รายละเอียดของรายวิชา

รายวิชา ความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล
รหัสวิชา 4000113

ภาคเรียนที่ 1/2563

หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ฉบับใหม่ พ.ศ.2559
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สารบัญ

	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	1
หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	3
หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ	3
หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	7
หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล	8
หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	22
หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	23

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

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชชา ฉิมพลี และอาจารย์ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นก

4.2 อาจารย์ผู้สอนและกลุ่มเรียน

อาจารย์ผู้สอน	กลุ่มเรียน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ฉิมพลี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญญลักษม์ ตำนานจิตร	A1
อาจารย์ ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลัดดา สวนมะลิ	B1
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วัชรากรณ์ เนตรหาญ ผู้ช่วยศาสตาจรารย์ กนิษฐา ศรีเอนก	C1
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อรศิริ ศิลาสัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พิชญ์สินี พุทธิทวีศรี	D1
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุระสิทธิ์ ทรงม้า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภา ทัพเชียงใหม่	E1
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภูริพจน์ แก้วย่อง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชูติวรรณ บุญอาชาทอง	F1
อาจารย์ยุทธภูมิ ภูไพบูลย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชวาลิน เนียมสอน	G1
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิระ จิตสุภา อาจารย์กาญจนรัตน์ รัตนสนธิ	H1
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วรรณพรรธน์ ริมผดี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราพร รอดพ่วง	I1

อาจารย์ผู้สอน	กลุ่มเรียน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปเนต หมายมั่น อาจารย์ ณัฐิตา อินทร์ยะ	J1
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วัจนา ขาวฟ้า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริลักษณ์ หล่อพันธ์มณี	K1
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุภารัตน์ คุ้มบำรุง	L1
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐิติยา เนตรวงษ์ อาจารย์ ดร.วิสาขา เทียมลม	M1
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จุฑาวุฒิ จันทรมาลี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สายสุดา ปั้นตระกูล	N1
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นิพัฒน์ มานะกิจภิญโญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เขมขนิษฐ์ แสนยะนันท์ธนะ	O1
อาจารย์ ทินกร ชุณหภัทรกุล อาจารย์ วริษฐา แก่นสานสันติ	P1
อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณพร ประสิทธิ์วิเศษ	Q1
อาจารย์ ดร.อุบลรัตน์ หริณวรรณ อาจารย์ ปิยภัทร์ จิรปุณญโชติ	LA
อาจารย์ ว่าที่ ร.ต. พัฒน์พงศ์ ตันเจริญ	NA
อาจารย์ นวลศรี สงสม อาจารย์ ว่าที่ ร.ต. พัฒน์พงศ์ ตันเจริญ	UA

5. ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1/2563 ชั้นปีที่ 1-4 (ตามแผนการศึกษาของนักศึกษาแต่ละหลักสูตร)

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร และศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง หัวหิน

9. วันที่จัดทำรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

22 มิถุนายน พ.ศ. 2563

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนมีความตระหนัก รู้เท่าทัน เข้าใจและเห็นความสำคัญของการใช้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและเข้าใจหลักการใช้ดิจิทัลสำหรับการปฏิบัติงานและในชีวิตประจำวัน

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ สามารถอธิบายทฤษฎีและหลักการใช้ดิจิทัลสำหรับการปฏิบัติงานและในชีวิตประจำวันได้

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลไปใช้ในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

1.5 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะ และสามารถนำความเข้าใจในการใช้ดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมตามแนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. วัตถุประสงค์ในการปรับปรุงรายวิชา

พัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ทางปัญญา ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ แบบ Active Learning เน้นให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นด้วยตนเองโดยการลงมือปฏิบัติจริง ผ่านสื่อการเรียนรู้และแอปพลิเคชัน ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และขั้นการประเมินผล

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 การประพฤติตนตามหลักคุณธรรมจริยธรรมพื้นฐาน 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 ประเมินระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรม และการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำงานร่วมกัน

1.3.4 สังเกตพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกในระหว่างเรียน

2. ด้านความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

ความรู้ที่ผู้เรียนพึงได้รับจากความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล มีดังนี้

○2.1.1มีความรู้อย่างกว้างขวาง 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 มีทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาโดยใช้ความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลอย่ างมีวิจารณญาณ และสรุปประเด็นปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

●3.1.5มีความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลอย่างเหมาะสม ตามแนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่21

3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

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

3.2.2 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีการประยุกต์ใช้ทักษะทางปัญญา เช่น การวางแผนงาน การตัดสินใจแก้ปัญหา การบูรณาการเชื่อมโยงความคิด การวิเคราะห์ สังเคราะห์และสรุปแนวความคิดในการทำผลงาน

3.2.3 ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ได้แก่ การคิดเชิงตรรกะ การอภิปรายกลุ่ม การแสดง สาธิต การทดลองและสรุปผลอย่างมีหลักการน่าเชื่อถือและสามารถอ้างอิงได้

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 โดยครอบคลุมความรู้และทักษะต่อไปนี้

●4.1.1 มีความตระหนักรู้ถึงสิทธิบทบาทและหน้าที่ของตนเองตลอดจนเข้าใจเห็นคุณค่าและเคารพสิทธิของผู้อื่น

○4.1.2 ความเป็นพลเมืองที่มีคุณค่า และรับผิดชอบต่อสังคมไทยและสังคมโลก

●4.1.3มีทักษะในการประสานงานความร่วมมือในการทำงานเป็นทีม การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

4.2 กลยุทธ์การสอน

4.2.1 ใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานเป็นกลุ่มย่อย เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพการเรียนรู้ของแต่ละคน สนับสนุนให้มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จนบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ โดยผู้สอนวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบของผู้เรียน

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 ในการทำงานและการสื่อสารเพื่อพัฒนาความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล

5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.2.1 ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบชี้นำตนเอง (Self-Directed Learning) โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ด้านความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการแสวงหาหาความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ด้านทักษะการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้เรียน

5.2.2 จัดการเรียนการสอนที่เน้นการฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้เรียน

5.2.3 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการสร้างสถานการณ์ การจำลองเหตุการณ์หรือ บทบาทสมมติ เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการอ่าน 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

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1 Online	1. ปฐมนิเทศรายวิชา 1.1 แนะนำรายวิชาและวัตถุประสงค์ 1.2 ชี้แจงเกณฑ์การประเมินผล 2. แนวคิดเกี่ยวกับความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลในชีวิตประจำวันของแต่ละช่วงวัย 2.1 ความสำคัญของการมีความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล 2.2 กรอบแนวคิดสำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัล 2.3 ประโยชน์ของการมีทักษะความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล 2.4 มาตรฐานสมรรถนะสำหรับผู้ใช้ดิจิทัล	4	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. ประเมินความคาดหวัง และความต้องการด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน 2. ผู้สอนชี้แจงกระบวนการการเรียนการสอน ทำความตกลงเกี่ยวกับการมอบหมายงาน และการประเมินผล 3. จัดกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญาที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ แบบ Active Learning เน้น 4. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับทักษะความเข้าใจและการใช้ดิจิทัลในชีวิตประจำวันของแต่ละช่วงวัยโดยมีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ การคิด-วิเคราะห์ ความซื่อสัตย์ การใฝ่รู้ ความสามัคคีและการทำงานเป็นทีม 5. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยายและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน 6. ผู้สอนใช้กระบวนการสืบค้นหาหลักฐานความรู้ (Evidence based	คณาจารย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			practice: EBP) เพื่อให้ผู้เรียนหาหลักฐานมาประกอบการพิจารณา ตัดสินใจ โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 5-6 คน ศึกษาเอกสารเพิ่มเติม และสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องเรื่องความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล 7. ผู้เรียนร่วมกันค้นหาและนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น 8. ผู้สอนร่วมวิพากษ์ผลงานกับผู้เรียนยกตัวอย่างประกอบอภิปราย 9. ผู้สอนประเมินผู้เรียนผ่านโปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ <u>สื่อการสอน</u> 1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล 2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th และ SDU MOOC 3. เว็บไซต์ https://www.icdlthailand.org/digital-literacy 4. เว็บไซต์ http://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp 5. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 6. ใบงานประจำสัปดาห์	
2 Online	ความเข้าใจสื่อดิจิทัล 1. แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับความเข้าใจสื่อดิจิทัล 2. สื่อดิจิทัลคืออะไร 2.1 ความหมายและความเป็นมาของสื่อดิจิทัล 2.2 องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล 2.3 สื่อดิจิทัลในปัจจุบัน 3. ประเภทของสื่อดิจิทัล 4. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 4.1 การรู้เท่าทันสื่อ 4.2 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ 5. ความเข้าใจสารสนเทศ 6. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 6.1 ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	4	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และทบทวนสาระการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา 2. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับในสัปดาห์ที่ 1 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับในสัปดาห์ที่3 3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับความเข้าใจสื่อดิจิทัล โดยมีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ การคิด- วิเคราะห์ ความซื่อสัตย์ การใฝ่รู้ ความสามัคคีและการทำงานเป็นทีม 4. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน	คณาจารย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	6.2 การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ไขปัญหา 6.3 การสื่อสารและการมีส่วนร่วม 7. เครื่องมือที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูลยุคดิจิทัล		หลักฐานความรู้ (Evidence based practice: EBP) เพื่อให้ผู้เรียนหาหลักฐานมาประกอบการพิจารณา โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ5-6 คน ศึกษาเอกสารเพิ่มเติม และสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง สำหรับการทำแบบสอบถามออนไลน์ เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 6. ผู้เรียนร่วมกันค้นหาแนวคิดในการนำเสนอข้อมูลที่มีความน่าสนใจ ทั้งด้านข้อมูลและการออกแบบ เพื่อนำเสนอข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามออนไลน์ในรูปแบบอินโฟกราฟิก 7. ผู้สอนใช้กระบวนการสืบค้นหา 8. ผู้สอนร่วมวิพากษ์ผลงานกับผู้เรียน ยกตัวอย่างประกอบอภิปรายเชื่อมโยงสู่สังคม สาธารณะ สรุปข้อค้นพบจากผลการเก็บข้อมูลออนไลน์ 9. ผู้สอนประเมินผู้เรียนผ่านโปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ <u>สื่อการสอน</u> 1. หนังสือ ตำรา สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล 2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต กฤตภาคออนไลน์ของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เป็นต้น 3. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th 4. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 5. ใบงานประจำสัปดาห์ 6. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์	
3 Online	การเข้าถึงสื่อดิจิทัล 1. ช่องทางในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล 1.1 แบบออฟไลน์ 1.2 แบบออนไลน์ 2. อินเทอร์เน็ตกับสื่อดิจิทัล 2.1 เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต 2.2 อุปกรณ์ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ควรรู้จัก 3. เครื่องมือในการค้นหา	4	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. ผู้สอนอธิบายความหมายของช่องทางในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล และชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างของแบบออนไลน์และแบบออฟไลน์ให้ผู้เรียนเข้าใจ 2. ผู้สอนแบ่งกลุ่มนักศึกษา5-6 คน 3. ให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปราย เรื่องอินเทอร์เน็ตกับสื่อดิจิทัล โดยใช้เวลาประมาณ10 นาที ว่านักศึกษามีความ	คณาจารย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	3.1 เครื่องมือในการค้นหา (Search engine) 3.2 ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ 4. เทคนิคการค้นหาข้อมูล 4.1 เทคนิคการค้นหาข้อมูล 4.2 เทคนิคการค้นหาภาพ 4.3 เทคนิคการค้นหาวิดีโอ 4.4 เทคนิคการค้นหาเสียง 4.5 เทคนิคการค้นหาตำแหน่ง		คิดเห็นว่าอินเทอร์เน็ตกับสื่อดิจิทัลมีความเกี่ยวข้องการอย่างไรบ้าง 4. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอตามความเข้าใจของกลุ่มตนเอง 5. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุป 6. ผู้สอนสอบถามผู้เรียนเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่ผู้เรียนรู้จักหรือพบเห็นในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 7. ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับอุปกรณ์ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ควรรู้จักให้ผู้เรียนฟังทีละอุปกรณ์ พร้อมยกตัวอย่างประกอบ 8. ผู้สอนอธิบายเรื่องระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เครื่องมือในการค้นหาและเทคนิคในการค้นหาต่าง ๆ โดยยกตัวอย่างประกอบ และสาธิตการค้นหาแต่ละแบบให้ผู้เรียนฟัง 9. ผู้สอนให้ผู้เรียนนับเลขเพื่อทำการแบ่งกลุ่มแบบสุ่ม โดยให้โจทย์ในการค้นหาตามหัวข้อดังนี้ 9.1 โจทย์เกี่ยวกับเทคนิคการค้นหาข้อมูล 9.2 โจทย์เกี่ยวกับเทคนิคการค้นหาภาพ 9.3 โจทย์เกี่ยวกับเทคนิคการค้นหาวิดีโอ 9.4 โจทย์เกี่ยวกับเทคนิคการค้นหาเสียง 9.5 โจทย์เกี่ยวกับเทคนิคการค้นหาตำแหน่ง 10. ผู้เรียนนำเสนอโจทย์และเทคนิคการค้นหาข้อมูลประเภทต่าง ๆ ให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนฟัง 11. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาทั้งหมด <u>สื่อการสอน</u> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. เว็บไซต์กูเกิล www.google.co.th 3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 4. ใบงานประจำสัปดาห์	
4 Online	การสื่อสารยุคดิจิทัล 1. หลักการของการสื่อสาร 1.1 ความหมายของการสื่อสาร	4	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u>	คณาจารย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	1.2 องค์ประกอบของการสื่อสาร 1.3 หลักสำคัญที่ควรคำนึงถึงในการสื่อสาร 2. ประเภทการสื่อสาร 2.1 แบบจำลองการสื่อสารลักษณะทางเดียว ให้ยกตัวอย่างเพิ่มด้วยว่ามีอะไรบ้าง โดยตัวอย่างต้องเป็นสิ่งที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น email 2.2 แบบจำลองการสื่อสารลักษณะสองทาง ให้ยกตัวอย่างเพิ่มด้วยว่ามีอะไรบ้าง โดยตัวอย่างต้องเป็นสิ่งที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น โทรศัพท์ 3. เครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร 3.1 Hardware: computer tablet mobile 3.2 software - application ที่ใช้ในการสื่อสาร 4. ประโยชน์ของการสื่อสารยุคดิจิทัล		1. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และทบทวนสาระการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา 2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ 3. ผู้สอนยกตัวอย่าง การสื่อสารในยุคดิจิทัล 4. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มและร่วมกันวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็น และตอบคำถามตามประเด็นที่ผู้สอนกำหนด 5. ผู้เรียนร่วมกันนำเสนอความคิดเห็น 6. ผู้สอนกับผู้เรียนร่วมกันนำเสนอความคิดเห็น 7. ประเมินผู้เรียนผ่านโปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ <u>สื่อการสอน</u> 1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา ความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล 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	
5 Online	แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล 1. ผลกระทบและการป้องกันภัยจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2. พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์ 3. แนวทางปฏิบัติเมื่อเกิดภัยจากสื่อสังคมออนไลน์ 4. แนวปฏิบัติที่ดีในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 5. กรณีศึกษาการกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์	4	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับในสัปดาห์ที่ 4 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับในสัปดาห์ที่ 5 2. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายถึงประเด็นกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมดิจิทัลที่ผู้เรียนหรือคนใกล้ชิดเคยมีประสบการณ์หรือเคยประสบมา 3. ผู้เรียนวิเคราะห์และวิจารณ์ร่วมกันโดยเชื่อมโยงกับเหตุการณ์อื่นๆ เพื่อบูรณาการให้ชัดเจนยิ่งขึ้น 4. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากเอกสารและสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ดีในสังคมดิจิทัล การป้องกันภัยและแนวทางปฏิบัติเมื่อเกิดภัยจากสังคมดิจิทัล	คณาจารย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			5. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียน5-6 คน เพื่อศึกษากรณีศึกษาเรื่องต่างๆ พร้อมทั้งให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายภายในกลุ่มเพื่อวิเคราะห์ประเด็นย่อยและร่วมกันหาแนวทางในการป้องกันและแนวทางปฏิบัติเมื่อเกิดเหตุการณ์ดังกล่าวนอกเหนือจากที่เป็นบทสรุปในกรณีศึกษา 6 .ผู้สอนร่วมวิพากษ์กับพร้อมทั้งสรุปข้อค้นพบในเนื้อหาประจำสัปดาห์ แล้วเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาในสัปดาห์ที่ 6 <u>สื่อการสอน</u> 1. หนังสือ ตำรา เอกสารที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาการกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมดิจิทัล 2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต ซีดีเนื้อหา (PowerPoint) เรื่อง การกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมดิจิทัล 3. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th บล็อกเว็บบอร์ด Online Forum ในเว็บไซต์ประจำรายวิชา 4. กรณีศึกษา เรื่อง Amanda Todd 5. กรณีศึกษา เรื่อง โทวอนนา ฮัลตัน 6. กรณีศึกษา เรื่อง Megan Meier 7. กรณีศึกษา เรื่อง เด็กหญิงปุยฝ้าย 8. กรณีศึกษา เรื่อง เด็กชายนนท์ 9. กรณีศึกษา เรื่อง เด็กผู้หญิงน้ำหวาน	
6 Online	สิทธิและความรับผิดชอบ 1. แนวคิดด้านสิทธิและเสรีภาพ 2. สิทธิบนสื่อสาธารณะยุคดิจิทัล 3. การใช้เสรีภาพอย่างถูกต้อง และความรับผิดชอบต่อสังคมยุคดิจิทัล	4	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับในสัปดาห์ที่5 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับในสัปดาห์ที่ 6 และอภิปรายร่วมกันถึงประเด็นการใช้ข้อมูลที่ได้มาจากอินเทอร์เน็ต แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันในลักษณะการคิดเชิงวิพากษ์รายบุคคล 2. ผู้สอนกำหนดประเด็นที่กำลังอยู่ในความสนใจขณะนั้น แล้วให้ผู้เรียนค้นหาข้อมูลในประเด็นดังกล่าว 3. ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเสนอเทคนิคที่ใช้ที่ทำให้ได้มาซึ่งข้อมูล โดยพิจารณาจากเวลาที่ใช้ในการค้นหา จำนวนข้อมูลที่ได้จากการค้นหา	คณาจารย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			4. ผู้สอนแนะนำเทคนิควิธีการค้นหาข้อมูล ทั้งที่เป็นเทคนิคการสืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูลออนไลน์ และเทคนิคการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต 5. ผู้สอนร่วมวิพากษ์กับผู้เรียน เกี่ยวกับเทคนิคการค้นหาข้อมูล และการเลือกใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ <u>สื่อการสอน</u> 1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชาความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล 2. สื่อดิจิทัล เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์กูเกิล ฐานข้อมูลออนไลน์ของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ 3. เว็บไซต์ประจำรายวิชา และ SDU MOOC 4. ใบงานประจำสัปดาห์	
7 Online	ความมั่นคงปลอดภัยยุคดิจิทัล 1. ความหมายของการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ 2. องค์ประกอบด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ 3. ภัยคุกคามการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ 4. เครื่องมือด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ 5. การกู้คืนข้อมูลสารสนเทศ 6. ข้อปฏิบัติที่ดีในการป้องกันตนเองจากภัยคุกคาม	4	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 2. เตรียมความพร้อมผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning และทบทวนสาระการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมา พร้อมเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหา 3. ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเกี่ยวกับสถานการณ์ภัยคุกคามสารสนเทศในปัจจุบัน รวมถึงยกประเด็นข่าวภัยคุกคามระบบความมั่นคงปลอดภัยของสารสนเทศ เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น รวมทั้งแลกเปลี่ยนความเห็นในประเด็นดังกล่าวร่วมกัน 4. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาโดยใช้พาวเวอร์พอยส์ประกอบการบรรยาย สลับกับให้ผู้เรียนค้นคว้าหาข้อมูลและอภิปรายสรุปหน้าชั้น โดยผู้สอนสรุปให้ตอนท้าย 5. ผู้สอนอธิบายความหมายองค์ประกอบพื้นฐานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ และให้ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่มและอภิปรายผลการทำกิจกรรม 6. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียน 5-6 คน เพื่อให้ผู้เรียนค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับภัยคุกคามการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ ตัวอย่างผลกระทบที่เกิดขึ้น เครื่องมือด้าน	คณาจารย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			การรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ และให้สรุปผลการศึกษาหน้าชั้นเรียน โดยผู้สอนสรุปให้ตอนท้าย 7. ผู้สอนให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) โดยใช้งานเครื่องมือด้านการรักษาความปลอดภัยสารสนเทศ เพื่อป้องกันกันตนเองจากภัยคุกคามได้ 8. ผู้สอนร่วมวิพากษ์ผลงานกับผู้เรียน ยกตัวอย่างประกอบอภิปรายพร้อมสรุปข้อค้นพบในเนื้อหาประจำสัปดาห์ แล้วเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาในสัปดาห์ถัดไป 9. ผู้เรียนทำทดสอบหลังเรียน <u>สื่อการสอน</u> 1. หนังสือ ตำรา เอกสารประกอบการเรียน และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความมั่นคงของสารสนเทศ 2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต ซีดีเนื้อหา พาวเวอร์พอยส์ เรื่อง ความมั่นคงปลอดภัยของสารสนเทศ และกฤตภาคออนไลน์ของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต 3. ข่าวสาร หรือบทความออนไลน์ 4. โทรศัพท์สมาร์ทโฟน หรือคอมพิวเตอร์พกพาของผู้เรียน 5. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์ 7. แบบทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียน 8. แบบทดสอบวัดความรู้หลังเรียน	
8 Online	กฎหมายดิจิทัล 1. พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560 2. ทรัพย์สินทางปัญญา 3. พระราชบัญญัติธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ในวิถีดิจิทัล 4. พระราชบัญญัติกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลและจริยธรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ความรู้พื้นฐานด้านกฎหมายดิจิทัลผ่าน Kahoot 2. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับในสัปดาห์ที่ 7 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับในสัปดาห์ที่ 8 ในลักษณะถาม-ตอบ และอภิปรายร่วมกันถึงประเด็นปัญหารายบุคคลที่ประสบจากพฤติกรรมเสี่ยงในการใช้งานอินเทอร์เน็ต วิถีชีวิตส่วนบุคคลในยุคดิจิทัลต่อการดำเนินชีวิตการทำธุรกรรมออนไลน์ แลกเปลี่ยน	คณาจารย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			ความคิดเห็นร่วมกันในลักษณะการคิดเชิงวิพากษ์รายบุคคล 3. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียน 5-6 คน เพื่อศึกษาเอกสาร แนวคิด ประเด็นปัญหาด้านทรัพย์สินทางปัญญา ลิขสิทธิ์ ซอฟต์แวร์ ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ ความปลอดภัยของข้อมูลที่ประสบ ภายในกลุ่ม แต่ละกลุ่มสามารถศึกษาเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ประจำรายวิชา กฤตภาคออนไลน์ SDU MOOC และ Thai MOOC อภิปรายกลุ่มในประเด็นกว้างแล้ววิเคราะห์ประเด็นย่อยกลั่นกรองวิพากษ์ภายในกลุ่ม แล้วเขียนแนวทางทางเลือกในการแก้ปัญหานำเสนอในชั้นเรียน 4. ผู้เรียนในชั้นเรียนวิเคราะห์ ร่วมคิดวิจารณญาณร่วมกัน ปรับแก้ผลงานตามข้อเสนอแนะ ทบทวนทำความเข้าใจผลงานสามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์อื่น ๆ อย่างบูรณาการให้ชัดเจนยิ่งขึ้น แล้วนำเสนอผลงานด้วยอินโฟกราฟิก เพื่อให้ผู้เรียนและผู้สอนสะท้อนความชัดเจน ระบุเหตุผล ความรู้ และแนวทางการนำไปใช้ 5. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมจาก SDU MOOC หรือ Thai MOOC รวมถึง กฤตภาคออนไลน์ที่ให้บริการของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เพื่อนำมาจัดทำรายงานในการหาวิธีการใหม่ๆ ในประเด็นการนำไปใช้ประโยชน์ในสังคม และประเมินคุณภาพของผลงาน 6. ผู้สอนร่วมวิพากษ์ผลงานกับผู้เรียนยกตัวอย่างประกอบอภิปรายเชื่อมโยงสู่สังคม สาธารณะ สรุปข้อค้นพบในเนื้อหาประจำสัปดาห์ แล้วเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาในสัปดาห์ที่ 9 7. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนผ่าน Kahoot <u>สื่อการสอน</u> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. เว็บไซต์เกม http://www.kahoot.com	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			3. เว็บไซต์สำนักวิทยบริการ http://arit.dusit.ac.th 4. เว็บไซต์ประจำรายวิชา http://wbsc.dusit.ac.th SDU MOOC และ Thai MOOC 5. คลิปวิดีโอ YouTube และตัวอย่างงานอินโฟกราฟิก 6. Smart phone/Tablet ของผู้เรียนเพื่อเข้าใช้งาน Application Line และ YouTube 7. ใบงานประจำสัปดาห์	
9 Onsite	ดิจิทัลคอมเมิร์ซ 1. ความหมายของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์และพาณิชย์ดิจิทัล 2. ประเภทของธุรกิจดิจิทัลคอมเมิร์ซ 2.1 ประเทศไทย 4.0 และเศรษฐกิจดิจิทัล 2.2 แบบจำลองและโครงสร้างของระบบดิจิทัลคอมเมิร์ซ 3. พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 3.1 เครื่องหมายรับรองการค้าและการจดทะเบียนพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 3.2 ตลาดกลางซื้อขายแบบดิจิทัล 3.3 เทคโนโลยีทางการเงิน 3.4 โมบายคอมเมิร์ซและการค้าด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3.5 ข้อควรระวังของดิจิทัลคอมเมิร์ซ	4	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. ผู้สอนนำเสนอจัดกิจกรรมพร้อมจัดกิจกรรมประกอบการเรียนรู้ด้วยสื่อแบบดิจิทัล และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 2. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายประเด็น ดิจิทัลคอมเมิร์ซ 3. ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ วิธีสอนแบบร่วมมือ วิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน วิธีสอนแบบการเขียนโครงสร้างความคิด วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน วิธีสอนแบบทักษะกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด วิธีสอนแบบศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง วิธีการสอนแบบกรณีศึกษา 4. ผู้สอนกำหนดงานให้ผู้เรียนทำงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบ 5. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเพื่อเลือกการดำเนินการซื้อขายหรือการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีทางการเงิน 6. ผู้ศึกษาตอบถามทบทวนท้ายสัปดาห์ผ่านสื่อดิจิทัล <u>สื่อการสอน</u> 1. ตำรา/เอกสารประกอบการเรียน 2. ใบงานหรือใบความรู้ 3. สื่อมัลติมีเดียและสื่อดิจิทัล 4. กรณีตัวอย่าง หรือกรณีศึกษา 5. เว็บไซต์ วีดิทัศน์ออนไลน์ และฐานข้อมูลออนไลน์	คณาจารย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
10 Onsite	การมีสุขภาพดีในยุคดิจิทัล 1. ปัญหาสุขภาพที่เกิดจากการใช้งานคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ 1.1 ทฤษฎีการดูแลแบบองค์รวม (Holistic Care) 1.2 ปัญหาสุขภาพและผลกระทบด้านร่างกาย 1.3 ปัญหาสุขภาพและผลกระทบด้านจิตใจ 1.4 ปัญหาสุขภาพและผลกระทบด้านสังคม 1.5 ปัญหาสุขภาพและผลกระทบด้านจิตวิญญาณ 2. แนวทางการป้องกันและลดผลกระทบจากการใช้งานคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ 2.1 ทฤษฎีการส่งเสริมสุขภาพ (Health Promotion Model) 2.2 แนวทางการป้องกัน ส่งเสริม รักษา และฟื้นฟูจากการใช้งานคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ 3. การประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลกับสุขภาพ 3.1 ระบบสารสนเทศในโรงพยาบาล 3.2 ระบบสารสนเทศในการบริหารความเสี่ยงในโรงพยาบาล 3.3 การใช้ประโยชน์จากสื่อสุขภาพในยุคดิจิทัล	4	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. ใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case Based Learning) ร่วมกับการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) 2. ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มและค้นคว้าเรื่องปัญหาสุภาพทั้งด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม และด้านจิตวิญญาณ แล้วนำมาระดมสมองอภิปรายกันในกลุ่ม และนำเสนอ 3. ผู้สอนกับผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น <u>สื่อการสอน</u> 1. สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย 2. ข่าวสารหรือบทความออนไลน์ 3. Smart Phone/Tablet ของผู้เรียนโดยโปรแกรมในการใช้สุขภาพ	คณาจารย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
11 Onsite	เทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคต 1. เทคโนโลยี5G 2. เทคโนโลยีเสมือนจริง 3. การสื่อสารในรูปแบบของแซทบอต 4. แนวโน้มเทคโนโลยีอนาคต	4	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายร่วมกันถึงประเด็นเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคต แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันในลักษณะการคิดเชิงวิพากษ์รายบุคคล 2. ผู้สอนกำหนดประเด็นที่กำลังอยู่ในความสนใจขณะนั้น และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนค้นหาข้อมูลในประเด็นดังกล่าว 3. ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเสนอเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคต โดยการค้นหาข้อมูลของผู้เรียน 4. ผู้สอนร่วมวิพากษ์กับผู้เรียนเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคต	คณาจารย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<u>สื่อการสอน</u> 1. เอกสารประกอบการเรียนรายวิชาความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล 2. สื่อดิจิทัล เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์กูเกิล ฐานข้อมูลออนไลน์ของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ 3. เว็บไซต์ประจำรายวิชา และ SDU MOOC 4. ใบงานประจำสัปดาห์ 5. โทรศัพท์สมาร์ทโฟน	
12 Onsite	การใช้ Microsoft Word 1. ริบบอนของ Microsoft Word 2. การกำหนดเครื่องมือพื้นฐานของ Microsoft Word 3. การจัดระยะขอบหน้าเอกสาร (Page margins) 4. การกำหนดรูปสไตล์อักษร (Font style) 5. การแบ่งหน้า (Page Breaks) 6. การอ้างอิงและบรรณานุกรม (References and Bibliography) 7. การใส่เลขหน้า (Page Number) 8. การทำสารบัญอัตโนมัติ (Table of Content) 9. การสร้างไฟล์เทมเพลท (Template)	4	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. ผู้สอนสอบถามประสบการณ์การใช้งาน Microsoft Word เพื่อทราบพื้นความรู้ของผู้เรียน 2. ผู้สอนสอบถามปัญหาหรือข้อจำกัดจากการใช้ Microsoft Word ของผู้เรียน 3. ผู้สอนนำเสนอตัวอย่างของงานที่สร้างด้วย Microsoft Word 4. ผู้สอนอธิบายการใช้งาน Microsoft Word 5. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติไปตามขั้นตอน (หากผู้เรียนไม่เข้าใจสามารถซักถามได้ตลอดเวลา) 6. ผู้สอนสรุปการใช้งาน Microsoft Word 7. ผู้สอนสอบถามปัญหาหรือข้อจำกัดอื่น ๆ ที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ 8. ผู้สอนตอบปัญหาและอธิบายขั้นตอนในประเด็นที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ <u>สื่อการสอน</u> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. เครื่องคอมพิวเตอร์ 3. โปรแกรม Microsoft Word 4. ตัวอย่างผลงานที่สร้างด้วย Microsoft Word	คณาจารย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
13 Onsite	การใช้ Microsoft Excel 1. ส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft Excel 2. การจัดการ Workbook/Work Sheet 3. การกำหนดรูปแบบการแสดงข้อมูล	4	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. ผู้สอนเตรียมความพร้อมผู้เรียน เพื่อทบทวนสาระการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ผ่านมาก เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหา 2. ผู้สอนแสดงตัวอย่างผลงานที่สร้างด้วยโปรแกรม Microsoft Excel Office365	คณาจารย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	4. เทคนิคการเลือก Cell/เทคนิคการป้อนข้อมูล 5. การอ้างอิงแบบตรึงตำแหน่ง Cell 6. การจัดเรียงข้อมูล (Sort) 7. การกรองข้อมูล (Filter) 8. การคำนวณใน Microsoft Excel 9. การสร้างและตกแต่งกราฟ		3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาโดยใช้พาวเวอร์พอยส์ประกอบการบรรยาย สลับกับให้ผู้เรียนซักถามข้อมูล โดยผู้สอนสรุปให้ตอนท้าย 4. ผู้สอนให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance-based Learning) โดยใช้งานโปรแกรม Microsoft Excel Office365 5. ผู้สอนซักถามปัญหาและอุปสรรคของผู้เรียนในการทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft Excel Office365 6. ผู้เรียนระบุปัญหาและอุปสรรคที่เคยใช้โปรแกรม Microsoft Excel Office365 7. ผู้สอนกำหนดเงื่อนไขให้ผู้เรียนสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Microsoft Office365 8. ผู้สอนร่วมวิพากษ์ผลงานกับผู้เรียนพร้อมอภิปรายร่วมกัน <u>สื่อการสอน</u> 1. เอกสารประกอบการเรียน เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้โปรแกรม Microsoft Excel 2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต ซีดีเนื้อหา พาวเวอร์พอยส์ 3. เครื่องคอมพิวเตอร์ และโปรแกรม Microsoft Excel 4. ตัวอย่างไฟล์งานที่สร้างขึ้นจากโปรแกรม Microsoft Excel 5. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์	
14 Onsite	การใช้ Microsoft PowerPoint 1. การนำเสนอที่มีประสิทธิภาพ 2. แนะนำ Microsoft PowerPoint 3. ส่วนประกอบและการใช้ Microsoft PowerPoint 4. ขั้นตอนการสร้างงานสำหรับนำเสนอ 5. ปฏิบัติการสร้างสื่อสำหรับนำเสนอ 6. การจัดทำไฟล์สำหรับการนำเสนอ	4	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. บรรยายเนื้อหาและถามตอบ 2. เรียนรู้การใช้งาน Microsoft PowerPoint 3. ปฏิบัติการพัฒนาสื่อสำหรับนำเสนอ 4. ประเมินผลงานร่วมกัน 5. สรุปผลการเรียนการสอน <u>สื่อการสอน</u> 1. เอกสารประกอบการสอน 2. Slides ประกอบการบรรยาย 3. คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และ Microsoft PowerPoint 4. ใบงาน	คณาจารย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			5. แบบประเมินผลงาน	
15 Onsite	การใช้ข้อมูลเชิงประยุกต์ 1. ข้อมูล 2. โครงสร้างข้อมูล 3. ฐานข้อมูล 4. โครงสร้างการจัดการและประเภทของฐานข้อมูล 5. เทคนิคการใช้ Mail Merge	4	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1. ผู้สอนอธิบายความหมายของข้อมูลและชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างของข้อมูลกับสารสนเทศ พร้อมกับอธิบายถึงโครงสร้างข้อมูล และฐานข้อมูล 2. ผู้สอนแบ่งกลุ่มนักศึกษา3-6 คน แล้วให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปราย เรื่อง โครงสร้างข้อมูล ตามใบงานที่ได้รับ พร้อมกับให้นักศึกษาหาตัวอย่างโครงสร้างข้อมูล/ฐานข้อมูล กลุ่มละ1 ตัวอย่าง 3. ผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับโครงสร้างการจัดการและประเภทของฐานข้อมูล พร้อมยกตัวอย่างประกอบ 4. ผู้สอนให้ผู้เรียนกลุ่ม ๆ ละ3-6 คน แล้วให้ช่วยกันหาตัวอย่างของโครงสร้างการจัดการและประเภทของฐานข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตแล้วนำเสนอหน้าชั้นเรียน 5. ผู้สอนอธิบายพร้อมสอนวิธีการใช้งาน Mail Merge ซึ่งเป็นตัวอย่างการประยุกต์ใช้งานของฐานข้อมูล พร้อมสอบถามปัญหาหรือข้อจำกัดอื่น ๆ ที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ 6. ผู้สอนตอบปัญหาและอธิบายขั้นตอนในประเด็นที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ แล้วให้ผู้เรียนจับกลุ่ม ๆ ละ 3-6 คน เพื่อจัดทำ Mail Merge ตามที่อาจารย์กำหนด <u>สื่อการสอน</u> 1. หนังสือ ตำรา เอกสารประกอบการเรียน และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้ข้อมูลเชิงประยุกต์ 2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต ซีดีเนื้อหา เพาเวอร์พอยต์ เรื่อง การใช้ข้อมูลเชิงประยุกต์ 3. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th บล็อกเว็บบอร์ด Online Forum ในเว็บไซต์ประจำรายวิชา 4. ข่าวสาร หรือบทความออนไลน์ 5. โทรศัพท์สมาร์ทโฟน หรือคอมพิวเตอร์พกพาของผู้เรียน 6. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ 7. ใบงานประจำสัปดาห์ 8. แบบทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียน	คณาจารย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			9. แบบทดสอบวัดความรู้หลังเรียน	

หมายเหตุ : - การจัดการเรียนการสอนมีทั้งระบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Microsoft Team และระบบออฟไลน์ ขึ้นกับความเหมาะสม
- กิจกรรมการเรียนการสอนมีความยืดหยุ่นสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม
- จัดการเรียนการสอน 15 สัปดาห์

2.แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล	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, 4.1.2, 4.1.3, 5.1.1, 5.1.3, 5.1.4	การเข้าชั้นเรียน ผลงานเดี่ยว ผลงานกลุ่ม การนำเสนอผลงาน	1 –15	70 %	การทวนสอบจากผลงานของผู้เรียนที่ได้นำเสนอ จากการสุ่มตรวจผลงานของผู้เรียน ตรวจสอบจากผลงานของผู้เรียนที่ได้รับมอบหมาย
2.1.4, 2.1.5, 3.1.3, 3.1.5	การสอบปลายภาค	17	30%	การทวนสอบจากคะแนนสอบและเกรด

3. การประเมินผลการศึกษา

แบบอิงเกณฑ์

เกณฑ์คะแนน	เกรด
85-100	A
79-84	B+
73-78	B
67-72	C+
61-66	C
55-60	D+
50-54	D
0-49	F

เกณฑ์การให้คะแนนใบงาน

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)			
	ปรับปรุง (1)	พอใช้ (2)	ดี (3)	ดีมาก (4)
ด้านคุณธรรมจริยธรรม	1. ส่งงานไม่ตรงตามกำหนด 2. ไม่มีการอ้างอิงเมื่อศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	1. ส่งงานไม่ตรงตามกำหนด 2. การอ้างอิงถูก >50 % เมื่อทำการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	1. ส่งงานไม่ตรงตามกำหนด 2. การอ้างอิงถูก >80 % เมื่อทำการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	1. ส่งงานตามกำหนด 2. การอ้างอิงถูก >80 % เมื่อทำการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม
ด้านความรู้	เนื้อหาที่นำเสนอสะท้อนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกรณีศึกษา ระบุแนวทางป้องกันและแนวปฏิบัติที่ดีผ่าน60 %	เนื้อหาที่นำเสนอสะท้อนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกรณีศึกษา ระบุแนวทางป้องกันและแนวปฏิบัติที่ดีผ่าน70 %	เนื้อหาที่นำเสนอสะท้อนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกรณีศึกษา ระบุแนวทางป้องกันและแนวปฏิบัติที่ดีผ่าน80 %	เนื้อหาที่นำเสนอสะท้อนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกรณีศึกษา ระบุแนวทางป้องกันและแนวปฏิบัติที่ดีผ่าน90 %

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)			
	ปรับปรุง (1)	พอใช้ (2)	ดี (3)	ดีมาก (4)
ด้านทักษะปัญญา	1. สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ไปสู่การสร้างชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ได้ >40 %	1. สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ไปสู่การสร้างชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ได้ >50 %	1. สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ไปสู่การสร้างชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ได้ >60 %	1สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ไปสู่การสร้างชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ได้ >70 %
ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	1. ร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน	1. ร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน 2. มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับอาจารย์ผู้สอน	1. ร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน 2. มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับอาจารย์ผู้สอน 3. มีความสามารถในการทำงานเป็นทีมกับผู้อื่น	1. ร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน 2. มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับอาจารย์ผู้สอน 3. มีความสามารถในการทำงานเป็นทีมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ 4. มีความรับผิดชอบในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

เอกสารประกอบการสอนรายวิชาความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล

2.เอกสารและข้อมูลสำคัญ

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

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. **พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ฉบับที่)2 (พ.ศ.2558**. กรุงเทพฯ: ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 132.

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. **พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ฉบับ)ที่ (3พ.ศ.2558**. กรุงเทพฯ: ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 132.

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. **พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฉบับที่)2) พ.ศ.2560**. กรุงเทพฯ: ราชกิจจานุเบกษาเล่ม134.

Digital Literacy Thailand. (2560). **หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล**.สืบค้นเมื่อ2560, ธันวาคม26, เข้าถึงได้จาก: http://dlthailand.org/dl-curriculum/curriculum/.

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

3.เอกสารและข้อมูลแนะนำ

ธารทิพย์ รัตนวิจารณ์ และ ชนิชา พงษ์สนิท) .2559). โลกเสมือนจริงที่กลายเป็น ”โลกสมจริง“. ภาคอุตสาหกรรมการผลิต .**วารสารการสื่อสารและการจัดการ.นิด้า**:2(3).

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

ส่วนนโยบายอิเล็กทรอนิกส์. สำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2559).**ความมั่นคงทางไซเบอร์**. สืบค้นเมื่อ2561, มกราคม4, เข้าถึงได้จาก: https://www.ega.or.th/upload/temp/file_505c8b497a84db48703ce777ba565d9d.pdf

American Library Association. (2012). **Digital Literacy, Libraries, and Public Policy**. Retrieved2017, January4. 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: Participationin the digital economy**. Retrieved2017, January4. 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**. Retrieved2017, January4. 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 คณะกรรมการประจำหลักสูตรประเมินการสอนจากการพิจารณาผลการเรียนของนักศึกษา แล้วคณะกรรมการฯแสดงความคิดเห็นและบันทึกไว้เป็นเอกสารหลักฐาน

2.2 อาจารย์ผู้ประสานงานรับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้ร่วมสอนร่วมกันประเมินผลการ/จัดการเรียนการสอนระหว่างภาคการศึกษา / เมื่อสิ้นภาคการศึกษา

2.3 การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากได้ผลการประเมินการสอน จึงมีการปรับปรุงการสอนโดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมองและหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอนดังนี้

3.1 จัดประชุมผู้สอนในรายวิชาเพื่อพิจารณาและนำไปสู่การปรับปรุงการเรียนการสอนต่อไป

3.2 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา/อาจารย์ผู้สอนร่วมในรายวิชา/อาจารย์ในหลักสูตร เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในรายวิชา

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอนร่วมดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในรายวิชา ได้แก่

4.1 การทวนสอบจากคะแนนสอบและเกรด
ตรวจสอบจากผลงานของผู้เรียนที่ได้รับมอบหมาย

4.2 ประเมินข้อสอบและความเหมาะสมของการให้คะแนน ทั้งการให้คะแนนแต่ละตอนเรียนของรายวิชา

4.3 การทวนสอบจากผลงานของผู้เรียนที่ได้นำเสนอ จากการสุ่มตรวจผลงานของผู้เรียน

4.4 มีการประชุมเพื่อพิจารณาความเหมาะสม ความถูกต้อง ชัดเจนของข้อสอบปลายภาคให้ครอบคลุมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายวิชาโดยพิจารณาควบคู่ไปกับแนวการสอน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

อาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาทบทวนเนื้อหาที่สอนและกลยุทธ์การสอนที่ใช้ พร้อมทั้งนำข้อคิดเห็นที่ได้จากการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยผู้เรียน ข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์มาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน และนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพิจารณาให้ความคิดเห็นต่อผลการประเมินการจัดการเรียนการสอนและแผนการพัฒนาปรับปรุงสำหรับใช้ในปีการศึกษาถัดไป