

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

สาขาวิชาภาษาอังกฤษ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1.1 รหัสและชื่อรายวิชา

1553219

การแปลวรรณคดี

Literary Translation

1.2 จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (2-2-5)

1.3 หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

1) หลักสูตร : ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ

2) ประเภทของรายวิชา : วิชาบังคับ

1.4 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : ดร. ณัฐพร โอวาทนุพัฒน์

2) อาจารย์ผู้สอน: ดร. ณัฐพร โอวาทนุพัฒน์

1.5 ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2561 / ชั้นปีที่ 3

1.6 รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

1.7 รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

1.8 สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ภายในมหาวิทยาลัย

1.9 วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

5 พฤศจิกายน 2561

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

2.1 จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 2.1.1 เพื่อให้นักศึกษาสามารถแก้ปัญหาทางการแปลโดยคำนึงถึงจรรยาบรรณวิชาชีพนักแปล ตลอดจนมีความรับผิดชอบในการเรียน และมีความซื่อสัตย์สุจริต
- 2.1.2 เพื่อให้ศึกษามีความรู้ และความเข้าใจในหลักการ ทฤษฎี กลวิธี และความรู้เฉพาะด้านการแปลวรรณคดี ตลอดจนเข้าใจวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีที่แปลทั้งของไทย และของต่างประเทศ
- 2.1.3 เพื่อให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการแปล ตลอดจนประยุกต์ใช้หลักการ กลวิธีการแปลได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสมโดยมีการแลกเปลี่ยนความรู้ และนำความรู้มาประยุกต์ใช้เพื่อปรับตัวเข้ากับสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลายได้
- 2.1.4 เพื่อให้นักศึกษาสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ มีภาวะผู้นำ ตลอดจนมีความคิดริเริ่ม และความรับผิดชอบในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
- 2.1.5 เพื่อให้นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ข้อมูลสถิติที่เกี่ยวข้อง และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นรวบรวม และนำเสนอข้อมูล ตลอดจนสื่อสารโดยใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยมากขึ้น

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

3.1 คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาหลักการและกลวิธีการแปลวรรณกรรมประเภทนวนิยายและเรื่องสั้นจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย และภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ ตลอดจนขั้นตอนการขออนุญาตแปลงานวรรณกรรมจากสำนักพิมพ์ ศึกษาและวิเคราะห์ความหมายตรง และความหมายแฝง การเลือกใช้คำ และภาษาภาพพจน์ การใช้สำนวนโวหาร ฝึกการแปลนวนิยายและเรื่องสั้น ตลอดจนวิเคราะห์ และแก้ปัญหาในการแปลวรรณกรรม

Study principles and translation strategies for literary works including novels and short stories from English into Thai and vice versa as well as the process of getting permission to translate literary works from publishers. Study and analyse literal and hidden meanings, word choices,

and figurative language and idioms. Practice translating novels and short stories as well as analyse and solve translation problems arising from literary translation.

3.2 จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย การฝึก	สอนเสริม	ปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา	สอนเสริมตามความ จำเป็นโดยพิจารณาจาก พัฒนาการต้องการของ นักศึกษาแต่ละราย ตาม ความจำเป็น	30 ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา	75 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

3.3 จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

3.1 โดยปกติ ผู้สอนจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มตามความต้องการนอกเหนือจากเวลาเรียน 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยกำหนดทุกวันอังคารเวลา 09:00 – 12:00 น. และวันพฤหัสบดี 09:00 – 12:00 น.

3.2 ผู้สอนให้คำปรึกษาผ่านทางอีเมลล์ nuttha.owa@gmail.com ไลน์กลุ่ม “วิชาการแปลวรรณคดี” และเว็บไซต์ของกลุ่มการแปล

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

4.1 แผนพัฒนาและการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>ด้านคุณธรรม จริยธรรม</p> <p>1) ตระหนักถึงคุณค่าของคุณธรรม และจริยธรรม</p> <p>2) มีพฤติกรรมที่มีความรับผิดชอบต่อนตนเอง สังคม และมีจิตสาธารณะ</p> <p>3) มีภาวะผู้นำเอื้อเพื่อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี</p> <p>4) มีความเคารพในสิทธิและควมมีคุณค่าของตนเองและผู้อื่น</p>	<p>1) การสอนแบบร่วมมือ (Cooperative learning) และมอบหมายงานเป็นรายกลุ่ม (Group work) เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้การแบ่งความรับผิดชอบ และแก้ปัญหาร่วมกัน</p> <p>2) อาจารย์ผู้สอนเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งในเรื่องของการแต่งกาย และการตรงต่อเวลาให้นักศึกษาแต่งกายเหมาะสม ส่งงานตรงตามเวลา และเงื่อนไขที่กำหนด ตลอดจนกำหนดเวลาเข้าชั้นเรียนโดย</p> <p>3) อาจารย์ผู้สอนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมในสาระการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ โดยเฉพาะจริยธรรม และคุณลักษณะที่ดีของนักแปล</p> <p>4) ใช้วิธีการสอนแบบเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ (Active learning) และการสอนที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered learning) เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills)</p>	<p>1) ประเมินจากการตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการเข้าชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอ</p> <p>2) ประเมินจากความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย และการส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด</p> <p>3) ตรวจสอบประเมินจากผลงานที่ไม่มีการคัดลอก มีคุณภาพ และเรียบร้อย</p> <p>4) ประเมินจากการสังเกตและสอบถามเกี่ยวกับการปฏิบัติงานจริงจากผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม โดยสังเกตวิธีการแก้ปัญหาร่วมกันของผู้เรียน และการแสดงออกด้านพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน</p>	1-15	10%
<p>ด้านความรู้</p> <p>1) มีความรู้และเข้าใจศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิต</p> <p>2) สามารถจำแนกและอธิบายองค์ความรู้ที่ศึกษา</p>	<p>1) ผู้สอนบรรยายประกอบภาพ สไลด์จากโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์และเปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนในประเด็นที่เกี่ยวข้องด้วยวิธีการสอนแบบอุปนัย</p>	<p>1) ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัดแบบทดสอบย่อย และการสอบปลายภาค</p> <p>2) ตรวจสอบประเมินจากการทำโครงงานแปล และการนำเสนอโครงงานแปล</p>	1-15	60%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>3) มีความรู้ที่เกี่ยวข้องกับชุมชนและความเป็นไปของชาติและสังคมโลก</p> <p>4) สามารถบูรณาการและประยุกต์ใช้กับศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง รวมถึงดำเนินชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ</p>	<p>(Inductive method) และนิรนัย (Deductive method)</p> <p>2) การแบ่งกลุ่มผู้เรียนให้จัดทำโครงการแปลตามรูปแบบการสอนแบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) และนำเสนอรายงานในชั้นเรียน โดยการให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติจริงจากสื่อ และสิ่งแวดล้อมที่ใกล้เคียงของจริง ตลอดจนปฏิบัติการแปลตามขั้นตอน และหลักการที่สอน เพื่อเตรียมนักศึกษาให้พร้อมสำหรับการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตจริงและเพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีพัฒนาการด้านการเรียนรู้ด้วยตนเอง</p> <p>3) นำการเรียนการสอนแบบ Game-based learning และ Active learning มาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง และมีความกระตือรือร้นในการเรียน</p> <p>4) การให้ผู้เรียนเพิ่มเติมทักษะภาษาอังกฤษด้วยตนเอง (Autonomous learning) ด้วยการทำแบบฝึกหัดออนไลน์ English Discoveries</p>	<p>3) สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</p> <p>4) สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</p>		
<p>ด้านทักษะทางปัญญา</p> <p>1) สามารถคิดอย่างเป็นระบบ</p> <p>2) สามารถค้นคว้า ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ ได้เป็นอย่างดี</p> <p>3) สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะของ</p>	<p>1) ผู้สอนฝึกให้นักศึกษามีทักษะในการสืบค้นข้อมูล และศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้วิธีการสอนที่ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Learning) และการใช้กระบวนการเรียน</p>	<p>1) สังเกตจากการอภิปราย และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>2) สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</p>	1-15	10%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>ตนเองในการดำรงชีวิตได้</p> <p>4) สามารถวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาในการดำเนินชีวิตได้อย่างสร้างสรรค์</p>	<p>การสอนที่ส่งเสริมให้นักศึกษาค้นพบด้วยตนเอง (Self-Discovery Learning)</p> <p>2) ผู้สอนรับบทบาทเป็นผู้สอนงาน (Coaching) และผู้ให้คำปรึกษา ตลอดจนกระตุ้นให้นักศึกษามีความก้าวหน้าในการทำโครงการโดยจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบเผชิญปัญหา (Problem-Based Learning)</p> <p>3) นำการเรียนการสอนแบบ Game-based learning และ Active learning มาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง และมีความกระตือรือร้นในการเรียน</p>	<p>3) ตรวจสอบประเมินจากการแก้ไขปัญหาในการทำโครงการ และความก้าวหน้าของโครงการ</p> <p>4) ตรวจสอบประเมินจากการทำโครงการแปล และการนำเสนอโครงการแปล</p> <p>5) ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัดโครงการ ข้อสอบย่อย และข้อสอบปลายภาค</p>		
<p>ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p> <p>1) มีความสามารถทำงานเป็นกลุ่มในฐานะผู้นำและผู้ตามได้</p> <p>2) สามารถริเริ่มสร้างสรรค์แนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินกิจกรรมต่างๆได้</p> <p>3) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีสามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ</p> <p>4) มีการค้นคว้าและวางแผนในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง</p>	<p>1) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยวิธีการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เพื่อส่งเสริมให้เกิดการทำงานร่วมกัน</p> <p>2) จัดกิจกรรมกลุ่มโดยให้ผู้เรียนให้จัดทำโครงการแปลตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based learning) เพื่อให้ นักศึกษาลงมือปฏิบัติการแปลตามหลักการและทฤษฎีที่สอน เพื่อให้นักศึกษาได้ช่วยเหลือพึ่งพากันในการเรียนรู้และวิเคราะห์ปัญหาในการเรียน ตลอดจนหาวิธีแก้ไขปัญหาหรือหาคำตอบร่วมกัน</p> <p>3) นำการเรียนการสอนแบบ Game-based learning และ</p>	<p>1) สังเกตจากการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยเฉพาะการนำเสนอความคิดเห็นแย้ง และการรับฟัง การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น</p> <p>2) ตรวจสอบประเมินจากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำโครงการ การแบ่งงานกันทำ การเป็นผู้นำและผู้ตาม</p> <p>3) ตรวจสอบประเมินจากผลงาน โดยอาจารย์ นักศึกษาประเมินตนเอง และการประเมินผลงานระหว่างผู้เรียนด้วยกัน</p>	1-15	10%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
	<p>Active learning มาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง และมีความกระตือรือร้นในการเรียน</p> <p>4) การให้ผู้เรียนเพิ่มเติมทักษะภาษาอังกฤษด้วยตนเอง (Autonomous learning) ด้วยการทำแบบฝึกหัดออนไลน์ English Discoveries</p>			
<p>ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นเกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์</p> <p>2) สามารถสืบค้นข้อมูลวิเคราะห์เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้</p> <p>3) สามารถใช้ภาษาในการสื่อสาร ถ่ายทอด และแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี</p> <p>4) สามารถนำเสนอและสื่อสารโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติได้</p>	<p>1) ผู้สอนสาคัดแหล่งข้อมูล และวิธีการในการสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>2) ผู้สอนแนะนำวิธีการเลือกใช้อ้างอิงจากแหล่งต่างๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>3) มอบหมายให้ผู้เรียนทำโครงการแปลที่ต้องสืบค้นข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และนำเสนอข้อมูลโดยใช้ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ</p> <p>4) ผู้สอนรับบทบาทเป็นผู้สอนงาน (Coaching) และผู้ให้คำปรึกษา ตลอดจนกระตุ้นให้นักศึกษามีความก้าวหน้าในการทำโครงการโดยจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบเผชิญปัญหา (Problem-Based Learning)</p> <p>3) นำการเรียนการสอนแบบ Game-based learning และ Active learning มาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง และมีความกระตือรือร้นในการเรียน</p>	<p>1) สังเกตการสื่อสารเพื่อแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและจากงานที่มอบหมาย</p> <p>2) ตรวจสอบประเมินจากการทำโครงการแปล และการนำเสนอผลงานโดยการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>3) ตรวจสอบประเมินการนำเสนอผลงานในด้านการใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสม</p> <p>4) ตรวจสอบประเมินจากการทดสอบย่อย และการสอบปลายภาค</p> <p>5) ตรวจสอบประเมินจากผลงาน โดย อาจารย์ นักศึกษาประเมินตนเอง และการประเมินผลงานระหว่างผู้เรียนด้วยกัน</p>	1-15	10%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
	4) การให้ผู้เรียนเพิ่มเติมทักษะภาษาอังกฤษด้วยตนเอง (Autonomous learning) ด้วยการทำแบบฝึกหัดออนไลน์ English Discoveries			

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

5.1 แผนการสอน (หมวดที่ 5 ข้อ 2)

ลำดับที่ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/ รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและ ประเมินผล (สัดส่วนการ ประเมิน)	ผู้สอน
1 (4 ชม.)	ชี้แจง คำอธิบาย รายวิชา จุดมุ่งหมาย แนวการสอน ข้อกำหนดต่าง ๆ รวมทั้ง วิธีการวัดและ ประเมินผล ชี้แจงและทำ ความเข้าใจ นโยบายและ ระบบประกัน คุณภาพการ เรียนการสอน	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. อธิบาย มคอ. 3 พร้อมแนะนำรายวิชา 2. ทำข้อตกลงร่วมกันเกี่ยวกับกฎ กติกา มารยาทในการเรียน 3. แสดงวิธีการเข้าเป็นสมาชิกไลน์กลุ่ม “วิชาการแปล วรรณคดี” 4. ผู้เรียนทำกิจกรรมวัดสมรรถนะในการแปลวรรณกรรม ก่อนเรียน 5. ผู้สอนอธิบายรายละเอียดในการทำโครงการแปลที่มี การบูรณาการกับการบริการวิชาการสู่ชุมชน และแบ่งกลุ่ม	<ul style="list-style-type: none"> ● มคอ. 3 รายวิชาการ แปลวรรณคดี ● คอมพิวเตอร์ แบบพกพา และโปรแกรม พาวเวอร์ พอยต์ ● เอกสาร ประกอบการ เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● ประเมินจากการ ตรงต่อเวลาใน การเข้าชั้นเรียน การส่งงานและ การแต่งกายของ นักศึกษา ● ตรวจสอบ จากพฤติกรรมใน การทำกิจกรรม และผลงาน นักศึกษา 	ดร. ญัฐพร โอวาท นุพัฒน์
2 (4 ชม.)	บทที่ 1 - แนวคิดพื้นฐาน เกี่ยวกับการ แปล	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกม “The Perfect Match” โดย ผู้สอนแจกบัตรที่มีประโยคเขียนอยู่ 1 ประโยคให้ผู้เรียนคน ละ 1 ใบ ประโยคที่ได้รับอาจเป็นภาษาไทย หรือ ภาษาอังกฤษ ผู้เรียนต้องจับกลุ่มโดยหาประโยคที่สามารถ เป็นคำแปลของกันและกันได้ โดยประโยคต้นฉบับ 1 ประโยคจะมีประโยคแปล 4 แบบ 3. เมื่อจับกลุ่มได้ครบแล้วให้ทั้งกลุ่มจับมือสั่นกระดิ่งที่อยู่ หน้าห้อง กลุ่มใดจับกลุ่มได้ครบก่อนเป็นผู้ชนะ 4. ผู้เรียนนั่งเป็นกลุ่มตามข้อ 2 จากนั้น ผู้สอนจะแจกบัตรที่ กำหนดบริบท องค์ประกอบและข้อจำกัดในการแปลอื่นๆให้ ผู้เรียน 5. ผู้เรียนปรึกษากันในกลุ่มว่าควรเลือกใช้ประโยคแปลใดจึง จะเหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำหนดให้ จากนั้นจึงนำเสนอ ความคิดเห็นต่อหน้าชั้น 6. ผู้สอนให้ผู้เรียนสรุปนิยามคำว่า “การแปล” โดยนำข้อคิด ที่ได้จากกรเล่นเกม และจากความรู้เกี่ยวกับการแปลที่ได้ เรียนมาประกอบกัน แล้วจึงนำเสนอเพื่อแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นกับเพื่อนๆในชั้นเรียน 7. ผู้สอนสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับนิยามของคำว่า การแปล และ องค์ประกอบของการแปล	<ul style="list-style-type: none"> ● คอมพิวเตอร์ แบบพกพา และโปรแกรม พาวเวอร์ พอยต์ ● เอกสาร ประกอบการ เรียน ● อุปกรณ์เล่น เกม The Perfect Match ● อุปกรณ์เล่น เกม Translation Line 	<ul style="list-style-type: none"> ● ตรวจสอบ จากแบบฝึกหัด ● สังเกต พฤติกรรม และ การมีส่วนร่วม ในการทำ กิจกรรม ● สังเกตจากการ อภิปราย และ การแสดง ความคิดเห็น ในชั้น เรียนและการ ทำงานกลุ่ม 	ดร. ญัฐพร โอวาท นุพัฒน์

ลำดับที่ (ชม.)	หัวข้อ/ รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและ ประเมินผล (สัดส่วนการ ประเมิน)	ผู้สอน
		<p>ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 5-6 คน โดยจะอยู่ในกลุ่มเดิมหรือแบ่งกลุ่มใหม่ก็ได้</p> <p>8. ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกม “Translation Line” โดยผู้สอนแจกบัตรที่แสดงเหตุการณ์ซึ่งเกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาของการแปลให้ผู้เรียนจากนั้นจึงให้ผู้เรียนเรียงลำดับเหตุการณ์ให้ถูกต้อง กลุ่มใดเรียงลำดับได้ถูกต้องและเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ</p> <p>9. ผู้สอนสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของการแปล และการศึกษาการแปล (Translation studies)</p> <p>10. มอบหมายให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาในบทที่ 2 และทำแบบฝึกหัดที่ 1 เป็นการบ้าน</p> <p>กิจกรรม/ใบงาน :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● เกม The Perfect Match ● เกม Translation Line 			
3 (4 ชม.)	บทที่ 2 – แนวคิดพื้นฐาน เกี่ยวกับ วรรณกรรม	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนแจกแบบสำรวจ “Reading Interest Inventory” ให้ผู้เรียนตอบแบบสำรวจ 3. ผู้เรียนจับคู่แลกเปลี่ยนคำตอบในแบบสำรวจของตนเอง 4. ผู้สอนขอตัวแทนผู้เรียนเพื่อสรุปผลแบบสำรวจของทุกคนในห้อง 5. สนทนากับผู้เรียนเพื่อให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับนิยามของคำว่า วรรณกรรม 6. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาในหัวข้อ “แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับวรรณกรรม” ประกอบประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 7. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มละ 4-6 คน แล้วให้ผู้เรียนเล่นเกม “Types of Fiction” โดยมอบหมายให้แต่ละกลุ่มนำหนังสือวรรณกรรมจากห้องสมุดตามประเภทที่ตนได้รับมานำเสนอในห้องเรียน กลุ่มไหนสามารถยืมหนังสือมาได้ถูกต้อง และรวดเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ 8. ผู้สอนอธิบายเรื่อง Figurative Language ประกอบประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 9. ผู้เรียนเล่นเกม Knowing Figurative Language ผ่าน application “Kahoot” 10. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนข้อ 1 ในชั้นเรียน 11. ผู้สอนเฉลยแบบฝึกหัด และสรุปเนื้อหา 12. มอบหมายให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในข้อ 2 13. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> ● คอมพิวเตอร์ แบบพกพา และโปรแกรม พาวเวอร์ พอยต์ ● เอกสาร ประกอบการ เรียน ● แบบสำรวจ “Reading Interest Inventory” ● อุปกรณ์เล่น เกม “Types of Fiction” 	<ul style="list-style-type: none"> ● ตรวจสอบ จากแบบฝึกหัด ● สังเกต พฤติกรรม และ การมีส่วนร่วม ในการทำ กิจกรรม ● สังเกตจากการ อภิปราย และ การแสดงความคิดเห็น ในชั้นเรียนและการ ทำงานกลุ่ม 	ดร. ญัฐพร โอวาท นุพัฒน์

ลำดับที่ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/ รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและ ประเมินผล (สัดส่วนการ ประเมิน)	ผู้สอน
		กิจกรรม/ใบงาน : <ul style="list-style-type: none"> • ใบงานแบบสำรวจ “Reading Interest Inventory” • เกม “Types of Fiction” • เกม Knowing Figurative Language ผ่าน application “Kahoot” 			
4 (4 ชม.)	บทที่ 3 - ลักษณะเฉพาะ ทางภาษาใน การแปล วรรณกรรม	กิจกรรมการเรียนการสอน : <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนแจกใบงานให้ผู้เรียนเพื่อร่วมกันวิเคราะห์ลักษณะของภาษาที่ใช้ในงานวรรณกรรม 3. ผู้สอนอธิบายวิธีการเล่นเกม “Where do I belong?” โดยให้จับคู่ลักษณะเฉพาะทางภาษาที่ปรากฏในวรรณคดีกับประเภทให้ถูกต้อง 4. ผู้สอนให้ผู้แปลทดลองแปลลักษณะเฉพาะทางภาษาในประเภทต่างๆตามที่ได้รับมอบหมาย และนำเสนอในชั้นเรียน พร้อมอธิบายเหตุผลในการแปล 5. ผู้สอนสรุปเนื้อหาในหัวข้อ “ลักษณะเฉพาะทางภาษาในการแปลวรรณกรรม” ประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรม Power Point 6. ผู้เรียนจับคู่เพื่อทำแบบฝึกหัดท้ายบทข้อที่ 1 7. ผู้สอนเฉลยแบบฝึกหัดด้วยการเรียกคู่แต่ละคู่เพื่อตอบคำถามพร้อมบอกวิธีการในการหาข้อมูลเกี่ยวกับต้นฉบับ 8. มอบหมายให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในข้อ 2 เป็นการบ้านด้วยตนเอง 9. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม กิจกรรม/ใบงาน : <ul style="list-style-type: none"> • ใบงานวิเคราะห์ลักษณะของภาษาที่ใช้ในงานวรรณกรรม • เกม “Where do I belong?” 	<ul style="list-style-type: none"> • คอมพิวเตอร์แบบพกพา และโปรแกรม Power Point • เอกสารประกอบการเรียน • อุปกรณ์เล่นเกม “Where do I belong?” 	<ul style="list-style-type: none"> • ตรวจสอบจากแบบฝึกหัด • สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม • สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม 	ดร. ญัฐพร โอวาท นุพัฒน์
5 (4 ชม.)	บทที่ 4 – กระบวนการ แปล วรรณกรรม	กิจกรรมการเรียนการสอน : <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนสอบถามผู้เรียนในชั้นให้ช่วยกันแลกเปลี่ยนประสบการณ์ว่าเมื่อลงมือแปลต้นฉบับเป็นการบ้าน ผู้เรียนมีวิธีการและเทคนิคใดในการแปล และตอบคำถามในข้อ 2 3. ร่วมกันอภิปรายและเฉลยคำตอบในข้อที่ 2 4. ผู้เรียนจับคู่เพื่อแลกเปลี่ยนกันวิเคราะห์ และวิจารณ์งานแปลของเพื่อนโดยใช้เกณฑ์การประเมินคุณภาพงานแปลแบบ Analytic Rubric 	<ul style="list-style-type: none"> • คอมพิวเตอร์แบบพกพา และโปรแกรม Power Point • เอกสารประกอบการเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> • ตรวจสอบจากแบบฝึกหัด • สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม • สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็น 	ดร. ญัฐพร โอวาท นุพัฒน์

ลำดับที่ (ชม.)	หัวข้อ/ รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและ ประเมินผล (สัดส่วนการ ประเมิน)	ผู้สอน
		5. ผู้เรียนต่างคนต่างดำเนินการตรวจสอบ และปรับแก้บท แปลของตนเองเพื่อส่งให้ผู้สอน 6. ขออาสาสมัครออกมานำเสนอบทแปลของตนเอง พร้อม นำเสนอปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาในการแปล และตอบ คำถามในข้อ 3 โดย ผู้เรียนอื่น ๆ ร่วมกันแสดงความคิดเห็น เพิ่มเติม 7. ผู้เรียนอภิปรายภายในกลุ่มเพื่อสรุปกระบวนการแปลของ กลุ่มตนเองจากนั้นจึงนำเสนอ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ในชั้นเรียน 8. ผู้สอนสรุปเนื้อหาในหัวข้อ “กระบวนการแปลวรรณกรรม ในชั้นตอนที่ 3” ประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาว เวอร์พอยท์ 9. ให้ผู้เรียนอ่านเรื่อง Hills Like White Elephants มา ล่วงหน้า 10. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงการแปลของ นักศึกษาแต่ละกลุ่ม		คิดเห็นในชั้น เรียนและการ ทำงานกลุ่ม	
6 (4 ชม.)	บทที่ 5 – การ แปล วรรณกรรม ร้อยแก้ว	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ทำแบบทดสอบย่อยครั้งที่ 1 2. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 3. ผู้สอนอธิบายเกม “Collocation Mate” โดยให้ผู้เรียน จับคู่กัน แต่ละคู่จะได้รับบัตรคำคนละ 1 ใบ จากนั้นให้ผู้เรียน แต่ละคู่หาคู่ของคำที่มีกับบัตรคำที่ได้รับโดยจะปะไว้ ตามผนังห้อง เมื่อได้คู่แล้วให้นำมาตรวจสอบกับผู้สอน จากนั้นจึงจะได้รับบัตรคำเพื่อไปหาคู่ต่อไป คู่ไหนหาคู่ได้มาก ที่สุดภายในเวลาที่กำหนดเป็นผู้ชนะ 4. ให้ผู้เรียนสรุป Collocation ที่ได้เรียนรู้จากเกม Collocation Mate 5. ผู้สอนร่วมกับผู้เรียนในการอภิปรายรูปแบบของภาษาที่ใช้ ในบทบรรยายในเรื่อง Hills Like White Elephants 6. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาในหัวข้อ “การแปลบทบรรยาย” ประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 7. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มทำแบบฝึกหัดท้ายบทข้อที่ 1 โดย ช่วยกันวิเคราะห์บทบรรยาย จากนั้นจึงนำเสนอความคิดเห็น ของกลุ่มหน้าชั้นเรียน 8. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อวาดภาพฉากในบทบรรยายจากเรื่อง Hills Like White Elephants เพื่อนำเสนอในการเรียนครั้ง ต่อไป 9. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงการแปลของ นักศึกษาแต่ละกลุ่ม กิจกรรม/ใงาน :	<ul style="list-style-type: none"> ● คอมพิวเตอร์ แบบพกพา และโปรแกรม พาวเวอร์ พอยต์ ● เอกสาร ประกอบการ เรียน ● แบบทดสอบ ย่อยครั้งที่ 1 ● บัตรคำเล่นเกม “Collocation Mate” 	<ul style="list-style-type: none"> ● ตรวจสอบประเมิน จากแบบฝึกหัด ● สังเกต พฤติกรรม และ การมีส่วนร่วม ในการทำ กิจกรรม ● สังเกตจากการ อภิปราย และ การแสดง ความคิดเห็น ในชั้นเรียน และการ ทำงานกลุ่ม ● ประเมินจาก แบบทดสอบ ย่อยครั้งที่ 1 (5%) 	ดร. ญัฐพร โอวาท นุพัฒน์

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/ รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและ ประเมินผล (สัดส่วนการ ประเมิน)	ผู้สอน
		<ul style="list-style-type: none"> แบบทดสอบย่อยครั้งที่ 1 เกม “Collocation Mate” 			
7 (4 ชม.)	บทที่ 5 – การ แปล วรรณกรรม ร้อยแก้ว (ต่อ)	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้เรียนนำเสนอภาพวาดฉากในบทบรรยายจากเรื่อง Hills Like White Elephants 3. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาในหัวข้อ “การแปลบทสนทนา” ประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 4. ผู้สอนร่วมกับผู้เรียนในการอภิปรายรูปแบบของภาษาที่ใช้ในบทสนทนาในเรื่อง Hills Like White Elephants พร้อมวิเคราะห์ลักษณะ และความสัมพันธ์ของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์ที่อยู่ในเนื้อเรื่อง 5. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนช่วยกันแปลบทสนทนาบางส่วนจากเรื่อง Hills Like White Elephants โดยลงมือทำด้วยตนเองก่อนจับคู่กันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 6. ผู้เรียนนำเสนอบทแปลของแต่ละคู่ โดยให้เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันวิจารณ์ และแสดงความคิดเห็นและวิจารณ์งานแปลของเพื่อนโดยใช้เกณฑ์การประเมินคุณภาพงานแปลแบบ Analytic Rubric เพื่อช่วยกันปรับแก้ให้เป็นบทแปลที่สมบูรณ์ จากนั้นจึงนำบทแปลที่ได้ไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ของกลุ่มการแปล 7. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงการแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม	<ul style="list-style-type: none"> คอมพิวเตอร์แบบพกพา และโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์ เอกสารประกอบการเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ตรวจประเมินจากภาพวาดฉากในบทบรรยายจากเรื่อง Hills Like White Elephants ตรวจประเมินจากแบบฝึกหัดแปล สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม 	ดร. ญัฐพร โอวาท นุพันธ์
8 (4 ชม.)	บทที่ 6 – การ แปล วรรณกรรม ร้อยกรอง	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกม “A Jigsaw Puzzle Poem” 3. ผู้สอนให้ผู้เรียนดูตัวอย่างการแปลบทกลอนในรูปแบบต่างๆ และให้ผู้เรียนช่วยกันอภิปรายเพื่อวิเคราะห์หลักวิธีในการแปล 4. ผู้สอนสรุปเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการแปลวรรณกรรมร้อยกรอง 5. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนให้ช่วยกันอ่าน และทำความเข้าใจบทกลอน “I Wandered Lonely as a Cloud” 6. ผู้เรียนแต่ละคนเล่นเกม Kahoot เพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับบทกลอน 7. ผู้สอนร่วมกันกับผู้เรียนวิเคราะห์ความหมายของบทกลอน 8. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนแปล บทกลอนเรื่อง “I Wandered Lonely as a Cloud”	<ul style="list-style-type: none"> คอมพิวเตอร์แบบพกพา และโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์ เอกสารประกอบการเรียน อุปกรณ์เล่นเกม “A Jigsaw Puzzle Poem” โปรแกรม Kahoot 	<ul style="list-style-type: none"> ตรวจประเมินจากแบบฝึกหัดแปล สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม 	ดร. ญัฐพร โอวาท นุพันธ์

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/ รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและ ประเมินผล (สัดส่วนการ ประเมิน)	ผู้สอน
		9. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของ นักศึกษาแต่ละกลุ่ม กิจกรรม/ใบงาน : <ul style="list-style-type: none"> • เกม “A Jigsaw Puzzle Poem” • Kahoot Quiz 			
9 (4 ชม.)	บทที่ 6 – การ แปล วรรณกรรม ร้อยกรอง (ต่อ)	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ทำแบบทดสอบย่อยครั้งที่ 2 2. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 3. ผู้สอนอธิบายวิธีการเล่นเกม “Figurative Language” จากการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 4. ผู้สอนทบทวนความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับรูปแบบ และ เทคนิคการแปลวรรณกรรมร้อยกรอง 5. ผู้เรียนนำเสนอบทแปล “I Wandered Lonely as a Cloud” โดยให้เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันวิจารณ์ และแสดง ความคิดเห็นและวิจารณ์งานแปลของเพื่อนโดยใช้เกณฑ์การ ประเมินคุณภาพงานแปลแบบ Analytic Rubric เพื่อช่วยกัน ปรับแก้ให้เป็นบทแปลที่สมบูรณ์ จากนั้นจึงนำบทแปลที่ได้ไป เผยแพร่ในเว็บไซต์ของกลุ่มการแปล 6. ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเรื่อง The Necklace เป็นการบ้าน 7. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของ นักศึกษาแต่ละกลุ่ม กิจกรรม/ใบงาน : เกม Figurative Language	<ul style="list-style-type: none"> • คอมพิวเตอร์ แบบพกพา และโปรแกรม พาวเวอร์ พอยต์ • เอกสาร ประกอบการ เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> • ตรวจสอบ จากแบบฝึกหัด • สังเกต พฤติกรรม และ การมีส่วนร่วม ในการทำ กิจกรรม • สังเกตจากการ อภิปราย และ การแสดง ความคิดเห็น ในชั้นเรียน และการ ทำงานกลุ่ม • แบบทดสอบ ย่อยครั้งที่ 2 (5%) 	ดร. ญัฐพร โอวาท นุพัฒน์
10 (4 ชม.)	บทที่ 7 - การ แปลคำ สำนวน และ วลีที่พบได้บ่อย ในการแปล วรรณกรรม	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนอธิบายวิธีการเล่นเกม “Do we agree?” โดยให้ผู้เรียน จับคู่ ผู้สอนแจกใบงานที่มีต้นฉบับ และบทแปลสองแบบ จำนวน 5 ข้อ แต่ละคนทำข้อ 1 ด้วยตนเองโดยเลือกบทแปล ที่ตัวเองชอบโดยห้ามพูดคุยและปรึกษากัน เมื่อเลือกเสร็จ แล้ว ให้ผู้เรียนเอาคำแปลที่เลือกมาแลกกันดู ถ้าตัวเลือกไม่ ตรงกันให้แต่ละคนซักจูงใจให้เพื่อนเห็นคล้อยตามตนเอง หากไม่สามารถซักจูงเพื่อนได้และยังคิดไม่ตรงกัน ให้แยกคู่ไป จับคู่กับคนอื่นต่อไป คู่ไหนที่ตกลงกันได้และเปลี่ยนใจเลือก คำแปลใหม่ ให้เขียนคำแปลใหม่ที่เลือกไว้ โดยให้จับคู่กัน เหมือนเดิม ผู้เรียนทำแบบนี้ซ้ำในข้อต่อไปจนครบ 5 ข้อ จากนั้นผู้สอนจึงเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบ ว่าคำตอบที่เลือกเองตั้งแต่ตอนแรก กับความคำตอบที่สองซึ่ง เกิดจากการปรึกษากับเพื่อน คำตอบใดถูกต้องมากกว่ากัน	<ul style="list-style-type: none"> • คอมพิวเตอร์ แบบพกพา และโปรแกรม พาวเวอร์ พอยต์ • เอกสาร ประกอบการ เรียน • ใบงานเล่นเกม “Do we agree?” 	<ul style="list-style-type: none"> • ตรวจสอบ จากแบบฝึกหัด • สังเกต พฤติกรรม และ การมีส่วนร่วม ในการทำ กิจกรรม • สังเกตจากการ อภิปราย และ การแสดง ความคิดเห็น ในชั้นเรียน และการ ทำงานกลุ่ม 	ดร. ญัฐพร โอวาท นุพัฒน์

ลำดับที่ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/ รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและ ประเมินผล (สัดส่วนการ ประเมิน)	ผู้สอน
		<p>3. ผู้เรียนจับกลุ่ม 4-5 คนหาความหมายของคำที่กำหนดให้ว่ามีที่ความหมาย พร้อมยกตัวอย่างประโยคโดยให้แปลเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จากนั้นให้นำเสนอในชั้นเรียน</p> <p>4. ผู้เรียนขีดเส้นใต้ชื่อเฉพาะที่ปรากฏในเรื่อง The Necklace และอภิปรายถึงวิธีการแปลชื่อเฉพาะเหล่านั้น</p> <p>5. ให้ผู้เรียนอภิปรายถึงรูปแบบของภาษาที่ใช้ในเรื่อง The Necklace แล้วจึงช่วยกันขีดเส้นใต้ภาษาโบราณที่พบในเรื่องนี้</p> <p>6. ผู้สอนให้ผู้เรียนจับกลุ่ม โดยผู้สอนแจกใบงานให้อ่านต้นฉบับ และฉบับแปลที่มีการใช้ราชาศัพท์จากนั้นจึงให้วิเคราะห์ว่าการใช้ราชาศัพท์ในบทแปลมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร</p> <p>7. ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเรื่อง “The Help” และ “พันธุหมาบ้า” เป็นการบ้าน</p> <p>8. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงการแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม</p> <p>กิจกรรม/ใบงาน : ใบงานเล่นเกม “Do we agree?”</p>			
11 (4 ชม.)	บทที่ 7 - การแปลคำสำนวน และวลีที่พบได้บ่อยในการแปลวรรณกรรม (ต่อ)	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน :</p> <p>1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time”</p> <p>2. ผู้สอนยกตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Deadpool ที่มีการใช้คำสแลง และคำแสลง โดยไม่ให้คุณค่าบรรยายได้ภาพ</p> <p>3. ผู้สอนให้ผู้เรียนช่วยกันคิดคำแปล พร้อมอภิปรายถึงวิธีการแปล</p> <p>4. ผู้สอนให้ผู้เรียนขีดเส้นใต้คำสแลง และคำแสลงที่พบในหนังสือเรื่อง “The Help” แล้วจึงให้จับกลุ่มเพื่อช่วยกันแปลคำสแลง และคำแสลงนั้น</p> <p>5. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอคำแปลให้เพื่อนในชั้นเรียนเพื่อช่วยกันอภิปราย และแสดงความคิดเห็น</p> <p>6. ผู้สอนให้ผู้เรียนขีดเส้นใต้คำสแลง และคำแสลงที่พบในหนังสือเรื่อง “พันธุหมาบ้า” แล้วจึงให้จับกลุ่มเพื่อช่วยกันแปลคำสแลง และคำแสลงนั้น</p> <p>7. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอคำแปลให้เพื่อนในชั้นเรียนเพื่อช่วยกันอภิปราย และแสดงความคิดเห็น</p> <p>8. ให้ผู้เรียนแต่ละคนช่วยกันแปลเรื่อง “The Help” เป็นการบ้าน</p> <p>9. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงการแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● คอมพิวเตอร์ แบบพกพา และโปรแกรม พาวเวอร์พอยต์ ● เอกสารประกอบการเรียน ● ภาพยนตร์เรื่อง Deadpool 	<ul style="list-style-type: none"> ● ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด ● สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ● สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม 	ดร. ญัฐพร โอวาท นุพัฒน์

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/ รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและ ประเมินผล (สัดส่วนการ ประเมิน)	ผู้สอน
12 (4 ชม.)	บทที่ 7 - การ แปลคำ สำนวน และ วลีที่พบได้บ่อย ในการแปล วรรณกรรม (ต่อ)	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกม “When in Rome....” โดยให้ผู้เรียนจับคู่คำแปลสำนวนภาษาอังกฤษกับคำแปลสำนวนภาษาไทย ผู้ที่สามารถจับคู่ได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ 3. ผู้สอนสรุปวิธีการแปลคำศัพท์ และสำนวน พร้อมนำเสนอสุภาษิต และสำนวนอื่นๆ ประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 4. ผู้สอนให้ผู้เรียนจับกลุ่มเล่นเกม “Match the Title” โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มละ 4-5 คน สมาชิกในกลุ่มต้องอยู่ภายในเชือกและไปกันเป็นกลุ่ม กลุ่มที่จับคู่ได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ 5. ผู้เรียนเฉลยคำตอบ และให้ผู้เรียนอภิปรายว่ามีวิธีการแปลชื่อเรื่องอะไรบ้าง 6. ผู้เรียนแต่ละคนนำเสนอบทแปลเรื่อง “The Help” เมื่อเสร็จแล้วให้เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันวิจารณ์ และแสดงความคิดเห็นและวิจารณ์งานแปลของเพื่อนโดยใช้เกณฑ์การประเมินคุณภาพงานแปลแบบ Analytic Rubric จากนั้นจึงช่วยกันปรับแก้ให้เป็นบทแปลที่สมบูรณ์ จากนั้นจึงนำบทแปลที่ได้ไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ของกลุ่มการแปล 7. ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาในบทที่ 8 เป็นการบ้าน 8. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม <p>กิจกรรม/ใบงาน : เกม “When in Rome....”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● คอมพิวเตอร์ แบบพกพา และโปรแกรม พาวเวอร์ พอยต์ ● เอกสาร ประกอบการ เรียน ● อุปกรณ์เล่น เกม “When in Rome....” 	<ul style="list-style-type: none"> ● ตรวจสอบประเมิน จากแบบฝึกหัด ● สังเกต พฤติกรรม และ การมีส่วนร่วม ในการทำ กิจกรรม ● สังเกตจากการ อภิปราย และ การแสดง ความคิดเห็น ในชั้นเรียน และการ ทำงานกลุ่ม 	ดร. ญัฐพร โอวาท นุพัฒน์
13 (4 ชม.)	บทที่ 8 - ข้อผิดพลาดที่ พบได้บ่อยใน การแปล	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทำแบบทดสอบย่อยครั้งที่ 3 2. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 3. ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกม “The Detective” โดยให้ผู้เรียนจับกลุ่มและวิเคราะห์บทแปล และต้นฉบับเพื่อหาข้อผิดพลาดในการแปลจำนวน 10 จุดพร้อมบอกเหตุผลว่าเกิดจากสาเหตุใด กลุ่มที่สามารถวิเคราะห์ได้ครบทุกจุด และบอกเหตุผลได้ถูกต้องที่สุดเป็นผู้ชนะ 4. ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละคนนำเสนอวิธีการแก้ไขข้อบกพร่องในการแปลนั้น 5. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดแปลโดยใช้ Application ที่ชื่อ Kahoot 6. ให้ผู้เรียนแต่ละคนช่วยกันแปลเรื่อง “เกาะที่มีความสุขที่สุดในโลก” เป็นการบ้าน 	<ul style="list-style-type: none"> ● คอมพิวเตอร์ แบบพกพา และโปรแกรม พาวเวอร์ พอยต์ ● เอกสาร ประกอบการ เรียน ● ใบงานเล่นเกม “The Detective” 	<ul style="list-style-type: none"> ● ตรวจสอบประเมิน จากแบบฝึกหัด ● สังเกต พฤติกรรม และ การมีส่วนร่วม ในการทำ กิจกรรม ● สังเกตจากการ อภิปราย และ การแสดง ความคิดเห็น ในชั้นเรียน และการ ทำงานกลุ่ม 	ดร. ญัฐพร โอวาท นุพัฒน์

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/ รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและ ประเมินผล (สัดส่วนการ ประเมิน)	ผู้สอน
		7. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของ นักศึกษา กิจกรรม/ใบงาน : ● ใบงานเล่นเกม “The Detective” ● Kahoot Quiz		● แบบทดสอบ ย่อยครั้งที่ 3 (5%)	
14 (4 ชม.)	บทที่ 8 – ข้อผิดพลาดที่ พบได้บ่อยใน การแปล (ต่อ) - ขั้นตอนการ ขอลิขสิทธิ์การ แปล	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกม “Spelling Bee” ผู้เล่นที่ทำ คะแนนได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ 3. ทำแบบฝึกหัดแปลโดยใช้ Application ที่ชื่อ Kahoot 4. ผู้สอนอธิบายเรื่องขั้นตอนการขอลิขสิทธิ์การแปล ประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 5. ผู้เรียนแต่ละคนช่วยกันนำเสนอบทแปลเรื่อง “เกาะที่มี ความสุขที่สุดในโลก” ให้เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันวิจารณ์ และแสดงความคิดเห็นและวิจารณ์งานแปลของเพื่อนโดยใช้ เกณฑ์การประเมินคุณภาพงานแปลแบบ Analytic Rubric จากนั้นจึงช่วยกันปรับแก้ให้เป็นบทแปลที่สมบูรณ์ ก่อนนำ บทแปลที่ได้ไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ของกลุ่มการแปล 6. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของ นักศึกษา กิจกรรม/ใบงาน : ● เกม “Spelling Bee” ● Kahoot Quiz	● คอมพิวเตอร์ แบบพกพา และโปรแกรม พาวเวอร์ พอยท์ ● เอกสาร ประกอบการ เรียน ● อุปกรณ์เล่น เกม “Spelling Bee”	● ตรวจสอบประเมิน จากแบบฝึกหัด ● สังเกต พฤติกรรม และ การมีส่วนร่วม ในการทำ กิจกรรม ● สังเกตจากการ อภิปราย และ การแสดง ความคิดเห็นในชั้น เรียนและการ ทำงานกลุ่ม	ดร. ญัฐพร โอวาท นุพัฒน์
15 (4 ชม.)	นำเสนอผล จากการทำ โครงงานแปล และสรุป เนื้อหาที่ได้ เรียนไปตลอด ภาคการศึกษา	กิจกรรมการเรียนการสอน : 1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานจากโครงการแปลของแต่ละกลุ่ม 2. ผู้สอน และผู้เรียนในกลุ่มอื่นๆช่วยกันให้คะแนนตาม เกณฑ์การประเมินคุณภาพงานแปลแบบ Analytic Rubric 3. ผู้สอน และผู้เรียนในกลุ่มอื่นๆช่วยกันซักถามข้อสงสัย 4. ผู้สอนบรรยายและสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับ นักศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาการเรียนรู้อัตโนมัติภาคการศึกษา 5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับเนื้อหาในการ เรียน และแนวข้อสอบปลายภาค 6. ผู้เรียนทำแบบทดสอบสมรรถนะในการแปลหลังเรียน และแบบประเมินการเรียนการสอน	● คอมพิวเตอร์ แบบพกพา และโปรแกรม พาวเวอร์ พอยท์ ● เอกสาร ประกอบการ เรียน	● ตรวจสอบประเมิน จากแบบฝึกหัด ● สังเกต พฤติกรรม และ การมีส่วนร่วม ในการทำ กิจกรรม ● สังเกตจากการ อภิปราย และ การแสดง ความคิดเห็นในชั้น เรียนและการ ทำงานกลุ่ม	ดร. ญัฐพร โอวาท นุพัฒน์
16 (3 ชม.)		การสอบปลายภาค			

5.2 การวัดและการประเมินผล

1) การวัดผล:

- **คะแนนระหว่างภาค** ร้อยละ 70
 - การเข้าชั้นเรียน และการตรงต่อเวลา ร้อยละ 10
 - แบบทดสอบย่อย ร้อยละ 15
 - การเข้าใช้โปรแกรม English Discoveries Online ร้อยละ 10
 - การเล่นเกมในชั้นเรียน ร้อยละ 5
 - การทำงานแปลตามที่ได้รับมอบหมาย ร้อยละ 15
 - การทำโครงการแปลที่มีการบูรณาการกับการบริการวิชาการสู่ชุมชน ร้อยละ 15
- **คะแนนปลายภาค** ร้อยละ 30

2) การประเมินผล: ใช้ระบบ อิงกลุ่ม อิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ดังนี้

ระดับคะแนน (คะแนน)	ระดับผลการเรียน
90-100	A
85-89	B ⁺
75-84	B
70-74	C ⁺
60-69	C
55-59	D ⁺
50-54	D
0-49	F

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

ณัฐพร โอวาหนุพัฒน์. (2560). เอกสารประกอบการเรียนรายวิชาการแปลวรรณคดี. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

วัลยา วิวัฒน์ศร. (2557). การแปลวรรณกรรม (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

พิมพ์พันธุ์ เวสสะโกศล. (2558). การแปลภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

วรรณนา แสงอร่ามเรือง. (2552). ทฤษฎีและหลักการแปล. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุพรรณณี ปิ่นมณี. (2557). การแปลขั้นสูง. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อัจฉรา ไส้ศัตรูไกล. (2554). จุดมุ่งหมาย หลักการและวิधिแปล. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

Cuddon, J.A. (2012). Dictionary of literary terms and literary theory. (n.p.): John Wiley & Sons.

Munday, J. (2012). Introducing Translation Studies: Theories and Applications (3rd Ed.). London and New York: Routledge.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

7.1 กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา มีวิธีการในการดำเนินการดังนี้

- 1) การซักถามข้อมูลจากนักศึกษาในระหว่างการเรียน
- 2) นักศึกษาประเมินตนเองในผลการเรียนรู้แต่ละด้าน

7.2 กลยุทธ์การประเมินการสอน

- 1) ใช้แบบประเมินอาจารย์ผู้สอนโดยนักศึกษา
- 2) ใช้แบบประเมินตนเองสำหรับนักศึกษา

7.3 การปรับปรุงการสอน

มีการปรับปรุง และเปลี่ยนแปลงไปตามปัจจัยต่างๆ ได้แก่ แบบประเมินประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์ งานวิจัยใหม่ๆ และความก้าวหน้าของศาสตร์ต่างๆที่เกี่ยวข้อง

7.4 การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

1. การทวนสอบโดยผู้สอน มีวิธีการดังนี้

1.1 สังเกต และบันทึกพฤติกรรมนักศึกษาระหว่างการเรียนรู้เพื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบกับผล
การเรียนรู้

1.2 ตรวจสอบคุณภาพของโครงการงาน

1.3 ตรวจสอบคะแนน ผลการเรียนรู้ และระดับคะแนน

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน		
	การสังเกต พฤติกรรม	การสอบ	การปฏิบัติ/การ นำเสนอผลงาน
คุณธรรม จริยธรรม	✓		✓
ความรู้	✓	✓	✓
ทักษะทางปัญญา	✓	✓	✓
ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ	✓		✓
ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที	✓		✓

2. มีการทวนสอบคะแนน และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรทุกภาคเรียน

3. มีการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับคณะฯ ทุกภาคเรียน

7.5 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิภาพของรายวิชา

ผู้สอนสรุปผลการจัดการเรียนการสอนใน มคอ. 5 เสนอหลักสูตรเพื่อพิจารณาปรับปรุงเนื้อหา วิธีการ
จัดการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และปรับปรุงในปี
การศึกษาถัดไป