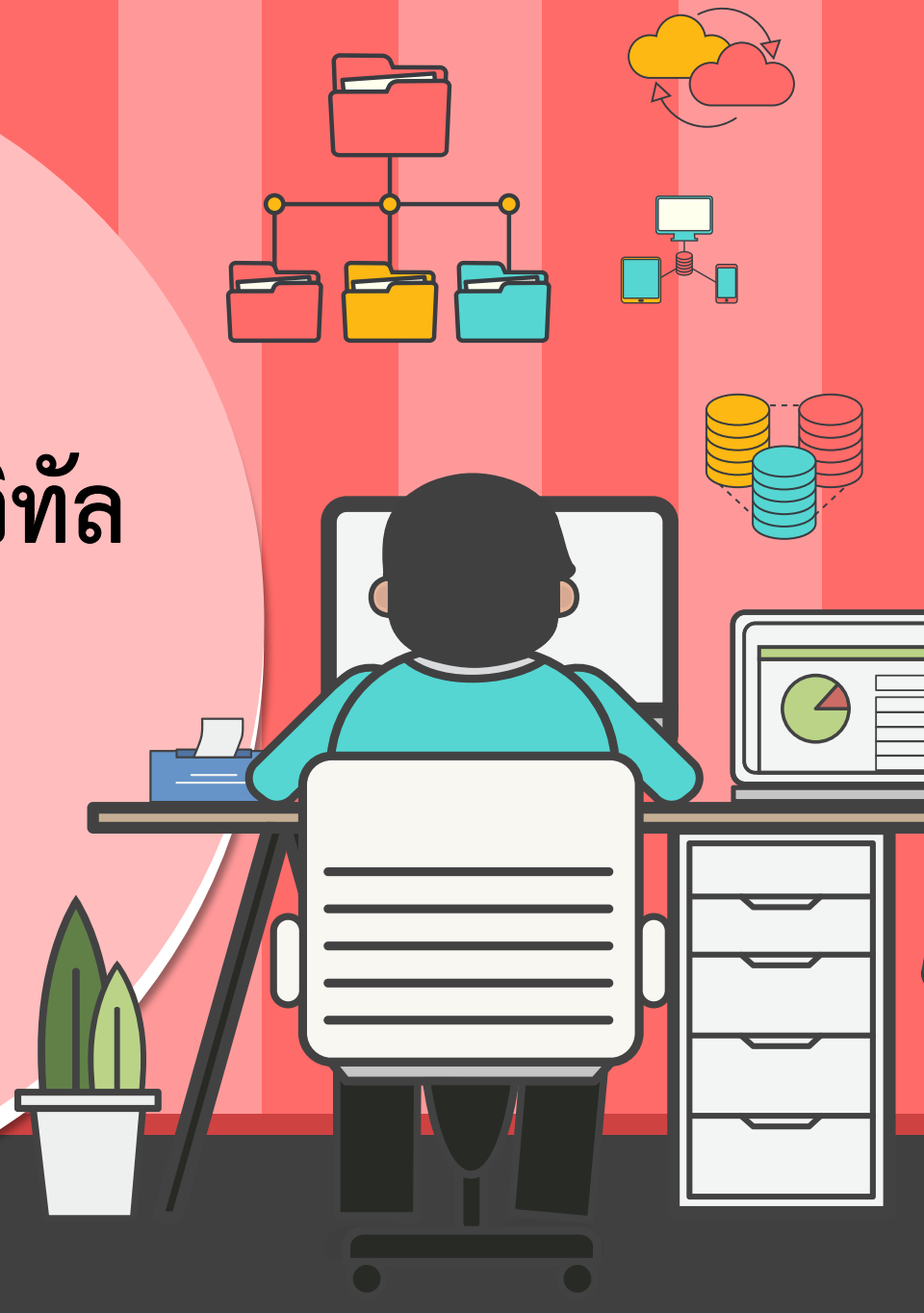
รายวิชา วิทยาการคำนวณ

รหัสวิชา ว21104 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ความฉลาดรู้ดิจิทัล

เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (2)

ครูผู้สอน ครูเจนจิรา โคตรวงค์



ทบทวน

เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (1)

ทบทวนบทเรียน

- [x] นักเรียนควรปรับปรุงโปรแกรมป้องกันไวรัสอย่างสม่ำเสมอ
- [x] การตั้งรหัสผ่านควรหลีกเลี่ยงการใช้ข้อมูลส่วนตัวและคำที่มีอยู่ในพจนานุกรม
- [ ] นักเรียนชำเลืองอ่านข้อความจากอีเมลในจอภาพของเพื่อน

ทบทวนบทเรียน

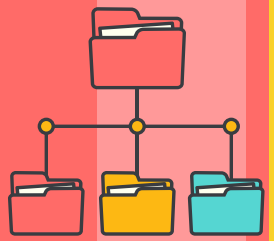
- [x] แชร์รหัสผ่านของเฟซบุ๊กให้เพื่อนสนิทเพื่อป้องกันการลืมรหัสผ่าน
- [x] การตั้งรหัสผ่านควรประกอบด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษตัวพิมพ์เล็ก ตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวเลข และสัญลักษณ์พิเศษ
- [x] ออกจากระบบเมื่อเลิกใช้งานคอมพิวเตอร์สาธารณะ

ทบทวนบทเรียน

- [x] ส่งต่อการเชิญชวนการเล่นพนันออนไลน์
- [x] แอบถ่ายภาพผู้อื่นแล้วนำไปโพสต์บนสื่อสังคม
- [x] ดาวน์โหลดโปรแกรมจากเว็บไซต์ของผู้พัฒนาโดยตรง

เรื่อง

ความฉลาดรู้ดิจิทัล (2)

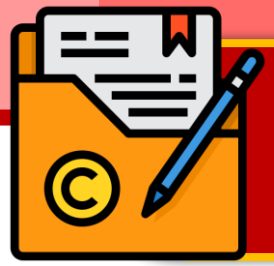


จุดประสงค์การเรียนรู้

1) อธิบายการนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง

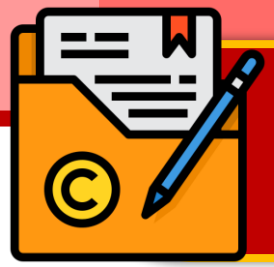
2) ใช้ผลงานของผู้อื่นตามข้อตกลงการใช้งาน

3) ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการเลือกสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง



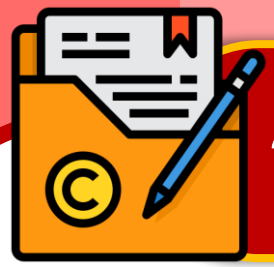
ลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์ (copyright) เป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่งที่ได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์ผลงานขึ้น บุคคลอื่นไม่สามารถนำผลงานไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต จากเจ้าของผลงาน ถึงแม้ว่าเจ้าของผลงานจะไม่ได้เขียนข้อกำหนดการใช้งานไว้ก็ตาม ไม่ว่าจะโดยการทำซ้ำหรือดัดแปลง



ลิขสิทธิ์

ผลงานที่มีลิขสิทธิ์ เช่น บทเพลง ภาพยนตร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจกำหนดเงื่อนไข หรือข้อตกลงเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้ที่ใช้ผลงานรับทราบ ดังนั้นการใช้บริการงานไอที ควรอ่านและทำความเข้าใจข้อตกลง ข้อกำหนด



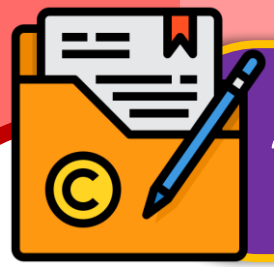
ลักษณะของข้อตกลง ข้อกำหนดการใช้งาน

1. การระบุข้อตกลง ข้อกำหนดเป็นข้อความ เป็นการเขียนชี้แจงข้อตกลง ข้อกำหนดต่าง ๆ เป็นข้อความต่อเนื่องให้ผู้ใช้อ่านและตกลงปฏิบัติตาม จึงจะสามารถเข้าใช้ระบบหรือบริการ ที่ต้องการได้

การระบุข้อตกลง ข้อกำหนดเป็นข้อความ

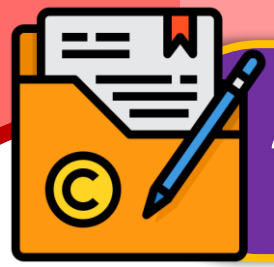
ตัวอย่าง

ผู้ใช้ต้องอ่านข้อตกลงการใช้งานและกดยอมรับข้อตกลงการใช้งานและนโยบายความเป็นส่วนตัวก่อน จึงจะทำการสมัครใช้งานได้



ลักษณะของข้อตกลง ข้อกำหนดการใช้งาน

2. การระบุเงื่อนไขการใช้งานและข้อตกลงโดยใช้สัญลักษณ์ เช่น สัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ (creative commons : CC) พัฒนาโดยองค์กรครีเอทีฟคอมมอนส์ ผู้ใช้สามารถใช้งานและเผยแพร่ผลงานภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด



ลักษณะของข้อตกลง ข้อกำหนดการใช้งาน

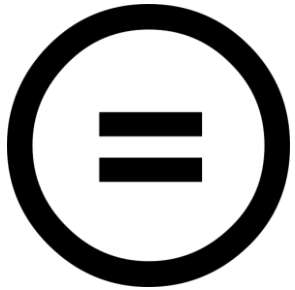
2. การระบุเงื่อนไขการใช้งานและข้อตกลงโดยใช้สัญลักษณ์

โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายและยังเป็นการเพิ่มโอกาสการเรียนรู้ แต่ยังคงไว้ซึ่งผลประโยชน์และการรับรู้ของ เจ้าของผลงานโดยมีสัญลักษณ์ที่ใช้แทนข้อกำหนด

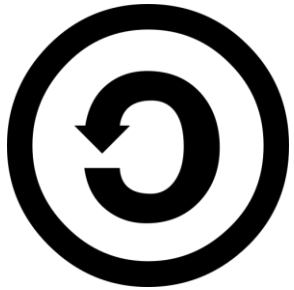
สัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์

สัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ (creative commons : CC)

ต้องอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล



ห้ามดัดแปลง

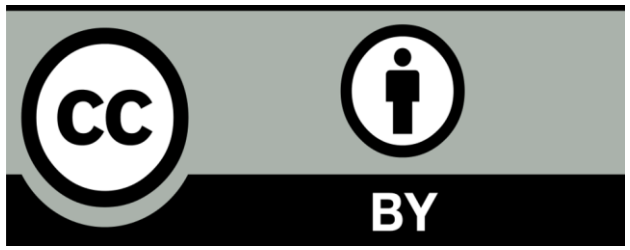


ยินยอมให้ผู้อื่นนำไปใช้หรือเผยแพร่ต่อได้

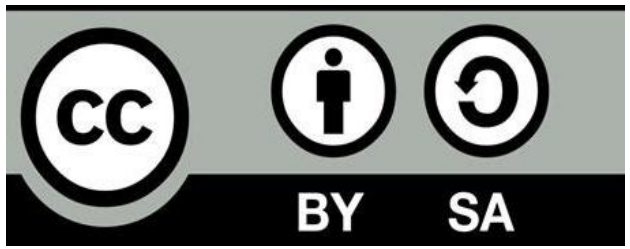
ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้าหรือแสวงหาผลกำไร

สัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์

ตัวอย่าง



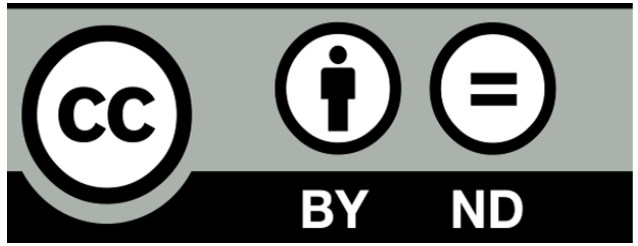
หมายถึง สามารถใช้เผยแพร่และดัดแปลงได้ แต่ต้องอ้างอิงแหล่งที่มาของผลงาน



หมายถึง สามารถใช้เผยแพร่และดัดแปลงได้ แต่ต้องอ้างอิงแหล่งที่มาและยินยอมให้ผู้อื่นนำไปใช้หรือเผยแพร่ต่อได้

สัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์

ตัวอย่าง

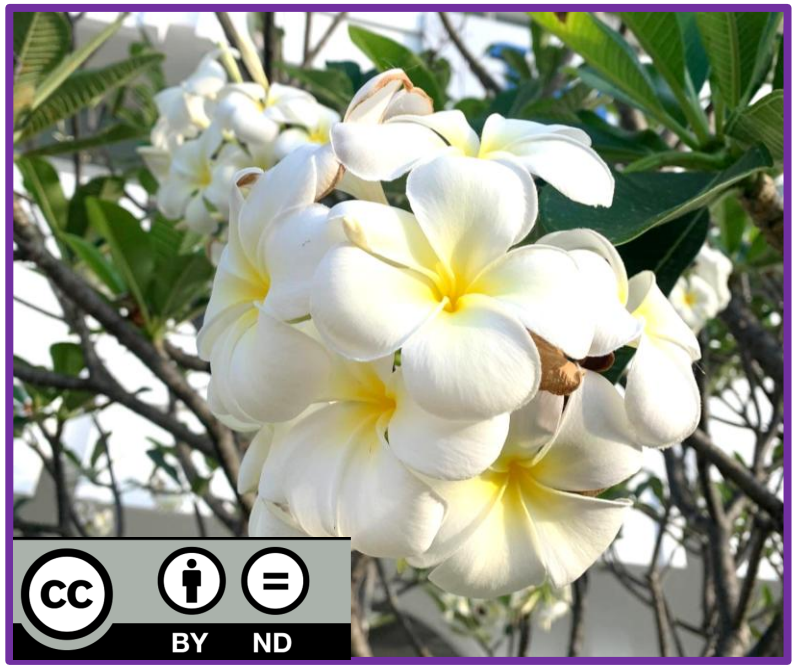


หมายถึง สามารถใช้และเผยแพร่ได้ ห้ามดัดแปลงและต้องอ้างอิงแหล่งที่มา

หมายถึง สามารถใช้และเผยแพร่ได้และต้องอ้างอิงแหล่งที่มา ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า ห้ามดัดแปลง

สัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์

ตัวอย่าง

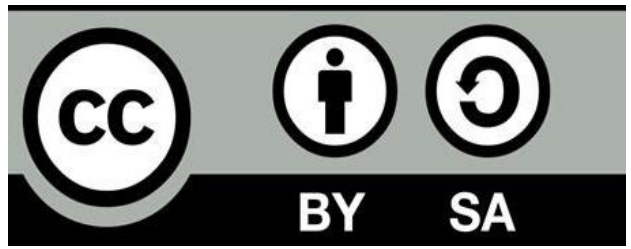


BY ND

สามารถใช้ และเผยแพร่ได้
ห้ามดัดแปลง และต้องอ้างอิง
แหล่งที่มา

สัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์

ตัวอย่าง



สามารถใช้เผยแพร่ และดัดแปลงได้
แต่ต้องอ้างอิงแหล่งที่มา และยินยอม
ให้ผู้อื่นนำไปใช้หรือเผยแพร่ต่อได้

ใบกิจกรรมที่ 18 เรื่อง ใช้สื่อให้ถูกสิทธิ์
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (2)
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว21104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้แล้วตอบคำถาม

สถานการณ์ที่ 1

วิทยาค้นรูปภาพในอินเทอร์เน็ตได้ดังนี้

เพื่อนำมาประกอบการทำรายงานวิชาวิทยาศาสตร์ วิทยาสามารถทำได้หรือไม่อย่างไร

.....

.....

.....

.....

กิจกรรม

ใบกิจกรรมที่ 18
เรื่อง ใช้สื่อให้ถูกสิทธิ์

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

ใบความรู้ที่ 12 เรื่อง การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (2)
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว21104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ลิขสิทธิ์ (copyright) เป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่งที่ได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์ผลงานขึ้น บุคคลอื่นไม่สามารถนำผลงานไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงาน ถึงแม้ว่าเจ้าของผลงานจะไม่ได้เขียนข้อกำหนดการใช้งานไว้ก็ตาม ไม่ว่าจะโดยการทำซ้ำหรือดัดแปลง ผลงานที่มีลิขสิทธิ์ เช่น บทเพลง ภาพยนตร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์

ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจกำหนดเงื่อนไข หรือข้อตกลงเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้ที่ใช้ผลงานรับทราบ ดังนั้นการใช้บริการงานไอที ควรอ่านและทำความเข้าใจข้อตกลง ข้อกำหนด ซึ่งลักษณะของข้อตกลงข้อกำหนดการใช้งานมีลักษณะ ดังนี้

- **การระบุข้อตกลง ข้อกำหนดเป็นข้อความ** เป็นการเขียนชี้แจงข้อตกลง ข้อกำหนดต่าง ๆ เป็นข้อความต่อเนื่องให้ผู้ใช้อ่านและตกลงปฏิบัติตาม จึงจะสามารถเข้าใช้ระบบหรือบริการที่ต้องการได้ ตัวอย่างเช่น

ข้อตกลงการใช้งาน

ยินดีต้อนรับสู่ DEEP (Digital Education Excellence Platform) แพลตฟอร์มด้านการศึกษาเพื่อความเป็นเลิศ เงื่อนไขการให้บริการเหล่านี้มีผลบังคับใช้กับเว็บไซต์ DEEP รวมถึงสำหรับการแสดงรายชื่อในฐานะผู้ให้บริการใน DEEP โปรดอ่านข้อกำหนดในการให้บริการเหล่านี้ก่อนที่จะใช้ส่วนใด ๆ ของเว็บไซต์ DEEP ข้อกำหนดในการให้บริการเหล่านี้และนโยบายและแนวทางที่ใช้บังคับใด ๆ ที่ DEEP ทำให้ใช้ได้และ / หรือการปรับปรุงเป็นครั้งคราวคือข้อตกลง (เรียกรวมกันว่า "ข้อกำหนด") ระหว่างคุณกับ DEEP ข้อกำหนดเหล่านี้ดำเนินการโดยคุณหรือในส่วนที่เกี่ยวกับ DEEP ซึ่งเป็นตัวแทนที่คุณขอให้มีรายชื่อเป็นผู้ให้บริการในเว็บไซต์ https://deep.go.th หรือผู้สืบทอดเว็บไซต์ หรือการร้องขอให้จดทะเบียนเป็นผู้ให้บริการใน DEEP คุณยอมรับและตกลงที่จะปฏิบัติตามข้อกำหนดของกฎหมายไม่ว่าองค์กรของคุณจะแสดงอยู่ใน DEEP หรือไม่ก็ตาม หากคุณใช้ DEEP หรือร้องขอให้แสดงเป็นผู้ให้บริการ DEEP ในนามของ บุคคล บริษัท องค์กรหรือนิติบุคคลอื่น คุณยอมรับข้อตกลงเหล่านี้สำหรับนิติบุคคลนั้นและเป็นตัวแทนและรับประกันกับ DEEP ที่คุณได้รับ ผู้มีอำนาจในการยอมรับและยอมรับข้อกำหนดเหล่านี้สำหรับนิติบุคคลดังกล่าวในกรณีนี้ข้อกำหนด "คุณ" "ของคุณ" หรือข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องในที่นี้จะอ้างถึงนิติบุคคลดังกล่าวในนามที่คุณใช้ DEEP หรือร้องขอให้จดทะเบียนใน เปิดเว็บไซต์ DEEP หากคุณไม่มีอำนาจดังกล่าวหรือหากคุณไม่เข้าใจหรือไม่ประสงค์ที่จะผูกพันตามข้อกำหนดคุณไม่ควรใช้ DEEP หรือขอให้จดทะเบียนเป็นผู้ให้บริการ DEEP

การปฏิบัติตามกฎและระเบียบปฏิบัติ

☐ ยินยอมรับข้อตกลงการใช้งาน และนโยบายความเป็นส่วนตัว

ถัดไป

ผู้ใช้ต้องอ่านข้อตกลงการใช้งาน และกดยอมรับข้อตกลงการใช้งานและนโยบายความเป็นส่วนตัวก่อนจึงจะทำการสมัครใช้งานได้

- **การระบุเงื่อนไขการใช้งานและข้อตกลงโดยใช้สัญลักษณ์** เช่น สัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ (creative commons : CC) พัฒนาโดยองค์กรครีเอทีฟคอมมอนส์ ผู้ใช้สามารถใช้งานและเผยแพร่ผลงานภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายและยังเป็นการเพิ่มโอกาสการเรียนรู้แต่ยังคงไว้ซึ่งผลประโยชน์และการรับรู้ของเจ้าของผลงาน โดยมีสัญลักษณ์ที่ใช้แทนข้อกำหนด ดังนี้

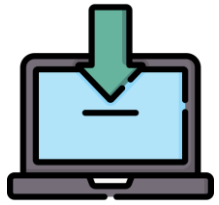
ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติม

ใบความรู้ที่ 12

การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ

คำถามชวนคิด

นักเรียนจะนำความรู้ในชั่วโมงนี้
มาประยุกต์ใช้หรือปฏิบัติ
ต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม ได้อย่างไร



ช่องทางดาวน์โหลดและรับชม DLTV

การเตรียมกิจกรรมสำหรับครูปลายทาง

ใบความรู้, ใบกิจกรรม, แผนจัดการเรียนรู้

ทบทวนบทเรียน สำหรับนักเรียนปลายทาง

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th