แบบทดสอบวิชาวิทยาการคำนวณ (ม.2) หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง: การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรับผิดชอบและปลอดภัย

ตอนที่ 1: แนวทางปฏิบัติเมื่อพบข้อมูลที่ไม่เหมาะสม

1. **เมื่อนักเรียนพบข้อมูลที่มีเนื้อหา "รุนแรงหรือลามกอนาจาร" บนสื่อสังคมออนไลน์ ควรปฏิบัติอย่างไรเป็นอันดับแรก?**

   ก. ส่งต่อให้เพื่อนดูเพื่อเตือนภัย

   ข. เพิกเฉยและเล่นต่อไปตามปกติ

   ค. กดรายงาน (Report) ไปยังผู้ให้บริการแพลตฟอร์มนั้น

   ง. คอมเมนต์ด่าทอผู้โพสต์ด้วยถ้อยคำรุนแรง

2. **หากมีคนแปลกหน้าส่งข้อความข่มขู่หรือคุกคามทางเพศมาทางแชท แนวทางที่ "ดีที่สุด" คือข้อใด?**

   ก. ตอบโต้กลับไปเพื่อให้เขากลัว

   ข. ลบแชททิ้งทันทีเพื่อจะได้ไม่ต้องเห็นอีก

   ค. แคปหน้าจอเก็บหลักฐานและบล็อกผู้ใช้งานนั้น พร้อมแจ้งผู้ปกครอง

   ง. นัดเจอเพื่อเจรจาให้หยุดทำ

3. **ข้อมูลในข้อใดที่ถือว่า "ไม่เหมาะสม" ในการนำมาเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต?**

   ก. ข้อมูลวิธีการทำอาหาร

   ข. ข้อมูลที่สร้างความแตกแยกและเกลียดชัง (Hate Speech)

   ค. ข้อมูลการติวข้อสอบวิชาคณิตศาสตร์

   ง. ข้อมูลพยากรณ์อากาศประจำวัน

LIVEWORKSHEETS

4. **หากพบเว็บไซต์ที่หลอกลวงให้โอนเงินหรือพนันออนไลน์ ควรแจ้งหน่วยงานใด?**

ก. กรมอุตุนิยมวิทยา

ข. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) หรือแจ้งความออนไลน์

ค. กรมการปกครอง

ง. กระทรวงสาธารณสุข

5. **การได้รับอีเมล "ลูกโซ่" ที่ขู่ว่าถ้าไม่ส่งต่อจะเกิดอันตราย นักเรียนควรทำอย่างไร?**

ก. ส่งต่อให้ครบตามจำนวนที่เขากำหนด

ข. ลบทิ้งและไม่ส่งต่อเพราะเป็นข้อมูลเท็จ

ค. ส่งต่อเฉพาะเพื่อนที่สนิท

ง. เก็บไว้ในถังขยะและรอจนกว่าจะครบกำหนด

6. **"Cyberstalking" หรือการสะกดรอยตามทางไซเบอร์ ถือเป็นข้อมูลที่ไม่เหมาะสมอย่างไร?**

ก. เป็นการให้ความสนใจเพื่อนเป็นพิเศษ

ข. เป็นการคุกคามสิทธิและความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น

ค. เป็นการช่วยเหลือในการหาพิกัดเพื่อน

ง. เป็นการสร้างความบันเทิงในโลกออนไลน์

7. **หากเพื่อนแชร์ "ข่าวปลอม" (Fake News) ลงในกลุ่มห้องเรียน นักเรียนควรทำอย่างไร?**

ก. ช่วยเพื่อนแชร์ต่อเพื่อให้ข่าวกระจาย

ข. แย้งข้อมูลด้วยหลักฐานและแหล่งที่มาที่ถูกต้องอย่างสุภาพ

ค. ออกจากกลุ่มห้องเรียนทันที

ง. หัวเราะเยาะเพื่อนที่เชื่อข่าวปลอม

LIVEWORKSHEETS

8. **การตั้งค่า "Filter" หรือเครื่องมือคัดกรองเนื้อหาใน Search Engine มีประโยชน์อย่างไร?**

ก. ช่วยให้ค้นหาข้อมูลได้เร็วขึ้น 2 เท่า

ข. ช่วยปิดกั้นเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน

ค. ช่วยให้คอมพิวเตอร์ไม่ติดไวรัส

ง. ช่วยให้ไม่ต้องพิมพ์คำค้นหา

9. **พฤติกรรม "Trolling" หรือการโพสต์ป่วนเพื่อให้คนอื่นโกรธ จัดอยู่ในกลุ่มใด?**

ก. การใช้งานอย่างสร้างสรรค์

ข. พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและขาดความรับผิดชอบ

ค. การทดสอบระบบความปลอดภัย

ง. การแสดงความคิดเห็นตามระบอบประชาธิปไตย

10. **ข้อใดคือสัญญาณเตือนว่าเว็บไซต์ที่นักเรียนเข้าถึง "ไม่ปลอดภัย"?**

ก. มีโฆษณาเด้งขึ้นมาจำนวนมากและบังคับให้กดลิงก์

ข. มีตัวอักษรขนาดใหญ่

ค. มีสีพื้นหลังเป็นสีขาว

ง. มีวิดีโอประกอบเนื้อหา

ตอนที่ 2: ความรับผิดชอบต่อการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ

11. **"ความรับผิดชอบต่อตนเอง" ในการใช้เทคโนโลยีคือข้อใด?**

ก. การปกป้องข้อมูลส่วนตัวและรหัสผ่านไม่ให้รั่วไหล

ข. การแชร์ทุกความรู้สึกผ่านสเตตัส

LIVEWORKSHEETS

ค. การใช้ชื่อจริงนามสกุลจริงเป็นชื่อเล่นในเกม

ง. การใช้คอมพิวเตอร์จนดึกดื่นทุกวัน

12. **การใช้งานอินเทอร์เน็ตโดย "ไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น" จัดเป็นความรับผิดชอบด้านใด?**

ก. ความรับผิดชอบต่อตนเอง

ข. ความรับผิดชอบต่อสังคม

ค. ความรับผิดชอบต่อผู้ปกครอง

ง. ความรับผิดชอบต่อผู้ให้บริการเครือข่าย

13. **หากนักเรียนนำรูปภาพของเพื่อนไปตัดต่อให้ดูตลกขบขันและโพสต์ลงโซเชียล ถือว่าขาดความรับผิดชอบด้านใด?**

ก. ด้านการบริหารเวลา

ข. ด้านการเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

ค. ด้านการใช้เครื่องมือเทคโนโลยี

ง. ด้านการประหยัดพลังงาน

14. **การโพสต์ข้อความ "ด่าทอ" บุคคลอื่นในที่สาธารณะออนไลน์ (Social Media) ส่งผลเสียต่อผู้โพสต์อย่างไร?**

ก. เสียประวัติในร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint) และอาจถูกฟ้องร้อง

ข. ทำให้มีผู้ติดตามเพิ่มขึ้น

ค. ทำให้ได้รับการยกย่องว่าเป็นคนตรงไปตรงมา

ง. ไม่มีผลเสียใดๆ เพราะเป็นพื้นที่ส่วนตัว

LIVEWORKSHEETS

15. **ข้อใดคือการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่าง "สร้างสรรค์"?**

ก. การสร้างเพจเพื่อรวบรวมข่าวสารการศึกษาที่เป็นประโยชน์

ข. การแชร์วิดีโอแกล้งคน (Prank) ที่รุนแรง

ค. การใช้โปรแกรมโกงในการเล่นเกมออนไลน์

ง. การโพสต์ความลับของคนอื่นเพื่อให้ได้รับความสนใจ

16. **พลเมืองดิจิทัลที่ดี (Digital Citizen) ควรปฏิบัติตนอย่างไรเมื่อมีความเห็นต่าง?**

ก. ใช้คำด่าทอที่รุนแรงกว่าเพื่อให้ชนะ

ข. ใช้เหตุผลและรับฟังความคิดเห็นผู้อื่นอย่างสุภาพ

ค. รายงานสแปมบัญชีของคนที่มีความเห็นต่าง

ง. นำข้อมูลส่วนตัวของฝ่ายตรงข้ามมาเปิดเผย

17. **การตรวจสอบ "ความถูกต้อง" ของข้อมูลก่อนส่งต่อ จัดเป็นความรับผิดชอบในเรื่องใด?**

ก. การป้องกันไวรัส

ข. การเป็นผู้บริโภคข้อมูลที่ดีและไม่สร้างความสับสนในสังคม

ค. การช่วยลดปริมาณข้อมูลในเซิร์ฟเวอร์

ง. การฝึกทักษะการพิมพ์

18. **หากนักเรียนพบช่องโหว่ของระบบโรงเรียนที่ทำให้ดูคะแนนเพื่อนได้ นักเรียนควรทำอย่างไร?**

ก. เข้าไปแก้คะแนนให้ตนเอง

ข. นำไปบอกเพื่อนๆ ให้เข้าไปดู

ค. แจ้งอาจารย์ผู้ดูแลระบบให้ทราบเพื่อแก้ไขช่องโหว่นั้น

ง. โพสต์ลง Facebook เพื่อประจานความอ่อนแอของระบบ

LIVEWORKSHEETS

19. **การใช้ "บัญชีอวตาร" (Fake Account) เพื่อไปโจมตีผู้อื่น ถือเป็นการกระทำที่?**

ก. ฉลาดเพราะไม่มีใครรู้ตัวตน

ข. ขาดความรับผิดชอบและผิดจริยธรรม

ค. เป็นสิทธิเสรีภาพในการแสดงออก

ง. เป็นการป้องกันตนเอง

20. **การโพสต์ภาพ "อุบัติเหตุ" ที่เห็นใบหน้าผู้เสียหายชัดเจน ถือเป็นการกระทำที่?**

ก. ดี เพราะเป็นการแจ้งข่าวรวดเร็ว

ข. ไม่เหมาะสม เพราะเป็นการละเมิดสิทธิและศักดิ์ศรีของผู้เสียหาย

ค. ถูกต้อง เพราะเป็นเรื่องจริงที่เกิดขึ้น

ง. มีประโยชน์ เพื่อให้ญาติจำได้

ตอนที่ 3: การกำหนดสิทธิความเป็นเจ้าของผลงาน (Copyright & Creative Commons)

21. **"ลิขสิทธิ์" (Copyright) จะคุ้มครองผลงานเมื่อใด?**

ก. เมื่อเจ้าของไปจดทะเบียนที่กรมทรัพย์สินทางปัญญา

ข. เกิดขึ้นทันทีที่สร้างสรรค์ผลงานเสร็จสมบูรณ์

ค. เมื่อผลงานนั้นถูกนำไปขายครั้งแรก

ง. เมื่อมีคนมาขอซื้อผลงาน

LIVEWORKSHEETS

22. **ใครคือผู้มีสิทธิในผลงานลิขสิทธิ์?**

ก. ผู้ที่เห็นผลงานเป็นคนแรก

ข. ผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นขึ้นมา

ค. ผู้ที่แชร์ผลงานนั้นเป็นคนแรก

ง. บริษัทที่ผลิตซอฟต์แวร์ที่ใช้สร้างผลงาน

23. **สัญลักษณ์ "Creative Commons" มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร?**

ก. เพื่อห้ามใช้ผลงานทุกกรณี

ข. เพื่อให้เจ้าของระบุเงื่อนไขการนำผลงานไปใช้ต่อได้ง่ายขึ้น

ค. เพื่อบอกว่าผลงานนี้มีราคาเท่าไหร่

ง. เพื่อป้องกันการก๊อปปี้ไฟล์

24. **สัญลักษณ์ "BY" (Attribution) ใน Creative Commons หมายถึงอะไร?**

ก. ต้องระบุชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานทุกครั้งที่นำไปใช้

ข. ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า

ค. ห้ามแก้ไขดัดแปลง

ง. ต้องใช้สัญญาเดิมเท่านั้น

25. **หากนักเรียนต้องการนำรูปภาพที่มีสัญลักษณ์ "NC" (Non-Commercial) ไปใช้ ข้อใดทำได้?**

ก. นำไปใช้ในงานนำเสนอหน้าชั้นเรียนโดยไม่มีรายได้

ข. นำไปพิมพ์ลายเสื้อขายในตลาดนัด

ค. นำไปใช้ประกอบการโฆษณาสินค้าในเพจ

ง. นำไปรับจ้างวาดรูปต่อให้ลูกค้า

LIVEWORKSHEETS

26. **สัญลักษณ์ "ND" (No Derivatives) หมายถึงอะไร?**

ก. ห้ามนำไปขาย

ข. ห้ามดัดแปลงหรือแก้ไขผลงานเดิม

ค. ต้องขออนุญาตเจ้าของเป็นลายลักษณ์อักษรเท่านั้น

ง. ให้ใช้เฉพาะในประเทศไทยเท่านั้น

27. **สัญลักษณ์ "SA" (Share Alike) มีเงื่อนไขอย่างไร?**

ก. ห้ามแชร์ต่อเด็ดขาด

ข. หากนำไปดัดแปลง ต้องใช้สัญญาอนุญาตแบบเดิมในการเผยแพร่

ค. ต้องแชร์ให้เพื่อนอย่างน้อย 10 คน

ง. ให้แชร์ได้เฉพาะทางอีเมลเท่านั้น

28. **ข้อใดคือการใช้งานที่เป็นธรรม (Fair Use) ในบริบทของการศึกษา?**

ก. คัดลองหนังสือเรียนทั้งเล่มเพื่อแจกเพื่อนฟรี

ข. นำส่วนหนึ่งของบทความมาอ้างอิงในการทำรายงานพร้อมระบุที่มา

ค. นำคลิปภาพยนตร์ทั้งเรื่องมาลงในเว็บไซต์โรงเรียน

ง. ตัดลายน้ำออกจากรูปเพื่อนำมาใส่ในผลงานตนเอง

29. **การนำเพลงที่มีลิขสิทธิ์มาประกอบวิดีโอ YouTube และเปิดรับรายได้จากการโฆษณา ถือว่า?**

ก. ทำได้เพราะเป็นวิดีโอของเราเอง

ข. ทำได้ถ้าเราเขียนเครดิตใต้คลิป

ค. เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อการค้า

ง. เป็นการช่วยโปรโมทเพลงให้ศิลปิน

LIVEWORKSHEETS

30. **หากนักเรียนเขียนโปรแกรมขึ้นมา 1 โปรแกรม นักเรียนมีสิทธิทำอะไรกับผลงานนี้ได้บ้าง?**

ก. ทำซ้ำ ดัดแปลง หรือขายผลงาน

ข. ห้ามคนอื่นใช้โปรแกรมนี้ถาวร

ค. บังคับให้ทุกคนต้องติดตั้งโปรแกรมนี้

ง. ไม่สามารถทำอะไรได้ต้องรออายุครบ 20 ปี

ตอนที่ 4: การประยุกต์ใช้งานและกฎหมายเบื้องต้น

31. **การนำ "พาสเวิร์ด" ของคนอื่นไปล็อกอิน ถือเป็นความผิดตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ในฐานใด?**

ก. การเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยมิชอบ

ข. การทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ทำงานผิดปกติ

ค. การส่งข้อมูลสแปม

ง. การหมิ่นประมาท

32. **การแชร์ข้อมูลที่ "ตัดต่อ" และทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง มีโทษอย่างไรตามกฎหมาย?**

ก. มีโทษจำคุกและปรับเงิน

ข. มีโทษกักบริเวณ 7 วัน

ค. ไม่มีโทษทางอาญา มีแค่โทษทางสังคม

ง. บำเพ็ญประโยชน์ 100 ชั่วโมง

LIVEWORKSHEETS

33. **"Public Domain" หมายถึงผลงานประเภทใด?**

ก. ผลงานที่มีลิขสิทธิ์แพงที่สุด

ข. ผลงานที่ไม่มีลิขสิทธิ์แล้วหรือเจ้าของสละสิทธิ์ให้เป็นของสาธารณะ

ค. ผลงานที่อยู่ในห้องสมุดประชาชน

ง. ผลงานที่เป็นของรัฐบาลเท่านั้น

34. **ข้อใดคือร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint) แบบ "ไม่ตั้งใจ" (Passive)?**

ก. การโพสต์รูปใน Instagram

ข. การกดไลก์เพจขายของ

ค. การที่เว็บไซต์บันทึกที่อยู่ IP Address และประวัติการเข้าชมของเรา

ง. การเขียนบทความบล็อก

35. **การตั้งค่า "สิทธิ์การเข้าถึงไฟล์" (Permission) ใน Google Drive ให้เป็น "Viewer" หมายถึงอะไร?**

ก. ผู้ที่มีลิงก์สามารถแก้ไขไฟล์ได้

ข. ผู้ที่มีลิงก์สามารถดูได้อย่างเดียว

ค. ผู้ที่มีลิงก์สามารถลบไฟล์ได้

ง. ผู้ที่มีลิงก์ต้องเสียเงินก่อนดู

36. **หากนักเรียนต้องการใช้ผลงานที่มีลิขสิทธิ์ "อย่างปลอดภัยที่สุด" ควรทำอย่างไร?**

ก. นำมาใช้ก่อน ถ้าโดนด่าค่อยลบ

ข. ขออนุญาตเจ้าของผลงานเป็นลายลักษณ์อักษร

ค. ใส่ชื่อเราเองทับชื่อเจ้าของผลงาน

ง. พลิกรูปกลับด้านเพื่อไม่ให้โปรแกรมตรวจจับได้

LIVEWORKSHEETS

37. **ข้อใดเป็นจริยธรรมในการใช้ "อีเมล"?**

ก. ไม่เปิดอ่านอีเมลของผู้อื่นแม้เจ้าของจะลืมล็อกอินทิ้งไว้

ข. การส่งอีเมลโฆษณาสินค้าให้เพื่อนวันละ 10 ฉบับ

ค. การใช้ภาษาแสลงและคำหยาบคายเพื่อให้ดูสนิทสนม

ง. การแนบไฟล์ขนาดใหญ่เกินไปโดยไม่แจ้งล่วงหน้า

38. **"Plagiarism" ส่งผลเสียต่อตัวนักเรียนอย่างไรในระยะยาว?**

ก. ทำให้ไม่มีความคิดสร้างสรรค์และขาดความน่าเชื่อถือ

ข. ทำให้สอบผ่านได้ง่ายขึ้น

ค. ทำให้มีเพื่อนมาขอให้ช่วยทำงานเยอะ

ง. ทำให้มีความจำดีขึ้น

39. **การใช้ "Software Crack" (ซอฟต์แวร์เถื่อน) มีความเสี่ยงในด้านใดมากที่สุด?**

ก. มักมีมัลแวร์แฝงมาเพื่อขโมยข้อมูลหรือทำลายระบบ

ข. ทำให้เปลืองไฟฟ้ามากขึ้น

ค. ทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์มีน้ำหนักหนักขึ้น

ง. ทำให้สีของหน้าจอผิดเพี้ยน

40. **คำว่า "Privacy Policy" ในแอปพลิเคชันต่างๆ มีความสำคัญอย่างไร?**

ก. เป็นคำแนะนำการเล่นเกมให้เก่ง

ข. เป็นนโยบายที่บอกว่าแอปจะเก็บข้อมูลและใช้ข้อมูลส่วนตัวเราอย่างไร

ค. เป็นการโฆษณาฟีเจอร์ใหม่ของแอป

ง. เป็นข้อตกลงเรื่องราคาของแอป

LIVEWORKSHEETS