

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. แคปหน้าจอเก็บหลักฐานและบล็อกผู้ใช้นั้น พร้อมแจ้งผู้ปกครอง
 - ง. นัดเจอเพื่อเจรจาให้หยุดทำ
3. ข้อมูลในข้อใดที่ถือว่า "ไม่เหมาะสม" ในการนำมาเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต?
 - ก. ข้อมูลวิธีการทำอาหาร
 - ข. ข้อมูลที่สร้างความแตกแยกและเกลียดชัง (Hate Speech)
 - ค. ข้อมูลการติวข้อสอบวิชาคณิตศาสตร์
 - ง. ข้อมูลพยากรณ์อากาศประจำวัน

4. หากพบเว็บไซต์ที่หลอกลวงให้โอนเงินหรือพนันออนไลน์ ควรแจ้งหน่วยงานใด?
- ก. กรมอุตุนิยมวิทยา
 - ข. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) หรือแจ้งความออนไลน์
 - ค. กรมการปกครอง
 - ง. กระทรวงสาธารณสุข
5. การได้รับอีเมล "ลูกโซ่" ที่ชี้ว่าถ้าไม่ส่งต่อจะเกิดอันตราย นักเรียนควรทำอย่างไร?
- ก. ส่งต่อให้ครบตามจำนวนที่เขากำหนด
 - ข. ลบทิ้งและไม่ส่งต่อเพราะเป็นข้อมูลเท็จ
 - ค. ส่งต่อเฉพาะเพื่อนที่สนิท
 - ง. เก็บไว้ในถังขยะและรอจนกว่าจะครบกำหนด
6. "Cyberstalking" หรือการสะกดรอยตามทางไซเบอร์ ถือเป็นข้อมูลที่ไม่เหมาะสมอย่างไร?
- ก. เป็นการให้ความสนใจเพื่อนเป็นพิเศษ
 - ข. เป็นการคุกคามสิทธิและความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น
 - ค. เป็นการช่วยเหลือในการหาพิภักดิ์เพื่อน
 - ง. เป็นการสร้างความบันเทิงในโลกออนไลน์
7. หากเพื่อนแชร์ "ข่าวปลอม" (Fake News) ลงในกลุ่มห้องเรียน นักเรียนควรทำอย่างไร?
- ก. ช่วยเพื่อนแชร์ต่อเพื่อให้ข่าวกระจาย
 - ข. แย้งข้อมูลด้วยหลักฐานและแหล่งที่มาที่ถูกต้องอย่างสุภาพ
 - ค. ออกจากกลุ่มห้องเรียนทันที
 - ง. หัวเราะเยาะเพื่อนที่เชื่อข่าวปลอม

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. มีโฆษณาเต็มหน้าจอจำนวนมากและบังคับให้กดลิงก์
- ข. มีตัวอักษรขนาดใหญ่
- ค. มีสีพื้นหลังเป็นสีขาว
- ง. มีวิดีโอประกอบเนื้อหา

ตอนที่ 2: ความรับผิดชอบต่อการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ

11. "ความรับผิดชอบต่อตนเอง" ในการใช้เทคโนโลยีคืออะไร?

- ก. การปกป้องข้อมูลส่วนตัวและรหัสผ่านไม่ให้รั่วไหล
- ข. การแชร์ทุกความรู้สึกล่วงหน้า

ค. การใช้ชื่อจริงนามสกุลจริงเป็นชื่อเล่นในเกม

ง. การใช้คอมพิวเตอร์จนตึงเครียดทุกวัน

12. การใช้งานอินเทอร์เน็ตโดย "ไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น" จัดเป็นความรับผิดชอบต่อด้านใด?

ก. ความรับผิดชอบต่อตนเอง

ข. ความรับผิดชอบต่อสังคม

ค. ความรับผิดชอบต่อผู้ปกครอง

ง. ความรับผิดชอบต่อผู้ให้บริการเครือข่าย

13. หากนักเรียนนำรูปภาพของเพื่อนไปตัดต่อให้ดูตลกขบขันและโพสต์ลงโซเชียล ถือว่าขาดความรับผิดชอบต่อด้านใด?

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. การเป็นผู้บริโภคข้อมูลที่ดีและไม่สร้างความสับสนในสังคม
 - ค. การช่วยลดปริมาณข้อมูลในเซิร์ฟเวอร์
 - ง. การฝึกทักษะการพิมพ์
18. หากนักเรียนพบช่องโหว่ของระบบโรงเรียนที่ทำให้ดูคะแนนเพื่อนได้ นักเรียนควรทำอะไร?
- ก. เข้าไปแก้คะแนนให้ตนเอง
 - ข. นำไปบอกเพื่อนๆ ให้เข้าไปดู
 - ค. แจ้งอาจารย์ผู้ดูแลระบบให้ทราบเพื่อแก้ไขช่องโหว่นั้น
 - ง. โพสต์ลง Facebook เพื่อประจานความอ่อนแอของระบบ

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

22. ใครคือผู้มีสิทธิในผลงานลิขสิทธิ์?
- ก. ผู้ที่เห็นผลงานเป็นคนแรก
 - ข. ผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นขึ้นมา
 - ค. ผู้ที่แชร์ผลงานนั้นเป็นคนแรก
 - ง. บริษัทที่ผลิตซอฟต์แวร์ที่ใช้สร้างผลงาน
23. สัญลักษณ์ "Creative Commons" มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร?
- ก. เพื่อห้ามใช้ผลงานทุกกรณี
 - ข. เพื่อให้เจ้าของระบุเงื่อนไขการนำผลงานไปใช้ต่อได้ง่ายขึ้น
 - ค. เพื่อบอกว่าผลงานนี้มีราคาเท่าไร
 - ง. เพื่อป้องกันการก๊อปปี้ไฟล์
24. สัญลักษณ์ "BY" (Attribution) ใน Creative Commons หมายถึงอะไร?
- ก. ต้องระบุชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานทุกครั้งที่น่าไปใช้
 - ข. ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า
 - ค. ห้ามแก้ไขดัดแปลง
 - ง. ต้องใช้สัญญาเดิมเท่านั้น
25. หากนักเรียนต้องการนำรูปภาพที่มีสัญลักษณ์ "NC" (Non-Commercial) ไปใช้ ข้อใดทำได้?
- ก. นำไปใช้ในงานนำเสนอหน้าชั้นเรียนโดยไม่มีรายได้
 - ข. นำไปพิมพ์ลายเสื้อขายในตลาดนัด
 - ค. นำไปใช้ประกอบการโฆษณาสินค้าในเพจ
 - ง. นำไปรับจ้างวาดรูปต่อให้ลูกค้า

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. คัดลอกหนังสือเรียนทั้งเล่มเพื่อแจกเพื่อนฟรี
 - ข. นำส่วนหนึ่งของบทความมาอ้างอิงในการทำรายงานพร้อมระบุที่มา
 - ค. นำคลิปภาพยนตร์ทั้งเรื่องมาลงในเว็บไซต์โรงเรียน
 - ง. ตัดกลอนนำออกจากกรุปเพื่อนำมาใส่ในผลงานตนเอง
29. การนำเพลงที่มีลิขสิทธิ์มาประกอบวิดีโอ YouTube และเปิดรับรายได้จากการโฆษณา ถือว่า?
- ก. ทำได้เพราะเป็นวิดีโอของเราเอง
 - ข. ทำได้ถ้าเราเขียนเครดิตได้คลิป
 - ค. เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อการค้า
 - ง. เป็นการช่วยโปรโมทเพลงให้ศิลปิน

30. หากนักเรียนเขียนโปรแกรมขึ้นมา 1 โปรแกรม นักเรียนมีสิทธิทำอะไรกับผลงานนี้ได้บ้าง?
- ก. ทำซ้ำ ดัดแปลง หรือขายผลงาน
 - ข. ห้ามคนอื่นใช้โปรแกรมนี้อีก
 - ค. บังคับให้ทุกคนต้องติดตั้งโปรแกรมนี้อีก
 - 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

33. "Public Domain" หมายถึงผลงานประเภทใด?
- ก. ผลงานที่มีลิขสิทธิ์แพ่งที่สุด
 - 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 ถ้าโดนค่าค่อยลบ
 - ข. ขออนุญาตเจ้าของผลงานเป็นลายลักษณ์อักษร
 - ค. ใส่ชื่อเราเองทับชื่อเจ้าของผลงาน
 - ง. พลิกรูปกลับด้านเพื่อไม่ให้โปรแกรมตรวจจับได้

37. ข้อใดเป็นจริยธรรมในการใช้ "อีเมล"?
- ก. ไม่เปิดอ่านอีเมลของผู้อื่นแม้เจ้าของจะลืมล็อกอินทิ้งไว้
 - ข. การส่งอีเมลโฆษณาสินค้าให้เพื่อนวันละ 10 ฉบับ
 - ค. การใช้ภาษาแสดงและคำหยาบคายเพื่อให้ดูสนิทสนม
 - ง. การแนบไฟล์ขนาดใหญ่เกินไปโดยไม่แจ้งล่วงหน้า
38. "Plagiarism" ส่งผลเสียต่อนักเรียนอย่างไรในระยะยาว?
- ก. ทำให้ไม่มีความคิดสร้างสรรค์และขาดความน่าเชื่อถือ
 - ข. ทำให้สอบผ่านได้ง่ายขึ้น
 - ค. ทำให้มีเพื่อนมาขอให้ช่วยทำงานเยอะ
 - ง. ทำให้มีความจำดีขึ้น
39. การใช้ "Software Crack" (ซอฟต์แวร์เถื่อน) มีความเสี่ยงในด้านใดมากที่สุด?
- ก. มักมีมัลแวร์แฝงมาเพื่อขโมยข้อมูลหรือทำลายระบบ
 - ข. ทำให้เปลืองไฟฟ้ามากขึ้น
 - ค. ทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์มีน้ำหนักรหนักขึ้น
 - ง. ทำให้สีของหน้าจอผิดเพี้ยน
40. คำว่า "Privacy Policy" ในแอปพลิเคชันต่างๆ มีความสำคัญอย่างไร?
- ก. เป็นคำแนะนำการเล่นเกมที่ให้เก่ง
 - ข. เป็นนโยบายที่บอกว่าแอปจะเก็บข้อมูลและใช้ข้อมูลส่วนตัวเราอย่างไร
 - ค. เป็นการโฆษณาฟีเจอร์ใหม่ของแอป
 - ง. เป็นข้อตกลงเรื่องราคาของแอป