



MARI PASTIKAN ANAK-ANAK KITA SELAMAT DALAM TALIAN

Kit sokongan untuk ibu bapa,
guru dan pembimbing..

CYBERVENGERS
www.cybervengers.club

Ini tentang apa?

Episod #1

Pancingan data,
ms.5



Episod #2

Buli siber, ms.7



Episode#3

Berita palsu, ms.9



Episod #5

Ketagihan elektronik, ms.13

Episod #4

Kecurian identiti, ms.11



Peranan anda

ms.4 et 13



Menjaga keselamatan anak-anak dalam talian telah menjadi isu yang penting.

Ancaman digital mempunyai kesan yang semakin serius untuk golongan remaja seperti berhenti sekolah, kesunyian, kemurungan dan pelbagai perkara yang lebih buruk...

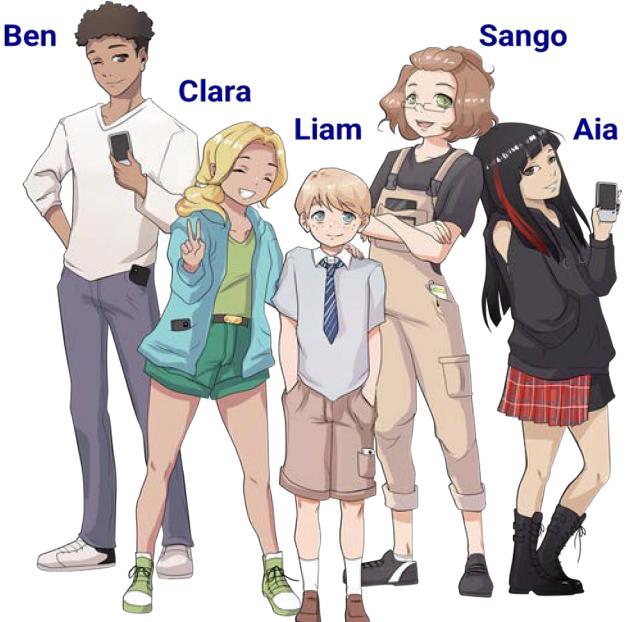
Risiko siber adalah realiti yang boleh memberi impak besar kepada golongan muda. Adalah penting untuk kita memahami bagaimana untuk mengenali dan mengelak risiko-risiko tersebut dengan lebih baik.

Buat masa ini, laman web www.cybervengers.club mempunyai 5 episod siri manga CyberVengers yang memberi fokus kepada 5 jenis risiko dalam talian yang boleh dihadapi oleh kanak-kanak berumur 11 hingga 14 tahun:

- **Pancingan data**
- **Buli siber**
- **Berita palsu**
- **Kecurian identiti**
- **Ketagihan elektronik**

Kandungan tambahan: kuiz mini dan bahan-bahan lain untuk dipaparkan atau dikongsi (poster dan animasi/GIF).

Ini adalah cara yang menyeronokkan dan mendidik untuk memberi golongan muda kesedaran tentang risiko yang ada.



Apakah maksud "siber"?

(Daripada perkataan Yunani "kubernân", memerintah.)

Awalan ini digunakan untuk membentuk pelbagai perkataan yang berkaitan dengan Internet.

Kamus Larousse

Contoh risiko siber: serangan siber, ketagihan siber, pembulian siber, berita palsu, pancingan data, ketagihan permainan dalam talian, keganasan, kandungan yang menjelaskan, keganasan, virus, penghantaran mesej lucu, pedofilia, penipuan pembelian dalam talian, ketagihan skrin, dan/atau pengubahan imej, pengintipan siber, kecurian harta intelektual dan sebagainya.

Siapakah CyberVengers?

Sekumpulan rakan-rakan dengan personaliti penuh keyakinan yang membawa kita bersama-sama dalam pengembaraan luar biasa mereka yang berkaitan dengan ancaman dalam talian, direka untuk anak-anak berumur 11-14 tahun.

Aia, Ben, Clara, Sango dan Liam adalah ahli yang membentuk pasukan CyberVengers. Mereka dibantu oleh Sage dan Roby, sebuah robot yang mereka cipta sendiri.

Apakah peranan anda?

Sebagai pembimbing

Laman web ini direka agar boleh dilayari sendiri oleh anak-anak yang berumur 11 hingga 14 tahun. Walau bagaimanapun, ada kalanya ia akan banyak membantu jika anda boleh memberi sokongan kepada mereka dan mengadakan perbincangan secara individu atau berkumpulan tentang kandungan dalam laman web ini. Peranan anda adalah sebagai pembimbing semasa mereka belajar..

As a parent

- Galakkan anak anda membaca webtoon CyberVengers di telefon pintar (atau komputer).
- Mulakan dialog dengan mereka berdasarkan kuiz atau pengalaman yang mungkin pernah mereka alami atau dengar..

Sebagai pembimbing untuk sesi yang meningkatkan kesedaran bersama sekumpulan anak muda

- Luangkan masa selama sejam di ruang yang mempunyai sambungan Internet atau Wi-Fi, di mana golongan muda akan berasa selamat untuk meluahkan perasaan mereka dengan bebas.
- Minta mereka baca satu atau lebih episod webtoon CyberVengers di telefon pintar mereka.
- Cetak beberapa salinan untuk mereka yang tidak mempunyai telefon.



Peruntukkan 3 hingga 5 minit untuk setiap episod..

- Pastikan mereka faham dengan meminta mereka menyelesaikan kuiz (3 soalan bagi setiap episod).
- Galakkan mereka untuk berkongsi pengalaman peribadi dan bertanya soalan melalui perbualan yang dibimbing secara berkumpulan.
- Sepanjang sesi, jadilah pendengar yang baik, jangan menghakimi, dan bertimbang rasa.

Apa itu webtoon?

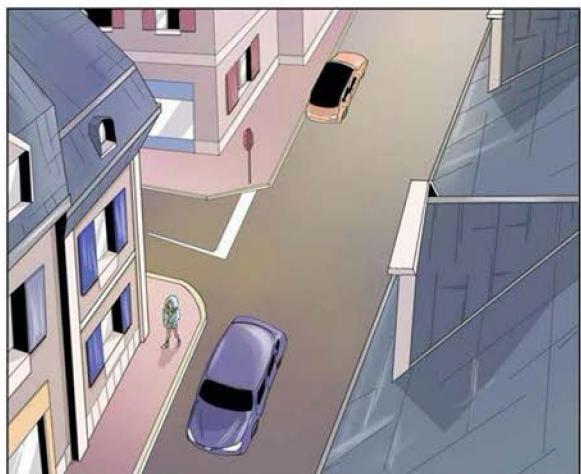
Webtoon ialah sejenis komik web digital atau manga/anime dari Korea Selatan. Ia dibaca dalam talian dengan menatal (scrolling) iaitu bacaan menegak dari atas ke bawah, dengan format segi empat tepat yang direka untuk skrin telefon pintar.



Perkara yang perlu dielakkan

Menyoal
pengalaman, peristiwa, atau emosi yang dirasai.

Menghakimi golongan muda
yang berkongsi bahawa mereka pernah menjadi mangsa atau pembuli.



Pancingan data

NAGA DAN BIRI-BIRI

Episod 1

Gambaran keseluruhan episod

Apabila sesi persekolahan tamat, semua orang gembira kecuali Clara yang terus menerpa ke markas rahsianya yang bernama "Do and Fix". Disitulah dia bertemu Ben dan Sango dan menerangkan kepada mereka bahawa dia secara tidak sengaja mengklik pautan yang tidak sepatutnya. Apa patut dia buat? Bagaimana dia boleh betulkan kesilapan ini? CyberVengers akan cuba membantu menyelesaikan serangan siber ini.

Matlamat episod

Untuk lebih memahami dan mencegah pancingan data.



Apakah pancingan data?

Pancingan data ialah sejenis serangan siber yang melibatkan aktiviti menghubungi satu atau lebih mangsa melalui e-mel, telefon atau mesej teks, menyamar menjadi seseorang (individu atau syarikat) yang mungkin dikenali oleh mangsa.

Serangan itu mungkin percubaan untuk mencuri data sensitif, seperti maklumat peribadi, butiran bank atau kata laluan, atau untuk menyulitkan (encrypt) data, contohnya pada komputer, dan kemudian meminta wang tebusan.

Data peribadi yang dicuri boleh digunakan untuk menyamar sebagai orang tertentu (lihat episod 4), mencuri wang, menyerang kenalan mereka, dan sebagainya.

EPISOD 1

KUIZ DAN JAWAPAN

SOALAN 1

Anda menerima e-mel atau mesej teks daripada orang yang tidak dikenali yang meminta anda mengklik satu pautan. Apa yang anda lakukan?

A | Saya balas atau klik pautan dalam e-mel atau mesej teks itu.

Tidak! Abaikan e-mel atau mesej teks itu dan beritahu ibu bapa anda atau orang dewasa lain. Tunjukkan kepada mereka apa yang anda terima dan beritahu mereka jika anda telah lakukan sesuatu. Tidak perlu rasa malu untuk menceritakan kebenaran: ia berlaku kepada semua orang, malah **orang dewasa**.

B | Saya melawan dan membala dendam

Tidak! Melawan atau membala dendam tidak akan membantu. Orang yang memasang perangkap ini sangat bijak. Abaikan e-mel atau mesej teks itu dan beritahu ibu bapa anda atau orang dewasa. Tunjukkan kepada mereka apa yang anda terima dan beritahu mereka jika anda telah lakukan sesuatu. Tidak perlu rasa malu untuk menceritakan kebenaran: ia berlaku kepada semua orang, malah orang dewasa.

C | Saya abaikan e-mel tersebut dan beritahu ibu bapa saya atau orang dewasa lain dengan segera.

Bagus! Itu jawapan yang betul! Anda tidak boleh selesaikannya sendirian atau mengambil keputusan sendiri apabila berurusan dengan penggodam (orang jahat). Contohnya, tidak perlu rasa malu jika awak mengklik pautan yang berisiko. Ia berlaku kepada semua orang, malah orang dewasa.

SOALAN 2

Anda tidak sabar untuk menerima e-mel Clara daripada pasukan CyberVengers... Bolehkah anda tahu alamat e-mel sebenar beliau?

A | clara.cybergangers@mailurgent.com

Tidak! Penggodam (orang jahat) selalunya mempunyai alamat e-mel yang mempunyai kesilapan kecil atau perkataan pelik di dalamnya. Sebelum membala, semak alamat e-mel untuk memastikan tiada kesilapan atau perkataan pelik yang tidak sepatutnya ada dalam alamat e-mel. Dalam contoh ini, ia adalah perkataan "urgent"

B | clara@cybergangers.com

Tidak! Sebelum membala e-mel, semak untuk melihat jika ada sebarang kesilapan ejaan di dalamnya, seperti dua huruf "v" yang sama dalam contoh ini.

C | Clara.cybergangers@gmail.com

Tidak! Sebelum membala e-mel, semak nama domain (@hotmail.com, @orange.fr, @gmail.com, dan sebagainya) di hujung alamat e-mel. Alamat e-mel ini sangat mudah dibuat dan boleh digunakan untuk menipu anda. Cuba pastikan bahawa e-mel itu datang dari alamat yang boleh dipercayai.

D | clara@cybergangers.club

Bagus! Itu jawapan yang betul! Alamat e-mel ini tidak mengandungi sebarang perkataan pelik atau kesalahan ejaan, dan nama domainnya adalah sama dengan laman web CyberVengers.

SOALAN 3

Dalam episod ini, Clara tertipu dengan e-mel yang diterimanya. Seorang penggodam menawarkan mata tambahan untuk permainannya. Apakah emosi yang anda fikir cuba dicetuskan oleh penggodam?

A | Kelaparan

Tidak! Jika anda lapar, pergilah ke peti ais... dan kembali untuk ingat bahawa penggodam sering bermain dengan rasa empati (kebaikan, simpati), ketakutan, rasa mendesak, rasa ingin tahu atau tamak (keinginan untuk memenangi sesuatu).

B | Ketakutan

Bagus! Itu jawapan yang betul

Ketakutan, serta rasa ingin tahu, rasa mendesak, tamak (ingin memenangi sesuatu) dan empati (baik hati, simpati) adalah emosi utama yang cuba dicetuskan oleh penggodam.

C | Rasa ingin tahu

Bagus! Itu jawapan yang betul!

Ketakutan, serta rasa ingin tahu, rasa mendesak, tamak (ingin memenangi sesuatu) dan empati (baik hati, simpati) adalah emosi utama yang cuba dicetuskan oleh penggodam.



Soalan perbincangan

Adakah anda mengenali sesiapa yang pernah menjadi mangsa pancingan data?

Bagaimana anda boleh mengenali penggodam?

Apakah yang perlu anda lakukan jika anda ditipu dan takut untuk memberitahu sesiapa? Apa yang boleh berlaku jika anda menjadi mangsa pancingan data?

Apakah perkara yang boleh membuatkan anda ingin mengklik sesuatu pautan? Ingin memenangi sesuatu? E-mel penting?



Buli Siber

KEKUATAN DALAM BILANGAN YANG BESAR

Episod 2

Gambaran keseluruhan episod

Liam, berumur 13 tahun, berhadapan dengan situasi pelik sejak beberapa hari lalu. Dia perasan rakan sekelasnya ketawa dan berbisik tentangnya selepas waktu persekolahan. Clara dan Ben yang melihat apa yang berlaku, pergi ke markas rahsia mereka dan memberitahu Sango mengenainya. Mereka tak tahu apa yang akan mereka temui. Satu lagi kes baharu untuk pasukan CyberVengers!

Matlamat episod

Untuk mengajar mangsa atau saksi buli siber cara mencegah dan menangani gangguan dalam talian.



Apakah buli siber?

Buli siber merujuk kepada semua bentuk gangguan menggunakan cara digital (media sosial, e-mel, hantaran, mesej teks, dan lain-lain.) ia juga dikenali sebagai gangguan dalam talian dan biasanya melibatkan penggunaan bahasa yang menghina, menakut-nakutkan atau mengancam.

Gangguan dalam talian boleh berlaku dalam pelbagai bentuk. Contohnya, intimidasi, penghinaan, usikan atau ugutan, menyebarkan khabar angin, memulakan perbincangan, kumpulan atau halaman di laman web media sosial yang bertujuan untuk menyakiti rakan sekelas, dan/atau menyiarkan foto atau video yang menunjukkan keburukan mangsa.

EPISOD 2

KUIZ DAN JAWAPAN

SOALAN 1

Apakah buli siber?

A | Perbuatan agresif dan disengajakan yang dilakukan dalam talian (Internet, media sosial, dan lain-lain) secara berulang, yang bertujuan untuk membahayakan, menakutkan atau mengejek seseorang.

Ya. Buli siber merangkumi usikan, penghinaan, ugutan atau menyiarkan gambar memalukan tanpa pengetahuan mangsa.

B | Satu bentuk media sosial baharu untuk berkongsi video sembang

Tidak. Buli siber ialah apabila terdapat beberapa siri serangan dalam talian berulang (Internet, media sosial, dan lain-lain) yang bertujuan untuk menyakiti, menakutkan atau mengganggu seseorang.

C | Menghabiskan terlalu banyak masa menggunakan Internet.

Tidak. Ia adalah keagresifan dalam talian yang berulang (Internet, media sosial, dan lain-lain) yang boleh membawa kepada rasa malu, kemurungan, berhenti sekolah, dan juga membunuh diri..

SOALAN 2

Apakah yang perlu anda lakukan jika rakan anda mengugut atau menghina rakan sekelas lain di media sosial?

A | Abaikan kerana ia bukan urusan anda.

Tidak. Tidak melakukan apa-apa bermakna anda membiarkan rakan anda mengganggu seseorang. Jika anda menyaksikan perbuatan serius ini, jangan hanya berdiam diri. Cuba berbincang dengan rakan anda dan beritahu orang dewasa yang dipercayai segera.

B | Cuba berbincang dengan mereka dan beritahu orang dewasa yang boleh dipercayai.

Ya. Ini perkara pertama yang perlu anda lakukan jika anda menyaksikan pembulian siber

C | Tinggalkan komen atau menyukai kandungan itu di media sosial.

Tidak. Ini adalah buli siber secara pasif. Menyukai atau meninggalkan komen pada kenyataan atau perbuatan yang berniat jahat, meningkatkan impaknya. Jangan lakukan kepada orang lain apa yang anda tidak mahu diperlakukan kepada anda.

SOALAN 3

Jika anda diejek di media sosial, apakah yang perlu anda lakukan?

A | Beritahu orang dewasa yang bertanggungjawab (ibu bapa, guru, ahli keluarga, pegawai polis, dan lain-lain).

Ya. Itulah perkara pertama yang perlu anda lakukan. Jangan rasa malu. Anda dibuli; orang dewasa yang dipercayai boleh membantu.

B | Sekat kenalan yang mengusik anda

Ya. Mereka membuli anda dalam talian. Hanya terima permintaan rakan daripada orang yang anda kenali dan percayai di media sosial. Di samping itu, berhati-hati dengan apa yang anda katakan dan gambar yang anda kongsikan dalam talian.

C | Laporkan pengguna dan hantaran atau tindakan yang dilakukan kepada rangkaian sosial.

Ya. Ini boleh membawa kepada penyingkir pengguna itu dan hantaran-hantaran mereka dari rangkaian media sosial.

D | Segera membalas dengan menyiarkan gambar memalukan pesalah.

Tidak! Membalas dendam akan menjadikan anda pembuli siber juga. Ini akan memburukkan keadaan dan juga boleh menyebabkan anda dihukum juga



Soalan perbincangan

Adakah anda mengenali sesiapa yang pernah menjadi mangsa buli siber?

Bagaimanakah anda mengenali pembuli siber?

Mengapakah seseorang mungkin berasa malu untuk bercerita tentang buli siber?

Apakah yang perlu anda lakukan jika anda mangsa buli siber?

Apakah yang boleh anda lakukan untuk membantu rakan yang menjadi mangsa buli siber?

Kepada siapa anda harus laporkan kes buli siber?



Berita palsu

BERITA HANGAT

Episod 3



Pada pukul 7 pagi, telefon anak muda CyberVengers bergetar. Semua orang menerima mesej yang sama. Ada berita buruk! Mereka berkumpul untuk berbincang mengenainya dan mendapati bahawa kadangkala apa yang dibaca tidak selalunya benar.

Matlamat episod

Untuk mengetahui cara mengesan, mengenal pasti dan mengelakkan berita palsu..



Apakah berita palsu?

Berita palsu ialah maklumat palsu yang bertujuan untuk memanipulasi dan memberi maklumat yang salah untuk memperdaya dan mempengaruhi pendapat orang ramai mengenai topik tertentu (ekonomi, ideologi, agama, politik, dan lain-lain). Ia mungkin dalam bentuk kandungan bertulis, gambar atau video. Tajuknya selalu menarik perhatian, dan kandungannya direka atau dipalsukan untuk meningkatkan bilangan orang yang melawat laman web.

Sebagai contoh, kadangkala ada orang yang akan menyiar artikel dan video yang membuktikan Bumi adalah rata atau mengumumkan bencana alam yang tidak pernah berlaku.

EPISOD 3

KUIZ DAN JAWAPAN

SOALAN 1

Pada tahun 1939, cerita rekaan apakah yang disiarkan di radio dan dipercayai para pendengar?

A | Perletakan jawatan Presiden

Tidak! Jawapannya ada di dalam episod ini ;)

B | Bumi diceroboh oleh makhluk Marikh

Ya! Orson Welles, seorang pembikin filem terkenal, menyiarkan rancangan radio di mana dia membaca The War of the Worlds, sebuah kisah tentang pencerobohan makhluk Marikh di Bumi. Rupa-rupanya, ramai orang menyangka ia benar-benar berlaku

C | Serangan zombie

Tidak! Jawapannya ada di dalam episod ini ;)

SOALAN 2

Bagaimana anda boleh menyemak sama ada berita yang anda dengar adalah benar?

A | Ia dikongsi oleh laman berita yang boleh dipercayai.

Ya. Sebelum anda mempercayai apa-apa, sentiasa semak sumbernya!

B | Ia diterbitkan di media sosial.

Tidak! Terdapat banyak berita palsu yang tersebar di media sosial. Jangan percaya semua yang anda baca..

C | Ia mempunyai gambar

Tidak! Berhati-hati dengan imej yang disunting, dipalsukan atau diputarbalikkan yang boleh digunakan untuk menjadikan berita palsu kelihatan sahih.

D | It has inconsistent details

Ya! Jika tarikh tidak sepadan dengan cerita, atau jika imej berbeza daripada kapsyen yang disertakan, maka anda harus curiga!

SOALAN 3

Bagaimanakah anda boleh tahu jika anda membaca berita palsu?

A | Tajuknya sangat mengejutkan atau menarik perhatian dan membuatkan anda ingin tahu lebih lanjut.

Ya. Berhati-hati menilai maklumat sensasi dan semak silang dengan sumber lain yang boleh dipercayai.

B | Imej yang memberi kesan mendalam yang kelihatan seperti gabungan gambar (montaj).

Ya. Foto yang disunting boleh digunakan untuk menjadikan berita palsu kelihatan boleh dipercayai. Fotonya juga mungkin wujud tetapi diambil daripada konteks lain, seperti foto dari filem puntianak yang mengumumkan serangan di bandar anda.

C | Sumber tidak rasmi mengumumkan sesuatu berita.

Ya. Laman web yang tidak diiktiraf yang mendakwa mempunyai berita sahih sering berkongsi berita palsu. Jika beberapa sumber yang dikenali tidak berkongsi berita itu, ia mungkin tidak benar!



Soalan perbincangan

Adakah anda mengenali seseiap yang pernah mempercayai dan menyebarkan berita palsu?

Bagaimanakah anda boleh mengetahui jika sesuatu berita itu berita palsu?

Dari manakah anda mendapat berita anda? Bagaimanakah anda membezakan antara berita sebenar dan palsu?

Apabila anda membaca berita, apakah yang mungkin membuatkan anda meragui kesahihannya?

Apakah bahayanya jika berita palsu tersebar?



Kecurian identiti **PENGGODAM TIDAK BERGURAU**

Episod 4

Gambaran keseluruhan episod

Ben salah seorang pelajar paling popular di sekolah. Dia disayangi dan dikagumi semua orang dan kapten pasukan bola keranjang. Dia tidak pernah mensia-siakan peluang menjaringkan mata ataupun melepaskan peluang untuk memberi senyuman mesra. Namun, sejak beberapa hari lalu, tiada siapa yang mau bercakap dengannya. Semua orang mengelak darinya. Apa yang sedang berlaku? Apa yang terjadi padanya??

Matlamat episod

Ketahui cara untuk mengelak penggodaman data yang boleh menyebabkan kecurian identiti.



Apakah penggodaman data?

Penggodaman data adalah perbuatan mencuri data sensitive seperti pengecam dan kata laluan untuk mengakses maklumat penting yang disimpan dalam talian atau pada telefon, tablet atau computer. Dengan melakukan perkara ini, "penggodam" computer boleh mengakses foto, video, perbualan peribadi.. Ini adalah jenayah yang boleh dihukum oleh undang-undang.

Apakah kecurian identiti?

Dengan mengakses data sensitive ini, penggodam boleh mencuri identity orang itu, menyamar dan merosakkan reputasi mereka dengan menyiarkan kandungan berniat jahat.

EPISOD 4

KUIZ DAN JAWAPAN

SOALAN 1

Bagi anda, penggodaman data ialah:

A | Memebantu Jack Sparrow mencari kapalnya!



Tidak! Lupakan tentang Pirates of the Caribbean 😊 Beri tumpuan untuk memastikan akses kepada telefon, tablet atau komputer anda selamat. Jika seseorang mengetahui butiran log masuk anda (= nama pengguna, kata laluan...), mereka boleh menggodam data dan mencuri maklumat anda. Nasihat kami: rahiaskan kod akses anda!

B | Bertukar-tukar hadiah dengan rakan

Nope! Penggodaman data bermaksud menggunakan data pengecam orang lain (= nama pengguna, kata laluan...) untuk mengakses foto atau video, atau untuk menghantar mesej di tempat mereka. Inilah yang berlaku kepada Ben.

C | Mencuri dan bermain dengan butiran log masuk atau kata laluan akaun Internet

Ya! Ini serius! Ia perbuatan yang boleh dijatuhkan hukuman undang-undang. Untuk mengelakkan data dan akaun anda digodam, pilih pengecam (= nama pengguna, kata laluan...) yang sukar diteka. Jangan kongsikannya dengan sesiapa pun. Dan jangan lupa: pilih butiran log masuk yang berbeza untuk setiap akaun anda!

SOALAN 2

Kata laluan manakah yang paling sukar untuk digodam?

A | ABCDEFG

Tidak! Ini hanyalah huruf pertama abjad. Terlalu mudah diteka. Selain itu, ia tidak mengandungi sebarang huruf kecil atau aksara khas. Ini adalah resipi untuk kata laluan yang kukuh: ambil huruf pertama setiap perkataan frasa yang anda hafal + aksara khas (@, #, &, ! ...) + nombor kegemaran anda + dua huruf pertama laman web yang anda daftarkan akaun itu. Selang-selikan huruf besar dan huruf kecil. Itu sahaja!

B | CeTbDtFp&1

Ya! Kata laluan ini (hampir) mustahil untuk diteka. Syabas! Anda telah faham apa itu kata laluan yang kukuh. Satu nasihat: walaupun kata laluan anda sangat selamat, jangan kongsikannya walaupun dengan rakan. Adakah anda akan pinjamkan berus gigi anda kepada rakan? Kata laluan anda juga begitu!

C | ben120409

Tidak! Kata laluan ini mempunyai nama dan tarikh lahir. Terlalu mudah untuk diteka. Dan ia tidak mempunyai sebarang huruf besar atau aksara khas. Ini adalah resipi untuk kata laluan yang kukuh: ambil huruf pertama setiap perkataan frasa yang anda hafal + aksara khas (@, #, &, ! ...) + nombor kegemaran anda + dua huruf pertama laman web yang anda daftarkan akaun itu. Selang-selikan huruf besar dan huruf kecil. Itu sahaja!

SOALAN 3

Adakah Ben mangsa kecurian identiti?



Soalan perbincangan

Adakah orang yang anda kenali pernah menjadi mangsa penggodaman? Apa yang berlaku kepada mereka? Apa pendapat anda tentangnya?

Adakah anda fikir butiran log masuk (nama pengguna + kata laluan) anda kukuh?

Cuba pilih kata laluan yang sukar diteka.

Contoh:

- Ambil huruf pertama bagi setiap perkataan frasa yang anda hafal, seperti "Sangat memalukan jika akaun digodam", kemudian tambahkan simbol dan nombor kegemaran anda.
- Selang selikan huruf besar dan huruf kecil.
- Tambahkan dua huruf pertama laman web tempat anda mendaftar akaun itu (contoh, Tiktok).

Kata laluan yang sangat kukuh ini ialah "SmJaD&1ti" ..



Ketagihan elektronik TERPERANGKAP OLEH SKRIN

Episod 5 (Bahagian I)

Gambaran keseluruhan episod

Semasa cuti sekolah, Sango tinggal di bandar. Apabila rakan-rakan CyberVengers kembali selepas percutian mereka, mereka tidak lagi mengenalinya. Mereka sangat bimbang. Apa yang telah berlaku kepadanya? Bagaimana mereka boleh membantu? Dan kali ini, adakah Sage akan ada di sana untuk mereka?

Matlamat episod

Memahami apa itu ketagihan elektronik dan menyedari bahawa sesiapa sahaja boleh terperangkap dan menjadi ketagih.



Apakah ketagihan elektronik?

Ketagihan ialah kebergantungan pada produk seperti tembakau, alcohol, atau dadah/ ubat atau makanan. Ketagihan elektronik ialah ketagihan* kepada sebarang jenis skrin, seperti televisyen, tablet, computer, telefon atau konsol permainan video. Apabila orang yang ketagih tidak dapat mengakses sumber ketagihan mereka, mereka akan mengalami manifestasi fizikal dan psikologi penarikan diri yang boleh menjadi serius dan memerlukan penjagaan kecemasan. Dalam kes ketagihanskrin, orang itu mungkin menjadi sedih, agresif, terasing, keletihan dan secara amnya tidak berminat dengan apa-apa. Sering kali bantuan doctor diperlukan untuk menghentikan tingkah laku ini.

* Ketagihan ialah patologi yang dicirikan oleh penggunaan berlebihan, berulang atau penggunaan sesuatu yang boleh menjadi obsesif sehingga mengganggu kehidupan harian seseorang.

EPISOD 5 (Bahagian I)

KUIZ DAN JAWAPAN

SOALAN 1

Apakah persamaan Sango dan Sage dalam episod ini yang membimbangkan rakan-rakan mereka?

A | Mereka menjadi ketagih dengan skrin komputer atau telefon mereka.

Syabas! Itu jawapan yang betul! Mereka tidak boleh hidup tanpa skrin mereka, seolah-olah nyawa mereka bergantung kepadanya! Jadi mereka hanya mahu mengasingkan diri untuk terus menggunakannya. Tiada apa-apa lagi yang menarik minat mereka. Tanpa skrin mereka, mereka mudah marah. Dan ini boleh berlaku kepada golongan remaja dan orang dewasa..

B | Mereka berdua memakai cermin mata.

Tidak! Walaupun ia benar (daya permerhatian anda sangat tajam!), itu bukan perkara penting dalam episod ini. Mereka berdua menjadi ketagih dengan skrin (TV, tablet, komputer, telefon, konsol permainan...). Mereka tidak boleh hidup tanpa terus menggunakanannya. Dan ini boleh menjadi sesuatu yang dramatik kerana tiada perkara lain yang menarik minat mereka. Mereka memisahkan diri daripada kehidupan sebenar, daripada rakan-rakan dan keluarga mereka, daripada sekolah, daripada alam semula jadi

C | Mereka tidak dapat peluang seperti ahli kumpulan yang lain, untuk pergi mengembara.

Tidak! Walaupun ia benar, itu bukan perkara yang perlu kita ingat tentang wira-wira kita. Mereka berdua menjadi ketagih dengan skrin komputer atau telefon mereka. Mereka tidak boleh hidup tanpa terus menggunakanannya. Ini boleh menjadi sesuatu yang dramatik kerana tiada perkara lain yang menarik minat mereka sama ada rakan-rakan mahupun keluarga, sekolah atau alam semula jadi... tiada! Ketagihan kadangkala mengimbangi kehendak; adalah penting untuk mengenal pasti keadaan ini untuk mengelakkannya. Seorang doktor benar-benar boleh membantu.

SOALAN 2

Bagaimana anda boleh mengetahui jika seseorang yang anda kenali mempunyai ketagihan skrin?

A | Mereka hanya berfikir tentang makan.

Tidak! Memang benar adalah tidak normal jika seseorang berfikir tentang makanan sepanjang masa. Ini dipanggil ketagihan atau kebergantungan kepada makanan. Apabila seseorang mengalami ketagihan skrin (TV, tablet, komputer, telefon, konsol permainan video...), ia kerana mereka tidak lagi boleh hidup tanpanya dan mereka menumpukan sepenuh masa kepadanya. Mereka sering marah-marah jika tumpuan mereka terhadap permainan atau apa yang sedang ditonton terganggu. Jika boleh, berbincanglah dengan mereka untuk memahami apa yang sedang berlaku dan cadangkan agar mereka bercakap dengan orang dewasa.

B | Mereka tidur semasa kelas.

Syabas! Itu jawapan yang betul! Seseorang yang ketagih pada skrin (TV, tablet, komputer, telefon, konsol permainan video...) sering mengubah tingkah laku mereka. Mereka tidur di waktu yang tidak sepatutnya, sering marah-marah tanpa sebab, tidak bercakap dengan sesiapa, tidak mahu menyertai sebarang aktiviti bersama rakan atau keluarga. Ketagihan skrin membuatkan anda letih dan mudah marah. Jika anda perasan salah seorang rakan anda tidak cukup tidur, atas sebab apa pun, ajaklah mereka bercakap dengan anda tentangnya.

C | Mereka menjemput rakan-rakan mereka ke rumah setiap hari.

Tidak! Sering kali yang sebaliknya akan berlaku. Jika salah seorang rakan anda tidak mahu berjumpa dengan anda atau bercakap dengan rakan-rakan baik mereka seperti Sango, bantulah dia. Cuba bercakap dengannya. Cuba fahami apa yang berlaku. Perbincangan sering menjadi penyelesaian. Dan sudah tentu, jangan teragak-agak untuk bercakap dengan orang dewasa yang dipercayai!

SOALAN 3

Bagaimanakah anda boleh membantu seseorang yang mengalami ketagihan skrin?

A | Biarkan sahaja mereka.

Tidak! Itu adalah penyelesaian yang paling teruk. Seseorang yang ketagihan skrin memang mencari peluang untuk mengasingkan diri agar tidak diganggu. Mereka juga boleh berkelakuan agresif terhadap sesiapa yang ingin mengalihkan perhatian mereka. Cuba berbual dengan mereka. Bercakaplah dengan orang dewasa yang boleh dipercayai dan boleh memberi nasihat yang baik. Dan ingat, ini boleh berlaku kepada sesiapa sahaja, sama ada remaja atau dewasa. Bahkan, mungkin ibu bapa anda juga ketagih dengan skrin mereka?

B | Sebaliknya, bercakap dengan mereka.

Syabas! Itu jawapan yang betul! Bukti persahabatan terbaik yang boleh anda tawarkan kepada rakan anda ialah memahami apa yang berlaku kepada mereka dan menasihati mereka agar berbincang dengan orang dewasa yang dipercayai atau, jika perlu, berjumpa dengan doktor atau ahli psikologi bagi mendapatkan bantuan. Perbincangan sentiasa merupakan penyelesaian yang baik.

C | Anda harus membantu dan kekal rapat dengan mereka dengan berkongsi minat mereka yang sering menghadap skrin.

Tidak! Ini bukan penyelesaian yang baik kerana anda juga berisiko ketagihan skrin. Ketagihan ini terjadi sedikit demi sedikit. Itulah perangkapnya. Jangan tinggalkan rakan anda itu tetapi kekal bersamanya dan cadangkan aktiviti yang boleh anda lakukan bersama, seperti keluar bersama rakan-rakan lain. Anda akan lihat, mereka akan melupakan obsesi ini tidak lama lagi, sama seperti Sango!



Soalan perbincangan

Adakah anda mengenali seseorang yang pernah ketagih dengan skrin telefon atau komputer mereka? Apa yang berlaku kepada mereka? Apa pendapat anda tentangnya?

Adakah ibu bapa anda atau orang dewasa lain yang anda kenali menunjukkan contoh yang baik? Adakah anda mempunyai contoh yang terlintas di fikiran?

Pada pendapat anda, untuk mendapat tidur yang nyenyak dan merehatkan otak anda, anda sepatutnya mematikan telefon:

- 10 minit sebelum tidur atau
- sekurang-kurangnya 1 jam sebelum tidur?

(Anda patut mematikan telefon sekurang-kurangnya 1 jam sebelum tidur.)

Sepanjang hari di rumah, adakah anda tahu berapa lama anda tidak menggunakan telefon, tablet, permainan video, dan sebagainya?

CYBERVENGERS.CLUB MERUPAKAN PLATFORM YANG MENYEDIAKAN KOMIK MANGA BERUNSUR PENDIDIKAN YANG MEMBERI FOKUS KEPADA RISIKO DALAM TALIAN YANG DIHADAPI ANAK-ANAK BERUMUR 11 HINGGA 14 TAHUN..

It hosts the following content: a series of manga episodes, an educational kit for adults, quizzes and educational extras (posters, GIFs, B&W episodes to print).

Ia mempunyai kandungan berikut: siri episod komik manga, kit pendidikan untuk orang dewasa, kuiz dan bahan pendidikan tambahan (poster, GIF, episod hitam putih untuk dicetak).

- Perkenalkan kanak-kanak kepada CyberVengers**

- Sebagai webtoon (baca dalam talian di halaman Episod)
- Di atas kertas (muat turun di halaman Bonus untuk dicetak)

- Bawa pendekatan yang mesra, bermanfaat dan membina**

- Libatkan mereka dalam perbincangan tentang topik yang disentuh dalam episod
- Beri dorongan kepada mereka untuk berkongsi pengalaman mereka sendiri atau pengalaman rakan-rakan mereka
- Jangan menghakimi kata-kata dan cerita mereka
- Berikan mereka peluang untuk menguji pengetahuan mereka dengan menjawab soalan kuiz dalam setiap episod

- Galakkan mereka untuk menyertai anda sebagai Duta CyberVenger**

- Kongsi tentang CyberVengers (melalui poster, GIF...) dan galakkan anak-anak untuk mengikuti anda dalam mendidik rakan mereka
- Gunakan bonus platform (profil watak untuk dikenali, poster untuk dicetak, GIF untuk dimuat turun dan dikongsi di rangkaian sosial, versi boleh cetak untuk diwarnakan...)

Terokai laman web www.CYBERVENGERS.club sekarang!

Ada soalan? Atau komen? Hantarkan e-mel kepada kami di
cavengers@axa.com.

Risiko siber yang dibincangkan di dalam Pengembalaan CyberVengers

- Pancingan data: mukasurat 5
- Buli siber: mukasurat 7
- Berita palsu: mukasurat 9
- Kecurian identiti: mukasurat 11
- Ketagihan elektronik: mukasurat 13

Lebih banyak episod akan datang di tahun 2022!

