



มคอ.3

แผนการสอนของรายวิชา GED1001 ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
คณะ/สาขา/วิชาเอก	(สำหรับหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่ต้องกรอก)
1.รหัสวิชาและชื่อรายวิชา	รหัสวิชาGED1001 ชื่อรายวิชาภาษาไทย ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Digital Intelligence
2.จำนวนหน่วยกิต	3(3-0-6)
3.ชื่อหลักสูตรและประเภทของรายวิชา	ชื่อหลักสูตร.....หมวดวิชาศึกษาทั่วไป..... ประเภทของรายวิชา -
4. คำอธิบายรายวิชา	ความรู้ ความเข้าใจเรื่องดิจิทัล เทคโนโลยีดิจิทัล สื่อและสารสนเทศ การค้นหา เข้าถึงสื่อและสารสนเทศดิจิทัล ด้วยเครื่องมือและช่องทางต่าง ๆ การสื่อสารยุคดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสาร การประสานงาน การศึกษา การเรียนรู้ และการสร้างสรรค์งาน การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล การใช้ชีวิตออนไลน์ มารยาทในสังคมดิจิทัล กฎหมายดิจิทัล สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลและวัฒนธรรมดิจิทัล 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

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 สารสนเทศและสื่อได้อย่างมี วิจารณญาณ	●		●		●						●	
3. สื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อ สังคมและสาธารณะ					●						●	●
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)	PLOs 2.1 ทักษะการคิด PLOs 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ LLO 1) อธิบายความหมายของ สังคมดิจิทัล ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล และคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องได้ (4.3) LLO 2) วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมยุคดิจิทัล ได้ (2.1 และ 4.3) LLO 3) มีทักษะทางด้านความฉลาดรู้ทางดิจิทัล (2.1)	ปฐมนิเทศรายวิชา หัวข้อบรรยายเรื่อง สังคมดิจิทัล (Digital Society) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ สังคมดิจิทัล ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล และคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง เช่น สังคมดิจิทัล พลเมืองดิจิทัล ความฉลาดรู้ทางสื่อและ สารสนเทศ รวมถึงสังคมและ วัฒนธรรมยุคดิจิทัล	1. แนะนำรายวิชาตามรายละเอียดของ รายวิชา (มคอ. 3) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน และ เกณฑ์การวัดและประเมินผลคะแนน 2. ให้นักศึกษาตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ และความคาดหวังของรายวิชาผ่าน แบบสอบถามออนไลน์ 3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 1 4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ใน หัวข้อเรื่อง สังคมดิจิทัล ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล และคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง โดยใช้เครื่องมือออนไลน์ เช่น Google Form, Mentimeter, Kahoot เป็นต้น 5. มอบหมายให้นักศึกษาดูคลิปวิดีโอ เกี่ยวกับนวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลของเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 2 (6)	1. เอกสารประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 1 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 1 3. เครื่องมือออนไลน์ เช่น Google Form, Mentimeter, Kahoot เป็นต้น 4. แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง	1. ประเมินจากพฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
2 (3-0-8)	PLOs 1.1 บุรณาการความรู้ในการดำเนินชีวิต PLOs 2.1 ทักษะการคิด CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ LLO 1) อธิบายการบูรณาการและ นวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลได้ (2.1) LLO 2) ใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนางาน ด้านต่าง ๆ ได้ (1.1 และ 2.1) LLO 3) อธิบายลักษณะของ พลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ได้ (1.1 และ 2.1)	หัวข้อบรรยายเรื่อง การใช้ เทคโนโลยี ดิจิทัล (Digital Technology) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การบูรณาการและนวัตกรรม ทางเทคโนโลยีดิจิทัล แนวโน้ม ของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการเป็นพลเมืองดิจิทัลใน ศตวรรษที่ 21	1. ผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์และผลลัพธ์ การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 2 2. ให้นักศึกษาประเมินสมรรถนะการ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 2 4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียน กลับด้าน (Flipped Classroom) จาก การเรียนรู้คลิปปิดีโอเกี่ยวกับนวัตกรรม ทางเทคโนโลยี ดิจิทัลล่วงหน้า ดังต่อไปนี้ 4.1 ให้ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน ถาม-ตอบ 4.2 ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มวิเคราะห์ และนำเสนอประเด็นดังต่อไปนี้ 4.2.1 ทักษะการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลใช้ชีวิตประจำวัน 4.2.2 แนวโน้มการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล	1. เอกสาร ประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 2 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 2 3. แบบประเมินสมรรถนะการ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผ่าน ออนไลน์ 4. แบบทดสอบความรู้การใช้ งานโปรแกรม Microsoft Office หรือ Google Apps 5. บทเรียนออนไลน์เรื่อง การ เป็นพลเมืองดิจิทัล	1. ประเมินจากพฤติกรรมการมี ส่วนร่วม 2. ประเมินจากการนำเสนอ 3. ประเมินจากแบบทดสอบ 4. ประเมินจากประกาศนียบัตร 5. สอบปลายภาค

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

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	CLOs 1) เลือกใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลในการค้นหาเข้าถึง สื่อและสารสนเทศดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิต ได้อย่างเหมาะสม CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ LLO 1) มีทักษะในการสืบค้น สารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ (2.1, 2.3 และ 4.3) LLO 2) สามารถวิเคราะห์ ประเมินแหล่งสารสนเทศที่ น่าเชื่อถือได้ตามประเด็นที่ได้รับ มอบหมาย (2.1, 2.3)	ความหมายของการสืบค้น สารสนเทศ ประเภทของการ สืบค้นสารสนเทศ รูปแบบของ การเข้าถึงสารสนเทศโดยตรง และผ่านห้องสมุด และเทคนิค การสืบค้นและการเข้าถึง สารสนเทศ	3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการลงมือ ปฏิบัติ (Practice) ดัง ต่อไปนี้ 3.1 ให้นักศึกษาสืบค้นทรัพยากร สารสนเทศผ่าน Web OPAC ของ มหาวิทยาลัยราชภัฏ สุราษฎร์ธานีและ มหาวิทยาลัยอื่น ๆ ห้องสมุดดิจิทัล (Digital Library) แหล่งเรียนรู้เสมือน จริง และแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ตาม ประเด็นที่น่าสนใจหรือตามศาสตร์ของ ผู้เรียน (6) 3.2 ให้นักศึกษาสืบค้นเอกสารทาง วิชาการ โดยใช้ Google ฐานข้อมูล ออนไลน์ เช่น ThaiJO, ThaiLIS เป็นต้น และคลังทรัพยากรแบบเปิด (Open Educational Resources: OER) (6) 4. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อนำเสนอ เทคนิคหรือวิธีการสืบค้นและผลการ สืบค้นจากแหล่งสารสนเทศที่เชื่อถือ ตามประเด็นที่ได้รับมอบหมาย	3. Web OPAC ของห้องสมุด มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ ธานีและมหาวิทยาลัยอื่น ๆ 4. ห้องสมุดดิจิทัล (Digital Library) 5. แหล่งเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Resources) และ แหล่งเรียนรู้อื่น ๆ 6. ใบกิจกรรม เรื่อง การสืบค้น ทรัพยากรสารสนเทศ	

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

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพบนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัลโดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม และแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม LLO 1) เข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล ได้ (1.1 และ 2.3) LLO 2) ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสื่อดิจิทัลหรือชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ (1.1 และ 4.4) LLO 2) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นในสภาพแวดล้อมดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม (4.4)		5.1 ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลตามประเด็นที่ได้รับมอบหมายโดยเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการนำเสนอ และให้แต่ละกลุ่มนำเสนอสื่อ 6. ให้ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันประเมินผลสื่อดิจิทัล		
8-9 (6-0-12)	PLOs 2.1 ทักษะการคิด PLOs 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง CLOs 1) ใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลในการค้นหาเข้าถึง สื่อและสารสนเทศดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิต	หัวข้อบรรยายเรื่อง การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล (Problem Solving with Digital Tools) แนวคิดการแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล การแก้ปัญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยี	1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 8-9 2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 8-9 3. ให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนประสบการณ์การแก้ปัญหาในการใช้ชีวิตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล	1. เอกสารประกอบการบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 8-9 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 8-9 3. ตัวอย่างกรณีศึกษา 4. เครื่องมือดิจิทัล	1. ประเมินจากพฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. ประเมินจากชิ้นงาน 3. ประเมินจากการนำเสนอ 4. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ LLO 1) สามารถแยกแยะ วิเคราะห์ปัญหา และสร้าง ทางเลือกในการแก้ปัญหาด้วย เครื่องมือดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม (2.1) LLO 2) ประยุกต์เครื่องมือดิจิทัล มาใช้ในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ได้อย่างเหมาะสม (2.1) LLO 3) สามารถวิเคราะห์และ เลือกใช้เครื่องมือดิจิทัล อุปกรณ์ แอปพลิเคชัน ซอฟต์แวร์ หรือ บริการเพื่อแก้ปัญหาด้านการ เรียนรู้และการดำรงชีวิตได้อย่าง เหมาะสม (2.1 และ 4.3)	ดิจิทัล การจัดการสิ่งแวดล้อม ดิจิทัล การคิดเชิงคำนวณ การ ปรับเปลี่ยนทักษะในยุคดิจิทัล	4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหา เป็นฐาน (Problem Base Learning: PBL) เกี่ยวกับการแก้ปัญหาด้วย กระบวนการเทคโนโลยีดิจิทัล โดย กำหนดประเด็นดังต่อไปนี้ การใช้ชีวิต การศึกษา การสื่อสาร เป็นต้น 5. ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอแนว ทางการแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล เช่น การใช้งาน Chat GPT ทางด้าน วิชาการ เป็นต้น 6. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันอภิปราย และสรุปแนวทางการแก้ปัญหาด้วย เครื่องมือดิจิทัล 7. มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้า เกี่ยวกับเครื่องมือดิจิทัลสำหรับการ แก้ปัญหา (6) 8. มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้า กรณีศึกษา ข่าว หรือเหตุการณ์การ กระทำความผิดที่เกิดขึ้นทางด้าน ดิจิทัล (6)	5. ใบกิจกรรม เรื่อง การ แก้ปัญหาด้วยกระบวนการ เทคโนโลยีดิจิทัล	

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
10 (3-0-7)	PLOs 1.1 บุธนาการความรู้ในการดำเนินชีวิต PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ PLOs 3.1 คุณธรรม จริยธรรมในการดำเนินชีวิต PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง CLOs 3) สื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสาธารณะ CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพบนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัลโดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรมศีลธรรม และแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม LLO 1) ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านกฎหมายดิจิทัล สิทธิ เสรีภาพและ	หัวข้อบรรยายเรื่อง กฎหมายดิจิทัล สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล (Digital Law, Rights, Freedoms, and Responsibilities in the Digital Age) ความรู้เบื้องต้นกฎหมายดิจิทัล สิทธิของพลเมืองดิจิทัล ความรับผิดชอบยุคดิจิทัล สิทธิและความรับผิดชอบแห่งศตวรรษที่ 21	1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 10 2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 10 3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Base Learning: PBL) ดังต่อไปนี้ 3.1) ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อกำหนดประเด็นปัญหาจากกรณีศึกษา ข่าวหรือเหตุการณ์การกระทำความผิดที่เกิดขึ้นทางด้านดิจิทัล 3.2) ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มสรุปประเด็นกฎหมายที่เกี่ยวข้อง 3.3) ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอประเด็นปัญหาที่ศึกษา 6. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันอภิปรายและสรุปประเด็นกฎหมายที่เกี่ยวข้องตามประเด็นปัญหาที่นำเสนอ 7. ให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา	1. เอกสารประกอบการบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 10 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 10 3. บทเรียนออนไลน์รายวิชาจริยธรรมสารสนเทศสำหรับพลเมืองดิจิทัล 4. ใบกิจกรรม เรื่อง กฎหมายดิจิทัล สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล	1. ประเมินจากพฤติกรรมกรรมมีส่วนร่วม 2. ประเมินจากชิ้นงาน 3. ประเมินจากการนำเสนอ 4. ประเมินจากประกาศนียบัตร 5. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	ความรับผิดชอบยุคดิจิทัลใน ชีวิตประจำวันได้ (2.3) LLO 2) ปฏิบัติตนตามกฎหมาย ดิจิทัล สิทธิ เสรีภาพและความ รับผิดชอบยุคดิจิทัลอย่างเคร่งครัด (1.1, 3.1 และ 4.4)		และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และได้รับ ประกาศนียบัตรรับรองจากรายวิชา (7)		
11-12 (6-0-10)	PLOs 1.1 บูรณาการความรู้ใน การดำเนินชีวิต PLOs 2.1 ทักษะการคิด PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ PLOs 3.1 คุณธรรม จริยธรรมใน การดำเนินชีวิต PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้รู้เท่า ทันการเปลี่ยนแปลง CLOs 3) สื่อสารผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อ สังคมและสาธารณะ	หัวข้อบรรยายเรื่อง ความ ปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว ในยุคดิจิทัล (Security and Privacy in the Digital Age) ความปลอดภัยแห่งทศวรรษ ที่ 21 ความเป็นส่วนตัวในยุค ดิจิทัล ความเป็นส่วนตัวบน เครือข่ายสังคมออนไลน์ นโยบายความเป็นส่วนตัวและ กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วน บุคคล การรักษาความปลอดภัย บนโลกออนไลน์	1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์ การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 11-12 2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 11-12 3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้จาก กรณีศึกษา (Case Studies) ดังต่อไปนี้ 3.1) ให้นักศึกษาเล่าสถานการณ์ เกี่ยวกับความปลอดภัยและความเป็น ส่วนตัวในยุคดิจิทัลที่เกิดขึ้นใน สถานการณ์ปัจจุบัน 3.2) ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มแสดง ความคิดเห็นจากเหตุการณ์ดังกล่าว ค้นหาแนวทางการคุ้มครองความเป็น	1. เอกสารประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 11-12 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 11-12 3. สื่อสังคมออนไลน์ 4. อุปกรณ์ดิจิทัล 5. เว็บไซต์ตรวจสอบการตั้ง รหัสผ่าน เช่น เว็บไซต์ security.org เป็นต้น 6. สื่อการเรียนรู้ทันท่วงทีราย สัปดาห์ด้วยเกม เช่น ดินแดน มหัศจรรย์ (Interland) เป็น ต้น	1. ประเมินจากพฤติกรรมการณ์ มีส่วนร่วม 2. ประเมินจากใบกิจกรรม 3. ประเมินจากการตอบคำถาม 4. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพบนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัลโดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม และแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม LLO 1) มีความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล LLO 2) มีทักษะการรักษาความปลอดภัยส่วนบุคคลบนโลกออนไลน์ (LLO 3) ปฏิบัติตนตามพรบ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลอย่างเคร่งครัด (1.1, 3.1 และ 4.4)		ส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยของตนเอง 4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสาธิต (Experiential Learning) การใช้งานเกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ 5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Gamification (6) 6. ให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองและสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับนโยบายความเป็นส่วนตัวและกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของหน่วยงานหรือองค์กร	7. ใบกิจกรรม เรื่อง ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล	
13 (3-0-9)	PLOs 1.1 บุธนาการความรู้ในการดำเนินชีวิต PLOs 2.1 ทักษะการคิด PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ	หัวข้อบรรยายเรื่อง การใช้ชีวิตออนไลน์และมารยาทในสังคมดิจิทัล (Online Behavior and Etiquette in the Digital Society)	1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 13 2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 13	1. เอกสารประกอบการบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 13 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 13	1. ประเมินจากพฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. ประเมินจากใบกิจกรรม 3. ประเมินจากการตอบคำถาม 4. ประเมินจากประกาศนียบัตร 5. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง CLOs 3) สื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสาธารณะ CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพบนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัลโดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม และแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม LLO 1) มีความรู้เกี่ยวกับการใช้ชีวิตออนไลน์และมารยาทในสังคมดิจิทัล LLO 2) มีทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีมารยาท LLO 3) ประยุกต์ใช้แนวคิดทฤษฎีกับกรณีศึกษามารยาททางสังคมยุคดิจิทัล	การแสดงอัตลักษณ์บนโลกออนไลน์ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน มารยาทในสังคมดิจิทัล กรณีศึกษามารยาทในสังคมดิจิทัล การระรานทางไซเบอร์ (Cyber Bullying)	3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Experiential Learning) ดังต่อไปนี้ 3.1) ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเล่าประสบการณ์บนโลกออนไลน์หรือจากสื่อ ประเด็นดังต่อไปนี้ ความประทับใจ ปัญหาที่พบ และข้อควรระวัง 3.2) ให้นักศึกษาร่วมกันแสดงความคิดเห็นจากประสบการณ์ดังกล่าว 3.3) ให้นักศึกษาอภิปราย สรุปประเด็นที่พบในการใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์ และมารยาทในสังคมดิจิทัล เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติตน และพัฒนาคุณภาพชีวิต 4. ผู้สอนสรุปประเด็นและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางในการปฏิบัติตนและพัฒนาคุณภาพชีวิต 5. ให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองเกี่ยวกับการใช้ชีวิตออนไลน์และมารยาทในสังคมดิจิทัล และได้รับ	3. โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อนำเสนอ 4. ใบกิจกรรม เรื่อง การใช้ชีวิตออนไลน์และมารยาทในสังคมดิจิทัล 5. บทเรียนออนไลน์เกี่ยวกับพลเมืองที่ดี	

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	LLO 4) ยอมรับความคิดเห็นที่ แตกต่างของผู้อื่น		ประกาศนียบัตรรับรองจากหน่วยงาน (9)		
14 (3-0-2)	PLOs 2.1 ทักษะการคิด PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้ รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ดีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพ บนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัล โดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม และแนวทางการอยู่ ร่วมกันในสังคม LLO 1) อธิบายและยกตัวอย่าง การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศใน สถานการณ์ต่าง ๆ ได้	หัวข้อบรรยายเรื่อง การรู้เท่าทัน สื่อและสารสนเทศ (Media And Information Literacy) ความหมายและความสำคัญ ของการรู้เท่าทันสื่อและ สารสนเทศ องค์ประกอบของ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ในสถานการณ์ปัจจุบัน	1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์ การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 14 2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 14 3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ กรณีศึกษา (Case Studies) ดังต่อไปนี้ 3.1 ให้นักศึกษาสืบค้นข่าวหรือ เหตุการณ์ภัยร้ายจากการใช้งานสื่อ สังคมออนไลน์ในสถานการณ์ปัจจุบัน อภิปรายและนำเสนอเป็นรายการกลุ่ม 3.2 ให้นักศึกษาสร้างแผนผังความคิด (Mind Map) เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศ และนำเสนอเป็นราย กลุ่ม (6) 4. ผู้สอนสรุปประเด็นและให้ข้อเสนอ หรือแนะนำการใช้สื่อและสารสนเทศ อย่างรู้เท่าทัน	1. เอกสารประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 14 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 14 3. โปรแกรมสำเร็จรูปในการ สร้างแผนผังความคิด (Mind Map) เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศ	1. ประเมินจากพฤติกรรมการมี ส่วนร่วม 2. ประเมินจากชิ้นงาน 3. ประเมินจากการนำเสนอ 4. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	LLO 2) จำแนกองค์ประกอบของ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศได้ LLO 3) สร้างแผนผังความคิดเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศได้				
15 (3-0-6)	PLOs 1.1 บูรณาการความรู้ใน การดำเนินชีวิต PLOs 2.1 ทักษะการคิด PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ PLOs 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่อง PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้ รู้เท่า ทันการเปลี่ยนแปลง CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพ บนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัล โดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม	หัวข้อบรรยายเรื่อง การปรับตัว สู่ การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลและ วัฒนธรรมดิจิทัล (Adapting to Digital Transformations and Digital Culture) ส ถ า น ก า ร ณ์ ก า ร เปลี่ยนแปลงของสังคมยุคดิจิทัล ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบการ ทำงานในสังคมและวัฒนธรรม ยุคดิจิทัล วัฒนธรรมยุคดิจิทัล ผลกระทบของการปรับเปลี่ยนสู่ ยุคดิจิทัล	1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์ การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 15 2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 15 3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากกรณี ศึกษา (Case Studies) ดังต่อไปนี้ 3.1) ให้นักศึกษาเรียนรู้จากกรณี ศึกษาการเปลี่ยนแปลงดิจิทัลและ วัฒนธรรมดิจิทัลทุกระดับ (6) 3.2) ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มระดม ความคิดเห็นการเปลี่ยนแปลงและการ ปรับตัวสู่ยุคดิจิทัลร่วมกันหาแนวทาง ในการอยู่ร่วมกันในสังคม 4. ผู้สอนและนักศึกษา ร่วมกันสรุป ประเด็นเพื่อหาแนวทางในการอยู่ ร่วมกันในสังคม	1. เอกสารประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 15 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ ที่ 15 3. โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการ นำเสนอ 4. กรณีศึกษาจาก ประสบการณ์จริง 5. กรณีศึกษาจากสถานการณ์ ในปัจจุบัน 6. ใบกิจกรรม เรื่อง การ ปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลง ดิจิทัลและวัฒนธรรมดิจิทัล	1. ประเมินจากใบกิจกรรม 2. ประเมินจากพฤติกรรมการณ์ มีส่วนร่วม 4. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	ศีลธรรม และแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม LLO 1) วิเคราะห์ผลกระทบของการปรับเปลี่ยนสู่ยุคดิจิทัล LLO 2) บอกปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบการทำงานในสังคมและวัฒนธรรมยุคดิจิทัล 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) โปรตรระบุรายละเอียด)	
คะแนนสอบกลางภาค (ถ้ามี)	
คะแนนสอบปลายภาค	30
รวม	100

***หมายเหตุ การระบุรายละเอียด เช่น กิจกรรมระหว่างภาคเรียน มีกิจกรรมการเก็บคะแนนจากงานใด ก็ครั้ง ครั้งละ ก็คะแนน กิจกรรมภาคปฏิบัติมีที่ชิ้นงาน ทั้งนี้ต้องสอดคล้องสัมพันธ์กับที่ระบุไว้ในแผนการสอนข้างต้น)

8. ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

เอกสารและตำราหลัก

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

สุราษฎร์ธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.

เอกสารและข้อมูลแนะนำ

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

ชุดิมา 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 ศุภัสยา จันดา. (2562). *เอกสารประกอบการสอนรู้เท่าทันดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการศึกษาทั่วไปและนวัตกรรมการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์.

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

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

สรานนท์ อินทนนท์. (2563). *ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)* (พิมพ์ครั้งที่ 3). http://cdclickthailand.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> ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล

9. คณะกรรมการบริหารรายวิชา/อาจารย์ผู้สอนรายวิชา

8.1 คณะกรรมการบริหารรายวิชา

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

อาจารย์ผู้สอนรายวิชา

8.2 อาจารย์ผู้สอนรายวิชา

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