

(ร่าง)

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	-

หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา	GESC 105 สุขภาพ กีฬาและนันทนาการเพื่อชีวิต (Health Sport and Recreation for life)
2. จำนวนหน่วยกิต	3(3-0-6)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิทย์-คณิต
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ที่ได้รับการแต่งตั้งให้เป็นผู้สอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ และได้รับการอบรมด้านการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไปแล้ว
5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน	ระดับปริญญาตรี
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisites) (ถ้ามี)	ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)	ไม่มี
8. สถานที่เรียน	มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
9. วันที่จัดทำรายละเอียดของรายวิชา หรือวันที่มีการปรับปรุงครั้งล่าสุด	วันที่ 26 มกราคม 2554

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการความสำคัญ องค์ประกอบของระบบสารสนเทศ ประเภทข้อมูล แหล่งที่มาของสารสนเทศ ความเกี่ยวข้องของระบบสารสนเทศในชีวิตประจำวัน

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษามีความรู้พื้นฐาน เป็นการเตรียมความพร้อมด้านปัญหาในการนำความรู้ ความเข้าใจ ในระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ในวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ ควรมีการเปลี่ยนแปลง ตัวอย่างอ้างอิง ให้สอดคล้องกับแนวโน้มด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ได้มีความก้าวหน้าไปตามยุคสมัย

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาหลักการ ความสำคัญ องค์ประกอบของระบบสารสนเทศ ประเภทข้อมูล แหล่งที่มาของสารสนเทศ ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต ความเกี่ยวข้องของสารสนเทศในการใช้ชีวิตประจำวัน พาณิชยกรรม อิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการฐานความรู้และการสร้างสารสนเทศ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ จริยธรรมและกฎหมายทางคอมพิวเตอร์ ความปลอดภัยบนคอมพิวเตอร์ โดยเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติการใช้โปรแกรมระบบ โปรแกรมประยุกต์ การสืบค้นข้อมูล และการสื่อสารข้อมูลบนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อดำรงชีวิตอย่างรู้เท่าทัน

This course studies the need of being healthy, the health conditions, the behavior that support good health the organizing activity in order to develop quality of life. The understanding of exercise principles. The decision in selecting of exercise principles. The decision in selecting appropriate kind of sport fitted to condition of individual health. The training of basic skills in playing sport. The ethic and moral in playing sport. The meaning, need and relationship of recreation in developing quality of life kind, type, and value of recreation activity as well as applying in daily life.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้/ภาคการศึกษา			
บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
45 ชั่วโมง	ตามความต้องการ ของ นักศึกษา	ไม่มี	90 ชั่วโมง

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล
2 ชั่วโมง (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม
<p>1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา</p> <p>พัฒนาผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบ มีวินัย มีจรรยาบรรณวิชาชีพ เคารพในสิทธิของข้อมูลส่วนบุคคล การไม่เปิดเผยข้อมูล การไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางซอฟต์แวร์ และไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา มีความซื่อสัตย์ในการเขียนโปรแกรมอย่างมีคุณภาพ โดยมีคุณธรรมจรรยาบรรณตามคุณสมบัติหลักสูตร ดังนี้</p> <p>1.1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต</p> <p>1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม</p> <p>1.1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ</p> <p>1.1.4 เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์</p> <p>1.1.5 เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม</p> <p>1.1.6 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กรและสังคม</p> <p>1.1.7 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ</p>

1.2 วิธีการสอนที่จะใช้พัฒนาการเรียนรู้

1.2.1 บรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น การใช้ Web-board การขายของผ่านอินเทอร์เน็ต โดยมี วัตถุประสงค์ไม่สุจริต หรือจากมิฉฉาชีพ การป้องกันตนเอง

1.2.2 อภิปรายกลุ่ม

1.2.3 กำหนดให้นักศึกษาหาตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง หรือกำหนดบทบาทสมมติ

1.3 วิธีการประเมินผล

1.3.1 พฤติกรรมการเข้าเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตที่ให้และตรงเวลา

1.3.2 มีการอ้างอิงเอกสารที่ได้นำมาทำรายงาน อย่างถูกต้องและเหมาะสม

1.3.3 ประเมินผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา

1.3.4 ประเมินผลการนำเสนอรายงานที่มอบหมาย

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

มีความรู้ในหลักการความสำคัญ องค์ประกอบของระบบสารสนเทศ ประเภทข้อมูล แหล่งที่มาของสารสนเทศ ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต ความเกี่ยวข้องของสารสนเทศในการใช้ชีวิตประจำวันพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการฐานความรู้และการสร้างสารสนเทศ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ จริยธรรมและกฎหมายทางคอมพิวเตอร์ ความปลอดภัยบนคอมพิวเตอร์ โดยฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมระบบโปรแกรมประยุกต์ การสืบค้นข้อมูล และการสื่อสารข้อมูลบนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อดำรงชีวิตอย่างรู้เท่าทัน

2.2 วิธีการสอน

บรรยาย อภิปราย การทำงานกลุ่ม การนำเสนอรายงาน การวิเคราะห์กรณีศึกษา และมอบหมายให้ค้นคว้าหาบทความ ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยนำมาสรุปและนำเสนอ การศึกษาโดยใช้ปัญหา และโครงงาน Problem-base Learning และเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยใช้ E-learning เสริมหลังจากการเรียนการสอน

2.3 วิธีการประเมินผล

ทดสอบย่อย สอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยข้อสอบที่เน้นการวัดหลักการและทฤษฎี

2.3.1 ประเมินจากการนำเสนอผลการค้นคว้าข้อมูล กรณีศึกษา หรือโจทย์จาก Problem-base Learning

2.3.2 โครงการ Exit-Exam ร่วมกับสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ เมื่อผ่านการสอบจะได้ประกาศนียบัตร หากไม่ผ่านจะต้องเข้ารับการอบรม

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

พัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีการคิดอย่างเป็นระบบ มีการวิเคราะห์ เพื่อการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยี

3.2 วิธีการสอน

3.2.1 การมอบหมายให้นักศึกษาทำโครงการพิเศษที่ให้วิเคราะห์และแก้ไขปัญหา และการนำเสนอผลงาน

3.2.2 อภิปรายกลุ่ม

3.3.3 วิเคราะห์กรณีศึกษา ในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสม

3.3.4 การสะท้อนแนวคิดจากประพจน์

3.3 วิธีการประเมินผล

3.3.1 ทดสอบย่อย สอบกลางภาคและปลายภาค โดยเน้นข้อสอบที่มีการวิเคราะห์สถานการณ์ หรือวิเคราะห์แนวคิดในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

3.3.2 วัดผลจากการประเมินโครงการ การนำเสนอผลงาน

3.3.3 สังเกตพฤติกรรมการแก้ไขปัญหา

<p>4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p>
<p>4.1. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา</p> <p>4.1.1 พัฒนาทักษะการสร้างสัมพันธภาพระหว่างนักศึกษาด้วยกัน</p> <p>4.1.2 พัฒนาความเป็นผู้นำและผู้ตามในการทำงานเป็นทีม</p> <p>4.1.3 พัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความรับผิดชอบในงานที่มอบหมายให้ครบถ้วนตามกำหนดเวลา</p>
<p>4.2. วิธีการสอน</p> <p>4.2.1 จัดกิจกรรมกลุ่มในการวิเคราะห์กรณีศึกษา</p> <p>4.2.2 มอบหมายงานรายกลุ่ม และรายบุคคล เช่น การค้นคว้าความก้าวล้ำของเทคโนโลยี การนำตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน ธุรกิจ หรือ อ่านบทความที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา</p> <p>4.2.3 การนำเสนอรายงาน</p>
<p>4.3. วิธีการประเมินผล</p> <p>4.3.1 ประเมินตนเอง และเพื่อน ด้วยแบบฟอร์มที่กำหนด</p> <p>4.3.2 ประเมินจากรายงานที่นำเสนอ พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม</p> <p>4.3.3 ประเมินจากรายงานการศึกษาด้วยตนเอง</p>
<p>5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p>
<p>5.1. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา</p> <p>5.1.1 ทักษะการคิดคำนวณเชิงตัวเลข</p> <p>5.1.2 ทักษะในการสื่อสารทั้งการพูด การฟัง การแปล การเขียน โดยการทำรายงาน และนำเสนอในชั้นเรียน</p> <p>5.1.3 ทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา</p> <p>5.1.4 ทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต</p> <p>5.1.5 ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสาร เช่น การส่งงานทางอีเมล การสร้างห้องแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ เช่น Webblog การสื่อสารการทำงานในกลุ่มผ่านห้องสนทนา Chat Room</p> <p>5.1.6 ทักษะในการนำเสนอรายงานโดยใช้รูปแบบ เครื่องมือ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม</p>
<p>5.2. วิธีการสอน</p> <p>5.2.1 มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จากเว็บไซต์ สื่อการสอน e-Learning และทำรายงาน โดยเน้นการนำตัวเลข หรือมีสถิติอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ</p> <p>5.2.2 นำเสนอโดยใช้รูปแบบและเทคโนโลยีที่เหมาะสม</p>

5.3. วิธีการประเมินผล

5.3.1 ประเมินจากรายงาน และรูปแบบการนำเสนอด้วยสื่อเทคโนโลยี

5.3.2 ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและวิธีการอภิปราย

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	เทคโนโลยีสารสนเทศ 1. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 2. องค์ประกอบของระบบสารสนเทศ 3. ประเภทของระบบสารสนเทศ 4. แหล่งที่มาของสารสนเทศ 5. พื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 6. เทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวัน 7. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	3	- บรรยายเนื้อหาโดยใช้ PowerPoint ประกอบ การเรียนการสอนและ ยกตัวอย่าง โปรแกรมที่ จัดอยู่ในระบบสารสนเทศ แต่ละชนิด ที่พบในชีวิตประจำวัน กระตุ้นให้ผู้เรียนศึกษา เนื้อหาและตอบคำถาม ทำแบบฝึกหัดทำขบตาม ใบงาน สื่อการสอน Power Point โปรแกรมตัวอย่าง แบบฝึกหัด	

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
2	ระบบคอมพิวเตอร์ 1. องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ 2. เทคนิคการเลือกซื้อคอมพิวเตอร์มาใช้งาน 3. ฝึกปฏิบัติการใช้ ระบบปฏิบัติการ เช่น Windows, Linux คำสั่งต่าง ๆ คือ การคัดลอกข้อมูล, การสร้าง Folder, การใช้คำสั่ง Scandisk, Disk Defragmenter, Disk Cleanup, Backup	3	- บรรยายเนื้อหาโดยใช้ PowerPoint วิเคราะห์สถานการณ์จริงของการเลือกซื้อคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์รอบข้างและร่วมอภิปรายกลุ่ม - ฝึกปฏิบัติงาน การใช้งานระบบปฏิบัติการในห้องเรียน - ทำแบบฝึกหัดตามใบงาน สื่อการสอน Power Point สถานการณ์จริง ใบงาน	
3	ระบบอินเทอร์เน็ต 1. ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต 2. การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต 3. Internet Protocol Address, Domain Name และ URL 4. การบริการทางอินเทอร์เน็ตและการสื่อสาร 5. ปฏิบัติการใช้โปรแกรม Web Browser เช่น IE, Opera Fire Fox, Netscape 6. การเข้าสู่เว็บไซต์โดยอาศัย URL 7. การสร้าง Bookmark, การตั้ง Home Page เป็นหน้าแรก, การตั้ง Favorite	3	- บรรยายเนื้อหาโดยใช้ PowerPoint ยกตัวอย่าง URL ของเว็บไซต์แต่ละประเภททดลองใช้โปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการทางอินเทอร์เน็ตแต่ละประเภท - ปฏิบัติการใช้โปรแกรม Web Browser ในห้องเรียน สื่อการสอน Power Point	

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	<p>Home Page</p> <p>8. การใช้โปรแกรมสังคมดิจิทัล (Social Network) เช่น Facebook, Ning.com, Twister และ โปรแกรมประเภท IM เช่น MSN, Skype, QQ</p> <p>9. การสมัครและการใช้ Webblog</p>		ตัวอย่าง URL อินเทอร์เน็ต	
4	<p>ระบบอินเทอร์เน็ต (ต่อ)</p> <p>1. เวิลด์ไวด์เว็บ</p> <p>2. เทคโนโลยีของเว็บไซต์</p> <p>3. อินเทอร์เน็ต และเอ็กซ์ทราเน็ต</p> <p>4. การสืบค้น E-Learning</p> <p>5. ปฏิบัติการสืบค้นข้อมูลอุปกรณ์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต</p> <p>6. ปฏิบัติการใช้โปรแกรม Search Engine พื้นฐาน โดยใช้เว็บ Google เช่น การใช้ keyword, การค้นหารูปภาพ, การค้นหางานวิจัย</p> <p>7. การบริการทางอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารปฏิบัติการใช้โปรแกรม Search Engine ขั้น Advance เช่น OR, AND, NOT, การใช้เงื่อนไข, การใช้สัญลักษณ์, การใช้วงเล็บ</p> <p>8. ใช้งานสารานุกรม</p> <p>9. การค้นหาข้อมูลห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์</p>	3	<p>- บรรยายเนื้อหาโดยใช้ PowerPoint วิเคราะห์กรณีศึกษา และแบ่งกลุ่มอภิปรายเพื่อหาปัญหา</p> <p>- ปฏิบัติการใช้งานโปรแกรม Search Engine, ค้นหาข้อมูลในห้องสมุด</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>Power Point กรณีศึกษา ใบงาน ฐานข้อมูลต่างๆ</p>	

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	10. การใช้ Video on demand 11. ค้นหาบทความและงานวิจัยจาก ห้องสมุดและสำนักวิจัย			
5	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 1. ความหมายของพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ 2. กระบวนการพื้นฐานเกี่ยวกับ พาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ 3. ประเภทของพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ 4. ความสัมพันธ์ของระบบการค้า อิเล็กทรอนิกส์ 5. ทดลองใช้งาน โปรแกรม ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่มีชื่อเสียง เช่น Amazon.com, tarad.com, ebay.com	3	- บรรยายเนื้อหาโดยใช้ PowerPoint กระตุ้นให้ผู้เรียนศึกษา และ ตอบคำถาม ยกตัวอย่างเว็บไซต์ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ที่ ประสบความสำเร็จ ทดลองใช้โปรแกรม ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ สื่อการสอน Power Point อินเทอร์เน็ต ใบงานให้ฝึกปฏิบัติ	
6	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (ต่อ) 1. ขั้นตอนการตั้งร้านในอินเทอร์เน็ต 2. ขั้นตอนการเข้าสู่ธุรกิจพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ 3. สิ่งที่ต้องมีในการเปิดร้านออนไลน์ 4. การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โปรแกรมพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) 5. นำเสนอสินค้าผ่าน Web Site E- Commerce	3	- บรรยายเนื้อหาโดยใช้ PowerPoint วิเคราะห์กรณีศึกษา และ แบ่งกลุ่มอภิปรายเพื่อหา ปัญหา - ปฏิบัติการใช้งาน โปรแกรมสำเร็จรูป ทางด้านพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อสร้าง ชิ้นงาน	

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			สื่อการสอน Power Point กรณีศึกษาเกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูป ใบงาน	
7	นำเสนอผลงานเว็บไซต์ E-Commerce ที่พัฒนา	3	- ตรวจสอบผลงานและให้คำแนะนำเพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นถึงปัญหาและแนวทางแก้ไขของโปรแกรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาขึ้น สื่อการสอน E – commerce ใบงาน	
8	สอบกลางภาค	2		
9	การจัดการข้อมูล 1. ข้อมูล 2. เพิ่มข้อมูล 3. ฐานข้อมูล 4. การประมวลผลข้อมูล 5. การใช้งานโปรแกรม ประมวลผลคำ (Word Processing)	3	- บรรยายเนื้อหาโดยใช้ PowerPoint กระตุ้นผู้เรียนให้ศึกษาและตอบคำถามในชั้นเรียน - ปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมประมวลผลคำ สื่อการสอน	

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อกำหนด	ผู้สอน
			Power Point ใบงานเพื่อฝึกปฏิบัติ	
10	การจัดการข้อมูล (ต่อ) 1. คลังข้อมูล 2. เหมืองข้อมูล 3. การจัดการฐานความรู้ 4. การประยุกต์ใช้ฐานความรู้ 5. การใช้งานโปรแกรมตารางคำนวณ (Spread Sheet)	3	- บรรยายเนื้อหาโดยใช้ PowerPoint วิเคราะห์กรณีศึกษา และแบ่งกลุ่มอภิปรายเพื่อหาปัญหา - ปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมตารางคำนวณ สื่อการสอน Power Point กรณีศึกษา โปรแกรมสำเร็จรูป	
11	ความปลอดภัยบนระบบคอมพิวเตอร์ 1. ภัยคุกคามบนระบบคอมพิวเตอร์ 2. การป้องกันภัยจากโปรแกรมที่สร้างความเสียหายกับระบบคอมพิวเตอร์ 3. การรักษาความปลอดภัยทางกายภาพ 4. ไฟร์วอลล์ 5. การใช้โปรแกรมนำเสนอผลงาน (Presentation)	3	- บรรยายเนื้อหาโดยใช้ PowerPoint - วิเคราะห์กรณีศึกษา และแบ่งกลุ่มอภิปรายเพื่อหาปัญหา - ปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมนำเสนอผลงาน ทำแบบฝึกหัดตามใบงาน สื่อการสอน	

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			Power Point ใบงาน โปรแกรมสำเร็จรูป	
12	ความปลอดภัยบนระบบคอมพิวเตอร์ 1. ความปลอดภัยในการใช้งานอีเมลล์ 2. ความปลอดภัยของ ระบบปฏิบัติการ การรักษาความปลอดภัยบนเว็บ 3. การดาวน์โหลดโปรแกรมกำจัด ไวรัส หรือการโอนย้ายข้อมูล 4. การติดตั้ง 5. การ Scan ไวรัส การติดตั้งค่า Firewall	3	- บรรยายเนื้อหาโดยใช้ PowerPoint - ปฏิบัติการดาวน์โหลดและ ติดตั้งใช้งาน โปรแกรม กำจัดไวรัส สื่อการสอน Power Point ใบงาน โปรแกรมกำจัดไวรัส	

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
13	กฎหมายและจริยธรรมทางคอมพิวเตอร์ 1. พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 2. จริยธรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ปฏิบัติการ update ข้อมูล	3	- บรรยายเนื้อหาโดยใช้ PowerPoint - วิเคราะห์กรณีศึกษา และ แบ่งกลุ่มอภิปรายเพื่อหา ปัญหา - ยกตัวอย่างการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับ พรบ. คอมพิวเตอร์ - กระตุ้นให้ผู้เรียน ทำการศึกษาเนื้อหาและ ตอบคำถาม สื่อการสอน Power Point พรบ. คอมพิวเตอร์ ใบงาน	
14	กฎหมายและจริยธรรมทางคอมพิวเตอร์ (ต่อ) 1. ข้อบังคับทางศีลธรรมทั่วไป 2. ความรับผิดชอบในวิชาชีพจริยธรรม การใช้อีเมลล์กรณีศึกษา 3. ปฏิบัติการพัฒนาเว็บไซต์	3	- บรรยายเนื้อหาโดยใช้ PowerPoint - วิเคราะห์กรณีศึกษา และ แบ่งกลุ่มอภิปรายเพื่อหา ปัญหา - ปฏิบัติการใช้โปรแกรม ประยุกต์สำหรับสร้าง เว็บไซต์ สื่อการสอน Power Point โปรแกรมสร้างเว็บไซต์ ใบงาน	

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
15	การยศาสตร์สำนักไอที 1. การนั่งทำงานในสำนักงานไอที ที่ถูกต้องลักษณะ 2. การออกแบบและการเลือกใช้ อุปกรณ์ สำนักงานไอที 3. ปฏิบัติการพัฒนาเว็บไซต์		<ul style="list-style-type: none"> - บรรยายเนื้อหาโดยใช้ Power Point - วิเคราะห์กรณีศึกษา และ แบ่งกลุ่มอภิปรายเพื่อหา ปัญหา - ยกตัวอย่างการจัดการ สำนักงานไอทีที่เหมาะสม ต่อการใช้งาน ในชีวิตประจำวัน - ปฏิบัติการใช้โปรแกรม ประยุกต์สำหรับสร้าง เว็บไซต์ <p>สื่อการสอน</p> <p>Power Point กรณีศึกษาด้านการจัด สำนักงานไอที โปรแกรมสำเร็จรูป</p>	
16	สอบปลายภาค	2		

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม ที่	ผลการ เรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัดส่วนที่ ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1	1.1, 1.6, 1.7, 2.1,2.4-2.6,3.2	สอบกลางภาค สอบปลายภาค	8 16	20 % 25 %
2	1.1, 1.6, 1.7, 2.1,2.4-2.6,3.2 4.1-4.6, 5.3-5.4	วิเคราะห์กรณีศึกษา ค้นคว้า การ นำเสนอรายงาน การทำงานกลุ่มและผลงาน การอ่านและสรุปบทความ การส่งงานตามที่มอบหมาย	ตลอดภาค การศึกษา	35 %
3	1.1-1.7, 3.1	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอ ความคิดเห็นในชั้นเรียน	ตลอดภาค การศึกษา	20 %

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก เอกสารประกอบการสอนรายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อชีวิต. (เอกสารอัดสำเนา)
2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ ไม่มี
3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ เว็บไซต์ ที่เกี่ยวกับหัวข้อในประมวลรายวิชา เช่น Wikipedia คำอธิบายศัพท์

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

- 1.1 การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- 1.2 การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- 1.3 แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- 1.4 ข้อเสนอแนะผ่านเว็บบอร์ด ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- 2.1 สังเกตการสอนของผู้ร่วมทีมการสอน
- 2.2 ผลการสอบ
- 2.3 การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- 3.1 สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- 3.2 การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จาก การสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

- 4.1 การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- 4.2 มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- 5.1 ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- 5.2 เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์หรืออุตสาหกรรมต่าง ๆ