

## แผนการจัดการเรียนรู้ (Active Learning)

|                                                                  |                      |                       |
|------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------------|
| ผู้สอน นางสาวพลอยกมล วงศ์ษาปัญญากุล                              | โรงเรียนวัดป่าประดู่ | สังกัด สพม.ชบ.รย      |
| รายวิชา วิทยาการคำนวณ 3                                          |                      | ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 |
| กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี                      | ภาคเรียนที่ 1        | ปีการศึกษา 2567       |
| หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย |                      | เวลา 8 คาบเรียน       |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง กฎหมายน่ารู้                    |                      | เวลา 2 คาบเรียน       |

### 1. สาระสำคัญ

ข้อกำหนด ระเบียบ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมีวัตถุประสงค์เพื่อให้การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นไปด้วยความเรียบร้อย ประเทศไทยมีพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ และมีการปรับปรุงให้ทันสมัยอยู่เสมอ โดยสามารถศึกษารายละเอียดต่าง ๆ ได้จากพระราชบัญญัติดังนี้ พระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560

### 2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

#### มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ว ๔.๒ เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

#### ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ม. 3/3 ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล วิเคราะห์สื่อและผลกระทบจากการให้ข่าวสารที่ผิด เพื่อการใช้งานอย่างรู้เท่าทัน

#### ตัวชี้วัดปลายทาง

ม.3/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ปฏิบัติตามกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ใช้สิทธิของผู้อื่นโดยชอบธรรม

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

#### ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนสามารถอธิบายแนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกกฎหมายได้

#### ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

2. นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศตามสิทธิและหน้าที่ของตนเอง และไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่นได้

#### ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

3. นักเรียนตระหนักถึงการใช้นโยบายสารสนเทศตามสิทธิและหน้าที่ของตนเอง และไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น

#### 4. สารการเรียนรู้

4.1 กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และการใช้คอมพิวเตอร์

#### 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการคิดและแก้ปัญหา

5.2 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5.3 ความสามารถในการสื่อสาร

5.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

#### 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### คาบเรียนที่ 7-8

##### ขั้นนำ

##### กระตุ้นความสนใจ

1. ครูให้นักเรียนเปิด [www.kunkruployict.in.th](http://www.kunkruployict.in.th) เลื่อนบทที่ 1 เรื่องกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
2. ครูนำเข้าสู่วิธีการเรียนรู้โดยนำเสนอกรณีตัวอย่าง เหตุการณ์ที่มีคนโพสต์เรื่องตลกที่เอนว่าจะเกิดเหตุตลกหลุดตัว และถล่ม และภายหลังได้มีการแจ้งความเอาผิดผู้โพสต์ข้อความเนื่องจากเป็นเพียงการตลกตลกเท่านั้น
3. นักเรียนช่วยกันวิเคราะห์กรณีตัวอย่างจากข้อ 2 ว่าเหตุใดชายคนดังกล่าวจึงมีความผิด และถ้าเป็นนักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร

##### ขั้นสอน

##### ขั้นสำรวจและค้นหา

4. ครูแบ่งกลุ่มให้นักเรียนกลุ่มละ 4 คน โดยการนับ 1-10
5. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟัง กลุ่มที่ชนะการเล่นเกมจะมีคะแนนพิเศษ (วิธีการเล่นเกม ครูสุ่มนับให้นักเรียนลำดับที่ 1-10 ให้นักเรียนเข้ากลุ่มตามหมายเลขที่นับ จากนั้นให้แต่ละกลุ่มรับโจทย์จากครูผู้สอน ว่าได้โจทย์หัวข้อใดตามQR Code เพื่อหาคำตอบจากQR Code ที่ติดอยู่รอบห้องเรียน กลุ่มใดได้คำตอบจากโจทย์ข้อแรกครบแล้วให้นำมาส่งครูเพื่อรับโจทย์ข้อถัดไป กลุ่มใดทำครบ 10 ข้อก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ)
6. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม Scan QR Code (QR code ที่แสดงคำถามเพื่อให้นักเรียนหาคำตอบ) ตามที่กลุ่มของตนเองได้รับมอบหมาย โดยศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก [www.kunkruployict.in.th](http://www.kunkruployict.in.th)

##### ขั้นอภิปรายและลงข้อสรุป

7. ครูเปิดคลิปสถานการณ์ตัวอย่างการกระทำผิดที่มีความผิดตาม พรบ.คอมพิวเตอร์ เช่น วิดีโอประกอบการสอน เรื่อง โพสต์ผิด พ.ร.บ.คอมใหม่ <https://www.youtube.com/watch?v=4tZqWQIIIEE>
8. ครูอธิบายเรื่องน่ารู้เกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ เพิ่มเติม
9. นักเรียนเล่นเกมการศึกษาบนเว็บไซต์ kahoot เพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับ พ.ร.บ.ที่ครูได้อธิบายข้างต้น

### ขั้นสร้างผลผลิตของความเข้าใจ

10. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายยกตัวอย่างการกระทำผิดเกี่ยวกับ พรบ คอมพิวเตอร์ ประโยชน์ที่ได้จาก บทเรียน และจะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

11. ครูให้นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 1.4 กฎหมายคอมพิวเตอร์และการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม และส่งใน classroom

12. ครูสุ่มนักเรียนตอบคำถามในกิจกรรมที่ 1.4 กฎหมายคอมพิวเตอร์และการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม โดยนักเรียนให้เหตุผลของแต่ละข้ออย่างมีเหตุผลที่สุด ซึ่งเพื่อนในห้องเรียนและผู้สอนจะร่วมเติมเต็มจุดที่ยังบกพร่อง และแก้ไขข้อผิดพลาด

### ขั้นสรุป

#### ขั้นสะท้อนผลผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้

13. นักเรียนร่วมกันสรุปแนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกกฎหมาย การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศตามสิทธิและหน้าที่ของตนเอง และไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น ประโยชน์ที่ได้จากบทเรียน และจะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

### 7. สื่อการเรียนรู้

7.1 หนังสือเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ 3

7.2 สื่อ Powerpoint

7.3 ใบกิจกรรมที่ 1.4 กฎหมายคอมพิวเตอร์และการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

7.4 ห้องเรียนออนไลน์ Google Classroom

7.5 เว็บไซต์เกมเพื่อการศึกษา kahoot

7.6 เว็บไซต์ [www.kunkruployict.in.th](http://www.kunkruployict.in.th)

### 8. การวัดและประเมินผล

| ประเด็นการประเมิน       | การวัดและประเมินผล                                                             | เครื่องมือวัดและประเมินผล                                                 | เกณฑ์การประเมิน                            |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| ด้านความรู้             | - สังเกตและประเมินพฤติกรรม<br>- ตรวจคำตอบ<br>- ใบกิจกรรม<br>- เกมเพื่อการศึกษา | - แบบสังเกตและประเมินพฤติกรรม<br>- ใบกิจกรรมที่ 1.4<br>- เกมเพื่อการศึกษา | - ประเมินตามสภาพจริง<br>- ร้อยละ 60 ขึ้นไป |
| ด้านทักษะ/<br>กระบวนการ | - สังเกตและประเมินพฤติกรรม<br>- ตรวจคำตอบ                                      | - แบบสังเกตและประเมินพฤติกรรม<br>- ใบกิจกรรมที่ 1.4                       | - ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์                  |

|                                |                                   |                                   |                              |
|--------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|------------------------------|
|                                | - ใบกิจกรรม<br>- เกมเพื่อการศึกษา | - เกมเพื่อการศึกษา                |                              |
| ด้านคุณลักษณะ<br>ที่พึงประสงค์ | - สังเกตและประเมิน<br>พฤติกรรม    | - แบบสังเกตและประเมิน<br>พฤติกรรม | - ระดับคุณภาพ 2<br>ผ่านเกณฑ์ |

#### เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ 3 หมายถึง ดี

ผู้เรียนได้ระดับคุณภาพ **พอใช้** ขึ้นไป ถือว่าผ่าน

ระดับคุณภาพ 2 หมายถึง พอใช้

\*\*\* ประเมินตามสภาพจริง \*\*\*

ระดับคุณภาพ 1 หมายถึง ปรับปรุง

กิจกรรมสามารถปรับยืดหยุ่นตามความเหมาะสม

### บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

#### ด้านความรู้ (Knowledge : K)

นักเรียนสามารถอธิบายแนวทางการปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกกฎหมายได้อย่างถูกต้อง

#### ด้านทักษะกระบวนการ (Process : P)

นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศตามสิทธิและหน้าที่ของตนเอง และไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่นได้อย่างถูกวิธีและมีความเหมาะสม

#### ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (Attitude : A)

นักเรียนตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศตามสิทธิและหน้าที่ของตนเองและไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น

#### ปัญหา/อุปสรรค/ข้อเสนอแนะ

นักเรียนบางกลุ่มมีการพูดคุยกันและไม่ตั้งใจฟังขณะที่ครูกำลังสอน

แนวทางแก้ปัญหา ครูพยายามหากิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียน เช่น การนำเอากิจกรรม KaHoot มาให้นักเรียนเล่นเพื่อทบทวนเนื้อหา

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

( นางสาวพลอยกมล วงศ์ษาปัญญากุล )

...../...../.....

ความเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (เทคโนโลยี)

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ.....

( นางสาวตรุณี บุญวงศ์ )

หัวหน้ากลุ่มวิชาเทคโนโลยี

## ใบกิจกรรมที่ 1.4 กฎหมายคอมพิวเตอร์และการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

### ใบกิจกรรมที่ 1.4 1

#### กฎหมายคอมพิวเตอร์และการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

คำสั่ง : ให้นักเรียนเลือกบัตรกิจกรรมต่อไปนี้มา 1 กิจกรรมแล้วตอบคำถามต่อไปนี้

#### สถานการณ์ที่ 1

วิทย์โพสต์คลิปมิวสิกวิดีโอของศิลปินลงใน Youtube ของตนเอง โดยให้เครดิตกับเจ้าของลิขสิทธิ์



#### สถานการณ์ที่ 2

ต้องเขียนรีวิวแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับลิปสติกรุ่นใหม่ของยี่ห้อหนึ่ง ลงในสื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง



#### สถานการณ์ที่ 3

บ๊วยัดคลิปวิดีโอเล่าถึงเนื้อหาสำคัญของภาพยนตร์ที่กำลังเข้าฉาย ลงในสื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง



#### สถานการณ์ที่ 4

ร้านถ่ายเอกสารหน้าโรงเรียนทำสำเนาหนังสือเรียนรายวิชาเพิ่มเติมคณิตศาสตร์ไว้สำหรับจำหน่ายแก่นักเรียน



#### สถานการณ์ที่ 5

ก๊วยซื้อโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ลงในคอมพิวเตอร์ของตนเองได้เพียงเครื่องเดียว ต่อมาเจ๊ยยอยากใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น จึงให้ก๊วยลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ซื้อมาให้ตนเองด้วย



#### สถานการณ์ที่ 6

เนสดาวน์โหลดรูปภาพจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ประกอบรายงานของตนเองจำนวน 1 รูป และมีการอ้างอิงแหล่งที่มาโดยเจ้าของภาพมีรูปภาพทั้งหมด 10 รูป







## ใบกิจกรรมที่ 1.4



2

### กฎหมายคอมพิวเตอร์และการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

คำสั่ง : ให้นักเรียนเลือกบัตรกิจกรรมต่อไปนี้มา 1 กิจกรรมแล้วตอบคำถามต่อไปนี้

#### สถานการณ์ที่ 7

จัมป์เปิดเพลงจากแผ่นซีดีที่ตนเองซื้อมาสลับกับเปิดจากใน Youtube ให้ลูกค้าที่มารับประทานอาหารเช้าในร้านของตนเองฟัง



#### สถานการณ์ที่ 8

อาทนำรูปถ่ายที่ออฟโพสลงในสื่อสังคมออนไลน์มารวบรวมเป็นเล่ม แล้วจำหน่ายให้กับผู้อื่น



#### สถานการณ์ที่ 9

พิวตัดต่อเพลงสากลที่กำลังเป็นที่นิยมในขณะนี้จำนวน 8 เพลงมาเรียงต่อกัน โดยแต่ละเพลงใช้เวลา 10 วินาที เพื่อประกอบการเดินเข้าจังหวะงานวันขึ้นปีใหม่



#### สถานการณ์ที่ 10

อาเธอร์เสียค่าบริการให้กับเว็บไซต์ที่ให้บริการดาวน์โหลดเพลง โดยอาเธอร์ดาวน์โหลดเพลงไว้ในมือถือของตนเองและแชร์เพลงต่อให้เพื่อน



#### สถานการณ์ที่ 11

ก๊ิบแชร์ลิงก์คลิปวิดีโอการทำอาหารของผู้อื่นลงในสื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง พร้อมทั้งเขียนคำบรรยาย



#### สถานการณ์ที่ 12

ดาร์คัดลอกในหนังสือเรียนไปใส่ในสื่อนำเสนอหน้าในรายวิชาประวั





## ใบกิจกรรมที่ 1.4

3

### กฎหมายคอมพิวเตอร์และการทำงานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

คำสั่ง : ให้นักเรียนพิจารณานับตรสถานการณที่ได้รับแล้วตอบคำถามต่อไปนี้

#### 1. บัตรสถานการณที่ตนเองได้รับ คือ

.....

.....

.....

.....

.....

#### 2. การกระทำของตัวละครในบัตรสถานการณที่ได้รับ มีลักษณะใดบ้าง ตัวละครในสถานการณ คือ .....

- |                                                                                    |                                       |                                        |                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------|
| <input checked="" type="radio"/> หารายได้จากการกระทำดังกล่าว                       | <input type="checkbox"/> ใช่          | <input type="checkbox"/> ไม่ใช่        | <input type="checkbox"/> ไม่ระบุ |
| <input checked="" type="radio"/> เจ้าของผลงานสูญเสียรายได้                         | <input type="checkbox"/> ไม่มีผลกระทบ | <input type="checkbox"/> สูญเสียรายได้ |                                  |
| <input checked="" type="radio"/> ปริมาณที่นำมาใช้ <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> มากเกินไป    | <input type="checkbox"/> ไม่ระบุ       |                                  |
| <input checked="" type="radio"/> การอ้างอิง <input type="checkbox"/> มี            | <input type="checkbox"/> ไม่มี        |                                        |                                  |

#### 3. จากสถานการณนักเรียนคิดว่าเป็นการทำงานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม หรือเป็นการละเมิด ลิขสิทธิ์ เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....





## ใบกิจกรรมที่ 1.4

4

### กฎหมายคอมพิวเตอร์และการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

คำสั่ง : ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้แล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

#### สถานการณ์

ในคาบเรียนครูพลอย นักเรียนได้เรียนวิชาวิทยาการคำนวณ3 ต่อจากเพื่อนๆห้องอื่นๆ ปรากฏว่า พบบัญชีผู้ใช้งาน Facebook ลืมออกจากระบบของเพื่อนคนหนึ่ง ชื่อว่า พรวิภา จึงสนุกโพสต์ข้อความ ขยายดาบและเรื่องเพศผ่านทางหน้าฟีด Facebook ของพรวิภา ผู้ปกครองของพรวิภาเห็นตกใจมาก โดยมีเพื่อนกดถูกใจและกดหัวเราะ 38 คน และเมลิเพื่อนในห้องของนักเรียนแชร์โพสต์จำนวน 1 ครั้ง

4.พรวิภาสามารถแจ้งความดำเนินคดีทางกฎหมายกับนักเรียนได้หรือไม่ เพราะเหตุใด

---

---

---

5.นักเรียนมีความผิดหรือไม่ อย่างไร

---

---

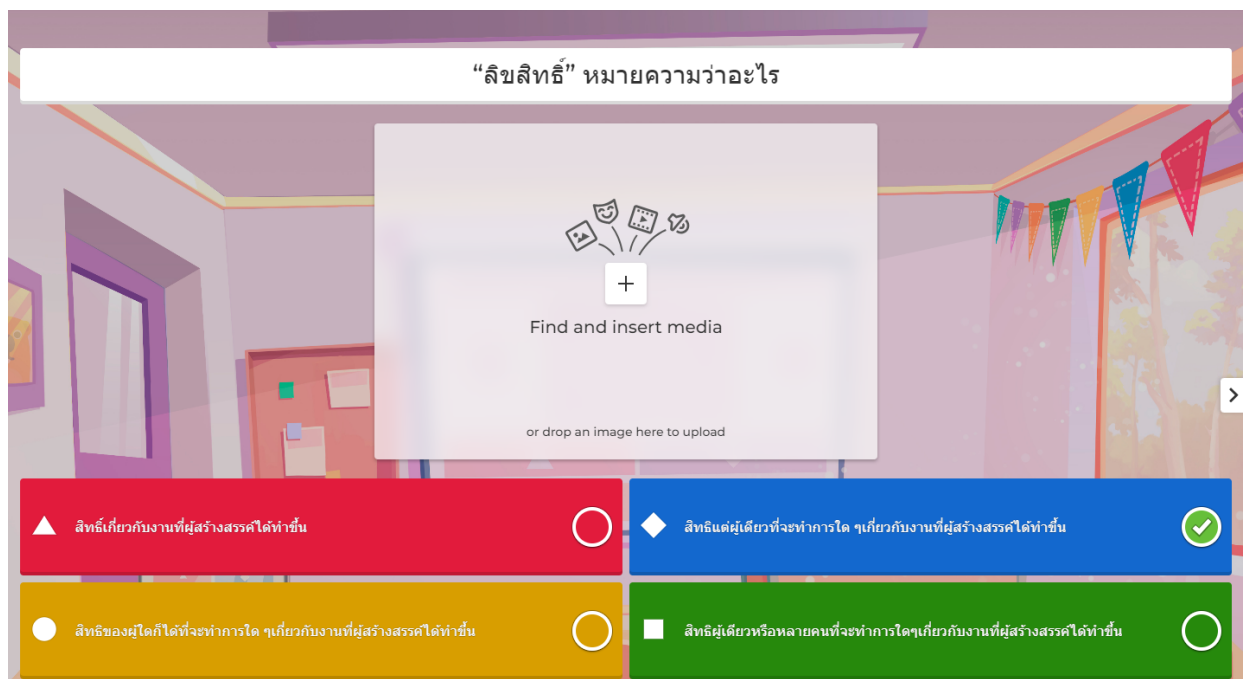
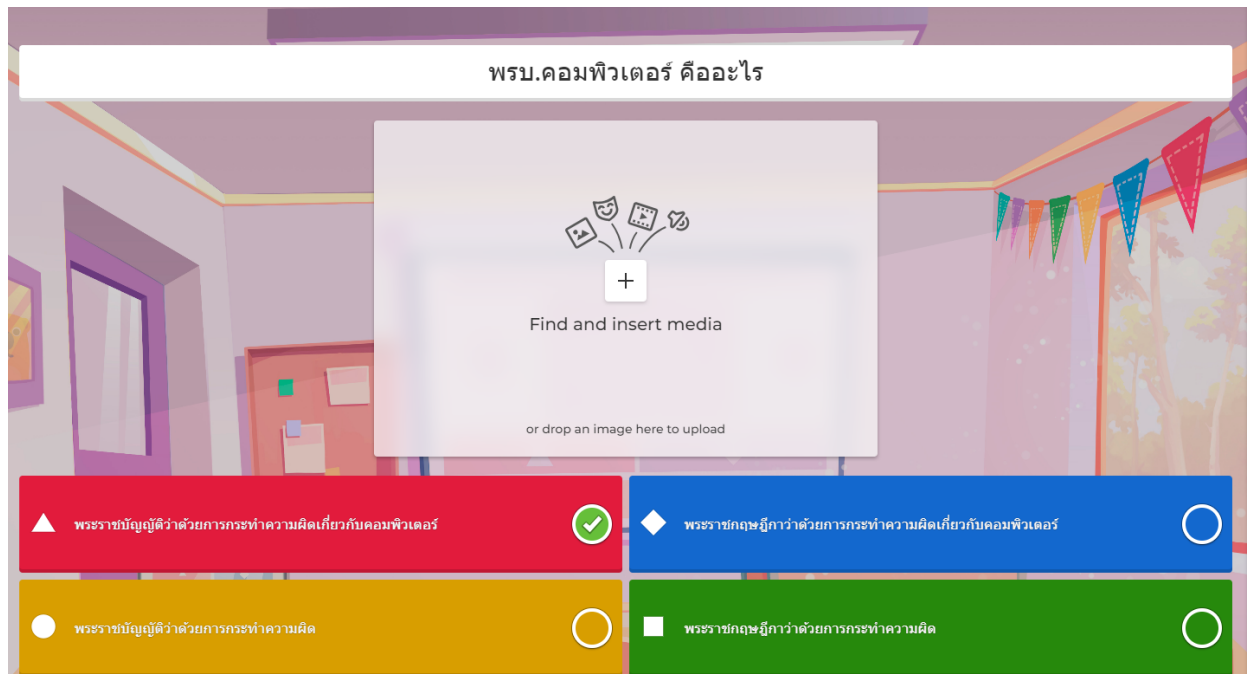
6.จากสถานการณ์มีบุคคลอื่นที่มีความผิดตาม พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์อีกหรือไม่ เพราะเหตุใด

---

---

---

## กิจกรรม Kahoot



น้ำตาลโพสต์ค่าผู้อื่น โดยใช้คำพูด ไอ\*\*\* หน้า\*\*\* E\*\*\* ต้องระวังโทษตามข้อใด



Find and insert media

or drop an image here to upload

▲ ระวังโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี หรือปรับไม่เกิน 200,000บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



◆ ระวังโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือปรับไม่เกิน 300,000บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



● ระวังโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือปรับไม่เกิน 200,000บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



■ ระวังโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี หรือปรับไม่เกิน 300,000บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



โพสต์สื่อลามกอนาจารที่ทำให้เกิดการเผยแพร่สู่ประชาชน อยู่ในมาตราใด ต้องระวังโทษเท่าไร



Find and insert media

or drop an image here to upload

▲ มาตรา 14 โทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท



◆ มาตรา 14 โทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท



● มาตรา 14 โทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 200,000 บาท



■ มาตรา 14 โทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 200,000 บาท



นายพลันตินินทาคนอื่นลงในไลน์กลุ่ม นายพลันตต้องระวังโทษเท่าใด



Find and insert media

or drop an image here to upload

▲ ต้องระวังโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือปรับไม่เกิน 2 หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



◆ ต้องระวังโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับไม่เกิน 2 หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



● ต้องระวังโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับไม่เกิน 1 หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



■ ต้องระวังโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือปรับไม่เกิน 1 หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



บริษัทสีสหาย ได้ลักลอบผลิตรองเท้ากีฬาี่ห้ออาดิดาส ขึ้นมา โดยไม่ได้รับอนุญาต จะมีความผิดฐานใด ระวังโทษเท่าใด



Find and insert media

or drop an image here to upload

▲ ละเมิดลิขสิทธิ์ มีความผิด มีโทษจำคุกสูงถึง 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท



◆ ละเมิดลิขสิทธิ์ มีความผิด มีโทษจำคุกสูงถึง 5 ปี ปรับไม่เกิน 500,000 บาท



● ละเมิดลิขสิทธิ์ มีความผิด มีโทษจำคุกสูงถึง 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท

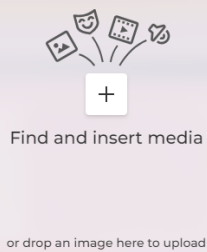


■ ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา มีโทษจำคุกสูงถึง 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท



แคทกตไลค์(Like) Youtube เกี่ยวกับการหมั้นสถาบันพระมหากษัตริย์ มีความผิดหรือไม่

ก้อยโพสต์ฝากร้านขายเสื้อผ้าออนไลน์ใน Facebook กลุ่มส่งต่อเสื้อผ้ามือหนึ่งและมือสอง มีความผิดหรือไม่



▲ ไม่ผิด



◆ ผิด



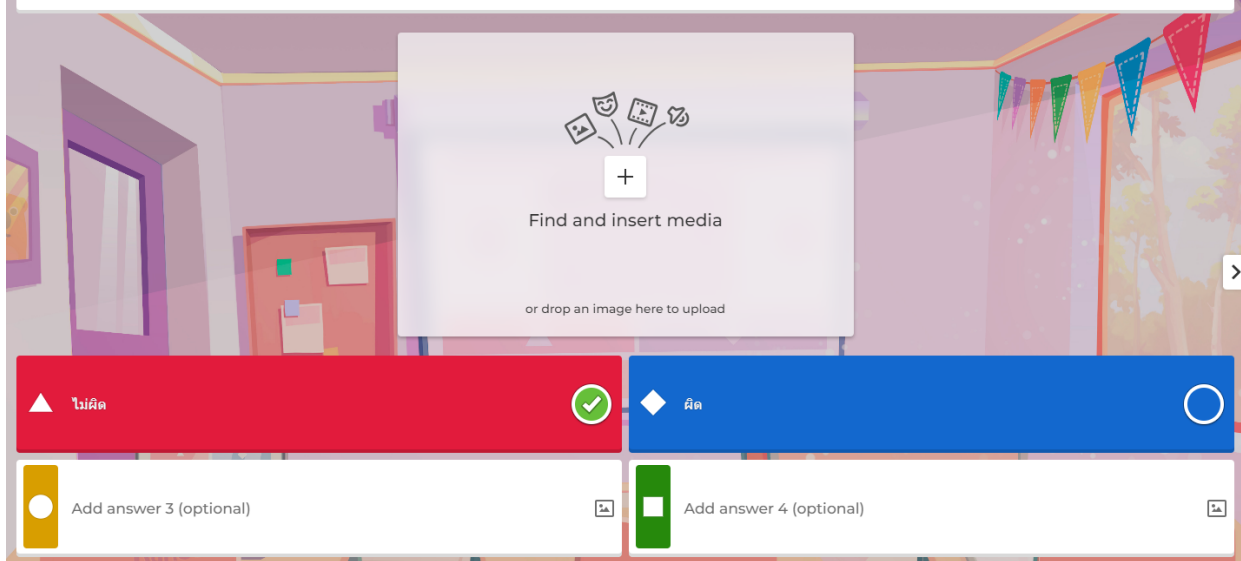
Add answer 3 (optional)



Add answer 4 (optional)



ต่อนำภาพพื้นหลังจากเว็บไซต์ที่แจกฟรีมาตัดต่อทำปกแฟ้มประวัติผลงาน (portfolio) ใส่แฟ้มวิชาแนะแนว มีความผิดหรือไม่



### คำถามเพื่อนำไปสร้าง QR Code

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ โดยหาข้อมูลจาก [www.kunkruployict.in.th](http://www.kunkruployict.in.th)

- A. กด Like ข้อมูลปลอม ข้อมูลอันเป็นเท็จ ไม่เป็นความจริง หลอกลวง ที่มีผลทำให้เกิดความเสียหายต่อผู้อื่น ประชาชน ความมั่นคงของประเทศได้ อยู่ในมาตราใด ต้องระวางโทษเท่าไร

ตอบ

- B. การแชร์ภาพ หรือนำรูปภาพไปใช้เพื่อการพาณิชย์ หรือสร้างรายได้มีความผิดตาม พรบ.คอมพิวเตอร์ มาตราใด ระวางโทษเท่าใด

ตอบ

- C. กดไลค์โพสต์ที่เกี่ยวกับการหมิ่นสถาบันพระมหากษัตริย์ มาตราใด ระวางโทษเท่าใด

ตอบ

- D. ผู้ดูแลหรือแอดมินเพจพบเห็นข้อความที่ผิด พ.ร.บ. แล้วเพิกเฉย อยู่มาตราใด ระวางโทษเท่าใด

ตอบ

E. โพสต์สื่อลามกอนาจารที่ทำให้เกิดการเผยแพร่สู่ประชาชน อยู่ในมาตราใด ต้องระวางโทษเท่าไร

ตอบ

F. ละเมิดลิขสิทธิ์ผู้อื่น เช่น ข้อความ เพลง รูปภาพ วิดีทัศน์ อยู่ในมาตราใด ต้องระวางโทษเท่าไร

ตอบ

G. การฝากร้านใน facebook , IG ถือเป็นสแปม อยู่ในมาตราใด ต้องระวางโทษเท่าไร

ตอบ

H. โพสต์ด่าว่าผู้อื่นโดยข้อมูลนั้นเป็นเท็จ อยู่ในมาตราใด ต้องระวางโทษเท่าไร

ตอบ

I. ส่ง SMS มาโฆษณาโดยไม่มีทางเลือกให้ปฏิเสธข้อความนั้นได้ ถือว่าเป็นสแปม อยู่ในมาตราใด ต้องระวางโทษเท่าไร

ตอบ

J. การโพสต์รูปเด็กหรือเยาวชน โดยไม่ได้รับความยินยอมหรือไม่ได้ขออนุญาต อยู่ในมาตราใด ต้องระวางโทษเท่าไร

ตอบ

K. ยกตัวอย่าง โทษ มาตรา 14 โทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท มา 1 ตัวอย่าง

ตอบ

L. พรบ.คอมพิวเตอร์ คืออะไร

ตอบ

M. “ลิขสิทธิ์” หมายความว่าอะไร

ตอบ

N. นายกวินธรณ์นินทาคนอื่นลงในไลน์กลุ่ม นายกวินธรณ์ต้องระวางโทษเท่าใด

ตอบ

O. บริษัทสี่สหาย ได้ลักลอบผลิตรองเท้ากีฬาที่ห่ออาดิดาส ขึ้นมา โดยไม่ได้รับอนุญาต จะมีความผิดฐานใด ระวางโทษเท่าใด

ตอบ

P. สมหญิงฝากร้านในไอจีของ ณเดช ต้องระวางโทษเท่าไร

ตอบ

Q. การโพสต์รูปเด็กหรือเยาวชน โดยไม่ได้รับความยินยอมหรือไม่ได้ขออนุญาต อยู่ในมาตราใด ต้องระวางโทษเท่าไร

ตอบ

R. โพสต์ภาพผู้ที่เสียชีวิต โดยไม่ปิดบังใบหน้า ต้องระวางโทษเท่าไร

ตอบ

S. โพสต์สื่อลามกอนาจาร อยู่ในมาตราใด ต้องระวางโทษเท่าไร

ตอบ



A



B



C



D



E





F



G



H



I



J



K



L



M





N



O



P



Q



R



S