

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
คณะ/ภาควิชา/สาขาวิชา	สำนักศึกษาทั่วไป

### หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา 0041023 พลเมืองดิจิทัล Digital Citizens
2. จำนวนหน่วยกิต 2 หน่วยกิต (2-0-4)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา ปริญญาตรี หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต-กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี(วิชาเลือก)
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน 4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุวิษ ธีระโคตร (อาจารย์ผู้ประสานงาน) 4.2 อาจารย์ผู้สอน
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน ภาคการศึกษาที่ 1/2564 ชั้นปีที่ 1-4
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี
8. สถานที่เรียน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันศุกร์ที่ 4 เดือนมิถุนายน พ.ศ.2564

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. การรู้จักและเข้าใจความเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากกับคนในยุคปัจจุบัน ซึ่งถือเป็นยุคแห่งดิจิทัล ดังนั้น ผู้เรียนควรมีความรู้ ความสามารถ และทักษะในการบริหารจัดการ ใช้งานอย่างชาญฉลาด ควบคุม กำกับตนเอง มีความรับผิดชอบ และรู้เท่าทันดิจิทัล จะลดโอกาสเกิดความเสี่ยงในโลกดิจิทัลได้ รายวิชานี้ จึงมีความมุ่งหมายให้ผู้เรียนสามารถแสดงความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถอย่างเหมาะสมและมีจริยธรรมในฐานะพลเมืองดิจิทัล

### 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. ในยุคปัจจุบันนี้ นอกจากนิสิตจะเป็นพลเมืองโลกแล้ว ยังเป็นพลเมืองในยุคของดิจิทัลด้วย รายวิชานี้จึงพัฒนาขึ้นเพื่อให้ นิสิต มีคุณลักษณะ ดังต่อไปนี้

- (1) นิสิตมีความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล ความสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล เอกลักษณ์และคุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัลในสังคมข้อมูลข่าวสาร และผลกระทบจากการเป็นพลเมืองดิจิทัล
- (2) นิสิตมีทักษะการเข้าถึงดิจิทัล วิเคราะห์ และองค์ประกอบการวิเคราะห์สื่อเพื่อการรู้เท่าทันสื่อได้
- (3) นิสิตสามารถประเมินผลและประเมินคุณค่าของสารสนเทศในสังคมดิจิทัล การวิเคราะห์และสังเคราะห์สารสนเทศ พร้อมทั้งเรียบเรียงและนำเสนอสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลได้
- (4) นิสิตมีความสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ทักษะในการติดต่อสื่อสาร การวางแผนการทำงาน การจัดทำโครงการดิจิทัล และการนำเสนอผลงาน

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

### 1. คำอธิบายรายวิชา

ความหมาย ความสำคัญและแนวคิดของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล การรักษาอัตลักษณ์พลเมืองดิจิทัล การรักษาข้อมูลส่วนตัว การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ การจัดสรรเวลาหน้าจอ การรับมือการคุกคามทางโลกออนไลน์ การจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์ การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ทักษะและการรู้เท่าทันสารสนเทศ สื่อ และดิจิทัล การสืบค้นและการใช้งาน การสร้างสรรค์นวัตกรรม เอกลักษณ์และคุณภาพชีวิต การเรียนรู้เทคโนโลยี การใช้เครื่องมือสื่อสารในการร่วมมือในชีวิตประจำวันของพลเมืองดิจิทัล

Definition, importance, and concepts of digital citizenship; digital citizenship skills; digital citizen identities; privacy management; critical thinking; screen time management; cyberbullying management; digital footprints; cybersecurity management; digital empathy; information, media, and digital skills and literacies; searching and usage; innovation creation; identity and quality of life; technology learning; digital citizens' use of technology as tools for daily life cooperation

<b>2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา</b>			
บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนิสิต	ไม่มีการฝึกปฏิบัติ	การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
<b>3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นิสิตเป็นรายบุคคล</b> อาจารย์ประจำวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)			

#### หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนิสิต

<b>1. คุณธรรม จริยธรรม</b>		
<b>คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา</b>	<b>วิธีการสอน</b>	<b>วิธีการประเมินผล</b>
<b>1.1 มีความซื่อสัตย์สุจริต (●)</b>		
1 มีความซื่อสัตย์สุจริต	บรรยาย, ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง, กรณีศึกษา	- การทำ Assignment ภายหลังการเรียนภาคบรรยายในแต่ละสัปดาห์ - โครงการ digital project
<b>1.2 มีความรับผิดชอบ ชยันหมั่นเพียร และอดทน (●)</b>		
2 มีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลา	บรรยาย, ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง, กรณีศึกษา	- การทำ Assignment ภายหลังการเรียนภาคบรรยายในแต่ละสัปดาห์ - โครงการ digital project
<b>1.3 มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา เคารพกติกาขององค์กรและสังคม ยึดมั่นในหลักประชาธิปไตย (●)</b>		
3 มีจริยธรรม สำนึกสาธารณะและเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง	บรรยาย, ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง, กรณีศึกษา	- การทำ Assignment ภายหลังการเรียนภาคบรรยายในแต่ละสัปดาห์

		- โครงการงาน digital project
<b>2. ความรู้</b>		
<b>ความรู้ที่ต้องได้รับ</b>	<b>วิธีการสอน</b>	<b>วิธีการประเมินผล</b>
2.2 มีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานด้านกายภาพ ได้แก่ ด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ เทคโนโลยี สื่อ สารสนเทศ สิ่งแวดล้อม ภูมิศาสตร์ทางกายภาพของโลก และจักรวาล (●)		
2.2 มีความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	<ul style="list-style-type: none"> <li>┆ Active Lecture ด้วยการบรรยายเนื้อหา การสอนแบบยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ</li> <li>┆ Project based learning โดยการทำหนดให้ผลิตแต่ละกลุ่มศึกษาและจัดทำโครงการที่เกี่ยวข้องกับการใช้ดิจิทัลในชีวิตประจำวัน</li> <li>┆ Problem based learning ด้วยการทำกรณีศึกษา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>┆ Summative test (การสอบระหว่างภาค และการสอบปลายภาค)</li> <li>┆ Reflections (ตรวจผลงานโครงการและการแก้ปัญหาของกรณีศึกษา)</li> <li>┆ Observation (Rubric score) from <ul style="list-style-type: none"> <li>- ชิ้นงาน project</li> <li>- Report and presentation</li> <li>- Assignment</li> <li>- พฤติกรรมของผู้เรียน</li> </ul> </li> </ul>
<b>3. ทักษะทางปัญญา</b>		
<b>ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา</b>	<b>วิธีการสอน</b>	<b>วิธีการประเมินผล</b>
3.1 สามารถควบคุมและพัฒนาตนเองทั้งด้านร่างกายและจิตใจได้ดี (●)		
การคิดอย่างมีเหตุผล คิดวิเคราะห์อย่างมีระบบ และคิดอย่างเป็นองค์รวม	แต่ละหัวข้อของทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลจะใช้การใช้กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ผลิตได้ระดมความคิด วิเคราะห์เนื้อหา และสรุปประเด็น	แบบสรุปผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา
3.5 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีแรงบันดาลใจในการสร้างนวัตกรรม การสร้างอาชีพ การเป็นผู้ประกอบการ และการพึ่งตนเอง (●)		

<p>3.5 สามารถนำความรู้ไปใช้ในการสร้างสัมมาอาชีวะและพัฒนาคุณภาพชีวิต</p>	<p>Project based learning (กำหนดให้นักีตรวมกลุ่มทำโครงการงาน digital project)</p> <p>Case study (วิเคราะห์ปัญหาของกรณีศึกษา)</p>	<p>Observation (Rubric score) from</p> <p>ชิ้นงาน project</p> <p>Report and presentation</p> <p>Assignment Digital project</p>
<p><b>4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</b></p>		
<p><b>ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา</b></p>	<p><b>วิธีการสอน</b></p>	<p><b>วิธีการประเมินผล</b></p>
<p><b>4.1 เข้าใจตนเองและผู้อื่น มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี (○)</b></p>		
<p>1. เข้าใจผู้อื่น สามารถบริหารจัดการทางอารมณ์ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี</p>	<p>การมอบหมายนิสิตให้รวมกลุ่มเพื่อจัดทำโครงการงานดิจิทัล (Digital Project) นิสิตต้องรวมกลุ่มกับเพื่อนในห้องซึ่งอาจเป็นนิสิตมาจากคณะต่าง ๆ ดังนั้น นิสิตต้องทำความเข้าใจคนอื่น ปรับอารมณ์ของตนเองให้การทำงานเป็นไปด้วยความราบรื่น และสร้างมนุษยสัมพันธ์ได้</p>	<p>ตรวจสอบจากรายชื่อนิสิตที่ร่วมทำโครงการงาน</p>
<p><b>4.2 มีวินัยในตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเอง มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ รับผิดชอบต่อชุมชน และสังคม มีจิตสาธารณะ (●)</b></p>		
<p>มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ รับผิดชอบต่อชุมชน และสังคม มีจิตสาธารณะ</p>	<p>กำหนดให้นักีตรวมกลุ่มเพื่อทำโครงการงานดิจิทัล โดยแต่ละกลุ่มจำเป็นต้องมอบหมายงานให้แต่ละคนที่เป็นสมาชิกของกลุ่มเพื่อให้รับผิดชอบทำงานใดงานหนึ่ง นิสิตจะได้แสดงออกต่อหน้าที่ของตนเอง</p>	<p>ตรวจสอบรายชื่อในเอกสารรายงานโครงการงานดิจิทัล</p>
<p>1. มีวินัยในตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเอง</p>	<p>กำหนดให้นักีตรวมกลุ่มเพื่อทำโครงการงานดิจิทัล โดยแต่ละกลุ่มจำเป็นต้องมอบหมายงานให้แต่ละคนที่เป็นสมาชิกของกลุ่มเพื่อให้รับผิดชอบทำงานใดงานหนึ่ง นิสิตจะได้แสดงออกต่อหน้าที่ของตนเอง</p>	<p>ตรวจสอบรายชื่อนิสิตที่เข้าทำกิจกรรมทำยบทเรียน</p>
<p><b>5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p>		
<p><b>ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา</b></p>	<p><b>วิธีการสอน</b></p>	<p><b>วิธีการประเมินผล</b></p>

5.2 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข แปลความหมายวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวเลขและตัวแปร สามารถอธิบายความในรูปแบบกราฟภาพ ข้อมูลเชิงสถิติ และแปลผลค่าแนวโน้มทางสถิติได้อย่างเหมาะสม (๐)		
1. สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม	1. มอบหมายงานกลุ่มให้นิสิตทำโครงการดิจิทัลตามหัวข้อที่นิสิตสนใจ ดังนั้น นิสิตแต่ละคนจะได้รับมอบหมายให้ทำงาน จำเป็นต้องมีการสื่อสารด้วยภาษาที่เหมาะสมระหว่างนิสิต 2. การนำเสนอผลการดำเนินโครงการ ผู้สอนกำหนดให้นิสิตแต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นเรียน (หากกรณีเรียนออนไลน์ กำหนดให้นิสิตนำเสนอผ่านห้องประชุมออนไลน์ ทั้งนี้ ปรับตามสถานการณ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด)	1. ตรวจสอบเอกสารรายงานโครงการ 2. ประเมินการนำเสนอและตอบข้อซักถาม
5.3 สามารถวิเคราะห์ รู้เท่าทันสื่อแอมแพง ประเมินความน่าเชื่อถือ และเลือกนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสม (๑)		
1. มีความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัล	1. การมอบหมายงานให้นิสิตทำโครงการแบบกลุ่ม นิสิตแต่ละกลุ่มจะเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสม 2. นิสิตต้องเรียนรู้และประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลที่ตอบสนองต่อการทำโครงการได้	1. ประเมินเนื้อหาที่แสดงในโครงการ 2. ประเมินความสำเร็จของโครงการ

### หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

#### 1. แผนการสอน

ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน/สื่อการสอนที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำรายละเอียดของรายวิชา/แนะนำอาจารย์ผู้สอน	2	วิธีสอน: บรรยาย สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชา เช่น google meeting, google classroom	อาจารย์ประจำกลุ่มเรียน
2	แนะนำแหล่งเรียนรู้และการสืบค้นข้อมูลที่จำเป็นในรายวิชา	2	กิจกรรมการเรียนการสอน: สาธิต วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: เว็บไซต์สำหรับการสืบค้นสารสนเทศ เช่น google, เว็บไซต์ห้องสมุด, เว็บไซต์ฐานข้อมูลงานวิจัย	อาจารย์ประจำกลุ่มเรียน
3	แนวคิดความเป็นเมือง ประกอบด้วย ความหมาย ความสำคัญ และแนวคิดความเป็นพลเมือง	2	กิจกรรมการเรียนการสอน: เรียนและทำกิจกรรม วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอทัศน์ และกิจกรรมทบทวนความรู้	อาจารย์ประจำกลุ่มเรียน

4	เทคโนโลยีดิจิทัล และความเป็นพลเมืองดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนรู้: เรียนและทำกิจกรรม วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอ และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
5	ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับโลกดิจิทัลและความท้าทายในยุคดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนรู้: เรียนและทำกิจกรรม วิธีสอน: (1) บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง (2) แบ่งกลุ่ม นิสิตเพื่อทำโครงการดิจิทัล (Digital Project) สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอ และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
6	ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล (DQ) และทักษะพลเมืองดิจิทัลที่ 1 การคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณ (Critical Thinking)	2	กิจกรรมการเรียนรู้: เรียนและทำกิจกรรมการวิเคราะห์ Fake News วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอ และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
7	ทักษะพลเมืองดิจิทัลที่ 2-3 การบริการจัดการความเป็นส่วนตัว (Privacy Management) และการทิ้งรอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprinting)	2	กิจกรรมการเรียนรู้: เรียนและทำกิจกรรม วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอ เรื่อง Identity Management of Digital citizen และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
8	กิจกรรม: นำเสนอหัวข้อโครงการดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนรู้: นิสิตนำเสนอแนวคิดของโครงการ Digital Project วิธีสอน: มอบหมายให้นิสิตส่งเอกสารเค้าโครงโครงการดิจิทัล และนำเสนอหน้าชั้นเรียน หรือออนไลน์ สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
9	สอบระหว่างภาค	0	(สอบระหว่างภาคออนไลน์)	
10	ทักษะพลเมืองดิจิทัลที่ 4-5 การเอาใจใส่ทางดิจิทัล (Digital Empathy) และการจัดการการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyber Bullying Management)	2	กิจกรรมการเรียนรู้: เรียนและทำกิจกรรม Story telling หรือ Play role วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอ และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
11	ความนิรนามในโลกออนไลน์ (Anonymous) และทักษะพลเมืองดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนรู้: เรียนและทำกิจกรรม วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง	อาจารย์ ประจำ

	ที่ 6 การรักษาอัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity)		สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอทัศน์ และกิจกรรม ทบทวนความรู้	กลุ่ม เรียน
12	ทักษะพลเมืองดิจิทัลที่ 7-8 การบริหาร เวลาหน้าจอ (Screen Time Management) และความปลอดภัยทาง ไซเบอร์ (Cyber Security)	2	กิจกรรมการเรียนการสอน: เรียนและทำกิจกรรม วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอทัศน์ และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
13	การรู้เท่าทันดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนการสอน: เรียนและทำกิจกรรม วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอทัศน์ และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
14	การเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ สร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนการสอน: ติดตามความก้าวหน้า โครงการ Digital Project วิธีสอน: ส่งรายงานความคืบหน้าของโครงการดิจิทัล และให้คำแนะนำเกี่ยวกับโครงการผ่าน google meeting และ Google classroom สื่อการสอนที่ใช้: สอนออนไลน์	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
15	กิจกรรมโครงการ Digital Project (1)	2	กิจกรรมการเรียนการสอน: นำเสนอโครงการ Digital Project วิธีสอน: ส่งรายงานโครงการดิจิทัล และนำเสนอ โครงการผ่าน google meeting หรือหน้าห้อง (ปรับ ตามสถานการณ์) สื่อการสอนที่ใช้: -	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
16	กิจกรรมโครงการ Digital Project (2)	2	กิจกรรมการเรียนการสอน: นำเสนอโครงการ Digital Project วิธีสอน: ส่งรายงานโครงการดิจิทัล และนำเสนอ โครงการผ่าน google meeting หรือหน้าห้อง (ปรับ ตามสถานการณ์) สื่อการสอนที่ใช้: -	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
17	สอบปลาย	0	สอบออนไลน์	



## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

### 2.1 การวัดผล

วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	หมวดที่ 1 คุณธรรม จริยธรรม	หมวดที่ 2 ด้านความรู้	หมวดที่ 3 ด้านทักษะทางปัญญา	หมวดที่ 4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	หมวดที่ 5 ด้านการคิด วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี	สัดส่วนของการประเมินผล (%)
1.การเข้าร่วมชั้นเรียน ประเมินคะแนนจาก Assignment ประจำสัปดาห์ของการบรรยาย	ทุกสัปดาห์	1.1,1.2,1.3					10
2.โครงการ: Digital Project	8, 15-16			3.5	4.2,4.4	5.3	40
3.สอบกลางภาค	9		2.2				20
4.สอบปลายภาค	17		2.2				30
รวม							100

### 2.2 การประเมินผล

ช่วงเกรด	เกรด
80-100	A
75-79	B+
70-74	B
65-69	C+
60-64	C

55-59	D+
50-54	D
0-49	F

**หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน**

<p><b>1. ตำราและเอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน</b></p> <p>1. โสภิตา วีรกุลเทวัญ. (2561). เท้าทันสื่อ : อำนาจในมือพลเมืองดิจิทัล. กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. สรณนธ์ อินทนนท์. (2561). ความฉลาดทางดิจิทัล. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.</p> <p>..... (2561). การกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.</p> <p>..... (2561). การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.</p> <p>..... (2561). การรักษาความปลอดภัยบนโลกโซเชียล. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.</p> <p>..... (2562). การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.</p> <p>..... (2562). ทักษะการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.</p> <p>..... (2562). การรู้เท่าทันข่าว. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.</p>
<p><b>2. เอกสารและข้อมูลสำคัญที่นิสิตจำเป็นต้องศึกษาเพิ่มเติม</b></p> <p>1. วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). คู่มือพลเมืองดิจิทัล. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.</p> <p>สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2557). คู่มือแนวทางปฏิบัติการรักษาความปลอดภัยบนโลกโซเชียลภาคประชาชน (คู่มือ Cyber Security สำหรับประชาชน). กรุงเทพฯ: บริษัท วีพรีนท์ (1991) จำกัด.</p>
<p><b>3. เอกสารและข้อมูลแนะนำที่นิสิตควรศึกษาเพิ่มเติม</b></p> <p>1. สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2559). รายงานสำรวจสถานการณ์ภาพด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ 2559 (Cyber Security Survey 2016). กรุงเทพฯ: สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน).</p>

**หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา**

<p><b>1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนิสิต</b></p> <p>1. นิสิตประเมินประสิทธิผลของการเรียนการสอน ผ่านระบบประเมินอาจารย์ผู้สอนปลายเปิด</p> <p>2. สำนักศึกษาทั่วไปทำวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาพรวม กลุ่มเป้าหมายเป็นนิสิตในแต่ละรายวิชา</p>
<p><b>2. กลยุทธ์การประเมินการสอน</b></p> <p>1. นิสิตทุกคนต้องเข้าประเมินการสอนของอาจารย์ผ่านระบบประเมินออนไลน์</p>

### 3. การปรับปรุงการสอน

1. ประชุมอาจารย์ผู้สอนเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ภาคการศึกษาละ 1 ครั้ง

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิตในรายวิชา

1. ประชุมพิจารณาผลการเรียนของแต่ละภาคเรียน
2. เข้าร่วมกระบวนการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของสำนักศึกษาทั่วไป ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

1. ดำเนินการทบทวนปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาทุก 4 ปี หรือตามข้อเสนอแนะตามผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ในรายวิชา ตามระบบประกันคุณภาพการศึกษา