



ใบงานที่ 13

ลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา

หน่วยที่ 5 เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบ

ตัวชี้วัด ว 4.2 ป.6/4



จุดประสงค์

นักเรียนอธิบายความหมายของลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา และยกตัวอย่างการใช้งานอย่างถูกต้อง

เราทุกคนต้องเคารพ
ลิขสิทธิ์และทรัพย์สิน
ทางปัญญา ไม่ละเมิด
ผลงานของผู้อื่น และใช้
เทคโนโลยีอย่างถูกต้อง
และมีจริยธรรม



คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามและทำกิจกรรมต่อไปนี้ให้ถูกต้องและครบถ้วน

1 เติมคำในช่องว่างให้ถูกต้อง (เลือกคำตอบจากกรอบด้านล่าง)

- ลิขสิทธิ์ คือ สิทธิของเจ้าของผลงานในการ ไม่ให้ผู้อื่นคัดลอกหรือเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
- ทรัพย์สินทางปัญญา หมายถึง ผลงานหรือสิ่งประดิษฐ์ที่เกิดจาก ของมนุษย์ ซึ่งกฎหมายคุ้มครอง
- การใช้ผลงานของผู้อื่นต้องได้รับ จากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน
- เครื่องหมาย © เป็นสัญลักษณ์แสดงว่า สงวนลิขสิทธิ์
- การอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลหรือผลงานผู้อื่น เป็นการแสดงความ และป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์

ความคิดสร้างสรรค์

อนุญาต

ลิขสิทธิ์

เจ้าของผลงาน

เคารพ

2 จับคู่ประเภททรัพย์สินทางปัญญากับตัวอย่างให้ถูกต้อง

ประเภททรัพย์สินทางปัญญา

- ลิขสิทธิ์ (Copyright)
- สิทธิบัตร (Patent)
- เครื่องหมายการค้า (Trademark)
- แบบผังภูมิของวงจร
(ผังภูมิคุ้มครอง Layout Design)
- ความลับทางการค้า (Trade Secret)

ตัวอย่าง

- สูตรเครื่องดื่มของร้านกาแฟ
- ภาพวาด เพลง นิยาย โปรแกรมคอมพิวเตอร์
- โลโก้ของเครื่องดื่มยี่ห้อหนึ่ง
- วงจรอิเล็กทรอนิกส์ในแผงวงจร
- การประดิษฐ์เครื่องซักผ้าแบบประหยัดน้ำ

รู้หรือไม่?

การละเมิดลิขสิทธิ์
มีความผิดตามกฎหมาย
อาจถูกปรับและจำคุกได้



3 อ่านข้อความต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ถูกต้อง และทำเครื่องหมาย X หน้าข้อความที่ไม่ถูกต้อง

- ☐ 1) การดาวน์โหลดเพลงจากเว็บไซต์ที่ไม่ใช่เจ้าของผลงานถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์
- ☐ 2) เราสามารถคัดลอกหนังสือเรียนมาแจกเพื่อนในห้องได้โดยไม่ต้องขออนุญาต
- ☐ 3) การอ้างอิงแหล่งที่มาทุกครั้งเมื่อใช้ข้อมูลจากผู้อื่น เป็นการปฏิบัติที่ถูกต้อง
- ☐ 4) โปรแกรมคอมพิวเตอร์ทุกโปรแกรมสามารถคัดลอกไปใช้กับคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นได้
- ☐ 5) การใช้ภาพจากอินเทอร์เน็ตเพื่อทำรายงาน ควรตรวจสอบสิทธิการใช้งานและอ้างอิงแหล่งที่มา



4 พิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้ แล้วเขียนว่า "ถูกต้อง" หรือ "ไม่ถูกต้อง" พร้อมอธิบายเหตุผล

สถานการณ์	ถูกต้อง/ไม่ถูกต้อง	เหตุผล
1) นักถ่ายรูปการ์ตูนจากอินเทอร์เน็ตแล้วนำมาใช้ในงานนำเสนอโดยไม่ได้รับแหล่งที่มา		
2) นักเรียนบันทึกภาพเอง แล้วแบ่งปันในบล็อกของตนเอง		
3) นายดาวน์โหลดโปรแกรมเถื่อนมาใช้ เพราะไม่อยากเสียเงินซื้อ		
4) ปีนอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลและรูปภาพทุกครั้งในรายงาน		

5 คำถามสะท้อนคิด

นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร เพื่อเคารพลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น

