



รายละเอียดของรายวิชา

รายวิชา ภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย

Chinese for Communication

รหัสวิชา 3572533

ภาคเรียนที่ 1/2561

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจการโรงแรม

โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สารบัญ

		หน้า
หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	3
หมวดที่ 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	4
หมวดที่ 3	ลักษณะและการดำเนินการ	5
หมวดที่ 4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	6
หมวดที่ 5	แผนการสอนและการประเมินผล	10
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	23
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	24

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
 วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

3572533 ภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย
 Chinese for Communication

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต 3(3-0-6)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

- 3.1 หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจการโรงแรม
 3.2 ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะด้าน วิชาเฉพาะเลือก กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศเพื่องาน
 อาชีพ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

- 4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ปิยะดา ศรีบุศย์ดี
 4.2 อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ปิยะดา ศรีบุศย์ดี ตอนเรียน A1

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1/ 2561/ ชั้นปีที่ 2

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 15 กรกฎาคม 2561

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.1 ความรู้ที่ได้รับจากการเรียน

เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ด้านภาษาจีนในระดับที่ซับซ้อนขึ้น สามารถบอกความต้องการ สอบถาม และตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น บรรยายลักษณะ และบอกเล่าเรื่องราวประสบการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันเป็นภาษาจีนได้อย่างถูกต้อง

1.2 ความสามารถ ทักษะที่ได้รับจากการเรียน

1. เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะในการฟัง การพูด การอ่าน การเขียนภาษาจีนที่จำเป็นสำหรับการสื่อความหมายและการแสดงออกซึ่งความต้องการและความคิดเห็นได้อย่างถูกต้อง

2. เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม

1.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และเจตคติ ที่ได้รับจากการเรียน

1. เพื่อให้ นักศึกษาเป็นผู้มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อผู้อื่นและสังคม

2. เพื่อให้ นักศึกษาเป็นผู้มีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง ต่อผู้อื่นและสังคม

2. วัตถุประสงค์รายวิชา

2.1 ความรู้ที่ได้รับจากการเรียน

1. นักศึกษาสามารถบอกความต้องการพื้นฐานของตนเองเป็นภาษาจีนได้อย่างถูกต้อง

2. นักศึกษาสามารถสอบถามและตอบคำถามเป็นภาษาจีนที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

3. นักศึกษาสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกรณีศึกษาในห้องเรียนเป็นภาษาจีนได้อย่างถูกต้อง

4. นักศึกษาสามารถอธิบายลักษณะของสิ่งของและสถานที่ต่าง ๆ ที่พบบ่อยในชีวิตประจำวันเป็นภาษาจีนได้อย่างถูกต้อง

5. นักศึกษาสามารถบอกเล่าเรื่องราว เหตุการณ์ ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันเป็นภาษาจีนได้อย่างถูกต้อง

2.2 ความสามารถ ทักษะที่ได้รับจากการเรียน

1. นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ภาษาจีนในการฝึกปฏิบัติงานและการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพเหมาะสมกับสถานการณ์และถูกต้องตามโอกาสและกาลเทศะ

2. นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นได้ดี เป็นผู้มีวุฒิภาวะ

2.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และเจตคติ ที่ได้รับจากการเรียน

1. นักศึกษามีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายตามหน้าที่และบทบาทของตนในกลุ่มได้อย่างเหมาะสม

2. นักศึกษาสามารถยอมรับและเข้าใจความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมไทย-จีน และเป็นผู้มีทัศนคติเชิงบวก มีจิตสำนึกรักหวงแหนวัฒนธรรมของทั้งสองประเทศ

3. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เนื่องจากรายวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย เป็นรายวิชาที่นักศึกษาต้องใช้ทักษะทางด้าน การจดจำคำศัพท์ ไวยากรณ์ โครงสร้างประโยค ฯลฯ ค่อนข้างมาก ซึ่งจากสาเหตุนี้อาจส่งผลทำให้นักศึกษาเกิดความเบื่อหน่ายและขาดความสนใจในการเรียนรู้ได้ ทางอาจารย์ผู้สอนจึงได้พัฒนารายวิชา โดยนำเอารูปแบบ การเรียนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) มาผนวกเข้าด้วยกัน เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนการสอนในเนื้อหาบทต่าง ๆ ทำให้นักศึกษาสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น ใช้ระยะเวลาในการจดจำได้เร็วขึ้น และมีความรู้สึกสนุกสนานกับการเรียน ภาษาจีนเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังจะเป็นปัจจัยกระตุ้นทำให้นักศึกษาเกิดการสร้างกระบวนการคิด วิเคราะห์ และนำไปสู่การประยุกต์ใช้ภาษาจีนเพื่อใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นธรรมชาติต่อไปได้อีกด้วย

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และศึกษาโครงสร้างด้านภาษาจีนที่ซับซ้อนขึ้น เพื่อประยุกต์ใช้ในการสื่อความหมายในการบอกความต้องการ การสอบถาม และการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การบรรยายลักษณะ และการบอกเล่าเรื่องราวประสบการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

Practicing on all Chinese language skill set, understanding complex sentences structures, applying the skills on requesting, questioning, answer, dialoguing, describing, and storytelling in everyday life.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยายการฝึก	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งานภาคสนาม/ การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
45 ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา	สอนเสริม ให้คำแนะนำ ตามความต้องการของ นักศึกษาเฉพาะราย	ไม่มี	90 ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

3.1 อาจารย์ผู้สอนจัดเวลาให้คำปรึกษา และแนะนำทางวิชาการเพิ่มเติมแก่นักศึกษา 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ภายในมหาวิทยาลัย

3.2 อาจารย์ผู้สอนให้คำปรึกษา ผ่านช่องทางการติดต่อทางระบบโซเชียลมีเดียแก่นักศึกษาตลอดเวลา ได้แก่ อาจารย์ผู้สอนดำเนินการจัดตั้งกลุ่มสนทนาในโปรแกรมไลน์(Line) สำหรับแต่ละตอนเรียน เพื่อให้คำปรึกษา เผยแพร่ข่าวสาร ความรู้ต่าง ๆ แก่นักศึกษาเพิ่มเติม

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

1) มีความซื่อสัตย์ สุจริต และสามารถจัดการปัญหาความขัดแย้งระหว่างผลประโยชน์ ที่ได้รับกับ จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ

○2) นักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่ออาชีพและแสดงออกซึ่งคุณธรรมและจริยธรรมในการปฏิบัติงานและการปฏิบัติตนต่อผู้อื่นอย่างสม่ำเสมอ

●3) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย เป็นสมาชิกที่ดีและมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อการพัฒนา การมีภาวะผู้นำ และเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่น

4) มีวินัยในการทำงาน และปฏิบัติตามกฎ ระเบียบและข้อบังคับขององค์กรและสังคม

1.2 วิธีการสอน

1) ปลุกจิตสำนึกให้มีความซื่อสัตย์ต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือคัดลอกงานของผู้อื่น

2) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และจัดให้มีการพูดคุยแลกเปลี่ยน ทัศนคติด้านวิชาชีพกับอาจารย์ผู้สอน

3) มอบหมายงานแบบกลุ่มให้นักศึกษาได้มีโอกาสแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ ฝึกฝนการมีส่วนร่วม การเป็นผู้นำ และการทำงานเป็นกลุ่ม

4) เน้นการตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียนอย่างเคร่งครัด โดยจะมีการหักคะแนน เมื่อนักศึกษามาสาย ไม่มีเอกสารประกอบการเรียน และแต่งกายไม่ถูกต้องตามกฎระเบียบของหลักสูตรและมหาวิทยาลัยทุกครั้ง

1.3 วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจากความซื่อสัตย์ในการสอบ และการอ้างอิงถึงแหล่งที่มาของข้อมูลที่อยู่ในชิ้นงาน
- 2) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม ขณะเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ และรับฟังความคิดเห็นด้านทัศนคติของนักศึกษา(โดยใช้กิจกรรม เกม และแบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียนเป็นเครื่องมือในการวัดผล)
- 3) ประเมินจากพฤติกรรมของนักศึกษาขณะทำงานกลุ่ม และคุณภาพของชิ้นงานที่สำเร็จ
- 4) ประเมินจากการเช็คชื่อเข้าชั้นเรียนของนักศึกษา และจากการสังเกตเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์การเรียนของนักศึกษา

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

1) มีความรู้ในสาขาวิชาการโรงแรมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติอย่างกว้างขวางเป็นระบบ เป็นสากลและทันสมัยต่อสถานการณ์โลก

● 2) มีความรู้ที่เกิดจากการบูรณาการความรู้ในศาสตร์ต่างๆที่เกี่ยวข้อง

3) นักศึกษามีความรู้ในกระบวนการและเทคนิคการวิจัยเพื่อแก้ไขปัญหาและต่อยอดองค์ความรู้ในงานอาชีพ

2.2 วิธีการสอน

1) จัดกิจกรรมบทบาทสมมติ(Role play-Based Learning) ในบทเรียนที่เกี่ยวกับการบริการในโรงแรม เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านวิชาชีพ

2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการค้นพบ(Discovery – Based Learning) เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการบูรณาการความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องมากขึ้น

2.3 วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจากความถูกต้องในการใช้ภาษา และการสื่อความหมาย(เนื้อหา)
- 2) ประเมินจากชิ้นงานที่สำเร็จ

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

1) นักศึกษามีความสามารถประมวลและศึกษาข้อมูลเพื่อวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาและความขัดแย้งรวมทั้งหาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสมทั้งเชิงกว้างและเชิงลึก

2) มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติไปใช้ประโยชน์ในการฝึกประสบการณ์ภาคสนามและการปฏิบัติงานจริงตามสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม

●3) มีความสามารถประยุกต์ใช้นวัตกรรมจากภาคธุรกิจและจากศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาทักษะการทำงานให้เกิดประสิทธิผล

3.2 วิธีการสอน

1) จัดกิจกรรมบทบาทสมมติ(Role play-Based Learning) ในบทเรียนที่เกี่ยวกับการบริการในโรงแรม เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านวิชาชีพ โดยสอดแทรกการประยุกต์ใช้นวัตกรรม สถานการณ์การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้ารวมอยู่ด้วย เพื่อพัฒนาให้นักศึกษาได้ฝึกประยุกต์ใช้นวัตกรรมจากศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และมีทักษะ ไหวพริบปฏิภาณในการแก้ไขปัญหา

2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการค้นพบ(Discovery – Based Learning) เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการบูรณาการความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องมากขึ้น

3.3 วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจากความถูกต้องในการใช้ภาษา และการสื่อความหมาย(เนื้อหา)
- 2) ประเมินจากชิ้นงานที่สำเร็จ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

○1) นักศึกษามีความสามารถในการปฏิบัติงานและรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายตามหน้าที่และบทบาทของตนในกลุ่มงานได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้ร่วมงานและแก้ไขปัญหาในกลุ่ม

2) มีความสามารถในการพัฒนาตนเอง และพัฒนาวิชาชีพให้ทันสมัยอย่างต่อเนื่องและตรงตามมาตรฐานสากล

4.2 วิธีการสอน

1) มอบหมายงานแบบกลุ่มให้นักศึกษาได้มีโอกาสแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ ฝึกฝนการมีส่วนร่วม การเป็นผู้นำ และการทำงานเป็นกลุ่ม

2) สร้างกิจกรรมการเรียนรู้จากการใช้กรณีศึกษา(Case study-Based Learning) เพื่อให้นักศึกษาเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเองได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

4.3 วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมมีส่วนร่วมในกลุ่มและในชั้นเรียน

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

● 1) มีความสามารถในการใช้ภาษาไทย และภาษาต่างประเทศในการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการสรุปประเด็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

○2) มีความสามารถในการสื่อสารกับชาวต่างชาติได้อย่างเหมาะสมตามสถานการณ์และวัฒนธรรม

3) มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสาร รู้จักเลือกรูปแบบของการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับเรื่อง และผู้ฟังที่แตกต่างกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4) มีความสามารถในการใช้เทคนิคพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และสถิติในการประมวลการแปลความหมาย และการวิเคราะห์ข้อมูล

5.2 วิธีการสอน

1) ทดสอบทักษะด้านภาษาจีนทั้ง 4 ทักษะของนักศึกษา(การฟัง พูด อ่าน เขียน)ทั้งก่อนและหลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้

2) สร้างกิจกรรมการเรียนรู้จากการใช้กรณีศึกษา(Case study-Based Learning) เพื่อให้ให้นักศึกษาเรียนรู้และเข้าใจถึงสังคม วัฒนธรรมและประเพณีของชาวจีนอย่างถูกต้อง อันจะนำไปสู่การสื่อสารและการปรับตัวที่เหมาะสม

3) จัดกิจกรรมบทบาทสมมติ(Role play-Based Learning) เพื่อฝึกฝนให้นักศึกษามีทักษะการสื่อสารภาษาจีนอย่างมีประสิทธิภาพ และถูกต้อง เหมาะสมตามสถานการณ์และวัฒนธรรมจีน

5.3 วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจากการผลคะแนนการทดสอบทักษะภาษาจีนทั้ง 4 ด้านของนักศึกษา
- 2) ประเมินจากชิ้นงานที่สำเร็จ (ความถูกต้องของเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ รูปแบบหรือวิธีการนำเสนอ)
- 3) ประเมินจากกิจกรรมบทบาทสมมติ

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
1	<ul style="list-style-type: none"> - แนะนำ ลักษณะ รายวิชา วัตถุประสงค์ แนวการสอน - กำหนดข้อตกลงในการเรียนและการวัดและการประเมินผลร่วมกันกับนักศึกษา - ทบทวนภาษาจีนพื้นฐานผ่านกิจกรรม - นักศึกษาเข้ารับการทดสอบวัดระดับภาษาจีนก่อนเรียนทั้ง4ทักษะ(ฟัง พูด อ่าน เขียน) จากนั้นอาจารย์ผู้สอนให้คำแนะนำเป็นรายบุคคล 	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อาจารย์ผู้สอนแนะนำตนเอง และพูดคุยทำความรู้จักกับนักศึกษาให้มากที่สุด เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน(กิจกรรมเกม “เลขซูลมุน”) 2. อาจารย์ผู้สอนอธิบาย โดยใช้สื่อ PPT ประกอบ ในประเด็นดังต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> - แนะนำลักษณะรายวิชา - แนะนำวัตถุประสงค์รายวิชา - อธิบายแนวการสอน สื่อการเรียน และภาพรวมการเรียนการสอนในแต่ละสัปดาห์ 3. อาจารย์ผู้สอนกำหนดข้อตกลงในการเรียน และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกันกับนักศึกษา 4. กิจกรรมกลุ่มทบทวนภาษาจีนพื้นฐาน (กิจกรรมเกม “บ้านผีสิง”) 5. นักศึกษาเข้ารับการทดสอบวัดระดับภาษาจีนก่อนเรียนทั้ง4ทักษะ(ฟัง พูด อ่าน เขียน) จากนั้นอาจารย์ผู้สอนจะทำหน้าที่ให้คำแนะนำในการเรียนเป็นรายบุคคล 	<ul style="list-style-type: none"> - อุปกรณ์เกม “เลขซูลมุน” - มคอ.3 รายละเอียดรายวิชา - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย - อุปกรณ์เกม “บ้านผีสิง” - แบบทดสอบวัดระดับภาษาจีนทั้ง4ระดับ(ฟัง พูด อ่าน เขียน)

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
			ประเมินการเรียนรู้ 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. แบบทดสอบวัดระดับภาษาจีนทั้ง4ระดับ(ฟัง พูด อ่าน เขียน)	
2	บทที่ 1 การบอกความต้องการ พื้นฐานในชีวิตประจำวัน	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “คุณนายเจ้าเล่ห์กับคุณชายลัลลา”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนาเกี่ยวกับการบอกความต้องการพื้นฐานในชีวิตประจำวัน 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมเกม “โดมิโนมนุษย์”) ประเมินการเรียนรู้ 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน	- อุปกรณ์เกม “คุณนายเจ้าเล่ห์กับคุณชายลัลลา” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย - อุปกรณ์เกม “โดมิโนมนุษย์”
3	บทที่ 1 การบอกความต้องการ พื้นฐานในชีวิตประจำวัน (ต่อ)	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “ชีวิตที่ดี”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนาเกี่ยวกับการบอกความต้องการพื้นฐานในชีวิตประจำวัน (ต่อ)	- อุปกรณ์เกม “ชีวิตที่ดี” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียนวิชา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
			<p>3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็น การสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมกลุ่ม “หนูน้อยนักบริการ”) ชิ้นงาน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บัตรคำศัพท์(ออกแบบโดยนักศึกษา) 2. การนำเสนอด้วยวาจา <p>ประเมินการเรียนรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 4. ความถูกต้องของบัตรคำศัพท์ 5. รูปแบบการนำเสนอด้วยวาจา 	<p>ภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย</p> <p>- อุปกรณ์กิจกรรม “หนูน้อยนักบริการ”</p>
4	<p>บทที่ 2</p> <p>การสอบถามและการ ตอบคำถามใน ชีวิตประจำวัน</p>	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “20 คำถาม”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนาเกี่ยวกับการสอบถามและการตอบคำถามในชีวิตประจำวัน 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็น การสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมคู่ “คุณชอบอะไร?”) ชิ้นงาน <ol style="list-style-type: none"> 1. ใบงานสำรวจความชอบ(งานคู่) 	<p>- อุปกรณ์เกม “20 คำถาม”</p> <p>- สื่อ power point (Photo Graphics)</p> <p>- เอกสารประกอบการเรียนวิชา ภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย</p> <p>- อุปกรณ์กิจกรรม “คุณชอบ อะไร?”</p>

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
			ประเมินการเรียนรู้ 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 4. เนื้อหาในใบงานสำรวจความชอบ	
5	บทที่ 2 การสอบถามและการ ตอบคำถามใน ชีวิตประจำวัน(ต่อ)	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “กลองลึกลับ”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนาเกี่ยวกับการสอบถามและการตอบคำถามในชีวิตประจำวัน (ต่อ) 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมกลุ่ม “ฉันเป็นนักศึกษา”) ชิ้นงาน 1. การนำเสนอด้วยวาจา ประเมินการเรียนรู้ 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 4. รูปแบบการนำเสนอด้วยวาจา	- อุปกรณ์เกม “กลองลึกลับ” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย - อุปกรณ์กิจกรรม “ฉันเป็นนักศึกษา”

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
6	บทที่ 3 การบอกวันและเวลา	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “ชั้นที่น้อยผู้รอบรู้”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนาเกี่ยวกับการบอกวันและเวลา 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรม “จิ๊กซอว์ย้อนเวลา”) <p>ประเมินการเรียนรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - อุปกรณ์เกม “ชั้นที่น้อยผู้รอบรู้” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย - อุปกรณ์กิจกรรม “จิ๊กซอว์ย้อนเวลา”
7	บทที่ 4 การแสดงความคิดเห็น	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “ซุนหงอคง”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนาเกี่ยวกับการแสดงความคิดเห็นในสถานการณ์ต่าง ๆ 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมกลุ่ม: วิเคราะห์กรณีศึกษา) <p>ชิ้นงาน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. รายงานวิเคราะห์กรณีศึกษา 2. การนำเสนอด้วยวาจา 	<ul style="list-style-type: none"> - อุปกรณ์เกม “ซุนหงอคง” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย - กรณีศึกษาในธุรกิจโรงแรม

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
			ประเมินการเรียนรู้ 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 4. เนื้อหาของรายงาน 5. รูปแบบการนำเสนอด้วยวาจา	
8	บทที่ 4 การแสดงความคิดเห็น (ต่อ)	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “เป่าบูนจิ้นน้อย”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนาเกี่ยวกับการแสดงความคิดเห็นในสถานการณ์ต่าง ๆ(ต่อ) 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมเกม “ซัวร์ หรือ มั่ว?”) ประเมินการเรียนรู้ 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน	- อุปกรณ์เกม “เป่าบูนจิ้นน้อย” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย - อุปกรณ์เกม “ซัวร์ หรือ มั่ว?”

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
9	บทที่ 5 การร้องขอและให้ความ ช่วยเหลือใน ชีวิตประจำวัน	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “ตะลุยกแดน คำศัพท์มหัศจรรย์”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนาเกี่ยวกับการร้องขอและให้ความช่วยเหลือในชีวิตประจำวัน 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมกลุ่ม: แสดงบทบาทสมมติ) ชิ้นงาน 1. สคริปบทบาทสมมติ(งานกลุ่ม) ประเมินการเรียนรู้ 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 4. เนื้อหาของสคริปบทบาทสมมติ 5. การแสดงบทบาทสมมติ	- อุปกรณ์เกม “ตะลุยกแดน คำศัพท์มหัศจรรย์” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียนวิชา ภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย
10	บทที่ 5 การร้องขอและให้ความ ช่วยเหลือใน ชีวิตประจำวัน(ต่อ)	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “0-10”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนาเกี่ยวกับการร้องขอและให้ความช่วยเหลือในชีวิตประจำวัน (ต่อ)	- อุปกรณ์เกม “0-10” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียนวิชา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
			3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมเกม “เฮฮาหน้าจอ”) ประเมินการเรียนรู้ 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน	ภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย - อุปกรณ์เกม “เฮฮาหน้าจอ”
11	บทที่ 6 การอธิบายลักษณะของคน	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “สี่พยางค์”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนาเกี่ยวกับการอธิบายลักษณะของคนเบื้องต้น 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรม “เขาคือใคร?”) ชิ้นงาน 1. ภาพวาด ประเมินการเรียนรู้ 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 4. ความถูกต้องของภาพวาด	- อุปกรณ์เกม “สี่พยางค์” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย - อุปกรณ์กิจกรรม “เขาคือใคร?”

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
12	<p align="center">บทที่ 7</p> <p>การอธิบายลักษณะของ สิ่งของและสถานที่</p>	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “จริงหรือหลอก”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนาเกี่ยวกับการอธิบายลักษณะของสิ่งของและสถานที่ต่าง ๆ ที่พบบ่อยในชีวิตประจำวันเบื้องต้น 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรม “นักผจญภัยน้อย”) <p>ชิ้นงาน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ใบงานแผนผัง 2. การนำเสนอด้วยวาจา <p>ประเมินการเรียนรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 4. ความถูกต้องของใบงานแผนผัง 5. รูปแบบการนำเสนอด้วยวาจา 	<ul style="list-style-type: none"> - อุปกรณ์เกม “จริงหรือหลอก” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย - อุปกรณ์กิจกรรม “นักผจญภัยน้อย”

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
13	บทที่ 8 การบอกและถามทาง	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “หมูลงหลุม”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนาเกี่ยวกับการบอกและถามทาง 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมกลุ่ม “นักสำรวจ”) ชิ้นงาน 1. ใบงานแผนที่ 2. การนำเสนอด้วยวาจา ประเมินการเรียนรู้ 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 4. ความถูกต้องของบัตรคำศัพท์ 5. รูปแบบการนำเสนอด้วยวาจา	- อุปกรณ์เกม “หมูลงหลุม” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย - อุปกรณ์กิจกรรม “นักสำรวจ”
14	บทที่ 9 การบอกเล่าเรื่องราวในชีวิตประจำวัน	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “พ่อแม่ลูก”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนาเกี่ยวกับการบอกเล่าเรื่องราวในชีวิตประจำวัน 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการ	- อุปกรณ์เกม “พ่อแม่ลูก” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียนวิชา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
			<p>การสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมกลุ่ม “ไปได้ให้ติด”) ชิ้นงาน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บัตรคำศัพท์(ออกแบบโดยนักศึกษา) 2. การนำเสนอด้วยวาจา <p>ประเมินการเรียนรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 4. ความถูกต้องของบัตรคำศัพท์ 5. รูปแบบการนำเสนอด้วยวาจา 	<p>ภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย - อุปกรณ์กิจกรรม “ไปได้ให้ติด”</p>
15	ทบทวนบทเรียน	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “หมู ปะทะ วัว”) 2. ทบทวนคำศัพท์ บทสนทนา ไวยากรณ์ โครงสร้างประโยคที่สำคัญและพบบ่อยในชีวิตประจำวันในแต่ละบทเรียน(อาจารย์ผู้สอนเน้นการยกตัวอย่างประโยค) 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนในเทอมที่ผ่านมา (กิจกรรมเกม “เล็ก หรือ ใหญ่?”) 4. นักศึกษาเข้ารับการทดสอบวัดระดับภาษาจีนหลังเรียนทั้ง4ทักษะ(ฟัง พูด อ่าน 	<p>- อุปกรณ์กิจกรรม”หมู ปะทะ วัว” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย - อุปกรณ์กิจกรรม “เล็ก หรือ ใหญ่?”</p>

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
			เขียน) จากนั้นอาจารย์ผู้สอนจะทำหน้าที่แจ้งผลการทดสอบ(เปรียบเทียบผลคะแนน ก่อน-หลังเรียน) และให้คำแนะนำเพิ่มเติมเป็นรายบุคคล ประเมินการเรียนรู้ 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 4. แบบทดสอบวัดระดับภาษาจีนทั้ง4ระดับ(ฟัง พูด อ่าน เขียน)	- แบบทดสอบวัดระดับ ภาษาจีนทั้ง4ระดับ(ฟัง พูด อ่าน เขียน)
16	สอบปลายภาค		ประเมินการเรียนรู้ 1. ข้อสอบปลายภาค	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1	1.2, 1.3, 4.1	- การเช็คชื่อเข้าเรียนตรงเวลา - การแต่งกายถูกต้องตามกฎระเบียบฯ - มีหนังสือมาเรียน	1 - 15	15 %
2	2.2, 3.2, 3.3, 4.1	- การมีส่วนร่วมในกิจกรรมและเกมต่าง ๆ - การอภิปรายและแสดงความคิดเห็นในกลุ่มและในชั้นเรียน - การสังเกตพฤติกรรม ความตั้งใจ ความกระตือรือร้นขณะเรียนและทำกิจกรรม	1 - 15	30 %

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
3	2.2, 3.2, 4.1, 5.1, 5.2	- ประเมินจากการส่งชิ้นงานตรงเวลา และความถูกต้อง สมบูรณ์ของชิ้นงาน - ประเมินจากผลคะแนนของชิ้นงานที่สำเร็จ และความตั้งใจในการทำชิ้นงาน - ประเมินจากผลคะแนนการทดสอบทักษะด้านภาษาจีนทั้ง 4 ทักษะ(การฟัง พูด อ่าน เขียน)	1 - 15	25 %
4	2.1, 2.2, 3.1, 3.2,	ข้อสอบปลายภาค	16	30 %

การประเมินผล

ประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้คะแนนอิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ในสัดส่วน คะแนนเก็บ (70) : สอบปลายภาค (30)

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

ปิยะดา ศรีบุศย์ดี. (2561). เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา “ภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย”. มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

1	张黎. 商务汉语系列教材. 商务汉语入门. 北京大学出版社, 2005-5-1.
2	关道雄. 基础实用商务汉语. 北京大学出版社, 2003-9-1.
3	姜玉馨. 商务汉语 900 句. 对外经贸大学出版社, 2012-12-1.
4	王晓钧, 张旺熹, 孙德金等. 基础商务汉语会话与应用. 北京语言大学出版社, 2005-7-1.
5	เจียรชัย เอี่ยมวรเมธ. พจนานุกรมจีน - ไทย ฉบับใหม่ (ฉบับพิมพ์หนังสือตัวอย่าง). กรุงเทพมหานคร : บริษัทรวมสาส์น (1977) จำกัด, 2546.
6	อาศรมสยาม-จีนวิทยา. เรียนอย่างไร เข้าใจไวยากรณ์จีน. กรุงเทพฯ : ทฤษฎี, 2552.
7	ฝ่ายวิชาการการสำนักพิมพ์แมนดารินเอดูเคชั่น. คู่มือการเรียนการสอนภาษาจีน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แมนดารินเอดูเคชั่น. 2556.
8	นริศ วศินานนท์. ย้อนรอยอักษรจีน. กรุงเทพฯ : ทฤษฎี, 2553.
9	อาศรมสยาม-จีนวิทยา. เรียนอย่างไร เข้าใจไวยากรณ์จีน. กรุงเทพฯ : ทฤษฎี, 2552.
10	Ren jingwen. ภาษาจีนระดับกลาง. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2551.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

1	100 ประโยครอบรู้เกี่ยวกับจีน.—กรุงเทพฯ : ตาตา ,2556.
2	Li Shujuan. Emergency talk. Beijing : Sinolingua, 2006.

หมวดที่ 7 การประเมิน และการปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนของอาจารย์เป็นรายบุคคลผ่านระบบออนไลน์ ของมหาวิทยาลัย

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- สังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนของนักศึกษา
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษาและการทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้สอนร่วมกันพัฒนาเทคนิคการสอนจากผลการประเมินประสิทธิผลของรายวิชา แล้วจัดทำเป็น มคอ.5 รายงานรายวิชาทุกภาคการศึกษา

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

4.1 อาจารย์ผู้สอนศึกษาเครื่องมือ เลือกเครื่องมือ และรายวิชาที่จะนำมาใช้ในการทวนสอบ เช่น คะแนน ผลการสอบ หรือ คะแนนด้านอื่น ๆ ที่กำหนดไว้ในเกณฑ์ผลการเรียนรู้ของรายวิชาพร้อมหลักฐานที่แสดงออกมาของคะแนนแต่ละส่วนกับรายละเอียดของรายวิชา (มคอ. 3)

4.2 อาจารย์ผู้สอนดำเนินการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา

4.3 อาจารย์ผู้สอนประมวลผลและเขียนรายงานผลการทวนสอบ

4.4 อาจารย์ผู้สอนนำเสนอรายงานที่จัดทำขึ้นเมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร พร้อมทั้งแนวทางการปรับปรุง และรายงานในผลการดำเนินการของรายวิชา (มคอ. 5) เพื่อใช้ประกอบการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

5 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้สอนสร้างระบบการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชาโดยพิจารณาจากผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษา การรายงานรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอนหลังการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชาภายในหลักสูตร และนำเข้าที่ประชุมการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ระดับหลักสูตรโดยผ่านคณะกรรมการบริหารหลักสูตร จากนั้นอาจารย์ผู้สอนรับผิดชอบในการทบทวนเนื้อหาบทเรียนที่สอน ผลการประชุมการทบทวนผลสัมฤทธิ์ และกลยุทธ์การสอนที่ใช้ เพื่อสรุปเป็นแผนพัฒนาปรับปรุงรายวิชาสำหรับใช้ในปีการศึกษาถัดไป

