

ใบความรู้เรื่อง สถานการณ์ภัยออนไลน์

กรณีตัวอย่าง

มีกรณีโจรที่หลอกลวงเหยื่อสาวทางอินเทอร์เน็ตมาชมน้ำมันพร้อมกับปลดทรัพย์โดยมีพฤติกรรมเริ่มจากการเข้าไปพูดคุยกันผ่านโปรแกรมแชทหน้าจอทางอินเทอร์เน็ต แล้วเริ่มสร้างความสัมพันธ์แนบแน่นหลังจากการรู้จักกันได้เพียง 1 สัปดาห์ เหยื่อสาวหารู้ไม่ว่าแท้จริงแล้วตนเองกำลังตกหลุมพรางของโจรที่กำลังหาโอกาสเล่นงานตอนที่เผลอ ให้อีกสาวล่อลวงเหยื่อขึ้นรถแท็กซี่พาไปยังมาตุภูมิ จับเหยื่อมัด แล้วลงมือชมน้ำมันอย่างป่าเถื่อน พร้อมกับปลดทรัพย์ติดมือไปเป็นของแถม ที่สำคัญโจรรายรายนี้เคยกระทำกับผู้เคราะห์ร้ายมาแล้ว 2 ราย !!

สถานการณ์ภัยออนไลน์

ความก้าวหน้าของชิปตัวเล็กๆ ทำให้พลิกโลกมากทีเดียว โดยเฉพาะโฉมหน้าของอินเทอร์เน็ต ที่เปิดโลกของโอกาสและเสรีภาพการเข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร แต่สิ่งดีๆ หากขาดความยับยั้งชั่งใจ ก็มีสิทธิ์เกิดผลเสียได้เช่นกัน มีการสำรวจว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กไทยโดยรวมยังไม่ถึงขั้นติดเน็ต แต่ข้อมูลจากโครงการติดตามสถานการณ์เด็กและเยาวชน (Child Watch) จาก สกว. ในปี 2546 แจ้งว่า จากการสำรวจจากวัยรุ่นระดับมัธยมปลายและอุดมศึกษา พบสถานการณ์เด็กไทยที่น่าเป็นห่วงเพราะอินเทอร์เน็ตคือ ปัจจุบันเด็กวัยรุ่นในเขตอำเภอเมืองกว่าร้อยละ 50 นิยมใช้บริการร้าน Internet และมีถึงร้อยละ 10 ที่เข้าร้าน 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ขึ้นไป ซึ่งส่วนใหญ่ใช้เล่นเกมกับ chat วัยรุ่นอีกประมาณร้อยละ 25 เล่นตุ๊กตาเป็นประจำ ราวร้อยละ 10 ถึงขั้นติดตุ๊กตาอย่างถอนตัวไม่ขึ้น และวัยรุ่นประมาณร้อยละ 40 เข้าวิดีโอมาดูประจำเฉลี่ยประมาณ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ กล่าวได้ว่าการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมิใช่เป็นหลักประกันว่าเด็กๆ จะได้รับการเรียนรู้ที่ดีเสมอไป ความบันเทิงจากสื่อไฮ-เทคเหล่านี้ก็อาจจะบั่นทอนการเรียนรู้ที่ดีของเด็กได้ เพราะในขณะที่เด็กคลิกหรือลิงก์ไปยังเว็บต่างๆ เด็กอาจเจอภาพโป๊อับแปดๆ โฆษณาสินค้าจำนวนมาก หรือเกมจำนวนมากที่ดึงดูดเด็กให้หลงเข้าไปในเว็บนั้นๆ อย่างไม่ทันรู้ตัว ดังนั้น "ความเหนือจริง" (Hyper real) หรือเกินจริงของ "เว็บล่อเด็ก" จึงเป็นมายาภาพที่ทำให้เด็กอาจหลงเชื่อได้ง่าย จนในบางครั้งเด็กเองก็ไม่ทันได้สงสัยหรือสังเกตพอนั่นคือสิ่งลวงตา หรือไม่ทันนึกแม้กระทั่งว่า หลังจากคลิกต่อไปนั้นแล้วจะเกิดผลกระทบอะไรหรือมีภัยอะไรอื่นตามมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับปรากฏการณ์เน็ต/เว็บไซต์ที่ไร้คุณภาพไร้คุณธรรมที่นับวันจะมีปริมาณเพิ่มมากขึ้นกว่าล้านเว็บ และมีหลายประเภทที่กำลังโอบล้อมเด็กไทย อาทิ

เกมออนไลน์ (โลล่าเด็ก) :- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติสำรวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 20,000 ราย พบว่าปี 2546 จำนวนผู้เล่นเกมมีเพิ่มมากขึ้นและส่วนใหญ่อยู่อายุระหว่าง 10-14 ปี แต่แต่ละคนต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมตกเดือนละกว่า 2,500 บาท โดยเฉลี่ยใช้เวลาออนไลน์สัปดาห์ละ 9.2 ชั่วโมง แต่ประมาณร้อยละ 15 ออนไลน์นานมากกว่าสัปดาห์ละ 20 ชั่วโมง ซึ่งถือว่าใช้เวลาสูงมากในกลุ่มผู้ออนไลน์อายุต่ำกว่า 20 ปี กิจกรรมออนไลน์ 3 อันดับแรก คือ ค้นหาข้อมูล อี-เมล และเล่นเกม โดยกลุ่ม

ที่ออนไลน์นานๆ มากกว่า 20 ชั่วโมง ก็คือการเข้าไปเล่นเกม ปัจจุบันมีเว็บเกมออนไลน์กว่า 10 ล้านเว็บที่สืบค้นได้จาก Google

ไซเบอร์เช็ทซ์ (ลวงเด็กเสีย) :- ข้อมูลจากการสำรวจของสวนดุสิตโพลแจ้งว่า ร้อยละ 89.03 ของผู้ที่ "ใช้คอมพิวเตอร์" เคยพบเว็บลามก(โป๊) ในอินเทอร์เน็ต โดยกลุ่มหนึ่งรู้สึกว่าเป็นเรื่องธรรมดาเป็นเรื่องปกติ ตื่นเต้น ตกใจ เป็นเรื่องแปลกใหม่ อีกกลุ่มหนึ่งเห็นว่าน่าเกลียด/ไม่เหมาะสม ฯลฯ ร้อยละ 35.61 เห็นว่าเว็บลามกวัยรุ่นมีพฤติกรรมเปลี่ยนไป, หมกมุ่น ร้อยละ 26.91 เห็นว่าเว็บเหล่านี้กระตุ้นให้ผู้ที่มึนใจอ่อนแอกระทำ ความผิดได้ง่าย ร้อยละ 21.46 ทำให้คนอยากมีเช็ทซ์กันมากขึ้น และเกิดพฤติกรรมการเล่นแบบ มีจำนวนเว็บไซค์ที่เกี่ยวกับเว็บลามกประเภท "Porn" กว่า 106 ล้านเว็บ

Gambling (พนันออนไลน์) :- ปัจจุบันกลุ่มโต๊ะบอลที่มีเครือข่ายบอลได้เติบโตข้ามชาติ ในประเทศไทยมีโต๊ะบอลออนไลน์ตั้งแต่กลุ่มขนาดเล็กในระดับบุคคล จนถึงกลุ่มขนาดใหญ่ที่มีศูนย์ข้อมูลคอมพิวเตอร์พนันบอลที่เชื่อมต่อกับต่างประเทศ พนันกันในวงเงินแต่ละคู่เกิน 100 ล้านบาทขึ้นไป อินเทอร์เน็ตคือแหล่งข้อมูลสำคัญที่นักเล่นพนันร้อยละ 4.06 ใช้ในการหาข้อมูล ส่วนเว็บเกี่ยวกับพนันออนไลน์ต่างๆ นั้น Gambling online มีถึง 4 ล้านเว็บ Bet online มีกว่า 3 ล้านเว็บ ส่วนประเภท Casino online มีถึง 4 พันเว็บ

จะเห็นได้ว่าแม้เด็กจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ "วิชา" แต่ขณะเดียวกันการสัมผัสกับภาพมายาก็อาจนำมาซึ่ง "อวิชา" ได้ โดยนัยนี้พื้นที่(Space) การเรียนรู้เสมือนจริงก็อาจจะเปลี่ยนเป็น "พื้นที่เล่นพื้นที่เช็ทซ์ พื้นที่เสี่ยง" หรือแม้แต่ "สนามรบ สนามรัก สนามการค้า" ได้จับพลัดพันที่ที่คลิก และนั่นก็เท่ากับว่าท่ามกลางการท่องเน็ต เด็กๆ ก็ต้องเผชิญกับความ "เสี่ยง" (Risk) ต่อข้อมูลขยะที่ไม่ประเทืองปัญญา หรือไม่ก็เสี่ยงต่อพิษภัยและตกเป็นเหยื่อของ "ผู้ผลิตโลก" หรือ "อาชญากรไร้เงา" ได้อย่างไม่ทันรู้เนื้อรู้ตัว ประเด็นที่น่าสังเกตก็คือ เด็กๆ อาจจะมีไซ่เพียงแค่อันตรายต่อพิษภัยของความชั่วร้าย ในแบบที่สามารถแบ่งแยก ระหว่างเลว-ดีได้เท่านั้น แต่ดูเหมือนเด็กๆ กำลังเผชิญหรือเสี่ยงบางสิ่งบางอย่างที่ดู "กำกวม" และไม่ชัดเจนพอที่จะจำแนกแยกแยะความดี-เลวได้ต่างหาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับความเป็นเสมือนที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ตหรือไซเบอร์นี่เอง ที่ดูจะเปิดพื้นที่พรวนเมล็ดพันธุ์ไว้มากซึ่งทำลายต่อสำนักจริยธรรมอย่างมหาศาลแน่นอนว่า โลกนี้มีไซ่มีเพียงสองขั้วคือ สีขาวกับดำ หรือดีกับเลวเท่านั้น แต่กระนั้นก็ต้องไม่ลืมว่า เพราะผลมาจากเกณฑ์เบลอๆ นี้แหละที่ทำให้เด็กไทยต้องเผชิญกับปัญหาความสับสนทางจริยธรรม ฉะนั้น ท่ามกลางอรรถประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตที่มีต่อการเรียนรู้ ในขณะเดียวกันมันก็อาจแฝงไว้ด้วยพิษภัยที่คาดไม่ถึงและบิดเบือนการเรียนรู้ได้ ดังนั้น การส่งเสริมให้เด็กรู้ทันโลกเสมือน และเข้าใจความแตกต่างและความเป็นไปของสภาพเสมือนที่มี "หลากสี หลากขั้ว" จึงเป็นสิ่งไม่น้อยไปกว่าโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีเหล่านี้ สิ่งที่ยังคงน่าเป็นห่วงก็คือ เมื่อเด็กๆ เริ่มคลิกอินเทอร์เน็ต เราจะมีระบบการป้องกันเด็กๆ จากพิษภัยของลิงก์ร้าย ขบวนการก่อร้ายไร้สาย อาชญากรไร้ตัวตนได้มากน้อยแค่ไหน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในแง่ของการรับรู้และการเรียนรู้ของเด็กนั้น เรามีแนวทางการศึกษาหรือการเรียนรู้ที่ถูกต้องเหมาะสมเพื่อ "คุ้มครอง" เด็กมากพอหรือเปล่า หรือระบบการศึกษาที่สอนให้เด็กเท่าทันรู้ป้องกันตนจากการถูก "คุกคาม" โดยเว็บร้ายที่เปลี่ยนฉาก

เผยโฉมหน้าใหม่ ๆ ภายวัน ที่สำคัญกว่านั้นเรามีระบบการศึกษาหรือการเรียนรู้ที่จะสอนให้เด็กเรียนรู้จริยธรรม (ศีลธรรม/คุณธรรม) ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้นน้อยแค่ไหนอย่างไร เพราะในปัจจุบันเทคโนโลยีชนิดนี้กำลังเป็นส่วนหนึ่งของการรื้อถอนบรรทัดฐานทางสังคมและทำทลายจริยธรรมต่างๆ ที่นับวันดูจะกลายเป็นประเด็นสำคัญในการอยู่ร่วมกันของมนุษยชาติ กล่าวโดยสรุปคือ อินเทอร์เน็ตนอกจากจะมี "คุณอนันต์" ต่อการเรียนรู้ของเด็กแล้ว ยังอาจมี "โทษมหันต์" ต่อชีวิตของเด็กด้วย เพราะเพียงแค่คลิกเข้าอินเทอร์เน็ตก็จะเปลี่ยนโลกของเด็กไปในฉับพลัน อินเทอร์เน็ตจึงเปรียบเสมือนอาวุธสร้างปัญญาได้พอๆ กับทำลายชีวิตชีวาเด็ก จึงเห็นได้ชัดว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ของเด็กทั้งในวันนี้และสังคมการเรียนรู้ในวันหน้า (ที่มา <http://www.artsmen.net/content/show.php?Category=cyberboard&No=2100>)

ภัยเว็บแคม:- นับถอยหลังอีกไม่กี่วันจากนี้ ก็จะได้เข้าสู่ปีใหม่ พ.ศ. 2550 ซึ่งแน่นอนว่าเทคโนโลยีนวัตกรรมใหม่ ๆ ย่อมก้าวหน้าขึ้นเป็นเงาตามตัว โดยเฉพาะในแวดวง “อินเทอร์เน็ต” ที่การสนทนา หรือ “แชต” ผ่านคอมพิวเตอร์ ผ่านโปรแกรมต่าง ๆ อาทิ “เอ็มเอสเอ็น” กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงทั่วโลก “ภัยใกล้ตัว” ในวันนี้ จะฉายภาพให้เห็นถึงความน่ากลัวของโปรแกรมแชตเหล่านี้ ที่ปัจจุบัน สามารถสนทนาผ่านทางกล้องวิดีโอ หรือที่รู้จักกันในชื่อ “เว็บแคม” ที่สามารถพูดคุยและเห็นหน้า กิริยาท่าทางของอีกฝ่ายได้ทุกอิริยาบถ สิ่งเหล่านี้ “มิจดาซีพ” ได้อาศัยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี มาใช้หากินกันนักต่อนักมิจดาซีพทั้งชายและหญิง จะใช้เว็บแคมหลอกทำทีมาพูดคุยกับเหยื่อผ่านโปรแกรมแชต ที่โดยมากแล้วจะเป็นเหยื่อสาวอายุน้อย ๆ จากนั้นจะใช้โปรแกรม “SplitCam” เปิดวิดีโอ ซึ่งเป็นภาพหญิงสาวยั่วยวน ถอดเสื้อผ้าในลีลาต่าง ๆ โดยแอบอ้างว่าเป็นตัวเอง จากนั้นจะหลอกให้เหยื่อโชว์เรือนร่างเหมือนที่ตัวเองทำ และเมื่อใดที่เหยื่อหลงเชื่อ คนร้ายจะใช้โปรแกรมอัดภาพผ่านกล้อง วิดีโอที่ถูกส่งกลับมาเอาไว้ เพื่อนำไปจำหน่ายต่อเป็น “คลิปวิดีโอ” ในรูปแบบ “โชว์เสียว” ต่าง ๆ เชื้อเหลือเกินว่ามีเหยื่อหลายต่อหลายราย ที่ถูกหลอกลวงและยังไม่วางตัว ดังนั้น จึงขอให้ใช้โปรแกรมแชตผ่านอินเทอร์เน็ตเหล่านี้ให้ถูกจุดประสงค์ และหากต้องการจะหาเพื่อนผ่านการพูดคุยทางอินเทอร์เน็ตจริง ๆ พึงระวังภัยเหล่านี้เอาไว้ให้มาก ก่อนที่จะปลั่งพลาดตกเป็นเหยื่อรายต่อไป.

ชื่อ-สกุลนักเรียน..... ชั้น ม.5/..... เลขที่.....

ใบงานเรื่อง วิเคราะห์สถานการณ์ภัยออนไลน์

กลุ่มที่ ชื่อกลุ่ม

- | | | |
|-------------|--------|-------------|
| สมาชิกกลุ่ม | 1..... | เลขที่..... |
| | 2..... | เลขที่..... |
| | 3..... | เลขที่..... |
| | 4..... | เลขที่..... |
| | 5..... | เลขที่..... |
| | 6..... | เลขที่..... |

หัวข้อ.....

สถานการณ์และสภาพปัญหา

.....
.....

ผลที่อาจเกิดขึ้นกับเหยื่อ

.....
.....

เหตุปัจจัย

ที่เกิดจากตัวเหยื่อเอง

.....
.....

ปัจจัยภายนอกอื่นๆ

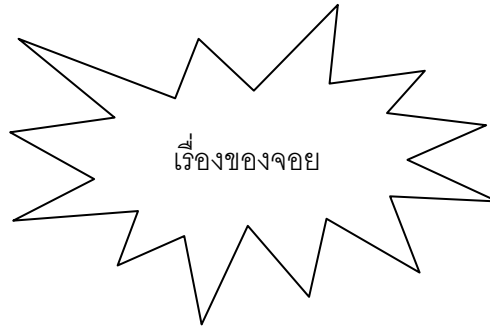
.....
.....

แนวทางป้องกันและแก้ไข

.....
.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน..... ชั้น ม.5/..... เลขที่.....

ใบงาน กรณีศึกษาเรื่องของจอย



จอยเป็นนักเรียนชั้นม.1 โรงเรียนรัฐบาลชานเมืองกรุงเทพ เมื่อจอยเข้ามาเรียนชั้น ม.1 เป็นช่วงที่แม่ย้ายบ้าน จอยจึงเป็นนักเรียนคนเดียวจากโรงเรียนประถมของจอยที่มาอยู่โรงเรียนนี้ จอยไม่มีเพื่อนเลย เพราะโดยปกติเมื่ออยู่โรงเรียนเดิม จอยก็มีเพื่อนสนิทแค่ 2 คน คือตึก และ ต่าย ซึ่งเป็นพี่น้องกันและบ้านใกล้กัน จอยมักจะไปอยู่บ้านตึกและต่ายจนตึก เพราะแม่ของจอยกลับบ้านตึก เมื่อย้ายบ้าน จอยไม่รู้จะไปไหน กลับจากโรงเรียน จอยก็อยู่บ้านคนเดียวจนถึงสาม สี่ทุ่ม ทุกวัน จึงรู้สึกเหงามาก เพื่อนร่วมชั้นเค้าก็เป็นเพื่อนกันมาก่อน เค้าคุยกันสนุกสนาน จอยไม่รู้จะคุยกับใคร วันหนึ่งขณะเดินกลับบ้าน จอยเห็นเด็กหลายคนเดินเข้าไปในร้านเกมคอมพิวเตอร์ มีเพื่อนในห้องของจอย 2 คน กำลังจะเข้าไปด้วย เพื่อนสองคนนั้นเรียกจอยและชวนไปเล่น จอยดีใจที่เพื่อนทักจอย จึงตามเข้าไป วันนั้นจอยได้เล่นเกมอดิชั่น จอยสนุกและเล่นทุกวัน และจอยก็ได้คุยกับเพื่อนทางออนไลน์ด้วย จอยเพิ่มเวลาเล่นจากวันละ 1 ชั่วโมง จนเล่นถึงตึก วันหนึ่งจอยตื่นไปเรียนไม่ไหว เลยไม่ไปโรงเรียน ครูที่ปรึกษา ตาหนิจอย จอยรู้สึกอายเพื่อนไม่กล้ามองหน้าเพื่อนๆ ในห้อง แต่ช่างเถอะจอยมีเพื่อนใหม่ออนไลน์ที่คุยสนุกกว่า แล้ว เมื่อวาน เพื่อนออนไลน์ชื่อชัชชวนจอยไปเที่ยวสวนรถไฟ.....

คำแนะนำ : ให้นักเรียนรวมกลุ่มและวิเคราะห์กรณีศึกษาที่อ่าน ตอบคำถามดังต่อไปนี้

1. ปัจจัยเสี่ยงต่อภัยสังคมที่เกิดจากตัวจอยเองคืออะไร
2. ปัจจัยเสี่ยงภายนอก(สภาพแวดล้อม สังคม เหตุการณ์ ฯลฯ)คืออะไร
3. จอยมีอะไรบ้าง(ปัจจัยแวดล้อม และตัวจอยเอง)ที่พอจะช่วยเหลือ ป้องกันจอยจากภัยสังคมได้
4. ถ้านักเรียนมีโอกาสคุยกับจอย นักเรียนจะแนะนำจอยว่า.....

ใบความรู้เรื่อง ภัยสังคมรอบตัวเรา

ระวังโดนลวนลาม บนรถประจำทาง

เมื่อเร็วนี้ ๆ ทางทีมงานได้ข่าวอาชญากรรม ASTV ผู้จัดการรายวัน ได้รับแจ้งจากพลเมืองดีท่านหนึ่ง โดยได้เล่าถึงพฤติกรรมอุบาทว์ของชายโรคจิตบนรถเมล์โดยสาร ชสมก.สาย 75 ว่าวันหนึ่งพลเมืองดีท่านนี้กำลังขึ้นรถเพื่อกลับบ้าน ขณะที่เตรียมก้าวขาขึ้นรถเมล์คันดังกล่าว พบผู้ชายอายุประมาณ 30-35 ปี อยู่ในอาการลุกี้ลุกกลน ท่าทางเหมือนคนทำผิดอะไรมาสักอย่างแล้ววิ่งหลบหนีหายไปไหนที่สุด จากนั้นผู้แจ้งเหตุได้ขึ้นรถเมล์ไปพบเด็กสาวนักเรียนชั้นมัธยมปลายแห่งหนึ่งอยู่ในอาการเศร้าโศก ก้มหน้าร้องไห้แบบไม่มีสาเหตุ จนกระทั่งมีหญิงวัยกลางคนท่านหนึ่งสอบถามกับเด็กสาวถึงสาเหตุ ทำไมต้องร้องไห้ให้เด็กสาวที่อยู่ในอาการเสียใจยอมเปิดปากด้วยน้ำเสียงสั่นคลอลว่า ถูกชายโรคจิตคนหนึ่งที่นั่งรถเมล์โดยสารมาด้วยกันลวนลาม เด็กสาวบอกอีกว่าตอนแรกที่นั่งอยู่ไม่รู้รู้สึกอะไรอะไร จนรถแล่นไปเรื่อยๆ ชายโรคจิตเริ่มที่ทำเบียดเข้ามาใกล้เสียดสีบริเวณท่อนแขน แรกๆ เด็กสาวไม่รู้รู้สึกอะไร พอนานไปเริ่มถึงขั้น จึงเริ่มสงสัยพฤติกรรมของชายโรคจิต แต่ไม่กล้าที่จะมองหน้าชายโรคจิต เพราะกลัวที่จะถูกทำร้าย สุดท้ายชายโรคจิตก็เริ่มลวนลามต่อทันที คราวนี้ถึงกับใช้มือล้วงเข้าไปในกระโปรงนักเรียน จนเด็กสาวถึงกับร้องไห้ ชายโรคจิตเห็นท่าไม่ดีจึงรีบวิ่งลงจากรถแล้ววิ่งหนีหายไป

ภัยสังคม! ตร.รวบแท็กซี่จับใส่กุญแจมือข่มขืน 2 นศ.มหาลัยดัง

2 นศ.ปี 4 มหาวิทยาลัยดัง เรียกแท็กซี่กลับบ้านหลังลดยกกระทง โชเฟอร์ขับเข้าซอยเปลี่ยวชกมีดกรีดเสื้อ-ปิดตา-ใส่กุญแจมือ ข่มขืนคารถ ไม่สนใจพาเข้าโรงแรมลงมือซ้ำ พร้อมทั้งชิงทรัพย์เป็นโทรศัพท์มือถือ 2 เครื่อง สร้อยคอทองคำหนัก 1 สลึง 1 เส้น และเงินสดอีก 1,500 บาท ก่อนขับรถพาผู้เสียหายไปปล่อยที่หน้าโรงแรม

สุดท้ายตำรวจตามรวบทันควัน ผู้ต้องหาให้การรับสารภาพว่ากระทำการลักษณะดังกล่าวจริง เนื่องจากก่อนเกิดเหตุได้นั่งดื่มสุรากับเพื่อน จากนั้นได้ออกมาขับรถเพื่อรับลูกค้า แต่มาพบผู้เสียหายทั้งสองแต่งตัวโป้จึงเกิดอารมณ์เปลี่ยวกระทงก่อเหตุดังกล่าว" พล.ต.ต.สาโรจน์ กล่าว

<http://www.iarataccountingandlaw.com/index.php?lav=show&ac=article&Id=407244>

จับหนุ่มมหาภัยลวงนักศึกษาสาว

พล.ต.ต.สาโรจน์ พรหมเจริญ ผบก.น.2 แถลงข่าวจับกุมตัวนายพงษ์พันธ์ หรือจ่าน สอง สุขสม อายุ 31 ปี หนุ่มมหาภัยลวงนักศึกษาสาวมหาวิทยาลัยชื่อดังไปสัมภาษณ์เพื่อรับเข้าทำงานแล้วใช้มีดจี้บังคับขืนใจ

ภัยลวงเอสเอ็มเอส

วันนี้จะขอแนะนำท่านผู้อ่านเรียนรู้กลเม็ดกลโกงจาก “เอสเอ็มเอส” หรือข้อความในโทรศัพท์มือถือ ซึ่งมีจรรยาบรรณได้ฉวยโอกาสหลอกลวงประชาชน ด้วยวิธีการนำ “เงินรางวัล” หรือทรัพย์สินเครื่องใช้ไฟฟ้าต่าง ๆ มาล่อตาล่อใจเหยื่อ ด้วยวิธีการ “สุ่ม” ส่ง “เอสเอ็มเอส” เหล่านี้ เข้าเครื่องมือถือเบอร์ต่าง ๆ ว่า “คุณเป็นผู้โชคดี ได้รับรางวัลเงินสดจากรายการ ...” โดยทิ้งเบอร์ติดต่อกลับไว้ให้ ซึ่งมีจรรยาบรรณเหล่านี้ ฉลาดพอที่จะกำหนดระยะเวลาในการติดต่อกลับมามีด้วย เพื่อให้เหยื่อรู้สึกเสียดาย หากต้องพลาด “โอกาสทอง” ไป หากปลาติดเบ็ด ยอมโทรศัพท์กลับไปตาม “เอสเอ็มเอส” ที่ส่งลวงมา “แก๊ง 18 มงกุฏ” จะพุดจาชวนเชื่อให้เหยื่อตายใจว่าถูกรางวัลได้รับเงินสดหลายแสนบาท โดยอ้างว่าเป็นการคืนกำไรให้กับลูกค้าของทางบริษัทตามแต่จะอุปโลกนขึ้นขึ้นมา แต่หากเหยื่ออยากจะได้รับรางวัล จะต้องโอนเงินเข้าบัญชีเป็นค่าภาษีหัก ณ ที่จ่ายไปก่อน จำนวนร้อยละ 5 ของเงินรางวัล นอกจากนี้ แก๊งต้มตุ๋นเหล่านี้ ยังมีกลลวงอีกรูปแบบหนึ่ง คือ หลอกให้เหยื่อไปที่ตู้เอทีเอ็ม อ้างว่าส่งเงินรางวัลไปให้แล้ว และเมื่อเหยื่อหลงกลว่ายังไม่มีเงินโอนเข้ามา คนร้ายจะอ้างว่าเหยื่อยังไม่สมัครสมาชิก ต้องทำตามขั้นตอนเสียก่อน ซึ่งแท้จริงแล้ว คือการโอนเงินเข้าบัญชีของวรายร้ายนั่นเอง

จับ 2 แม่ลูกจิ้ง “แบล็กเบอร์รี่” เน้นเหยื่อนักเรียน!

สายลับพลับพลาไชย ตะครูป 2 แม่ลูกจิ้งมือถือแบล็กเบอร์รี่ ขณะนำไปปล่อยขาย ย่านเพชรบุรีซอย 5 เผยเป็นถึงหลานตำรวจเกษียณอายุ โดยจะควบ จยย.ใช้ไซควง จี๋บังคับเอาทรัพย์ จะเลือกเหยื่อที่เป็นนักเรียน เพราะไม่ต้องออกแรงมาก ได้ของมาให้แม่ไปขาย อ่างใช้เงินเลี้ยงลูกน้อย และซื้อยาบ้าเสพ

จับแก๊งเครื่องซ็อตไฟฟ้าจี้เหยื่อชิง รถ จยย.

รวบแก๊งใช้เครื่องซ็อตไฟฟ้าจี้เหยื่อชิงรถ จยย. พบประวัติเคยถูกจับคดีปล้นทรัพย์ วิ่งราว ทรัพย์ ยาเสพติดมาอย่างโชกโชน เผยจะจับ จยย.หมุนเวียนกันตระเวนหาเหยื่อแล้วเข้า ประกะบ จับจยย.ปาดหน้าให้หยุด ใช้เครื่องซ็อตไฟฟ้าจี้เพื่อให้เหยื่อตกใจทิ้งรถ โดยนำไปขาย ราคาคันละ 2,500-4,500 บาท เพื่อซื้อยาเสพ-เลี้ยงลูกเมีย พล.ต.ต.สุวัฒน์ เปิดเผยว่า การจับกุมครั้งนี้สืบเนื่องจากเมื่อเวลา 22.00 น. ของวันที่ 1 เม.ย.ที่ผ่านมา นายวิฑูร กรแก้ววรกุล ผู้เสียหาย ได้เข้าแจ้งพนักงานสอบสวน สน.ยานนาวา ว่าขณะที่กำลังขี่รถจยย. ยี่ห้อคาวาซากิ เคเอสอาร์ หมายเลขทะเบียน สฉพ-666 กทม.เข้าไปในซอยนราธิวาสราช นครินทร์ 10 ก็ถูกคนร้ายชาย 2 คน ขี่รถ จยย.ไม่ติดแผ่นป้ายทะเบียน 2 คัน ปาดหน้าแล้ว เข้ามาประกะบ ก่อนจะใช้เครื่องซ็อตไฟฟ้าจี้ใส่ตัว 2 ครั้ง จนได้รับบาดเจ็บต้องทิ้งรถวิ่ง หลบหนี จากนั้นคนร้าย ชิงเอารถ จยย.ไป

จากการสอบสวนผู้ต้องหาทั้ง 3 คนให้การรับสารภาพว่า แต่ละครั้งพวกตนจะลงมือกันแค่ 2 คน ผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันไปใช้รถจยย. 2 คันขี่ตระเวนหาเหยื่อ ซึ่งเมื่อเจอเหยื่อแล้วก็ตาม ประกะบ ก่อนจะปาดหน้าให้เหยื่อหยุด จากนั้นใช้เครื่องซ็อตไฟฟ้าจี้ใส่เหยื่อ ซึ่งเมื่อเหยื่อตกใจ ทิ้งรถวิ่งหนีไปก็จะชิงเอารถจยย.ไปซ่อนไว้ก่อน แล้วค่อยเอารถไปขาย

เตือนภัยนั่งบนรถทัวร์

ภัยที่น่าหวาดกลัวสำหรับผู้หญิงที่ต้องเดินทางเพียงลำพังคือการนั่งรถประจำทางปรับอากาศระยะทางไกล ที่ผ่านมามีเรื่องราวจากผู้หญิงคนหนึ่งว่าได้โดยสารรถทัวร์จากสถานีขนส่งเพื่อเดินทางกลับบ้านต่างจังหวัด โดยก่อนจะเกิด เหตุการณ์หญิงคนดังกล่าวได้ซื้อตั๋วรถและออกเดินทางเวลาช่วงเย็น เมื่อขึ้นไปนั่งบนรถทัวร์ พบว่าคนที่นั่งเบาะคู่ด้วยกันเป็นผู้ชายอายุประมาณ 35 ปี ระหว่างที่รถวิ่งออกจากสถานีขนส่ง ชายคนดังกล่าวทำที่เข้ามาตีสนิท ชักชวนพูดคุยต่าง ๆ นานาว่าเป็นคนบ้านเดียวกัน ทำให้ฝ่ายหญิงตายใจยอมพูดคุย ด้วยขณะที่รถวิ่งไปตามปกติและจอดพักให้ผู้โดยสารรับประทานอาหาร ทางหญิงสาวที่นอนหลับอยู่บนเบาะถูกฝ่ายชายชักชวนให้ลงไปรับประทานอาหารด้วยกัน ฝ่ายหญิงปฏิเสธ แต่ได้ฝากผู้ชายซื้อขนมและน้ำด้วยความเชื่อใจ พอรถออกจากร้านอาหารไม่นาน ฝ่ายหญิงได้ดื่มน้ำและขนมที่ฝ่ายชายซื้อให้ แต่กลับเริ่มรู้สึกมีหน่วงไหวเวียนแรงแต่ยังมีสติอยู่พอจำได้ว่า ระหว่างนั้นฝ่ายชายได้โอกาสลวนลาม ลูบคลำของสงวน จนกระทั่งรถทัวร์ถึงสถานีที่บ้านเกิดฝ่ายหญิงยังไม่รู้สึกตัวมาทราบทีหลังว่าถูกวางยาและถูกนำส่งโรงพยาบาล จึงขอเตือนภัยไปยังผู้หญิงต้องระวังตัวจากผู้ชายพวกนี้ ที่สำคัญการจองตั๋วรถทัวร์ไม่ได้ลงชื่อตามบัตรประจำตัวประชาชนที่ชัดเจน จึงเป็นช่องทางให้จิ้งจอกสังคมนิยมโอกาสก่อเหตุ.

บุกร้านกาแฟ-ชกมีดจี้ชิงไน้ตบู้กนางเอก “เฮเลน นิมา”

นางเอกหนังเรื่องชู้ “เฮเลน นิมา” มานั่งกินกาแฟเล่นไน้ตบู้กรอลูกค้าที่ร้านทรูคอฟฟี่ปากซอยทองหล่อ 8 เจอคนร้ายบุกเดี่ยวเข้ามาชกคัตเตอร์จ่อหน้าบังคับเอาเงิน เจ้าตัวตกใจร้องเสียงหลง คนร้ายเลยรีบคว้าไน้ตบู้กขึ้น จยย.หนีทันที แม้วิน จยย.พลเมืองดีจะรีบปิดตามไปแต่ไม่ทัน

จาก <http://www.manager.co.th>

ชื่อ-สกุลนักเรียน..... ชั้น ม.5/..... เลขที่.....

ใบงานเรื่อง วิเคราะห์สถานการณ์ภัยสังคม

กลุ่มที่ ชื่อกลุ่ม.....

- สมาชิกกลุ่ม
- 1..... เลขที่.....
 - 2..... เลขที่.....
 - 3..... เลขที่.....
 - 4..... เลขที่.....
 - 5..... เลขที่.....
 - 6..... เลขที่.....

สถานการณ์ภัยสังคม.....

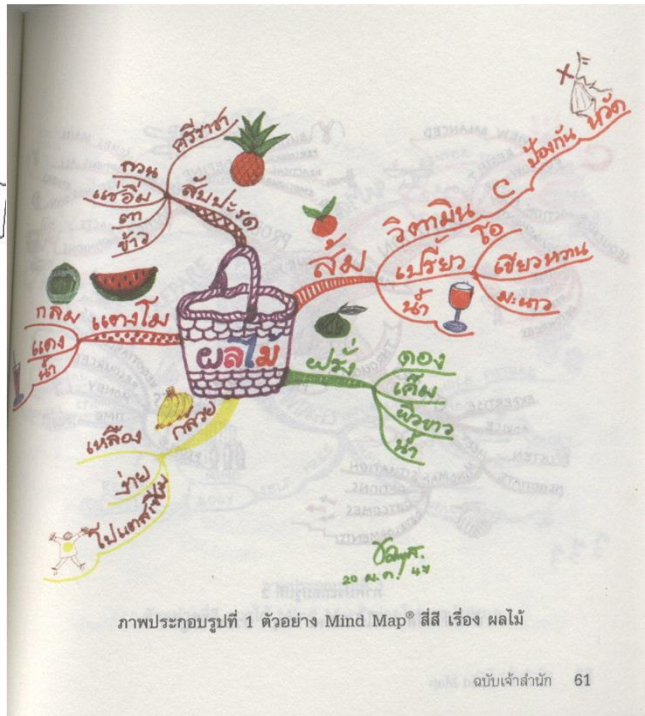
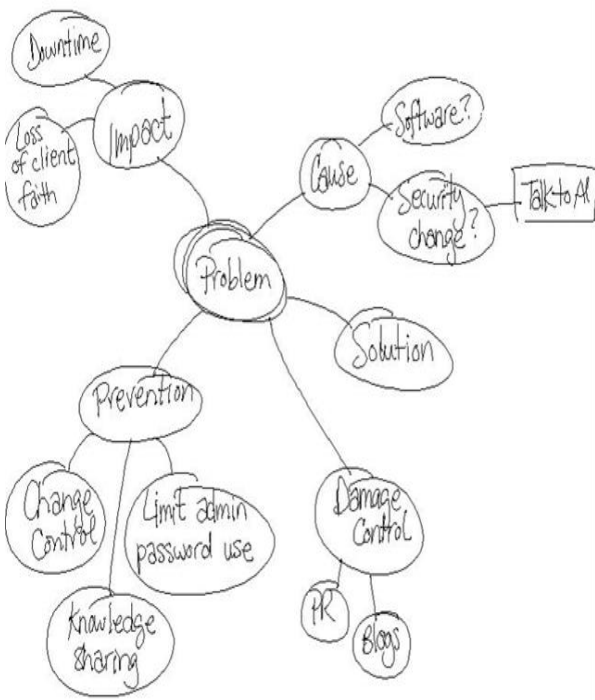
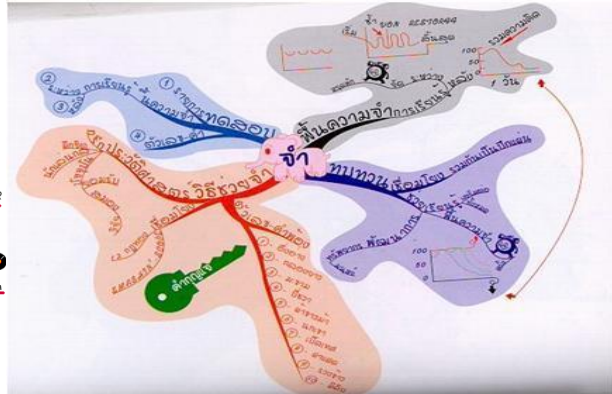
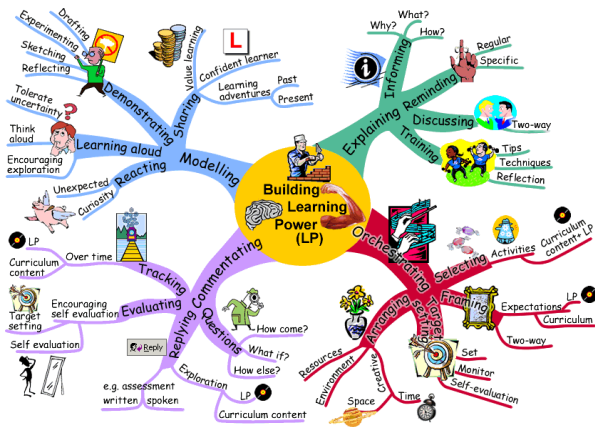
ความรู้สึกต่อเหตุการณ์
.....
.....

ปัจจัยที่เกิดจากตัวเหยื่อเอง
.....
.....
.....

ปัจจัยภายนอกอื่นๆ
.....
.....
.....

แนวทางป้องกันและแก้ไข.....
.....
.....

ใบความรู้เรื่อง ตัวอย่างการทำ Mind mapping



ภาพประกอบรูปที่ 1 ตัวอย่าง Mind Map® สีส เรื่อง ผลไม้

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ชั้น ม.5/.....เลขที่.....

ใบงานเรื่อง **Mind mapping** ป้องกันภัยสังคม

