

แบบเสนอขอปรับปรุงรายวิชา

วช.มก. 1-2

ระดับปริญญาตรี

ภาควิชาภาษาต่างประเทศ คณะมนุษยศาสตร์

จำนวนหน่วยกิต (ชม.บรรยาย-ชม.ปฏิบัติการ-ชม.ศึกษาด้วยตนเอง)

1. รหัสวิชา 01355208 3(3-0-6)
ชื่อวิชาภาษาไทย การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษผ่านเกม
ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ English Skill Development through Games
2. รายวิชาที่ขอปรับปรุงอยู่ในหมวดวิชาระดับปริญญาตรี ดังนี้
 - (✓) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มสาระภาษากับการสื่อสาร
 - () หมวดวิชาเฉพาะในหลักสูตร..... สาขาวิชา.....
 - () วิชาเฉพาะบังคับ
 - () วิชาเฉพาะเลือก
 - () หมวดวิชาเลือกเสรี
 - () วิชาบริการสำหรับหลักสูตร..... สาขาวิชา.....
3. วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน 01355103 ภาษาอังกฤษเพื่อโอกาสในการทำงาน (English for Job Opportunities) หรือ กำหนดจากผลคะแนนสอบวัดมาตรฐานทักษะทางภาษาอังกฤษ
4. วิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน ไม่มี
5. วันที่จัดทำรายวิชา วันที่ 7 เดือน เมษายน พ.ศ. 2564
6. วัตถุประสงค์ในการปรับปรุงรายวิชา
 - 6.1 ความสำคัญของรายวิชาและเหตุผลในการปรับปรุง
 - 6.1.1 แรงจูงใจเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ความสนใจในเกมของผู้เรียนจะช่วยเสริมสร้างแรงกระตุ้นในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการสื่อสาร
 - 6.1.2 ปรับปรุงแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) และกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องตามโครงสร้างและมาตรฐานผลการเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป พ.ศ. 2564
 - 6.2 ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนิสิต
 - 6.2.1 นิสิตสามารถอธิบายและเลือกใช้คำศัพท์ โครงสร้างประโยค โครงสร้างประจําประเภท สำนวนต่าง ๆ ที่ปรากฏในตัวบทภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับเกมนานาชาติประเภท
 - 6.2.2 นิสิตสามารถวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเกมเป็นภาษาอังกฤษ

7. ตารางเปรียบเทียบการปรับปรุงรายวิชา

รายวิชาเดิม	รายวิชาปรับปรุง	สิ่งที่เปลี่ยนแปลง
<p>01355208 การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษผ่านเกม 3(3-0-6) English Skill Development through Games วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน 01355103</p> <p>วิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน ไม่มี คำอธิบายรายวิชา (Course Description) คำศัพท์ ประโยค สำนวน และถ้อยคำภาษาผ่านกิจกรรม หลากหลายที่เกี่ยวข้องกับเกม ทักษะการแก้ปัญหา การฝึกฝนและพัฒนา ทักษะภาษาอังกฤษแบบองค์รวม Vocabulary, sentences, idioms and expressions through various activities related to games. Problem-solving skills. Practicing and enhancing integrated English skills.</p>	<p>01355208 การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษผ่านเกม 3(3-0-6) English Skill Development through Games วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน 01355103 หรือกำหนดจากผลคะแนนสอบวัด มาตรฐานทักษะทางภาษาอังกฤษ วิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน ไม่มี คำอธิบายรายวิชา (Course Description) ไม่เปลี่ยนแปลง</p>	<p>- เพิ่มเงื่อนไขวิชา ที่ต้องเรียนมา ก่อน</p>

8. อาจารย์ผู้สอน

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ (สาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง)	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	ชื่อสถาบัน, ปี พ.ศ. ที่สำเร็จการศึกษา
นายกิตติณัด เรขาลิธิต	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (Sociolinguistics, Linguistic Landscape)	ศศ.บ. (ภาษาอังกฤษ) อ.ด. (ภาษาศาสตร์)	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2549 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558

9. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

กลุ่มสาระภาษากับการสื่อสาร

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รหัส/ชื่อรายวิชา ภาษาไทย	1. มีคุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง			2. ตระหนักและสำนึกในความมีน้ำใจ		3. มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรมและธรรมชาติ		4. มีทักษะการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง		5. มีทักษะการคิดแบบองค์รวม		6. มีจิตอาสาและสำนึกสาธารณะ เป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม ไทยและสังคมโลก		7. ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน		8. ใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2	7.1	7.2	8.1	8.2
01355208 การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษผ่านเกม	●			○		○		●		○	○	○	○	○	○	●	●
1. มีคุณธรรม จริยธรรมในการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง																	
1.1 แสดงออกถึงการมีจิตสำนึก และตระหนักในคุณธรรม จริยธรรม																	
1.2 จัดการกับปัญหาต่าง ๆ ตามหลักคุณธรรม จริยธรรม																	
1.3 เลือกแนวทางการเผชิญปัญหาต่าง ๆ โดยใช้เกิดประโยชน์																	
2. 2.1 แสดงออกถึงความภาคภูมิใจในความเป็นไทย วัฒนธรรม เอกลักษณ์ท้องถิ่น และประวัติศาสตร์																	
2.2 แสดงออกถึงการให้ความสำคัญต่อคุณธรรมที่ยั่งยืน และวิถีชุมชน มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์																	
3. 3.1 แสดงออกถึงการเห็นคุณค่าของตนเองภายใต้วัฒนธรรมที่หลากหลาย เศรษฐกิจที่หลากหลาย การพัฒนาตนเองด้วยวัฒนธรรมชาตินิยม วิถีชีวิตเพื่อการดำเนินชีวิตในสังคมอย่างมีคุณภาพ																	
3.2 เชื่อมโยงความรู้ในศาสตร์ที่หลากหลาย เพื่อคุณภาพชีวิตของตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม																	
4. 4.1 ดำเนินการแสวงหาความรู้ได้																	
4.2 กำหนดเป้าหมาย ประเมินตนเอง วางแผนและประเมินการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองได้																	
5. 5.1 ใช้ชีวิตที่หลากหลายเพื่อการตัดสินใจได้อย่างมีวิจารณญาณ																	
5.2 เชื่อมโยงความรู้อย่างกว้างขวางเพื่อแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์																	
6. 6.1 แสดงออกถึงการเสียสละ แบ่งปัน เผื่อแผ่ กระตือรือร้นในการแก้ปัญหาส่วนรวม เพื่อช่วยเหลือผู้อื่นและสังคม โดยคำนึงถึงความเท่าเทียมเป็นความจำเป็นมนุษย์																	
6.2 กำหนดบทบาทหน้าที่ของตนเองทั้งการเป็นผู้นำและผู้ตามในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้																	
7. 7.1 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการค้นหา รวบรวมข้อมูล ประมวลผล แปลความหมาย และนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ																	
7.2 รู้เท่าทันสื่อและเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม																	
8. 8.1 สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์																	
8.2 ใช้รูปแบบของการนำเสนอที่เหมาะสมกับกลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันได้																	

เค้าโครงรายวิชา (Course Outline)

	จำนวนชั่วโมงบรรยาย
1 Course Introduction	3
Reading game-related contents: Resident Evil	
2 Reading game-related contents: The making of Final Fantasy	3
3 Reading game-related contents: Zelda	3
4 Game Reviewing VDO	6
5 Board game activities	6
6 Game journal writing	6
7 Board Game Project Presentation	3
8 Reading game-related contents: The application of myths in games	6
9 Reading and watching game-related contents: Varieties of English	6
10 Reading and watching game-related contents: Characters	3
	รวม
	<u>45</u>

10. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับนิสิต วิชาการสอน กิจกรรมการเรียนการสอน วิชาการวัดและประเมินผล จำแนกตามหัวข้อ

ลำดับ	หัวข้อ	จำนวนชั่วโมง (บรรยาย/ ปฏิบัติการ)	กิจกรรม	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับนิสิต			รูปแบบการสอน	สื่อประกอบ การสอน	วิธีการประเมินผล การเรียนรู้
				Knowledge	Skills	Attitude			
1	แนะนำรายวิชา บทความที่ เกี่ยวข้องกับ เกม: Resident Evil	3	แนะนำ Course Syllabus อ่านบทความที่เกี่ยวข้อง กับเกม	เข้าใจวัตถุประสงค์ และการประเมิน รายวิชา เข้าใจคำศัพท์จาก บริบท จำนวนการพูดคำศัพท์ และไวยากรณ์ที่ เกี่ยวข้องกับเกม	เข้าใจเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ ของรายวิชา นิสิตเห็น ความสำคัญของการ พัฒนาทักษะ ภาษาอังกฤษ	อธิบาย อภิปราย อ่านบทความ อภิปราย บรรยาย	นำเสนอด้วย PowerPoint	แบบฝึกหัดการ อ่านและสอบย่อย	
2	บทความที่ เกี่ยวข้องกับ เกม: The making of Final Fantasy	3	อ่านบทความที่เกี่ยวข้อง กับเกม	เทคนิคการอ่านเพื่อหา ข้อมูลและใจความ สำคัญอย่างรวดเร็ว จำนวนการพูดคำศัพท์ และไวยากรณ์ที่ เกี่ยวข้องกับเกม	การอ่านอย่าง รวดเร็ว	อ่านบทความ อภิปราย บรรยาย	นำเสนอด้วย PowerPoint	แบบฝึกหัดการ อ่านและสอบย่อย	
3	บทความที่ เกี่ยวข้องกับเกม: Zelda	3	อ่านบทความที่เกี่ยวข้อง กับเกม	โครงสร้างย่อหน้าและ ใจความสำคัญ จำนวนการพูดคำศัพท์ และไวยากรณ์ที่ เกี่ยวข้องกับเกม	การอ่านเพื่อจับ ใจความสำคัญ	อ่านบทความ อภิปราย บรรยาย	นำเสนอด้วย PowerPoint	แบบฝึกหัดการ อ่านและสอบย่อย	

สัปดาห์	หัวข้อ	จำนวนชั่วโมง (บรรยาย/ปฏิบัติ)	กิจกรรม	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษา			รูปแบบการสอน	สื่อประกอบ การสอน	วิธีการประเมินผล การเรียนรู้
				Knowledge	Skills	Attitude			
4-5	โครงการงานรีวิวเกมผ่านวีดิโอ	6	โครงการงานรีวิวเกมผ่านวีดิโอ	การแสดงความรู้สึกและประเมิน	ทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ	กล้าแสดงความคิดเห็น	อภิปรายบรรยาย	คลิปวีดิโอออนไลน์ เกมออนไลน์	โครงการงานรีวิววีดิโอ เกมออนไลน์
6-7	กิจกรรมบอร์ดเกม	6	กิจกรรมกลุ่ม	เทคนิคหลักการเจรจา	ทักษะการพูดและทักษะการแก้ปัญหา	กล้าแสดงออกและมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ	อภิปรายบรรยาย	บอร์ดเกม	ประเมินตนเอง
8-9	การเขียนบันทึก	6	เขียนบันทึกเพื่อบรรยายเกมและประสบการณ์และความรู้สึก	การแสดงความรู้สึกและประเมิน	ทักษะการเขียนบันทึก	กล้าแสดงออกและมั่นใจในการเขียนภาษาอังกฤษ	บรรยาย	นำเสนอด้วย PowerPoint	เขียนบันทึกและประเมินตนเอง
10	นำเสนอโครงการบอร์ดเกม Project	3	โครงการงานกลุ่ม	บรรยายเทคนิคการนำเสนอ	ทักษะการนำเสนอ ทักษะการแก้ปัญหา	ความมั่นใจในการนำเสนอหน้าชั้นเรียน ความคิดสร้างสรรค์	นำเสนอหน้าชั้นเรียน	นำเสนอด้วย PowerPoint	การนำเสนอหน้าชั้นเรียน
11	บทความที่เกี่ยวข้องกับเกม: The application of myths in games	3	อ่านบทความที่เกี่ยวข้องกับเกม	วาทกรรมเรื่องเล่า	ทักษะการวิเคราะห์เรื่องเล่า		อ่านบทความ อภิปรายบรรยาย	นำเสนอด้วย PowerPoint	แบบฝึกหัดการอ่านและสอบย่อย
12-13	บทความที่เกี่ยวข้องกับเกม:	6	อ่านบทความที่เกี่ยวข้องกับเกม	สำนวนการพูดคำศัพท์และไวยากรณ์ที่เกี่ยวข้องกับเกม	ทักษะการวิเคราะห์		อ่านบทความ อภิปรายบรรยาย	นำเสนอด้วย PowerPoint	แบบฝึกหัดการอ่านและสอบย่อย

ลำดับคำ	หัวข้อ	จำนวนชั่วโมง (บรรยาย/ ปฏิบัติการ)	กิจกรรม	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับนิสิต			รูปแบบการสอน	สื่อประกอบ การสอน	วิธีการประเมินผล การเรียนรู้
				Knowledge	Skills	Attitude			
	English in contexts				ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่างๆ				
14	บทความที่เกี่ยวข้องกับเกม: Characters	3	อ่านบทความที่เกี่ยวข้องกับเกม	การวิเคราะห์ตัวละครจากเกม			อ่านบทความอภิปรายบรรยาย	นำเสนอด้วย PowerPoint	แบบฝึกหัดการอ่านและสอบย่อย
15	นำเสนอกิจกรรมบอร์ดเกม Project II	3	นำเสนอโครงการงาน	บรรยายเทคนิคการนำเสนอ	ทักษะการนำเสนอ ทักษะการแก้ปัญหา	ความมั่นใจในการนำเสนอหน้าชั้นเรียน ความคิดสร้างสรรค์	นำเสนอหน้าชั้นเรียน	นำเสนอด้วย PowerPoint	การนำเสนอหน้าชั้นเรียน