



## รายละเอียดของรายวิชา

รายวิชา ภาษาจีนเพื่อการพัฒนาตน  
Chinese for Self-development  
รหัสวิชา 3572534

ภาคเรียนที่ 2/2561

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจการโรงแรม  
โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ  
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

## สารบัญ

		หน้า
หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	3
หมวดที่ 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	4
หมวดที่ 3	ลักษณะและการดำเนินการ	5
หมวดที่ 4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	5
หมวดที่ 5	แผนการสอนและการประเมินผล	10
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	20
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	20

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา                      มหาวิทยาลัยสวนดุสิต  
 วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา                    โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

#### 1. รหัสและชื่อรายวิชา

3572534                      ภาษาจีนเพื่อการพัฒนาดน  
 Chinese for Self-development

#### 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 2/ 2561/ ชั้นปีที่ 2

#### 6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

#### 7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

#### 8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

#### 9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 15 พฤศจิกายน 2561

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

#### 1.1 ความรู้ที่ได้รับจากการเรียน

เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ในเรื่องภาษาจีนที่ใช้ในสายงานวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ คำศัพท์เฉพาะ ประโยคสนทนาและสำนวนภาษาจีนเชิงธุรกิจ และมีความรู้ในเรื่องมารยาทและสังคมการทำงานของคนจีน เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจด้านภาษา สังคมและวัฒนธรรมของประเทศจีนได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

#### 1.2 ความสามารถ ทักษะที่ได้รับจากการเรียน

1. เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะในการฟัง การพูด การอ่าน การเขียนภาษาจีนในเชิงวิชาชีพได้อย่างถูกต้อง

2. เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม

#### 1.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และเจตคติ ที่ได้รับจากการเรียน

1. เพื่อให้ นักศึกษาเป็นผู้มีความรับผิดชอบต่อนตนเอง ต่อผู้อื่นและสังคม

2. เพื่อให้ นักศึกษาเป็นผู้มีทัศนคติที่ดีต่ออาชีพ สังคม และแสดงออกซึ่งคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพของตน

### 2. วัตถุประสงค์รายวิชา

#### 2.1 ความรู้ที่ได้รับจากการเรียน

1. นักศึกษาสามารถอธิบายลักษณะบริการต่าง ๆ ในโรงแรม แหล่งท่องเที่ยว สนามบิน ฯลฯ ในเบื้องต้นได้อย่างถูกต้อง

2. นักศึกษาสามารถตอบคำถาม ข้อซักถามเกี่ยวกับการบริการให้กับลูกค้าชาวจีนขณะให้บริการได้อย่างถูกต้อง

#### 2.2 ความสามารถ ทักษะที่ได้รับจากการเรียน

1. นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ภาษาจีนในการฝึกปฏิบัติงานและการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพเหมาะสมกับสถานการณ์และถูกต้องตามโอกาสและกาลเทศะ

2. นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นได้ดี เป็นผู้มีวุฒิภาวะ

#### 2.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และเจตคติ ที่ได้รับจากการเรียน

1. นักศึกษามีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายตามหน้าที่และบทบาทของตนในกลุ่มได้อย่างเหมาะสม

2. นักศึกษาสามารถยอมรับและเข้าใจความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมไทย-จีน และเป็นผู้มีทัศนคติเชิงบวก มีจิตสำนึกรักหวงแหนวัฒนธรรมของทั้งสองประเทศ

### 3. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เนื่องจากรายวิชาภาษาจีนเชิงวิชาชีพ เป็นรายวิชาที่นักศึกษาต้องใช้ทักษะทางการจดจำคำศัพท์ ไวยากรณ์ โครงสร้างประโยค ฯลฯ ค่อนข้างมาก ทางอาจารย์ผู้สอนจึงได้พัฒนารายวิชา โดยนำเอารูปแบบการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มาผนวกเข้ากับศิลปะ และหลักจิตวิทยา เพื่อพัฒนาสมาธิและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในการเรียนภาษาจีน เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถจดจำคำศัพท์ ไวยากรณ์ โครงสร้างประโยค ฯลฯ ได้แม่นยำยิ่งขึ้น อีกทั้งทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้นจะช่วยให้

นักศึกษาเกิดการสร้างกระบวนการคิด วิเคราะห์ และนำไปสู่การประยุกต์ใช้ภาษาจีนเพื่อใช้ในการสื่อสารในงานวิชาชีพได้อย่างเป็นธรรมชาติ

### หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

ฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และศึกษาคำศัพท์ สำนวน ประโยคภาษาจีนเชิงวิชาชีพ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์การทำงานจริงในยุคปัจจุบัน และเพื่อพัฒนาทักษะภาษาจีน

Practicing on all Chinese language skill set, studying formal vocabularies, idioms, and sentences related to the profession, applying Chinese language skills in working environment and developing Chinese language to the upper level of skills.

#### 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) มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ เป็นสมาชิกที่ดีและมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อการพัฒนา การมีภาวะผู้นำ และเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่น

4) มีวินัยในการทำงาน และปฏิบัติตามกฎ ระเบียบและข้อบังคับขององค์กรและสังคม

## 1.2 วิธีการสอน

- 1) ปลุกจิตสำนึกให้มีความซื่อสัตย์ต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือคัดลอกงานของผู้อื่น
- 2) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และจัดให้มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนทัศนคติด้านวิชาชีพกับอาจารย์ผู้สอน
- 3) มอบหมายงานแบบกลุ่มให้นักศึกษาได้มีโอกาสแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ ฝึกฝนการมีส่วนร่วมการเป็นผู้นำ 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) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกลุ่มและในชั้นเรียน

## 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) เพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้และเข้าใจถึงสังคม 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	<p>- แนะนำลักษณะรายวิชา วัตถุประสงค์แนวการสอน</p> <p>- กำหนดข้อตกลงในการเรียนและการวัดและการประเมินผลร่วมกันกับนักศึกษา</p> <p>- ทบทวนภาษาจีนพื้นฐานผ่านกิจกรรม</p> <p>- นักศึกษาเข้ารับการทดสอบวัดระดับภาษาจีนก่อนเรียนทั้ง4ทักษะ(ฟัง พูด อ่าน เขียน) จากนั้นอาจารย์ผู้สอนให้คำแนะนำเป็นรายบุคคล</p>	3	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <p>1. อาจารย์ผู้สอนแนะนำตนเอง และพูดคุยทำความรู้จักกับนักศึกษาให้มากที่สุด เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผ่านกิจกรรมเกม “เลซอลเวง”</p> <p>2. อาจารย์ผู้สอนอธิบาย โดยใช้สื่อ PPT ประกอบ ในประเด็นดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แนะนำลักษณะรายวิชา</li> <li>- แนะนำวัตถุประสงค์รายวิชา</li> <li>- อธิบายแนวการสอน สื่อการเรียนรู้ และภาพรวมการเรียนการสอนในแต่ละสัปดาห์</li> </ul> <p>3. อาจารย์ผู้สอนกำหนดข้อตกลงในการเรียน และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกันกับนักศึกษา</p> <p>4. กิจกรรมกลุ่มทบทวนภาษาจีนพื้นฐาน (กิจกรรมเกม “โรงแรมผี”)</p> <p>5. นักศึกษาเข้ารับการทดสอบวัดระดับภาษาจีนก่อนเรียนทั้ง4ทักษะ(ฟัง พูด อ่าน เขียน) จากนั้นอาจารย์ผู้สอนจะทำหน้าที่ให้คำแนะนำในการเรียนเป็นรายบุคคล</p> <p><b>ประเมินการเรียนรู้</b></p> <p>1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน</p> <p>2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง)</p> <p>3. แบบทดสอบวัดระดับภาษาจีนทั้ง4ระดับ(ฟัง พูด อ่าน เขียน)</p>	<p>- อุปกรณ์เกม“เลซอลเวง”</p> <p>- มคอ.3 รายละเอียดรายวิชา</p> <p>- สื่อ power point (Photo Graphics)</p> <p>- เอกสารประกอบการเรียน</p> <p>- อุปกรณ์เกม “โรงแรมผี”</p> <p>- แบบทดสอบวัดระดับภาษาจีนทั้ง4ระดับ(ฟัง พูด อ่าน เขียน)</p>

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
2	บทที่ 1 การอ่านตัวเลขและบอก จำนวนในภาษาจีน	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “คุณนายเจ้าเล่ห์กับคุณชายลี้ลลา”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนา ไวยากรณ์ที่เกี่ยวกับการอ่านตัวเลขและบอกจำนวนในภาษาจีน 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมเกม “โดมิโนมนุษย์”) <b>ประเมินการเรียนรู้</b> 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน	- อุปกรณ์เกม “คุณนายเจ้าเล่ห์กับคุณชายลี้ลลา” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียน - อุปกรณ์เกม “โดมิโนมนุษย์”
3	บทที่ 2 การบอกวันที่และเวลา ในภาษาจีน	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “คึกก็เสียงทยาย”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนา ไวยากรณ์ที่เกี่ยวกับการบอกวันที่และเวลาในภาษาจีน 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมกลุ่ม “กาลเวลาที่หายไป”) <b>ชิ้นงาน</b> 1. บัตรคำศัพท์(ออกแบบโดยนักศึกษา) 2. การนำเสนอด้วยวาจา	- อุปกรณ์เกม “คึกก็เสียงทยาย” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียน - อุปกรณ์กิจกรรม “กาลเวลาที่หายไป”

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
			<b>ประเมินการเรียนรู้</b> 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 4. ความถูกต้องของบัตรคำศัพท์ 5. รูปแบบการนำเสนอด้วยวาจา	
4	<b>บทที่ 3</b> <b>การบอกความต้องการ</b> <b>ในชีวิตประจำวัน</b>	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “10 คำถาม”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนา ไวยากรณ์ที่เกี่ยวกับการบอกความต้องการในชีวิตประจำวัน 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมคู่ “คุณนายแสนร้ายกับคนใช้แสนดี”)  <b>ชิ้นงาน</b> 1. ใบงานคู่  <b>ประเมินการเรียนรู้</b> 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 4. เนื้อหาในใบงานสำรวจความชอบ	- อุปกรณ์เกม “10 คำถาม” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียน - อุปกรณ์กิจกรรม “คุณนายแสนร้ายกับคนใช้แสนดี”

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
5	บทที่ 4 การสอบถามและตอบ คำถามใน ชีวิตประจำวัน	3	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “กล่องลิกลับ”)</li> <li>2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนาเกี่ยวกับการสอบถามและการตอบคำถามในชีวิตประจำวัน</li> <li>3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมกลุ่ม “เขาเป็นใคร”) <b>ชิ้นงาน</b></li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การนำเสนอด้วยวาจา</li> </ol> <p><b>ประเมินการเรียนรู้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน</li> <li>2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง)</li> <li>3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน</li> <li>4. รูปแบบการนำเสนอด้วยวาจา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อุปกรณ์เกม “กล่องลิกลับ”</li> <li>- สื่อ power point (Photo Graphics)</li> <li>- เอกสารประกอบการเรียน</li> <li>- อุปกรณ์กิจกรรม “เขาเป็นใคร”</li> </ul>
6	บทที่ 5 การให้คำปรึกษาและ สร้างขวัญกำลังใจ	3	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “อับดุล”)</li> <li>2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนา ไวยากรณ์ที่เกี่ยวกับการให้คำปรึกษาและสร้างขวัญกำลังใจ</li> <li>3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรม “สู๊ๆนะ”) <b>ประเมินการเรียนรู้</b></li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน</li> <li>2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง)</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อุปกรณ์เกม “อับดุล”</li> <li>- สื่อ power point (Photo Graphics)</li> <li>- เอกสารประกอบการเรียน</li> <li>- อุปกรณ์กิจกรรม “สู๊ๆนะ”</li> </ul>

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
			3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน	
7	<b>บทที่ 6</b> การแสดงการยอมรับ	3	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “ดอกไม้ช่อนั้น”)</li> <li>2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนา ไวยากรณ์เกี่ยวกับการแสดงการยอมรับ</li> <li>3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมกลุ่ม: วิเคราะห์เพื่อนร่วมชั้น) <b>ชิ้นงาน</b></li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. รายงานวิเคราะห์เพื่อนร่วมชั้น</li> <li>2. การนำเสนอด้วยวาจา</li> </ol> <p><b>ประเมินการเรียนรู้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน</li> <li>2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง)</li> <li>3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน</li> <li>4. เนื้อหาของรายงาน</li> <li>5. รูปแบบการนำเสนอด้วยวาจา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อุปกรณ์เกม “ดอกไม้ช่อนั้น”</li> <li>- สื่อ power point (Photo Graphics)</li> <li>- เอกสารประกอบการเรียน</li> </ul>
8	<b>บทที่ 7</b> การแสดงการปฏิเสธ	3	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “เงาะป่าเจ้าเล่ห์”)</li> <li>2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนา ไวยากรณ์เกี่ยวกับการแสดงการปฏิเสธ</li> <li>3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมเกม “ชัวร์ หรือ มั่ว?”)</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อุปกรณ์เกม “เงาะป่าเจ้าเล่ห์”</li> <li>- สื่อ power point (Photo Graphics)</li> <li>- เอกสารประกอบการเรียน</li> <li>- อุปกรณ์เกม “ชัวร์ หรือ มั่ว?”</li> </ul>

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
			<b>ประเมินการเรียนรู้</b> 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน	
9	<b>บทที่ 8</b> การแสดงความรู้สึกทาง อารมณ์	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “ตะลุยกแดน คำศัพท์มหัศจรรย์”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนา ไวยากรณ์ที่เกี่ยวกับการแสดงความรู้สึกทางอารมณ์ 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมกลุ่ม: แสดงบทบาทสมมติ)  <b>ชิ้นงาน</b> 1. สคริปบทบาทสมมติ(งานกลุ่ม) <b>ประเมินการเรียนรู้</b> 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 4. เนื้อหาของสคริปบทบาทสมมติ 5. การแสดงบทบาทสมมติ	- อุปกรณ์เกม “ตะลุยกแดน คำศัพท์มหัศจรรย์” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียน
10	<b>บทที่ 8</b> การแสดงความรู้สึกทาง	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “ฉันทน์ไม่ยอม”)	- อุปกรณ์เกม “ฉันทน์ไม่ยอม” - สื่อ power point

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
	อารมณ์(ต่อ)		<p>2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนา ไวยากรณ์ที่เกี่ยวกับการแสดงความรู้สึกทางอารมณ์(ต่อ)</p> <p>3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมเกม “เฮฮาหน้าจอ”)</p> <p><b>ประเมินการเรียนรู้</b></p> <p>1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน</p> <p>2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง)</p> <p>3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน</p>	<p>(Photo Graphics)</p> <p>- เอกสารประกอบการเรียน</p> <p>- อุปกรณ์เกม “เฮฮาหน้าจอ”</p>
11	บทที่ 9 การร้องขอและให้ความ ช่วยเหลือใน ชีวิตประจำวัน	3	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <p>1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “สามพยางค์”)</p> <p>2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนา ไวยากรณ์ที่เกี่ยวกับการร้องขอและให้ความช่วยเหลือในชีวิตประจำวัน</p> <p>3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรม “ช่วยหนูหน่อย”)</p> <p><b>ประเมินการเรียนรู้</b></p> <p>1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน</p> <p>2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง)</p> <p>3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน</p> <p>4. ความถูกต้องของภาพวาด</p>	<p>- อุปกรณ์เกม “สี่พยางค์”</p> <p>- สื่อ power point (Photo Graphics)</p> <p>- เอกสารประกอบการเรียน</p> <p>- อุปกรณ์กิจกรรม “ช่วยหนูหน่อย”</p>
12	บทที่ 10 การกล่าวขอบคุณ	3	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <p>1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “จริงหรือหลอก”)</p>	<p>- อุปกรณ์เกม “จริงหรือหลอก”</p> <p>- สื่อ power point (Photo Graphics)</p>

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
			<p>2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนา ไวยากรณ์เกี่ยวกับการกล่าวขอบคุณ</p> <p>3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรม “ขอบคุณไว้ก่อน”)</p> <p><b>ชิ้นงาน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ใบงาน</li> <li>2. การนำเสนอด้วยวาจา</li> </ol> <p><b>ประเมินการเรียนรู้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน</li> <li>2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง)</li> <li>3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน</li> <li>4. ความถูกต้องของใบงานแผนผัง</li> <li>5. รูปแบบการนำเสนอด้วยวาจา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เอกสารประกอบการเรียน</li> <li>- อุปกรณ์กิจกรรม “ขอบคุณไว้ก่อน”</li> </ul>
13	<p><b>บทที่ 11</b></p> <p><b>การกล่าวขอโทษและ</b></p> <p><b>การให้อภัย</b></p>	3	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “หมูลงหลุม”)</li> <li>2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนา ไวยากรณ์ที่เกี่ยวกับการกล่าวขอโทษและการให้อภัย</li> <li>3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมกลุ่ม “ฉันทโอเค”)</li> </ol> <p><b>ประเมินการเรียนรู้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน</li> <li>2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง)</li> <li>3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อุปกรณ์เกม “หมูลงหลุม”</li> <li>- สื่อ power point (Photo Graphics)</li> <li>- เอกสารประกอบการเรียน</li> <li>- อุปกรณ์กิจกรรม “ฉันทโอเค”</li> </ul>



สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
14	บทที่ 12 การแสดงความชื่นชม และยินดี	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “พ่อแม่ลูก”) 2. เรียนรู้คำศัพท์ บทสนทนา ไวยากรณ์ที่เกี่ยวกับการแสดงความชื่นชมและยินดี 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนประจำสัปดาห์ (กิจกรรมกลุ่ม “พูดได้ให้ล้าน”) <b>ชิ้นงาน</b> 1. บัตรคำศัพท์(ออกแบบโดยนักศึกษา) 2. การนำเสนอด้วยวาจา <b>ประเมินการเรียนรู้</b> 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 4. ความถูกต้องของบัตรคำศัพท์ 5. รูปแบบการนำเสนอด้วยวาจา	- อุปกรณ์เกม “พ่อแม่ลูก” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียน - อุปกรณ์กิจกรรม “พูดได้ให้ล้าน”
15	ทบทวนบทเรียน	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. กิจกรรมก่อนการเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเปิดรับ (กิจกรรมเกม “หมูกระทะ”) 2. ทบทวนคำศัพท์ บทสนทนา ไวยากรณ์ โครงสร้างประโยคที่สำคัญและพบบ่อยในชีวิตประจำวันในแต่ละบทเรียน(อาจารย์ผู้สอนเน้นการยกตัวอย่างประโยค) 3. กิจกรรมหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษาและเป็นการสรุปเนื้อหาในบทเรียนในเทอมที่ผ่านมา (กิจกรรมเกม “ใครใหญ่กว่า”) 4. นักศึกษาเข้ารับการทดสอบวัดระดับภาษาจีนหลังเรียนทั้ง4ทักษะ(ฟัง พูด อ่าน	- อุปกรณ์กิจกรรม”หมูกระทะ” - สื่อ power point (Photo Graphics) - เอกสารประกอบการเรียน - อุปกรณ์กิจกรรม “ใครใหญ่กว่า” - แบบทดสอบวัดระดับ

สัปดาห์ ที่	หัวข้อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
			เขียน) จากนั้นอาจารย์ผู้สอนจะทำหน้าที่แจ้งผลการทดสอบ(เปรียบเทียบผลคะแนน ก่อน-หลังเรียน) และให้คำแนะนำเพิ่มเติมเป็นรายบุคคล <b>ประเมินการเรียนรู้</b> 1. แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 2. เกมวัดการเรียนรู้(ใช้เกมเป็นตัววัดผลโดยตรง) 3. การถาม-ตอบคำถามในห้องเรียน 4. แบบทดสอบวัดระดับภาษาจีนทั้ง4ระดับ(ฟัง พูด อ่าน เขียน)	ภาษาจีนทั้ง4ระดับ(ฟัง พูด อ่าน เขียน)
16	สอบปลายภาค		<b>ประเมินการเรียนรู้</b> 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	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
3	2.2, 3.2, 4.1,	- ประเมินจากการส่งชิ้นงานตรงเวลา และความถูกต้อง สมบูรณ์ของชิ้นงาน	1 - 15	25 %

	5.1, 5.2	- ประเมินจากผลคะแนนของชิ้นงานที่สำเร็จ และความตั้งใจในการทำชิ้นงาน - ประเมินจากผลคะแนนการทดสอบทักษะด้านภาษาจีนทั้ง 4 ทักษะ(การฟัง พูด อ่าน เขียน)		
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 “ภาษาจีนเพื่อการพัฒนาตน”. 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 (ฉบับพิมพ์หนังสือตัวย่อ). 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 คะแนนผลการสอบ 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

