



# วิทยาการคำนวณ ม.3

## บทที่ 6 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อย่างรู้เท่าทัน

คลิกเพื่อเข้าสู่บทเรียน

# เมนูหลัก

คำชี้แจง

ผู้จัดทำ

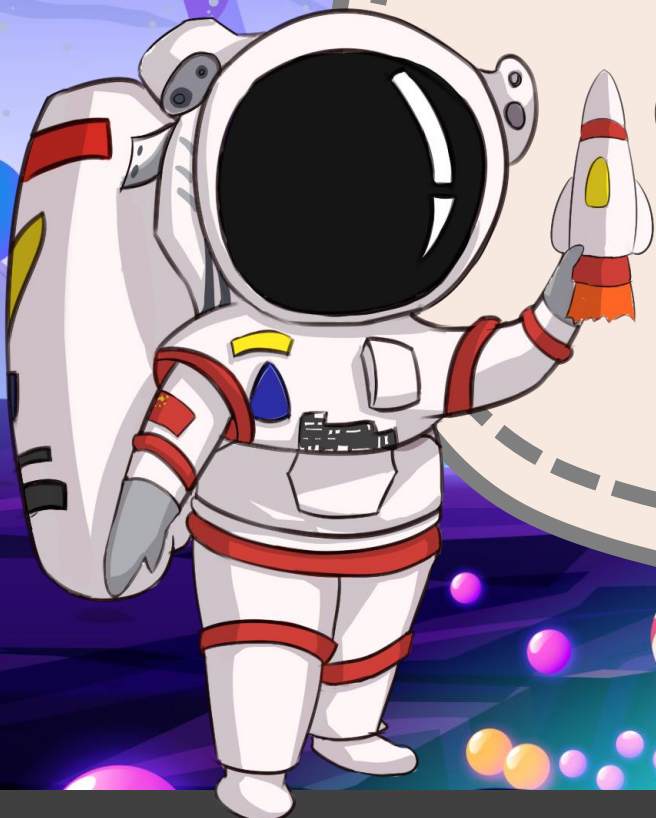
การประเมิน  
ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

เหตุผลวิบัติ

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ  
อย่างปลอดภัย

กฎหมายเกี่ยวกับ  
คอมพิวเตอร์

การใช้งานลิขสิทธิ์  
ที่เป็นธรรม





# คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนศึกษาบทเรียน
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนทั้งหมด 10 ข้อ 10 คะแนน





# การประเมิน ความน่าเชื่อถือของข้อมูล





## จุดประสงค์การเรียนรู้

- ✓ ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้
- ✓ อภิปรายข้อมูลที่เป็นเหตุผลวิบัติได้
- ✓ รู้เท่าทันสื่อและข่าวลวง
- ✓ อภิปรายกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
- ✓ ใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม



3

ทบทวนความรู้ก่อนเรียน

โฆษณาที่ส่งมากับอีเมล  
จัดเป็นสแปม ถูกต้องหรือไม่ ?

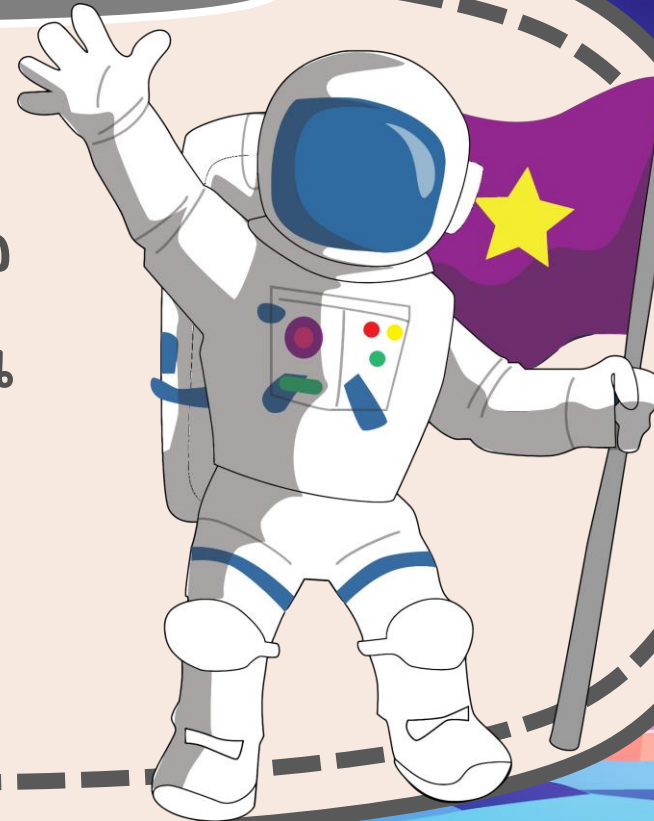




4

## ทบทวนความรู้ก่อนเรียน

รายงานผู้ให้บริการเมื่อ  
พบว่าการกลั่นแกล้งผู้อื่นใน  
สื่อสังคม **ถูกต้องหรือไม่ ?**



5

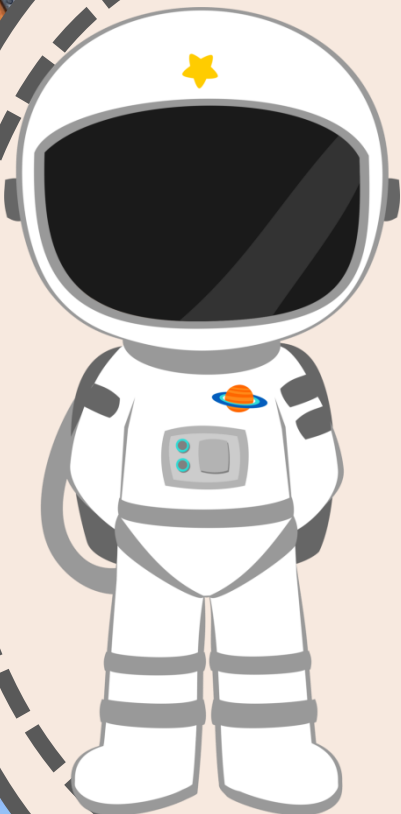
## ทบทวนความรู้ก่อนเรียน

การนำรูปภาพที่เพื่อน  
เป็นผู้ถ่ายมาปรับแต่งและ  
โพสต์ลงสื่อทางสังคม ถือว่า  
เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ **ถูกต้อง**  
**หรือไม่ ?**



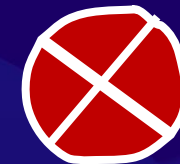


## ทบทวนความรู้ก่อนเรียน



ในปัจจุบันการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศทำได้ง่าย ดังนั้นการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศจึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับทุกคนซึ่งจำเป็นต้องมีความรู้ความรอบคอบ เข้าใจเทคโนโลยีและศึกษาเงื่อนไขในการใช้งานไม่ว่าจะเป็นการใช้สมาร์ทโฟน เครื่องคอมพิวเตอร์ การใช้งานแอปพลิเคชัน ทุกคนจึงควรเรียนรู้และติดตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

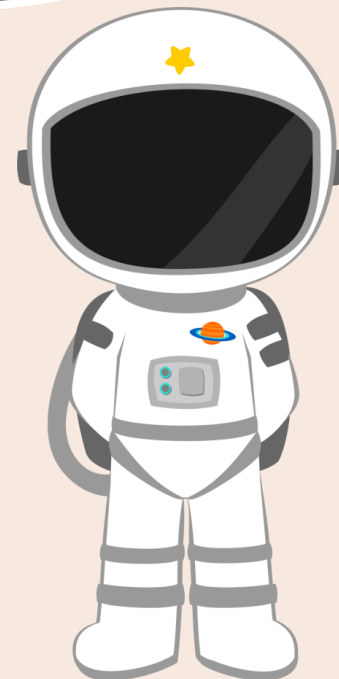
ในบทนี้นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับความน่าเชื่อถือของข้อมูล เหตุผลวิบัติ การรู้เท่าทันสื่อ และการใช้ไอทีอย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม





## การประเมิน ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

การนำข้อมูลมาใช้ในการเรียน การ  
ทำงานและการตัดสินใจต่างๆ **จะต้องพิจารณา**  
**ความถูกต้องของข้อมูล** ที่นำมาจากหลาย  
แหล่งข้อมูลโดยต้องเป็นแหล่งข้อมูลที่มีความ  
น่าเชื่อถือ มีความถูกต้องสมบูรณ์ สอดคล้อง  
ตรงตามความต้องการและมีความทันสมัย





## การประเมิน ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีคุณภาพ นักเรียนอาจใช้การ  
ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลโดยใช้ประเด็นการพิจารณา  
ของ "พรมท" **PROMPT** ได้แก่

การนำเสนอ  
(Presentation)

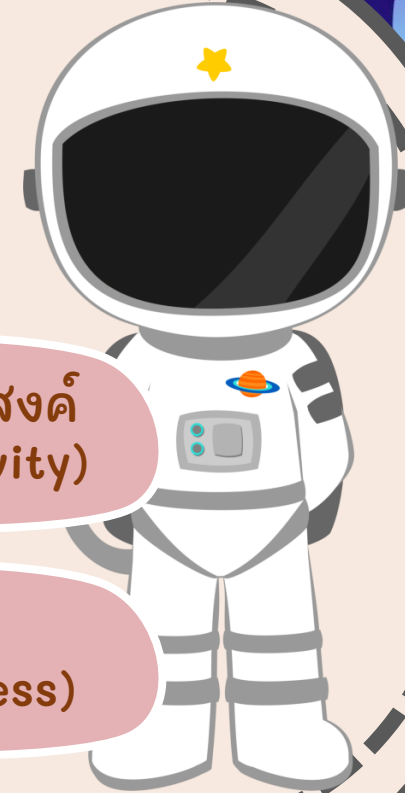
ความลัมพันธ์  
(Relevance)

วัตถุประสงค์  
(Objectivity)

วิธีการ  
(Method)

แหล่งที่มา  
(Provenance)

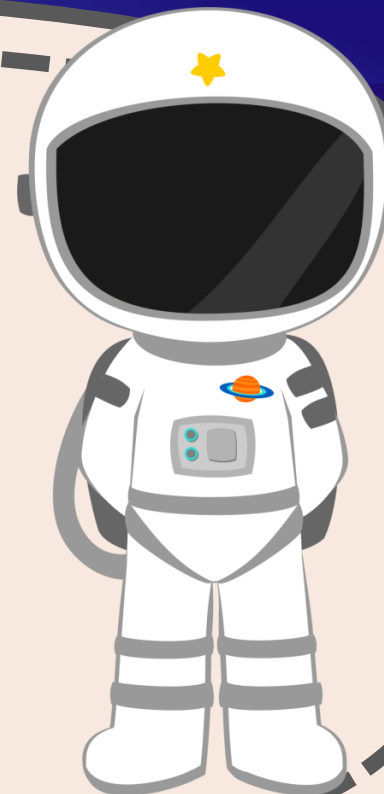
เวลา  
(Timeliness)



## การประเมิน ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

### การนำเสนอ (Presentation)

**การนำเสนอข้อมูลที่ดี** จะต้องมีการวางแผนโครงสร้างที่เหมาะสม มีรายละเอียดชัดเจน ไม่คลุมเครือ ใช้ภาษาและสำนวนถูกต้อง มีข้อมูลตรงตามที่ต้องการ เนื้อหามีความกระชับ สามารถจับใจความหรือประเด็นที่สำคัญได้

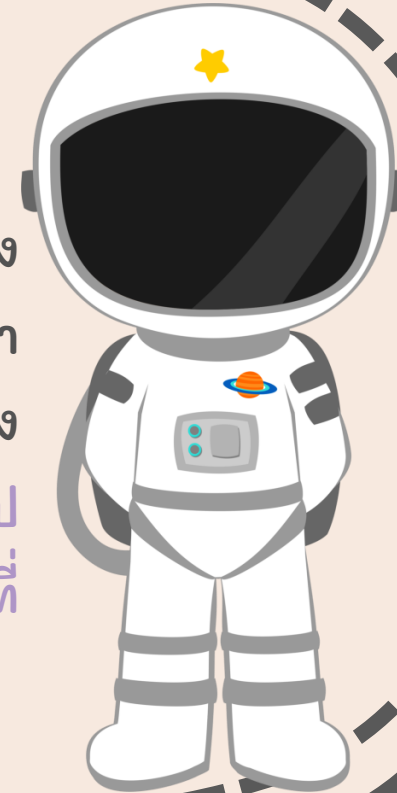




## การประเมิน ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

### ความสัมพันธ์ (Relevance)

การพิจารณาประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์จะต้องคำนึงถึงความสอดคล้องของข้อมูลกับสิ่งที่ต้องการถึงแม้ว่าข้อมูลนั้นอาจมีคุณภาพมากแต่ถ้าไม่สัมพันธ์หรือสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ก็ไม่สามารถนำไปใช้ได้ เช่น นักเรียนจะไปเที่ยวเกาะภูเก็ตซึ่งอยู่ทะเลฝั่งอันดามัน แต่ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับทะเลฝั่งอ่าวไทย

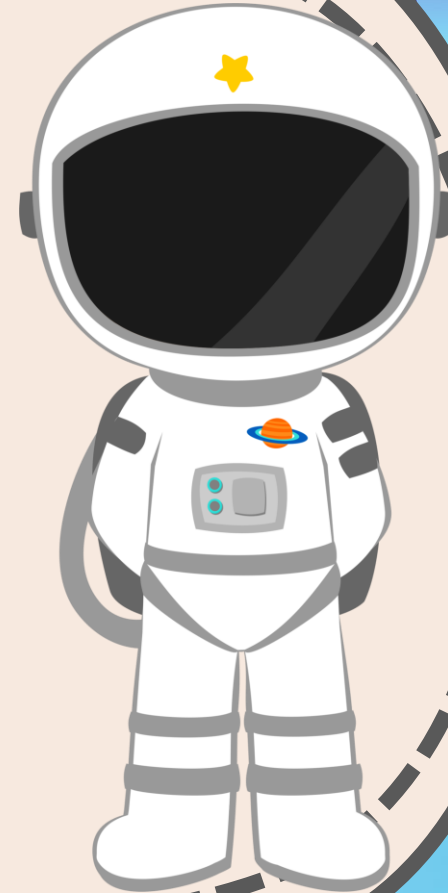


## การประเมิน ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

### วัตถุประสงค์ (Objectivity)

ข้อมูลที่จะนำมาใช้ต้องมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนไม่ใช่  
ข้อมูลที่เป็นการแสดงความคิดเห็นหรือมีเจตนาแอบแฝง  
ตัวอย่างข้อมูลที่มีเจตนาแอบแฝง เช่น

- สื่อสารด้วยการให้ข้อมูลด้านเดียวโดยมีวัตถุประสงค์อื่น  
พยายามปิดบังข้อมูลที่อาจจะส่งผลกระทบต่อตนเอง
- สื่อสารด้วยอารมณ์เชิงบวกหรือลบ
- มีการโฆษณาแอบแฝง เช่น นายแบบชื่อดังเผยแพร่ตาราง  
การออกกำลังกายแต่แฝงโฆษณาอาหารเสริมลดความอ้วน
- มีส่วนได้ส่วนเสียในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น นักวิจัยเผยแพร่  
ผลงานวิจัยที่เอื้อกับบริษัทที่สนับสนุนทุนวิจัย



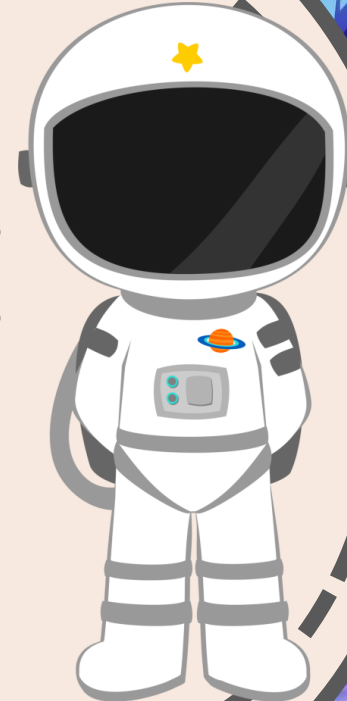


## การประเมิน ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

### วิธีการ (Method)

ข้อมูลที่น่ามาใช้ เป็นข้อมูลที่มีการวางแผนการเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ เช่น หากนักเรียนต้องการใช้แอปพลิเคชันตรวจสอบลำดับคะแนนสอบวิชาวิทยาการคำนวณของตนว่าอยู่ในระดับใดของโรงเรียน แอปพลิเคชันนั้นควรมีการเตรียมข้อมูลดังนี้

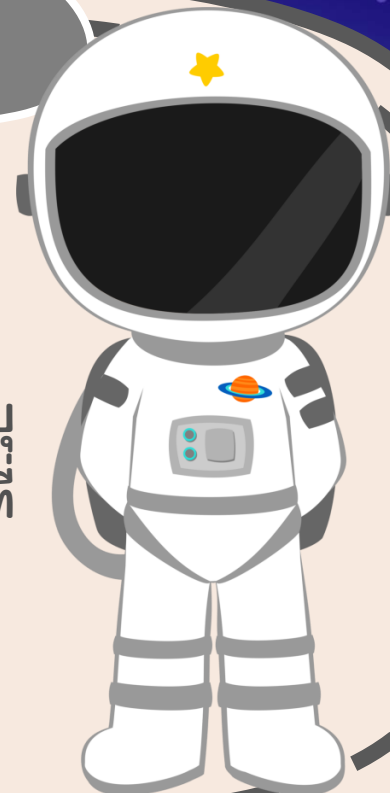
1. เก็บข้อมูลคะแนนสอบวิชาวิทยาการคำนวณของนักเรียนทั้งหมด
2. นำข้อมูลมาจัดเรียงลำดับจากมากไปน้อย
3. ใช้ค่าสถิติเปอร์เซ็นต์ไทล์



## การประเมิน ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

แหล่งที่มา  
(Provenance)

ข้อมูลที่น่าเชื่อถือต้องมีการระบุ  
แหล่งที่มาอย่างชัดเจนและเป็นแหล่งข้อมูลที่  
เชื่อถือได้



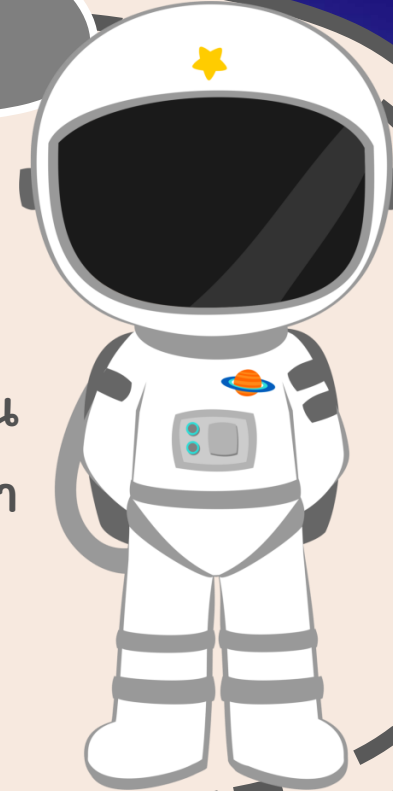


14

## การประเมิน ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

เวลา  
(Timeliness)

ข้อมูลที่มีคุณภาพจะต้องมีความเป็น  
ปัจจุบันหรือมีความทันสมัยและมีการระบุช่วงเวลา  
ในการสร้างข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริง





## การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ของแหล่งที่มาของข้อมูล

ในการค้นหาข้อมูลจากเว็บไซต์หรือ  
แหล่งที่มาของข้อมูลเพื่อนำข้อมูลไปใช้งาน  
และอ้างอิง จำเป็นต้องมีการตรวจสอบความ  
น่าเชื่อถือของแหล่งที่มาของข้อมูลก่อน  
ไม่เช่นนั้นอาจจะสร้างความเสียหายได้  
วิธีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของ  
แหล่งข้อมูลสามารถทำได้ดังนี้







## การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ของแหล่งที่มาของข้อมูล

1

เว็บไซต์หรือแหล่งที่มาของข้อมูลต้องบอกวัตถุประสงค์ในการสร้างหรือเผยแพร่ข้อมูลไว้ในเว็บไซต์อย่างชัดเจน

2

การนำเสนอเนื้อหาต้องตรงตามวัตถุประสงค์ในการสร้างหรือเผยแพร่ข้อมูลของเว็บไซต์





## การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ของแหล่งที่มาของข้อมูล



3

เนื้อหาเว็บไซต์ไม่ขัดต่อ  
กฎหมายศีลธรรมและจริยธรรม

4

มีการระบุชื่อผู้เขียน  
บทความหรือผู้ให้ข้อมูลบนเว็บไซต์







## การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ของแหล่งที่มาของข้อมูล

5

มีการอ้างอิงแหล่งที่มาหรือ  
แหล่งต้นตอของข้อมูลที่มีเนื้อหา  
ปรากฏบนเว็บไซต์

6

สามารถเชื่อมโยง (link) ไป  
เว็บไซต์อื่นที่อ้างถึงเพื่อตรวจสอบ  
แหล่งต้นตอของข้อมูลได้





การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ  
ของแหล่งที่มาของข้อมูล



7

มีการระบุวันเวลาในการ  
เผยแพร่ข้อมูลบนเว็บไซต์

8

มีการให้ที่อยู่หรืออีเมลที่  
ผู้อ่านสามารถติดต่อผู้ดูแลเว็บไซต์  
ได้







## การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ของแหล่งที่มาของข้อมูล

9

มีช่องทางให้ผู้อ่านแสดง  
ความคิดเห็น

10

มีข้อความเตือนผู้อ่านให้ใช้  
วิจารณญาณในการตัดสินใจใช้  
ข้อมูลที่ปรากฏบนเว็บไซต์





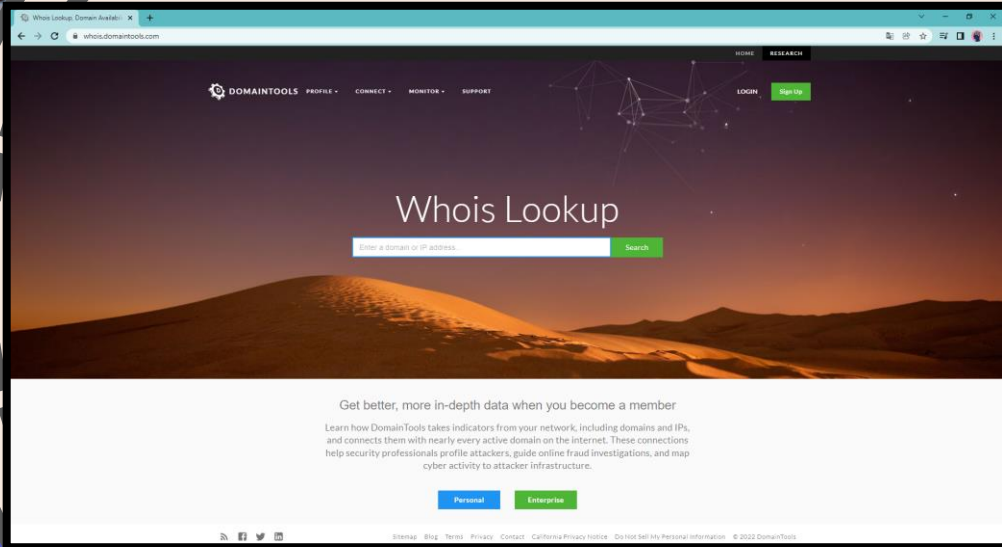
## การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ของแหล่งที่มาของข้อมูล

บางเว็บไซต์อาจใช้ชื่อที่คล้ายกับ  
หน่วยงานราชการที่เป็นแหล่งข้อมูลที่  
เชื่อถือได้หรือมีส่วนที่แตกต่างกันเล็กน้อย  
ซึ่งเว็บไซต์เหล่านี้อาจให้ข้อมูลที่คาดเคลื่อน  
จากความเป็นจริง หากผู้ใช้งานไม่ได้สังเกต  
ให้รอบคอบอาจทำให้เข้าใจผิดว่าเว็บไซต์  
เหล่านี้เป็นแหล่งต้นตอของข้อมูล





## การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ของแหล่งที่มาของข้อมูล

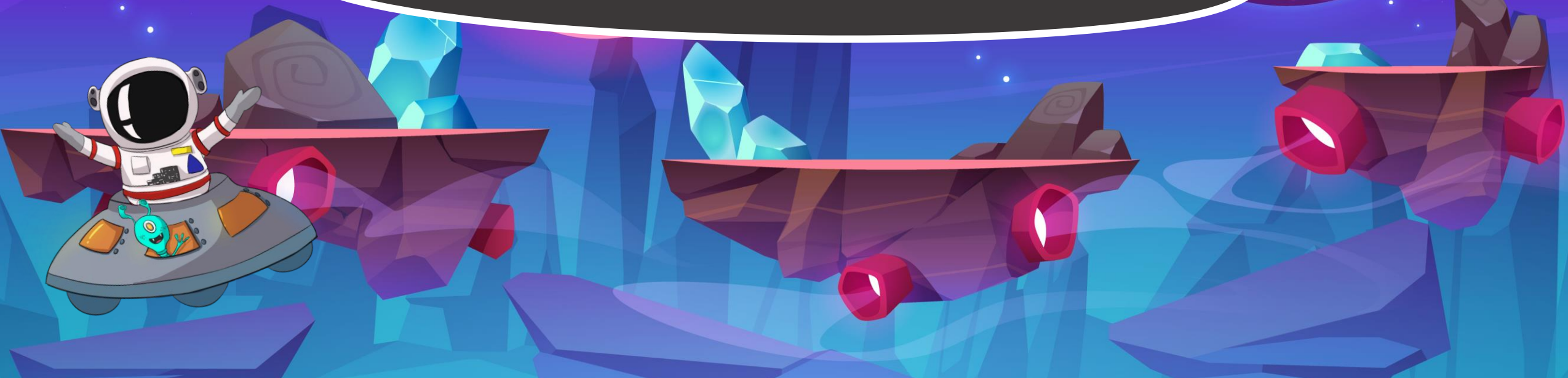


ผู้ใช้สามารถตรวจสอบเบื้องต้น  
ได้โดยดูข้อมูลจากการจดทะเบียนชื่อ  
โดเมนว่าเป็นหมายเลขไอพีเดียวกับ  
หน่วยงานที่รู้จักและมีความน่าเชื่อถือ  
หรือไม่ ซึ่งมีเว็บไซต์ที่ให้บริการ  
ตรวจสอบชื่อโดเมนและข้อมูลอื่นๆของ  
เว็บไซต์ เช่น [whois.domaintools.com](https://whois.domaintools.com)



1

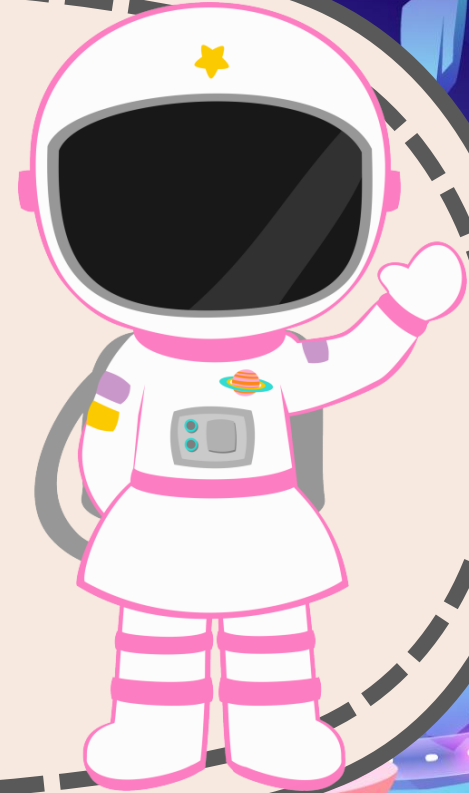
# เหตุผลวิบัติ





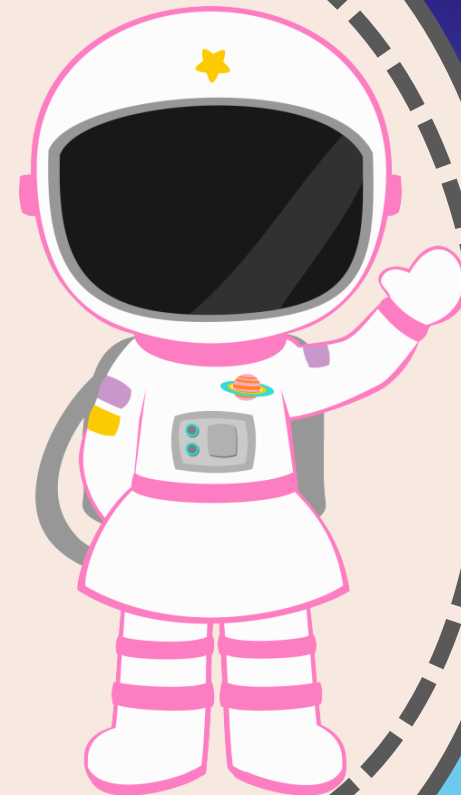
## เหตุผลวิบัติ

การใช้เหตุผลเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถสร้างความน่าเชื่อถือให้กับข้อคิดเห็นหรือข้อสรุปต่างๆ การให้เหตุผลที่เหมาะสมมีส่วนทำให้การตัดสินใจยอมรับความเห็นและข้อสรุปทำได้ง่ายขึ้น อย่างไรก็ตามการให้เหตุผลมีทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมแตกต่างกันไป



## เหตุผลวิบัติ

ในปัจจุบันการให้เหตุผลที่ไม่เหมาะสม พบเห็นได้  
มากขึ้น โดยผู้ให้เหตุผลอาจมีเจตนาบิดเบือนความจริง  
หรือคิดไปเองไม่สอดคล้องกับความเป็นจริง จนทำให้  
เหตุผลเหล่านี้อาจกลายเป็นเหตุผลวิบัติหรือตรรกะวิบัติได้  
เหตุผลวิบัติเป็นการโต้แย้งโดยการให้เหตุผลที่  
คลาดเคลื่อนกับความเป็นจริงหรือมีความเป็นจริงเพียง  
บางส่วน จึงนำไปสู่ข้อสรุปที่มีความขัดแย้งกับข้อมูลที่เป็น  
ข้อเท็จจริง





## เหตุผลวิบัติ

เช่น การโต้แย้งบนเว็บไซต์หรือเครือข่ายทางสังคมที่มีการใช้ถ้อยคำประชดประชัน การใช้ความรู้สึกส่วนตัว การใช้ถ้อยคำที่ก่อให้เกิดความเกลียดชัง ซึ่งกระบวนการเหล่านี้อาจนำไปสู่การสรุปผล หรือการตีความข้อสรุปจากการโต้แย้งที่ไม่ได้นำข้อเท็จจริงมาพิจารณา ทำให้ผู้รับสารได้รับข่าวสารที่คลาดเคลื่อน



# เหตุผลวิบัติ

เหตุผลวิบัติสามารถจำแนกออกได้เป็นสองแบบดังนี้

เหตุผลวิบัติแบบเป็นทางการ

เหตุผลวิบัติแบบไม่เป็นทางการ



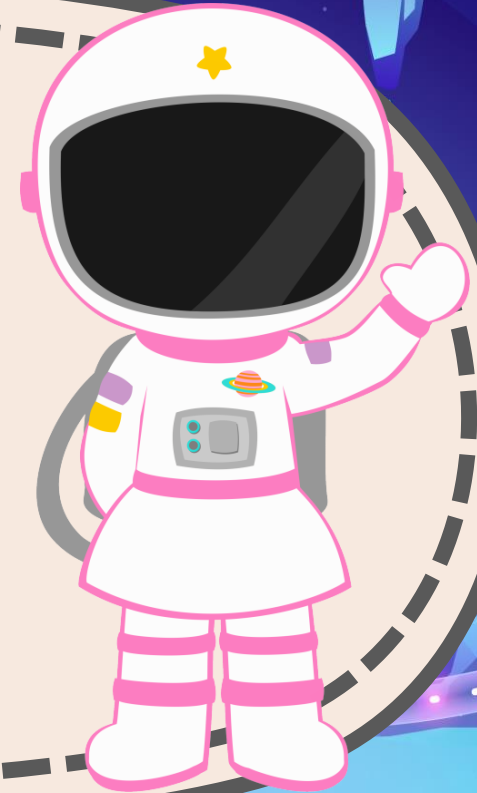


6

## เหตุผลวิบัติ

### เหตุผลวิบัติแบบเป็นทางการ

เหตุผลวิบัติแบบทางการ เกิดจากการให้  
เหตุผลที่ใช้หลักตรรกะไม่ถูกต้องแต่เขียนอยู่ใน  
รูปแบบที่เป็นทางการทำให้ดูสมเหตุสมผล

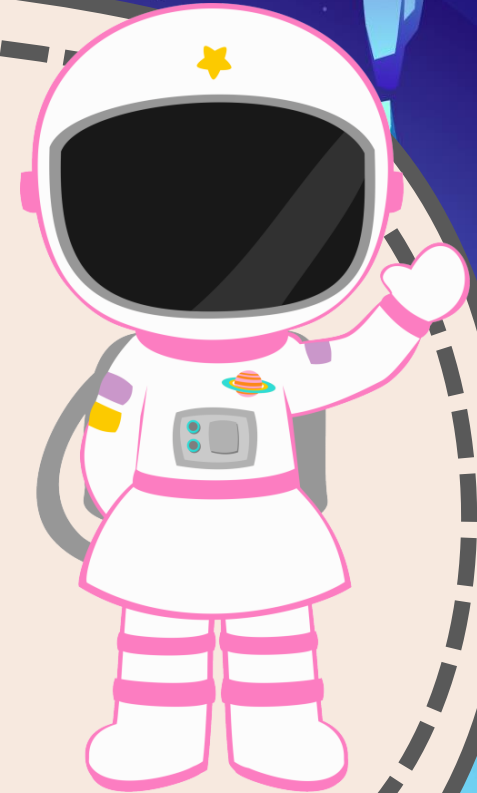


## เหตุผลวิบัติ

### ตัวอย่าง

มีคนกำลังหาเสียงและพูดว่า “ถ้าไม่เลือกผมผมจะไม่พัฒนาหมู่บ้าน”

ซึ่งถ้านักเรียนฟังแล้วอาจตีความว่าถ้าเลือกแล้วจะมีการพัฒนาหมู่บ้าน แต่ในความเป็นจริงถึงแม้จะถูกเลือกก็อาจจะไม่มีการพัฒนาหมู่บ้านก็ได้

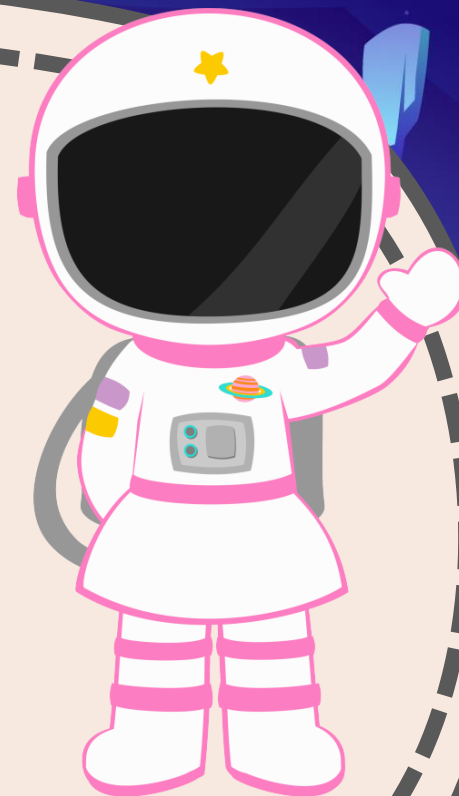




# เหตุผลวิบัติ

## เหตุผลวิบัติไม่แบบเป็นทางการ

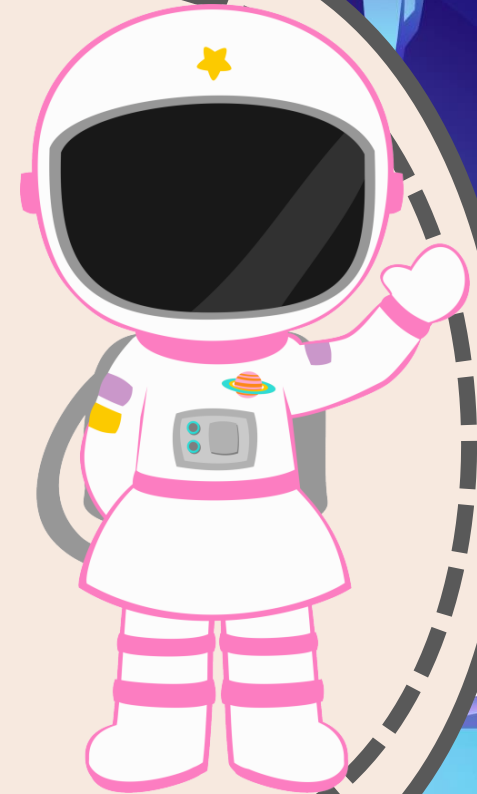
เกิดจากการให้เหตุผลที่ไม่เกี่ยวข้องกับ  
การใช้หลักตรรกะในการพิจารณาแต่เป็นการ  
สันนิษฐานหรือเล่นสำนวน ซึ่งเกิดจากการใช้  
ภาษาชักนำให้เกิดความเข้าใจผิดเช่นการพูด  
กำกวมหรือการพูดมากเกินไปจนจำเริญ



# เหตุผลวิบัติ

## เช่น

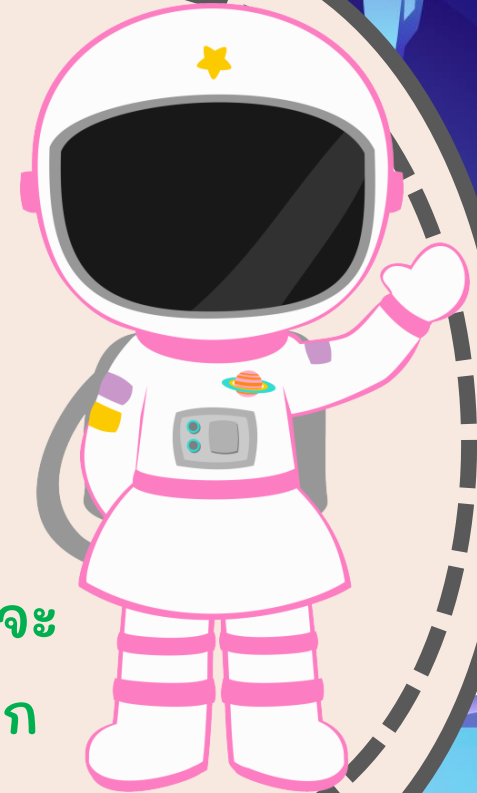
- การให้เหตุผลโดยอ้างถึงลักษณะของตัวบุคคลโดยไม่สนใจเนื้อหาสาระของข้อความ
- การให้เหตุผลโดยอ้างถึงผู้พูดว่ามีพฤติกรรมขัดแย้งกับสิ่งที่พูดเพราะฉะนั้นสิ่งที่พูดมาจึงเชื่อถือไม่ได้
- ให้เหตุผลโดยอ้างถึงความน่าสงสารหรือความเห็นอกเห็นใจแล้วเปลี่ยนเป็นความถูกต้อง





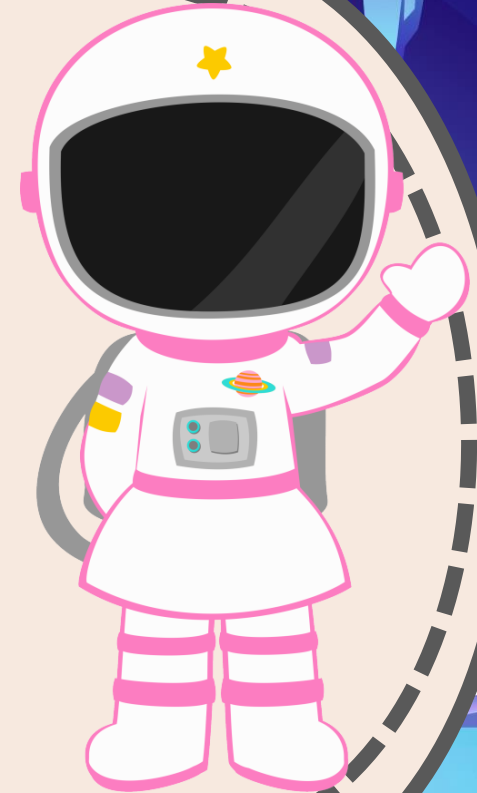
## เหตุผลวิบัติ

- ให้เหตุผลโดยอ้างถึงคนส่วนใหญ่ปฏิบัติเหมือนกัน เพราะฉะนั้นจึงเป็นสิ่งที่ถูกต้อง
- ให้เหตุผลโดยสร้างทางเลือกไว้แค่ 2 ทาง แต่ในความเป็นจริงอาจมีทางเลือกอื่นอีกมากมาย
- ให้เหตุผลเกินจริงโดยการบอกเหตุผลว่าเมื่อเกิดสิ่งนี้แล้วจะทำให้เกิดอีกสิ่งหนึ่งตามมาซึ่งเกินจากความเป็นจริงไปมาก



## เหตุผลวิบัติ

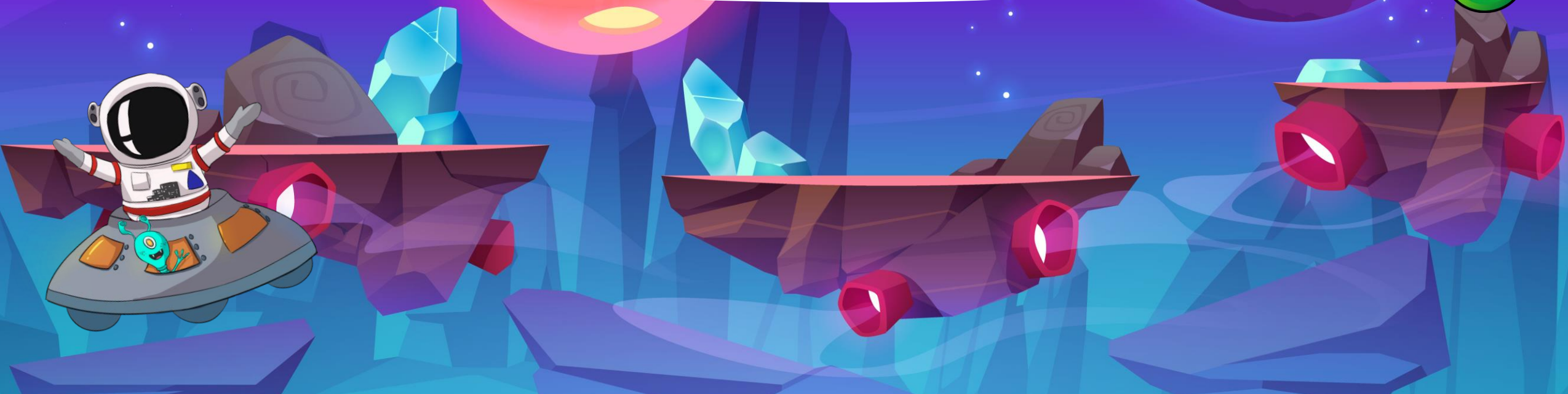
- ให้เหตุผลโดยเบี่ยงเบนประเด็นการโต้แย้งของผู้อื่นให้กลายเป็นอีกเรื่องหนึ่งแล้วโจมตีจากประเด็นที่ถูกบิดเบือนนั้น
- ให้เหตุผลโดยอ้างว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นสิ่งพิเศษไม่เหมือนใคร เพราะฉะนั้นจะเอาไปเปรียบเทียบกับสิ่งอื่นไม่ได้ทั้งที่ประเด็นที่กล่าวอ้างนั้นไม่ได้เกี่ยวข้องกับสิ่งที่โต้แย้งกันอยู่เลย





1

# การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อย่างปลอดภัย



## การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อย่างปลอดภัย

การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ  
มีวัตถุประสงค์หลายอย่าง เช่น การใช้  
งานเพื่อทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ การใช้  
งานเพื่อสนับสนุนการทำงานและการ  
ใช้งานทั่วไป ซึ่งจะต้องคำนึงถึงความ  
ปลอดภัยในการใช้งาน





## การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อย่างปลอดภัย

### การทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์อย่างปลอดภัย

การทำธุรกรรมผ่านอินเทอร์เน็ตหรือ  
ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์นั้น กลายเป็นเรื่องที่ใกล้ตัว  
คนไทยมากขึ้นหลังจากรัฐบาลไทยได้ให้ธนาคาร  
พาณิชย์ต่างๆเปิดโครงการพร้อมเพย์เพื่อให้ทำ  
ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ได้สะดวกมากยิ่งขึ้น เช่น  
การโอนเงิน การชำระค่าสินค้าและบริการ



## การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย

### การทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์อย่างปลอดภัย

ในการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ต้องระมัดระวังและมีความรอบคอบ เช่น การซื้อสินค้าออนไลน์ ผู้ซื้อสินค้าไม่เห็นสินค้าจริงและไม่ได้รับสินค้าทันทีหลังจากชำระเงิน ซึ่งอาจเป็นช่องทางให้เกิดการฉ้อโกง เช่น ไม่ได้รับสินค้า สินค้าไม่มีคุณภาพหรือสินค้าไม่ตรงตามข้อมูลที่ปรากฏ



## การทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์อย่างปลอดภัย

การทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์มีอยู่ 2 รูปแบบคือ

การธุรกรรมโดยตรงระหว่างผู้ขายและผู้ซื้อ

การทำธุรกรรมโดยผ่านผู้ให้บริการ



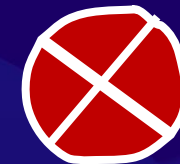


## การทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์อย่างปลอดภัย

### การธุรกรรมโดยตรงระหว่างผู้ขายและผู้ซื้อ



การทำธุรกรรมโดยตรงระหว่างผู้ขายและผู้ซื้อโดยผ่านเครือข่ายทางสังคมต่างๆหรือผ่านเว็บไซต์ของผู้ขาย เช่น การจองที่พักผ่านเว็บไซต์ของโรงแรม การสั่งซื้อมะพร้าวจากเว็บไซต์กลุ่มเกษตรกรจังหวัด





## การทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์อย่างปลอดภัย

### การทำธุรกรรมโดยผ่านผู้ให้บริการ



การทำธุรกรรมโดยผ่านผู้ให้บริการเป็นรูปแบบการทำธุรกรรมที่มีผู้ให้บริการสนับสนุนการดำเนินการหรือตัวกลาง โดยผู้ให้บริการจะรวบรวมสินค้าและบริการต่างๆให้อยู่ในที่เดียวเพื่อง่ายต่อการเข้าถึงและใช้บริการของทั้งผู้ซื้อและผู้ขาย



## การทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์อย่างปลอดภัย

### การทำธุรกรรมผ่านผู้ให้บริการ



การทำธุรกรรมในรูปแบบนี้ผู้ให้บริการส่วนใหญ่จะมีการตรวจสอบผู้ขายและเป็นเสมือนผู้รับประกันทั้งในส่วน of สินค้าการให้บริการ เพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้ซื้อว่าจะไม่ถูกลอกหลวงจากการทำธุรกรรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์





## การทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์อย่างปลอดภัย

### การทำธุรกรรมผ่านผู้ให้บริการ

การทำธุรกรรมในรูปแบบนี้คนกลางมักเป็นองค์กรที่มีความน่าเชื่อถือและมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับทั้ง  
ส่วนของผู้ขายและผู้ซื้อ อีกทั้งยังรับประกันการได้รับ  
สินค้า ซึ่งทำให้ปัญหาต่างๆลดลง ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็น  
ตัวกลางในการให้บริการ [lazada.co.th](http://lazada.co.th) , [shopee.co.th](http://shopee.co.th)



## ข้อความคำนี้ในการทำ ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์

ผู้ใช้บริการอาจถูกมิจฉาชีพฉ้อโกงโดยใช้กลยุทธ์  
เรื่องราคาและหลักจิตวิทยาในการล่อลวงให้  
กลุ่มเป้าหมายเกิดความโลภหรือเข้าใจผิด เช่น ขายสินค้า  
ในราคาที่ต่ำกว่าปกติมาก ขายสินค้าลอกเลียนหรือ  
ละเมิดลิขสิทธิ์ โดยทำให้เข้าใจว่าเป็นสินค้าของแท้



## ข้อความคำนี้ในการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์

นอกจากนี้ผู้ใช้บริการควรมีความระมัดระวังในการชำระค่าสินค้าหรือบริการ ซึ่งอาจมีหลายรูปแบบเช่น

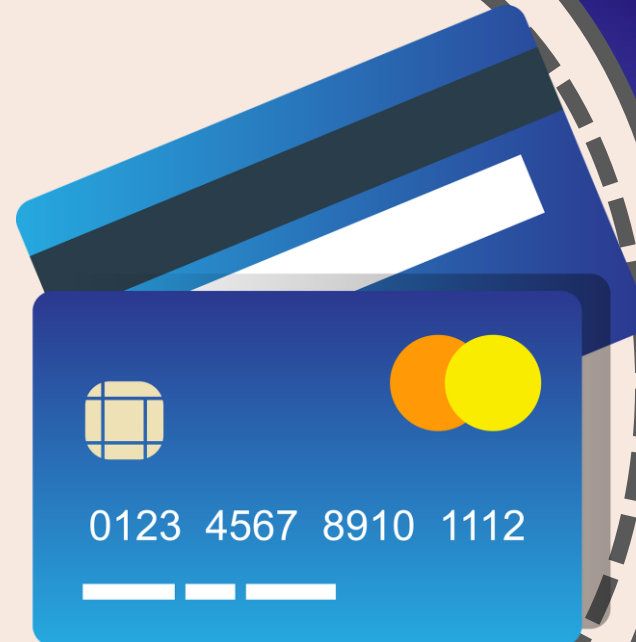
- ชำระเงินโดยการให้ผู้ซื้อดำเนินการโอนเงินผ่านธนาคารแล้วส่งหลักฐานยืนยันเพื่อให้ผู้ขายส่งของภายหลัง
- ชำระเงินภายหลังจากได้รับสินค้ากับผู้ขายหรือผู้ให้บริการส่งสินค้า





## ข้อความจำเป็นในการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์

ชำระเงินโดยผ่านบัตรเครดิตหรือบัญชีธนาคาร ซึ่งใช้เพียงข้อมูลบางอย่าง เช่น ถ้าชำระเงินด้วยบัตรเครดิตจะใช้เพียงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบัตร คือหมายเลขบัตร วันหมดอายุ รหัสซีวีวี ที่อยู่ด้านหลังบัตร แล้วจะมีการยืนยันด้วยการส่งรหัสผ่านแต่ละครั้งผ่านทางโทรศัพท์มือถือหรืออีเมล





## ข้อความจำเป็นในการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์

หลังจากทำธุรกรรมเสร็จแล้ว จะมีการแจ้งเตือนรายละเอียดการทำธุรกรรมผ่านโทรศัพท์มือถืออีเมลหรือแอปพลิเคชัน จะเห็นว่าการตรวจสอบและยืนยันตัวตนหลายชั้นจะช่วยทำให้เกิดความมั่นใจในการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ได้ หากผู้ให้บริการมีการยืนยันเพียงระดับเดียว อาจทำให้ไม่ปลอดภัย เช่นถ้ามีการขโมยข้อมูลบัตรเครดิต มิฉะนั้นก็สามารถทำธุรกรรมได้เพราะไม่มีการยืนยันตัวตนผ่านโทรศัพท์มือถืออีกครั้ง





## ข้อความจำเป็นในการทำ ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์

บริการตัวกลางการชำระเงิน เช่น ผู้ให้บริการ  
โทรศัพท์มือถือมีบริการรับชำระเงินโดยการเติมเงินเข้า  
ระบบและผูกบัญชีเข้ากับหมายเลขโทรศัพท์มือถือผู้ที่เป็  
นเจ้าของเบอร์โทรศัพท์ สามารถโอนจ่ายและชำระค่า  
สินค้าและบริการได้เสมือนกับมีบัญชีธนาคาร





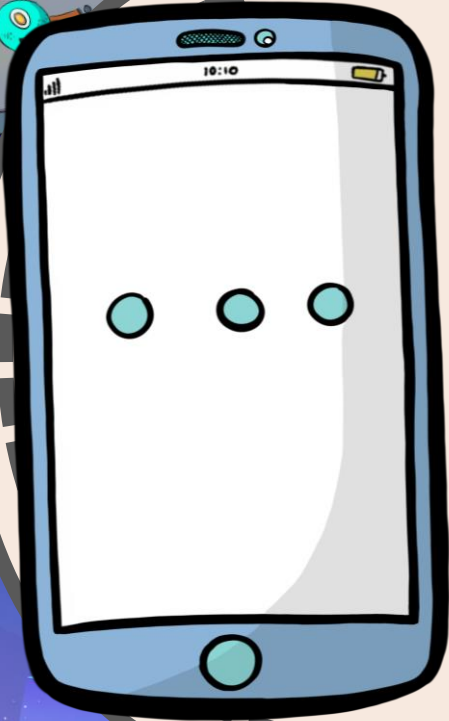


## เกร็ดความรู้

ข้อควรระวังในการซื้อแอปพลิเคชัน ไอเทมหรือการบริการ เมื่อมีการชำระผ่านบัตรเครดิตหรือบัญชีธนาคาร ระบบปฏิบัติการจะบันทึกรายละเอียดไว้ ผู้ใช้งานควรตรวจสอบการตั้งค่าความปลอดภัยไว้เสมอปิดหรือลบข้อมูลบัตรเครดิตหรือบัญชีธนาคารทุกครั้งที่ใช้เสร็จแล้ว ซึ่งการลบข้อมูลเหล่านี้อาจจะทำให้ไม่ได้รับความสะดวกเมื่อจะชำระเงินครั้งต่อไปแต่ก็สามารถป้องกันมิจนาชีพในการโจรกรรมผ่านระบบหรือการปลอมใช้บริการแบบไม่รู้ตัว



## เกร็ดความรู้



- การสมัครบริการต่างๆที่มีการชำระค่าบริการรายเดือน ถึงแม้ว่าจะต้องใช้การใช้จ่ายเพียงเดือนเดียวแต่ผู้ให้บริการส่วนใหญ่จะมีการหักเงินค่าบริการทุกเดือนแบบอัตโนมัติ เช่น เสียงเพลงรอสาย การฟังเพลงหรือดูหนังออนไลน์
- ระมัดระวังการคลิกลิงก์ที่โฆษณาผ่าน sms อาจจะเป็นการสมัครใช้บริการโดยอัตโนมัติทันที





## การรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถในการป้องกันตนเองจากการถูกโน้มน้าวด้วยเนื้อหาที่เป็นเท็จและมีผลกระทบต่อผู้รับสื่อ เพื่อไม่ให้ตกเป็นเครื่องมือทางการตลาดหรือผลประโยชน์ที่สื่อนำเสนอ





## การรู้เท่าทันสื่อ

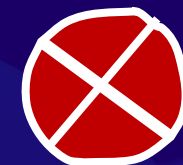
การรู้เท่าทันสื่อ นั้น สามารถตั้งคำถามว่า

- สื่อนี้มีที่มาอย่างไร
- ใครเป็นเจ้าของสื่อ
- ใครผลิตและผลิตภายใต้ข้อจำกัดใด
- ควรเชื่อหรือไม่
- มีความเชื่ออะไรที่แฝงมากับสื่อ
- ผู้สร้างหรือผู้เผยแพร่สื่อนี้หวังผลอะไร

ดังนั้นควรเลือกแนวปฏิบัติอย่างเหมาะสม

## การรู้เท่าทันสื่อ

โดยทั่วไปแล้ว การเข้าถึงเนื้อหาหรือข้อมูล  
ข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ นั้นสามารถก่อให้เกิดประโยชน์  
ต่อผู้รับสารแต่ต้องสร้างการตระหนักรู้ถึงภัย  
คุกคามของสื่อที่มาด้วยความอยากรู้อยากเห็นด้วย





# การรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับดังนี้

## ระดับที่ 1

ผู้รับสื่อตระหนักถึงความสำคัญของการเลือก  
และจัดสรรเวลาในการใช้สื่อต่างๆ





# การรู้เท่าทันสื่อ

## ระดับที่ 2

ผู้รับสื่อสามารถเรียนรู้ทักษะการรับสื่อแบบ  
วิพากษ์ สามารถวิเคราะห์และตั้งคำถามว่าสื่อถูกสร้าง  
ขึ้นได้อย่างไรและมีความน่าเชื่อถือหรือไม่



# การรู้เท่าทันสื่อ

## ระดับที่ 3

ผู้รับสื่อสามารถวิเคราะห์สื่อในเชิงสังคม  
การเมือง เศรษฐกิจและวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์  
จนนำไปสู่การสร้างเวทีทางสังคม







## ข่าวลวงและผลกระทบ

ข่าวลวง (fake news) เป็นรูปแบบหนึ่งของการก่อกวน ซึ่งข่าวลวงจะนำเสนอเรื่องราวที่เป็นเท็จ มีวัตถุประสงค์แอบแฝงที่แตกต่างกัน เช่น เพื่อขายสินค้า ทำให้เกิดความเข้าใจผิด สร้างความสับสนให้แก่ผู้รับข้อมูล ข่าวลวงอาจแพร่ผ่านอีเมลหรือเครือข่ายทางสังคมโดยจะส่งผลให้เกิดความเสียหายทั้งส่วนบุคคล ทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง





## ข่าวลวงและผลกระทบ

### ลักษณะของข่าวลวงเช่น

- สร้างเรื่องราวเพื่อให้เป็นจุดสนใจของสังคม
- สร้างความหวาดกลัว
- กระตุ้นความโลภ
- สร้างความเกลียดชัง
- ส่งต่อกันมาผ่านเครือข่ายทางสังคม
- ไม่ระบุแหล่งที่มา
- ขยายความต่อจากอคติของคนทั่วไปที่มีอยู่ก่อนแล้วเพื่อหวังให้ตนเองได้รับผลประโยชน์หรือใช้เพื่อโจมตีคู่แข่ง



NEWS





## ข่าวลวงและผลกระทบ

NEWS

ดังนั้น ผู้รับข่าวสาร ต้องมี  
วิจารณญาณเพื่อป้องกันไม่ให้ตนเองและ  
ผู้อื่นตกเป็นเหยื่อของข่าวลวง เพื่อ  
ป้องกันความเสียหายต่อตนเองและ  
สังคม



## กิจกรรม

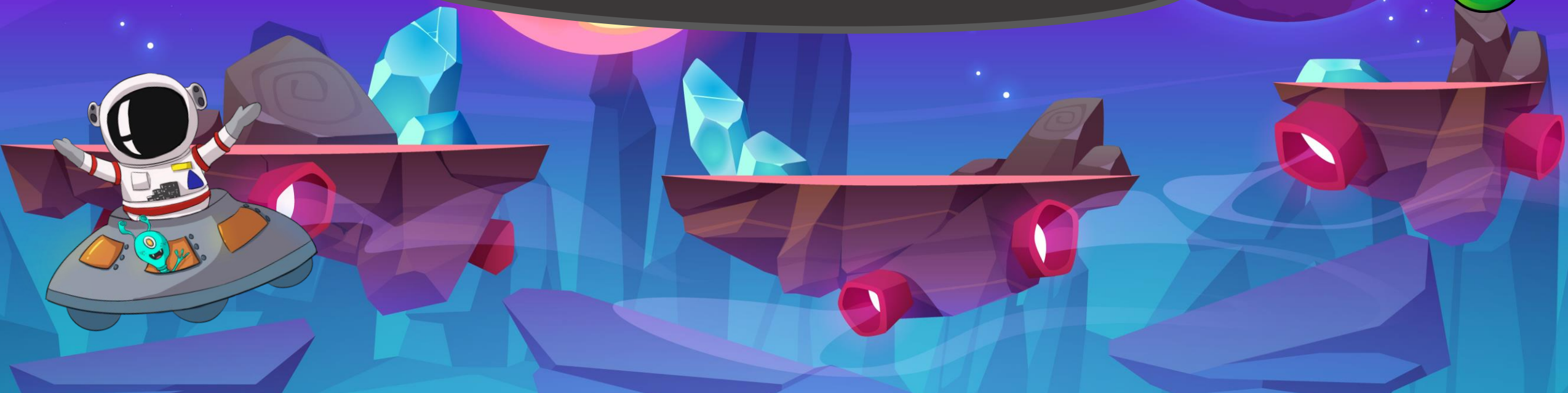
ให้นักเรียนยกตัวอย่าง  
สถานการณ์ข่าวลวงและวิเคราะห์ถึง  
วัตถุประสงค์และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น  
หากมีการแชร์สู่สังคม





1

# กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์



2

## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

การออกข้อกำหนดระเบียบและ  
กฎหมายต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี  
สารสนเทศ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้การใช้  
งานเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นไปด้วย  
ความเรียบร้อย



## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

ประเทศไทยมีการออกพระราชบัญญัติต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและมีการปรับปรุงให้ทันสมัยอย่างสม่ำเสมอโดยรายละเอียดต่างๆสามารถศึกษาได้จากพระราชบัญญัติแต่ละฉบับดังนี้

พระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัล  
เพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์  
พ.ศ. 2550 และแก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560





## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

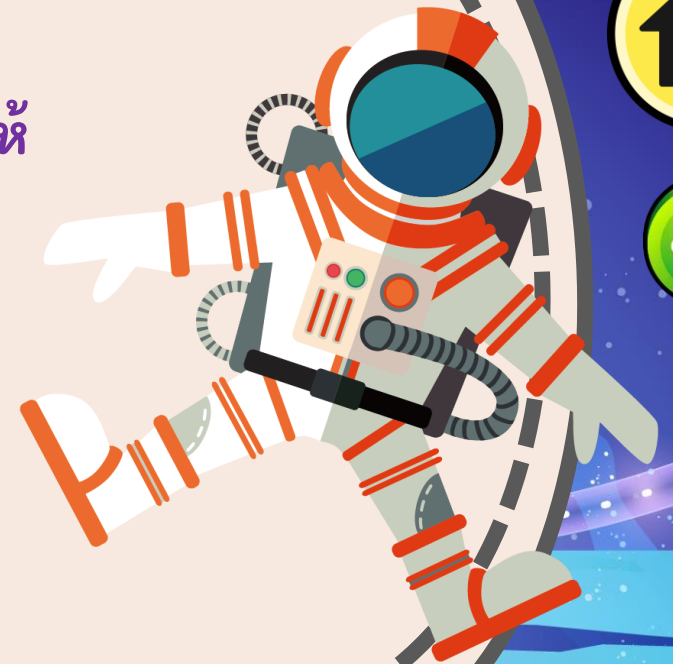
ตัวอย่างการกระทำที่มีความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการ  
กระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เช่น

- ส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์หรืออีเมลให้บุคคลอื่น ซึ่ง  
ก่อให้เกิดความเดือดร้อนหรือรำคาญโดยไม่เปิด  
โอกาสให้ผู้รับสามารถบอกเลิกหรือปฏิเสธการตอบ  
รับได้โดยง่าย เช่น ส่งอีเมลสแปม ส่งข้อความ  
โฆษณาที่โทรศัพท์มือถือ ฝากร้านในเครือข่ายทาง  
สังคม



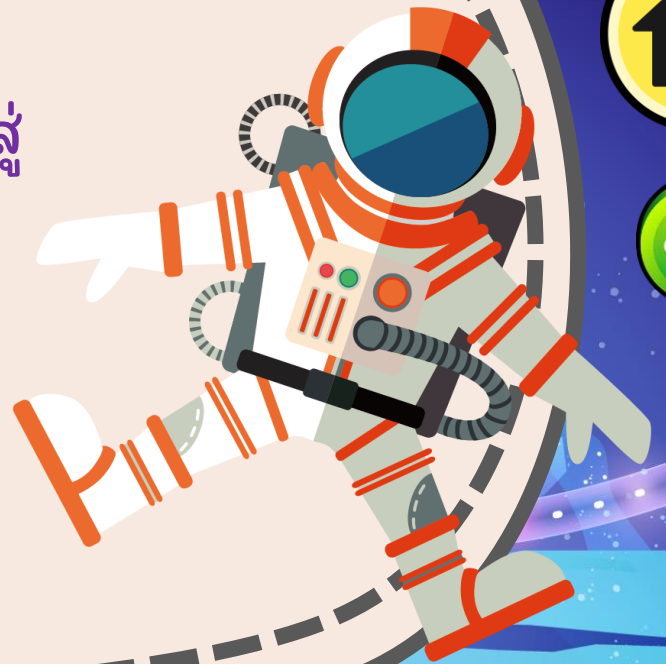
## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

- กดไลค์ (Like) เกี่ยวกับการหมิ่นสถาบันพระมหากษัตริย์
- กดแชร์ (Share) ข้อมูลที่มีผลกระทบต่อผู้อื่นทำให้เกิดความเสียหาย
- พบข้อมูลผิดกฎหมายในระบบคอมพิวเตอร์หรือในบัญชีเครือข่ายทางสังคมถึงแม้ไม่ได้เป็นเจ้าของข้อมูลก็ตาม แล้วเพิกเฉยโดยไม่แจ้งไปยังหน่วยงานที่รับผิดชอบและลบข้อมูลออกจากระบบ



## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

- ผู้ดูแลเพจหรือแอดมินเพจพบข้อความแสดงความ  
คิดเห็นที่ผิด พ.ร.บ แล้วเพิกเฉย
- โพสต์สื่อลามกอนาจารที่ทำให้เกิดการเผยแพร่สู่  
ประชาชนได้
- โพสต์เกี่ยวกับเด็กเยาวชนแล้วไม่ปิดบังใบหน้า  
ยกเว้นกรณีที่เป็นการเชิดชูหรือชื่นชมอย่างให้  
เกียรติ





## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

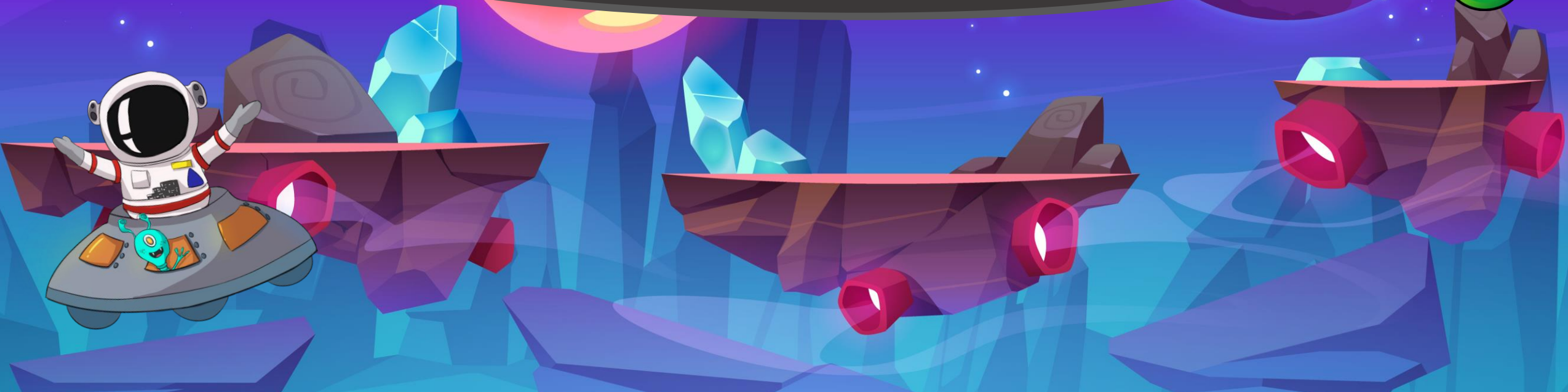


- ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เสียชีวิตแล้วทำให้เกิดความเสื่อมเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น เกลียดชัง ญาติสามารถฟ้องร้องได้ตามกฎหมาย
- การโพสต์ด่าว่าผู้อื่นหรือข้อความเท็จเป็นความผิดทางอาญา
- ละเมิดลิขสิทธิ์ผู้อื่น เช่น ข้อความ เพลง รูปภาพ วิดิทัศน์
- แชรรูปภาพของผู้อื่นในเชิงพาณิชย์เพื่อหารายได้



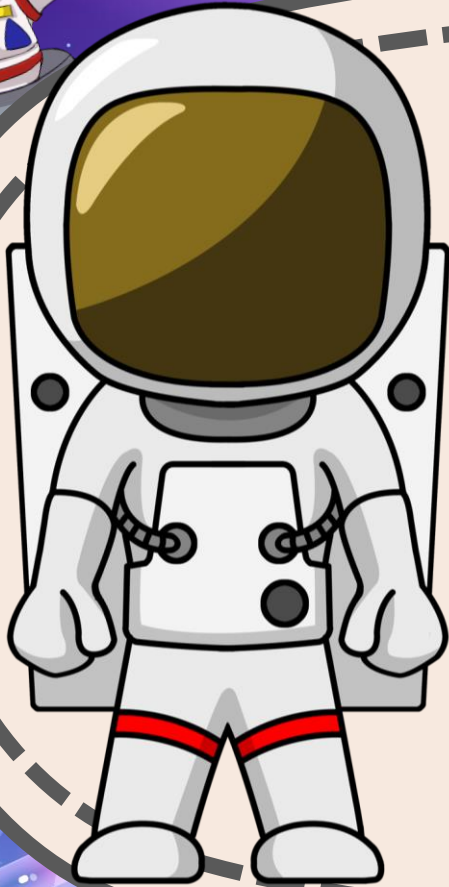
1

# การใช้งานลิขสิทธิ์ ที่เป็นธรรม





## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์



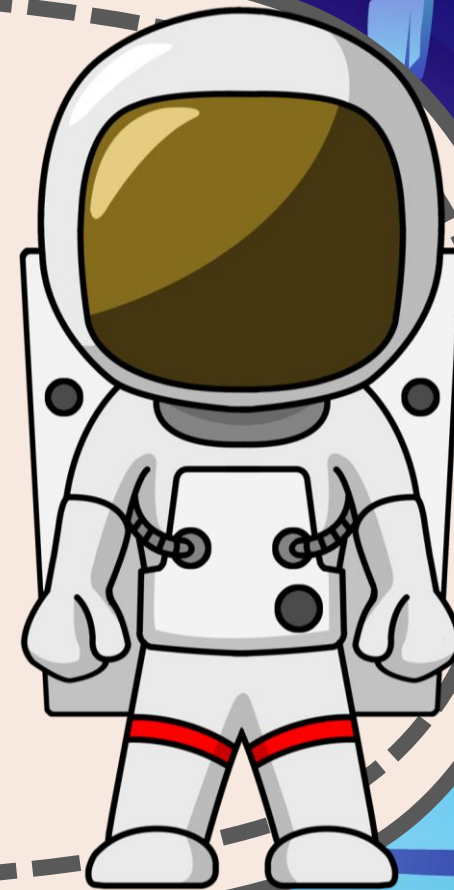
ลิขสิทธิ์ **สิทธิ์แต่เพียงผู้เดียว** ที่จะกระทำการใดๆ  
เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่ม โดยการใช้สติปัญญา  
ความรู้ความสามารถและความวิริยอุตสาหะของตนเอง  
ในการสร้างสรรค์ ไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น โดยงานที่  
สร้างสรรค์ต้องเป็นงานตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์  
ให้ความ **คุ้มครอง** โดยผู้สร้างสรรค์จะได้รับความ  
**คุ้มครองทันที**ที่สร้างสรรค์โดยไม่ต้องจดทะเบียนกรม  
ทรัพย์สินทางปัญญา





## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

ผู้ใดต้องการใช้ผลงานที่มีลิขสิทธิ์**ต้องได้รับ**  
**อนุญาตจากเจ้าของผลงาน** เพราะกฎหมายให้ความ  
คุ้มครอง แต่ก็มีข้อยกเว้นให้ใช้งานได้บางอย่างโดยไม่  
ต้องขออนุญาตหรือที่เรียกว่าการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็น  
ธรรม เช่น ใช้ในการเรียนการสอน การรายงานข่าว  
แต่ทั้งนี้ต้องไม่กระทบกับเจ้าของลิขสิทธิ์โดยมี  
หลักในการพิจารณาดังนี้

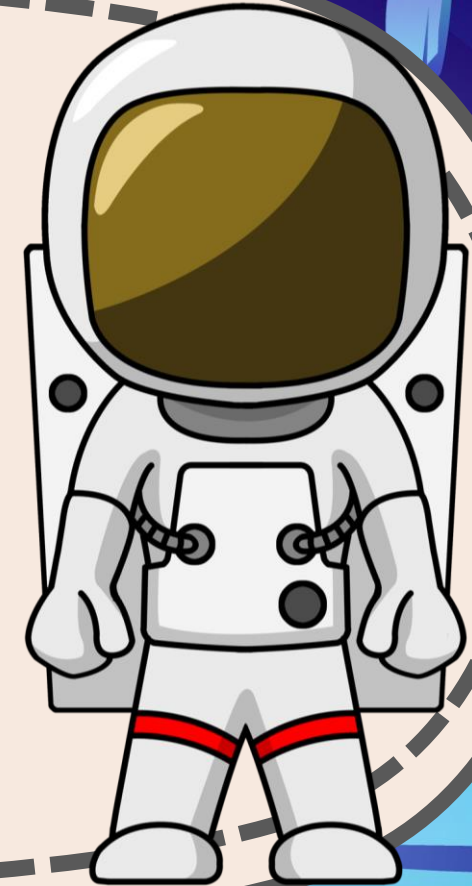


4

## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

วัตถุประสงค์และลักษณะการใช้งานลิขสิทธิ์

การใช้งานลิขสิทธิ์ ผู้นำไปใช้ต้องไม่มี  
วัตถุประสงค์เพื่อการค้าหรือหากำไร ไม่มีเจตนาทุจริต  
และใช้เพื่อประโยชน์แก่สังคม

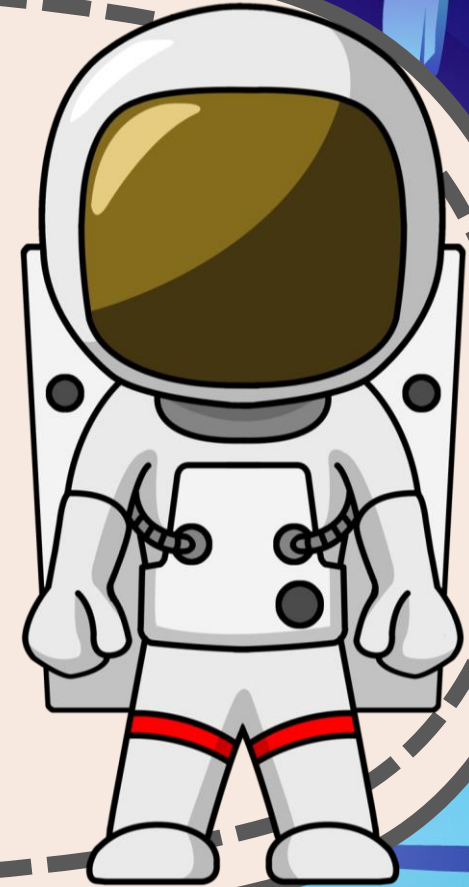




# กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

## ลักษณะงานอันมีลิขสิทธิ์

ผู้นำไปใช้ต้องพิจารณาระดับของการสร้างสรรค์  
ผลงาน การใช้ความวิริยอุตสาหะหรือการใช้จินตนาการ  
สูง เช่น นวนิยายหรือการรายงานเหตุการณ์ที่เฉพาะ ไม่  
ควรนำผลงานเหล่านี้ไปใช้เพราะหากนำไปใช้จะถือว่าไม่  
เป็นธรรม



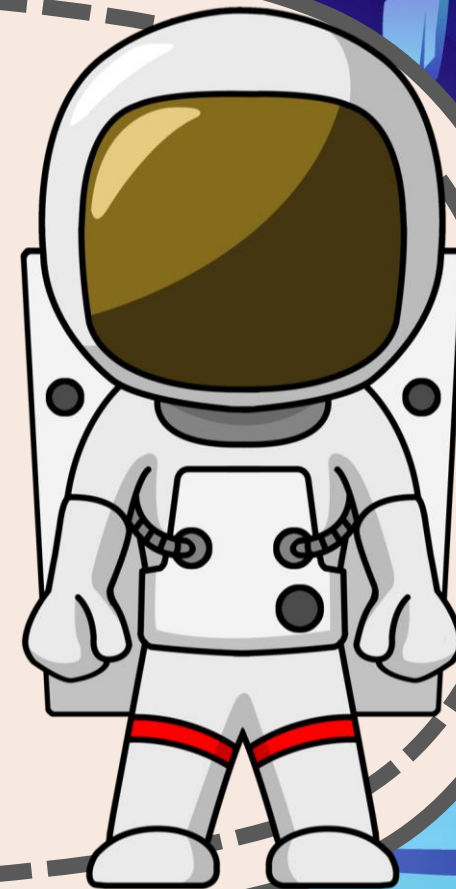


6

## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

### ปริมาณของการนำไปใช้

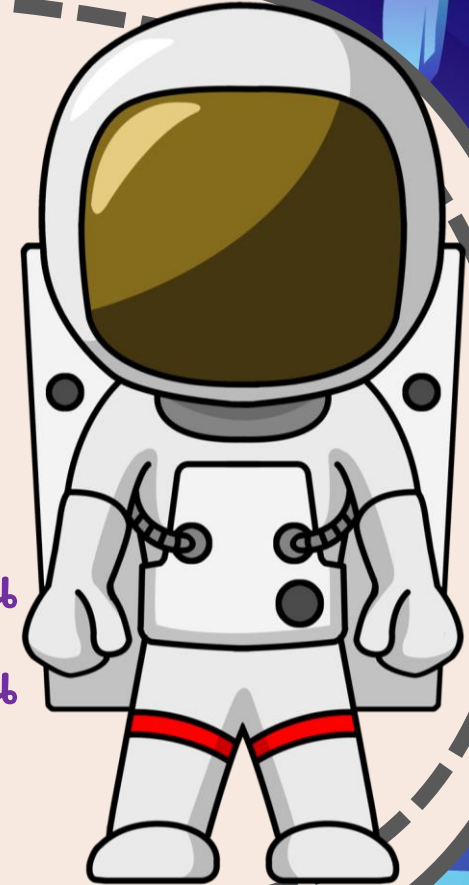
การนำผลงานไปใช้ในปริมาณที่มากเกินไปหรือ  
ใช้ในปริมาณน้อย แต่เป็นส่วนสำคัญ ถือว่าเป็นการใช้  
งานที่ไม่เป็นธรรม เพราะกระทบต่อสิทธิ์ทางกฎหมาย  
ของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร



# กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

## ตัวอย่างการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

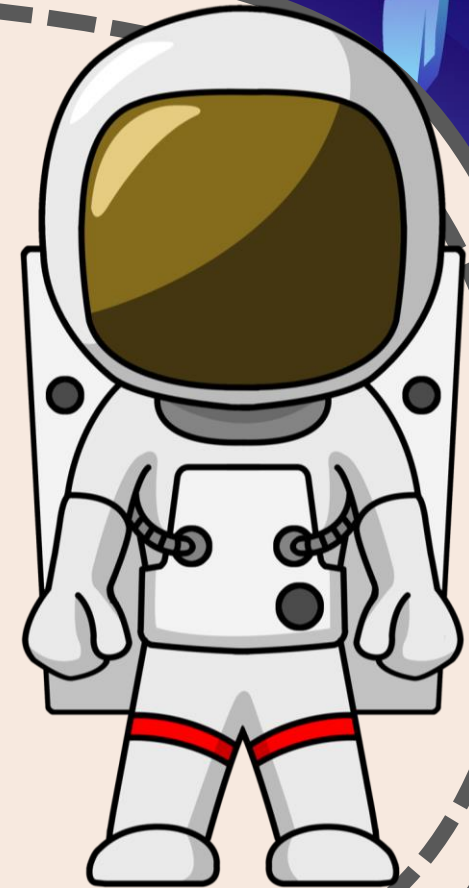
- การวิจัยหรือศึกษางานโดยไม่แสวงหากำไรเช่นนักเรียนสำเนาข้อความบางส่วนในบทความเพื่อทำแบบฝึกหัด
- ผู้สอนทำซ้ำตัดแปลงผลงาน เพื่อประกอบการสอน แจกจ่ายจำนวนจำกัด เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอน และมีการอ้างอิงเจ้าของลิขสิทธิ์โดยไม่แสวงหากำไร





## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

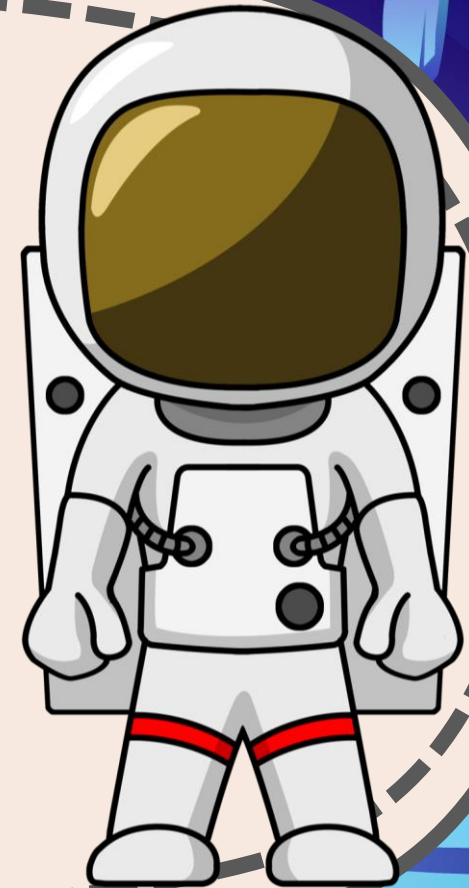
- ในกรณีหนังสือที่ไม่ได้พิมพ์จำหน่ายเป็นเวลานาน และการนำไปใช้งานไม่กระทบตลาดเจ้าของลิขสิทธิ์ จนทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์ขายไม่ได้ เนื่องจากหนังสือไม่มีขายในท้องตลาดแล้วก็อาจจะถือว่าเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมได้
- การนำงานลิขสิทธิ์มาใช้เพื่อสังคม โดยคัดลอกปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมสิ่งใหม่และมีการอ้างอิงในงานวิจัย เพื่ออธิบายความคิดเห็นของผู้เขียน





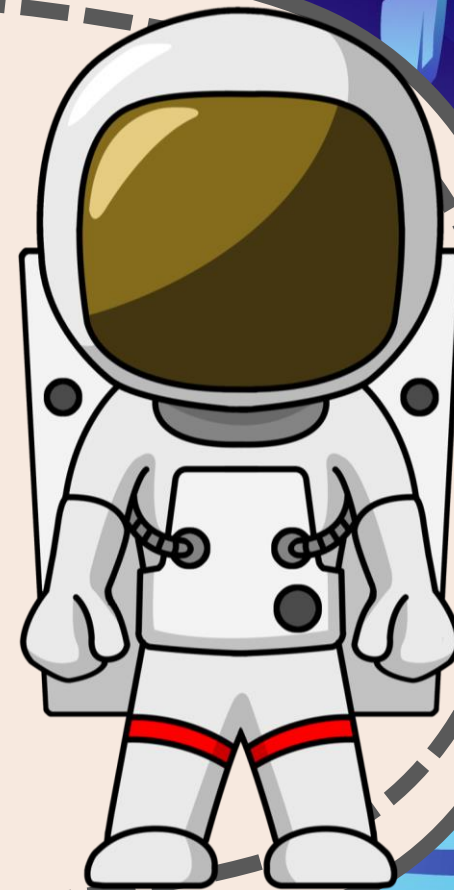
## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

- การคัดลอกคำกล่าวหรือบทความโดยย่อและมีการอ้างอิงในการรายงานข่าว
- การเสนอรายงานหรือตีพิมพ์วิจารณ์แนะนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในปริมาณที่เหมาะสมและมีการอ้างอิง
- การทำซ้ำ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้นโดยไม่ได้แสวงหากำไร ซึ่งเจ้าของลิขสิทธิ์เปิดโอกาสให้สาธารณชนทำซ้ำโดยไม่คิดมูลค่า



## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

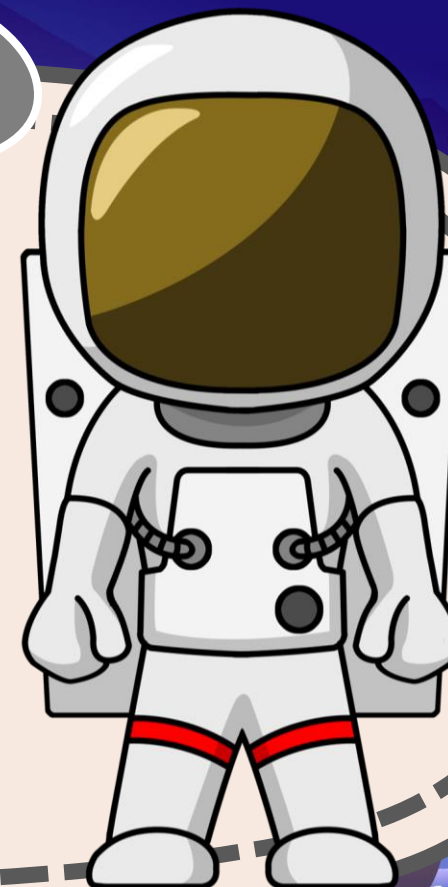
- การสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีไว้จำหน่ายสามารถสำรองไว้เพื่อป้องกันการสูญหาย
- การรายงานข่าว งานวรรณกรรมที่ตีพิมพ์เพื่อวางจำหน่ายที่รายงานไม่เกิน 10% หรือ 1000 คำและใช้ภาพไม่เกินหกภาพและมีการอ้างอิงซึ่งเป็นการใช้งานในปริมาณพอสมควร ถือว่าเป็นการใช้งานที่เป็นธรรม





## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

- การรายงานข่าวโดยใช้มัลแวร์โอประกอบไม่เกิน 10% หรือไม่เกิน 30 วินาทีของผลงานนั้นโดยมีการอ้างอิงเจ้าของผลงาน

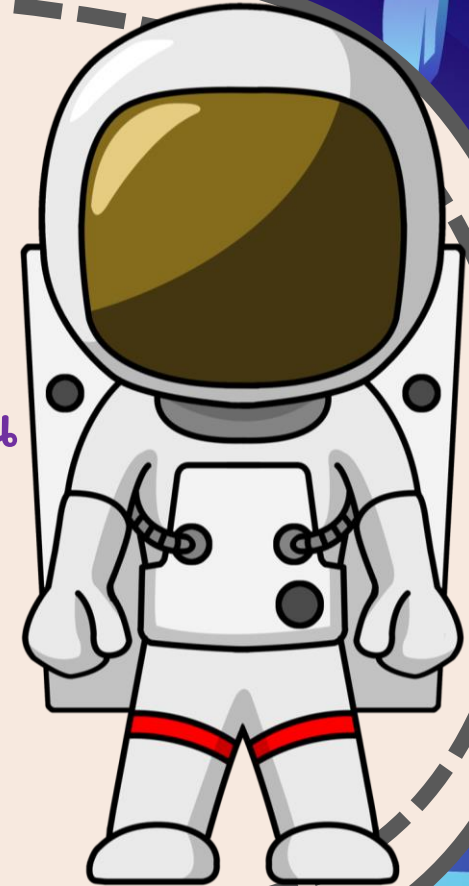




## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

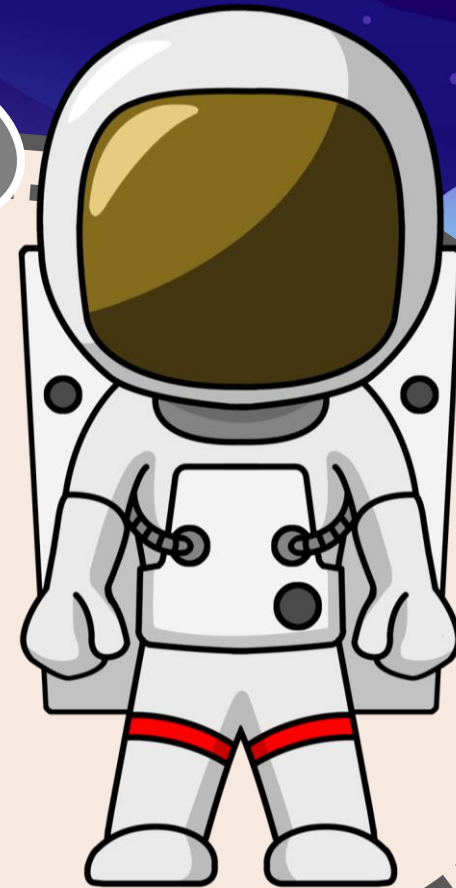
### ตัวอย่างการใช้งานลิขสิทธิ์ที่ไม่เป็นธรรม

- การดาวน์โหลดเพลงผู้อื่นไปขาย
- สอนถ่ายเอกสารหนังสือเรียนเพื่อขายกับผู้เรียนจำนวนมากทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์สูญเสียรายได้
- ผู้นำไปใช้มีเจตนาทุจริต โดยการนำงานที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้โดยไม่อ้างอิงหรือใช้ในลักษณะที่ทำให้ผู้อื่นเข้าใจว่าผลงานลิขสิทธิ์นั้นเป็นของตนเอง



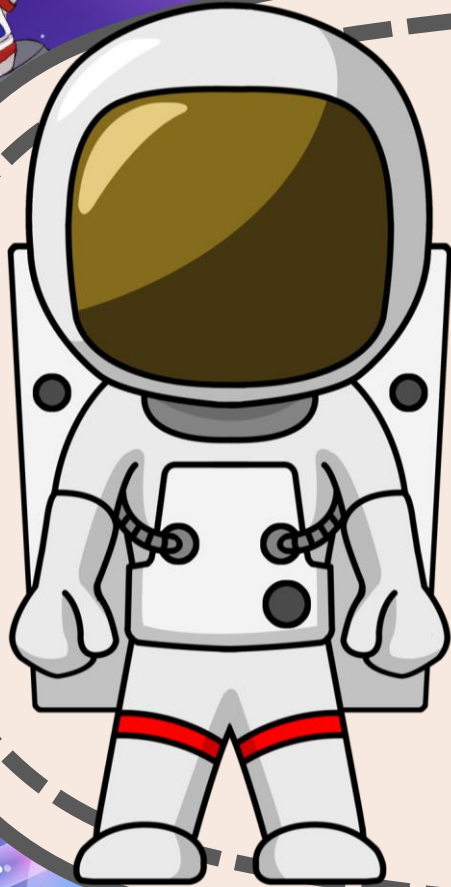
## กฎหมายเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์

- ผู้นำไปใช้มีเจตนาทุจริต โดยการนำงานที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้โดยไม่อ้างอิงหรือใช้ในลักษณะที่ทำให้ผู้อื่นเข้าใจว่าผลงานลิขสิทธิ์นั้นเป็นของตนเอง
- การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบทดลองใช้อย่างต่อเนื่องแม้ว่าจะหมดอายุการใช้งาน





## สรุปท้ายบท

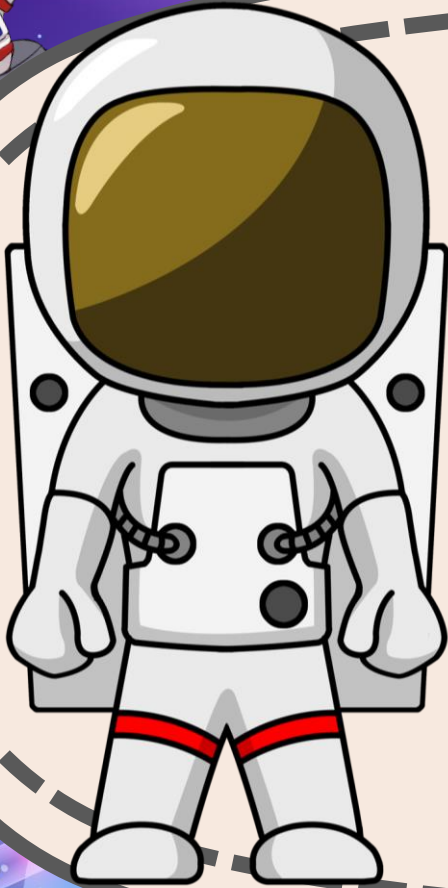


การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อย่างมีความปลอดภัยและมีความสุขนั้น ผู้ใช้จำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีและมีศิลปะในการใช้ชีวิตในสังคมดิจิทัลที่มีความซับซ้อนได้อย่างเหมาะสม ก่อนที่จะใช้ข้อมูลต่างๆ จะต้องประเมินความน่าเชื่อถือโดยพิจารณาในประเด็นของ **พรมท** ได้แก่ การนำเสนอ ความสัมพันธ์ วัตถุประสงค์ วิธีการ แหล่งที่มาและเวลา





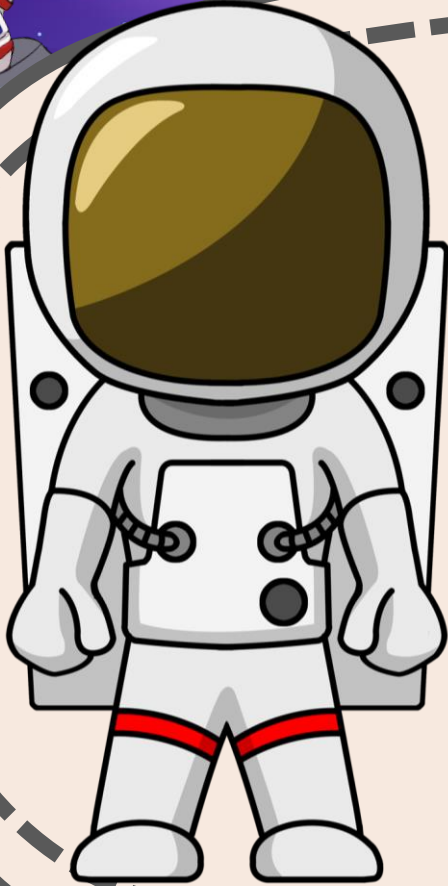
## สรุปท้ายบท



โดยต้องตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลและต้องตระหนักถึงการให้เหตุผลที่ถูกต้องและสอดคล้องกับความเป็นจริง เพื่อให้สามารถนำไปแก้ปัญหาได้ ผู้ใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศต้องมีความรอบคอบระมัดระวัง รู้เท่าทันสื่อและข่าวลวงต่างๆ และปฏิบัติตามที่กฎหมายกำหนด เพราะความผิดพลาดเพียงเล็กน้อยอาจก่อปัญหาใหญ่และอาจทำให้ชีวิตเปลี่ยนไปในทางที่ไม่เหมาะสมได้



## กิจกรรม



- นักเรียนมีวิธีอย่างไรในการพิจารณาว่าข้อมูลที่ได้รับมามีความน่าเชื่อถือ
- ตรรกะวิบัติคืออะไร
- ข่าวลวงมีผลกระทบต่อสังคมอย่างไร
- ทำไมนักเรียนจึงต้องมีความรู้เรื่อง พ.ร.บ ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
- นักเรียนสามารถใช้ผลงานที่มีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นได้หรือไม่อย่างไร





ผู้จัดทำ

นายกานตพงศ์ สุวรรณทา  
ตำแหน่ง ครู

