

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. ตอบโต้กลับไปเพื่อให้เขากลับ
 - ข. ลบแชททิ้งทันทีเพื่อจะได้ไม่ต้องเห็นอีก
 - ค. แคปหน้าจอเก็บหลักฐานและบล็อกผู้ใช้นั้น พร้อมแจ้งผู้ปกครอง
 - ง. นัดเจอเพื่อเจรจาให้หยุดทำ
3. ข้อมูลในข้อใดที่ถือว่า "ไม่เหมาะสม" ในการนำมาเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต?
 - ก. ข้อมูลวิธีการทำอาหาร
 - ข. ข้อมูลการติวข้อสอบวิชาคณิตศาสตร์
 - ค. ข้อมูลพยากรณ์อากาศประจำวัน
 - ง. ข้อมูลที่สร้างความแตกแยกและเกลียดชัง (Hate Speech)
4. หากพบเว็บไซต์ที่หลอกลวงให้โอนเงินหรือพนันออนไลน์ ควรแจ้งหน่วยงานใด?
 - ก. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) หรือแจ้งความออนไลน์
 - ข. กรมอุตุนิยมวิทยา
 - ค. กรมการปกครอง
 - ง. กระทรวงสาธารณสุข

5. การได้รับอีเมล "ลึกลับ" ที่ชื่อว่าถ้าไม่ส่งต่อจะเกิดอันตราย นักเรียนควรทำอะไร?
- ก. ส่งต่อให้ครบตามจำนวนที่เขากำหนด
 - ข. ลบทิ้งและไม่ส่งต่อเพราะเป็นข้อมูลเท็จ
 - ค. ส่งต่อเฉพาะเพื่อนที่สนิท
 - ง. เก็บไว้ในถังขยะและรอจนกว่าจะครบกำหนด
6. "Cyberstalking" หรือการสะกดรอยตามทางไซเบอร์ ถือเป็นข้อมูลที่ไม่เหมาะสมอย่างไร?
- ก. เป็นการให้ความสนใจเพื่อนเป็นพิเศษ
 - ข. เป็นการช่วยเหลือในการหาพิศเพื่อน
 - ค. เป็นการคุกคามสิทธิและความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น
 - ง. เป็นการสร้างความบันเทิงในโลกออนไลน์
7. หากเพื่อนแชร์ "ข่าวปลอม" (Fake News) ลงในกลุ่มห้องเรียน นักเรียนควรทำอะไร?
- ก. ช่วยเพื่อนแชร์ต่อเพื่อให้ข่าวกระจาย
 - ข. แย้งข้อมูลด้วยหลักฐานและแหล่งที่มาที่ถูกต้องอย่างสุภาพ
 - ค. ออกจากกลุ่มห้องเรียนทันที
 - ง. หัวเราะเยาะเพื่อนที่เชื่อข่าวปลอม
8. การตั้งค่า "Filter" หรือเครื่องมือคัดกรองเนื้อหาใน Search Engine มีประโยชน์อย่างไร?
- ก. ช่วยให้ค้นหาข้อมูลได้เร็วขึ้น 2 เท่า
 - ข. ช่วยให้ไม่ต้องพิมพ์คำค้นหา
 - ค. ช่วยให้คอมพิวเตอร์ไม่ติดไวรัส
 - ง. ช่วยปิดกั้นเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน
9. พฤติกรรม "Trolling" หรือการโพสต์ป่วนเพื่อให้คนอื่นโกรธ จัดอยู่ในกลุ่มใด?
- ก. พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและขาดความรับผิดชอบ
 - ข. การใช้งานอย่างสร้างสรรค์
 - ค. การทดสอบระบบความปลอดภัย
 - ง. การแสดงความคิดเห็นตามระบอบประชาธิปไตย

10. ข้อใดคือสัญญาณเตือนว่าเว็บไซต์ที่นักเรียนเข้าถึง "ไม่ปลอดภัย"?

- ก. มีวิดีโอประกอบเนื้อหา
- ข. มีตัวอักษรขนาดใหญ่
- ค. มีสีพื้นหลังเป็นสีขาว
- ง. มีโฆษณาแจ้งเตือนจำนวนมากและบังคับให้กดลิงก์

ตอนที่ 2: ความรับผิดชอบต่อการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ

11. "ความรับผิดชอบต่อตนเอง" ในการใช้เทคโนโลยีคือข้อใด?

- ก. การปกป้องข้อมูลส่วนตัวและรหัสผ่านไม่ให้รั่วไหล
- ข. การแชร์ทุกความรู้สึกผ่านสเตตัส
- ค. การใช้ชื่อจริงนามสกุลจริงเป็นชื่อเล่นในเกม
- ง. การใช้คอมพิวเตอร์จนตึกตื่นทุกวัน

12. การใช้งานอินเทอร์เน็ตโดย "ไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น" จัดเป็นความรับผิดชอบด้านใด?

- ก. ความรับผิดชอบต่อตนเอง
- ข. ความรับผิดชอบต่อสังคม
- ค. ความรับผิดชอบต่อผู้ปกครอง
- ง. ความรับผิดชอบต่อผู้ให้บริการเครือข่าย

13. หากนักเรียนนำรูปภาพของเพื่อนไปตัดต่อให้ดูตลกขบขันและโพสต์ลงโซเชียลมีเดียถือว่าขาดความรับผิดชอบด้านใด?

- 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
15. ข้อใดคือการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่าง "สร้างสรรค์"?
- ก. การสร้างเพจเพื่อรวบรวมข่าวสารการศึกษาที่เป็นประโยชน์
 - ข. การแชร์วิดีโอแกล้งคน (Prank) ที่รุนแรง
 - ค. การใช้โปรแกรมโกงในการเล่นเกมนออนไลน์
 - ง. การโพสต์ความลับของคนอื่นเพื่อให้ได้รับความสนใจ
16. พลเมืองดิจิทัลที่ดี (Digital Citizen) ควรปฏิบัติตนอย่างไรเมื่อมีความเห็นต่าง?
- ก. ใช้คำด่าทอที่รุนแรงกว่าเพื่อให้ชนะ
 - ข. ใช้เหตุผลและรับฟังความคิดเห็นผู้อื่นอย่างสุภาพ
 - ค. รายงานสแปมบัญชีของคนที่มีความเห็นต่าง
 - ง. นำข้อมูลส่วนตัวของฝ่ายตรงข้ามมาเปิดเผย
17. การตรวจสอบ "ความถูกต้อง" ของข้อมูลก่อนส่งต่อ จัดเป็นความรับผิดชอบในเรื่องใด?
- ก. การป้องกันไวรัส
 - ข. การฝึกทักษะการพิมพ์
 - ค. การช่วยลดปริมาณข้อมูลในเซิร์ฟเวอร์
 - ง. การเป็นผู้บริโภคข้อมูลที่ดีและไม่สร้างความสับสนในสังคม
18. หากนักเรียนพบช่องโหว่ของระบบโรงเรียนที่ทำให้ดูคะแนนเพื่อนได้ นักเรียนควรทำอย่างไร?
- ก. เข้าไปแก้คะแนนให้ตนเอง
 - ข. นำไปบอกเพื่อนๆ ให้เข้าไปดู
 - ค. แจ้งอาจารย์ผู้ดูแลระบบให้ทราบเพื่อแก้ไขช่องโหว่นั้น
 - ง. โพสต์ลง Facebook เพื่อประจานความอ่อนแอของระบบ
19. การใช้ "บัญชีอวดตาร" (Fake Account) เพื่อไปโจมตีผู้อื่น ถือเป็นการกระทำที่?
- ก. ฉลาดเพราะไม่มีใครรู้ตัวตน
 - ข. ขาดความรับผิดชอบต่อและผิดจริยธรรม
 - ค. เป็นสิทธิเสรีภาพในการแสดงออก
 - ง. เป็นการป้องกันตนเอง

20. การโพสต์ภาพ "อุบัติเหตุ" ที่เห็นใบหน้าผู้เสียหายชัดเจน ถือเป็นการกระทำที่?
- ก. ดี เพราะเป็นการแจ้งข่าวรวดเร็ว
 - ข. ถูกต้อง เพราะเป็นเรื่องจริงที่เกิดขึ้น
 - ค. ไม่เหมาะสม เพราะเป็นการละเมิดสิทธิและศักดิ์ศรีของผู้เสียหาย
 - ง. มีประโยชน์ เพื่อให้ญาติจำได้

ตอนที่ 3: การกำหนดสิทธิความเป็นเจ้าของผลงาน (Copyright & Creative Commons)

21. "ลิขสิทธิ์" (Copyright) จะคุ้มครองผลงานเมื่อใด?
- ก. เมื่อเจ้าของไปจดทะเบียนที่กรมทรัพย์สินทางปัญญา
 - ข. เมื่อมีคนมาขอซื้อผลงาน
 - ค. เมื่อผลงานนั้นถูกนำไปขายครั้งแรก
 - ง. เกิดขึ้นทันทีที่สร้างสรรค์ผลงานเสร็จสมบูรณ์
22. ใครคือผู้มีสิทธิในผลงานลิขสิทธิ์?
- ก. ผู้ที่เห็นผลงานเป็นคนแรก
 - ข. ผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นขึ้นมา
 - ค. ผู้ที่แชร์ผลงานนั้นเป็นคนแรก
 - ง. บริษัทที่ผลิตซอฟต์แวร์ที่ใช้สร้างผลงาน
23. สัญลักษณ์ "Creative Commons" มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร?
- ก. เพื่อห้ามใช้ผลงานทุกกรณี
 - ข. เพื่อป้องกันการก๊อปปี้ไฟล์
 - ค. เพื่อบอกว่าผลงานนี้มีราคาเท่าไร
 - ง. เพื่อให้เจ้าของระบุเงื่อนไขการนำผลงานไปใช้ต่อได้ง่ายขึ้น
24. สัญลักษณ์ "BY" (Attribution) ใน Creative Commons หมายถึงอะไร?
- ก. ต้องใช้สัญญาเดิมเท่านั้น
 - ข. ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า
 - ค. ห้ามแก้ไขดัดแปลง
 - ง. ต้องระบุชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานทุกครั้งที่น่าไปใช้

25. หากนักเรียนต้องการนำรูปภาพที่มีสัญลักษณ์ "NC" (Non-Commercial) ไปใช้ ข้อใดทำได้?
- ก. นำไปใช้ประกอบการโฆษณาสินค้าในเพจ
 - ข. นำไปพิมพ์ขายในตลาคณิต
 - ค. นำไปใช้ในงานนำเสนอหน้าชั้นเรียนโดยไม่มีรายได้
 - ง. นำไปปรับจางวาดรูปต่อให้ลูกค้า
26. สัญลักษณ์ "ND" (No Derivatives) หมายถึงอะไร?
- ก. ห้ามนำไปขาย
 - ข. ห้ามดัดแปลงหรือแก้ไขผลงานเดิม
 - ค. ต้องขออนุญาตเจ้าของเป็นลายลักษณ์อักษรเท่านั้น
 - ง. ให้ใช้เฉพาะในประเทศไทยเท่านั้น
27. สัญลักษณ์ "SA" (Share Alike) มีเงื่อนไขอย่างไร?
- ก. ห้ามแชร์ต่อเด็ดขาด
 - ข. ให้แชร์ได้เฉพาะทางอีเมลเท่านั้น
 - ค. ต้องแชร์ให้เพื่อนอย่างน้อย 10 คน
 - ง. หากนำไปดัดแปลง ต้องใช้สัญญาอนุญาตแบบเดิมในการเผยแพร่
28. ข้อใดคือการใช้งานที่เป็นธรรม (Fair Use) ในบริบทของการศึกษา?
- ก. คัดลอกหนังสือเรียนทั้งเล่มเพื่อแจกเพื่อนฟรี
 - ข. นำส่วนหนึ่งของบทความมาอ้างอิงในการทำรายงานพร้อมระบุที่มา
 - ค. นำคลิปภาพยนตร์ทั้งเรื่องมาลงในเว็บไซต์โรงเรียน
 - ง. ตัดลายน้าออกจากรูปเพื่อนำมาใส่ในผลงานตนเอง
29. การนำเพลงที่มีลิขสิทธิ์มาประกอบวิดีโอ YouTube และเปิดรับรายได้จากการโฆษณา ถือว่า?
- ก. ทำได้เพราะเป็นวิดีโอของเราเอง
 - ข. ทำได้ถ้าเราเขียนเครดิตได้คลิบ
 - ค. เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อการค้า
 - ง. เป็นการช่วยโปรโมทเพลงให้ศิลปิน
30. หากนักเรียนเขียนโปรแกรมขึ้นมา 1 โปรแกรม นักเรียนมีสิทธิทำอะไรกับผลงานนี้ได้บ้าง?
- ก. ทำซ้ำ ดัดแปลง หรือขายผลงาน
 - ข. ห้ามคนอื่นใช้โปรแกรมนี้อีก

- ค. บังคับให้ทุกคนต้องติดตั้งโปรแกรมนี้
- ง. ไม่สามารถทำอะไรได้ต้องรออายุครบ 20 ปี

ตอนที่ 4: การประยุกต์ใช้งานและกฎหมายเบื้องต้น

31. การนำ "พาสเวิร์ด" ของคนอื่นไปล็อกอิน ถือเป็นความผิดตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ในฐานใด?
- ก. การหมิ่นประมาท
 - ข. การทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ทำงานผิดปกติ
 - ค. การส่งข้อมูลสแปม
 - ง. การเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยมิชอบ
32. การแชร์ข้อมูลที่ "ตัดต่อ" และทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง มีโทษอย่างไรตามกฎหมาย?
- ก. มีโทษกักบริเวณ 7 วัน
 - ข. มีโทษจำคุกและปรับเงิน
 - ค. ไม่มีโทษทางอาญา มีแค่โทษทางสังคม
 - ง. จำคุกประโยชน์ 100 ชั่วโมง
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" ควรทำอะไร?
- ก. นำมาใช้ก่อน ถ้าโดนด่าค่อยลบ
 - ข. พลิกรูปกลับด้านเพื่อไม่ให้โปรแกรมตรวจจับได้
 - ค. ใส่ชื่อเราเองทับชื่อเจ้าของผลงาน
 - ง. ขออนุญาตเจ้าของผลงานเป็นลายลักษณ์อักษร
37. ข้อใดเป็นจริยธรรมในการใช้ "อีเมล"?
- ก. การส่งอีเมลโฆษณาสินค้าให้เพื่อนวันละ 10 ฉบับ
 - ข. ไม่เปิดอ่านอีเมลของผู้อื่นแม้เจ้าของจะลืมล็อกอินทิ้งไว้
 - ค. การใช้ภาษาแสดงและคำหยาบคายเพื่อให้ดูสนิทสนม
 - ง. การแนบไฟล์ขนาดใหญ่เกินไปโดยไม่แจ้งล่วงหน้า
38. "Plagiarism" ส่งผลเสียต่อตัวนักเรียนอย่างไรในระยะยาว?
- ก. ทำให้มีความจำดีขึ้น
 - ข. ทำให้สอบผ่านได้ง่ายขึ้น
 - ค. ทำให้มีเพื่อนมาขอให้ช่วยทำงานเยอะ
 - ง. ทำให้ไม่มีความคิดสร้างสรรค์และขาดความน่าเชื่อถือ
39. การใช้ "Software Crack" (ซอฟต์แวร์เถื่อน) มีความเสี่ยงในด้านใดมากที่สุด?
- ก. มักมีมัลแวร์แฝงมาเพื่อขโมยข้อมูลหรือทำลายระบบ
 - ข. ทำให้เปลืองไฟฟ้ามากขึ้น
 - ค. ทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์มีน้ำหนักร้อนขึ้น
 - ง. ทำให้สีของหน้าจอผิดเพี้ยน
40. คำว่า "Privacy Policy" ในแอปพลิเคชันต่างๆ มีความสำคัญอย่างไร?
- ก. เป็นคำแนะนำการเล่นเกมที่ให้เก่ง
 - ข. เป็นข้อตกลงเรื่องราคาของแอป
 - ค. เป็นการโฆษณาฟีเจอร์ใหม่ของแอป
 - ง. เป็นนโยบายที่บอกว่าแอปจะเก็บข้อมูลและใช้ข้อมูลส่วนตัวเราอย่างไร

