



มคอ.3

แผนการสอนของรายวิชา GED1001 ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล  
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
คณะ/สาขา/วิชาเอก	(สำหรับหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่ต้องกรอก)
1.รหัสวิชาและชื่อรายวิชา	รหัสวิชา GED1001 ชื่อรายวิชาภาษาไทย ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Digital Intelligence
2.จำนวนหน่วยกิต	3(3-0-6)
3.ชื่อหลักสูตรและประเภทของรายวิชา	ชื่อหลักสูตร.....หมวดวิชาศึกษาทั่วไป..... ประเภทของรายวิชา -
4. คำอธิบายรายวิชา	<p>ความรู้ ความเข้าใจเรื่องดิจิทัล เทคโนโลยีดิจิทัล สื่อและสารสนเทศ การค้นหา เข้าถึงสื่อและสารสนเทศดิจิทัลด้วยเครื่องมือและช่องทางต่าง ๆ การสื่อสารยุคดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสาร การประสานงาน การศึกษา การเรียนรู้ และการสร้างสรรค์งาน การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล การใช้ชีวิตออนไลน์ มารยาทในสังคมดิจิทัล กฎหมายดิจิทัล สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลและวัฒนธรรมดิจิทัล</p> <p>Knowledge and understandings of digital; digital technology; media and information; searching; accessibility to digital information using different tools and media; communication in digital age; utilizing digital technology for communication, collaboration, education and creation; problem-solving with digital tools; safety and privacy in –the digital age; online living; online etiquette; digital law, rights, freedom and responsibilities in the digital era; adaptation to digital transformation and digital culture</p>

## 5. ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ผลลัพธ์การเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (PLOs)											
	PLOs 1		PLOs 2		PLOs 3		PLOs 4			PLOs 5		
	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565											
	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.1	3.2	4.1	4.2	4.3	4.4
GED1001 ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล												
1. ใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลในการค้นหา เข้าถึง สื่อและสารสนเทศดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิต					●						●	
2. คิด วิเคราะห์ จำแนกแยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ	●		●		●						●	
3. สื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสาธารณะ					●						●	●
4. ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพ บนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัล โดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม และแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม	●		●		●						●	●

\*\*\*\*หมายเหตุให้ใส่ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่ระบุไว้ในมคอ.2

## รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละด้านตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย

1. ความรู้ (Knowledge) ดังนี้ 1.1 บูรณาการความรู้ในการดำเนินชีวิต	3. จริยธรรม (Ethics) 3.1 คุณธรรม จริยธรรมในการดำเนินชีวิต
2. ทักษะ (Skills) ดังนี้ 2.1 ทักษะการคิด 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ	4. ลักษณะบุคคล (Character) ดังนี้ 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง 4.4 มีความฉลาดรู้ รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง

## 6. แผนการสอน

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
1 (3-0-6)	<p>PLOs 2.1 ทักษะการคิด</p> <p>PLOs 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง</p> <p>CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมินข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ</p> <p>LLO 1) อธิบายความหมายของสังคมดิจิทัล ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล และคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องได้ (4.3)</p> <p>LLO 2) มีทักษะด้านความฉลาดรู้ทางดิจิทัลได้ (2.1)</p> <p>LLO 3) วิเคราะห์ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมยุคดิจิทัลได้ (2.1 และ 4.3)</p>	<p>ปฐมนิเทศรายวิชา</p> <p>หัวข้อบรรยายเรื่อง สังคมดิจิทัล (Digital Society)</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสังคมดิจิทัล ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล และคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง เช่น สังคมดิจิทัล พลเมืองดิจิทัล ความฉลาดรู้ทางสื่อและสารสนเทศ รวมถึงสังคมและวัฒนธรรมยุคดิจิทัล</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แนะนำรายวิชาตามรายละเอียดของรายวิชา (มคอ. 3) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน และเกณฑ์การวัดและประเมินผลคะแนน</li> <li>2. ให้นักศึกษาตั้งเป้าหมายการเรียนรู้และความคาดหวังของรายวิชาผ่านแบบสอบถามออนไลน์</li> <li>3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 1</li> <li>4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ในหัวข้อเรื่อง สังคมดิจิทัล ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล และคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง โดยใช้เครื่องมือออนไลน์ เช่น Google Form, Mentimeter, Kahoot เป็นต้น</li> <li>5. มอบหมายให้นักศึกษาดูคลิปวิดีโอเกี่ยวกับนวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลของเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 2 (6)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เอกสารประกอบการบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 1</li> <li>2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 1</li> <li>3. เครื่องมือออนไลน์ เช่น Google Form, Mentimeter, Kahoot เป็นต้น</li> <li>4. แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ประเมินจากพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วม</li> <li>2. สอบปลายภาค</li> </ol>

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
2 (3-0-8)	<p>PLOs 1.1 บูรณาการความรู้ในการดำเนินชีวิต</p> <p>PLOs 2.1 ทักษะการคิด</p> <p>CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ</p> <p>LLO 1) อธิบายการบูรณาการ และนวัตกรรมทางเทคโนโลยี ดิจิทัลได้</p> <p>LLO 2) ใช้ ประโยชน์ จาก เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนางาน ด้านต่าง ๆ ได้ (2.1) (1.1 และ 2.1)</p> <p>LLO 3) อธิบายลักษณะของ พลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ได้ (1.1 และ 2.1)</p>	<p>หัวข้อบรรยายเรื่อง การใช้ เทคโนโลยี ดิจิทัล (Digital Technology)</p> <p>การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การบูรณาการและนวัตกรรมทาง เทคโนโลยีดิจิทัล แนวโน้มของ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการ เป็นพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษ ที่ 21</p>	<p>1. ผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์และผลลัพธ์ การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 2</p> <p>2. ให้นักศึกษาประเมินสมรรถนะการ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 2</p> <p>4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียน กลับด้าน (Flipped Classroom) จาก การเรียนรู้คลิปปิดีโอเกี่ยวกับนวัตกรรม ทางเทคโนโลยี ดิจิทัลล่วงหน้า ดังต่อไปนี้</p> <p>4.1 ให้ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน ถาม-ตอบ</p> <p>4.2 ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มวิเคราะห์ และนำเสนอประเด็นดังต่อไปนี้</p> <p>4.2.1 ทักษะการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลใช้ชีวิตประจำวัน</p> <p>4.2.2 แนวโน้ม การใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>1. เอกสารประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 2</p> <p>2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 2</p> <p>3. แบบประเมินสมรรถนะการ ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล ผ่าน ออนไลน์</p> <p>4. แบบทดสอบความรู้การใช้ งานโปรแกรม Microsoft Office หรือ Google Apps</p> <p>5. บทเรียนออนไลน์เรื่อง การ เป็นพลเมืองดิจิทัล</p>	<p>1. ประเมินจากพฤติกรรมการมี ส่วนร่วม</p> <p>2. ประเมินจากการนำเสนอ</p> <p>3. ประเมินจากแบบทดสอบ</p> <p>4. ประเมินจากประกาศนียบัตร</p> <p>5. สอบปลายภาค</p>

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
			<p>4.3 ให้นักศึกษาร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันและแนวโน้มการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>4.4 ให้นักศึกษาร่วมกันอภิปรายสรุปและนำเสนอ</p> <p>5. ผู้สอนสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>6. ทดสอบความรู้การใช้งานโปรแกรม Microsoft Office หรือ Google Apps</p> <p>7. ให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านบทเรียนออนไลน์ และได้รับประกาศนียบัตรรับรองจากรายวิชา (8)</p>		
3-4 (6-0-6)	<p>PLOs 2.1 ทักษะการคิด</p> <p>PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัลสารสนเทศและสื่อ</p> <p>PLOs 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง</p>	<p>หัวข้อบรรยายเรื่อง การค้นหาและการเข้าถึงสารสนเทศ (Search and Access Information)</p>	<p>1. ผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 3-4</p> <p>2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 3-4</p>	<p>1. เอกสารประกอบการบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 3-4</p> <p>2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 3-4</p>	<p>1. ประเมินจากพฤติกรรมกรรมมีส่วนร่วม</p> <p>2. ประเมินจากใบกิจกรรม</p> <p>3. สอบปลายภาค</p>

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	<p>CLOs 1) เลือกใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลในการค้นหาเข้าถึง สื่อและสารสนเทศดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสม</p> <p>CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมินข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ</p> <p>LLO 1) มีทักษะการสืบค้นสารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ</p> <p>LLO 2) สามารถวิเคราะห์ ประเมินแหล่งสารสนเทศที่น่าเชื่อถือได้ตามประเด็นที่ได้รับมอบหมาย</p>	<p>ความหมายของการสืบค้นสารสนเทศ ประเภทของการสืบค้นสารสนเทศ รูปแบบของการเข้าถึงสารสนเทศโดยตรงและผ่านห้องสมุด และเทคนิคการสืบค้นและการเข้าถึงสารสนเทศ</p>	<p>3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ (Practice) ดัง ต่อไปนี้</p> <p>3.1 ให้นักศึกษาสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศผ่าน Web OPAC ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ สุราษฎร์ธานีและมหาวิทยาลัยอื่น ๆ ห้องสมุดดิจิทัล (Digital Library) แหล่งเรียนรู้เสมือนจริง และแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ตามประเด็นที่น่าสนใจหรือตามศาสตร์ของผู้เรียน (6)</p> <p>3.2 ให้นักศึกษาสืบค้นเอกสารทางวิชาการ โดยใช้ Google ฐานข้อมูลออนไลน์ เช่น ThaiJO, ThaiLIS เป็นต้น และคลังทรัพยากรแบบเปิด ( Open Educational Resources: OER) (6)</p> <p>4. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อนำเสนอเทคนิคหรือวิธีการสืบค้นและผลการสืบค้นจากแหล่งสารสนเทศที่เชื่อถือได้ตามประเด็นที่ได้รับมอบหมาย</p>	<p>3. Web OPAC ของห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานีและมหาวิทยาลัยอื่น ๆ</p> <p>4. ห้องสมุดดิจิทัล (Digital Library)</p> <p>5. แหล่งเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Resources) และแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ</p> <p>6. ใบกิจกรรม เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศ</p>	

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
			5. ผู้สอนสรุปประเด็นการสืบค้น ทรัพยากรสารสนเทศ		
5-7 (9-0-12)	<p>PLOs 1.1 บูรณาการความรู้ใน การดำเนินชีวิต</p> <p>PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ</p> <p>PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้ รู้เท่า ทันการเปลี่ยนแปลง</p> <p>CLOs 1) ใช้เทคโนโลยีและ เครื่องมือดิจิทัลในการค้นหา เข้าถึง สื่อและสารสนเทศดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิต</p> <p>CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ</p> <p>CLOs 3) สื่อสารผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบ ต่อสังคมและสาธารณะ</p>	<p>หัวข้อบรรยายเรื่อง การ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (The application of digital technology)</p> <p>การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลใน ด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านการสื่อสาร การประสานงาน การศึกษา การเรียนรู้ การสร้างสรรค์งาน เป็นต้น</p>	<p>1. ผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์และผลลัพธ์ การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 5-7</p> <p>2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 5-7</p> <p>3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วน ร่วม (Participatory Learning) ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 ให้นักศึกษาเล่าประสบการณ์ เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลด้านต่าง ๆ</p> <p>3.2 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่ม แลกเปลี่ยนประสบการณ์การใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>4. ให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับการนำเสนอ (18)</p> <p>5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการ ปฏิบัติ</p>	<p>1. เอกสารประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 5-7</p> <p>2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 5-7</p> <p>3. Google Application</p> <p>4. โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับ การนำเสนอ</p> <p>5. ใบกิจกรรม เรื่อง การสร้าง สื่อดิจิทัลเพื่อนำเสนออย่าง สร้างสรรค์เกี่ยวกับการ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ด้านต่าง ๆ</p>	<p>1. ประเมินจากพฤติกรรมกรรมมี ส่วนร่วม</p> <p>2. ประเมินจากชิ้นงาน</p> <p>3. ประเมินจากการนำเสนอ</p> <p>4. สอบปลายภาค</p>

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	<p>CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิเสรีภาพ บนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัล โดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม และแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม</p> <p>LLO 1) มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>LLO 2) ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสื่อดิจิทัลหรือชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์</p>		<p>5.1 ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลตามประเด็นที่ได้รับมอบหมายโดยเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการนำเสนอ และให้แต่ละกลุ่มนำเสนอสื่อ</p> <p>6. ให้ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันประเมินผลสื่อดิจิทัล</p>		
8-9 (6-0-12)	<p><b>PLOs 2.1 ทักษะการคิด</b></p> <p><b>PLOs 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง</b></p> <p>CLOs 1) ใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลในการค้นหาเข้าถึง สื่อและสารสนเทศดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิต</p> <p>CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน</p>	<p>หัวข้อบรรยายเรื่อง การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล (Problem Solving with Digital tools)</p> <p>แนวคิดการแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล การแก้ปัญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยีดิจิทัล การจัดการสิ่งแวดล้อมดิจิทัล การคิดเชิงคำนวณ การปรับเปลี่ยนทักษะในยุคดิจิทัล</p>	<p>1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 8-9</p> <p>2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 8-9</p> <p>3. ใ้ นักศึกษา แลกเปลี่ยนประสบการณ์การแก้ปัญหาในการใช้ชีวิตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Base Learning)</p>	<p>1. เอกสารประกอบการบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 8-9</p> <p>2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 8-9</p> <p>3. ตัวอย่างกรณีศึกษา</p> <p>4. เครื่องมือดิจิทัล</p>	<p>1. ประเมินจากพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วม</p> <p>2. ประเมินจากชิ้นงาน</p> <p>3. ประเมินจากการนำเสนอ</p> <p>4. สอบปลายภาค</p>



สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	<p>ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ</p> <p>LLO 1) สามารถแยกแยะ วิเคราะห์ปัญหา และสร้าง ทางเลือกในการแก้ปัญหาด้วย เครื่องมือดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม</p> <p>LLO 2) ประยุกต์เครื่องมือดิจิทัล มาใช้ในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ได้อย่างเหมาะสม</p> <p>LLO 3) สามารถวิเคราะห์และ เลือกใช้เครื่องมือดิจิทัล อุปกรณ์ แอปพลิเคชัน ซอฟต์แวร์ หรือ บริการเพื่อแก้ปัญหาด้านการ เรียนรู้และการดำรงชีวิตได้อย่าง เหมาะสม</p>		<p>เกี่ยวกับการแก้ปัญหาด้วยกระบวนการ เทคโนโลยีดิจิทัล โดยกำหนดประเด็น ดังต่อไปนี้ การใช้ชีวิต การศึกษา การ สื่อสาร เป็นต้น</p> <p>5. ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอแนว ทางการแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล เช่น การใช้งาน Chat GPT ทางด้าน วิชาการ เป็นต้น</p> <p>6. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันอภิปราย และสรุปแนวทางการแก้ปัญหาด้วย เครื่องมือดิจิทัล</p> <p>7. มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้า เกี่ยวกับเครื่องดิจิทัลสำหรับการ แก้ปัญหา (6)</p> <p>8. มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้า กรณีศึกษา ข่าว หรือเหตุการณ์การ กระทำคามผิดที่เกิดขึ้นทางด้าน ดิจิทัล (6)</p>	<p>5. ใบกิจกรรม เรื่อง การ แก้ปัญหาด้วยกระบวนการ เทคโนโลยีดิจิทัล</p>	

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
10 (3-0-7)	<p>PLOs 1.1 บูรณาการความรู้ในการดำเนินชีวิต</p> <p>PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัลสารสนเทศและสื่อ</p> <p>PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง</p> <p>CLOs 3) สื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสาธารณะ</p> <p>CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิเสรีภาพ บนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัล โดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม และแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม</p> <p>LLO 1) ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านกฎหมายดิจิทัล สิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบต่อยุคดิจิทัลในชีวิตประจำวันได้</p>	<p>หัวข้อบรรยายเรื่อง กฎหมายดิจิทัล สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบต่อยุคดิจิทัล (Digital Laws, Rights, Freedoms, and Responsibilities in the Digital Age)</p> <p>ความรู้เบื้องต้นกฎหมายดิจิทัล สิทธิของพลเมืองดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อยุคดิจิทัล สิทธิและความรับผิดชอบต่อแห่งศตวรรษที่ 21</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 10</li> <li>2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 10</li> <li>3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Base Learning) ดังต่อไปนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1) ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อกำหนดประเด็นปัญหาจากกรณีศึกษา ข่าวหรือเหตุการณ์การกระทำความผิดที่เกิดขึ้นทางด้านดิจิทัล</li> <li>3.2) ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มสรุปประเด็นกฎหมายที่เกี่ยวข้อง</li> <li>3.3) ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอประเด็นปัญหาที่ศึกษา</li> </ol> </li> <li>6. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันอภิปรายและสรุปประเด็นกฎหมายที่เกี่ยวข้องตามประเด็นปัญหานั้นนำเสนอ</li> <li>7. ให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เอกสารประกอบการบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 10</li> <li>2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 10</li> <li>3. บทเรียนออนไลน์รายวิชา จริยธรรมสารสนเทศสำหรับพลเมืองดิจิทัล</li> <li>4. ใบกิจกรรม เรื่อง กฎหมายดิจิทัล สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบต่อยุคดิจิทัล</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ประเมินจากพฤติกรรมกรรมมีส่วนร่วม</li> <li>2. ประเมินจากชิ้นงาน</li> <li>3. ประเมินจากการนำเสนอ</li> <li>4. ประเมินจากประกาศนียบัตร</li> <li>5. สอบปลายภาค</li> </ol>

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	LLO 2) ปฏิบัติตนตามกฎหมายดิจิทัล สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบยุคดิจิทัลอย่างเคร่งครัด		และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และได้รับประกาศนียบัตรรับรองจากรายวิชา (7)		
11-12 (6-0-10)	<p>PLOs 1.1 บูรณาการความรู้ในการดำเนินชีวิต</p> <p>PLOs 2.1 ทักษะการคิด</p> <p>PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัลสารสนเทศและสื่อ</p> <p>PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้ รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง</p> <p>CLOs 3) สื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสาธารณะ</p> <p>CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิเสรีภาพ บนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัล โดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม</p>	<p>หัวข้อบรรยายเรื่อง ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล (Security and Privacy in the Digital Age)</p> <p>ความปลอดภัยแห่งทศวรรษที่ 21</p> <p>ความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล</p> <p>ความเป็นส่วนตัวบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ นโยบายความเป็นส่วนตัวส่วนบุคคล การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล การรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์</p>	<p>1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 11-12</p> <p>2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 11-12</p> <p>3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case Studies) ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1) ให้นักศึกษาเล่าสถานการณ์เกี่ยวกับความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัลที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ปัจจุบัน</p> <p>3.2) ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็นจากเหตุการณ์ดังกล่าว ค้นหาแนวทางคุ้มครองความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยของตนเอง</p>	<p>1. เอกสารประกอบการบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 11-12</p> <p>2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 11-12</p> <p>3. สื่อสังคมออนไลน์</p> <p>4. อุปกรณ์ดิจิทัล</p> <p>5. เว็บไซต์ตรวจสอบการตั้งรหัสผ่าน เช่น เว็บไซต์ security.org เป็นต้น</p> <p>6. สื่อการเรียนรู้ทันภัยร้ายไซเบอร์ด้วยเกม เช่น ดินแดนมหัศจรรย์ (Interland) เป็นต้น</p>	<p>1. ประเมินจากพฤติกรรมกรรมมีส่วนร่วม</p> <p>2. ประเมินจากใบกิจกรรม</p> <p>3. ประเมินจากการตอบคำถาม</p> <p>4. สอบปลายภาค</p>

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	และแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม LLO 1) มีความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล LLO 2) มีทักษะการรักษาความปลอดภัยส่วนบุคคลบนโลกออนไลน์		4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสาธิต (Experiential Learning) การใช้งานเกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ 5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Gamification (6) 6. ให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองและสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับนโยบายความเป็นส่วนตัวและกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของหน่วยงานหรือองค์กร	7. ใบกิจกรรม เรื่อง ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล	
13 (3-0-9)	PLOs 1.1 บูรณาการความรู้ในการดำเนินชีวิต PLOs 2.1 ทักษะการคิด PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้ รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง CLOs 3) สื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์	หัวข้อบรรยายเรื่อง การใช้ชีวิตออนไลน์และมารยาทในสังคมดิจิทัล (Online Behavior and Etiquette in the Digital Society) การแสดงอัตลักษณ์บนโลกออนไลน์ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน มารยาทในสังคมดิจิทัล กรณีศึกษามารยาท	1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 13 2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 13 3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Experiential Learning) ดังต่อไปนี้ 3.1) ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเล่าประสบการณ์บนโลกออนไลน์หรือจาก	1. เอกสารประกอบการบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 13 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 13 3. โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อนำเสนอ 4. ใบกิจกรรม เรื่อง การใช้ชีวิตออนไลน์และมารยาทในสังคมดิจิทัล	1. ประเมินจากพฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. ประเมินจากใบกิจกรรม 3. ประเมินจากการตอบคำถาม 4. ประเมินจากประกาศนียบัตร 5. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	<p>ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบ ต่อสังคมและสาธารณะ</p> <p>CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพ บนสื่อสาธารณะใน สังคมดิจิทัล โดยไม่ขัดต่อ กฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม และแนวทางการอยู่ร่วมกันใน สังคม</p> <p>LLO 1) มีความรู้เกี่ยวกับการใช้ ชีวิตออนไลน์และมารยาทใน สังคมดิจิทัล</p> <p>LLO 2) มีทักษะการใช้สื่อสังคม ออนไลน์อย่างมีมารยาท</p> <p>LLO 3) ประยุกต์ใช้แนวคิด ทฤษฎีกับกรณีศึกษามารยาททาง สังคมยุคดิจิทัล</p> <p>LLO 4) ยอมรับความคิดเห็นที่ แตกต่างของผู้อื่น</p>	<p>ในสังคมดิจิทัล การระรานทาง ไซเบอร์ (Cyber Bullying)</p>	<p>สื่อ ประเด็นดังต่อไปนี้ ความประทับใจ ปัญหาที่พบ และข้อควรระวัง</p> <p>3.2) ให้นักศึกษาร่วมกันแสดงความคิดเห็นจากประสบการณ์ดังกล่าว</p> <p>3.3) ให้นักศึกษาอภิปราย สรุป ประเด็นที่พบในการใช้ชีวิตบนโลก ออนไลน์ และมารยาทในสังคมดิจิทัล เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติตน และ พัฒนาคุณภาพชีวิต</p> <p>4. ผู้สอนสรุป ประเด็น และให้ ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางในการ ปฏิบัติตนและพัฒนาคุณภาพชีวิต</p> <p>5. ให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง เกี่ยวกับการใช้ชีวิตออนไลน์ และ มารยาทในสังคมดิจิทัล และได้รับ ประกาศนียบัตรรับรองจากหน่วยงาน (9)</p>	<p>5. บทเรียนออนไลน์เกี่ยวกับ พลเมืองที่ดี</p>	

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
3 (3-0-2)	<p>PLOs 2.1 ทักษะการคิด</p> <p>PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล</p> <p>สารสนเทศและสื่อ</p> <p>PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้ รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง</p> <p>CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ</p> <p>CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพ บนสื่อสาธารณะใน สังคมดิจิทัล โดยไม่ขัดต่อ กฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม และแนวทางการอยู่ร่วมกันใน สังคม</p> <p>LLO 1) อธิบายและยกตัวอย่าง การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศใน สถานการณ์ต่าง ๆ ได้</p> <p>LLO 2) จำแนกองค์ประกอบของ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศได้</p>	<p>หัวข้อบรรยายเรื่อง การรู้เท่าทัน สื่อและสารสนเทศ</p> <p>(Media and Information Literacy)</p> <p>ความหมายและความสำคัญ ของการรู้เท่าทันสื่อและ สารสนเทศ องค์ประกอบของการ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ การ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศใน สถานการณ์ปัจจุบัน</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์ การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 14</li> <li>2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 14</li> <li>3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ กรณีศึกษา (Case Studies) ดังต่อไปนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 ให้นักศึกษาสืบค้นข่าวหรือ เหตุการณ์ภัยร้ายจากการใช้งานสื่อ สังคมออนไลน์ในสถานการณ์ปัจจุบัน อภิปรายและนำเสนอเป็นรายกลุ่ม</li> <li>3.2 ให้นักศึกษาสร้างแผนผังความคิด (Mind Map) เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศ และนำเสนอเป็นราย กลุ่ม (6)</li> </ol> </li> <li>4. ผู้สอนสรุปประเด็นและให้ ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เอกสารประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 14</li> <li>2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 14</li> <li>3. โปรแกรมสำเร็จรูปในการ สร้างแผนผังความคิด (Mind Map) เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ประเมินจากพฤติกรรมกรรมมี ส่วนร่วม</li> <li>2. ประเมินจากชิ้นงาน</li> <li>3. ประเมินจากการนำเสนอ</li> <li>4. สอบปลายภาค</li> </ol>

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	LLO 3) สร้างแผนผังความคิด เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อและ สารสนเทศได้				
15 (3-0-6)	<p>PLOs 1.1 บูรณาการความรู้ใน การดำเนินชีวิต</p> <p>PLOs 2.1 ทักษะการคิด</p> <p>PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ</p> <p>PLOs 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่อง</p> <p>PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้ รู้เท่า ทันการเปลี่ยนแปลง</p> <p>CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ</p> <p>CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพ บนสื่อสาธารณะใน สังคมดิจิทัล โดยไม่ขัดต่อ กฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม</p>	<p>หัวข้อบรรยายเรื่อง การปรับตัวสู่ การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลและ วัฒนธรรมดิจิทัล (Adapting to Digital Transformations and Digital Culture)</p> <p>สถานการณ์การเปลี่ยนแปลง ของสังคมยุคดิจิทัล ปัจจัยที่มี อิทธิพลต่อรูปแบบการทำงานใน สังคมและวัฒนธรรมยุคดิจิทัล</p> <p>วัฒนธรรมยุคดิจิทัล ผลกระทบ ของการปรับเปลี่ยนสู่ยุคดิจิทัล</p>	<p>1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์ การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 15</p> <p>2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 15</p> <p>3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากกรณี ศึกษา (Case Studies) ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1) ให้นักศึกษาเรียนรู้จากกรณี ศึกษาการเปลี่ยนแปลงดิจิทัลและ วัฒนธรรมดิจิทัลทุกระดับ (6)</p> <p>3.2) ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มระดม ความคิดเห็นการเปลี่ยนแปลงและการ ปรับตัวสู่ยุคดิจิทัลร่วมกันหาแนวทาง ในการอยู่ร่วมกันในสังคม</p> <p>4. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันสรุป ประเด็นเพื่อหาแนวทางในการอยู่ ร่วมกันในสังคม</p>	<p>1. เอกสารประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 15</p> <p>2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ ที่ 15</p> <p>3. โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการ นำเสนอ</p> <p>4. กรณีศึกษาจาก ประสบการณ์จริง</p> <p>5. กรณีศึกษาจากสถานการณ์ ในปัจจุบัน</p> <p>6. ใบกิจกรรม เรื่อง การ ปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลง ดิจิทัลและวัฒนธรรมดิจิทัล</p>	<p>1. ประเมินจากใบกิจกรรม</p> <p>2. ประเมินจากพฤติกรรมกรรมมี ส่วนร่วม</p> <p>4. สอบปลายภาค</p>

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	และแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม LLO 1) วิเคราะห์ผลกระทบของการปรับเปลี่ยนสู่ยุคดิจิทัล LLO 2) บกป้องภัยที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบการทำงานในสังคมและวัฒนธรรมยุคดิจิทัล LLO 3) หาแนวทางในการปรับตัวสู่ยุคดิจิทัล				
16	สอบปลายภาค (30)				

สรุปจำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา (ให้สัมพันธ์กับที่ระบุไว้ในแผนการสอน)

ภาคทฤษฎีการบรรยาย	ภาคปฏิบัติ (การฝึกปฏิบัติ/ภาคสนาม/การฝึกงาน)	การศึกษาด้วยตนเอง	รวม
45	ไม่มี	90	135



## 7. การวัดและประเมินผลการศึกษา

รายการ	ร้อยละ
กิจกรรมระหว่างภาคเรียน (คะแนนเก็บ)	70
- การสังเกตพฤติกรรมภายในชั้นเรียน	10
- กิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย (ใบกิจกรรม)	20
- ชิ้นงานและการนำเสนองาน	30
- ประกาศนียบัตรออนไลน์	10
กิจกรรมภาคปฏิบัติ (สำหรับวิชาที่มีภาคปฏิบัติ เช่น 3(2-2-5) โปรดระบุรายละเอียด)	
คะแนนสอบกลางภาค (ถ้ามี)	
คะแนนสอบปลายภาค	30
รวม	100

\*\*\*หมายเหตุ การระบุรายละเอียด เช่น กิจกรรมระหว่างภาคเรียน มีกิจกรรมการเก็บคะแนนจากงานใด ก็ครั้ง ครั้งละ ก็คะแนน กิจกรรมภาคปฏิบัติมีชิ้นงาน ทั้งนี้ต้องสอดคล้องสัมพันธ์กับที่ระบุไว้ในแผนการสอนข้างต้น)

## 8. ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

กองทุนเพื่อพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ THAI MEDIA FUND. (ม.ป.ป.). *Think-Digital แหล่งรวมความรู้ด้านพลเมืองดิจิทัลเพื่อเยาวชนไทย*. กรุงเทพฯ:

มาร์เวลีสส์ สตูดิโอ. <https://think-digital.app>

คณะกรรมการรับผิดชอบรายวิชาศึกษาทั่วไป รายวิชาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล. (2567). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชา GED1001 ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล*.

สุราษฎร์ธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.

คลังความรู้ SciMath. (2562). *ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล*. <https://www.scimath.org/article-technology/item/10611-digital-intelligence>

ชุตินา สัจจามันท์. (2563). ความฉลาดรู้เรื่องสารสนเทศในสภาพแวดล้อมดิจิทัล Information Literacy in the Digital Environment.

*วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 46(1), 1-17.

ปณิตา วรรณพิรุณ. (2560). ความฉลาดทางดิจิทัล. *พัฒนาเทคนิคศึกษา*, 29(102), 12-20.

ภาชญา เขียวชาญ และ ศัทธินา จันดา. (2562). *เอกสารประกอบการสอน รู้เท่าทันดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการศึกษาทั่วไปและนวัตกรรมการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์.

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

สรานนท์ อินทนนท์. (2563). *ความฉลาดทางดิจิทัล* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.

สรานนท์ อินทนนท์. (2563). *ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)* (พิมพ์ครั้งที่ 3). <http://cclickthailand.com/wp-content/uploads/>

2020/04/dq\_FINAL.pdf?fbclid=IwAR0CM8Y5Q222WS6Az0LvrxXEynDKwphRk7tdngrHJ3ot4XyLEU5F1yDtvrc

อุษา บิ๊กกินส์. (2566). *พลเมืองฉลาดรู้เท่าทันดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

PeerPower. (2562). *Digital Disruption การเปลี่ยนแปลงและการปรับตัว*. <https://www.peerpower.co.th/blog/digital-disruption> ความปลอดภัย

และความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล

## 9. คณะกรรมการบริหารรายวิชา/อาจารย์ผู้สอนรายวิชา

### 8.1 คณะกรรมการบริหารรายวิชา

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตติมา ศิลปะชาวงศ์
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัศนาวดี แก้วสนิท
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา ชูช่วย
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอพร โมฬี
5. ดร.ธิดิมานันท์ ดำรงค์ดีเมธี
6. ดร.สมพงษ์ ยิ่งเมือง
7. ดร.สุรางคนางค์ เจริญรักษ์
8. ดร.ณรงค์ศักดิ์ ฉายางกูร
9. ดร.ธิดา บุตรรักษ์
10. ดร.กฤษณ์ ศรีพร
11. อาจารย์สุพัฒน์ สิริระพัตสะ
12. อาจารย์กชพรรณ นุ่นสังข์
13. อาจารย์อมรรัตน์ แซ่กวาง
14. อาจารย์ปิยะรัตน์ ภิรมแก้ว
15. อาจารย์กรรณิการ์ แก้วเชื้อ

## อาจารย์ผู้สอนรายวิชา

### 8.2 อาจารย์ผู้สอนรายวิชา

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตติมา ศิลปะชาวงศ์
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัศนาวดี แก้วสนิท
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา ชูช่วย
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอพร โมเหี
5. ดร.ธิติมานันท์ ดำรงค์ดีเมธิ
6. ดร.สมพงษ์ ยิ่งเมือง
7. ดร.สุรางคนางค์ เจริญรักษ์
8. ดร.ณรงค์ศักดิ์ จายางกูร
9. ดร.ธิดา บุตรรักษ์
10. ดร.กฤษณ์ ศรีพร
11. อาจารย์สุพัฒน์ สีระพัตสะ
12. อาจารย์กชพรรณ นุ่นสังข์
13. อาจารย์อมรรัตน์ แซ่กวาง
14. อาจารย์ปิยะรัตน์ ภิรมแก้ว
15. อาจารย์กรรณิการ์ แก้วเชื้อ