូរនឹងការអនុវត្តសកម្មភាពផ្លូវភេទ ឬឱ្យអ្នកផ្សេងអនុវត្តសកម្មភាពផ្លូវភេទទៅលើពួកគេ។

ការកេងប្រវ័ញ្ច និងការរំលោភបំពានផ្លូវភេទលើកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ កើតឡើងពាក់ព័ន្ធនឹងការប្រើប្រាស់ បច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល អ៊ីនធឺណិត និងបច្ចេកវិទ្យាសារគមនាគមន៍។

ពន្យល់សិស្សថា ឥឡូវនេះ យើងនឹងពិភាក្សាអំពីទម្រង់ផ្សេងៗនៃការរំលោភបំពាន និងការកេងប្រវ័ញ្ចផ្លូវភេទកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។ យោងតាមគោលការណ៍ណែនាំថ្នាក់ជាតិស្តីពីកិច្ចការពារកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ទម្រង់នៃការរំលោភបំពាន និងការកេងប្រវ័ញ្ចផ្លូវភេទកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញមាន៖

- **ការលួងលោមតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ៖** ការបង្កើតទំនាក់ទំនងជាមួយនរណាម្នាក់ដែលមានគោលដៅកេងប្រវ័ញ្ចពួកគេដើម្បីធ្វើសកម្មភាពផ្លូវភេទ ទទួលបានរូបភាព ឬវីដេអូបែបផ្លូវភេទ។
- **រូបភាព-សម្ភារៈរំលោភបំពានផ្លូវភេទលើកុមារ៖** ការផលិត ចែកចាយ ឬមើលរូបភាព ឬវីដេអូនៃការរំលោភបំពានផ្លូវភេទលើកុមារ ឬផ្នែករាងកាយផ្លូវភេទរបស់កុមារ។
- **ការគំរាមពាក់ព័ន្ធសកម្មភាពផ្លូវភេទ៖** ការទទួលបានរូបភាព ឬវីដេអូបែបផ្លូវភេទពីនរណាម្នាក់ជាញឹកញាប់ដោយការបោកបញ្ឆោត ឬដោយការរុកកួនដោយចែករំលែករូបភាពដែលពួកគេមានទៅឱ្យក្រុមគ្រួសារ និងមិត្តភក្តិរបស់បុគ្គលនោះ ឬជាសាធារណៈ។ ប្រសិនបើយល់ព្រមផ្តល់ប្រាក់ដល់ពួកគេ នោះរូបភាពទាំងនេះនឹងមិនត្រូវបានចែករំលែកបន្តឡើយ។ ការគំរាមកំហែងអាចជាការពិត ឬមិនពិត។
- **ការផ្សាយផ្ទាល់អំពីការរំលោភបំពានផ្លូវភេទលើកុមារ៖** នៅពេលដែលការរំលោភបំពានផ្លូវភេទកុមារត្រូវបានប្រព្រឹត្ត និងមើលក្នុងពេលវេលាជាក់ស្តែង តាមរយៈវីដេអូខលនៅក្នុងការសន្ទនា ឬតាមរយៈថ្នាលកម្មវិធីផ្សេងទៀត។
- **ការផ្ញើសារបែបផ្លូវភេទ(Sexting)** គឺជាសកម្មភាពនៃការបញ្ជូន ការទទួល និងការចែកចាយសារបន្ត ដែលមានលក្ខណៈផ្លូវភេទដូចជា រូបថត វីដេអូ ដែលបង្កើតឡើងដោយខ្លួនឯង ឬទទួលបានពីអ្នកផ្សេងទៀតដោយស្ម័គ្រចិត្តតាមរយៈទូរសព្ទ ឧបករណ៍ផ្សេងៗ និងកម្មវិធី ដែលអាចផ្ញើសារឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមកបាន។ សកម្មភាពនេះ អាចនាំឱ្យកើតមានការរំលោភបំពានផ្លូវភេទនៅពេលភាគីណាមួយឈប់ចង់ទទួលបានសារឬរូបភាពផ្លូវភេទ ប៉ុន្តែភាគីម្ខាងទៀតនៅតែបន្តផ្ញើ ឬបញ្ជូនមក។ ការផ្ញើសារបែបផ្លូវភេទអាចមិនមែនសុទ្ធតែជាទម្រង់នៃការរំលោភបំពានផ្លូវភេទកុមារនោះទេ លុះត្រាតែពាក់ព័ន្ធនឹងការចែករំលែករូបភាព-សម្ភារៈរំលោភបំពានផ្លូវភេទលើកុមារ។

ការរំលោភបំពាន

មើលផ្នែកដំបូងនៃវីដេអូ៖ វីដេអូទី៤ - ការលួងលោម ការរំលោភបំពានផ្លូវភេទ និងការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (ផ្អាកវីដេអូនៅនាទីទី៣:៤០)

តើពួកគេអាចមើលឃើញអ្វីកើតឡើងនៅក្នុងវីដេអូ?

កុមារាត្រូវបានលួងលោមដោយ Seagull ដែលផ្តើមឡើងដំបូងនៅលើកម្មវិធីមួយនៃ បណ្តាញសង្គមជាសាធារណៈ (Facebook) របស់គាត់ បន្ទាប់មកពួកគេបានផ្ញើសារសន្ទនាជាលក្ខណៈឯកជនវិញ។

កុមារាបានចែករំលែករូបភាពរបស់គាត់។ បន្ទាប់មក Seagull បន្តស្នើឱ្យគាត់ចែករំលែករូបភាពបន្ថែមទៀត តាមរយៈការលើកឡើងថា គាត់បានផ្តល់អំណោយជាប្រាក់ ដើម្បីដាក់សម្ពាធទៅដល់កុមារានោះ។ នេះគឺជាទម្រង់នៃការគំរាមពាក់ព័ន្ធសកម្មភាពផ្លូវភេទ។

បន្តវីដេអូ៖ វីដេអូទី៤ - ការលួងលោម ការរំលោភបំពានផ្លូវភេទ និងការរុកគួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (ចាក់បន្តនៅនាទី ៣:៤០ ដល់ ៧:៣៨)

រម្លឹកសិស្សថា ការលួងលោមគឺជា៖

"ការកសាងទំនុកចិត្តក្នុងគោលបំណងកេងប្រវ័ញ្ចផ្លូវភេទលើពួកគេ។ ការលួងលោមទាំងនោះរួមមាន ការបង្ហាញសម្ភារៈអាសអាភាសដូចជា ការផ្ញើមាតិកា សារ វីដេអូ រូបភាពបែបផ្លូវភេទទៅកាន់កុមារ។"

ការរំលោភបំពាន

ការលួងលោមរួមមាន ការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នា ការព្យាយាមធ្វើជាមិត្ត ការបង្កើតទំនាក់ទំនង ឬទំនាក់ទំនងផ្លូវអារម្មណ៍ផ្សេងទៀតជាមួយនរណាម្នាក់ ដោយបោកបញ្ឆោតឱ្យគិតថា ទំនាក់ទំនងរបស់ពួកគេធម្មតា និងមានសុវត្ថិភាព ដែលធ្វើឱ្យពួកគេមិនដឹងពីអ្វីដែលកំពុងកើតឡើង ហើយព្យាយាមប្រព្រឹត្តតាមអ្វីដែលគេស្នើសុំ។

កុមារវ័យជំទង់តែងត្រូវបាន "លួងលោម" មុនពេលពួកគេទទួលរងការរំលោភបំពានផ្លូវភេទ។ ដំបូង ពួកគេត្រូវបានបោកបញ្ឆោតឱ្យគិតថា ទំនាក់ទំនងរបស់ពួកគេធម្មតា និងមានសុវត្ថិភាព ដែលធ្វើឱ្យពួកគេមិនដឹងពីអ្វីដែលកំពុងកើតឡើងទេ ហើយព្យាយាមប្រព្រឹត្តតាមអ្វីដែលគេស្នើសុំ។

តើ Seagull បានធ្វើអ្វីខ្លះ ដើម្បីបោកបញ្ឆោតកុមារាដែលកំពុងផ្សាយផ្ទាល់ការលេងហ្គេមតាម Facebook របស់គាត់?

- ដំបូងគាត់ធ្វើខ្លួនឱ្យដូចក្មេងវ័យជំទង់ដែរ
- គាត់និយាយថា គាត់ចូលចិត្តធ្វើអ្វីស្រដៀងទៅនឹងកុមារានោះដែរ
- គាត់បានផ្តល់អំណោយជាប្រាក់ដល់កុមារានោះ ដើម្បីឱ្យគាត់មានអារម្មណ៍ថា គាត់ជំពាក់អ្វីមួយជាថ្នូរក្នុងការតបស្នងវិញ។

ត្រូវពន្យល់សិស្សឱ្យច្បាស់ថា ការទទួលរងការលួងលោម និងរំលោភបំពានតាមប្រព័ន្ធអនឡាញមិនមែនជាកំហុសរបស់កុមារទេ។ កុមារមិនមែនជាអ្នកទទួលខុសត្រូវ និងមិនត្រូវទទួលរងភាពអាម៉ាស់នោះដែរ។

ជនល្មើសទើបជាបុគ្គលដែលត្រូវស្តីបន្ទោស។ កុមារវ័យជំទង់មិនបានធ្វើអ្វីដែលនាំឱ្យមានបញ្ហានេះកើតឡើងនោះទេ។

ប្រធានបទទី២៖ សញ្ញាណនៃការរំលោភបំពានផ្លូវភេទលើកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (១០នាទី)

សញ្ញាណ នៃការរំលោភបំពានផ្លូវភេទលើកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

(១០នាទី)

ដូចដែលយើងបានឃើញនៅក្នុងវីដេអូ ការលួងលោមបានចាប់ផ្តើមជាសាធារណៈ តាមរយៈបណ្តាញផ្សព្វផ្សាយសង្គម ឬហ្គេម។

ជាធម្មតា ជនល្មើសនឹងព្យាយាមផ្លាស់ប្តូរការសន្ទនាពីសាធារណៈទៅជាលក្ខណៈឯកជន។ ដើម្បីដាក់សម្ពាធលើកុមារ ជនល្មើសតែងតែទាក់ទងជាមួយកុមារនៅលើថ្នាលកម្មវិធីជាច្រើន ក្នុងពេលតែមួយ។

ជនល្មើសប្រើថ្នាលកម្មវិធីហ្គេម និងកម្មវិធីដូចគ្នាដែលកុមារវ័យជំទង់ប្រើប្រាស់។ ជារឿយៗពួកគេដឹងពីរបៀបប្រើប្រាស់ថ្នាលកម្មវិធីទាំងនេះបានយ៉ាងល្អ។

ជនល្មើសមានភាពប៉ិនប្រសប់ក្នុងការធ្វើពត់ ហើយជារឿយៗអាចធ្វើជាមិត្តជាមួយកុមារ ដោយមើលទៅហាក់មានចំណង់ចំណូលចិត្ត និងចំណាប់អារម្មណ៍ដូចគ្នាជាមួយកុមារដែរ។

ដូចទង្វើរបស់ Seagull ដែរ ជនល្មើសតែងប្រើគណនី និងរូបភាពក្នុងប្រូហ្វាល (Profile) ក្លែងក្លាយ ដើម្បីឱ្យមើលទៅមានវ័យប្រហាក់ប្រហែលគ្នា។

កុមារវ័យជំទង់នឹងមានភាពត្រេកត្រអាល នៅពេលដែលទទួលបានការយកចិត្តទុកដាក់ពីមិត្តភក្តិថ្មីៗតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ជាពិសេស នៅពេលដែលពួកគេទទួលបានអំណោយ ប្រាក់កាស និងការបង្ហាញពីការយកចិត្តទុកដាក់ចំពោះបញ្ហាជីវិតរបស់ពួកគេ។

នៅពេលពួកគេចាប់ផ្តើមទទួលបានការជឿទុកចិត្តហើយ ជនល្មើសអាចស្នើសុំព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់កុមារបន្ថែមទៀត ឬស្នើឱ្យចែករំលែករឿងដោយសម្ងាត់។

ធ្វើតាមសតិសម្បជញ្ញៈរបស់អ្នក ប្រសិនបើនរណាម្នាក់នៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ចាប់ផ្តើមធ្វើឱ្យអ្នកមានអារម្មណ៍មិនល្អ សូមគិតឱ្យបានល្អិតល្អន់មុនពេលអ្នកបន្តទំនាក់ទំនងជាមួយពួកគេ។ អ្នកអាចពិភាក្សាជាមួយមិត្តភក្តិ ឬមនុស្សពេញវ័យដែលអ្នកជឿទុកចិត្តអំពីអ្វីដែលធ្វើឱ្យអ្នកមានអារម្មណ៍មិនល្អ និងសុំដំបូន្មានពីអ្នកទាំងនោះ។ សូមចងចាំថា ក្នុងវីដេអូដែលកុមារាម្នាក់មើលទៅហាក់ដូចជាមានអារម្មណ៍មិនល្អ ប៉ុន្តែគាត់នៅតែធ្វើតាមសំណើរបស់ Seagull។

ដូច Seagull ដែលជនល្មើសប្រើព័ត៌មានដែលពួកគេប្រមូលបានដើម្បីរៀបចំឆបោក បំភ័យ និងគ្រប់គ្រងអ្នកដែលពួកគេប្រមូលព័ត៌មានបានទាំងនោះ។ ជនល្មើសក៏ព្យាយាមញែកជនរងគ្រោះចេញពីមិត្តភក្តិ និងក្រុមគ្រួសារ ដើម្បីកុំឱ្យជនរងគ្រោះនិយាយជាមួយនរណាម្នាក់ក្នុងការស្វែងរកជំនួយ និងដំបូន្មាន។

គន្លឹះគេចចេញពីជនល្មើសតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

(១០នាទី)

១. ពិភាក្សាក្នុងក្រុមធំ ណែនាំឱ្យសិស្សចែករំលែកពីអ្វីដែលពួកគេបានរៀនកន្លងមក ដែលអាចជួយកុមារវ័យជំទង់ឱ្យគេចចេញពីជនល្មើសដែលកេងចំណេញផលប្រយោជន៍ពីពួកគេ។

? តើអ្វីគួរធ្វើ និងអ្វីមិនគួរធ្វើតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ? ណែនាំឱ្យសិស្សកត់ត្រាជាតារាងបញ្ជី។ ត្រូវប្រាកដថា ចំណុចខាងក្រោមត្រូវបានលើកឡើងក្នុងការពិភាក្សា ហើយប្រសិនបើមិនមាន សូមធ្វើការបង្ហាញបន្ថែម៖

អ្វីដែលគួរធ្វើ ៖

- កំណត់ឯកជនភាពរបស់អ្នកទៅជា "Friends Only" ឬ "Private" ដូច្នេះការចែករំលែករបស់អ្នក មិនអាចមើលឃើញជាសាធារណៈទៀតឡើយ។
- គិតពិចារណាមុនពេលអ្នកចែករំលែកព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក
- ស្រាវជ្រាវ ឬពិនិត្យព័ត៌មានលម្អិតអំពីអ្នកដែលមានទំនាក់ទំនងថ្មីៗ ដោយរុករកពួកគេតាម Google ឬពិនិត្យមើលមិត្តជិតស្និទ្ធរបស់ពួកគេ
- អ្នកអាចប្រើឈ្មោះហៅក្រៅជំនួសឱ្យឈ្មោះពិត នៅលើគណនីរបស់អ្នក
- គោរពសិទ្ធិឯកជនភាពរបស់អ្នកដទៃ ដោយសួរពួកគេមុនពេលអ្នកបង្ហោះ និងភ្ជាប់ (Tag) ក្នុងប្រូហ្វាល (Profile) ឬចែករំលែកខ្លឹមសារមាតិកា រូបភាព ឬព័ត៌មានទាក់ទងនឹងពួកគេ។

អ្វីដែលមិនគួរធ្វើ៖

- កុំប្រើឈ្មោះពេញ
- កុំបង្ហាញលេខទូរសព្ទជាសាធារណៈតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ
- កុំបង្ហាញអាសយដ្ឋានអ៊ីម៉ែលជាសាធារណៈតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ
- កុំដាក់បញ្ចូលថ្ងៃខែឆ្នាំកំណើតពិតក្នុងប្រូហ្វាល (Profile)
- កុំប្រើមុខងារ "check-in" ភ្ជាប់ទីតាំងក្នុងរូបភាពរបស់អ្នក
- ពិនិត្យមើលថា រូបភាពរបស់អ្នកមិនមានបង្ហាញទីតាំង ឬព័ត៌មានលម្អិតដែលងាយស្រួលរក (ឧ.ឈ្មោះសាលារៀននៅលើឯកសណ្ឋានអ្នក)
- កុំប្រើឈ្មោះ ឬថ្ងៃខែឆ្នាំកំណើត ជាឈ្មោះគណនី (username)
- កុំចែករំលែកអាសយដ្ឋានផ្ទះរបស់អ្នក
- កុំចែកចាយរូបភាព ឬវីដេអូផ្ទាល់ខ្លួន ដែលមានលក្ខណៈរសើបជាមួយនរណាម្នាក់ទោះបីអ្នកស្គាល់ពួកគេក៏ដោយ។

២. រម្លឹកសិស្សថា ប្រសិនបើពួកគេសង្ស័យលើនរណាម្នាក់ សូមរាយការណ៍ ឬស្វែងរកជំនួយពីមនុស្សពេញវ័យដែលពួកគេទុកចិត្ត។

ប្រាប់៖ មនុស្សពេញវ័យដែលអ្នកជឿទុកចិត្ត ដើម្បីសុំជំនួយ ឬដំបូន្មាន។

ប្រមូល៖ រក្សាទុក ថតអេក្រង់សារ និងព័ត៌មានលម្អិតរបស់មនុស្សដែលធ្វើឱ្យអ្នកមិនមានអារម្មណ៍ថាមានសុវត្ថិភាព។

រាយការណ៍៖ ទៅថ្នាលកម្មវិធី ឬនគរបាលដោយផ្ទាល់អំពីបញ្ហាទាំងនោះ។

មេរៀនទី៣៖ ការឆ្លើយតបទៅនឹងការរុកកួន និងការរំលោភបំពានតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

ប្រធានបទទី១៖ ការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (១៥នាទី)

ការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

(១៥នាទី)

ការរំលោភបំពាន

បន្ថែមវីដេអូ៖ វីដេអូទី ៤ - ការលួងលោម ការរំលោភបំពានផ្លូវភេទ និងការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (ចាក់ពីនាទី ៧:៣៨ រហូតដល់ចប់)

រម្លឹកអ្នកចូលរួមថា យើងបានពិភាក្សាអំពីនិយមន័យនៃការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ នៅក្នុងមេរៀនដំបូង។

? តើអ្វីទៅជាការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ?

- A ជាសកម្មភាព ឬអាកប្បកិរិយាអាក្រក់ ដែលធ្វើឡើងដដែលៗតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។
- A ការរំខាន ការជៀមជាម ការឈ្លោះប្រកែក ដែលកើតឡើងតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។

? ណែនាំឱ្យក្រុមចែករំលែកឧទាហរណ៍មួយចំនួន អំពីការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

- A ការនិយាយកុហក ឬបង្ហោះរូបថតដែលមានលក្ខណៈអាម៉ាស់របស់នរណាម្នាក់នៅលើបណ្ដាញទំនាក់ទំនងសង្គម
- A ការផ្ញើសារដែលធ្វើឱ្យគេឈឺចាប់ ឬគំរាមកំហែងតាមរយៈថ្នាលកម្មវិធីផ្ញើសារដូចជា Facebook Messenger WhatsApp Instagram Telegram និងTikTok ជាដើម
- A ប្រើឈ្មោះនរណាម្នាក់ដើម្បីបង្កើតគណនីក្លែងក្លាយ និងកម្សាន្តសប្បាយ។

សង្ខេបថា ការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ គឺជាអាកប្បកិរិយាដែលជាធម្មតាមានលំនាំដដែលៗពាក់ព័ន្ធនឹងបច្ចេកវិទ្យា ជារឿយៗតែងកើតឡើងតាមរយៈបណ្ដាញទំនាក់ទំនងសង្គម ថ្នាលកម្មវិធីសន្ទនា និងហ្គេមអនឡាញ។ ចូរពន្យល់ថា ការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញជាធម្មតាធ្វើឡើងដោយមនុស្សដែលស្គាល់ ឬមិនស្គាល់។

ពេលខ្លះមនុស្សមួយចំនួនអាចមានអារម្មណ៍រីករាយ និងយល់ថា មិនមានផលលំបាកអ្វីទេនៅពេលពួកគេ "ព្រួតគ្នា" រុកកួនអ្នកដទៃ ជាហេតុធ្វើឱ្យសកម្មភាពនេះ មានការកើនឡើងកាន់តែច្រើន និងអាចប្រព្រឹត្តទៅដោយសេរី។

ការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ គឺខុសពីការរុកកួននៅក្នុងជីវិតពិត ពីព្រោះមនុស្សជាច្រើនអាចមើលឃើញ និងអាចចូលរួមរុកកួនផងដែរ។ ឧទាហរណ៍ នៅពេលនរណាម្នាក់បង្ហោះសារមិនល្អនៅលើទំព័រ Facebook របស់អ្នក មិត្តភក្តិរបស់អ្នកទាំងអស់ក៏អាចមើលឃើញនូវអ្វីដែលអ្នកបានសរសេរបង្ហោះនោះដែរ។

ការរុកកួននៅក្នុងជីវិតពិត និងការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ អាចកើតឡើងក្នុងពេលតែមួយ។ ប៉ុន្តែការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ ត្រូវបានរក្សាទុកជាអចិន្ត្រៃយ៍ក្នុងកំណត់ត្រាឌីជីថល។ កំណត់ត្រានេះ អាចជាវត្ថុតាងដើម្បីជួយបញ្ឈប់អ្វីដែលកំពុងកើតឡើង។ សិស្សគួរតែចងចាំថា ការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញបានបង្កើតកំណត់ត្រានៃការប្រព្រឹត្តដែលអាចឆ្លុះបញ្ចាំងយ៉ាងធ្ងន់ធ្ងរលើកេរ្តិ៍ឈ្មោះរបស់ពួកគេ។

ប្រធានបទទី២៖ ការសំដែងតួ (៣០នាទី)

ការសំដែងតួ

(៣០នាទី)

១. បែងចែកសិស្សជា២ក្រុម។

២. គ្រូផ្ដល់ករណីសិក្សា ក ទៅក្រុមទី១ និងករណីសិក្សា ខ ទៅក្រុមទី២ដូចខាងក្រោម៖

ករណីសិក្សា ក ៖ មិត្តភក្តិមួយក្រុមនិយាយពាក្យអាក្រក់ចំពោះកុមារវ័យជំទង់ម្នាក់ទៀតនៅលើប្រូហ្វាល (Profile) កម្មវិធី Facebook របស់ពួកគេ។

ករណីសិក្សា ខ ៖ កុមារវ័យជំទង់មួយក្រុមបង្ហោះរូបថតក្លែងក្លាយ ដោយកាត់តលើរូបរបស់កុមារវ័យជំទង់ម្នាក់ទៀត ហើយលេងសើចនឹងពួកគេ នៅក្នុងការសន្ទនាជាក្រុមឯកជន។

៣. ពន្យល់ដល់សិស្សថា ពួកគេត្រូវបង្កើតការសំដែងតួរយៈពេល៥នាទី ដែលបង្ហាញពីស្ថានភាពរបស់ពួកគេ និងអ្វីដែលនឹងត្រូវធ្វើដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហានៃការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។

៤. ផ្ដល់ពេលឱ្យសិស្ស ១០នាទី ដើម្បីរៀបចំការសំដែងតួរបស់ពួកគេ។

៥. ណែនាំឱ្យក្រុមនីមួយៗបង្ហាញការសំដែងតួរបស់ពួកគេ ហើយទុកពេលសម្រាប់ផ្ដល់ព័ត៌មានត្រឡប់ (១០នាទី សម្រាប់ក្រុមនីមួយៗ)។

៦. បន្ទាប់ពីការសំដែងចប់ ណែនាំឱ្យក្រុមមួយទៀតបកស្រាយនូវអ្វីដែលពួកគេបានឃើញ និងពណ៌នាអំពីការដោះស្រាយចំពោះ បញ្ហានៃការរុកកួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។

មេរៀនទី៤៖ សិទ្ធិកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

ប្រធានបទទី១៖ សិទ្ធិកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (២០នាទី)

សិទ្ធិកុមារតាមអនឡាញ
(២០នាទី)

សេចក្តីផ្តើម៖ នៅក្នុងមេរៀនចុងក្រោយនេះ យើងនឹងសិក្សាឈ្វេងយល់អំពី៖

- សិទ្ធិកុមារ និងពិភពអនឡាញ
- តើការយល់ដឹងរបស់យើងបានអភិវឌ្ឍយ៉ាងដូចម្តេចតាំងពីការចាប់ផ្តើមនៃវគ្គសិក្សានេះ?
- អត្ថប្រយោជន៍នៃអ៊ីនធឺណិត
- ហានិភ័យ
- តើអ្នកអាចរួមចំណែកដល់សុវត្ថិភាពអនឡាញនៅក្នុងសាលារបស់អ្នកដោយរបៀបណា

សកម្មភាពទី១៖

សិទ្ធិកុមារតាមអនឡាញ៖ បង្ហាញសិស្សនូវអ្វីដែលកុមារផ្សេងទៀតបាននិយាយអំពីសិទ្ធិរបស់ពួកគេនៅតាមអនឡាញ ហើយសួរសិស្សថាតើពួកគេមានអារម្មណ៍យ៉ាងណាចំពោះបញ្ហាទាំងនេះ? ប្រសិនបើពួកគេយល់ព្រម ឬមិនយល់ស្របនឹងសិទ្ធិទាំងនោះ។ (ប្រភពដកស្រង់ពីការស្រាវជ្រាវអំពីសិទ្ធិកុមារតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ)

សិទ្ធិកុមារតាមអនឡាញ កុមារអាចរីករាយតាមបណ្តាញអនឡាញ ដោយសុវត្ថិភាព និងដោយសេរី ស្របតាមគោលការណ៍ទូទៅនៃអនុសញ្ញាស្តីពីសិទ្ធិកុមាររបស់អង្គការសហប្រជាជាតិ៖ ភាពមិនរើសអើង ឧត្តមប្រយោជន៍កុមារ សិទ្ធិរស់រានមានជីវិតនិងការអភិវឌ្ឍ និងការគោរពទស្សនៈរបស់កុមារ។ កម្រងសិទ្ធិធំៗទាំង១៦ខាងក្រោម៖

១	កុមារនឹងរីករាយចំពោះសិទ្ធិស្មើគ្នាដោយគ្មានការរើសអើង
២	កុមារដែលមានពិការភាពនឹងអាចមានបទពិសោធក្នុងការរៀនសូត្រ ទំនាក់ទំនង លេង ព្រមទាំងអាចលំហែរក្នុងបណ្តាញឌីជីថល
៣	ក្នុងបរិបទនៃការផ្លាស់ប្តូរនេះ កុមារនឹងអាចទទួលបានមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃបរិស្ថានឌីជីថល។
៤	កុមារមានសិទ្ធិសេរីភាពទទួលបាននូវវប្បធម៌ និងភាសាផ្សេងៗគ្នានៅក្នុងបណ្តាញឌីជីថល។
៥	កុមារត្រូវទទួលបានការគោរពឯកជនភាព ក្នុងបណ្តាញឌីជីថលមានដូចជា បណ្តាញសង្គម និងសារឆ្លើយឆ្លង
៦	កុមារត្រូវបានការពារពីព័ត៌មានមិនពិតផ្សេងៗតាមបណ្តាញឌីជីថល។

៧	កុមារមានសិទ្ធិទទួលបានសុវត្ថិភាពពីអំពើហិង្សា និងឧក្រិដ្ឋកម្មតាមបណ្ដាញឌីជីថល។
៨	កុមារមានសិទ្ធិទទួលបានការការពារគ្រប់ទម្រង់នៃការកេងប្រវ័ញ្ចផ្លូវភេទ និងការរំលោភបំពានផ្សេងៗ។
៩	កុមារត្រូវទទួលបានការអប់រំតាមបែបឌីជីថលដែលត្រូវនឹងដំណាក់កាលនៃការអភិវឌ្ឍរបស់ពួកគេ ព្រមទាំងផ្ដល់ចំណេះដឹង និងជំនាញ។
១០	កុមារមានសិទ្ធិទទួលបានការអប់រំអំពីការប្រើប្រាស់បណ្ដាញឌីជីថលដោយសុវត្ថិភាព។
១១	កុមារមានសិទ្ធិទទួលបានការការពារអត្តសញ្ញាណរបស់ពួកគេនៅក្នុងសកម្មភាពអនឡាញផ្សេងៗ។
១២	កុមារត្រូវបានផ្ដល់ឱ្យនូវថ្នាលកម្មវិធី និងមាតិកាសមរម្យស្របទៅតាមវ័យក្នុងបណ្ដាញឌីជីថល។
១៣	កុមារអាចបញ្ចេញយោបល់ចំពោះប៉ះពាល់ដល់ការរស់រានរបស់ខ្លួន។
១៤	កុមារអាចបង្ហាញទស្សនៈរបស់ពួកគេតាមរយៈមធ្យោបាយផ្សេងៗរាប់បញ្ចូលទាំងមតិយោបល់ និងការបង្ហោះ(Post) និងក្នុងបណ្ដាញឌីជីថល។
១៥	កុមារអាចបង្កើតក្រុម និងចូលរួមជាមួយក្រុមក្នុងបណ្ដាញឌីជីថលបាន។
១៦	មតិយោបល់របស់កុមារត្រូវបានឆ្លុះបញ្ចាំងយ៉ាងសកម្មក្នុងការបង្កើតបណ្ដាញឌីជីថលកុមារមេត្រី។

ប្រធានបទទី២៖ ការឆ្លើយតបទៅនឹងការរុករួន ឬការរំលោភបំពានតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (១០នាទី)

ការឆ្លើយតបទៅនឹងការរុករួន ឬការរំលោភបំពានតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

(១០នាទី)

រម្លឹកសិស្សថា ចំពោះបញ្ហាធ្ងន់ធ្ងរដែលកើតឡើងពីការរុករួន និងការរំលោភបំពានតាមប្រព័ន្ធអនឡាញទាំងនេះ ការឆ្លើយតបមានលក្ខណៈសាមញ្ញ។ យើងបានដឹងអំពីរបៀបគេចចេញពីហានិភ័យរួចមកហើយ នៅពេលដែលមានរឿងរ៉ាវមិនប្រក្រតីណាមួយកើតឡើង យើងមានដំណោះស្រាយដូចខាងក្រោម៖

- **ប្រាប់៖** ទាក់ទងទៅមនុស្សពេញវ័យដែលអ្នកជឿទុកចិត្ត ដើម្បីរកជំនួយ ឬយោបល់ ដោយយោងទៅលើ "បាតដៃសុវត្ថិភាព" របស់អ្នក។
- **ប្រមូល៖** រក្សាទុក ថតអេក្រង់សារ និងព័ត៌មានលម្អិតរបស់មនុស្សដែលធ្វើឱ្យអ្នកមិនមានអារម្មណ៍សុវត្ថិភាព។
- **រាំងខ្ទប់៖** កុំស្ទាក់ស្ទើរក្នុងការរាំងខ្ទប់គណនីរបស់នរណាម្នាក់ ដែលធ្វើឱ្យអ្នកមិនមានអារម្មណ៍សុវត្ថិភាព។

ប្រធានបទទី៣៖ មេរៀនសង្ខេប (១៥នាទី)

សកម្មភាពទី២៖

សង្ខេបមេរៀន៖ តើការប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិតមានអត្ថប្រយោជន៍អ្វីខ្លះ?

កុមារគួរដឹកនាំការពិភាក្សា ការឆ្លើយតបមួយចំនួនអាចរួមបញ្ចូល៖

- ស្រាវជ្រាវប្រធានបទពីអ៊ីនធឺណិត

- ភ្ជាប់ជាមួយមិត្តភក្តិ
- និយាយជាមួយមនុស្សល្បីៗ
- បង្ហោះរូបថតនៃដំណើរផ្សងព្រេងរបស់ខ្ញុំ
- មើលវីដេអូពីជុំវិញពិភពលោក
- រៀនជំនាញផ្សេងៗ
- បន្តធ្វើបច្ចុប្បន្នភាពលើព័ត៌មាន និងនិន្នាការ
- លេងល្បែងកម្សាន្ត។

តើហានិភ័យនៃការប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិតមានអ្វីខ្លះ?

សិស្សពិភាក្សាជាក្រុម ហើយបន្ទាប់មកជាថ្នាក់ទាំងមូលដោយៈ

- បញ្ឆោតយើងឱ្យធ្វើរឿងដែលយើងមិនចង់ធ្វើ
- បង្ហាញយើងនូវរូបភាពឬវីដេអូហិង្សា
- លាតត្រដាងយើងដោយរូបភាពអាសអាភាស
- ចែករំលែកការបង្ហោះរូបថត ឬវីដេអូឯកជនរបស់យើង។
- បង្ហាញអាថ៌កំបាំង និងព័ត៌មានលម្អិតសម្ងាត់របស់យើង។
- និយាយរឿងអាក្រក់ និងមិនពិតអំពីយើង
- ទាញយើងឱ្យចូលទៅក្នុងភាពជ្រុលនិយម និងហិង្សា
- ធ្វើឱ្យយើងជឿលើព័ត៌មានមិនពិត

សកម្មភាពទី ៣ៈ

សិស្សចូលរួមចំណែកក្នុងរៀបចំអ្វីដែលត្រូវធ្វើ និងអ្វីដែលមិនត្រូវធ្វើសម្រាប់សិស្សទាំងអស់ដើម្បីការពារខ្លួន និងកុមារដទៃតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។ ពន្យល់ដល់ពួកគេថា គំនិតរបស់ពួកគេនឹងរួមចំណែកដល់ការណែនាំរបស់សាលាទាំងមូល។

សិស្សត្រូវបានលើកទឹកចិត្តឱ្យគិតអំពីយុទ្ធសាស្ត្រខាងក្រោមនៅពេលបង្កើតគំនិតសម្រាប់ការណែនាំ។ គំនិតត្រូវបានចែករំលែកជាមួយក្រុមប្រឹក្សាកុមារសម្រាប់ការបង្រួបបង្រួម និងប្រើប្រាស់ដើម្បីជូនដំណឹងអំពីគោលការណ៍ណែនាំរបស់សាលា។

ផ្តល់ឱ្យសិស្សនូវឱកាសដើម្បីអភិវឌ្ឍគំនិតទាំងនេះជាក្រុម ហើយបន្ទាប់មក គ្រូផ្តល់ជាគំនិតបន្ថែម។

វិធីការពារខ្លួនអ្នកតាមប្រព័ន្ធអនឡាញៈ

- ផ្សព្វផ្សាយសារវិជ្ជមានតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ
- គិតពិចារណាមុនពេលយើងបង្ហោះ និងចែករំលែកគំនិត រូបភាព និងវីដេអូរបស់យើង។
- ត្រូវប្រុងប្រយ័ត្ន និងគិតគូរជានិច្ចនៅពេលប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ទាំងនោះ

- គ្រប់គ្រងពេលវេលាដែលយើងចំណាយលើការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធអនឡាញ
- កំណត់ឯកជនភាពនៅក្នុងគណនីប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយសង្គមរបស់យើង។
- ប្រុងប្រយ័ត្នក្នុងការបង្ហាញព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួន
- បន្ថែមតែមនុស្សដែលយើងស្គាល់ច្បាស់នៅក្នុងបណ្ដាញសង្គម
- រាំងខ្ទប់ ឬបញ្ឈប់ទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្ស ទំព័រ ឬក្រុមហ៊ុនដែលធ្វើឱ្យយើងមានអារម្មណ៍ថាមិនប្រក្រតី
- បង្កើតពាក្យសម្ងាត់ដែលពិបាកបំបែក
- ចងចាំថាត្រូវចាកចេញពីគណនីជានិច្ចនៅក្រោយការប្រើប្រាស់។

តើយើងអាចស្វែងរកជំនួយដោយរបៀបណា?

យើងអាចនិយាយជាមួយអ្នកដទៃ ដូចជាឪពុកម្ដាយ ឬគ្រូ ប្រសិនបើយើងមានអារម្មណ៍មិនមានសុវត្ថិភាព ឬមិនប្រក្រតីជាមួយនឹងអ្វីដែលកើតឡើងនៅលើអនឡាញ។ យើងក៏អាចរាយការណ៍ពីបទពិសោធមិនល្អទៅកាន់អាជ្ញាធរតាមរយៈបណ្ដាញទូរសព្ទជំនួយ និងវេទិកាផ្សេងៗទៀត។

សង្ខេបសារៈសំខាន់ៗ៖

- ត្រូវមានការទទួលខុសត្រូវចំពោះអ្នកប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យា
- ត្រូវប្រុងប្រយ័ត្ននៅពេលយើងភ្ជាប់អ៊ីនធឺណិត និងដឹងពីហានិភ័យ
- ធ្វើជាគំរូល្អ
- គិតអំពីឯកជនភាពរបស់យើង។
- ត្រូវចេះគោរពគ្នា
- ស្វែងរកជំនួយប្រសិនបើចាំបាច់។

ស្ទង់ចំណេះដឹងមុនវគ្គ(ឯកសារភ្ជាប់នៅទំព័រចុងក្រោយ)

ជាចុងក្រោយ ណែនាំសិស្សឱ្យបំពេញការស្ទង់ចំណេះដឹងក្រោយការសិក្សាដោយពន្យល់ពួកគេថា កិច្ចការនេះគឺធ្វើដូចគ្នានៅមុនពេលចាប់ ផ្ដើមសិក្សាដែរ។ ពន្យល់កុមារវ័យជំទង់ថា សំណួរខ្លះអាចមានចម្លើយច្រើន ហើយគួរតែចំណាយពេលត្រឹមតែ១៥នាទីប៉ុណ្ណោះ។

ណែនាំឱ្យពួកគេស្កេន QR កូដ និងបំពេញការស្ទង់ចំណេះដឹងក្រោយវគ្គសិក្សា។

ថ្លែងអំណរគុណដល់សិស្សានុសិស្សទាំងអស់ និងអបអរសាទរពួកគេសម្រាប់ការបញ្ចប់វគ្គសិក្សានៃកម្មវិធី Swipe Safe។

ត្រូវបញ្ចូលឯកសារភ្ជាប់ក្នុងមេរៀននីមួយៗ

អរគុណសិស្សានុសិស្សដែលបានចូលរួមវគ្គសិក្សានេះ៕

លំហាត់មុនវគ្គ និងក្រោយវគ្គ
សុវត្ថិភាពអនឡាញ កម្រិតមធ្យមសិក្សា

សម្រាប់វគ្គបណ្តុលបណ្តាលសុវត្ថិភាពអនឡាញ សូមប្អូនៗចំណាយពេល ១៥ នាទីក្នុងការបំពេញកម្រងសំនួរខាងក្រោម ដើម្បីលោកគ្រូអ្នកគ្រូឈ្វេងយល់ពីចំណេះដឹងរបស់ប្អូនៗពាក់ព័ន្ធ នឹងសុវត្ថិភាពអនឡាញ។ រាល់ចម្លើយ និងព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ប្អូនៗ មិនត្រូវបានចែករំលែក និងប្រើប្រាស់ក្រៅពីវាយតម្លៃរបស់កម្មវិធីសិក្សា។ សូមអរគុណ!

ឈ្មោះ..................................ភេទ..........ថ្នាក់ទី..........☐លំហាត់មុនវគ្គ/☐ក្រោយវគ្គ (ពិន្ទុសរុប.........)

ល.រ	សំណួរ	ចម្លើយជ្រើសរើស				កំណត់សម្គាល់
១	ភេទ	ប្រុស		ស្រី	ផ្សេងៗ	(អនុញ្ញាតបើមិនបំពេញ)
	(រំលងបើអ្នកមិនចង់ឆ្លើយ)					
២	តើអ្នកមានពិការភាពដែរឬទេ? (រំលងបើអ្នកមិនចង់ឆ្លើយ)	ប្រុស		ស្រី	ផ្សេងៗ	(អនុញ្ញាតបើមិនបំពេញ)
៣	តើអ្នកមានការលំបាកក្នុងការមើលដែរឬទេ ទោះបីជាអ្នកពាក់វ៉ែនតាជំនួយក៏ដោយ?	ទេ មិនមានការលំបាកទេ	បាទ/ចាស មានការលំបាកខ្លះៗ	បាទ/ចាស មានការលំបាកច្រើន	មើលមិនឃើញទាល់តែសោះ	
៤	តើអ្នកមានការលំបាកក្នុងការស្តាប់ដែរឬទេ ទោះបីជាអ្នកប្រើឧបករណ៍ជំនួយការស្តាប់ក៏ដោយ?	ទេ មិនមានការលំបាកទេ	បាទ/ចាស មានការលំបាកខ្លះៗ	បាទ/ចាស មានការលំបាកច្រើន	មើលមិនឃើញទាល់តែសោះ	
៥	តើអ្នកមានការលំបាកក្នុងការដើរ ឬឡើងជណ្តើរដែរឬទេ?	ទេ មិនមានការលំបាកទេ	បាទ/ចាស មានការលំបាកខ្លះៗ	បាទ/ចាស មានការលំបាកច្រើន	មើលមិនឃើញទាល់តែសោះ	
៦	តើអ្នកមានការលំបាកក្នុងការចងចាំ ឬផ្ចង់អារម្មណ៍ដែរឬទេ?	ទេ មិនមានការលំបាកទេ	បាទ/ចាស មានការលំបាកខ្លះៗ	បាទ/ចាស មានការលំបាកច្រើន	ចាំមិនបានទាល់តែសោះ	

៧	ដោយសារតែស្ថានភាពកាយសម្បទា សុខភាពផ្លូវចិត្ត និងអារម្មណ៍ តើអ្នកមានការលំបាក ក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយអ្នកដទៃដែរឬទេ? ឧទាហរណ៍ ពិបាកក្នុងការយល់ន័យរបស់អ្នកដទៃ ឬអ្នកដទៃពិបាកយល់ន័យរបស់អ្នក?	ទេ មិនមានការលំបាកទេ	បាទ/ចាស មានការលំបាកខ្លះៗ	បាទ/ចាស មានការលំបាកច្រើន	មានការលំបាកគ្រប់យ៉ាង		
៨	តើអ្នកប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធអនឡាញញឹកញាប់ប៉ុណ្ណា?	តិចជាងម្តងក្នុងមួយខែ (១)	រៀងរាល់ខែ(២)	រៀងរាល់សប្តាហ៍ (៣)	ម្តង ឬច្រើនជាងនេះ(៤)		
៩	ករណីចាំបាច់ដែលត្រូវរាយការណ៍ តើកន្លែងណាដែលកុមារគួររាយការណ៍?	នគរបាល (១)	រាយការណ៍ទៅបណ្តាញទូរសព្ទជំនួយ (២)	រាយការណ៍នៅក្នុងថ្នាលកម្មវិធីប្រើប្រាស់(៣)	អាជ្ញាធរមូលដ្ឋាន (៤)	មិនរាយការណ៍ទេ (៥)	
១០	ការលួងលោមគឺជា	ទទួលសំណើរពីនរណាម្នាក់នៅតាមប្រព័ន្ធអនឡាញដែលអ្នកមិនស្គាល់ (១)	បង្កើតទំនាក់ទំនងជាមួយនរណាម្នាក់ដែលមានគោលបំណងកេងប្រវ័ញ្ចពួកគេ(២)	ស្នើសុំនរណាម្នាក់ឱ្យផ្ញើរូបភាពអាក្រាតរបស់ពួកគេ (៣)	ទាំងអស់ខាងលើ (៤)		
១១	ការបង្ហោះ និងមតិយោបល់ពិតជាមិនអាចលុបចោលបានទេ	ពិត		មិនពិត			
១២	មតិដែលខ្ញុំដាក់ជាលក្ខណៈអនាមិក ឬមិនចូល	ពិត		មិនពិត			

	គណនី ពួកគេមិនអាចតាមដានខ្ញុំបានទេ								
១៣	ការចែករំលែកព័ត៌មានមិនពិត មិនមានផលប៉ះពាល់ដល់កេរ្តិ៍ឈ្មោះខ្ញុំទេ	ពិត				មិនពិត			
១៤	ដើម្បីការពារសុវត្ថិភាពអនឡាញ កុមារអាចប្រើយុទ្ធសាស្ត្រ AIRTAT ដែលមាន៦ចំណុចរួមមាន៖	សួរ	គិត	កំណត់	វិភាគ	ឆ្លុះបញ្ចាំង	ប្រាប់	បិទខ្ទប់	បង្ហាញ
១៥	តើអ្នកដឹងទេថាជាតុផ្សំសំខាន់ៗនៃអ៊ីនធឺណិតមានប៉ុន្មាន?	១	២	៣	៤	៥	៦	ផ្សេងៗ	
១៦	ដើម្បីគេចផុតពីអ្នកបោកប្រាស់ និងលួចគណនីកុមារ ត្រូវប្រើពាក្យសម្ងាត់ដែលពិបាក ឧស្សាហ៍ប្តូរពាក្យសម្ងាត់ មិនត្រូវផ្តល់ព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ	ពិត				មិនពិត			
១៧	ដើម្បីគេចពីជនល្មើសតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ កុមារមិនត្រូវដាក់លេខទូរសព្ទឬអ៊ីមែលនៅលើប្រូហ្វាល កំណត់គណនីជាឯកជន	ពិត				មិនពិត			

ចំណាំ៖ ចំពោះសំណួរ១ ដល់៧ មិនមានពិន្ទុទេ សូមលោកគ្រូអ្នកគ្រូគិតចំនួនពិន្ទុចាប់ពីលេខ ៨ ដល់ ១៧ ចម្លើយខាងក្រោម

ល.រ	សំណួរ	ពិន្ទុសរុ ១០០ ពិន្ទុ (ពិន្ទុស្ថិតក្នុងវង្វង់ក្រចក)							
១	សំណួរទី៨	ចម្លើយមួយក៏បាន ១០ ពិន្ទុដែរ							
២	សំណួរទី៩	១ (៣)		២ (២)		៣ (២)	៤ (៣)	៥ (0)	
៣	សំណួរទី១០	១ (២) ករណីជ្រើសមួយ		២(២)ករណីជ្រើសមួយ		៣ (២) ករណីជ្រើសមួយ		៤ (១០)	
៤	សំណួរទី១១	ពិត (១០)				មិនពិត (0)			
៥	សំណួរទី១២	ពិត (0)				មិនពិត (១០)			
៦	សំណួរទី១៣	ពិត (0)				មិនពិត (១០)			
៧	សំណួរទី១៤	សួរ (២)	គិត (២)	កំណត់ (១)	វិភាគ(២)	ឆ្លុះបញ្ចាំង(១)	ប្រាប់ (២)	បិទខ្ទប់(0)	បង្ហាញ(0)
៨	សំណួរទី១៥	១(0)	២(0)	៣(0)	៤(0)	៥(0)	៦(១០)	ផ្សេងៗ(0)	
៩	សំណួរទី១៦	ពិត (១០)				មិនពិត (0)			
១០	សំណួរទី១៧	ពិត (១០)				មិនពិត (0)			

រៀបរៀងដោយក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា សហការជាមួយ

ChildFund Korea

ChildFund Cambodia

Teach For Cambodia

ឧបត្ថម្ភការអភិវឌ្ឍដោយ

WOORI BANK

ឆ្នាំ ២០២៤