

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 โทร 086 642 2224 4.2 อาจารย์ผู้สอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวิช ธีระโคตร อีเมล suwich.t@msu.ac.th (คณะวิทยาการสารสนเทศ) และคณะ
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน ภาคการศึกษาที่ 2/2563 ชั้นปีที่ 1
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี
8. สถานที่เรียน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

การรู้จักและเข้าใจความเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากกับคนในยุคปัจจุบัน ซึ่งถือเป็นยุคแห่งดิจิทัล ดังนั้น ผู้เรียนควรมีความสามารถในการบริหารจัดการ ใช้งานอย่างชาญฉลาด ควบคุม กำกับตนเอง มีความรับผิดชอบ และรู้เท่าทันดิจิทัล จะลดโอกาสเกิดความเสี่ยงในโลกดิจิทัลได้ รายวิชานี้ จึงมีความมุ่งหมายให้ผู้เรียนสามารถแสดงความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถอย่างเหมาะสมและมีจริยธรรมในฐานะพลเมืองดิจิทัล

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

ในยุคปัจจุบันนี้ นอกจากนิสิตจะเป็นพลเมืองโลกแล้ว ยังเป็นพลเมืองในยุคของดิจิทัลด้วย รายวิชานี้จึงพัฒนาขึ้นเพื่อให้ นิสิตมีคุณลักษณะ ดังต่อไปนี้

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

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

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

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนิสิต	ไม่มีการฝึกปฏิบัติ	การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นิสิตเป็นรายบุคคล

อาจารย์ประจำวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์(เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนิสิต

1. คุณธรรม จริยธรรม		
คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.1 มีความซื่อสัตย์สุจริต 1.2 มีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลา 1.3 มีจริยธรรม สำนึกสาธารณะและเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง	บรรยาย, ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง, กรณีศึกษา	- การทำ Assignment ภายหลังจากเรียนภาคบรรยายในแต่ละสัปดาห์ - โครงการงาน digital project
2. ความรู้		
ความรู้ที่ต้องได้รับ	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.2 มีความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	<input checked="" type="checkbox"/> Active Lecture ด้วยการบรรยายเนื้อหาการสอนแบบยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ <input checked="" type="checkbox"/> Project based learning โดย การกำหนดให้นิสิตแต่ละกลุ่มศึกษาและจัดทำโครงการที่เกี่ยวข้องกับการใช้ดิจิทัลในชีวิตประจำวัน <input checked="" type="checkbox"/> Problem based learning ด้วยการทำกรณีศึกษา	<input checked="" type="checkbox"/> Summative test (การสอบระหว่างภาค และการสอบปลายภาค) <input checked="" type="checkbox"/> Reflections (ตรวจผลงานโครงการและการแก้ปัญหาของกรณีศึกษา) <input checked="" type="checkbox"/> Observation (Rubric score) from - ชิ้นงาน project - Report and presentation - Assignment - พฤติกรรมของผู้เรียน
3. ทักษะทางปัญญา		
ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.5 สามารถนำความรู้ไปใช้ในการสร้างสัมมาอาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิต	<input checked="" type="checkbox"/> Project based learning (กำหนดให้นิสิตรวมกลุ่มทำโครงการงาน digital project) <input checked="" type="checkbox"/> Case study (วิเคราะห์ปัญหาของกรณีศึกษา)	<input checked="" type="checkbox"/> Observation (Rubric score) from - ชิ้นงาน project - Report and presentation - Assignment Digital project
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		
ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.2 มีทักษะความร่วมมือสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ 4.4 มีทักษะการเรียนรู้หุ้สังคมวัฒนธรรม	กำหนดให้วิเคราะห์และแก้ปัญหกรณีศึกษา	รายงานกลุ่ม
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.3 มีความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัล	Project base	Reflections จากการนำเสนอและรายงาน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน/ สื่อการสอนที่ใช้	ผู้สอน
1	อธิบายรายละเอียดของรายวิชา / แนะนำอาจารย์ผู้สอน	2	WBI (wbi.msu.ac.th) / co-working space / smart classroom / kahoot / google classroom	
2	ความหมาย ความสำคัญ และแนวคิดของการเป็นพลเมือง digital -ความเป็นพลเมืองดิจิทัล -ทักษะและความรู้ดิจิทัล -สิทธิและความรับผิดชอบแห่งศตวรรษที่ 21	2	บรรยายรายละเอียดตามหัวข้อ / ดูคลิปวิดีโอทัศนกรณีกศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัล / และ แบบฝึกหัด-ให้นิสิตสรุปสาระสำคัญจากกรณีกศึกษา	
3	7 ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล, ทักษะที่ 1 การรักษาอัตลักษณ์พลเมืองดิจิทัล	2	บรรยายรายละเอียดตามหัวข้อ / ดูคลิปวิดีโอทัศนกรณีกศึกษา identity management of digital citizen / และ แบบฝึกหัด-ให้นิสิตสรุปสาระสำคัญจากกรณีกศึกษา	
4	ทักษะที่ 2 การรักษาข้อมูลส่วนตัว, ทักษะที่ 3 การรับมือการคุกคามทางโลกออนไลน์	2	บรรยายรายละเอียดตามหัวข้อ / ดูคลิปวิดีโอทัศนกรณีกศึกษา bully / และ แบบฝึกหัด-ให้นิสิตสรุปสาระสำคัญจากกรณีกศึกษา	
5	ทักษะที่ 4 การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ	2	บรรยายรายละเอียดตามหัวข้อ / ดูคลิปวิดีโอทัศนกรณีกศึกษา Lessons On Digital Citizenship From Charlie Brown Marialice Curran TEDxYouth@BHS / และ แบบฝึกหัด-ให้นิสิตสรุปสาระสำคัญจากกรณีกศึกษา	
6	ทักษะที่ 5 การจัดสรรเวลาหน้าจอ , ทักษะที่ 6 การจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ กิจกรรม: assign งาน digital project	2	บรรยายรายละเอียดตามหัวข้อ / ดูคลิปวิดีโอทัศนกรณีกศึกษา Live My Digital for students: Digital Footprint /และ แบบฝึกหัด-ให้นิสิตสรุปสาระสำคัญจากกรณีกศึกษา	
7	ทักษะที่ 7 การรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์ กิจกรรม: assign โครงการงาน digital project	2	บรรยายรายละเอียดตามหัวข้อ /	

			<p>คู่มือปฏิบัติการศึกษาระดับปริญญาโท Cybersecurity in a Digital World. The Future is Bright</p> <p>/ และ</p> <p>แบบฝึกหัด-ให้นิสิตสรุปสาระสำคัญจากกรณีศึกษา</p>	
8	กิจกรรม: โครงการงาน digital project	2	<p>นำเสนอ Digital project โดยให้กลุ่มนิสิต</p> <p>นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการดำเนินงาน Digital project / โดยใช้สื่อ PowerPoint หรือวีดิทัศน์ของนิสิต</p> <p>-ประเมินผลงาน</p>	
9	สอบกลางภาค			
10	แหล่งสารสนเทศดิจิทัล ประเมิน	2	<p>บรรยายรายละเอียดตามหัวข้อ /</p> <p>สาธิตการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ และการใช้เครื่องมือประเมินแหล่งทรัพยากร</p>	
11	การใช้ วิเคราะห์ และสังเคราะห์ สารสนเทศดิจิทัล	2	<p>บรรยายรายละเอียดตามหัวข้อ /</p> <p>สาธิตการใช้เครื่องมือวิเคราะห์และสังเคราะห์สารสนเทศดิจิทัล</p>	
12	การเรียนรู้เทคโนโลยีสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัล	2	<p>-บรรยาย สาธิต และยกตัวอย่างนวัตกรรมดิจิทัล</p> <p>เพื่อทำโครงการ digital project</p> <p>-ให้คำแนะนำผ่าน WBI (wbi.msu.ac.th)</p>	
13	การเรียนรู้เทคโนโลยีสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัล	2	<p>-ติดตามการทำโครงการ digital project</p> <p>-ส่งรายงานความคืบหน้าการทำ Digital project</p> <p>และให้คำแนะนำผ่าน google classroom</p>	
14	การเรียนรู้เทคโนโลยีสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัล	2	<p>-ติดตามการทำโครงการ digital project</p> <p>-ส่งรายงานความคืบหน้าการทำ Digital project</p> <p>และให้คำแนะนำผ่าน google classroom</p> <p>-ส่งเอกสารประกอบการนำเสนอโครงการ digital project ผ่าน WBI</p>	
15	กิจกรรม: โครงการงาน digital project	2	<p>กลุ่มนิสิตนำเสนองาน digital project ด้วยการ</p> <p>สาธิตชิ้นงาน PowerPoint หรือวีดิทัศน์ของนิสิต</p> <p>- ประเมินผลงาน</p>	
16	กิจกรรม: โครงการงาน digital project	2	<p>กลุ่มนิสิตนำเสนองาน digital project ด้วยการ</p> <p>สาธิตชิ้นงาน PowerPoint หรือวีดิทัศน์ของนิสิต</p> <p>- ประเมินผลงาน</p>	
17	สอบปลายภาค			

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

2.1 การวัดผล

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	1.1, 1.2, 1.3	การเข้าร่วมชั้นเรียน <u>ประเมินคะแนนจาก Assignment ประจำสัปดาห์ของการบรรยาย</u> - ตรวจสอบให้คะแนนแบบประเมินความรู้ประจำสัปดาห์การบรรยาย	ทุกสัปดาห์	10%
2	3.5, 4.2, 4.4, 5.3	<u>ประเมินคะแนนจากการดำเนินงานและผลงาน Digital Project (กิจกรรม)</u> ตรวจสอบให้คะแนนการนำเสนอความคืบหน้าของการดำเนินโครงการ (ให้คะแนนร้อยละ 10) และ ผลงานโครงการ Digital Project (ให้คะแนนร้อยละ 30)	8, 15-16	40%
3	2.2	สอบกลางภาค	9	20%
4	2.2	สอบปลายภาค	17	30%

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>1. ตำราและเอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน</p> <p>โสภิตา วีรกุลเทวัญ. (2561). เท้าทันสื่อ : อำนาจในมือพลเมืองดิจิทัล. กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.</p> <p>สรานนท์ 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>2. เอกสารและข้อมูลสำคัญที่นิสิตจำเป็นต้องศึกษาเพิ่มเติม</p> <p>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>3. เอกสารและข้อมูลแนะนำที่นิสิตควรศึกษาเพิ่มเติม</p> <p>สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2559). รายงานสำรวจสถานภาพด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ 2559 (Cyber Security Survey 2016). กรุงเทพฯ: สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน).</p>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนิสิต
1. นิสิตประเมินประสิทธิผลของการเรียนการสอน ผ่านระบบประเมินอาจารย์ผู้สอนปลายเปิด 2. สำนักศึกษาทั่วไปทำวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาพรวม กลุ่มเป้าหมายเป็นนิสิตในแต่ละรายวิชา
2. กลยุทธ์การประเมินการสอน
นิสิตทุกคนต้องเข้าประเมินการสอนของอาจารย์ผ่านระบบประเมินออนไลน์
3. การปรับปรุงการสอน
ประชุมอาจารย์ผู้สอนเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ภาคการศึกษาละ 1 ครั้ง
4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิตในรายวิชา
1. ประชุมพิจารณาผลการเรียนของแต่ละภาคเรียน 2. เข้าร่วมกระบวนการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของสำนักศึกษาทั่วไป ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง
5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา
ดำเนินการทบทวนปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาทุก 4 ปี หรือตามข้อเสนอแนะตามผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ในรายวิชา ตามระบบประกันคุณภาพการศึกษา