



แผนการจัดการเรียนรู้

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พุทธศักราช 2567
สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์
ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

โดย

นางสาวเปรมรัสมิ ถึงเสียบญวน

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แผนการจัดการเรียนรู้วิชากฎหมายรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์21901-1005 นี้ผู้จัดทำได้เรียบเรียงขึ้นตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 เพื่อใช้เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิชากฎหมายรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์ได้มีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เพื่อให้เหมาะสมแก่สภาวะทางเศรษฐกิจและสถานการณ์ของบ้านเมือง ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้วิชากฎหมายรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์นี้จึงต้องมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

การนำแผนการจัดการเรียนรู้วิชากฎหมายรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์มาใช้สอนนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพได้ใช้เรียนในระยะเวลาสั้นจึงจำเป็นต้องใช้เนื้อหาสาระความยากง่ายให้เหมาะสมกับนักเรียนในระดับนี้ ทางผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าแผนการจัดการเรียนรู้เล่มนี้คงให้ประโยชน์แก่นักเรียนบ้างตามสมควร

นางสาวเปรมรัสมิ์ ถึงเสียบญวน

ครูผู้สอน

สารบัญ

หน้า

คำนำ	
สารบัญ	
หลักสูตรรายวิชา	x
มาตรฐานอาชีพ (ถ้ามี)	x
ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้	x
หน่วยการเรียนรู้	x
ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้	x
หน่วยที่ 1 เรื่อง/งานสิทธิ หน้าที่ และความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย	x
แผนการจัดการเรียนรู้	x
ใบความรู้	x
ใบกิจกรรม	x
ใบงาน	x
ใบมอบหมายงาน	x
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	x
หน่วยที่ 2 เรื่อง/งานคุณธรรม จริยธรรมของผู้ใช้ระบบเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	x
แผนการจัดการเรียนรู้	x
ใบความรู้	x
ใบกิจกรรม	x
ใบงาน	x
ใบมอบหมายงาน	x
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	x
หน่วยที่ 3 เรื่อง/งานกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ	x
แผนการจัดการเรียนรู้	x
ใบความรู้	x
ใบกิจกรรม	x
ใบงาน	x
ใบมอบหมายงาน	x
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	x
หน่วยที่ 4 เรื่อง/งานพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ และแนวทางป้องกันในการทำธุรกรรม	x
แผนการจัดการเรียนรู้	x
ใบความรู้	x
ใบกิจกรรม	x
ใบงาน	x

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

ใบมอบหมายงาน	x
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	x
บรรณานุกรม	x
ภาคผนวก	x

หลักสูตรรายวิชา

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช) พุทธศักราช 2567

ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

รหัสวิชา 21901-1005 ชื่อวิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

ทฤษฎี.....2..... ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ.....-..... ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน.....2..... หน่วยกิต

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

วิเคราะห์ ปฏิบัติตามกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ และประยุกต์ใช้หลักกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ในการประกอบอาชีพ

จุดประสงค์รายวิชาเพื่อให้

1. เข้าใจหลักกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องกับงานอาชีพ
2. วิเคราะห์แนวทางปฏิบัติตามกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการใฝ่เรียนรู้ มีความรับผิดชอบ มีวินัย และปฏิบัติตามกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
4. สามารถประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ในการประกอบอาชีพ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้ เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับแรงงาน และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องกับการงานอาชีพ
2. เลือกใช้สิทธิประโยชน์ของแรงงานตามที่กำหนด
3. วิเคราะห์หลักปฏิบัติตามกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ให้สอดคล้องกับการประกอบอาชีพ
4. ประยุกต์หลักปฏิบัติตามกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ในการประกอบอาชีพ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับหลักกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ การคุ้มครองแรงงาน แรงงานสัมพันธ์ การประกันสังคม และเงินทดแทน กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาเบื้องต้น สัญญาจ้างแรงงานในงานอาชีพ และแนวทางปฏิบัติตาม หลักกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ในการประกอบอาชีพ

ตารางวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา

รหัสวิชา 21901-1005 ชื่อวิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

ทฤษฎี.....2..... ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ.....-..... ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน.....2..... หน่วยกิต

ลำดับ	ชื่อหน่วย	ความรู้	ทักษะ	จิตพิสัย	รวมคาบ
หน่วยที่1	สิทธิ หน้าที่ และความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย	7		4	10
หน่วยที่2	คุณธรรม จริยธรรมของผู้ใช้ระบบเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	4		3	6
หน่วยที่3	กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ	6		4	12
หน่วยที่4	พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ และแนวทางป้องกันในการทำธุรกรรม	6		2	6
	ประเมินสรุป				2
รวม		23		15	36
ร้อยละ		100			

ทฤษฎี.....2..... ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ.....-..... ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน.....2..... หน่วยกิต

หน่วยการเรียนรู้	ความสามารถที่คาดหวัง									รวม	จำนวน ชั่วโมง ท/ป
	พุทธิพิสัย						ทักษะ พิสัย	จิต พิสัย	ประยุกต์ ใช้		
	ความ รู้	ความ เข้าใจ	การ นำไป ใช้	การ วิเคราะห์	การ ประเมิน ค่า	การสร้าง สรรค์					
1.สิทธิ หน้าที่ และความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย	7	7	8	4				4		30	10
2.คุณธรรม จริยธรรมของผู้ใช้ระบบเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	4	3	5	4				3		19	6
3.กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ	6	7	7	4				4		28	12
4.พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์และแนวทางป้องกันในการทำธุรกรรม	6	5	4	4				2		21	6
รวม											
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (เมื่อเรียนรายวิชานี้สำเร็จแล้วทำอะไรได้)											
รวมทั้งรายวิชา											36

หน่วยการเรียนรู้

รหัสวิชา 21901-1005 ชื่อวิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

ทฤษฎี.....2..... ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ.....-..... ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน.....2..... หน่วยกิต

หน่วย ที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	1.สิทธิ หน้าที่ และความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย	10	0	10
2	2.คุณธรรม จริยธรรมของผู้ใช้ระบบเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	6	0	6
3	3.กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ	12	0	12
4	4.พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ และแนวทางป้องกันในการทำธุรกรรม	6	0	6
	ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา	36	0	36
รวม		36	0	36

การวัดและประเมินผล (ให้ระบุวิธีการวัดผล และน้ำหนักคะแนน)

1. คะแนนจากการประเมินผลตามสภาพจริง	80	คะแนน
แบบฝึกหัด	10	คะแนน
งานที่มอบหมาย	25	คะแนน
แบบทดสอบ	25	คะแนน
ประเมินสรุป	20	คะแนน
2. คะแนนเจตคติและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	20	คะแนน
ความมีวินัย *	2	คะแนน
ความซื่อสัตย์สุจริต*	2	คะแนน
จิตอาสา*	2	คะแนน
ความพอเพียง *	2	คะแนน
ความรักความสามัคคี *	2	คะแนน
ความประหยัด *	2	คะแนน
ความรับผิดชอบ	2	คะแนน
ความสนใจใฝ่รู้	2	คะแนน
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	2	คะแนน
ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	2	คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนรวม		ระดับผลการเรียน
80 - 100	=	4
75 - 79	=	3.5
70 - 74	=	3
65 - 69	=	2.5
60 - 64	=	2
55 - 59	=	1.5
50 - 54	=	1
0 - 49	=	0

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่...1..
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่...1-5
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สัทธิ หน้าที่ และความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย	ทฤษฎี 10...ชม. ปฏิบัติ.....0...ชม.
ชื่อเรื่อง/งานสัทธิ หน้าที่ และความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

วิเคราะห์ปฏิบัติตามกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์และประยุกต์ใช้หลักกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ในการประกอบอาชีพ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุรณการกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

1.1 อธิบาย ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อสังคมบทบาทของวิชาชีพที่มีต่อสังคม ทั้งด้านที่เป็นประโยชน์และเป็นโทษ

ตัวอย่างการเขียนสมรรถนะ

เขียนในรูปแบบ **กริยา - กรรม - เงื่อนไข**

เช่น

แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการทำงานของหน่วยประมวลผลกลาง	(ด้านความรู้)
ประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ตามคู่มือ	(ด้านทักษะ)
ใช้ภาษาอังกฤษในการทักทายและแนะนำตัว	
จัดแสดงสินค้าตามหลักการโฆษณา	
บันทึกรายการในสมุดรายวันตามหลักบัญชีขั้นต้น	
ตกแต่งชิ้นงานและส่งมอบตามกำหนดเวลา	
เขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด	
พิมพ์เอกสารด้วยโปรแกรมประมวลผลคำ	

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (เขียนให้ครบทุกด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และ ประยุกต์ใช้ฯ)

อธิบาย ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อสังคมบทบาทของวิชาชีพที่มีต่อสังคม ทั้งด้านที่เป็นประโยชน์ และเป็นโทษได้

อธิบายวิธีการใช้โปรแกรม Microsoft Office ได้

ติดตั้งโปรแกรม Microsoft Office ได้

ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่มอบหมายให้ทำ มีมนุษยสัมพันธ์ มีวินัย มีจิตอาสา

5. การบูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

5.1 ความพอประมาณ

ใช้ทรัพยากรอินเทอร์เน็ตและเวลาในการสืบค้นข้อมูลอย่างคุ้มค่าและเหมาะสม

5.2 ความมีเหตุผล

วิเคราะห์ผลกระทบก่อนตัดสินใจดยอมรับหรือทำธุรกรรมออนไลน์โดยใช้หลักกฎหมายรองรับ

5.3 การมีภูมิคุ้มกันที่ดี

เตรียมความพร้อมรับมือกับการหลอกลวงทางออนไลน์ด้วยการมีความรู้เรื่องลายมือชื่อดิจิทัล

5.4 เงื่อนไขความรู้

มีความเข้าใจในตัวบทกฎหมายและขั้นตอนการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ถูกต้อง

5.5 เงื่อนไขคุณธรรม

มีความซื่อสัตย์สุจริต ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่นในการทำธุรกรรม

5.6 4 มิติ สมดุลและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง

ด้านวัตถุ/เศรษฐกิจ

ลดการใช้กระดาษโดยเปลี่ยนมาใช้เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ช่วยประหยัดต้นทุน

ด้านสังคม

สร้างสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยจากการรู้เท่าทันกฎหมาย

ด้านวัฒนธรรม

ส่งเสริมวัฒนธรรมการทำสัญญาที่โปร่งใสในระบบดิจิทัล

ด้านสิ่งแวดล้อม

ลดขยะจากการพิมพ์เอกสารที่ไม่จำเป็น

5.7 ศาสตร์ด้านการพัฒนา

5.7.1 ศาสตร์สากล

เทคโนโลยีการเข้ารหัส (Encryption) และลายมือชื่อดิจิทัล

5.7.2 ศาสตร์พระราชา

"เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา" โดยเริ่มจากการเข้าใจข้อกำหนด เพื่อเข้าถึงเครื่องมือ และพัฒนาอาชีพ

5.7.3 ศาสตร์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

การนำกฎหมายไปประยุกต์ใช้กับการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชนผ่านระบบออนไลน์

5.8 4 พระบรมราโชบายด้านการศึกษา (ร.10)

5.8.1 มีทัศนคติที่ถูกต้อง

ตระหนักถึงความสำคัญของกฎหมายบ้านเมือง

5.8.2 มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง

มีคุณธรรมในการประกอบธุรกิจไม่คดโกง

5.8.3 มีงานทำ มีอาชีพ

สามารถนำความรู้ไปใช้เป็นที่ปรึกษาหรือทำธุรกิจออนไลน์ได้จริง

5.8.4 เป็นพลเมืองที่ดี

ปฏิบัติตามระเบียบและกฎหมายไซเบอร์

6. สารการเรียนรู้

ความหมายและขอบเขตของกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

ผลทางกฎหมายของการใช้ข้อความอิเล็กทรอนิกส์แทนกระดาษ

ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Signature) และความปลอดภัย

7. กิจกรรมการเรียนรู้ (แบบ MIAP)

Motivation ครูยกตัวอย่างคดีการโกงออนไลน์และตั้งคำถามว่ากฎหมายช่วยเราได้อย่างไร

Information บรรยายประกอบสื่อ Digital สรุปสาระสำคัญของ พ.ร.บ. ธุรกรรมฯ

Application นักเรียนแบ่งกลุ่มวิเคราะห์กรณีศึกษา "การซื้อขายผ่านแอปพลิเคชัน"

Progress ทำแบบทดสอบหลังเรียนและสรุปประเด็นสำคัญร่วมกัน

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

สไลด์นำเสนอ (Canva/PPT)

เว็บไซต์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA)

9. การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผล (ให้ระบุวิธีการวัดผล และน้ำหนักคะแนน)

1. คะแนนจากการประเมินผลตามสภาพจริง	80	คะแนน
แบบฝึกหัด	10	คะแนน
งานที่มอบหมาย	25	คะแนน
แบบทดสอบ	25	คะแนน
ประเมินสรุป	20	คะแนน
2. คะแนนเจตคติและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	20	คะแนน
ความมีวินัย *	2	คะแนน
ความซื่อสัตย์สุจริต*	2	คะแนน
จิตอาสา*	2	คะแนน
ความพอเพียง *	2	คะแนน
ความรักความสามัคคี *	2	คะแนน
ความประหยัด *	2	คะแนน
ความรับผิดชอบ	2	คะแนน
ความสนใจใฝ่รู้	2	คะแนน
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	2	คะแนน
ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	2	คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนรวม		ระดับผลการเรียน
80 - 100	=	4
75 - 79	=	3.5
70 - 74	=	3
65 - 69	=	2.5
60 - 64	=	2
55 - 59	=	1.5
50 - 54	=	1
0 - 49	=	0

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

10.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

10.3 การแก้ไขปัญหา

1) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

ใบช่วยสอน

ใบช่วยสอน (Instruction Sheet)	การนำไปใช้
ใบความรู้ (Information Sheet)	ใช้เพื่อรวบรวม เรียบเรียง จัดระบบองค์ความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้ง่ายขึ้น อาจใช้ในกรณี ที่ต้องนำ ความรู้มาจากตำราหลายเล่ม หรือ หนังสือเรียน มี เนื้อหาไม่ครบถ้วน
ใบงาน (Job Sheet)	เป็นใบช่วยสอน ที่เขียนขึ้นมาเพื่อบ่งบอกขั้นตอน การปฏิบัติงาน วิธีการและเงื่อนไขต่าง ๆ ในการปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะทางวิชาชีพ ให้มีสมรรถนะตามที่ กำหนดไว้ในหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งในบางศาสตร์ จะเรียก ต่างกันไปเช่น ใบทดลองหรือใบประลอง (Lab Sheet) ใบกิจกรรม (Activity Sheet)
ใบปฏิบัติงาน (Operation Sheet)	เป็นใบช่วยสอน ที่เขียนขึ้นมาเพื่อบ่งบอกใน ขั้นตอนหนึ่งของการปฏิบัติงาน หรืองานย่อยอย่าง ชัดเจน มักใช้ควบคู่กับ ใบงาน หรือใบมอบหมายงาน
ใบมอบหมายงาน (Assignment Sheet)	เป็นใบช่วยสอน ที่เขียนขึ้นมาเพื่อ กำหนดงาน หรือมอบหมายงานให้ผู้เรียนนำไปศึกษาค้นคว้า และ การปฏิบัติงาน

	ใบความรู้ ที่ 1	หน่วยที่..1
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่..1..5
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สิทธิ หน้าที่ และความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย	ทฤษฎี 10...ชม. ปฏิบัติ.....0.....ชม.
ชื่อเรื่องสิทธิ หน้าที่ และความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และเลือกใช้เครื่องมือในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ได้สอดคล้องกับข้อกำหนดตาม พ.ร.บ. ว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อความปลอดภัยในงานอาชีพ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการพื้นฐานและผลทางกฎหมายของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

3.2 เลือกใช้วิธีการยืนยันตัวตนและลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ตามมาตรฐานที่กฎหมายรองรับ

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 บอกความหมายและประเภทของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้อง

4.2 อธิบายผลทางกฎหมายของการใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ตามมาตรา 9 และมาตรา 26 ได้

4.3 ปฏิบัติงานจำลองการทำสัญญาซื้อขายออนไลน์โดยใช้หลักฐานอิเล็กทรอนิกส์ได้ครบถ้วน

5. เนื้อหาสาระ

1.1 ค ว า ม ห ม า ย ข อ ง ก กุ ห ม า ย

กฎหมายคืออะไร เชื่อได้เลยว่าทุกคนหรือแทบจะทุกคนในสังคมคงจะรู้จักคำ ๆ นี้เป็นอย่างดีแต่หากจะให้อธิบายความหมายของคำนี้ หลาย ๆ คนคงไม่สามารถบรรยายออกมาเป็นคำพูดได้ ซึ่งจริง ๆ แล้วแม้แต่ในทางวิชาการก็มีการให้นิยามความหมายแตกต่างกันออกไปมากมาย เนื่องจากการยากที่จะนิยามความหมายออกมาให้ครอบคลุมได้ทั้งหมด แต่พอจะสรุปได้ดังนี้

กฎหมาย คือ กฎเกณฑ์ คำสั่ง หรือข้อบังคับที่ถูกตั้งขึ้นโดยรัฐหรือผู้มีอำนาจสูงสุดเพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำหรับดำเนินการให้บรรลุเป้าหมายอย่างหนึ่งอย่างใดของสังคม และมีสภาพบังคับเป็นเครื่องมือในการทำให้บุคคลในสังคมต้องปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ คำสั่ง หรือข้อบังคับนั้น

มนุษย์ถือได้ว่าเป็นสัตว์สังคมจำเป็นต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน แต่เนื่องจากความคิด อุปนิสัย

สภาพแวดล้อม เพศ ฯลฯ ที่แตกต่างกันไป จึงจำเป็นจะต้องมีกฎหมายเพื่อควบคุมให้สังคมมีความสงบเรียบร้อย ก็จะสร้างความเป็นระเบียบให้เกิดขึ้นอีกด้วย เหล่านี้ถือเป็นเป้าหมายอันสำคัญของสังคม ซึ่งเป้าหมายดังกล่าวนี้ เมื่อคิดย้อนกลับไปแล้ว ก็จะมาจากรคนในสังคมนั้นเอง

1.2 ลักษณะของกฎหมาย

1.2.1 กฎหมายต้องเป็นคำสั่งหรือข้อบังคับ

ซึ่งจะแตกต่างกับการเชื่อเชิญหรือขอความร่วมมือให้ปฏิบัติตาม คำสั่งหรือข้อบังคับนั้นมีลักษณะให้เราต้องปฏิบัติตาม แต่ถ้าเป็นการเชิญหรือขอความร่วมมือ เราจะปฏิบัติตามหรือไม่ก็ได้ เช่นนี้เราก็จะไม่ถือเป็นกฎหมาย เช่น การรณรงค์ให้เลิกสูบบุหรี่ ช่วยกันอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ ฯลฯ

1.2.2 กฎหมายต้องมาจากอธิปัตย์หรือผู้มีกฎหมายให้อำนาจไว้

อธิปัตย์คือผู้มีอำนาจสูงสุดของประเทศ ในระบอบเผด็จการหรือระบอบการปกครองที่อำนาจการปกครองประเทศอยู่ในมือของบุคคลใดบุคคลหนึ่งก็ถือว่าผู้นั้นเป็นผู้มีอำนาจสูงสุด มีอำนาจออกกฎหมายได้ เช่น ระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ซึ่งพระมหากษัตริย์เป็นผู้มีอำนาจสูงสุด พระบรมราชโองการหรือคำสั่งของพระมหากษัตริย์ก็ถือเป็นกฎหมาย ส่วนในระบอบประชาธิปไตยของเรา ถือว่าอำนาจสูงสุดเป็นของประชาชน กฎหมายจึงต้องออกโดยประชาชน มีประเด็นอยู่ว่าประชาชนออกกฎหมายได้เช่นไร ก็ออกโดยที่ประชาชนเลือกตัวแทนเข้าไปทำหน้าที่ในการออกกฎหมาย ซึ่งก็คือสมาชิกวุฒิสภา (ส.ว.) และสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร (ส.ส.)

1.2.3 กฎหมายต้องใช้บังคับได้โดยทั่วไป

กฎหมายต้องใช้บังคับได้โดยทั่วไป คือเมื่อมีการประกาศใช้แล้ว บุคคลทุกคนต้องอยู่ภายใต้กฎหมาย โดยเสมอภาค จะมีใครอยู่เหนือกฎหมายไม่ได้ หรือทำให้เสียประโยชน์หรือเอื้อประโยชน์ให้แก่บุคคลใดโดยเฉพาะเจาะจงไม่ได้ แต่อาจมีข้อยกเว้นในบางกรณี เช่น กรณีของทูตต่างประเทศซึ่งเข้ามาประจำในประเทศไทยอาจได้รับการยกเว้นไม่ต้องอยู่ภายใต้กฎหมายภาษีอากร หรือหากได้กระทำความผิดอาญาก็อาจได้รับเอกสิทธิ์ตามกฎหมายระหว่างประเทศไม่ต้องถูกดำเนินคดีในประเทศไทย โดยต้องให้ประเทศซึ่งส่งทูตนั้นมาประจักษ์การดำเนินคดีแทน ฯลฯ

1.2.4 กฎหมายต้องใช้บังคับได้จนกว่าจะมีการยกเลิกหรือเปลี่ยนแปลง

เมื่อมีการประกาศใช้แล้วแม้กฎหมายนั้นจะไม่ได้ใช้มานาน ก็ถือว่ากฎหมายนั้นยังมีผลใช้บังคับได้อยู่ตลอด กฎหมายจะสิ้นผลก็ต่อเมื่อมีการยกเลิกกฎหมายนั้นหรือมีการเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างอื่นเท่านั้น

1.2.5 กฎหมายจะต้องมีสภาพบังคับ

สภาพบังคับ นั่นก็คือการดำเนินการลงโทษหรือกระทำการอย่างหนึ่งอย่างใดต่อผู้ที่ฝ่าฝืนกฎหมาย เพื่อให้เกิดความเช็ดหลาบหรือหลาบจำ ไม่กล้ากระทำการฝ่าฝืนกฎหมายอีก และรวมไปถึงการบังคับให้กระทำการ งดเว้นกระทำการหรือบังคับให้ส่งมอบทรัพย์สินด้วย

ตามกฎหมายอาญา สภาพบังคับก็คือการลงโทษตามกฎหมาย เช่น การจำคุกหรือการประหารชีวิต ซึ่งมุ่งหมายเพื่อจะลงโทษผู้กระทำความผิดให้เช็ดหลาบ แต่ตามกฎหมายแพ่งฯ นั้น สภาพบังคับจะมุ่งหมายไปที่การเยียวยาให้แก่ผู้เสียหายเพื่อให้เกิดความเสียหายน้อยที่สุด เช่น การชดเชยค่าสินไหมทดแทน หรือการบังคับให้กระทำการตามสัญญาที่ตกลงกันไว้ ฯลฯ ซึ่งบางกรณีผู้ที่ฝ่าฝืนกฎหมายก็อาจต้องต้องถูกบังคับทั้งทางอาญาและทางแพ่งฯ ในคราวเดียวกันก็ได้

แต่กฎหมายบางอย่างก็อาจไม่มีสภาพบังคับก็ได้ เนื่องจากไม่ได้มุ่งหมายให้ผู้คนต้องปฏิบัติตาม แต่อาจบัญญัติขึ้นเพื่อรับรองสิทธิให้แก่บุคคล หรือทำให้เสียสิทธิอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น กฎหมายกำหนดให้ผู้ที่บรรลุนิติภาวะแล้วสามารถทำเรื่องใด ๆ ทางกฎหมาย ได้เองโดยไม่ต้องได้รับความยินยอมจากผู้แทนโดยชอบธรรม หรือบุคคลที่มีอายุ 15 ปีแล้วสามารถทำพินัยกรรมได้ ฯลฯ หรือออกมาเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในประเทศ ซึ่งกฎหมายประเภทนี้จะไม่มีโทษทางอาญาหรือทางแพ่งแต่อย่างใด

1.3 ท ม า ข อ ง ก ฎ ห ม า ย

1.3.1 ศ ล ธ ร ร ม

ศีลธรรม คือกฎเกณฑ์ของความประพฤติ คำคำนี้ฟังเข้าใจง่ายแต่อธิบายออกมาได้ยากมาก เพราะเป็นสิ่งที่แต่ละคนเข้าใจได้ในตัวเองและความหมายที่แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลาย ๆ อย่าง เช่น เชื้อชาติ ศาสนา สภาพแวดล้อม ฯลฯ แต่อย่างไรก็ตามความหมายของศีลธรรมของแต่ละคนก็จะมีมาตรฐานใกล้เคียงกัน แม้อาจจะแตกต่างกันออกไปบ้าง แต่โดยหลักแล้วก็จะหมายถึง ความรู้สึกผิดชอบหรือความดีงามต่าง ๆ ที่ทำให้คนเราสามารถใช้ชีวิตในสังคมได้โดยสงบสุข ดังนั้นการบัญญัติกฎหมายจึงต้องใช้ศีลธรรมเป็นรากฐาน เพื่อให้

1.3.2 จ า ร ี ต ป ร ะ เ พ ณี

จารีตประเพณี คือ แบบแผนที่คนในสังคมยอมรับและถือปฏิบัติมาเป็นเวลาช้านาน แต่ละสังคมก็มีจารีตประเพณีที่แตกต่างกันออกไป ตามแต่สภาพแวดล้อม ศาสนา เชื้อชาติ ฯลฯ เช่นเดียวกับศีลธรรม การกระทำที่ฝ่าฝืนต่อจารีตประเพณี คนในสังคมนั้น ๆ ก็จะมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องไม่ควรควรกระทำ จึงนำมาใช้เป็นรากฐานในการบัญญัติกฎหมาย เนื่องจากเป็นสิ่งที่คนในสังคมนั้น ๆ ยอมรับ ตัวอย่างที่สำคัญก็คือกฎหมายในประเทศอังกฤษนั้น ผู้พิพากษาจะใช้จารีตประเพณีมาพิจารณาพิพากษา ซึ่งคำพิพากษานั้นถือ

เป็นการนำจารีตประเพณีมาใช้เป็นรากฐานในการบัญญัติกฎหมายเช่นกัน เช่นกฎหมายของประเทศไต้หวันในเรื่องของการหมั้น การแบ่ ง ม ร ด ก ฯลฯ

1.3.3 ศ า ส น า

ศาสนา คือ หลักการดำเนินชีวิตหรือข้อบังคับที่ศาสนาของแต่ละศาสนาบัญญัติขึ้นเพื่อสอนให้คนทุกคนเป็นคนดี เมื่อพูดถึงศาสนาเราก็นึกไปถึงศีลธรรม เพราะสองคำนี้มักจะมาคู่กัน แต่คำว่าศีลธรรมจะมีความหมายกว้างกว่าคำว่าศาสนา เพราะศีลธรรมอาจหมายรวมเอาหลักคำสอนของทุกศาสนา มารวมไว้และความดีงามต่าง ๆ ไว้ในคำคำเดียวกัน เมื่อเรากล่าวถึงคำสอนของศาสนาอิสลาม นั้นหมายถึงศีลธรรม เมื่อเรากล่าวถึงคำสอนของศาสนาพุทธ นั้นหมายถึงเรากล่าวถึงศีลธรรมเช่นกัน กฎหมายของแต่ละประเทศก็จะบัญญัติขึ้นโดยอาศัยศาสนาเป็นรากฐานด้วย เช่นในประเทศไทยเราในทางอาญาก็จะนำศีล 5 มาใช้ในการบัญญัติกฎหมาย เช่น ห้ามฆ่าผู้อื่น ห้ามลักทรัพย์ ห้ามประพฤติดูหมิ่นในกาม ฯลฯ

1.3.4 ค ำ พ ิ พ า ก ษ า ข อ ง ศ า ล

มีเฉพาะบางประเทศเท่านั้นที่ถือเอาคำพิพากษาของศาลมาจัดทำเป็นกฎหมาย เช่น ประเทศอังกฤษคือใช้จารีตประเพณีมาพิจารณาพิพากษาคดีและเพื่อไม่ให้มีกรณีเดียวกันนี้เกิดขึ้นซ้ำอีกก็จะนำคำพิพากษานั้นมาจัดทำเป็นกฎหมายเพื่อให้ทุกคนปฏิบัติตาม หากมีคดีที่มีข้อเท็จจริงเหมือนกันเกิดขึ้นอีก ศาลก็จะตัดสินเหมือนกับคดีก่อน ๆ แต่ในหลาย ๆ ประเทศคำพิพากษาเป็นเพียงแนวทางในการพิจารณาพิพากษา

ของศาลเท่านั้น ศาลอาจใช้ดุลพินิจพิจารณาพิพากษาต่างจากคดีก่อน ๆ ได้ จึงไม่ถือคำพิพากษาของศาลเป็น
กฏหมาย เช่น ประเทศไทย เป็นต้น

1.3.5 หลักความยุติธรรม (Equity)

หลักความยุติธรรมนี้จะต้องมาควบคู่กับกฎหมายเสมอ เพียงแต่ความยุติธรรมของแต่ละคนก็อาจไม่
เท่ากัน แต่อย่างไรก็ดีผู้บัญญัติและผู้ใช้กฎหมายก็ต้องคำนึงถึงหลักความยุติธรรมด้วยและ
ความยุติธรรมนี้ควรจะอยู่ในระดับที่คนในสังคมส่วนใหญ่ยอมรับ เพราะถ้าเป็นความยุติธรรมโดยคำนึงถึงคน
ส่วนน้อยมากกว่า ก็จะเป็นการเอื้อประโยชน์ให้คนเพียงบางกลุ่มเท่านั้น ทำให้ไม่เกิดความยุติธรรมแก่สังคมโดย
แท้จริง ตัวอย่างที่สำคัญคือ ในอังกฤษนั้นแต่ก่อนการฟ้องเรียกค่าเสียหายนั้นจะฟ้องเรียกได้เฉพาะจำนวนเงิน
เท่านั้น จะฟ้องให้ปฏิบัติตามสัญญาที่ตกลงกันไม่ได้ จึงทำให้เกิดความไม่เป็นธรรมแก่ผู้เสียหาย เนื่องจากในบาง
รายผู้เสียหายไม่ได้ต้องการเงินค่าเสียหาย แต่ต้องการให้คู่สัญญาปฏิบัติตามข้อตกลงที่ทำต่อกัน ดังนั้นจึงได้มีการ
นำเอาหลักความยุติธรรมมาใช้โดยอนุญาตให้มีการชำระหนี้โดยการปฏิบัติตามสัญญาที่ตกลงกันไว้ตาม
ความมุ่งหมายของผู้ที่เสียหายได้ ทำให้เกิดความเป็นธรรมในการพิจารณาพิพากษาคดียิ่งขึ้น

1.3.6 ความคิดเห็นของนักปราชญ์หรือนักวิชาการ

ความคิดเห็นของนักปราชญ์หรือนักวิชาการก็คือผู้ทรงความรู้ในทางกฎหมายนั่นเอง อาจจะเป็น
นักวิชาการหรืออาจารย์สอนกฎหมายก็ตาม เนื่องจากนักปราชญ์เหล่านี้จะเป็นผู้ค้นคว้าหลักการและทฤษฎีต่าง
ๆ เพื่อสนับสนุนหรือโต้แย้งกฎหมายหรือคำพิพากษาของศาลอยู่เสมอ ทำให้เกิดหลักการหรือทฤษฎีใหม่ ๆ ที่
เป็นแนวทางในการบัญญัติกฎหมายได้ เช่น แนวความคิดของ คาร์ล มาร์กซ ในประเทศรัสเซีย ฯลฯ

1.4 ระบบกฎหมาย

ระบบกฎหมาย หรือสกุลกฎหมาย หมายถึง กฎหมายต่าง ๆ ที่พอจะจัดกลุ่มรวมเข้าด้วยกันได้
เพราะการมีความสัมพันธ์หรือการมีจุดร่วมกันในทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ประวัติศาสตร์กฎหมาย และ
ความใกล้เคียงของกฎหมาย เป็นหลักเกณฑ์ในการจำแนกระบบกฎหมาย ระบบกฎหมายหลักในโลกนี้มีอยู่ 4
ระบบใหญ่ด้วยกัน คือ

1.4.1 ระบบกฎหมายซีวิลลอว์ (Civil Law)

ระบบกฎหมายซีวิลลอว์ หรือก็คือระบบกฎหมายแบบลายลักษณ์อักษร จุดกำเนิดอยู่ที่อาณาจักร
โรมัน ระบบกฎหมายนี้จะมีลักษณะเป็นการรวบรวมเอาจารีตประเพณีหรือกฎหมายต่าง ๆ หรือบัญญัติ
กฎหมายขึ้นใหม่ โดยบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรและจัดไว้เป็นหมวดหมู่อย่างเป็นระเบียบ ซึ่งเรียกว่าประมวล
กฎหมาย ซึ่งแต่เดิมนั้นไม่มีการบัญญัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษร จนชั้นที่ถูกปกครองในโรมันจึงมีการเรียกร้องให้
ชนชั้นสูงทำการเขียนกฎหมายเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้ชนชั้นที่ถูกปกครองได้รู้กฎหมายด้วย ซึ่งระบบ
กฎหมายนี้ก็ได้มีการพัฒนาขึ้นมาเรื่อย ๆ อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ในประเทศไทยก็ใช้ระบบกฎหมายซีวิล
ลอว์ ตัวอย่างก็เช่น ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ประมวลกฎหมายอาญา ฯลฯ

1.4.2 ระบบกฎหมายคอมมอนลอว์ (Common Law)

ระบบกฎหมายคอมมอนลอว์ หรือก็คือระบบกฎหมายจารีตประเพณี จุดกำเนิดอยู่ที่อังกฤษ เนื่องจาก
แต่เดิมนั้นประเทศอังกฤษมีชนเผ่าอยู่มากมายหลายชนเผ่าด้วยกัน ต่อมาได้มีการจัดตั้งศาลหลวงหรือศาล
พระมหากษัตริย์ขึ้น โดยคัดเลือกผู้พิพากษาที่มีความรู้จากส่วนกลางไปพิจารณาคดีในแต่ละ
ท้องถิ่น ซึ่งแต่ละชนเผ่าก็มีจารีตประเพณีที่แตกต่างกันออกไป ทำให้เกิดปัญหาในการพิจารณาคดีมากมาย

แต่ในภายหลังปัญหาก็ค่อย ๆ หดไปเพราะเริ่มมีจารีตประเพณีที่มีลักษณะเป็นสามัญชน โดยศาลหลวงได้ใช้จารีตประเพณีเหล่านี้ในการพิจารณาตัดสินคดี ในระบบคอมมอน ลอว์แต่เดิมจะไม่มีการบัญญัติกฎหมายไว้เป็นลายลักษณ์อักษร เมื่อศาลใช้จารีตประเพณีในการพิพากษาคัดสินคดีแล้ว ก็จะมีการบันทึกคำพิพากษานั้นเอาไว้เพื่อใช้เป็นบรรทัดฐานในการพิจารณาตัดสินคดีต่อไป หาข้อเท็จจริงในคดีต่อไป มาเหมือนกับคดีก่อน ศาลก็จะพิพากษาไปตามที่ได้มีการบันทึกไว้แล้ว ถือได้ว่าคำพิพากษาของศาลก็คือกฎหมายนั่นเอง แต่ปัจจุบันนี้ในประเทศไทยอังกฤษก็ใช้ทั้งระบบกฎหมายแบบซีวิล ลอว์ และคอมมอนลอว์ควบคู่กันไป

1.4.3 ระบบกฎหมายสังคมนิยม (Socialist Law)

จุดกำเนิดของระบบกฎหมายนี้อยู่ที่รัสเซีย แต่เดิมรัสเซียใช้ระบบกฎหมายซีวิล ลอว์ แต่ในภายหลังเมื่อพรรคคอมมิวนิสต์ครองอำนาจ ก็ได้มีการนำหลักการและแนวความคิดของ คาร์ล มาร์กซ์ และเลนินมาใช้โดยเชื่อว่ากฎหมายเป็นเครื่องมือในการจัดระเบียบและกลไกในสังคม เพื่อให้คนในสังคมมีความเท่าเทียมกัน ปราศจากการกดขี่ข่มเหง ปราศจากชนชั้นวรรณะ ประชาชนทุกคนเป็นเจ้าของทรัพย์สินทั้งหมดร่วมกัน กฎหมายมีอยู่เพื่อความเท่าเทียม เมื่อใดที่สังคมเกิดความเท่าเทียมกันแล้วกฎหมายก็ไม่มีความจำเป็นอีกต่อไป ส่วนลักษณะของกฎหมายสังคมนิยมนั้นจะมีการผสมผสานระหว่างกฎหมายลายลักษณ์อักษรกับจารีตประเพณีเข้าด้วยกัน โดยมีการบัญญัติกฎหมายเป็นลายลักษณ์อักษร ส่วนจารีตประเพณีนั้นเป็นตัวช่วย

ในการตีความและอุดช่องว่างของกฎหมายเมื่อไม่มีกฎหมายบัญญัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษร และที่สำคัญก็คือกฎหมายในระบบสังคมนิยมนั้นต้องแฝงหลักการหรือแนวคิดของคาร์ล มาร์กซ์ และ เลนิน ด้วยเสมอ

1.4.4 ระบบกฎหมายศาสนาและประเพณีนิยม

ลักษณะของกฎหมายในระบบนี้โดยเนื้อหาของกฎหมายแล้วก็จะอาศัยศาสนาหรือประเพณีนิยมเป็นฐานในการบัญญัติกฎหมายขึ้นมา เช่น กฎหมายศาสนาอิสลามกำหนดหน้าที่ของชาวมุสลิมที่มีต่อพระผู้เป็นเจ้าในปัจจุบันประเทศที่นับถือศาสนาอิสลาม กฎหมายอิสลามมีส่วนสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการบัญญัติกฎหมายที่เกี่ยวกับครอบครัวและมรดก แต่ส่วนกฎหมายในเรื่องอื่น ๆ ก็จะใช้แนวทางของกฎหมายของทางโลกตะวันตกหรือใน 4 จังหวัดชายแดนภาคใต้ ได้แก่ จังหวัดสตูล ยะลา ปัตตานี นราธิวาส ในเรื่องครอบครัวและมรดกก็จะต้องนำกฎหมายศาสนาอิสลามมาใช้บังคับ ซึ่งถือเป็นข้อยกเว้นเฉพาะ 4 จังหวัดดังกล่าวเท่านั้น ส่วนในเรื่องอื่น ๆ ทุกจังหวัดก็จะใช้กฎหมายฉบับเดียวกันรวมไปถึง 4 จังหวัดชายแดนภาคใต้ด้วย เช่น ประมวลกฎหมายแพ่ง และ พ.ร.บ. ภาษีเงินได้

ส่วนประเพณีนิยมนั้น คือ สิ่งที่คนในสังคมยอมรับและปฏิบัติสืบต่อกันมา เช่นในประเทศจีนก็มีการนำประเพณีนิยมของนักปราชญ์อย่าง ขงจื๊อ มาเป็นแนวทางในการบัญญัติกฎหมาย หรือประเพณีโบราณของลัทธิชินโตก็ใช้เป็นแนวทางในการบัญญัติกฎหมายในประเทศญี่ปุ่นด้วยเช่นกัน ฯลฯ

1.5 วิวัฒนาการกฎหมายในประเทศไทย

เดิมกฎหมายของประเทศไทยนั้นมีที่มาจากจารีตประเพณี ศาสนา รวมไปถึงพระราชโองการของพระมหากษัตริย์ ในสมัยกรุงศรีอยุธยาตามกฎหมายที่เรียกว่า “พระราชสาส์น” ซึ่งพระมหากษัตริย์ทรงตราขึ้นโดยอาศัยหลักใน “คัมภีร์พระธรรมศาสตร์” จนกระทั่งการเสียเมืองครั้งที่ 2 ให้แก่ประเทศพม่า เอกสารสำคัญทางกฎหมายได้มีการถูกทำลายและสูญหายไปเป็นจำนวนมาก ต่อมาในสมัยของรัชกาลที่ 1 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ แม้จะมีการรวบรวมกฎหมายขึ้นใหม่แต่ก็เหลือเพียงหนึ่งในสิบของกฎหมายที่มีอยู่เดิมในสมัยกรุงศรีอยุธยา อีกทั้งยังมีเนื้อหาที่ผิดเพี้ยนไปจากเดิม ทำให้กฎหมายที่มีอยู่ไม่สามารถตัดสินคดีได้อย่างยุติธรรม

รัชกาลที่ 1 จึงทรงชำระสะสางกฎหมายเสียใหม่กลายเป็น “กฎหมายตราสามดวง” ถือเป็นกฎหมายที่มีความสำคัญของไทยเรา นักวิชาการทั้งหลายถือว่าแม้จริงแล้วกฎหมายตราสามดวงนี้ก็คือกฎหมายในสมัยกรุงศรีอยุธยาธนบุรีรัตนโกสินทร์



ตราสัญลักษณ์ของกฎหมายตราสามดวง

คดีสำคัญที่ก่อให้เกิดกฎหมายตราสามดวงก็คือ “คดีอามเตงป้อม” (อามเตง เป็นคำนำหน้าชื่อของผู้หญิงในสมัยก่อน) คดีนี้มีข้อเท็จจริงคือ นายบุญศรี ช่างเหล็กหลวง ได้ร้องทุกข์กล่าวโทษพระเกษมและนายราชาอรธ เนื่องจาก อามเตงป้อม ภรรยาของนายบุญศรีเป็นชู้กับ นายราชาอรธ แต่อามเตงป้อมกลับมาฟ้องหย่า นายบุญศรี นายบุญศรีไม่ยอมหย่า แต่พระเกษมกลับพิจารณาเข้าข้างอามเตงป้อมแล้วคัดข้อความส่งให้ลูกขุน ณ ศาลหลวง มีคำตัดสินให้อามเตงป้อมกับนายบุญศรีขาดจากการเป็นสามีภรรยาตามกฎหมาย เมื่อรัชการที่ 1 ทรงทราบเรื่องจึงตรัสว่า หญิงนอกใจขายแล้วมาฟ้องหย่า ลูกขุนปรึกษากันแล้วให้หย่าตามคำฟ้องนั้นไม่เป็นการยุติธรรม จึงมีพระราชโองการตรัสสั่งให้เจ้าพระยาคลังตรวจสอบกฎหมายดังกล่าว ปรากฏได้ความว่า ชายไม่ผิด หญิงมาขอหย่า ก็สามารถหย่าได้ (ตามที่บ้านทักใช้คำว่า ชายหาผิดมิได้หญิงขอหย่า ท่านว่าเป็นหญิงหย่าชายหย่าได้) จึงทรงเห็นว่าแม้แต่พระไตรปิฎกผิดเพี้ยนไป ก็ยังอาราธนาพระราชาคณะทั้งปวงให้ทำสังคายนาชำระพระไตรปิฎกให้ถูกต้องได้ ดังนั้นเมื่อกฎหมายผิดเพี้ยนไปก็ควรต้องชำระสะสางให้ถูกต้อง พระองค์จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมตั้งคณะกรรมการขึ้นมา ประกอบด้วยอาลักษณ์ 4 ลูกขุน 3 ราชบัณฑิต 4 จัดการชำระบทกฎหมายให้ถูกต้อง โดยอาศัย “คัมภีร์พระธรรมศาสตร์” (เชื่อกันว่าเป็นคัมภีร์ที่ผู้ทรงอิทธิฤทธิ์ หรือผู้มีอำนาจเหนือคนธรรมดาแต่งขึ้น เดิมนี้เป็นของชาวฮินดู เป็นหนังสือในศาสนาพราหมณ์) เป็นหลักในการบัญญัติกฎหมาย เช่นเดียวกับในสมัยกรุงศรีอยุธยา เกิดเป็นกฎหมายตราสามดวงขึ้น

ความสำคัญของกฎหมายตราสามดวง อีกนัยหนึ่งก็คือ เป็นกฎหมายที่ใช้เป็นคู่มือในการชี้ขาดตัดสินคดี เพราะเป็นกฎหมายที่เกิดขึ้นจากการพิจารณาพิพากษาคดี และใช้ในการพิจารณาพิพากษาคดีเป็นหลัก ไม่ใช่กฎหมายที่เขียนขึ้นในลักษณะตำรากฎหมาย จึงเป็นกฎหมายที่ค่อนข้างเป็นกฎหมายธรรมชาติ

ในเวลาต่อมาเกิดการล่าอาณานิคมจากประเทศซีกโลกตะวันตก เช่น ประเทศฝรั่งเศสและประเทศอังกฤษ ทำให้เกิดเหตุการณ์ราชวงศ์กาล เนื่องจากไทยเรากฎหมายป่าเถื่อน ไม่คดีเกิดขึ้นก็จะไม่ยอมขึ้นรัฐบาลของไทยทำ “สิทธิสภาพนอกอาณาเขต” และศาลต่างประเทศขึ้นเพื่อ



พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5

สำคัญขึ้นก็คือการเสียเอกราชต่างประเทศเห็นว่าประเทศไทยเป็นธรรม เมื่อมีปัญหาหรือศาลไทย และบีบบังคับให้สนธิสัญญาซึ่งเรียกว่า ได้มีการจัดตั้งศาลกงสุลใช้ในการพิจารณาคดี

สำหรับคนชาติ นั้น ๆ โดยเฉพาะ ไม่ใช่กฎหมายของไทยและไม่ขึ้นศาลไทย

ในสมัยรัชกาลที่ 5 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงมีพระราชดำริที่จะนำเอาเอกราชทางศาลกลับคืนมา โดยการแก้ไขกฎหมายให้ทัดเทียมกับนานาประเทศ จึงได้มีการส่งข้าราชการและพระบรมวงศานุวงศ์ไปศึกษากฎหมายที่ต่างประเทศเพื่อนำความรู้มาพัฒนากฎหมาย รวมถึงจ้างผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมายจากต่างประเทศมาเป็นที่ปรึกษา ต่อมาทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้มีการตรวจแก้ไขและปรับปรุงกฎหมาย



พระบรมวงศ์เธอพระองค์เจ้ารพีพัฒนศักดิ์ กรมหลวงราชบุรีดิเรกฤทธิ์ (พระบิดาแห่งกฎหมายไทย)

โดยตั้งคณะกรรมการซึ่งมีพระบรมวงศ์เธอพระองค์เจ้ารพีพัฒนศักดิ์ กรมหลวงราชบุรีดิเรกฤทธิ์ (พระบิดาแห่งกฎหมายไทย) เป็นประธาน โดยร่างประมวลกฎหมายอาญาเสร็จก่อน (ในสมัยนั้นคือ กฎหมายลักษณะอาญา ร.ศ. 127) อีกทั้งได้มีการตั้งคณะกรรมการขึ้นร่างกฎหมายอื่น ๆ ด้วย ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 6 ก็ทรงแต่งตั้งคณะกรรมการขึ้นร่างประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์และประกาศใช้ในปี พ.ศ. 2468 แรกเริ่มเดิมทีมีเพียง 2 บรรพ คือบรรพ 1 ว่าด้วยบทเบ็ดเสร็จทั่วไป และบรรพ 2 ว่าด้วยหนี้ หลังจากนั้นก็มีกร่างบรรพอื่น ๆ ขึ้นจนครบ 6 บรรพ ในภายหลัง

ในการปฏิรูประบบกฎหมายจากระบบเดิมที่ล้าสมัยมาเป็นระบบใหม่นั้น ไทยได้รับเอาระบบซีวิล ลอว์มาใช้ซึ่งเป็นระบบเดียวกับที่ฝรั่งเศสและเยอรมนีใช้กัน โดยระบบนี้มีต้นกำเนิดมาจากอาณาจักรโรมันเริ่มแรกเดิมทีนั้นคณะกรรมการร่างกฎหมายประสงค์ที่จะนำเอาระบบกฎหมายคอมมอน ลอว์มาใช้บังคับ แต่เนื่องจากระบบกฎหมายนี้เป็นระบบกฎหมายที่ไม่สามารถลอกเลียนแบบได้ เพราะระบบกฎหมายนี้เป็นระบบกฎหมายที่พัฒนามาเป็นเวลานานจากจารีตประเพณีและระบบสังคมโดยเฉพาะ ตัวบทกฎหมายก็ไม่มีกรรวบรวมเอาไว้เป็นหมวดหมู่ทำให้ยากแก่การศึกษา ซึ่งแตกต่างกับระบบซีวิล ลอว์ ที่มีการรวบรวมกฎหมายไว้

เป็นหมวดหมู่อย่างมีระเบียบ ทำให้ง่ายแก่การศึกษาและนำมาใช้เป็นแบบอย่าง อีกทั้งประเทศส่วนใหญ่ นอกจากฝรั่งเศสและเยอรมนีแล้ว ต่างก็ใช้ระบบกฎหมายนี้ทั้งสิ้น การที่ประเทศไทยใช้ระบบเดียวกับนานา ประเทศก็จะทำให้กฎหมายของไทยมีความเป็นสากลและเป็นที่ยอมรับ ซึ่งก็จะมีผลทำให้ไทยอาจได้รับเอกราช ทางศาลคืนมา

ดังนั้น ประเทศไทยจึงนำเอาระบบซีวิล ลอว์มาใช้ โดยนำกฎหมายของประเทศอื่น ๆ มาผสมเข้ากัน กับกฎหมายไทยดั้งเดิม และมีการปรับปรุงให้ทันสมัยเป็นที่ยอมรับของนานาประเทศ จนในที่สุดก็ได้รับเอกราช ทางศาลคืนมา และกฎหมายไทยก็ยังมีการพัฒนาขึ้นมาอีกเรื่อย ๆ เพื่อสามารถใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมได้

1.6 ลำดับชั้นของกฎหมายในประเทศไทย

ลำดับชั้นของกฎหมายในประเทศไทย (ศักดิ์กฎหมาย) มีไว้เพื่อบ่งบอกถึงระดับสูงต่ำและความสำคัญ ของกฎหมายแต่ละประเภทรวมไปถึงภาพรวมของกฎหมายที่ใช้กัน กฎหมายที่มีลำดับชั้นต่ำกว่าจะมีผลยกเลิก หรือขัดต่อกฎหมายที่มีลำดับชั้นสูงกว่าไม่ได้ ซึ่งเราจัดลำดับได้ดังนี้

1. กฎหมายแม่บทที่มีศักดิ์สูงที่สุด ได้แก่ รัฐธรรมนูญ
2. กฎหมายที่รัฐธรรมนูญให้อำนาจแก่ฝ่ายนิติบัญญัติหรือฝ่ายบริหารเป็นผู้ออก ได้แก่ ประมวล

กฎหมาย พระราชบัญญัติ พระราชกำหนด กฎหมายเหล่านี้ถือว่ามีศักดิ์เป็นลำดับที่สองรองจากรัฐธรรมนูญ

(1) ประมวลกฎหมาย

(2) พระราชบัญญัติ

(3) พระราชกำหนด

3. กฎหมายที่ฝ่ายบริหารเป็นผู้ออก ได้แก่ พระราชกฤษฎีกา กฎกระทรวง

(1) พระราชกฤษฎีกาเป็นกฎหมายที่ออกโดยฝ่ายบริหาร

(2) กฎกระทรวง เป็นกฎหมายที่รัฐมนตรีแต่ละกระทรวงเป็นผู้ออก

4. กฎหมายที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเป็นผู้ออก

1.7 ประเภทของกฎหมาย

การแบ่งแยกประเภทกฎหมายที่นิยมใช้กันมีอยู่ 2 ประเภท คือ

1. การแบ่งแยกประเภทของกฎหมายตามลักษณะแห่งการใช้ เป็นการแบ่งแยกโดยพิจารณาถึงลักษณะ

การใช้กฎหมายเป็นหลัก ได้แก่

(1) กฎหมายสารบัญญัติ

(2) กฎหมายวิธีสบัญญัติ

2. แบ่งแยกประเภทของกฎหมายตามลักษณะของความสัมพันธ์ของคู่กรณี ได้แก่

(1) กฎหมายเอกชน

(2) กฎหมายมหาชน

(3) กฎหมายระหว่างประเทศ

1.8 การใช้บังคับกฎหมาย

1. การประกาศใช้กฎหมายเพื่อให้ประชาชนทราบ เพื่อให้ประชาชนได้รับทราบว่ามีการออกกฎหมายใดออกมา ใช้บังคับแล้ว ก็จะมีการจัดพิมพ์ “ราชกิจจานุเบกษา” ซึ่งจัดพิมพ์ขึ้นเผยแพร่ทุก ๆ สัปดาห์เพื่อประกาศให้

ประชาชนและหน่วยงานราชการทราบถึงกฎหมาย คำสั่ง ระเบียบข้อบังคับ รวมไปถึงข้อเท็จจริงที่สำคัญอย่างใด ๆ หรือข้อเท็จจริงซึ่งมีกฎหมายกำหนดไว้ว่าจะมีผลสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อมีการประกาศลงในราชกิจจานุเบกษา เมื่อมีการประกาศแล้วให้ถือว่าประชาชนทุกคนทราบโดยถ้วนหน้ากัน ประชาชนจะอ้างว่าไม่รู้กฎหมายไม่ได้ ดังที่มีหลักทั่วไปในการใช้บังคับกฎหมายว่า “ความไม่รู้กฎหมาย ไม่เป็นข้อแก้ตัว”

2. วันเริ่มใช้กฎหมาย คือวันที่กำหนดให้กฎหมายที่ได้ประกาศลงในราชกิจจานุเบกษาแล้วมีผลบังคับใช้นั้นเอง โดยปกติเมื่อมีการประกาศใช้กฎหมายก็จะมีกำหนดวันใช้บังคับไว้ในกฎหมาย ซึ่งมีดังนี้

(1) กำหนดให้ใช้ตั้งแต่วันที่ประกาศในราชกิจจานุเบกษา คือมีการประกาศลงในราชกิจจานุเบกษาเมื่อใดก็มีผลใช้บังคับในวันนั้นทันที ใช้ในกรณีที่เป็นเร่งด่วนหากใช้บังคับล่าช้าไปอาจทำให้มีผลเสียหาย

(2) ให้ใช้ตั้งแต่วันถัดจากวันที่ประกาศในราชกิจจานุเบกษา คือมีผลใช้บังคับในวันถัดไปหลังจากวันที่ได้ประกาศลงในราชกิจจานุเบกษา เพื่อให้ประชาชนได้มีโอกาสทราบล่วงหน้าก่อนหนึ่งวัน ซึ่งเป็นวิธีที่ใช้อยู่เป็นประจำ

(3) กำหนดให้ใช้ในอนาคต คือกำหนดให้มีผลใช้บังคับภายหลังที่มีการประกาศลงในราชกิจจานุเบกษาหลาย ๆ วัน เพื่อให้ทางราชการ เจ้าหน้าที่งานและประชาชนเตรียมพร้อมหรือที่จะปฏิบัติตามกฎหมายนั้น

(4) ในกรณีที่ไม่ได้กำหนดวันใช้บังคับไว้ คือมีการประกาศให้ประชาชนทราบแต่ไม่ได้กำหนดว่ากฎหมายที่ประกาศนั้นจะให้ผลใช้บังคับเมื่อใด วันที่มีผลใช้บังคับอาจกำหนดขึ้นตามมาภายหลัง ***กฎหมายจะไม่มีผลย้อนหลังในทางเป็นโทษ คือ เมื่อมีกฎหมายใหม่ออกมาหรือมีการแก้ไขกฎหมายในทางที่เป็นโทษแก่บุคคลใด ก็จะมีผลตั้งแต่วันที่กำหนดให้มีผลใช้บังคับเป็นต้นไปเท่านั้น จะไม่มีผลย้อนไปก่อนวันที่กำหนดให้กฎหมายนั้นมีผลใช้บังคับ เช่น ก่อนวันที่ 1 มกราคม 2539 การขับรถโดยไม่คาดเข็มขัดนิรภัยไม่มีความผิด ต่อมาตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2539 มีกฎหมายประกาศใช้บังคับว่าผู้ขับขี่รถยนต์จะต้องคาดเข็มขัดนิรภัย หากไม่ปฏิบัติตามจะมีความผิด เช่นนี้กฎหมายจะไม่มีผลย้อนไปเอาผิดแก่บุคคลที่กระทำการฝ่าฝืนก่อนวันที่ 1 มกราคม 2539 จะมีผลเอาผิดกับบุคคลที่ฝ่าฝืนนับแต่วันที่ 1 มกราคม 2539 เท่านั้น

แต่กฎหมายจะมีผลย้อนหลังในทางที่เป็นคุณ คือ เมื่อมีกฎหมายใหม่ออกมาหรือมีการแก้ไขกฎหมายในทางที่เป็นประโยชน์แก่บุคคล ก็จะมีผลใช้บังคับย้อนหลังไปก่อนวันที่กำหนดให้กฎหมายนั้นมีผลใช้บังคับด้วย เช่น ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 3 บัญญัติว่า “ถ้ากฎหมายที่ใช้ในขณะกระทำความผิดแตกต่างกับกฎหมายที่ใช้ในภายหลังการกระทำความผิด ให้ใช้กฎหมายในส่วนที่เป็นคุณแก่ผู้กระทำความผิด ไม่ว่าในทางใด

3. สถานที่ใช้กฎหมาย กฎหมายย่อมใช้บังคับได้ทั่วราชอาณาจักรเว้นแต่จะมีบทบัญญัติเป็นการเฉพาะว่ากฎหมายใดให้ใช้เฉพาะในท้องที่ใด หรือให้ใช้บังคับแก่การกระทำหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนอกราชอาณาจักร เช่น ตามบทบัญญัติของพระราชบัญญัติว่าด้วยการใช้กฎหมายอิสลามในเขตจังหวัดปัตตานี นราธิวาส ยะลา สตูล พ.ศ. 2498 กำหนดว่าในการพิจารณาวินิจฉัยคดีแพ่งเกี่ยวกับเรื่องครอบครัวและมรดกของผู้ที่นับถือศาสนาอิสลามของศาลชั้นต้นในเขต 4 จังหวัด ให้กฎหมายอิสลามว่าด้วยครอบครัวและมรดกแทนประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ หรือการกระทำความผิดบางประเภทที่ได้กระทำขึ้นนอกราชอาณาจักร ก็อาจถูกลงโทษในราชอาณาจักรได้ เช่น ความผิดฐานปลอมแปลงเงินตรา ฯลฯ

(2) ต ำ ม ก ฎ ห ม า ย เ ฉิน

1.9 ส ี ท ธิ ์ ห น ุ ำ ที่

“สิทธิ” คือ ประโยชน์หรืออำนาจของบุคคลที่กฎหมายรับรอง และคุ้มครองมิให้มีการละเมิด รวมทั้ง บังคับการให้เป็นไปตามสิทธิ ในกรณีที่มีการละเมิดด้วย เช่น สิทธิในครอบครัว สิทธิความเป็นอยู่ส่วนตัวสิทธิใน เกียรติยศ ชื่อเสียง สิทธิในการเลือกอาชีพ ถิ่นที่อยู่ การเดินทาง สิทธิในทรัพย์สิน เป็นต้น พจนานุกรมฉบับ ราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 อธิบายความหมาย “สิทธิ” ไว้ว่า “อำนาจที่จะกระทำการใด ๆ ได้อย่างอิสระ โ ด ย ไ ด ” ร ั บ ก า ร ร ั บ ร อ ง จ า ก ก ก ฎ ม า ย ”

แนวคิดเรื่องสิทธินี้ต้องพึงระวังเพราะถ้าบุคคลกำหนดความคิดเรื่องสิทธิผิดจะกลายเป็นการคำนึงถึงตัวเองเป็นที่ตั้ง มุ่งเอาประโยชน์ของตนมากกว่าจะคิดให้ประโยชน์ใคร จะเห็นการได้เปรียบเป็นข้อดี เป็นการเพาะหนีสัญญาว่าจะว่าฉันนั้นจะมาละเมิดสิทธิของตน

แนวคิดเรื่องสิทธินี้ต้องพึงระวังเพราะถ้าบุคคลกำหนดความคิดเรื่องสิทธิผิดจะกลายเป็นการค้ำึงถึงตัวเองเป็นที่ตั้ง มุ่งเอาประโยชน์ของตนมากกว่าจะคิดให้ประโยชน์ใคร จะเห็นการได้เปรียบเป็นเรื่องดี เป็นการเพาะ นิสัย หว่าน กระจาย ว่า ปล่อยให้คนอื่นจะมาละเมิดสิทธิของตน

การปฏิบัติ ถือว่าเป็นการฝ่าฝืนกฎหมายและจะถูกลงโทษ สิทธิและหน้าที่จึงเป็นสิ่งคู่กัน เมื่อมีสิทธิก็ต้องมีหน้าที่ ประชาชนของประเทศมีทั้งสิทธิและหน้าที่ แต่จะมีมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับกฎหมายของประเทศนั้น ๆ และแน่นอนว่าประเทศที่ปกครองด้วยระบอบประชาธิปไตย จะต้องพบกับคำทั้งสองคำนี้ อยู่ในตัวบทกฎหมาย และการใช้ชีวิตประจำวันอยู่ตลอดเวลา

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

แบบทดสอบ หน่วยที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท X ทับตัวอักษรลงในกระดาษคำตอบ

1. ข้อบังคับที่รัฐกำหนดเพื่อควบคุมความประพฤติของคนในสังคม หากใครฝ่าฝืนจะถูกลงโทษตามที่ได้กำหนดไว้ ข้อความนี้เป็นความหมายของอะไร

- ก.จารีต
- ข.. กฎหมาย
- ค. ประเพณี.
- ง.. ธรรมเนียม

2. กฎหมายมีความสำคัญอย่างไร

- ก.เป็นเครื่องมือที่ใช้จัดระเบียบ
- ข. เป็นเครื่องมือในการแสวงหาอำนาจของผู้ปกครอง
- ค. ทำให้สังคมเกิดการแข่งขันและมีความเจริญก้าวหน้า
- ง.ถูกทุกข้อ

3. กฎหมายคือคำสั่งหรือข้อบังคับของรัฐเกี่ยวข้องกับประชาชนอย่างไร

- ก.ต้องเรียนรู้
- ข.ต้องปฏิบัติตาม
- ค.ต้องถูกลงโทษ
- ง.ต้องละเว้นไม่ปฏิบัติ

4. ที่กล่าวว่า “กฎหมายเป็นข้อบังคับที่ใช้ได้ทั่วไปและตลอดไป” หมายความว่าอย่างไร

- ก.บังคับใช้ได้กับบุคคลทั่วไป
- ข.บังคับได้เฉพาะบุคคล
- ค.บังคับได้เฉพาะกลุ่มที่ต้องการในที่คุมขัง
- ง. บังคับใช้เฉพาะผู้ที่กระทำความผิดและมีผลบังคับใช้ในบางเวลา

5. เจ้าหนี้ ถูกลูกหนี้โกงจึงฟ้องร้องต่อศาล ต่อมาศาลตัดสินให้เจ้าหนี้ได้รับชำระหนี้ทั้งหมด แสดงว่า กฎหมาย มีความสำคัญด้านใด

- ก. ผดุงความยุติธรรมในสังคม
- ข. คุ้มครองเสรีภาพประชาชน
- ค . พัฒนาคุณภาพชีวิตประชากร
- ง. เป็นเครื่องมือบริหารประเทศของรัฐ

6. ข้อใด ไม่ใช่ ประเภทของกฎหมายมหาชน

ก. กฎหมายแพ่ง

ข . กฎหมายอาญา

ค.กฎหมายปกครอง

ง. กฎหมายรัฐธรรมนูญ

7. ข้อใด เป็นประเภทของกฎหมายที่ออกโดยฝ่ายนิติบัญญัติ

ก.กฎกระทรวง

ข.พระราชกำหนด

ค.พระราชบัญญัติ

ง. พระราชกฤษฎีกา

8. กฎหมายที่กรุงเทพมหานครบัญญัติขึ้นเพื่อบังคับใช้แก่ประชาชนในกรุงเทพมหานคร เรียกว่า อย่างไร

ก . เทศบัญญัติ

ข . กฎกรุงเทพมหานคร

ค. ข้อกำหนดกรุงเทพมหานคร

ง. ข้อบัญญัติกรุงเทพมหานคร

9. รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 เป็นกฎหมายประเภทใด

ก. กฎหมายเอกชน

ข . กฎหมายมหาชน

ค. กฎหมายจารีตประเพณี

ง . กฎหมายระหว่างประเทศ

10. ข้อใด เป็นกฎหมายเอกชนซึ่งกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างเอกชนกับเอกชน

ก . ประมวลกฎหมายอาญา

ข. พระราชบัญญัติการพนัน

ค . ประมวลกฎหมายภาษีอากร

ง . ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์

7. เอกสารอ้างอิง (ชั้นหน้าใหม่)

หนังสือ กฎหมายรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์ รหัส 21901-1005

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

แบบทดสอบ หน่วยที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท X ทับตัวอักษรลงในกระดาษคำตอบ

1. ข้อบังคับที่รัฐกำหนดเพื่อควบคุมความประพฤติของคนในสังคม หากใครฝ่าฝืนจะถูกลงโทษตามที่ได้กำหนดไว้ ข้อความนี้เป็นความหมายของอะไร

ก.จารีต

ข.. กฎหมาย

ค. ประเพณี.

ง.. ธรรมเนียม

2. กฎหมายมีความสำคัญอย่างไร

ก.เป็นเครื่องมือที่ใช้จัดระเบียบ

ข. เป็นเครื่องมือในการแสวงหาอำนาจของผู้ปกครอง

ค. ทำให้สังคมเกิดการแข่งขันและมีความเจริญก้าวหน้า

ง.ถูกทุกข้อ

3. กฎหมายคือคำสั่งหรือข้อบังคับของรัฐเกี่ยวข้องกับประชาชนอย่างไร

ก.ต้องเรียนรู้

ข.ต้องปฏิบัติตาม

ค.ต้องถูกลงโทษ

ง.ต้องละเว้นไม่ปฏิบัติ

4. ที่กล่าวว่า “กฎหมายเป็นข้อบังคับที่ใช้ได้ทั่วไปและตลอดไป” หมายความว่าอย่างไร

ก.บังคับใช้ได้กับบุคคลทั่วไป

ข.บังคับได้เฉพาะบุคคล

ค.บังคับได้เฉพาะกลุ่มที่ต้องการในที่คุมขัง

ง. บังคับใช้เฉพาะผู้ที่กระทำความผิดและมีผลบังคับใช้ในบางเวลา

5. เจ้าหนี้ ถูกลูกหนี้โกงจึงฟ้องร้องต่อศาล ต่อมาศาลตัดสินให้เจ้าหนี้ได้รับชำระหนี้ทั้งหมด แสดงว่า กฎหมาย มีความสำคัญด้านใด

ก. ผดุงความยุติธรรมในสังคม

ข. คุ้มครองเสรีภาพประชาชน

ค . พัฒนาคุณภาพชีวิตประชากร

ง. เป็นเครื่องมือบริหารประเทศของรัฐ

6. ข้อใด ไม่ใช่ ประเภทของกฎหมายมหาชน

ก. กฎหมายแพ่ง

ข . กฎหมายอาญา

ค.กฎหมายปกครอง

ง. กฎหมายรัฐธรรมนูญ

7. ข้อใด เป็นประเภทของกฎหมายที่ออกโดยฝ่ายนิติบัญญัติ

ก.กฎกระทรวง

ข.พระราชกำหนด

ค.พระราชบัญญัติ

ง. พระราชกฤษฎีกา

8. กฎหมายที่กรุงเทพมหานครบัญญัติขึ้นเพื่อบังคับใช้แก่ประชาชนในกรุงเทพมหานคร เรียกว่า อย่างไร

ก . เทศบัญญัติ

ข . กฎกรุงเทพมหานคร

ค. ข้อกำหนดกรุงเทพมหานคร

ง. ข้อบัญญัติกรุงเทพมหานคร

9. รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 เป็นกฎหมายประเภทใด

ก. กฎหมายเอกชน

ข . กฎหมายมหาชน

ค. กฎหมายจารีตประเพณี

ง . กฎหมายระหว่างประเทศ

10. ข้อใด เป็นกฎหมายเอกชนซึ่งกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างเอกชนกับเอกชน

ก . ประมวลกฎหมายอาญา

ข. พระราชบัญญัติการพนัน

ค . ประมวลกฎหมายภาษีอากร

ง . ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์

	ใบกิจกรรม ที่ 1	หน่วยที่_1
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่_1-5
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สิทธิ หน้าที่ และความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย	ทฤษฎี 10...ชม. ปฏิบัติ.....0....ชม.
ชื่องานเสวนาประเด็น "สิทธิและหน้าที่ในโลกดิจิทัล (Digital World)"		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้การปฏิบัติกิจกรรม

ผู้เรียนสามารถสะท้อนความเห็นและจำแนกขอบเขตของสิทธิและหน้าที่ตามกฎหมายผ่านการจำลองสถานการณ์ และกิจกรรมกลุ่มได้อย่างมีเหตุมีผล

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....

2) วิธีประเมิน.....

3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำกิจกรรม

3.1 วิเคราะห์ ความเชื่อมโยงระหว่างตัวบทกฎหมายเบื้องต้นกับชีวิตประจำวัน

3.2 สรุปประเด็น ความสำคัญของลำดับชั้นกฎหมายที่มีผลต่อการทำธุรกรรม

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ระบุ องค์ประกอบของสิทธิและหน้าที่ในกรณีศึกษาที่กำหนดได้

4.2 จัดกลุ่ม ประเภทของกฎหมายตามที่เราเรียนมาได้อย่างถูกต้อง

4.3 แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคมในฐานะผู้ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

5.1 กระดาษฟลิปชาร์ต (Flip Chart) และปากกาเคมี

5.2 บัตรคำ "ลำดับชั้นกฎหมาย" และ "ประเภทของสิทธิ"

5.3 สมาร์ทโฟนสำหรับการค้นคว้าข้อมูลแบบ Real-time

5.4 กรณีศึกษาจำลอง (Scenario Cards)

6. ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่มผู้เรียน: กลุ่มละ 4-5 คน เพื่อรับบัตรคำสถานการณ์จำลอง
2. กิจกรรม "บันไดกฎหมาย": แต่ละกลุ่มต้องเรียงลำดับความสำคัญของกฎหมาย (รัฐธรรมนูญ -> พ.ร.บ. -> พ.ร.ฎ. -> กฎกระทรวง) ให้ถูกต้อง
3. วิเคราะห์ Case Study: แต่ละกลุ่มเลือกสถานการณ์ เช่น "การสั่งซื้อของออนไลน์แล้วได้ของไม่ตรงปก" เพื่อหาว่าใครมี "สิทธิ" และใครมี "หน้าที่" อย่างไร
4. Gallery Walk: นำเสนอสรุปผลงานกลุ่มตนเองบนกระดาษฟลิปชาร์ต และเดินชมผลงานกลุ่มอื่นเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

7. สรุปและอภิปราย

การรู้จักสิทธิทำให้เราไม่ถูกเอาเปรียบ และความรู้หน้าที่ทำให้เราไม่ไปละเมิดผู้อื่น กฎหมายธุรกรรมฯ จึงเปรียบเสมือนกติกาที่ทำให้การอยู่ร่วมกันบนโลกออนไลน์มีความสุขและตรวจสอบได้

8. การประเมินผล

การวัดและประเมินผล (ให้ระบุวิธีการวัดผล และน้ำหนักคะแนน) (ตัวอย่าง)

1. คะแนนจากการประเมินผลตามสภาพจริง	80	คะแนน
แบบฝึกหัด	10	คะแนน
งานที่มอบหมาย	25	คะแนน
แบบทดสอบ	25	คะแนน
ประเมินสรุป	20	คะแนน
2. คะแนนเจตคติและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	20	คะแนน
ความมีวินัย *	2	คะแนน
ความซื่อสัตย์สุจริต*	2	คะแนน
จิตอาสา*	2	คะแนน
ความพอเพียง *	2	คะแนน
ความรักความสามัคคี *	2	คะแนน
ความประหยัด *	2	คะแนน

ความรับผิดชอบ	2	คะแนน
ความสนใจใฝ่รู้	2	คะแนน
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	2	คะแนน
ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	2	คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนรวม	ระดับผลการเรียน
80 - 100	= 4
75 - 79	= 3.5
70 - 74	= 3
65 - 69	= 2.5
60 - 64	= 2
55 - 59	= 1.5
50 - 54	= 1
0 - 49	= 0

10. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

หนังสือ กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ รหัส 21901-1005

	ใบมอบหมายงาน ที่ 1	หน่วยที่_1
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่_1-5
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สัทธิ หน้าที่ และความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย	ทฤษฎี 10...ชม. ปฏิบัติ.....0....ชม.
ชื่องานรายงานสรุป "โครงสร้างกฎหมายไทยและสิทธิพื้นฐานของผู้ใช้เทคโนโลยี"		

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

รายงานฉบับสมบูรณ์ (เข้าเล่มหรือไฟล์ PDF) ที่มีเนื้อหาครอบคลุมลำดับชั้นกฎหมาย และการจำแนกสิทธิ-หน้าที่

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 สืบค้นและรวบรวม ข้อมูลกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ฉบับล่าสุด

3.2 เรียบเรียง รายงานตามโครงสร้างทางวิชาการได้อย่างถูกต้อง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ค้นหา ด้วยกฎหมายจากแหล่งข้อมูลราชการได้ถูกต้อง
- 4.2 เขียนสรุป ความเข้าใจเรื่องลำดับชั้นกฎหมายไทยได้
- 4.3 ยกตัวอย่าง การใช้สิทธิและหน้าที่ในงานอาชีพที่ตนเองสนใจมา 1 ตัวอย่าง

5. รายละเอียดของงาน

ให้นักเรียนจัดทำรายงานความยาวไม่เกิน 5 หน้ากระดาษ A4 โดยมีหัวข้อดังนี้:

1. คำนำที่แสดงถึงความสำคัญของกฎหมายในยุคดิจิทัล
2. แผนภาพลำดับชั้นกฎหมายไทย (Pyramid Hierarchy)
3. ตารางเปรียบเทียบ "สิทธิ" และ "หน้าที่" พร้อมยกตัวอย่างสถานการณ์จริง
4. ความคิดเห็นส่วนตัว: "หากไม่มีกฎหมายรัฐธรรมนูญฯ สังคมจะเป็นอย่างไร"

6. กำหนดเวลาส่งงาน

สัปดาห์ที่ 5 ของภาคเรียน (หรือตามที่คุณสอนกำหนดในคาบเรียนสุดท้ายของหน่วย)

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

ใช้ฟอนต์ TH Sarabun New ขนาด 16 pt

ต้องมีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลอย่างน้อย 2 แหล่ง

อนุญาตให้ใช้ AI ในการช่วยร่างโครงสร้าง แต่ต้องขัดเกลาเนื้อหาด้วยภาษาของตนเอง

8. แหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม

เว็บไซต์สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา (www.krisdika.go.th)

คลังความรู้ ETDA (www.etda.or.th)

9. การประเมินผล

การวัดและประเมินผล (ให้ระบุวิธีการวัดผล และน้ำหนักคะแนน) (ตัวอย่าง)

1. คะแนนจากการประเมินผลตามสภาพจริง	80	คะแนน
แบบฝึกหัด	10	คะแนน
งานที่มอบหมาย	25	คะแนน
แบบทดสอบ	25	คะแนน
ประเมินสรุป	20	คะแนน
2. คะแนนเจตคติและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	20	คะแนน
ความมีวินัย *	2	คะแนน
ความซื่อสัตย์สุจริต*	2	คะแนน
จิตอาสา*	2	คะแนน
ความพอเพียง *	2	คะแนน
ความรักความสามัคคี *	2	คะแนน
ความประหยัด *	2	คะแนน
ความรับผิดชอบ	2	คะแนน
ความสนใจใฝ่รู้	2	คะแนน

ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

2 คะแนน
2 คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนรวม		ระดับผลการเรียน
80 - 100	=	4
75 - 79	=	3.5
70 - 74	=	3
65 - 69	=	2.5
60 - 64	=	2
55 - 59	=	1.5
50 - 54	=	1
0 - 49	=	0

บันทึกหลังการสอน (ตัวอย่าง)

ผลการสอน

บรรลุตามจุดประสงค์ () ครบทุกข้อ () ไม่ครบ
เวลาที่ใช้ในการสอน () เหมาะสม () มากเกินไป () น้อยเกินไป
เนื้อหา () สอดคล้องกับจุดประสงค์ () ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์
กิจกรรมการสอน () ปฏิบัติได้ครบทุกกิจกรรม () ปฏิบัติกิจกรรมได้บางส่วน
กิจกรรม () เหมาะสม () กิจกรรมบางส่วนไม่เหมาะสม
การใช้สื่อการสอน () เหมาะสม () ไม่เหมาะสม

ผลการเรียนของนักเรียนนักศึกษา

ความสนใจ/ตั้งใจเรียน () มาก () ปานกลาง () น้อย
การซักถาม/ตอบคำถาม () มาก () ปานกลาง () น้อย
มีความร่วมมือในการจัดกิจกรรม () มาก () ปานกลาง () น้อย

ปัญหาอุปสรรค

() ผู้เรียนเข้าห้องเรียนสาย ไม่ตรงต่อเวลา () มีพฤติกรรมลืมนุด ปากกา สมาริสนั้

- | | |
|---|--|
| () ขาดความรับผิดชอบในงานมอบหมาย | () ขาดอุปนิสัยอยู่อย่างพอเพียง |
| () ขาดการกล้าแสดงออก นิ่งเงียบ
อย่างสามัคคี | () ขาดทักษะการทำงานร่วมอย่าง |
| () เล่นโทรศัพท์ระหว่างการเรียน | () ไม่ตั้งใจเรียน ขวนเพื่อนคุย หรือหลับ |
| () ขาดเจตคติที่ดีหรือขาดแรงจูงใจในการเรียน | () ขาดสื่อ อุปกรณ์ ในการฝึกปฏิบัติ |
| () อื่น ๆ ระบุ..... | |

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ..... ผู้สอน

(.....)

ตำแหน่ง วิทยฐานะ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 2..
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่ 6-8
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ คุณธรรม จริยธรรมของผู้ใช้ระบบเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	ทฤษฎี 6..ชม. ปฏิบัติ.....0....ชม.
ชื่อเรื่อง/งานคุณธรรม จริยธรรมของผู้ใช้ระบบเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

วิเคราะห์ปฏิบัติตามกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์และประยุกต์ใช้หลักกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ในการประกอบอาชีพ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 อธิบาย ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อสังคมบทบาทของวิชาชีพที่มีต่อสังคม ทั้งด้านที่เป็นประโยชน์ และเป็นโทษ

ตัวอย่างการเขียนสมรรถนะ

เขียนในรูปแบบ กริยา - กรรม - เงื่อนไข

เช่น

แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการทำงานของหน่วยประมวลผลกลาง	(ด้านความรู้)
ประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ตามคู่มือ	(ด้านทักษะ)
ใช้ภาษาอังกฤษในการทักทายและแนะนำตัว	
จัดแสดงสินค้าตามหลักการโฆษณา	
บันทึกรายการในสมุดรายวันตามหลักบัญชีขั้นต้น	
ตกแต่งชิ้นงานและส่งมอบตามกำหนดเวลา	
เขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด	
พิมพ์เอกสารด้วยโปรแกรมประมวลผลคำ	

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (เขียนให้ครบทุกด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และ ประยุกต์ใช้ฯ)

อธิบาย ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อสังคมบทบาทของวิชาชีพที่มีต่อสังคม ทั้งด้านที่เป็นประโยชน์ และเป็นโทษได้

อธิบายวิธีการใช้โปรแกรม Microsoft Office ได้

ติดตั้งโปรแกรม Microsoft Office ได้

ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่มอบหมายให้ทำ มีมนุษยสัมพันธ์ มีวินัย มีจิตอาสา

5. การบูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

5.1 ความพอประมาณ

ใช้ทรัพยากรอินเทอร์เน็ตและเวลาในการสืบค้นข้อมูลอย่างคุ้มค่าและเหมาะสม

5.2 ความมีเหตุผล

วิเคราะห์ผลกระทบก่อนตัดสินใจกดยอมรับหรือทำธุรกรรมออนไลน์โดยใช้หลักกฎหมายรองรับ

5.3 การมีภูมิคุ้มกันที่ดี

เตรียมความพร้อมรับมือกับการหลอกลวงทางออนไลน์ด้วยการมีความรู้เรื่องลายมือชื่อดิจิทัล

5.4 เงื่อนไขความรู้

มีความเข้าใจในตัวกฎหมายและขั้นตอนการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ถูกต้อง

5.5 เงื่อนไขคุณธรรม

มีความซื่อสัตย์สุจริต ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่นในการทำธุรกรรม

5.6 4 มิติ สมดุลและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง

ด้านวัตถุ/เศรษฐกิจ

ลดการใช้กระดาษโดยเปลี่ยนมาใช้เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ช่วยประหยัดต้นทุน

ด้านสังคม

สร้างสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยจากการรู้เท่าทันกฎหมาย

ด้านวัฒนธรรม

ส่งเสริมวัฒนธรรมการทำสัญญาที่โปร่งใสในระบบดิจิทัล

ด้านสิ่งแวดล้อม

ลดขยะจากการพิมพ์เอกสารที่ไม่จำเป็น

5.7 ศาสตร์ด้านการพัฒนา

5.7.1 ศาสตร์สากล

เทคโนโลยีการเข้ารหัส (Encryption) และลายมือชื่อดิจิทัล

5.7.2 ศาสตร์พระราชา

"เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา" โดยเริ่มจากการเข้าใจกฎหมาย เพื่อเข้าถึงเครื่องมือ และพัฒนาอาชีพ

5.7.3 ศาสตร์ภูมิปัญญาท้องถิ่น: การนำกฎหมายไปประยุกต์ใช้กับการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชนผ่านระบบออนไลน์

5.8 4 พระบรมราโชบายด้านการศึกษา (ร.10)

5.8.1 มีทัศนคติที่ถูกต้อง

ตระหนักถึงความสำคัญของกฎหมายบ้านเมือง

5.8.2 มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง

มีคุณธรรมในการประกอบธุรกิจไม่คดโกง

5.8.3 มีงานทำ มีอาชีพ

สามารถนำความรู้ไปใช้เป็นที่ปรึกษาหรือทำธุรกิจออนไลน์ได้จริง

5.8.4 เป็นพลเมืองที่ดี

ปฏิบัติตามระเบียบและกฎหมายไซเบอร์

6. สารการเรียนรู้

ความหมายและขอบเขตของกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

ผลทางกฎหมายของการใช้ข้อความอิเล็กทรอนิกส์แทนกระดาษ

ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Signature) และความปลอดภัย

7. กิจกรรมการเรียนรู้ (แบบ MIAP)

Motivation ครูยกตัวอย่างคดีการโกงออนไลน์และตั้งคำถามว่ากฎหมายช่วยเราได้อย่างไร

Information บรรยายประกอบสื่อ Digital สรุปสาระสำคัญของ พ.ร.บ. ธุรกรรมฯ

Application นักเรียนแบ่งกลุ่มวิเคราะห์กรณีศึกษา "การซื้อขายผ่านแอปพลิเคชัน"

Progress ทำแบบทดสอบหลังเรียนและสรุปประเด็นสำคัญร่วมกัน

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

สไลด์นำเสนอ (Canva/PPT)

เว็บไซต์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA)

9. การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผล (ให้ระบุวิธีการวัดผล และน้ำหนักคะแนน)

1. คะแนนจากการประเมินผลตามสภาพจริง	80	คะแนน
แบบฝึกหัด	10	คะแนน
งานที่มอบหมาย	25	คะแนน
แบบทดสอบ	25	คะแนน
ประเมินสรุป	20	คะแนน
2. คะแนนเจตคติและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	20	คะแนน
ความมีวินัย *	2	คะแนน
ความซื่อสัตย์สุจริต*	2	คะแนน
จิตอาสา*	2	คะแนน
ความพอเพียง *	2	คะแนน
ความรักความสามัคคี *	2	คะแนน
ความประหยัด *	2	คะแนน
ความรับผิดชอบ	2	คะแนน
ความสนใจใฝ่รู้	2	คะแนน
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	2	คะแนน
ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	2	คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนรวม		ระดับผลการเรียน
80 - 100	=	4
75 - 79	=	3.5
70 - 74	=	3
65 - 69	=	2.5
60 - 64	=	2
55 - 59	=	1.5
50 - 54	=	1
0 - 49	=	0

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

10.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

10.3 การแก้ไขปัญหา

1) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

ใบช่วยสอน

ใบช่วยสอน (Instruction Sheet)	การนำไปใช้
ใบความรู้ (Information Sheet)	ใช้เพื่อรวบรวม เรียบเรียง จัดระบบองค์ความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้ง่ายขึ้น อาจใช้ในกรณี ที่ต้องนำ ความรู้มาจากตำราหลายเล่ม หรือ หนังสือเรียน มี เนื้อหาไม่ครบถ้วน
ใบงาน (Job Sheet)	เป็นใบช่วยสอน ที่เขียนขึ้นมาเพื่อบ่งบอกขั้นตอน การปฏิบัติงาน วิธีการและเงื่อนไขต่าง ๆ ในการปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะทางวิชาชีพ ให้มีสมรรถนะตามที่ กำหนดไว้ในหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งในบางศาสตร์ จะเรียก ต่างการไปเช่น ใบทดลองหรือใบประลอง (Lab Sheet) ใบกิจกรรม (Activity Sheet)
ใบปฏิบัติงาน (Operation Sheet)	เป็นใบช่วยสอน ที่เขียนขึ้นมาเพื่อบ่งบอกใน ขั้นตอนหนึ่งของการปฏิบัติงาน หรืองานย่อยอย่าง ชัดเจน มักใช้ควบคู่กับ ใบงาน หรือใบมอบหมายงาน
ใบมอบหมายงาน (Assignment Sheet)	เป็นใบช่วยสอน ที่เขียนขึ้นมาเพื่อ กำหนดงาน หรือมอบหมายงานให้ผู้เรียนนำไปศึกษาค้นคว้า และ การปฏิบัติงาน

	ใบความรู้ ที่ 2	หน่วยที่ 2
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่ 6-8
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ คุณธรรม จริยธรรมของผู้ใช้ระบบเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	ทฤษฎี 6...ชม. ปฏิบัติ 0...ชม.
ชื่อเรื่องคุณธรรม จริยธรรมของผู้ใช้ระบบเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และเลือกใช้เครื่องมือในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ได้สอดคล้องกับข้อกำหนดตาม พ.ร.บ. ว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อความปลอดภัยในงานอาชีพ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการพื้นฐานและผลทางกฎหมายของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

3.2 เลือกใช้วิธีการยืนยันตัวตนและลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ตามมาตรฐานที่กฎหมายรองรับ

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

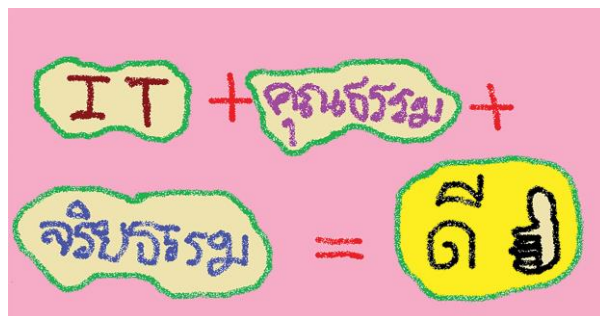
4.1 บอกความหมายและประเภทของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้อง

4.2 อธิบายผลทางกฎหมายของการใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ตามมาตรา 9 และมาตรา 26 ได้

4.3 ปฏิบัติงานจำลองการทำสัญญาซื้อขายออนไลน์โดยใช้หลักฐานอิเล็กทรอนิกส์ได้ครบถ้วน

5. เนื้อหาสาระ

2.1 คุณธรรม จริยธรรม ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ



คุณธรรม จริยธรรม

ในปัจจุบันการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับทุกองค์กร การเชื่อมโยงสารสนเทศผ่านทางคอมพิวเตอร์ ทำให้สิ่งที่มีค่ามากที่สุดของระบบ คือ ข้อมูลและสารสนเทศ อาจถูกจารกรรม ถูกเปลี่ยนแปลง ถูกเข้าถึงโดยเจ้าของไม่รู้ตัว ถูกปิดกั้นขัดขวางให้ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ หรือถูกทำลายเสียหายไป ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ไม่ยากบนโลกของเครือข่าย โดยเฉพาะเมื่ออยู่บนอินเทอร์เน็ต

ดังนั้นการมีคุณธรรม และจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีจึงเป็นเรื่องที่สำคัญไม่แพ้กัน โดยอาจมี

1. ไม่ควรให้ข้อมูลที่เป็นเท็จ
2. ไม่บิดเบือนความถูกต้องของข้อมูล ให้ผู้รับคนต่อไปได้ข้อมูลที่ถูกต้อง
3. ไม่ควรเข้าถึงข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต
4. ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลกับผู้ที่ไม่ได้รับอนุญาต
5. ไม่ทำลายข้อมูล
6. ไม่เข้าควบคุมระบบบางส่วน หรือทั้งหมดโดยไม่ได้รับอนุญาต
7. ไม่ทำให้อีกฝ่ายหนึ่งเข้าใจว่าตัวเองเป็นอีกบุคคลหนึ่ง ตัวอย่างเช่น การปลอมอีเมลของผู้ส่งเพื่อให้ผู้รับเข้าใจผิด เพื่อการเข้าใจผิด หรือ ต้องการลวงความลับ
8. การขัดขวางการให้บริการของเซิร์ฟเวอร์ โดยการทำให้มีการใช้ทรัพยากรของเซิร์ฟเวอร์จนหมดหรือถึงขีดจำกัดของมัน ตัวอย่างเช่น เว็บเซิร์ฟเวอร์ หรือ อีเมลเซิร์ฟเวอร์ การโจมตีจะทำได้โดยการเปิดการเชื่อมต่อกับเซิร์ฟเวอร์จนถึงขีดจำกัดของเซิร์ฟเวอร์ ทำให้ผู้ใช้คนอื่น ๆ ไม่สามารถเข้ามาใช้บริการได้
9. ไม่ปล่อย หรือ สร้างโปรแกรมประสงค์ร้าย (Malicious Program) ซึ่งเรียกย่อ ๆ ว่า (Malware) เป็นโปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อทำการ ก่อกวน ทำลาย หรือทำความเสียหายระบบคอมพิวเตอร์เครือข่าย โปรแกรมประสงค์ร้ายที่แพร่หลายในปัจจุบันคือ ไวรัส เวิร์ม และม้าโทรจัน
10. ไม่ก่อความรำคาญให้กับผู้อื่น โดยวิธีการต่าง ๆ เช่น สปแอม (Spam) (การส่งอีเมลไปยังผู้ใช้งานจำนวนมาก โดยไม่จําต้องประสงค์เพื่อการใช้งาน)
11. ไม่ผลิตหรือใช้สปายแวร์ (Spyware) โดยสปายแวร์จะใช้ช่องทางการเชื่อมต่อทางอินเทอร์เน็ตเพื่อแอบส่งข้อมูลส่วนตัวของผู้นั้นไปให้กับบุคคลหรือองค์กรหนึ่งโดยที่ผู้ใช้ไม่ทราบ
12. ไม่สร้างหรือใช้ไวรัส ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนมากและเพิ่มขึ้นทุกวัน การใช้งานระบบเครือข่ายที่ออนไลน์และส่งข่าวสารถึงกันย่อมมีผู้ที่มีความประพฤติไม่ดีปะปนและสร้างปัญหาให้กับผู้ใช้คนอื่นอยู่เสมอ หลายเครือข่ายจึงได้ออกกฎเกณฑ์การใช้งานภายในเครือข่าย เพื่อให้สมาชิกในเครือข่ายของตนยึดถือ ปฏิบัติตามกฎหมายและได้รับประโยชน์สูงสุด ดังนั้น ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทุกคนที่เป็นสมาชิกเครือข่ายจะต้องเข้าใจกฎเกณฑ์ข้อบังคับของ เครือข่ายนั้นมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้ร่วมใช้บริการคนอื่นและจะต้องรับผิดชอบต่อผลกระทบของตนเองที่เข้าไปขอใช้บริการต่าง ๆ บนเครือข่ายบนระบบคอมพิวเตอร์ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเรียกเข้าได้เป็นเพียงเครือข่ายขององค์กรที่ผู้ใช้สังกัด แต่เป็นการเชื่อมโยงของเครือข่ายต่าง ๆ เข้าหากันหลายพันหลายหมื่นเครือข่ายมีข้อมูลข่าวสารอยู่ระหว่างเครือข่ายเป็นจำนวนมากการส่งข่าวสารในเครือข่ายนั้นอาจทำให้ข่าวสารกระจายเดินทางไปยังเครือข่ายอื่น ๆ อีกเป็นจำนวนมากหรือแม้แต่การส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ฉบับหนึ่งก็อาจจะต้องเดินทางผ่านเครือข่ายอีกหลายเครือข่ายกว่าจะถึงปลายทาง ดังนั้นผู้ให้บริการต้องให้ความสำคัญและตระหนักถึงปัญหาปริมาณข้อมูลข่าวสารบนเครือข่าย การใช้งานอย่าง

สร้างสรรค์และเกิดประโยชน์จะทำให้สังคมอินเทอร์เน็ตน่าใช้และเป็นประโยชน์ร่วมกันอย่างดี กิจกรรมบางอย่างที่ไม่ควรปฏิบัติจะต้องหลีกเลี่ยงเช่นการส่งกระจายข่าวไปเป็นจำนวนมากบนเครือข่าย การส่งเอกสารจดหมายลูกโซ่ ฯลฯ สิ่งเหล่านี้จะเป็นผลเสียโดยรวมต่อผู้ใช้และไม่เกิดประโยชน์ใด ๆ ต่อสังคมอินเทอร์เน็ต

2.2 จรรยาบรรณที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยึดถือไว้เป็นบทการปฏิบัติเพื่อเตือนความจำ

จรรยาบรรณที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยึดถือไว้เป็นบทการปฏิบัติเพื่อเตือนความจำเพื่อให้การอยู่ร่วมกันในสังคมอินเทอร์เน็ตสงบสุข Arlene H.Rinaldi แห่งมหาวิทยาลัย ฟอรัลิตาแอตแลนติก จึงรวบรวมกฎกติกา มารยาทและวางเป็นจรรยาบรรณอินเทอร์เน็ตหรือที่เรียกว่า Netiquette ไว้ดังนี้

1. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้ายหรือละเมิดผู้อื่น
2. ต้องไม่รบกวนการทำงานของผู้อื่น
3. ต้องไม่สอดแนมหรือแก้ไขเบ็ดเตล็ดในแฟ้มของผู้อื่น
4. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร
5. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ
6. ต้องไม่คัดลอกโปรแกรมผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
7. ต้องไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์
8. ต้องไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน
9. ต้องคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมอันติดตามมาจากการกระทำ
10. ต้องใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา มารยาท



จรรยาบรรณเป็นสิ่งที่ทำให้สังคมอินเทอร์เน็ตเป็นระเบียบความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นเรื่องที่จะต้องปลูกฝังกฎเกณฑ์ของแต่ละเครือข่ายจึงต้องมีการวางระเบียบเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีระบบและเอื้อประโยชน์ซึ่งกันและกัน จรรยาบรรณเป็นสิ่งที่ต้องปลูกฝังให้กับทุกวงการวิชาชีพเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาตามมาและการใช้กฎหมายก็เป็นทางออกสุดท้ายในการแก้ปัญหาหากทุกคนมีจรรยาบรรณทางวิชาชีพ โดยบางเครือข่ายมีบทลงโทษและจรรยาบรรณที่ชัดเจน เพื่อช่วยให้สังคมสงบสุขและหากการละเมิดรุนแรงกฎหมายก็จะเข้ามาบังคับบทบาทยุติกัน

กฎหมายและศีลธรรม (Moral) เป็นกฎเกณฑ์ที่เป็นลายลักษณ์อักษรของสังคมมาช้านานเราพอเข้าใจ

ได้ง่าย ๆ ว่า รัฐเป็นผู้ตรากฎหมายขึ้นเพื่อใช้บังคับพลเมืองในอาณาเขตของรัฐ ขณะศีลธรรมเป็นข้อบัญญัติทางศาสนาซึ่งเป็นหลักความเชื่อของประชาชน จริยธรรม (Ethics) เป็นเรื่องของการกำหนดความถูกต้องดีงาม สิ่งที่ไม่ควรทำ มีหลักปฏิบัติในระดับที่สูงกว่ามารยาทในสังคม เช่น คนที่ไม่ยอมเข้าแถวเพื่อขอรับบริการตามสิทธิ์ ก่อนหลังอาจถือว่าไม่มีมารยาทหรือพนักงานคอมพิวเตอร์คนหนึ่งเอาข้อมูลทางการเงินของลูกค้าที่เขาจะต้องเห็นตามหน้าที่การงานไปหาผลประโยชน์แก่ตนเอง เช่น ขายรายชื่อนั้นให้ธุรกิจอื่น หรือบอกให้แก่คู่สมรสซึ่งเป็นพนักงานขายตรงไปเสนอขายสินค้า การกระทำเช่นนี้ถือว่าไม่ถูกต้อง ไม่มีจริยธรรม จริงอยู่ แม้ว่าบริษัทที่พนักงานผู้นั้นทำงานอยู่จะไม่เสียหาย แต่การนำข้อมูลความลับของลูกค้าของบริษัทไปใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัวก็เป็นสิ่งที่ไม่อาจทำได้อย่างเปิดเผย หรือพนักงานขายสินค้าของทางบริการหนึ่งซึ่งลาออกจากบริษัทเพื่อไปทำงานกับบริษัทคู่แข่งแล้วใช้ประโยชน์จากความรู้ในเรื่องข้อมูลราคาหรือความลับทางการค้าของบริษัทแรกไปให้บริษัทหลัง ก็อาจเรียกได้ว่าพนักงานคนนั้นไม่มีจริยธรรม เมื่อสังคมสลับซับซ้อนขึ้น มีการแบ่งหน้าที่กันออกเป็นหน้าที่ต่าง ๆ จึงมีข้อกำหนดที่เรียกว่า “จรรยาบรรณวิชาชีพ” (Code of Conduct) ขึ้น เพื่อใช้เป็นหลักปฏิบัติของคนในอาชีพนั้น ๆ

2.3 บทบาท จรรยาบรรณทางวิชาชีพของสาขาวิชาชีพต่าง ๆ ที่มีในสังคม

1. เราเคยได้ยิน จรรยาบรรณของแพทย์ ที่จะไม่เปิดเผยเรื่องราวส่วนตัวของคนไข้
 2. จรรยาบรรณของนักหนังสือพิมพ์ที่รับเงินทองสิ่งตอบแทนเพื่อเสนอข่าวหรือไม่เสนอข่าวไม่เปิดเผยแหล่งข่าวว่าแหล่งข่าวไม่ติดต่อวงการ
 3. จรรยาบรรณวิชาชีพของสถาปนิกหรือวิศวกรผู้ออกแบบที่ต้องไม่รับผลประโยชน์ใด ๆ จากผู้ขายอุปกรณ์ที่ใช้ในงานที่เขาออกแบบ ซึ่งขายให้กับผู้ว่าจ้างงานขึ้นนั้นเพราะเขาได้รับผลตอบแทนจากผู้ว่าจ้างแล้ว
 4. จรรยาบรรณของครู ต้องเอาใจใส่ ไม่ทอดทิ้งนักเรียน
 5. จรรยาบรรณของทนายความ ไม่ยุยงส่งเสริมให้เป็นคดีความกันหากไร้มูลเหตุแห่งคดี
 6. จรรยาบรรณของนักสื่อสารมวลชน ต้องนำเสนอข่าวที่ยุติธรรมทั้งสองฝ่ายไม่เข้าข้างใคร
- โดยจรรยาบรรณของวิชาชีพใด ก็มักกำหนดขึ้นโดยสมาคมวิชาชีพนั้น โดยมีข้อกำหนด บทลงโทษที่นอกเหนือไปจากกฎหมายบ้านเมือง เช่น เพิกถอนสมาชิกภาพ เพิกถอนหรือพักใบประกอบวิชาชีพ และอาจมีกฏหมายมาเกี่ยวข้อง

ซึ่งอาชีพนักคอมพิวเตอร์ เป็นอาชีพใหม่ในสังคมสารสนเทศ การใช้คอมพิวเตอร์และระบบสารสนเทศก็เป็นสิ่งใหม่ที่มีศีลธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณเฉพาะของตนซึ่งบางครั้งก็แตกต่างจากจริยธรรมที่ยอมรับกันมาแต่ก่อน หลักพื้นฐานของจริยธรรมในสังคมสารสนเทศก็คือการเคารพผู้อื่น เคารพความเป็นส่วนตัวการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ และข้อมูลก็จะเฉพาะสิทธิ์ที่ตนเองมีในส่วนที่เกี่ยวข้องกับงาน

การกระทำความผิดในด้านจริยธรรมนั้นเป็นความผิดที่ไม่มีข้อกำหนดทางกฎหมาย แต่เกิดจากจิตสำนึกหรือความรู้สึกผิดชอบชั่วดีของผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์เป็นหลัก ซึ่งการกระทำความผิดดังกล่าวมักจะนำไปสู่ความผิดทางกฎหมาย ปัจจุบันจึงได้มีการใช้พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช(รัชกาล ที่ 9) ทรงพระกรุณาโดยเกล้าโปรดกระหม่อมให้ประกาศกฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ตราพระราชบัญญัติขึ้นไว้โดยคำแนะนำ และยินยอมของสภานิติบัญญัติแห่งชาติ

2.4 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง กระบวนการต่าง ๆ และระบบงานที่ช่วยให้ได้สารสนเทศหรือ
ข่าวสารที่ถูกต้อง กว้างไกล โดยจะรวมถึง

1. เครื่องมือและอุปกรณ์ต่าง ๆ หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องใช้สำนักงาน อุปกรณ์คมนาคมต่าง
ๆ รวมทั้งซอฟต์แวร์ทั้งระบบสำเร็จรูปและพัฒนาขึ้นโดยเฉพาะด้าน

2. กระบวนการในการนำอุปกรณ์เครื่องมือต่าง ๆ ข้างต้นมาใช้งาน รวบรวมข้อมูล จัดเก็บประมวลผล
และแสดงผลเป็นสารสนเทศในรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ต่อไป

ในปัจจุบันการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับทุกองค์กร การเชื่อมโยงสารสนเทศ
ผ่านทางคอมพิวเตอร์ ทำให้สิ่งที่มีค่ามากที่สุดของระบบ คือ ข้อมูลและสารสนเทศ อาจถูกจารกรรม ถูก
ปรับเปลี่ยน ถูกเข้าถึงโดยเจ้าของไม่รู้ตัว ถูกปิดกั้นขัดขวางให้ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ หรือถูกทำลายเสีย
หายไปซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ไม่ยากบนโลกของเครือข่าย โดยเฉพาะเมื่ออยู่บนอินเทอร์เน็ต

ลินดา เฮอร์นดอน ได้กล่าวถึงบัญญัติ 10 ประการ ของการใช้คอมพิวเตอร์ไว้ดังนี้

1. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้ายผู้อื่น
2. ไม่รบกวนงานคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น
3. ไม่แอบดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
4. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อลักขโมย
5. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเป็นพยานเท็จ
6. ไม่ใช้หรือทำสำเนาซอฟต์แวร์ที่ตนไม่ได้ซื้อสิทธิ์
7. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยไม่ได้อำนาจหน้าที่
8. ไม่ฉวยเอาทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่นมาเป็นของตน
9. คิดถึงผลต่อผู้อื่นทางสังคมของโปรแกรมที่เขียน
10. ใช้คอมพิวเตอร์ในทางที่แสดงถึงความใคร่ครวญและเคารพ จรรยาวิชาชีพ ของสมาชิกสมาคมเครื่องจักรกลคอมพิวเตอร์ (Association of Computer Machinery ACM Code of Conduct) ซึ่งเป็นสมาคมวิชาชีพนักคอมพิวเตอร์ที่มีชื่อเสียงที่สุดแห่งหนึ่งมีดังนี้

กฎข้อบังคับทางศีลธรรมทั่วไป

1. ทำประโยชน์ให้สังคมและความผาสุกของมนุษย์
2. ไม่ทำอันตรายแก่ผู้อื่น
3. ซื่อสัตย์และไว้วางใจได้
4. ยึดธรรมและการกระทำที่ไม่แบ่งแยกกีดกัน
5. ให้เกียรติสิทธิในทรัพย์สิน
6. ให้เกียรติแก่ทรัพย์สินทางปัญญา
7. เคารพความเปลี่ยนแปลงส่วนตัวของผู้อื่น
8. ให้เกียรติในภารกิจว่าความลับ
ควารับผิดชอบในวิชาชีพ

- ค ว า ม เ ส ย ย ง ท เ ป น ไ ป ไ ด้

1. ไม่นับโฆษณาหรือเสนอขายสินค้า
2. ระบุตัวว่ากำลังกลั้วอะไร
3. ถ้าไม่เห็นด้วยกับหลักพื้นฐานของรายชื่อกลุ่มที่ตนเป็นสมาชิก ก็ควรออกจากกลุ่มไม่ควร

[illegible]

4.ค ด กิ ' อ น เ ข ย น

5.0 ย ' ำ ใน ช ' อ ำ ร ณ์

6. พยายามอ่านคำถามที่ถามบ่อย (FAQ) ก่อนเสมอ

7.ไม่'ส'งข'าวสารที่'กล'าวร'าย หลอก'ลวง หยาบ'คาย ข'่มขู่

8. ไม ' ส ' ง ต ' อ จ ด ห ม า ย ล ุ ก โ ช ' ห รื อ เ ม ล ' ข ย ะ

9. ถัดมา สิ่งที่ยกขึ้นมานี้

10.รู้ไว้ด้วยว่าสำหรับพี่เขียน คือ บันทึกฉันท์เพื่อน แต่สำหรับพี่รับ คือ ข้อความที่จารึกไว้บนศิลาจารึก

11.ให้ ความระมัดระวังกับคำเสียดสี และอารมณ์ขัน

12.อ่านข้อความในอีเมล ให้ละเอียดก่อนส่ง ความประณีตและตัวสะกด การันต์ เป็นสิ่งที่ควรคำนึงถึง

13.ดูรายชื่อผู้รับให้คิดว่า เขาคือคนที่เรากำลังจะไปถึง

2.5 ผลกระทบด้านจริยธรรมและสังคมของระบบสารสนเทศ

ระบบข้อมูลสารสนเทศนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการดูแลรักษาความปลอดภัยของข้อมูล รวมทั้งสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องด้วย แผนกสารสนเทศเพื่อการจัดการมีนโยบายที่แน่นอนในการจัดการข้อมูลให้เกิดความปลอดภัย ใช้อย่างถูกต้อง และเป็นประโยชน์ ซึ่งเราจะกล่าวถึงรายละเอียดในบทนี้ จริยธรรมก็เป็นสิ่งสำคัญของผู้ที่ทำงานและผู้ที่เกี่ยวข้องกันเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องตระหนักไว้และให้

ค ว า ม ส ำ คั ญ

2.6 ความเข้าใจประเด็นด้านจริยธรรมและด้านสังคมที่เกี่ยวข้องกับระบบสารสนเทศ

จริยธรรม (Ethics) หมายถึง ความถูกต้องหรือไม่ถูกต้องที่เป็นตัวแทนศีลธรรมที่เป็นอิสระในการเลือกที่จะชักนำพฤติกรรมบุคคล เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศ [Information Technology (IT)] และระบบสารสนเทศ [Information Systems (IS)] ทำให้เกิดปัญหาความแตกต่างกันระหว่างบุคคลและสังคม เพราะทั้งสองสิ่งนี้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม ในบางครั้งการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมนำมาซึ่งสิ่งที่เรียกว่าความรับผิดชอบต่อสังคม แต่อย่างไรก็ตามการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) ใหม่ ๆ สามารถทำให้เกิดการกระจายอำนาจให้องค์การการบูรกรสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่นหรือของคู่แข่ง การตักงาน การประกอบ

อาชญากรรม ข้อมูล ตลอดจนการเกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ เป็นต้น เทคโนโลยีสารสนเทศ [Information Technology (IT)] ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) มีอิทธิพลอย่างมากในเรื่องการกระจายอำนาจ ทรัพย์สิน สิทธิ และความรับผิดชอบ (Obligation) การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) ทำให้เกิดผู้แพ้ ผู้ชนะ ผู้ได้ประโยชน์ จากภาวะเช่นนี้ทำให้เกิดการกระทำที่เป็นความรับผิดชอบด้านจริยธรรม และด้านสังคมขึ้น

2.7 ข้อควรพิจารณาเกี่ยวกับจริยธรรมของผู้ใช้คอมพิวเตอร์

การพิจารณาถึงจริยธรรมของผู้ใช้คอมพิวเตอร์ (Ethical considerations) จริยธรรมของนักคอมพิวเตอร์หรือผู้ใช้คอมพิวเตอร์ทั้งหลายนั้นจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับความชอบธรรม เพราะคนเราย่อมรู้ว่าอะไรผิดอะไรถูกหาก ไม่มีความเที่ยงธรรมหรือซึ่งสัดอยู่ในเรื่องของข้อมูลข่าวสารแล้วย่อมล่อแหลมต่อความเสียหายในองค์กรมีตัวอย่าง เช่น พนักงานในองค์กรได้ขายข้อมูลสำคัญของบริษัทโดยที่เขาไม่ได้คำนึงหรือรับรู้ถึงลำดับชั้นความลับข้อมูลขององค์กร และก็ได้คิดที่จะปกป้องข้อมูลขององค์กร จำเป็นอย่างยิ่งที่พนักงานคนดังกล่าวจะต้องมีจิตสำนึกในเรื่องการรักษาข้อมูลขององค์กรที่ตนสังกัดอยู่ ด้วยเหตุนี้จริยธรรมของผู้ใช้คอมพิวเตอร์จึงมีความสำคัญ แต่ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่าคนที่ไม่มีจริยธรรมทั้งหมดจะต้องทำผิดกฎเกณฑ์การใช้ข้อมูลเสมอไป

ล อ ง พ ิ จ า ร ณา ตู ตั ว อ ย่ า ง ต่ อ ไป นี ้ ป ร ะ ก อ บ

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

แบบทดสอบ หน่วยที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท X ทับตัวอักษรลงในกระดาษคำตอบ

1. บุคคลตาม ป.พ.พ. หมายถึงอะไร

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------|
| ก. สิ่งที่มีสิทธิหน้าที่ตามกฎหมาย | ข. สิ่งที่เคยได้ |
| ค. สิ่งที่สามารถซื้อขายได้ | ง. มนุษย์เพียงอย่างเดียว |

2. สภาพบุคคลเริ่มเมื่อใด

- | | |
|--|---|
| ก. เมื่อคลอดแล้วอยู่รอดเป็นทารก | ข. เมื่อคลอดแล้วมีชีวิตอย่างน้อย 24 ชม. |
| ค. เมื่อคลอดแล้วอยู่รอดเป็นทารกและสิ้นสุดลงเมื่อตาย | |
| ง. เมื่อคลอดแล้วอยู่รอดเป็นทารกสิ้นสุดลงเมื่อตายหรือสาบสูญ | |

3. สภาพบุคคลสิ้นสุดเมื่อไร

- | | |
|--|---|
| ก. เมื่อตาย | ข. เมื่อตายหรือเมื่อศาลสั่งเป็นคนสาบสูญ |
| ค. เมื่อตายโดยธรรมชาติหรือเมื่อศาลสั่งเป็นคนสาบสูญ | |
| ง. ถูกทุกข้อ | |

4. อสังหาริมทรัพย์หมายถึง

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| ก. ทรัพย์ที่เคลื่อนที่ไม่ได้ | ข. ทรัพย์ที่แบ่งแยกไม่ได้ |
| ค. ทรัพย์ที่ใช้ของอื่นแทนไม่ได้ | ง. ทรัพย์ที่ไม่สามารถซื้อขายได้ |

5. ข้อใดไม่ถือว่าเป็นนิติกรรม

- | | |
|-------------------------|---------------------------------|
| ก. เจนทำสัญญากู้ยืมเงิน | ข. ใหม่ไปแจ้งความกับตำรวจ |
| ค. นิคขายกัญชาให้ดำ | ง. รุจนาที่ของตนไปจ้างงับธนาคาร |

6. ลักษณะของสัญญาจ้างแรงงาน ยกเว้น ข้อใด

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| ก. มีสัญญาเรียกว่า ลูกจ้างกับนายจ้าง | ข. เป็นสัญญาต่างตอบแทน |
| ค. เป็นสัญญาไม่มีแบบแห่งนิติกรรม | ง. วัตถุประสงค์อยู่ที่ผลสำเร็จของงาน |

7. กฎหมายที่สำคัญที่สุดของประเทศคืออะไร

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| ก. กฎหมายรัฐธรรมนูญ | ข. กฎหมายแพ่ง |
| ค. กฎหมายอาญา | ง. พระราชบัญญัติต่างๆ |

8. ชายไทยมีหน้าที่ใดต้องปฏิบัติเมื่ออายุครบ 20 ปีบริบูรณ์

- | | |
|------------------|-----------------------------|
| ก. เรียนหนังสือ | ข. เกณฑ์ทหาร |
| ค. ทำบัตรประชาชน | ง. ทำงานตามคำสั่งของนายจ้าง |

9. ข้อใดแสดงถึงควมมีเสรีภาพของคนไทย

- ก. การนับถือศาสนา
- ข. การต้องเกณฑ์ทหาร
- ค. การทำใบอนุญาตขับชีรยนต์
- ง. การไปใช้สิทธิเลือกตั้ง

10. ข้อใดคือสิ่งที่จำเป็นในการอยู่ร่วมกัน

- ก. การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- ข. การปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม
- ค. การเป็นผู้นำ
- ง. การปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม

7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

หนังสือ กฎหมายรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์ รหัส 21901-1005

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

แบบทดสอบ หน่วยที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท X ทับตัวอักษรลงในกระดาษคำตอบ

1. บุคคลตาม ป.พ.พ. หมายถึงอะไร

ก. สิ่งที่มีสิทธิหน้าที่ตามกฎหมาย

ข. สิ่งที่เติบโตได้

ค. สิ่งที่สามารถซื้อขายได้

ง. มนุษย์เพียงอย่างเดียว

2. สภาพบุคคลเริ่มเมื่อใด

ก. เมื่อคลอดแล้วอยู่รอดเป็นทารก

ข. เมื่อคลอดแล้วมีชีวิตอย่างน้อย 24 ชม.

ค. เมื่อคลอดแล้วอยู่รอดเป็นทารกและสิ้นสุดลงเมื่อตาย

ง. เมื่อคลอดแล้วอยู่รอดเป็นทารกสิ้นสุดลงเมื่อตายหรือสาบสูญ

3. สภาพบุคคลสิ้นสุดเมื่อไร

ก. เมื่อตาย

ข. เมื่อตายหรือเมื่อศาลสั่งเป็นคนสาบสูญ

ค. เมื่อตายโดยธรรมชาติหรือเมื่อศาลสั่งเป็นคนสาบสูญ

ง. ถูกทุกข้อ

4.. อสังหาริมทรัพย์หมายถึง

ก. ทรัพย์ที่เคลื่อนที่ไม่ได้

ข. ทรัพย์ที่แบ่งแยกไม่ได้

ค. ทรัพย์ที่ใช้ของอื่นแทนไม่ได้

ง. ทรัพย์ที่ไม่สามารถซื้อขายได้

5. ข้อใดไม่ถือว่าเป็นนิติกรรม

ก. เจนทำสัญญากู้ยืมเงิน

ข. ใหม่ไปแจ้งความกับตำรวจ

ค. นิคขายกล้วยให้ดำ

ง. รุจนาที่ของตนไปจ้างกับธนาคาร

6. ลักษณะของสัญญาจ้างแรงงาน **ยกเว้น** ข้อใด

ก. มีสัญญาเรียกว่า ลูกจ้างกับนายจ้าง

ข. เป็นสัญญาต่างตอบแทน

ค. เป็นสัญญาไม่มีแบบแห่งนิติกรรม

ง. วัตถุประสงค์อยู่ที่ผลสำเร็จของงาน

7. กฎหมายที่สำคัญที่สุดของประเทศคืออะไร

ก. กฎหมายรัฐธรรมนูญ

ข. กฎหมายแพ่ง

ค. กฎหมายอาญา

ง. พระราชบัญญัติต่างๆ

8. ชายไทยมีหน้าที่ใดต้องปฏิบัติเมื่ออายุครบ 20 ปีบริบูรณ์

ก. เรียนหนังสือ

ข. เกณฑ์ทหาร

ค. ทำบัตรประชาชน

ง. ทำงานตามคำสั่งของนายจ้าง

9. ข้อใดแสดงถึงควมมีเสรีภาพของคนไทย

ก. การนับถือศาสนา

ข. การต้องเกณฑ์ทหาร

ค. การทำใบอนุญาตขับชีรยนต์

ง. การไปใช้สิทธิเลือกตั้ง

10. ข้อใดคือสิ่งที่จำเป็นในการอยู่ร่วมกัน

ก. การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

ข. การปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม

ค. การเป็นผู้นำ

ง. การปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม

	ใบกิจกรรม ที่ 2	หน่วยที่ 2
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่ 6-8
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ คุณธรรม จริยธรรมของผู้ใช้ระบบเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	ทฤษฎี 6...ชม. ปฏิบัติ.....0....ชม.
ชื่องานคุณธรรม จริยธรรมของผู้ใช้ระบบเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้การปฏิบัติกิจกรรม

ผู้เรียนสามารถสะท้อนความเห็นและจำแนกขอบเขตของสิทธิและหน้าที่ตามกฎหมายผ่านการจำลองสถานการณ์ และกิจกรรมกลุ่มได้อย่างมีเหตุมีผล

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำกิจกรรม

- 3.1 วิเคราะห์ ความเชื่อมโยงระหว่างตัวบทกฎหมายเบื้องต้นกับชีวิตประจำวัน
- 3.2 สรุปประเด็น ความสำคัญของลำดับชั้นกฎหมายที่มีผลต่อการทำธุรกรรม

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ระบุ องค์ประกอบของสิทธิและหน้าที่ในกรณีศึกษาที่กำหนดได้
- 4.2 จัดกลุ่ม ประเภทของกฎหมายตามที่เราเรียนมาได้อย่างถูกต้อง
- 4.3 แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคมในฐานะผู้ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

- 5.1 กระดาษฟลิปชาร์ต (Flip Chart) และปากกาเคมี
- 5.2 บัตรคำ "ลำดับชั้นกฎหมาย" และ "ประเภทของสิทธิ"
- 5.3 สมาร์ทโฟนสำหรับการค้นคว้าข้อมูลแบบ Real-time
- 5.4 กรณีศึกษาจำลอง (Scenario Cards)

6. ขั้นตอนการทำกิจกรรม

- 1.แบ่งกลุ่มผู้เรียน: กลุ่มละ 4-5 คน เพื่อรับบัตรคำสถานการณ์จำลอง
- 2.กิจกรรม "บันไดกฎหมาย": แต่ละกลุ่มต้องเรียงลำดับความสำคัญของกฎหมาย (รัฐธรรมนูญ -> พ.ร.บ. -> พ.ร.ฎ. -> กฎกระทรวง) ให้ถูกต้อง

3.วิเคราะห์ Case Study: แต่ละกลุ่มเลือกสถานการณ์ เช่น "การสั่งซื้อของออนไลน์แล้วได้ของไม่ตรงปก" เพื่อหาว่าใครมี "สิทธิ" และใครมี "หน้าที่" อย่างไร

4.Gallery Walk: นำเสนอสรุปผลงานกลุ่มตนเองบนกระดานฟลิปชาร์ต และเดินชมผลงานกลุ่มอื่นเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

7. สรุปและอภิปราย

การรู้จักสิทธิทำให้เราไม่ถูกเอาเปรียบ และการรู้หน้าที่ทำให้เราไม่ไปละเมิดผู้อื่น กฎหมายรัฐธรรมนูญ จึงเปรียบเสมือนกติกาที่ทำให้การอยู่ร่วมกันบนโลกออนไลน์มีความสุขและตรวจสอบได้

8. การประเมินผล

การวัดและประเมินผล (ให้ระบุวิธีการวัดผล และน้ำหนักคะแนน) (ตัวอย่าง)

1. คะแนนจากการประเมินผลตามสภาพจริง	80	คะแนน
แบบฝึกหัด	10	คะแนน
งานที่มอบหมาย	25	คะแนน
แบบทดสอบ	25	คะแนน
ประเมินสรุป	20	คะแนน
2. คะแนนเจตคติและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	20	คะแนน
ความมีวินัย *	2	คะแนน
ความซื่อสัตย์สุจริต*	2	คะแนน
จิตอาสา*	2	คะแนน
ความพอเพียง *	2	คะแนน
ความรักความสามัคคี *	2	คะแนน
ความประหยัด *	2	คะแนน
ความรับผิดชอบ	2	คะแนน
ความสนใจใฝ่รู้	2	คะแนน
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	2	คะแนน
ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	2	คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนรวม		ระดับผลการเรียน
80 - 100	=	4
75 - 79	=	3.5
70 - 74	=	3
65 - 69	=	2.5
60 - 64	=	2
55 - 59	=	1.5
50 - 54	=	1
0 - 49	=	0

10. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

หนังสือ กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ รหัส 21901-1005

	ใบมอบหมายงาน ที่ 2	หน่วยที่ 2
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่ 6-8
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ คุณธรรม จริยธรรมของผู้ใช้ระบบเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	ทฤษฎี 6...ชม. ปฏิบัติ.....0....ชม.
ชื่องานคุณธรรม จริยธรรมของผู้ใช้ระบบเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์		

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

รายงานฉบับสมบูรณ์ (เข้าเล่มหรือไฟล์ PDF) ที่มีเนื้อหาครอบคลุมลำดับชั้นกฎหมาย และการจำแนกสิทธิ-หน้าที่

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 สืบค้นและรวบรวม ข้อมูลกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ฉบับล่าสุด

3.2 เรียบเรียง รายงานตามโครงสร้างทางวิชาการได้อย่างถูกต้อง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ค้นหา ตัวบทกฎหมายจากแหล่งข้อมูลราชการได้ถูกต้อง

4.2 เขียนสรุป ความเข้าใจเรื่องลำดับชั้นกฎหมายไทยได้

4.3 ยกตัวอย่าง การใช้สิทธิและหน้าที่ในงานอาชีพที่ตนเองสนใจมา 1 ตัวอย่าง

5. รายละเอียดของงาน

ให้นักเรียนจัดทำรายงานความยาวไม่เกิน 5 หน้ากระดาษ A4 โดยมีหัวข้อดังนี้:

- 1.คำนำที่แสดงถึงความสำคัญของกฎหมายในยุคดิจิทัล
- 2.แผนภาพลำดับชั้นกฎหมายไทย (Pyramid Hierarchy)
- 3.ตารางเปรียบเทียบ "สิทธิ" และ "หน้าที่" พร้อมยกตัวอย่างสถานการณ์จริง
- 4.ความคิดเห็นส่วนตัว: "หากไม่มีกฎหมายธุรกรรมฯ สังคมจะเป็นอย่างไร"

6. กำหนดเวลาส่งงาน

สัปดาห์ที่ 8 ของภาคเรียน (หรือตามที่คุณสอนกำหนดในคาบเรียนสุดท้ายของหน่วย)

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

ใช้ฟอนต์ TH Sarabun New ขนาด 16 pt

ต้องมีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลอย่างน้อย 2 แหล่ง

อนุญาตให้ใช้ AI ในการช่วยร่างโครงสร้าง แต่ต้องขัดเกลาเนื้อหาด้วยภาษาของตนเอง

8. แหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม

เว็บไซต์สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (www.krisdika.go.th)

คลังความรู้ ETDA (www.etda.or.th)

9. การประเมินผล

การวัดและประเมินผล (ให้ระบุวิธีการวัดผล และน้ำหนักคะแนน) (ตัวอย่าง)

1. คะแนนจากการประเมินผลตามสภาพจริง	80	คะแนน
แบบฝึกหัด	10	คะแนน
งานที่มอบหมาย	25	คะแนน
แบบทดสอบ	25	คะแนน
ประเมินสรุป	20	คะแนน
2. คะแนนเจตคติและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	20	คะแนน
ความมีวินัย *	2	คะแนน
ความซื่อสัตย์สุจริต*	2	คะแนน
จิตอาสา*	2	คะแนน
ความพอเพียง *	2	คะแนน
ความรักความสามัคคี *	2	คะแนน
ความประหยัด *	2	คะแนน
ความรับผิดชอบ	2	คะแนน
ความสนใจใฝ่รู้	2	คะแนน
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	2	คะแนน
ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	2	คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนรวม		ระดับผลการเรียน
80 - 100	=	4
75 - 79	=	3.5
70 - 74	=	3
65 - 69	=	2.5
60 - 64	=	2
55 - 59	=	1.5
50 - 54	=	1
0 - 49	=	0

บันทึกหลังการสอน (ตัวอย่าง)

ผลการสอน

- บรรลุตามจุดประสงค์ () ครบทุกข้อ () ไม่ครบ
เวลาที่ใช้ในการสอน () เหมาะสม () มากเกินไป () น้อยเกินไป
เนื้อหา () สอดคล้องกับจุดประสงค์ () ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์
กิจกรรมการสอน () ปฏิบัติได้ครบทุกกิจกรรม () ปฏิบัติกิจกรรมได้บางส่วน
กิจกรรม () เหมาะสม () กิจกรรมบางส่วนไม่เหมาะสม
การใช้สื่อการสอน () เหมาะสม () ไม่เหมาะสม

ผลการเรียนของนักเรียนนักศึกษา

- ความสนใจ/ตั้งใจเรียน () มาก () ปานกลาง () น้อย
การซักถาม/ตอบคำถาม () มาก () ปานกลาง () น้อย
มีความร่วมมือในการจัดกิจกรรม () มาก () ปานกลาง () น้อย

ปัญหาอุปสรรค

- () ผู้เรียนเข้าห้องเรียนสาย ไม่ตรงต่อเวลา () มีพฤติกรรมลืมนัด ปากกา สมุด
() ขาดความรับผิดชอบในงานมอบหมาย () ขาดอุปนิสัยอยู่อย่างพอเพียง
() ขาดการกล้าแสดงออก นิ่งเงียบ () ขาดทักษะการทำงานร่วมอย่าง

อย่างสามัคคี

- () เล่นโทรศัพท์ระหว่างการเรียน () ไม่ตั้งใจเรียน ขวนเพื่อนคุย หรือหลับ
() ขาดเจตคติที่ดีหรือขาดแรงจูงใจในการเรียน () ขาดสื่อ อุปกรณ์ ในการฝึกปฏิบัติ
() อื่น ๆ ระบุ.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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

ลงชื่อ..... ผู้สอน
(.....)

ตำแหน่ง วิทยฐานะ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่.....3.....
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่.....9-14.
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ	ทฤษฎี 12.....ชม. ปฏิบัติ.....0.....ชม.
ชื่อเรื่อง/งานกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

วิเคราะห์ปฏิบัติตามกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์และประยุกต์ใช้หลักกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ในการประกอบอาชีพ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

1. ทราบความหมายของพ.ร.บ. คอมพิวเตอร์
 2. อธิบายประเภทของกฎหมาย พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์แต่ละประเภทได้
- คำนิยาม
- ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
- เกี่ยวกับพนักงานเจ้าหน้าที่

ตัวอย่างการเขียนสมรรถนะ

เขียนในรูปแบบ กริยา - กรรม - เงื่อนไข

เช่น

- | | |
|--|---------------|
| แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการทำงานของหน่วยประมวลผลกลาง | (ด้านความรู้) |
| ประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ตามคู่มือ | (ด้านทักษะ) |
| ใช้ภาษาอังกฤษในการทักทายและแนะนำตัว | |
| จัดแสดงสินค้าตามหลักการโฆษณา | |
| บันทึกรายการในสมุดรายวันตามหลักบัญชีขั้นต้น | |
| ตกแต่งชิ้นงานและส่งมอบตามกำหนดเวลา | |
| เขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด | |
| พิมพ์เอกสารด้วยโปรแกรมประมวลผลคำ | |

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (เขียนให้ครบทุกด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และ ประยุกต์ใช้ฯ)

1. ทราบความหมายของพ.ร.บ. คอมพิวเตอร์
2. อธิบายประเภทของกฎหมาย พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์แต่ละประเภทได้

- ค่านิยาม
- ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
- เกี่ยวกับพนักงานเจ้าหออธิบายวิธีการใช้โปรแกรม Microsoft Office ได้
- ติดตั้งโปรแกรม Microsoft Office ได้
- ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่มอบหมายให้ทำ มีมนุษยสัมพันธ์ มีวินัย มีจิตอาสา

5. การบูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

5.1 ความพอประมาณ

ใช้ทรัพยากรอินเทอร์เน็ตและเวลาในการสืบค้นข้อมูลอย่างคุ้มค่าและเหมาะสม

5.2 ความมีเหตุผล

วิเคราะห์ผลกระทบก่อนตัดสินใจยอมรับหรือทำธุรกรรมออนไลน์โดยใช้หลักกฎหมายรองรับ

5.3 การมีภูมิคุ้มกันที่ดี

เตรียมความพร้อมรับมือกับการหลอกลวงทางออนไลน์ด้วยการมีความรู้เรื่องลายมือชื่อดิจิทัล

5.4 เงื่อนไขความรู้

มีความเข้าใจในตัวบทกฎหมายและขั้นตอนการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ถูกต้อง

5.5 เงื่อนไขคุณธรรม

มีความซื่อสัตย์สุจริต ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่นในการทำธุรกรรม

5.6 4 มิติ สมดุลและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง

ด้านวัตถุ/เศรษฐกิจ

ลดการใช้กระดาษโดยเปลี่ยนมาใช้เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ช่วยประหยัดต้นทุน

ด้านสังคม

สร้างสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยจากการรู้เท่าทันกฎหมาย

ด้านวัฒนธรรม

ส่งเสริมวัฒนธรรมการทำสัญญาที่โปร่งใสในระบบดิจิทัล

ด้านสิ่งแวดล้อม

ลดขยะจากการพิมพ์เอกสารที่ไม่จำเป็น

5.7 ศาสตร์ด้านการพัฒนา

5.7.1 ศาสตร์สากล

เทคโนโลยีการเข้ารหัส (Encryption) และลายมือชื่อดิจิทัล

5.7.2 ศาสตร์พระราชา

"เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา" โดยเริ่มจากการเข้าใจข้อกำหนด เพื่อเข้าถึงเครื่องมือ และพัฒนาอาชีพ

5.7.3 ศาสตร์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

การนำกฎหมายไปประยุกต์ใช้กับการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชนผ่านระบบออนไลน์

5.8 4 พระบรมราโชบายด้านการศึกษา (ร.10)

5.8.1 มีทัศนคติที่ถูกต้อง

ตระหนักถึงความสำคัญของกฎหมายบ้านเมือง

5.8.2 มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง

มีคุณธรรมในการประกอบธุรกิจไม่คดโกง

5.8.3 มีงานทำ มีอาชีพ

สามารถนำความรู้ไปใช้เป็นที่ปรึกษาหรือทำธุรกิจออนไลน์ได้จริง

5.8.4 เป็นพลเมืองที่ดี

ปฏิบัติตามระเบียบและกฎหมายไซเบอร์

6. สารการเรียนรู้

ความหมายและขอบเขตของกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

ผลทางกฎหมายของการใช้ข้อความอิเล็กทรอนิกส์แทนกระดาษ

ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Signature) และความปลอดภัย

7. กิจกรรมการเรียนรู้ (แบบ MIAP)

Motivation ครูยกตัวอย่างคดีการโกงออนไลน์และตั้งคำถามว่ากฎหมายช่วยเราได้อย่างไร

Information บรรยายประกอบสื่อ Digital สรุปสาระสำคัญของ พ.ร.บ. ธุรกรรมฯ

Application นักเรียนแบ่งกลุ่มวิเคราะห์กรณีศึกษา "การซื้อขายผ่านแอปพลิเคชัน"

Progress ทำแบบทดสอบหลังเรียนและสรุปประเด็นสำคัญร่วมกัน

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

สไลด์นำเสนอ (Canva/PPT)

เว็บไซต์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA)

9. การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผล (ให้ระบุวิธีการวัดผล และน้ำหนักคะแนน)

1. คะแนนจากการประเมินผลตามสภาพจริง	80	คะแนน
แบบฝึกหัด	10	คะแนน
งานที่มอบหมาย	25	คะแนน
แบบทดสอบ	25	คะแนน
ประเมินสรุป	20	คะแนน
2. คะแนนเจตคติและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	20	คะแนน
ความมีวินัย *	2	คะแนน
ความซื่อสัตย์สุจริต*	2	คะแนน
จิตอาสา*	2	คะแนน
ความพอเพียง *	2	คะแนน
ความรักความสามัคคี *	2	คะแนน
ความประหยัด *	2	คะแนน

ความรับผิดชอบ	2	คะแนน
ความสนใจใฝ่รู้	2	คะแนน
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	2	คะแนน
ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	2	คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนรวม		ระดับผลการเรียน
80 - 100	=	4
75 - 79	=	3.5
70 - 74	=	3
65 - 69	=	2.5
60 - 64	=	2
55 - 59	=	1.5
50 - 54	=	1
0 - 49	=	0

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

10.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

10.3 การแก้ไขปัญหา

1) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

ใบช่วยสอน

ใบช่วยสอน (Instruction Sheet)	การนำไปใช้
ใบความรู้ (Information Sheet)	ใช้เพื่อรวบรวม เรียบเรียง จัดระบบองค์ความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้ง่ายขึ้น อาจใช้ในกรณี ที่ต้องนำ ความรู้มาจากตำราหลายเล่ม หรือ หนังสือเรียน มี เนื้อหาไม่ครบถ้วน
ใบงาน (Job Sheet)	เป็นใบช่วยสอน ที่เขียนขึ้นมาเพื่อบ่งบอกขั้นตอน การปฏิบัติงาน วิธีการและเงื่อนไขต่าง ๆ ในการปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะทางวิชาชีพ ให้มีสมรรถนะตามที่ กำหนดไว้ในหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งในบางศาสตร์ จะเรียก ต่างกันไปเช่น ใบทดลองหรือใบประลอง (Lab Sheet) ใบกิจกรรม (Activity Sheet)
ใบปฏิบัติงาน (Operation Sheet)	เป็นใบช่วยสอน ที่เขียนขึ้นมาเพื่อบ่งบอกใน ขั้นตอนหนึ่งของการปฏิบัติงาน หรืองานย่อยอย่าง ชัดเจน มักใช้ควบคู่กับ ใบงาน หรือใบมอบหมายงาน
ใบมอบหมายงาน (Assignment Sheet)	เป็นใบช่วยสอน ที่เขียนขึ้นมาเพื่อ กำหนดงาน หรือมอบหมายงานให้ผู้เรียนนำไปศึกษาค้นคว้า และ การปฏิบัติงาน

	ใบความรู้ ที่ 3	หน่วยที่..3
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่ 9-14
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ	ทฤษฎี 12.....ชม. ปฏิบัติ.....0.....ชม.
ชื่อเรื่องกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และเลือกใช้เครื่องมือในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ได้สอดคล้องกับข้อกำหนดตาม พ.ร.บ. ว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อความปลอดภัยในงานอาชีพ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการพื้นฐานและผลทางกฎหมายของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
- 3.2 เลือกใช้วิธีการยืนยันตัวตนและลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ตามมาตรฐานที่กฎหมายรองรับ

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 บอกความหมายและประเภทของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้อง
- 4.2 อธิบายผลทางกฎหมายของการใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ตามมาตรา 9 และมาตรา 26 ได้
- 4.3 ปฏิบัติงานจำลองการทำสัญญาซื้อขายออนไลน์โดยใช้หลักฐานอิเล็กทรอนิกส์ได้ครบถ้วน

5. เนื้อหาสาระ

3.1 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

อย่างไรก็ตามสังคมอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน มีความเจริญก้าวหน้าเป็นอย่างมาก จึงจำเป็นต้องพัฒนากฎหมายให้เท่าทันเทคโนโลยีให้มากที่สุด เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบอันไม่พึงประสงค์จากเทคโนโลยีนี้ ทั้งนี้เนื่องจากกฎหมายทั้ง 6 ฉบับแรกเป็นกฎหมายชุดที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันอย่างใกล้ชิดเพราะเป็นการยอมรับสถานะทางกฎหมายของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการทำนิติกรรม สัญญาในรูปแบบใหม่ การรับรองลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อระบุหรือยืนยันตัวบุคคลและการป้องกันอาชญากรรมในรูปแบบใหม่ที่อาจเกิดขึ้นเพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นว่าการโอนเงินหรือการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์นั้นมีความปลอดภัยและจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการให้ความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อมิให้มีการนำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้ในทางมิชอบ อีกทั้งจำเป็น อย่างยิ่งที่ต้องเตรียมประเทศให้พร้อมก้าวเข้าสู่สังคมสารสนเทศจึงต้องให้มีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศให้ทั่วถึงทั่วทุกภูมิภาคของประเทศ สังคมดิจิทัลก็ไม่ต่างจากสังคม

ปกติทั่วไปที่ย่อมมีทั้งคนดีและคนไม่ดี และมีทั้งด้านที่เป็นประโยชน์และด้านที่เป็นโทษจึงเป็นหน้าที่ของทุกฝ่าย ทั้งพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ตลอดจนภาครัฐ ภาคเอกชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง ที่จะสนับสนุนและส่งเสริมให้ใช้ ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในทางสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดประโยชน์และความสงบสุขต่อสังคม ให้ประชาชนมีความ ปลอดภัยทางด้านเศรษฐกิจ และสังคม และความมั่นคงของรัฐ ต่อไป

ซึ่งในที่นี้จะกล่าวถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีกลุ่มใหญ่ ๆ 3 เรื่องในที่นี้ ก่อนเพราะเป็นเรื่องที่สำคัญ และมีการทำผิดกฎหมายโดยเจตนา และไม่เจตนา กันอย่างแพร่หลาย เพื่อเป็น แนวทางในการพัฒนารูปแบบของกฎหมายต่อไป

3.2 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยให้ความคุ้มครองแก่งานที่ทำเสร็จแล้วทุกงาน โดยไม่จำเป็นที่จะต้อง แสดงการสงวนลิขสิทธิ์ หรือดำเนินการจดทะเบียนลิขสิทธิ์งานนั้นเป็นการให้ความคุ้มครองโดยอัตโนมัติ

ค ำ น อ ย ำ ม (ม ำ ต ร ำ 6)

งานอันมีลิขสิทธิ์ หมายถึง งานสร้างสรรค์ที่จะได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ต้องเป็นงานในสาขาวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียงงาน แพร่เสียงแพร่ภาพ รวมถึงงานอื่น ๆ ในแผนกวรรณคดีวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ งานเหล่านี้ถือเป็นผลงาน ที่เกิดจากการใช้สติปัญญา ความรู้ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์งานให้เกิดขึ้นซึ่งถือ

เป็นทรัพย์สินทางปัญญา ประเภทหนึ่งที่มีคุณค่าทางเศรษฐกิจ

ถ้าพูดถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือซอฟต์แวร์แล้ว เชื่อว่าแทบทุกคนต้องรู้ว่าซอฟต์แวร์นั้นมีลิขสิทธิ์

เนื่องจากการรณรงค์ให้ใช้ซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาได้ช่วยให้สังคมตระหนักถึงความสำคัญของ

ทรัพย์สินทางปัญญา แต่รู้หรือไม่ว่าจริง ๆ แล้วซอฟต์แวร์นั้นก็จัดเป็นงานวรรณกรรม ซึ่งถือว่าเป็นลิขสิทธิ์

ป ร ะ เ ภา ท ห นี ึ่ง

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฉบับปัจจุบันได้กำหนดให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือที่เรียกกันว่าซอฟต์แวร์ นั้นอยู่ในประเภทเดียวกันกับวรรณกรรม ซึ่งกฎหมายได้ให้ความคุ้มครอง source code หรือชุดคำสั่งในการ เขียนโปรแกรม โดยถือว่าชุดคำสั่งในการเขียนโปรแกรมเป็นงานเขียนชนิดหนึ่ง ทำให้ได้รับความคุ้มครองทันที โดยไม่จำเป็นต้องจดทะเบียน แต่ก็สามารถแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ไปยังกรมทรัพย์สินทางปัญญาได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ใด ๆ เหมือนกับงานวรรณกรรมประเภทอื่น และด้วยที่ซอฟต์แวร์ได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ ทำให้มีอายุการคุ้มครองตลอดชีวิตของผู้สร้างสรรค์ และหลังจากผู้สร้างสรรค์ตายไปอีก 50 ปี แต่เมื่อดูจากอายุ การใช้งานซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนรุ่นกันอย่างรวดเร็วแล้ว จึงอาจพูดได้ว่าซอฟต์แวร์ โดยทั่วไปทั้งหมดล้วนมีลิขสิทธิ์ (เพราะไม่ต้องรอให้หมดอายุความคุ้มครอง ตัวซอฟต์แวร์ก็หมดรุ่นไปแล้ว)

อ ำ ย ุ ก ำ ร ค ุ ม ค ร อ ึ่ง (ม ำ ต ร ำ 19)

ในงานทั่วไป ลิขสิทธิ์จะมีอยู่ตลอดอายุผู้สร้างสรรค์ และจะมีต่อไปอีก 50 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ ความตาย กรณีที่เป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมให้นับจากผู้สร้างสรรค์ร่วมคนสุดท้ายถึงแก่ความตาย กรณีที่เป็นนิติ บุคคล ลิขสิทธิ์จะมีอายุ 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น กรณี ที่ผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝง หรือไม่ปรากฏชื่อ ผู้ส ำ ร ำ ง ส ร ร ค์ ลิ ข สิ ท ธิ์ มี อ ำ ย ุ 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น

ก ำ ร ก ร ะ ท ำ ที่ เป ็น ก ำ ร ละ เ มื ด ลิ ข สิ ท ธิ์ มี ห ล ัก ด ัง นี ้ (ม ำ ต ร ำ 27)

1. ทำซ้ำหรือดัดแปลงงานที่มีลิขสิทธิ์อยู่แล้ว
2. เผยแพร่หรือสื่อสารสาธารณะ
3. ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าว โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ (มาตรา 35)

1. วิจัยหรือศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
2. ใช้เพื่อประโยชน์ของเจ้าของสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
3. ตีพิมพ์วิจารณ์หรือนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

4. เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

5. ทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในจำนวนที่สมควรโดยบุคคลผู้ซึ่งได้ซื้อหรือได้รับโปรแกรมนั้นมาจากบุคคลอื่นโดยถูกต้องเพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ในการบำรุงรักษาหรือป้องกันการสูญหาย

6. ทำซ้ำดัดแปลงนำออกแสดงหรือทำให้ปรากฏเพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมายหรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว

7. นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ

8. ดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกรณีที่จำเป็นแก่การใช้

9. จัดทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเก็บรักษาไว้สำหรับการอ้างอิง หรือค้นคว้าเพื่อประโยชน์ของ

สาธารณะ

โทษของการละเมิดลิขสิทธิ์ (มาตรา 69-76)

ในกรณีที่เราละเมิดลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มีโทษปรับระหว่าง 20,000 – 200,000 บาทแต่หากการละเมิดนั้นเป็นการกระทำเพื่อการค้า ปรับระหว่าง 100,000 – 800,000 บาท โทษจำคุกตั้งแต่ 6 เดือนถึง 4 ปี หรือทั้งจำคุกทั้งปรับ

ลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์และกฎหมายลิขสิทธิ์

งานอันมีลิขสิทธิ์ หมายถึง งานสร้างสรรค์ที่จะได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ต้องเป็นงานในสาขา วรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม สดทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ รวมถึงงานอื่น ๆ ในแผนกวรรณคดีวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ งานเหล่านี้ถือเป็นผลงานที่เกิดจากการใช้สติปัญญา ความรู้ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์งานให้เกิดขึ้นซึ่งถือเป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่งที่มีคุณค่าทางเศรษฐกิจ

การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ คือ สิทธิในลิขสิทธิ์ที่เกิดขึ้นทันที นับแต่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ผลงานออกมาโดยไม่ต้องจดทะเบียน หรือผ่านพิธีการใด ๆ การคุ้มครองลิขสิทธิ์ ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการใช้ประโยชน์จากผลงานสร้างสรรค์ของตน ในการทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน รวมทั้งสิทธิในการให้เช่า โดยทั่วไปอายุการคุ้มครองสิทธิจะมีผลเกิดขึ้นทันทีที่มีการสร้างสรรค์ผลงาน โดยความคุ้มครองนี้จะมีตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์และคุ้มครองต่อไปนี้อีก 50 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์เสียชีวิต

ประโยชน์ต่อผู้บริโภค การคุ้มครองและพิทักษ์สิทธิในผลงานลิขสิทธิ์ มีผลให้เกิดแรงจูงใจแก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่า ทางวรรณกรรม และศิลปกรรมออกสู่ตลาดส่งผลให้ผู้บริโภคได้รับ

ความรู้ ความบันเทิง และได้ใช้ผลงานที่มีคุณภาพ
3.3 พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544

พ.ร.บ.ฉบับนี้มุ่งเน้นการกำหนดให้ผลทางกฎหมายของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ มีผลเทียบเท่ากับข้อมูลในรูปแบบกระดาษ (Functional-equivalent Approach) ความเป็นกลางทางเทคโนโลยีหรือความเป็นกลางของสื่อ (Technology Neutrality/Media Neutrality) รวมไปถึงความศักดิ์สิทธิ์ในการแสดงเจตนา (Party Autonomy) โดยพ.ร.บ.ฉบับนี้จะเข้ามามีผลในการบังคับใช้ควบคู่ไปกับกฎหมายฉบับอื่นที่มีอยู่แล้ว มิได้เข้ามาแทนที่กฏบังคับใช้กฎหมายฉบับอื่น

พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544 (มาตรา 4)
ธุรกรรม หมายความว่า การกระทำใด ๆ ที่เกี่ยวกับกิจกรรมในทางแพ่งและพาณิชย์ หรือในการดำเนินงานของรัฐบาลตามที่กำหนดในหมวด ๔

อิเล็กทรอนิกส์ หมายความว่า การประยุกต์ใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ ไฟฟ้า คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า หรือวิธีอื่นใดในลักษณะคล้ายกัน และให้หมายความรวมถึงการประยุกต์ใช้วิธีการทางแสง วิธีการทางแม่เหล็ก หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้วิธีต่าง ๆ เช่นว่านั้น

ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หมายความว่า ธุรกรรมที่กระทำขึ้นโดยใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมดหรือบางส่วน

ข้อความ หมายความว่า เรื่องราว หรือข้อเท็จจริง ไม่ว่าจะปรากฏในรูปแบบของตัวอักษร ตัวเลข เสียง ภาพ หรือรูปแบบอื่นใดที่สื่อความหมายได้โดยสภาพของสิ่งนั้นเองหรือโดยผ่านวิธีการใด ๆ

ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ หมายความว่า ข้อความที่ได้สร้าง ส่ง รับ เก็บรักษา หรือประมวลผลด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น วิธีการแลกเปลี่ยนข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โทรเลข โทรพิมพ์ หรือโทรสาร

ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ หมายความว่า อักษร อักษรระ ตัวเลข เสียงหรือสัญลักษณ์อื่นใดที่สร้างขึ้นให้อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งนำมาใช้ประกอบกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อระบุตัวบุคคลผู้เป็นเจ้าของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น และเพื่อแสดงว่าบุคคลดังกล่าวยอมรับข้อความในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น

การแลกเปลี่ยนข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ หมายความว่า การส่งหรือรับข้อความด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์โดยใช้มาตรฐานที่กำหนดไว้ล่วงหน้า

ผู้ส่งข้อมูล หมายความว่า บุคคลซึ่งเป็นผู้ส่งหรือสร้างข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ก่อนจะมีการเก็บรักษาข้อมูลเพื่อส่งไปตามวิธีการที่ผู้นั้นกำหนด โดยบุคคลนั้นอาจจะส่งหรือสร้างข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ด้วยตนเอง หรือมีการส่งหรือสร้างข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ในนามหรือแทนบุคคลนั้นก็ได้ ทั้งนี้ ไม่รวมถึงบุคคลที่เป็นสื่อกลางสำหรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น

ผู้รับข้อมูล หมายความว่า บุคคลซึ่งผู้ส่งข้อมูลประสงค์จะส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้ และได้รับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น ทั้งนี้ ไม่รวมถึงบุคคลที่เป็นสื่อกลางสำหรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น

บุคคลที่เป็นสื่อกลาง หมายความว่า บุคคลซึ่งกระทำการในนามผู้อื่นในการส่ง รับ หรือเก็บรักษาข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์อันใดอันหนึ่งโดยเฉพาะ รวมถึงให้บริการอื่นที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น

เจ้าของลายมือชื่อ หมายความว่า ผู้ซึ่งถือข้อมูลสำหรับใช้สร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์และสร้าง

ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์นั้นในนามตนเองหรือแทนบุคคลอื่น

3.4 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 (ฉบับที่ 1) และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 (ฉบับที่ 2) (แก้ไข) มีผลบังคับใช้วันที่ 24 พฤษภาคม พ.ศ. 2560 (120 วัน ตั้งแต่วันที่ประกาศราชกิจจานุเบกษา)

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 (ฉบับที่ 1) และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 (ฉบับที่ 2) (แก้ไข) มีผลบังคับใช้วันที่ 24 พฤษภาคม พ.ศ. 2560 (120 วัน ตั้งแต่วันที่ประกาศราชกิจจานุเบกษา)

พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์

การทำงานคอมพิวเตอร์นอกจากผู้ใช้จะต้องมีความรู้และความสามารถในการใช้งานคอมพิวเตอร์สิ่งสำคัญที่ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ทุกคนจะขาดไม่ได้ นั่นคือ จริยธรรม เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความเสียหายแก่ตนเอง ผู้อื่น สังคม และประเทศชาติ ซึ่งคุณสมบัติตรงนี้เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ใช้คอมพิวเตอร์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ จะต้องให้ความสำคัญเปรียบเสมือนดาบสองคม ถ้าใช้โดยไม่ระมัดระวังก็อาจจะกลับมาทำร้ายตนเองได้ดังจะเห็นได้จากข่าวต่าง ๆ จากการใช้สื่อ เฟซบุ๊ก หรือ ไลน์ในการคอมเมนต์ หรือแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ โดยไม่ได้ไตร่ตรองให้ดี โดยผู้กระทำอาจถูกดำเนินคดีอาญาข้อหาหมิ่นประมาท หรือข้อหาการกระทำความผิดอาญาตามพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ โดยไม่รู้ตัว

จริยธรรม และพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์

จริยธรรม (Ethics) ในความหมายทางคอมพิวเตอร์ หมายถึง หลักศีลธรรมจรรยาที่กำหนดขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางปฏิบัติหรือควบคุมการใช้ระบบคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ หรือหลักเกณฑ์และมาตรฐานที่ประชาชนใช้ในการตัดสินใจ เพื่อการกระทำในสิ่งที่ถูกต้องและหลีกเลี่ยงการกระทำความผิดต่อผู้อื่น

การกระทำความผิดในด้านจริยธรรมนั้นเป็นความผิดที่ไม่มีข้อกำหนดทางกฎหมาย แต่เกิดจากจิตสำนึกหรือความรู้ผิดชอบชั่วดีของผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์เป็นหลัก ซึ่งการกระทำความผิดดังกล่าวมักนำไปสู่ความผิดทางกฎหมาย ปัจจุบันจึงได้มีการใช้พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช (รัชกาล ที่ 9) ทรงพระกรุณาโดยโปรดเกล้าโปรดกระหม่อม ให้ประกาศกฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ตราพระราชบัญญัติขึ้นไว้

โดยคำแนะนำและยินยอมของสภานิติบัญญัติแห่งชาติ

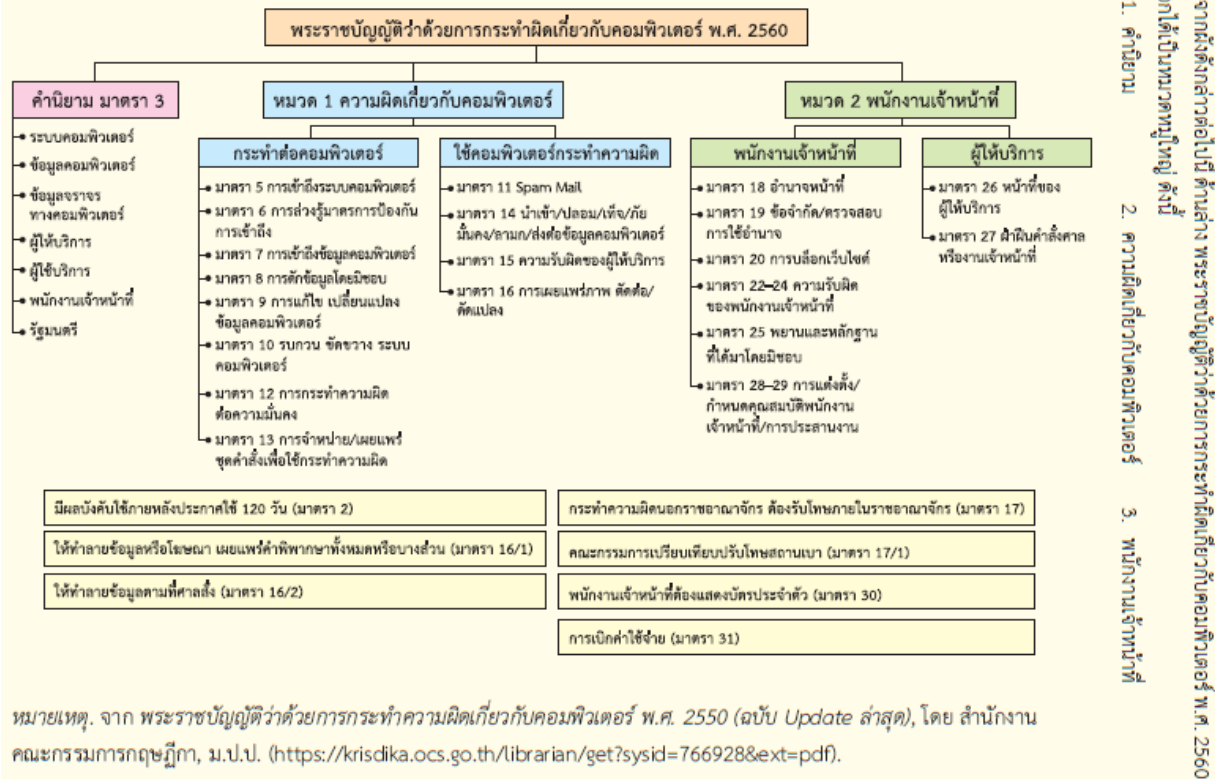
เนื่องจากในปัจจุบันระบบคอมพิวเตอร์ได้เป็นส่วนสำคัญของการประกอบกิจการและการดำรงชีวิตของมนุษย์ หากมีผู้กระทำได้ด้วยประการใด ๆ ให้ระบบคอมพิวเตอร์ไม่สามารถทำงานตามคำสั่งที่กำหนดไว้หรือทำให้การทำงานผิดพลาดไปจากคำสั่งที่กำหนดไว้ หรือใช้วิธีการใด ๆ เข้าล่วงรู้ข้อมูล แก้ไข หรือทำลายข้อมูลของบุคคลอื่นในระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ หรือใช้ระบบคอมพิวเตอร์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ หรือมีลักษณะอันลามกอนาจาร ย่อมก่อให้เกิดความเสียหาย กระทบกระเทือนต่อเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของรัฐ รวมทั้งความสงบสุขและศีลธรรมอันดีของประชาชน สมควรกำหนดมาตรการเพื่อป้องกันและ



โซเชียลมีเดียที่ได้รับความนิยม

ป ร า บ ป ร า ม ก า ร ก ร ร ะ ท ำ ด ั ง ก ล ำ ว

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 (ฉบับที่ 1) และที่แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2560 (ฉบับที่ 2)



ค ำ น ิ ย า ม ม า ต ร า 3 ใน พ ร ะ ร า ช บ ั ญ ญ ั ต ิ นี้

“ระบบคอมพิวเตอร์” หมายความว่า อุปกรณ์หรือชุดอุปกรณ์ของคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมการทำงานเข้าด้วยกัน โดยได้มีการกำหนดคำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใด และแนวทางปฏิบัติงานให้อุปกรณ์หรือชุดอุปกรณ์ทำ หน้าที่ ปร ะ ม ว ล ผล ข ้อมูล โดย อ ัต โ น ม ติ

“ข้อมูลคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดบรรดาที่อยู่ใน ระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผลได้ และให้หมายความรวมถึงข้อมูล อิ เล ก ท ร อ นิก ส์ ตาม ก ฎ ห ม า ย ว ่า ด ้วย ร ู ร ก ร ร ม ทาง อิ เล ก ท ร อ นิก ส์ ด ้วย

“ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูลเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารของระบบ คอมพิวเตอร์ ซึ่งแสดงถึงแหล่งกำเนิด ต้นทาง ปลายทาง เส้นทาง เวลา วันที่ ปริมาณ ระยะเวลา ชนิดของ บริการ หรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสารของระบบคอมพิวเตอร์นั้น

“ผู้ให้บริการ” หมายความว่า

1. ผู้ให้บริการแก่บุคคลอื่นในการเข้าสู่อินเทอร์เน็ต หรือให้สามารถติดต่อถึงกันโดยประการอื่น โดยผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในนามของตนเอง หรือในนามหรือเพื่อ ปร ะ โย ช น ์ ข อ ง บ ุ ค ค ล อ ื น

2. ผู้ให้บริการเก็บรักษาข้อมูลคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น

“ผู้ให้บริการ” หมายความว่า ผู้ให้บริการของผู้ให้บริการไม่ว่าต้องเสียค่าใช้บริการหรือไม่ก็ตาม
“พนักงานเจ้าหน้าที่” หมายความว่า ผู้ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งให้ปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้
“รัฐมนตรี” หมายความว่า รัฐมนตรีผู้รักษาการตามพระราชบัญญัตินี้
หมวด 1 ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

1. การเข้าถึงระบบ (มาตรา 5) ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งระบบคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะ และมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ องค์ประกอบสำคัญของมาตรานี้ คือ

- (1) คำว่า โดยมิชอบ คือ มีการเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์โดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของ และ
- (2) เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ คือ มาตรการป้องกันระบบคอมพิวเตอร์ด้านแรก ที่ป้องกันไม่ให้มีการเข้าถึงข้อมูลในระบบคอมพิวเตอร์ เช่น พวกแฮกเกอร์ เจาะระบบรักษาความปลอดภัยที่ตั้งไว้ของการเข้ารหัสธนาคาร โดยแอกการใช้ Username หรือ User ID และรหัสผ่าน (Password) หรือ และพวกแฮกเกอร์เจาะระบบความปลอดภัยที่ใช้มานานตา เพื่อเข้าไปนำข้อมูลใด ๆ ออกมา

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

แบบทดสอบ หน่วยที่ 3

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท X ทับตัวอักษรลงในกระดาษคำตอบ

1. ผู้ให้บริการต้องเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้ นับแต่วันที่ข้อมูลนั้นเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ แต่ในกรณีจำเป็น พนักงานเจ้าหน้าที่จะสั่งให้ผู้ให้บริการผู้ใดเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้เกินวัน เป็นกรณีพิเศษ เฉพาะรายและเฉพาะคราวก็ได้

ก.เกิน60วันแต่ไม่เกินสองปี

ข.เกิน30วันแต่ไม่เกินสองปี

ค.เกิน180วันแต่ไม่เกินสองปี

ง.เกิน90วันแต่ไม่เกินสองปี

2. ผู้ให้บริการต้องเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้ไม่น้อยกว่ากี่วัน นับแต่วันที่ข้อมูลนั้นเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์

ก.60วัน

ข.90วัน

ค.180วัน

ง.270วัน

3. พรบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฉบับที่ 2 พ.ศ.2560 ให้ไว้ ณ วันที่ เท่าไร

ก.วันที่23 มกราคม 2560

ข.วันที่24 มกราคม 2560

ค.วันที่25 มกราคม 2560

ง.วันที่26 มกราคม 2560

4. พรบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฉบับที่ 2 พ.ศ.2560บังคับใช้เมื่อพ้นกำหนดกี่วัน

ก.60วัน

ข.120 วัน

ค.180วัน

ง.200วัน

5. พรบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฉบับที่ 2 พ.ศ.2560ใครรักษาการ

ก. รมว.กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

ข. รมว.กระทรวงศึกษาธิการ

ค. รมว.กระทรวงมหาดไทย

ง. รมว.กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์

6. ผู้ใดส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์(สแปม)ก่อให้เกิดความเดือดร้อนรำคาญ โดยไม่เปิดให้ผู้รับสามารถบอกเลิก มีโทษใด

ก.ปรับไม่เกิน 200,000บาท

ข.จำคุก1-7ปี ปรับ20,000-140,000บาท

ค.จำคุก1-10ปี ปรับ20,000-200,000บาท

ง.จำคุก3-10ปี ปรับ60,000-300,000บาท

7. ถ้าผู้เสียหายในความผิดตายเสียก่อนร้องทุกข์ และถือเป็นผู้เสียหาย ใครที่สามารถร้องทุกข์แทนได้

ก.บิดา มารดา

ข. คู่สมรส

ค. บุตร

ง. ถูกทุกข้อที่กล่าวมา

8. ข้อใดเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในการใช้งาน Internet

ก. การรับส่ง e – mail จัดทำคู่มือ

ข. การดาวน์โหลดฟรีแวร์

ค. การอัปโหลดข่าวการศึกษา.

ง. การให้ข้อมูลเท็จเพื่อให้เสียภาษีน้อยลง

9. เว็บไซต์ลักษณะใดที่ควรให้การสนับสนุนและควรเข้าชมที่มากที่สุด

ก. เว็บไซต์สารคดี สัตว์โลก

ข. เว็บไซต์ ที่เกี่ยวกับการใช้ความรุนแรง

ค. เว็บไซต์สื่อลามก อนาจารเด็ก ผู้เยาว์

ง. เว็บไซต์การพนัน

10. ข้อใดไม่ควรเกิดขึ้น ด้านความปลอดภัยของอินเทอร์เน็ต

ก. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือ ละเมิดผู้อื่น

ข. ต้องไม่สอดแนม แก้ไข หรือ เปิดดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น

ค. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร

ง. ถูกทุกข้อ

7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

หนังสือ กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ รหัส 21901-1005

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

แบบทดสอบ หน่วยที่ 3

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท X ทับตัวอักษรลงในกระดาษคำตอบ

1. ผู้ให้บริการต้องเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้ นับแต่วันที่ข้อมูลนั้นเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ แต่ในกรณีจำเป็น พนักงานเจ้าหน้าที่จะสั่งให้ผู้ให้บริการผู้ใดเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้เกินวัน เป็นกรณีพิเศษเฉพาะรายและเฉพาะคราวก็ได้

ก.เกิน60วันแต่ไม่เกินสองปี

ข.เกิน30วันแต่ไม่เกินสองปี

ค.เกิน180วันแต่ไม่เกินสองปี

ง.เกิน90วันแต่ไม่เกินสองปี

2. ผู้ให้บริการต้องเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้ไม่น้อยกว่ากี่วัน นับแต่วันที่ข้อมูลนั้นเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์

ก.60วัน

ข.90วัน

ค.180วัน

ง.270วัน

3. พรบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฉบับที่ 2 พ.ศ.2560 ให้ไว้ ณ วันที่ เท่าไร

ก.วันที่23 มกราคม 2560

ข.วันที่24 มกราคม 2560

ค.วันที่25 มกราคม 2560

ง.วันที่26 มกราคม 2560

4. พรบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฉบับที่ 2 พ.ศ.2560บังคับใช้เมื่อพ้นกำหนดกี่วัน

ก.60วัน

ข.120 วัน

ค.180วัน

ง.200วัน

5. พรบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฉบับที่ 2 พ.ศ.2560ใครรักษาการ

ก. รมว.กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

ข. รมว.กระทรวงศึกษาธิการ

ค. รมว.กระทรวงมหาดไทย

ง. รมว.กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์

6. ผู้ใดส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์(สแปม)ก่อให้เกิดความเดือดร้อนรำคาญ โดยไม่เปิดให้ผู้รับสามารถบอกเลิก มีโทษใด

ก.ปรับไม่เกิน 200,000บาท

ข.จำคุก1-7ปี ปรับ20,000-140,000บาท

ค.จำคุก1-10ปี ปรับ20,000-200,000บาท

ง.จำคุก3-10ปี ปรับ60,000-300,000บาท

7.ถ้าผู้เสียหายในความผิดตายเสียก่อนร้องทุกข์ และถือเป็นผู้เสียหาย ใครที่สามารถร้องทุกข์แทนได้

ก.บิดา มารดา

ข.คู่สมรส

ค.บุตร

ง. ถูกทุกข้อที่กล่าวมา

8. ข้อใดเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในการใช้งาน Internet

ก. การรับส่ง e – mail จัดทำคู่มือ

ข. การดาวน์โหลดฟรีแวร์

ค. การอัปโหลดข่าวการศึกษา.

ง. การให้ข้อมูลเท็จเพื่อให้เสียภาษีน้อยลง

9.เว็บไซต์ลักษณะใดที่ควรให้การสนับสนุนและควรเข้าชมที่มากที่สุด

ก. เว็บไซต์สารคดี สัตว์โลก

ข. เว็บไซต์ ที่เกี่ยวกับการใช้ความรุนแรง

ค. เว็บไซต์สื่อลามก อนาจารเด็ก ผู้เยาว์

ง. เว็บไซต์การพนัน

10.ข้อใดไม่ควรเกิดขึ้น ด้านความปลอดภัยของอินเทอร์เน็ต

ก. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือ ละเมิดผู้อื่น

ข. ต้องไม่สอดแนม แก้ไข หรือ เปิดดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น

ค. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร

ง. ถูกทุกข้อ

	ใบกิจกรรม ที่ 3	หน่วยที่ 3
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่.....9-14
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ	ทฤษฎี 12.....ชม. ปฏิบัติ.....0.....ชม.

ชื่องาน	กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	และเทคโนโลยีสารสนเทศ
---------	----------------------------	----------------------

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้การปฏิบัติกิจกรรม

ผู้เรียนสามารถสะท้อนความเห็นและจำแนกขอบเขตของสิทธิและหน้าที่ตามกฎหมายผ่านการจำลองสถานการณ์ และกิจกรรมกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำกิจกรรม

- 3.1 วิเคราะห์ ความเชื่อมโยงระหว่างตัวบทกฎหมายเบื้องต้นกับชีวิตประจำวัน
- 3.2 สรุปประเด็น ความสำคัญของลำดับชั้นกฎหมายที่มีผลต่อการทำธุรกรรม

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ระบุ องค์ประกอบของสิทธิและหน้าที่ในกรณีศึกษาที่กำหนดได้
- 4.2 จัดกลุ่ม ประเภทของกฎหมายตามที่เราเรียนมาได้อย่างถูกต้อง
- 4.3 แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคมในฐานะผู้ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

- 5.1 กระดาษฟลิปชาร์ต (Flip Chart) และปากกาเคมี
- 5.2 บัตรคำ "ลำดับชั้นกฎหมาย" และ "ประเภทของสิทธิ"
- 5.3 สมาร์ทโฟนสำหรับการค้นคว้าข้อมูลแบบ Real-time
- 5.4 กรณีศึกษาจำลอง (Scenario Cards)

6. ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่มผู้เรียน: กลุ่มละ 4-5 คน เพื่อรับบัตรคำสถานการณ์จำลอง
2. กิจกรรม "บันไดกฎหมาย": แต่ละกลุ่มต้องเรียงลำดับความสำคัญของกฎหมาย (รัฐธรรมนูญ -> พ.ร.บ. -> พ.ร.ฎ. -> กฎกระทรวง) ให้ถูกต้อง
3. วิเคราะห์ Case Study: แต่ละกลุ่มเลือกสถานการณ์ เช่น "การสั่งซื้อของออนไลน์แล้วได้ของไม่ตรงปก" เพื่อหาว่าใครมี "สิทธิ" และใครมี "หน้าที่" อย่างไร
4. Gallery Walk: นำเสนอสรุปผลงานกลุ่มตนเองบนกระดาษฟลิปชาร์ต และเดินชมผลงานกลุ่มอื่นเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

7. สรุปและอภิปราย

การรู้จักสิทธิทำให้เราไม่ถูกเอาเปรียบ และการรู้หน้าที่ทำให้เราไม่ไปละเมิดผู้อื่น กฎหมายธุรกรรมฯ จึงเปรียบเสมือนกติกาที่ทำให้การอยู่ร่วมกันบนโลกออนไลน์มีความสงบสุขและตรวจสอบได้

8. การประเมินผล

การวัดและประเมินผล (ให้ระบุวิธีการวัดผล และน้ำหนักคะแนน) (ตัวอย่าง)

1. คะแนนจากการประเมินผลตามสภาพจริง	80	คะแนน
แบบฝึกหัด	10	คะแนน
งานที่มอบหมาย	25	คะแนน
แบบทดสอบ	25	คะแนน
ประเมินสรุป	20	คะแนน
2. คะแนนเจตคติและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	20	คะแนน
ความมีวินัย *	2	คะแนน
ความซื่อสัตย์สุจริต*	2	คะแนน
จิตอาสา*	2	คะแนน
ความพอเพียง *	2	คะแนน
ความรักความสามัคคี *	2	คะแนน
ความประหยัด *	2	คะแนน
ความรับผิดชอบ	2	คะแนน
ความสนใจใฝ่รู้	2	คะแนน
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	2	คะแนน
ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	2	คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนรวม		ระดับผลการเรียน
80 - 100	=	4
75 - 79	=	3.5
70 - 74	=	3
65 - 69	=	2.5
60 - 64	=	2
55 - 59	=	1.5
50 - 54	=	1
0 - 49	=	0

10. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

หนังสือ กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ รหัส 21901-1005

	ใบมอบหมายงาน ที่ 3	หน่วยที่..3
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่.....9-14
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ	ทฤษฎี 12.....ชม. ปฏิบัติ.....0.....ชม.
ชื่องานกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ		

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

รายงานฉบับสมบูรณ์ (เข้าเล่มหรือไฟล์ PDF) ที่มีเนื้อหาครอบคลุมลำดับชั้นกฎหมาย และการจำแนกสิทธิ-หน้าที่

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

- 3.1 สืบค้นและรวบรวม ข้อมูลกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ล่าสุด
- 3.2 เรียบเรียง รายงานตามโครงสร้างทางวิชาการได้อย่างถูกต้อง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ค้นหา ตัวบทกฎหมายจากแหล่งข้อมูลราชการได้ถูกต้อง
- 4.2 เขียนสรุป ความเข้าใจเรื่องลำดับชั้นกฎหมายไทยได้
- 4.3 ยกตัวอย่าง การใช้สิทธิและหน้าที่ในงานอาชีพที่ตนเองสนใจมา 1 ตัวอย่าง

5. รายละเอียดของงาน

ให้นักเรียนจัดทำรายงานความยาวไม่เกิน 5 หน้ากระดาษ A4 โดยมีหัวข้อดังนี้:

1. คำนำที่แสดงถึงความสำคัญของกฎหมายในยุคดิจิทัล
2. แผนภาพลำดับชั้นกฎหมายไทย (Pyramid Hierarchy)
3. ตารางเปรียบเทียบ "สิทธิ" และ "หน้าที่" พร้อมยกตัวอย่างสถานการณ์จริง
4. ความคิดเห็นส่วนตัว: "หากไม่มีกฎหมายธุรกรรมฯ สังคมจะเป็นอย่างไร"

6. กำหนดเวลาส่งงาน

สัปดาห์ที่ 5 ของภาคเรียน (หรือตามที่คุณสอนกำหนดในคาบเรียนสุดท้ายของหน่วย)

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

ใช้ฟอนต์ TH Sarabun New ขนาด 16 pt

ต้องมีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลอย่างน้อย 2 แหล่ง

อนุญาตให้ใช้ AI ในการช่วยร่างโครงสร้าง แต่ต้องขัดเกลาเนื้อหาด้วยภาษาของตนเอง

8. แหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม

เว็บไซต์สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา (www.krisdika.go.th)

คลังความรู้ ETDA (www.etda.or.th)

9. การประเมินผล

การวัดและประเมินผล (ให้ระบุวิธีการวัดผล และน้ำหนักคะแนน) (ตัวอย่าง)

1. คะแนนจากการประเมินผลตามสภาพจริง	80	คะแนน
แบบฝึกหัด	10	คะแนน
งานที่มอบหมาย	25	คะแนน
แบบทดสอบ	25	คะแนน
ประเมินสรุป	20	คะแนน

2. คะแนนเจตคติและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	20	คะแนน
ความมีวินัย *	2	คะแนน
ความซื่อสัตย์สุจริต*	2	คะแนน
จิตอาสา*	2	คะแนน
ความพอเพียง *	2	คะแนน
ความรักความสามัคคี *	2	คะแนน
ความประหยัด *	2	คะแนน
ความรับผิดชอบ	2	คะแนน
ความสนใจใฝ่รู้	2	คะแนน
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	2	คะแนน
ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	2	คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนรวม	ระดับผลการเรียน
80 - 100	= 4
75 - 79	= 3.5
70 - 74	= 3
65 - 69	= 2.5
60 - 64	= 2
55 - 59	= 1.5
50 - 54	= 1
0 - 49	= 0

บันทึกหลังการสอน (ตัวอย่าง)

ผลการสอน

บรรลุตามจุดประสงค์ ()	ครบทุกข้อ ()	ไม่ครบ
เวลาที่ใช้ในการสอน ()	เหมาะสม ()	มากเกินไป () น้อยเกินไป
เนื้อหา ()	สอดคล้องกับจุดประสงค์ ()	ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์
กิจกรรมการสอน ()	ปฏิบัติได้ครบทุกกิจกรรม ()	ปฏิบัติกิจกรรมได้บางส่วน
กิจกรรม ()	เหมาะสม ()	กิจกรรมบางส่วนไม่เหมาะสม
การใช้สื่อการสอน ()	เหมาะสม ()	ไม่เหมาะสม

ผลการเรียนของนักเรียนนักศึกษา

ความสนใจ/ตั้งใจเรียน	()	มาก	()	ปานกลาง	()	น้อย
การซักถาม/ตอบคำถาม	()	มาก	()	ปานกลาง	()	น้อย
มีความร่วมมือในการจัดกิจกรรม	()	มาก	()	ปานกลาง	()	น้อย

ปัญหาอุปสรรค

() ผู้เรียนเข้าห้องเรียนสาย ไม่ตรงต่อเวลา	() มีพฤติกรรมลืมนัด ปากกา สมาริชั่น
() ขาดความรับผิดชอบในงานมอบหมาย	() ขาดอุปนิสัยอยู่อย่างพอเพียง
() ขาดการกล้าแสดงออก นิ่งเงียบ	() ขาดทักษะการทำงานร่วมอย่าง

อย่างสามัคคี

() เล่นโทรศัพท์ระหว่างการเรียน	() ไม่ตั้งใจเรียน ขวนเพื่อนคุย หรือหลับ
() ขาดเจตคติที่ดีหรือขาดแรงจูงใจในการเรียน	() ขาดสื่อ อุปกรณ์ ในการฝึกปฏิบัติ
() อื่น ๆ ระบุ.....	

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ผู้สอน
(.....)

ตำแหน่ง วิทยฐานะ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 4..
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่ 15-18
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ และแนวทางป้องกันในการทำธุรกรรม	ทฤษฎี 6..ชม. ปฏิบัติ.....0.....ชม.
ชื่อเรื่อง/งานพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ และแนวทางป้องกันในการทำธุรกรรม		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

วิเคราะห์ปฏิบัติตามกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์และประยุกต์ใช้หลักกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ในการประกอบอาชีพ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการทำงานของหน่วยประมวลผลกลาง (ด้านความรู้)
2. ประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ตามคู่มือ (ด้านทักษะ)
3. ใช้ภาษาอังกฤษในการทักทายและแนะนำตัว
4. จัดแสดงสินค้าตามหลักการโฆษณา
5. บันทึกรายการในสมุดรายวันตามหลักบัญชีขั้นต้น
6. ตกแต่งชิ้นงานและส่งมอบตามกำหนดเวลา
7. เขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด
8. พิมพ์เอกสารด้วยโปรแกรมประมวลผลคำ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (เขียนให้ครบทุกด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และ ประยุกต์ใช้ฯ)

- 1.อธิบายหมวด 1 ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ได้
2. อธิบายหมวด 2 ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้
- 3.อธิบายหมวด 3 ธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ได้
- 4.อธิบายหมวด 4 ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ภาครัฐได้
- 5.อธิบายหมวด 5 คณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ครอ.)ได้
- 6.อธิบายหมวด 6 บทกำหนดโทษ ได้

5. การบูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

5.1 ความพอประมาณ

ใช้ทรัพยากรอินเทอร์เน็ตและเวลาในการสืบค้นข้อมูลอย่างคุ้มค่าและเหมาะสม

5.2 ความมีเหตุผล

วิเคราะห์ผลกระทบก่อนตัดสินใจดยอมรับหรือทำธุรกรรมออนไลน์โดยใช้หลักกฎหมายรองรับ

5.3 การมีภูมิคุ้มกันที่ดี

เตรียมความพร้อมรับมือกับการหลอกลวงทางออนไลน์ด้วยการมีความรู้เรื่องลายมือชื่อดิจิทัล

5.4 เจื่อนใจความรู้

มีความเข้าใจในตัวบทกฎหมายและขั้นตอนการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ถูกต้อง

5.5 เจื่อนใจคุณธรรม

มีความซื่อสัตย์สุจริต ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่นในการทำธุรกรรม

5.6 4 มิติ สมดุลและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง

ด้านวัตถุ/เศรษฐกิจ

ลดการใช้กระดาษโดยเปลี่ยนมาใช้เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ช่วยประหยัดต้นทุน

ด้านสังคม

สร้างสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยจากการรู้เท่าทันกฎหมาย

ด้านวัฒนธรรม

ส่งเสริมวัฒนธรรมการทำสัญญาที่โปร่งใสในระบบดิจิทัล

ด้านสิ่งแวดล้อม

ลดขยะจากการพิมพ์เอกสารที่ไม่จำเป็น

5.7 ศาสตร์ด้านการพัฒนา

5.7.1 ศาสตร์สากล

เทคโนโลยีการเข้ารหัส (Encryption) และลายมือชื่อดิจิทัล

5.7.2 ศาสตร์พระราชา

"เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา" โดยเริ่มจากการเข้าใจข้อกำหนด เพื่อเข้าถึงเครื่องมือ และพัฒนาอาชีพ

5.7.3 ศาสตร์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

การนำกฎหมายไปประยุกต์ใช้กับการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชนผ่านระบบออนไลน์

5.8 4 พระบรมราโชบายด้านการศึกษา (ร.10)

5.8.1 มีทัศนคติที่ถูกต้อง

ตระหนักถึงความสำคัญของกฎหมายบ้านเมือง

5.8.2 มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง

มีคุณธรรมในการประกอบธุรกิจไม่คดโกง

5.8.3 มีงานทำ มีอาชีพ

สามารถนำความรู้ไปใช้เป็นที่ปรึกษาหรือทำธุรกิจออนไลน์ได้จริง

5.8.4 เป็นพลเมืองที่ดี

ปฏิบัติตามระเบียบและกฎหมายไซเบอร์

6. สารการเรียนรู้

4.1 ความเป็นมาของพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544

4.2 หลักการของพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

4.3 ประโยชน์ของกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือ พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

4.4 ความหมาย และคำนิยาม ตามมาตรา 4 ของคำต่าง ๆ ใน พ.ร.บ. ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์

7. กิจกรรมการเรียนรู้ (แบบ MIAP)

Motivation ครูยกตัวอย่างคดีการโกงออนไลน์และตั้งคำถามว่ากฎหมายช่วยเราได้อย่างไร

Information บรรยายประกอบสื่อ Digital สรุปสาระสำคัญของ พ.ร.บ. ธุรกรรมฯ

Application นักเรียนแบ่งกลุ่มวิเคราะห์กรณีศึกษา "การซื้อขายผ่านแอปพลิเคชัน"

Progress ทำแบบทดสอบหลังเรียนและสรุปประเด็นสำคัญร่วมกัน

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

สไลด์นำเสนอ (Canva/PPT)

เว็บไซต์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA)

9. การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผล (ให้ระบุวิธีการวัดผล และน้ำหนักคะแนน)

1. คะแนนจากการประเมินผลตามสภาพจริง	80	คะแนน
แบบฝึกหัด	10	คะแนน
งานที่มอบหมาย	25	คะแนน
แบบทดสอบ	25	คะแนน
ประเมินสรุป	20	คะแนน
2. คะแนนเจตคติและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	20	คะแนน
ความมีวินัย *	2	คะแนน
ความซื่อสัตย์สุจริต*	2	คะแนน
จิตอาสา*	2	คะแนน
ความพอเพียง *	2	คะแนน
ความรักความสามัคคี *	2	คะแนน
ความประหยัด *	2	คะแนน
ความรับผิดชอบ	2	คะแนน
ความสนใจใฝ่รู้	2	คะแนน
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	2	คะแนน
ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	2	คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนรวม	ระดับผลการเรียน
80 - 100	= 4

75 - 79	=	3.5
70 - 74	=	3
65 - 69	=	2.5
60 - 64	=	2
55 - 59	=	1.5
50 - 54	=	1
0 - 49	=	0

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

10.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

10.3 การแก้ไขปัญหา

1) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้ปัญหในครั้งต่อไป

ใบช่วยสอน

ใบช่วยสอน (Instruction Sheet)	การนำไปใช้
ใบความรู้ (Information Sheet)	ใช้เพื่อรวบรวม เรียบเรียง จัดระบบองค์ความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้ง่ายขึ้น อาจใช้ในกรณี ที่ต้องนำ ความรู้มาจากตำราหลายเล่ม หรือ หนังสือเรียน มี เนื้อหาไม่ครบถ้วน
ใบงาน (Job Sheet)	เป็นใบช่วยสอน ที่เขียนขึ้นมาเพื่อบ่งบอกขั้นตอน การปฏิบัติงาน วิธีการและเงื่อนไขต่าง ๆ ในการปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะทางวิชาชีพ ให้มีสมรรถนะตามที่ กำหนดไว้ในหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งในบางศาสตร์ จะเรียก ต่างการไปเช่น ใบทดลองหรือใบประลอง (Lab Sheet) ใบกิจกรรม (Activity Sheet)
ใบปฏิบัติงาน (Operation Sheet)	เป็นใบช่วยสอน ที่เขียนขึ้นมาเพื่อบ่งบอกใน ขั้นตอนหนึ่งของการปฏิบัติงาน หรืองานย่อยอย่าง ชัดเจน มักใช้ควบคู่กับ ใบงาน หรือใบมอบหมายงาน
ใบมอบหมายงาน (Assignment Sheet)	เป็นใบช่วยสอน ที่เขียนขึ้นมาเพื่อ กำหนดงาน หรือมอบหมายงานให้ผู้เรียนนำไปศึกษาค้นคว้า และ การปฏิบัติงาน

	ใบความรู้ ที่ 4	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่ 15-18
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ และแนวทางป้องกันในการทำธุรกรรม	ทฤษฎี 6...ชม. ปฏิบัติ.....0.....ชม.
ชื่อเรื่องพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ และแนวทางป้องกันในการทำธุรกรรม		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และเลือกใช้เครื่องมือในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ได้สอดคล้องกับข้อกำหนดตาม พ.ร.บ. ว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อความปลอดภัยในงานอาชีพ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการทำงานของหน่วยประมวลผลกลาง (ด้านความรู้)
2. ประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ตามคู่มือ (ด้านทักษะ)
3. ใช้ภาษาอังกฤษในการทักทายและแนะนำตัว
4. จัดแสดงสินค้าตามหลักการโฆษณา
5. บันทึกรายการในสมุดรายวันตามหลักบัญชีขั้นต้น
6. ตกแต่งชิ้นงานและส่งมอบตามกำหนดเวลา
7. เขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด
8. พิมพ์เอกสารด้วยโปรแกรมประมวลผลคำ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (เขียนให้ครบทุกด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และ ประยุกต์ใช้ฯ)

- 1.อธิบายหมวด 1 ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ได้
2. อธิบายหมวด 2 ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้
- 3.อธิบายหมวด 3 ธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ได้
- 4.อธิบายหมวด 4 ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ภาครัฐได้
- 5.อธิบายหมวด 5 คณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (คธอ.)ได้

6.อธิบายหมวด 6 บทกำหนดโทษ ได้

5. เนื้อหาสาระ

4.1 ความเป็นมาของพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544

กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Transaction) หรือ พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544 (ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม) เป็นกฎหมายกลางที่รองรับสถานะทางกฎหมายของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์มีผลผูกพันตามกฎหมายเหมือนการทำในกระดาษ หรือการทำสัญญาที่ถูกต้องตามกฎหมายและใช้บังคับได้ตามกฎหมายหลักการพื้นฐานของ พ.ร.บ.ธุรกรรมฯ จะเป็นหนังสือลายเซ็น เป็นต้นฉบับหรือต้องเป็นพยานหลักฐานในศาลก็ทำเป็นอิเล็กทรอนิกส์ได้ด้วยกฎหมายฉบับนี้

4.2 หลักการของพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

1. หลักความเท่าเทียมกัน (Functional Equivalence) ระหว่าง “กระดาษ” และ “ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์” เพื่อให้การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ มีผลทางกฎหมายเทียบเท่าการใช้กระดาษในการทำ

2. หลักความเป็นกลางทางเทคโนโลยี (Technological Neutrality) ที่ไม่ระบุเฉพาะเจาะจงเทคโนโลยีใดเทคโนโลยีหนึ่ง แต่รองรับพัฒนาการของเทคโนโลยีที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

3. หลักเสรีภาพการแสดงเจตนา (Party Autonomy) ของคู่สัญญา ทั้งนี้ ภายใต้กฎหมายธุรกรรมฯ ได้มีหลักเกณฑ์รองรับการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ในกระบวนการต่าง ๆ ที่สำคัญ เช่น หากเกิดคดีความฟ้องร้องแล้วมีการขอหลักฐานต้นฉบับ กฎหมายก็จะระบุไว้ว่า ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นต้นฉบับต้องเป็นอย่างไร หรือในกรณีที่บางหน่วยงานมีข้อบังคับเรื่องการจัดเก็บเอกสารบางประเภทเป็นเวลาหลาย ๆ ปี กฎหมายก็จะระบุว่า วิธีการจัดเก็บเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นที่ยอมรับตามกฎหมายเป็นอย่างไร

4.3 ประโยชน์ของกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือ พระราชบัญญัติว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

1. ขั้วเคลื่อน e-Transaction & e-Commerce (Electronic Transaction) คือกิจกรรมใด ๆ ที่กระทำขึ้นระหว่างหน่วยธุรกิจ บุคคล รัฐ ตลอดจนองค์กรเอกชนหรือองค์กรของรัฐใด ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ การค้า และการติดต่อกับราชการ โดยใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมดหรือแต่บางส่วนยกตัวอย่าง เช่น การซื้อ-ขายสินค้าผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต, การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์, การสมัครสมาชิกผ่านระบบออนไลน์, การตกลงทำสัญญาซื้อ-ขาย หรือสัญญาตกลงตามข้อบังคับต่างๆ บนเครือข่าย, การโอนเงินด้วยระบบอัตโนมัติผ่านระบบเครือข่าย, การสื่อสารรับ-ส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ด้วยเครือข่ายการสื่อสาร และการสอบถามข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ เป็นต้น แต่ e-commerce เป็นการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ระหว่างผู้ซื้อและผู้ขายที่ครอบคลุมการซื้อขายสินค้าและบริการ โดยกระทำผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น โทรศัพท์โทรศัพท์คอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นต้น เห็นได้ว่า ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Transaction) มีขอบเขตที่กว้างกว่าพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-commerce)

2. สร้าง Legal Certainty คือ ความพร้อมของกฎหมาย ว่ามีรองรับอยู่หรือไม่ ในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้ e-Transaction ครอบคลุมวงจรการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือเอกสารทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นต้น (e-Document, e-Signature, Original)

3. รองรับ e-Evidence คือ ข้อมูลหรือสารสนเทศที่อยู่ในรูปแบบของ Bit 0 หรือ 1 คือข้อมูลทาง

อิเล็กทรอนิกส์ (ศูนย์ หรือ หนึ่ง รวมเรียกได้อีกอย่างว่า Binary) ซึ่งสามารถแสดงผลออกมาเป็นข้อมูลที่คนทั่วไป สามารถเข้าใจได้ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสามารถใช้ในการพิสูจน์ข้อเท็จจริง หรือ หาความกระจ่างให้กับเรื่องที่กำลังสนใจอยู่ได้ รวมถึงสามารถใช้ในกระบวนการยุติธรรมในชั้นศาล

4. ดูแล การบริการทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Service) ที่มีความเสี่ยง (เช่น Certificate authority /Digital ID)

Certificate authority คือ เป็นหน่วยงานที่น่าเชื่อถือในการออกใบรับรองอิเล็กทรอนิกส์ (Certificate) เพื่อใช้ระบุตัวบุคคล หรือองค์กร โดยผู้ให้บริการออกใบรับรองจะทำตรวจสอบข้อมูลของเจ้าของใบรับรองและ จะทำการรับรองกุญแจสาธารณะ (Public Key) กับข้อมูลดังกล่าวที่ได้ผ่านการตรวจสอบอย่างน่าเชื่อถือ ออกเป็นรับรองอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้ในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์กับภาครัฐ เอกชน และ บุคคลทั่วไปผ่านอินเทอร์เน็ต

Digital ID คือ ทุกวันนี้เราใช้ Social Media ใช้ Mobile Banking และแพลตฟอร์มต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน จนอาจจะลืมไปแล้วว่าก่อนที่จะใช้งานได้เช่นทุกวันนี้ เราต้องผ่านกระบวนการอะไรบ้าง นั่นก็คือ ต้อง “สมัคร” หรือลงทะเบียนผู้ใช้งาน จากนั้นก็จะสามารถ “เข้าใช้งาน” ได้ ซึ่งการสมัครและการเข้าใช้บริการก็คือ การสร้าง Digital ID

4.4 ความหมาย และคำนิยาม ตามมาตรา 4 ของคำต่าง ๆ ใน พ.ร.บ. ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์

“ธุรกรรม” หมายความว่า การกระทำใด ๆ ที่เกี่ยวกับกิจกรรมในทางแพ่งและพาณิชย์ หรือในการดำเนินงานของรัฐบาลตามที่กำหนดในหมวด 4

“อิเล็กทรอนิกส์” หมายความว่า การประยุกต์ใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ ไฟฟ้า คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า หรือวิธีอื่นใดในลักษณะคล้ายกัน และให้หมายความรวมถึงการประยุกต์ใช้วิธีการทางแสง วิธีการทางแม่เหล็ก หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้วิธีต่าง ๆ เช่นว่านั้น

“ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์” หมายความว่า ธุรกรรมที่กระทำขึ้นโดยใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมดหรือแต่บางส่วน

“ข้อความ” หมายความว่า เรื่องราว หรือข้อเท็จจริง ไม่ว่าจะปรากฏในรูปแบบของตัวอักษร ตัวเลข เสียง ภาพ หรือรูปแบบอื่นใดที่สื่อความหมายได้โดยสภาพของสิ่งนั้นเองหรือโดยผ่านวิธีการใด ๆ

“ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์” หมายความว่า ข้อความที่ได้สร้าง ส่ง รับ เก็บรักษา หรือประมวลผลด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น วิธีการแลกเปลี่ยนข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โทรเลข โทรศัพท์ โทรสาร หรือโทรสาร

“ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์” หมายความว่า อักษร อักขระ ตัวเลข เสียงหรือสัญลักษณ์อื่นใดที่สร้างขึ้นให้อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งนำมาใช้ประกอบกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อระบุตัวบุคคลผู้เป็นเจ้าของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น และเพื่อแสดงว่าบุคคลดังกล่าวยอมรับข้อความในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น

“ระบบข้อมูล” หมายความว่า กระบวนการประมวลผลด้วยเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับสร้างส่ง-รับ เก็บรักษา หรือประมวลผลข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

“การแลกเปลี่ยนข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์” หมายความว่า การส่งหรือรับข้อความด้วยวิธีการทาง

อิเล็กทรอนิกส์ ระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์โดยใช้มาตรฐานที่กำหนดไว้ล่วงหน้า

“ผู้ส่งข้อมูล” หมายความว่า บุคคลซึ่งเป็นผู้ส่งหรือสร้างข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ก่อนจะมีการเก็บรักษาข้อมูลเพื่อส่งไปตามวิธีการที่ผู้รับกำหนด โดยบุคคลนั้นอาจจะส่งหรือสร้างข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ด้วยตนเองหรือมีการส่งหรือสร้างข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ในนามหรือแทนบุคคลนั้นก็ได้ ทั้งนี้ ไม่รวมถึงบุคคลที่เป็นสื่อกลางสำหรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น

“ผู้รับข้อมูล” หมายความว่า บุคคลซึ่งผู้ส่งข้อมูลที่จะประสงค์ส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้และได้รับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น ทั้งนี้ ไม่รวมถึงบุคคลที่เป็นสื่อกลางสำหรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น

“บุคคลที่เป็นสื่อกลาง” หมายความว่า บุคคลซึ่งกระทำการในนามผู้อื่นในการส่ง รับ หรือเก็บรักษาข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์อันใดอันหนึ่งโดยเฉพาะ รวมถึงให้บริการอื่นที่เกี่ยวกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น

“ใบรับรอง” หมายความว่า ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์หรือการบันทึกอื่นใด ซึ่งยืนยันความเชื่อมโยงระหว่างเจ้าของลายมือชื่อ กับข้อมูลสำหรับใช้สร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์

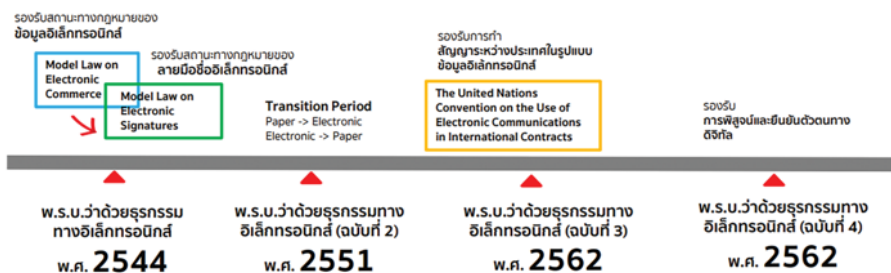
“เจ้าของลายมือชื่อ” หมายความว่า ผู้ซึ่งถือข้อมูลสำหรับใช้สร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์และสร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์นั้น ในนามตนเองหรือแทนบุคคลอื่น

“คู่กรณีที่เกี่ยวข้อง” หมายความว่า ผู้ซึ่งอาจกระทำการใดๆ โดยขึ้นอยู่กับใบรับรองหรือลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์

“หน่วยงานของรัฐ” หมายความว่า กระทรวง ทบวง กรม ส่วนราชการที่เรียกชื่ออย่างอื่นและมีฐานะเป็นกรม ราชการส่วนภูมิภาค ราชการส่วนท้องถิ่น รัฐวิสาหกิจที่ตั้งขึ้นโดยพระราชบัญญัติหรือพระราชกฤษฎีกา และให้หมายความรวมถึงนิติบุคคล คณะบุคคล หรือบุคคล ซึ่งมีอำนาจหน้าที่ดำเนินงานของรัฐไม่ว่าในนามใด

“คณะกรรมการ” หมายความว่า คณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
“รัฐมนตรี” หมายความว่า รัฐมนตรีผู้รักษาการตามพระราชบัญญัตินี้

การพัฒนาของไทย กฎหมาย e-Transaction



แผนผังแสดงการพัฒนาของไทย กฎหมาย e-Transaction

โครงสร้างของพระราชบัญญัติฯ ประกอบไปด้วย
หมวด 1 ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ รองรับการทำธุรกรรมในรูปแบบข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ในเรื่องต่าง

ๆ (ม า ต ร า 7-ม า ต ร า 25)

หมวด 2 ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ รองรับลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อถือได้ รวมทั้งหน้าที่ของบุคคล
ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ (มาตรา 26-มาตรา 31)

หมวด 3 ธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ รองรับการทำบัญชีและธุรกิจบริการที่เกี่ยวข้อง
กับการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่สำคัญและมีผลกระทบวงกว้าง (มาตรา 32-มาตรา 34)

หมวด 4 ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ภาครัฐ รองรับการให้บริการภาครัฐด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์
(ม า ต ร า 35)

หมวด 5 คณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (คธอ.) รองรับการมีคณะกรรมการเพื่อส่งเสริมและ
พัฒนาการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ของประเทศ (มาตรา 36- มาตรา 43)

หมวด 6 บทกำหนดโทษ กำหนดไว้สำหรับหมวดที่ 3 และหมวดที่ 3/1 ในส่วนธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทาง
อิเล็กทรอนิกส์ และระบบการพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางดิจิทัลเท่านั้น (มาตรา 44- มาตรา 46)

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

แบบทดสอบ หน่วยที่ 4

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท X ทับ

ตัวอักษรลงในกระดาษคำตอบ

1. ข้อใดคือการทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ที่ไม่ปลอดภัย

ก. ออกจากระบบทุกครั้งหลังการใช้งาน

ข. ตั้งวงเงินในการทำธุรกรรมให้เหมาะสม

ค. ใช้บริการแจ้งเตือนเงินเข้า-ออกผ่าน SMS

ง. ตั้งรหัสผ่านโดยใช้วันเดือนปีเกิดหรือชื่อของตนเอง

2. ข้อใดไม่ใช่การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยความรับผิดชอบ

ก. การกำหนดความเป็นส่วนตัวของข้อมูล

ข. การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารอย่างถูกต้องแม่นยำ

ค. การไม่เข้าถึงข้อมูลที่ไม่ได้รับอนุญาต หรือยินยอมให้เข้าถึง

ง. การดัดแปลงผลงานผู้อื่นและอ้างว่าเป็นผลงานของตนเอง

3. ข้อใดคือการซื้อสินค้าทางออนไลน์อย่างปลอดภัย

ก. เลือกซื้อของผ่านเว็บไซต์ที่ขึ้นต้นด้วย http://

ข. ตรวจสอบราคาตลาด คำอธิบายสินค้าไม่เกินจริง

ค. ใช้งาน Wifi สาธารณะในการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์

ง. เลือกซื้อสินค้าจากร้านค้าที่ชื่นชอบและสนใจโดยไม่มีการจดทะเบียนพาณิชย์

4. ข้อใดกล่าวถึงการหลอกลวงแบบ Phishing (ฟิชชิง) ได้ถูกต้อง

ก. การสร้างเว็บไซต์เลียนแบบธนาคารเพื่อหลอกให้ผู้ใช้งานกรอกรหัสผ่าน

ข. การท าจตมายอเล็กทรอนิกส์ (E-mail) จ ำนวนมากส่งไปยังผู้อื่น

ค. การน ำรูปภาพผู้อื่นแล้วอ้างว่าเป็นตนเอง

ง. การโพสต์ขายของบนอินเทอร์เน็ตแต่ไม่ได้ส่งสินค้าตามที่ประกาศขาย

5. ข้อใดคือลักษณะการหลอกลวงแบบ Social Engineering

ก. การหลอกว่าเป็นเจ้าหน้าที่ธนาคารแล้วให้เหยื่อเชื่อ เพื่อบ ำการมอบข้อมูลส่วนบุคคล

ข. การส่งไวรัสโจมตีบนสื่อสังคมออนไลน์

ค. การปลอมอีเมลหลอกว่าเป็นบริษัทคู่ค้า และแก้ไขข้อมูลธนาคารอันเกี่ยวกับการโอนเงิน

ง. การท ำเครื่องปลอมบัตรเครดิต

6. ข้อใดคือการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อทำธุรกรรมทางการเงินที่ปลอดภัยที่สุดในตัวเลือกนี้

- ก. การใช้งานโดยใช้ระบบปฏิบัติการมือถือที่อัปเดตล่าสุดในการเชื่อมต่อผ่านไวไฟสาธารณะ
- ข. การใช้แอปพลิเคชันของธนาคารในการเชื่อมต่อที่ไวไฟสาธารณะ
- ค. การใช้งานผ่านเครื่องโทรศัพท์มือถือของเพื่อนที่มีการลงโปรแกรมแอนตี้ไวรัส

ง. การใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตค่ายโทรศัพท์มือถือที่ใช้งาน

7. ข้อใดเป็นการปฏิบัติที่ถูกต้องเมื่อใช้บริการเก็บข้อมูลบนระบบคลาวด์ (Cloud)

- ก. สามารถใช้เครื่องคอมพิวเตอร์หลายๆเครื่องในการเข้าถึงข้อมูลได้ และสามารถบันทึกรหัสผ่านไว้ได้เพื่อป้องกันการลืม

ข. ต้องระมัดระวังการอัปโหลดรูปหรือข้อมูลส่วนตัว โดยการจำกัดเฉพาะข้อมูลอัปโหลดที่ต้องการแชร์ หรือไม่เป็นความลับ

- ค. สามารถเก็บไฟล์ทุกอย่างได้ ไม่จำเป็นต้องกังวล

ง. สามารถแบ่งปันพื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูลให้กับเพื่อนโดยใช้บัญชีใช้งานเดียวกัน

8. ข้อใดคือการกระทำ ที่ควรปฏิบัติเมื่อลงโปรแกรมบนเครื่องคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

- ก. อ่านเงื่อนไขการบริการให้ละเอียดทุกครั้ง
- ข. ดูเงื่อนไขการขออนุญาตการเข้าถึงข้อมูลหรือระบบเสมอ
- ค. สังเกตการลงโปรแกรมทุกครั้งว่ามีการแอบแฝงการลงโปรแกรมอื่นหรือไม่

ง. ถูกทุกข้อที่กล่าวข้างต้น

9. . สิ่งใดเป็นการกระทำ ที่เหมาะสมแก่การป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางไซเบอร์

- ก. ส ารองข้อมูลเป็นประจำ ทุกวัน
- ข. หมั่นอัปเดตโปรแกรมป้องกันไวรัสสม่ำเสมอ
- ค. สังเกตการณ์ใช้งานบนเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นประจำ ะ หากพบสิ่งผิดปกติให้หยุดใช้งานและตรวจสอบ

ง. ถูกทุกข้อ

10. ข้อใดคือแนวทางที่ถูกต้องเมื่อท่านถูกไวรัสเรียกค่าไถ่ (Ransomware) ทำการเข้ารหัสไฟล์บนเครื่องคอมพิวเตอร์ของท่าน

- ก. น ำไฟล์ที่เข้ารหัสไปสแกนตรวจไวรัสบนเครื่องคอมพิวเตอร์ของเพื่อน

ข. ตัดสัญญาณอินเทอร์เน็ต หรือการเชื่อมต่อในโครงข่ายทันที

- ค. พยายามสำรองข้อมูล เพื่อน ำข้อมูลไปเปิดบนเครื่องอื่นในทันที

ง. เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อทำการอัปเดตโปรแกรมป้องกันไวรัสเครื่องที่ติดไวรัสในทันที

7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

หนังสือ กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ รหัส 21901-1005

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท X ทับ

ตัวอักษรลงในกระดาษคำตอบ

1. ข้อใดคือการทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ที่ไม่ปลอดภัย

ก. ออกจากระบบทุกครั้งหลังการใช้งาน

ข. ตั้งวงเงินในการธุรกรรมให้เหมาะสม

ค. ใช้บริการแจ้งเตือนเงินเข้า-ออกผ่าน SMS

ง. ตั้งรหัสผ่านโดยใช้วันเดือนปีเกิดหรือชื่อของตนเอง

2. ข้อใดไม่ใช่การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยความรับผิดชอบ

ก. การกำหนดความเป็นส่วนตัวของข้อมูล

ข. การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารอย่างถูกต้องแม่นยำ

ค. การไม่เข้าถึงข้อมูลที่ไม่ได้รับอนุญาต หรือยินยอมให้เข้าถึง

ง. การดัดแปลงผลงานผู้อื่นและอ้างว่าเป็นผลงานของตนเอง

3. ข้อใดคือการซื้อขายสินค้าทางออนไลน์อย่างปลอดภัย

ก. เลือกซื้อของผ่านเว็บไซต์ที่ขึ้นต้นด้วย http://

ข. ตรวจสอบราคาตลาด คำอธิบายสินค้าไม่เกินจริง

ค. ใช้งาน Wifi สาธารณะในการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์

ง. เลือกซื้อสินค้าจากร้านค้าที่ชื่นชอบและสนใจโดยไม่มีการจดทะเบียนพาณิชย์

4. ข้อใดกล่าวถึงการหลอกลวงแบบ Phishing (ฟิชชิง) ได้ถูกต้อง

ก. การสร้างเว็บไซต์เลียนแบบธนาคารเพื่อหลอกให้ผู้ใช้งานกรอกรหัสผ่าน

ข. การท าจหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) จำนวนมากส่งไปยังผู้อื่น

ค. การน ำรูปภาพผู้อื่นแล้วอ้างว่าเป็นตนเอง

ง. การโพสต์ขายของบนอินเทอร์เน็ตแต่ไม่ได้ส่งสินค้าตามที่ประกาศขาย

5. ข้อใดคือลักษณะการหลอกลวงแบบ Social Engineering

ก. การหลอกว่าเป็นเจ้าหน้าที่ธนาคารแล้วให้เหยื่อเชื่อ เพื่อท ำการมอบข้อมูลส่วนบุคคล

ข. การส่งไวรัสโจมตีบนสื่อสังคมออนไลน์

ค. การปลอมอีเมลหลอกว่าเป็นบริษัทคู่ค้า และแก้ไขข้อมูลธนาคารอันเกี่ยวกับการโอนเงิน

ง. การท ำเครื่องปลอมบัตรเครดิต

6. ข้อใดคือการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อทำธุรกรรมทางการเงินที่ปลอดภัยที่สุดในตัวเลือกนี้

- ก. การใช้งานโดยใช้ระบบปฏิบัติการมือถือที่อัปเดตล่าสุดในการเชื่อมต่อผ่านไวไฟสาธารณะ
- ข. การใช้แอปพลิเคชันของธนาคารในการเชื่อมต่อที่ไวไฟสาธารณะ
- ค. การใช้งานผ่านเครื่องโทรศัพท์มือถือของเพื่อนที่มีการลงโปรแกรมแอนตี้ไวรัส

ง. การใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตค่ายโทรศัพท์มือถือที่ใช้งาน

7. ข้อใดเป็นการปฏิบัติที่ถูกต้องเมื่อใช้บริการเก็บข้อมูลบนระบบคลาวด์ (Cloud)

- ก. สามารถใช้เครื่องคอมพิวเตอร์หลายๆเครื่องในการเข้าถึงข้อมูลได้ และสามารถบันทึกรหัสผ่านไว้ได้เพื่อป้องกันการลืม

ข. ต้องระมัดระวังการอัปโหลดรูปหรือข้อมูลส่วนตัว โดยการจำกัดเฉพาะข้อมูลอัปโหลดที่ต้องการแชร์ หรือไม่เป็นความลับ

- ค. สามารถเก็บไฟล์ทุกอย่างได้ ไม่จำเป็นต้องกังวล

ง. สามารถแบ่งปันพื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูลให้กับเพื่อนโดยใช้บัญชีใช้งานเดียวกัน

8. ข้อใดคือการกระทำ ที่ควรปฏิบัติเมื่อลงโปรแกรมบนเครื่องคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

- ก. อ่านเงื่อนไขการบริการให้ละเอียดทุกครั้ง
- ข. ดูเงื่อนไขการขออนุญาตการเข้าถึงข้อมูลหรือระบบเสมอ
- ค. สังเกตการลงโปรแกรมทุกครั้งว่ามีการแอบแฝงการลงโปรแกรมอื่นหรือไม่

ง. ถูกทุกข้อที่กล่าวข้างต้น

9. สิ่งใดเป็นการกระทำ ที่เหมาะสมแก่การป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางไซเบอร์

- ก. ส ารองข้อมูลเป็นประจำ ทุกวัน
- ข. หมั่นอัปเดตโปรแกรมป้องกันไวรัสสม่ำเสมอ
- ค. สังเกตการณ์ใช้งานบนเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นประจำ ะ หากพบสิ่งผิดปกติให้หยุดใช้งานและตรวจสอบ

ง. ถูกทุกข้อ

10. ข้อใดคือแนวทางที่ถูกต้องเมื่อท่านถูกไวรัสเรียกค่าไถ่ (Ransomware) ทำการเข้ารหัสไฟล์บนเครื่องคอมพิวเตอร์ของท่าน

- ก. น ำไฟล์ที่เข้ารหัสไปสแกนตรวจไวรัสบนเครื่องคอมพิวเตอร์ของเพื่อน

ข. ตัดสัญญาณอินเทอร์เน็ต หรือการเชื่อมต่อในโครงข่ายทันที

- ค. พยายามสำรองข้อมูล เพื่อน ำข้อมูลไปเปิดบนเครื่องอื่นในทันที

ง. เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อทำการอัปเดตโปรแกรมป้องกันไวรัสเครื่องที่ติดไวรัสในทันที

	ใบกิจกรรม ที่ 4	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่ 15-18
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ พระราชบัญญัติว่าด้วยรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์ และแนวทางป้องกันในการทำธุรกรรม	ทฤษฎี 6...ชม. ปฏิบัติ.....0...ชม.
ชื่องาน พระราชบัญญัติว่าด้วยรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์ และแนวทางป้องกันในการทำธุรกรรม		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้การปฏิบัติกิจกรรม

ผู้เรียนสามารถสะท้อนความเห็นและจำแนกขอบเขตของสิทธิและหน้าที่ตามกฎหมายผ่านการจำลองสถานการณ์ และกิจกรรมกลุ่มได้อย่างมีเหตุมีผล

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการทำงานของหน่วยประมวลผลกลาง (ด้านความรู้)
2. ประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ตามคู่มือ (ด้านทักษะ)
3. ใช้ภาษาอังกฤษในการทักทายและแนะนำตัว
4. จัดแสดงสินค้าตามหลักการโฆษณา
5. บันทึกรายการในสมุดรายวันตามหลักบัญชีขั้นต้น
6. ตกแต่งชิ้นงานและส่งมอบตามกำหนดเวลา
7. เขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด
8. พิมพ์เอกสารด้วยโปรแกรมประมวลผลคำ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (เขียนให้ครบทุกด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และ ประยุกต์ใช้ฯ)

- 1.อธิบายหมวด 1 รัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์ ได้
2. อธิบายหมวด 2 ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้
- 3.อธิบายหมวด 3 ธุรกิจบริการเกี่ยวกับรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์ ได้
- 4.อธิบายหมวด 4 รัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์ภาครัฐได้
- 5.อธิบายหมวด 5 คณะกรรมการรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์ (ครอ.)ได้
- 6.อธิบายหมวด 6 บทกำหนดโทษ ได้

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

- 5.1 กระดาษฟลิปชาร์ต (Flip Chart) และปากกาเคมี
- 5.2 บัตรคำ "ลำดับชั้นกฎหมาย" และ "ประเภทของสิทธิ"

5.3 สมาร์ทโฟนสำหรับการค้นคว้าข้อมูลแบบ Real-time

5.4 กรณีศึกษาจำลอง (Scenario Cards)

6. ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่มผู้เรียน: กลุ่มละ 4-5 คน เพื่อรับบัตรคำสถานการณ์จำลอง
2. กิจกรรม "บันไดกฎหมาย": แต่ละกลุ่มต้องเรียงลำดับความสำคัญของกฎหมาย (รัฐธรรมนูญ -> พ.ร.บ. -> พ.ร.ฎ. -> กฎกระทรวง) ให้ถูกต้อง
3. วิเคราะห์ Case Study: แต่ละกลุ่มเลือกสถานการณ์ เช่น "การสั่งซื้อของออนไลน์แล้วได้ของไม่ตรงปก" เพื่อหาว่าใครมี "สิทธิ" และใครมี "หน้าที่" อย่างไร
4. Gallery Walk: นำเสนอสรุปผลงานกลุ่มตนเองบนกระดานฟลิปชาร์ต และเดินชมผลงานกลุ่มอื่นเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

7. สรุปและอภิปราย

การรู้จักสิทธิทำให้เราไม่ถูกเอาเปรียบ และการรู้หน้าที่ทำให้เราไม่ไปละเมิดผู้อื่น กฎหมายธุรกรรมฯ จึงเปรียบเสมือนกติกาที่ทำให้การอยู่ร่วมกันบนโลกออนไลน์มีความสุขและตรวจสอบได้

8. การประเมินผล

การวัดและประเมินผล (ให้ระบุวิธีการวัดผล และน้ำหนักคะแนน) (ตัวอย่าง)

1. คะแนนจากการประเมินผลตามสภาพจริง	80	คะแนน
แบบฝึกหัด	10	คะแนน
งานที่มอบหมาย	25	คะแนน
แบบทดสอบ	25	คะแนน
ประเมินสรุป	20	คะแนน
2. คะแนนเจตคติและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	20	คะแนน
ความมีวินัย *	2	คะแนน
ความซื่อสัตย์สุจริต*	2	คะแนน
จิตอาสา*	2	คะแนน
ความพอเพียง *	2	คะแนน
ความรักความสามัคคี *	2	คะแนน
ความประหยัด *	2	คะแนน
ความรับผิดชอบ	2	คะแนน
ความสนใจใฝ่รู้	2	คะแนน
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	2	คะแนน
ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	2	คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนรวม	ระดับผลการเรียน
80 - 100	= 4

75 - 79	=	3.5
70 - 74	=	3
65 - 69	=	2.5
60 - 64	=	2
55 - 59	=	1.5
50 - 54	=	1
0 - 49	=	0

10. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

หนังสือ กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ รหัส 21901-1005

	ใบมอบหมายงาน ที่ 4	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 21901-1005 วิชา กฎหมายรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์	สอนครั้งที่ 15-18
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ พระราชบัญญัติว่าด้วยรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์ และแนวทางป้องกันในการทำธุรกรรม	ทฤษฎี 6...ชม. ปฏิบัติ...0...ชม.
ชื่องานพระราชบัญญัติว่าด้วยรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์ และแนวทางป้องกันในการทำธุรกรรม		

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

รายงานฉบับสมบูรณ์ (เข้าเล่มหรือไฟล์ PDF) ที่มีเนื้อหาครอบคลุมลำดับชั้นกฎหมาย และการจำแนกสิทธิ-หน้าที่

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการทำงานของหน่วยประมวลผลกลาง (ด้านความรู้)
2. ประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ตามคู่มือ (ด้านทักษะ)
3. ใช้ภาษาอังกฤษในการทักทายและแนะนำตัว
4. จัดแสดงสินค้าตามหลักการโฆษณา
5. บันทึกรายการในสมุดรายวันตามหลักบัญชีขั้นต้น
6. ตกแต่งชิ้นงานและส่งมอบตามกำหนดเวลา
7. เขียนโปรแกรมโดยใช้เครื่องมือกราฟิกโหมด
8. พิมพ์เอกสารด้วยโปรแกรมประมวลผลคำ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (เขียนให้ครบทุกด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และ ประยุกต์ใช้ฯ)

1. อธิบายหมวด 1 รัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์ ได้
2. อธิบายหมวด 2 ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้
3. อธิบายหมวด 3 ธุรกิจบริการเกี่ยวกับรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์ ได้
4. อธิบายหมวด 4 รัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์ภาครัฐได้
5. อธิบายหมวด 5 คณะกรรมการรัฐธรรมนูญทางอิเล็กทรอนิกส์ (ครอ.)ได้
6. อธิบายหมวด 6 บทกำหนดโทษ ได้

5. รายละเอียดของงาน

ให้นักเรียนจัดทำรายงานความยาวไม่เกิน 5 หน้ากระดาษ A4 โดยมีหัวข้อดังนี้:

1. คำนำที่แสดงถึงความสำคัญของกฎหมายในยุคดิจิทัล

2. แผนภาพลำดับชั้นกฎหมายไทย (Pyramid Hierarchy)
3. ตารางเปรียบเทียบ "สิทธิ" และ "หน้าที่" พร้อมยกตัวอย่างสถานการณ์จริง
4. ความคิดเห็นส่วนตัว: "หากไม่มีกฎหมายรัฐธรรมนูญฯ สังคมจะเป็นอย่างไร"

6. กำหนดเวลาส่งงาน

สัปดาห์ที่ 5 ของภาคเรียน (หรือตามที่คุณสอนกำหนดในคาบเรียนสุดท้ายของหน่วย)

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

ใช้ฟอนต์ TH Sarabun New ขนาด 16 pt

ต้องมีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลอย่างน้อย 2 แหล่ง

อนุญาตให้ใช้ AI ในการช่วยร่างโครงสร้าง แต่ต้องขัดเกลาเนื้อหาด้วยภาษาของตนเอง

8. แหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม

เว็บไซต์สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา (www.krisdika.go.th)

คลังความรู้ ETDA (www.etda.or.th)

9. การประเมินผล

การวัดและประเมินผล (ให้ระบุวิธีการวัดผล และน้ำหนักคะแนน) (ตัวอย่าง)

1. คะแนนจากการประเมินผลตามสภาพจริง	80	คะแนน
แบบฝึกหัด	10	คะแนน
งานที่มอบหมาย	25	คะแนน
แบบทดสอบ	25	คะแนน
ประเมินสรุป	20	คะแนน
2. คะแนนเจตคติและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	20	คะแนน
ความมีวินัย *	2	คะแนน
ความซื่อสัตย์สุจริต*	2	คะแนน
จิตอาสา*	2	คะแนน
ความพอเพียง *	2	คะแนน
ความรักความสามัคคี *	2	คะแนน
ความประหยัด *	2	คะแนน
ความรับผิดชอบ	2	คะแนน
ความสนใจใฝ่รู้	2	คะแนน
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	2	คะแนน
ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	2	คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนรวม		ระดับผลการเรียน
80 - 100	=	4
75 - 79	=	3.5

70 - 74	=	3
65 - 69	=	2.5
60 - 64	=	2
55 - 59	=	1.5
50 - 54	=	1
0 - 49	=	0

บันทึกหลังการสอน (ตัวอย่าง)

ผลการสอน

- บรรลุตามจุดประสงค์ () ครบทุกข้อ () ไม่ครบ
เวลาที่ใช้ในการสอน () เหมาะสม () มากเกินไป () น้อยเกินไป
เนื้อหา () สอดคล้องกับจุดประสงค์ () ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์
กิจกรรมการสอน () ปฏิบัติได้ครบทุกกิจกรรม () ปฏิบัติกิจกรรมได้บางส่วน
กิจกรรม () เหมาะสม () กิจกรรมบางส่วนไม่เหมาะสม
การใช้สื่อการสอน () เหมาะสม () ไม่เหมาะสม

ผลการเรียนของนักเรียนนักศึกษา

- ความสนใจ/ตั้งใจเรียน () มาก () ปานกลาง () น้อย
การซักถาม/ตอบคำถาม () มาก () ปานกลาง () น้อย
มีความร่วมมือในการจัดกิจกรรม () มาก () ปานกลาง () น้อย

ปัญหาอุปสรรค

- () ผู้เรียนเข้าห้องเรียนสาย ไม่ตรงต่อเวลา () มีพฤติกรรมลืมนมุด ปากกา สมาชิก
() ขาดความรับผิดชอบในงานมอบหมาย () ขาดอุปนิสัยอยู่อย่างพอเพียง
() ขาดการกล้าแสดงออก นิ่งเงียบ () ขาดทักษะการทำงานร่วมอย่าง
อย่างสามัคคี
() เล่นโทรศัพท์ระหว่างการเรียน () ไม่ตั้งใจเรียน ขวนเพื่อนคุย หรือหลับ
() ขาดเจตคติที่ดีหรือขาดแรงจูงใจในการเรียน () ขาดสื่อ อุปกรณ์ ในการฝึกปฏิบัติ
() อื่น ๆ ระบุ.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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

ลงชื่อ..... ผู้สอน
(.....)

ตำแหน่ง วิทยฐานะ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....