ชื่อ-สกุล .... ชั้น ป.6/.......... เลขที่ ....

ใบงานที่ 13
ลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา

หน่วยที่ 5 เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบ
ตัวชี้วัด ว 4.2 ป.6/4

จุดประสงค์ นักเรียนอธิบายความหมายของลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา และยกตัวอย่างการใช้งานอย่างถูกต้อง

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามและทำกิจกรรมต่อไปนี้ให้ถูกต้องและครบถ้วน

1 เติมคำในช่องว่างให้ถูกต้อง (เลือกคำตอบจากกรอบด้านล่าง)

1) ลิขสิทธิ์ คือ สิทธิของเจ้าของผลงานในการ .... ไม่ให้ผู้อื่นคัดลอกหรือเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
2) ทรัพย์สินทางปัญญา หมายถึง ผลงานหรือสิ่งประดิษฐ์ที่เกิดจาก .... ของมนุษย์ ซึ่งกฎหมายคุ้มครอง
3) การใช้ผลงานของผู้อื่นต้องได้รับ .... จากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน
4) เครื่องหมาย © เป็นสัญลักษณ์แสดงว่า .... สงวนสิทธิ์
5) การอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลหรือผลงานผู้อื่น เป็นการแสดงความ .... และป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์

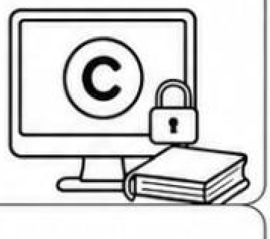
ความคิดสร้างสรรค์	อนุญาต	ลิขสิทธิ์	เจ้าของผลงาน	เคารพ

2 จับคู่ประเภททรัพย์สินทางปัญญากับตัวอย่างให้ถูกต้อง

ประเภททรัพย์สินทางปัญญา	ตัวอย่าง
1) ลิขสิทธิ์ (Copyright) •	ก. สูตรเครื่องดื่มของร้านกาแฟ
2) สิทธิบัตร (Patent) •	ข. ภาพวาด เพลง นิยาย โปรแกรมคอมพิวเตอร์
3) เครื่องหมายการค้า (Trademark) •	ค. โลโก้ของเครื่องดื่มยี่ห้อหนึ่ง
4) แบบผังภูมิของวงจร • (ผังภูมิคุ้มครอง Layout Design) •	ง. วงจรอิเล็กทรอนิกส์ในแผงวงจร
5) ความลับทางการค้า (Trade Secret) •	จ. การประดิษฐ์เครื่องซักผ้าแบบประหยัดน้ำ

3 อ่านข้อความต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ถูกต้อง และทำเครื่องหมาย ✕ หน้าข้อความที่ไม่ถูกต้อง

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



4 พิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้ แล้วเขียนว่า "ถูกต้อง" หรือ "ไม่ถูกต้อง" พร้อมอธิบายเหตุผล

สถานการณ์	ถูกต้อง/ไม่ถูกต้อง	เหตุผล
1) นักถ่ายรูปการ์ตูนจากอินเทอร์เน็ตแล้วนำมาใช้ในงานนำเสนอ โดยไม่ได้ระบุแหล่งที่มา		....
2) นักเรียนบันทความเอง แล้วแบ่งปันในบล็อกของตนเอง		....
3) นายดาวน์โหลดโปรแกรมเถื่อนมาใช้ เพราะไม่อยากเสียเงินซื้อ		....
4) ปันอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลและรูปภาพทุกครั้งในรายงาน		....

5 คำถามสะท้อนคิด

นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร เพื่อเคารพลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น

....

....

LIVEWORKSHEETS