



มคอ.3

แผนการสอนของรายวิชา

GED1001 ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
คณะ/สาขา/วิชาเอก	
1. รหัสวิชาและชื่อรายวิชา	รหัสวิชา GED1001 ชื่อรายวิชาภาษาไทย ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Digital Intelligence
2. จำนวนหน่วยกิต	3(3-0-6)
3. รายวิชาที่ต้องเรียนก่อนรายวิชานี้ (ถ้ามี)	ไม่มี
4. ชื่อหลักสูตรและประเภทของรายวิชา	ชื่อหลักสูตร ศึกษาศาสตรบัณฑิต ประเภทของรายวิชา -
5. คำอธิบายรายวิชา	ความรู้ ความเข้าใจเรื่องดิจิทัล เทคโนโลยีดิจิทัล สื่อและสารสนเทศ การค้นหา เข้าถึงสื่อและสารสนเทศดิจิทัล ด้วยเครื่องมือและช่องทางต่าง ๆ การสื่อสารยุคดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสาร การประสานงาน การศึกษา การเรียนรู้และการสร้างสรรค์งาน การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล การใช้ชีวิตออนไลน์ มารยาทในสังคมดิจิทัล กฎหมายดิจิทัล สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลและวัฒนธรรมดิจิทัล Knowledge and understandings of digital; digital technology; media and information; searching; accessibility to digital information using different tools and media; communication in digital age; utilizing digital technology for communication, collaboration, education and creation; problem-solving with digital tools; safety and privacy in the digital age; online living; online etiquette; digital law, rights, freedom and responsibilities in the digital era; adaptation to digital transformation and digital culture

6. ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ผลลัพธ์การเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (PLOs)											
	PLOs 1		PLOs 2	PLOs 3	PLOs 4				PLOs 5			
	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565											
	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.1	3.2	4.1	4.2	4.3	4.4
GED1001 ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล												
1. ใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลในการค้นหา เข้าถึง สื่อและสารสนเทศดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิต					●						●	
2. คิด วิเคราะห์ จำแนกแยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ	●		●		●						●	
3. สื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสาธารณะ					●						●	●
4. ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพ บนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัล โดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม และแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม	●		●		●						●	●

***หมายเหตุให้ใส่ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่ระบุไว้ในมคอ.2

รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละด้านตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย

1. ความรู้ (Knowledge) ดังนี้ 1.1 บุรณาการความรู้ในการดำเนินชีวิต	3. จริยธรรม (Ethics) 3.1 คุณธรรม จริยธรรมในการดำเนินชีวิต
2. ทักษะ (Skills) ดังนี้ 2.1 ทักษะการคิด 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ	4. ลักษณะบุคคล (Character) ดังนี้ 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง 4.4 มีความฉลาดรู้ รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง

7. แผนการสอน

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
1 (3-0-6)	PLOs 2.1 ทักษะการคิด PLOs 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ LLO 1) อธิบายความหมายของ สังคมดิจิทัล ความฉลาดรู้ทาง ดิจิทัล และคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องได้ (4.3) LLO 2) วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลง ทางสังคมและวัฒนธรรมยุคดิจิทัล ได้ (2.1 และ 4.3) LLO 3) มีทักษะทางด้านความ ฉลาดรู้ทางดิจิทัล (2.1)	ปฐมนิเทศรายวิชา หัวข้อบรรยายเรื่อง สังคมดิจิทัล (Digital Society) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ สังคมดิจิทัล ความฉลาดรู้ทาง ดิจิทัล และคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง เช่น สังคมดิจิทัล พลเมืองดิจิทัล ความฉลาดรู้ ทางสื่อและ สารสนเทศ รวมถึงสังคมและ วัฒนธรรมยุคดิจิทัล	1. แนะนำรายวิชาตามรายละเอียดของ รายวิชา (มคอ. 3) วัตถุประสงค์การ เรียน กิจกรรมการเรียนการสอน และ เกณฑ์การวัดและประเมินผลคะแนน 2. ให้นักศึกษาตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ และความคาดหวังของรายวิชาผ่าน แบบสอบถามออนไลน์ 3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 1 4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ใน หัวข้อเรื่อง สังคมดิจิทัล ความฉลาดรู้ ทางดิจิทัล และคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง โดยใช้เครื่องมือออนไลน์ เช่น Google Form, Mentimeter, Kahoot เป็นต้น 5. มอบหมายให้นักศึกษาดูคลิปวิดีโอ เกี่ยวกับนวัตกรรมทางเทคโนโลยี ดิจิทัลของเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 2 (6)	1. เอกสารประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 1 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 1 3. เครื่องมือออนไลน์ เช่น Google Form, Mentimeter, Kahoot เป็นต้น 4. แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง	1. ประเมินจากพฤติกรรมการมี ส่วนร่วม 2. สอบปลายภาค
2 (3-0-8)	PLOs 1.1 บูรณาการความรู้ใน การดำเนินชีวิต PLOs 2.1 ทักษะการคิด	หัวข้อบรรยายเรื่อง การใช้ เทคโนโลยี ดิจิทัล (Digital Technology)	1. ผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์และผลลัพธ์ การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 2	1. เอกสารประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 2	1. ประเมินจากพฤติกรรมการมี ส่วนร่วม 2. ประเมินจากการนำเสนอ

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ LLO 1) อธิบายการบูรณาการและ นวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลได้ (2.1) LLO 2) ใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนางาน ด้านต่าง ๆ ได้ (1.1 และ 2.1) LLO 3) อธิบายลักษณะของ พลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ได้ (1.1 และ 2.1)	การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การบูรณาการและนวัตกรรม ทางเทคโนโลยีดิจิทัล แนวโน้ม ของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการเป็นพลเมืองดิจิทัลใน ศตวรรษที่ 21	2. ให้นักศึกษาประเมินสมรรถนะการ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 2 4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียน กลับด้าน (Flipped Classroom) จาก การเรียนรู้คลิปปิดีเกี่ยวกับนวัตกรรม ทางเทคโนโลยี ดิจิทัลล่วงหน้า ดังต่อไปนี้ 4.1 ให้ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน ถาม-ตอบ 4.2 ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มวิเคราะห์ และนำเสนอประเด็นดังต่อไปนี้ 4.2.1 ทักษะการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลใช้ชีวิตประจำวัน 4.2.2 แนวโน้ม การใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล 4.3 ให้นักศึกษาร่วมกันแลกเปลี่ยน เรียนรู้ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลใน ชีวิตประจำวันและแนวโน้มการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล 4.4 ให้นักศึกษาร่วมกันอภิปราย สรุปและนำเสนอ	2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 2 3. แบบประเมินสมรรถนะการ ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลผ่าน ออนไลน์ 4. แบบทดสอบความรู้การใช้ งานโปรแกรม Microsoft Office หรือ Google Apps 5. บทเรียนออนไลน์เรื่อง การ เป็นพลเมืองดิจิทัล	3. ประเมินจากแบบทดสอบ 4. ประเมินจากประกาศนียบัตร 5. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
			5. ผู้สอนสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 6. ทดสอบความรู้การใช้งานโปรแกรม Microsoft Office หรือ Google Apps 7. ให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านบทเรียนออนไลน์ และได้รับประกาศนียบัตรรับรองจากรายวิชา (8)		
3-4 (6-0-6)	PLOs 2.1 ทักษะการคิด PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ PLOs 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง CLOs 1) เลือกใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลในการค้นหาเข้าถึง สื่อและสารสนเทศดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสม CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมินข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ	หัวข้อบรรยายเรื่อง การค้นหาและการเข้าถึงสารสนเทศ (Search and Access Information) ความหมายของการสืบค้นสารสนเทศ ประเภทของการสืบค้นสารสนเทศ รูปแบบของการเข้าถึงสารสนเทศโดยตรงและผ่านห้องสมุด และเทคนิคการสืบค้นและการเข้าถึงสารสนเทศ	1. ผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 3-4 2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 3-4 3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ (Practice) ดังต่อไปนี้ 3.1 ให้นักศึกษาสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศผ่าน Web OPAC ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ สุราษฎร์ธานีและมหาวิทยาลัยอื่น ๆ ห้องสมุดดิจิทัล (Digital Library) แหล่งเรียนรู้เสมือนจริง และแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ตามประเด็นที่น่าสนใจหรือตามศาสตร์ของผู้เรียน (6) 3.2 ให้นักศึกษาสืบค้นเอกสารทางวิชาการ โดยใช้ Google ฐานข้อมูล	1. เอกสารประกอบการบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 3-4 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 3-4 3. Web OPAC ของห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานีและมหาวิทยาลัยอื่น ๆ 4. ห้องสมุดดิจิทัล (Digital Library) 5. แหล่งเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Resources) และแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ 6. ใบกิจกรรม เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศ	1. ประเมินจากพฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. ประเมินจากใบกิจกรรม 3. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	LLO 1) มีทักษะในการสืบค้น สารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ (2.1, 2.3 และ 4.3) LLO 2) สามารถวิเคราะห์ ประเมินแหล่งสารสนเทศที่ น่าเชื่อถือได้ตามประเด็นที่ได้รับ มอบหมาย (2.1, 2.3)		ออนไลน์ เช่น ThaiJO, ThaiLIS เป็นต้น และคลังทรัพยากรแบบเปิด (Open Educational Resources: OER) (6) 4. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อนำเสนอ เทคนิคหรือวิธีการสืบค้นและผลการ สืบค้นจากแหล่งสารสนเทศที่เชื่อถือ ตามประเด็นที่ได้รับมอบหมาย 5. ผู้สอนสรุปประเด็นการสืบค้น ทรัพยากรสารสนเทศ		
5-7 (9-0-12)	PLOs 1.1 บุธนาการความรู้ใน การดำเนินชีวิต PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้ รู้เท่า ทันการเปลี่ยนแปลง CLOs 1) ใช้เทคโนโลยีและ เครื่องมือดิจิทัลในการค้นหา เข้าถึง สื่อและสารสนเทศดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิต CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ	หัวข้อบรรยายเรื่อง การ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (The Application of Digital Technology) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลใน ด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านการ สื่อสาร การประสานงาน การศึกษา การเรียนรู้ การ สร้างสรรค์งาน เป็นต้น	1. ผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์และผลลัพธ์ การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 5-7 2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 5-7 3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วน ร่วม (Participatory Learning) ดังต่อไปนี้ 3.1 ให้นักศึกษาเล่าประสบการณ์ เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลด้านต่าง ๆ 3.2 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่ม แลกเปลี่ยนประสบการณ์การใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล	1. เอกสารประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 5-7 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 5-7 3. Google Application 4. โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับ การนำเสนอ 5. ใบกิจกรรม เรื่อง การสร้าง สื่อดิจิทัลเพื่อนำเสนออย่าง สร้างสรรค์เกี่ยวกับการ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ด้านต่าง ๆ	1. ประเมินจากพฤติกรรมการณ์ มีส่วนร่วม 2. ประเมินจากชิ้นงาน 3. ประเมินจากการนำเสนอ 4. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	CLOs 3) สื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสาธารณะ CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพบนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัลโดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม และแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม LLO 1) เข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล ได้ (1.1 และ 2.3) LLO 2) ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสื่อดิจิทัลหรือชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ (1.1 และ 4.4) LLO 2) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นในสภาพแวดล้อมดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม (4.4)		4. ให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการนำเสนอ (18) 5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการปฏิบัติ 5.1 ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลตามประเด็นที่ได้รับมอบหมายโดยเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการนำเสนอ และให้แต่ละกลุ่มนำเสนอสื่อ 6. ให้ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันประเมินผลสื่อดิจิทัล		
8-9 (6-0-12)	PLOs 2.1 ทักษะการคิด PLOs 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนานตนเองอย่างต่อเนื่อง CLOs 1) ใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลในการค้นหาเข้าถึง สื่อและสารสนเทศดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิต	หัวข้อบรรยายเรื่อง การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล (Problem Solving with Digital Tools) แนวคิดการแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล การแก้ปัญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยี	1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 8-9 2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 8-9 3. ใ้ นั ก ศึ ก ขา แลก เ ป ลี่ ย น ประสพการณ์การแก้ปัญหาในการใช้ชีวิตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล	1. เอกสารประกอบการบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 8-9 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 8-9 3. ตัวอย่างกรณีศึกษา 4. เครื่องมือดิจิทัล	1. ประเมินจากพฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. ประเมินจากชิ้นงาน 3. ประเมินจากการนำเสนอ 4. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ LLO 1) สามารถแยกแยะ วิเคราะห์ปัญหา และสร้าง ทางเลือกในการแก้ปัญหาด้วย เครื่องมือดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม (2.1) LLO 2) ประยุกต์เครื่องมือดิจิทัล มาใช้ในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ได้อย่างเหมาะสม (2.1) LLO 3) สามารถวิเคราะห์และ เลือกใช้เครื่องมือดิจิทัล อุปกรณ์ แอปพลิเคชัน ซอฟต์แวร์ หรือ บริการเพื่อแก้ปัญหาด้านการ เรียนรู้และการดำรงชีวิตได้อย่าง เหมาะสม (2.1 และ 4.3)	ดิจิทัล การจัดการสิ่งแวดล้อม ดิจิทัล การคิดเชิงคำนวณ การ ปรับเปลี่ยนทักษะในยุคดิจิทัล	4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหา เป็นฐาน (Problem Base Learning: PBL) เกี่ยวกับการแก้ปัญหาด้วย กระบวนการเทคโนโลยีดิจิทัล โดย กำหนดประเด็นดังต่อไปนี้ การใช้ชีวิต การศึกษา การสื่อสาร เป็นต้น 5. ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอแนว ทางการแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล เช่น การใช้งาน Chat GPT ทางด้าน วิชาการ เป็นต้น 6. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันอภิปราย และสรุปแนวทางการแก้ปัญหาด้วย เครื่องมือดิจิทัล 7. มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้า เกี่ยวกับเครื่องดิจิทัลสำหรับการ แก้ปัญหา (6) 8. มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้า กรณีศึกษา ข่าว หรือเหตุการณ์การ กระทบความผิดที่เกิดขึ้นทางด้าน ดิจิทัล (6)	5. ใบกิจกรรม เรื่อง การ แก้ปัญหาด้วยกระบวนการ เทคโนโลยีดิจิทัล	
10 (3-0-7)	PLOs 1.1 บูรณาการความรู้ใน การดำเนินชีวิต	หัวข้อบรรยายเรื่อง กฎหมาย ดิจิทัล สิทธิ เสรีภาพและความ รับผิดชอบยุคดิจิทัล (Digital	1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์ การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 10	1. เอกสารประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 10	1. ประเมินจากพฤติกรรมการมี ส่วนร่วม 2. ประเมินจากชิ้นงาน

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ PLOs 3.1 คุณธรรม จริยธรรมในการดำเนินชีวิต PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้ รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง CLOs 3) สื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสาธารณะ CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพบนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัลโดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรมศีลธรรม และแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม LLO 1) ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านกฎหมายดิจิทัล สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบต่อยุคดิจิทัลในชีวิตประจำวันได้ (2.3) LLO 2) ปฏิบัติตนตามกฎหมายดิจิทัล สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบต่อยุคดิจิทัลอย่างเคร่งครัด (1.1, 3.1 และ 4.4)	Law, Rights, Freedoms, and Responsibilities in the Digital Age) ความรู้เบื้องต้นกฎหมายดิจิทัล สิทธิของพลเมืองดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อยุคดิจิทัล สิทธิและความรับผิดชอบต่อสังคมแห่งศตวรรษที่ 21	2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 10 3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Base Learning: PBL) ดังต่อไปนี้ 3.1) ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อกำหนดประเด็นปัญหาจากกรณีศึกษา ข่าวหรือเหตุการณ์การกระทำความผิดที่เกิดขึ้นทางด้านดิจิทัล 3.2) ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มสรุปประเด็นกฎหมายที่เกี่ยวข้อง 3.3) ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอประเด็นปัญหาที่ศึกษา 4. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันอภิปรายและสรุปประเด็นกฎหมายที่เกี่ยวข้องตามประเด็นปัญหานั้นนำเสนอ 5. ให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และได้รับประกาศนียบัตรรับรองจากรายวิชา (7)	2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 10 3. บทเรียนออนไลน์รายวิชา จริยธรรมสารสนเทศสำหรับพลเมืองดิจิทัล 4. ใบกิจกรรม เรื่อง กฎหมายดิจิทัล สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบต่อยุคดิจิทัล	3. ประเมินจากการนำเสนอ 4. ประเมินจากประกาศนียบัตร 5. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
11-12 (6-0-10)	PLOs 1.1 บูรณาการความรู้ในการดำเนินชีวิต PLOs 2.1 ทักษะการคิด PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ PLOs 3.1 คุณธรรม จริยธรรมในการดำเนินชีวิต PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้ รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง CLOs 3) สื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสาธารณะ CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพบนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัลโดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรมศีลธรรม และแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม LLO 1) มีความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล LLO 2) มีทักษะการรักษาความปลอดภัยส่วนบุคคลบนโลกออนไลน์ (	หัวข้อบรรยายเรื่อง ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล (Security and Privacy in the Digital Age) ความปลอดภัยแห่งทศวรรษที่ 21 ความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล ความเป็นส่วนตัวบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ นโยบายความเป็นส่วนตัวและกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล การรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์	1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 11-12 2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 11-12 3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case Studies) ดังต่อไปนี้ 3.1) ให้นักศึกษาเล่าสถานการณ์เกี่ยวกับความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัลที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ปัจจุบัน 3.2) ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็นจากเหตุการณ์ดังกล่าว ค้นหาแนวทางในการคุ้มครองความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยของตนเอง 4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสาธิต (Experiential Learning) การใช้งานเกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ 5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Gamification (6) 6. ให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองและสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับนโยบายความปลอดภัย	1. เอกสารประกอบการบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ที่ 11-12 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 11-12 3. สื่อสังคมออนไลน์ 4. อุปกรณ์ดิจิทัล 5. เว็บไซต์ตรวจสอบการตั้งรหัสผ่าน เช่น เว็บไซต์ security.org เป็นต้น 6. สื่อการรู้เท่าทันภัยร้ายไซเบอร์ด้วยเกม เช่น ดินแดนมหัศจรรย์ (Interland) เป็นต้น 7. ใบกิจกรรม เรื่อง ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล	1. ประเมินจากพฤติกรรมกรรมมีส่วนร่วม 2. ประเมินจากใบกิจกรรม 3. ประเมินจากการตอบคำถาม 4. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	LLO 3) ปฏิบัติตนตามพรบ. คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลอย่าง เคร่งครัด (1.1, 3.1 และ 4.4)		ส่วนตัวและกฎหมายคุ้มครองข้อมูล ส่วนบุคคลของหน่วยงานหรือองค์กร		
13 (3-0-9)	PLOs 1.1 บุรณาการความรู้ใน การดำเนินชีวิต PLOs 2.1 ทักษะการคิด PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้ รู้เท่า ทันการเปลี่ยนแปลง CLOs 3) สื่อสารผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบ ต่อสังคมและสาธารณะ CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพ บนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัล โดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม และแนวทางการอยู่ ร่วมกันในสังคม LLO 1) มีความรู้เกี่ยวกับการใช้ ชีวิตออนไลน์และมารยาทในสังคม ดิจิทัล LLO 2) มีทักษะการใช้สื่อสังคม ออนไลน์อย่างมีมารยาท	หัวข้อบรรยายเรื่อง การใช้ชีวิต ออนไลน์และมารยาทในสังคม ดิจิทัล (Online Behavior and Etiquette in the Digital Society) การแสดงอัตลักษณ์บนโลก ออนไลน์ การใช้สื่อสังคม ออนไลน์ในชีวิตประจำวัน มารยาทในสังคมดิจิทัล กรณีศึกษามารยาทในสังคม ดิจิทัล การระรานทางไซเบอร์ (Cyber Bullying)	1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์ การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 13 2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 13 3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้จาก ประสบการณ์จริง (Experiential Learning) ดังต่อไปนี้ 3.1) ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเล่า ประสบการณ์บนโลกออนไลน์หรือจาก สื่อ ประเด็นดังต่อไปนี้ ความประทับใจ ปัญหาที่พบ และข้อควรระวัง 3.2) ให้นักศึกษาร่วมกันแสดงความคิดเห็นจากประสบการณ์ดังกล่าว 3.3) ให้นักศึกษาอภิปราย สรุป ประเด็นที่พบในการใช้ชีวิตบนโลก ออนไลน์ และมารยาทในสังคมดิจิทัล เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติตน และ พัฒนาคุณภาพชีวิต 4. ผู้สอนสรุปประเด็นและให้ ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางในการ ปฏิบัติตนและพัฒนาคุณภาพชีวิต	1. เอกสารประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 13 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 13 3. โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการ นำเสนอ 4. ใบกิจกรรม เรื่อง การใช้ ชีวิตออนไลน์และมารยาทใน สังคมดิจิทัล 5. บทเรียนออนไลน์เกี่ยวกับ พลเมืองที่ดี	1. ประเมินจากพฤติกรรมการณ์ มีส่วนร่วม 2. ประเมินจากใบกิจกรรม 3. ประเมินจากการตอบคำถาม 4. ประเมินจากประกาศนียบัตร 5. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	LLO 3) ประยุกต์ใช้แนวคิดทฤษฎี กับกรณีศึกษามารยาททางสังคม ยุคดิจิทัล LLO 4) ยอมรับความคิดเห็นที่ แตกต่างของผู้อื่น		5. ให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง เกี่ยวกับการใช้ชีวิตรออนไลน์และ มารยาทในสังคมดิจิทัล และได้รับ ประกาศนียบัตรรับรองจากหน่วยงาน (9)		
14 (3-0-2)	PLOs 2.1 ทักษะการคิด PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้ รู้เท่า ทันการเปลี่ยนแปลง CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพ บนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัล โดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม และแนวทางการอยู่ ร่วมกันในสังคม LLO 1) อธิบายและยกตัวอย่าง การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศใน สถานการณ์ต่าง ๆ ได้ LLO 2) จำแนกองค์ประกอบของ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศได้	หัวข้อบรรยายเรื่อง การรู้เท่าทัน สื่อและสารสนเทศ (Media And Information Literacy) ความหมายและความสำคัญ ของการรู้เท่าทันสื่อและ สารสนเทศ องค์ประกอบของ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ในสถานการณ์ปัจจุบัน	1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์ การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 14 2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 14 3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ กรณีศึกษา (Case Studies) ดังต่อไปนี้ 3.1 ให้นักศึกษาสืบค้นข่าวหรือ เหตุการณ์ภัยร้ายจากการใช้งานสื่อ สังคมออนไลน์ในสถานการณ์ปัจจุบัน อภิปรายและนำเสนอเป็นรายกลุ่ม 3.2 ให้นักศึกษาสร้างแผนผังความคิด (Mind Map) เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศ และนำเสนอเป็นราย กลุ่ม (6) 4. ผู้สอนสรุปประเด็นและให้ข้อเสนอ หรือแนะนำการใช้สื่อและสารสนเทศ อย่างรู้เท่าทัน	1. เอกสารประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 14 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ที่ 14 3. โปรแกรมสำเร็จรูปในการ สร้างแผนผังความคิด (Mind Map) เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศ	1. ประเมินจากพฤติกรรมการมี ส่วนร่วม 2. ประเมินจากชิ้นงาน 3. ประเมินจากการนำเสนอ 4. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	LLO 3) สร้างแผนผังความคิดเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศได้				
15 (3-0-6)	PLOs 1.1 บุรณาการความรู้ใน การดำเนินชีวิต PLOs 2.1 ทักษะการคิด PLOs 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ PLOs 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่อง PLOs 4.4 มีความฉลาดรู้ รู้เท่า ทันการเปลี่ยนแปลง CLOs 2) คิด วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะ ตีความและประเมิน ข้อมูล สารสนเทศและสื่อได้อย่าง มีวิจารณญาณ CLOs 4) ปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพ บนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัล โดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม และแนวทางการอยู่ ร่วมกันในสังคม LLO 1) วิเคราะห์ผลกระทบของ การปรับเปลี่ยนสู่ยุคดิจิทัล	หัวข้อบรรยายเรื่อง การปรับตัว สู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลและ วัฒนธรรมดิจิทัล (Adapting to Digital Transformations and Digital Culture) ส ถ า น ก า ร ณ์ ก า ร เปลี่ยนแปลงของสังคมยุคดิจิทัล ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบการ ทำงานในสังคมและวัฒนธรรม ยุคดิจิทัล วัฒนธรรมยุคดิจิทัล ผลกระทบของการปรับเปลี่ยนสู่ ยุคดิจิทัล	1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และผลลัพธ์ การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 15 2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 15 3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากกรณี ศึกษา (Case Studies) ดังต่อไปนี้ 3.1) ให้นักศึกษาเรียนรู้จากกรณี ศึกษาการเปลี่ยนแปลงดิจิทัลและ วัฒนธรรมดิจิทัลทุกระดับ (6) 3.2) ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มระดม ความคิดเห็นการเปลี่ยนแปลงและการ ปรับตัวสู่ยุคดิจิทัลร่วมกันหาแนวทาง ในการอยู่ร่วมกันในสังคม 4. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันสรุป ประเด็นเพื่อหาแนวทางในการอยู่ ร่วมกันในสังคม	1. เอกสารประกอบการ บรรยายเนื้อหาประจำสัปดาห์ ที่ 15 2. สื่อนำเสนอประจำสัปดาห์ ที่ 15 3. โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับ การนำเสนอ 4. กรณีศึกษาจาก ประสบการณ์จริง 5. กรณีศึกษาจากสถานการณ์ ในปัจจุบัน 6. ใบกิจกรรม เรื่อง การ ปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลง ดิจิทัลและวัฒนธรรมดิจิทัล	1. ประเมินจากใบกิจกรรม 2. ประเมินจากพฤติกรรมการณ์ มีส่วนร่วม 4. สอบปลายภาค

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผลการสอน
	LLO 2) บอกปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ รูปแบบการทำงานในสังคมและ วัฒนธรรมยุคดิจิทัล LLO 3) หาแนวทางในการปรับตัว สู่ยุคดิจิทัล				
16	สอบปลายภาค (30)				

สรุปจำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา (ให้สัมพันธ์กับที่ระบุไว้ในแผนการสอน)

ภาคทฤษฎีการบรรยาย	ภาคปฏิบัติ (การฝึกปฏิบัติ/ภาคสนาม/การฝึกงาน)	การศึกษาด้วยตนเอง	รวม
45	ไม่มี	90	135

8. การวัดและประเมินผลการศึกษา

รายการ	ร้อยละ
กิจกรรมระหว่างภาคเรียน (คะแนนเก็บ)	70
- การสังเกตพฤติกรรมภายในชั้นเรียน	10
- กิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย (ใบกิจกรรม)	20
- ชิ้นงานและการนำเสนองาน	30
- ประกาศนียบัตรออนไลน์	10
กิจกรรมภาคปฏิบัติ (สำหรับวิชาที่มีภาคปฏิบัติ เช่น 3(2-2-5) โปรตรระบุ รายละเอียด)	
คะแนนสอบกลางภาค (ถ้ามี)	
คะแนนสอบปลายภาค	30
รวม	100

9. ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

กองทุนเพื่อพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ THAI MEDIA FUND. (ม.ป.ป.). *Think-Digital แหล่งรวมความรู้ด้าน*

พลเมืองดิจิทัลเพื่อเยาวชนไทย. กรุงเทพฯ: มาร์เวลลัส สตูดิโอ. <https://think-digital.app>

คณะกรรมการรับผิดชอบรายวิชาศึกษาทั่วไป รายวิชาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล. (2567). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชา GED1001 ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล*. สุราษฎร์ธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.

คลังความรู้ SciMath. (2562). *ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล*. <https://www.scimath.org/article-technology/item/10611-digital-intelligence>

ชุดิมา สัจจามันท์. (2563). ความฉลาดรู้เรื่องสารสนเทศในสภาพแวดล้อมดิจิทัล Information Literacy in the Digital Environment. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 46(1), 1-17.

ปณิตา วรรณพิรุณ. (2560). ความฉลาดทางดิจิทัล. *พัฒนาเทคนิคศึกษา*, 29(102), 12-20.

ภาชญา เชี่ยวชาญ และ ศัทธยา จันดา. (2562). *เอกสารประกอบการสอน รู้เท่าทันดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการศึกษาทั่วไปและนวัตกรรมการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

สรานนท์ อินทนนท์. (2563). *ความฉลาดทางดิจิทัล* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.

สรานนท์ อินทนนท์. (2563). *ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)* (พิมพ์ครั้งที่ 3).

http://cclickthailand.com/wpcontent/uploads/2020/04/dq_FINAL.pdf?fbclid=IwAR0CM8Y5

Q222WS6Az0LvrxXEynDKwphRk7tdngrHJ3ot4XyLEU5F1yDtvrC

อุษา บิ๊กกินส์. (2566). *พลเมืองฉลาดรู้เท่าทันดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

PeerPower. (2562). *Digital Disruption การเปลี่ยนแปลงและการปรับตัว*.

<https://www.peerpower.co.th/blog/digital-disruption> ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล

10. คณะกรรมการบริหารรายวิชาและอาจารย์ผู้สอนรายวิชา

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตติมา ศीलประชาวังค์
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัศนาวดี แก้วสนิท
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา ชูช่วย
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอพร โมฬี
5. ดร.ธิติमानันท์ คำรงค์ดีเมธี
6. ดร.สมพงษ์ ยิ่งเมือง
7. ดร.สุรางคนางค์ เจริญรักษ์
8. ดร.ณรงค์ศักดิ์ จายางกูร
9. ดร.ธิดา บุตรรักษ์
10. ดร.กฤษณ์ ศรีพร
11. อาจารย์สุพัฒน์ สิริพัฒตะ
12. อาจารย์กชพรรณ นุ่นสังข์
13. อาจารย์อมรรัตน์ แซ่กวาง
14. อาจารย์ปิยะรัตน์ ภิรมแก้ว
15. อาจารย์กรรณิการ์ แก้วเชื้อ
16. อาจารย์ ดร.มณฑา เพ็ชรวรรณ
17. อาจารย์กนกวรรณ แก้วเกาะสะบ้า
18. อาจารย์ ดร.เกวลิน อังคนานนท์
19. อาจารย์เรณูกา ขุนชำนาญ
20. อาจารย์ปิยะบุษ ปลอดอักษร
21. อาจารย์ ดร.เนติฐิโน จินสกุล
22. อาจารย์ ดร.อุบลวรรณ ลิ้มสกุล