



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา มนุษย์และสังคมในโลกดิจิทัล  
รหัสวิชา สมมน ๑๖๖

ระดับปริญญาตรี  
คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์  
ภาควิชามนุษยศาสตร์

### มคอ.๓ รายละเอียดของรายวิชา

#### หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

##### ๑. รหัสและชื่อรายวิชา

ภาษาไทย สมมน ๑๖๖ มนุษย์และสังคมในโลกดิจิทัล  
ภาษาอังกฤษ SHHU 166 Human and Society in the Digital World

##### ๒. จำนวนหน่วยกิต

๒ (๒-๐-๔)  
(ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๐ ชม. เรียนรู้-ค้นคว้าด้วยตนเอง ๔ ชม. /สัปดาห์)

##### ๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร ระดับปริญญาตรีทุกหลักสูตร (ยกเว้นหลักสูตรนานาชาติ)

๓.๒ ประเภทของรายวิชา วิชาศึกษาทั่วไป

๓.๓ รายวิชานี้จัดอยู่ในกลุ่ม Literacy (โปรดระบุ)

- MU Literacy (Core Values, SEP, GE for Human Development)
- Health Literacy (Health, Sport)
- Digital Literacy (ICT, Applied Mathematics)
- Social and Humanity Literacy (Social, Humanity, Law, Ethics, Arts)
- Communication Literacy (language, Academic Communication)
- Science and Environmental Literacy (Applied Science for Life, Environmental Responsibility)
- Finance and Management Literacy (Finance, Management, Entrepreneur)

๓.๔ ความสัมพันธ์ระหว่างรายวิชาและค่านิยมองค์กร (โปรดระบุ)

- M - Mastery รู้แจ้ง รู้จริง สมเหตุ สมผล
- A - Altruism มุ่งผลเพื่อผู้อื่น
- H - Harmony กลมกลืนกับสรรพสิ่ง
- I - Integrity มั่นคงยิ่งในคุณธรรม
- D - Determination แน่วแน่ทำ กล้าตัดสินใจ
- O - Originality สร้างสรรค์สิ่งใหม่
- L - Leadership ใฝ่ใจเป็นผู้นำ



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา มนุษย์และสังคมในโลกดิจิทัล  
รหัสวิชา สมมน ๑๖๖

ระดับปริญญาตรี  
คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์  
ภาควิชามนุษยศาสตร์

#### ๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้สอน

##### ๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อ.ดร.ปิยนัฐ ประถมวงษ์

(ภาควิชามนุษยศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ โทรศัพท์ 02-800- 2840-70 ต่อ 1401

Email: piyanat.pra@mahidol.ac.th)

##### ๔.๒ อาจารย์ผู้สอน

รศ.ดร.ปกรณ์ สิงห์สุริยา

ผศ.ดร.ประทีป ฉัตรสุภาวงศ์

ผศ.ดร.อำนาจ ยอดทอง

อ.ดร.บุญวดี มนตรีกุล ณ อยุธยา

อ.ดร.ปิยนัฐ ประถมวงษ์

อ.ไอลา ทริมเพ็ง

อ.วรพงษ์ เจริญวงศ์

#### ๕. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๕.๑ ภาคการศึกษาที่  ตลอดปีการศึกษา / ทุกชั้นปี

๕.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้  ประมาณ ๔๐ คน

#### ๖. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

ไม่มี

#### ๗. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

ไม่มี

#### ๘. สถานที่เรียน วิทยาเขตศาลายา

#### ๙. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

๑๘ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๒

### หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

#### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา (Course Goals)



นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจมิติทางสังคมที่มนุษย์ดำรงอยู่อย่างแยกไม่ออกจากเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถวิเคราะห์และอภิปรายประเด็นพื้นฐานเกี่ยวกับจริยศาสตร์เทคโนโลยี สามารถสื่อสารเพื่อสร้างความตระหนักรู้ในประเด็นทางจริยธรรมที่เกิดจากเทคโนโลยีดิจิทัล

## ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

### ๒.๑ วัตถุประสงค์ของรายวิชา (Course Objectives)

จัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้ให้นักศึกษามีความรู้และความสามารถ ดังนี้

- ๒.๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเรื่องเทคโนโลยีและสารสนเทศในแง่ที่เกี่ยวข้องกับมิติทางมนุษย์และสังคม สรุปประเด็นสำคัญของประวัติศาสตร์เทคโนโลยี ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี ความเสี่ยงในโลกดิจิทัล จริยศาสตร์เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ และผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อวัฒนธรรมและศาสนาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม
- ๒.๑.๒ มีความสามารถในการสังเคราะห์ข้อมูลจากเหตุการณ์จริงและข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางจริยธรรมที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและมีเหตุผล รวมถึงมีความเข้าใจประเด็นปัญหาและความท้าทายที่เกี่ยวข้องกับจริยศาสตร์เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ที่สัมพันธ์กับมิติทางสังคม การเมืองและเศรษฐกิจทั้งในระดับชาติและระดับโลก
- ๒.๑.๓ มีทักษะและความสามารถในการสื่อสารที่เหมาะสม
- ๒.๑.๔ มีทักษะการทำงานเป็นทีมและมีสำนึกรับผิดชอบต่อสมาชิกกลุ่ม

### ๒.๒ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course-level Learning Outcomes: CLOs)

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชา สามารถ

- CLO ๑ อธิบายความหมายและขอบเขตของเทคโนโลยี จริยศาสตร์เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีดิจิทัล และผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อวัฒนธรรมและศาสนาได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ
- CLO ๒ รวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางจริยธรรมที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลในมิติทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจทั้งในระดับชาติและระดับโลก ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ และมีเหตุผล
- CLO ๓ สื่อสารและนำเสนอความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้รับสาร โดยมีเนื้อหาที่มุ่งเน้นให้เกิดการปรับเปลี่ยนทัศนคติที่ถูกต้องเหมาะสมของผู้ฟัง
- CLO ๔ ทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความรับผิดชอบและทำงานที่รับมอบหมายได้สำเร็จลุล่วง



### หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

#### ๑. คำอธิบายรายวิชา (Course Description)

ความหมายของเทคโนโลยี ประวัติศาสตร์เทคโนโลยี ปรัชญาเทคโนโลยีและสารสนเทศ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีดิจิทัล ตัวตน อัตลักษณ์และความเสี่ยงในโลกดิจิทัล จริยศาสตร์เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ ผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อวัฒนธรรมและศาสนา

Meaning of technology; history of technology; philosophy of technology and information; the relationship between human and digital technology; self, identity and risks in the digital world; ethics of technology and artificial intelligence; impacts of digital technology on culture and religion

#### ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ทฤษฎี (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๓๐ ชั่วโมง (๒ ชั่วโมง x ๑๕ สัปดาห์)		๖๐ ชั่วโมง (๔ ชั่วโมง x ๑๕ สัปดาห์)

#### ๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- ๓.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านสื่อสารสนเทศ
- ๓.๒ อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามต้องการ ๑ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (สำหรับรายที่ต้องการ)
- ๓.๓ นักศึกษานัดเวลาล่วงหน้าแล้วมาพบอาจารย์ตามเวลา

### หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชาของนักศึกษา

#### ๑. สรุปสั้นๆ เกี่ยวกับความรู้ หรือทักษะที่รายวิชามุ่งหวังที่จะพัฒนานักศึกษา (CLOs)

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชา จะสามารถ

CLO ๑ อธิบายความหมายและขอบเขตของเทคโนโลยี จริยศาสตร์เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีดิจิทัล และผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อวัฒนธรรมและศาสนาได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ

CLO ๒ รวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทาง



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา มนุษย์และสังคมในโลกดิจิทัล  
รหัสวิชา สมมน ๑๖๖

ระดับปริญญาตรี  
คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์  
ภาควิชามนุษยศาสตร์

จริยธรรมที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลในมิติทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจทั้งในระดับชาติและระดับโลก ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ และมีเหตุผล

CLO ๓ สื่อสารและนำเสนอความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้รับสาร โดยมีเนื้อหาที่มุ่งเน้นให้เกิดการปรับเปลี่ยนทัศนคติที่ถูกต้องเหมาะสมของผู้ฟัง

CLO ๔ ทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความรับผิดชอบและทำงานที่รับมอบหมายได้สำเร็จ  
คล่อง

**๒. วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้ หรือ ทักษะ ในข้อ ๑ และการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของรายวิชา**

รหัสวิชา	วิธีการจัดการสอน/ประสบการณ์การเรียนรู้	วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
CLO1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การบรรยาย</li> <li>- การเรียนรู้ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต</li> <li>- การมอบหมายงานรายบุคคล</li> <li>- การจัดกระบวนการกลุ่ม: อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นแบบระดมสมอง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินผลงานรายบุคคลที่ได้รับมอบหมาย</li> <li>- ประเมินจากการสอบปลายภาค</li> <li>- ประเมินผลงานจากการอภิปรายกลุ่มโดยอาจารย์</li> </ul>
CLO2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การบรรยาย</li> <li>- การเรียนรู้ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต</li> <li>- การมอบหมายงานรายบุคคล</li> <li>- การจัดกระบวนการกลุ่ม: อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นแบบระดมสมอง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินผลงานรายบุคคลที่ได้รับมอบหมาย</li> <li>- ประเมินจากการสอบปลายภาค</li> <li>- ประเมินผลงานจากการอภิปรายกลุ่มโดยอาจารย์</li> </ul>
CLO3	การจัดทำโครงงานกลุ่มและการนำเสนอด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น PowerPoint หรือคลิปวิดีโอ และการนำเสนอปากเปล่า	ประเมินการนำเสนอและผลงานโครงการกลุ่มท้ายเทอม (ประเมินโดยอาจารย์)
CLO4	การจัดทำโครงงานกลุ่มและการทำงานเป็นทีม	ประเมินการทำโครงงานกลุ่มและความร่วมมือในการทำงานกลุ่มที่ผ่านมามาตลอดทั้งเทอม (ประเมินโดยเพื่อนนักศึกษา)



### หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

#### ๑. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชม.		กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
		กิจกรรม ในชั้น เรียน	ฝึกปฏิบัติ		
1.	บทนำ มนุษย์ สังคม และ เทคโนโลยี	๒	๐	- บรรยายด้วย PowerPoint หรือเรียนรู้ผ่านสื่อ อินเทอร์เน็ต - มอบหมายงานบุคคล: ให้ สรุปเนื้อหาที่เรียน ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ๑) สรุปเนื้อหา ๒) ส่วนวิเคราะห์และแสดง ความคิดเห็นส่วนตัว (ให้นำมาส่งในคาบถัดไป)	คณาจารย์ ภาควิชา มนุษยศาส ตร์
2.	ปรัชญาเทคโนโลยี: เทคโนโลยีและ สารสนเทศคืออะไร	๒	๐	- บรรยายด้วย PowerPoint หรือเรียนรู้ผ่านสื่อ อินเทอร์เน็ต - มอบหมายงานบุคคล: ให้ สรุปเนื้อหาที่เรียน ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ	



รายวิชาศึกษาทั่วไป

ชื่อรายวิชา มนุษย์และสังคมในโลกดิจิทัล

รหัสวิชา สมนน ๑๖๖

ระดับปริญญาตรี

คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

ภาควิชามนุษยศาสตร์

				<p>๑) สรุปรเนื้อหา</p> <p>๒) ส่วนวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นส่วนตัว (ให้นำมาส่งในคาบถัดไป)</p>	
3.	ประวัติศาสตร์เทคโนโลยีและการปฏิวัติดิจิทัล	๒	๐	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรยายด้วย PowerPoint หรือเรียนรู้ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต</li> <li>- มอบหมายงานบุคคล: ให้สรุปรเนื้อหาที่เรียนประกอบด้วย 2 ส่วน คือ <ul style="list-style-type: none"> <li>๑) สรุปรเนื้อหา</li> <li>๒) ส่วนวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นส่วนตัว (ให้นำมาส่งในคาบถัดไป)</li> </ul> </li> </ul>	
4.	ปรัชญาจิตและความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและเอไอ (ปัญญาประดิษฐ์)	๒	๐	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรยายด้วย PowerPoint หรือเรียนรู้ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต</li> <li>- มอบหมายงานบุคคล: ให้สรุปรเนื้อหาที่เรียนประกอบด้วย 2 ส่วน คือ <ul style="list-style-type: none"> <li>๑) สรุปรเนื้อหา</li> <li>๒) ส่วนวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นส่วนตัว (ให้นำมาส่งในคาบถัดไป)</li> </ul> </li> </ul>	
5.	ประเด็นปัญหาเรื่องความเป็นกลางของเทคโนโลยี	๒	๐	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรยายด้วย PowerPoint หรือเรียนรู้ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต</li> <li>- มอบหมายงานบุคคล: ให้สรุปรเนื้อหาที่เรียน</li> </ul>	



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา มนุษย์และสังคมในโลกดิจิทัล  
รหัสวิชา สมนน ๑๖๖

ระดับปริญญาตรี  
คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์  
ภาควิชามนุษยศาสตร์

				ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ๑) สรุปเนื้อหา ๒) ส่วนวิเคราะห์และแสดง ความคิดเห็นส่วนตัว (ให้นำมาส่งในคาบถัดไป)	
6.	ตัวตน อัตลักษณ์ ความ เสี่ยงในโลกดิจิทัล และ ปัญหาการกลั่นแกล้ง กันทางไซเบอร์	๒	๐	- บรรยายด้วย PowerPoint หรือเรียนรู้ผ่านสื่อ อินเทอร์เน็ต - มอบหมายงานบุคคล: ให้ สรุปเนื้อหาที่เรียน ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ๑) สรุปเนื้อหา ๒) ส่วนวิเคราะห์และแสดง ความคิดเห็นส่วนตัว (ให้นำมาส่งในคาบถัดไป)	
7.	ผลกระทบของ เทคโนโลยีดิจิทัลต่อ วัฒนธรรมและศาสนา พุทธ	๑	๐	- บรรยายด้วย PowerPoint หรือเรียนรู้ผ่านสื่อ อินเทอร์เน็ต	
	แบ่งกลุ่ม ทำกิจกรรม ในชั้นเรียน	๑	๐	- แบ่งกลุ่ม ค้นหากรณีตัวอย่าง ประเด็นปัญหาเรื่อง ผลกระทบของเทคโนโลยี ดิจิทัลต่อวัฒนธรรมและ <b>ศาสนาพุทธ</b> - นำเสนอในชั้นเรียนท้ายคาบ	
8.	ผลกระทบของ เทคโนโลยีดิจิทัลต่อ วัฒนธรรมและศาสนา คริสต์	๑	๐	- บรรยายด้วย PowerPoint หรือเรียนรู้ผ่านสื่อ อินเทอร์เน็ต	





รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา มนุษย์และสังคมในโลกดิจิทัล  
รหัสวิชา สมนน ๑๖๖

ระดับปริญญาตรี  
คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์  
ภาควิชามนุษยศาสตร์

	แบ่งกลุ่ม ทำกิจกรรม ในชั้นเรียน	๑	๐	- แบ่งกลุ่ม ค้นหากรณีตัวอย่าง ประเด็นปัญหาเรื่อง ผลกระทบของเทคโนโลยี ดิจิทัลต่อ <b>วัฒนธรรมและ ศาสนาคริสต์</b> - นำเสนอในชั้นเรียนท้ายคาบ	
9.	ผลกระทบของ เทคโนโลยีดิจิทัลต่อ วัฒนธรรมและศาสนา อิสลาม	๑	๐	- บรรยายด้วย PowerPoint หรือเรียนรู้ผ่านสื่อ อินเทอร์เน็ต	
	แบ่งกลุ่ม ทำกิจกรรม ในชั้นเรียน	๑	๐	- แบ่งกลุ่ม ค้นหากรณีตัวอย่าง ประเด็นปัญหาเรื่อง ผลกระทบของเทคโนโลยี ดิจิทัลต่อ <b>วัฒนธรรมและ ศาสนาอิสลาม</b> - นำเสนอในชั้นเรียนท้ายคาบ	
10.	จริยศาสตร์เทคโนโลยี และปัญญาประดิษฐ์	๒	๐	- บรรยายด้วย PowerPoint หรือเรียนรู้ผ่านสื่อ อินเทอร์เน็ต - มอบหมายงานบุคคล: ให้ สรุปเนื้อหาที่เรียน ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ๑) สรุปเนื้อหา ๒) ส่วนวิเคราะห์และแสดง ความคิดเห็นส่วนตัว - (ให้นำมาส่งในคาบถัดไป)	
11.	ประเด็นจริยธรรม เกี่ยวกับความปลอดภัย ทางไซเบอร์ ความเป็น	๑	๐	- บรรยายด้วย PowerPoint หรือเรียนรู้ผ่านสื่อ อินเทอร์เน็ต	



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา มนุษย์และสังคมในโลกดิจิทัล  
รหัสวิชา สมนน ๑๖๖

ระดับปริญญาตรี  
คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์  
ภาควิชามนุษยศาสตร์

	ส่วนตัวและการตรวจ ตราสอดส่องแบบ ดิจิทัล				
	แบ่งกลุ่ม ทำกิจกรรม ในชั้นเรียน	๑	๐	- แบ่งกลุ่ม: ให้แต่ละกลุ่มหา กรณีตัวอย่างเหตุการณ์ ประเด็นจริยธรรมเกี่ยวกับ <b>ความปลอดภัยทางไซเบอร์</b> <b>ความเป็นส่วนตัวและการ</b> <b>ตรวจตราสอดส่องแบบ</b> <b>ดิจิทัล</b> - ทำการวิเคราะห์จากโจทย์ที่ อาจารย์กำหนด และนำเสนอ ในชั้นเรียนท้ายคาบ	
12.	ประเด็นจริยธรรม เกี่ยวกับสุขภาพดิจิทัล ข้อมูลพันธุกรรมและ การปรับเปลี่ยนทาง ชีวภาพ	๑	๐	- บรรยายด้วย PowerPoint หรือเรียนรู้ผ่านสื่อ อินเทอร์เน็ต	
	แบ่งกลุ่ม ทำกิจกรรม ในชั้นเรียน	๑	๐	- แบ่งกลุ่ม: ให้แต่ละกลุ่มหา กรณีตัวอย่างเหตุการณ์ ประเด็นจริยธรรมเกี่ยวกับ <b>สุขภาพดิจิทัล ข้อมูล</b> <b>พันธุกรรมและการ</b> <b>ปรับเปลี่ยนทางชีวภาพ</b> - ทำการวิเคราะห์จากโจทย์ที่ อาจารย์กำหนด และนำเสนอ	



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา มนุษย์และสังคมในโลกดิจิทัล  
รหัสวิชา สมนน ๑๖๖

ระดับปริญญาตรี  
คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์  
ภาควิชามนุษยศาสตร์

				ในชั้นเรียนท้ายคาบ	
13.	ประเด็นจริยธรรม เกี่ยวกับการละเมิด ลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทาง ปัญญา และแฮกเกอร์	๑	๐	- บรรยายด้วย PowerPoint หรือเรียนรู้ผ่านสื่อ อินเทอร์เน็ต	
	แบ่งกลุ่ม ทำกิจกรรม ในชั้นเรียน	๑	๐	- แบ่งกลุ่ม: ให้แต่ละกลุ่มหา กรณีตัวอย่างเหตุการณ์ ประเด็นจริยธรรมเกี่ยวกับ การละเมิดลิขสิทธิ์ ทรัพย์สิน ทางปัญญา และแฮกเกอร์  - ทำการวิเคราะห์จากโจทย์ที่ อาจารย์กำหนด และนำเสนอ ในชั้นเรียนท้ายคาบ	
14.	นำเสนอโครงการกลุ่ม ท้ายเทอม <b>ครั้งที่ ๑</b> (รายงานกลุ่มหัวข้อที่ แต่ละกลุ่มได้เลือก ตั้งแต่ต้นเทอม)	๒	๐	- นำเสนอผลงานโครงการกลุ่ม ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์และ ปากเปล่า  - กรอบแบบประเมินความ รับผิดชอบในการทำงานกลุ่ม โดยเพื่อนนักศึกษา	
15.	นำเสนอโครงการกลุ่ม ท้ายเทอม <b>ครั้งที่ ๒</b> (รายงานกลุ่มหัวข้อที่ แต่ละกลุ่มได้เลือก ตั้งแต่ต้นเทอม)	๒	๐	- นำเสนอผลงานโครงการกลุ่ม ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์และ ปากเปล่า  - กรอบแบบประเมินความ รับผิดชอบในการทำงานกลุ่ม โดยเพื่อนนักศึกษา	
	รวม	๓๐	๐		



## ๒. แผนการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชา CLOs

### ๒.๑ การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้

#### ก. การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Formative Assessment)

เป็นการประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียน ไม่นำผลการประเมินนี้ไปรวมในการตัดสินผลเมื่อสิ้นสุดการเรียนในรายวิชา กำหนดการดำเนินการดังนี้

- (1) สัปดาห์ที่ ๗ หลังสรุปการเรียนการสอนช่วงแรก
- (2) สัปดาห์ที่ ๑๕ หลังสรุปการเรียนการสอนช่วงหลัง

ประเด็นในการประเมิน ได้แก่

- ความตั้งใจและพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมในห้องเรียน การพัฒนาตนเอง
- ความร่วมมือในการทำงาน การอภิปราย การสานเสวนา และการทำโครงการ

#### ข. การประเมินเพื่อตัดสินผลการเรียนรู้ (Summative Assessment)

(๑) เครื่องมือและน้ำหนักในการวัดและประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	น้ำหนักการประเมินผล (ร้อยละ)	
CLO1 อธิบายความหมายและขอบเขตของเทคโนโลยี จริยศาสตร์เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีดิจิทัล และผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อวัฒนธรรมและศาสนาได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ	1.สอบข้อเขียน 2.งานรายบุคคล 3.ประเมินผลงานจากการอภิปรายกลุ่ม โดยอาจารย์	20 10 5	35
CLO2 รวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางจริยธรรมที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลในมิติทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจทั้งในระดับชาติและ	1.สอบข้อเขียน 2.งานรายบุคคล 3.ประเมินผลงานจากการอภิปรายกลุ่ม โดยอาจารย์	10 10 5	25



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา มนุษย์และสังคมในโลกดิจิทัล  
รหัสวิชา สมมน ๑๖๖

ระดับปริญญาตรี  
คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์  
ภาควิชามนุษยศาสตร์

ระดับโลก ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการและมีเหตุผล			
CLO3 สื่อสารและนำเสนอความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้รับสาร โดยมีเนื้อหาที่มุ่งเน้นให้เกิดการปรับเปลี่ยนทัศนคติที่ถูกต้องเหมาะสมของผู้ฟัง	1.ประเมินการนำเสนอโครงการ <b>โดยอาจารย์</b> 2.ประเมินการนำเสนอโครงการ <b>โดยเพื่อนนักศึกษา</b>	20  10	30
CLO4 ทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความรับผิดชอบและทำงานที่รับมอบหมายได้สำเร็จลุล่วง	1.ประเมินการทำโครงการกลุ่มระหว่างที่ทำงานร่วมกันตลอดเทอม ( <b>ประเมินโดยเพื่อนนักศึกษา</b> )	10	10
<b>รวม</b>		100	100

(๒) การตัดสินผล

(๒.๑) การตัดสินผลการเรียนเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยมหิดล ว่าด้วยการศึกษาระดับอนุปริญญาและปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๒

(๒.๒) กำหนดการประเมินผลเป็นสัญลักษณ์จะให้สัญลักษณ์เป็น O, S หรือ U

คะแนน ร้อยละ ๘๕ ขึ้นไป	ได้ผลเป็น O	หมายถึง Outstanding
คะแนน ร้อยละ ๖๕ - ๘๔	ได้ผลเป็น S	หมายถึง Satisfactory
คะแนนน้อยกว่า ร้อยละ ๖๕	ได้ผลเป็น U	หมายถึง Unsatisfactory

โดยนักศึกษาจะต้องเข้าเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมด

(๓) การสอบแก้ตัว (ถ้ารายวิชากำหนดให้มีการสอบแก้ตัว)

นักศึกษาสามารถสอบแก้ตัวได้ในกรณีที่ได้สัญลักษณ์ U และ

- มีเวลาเรียนน้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดโดยมีเหตุผลอันจำเป็น
- ขาดสอบโดยมีเหตุผลอันจำเป็น

### ๓. การอุทธรณ์ของนักศึกษา

เมื่อนักศึกษามีข้อสงสัยหรือต้องการอุทธรณ์ ในเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือการประเมินผลการเรียนรู้



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา มนุษย์และสังคมในโลกดิจิทัล  
รหัสวิชา สมมน ๑๖๖

ระดับปริญญาตรี  
คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์  
ภาควิชามนุษยศาสตร์

ของนักศึกษา นักศึกษาสามารถแจ้งเรื่องที่เจ้าหน้าที่ของภาควิชามนุษยศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพื่อ  
พิจารณาดำเนินการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

## หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### ๑. ตำราและเอกสารหลัก (Required Texts)

Bostrom, Nick. (2014). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. OUP Oxford. Kindle Edition.

Bynum, Terrell. (2015). *Computer and Information Ethics*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. Accessed on 25/06/2018. (<https://plato.stanford.edu/archives/sum2018/entries/ethics-computer/>)

Floridi, Luciano. (2014). *The Fourth Revolution - How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. Oxford: Oxford University Press.

Floridi, L. and Sanders, J. W. (2004). *On the Morality of Artificial Agents*. *Minds and Machine* 14: 349–379.

Franssen, Maarten, Lokhorst, Gert-Jan and van de Poel, Ibo. (2013). *Philosophy of Technology*. *Encyclopedia of Philosophy*. Accessed on 25/06/2018. (<https://plato.stanford.edu/archives/fall2015/entries/technology/>)

Manjikian, M. (2017). *Cybersecurity Ethics: An Introduction*. Routledge. (Kindle Edition)

Noorman, Merel. (2018). *Computing and Moral Responsibility*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. Accessed on 25/06/2018. (<https://plato.stanford.edu/archives/spr2018/entries/computing-responsibility/>)

Scharff, Robert C. and Dusek, Val. (eds.) (2014). *Philosophy of Technology: The Technological Condition: An Anthology*. John Wiley & Sons, Inc.

Searle, John. (1999). *The Chinese Room*. In *The MIT Encyclopedia of the Cognitive Sciences*. Edited by R.A. Wilson and F. Keil. Cambridge: MIT Press.

### ๒. เอกสารและข้อมูลแนะนำ (Suggested Materials)

Sandel, M. (2008). *Justice: What's the Right Thing to Do?* New York: Farrar, Straus and Giroux.



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา มนุษย์และสังคมในโลกดิจิทัล  
รหัสวิชา สมนน ๑๖๖

ระดับปริญญาตรี  
คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์  
ภาควิชามนุษยศาสตร์

๓. ทรัพยากรอื่นๆ (ถ้ามี)

.....



## หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### ๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- ๑.๑ นักศึกษาประเมินความร่วมมือของเพื่อนนักศึกษาในกลุ่ม
- ๑.๒ ความเห็นของนักศึกษาต่อการเรียนการสอน
  - ๑.๒.๑ เนื้อหาการเรียนการสอน
  - ๑.๒.๒ วิธีการจัดการเรียนการสอน
  - ๑.๒.๓ ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน
  - ๑.๒.๔ ความคิดเห็นในภาพรวมต่อการเรียนการสอน

### ๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

๑. นักศึกษาประเมินโดยตอบแบบสอบถามแบบมาตราส่วนค่าและแบบปลายเปิดเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนทั้งรายวิชา
๒. สืบได้จากผลงานการนำเสนอ

### ๓. การปรับปรุงการสอน

แจ้งผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษาแก่คณาจารย์ และกำหนดจัดประชุมร่วมกันเพื่ออภิปรายเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรค รวมถึงแนวทางการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน

### ๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

กำหนดให้มีการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชาโดยใช้คะแนนการเข้าชั้นเรียน ทำงานเป็นกลุ่ม การนำเสนอรายงานงานและการสอบข้อเขียน

### ๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

มีการเชิญประชุมอาจารย์ผู้สอนก่อนเปิดภาคการศึกษา





รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา มนุษย์และสังคมในโลกดิจิทัล  
รหัสวิชา สมนน ๑๖๖

ระดับปริญญาตรี  
คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์  
ภาควิชามนุษยศาสตร์

### ภาคผนวก

#### ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

**ตารางที่ ๑** ความสัมพันธ์ระหว่าง CLOs และ MU-GE Module LOs (หมายเลขในตาราง = Sub LOs)

สมมน ๑๖๖	ผลลัพธ์การเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (MU-GE LOs)								
	MLO1	MLO2	MLO3	MLO4	MLO5	MLO6	MLO7	MLO8	MLO9
CLO1 อธิบายความหมายและขอบเขตของเทคโนโลยี จริยศาสตร์เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีดิจิทัล และผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อวัฒนธรรมและศาสนาได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ	1.1								
CLO2 รวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประเมินทางจริยธรรมที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลในมิติทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจทั้งในระดับชาติและระดับโลก ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการและมีเหตุผล	1.1, 1.3, 1.4					6.1, 6.2	7.1		
CLO3 สื่อสารและนำเสนอความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้รับสาร โดยมีเนื้อหาที่มุ่งเน้นให้เกิดการปรับเปลี่ยนทัศนคติที่ถูกต้อง	1.3							8.1, 8.2, 8.3	



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา มนุษย์และสังคมในโลกดิจิทัล  
รหัสวิชา สมมน ๑๖๖

ระดับปริญญาตรี  
คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์  
ภาควิชามนุษยศาสตร์

เหมาะสมของผู้ฟัง									
CLO4 ทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความรับผิดชอบและทำงานที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จ คล่อง						6.3			9.1, 9.2

**ตารางที่ ๒** คำอธิบาย MU-GE LOs และ Sub LOs ที่รายวิชารับผิดชอบ

MU-GE LOs	Sub LOs
<b>MLO1</b> create & construct an argument effectively as well as identify, critique and evaluate the logic & validity of arguments	<b>1.1</b> identify concepts related to the context of learned issues/topics
	<b>1.3</b> collect, analyse, synthesize data, & evaluate information and ideas from multiple sources relevant to issues/problems
	<b>1.4</b> synthesize information to arrive at logical reasoning
<b>MLO6</b> act autonomously within context of relationships to others, law, rules, codes, and values	<b>6.1</b> demonstrate an understanding of the principles upon which sustainable ecosystems and societies are built
	<b>6.2</b> identify the national & global challenges associated with current economic, political, and social systems
	<b>6.3</b> exhibit characteristics of responsible citizenship
<b>MLO7</b> apply ethical frameworks or principles and consider their implications in his/her decision-making and interacting with others	<b>7.1</b> identify ethical issues and recognize different viewpoint and ideologies
<b>MLO8</b> use a variety of means/ technologies to communicate effectively and purposefully-	<b>8.1</b> communicate/present ideas effectively both oral & written forms, proper to a range of audience groups, such as verbal discussion with peers, project report



e.g., share information/ knowledge, express ideas, demonstrate or create indi- vidual & group product, etc.	8.2 prepare a purposeful oral presentation designed to in- crease knowledge, to foster understanding, or to promote change in the listeners’ attitudes, values, beliefs, or behav- iors
	8.3 prepare written documents to express ideas/solutions using different writing technologies, and mixing texts, data, and images.
MLO9 collaborate and work effectively as part of a stu- dent group/team member to arrive at the team shared- goals in time	9.1 collaborate effectively with others as a responsible team member to achieve team goals in time
	9.2 interact with others respectfully, whether as a team member or leader, to create a productive teamwork

**MU-GE Module LOs:** At the end of studying MU-GE Module, successful students will be able to

Competences	LOs:	Sub LOs:
1. <b>Critical thinking &amp; Analysis:</b> Use vari- ous sources and methods to collect and manage data & informations and make a logical judgement and de- cision to arrive at solution or problem solving relevant to real-world is- sues/problems	1. create & construct an argument effectively as well as identify, cri- tique and evaluate the logic & validity of arguments	1. identify concepts related to the context of learned is- sues/topics 2. demonstrate ICT literacy: use appropriate technology to find, evaluate, and ethically use information 3. collect, analyse, synthesize data, & evaluate infor- mation and ideas from multiple sources relevant to is- sues/problems 4. synthesize information to arrive at logical reasoning
	2. select & use tech- niques and methods to solve open-ended, ill-defined and multi- step problems	1. apply simple mathematical methods to the solution of ‘real-world’ problems 2. make judgement & decision through correct analysis, inferences, and evaluations on quantitative basis and multiple perspectives



Competences	LOs:	Sub LOs:
		3. apply concept of process management to solve problems
<b>2. Creativity &amp; Innovation:</b> Shows capability to initiate alternative/ new ways of thinking, doing things or solving problems to improve his/her or team solutions/results by applying the evidence-based process management concepts	3. acquire specific strategies & skills within a particular discipline and adapt them to a new problem or situation	1. connect, synthesize and/or transform ideas or solutions within a particular framework 2. integrate alternative, divergent, or contradictory perspectives or ideas in the solution of a problem or question
	4. create a novel or unique ideas, question, format, or product within a particular framework	1. Create an original explanation or solution to the issues/problems 2. articulate the rationale for & consequences of his/her solution- identify opportunities & risk 3. implement innovation through process management approach
	5. explore and situate oneself in a new physical environment and intellectual perspectives	1. demonstrate cultural competencies and adaptabilities in different working environments 2. resort to multi-dimensionanl settings and tools to acquire knowledge and skills relevant to the problema or situation at hand
<b>3. Global perspectives &amp; Ethics:</b> Express one's own ideas, interact with others, guide or lead team, as proper, as an ethi-	6. act autonomously within context of relationships to others, law, rules, codes, and values	1. demonstrate an understanding of the principles upon which sustainable ecosystems and societies are built 2. identify the national & global challenges associated with current economic, political, and social systems 3. exhibit characteristics of responsible citizenship 4. work effectively in diverse team (and multi-cultural settings)



รายวิชาศึกษาทั่วไป

ชื่อรายวิชา มนุษย์และสังคมในโลกดิจิทัล

รหัสวิชา สมนน ๑๖๖

ระดับปริญญาตรี

คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

ภาควิชามนุษยศาสตร์

Competences	LOs:	Sub LOs:
cally- engaged and responsible member of the society	7. apply ethical frameworks or principles and consider their implications in his/her decision-making and interacting with others	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. identify ethical issues and recognize different viewpoint and ideologies</li> <li>2. guide &amp; lead others</li> <li>3. apply principle of ethical leadership, collaborative engagement, and respect diversity</li> </ol>
<b>4. Communication:</b> communicate effectively and confidently using oral, visual, and written language	8. use a variety of means/ technologies to communicate effectively and purposefully- e.g., share information/ knowledge, express ideas, demonstrate or create individual & group product, etc.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. communicate/present ideas effectively both oral &amp; written forms, proper to a range of audience groups, such as verbal discussion with peers, project report.</li> <li>2. prepare a purposeful oral presentation designed to increase knowledge, to foster understanding, or to promote change in the listeners' attitudes, values, beliefs, or behaviors.</li> <li>3. prepare written documents to express ideas/solutions using different writing technologies, and mixing texts, data, and images.</li> <li>4. demonstrate competence in a second or additional language</li> </ol>
<b>5. Collaboration and Working with team:</b> collaborate and work effectively with team to arrive at team goals	9. collaborate and work effectively as part of a student group/team member to arrive at the team shared-goals in time	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. collaborate effectively with others as a responsible team member to achieve team goals in time</li> <li>2. interact with others respectfully, whether as a team member or leader, to create a productive teamwork</li> </ol>