

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

ดร. ณัฐพร โอวาहनุพัฒน์

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

25 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

-

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
ด้านคุณธรรม จริยธรรม 1) ทักษะการแก้ปัญหาทางการแปลโดยคำนึงถึงจรรยาบรรณวิชาชีพนักแปล 2) ความรับผิดชอบต่อการเรียน และงานที่ได้รับมอบหมาย 3) ความซื่อสัตย์สุจริตในการทำงาน เช่น แสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ความรู้อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และการไม่คัดลอกแนวความคิดงานแปลของผู้อื่น	1) การสอนแบบร่วมมือ (Cooperative learning) และมอบหมายงานเป็นรายกลุ่ม (Group work) เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้การแบ่งความรับผิดชอบ และแก้ปัญหาร่วมกัน 2) อาจารย์ผู้สอนเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งในเรื่องของการแต่งกาย และการตรงต่อเวลา ให้นักศึกษาแต่งกายเหมาะสม ส่งงานตรงตามเวลา และเงื่อนไขที่กำหนด ตลอดจนกำหนดเวลาเข้าชั้นเรียนโดย 3) อาจารย์ผู้สอนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมในสาระการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ โดยเฉพาะจริยธรรม และคุณลักษณะที่ดีของนักแปล 4) ใช้วิธีการสอนแบบเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ (Active learning) และการสอนที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered learning) เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (21 st Century Skills)	1) ประเมินจากการตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการเข้าชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอ 2) ประเมินจากความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย และการส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด 3) ตรวจสอบประเมินจากผลงานที่ไม่มีมีการคัดลอก มีคุณภาพ และเรียบร้อย 4) ประเมินจากการสังเกตและสอบถามเกี่ยวกับการปฏิบัติงานจริงจากผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม โดยสังเกตวิธีการแก้ปัญหาร่วมกันของผู้เรียน และการแสดงออกด้านพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน	1-15	10%
ด้านความรู้ 1) ความรู้ และความเข้าใจในหลักการ ทฤษฎี และกลวิธีการแปลวรรณคดีประเภทนวนิยาย	1) ผู้สอนบรรยายประกอบภาพสไลด์จากโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์และเปิดโอกาสให้นักศึกษาอภิปรายร่วมกันใน	1) ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัดแบบทดสอบย่อย และการสอบปลายภาค	1-15	60%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>และเรื่องสั้นจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย และภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ</p> <p>2) ความรู้ และความเข้าใจในหลักการวิเคราะห์ความหมายตรง และความหมายแฝงในต้นฉบับ</p> <p>3) ความรู้ และความเข้าใจวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีที่ทำการแปลทั้งของไทย และของต่างประเทศ</p> <p>4) เข้าใจเทคนิคและวิธีการในการแปลคำ วลี ประโยค ภาษาภาพพจน์ และสำนวนโวหารที่พบได้บ่อยในการแปลวรรณกรรม</p>	<p>ชั้นเรียนในประเด็นที่เกี่ยวข้องด้วยวิธีการสอนแบบอุปนัย (Inductive method) และนิรนัย (Deductive method)</p> <p>2) การแบ่งกลุ่มผู้เรียนให้จัดทำโครงงานแปลตามรูปแบบการสอนแบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) และนำเสนอรายงานในชั้นเรียน โดยการให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติจริงจากสื่อ และสิ่งแวดล้อมที่ใกล้เคียงของจริง ตลอดจนปฏิบัติการแปลตามขั้นตอนและหลักการที่สอน 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>2) ตรวจสอบประเมินจากการทำโครงงานแปล และการนำเสนอโครงงานแปล</p> <p>3) สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</p> <p>4) สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม</p>		
<p>ด้านทักษะทางปัญญา</p> <p>1) การวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา และเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการเรียน</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>และการแปลได้อย่างเหมาะสมโดยการประมวลและค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย</p> <p>2) การประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับหลักการ กลวิธีการแปลเพื่อเตรียมตนเองให้พร้อมสำหรับความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยที่กำลังปรับตัวเข้าสู่ประชาคมอาเซียน</p> <p>3) การแลกเปลี่ยนความรู้ และนำความรู้มาประยุกต์ใช้เพื่อปรับตัวเข้ากับสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลายได้</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 โครงการข้อสอบย่อย และข้อสอบปลายภาค</p>		
<p>ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p> <p>1) มีการให้ความช่วยเหลือในการแก้ปัญหา และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์</p> <p>2) มีการแสดงออกถึงภาวะผู้นำ และผู้ตามได้อย่างเหมาะสม ตามสถานการณ์ ในการทำงานกลุ่มที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>3) มีการแสดงความรับผิดชอบในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อการพัฒนาตนเองในฐานะที่เป็นนักศึกษาและนักแปลในอนาคต</p>	<p>1) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยวิธีการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เพื่อส่งเสริมให้เกิดการทำงานร่วมกัน</p> <p>2) จัดกิจกรรมกลุ่มโดยให้ผู้เรียนให้จัดทำโครงการแปลตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based learning) เพื่อให้ นักศึกษาลงมือปฏิบัติการแปลตามหลักการและทฤษฎีที่สอน เพื่อให้ นักศึกษาได้ช่วยเหลือพึ่งพากันในการเรียนรู้และวิเคราะห์ปัญหาในการเรียน ตลอดจนหาวิธีแก้ไขปัญหาหรือหาคำตอบร่วมกัน</p>	<p>1) สังเกตจากการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยเฉพาะการนำเสนอความคิดเห็นแย้ง และการรับฟัง การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น</p> <p>2) ตรวจสอบประเมินจากพฤติกรรมมีส่วนร่วมในการทำโครงการ การแบ่งงานกันทำ การเป็นผู้นำและผู้ตาม</p> <p>3) ตรวจสอบประเมินจากผลงาน โดยอาจารย์ นักศึกษาประเมินตนเอง และการประเมินผลงานระหว่างผู้เรียนด้วยกัน</p>	1-15	10%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>4) มีความคิดริเริ่ม และสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมทางการเรียนการสอนในฐานะผู้เรียนในปัจจุบันและสภาพแวดล้อมในฐานะนักแปลในอนาคต</p>	<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) สามารถประยุกต์ใช้ข้อมูลสถิติที่เกี่ยวข้อง และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อช่วยในการแปล และการทำโครงการแปลได้</p> <p>2) สามารถสื่อสารโดยการแสดงออกถึงการใช้ภาษาอังกฤษ และภาษาไทยเพื่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับกลุ่มบุคคล</p> <p>3) สามารถนำเสนอและสื่อสารข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้</p>	<p>1) ผู้สอนสาธิตแหล่งข้อมูล และวิธีการในการสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>2) ผู้สอนแนะนำวิธีการเลือกใช้ข้อมูลจากแหล่งต่างๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ</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 มาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาเพื่อให้</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
	<p>ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง และมีความกระตือรือร้นในการเรียน</p> <p>4) การให้ผู้เรียนเพิ่มเติมทักษะภาษาอังกฤษด้วยตนเอง (Autonomous learning) ด้วยการทำแบบฝึกหัดออนไลน์ English Discoveries</p>			

4.2 เกณฑ์การให้คะแนน

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)					ร้อยละ การผ่านเกณฑ์
	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	
ด้านทักษะปัญญา (C)	0	1	2	3		
	ไม่สามารถหาสาเหตุของปัญหา แก้ปัญหา และประยุกต์ความรู้ได้	สามารถหาสาเหตุของปัญหา แก้ปัญหา และประยุกต์ความรู้ได้บ้าง	สามารถหาสาเหตุของปัญหา แก้ปัญหา และประยุกต์ความรู้ได้ดี	สามารถหาสาเหตุของปัญหา แก้ปัญหา และประยุกต์ความรู้ได้อย่างสร้างสรรค์		
ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (I)	0	1	2	3		
	ไม่ให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม และไม่มีความรับผิดชอบในการทำงาน	ให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม และมีความรับผิดชอบในการทำงานบ้าง	ให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม และมีความรับผิดชอบในการทำงานได้ดี	ให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม และมีความรับผิดชอบในการทำงานและพัฒนาต่อเนื่อง		

	0	1	2	3	
ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที (N)	สื่อสาร/ เลือกใช้ไอทีไม่เหมาะสม	สื่อสาร/ เลือกใช้ไอทีได้บ้าง	สื่อสาร/ เลือกใช้ไอทีได้ดี	สื่อสาร/ เลือกใช้ไอทีได้อย่างสร้างสรรค์	

รายละเอียดการประเมินผลกิจกรรมระหว่างการเรียนรู้การสอนแสดงในเชิง Rubric ดังนี้

1. คุณภาพของผลงานแปล

เกณฑ์การประเมินคุณภาพผลงานแปล (แบบฝึกหัด โครงการแปล แบบทดสอบย่อย และข้อสอบปลายภาคแบบ Analytic Rubric)				
ด้าน	4	3	2	1
ความถูกต้องในการถ่ายทอดความหมาย	ฉบับแปลสามารถถ่ายทอดความหมายจากต้นฉบับได้อย่างถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์มาก โดยหากมีข้อผิดพลาดในการดำเนินส่วนใหญ่จะเป็นข้อผิดพลาดเล็กน้อย และพบเพียงร้อยละ 10 ของทั้งเรื่อง	ฉบับแปลสามารถถ่ายทอดความหมายจากต้นฉบับได้อย่างถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ โดยพบข้อผิดพลาดไม่เกินครึ่งหนึ่งของทั้งเรื่อง	ฉบับแปลสามารถถ่ายทอดความหมายจากต้นฉบับได้ ครบถ้วน สมบูรณ์เพียงบางส่วน โดยพบข้อผิดพลาดในด้านนี้เกินครึ่งหนึ่งของทั้งเรื่อง	ฉบับแปลไม่สามารถถ่ายทอดความหมายจากต้นฉบับได้อย่างถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ โดยพบข้อผิดพลาดในด้านนี้เกือบตลอดทั้งเรื่อง
ความถูกต้องในการถ่ายทอดลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของต้นฉบับ	มีการแปลคำ และวลีทางวัฒนธรรม สำนวน คำพังเพย สุภาษิต และชื่อเฉพาะต่างๆ ได้เหมาะสม โดยสามารถรักษาบริบททางวัฒนธรรมของต้นฉบับ และทำให้ผู้อ่านฉบับแปลเข้าใจได้ดีมาก โดยหากมีข้อผิดพลาดในด้านนี้จะเป็นข้อผิดพลาดเล็กน้อย และพบเพียงร้อยละ 10 ของทั้งเรื่อง	มีการแปลคำ และวลีทางวัฒนธรรม สำนวน คำพังเพย สุภาษิต และชื่อเฉพาะต่างๆ ได้เหมาะสมโดยสามารถรักษาบริบททางวัฒนธรรมของต้นฉบับ และทำให้ผู้อ่านฉบับแปลเข้าใจได้ดีโดยพบข้อผิดพลาดไม่เกินครึ่งหนึ่งของทั้งเรื่อง	มีการแปลคำ และวลีทางวัฒนธรรม สำนวน คำพังเพย สุภาษิต และชื่อเฉพาะต่างๆ ได้เหมาะสมเพียงบางส่วนโดยสามารถรักษาบริบททางวัฒนธรรมของต้นฉบับ และทำให้ผู้อ่านฉบับแปลเข้าใจได้เพียงเล็กน้อย พบข้อผิดพลาดในด้านนี้เกินครึ่งหนึ่งของทั้งเรื่อง	มีการแปลคำ และวลีทางวัฒนธรรม สำนวน คำพังเพย สุภาษิต และชื่อเฉพาะต่างๆ ได้ไม่เหมาะสมโดยไม่สามารถรักษาบริบททางวัฒนธรรมของต้นฉบับ และทำให้ผู้อ่านฉบับแปลเข้าใจได้ พบข้อผิดพลาดในด้านนี้เกือบตลอดทั้งเรื่อง

เกณฑ์การประเมินคุณภาพผลงานแปล (แบบฝึกหัด โครงการแปล แบบทดสอบย่อย และข้อสอบปลายภาคแบบ Analytic Rubric)				
ด้าน	4	3	2	1
ความเหมาะสมในการใช้ภาษา	ภาษาฉบับแปลมีความเหมาะสมมากทั้งในด้านความสละสลวย ระดับ และลีลาของการใช้ภาษา และการใช้คำเชื่อมที่เหมาะสมทำให้อ่านไม่สะดุด โดยหากมีข้อผิดพลาดในด้านนี้จะเป็นข้อผิดพลาดเล็กน้อย และพบเพียงร้อยละ 10 ของทั้งเรื่อง	ภาษาฉบับแปลมีความเหมาะสมทั้งในด้านความสละสลวย ระดับ และลีลาของการใช้ภาษา และการใช้คำเชื่อมที่เหมาะสมทำให้อ่านไม่สะดุด โดยพบข้อผิดพลาดไม่เกินครึ่งหนึ่งของทั้งเรื่อง	ภาษาฉบับแปลมีความเหมาะสมเพียงบางส่วนทั้งในด้านความสละสลวย ระดับ และลีลาของการใช้ภาษา และการใช้คำเชื่อมที่เหมาะสมทำให้อ่านไม่สะดุด โดยข้อผิดพลาดในด้านนี้เกินครึ่งหนึ่งของทั้งเรื่อง	ภาษาฉบับแปลไม่มีความเหมาะสมทั้งในด้านความสละสลวย ระดับ และลีลาของการใช้ภาษา และการใช้คำเชื่อมที่เหมาะสมทำให้อ่านไม่สะดุด โดยพบข้อผิดพลาดในด้านนี้เกือบตลอดทั้งเรื่อง
ความถูกต้องในการจัดพิมพ์	การจัดพิมพ์ฉบับแปลมีความถูกต้องมากทั้งในด้านการจัดหน้ากระดาษ การพิมพ์ และการจัดเรียง โดยหากมีข้อผิดพลาดในด้านนี้จะเป็นข้อผิดพลาดเล็กน้อย และพบเพียงร้อยละ 10 ของทั้งเรื่อง	การจัดพิมพ์ฉบับแปลมีความถูกต้องทั้งในด้านการจัดหน้ากระดาษ การพิมพ์ และการจัดเรียง โดยพบข้อผิดพลาดไม่เกินครึ่งหนึ่งของทั้งเรื่อง	การจัดพิมพ์ฉบับแปลมีความถูกต้องเพียงบางส่วนทั้งในด้านการจัดหน้ากระดาษ การพิมพ์ และการจัดเรียง โดยข้อผิดพลาดในด้านนี้เกินครึ่งหนึ่งของทั้งเรื่อง	การจัดพิมพ์ฉบับแปลไม่มีความถูกต้องทั้งในด้านการจัดหน้ากระดาษ การพิมพ์ และการจัดเรียง โดยพบข้อผิดพลาดในด้านนี้เกือบตลอดทั้งเรื่อง

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

5.1 แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	การวัดและประเมินผล
1	- แนะนำคำอธิบายและจุดมุ่งหมายของรายวิชา ตลอดจนกิจกรรมต่างๆ และวิธีการวัดและประเมินผล	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบาย มคอ. 3 พร้อมแนะนำรายวิชา 2. ทำข้อตกลงร่วมกันเกี่ยวกับกฎ กติกา มารยาทในการเรียน 3. แสดงวิธีการเข้าเป็นสมาชิกไลน์กลุ่ม “วิชาการแปลวรรณคดี” 4. ผู้เรียนทำกิจกรรมวัดสมรรถนะในการแปลวรรณกรรมก่อนเรียน 5. ผู้สอนอธิบายรายละเอียดในการทำโครงการแปล และแบ่งกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินจากการตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานและการแต่งกายของนักศึกษา - ตรวจสอบประเมินจากพฤติกรรมในการทำกิจกรรม และผลงานนักศึกษา
2	บทที่ 1 - แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการแปล	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกม “The Perfect Match” โดยผู้สอนแจกบัตรที่มีประโยคเขียนอยู่ 1 ประโยคให้ผู้เรียนคนละ 1 ใบ ประโยคที่ได้รับอาจเป็นภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ ผู้เรียนต้องจับกลุ่มโดยหาประโยคที่สามารถเป็นคำแปลของกันและกันได้ โดยประโยคต้นฉบับ 1 ประโยค จะมีประโยคแปล 4 แบบ 3. เมื่อจับกลุ่มได้ครบแล้วให้ทั้งกลุ่มจับมือสันกระดิ่งที่อยู่หน้าห้อง กลุ่มใดจับกลุ่มได้ครบก่อนเป็นผู้ชนะ 4. ผู้เรียนนั่งเป็นกลุ่มตามข้อ 2 จากนั้น ผู้สอนจะแจกบัตรที่กำหนดบริบท องค์ประกอบและข้อจำกัดในการแปลอื่นๆให้ผู้เรียน 5. ผู้เรียนปรึกษากันในกลุ่มว่าควรเลือกใช้ประโยคแปลใดจึงจะเหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำหนดให้ จากนั้นจึงนำเสนอความคิดเห็นต่อหน้าชั้น 	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด - สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	การวัดและประเมินผล
			<p>6. ผู้สอนให้ผู้เรียนสรุปนิยามคำว่า “การแปล” โดยนำข้อคิดที่ได้จากกรเล่นเกม และจากความรู้เกี่ยวกับการแปลที่ได้เรียนมาประกอบกัน แล้วจึงนำเสนอเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆในชั้นเรียน</p> <p>7. ผู้สอนสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับนิยามของคำว่า การแปล และองค์ประกอบของการแปล 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>	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	การวัดและประเมินผล
3	บทที่ 2 – แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับวรรณกรรม	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนแจกแบบสำรวจ “Reading Interest Inventory” ให้ผู้เรียนตอบแบบสำรวจ 3. ผู้เรียนจับคู่แลกเปลี่ยนคำตอบในแบบสำรวจของตนเอง 4. ผู้สอนขอตัวแทนผู้เรียนเพื่อสรุปผลแบบสำรวจของทุกคนในห้อง 5. สนทนากับผู้เรียนเพื่อให้เห็นความคิดเห็นเกี่ยวกับนิยามของคำว่า วรรณกรรม 6. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาในหัวข้อ “แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับวรรณกรรม” ประกอบประกอบกรนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 7. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มละ 4-6 คน แล้วให้ผู้เรียนเล่นเกม “Types of Fiction” โดยมอบหมายให้แต่ละกลุ่มนำหนังสือวรรณกรรมจากห้องสมุดตามประเภทที่ตนได้รับมานำเสนอในห้องเรียน กลุ่มไหนสามารถยืมหนังสือมาได้ถูกต้อง และรวดเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ 8. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนข้อ 1 ในชั้นเรียน 9. ผู้สอนเฉลยแบบฝึกหัด และสรุปเนื้อหา 10. มอบหมายให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในข้อ 2 11. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด - ตรวจสอบประเมินจากความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปล - สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	การวัดและประเมินผล
4	บทที่ 3 - ลักษณะเฉพาะทางภาษาในการแปลวรรณกรรม	4	<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” ประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 6. ผู้เรียนจับคู่เพื่อทำแบบฝึกหัดท้ายบทข้อที่ 1 7. ผู้สอนเฉลยแบบฝึกหัดด้วยการเรียกสุ่มแต่ละคู่เพื่อตอบคำถามพร้อมบอกวิธีการในการหาข้อมูลเกี่ยวกับต้นฉบับ 8. มอบหมายให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในข้อ 2 เป็นการบ้านด้วยตนเอง 9. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงการแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด - ตรวจสอบประเมินจากความก้าวหน้าในการทำโครงการแปล - สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	การวัดและประเมินผล
5	บทที่ 4 – กระบวนการแปลวรรณกรรม	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนสอบถามผู้เรียนในชั้นให้ช่วยกันแลกเปลี่ยนประสบการณ์ว่าเมื่อลงมือแปลต้นฉบับเป็นการบ้าน ผู้เรียนมีวิธีการและเทคนิคใดในการแปล และตอบคำถามในข้อ 2 3. ร่วมกันอภิปรายและเฉลยคำตอบในข้อที่ 2 4. ผู้เรียนจับคู่เพื่อแลกเปลี่ยนกันวิเคราะห์ และวิจารณ์งานแปลของเพื่อนโดยใช้เกณฑ์การประเมินคุณภาพงานแปลแบบ Analytic Rubric 5. ผู้เรียนต่างคนต่างดำเนินการตรวจสอบ และปรับแก้บทแปลของตนเองเพื่อส่งให้ผู้สอน 6. ขออาสาสมัครออกมานำเสนอบทแปลของตนเอง พร้อมนำเสนอปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาในการแปล และตอบคำถามในข้อ 3 โดย ผู้เรียนอื่นๆ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม 7. ผู้เรียนอภิปรายภายในกลุ่มเพื่อสรุปกระบวนการแปลของกลุ่มตนเองจากนั้นจึงนำเสนอ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน 8. ผู้สอนสรุปเนื้อหาในหัวข้อ “กระบวนการแปลวรรณกรรมในขั้นตอนที่ 3” ประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 9. ให้ผู้เรียนอ่านเรื่อง Hills Like White Elephants มาล่วงหน้า 10. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด - ตรวจสอบประเมินจากความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปล - สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	การวัดและประเมินผล
6	บทที่ 5 – การแปล วรรณกรรมร้อยแก้ว	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทำแบบทดสอบย่อยครั้งที่ 2 2. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 3. ผู้สอนอธิบายเกม “Collocation Mate” โดยให้ผู้เรียนจับคู่กัน แต่ละคู่จะได้รับบัตรคำคนละ 1 ใบ จากนั้นให้ผู้เรียนแต่ละคู่หาคู่ของคำที่มักใช้คู่กับบัตรคำที่ได้รับโดยจะแปะไว้ตามผนังห้อง เมื่อได้คู่แล้วให้นำมาตรวจสอบกับผู้สอน จากนั้นจึงจะได้รับบัตรคำเพื่อไปหาคู่ต่อไป คู่ไหนหาคู่ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดเป็นผู้ชนะ 4. ให้ผู้เรียนสรุป Collocation ที่ได้เรียนรู้จากเกม Collocation Mate 5. ผู้สอนร่วมกับผู้เรียนในการอภิปรายรูปแบบของภาษาที่ใช้ในบทบรรยายในเรื่อง Hills Like White Elephants 6. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาในหัวข้อ “การแปลบทบรรยาย” ประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรม Powerpoint 7. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มทำแบบฝึกหัดท้ายบทข้อที่ 1 โดยช่วยกันวิเคราะห์บทบรรยาย จากนั้นจึงนำเสนอความคิดเห็นของกลุ่มหน้าชั้นเรียน 8. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อวาดภาพฉากในบทบรรยายจากเรื่อง Hills Like White Elephants เพื่อนำเสนอในการเรียนครั้งต่อไป 9. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด และแบบทดสอบย่อย - ตรวจสอบประเมินจากความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปล - สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม - ตรวจสอบประเมินจากผลงาน โดยอาจารย์ นักศึกษาประเมินตนเอง และการประเมินผลงานระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	การวัดและประเมินผล
7	บทที่ 5 – การแปล วรรณกรรมร้อยแก้ว (ต่อ)	4	<ol style="list-style-type: none"> 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"> - ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด - ตรวจสอบประเมินจากความก้าวหน้าในการทำโครงการแปล - สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม - ตรวจสอบประเมินจากผลงาน โดยอาจารย์ นักศึกษาประเมินตนเอง และการประเมินผลงานระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	การวัดและประเมินผล
8	บทที่ 6 – การแปล วรรณกรรมร้อยกรอง	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกม “A Jigsaw Puzzle Poem” 3. ผู้สอนให้ผู้เรียนดูตัวอย่างการแปลบทกลอนในรูปแบบต่างๆ และให้ผู้เรียนช่วยกันอธิบายเพื่อวิเคราะห์กลวิธีในการแปล 4. ผู้สอนสรุปเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการแปลวรรณกรรมร้อยกรอง 5. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนให้ช่วยกันอ่าน และทำความเข้าใจบทกลอน “I Wandered Lonely as a Cloud” 6. ผู้เรียนแต่ละคนเล่นเกม Kahoot เพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับบทกลอน 7. ผู้สอนร่วมกันกับผู้เรียนวิเคราะห์ความหมายของบทกลอน 8. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนแปลบทกลอนเรื่อง “I Wandered Lonely as a Cloud” 9. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงการแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด - ตรวจสอบประเมินจากความก้าวหน้าในการทำโครงการแปล - สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม - ตรวจสอบประเมินจากผลงาน โดยอาจารย์ นักศึกษาประเมินตนเอง และการประเมินผลงานระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	การวัดและประเมินผล
9	บทที่ 6 – การแปล วรรณกรรมร้อยกรอง (ต่อ)	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทำแบบทดสอบย่อยครั้งที่ 3 2. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 3. ผู้สอนอธิบายวิธีการเล่นเกม “Figurative Language Game” จากการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 4. ผู้สอนทบทวนความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับรูปแบบ และเทคนิคการแปลวรรณกรรมร้อยกรอง 5. ผู้เรียนนำเสนอบทแปล “I Wandered Lonely as a Cloud” โดยให้เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันวิจารณ์ และแสดงความคิดเห็นและวิจารณ์งานแปลของเพื่อนโดยใช้เกณฑ์การประเมินคุณภาพงานแปลแบบ Analytic Rubric เพื่อช่วยกันปรับแก้ให้เป็นบทแปลที่สมบูรณ์ จากนั้นจึงนำบทแปลที่ได้ไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ของกลุ่มการแปล 6. ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเรื่อง The Necklace เป็นการบ้าน 7. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงการแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด และแบบทดสอบย่อย - ตรวจสอบประเมินจากความก้าวหน้าในการทำโครงการแปล - สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม - ตรวจสอบประเมินจากผลงาน โดยอาจารย์ นักศึกษาประเมินตนเอง และการประเมินผลงานระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	การวัดและประเมินผล
10	บทที่ 7 - การแปลคำ สำนวน และวลีที่พบได้บ่อยในการแปลวรรณกรรม	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกม “Do we agree?” โดยให้ผู้เรียนจับคู่ ผู้สอนแจกใบงานที่มี ต้นฉบับ และบทแปลสองแบบจำนวน 5 ข้อ แต่ละคนทำข้อ 1 ด้วยตนเองโดยเลือกบทแปลที่ตัวเองชอบโดยห้ามพูดคุยและปรึกษากัน เมื่อเลือกเสร็จแล้ว ให้ผู้เรียนเอาคำแปลที่เลือกมา แลกกันดู ถ้าตัวเลือกไม่ตรงกันให้แต่ละคนซักงูใจให้เพื่อนเห็นคล้อยตามตนเอง หากไม่สามารถซักงูใจเพื่อนได้และยังคิดไม่ตรงกัน ให้แยกคู่ไปจับคู่กับคนอื่นต่อไป คูไหนที่ตกลงกันได้ และเปลี่ยนใจเลือกคำแปลใหม่ ให้เขียนคำแปลใหม่ที่เลือกไว้ โดยให้จับคู่กันเหมือนเดิม ผู้เรียนทำแบบนี้ซ้ำในข้อต่อไปจนครบ 5 ข้อ จากนั้นผู้สอนจึงเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง ให้ผู้เรียน เปรียบเทียบว่าคำตอบที่เลือกเองตั้งแต่ตอนแรก กับความคำตอบที่สองซึ่งเกิดจากการปรึกษากับเพื่อน คำตอบใดถูกต้องมากกว่ากัน 3. ผู้เรียนจับกลุ่ม 4-5 ค้นหาความหมายของคำที่กำหนดให้ว่ามีที่ความหมาย พร้อม ยกตัวอย่างประโยคโดยให้แปลเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จากนั้นให้นำเสนอในชั้นเรียน 4. ผู้เรียนขีดเส้นใต้ชื่อเฉพาะที่ปรากฏในเรื่อง The Necklace และอภิปรายถึงวิธีในการแปล ชื่อเฉพาะเหล่านั้น 5. ให้ผู้เรียนอภิปรายถึงรูปแบบของภาษาที่ใช้ในเรื่อง The Necklace แล้วจึงช่วยกันขีดเส้นใต้ภาษาโบราณที่พบในเรื่องนี้ 6. ผู้สอนให้ผู้เรียนจับกลุ่ม โดยผู้สอนแจกใบงานให้อ่านต้นฉบับ และฉบับแปลที่มีการใช้ราชาศัพท์ จากนั้นจึงให้วิเคราะห์ว่าการใช้ราชาศัพท์ในบทแปลมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร 7. ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเรื่อง “The Help” และ “พันธุหมาบ้า” เป็นการบ้าน 8. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงการแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด - ตรวจสอบประเมินจากความก้าวหน้าในการทำโครงการแปล - สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	การวัดและประเมินผล
11	บทที่ 7 - การแปลคำ สำนวน และวลีที่พบได้บ่อยในการแปลวรรณกรรม (ต่อ)	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนยกตัวอย่างภาพยนตร์จากวีดิโอที่มีการใช้คำสลับ และคำแสลง โดยไม่ให้ดูคำบรรยายใต้ภาพ 3. ผู้สอนให้ผู้เรียนช่วยกันคิดคำแปล พร้อมอภิปรายถึงวิธีการแปล 4. ผู้สอนให้ผู้เรียนขีดเส้นใต้คำสลับ และคำแสลงที่พบในหนังสือเรื่อง “The Help” แล้วจึงให้จับกลุ่มเพื่อช่วยกันแปลคำสลับ และคำแสลงนั้น 5. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอคำแปลให้เพื่อนในชั้นเรียนเพื่อช่วยกันอภิปราย และแสดงความคิดเห็น 6. ผู้สอนให้ผู้เรียนขีดเส้นใต้คำสลับ และคำแสลงที่พบในหนังสือเรื่อง “พันธุหมาบ้า” แล้วจึงให้จับกลุ่มเพื่อช่วยกันแปลคำสลับ และคำแสลงนั้น 7. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอคำแปลให้เพื่อนในชั้นเรียนเพื่อช่วยกันอภิปราย และแสดงความคิดเห็น 8. ให้ผู้เรียนแต่ละคนช่วยกันแปลเรื่อง “The Help” เป็นการบ้าน 9. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงการแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด - ตรวจสอบประเมินจากความก้าวหน้าในการทำโครงการแปล - สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	การวัดและประเมินผล
12	บทที่ 7 - การแปลคำ สำนวน และวลีที่พบได้บ่อยในการแปลวรรณกรรม (ต่อ)	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนอธิบายวิธีเล่นเกม “When in Rome...” โดยให้ผู้เรียนจับคู่คำแปลสำนวน ภาษาอังกฤษกับคำแปลสำนวนภาษาไทย 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” เมื่อเสร็จแล้วให้เพื่อนในชั้นเรียน ร่วมกันวิจารณ์ และแสดงความคิดเห็นและวิจารณ์งานแปลของเพื่อนโดยใช้เกณฑ์การประเมิน คุณภาพงานแปลแบบ Analytic Rubric จากนั้นจึงช่วยกันปรับแก้ให้เป็นบทแปลที่สมบูรณ์ จากนั้นจึงนำบทแปลที่ได้ไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ของกลุ่มการแปล 7. ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาในบทที่ 8 เป็นการบ้าน 8. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงงานแปลของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม 	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	การวัดและประเมินผล
13	บทที่ 8 - ข้อผิดพลาดที่พบได้บ่อยในการแปล	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทำแบบทดสอบย่อยครั้งที่ 4 2. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 3. ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกม “The Detective” โดยให้ผู้เรียนจับกลุ่มและวิเคราะห์บทแปลและต้นฉบับเพื่อหาข้อผิดพลาดในการแปลจำนวน 10 จุดพร้อมบอกเหตุผลว่าเกิดจากสาเหตุใด กลุ่มที่สามารถวิเคราะห์ได้ครบทุกจุด และบอกเหตุผลได้ถูกต้องที่สุดเป็นผู้ชนะ 4. ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละคนนำเสนอวิธีการแก้ไขข้อบกพร่องในการแปลนั้น 5. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดแปลโดยใช้ Application ที่ชื่อ Kahoot 6. ให้ผู้เรียนแต่ละคนช่วยกันแปลเรื่อง “เกาะที่มีความสุขที่สุดในโลก” เป็นการบ้าน 7. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงการแปลของนักศึกษา 	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด และแบบทดสอบย่อย - ตรวจสอบประเมินจากความก้าวหน้าในการทำโครงการแปล - สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม
14	บทที่ 8 - ข้อผิดพลาดที่พบได้บ่อยในการแปล (ต่อ) - ขั้นตอนการขอลิขสิทธิ์การแปล		<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนนำเข้าสู่ช่วง “Storytelling Time” 2. ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกม “Spelling Bee” ผู้เล่นที่ทำคะแนนได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ 3. ทำแบบฝึกหัดแปลโดยใช้ Application ที่ชื่อ Kahoot 4. ผู้สอนอธิบายเรื่องขั้นตอนการขอลิขสิทธิ์การแปลประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ 5. ผู้เรียนแต่ละคนช่วยกันนำเสนอบทแปลเรื่อง “เกาะที่มีความสุขที่สุดในโลก” ให้เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันวิจารณ์ และแสดงความคิดเห็นและวิจารณ์งานแปลของเพื่อนโดยใช้เกณฑ์การประเมินคุณภาพงานแปลแบบ Analytic Rubric จากนั้นจึงช่วยกันปรับแก้ให้เป็นบทแปลที่สมบูรณ์ ก่อนนำบทแปลที่ได้ไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ของกลุ่มการแปล 6. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าในการทำโครงการแปลของนักศึกษา 	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบประเมินจากแบบฝึกหัด และแบบทดสอบย่อย - ตรวจสอบประเมินจากความก้าวหน้าในการทำโครงการแปล - สังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	การวัดและประเมินผล
15	นำเสนอผลจากการทำ โครงงานแปล และสรุปเนื้อหา ที่ได้เรียนไปตลอดภาค การศึกษา	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานจากโครงการแปลของแต่ละกลุ่ม 2. ผู้สอน และผู้เรียนในกลุ่มอื่นๆช่วยกันให้คะแนนตามเกณฑ์การประเมินคุณภาพงานแปล แบบ Analytic Rubric 3. ผู้สอน และผู้เรียนในกลุ่มอื่นๆช่วยกันซักถามข้อสงสัย 4. ผู้สอนบรรยายและสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับนักศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาการเรียนรู้ตลอดภาคการศึกษา 5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับเนื้อหาในการเรียน และแนวข้อสอบปลายภาค 6. ผู้เรียนทำแบบทดสอบสมรรถนะในการแปลหลังเรียน และแบบประเมินการเรียนการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตจากการสื่อสารเพื่อแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน - ตรวจสอบประเมินจากการทำโครงงานแปล และการนำเสนอผลงานโดยการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ - ตรวจสอบประเมินการนำเสนอผลงานในด้านการใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสม - ตรวจสอบประเมินจากผลงาน โดยอาจารย์ และการประเมินผลงานระหว่างผู้เรียนด้วยกัน
16	สอบปลายภาค	3	สอบปลายภาค	

5.2 การวัดและการประเมินผล

1) การวัดผล:

	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1.การเข้าชั้นเรียน และการตรงต่อเวลา	ข้อ 1: 1.1	- ประเมินจากการตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด - ประเมินจากความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย	1-15	10%
2. การเข้าใช้โปรแกรม English Discoveries Online	ข้อ 2: 2.1 ข้อ 3: 3.1 ข้อ 5: 5.1	- ประเมินจากความรู้ในการเข้าใช้โปรแกรม English Discoveries Online	1-15	10%
2. การเล่นเกมในชั้นเรียน	ข้อ 2: 2.1 ข้อ 3: 3.1 ข้อ 4: 4.1 ข้อ 5: 5.1	- ประเมินจากการสังเกตการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน - สังเกตจากการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม โดยเฉพาะการนำเสนอความคิดเห็น แอ้ง และการรับฟัง การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น	1-15	5%
3.การทดสอบย่อย	ข้อ 2: 2.1 ข้อ 3: 3.1 ข้อ 5: 5.1	- ประเมินจากความถูกต้องของข้อมูล - ประเมินจากผลงานที่ไม่มีการคัดลอก มีคุณภาพ และเรียบร้อย	4, 8, 10, 13	10%
4. การทำงานแปลตามที่ได้รับมอบหมาย	ข้อ 1: 1.1 ข้อ 2: 2.1 ข้อ 3: 3.1 ข้อ 5: 5.1	- ประเมินจากความถูกต้องของข้อมูล - ประเมินจากผลงานที่ไม่มีการคัดลอก มีคุณภาพ และเรียบร้อย	1-15	15%
4. การทำโครงงานแปลและการนำเสนอ	ข้อ 2: 2.1 ข้อ 3: 3.1 ข้อ 4: 4.1 ข้อ 5: 5.1	- คุณภาพของงานแปล และการนำเสนอ - ความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกับผู้อื่น - การส่งงานตรงเวลา - ความคิดเห็นและการประเมินจากผู้อ่านงานแปล	16	20%
5. สอบปลายภาค	ข้อ 2: 2.1 ข้อ 3: 3.1	- แบบทดสอบปลายภาค	16	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
0-50	F

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

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

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

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

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

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

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

สุพรรณณี ปิ่นมณี. (2557). การแปลขั้นสูง. 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 และบันทึกพฤติกรรมนักศึกษาระหว่างการเรียนรู้เพื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบกับผลการเรียนรู้

1.2 ตรวจสอบคุณภาพของโครงการ

1.3 ตรวจสอบคะแนน ผลการเรียนรู้ และระดับคะแนน

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน		
	การสังเกตพฤติกรรม	การสอบ	การปฏิบัติ/การนำเสนอผลงาน
คุณธรรม จริยธรรม	✓		✓
ความรู้	✓	✓	✓
ทักษะทางปัญญา	✓	✓	✓
ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	✓		✓
ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที	✓		✓

2. มีการทวนสอบคะแนน และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรทุกภาคเรียน

3. มีการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับคณะฯ ทุกภาคเรียน

7.5 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ผู้สอนสรุปผลการจัดการเรียนการสอนใน มคอ. 5 เสนอหลักสูตรเพื่อพิจารณาปรับปรุงเนื้อหา วิธีการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และปรับปรุงในปีการศึกษาถัดไป