



รายละเอียดของรายวิชา

รายวิชา ความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล

รหัสวิชา 4000113

ภาคเรียนที่ 2/2561

หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ฉบับใหม่ พ.ศ. 2559

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สารบัญ

		หน้า
หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	2
หมวดที่ 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	4
หมวดที่ 3	ลักษณะและการดำเนินการ	4
หมวดที่ 4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	5
หมวดที่ 5	แผนการสอนและการประเมินผล	10
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	33
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	34

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
 หลักสูตร หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรใหม่ พ.ศ.2559

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

4000113 ความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล
 Digital Literacy

2. จำนวนหน่วยกิต

3(2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชา นิมพลี และอาจารย์ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นง

4.2 อาจารย์ผู้สอนและกลุ่มเรียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชา นิมพลี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์จุฑาทูตจิ จันทรมาลี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปเนต หมายมั่น

อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร. ศิริลักษณ์ หล่อพันธ์มณี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐรา ผิวมา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุระสิทธิ์ ทรงม้า

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิระ จิตสุภา

ดร.กวิตา ปานล้ำเลิศ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริพร นิมพลี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญญลักษณ์ตำนานจิต

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัจนา ขาวฟ้า
 อาจารย์อรศิริ ศิลาสัย
 อาจารย์นารินทร์ ปิยะชัยวุฒิ
 อาจารย์อิสรา โยริยะ
 อาจารย์กิติวัฒน์ ศรีวงศ์
 อาจารย์ธีระชล สาทสิน
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรมัตต์ปัญญาปรัชญ์ ต้องประสงค์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลัดดา สวมมะลิ
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐิติยา เนตรวงษ์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นภัสศรีนัยซ์ชวัลานนท์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วัชรากรณ์ เนตรหาญ
 อาจารย์ทินกร ชุณหภัทรกุล
 อาจารย์ยุทธภูมิ ภูไพบูลย์
 อาจารย์ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล

5. ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2/2561 / ชั้นปีที่ 1-4

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร และศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง หัวหิน

9. วันที่จัดทำรายละเอียดของรายวิชาครั้งสุดท้าย

14 ธันวาคม พ.ศ. 2561

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1.จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1.1 เพื่อให้ผู้เรียนมีความตระหนัก รู้เท่าทัน และเห็นคุณค่าของการใช้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์
- 1.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับหลักการเข้าถึงและหลักการใช้ดิจิทัลสำหรับการปฏิบัติงานและในชีวิตประจำวัน
- 1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ สามารถอธิบายทฤษฎี หลักการเข้าถึงและหลักการใช้ดิจิทัลสำหรับการปฏิบัติงานและในชีวิตประจำวันได้
- 1.4 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลไปใช้ในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม
- 1.5 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะ และสามารถนำความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ได้เหมาะสมตามแนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. วัตถุประสงค์ในการปรับปรุงรายวิชา

เพื่อปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานด้านระบบเครือข่ายเพื่ออำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอน

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1.คำอธิบายรายวิชา

แนวคิดเกี่ยวกับความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล สิทธิและความรับผิดชอบ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล ความมั่นคงปลอดภัยยุคดิจิทัล ความเข้าใจสื่อดิจิทัล แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล การมีสุขภาพดีในยุคดิจิทัล ดิจิทัลคอมเมิร์ซ กฎหมายดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคต

Digital literacy concept, rights and responsibilities, digital media access, digital communication, digital security, digital media understanding, digital society practices, digital health and wellness, digital commerce, digital law and future digital technology

2.จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมง	ไม่มี	30 ชั่วโมง	75 ชั่วโมง

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- 3.1 อาจารย์ประจำรายวิชาประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์ เครือข่ายสังคมออนไลน์
- 3.2 ผู้เรียนนัดวันเวลาล่วงหน้า ผ่านระบบนัดหมายออนไลน์ หรือมาพบอาจารย์ที่ปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือกลุ่ม ตามเวลา
- 3.3 อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. ด้านคุณธรรมจริยธรรม

1.1 คุณธรรมจริยธรรม ที่ต้องพัฒนา

มหาวิทยาลัยสวนดุสิตมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรมกำกับความรู้ ตั้งมั่นอยู่ในหลักคุณธรรม และปฏิบัติตนเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม มีจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ ตลอดจนมีสำนึกต่อสังคมส่วนรวมซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเข้าสู่ตลาดแรงงาน โดยมีคุณลักษณะสำคัญ ดังนี้

○ 1.1.1 มีคุณลักษณะตามค่านิยมไทยที่ดี ได้แก่ การประพฤติตนตามหลักคุณธรรม จริยธรรมพื้นฐาน มีความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์ มีระเบียบวินัย รักษากฎหมาย มีอุดมการณ์ในสิ่งที่ดีงาม มีความกตัญญู มีสัมมาคารวะ รู้จักเคารพผู้ใหญ่ และรู้จักการรักษาวัฒนธรรมและประเพณีไทย

● 1.1.3 มีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อส่วนรวม เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม เอื้ออาทร ใส่ใจเพื่อน และผู้อื่น ให้ความร่วมมือต่อการเรียนการสอน

1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1.2.1 ใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ด้านความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ โดยผู้สอนวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม ของผู้เรียน

1.2.2 เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการนำตัวอย่างกรณีศึกษาจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

1.2.3 ผู้สอนแสดงออกถึงการเป็นต้นแบบที่ดี

1.2.4 มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม เช่น การยกย่องชมเชยนักศึกษาที่ทำดี ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เสียสละ และประกาศเกียรติคุณด้านคุณธรรมจริยธรรม

1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1.3.1 ประยุกต์ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubrics วัดประเมินตามสภาพจริง

1.3.2 ประเมินการเข้าเรียนและการส่งงานของผู้เรียนตามกำหนดเวลา

1.3.3 ประเมินระหว่างการประชุมกิจกรรม และการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เกิดขึ้น

ในระหว่างการทำงานร่วมกัน

1.3.4 สังเกตพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกในระหว่างเรียน

2. ด้านความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

ความรู้ที่ผู้เรียนพึงได้รับจากความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล มีดังนี้

○ 2.1.1 มีความรู้อย่างกว้างขวาง เพื่อเสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

● 2.1.4 มีความรู้ ความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาที่ศึกษาและความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

● 2.1.5 สามารถประยุกต์ความรู้ ความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลเพื่อนำมาใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม

2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

2.2.1 ใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการปฏิบัติตามหลักฐานเชิงประจักษ์ (Evidence-based Learning) การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ผ่านกิจกรรมในชั้นเรียน โดยผู้สอนวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ด้านความรู้ของผู้เรียน

2.2.1 เรียนรู้จากสถานการณ์จริง การทำกิจกรรม รวมทั้งการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การศึกษาจากผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญหรือจากวิทยากร

2.2.2 จัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชา โดยมอบหมายงานเป็นงานเดี่ยวหรืองานกลุ่ม

2.2.3 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า เรียนรู้วิธีการแสวงหาความรู้และการสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง

2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

2.3.1 การถามตอบความรู้ที่เรียนในระหว่างการจัดการเรียนรู้

2.3.2 การทดสอบย่อยหลังจบการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์

2.3.3 การตอบคำถามท้ายบทเรียน

2.3.4 การทดสอบปลายภาค

2.3.5 การประเมินผลงานจากการทำงานเดี่ยวและการทำงานกลุ่ม

3. ด้านทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้เป็นผู้ที่มีสติปัญญา ใฝ่เรียนรู้ มีวิจารณญาณมีกระบวนการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล สามารถคิดวิเคราะห์แยกแยะ และสังเคราะห์แนวคิดที่เป็นประโยชน์เพื่อนำมาใช้ในการดำรงชีวิตได้ คุณลักษณะที่ครอบคลุมทักษะทางปัญญา ได้แก่

○ 3.1.1 มีทักษะในการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

● 3.1.3 มีทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาโดยใช้ความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล

อย่างมีวิจารณญาณ และสรุปประเด็นปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

● 3.1.5 มีความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลอย่างเหมาะสม ตามแนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่

21

3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

3.2.1 ใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case Based Learning) และการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-based Learning) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ อภิปราย และสรุปผลจากเรื่องที่กำหนดให้ได้ โดยผู้สอนวิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญาของผู้เรียน

3.2.2 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีการประยุกต์ใช้ทักษะทางปัญญา เช่น การวางแผนงาน การตัดสินใจแก้ปัญหา การบูรณาการเชื่อมโยงความคิด การวิเคราะห์ สังเคราะห์และสรุปแนวความคิดในการทำผลงาน

3.2.3 ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ได้แก่ การคิดเชิงตรรกะ การอภิปรายกลุ่ม การแสดง สาธิต การทดลองและสรุปผลอย่างมีหลักการนำเชื่อถือและสามารถอ้างอิงได้

3.2.4 การจัดการเรียนการสอนโดยให้ศึกษาจากกรณีศึกษาแล้วสรุปองค์ความรู้

3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

3.3.1 การประเมินผลตามสภาพจริงในระหว่างการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะทางปัญญา

3.3.2 การประเมินผลงานจากการทำงานเดี่ยวและการทำงานกลุ่ม

3.3.3 การตอบคำถามในระหว่างการจัดการเรียนการสอน

3.3.4 การทดสอบย่อยหลังจบการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์

3.3.5 การทดสอบปลายภาค

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างราบรื่น และมีความสุข โดยครอบคลุมความรู้ และทักษะต่อไปนี้

- 4.1.1 มีความตระหนักรู้ถึงสิทธิบทบาทและหน้าที่ของตนเองตลอดจนเข้าใจเห็นคุณค่า และเคารพสิทธิของผู้อื่น
- 4.1.2 ความเป็นพลเมืองที่มีคุณค่า และรับผิดชอบต่อสังคมไทยและสังคมโลก
- 4.1.3 มีทักษะในการประสานงานความร่วมมือในการทำงานเป็นทีม การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

4.2 กลยุทธ์การสอน

4.2.1 ใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานเป็นกลุ่มย่อย เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพการเรียนรู้ของแต่ละคน สนับสนุนให้มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จนบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ โดยผู้สอนวิเคราะห์พฤติกรรม การเรียนรู้และผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบของผู้เรียน

4.2.2 จัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมกลุ่มในลักษณะกรณีศึกษา การอภิปราย การสอนโดยการตั้งโจทย์ปัญหา

4.2.3 จัดการเรียนการสอนโดยมอบหมายการทำงานเป็นทีมและการทำงานด้วยความเสียสละ โดยให้ใช้กระบวนการกลุ่ม

4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 4.3.1 การประเมินจากผลงานของการทำกิจกรรมกลุ่มและการทำงานเป็นทีม
- 4.3.2 สังเกตพฤติกรรม ความเสียสละและจิตอาสาในระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 4.3.3 ประเมินจากผลความสำเร็จของงานที่มอบหมายที่แสดงให้เห็นถึงการกำหนด แบ่งบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบการเป็นผู้มีจิตอาสา ความเสียสละ การพึ่งพาอาศัยและการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

ผู้เรียนมีทักษะในการวิเคราะห์ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ดังนี้

- 5.1.1 มีความรู้ในการใช้สื่อและข้อมูลสารสนเทศ โดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล
- 5.1.3 มีทักษะในการคิดคำนวณ การวิเคราะห์เชิงตัวเลข และเชิงเหตุผลที่เป็นตรรกะ

● 5.1.4 มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์และสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ในการทำงานและการสื่อสาร เพื่อพัฒนาความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล

5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.2.1 ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบชี้ นำตนเอง (Self-Directed Learning) โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ด้านความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการแสวงหาหาความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนวิเคราะห์พฤติกรรมการณ์การเรียนรู้และผลการเรียนรู้ด้านทักษะการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้เรียน

5.2.2 จัดการเรียนการสอนที่เน้นการฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้เรียน

5.2.3 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการสร้างสถานการณ์ การจำลองเหตุการณ์ และหรือบทบาทสมมติเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการอ่าน การเขียน การพูดและการฟัง ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพตามข้อกำหนดของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

5.2.4 มุ่งเน้นการพัฒนาความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล ผ่านกิจกรรม Active Learning เช่น การสร้างช่องทางติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนผ่านสื่อออนไลน์ การใช้ E-Learning เป็นต้น ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทบทวนบทเรียนศึกษาค้นคว้าได้ด้วยตนเองทั้งก่อนและหลังเรียน

5.2.5 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษา (STEM Education) เพื่อส่งเสริมให้เกิดการบูรณาการทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.3.1 ใช้วิธีการถาม-ตอบความรู้ที่เกี่ยวข้องในระหว่างการจัดการเรียนรู้

5.3.2 การทดสอบย่อยหลังจบการจัดการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์

5.3.3 การประเมินผลงานจากการทำงานเดี่ยวหรือการทำงานกลุ่ม ที่ใช้ความรู้และทักษะด้านการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีประกอบในการสร้างผลงาน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1 18-01- 62	<p>1.ปฐมนิเทศรายวิชา</p> <p>1.1 แนะนำรายวิชาและวัตถุประสงค์</p> <p>1.2 ชี้แจงเกณฑ์การประเมินผล</p> <p>2. แนวคิดเกี่ยวกับความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลในชีวิตประจำวันของแต่ละช่วงวัย</p> <p>2.1 แนวคิดของความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลในชีวิตประจำวัน</p> <p>2.2 กรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21</p> <p>2.3 ความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลของแต่ละช่วงวัย</p> <p>2.4 ประโยชน์ของการมีทักษะความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล</p>	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>1. ประเมินความคาดหวัง และความ ต้องการด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน</p> <p>2. ผู้สอนชี้แจงกระบวนการเรียนการสอน ทำความตกลงเกี่ยวกับการมอบหมายงาน และการประเมินผล</p> <p>3. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning</p> <p>4. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับทักษะความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลในชีวิตประจำวันของแต่ละช่วงวัยโดยมีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ การคิด-วิเคราะห์ ความซื่อสัตย์ การใฝ่รู้ ความสามัคคีและการทำงานเป็นทีม</p> <p>5. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยายและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน</p> <p>6. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อศึกษาเอกสารเพิ่มเติม และสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องเรื่องทักษะความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลในชีวิตประจำวันของแต่ละช่วงวัย</p> <p>7. ผู้เรียนร่วมกันค้นหาและนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น</p> <p>8. ผู้สอนร่วมวิพากษ์ผลงานกับผู้เรียน ยกตัวอย่างประกอบอภิปราย</p>	<p>ผศ.ดร.</p> <p>วิชา</p> <p>ฉิมพลี</p>

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>9. ผู้สอนประเมินผู้เรียนผ่านโปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p> <p>สื่อการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th และ SDU MOOC เว็บไซต์ https://www.icdlthailand.org/digital-literacy เว็บไซต์ http://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp Smart phone/Tablet ของผู้เรียน ใบงานประจำสัปดาห์ โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ 	
2 (25-01-62)	<p>สิทธิและความรับผิดชอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> แนวคิดด้านสิทธิเสรีภาพ สิทธิบนสื่อสาธารณะยุคดิจิทัล การใช้เสรีภาพอย่างถูกต้อง ความรับผิดชอบต่อสังคมยุคดิจิทัล 	4	<ol style="list-style-type: none"> ประเมินความคาดหวัง และความ ต้องการด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้สอนชี้แจงกระบวนการเรียนการสอน ทำความตกลงเกี่ยวกับการมอบหมายงาน และการประเมินผล เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพ บนสื่อสาธารณะยุคดิจิทัล การใช้เสรีภาพอย่างถูกต้อง ตลอดจนความรับผิดชอบต่อสังคมยุคดิจิทัล โดยมีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ การคิด-วิเคราะห์ ความซื่อสัตย์ การใฝ่รู้ ความสามัคคีและการทำงานเป็นทีม 	<p>ผศ. จุฑา วุฒิ</p> <p>จันทรมาลี</p> <p>ผศ. ปเนต หมายมัน</p>

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>5. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยายและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน</p> <p>6. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อศึกษาความจำเป็นที่ต้องทราบสิทธิเสรีภาพ และความรับผิดชอบเมื่อใช้สิทธินั้น บนสื่อสาธารณะยุคดิจิทัลในฐานะเป็นประชากรของสังคมไทยในระดับต่าง ๆ</p> <p>7. ผู้เรียนร่วมกันค้นหาและนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น</p> <p>8. ผู้สอนร่วมวิพากษ์ผลงานกับผู้เรียน ยกตัวอย่างประกอบอภิปราย</p> <p>9. ผู้สอนประเมินผู้เรียนผ่านโปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th และ SDU MOOC</p> <p>3. เว็บไซต์ https://www.icdlthailand.org/digital-literacy</p> <p>4. เว็บไซต์ http://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp</p> <p>5. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน</p> <p>6. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p> <p>ใบงานที่ 1 – ความจำเป็นที่ต้องทราบสิทธิเสรีภาพ และความรับผิดชอบเมื่อใช้สิทธินั้น</p>	

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			บนสื่อสาธารณะยุคดิจิทัลในฐานะเป็น ประชากรของสังคมไทยในระดับต่าง ๆ	
3 (01-02- 62)	การเข้าถึงสื่อดิจิทัล 1. ดิจิทัล (Digital) คืออะไร 2. ความหมายและองค์ประกอบของสื่อ ดิจิทัล 3. สื่อดิจิทัลในปัจจุบัน 4. ประเภทของสื่อและสื่อดิจิทัล 5. ข้อดีและข้อเสียของสื่อดิจิทัล 6. อินเทอร์เน็ตกับสื่อดิจิทัล	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. ผู้สอนอธิบายความหมายของคำว่าดิจิทัล สื่อดิจิทัลและองค์ประกอบของสื่อดิจิทัล ให้ผู้เรียนเข้าใจ 2. ผู้สอนแบ่งกลุ่มนักศึกษา 5-6 คน 3. ให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปราย เรื่อง สื่อดิจิทัล ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน 4. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอสื่อดิจิทัลที่ ผู้เรียนพบเห็นในชีวิตประจำวันว่ามีอะไรที่ พบเห็นได้บ่อย ๆ บ้าง 5. ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับสื่อทั่วไป กับ สื่อ ดิจิทัลให้ผู้เรียนเข้าใจ 6. ผู้เรียนที่แบ่งตามกลุ่มร่วมกันสืบค้นข้อดี และข้อเสียของสื่อดิจิทัล 7. ผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาและคิดหัวข้อ ในการทำอินโฟกราฟิกในเรื่องดังกล่าว ตามใบงาน ผ่านแอปพลิเคชันใน โทรศัพท์มือถือ 8. ผู้สอนสุ่มผู้เรียนออกมานำเสนอหน้า ชั้นเรียน 9. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตกับ สื่อดิจิทัลว่ามีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร 10. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา สื่อการสอน 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. เว็บไซต์กูเกิล www.google.co.th 5. 6. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 7. ใบงานประจำสัปดาห์	อ.ณรงค์ ฤทธิ์ ภิรมย์นก
4 (08-02- 62)	การเข้าถึงสื่อดิจิทัล (ต่อ) 6. สิ่งจำเป็นในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล 6.1 อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงสื่อดิจิทัล	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. ผู้สอนจัดกิจกรรมเกมวัดความรู้เกี่ยวกับ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล	ผศ.ดร. บรรพต

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	<p>6.2 ข้อมูลและสารสนเทศในรูปของสื่อ ดิจิทัล</p> <p>6.3 โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่ใช้ เข้าถึงสื่อดิจิทัล</p> <p>6.4 คู่มือการใช้งานเพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล</p> <p>7. เทคนิคการเข้าถึงสื่อดิจิทัลที่ควรรู้</p> <p>8. การเลือกใช้สื่อดิจิทัลอย่างมี ประสิทธิภาพ</p> <p>9. พฤติกรรมการเข้าถึงสื่อดิจิทัลที่อาจ ก่อให้เกิดปัญหา</p>		<p>2. ผู้สอนชวนผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับ สิ่งจำเป็นในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล</p> <p>3. ผู้สอนชวนผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับเทคนิค การเข้าถึงสื่อดิจิทัล</p> <p>4. ผู้สอนจัดกิจกรรมเกมค้นหาข้อมูลบน อินเทอร์เน็ต</p> <p>5. ผู้สอนชวนผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับการ เลือกใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>6. ผู้สอนชวนผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับ พฤติกรรมการเข้าถึงสื่อดิจิทัลที่อาจ ก่อให้เกิดปัญหา</p> <p>7. ผู้สอนจัดกิจกรรมเกมทบทวนความรู้ เกี่ยวกับการเข้าถึงสื่อดิจิทัล</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. เอกสารประกอบการเรียน</p> <p>2. เว็บไซต์เกม http://www.kahoot.com</p> <p>3. เว็บไซต์สำนักวิทยบริการ http://arit.dusit.ac.th</p> <p>4. เว็บไซต์กูเกิล http://www.google.co.th</p> <p>5. คลิปวิดีโอ</p> <p>6. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน</p> <p>7. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>ใบงานที่ 4</p> <p>- ผู้เรียนใช้ MS Word สร้างโบรชัวร์อธิบาย ขั้นตอนการค้นหาข้อมูลจากสำนักวิทย บริการฯ และการค้นหาข้อมูลจาก ฐานข้อมูลออนไลน์ (สามารถใช้โปรแกรม อื่น ๆ ร่วมด้วยได้)</p>	พิจิตร กำเนิด
5 (15-02- 62)	<p>การสื่อสารยุคดิจิทัล</p> <p>1. หลักการของการสื่อสาร</p> <p>1.1 ความหมายของการสื่อสาร</p> <p>1.2 องค์ประกอบของการสื่อสาร</p>	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>1. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และทบทวนสาระการ เรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา</p>	ผศ.ดร.ศิริ ลักษณ์ หล่อพันธ์ มณี

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	<p>1.3 หลักสำคัญที่ควรคำนึงถึงในการสื่อสาร</p> <p>2. ประเภทการสื่อสาร</p> <p>2.1 แบบจำลองการสื่อสารลักษณะทางเดียว</p> <p>2.2 แบบจำลองการสื่อสารลักษณะสองทาง</p> <p>3. สื่อสังคมออนไลน์</p> <p>3.1 แอปพลิเคชันที่นำมาใช้งานสังคมออนไลน์</p> <p>3.2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์</p> <p>4. การใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์</p> <p>4.1 ประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์</p> <p>4.2 ข้อดี- ข้อเสีย ของสื่อสังคมออนไลน์</p>		<p>2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์</p> <p>3. ผู้สอนยกตัวอย่าง การสื่อสารในยุคดิจิทัล</p> <p>4. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มและร่วมกันวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็น และตอบคำถามตามประเด็นที่ผู้สอนกำหนด</p> <p>5. ผู้เรียนร่วมกันนำเสนอความคิดเห็น</p> <p>6. ผู้สอนกับผู้เรียนร่วมกันนำเสนอความคิดเห็น</p> <p>7. ประเมินผู้เรียนผ่านโปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชาความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล</p> <p>2. สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย</p> <p>3. ข่าวสารหรือบทความออนไลน์</p> <p>4. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbcs.dusit.ac.th และ SDU MOOC</p> <p>5. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>6. Smart Phone/Tablet ของผู้เรียน</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p>	
6 (22-02-62)	<p>การสื่อสารยุคดิจิทัล(ต่อ)</p> <p>5. ผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์</p> <p>5.1 ผลกระทบเชิงบวก</p> <p>5.2 ผลกระทบเชิงลบ</p> <p>6. การแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์ และข้อปฏิบัติของสื่อสังคมออนไลน์</p> <p>6.1 ข้อควรปฏิบัติทั่วไป</p> <p>6.2 ข้อควรปฏิบัติในการส่งต่อข้อมูล</p> <p>6.3 ข้อควรปฏิบัติในการรับผิดชอบ</p> <p>7. มารยาทบนสังคมออนไลน์</p> <p>8. ข้อควรระวังในการใช้สื่อสังคมออนไลน์</p>	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>1. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และทบทวนสาระการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา</p> <p>2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์</p> <p>3. ผู้สอนยกตัวอย่าง การสื่อสารในยุคดิจิทัล</p> <p>4. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มและร่วมกันวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็น และตอบคำถามตามประเด็นที่ผู้สอนกำหนด</p> <p>5. ผู้เรียนร่วมกันนำเสนอความคิดเห็น</p> <p>6. ผู้สอนกับผู้เรียนร่วมกันนำเสนอความคิดเห็น</p>	ผศ.ดร. ณัฐรา ผิวมา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			7. ประเมินผู้เรียนผ่านโปรแกรมตอบคำถาม ออนไลน์ สื่อการสอน 1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชาความ เข้าใจและการใช้ดิจิทัล 2. สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย 3. ข่าวสารหรือบทความออนไลน์ 4. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th และ SDU MOOC 5. ใบงานประจำสัปดาห์ 6. Smart Phone/Tablet ของผู้เรียน 7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ ผู้เรียน ใบงานที่ 3	
7 (01-03- 62)	ความมั่นคงปลอดภัยยุคดิจิทัล 1. ความหมายของการรักษาความมั่นคง ปลอดภัยสารสนเทศ 2. องค์ประกอบพื้นฐานด้านการรักษา ความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ 2.1 ความลับ (Confidentiality) 2.2 ความคงสภาพ (Integrity) 2.3 ความพร้อมใช้งาน (Availability) 3. ภัยคุกคามด้านการรักษาความมั่นคง ปลอดภัยสารสนเทศ 3.1 แฮคเกอร์ (Hacker) / แคร็กเกอร์ (Cracker) 3.2 มัลแวร์ (Malware) 3.3 อีเมลขยะ (Spam mail) 3.4 ข่าวไวรัสหลอกลวง (Hoax) 3.5 การโจมตีแบบฟิชซิง (Phishing) 3.6 การสอดแนม (Snooping)	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 2. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และทบทวนสาระการ เรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา พร้อมเชื่อมโยง เข้าสู่เนื้อหา 3. ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเกี่ยวกับ สถานการณ์ภัยคุกคามสารสนเทศในปัจจุบัน รวมถึงยกประเด็นข่าวภัยคุกคามระบบความ มั่นคงปลอดภัยของสารสนเทศ เพื่อให้ ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น รวมทั้ง แลกเปลี่ยนความเห็นในประเด็นดังกล่าว ร่วมกัน 4. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาโดยใช้พาวเวอร์ พอยต์ประกอบการบรรยาย สลับกับให้ ผู้เรียนค้นคว้าหาข้อมูลและอภิปรายสรุป หน้าชั้น โดยผู้สอนสรุปให้ตอนท้าย 5. ผู้สอนอธิบายความหมาย องค์ประกอบ	ผศ.ดร. สุระะสิทธิ์ ทรงม้า

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	<p>3.7 การโจมตีแบบปฏิเสธการให้บริการ (Denial of Service: Dos)</p> <p>4. เครื่องมือด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ</p> <p>4.1 ซอฟต์แวร์ป้องกันและกำจัดไวรัส</p> <p>4.2 ไฟร์วอลล์ (Firewall)</p> <p>4.3 ระบบตรวจจับการบุกรุก (Intrusion Detection System)</p> <p>4.4 การเข้ารหัสข้อมูล (Cryptography)</p>		<p>พื้นฐานด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ และให้ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่มและอภิปรายผลการทำกิจกรรม</p> <p>6. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อให้ผู้เรียนค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับภัยคุกคามด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ ตัวอย่างผลกระทบที่เกิดขึ้นจากภัยคุกคาม เครื่องมือด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ และให้สรุปผลการศึกษาหน้าชั้นเรียน โดยผู้สอนสรุปให้ตอนท้าย</p> <p>7. ผู้สอนให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) โดยใช้งานเครื่องมือด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ เพื่อป้องกันตนเองจากภัยคุกคามได้</p> <p>8. ผู้สอนร่วมวิพากษ์ผลงานกับผู้เรียน ยกตัวอย่างประกอบอภิปรายพร้อมสรุปข้อค้นพบในเนื้อหาประจำสัปดาห์ แล้วเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>9. ผู้เรียนทำทดสอบหลังเรียน</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. หนังสือ ตำรา เอกสารประกอบการเรียน และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความมั่นคงของสารสนเทศ</p> <p>2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต ซีดี เนื้อหา พาวเวอร์พอยต์ เรื่อง ความมั่นคงปลอดภัยของสารสนเทศและกฤตภาคออนไลน์ของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต</p> <p>3. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbcs.dusit.ac.th SDU MOOC</p>	

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			บล็อกเว็บไซต์ Online Forum ใน เว็บไซต์ประจำรายวิชา 4. ข่าวสาร หรือบทความออนไลน์ 5. โทรศัพท์สมาร์ทโฟน หรือคอมพิวเตอร์ พกพาของผู้เรียน 6. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ 7. ใบงานประจำสัปดาห์ 8. แบบทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียน 9. แบบทดสอบวัดความรู้หลังเรียน	
8 (08-03- 62)	ความมั่นคงปลอดภัยยุคดิจิทัล (ต่อ) 6. การกู้คืนข้อมูล 6.1 ความหมายของการกู้คืนข้อมูล 6.2 การวิเคราะห์และจัดระเบียบข้อมูล 6.3 กำหนดวิธีการสำรองข้อมูล 6.4 การสร้างข้อมูลสำรองในวินโดวส์ 6.5 การกู้คืนแฟ้ม Office 6.6 การกู้คืนจากโทรศัพท์มือถือ 7. แนวทางการป้องกันและรักษาความ มั่นคงปลอดภัย 7.1 แนวทางการรักษาความมั่นคงปลอดภัย 7.2 แนวทางการรักษาความมั่นคงปลอดภัย สำหรับบุคคลทั่วไป 7.3 แนวทางการรักษาความมั่นคง ปลอดภัยสำหรับสำหรับหน่วยงาน 8. จริยธรรมในการใช้งานเทคโนโลยี สารสนเทศ 8.1 ความหมายของจริยธรรมในการใช้งาน เทคโนโลยีสารสนเทศ 8.2 ประเด็นของจริยธรรมเกี่ยวกับการใช้ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. เตรียมความพร้อมผู้เรียนด้วยการ ทบทวนและทดสอบการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ ผ่านมาด้วย Smart phone ของผู้เรียน 2. บรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับความมั่นคง ปลอดภัยยุคดิจิทัล (ต่อจากบทที่ 7) โดยสังเขป 3. แบ่งกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 10 คน เพื่อทำ แอนิเมชันด้วยเทคนิค Stop Motion ด้วย Smart phone ของผู้เรียน ตามประเด็น ของเนื้อหาในเอกสารประกอบการสอน อินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง 4. แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานแอนิเมชันหน้า ชั้นเรียนพร้อมสรุปผลเนื้อหาและสิ่งที่ได้ เรียนรู้ 5. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมวิพากษ์ผลงานและ สรุปบทเรียน สื่อการสอน 1.เอกสารประกอบการสอน PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่ เกี่ยวข้องในเนื้อหา 2.สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต	ผศ.ดร.จิระ จิตสุภา ดร.กวิตา ปานล้ำ เลิศ

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			3. เว็บไซต์ประจำรายวิชา http://wbsc.dusit.ac.th และ SDU MOOC 4. เว็บไซต์ https://sites.google.com/rmutp.ac.th/animationforeducation 4. โปรแกรม Kahoot 5. Smart phone ของผู้เรียน ใบงานที่ 4 แบ่งกลุ่มทำแอนิเมชันด้วยเทคนิค Stop Motion ด้วย Smart phone ของผู้เรียน ตามประเด็นของเนื้อหาในเอกสารประกอบการสอน	
9 (15-03-62)	ความเข้าใจสื่อดิจิทัล 1. แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับความเข้าใจสื่อดิจิทัล 1.1 ความหมายที่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจสื่อดิจิทัล 1.2 ความสัมพันธ์ของทักษะการรู้สารสนเทศและการรู้ดิจิทัล 2. การเลือกใช้สื่อดิจิทัล 2.1 ทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นในการเลือกใช้สื่อดิจิทัล 2.2 บทบาทของสื่อดิจิทัลต่อสังคมของเยาวชน 3. การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล 3.1 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 3.2 ความเข้าใจสารสนเทศ 3.3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 4. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 4.1 ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และทบทวนสาระการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา 2. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับในสัปดาห์ที่ 8 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับในสัปดาห์ที่ 9 3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับความเข้าใจสื่อดิจิทัลโดยมีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ การคิด-วิเคราะห์ ความซื่อสัตย์ การใฝ่รู้ ความสามัคคีและการทำงานเป็นทีม 4. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยายและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน 5. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อศึกษาเอกสารเพิ่มเติม และสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ที่	ผศ.ดร. ศิริพร ฉิมพลี ผศ.ดร. บุญญ ลักษณ์ ดำนาน จิตร

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	<p>4.2 การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ไข ปัญหา</p> <p>4.3 การสื่อสารและการมีส่วนร่วม</p> <p>5. เครื่องมือในการนำเสนอข้อมูลยุคดิจิทัล</p> <p>5.1 หลักการออกแบบอินโฟกราฟิก</p> <p>5.2 การสร้างอินโฟกราฟิกให้มี ประสิทธิภาพ</p> <p>5.3 ประเภทของอินโฟกราฟิก</p> <p>5.4 ข้อดีของการนำเสนอข้อมูลด้วยอินโฟ กราฟิก</p> <p>5.5 เครื่องมือที่ใช้ในการทำอินโฟกราฟิก</p>		<p>เกี่ยวข้อง สำหรับการทำแบบสอบถาม ออนไลน์ เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล</p> <p>6. ผู้เรียนร่วมกันค้นหาแนวคิดในการ นำเสนอข้อมูลที่มีความน่าสนใจ ทั้งด้าน ข้อมูลและการออกแบบ เพื่อนำเสนอข้อมูล ที่ได้จากแบบสอบถามออนไลน์ในรูปแบบ อินโฟกราฟิก</p> <p>7. ผู้สอนร่วมวิพากษ์ผลงานกับผู้เรียน ยกตัวอย่างประกอบอภิปรายเชื่อมโยงสู่ สังคม สาธารณะ สรุปรูปข้อค้นพบจากผลการ เก็บข้อมูลออนไลน์</p> <p>8. ผู้สอนประเมินผู้เรียนผ่านโปรแกรมตอบ คำถามออนไลน์</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. หนังสือ ตำรา สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่ เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล</p> <p>2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต ฤทธ ภาคออนไลน์ของสำนักวิทยบริการและ เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เป็นต้น</p> <p>3. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th และ SDU MOOC</p> <p>4. โปรแกรม Google Forms</p> <p>5. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน</p> <p>6. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p> <p>ใบงานที่ 5</p> <p>การทำแบบสอบถามออนไลน์ เรื่องการ รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ด้วยโปรแกรม Google Forms</p>	

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
10 (22-03- 62)	<p>การมีสุขภาพดีในยุคดิจิทัล</p> <p>1. สังคมดิจิทัลกับผลกระทบต่อด้านสุขภาพ</p> <p>2. โรคที่เกิดจากการใช้งานคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ทั้งทางกายและทางจิตใจ</p> <p>3. แนวทางการป้องกันและลดผลกระทบจากการใช้งานคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์</p> <p>4. การใช้ประโยชน์จากสื่อสุขภาพในยุคดิจิทัล</p>	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>1. ใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case Based Learning) ร่วมกับการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning)</p> <p>2. ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มและค้นคว้าเรื่องออฟฟิศซินโดรม แล้วนำมาระดมสมองอภิปรายกันในกลุ่ม</p> <p>3. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่กำหนด</p> <p>4. ผู้สอนกับผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น</p> <p>5. ประเมินผู้เรียนผ่านโปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. หนังสือ ตำรา สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล</p> <p>2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต ฤกษ์ฤกษ์ออนไลน์ของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เป็นต้น</p> <p>3. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th และ SDU MOOC</p> <p>4. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน</p> <p>5. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>6. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p>	<p>อ.นารีรัตน์ ปิยะชัยวุฒิ</p> <p>อ.อิสรา โยริยะ</p> <p>อ.กิติ วัฒนา ศรี วงศ์</p> <p>อ.ธีระชล สาตสิน</p>
11 (29-03- 62)	<p>แนวปฏิบัติสังคมดิจิทัล</p> <p>1. พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์</p> <p>2. แนวปฏิบัติที่ดีในสังคมออนไลน์</p> <p>3. การป้องกันภัยจากสังคมออนไลน์</p> <p>4. แนวทางปฏิบัติเมื่อเกิดภัยจากสังคมออนไลน์</p>	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับในสัปดาห์ที่ 10 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับในสัปดาห์ที่ 11</p> <p>2. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายถึงประเด็นกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้เรียนหรือคนใกล้ชิดเคยมีประสบการณ์หรือเคยประสบมา</p>	<p>อ.วังนา ชาวฟ้า อ อรศิริ. ศิลาสัย</p>

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	5.กรณีศึกษาการกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์		<p>3. ผู้เรียนวิเคราะห์และวิจารณ์ร่วมกัน โดยเชื่อมโยงกับเหตุการณ์อื่นๆ เพื่อบูรณาการให้ชัดเจนยิ่งขึ้น</p> <p>4. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากเอกสารและสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ดีในสังคมออนไลน์ การป้องกันภัยและแนวทางปฏิบัติเมื่อเกิดภัยจากสังคมออนไลน์</p> <p>5. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียน 5-6 คน เพื่อศึกษกรณีศึกษาเรื่องต่าง ๆ พร้อมทั้งให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายภายในกลุ่มเพื่อวิเคราะห์ประเด็นย่อยและร่วมกันหาแนวทางในการป้องกันและแนวทางปฏิบัติเมื่อเกิดเหตุการณ์ดังกล่าวจนนอกเหนือจากที่เป็นบทสรุปในกรณีศึกษา</p> <p>6. ผู้สอนร่วมวิพากษ์กับพร้อมทั้งสรุปข้อค้นพบในเนื้อหาประจำสัปดาห์ แล้วเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาในสัปดาห์ที่11</p> <p>7. ประเมินผู้เรียนผ่านโปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. หนังสือ ตำรา เอกสารที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาการกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์</p> <p>2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต ซีดีเนื้อหา (PowerPoint) เรื่อง การกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์</p> <p>3. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th และ SDU MOOC บล็อกเว็บบอร์ด Online Forum ในเว็บไซต์ประจำรายวิชา</p> <p>4. กรณีศึกษา เรื่อง Amanda Todd</p> <p>5. กรณีศึกษา เรื่อง โทวอนนา ฮัลตัน</p>	

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			6. กรณีศึกษา เรื่อง Megan Meier 7. กรณีศึกษา เรื่อง เด็กหญิงปุยฝ้าย 8. กรณีศึกษา เรื่อง เด็กชายนนท์ 9. กรณีศึกษา เรื่อง เด็กผู้หญิงน้ำหวาน	
12 (05-04-62)	กฎหมายดิจิทัล 1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา 2. ลิขสิทธิ์และการใช้งานที่เป็นธรรม 3. สัญญาอนุญาตซอฟต์แวร์ 4. แนวคิดการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 5. ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ในวิถีดิจิทัล 6. กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลและจริยธรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนความรู้พื้นฐานด้านกฎหมายดิจิทัลผ่าน kahoot 2. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับในสัปดาห์ที่ 11 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับในสัปดาห์ที่ 12 ในลักษณะถาม-ตอบ ในลักษณะ Line Approach 3. แบ่งกลุ่มผู้เรียนอภิปรายร่วมกันถึงประเด็นปัญหารายบุคคลที่ประสบจากพฤติกรรมเสี่ยงในการใช้งานอินเทอร์เน็ต กรณีศึกษาความเสี่ยงในการทำธุรกรรมออนไลน์ จากคลิปวิดีโอ YouTube แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันในลักษณะการคิดเชิงวิพากษ์รายบุคคล 4. ผู้สอนจัดกิจกรรมเกมค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลและจริยธรรมการใช้เทคโนโลยีเทคโนโลยีดิจิทัล การพิจารณาแหล่งอ้างอิง ในลักษณะ Line Approach 5. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมจาก SDU MOOC และ เว็บไซต์ ประจำรายวิชา wbsc.dusit.ac.th 6. ผู้สอนสรุปเนื้อหา และผู้เรียนเขียนแผนที่ความคิดความรู้ที่ได้รับนำเสนอผ่านบล็อก 7. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนผ่าน Kahoot	ผศ.ดร.ฐิติยา เนตรวงษ์ ผศ.นภัส ศรีนัย ชัชวาลา นนท์

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>สื่อการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> เอกสารประกอบการเรียน เว็บไซต์เกม http://www.kahoot.com เว็บไซต์สำนักวิทยบริการ http://arit.dusit.ac.th เว็บไซต์ประจำรายวิชา http://wbsc.dusit.ac.th และ SDU MOOC คลิปวิดีโอ YouTube Smart phone/Tablet ของผู้เรียน เพื่อเข้าใช้งาน Application Line ใบงานประจำสัปดาห์ <p>ใบงานที่ 6</p> <p>- ผู้เรียนศึกษากรณีศึกษาในสัปดาห์ที่ 11 แล้วสรุปความคิดรวบยอดลักษณะอินโฟกราฟิก แล้วนำเสนอผ่านบล็อกในเว็บไซต์ประจำรายวิชา</p>	
13 (12-04-62)	<p>พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์</p> <ol style="list-style-type: none"> รูปแบบการประกอบธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ดิจิทัลคอมเมิร์ซ ตลาดกลางซื้อขายแบบอิเล็กทรอนิกส์ โมบายคอมเมิร์ซ 	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> ผู้สอนนำเสนอจัดกิจกรรมพร้อมบรรยายประกอบการเรียนรู้ด้วยสื่อแบบดิจิทัล และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายประเด็น พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์และดิจิทัลคอมเมิร์ซ ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีการสอนแบบแสดงผลงานเชิงประจักษ์ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบการเขียนโครงสร้างความคิด วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด วิธีสอนแบบการเรียนรู้แบบชี้นำตนเอง (Self-Directed Learning) 	<p>ผศ. ปรมัตต์ ปัญปรัชญ์ ต້อง ประสงค์ ผศ.ดร. ลัดดา สนวนมะลิ</p>

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>4. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยว โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ</p> <p>5. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเพื่อเลือกการดำเนินการซื้อขายหรือการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ดิจิทัลคอมเมิร์ซ</p> <p>6. ผู้ศึกษาตอบถามทบทวนท้ายสัปดาห์ผ่านสื่อดิจิทัล</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. ตำรา/เอกสารประกอบการเรียน</p> <p>2. ใบงานหรือใบความรู้</p> <p>3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยสื่อดิจิทัล</p> <p>4. กรณีตัวอย่าง</p> <p>5. เว็บไซต์/วิดีโอทัศน์ออนไลน์/ฐานข้อมูลออนไลน์</p> <p>6. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th และ SDU MOOC</p> <p>ใบความรู้</p> <p>สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลการทำธุรกรรมของดิจิทัลคอมเมิร์ซที่ผู้เรียนมีความสนใจ และการประยุกต์เงินดิจิทัลในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์</p>	
14 (19-04-62)	<p>เงินดิจิทัลและการขนส่งสินค้าด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์</p> <p>1. การชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์</p> <p>2. แอปพลิเคชันทางการเงิน</p> <p>3. การขนส่งสินค้าด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์</p>	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>1. ผู้สอนนำเสนอจัดกิจกรรมพร้อมบรรยายประกอบการเรียนรู้ด้วยสื่อแบบดิจิทัล และสื่ออิเล็กทรอนิกส์</p> <p>2. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายประเด็น เงินดิจิทัลและการขนส่งด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์</p> <p>3. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบการ</p>	<p>ผศ.ดร. ลัดดา สวนมะลิ ผศ. ประมัตต์ ปัญปรัชญ์ ต้อง ประสงค์</p>

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>เขียนโครงสร้างความคิด วิธีสอนแบบศูนย์ การเรียนรู้ วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการ สร้างความคิดรวบยอด วิธีสอนแบบศึกษา เรียนรู้ด้วยตัวเอง</p> <p>4. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้ศึกษาทำงานเดี่ยว โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ</p> <p>5. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเพื่อเลือกรูปแบบ การทำธุรกิจ หรือธุรกรรมด้วยเงินดิจิทัลกับ ดิจิทัลคอมเมิร์ซ</p> <p>6. ผู้ศึกษาตอบถามทบทวนท้ายสัปดาห์ผ่าน สื่อดิจิทัล</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. ตำรา/เอกสารประกอบการเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดีย/การนำเสนอด้วยสื่อดิจิทัล 4. กรณีตัวอย่าง 5. เว็บไซต์/วิดีโอทัศน์ออนไลน์/ฐานข้อมูล ออนไลน์ 6. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th และ SDU MOOC</p>	
15 (26-04- 62)	<p>เทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคต</p> <p>1. การสื่อสารในรูปแบบของแชทบอต</p> <p>2. เทคโนโลยีเสมือนจริง</p> <p>3. 5G</p> <p>4. แนวโน้มเทคโนโลยีอนาคต</p>	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>1. ทบทวนการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา</p> <p>2. เตรียมความพร้อมผู้เรียนผ่านกิจกรรม Active Learning</p> <p>3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับเทคโนโลยี ดิจิทัลในอนาคต</p> <p>4. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและ ผู้เรียน ในระหว่างบรรยายและเปิดโอกาส ให้ผู้เรียนได้มีการซักถาม และเปิดอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน</p>	<p>ผศ. วัชร กรณ์ เนตร หาญ อ. ทินกร ชุนหัทธ กุล</p>

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			5. ให้ผู้เรียนทดสอบการใช้งานการสื่อสาร ในรูปแบบของแชทบอต สื่อการสอน 1.เอกสารประกอบการสอน PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นๆที่ เกี่ยวข้องเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคต 2.สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต 3.เว็บไซต์ประจำรายวิชา http://wbsc.dusit.ac.th และ SDU MOOC 4.โปรแกรม Kahoot 5.โปรแกรม Line 6.SmartPhone ของผู้เรียน	
16 (03-05- 62)	นิทรรศการแสดงผลงานออนไลน์		ใบงานที่ 7 ประมวลความรู้ “ภาพอนาคตในยุคดิจิทัล”	

2.แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล	วิธีการทวนสอบ
1.1.1, 1.1.3, 2.1.1, 2.1.4, 2.1.5, 3.1.1, 3.1.3, 3.1.5, 4.1.1, 4.1.3, 5.1.1, 5.1.4	นิทรรศการแสดงผล งานออนไลน์	16	10 %	ตรวจสอบจากผลงานของ ผู้เรียนที่ได้รับมอบหมาย
1.1.1, 1.1.3, 2.1.4, 2.1.5, 3.1.3, 3.1.5, 4.1.1, 4.1.2, 4.1.3, 5.1.1, 5.1.3, 5.1.4	ผลงานเดี่ยว ผลงานกลุ่ม การนำเสนอผลงาน	1 – 15	60 %	การทวนสอบจากผลงาน ของผู้เรียนที่ได้นำเสนอ จากการสุ่มตรวจผลงาน ของผู้เรียน
2.1.4, 2.1.5, 3.1.3, 3.1.5	การสอบปลายภาค	17	30%	การทวนสอบจากคะแนน สอบและเกรด

3. การประเมินผลการศึกษา

แบบอิงเกณฑ์

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

เกณฑ์การให้คะแนนใบงานที่ 1

เกณฑ์การให้คะแนนใบงานที่ 2

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)			
	ปรับปรุง (1)	พอใช้ (2)	ดี (3)	ดีมาก (4)
ด้านความ รับผิดชอบ	ไม่ส่งงาน	ส่งงานช้ากว่า กำหนดเวลา	ส่งงานช้ากว่ากำหนดเวลา และมีการอ้างอิงถูกต้อง	ส่งงานตาม กำหนดเวลา และมี การอ้างอิงถูกต้อง
ด้านความรู้	ไม่สามารถถ่ายทอด ความรู้ออกมาได้	ถ่ายทอดความรู้ได้บ้าง แต่ยังไม่ถูกต้อง	ถ่ายทอดความรู้ได้ แต่ ปรับวิธีการอีกนิดจะดีมาก	ถ่ายทอดความรู้ได้เป็น อย่างดี
ด้านทักษะ ปัญญา	ขาดความเข้าใจใน ขั้นตอนการค้นหาข้อมูล	มีความเข้าใจอยู่บ้าง แต่ แสดงขั้นตอนการค้นหา ไม่ถูกต้อง	มีความเข้าใจอยู่บ้าง และ แสดงขั้นตอนการค้นหาได้	มีความเข้าใจ และ แสดงขั้นตอนการ ค้นหาข้อมูลให้ผู้อื่น เข้าใจได้ง่าย

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)			
	ปรับปรุง (1)	พอใช้ (2)	ดี (3)	ดีมาก (4)
ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	ไม่สามารถใช้อีโอที่สร้างงานให้ผู้อื่นเข้าใจได้	สามารถใช้อีโอที่สร้างงานได้ แต่ผู้อื่นใช้งานได้ยาก	สามารถใช้อีโอที่สร้างงานได้ และผู้อื่นสามารถใช้งานได้	สามารถใช้อีโอที่สร้างงานได้ และผู้อื่นสามารถเข้าใจและใช้งานได้ง่าย

เกณฑ์การให้คะแนนใบงานที่ 3

เกณฑ์การให้คะแนนใบงานที่ 4

เกณฑ์การให้คะแนนใบงานที่ 5

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)			
	ปรับปรุง (1)	พอใช้ (2)	ดี (3)	ดีมาก (4)
ด้านคุณธรรม จริยธรรม	1. ส่งงานไม่ตรงตามกำหนด 2. ไม่มีการอ้างอิงเมื่อศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	1. ส่งงานไม่ตรงตามกำหนด 2. การอ้างอิงถูก > 50 % เมื่อทำการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	1. ส่งงานไม่ตรงตามกำหนด 2. การอ้างอิงถูก > 80 % เมื่อทำการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	1. ส่งงานตามกำหนด 2. การอ้างอิงถูก > 80 % เมื่อทำการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม
ด้านความรู้	1. เนื้อหาที่นำเสนอสะท้อนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนผ่าน 60 %	1. เนื้อหาที่นำเสนอสะท้อนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนผ่าน 70 %	1. เนื้อหาที่นำเสนอสะท้อนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนผ่าน 80 %	1. เนื้อหาที่นำเสนอสะท้อนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนผ่าน 90 %
ด้านทักษะ ปัญหา	1. สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ไปสู่การสร้าง	1. สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ไปสู่การสร้าง	1. สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ไปสู่การสร้าง	1. สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ไปสู่การสร้าง

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)			
	ปรับปรุง (1)	พอใช้ (2)	ดี (3)	ดีมาก (4)
	ชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ ได้ > 40 %	ชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ ได้ > 50 %	ชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ได้ > 60 %	ชิ้นงานอย่าง สร้างสรรค์ได้ > 70 %
ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่าง บุคคล	1. ขาดการมีส่วนร่วม ในการปฏิบัติงานกลุ่ม ทำงานตามคำสั่งของ หัวหน้า 2. ต่างคนต่างทำงานที่ ตนเองรับผิดชอบขาด การช่วยเหลือซึ่งกันและ กัน	1. สมาชิกมีส่วนร่วมใน การกำหนดบทบาท หน้าที่ของสมาชิกกลุ่ม 2. ร่วมมือกันทำงานใน บางกิจกรรมมีการ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	1. สมาชิกมีส่วนร่วมใน การกำหนดเป้าหมายและ วางแผนการปฏิบัติงาน 2. ร่วมมือกันทำงานใน กิจกรรมต่าง ๆ มีการ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	1. สมาชิกมีส่วนร่วม ในความรับผิดชอบ งานและผลลัพธ์จาก การทำงาน 2. ร่วมมือกันทำงาน ช่วยเหลือซึ่งกันและ กันร่วมกันแก้ไข ปัญหาที่เกิดขึ้น
ด้านทักษะ การวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ	1. เนื้อหาสาระขาด ความชัดเจน มีผิดพลาดในบางจุด เป็นการคัดลอกมา นำเสนอ 2. ขาดการนำเสนอ สิ่งใหม่หรือแนวคิดใหม่	1. ผู้ฟังเข้าใจสิ่งที่ นำเสนอได้ โดยต้องมีการซักถามใน บาง ประเด็นของการ นำเสนอ 2. มีการนำเสนอสิ่งใหม่ หรือแนวคิดใหม่	1. นำเสนอได้อย่างเป็น ระบบผู้ฟังสามารถติดตาม เนื้อหาสาระได้อย่างเข้าใจ 2. มีการนำเสนอสิ่งใหม่ หรือแนวคิดใหม่ต่อ ยอดจากของคนอื่น	1. นำเสนอได้อย่าง เป็นระบบมีการ อธิบายขยาย รายละเอียดผู้ฟังมี ส่วนร่วมในการ นำเสนอ 2. มีการนำเสนอสิ่ง ใหม่ หรือแนวคิดใหม่ ที่พัฒนามาจาก แนวคิดของตนเอง

เกณฑ์การให้คะแนนใบงานที่ 6

ผลการ เรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)			
	ปรับปรุง (1)	พอใช้ (2)	ดี (3)	ดีมาก (4)
ด้าน คุณธรรม จริยธรรม	1. ส่งงานไม่ตรงตาม กำหนด 2. ไม่มีการอ้างอิงเมื่อ ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	1. ส่งงานไม่ตรงตาม กำหนด 2. การอ้างอิงถูก > 50 % เมื่อทำการศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติม	1. ส่งงานไม่ตรงตาม กำหนด 2. การอ้างอิงถูก > 80 % เมื่อทำการศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติม	1. ส่งงานตามกำหนด 2. การอ้างอิงถูก > 80 % เมื่อทำการศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติม

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)			
	ปรับปรุง (1)	พอใช้ (2)	ดี (3)	ดีมาก (4)
ด้านความรู้	1. เนื้อหาที่น่าสนใจ สะท้อนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ กรณีศึกษา ระบุแนวทางป้องกันและแนวปฏิบัติที่ดีผ่าน 60 %	1. เนื้อหาที่น่าสนใจ สะท้อนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ กรณีศึกษา ระบุแนวทางป้องกันและแนวปฏิบัติที่ดีผ่าน 70 %	1. เนื้อหาที่น่าสนใจ สะท้อนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกรณีศึกษา ระบุแนวทางป้องกันและแนวปฏิบัติที่ดีผ่าน 80 %	1. เนื้อหาที่น่าสนใจ สะท้อนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ กรณีศึกษา ระบุแนวทางป้องกันและแนวปฏิบัติที่ดีผ่าน 90 %
ด้านทักษะ ปัญหา (C)	1. สามารถประยุกต์ใช้ ความรู้ไปสู่การสร้าง ชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ ได้ > 40 %	1. สามารถประยุกต์ใช้ ความรู้ไปสู่การสร้าง ชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ ได้ > 50 %	1. สามารถประยุกต์ใช้ ความรู้ไปสู่การสร้าง ชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ได้ > 60 %	1. สามารถประยุกต์ใช้ ความรู้ไปสู่การสร้าง ชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ได้ > 70 %

เกณฑ์การให้คะแนนใบงานที่ 7

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)			
	ปรับปรุง (1)	พอใช้ (2)	ดี (3)	ดีมาก (4)
ด้านคุณธรรม จริยธรรม	1. ส่งงานไม่ตรงตามกำหนด 2. ไม่มีการอ้างอิงเมื่อศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม 3. สมาชิกขาดความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง	1. ส่งงานไม่ตรงตามกำหนด 2. การอ้างอิงถูก > 50 % เมื่อทำการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม 3. สมาชิกมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองแต่ยังไม่เสร็จตามหน้าที่	1. ส่งงานไม่ตรงตามกำหนด 2. การอ้างอิงถูก > 80 % เมื่อทำการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม 3. สมาชิกมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองจนทำงานเสร็จตามหน้าที่	1. ส่งงานตามกำหนด 2. การอ้างอิงถูก > 80 % เมื่อทำการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม 3. สมาชิกมีความรับผิดชอบจนทำงานเสร็จตามหน้าที่และช่วยเหลือสมาชิกคนอื่น
ด้านความรู้	1. ขาดการศึกษา ค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ 2. เนื้อหาสาระยังไม่สมบูรณ์ขาดความถูกต้อง	1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งใดแหล่งหนึ่งเพียงแหล่งเดียว 2. เนื้อหาสาระมีความถูกต้องแต่ยังไม่เป็นข้อมูลปัจจุบัน	1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ในประเทศ 2. เนื้อหาสาระมีความถูกต้องเป็นปัจจุบันทันสมัย	1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ 2. เนื้อหาสาระมีความถูกต้องเป็นปัจจุบัน

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)			
	ปรับปรุง (1)	พอใช้ (2)	ดี (3)	ดีมาก (4)
				ทันสมัยมีองค์ความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มเติม
ด้านทักษะ ปัญญา	1. ขาดการวิเคราะห์ในการนำเสนอรายงาน 2. สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ไปสู่การสร้างชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ได้ > 40 %	1. มีการวิเคราะห์ในการนำเสนอแต่ยังขาดความถูกต้องและเหตุผลสมเหตุผล 2. สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ไปสู่การสร้างชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ได้ > 50 %	1. มีการวิเคราะห์ในการนำเสนออย่างถูกต้องสมเหตุผลสมผล 2. สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ไปสู่การสร้างชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ได้ > 60 %	1. มีการวิเคราะห์ในการนำเสนออย่างถูกต้องสมเหตุผลสมผลและเชื่อมโยงกับบริบทต่าง ๆ 2. สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ไปสู่การสร้างชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ได้ > 70 %
ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่าง บุคคล	1. ขาดการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงานกลุ่มทำงานตามคำสั่งของหัวหน้า 2. ต่างคนต่างทำงานที่ตนเองรับผิดชอบขาดการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	1. สมาชิกมีส่วนร่วมในการกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกกลุ่ม 2. ร่วมมือกันทำงานในบางกิจกรรมมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	1. สมาชิกมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายและวางแผนการปฏิบัติงาน 2. ร่วมมือกันทำงานในกิจกรรมต่าง ๆ มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	1. สมาชิกมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบงานและผลลัพธ์จากการทำงาน 2. ร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือซึ่งกันและกันร่วมกันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น
ด้านทักษะ การวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ	1. เนื้อหาสาระขาดความชัดเจน มีผิดพลาดในบางจุด เป็นการคัดลอกมานำเสนอ 2. ขาดการสังเคราะห์เนื้อหาสาระที่นำเสนอในรายงาน 3. นำเสนอเนื้อหาสาระยังไม่เป็นระบบที่ชัดเจนมีความสับสนในการอ่าน 4. ขาดการนำเสนอ	1. ผู้ฟังเข้าใจสิ่งที่นำเสนอได้ โดยต้องมีการซักถามในบางประเด็นของการนำเสนอ 2. มีการสังเคราะห์เนื้อหาสาระที่นำเสนอในรายงานแต่ประเด็นยังไม่ชัดเจน 3. นำเสนอเนื้อหาสาระในภาพรวมเป็นระบบแต่	1. นำเสนอได้อย่างเป็นระบบผู้ฟังสามารถติดตามเนื้อหาสาระได้อย่างเข้าใจ 2. มีการสังเคราะห์เนื้อหาสาระที่นำเสนอในรายงานมีประเด็นการสังเคราะห์ชัดเจน 3. นำเสนอเนื้อหาสาระเป็นระบบที่ชัดเจนทั้งในภาพรวมและรายละเอียด 4. มีการนำเสนอสิ่งใหม่หรือแนวคิดใหม่ต่อยอดจากของคนอื่น	1. นำเสนอได้อย่างเป็นระบบมีการอธิบายขยายรายละเอียดผู้ฟังมีส่วนร่วมในการนำเสนอ 2. มีการสังเคราะห์เนื้อหาสาระที่นำเสนอในรายงานมีประเด็นการสังเคราะห์ชัดเจนและเชื่อมโยงกับบริบทต่าง ๆ

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)			
	ปรับปรุง (1)	พอใช้ (2)	ดี (3)	ดีมาก (4)
	สิ่งใหม่หรือแนวคิดใหม่	ในรายละเอียดยังไม่เป็นระบบ 4. มีการนำเสนอสิ่งใหม่หรือแนวคิดใหม่		3. นำเสนอเนื้อหาสาระทั้งหมดเป็นระบบชัดเจนและอ่านเข้าใจได้ง่าย 4. มีการนำเสนอสิ่งใหม่หรือแนวคิดใหม่ที่พัฒนามาจากแนวคิดของตนเอง

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

เอกสารประกอบการสอนรายวิชาความเข้าใจและทักษะการใช้ดิจิทัล

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2537). พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ2537 .ศ.. กรุงเทพฯ: ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 132.

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่)พ2558 .ศ.. กรุงเทพฯ: ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 132.

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ฉบับที่ (3 พ2558 .ศ.. กรุงเทพฯ: ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 132.

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฉบับที่)2) พ2560 .ศ.. กรุงเทพฯ: ราชกิจจานุเบกษาเล่ม 134.

Digital Literacy Thailand. (2560). หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล. สืบค้นเมื่อ 2560, ธันวาคม 26, เข้าถึงได้จาก: <http://dlthailand.org/dl-curriculum/curriculum/>.

Mike Ribble. (2015). Digital Citizenship in Schools. International Society for Technology in Education.

3.เอกสารและข้อมูลแนะนำ

ธารทิพย์ รัตนิวจารณ์ และ ชนิชา พงษ์สนิท) .2559). โลกเสมือนจริงที่กลายเป็น ”โลกสมจริง“ .

ภาคอุตสาหกรรมการผลิต .วารสารการสื่อสารและการจัดการ.นิต้า: 2(3).

นิตยา วงใหญ่. (2560. พฤษภาคมสิงหาคม-). แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ .Veridian E-Journal. 10(2): 1630-1642.

ส่วนนโยบายอิเล็กทรอนิกส์. สำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2559).**ความมั่นคงทางไซเบอร์**. สืบค้นเมื่อ 2561, มกราคม 4, เข้าถึงได้

จาก:https://www.ega.or.th/upload/temp/file_505c8b497a84db48703ce777ba565d9d.pdf.

American Library Association. (2012). **Digital Literacy, Libraries, and Public Policy**.

Retrieved 2017, January 4. Available from: http://www.districtdispatch.org/wp-content/uploads/_OITP_digilitreport_1_22_13.pdf.

Innovation and Business Skills Australia.(2013).**Digital Literacy and e-skills: Participation in the digital economy**. Retrieved 2017, January 4. Available

from:https://www.ibsa.org.au/sites/default/files/media/Digital%20Literacy%20and%20eskills%20Executive%20Summary_0.pdf.

Karpati, A. (2011). **Digital Literacy in Education**. Retrieved 2017, January 4.

Available from: <http://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214688.pdf>.

Ministry of Education, Office of the Basic Education Commission. (2010). **Digital**

Literacy World-class Standard School. (In Thai). Bangkok: Agricultural Cooperatives Community of Thailand.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยผู้เรียน

ผู้เรียนทุกคนประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ซึ่งรวมถึง วิธีการสอน การจัดกิจกรรมในและนอกห้องเรียน สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน ที่มีผลกระทบต่อการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่ได้รับ และเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงรายวิชา โดยการแสดงความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัย

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

2.1 คณะกรรมการประจำหลักสูตรประเมินการสอนจากการพิจารณาผลการเรียนของนักศึกษาแล้วคณะกรรมการฯ แสดงความคิดเห็นและบันทึกไว้เป็นเอกสารหลักฐาน

2.2 อาจารย์ผู้ประสานงานรับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้ร่วมสอนร่วมกันประเมินผลการจัดการเรียนการสอนระหว่างภาคการศึกษา / เมื่อสิ้นภาคการศึกษา

2.3 การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากได้ผลการประเมินการสอน จึงมีการปรับปรุงการสอนโดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมองและหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอนดังนี้

3.1 จัดประชุมผู้สอนในรายวิชาเพื่อพิจารณาและนำไปสู่การปรับปรุงการเรียนการสอนต่อไป

3.2 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา/อาจารย์ผู้สอนร่วมในรายวิชา/อาจารย์ในหลักสูตร เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในรายวิชา

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอนร่วมดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในรายวิชา ได้แก่

4.1 การทวนสอบจากคะแนนสอบและเกรด

4.2 ตรวจสอบจากผลงานของผู้เรียนที่ได้รับมอบหมาย

4.2 ประเมินข้อสอบและความเหมาะสมของการให้คะแนน ทั้งการให้คะแนนแต่ละตอนเรียนของรายวิชา

4.3 การทวนสอบจากผลงานของผู้เรียนที่ได้นำเสนอ จากการสุ่มตรวจผลงานของผู้เรียน

4.4 มีการประชุมเพื่อพิจารณาความเหมาะสม ความถูกต้อง ชัดเจนของข้อสอบปลายภาคให้ครอบคลุมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายวิชาโดยพิจารณาควบคู่ไปกับแนวการสอน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

อาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาทบทวนเนื้อหาที่สอนและกลยุทธ์การสอนที่ใช้ พร้อมทั้งนำข้อคิดเห็นที่ได้จากการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยผู้เรียน ข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์มาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน และนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพิจารณาให้ความเห็นต่อผลการประเมินการจัดการเรียนการสอนและแผนการพัฒนาปรับปรุงสำหรับใช้ในการศึกษาถัดไป