

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

สาขาวิชาภาษาอังกฤษ

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

#### 1.1 รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 1553219 ชื่อวิชา 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 ตอนเรียน A1

#### 1.5 ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561 / ชั้นปีที่ 3

#### 1.6 รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

#### 1.7 รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

#### 1.8 สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ภายในมหาวิทยาลัย

ตอนเรียน A1 วันพฤหัสบดีเวลา 13:00 – 17:00น. อาคาร 1 ห้อง 208

#### 1.9 วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

15 กรกฎาคม 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 และมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
- 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](mailto:nuttha.owa@gmail.com) ไลน์กลุ่ม “วิชาการแปลวรรณคดี” และเว็บไซต์ของกลุ่มการแปล

## หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

### 4.1 แผนพัฒนาและการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p><b>ด้านคุณธรรม จริยธรรม</b></p> <p>1) ตระหนักถึงคุณค่าของคุณธรรม และ จริยธรรม</p> <p>2) มีพฤติกรรมที่มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และมีจิตสาธารณะ</p> <p>3) มีภาวะผู้นำเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี</p> <p>4) มีความเคารพในสิทธิและควมมีคุณค่าของตนเองและผู้อื่น</p>	<p>1) การสอนแบบร่วมมือ (Cooperative learning) และ มอบหมายงานเป็นรายกลุ่ม (Group work) เพื่อให้ นักศึกษาได้เรียนรู้การแบ่งความรับผิดชอบ และแก้ปัญหา ร่วมกัน</p> <p>2) อาจารย์ผู้สอนเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งในเรื่องของการ แต่งกาย และการตรงต่อเวลา ให้นักศึกษาแต่งกาย เหมาะสม ส่งงานตรงตามเวลา และเงื่อนไขที่กำหนด ตลอดจนกำหนดเวลาเข้าชั้นเรียนโดย</p> <p>3) อาจารย์ผู้สอนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมในสาระการ เรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ โดยเฉพาะจริยธรรม และ คุณลักษณะที่ดีของนักแปล</p> <p>4) ใช้วิธีการสอนแบบเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ (Active learning) และการสอนที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered learning) เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (21<sup>st</sup> Century Skills)</p>	<p>1) ประเมินจากการตรงต่อเวลาในการเข้าชั้น เรียน และการเข้าชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอ</p> <p>2) ประเมินจากความรับผิดชอบในการ ทำงานที่ได้รับมอบหมาย และการส่งงานตรง ตามเวลาที่กำหนด</p> <p>3) ตรวจสอบประเมินจากผลงานที่ไม่มี การ คัดลอก มีคุณภาพ และเรียบร้อย</p> <p>4) ประเมินจากการสังเกตและสอบถาม เกี่ยวกับการปฏิบัติงานจริงจากผู้เรียนในแต่ ละกลุ่ม โดยสังเกตวิธีการแก้ปัญหา ร่วมกัน ของผู้เรียน และการแสดงออกด้าน พฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็น ระหว่างผู้เรียน</p>	1-15	10%
<p><b>ด้านความรู้</b></p> <p>1) มีความรู้และเข้าใจศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานใน การดำรงชีวิต</p>	<p>1) ผู้สอนบรรยายประกอบภาพสไลด์จากโปรแกรมพาว เอร์พอยท์และเปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายร่วมกันใน</p>	<p>1) ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด แบบทดสอบย่อย และการสอบปลายภาค</p>	1-15	60%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>2) สามารถจำแนกและอธิบายองค์ความรู้ที่ศึกษา</p> <p>3) มีความรู้ที่เกี่ยวข้องกับชุมชนและความเป็นไปของชาติและสังคมโลก</p> <p>4) สามารถบูรณาการและประยุกต์ใช้กับศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง รวมถึงดำเนินชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ</p>	<p>ชั้นเรียนในประเด็นที่เกี่ยวข้องด้วยวิธีการสอนแบบอุปนัย (Inductive method) และนิรนัย (Deductive method)</p> <p>2) การแบ่งกลุ่มผู้เรียนให้จัดทำโครงงานแปลตามรูปแบบการสอนแบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) และนำเสนอรายงานในชั้นเรียน โดยการให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติจริงจากสื่อ และสิ่งแวดล้อมที่ใกล้เคียงของจริง ตลอดจนปฏิบัติการแปลตามขั้นตอนและหลักการที่สอน เพื่อเตรียมนักศึกษาให้พร้อมสำหรับการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตจริงและเพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีความรู้ด้านการเรียนรู้ด้วยตนเอง</p> <p>3) นำการเรียนการสอนแบบ Game-based learning และ Active learning มาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง และมีความกระตือรือร้นในการเรียน</p> <p>4) การให้ผู้เรียนเพิ่มเติมทักษะภาษาอังกฤษด้วยตนเอง (Autonomous learning) ด้วยการทำแบบฝึกหัดออนไลน์ English Discoveries</p>	<p>2) ตรวจสอบประเมินจากการทำโครงงานแปลและการนำเสนอโครงงานแปล</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>1) ผู้สอนฝึกให้นักศึกษามีทักษะในการสืบค้นข้อมูล และศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้วิธีการสอนที่ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Learning)</p>	<p>1) สังเกตจากการอภิปราย และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>2) สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</p>	1-15	10%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>3) สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะของตนเองในการดำรงชีวิตได้</p> <p>4) สามารถวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาในการดำเนินชีวิตได้อย่างสร้างสรรค์</p>	<p>และการใช้กระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้นักศึกษาค้นพบด้วยตนเอง (Self-Discovery Learning)</p> <p>2) ผู้สอนรับบทบาทเป็นผู้สอนงาน (Coaching) และผู้ให้คำปรึกษา ตลอดจนกระตุ้นให้นักศึกษามีความก้าวหน้าในการทำโครงการโดยจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบเผชิญปัญหา (Problem-Based Learning)</p> <p>3) นำการเรียนการสอนแบบ Game-based learning และ Active learning มาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง และมีความกระตือรือร้นในการเรียน</p>	<p>3) ตรวจสอบประเมินจากการแก้ไขปัญหาในการทำโครงการ และความก้าวหน้าของโครงการ</p> <p>4) ตรวจสอบประเมินจากการทำโครงการแปล และการนำเสนอโครงการแปล</p> <p>5) ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด โครงการ 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) จัดกิจกรรมกลุ่มโดยให้ผู้เรียนให้จัดทำโครงการแปล ตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based learning) เพื่อให้ นักศึกษาลงมือปฏิบัติการแปลตามหลักการและทฤษฎีที่สอน เพื่อให้ นักศึกษาได้ช่วยเหลือพึ่งพากันในการเรียนรู้และวิเคราะห์ ปัญหาในการเรียน ตลอดจนหาวิธีแก้ไขปัญหาหรือหาคำตอบร่วมกัน</p>	<p>1) สังเกตจากการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยเฉพาะการนำเสนอความคิดเห็นแย้ง และการรับฟัง การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น</p> <p>2) ตรวจสอบประเมินจากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำโครงการ การแบ่งงานกันทำ การเป็นผู้นำและผู้ตาม</p> <p>3) ตรวจสอบประเมินจากผลงาน โดยอาจารย์ นักศึกษาประเมินตนเอง และการประเมินผล งานระหว่างผู้เรียนด้วยกัน</p>	1-15	10%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
	<p>3) นำการเรียนการสอนแบบ Game-based learning และ 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) สามารถสืบค้นข้อมูล วิเคราะห์เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้</p> <p>3) สามารถใช้ภาษาในการสื่อสาร ถ่ายทอด และแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี</p> <p>4) สามารถนำเสนอและสื่อสารโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติได้</p>	<p>1) ผู้สอนสาธิตแหล่งข้อมูล และวิธีการในการสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>2) ผู้สอนแนะนำวิธีการเลือกใช้ข้อมูลจากแหล่งต่างๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>3) มอบหมายให้ผู้เรียนทำโครงงานแปลที่ต้องสืบค้นข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และนำเสนอข้อมูลโดยใช้ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ</p> <p>4) ผู้สอนรับบทบาทเป็นผู้สอนงาน (Coaching) และผู้ให้คำปรึกษา ตลอดจนกระตุ้นให้นักศึกษามีความก้าวหน้าในการทำโครงงานโดยจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบเผชิญปัญหา (Problem-Based Learning)</p> <p>3) นำการเรียนการสอนแบบ Game-based learning และ Active learning มาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาเพื่อให้</p>	<p>1) สังเกตการสื่อสารเพื่อแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและจากงานที่มอบหมาย</p> <p>2) ตรวจสอบประเมินจากการทำโครงงานแปล 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
	<p>ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง และมีความกระตือรือร้นในการเรียน</p> <p>4) การให้ผู้เรียนเพิ่มเติมทักษะภาษาอังกฤษด้วยตนเอง (Autonomous learning) ด้วยการทำแบบฝึกหัดออนไลน์ English Discoveries</p>			



4.2 เกณฑ์การให้คะแนน

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)					ร้อยละ การผ่าน เกณฑ์
	0	0.5	1			
ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M)	ไม่เข้าเรียน/ ไม่ส่งงาน	เข้าเรียนสาย/ ส่งงานไม่ตรงตามกำหนดเวลา/ คัดลอกงานหรือให้ผู้อื่นคัดลอกงาน	เข้าเรียน/ ส่งงานตามกำหนดเวลา/ ไม่คัดลอกงานและไม่ให้ผู้อื่นคัดลอกงาน			ร้อยละ 50
ด้านความรู้ (K)	0	1	2	3	4	
	ไม่เข้าใจหลักการ แนวคิด และทฤษฎีการแปลวรรณคดี	เข้าใจหลักการ แนวคิด และทฤษฎีการแปลวรรณคดี	เข้าใจหลักการ แนวคิด และทฤษฎีการแปลวรรณคดี และสามารถบูรณาการได้	เข้าใจหลักการ แนวคิด และทฤษฎีการแปล/สามารถบูรณาการ/ประยุกต์ใช้ในการแปลวรรณคดีเพื่อให้ได้ผลงานแปลที่มีคุณภาพในภาพรวมระดับ 3 ของ Analytic rubric	เข้าใจหลักการ แนวคิด และทฤษฎีการแปล/สามารถบูรณาการ/ประยุกต์ใช้ในการแปลวรรณคดีเพื่อให้ได้ผลงานแปลที่มีคุณภาพในภาพรวมในระดับ 4 ของ Analytic rubric	
	0	1	2	3		
ด้านทักษะปัญญา (C)	ไม่สามารถหาสาเหตุของปัญหา แก้ปัญหา และประยุกต์ความรู้ได้	สามารถหาสาเหตุของปัญหา แก้ปัญหา และประยุกต์ความรู้ได้บ้าง	สามารถหาสาเหตุของปัญหา แก้ปัญหา และประยุกต์ความรู้ได้ดี	สามารถหาสาเหตุของปัญหา แก้ปัญหา และประยุกต์ความรู้ได้อย่างสร้างสรรค์		
ด้านทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ (I)	0	1	2	3		
	ไม่ให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม และไม่มีความรับผิดชอบในการทำงาน	ให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม และมีความรับผิดชอบในการทำงานบ้าง	ให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม และมีความรับผิดชอบในการทำงานได้ดี	ให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม และมีความรับผิดชอบในการทำงานและพัฒนาต่อเนื่อง		
	0	1	2	3		
ด้านทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที (N)	สื่อสาร/ เลือกใช้ไอทีไม่เหมาะสม	สื่อสาร/ เลือกใช้ไอทีได้บ้าง	สื่อสาร/ เลือกใช้ไอทีได้ดี	สื่อสาร/ เลือกใช้ไอทีได้อย่างสร้างสรรค์		

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 5.1 แผนการสอน (หมวดที่ 5 ข้อ 2)

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
1 (4 ชม.)	ชี้แจงคำอธิบายรายวิชา จุดมุ่งหมาย แนวการสอน ข้อกำหนดต่าง ๆ รวมทั้งวิธีการ วัดและประเมินผล ชี้แจงและทำความเข้าใจนโยบาย และระบบประกันคุณภาพการ เรียนการสอน	1. อธิบาย มคอ. 3 พร้อมแนะนำ รายวิชา 2. ทำข้อตกลงร่วมกันเกี่ยวกับกฎ กติกา มารยาทในการเรียน 3. แสดงวิธีการเข้าเป็นสมาชิกไลน์กลุ่ม “วิชาการแปลวรรณคดี” 4. ผู้เรียนทำกิจกรรมวัดสมรรถนะใน การแปลวรรณกรรมก่อนเรียน 5. ผู้สอนอธิบายรายละเอียดในการทำ โครงการแปลที่มีการบูรณาการกับ การบริการวิชาการสู่ชุมชน และ แบ่งกลุ่ม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● มคอ. 3 รายวิชาการ แปลวรรณคดี</li> <li>● คอมพิวเตอร์แบบพกพา และโปรแกรมพาวเวอร์ พอยต์</li> <li>● เอกสารประกอบการ เรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ประเมินจากการตรง ต่อเวลาในการเข้า ชั้นเรียน การส่งงาน และการแต่งกายของ นักศึกษา</li> <li>● ตรวจสอบประเมินจาก พฤติกรรมในการทำ กิจกรรม และผลงาน นักศึกษา</li> </ul>	ดร. ญัฐพร โอวาหนูพัฒน์
2 (4 ชม.)	บทที่ 1 - แนวคิดพื้นฐาน เกี่ยวกับการแปล	1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกม “The Perfect Match” โดยผู้สอนแจกบัตร ที่มีประโยคเขียนอยู่ 1 ประโยคให้ ผู้เรียนคนละ 1 ใบ ประโยคที่ได้รับ อาจเป็นภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ ผู้เรียนต้องจับกลุ่มโดยหาประโยคที่ สามารถเป็นคำแปลของกันและกันได้ โดยประโยคต้นฉบับ 1 ประโยคจะมี ประโยคแปล 4 แบบ 3. เมื่อจับกลุ่มได้ครบแล้วให้ทั้งกลุ่ม จับมือสั้นกระดิ่งที่อยู่หน้าห้อง กลุ่มใด จับกลุ่มได้ครบก่อนเป็นผู้ชนะ 4. ผู้เรียนนั่งเป็นกลุ่มตามข้อ 2 จากนั้น ผู้สอนจะแจกบัตรที่กำหนด บริบท องค์ประกอบและข้อจำกัดใน การแปลอื่นๆให้ผู้เรียน 5. ผู้เรียนปรึกษากันในกลุ่มว่าควร เลือกใช้ประโยคแปลใดจึงจะ เหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำหนดให้ จากนั้นจึงนำเสนอความคิดเห็นต่อ หน้าชั้น 6. ผู้สอนให้ผู้เรียนสรุปนิยามคำว่า “การแปล” โดยนำข้อคิดที่ได้จากกร เล่นเกม และจากความรู้เกี่ยวกับการ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● คอมพิวเตอร์แบบพกพา และโปรแกรมพาวเวอร์ พอยต์</li> <li>● เอกสารประกอบการ เรียน</li> <li>● อุปกรณ์เล่นเกม The Perfect Match</li> <li>● อุปกรณ์เล่นเกม Translation Line</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ตรวจสอบประเมินจาก แบบฝึกหัด</li> <li>● สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วม ในการทำกิจกรรม</li> <li>● สังเกตจากการ อภิปราย และการ แสดงความคิดเห็น ในชั้นเรียนและการ ทำงานกลุ่ม</li> </ul>	ดร. ญัฐพร โอวาหนูพัฒน์

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		<p>แปลที่ได้เรียนมาประกอบกัน แล้วจึงนำเสนอเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆในชั้นเรียน</p> <p>7. ผู้สอนสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับนิยามของคำว่า การแปล และองค์ประกอบของการแปล</p> <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><b>กิจกรรม/ใบงาน :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● เกม The Perfect Match</li> <li>● เกม Translation Line</li> </ul>			
3 (4 ชม.)	บทที่ 2 – แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับวรรณกรรม	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time”</li> <li>2. ผู้สอนแจกแบบสำรวจ “Reading Interest Inventory” ให้ผู้เรียนตอบแบบสำรวจ</li> <li>3. ผู้เรียนจับคู่แลกเปลี่ยนคำตอบในแบบสำรวจของตนเอง</li> <li>4. ผู้สอนขอตัวแทนผู้เรียนเพื่อสรุปผลแบบสำรวจของทุกคนในห้อง</li> <li>5. สนทนากับผู้เรียนเพื่อให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับนิยามของคำว่าวรรณกรรม</li> <li>6. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาในหัวข้อ “แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับวรรณกรรม”</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● คอมพิวเตอร์แบบพกพาและโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์</li> <li>● เอกสารประกอบการเรียน</li> <li>● แบบสำรวจ “Reading Interest Inventory”</li> <li>● อุปกรณ์เล่นเกม “Types of Fiction”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด</li> <li>● สังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</li> <li>● สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</li> </ul>	ดร. ณัฐพร โอวาทนุพัฒน์

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		<p>ประกอบประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์</p> <p>7. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มละ 4-6 คน แล้วให้ผู้เรียนเล่นเกม “Types of Fiction” โดยมอบหมายให้แต่ละกลุ่มนำหนังสือวรรณกรรมจากห้องสมุดตามประเภทที่ตนได้รับมานำเสนอในห้องเรียน กลุ่มไหนสามารถยืมหนังสือมาได้ถูกต้อง และรวดเร็วที่สุดเป็นผู้นชนะ</p> <p>8. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนข้อ 1 ในชั้นเรียน</p> <p>9. ผู้สอนเฉลยแบบฝึกหัด และสรุปเนื้อหา</p> <p>10. มอบหมายให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในข้อ 2</p> <p>11. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม</p> <p><b>กิจกรรม/ใบงาน :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ใบงานแบบสำรวจ “Reading Interest Inventory”</li> <li>● เกม “Types of Fiction”</li> </ul>			
4 (4 ชม.)	บทที่ 3 - ลักษณะเฉพาะทางภาษาในการแปลวรรณกรรม	<p>1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time”</p> <p>2. ผู้สอนแจกใบงานให้ผู้เรียนเพื่อร่วมกันวิเคราะห์ลักษณะของภาษาที่ใช้ในงานวรรณกรรม</p> <p>3. ผู้สอนอธิบายวิธีการเล่นเกม “Where do I belong?” โดยให้จับคู่ลักษณะเฉพาะทางภาษาที่ปรากฏในวรรณคดีกับประเภทให้ถูกต้อง</p> <p>4. ผู้สอนให้ผู้แปลทดลองแปลลักษณะเฉพาะทางภาษาในประเภทต่างๆตามที่ได้รับมอบหมาย และนำเสนอในชั้นเรียน พร้อมอธิบายเหตุผลในการแปล</p> <p>5. ผู้สอนสรุปเนื้อหาในหัวข้อ “ลักษณะเฉพาะทางภาษาในการแปลวรรณกรรม” ประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● คอมพิวเตอร์แบบพกพาและโปรแกรมพาวเวอร์พอยด์</li> <li>● เอกสารประกอบการเรียน</li> <li>● อุปกรณ์เล่นเกม “Where do I belong?”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด</li> <li>● สังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</li> <li>● สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</li> </ul>	ดร. ณิชพร โอวาทนูพัฒน์

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		<p>6. ผู้เรียนจับคู่เพื่อทำแบบฝึกหัดท้ายบทข้อที่ 1</p> <p>7. ผู้สอนเฉลยแบบฝึกหัดด้วยการเรียกกลุ่มแต่ละคู่เพื่อตอบคำถามพร้อมบอกวิธีการในการหาข้อมูลเกี่ยวกับต้นฉบับ</p> <p>8. มอบหมายให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในข้อ 2 เป็นการบ้านด้วยตนเอง</p> <p>9. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม</p> <p>กิจกรรม/ใบงาน :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ใบงานวิเคราะห์ลักษณะของภาษาที่ใช้ในงานวรรณกรรม</li> <li>● เกม “Where do I belong?”</li> </ul>			
5 (4 ชม.)	บทที่ 4 – กระบวนการแปลวรรณกรรม	<p>1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time”</p> <p>2. ผู้สอนสอบถามผู้เรียนในชั้นให้ช่วยกันแลกเปลี่ยนประสบการณ์ว่าเมื่อลงมือแปลต้นฉบับเป็นการบ้านผู้เรียนมีวิธีการและเทคนิคใดในการแปล และตอบคำถามในข้อ 2</p> <p>3. ร่วมกันอภิปรายและเฉลยคำตอบในข้อที่ 2</p> <p>4. ผู้เรียนจับคู่เพื่อแลกเปลี่ยนกันวิเคราะห์ และวิจารณ์งานแปลของเพื่อนโดยใช้เกณฑ์การประเมินคุณภาพงานแปลแบบ Analytic Rubric</p> <p>5. ผู้เรียนต่างคนต่างดำเนินการตรวจสอบ และปรับแก้บทแปลของตนเองเพื่อส่งให้ผู้สอน</p> <p>6. ขออาสาสมัครออกมานำเสนอบทแปลของตนเอง พร้อมนำเสนอปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาในการแปล และตอบคำถามในข้อ 3 โดย ผู้เรียนอื่นๆ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม</p> <p>7. ผู้เรียนอภิปรายภายในกลุ่มเพื่อสรุปกระบวนการแปลของกลุ่มตนเอง</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● คอมพิวเตอร์แบบพกพา และโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์</li> <li>● เอกสารประกอบการเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด</li> <li>● สังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</li> <li>● สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</li> </ul>	ดร. ณีฐพร โอวาทนต์พัฒน์

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		<p>จากนั้นจึงนำเสนอ และแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นในชั้นเรียน</p> <p>8. ผู้สอนสรุปเนื้อหาในหัวข้อ “กระบวนการแปลวรรณกรรมใน ขั้นตอนที่ 3” ประกอบการนำเสนอ ด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์</p> <p>9. ให้ผู้เรียนอ่านเรื่อง Hills Like White Elephants มาล่วงหน้า</p> <p>10. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าใน การทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ ละกลุ่ม</p>			
6 (4 ชม.)	บทที่ 5 – การแปลวรรณกรรม ร้อยแก้ว	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ทำแบบทดสอบย่อยครั้งที่ 1</li> <li>2. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time”</li> <li>3. ผู้สอนอธิบายเกม “Collocation Mate” โดยให้ผู้เรียนจับคู่กัน แต่ละคู่ จะได้รับบัตรคำคนละ 1 ใบ จากนั้น ให้ผู้เรียนแต่ละคู่หาคำของคำที่มักใช้คู่ กับบัตรคำที่ได้รับโดยจะแกะไว้ตาม ผนังห้อง เมื่อได้คู่แล้วให้นำมา ตรวจสอบกับผู้สอน จากนั้นจึงจะ ได้รับบัตรคำเพื่อไปหาคู่ต่อไป คูไหน หาคู่ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด เป็นผู้ชนะ</li> <li>4. ให้ผู้เรียนสรุป Collocation ที่ได้ เรียนรู้จากเกม Collocation Mate</li> <li>5. ผู้สอนร่วมกับผู้เรียนในการ อภิปรายรูปแบบของภาษาที่ใช้ใน บทบรรยายในเรื่อง Hills Like White Elephants</li> <li>6. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาในหัวข้อ “การ แปลบทบรรยาย” ประกอบการ นำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์</li> <li>7. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มทำ แบบฝึกหัดท้ายบทข้อที่ 1 โดยช่วยกัน วิเคราะห์บทบรรยาย จากนั้นจึง นำเสนอความคิดเห็นของกลุ่มหน้าชั้น เรียน</li> <li>8. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อวาดภาพฉากใน บทบรรยายจากเรื่อง Hills Like</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• คอมพิวเตอร์แบบพกพา และโปรแกรมพาวเวอร์ พอยด์</li> <li>• เอกสารประกอบการ เรียน</li> <li>• แบบทดสอบย่อยครั้งที่ 1</li> <li>• บัตรคำเล่นเกม “Collocation Mate”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ตรวจสอบประเมินจาก แบบฝึกหัด</li> <li>• สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วม ในการทำกิจกรรม</li> <li>• สังเกตจากการ อภิปราย และการ แสดงความคิดเห็น ในชั้นเรียนและการ ทำงานกลุ่ม</li> <li>• ประเมินจาก แบบทดสอบย่อย ครั้งที่ 1 (5%)</li> </ul>	ดร. ณีฐพร โอวาทนุพัฒน์

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		White Elephants เพื่อนำเสนอในการเรียนครั้งต่อไป 9. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม <b>กิจกรรม/ใบงาน :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● แบบทดสอบย่อยครั้งที่ 1</li> <li>● เกม “Collocation Mate”</li> </ul>			
7 (4 ชม.)	บทที่ 5 – การแปลวรรณกรรม ร้อยแก้ว (ต่อ)	1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้เรียนนำเสนอภาพวาดฉากในบทบรรยายจากเรื่อง Hills Like White Elephants 3. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาในหัวข้อ “การแปลทสนทนา” ประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์ 4. ผู้สอนร่วมกับผู้เรียนในการอภิปรายรูปแบบของภาษาที่ใช้ในบทสนทนาในเรื่อง Hills Like White Elephants พร้อมวิเคราะห์ลักษณะและความสัมพันธ์ของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์ที่อยู่ในเนื้อเรื่อง 5. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนช่วยกันแปลทสนทนาบางส่วนจากเรื่อง Hills Like White Elephants โดยลงมือทำด้วยตนเองก่อนจับคู่กันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 6. ผู้เรียนนำเสนอบทแปลของแต่ละคู่ โดยให้เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันวิจารณ์และแสดงความคิดเห็นและวิจารณ์งานแปลของเพื่อนโดยใช้เกณฑ์การประเมินคุณภาพงานแปลแบบ Analytic Rubric เพื่อช่วยกันปรับแก้ให้เป็นบทแปลที่สมบูรณ์ จากนั้นจึงนำบทแปลที่ได้ไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ของกลุ่มการแปล 7. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● คอมพิวเตอร์แบบพกพา และโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์</li> <li>● เอกสารประกอบการเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ตรวจสอบประเมินจากภาพวาดฉากในบทบรรยายจากเรื่อง Hills Like White Elephants</li> <li>● ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัดแปล</li> <li>● สังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</li> <li>● สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</li> </ul>	ดร. ญัฐพร โอวาทนูพัฒน์

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
8 (4 ชม.)	บทที่ 6 – การแปลวรรณกรรม ร้อยกรอง	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time”</li> <li>2. ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกม “A Jigsaw Puzzle Poem”</li> <li>3. ผู้สอนให้ผู้เรียนดูตัวอย่างการแปลบทกลอนในรูปแบบต่างๆ และให้ผู้เรียนช่วยกันอภิปรายเพื่อวิเคราะห์กลวิธีในการแปล</li> <li>4. ผู้สอนสรุปเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการแปลวรรณกรรมร้อยกรอง</li> <li>5. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนให้ช่วยกันอ่าน และทำความเข้าใจบทกลอน “I Wandered Lonely as a Cloud”</li> <li>6. ผู้เรียนแต่ละคนเล่นเกม Kahoot เพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับบทกลอน</li> <li>7. ผู้สอนร่วมกันกับผู้เรียนวิเคราะห์ความหมายของบทกลอน</li> <li>8. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนแปล บทกลอนเรื่อง “I Wandered Lonely as a Cloud”</li> <li>9. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม</li> </ol> <p>กิจกรรม/ใบงาน :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● เกม “A Jigsaw Puzzle Poem”</li> <li>● Kahoot Quiz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● คอมพิวเตอร์แบบพกพา และโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์</li> <li>● เอกสารประกอบการเรียน</li> <li>● อุปกรณ์เล่นเกม “A Jigsaw Puzzle Poem”</li> <li>● โปรแกรม Kahoot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัดแปล</li> <li>● สังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</li> <li>● สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</li> </ul>	ดร. ญัฐพร โอวาทนูพัฒน์
9 (4 ชม.)	บทที่ 6 – การแปลวรรณกรรม ร้อยกรอง (ต่อ)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ทำแบบทดสอบย่อยครั้งที่ 2</li> <li>2. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time”</li> <li>3. ผู้สอนอธิบายวิธีการเล่นเกม “Figurative Language” จากการทำนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์</li> <li>4. ผู้สอนทบทวนความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับรูปแบบ และเทคนิคการแปลวรรณกรรมร้อยกรอง</li> <li>5. ผู้เรียนนำเสนอบทแปล “I Wandered Lonely as a Cloud” โดยให้เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันวิจารณ์ และแสดงความคิดเห็นและวิจารณ์</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● คอมพิวเตอร์แบบพกพา และโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์</li> <li>● เอกสารประกอบการเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด</li> <li>● สังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</li> <li>● สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</li> <li>● แบบทดสอบย่อยครั้งที่ 2 (5%)</li> </ul>	ดร. ญัฐพร โอวาทนูพัฒน์



สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		<p>งานแปลของเพื่อนโดยใช้เกณฑ์การประเมินคุณภาพงานแปลแบบ Analytic Rubric เพื่อช่วยกันปรับแก้ให้เป็นบทแปลที่สมบูรณ์ จากนั้นจึงนำบทแปลที่ได้ไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ของกลุ่มการแปล</p> <p>6. ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเรื่อง The Necklace เป็นการบ้าน</p> <p>7. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม</p> <p><b>กิจกรรม/ใบงาน :</b> เกม Figurative Language</p>			
10 (4 ชม.)	บทที่ 7 - การแปลคำ สำนวน และวลีที่พบได้บ่อยในการแปลวรรณกรรม	<p>1. ผู้สอนนำเข้าสู่วง “Storytelling Time”</p> <p>2. ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกม “Do we agree?” โดยให้ผู้เรียนจับคู่ ผู้สอนแจกใบงานที่มีต้นฉบับ และบทแปลสองแบบจำนวน 5 ข้อ แต่ละคนทำข้อ 1 ด้วยตนเองโดยเลือกบทแปลที่ตัวเองชอบโดยห้ามพูดคุยและปรึกษากัน เมื่อเลือกเสร็จแล้ว ให้ผู้เรียนเอาคำแปลที่เลือกมาแลกกันดู ถ้าตัวเลือกไม่ตรงกันให้แต่ละคนชกใจให้เพื่อนเห็นคล้อยตามตนเอง หากไม่สามารถชกใจเพื่อนได้และยังคิดไม่ตรงกัน ให้แยกคู่ไปจับคู่กับคนอื่นต่อไป คู่ไหนที่ตกลงกันได้และเปลี่ยนใจเลือกคำแปลใหม่ ให้เขียนคำแปลใหม่ที่เลือกไว้ โดยให้จับคู่กันเหมือนเดิม ผู้เรียนทำแบบนี้ซ้ำในข้อต่อไปจนครบ 5 ข้อ จากนั้นผู้สอนจึงเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบว่าคำตอบที่เลือกเอง ตั้งแต่ตอนแรก กับความคำตอบที่สอง ซึ่งเกิดจากการปรึกษากับเพื่อน คำตอบใดถูกต้องมากกว่ากัน</p> <p>3. ผู้เรียนจับกลุ่ม 4-5 คนหาความหมายของคำที่กำหนดให้ว่ามีที่ความหมาย พร้อมยกตัวอย่างประโยค โดยให้แปลเป็นภาษาไทยและ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● คอมพิวเตอร์แบบพกพา และโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์</li> <li>● เอกสารประกอบการเรียน</li> <li>● ใบงานเล่นเกม “Do we agree?”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด</li> <li>● สังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</li> <li>● สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</li> </ul>	ดร. ณิชฐพร โอวาทนุพัฒน์

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		<p>ภาษาอังกฤษ จากนั้นให้นำเสนอในชั้นเรียน</p> <p>4. ผู้เรียนขีดเส้นใต้ชื่อเฉพาะที่ปรากฏในเรื่อง The Necklace และอภิปรายถึงวิธีการแปลชื่อเฉพาะเหล่านั้น</p> <p>5. ให้ผู้เรียนอภิปรายถึงรูปแบบของภาษาที่ใช้ในเรื่อง The Necklace แล้วจึงช่วยกันขีดเส้นใต้ภาษาโบราณที่พบในเรื่องนี้</p> <p>6. ผู้สอนให้ผู้เรียนจับกลุ่ม โดยผู้สอนแจกใบงานให้อ่านต้นฉบับ และฉบับแปลที่มีการใช้ราชาศัพท์ จากนั้นจึงให้วิเคราะห์ว่าการใช้ราชาศัพท์ในบทแปลมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร</p> <p>7. ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเรื่อง “The Help” และ “พันธุหมาบ้า” เป็นการบ้าน</p> <p>8. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม</p> <p><b>กิจกรรม/ใบงาน :</b> ใบงานเล่นเกม “Do we agree?”</p>			
11 (4 ชม.)	บทที่ 7 - การแปลคำ สำนวน และวลีที่พบได้บ่อยในการแปลวรรณกรรม (ต่อ)	<p>1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time”</p> <p>2. ผู้สอนยกตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Deadpool ที่มีการใช้คำสแลง และคำแสลง โดยไม่ให้ดูคำบรรยายใต้ภาพ</p> <p>3. ผู้สอนให้ผู้เรียนช่วยกันคิดคำแปลพร้อมอภิปรายถึงวิธีการแปล</p> <p>4. ผู้สอนให้ผู้เรียนขีดเส้นใต้คำสแลงและคำแสลงที่พบในหนังสือเรื่อง “The Help” แล้วจึงให้จับกลุ่มเพื่อช่วยกันแปลคำสแลง และคำแสลงนั้น</p> <p>5. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอคำแปลให้เพื่อนในชั้นเรียนเพื่อช่วยกันอภิปราย และแสดงความคิดเห็น</p> <p>6. ผู้สอนให้ผู้เรียนขีดเส้นใต้คำสแลงและคำแสลงที่พบในหนังสือเรื่อง “พันธุหมาบ้า” แล้วจึงให้จับกลุ่มเพื่อช่วยกันแปลคำสแลง และคำแสลงนั้น</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● คอมพิวเตอร์แบบพกพา และโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์</li> <li>● เอกสารประกอบการเรียน</li> <li>● ภาพยนตร์เรื่อง Deadpool</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด</li> <li>● สังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</li> <li>● สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</li> </ul>	ดร. ณัฐพร โอวาทานุพัฒน์

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		7. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอคำแปลให้เพื่อนในชั้นเรียนเพื่อช่วยกันอภิปราย และแสดงความคิดเห็น 8. ให้ผู้เรียนแต่ละคนช่วยกันแปลเรื่อง “The Help” เป็นการบ้าน 9. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม			
12 (4 ชม.)	บทที่ 7 - การแปลคำ สำนวน และวลีที่พบได้บ่อยในการแปลวรรณกรรม (ต่อ)	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>● คอมพิวเตอร์แบบพกพา และโปรแกรมพาวเวอร์พอยด์</li> <li>● เอกสารประกอบการเรียน</li> <li>● อุปกรณ์เล่นเกม “When in Rome....”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด</li> <li>● สังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</li> <li>● สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</li> </ul>	ดร. ญัฐพร โอวาทนุพัฒน์

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		8. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม กิจกรรม/ใบงาน : เกม “When in Rome...”			
13 (4 ชม.)	บทที่ 8 - ข้อผิดพลาดที่พบได้บ่อยในการแปล	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 7. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษา กิจกรรม/ใบงาน : ● ใบงานเล่นเกม “The Detective” ● Kahoot Quiz	<ul style="list-style-type: none"> <li>คอมพิวเตอร์แบบพกพาและโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์</li> <li>เอกสารประกอบการเรียน</li> <li>ใบงานเล่นเกม “The Detective”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ตรวจประเมินจากแบบฝึกหัด</li> <li>สังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</li> <li>สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</li> <li>แบบทดสอบย่อยครั้งที่ 3 (5%)</li> </ul>	ดร. ญัฐพร โอวาทนูพัฒน์
14 (4 ชม.)	บทที่ 8 - ข้อผิดพลาดที่พบได้บ่อยในการแปล (ต่อ) - ขั้นตอนการขอลิขสิทธิ์การแปล	1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกม “Spelling Bee” ผู้เล่นที่ทำคะแนนได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ 3. ทำแบบฝึกหัดแปลโดยใช้ Application ที่ชื่อ Kahoot 4. ผู้สอนอธิบายเรื่องขั้นตอนการขอลิขสิทธิ์การแปลประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์	<ul style="list-style-type: none"> <li>คอมพิวเตอร์แบบพกพาและโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์</li> <li>เอกสารประกอบการเรียน</li> <li>อุปกรณ์เล่นเกม “Spelling Bee”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ตรวจประเมินจากแบบฝึกหัด</li> <li>สังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</li> <li>สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</li> </ul>	ดร. ญัฐพร โอวาทนูพัฒน์

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน / ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		<p>5. ผู้เรียนแต่ละคนช่วยกันนำเสนอบทแปลเรื่อง “เกาะที่มีความสุขที่สุดในโลก” ให้เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันวิจารณ์ และแสดงความคิดเห็นและวิจารณ์งานแปลของเพื่อนโดยใช้เกณฑ์การประเมินคุณภาพงานแปลแบบ Analytic Rubric จากนั้นจึงช่วยกันปรับแก้ให้เป็นบทแปลที่สมบูรณ์ ก่อนนำบทแปลที่ได้ไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ของกลุ่มการแปล</p> <p>6. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษา</p> <p>กิจกรรม/ใบงาน :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• เกม “Spelling Bee”</li> <li>• Kahoot Quiz</li> </ul>			
15 (4 ชม.)	นำเสนอผลจากการทำโครงงานแปล และสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนไปตลอดภาคการศึกษา	<p>1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานจากโครงการแปลของแต่ละกลุ่ม</p> <p>2. ผู้สอน และผู้เรียนในกลุ่มอื่นๆ ช่วยกันให้คะแนนตามเกณฑ์การประเมินคุณภาพงานแปลแบบ Analytic Rubric</p> <p>3. ผู้สอน และผู้เรียนในกลุ่มอื่นๆ ช่วยกันซักถามข้อสงสัย</p> <p>4. ผู้สอนบรรยายและสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับนักศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาการเรียนรู้อุตสาหกรรมการศึกษา</p> <p>5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับเนื้อหาในการเรียน และแนวข้อสอบปลายภาค</p> <p>6. ผู้เรียนทำแบบทดสอบสมรรถนะในการแปลหลังเรียน และแบบประเมินการเรียนการสอน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• คอมพิวเตอร์แบบพกพา และโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์</li> <li>• เอกสารประกอบการเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ตรวจประเมินจากแบบฝึกหัด</li> <li>• สังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</li> <li>• สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</li> </ul>	ดร. ณิชพร โอวาทานุพัฒน์
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 <sup>+</sup>
75-84	B
70-74	C <sup>+</sup>
60-69	C
55-59	D <sup>+</sup>
50-54	D
0-50	F

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 1. เอกสารและตำราหลัก

ณัฐพร โอวาทนพัฒน์. (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). **การแปลชั้นสูง**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อัจฉรา ไส้ศัตรูไกล. (2554). **จุดมุ่งหมาย หลักการและวิธีแปล**. 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 และบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้นักศึกษาระหว่างการเรียนรู้เพื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบกับผลการเรียนรู้

## 1.2 ตรวจสอบคุณภาพของโครงการ

## 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 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ผู้สอนสรุปผลการจัดการเรียนการสอนใน มคอ. 5 เสนอหลักสูตรเพื่อพิจารณาปรับปรุงเนื้อหา วิธีการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และปรับปรุงในปีการศึกษาถัดไป