

รายวิชา วิทยาการคำนวณ

รหัสวิชา ว21104

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (1)

ครูผู้สอน

ครูณัฐพล

โคตรวงศ์

ครูเอกพงศ์

วิพลชัย





เรื่อง

ความฉลาดรู้ดิจิทัล

(1)





คำถามชวนคิด



นักเรียนร่วมตอบคำถาม

นักเรียนใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล

ในด้านใดบ้าง





คำถามชวนคิด



นักเรียนร่วมตอบคำถาม

นักเรียนทราบหรือไม่ว่าเทคโนโลยีดิจิทัล

มีผลกระทบหรือภัยคุกคามต่อตัวเราและสังคม

อย่างไรบ้าง





คำถามชวนคิด



นักเรียนร่วมตอบคำถาม

นักเรียนมีวิธีการป้องกันอย่างไร
ให้ใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย





จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ความเป็นส่วนตัว และไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัว
2. อภิปรายผลกระทบแนวทางป้องกัน และวิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
3. อธิบายวิธีการตั้งรหัสผ่านให้ปลอดภัยไว้ใช้งาน





เรื่อง

ความฉลาดรู้ดิจิทัล

(1)





ภัยคุกคามทางไอที

ปัจจุบันการใช้งานไอทีและอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทกับชีวิตประจำวันของเรามากขึ้น ซึ่งเราสามารถใช้ประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การเข้าถึงข้อมูลอย่างสะดวกและรวดเร็ว การทำธุรกรรมทางการเงิน แต่ยังมีคนบางกลุ่มนำประโยชน์เหล่านี้มาก่อปัญหาให้กับผู้ใช้งาน เราจึงควรเรียนรู้การใช้งานให้ปลอดภัย



การหลอกลวง

การหลอกลวง มีจุดประสงค์เพื่อหวังผลประโยชน์ทางการเงิน หรือ หลอกลวงเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการผ่านทางโปรแกรมแชท อีเมล การขายสินค้าออนไลน์ หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ



ตัวอย่างการหลอกลวง

การหลอกลวงเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการ



การหลอกลวงขายสินค้าออนไลน์





การละเมิดสิทธิ์ความเป็นส่วนตัว

การละเมิดสิทธิ์ความเป็นส่วนตัว เป็นการพยายามล่วงรู้ข้อมูลของผู้อื่น โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของข้อมูล ผู้ถูกละเมิดสิทธิ์ ความเป็นส่วนตัว อาจเกิดความไม่สบายใจ และถ้ามีการเผยแพร่ข้อมูลอาจทำให้ได้รับความเสียหาย



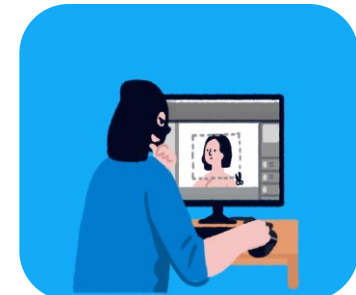
ตัวอย่างการละเมิดสิทธิ์ความเป็นส่วนตัว



การกลั่นแกล้งผู้อื่นบนสื่อสังคม



การแอบถ่ายภาพผู้อื่นแล้วนำไปโพสต์บนสื่อสังคม



การตัดต่อภาพอนาจาร



การนำเสนอเนื้อหาไม่เหมาะสม

การนำเสนอเนื้อหาไม่เหมาะสม เนื้อหาไม่เหมาะสม เช่น สื่อลามกอนาจาร การเชิญชวนให้ร่วมเล่นพนันออนไลน์ ข่าวดปลอม การกระทำที่ผิดต่อกฎหมาย และจริยธรรม



ตัวอย่างการนำเสนอเนื้อหาไม่เหมาะสม



การเชิญชวนให้เล่นพนันฟุตบอลออนไลน์



การนำเสนอเนื้อหารุนแรง
จดหมายลู่กโซ่ การใช้คำรุนแรง



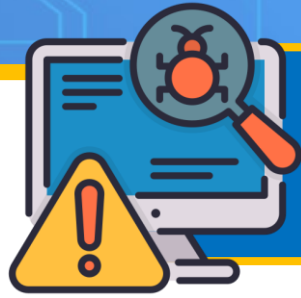
การส่งต่อข่าวปลอม



การใช้โปรแกรมทำลายผู้อื่น

การใช้โปรแกรมทำลายผู้อื่น เรียกอีกอย่างว่า “มัลแวร์” (Malware) เป็นการนำโปรแกรมที่เขียนขึ้นด้วยเจตนาร้าย ทำให้เกิดความเสียหายด้านข้อมูล ระบบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์





มัลแวร์ Malware

เป็นโปรแกรมที่เปิดช่องโหว่เพื่อลักลอบใช้งานหรือข้อมูลโดยที่เจ้าของไม่ทราบ


ประตูกล
(Backdoor)


ไวรัสคอมพิวเตอร์
(Computer virus)

เป็นโปรแกรมที่ติดต่อกับไฟล์สู่ไฟล์ทำลายได้ทั้งซอฟต์แวร์ ข้อมูล และระบบ

เป็นโปรแกรมที่เข้ารหัสไฟล์ข้อมูลของผู้ใช้งานในอุปกรณ์ จนกว่าผู้ใช้งานจะจ่ายเงินเพื่อแลกกับรหัสปลดล็อกไฟล์


โปรแกรมเรียกค่าไถ่
(Ransomware)


มัลแวร์
(Malware)


หนอนคอมพิวเตอร์
(Computer worm)

เป็นโปรแกรมที่แพร่กระจายในเครือข่ายได้อย่างรวดเร็ว ก่อความเสียหายที่รุนแรง

เป็นโปรแกรมที่สร้างความรำคาญให้กับผู้ใช้ โดยจะแสดงโฆษณาบนเว็บเบราว์เซอร์ หรือหน้าต่างป๊อปอัพหลังจากติดตั้งโปรแกรมที่มีแอดแวร์แฝงอยู่


โปรแกรมโฆษณาหรือแอดแวร์
(Adware)

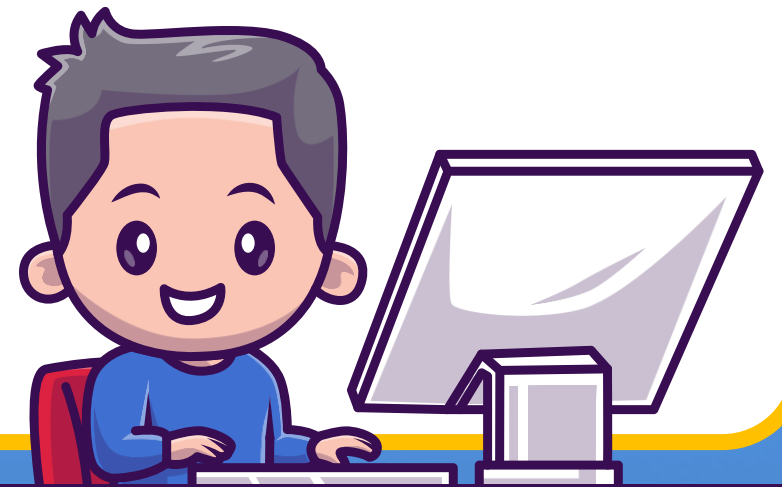

ม้าโทรจัน
(Trojan horse)

เป็นโปรแกรมเมื่อผู้ใช้ติดตั้งและเรียกใช้งานโปรแกรมจะทำการเข้าถึงสิทธิ์ต่าง ๆ บนอุปกรณ์



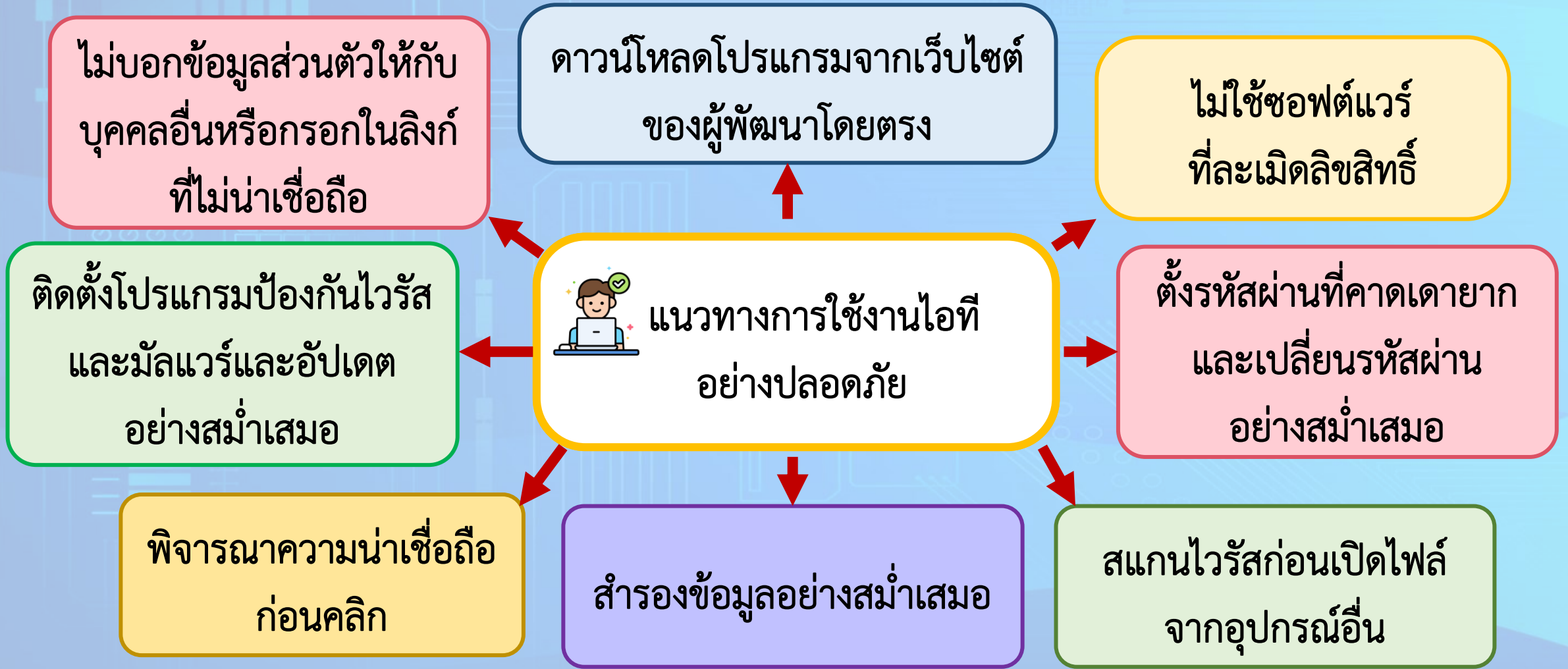
แนวทางการใช้ไอทีอย่างปลอดภัย

ภัยจากการใช้งานไอทีและอินเทอร์เน็ตมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงรูปแบบและวิธีการอยู่ตลอดเวลา เราควรป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากการคุกคามเหล่านี้ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี





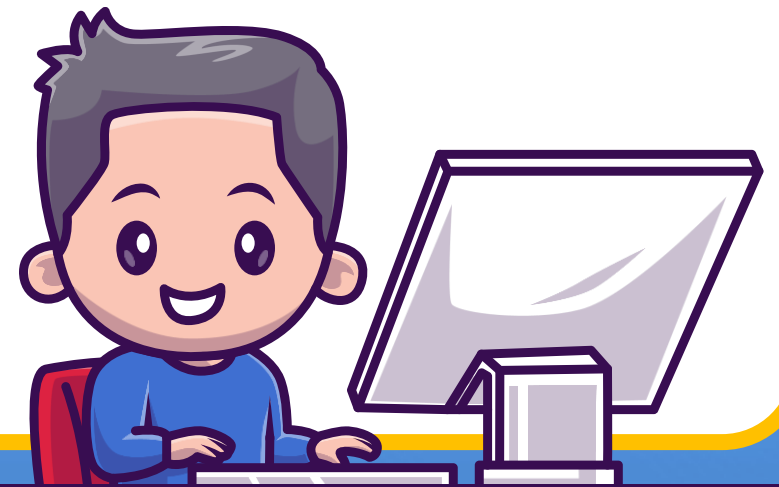
แนวทางการใช้ไอทีอย่างปลอดภัย





แนวทางการตั้งรหัสผ่านให้มีความปลอดภัย

การกำหนดรหัสผ่านเป็นวิธีการตรวจสอบตัวตนที่นิยมมากที่สุด เนื่องจากว่าเป็นวิธีที่ง่ายและค่าใช้จ่ายต่ำเมื่อเทียบกับวิธีอื่น สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการกำหนดรหัสผ่านให้มีความปลอดภัย





แนวทางการตั้งรหัสผ่านให้มีความปลอดภัย



แนวทาง
การตั้งรหัสผ่าน
ให้มีความปลอดภัย



เป็นไปตามเงื่อนไขของระบบที่ใช้งาน

ประกอบด้วยอักษรตัวใหญ่ ตัวเล็ก ตัวเลขและสัญลักษณ์

จดจำได้ง่ายและยากต่อการคาดเดา

หลีกเลี่ยงการใช้ข้อมูลส่วนตัว

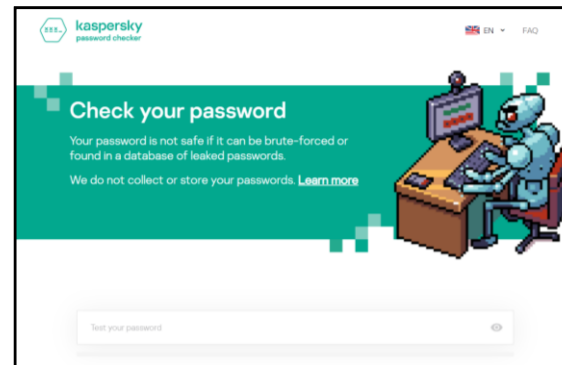
หลีกเลี่ยงคำที่มีอยู่ในพจนานุกรม

ใช้รหัสผ่านที่แตกต่างกันในแต่ละระบบ



ทดลองตรวจสอบความยากของรหัสผ่าน

<https://password.kaspersky.com/>



<https://howsecureismypassword.net/>





กิจกรรม

แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 - 5 คน
หรือตามความเหมาะสม



ใบความรู้ที่ 1 ภัยคุกคามทางไอที

ปัจจุบันการใช้งานไอทีและอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทกับชีวิตประจำวันของเรามากขึ้น ซึ่งเราสามารถใช้ประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การเข้าถึงข้อมูลอย่างสะดวกและรวดเร็ว การทำธุรกรรมทางการเงิน แต่ยังมีคนบางกลุ่มนำประโยชน์เหล่านี้มาก่อปัญหาให้กับผู้ใช้งาน เราจึงควรเรียนรู้การใช้งานให้ปลอดภัย

การหลอกลวง



การหลอกลวงมีจุดประสงค์เพื่อหวังผลประโยชน์ทางการเงิน หรือหลอกลวงเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการผ่านทางโปรแกรมแชท อีเมล การขายสินค้าออนไลน์ หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ

การละเมิดสิทธิ์ความเป็นส่วนตัว



การละเมิดสิทธิ์ความเป็นส่วนตัว เป็นการพยายามล่วงรู้ข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่รับอนุญาตจากเจ้าของข้อมูล เช่น ขโมยข้อมูลมือถือของเพื่อน แอบอ่านอีเมลของผู้อื่น ผู้ถูกละเมิดสิทธิ์ความเป็นส่วนตัวอาจเกิดความไม่สบายใจ และถ้ามีการเผยแพร่ข้อมูลอาจทำให้ได้รับความเสียหาย

รู้จัก ภัยไอที

การนำเสนอเนื้อหาไม่เหมาะสม



เนื้อหาไม่เหมาะสม เช่น สื่อลามกอนาจาร การเชิญชวนให้ร่วมเล่นการพนันออนไลน์ ข่าวปลอม การกระทำที่ผิดต่อกฎหมายและจริยธรรม

การใช้โปรแกรมทำลายผู้อื่น



การใช้โปรแกรมทำลายผู้อื่น เรียกอีกอย่างว่า มัลแวร์ (Malware) เป็นการนำโปรแกรมที่เขียนขึ้นด้วยเจตนาร้าย ทำให้เกิดความเสียหายในด้านข้อมูลระบบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างมัลแวร์ เช่น ไวรัส แอดแวร์ นาโทรจัน



ให้นักเรียนศึกษา

ใบความรู้ที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที



ใบกิจกรรมที่ 1 ภัยคุกคามทางไอที

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ที่ได้รับ แล้วช่วยกันอภิปรายในประเด็นต่อไปนี้

1. สถานการณ์ที่ได้รับ
.....
2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง
.....
3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา
.....
4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว
.....



ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที





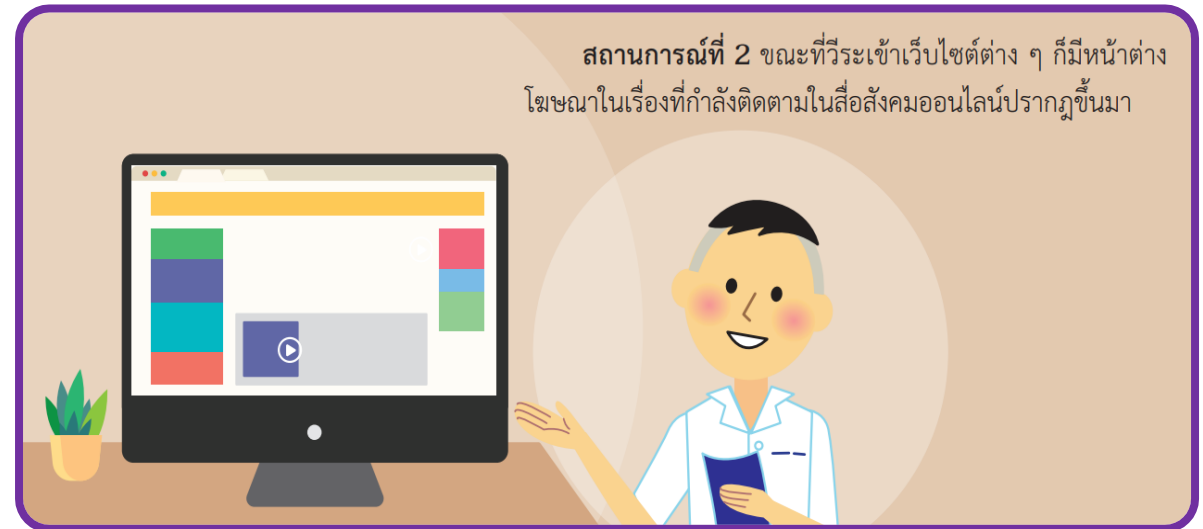
บัตรสถานการณ์ ประกอบใบกิจกรรมที่ 1

สถานการณ์ที่ 1 ชูใจได้รับข้อความ
ในกล่องข้อความโทรศัพท์มือถือ ดังต่อไปนี้

Z8.com เป็นแพลตฟอร์มเกมออนไลน์ที่
ใหญ่ที่สุดในเอเชีย แบนด์28มีชื่อเสียง
ยาวนานกว่า 15 ปีแล้ว!
ฝากเงินเข้าบัญชีใช้เวลา 1-3 นาที
ถอนเงินออกจากบัญชีใช้เวลา 3-5
นาที!
ทุกวัน! สมาชิกถอนเงินออกจำนวน
เงินสูงถึง 80 ล้านบาทวัน!
เกมมีหลายอย่าง: บาคาร่าสด,
รูเล็ตทรอนิกส์, กิจกรรมกีฬา, ลอตเตอรี่,
ตกปลา
ในช่วงระยะเวลาที่มีเชื้อ
ไวรัสCovid19
Z8จะอยู่กับลูกค้าตลอด เราเตรียมถึง
เป่าฟรายรี่ ไม่วิ่งลูกค้าสามารถรับ
โบนัสได้จากรหัส8888 บาทเมื่อเข้าสู่
ระบบ!
เข้าสู่ระบบแล้วรับเบ้าทันทีเพื่อใ
วีสิทหายเหนื่อยและกับนี่!
สำหรับรายละเอียดเพิ่มเติม กรุณา
เข้าสู่เว็บไซต์ของเราเพื่อเช็คดู โปร ไม่น
ต่างๆ
z8.com



สถานการณ์ที่ 2 ขณะที่วีระเข้าเว็บไซต์ต่าง ๆ ก็มีหน้าต่าง
โฆษณาในเรื่องที่กำลังติดตามในสื่อสังคมออนไลน์ปรากฏขึ้นมา



สถานการณ์ที่ 3 มานีชอบสั่งซื้อของออนไลน์ วันหนึ่ง
มีข้อความแจ้งเตือนในเฟซบุ๊กว่า หากเลือกซื้อสินค้าต่อไป
จะได้รับสิทธิ์ ซื้อ 1 แถม 1 และลดราคา 50% และได้รับ
คูปองเงินสดอีก 5,000 บาท เมื่อมานีกดลิงก์เข้าไปดู
ปรากฏว่า ข้อมูลต่าง ๆ ในโทรศัพท์มือถือก็ถูกโหลดออกไป
ทั้งหมด



สถานการณ์ที่ 4 ขณะที่ปิติเล่นเกมอยู่นั้น ก็มี
ข้อความทักมาว่าคุณได้รับรางวัลในเกมเป็นเพชรจำนวน
500 ดวง โดยต้องทำรายการโอนเงินในระบบบวอลเล็ต
จำนวน 100 บาท ซึ่งราคาจริง ๆ สำหรับเพชร 500 ดวง
คือ 750 บาท แต่ปิติกลับไม่ได้เพชรแม้แต่ดวงเดียว





บัตรสถานการณ์ ประกอบใบกิจกรรมที่ 1

สถานการณ์ที่ 5 ไฟลิดาวนโหลดแอปพลิเคชัน
แต่งภาพจากลิงก์บนเว็บไซต์มาใช้ ไม่นานคอมพิวเตอร์
ก็ไม่สามารถเรียกใช้โปรแกรมต่าง ๆ ได้ และข้อมูล
ในเครื่องคอมพิวเตอร์ก็ถูกลบ



สถานการณ์ที่ 6 อีเมลฉบับหนึ่งแจ้งมาว่าสมคิด
ได้รับเงินรางวัลจากธนาคารแห่งหนึ่ง เมื่อคลิกเข้าไป
หน้าล็อกอินของธนาคาร เมื่อกรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน
คอมพิวเตอร์ก็ค้าง หลังจากนั้นอีกประมาณ 1 ชั่วโมง
เงินในบัญชีของสมคิดก็ถูกถอนออกไปจนหมด



สถานการณ์ที่ 7 มานะได้รับลิงก์ในอีเมล
ให้เข้าไปโหลดรูปภาพฟรี หลังจากคลิกเข้าไป
คอมพิวเตอร์ก็รีสตาร์ท เมื่อเปิดคอมพิวเตอร์ไฟล์
ในเครื่องก็เปลี่ยนเป็นชนิดเดียวกันหมด พร้อมกับ
มีอีเมลแจ้งว่าหากอยากได้ไฟล์กลับมาเหมือนเดิม
ให้โอนเงินเข้าบัญชี 0145265xxx จำนวน 100,000
บาท



สถานการณ์ที่ 8 สมชายแอบอ่านอีเมล
ที่สมหญิงเปิดค้างไว้ แล้วเขียนอีเมลของสมหญิง
ไปยืมเงินสมศักดิ์ แล้วหนึ่งเดือนต่อมาสมศักดิ์
มาทวงเงินสมหญิง





บัตรสถานการณ์ ประกอบใบกิจกรรมที่ 1



สถานการณ์ที่ 9 ภาพโพสต์รูปเงินที่ได้
รับทุนการศึกษาจากผู้ใหญ่ใจดีท่านหนึ่งลง
ในสื่อสังคมโดยตั้งค่าเป็นสาธารณะเพื่อให้
ทุกคนได้เห็น



สถานการณ์ที่ 10 อีรุจน์สมัครใช้บัญชีเฟซบุ๊ก
ใหม่แล้วกลัวจะลืมชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านจึงส่งข้อความ
ฝากไว้ในกล่องข้อความของเพื่อน



ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที



คำชี้แจง

ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ที่ได้รับ
แล้วช่วยกันอภิปรายในประเด็นต่อไปนี้



ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที

1. สถานการณ์ที่ได้รับ

.....

.....

2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง

.....

.....





ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที

3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา

.....

.....

4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

.....

.....



ใบกิจกรรมที่ 1 ภัยคุกคามทางไอที

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ที่ได้รับ แล้วช่วยกันอภิปรายในประเด็นต่อไปนี้

1. สถานการณ์ที่ได้รับ
.....
2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง
.....
3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา
.....
4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว
.....



แนวคำตอบ



ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที





ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที

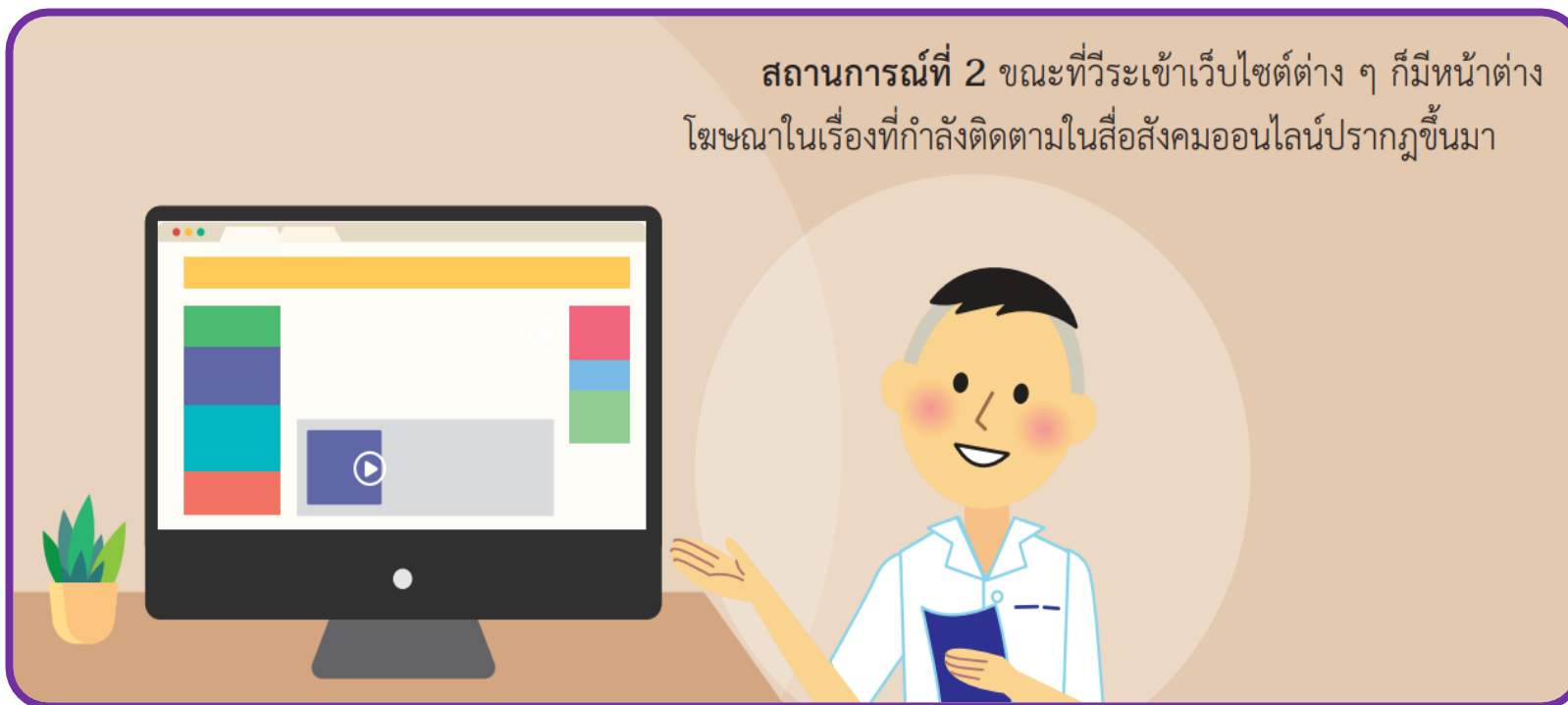


แนวคำตอบ



ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ที่ได้รับ

สถานการณ์ที่ 2 ขณะที่วีระเข้าเว็บไซต์ต่าง ๆ ก็มีหน้าต่างโฆษณาในเรื่องที่กำลังติดตามในสื่อสังคมออนไลน์ปรากฏขึ้นมา





ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที



แนวคำตอบ

1. สถานการณ์ที่ได้รับ

ขณะที่วีระเข้าเว็บไซต์ต่าง ๆ ก็มีหน้าต่างโฆษณาในเรื่องที่กำลังติดตามในสื่อสังคมออนไลน์
ปรากฏขึ้นมา

2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง

สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม เป็นการคุกคามโดยโปรแกรมโฆษณาหรือแอดแวร์
โดยคอมพิวเตอร์จะแสดงหน้าต่างป๊อปอัพโฆษณาขึ้นมาเรื่อย ๆ จนผู้ใช้เกิดความรำคาญ





ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที



แนวคำตอบ

3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา

กดปุ่มปิดแทนการคลิกปุ่มอื่น ๆ ตรวจสอบด้วยโปรแกรมกำจัดแอดแวร์ที่เชื่อถือได้.....

4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

ดาวน์โหลดโปรแกรมจากเว็บไซต์ของผู้พัฒนาโดยตรง หรือเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ, หลีกเลี่ยง.....

การใช้โปรแกรมที่ละเมิดลิขสิทธิ์, อ่านรายละเอียดของโปรแกรมที่จะติดตั้งให้ละเอียด.....

ทั้งก่อนและขณะติดตั้ง เพราะมีบางกรณีที่เราสามารถเลือกไม่รับโปรแกรม Adware.....

ที่เขาแถมมาให้ได้.....



ใบกิจกรรมที่ 1 ภัยคุกคามทางไอที

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ที่ได้รับ แล้วช่วยกันอภิปรายในประเด็นต่อไปนี้

1. สถานการณ์ที่ได้รับ
.....
2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง
.....
3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา
.....
4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว
.....



แนวคำตอบ



ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที





ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที



แนวคำตอบ



ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ที่ได้รับ



สถานการณ์ที่ 4 ขณะที่ปติเล่นเกมอยู่นั้น ก็มีข้อความทักมาว่าคุณได้รับรางวัลในเกมเป็นเพชรจำนวน 500 ดวง โดยต้องทำรายการโอนเงินในระบบวอลเล็ตจำนวน 100 บาท ซึ่งราคาจริง ๆ สำหรับเพชร 500 ดวงคือ 750 บาท แต่ปติกลับไม่ได้เพชรแม้แต่ดวงเดียว



ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที



แนวคำตอบ

1. สถานการณ์ที่ได้รับ
2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่
อย่างไรบ้าง
3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา
4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว





ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที



แนวคำตอบ



ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ที่ได้รับ



สถานการณ์ที่ 6 อีเมลฉบับหนึ่งแจ้งมาว่าสมคิดได้รับเงินรางวัลจากธนาคารแห่งหนึ่ง เมื่อคลิกเข้าไปหน้าล็อกอินของธนาคาร เมื่อกรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านคอมพิวเตอร์ก็ค้าง หลังจากนั้นอีกประมาณ 1 ชั่วโมงเงินในบัญชีของสมคิดก็ถูกถอนออกไปจนหมด



ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที



แนวคำตอบ

1. สถานการณ์ที่ได้รับ
2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่
อย่างไรบ้าง
3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา
4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว





ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที



แนวคำตอบ



ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ที่ได้รับ

สถานการณ์ที่ 8 สมชายแอบอ่านอีเมล
ที่สมหญิงเปิดค้างไว้ แล้วเขียนอีเมลของสมหญิง
ไปยืมเงินสมศักดิ์ แล้วหนึ่งเดือนต่อมาสมศักดิ์
มาทวงเงินสมหญิง





ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที



แนวคำตอบ

1. สถานการณ์ที่ได้รับ
2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่
อย่างไรบ้าง
3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา
4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว





ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที



แนวคำตอบ



ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ที่ได้รับ



สถานการณ์ที่ 9 ภาพโพสต์รูปเงินที่ได้
รับทุนการศึกษาจากผู้ใจดีท่านหนึ่งลง
ในสื่อสังคมโดยตั้งค่าเป็นสาธารณะเพื่อให้
ทุกคนได้เห็น



ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที



แนวคำตอบ

1. สถานการณ์ที่ได้รับ
2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่
อย่างไรบ้าง
3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา
4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว





ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที



แนวคำตอบ



ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ที่ได้รับ

สถานการณ์ที่ 10 ธีรจณ์สมัครใช้บัญชีเฟซบุ๊กใหม่แล้วกลัวจะลืมชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านจึงส่งข้อความฝากไว้ในกล่องข้อความของเพื่อน





ใบกิจกรรมที่ 1

ภัยคุกคามทางไอที



แนวคำตอบ

1. สถานการณ์ที่ได้รับ
2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่
อย่างไรบ้าง
3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา
4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว



ใบความรู้ที่ 2 แนวทางการใช้งานไอทีอย่างปลอดภัย

แนวทางการใช้งานไอทีอย่างปลอดภัย

ภัยจากการใช้งานไอทีและอินเทอร์เน็ตมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงรูปแบบวิธีการอยู่ตลอดเวลา เราควรป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากการคุกคามเหล่านี้ ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น



1. ไม่บอกข้อมูลส่วนตัวให้กับบุคคลอื่นหรือกรอกในลิงก์ที่ไม่น่าเชื่อถือ
2. ติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสและมัลแวร์และอัปเดตอย่างสม่ำเสมอ
3. ตั้งรหัสผ่านที่คาดเดายากและเปลี่ยนรหัสผ่านอย่างสม่ำเสมอ

แนวทางการตั้งรหัสผ่านที่ดี

- เป็นไปตามเงื่อนไขของระบบที่ใช้ใช้งาน
 - ประกอบด้วยอักขระตัวใหญ่ ตัวเล็ก ตัวเลข และสัญลักษณ์
 - จดจำได้ง่ายและยากต่อการคาดเดา
 - หลีกเลี่ยงการใช้ข้อมูลส่วนตัว
 - หลีกเลี่ยงคำที่มีอยู่ในพจนานุกรม
 - ใช้รหัสผ่านที่แตกต่างกันในแต่ละระบบ
4. ดาวน์โหลดโปรแกรมจากเว็บไซต์ของผู้พัฒนาโดยตรง หรือเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ พร้อมทั้งศึกษาเงื่อนไขและข้อตกลงก่อนการติดตั้งหรือใช้งานไอที
 5. ไม่ใช่ซอฟต์แวร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ นอกจากนี้เป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายแล้ว การใช้ซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์ยังเป็นการเปิดช่องทางให้กับผู้ไม่ประสงค์ดีที่จะมาทำลาย ขโมยข้อมูล
 6. พิจารณาความน่าเชื่อถือก่อนคลิก เช่น URL ของลิงก์ การเปิดไฟล์ที่แนบมากับอีเมล
 7. สำรองข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ เป็นการปกป้องข้อมูลหากเกิดการเสียหายหรือสูญหายของข้อมูล ซึ่งเราสามารถนำข้อมูลที่สำรองไว้มาใช้งานได้ แหล่งสำรองข้อมูล เช่น คลาวด์ สื่อบันทึกข้อมูล
 8. สแกนไวรัสก่อนเปิดไฟล์จากอุปกรณ์อื่น เมื่อนำไฟล์จากโปรแกรมอื่นมาใช้งาน ควรสแกนไวรัสก่อนใช้งานทุกครั้ง



ให้นักเรียนศึกษา

ใบความรู้ที่ 2

แนวทางการใช้ไอที อย่างปลอดภัย



ใบกิจกรรมที่ 2

Choose me Safe!!!

1. พิจารณารหัสผ่านต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย เพื่อระบุว่าจะใช้หรือไม่ใช้รหัสดังกล่าว พร้อมบอกเหตุผล

รหัสผ่าน	ใช้	ไม่ใช้	เหตุผล
password			
!@#\$%^&*			
@dm!n584			
_I&Y8357			
o869541o58			

2. สมมติว่านักเรียนจะสมัครใช้งานเครือข่ายสังคมเป็นของตนเอง ให้ทดลองสร้างรหัสผ่าน พร้อมทั้งบอกเหตุผลที่เลือกใช้รหัสนั้น

.....
.....

3. นักเรียนมีวิธีการปกป้องข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนให้ปลอดภัยได้อย่างไร

4. ให้นักเรียนยกตัวอย่างพฤติกรรมที่เป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น อธิบาย

.....



ใบกิจกรรมที่ 2

Choose me Safe!!!





ใบกิจกรรมที่ 2

Choose me Safe!!!

1. พิจารณารหัสผ่านต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ เพื่อระบุว่าจะใช้หรือไม่ใช้รหัสดังกล่าว พร้อมบอกเหตุผล

รหัสผ่าน	ใช้	ไม่ใช้	เหตุผล
password			
!@#\$%^&*			
@dm!n584			
_I&Y8357			
o869541o58			



ใบกิจกรรมที่ 2

Choose me Safe!!!

2. สมมติว่านักเรียนจะสมัครใช้งานเครือข่ายสังคมเป็นของตนเอง ให้ทดลองสร้างรหัสผ่าน พร้อมทั้งบอกเหตุผลที่เลือกใช้รหัสผ่านนั้น

.....

.....

.....

.....



ใบกิจกรรมที่ 2

Choose me Safe!!!

3. นักเรียนมีวิธีการปกป้องข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนให้ปลอดภัยได้อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ใบกิจกรรมที่ 2

Choose me Safe!!!

4. ให้นักเรียนยกตัวอย่างพฤติกรรมที่เป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น อธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ใบกิจกรรมที่ 2
Choose me Safe!!!

1. พิจารณารหัสผ่านต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย เพื่อระบุว่าจะใช้หรือไม่ใช้รหัสดังกล่าว พร้อมบอกเหตุผล

รหัสผ่าน	ใช้	ไม่ใช้	เหตุผล
password			
!@#\$%^&*			
@dm!n584			
_I&Y8357			
o869541o58			

2. สมมติว่านักเรียนจะสมัครใช้งานเครือข่ายสังคมเป็นของตนเอง ให้ทดลองสร้างรหัสผ่าน พร้อมทั้งบอกเหตุผลที่เลือกใช้รหัสนั้น

.....
.....

3. นักเรียนมีวิธีการปกป้องข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนให้ปลอดภัยได้อย่างไร

4. ให้นักเรียนยกตัวอย่างพฤติกรรมที่เป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น อธิบาย

.....



แนวคำตอบ



ใบกิจกรรมที่ 2

Choose me Safe!!!





ใบกิจกรรมที่ 2

Choose me Safe!!!



แนวคำตอบ

1. พิจารณารหัสผ่านต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ เพื่อระบุว่าจะใช้หรือไม่ใช้รหัสดังกล่าว พร้อมบอกเหตุผล

รหัสผ่าน	ใช้	ไม่ใช้	เหตุผล
password		✓	เป็นคำที่มีอยู่ในพจนานุกรม
!@#\$%^&*		✓	ใช้แต่อักขระพิเศษ เรียงตามลำดับบนแป้นพิมพ์
@dm!n584	✓		ประกอบด้วยอักขระ สัญลักษณ์พิเศษ และตัวเลข มีความยาวอย่างน้อย 8 ตัวอักษร
_I&Y8357	✓		ประกอบด้วยอักขระ สัญลักษณ์พิเศษ และตัวเลข มีความยาวอย่างน้อย 8 ตัวอักษร
o869541o58		✓	ใช้แต่ตัวเลข และอาจเป็นเบอร์โทรศัพท์



ใบกิจกรรมที่ 2

Choose me Safe!!!



แนวคำตอบ

2. สมมติว่านักเรียนจะสมัครใช้งานเครือข่ายสังคมเป็นของตนเอง ให้ทดลองสร้างรหัสผ่าน พร้อมทั้งบอกเหตุผลที่เลือกใช้รหัสนั้น

.....

.....

.....

.....



ใบกิจกรรมที่ 2

Choose me Safe!!!



แนวคำตอบ

3. นักเรียนมีวิธีการปกป้องข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนให้ปลอดภัยได้อย่างไร

- 1) ไม่บอกข้อมูลส่วนตัวให้กับบุคคลอื่นหรือกรอกในลิงก์ที่ไม่น่าเชื่อถือ
- 2) ติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสและมัลแวร์และอัปเดตอย่างสม่ำเสมอ
- 3) ตั้งรหัสผ่านที่คาดเดายากและเปลี่ยนรหัสผ่านอย่างสม่ำเสมอ
- 4) ดาวน์โหลดโปรแกรมจากเว็บไซต์ของผู้พัฒนาโดยตรง หรือเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ
- 5) ไม่ใช้ซอฟต์แวร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์
- 6) สำรองข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ



ใบกิจกรรมที่ 2

Choose me Safe!!!



แนวคำตอบ

4. ให้นักเรียนยกตัวอย่างพฤติกรรมที่เป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น อธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....



สรุป



ภัยคุกคามทางไอที



แนวทางการใช้ไอทีอย่างปลอดภัย



แนวทางการตั้งรหัสผ่านให้มีความปลอดภัย



บทเรียนครั้งต่อไป

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ความฉลาดรู้ดิจิทัล
เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (2)





สิ่งที่จะต้องเตรียม



ใบความรู้ที่ 3 การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ



ใบกิจกรรมที่ 3 ใช้สื่อให้ถูกสิทธิ์



สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th

