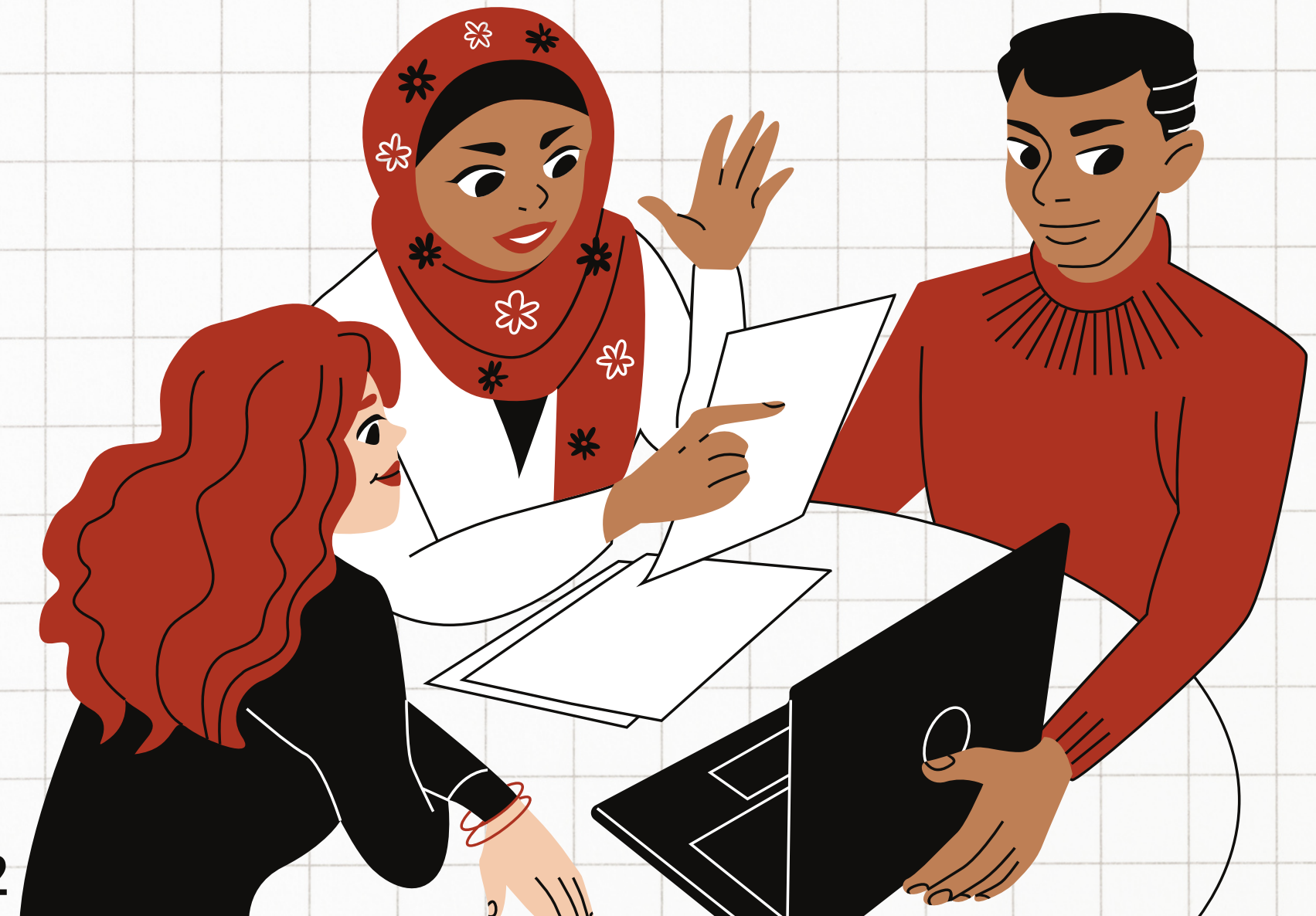


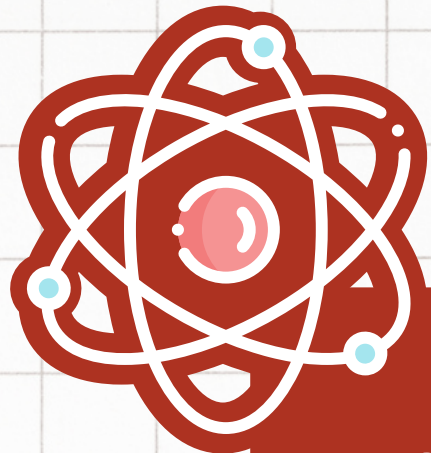
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ อย่างปลอดภัย



รายวิชาวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เทคโนโลยีสารสนเทศ คือ



เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT : Information Technology) คือ การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์โทรคมนาคม เพื่อทำให้สารสนเทศ มีประโยชน์และใช้งานได้กว้างขวางมากขึ้นทั้ง จัดเก็บ ค้นหา ส่งผ่าน จัดดำเนินการข้อมูล และ การสื่อสารระหว่างกัน เทคโนโลยีสารสนเทศ เกี่ยวข้องโดยตรงกับเครื่องมือเครื่องใช้ในการจัดการ สารสนเทศ ซึ่งได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์รอบข้าง ขั้นตอน วิธีการดำเนินการ ซึ่งเกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ เกี่ยวข้องกับ ตัวข้อมูล เกี่ยวข้องกับบุคลากร เกี่ยวข้องกับกรรมวิธีการดำเนินงานเพื่อให้ข้อมูลเกิดประโยชน์ สูงสุด นอกจากนี้แล้วยังรวมไปถึง โทรทัศน์ วิทยุ โทรศัพท์ โทรสาร หนังสือพิมพ์ นิตยสารต่างๆ

ฯลฯ





การใช้งานเทคโนโลยี



การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว และสร้างความเปลี่ยนแปลงต่อระบบสังคม และองค์กรต่าง ๆ ดังนี้

ระดับประเทศ



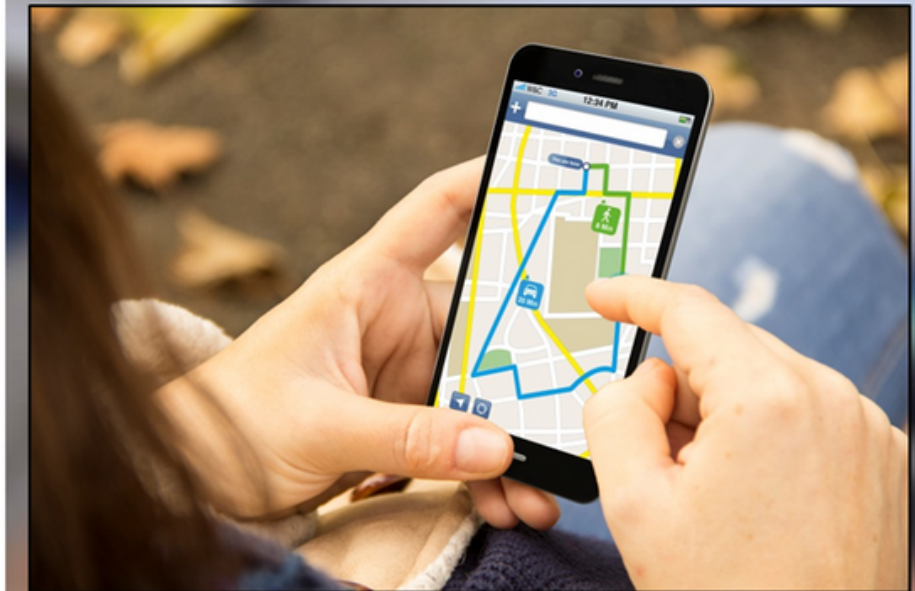
การทำบัตรประชาชน Smart Card
สะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลของทางภาครัฐ

ระดับหน่วยงานหรือองค์กร



การใช้บัตรเครดิตแทนการพกเงินสด
เพราะสะดวกและปลอดภัย

ระดับบุคคล



การใช้แอปพลิเคชันบนมือถือส่วนตัวสะดวก
สามารถใช้ได้ทุกที่ ทุกเวลา

ประโยชน์และโทษของอินเทอร์เน็ต

คุณประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ



คุณภาพชีวิตดีขึ้น



อำนวยความสะดวกด้านการศึกษา

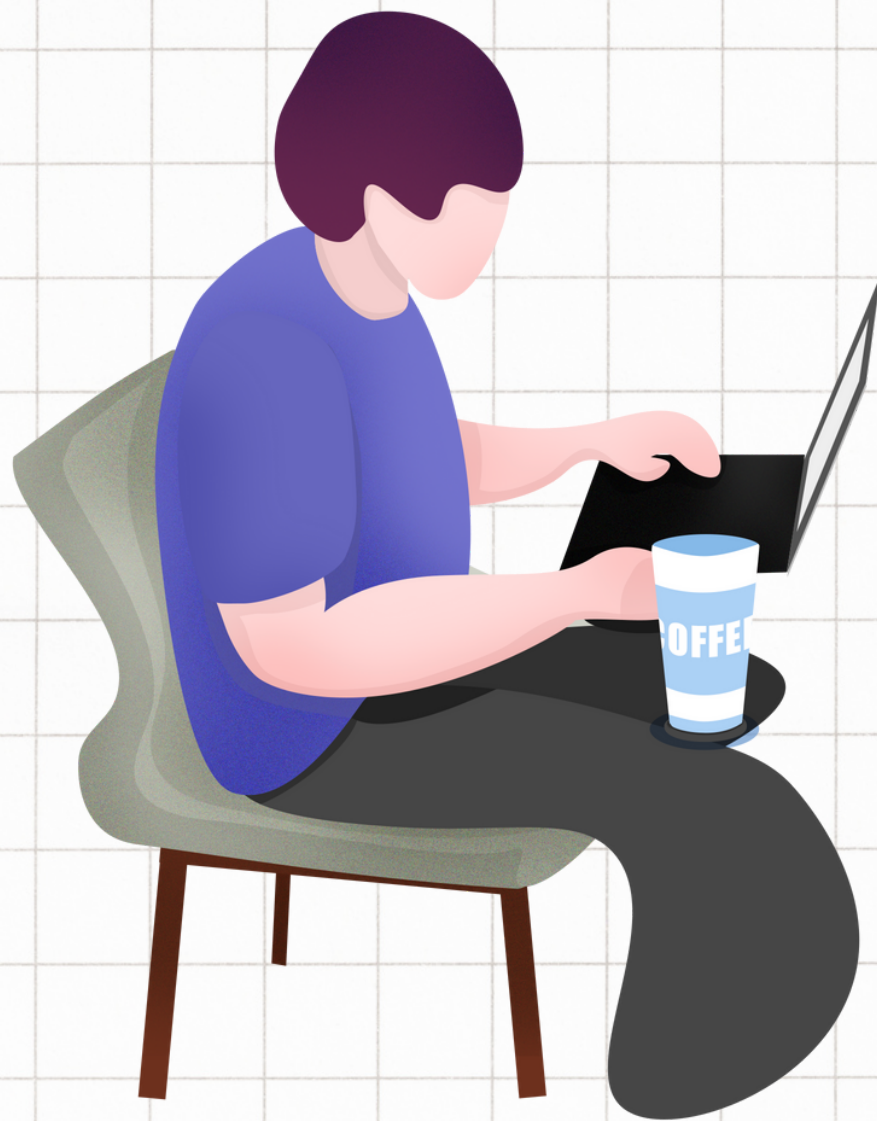


ประหยัดค่าใช้จ่าย

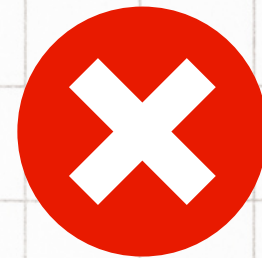


เกิดการจัดการทรัพยากรธรรมชาติได้ดียิ่งขึ้น

โทษจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ



ปัญหาการติดเกม



ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์



ปัญหาสังคมเสื่อมโทรม



ปัญหาอาชญากรรมข้อมูล

การปฏิบัติตนเมื่อพบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม



A close-up photograph of a gambling table. On the left is a stack of red and white chips. In the center, a hand holds two playing cards, the Ace and King of Hearts. A green and white checkered cloth is draped over the table. The background is a dark green felt surface.

อึ้ง!..คนไทย

เล่นพนันกว่า 32 ล้านคน

การพนัน



ไม่โอนเงินให้ใคร จากเนื้อหาที่กล่าวอ้างว่าจะมีผลตอบแทนจากเงินที่เราโอนไป

เมื่อพบเนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน ควรแจ้งผู้ใหญ่ หรือ เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง

ไม่ควรคลิกเข้าชมเนื้อหาของโฆษณาที่เชิญชวนให้เข้าไปเล่นการพนัน

สื่อลามกอนาจาร

เมื่อพบเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อลามกอนาจาร ควรแจ้งผู้ใหญ่ หรือ เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง

ควรติดตั้งโปรแกรมในการบล็อกเว็บไซต์ที่แปลกปลอม หรือ แอปพลิเคชันที่ไม่เหมาะสม

ควรตั้งค่าความปลอดภัยในโปรแกรมเพื่อไม่ให้เข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม



เนื้อหาเกี่ยวกับการหลอกลวง



ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวให้เป็นสาธารณะ

เมื่อมีใครบอกให้โอนเงินร่วมลงทุน หรือนัดเจอ ควรรีบแจ้งหรือปรึกษาผู้ใหญ่ทันที

ควรตั้งค่าความปลอดภัยในโปรแกรมเพื่อไม่ให้เข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

เนื้อหาเกี่ยวกับการข่มขู่

ไม่เปิดอ่านเมลใดๆ ที่ไม่รู้จักหรือระบุตัวเองไม่ได้

เมื่อมีการพูดคุยกับบุคคลอื่นผ่านออนไลน์ กรณีมีการถามถึงข้อมูลส่วนตัว ให้หยุดพูดคุยทันที

เมื่อมีข้อความใดๆ ที่คิดว่าเป็นการคุกคาม ข่มขู่ ให้รีบแจ้งผู้ใหญ่ หรือเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง

ก่อนที่นักเรียนจะเผยแพร่ข้อมูลใดลงในอินเทอร์เน็ต ควรพิจารณา ถึงจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลและ การติดต่อสื่อสาร ซึ่งประกอบด้วย ความเป็นส่วนตัว (privacy) ความถูกต้อง (accuracy) ทรัพย์สิน (property) และการเข้าถึง (access) หรือเรียกรวมว่า พAPA (PAPA) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- 1.ความเป็นส่วนตัว ต้องเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลว่าข้อมูลนั้นเกี่ยวกับใครหรือองค์กรใด สามารถเปิดเผยต่อผู้อื่น ได้หรือไม่ ภายใต้เงื่อนไขใดและด้วยมาตรการป้องกันอย่างไร
- 2.ความถูกต้อง ข้อมูลที่ใช้หรือนำเสนอต้องมีความถูกต้อง มีความน่าเชื่อถือ และต้องรับผิดชอบต่อความ ผิดพลาดของข้อมูล ดังนั้นต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อนที่จะนำไปใช้หรือเผยแพร่
- 3.ทรัพย์สินหรือความเป็นเจ้าของ ต้องรู้ว่าใครเป็นเจ้าของข้อมูล มีความสำคัญหรือมูลค่ามากน้อยเพียงใด เพื่อให้การจัดการมีความเหมาะสม รวมทั้งการเคารพสิทธิ์ของผู้อื่นเพื่อให้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ลดน้อยลง
- 4.การเข้าถึง เป็นการกำหนดหรือระบุให้บุคคลหรือองค์กรใดมีสิทธิ์หรือสิทธิพิเศษในการเข้าถึงหรือได้รับสิทธิ์ ภายใต้เงื่อนไขใดและมีมาตรการป้องกันอย่างไร

ความรับผิดชอบต่อการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ



ความรับผิดชอบต่อตนเอง

- ใช้งานบัญชีเฉพาะของตนเอง
- ไม่ติดตั้ง หรือใช้ซอฟต์แวร์ที่ผิดกฎหมาย
- ไม่แจกจ่ายข้อมูลส่วนตัว
- ไม่แสดง หรือไม่เข้าเว็บไซต์ที่เหมาะสม
- หมั่นตรวจสอบ ดูแลระบบคอมพิวเตอร์



ความรับผิดชอบต่อบุคคลอื่น

- ไม่พยายามเข้าบัญชีผู้ใช้ของบุคคลอื่น
- ไม่คัดลอก หรือนำเสนอผลงานของผู้อื่น
- ไม่เปลี่ยนแปลง ย้าย หรือลบไฟล์ของผู้อื่น
- ไม่ข่มขู่ คุกคาม หลอกลวงผู้อื่น
- ไม่ส่งอีเมลที่ไม่เหมาะสม



ความรับผิดชอบต่อสังคม

- ไม่พยายามเข้าถึงเครือข่ายใดๆที่ไม่ได้รับอนุญาต
- ปฏิบัติตามกฎระเบียบ
- ไม่เปิดอีเมล ไฟล์ หรือโปรแกรมที่ไม่รู้จัก
- ไม่นำข้อมูลสารสนเทศขององค์กรไปเผยแพร่

มารยาทในการติดต่อสื่อสาร

มารยาทในการใช้อีเมล

1. ใช้ภาษาสุภาพ ชัดเจน ตรงประเด็น เหมาะสมกับกาลเทศะหรือผู้ที่จะสื่อสารด้วย
2. ใช้อักษรตัวหนาเฉพาะข้อความที่ต้องการเน้นเท่านั้น
3. ระบุหัวเรื่อง ชื่อผู้ที่จะสื่อสารด้วย และระบุตัวตนของผู้ส่งอีเมลให้ชัดเจน (เหมือนกับการเขียนจดหมายด้วยกระดาษ)
4. ระบุชื่อหรือตำแหน่งของผู้ที่จะสื่อสารให้ถูกต้องและเหมาะสม



มารยาทในการติดต่อสื่อสาร

มารยาทในการใช้อีเมล

5. เนื้อหาในอีเมลไม่ควรมีความแสดงถึงเจตนาไปในทางเลื่อมเสียดูถูก ไม่ใช้ข้อความที่กำกวม ข้อความที่แสดงการตำหนิ ดูถูก ใส่ร้ายผู้อื่นให้ได้รับความเสียหาย
6. หลีกเลี่ยงการส่งอีเมลและการแนบไฟล์ที่มีขนาดใหญ่ให้ใช้การส่งลิงก์หรือโปรแกรมในการโอนถ่ายไฟล์แทน ไม่ลักลอบส่งอีเมลโดยการปลอมแปลงชื่อผู้ส่งที่ทำให้ผู้รับเข้าใจผิด
7. ไม่ส่งต่ออีเมลลูกโซ่ (chain e-mail) เช่น อีเมลลวงให้ส่งต่อไปหลาย ๆ คนแล้วจะได้รับผลประโยชน์
8. ไม่ส่งอีเมลขายสินค้า โฆษณา หรือข้อความที่รบกวนผู้รับ



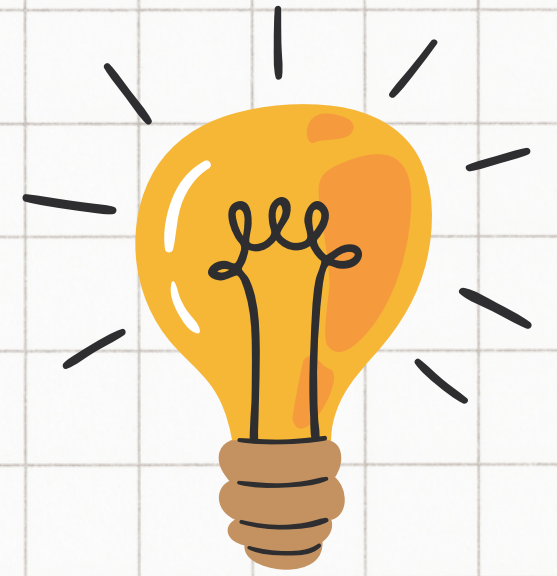
มารยาทในการติดต่อสื่อสาร

มารยาทในการใช้แชทและเครือข่ายสังคม

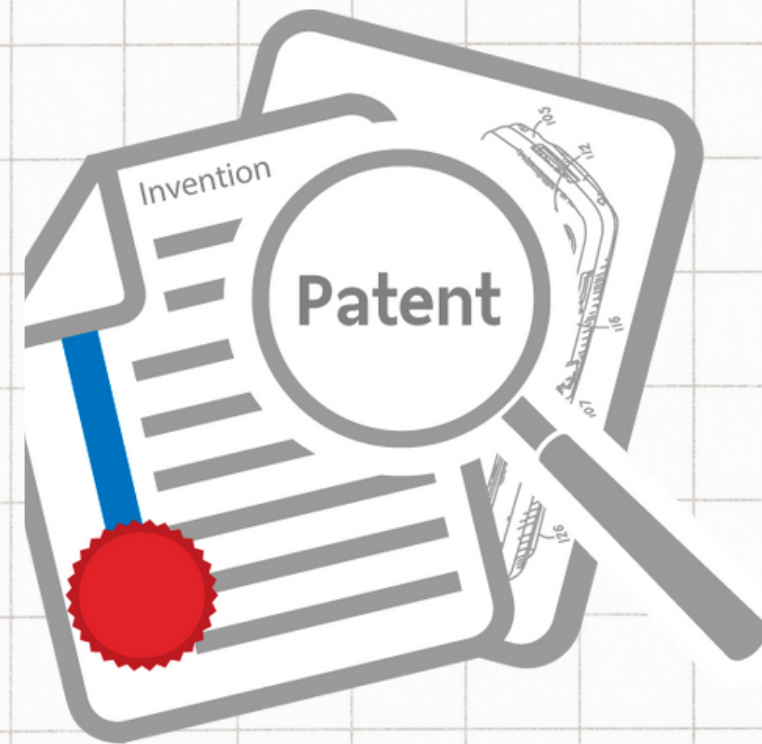
1. ไม่ใช้ข้อความที่เป็นชนวนก่อให้เกิดปัญหาระหว่างบุคคลและกลุ่ม
2. หลีกเลี่ยงการใช้อารมณ์หรือความรู้สึกที่มากจนเกินไปทั้งในการอ่านหรือแสดงความคิดเห็น
3. ไม่สวมรอยหรือแอบอ้างโดยใช้ชื่อบุคคลอื่นในการแชท แสดงความคิดเห็น หรือทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย เพราะเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย



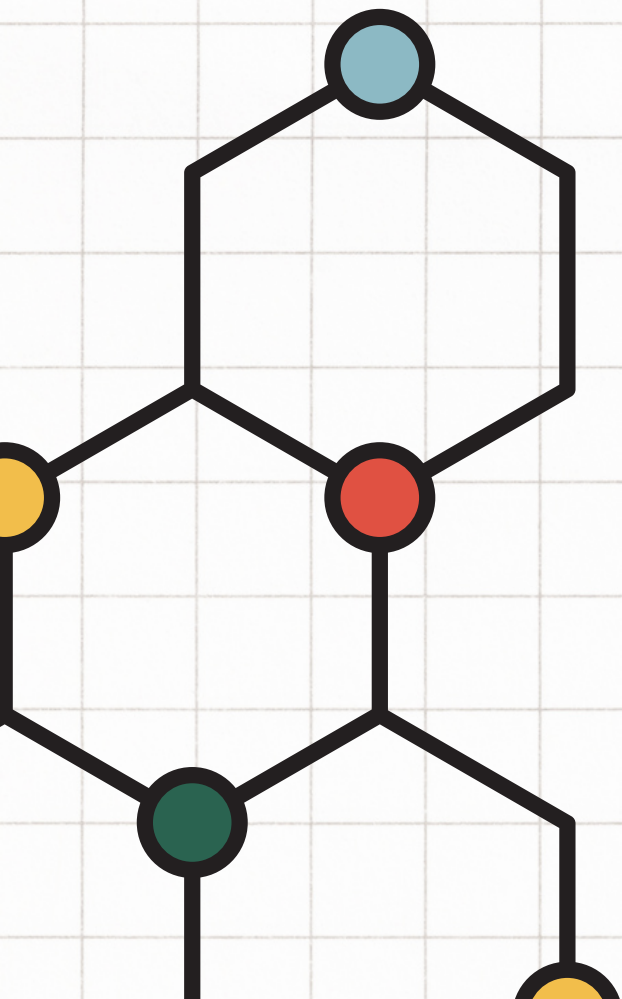
ทรัพย์สินทางปัญญา



ลิขสิทธิ์



สิทธิบัตร



ลิขสิทธิ์

“สิทธิ์ที่กฎหมายรับรองให้ผู้สร้างสรรค์กระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ตนได้ทำขึ้น”

- ทำซ้ำหรือดัดแปลงใหม่
- เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา
- ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น
- อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ์



ลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์เป็นผลงานที่เกิดจากความรู้ ความสามารถ และความอุตสาหะพยายามในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้ที่สร้างผลงานชิ้นนั้นสามารถกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับผลงานที่สร้างขึ้นได้แต่เพียงผู้เดียว

การคุ้มครองลิขสิทธิ์เกิดขึ้นทันทีนับตั้งแต่สร้างสรรค์ผลงาน และจะคุ้มครองต่อหลังจากผู้สร้างสรรค์ผลงานเสียชีวิตลงอีก **50 ปี**



พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ให้ความคุ้มครอง กับผลงาน 9 ประเภท ได้แก่



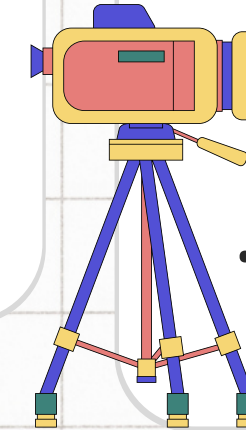
งานวรรณกรรม
•หนังสือ
•จุลสาร
•สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์
•หนังสืออิเล็กทรอนิกส์
โปรแกรมคอมพิวเตอร์

01



งานดนตรีกรรม
•ทำนอง
•ขับร้อง
•เนื้อเพลง
•ดนตรีทำนองเพลง

02



งานภาพยนตร์
•ภาพยนตร์
•ละคร
•เสียงประกอบอยู่ในภาพยนตร์และละคร

03



งานนาฏกรรม
•การเต้น
•พ็อนรำ
การแสดงต่าง ๆ

04



งานสิ่งบันทึกเสียง
•เสียงดนตรี
•เสียงการแสดง
•เสียงที่บันทึก

05

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ให้ความคุ้มครอง กับผลงาน 9 ประเภท ได้แก่



งานศิลปกรรม

- ภาพถ่าย
- ประติมากรรม
- จิตรกรรม
- ภาพพิมพ์


06



โสตกทัศนวัสดุ

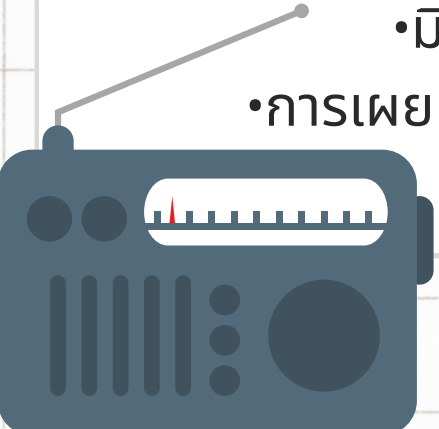
- วีซีดี
- ดีวีดี

07



งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี
แผนกศิลปะ และแผนกวิทยาศาสตร์

08



งานแพร่เสียงแพร่ภาพ

- รายการวิทยุ
- มิวสิกวิดีโอเพลง
- การเผยแพร่เสียงทางโทรทัศน์

09

ลิขสิทธิ์

การได้มาซึ่งสิทธิ์

การคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามกฎหมายไทยจะเกิดขึ้นตั้งแต่เจ้าของผลงานสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา และมีอายุการคุ้มครองต่อไปอีก 50 ปี นับตั้งแต่ ผู้สร้างสรรค์ผลงานเสียชีวิต แต่ในกรณีที่เจ้าของผลงานเป็นนิติบุคคลจะเริ่มนับอายุลิขสิทธิ์ตั้งแต่วันที่ ผลงานถูกสร้างขึ้นนับไปอีก 50 ปี หรือเริ่มนับเมื่อมีการโฆษณาผลงานเป็นครั้งแรก แล้วแต่กรณีว่าอย่างไรเกิดขึ้นทีหลัง



ลิขสิทธิ์

ใครคือเจ้าของลิขสิทธิ์ ?

ผู้สร้างสรรค์งาน

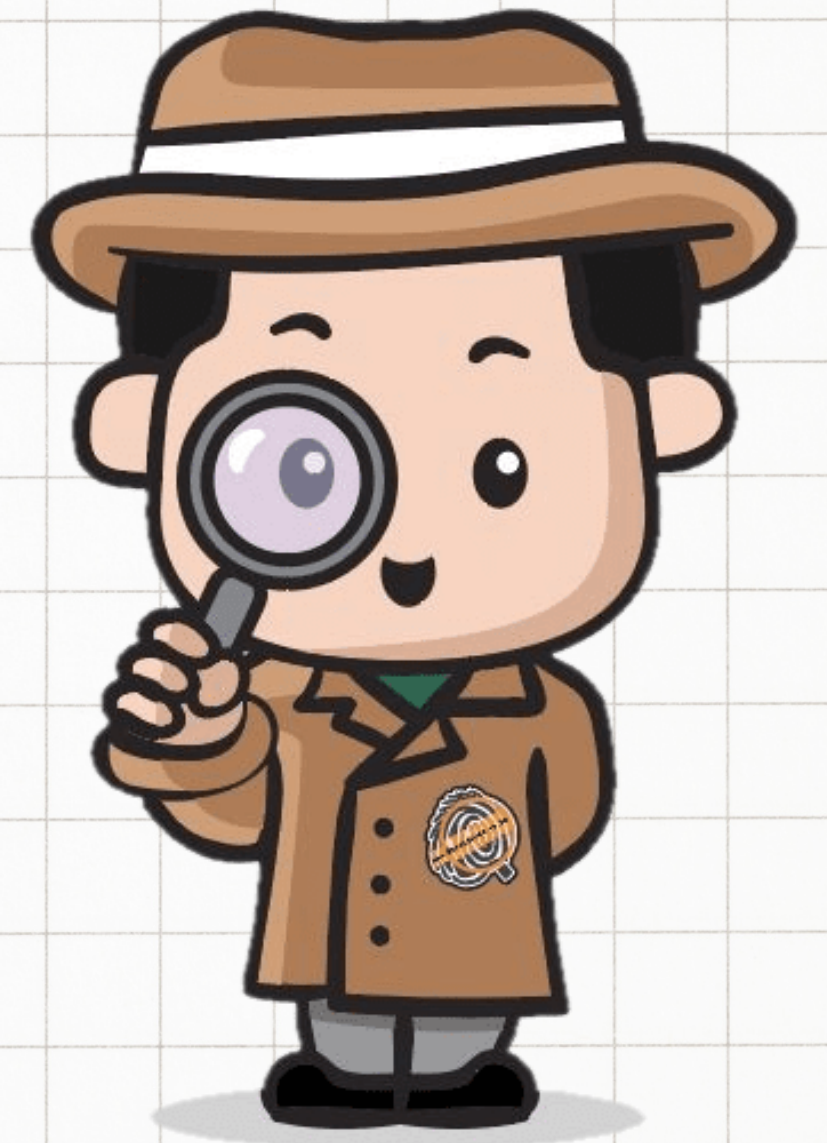
หน่วยงานของรัฐหรือท้องถิ่น

ผู้ว่าจ้าง ในกรณีที่ว่าจ้างผู้อื่นสร้างสรรค์งาน

ผู้ดัดแปลง

ผู้สร้างสรรค์ในฐานะพนักงานหรือลูกจ้าง

ผู้รับโอนลิขสิทธิ์



ลิขสิทธิ์

เอกสารที่ใช้ประกอบการแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์

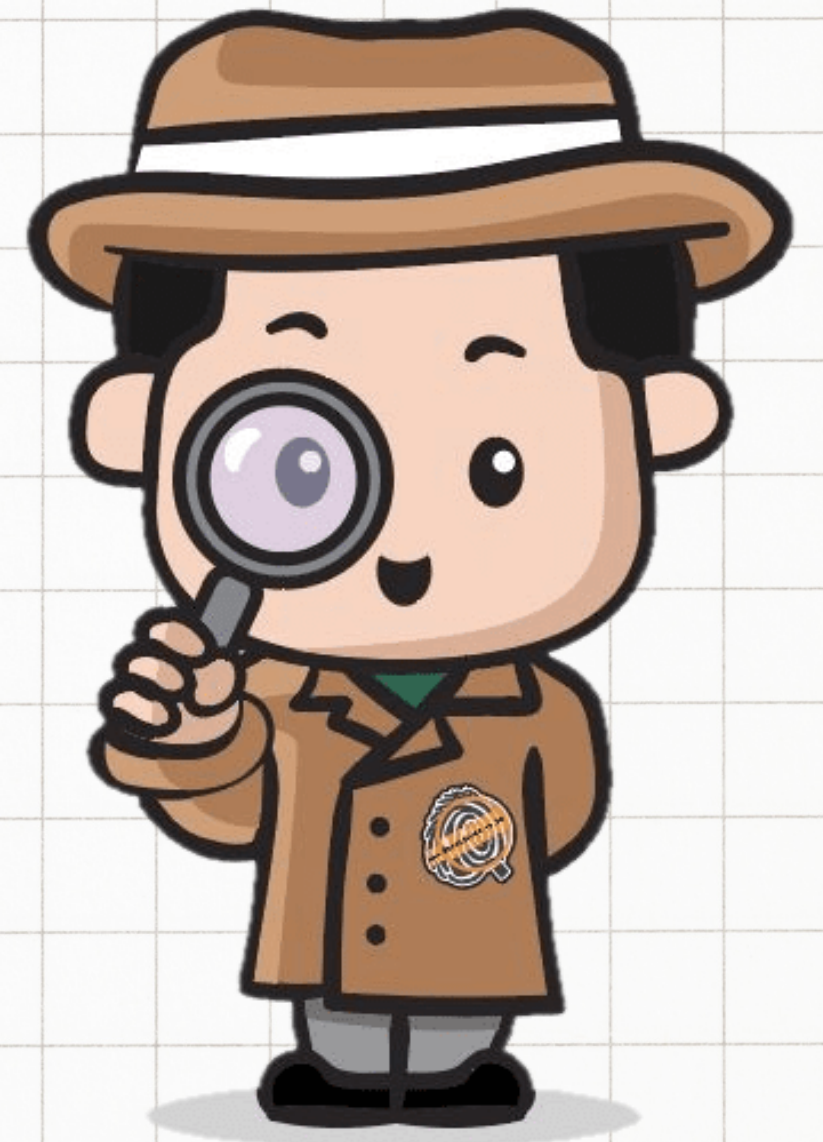
- สำเนาบัตรประชาชน พร้อมรับรองสำเนา ถูกต้อง (กรณีเป็นบุคคลธรรมดา)
- สำเนาหนังสือรับรองนิติบุคคลที่นายทะเบียน ออกให้ไม่เกิน 6 เดือนของเจ้าของลิขสิทธิ์ (กรณีเป็นนิติบุคคล)
- หนังสือมอบอำนาจ พร้อมสำเนาบัตรประชาชน ของผู้รับมอบอำนาจ (รับรองสำเนาถูกต้อง)
- ผลงานหรือภาพถ่ายงานลิขสิทธิ์ จำนวน 1 ชุด ของเจ้าของสิทธิ์ (กรณีเป็นนิติบุคคล)
- หน่วยงานหรือองค์กรของรัฐบาลใช้สำเนา หนังสือแต่งตั้งผู้บริหารหน่วยงานหรือองค์กร รวมทั้งสำเนาบัตร ประชาชนของผู้ยื่นคำขอ (รับรองสำเนาถูกต้อง)



ลิขสิทธิ์

ประโยชน์ของลิขสิทธิ์

ประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ และมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น หรือผลงานตามข้อใดข้อหนึ่งตามที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ดังนั้น เจ้าของลิขสิทธิ์จะมีสิทธิในการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน และให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานอันมีลิขสิทธิ์ของตน รวมทั้งให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น หรืออนุญาตให้ผู้อื่นใช้ลิขสิทธิ์ของตน ทั้งหมดหรือบางส่วนก็ได้ โดยเจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมได้รับค่าตอบแทนที่เป็นธรรม



ลิขสิทธิ์

ผลงานที่ไม่ถือว่าเป็นลิขสิทธิ์

คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัย และรายงาน
ของทางราชการ

ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง

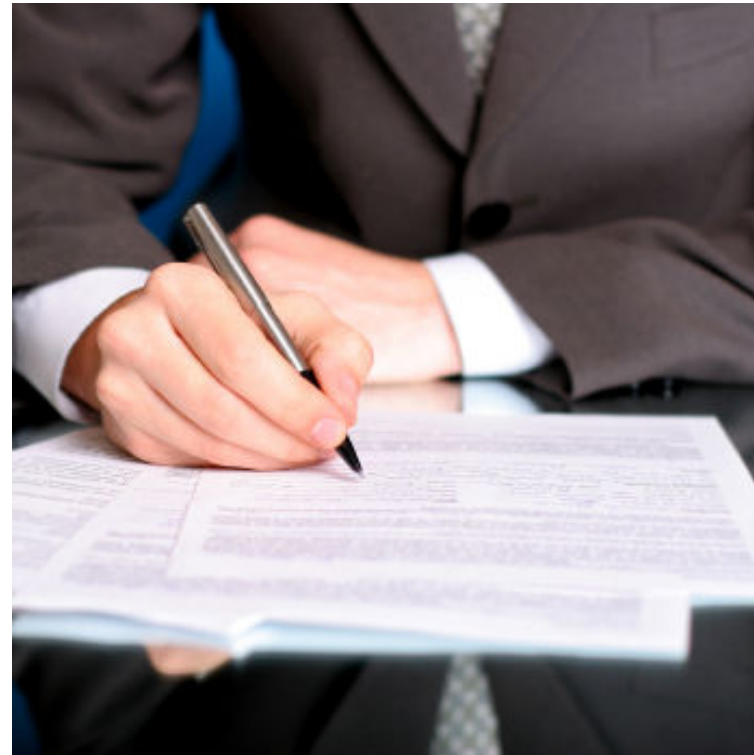
รัฐธรรมนูญ และกฎหมาย

ข่าวประจำวันและข้อเท็จจริงต่างๆ

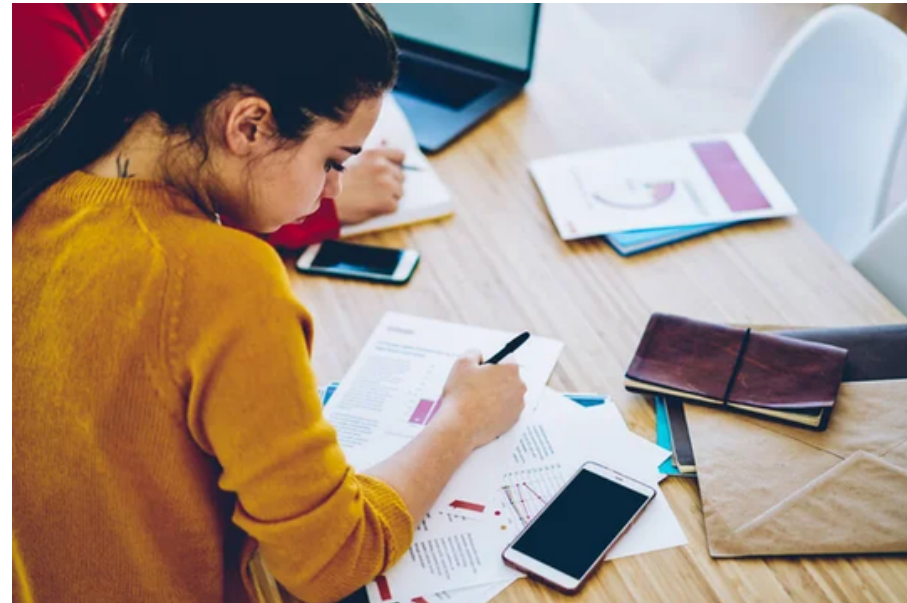
คำแปลและการรวบรวมสิ่งต่างๆ ตามข้อ 1 - 4
ซึ่งกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐ
หรือของท้องถิ่นจัดทำขึ้น

ความคิด ขั้นตอน กรรมวิธี ระบบ วิธีใช้หรือทำงาน
แนวความคิด หลักการ การค้นพบ
หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์

บ่อยกเว้นที่คนทั่วไปมีสิทธิ์ที่จะใช้งานที่มีลิขสิทธิ์ โดยไม่ต้องได้รับความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์มีหลักเกณฑ์ดังนี้



**การกระทำเพื่อใช้ในการ
ศึกษาหรือวิจัยเท่านั้น**



**การกระทำไม่ใช่เพื่อ
หาผลกำไร**



**การกระทำต้องไม่ขัดต่อผล
ประโยชน์เจ้าของลิขสิทธิ์และ
ไม่กระทำต่อสิทธิ์อันชอบด้วย
กฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์**

กรณีตัวอย่างเรื่องลิขสิทธิ์



สิทธิบัตร

“หนังสือที่รัฐออกให้เพื่อคุ้มครองการประดิษฐ์ หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์”

สิทธิบัตรการประดิษฐ์ อายุ **20 ปี**

สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ อายุ **10 ปี**

อนุสิทธิบัตร (การประดิษฐ์ที่มีการปรับปรุงเพียงเล็กน้อย อายุ **6 ปี**)



สิทธิบัตร

เงื่อนไขในการขอรับสิทธิบัตรการประดิษฐ์และอนุสิทธิบัตร

- เป็นสิ่งประดิษฐ์ใหม่
- มีขั้นการประดิษฐ์ที่สูงขึ้น
- มีประโยชน์ในการผลิตทางอุตสาหกรรม
- ไม่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดี

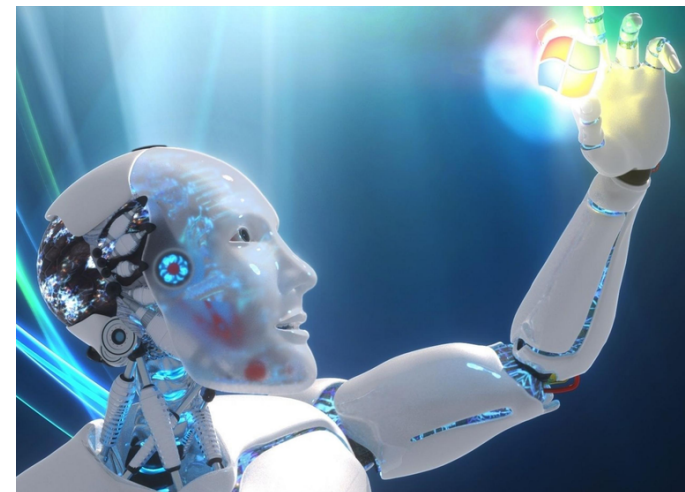


สิทธิบัตร

การประดิษฐ์ที่ขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตรไม่ได้



จุลชีพ พืช สัตว์
ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ



กฎเกณฑ์และทฤษฎี
ทางวิทยาศาสตร์
และคณิตศาสตร์



ฐานข้อมูล
โปรแกรมคอมพิวเตอร์



วิธีการวินิจฉัย บำบัด
หรือรักษาโรค

สิทธิบัตร

ข้อดี ข้อเสียของทรัพย์สินทางปัญญา

- เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่
- สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการผลิตทางอุตสาหกรรม หรือกิจกรรมได้
- ไม่ขัดต่อความสงบเรียบร้อย หรือศีลธรรมอันดี ของประชาชน

