

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 ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวิช ธีระโคตร (อาจารย์ผู้ประสานงาน) 4.2 อาจารย์ผู้สอน ผศ.สุวิช ธีระโคตร อ. ดร. ภาธร นิลอาธิ (กลุ่มหลักสูตรภาษาอังกฤษ)
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน ภาคการศึกษาที่ 2/2564 ชั้นปีที่ 1-4
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี
8. สถานที่เรียน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด วันพุธที่ 10 เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2564

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. นิสิตมีความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล ความสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล เอกลักษณะและคุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัลในสังคมข้อมูลข่าวสาร และผลกระทบจากการเป็นพลเมืองดิจิทัล
2. นิสิตมีทักษะการเข้าถึงดิจิทัล วิเคราะห์ และองค์ประกอบการวิเคราะห์สื่อเพื่อการรู้เท่าทันสื่อได้
3. นิสิตสามารถประเมินผลและประเมินคุณค่าของสารสนเทศในสังคมดิจิทัล การวิเคราะห์และสังเคราะห์สารสนเทศ พร้อมทั้งเรียบเรียงและนำเสนอสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลได้
4. นิสิตมีความสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ทักษะในการติดต่อสื่อสาร การวางแผนการทำงาน การจัดทำโครงการดิจิทัล และการนำเสนอผลงาน

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. ในยุคปัจจุบันนี้ นอกจากนิสิตจะเป็นพลเมืองโลกแล้ว ยังเป็นพลเมืองในยุคของดิจิทัลด้วย ดังนั้น การรู้จักและเข้าใจความเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากกับคนในยุคปัจจุบัน ซึ่งถือเป็นยุคแห่งดิจิทัล ดังนั้น ผู้เรียนควรมีความรู้ ความสามารถ และทักษะในการบริหารจัดการ ใช้งานอย่างชาญฉลาด ควบคุม กำกับตนเอง มีความรับผิดชอบ และรู้เท่าทันดิจิทัล จะลดโอกาสเกิดความเสี่ยงในโลกดิจิทัลได้ รายวิชานี้ จึงถูกพัฒนาและปรับปรุงโดยมีความมุ่งหมายให้ผู้เรียนสามารถแสดงความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถอย่างเหมาะสมและมีจริยธรรมในฐานะพลเมืองดิจิทัล

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ความหมาย ความสำคัญและแนวคิดของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล การรักษาอัตลักษณ์พลเมืองดิจิทัล การรักษาข้อมูลส่วนตัว การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ การจัดสรรเวลาหน้าจอ การรับมือการคุกคามทางโลกออนไลน์ การจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์ การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ทักษะและการรู้เท่าทันสารสนเทศ สื่อ และดิจิทัล การสืบค้นและการทำงาน การสร้างสรรค์นวัตกรรม เอกลักษณะและคุณภาพชีวิต 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

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การ ฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	สอนเสริมตาม ความต้องการ ของนิสิต	ไม่มีการฝึกปฏิบัติ	การศึกษาด้วย ตนเอง 4 ชั่วโมงต่อ สัปดาห์

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นิสิตเป็นรายบุคคล

อาจารย์ประจำวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์
(เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนิสิต

1. คุณธรรม จริยธรรม

คุณธรรม จริยธรรมที่ ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.1 มีความซื่อสัตย์สุจริต (●)		
1 มีความซื่อสัตย์สุจริต	บรรยาย, ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง, กรณีศึกษา	- การทำ Assignment ภายหลังการเรียนภาค บรรยายในแต่ละสัปดาห์ - โครงการ digital project
1.2 มีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลา (●)		
2 มีความรับผิดชอบ และตรงต่อเวลา	บรรยาย, ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง, กรณีศึกษา	- การทำ Assignment ภายหลังการเรียนภาค บรรยายในแต่ละสัปดาห์ - โครงการ digital project
1.3 มีจริยธรรม สำนึกสาธารณะและเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง (●)		

3 มีจริยธรรม สำนึก สาธารณะและเป็น พลเมืองที่เข้มแข็ง	บรรยาย, ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง, กรณีศึกษา	- การทำ Assignment ภายหลังการเรียนภาค บรรยายในแต่ละสัปดาห์ - โครงการงาน digital project
2. ความรู้		
ความรู้ที่ต้องได้รับ	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.2 มีความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (●)		
2.2 มีความรู้ความ เข้าใจด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี	<ul style="list-style-type: none"> } Active Lecture ด้วยการบรรยายเนื้อหา การสอนแบบ ยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ } Project based learning โดยการกำหนดให้ผลิตแต่ละกลุ่ม ศึกษาและจัดทำโครงการที่เกี่ยวข้องกับการใช้ดิจิทัลใน ชีวิตประจำวัน } Problem based learning ด้วยการทำกรณีศึกษา 	<ul style="list-style-type: none"> } Summative test (การ สอบระหว่างภาค และการ สอบปลายภาค) } Reflections (ตรวจ ผลงานโครงการและการ แก้ปัญหาของกรณีศึกษา) } Observation (Rubric score) from - ชิ้นงาน project - Report and presentation - Assignment - พฤติกรรมของผู้เรียน
3. ทักษะทางปัญญา		
ทักษะทางปัญญาที่ ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.1 ทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล คิดวิเคราะห์อย่างมีระบบและคิดอย่างเป็นองค์รวม (●)		
การคิดอย่างมีเหตุผล คิดวิเคราะห์อย่างมี ระบบและคิดอย่างเป็น องค์รวม	แต่ละหัวข้อของทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลจะการใช้ กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ผลิตได้ระดมความคิด วิเคราะห์ เนื้อหาและสรุปประเด็น	แบบสรุปผลการวิเคราะห์ กรณีศึกษา
3.5 สามารถนำความรู้ไปใช้ในการสร้างสัมมาอาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิต (●)		

1. 3.5 สามารถนำความรู้ไปใช้ในการสร้างสัมมาอาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิต	Project based learning (กำหนดให้นิสิตรวมกลุ่มทำโครงการ digital project) โดยมีแนวคิดของโครงการคือ การประยุกต์ใช้เครื่องมือ/แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อพัฒนานวัตกรรมอย่างง่าย ใน 3 ลักษณะ คือ digital transformation, digital literacy และ digital life style เพื่อเกิดผลกระทบทางสังคม	-ติดตามการทำงานด้วยการตรวจ portfolio - ประเมินผลงานโครงการด้วยรายงานฉบับสมบูรณ์และการนำเสนอ
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		
ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.1 เข้าใจตนเองและผู้อื่น สามารถบริหารจัดการทางอารมณ์ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี (๐)		
1. เข้าใจผู้อื่น สามารถบริหารจัดการทางอารมณ์ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	การมอบหมายนิสิตให้รวมกลุ่มเพื่อจัดทำโครงการดิจิทัล (Digital Project) นิสิตต้องรวมกลุ่มกับเพื่อนในห้องซึ่งอาจเป็นนิสิตมาจากคณะต่าง ๆ ดังนั้น นิสิตต้องทำความเข้าใจคนอื่น ปรับอารมณ์ของตนเองให้การทำงานเป็นไปด้วยความราบรื่น และสร้างมนุษยสัมพันธ์ได้	ตรวจสอบจากรายชื่อนิสิตที่ร่วมทำโครงการ
4.2 มีทักษะความร่วมมือสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (●)		
มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ รับผิดชอบต่อชุมชน และสังคม มีจิตสาธารณะ	กำหนดให้นิสิตรวมกลุ่มเพื่อทำโครงการดิจิทัล โดยแต่ละกลุ่มจำเป็นต้องมอบหมายงานให้แต่ละคนที่เป็นสมาชิกของกลุ่ม เพื่อให้รับผิดชอบทำงานใดงานหนึ่ง นิสิตจะได้แสดงออกต่อหน้าที่ของตนเอง	ตรวจสอบรายชื่อในเอกสารรายงานโครงการดิจิทัล
1. มีวินัยในตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเอง	กำหนดให้นิสิตเข้าดูคลิปการบรรยายย้อนหลัง และทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน	ตรวจสอบรายชื่อนิสิตที่เข้าทำกิจกรรมท้ายบทเรียน
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล

5.2 สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (○)		
1. สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม	1. มอบหมายงานกลุ่มให้นิสิตทำโครงการดิจิทัลตามหัวข้อที่นิสิตสนใจ ดังนั้น นิสิตแต่ละคนจะได้รับมอบหมายให้ทำงาน จำเป็นต้องมีการสื่อสารด้วยภาษาที่เหมาะสมระหว่างนิสิต 2. การนำเสนอผลการดำเนินโครงการ ผู้สอนกำหนดให้นิสิตแต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นเรียน (หากกรณีเรียนออนไลน์ กำหนดให้นิสิตนำเสนอผ่านห้องประชุมออนไลน์ ทั้งนี้ ปรับตามสถานการณ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด)	1. ตรวจสอบเอกสารรายงานโครงการ 2. ประเมินการนำเสนอและตอบข้อซักถาม
5.3 มีความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัล (●)		
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	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน: สาธิต วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: เว็บไซต์สำหรับการสืบค้นสารสนเทศ เช่น google, เว็บไซต์ห้องสมุด, เว็บไซต์ฐานข้อมูลงานวิจัย	อาจารย์ประจำกลุ่มเรียน

3	แนวคิดความเป็นเมือง ประกอบด้วย ความหมาย ความสำคัญ และแนวคิด ความเป็นพลเมือง	2	กิจกรรมการเรียนการสอน: เรียนและทำกิจกรรม วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอ และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
4	เทคโนโลยีดิจิทัล และความเป็นพลเมือง ดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนการสอน: เรียนและทำกิจกรรม วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอ และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
5	ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับโลกดิจิทัล และความท้าทายในยุคดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนการสอน: เรียนและทำกิจกรรม วิธีสอน: (1) บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง (2) แบ่งกลุ่ม นิสิตเพื่อทำโครงการดิจิทัล (Digital Project) สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอ และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
6	ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล (DQ) และทักษะ พลเมืองดิจิทัลที่ 1 การคิดอย่างมี วิจารณญาณ (Critical Thinking)	2	กิจกรรมการเรียนการสอน: เรียนและทำกิจกรรมการ วิเคราะห์ Fake News วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอ และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
7	ทักษะพลเมืองดิจิทัลที่ 2-3 การบริการ จัดการความเป็นส่วนตัว (Privacy Management) และการทิ้งรอยเท้า ดิจิทัล (Digital Footprinting)	2	กิจกรรมการเรียนการสอน: เรียนและทำกิจกรรม วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอ เรื่อง Identity Management of Digital citizen และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
8	กิจกรรม: นำเสนอหัวข้อโครงการดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนการสอน: นิสิตนำเสนอแนวคิดของ โครงการ Digital Project วิธีสอน: มอบหมายให้นิสิตส่งเอกสารเค้าโครงโครงการ ดิจิทัล และนำเสนอหน้าชั้นเรียน หรือออนไลน์ สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
9	สอบระหว่างภาค	0	(สอบระหว่างภาคออนไลน์)	

10	ทักษะพลเมืองดิจิทัลที่ 4-5 การเอาใจใส่ทางดิจิทัล (Digital Empathy) และการจัดการการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyber Bullying Management)	2	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน: เรียนและทำกิจกรรม Story telling หรือ Play role วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอทัศน์ และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
11	ความนิรนามในโลกออนไลน์ (Anonymous) และทักษะพลเมืองดิจิทัลที่ 6 การรักษาอัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity)	2	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน: เรียนและทำกิจกรรม วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอทัศน์ และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
12	ทักษะพลเมืองดิจิทัลที่ 7-8 การบริหารเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) และความปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cyber Security)	2	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน: เรียนและทำกิจกรรม วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอทัศน์ และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
13	การรู้เท่าทันดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน: เรียนและทำกิจกรรม วิธีสอน: บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง สื่อการสอนที่ใช้: สไลด์ คลิปวิดีโอทัศน์ และกิจกรรม ทบทวนความรู้	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
14	การเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน: ติดตามความก้าวหน้าโครงการ Digital Project วิธีสอน: ส่งรายงานความคืบหน้าของโครงการดิจิทัล และให้คำแนะนำเกี่ยวกับโครงการผ่าน google meeting และ Google classroom สื่อการสอนที่ใช้: สอนออนไลน์	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน
15	กิจกรรมโครงการ Digital Project (1)	2	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน: นำเสนอโครงการ Digital Project วิธีสอน: ส่งรายงานโครงการดิจิทัล และนำเสนอโครงการผ่าน google meeting หรือหน้าห้อง (ปรับตามสถานการณ์) สื่อการสอนที่ใช้: -	อาจารย์ ประจำ กลุ่ม เรียน

16	กิจกรรมโครงการ Digital Project (2)	2	กิจกรรมการเรียนการสอน: นำเสนอโครงการ Digital Project วิธีสอน: ส่งรายงานโครงการดิจิทัล และนำเสนอโครงการผ่าน google meeting หรือหน้าห้อง (ปรับตามสถานการณ์) สื่อการสอนที่ใช้: -	อาจารย์ประจำกลุ่มเรียน
17	สอบปลาย	0	สอบออนไลน์	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

2.1 การวัดผล

วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	หมวดที่ 1 คุณธรรม จริยธรรม	หมวดที่ 2 ด้านความรู้	หมวดที่ 3 ด้านทักษะทางปัญญา	หมวดที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบต่อสังคม	หมวดที่ 5 ด้านการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี	สัดส่วนของการประเมินผล (%)
1.การเข้าร่วมชั้นเรียนประเมินคะแนนจาก 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.สอบกลาง ภาค	9		2.2				20
4.สอบปลาย ภาค	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

1. ตำราและเอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน

1. โสภิตา วีรกุลเทวัญ. (2561). เท่าทันสื่อ : อำนาจในมือพลเมืองดิจิทัล. กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. สรานนท์ อินทนนท์. (2561). ความฉลาดทางดิจิทัล. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.
- (2561). การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.
- (2561). การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.
- (2561). การรักษาความปลอดภัยบนโลกไซเบอร์. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.
- (2562). การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.

..... (2562). ทักษะการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.
..... (2562). การรู้เท่าทันข่าว. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญที่นิสิตจำเป็นต้องศึกษาเพิ่มเติม

1. วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). คู่มือพลเมืองดิจิทัล. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2557). คู่มือแนวทางปฏิบัติการรักษาความปลอดภัยบนโลกไซเบอร์ภาคประชาชน (คู่มือ Cyber Security สำหรับประชาชน). กรุงเทพฯ: บริษัท วีพีเอ็นท์ (1991) จำกัด.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำที่นิสิตควรศึกษาเพิ่มเติม

1. สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2559). รายงานสำรวจสถานภาพด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ 2559 (Cyber Security Survey 2016). กรุงเทพฯ: สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน).

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนิสิต

- 1. นิสิตประเมินประสิทธิผลของการเรียนการสอน ผ่านระบบประเมินอาจารย์ผู้สอนปลายเปิด
- 2. สำนักศึกษาทั่วไปทำวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาพรวม กลุ่มเป้าหมายเป็นนิสิตในแต่ละรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- 1. นิสิตทุกคนต้องเข้าประเมินการสอนของอาจารย์ผ่านระบบประเมินออนไลน์

3. การปรับปรุงการสอน


- 1. ประชุมอาจารย์ผู้สอนเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ภาคการศึกษาละ 1 ครั้ง
- 2. กำหนดให้นิสิตทำ Online Portfolio ในลักษณะของการเขียนบันทึกขั้นตอนการดำเนินโครงการดิจิทัล เพื่อแสดงการมีส่วนร่วม

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิตในรายวิชา

- 1. ประชุมพิจารณาผลการเรียนของแต่ละภาคเรียน
- 2. เข้าร่วมกระบวนการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของสำนักศึกษาทั่วไป ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- 1. ดำเนินการทบทวนปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาทุก 4 ปี หรือตามข้อเสนอแนะตามผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ในรายวิชา ตามระบบประกันคุณภาพการศึกษา


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวิช ธีระโคตร)
ผู้ประสานงานรายวิชา 0041023 พลเมืองดิจิทัล