

แผนการสอนฉบับย่อ (Course Syllabus)

รายวิชาวัฒนธรรมสังคมดิจิทัล

| | |
|-------------------------------|---|
| รหัสและชื่อรายวิชา | 2130419 วัฒนธรรมสังคมดิจิทัล (Digital Society Culture) |
| จำนวนหน่วยกิต | 3 (2-2-5) |
| หลักสูตร | ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา |
| ผู้รับผิดชอบรายวิชาผู้สอน | อาจารย์วิฑิต บัวปรอท |
| ภาค/ปีการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน | 2/2566 / ชั้นปีที่ 4 |
| คำอธิบายรายวิชา | วิเคราะห์แนวความคิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมพหุวัฒนธรรมและความเป็นพลเมือง ดิจิทัลในปัจจุบันและอนาคต ผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคมทักษะการเรียนรู้ ดิจิทัล สร้างแนวปฏิบัติให้เป็นพลเมืองที่เรียนรู้แบบนำตนเองและปกป้องตนเอง การเคารพสิทธิของตนเอง ความรับผิดชอบต่อสังคมโลกหลังสมัยใหม่ สร้างการเปลี่ยนแปลง ทางสังคมในเชิงสร้างสรรค์ |
| วัตถุประสงค์ | เพื่อให้ผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในปัจจุบันและอนาคตและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในเชิงสร้างสรรค์ |

แผนการสอน

| ครั้งที่ | วัน/เดือน/ปี | หัวข้อการศึกษา | หมายเหตุ |
|----------|--------------|--|----------|
| 1 | 20/11/66 | ปฐมนิเทศ/ข้อตกลงในรายวิชา | |
| 2 | 27/11/66 | มอบหมายงานเดี่ยว/กลุ่ม/กิจกรรม | |
| 3 | 04/12/66 | (กลุ่มที่ 1) พหุวัฒนธรรมกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม | |
| 4 | 18/12/66 | (กลุ่มที่ 2) ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในปัจจุบันและอนาคต | |
| 5 | 25/12/66 | (กลุ่มที่ 3) ผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคมไทย | |
| 6 | 08/01/67 | (กลุ่มที่ 4) ทักษะการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล | |
| 7 | 15/01/67 | (กลุ่มที่ 5) การปกป้องและการเคารพสิทธิของตนเอง | |
| 8 | 22/01/67 | (กลุ่มที่ 6) การป้องกันและปราบปรามการทุจริตทางไซเบอร์ | |
| 9 | 29/01/67 | (กลุ่มที่ 7) ระบบสังคมและเศรษฐกิจไทยในยุคดิจิทัล | |
| 10 | 05/02/67 | (กลุ่มที่ 8) การเปลี่ยนแปลงทางสังคมไทยเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล | |
| 11 | 12/02/67 | สอบกลางภาคเรียน | |
| 12 | 19/02/67 | ปฏิบัติ/นำเสนองาน | |
| 13 | 26/02/67 | ปฏิบัติ/นำเสนองาน | |
| 14 | 04/02/67 | ปฏิบัติ/นำเสนองาน | |
| 15 | 11/03/67 | ปฏิบัติ/นำเสนองาน | |
| 16 | 18/03/67 | ประมวลความรู้ที่ได้รับ | |

| | | | |
|--------------------|-----------------------------------|-----|-------|
| การวัดผล/ประเมินผล | - เข้าเรียนและพฤติกรรมในชั้นเรียน | 10 | คะแนน |
| | - รายงานเดี่ยว/การเผยแพร่ (คลิป) | 20 | คะแนน |
| | - รายงานกลุ่ม/นำเสนอหน้าชั้น | 10 | คะแนน |
| | - การมีส่วนร่วม (ละครเวที) | 20 | คะแนน |
| | - สอบกลางภาคเรียน | 10 | คะแนน |
| | - สอบปลายภาคเรียน | 30 | คะแนน |
| | รวม | 100 | คะแนน |

+++++

งานมอบหมาย

หัวข้อรายงานเดี่ยว

เรื่อง ปัญหาสังคมบนโลกดิจิทัล :

| รหัสนักศึกษา | หัวข้อรายงาน ปัญหาสังคมบนโลกดิจิทัล : | หมายเหตุ |
|--------------|--|----------|
| 001 | การหมิ่นประมาทบนโลกออนไลน์ | |
| 002 | ภัยจากโลกออนไลน์ในเด็ก | |
| 003 | แก๊งแอปพลิเคชันเงินกู้ | |
| 004 | มูมมีดในแอปพลิเคชัน X | |
| 005 | การกลั่นแกล้งบนออนไลน์ | |
| 006 | ทิวรี่ทิพย์ | |
| 007 | การพนันออนไลน์ | |
| 009 | แก๊งคอลเซ็นเตอร์ | |
| 011 | อันตรายต่อสุขภาพกับการติตมือถือ | |
| 012 | ความสัมพันธ์ครอบครัวในยุคดิจิทัล | |
| 013 | ภัยความรักบนโลกออนไลน์ | |
| 014 | ข่าวปลอม ข่าวลวง | |
| 015 | การบูลลี่บนสื่อออนไลน์ | |
| 016 | การใช้สินค้าตามกระแส | |
| 017 | การติดสื่อสังคมออนไลน์เสี่ยงก่อโรคภาวะซึมเศร้า | |
| 018 | การคุกคามบนโลกออนไลน์ (การแบล็กเมล์) | |
| 019 | อาหารเสริมสุขภาพที่ไม่น่าเชื่อถือ | |
| 020 | การซื้อขายสินค้าผิดกฎหมายบนโลกออนไลน์ | |
| 021 | การฉ้อโกงบนออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ | |
| 022 | การโฆษณาเกินจริงบนโลกออนไลน์ | |
| 023 | แชร์ลูกโซ่ | |
| 024 | การถูกหลอกลวงจากคนแปลกหน้า | |
| 025 | การประจานบนโลกออนไลน์ | |

| | | |
|-----|---|--|
| 026 | | |
| 027 | การลงทุนในโลกออนไลน์ | |
| 028 | มิจอาชีพบนสื่อออนไลน์ | |
| 029 | การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่นำมาซึ่งการฆ่าตัวตาย | |
| 030 | นักเลงคีย์บอร์ด | |
| 031 | ความขัดแย้งบนโลกออนไลน์ สูโลกความเป็นจริง | |
| 032 | วิจารณ์ญาติกับซื้อสินค้าออนไลน์ | |
| 033 | เยาวชนติดเกมส์ออนไลน์ | |
| 034 | วิจารณ์ญาติในการเสพสื่อออนไลน์ | |
| 035 | ข้อมูลส่วนตัวถูกนำไปใช้เพื่อประโยชน์อื่นจนเกิดความเสียหาย | |
| 036 | SMS หลอกกดลิงก์ | |

+++++

หัวข้อรายงานกลุ่ม

| กลุ่มที่ | หัวข้อรายงาน | สมาชิกกลุ่ม | วันที้นำเสนอ |
|----------|--|---|--------------|
| 1 | พหุวัฒนธรรมกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม | 1.005 2.013 3.025 4.029 | 04/12/66 |
| 2 | ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในปัจจุบันและอนาคต | 1.006 2.016 3.021 4.031 5.036 | 18/12/66 |
| 3 | ผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคมไทย | 1.003 2.028 3.032 4.035 | 25/12/66 |
| 4 | ทักษะการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล | 1.001 2.002 3.011 4.034 | 08/01/67 |
| 5 | การปกป้องและการเคารพสิทธิของตนเอง | 1.007 2.009 | 15/01/67 |

| | | | |
|---|---|----------------------------------|----------|
| | | 3.012 4.019 5.027 | |
| 6 | การป้องกันและปราบปราม การทุจริตทางไซเบอร์ | 1.014 2.017 3.023 4.026 | 22/01/67 |
| 7 | ระบบสังคมและเศรษฐกิจไทยในยุคดิจิทัล | 1.015 2.022 3.030 4.033 | 29/01/67 |
| 8 | การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ไทยเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล | 1.004 2.018 3.020 4.024 | 05/02/67 |

คำชี้แจง/คำอธิบาย

- รายงานเดี่ยว (20 คะแนน) เรื่องปัญหาสังคมบนโลกดิจิทัล :.....

- (1) จัดทำรูปแบบรายงาน ฉบับเต็ม บันทึกเป็นไฟล์ PDF (10 คะแนน)
- (2) นำสาระสำคัญมาจัดทำคลิปวิดีโอเผยแพร่ในสื่อออนไลน์ Youtube ความยาวไม่ต่ำกว่า 3 นาที ไม่เกิน 3.5 นาที โดยอัปโหลด (สาธารณะ) ภายในวันที่ ธันวาคม 2566 ประเมินจากยอด View ไม่น้อยกว่า 200 View (10 คะแนน)
- (3) เอกสารอ้างอิงไม่น้อยกว่า 10 แหล่งที่มา ถูกต้องตามหลักบรรณานุกรม

- รายงานกลุ่ม (10 คะแนน) เรื่อง.....

- (1) จัดทำรูปแบบรายงาน ฉบับเต็ม บันทึกเป็นไฟล์ PDF
- (2) จัดทำรูปแบบ ฉบับนำเสนอ บันทึกเป็นไฟล์ PDF เนื้อหา 8+2 = 10 เฟรม
- (3) เอกสารอ้างอิงไม่น้อยกว่า 10 แหล่งที่มา ถูกต้องตามหลักบรรณานุกรม
- (4) นำไฟล์ฉบับเต็ม+ฉบับนำเสนอ ส่งทางกลุ่มไลน์
- (5) ส่งไฟล์ ก่อนวันนำเสนองานหน้าชั้นเรียน 1 วัน (ตามตารางที่กำหนด)