



รายละเอียดของรายวิชา

รายวิชา กฎหมายและจริยธรรมทางวิชาชีพคอมพิวเตอร์
รหัสวิชา 4121111

ภาคเรียนที่ 2/2561

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา วิทยาการคอมพิวเตอร์
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สารบัญ

		หน้า
หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	2
หมวดที่ 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	3
หมวดที่ 3	ลักษณะและการดำเนินการ	3
หมวดที่ 4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	4
หมวดที่ 5	แผนการสอนและการประเมินผล	8
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	24
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	25

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา

วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

4121111 กฎหมายและจริยธรรมทางคอมพิวเตอร์

Computer Law and Ethics

2. จำนวนหน่วยกิต

2 หน่วยกิต (2-0-4)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์

3.2 ประเภทวิชาเฉพาะด้านหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต หลายหลักสูตร

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อาจารย์นิวัฒน์ มานะกิจภิญโญ

4.2 อาจารย์ผู้สอนและกลุ่มเรียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์จุฑาวุฒิ จันทร์มาลี กลุ่มเรียน A1

5. ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 / ชั้นปีที่ 1

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

14 พฤศจิกายน 2561

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1.1 เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องพระราชบัญญัติ พระราชกำหนด กฎกระทรวง ระเบียบ/คำสั่งสำคัญและเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 1.2 สามารถนำความรู้ด้านจรรยาบรรณวิชาชีพคอมพิวเตอร์ไปใช้ประกอบอาชีพ
- 1.3. ให้คำแนะนำพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ แก่ผู้ใช้งานได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

ไม่มี เป็นตามความต้องการของผู้เรียน

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

กฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ การแลกเปลี่ยนและการพาณิชย์ การใช้คอมพิวเตอร์ในทางที่ผิด ประเด็นทางสังคม ความเป็นส่วนตัว ความเสี่ยงในระบบคอมพิวเตอร์ ทรัพย์สินทางปัญญา ผลกระทบที่เกิดจากขยะอิเล็กทรอนิกส์

Law and ethics issues related to computer engineering and information technology, trading and commerce issues, computer abuse, social justice issues, privacy, risk in computer systems, intellectual properties and impact from electronics waste

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การ ฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา	“ไม่มี”	30 ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา	60 ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเฟสบุครายวิชาหรือเฟสบุคของอาจารย์ผู้สอน 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

1.1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา ปฏิบัติตามกฎ ระเบียบข้อบังคับขององค์กร และสังคม
 1.1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งได้

- 1.1.4 เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพกฎระเบียบข้อบังคับ
- 1.1.5 เคารพกฎระเบียบ และข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- 1.1.6 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคล องค์กร และสังคม
- 1.1.7 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.2 วิธีการสอน

1.2.1 ผู้สอนประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี ปลูกฝังให้นักศึกษามีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของผู้อื่น และสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา

1.2.2 ปลูกฝังวัฒนธรรมที่ดีให้แก่นักศึกษา โดยสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย เน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

1.2.3 จัดกิจกรรมให้นักศึกษาทำงานกลุ่มนั้นต้องฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่ม และการเป็นสมาชิกกลุ่ม

1.2.4 จัดกิจกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็นและตอบคำถาม ทบทวนเชิงวิเคราะห์โดยใช้ความรู้ที่ได้เรียนแล้ว

1.2.5 จัดกิจกรรมส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

1.3 วิธีการประเมินผล

1.3.1 สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาด้าน คุณธรรมจริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต มีน้ำใจ เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม ทั้งในและนอกห้องเรียน

1.3.2 ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมกิจกรรม การแต่งกายที่ถูกต้องตามระเบียบของมหาวิทยาลัย ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อตกลงในห้องเรียน

1.3.3 สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักศึกษา

1.3.4 สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาในด้านการเคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพกฎระเบียบข้อบังคับ ในระหว่างการทำงานกลุ่ม และในการอภิปราย แสดงความคิดเห็นในห้องเรียน

1.3.5 สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาทั้งในและนอกห้องเรียน

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

2.1.1 มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถอธิบายได้ถึงหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาวิชา

2.1.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายการทำงานของโครงสร้างและองค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ รวมทั้ง ประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

2.1.3 สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงและ/หรือประเมินระบบ องค์ประกอบต่าง ๆ ของระบบคอมพิวเตอร์ให้ได้ตรงตามที่กำหนด

2.1.4 สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์กับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.1.5 รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง

2.1.6 มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศถึงการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ

2.1.7 มีประสบการณ์ในการพัฒนา และ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง

● 2.1.8 สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์กับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 วิธีการสอน

2.2.1 สนับสนุนให้อาจารย์ผลิตสื่อการสอน E-Learning, Internet Broadcasting, Social Network, Social Media ฯลฯ และผลิตสื่อการสอนที่เป็นนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย เพื่อให้นักศึกษาได้ร่วมกันแสวงหาความรู้ได้ด้วยตัวเอง (Self - Study)

2.2.2 บูรณาการแผนการสอนการเรียนรู้จากกรณีปัญหา (Problem Based Learning)

2.3 วิธีการประเมินผล

2.3.1 แบบฝึกหัดท้ายบท

2.3.2 ผลการสอบกลางภาคเรียน และปลายภาคเรียน

2.3.3 รายงานที่นักศึกษาจัดทำ

2.3.4 การนำเสนอรายงานในชั้นเรียน

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

3.1.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ

● 3.1.2 สามารถสืบค้น ศึกษา และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

3.1.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการได้อย่างถูกต้อง

3.1.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

3.2 วิธีการสอน

3.2.1 มอบหมายงานหรือกรณีศึกษาที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหา

3.2.2 ศึกษาค้นคว้า การเขียนรายงาน การอภิปรายกลุ่ม และการนำเสนองาน

3.2.3 ให้นักศึกษามีโอกาสปฏิบัติจริง

3.3 วิธีการประเมินผล

3.3.1 ประเมินผลจากกรณีศึกษาและงานที่ได้รับมอบหมาย

3.3.2 ประเมินผลจากรายงาน การนำเสนอผลงาน

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

4.1.1 สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย และสามารถสนทนาได้ทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

4.1.2 สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่ม ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

4.1.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม

4.1.5 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

● 4.1.6 มีความรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

4.2.1 จัดกิจกรรมแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม เพื่อส่งเสริมให้มีมนุษยสัมพันธ์ร่วมกัน

4.2.2 กำหนดการทำงานกลุ่มโดยให้หมุนเวียนการเป็นผู้นำ การเป็นสมาชิก

4.2.3 ใช้วิธีการสอนแบบเปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็น เคารพสิทธิ และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

4.3 วิธีการประเมินผล

- 4.3.1 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอรายงานกลุ่ม
- 4.3.2 สังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ
- 4.3.3 ประเมินพฤติกรรม ภาวะการณืเป็นผู้นำ และผู้ร่วมงานที่ดี
- 4.3.4 ประเมินจากผลงานการอภิปรายและนำเสนอ

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 5.1.1 มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี
 - 5.1.2 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
 - 5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
 - 5.1.4 สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารอย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

- 5.2.1 มีการให้งาน/ กิจกรรมที่ต้องมีการสืบค้นข้อมูลและนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ แล้วนำเสนอทั้งในรูปแบบของรูปเล่มรายงาน และการนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- 5.2.2 ส่งเสริมให้มีการตัดสินใจในการแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์
- 5.2.3 การใช้ศักยภาพทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอผลงาน
- 5.2.4 ส่งเสริมการค้นคว้า เรียบเรียงข้อมูลและนำเสนอให้ผู้อื่นเข้าใจได้ถูกต้อง และให้ความสำคัญในการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล

5.3 วิธีการประเมินผล

- 5.3.1 ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอ การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาการคอมพิวเตอร์ คณิตศาสตร์และสถิติ รวมทั้งทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
- 5.3.2 ประเมินจากความสามารถในการอธิบาย ถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือต่างๆ การอภิปราย กรณีศึกษาต่างๆ ที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียน
- 5.2.3 สังเกตพฤติกรรมนักศึกษาด้านความมีเหตุผลและมีการบันทึกเป็นระยะ

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	<p>บทนำ</p> <ul style="list-style-type: none"> - แนะนำรายละเอียดวิชา - แนะนำแหล่งข้อมูลที่ต้อง - ค้นคว้าเพิ่มเติม - วิธีการเรียนและการวัดผล - กิจกรรมที่พึงทำตามขอบเขตของเนื้อหาวิชา - ร่วมปรึกษากับผู้เรียนเพื่อกำหนดกิจกรรมที่พึงประสงค์จะทำ 	2	<p><u>กิจกรรมการเรียน การสอน</u></p> <p>1. ชี้แจง วิธีการ รูปแบบ เนื้อหา วิธีการวัดผลและ ประเมินผล กิจกรรม ก่อนและหลังเรียน งานที่ได้รับมอบหมาย ตลอดภาคการศึกษาเพื่อ เตรียมความพร้อมของ ผู้เรียน</p> <p><u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. สื่อ Power Point ประกอบการบรรยาย</p>	ผศ.จุฑาทูตติ จันทรมาลี
2	<p>กฎหมายคืออะไร</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของกฎหมาย - ลักษณะของกฎหมาย - ความสำคัญและความจำเป็นต้องรู้ - กฎหมาย - ประเภทของกฎหมาย 	2	<p><u>กิจกรรมการเรียน การสอน</u></p> <p>1. เตรียมความพร้อม ผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และ ทบทวนสาระการเรียนรู้ ในสัปดาห์ที่ผ่านมา</p> <p>2. บรรยายเนื้อหา เรื่อง กฎหมายคืออะไร</p> <p>3. บรรยายโดยมีการ สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความ รับผิดชอบ การคิด- วิเคราะห์ ความซื่อสัตย์ การใฝ่รู้ ความสามัคคี และการทำงานเป็นทีม</p> <p>4. มอบหมายงานให้ไป ค้นคว้าด้วยตนเอง เกี่ยวกับ ระบบจำนวน</p> <p>5. แบ่งกลุ่มผู้เรียน โดย วิธีการตั้งคำถาม ตอบ</p>	ผศ.จุฑาทูตติ จันทรมาลี

			<p>คำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน</p> <p>6. อภิปราย สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับระบบจำนวน</p> <p>7. ตอบคำถามทบทวน <u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. เอกสารประกอบการสอน</p> <p>2. สื่อ Power Point ประกอบการบรรยาย เรื่อง ระบบจำนวน</p> <p>3. ใบงาน/กิจกรรมที่ให้นักศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหาด้วยตนเอง</p> <p>4. Smart Phone ของผู้เรียน</p> <p>5. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ (Kahoot)</p>	
3	อาณาจักรทางคอมพิวเตอร์	2	<p><u>กิจกรรมการเรียนรู้</u></p> <p>1. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และ ทบทวนสาระการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา</p> <p>2. บรรยายเนื้อหา เรื่อง อาณาจักรทางคอมพิวเตอร์</p> <p>3. บรรยายโดยมีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ การคิดวิเคราะห์ ความซื่อสัตย์ การใฝ่รู้ ความสามัคคี และการทำงานเป็นทีม</p> <p>4. มอบหมายงานให้ไปค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับ ระบบจำนวน</p>	ผศ.จุฑาวุฒิ จันทรมาลี

			<p>5. แบ่งกลุ่มผู้เรียน โดยวิธีการตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน</p> <p>6. อภิปราย สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับระบบจำนวน</p> <p>7. ตอบคำถามทบทวน <u>สื่อการสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> เอกสารประกอบการสอน สื่อ Power Point ประกอบการบรรยาย เรื่อง ระบบจำนวน ใบงาน/กิจกรรมที่ให้ นักศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหาด้วยตนเอง Smart Phone ของผู้เรียน โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ (Kahoot) 	
4	<p>พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - คำนิยามที่ใช้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ - สาธารณะเนื้อหาในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ - หมวดยกข้อยกเว้น <p>ส่วนที่ 1 งานอันมีลิขสิทธิ์</p> <p>ส่วนที่ 2 การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์</p> <p>ส่วนที่ 3 การคุ้มครองลิขสิทธิ์</p> <p>ส่วนที่ 4 อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์</p>	2	<p><u>กิจกรรมการเรียนรู้การสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และ ทบทวนสาระการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา บรรยายเนื้อหา เรื่อง พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ครั้งที่ 1) บรรยายโดยมีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ การคิด-วิเคราะห์ ความซื่อสัตย์ การใฝ่รู้ ความสามัคคี และการทำงานเป็นทีม 	ผศ.จุฑาวุฒิจันทรมาลี

			<p>4. มอบหมายงานให้ไปค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับ ระบบจำนวน</p> <p>5. แบ่งกลุ่มผู้เรียน โดยวิธีการตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน</p> <p>6. อภิปราย สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับระบบจำนวน</p> <p>7. ตอบคำถามทบทวน <u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. เอกสารประกอบการสอน</p> <p>2. สื่อ Power Point ประกอบการบรรยาย เรื่อง ระบบจำนวน</p> <p>3. ใบงาน/กิจกรรมที่ให้นักศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหาด้วยตนเอง</p> <p>4. Smart Phone ของผู้เรียน</p> <p>5. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ (Kahoot)</p>	
5	<p>ส่วนที่ 5 การละเมิดลิขสิทธิ์</p> <p>ส่วนที่ 6 ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ คณะกรรมการลิขสิทธิ์ พนักงานเจ้าหน้าที่ บทกำหนดโทษ บทเฉพาะกาล</p>	2	<p><u>กิจกรรมการเรียนรู้การสอน</u></p> <p>1. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และ ทบทวนสาระการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา</p> <p>2. บรรยายเนื้อหา เรื่อง พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ครั้งที่ 2)</p> <p>3. บรรยายโดยมีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ การคิดวิเคราะห์ ความซื่อสัตย์</p>	ผศ.จุฑาวุฒิจันทรมาลี

			<p>การใฝ่รู้ ความสามัคคี และการทำงานเป็นทีม</p> <p>4. มอบหมายงานให้ไป ค้นคว้าด้วยตนเอง เกี่ยวกับ ระบบจำนวน</p> <p>5. แบ่งกลุ่มผู้เรียน โดย วิธีการตั้งคำถาม ตอบ คำถามระหว่างผู้สอน และผู้เรียน</p> <p>6. อภิปราย สรุป ประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับ ระบบจำนวน</p> <p>7. ตอบคำถามทบทวน <u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. เอกสารประกอบการ สอน</p> <p>2. สื่อ Power Point ประกอบการบรรยาย เรื่อง ระบบจำนวน</p> <p>3. ใบงาน/กิจกรรมที่ให้นักศึกษาค้นคว้าและ แก้ปัญหาด้วยตนเอง</p> <p>4. Smart Phone ของ ผู้เรียน</p> <p>5. โปรแกรมตอบคำถาม ออนไลน์ (Kahoot)</p>	
6	<p>พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์</p> <p>คำนิยามที่ใช้ในพระราชบัญญัติ เนื้อหาในพระราชบัญญัติ หมวด 1 ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์</p> <p>หมวด 2 ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์</p> <p>หมวด 3 ธุรกิจบริการเกี่ยวกับ ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์</p>	2	<p><u>กิจกรรมการเรียนรู้</u></p> <p>1. เตรียมความพร้อม ผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และ ทบทวนสาระการเรียนรู้ ในสัปดาห์ที่ผ่านมา</p> <p>2. บรรยายเนื้อหา เรื่อง พระราชบัญญัติว่า ด้วยธุรกรรมทาง อิเล็กทรอนิกส์ (ครั้งที่ 1)</p>	ผศ.จุฑาจุฑิ จันทรมาลี

			<p>3. บรรยายโดยมีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ การคิดวิเคราะห์ ความซื่อสัตย์ การใฝ่รู้ ความสามัคคี และการทำงานเป็นทีม</p> <p>4. มอบหมายงานให้ไปค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับ ระบบจำนวน</p> <p>5. แบ่งกลุ่มผู้เรียน โดยวิธีการตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน</p> <p>6. อภิปราย สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับระบบจำนวน</p> <p>7. ตอบคำถามทบทวน <u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. เอกสารประกอบการสอน</p> <p>2. สื่อ Power Point ประกอบการบรรยาย เรื่อง ระบบจำนวน</p> <p>3. ใบงาน/กิจกรรมที่ให้นักศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหาด้วยตนเอง</p> <p>4. Smart Phone ของผู้เรียน</p> <p>5. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ (Kahoot)</p>	
7	<p>หมวด 4 ชุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ภาครัฐ</p> <p>หมวด 5 คณะกรรมการชุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์</p> <p>หมวด 6 บทกำหนดโทษ</p>	2	<p><u>กิจกรรมการเรียนรู้</u></p> <p>1. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และ ทบทวนสาระการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา</p>	<p>ผศ.จุฑาวุฒิ จันทรมาลี</p>

			<p>2. บรรยายเนื้อหา เรื่อง พระราชบัญญัติว่า ด้วยธุรกรรมทาง อิเล็กทรอนิกส์ (ครั้งที่ 2)</p> <p>3. บรรยายโดยมีการ สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความ รับผิดชอบ การคิด- วิเคราะห์ ความซื่อสัตย์ การใฝ่รู้ ความสามัคคี และการทำงานเป็นทีม</p> <p>4. มอบหมายงานให้ไป ค้นคว้าด้วยตนเอง เกี่ยวกับ ระบบจำนวน</p> <p>5. แบ่งกลุ่มผู้เรียน โดย วิธีการตั้งคำถาม ตอบ คำถามระหว่างผู้สอน และผู้เรียน</p> <p>6. อภิปราย สรุป ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับ ระบบจำนวน</p> <p>7. ตอบคำถามทบทวน <u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. เอกสารประกอบการ สอน</p> <p>2. สื่อ Power Point ประกอบการบรรยาย เรื่อง ระบบจำนวน</p> <p>3. ใบงาน/กิจกรรมที่ให้นักศึกษาค้นคว้าและ แก้ปัญหาด้วยตนเอง</p> <p>4. Smart Phone ของ ผู้เรียน</p> <p>5. โปรแกรมตอบคำถาม ออนไลน์ (Kahoot)</p>	
8	พรบ.ว่าด้วยธุรกรรมทาง อิเล็กทรอนิกส์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.	2	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> <u>สอน</u>	ผศ.จุฑาวุฒิ จันทร์มาลี

	<p>2551การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ภาครัฐ สอบกลางภาค</p>		<p>1. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และ ทบทวนสาระการเรียนรู้ ในสัปดาห์ที่ผ่านมา</p> <p>2. บรรยายเนื้อหา เรื่อง พบว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2551การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ภาครัฐ</p> <p>3. บรรยายโดยมีการ สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ การคิดวิเคราะห์ ความซื่อสัตย์ การใฝ่รู้ ความสามัคคี และการทำงานเป็นทีม</p> <p>4. มอบหมายงานให้ไป ค้นคว้าด้วยตนเอง เกี่ยวกับ ระบบจำนวน</p> <p>5. แบ่งกลุ่มผู้เรียน โดยวิธีการตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอน และผู้เรียน</p> <p>6. อภิปราย สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับ ระบบจำนวน</p> <p>7. ตอบคำถามทบทวน <u>สื่อการสอน</u></p>	<p>1. เอกสารประกอบการสอน</p> <p>2. สื่อ Power Point ประกอบการบรรยาย เรื่อง ระบบจำนวน</p> <p>3. ใบงาน/กิจกรรมที่ให้นักศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหาด้วยตนเอง</p>
--	---	--	--	---

			4. Smart Phone ของผู้เรียน 5. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ (Kahoot)	
9	<p>พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550</p> <ul style="list-style-type: none"> - คำนิยามที่ใช้ในพระราชบัญญัติ - สาธารณเนื้อหาในพระราชบัญญัติ - หมวดความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ - หมวดพนักงานเจ้าหน้าที่ - บทกำหนดโทษตามพระราชบัญญัติหน่วยงานที่รับแจ้งเว็บไซต์ไม่เหมาะสม 	2	<p><u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> <u>สอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และ ทบทวนสาระการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา 2. บรรยายเนื้อหา เรื่องพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 3. บรรยายโดยมีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ การคิด-วิเคราะห์ ความซื่อสัตย์ การใฝ่รู้ ความสามัคคี และการทำงานเป็นทีม 4. มอบหมายงานให้ไปค้นคว้าด้วยตนเอง เกี่ยวกับ ระบบจำนวน 5. แบ่งกลุ่มผู้เรียน โดยวิธีการตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน 6. อภิปราย สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับระบบจำนวน 7. ตอบคำถามทบทวน <u>สื่อการสอน</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการสอน 	ผศ.จุฑาทูฉิม จันทร์มาลี

			2. สื่อ Power Point ประกอบการบรรยาย เรื่อง ระบบจำนวน 3. ใบงาน/กิจกรรมที่ให้นักศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหาด้วยตนเอง 4. Smart Phone ของผู้เรียน 5. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ (Kahoot)	
10	- หลักเกณฑ์การเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ - ประเภทของผู้ให้บริการข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ที่ผู้ให้บริการต้องเก็บรักษา	2	<u>กิจกรรมการเรียนรู้</u> <u>สอน</u> 1. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และ ทบทวนสาระการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา 2. บรรยายเนื้อหา เรื่อง - หลักเกณฑ์การเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ - ประเภทของผู้ให้บริการข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ที่ผู้ให้บริการต้องเก็บรักษา 3. บรรยายโดยมีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ การคิดวิเคราะห์ ความซื่อสัตย์ การใฝ่รู้ ความสามัคคี และการทำงานเป็นทีม 4. มอบหมายงานให้ไปค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับ ระบบจำนวน 5. แบ่งกลุ่มผู้เรียน โดยวิธีการตั้งคำถาม ตอบ	ผศ. จุฑาทวี จันทร์มาลี

			<p>คำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน</p> <p>6. อภิปราย สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับระบบจำนวน</p> <p>7. ตอบคำถามทบทวน <u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. เอกสารประกอบการสอน</p> <p>2. สื่อ Power Point ประกอบการบรรยาย เรื่อง ระบบจำนวน</p> <p>3. ใบงาน/กิจกรรมที่ให้นักศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหาด้วยตนเอง</p> <p>4. Smart Phone ของผู้เรียน</p> <p>5. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ (Kahoot)</p>	
11	พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560	2	<p><u>กิจกรรมการเรียนรู้</u></p> <p>1. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และ ทบทวนสาระการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา</p> <p>2. บรรยายเนื้อหา เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560</p> <p>3. บรรยายโดยมีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ การคิด-วิเคราะห์ ความซื่อสัตย์</p>	ผศ.จุฑาวุฒิ จันทรมาลี

			<p>การใ้รู้ ความสามัคคี และการทำงานเป็นทีม</p> <p>4. มอบหมายงานให้ไป ค้นคว้าด้วยตนเอง เกี่ยวกับ ระบบจำนวน</p> <p>5. แบ่งกลุ่มผู้เรียน โดยวิธีการตั้งคำถาม ตอบ คำถามระหว่างผู้สอน และผู้เรียน</p> <p>6. อภิปราย สรุป ประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับ ระบบจำนวน</p> <p>7. ตอบคำถามทบทวน <u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. เอกสารประกอบการ สอน</p> <p>2. สื่อ Power Point ประกอบการบรรยาย เรื่อง ระบบจำนวน</p> <p>3. ใบงาน/กิจกรรมที่ให้นักศึกษาค้นคว้าและ แก้ปัญหาด้วยตนเอง</p> <p>4. Smart Phone ของ ผู้เรียน</p> <p>5. โปรแกรมตอบคำถาม ออนไลน์ (Kahoot)</p>	
12	<p>จริยธรรม และจรรยาบรรณ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของจริยธรรม - ความหมายของจรรยาบรรณ - จรรยาบรรณวิชาชีพโฆษณา - จรรยาบรรณแห่งวิชาชีพวิศวกรรม - จรรยาบรรณข้าราชการพลเรือน - จรรยาบรรณที่กำหนดโดยกลุ่มงาน 	2	<p><u>กิจกรรมการเรียนรู้</u></p> <p><u>สอน</u></p> <p>1. เตรียมความพร้อม ผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และ ทบทวนสาระการเรียนรู้ ในสัปดาห์ที่ผ่านมา</p> <p>2. บรรยายเนื้อหา เรื่อง จริยธรรม และ จรรยาบรรณ</p> <p>3. บรรยายโดยมีการ สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความ รับผิดชอบ การคิด-</p>	ผศ.จุฑาทูฉิม จันทรมาลี

			<p>วิเคราะห์ ความซื่อสัตย์ การใฝ่รู้ ความสามัคคี และการทำงานเป็นทีม</p> <p>4. มอบหมายงานให้ไป ค้นคว้าด้วยตนเอง เกี่ยวกับ ระบบจำนวน</p> <p>5. แบ่งกลุ่มผู้เรียน โดย วิธีการตั้งคำถาม ตอบ คำถามระหว่างผู้สอน และผู้เรียน</p> <p>6. อภิปราย สรุป ประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับ ระบบจำนวน</p> <p>7. ตอบคำถามทบทวน <u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. เอกสารประกอบการ สอน</p> <p>2. สื่อ Power Point ประกอบการบรรยาย เรื่อง ระบบจำนวน</p> <p>3. ใบงาน/กิจกรรมที่ให้ นักศึกษาค้นคว้าและ แก้ปัญหาด้วยตนเอง</p> <p>4. Smart Phone ของ ผู้เรียน</p> <p>5. โปรแกรมตอบคำถาม ออนไลน์ (Kahoot)</p>	
13	นำเสนองานที่มอบหมาย (กิจกรรมเดี่ยว)	2	<p><u>กิจกรรมการเรียนรู้</u></p> <p>1. เตรียมความพร้อม ผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และ ทบทวนสาระการเรียนรู้ ในสัปดาห์ที่ผ่านมา</p> <p>2. นำเสนองานที่ มอบหมาย (กิจกรรมเดี่ยว)</p>	ผศ.จุฑาวุฒิ จันทรมาลี

			<p>3. อภิปราย สรุป ประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับระบบจำนวน</p> <p>4. ตอบคำถามทบทวน <u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. เอกสารประกอบการสอน</p> <p>2. สื่อ Power Point ประกอบการบรรยาย เรื่อง ระบบจำนวน</p> <p>3. ใบงาน/กิจกรรมที่ให้นักศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหาด้วยตนเอง</p> <p>4. Smart Phone ของผู้เรียน</p> <p>5. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ (Kahoot)</p>	
14	<p>จริยธรรมกับเทคโนโลยีสารสนเทศคอมพิวเตอร์</p> <p>- จรรยาบรรณของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต</p> <p>- จริยธรรมการใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์</p> <p>- ภัยจากเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อเด็ก</p>	2	<p><u>กิจกรรมการเรียนรู้การสอน</u></p> <p>1. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และ ทบทวนสาระการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา</p> <p>2. บรรยายเนื้อหา เรื่อง จริยธรรมกับเทคโนโลยีสารสนเทศคอมพิวเตอร์</p> <p>3. บรรยายโดยมีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความเป็นสวนดุสิต โดยการบูรณาการกับกระบวนการเรียนรู้</p> <p>4. มอบหมายงานให้ไปค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับ ระบบจำนวน</p> <p>5. แบ่งกลุ่มผู้เรียน โดยวิธีการตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน</p>	ผศ.จุฑาจุติ จันทร์มาลี

			<p>6. อภิปราย สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับระบบจำนวน</p> <p>7. ตอบคำถามทบทวน <u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. เอกสารประกอบการสอน</p> <p>2. สื่อ Power Point ประกอบการบรรยาย เรื่อง ระบบจำนวน</p> <p>3. ใบงาน/กิจกรรมที่ให้นักศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหาด้วยตนเอง</p> <p>4. Smart Phone ของผู้เรียน</p> <p>5. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ (Kahoot)</p>	
15	นำเสนอกิจกรรมกลุ่ม	2	<p><u>กิจกรรมการเรียนรู้</u></p> <p><u>สอน</u></p> <p>1. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และ ทบทวนสาระการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา</p> <p>2. นำเสนอกิจกรรมกลุ่ม</p> <p>3. อภิปราย สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับระบบจำนวน</p> <p>4. ตอบคำถามทบทวน <u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. เอกสารประกอบการสอน</p> <p>2. สื่อ Power Point ประกอบการบรรยาย เรื่อง ระบบจำนวน</p> <p>3. ใบงาน/กิจกรรมที่ให้นักศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหาด้วยตนเอง</p> <p>4. Smart Phone ของผู้เรียน</p>	ผศ. จุฑาจุฑาจันทร์มาลี

			5. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ (Kahoot)	
16	สอบปลายภาค	2		กรรมการคุมสอบของมหาวิทยาลัย

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล	วิธีการทวนสอบ
จริยธรรม คุณธรรม 1.1.5	การตรวจสอบเวลา การเข้าห้องเรียน และ การส่งงานตรงเวลา	ทุกสัปดาห์	10 %	ตรวจสอบจากการ เข้าเรียน
ความรู้ 2.1.8	ผลการสอบกลางภาค ผลการสอบปลายภาค	สัปดาห์ที่ 8 สัปดาห์ที่ 16	30 % 30 %	ตรวจสอบจาก คะแนนผลการเรียน
จริยธรรม คุณธรรม 1.1.5 ความรู้ 2.1.8 ทักษะทางปัญญา 3.1.2 ทักษะความสัมพันธ์ 4.1.6 ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข 5.1.4	การทำแบบฝึกหัดงานที่ มอบหมาย ค้นคว้า การนำเสนอ รายงานการทำงานกลุ่ม หรือ การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความ คิดเห็นในชั้นเรียน	สัปดาห์ทุก สัปดาห์	20 % 10 %	ตรวจสอบจาก คะแนนผลการสอบ และการเข้าเรียน

3. การประเมินผลการศึกษา

เกณฑ์คะแนน	เกรด
90-100	A
85-89	B+
75-84	B
70-74	C+
60-69	C
55-59	D+
50-54	D
0-49	F

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

เอกสารประกอบการสอนวิชากฎหมายและจริยธรรมสำหรับผู้ประกอบการอาชีพคอมพิวเตอร์

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

เว็บไซต์ผู้สอน <http://www.nipat2.16mb.com>

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

สุพิศ ประณีตพลกรัง กฎหมาย ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ สำนักพิมพ์นิติธรรม กรุงเทพฯ 2560

<http://www.google.co.th>

<http://www.lawyerthai.com/>

<http://www.peesirilaw.com/>

<http://www.ipthailand.go.th>

<https://th.wikibooks.org/wiki/การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์>

<http://www.up.ac.th/training/statute.php>

http://ict.anamai.moph.go.th/Knowledge/Computer_Act.php

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ดำเนินการดังนี้

- นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนผ่านแบบประเมินอาจารย์ ของหลักสูตร
- นักศึกษาประเมินผลการจัดการเรียนการสอน โดยการเขียนบรรยาย
- นักศึกษาทุกคนประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ซึ่งรวมถึง วิธีการสอน การจัดกิจกรรมในและนอกห้องเรียน สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน ซึ่งมีผลกระทบต่อการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่ได้รับและเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงรายวิชา โดยการแสดงความคิดเห็นของหลักสูตร
 - การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
 - แบบประเมินผู้สอนและแบบประเมินรายวิชา
 - รับฟังความคิดเห็นผ่าน e-mail และสังคมออนไลน์
 - การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- นักศึกษาประเมินอาจารย์ผู้สอน ด้วยแบบประเมินของหลักสูตร
- คณะกรรมการประจำหลักสูตร ประเมินการสอนจากผลการเรียนของนักศึกษา
- อาจารย์ผู้ประสานงาน/รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้ร่วมสอน ร่วมกันประเมินผลการจัดการเรียนการสอน ระหว่างภาคการศึกษา / เมื่อสิ้นภาคการศึกษา
 - คณะกรรมการประจำหลักสูตร ประเมินการสอนจากผลการเรียนของนักศึกษา (ข้อนี้ น่าจะใช้ได้กับทุกรายวิชา คือนำผลการเรียนของนักศึกษามาพิจารณา แล้วคณะกรรมการฯ แสดงความคิดเห็นบันทึกไว้เป็นเอกสารหลักฐาน)
 - อาจารย์ผู้ประสานงาน/รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้ร่วมสอน ร่วมกันประเมินผลการจัดการเรียนการสอน ระหว่างภาคการศึกษา / เมื่อสิ้นภาคการศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

มีการเรียนการสอนครั้งแรก ยังไม่มีการปรับปรุง

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

หลักสูตรแต่งตั้งคณะกรรมการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์รายวิชาทุกภาคการศึกษา ทำหน้าที่ทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา เช่น

- ทวนสอบข้อสอบเพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาในรายวิชาเรียนที่กำหนดในรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

- สุ่มประเมินข้อสอบและความเหมาะสมของการให้คะแนน ทั้งคะแนนดิบและระดับคะแนนของรายวิชา

- สุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา
- สุ่มสัมภาษณ์นักศึกษาเพื่อตรวจสอบความรู้นักศึกษาหลังจากส่งผลการเรียนแล้วสอบถามนักศึกษาในประเด็นต่อไปนี้
 - 1) การรับทราบรายละเอียดของแนวทางการจัดการเรียนการสอน การประเมินผลการเรียนรู้ในชั่วโมงแรกของการเรียนรายวิชา
 - 2) ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการตรวจสอบความรู้นักศึกษาอย่างสม่ำเสมอ โดยการสอบถามและให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นระหว่างการเรียนรู้

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงลักษณะการเรียนการสอน ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ได้แก่ การปรับปรุงสื่อการสอน และเนื้อหาใหม่ให้ทันสมัยอยู่เสมอ
- อาจารย์ผู้สอน/อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา สรุปผลการดำเนินงานการจัดการเรียนการสอน เมื่อสิ้นภาคการศึกษา และนำเสนอแนวทางการแก้ไข / ปรับปรุง / เพิ่มเติมต่อที่ประชุมคณะกรรมการประจำหลักสูตร พร้อมบันทึกไว้เป็นหลักฐาน
- อาจารย์ผู้สอน/อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา โดยพิจารณาจากผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษา ผลการสอบ ข้อคิดเห็นของอาจารย์ผู้ร่วมสอน นำมาปรับปรุงคุณภาพการจัดการเรียนการสอนในปีการศึกษาหน้า ทั้งนี้ได้มีการนำเสนอต่อที่ประชุมคณะกรรมการประจำหลักสูตร
- อาจารย์ผู้สอน/อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา นำผลการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา ผลการประเมินการสอนโดยอาจารย์ผู้ร่วมสอน มาพิจารณาวางแผนเพื่อปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน โดยนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงต่อคณะกรรมการประจำหลักสูตร เพื่อพิจารณาให้ความคิดเห็น

ลงชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา: 4121111 กฎหมายและจริยธรรมทางคอมพิวเตอร์
Computer Law and Ethics

ลงชื่อ.....วันที่.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์จุฑาทูตม์ จันทร์มาลี)

ลงชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จุฑาทูตม์ จันทร์มาลี
ลงชื่อ.....วันที่.....
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิชญ์สินี พุทธิทวีศรี
ลงชื่อ.....วันที่.....
3. ดร.ชวาลศักดิ์ เพชรจันทร์ฉาย
ลงชื่อ.....วันที่.....
4. นางสาวอรศิริ ศิลาสัย
ลงชื่อ.....วันที่.....
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิจนา ขาวฟ้า
ลงชื่อ.....วันที่.....