

แบบทดสอบหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้เทคโนโลยีเผยแพร่ผลงาน

ชื่อ _____ เลขที่ _____ ชั้น _____

นักเรียนใช้กากบาทลงใน หน้าคำตอบที่ถูกต้องให้เต็มวง

1. ทรัพย์สินทางปัญญามีประโยชน์ต่อเจ้าของสินค้าหรือผลิตภัณฑ์อย่างไร

- ① ช่วยเพิ่มมูลค่า
- ② ป้องกันการเลียนแบบ
- ③ ยืดอายุการใช้งานของสินค้า
- ④ ป้องกันการเสียหายจากการขนส่ง

2. ข้อใดเป็นสัญลักษณ์ทรัพย์สินทางปัญญา

- ① ≠
- ② !
- ③ R
- ④ TA

3. ข้อใดไม่ใช่ทรัพย์สินทางอุตสาหกรรม

- ① สิทธิบัตร
- ② ภาพยนตร์
- ③ เครื่องหมายการค้า
- ④ สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์

4. ข้อใดเป็นสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์

- ① ลูกชุบแฟนซี
- ② ข้าวหอมมะลิ
- ③ กาแฟคั่วบด
- ④ ไข่เค็มไชยา

5. ถ้านักเรียนทำโครงงานวิทยาศาสตร์ขึ้นมา โดยให้ผู้อื่นนำไปเผยแพร่ ดัดแปลง โดยต้องระบุหรือแสดงที่มา และต้องใช้สัญญาอนุญาตเดียวกัน นักเรียนจะใช้สัญลักษณ์ใด



6. ถ้านักเรียนประดิษฐ์เครื่องปอกมะพร้าวอ่อนขึ้นมา และต้องการให้ผู้อื่นนำวิธีการสร้างไปใช้ได้ โดยต้องระบุที่มา แต่ห้ามใช้เพื่อการค้าและห้ามดัดแปลงเด็ดขาด นักเรียนจะใช้สัญลักษณ์ใด



7. ถ้านักเรียนวาดภาพสัตว์ขึ้นมา และต้องการให้ผู้อื่นนำไปวาดต่อได้ แต่ห้ามใช้เพื่อการค้าโดยเด็ดขาด นักเรียนจะใช้สัญลักษณ์ใด



8. ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย

- 1 ตั้งรหัสผ่าน โดยใช้หมายเลขโทรศัพท์เคลื่อนที่
- 2 บอกรหัสกับเพื่อนเพื่อเป็นการป้องกันการลืม
- 3 ให้ข้อมูลแก่ผู้มาสอบถามทางออนไลน์
- 4 ตั้งรหัสผ่านด้วยการสแกนลายนิ้วมือ

9. ข้อใดแตกต่างจากข้ออื่นเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1 ใช้ภาษาสุภาพในการส่งข้อความออนไลน์
- 2 เมื่อเลิกใช้งานเฟซบุ๊กควรออกจากระบบทุกครั้ง
- 3 ถ้ามีข้อความขอความช่วยเหลือ ให้รับช่วยเหลือทันที
- 4 การตั้งรหัสผ่านควรมีตัวอักษรพิมพ์เล็ก ตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ และตัวเลข