

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
คณะ สำนักงานจัดการศึกษาทั่วไปและศิลปวิทยาศาสตร์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

GEN1402 การรู้ดิจิทัล
(Digital Literacy)

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (3 - 0 - 6)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

เป็นหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ระดับปริญญาตรี

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

คณาจารย์

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 และ 2 ของทุกชั้นปี

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

1 พฤษภาคม 2566

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับการใช้งานดิจิทัล สิทธิและความรับผิดชอบ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล ความปลอดภัยยุคดิจิทัล ความเข้าใจสื่อดิจิทัล แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล สุขภาพดียุคดิจิทัล ดิจิทัลคอมเมิร์ซ และกฎหมายดิจิทัล

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ทฤษฎีหลักการเข้าถึงและใช้ดิจิทัล สำหรับการปฏิบัติงานและการใช้ชีวิตประจำวันได้ อย่างรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล คิด วิเคราะห์ แยกแยะ สื่อดิจิทัลเพื่อการบริโภคได้อย่างเหมาะสม สามารถประยุกต์ใช้ดิจิทัลเพื่อการปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสม และตระหนักรู้ การใช้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

แนวคิดเกี่ยวกับการใช้งานดิจิทัล สิทธิและความรับผิดชอบ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล ความปลอดภัยยุคดิจิทัล ความเข้าใจสื่อดิจิทัล แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล สุขภาพดียุคดิจิทัล ดิจิทัลคอมเมิร์ซ และกฎหมายดิจิทัล

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
45 ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา	ตามความต้องการของ นักศึกษา	ไม่มีฝึกงาน	6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- 3.1 อาจารย์ประจำรายวิชาประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์มหาวิทยาลัย
- 3.2 อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. การพัฒนาผลการเรียนรู้

1.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละและซื่อสัตย์สุจริต มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ
- 2) มีวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม เคารพกฎระเบียบข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- 3) มีคุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
- 4) ตระหนักและสำนึกในความเป็นไทย

1.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) จัดระเบียบสภาพแวดล้อม ทั้งกายภาพและระเบียบการแต่งกายการเข้าชั้นเรียน
- 2) ฝึกพัฒนา เหตุผลเชิงจริยธรรม โดยใช้ปัญหาความขัดแย้งเชิงจริยธรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ อภิปรายโต้แย้ง และตัดสินใจ ในบรรยากาศที่มีเสรีภาพและปลอดภัยจากการถูกตัดสิน
- 3) ฝึกการคิด วิเคราะห์ คิดสะท้อน คิดอย่างมีวิจารณญาณ

1.1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) ประเมินพฤติกรรม การกระทำ การแสดงออก การตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน การแต่งกาย
- 2) ประเมินความรู้สึก การเห็นคุณค่า การยอมรับ จากแบบสังเกตแบบสอบถามความคิดเห็น
- 3) ประเมินความรู้ ความเข้าใจ จากแบบทดสอบ แบบสอบถาม ชิ้นงาน

1.2 ด้านความรู้

1.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา
- 2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะและการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา

1.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) จัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้สอดคล้องกับเนื้อหา เช่น การบรรยายการอภิปราย การศึกษาค้นคว้า และการคิดวิเคราะห์

1.2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบทดสอบ แบบสอบถาม ชิ้นงาน
- 2) ประเมินด้านทักษะ ด้วยการสังเกตการทำงาน แบบบันทึกการฝึก

1.3 ด้านทักษะทางปัญญา

1.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) สามารถสืบค้น รวบรวม ศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 2) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม
- 3) มีทักษะการคิดแบบองค์รวม

1.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) ให้ความรู้ ความเข้าใจ ขั้นตอน กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์
- 2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นปัญหาเป็นหลัก

1.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) ประเมินตามสภาพจริง จากผลงาน การคิดสร้างสรรค์
- 2) ประเมินจากการปฏิบัติของนักศึกษา แบบบันทึกการปฏิบัติ
- 3) ประเมินการยอมรับในทักษะกระบวนการนั้น จากแบบสังเกต

แบบสอบถามความคิดเห็น

1.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) สามารถนำความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม และเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ปัญหาของทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างเหมาะสม
- 3) มีความรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง
- 4) มีจิตอาสาและสำนึกสาธารณะ เป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทย และสังคมโลก

1.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) ใช้การสอนที่กำหนดกิจกรรมให้ทำงานเป็นกลุ่ม กิจกรรมคั่นคว่ำ
- 2) จัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วม ทั้งในบทบาทการเป็นผู้นำ และผู้ร่วมงาน

1.4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) ประเมินตามสภาพจริง จากผลงานการทำงานเป็นกลุ่ม
- 2) ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการทำงานเป็นกลุ่ม การนำเสนอผลงาน

1.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบัน รู้วิธีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล รู้วิธีจัดการระบบ และตระหนักถึงประเด็นเรื่องลิขสิทธิ์ และการคัดลอกผลงาน

2) สามารถผลิต (และได้ผลิต) สื่อดิจิทัล เช่น คลิปวิดีโอ คลิปเสียง และการบันทึกภาพหน้าจอ เป็นต้น

3) ตระหนักถึงประเด็นความปลอดภัยออนไลน์ การปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล รู้จักสิ่งจำเป็นพื้นฐานสำหรับป้องกันข้อมูล รั่วซึมรั่ววงและไต่ร่องการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นทางออนไลน์

4) สามารถติดตั้งและใช้ซอฟต์แวร์ รวมถึงแอปพลิเคชันที่เป็นประโยชน์บนอุปกรณ์ส่วนตัวต่าง ๆ เพื่อการใช้งานที่ครอบคลุม

5) สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลายได้อย่างคุ้นเคย และใช้คำศัพท์เฉพาะได้พอสมควร

6) สามารถใช้เครื่องมือที่หลากหลายในการสนทนาและทำงานร่วมกับผู้อื่นแบบออนไลน์ ทั้งในรูปแบบของการแบ่งปันเอกสาร ข้อคิดเห็น การประชุมทางไกล (video-conference) การสัมมนา ฯลฯ

1.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้นักศึกษาฝึกทักษะการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ข้อมูล การสื่อสารระหว่างบุคคล การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในงานต่าง ๆ

2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคการประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศ ให้หลากหลายสถานการณ์

1.5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) ประเมินตามสภาพความเป็นจริงจากผลงานการเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ คณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้อง

2) ประเมินจากความสามารถในการอธิบาย วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล และการสื่อสารระหว่างบุคคล

11. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้		3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ						
	1	2	3	4	1	2	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป																				
GEN 1401 การรู้ดิจิทัล	○	○			●	●	○	●	○	○	●	○			○				○	○

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับ ที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	- เกริ่นนำแผนบริหารการสอนรายวิชา - อาจารย์ผู้สอนอธิบายแนวทางการเรียนการสอน	3	กิจกรรมการเรียนการสอน นักศึกษาพบอาจารย์ผู้สอน เพื่อรับฟังแนวทางการจัดการเรียนการสอน และตอบข้อซักถาม	คณาจารย์
2	บทที่ 1 สิทธิและความรับผิดชอบ - สิทธิ ความเป็นส่วนตัว ความเป็นเจ้าของ ลิขสิทธิ์ งานที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง สิทธิทางเศรษฐกิจ การละเมิดลิขสิทธิ์	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. ศึกษาเนื้อหาจาก VDO Clip 2. ทำแบบทดสอบท้ายบท (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) 3. เก็บคะแนนโดยทำแบบฝึกหัดเพื่อเก็บคะแนน (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) (Microsoft Form/Google Form) สื่อที่ใช้ 1. VDO Clip 2. โปรแกรม Microsoft Teams/zoom/google meet 3. แบบทดสอบท้ายบท	คณาจารย์
3	บทที่ 2 การเข้าถึงสื่อดิจิทัล - รู้จักสื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ ได้แก่ เสียงดิจิทัล วิดีโอดิจิทัล ภาพถ่ายดิจิทัล หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่วีดิทัศน์ อินเทอร์เน็ตที่วีดิทัศน์ ระบบ ส่งข้อความทันที การโทรทางดิจิทัล ประชุมผ่านดิจิทัล ถ่ายทอดสด	3	ฝึกปฏิบัติการสืบค้นข้อมูล ผ่านการอบรมออนไลน์จากสำนักหอสมุด (นักศึกษา Capture หน้าจอ เก็บหลักฐานการเข้าร่วมส่งอาจารย์ ช่องทาง Facebook / Microsoft Teams)	คณาจารย์
4	บทที่ 2 การเข้าถึงสื่อดิจิทัล - การค้นหาข้อมูล เสิร์ชเอนจิน ค้นหา ตำแหน่ง	3	ฝึกปฏิบัติการสืบค้นข้อมูล ผ่านการอบรมออนไลน์จากสำนักหอสมุด (นักศึกษา Capture หน้าจอ เก็บหลักฐานการเข้าร่วมส่งอาจารย์ ช่องทาง Facebook / Microsoft Teams)	คณาจารย์

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
5	บทที่ 3 การสื่อสารยุคดิจิทัล - อันตรายและความเสี่ยงในการสื่อสารบนสื่อออนไลน์ - การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ชัดเจน เคารพผู้อื่น ด้วยหลักการเขียน (Comment) อย่างสร้างสรรค์	3	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน 1. ศึกษาเนื้อหาจาก VDO Clip 2. ทำแบบทดสอบท้ายบท ส่งอาจารย์ (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) 3. เก็บคะแนนโดยทำแบบฝึกหัดเพื่อเก็บคะแนน (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) (Microsoft Form/Google Form) สื่อที่ใช้ 1. VDO Clip 2. โปรแกรม Microsoft Teams/zoom/google meet 3. แบบทดสอบท้ายบท	คณาจารย์
6	บทที่ 3 การสื่อสารยุคดิจิทัล (ต่อ) - ข้อควรระวังในการแสดงอารมณ์ต่าง ๆ เช่น การแสดงความรัก การใช้ภาษาเพื่อพูดคุยกับคนที่ไม่รู้จักบนสื่อออนไลน์	3	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน 1. ศึกษาเนื้อหาจาก VDO Clip 2. ทำแบบทดสอบท้ายบท (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) 3. เก็บคะแนนโดยทำแบบฝึกหัดเพื่อเก็บคะแนน (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) (Microsoft Form/Google Form) สื่อที่ใช้ 1. VDO Clip 2. โปรแกรม Microsoft Teams/zoom/google meet 3. แบบทดสอบท้ายบท	คณาจารย์

ลำดับ ที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
7	บทที่ 4 ความปลอดภัยยุคดิจิทัล - รูปแบบภัยคุกคามในยุคดิจิทัล ได้แก่ มัลแวร์ การหลอกลวง การโจรกรรมรหัส - วิธีการป้องกันความเป็นส่วนตัว - การป้องกันความปลอดภัย อุปกรณ์มือถือ อุปกรณ์พกพา คอมพิวเตอร์ที่ใช้งาน	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. ศึกษาเนื้อหาจาก VDO Clip 2. ทำแบบทดสอบท้ายบท (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) 3. เก็บคะแนนโดยทำแบบฝึกหัดเพื่อเก็บ คะแนน (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) (Microsoft Form/Google Form) สื่อที่ใช้ 1. VDO Clip 2. โปรแกรม Microsoft Teams/zoom/ google meet 3. แบบทดสอบท้ายบท	คณาจารย์
8	บทที่ 4 ความปลอดภัยยุคดิจิทัล (ต่อ) - พฤติกรรมความเสี่ยงในการใช้งานอุปกรณ์ เชื่อมต่อในที่สาธารณะ	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. พบนักศึกษาครั้งที่ 2 สรุปทเรียนบทที่ 1-4 และตอบข้อซักถามแก่นักศึกษา 2. ศึกษาเนื้อหาจาก VDO Clip 3. ทำแบบทดสอบท้ายบท (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) 4. เก็บคะแนนโดยทำแบบฝึกหัดเพื่อเก็บ คะแนน (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) (Microsoft Form/Google Form) สื่อที่ใช้ 1. VDO Clip 2. โปรแกรม Microsoft Teams/zoom/ google meet 3. แบบทดสอบท้ายบท	คณาจารย์
9	สอบกลางภาค		จัดสอบโดยใช้ ระบบ Socrative	

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
10	บทที่ 5 การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ - ความเข้าใจสารสนเทศ ลำดับชั้น Data Information Knowledge Wisdom - การนำเสนอ การเล่าเรื่องราว การนำเสนอด้วยภาพ หรืออินโฟกราฟิก	3	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน 1. ศึกษาเนื้อหาจาก VDO Clip 2. ทำแบบทดสอบท้ายบท ส่งอาจารย์ (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) 3. เก็บคะแนนโดยทำแบบฝึกหัดเพื่อเก็บคะแนน (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) (Microsoft Form/Google Form) สื่อที่ใช้ 1. VDO Clip 2. โปรแกรม Microsoft Teams/zoom/google meet 3. แบบทดสอบท้ายบท	คณาจารย์
11	บทที่ 5 การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (ต่อ) - ฝึกการนำเสนอ การเล่าเรื่องราว การนำเสนอด้วยภาพ หรืออินโฟกราฟิก	3	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน 1. ศึกษาเนื้อหาจาก VDO Clip 2. ทำแบบทดสอบท้ายบท ส่งอาจารย์ (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) สื่อที่ใช้ 1. VDO Clip 2. โปรแกรม Microsoft Teams/zoom/google meet 3. แบบทดสอบท้ายบท	คณาจารย์

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
12	บทที่ 6 แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล - มารยาทในการใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์ - การนำมารยาทในชีวิตประจำวันมาใช้กับโลกออนไลน์	3	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน 1. ศึกษาเนื้อหาจาก VDO Clip 2. ทำแบบทดสอบท้ายบท ส่งอาจารย์ (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) 3. เก็บคะแนนโดยทำแบบฝึกหัดเพื่อเก็บคะแนน (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) (Microsoft Form/Google Form) สื่อที่ใช้ 1. VDO Clip 2. โปรแกรม Microsoft Teams/zoom/google meet 3. แบบทดสอบท้ายบท	คณาจารย์
13	บทที่ 7 สุขภาพดียุคดิจิทัล - อันตรายและผลกระทบทางร่างกายที่เกิดขึ้นจากการใช้งานสื่อดิจิทัล - แนวทางป้องกันและลดผลกระทบด้านสุขภาพจากการใช้งานสื่อดิจิทัล	3	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน 1. ศึกษาเนื้อหาจาก VDO Clip 2. ทำแบบทดสอบท้ายบท ส่งอาจารย์ (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) 3. เก็บคะแนนโดยทำแบบฝึกหัดเพื่อเก็บคะแนน (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) (Microsoft Form/Google Form) สื่อที่ใช้ 1. VDO Clip 2. โปรแกรม Microsoft Teams/zoom/google meet 3. แบบทดสอบท้ายบท	คณาจารย์

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
14	บทที่ 8 ดิจิทัลคอมเมอร์ซ <ul style="list-style-type: none"> - ดิจิทัลคอมเมอร์ซประเภทต่าง ๆ - ภัยอันตรายจากการซื้อของออนไลน์ และวิธีป้องกัน - การแก้ไขปัญหาเมื่อโดนโกง 	3	กิจกรรมการเรียนการสอน <ol style="list-style-type: none"> 1. ศึกษาเนื้อหาจาก VDO Clip 2. ทำแบบทดสอบท้ายบท ส่งอาจารย์ (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) 3. เก็บคะแนนโดยทำแบบฝึกหัดเพื่อเก็บ คะแนน (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) (Microsoft Form/Google Form) 4. ให้นักศึกษาทำคลิปวิดีโอ Review สินค้า หรือ งาน Infographic เพื่อนำเสนอสินค้า โดยประยุกต์แนวคิดด้านการตลาดดิจิทัลใน งานของตนเอง และส่งงานทาง Facebook Group หรือ Microsoft Teams (งาน เดี่ยว) สื่อที่ใช้ <ol style="list-style-type: none"> 1. VDO Clip 2. โปรแกรม Microsoft Teams/zoom/ google meet 3. แบบทดสอบท้ายบท 	คณาจารย์
15	บทที่ 9 กฎหมายดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> - กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัล - ขั้นตอนและวิธีการใช้ข้อมูลจากสื่อดิจิทัล เพื่อการทำงาน 	3	กิจกรรมการเรียนการสอน <ol style="list-style-type: none"> 1. ศึกษาเนื้อหาจาก VDO Clip 2. ทำแบบทดสอบท้ายบท ส่งอาจารย์ (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) 3. เก็บคะแนนโดยทำแบบฝึกหัดเพื่อเก็บ คะแนน (อาจารย์ผู้สอนพิจารณา) (Microsoft Form/Google Form) สื่อที่ใช้ <ol style="list-style-type: none"> 1. VDO Clip 2. โปรแกรม Microsoft Teams/zoom/ google meet 3. แบบทดสอบท้ายบท 	คณาจารย์

ลำดับที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
16-17	<ul style="list-style-type: none"> - ติดตามงานของนักศึกษาที่ค้างส่งและหาแนวทางในการแก้ปัญหาให้กับนักศึกษาที่ค้างส่ง - ทบทวนเนื้อหาก่อนสอบปลายภาคและตอบข้อซักถามของนักศึกษา 	6	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. พบนักศึกษาครั้งที่ 3 สอนโดย Live สด และสรุปทบทวนเนื้อหาร่วมกับผู้สอน 2. ศึกษาเนื้อหาจาก VDO Clip (ใช้ในการทบทวน) 3. ทดสอบระหว่างเรียน (ถามตอบคำถามในชั้นเรียนออนไลน์) สื่อที่ใช้ 1. VDO Clip 2. โปรแกรม Microsoft Teams/zoom/google meet 3. แบบทดสอบท้ายบท	คณาจารย์
18	สอบปลายภาค		สอบผ่านระบบ Secretive	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	ลำดับที่ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	2.1, 2.2 3.1	สอบกลางภาค (บทที่ 1-4) สอบปลายภาค (บทที่ 5-9)	8 17	20% 40%
2	1.2 2.2, 3.1	จิตพิสัย ตรวจสอบการเข้าชั้นเรียนหรือการศึกษาจากระบบ CMRU MOOCS แบบฝึกหัดทบทวนท้ายบทฯ ละ 15 ข้อ เป็นแบบทดสอบตัวเลือกผ่านช่องทางที่อาจารย์มอบหมาย	ตลอดภาคการศึกษา	5% 15%
3	3.1 4.3 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 5.5, 5.6	การทำงานเดี่ยวที่ได้รับมอบหมาย ใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนองาน หรือ การผลิตสื่อด้านดิจิทัล (บทที่ 8) (ผลงานอาจจะเป็นคลิปวิดีโอ หรือ สื่อ Infographic ขึ้นอยู่กับอาจารย์ผู้สอน	10	5%

กิจกรรม ที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ที่ประเมิน	สัดส่วนของ การประเมินผล
		จะมอบหมาย การเข้าศึกษาในระบบหลักสูตร อุ่นใจ ไซเบอร์ (ก่อนสอบกลางภาคให้แล้ว เสร็จ)	1-9	15%
รวม				100 %

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำรา/เอกสารหลัก

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. (2563). *การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่: สำนักงานจัดการศึกษาทั่วไปและศิลปวิทยาศาสตร์.

2. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสะท้อนความคิดเห็นจากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน
- ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ใช่อาจารย์ผู้สอน แต่อาจารย์ที่ทวนสอบต้องมีความรู้ในวิชานี้
- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือ ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอนทุกปี เพื่อให้ศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์หรือผู้ประกอบการอุตสาหกรรมต่างๆ