

รายวิชา วิทยาการคำนวณ

รหัสวิชา ว23104 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล

เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

ครูผู้สอน ครูเจนจิรา โคตรวงศ์

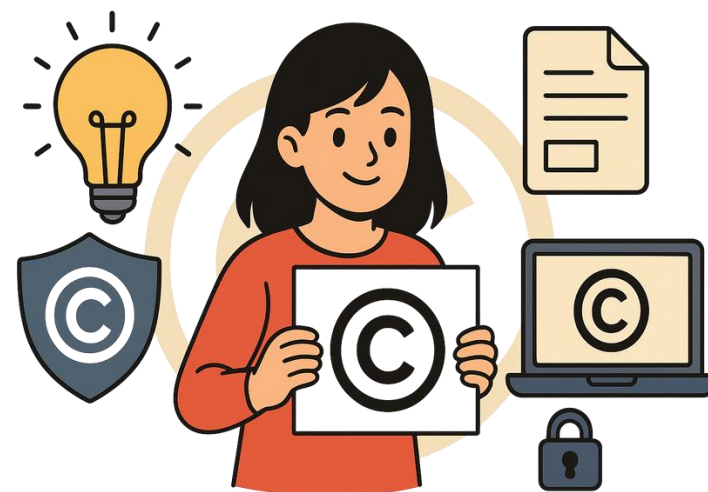


เรื่อง การใช้งาน ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความหมายของลิขสิทธิ์และการใช้งานที่เป็นธรรมได้
2. วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์หรือเนื้อหาที่อาจเข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ได้
3. ใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ





คำถามชวนคิด

นักเรียนเคยมีพฤติกรรมแบบนี้หรือไม่

1. ดาวน์โหลดเพลงของศิลปินที่ชื่นชอบ
2. Copy ภาพหรือบทความจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ทำรายงาน





คำถามชวนคิด

- นักเรียนคิดว่าพฤติกรรมที่นักเรียนเคยทำนั้น ผิด พบ. ลิขสิทธิ์หรือไม่ อย่างไร
- นักเรียนรู้จัก ลิขสิทธิ์ หรือไม่



ลิขสิทธิ์ คือ

สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มโดยการใช้สติปัญญาความรู้ความสามารถและความวิริยะอุตสาหะของตนเองในการสร้างสรรค์



ลิขสิทธิ์ คือ

โดยไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น โดยงานที่สร้างสรรค์
ต้องเป็นงานตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้คุ้มครอง
โดยผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์
โดยไม่ต้องจดทะเบียน



ลิขสิทธิ์ คือ

ให้ความคุ้มครองแก่งานสร้างสรรค์ 9 ประเภทตามที่กฎหมายกำหนด ได้แก่

1. งานวรรณกรรม เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ คำปราศรัย โปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. งานนาฏกรรม เช่น งานที่เกี่ยวข้องกับการรำ การเต้น การแสดง ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว รวมถึงการแสดงโดยวิธีใดด้วย
3. งานศิลปกรรม เช่น งานจิตรกรรม งานประติมากรรม ภาพพิมพ์ งานสถาปัตยกรรม ภาพถ่าย

ลิขสิทธิ์ คือ

ให้ความคุ้มครองแก่งานสร้างสรรค์ 9 ประเภทตามที่กฎหมายกำหนด ได้แก่

4. งานดนตรีกรรม เช่น คำร้อง ทำนอง การเรียบเรียง
5. งานสิ่งบันทึกเสียง เช่น เทปเพลง ที่บันทึกข้อมูลเสียง
เสียงประกอบโสตทัศนวัสดุอย่างอื่น
6. งานโสตทัศนวัสดุ เช่น วีดีโอเทป วีซีดี ดีวีดี

ลิขสิทธิ์ คือ

ให้ความคุ้มครองแก่งานสร้างสรรค์ 9 ประเภทตามที่กฎหมายกำหนด ได้แก่

7. งานภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์ รวมทั้งเสียงประกอบ
ของภาพยนตร์นั้นด้วย
8. งานแพร่เสียงแพร่ภาพ เช่น การกระจายเสียงวิทยุ
การแพร่เสียงหรือภาพทางโทรทัศน์
9. งานอื่นใดใน แผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์
หรือแผนกศิลปะ

ผลงานที่ไม่ถือว่าเป็นลิขสิทธิ์

ยกตัวอย่าง เช่น

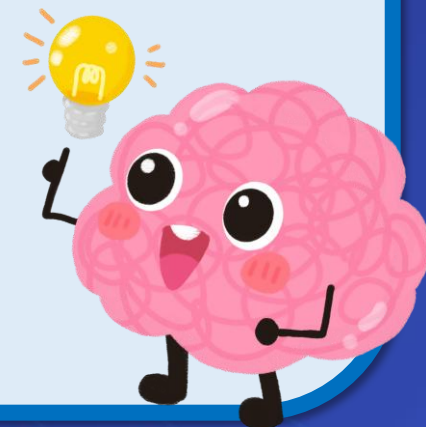
1. ข่าวประจำวันและข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสาร เช่น วัน เวลา สถานที่ ชื่อบุคคล จำนวนคน ปริมาณ เป็นต้น



ผลงานที่ไม่ถือว่าเป็นลิขสิทธิ์

ยกตัวอย่าง เช่น

2. ความคิด ขั้นตอน กรรมวิธี ระบบ วิธีใช้หรือทำงาน
แนวความคิด หลักการ การค้นพบ
หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์



การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

สิ่งที่ควรทำ

- อ้างอิง/ให้เครดิตเจ้าของผลงาน
- ใช้เท่าที่จำเป็น ไม่เกินขอบเขต
- ไม่ใช่เพื่อการค้าโดยไม่ได้รับอนุญาต





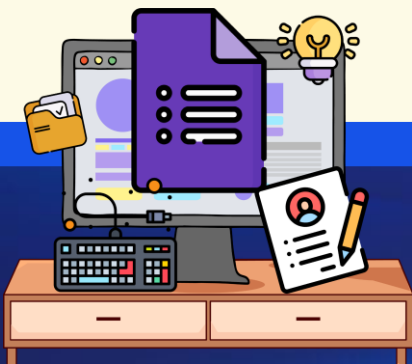
ใบความรู้ที่ 5

เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม คำชี้แจง

ศึกษาใบความรู้ที่ 5 เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์
ที่เป็นธรรมเพื่อประกอบการทำกิจกรรมที่ 7
เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม



ดาวน์โหลดใบกิจกรรมได้จาก www.dltv.ac.th



ใบความรู้ที่ 5 เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ลิขสิทธิ์ หมายถึง สิทธิของผู้สร้างสรรค์ที่ได้สร้างขึ้นจากการใช้ความรู้ ความสามารถ สติปัญญา และความ
วิริยะอุตสาหะของตนเองในการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา โดยไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น ซึ่งผู้สร้างจะเป็นผู้ที่มีสิทธิแต่
เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ กับงานที่ตนเองสร้างสรรค์ขึ้น โดยงานนั้นจะได้รับการคุ้มครองและมีสิทธิทันทีที่
สร้างสรรค์ขึ้นโดยไม่ต้องจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญาตามกฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง

ประเภทงานที่ลิขสิทธิ์คุ้มครอง มีดังนี้

1. หนังสือ โปรแกรมที่โปรแกรมเมอร์สร้างขึ้นเพื่อใช้งานกับคอมพิวเตอร์ และสิ่งเขียนสิ่งพิมพ์ต่างๆ
2. งานที่เกี่ยวกับการแสดงท่าทางที่นำไปแสดง เช่น การเต้นรำ การแสดงเป็นเรื่องราว เป็นต้น
3. งานที่ได้จากการถ่ายภาพ ออกแบบภาพ งานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นมา
4. งานที่เกี่ยวข้องกับดนตรี เช่น เนื้อเพลงรวมถึงคำร้อง ทำนองเพลง เป็นต้น
5. งานบันทึกแผ่นเสียง
6. วิดีโอ ดีวีดีและการบันทึกที่มีเสียงและภาพเคลื่อนไหวประกอบ
7. งานภาพยนตร์รวมทั้งเสียงประกอบของภาพยนตร์ด้วย
8. งานที่เผยแพร่ทางวิทยุหรือโทรทัศน์
9. งานในแผนกวรรณคดี วิทยาศาสตร์ และศิลปะ

ประเภทงานที่ไม่ใช้งานลิขสิทธิ์

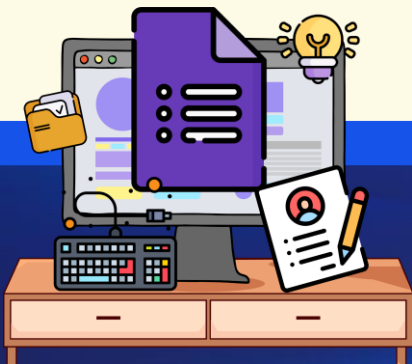
1. ข่าวสารต่างๆ ที่ระบุวันเวลา สถานที่ ชื่อบุคคล เป็นต้น แต่ถ้ามีการวิเคราะห์ หรือเขียนบทความ
เพิ่มเติมจะจัดอยู่ในลิขสิทธิ์ที่สามารถคุ้มครองได้
2. กฎหมาย และรัฐธรรมนูญไม่ถือว่าเป็นลิขสิทธิ์
3. ระเบียบ ประกาศ คำชี้แจง จากทางกระทรวงหรือหน่วยงานรัฐต่างๆ
4. คำพิพากษา คำสั่ง หรือรายงานของทางราชการ
5. วิธีการใช้ แนวคิด หรือหลักการ ทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์

บัตรสถานการณ์

พิจารณาว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีความ
เป็นการทำงานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมหรือไม่
ในแต่ละประเด็น เพื่อประกอบการ
ทำกิจกรรมที่ 7 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม



ดาวน์โหลดใบกิจกรรมได้จาก www.dltv.ac.th



นักเรียนได้รับมอบหมายให้ทำรายงาน เรื่อง
งานศิลปะร่วมสมัย นักเรียนจึงดาวโหลดไฟล์รูปภาพ
จากศิลปินที่นักเรียนชื่นชอบมาทำรายงานจำนวน
5 รูป ส่งคุณครู เมื่อทำรายงานเสร็จ แล้วนักเรียน
ต้องการอวดผลงานให้เพื่อน ๆ และผู้ที่ชื่นชอบ
ศิลปินคนนี้ได้ดู จึงโพสต์รูปภาพลงเฟซบุ๊ก แต่ไม่ได้
ใส่เครดิตว่าเป็นผลงานของศิลปินเจ้าของผลงาน

คุณครูนำคลิปวิดีโอ
จากยูทูบมาเป็นตัวอย่างสอน
นักเรียน แล้วทำการอ้างอิง
แหล่งที่มาของคลิป



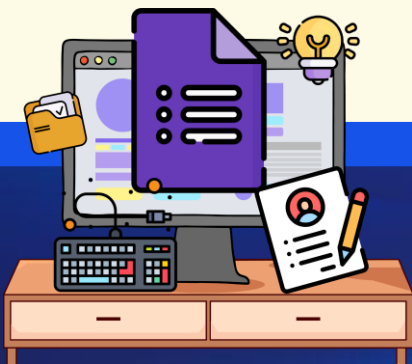
คณะกรรมการสภานักเรียนนำแผ่นดีวีดี
ภาพยนตร์จากร้าน แล้วมาจัดฉายภาพยนตร์
โดยเก็บเงินค่าฉายจากนักเรียนที่ต้องการดู
เพื่อหารายได้มาบำรุงโรงเรียน

บัตรสถานการณ์

พิจารณาว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีความ
เป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมหรือไม่
ในแต่ละประเด็น เพื่อประกอบการ
ทำกิจกรรมที่ 7 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม



ดาวน์โหลดใบกิจกรรมได้จาก www.dltv.ac.th

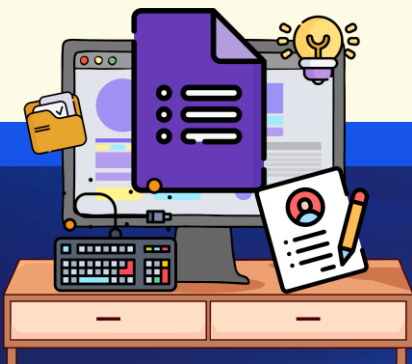


บัตรสถานการณ์

พิจารณาว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีความ
เป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมหรือไม่
ในแต่ละประเด็น เพื่อประกอบการ
ทำกิจกรรมที่ 7 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม



ดาวน์โหลดใบกิจกรรมได้จาก www.dltv.ac.th



นักข่าวเขียนข่าวเกี่ยวกับการ
แข่งขันของการทำการตลาดของ
ร้านกาแฟชั้นนำของโลกของร้าน
กาแฟมาประกอบข่าว



ตัวเดอร์นำหนังสือที่มีลิขสิทธิ์มาถ่ายเอกสาร
ขายให้นักเรียนไปอ่านเพื่อเตรียมตัวสอบ

นักเรียนทำคลิปวิดีโอเพื่อเผยแพร่
ลงในยูทูบ โดยใช้เพลงที่มีลิขสิทธิ์ของ
ศิลปินมาประกอบคลิปของแต่ละเพลง
ใช้เวลาไม่เกินเวลา 10% ของเวลาเพลง
ต้นฉบับ



การทำซ้ำโปรแกรมคอมพิวเตอร์
ที่เจ้าของไม่แสวงหาผลกำไรและเปิด
โอกาสให้ประชาชนทำซ้ำโดยไม่คิด
มูลค่า



ใบกิจกรรมที่ 7

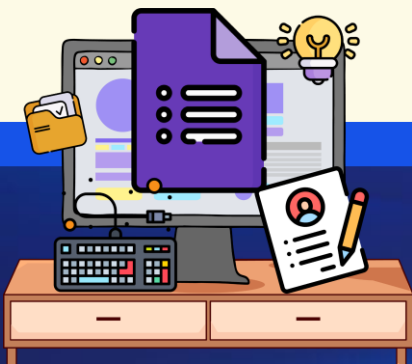
เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

คำชี้แจง

พิจารณาว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีความเป็นการทำงานลิขสิทธิ์
ที่เป็นธรรมหรือไม่ในแต่ละประเด็น แล้วให้ทำเครื่องหมาย✓
ในช่อง “เป็นธรรม” หรือ “ไม่เป็นธรรม”
พร้อมระบุเหตุผลประกอบ



ดาวน์โหลดใบกิจกรรมได้จาก www.dltv.ac.th



ใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

คำชี้แจง พิจารณาว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีความเป็นการทำงานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมหรือไม่ในแต่ละประเด็น แล้วให้

ทำเครื่องหมาย✓ ในช่อง “เป็นธรรม” หรือ “ไม่เป็นธรรม”

พร้อมระบุเหตุผลประกอบ

1. บัณฑิตสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย คือ

ประเด็นพิจารณา	ผลการพิจารณา		เหตุผล
	เป็นธรรม	ไม่เป็นธรรม	
วัตถุประสงค์และการใช้งานลิขสิทธิ์			
ลักษณะงานอันมีลิขสิทธิ์			
ปริมาณของการนำไปใช้			
ผลกระทบต่อตลาดหรือมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์			



คำถามสรุปกิจกรรม

ความรู้ที่ได้จากบทเรียนนี้ได้อะไรบ้าง
สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับ
ชีวิตประจำวันได้อย่างไร





สรุปบทเรียนในวันนี้

เราต้องให้ความสำคัญกับการใช้งานลิขสิทธิ์
ที่เป็นธรรม เพราะเป็นการเคารพเจ้าของผลงาน
ป้องกันการผิดกฎหมาย ทำให้งานของเราน่าเชื่อถือ
และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันอย่างยุติธรรม



นักเรียนสามารถ ทบทวนบทเรียนย้อนหลัง
รายวิชา วิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ดาวน์โหลดเอกสารเพิ่มเติมได้ที่ www.dltv.ac.th

