

## ปกป้องอนาคตของชาติจากภัยออนไลน์เทคโนโลยีที่เข้าถึงง่าย

ท่ามกลางความเจริญทางเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดด ภัยเงียบที่แอบซ่อนมาและเข้าถึงกลุ่มคนทุกเพศทุกวัยอย่างไม่ทันรู้สึกและตระหนักถึงอันตราย คือ “ภัยจากสื่อออนไลน์” ที่กำลังคุกคามคุกคามต่อสุขภาพของเด็กและเยาวชนไทยอย่างรุนแรง กว้างขวาง และรวดเร็ว ทั้งการเสพติดเกมและเสพเนื้อหาที่มีความรุนแรงสู่พฤติกรรมการเล่นแบบ เสพสื่อลามกสู่การล่วงละเมิดทางเพศ การเล่นเกมการเสี่ยงทายสู่การพนันออนไลน์ การกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyber bullying) สู่ภาวะซึมเศร้าและการฆ่าตัวตาย ฯลฯ ด้วยทุกปัญหาจากภัยออนไลน์ล้วนมีผลต่อการหล่อหลอมทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในระยะยาว องค์กรต่างๆ ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับสุขภาพของเด็กและเยาวชน รวม ๓๒ องค์กรเครือข่าย ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม ภาควิชาการ องค์กรสาธารณประโยชน์ ต่างตระหนักถึงปัญหาและมีความเห็นร่วมกันว่า ถ้าทุกองค์กรร่วมมือกันจัดการให้เด็กและเยาวชนเดินสู่เส้นทางการใช้โลกออนไลน์ที่เหมาะสม ก็จะได้อนาคตของชาติที่ดีที่เป็นกำลังสำคัญของประเทศ จึงได้ร่วมกัน “ประกาศเจตนารมณ์ความร่วมมือเพื่อการปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์” เมื่อวันที่ ๒๓ กันยายน ๒๕๖๓ ประกาศ ๔ มาตรการสำคัญบนความร่วมมือ

### ประกาศ ๔ มาตรการสำคัญบนความร่วมมือ

๑. ร่วมกันกำหนดให้การปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์เป็นวาระเร่งด่วนที่สำคัญขององค์กรทุกระดับ นับตั้งแต่ภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม ภาควิชาการ องค์กรสาธารณประโยชน์ องค์กรชุมชนและครอบครัว
๒. ร่วมกันส่งเสริม สร้างความตระหนักและการรู้เท่าทันสื่อให้แก่เด็ก เยาวชน บุคคลแวดล้อมรอบตัวเด็ก และประชาชนทุกกลุ่ม
๓. ร่วมกันหนุนเสริมการพัฒนาระบบปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์
๔. ประสานความร่วมมือในการแลกเปลี่ยนข้อมูล และทรัพยากรเพื่อสนับสนุนการขับเคลื่อนนโยบายหรือมาตรการที่จำเป็นต่อการปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์

### ผลสำรวจพบเยาวชนมีความเชื่อ-พฤติกรรมออนไลน์สุ่มเสี่ยง

หากถามว่า ภัยคุกคามทางออนไลน์ที่เด็กและเยาวชนเผชิญคืออะไร ดร.ศรีดา ตันตะอติพานิช มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนา ได้นำเสนอผลสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ประจำปี ๒๕๖๓ ซึ่งมีการเก็บข้อมูลระหว่างเดือนพฤษภาคม - กรกฎาคม ๒๕๖๓ พบว่า กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเด็กมัธยมศึกษาอายุ ๑๒-๑๘ ปี จำนวน ๑๔,๙๔๕ คน มีพฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ ๖ อันดับแรกคือ (๑) ซื้อสินค้าจากร้านค้าออนไลน์ที่ไม่รู้จัก ร้อยละ ๔๔ (๒) รับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อน ร้อยละ ๓๙ (๓) ใส่ข้อมูลตัวตนบนโซเชียลมีเดีย ร้อยละ ๒๖ (๔) แชร์ข้อมูลโดยไม่ได้ตรวจสอบ ร้อยละ ๒๔ (๕) นำข้อมูลมาใช้โดยไม่รับอนุญาตหรือไม่อ้างอิงแหล่งที่มา ร้อยละ ๒๔ (๖) เข้าถึงสื่อลามก ร้อยละ ๑๔

นอกจากนี้เยาวชนยังมีอิสระในการใช้สื่อออนไลน์ค่อนข้างมาก โดยเด็กร้อยละ ๘๙ เชื่อว่าโลกออนไลน์มีภัยอันตรายหรือความเสี่ยงต่างๆ แต่ร้อยละ ๖๑ เชื่อว่าหากเผชิญภัยเหล่านั้นจะสามารถแก้ไขปัญหาได้ด้วยตัวเอง ซึ่งดร.ศรีดา มองว่าเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วงอย่างยิ่ง ผลสำรวจ

ยังพบว่า เว็บไซต์หรือเนื้อหาที่ผิดกฎหมายหรือเป็นอันตรายที่เด็กเข้าถึงมากที่สุด ๔ อันดับแรกคือ ความรุนแรงร้อยละ ๔๙ การพนันร้อยละ ๒๒ สื่อลามกอนาจารร้อยละ ๒๐ และสารเสพติดร้อยละ ๑๖

ส่วนผลการสำรวจการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนก็พบว่า จากกลุ่มตัวอย่าง ๑๑,๓๘๔ คน มีร้อยละ ๒๖ ที่เล่นเกมออนไลน์ ๑-๒ ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ ๓๐ ใช้เวลา ๓-๑๐ ชั่วโมงต่อวัน และมีเยาวชนร้อยละ ๕ เล่นมากกว่า ๑๐ ชั่วโมงต่อวัน โดยที่มีการแจ้งว่ามีการพนันในเกมที่เล่นอยู่ราวร้อยละ ๑๐ ส่วนการเติมเงินซื้อของในเกมมีจำนวนอยู่ที่ร้อยละ ๓๔ ในจำนวนนี้ร้อยละ ๗ ระบุว่าเติมเงินเดือนละ ๒๐๑-๕๐๐ บาท ขณะที่ผลของการเล่นเกมออนไลน์ทำให้เยาวชนไทยสนใจทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมากถึงร้อยละ ๔๓ ผลการเรียนรู้แย่งร้อยละ ๒๐ และความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแย่งร้อยละ ๑๓

ดร.ศรีดา ย้ำว่าผลการสำรวจทำให้เห็นว่า เด็กมีความเชื่อและพฤติกรรมออนไลน์ที่สุ่มเสี่ยงอาจนำภัยมาถึงตัวได้ ภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรนำข้อมูลเหล่านี้ไปประกอบการกำหนดนโยบายและวางแผนทางปฏิบัติเพื่อให้เกิดมาตรการ เครื่องมือ กลไกที่จะช่วยเหลือเด็กจากภัยออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

### เปิดให้ “เด็กและเยาวชน” เข้ามาร่วม คือ เส้นทางของความสำเร็จ

นายพุทธิพงษ์ ปุณณกันต์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กล่าวปาฐกถาเรื่อง ‘สื่อในโลกดิจิทัลกับโอกาสที่จะสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชนไทย’ โดยมีใจความหลักสนับสนุน ๔ มาตรการที่ได้มีการประกาศเจตนารมณ์ร่วมกัน ทั้งยังเน้นย้ำให้มีการเปิดพื้นที่ให้เด็กและเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมกำหนดปัญหาและการแก้ไข โดยเฉพาะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

นายพุทธิพงษ์กล่าวว่า หลายหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนได้มาร่วมกันคิด ร่วมกันทำโดยเน้นถึงต้นเหตุที่ต้องแก้ไข ทั้งการให้ความรู้ การคัดกรอง การให้แนวคิด ขณะที่กระทรวงดิจิทัลฯ ทำกฎหมายออกมาบังคับใช้อันเป็นการจัดการกับปลายเหตุของปัญหา

“ทุกคนมาถามเมื่อไรจะจับ เมื่อไรจะปิด เราต้องหยุดพูดประโยคเหล่านี้ แล้วถามว่าเมื่อไรเด็กเราจะคิดได้ เมื่อไรเด็กเราจะเลือกได้ ผมเชื่อว่าน้องๆ เยาวชนหลายคนที่ผมได้ไปสัมผัส เกิน ๘๐-๙๐% เขารู้ว่าโลกออนไลน์และโซเชียลมีเดียต่างๆ ที่พัฒนามาวันนี้ใช้ประโยชน์ได้ดีจริงๆ อาจมีแค่ ๑๐-๒๐% เท่านั้นที่เขาอาจจะไปใช้ในสิ่งที่ผิด” รัฐมนตรีกล่าวพร้อมกับย้ำว่า เด็กไทยถูกปลูกฝังให้คิดได้ด้วยตัวเอง ดังนั้น หน้าที่ของผู้ใหญ่จึงต้องสนับสนุนให้เขาคิด และเปิดพื้นที่ให้เขามาแลกเปลี่ยน

“เด็กรุ่นใหม่เดี๋ยวนี้ เราไปตีกรอบแล้วไปสั่งให้เขาคิดไม่ได้ วันนี้สิ่งที่เราต้องทำและต้องทำต่อไป คือ ทำอย่างไรให้เด็กเขามาร่วมกันคิด ร่วมกันทำกับเรา เราจะไปคิดแทนเขาว่าอันนี้ไม่ได้ อันนี้ห้าม ยิ่งห้ามจะเหมือนยิ่งยุ ดังนั้น สิ่งที่ได้ดีที่ดีที่สุดคือต้องดึงเขามามีส่วนร่วม จัดเวทีให้เขามามีส่วนร่วมกับเรา ให้เขามาคิดกับเราว่าถ้าจะป้องกันแบบนี้ น้องคิดว่าจะทำอย่างไร น้องจะบอกเพื่อนอย่างไร ไม่เข้าคลิปนี้ ไม่เข้าเว็บแบบนี้ได้ไหม” นายพุทธิพงษ์กล่าว

## เยาวชนกับการรู้เท่าทันโลกออนไลน์

นายประวิทย์ ลีสถาพรวงศ์ กรรมการ กสทช. กล่าวว่า จากการทำงานร่วมมือขององค์กรภาคีเครือข่ายพบว่า เด็กและเยาวชนยังขาดความรู้เท่าทันและมีความเสี่ยงสูงจากภัยออนไลน์ โดย ๑ ปีที่ผ่านมา หลายภาคส่วนได้ดำเนินการปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์ ทั้งในการขับเคลื่อนงานผ่านยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔ ผ่านการจัดทำแผนปฏิบัติการ การติดตามและประเมินผลตามตัวชี้วัด สิ่งสำคัญคือ การมีพื้นที่ปฏิบัติงานจริง ทำให้เห็นภาพการทำงานที่เชื่อมโยงจากระดับนโยบายสู่พื้นที่การปฏิบัติงาน รวมทั้งมีการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันสิ่งที่ท้าทายสำหรับการทำงานในอนาคตก็คือ ต้องให้ความสำคัญต่อการสร้างความรู้ ความเท่าทันต่อสื่อออนไลน์ และพัฒนาโลกให้มีประสิทธิภาพ พร้อมกับเชื่อมโยงเครือข่ายให้เป็นระบบปกป้องและคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ได้อย่างแท้จริง รวมถึงการเสริมสร้างศักยภาพเด็ก เยาวชน และบุคคลแวดล้อมให้ตระหนักถึงการใช้สื่อยุคใหม่อย่างสร้างสรรค์เท่าทันและชาญฉลาด

### มติสมัชชาเด็กและเยาวชนฯ ว่าด้วย ‘ก้าวทันสื่อ รู้ทันสิทธิ์’

ขณะที่ นายธนวัฒน์ พรหมโชติ รองประธานสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย เห็นว่า เด็กและเยาวชน คือ คนที่รู้ปัญหาที่ดีที่สุดและสามารถหอบทวนแนวทางแก้ไขได้ด้วยตัวเอง แต่การจะนำความคิดของเด็กมาใช้ในการช่วยแก้ไขปัญหาหรือเป็นเครื่องมือให้กับหน่วยงานต่างๆ ต้องให้ความสำคัญกับเยาวชน โดยให้พวกเขาเข้ามาร่วมคิดร่วมทำตั้งแต่ต้นน้ำ กลางน้ำ จนถึงปลายน้ำ ในลักษณะ “เด็กคิด เด็กทำ เด็กนำ ผู้ใหญ่หนุน” เพื่อให้เยาวชนอยากเดินหน้าและส่งต่อสิ่งดี ๆ กับเพื่อนเยาวชนและสังคมสืบไป รองประธานสภาเด็กฯ ยกตัวอย่างกิจกรรมที่ผ่านมาของเยาวชนว่า เมื่อปี ๒๕๖๑ มีกิจกรรมระดับโลกคือ การแข่งขันฟุตบอลโลก สภาเด็กฯ รณรงค์ต่อต้านพนันฟุตบอลออนไลน์ทั้งการยื่นหนังสือเรียกร้องต่อองค์กรที่เกี่ยวข้อง การให้ความรู้สื่อสารณรงค์ จนปีนี้สภาเด็กฯ และเครือข่ายมีการเสนอมติสมัชชาเด็กและเยาวชนแห่งชาติเมื่อสัปดาห์ที่ผ่านมา เด็กและเยาวชนให้ความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องสื่อโดยตั้งชื่อว่า ‘ก้าวทันสื่อ รู้ทันสิทธิ์’ มีข้อเสนอต่อรัฐ เอกชน และประชาสังคม รวมเป็น ‘๓ พ.’ ประกอบด้วย

๑. พ. ที่ ๑ คือ พัฒนาหลักสูตรในรายวิชาต่างๆ ให้เรียนรู้เกี่ยวกับสื่อและสิทธิ์ทั้งในและนอกห้องเรียน
๒. พ. ที่ ๒ คือ ส่งเสริมการผลิตสื่อสร้างสรรค์ สื่อและสิทธิ์สัมพันธ์กันอย่างไร รวมทั้งเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ฯ
๓. พ. ที่ ๓ คือ เพิ่มความเข้มงวดในการบังคับใช้กฎหมายพร้อมกำหนดมาตรการกับสื่อต่างๆ

ชื่อเรื่อง: ปกป้องอนาคตของชาติจากภัยออนไลน์เทคโนโลยีที่เข้าถึงง่าย

ที่มา : กลุ่มงานสื่อสารสังคม สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (สช.) ๐๒-๘๓๒-๙๑๔๗

### คำถามที่ ๑ แบบเลือกตอบ (อย่างน้อย ๑ คำถาม)

คำถาม จากบทความข้างต้น มาตรการสำคัญบนความร่วมมือเพื่อการปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์” มีกี่ข้อ

๑. ๔ ข้อ
๒. ๕ ข้อ
๓. ๖ ข้อ
๔. ๗ ข้อ

#### ๕. เฉลย/แนวคำตอบ คำตอบที่: ๑ ๔ ข้อ

๑. ร่วมกันกำหนดให้การปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์เป็นวาระเร่งด่วนที่สำคัญขององค์กรทุกระดับ นับตั้งแต่ภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม ภาควิชาการ องค์กรสาธารณประโยชน์ องค์กรชุมชนและครอบครัว
๒. ร่วมกันส่งเสริม สร้างความตระหนักและการรู้เท่าทันสื่อให้แก่เด็ก เยาวชน บุคคลแวดล้อมรอบตัวเด็ก และประชาชนทุกกลุ่ม
๓. ร่วมกันหนุนเสริมการพัฒนาระบบปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์
๔. ประสานความร่วมมือในการแลกเปลี่ยนข้อมูล และทรัพยากรเพื่อสนับสนุนการขับเคลื่อนนโยบายหรือมาตรการที่จำเป็นต่อการปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์

กระบวนการอ่าน: การบูรณาการและตีความ

สถานการณ์: บริบทการอ่านเพื่อการศึกษา

แหล่งที่มา: เนื้อเรื่องเดียว

รูปแบบของเนื้อเรื่อง: แบบต่อเนื่อง

ประเภทของเนื้อเรื่อง: บอกเล่าอธิบายเหตุผล

ลักษณะข้อสอบ: แบบเลือกตอบ

ความสอดคล้องตัวชี้วัด: ท ๑.๑, ม. ๑/๒: จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน

**คำถามที่ ๒ แบบเลือกตอบเชิงซ้อน (อย่างน้อย ๑ คำถาม)**

**คำถาม** จากบทความ เรื่องปกป้องอนาคตของชาติจากภัยออนไลน์เทคโนโลยีที่เข้าถึงง่าย  
ข้อความเหล่านี้เป็นข้อเท็จจริง หรือความคิดเห็น จงเลือก ข้อเท็จจริงหรือความคิดเห็นในแต่ละข้อความ

ข้อความเหล่านี้เป็นข้อเท็จจริง หรือความคิดเห็น	ข้อเท็จจริง	ความคิดเห็น
“ภัยจากสื่อออนไลน์” คือสื่อลามกสู่การล่องละเมิดทางเพศ การเล่นเกมการเสี่ยงทายสู่การพนันออนไลน์		
“สื่อในโลกดิจิทัลกับโอกาสที่จะสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชนไทย’ โดยมีใจความหลักสนับสนุน ๔ มาตรการ ที่ได้มีการประกาศเจตนารมณ์ร่วมกัน”		
‘ก้าวทันสื่อ รู้ทันสิทธิ์’ ๓ พ. ประกอบด้วย พ. ที่ ๑ คือ พัฒนาหลักสูตรในรายวิชาต่างๆ ให้เรียนรู้เกี่ยวกับสื่อและสิทธิ์ทั้งในและนอกห้องเรียน พ. ที่ ๒ คือ ส่งเสริมการผลิตสื่อสร้างสรรค์ สื่อและสิทธิ์สัมพันธ์กันอย่างไร รวมทั้งเรื่อง พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฯ พ. ที่ ๓ คือ เพิ่มความเข้มงวดในการบังคับใช้กฎหมายพร้อมกำหนดมาตรการกับสื่อต่างๆ		
“ทุกคนมาถามเมื่อไรจะจับ เมื่อไรจะปิด เราต้องหยุดพูดประโยคเหล่านี้ แล้วถามว่าเมื่อไรเด็กเราจะคิดได้ เมื่อไรเด็กเราจะเลือกได้		

**คำตอบ:** ข้อเท็จจริง, ความคิดเห็น, ข้อเท็จจริง, ความคิดเห็น

**เฉลย/แนวคำตอบ คำตอบที่ :** ข้อเท็จจริง, ข้อเท็จจริง, ข้อเท็จจริง, ความคิดเห็น

**กระบวนการอ่าน:** การบูรณาการและตีความ

**สถานการณ์:** บริบทการอ่านเพื่อการศึกษา

**แหล่งที่มา:** เนื้อเรื่องเดียว

**รูปแบบของเนื้อเรื่อง:** แบบต่อเนื่อง

**ประเภทของเนื้อเรื่อง:** บอกเล่าอธิบายเหตุผล

**ลักษณะข้อสอบ:** แบบเลือกตอบเชิงซ้อน

**ความสอดคล้องตัวชี้วัด:** ท ๑.๑, ม. ๑/๒: จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน

**คำถามที่ ๓ แบบเติมคำตอบแบบปิด (อย่างน้อย ๑ คำถาม)**

**คำถาม:** อ่านข้อความด้านล่างและใส่ตัวเลขตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ปกป้องอนาคต  
ของชาติจากภัยออนไลน์เทคโนโลยีที่เข้าถึงง่าย

ข้อความ	ลำดับเหตุการณ์
เพิ่มความเข้มงวดในการบังคับใช้กฎหมายพร้อม กำหนดมาตรการกับสื่อต่างๆ	
พัฒนาหลักสูตรในรายวิชาต่างๆ ให้เรียนรู้เกี่ยวกับ สื่อและสิทธิ์ทั้งในและนอกห้องเรียน	
ส่งเสริมการผลิตสื่อสร้างสรรค์ สื่อและสิทธิ์สัมพันธ์ กันอย่างไร รวมทั้งเรื่อง พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฯ	

**คำตอบ:** ๓ ๑ ๒

**เฉลย/แนวคำตอบ คำตอบที่ :** ๓ ๑ ๒

**กระบวนการอ่าน:** การบูรณาการและตีความ

**สถานการณ์:** บริบทการอ่านเพื่อการศึกษา

**แหล่งที่มา:** เนื้อเรื่องเดียว

**รูปแบบของเนื้อเรื่อง:** แบบต่อเนื่อง

**ประเภทของเนื้อเรื่อง:** บอกเล่าอธิบายเหตุผล

**ลักษณะข้อสอบ:** เติมคำตอบ

**ความสอดคล้องตัวชี้วัด:** ท ๑.๑, ม. ๑/๒: จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน

**คำถามที่ ๔ แบบเติมคำตอบแบบเปิด (อย่างน้อย ๑ คำถาม)**

**คำถาม:** เพราะเหตุใดท่ามกลางความเจริญทางเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดดจึงเกิดภัยออนไลน์เทคโนโลยีที่เข้าถึงง่าย

**คำตอบ:** เหตุจากการที่ภัยออนไลน์ล้วนมีผลต่อการหลอหลอมทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กไทยและเยาวชนในระยะยาว

**เฉลย/แนวคำตอบ คำตอบที่ :** เหตุจากการที่เด็กไทยถูกปลูกฝังให้คิดได้ด้วยตัวเอง ดังนั้นหน้าที่ของผู้ใหญ่จึงต้องสนับสนุนให้เขาคิด และเปิดพื้นที่ให้เขามาแลกเปลี่ยน

**กระบวนการอ่าน:** การบูรณาการและตีความ

**สถานการณ์:** บริบทการอ่านเพื่อการศึกษา

**แหล่งที่มา:** เนื้อเรื่องเดียว

**รูปแบบของเนื้อเรื่อง:** แบบต่อเนื่อง

**ประเภทของเนื้อเรื่อง:** บอกเล่าอธิบายเหตุผล

**ลักษณะข้อสอบ:** เติมคำตอบตอบเชิงซ้อน

**ความสอดคล้องตัวชี้วัด:** ท ๑.๑, ม. ๑/๒: จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน

**คำถามที่ ๕ แบบเติมคำตอบแบบอิสระ (อย่างน้อย ๑ คำถาม)**

**คำถาม:** ตัวนักเรียนมีวิธีที่จะช่วยทุกคนในการแก้ปัญหาภัยออนไลน์ได้อย่างไรบ้าง  
จงอธิบายด้วยคำพูดของตนเอง

**เฉลย/แนวคำตอบ คำตอบที่ :**

๑. ไม่ซื้อสินค้าจากร้านค้าออนไลน์ที่ไม่รู้จัก
๒. ไม่รับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อน
๓. ไม่ใส่ข้อมูลตัวตนบนสื่อโซเชียลมีเดีย
๔. ไม่แชร์ข้อมูลโดยไม่ได้ตรวจสอบ
๕. ไม่นำข้อมูลมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตหรือไม่อ้างอิงแหล่งที่มา
๖. ไม่เข้าถึงสื่อลามก

**กระบวนการอ่าน:** การบูรณาการและตีความ

**สถานการณ์:** บริบทการอ่านเพื่อการศึกษา

**แหล่งที่มา:** เนื้อเรื่องเดียว

**รูปแบบของเนื้อเรื่อง:** แบบต่อเนื่อง

**ประเภทของเนื้อเรื่อง:** บอกเล่าอธิบายเหตุผล

**ลักษณะข้อสอบ:** เติมคำตอบ

**ความสอดคล้องตัวชี้วัด:** ท ๑.๑, ม. ๑/๒: จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน