

แผนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตอนที่ 3

แผนการสอน

ตอนที่ 3

แผนการสอน

การจัดเวลาเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดเวลาเรียนพื้นฐานสำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 ปีละ 40 ชั่วโมง และระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 ปีละ 80 ชั่วโมง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552)

สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ครูสามารถจัดเวลาเรียนตามเนื้อหาสื่อการเรียนการสอนชุดนี้ ดังนี้

ภาคเรียนที่ 1 (พฤษภาคม-กันยายน เวลาทั้งหมด 40 ชั่วโมง เฉลี่ยสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง)*

ชั่วโมงที่	เนื้อหาสื่อชุด Projects: Play & Learn 4 สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	
1-3 4 5-8 9-11 12 13-14	Project 1: Me and My Family,	Project 1A: My Family Tree Mobile Project 1B: The 'Letter Dominoes' Game Project 1C: Our Family's Jobs Game Project 1D: My Family's Secrets Project 1E: IT Time Project 1F: Look at Me (ทดสอบย่อย)
15-17 18-20 21-24 25 26-27	Project 2: Life at school,	Project 2A: Our Favourite Subject Graph Project 2B: My Favourite Place at school Project 2C: Class Rules Project 2D: IT Time Project 2E: Look at Me (ทดสอบย่อย)
28-31 32-34 35-36 37 38-39 40	Project 3: Good Food,	Project 3A: My Healthy Dish Project 3B: Party Food Project 3C: A Food Party Project 3D: IT Time Project 3E: Look at Me ทบทวน
	สอบปลายภาค	

* ครูอาจเพิ่มเวลาได้โดยใช้ชั่วโมงรายวิชา/กิจกรรมที่สถานศึกษาจัดเพิ่มเติมตามความพร้อมและจุดเน้น

ภาคเรียนที่ 2 (พฤศจิกายน-มีนาคม เวลาทั้งหมด 40 ชั่วโมง เฉลี่ยสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง)*

ชั่วโมงที่	เนื้อหาสื่อนวัตกรรม Projects: Play & Learn 4 สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
1-3 4-7 8-10 11 12-13	Project 4: Our Free Time, Project 4A: A Hobby Poster Project 4B: My Ability Poem Project 4C: A Free Time Game Project 4D: IT Time Project 4E: Look at Me (ทดสอบย่อย)
14-17 18-20 21-23 24 25-26	Project 5: Seasons & Festivals, Project 5A: Our Seasons & Weather Game Project 5B: My Favourite Festival Poster Project 5C: My New Year's Wish Poster Project 5D: IT Time Project 5E: Look at Me (ทดสอบย่อย)
27-30 31-33 34-35 36 37-38 39 40	Project 6: Country & City Life, Project 6A: Country Mouse & City Mouse (1) Project 6B: Country Mouse & City Mouse (2) Project 6C: This is Our city Project 6D: IT Time Project 6E: Look at Me ทบทวนเนื้อหาที่เรียนมาตลอด 2 ภาคเรียน สอบปลายภาค

* ครูอาจเพิ่มเวลาได้โดยใช้ชั่วโมงรายวิชา/กิจกรรมที่สถานศึกษาจัดเพิ่มเติมตามความพร้อมและจุดเน้น

ความสอดคล้องของสื่อนวัตกรรมนี้กับหลักสูตร พุทธศักราช 2551



หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นอกจากจะระบุสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการของผู้เรียนอย่างชัดเจนแล้ว ยังได้กำหนดตัวชี้วัดภายใต้มาตรฐานการเรียนรู้ของสาระต่างๆ ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ด้วย โดยให้คำอธิบายว่า “ตัวชี้วัดระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ รวมทั้งคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น ซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้ มีความเฉพาะเจาะจงและมีความเป็นรูปธรรม นำไปใช้ในการกำหนดเนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอน และเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัดประเมินผลเพื่อตรวจสอบคุณภาพผู้เรียน” (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552)

ตารางในหน้าถัดไปแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องของเนื้อหาในสื่อนวัตกรรม Projects: Play & Learn 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตามสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่หลักสูตรกำหนด รวมทั้งสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่จะเกิดขึ้นได้เมื่อมีการทำกิจกรรมตามเนื้อหานั้นๆ

การใช้ CD เสียง CD-ROM ภาพและเสียงเชิงโต้ตอบ และเว็บไซต์

งานศึกษาวิจัยด้านพัฒนาการทางสมองได้พบว่า สมองของเด็กในวัยประมาณ 2-11 ปีจะรับรู้ข้อมูลได้ฉับไวที่สุด และมีความสามารถสูงสุดในการสร้างทางเดินประสาทที่ก่อให้เกิดความจำและการเรียนรู้ (Soussa, 2006, www.brainconnection.com) ข้อมูลและประสบการณ์ที่ให้แก่เด็กในวัยนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งยวด ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่าเด็กจะเลียนเสียงได้ดีกว่าผู้ใหญ่ เพราะ “ลึนยังไม่แข็ง” และจะใช้วิธีการ “รับรู้” (acquire) ภาษาโดยการซึมซับจากสิ่งที่ได้ยินได้ฟัง โดยเฉพาะในทักษะการพูด ดังเช่นในการรับรู้ภาษาแม่ มากกว่า “เรียนรู้” (learn) อย่างผู้ที่เรียนภาษาต่างประเทศเมื่อโตแล้ว (Cameron, 2001, Pinter, 2006) ฉะนั้นข้อมูลที่จะให้ซึมซับจึงต้องมีความถูกต้องเหมาะสม จึงจะส่งผลต่อการนำไปใช้ได้ดี

CD เสียง (Audio CD) ที่แนบท้าย Teacher’s Book และ CD-ROM ภาพและเสียงเชิงโต้ตอบ (Interactive CD-ROM) ที่แนบท้าย Student’s Book จึงสร้างขึ้นเพื่อเป็นข้อมูลที่ถูกต้องเหมาะสมให้เด็กได้ซึมซับรับรู้ และปลูกฝังความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (สมรรถนะสำคัญข้อที่ 4) และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (สมรรถนะสำคัญข้อที่ 5) รวมทั้งเพื่อเป็นการแบ่งเบาภาระหน้าที่ของครูในการเป็นตัวอย่างทางภาษาแก่เด็กแต่เพียงผู้เดียวด้วย โดยครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดในชั้นนำเสนอ (presentation) ซึ่งได้แก่ เพลง บทพูดเข้าจังหวะ นิทาน และบทฟัง/อ่านต่างๆ และเสริมด้วยเกมในขั้นของการฝึก (practice) ที่เป็นการฝึกในเรื่องคำศัพท์ การออกเสียง การเปรียบเทียบเสียงภาษาอังกฤษกับภาษาไทย การสะกดคำ และไวยากรณ์ ผ่านทักษะการฟังและการอ่านเป็นหลัก ส่วนกิจกรรมที่เป็นการฝึกทักษะการเขียนและการผลิตชิ้นงานในชั้นนำไปใช้ (production) นั้น CD และ CD-ROM ไม่อาจครอบคลุมได้ ผู้เรียนจึงยังต้องอาศัยการเรียนรู้จากครู แต่อาจกล่าวได้ว่าการได้ฟัง เห็น และตอบโต้ด้วยความหมายตามความพอใจของตนโดยเฉพาะกับ CD-ROM ย่อมเป็นพื้นฐานที่นำไปสู่การสร้างทักษะการพูด (ดูการสอนโดยใช้ CD-ROM ในห้องเรียน หน้า 36) และทักษะการเขียนที่ดีได้ เพราะในการสื่อสารนั้นทั้ง 4 ทักษะมีความสัมพันธ์ที่มีอาจแยกจากกันได้โดยสิ้นเชิง (Cameron, 2001)

กิจกรรมใน Student’s Book และ Activity Book ที่มี CD เสียงประกอบ จะมีเครื่องหมาย  ตามด้วยเลข track ของกิจกรรมนั้นใน CD ซึ่งตัวเลขนี้จะปรากฏบนจอเล็กๆ บนเครื่องเล่นซีดี ครูจึงสามารถเลือกเล่น track ที่ต้องการได้ ส่วนใหญ่กิจกรรมหนึ่งจะมี 1 track และมีส่วนน้อยที่มี 2 track CD สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จะมี 2 แผ่น แผ่นแรกครอบคลุมเนื้อหาใน Project 1-3 และแผ่นที่ 2 Project 4-6 โดยเลข track ของแผ่นแรกจะเริ่มด้วย track 1.1 ไปจนจบเนื้อหาของ Project 3 และแผ่นที่ 2 เริ่มด้วย track 2.1 ไปจนจบ Project 6 ส่วน CD-ROM ภาพและเสียงเชิงโต้ตอบนั้น จะมีเครื่องหมาย  ตามด้วยหัวข้อที่กิจกรรมนั้นปรากฏในแผ่น คือ songs, chants, stories หรือ games บนหน้า menu บางกิจกรรมจะมีทั้ง CD และ CD-ROM แต่บางกิจกรรมก็อาจมีเพียงอย่างใดอย่างหนึ่ง ขึ้นอยู่กับลักษณะของกิจกรรมนั้นๆ

การที่สื่อชุดนี้มีทั้ง CD เสียง CD-ROM ภาพและเสียงเชิงโต้ตอบ รวมทั้งเว็บไซต์ก็เพื่อสนองตอบทุกสภาพความพร้อมที่แตกต่างกันของโรงเรียนในประเทศไทย คือ

- CD เสียง เหมาะกับโรงเรียนที่มีเครื่องเล่นซีดีเพียงอย่างเดียว ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ (ในกรณีนี้ผู้เรียนจะไม่เกิดสมรรถนะสำคัญข้อที่ 5 แต่มีโอกาสได้ฟังเสียงเจ้าของภาษาเท่านั้น)
- CD-ROM ภาพและเสียงเชิงโต้ตอบ เหมาะที่จะใช้ตามสภาพความพร้อมจากน้อยไปหามาก ดังนี้
 - โรงเรียนมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีลำโพงเสียงเครื่องเดียว ครูสามารถใช้ CD-ROM ประกอบการสอน โดยให้ผู้เรียนนั่งล้อมวงรอบเครื่องได้ในชั้นนำเสนอ (presentation) และผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนมาใช้เครื่องเป็นกลุ่มย่อยในขั้นฝึก (practice) และทบทวนชั้นนำเสนอ หรือผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองทั้งหมดในกรณีที่โรงเรียน

ขาดแคลนครูผู้สอน โดยอาศัยคำแนะนำการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์จากผู้รู้

- โรงเรียนมีห้องเรียนหรือห้องประชุมที่มีคอมพิวเตอร์ 1 เครื่องพร้อมลำโพงเสียง เครื่องฉายภาพจากคอมพิวเตอร์ขึ้นฉาก และฉากขนาดใหญ่ ครูสามารถใช้ CD-ROM ประกอบการสอนได้เป็นอย่างดีในขั้นนำเสนอ ส่วนในขั้นฝึกให้ผู้เรียนหมุนเวียนใช้คอมพิวเตอร์เป็นกลุ่มย่อย

- โรงเรียนมีห้องเรียนหรือห้องประชุมที่มีอุปกรณ์ดังข้อข้างต้น และมีห้องคอมพิวเตอร์ด้วย ให้ครูสอนขั้นนำเสนอในห้องเรียนหรือห้องประชุมนั้น แล้วให้ผู้เรียนทำขั้นฝึกและทบทวนขั้นนำเสนอในห้องคอมพิวเตอร์ หรือจะปฏิบัติทั้งสองขั้นตอนในห้องคอมพิวเตอร์ก็ได้ หากมีอุปกรณ์ทุกอย่างครบครันในห้องนั้น

แผ่น CD-ROM นี้ออกแบบมาเพื่อให้ง่ายและสะดวกต่อการใช้เพื่อศึกษาด้วยตนเองของผู้เรียนและการใช้ประกอบการสอนของครู โดยมีทั้งเสียงและข้อความภาษาไทยกำกับคำสั่งและปุ่มควบคุมในทุกกิจกรรม และมีเนื้อหาในส่วนที่เป็น เพลง บทพูดเข้าจังหวะ นิทาน บทฟัง/อ่าน และเกมเหมือนกับที่ปรากฏในเว็บไซต์ www.englishobec.net/projectsplayandlearn ในขั้นพื้นฐาน (เว็บไซต์มีกิจกรรมมากกว่า) โดยในกรณีที่โรงเรียนไม่สามารถเข้าอินเทอร์เน็ตได้สะดวก ผู้เรียนก็ยังมีโอกาสฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีจาก CD-ROM ได้ แม้จะไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ทุกรูปแบบ

● เว็บไซต์สำหรับนักเรียน www.englishobec.net/projectsplayandlearn มีกิจกรรมเพิ่มจาก CD-ROM คือ Picture Dictionary และ e-cards (และนิทาน เกมเพิ่มเติมสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4) และอาจมีกิจกรรมอื่นเพิ่มได้อีกในโอกาสต่อไป เหมาะสำหรับโรงเรียนที่เข้าอินเทอร์เน็ตได้สะดวก จะช่วยผู้เรียนให้ฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

● เว็บไซต์สำหรับครู www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher มีคำอธิบายด้านการสอนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีชุดนี้กับผู้เรียน และใบงานเพื่อให้ครูพิมพ์ (print) กิจกรรมทางภาษาที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาในบทเรียนเพิ่มเติมให้ผู้เรียนจากที่ปรากฏใน Student's Book และ Activity Book รวมทั้งมี PPL Teacher's Club ให้ครูเข้าร่วมกิจกรรม และมี Video clips ให้ครูได้ชมตัวอย่างการสอนจริง และส่งผลงานการสอนของตนและการเรียนของผู้เรียนเข้าชิงรางวัลและเผยแพร่บนเว็บไซต์ได้ เว็บไซต์นี้ให้คำอธิบายเป็นภาษาไทย จึงง่ายและสะดวกต่อการใช้

การสอนโดยใช้ CD-ROM ในห้องเรียน

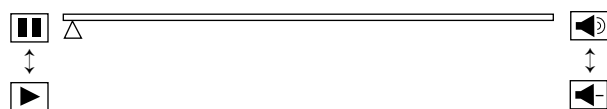
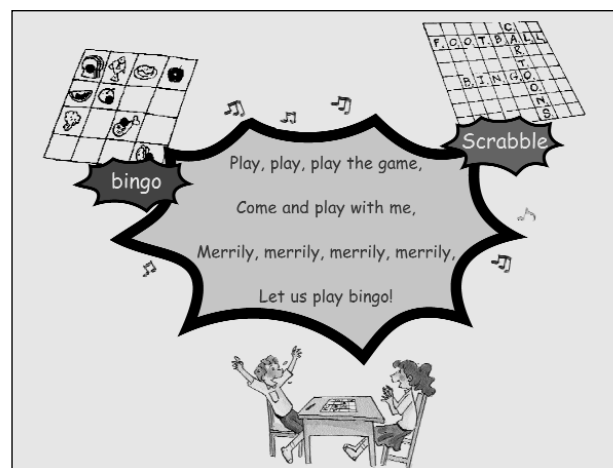
CD-ROM สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

- เพลงคาราโอเกะ (songs) 4 เพลง
- บทพูดเข้าจังหวะ (chants) 5 บท
- เกม (games) 15 เกม

1. การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะ

เพลงและบทพูดเข้าจังหวะมีลักษณะการนำเสนอใน CD-ROM เป็นรูปแบบคาราโอเกะที่มีคำร้องหรือบทพูดด้านล่างของภาพ โดยมีไฮไลต์วิ่งไปพร้อมคำร้องหรือบทพูดที่ได้ยิน ได้กรอบภาพจะมีปุ่ม 1 ปุ่มที่ปลายแต่ละด้านของแถบแสดงการเคลื่อนไหวของเพลง/บทพูด (ดูภาพประกอบ)

⏏ คือปุ่มหยุดชั่วคราว (pause) เมื่อคลิกปุ่มนี้ ภาพและเสียงจะหยุด และสัญลักษณ์ที่ปุ่มจะเปลี่ยนเป็น ▶ เพื่อให้



คลิกเล่นต่อจากจุดเดิมที่หยุดไว้ได้เมื่อต้องการ หรือคลิกเล่นใหม่เมื่อเพลงจบ

▶ คือปุ่มเสียง เมื่อคลิกปุ่มนี้เสียงจะหายไป โดยภาพและคำร้อง/บทพูดยังคงเล่นไปเรื่อยๆ และสัญลักษณ์ที่ปุ่มจะเปลี่ยนเป็น ◀ คือไม่มีเสียง หากต้องการให้มีเสียงกลับมาใหม่ ก็คลิกปุ่มนี้ สัญลักษณ์ก็จะเปลี่ยนกลับเป็น ▶ มีเสียง ▶ เหมือนเดิม

ครูอาจใช้ภาพ คำร้อง และปุ่มควบคุมเหล่านี้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน ด้วยขั้นตอนการสอนดังนี้

1.1 ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยให้ผู้เรียนเดาว่าจะได้ฟังเพลง/บทพูดเข้าจังหวะเกี่ยวกับเรื่องอะไร โดยดูจากภาพประกอบเพลง/บทพูดนั้นใน Student's Book เช่น หน้า 61 กิจกรรมข้อ 1. Sing 'Play, Play, Play the Game' ของเล่ม 4 ครูชี้แนะให้ดูภาพเด็กสองคนนั่งเล่นเกมและภาพเกมต่างๆ และตะล่อมให้เข้าบริบทว่าเป็นเรื่องของการเล่นเกม

1.2 ครูสอนขั้นนำเสนอโดยบอกผู้เรียนว่าครูจะเปิดเพลง/บทพูดเข้าจังหวะที่เกี่ยวกับการเล่นเกม (หรือเรื่องอื่นตามเนื้อหากิจกรรมนั้น) ให้ผู้เรียนลองฟังแล้วบอกครูเมื่อจบเพลงว่า ได้ยินคำอะไรบ้าง เพื่อครูจะช่วยสรุปกับผู้เรียนว่าคำไหนคือชื่อของเกมต่างๆ

1.3 ครูอธิบายเนื้อหาภาษาในข้อ 1.2 โดยเล่นเพลง/บทพูดเข้าจังหวะ 1-2 ครั้ง ให้ผู้เรียนฟัง เมื่อจบเพลง/บทพูดเข้าจังหวะ ให้ผู้เรียนตอบว่าได้ยินคำอะไรบ้าง ครูสรุปความหมายตามที่ผู้เรียนบอกมา หากจำเป็นครูอาจออกเสียงคำ/ประโยคโดยให้เหมือนใน CD-ROM เพื่อไม่ให้ผู้เรียนสับสน

1.4 ครูทำกิจกรรมขั้นฝึกโดยเปิดเพลง/บทพูดเข้าจังหวะอีก 2-3 ครั้ง ครูทำท่าประกอบตามความหมายของเพลง/บทพูดเข้าจังหวะ ขวนผู้เรียนร่วมร้อง/พูดด้วย และทำตามท่าประกอบหรือพูดจนคล่อง

1.5 ครูคลิกปุ่มเสียง ▶ เพื่อปิดเสียง ให้ผู้เรียนร้อง/พูดเอง อาจเปิด-ปิดเสียงสลับกันเป็นท่อนๆ ให้ผู้เรียนร้อง/พูดสลับกับ CD-ROM ในตอนแรก จนเมื่อคล่องก็อาจร้อง/พูดทั้งหมดเอง เปิด-ปิดเสียงบ่อยครั้งตามต้องการ โดยสังเกตว่าผู้เรียนยังสนุกอยู่ แต่ถ้าผู้เรียนเริ่มหมดความสนใจ ให้เปลี่ยนไปทำกิจกรรมใหม่ใน Student's Book ต่อ หรือทำข้อ 1.6 ต่อไปตามความเหมาะสม

1.6 ครูสอนการอ่านแบบ ให้เห็นแล้วจำได้ คือ ให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับรูปร่างหน้าตาของตัวอักษร และตัวสะกดที่รวมกันเป็นคำ โดยยังไม่จำเป็นต้องให้ผู้เรียนสะกดคำ (เพราะผู้เรียนอาจหมดความรู้สึกสนุก เมื่อรู้จักชื่อและเสียงของอักษรนั้นแล้วจึงค่อยให้สะกดคำตามที่เป็นแบบ phonic reading ซึ่งจะอธิบายในโอกาสต่อไป) ครูเล่นเพลง/บทพูดเข้าจังหวะหน้า (frame) แรก ร้องจนคำร้อง/บทพูดขึ้นหมดหน้านั้น แล้วคลิกปุ่ม ▶ เพื่อหยุดชั่วคราว ถามผู้เรียนว่าประโยคแรกบนจอ (Play, Play, Play the game.) น่าจะอ่านว่าอะไร ผู้เรียนควรตอบได้ เพราะได้ร้อง/พูด และเห็นคำนี้บนจอมาหลายครั้งแล้ว

ครูใช้เมาส์ (mouse) เคลื่อนลูกศรบนจอชี้คำอื่นให้ผู้เรียนลองอ่านต่อไปเรื่อยๆ ทีละคำ ทีละหน้า โดยคลิกปุ่มที่มีสัญลักษณ์ ▶ และ ▶ สลับกันไปมา ทำเช่นนี้แต่พอประมาณ จนผู้เรียนอ่านได้คล่องเพื่อให้สามารถร้องเพลงได้ถูกต้อง

1.7 สำหรับการสอนบทพูดเข้าจังหวะ (chant) นั้น ครูอาจให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับการลงเสียงเน้นหนักในคำและประโยค ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของภาษาอังกฤษที่ต่างจากภาษาไทย โดยหลังจากทำข้อ 1.6 แล้ว ให้ครูเขียนบทพูดเข้าจังหวะบนกระดาน เช่น บทพูดเข้าจังหวะในกิจกรรมข้อ 1 Chant: 'I Love My Dog and My Dog Loves Me' หน้า 13 ของ Student's Book 4 โดยเติมเครื่องหมาย ● แสดงการเน้นเสียงหนัก เน้นคำหรือพยางค์นั้นๆ ดังนี้

● ● ● ●
I love my dog and my dog loves me.

● ● ● ●
I feed my dog under the mango tree.

จากนั้น ครูตบมือหรือตบโต๊ะ เป็นจังหวะขณะพูดตามเครื่องหมาย ● ที่เขียนไว้ (หรือเปิด CD-ROM) เป็นตัวอย่างให้ผู้เรียนดูและฟัง ขวนผู้เรียนให้ลองทำตามไปด้วย ฝึกไปที่ละบรรทัดจนจบบท

2. การสอนเกม


เกมในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นี้มี 15 เกม ที่แยกประเภทได้ดังนี้

2.1 Grouping Game 3 เกม เป็นเกมฝึกทบทวนคำศัพท์ ให้คลิกและลากคำไปวางในกลุ่มเดียวกัน

2.2 Panda Game 6 เกม เป็นเกมฝึกทบทวนโครงสร้างทางไวยากรณ์ในแต่ละ Project ให้คลิกคำหรือข้อความที่ผิดในประโยค

2.3 Elephant Game 6 เกม เป็นเกมฝึกการลงเสียงหนัก-เบาในคำศัพท์ที่เรียนในแต่ละ Project ให้คลิกพยางค์ที่เน้นเสียงหนักในคำที่ได้ยิน

เกมทุกเกมข้างต้น จะมีปุ่ม Demo ซึ่งถ้าเคลื่อนเมาส์ (mouse) ให้ลูกศรบนจอชี้ที่ปุ่มนี้ก็จะปรากฏคำอธิบายภาษาไทยว่า เล่นให้ดู แสดงการทำงานของปุ่มนี้ และถ้าคลิกปุ่มนี้ก็จะได้เห็นวิธีการเล่นเกมนั้นๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเล่นได้ด้วยตนเองโดยง่าย ทุกเกมจะบอกผู้เรียนให้ทราบได้ด้วยวิธีต่างๆ กันว่าทำได้ถูกหรือไม่ และบางเกมจะแสดงคะแนนที่ทำได้ให้ทราบด้วย

กิจกรรมใน Student's Book ที่ให้ตามด้วยการฝึกภาษาเพิ่มเติมด้วยเกมเหล่านี้จะมีเครื่องหมาย  games ปรากฏอยู่ ให้ครูเตือนผู้เรียนให้ทำเป็นการบ้าน หรือหากมีเวลาครูจะนำมาแนะนำการเล่นและเล่นในห้องเรียนด้วยก็ได้

รายละเอียดการใช้ CD-ROM รวมทั้ง CD และเว็บไซต์จะได้อธิบายไว้ในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องในแผนการสอนในหน้าต่อๆ ไป โดยจะใช้รูปแบบแผนการสอนที่สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ได้แนะนำให้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาใช้ในระหว่างการสอนต่างๆ

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

แผนการสอน Project 1: Me and My Family

Project 1A: My Family Tree Mobile

สาระสำคัญ

การให้ข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัว แสดงสายสัมพันธ์ อาชีพการงานและความชอบไม่ชอบ รวมทั้งการบอกอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้ เป็นสิ่งจำเป็นในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ต.1.1.2 อ่านออกเสียง สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน
- ต.1.1.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่ายๆ
- ต.1.2.1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
- ต.1.2.4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว
- ต.1.3.1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
- ต.1.3.2 พูด/วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ใกล้ตัวตามที่ฟังหรืออ่าน
- ต.2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
- ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

จุดประสงค์ของบทเรียน

- เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ
1. อ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวได้ถูกต้อง
 2. เข้าใจความหมายในเรื่องที่อ่านและตอบคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในครอบครัวได้
 3. ระบุภาพตรงตามความหมายของคำ และกลุ่มคำเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวได้
 4. พูดและเขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวของตนได้
 5. พูดโต้ตอบเพื่อสอบถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของครอบครัวได้
 6. ใช้คำศัพท์เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษาเกี่ยวกับคำเรียกชื่อสมาชิกในครอบครัวไทยได้

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

- โครงสร้างทางภาษา
- This is (not) my (father).
 - What's (his) name?
 - I enjoyed (the 'Happy Families' Game) a lot/a little.

คำศัพท์
grandfather (Khun poo), grandmather (Khun Yaa), father (Khun Por),
mother (Khun Mae), uncle (Khun Lung), aunt (Khun Paa), brother (Pii
Chai), sister (Pii Sao), cousin (Look Pii/Look Nong)

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 1A ของ Student's Book
2. Activities 1-3 Project 1 ใน Activity Book หน้า 1-3
3. Worksheet 1.1 ใน Activity Book หน้า 119
4. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี หรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
5. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)

วัสดุอุปกรณ์ (สำหรับทำโมบายส์)

บัตรภาพสมาชิกในครอบครัวจาก Worksheet 1.1 ของนักเรียนแต่ละคน; กระดาษแข็งสำหรับให้นักเรียนติดบัตรภาพ; ดินสอ ยางลบ; ดินสอสีหรือสีอื่นๆ; กรรไกร; กาวหรือเทปกาว; เข็มขนาดความยาว 6", 8" หรือ 10" ประมาณ 6-8 เส้นต่อคน (ตามจำนวนภาพที่จะแขวน); ไม้แขวนเสื้อคนละ 1 อัน

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมข้อ 4: Think Back & Write หน้า 5 ของ Student's Book

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 1 Chat & Match (A, B และ C)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ทำความเข้าใจข้อมูลในแผนภูมิสายสัมพันธ์ครอบครัว หน้า 2 และวิธีการเล่นเกม 'Happy Families' หน้า 4 ● ฟังซีดีคำศัพท์เกี่ยวกับครอบครัว (Track 1.1) และบทอ่าน 'My name is Kaew'. (Track 1.2) ฝึกอ่านตามซีดีและเตรียมคำถามเพิ่มเติมจากกิจกรรมจับคู่ที่ระบุ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 2 (Parts A และ B) ● CD Track 1.1 และ 1.2 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 2.3 และอุปกรณ์การเล่น
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	<p>Ⓐ Chat, listen, point and say.</p> <p>1. ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวว่ามีใครบ้าง เขียนชื่อสมาชิกครอบครัวที่นักเรียน พูดบนกระดานและแจ้งให้นักเรียนทราบว่า จะได้เรียนคำเรียกชื่อเหล่านี้เป็นภาษาอังกฤษ</p>	
ชั้นนำเสนอ (ขั้นก่อนการฟัง) (10 นาที)	<p>ขั้นก่อนการฟัง (Pre-Listening)</p> <p>2. ครูทบทวนคำศัพท์ grandfather, grandmother, father, mother, brother, sister ที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว โดยใช้คำถามตรวจสอบความหมาย</p> <p>3. ตรวจสอบความเข้าใจคำศัพท์ทั้งหมด โดยให้นักเรียนดูแผนภูมิสายสัมพันธ์ครอบครัวของแก้ว (Kaew's family tree) ใน Student's Book และสอนคำศัพท์ uncle, aunt, cousin โดยใช้แผนภูมิสายสัมพันธ์ครอบครัวเป็นตัวช่วยตั้งคำถามให้นักเรียนตอบโดยใช้ความรู้จากชีวิตจริงประกอบเป็นการฝึกใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ อย่างหนึ่ง จากนั้นเปิดซีดี (Track 1.1) ให้นักเรียนชี้และอ่านคำศัพท์บนแผนภูมิตามซีดี ครูเน้นให้นักเรียนออกเสียงถูกต้อง ทั้งการออกเสียง</p>	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>พยัญชนะและการเน้นหนักคำ</p> <p><u>ข้อมูลเพิ่มเติม</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนไทยมักจะละเลย เสียง I ทำยคำ uncle และเสียง nt ทำยคำ aunt หรือออกเสียงผิดไป ดังนั้น ครูต้องให้ความสนใจ ให้นักเรียนออกเสียงให้ถูกต้องตั้งแต่แรกเริ่มฝึก ● ระวังการออกเสียงตัว th ในคำ father, mother, brother, grandfather, grandmother และการออกเสียงตัว 's' ใน cousin ออกเป็นเสียง 'z' ● grandfather, grandmother ลงเสียงเน้นหนักที่พยางค์แรก ● คำศัพท์เครือญาติบางคำ อาจเรียกอย่างไม่เป็นทางการได้ เช่น aunt-auntie, grandfather-grandpa, grandmother-grangma, mother-mum และ father-dad <p>4. บอกนักเรียนว่าจะได้ฟังซีดีที่แก้ว (Kaew) เล่าให้ฟังถึงบุคคลในครอบครัวและให้ดูภาพเสื้อยืดที่แก้วระบายสีให้บุคคลเหล่านั้นใน Student's Book ให้นักเรียนฟังซีดีแล้วจับคู่เสื้อยืด (A-K) กับบุคคลใน Keaw's Family tree (I-11) ครูและนักเรียนอ่านชื่อบนเสื้อยืดแต่ละตัวด้วยกันก่อนฟังซีดี</p>	
<p>ขั้นฝึก (ขั้นระหว่าง การฟัง) (20 นาที)</p>	<p>ⓑ Read and match the family members..... .</p> <p>5. ครูเปิดซีดี (Track 1.2) โดยให้นักเรียน ปิด Student's Book และตั้งใจฟังว่าแก้วพูดถึงใครบ้าง เมื่อฟังจบครูตั้งคำถามจากนักเรียนเท่าที่นักเรียนจำได้ รับทุกคำตอบโดยยังไม่เฉลย (ให้นักเรียนหาคำตอบด้วย</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 3 ข้อ 1 Part B.

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ตนเองในขั้นตอนข้อต่อๆ ไป)</p> <p>6. ให้นักเรียนเปิดหนังสือเพื่อดูภาพ และหากกระดาษดินสอมาเตรียมจดคำตอบการจับคู่เสื้อยืดกับบุคคลที่น่าจะเป็นเจ้าของ ครูเปิดซีดีและหยุดเป็นช่วงๆ หลังวลีหรือประโยคที่บอกข้อมูลให้นักเรียนจับคู่ได้ เช่น หยุดครั้งแรกหลัง My name is Kaew. บอกให้นักเรียนดูแผนภูมิสายสัมพันธ์ครอบครัวและภาพเสื้อยืดและเขียนหมายเลขบุคคลคู่กับตัวอักษรที่กำกับเสื้อยืดตามชื่อบุคคลนั้น (เช่น H = H) ครูเขียนเป็นตัวอย่างให้นักเรียนดูบนกระดาน แล้วเปิดและหยุดซีดีต่อไปให้นักเรียนจดคำตอบเช่นนี้เองจนจบ 1 รอบ</p> <p>7. เปิดและหยุดซีดีเป็นช่วงๆ อีกรอบ ให้นักเรียนทบทวนหรือเพิ่มเติมสิ่งที่อาจจำไม่ได้หรือไม่แน่ใจในครั้งแรก</p> <p>8. เปิดซีดี แล้วให้นักเรียนฟังซีดีและอ่านเนื้อเรื่องใน Student' Book ตามไปด้วยในใจ อาจใช้นิ้วชี้ตามไปด้วยก็ได้เพื่อให้มีสมาธิ</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ (ขั้นหลังการฟัง) (15 นาที)</p>	<p>© Do Activities 1-2 in your Activity Book.</p> <p>9. บอกให้นักเรียนตรวจคำตอบที่ตนจดไว้โดยอ่านจากเนื้อเรื่องเองอีกครั้ง เสร็จแล้วจับคู่ เปรียบเทียบคำตอบกับเพื่อน พุดคุยหาเหตุผลจนทั้งคู่ได้คำตอบตรงกับที่ตนคิดว่าถูกต้อง</p> <p>10. ครูขอคำตอบจากทั้งชั้น โดยสุ่มถามเป็นคู่ๆ และขอเหตุผลประกอบคำตอบ (เช่น ให้อธิบายว่าประโยคใดในเนื้อเรื่องช่วยให้ได้คำตอบนั้น)</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u> 1 = B; 2 = C; 3 = K; 4 = E; 5 = A;</p>	<p>● Activities 1-2 ใน Activity Book หน้า 1-2</p>

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>6 = D; 7 = F; 8 = I; 9 = G; 10 = J; 11 = H</p> <p>11. เปิดซีดี ให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตามทีละประโยค ใช้ซีดีแก้ไขเสียงที่อาจเป็นปัญหา</p> <p>12. ให้นักเรียนเขียนแผนภูมิสายสัมพันธ์ครอบครัวของตนเองโดยทำ Activity 1 ใน Activity Book</p> <p>13. ให้นักเรียนจับคู่บรรยายแผนภูมิสายสัมพันธ์ครอบครัวของตนเองจาก Activity</p> <p>1.1 โดยใช้รูปประโยค This is my___, His/Her name is___. พร้อมรูปภาพประกอบ ครูสาธิตโดยใช้แผนภูมิสายสัมพันธ์ของแก้วใน Student's Book เป็นตัวอย่าง</p> <p>14. ครูสุ่มให้นักเรียนบางคนออกมาบรรยายให้เพื่อนฟัง</p>	
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>15. พูดคุยกับนักเรียนในหัวข้อต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ถามนักเรียนว่าในภาษาไทยมีการเรียกขานบุคคลอย่างไรที่แสดงถึงมารยาทและความนอบน้อมต่อญาติผู้ใหญ่ หรือผู้ที่มีอายุมากกว่านักเรียน การเรียกขานในลักษณะนี้เหมือนหรือต่างจากในภาษาอังกฤษ ● ในความเห็น/ความรู้สึกของนักเรียน กิริยาอะไรที่นักเรียนไม่ควรแสดงต่อพ่อแม่ ญาติผู้ใหญ่ หรือผู้ที่มีอายุมากกว่า ยกตัวอย่างจากประสบการณ์ที่นักเรียนเคยเห็น 	
<p>การบ้าน</p>	<p>16. ให้นักเรียนทำ Activity 2 ของ Project 1 ใน Activity Book</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u> 1 = c; 2 = l; 3 = d; 4 = a; 5 = f; 6 = h; 7 = b; 8 = i; 9 = g</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 2 Project 1 ใน Activity Book หน้า 2

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2 Play The 'Happy Families' Game</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูทำความเข้าใจวิธีการเล่นเกมจากหนังสือเรียนหน้า 4 ● บอกนักเรียนให้เลือกภาพสมาชิกในครอบครัวที่เป็นคู่กัน 2 คู่ (เช่น คุณปู่กับคุณย่า คุณพ่อกับคุณแม่ พี่กับน้อง ฯลฯ) แล้ววาดลงใน Worksheet 1.1 แล้วเตรียมตัดไว้นำมาใช้ในกิจกรรมนี้ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 4 ข้อ 2 Play: 'The Happy Families' Game ● ภาพสมาชิกในครอบครัวจาก Worksheet 1.1 ของนักเรียนแต่ละคน
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)	<p>1. ครูบอกให้นักเรียนทราบว่าจะได้เล่นเกม Happy Families โดยใช้บัตรภาพที่นักเรียนได้ทำใน Worksheet 1.1</p>	
ขั้นนำเสนอ (ขั้นเตรียมทำกิจกรรม) (10 นาที)	<p>2. ครูสาธิตการเล่นเกม โดยใช้บัตรภาพของนักเรียน และให้นักเรียน 4 คน ออกมาสาธิตโดยครูกำกับเพื่อให้เพื่อนๆ ในชั้นได้เข้าใจดังนี้</p> <p>2.1 นักเรียนนำบัตรภาพสมาชิกในครอบครัวมารวมกัน (คนละ 4 ภาพ) ได้ทั้งหมด 16 ภาพ สับบัตรภาพแล้วเรียงภาพคว่ำหน้าลงบนโต๊ะ</p> <p>2.2 นักเรียนคนแรกเลือกเปิดบัตรภาพบนโต๊ะ 2 ใบ ใบใดก็ได้ หยาชั้นดู ให้คนอื่นๆ เห็นภาพด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> • ถ้าเปิดได้ภาพสมาชิกในครอบครัวของตนเพียงภาพเดียว หรือได้ภาพของคนอื่น คว่ำบัตรภาพทั้ง 2 ใบลงที่เดิม คนถัดไปเล่นต่อ (ดูภาพประกอบใน Student's Book) • ถ้าเปิดได้ภาพสมาชิกของตนที่เป็นคู่กัน เช่น ปู่กับย่า พ่อกับแม่ ลูกกับป้า พี่กับน้อง แนะนำบุคคลทั้งสองว่า This is my (grandfather), and this is my (grandmother). แล้วเก็บภาพไว้ (ดู 	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ภาพประกอบใน Student's Book) คนที่แนะนำสมาชิกในครอบครัวของตนเองครบก่อนเป็นผู้ชนะ</p> <p>3. ครูตรวจสอบความเข้าใจโดยสุ่มถามขั้นตอนการเล่น</p>	
<p>ขั้นฝึก/นำไปใช้ (ขั้นทำกิจกรรม) (35 นาที)</p>	<p>4. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 4 คน ใช้บัตรภาพเล่นเกม Happy Families คนที่แนะนำสมาชิกในครอบครัวของตนเองครบก่อนเป็นผู้ชนะ ให้นักเรียนเล่นหลายรอบก็ได้</p> <p>ระหว่างการเล่น ครูเดินดู ให้ความช่วยเหลือเท่าที่จำเป็น และบันทึกข้อผิดพลาดของนักเรียนเพื่อนำมาทบทวนอีกครั้งหลังจากเล่นเกมเสร็จ แต่ไม่ควรแก้ไขระหว่างการเล่น</p> <p>(ในการเล่น เกม ครูไม่ควรเน้นการแข่งขันมากเกินไป เพราะอาจทำให้นักเรียนที่แพ้เกิดความรู้สึกท้อใจ แต่ควรทำให้เป็นเรื่องของการตั้งเป้าหมายในการทำงาน ที่จะต้องใช้กลยุทธ์ในการแก้ปัญหา เพื่อให้สามารถไปสู่เป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด)</p>	
<p>ขั้นสรุป กลยุทธ์การเรียนรู้ (How to Learn) (3 นาที)</p>	<p>5. คຸຍກັບນັກຮຽນວ່ານັກຮຽນໃຊ້ວິທີອະໄວໃນການວາດຮູບສາມາດໃນຄອບຄົວໃຫ້ໄກ້ເຊິ່ງກັບບຸກຄົນຂອງແຕ່ລະຄົນທີ່ສຸດ (ສັງເກດລັກສະນະເດັ່ນຂອງສ່ວນຕ່າງໆ ບນໂບ່ນນ້ຳ) ໃນການເລ່ນເລ່ນຈັບຄູ່ (Happy Families) ນັກຮຽນໃຊ້ວິທີໃດທີ່ຈະຈັບຄູ່ບັດຮູບພາບໃຫ້ໄດ້ຮູບສາມາດຄອບຮອບຢ່າງໄວທີ່ສຸດ</p>	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 3 Make: 'My Family Tree Mobile'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● เตรียมวัสดุอุปกรณ์สำหรับทำโมบายล์ (ดูรายการในสื่อการสอน) หรือบอกให้นักเรียนช่วยกันเตรียมมา ● แจ้งให้นักเรียนเตรียมวาดภาพสมาชิกในครอบครัวเพิ่มเติมจากที่วาดไว้ใน Worksheet 1.1 และให้เอาบัตรภาพจาก Worksheet 1.1 ซึ่งได้นำไปเล่นเกมแล้วมาด้วย 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 5 ข้อ 3 Make: 'My Family Tree Mobile' ● ภาพสมาชิกในครอบครัวจาก Worksheet 1.1 และวาดเพิ่มเติม ● วัสดุอุปกรณ์สำหรับทำโมบายล์ (ดูรายการใน
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	<p>1. แจ้งให้นักเรียนทราบว่า จะทำโมบายล์ครอบครัว โดยใช้ภาพจากบัตรภาพที่ได้นำมา และที่วาดเพิ่มเติม (นักเรียนบางคนอาจมีครอบครัวไม่สมบูรณ์ ในระหว่างนักเรียนทำกิจกรรม ครูควรเดินดูว่านักเรียนคนใดมีท่าทีกังวล และช่วยแก้ปัญหาให้ เช่น ให้ใช้สมาชิกในครอบครัวของญาติที่คุ้นเคยมาเป็นกลุ่มสมาชิกก็ได้)</p>	<p>หน้า 40)</p>
ชั้นนำเสนอ/ขั้นฝึก (30 นาที)	<p>2. ให้นักเรียนติดภาพสมาชิกครอบครัวจาก Worksheet 1.1 ลงบนกระดาษแข็ง ให้แต่ละภาพห่างกันพอที่จะวาดกรอบใหม่รูปทรงต่างๆ รอบภาพได้ เช่น กรอบรูปดาว รูปหัวใจ รูปดอกไม้ รูปสามเหลี่ยม หกเหลี่ยม ฯลฯ</p> <p>3. ให้นักเรียนวาดกรอบรูปทรงต่างๆ รอบภาพสมาชิกแต่ละคน จากนั้นระบายสีตามจินตนาการให้สวยงาม</p> <p>4. นักเรียนตัดกระดาษแข็งตามกรอบรูปทรงใหม่ของภาพสมาชิก</p> <p>5. นำเชือกติดตรงกลางกรอบรูป โดยใช้กาวหรือเทปกาวติดเชือกกับกรอบรูปแล้วผูกปลายเชือกกับไม้แขวนเสื้อดูลั่นกันมาตามลำดับ เช่น คุณปู่ คุณตา คุณยาย แถวที่</p>	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>หนึ่ง คุณพ่อ คุณแม่ แถวที่สอง และลูกๆ แถวที่สาม</p> <p>6. นำโมบายล์ไปติดบนราวที่ขึงให้ตึงระหว่างมุมทแยงของห้อง แขนงโมบายล์ในระดับสายตาของนักเรียน</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>7. ให้นักเรียนออกมาหน้าชั้น ผลัดกันเล่าถึงสมาชิกในครอบครัวของตนเอง เพื่อนๆ ช่วยกันซักถาม เช่น Who is this? What's his/her name? เป็นต้น (ในการกระตุ้นให้นักเรียนผลัดกันตั้งคำถามเพื่อซักถามเพื่อน ในระยะแรกอาจไม่ได้ผลเพราะนักเรียนอาจกลัวพูดผิด ดังนั้นครูต้องสร้างความมั่นใจโดยช่วยเสนอ key words เพื่อให้ผู้ถามมีแนวทางในการถาม)</p> <p>8. หากมีเวลาครูอาจทำกิจกรรมเพิ่มเติมโดยให้เวลานักเรียนเดินดูโมบายล์ของเพื่อนๆ เสร็จแล้วครูตั้งคำถาม เช่น Does Nid have any sister? หรือ How many people are there in Nid's family tree? ให้นักเรียน 2 กลุ่มแข่งกันตอบ กลุ่มใดตอบได้มากที่สุดชนะ (เจ้าของโมบายล์ห้ามตอบ) ครูดูการเรียกขานบุคคลให้เหมาะสมในการตอบ</p>	<p>● โมบายล์ครอบครัวของนักเรียน</p>
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>9. พูดคุยกับนักเรียนว่าการมีญาติ/สมาชิกในครอบครัวมาก เป็นครอบครัวใหญ่ มีผลดี/ผลเสียอย่างไร นักเรียนไปมาหาสู่ญาติๆ มากน้อยเพียงใด</p>	
<p>การบ้าน</p>	<p>ให้นักเรียนทำ Activity 3 Project 1 ใน Activity Book</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u> : 1 = c; 2 = a; 3 = b; 4 = d</p>	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (15 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 4 Think Back & Write</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คู่กับนักเรียนให้ย้อนคิดไปถึงกิจกรรมต่างๆ ที่ทำมาใน Project 1A ทีละกิจกรรม โดยครูอาจพูดกระตุ้นความจำถึงสิ่งที่ได้ทำในกิจกรรมนั้นๆ เช่น การเล่นเกม การทำโมบายล์ การพูดโต้ตอบ การแนะนำสมาชิกในครอบครัว ฯลฯ 2. สอบถามนักเรียนว่ารู้สึกสนุกสนานกับการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรมหรือไม่ อย่างไร ใช้คำถามให้นักเรียนตอบโดยคุณลักษณะเปรียบเทียบความรู้สึก แล้วพูดตอบตามความรู้สึก a lot / a little โดยให้เหตุผลประกอบด้วย ครุ่นการณ์การอภิปรายเพิ่มเติม และเก็บข้อมูลที่ได้ไปพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป 3. บอกนักเรียนว่าในตอนปลาย Project 1 นี้ (ประมาณอีก 4-5 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้ที่รู้ข้อมูลเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวมากที่สุด (Knowledgeable Boy/Girl) และผู้ที่ทำงานกับเพื่อนได้ดีที่สุด (Cooperative Boy/Girl) ในระหว่างการเรียนในห้องเรียน ฉะนั้นนักเรียนจึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย 4. ให้นักเรียนเสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้ที่รู้ข้อมูลเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวมากที่สุด และผู้ที่ทำงานกับเพื่อนได้ดีที่สุด แล้วครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น <ul style="list-style-type: none"> ● ผู้ที่รู้ข้อมูลเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวมากที่สุด: <ul style="list-style-type: none"> บอกรายละเอียดของสมาชิกในครอบครัว เช่น อุปนิสัย ความชอบ ฯลฯ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 3 Project 1 ใน Activity Book หน้า 3 ● Student's Book หน้า 5 ข้อ 4 Think Back & Write ● Activity 3 (Part B) ใน Activity Book หน้า 3

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> ● ผู้ที่ทำงานกับเพื่อนได้ดีที่สุด: ให้กำลังใจเพื่อน ให้เพื่อนหยิบยืมของตนเอง ช่วยเหลือกลุ่มในงานกลุ่ม ฯลฯ <p>5. ครูควรสังเกตคำตอบของนักเรียนแต่ละคน และทำบันทึกเป็นประวัติพัฒนาการในด้านกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน โดยดูให้ครบจุดประสงค์ของบทเรียนตามตัวชี้วัดในแต่ละกิจกรรมในภาคผนวกหน้า 320 โดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดร่วมกับเกณฑ์การให้คะแนนตามทักษะในแต่ละกิจกรรม ร่วมกับแบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของนักเรียน ส่วนการประเมินชิ้นงาน อาจใช้แบบประเมินชิ้นงานร่วมกับเกณฑ์การประเมินชิ้นงานตามตัวอย่างในภาคผนวกหน้า 330-331</p>	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

Project 1B: The 'Letter Dominoes' Game

- สาระสำคัญ** การรู้จักรูปแบบการเขียนตัวอักษรที่หลากหลายเป็นสื่อจำเป็นในการเรียนภาษาอังกฤษและเป็นการเพิ่มพูนโลกทัศน์ให้กับนักเรียนนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต
- ตัวชี้วัด**
- ต.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน
- ต.2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
- จุดประสงค์ของบทเรียน** เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ
1. ระบุความแตกต่างระหว่างตัวอักษร ตัวพิมพ์ใหญ่-เล็ก และตัวอักษรตัวเขียนใหญ่-เล็ก
 2. เขียนตัวอักษรตัวเขียนใหญ่-เล็กได้
- สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา**
- ตัวอักษรตัวพิมพ์ (printed letter) ใหญ่-เล็ก A-a และตัวอักษรตัวเขียน (cursive letter) ใหญ่-เล็ก A-a
- สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ**
1. กิจกรรมข้อ 1-2 ใน Project 1B ของ Student's Book
 2. Activities 4-5 Project 1 ใน Activity Book หน้า 4-6
 3. Worksheet 1.2 ใน Activity Book หน้า 121
 4. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
- วัสดุอุปกรณ์** บัตรภาพตัวอักษรจาก Worksheet 1.2
- การวัดและประเมินผล**
1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงานพร้อมเกณฑ์ให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
 2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมข้อ 4 Think Back & Write หน้า 7 ของ Student's Book

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 1 The Letters of English: A-Z/a-z</p> <ul style="list-style-type: none"> ฝึกเขียนตัวอักษรตัวเขียนดังตัวอย่างใน Student's Book เพื่อเขียนให้นักเรียนดู 	<ul style="list-style-type: none"> Student's Book หน้า 6 ข้อ 1 (Part A)
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)</p>	<p>1. เขียนตัวอักษร A. บนกระดานพูดคุยกับนักเรียนว่าเคยเห็นตัวอักษรเช่นนี้บ้างหรือไม่ ที่ไหน จนสามารถสรุปได้ว่าเป็นตัวอักษรเดียวกับ A ที่นักเรียนคุ้นเคย เขียน A กับ A. บนกระดานบอกให้นักเรียนทราบว่าตัวอักษร A นี้ เป็นตัวอักษรแบบตัวเขียน ส่วนตัวอักษร A เป็นตัวอักษรแบบตัวพิมพ์ แจงให้นักเรียนทราบว่า จะเรียนตัวอักษรแบบเขียนทั้งที่เป็นตัวเขียนใหญ่และเล็ก ควบคู่กับตัวพิมพ์ใหญ่ที่เคยเรียนมา</p>	
<p>ชั้นนำเสนอ (15 นาที)</p>	<p>2. เขียนตัวอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ B-Z บนกระดานและให้นักเรียนที่เคยเห็นตัวอักษรแบบตัวเขียนออกมาเขียนตัวอักษรตัวนั้น คู่กับตัวพิมพ์ใหญ่บนกระดาน และทำในทำนองเดียวกันกับตัวอักษรพิมพ์เล็ก a และแบบเขียนเล็ก a</p> <p>3. ให้นักเรียนเปิด Student's Book หน้า 6 เพื่อตรวจสอบกับตัวอักษรที่นักเรียนเขียนไว้บนกระดาน หากปรากฏว่าตัวอักษรที่นักเรียนเขียนแตกต่างจากที่ปรากฏในหนังสือเรียนและถูกต้องให้ยอมรับ เนื่องจากการเขียนตัวอักษรแบบเขียนมีได้หลายแบบ และเพิ่มเติมตัวที่ยังเขียนไม่ครบ โดยขออาสาสมัครให้ออกมาเขียน</p> <p>4. พูดคุยกับนักเรียนถึงความเหมือนและความแตกต่างของตัวอักษรแบบพิมพ์และตัวอักษรแบบเขียน และ</p>	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>เปรียบเทียบกับกรเขียนตัวอักษรไทย โดยให้นักเรียน 2-3 คน ออกมาเขียนตัวอักษร ก-ค บนกระดานเพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจว่าการเขียนขึ้นอยู่กับสไตล์ของแต่ละคน อาจมีการเขียนต่างกันไปบ้าง</p> <p>5. ให้นักเรียนขีดตัวอักษรแบบตัวพิมพ์ใหญ่-ตัวเขียนใหญ่ A-Z และ <i>a-z</i> และแบบตัวพิมพ์เล็ก-ตัวเขียนเล็ก a-z และ <i>a-z</i> และออกเสียงตัวอักษรนั้นๆ</p>	
<p>ขั้นฝึก (10 นาที)</p>	<p>6. ครูให้นักเรียนทำ Activity 4 Project 1 ใน Activity Book ฝึกเขียนตัวอักษรเขียนใหญ่-เล็ก ตามรอยประ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 4 Project 1 ใน Activity Book หน้า 4
<p>ขั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 2 Make: The 'Letter Dominoes' Game</p> <p>7. ให้นักเรียนทำ Worksheet 1.1 เขียนตัวอักษรแบบตัวเขียนใหญ่-เล็ก และตัดตามรอยประนำไปเล่นเกม</p> <p>8. นักเรียนจับกลุ่ม 4 คน นำบัตรภาพจาก Worksheet 1.2 จำนวน 2 ชุด มาเล่นเกมโดมิโน ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● สับบัตรภาพและแจกบัตรภาพคนละ 13 ใบ ผู้เล่นคนแรกวางบัตรใดก็ได้ 1 ใบ ● ผู้เล่นคนต่อไปจะต้องนำตัวอักษรตัวใหญ่หรือตัวเล็กที่คู่กันมาต่อด้านใดด้านหนึ่งของบัตร หากไม่มีก็ต้องผ่านไปให้ผู้เล่นคนก่อนไปเล่นต่อ คนที่วางบัตรหมดก่อนชนะ <p>9. ครูเดินให้ความช่วยเหลือและกระตุ้นให้นักเรียนใช้ภาษา เช่น The big (R) goes with the small (r).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Worksheet 1.2

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
ขั้นสรุป (5 นาที)	<p>10. พูดคุยกับนักเรียนว่าเคยเห็นตัวอักษรแบบตัวเขียนที่เขียนแตกต่างจากที่เรียนในวันนี้หรือไม่ อย่างไร ที่ไหน และนักเรียนคิดว่าเป็นเพราะเหตุใด (การเขียนตัวอักษรอาจมีหลายแบบ ขึ้นอยู่กับสไตล์ และจุดประสงค์ของการเขียน ครูจะต้องทำความเข้าใจกับนักเรียน เพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกขัดแย้งระหว่างนักเรียนด้วยกันถึงรูปแบบการเขียนที่อาจมีการตัดสินว่าแบบใดผิด แบบใดถูก)</p>	
การบ้าน	<p>Ⓑ Do Activity 5 in your Activity Book.</p> <p>11. ให้นักเรียนทำ Activity 5 ของ Project 1 ใน Activity Book</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 5 (Part A) Project 1 ใน Activity Book หน้า 5-6
การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)	<p>กิจกรรมที่ 2 Make: The 'Letter Dominoes' Game</p> <ul style="list-style-type: none"> ● โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Think Back & Write ใน Project 1A หน้า 49-50 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 7 ข้อ 3 Think Back & Write ● Activity 5 (Part B) ใน Activity Book หน้า 6

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

Project 1C: Our Family's Jobs Game

สาระสำคัญ การสอบถาม-ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในชีวิตประจำวัน และการออกเสียงเน้นหนักนับเป็นคุณลักษณะสำคัญของภาษาอังกฤษ ที่จะต้องพูดให้ถูกต้องเพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น

- ตัวชี้วัด**
- ต. 1.1.2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต. 1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน
 - ต. 1.1.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนาและนิทานง่ายๆ
 - ต. 1.2.1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
 - ต. 1.2.4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว
 - ต. 2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
 - ต. 3.1.1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน
 - ต. 4.2.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้วผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. เลือกภาพตรงตามความหมายของคำและกลุ่มคำเกี่ยวกับอาชีพได้
2. ฟังและพูดโต้ตอบและเขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพของบุคคลในครอบครัวและท้องถิ่นได้
3. ออกเสียงเน้นหนักของคำเกี่ยวกับอาชีพและคำอื่นๆ ในบทเรียนได้ถูกต้อง
4. ระบุความแตกต่างของคุณลักษณะในด้านโครงสร้างประโยคคำถามและการออกเสียงระหว่างภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างของภาษา....

- What does your (father) do?
- (He) is a (doctor).
- (She) works in a (hospital).

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

คำสรรพนาม he/she/I/you/we/they

คำศัพท์ barber, fruitseller, dressmaker, dentist, postman, carpenter, waiter, waitress, driver, guide, soldier, farmer, doctor, nurse, cook, policeman, hairdresser

การออกเสียงเน้นหนัก (stress)

●● father, doctor, driver, waitress, kitchen, postman etc.

●● correct, guitar, goodbye, shampoo, fifteen etc,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-7 ใน Project 1C ของ Student's Book
2. Activities 6-10 Project 1 ใน Activity Book หน้า 7-11
3. Worksheet 1.3 ใน Activity Book หน้า 123
4. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ/หรือ CD-Rom พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
5. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)

วัสดุอุปกรณ์ บัตรภาพสมาชิกในครอบครัวจาก Worksheet 1.3 ; ดินสอ, ยางลบ; ดินสอสีหรือสีอื่นๆ; กรรไกร; กาว หรือเทปกาว

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมข้อ 7 Think Back & Write หน้า 12 ของ Student's Book

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 1 Chat & Match ครูฟังซีดีและฝึกออกเสียงคำตามซีดี (Track 1.3)	● Student's Book หน้า 8-9 ข้อ 1 Chat & Match
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	1. พูดคุยกับนักเรียนเรื่องอาชีพในท้องถิ่น ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนประสบการณ์พร้อมยกตัวอย่างบุคคลอาชีพต่างๆ ในท้องถิ่น และสถานที่ทำงานนั้นๆ	● CD Track 1.3 หรือ CD-Rom พร้อมอุปกรณ์การเล่น
ชั้นนำเสนอ (20 นาที)	2. ให้นักเรียนดูภาพใน Student's Book หน้า 8-9 สอบถามว่าบุคคลแต่ละหมายเลขในภาพมีอาชีพอะไร และบอกนักเรียนว่าจะได้ทราบอาชีพนั้นๆ เรียกเป็นภาษาอังกฤษอย่างไร ครูเปิดซีดี Track 1.3 ให้นักเรียนฟังและออกเสียงตาม 3. ครูตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนอีกครั้ง โดยการถาม What is he/she? ให้นักเรียนตอบคำศัพท์อาชีพ เช่น 'A (barber)' จากหมายเลข 1 - 11 4. ครูสอบถามนักเรียนว่าครูตั้งคำถามอย่างไร เขียนคำตอบของนักเรียน (ถ้านักเรียนจำไม่ได้ครูเฉลย) บนกระดาน 'What is he?' 'What is she?' ทบทวนความแตกต่างของการใช้คำสรรพนาม he และ she บอกให้นักเรียนสังเกตเพศของบุคคลในภาพและใช้ให้ถูกต้อง	
ขั้นฝึก (20 นาที)	กิจกรรมที่ 2 Play: The 'Memory' Game 5. บอกให้นักเรียนทราบว่าจะฝึกถาม-ตอบข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพโดยใช้คำถามบนกระดาน เช่น What is he? He is a barber. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม สลับ	● Student's Book หน้า 8-9 ข้อ 2 Play: The 'Memory' Game (Part A)

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>กันถาม-ตอบตามหมายเลขจาก 1 ไปจนถึง 11 โดยครูเปิดซีดี (Track 1.3) ให้นักเรียนตรวจสอบคำพูดของตนทีละข้อ</p> <p>6. เปิดซีดีให้นักเรียนพูดตามเทป ถาม-ตอบเกี่ยวกับอาชีพหมายเลข 1-11 อีกครั้ง</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>7. ให้นักเรียนจับคู่ผลัดกันฝึกถาม-ตอบเกี่ยวกับอาชีพ โดยผู้ตอบต้องปิดหนังสือและผู้ถามเลือกถามหมายเลขอะไรก็ได้โดยไม่ต้องเรียงลำดับ ผู้ตอบมีสิทธิ์ตอบ 1 ครั้ง ถ้าตอบถูกต้องได้ 1 คะแนน</p> <p>8. ให้นักเรียนรายงานเรื่องอาชีพในท้องถิ่น โดยยกตัวอย่างบุคคลที่นักเรียนรู้จัก เช่น Loong Man (ลุงมัน) is a soldier. Naa Souy (น้ำสวย) is a fruitseller.</p>	
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>9. พูดคุยกับนักเรียนในหัวข้อต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนอยากมีอาชีพอะไรมากที่สุด เพราะเหตุใด ● บุคคลในอาชีพต่างๆ ที่นักเรียนรู้จัก นักเรียนชื่นชมใครมากที่สุด เพราะเหตุใด 	
<p>การบ้าน</p>	<p>ⓑ Do Activities 6 - 7 in your Activity Book.</p> <p>9. ให้นักเรียนทำ Activities 6 - 7 Project 6 ใน Activity Book หน้า 7</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>Activity 6</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. driver, soldier, guide 2. waitress, dentist, nurse 3. doctor, carpenter, cook 	<ul style="list-style-type: none"> ● Activities 6 - 7 Project 1 ใน Activity Book หน้า 7-8

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>4. farmer, fruitseller, barber</p> <p>5. hairdresser, dressmaker</p> <p>6. policeman, postman</p> <p>Activity 7:</p> <p>1: barber, carpenter, dentist, dressmaker, driver, fruitseller, guide</p> <p>2: postman</p> <p>3: soldier, waiter, waitress</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 3 Chat & Match</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี/ทำความเข้าใจข้อมูลในคำพูดและเสียงประกอบและหาบริบททั้งจากเสียงประกอบ คำพูด และภาพเพื่อจับคู่คำพูดกับเจ้าของคำพูด 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 10 ข้อ 3. Chat & Match (Part A) ● CD Track 1.4 ใน Student's Book (Part A) และอุปกรณ์การเล่น
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)	<p>Ⓐ Listen and match the persons.....</p> <p>1. พูดคุยกับนักเรียนถึงอาชีพในท้องถิ่นเพิ่มเติมจากที่เรียนในบทเรียนที่ผ่านมา บอกนักเรียนว่าครูจะเปิดซีดีที่บุคคลใน Kaew's family tree พูดเกี่ยวกับอาชีพของคน นักเรียนจะได้ยินเสียงในสถานที่ทำงานของบุคคลเหล่านั้นประกอบด้วย ให้เดาว่าเป็นเสียงอะไร เกิดได้ที่ไหน และผู้พูดทำงานอาชีพอะไร</p>	
ชั้นนำเสนอ/ขั้นฝึก (ขั้นก่อนการฟัง/ระหว่างการฟัง) (20 นาที)	<p>2. นักเรียนเปิดหนังสือ ครูเปิดซีดีทีละข้อ (เช่น ข้อ 1 ทั้งข้อแล้วหยุด) ดึงคำตอบจากเด็ก (ให้เดา) เรื่องเสียงที่เกิด และอาชีพ สำหรับคำศัพท์ใหม่ เช่น traffic policeman นักเรียนอาจตอบเป็นภาษาไทยว่า "ตำรวจจราจร" ให้ครูเปิดซีดีซ้ำ และถามนักเรียนว่า</p>	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>คำนี้ในภาษาอังกฤษที่นักเรียนได้ยินคืออะไร นักเรียนอาจบอกสิ่งที่ได้ยินเป็นพยางค์ เช่น 'traf-' หรือ '-lice' หรือเสียง /i/ ครูช่วยโดยเขียนคำตอบที่เป็นไปได้บนกระดาน ด้วยการขีดเป็นช่องว่าง 1 ขีดสำหรับตัวอักษรในคำนั้นแต่ละตัว และเติมคำตอบที่นักเรียนให้ลงในช่องที่ตรงกัน ในที่นี้คือ t r a f _ i _ _ l i c e _ _ n เปิดซีดีซ้ำที่เดิมให้นักเรียนพยายามจับเสียงและเสนอตัวอักษรเติมคำนั้นให้เต็ม เมื่อได้แล้วให้ออกเสียงตาม</p> <p>(ระวังการออกเสียง /k/ ในคำว่า cook ซึ่งคนไทยมักออกเสียงเป็น กู้ก)</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ (ขั้นหลังการฟัง) (10 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนเปิด Student's Book หน้า 10 ดูภาพบุคคล a-f และประโยคในลูกโป่งคำพูดข้อ 1 ที่ได้ฟังไปถามนักเรียนว่าคำพูดนั้นควรจะเป็นของใคร ได้คำตอบแล้วครูเขียนบนกระดานเป็นตัวอย่าง เช่น 1=c ปฏิบัติในลักษณะเดียวกันนี้ตามขั้นตอนที่ 2 และ 3 กับข้ออื่นๆ ที่เหลือ โดยในขั้นสุดท้ายของการจับคู่บุคคลกับคำพูด ควรให้นักเรียนระวังการออกเสียง /k/ ในคำว่า cook ซึ่งคนไทยมักออกเสียงเป็น กู้ก แต่ละคนตัดสินใจเอง และจดคำตอบของตนไว้ในกระดาษอีกแผ่น ข้อที่มีคำศัพท์ที่เรียนแล้วเด็กควรจะตอบได้เร็วขึ้น ให้นักเรียนจับคู่ เปรียบเทียบคำตอบของตนกับเพื่อน พูดคุยหาเหตุผลจนทั้งคู่ได้คำตอบตรงกันตามที่ตนคิดว่าถูกต้อง ครูขอคำตอบจากทั้งชั้น โดยสุ่มถามเป็นคู่ๆ และขอ 	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>เหตุผลประกอบคำตอบ (เช่น ในภาพคนถือเครื่องมืออะไรที่ทำให้ทราบว่าทำอาชีพนั้น)</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u> 1 = c; 2 = b, 3 = e; 4 = a; 5 = d; 6 = f</p> <p>7. เปิดซีดีอีกครั้ง ให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตามทีละประโยค ใช้ซีดีแก้ไขเสียงที่อาจเป็นปัญหา</p>	
<p>ขั้นสรุป (ข้อคิดสำหรับเด็ก) (3 นาที)</p>	<p>8. ในชุมชนของนักเรียนมีผู้ประกอบอาชีพอะไรบ้าง นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรต่ออาชีพเหล่านั้น เมื่อโตขึ้นนักเรียนอยากเป็นอะไร</p> <p>(การพูดคุยเรื่องอาชีพในชุมชนและอาชีพในฝันกับนักเรียนจะช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสรู้จักอาชีพต่างๆ ในหลายแง่มุมจากทัศนระของผู้ที่อยู่ในวัยเดียวกัน และครูสามารถเพิ่มเติมข้อมูลตามสมควร เพื่อให้ นักเรียนได้ขยายโลกทัศน์ของตนในด้านอาชีพ)</p>	
<p>การบ้าน</p>	<p>ⓑ Do Activity 8 in your Activity Book.</p> <p>9. ให้นักเรียนทำ Activity 8 Project 1 ใน Activity Book</p> <p><u>เฉลย:</u> ⓐ 1 = b, 2 = c, 3 = f, 4 = e, 5 = a, 6 = d</p> <p>ⓑ 1 = a nurse, 2 = a traffic policeman, 3 = a doctor 4 = a cook, 5 = a hairdresser, 6 = a farmer</p>	<p>● Activity 8 Project 1 ใน Activity Book หน้า 9</p>

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 4 The Music of English: father - goodbye</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดีและฝึกออกเสียงเน้นหนักในคำตามซีดี (Track 1.5) และศึกษาเรื่องการลงเสียงเน้นหนัก (Stress) ในคำเพื่อชี้แนะนักเรียน ● ฟังซีดีใน Activity 10 (Track 1.6) และศึกษาคำตอบ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 11 ข้อ 4, The Music of English: father - goodbye (Part A)
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)</p>	<p>Ⓐ Listen to the stress.....</p> <p>1. ให้นักเรียนดูคำ 2 คำ father - goodbye ใน หัวข้อ 4. The Music of English ซึ่งให้สังเกตสัญลักษณ์การลงเสียงเน้นหนัก (Stress markers) ที่เป็นวง ● ใหญ่ และเล็ก สังเกตว่า วง ● ใหญ่อยู่ในตำแหน่งใดของคำทั้งสองต่างกันอย่างไร คำตอบ คือ คำว่า father วง ● ใหญ่อยู่บนพยางค์แรกและคำว่า goodbye วง ● ใหญ่อยู่ในพยางค์ที่ 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD Track 1.5 ใน Student's Book และ Track 1.6 ใน Activity Book และหรือ CD-Rom และอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเสนอ (15 นาที)</p>	<p>2. ครูเขียนคำ 2 คำ พร้อมสัญลักษณ์บนกระดานและบอกให้นักเรียนทราบว่าคุณลักษณะดังกล่าวแทนการออกเสียงหนักเบาในคำพยางค์ที่มีวงใหญ่กำกับแสดงว่าพยางค์นั้นจะออกเสียงหนักกว่าพยางค์อื่นๆ ในตัว ให้เด็กลองออกเสียงคำ 2 คำ โดยใช้ยางรัดเป็นอุปกรณ์ ให้นักเรียนคล้องยางรัดที่นิ้วหัวแม่มือและนิ้วชี้ ยึดยางออกเมื่อออกเสียงเน้นหนัก เช่น father จะยึดยางเมื่อออกพยางค์ fa ที่เน้นหนัก และหยดยางกลับที่เดิมเมื่อออกเสียง ther ในพยางค์ที่สอง เป็นต้น และครูเปิดซีดีเฉพาะข้อ 4 The Music of English: father - goodbye เพื่อตรวจสอบคำตอบ ครูออกเสียงให้เด็กว่าตามหลายๆ ครั้ง</p>	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นฝึก (10 นาที)</p>	<p>3. ครูบอกให้นักเรียนดู Student's Book หน้า 11 ข้อ 4 Part A ให้ทั้งชั้นลองอ่านคำในคอลัมน์แรก ๑) ที่มีการลงเสียงหนักเบา (...:...) จากนั้นครูเปิดซีดี (Track 1.5) ให้นักเรียนฟังสอบถามว่านักเรียนลงเสียงหนักเบาได้เหมือนกับที่ได้ยินหรือไม่</p> <p>4. ครูเปิดซีดีอีกครั้งให้นักเรียนอ่านคำลงเสียงหนัก-เบาตามซีดี</p> <p>5. ทำในลักษณะเดียวกับข้อ 3-4 กับคำในคอลัมน์ที่ 2 ๒) ที่ลงเสียงหนักในพยางค์ที่ 2 (...:..)</p> <p>6. ครูฝึกเพิ่มเติมโดยแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ผลัดกันอ่านกลุ่มละคำ ครูแก้ไขหากเด็กยังออกเสียงไม่ถูกต้อง หลังจากนั้นสุ่มเด็กเป็นคนให้อ่านคำในทั้ง 2 คอลัมน์ แก้ไขหากนักเรียนยังอ่านไม่ถูกต้อง โดยให้ทั้งชั้นอ่านตามด้วยเพื่อเป็นการฝึกเพิ่มเติม</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ (25 นาที)</p>	<p>๑) Do Activity 9 in your Activity Book.</p> <p>7. ให้นักเรียนทำกิจกรรมการออกเสียงใน Activity 9 (Track 1.6) Parts A และ B โดยให้อ่านคำและเขียนคำตอบ จากนั้นให้ผลัดกันอ่านและตรวจคำตอบจากซีดี (Track 1.6) และออกเสียงตามซีดี</p> <p>เฉลยคำตอบ ข้อ A</p> <p>a. 1. father 2. mobile 3. driver 4. doctor 5. farmer 6. waitress 7. postman 8. kitchen</p> <p>b. 1. guitar 2. correct 3. goodbye 4. giraffe 5. shampoo 6. bamboo 7. asleep 8. fifteen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 9 (Parts A, B) Project 1 ใน Activity Book หน้า 10 ● CD, Track 1.6 ใน Activity Book พร้อมอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 5 Grammar Chat</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ทำความเข้าใจตารางสรุปโครงสร้างทางไวยากรณ์ การถาม-ตอบเกี่ยวกับอาชีพ ● ฟังซีดี (Track 1.7) และฝึกอ่านประโยคตามซีดี ● เตรียมอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 11 ข้อ 5 Grammar Chat. ● วัสดุอุปกรณ์ - กรรไกร, ดินสอสี ● CD Track 1.7 ใน Student's Book และ อุปกรณ์การเล่น
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<p>1. ครูทบทวนการถาม-ตอบเรื่องอาชีพที่เรียนมาโดยการตั้งคำถามเรื่องอาชีพของสมาชิกในครอบครัว สุ่มถามให้นักเรียนตอบและให้นักเรียนบางคนตั้งคำถามทำนองเดียวกันกับเพื่อน 2-3 คู่</p>	
ขั้นนำเสนอ (15 นาที)	<p>Ⓐ Look and Think. Then listen and repeat.</p> <p>2. ให้นักเรียนดูตารางสรุปโครงสร้างทางไวยากรณ์ คำถามและคำตอบเกี่ยวกับอาชีพที่นักเรียนได้สนทนากับมาในตอนต้น โดยครูตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนลงสรุปการใช้คำถาม What เกี่ยวกับอาชีพ โดยเน้นการใช้กริยาช่วย 'does' กับ ประธานบุรุษที่ 3 การใช้กริยาแท้ 'do' และการวางลำดับคำ (Word order) ในประโยคคำถาม รวมทั้งให้นักเรียนสังเกตประโยคคำตอบที่ใช้กริยา to be และการใช้กริยา to be 'is' กับประธานบุรุษที่ 3 (He/She) ครูตรวจสอบความเข้าใจข้อสรุปกฎเกณฑ์ทางไวยากรณ์ตามตารางจากนักเรียนอีกครั้ง</p> <p>3. ให้นักเรียนฟังซีดี (Track 1.7) และออกเสียงตาม</p> <p>Ⓑ Chat.</p> <p>4. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 4 คน อภิปรายหาคำตอบของ</p>	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>คำถาม:</p> <p>Why do you say 'What <u>does</u> your father do?', but not, 'What do your father do?'</p> <p>5. ให้นักเรียนสรุปคำตอบของตนเป็นกฎ ครูเฉลย ให้คำชมเชยนักเรียนที่เดากฎได้ (คำตอบคือ ประธานเป็นบุรุษที่ 3 กริยาช่วยที่ใช้ต้องเป็น does)</p>	
<p>ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (10 นาที)</p>	<p>© In pairs, take turns asking and answering....</p> <p>6. ให้นักเรียนจับคู่ผลัดกันถาม-ตอบ เกี่ยวกับอาชีพของสมาชิกในครอบครัว โดยใช้ตารางในข้อ A เป็นแนวทาง คือ</p> <p>คำถาม: What + does + ประธานเอกพจน์ + กริยา (ไม่มี s) + (กรรม/ส่วนขยาย)?</p> <p>คำตอบ: ประธาน + กริยา to be (is/am/are) + คำเรียกอาชีพ.</p>	
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>กิจกรรมที่ 6 Make: 'Our Family's Jobs Game'</p> <ul style="list-style-type: none"> ศึกษาวิธีทำกิจกรรมในข้อ 6 Make: Our Family's Jobs Game' ให้นักเรียนทำ Worksheet 1.3 วาดภาพสมาชิกในครอบครัว และเขียนอาชีพตามคำสั่งที่ระบุใน Worksheet 	<ul style="list-style-type: none"> Student's Book หน้า 12 ข้อ 6. Make: Our Family's Jobs Game (Parts A, B, C) Worksheet 1.3 ใน Activity Book หน้า 123
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้</p>	<p>1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 4 คน ให้นักเรียนนำบัตรที่ทำใน Worksheet 1.3 ไปเล่นเกม 'Our Family's Jobs Game' ในลักษณะเดียวกับเกม 'Happy Families' ที่เคยเล่นมาแล้วใน Project 1 A</p>	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
(20 นาที)	(ดูคำอธิบายในคู่มือครูหน้า 46-47) 2. ครูเดินดูให้ความช่วยเหลือตามความจำเป็นและจดบันทึก ข้อผิดพลาดของเด็กระหว่างการทำกิจกรรม	
ขั้นสรุป (5 นาที)	3. ครูอธิบายข้อผิดพลาดที่พบในการทำกิจกรรมของเด็ก โดยไม่ต้องระบุว่าข้อผิดพลาดของใคร	
การบ้าน	4. ให้นักเรียนทำ Activity 10 (Parts A และ B) <u>เฉลยคำตอบ</u> Ⓐ 2. A: What does he do? B: He is a driver. 3. A: What does she do? B: She is a guide. 4. A: What does she do? B: She is a dentist. 5. A: What does he do? B: He is a postman. 6. A: What does she do? B: She is a fruitseller. Ⓑ a = 4; b = 6; c = 5, d = 3; e = 1; f = 2	● Activity 10 (Parts A และ B) Project 1 ใน Activity Book หน้า 11
การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)	กิจกรรมที่ 7 Think Back & Write โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Think Back & Write ใน Project 1A หน้า 49-50 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน	● Student's Book หน้า 12 ข้อ 3 Think Back & Write ● Activity 10 (Part C) Project 1 ใน Activity Book หน้า 11

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

Project 1D: My Family's Secrets

- สาระสำคัญ** การให้ข้อมูลเกี่ยวกับความชอบ-ไม่ชอบ เป็นส่วนการฟังของการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เพื่อการอยู่ร่วมในสังคมอย่างมีคุณภาพ
- ตัวชี้วัด**
- ต. 1.1.2 อ่านออกเสียง สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูด เข้าใจหวั่นถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต. 1.1.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนาและนิทานง่ายๆ
 - ต. 1.2.4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว
 - ต. 1.2.5 พูดแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัวและกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง
 - ต. 1.3.1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
 - ต. 2.1.2 ตอบคำถามเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ง่ายๆ ของเจ้าของภาษา
 - ต. 2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
 - ต. 3.1.1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน
- จุดประสงค์ของบทเรียน** เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ
1. ออกเสียงและสะกดคำเกี่ยวกับสัตว์ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันได้
 2. พูดและเขียนให้ข้อมูลแสดงความชอบ เกลียด กลัว สัตว์ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันของตนเองและสมาชิกในครอบครัวได้
 3. พูดได้ตอบให้ข้อมูลเกี่ยวกับความชอบ กลัว เกลียด ของตนเองและเพื่อนๆ ได้
 4. บอกความแตกต่างของโครงสร้างทางไวยากรณ์อังกฤษในการแสดงความรู้สึกชอบ กลัว เกลียด ได้
 5. ใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
 6. ระบุเสียงร้องของสัตว์ในวัฒนธรรมเจ้าของภาษาที่อาจได้ยินต่างจากไทย

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

- โครงสร้างทางภาษา
- I love dogs. / I hate snakes.
 - She/He loves birds. She hates spiders.
 - I am afraid of toads.
 - She/He is afraid of worms.

คำศัพท์ dog, cat, hen, duck, bird, fish, fly, ant, lizard, mouse, snake, toad, spider, worm, snail

เสียงร้องของสัตว์ bowwow, miaow, cluck, quack

การออกเสียง การลงเสียงหนัก-เบา ในคำ เช่น father - goodbye

การออกเสียงสระที่มีตัวสะกดต่างกันแต่ออกเสียงเหมือนกัน เช่น snake - snail

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-6 ใน Project 1D ของ Student's Book หน้า 13-17
2. Activities 11-15 ของ Project 1 ใน Activity Book หน้า 12-17
3. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี หรือ CD-Rom พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือ เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
4. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงานพร้อมเกณฑ์การให้คะแนนให้หน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรม ข้อ 6 Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 17 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 1 Chant: 'I Love My Dog and My Dog Loves Me'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.8) แล้วฝึกพูดเข้าจังหวะให้เหมือนซีดี 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 13 Project 1D ● ข้อ 1. Chant: 'I Love My Dog and My Dog Loves Me'
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูชี้ภาพสุนัข แมว ไก่ เป็ด ใน Student's Book และตั้งคำถาม What's this? เพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ หน้า 13 พูดคุยเกี่ยวกับเสียงร้องของมัน และให้นักเรียนเลียนเสียงร้องของสัตว์เหล่านี้ 2. บอกให้นักเรียนทราบว่า จะได้ฟังบทพูดเข้าจังหวะ (Chant) เกี่ยวกับสัตว์เหล่านี้ 	<ul style="list-style-type: none"> ● CD Track 1.8 หรือ CD-Rom พร้อมอุปกรณ์การเล่น
ชั้นนำเสนอ (10 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 3. ครูกระตุ้นความสนใจด้วยการจำลองสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในบทพูดที่เด็กจะได้ยิน ครูเปิดซีดี (Track 1.8) เฉพาะ 2 ท่อนแรกที่ปรากฏเนื้อหาใน Student's Book หน้า 13 และชี้ภาพต้นมะม่วงกับสุนัขและแมวตามที่ได้ยินจากซีดี 4. พูดคุยกับนักเรียนว่าเสียงสัตว์ที่ได้ยินจากซีดีเหมือนกับที่นักเรียนเลียนเสียงในตอนต้นหรือไม่ และบอกให้นักเรียนทราบว่า การได้ยินเสียงร้องของสัตว์ในแต่ละวัฒนธรรมอาจแตกต่างกัน ให้นักเรียนลองเปรียบเทียบเสียงว่าแตกต่างกันหรือเหมือนกัน สอบถามนักเรียนว่าในที่นี่สัตว์เหล่านี้ร้องเพราะเหตุใด เป็นการร้องเพราะเจ็บปวดหรือดีใจ 5. เปิดซีดีให้นักเรียนฟังอีกครั้งเพื่อตอบคำถาม หลังจากนั้นให้อภิปรายและครูอาจช่วยสรุปว่าสัตว์เหล่านั้นร้องด้วยความดีใจเพราะได้อาหาร (ครูอาจชี้ให้ดูภาพ 	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	อาหารของสุนัขและแมวได้ต้นมะม่วง)	
<p>ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (15 นาที)</p>	<p>6. เปิดซีดี Track 1.8 อีกครั้ง ให้นักเรียนพูดตามและเคาะจังหวะประกอบ โดยครูอาจใช้ CD-Rom ประกอบการสอน (ดูการสอนพูดเข้าจังหวะ โดยใช้ CD-Rom หน้า 36-38 ของคู่มือครูนี้)</p> <p>7. ชี้ภาพไวกับเปิดใน Student's Book ให้นักเรียนดูและให้ลองอ่านเสียงร้องของมัน แล้วอ่านบทพูดเข้าจังหวะโดยใส่ hen กับ duck พร้อมเสียงร้องลงในบทพูดแทน dog กับ cat</p> <p>8. ครูเปิดซีดีให้เด็กตรวจสอบเสียงร้องของมันว่าตรงกับที่ลองอ่านไว้หรือไม่ปรับแก้ไขตามความเหมาะสม แล้วพูดตามซีดีพร้อมเคาะจังหวะประกอบอีกครั้ง</p> <p>9. ครูอาจให้นักเรียนออกมาแสดงบทบาทสมมุติตามเนื้อเรื่อง โดยนักเรียน 1 คนแสดงเป็นเจ้าของสัตว์ และนักเรียนอีก 4 คนแสดงเป็นสัตว์และเลียนเสียงสัตว์เมื่อได้รับอาหาร เพื่อนคนอื่นๆ พูดตามพร้อมเคาะจังหวะเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน</p>	
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ (ขั้นก่อนทำกิจกรรม) (10 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 2 Play: 'I Love Birds'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรมนี้ใช้หลักการเดียวกับกิจกรรม Play ใน Project ที่ผ่านมา โดยมีกิจกรรมและ Activity พร้อมทั้งเฉลยเพิ่มเติม/ปรับเปลี่ยนดังต่อไปนี้ <p>Ⓐ Look, listen and say.</p> <p>2. ให้นักเรียนดูภาพกิจกรรมที่ 2 ใน Student's Book พูดคุยถึงสัญลักษณ์ ♥ ♡ ! และให้ดูภาพสัตว์ใน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 14 (Part A และ B) ● CD Track 1.19 (Part A) ใน Student's Book หน้า 14 หรือ CD-Rom พร้อมอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัด กิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>กรอบสัญลักษณ์นั้น ถามนักเรียนว่าแก้วรัก/ชอบ เกลียด และกลัวสัตว์อะไร สอนคำศัพท์ใหม่ (เมื่อนักเรียนให้คำตอบเป็นภาษาไทย ครูบอกคำ ศัพท์นั้นๆ เป็นภาษาอังกฤษ) และทบทวนคำศัพท์เก่า</p> <p>11. เปิดซีดีคำศัพท์ 1-12 (Track 1.9) ให้นักเรียนฟังซีดี ภาพและว่าตามซีดี</p>	
<p>ขั้นฝึก (10 นาที)</p>	<p>12. ให้นักเรียนปิดหนังสือ บอกนักเรียนว่าจะได้ฟังบท สนทนาของแก้วกับเพื่อน (ดูเทปสคริปต์ในตอนท้าย ของแผนการสอนบทนี้) ครูเปิดซีดี (Track 1.9) ให้ นักเรียนฟังครั้งละ 4 ข้อ บอกนักเรียนก่อนว่าให้ พยายามฟังว่าแก้วใช้คำกริยาอะไรในภาษาอังกฤษที่มี ความหมายว่า รัก เกลียด และกลัว เสร็จแล้วขอคำ ตอบ (คำตอบ love = รัก; hate = เกลียด; afraid = กลัว)</p> <p>13. บอกนักเรียนว่าจะเล่นเกมทายความลับเกี่ยวกับความ ชอบ เกลียด และกลัว โดยใช้รูปประโยคที่นักเรียน เรียนมา ครูตรวจสอบความเข้าใจในการใช้รูปประโยค</p> <p>I/You love (dogs). (ชอบ) I/You hate (toads). (เกลียด) I am/You are afraid of (snakes). (กลัว)</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ (ขั้นทำกิจกรรม) (10 นาที)</p>	<p>ⓑ Play: 'I love Birds'.</p> <p>14. เล่นเกมทายความลับของเพื่อน (Tell Your Secret) โดยแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่มใหญ่ A และ B สุ่ม นักเรียน 1 คนจากกลุ่ม A ออกมาหน้าชั้น ให้กระซิบ บอกครูว่าชอบสัตว์อะไรมากที่สุด โดยพูด เช่น I love</p>	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>cats. เมาๆ อย่าให้เพื่อนได้ยิน ครูบอกให้กลุ่ม B เด่า (Guess) โดยพูด เช่น You love dogs. นักเรียนเจ้าของความลับตอบ Yes หรือ No ตามจริง อนุญาตให้ทายได้ 2 ครั้ง (หรือตามแต่ครูเห็นสมควร) หากทายถูก กลุ่มนั้นได้ 1 คะแนน ครูเขียน คะแนนบนกระดานแล้วสลับให้นักเรียนอีกกลุ่มออกมาให้เพื่อนทายบ้างในลักษณะเดียวกัน โดยให้บอก ความชอบ (love) ความเกลียด (hate) และความกลัว (afraid of) ให้ได้อย่างละ 2-3 คน หรือจนกว่า นักเรียนจะคล่อง กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ</p> <p>15. ครูอาจให้เล่น Memory Game (หากมีเวลา) เพื่อฝึกใช้ ภาษาอังกฤษให้มากขึ้น โดยให้เวลานักเรียนดูภาพ 1 นาที ปิด หนังสือ แล้วบอกว่าแก้ว รัก เกลียด กลัว สัตว์อะไรบ้าง โดยพูดประโยค She loves/hates/is afraid of _____. (ครูอาจเขียนประโยคให้ดูบนกระดานหรือฝึกนักเรียนให้ พูดก่อนเล่นจนเด็กเข้าใจ) อาจให้เล่นเป็นกลุ่ม/คน/กลุ่ม ที่จำได้ถูกต้องและมากที่สุดชนะ</p>	
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>16. ครูสรุปกริยา love/hate/afraid of ว่ามีความหมาย อย่างไร เพื่อนักเรียนจะได้นำไปใช้บอกความรู้สึกได้ ถูกต้อง</p> <p>17. ครูพูดคุยกับนักเรียนว่า สัตว์บางตัวมีพิษ นักเรียนไม่ควรเข้าใกล้ สัตว์ในแผนภูมิที่เรียนมาชนิดใดบ้างที่เป็นอันตรายร้ายแรงถึงขั้นที่อาจทำให้เสียชีวิตได้ ชนิดใดที่เป็นอันตรายแต่ไม่ร้ายแรง และชนิดใดไม่เป็นอันตราย ใครทราบเล่าให้เพื่อนฟังด้วย (การพูดคุยให้นักเรียนคิดถึงอันตรายที่อาจเกิดจากการ</p>	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>เล่นกับสัตว์ เช่น สุนัข นก ให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ เป็นการเตือนให้นักเรียนระมัดระวังทางอ้อม)</p>	
<p>การบ้าน</p>	<p>© Do Activities 11-12 in your Activity Book.</p> <p>18. ให้นักเรียนทำ Activity 11 Project 1 ใน Activity Book หน้า 12 (คำตอบขึ้นอยู่กับนักเรียนแต่ละคน)</p> <p>19. ให้นักเรียนทำ Activity 12 Project 1 ใน Activity Book หน้า 13 วาดภาพบนบอร์ดเกมและนำไปเล่นกับเพื่อนๆ ในช่วงพักกลางวัน</p> <p><u>เทปสคริปต์สำหรับกิจกรรมในชั้นฝึก</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Andy: Kaew. Do you love birds? Kaew: I love birds. 2. Andy: Kaew. What about cats? Kaew: I love cats. 3. Andy: Kaew. What about dogs? Kaew: I love dogs. 4. Andy: Kaew. What about fish? Kaew: I love fish. 5. Andy: Kaew. What about flies? Kaew: I love flies. 6. Andy: Kaew. What about ants? Kaew: I love ants. 7. Andy: Kaew. What about lizards? Kaew: I love lizards. 8. Andy: Kaew. What about mice? Kaew: I love mice. 9. Andy: Kaew. What about snakes? 	<p>● Activities 11-12 Project 1 ใน Activity Book หน้า 12-13</p>

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>Kaew: I love snakes.</p> <p>10. Andy: Kaew. What about toads? Kaew: I love toads.</p> <p>11. Andy: Kaew. What about spiders? Kaew: I love spiders.</p> <p>12. Andy: Kaew. What about worms? Kaew: I love worms.</p> <p>หมายเหตุ: รูปพหูพจน์ของ mouse = mice และของ fly = flies (เปลี่ยน y เป็น ie แล้วเติม s)</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 3 The Music of English : <u>snake</u> - <u>snail</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี Track 1.10 - 1.13 ออกเสียงตามซีดี ● ศึกษาการทำกิจกรรมใน Activity 13 Project 1 ใน Activity Book หน้า 14 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's book หน้า 15 ข้อ 3 The Music of English: <u>Snake</u> - <u>snail</u>
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	<p>1. ครูให้นักเรียนเปิด Student's Book หน้า 15 ข้อ 3 The Music of English: <u>snake</u> - <u>snail</u> ให้นักเรียนสังเกตการสะกดของคำ 2 คำ จากแถบสีที่แยกให้เห็นชัดเจน ถามว่าสะกดด้วยสระที่เหมือนหรือต่างกัน (คำตอบคือต่าง snake สะกดด้วย a - e และ snail สะกดด้วย ai) บอกนักเรียนว่าจะได้ฟังเสียงคำที่สะกดด้วยสระทั้งสอง</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD Tracks 1.10-1.11 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 15 และอุปกรณ์การเล่น
ชั้นนำเสนอ (10 นาที)	<p>2. ให้นักเรียนดูภาพใน a-e Group และ ai Group และพูดคุยถึงความหมายของภาพแต่ละภาพ เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจว่าสิ่งที่จะได้ยินและอ่านตามมีความหมายอย่างไร</p> <p>3. ให้นักเรียนฟังซีดีและดูภาพโดยไม่ต้องอ่านตาม แต่</p>	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ให้สังเกตว่าคำที่ขีดเส้นใต้กำกับภาพของทั้งสองกลุ่ม ออกเสียงสระเหมือนหรือต่างกัน (คำตอบคือเหมือนกัน) พูดคุยกับนักเรียนว่าคำในภาษาอังกฤษที่สะกดด้วยสระต่างกันอาจออกเสียงเหมือนกันได้ ดังเช่นคำที่กำลังเรียน</p> <p>4. ให้นักเรียนดูภาพและคำกำกับใต้ภาพ โดยเน้นที่สระที่สะกดในแต่ละคำ และเปิดซีดี (Track 1.10) ให้นักเรียนอ่านตาม โดยให้นักเรียนชี้ที่คำแต่ละคำที่ได้ยินระหว่างอ่านตามซีดี (การใช้นิ้วชี้จะช่วยให้เด็กฟังความสนใจในตัวสะกดของแต่ละคำมากขึ้น)</p>	
ขั้นฝึก (10 นาที)	<p>5. บอกให้นักเรียนดูคำและภาพประกอบในแบบฝึกข้อ B และฟังซีดีแล้วบอกว่าคำใดที่ออกเสียงต่างไป ครูเปิดซีดี Track 1.11 (คำตอบคือ 1 = fair 2 = dance ส่วนคำอื่นๆ ออกเสียงเป็น /ei/ เหมือนกัน) เฉลยคำตอบและเปิดซีดีให้นักเรียนออกเสียงตามอีกครั้ง</p>	
ขั้นนำไปใช้ (20 นาที)	<p>6. ให้นักเรียนทำ Activity 13 (Part A) Project 1 ใน Activity Book หน้า 14 โดยให้นักเรียนลองออกเสียงคำของ แต่ละภาพและเขียนคำกำกับใต้ภาพ เลือกสระ a-e หรือ ai และครูเฉลยคำตอบ (1. rail; 2. date; 3. cake; 4. nail; 5. snake; 6. snail)</p> <p>7. ครูเปิดซีดี Track 1.12 ให้นักเรียนอ่านออกเสียงตาม</p> <p>8. ให้นักเรียนทำ Activity 13 (Part C) ฝึกแก้ปัญหาปริศนาภาพเสียง โดยใช้ภาพและความรู้เรื่องคำศัพท์มาเป็นตัวช่วย (ซึ่งเป็นการทบทวนศัพท์ด้วย) ครูอธิบายวิธีการทำโดยใช้ตัวอย่างข้อ 1 คือ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 13 Project 1 ใน Activity Book หน้า 14 ● CD Tracks 1.12-1.13 (Parts B และ D) พร้อมอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>หอยทาก คือ snail และเมื่อตัด s ออกจะได้คำใหม่คือ nail หมายถึง เล็บ</p> <p>ให้นักเรียนทำข้อ 2-4 และเฉลยคำตอบร่วมกัน</p> <p>เฉลยคำตอบ Activity 13 ข้อ © 2 = rain 3 = cake 4 = train</p> <p>(แบบฝึกปรึศนาภาพเสียง นอกจากจะช่วยให้นักเรียนรู้สึกเพลิดเพลินเหมือนเล่นเกม ยังแฝงการฝึกทักษะการคิด ครูควรให้นักเรียนลองทำแบบฝึกลักษณะเช่นนี้มาเล่นกับเพื่อนๆ ในโอกาสต่อไป)</p> <p>9. เปิดซีดี Track 1.13 ให้นักเรียนออกเสียงคำใหม่ที่ได้ตามซีดี ครูอาจสอบถามความหมายของคำใหม่ที่ได้ หากนักเรียนไม่ทราบ ให้ลองเปิดพจนานุกรมและบอกเพื่อนๆ เพื่อได้เรียนรู้คำใหม่เพิ่มขึ้น</p>	
ขั้นสรุป (5 นาที)	10. พูดคุยกับนักเรียนว่านักเรียนมีปัญหาในการออกเสียงคำใดที่เรียนมาในบทนี้บ้าง เพราะเหตุใด	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 4 Grammar Chat</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track1.14) และฝึกอ่านประโยคตามซีดี 	● Student's Book หน้า 16 ข้อ 4 Grammer Chat (Parts A, B และ C)
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)	1. ครูพูดคุยเพื่อทบทวนการใช้รูปประโยคบอกข้อมูล แสดงความชอบ/เกลียด/กลัวที่เรียนมา	
ขั้นนำเสนอ (10 นาที)	<p>Ⓐ Look and think. Then listen and repeat.</p> <p>2. ให้นักเรียนดูตารางประโยคที่แสดงความชอบ/เกลียดและกลัว และเปรียบเทียบตารางทั้งสองและช่วยกันลงสรุปดังนี้</p>	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p><u>การเขียนประโยคเกี่ยวกับความชอบ/เกลียด/กลัว</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● ประธาน (นามเอกพจน์) + กริยา (เติม-s (loves/hates) + (สิ่งที่ชอบ/เกลียด) ● ประธาน (นามพหูพจน์/I/You) + กริยา (ไม่เติม-s) (love/hate) + (สิ่งที่ชอบ/เกลียด) ● ประธาน + กริยา to be (is/am/are) + afraid of + (สิ่งที่กลัว) <p>3. ครูให้ข้อมูลเพิ่มเติมถึงการพูดถึงสิ่งที่ชอบ/เกลียด/กลัว ว่าโดยทั่วไปมักเขียนในรูปพหูพจน์ (เติม-s) เพื่อแสดงถึงความไม่เจาะจงเฉพาะตัวใดตัวหนึ่ง และให้นักเรียนสังเกตคำนามในรูปประโยคในตาราง</p> <p>4. ให้นักเรียนฟังซีดี (Track 1.14) และออกเสียงตามด้วยความสนใจกับการออกเสียง s ท้ายคำนามของนักเรียน</p>	
<p>ขั้นฝึก (5 นาที)</p>	<p>ⓑ Chat.</p> <p>5. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 4 คน อภิปรายหาคำตอบของคำถาม: Why do we say, 'He <u>loves</u> birds', and 'He <u>is afraid of</u> dogs.', but not, 'He love birds.' and 'He afraid of dogs'? (คำตอบคือ He เป็นรูปเอกพจน์ ต้องใช้กริยารูปเติม -s และกริยา to be 'is')</p> <p>6. ให้นักเรียนสรุปคำตอบของตนเป็นกฎ ครูเฉลยให้คำชมเชยนักเรียนที่ตอบได้</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ (10 นาที)</p>	<p>ⓒ Play 'Quick Chat'.</p> <p>7. ครูเขียนข้อความต่อไปนี้บนกระดาน</p>	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 5 Make: My Family's Secrets'</p> <ul style="list-style-type: none"> ครูอ่านและทำความเข้าใจแบบสำรวจใน Activity 15 Project 1 ใน Activity Book เพื่ออธิบายนักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> Student's Book หน้า 17 ข้อ 5 Make: 'My Family's Secrets' (Parts A, B)
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> ครูแจ้งให้นักเรียนทราบว่านักเรียนจะต้องไปสัมภาษณ์สมาชิกในครอบครัว เพื่อสำรวจว่าใครชอบ/เกลียด/กลัวสัตว์อะไรบ้างจาก 8 รายการที่เรียนมา โดยใช้แบบสำรวจใน Activity 15 ของ Activity Book หน้า 16 	<ul style="list-style-type: none"> Activity 15 Project 1 ใน Activity Book หน้า 16
ชั้นนำเสนอ/ขั้นฝึก (5 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนดูภาพสัตว์ในแบบสำรวจและอ่านชื่อสัตว์พร้อมๆ กัน แจ้งให้นักเรียนทราบว่าเป็นรายการสัตว์ที่นักเรียนจะไปสัมภาษณ์สมาชิกในครอบครัวว่าชอบ/เกลียด/กลัว สัตว์อะไรบ้าง ครูอ่านคำสั่งข้อ A ในแบบสำรวจใน Activity 15 Project 1 พร้อมกับตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนโดยทำ 1 ข้อด้วยกันเป็นตัวอย่าง อ่านคำสั่งข้อ B ในแบบสำรวจพร้อมกับนักเรียน ตรวจสอบความเข้าใจแล้วให้ไปทำการบ้าน ให้เวลาอย่างน้อย 3 วัน เพื่อให้นักเรียนไปสัมภาษณ์คนในครอบครัวหรือคนสนิทได้ครบ 9 คน ในวันที่ทุกคนจะต้องทำให้เสร็จและนำแบบสำรวจมาชั้นเรียน 	
ชั้นนำไปใช้ (20 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> ถามหาคนที่เดาใจคนในครอบครัว/คนสนิทได้ถูกต้องมากที่สุด โดยดูจากคำตอบในข้อ 3 ของแบบสำรวจให้ทุกคนนำมาติดบอร์ดให้เพื่อนได้ดู ให้รางวัล 1-2-3 ให้ผู้ที่ได้รับรางวัลที่ 1, 2 และ 3 เสนอผลหน้าชั้น และทั้งชั้นร่วมกันสัมภาษณ์ว่ามีเคล็ดลับในการเดาใจ 	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	คนถูกต้องอย่างไร	
ขั้นสรุป (3 นาที)	<p>7. พูดคุยกับนักเรียนในหัวข้อต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรมนี้ทำให้นักเรียนรู้จักคนในครอบครัว/คนสนิทมากขึ้นหรือไม่ เพราะเหตุใด ● นักเรียนคิดว่าคนในครอบครัว/คนสนิทรู้สึกอย่างไรเมื่อนักเรียนไปสัมภาษณ์ ● นักเรียนมีวิธีการอย่างไรเพื่อให้คนในครอบครัว/คนสนิทให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์ ● นักเรียนไม่ได้รับความร่วมมือในการสัมภาษณ์จากใครบ้างหรือไม่ เพราะเหตุใด และนักเรียนคิดว่าจะแก้ไขปัญหาอย่างไร 	
การบ้าน	8. ให้นักเรียนทำ Activity 15 (Part C) Project 1 ใน Activity Book หน้า 17 เขียนรายงานผลการสัมภาษณ์	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 15 (Part C) Project 1 ใน Activity Book หน้า 17
การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)	<p>กิจกรรมที่ 6 Think Back 8 Write</p> <ul style="list-style-type: none"> ● โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Think Back & Write ใน Project 1 A หน้า 49-50 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 17 ข้อ 6 Think Back & Write ● Activity 15 (Part D) Project 1 ใน Activity Book หน้า 17

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

Project 1E: IT Time

สาระสำคัญ ทักษะการสืบค้น การอ่านหนังสือเพิ่มเติม เป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่แสดงถึงความใฝ่รู้ อันเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์หนึ่งของหลักสูตรรวมทั้งการใช้ อินเทอร์เน็ต นับเป็นการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสมรรถนะหนึ่งที่หลักสูตรกำหนดให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน

ตัวชี้วัด

ต.1.2.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่าย ๆ

ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด การเขียน

ต.4.2.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลได้
2. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับงานอาชีพเพื่อมาแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนๆ ในห้องได้
3. มีทักษะในการสังเกต คาดเดาจากภาพและหัวข้อของเรื่อง/นิทาน
4. มีทักษะในการอ่านเร็วเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

- คำศัพท์ที่เกี่ยวกับงานอาชีพ
- ภาษาที่ปรากฏในนิทานที่ครูนำมาหรือที่นักเรียนไปหาอ่านเอง

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-3 ใน Project 1E ของ Student's Book หน้า 18
2. Activities 16-18 Project 1 ใน Activity Book หน้า 18-20
3. เครื่องคอมพิวเตอร์
4. นิทาน/หนังสืออ่านนอกเวลาตามวัย ซึ่งครูอาจดูเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ :
<www.magickeys.com/books>, <www.realbook.co.uk>, <www.starfall.com>, <www.learnenglish.org.uk/kids>

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 3: Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 18 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

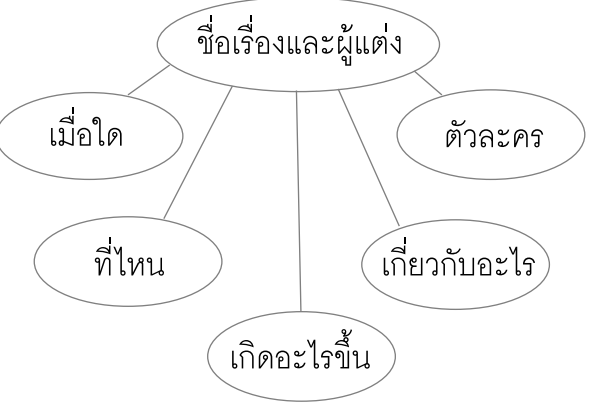
กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 1 Computer Time <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาการใช้คอมพิวเตอร์สืบค้นข้อมูลเพื่อสาธิตให้นักเรียนดู หากไม่สันต์อาจขอความช่วยเหลือจากครูผู้สอนคอมพิวเตอร์ ● จองห้องคอมพิวเตอร์ ● เปิดเว็บไซต์ที่ได้มาเพื่อให้แน่ใจว่ามีข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่สอนในบทเรียนนี้ (ข้อมูลในเว็บไซต์จะมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา) ● ศึกษาประเด็นคำถามใน Activity 16 Project 1 ของ Activity Book เพื่ออธิบายนักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 18 Project 1E: IT Time ข้อ 1 Computer Time ● Activity 16 Project 1 ของ Activity Book หน้า 18
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูแจ้งให้นักเรียนทราบว่า จะมอบหมายให้ไปสืบค้นข้อมูลที่เรียนมาแล้วเกี่ยวกับงานอาชีพเพิ่มเติม 2. ครูพานักเรียนไปห้องคอมพิวเตอร์แนะนำการใช้คอมพิวเตอร์หรืออาจให้ครูที่สอนคอมพิวเตอร์เป็นผู้แนะนำ 	
ชั้นนำเสนอ (ขั้นก่อนกิจกรรม) ขั้นฝึก/ชั้นนำไปใช้ (ขั้นทำกิจกรรม/ขั้นหลังกิจกรรม) (10 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 3. ครูแนะนำเว็บไซต์ที่มีข้อมูลเกี่ยวกับงานอาชีพดังนี้ (www.britishcouncil.org/kids-stories-jobs.html) (www.britishcouncil.org/kids-games-multimatch-jobs.html) (www.lks.ac.th/moodle/mod/resource/view.php?id=659) 4. ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพตามเว็บไซต์ที่ครูแนะนำหรือนักเรียนอาจไปเปิดเว็บไซต์อื่นก็ได้ และบันทึกผลการสืบค้นลงใน Activity 16 Project 1 ของ Activity Book หน้า 18 	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	5. นักเรียนรายงานผลการเปิดเว็บไซต์ที่เขียนไว้ใน Activity 16 หน้าชั้น ครูให้ความช่วยเหลือที่ตอบปัญหาที่พบ	
ขั้นสรุป (5 นาที)	6. พูดคุยกับนักเรียนในหัวข้อต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนคิดว่าการสืบค้นโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเรื่องที่สนุกและท้าทายหรือไม่ เพราะเหตุใด ● นักเรียนคิดว่าประโยชน์ของการสืบค้นโดยใช้คอมพิวเตอร์ เมื่อเปรียบเทียบกับการค้นหาด้วยวิธีอื่น ๆ ต่างกันหรือไม่ อย่างไร 	
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 2 Story Time <ul style="list-style-type: none"> ● เลือกหนังสืออ่านนอกเวลา (Readers) ที่มีภาพประกอบและภาษาเหมาะกับระดับของนักเรียน รวมทั้งมีรายละเอียดพอที่จะช่วยให้นักเรียนทำนายเหตุการณ์ของเรื่องได้ (ดูรายชื่อเว็บไซต์ได้ในสื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อในหน้า 82 ของคู่มือครูนี้) ● เตรียมคำถามที่จะช่วยแนะให้นักเรียนคาดเดาเหตุการณ์จากภาพหน้าปกและภาพประกอบในเล่ม ● ศึกษา Activity 17 Project 1 ใน Activity Book หน้า 19 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 18 ข้อ 2 Story Time ● Activity 17 Project 1 ของ Activity Book หน้า 19
ขั้นก่อนการอ่าน (10 นาที)	1. ครูให้นักเรียนดูหนังสือที่นำมาอ่านชื่อเรื่องและให้นักเรียนอ่านพร้อมๆ กัน ดูภาพประกอบบนหน้าปก บอกให้ทราบว่าจะช่วยกันอ่านหนังสือนอกเวลาเรื่องนี้	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>2. ครูบอกให้นักเรียนดูภาพประกอบพร้อมตั้งคำถามให้นักเรียนคาดเดาเหตุการณ์จากภาพหน้าปกและภาพประกอบในเล่ม เช่น Who is in the picture? What is happening in the picture? ฯลฯ เขียนคำตอบที่นักเรียนให้บนกระดาน โดยอาจใช้ผังความคิดแบบใยแมงมุมแสดงข้อมูลดังนี้</p>  <p>แผนการเขียนผังความคิดบนกระดานครูอาจแบ่งเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ให้นักเรียนลอกผังความคิดแบบใยแมงมุมและทุกคนในกลุ่มช่วยกันเขียนสิ่งที่คาดเดาลงในผังความคิด</p>	
<p>ขั้นระหว่างการอ่าน (10 นาที)</p>	<p>3. ครูให้นักเรียนแต่ละคนคัดลอกข้อมูลที่ได้จากการเดาเหตุการณ์ โดยใช้ชื่อเรื่องและภาพประกอบลงใน Activity 17 Project 1 ใน Activity Book หน้า 19</p> <p>4. ครูอ่านนิทานให้นักเรียนฟัง หรือหากนักเรียนมีความสามารถในการอ่าน ครูอาจให้นักเรียนช่วยกันอ่าน โดยครูเป็นผู้ช่วยในการตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนเข้าใจยิ่งขึ้น</p> <p>5. หลังจากเล่าจบแล้ว ครูกับนักเรียนช่วยกันสรุปเรื่องที่อ่าน โดยใช้หัวข้อใน Activity 18 Project 1 ของ</p>	<p>● Activity 18 Project 1 ใน Activity Book</p>

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	Activity Book หน้า 20 เป็นแนวทาง 6. นักเรียนตรวจคำตอบที่เดาไว้ว่าถูกต้องมากน้อยเพียงใด	หน้า 20
ขั้นหลังการอ่าน ขั้นสรุป (10 นาที) การบ้าน	7. ให้นักเรียนแต่ละคนเขียนสรุปเกี่ยวกับนิทาน/หนังสืออ่านนอกเวลาที่อ่านลงใน Activity 18 8. ครูอาจนำหนังสืออ่านนอกเวลา/นิทานมาให้นักเรียนเลือกยืมไปอ่าน หรือพานักเรียนไปห้องสมุด เพื่อยืมหนังสือ/นิทาน ซึ่งอาจอ่านเป็นคู่ หรือเป็นกลุ่มก็ได้ โดยแนะนำให้นักเรียนบันทึกสิ่งที่ได้จากการอ่าน โดยคัดลอกหัวข้อจาก Activity 18 หรือถ่ายเอกสาร Activity 18 มาในแนวทางในการตอบคำถามเรื่องที่อ่านและแจ้งให้นักเรียนทราบว่าจะมีการเก็บ Portfolio การอ่านด้วย	● Activity 18 Project 1 ใน Activity Book หน้า 19
การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)	กิจกรรมที่ 3 Think Back & Write โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Think Back & Write ใน Project 1A หน้า 49-50 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน	● Student's Book หน้า 18 ข้อ 3 Think Back & Write ● Activity 17 Project 1 ใน Activity Book หน้า 19

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

Project 1F: Look at Me

สาระสำคัญ การสะท้อนความคิด (Think back/reflection) การทบทวน (revision) การให้รางวัล (reward) และการทำแฟ้มสะสมผลงาน (file/portfolio) เป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาตนเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

- ตัวชี้วัด**
- ต.1.3.1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
 - ต.1.3.2 พูด/วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ใกล้ตัว
 - ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน
 - ต.4.1.1 ฟังและพูด/อ่านในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ทำพจนานุกรมภาพตามคำศัพท์ที่เรียนมาในบทเรียนนี้ได้
2. ประเมินการเรียนรู้ของตนเองทั้งจุดเด่นและด้อย
3. วิเคราะห์ประเมินชิ้นงานอย่างมีหลักการ
4. คิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์แฟ้ม/กล่องสะสมชิ้นงาน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา คำศัพท์ และตัวอักษรที่เรียนมาใน Project 1 นี้

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 1F ของ Student's Book หน้า 19
2. Activity 19 ของ Project 1 ใน Activity Book หน้า 21
3. Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125
4. Stickers-Project 1 ท้าย Activity Book
5. CD-ROM พร้อมอุปกรณ์ประกอบ หรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
6. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
7. กระดาษ สมุด ริบบิ้นรางวัล และสีสำหรับตกแต่งการจัดแสดงภาพบุคคลและผลงานบนผนัง
8. ชิ้นงานของเด็กที่ทำใน Project 1 นี้
9. ภาพเด็กที่มีทักษะกระบวนการดีเด่น
10. Reward Stickers ท้าย Activity Book
11. กล่องหรือแฟ้มเหลือใช้ขนาดใหญ่กว่าชิ้นงานของเด็ก 1 กล่อง/แฟ้ม ต่อ 1 คน

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

12. ดินสอสีหรือสีเทียน; ยางลบ, กรรไกร, กาว, สมุดวาดเขียน (สำหรับทำสมุด My Picture Dictionary)

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรม Hooray! หน้า 19 ของ Student's Book และใช้แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของนักเรียนในหน้า 329 ของคู่มือครูนี้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 1 My Picture Dictionary <ul style="list-style-type: none"> ● จัดหาและ/หรือให้นักเรียนร่วมจัดหาวัสดุอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอนให้เพียงพอ ● บอกนักเรียนล่วงหน้าให้นำสมุดวาดเขียนสำหรับทำ My Picture Dictionary คนละ 1 เล่ม 	<ul style="list-style-type: none"> ● Stickers-Project 1 ● Student's Book หน้า 19 ข้อ 1 My Picture Dictionary ● วัสดุอุปกรณ์ สมุดวาดเขียน, ดินสอสี, ปากกา, สีเทียน, ยางลบ, กรรไกร, กาว
ขั้นตอนกิจกรรมการทบทวน (Revision) (25 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 1. บอกนักเรียนว่าแต่ละคนจะได้สร้างสรรค์พจนานุกรมภาพหรือ My Picture Dictionary ของตนเอง โดยจะสะสมไปเรื่อยๆ จนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในครั้งแรกนี้จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับต้นไม้ครอบครัว (Family Tree) ของแก้ว โดยใช้กระดาษหน้าคู่ (ซ้าย-ขวา) ของสมุดวาดเขียน และใช้ชื่อหัวข้อว่า Kaew's Family Tree 2. ให้นักเรียนดู Stickers-Project 1 ใน Activity Book ซึ่งมีคำ ข้อความ และภาพสติ๊กเกอร์ และคิดออกแบบ 	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ต้นไม้ครอบครัวบนหน้าคู่ใน My Picture Dictionary หัวข้อ Kaew's Family Tree</p> <p>3. ให้นักเรียนดูคำสมาชิกในครอบครัวที่เรียนมาแล้ว คือ grandfather, father, uncle ฯลฯ แล้วจินตนาการว่าจะนำไปติดในสมุดให้เป็นต้นไม้สายสัมพันธ์ครอบครัวของแก้วอย่างไร (นักเรียนจะหาข้อมูลได้จากหนังสือ Student's Book หน้า 2-3) หลังจากติดสติ๊กเกอร์ภาพสมาชิกเหล่านี้แล้วให้ติดหรือเขียนคำศัพท์กำกับภาพด้วย คำศัพท์ของภาพใดที่ยังไม่ได้เรียนให้ค้นหาจากหนังสือ Picture Dictionary หรือพจนานุกรมภาพอื่นๆ</p> <p>4. ให้นักเรียนดูคำต่างๆ ที่ให้มา เช่น grandfather ฯลฯ คำใดยังไม่มีภาพสมาชิกครอบครัวประกอบให้วาดสมาชิกคนนั้นลงในสมุดในฉากต้นไม้สายสัมพันธ์ครอบครัวของแก้ว พร้อมติดสติ๊กเกอร์คำศัพท์ที่คู่กันกำกับได้ภาพ</p> <p>5. นักเรียนอาจตัดภาพหรือคำศัพท์ประกอบที่หาได้จากนิตยสารหรือสิ่งพิมพ์อื่นๆ มาติดประกอบต้นไม้แทนการวาดหรือเขียนเอง หรืออาจหามาเพิ่มเติมจากที่วาดก็ได้</p> <p>6. บอกนักเรียนว่าก่อนติดภาพหรือคำต่างๆ ที่ค้นคว้ามาลงในสมุดภาพของตน ให้นักเรียนนำภาพหรือคำนั้นๆ มาตรวจสอบความถูกต้องกับครูก่อน ครูเดินชี้แนะและให้ความช่วยเหลือตามความเหมาะสม</p>	
ขั้นสรุป (5 นาที)	<p>7. พูดคุยกับนักเรียนในหัวข้อต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนใช้วิธีตรวจสอบความถูกต้องของสิ่งที่ค้นคว้าอย่างไร ● นักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจในงานที่ทำเสร็จมากน้อยเพียง 	

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>หมายเหตุ</p>	<p>โต ประสบปัญหาอะไรบ้าง แก้ไขอย่างไร</p> <p>ครูอาจพิมพ์ (print) หน้า My Picture Dictionary - Project 1 จากเว็บไซต์ www.englishobec.net/projectsplayandlearn หลังจากที่นักเรียนได้ทำ My Picture Dictionary ของตนเองเสร็จแล้ว หรืออาจให้ครูวิชาคอมพิวเตอร์ สอนให้นักเรียนเข้าเว็บไซต์ข้างต้น และดูหัวข้อ My Picture Dictionary แล้วตรวจสอบเอง</p>	
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>กิจกรรมที่ 2 Think Back</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษา Activity 19 Project 1 ใน Activity Book หน้า 21 เพื่ออธิบายให้นักเรียนเข้าใจวิธีการประเมินตนเอง ● แจ้งให้นักเรียนเอาบันทึกการอ่านหนังสือนอกเวลาที่ได้ทำมาด้วย 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 19 ข้อ 2 Think Back ● Activity 19 Project 1 ใน Activity Book หน้า 21
<p>ขั้นตอนกิจกรรม การย้อนคิดไตร่ตรอง (Reflection/Think Back) (20 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนเปิดดูงานใน Activity Book Project 1 ที่นำมาทั้งหมด รวมทั้งชิ้นงานที่ทำเป็นตัวกระตุ้นถามนักเรียนว่าเกิดอะไรขึ้นในระหว่างทำกิจกรรมนั้นๆ และนักเรียนรู้สึกอย่างไร เพราะเหตุใด เพื่อให้ นักเรียนคิด และให้เด็กทำแบบประเมินการเรียนรู้ (การสะกดคำศัพท์) สำหรับ Project 1 ใน Activity 19, Activity Book หน้า 21 โดยครูช่วยอ่านทีละข้อ ให้นักเรียนทำพร้อมๆ กัน เนื่องจากเป็นการประเมินครั้งแรก ในครั้งต่อไปครูอาจให้นักเรียนทำเอง 2. ดู Worksheet 1.4 ร่วมกับเด็ก บอกให้นักเรียนเขียนชื่อหนังสือ/นิทานที่ได้อ่านลงไปแบบฟอร์ม "หนังสือที่ฉันได้อ่านในภาคเรียนนี้" และระบุจำนวนหน้าที่ย่าน จากนั้นนักเรียนนำบันทึกเกี่ยวกับ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>หนังสือ/นิทานที่อ่านมาให้คุณครูดูและครูเซ็นรับรองในช่องลายเซ็น (หรือให้ผู้ปกครองเซ็นก็ได้)</p> <p>หากนักเรียนคนใดยังไม่ได้อ่านครูไม่ควรตำหนิ แต่ควรกระตุ้นและส่งเสริมด้วยการหาหนังสือ/นิทานมาให้อ่าน โดยพิจารณาจากความสามารถของนักเรียนว่าควรได้อ่านหนังสือระดับใด ในบางรายอาจให้อ่านเป็นกลุ่มและช่วยกันทำบันทึกหลังการอ่าน ครูไม่จำเป็นต้องตรวจสอบว่านักเรียนเขียนได้ถูกต้องตามเนื้อเรื่องหรือไม่ เพราะการอ่านหนังสือนอกเวลาในระยะแรก มีจุดประสงค์ เพื่อเป็นการสร้างเสริมนิสัยรักการอ่าน ซึ่งต่อไปครูอาจจัดโครงการหนังสืออ่านนอกเวลา ให้โอกาสนักเรียนได้ออกมาเล่าเรื่องที่ตนเองอ่านหรือแสดงบทบาทสมมุติให้เพื่อน ๆ หรือน้อง ๆ ผู้สนใจได้รับฟัง/ชม จะเป็นวิธีการหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้อยากมีส่วนร่วมในการอ่านมากขึ้น</p> <p>ครูแจ้งให้นักเรียนให้ดาวสนุกแก่หนังสือที่อ่านด้วย และอาจให้คนที่ให้ดาวสนุกกับหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งสูงมาก มาเชิญชวนให้เพื่อนได้อ่าน และหากครูสามารถหารางวัลให้แก่เด็กที่อ่านหนังสือได้มากที่สุดประจำภาคเรียนก็จะเพิ่มแรงจูงใจมากขึ้น</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 3 Hooray!</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูเตรียมทำริบบิ้นรางวัลเท่าจำนวนนักเรียนและชิ้นงานที่จะให้รางวัล (แต่ละประเภทอาจมีหลายรางวัลได้ ไม่จำเป็นต้องมีรางวัลที่ 1 อย่างเดียว อาจมีรางวัลที่ 2-3 และรางวัลชมเชย เพื่อให้เด็กหลายคนมีโอกาสมากขึ้น) ● จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> ● กระดาษ; ริบบิ้น; สี สำหรับตกแต่งการจัดแสดงภาพบุคคลและผลงานบนผนัง ชิ้นงานที่ปรับปรุงใหม่ของเด็ก : ภาพเด็กที่มี

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นตอนกิจกรรมการให้รางวัล (Reward) (25 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูและนักเรียนทำกิจกรรม Hooray! โดยครูทบทวนเกณฑ์การเลือกผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นตามที่เคยตกลงกันไว้ทีละด้าน (เช่น ผู้ที่รู้ข้อมูลเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวมากที่สุด สามารถให้รายละเอียดปลีกย่อยของสมาชิกแต่ละคน ฯลฯ (ดูหน้า 19) 2. ในกลุ่ม 5-7 คน ให้นิเวลนักเรียนปรึกษากันโดยใช้เกณฑ์ในข้อ 1 เลือกเสนอชื่อเพื่อน 1 คน ในกลุ่มเป็นตัวแทนเข้าประกวดทักษะกระบวนการด้านนี้ 3. นักเรียนทั้งชั้นร่วมตัดสิน (โดยการยกมือและครูนับจำนวนหรือใช้วิธีอื่นๆ ที่ครูเห็นเหมาะสม) ว่าจะให้ตัวแทนจากกลุ่มใดได้รับรางวัลที่ 1-2-3 หรือชมเชยตามลำดับ (นักเรียนจากทุกกลุ่มควรจะได้รับรางวัลใดรางวัลหนึ่ง บางรางวัลมีมากกว่า 1 คนได้ถ้าคะแนนเท่ากัน) 4. ครูทบทวนเกณฑ์การเลือกชิ้นงานดีเด่นประเภทต่างๆ และใช้ขั้นตอนการคัดเลือกให้รางวัลในลักษณะเดียวกันกับข้อ 2 และ 3 ข้างต้น (การกำหนดเกณฑ์การทำกิจกรรมหรือชิ้นงานร่วมกับนักเรียนก่อนการลงมือทำกิจกรรมหรืองานนั้นๆ เป็นการฝึกให้นักเรียนทำงานอย่างมีเป้าหมายและมีหลักการ สามารถประเมินงานทั้งของตนเองและผู้อื่นอย่างมีเหตุผลเป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้น) 5. ครูและนักเรียนช่วยกันติดภาพบุคคลและชิ้นงานดีเด่นบนผนังพร้อมริบบิ้นรางวัล อาจให้เด็กติด Reward Stickers จากท้าย Activity Book เพิ่มเติมให้เพื่อนๆ ได้ จากนั้นปรบมือหรือร้องเพลงแสดงความยินดีให้กับทุกคนที่ได้ทำ Project 1 สำเร็จจุลวงไปด้วยดี 	<p>ทักษะกระบวนการดีเด่น</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 19 ข้อ 3 Hooray!

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
ขั้นสรุป (5 นาที)	<p>6. พูดคุยกับนักเรียนตามหัวข้อต่อไปนี้:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● การตัดสินใจเลือกเพื่อนที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นด้านภาษา (Knowledgeable Boy/Girl) และ ด้านสังคม/อารมณ์/ จริยธรรม (Cooperative Boy/Girl) นั้นยากหรือง่าย เพราะอะไร ● การตัดสินใจเลือกชิ้นงานดีเด่นประเภทต่างๆ นั้นยากหรือง่าย ชิ้นงานประเภทใด (เช่น สีสวยสะดุดตาที่สุด สื่อความหมายที่สุด แปลกที่สุด ฯลฯ) เลือกง่ายที่สุด หรือยากที่สุด เพราะอะไร นักเรียนใช้เกณฑ์อะไรในการตัดสินใจ 	
หมายเหตุ	<p>ครูควรใช้แบบสังเกตสมรรถนะและแบบประเมินชิ้นงาน (ดูตัวอย่างในภาคผนวกหน้า 329-330 ทำยคู่มือครูนี้) ทำการประเมินพัฒนาการของเด็ก และใช้แบบบันทึกพัฒนาการสอนของครูบันทึกข้อมูลการสอนของครูเองเพื่อพัฒนาการเรียนรู้นักเรียนต่อไป</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 4 : My English Portfolio</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูบอกนักเรียนล่วงหน้าให้เตรียมหากล่องเหลือใช้ขนาดใหญ่มาคนละ 1 กล่อง (ครูอาจต้องเตรียมเผื่อนักเรียนที่ทำไม่ได้หรือหากบางคนหาได้มากกว่า 1 กล่อง ก็ให้นำมาเผื่อเพื่อน) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 19 ข้อ 4 My English Portfolio ● กล่องหรือแฟ้มเหลือใช้ ● ดินสอสีหรือสีเทียน;
ขั้นตอนกิจกรรมการทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) (35 นาที)	<p>1. ครูบอกนักเรียนให้ตกแต่งกล่องที่นำมาเพื่อใช้เป็น My English Portfolio จัดเก็บชิ้นงานต่างๆ ที่ทำแล้วและจะทำต่อไป โดยให้มีชื่อภาษาอังกฤษของนักเรียนแต่ละคนที่กล่องของตนด้วย ครูอาจแนะนำให้นักเรียนใช้แฟ้มแบบมีช่องหรือสิ่งอื่นๆ ที่ใช้จัดเก็บได้ตามความสะดวก หรือให้นักเรียนคิดประดิษฐ์เองโดยใช้ของสีน้ำตาลที่เหลือใช้มาเย็บรวมกันเป็นแฟ้มแบบมีช่อง หรือใช้ถุงพลาสติกเนื้อแข็งก็ได้เช่นกัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● กาว; กรรไกร ● ชิ้นงานของนักเรียน

PROJECT 1 : ME AND MY FAMILY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<ol style="list-style-type: none"> 2. ตัดป้ายแยกประเภทงาน และเพิ่มประเภทขึ้นเมื่อมีชิ้นงานที่หลากหลายขึ้น เช่น My Storybook, My Picture Dictionary ฯลฯ 3. จัดวางกล่องเรียงตามลำดับตัวอักษรชื่อภาษาอังกฤษของนักเรียนไว้ที่ด้านหนึ่งของห้องที่เด็กจะหยิบใช้ได้สะดวก 4. เมื่อได้ชิ้นงานมากขึ้น ในตอนปลายภาคเรียนครูอาจให้นักเรียนคัดแยกชิ้นงานที่ต้องการนำมาเป็น 'Work I want to keep' เพื่อคัดแยกชิ้นงานที่ต้องการนำมาเป็น Show Case Portfolio ต่อไป 5. ให้นักเรียนเขียนย้อนคิดไตร่ตรอง (reflection) ว่าทำไมจึงเลือกเก็บชิ้นงานนั้นๆ 	
ขั้นสรุป (5 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 6. ครูพูดคุยกับนักเรียนว่าการมีกล่องหรือแฟ้มจัดเก็บงานมีประโยชน์ต่อนักเรียนอย่างไร 	
หมายเหตุ	<ol style="list-style-type: none"> ก. กิจกรรมนี้มุ่งสร้างนิสัยและทักษะในการแยกประเภทและจัดเก็บงานให้เป็นระบบ ซึ่งครูอาจต้องช่วยเหลือและชี้แนะมาก เพราะนักเรียนอาจยังไม่คุ้นเคย แต่ควรให้นักเรียนมีบทบาทหลักในการสร้างกล่องหรือแฟ้มของตนเอง และรู้ว่าทำอะไร เพื่ออะไร ข. การจัดเก็บชิ้นงานให้เป็นระบบนี้จะมีต่อเนื่องไปตลอดปีการศึกษา ซึ่งจะนำไปสู่ระบบแฟ้มสะสมผลงานอย่างสมบูรณ์ และการคัดเลือกชิ้นงานดีเด่นที่เป็นตัวแทนแห่งตน ซึ่งจะเป็นการประเมินความก้าวหน้าของนักเรียนและใช้เป็นส่วนหนึ่งของการรายงานผลต่อผู้ปกครองในตอนปลายปี ประการสำคัญคือเป็นเทคนิคส่งเสริมให้นักเรียนให้รู้สึกถึงความเป็นเจ้าของ (ownership) จากกระบวนการเรียนของตน เพราะได้เห็นผลงานและพัฒนาการของตนทำให้เกิดความภาคภูมิใจในความเป็นเจ้าของชิ้นงานนั้นๆ 	

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

แผนการสอน Project 2: Life at School

Project 2A: Our Favourite Subject Graph

- สาระสำคัญ** การสอบถามข้อมูลทั่วไปเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการสื่อสาร โดยนักเรียนต้องสามารถใช้ให้เหมาะสมกับบริบทและเจตนาของตน การสอบถามและการให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชาต่างๆ ตลอดจนการรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง จึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อนักเรียนในวัยนี้ เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพต่อไป
- ตัวชี้วัด**
- ต.1.1.2 อ่านออกเสียง สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมาย ตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน
 - ต.1.1.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่ายๆ
 - ต.1.2.1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
 - ต.1.2.4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว
 - ต.1.3.1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
 - ต.1.3.2 พูด/วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ใกล้ตัวตามที่ฟังหรืออ่าน
 - ต.2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
 - ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน
- จุดประสงค์ของบทเรียน** เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ
1. อ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับรายวิชาต่างๆ ได้ถูกต้อง
 2. เข้าใจความหมายในเรื่องที่ฟังและตอบคำถามเกี่ยวกับรายวิชาที่เพื่อนๆ ชอบได้
 3. ออกเสียงและระบุภาพตรงตามความหมายของคำที่สะกดต่างกันแต่ออกเสียงเหมือนกัน เช่น like - science ได้
 4. พูดและเขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชาต่างๆ ที่เพื่อนๆ ชอบได้
 5. พูดโต้ตอบเพื่อสอบถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชาที่ชอบได้
 6. ใช้คำศัพท์เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาเกี่ยวกับรายวิชาต่างๆ ได้

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- What is/are your favourite subject(s)?
- I like (English) and (maths).
- (Art) and (maths) are my favourite subjects.

คำศัพท์

English, Thai, maths, art, PE, science, social studies, IT

การออกเสียง

like - science

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1 ใน Project 2A ของ Student's Book หน้า 20-23
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
3. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
4. Activities 1-4 ของ Project 2 ใน Activity Book หน้า 40-43

วัสดุอุปกรณ์

หนังสือเรียนรายวิชาต่างๆ

การวัดและประเมินผล

1. ประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. สังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 6 : Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 23 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 1 Chant: 'I like English. I like Art'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.15-1.16) และฝึกเคาะการลงจังหวะและออกเสียงคำศัพท์ตามซีดี ● เตรียมหนังสือเรียนรายวิชาต่างๆ และคิดทำทางประกอบวิชาที่ทำได้ เช่น วิชาพลศึกษา ดนตรี ฯลฯ ● ฟังซีดี (Track 1.17) และทำความเข้าใจกับบทสนทนาในซีดี เพื่อใช้ในการเฉลยคำตอบ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 20 Project 2A ข้อ 1 Chant: 'I like English. I like Art' ● CD Tracks 1.15-1.16 (Parts A และ B ใน Student's Book หน้า 20 และ Track 1.17 ใน Activity 1 ใน Activity Book หน้า 22 หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์การเล่น ● วัสดุอุปกรณ์ เช่น หนังสือวิชาต่างๆ
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	<p>1. พูดคุยกับนักเรียนเรื่องวิชาต่างๆ สอบถามความชอบ/ไม่ชอบและเหตุผล พร้อมนำเสนอคำศัพท์ภาษาอังกฤษวิชาต่างๆ ที่นักเรียนบอก โดยชูหนังสือเรียนวิชานั้นๆ หรือแสดงท่าทางประกอบให้นักเรียนดูเพื่อให้เข้าใจ ครูพูดและให้นักเรียนออกเสียงตามหลายๆ ครั้ง ตรวจสอบความเข้าใจด้านความหมายและการออกเสียงให้ถูกต้อง</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● วัสดุอุปกรณ์ เช่น หนังสือวิชาต่างๆ
ชั้นนำเสนอ/ขั้นฝึก (10 นาที)	<p>2. บอกให้นักเรียนทราบว่าจะได้ยินบทพูดเข้าจังหวะเกี่ยวกับวิชาที่โปรดปราน พร้อมกับนำเสนอคำศัพท์ 'favourite' (โปรดปราน) ในประโยค They are my favourite subjects. (อาจใช้ตัวอย่างจากนักเรียนคนใดคนหนึ่งที่ได้พูดคุยมาในตอนต้นชั่วโมง เช่น (Art) and (maths) are my favourite subjects.</p> <p>3. เปิดซีดี (Track 1.15) ให้นักเรียนฟังและชี้ตามภาพ และเปิดซีดีอีกครั้งให้นักเรียนพูดตามและเคาะตามจังหวะเสียงหนักที่ละประโยค</p>	

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>4. เปิดซีดีให้นักเรียนฟังและให้พูดเคาะจังหวะไปพร้อมซีดี กระตุ้นให้ทุกคนพูดและเคาะจังหวะ</p> <p>5. ให้นักเรียนดูภาพวิชาต่างๆ ประกอบบทพูดเข้าจังหวะ (ข้อ 1-6) ครูเปิดซีดี Track 1.16 ให้นักเรียนออกเสียงตามซีดี</p> <p>(PE หรือวิชาพลศึกษามาจากคำเต็มว่า Physical Education ส่วนวิชาสุขศึกษาคือ Health Education สำหรับ IT มาจากคำว่า Information Technology) ส่วนคณิตศาสตร์คำเต็มคือ mathematics คำสั้นๆ เรียกว่า maths (British English) หรือ math (American English)</p> <p>6. ให้นักเรียนฝึกเพิ่มเติม โดยเปลี่ยนชื่อวิชาเป็นวิชาอื่นๆ ตามภาพใน Student's Book ข้อ 1-4</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>7. ให้นักเรียนฝึกเพิ่มเติม โดยเปลี่ยนเป็นชื่อวิชาต่างๆ ที่ชอบจริง ครั้งละ 2 วิชา ไปเรื่อยๆ จนเด็กพูดเข้าจังหวะได้คล่อง และอาจแบ่งนักเรียนตามวิชาที่ชอบมากที่สุด แต่ละกลุ่มพูดเข้าจังหวะบอกชื่อวิชาที่โปรดปรานเรียงไปทีละกลุ่มและท่อนสุดท้ายทุกคนพูดพร้อมกัน</p>	
<p>การบ้าน</p>	<p>8. ให้นักเรียนทำ Activity 1 Project 2 ใน Activity Book หน้า 22 เพื่อฝึกฟังเพิ่มเติม</p> <p>เฉลยคำตอบ: 1 = C, 2 = E, 3 = D, 4 = B, 5 = A, 6 = F</p> <p>เทปสคริปต์ Activity 1 Project 2A, Activity Book หน้า 22</p> <p>1. Danny: Jack. Do you like social studies? Jack: Yes, I do. I like it very much.</p> <p>2. Ann: My favourite subject is art. What's</p>	<p>● Activity 1 Project 2 ใน Activity Book หน้า 22</p> <p>● CD Track 1.17 พร้อมอุปกรณ์การเล่น</p>

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>yours, Jane?</p> <p>Jane: I like art too, Ann. It's fun!</p> <p>3. Tim: I like maths. Do you like maths, John?</p> <p>John: Yes, I like it too, Tim.</p> <p>4. Andy: I like science. It's fun, isn't it Mary?</p> <p>Mary: Yes, Andy. And I like the teacher too.</p> <p>5. Danny: What's your favourite subject, Tom?</p> <p>Tom: It's PE. I like to do exercise every day. It makes me strong.</p> <p>6. Bob: I got an A in English! And you, Tina?</p> <p>Tina: Yes, I got an A too, Bob. I like English very much.</p> <p>9. ครูให้นักเรียนไปทำกิจกรรม Chant... ใน Project 2 ใน CD-Rom เพื่อฝึกเพิ่มเติมเป็นการบ้าน</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2 Play: The 'Class Survey' Game</p> <ul style="list-style-type: none"> ● อ่านขั้นตอนกิจกรรมเพื่อทำความเข้าใจกับวิธีการ ● ศึกษา Activity 2 ใน Activity Book หน้า 23 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 21 Project 2A ข้อ 2 Play: 'The Class Survey' Game (Parts A, B) ● Activity 2 Project 2 ใน Activity Book หน้า 23
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)	<p>1. พูดคุยกับนักเรียนว่าจะมีการสำรวจว่านักเรียนในห้องโปรดปรานวิชาใดมากเป็นพิเศษ โดยจะมีการสัมภาษณ์กลุ่ม</p>	
ชั้นนำเสนอ (ขั้นเตรียมทำกิจกรรม) (5 นาที)	<p><u>ขั้นเตรียมทำกิจกรรม</u> (Set up Activity)</p> <p>2. นำเสนอรูปประโยค What are your favourite subjects? ครูบอกวิชาที่ครูชอบ เช่น I like art and English. They are my favourite subjects.</p>	

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ถาม What are your favourite subjects? ให้เด็กตอบ 2-3 คน จากนั้นให้นักเรียนเป็นผู้ถามและเพื่อนเป็นผู้ตอบ และถามต่อเป็นลูกโซ่ (Chain drill) ครูฟังและช่วยเหลือหรือแก้ไขที่ผิด</p>	
<p>ขั้นฝึก/นำไปใช้ (ขั้นทำกิจกรรมและขั้นหลังกิจกรรม) (20 นาที)</p>	<p><u>ขั้นทำกิจกรรม (Do Activity)</u></p> <p>Ⓐ In groups of 6, take turns to interview... .</p> <p>3. บอกให้นักเรียนทราบว่า จะเล่นเกมสัมภาษณ์กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน แต่ละคนในกลุ่มจะผลัดกันถาม-ตอบ โดยใช้คำถาม What are your favourite subjects? และตอบ I like + วิชาที่ชอบ (2 วิชา) ครูสุ่มถามนักเรียนและให้ตอบตามจริงเพื่อสาธิตเป็นตัวอย่าง ครูตรวจสอบความเข้าใจ</p> <p>4. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 6 คน ครูอธิบาย Activity 2 พร้อมกันทั้งชั้น โดยต่างคนต่างทำข้อ 1, 2, 3 ในตารางของตน อย่าให้เพื่อนเห็น</p> <p>5. ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มทำกิจกรรมโดยผลัดกันสอบถามเพื่อนตามที่ระบุชื่อไว้ และใช้ข้อมูลของตนที่ทำไว้ในช่อง Your name ตอบคำถามเพื่อน</p> <p><u>ขั้นหลังกิจกรรม</u></p> <p>Ⓑ Report to the class...</p> <p>6. ให้นักเรียนทั้งชั้นทายว่าเพื่อนในห้องส่วนใหญ่ชอบวิชาอะไรมากที่สุด เขียนคำทายของนักเรียนส่วนใหญ่บนกระดาน (ดู Student's Book)</p> <p>7. บอกนักเรียนให้ทราบว่า จะต้องออกมารายงานผลการสัมภาษณ์ที่ทำไว้ ครูให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทน 1-2 คนมารายงานหน้าชั้น โดยใช้รูปประโยคดังนี้</p>	

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>In our group, (three) students like (English). (Two) students like (Thai and art) and one student likes (maths).</p> <p>8. บันทึกผลลงตารางบนกระดาน (ดู Student's Book หน้า 21) และช่วยกันรวมคะแนนของทุกกลุ่มเพื่อให้ได้ผลสรุปวิชาที่ทุกคนในห้องชอบมากที่สุด ตรวจสอบกับคำทำนายว่านักเรียนทายไว้ถูกต้องหรือไม่</p>	
<p>ขั้นสรุป (3 นาที)</p>	<p>9. พูดคุยกับนักเรียนดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนคิดว่าการทำกิจกรรมสัมภาษณ์และรายงานหน้าชั้นให้ประโยชน์กับตัวนักเรียนอย่างไรบ้าง นักเรียนรู้สึกอย่างไรในขณะที่ออกไปรายงานหน้าชั้น ● นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับผลสำรวจที่ออกมา ตรงตามที่ทำนายไว้หรือไม่ ทำไมเพื่อนส่วนใหญ่จึงชอบ (วิชาที่ได้คะแนนสูงสุด) และไม่ชอบ (วิชาที่ได้คะแนนอันดับสุดท้าย) 	
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>กิจกรรมที่ 3 The Music of English : like-science</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Tracks 1.18-1.19) ใน Student's Book หน้า 22 (A) Say the words in each group... และ (B) Listen and repeat. Which word...? และฝึกอ่านตามซีดี ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมของ Activity 3 Project 2 ใน Activity Book หน้า 24 และฝึกออกเสียงตามซีดี (Tracks 1.20-1.21) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 22 ข้อ 3 The Music of English: like - science (Parts A และ B) ● Activity 3 Project 2 ใน Activity Book หน้า 24 ● CD Tracks 1.18-1.19 (Parts A และ B) ใน

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ ชั้นนำสรุป (50 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการในการทำงานเองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 The Music of English: snake - snail ใน Project 1D หน้า 75 ของคู่มือครูนี้ โดยเปลี่ยนเป็นการฝึกออกเสียงสระในคำ snake - snail และมีเฉลยคำตอบสำหรับข้อ B ใน Student's Book หน้า 22 และ Activity 3 ใน Activity Book หน้า 24 ดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Project 2 Student's Book หน้า 22 ข้อ (B) 1. friend; 2. field; 3. piece ● Activity 3, Activity Book หน้า 24 <p>(A) 1. <u>s</u>ci<u>e</u>nc<u>e</u>; 2. <u>i</u>c<u>e</u>; 3. <u>f</u>iv<u>e</u> 4. <u>p</u>ie; 5. <u>n</u>in<u>e</u>; 6. <u>r</u>id<u>e</u></p> <p>(B) 1. <u>r</u>ic<u>e</u>; 2. <u>p</u>ie<u>c</u>e; 3. <u>s</u>h<u>i</u>n<u>e</u> 4. <u>m</u>ik<u>e</u>; 5. <u>d</u>iv<u>e</u>; 6. <u>m</u>il<u>e</u></p>	<p>Student's Book หน้า 22 และ Tracks 1.20-1.21 (Parts B และ D) ใน Activity Book หน้า 24 พร้อมอุปกรณ์การเล่น</p>
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>กิจกรรมที่ 4 Grammar Chat</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.22) ฝึกอ่านประโยคตามซีดี ● ศึกษาคำถามใน (B) Chat. เตรียมคำตอบเพื่ออธิบายให้นักเรียน ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรม (C) Play: Quick Chat. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 23 ข้อ 4 Grammar Chat. (Parts A และ B) ● CD Track 1.22 (Part A) ใน Student's Book หน้า 23 หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก (30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรมที่ 5 Grammar Chat ใน Project 1C หน้า 65 ของคู่มือครูนี้ โดยจุดประสงค์ในการสอนภาษาเปลี่ยนไปเป็นเรื่องของการเขียนประโยคคำถามที่ขึ้นต้นด้วย What- เพื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับวิชาที่ชอบและการตอบคำถาม โดยมีการนำไปใช้ (ชั้นนำไปใช้) ในกิจกรรมที่ 5 Make: 'Our Favourite Subject Graph'</p>	<p>Student's Book หน้า 23 หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์การเล่น</p>

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การบ้าน	ให้นักเรียนทำ Activity 4 Project 2 ใน Activity Book หน้า 25	● Activity 4 Project 2 ใน Activity Book หน้า 25
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 5 Make: 'Our Favourite Subject Graph'</p> <ul style="list-style-type: none"> ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมจาก Student's Book หน้า 23 ข้อ 5 Make: 'Our Favourite Subject Graph' เตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 23 ข้อ 5 Make: 'Our Favourite Subject Graph.' ● วัสดุอุปกรณ์-กระดาษขนาด A4 เท่าจำนวนนักเรียน; ไม้บรรทัด; ดินสอสี; วงเวียน สำหรับทำแผนภูมิวงกลม
ขั้นนำไปใช้ (ขั้นเตรียมทำกิจกรรม) (5 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> ครูกับนักเรียนศึกษาตัวเลขผลการสำรวจความชอบของทั้งชั้นในวิชาต่างๆ ที่ปรากฏในช่อง Total ใน Class report ของกิจกรรมที่ผ่านมา บอกให้นักเรียนทราบว่าจะทำแผนภูมิแสดงผลที่ได้นี้ สาธิตการทำแผนภูมิรูปวงกลม (Example 1) แผนภูมิจัดอันดับ (Example 2) และแผนภูมิแท่ง (Example 3) โดยใช้ภาพ Examples 1-3 ใน Student's Book ประกอบ เลขที่กำกับแต่ละชื่อวิชา คือจำนวนนักเรียนที่สำรวจพบว่าชอบวิชานั้นๆ เช่น มีผู้ชอบ English ทั้งหมด 10 คน (จากจำนวนนักเรียนทั้งชั้น 44 คน) เป็นต้น 	
ขั้นทำกิจกรรม (20 นาที)	3. ให้นักเรียนแต่ละคนเลือกวาดแผนภูมิแบบใดแบบหนึ่งที่ตนชอบ เพื่อแสดงผลสำรวจดังกล่าว แล้วระบายสีตกแต่งให้สวยงาม	
ขั้นสรุป/การบ้าน (5 นาที)	4. ให้นักเรียนติดแสดงแผนภูมิบนผนัง และร่วมกันลงคะแนนเสียงให้รางวัล	

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (20 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 6 Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Think Back & Write ใน Project 1A หน้า 49-50 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บอกนักเรียนว่าในตอนปลาย Project 2 นี้ (ประมาณอีก 4-5 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้นำเสนอข้อมูลยอดเยี่ยม (Best Presenter) และผู้มีความสุขที่สุด (Happiest Person) โดยยังคงมีการประกวดผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ ดังเช่นใน Project ก่อนๆ ฉะนั้นนักเรียนจึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอแล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย 2. ให้นักเรียนเสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้นำเสนอข้อมูลยอดเยี่ยมและผู้มีความสุขที่สุด โดยครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น <ul style="list-style-type: none"> ● ผู้นำเสนอข้อมูลยอดเยี่ยม: เสนอข้อมูลได้ถูกต้อง ชัดเจน พุดเสียงดัง ฟังชัด ใช้ท่าทางประกอบเหมาะสม ● ผู้มีความสุขที่สุด: ยิ้ม หัวเราะ มีท่าทางกระฉับกระเฉง ระหว่างการทำกิจกรรม 3. ทำการประเมินตามที่ระบุไว้ในข้อ 5 ของกิจกรรมที่ 4 Think Back & Write ใน Project 1A หน้า 49-50 ของคู่มือครูนี้อย่างสม่ำเสมอ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครู ในภาคผนวก ก. หน้า 333) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 23 ข้อ 6 Think Back & Write ● Activity 4 (Part C) Project 2A ใน Activity Book หน้า 25

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

Project 2B: My Favourite Place at School

สาระสำคัญ การขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เช่น สถานที่ในโรงเรียน เป็นการสื่อสารขั้นพื้นฐานที่ผู้เรียนควรทราบ เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์กับการสื่อสารนอกห้องเรียนต่อไป

- ตัวชี้วัด**
- ต.1.1.2 อ่านออกเสียง สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน
 - ต.1.1.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่ายๆ
 - ต.1.2.1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
 - ต.1.2.4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว
 - ต.1.3.1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
 - ต.1.3.2 พูด/วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ใกล้ตัวตามที่ฟังหรืออ่าน
 - ต.2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
 - ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ

1. อ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ และสิ่งของที่พบเห็นในโรงเรียนได้ถูกต้อง
2. เข้าใจความหมายในเรื่องที่ฟังและตอบคำถามเกี่ยวกับข้อมูลสถานที่และสิ่งของในโรงเรียนได้
3. ระบุภาพตรงตามความหมายของคำ และกลุ่มคำเกี่ยวกับสถานที่ สิ่งของและการลงเสียงเน้นหนักในคำได้
4. พูดและเขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่และสิ่งของที่พบเห็นในโรงเรียนได้
5. พูดโต้ตอบเพื่อสอบถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ และสิ่งของที่พบเห็นในโรงเรียนได้
6. ใช้คำศัพท์เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษาเกี่ยวกับสถานที่ และสิ่งของที่พบเห็นในโรงเรียนได้

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

7. ออกเสียงเน้นหนัก-เบาในคำต่างๆ ที่เรียนในบทเรียนได้ถูกต้อง
 สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- What is it?
- It's a (playground/recorder).
- Where is the (swing)?
- It's in the (playground).
- There is/are (a) desk(s) in the classroom.

คำศัพท์สถานที่:

gym, playground, canteen, first aid room, music room, computer room, library, classroom

สิ่งของ:

slide, net, recorder, sink, computer, schoolbag, bandage,

bookshelf, whiteboard, cartoon book

การออกเสียงเน้นหนัก

library - computer

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-6 ใน Project 2B ของ Student's Book หน้า 24-28
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
3. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
4. Activities 5-8 ของ Project 2 ใน Activity Book หน้า 26-29

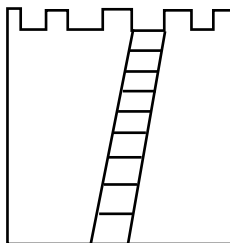
การวัดและประเมินผล

1. ประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. สังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมข้อ 6. Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 28 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 1 Chat & Match <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Track 1.23) ฟังออกเสียงคำศัพท์ตามซีดี โดยเฉพาะการลงเสียงเน้นหนักในคำ 	● Student's Book หน้า 24 ข้อ 1. Chat: & Match
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)	1. พูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ในโรงเรียน	● CD Track 1.23 (Part A) ใน Student's Book หน้า 24 หรือ
ชั้นนำเสนอ (5 นาที)	2. ให้นักเรียนเปิด Student's Book หน้า 24 ดูภาพสถานที่แต่ละภาพในโรงเรียน เปิดซีดี (Track 1.23) ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ a-h ตามซีดี โดยครูควรให้ความสนใจกับการออกเสียงพยัญชนะควบกล้ำในคำว่า Classroom, playground, Library เพราะเสียงเหล่านี้มักมีปัญหาสำหรับเด็กไทย	CD-ROM พร้อมอุปกรณ์การเล่น
ขั้นฝึก/ชั้นนำไปใช้ (15 นาที)	3. นักเรียนเล่น The 'Memory' Game โดยดูภาพ 1 นาที แล้วปิดหนังสือ ครูถาม เช่น Picture number 1. What is it? นักเรียนตอบตามที่จำได้ เช่น It's a playground. จนหมดทุกภาพ อาจผลิตให้นักเรียนเป็นผู้ถามบ้าง โดยสลับภาพ ไม่ต้องเรียงตามลำดับหมายเลข ครูตรวจสอบความถูกต้องในการออกเสียง 4. ให้นักเรียนเปิดหนังสือ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม เล่น Memory Game อีกครั้ง ครูตั้งคำถามถึงสถานที่ต่างๆ ใช้คำถามเดิม ให้แต่ละกลุ่มตอบ กลุ่มใดตอบได้เร็วและถูกต้องจะได้ 1 คะแนนในแต่ละครั้ง ใช้วิธีการให้คะแนนแบบป็นทอดยวดภาพบันไดที่ขึ้นไปยังหอคอยบนกระดานแบบข้างล่าง กลุ่มใดไปถึงยอดหอคอยก่อนเป็นผู้ชนะ	



PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
ขั้นสรุป (3 นาที)	5. พูดกับนักเรียนว่าสถานที่ที่นักเรียนชอบมากที่สุดคือที่ไหน เพราะเหตุใด	
การบ้าน	6. ให้นักเรียนทำ Activity 5 Project 2 ใน Activity Book หน้า 26 (คำตอบอาจแตกต่างกันไปตามข้อมูลจริงของแต่ละโรงเรียน)	● Activity 5 Project 2 ใน Activity Book หน้า 26
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 2 Chat & Match <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.24) ฟังออกเสียงคำศัพท์ในข้อ 1-14 โดยเฉพาะการลงเสียงเน้นหนักในคำ ● ฟังซีดีบทสนทนา (Track 1.25) ทำความเข้าใจและอ่านวิธีทำกิจกรรม 	● Student's Book หน้า 25 ข้อ 2 Chat & Match ● Activity 6 Project 2 ใน Activity Book หน้า 27
ขั้นนำเสนอ (5 นาที)	Ⓐ Chat. Then listen, point and say. 1. นำเสนอ/ทบทวนคำศัพท์โดยเปิดซีดี Track 1.24 ให้นักเรียนชี้ภาพและพูดตามซีดี ครูเขียนคำศัพท์สิ่งของหมายเลข 1-14 บนกระดาน 2. ซักถามว่าสิ่งเหล่านี้จะหาได้ที่ใดในสถานที่ที่เรียนมาในกิจกรรมที่ 1 โดยพูดว่า Where can I find a (swing)? Where is it? ให้นักเรียนตอบเป็นภาษาอังกฤษ In the (playground). ครูเขียนชื่อสถานที่ที่ได้คำศัพท์สิ่งของ	● CD Tracks 1.24-1.25 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 25 และ/หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
ขั้นฝึก (10 นาที)	Ⓑ Play: 'The 'Where is it?' game. Match the things in Ⓐ to the places... . 3. เปิดซีดี Track 1.25 ให้นักเรียนฟังและพูดตาม และเพื่อเป็นการตรวจคำตอบไปด้วย ให้ใช้วิธีการเปิดซีดี	

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>โดยให้นักเรียนพูดตามข้อ 1-3 จากข้อ 4-6 เปิดซีดี เฉพาะคำถาม รอให้นักเรียนตอบแล้วจึงเปิดซีดีคำตอบ ให้นักเรียนตรวจสอบคำตอบของตนเองและพูดตามซีดีอีกครั้ง ส่วนข้อ 7-8 ครูชี้ภาพให้นักเรียนหัดตั้งคำถามเอง ครูเปิดซีดีให้ตรวจสอบความถูกต้อง นักเรียนพูดคำถามตามซีดีอีกครั้ง และให้ตอบคำถามเองก่อนเปิดซีดีให้ฟังเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง</p> <p>4. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ผลัดกันเป็นผู้ถาม-ตอบ กลุ่มละข้อ จากนั้นเปิดซีดีให้นักเรียนตรวจสอบคำถาม-คำตอบ ให้ความสนใจกับการออกเสียงท้ายประโยคคำถามและคำตอบ</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ (15 นาที)</p>	<p>5. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มเล็กๆ 5-6 คน แต่ละกลุ่มคิดตั้งคำถาม โดยอาจใช้คำศัพท์สิ่งของที่เรียนแล้วใน Project อื่นด้วยได้ ให้กลุ่มอื่นๆ ตอบ เวียนเป็นผู้ถามทีละกลุ่ม กลุ่มผู้ตอบที่ยกมือก่อนและตอบได้ถูกต้องได้ 1 คะแนน ครูเขียนคะแนนบนกระดาน คำถามที่ถูกต้องแต่ไม่มีกลุ่มใดตอบได้หลังจากถามซ้ำ 2 ครั้ง ให้ผู้ถามได้ 2 คะแนน และเฉลย</p>	
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน</p>	<p>6. ให้นักเรียนทำ Activity 6 ใน Activity Book หน้า 27 เฉลยคำตอบ</p> <p>(A) a = playground; b = gym; c = music room; d = computer room; e = canteen; f = first aid room; g = classroom; h = library</p> <p>(B) 1. a slide; 2. a net; 3. recorders; 4. a sink; 5. computers; 6. a schoolbag 7. a bandage;</p>	<p>● Student's Book หน้า 25 ข้อ 2 Chat & Match (Part C)</p> <p>● Activity 6 Project 2 ใน Activity Book หน้า 27</p> <p>● CD-ROM พร้อม</p>

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	8. a bookshelf; 9. a whiteboard; 10. cartoon books © 1 = a; 2 = b; 3 = c; 4 = l; 5 = d; 6 = g; 7 = f; 8 = h; 9 = g; 10 = h 7. ให้นักเรียนเล่น Grouping Game: Subjects/ Things/ Places ใน Project 2 ใน CD-ROM เป็นการบ้าน	เครื่องคอมพิวเตอร์
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 3 Grammar Chat <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.26) ฟังอ่านประโยคตามซีดี ● ทำความเข้าใจตารางสรุปโครงสร้างไวยากรณ์ There is/There are... ใน ข้อ (A) ● ศึกษาคำถามใน (B) Chat. และเตรียมคำตอบเพื่ออธิบายให้นักเรียน ● ศึกษาวิธีทำกิจกรรมในข้อ (C) Play: 'Quick Chat'. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 26 ข้อ 3 Grammar Chat (Parts A, B และ C) ● CD Track 1.26 (Part A) ใน Student's Book หน้า 26 พร้อมอุปกรณ์การเล่น
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (30 นาที)	กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกับกิจกรรมที่ 5 Grammar Chat ใน Project 1C หน้า 65 ของคู่มือครูนี้ โดยจุดประสงค์ในการสอนภาษาเปลี่ยนไปเป็นเรื่องการใช้ There is + ประธาน (คำนามเอกพจน์) + (ส่วนท้าย) There are + ประธาน (คำนามพหูพจน์) + (ส่วนขยาย) เพื่อบรรยายสิ่งที่เห็น โดยมีการเพิ่มเติม/ปรับเปลี่ยน ดังนี้ (B) Chat. 1. คำตอบของคำถาม Why do we say 'There is a <u>swing</u> in the playground.', but not, 'There is swing in the playground.'? คือ 'swing' เป็นนามเอกพจน์จะต้องใช้กับคำนำหน้านาม (เช่น a, an)	

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>© Play: 'Quick Chat'</p> <p>2. ในการเล่นเกม 'Quick Chat' ครูเขียนรายการสิ่งของและสถานที่ในห้องเรียนบนกระดาน แต่ละกลุ่มแต่งประโยค There is/are บรรยายสิ่งของในสถานที่ต่างๆ ตามจริงในโรงเรียน และให้เพื่อนอีกกลุ่มตัดสิน โดยครูเป็นผู้พิจารณาตามความเหมาะสม</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 4 The Music of English: Library - computer</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.27-1.28) ใน Student's Book หน้า 27 และฝึกอ่านตามซีดี ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมของ Activity 8 ใน Activity Book หน้า 29 และฝึกออกเสียงเน้นหนักตามซีดี (Tracks 1.29-1.30) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 27 ● Activity 8 Project 2 ใน Activity Book หน้า 29 ● CD Tracks 1.27-1.28 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 27 และ Tracks 1.29-1.30 (Parts A และ B) ใน Activity 8, Activity Book หน้า 29 พร้อมอุปกรณ์การเล่น ● CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ขั้นนำเสนอ</p> <p>ขั้นฝึก</p> <p>ขั้นนำไปใช้</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>(50 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 4 The Music of English: father - goodbye ใน Project 1C หน้า 62 ของคู่มือครูนี้ โดยเปลี่ยนไปเป็นการลงเสียงเน้นหนัก ... ในคำ เช่น library และ ... ในคำ เช่น computer โดยมีเฉลยคำตอบสำหรับข้อ B ใน Student's Book หน้า 27 และ Activity 8 ใน Activity Book หน้า 29 ดังต่อไปนี้</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>Student's Book หน้า 27 ข้อ (B)</p> <p>1. seventy; 2. example; 3. policeman</p> <p>4. recorder; 5. computer</p> <p>Activity 8 Project 2, Activity Book หน้า 29</p> <p>(A) a. 1. library; 2. hospital; 3. family; 4. grandfather;</p>	

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>5. carpenter; 6. Saturday; 7. holiday; 8. dressmaker</p> <p>Ⓑ 1. October; 2. eleven; 3. policeman; 4. example; 5. November; 6. recorder; 7. computer</p> <p>Ⓒ 1. November; 2. Saturday; 3. tomato</p>	
การบ้าน	ให้นักเรียนเล่น Elephant Game ใน Project 2 ใน CD-ROM เป็นการบ้าน	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 5 Make: 'My Favourite Place at School'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● อ่านและทำความเข้าใจการทำกิจกรรมใน Student's Book หน้า 28 ข้อ 5 Make: 'My Favourite Place at School' เพื่ออธิบายนักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 28 Project 2B ข้อ 5 Make: 'My Favourite Place at School'
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ชั้นนำเสนอ</p> <p>ชั้นนำฝึก</p> <p>ชั้นนำไปใช้</p> <p>ชั้นนำสรุป</p> <p>(40 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรมที่ 5 Make: 'Our Favourite Subject Graph' ใน Project 2A หน้า 102 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเปลี่ยนให้นักเรียนวาดภาพห้องโปรดหรือมุมโปรดที่นักเรียนเลือกจากสถานที่บริเวณใดบริเวณหนึ่งในโรงเรียนของตน ดังต่อไปนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อนุญาตให้นักเรียนต่างคนต่างไปนั่งดูห้องหรือมุมที่ตนเลือก แล้วสเก็ตซ์ภาพมุนั้น พร้อมสิ่งของที่พบได้ลงในกระดาษ ระบายสีให้สวยงาม 2. ให้นักเรียนเขียนบรรยายใต้ภาพห้องหรือมุมที่วาดไว้ โดยไม่ต้องระบุชื่อสถานที่นั้นๆ ใ้รูปประโยคข้างล่าง และจบด้วยคำถามเพื่อให้เพื่อนทายว่าเป็นสถานที่ใดครูสาคิตโดยยกตัวอย่างห้องใดห้องหนึ่งในโรงเรียนที่เป็นห้องโปรดของครู 	

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ครู: This is my favourite place. There is/are ____.</p> <p>There is/are ____ too. What place is it?</p> <p>นักเรียน: It's the ____.</p> <p>3. สุ่มให้นักเรียนออกมาอ่านคำบรรยายใต้ภาพที่ตนเขียนไว้ จบด้วยการตั้งคำถาม What place is it? ให้เพื่อนๆ ทาย ได้คำตอบที่ถูกต้องแล้วชูภาพให้เพื่อนๆ ดู สำหรับนักเรียนที่ไม่ได้ออกมานำเสนอหน้าชั้น ให้ติดภาพพร้อมคำบรรยายและคำถามบนผนัง เพื่อนๆ เดินดูและตอบคำถาม โดยเขียนลงแผ่นกระดาษที่ติดไว้ข้างคำถาม เจ้าของภาพตรวจคำตอบหรือเติมคำตอบที่ถูกต้อง</p> <p>4. ให้นักเรียนเก็บผลงานของตนไว้รวมกับชิ้นงานเดิมเก็บไว้ในแฟ้มสะสมงาน (My English Portfolio)</p>	
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 6 Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Think Back & Write ใน Project 1A ข้อ 1, 2 หน้า 49-50 ของคู่มือนี้ และกิจกรรมที่ 6 ใน Project 2A หน้า 103 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 28 Project 2B ข้อ 6. Think Back & Write ● Activity 8 (Part E) Project 2 ใน Activity Book หน้า 29

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

Project 2C: Class Rules

สาระสำคัญ การพูดออกคำสั่ง/คำเตือนและเข้าใจ รับรู้ สามารถปฏิบัติตามคำสั่ง/คำเตือน เป็นสิ่งจำเป็นในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขและเคารพต่อส่วนรวม

ตัวชี้วัด

ต.1.1.1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องและคำแนะนำ

ต.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน

ต.1.2.1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล

ต.1.3.3 พูดแสดงความคิดเห็นง่ายๆ เกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัว

ต.2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ

1. เลือกภาพตรงตามความหมายของคำและกลุ่มคำเกี่ยวกับประโยคคำสั่ง/คำตักเตือนได้
2. ฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง/คำเตือนได้
3. เล่นเกมภาษาอังกฤษที่มีคำสั่งเป็นภาษาอังกฤษได้
4. ออกเสียงและระบุภาพตรงตามความหมายของคำที่ขึ้นต้นพยัญชนะควบกล้ำ fl_, pl_ และ cl_ ได้
5. สร้างสรรค์ชิ้นงานเกี่ยวกับกฎระเบียบของห้องเรียนได้
6. สามารถใช้ผัง Word Web ในการจัดระบบข้อมูลได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- You must not throw paper on the floor.
- Do not play in class.
- Keep the class clean.
- Be careful.

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

คำศัพท์

paper, floor, eat, shout, play, read, speak, sleep, work, clap,
take off

การออกเสียง

เสียงพยัญชนะควบกล้ำ fl_ (floor); pl_ (play); cl_ (clock)

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-7 ใน Project 2C ของ Student's Book หน้า 29-35
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
3. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
4. Activities 9-14 ของ Project 1 ใน Activity Book หน้า 30-35

การวัดและประเมินผล

1. ประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. สังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมข้อ 7 Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 35 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 1 Chat & Match <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.31) และฝึกอ่านให้เหมือนซีดี ● อ่านวิธีทำกิจกรรมในข้อ (B) Match... เพื่ออธิบายนักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 29 ข้อ 1. Chat & Match ● CD Track 1.31 (Part A) ใน Student's Book หน้า 29 และ อุปกรณ์การเล่น
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	1. พูดคุยกับนักเรียนเรื่องระเบียบและการปฏิบัติตนในชั้นเรียนว่าอะไรควรทำและไม่ควรทำ	
ชั้นนำเสนอ (10 นาที)	(A) Chat. Then Listen and act it out. 2. ให้นักเรียนเปิด Student's Book หน้า 29 กิจกรรมที่ 1 ใน Project 2C (A) Chat. ... ดูภาพนักเรียนในห้องเรียนแต่ละภาพว่าเป็นความประพจน์ที่ไม่ควรทำ 3. ให้นักเรียนดูภาพครู อภิปรายว่าในสถานการณ์เช่นนั้น ครูควรพูดอะไร เพื่อสรุปว่าครูกำลังพูดออกคำสั่งห้ามปราม ตักเตือน เปิดซีดี Track 1.31 ให้ฟัง 1 ครั้ง นักเรียนชี้ภาพแต่ละภาพที่สัมพันธ์กัน 4. เปิดซีดีให้ฟังอีกครั้ง ให้นักเรียนพูดตามซีดีพร้อมชี้ภาพ	
ขั้นฝึก (10 นาที)	5. ให้นักเรียนฝึกพูดออกคำสั่งห้าม โดยครูบอกหมายเลขภาพ เช่น Picture number 1. นักเรียนดูภาพพร้อมออกคำสั่งห้าม You must not play with the ball in class. เป็นต้น 6. เขียนประโยคบนกระดาน สรุปกับนักเรียนเรื่องการใช้ 'must not' เพื่อแสดงการห้ามกระทำ และให้นักเรียนสังเกตกริยาที่ตามหลัง must	

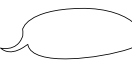
PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำไปใช้ (10 นาที)</p>	<p>Ⓑ Match the class rules a-d with the words (1-4) in Ⓐ.</p> <p>7. ให้นักเรียนดูป้ายกฎของห้องใน Student's Book (A-D) อ่านออกเสียงให้นักเรียนพูดตามหลายๆ ครั้ง เขียนกฎเหล่านั้นบนกระดานพร้อมตัวอักษร A-D กำกับ</p> <p>8. บอกนักเรียนว่าครูจะจำลองสถานการณ์ในห้องโดยการออกคำสั่งห้าม ให้นักเรียนฟังแล้วบอกว่าครูควรติดป้ายแผ่นใด (A-D) ในห้อง เช่น</p> <p>ครู: You must not play with the ball in class. นักเรียน: DO NOT PLAY IN CLASS.</p> <p>เฉลยคำตอบ a. = 2; b. = 1; c. = 3; d. = 4</p> <p>9. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย 5-6 คน แต่ละกลุ่มคิดการกระทำที่ไม่เหมาะสมในการปฏิบัติตนในห้องเรียน (เช่น นอนหลับ ขว้างกระดาษใส่กัน ฯลฯ) และให้ออกมาแสดงหน้าชั้น กลุ่มอื่นออกคำสั่งห้าม (แทนครู) ใช้วิธีการให้คะแนนแบบป็นทอดยเหมือนที่ผ่านมาก็ได้</p>	
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>10. พูดคุยกับนักเรียนว่านักเรียนมักจะฝ่าฝืนกฎของห้องเรื่องใดมากที่สุด อะไรคือสาเหตุ มีทางแก้ไขอย่างไร ลองเสนอแนะการปรับปรุงและลองสังเกตว่าได้ผลอย่างไร</p>	
<p>การบ้าน</p>	<p>11. ให้นักเรียนทำ Activities 9-10 ใน Activity Book หน้า 30-31</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>Activity 9: 1 = D; 2 = A; 3 = C; 4 = E; 5 = B</p> <p>Activity 10: 1 = C; 2 = A; 3 = F; 4 = G; 5 = E; 6 = D; 7 = B</p>	<p>● Activities 9-10</p> <p>Project 2 ใน Activity Book หน้า 30, 31</p>

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2 Play: 'Snakes and Ladders'</p> <ul style="list-style-type: none"> ศึกษาวิธีการเล่นเกม 'Snakes and Ladders' ใน Student's Book หน้า 30 ข้อ 2 Play: 'Snakes and Ladders' 	<ul style="list-style-type: none"> เกม Snakes and Ladders ใน Student's Book หน้า 30 ข้อ 2 Play: Snakes and Ladders
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)	<p>1. ทบทวนการออกคำสั่งห้ามโดยใช้รูปประโยค You must not ที่เรียนมาแล้ว</p>	<ul style="list-style-type: none"> Activity 11 Project 2 ใน Activity Book หน้า 32
ชั้นนำเสนอ (10 นาที)	<p>2. ให้นักเรียนดู Activity 11 Project 2 ใน Activity Book หน้า 32 และอธิบายคำสั่งข้อ (A) ให้นักเรียนทั้งชั้นช่วยกันทำ จากนั้นอธิบายคำสั่งในข้อ (B) และใช้ตัวอย่างข้อ 1 อธิบายการเขียนประโยคห้าม/ตักเตือน You must not + กริยาช่องที่ 1 (ไม่มีการเติม -s) + (ส่วนขยาย). และให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดข้อ 2-6 เฉลยคำตอบ (สามารถสลับข้อ ขึ้นอยู่กับภาระบุข้อในภาพในแบบฝึกหัด A)</p> <ol style="list-style-type: none"> You must not play in class. You must not drink in class. You must not eat in class. You must not sleep in class. You must not shout in class. 	
ชั้นนำฝึก (5 นาที)	<p>3. ให้นักเรียนอ่านคำสั่งห้ามที่เขียนไว้ในข้อ (B) ของ Activity 11 พร้อมๆ กัน หลายๆ ครั้ง ครูตรวจสอบความเข้าใจอีกครั้ง</p>	

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำไปใช้ (30 นาที)</p>	<p>4. ครูกับนักเรียนดูภาพเกม 'Snakes and Ladders' ศึกษาติกา ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● โยนลูกเต๋าแล้วเดินหมากตามแต้มที่ได้ เริ่มจากจุด START ● ถ้าตกบนช่องที่มี  ให้ดูภาพและเติมคำสั่งห้าม You must not _____. ให้สมบูรณ์ ถ้าพูดผิดต้องกลับไปช่องเดิม พูดถูกต้องจึงจะวางหมากในช่องนี้ได้ ● ถ้าตกบนช่อง <input data-bbox="720 987 1067 1035" type="text" value="Go back to number___."/> ให้กลับไปช่องที่ระบุไว้ ● ถ้าตกบนช่อง <input data-bbox="720 1107 1015 1155" type="text" value="Go to number___."/> ให้ข้ามไปยังช่องนั้นๆ ได้เลย ● ผู้เล่นที่ถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ ครูอาจให้เด็กดัดแปลงคำสั่ง <input data-bbox="546 1288 1102 1336" type="text" value="Go back to number___."/> หรือ <input data-bbox="546 1360 859 1408" type="text" value="Go to number___."/> ได้ตามชอบ หรืออาจให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงภาพเอง แต่ต้องกำชับไม่ให้เขียนลงหนังสือ ให้ใช้วิธีหาแผ่นกระดาษที่เขียนไว้แล้วมาวางทับแผ่นเดิม ครูเดินดูโดยไม่เข้าไปแก้ไข แม้ว่านักเรียนอาจพูดไม่ถูกต้องสมบูรณ์เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ โดยครูอาจจดข้อผิดพลาดต่างๆ แล้วนำมาสอนให้ถูกต้องภายหลังเลิกเล่นแล้ว โดยไม่ระบุว่าข้อผิดพลาดของใคร 	
<p>ขั้นสรุป (3 นาที)</p>	<p>5. พูดคุยกับนักเรียนว่าถ้านักเรียนสามารถตั้งกติกาของการเล่นเกมเอง นักเรียนอยากปรับเปลี่ยนกติกาอย่างไร ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น</p>	

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 3 The Music of English: <u>f</u>loor - <u>p</u>lay - <u>c</u>lock</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.32 - 1.33) ใน Student's Book หน้า 32 Parts A และ B และฝึกอ่านตามซีดี ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมของ Activity 12 Project 2 ใน Activity Book หน้า 33 และฝึกออกเสียงตามซีดี (Tracks 1.34-1.35) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 32 ข้อ 3 The Music of English: <u>f</u>loor - <u>p</u>lay - <u>c</u>lock (Parts A และ B) ● Activity 12 Project 2 ใน Activity Book หน้า 33
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (50 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการในทำนองเดียวกับกิจกรรมที่ 3 The Music of English: <u>s</u>nake - <u>s</u>nail ใน Project 1D หน้า 75 ของคู่มือครูนี้ โดยเปลี่ยนเป็นการออกเสียงพยัญชนะควบกล้ำ <u>fl</u>, <u>pl</u>, <u>cl</u> และมีเฉลยคำตอบสำหรับข้อ B ใน Student's Book หน้า 32 Activity 12 ใน Activity Book หน้า 33 ดังต่อไปนี้</p> <p>Ⓐ 1. flag; 2. plate; 3. cloud; 4. clap; 5. fly; 6. clock; 7. play; 8. flower; 9. clown; 10. plus; 11. flute; 12. floor</p> <p>Ⓒ 1. A <u>plane</u> is <u>flying</u> in the sky. 2. Sue is <u>watching</u> TV. 3. There are two <u>flowers</u> and three <u>clocks</u> on the floor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD Tracks 1.32-1.33 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 32 และ Tracks 1.34-1.35 (Parts B และ D) ใน Activity 12, Activity Book หน้า 33 และอุปกรณ์การเล่น
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 4 Grammar Chat</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.36) ฝึกอ่านประโยคตามซีดี ● ทำความเข้าใจตารางสรุปโครงสร้างไวยากรณ์ ประโยคคำสั่งบอกเล่า: กริยา (ช่อง 1) + (กรรม/ส่วนขยาย); ประโยคคำสั่งปฏิเสธ: Don't (Do not) + กริยา (ช่อง 1) + (กรรม/ส่วนขยาย) และประโยคคำสั่งในรูปกริยา to 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 33 ข้อ 4 Grammar Chat (Parts A, B และ C) ● CD, Track 1.36 (Part A) ใน

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>be: Be + คำคุณศัพท์</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาคำถามใน (B) Chat. และเตรียมคำตอบเพื่ออธิบายให้นักเรียน ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมใน (C) Play 'Quick Chat'. 	<p>Student's Book หน้า 33 และอุปกรณ์การเล่น</p>
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (20 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการ ขั้นตอนการสอน และข้อคิดสำหรับนักเรียนในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรมที่ 5 Grammar Chat ใน Project 1C หน้า 65 ของคู่มือครูนี้ โดยมีจุดประสงค์ในการสอนภาษาเปลี่ยนไปเป็นเรื่องของประโยคคำสั่ง (Imperative) ทั้งในรูปบอกเล่า (positive) และปฏิเสธ (negative) และการใช้คำกริยา to be ในประโยคคำสั่งกับคำคุณศัพท์โดยมีการเพิ่มเติม/ปรับเปลี่ยนดังต่อไปนี้</p> <p>① Chat. คำตอบของคำถาม Why do we say 'Work in pairs', but not, 'Works in pairs'.? คือ</p> <p>1. ประโยคคำสั่ง เป็นประโยคที่ละประธาน 'We' เช่น ประโยค Work in pairs' มาจาก We work in pairs. ดังนั้นกริยาที่ใช้จึงอยู่ในรูปของกริยาช่องที่ 1 ที่ไม่มีการเติม -s (และประโยคปฏิเสธจึงเป็น Don't มาจาก We don'tนั่นเอง)</p> <p>ในกรณีที่เป็นคำกริยา to be + คำคุณศัพท์ ใช้กริยา 'Be' เช่น You are careful. จึงเป็น Be careful.</p> <p>C. Play 'Quick Chat'. ในการเล่น Quick Chat. ครูอาจเขียนตารางประโยคในข้อ A บนกระดานหรือให้</p> <p>2. นักเรียนดูในหนังสือก็ได้ และทีมที่แต่งประโยคจะต้องบอกว่าประโยคนั้นสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ใด และให้เพื่อนอีกกลุ่มช่วยออกความเห็นตัดสิน โดยครูเป็นผู้พิจารณาตามความเหมาะสม</p>	

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การบ้าน</p>	<p>1. ให้นักเรียนทำ Activity 13 Project 2 ใน Activity Book หน้า 34</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Do <u>not</u> <u>sleep</u> in class. 3. Ann, <u>answer</u> the question. 4. <u>Do not</u> <u>shout</u> in class. 5. <u>Be</u> <u>quiet</u>, please. We are reading. 6. <u>Show</u> your work. <p>ข้อ 7-9 นักเรียนสามารถแต่งตามที่เคยได้ยินคุณครูพูดออกคำสั่งในห้อง</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูอาจให้การบ้านเพิ่มเติมโดยให้นักเรียนไปสังเกตว่าคุณพ่อคุณแม่ชอบพูดสั่งหรือเตือนอะไรแล้วนำมารวบรวมเขียนเป็น Father/Mother's Command เพื่อสำรวจหาคำสั่งยอดฮิต (Top Hit Command) <p>2. ให้นักเรียนเล่น Panda Game - Project 2 ใน CD-ROM เป็นการบ้าน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 13 Project 2 ใน Activity Book หน้า 34 ● CD-ROM Project 2 พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>กิจกรรมที่ 5 Make: 'Class Rules'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาวิธีทำกิจกรรม Make: 'Class Rules' ใน Student's Book หน้า 34 ● เตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 34 ข้อ 5 Make: 'Class Rules' ● วัสดุอุปกรณ์-กระดาษ A4; กรรไกร; ดินสอสี
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ ชั้นนำสรุป</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอน ตลอดจนกิจกรรมในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรมที่ 5 Make: 'Our Favourite Subject Graph' ใน Project 2A ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเปลี่ยนจากการวาดแผนภูมิมาเป็นอย่างนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนในกลุ่ม 3 คน ช่วยกันสร้างกฎของห้องคนละ 	

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
(50 นาที)	<p>1. กฎ โดยเขียนและให้ทุกคนในกลุ่มตรวจสอบความถูกต้องในครั้งแรก แล้วนำไปให้ครูตรวจสอบอีกครั้งก่อนทำขั้นต่อไป แต่ละคนเขียนกฎที่เลือกไว้พร้อมวาดภาพประกอบ หรือตกแต่งให้สวยงามบนกระดาษ A4 ที่แบ่งเป็น 3 ชั้นตามยาว</p> <p>2. สุ่มให้นักเรียนออกมาอ่านคำบรรยายใต้ภาพที่ตนเขียนไว้ จบด้วยการตั้งคำถาม What place is it? ให้เพื่อนๆ ทาย ได้คำตอบที่ถูกต้องแล้วชูภาพให้เพื่อนๆ ดู สำหรับนักเรียนที่ไม่ได้ออกมานำเสนอหน้าชั้น ให้ติดภาพพร้อมคำบรรยายและคำถามบนผนัง เพื่อนๆ เดินดูและตอบคำถาม โดยเขียนลงแผ่นกระดาษที่ติดไว้ข้างคำถาม เจ้าของภาพตรวจคำตอบหรือเติมคำตอบที่ถูกต้อง</p> <p>3. นักเรียนติดกฎของตนบนผนังห้องหรือบอร์ดหน้าห้องให้เพื่อนๆ ชมและให้คะแนน จากนั้นช่วยกันจัดตารางการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม โดยให้ทุกคนถือปฏิบัติจริงเวียนกันไปคนละวัน หลังการเสนอ กลุ่มนั้นๆ จะนำกฎไปติดบนบอร์ดและอ่านเตือนดังๆ ให้ทุกคนทราบ ทุกคนในห้องจะต้องถือเป็นกฎที่ต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด หากฝ่าฝืนต้องมีการลงโทษ โดยให้นักเรียนช่วยกันอภิปรายและสรุปว่าจะทำอย่างไรกับผู้ที่ไม่ปฏิบัติตามกฎ</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 6 Chat & Match</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฝึกทำผัง Word Web Our Life at School โดยนำคำศัพท์ที่สอนมาแล้วเพิ่มเติมในผัง Word Web ใน Student's Book หน้า 35 ข้อ 6. Chat & Match ให้สมบูรณ์ที่สุด เพื่อช่วยเสริมคำตอบของนักเรียนระหว่างสอน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 35 ข้อ 6 Chat & Match (Part A)

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (3 นาที)</p>	<p>1. เขียนวลี 'Life at School' บนกระดาน พูดคุยกับนักเรียนว่า หัวข้อนี้ซึ่งเป็นชื่อของ Project 2 นี้ นักเรียนคิดถึงอะไรบ้าง เขียนทุกคำตอบที่ได้บนกระดาน</p>	
<p>ขั้นนำเสนอ (5 นาที)</p>	<p>2. ทำผัง Word Web โดยเขียนหัวข้อ Life at School ตรงกลางบนกระดานอธิบายให้นักเรียนทราบว่าผัง Word Web เป็นแผนผังแสดงความโยงใย หรือความสัมพันธ์ระหว่างหัวข้อกับคำสำคัญ (key word) ในที่นี้คำสำคัญคือคำตอบที่นักเรียนเสนอมา</p>	
<p>ขั้นฝึก (10 นาที)</p>	<p>3. ครูกับนักเรียนช่วยกันนำเอาคำตอบที่ได้จากข้อ 1 มาใส่ในผัง Word Web</p> <p>4. ให้นักเรียนเปิด Student's Book เติมผัง Word Web Life at School ใน A. Look at the chart... ให้สมบูรณ์ (คำตอบคือ a. = 3; b. = 2; c. = 1; d. = 6; e. = 4; f. = 8)</p> <p>5. ให้ตรวจสอบว่าคำตอบในข้อ 1 ของบทเรียนเหมือนหรือต่างจากใน Student's Book อย่างไร อธิบายให้นักเรียนทราบว่าคำตอบไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน แต่ต้องสามารถบอกความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องระหว่างหัวข้อกับคำสำคัญที่นำมาใช้ได้</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ (5 นาที)</p>	<p>6. ให้นักเรียนศึกษาคำขยาย (maths, canteen, swing) ที่โยงจากคำสำคัญ (subjects, places, things) และระบุเกณฑ์ของการเสนอคำที่นำมาเชื่อมโยงกับคำสำคัญนั้นๆ ว่าคืออะไร มีเหตุผลในด้านความสัมพันธ์กับคำสำคัญนั้นๆ อย่างไร (เช่น social studies หรือ maths เป็นชื่อวิชา) ตรวจสอบคำตอบจนแน่ใจว่า</p>	

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>นักเรียนเข้าใจเกณฑ์ จากนั้นให้นักเรียนบอกคำที่นำมาเพิ่ม ครูเขียนคำตอบที่ได้บนกระดาน ตรวจสอบความเหมาะสมของคำตอบร่วมกับนักเรียน</p> <p>(การฝึกให้นักเรียนมองสิ่งต่างๆ ที่เรียนมาโดยวิธีโยงความสัมพันธ์ เป็นการสอนให้นักเรียนฝึกจัดระบบกับข้อมูลที่มีอยู่ และขณะเดียวกันก็เป็นการสอนทักษะการคิดให้นักเรียนไปด้วย ครูควรนำวิธีการนี้มาใช้เป็นระยะๆ หลังการเรียนหัวข้อต่างๆ เพราะจะเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างทักษะการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ในการเรียนทุกสาระการเรียนรู้)</p>	
ขั้นสรุป (2 นาที)	<p>7. พูดคุยกับนักเรียนตามหัวข้อต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนเข้าใจวิธีทำผัง Word Web ดีเพียงใด คิดว่าสามารถนำไปใช้กับวิชาอื่นใดได้บ้าง ● การทำผัง Word Web มีประโยชน์ต่อการเรียนหรือไม่ อย่างไร 	
การบ้าน	8. ให้นักเรียนทำ Activity 14 (Part A) Project 2 ใน Activity Book หน้า 35	● Activity 14 (Part A) Project 2 ใน Activity Book หน้า 35
การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)	<p>กิจกรรมที่ 7 Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Think Back & Write ใน Project 1A ข้อ 1, 2 หน้า 49-50 ของคู่มือครูนี้และ กิจกรรมที่ 6 ใน Project 2A หน้า 103 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 35 Project 2C ข้อ 7 Think Back & Write ● Activity 14 (Part B) Project 2 ใน Activity Book หน้า 35

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

Project 2D: IT Time

สาระสำคัญ ทักษะการสืบค้น การอ่านหนังสือเพิ่มเติม เป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่แสดงถึงความใฝ่รู้ อันเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์หนึ่งของหลักสูตรรวมทั้งการใช้ อินเทอร์เน็ต นับเป็นการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสมรรถนะหนึ่งที่หลักสูตรกำหนดให้เกิดขึ้นในตัวนักเรียน

ตัวชี้วัด

ต.1.2.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่ายๆ

ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด การเขียน

ต.4.2.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ

1. ใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลได้
2. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับงานอาชีพเพื่อมาแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนๆ ในห้องได้
3. มีทักษะในการสังเกต คาดเดาจากภาพและหัวข้อของเรื่อง/นิทาน
4. มีทักษะในการอ่านเร็วเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ

ภาษาที่ปรากฏในนิทานที่ครูนำมาหรือที่นักเรียนไปหาอ่านเอง

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-3 ใน Project 2D ของ Student's Book หน้า 36
2. Activities 15-17 Project 2 ใน Activity Book หน้า 36-38
3. เครื่องคอมพิวเตอร์
4. นิทาน/หนังสืออ่านนอกเวลา (Readers)/นิทานตามวัย ซึ่งครูอาจดูเพิ่มเติมจากเว็บไซต์
<www.magickeys.com/books>, <www.readbook.co.uk>, <www.learnenglish.org.uk/kids>
<www.ukchildrensbook.co.uk>

การวัดและประเมินผล

1. ประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. สังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมข้อ 3 Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 36 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การเตรียมตัวของครู ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (25 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 1 Computer Time</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 1 Computer Time ใน Project 1E หน้า 83 ของคู่มือครูนี้ โดยให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์เกี่ยวกับวิชาต่างๆ และบันทึกผลการสืบค้นลงใน Activity 15 ของ Activity Book หน้า 36 และให้นักเรียนรายงานผลหน้าชั้นเพื่อแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆ ครูให้ความช่วยเหลือตอบปัญหาที่อาจมี</p> <p><u>เว็บไซต์ที่ครูอาจแนะนำให้นักเรียนไปเปิดคือ</u></p> <p>www.britishcouncil.org/kids-games-labelling-school.html</p> <p>www.britishcouncil.org/kids-games-pelmanism-school.html</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 36 ข้อ 1. Computer Time ● Activity 15 Project 2 ใน Activity Book หน้า 36
<p>การเตรียมตัวของครู ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 2 Story Time</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 2 Story Time ใน Project 1E หน้า 84 ของคู่มือครูนี้ โดยครูหาหนังสืออ่านนอกเวลา (Readers) หรือนิทานที่มีภาพประกอบและภาษาที่เหมาะสมกับระดับชั้น (ดูรายชื่อเว็บไซต์ในสื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ ในหน้า 125 ของคู่มือครูนี้) ให้นักเรียนทำกิจกรรมก่อนการอ่านใน Activity 16 Project 2 ใน Activity Book หน้า 37 คาดเดาเหตุการณ์เนื้อเรื่อง โดยอาศัยชื่อหนังสือและภาพประกอบและทำ Activity 17 Project 2 ใน Activity Book หน้า 38 เพื่อบันทึกรายละเอียดในสิ่งที่อ่านและตรวจสอบ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 36 ข้อ 2 Story Time ● Activity 16 (Parts A และ B) และ Activity 17 Project 2 ใน Activity Book หน้า 37-38

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>กับที่คาดเดาไว้ว่าถูกต้องตรงกันมากน้อยเพียงใด</p>	
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 3 Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านการประเมินตนเองด้านกระบวนการใน Project 1A หน้า 49-50 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 36 ข้อ 3 Think Back & Write ● Activity 16 (Part C) Project 2 ใน Activity Book หน้า 37

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

Project 2E: Look at Me

สาระสำคัญ การสะท้อนความคิด (Think back/reflection) การทบทวน (revision) การให้รางวัล (reward) และการทำแฟ้มสะสมผลงาน (file/portfolio) เป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาตนเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

- ตัวชี้วัด**
- ต.1.3.1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
 - ต.1.3.2 พูด/วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ใกล้ตัว
 - ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน
 - ต.4.1.1 ฟังและพูด/อ่านในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ

1. ทำพจนานุกรมภาพตามคำศัพท์ที่เรียนมาในบทเรียนนี้ได้
2. ประเมินการเรียนรู้ของตนเองทั้งจุดเด่นและจุดด้อย
3. วิเคราะห์ประเมินชิ้นงานอย่างมีหลักการ
4. คิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์แฟ้ม/กล่องสะสมชิ้นงาน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา คำศัพท์ และตัวอักษรที่เรียนมาใน Project 2 นี้

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 2E ของ Student's Book หน้า 37
2. Activity 18 ของ Project 2 ใน Activity Book หน้า 39
3. Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125
4. Stickers-Project 2 ท้าย Activity Book
5. CD-ROM พร้อมอุปกรณ์ประกอบ หรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
6. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
7. กระดาษ สมุด ริบบิ้นรางวัล และสีสำหรับตกแต่งการจัดแสดงภาพบุคคลและผลงานบนผนัง
8. ชิ้นงานของนักเรียนที่ทำใน Project 2 นี้
9. ภาพนักเรียนที่มีทักษะกระบวนการดีเด่น
10. Reward Stickers ท้าย Activity Book

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

11. ดินสอสีหรือสีเทียน; ยางลบ, กรรไกร, กาว, สมุดวาดเขียน (สำหรับทำสมุด My Picture Dictionary)

การวัดและประเมินผล

- ประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
- สังเกตและเก็บข้อมูลจากการที่นักเรียนประเมินเพื่อนในกิจกรรม Hooray! หน้า 37 ของ Student's Book และใช้แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของนักเรียนในหน้า 329 ของคู่มือครูนี้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ ชั้นนำสรุป (30 นาที)	<p>กิจกรรมที่ 1 My Picture Dictionary</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 1 My Picture Dictionary ใน Project 1F หน้า 88 ของคู่มือครูนี้ โดยให้นักเรียนใช้ภาพสติ๊กเกอร์จาก Stickers - Project 2 ใน Activity Book สร้างสรรค์พจนานุกรมภาพของตนเองในหัวข้อ 'Life at school' ในกระดาษหน้าคู่ต่อจากแผ่นก่อนในสมุดของตน (ครูสามารถดูคำเฉลยของ My Picture Dictionary Project 2: Life at school ได้จากเว็บไซต์ www.englishobec.net/projectsplayandlearn ซึ่งนำเสนอในรูปแบบของ pie chart ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการใช้ผังความคิดในการจัดระบบข้อมูลอันเป็นทักษะการเรียนรู้วิธีหนึ่ง อย่างไรก็ตามนักเรียนสามารถใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้อย่างอิสระ โดยไม่จำเป็นต้องทำตามคำแนะนำ แต่ครูอาจนำมาใช้เป็นตัวอย่างหนึ่งในช่วงเฉลยคำตอบ เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 37 ข้อ 1 My Picture Dictionary ● Stickers Project 2 ในท้าย Activity Book ● วัสดุอุปกรณ์ สมุดวาดเขียน; ดินสอสี; ปากกา; สีเทียน; ยางลบ; กรรไกร; กาว

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นฝึก ชั้นนำไปใช้ ชั้นสรุป (25 นาที)	กิจกรรมที่ 2 Think Back กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 Think Back ใน Project 1F หน้า 90 ของคู่มือครูนี้ โดยให้นักเรียนนี้ย้อนไตร่ตรองถึงกิจกรรม ใน Project 2A ถึง 2D และทำแบบประเมินการเรียนรู้ (แบบประเมินการสะกดคำศัพท์) ใน Activity 18 Project 2 ของ Activity Book หน้า 39 และบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับหนังสืออ่านนอกเวลาที่อ่านใน Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 37 ข้อ 2 Think Back ● Activity 18 Project 2 ใน Activity Book หน้า 39 ● Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125
การเตรียมตัวของครู ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นฝึก ชั้นนำไปใช้ ชั้นสรุป (35 นาที)	กิจกรรมที่ 3 Hooray! กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 Hooray! ใน Project 1F หน้า 91 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเปลี่ยน/เพิ่มเติมดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลและชิ้นงานดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project 3 นี้ ด้านทักษะกระบวนการ ให้พิจารณาจากพฤติกรรมของนักเรียนที่ได้สังเกตกันมาตลอด Project นี้ คือ ผู้นำเสนอข้อมูลยอดเยี่ยม (Best Presenter) และผู้มีความสุขที่สุด (Happiest Person) รวมทั้งคัดเลือกเพิ่มเติมหาผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ ดังเช่นที่เคยสังเกตมาแล้วจาก Project ก่อนๆ ด้วยด้านชิ้นงานให้พิจารณาจากชิ้นงานหลากหลายที่นักเรียนทำใน Project นี้ คือ แผนภูมิแสดงวิชาที่ทุกคนชื่นชอบ ภาพแผนผังโรงเรียน ภาพห้องและสิ่งของในห้องที่ชอบที่สุด กฎระเบียบของห้องที่คิดขึ้น และ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 37 ข้อ 3 Hooray! ● วัสดุอุปกรณ์ - กระดาษ; ริบบิ้น; สี สำหรับตกแต่งการจัดแสดงภาพบุคคลและชิ้นงานของนักเรียน

PROJECT 2 : LIFE AT SCHOOL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ฝั่ง Word Web Our Life at School โดยใช้เกณฑ์ที่ครูและนักเรียนได้กำหนดไว้ร่วมกันตั้งแต่เริ่ม Project นี้ และเสริมด้วยเกณฑ์ในแบบประเมินที่ครูให้นักเรียนช่วยประเมินเพื่อน</p> <p>2. แสดงความชื่นชมกับทุกคน (ทั้งที่ได้รับและไม่ได้รับรางวัล) ที่ทำ Project นี้สำเร็จลงด้วยดี และร่วมร้องเพลงที่ชื่นชอบ (เช่น If You're Happy) เพื่อฉลองความสำเร็จ</p>	
<p>การเตรียมตัวของครู ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 4 My English Portfolio</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการเดียวกันกับกิจกรรมที่ 4 My English Portfolio ใน Project 1F หน้า 93 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเปลี่ยน/เพิ่มเติมดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูใช้เวลาในห้องเรียนพปะกับนักเรียน ให้นักเรียนเลือกชิ้นงานใน Project 2 ที่ตนชอบหรือภูมิใจมากที่สุดพร้อมเขียนเหตุผลว่าทำไมจึงเก็บงานชิ้นนี้ 2. นักเรียนนำเสนอชิ้นงานที่เลือกไว้ให้แก่เพื่อนและจัดเก็บเข้าแฟ้มสะสมผลงานซึ่งได้ทำไว้แล้วใน Project 1F ของคู่มือครูนี้ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 37 ข้อ 4 My English Portfolio ● แฟ้มสะสมผลงาน (My English Portfolio)

PROJECT 3: GOOD FOOD

แผนการสอน Project 3: Good Food

Project 3A: My Healthy Dish

สาระสำคัญ

การให้และข้อมูลเกี่ยวกับอาหารตลอดจนความรู้ในคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารที่มีประโยชน์ เป็นความจำเป็นหนึ่งในการสื่อสารเบื้องต้นสำหรับนักเรียนในวัยนี้ เพื่อให้สามารถใช้ภาษาที่ถูกต้องพร้อมก็นำเสนอเนื้อหาความรู้ที่ถูกต้องด้วย

ตัวชี้วัด

- ต.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน
- ต.1.1.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่ายๆ
- ต.1.2.1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
- ต.1.2.4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อนและครอบครัว
- ต.1.2.5 พูดแสดงความรู้สึกรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ โกลั่ตัวและกิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ
- ต.1.3.1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องโกลั่ตัว
- ต.1.3.2 พูด/วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ โกลั่ตัวตามที่ฟังหรืออ่าน
- ต.1.3.3 พูดแสดงความคิดเห็นง่ายๆ เกี่ยวกับเรื่องต่างๆ โกลั่ตัว
- ต.2.1.2 ตอบคำถามเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ง่ายๆ ของเจ้าของภาษา
- ต.2.2.2 บอกความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
- ต.3.1.1 ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน
- ต.4.2.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้วนักเรียนจะต้องสามารถ

1. ออกเสียงและสะกดคำเกี่ยวกับอาหารที่พบในชีวิตประจำวันได้
2. เลือกระบุภาพตรงตามความหมายและกลุ่มอาหารของคำศัพท์อาหารที่เรียนได้
3. ฟังและพูดโต้ตอบ/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารจานโปรดของตนได้

PROJECT 3: GOOD FOOD

4. ใช้ความรู้ ประสบการณ์ตามวัยในการแยกแยะอาหารที่มีประโยชน์/ส่วนผสมอาหารได้
5. ระบุความแตกต่างของโครงสร้างทางภาษาเกี่ยวกับการใช้คำนามในประโยคของภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้
6. ระบุความแตกต่างของเสียงท้ายคำในคำนามพหูพจน์ที่ปรากฏในภาษาอังกฤษได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาทางภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- What should I take for my breakfast?
- You should take (some ham and eggs).
- My healthy dish has (rice and sausages).
- What's your favourite dish?
- It's (chicken noodles).
- It looks (Yummy).
- Which food group is it in?
- It's in (the milk group).

คำศัพท์หมู่อาหาร : cereal group, fruit group, meat group, vegetable group, milk group, fat & sweets group

อาหาร : egg, milk, ham, jam, toast, cake, sausage, rice, oil, toffee, chocolate, butter, cupcake, noodles, cheese, yoghourt, nut, carrot, pea, cabbage, potato, tomato, lettuce

เครื่องดื่ม : orange juice, milk

อื่นๆ : strong, healthy, breakfast

การออกเสียง : การออกเสียง -s และ -es ท้ายคำ เช่น carrots - oranges

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-9 ใน Project 3A ของ Student's Book หน้า 38-45
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือ เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
3. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
4. Activities 1-7 ของ Project 1 ใน Activity Book หน้า 40-46
5. Worksheets 3.1-3.3 ใน Activity Book หน้า 127-131

PROJECT 3: GOOD FOOD

วัตถุประสงค์ บัตรภาพอาหารจาก Worksheet 3.1 และ 3.2; ชิ้นงาน My Healthy Dish จาก Worksheet 3.3; อาหาร (ของจริงหรือรูปภาพ)

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงานพร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรม ข้อ 9 Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 45 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 1 Sing: 'What Should I Take For My Breakfast?'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.37) และฝึกร้องเพลงตามซีดี ● ศึกษาคำและภาพประกอบใน Student's Book ที่ใช้เป็นบริบทช่วยในการเดาความหมายของคำศัพท์ใหม่เพื่อชี้แนะให้นักเรียนเดาอย่างมีเหตุผล ● เตรียมสื่ออุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's book หน้า 38 ข้อ 1 Sing: 'What Should I Take for My Breakfast?' ● CD Track 1.37 (Part A) ใน Student's Book หน้า 38 หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)</p>	<p>Ⓐ Listen, sing and act it out.</p> <p>1. ครูพูดคุยกับนักเรียนเรื่องการรับประทานอาหารให้นักเรียนแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับอาหารเช้าในแต่ละวัน สอบถามว่ารับประทานอะไรเป็นอาหารเช้าและให้นักเรียนดูภาพใน Student's Book ว่าเหมือนหรือต่างจากนักเรียนใน Student's Book อย่างไร และพูดถึงประโยชน์ของอาหารเช้า ซึ่งเป็นมื้อที่ร่างกายต้องการมากที่สุดเพื่อใช้เป็นพลังงานในการทำงานตลอดวัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● อาหารของจริงหรือของเลียนแบบที่หาได้: แสม, ไข่, นม, ผลไม้, น้ำส้มคั้น, ส้ม ขวด แยมและขนมปังปิ้ง

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำเสนอ (5 นาที)</p>	<p>2. เปิดซีดี Track 1.37 ให้นักเรียนฟัง 1 ครั้ง สอบถามว่าได้ยินคำว่าอะไรบ้าง (breakfast, take, strong, healthy, ham and egg, orange juice, jam and toast, milk and fruit.) ให้นักเรียนลองเดาคความหมายคำว่า breakfast, strong, healthy ส่วนอาหารอื่นๆ ให้นักเรียนดูภาพประกอบ ตรวจสอบให้แน่ใจว่านักเรียนเข้าใจความหมายของคำสำคัญเหล่านี้</p>	
<p>ขั้นฝึก (5 นาที)</p>	<p>3. เปิดซีดีอีกครั้งให้นักเรียนร้องเพลงตามซีดีพร้อมแสดงท่าทางประกอบ</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ (10 นาที)</p>	<p>4. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน แต่ละคนรับผิดชอบท่าทางประกอบเพลงแต่ละท่อน โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่ครูจัดเตรียมมาได้ และให้แต่ละกลุ่มออกมาแสดงท่าทางประกอบเพลง</p> <p>5. แจ้งให้นักเรียนทราบว่า ในกิจกรรมนี้ต้องลงคะแนนเสียงหากกลุ่มที่แสดงท่าทางประกอบเพลงได้ดีที่สุด โดยนักเรียนใช้แบบประเมินการแสดงข้างล่างนี้ กลุ่มที่ได้รับคะแนนเสียงสูงสุดจะได้เป็นกลุ่มที่รับผิดชอบแสดงท่าทางประกอบเพลงในงานรื่นเริงวันปิดภาคเรียนต่อไป และให้นักเรียนนำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ท้าย Activity Book จำนวน 3 ดวง กลุ่มที่ได้คะแนนเสียงอันดับ 2 ได้ 2 ดวง และกลุ่มที่ได้คะแนนเสียงอันดับ 3 ได้ 1 ดวง โดยนำไปติดที่ Activity 1 Project 4 ใน Activity Book</p>	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
ขั้นสรุป (3 นาที)	<p>Ⓑ What do you have for breakfast?..... .</p> <p>6. พูดคุยกับนักเรียนตามหัวข้อดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนคิดว่าอาหารเช้าที่คุณแม่แนะนำแก้วนั้นเหมาะสมและมีประโยชน์ต่อร่างกายหรือไม่ อย่างไร ● อาหารเช้าของนักเรียนมีอะไรบ้าง เหมือนกับอาหารเช้าที่คุณแม่แนะนำแก้วหรือไม่ ● มีนักเรียนคนใดที่ไม่ได้รับประทานอาหารเช้าบ้าง เพราะเหตุใด 	
การบ้าน	7. ครูให้นักเรียนไปทำกิจกรรม Sing.... ใน Project 3 ใน CD-ROM เป็นการบ้านเพื่อฝึกเพิ่มเติม	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2 Chat & Match</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี Track 1.38 ฝึกออกเสียงคำศัพท์ใน A Food Groups และรูปประโยค เช่น Carrots and cabbages are in the vegetable group. ตามซีดี ● ศึกษาหมู่อาหารใน Food Groups เพื่ออธิบายให้นักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 39 ข้อ 2 Chat & Match (Parts A และ B) ● Activity 1 Project 3 ใน Activity Book หน้า 40
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)	<p>Ⓐ Look at the picture and chat.</p> <p>1. ให้นักเรียนดูภาพอาหาร 6 หมู่ใน Student's Book พูดคุยกับนักเรียนเพื่อสรุปว่าอาหารทั้ง 6 หมู่ มีอะไรบ้าง Cereal Group = ข้าว แป้ง; Fruit Group = ผลไม้; Meat Group = เนื้อสัตว์; Vegetable Group = ผัก; Milk Group = นม; Fat and Sweets Group = ไขมันและน้ำตาล/ของหวาน) อาหารเช้าของนักเรียนที่ได้พูดคุยกันในกิจกรรมที่ผ่านมาอยู่ในหมู่อาหารใดบ้าง</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD Track 1.38 (Part B) ใน Student's Book หน้า 39 หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำเสนอ (5 นาที)</p>	<p>2. พูดคุยกับนักเรียนว่าร่างกายต้องการอาหารหมู่ต่างๆ เหล่านี้ในแต่ละวันเพียงใด หมู่ใดมากที่สุดและหมู่ใดน้อยที่สุด เฉลยคำตอบโดยให้นักเรียนดูจากปริมาณ/ส่วน (servings) ต่อวัน (a day) ที่กำกับหมู่อาหาร (คำตอบคือ หมู่อาหารประเภทแป้ง ข้าว มากที่สุด 6 ส่วนต่อวัน (6 servings a day) และหมู่อาหารประเภทไขมันและน้ำตาลน้อยที่สุด เพียงเล็กน้อย (a little bit) ต่อวัน) ให้นักเรียนดูอาหารในหมู่อื่นๆ และบอกปริมาณ/ส่วนที่ควรรับประทานในแต่ละวัน โดยครูบอกชื่อกลุ่มอาหาร เช่น The Meat Group นักเรียนตอบ 2 servings a day. เป็นต้น</p>	
<p>ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ (10 นาที)</p>	<p>ⓑ Match the following items of food...with the CD.</p> <p>3. ในกลุ่ม 3-4 คน ให้นักเรียนจับคู่รายการอาหารใน a-f กับหมู่อาหาร 6 หมู่ แนะนำให้นักเรียนสังเกตคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วเพื่อช่วยในการตัดสินใจ จากนั้นตรวจสอบคำตอบจากซีดี</p> <p>เฉลย a = 4, b = 6, c = 1, d = 5, e = 2, f = 3</p> <p>ⓒ Listen again, point and repeat.</p> <p>4. ให้นักเรียนดูภาพหมู่อาหาร 6 หมู่ บอกให้ทราบว่าจะได้ออกเสียงคำศัพท์อาหารในแต่ละหมู่ที่ได้ยินมาแล้ว ให้นักเรียนชี้ภาพขณะออกเสียงตามซีดี</p>	
<p>ขั้นสรุป (3 นาที)</p>	<p>5. ให้นักเรียนดูคำศัพท์อาหารใน a-f และดูภาพอาหารในหมู่อาหาร 1-6 อีกครั้งพร้อมสังเกตปริมาณอาหารในภาพและคำศัพท์ บอกนักเรียนให้ทราบว่าเป็นอาหาร</p>	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>เหล่านี้บางชนิดไม่มีการเติม -s แม้ว่าจะมีปริมาณมากกว่าหนึ่งเพราะถือเป็นคำนามนับไม่ได้และเป็นรูปเอกพจน์ ให้นักเรียนบอกคำศัพท์ใน a-f ที่ไม่มี -s ทำย่อคำ (คำตอบคือ b = cake, chocolate, oil; c = rice, bread, cereal; d = cheese, milk, yoghurt, butter; f = fish, pork) และให้บอกคำศัพท์ที่สามารถนับได้ ซึ่งจะมีการเติม -s หรือ -es ทำย่อคำเมื่อมีมากกว่าหนึ่ง (คำตอบคือ คำศัพท์ที่เหลือทั้งหมด)</p> <p>6. พูดคุยกับนักเรียนตามหัวข้อดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ในแต่ละวันนักเรียนรับประทานอาหารครบ 6 หมู่หรือไม่ และรับประทานในปริมาณที่เหมาะสมหรือไม่เพียงใด ● ทำไมเราจึงต้องการหมู่อาหารไขมันและน้ำตาลน้อยที่สุดในแต่ละวัน ถ้ารับประทานเกินปริมาณจะเกิดอะไรขึ้นกับร่างกาย <p><u>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● ผลไม้ต่างๆ ถ้านับเป็นผล เช่น มะละกอ สับปะรด จะถือเป็นคำนามนับได้ เช่น two papayas/pineapples แต่ถ้าหมายถึงเนื้อมะละกอ/สับปะรดจะถือเป็นคำนามนับไม่ได้ เช่น I like papaya/pineapple. ● yoghurt สามารถสะกดได้อีก 2 แบบ คือ yoghurt และ yoghourt ● อาหารบางชนิด เช่น noodles จะมี 's' ลงท้ายเสมอ แต่ใช้เป็นนามนับไม่ได้ ในขณะที่อาหารบางชนิด เช่น cake อาจใช้เป็นคำนามนับไม่ได้ เมื่อพูดถึงขนมเค้กที่เป็นขนมหวาน แต่ถ้าพูดถึงขนมเค้กในลักษณะที่เป็นก้อน เช่น ขนมเค้กในถ้วยกระดาษ (cupcake) 	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ก็จะถือเป็นค่านามนับได้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับอาหารทั้ง 6 หมู่ที่เป็นประโยชน์ต่อนักเรียน สำหรับครูนำไปสอดแทรกในบทเรียนคือ ● กลุ่มขนมปังและธัญพืช (Rice Group) กลุ่มนี้ให้พลังงานและเส้นใย ได้แก่ อาหารจำพวกธัญพืชอบกรอบ (cereal) ข้าว ขนมปัง และเส้นก๋วยเตี๋ยว เราต้องรับประทานอาหารกลุ่มนี้ให้มากที่สุด นักเรียนต้องการวันละ 6 ส่วน ● กลุ่มผัก (Vegetable Group) ผักแต่ละชนิดให้วิตามินแก่เรา ทำให้มีสุขภาพแข็งแรง นักเรียนต้องการอย่างน้อยวันละ 2 ส่วน ● กลุ่มผลไม้ (Fruit Group) ผลไม้แต่ละชนิดให้วิตามินแก่เรา ทำให้มีสุขภาพแข็งแรง นักเรียนต้องการอย่างน้อยวันละ 2 ส่วน ● กลุ่มนม (Milk Group) นม เนยแข็ง และนมเปรี้ยว ช่วยทำให้ฟันและกระดูกแข็งแรง นักเรียนต้องการอย่างน้อยวันละ 3 ส่วน ● กลุ่มเนื้อสัตว์ (Meat Group) ปลา ไข่ ผลไม้เปลือกแข็งประเภทนัทและถั่วเมล็ดแห้งทุกชนิดอยู่ในกลุ่มนี้ อาหารกลุ่มนี้ช่วยให้ร่างกายเติบโตและทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง นักเรียนต้องการวันละ 2 ส่วน ● อาหารตรงยอดพีระมิด (Fat and Sweets Group) ได้แก่ อาหารที่มีไขมัน หรือน้ำมัน หรือน้ำตาลมากๆ เป็นอาหารกลุ่มที่ไม่จำเป็นต่อร่างกาย เพราะไม่ได้ช่วยให้เจริญเติบโตและแข็งแรง หรือมีสุขภาพดี จึงควรรับประทานอาหารกลุ่มนี้เพียงเล็กน้อย 	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การบ้าน	<p>7. ให้นักเรียนทำ Activity 1 ใน Activity Book หน้า 40</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>แนวตั้ง: eggs (ตัวอย่าง), orange, jam banana, peas, fish, ham, apple</p> <p>แนวนอน: bread, milk, carrot, cupcake, tomato, chicken</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 1 Project 3 ใน Activity Book หน้า 40
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 3 Play : The 'Food Group' Game</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาวิธีการเล่นเกมใน Student's Book หน้า 40 ข้อ 3 Play: 'The Food Group' Game ● เตรียม Worksheet 3.1 และวัสดุอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 40 ข้อ 3 Play: The 'Food Group' Game ● บัตรภาพ จาก Worksheet 3.1 ใน Activity Book
ขั้นเตรียมทำกิจกรรม (5 นาที)	<p>Do Worksheet 3.1 in your Activity Book.</p> <p>Ⓐ ให้นักเรียนระบายสีอาหารใน Worksheet 3.1 และตัดเป็นบัตรภาพ รวม 24 ใบ จากนั้นครูตรวจสอบความหมายของคำศัพท์โดยบอกชื่ออาหาร ให้นักเรียนทั้งชั้นชูบัตรอาหารตามคำศัพท์ที่ได้ยิน หรือครูชูบัตรอาหารให้นักเรียนบอกคำศัพท์ ครูอาจให้นักเรียนเป็นผู้ชูบัตรภาพให้เพื่อนบอกคำศัพท์อาหารหรือให้นักเรียนบอกคำศัพท์อาหาร ให้เพื่อนชูบัตรภาพแทนครู หรือสลับให้นักเรียนเรียกชื่อเพื่อนให้ตอบ/ชูภาพหรืออาจให้เล่นเป็นกลุ่มแข่งขันเพื่อเพิ่มความตื่นเต้นของเกม โดยครูสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่างก่อน 1-2 ครั้ง</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● หน้า 127 เท่าจำนวนนักเรียนในชั้น ● วัสดุอุปกรณ์ ได้แก่ อาหารจริงหรือกล่องอาหาร เช่น กล่องธัญพืช, กล่องนม, ถูขนาดต่างๆ (ใหญ่ กลาง ย่อม และเล็ก) จำนวน 6 ถู แต่ละถูเขียนชื่อหมู่อาหารและปริมาณที่ต้องการในหนึ่งวันกำกับไว้ (ดูภาพใน Student's Book หน้า 40)

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นทำกิจกรรม (15 นาที)</p>	<p>Ⓑ Play the 'Food Group' game.</p> <p>2. นำถุงอาหารทั้ง 6 ถุงวางบนโต๊ะให้นักเรียนอ่านชื่อหมู่อาหารทั้ง 6 หมู่ สอบถามว่าทำไมถุงจึงมีขนาดต่างกัน และในแต่ละวันร่างกายต้องการอาหารแต่ละหมู่ในปริมาณเท่าใด ให้นักเรียนตอบโดยใช้ภาษาอังกฤษ เช่น 6 servings a day ฯลฯ (คำตอบคือ ร่างกายต้องการปริมาณอาหารในแต่ละหมู่ต่างกันในแต่ละวัน ปริมาณที่ต้องการของแต่ละหมู่อาหารเป็นไปตามตัวเลขที่กำกับถุง)</p> <p>3. นำอาหารจริงหรือกล่องอาหารที่เตรียมมาและบัตรภาพวางบนโต๊ะ แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาครั้งละ 1 คน หยิบอาหาร/บัตรภาพบนโต๊ะ 1 อย่าง บอกชื่ออาหารและหมู่อาหาร ครูออกคำสั่งเป็นภาษาอังกฤษ เช่น Pick one food card. Name the food. Which food group is it in? และสาธิตให้ดู นักเรียนหยิบกล่องธัญพืช/บัตรภาพกล่องธัญพืชให้เพื่อนดูพร้อมพูด Cereal. It's in the cereal group. จากนั้นให้นักเรียนนำกล่องธัญพืช/บัตรภาพกล่องธัญพืชไปใส่ในถุงตามหมู่อาหาร ผู้เล่นที่พูดแนะนำอาหารได้ถูกต้องตามหมู่อาหาร และใส่ลงในถุงที่ถูกต้องได้ 1 คะแนน เล่นเกมจนทุกคนในแต่ละกลุ่มได้ออกมาแนะนำอาหาร นับคะแนนรวมของแต่ละกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ หลังจากทีเล่นแข่งกันเป็นกลุ่มทั้งชั้นแล้ว อาจให้นักเรียนเล่นในกลุ่มย่อย 3-4 คน โดยใช้บัตรภาพที่ทำมา นำมารวมกัน ควรวางบนโต๊ะแต่ละคนหยิบบัตรภาพพร้อมแนะนำอาหาร ครูวางถุง</p>	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>อาหารบนโต๊ะที่นักเรียนสามารถเห็นได้ถนัด เพื่อให้ นักเรียนได้ใช้อ้างอิงชื่อกลุ่มอาหาร ผู้เล่นที่แนะนำ และบอกกลุ่มอาหารได้ถูกต้องเก็บบัตรภาพไว้ เล่นได้หลายรอบตามเวลาที่เหมาะสมและนับคะแนนที่ได้ตามจำนวนบัตรที่ตอบได้ถูกต้อง ผู้เล่นที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ</p>	
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>4. พูดคุยกับนักเรียนว่านักเรียนในห้องคนใดที่มีน้ำหนักเกินหรือน้อยกว่าน้ำหนักมาตรฐานของเด็กไทยในวัยนี้ (ประมาณ 20-30 กิโลกรัม) มีนิสัยการรับประทานอาหารอย่างไร อาหารที่รับประทานในแต่ละวันมีอะไรบ้าง และครูอาจนำข้อมูลเกี่ยวกับอาหารทั้ง 6 หมู่จากข้อมูลเพิ่มเติมในกิจกรรมที่ 2 ที่ผ่านมาเล่าให้นักเรียนฟัง เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบในการแนะนำอาหารและปริมาณอาหารที่เหมาะสมให้กับเพื่อนที่มีน้ำหนักเกิน/น้อยกว่าน้ำหนักมาตรฐาน ทั้งนี้ครูจะต้องระมัดระวังไม่ให้เป็นการล้อเลียน</p>	
<p>การบ้าน</p>	<p>© Do Activity 2 in your Activity Book.</p> <p>5. ให้นักเรียนทำ Activity 2 Project 3 ใน Activity Book หน้า 41</p> <p><u>เฉลย</u> Activity 2</p> <p>A. Fruit: banana, apple, papaya</p> <p>Vegetable: cabbage, carrot, tomato</p> <p>Cereal: bread, cereal</p> <p>Milk: milk, yoghurt, cheese</p> <p>Meat: fish, pork, sausage</p>	<p>● Activity 2 Project 3 ใน Activity Book หน้า 41</p>

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	Fat and Sweets: chocolate, oil B. 1. อาหารที่ไม่เข้ากลุ่มคือ peas หมู่อาหารในกลุ่มคือ Milk Group 2. อาหารที่ไม่เข้ากลุ่มคือ milk หมู่อาหารในกลุ่มคือ Cereal Group 3. อาหารที่ไม่เข้ากลุ่มคือ papayas หมู่อาหารในกลุ่มคือ Vegetable Group 4. อาหารที่ไม่เข้ากลุ่มคือ carrots หมู่อาหารในกลุ่มคือ Fruit Group 5. อาหารที่ไม่เข้ากลุ่มคือ cheese หมู่อาหารในกลุ่มคือ Meat Group	
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 4 The Music of English: carrots - oranges <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี Tracks 1.39 - 1.40 ใน Student's Book หน้า 41 และฝึกออกเสียงตามซีดี ● ศึกษาการทำกิจกรรมใน Activity 3 Project 3 ใน Activity Book และฟังซีดี Tracks 1.41 - 1.42 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 41 ข้อ 4 The Music of English: carrots-oranges ● Activity 3 Project 3 ใน Activity Book หน้า 42
ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน ช้่นนำเสนอ ช้่นฝึก ช้่นนำไปใช้ ช้่นสรุป (40 นาที)	กิจกรรมนี้ใช้หลักการในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 The Music of English Snake - snail ใน Project 1D หน้า 75 ของคู่มือครูนี้โดยเปลี่ยนเป็นการออกเสียง -s และ -z และมีเทปสคริปต์และเฉลยคำตอบสำหรับข้อ B ใน Student's Book หน้า 41 และ Activity 3 Project 3 ใน Activity Book หน้า 42 ดังต่อไปนี้:- <u>เฉลยคำตอบ</u> 1. Student's book (B) Listen and repeat.....	<ul style="list-style-type: none"> ● CD Track 1.39-1.40 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 41 และ Track 1.41-1.42 (Parts A และ C) ใน Activity 3 ของ Activity Book หน้า 42

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>1. boxes; 2. cakes; 3. milkshakes</p> <p><u>เทปสคริปต์</u> Activity 3</p> <p>A How many carrots do you want? I want two carrots, please. How many apples do you want? I want three apples, please.</p> <p>B 1. There are some sausages in the dish. 2. Can I have two cupcakes, please? 3. I want three lollipops, please.</p> <p>D 1. sausages เสียง - izzz 2. cupcakes เสียง - ssss 3. lollipops เสียง - ssss</p> <p>2. พูดคุยกับนักเรียนเพื่อสรุปว่า คำนามที่ลงท้ายด้วย -s, -z, ch, sh, ge เมื่อเป็นพหูพจน์จะเติม -es และออกเสียงเป็น -izzz ส่วนคำนามที่ลงท้ายด้วย t, p, k, f เมื่อเป็นพหูพจน์จะเติม -s และออกเสียงเป็น -sssss</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 5 Chat & Match</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Tracks 1.43 - 1.44) ฟังออกเสียงคำและบทสนทนาให้เหมือนตามซีดี 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 42 ข้อ 5 Chat & Match
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ (18 นาที)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรมนี้ใช้หลักการในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม Chat & Match ใน Project ก่อนๆ โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมและจุดประสงค์ด้านภาษาที่ต่างไปหรือเพิ่มเติมดังนี้ <p>1. ให้นักเรียนดูภาพประกอบใน Student's book แล้วบอกเป็นภาษาไทยว่าอาหาร 4 อย่าง ทางซ้ายมือสุด</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD Track 1.43 (Part A) และอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>นั้นเรียกว่าอะไร ครูรับทุกคำตอบที่เป็นไปได้</p> <p>2. ให้นักเรียนดูรายชื่ออาหารใน a - d ครูอ่านชื่ออาหารให้นักเรียนอ่านตาม แล้วให้นักเรียนจับคู่อาหารใน 1 - 4 กับชื่ออาหาร a - d</p> <p>3. เปิดซีดี Track 1.43 ให้นักเรียนตรวจคำตอบและอ่านออกเสียงตามซีดี</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>1. = c It's chicken noodles</p> <p>2. = d It's fried rice.</p> <p>3. = b It's fruit salad.</p> <p>4. = a It's a hot dog.</p> <p>4. ให้นักเรียนปิดหนังสือ ถามนักเรียนว่าอาหารแต่ละอย่างน่าจะมีส่วนประกอบอะไรบ้าง เช่น hot dog ต้องมี roll กับ sausage ให้นักเรียนตอบเป็นภาษาอังกฤษเพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว รับคำตอบอื่นที่เป็นไปได้ซึ่งอาจไม่เหมือนใน Student's book ด้วย</p> <p>5. ให้นักเรียนเปิดหนังสือดูว่าส่วนประกอบอาหารในความคิดของตนที่เสนอไปนั้นเหมือนหรือแตกต่างจากใน Student's Book หรือไม่ เพราะอะไร คิดว่าผิดหรือไม่ (ไม่ผิดเพราะเป็นการดัดแปลงอาหารให้เหมาะกับรสนิยมของตน และอาจสร้างสรรค์อาหารที่แปลกใหม่ขึ้นได้ แต่ต้องยังคงส่วนประกอบหลักตามชื่อของอาหารนั้นอยู่ เช่น fruit salad อย่างน้อยต้องมีผลไม้ ซึ่งจะใช้ผลไม้อะไรก็ได้ตามชอบ)</p>	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
ขั้นสรุป (2 นาที)	<p>6. พูดคุยกับนักเรียนในเรื่องต่อไปนี้.-</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนเคยเห็นอาหารทั้ง 5 อย่างนี้ในชุมชน/ท้องถิ่นของนักเรียนหรือไม่ ที่ไหน บอกคุณครูและเพื่อนๆ ● นักเรียนเคยรับประทานอาหารทั้ง 5 อย่างนี้หรือไม่ ถ้าเคย ชอบหรือไม่ เพราะเหตุใด ● นักเรียนคิดว่าอาหารทั้ง 5 อย่างนี้เป็นอาหารไทยดั้งเดิม หรืออาหารฝรั่ง 	
การบ้าน	<p>ⓑ Do Activity 4 in your Activity Book.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนทำ Activity 4 Project 3 ใน Activity Book หน้า 43 <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>A. a = 3 ; b = 1 ; c = 2 ; d = 6 ; e = 4 ; f = 5</p> <p>B. 1 = E ; 2 = D ; 3 = B ; 4 = A ; 5 = F ; 6 = C</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 4 Project 3 ใน Activity Book หน้า 43
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)	<p>ⓒ Look, listen and repeat.</p> <p>1. ให้นักเรียนดูภาพและบอกว่าแก้วกับเจนกำลังสนทนากันเรื่องอาหารจานโปรดของทั้งสอง โดยต่างให้ลองทายกัน ให้นักเรียนฟังแล้วบอกว่าอาหารจานโปรดของแก้วและเจนคืออะไร</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 42 ข้อ 5 Chat & Match (Part C)
ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก (10 นาที)	<p>2. เปิดซีดี Track 1.44 ให้นักเรียนฟัง ขอคำตอบจากนักเรียน อาจเปิดให้ฟังหลายๆ ครั้งจนได้คำตอบว่าอาหารจานโปรดของแก้วคือ chicken noodles และของ Jane คือ a hot dog ครูถามเป็นภาษาอังกฤษใช้รูปประโยค What is Kaew/Jane's favourite dish? ให้นักเรียนตอบ It's (ชื่ออาหาร). ครูเขียนรูป</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD Track 1.44 (Part C ใน Student's Book หน้า 42 และอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ประโยคบนกระดาน</p> <p>3. เปิดซีดีอีกครั้งให้นักเรียนฟังและบอกส่วนผสมของอาหารจานโปรดของเด็กทั้งสอง ครูเขียนคำตอบบนกระดาน และให้นักเรียนใช้ประโยค <i>Kaew/Jane's dish has +</i> (รายการส่วนประกอบอาหารที่นักเรียนบอก)</p> <p>4. เปิดซีดีให้นักเรียนพูดตามซีดี และเปิดหลายๆ ครั้ง ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มผลัดเป็นแก้วและเจน</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ (5 นาที)</p>	<p>5. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกมาแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้น ใช้บทสนทนาที่ฝึกมาโดยบอกให้นักเรียนเปลี่ยนอาหารที่เป็นจานโปรดของนักเรียน และใช้ส่วนประกอบของอาหารนั้นๆ หรืออาจใช้รายการอาหารในข้อ (A) ที่เรียนมาแล้วก็ได้</p>	
<p>ขั้นสรุป (3 นาที)</p>	<p>6. พูดคุยกับนักเรียนว่านักเรียนรู้สึกอย่างไรกับการเล่นบทบาทสมมติที่ต้องใช้ข้อมูลจริง (อาหารจานโปรดของนักเรียน) ต่างกับการได้ออกมาแสดงบทบาทสมมติตามที่มีในหนังสือเรียนอย่างไร</p>	
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>กิจกรรมที่ 6 Play: 'My Favourite Dish'</p> <ul style="list-style-type: none"> ศึกษาวิธีเล่นกิจกรรมใน Student's book หน้า 43 ข้อ 6 Play: 'My Favourite Dish' บอกให้นักเรียนทำ Worksheet 3.2 ใน Activity Book หน้า 129 เพื่อนำมาเล่นเกม 	<ul style="list-style-type: none"> Student's Book หน้า 43 ข้อ 6 Play: 'My Favourite Dish' (Parts A และ B) บัตรภาพจาก Worksheet 3.2 ใน
<p>ขั้นเตรียมทำกิจกรรม</p>	<p>1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ให้แต่ละ</p>	<p>Activity Book หน้า</p>

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>(5 นาที)</p> <p>ขั้นทำกิจกรรม (20 นาที)</p>	<p>กลุ่มหยายบัตรภาพอาหาร 1 ชุด จาก Worksheet 3.2 (16 แผ่น) ที่ทำไว้ วางแผ่นบนโต๊ะ</p> <p>2. บอกให้นักเรียนถามอาหารจานโปรดของครูใช้ประโยค What's your favourite dish? ครูจะตอบชื่ออาหาร 1 ชื่อ จาก 5 ชื่อที่เรียนไปแล้ว ให้นักเรียนช่วยกันหาส่วนประกอบอาหารนั้นจากบัตรภาพ โดยอาจมีส่วนประกอบที่เป็นไปได้มากกว่าที่ปรากฏใน Student's Book ให้ครูเป็นผู้ตัดสินความเหมาะสม กลุ่มจะได้คะแนน 1 คะแนน ต่อ 1 ภาพที่เป็นไปได้ในแต่ละครั้ง เมื่อครูบอกชื่ออาหารแล้ว ให้นักเรียนสักครู่ ก่อนบอกให้รูปภาพพร้อมกัน ห้ามขูภาพเติมภายหลัง สาธิตสัก 1 - 2 ครั้ง กำหนด 1 คนในกลุ่มเป็นผู้จดคะแนนของกลุ่ม</p> <p><u>Whole class</u></p> <p>3. เล่นเกมตามที่ได้สาธิตไปก็รอบก็ได้ตามความเหมาะสม</p> <p><u>In groups</u></p> <p>4. เล่นเกมในลักษณะเดียวกับข้างต้นในกลุ่มย่อย 4 คน แต่ละกลุ่มตั้งกรรมการตัดสินความเหมาะสมของส่วนประกอบอาหาร (โดยฟังเสียงจากสมาชิกในกลุ่มด้วย) แต่ละคนจดคะแนนของตนเอง เวียนกันเป็นผู้บอกชื่ออาหารและกรรมการ ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดเมื่อจบเกมเป็นผู้ชนะ ครูกำหนดเวลาเล่นตามความเหมาะสม</p>	<p>129 คนละ 4 ใบ</p>
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>5. พูดคุยกับนักเรียนว่าเพื่อนคนไหนเป็นกรรมการตัดสินที่ดี (มีเหตุผลในการตัดสิน และฟังเสียงผู้อื่นอย่างเหมาะสม) และนักเรียนทำได้ดีเพียงใด</p>	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การบ้าน	<p>6. ให้นักเรียนทำ Activity 5 Project 3 ใน Activity Book หน้า 44</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u> A a = yellow ; b = pink ; c = white d = purple ; e = brown ; f = red ; g = orange ; h = green</p> <p>B คำตอบขึ้นอยู่กับประโยคที่นักเรียนเลือก</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 5 Project 3 ใน Activity Book หน้า 44
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 7 Grammar Chat</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.45) ออกเสียงตามซีดี ● ศึกษาตารางสรุปไวยากรณ์แบบบรรยายส่วนประกอบอาหารตามรูปประโยค My dish has + คำนาม พหูพจน์/คำนามนับไม่ได้ ● ศึกษาคำถามใน (B) Chat. และเตรียมคำตอบเพื่ออธิบายให้นักเรียน ● ศึกษาวิธีทำกิจกรรมใน (C) Play 'Quick Chat'. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 44 ข้อ 7 Grammar Chat (Parts A, B และ C) ● CD Track 1.45 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 44 หรือ CD - ROM และอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ชั้นนำเสนอ</p> <p>ชั้นนำฝึก</p> <p>ชั้นนำไปใช้</p> <p>ชั้นนำสรุป</p> <p>(25 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรมที่ 5 Grammar Chat ใน Project 1 C หน้า 65 ของคู่มือครูนี้ โดยจุดประสงค์ในการสอนภาษาเปลี่ยนไปเป็นเรื่องการใช้รูปประโยค : ประธาน + กริยา + คำนามพหูพจน์ คำนามนับไม่ได้ เพื่อบรรยายส่วนประกอบอาหาร เช่น My dish has rice, eggs and pork. และมีการเพิ่มเติม/ปรับเปลี่ยน ดังต่อไปนี้</p> <p>(B) Chat.</p> <p>1. คำตอบของคำถาม Why do we say, 'My dish has rice, pork and eggs.', but not 'My dish has</p>	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>rice, pork, and eggs.'? คือ 'rice' และ 'pork' เป็นนามนับไม่ได้ ไม่มีรูปเติม -s ส่วน 'egg' เป็นนามนับได้ หากหมายถึงไข่ 1 ใบ ต้องเป็น 'an egg' หรือหลายใบต้องทำเป็นพหูพจน์ในที่นี้คือเติม -s เป็น 'eggs'</p> <p>© Play: 'Quick Chat'. ในการเล่นเกม 'Quick Chat' ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มบรรยายส่วนประกอบของอาหารจานโปรดของตนเอง โดยใช้รูปประโยค My dish has..... . และให้เพื่อนกลุ่มอื่นเดาว่าเป็นอาหารอะไร กลุ่มที่เดาถูกได้คะแนน 1 คะแนน</p>	
<p>การบ้าน</p>	<p>© Do Activities 6-7 (Part A) in your Activity Book.</p> <p>3. ให้นักเรียนทำ Activities 6 - 7 (Part A) Project 3 ใน Activity Book หน้า 45-46</p> <p><u>เฉลย</u> Activity 6</p> <p>A. กลุ่มค่านามนับไม่ได้: chocolate, cake, cereal, bread, rice, oil, cheese, milk, yoghurt, butter</p> <p>กลุ่มค่านามนับได้: egg, noodles, apple, banana, orange, tomato, carrot, pea, cabbage, potato</p> <p>B. อาหารในกลุ่มค่านามนับได้ที่มีการเติม -es เมื่อมีมากกว่าหนึ่ง คือ tomatoes, potatoes มักลงท้ายด้วย -o</p> <p>C. อาหารที่มีรูปเป็นพหูพจน์มี -s ลงท้ายเสมอ คือ noodles</p>	<p>● Activities 6 - 7 (Part A) ของ Project 3 ใน Activity Book หน้า 45 - 46</p>

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>Activity 7: 1. carrots ; 2. peas ; 3. cabbage ; 4. Lettuce ; 5. tomatoes ; 6. papayas 10. sausages ; 11. eggs ; 12. chicken 13. lettuce ; 14. bread ; 15. cheese 16. ham</p> <p>Can you guess what my favourite dishes are? คำตอบคือ fried rice, sandwich, fried chicken.</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 8 Make: 'My Healthy Dish'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมข้อ 8 Make: 'My Healthy Dish' ใน A - C ● ศึกษาวิธีทำกิจกรรมใน Worksheet 3.3 Project 3 ใน Activity Book หน้า 131 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 45 ข้อ 8 ● Make: 'My Healthy Dish' (Parts A - C) ● Worksheet 3.3 ใน Activity Book หน้า 131
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการในการทำงานเดียวกันกับกิจกรรม Make ใน Project ก่อนๆ โดยมีจุดประสงค์ด้านภาษา วัสดุอุปกรณ์ ขั้นตอนกิจกรรมที่ต่างไปหรือเพิ่มเติมดังนี้</p> <p>Ⓐ Do Worksheet 3.3 in your Activity Book.</p> <p>1. พูดคุยกับนักเรียนเรื่องอาหารจานโปรดที่มีประโยชน์ต่อร่างกาย (นักเรียนอาจมีอาหารจานโปรดได้หลายอย่าง) ให้นักเรียนเลือกอาหารจานโปรด 1 อย่างที่คิดว่ามีประโยชน์ต่อร่างกายมากที่สุด วาดภาพอาหารจานโปรดที่เลือกไว้ลงใน Worksheet 3.3 และระบายสีตามชอบ จากนั้นให้แต่ละคนเขียนชื่ออาหาร (ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษก็ได้) เติมในประโยคที่ให้ไว้ได้ภาพที่วาด พร้อมกับทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง</p>	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>หมู่อาหารเพื่อแสดงส่วนประกอบของอาหารจานที่เลือก</p> <p>Ⓑ Talk about your dish. Your friend guesses its name.</p> <p>2. ให้นักเรียนจับคู่ แต่ละคนบอกส่วนประกอบของอาหารจานโปรดที่วาดไว้ โดยไม่บอกชื่ออาหาร ให้เพื่อนเดา หากเพื่อนไม่สามารถบอกชื่ออาหารเป็นภาษาอังกฤษได้ อนุโลมให้บอกชื่อเป็นภาษาไทยและทายได้ 3 ครั้ง ถ้าทายผิด เจ้าของภาพเฉลย</p> <p>3. นำภาพอาหารจานโปรดมาแลกเปลี่ยนกันดู ชมเชย และให้ข้อคิดเห็นซึ่งกันและกัน</p> <p>การสร้างสร้งงานจากประสบการณ์เพื่อแสดงข้อมูลของตนประกอบการวิเคราะห์ เป็นการฝึกให้นักเรียนหัดวิเคราะห์ กระบวนการดังกล่าวสำหรับนักเรียนในวัยนี้จะต้องมีการสอดแทรกการเล่นให้เกิดความเพลิดเพลินและแรงจูงใจจากความภาคภูมิใจในความสำเร็จของงาน</p> <p>Ⓒ Keep it in 'My English Portfolio'.</p> <p>4. นำภาพเก็บรวบรวมเข้าแฟ้มสะสมผลงาน (My English Portfolio)</p>	
ขั้นสรุป (5 นาที)	<p>5. พูดคุยกับนักเรียนว่าอาหารจานโปรดของนักเรียนมีส่วนประกอบครบทุกหมู่หรือไม่ จะสามารถดัดแปลงเพิ่มเติมให้ได้สารอาหารครบทุกหมู่ได้หรือไม่ อย่างไร</p>	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (15 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 9 Think Back & Write</p> <ul style="list-style-type: none"> ● โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Think Back & Write ใน Project 1 A ข้อ 1, 2 หน้า 49 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกันโดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนทำ Activity 7 Project 3 ใน Activity Book 2. บอกนักเรียนว่าในตอนปลายของ Project 3 นี้ (ประมาณอีก 4-5 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้ที่บริโภคอาหารครบคุณค่าที่สุด (Best Diet Planners) และแม่ครัว/พ่อครัวยอดเยี่ยม (Best Cooks) โดยยังคงมีการประกวดผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ ดังเช่นใน Project ก่อนๆ ด้วย (เพื่อให้นักเรียนมีโอกาสดำเนินการพัฒนาการอยู่เรื่อยๆ และให้มีจำนวนผู้ได้รับรางวัลเพิ่มขึ้น) ฉะนั้นนักเรียนจึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย 3. ให้นักเรียนเสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้ที่บริโภคอาหารครบคุณค่าที่สุด และแม่ครัว/พ่อครัวยอดเยี่ยม แล้วครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น <ul style="list-style-type: none"> ● ผู้ที่บริโภคอาหารครบคุณค่าที่สุด: รับประทานอาหารในแต่ละวันได้ครบทุกหมู่อาหาร และในปริมาณที่ได้ส่วนตามที่ร่างกายต้องการ ฯลฯ ● แม่ครัว/พ่อครัวยอดเยี่ยม: จัดเตรียมอาหารและทำอาหารที่ได้รับมอบหมายสำหรับงานเลี้ยงได้เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 45 Project 3A ข้อ 9 Think Back & Write ● Activity 7 (Part B) Project 3 ใน Activity Book หน้า 46

PROJECT 3: GOOD FOOD

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>พอดี และปรุงอาหารได้ถูกใจเพื่อนๆ (เช่น ดูจากอาหารที่หมดก่อนจานอื่นๆ) ฯลฯ</p> <p>4. ทำการประเมินตามที่ระบุไว้ในข้อ 5 ของกิจกรรมที่ 4 Think Back & write ใน Project 1A หน้า 50 ของคู่มือครูนี้อย่างสม่ำเสมอ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก หน้า 333)</p>	

PROJECT 3: GOOD FOOD

Project 3B: Party Food

สาระสำคัญ	การพูดเชื้อเชิญเสนออาหารและการตอบรับ/ปฏิเสธเป็นมารยาทสังคมที่ควรปลูกฝังตั้งแต่เยาว์วัยเพื่อการมีทักษะชีวิตที่ตีรวมทั้งช่วยเพิ่มพูนการสื่อสารให้เกิดประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
ตัวชี้วัด	<p>ต.1.1.1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องและคำแนะนำ (instructions) ง่ายๆ ที่ฟังหรืออ่าน</p> <p>ต.1.1.2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะถูกต้องตามหลักการอ่าน</p> <p>ต.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน</p> <p>ต.1.1.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่ายๆ</p> <p>ต.1.2.1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล</p> <p>ต.1.2.3 พูด/เขียนแสดงความต้องการของตนเองและขอความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ</p> <p>ต.2.1.1 พูดและทำท่าประกอบอย่างสุภาพตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา</p> <p>ต.2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย</p>
จุดประสงค์ของบทเรียน	<p>เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ออกเสียงและสะกดคำเกี่ยวกับอาหารที่พบเห็นในชีวิตประจำวันได้ 2. พูดเชื้อเชิญและตอบรับ-ปฏิเสธในการเสนออาหารได้ 3. แยกแยะส่วนผสมของอาหารง่ายๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันได้ 4. บอกความแตกต่างของโครงสร้างทางไวยากรณ์ในประโยคคำถามเชื้อเชิญ และการตอบรับ-ปฏิเสธของภาษาไทยกับภาษาอังกฤษได้ 5. เข้าใจในวิธีการทำอาหารง่ายๆ และตอบคำถามได้ 6. ใช้สำนวนของชุดคำกริยาและคำนามที่มักไปด้วยกัน (collocation) เช่น go to bed, fry a fish

PROJECT 3: GOOD FOOD

ฯลฯ ได้

7. ใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา พลศึกษาได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาทางภาษา

โครงสร้างทางภาษา

Would you like a/some (hot dog/milk)?

You, please./No, thanks.

Put cheese on the bread.

What food is it?

คำศัพท์

hot dog, sandwich, milkshake, fruit punch, spinach, soda, syrup, ketchup, orange, apple, cherry, ham, cheese, bread, tomato, sausage, lettuce

สำนวน (collocation) boil an egg, bake a cake, fry a fish ฯลฯ

บทอ่าน

เรื่อง Party Food, Fruity Milkshake

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-7 ใน Project 3B ของ Student's Book หน้า 46-51
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือ เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
3. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
4. Activities 8-13 ของ Project 3 ใน Activity Book หน้า 47-52
5. Worksheet 3.4 ใน Activity Book หน้า 133

วัสดุอุปกรณ์

อาหาร (ของจริง), บัตรภาพอาหาร

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงานพร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรม ข้อ 7 Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 51 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 3: GOOD FOOD

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 1 Chant: 'Would You Like a Hot Dog?'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.46) ฟังออกเสียงคำศัพท์ตามซีดี ● ฟังซีดี (Track 1.47) และฝึกเคาะการลงจังหวะตามซีดี ● เตรียมอาหารจริงหรือรูปภาพอาหารและคิดทำทางประกอบ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's book หน้า 46 ข้อ 1. Chant: 'Would You Like a Hot Dog?' ● CD Track 1.46-1.47 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 46 หรือ CD-ROM พร้อมด้วยอุปกรณ์การเล่น ● วัสดุอุปกรณ์อาหารจริงหรือรูปภาพอาหาร hot dog, milkshake, fruit punch, sandwich และ spinach (ผักโขม)
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม Chant ใน Project ก่อนๆ โดยมีจุดประสงค์ด้านภาษา คือ การเชิญชวนให้รับประทานอาหารและรูปประโยคตอบรับ-ปฏิเสธ: Would you like (a hot dog)? Yes, please./No, Thanks. โดยมีข้อเพิ่มเติม/ปรับเปลี่ยนดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนดูภาพและจับคู่คำศัพท์อาหาร 1-5 แล้วฟังคำตอบจากซีดี (Track 1.46) 2. เปิดซีดีให้นักเรียนฝึกอ่านบทพูดเข้าจังหวะตามซีดี 	<ul style="list-style-type: none"> ● วัสดุอุปกรณ์อาหารจริงหรือรูปภาพอาหาร hot dog, milkshake, fruit punch, sandwich และ spinach (ผักโขม)
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. พูดคุยกับนักเรียนว่าเมื่อมีคนมาเสนออาหารหรือขนมให้นักเรียนรับประทาน นักเรียนตอบรับหรือปฏิเสธอย่างไร ลองเปรียบเทียบกับสำนวนตอบรับ-ปฏิเสธที่เรียนมาว่ามีความเหมือนกันในทางวัฒนธรรม (มารยาททางสังคม) อย่างไร 	
<p>การบ้าน</p>	<p>© Do Activity 8 in your Activity Book.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. ให้นักเรียนทำ Activity 8 Project 3 ใน Activity Book หน้า 47 <p>เฉลยคำตอบ A. 1 = B ; 2 = E ; 3 = D ; 4 = A ; 5 = C</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 8 Project 3 ใน Activity Book หน้า 47

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>B. ระหว่าง Andy กับ Holly</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนทำกิจกรรม Chant..... ใน Project 3 ใน CD-ROM เป็นการบ้าน เพื่อทบทวน/ฝึกเพิ่มเติม 	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2 Chat & Match</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.48) และอ่านออกเสียงตามซีดี ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมใน Student's Book หน้า 47 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 47 ข้อ 2 Chat & Match (Parts A และ B)
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม Chat & Match ใน Project ก่อนๆ โดยมีจุดประสงค์ด้านภาษาที่ต่างไปคือนำเสนอคำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร: ingredient, syrup, soda, roll, ketchup และ cherry, รวมทั้งทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารที่เรียนมาแล้ว โดยมีข้อเพิ่มเติม/ปรับเปลี่ยนดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนทำกิจกรรมจับคู่ส่วนผสมอาหารใน Student's Book หน้า 47 กับอาหารในหน้า 47 (คำตอบคือ 1. = e ; 2. = c ; 3. = a ; 4. = b ส่วนอาหารที่ไม่มีรายการส่วนผสมคือ d) 	<ul style="list-style-type: none"> ● CD Track 1.48 และ อุปกรณ์การเล่น
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. พูดคุยกับนักเรียนว่า นักเรียนจับคู่ส่วนผสมอาหารกับภาพอาหารที่ปรุงสำเร็จแล้วได้ถูกต้องทุกข้อหรือไม่ ใช้วิธีการใด <p>(การสอบถามให้นักเรียนย้อนคิดการได้มาซึ่งคำตอบโดยการแลกเปลี่ยนพูดคุย ให้นักเรียนได้เรียนรู้กลยุทธ์การเรียนรู้จากเพื่อนซึ่งอาจแตกต่างกันไป เช่น บางคนใช้ประสบการณ์ ขณะที่บางคนใช้ภาพกับ</p>	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	คำศัพท์ที่รู้จัก ซึ่งเป็นการขยายขอบเขตการฝึกทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนให้กว้างขึ้น)	
การบ้าน	3. ให้นักเรียนเล่น Elephant Game และ Grouping Game: Animals/Jobs/Food - Project 3 ใน CD-ROM เพื่อเป็นการทบทวนการลงเสียงเน้นหนักในคำ (Stress) และคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ อาชีพ ที่เรียนมาใน Project 1 และอาหารที่เรียนมาใน Project 3 นี้	
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 3 Play: The 'Party Food' Game <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมใน Student's Book หน้า 42 ข้อ 3 Play : The 'Party Food' Game ข้อ B. ● ฟังซีดี (Track 1.49) และศึกษาการทำกิจกรรมของ Activity 9 Project 3 ใน Activity Book หน้า 48 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 47 ข้อ 3 Play: The 'Party Food' Game ● Worksheet 3.4 ใน Activity Book หน้า 133
ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน ช้่นนำเสนอ ช้่นฝึก (ช้่นเตรียมทำกิจกรรม) (20 นาที)	กิจกรรมนี้ใช้หลักการในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม Play ใน Project ก่อน โดยมีจุดประสงค์ทางภาษาที่ต่างออกไปคือ การใช้คำศัพท์เกี่ยวกับและการใช้ประโยคเชิงชวน ตอบรับ-ปฏิเสธ ที่เรียนมา และประโยคคำสั่ง เช่น Put cards (a) in the middle. และขั้นตอนการจัดกิจกรรมเพิ่มเติมดังต่อไปนี้ (A) In groups of 4, do Worksheet 3.4 1. ในกลุ่ม 4 คน นักเรียนทำ Worksheet 3.4 โดยเลือกรายการส่วนประกอบอาหาร 1-4 ในกิจกรรมที่ 2 ที่ผ่านมากคนละข้อ ไม่ซ้ำกัน 2. นักเรียนเขียนรายการส่วนประกอบอาหารที่แต่ละคน	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 9 Project 3 ใน Activity Book หน้า 48 ● CD Track 1.49 (Part B) ใน Student's Book หน้า 48 และอุปกรณ์การเล่น ● กรรไกร ดินสอ ดินสอสี

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>เลือกไว้ลงในกรอบ a ที่ให้ไว้ และวาดภาพส่วนประกอบอาหารแต่ละอย่างลงในกรอบ b-e ระบายสีตามชอบ พร้อมเขียนชื่อส่วนประกอบอาหารนั้นๆ กำกับภาพที่วาดไว้</p> <p>3. ตัดกรอบทั้งห้าตามเส้นประ นำไปเล่นเกมในข้อ B ต่อไป</p> <p>ⓑ Play: The 'Party Food' game.</p> <p>a. In groups of 4, mix cards b-e. Give 4 Cards to each person.</p> <p>Put cards ⓐ in the middle.</p> <p>4. ทบทวนคำศัพท์อาหารในบัตรภาพทั้งหมด 16 คำ ตรวจสอบความเข้าใจการใช้ 'a, an' นำหน้าคำนามนับได้และ 'some' นำหน้าคำนามนับไม่ได้ พร้อมเสนอรูปประโยคเชิญชวนและตอบรับ-ปฏิเสธ เพื่อใช้ในการเล่น: Would you like a/an + นามนับได้/ some + นามนับไม่ได้? Yes, please./No, thanks.</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ (ขั้นทำกิจกรรม) (15 นาที)</p>	<p>5. ในกลุ่ม 4 คน นำบัตรรายการส่วนประกอบอาหาร a ของแต่ละคน คนละ 1 ใบ รวม 4 ใบ วางเรียงกลางโต๊ะ และนำบัตรภาพ b-e ของทุกคนมารวมกันได้ 16 ใบ สับบัตรภาพและแจกให้ผู้เล่นคนละ 4 ใบ ผู้เล่นแต่ละคนดูบัตรภาพที่ได้ (ไม่ให้เพื่อนเห็น) ตรวจสอบบัตรภาพที่ได้กับรายการส่วนประกอบอาหารกลางโต๊ะว่า ได้บัตรภาพอาหารตรงกับรายการใดมากที่สุด เลือกรายการส่วนประกอบอาหารนั้น และตรวจสอบว่ายังขาดบัตรภาพใดและบัตรภาพใดไม่ต้องการ</p> <p>b. Give away cards you don't want. Take</p>	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>cards you want. Take turns.</p> <p>6. เสนอบัตรภาพที่ไม่ต้องการให้แก่เพื่อน เลือกเรียกเพื่อนคนใดก็ได้ ใช้คำถาม เช่น Nop. Would you like (a/some) ? โดยผู้ถามจะต้องเรียงตามลำดับจากซ้ายไปขวา ผู้ถูกถามตอบ Yes, please. (เมื่อได้รับการเสนอบัตรภาพที่ไม่ต้องการ) ผลัดกันถาม-ตอบจนทุกคนได้บัตรภาพครบตามรายการส่วนประกอบอาหารที่เลือกไว้ ผู้ที่ได้บัตรภาพครบก่อนเป็นผู้ชนะ</p>	
<p>ขั้นสรุป (ขั้นหลังการทำกิจกรรม) (5 นาที)</p>	<p>7. พูดคุยกับนักเรียนสอบถามว่านักเรียนมีวิธีใดจึงสามารถแจกจ่ายบัตรภาพอาหารที่ไม่ต้องการได้เร็วที่สุด (คำตอบคือ พิจารณาจากการตอบรับ-ตอบปฏิเสธของเพื่อนแต่ละคน)</p> <p>การแลกเปลี่ยนทักษะการสังเกตและการใช้ไหวพริบ (ในการเล่นเกม) นับเป็นกลยุทธ์การเรียนรู้บางอย่างหนึ่ง ซึ่งครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนการเรียนรู้กันอย่างสม่ำเสมอ</p>	
<p>การบ้าน</p>	<p>© Do Activity 9 in your Activity Book.</p> <p>8. ให้นักเรียนทำ Activity 9 Project 3 ใน Activity Book หน้า 48 (ซีดี Track 1.49) ฟังว่าแก้วเชิญชวนเพื่อนๆ รับประทานอาหารเข้าอะไร โดยมีเทปสคริปต์และเฉลยคำตอบดังนี้</p> <p><u>เทปสคริปต์</u> Project 3B, Activity 9</p> <p>A. ฟังซิว่าแก้วกำลังเชิญชวนเพื่อนๆ รับประทานอะไร ทำเครื่องหมาย ✓ ถ้าเพื่อนตอบรับ หรือ ✗ ถ้าเพื่อน</p>	<p>● Activity 9 Project 3 ใน Activity Book หน้า 48</p> <p>● CD Track 1.49 (Part A) และอุปกรณ์การเล่น</p>

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ตอบปฏิเสธ ลงในกรอบ <input type="checkbox"/> ของอาหารชนิดนั้นๆ</p> <p>1. Kaew: Win, would you like some salad? Win: No, thanks. I don't like vegetables.</p> <p>2. Kaew: Tik, would you like some ice cream? Tik: Yes, please. I love ice cream. It's yummy!</p> <p>3. Kaew: Would you like some orange juice, Mint? Mint: Yes, please. Orange juice has vitamin C.</p> <p>4. Kaew: Would you like some noodles, Pat? Pat: No, thanks. I'm full.</p> <p>5. Kaew: Don, would you like some yoghurt? Don: Yes, please. I love yoghurt.</p> <p>6. Kaew: Kate, would you like an apple? Kate: No, thanks. I don't like apples.</p> <p>7. Kaew: Nan, would you like some chocolate? Nan: Yes, please. I love chocolate.</p> <p><u>เฉลย</u> Activity 9 A. 1. BX, 2. A✓, 3. A✓, 4. BX, 5. C✓, 6. CX, 7. A✓ B. ตอบรับคำเชิญ: Yes, please. ตอบปฏิเสธ: No, thanks.</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 4 Grammar Chat (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.50) และฝึกออกเสียงตามซีดี ● ศึกษาตารางสรุปไวยากรณ์การตั้งคำถาม Would you + กริยาช่อง 1 + (นาม/ส่วนขยาย)? เพื่อเชิญชวนและการใช้ Yes, please กับ No, Thank. ในการตอบรับ/ปฏิเสธอย่างสุภาพ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 48-49 ข้อ 4 Grammar Chat (Parts A, B และ C) ● บัตรภาพอาหารจากบทเรียนที่ผ่านมา

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาคำถามใน (B) Chat. และเตรียมคำตอบเพื่ออธิบายในห้องเรียน ● ศึกษาการทำกิจกรรมใน (C) Play: 'Quick Chat'. ● เตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามระบุในสื่อการสอน 	<p>(หรือครูอาจหาเพิ่มเติม)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● CD Track 1.50 (Part A) ใน Student's Book หน้า 48 หรือ CD-ROM และ อุปกรณ์การเล่น
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (25 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรมที่ 5 Grammar Chat ใน Project 1C หน้า 65 ของคู่มือครูนี้ โดยจุดประสงค์ในการสอนภาษาเปลี่ยนไปเป็นเรื่องการเสนออาหาร โดยรูปประโยค Would you like + อาหาร (นามนับได้/นามนับไม่ได้)? โดยมีข้อเพิ่มเติม/ปรับเปลี่ยนดังนี้</p> <p>(B) Chat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คำตอบของคำถาม Why do we say 'Would you like a hot dog/some milk?', but not, 'Would you like some hot dog/a milk?' คือ 'hot dog' เป็นนามนับได้ เมื่ออยู่ในรูปเอกพจน์จะต้องใช้คู่กับคำนำหน้า 'a' และใช้คู่กับ 'some' ในรูปพหูพจน์ (hot dogs) เท่านั้น ส่วน 'milk' เป็นนามนับไม่ได้ใช้คู่กับคำนำหน้า 'some' ได้ แต่ ใ้กับ 'a' ไม่ได้ 2. C. Play: 'Quick Chat'. ในการเล่นเก้ม 'Quick Chat' แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มต้องเสนออาหารตามที่ครูชี้ให้ดูกับเพื่อนอีกกลุ่ม ซึ่งต้องตอบรับหรือปฏิเสธตามเครื่องหมาย ✓ หรือ ✗ ที่ระบุบนบัตรภาพที่ครูชู กลุ่มที่ตอบถูกได้คะแนน 1 คะแนน 	
<p>การบ้าน</p>	<p>4. ให้นักเรียนทำ Activity 10 Project 3 ใน Activity Book หน้า 49</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 10 Project 3 ใน Activity Book

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p><u>เฉลยคำตอบ</u> A</p> <p>1. a sandwich ; 2. some ice cream 3. some oranges; 4. some sausages ; 5. an apple ; 6. some milk</p> <p>ส่วนคำตอบขึ้นอยู่กับความชอบ/ไม่ชอบของนักเรียน</p> <p>5. ให้นักเรียนเล่น Panda Game ใน Project 3 ใน CD-ROM</p>	หน้า 49
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 5 Grammar Chat (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.51) และฝึกออกเสียงตามซีดี ● ศึกษาการใช้สำนวนกริยาและคำนามที่ไปด้วยกัน (collocation) ในบทเรียนเพื่ออธิบายนักเรียน ● ฟังซีดี (Tracks 1.53 - 1.54) ประกอบกิจกรรมใน Activity 11 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 49-50 ข้อ 5 Grammar Chat (2) (Parts A และ B) ● CD Track 1.51 หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ ชั้นนำสรุป (25 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรม 'Grammar Chat' ใน Project ที่ผ่านมา โดยจุดประสงค์การสอนเปลี่ยนไปเป็นการใช้สำนวนชุดคำกริยา + คำนาม ที่ไปด้วยกันในเรื่องของการปรุงอาหาร เช่น Boil an egg. (ต้มไข่) Bake a cake. (อบขนมเค้ก) เป็นต้น โดยมีกิจกรรมฝึกใช้สำนวนคำกริยา + คำนาม ที่ไปด้วยกันเพิ่มเติมให้จับคู่สำนวนคำโดยใช้ภาพเป็นตัวช่วย</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u> Do homework (ภาพ 1) ; Play video game (ภาพ 2) ; Watch TV. (ภาพ 3) ; Have breakfast (ภาพ 4) ; Go to bed (ภาพ 5)</p>	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การบ้าน	<p>3. ให้นักเรียนทำ Activity 11 Project 3 ใน Activity Book หน้า 50</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>A. a. Do homework. b. Mix a punch. c. Bake a cake d. Go to bed.</p> <p>B. 1. ข้อ a Ann is watching TV. 2. ข้อ b. Mother is frying a fish. 3. ข้อ b. Jim is having breakfast.</p> <p>4. ให้นักเรียนเล่น Panda Game ใน Project 3 ใน CD-ROM เป็นการบ้าน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 11 Project 3 ใน Activity Book หน้า 50 ● CD Track 1.53-1.54 และอุปกรณ์การเล่น CD-ROM Project 3 พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 6 Make: 'Party Food'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 1.55) ใน Student's Book หน้า 50 และฝึกอ่านตามซีดี ● ฟังซีดี (Track 1.56) ใน Activity 13 Project 3 ใน Activity Book หน้า 52 ● เตรียมวัสดุสำหรับทำอาหารตามรายการในสื่อการสอนในปริมาณที่เพียงพอกับจำนวนนักเรียนในชั้น 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 50-51 ข้อ 6 Make: 'Party Food' ● CD Track 1.55 (Part A) ใน Student's Book หน้า 50-51 และอุปกรณ์การเล่น
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ขั้นนำเสนอ</p> <p>ขั้นฝึก</p> <p>ขั้นนำไปใช้</p> <p>(30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการในการทำงานเดียวกันกับ 'Make' ใน Project ก่อนๆ โดยมีจุดประสงค์ด้านภาษา วัสดุ อุปกรณ์ขั้นตอนกิจกรรมที่ต่างไปหรือเพิ่มเติมดังนี้:-</p> <p>How to make a sandwich.</p> <p>1. ให้นักเรียนดูภาพขั้นตอนวิธีทำแซนด์วิช และช่วยกันบอกวิธีทำโดยดูจากภาพทีละขั้นตอน จากนั้นครูบอกวิธีทำในแต่ละขั้นตอนเป็นภาษาอังกฤษ ดังนี้</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ส่วนประกอบอาหารสำหรับแซนด์วิช (ขนมปัง แฮม เนยแข็ง มะเขือเทศ) และฟรุ๊ตฟันช์ (แอปเปิล ส้ม ไซดา น้ำหวาน น้ำแข็ง)

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Put cheese on the bread. 2. Put ham on the cheese. 3. Put a tomato slice on top. 4. Here's a sandwich for the party. <p>ทั้งนี้ครูควรสอนคำศัพท์ที่นักเรียนยังไม่ได้เรียน (เช่น slice, on top) ในขณะที่อธิบาย โดยใช้ภาพประกอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ตรวจสอบความเข้าใจวิธีทำแซนด์วิชจากนักเรียน เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนสามารถทำแซนด์วิชได้เอง 3. เปิดซีดี Track 1.35 (เฉพาะส่วน How to make a sandwich) ให้นักเรียนฟังและอ่านตาม <p>How to make fruit punch.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. ใช้วิธีการในการทำงานเดียวกันกับข้อ 1-3 ข้างต้น ดูภาพขั้นตอนวิธีทำพังก์ผลไม้ อธิบาย แล้วตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนถึงวิธีทำพังก์ผลไม้ 5. ให้นักเรียนลงมือทำอาหารทั้ง 2 ชนิด 6 ครูอาจเพิ่มรายการอาหารนอกเหนือจากรายการที่ให้ไว้ (แซนด์วิชและพังก์ผลไม้) โดยจัดเตรียมขั้นตอนและภาพวิธีทำอาหารดังกล่าว และนำมาใช้ในบทเรียน ใช้วิธีการในการทำงานเดียวกันกับข้อ 1-2 ข้างต้น แล้วตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน <p>ตัวอย่างรายการอาหารที่อาจนำมาใช้สอนเพิ่มเติม:</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Banana Milk Shake (บานานามิลค์เชค) <ol style="list-style-type: none"> a. Put ice cream in a jug. b. Mash a banana with a fork. c. Put the banana in the jug and stir. d. Add milk. Put on lid. Shake it. e. Put a cherry on top for decoration. 	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>f. Enjoy!</p> <p>B. Face Biscuits (ขนมปังรูปหน้า)</p> <p>a. Put biscuits on a paper plate.</p> <p>b. Put some food colouring in hot water and mix with icing sugar.</p> <p>c. Stir well.</p> <p>d. Put coloured sugar on the biscuits.</p> <p>e. Decorate the biscuits with strawberry jam as eyes, nose, mouth and hair.</p> <p>f. Enjoy!</p>	
ขั้นสรุป (5 นาที)	<p>7. พูดคุยกับนักเรียนว่านักเรียนรู้สึกอย่างไรที่ได้ลงมือทำอาหารจริง และได้เรียนรู้อะไรจากการปฏิบัติในครั้งนี้ (ด้านปัญหาความสำเร็จ)</p> <p>(การปฏิบัติจริงเป็นการฝึกกระบวนการกลุ่ม ช่วยให้นักเรียนรู้จักวางแผนและเห็นความสำคัญในการทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ส่วนการพูดคุยหลังจากเสร็จงานจะช่วยให้นักเรียนได้ตระหนักถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้น และความสำเร็จที่นักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจ)</p>	
การบ้าน	<p>8. ให้นักเรียนทำ Activity 12 และ Activity 13 Project 3 ใน Activity Book หน้า 51-52</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p><u>Activity 12</u> : A. 1 = d , 2 = b ; 3 = e ; 4 = c ; 5 = a (ตามภาพ)</p> <p>B. 1 litre milk</p> <p>250 grammes soft fruit (eg. strawberries, bananas, water melons, oranges)</p>	<p>● Activity 12-13 Project 3 ใน Activity Book หน้า 51-52</p> <p>● CD Track 1.56 และ อุปกรณ์การเล่น</p>

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>etc.)</p> <p><u>Activity 13</u> : You need: a roll, a sausage, lettuce, ketchup</p> <p>How to make a hot dog:</p> <p>1 = lettuce ; 2 = sausage ;</p> <p>3 = ketchup , sausage</p>	
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 7 Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Think Back & Write ใน Project 1 A ข้อ 1, 2 หน้า 49-50 ของคู่มือครูนี้และ กิจกรรมที่ 9 Think Back & Write ใน Project 3A หน้า 154-155 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนอง เดียวกัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 51 Project 3B ข้อ 7 Think Back & Write ● Activity 13 Project 3 ใน Activity Book หน้า 52

PROJECT 3: GOOD FOOD

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>กิจกรรมที่ 1 Sing: 'The Party Song'</p> <p>กิจกรรมที่ 1-2 ใน Project 3C นี้ เป็นกิจกรรมในงานรื่นเริงในวันปิดภาคเรียน เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษา เพลง เกม และการทำอาหารที่เรียนมาใน Project 3 ทั้งหมด โดยกิจกรรมในเวลาเรียนเป็นการเตรียมงานและศึกษาวิธีการ ซึ่งครูและนักเรียนจะร่วมกันกำหนดวันและจัดงานสังสรรค์รื่นเริงในวันปิดภาคเรียนต่อไป</p>	
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ก่อนวันงาน แบ่งนักเรียนในห้องออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มแรกรับผิดชอบการแสดงท่าทางประกอบเพลง 'What should I Take for My Breakfast?' กลุ่มที่ 2 รับผิดชอบดำเนินการเกี่ยวกับการจัดเกม (Play: 'Eaties') โดยให้ทั้งสองกลุ่มวางแผนจัดหาผู้รับผิดชอบในการเตรียมการฝึกซ้อมเพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดในวันจริง ให้นักเรียนบอกความคืบหน้าของการดำเนินการให้ครูทราบเป็นระยะ ส่วนกลุ่มที่ 3 จัดการเกี่ยวกับสถานที่ จัดห้องเรียนให้เหมาะกับกิจกรรมที่จะจัดขึ้น และกลุ่มที่ 4 ประสานงานเกี่ยวกับการจัดอาหารที่ทุกกลุ่มได้ทำขึ้น (จากกิจกรรมที่ 6 Make: 'Party Food' ของ Project 3B) หรือนำมาเพิ่มเติมวางบนโต๊ะเพื่อให้ทุกคนได้ร่วมรับประทานอาหารในวันงานรื่นเริง (A Food Party) ● แจ้งให้นักเรียนทราบว่าจะมีการทำอาหารต่างๆ ที่ได้เรียนมาในงานรื่นเริงวันปิดภาคเรียน และเพื่อเตรียมการล่วงหน้า ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มตาม 	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ความสมัครใจ ให้แต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่มอบหมายให้สมาชิกนำส่วนประกอบอาหารต่างๆ มาทำอาหารตามที่เรียนมาสำหรับงานรื่นเริงวันเปิดภาคเรียน เช่น แซนด์วิช พันธ์ผลไม้ รวมทั้งฮอตดอกและ Fruity Milkshake (ดูวิธีทำใน Activity 12 และ 13 Project 3 ใน Activity Book หน้า 51-52) บานานามิลค์เชค และขนมปังรูปหน้า (ดูวิธีทำใน ข้อ 6 กิจกรรมที่ 6 Make: 'Party Food' หน้า 167-168) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจของครูตามสภาพการณ์ว่าอยู่ในวิสัยที่นักเรียนจะทำได้หรือไม่ เพียงใด หรือครูอาจให้นักเรียนช่วยกันลงคะแนนเลือกอาหารที่อยากทำเพียง 1 หรือ 2 อย่าง และครูจัดหาอาหาร ผลไม้ และเครื่องดื่มเพิ่มเติม หรือให้นักเรียนนำมาสมทบเพื่อให้เพียงพอกับจำนวนของนักเรียนในห้อง เมื่อแบ่งหน้าที่แล้วให้นำแผนซึ่งได้ตกลงกัน รวมทั้งชื่อผู้รับผิดชอบ ในหน้าที่ของแต่ละกลุ่มมาให้ครูดูความเรียบร้อยเพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดขึ้น</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นัดหมายนักเรียนแต่ละกลุ่มให้นำเครื่องใช้ที่จำเป็น รวมทั้งแก้ว จาน ช้อนและส้อม (หรือครูเป็นผู้รับผิดชอบจัดหามาให้บางส่วน ตามแต่ตกลงกับนักเรียน) มาก่อนวันทำจริงเพื่อป้องกันการขลุกขลัก และบอกให้นักเรียนเตรียมเสื่อยัดเก่าๆ มาใส่ที่บนชุดนักเรียนเพื่อ กันเปื้อน ● ชักชวนนักเรียนที่ได้รับมอบหมายในการซื้ออาหาร เช่น ขนมปัง เนยแข็ง (หากไม่มีขายหรือแพงไป ครูอาจแนะนำให้นักเรียนใช้เนยเหลว (butter) แทน) น้ำหวาน และผัก ผลไม้ต่างๆ ฯลฯ ก่อนวันจริง เพื่อให้ 	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>แน่ใจว่าได้ส่วนประกอบอาหารทุกอย่างครบถ้วน</p> <ul style="list-style-type: none"> ● เข้าวันงานรื่นเริง นักเรียนลงมือทำอาหารตามที่ได้รับมอบหมาย ทุกคนในกลุ่มช่วยกัน ครูเดินรอบๆ เพื่อให้ความช่วยเหลือ ดูแลไม่ให้เกิดอุบัติเหตุโดยเฉพาะการใช้มีด หากเห็นว่านักเรียนไม่พร้อม ครูอาจช่วยหั่นผักหรือผลไม้แทน หรือสาธิตวิธีการใช้มีดที่ไม่เกิดอันตรายในระหว่างการหั่น และช่วยชิมอาหารบางอย่าง เช่น พืชผลไม้ ว่ามีรสชาติกลมกล่อมแล้วหรือไม่ (น้ำแข็งจะต้องใส่เมื่อใกล้เวลารับประทาน) ● ในเวลาเรียนก่อนวันงาน แจ้งให้นักเรียนทราบว่าจะมีการจัดการแสดงประกอบเพลงในงานรื่นเริงวันปิดภาคเรียน โดยใช้ผู้แสดงชุดที่ได้รับการลงคะแนนเสียงสูงสุดจากเพื่อนๆ ในการเรียนกิจกรรมที่ 1 ของ Project 4A ที่ผ่านมา ● นักเรียนทำ Activity 9 Project 4 ใน Activity Book โดยช่วยกันแต่งเพลงสำหรับการแสดงท่าทางประกอบเพลง แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม 4-5 คน ช่วยกันคิดชื่ออาหารที่ทุกคนชื่นชอบเป็นเนื้อเพลง และมอบให้กลุ่มที่รับผิดชอบการแสดงนำไปคิดท่าเต้นประกอบเพลง และฝึกร้องประกอบดนตรีสำหรับแสดงในงานวันรื่นเริงต่อไป สำหรับกลุ่มที่ได้รับการคัดเลือกเนื้อเพลงเพื่อใช้ในงานรื่นเริง ให้นำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ทำย Activity Book ไปติดที่ Activity 9 Project 5 ใน Activity Book คนละ 1 ดวง จากนั้นครูช่วยประสานงานการวางแผนในกลุ่ม เพื่อหาผู้รับผิดชอบในการเตรียมงานและการแสดง เช่น ผู้รับผิดชอบในการจัดหาเครื่องเล่น เทป/ซีดี/เทป/ซีดี 	

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	เพลง การนัดฝึกซ้อม การจัดเตรียมอุปกรณ์ ฯลฯ โดยนักเรียนทุกคนในกลุ่มจะต้องได้รับมอบหมายหน้าที่แต่ละอย่างและรายงานผลให้ครูทราบเป็นระยะ	
กิจกรรมงานรื่นเริงวันปิดภาคเรียน (120 นาที)	<p>1. Have a Food Party! นักเรียนช่วยกันจัดโต๊ะวางอาหารที่ช่วยกันทำ และร่วมรับประทานอาหาร และในโอกาสนี้ครูตกลงร่วมกับนักเรียนในการใช้ภาษาเชิญชวนเพื่อนรับประทานอาหาร การตอบรับ-ปฏิเสธการเชิญชวน โดยใช้รูปแบบภาษาที่เรียนมาคือ Would you like a/an/some + นามนับได้/นามนับไม่ได้? Yes, please./ No, thanks.</p> <p>2. Sing: 'The Party Song' นักเรียนแสดงรีวิวประกอบเพลงโดยใช้อุปกรณ์ประกอบเพลงจริงและผู้แสดงแต่งกายตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง</p> <p>3. Play: The 'Eaties' Game ก่อนงานรื่นเริงครูเตรียมตัวนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม 'The Eaties' ล่วงหน้าโดยการทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารที่เรียนมา โดยใช้บัตรภาพจาก Worksheet 3.1 ที่นักเรียนใช้ทำกิจกรรม The 'Food Group' Game ใน Project 3A ที่ผ่านมาและครูอาจหารูปภาพอาหารเพิ่มเติม</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูอาจชักซ้อมการเล่นล่วงหน้าตามกติกาข้างล่าง ● ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนร่วมแข่งขันครั้งละ 1 คน เล่นเกม โดยกลุ่มที่รับผิดชอบเป็นผู้ดำเนินการในความดูแลของครูตาม 	<ul style="list-style-type: none"> ● อาหารที่นักเรียนช่วยกันทำ เช่น แซนด์วิช ฟรุตฟันช์ และอื่นๆ ที่นักเรียนและครูอาจนำมาเพิ่มเติม ● วัสดุอุปกรณ์สำหรับการแสดงประกอบเพลง ● อาหารที่นักเรียนเตรียมมาหลายๆ ชนิด เช่น ขนมปัง แยม กล้วย ส้ม แอปเปิ้ล ไข่ต้ม แสม ไส้กรอก ฯลฯ ตัดเป็นชิ้นพอคำใส่ภาชนะไว้ไม่ให้นักเรียนเห็น ● วัสดุอื่นๆ เช่น ผ้าปิดตา 4 ผืน จานใส่อาหาร 4 ใบ

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>กติกาดังต่อไปนี้:-</p> <p><u>วิธีเล่น</u></p> <p>a. Blindfold one player from each team. ใช้ผ้าผูกตาผู้เล่น 1 คน จากทุกทีมทั้ง 4 คน</p> <p>b. Put a bit of each food on every plate. ครูเตรียมอาหารที่เรียนมาแล้ว เช่น ส้ม กุ้ง มะเขือเทศ มะม่วง ไข่ต้ม แครก แซนดิวิช สอทอดก ไส้กรอก ฯลฯ หั่นเป็นชิ้นเล็กๆ พอคั่ววางบนจานของแต่ละทีม 5-6 อย่าง</p> <p>c. Give each player all the food on the plate. ให้สมาชิกที่เหลือในกลุ่มต่างๆ ส่งตัวแทนมานำอาหารที่ครูเตรียมไว้ไปป้อนผู้เล่นของอีกทีม แต่ละทีมจะต้องช่วยกันจำว่าอาหารในจานที่ได้รับมีอะไรบ้างเพื่อใช้ในการตรวจสอบ</p> <p>d. Take off the blindfolds. Ask the players what they ate. เมื่อผู้เล่นทุกทีมรับประทานอาหารหมดแล้ว ให้เปิดผ้าผูกตา แต่ละทีมตรวจคำตอบซึ่งกันและกัน โดยใช้คำถาม What food is it? ผู้เล่นตอบตามรายการอาหารที่ได้ชิมมา ทีมที่สามารถบอกชื่ออาหารได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ</p>	<p>กระดาษ ดินสอ สำหรับเขียนชื่ออาหาร</p>
<p>การบ้าน</p>	<p>4. ให้นักเรียนเล่น Elephant Game ใน Project 3 ใน CD-ROM เป็นการบ้าน</p>	

PROJECT 3: GOOD FOOD

Project 3D: IT Time

สาระสำคัญ ทักษะการสืบค้น การอ่านหนังสือเพิ่มเติม เป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่แสดงถึงความใฝ่รู้ อันเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์หนึ่งของหลักสูตรรวมทั้งการใช้ อินเทอร์เน็ต นับเป็นการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสมรรถนะหนึ่งที่หลักสูตรกำหนดให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน

ตัวชี้วัด

ต.1.2.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่าย ๆ

ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด การเขียน

ต.4.2.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ

1. ใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลเรื่องอาหาร เครื่องดื่มได้
2. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับงานอาชีพเพื่อมาแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนๆ ในห้องได้
3. มีทักษะในการสังเกต คาดเดาจากภาพและหัวข้อของเรื่อง/นิทาน
4. มีทักษะในการอ่านเร็วเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ

ภาษาที่ปรากฏในนิทานที่ครูนำมาหรือที่นักเรียนไปหาอ่านเอง

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-3 ใน Project 3D ของ Student's Book หน้า 54
2. Activities 15-17 ใน Activity Book หน้า 54-56
3. เครื่องคอมพิวเตอร์
4. นิทาน/หนังสืออ่านนอกเวลา (Readers)/นิทานตามวัย ซึ่งครูอาจดูเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ต่างๆ เช่น www.starfall.com, www.magickeys.com/books, www.cambridgeesol.org/teach/yle/activities/index.cfm

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 3. Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 54 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 3: GOOD FOOD

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การเตรียมตัวของครู ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (25 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 1 Computer Time</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 1 Computer Time ใน Project 1E หน้า 83 ของคู่มือครูนี้ โดยให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์เกี่ยวกับอาหารต่างๆ และบันทึกผลการสืบค้นลงใน Activity 15 และให้นักเรียนรายงานผลหน้าชั้นเพื่อแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆ ครูให้ความช่วยเหลือตอบปัญหาที่อาจมี</p> <p>เว็บไซต์ที่ครูอาจแนะนำให้นักเรียนไปเปิดคือ</p> <p>(http://www.cdc.gov/diabetes/pubs/images/tri-food.gif)</p> <p>(http://www.kateklinemay.com/food1.html)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 54 ข้อ 1. Computer Time ● Activity 15 Project 3 ใน Activity Book หน้า 54
<p>การเตรียมตัวของครู ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 2 Story Time</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 2 Story Time ใน Project 1E หน้า 84 ของคู่มือครูนี้ โดยครูหาหนังสืออ่านนอกเวลา (Readers) หรือนิทานที่มีภาพประกอบและภาษาที่เหมาะสมกับระดับชั้น (ดูรายชื่อเว็บไซต์ในสื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อในหน้า 176 ของคู่มือครูนี้) ให้นักเรียนทำกิจกรรมก่อนการอ่านใน Activity 16 Project 3 ของ Activity Book หน้า 55 คาดเดาเหตุการณ์เนื้อเรื่อง โดยอาศัยชื่อหนังสือและภาพประกอบและทำ Activity 17 Project 3 ใน Activity Book หน้า 56 เพื่อบันทึกรายละเอียดในสิ่งที่อ่านและตรวจสอบกับที่คาดเดาไว้ว่าถูกต้องตรงกันมากน้อยเพียงใด</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 54 ข้อ 2. Story Time ● Activity 16 (Parts A และ B) และ Activity 17 Project 3 ใน Activity Book หน้า 55-56

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 3 Think Back & Write</p> <ul style="list-style-type: none"> ● โปรดอ่านการประเมินตนเองด้านกระบวนการใน Project 1A ข้อ 1, 2 หน้า 49-50 ของคู่มือครูนี้ และกิจกรรมที่ 9 Think Back & Write ใน Project 3A หน้า 154 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า ข้อ 3 Think Back & Write ● Activity 16 (Part C) Project 3 ใน Activity Book หน้า 55

PROJECT 3: GOOD FOOD

Project 3E: Look at Me

สาระสำคัญ การสะท้อนความคิด (Think back/reflection) การทบทวน (revision) การให้รางวัล (reward) และการทำแฟ้มสะสมผลงาน (file/portfolio) เป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาตนเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ตัวชี้วัด

ต.1.3.1 พุด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

ต.1.3.2 พุด/วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ใกล้ตัว

ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพุด/การเขียน

ต.4.1.1 ฟังและพุด/อ่านในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ

1. ทำพจนานุกรมภาพตามคำศัพท์ที่เรียนมาในบทเรียนนี้ได้
2. ประเมินการเรียนรู้ของตนเองทั้งจุดเด่นและจุดด้อย
3. วิเคราะห์ประเมินชิ้นงานอย่างมีหลักการ
4. คิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์แฟ้ม/กล่องสะสมชิ้นงาน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา คำศัพท์ และตัวอักษรที่เรียนมาใน Project 3 นี้

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 3E ของ Student's Book หน้า 55
2. Activity 18 ของ Project 3 ใน Activity Book หน้า 57
3. Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125
4. Stickers-Project 3 ท้าย Activity Book
5. CD-ROM พร้อมอุปกรณ์ประกอบ หรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
6. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
7. กระดาษ สมุด ริบบิ้นรางวัล และสีสำหรับตกแต่งการจัดแสดงภาพบุคคลและผลงานบนผนัง
8. ชิ้นงานของนักเรียนที่ทำใน Project 3 นี้
9. ภาพนักเรียนที่มีทักษะกระบวนการดีเด่น
10. Reward Stickers ท้าย Activity Book

PROJECT 3: GOOD FOOD

11. ดินสอสีหรือสีเทียน; ยางลบ, กรรไกร, กาว, สมุดวาดเขียน (สำหรับทำสมุด My Picture Dictionary)

การวัดและประเมินผล

- ประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
- สังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมข้อ 7 Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 51 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นฝึก ชั้นนำไปใช้ ชั้นสรุป (30 นาที)	กิจกรรมที่ 1 My Picture Dictionary กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 1 My Picture Dictionary ใน Project 1F หน้า 88 ของคู่มือครูนี้ โดยให้นักเรียนใช้ภาพสติ๊กเกอร์จาก Stickers - Project 3 ใน Activity Book สร้างสรรค์พจนานุกรมภาพของตนเองในหัวข้อ 'A Food Pyramid' ในกระดาษหน้าคู่ต่อจากแผ่นก่อนในสมุดของตน (ครูสามารถดูคำเฉลยของ My Picture Dictionary Project 3: Good Food ได้จากเว็บไซต์ www.englishobec.net/projectsplayandlearn ซึ่งนำเสนอในรูปแบบของการจัดหมวดหมู่ หัวข้อ ในรูปทรงพีระมิดซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการใช้ผังความคิดในการจัดระบบข้อมูลอันเป็นทักษะการเรียนรู้วิธีหนึ่ง อย่างไรก็ตามนักเรียนสามารถใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้อย่างอิสระ โดยไม่จำเป็นต้องทำตามคำแนะนำ แต่ครูอาจนำมาใช้เป็นตัวอย่างหนึ่งในช่วงเฉลยคำตอบเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 55 ข้อ 1 My Picture Dictionary ● Stickers Project 3 ในท้าย Activity Book ● วัสดุอุปกรณ์ สมุดวาดเขียน; ดินสอสี; ปากกา; สีเทียน; ยางลบ; กรรไกร; กาว

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (25 นาที)	กิจกรรมที่ 2 Think Back กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 Think Back ใน Project 1F หน้า 90 ของคู่มือครูนี้ โดยให้นักเรียนนึกคิดไตร่ตรองถึงกิจกรรม ใน Project 3A ถึง 3D และทำแบบประเมินการเรียนรู้ (แบบประเมินการสะกดคำศัพท์และการเขียน) ใน Activity 18 Project 3E ของ Activity Book หน้า 57 และบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับหนังสืออ่านนอกเวลาที่อ่านใน Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 55 ข้อ 2 Think Back ● Activity 18 Project 3 ใน Activity Book หน้า 57 ● Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125
การเตรียมตัวของครู ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (35 นาที)	กิจกรรมที่ 3 Hooray! กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 Hooray! ใน Project 1F หน้า 91 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเปลี่ยน/เพิ่มเติมดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลและชิ้นงานดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project นี้ <ul style="list-style-type: none"> ● ด้านทักษะกระบวนการ ให้พิจารณาจากพฤติกรรมของนักเรียนที่ได้สังเกตกันมาตลอด Project นี้ คือผู้ที่บริโภคอาหารครบคุณค่าที่สุด (Best Diet Planners) ซึ่งอาจมีมากกว่า 1 คน และแม่ครัว/พ่อครัวยอดเยี่ยม (Best Cooks) ซึ่งอาจตัดสินเป็นทีม รวมทั้งคัดเลือกเพิ่มเติมหาผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ ดังเช่นที่เคยสังเกตมาแล้วจาก Project ก่อนๆ ด้วย ● ด้านชิ้นงาน ให้พิจารณาจากชิ้นงานที่ทำใน Project 3 นี้ คือ My Healthy Dish และ My Picture 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 55 ข้อ 3 Hooray! ● วัสดุอุปกรณ์ - กระดาษ; ริบบิ้น; สี สำหรับตกแต่งการจัดแสดงภาพบุคคลและชิ้นงานของนักเรียน

PROJECT 3: GOOD FOOD

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>Dictionary ตามเกณฑ์ที่ครูและนักเรียนได้กำหนดไว้ร่วมกันในระหว่างการทำ Project นี้ โดยให้มีผู้ได้รับรางวัล 3 รางวัล</p> <p>2. แสดงความชื่นชมกับทุกคน (ทั้งที่ได้รับและไม่ได้รับรางวัล) ที่ทำ Project นี้ สำเร็จลงด้วยดี และร่วมร้องเพลงที่ชื่นชอบ เช่น If You're Happy เพื่อฉลองความสำเร็จ</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 4 My English Portfolio</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการเดียวกันกับกิจกรรมที่ 4 My English Portfolio ใน Project 1F หน้า 93 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเปลี่ยน/เพิ่มเติมดังนี้</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 55 ข้อ 4 My English Portfolio ● แฟ้มสะสมผลงาน (My English Portfolio)
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ขั้นนำเสนอ</p> <p>ขั้นฝึก</p> <p>ขั้นนำไปใช้</p> <p>ขั้นสรุป (30 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูใช้เวลาในห้องเรียนพบปะกับนักเรียน ให้นักเรียนเลือกชิ้นงานใน Project 3 ที่ตนชอบหรือภูมิใจมากที่สุดพร้อมเขียนเหตุผลว่าทำไมจึงเก็บงานชิ้นนี้ 2. นักเรียนนำเสนอชิ้นงานที่เลือกไว้ให้แก่เพื่อนและจัดเก็บเข้าแฟ้มสะสมผลงานซึ่งได้ทำไว้แล้วใน Project 1F ของคู่มือครูนี้ 	

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

แผนการสอน Project 4: Our Free Time

Project 4A: A Hobby Poster

- สาระสำคัญ** การขอและให้ข้อมูลรวมทั้งการรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับงานอดิเรกเป็นสิ่งจำเป็นในการใช้ภาษาเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลความสนใจส่วนบุคคล ซึ่งนำไปสู่การสร้างสัมพันธ์ในสังคมที่ดี
- ตัวชี้วัด**
- ต.1.1.2 อ่านออกเสียง สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน
 - ต.1.1.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่ายๆ
 - ต.1.2.4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว
 - ต.1.3.1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
 - ต.1.3.3 พูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว
 - ต.2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
 - ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน
- จุดประสงค์ของบทเรียน** เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ
1. อ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับงานอดิเรกที่เหมาะสมกับวัยได้
 2. พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับงานอดิเรกได้
 3. นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับงานอดิเรกของตนพร้อมความคิดเห็นประกอบ
 4. ตอบคำถามในบทอ่านสั้นๆ ได้
 5. บอกความแตกต่างของเสียง s และเสียง z ที่ขึ้นต้นคำได้
 6. ออกเสียง s และ z ในภาษาอังกฤษในคำที่เรียนได้
 7. ใช้คำศัพท์เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาเกี่ยวกับงานอดิเรกได้

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- What is your hobby?
- My hobby is (collecting stickers).
- It's (interesting).

คำศัพท์ collecting stickers, drawing, doing jigsaws, making model toys, interesting, exciting, fun

การออกเสียง เสียง s และเสียง z ในตำแหน่งต้นคำ เช่น sing, see, sink - zing, z, zinc

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-5 ใน Project 4A ของ Student's Book
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี หรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
3. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
4. Activities 1-4 ของ Project 4 ใน Activity Book หน้า 58-61
5. Worksheet 4.1 ของ Project 4 ใน Activity Book หน้า 135

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมข้อ 5. Think Back & Write Project 4A ใน Student's Book หน้า 60 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 1 Chat & Match</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Tracks 2.1-2.2) ฟังการออกเสียงตามซีดี ● ศึกษาบทอ่านใน Student's Book หน้า 57 และตั้งคำถามเพิ่มเติม 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 56-57 ข้อ 1 Chat & Match: Parts A และ B ● CD Tracks 2.1 และ 2.2 (Parts A และ D)
<p>ชั้นนำเสนอ (ขั้นก่อนการอ่าน) (5 นาที)</p>	<p>A. Look at the pictures. Point and say.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. พูดคุยกับนักเรียนเรื่องงานอดิเรกและให้นักเรียนดูภาพโปสเตอร์งานอดิเรกใน Student's Book สอบถามเกี่ยวกับงานอดิเรกที่เห็น (a-d) ให้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของงานอดิเรกแต่ละชนิดที่เด็กตอบเป็นภาษาไทย เช่น ภาพ a นักเรียนตอบว่า สะสมสติ๊กเกอร์ ครูให้คำศัพท์ collecting stickers นักเรียนออกเสียงตามและดูการสะกดคำนั้น ทำในลักษณะเดียวกันนี้ที่ละภาพจนครบ 4 ภาพ 2. เปิดซีดี Track 2.1 ให้นักเรียนชี้ภาพงานอดิเรก a-d ที่ละภาพและออกเสียงตามซีดี 3. ให้นักเรียนเปิด Student's Book หน้า 57 ดูภาพเด็กๆ เจ้าของคำพูดทั้ง 4 ว่าเป็นใคร (น้อย แก้ว พงษ์ และหนุ่ม) บอกให้นักเรียนทราบว่าจะได้อ่านคำพูดของเด็กทั้ง 4 เพื่อหาว่ามีงานอดิเรกอะไรจาก 4 อย่างที่เพิ่งเรียนมา 	<p>ใน Student's Book หน้า 56-57 และอุปกรณ์การเล่น</p>
<p>ขั้นฝึก (ขั้นระหว่างการอ่าน) (20 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. นักเรียนอ่านคำพูดและจับคู่งานอดิเรกใน Student's Book ข้อ (A) หน้า 56 จุดคำตอบไว้ 5. ครูเฉลยคำตอบโดยการฟังเพื่อหาคำตอบว่าใคร (1-4) เป็นเจ้าของงานอดิเรกชิ้นใด (a-d) 	

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>6. ครูเปิดซีดีให้นักเรียนฟังทีละบท และขอคำตอบโดยให้บอกชื่อเจ้าของงานอดิเรก พร้อมหมายเลขบท สันทนาการตัวอักษรกำกับงานอดิเรกในโปสเตอร์ หากนักเรียนตอบไม่ได้ ให้หยุดเล่นซีดีก่อนคำหลักที่จะเป็นคำตอบ (เช่น ในบทสัมภาษณ์แรกก่อนคำ jigsaw) บอกให้นักเรียนตั้งใจฟัง ทำในลักษณะเดียวกันนี้กับบทสัมภาษณ์ที่เหลืออีก 3 บท เขียนชื่องานอดิเรกบนกระดาน และให้นักเรียนตรวจสอบกับคำตอบของตน</p> <p>7. ให้นักเรียนดูภาพงานอดิเรกในโปสเตอร์อีกครั้ง โดยดูสัญลักษณ์ ★ ที่กำกับแต่ละงาน ครูพูดคุยให้นักเรียนทราบความหมายของ ★ ซึ่งแทนความรู้สึกต่องานอดิเรกดังนี้</p> <p>★ ★ ★ = exciting (ตื่นเต้น) ★ ★ = fun (สนุก) ★ = interesting (น่าสนใจ)</p> <p>ครูอาจเปิดซีดีอีกครั้ง ให้นักเรียนออกเสียงตามซีดี โดยเน้นที่คำเหล่านี้หลายๆ ครั้ง หรือออกเสียงตามครู</p> <p>8. ให้นักเรียนดูภาพงานอดิเรกและสังเกตสัญลักษณ์ ★ ที่กำกับแต่ละภาพ ครูสอบถามนักเรียนถึงความรู้สึกของเจ้าของงานอดิเรกในแต่ละภาพ โดยใช้คำถาม เช่น Does Noi like her hobby? ให้เด็กตอบ Yes. It's (fun). ตาม ★ ที่กำหนด ครูเปิดซีดีบทสัมภาษณ์อีกครั้ง บอกให้นักเรียนฟังคำตอบจากเจ้าของงานอดิเรกว่าตรงกับที่นักเรียนตอบหรือไม่ ทำในลักษณะเดียวกันนี้ทีละภาพจนครบ 4 ภาพ หลังตรวจสอบคำตอบจากซีดี ครูเขียน ★ กำกับงานอดิเรกที่เขียนไว้</p>	

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>บนกระดาน</p> <p>(ในการสอนฟัง ครูไม่อาจคาดหวังให้นักเรียนเข้าใจในเรื่องที่ฟัง โดยครูเพียงแค่เปิดซีดีให้ฟังเท่านั้น ครูจะต้องให้ความช่วยเหลือให้นักเรียนทราบก่อนว่าจะได้ฟังอะไร โดยการพูดคุยสร้างบริบท และอาจช่วยกันคาดการณ์ว่าจะได้ยินอะไร หรืออาจตั้งคำถามให้นักเรียนหาคำตอบ โดยการฟังเฉพาะจุด หยุดซีดีก่อนคำหรือข้อความที่เป็นคำตอบแล้วให้นักเรียนบอกข้อมูลที่คาดว่าจะจะเป็นคำตอบ เช่น การแปลงสัญลักษณ์เป็นความรู้สึก จากนั้นจึงให้ฟังซีดีต่อเพื่อตรวจสอบว่าคาดเดาถูกหรือไม่)</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ (ขั้นหลังการอ่าน) (10 นาที)</p>	<p>© Chat.</p> <p>9. ครูใช้ประโยค What's your hobby? ถามนักเรียน นักเรียนตอบตามจริงเป็นภาษาไทยซึ่งอาจแตกต่างกันไป จากที่เรียนมา ครูให้คำภาษาอังกฤษ ให้นักเรียนแต่ละคนเขียนบอกข้อมูลของตนเอง โดยอาจเลือกจากงานอดิเรก 4 อย่างที่เรียนมาหรือที่เพื่อนและครูให้เพิ่มเติม ครูสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง ซึ่งเป็นข้อมูลของครู เช่น I like to cook very much. I like to make cakes and pies. So my hobby is cooking. It's exciting.</p>	
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>10. พูดคุยกับนักเรียนว่าคนโตม้งานอดิเรกตรงกับเด็ก ๆ ที่อยู่ในบทเรียนหรือไม่ เล่าประสบการณ์ของนักเรียนให้เพื่อน ๆ ฟัง</p> <p>11. นักเรียนคิดว่างานอดิเรกของนักเรียนให้ประโยชน์ต่อนักเรียนอย่างไร</p>	

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การบ้าน	<p>12. ให้นักเรียนทำ Activities 1-2 Project 4 ใน Activity Book หน้า 58-59</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>Activity 1: (A) 1 = e; 2 = d; 3 = c; 4 = a; 5 = b (B) ขึ้นอยู่กับนักเรียนแต่ละคน</p> <p>Activity 2: 1. doing jigsaws; 2. collecting stickers; 3. drawing; 4. cooking</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 1-2 Project 4 ใน Activity Book หน้า 58-59
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2 Play: The 'Hobby Card' Game</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาวิธีการเล่นเกม 'Hobby Card' ใน Student's Book หน้า 58 ข้อ 2 Play: The 'Hobby Card' Game ● ให้นักเรียนทำ Worksheet 4.1 ระบายสีเกมและวาดงานอดิเรกพร้อมชื่องานอดิเรกกำกับภาพ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 58 ข้อ 2 Play: The 'Hobby Card' Game ● Worksheet 4.1 ใน Activity Book หน้า 135
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<p>1. ครูแจ้งให้นักเรียนทราบว่า จะเล่นเกม 'Hobby Card' ในลักษณะเดียวกับ เกม 'Happy Families' ที่ผ่านมา</p>	
ชั้นนำเสนอ (ขั้นก่อนกิจกรรม) (5 นาที)	<p>2. ครูทบทวนรูปประโยคที่จะใช้ในเกม คือ This hobby is (งานอดิเรก). โดยให้แทน This is my (สมาชิกในครอบครัว). (ในเกม Happy Families)</p> <p>3. ตรวจสอบความเข้าใจในกติกาของเกม</p>	
ชั้นนำฝึก/นำไปใช้ (ขั้นทำกิจกรรม) (30 นาที)	<p>4. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม 4 คน เล่นเกมจับคู่ภาพงานอดิเรกของตนเองกับบัตรคำ (จาก Worksheet 4.1) โดยใช้กติกาเดียวกับเกม Happy Families ใน Project 1A หน้า 45-46 ของคู่มือครูนี้ ครูเตือนให้นักเรียนพูดข้อมูลในบัตรที่ห้อยเป็นคู่ได้ของตนด้วย</p>	

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
ขั้นสรุป (ขั้นหลังกิจกรรม) (5 นาที)	5. พูดคุยกับนักเรียนว่านักเรียนได้ประสบการณ์ในการเล่นเป็นกลุ่มอย่างมีปัญหหรือไม่ และแก้ปัญหาอย่างไร (การฝึกให้นักเรียนได้ย้อนคิดทบทวนข้อดี/ข้อเสียในการทำงานร่วมกันช่วยฝึกให้นักเรียนรู้จักมองปัญหาที่เกิดขึ้นตามเหตุผลและฝึกแก้ปัญหา โดยครูแนะนำในส่วนที่ยังหาข้อมูลไม่ได้)	
การบ้าน	6. ให้นักเรียนทำ Activity 3 Project 4 ใน Activity Book หน้า 60 <u>เฉลยคำตอบ</u> 2. My hobby is collecting stamps. It's fun. 3. My hobby is playing games. It's exciting. 4. My hobby is cooking. It's interesting. 5. My hobby is drawing. It's fun.	● Activity 3 Project 4 ใน Activity Book หน้า 60
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 3 The Music of English: sing - zing ● ฟังซีดี (Track 2.3) ใน Student's Book หน้า 59 A. Look, listen and say the chant. และฝึกอ่านบทพูดเข้าจังหวะตามซีดี ● ฟังซีดี (Tracks 2.4 - 2.5) และศึกษาวิธีการทำกิจกรรมของ Activity 4 (Parts A, B, C และ D) Project 4 ใน Activity Book หน้า 61	● Student's Book หน้า 59 ข้อ 3 The Music of English: <u>s</u> ing - <u>z</u> ing ● Activity 4 (Parts A, B, C และ D) ใน Activity Book หน้า 61 ● CD Tracks 2.3 - 2.5
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก	กิจกรรมนี้ใช้หลักการในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 The Music of English: <u>f</u> loor - <u>p</u> lay - <u>c</u> lock ใน Project 2C หน้า 120 ของคู่มือครูนี้ โดยเปลี่ยนเป็น	(Part A) ใน Student's Book หน้า 59 และ Tracks 2.4 -

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำไปใช้ (30 นาที)</p>	<p>การสอนเสียง s ในคำ เช่น sing และเสียง z ในคำ เช่น zing โดยมีเฉลยของ Activity 4 ใน Activity Book หน้า 61 และมีการปรับเปลี่ยน/เพิ่มเติมดังต่อไปนี้</p> <p>Ⓐ Chant</p> <p>1. ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม Chant ใน Project ที่ผ่านมา</p> <p>Ⓑ Check the meaning of the words below. In pairs, make your own chant as above.</p> <p>2. ให้นักเรียนจับคู่ช่วยกันหาความหมายของคู่คำที่ออกเสียงต่างกันเฉพาะเสียง s และเสียง z ที่ให้มา และใช้คำคู่ นั้นฝึกพูดเข้าจังหวะเหมือนใน A โดยเปลี่ยนคำจาก sing-zing เป็นคู่ใหม่ที่ให้ (มีคำในภาษาอังกฤษมากมายที่ตัวอักษร 's' ออกเสียงได้หลายเสียง นอกเหนือจากเสียง s เช่นคำว่า sugar ออกเสียงเป็นเสียง sh หรือ his ออกเสียงเป็นเสียง z เป็นต้น ครูต้องเปิดพจนานุกรมเพื่อตรวจสอบการออกเสียงด้วย)</p> <p>3. ให้นักเรียนทำ Activity 4 ใน Activity Book</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>1 = d; 2 = c; 3 = b; 4 = a</p> <p>Ⓐ 1. zero (ทุกคำขึ้นต้นด้วยเสียง s ยกเว้น zero ขึ้นต้นด้วยเสียง z)</p> <p>Ⓒ 2. sack (ทุกคำขึ้นต้นด้วยเสียง z ยกเว้น sack ขึ้นต้นด้วยเสียง s)</p> <p>3. his (ทุกคำขึ้นต้นด้วยเสียง s ยกเว้น his ลงท้ายด้วยเสียง z)</p> <p>4. chase (ทุกคำขึ้นต้นด้วยเสียง z ยกเว้น chase ลงท้ายด้วยเสียง s)</p>	<p>2.5 ใน Activity 4 ของ Activity Book หน้า 61 และอุปกรณ์การเล่น</p>

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 4 Make: 'Our Hobby Poster'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาวิธีทำกิจกรรมใน Student's Book หน้า 60 ข้อ 4 Make: 'Our Hobby Poster' ● เตรียมอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอนให้เพียงพอ กับจำนวนนักเรียนในชั้นเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 60 ข้อ 4 Make: 'Our Hobby Poster' ● วัสดุอุปกรณ์-กระดาษสีเท่าจำนวนนักเรียน; กระดาษหนังสือพิมพ์
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ (40 นาที)</p>	<p>Ⓐ In groups of 4, glue your hobby card from Worksheet 4.1 on a poster. Write the name of your group.</p> <p>1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน (จากกลุ่มเดิมที่เล่นเกม) ให้แต่ละกลุ่มตั้งชื่อกลุ่มของตน เพื่อใช้เรียกชื่อผลงานโปสเตอร์ ครูแจกกระดาษสีให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ให้นักเรียนติดบัตรภาพและบัตรคำอธิบายงานอดิเรกที่ใช้เล่นเกมในกิจกรรมที่ 2 ที่ผ่านมา ตกแต่งให้สวยงาม และให้เขียนชื่อ: Name..... ได้ภาพ เสร็จแล้วให้นักเรียนช่วยกันจัดวางผลงานของตนบนกระดาษหนังสือพิมพ์ และเขียนชื่อกลุ่มไว้ด้านบน ครูเขียนตัวอย่างให้ดูบนกระดาน (ดู student's Book หน้า 56)</p> <p>Ⓑ Put your poster on the board. Find who does what.</p> <p>2. ติดป้ายของทุกกลุ่มบนผนังระดับสายตาให้อ่านได้ชัดเจน</p> <p>3. บอกนักเรียนว่าจะเล่นเกมหาเจ้าของงานอดิเรกแต่ละชิ้นในโปสเตอร์ โดยให้เวลานักเรียนเดินดูโปสเตอร์ของเพื่อนๆ 5-10 นาที แล้วให้เดินถาม-ตอบกัน เช่น</p> <p>A: What is your hobby?</p>	<p>1 แผ่นต่อกลุ่ม 4 คน; ดินสอสี; กรรไกร; กาว</p>

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>B: My hobby is making model toys. It's exciting.</p> <p>A: Are you in 'The Happy Group'?</p> <p>B: Yes.</p> <p>เมื่อได้คำตอบแล้ว ให้ผู้ถามเขียนชื่อเพื่อนคนนั้นลงใต้ภาพงานอดิเรกที่เขาเป็นเจ้าของ คนที่เขียนชื่อเพื่อนลงไปสเตอร์ได้มากที่สุดภายในเวลาที่ครูกำหนด (เช่น 10-15 นาที) เป็นผู้ชนะ (แต่ไม่ให้เขียนชื่อลงในโปสเตอร์ของตนเอง)</p>	
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>4. พูดคุยกับนักเรียนว่าภาพที่วาดสะท้อนงานอดิเรกที่นักเรียนชื่นชอบเพียงใด ถ้าได้ทำใหม่ อยากเพิ่มเติมข้อมูลอะไร</p> <p>5. งานอดิเรกอื่นๆ ที่นักเรียนอยากทำมีอะไรบ้าง นักเรียนคิดว่าจะสามารถทำงานอดิเรกหลายๆ อย่างพร้อมกันได้หรือไม่ และจะทำเช่นนั้นไหม</p> <p>(การพูดคุยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นจะทำให้ นักเรียนกล้าแสดงออกและเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งในการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนไปพร้อมๆ กับการเรียน)</p>	
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (25 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 5 Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Think Back and Write ใน Project 1A หน้า 49 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้</p> <p>1. ให้นักเรียนย้อนคิดไปถึงการเรียนรู้ของตนในสัปดาห์ที่ผ่านมา โดยเฉพาะสิ่งที่ทำได้ดี (well) อย่างน้อย 1 อย่าง แล้วเขียนลงใน Activity 4 Project 4E. 'Think</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 60 ข้อ 5 Think Back & Write ● Activity 4 (Part E) ใน Activity Book หน้า 61

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัด กิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>Back & Write' และให้เหตุผลประกอบ โดยครูนำการอภิปรายเพิ่มเติมและเก็บข้อมูลที่ได้ไปพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป</p> <p>2. บอกนักเรียนว่าในตอนปลาย Project 4 นี้ (ประมาณอีก 4-5 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้ที่เล่นเกมได้หลายชนิด (The Game Boy/Girl) และผู้ที่ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์มากที่สุด (Best Time User) โดยยังคงมีการประกวดผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ ดังเช่นใน Project ก่อนๆ ด้วย ฉะนั้นนักเรียนจึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอแล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย</p> <p>3. ให้นักเรียนเสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้ที่เล่นเกมได้หลายชนิดและผู้ที่ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์มากที่สุด แล้วครูสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น :-</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ผู้ที่เล่นเกมได้หลายชนิด: รู้จักวิธีเล่นเกมหรืองานอดิเรกที่ปรากฏในบทเรียน สามารถให้ข้อมูลแบ่งปันกับเพื่อนๆ ได้ดี ● ผู้ที่ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์มากที่สุด: ใช้เวลาระหว่างพักทำกิจกรรมต่างๆ สลับกันไป เช่น เข้าห้องสมุด เล่นเกมภาษา ทบทวนบทเรียน เล่นกีฬา ฯลฯ ไม่ทำเฉพาะกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งเท่านั้น <p>4. ทำการประเมินตามที่ระบุไว้ในข้อ 5 ของ กิจกรรมที่ 4 Think Back & Write ใน Project 1A หน้า 49 ของคู่มือครูนี้อย่างสม่ำเสมอ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก หน้า 333)</p>	

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

Project 4B: My Ability Poem

(สาระสำคัญ)

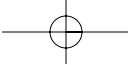
การขอหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับความสามารถในการเล่นเกมที่เป็ความสนใจที่เหมาะสมกับวัย เป็นสิ่งจำเป็นในการสื่อสารขั้นพื้นฐานเพื่อนำไปสู่การใช้ภาษาที่เหมาะสมกับบริบทในโอกาสต่อไป

ตัวชี้วัด

- ด.1.1.2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ด.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน
- ด.1.1.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่ายๆ
- ด.1.2.1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
- ด.1.2.4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อนและครอบครัว
- ด.1.3.1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
- ด.2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
- ด.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน
- ด.4.2.1 ใช้ภาษาในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูล

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ

1. อ่านออกเสียงและสะกดคำเกี่ยวกับเกมต่างๆ ได้
2. ระบุภาพตรงความหมายของคำ กลุ่มคำเกี่ยวกับเกมได้
3. ตอบคำถามในบทกลอนสั้นๆ ที่อ่านได้
4. พูดโต้ตอบเพื่อสอบถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับความสามารถได้
5. พูดและเขียนเพื่อบรรยายความสามารถของตนเองได้
6. สืบค้นและรวบรวมเกมต่างๆ จากอินเทอร์เน็ตและนำมาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนได้



PROJECT 4 : OUR FREE TIME

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาทางภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- Can you play (bingo)?
- Yes I can./No, I can't (cannot).
- I can play (dominoes).
- What food is it?

คำศัพท์

bingo, dominoes, Scrabble, snakes and ladders, clown, kid, trick

การออกเสียง

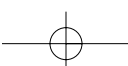
การออกเสียงสูง-ต่ำ ในท้ายประโยคคำถาม Yes-No Can you __? และประโยคตอบรับ/ปฏิเสธ, Yes, I can./No, I can't.

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-8 ใน Project 4B ของ Student's Book
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี หรือ เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
3. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
4. Activities 5-9 ของ Project 4 ใน Activity Book หน้า 62-66
5. Worksheet 4.2 ของ Project 4 ใน Activity Book หน้า 137

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงานพร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรม ข้อ 8 Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 65 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1



PROJECT 4 : OUR FREE TIME

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 1 Sing: 'Play, Play, Play the Game' <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.6) และฝึกร้องเพลงตามซีดี ● เตรียมเกมตามรายการในสื่อการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's book หน้า 61 ข้อ 1. Sing: 'Play, Play, Play the Game'
นำเข้าสู่บทเรียน นำเสนอ ฝึก นำไปใช้ (20 นาที)	กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนเพลงในลักษณะเดียวกับ Project ก่อนๆ โดยใช้ภาพเกมที่ประกอบเพลงใน Student's Book หน้า 61 สอนคำศัพท์เกี่ยวกับเกม 4 คำ <u>Scrabble</u> , dominoes, bingo และ snakes and ladders (Scrabble เป็นเกมที่เรียกชื่อตามเครื่องหมายการค้าของบริษัทที่ผลิตเกมนี้จึงเป็นชื่อเฉพาะต้องเขียนด้วยอักษรตัวใหญ่)	<ul style="list-style-type: none"> ● วัสดุอุปกรณ์-เกม Scrabble, โดมิโน, บิงโก และเกมงู (ของจริงหรือที่ครูทำขึ้น) ● CD (Track 2.6) หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น/เครื่องคอมพิวเตอร์
สรุป (5 นาที)	พูดคุยกับนักเรียนว่าการใช้เวลาว่างเล่นเกมเหล่านี้มีประโยชน์อย่างไร และเกมใดที่เห็นว่าสนุก/ยาก/ช่วยการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากที่สุด ครูอาจให้นักเรียนไปทำกิจกรรม Sing..... ใน Project 4 ใน CD-ROM เป็นการบ้านเพื่อฝึกเพิ่มเติม	
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 2 Play: The 'Dolphin' Game <ul style="list-style-type: none"> ● ศัพท์จากติกาและวิธีการเล่นเกม (คล้ายการเล่น Hangman) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 62 ข้อ 2 Play: The 'Dolphin' Game
นำเข้าสู่บทเรียน นำเสนอ ฝึก นำไปใช้	<ol style="list-style-type: none"> 1. บอกให้นักเรียนทราบว่าเล่นเกมสะกดคำ 'Dolphin' ครูให้นักเรียนดูการสะกดคำศัพท์ของชื่อเกมทั้ง 4 คำ ประมาณ 1 นาที แล้วให้ทุกคนเปิด Student's Book 2. เริ่มเล่นเกม โดยครูขีดจำนวนตัวอักษรของเกมคำใด 	

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
(20 นาที)	<p>คำหนึ่งที่คุณคิดไว้บนกระดาน เช่น ครูคิดถึงคำ Scrabble ครูก็ขีดช่อง 8 ช่อง และให้นักเรียนบอกตัวอักษรที่คิดว่ามีในคำนั้น ครูเป็นผู้เขียนตัวอักษรที่มีในคำนั้นลงในช่องที่ถูกต้อง ถ้านักเรียนบอกตัวอักษรที่ไม่มีในคำนั้น ครูก็จะลบภาพคนกำลังเดินและวาดใหม่ให้เดินไปยังปลายทางเรื่อยๆ (แทนการวาดบนกระดาน ครูอาจตัดภาพคนทำท่าเดินและใช้เทปติดด้านหลังเลื่อนภาพไปเรื่อยๆ ก็ได้) ทั้งชั้นจะต้องพยายามช่วยกันคิดเพื่อให้ได้คำที่สมบูรณ์ก่อนจะตกทะเลซึ่งมีปลา Dolphin อยู่ ครูอาจให้นักเรียนเล่นเกม Dolphin โดยให้แข่งกันเป็นกลุ่มได้ หรืออาจเพิ่มระยะทางให้ยาวขึ้น หรืออาจให้ยืนอยู่ปลายทางระยะหนึ่งก่อนให้ตกลงในทะเลเพื่อให้ตื่นเต้นขึ้น</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 3 Play: The 'Word Swat' Game</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาติกาและวิธีการเล่นเกม 'Word Swat' ● เตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอน ● ฟังซีดี (Track 2.7) ของ Activity 5 Project 4 ใน Activity Book กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรมที่ 2 Play: The 'Dolphin' Game 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 62 ข้อ 3 Play: The 'Word Swat' Game ● วัสดุอุปกรณ์-บัตรคำ เกม 4 เกม และไม้ตีแมลงวันหรือม้วนกระดาษหนังสือพิมพ์ ● Activity 5 Project 4 ใน Activity Book
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ (25 นาที)</p>	<p>1. เขียนคำศัพท์ชื่อเกมทั้งสี่ ชื่อเกมละ 3 คำบนกระดาษแข็ง แล้วนำมาติดบนกระดานดำ กระจายทั่วกระดาน (หรืออาจวางบนพื้นห้องหน้าชั้นที่มีที่ว่างพอสมควร) ในระดับที่นักเรียนใช้ไม้ตีแมลงวัน (หรืออุปกรณ์อื่นที่หาได้ง่าย เช่น ม้วนกระดาษหนังสือพิมพ์) เอื้อมตีได้</p>	<p>หน้า 62</p>

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ถึง ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาครั้งละ 1 คน (ไม่ควรเกิน 5 กลุ่ม เพราะจะแน่นเกินไป) เมื่อครูบอกชื่อเกมตัวแทนทุกคนต้องชี้ไม้ดีแมลงวันตีบนคำศัพท์นั้นๆ 1 คนต่อ 1 แผ่น ใครตีได้ถูกก่อนได้ 1 คะแนน จะมีกลุ่มแพ้ 2 กลุ่ม เพราะชื่อเกมมี 3 คำเท่านั้น (อาจใช้วิธีเขียนคำบนกระดาน แล้วให้นักเรียนวิ่งไปตีก็ได้)</p>	
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน (15 นาที)</p>	<p>2. พูดคุยกับนักเรียนว่าการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมจะช่วยให้เรียนจำคำศัพท์นั้นๆ ได้ดีหรือไม่ ถ้าเปรียบเทียบกับการท่องจำ นักเรียนคิดว่าวิธีการจำคำศัพท์แบบไหนน่าจะได้ผลดีกว่า เพราะเหตุใด (การใช้เกมฝึกสะกดเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนกระตือรือร้นที่จะจดจำตัวสะกด และจะช่วยให้เรียนจดจำนานเพราะมีความสุขสนุกสนานไม่รู้สึกลำบาก)</p> <p>3. ให้นักเรียนทำ Activity 5 Project 4 ใน Activity Book หน้า 62</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>Ⓐ A. dominoes B. Scrabble C. snakes and ladders D. bingo</p> <p>Ⓑ Dialogue 1 = B ; Dialogue 2 = C Dialogue 3 = D ; Dialogue 4 = A</p> <p><u>เทปสคริปต์</u> Activity 5 Project 4</p> <p>Dialogue 1</p> <p>Girl: You won again! How can you learn a lot of words?</p> <p>Boy: I learn new words when I play Scrabble.</p>	<p>● Activity 5 Project 4 ใน Activity Book หน้า 62</p> <p>● CD Track 2.7 ใน Activity 5 ของ Activity Book หน้า 62</p>

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>Girl: That sounds great! I have to join the Scrabble club.</p> <p>Dialogue 2</p> <p>Girl: Oh no! I miss a turn! Your turn. (เสียงโยนลูกเต๋า)</p> <p>Girl: I got '5' One, two, three, four, five. Hooray! I can go to '20'. I like to play snakes and ladders. It's fun!</p> <p>Dialogue 3</p> <p>Boy: Sandwich, ice cream, carrot, tomato, egg, chocolate...</p> <p>Boy: Bingo!</p> <p>Dialogue 4</p> <p>Boy: What's on TV? That game show is interesting.</p> <p>Girl: I don't like game shows. Let's play dominoes.</p> <p>Boy: All right. Up to you.</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 4 The Music of English: Can you play bingo? No, I can't.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Tracks 2.8-2.9) ใน Student's Book ข้อ 4 The Music of English: Can you play bingo? No, I can't. หน้า 63 และฝึกอ่านออกเสียง ● ฟังซีดี (Tracks 2.10-2.11) ใน Activity 6 Project 4 ใน Activity Book หน้า 63 และศึกษาวิธีทำกิจกรรม 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's book หน้า 63 ข้อ 4. The Music of English: Can you play bingo? (Parts A และ B) ● Activity 6 Project 4 ใน Activity Book หน้า 63

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ (50 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมส่วนใหญ่ในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม The Music of English ใน Project ที่ผ่านมา โดยเปลี่ยนเป็นเรื่องการใช้ระดับเสียงสูง-ต่ำ (Intonation) ในทำยประโยคคำถาม Yes-No Question เช่น Can you play bingo? และในทำยประโยคตอบรับ-ปฏิเสธ โดยมีเทปสคริปต์ของ Activity 6 และมีการปรับเปลี่ยน/เพิ่มเติม ดังต่อไปนี้</p> <p>Ⓐ Listen to the poem below. Repeat.</p> <ol style="list-style-type: none"> เปิดซีดี Track 2.8 ให้นักเรียนฟัง 1 รอบ สอบถามความแตกต่างของระดับเสียงสูง-ต่ำ ในประโยคที่ขึ้นต้นด้วย Can you ___? กับประโยคตอบรับ Yes, I can. และปฏิเสธ No, I can't. ครูร่วมกับนักเรียนสรุปการใช้ระดับเสียงในประโยค Yes-No Question (Can you ___?) และในประโยคตอบรับ-ปฏิเสธ (ใช้ระดับเสียงสูง Rising ทำยประโยคคำถาม yes-no และใช้ระดับเสียงต่ำ Falling ทำยประโยคตอบรับ-ปฏิเสธ) เปิดซีดีให้นักเรียนฟังอีกครั้งเพื่อฟังระดับเสียงที่แตกต่างกันตามสรุป และเปิดซีดีอีกครั้งให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามซีดี โดยครูใช้มือไล่ระดับเสียงให้นักเรียนเห็นเป็นรูปธรรมมากขึ้น เปิดซีดีให้นักเรียนอ่านตามหลายๆ ครั้งจนนักเรียนเลียนเสียงได้ถูกต้อง <p>Ⓑ Say the sentence. Check your answers with the CD and repeat.</p> <ol style="list-style-type: none"> แบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งเป็นผู้ถามและ 	<p>● CD Track 2.9 ใน Student's Book และ Tracks 2.10-2.11 (Part B และ C ใน Activity Book หน้า 63 และอุปกรณ์การเล่น</p>

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>อีกกลุ่มเป็นผู้ตอบให้ลัดกันถาม-ตอบ จากนั้นครูเปิดซีดีเพื่อตรวจคำตอบและให้นักเรียนพูดตามซีดีอีกครั้ง</p> <p>5. ให้นักเรียนผลัดถาม-ตอบเป็นคู่ โดยใช้คำถามจากข้อ (B) ใน Student's Book และคนตอบ ตอบตามความเป็นจริง</p> <p>6. ให้นักเรียนทำ Activity 6 Project 4 ใน Activity 6 Project 4 ของ Activity Book หน้า 63</p> <p><u>A เทปสคริปต์:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Can you swim? 2. Can you dance? 3. Can you play snakes and ladders? 4. Can you ride a bike? <p><u>B เทปสคริปต์:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jim can sing, but he can't dance. (ตรงกับภาพที่ 3) 2. A duck can swim, but a cat cannot. (ตรงกับภาพที่ 1) 3. John can ride a bicycle, but he can't ride a horse. (ตรงกับภาพที่ 2) 	<p>● Activity 6 Project 4 ใน Activity Book หน้า 63</p>
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 5 Play: The 'Find Someone Who....' Game</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาวิธีเล่นเกม 'Find Someone Who' ใน Student's Book ข้อ 5 Play: The 'Find Someone Who....' Game และใบงาน ใน Activity 7 Project 4 ของ Activity Book หน้า 64 	<p>● Student's Book หน้า 64 ข้อ 5 Play: The 'Find Someone Who....' Game</p> <p>● Activity 7 Project 4 ใน Activity Book หน้า 64</p>

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (3 นาที)</p>	<p>1. พูดคุยกับนักเรียนว่าคนใดเล่นเกมอะไรได้บ้าง และแจ้งให้ทราบว่า จะเล่นเกมสำรวจว่าเพื่อนคนใดในห้องเล่นเกมอะไรได้บ้าง</p>	
<p>ขั้นนำเสนอ (ขั้นก่อนกิจกรรม) (5 นาที)</p>	<p>2. ทบทวนภาษาที่จะใช้ในการถามเรื่องความสามารถ Can you ...? และตรวจสอบความเข้าใจในรูปประโยคชื่อเกมที่เรียนมา และให้นักเรียนฝึกพูดประโยคคำถาม Yes-No Question ซึ่งต้องออกเสียงสูงท้ายประโยค</p>	
<p>ขั้นฝึก/ขั้นนำไปใช้ (ขั้นทำกิจกรรม) (20 นาที)</p>	<p>Ⓐ Use Activity 7 in your Activity Book. Walk around to ask and answer.</p> <p>3. ให้นักเรียนเปิด Activity Book ดูใบงานใน Activity 7 ร่วมกับนักเรียน ตรวจสอบจนแน่ใจว่านักเรียนเข้าใจใบงานในการทำกิจกรรม บอกให้นักเรียนทราบว่า จะมีเวลาสำรวจเพียง 5 นาที สำหรับข้อ A ครูจะเป่านกหวีดหรือบอกให้หยุดเมื่อหมดเวลา การสำรวจจะหยุดลง แม้ว่าจะไม่สามารถสำรวจได้ครบทุกคนหรือทุกเกม จากนั้นให้ทำกิจกรรมสำรวจเสร็จแล้วทำข้อ B</p> <p>Ⓑ Report your findings to the teacher. Which game can most people play?</p> <p>4. ให้นักเรียนรายงานผลจากที่สำรวจและเขียนสรุปว่าพบเพื่อนคนใดที่เล่นเกมได้ทั้ง 4 ชนิดบ้าง (หรือเล่นได้รองลงมา 3 ชนิด และ 2 ชนิด) ครูเขียนชื่อนักเรียนเหล่านั้นบนกระดาน แล้วตรวจสอบโดยถามทั้งชั้นว่ามีใครตกสำรวจหรือไม่</p>	

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
ขั้นสรุป (ขั้นหลังกิจกรรม) (7 นาที)	<p>5. พูดคุยกับนักเรียนว่าเกม 'Find Someone Who...!' ช่วยให้นักเรียนรู้จักเพื่อนๆ มากขึ้นหรือไม่ นักเรียนจะนำข้อมูลนี้ไปใช้อย่างไร</p> <p>6. สัมภาษณ์เพื่อนที่เล่นเกมได้หลายชนิดมากที่สุดว่าเหตุใดจึงรู้จักเกมเหล่านั้น</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 6 Grammar Chat</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.12) ฝึกออกเสียงตามซีดี ● ทำความเข้าใจตารางสรุปโครงสร้างไวยากรณ์ Can you play...? Yes I Can./No, I can't. ในข้อ A ● ศึกษาคำถามใน B. Chat. และเตรียมคำตอบเพื่ออธิบายให้แก่นักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 65 ข้อ 6 Grammar Chat ● CD Track 2.12 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 65 หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (30 นาที)	<p>1. กิจกรรมนี้ใช้หลักการ ขั้นตอนสอนในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรมที่ 5 Grammar Chat ใน Project 1C หน้า 65 ของคู่มือครูนี้ โดยมีจุดประสงค์ในการสอนภาษาเปลี่ยนไปเป็นเรื่องของประโยคคำถาม Yes-No เกี่ยวกับความสามารถและการตอบรับ/ปฏิเสธ</p> <p>2. คำตอบของคำถามใน B Chat. Why do we say, 'Can you swim?', but not 'Can swim you?' คือรูปประโยคของคำถาม Yes-No กริยาช่วย (Can) + ประธาน (You)+กริยาแท้ (swim)? ดังนั้นการใช้กริยาแท้+ประธาน (swim you) จึงไม่ถูกต้อง</p>	
การบ้าน	<p>3. ให้นักเรียนทำ Activity 8 Project 4 ใน Activity Book หน้า 65</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 8 Project 4 ใน Activity Book หน้า 65

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	2. Can you ride a bicycle (bike)? 3. Can you run fast (quickly)? 4. Can you speak English? (คำตอบขึ้นอยู่กับนักเรียนแต่ละคน)	
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ (30 นาที)	กิจกรรมที่ 7 Make: 'My Ability Poem' 1. ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในลักษณะเดียวกับกิจกรรมที่ 5 Make: 'Our Favourite Subject Graph' ใน Project 2A หน้า 103 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเปลี่ยนให้นักเรียนเขียนบทกลอนบรรยายความสามารถของตนโดยใช้รูปประโยค I can..... . ที่เรียนมาลงใน Worksheet 4.2 พร้อมวาดภาพประกอบและระบายสีตกแต่งให้สวยงาม	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 65 ข้อ 7 Make: 'My Ability Poem' ● Worksheet 4.2 ใน Activity Book หน้า 137
ขั้นสรุป/การบ้าน	2. ให้นักเรียนทำ Activity 9 Project 4 ใน Activity Book หน้า 66 <u>เฉลยคำตอบ</u> 1. ภาพแมว (cat) 2. ภาพเป็ด (duck) 3. ภาพยีราฟ (giraffe)	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 9 (Part A) Project 4 ใน Activity Book หน้า 66
การประเมินตนเอง ด้านทักษะ กระบวนการ (10 นาที)	กิจกรรมที่ 8 Think Back & Write <ul style="list-style-type: none"> ● โปรดอ่านกิจกรรมที่ 5 Think Back & Write ใน Project 4A หน้า 192-3 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 65 ข้อ 8 Think Back & Write ● Activity 9 (Part B) ใน Activity Book หน้า 66

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

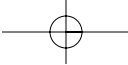
Project 4C: A Free Time Game

- สาระสำคัญ** การขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมยามว่างเป็นสิ่งจำเป็นในการสื่อสารพื้นฐาน เพื่อนำไปสู่การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ
- ตัวชี้วัด**
- ต.1.1.2 อ่านออกเสียง สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน
 - ต.1.2.1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
 - ต.1.2.4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว
 - ต.1.3.1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
 - ต.2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
 - ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน
- จุดประสงค์ของบทเรียน** เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ
1. อ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับกิจกรรมยามว่างได้
 2. พูดโต้ตอบเกี่ยวกับกิจกรรมยามว่าง
 3. บอกความแตกต่างของเสียง l และเสียง k ทำยคำได้
 4. ออกเสียง l และเสียง k ทำยคำได้
 5. ทำเกมค้นหาศัพท์ (Word Search) เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาได้
 6. ใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมยามว่างได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาทางภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- What do (you) do in (your) free time.?
- I play (football) / the khim.



PROJECT 4 : OUR FREE TIME

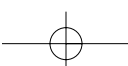
คำศัพท์ กิจกรรมยามว่าง:	ride a bike, play video games, play football/the khim, watch TV
งานบ้าน:	feed the cat, walk the dog.
กิจกรรมการเรียน:	read a book, do homework
การออกกำลังกาย:	play badminton, go swimming, do exercise, do aerobics
กริยา:	put on, pull up, play, join
การออกเสียง:	เสียง l และเสียง k ท้ายคำ เช่น ball - bike

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-6 ใน Project 4C ของ Student's Book
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี หรือ เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
3. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
4. Activities 10-14 ของ Project 4 ใน Activity Book หน้า 67-71
5. Worksheet 4.3 ของ Project 4 ใน Activity Book หน้า 139

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงานพร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรม ข้อ 6 Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 71 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1



PROJECT 4 : OUR FREE TIME

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 1 Chant: 'Nothing to Do'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.13) และฝึกอ่านบทพูดเข้าจังหวะตามซีดี (Student's Book หน้า 66 ข้อ 1A) ● ศึกษากิจกรรมใน Student's Book หน้า 66 ข้อ 1 Chant: 'Nothing to Do' เพื่ออธิบายนักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 66 ข้อ 1 Chant: 'Nothing to Do' (Part A) ● CD Track 2.13 (Part A) ใน Student's Book หน้า 66-67 หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 1 Chant: 'I Like English. I Like Art'. ใน Project 2A หน้า 97 ของคู่มือครูนี้ โดยมีจุดประสงค์ด้านภาษา เฉลยคำตอบกิจกรรมดังต่อไปนี้</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u> 1. Student's Book ข้อ 1A</p> <p>1 = b ; 2 = e ; 3 = d ; 4 = f ; 5 = a ; 6 = c ; 7 = g ; 8 = h</p>	
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>2. พูดคุยกับนักเรียนในหัวข้อต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนเคยรู้สึกเบื่อ เหงาและเศร้าบ้างหรือไม่ ตอนใด เพราะเหตุใด ● ในยามว่างนักเรียนทำกิจกรรมอะไรบ้าง เป็นกิจกรรมเดี่ยวหรือทำร่วมกับคนอื่น นักเรียนชอบกิจกรรมลักษณะใดมากกว่ากัน ● จากกิจกรรมที่ปรากฏในบทพูดเข้าจังหวะ นักเรียนชอบกิจกรรมใดมากที่สุด เพราะเหตุใด กิจกรรมใดน่าจะสนุกที่สุด และมีประโยชน์อย่างไร <p><u>ข้อมูลเสริมสำหรับครู</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● สำนวน I am blue หมายถึง ฉันหงอยเหงา เศร้าสร้อย 	

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> ● สำนวน walk the dog หมายถึง การนำสุนัขไปเดินเล่นเพื่อให้สุนัขได้ออกกำลังกาย 3. ให้นักเรียนทำกิจกรรม Chant..... ใน Project 4 ใน CD-ROM เป็นการบ้าน 	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2 Chat & Match</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี Tracks 2.14 และฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์/สำนวนและบทสนทนาตามซีดี (Student's Book หน้า 68-69 ข้อ 2 Chat & Match (Parts A และ B)) ● ศึกษาข้อมูลสำนวนภาษา (เช่น กิจกรรมการเล่นกีฬา ดนตรี) เพื่ออธิบายนักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 68-69 ข้อ 2 Chat & Match (Parts A และ B) ● CD Tracks 2.14-2.15 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 68-69 หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (30 นาที)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรมนี้ใช้หลักการทำนองเดียวกันกับกิจกรรม Chat & Match ใน Project ที่ผ่านมา โดยมีขั้นตอนกิจกรรมและเฉลย Activities 10 - 11 ที่ต่างไปหรือเพิ่มเติมดังนี้ <p>Ⓐ Match the pictures 1 - 8 to the phrases a - h. Then listen and repeat.</p> <p>1. ให้นักเรียนจับคู่กิจกรรมในภาพกับข้อความที่ให้ เสร็จแล้วฟังซีดีตรวจคำตอบและออกเสียงตามซีดี</p> <p><u>ข้อมูลเพิ่มเติม:</u></p> <p>ภาษาอังกฤษมีสำนวนเฉพาะมากมาย กิจกรรมการเล่นกีฬาบางกิจกรรมใช้กริยา do + นาม เช่น do exercise, do aerobics ในขณะที่บางกิจกรรมใช้กริยา go+v-ing เช่น go swimming, go jogging, go horse-riding, go fishing, go skiing และบางกิจกรรมก็ปรากฏในรูป play + ชนิดกีฬา (โดยไม่มี</p>	

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>article) เช่น play football, play tennis ฯลฯ</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>1 = e; 2 = f; 3 = b; 4 = d; 5 = c; 6 = b; 7 = h; 8 = g</p> <p>ⓑ Look, listen and say the dialogue below.</p> <p>2. ให้นักเรียนดูภาพ ฟังซีดี (Track 2.15) และเดาคความหมายจากบริบท และตรวจสอบความเข้าใจในบทสนทนา</p> <p>3. เปิดซีดีให้นักเรียนฝึกบทสนทนา สลับกันเป็นผู้ถาม-ตอบ</p> <p>4. ให้นักเรียนฝึกถาม-ตอบเป็นคู่ โดยเลือกตอบกิจกรรมที่ตนทำจริงในยามว่าง และครูสุ่มบางคู่พูดให้เพื่อนฟัง</p> <p>5. หากมีเวลาครูอาจแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย ผลัดกันถาม-ตอบ โดยให้แสดงท่าทางการทำกิจกรรมแทนการตอบเป็นประโยค และให้กลุ่มที่เหลือเดาว่าเป็นกิจกรรมใด กลุ่มที่ตอบถูกต้อง และเร็วที่สุดชนะ</p>	
<p>การบ้าน</p>	<p>6. ให้นักเรียนทำ Activities 10-11 Project 4 ใน Activity Book หน้า 67-68</p> <p><u>เฉลย Activity 10</u></p> <p>Outdoor Activities: go fishing (play football, go jogging)</p> <p>Outdoor/Indoor Activities: play badminton, play table tennis, go swimming, do aerobics, do exercise (draw pictures, paint T-Shirts)</p> <p>Indoor Activities: play the recorder, play the khim, draw pictures, play video games)</p>	<p>● Activities 10-11 Project 4 ใน Activity Book หน้า 67-68</p>

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>เฉลย Activity 11</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I play the guitar. 2. I play video games. 3. I play badminton. 4. I play football. 5. I play the recorder. <p>7. ให้นักเรียนเล่น Grouping Game: Do/Go/play ใน Project 4 ใน CD-ROM โดยครูอาจทบทวนการเล่นในชั้นเรียนก่อนให้ทำเป็นกรบ้าน</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 3 Grammar Chat</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.16) และฝึกอ่านตามซีดี ● ทำความเข้าใจตารางสรุปลักษณะโครงสร้างไวยากรณ์เกี่ยวกับการถาม-ตอบข้อมูลกิจกรรมยามว่าง: What do (you) do in (your) free time? (I) play (football/the khim). ในข้อ A ● ศึกษาคำถาม ใน B. Chat. และเตรียมคำตอบเพื่ออธิบายให้นักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 70 ข้อ 3 Grammar Chat ● CD Track 2.16 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 70 หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ ชั้นนำสรุป (35 นาที)</p>	<p>1. กิจกรรมนี้ใช้หลักการขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรมที่ 5 Grammar Chat ใน Project 1C หน้า 65 ของคู่มือครูนี้ โดยมีจุดประสงค์ในการสอนภาษาเปลี่ยนไปเป็นเรื่องประโยคคำถาม What + กริยาช่วย (do/does) + ประธาน + กริยาแท้ (do) + (ส่วนขยาย)? และการตอบโดยเน้นให้นักเรียนสังเกตสำนวนกิจกรรมการเล่นกีฬาและดนตรีที่ใช้ต่างกัน (play football/play the guitar)</p>	

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>2. ให้นักเรียนอ่านคำถามในข้อ B Chat. Why do we say, 'What does he do in his free time?', but not, 'What do he do in his free time'?? คำตอบคือ 'he' เป็นคำนามเอกพจน์บุรุษที่ 3 ต้องใช้กริยาช่วย 'does' ส่วนกริยาช่วย 'do' ใช้เมื่อประธานเป็น นามเอกพจน์บุรุษที่ 1, 2 (I, You) และนามพหูพจน์</p>	
<p>การบ้าน</p>	<p>3. ให้นักเรียนทำ Activities 12-13 Project 4 ใน Activity Book หน้า 69-70</p> <p><u>เฉลย Activity 12</u></p> <p>2. Q : What do they do in their free time? A : They play badminton.</p> <p>3. Q : What does she do in her free time? A : She plays the violin.</p> <p>4. Q : What does she do in her free time? A : She draws pictures.</p> <p>5. Q : What does he do in his free time? A : He does exercise.</p> <p><u>เฉลย Activity 13</u></p> <p>คำตอบจะแตกต่างกันไปตามความชอบของนักเรียนแต่ละคน</p> <p>4. ให้นักเรียนเล่น Panda Game ใน Project 4 ใน CD-ROM เป็นการบ้าน โดยครูอาจทบทวนการเล่นในชั้นเรียนก่อนให้ทำ</p>	<p>● Activities 12-13 ของ Project 4 ใน Activity Book หน้า 69-70</p>

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>กิจกรรมที่ 4 The Music of English: ball - bike</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Tracks 2.17 - 2.18) ใน Student's Book หน้า 70-71 A. Listen and say the chant. และ B. Say the sentence..... . และฝึกอ่านบทพูดเข้าจังหวะตามซีดี ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมของ Activity 14 Project 4 ใน Activity Book หน้า 71 และฟังซีดี (Tracks 2.17-2.20) เพื่ออธิบายนักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 70-71 ข้อ 4 The Music of English: ball - bike ● Activity 14 Project 4 ใน Activity Book หน้า 71 ● CD Tracks 2.17-2.18 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 70-71 และ Tracks 2.19-2.20 (Parts B และ D) ใน Activity Book หน้า 71 และอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ (45 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมส่วนใหญ่ในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 The Music of English: sing - zing ใน Project 4A หน้า 189-190 ของคู่มือครูนี้ โดยเปลี่ยนเป็นการออกเสียงพยัญชนะท้ายคำเสียง l เช่นคำว่า ball และเสียง k เช่นคำว่า bike โดยมีข้อปรับเปลี่ยนและเพิ่มเติม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนทำ Activity 14 ใน Project 4 ใน Activity Book หน้า 71 <p><u>เฉลยคำตอบ Activity 14</u></p> <p>A 1. nail ; 2. wake ; 3. mill ; 4. fall (เด็กไทยมักใช้เสียง n หรือ น (หรือบางครั้ง 'ว') ในการออกเสียงคำที่สะกดด้วยเสียง l เพราะในภาษาไทยไม่มีการออกเสียง l หรือ 'ล' เมื่อใช้เป็นตัวสะกดท้ายคำ ครูควรให้ความสนใจให้นักเรียนออกเสียงให้ถูกต้อง)</p> <p>C 1. เหตุผล : ทุกคำลงท้ายด้วยเสียง l ยกเว้น walk ลงท้ายด้วยเสียง k 2. เหตุผล : ทุกคำลงท้ายด้วยเสียง k ยกเว้น fill</p>	



PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ลงท้ายด้วยเสียง l</p> <p>3. เหตุผล : ทุกคำขึ้นต้นด้วยเสียง l ยกเว้น clock ลงท้ายด้วยเสียง kl</p> <p>4. เหตุผล : ทุกคำขึ้นต้นด้วยเสียง k ยกเว้น CD ลงท้ายด้วยเสียง s</p> <p>5. เหตุผล : ทุกคำลงท้ายด้วยเสียง l ยกเว้น neck ลงท้ายด้วยเสียง k</p> <p>2. ให้นักเรียนเล่น Elephant Game ใน Project 4 ใน CD-ROM โดยครูอาจทบทวนการเล่นในชั้นเรียนก่อนให้ทำเป็นการบ้าน</p>	
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>3. พูดคุยกับนักเรียนตามประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ในภาษาอังกฤษเสียง l ท้ายคำในคำว่า 'ball' ออกเสียงเหมือนเสียง 'ล' ในคำว่า 'บอล' ในภาษาไทยหรือไม่ อย่างไร ● มีคำใดในภาษาอังกฤษอีกบ้าง ที่สะกดด้วย l และเมื่อคนไทยนำมาใช้ทับศัพท์เราออกเสียงอย่างไร เหมือนกับเจ้าของภาษาเดิมหรือไม่ (คำตอบคือ mall เช่น The Mall (ห้างสรรพสินค้า), hall เช่น Convention Hall, Central (ห้างสรรพสินค้า) ฯลฯ ถึงแม้เราจะสะกดเสียงท้ายคำนี้ด้วย 'ล' เช่น มอลล์ เซ็นทรัล แต่มักออกเสียงคล้ายสะกดด้วย 'น') ● ในภาษาไทย เราไม่นิยมออกเสียงท้ายคำ กฎนี้นำไปใช้ในภาษาอังกฤษได้หรือไม่ เพราะเหตุใด (คำตอบคือ ไม่ได้ เพราะหากออกเสียงท้ายคำผิดไป จะทำให้ผู้ฟังเข้าใจความหมายผิดไปด้วย เช่น night-nice, bike-bite ฯลฯ) 	

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 5 Make: The 'Free Time' Game</p> <ul style="list-style-type: none"> ครูอ่านและทำความเข้าใจการทำกิจกรรมใน Student's Book หน้า 71 ข้อ 5 Make : The 'Free Time' Game เพื่ออธิบายนักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 71 Project 4C ข้อ 5. Make: The 'Free Time' Game ● Activity 14 Project 4 ใน Activity Book หน้า 71
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ชั้นนำเสนอ</p> <p>ชั้นนำฝึก</p> <p>ชั้นนำไปใช้ (25 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรมที่ 5 Make: 'Our Favourite Subject Graph' ใน Project 2A หน้า 103 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเปลี่ยนให้becomeนักเรียนทำเกม 'Word Search' ตามรูปแบบที่ให้ (เลือกมา 1 รูปแบบ) ใน Worksheet 4.3 และนำมาผลัดกันเล่นกับเพื่อน</p>	
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>พูดคุยกับนักเรียนถึงความรู้สึกที่มีในการสร้างเกมให้เพื่อนเล่น และชักชวนให้นักเรียนลองหัดทำ Word Search โดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาใน Project ก่อนๆ โดยทำเป็น 2 ชุด ชุดแรกเป็นชุดเฉลย และอีกชุดนำไปให้เพื่อนๆ เล่น</p>	
<p>การประเมินตนเองด้วยทักษะกระบวนการ (10 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 6 Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านกิจกรรมที่ 5 Think Back & Write ใน Project 4A หน้า 192 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 71 Project 4C ข้อ 6 Think Back & Write ● Worksheet 4.3 ใน Activity Book หน้า 139

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

Project 4D: IT Time

สาระสำคัญ ทักษะการสืบค้น การอ่านหนังสือเพิ่มเติม เป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่แสดงถึงความใฝ่รู้ อันเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์หนึ่งของหลักสูตรรวมทั้งการใช้ อินเทอร์เน็ต นับเป็นการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสมรรถนะหนึ่งที่หลักสูตรกำหนดให้เกิดขึ้นในตัวนักเรียน

ตัวชี้วัด

ต.1.2.4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว

ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

ต.4.2.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ

1. ใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลได้
2. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับงานอาชีพเพื่อมาแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนๆ ในห้องได้
3. มีทักษะในการสังเกต คาดเดาจากภาพและหัวข้อของเรื่อง/นิทาน
4. มีทักษะในการอ่านเร็วเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

คำศัพท์ที่เกี่ยวกับงานอาชีพ

ภาษาที่ปรากฏในนิทานที่ครูนำมาหรือที่นักเรียนไปหาอ่านเอง

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-3 ใน Project 4D ของ Student's Book หน้า 72
2. Activities 15-17 ของ Project 4 ใน Activity Book หน้า 72-74
3. เครื่องคอมพิวเตอร์
4. นิทาน/หนังสืออ่านนอกเวลาตามวัย ซึ่งครูอาจดูเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ <www.magickeys.com/books>, <www.realbook.co.uk>, <www.learnenglish.org.uk/kids> และ <www.ukchildrensbooks.co.uk>

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมข้อ 3. Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 72 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การเตรียมตัวของครู ชื่อนำเสนอ ชื่อนฝึก ชื่อนำไปใช้ ชื่อนสรุป (25 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 1 Computer Time</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 1 Computer Time ใน Project 1E หน้า 83 ของคู่มือครูนี้ โดยให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์เกี่ยวกับเกมและกิจกรรมยามว่าง และบันทึกการสืบค้นลงใน Activity 15 Project 4 ใน Activity Book หน้า 72 และให้นักเรียนรายงานผลหน้าชั้น เพื่อแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆ ครูให้ความช่วยเหลือตอบปัญหาที่อาจมี</p> <p>เว็บไซต์ที่ครูอาจแนะนำให้นักเรียนไปเปิดคือ</p> <p>(www.britishcouncil.org/kids-games-tabelling-school.htm)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 72 ข้อ 1 Computer Time ● Activity 15 Project 4 ใน Activity Book หน้า 72
<p>การเตรียมตัวของครู ชื่อนำเข้าสู่บทเรียน ชื่อนำเสนอ ชื่อนฝึก ชื่อนำไปใช้ ชื่อนสรุป (30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 2 Story Time</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 2 Story Time ใน Project 1E หน้า 84 ในคู่มือครูนี้ โดยครูหาหนังสืออ่านนอกเวลา (Readers) หรือนิทานที่มีภาพประกอบ และภาษาที่เหมาะสมกับระดับชั้น (ดูรายชื่อเว็บไซต์ในสื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อใน หน้า 215 ของคู่มือครูนี้) ให้นักเรียนทำกิจกรรมก่อนการอ่านใน Activity 16 Project 4 ของ Activity Book หน้า 73 คาดเดาเหตุการณ์เนื้อเรื่องโดยอาศัยชื่อหนังสือและภาพประกอบ และทำ Activity 17 Project 4 ของ Activity Book หน้า 74 เพื่อบันทึกรายละเอียดในสิ่งที่อ่านและตรวจสอบกับที่คาดเดาไว้ว่าถูกต้องต่างกันมากน้อยเพียงใด</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 72 ข้อ 2 Story Time ● Activity 16 Project 4 (Parts A และ B) และ Activity 17 Project 4 ใน Activity Book หน้า 73-74

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> ● เว็บไซต์ที่ครูอาจแนะนำให้นักเรียนไปเปิด คือ <www.storiesfromtheweb.org> <www.starfall.com> 	
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 3 Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านกิจกรรมที่ 5 Think Back & Write ใน Project 4 หน้า 192 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 72 ข้อ 3 Think Back & Write ● Activity 16 (Part C) Project 4 ใน Activity Book หน้า 73

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

Project 4E: Look at Me

สาระสำคัญ การสะท้อนความคิด (Think back/reflection) การทบทวน (revision) การให้รางวัล (reward) และการทำแฟ้มสะสมผลงาน (file/portfolio) เป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาตนเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ตัวชี้วัด

ต.1.3.1 พุด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

ต.1.3.2 พุด/วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ใกล้ตัว

ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพุด/การเขียน

ต.4.1.1 ฟังและพุด/อ่านในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ

1. ทำพจนานุกรมภาพตามคำศัพท์ที่เรียนมาในบทเรียนนี้ได้
2. ประเมินการเรียนรู้ของตนเองทั้งจุดเด่นและจุดด้อย
3. วิเคราะห์ประเมินชิ้นงานอย่างมีหลักการ
4. คิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์แฟ้ม/กล่องสะสมชิ้นงาน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา คำศัพท์ และตัวอักษรที่เรียนมาใน Project 4 นี้

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 4E ของ Student's Book หน้า 73
2. Activity 18 ของ Project 4E ใน Activity Book หน้า 75
3. Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125
4. Stickers-Project 4 ท้าย Activity Book
5. CD-ROM พร้อมอุปกรณ์ประกอบ หรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
6. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
7. กระดาษ สมุด ริบบิ้นรางวัล และสีสำหรับตกแต่งการจัดแสดงภาพบุคคลและผลงานบนผนัง
8. ชิ้นงานของนักเรียนที่ทำใน Project 4 นี้
9. ภาพนักเรียนที่มีทักษะกระบวนการดีเด่น
10. Reward Stickers ท้าย Activity Book
11. ดินสอสีหรือสีเขียน, ยางลบ, กรรไกร, กาว, สมุดวาดเขียน (สำหรับทำสมุด My Picture Dictionary)

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัววัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการที่นักเรียนประเมินเพื่อนในกิจกรรม Hooray! หน้า 73 ของ Student's Book และใช้แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของนักเรียนในหน้า 329 ของคู่มือครูนี้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การเตรียมตัวของครู</p> <p>ขั้นนำเสนอ</p> <p>ขั้นฝึก</p> <p>ขั้นนำไปใช้</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>(30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 1 My Picture Dictionary</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 1 My Picture Dictionary หน้า 88 ของคู่มือครูนี้ โดยนักเรียนใช้ภาพสติ๊กเกอร์จาก Stickers - Project 4 ใน Activity Book สร้างสรรค์พจนานุกรมภาพของตนเอง ในหัวข้อ 'Games & Free Time Activities' ในกระดาษหน้าคู่ต่อจากแผ่นก่อนในสมุดของตน</p> <p>(ครูสามารถดูคำเฉลยของ My Picture Dictionary Project 4: Games & Free Time Activities ได้จากเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn) ซึ่งนำเสนอในรูปแบบหนึ่งของการใช้ผังความคิดในการจัดระบบข้อมูลอันเป็นทักษะการเรียนรู้วิธีหนึ่ง อย่างไรก็ตาม นักเรียนสามารถใช้จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ของตนได้อย่างอิสระ โดยไม่จำเป็นต้องทำตามคำเฉลย แต่ครูอาจนำมาใช้เป็นตัวอย่างหนึ่งในช่วงเฉลยคำตอบเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 73 ข้อ My Picture Dictionary ● Stickers - Project ใน Activity Book ● วัสดุอุปกรณ์-สมุดวาดเขียน, ดินสอสี, ปากกา, สีเทียน, ยางลบ, กรรไกร, กาว

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (25 นาที)	กิจกรรมที่ 2 Think Back กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในการทำงาน เดียวกันกับกิจกรรมที่ 2 Think Back ใน Project 1F หน้า 90-91 ของคู่มือครูนี้ โดยให้นักเรียนย้อน ไตร่ตรองถึงกิจกรรมใน Project 4A ถึง 4D และทำ แบบประเมินการเรียนรู้ (แบบประเมินการสะกดคำ ศัพท์และการเขียน) ใน Activity 18 Project 4 ของ Activity Book หน้า 75 และบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับ หนังสืออ่านนอกเวลาที่อ่านใน Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 73 ข้อ 2 Think Back ● Activity 18 Project 4 ใน Activity Book หน้า 75 ● Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 3 Hooray! กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในการทำงาน เดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 Hooray! ใน Project 1F หน้า 91-92 ของคู่มือครูนี้โดยปรับเปลี่ยน/เพิ่มเติมดังนี้	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 73 ข้อ 3 Hooray! ● วัสดุอุปกรณ์ กระดาษ, ริบบิ้น, สีสำหรับตกแต่งการจัดแสดง
ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (35 นาที)	1. ให้นักเรียนและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลและชิ้นงานดี เด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงไว้ตั้งแต่เริ่ม Project 4 นี้ ด้านทักษะกระบวนการ ให้พิจารณาจากพฤติกรรม ของนักเรียนที่ได้สังเกตกันมาตลอด Project นี้ คือ ผู้ ที่ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์มากที่สุด (Best Time User) และผู้ที่เล่นเกมได้หลายชนิด (The Game Boy/Girl) รวมทั้งคัดเลือกเพิ่มเติมหาผู้ที่มีทักษะ กระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ จาก Project ก่อนๆ ด้วย ด้านชิ้นงาน ให้พิจารณาจากชิ้นงานทั้งหลายที่ ทำใน Project นี้ โดยให้นำชิ้นงานหลักคือการ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ โดยใช้เกณฑ์ที่ครูและ	ภาพถ่ายบุคคลและชิ้นงาน ของนักเรียน

PROJECT 4 : OUR FREE TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>นักเรียนได้กำหนดไว้ร่วมกันตั้งแต่เริ่ม Project นี้ และเสริมด้วยเกณฑ์ในแบบประเมินที่ครูให้นักเรียน ช่วยประเมินเพื่อน</p> <p>2. แสดงความชื่นชมกับทุกคน (ทั้งที่ได้รับและไม่ได้รับรางวัล) ที่ทำ Project นี้ สำเร็จลงได้ด้วยดี และร่วมร้องเพลงที่ชื่นชมฉลองความสำเร็จ</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 4 My English Portfolio</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการเดียวกันกับกิจกรรมที่ 4 My English Portfolio ใน Project 1F หน้า 93-94 ของคู่มือครูนี้โดยปรับเปลี่ยน/เพิ่มเติมดังนี้</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 73 ข้อ 4 My English Portfolio ● แฟ้มสะสมผลงาน (My English Portfolio)
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ชั้นนำเสนอ</p> <p>ชั้นนำฝึก</p> <p>ชั้นนำไปใช้</p> <p>ชั้นนำสรุป (30 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูใช้เวลาในห้องเรียนพปะกับนักเรียน ให้นักเรียนเลือกชิ้นงานใน Project 4 ที่ตนชอบหรือภูมิใจมากที่สุดพร้อมเขียนเหตุผลว่าทำไมจึงเก็บงานชิ้นนี้ 2. นักเรียนนำเสนอชิ้นงานที่เลือกไว้ให้แก่เพื่อนและจัดเก็บเข้าแฟ้มสะสมผลงานซึ่งได้ทำไว้แล้วใน Project 1F ของคู่มือครูนี้ 	

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

แผนการสอน Project 5: Seasons & Festivals

Project 5A: Our Seasons & Weather Game

สาระสำคัญ	การให้หรือขอข้อมูลเกี่ยวกับฤดูกาลและสภาพอากาศ เป็นสิ่งจำเป็นในการสื่อสารซึ่งผู้เรียนควรรู้เพื่อนำไปสู่การสื่อสารที่มีคุณภาพต่อไป
ตัวชี้วัด	<p>ต.1.1.1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำง่ายๆ ที่ฟังหรืออ่าน</p> <p>ต.1.1.2 อ่านออกเสียง สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน</p> <p>ต.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน</p> <p>ต.1.1.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่ายๆ</p> <p>ต.1.2.1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล</p> <p>ต.2.1.2 ตอบคำถามเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ง่ายๆ ของเจ้าของภาษา</p> <p>ต.2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย</p> <p>ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน</p> <p>ต.4.1.1 ฟังและพูด/อ่านในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา</p>
จุดประสงค์ของบทเรียน	<p>เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เลือกภาพตรงกับความหมายของคำและกลุ่มคำเกี่ยวกับฤดูกาลและสภาพอากาศได้ 2. อ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับฤดูกาลและสภาพอากาศได้ 3. เข้าใจความหมายและตอบคำถามในบทอ่านสั้นๆ ที่เกี่ยวกับฤดูกาลและสภาพอากาศได้ถูกต้อง 4. พูดโต้ตอบสื่อสารในการขอ-ให้ข้อมูลเกี่ยวกับฤดูกาลและสภาพอากาศ 5. ระบุความแตกต่างของโครงสร้างทางไวยากรณ์ของการบรรยายสภาพอากาศและความรู้สึกเกี่ยวกับสภาพอากาศของภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้ 6. ใช้คำศัพท์เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาเกี่ยวกับฤดูกาลและสภาพอากาศได้ 7. ปฏิบัติตามคำสั่งในการเล่นกิจกรรมได้

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- What season is it?
- It's (winter/the hot season).
- What is the weather like?
- It's (sunny/cloudy/windy).

คำศัพท์ ฤดูกาล: The hot/cool/rainy season, winter, summer, autumn, spring

สภาพอากาศ: windy, cloudy, wet, hot, cool, cold, warm sunny

อื่น ๆ: fall, leave, monks, temple, beach etc.

การออกเสียง การออกเสียง sh และ ch ในตำแหน่งท้ายคำ เช่น splash - beach

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-6 ใน Project 5A ของ Student's Book หน้า 74-78
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
3. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
4. Activities 1-6 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 76-81
5. Worksheet 5.1 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 141
6. CD-ROM พร้อมอุปกรณ์ประกอบ

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ ตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมที่ 6 Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 78 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 1 Chat & Match <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.21) ใน Student's Book หน้า 74-75 ข้อ 1 Chat & Match และฝึกอ่านตามซีดี 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 74-75 ข้อ 1 Chat & Match
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (3 นาที)	1. พูดคุยกับนักเรียนถึงฤดูกาลต่างๆ ว่าแต่ละฤดูมีสภาพอย่างไร ให้นักเรียนดูภาพใน Student's Book หน้า 76 และหน้า 77 และแสดงความคิดเห็นว่าแต่ละภาพแสดงถึงฤดูกาลของประเทศทางทวีปเอเชีย (เช่น ไทย) หรือทางยุโรป (เช่น อังกฤษ) ไต (คำตอบคือ ภาพ a, b, c เป็นฤดูกาลในประเทศไทย และ d, e, f, g เป็นฤดูกาลทางตะวันตก)	<ul style="list-style-type: none"> ● CD Tracks 2.21 (Part A) ใน Student's Book หน้า 74-75 และอุปกรณ์การเล่น
ชั้นนำเสนอ (ขั้นก่อนการอ่าน) (5 นาที)	2. ให้นักเรียนดูภาพแต่ละภาพและใช้กิจกรรมในภาพในการหาคำตอบว่าน่าจะเป็นฤดูอะไร นักเรียนอาจตอบเป็นภาษาไทย เขียนคำตอบบนกระดาน (คำตอบ ภาพ a วันสงกรานต์ = ฤดูร้อน; ภาพ b วันปีใหม่ = ฤดูหนาว (อากาศเย็น); ภาพ c วันเข้าพรรษา = ฤดูฝน; ภาพ d เทศกาลคริสต์มาส = ฤดูหนาว; ภาพ e อากาศแจ่มใสนกเกาะกิ่งไม้ต้นไม้เขียว = ฤดูใบไม้ผลิ; ภาพ f ลมแรง ใบไม้ร่วง = ฤดูใบไม้ร่วง; ภาพ g ท้องฟ้าสดใส พระอาทิตย์ส่องแสง คนไปเที่ยวชายหาดทะเล = ฤดูร้อน)	
(ขั้นระหว่างการอ่าน) (15 นาที)	3. ให้นักเรียนช่วยกันหาคำตอบว่าแต่ละฤดูกาลที่ช่วยกันสรุปมีชื่อเรียกเป็นภาษาอังกฤษว่าอย่างไร โดยอ่านบทอ่าน 1-7 และจับคู่บทอ่านกับภาพ (คำตอบคือ 1 = c; 2 = b; 3 = a; 4 = g; 5 = e; 6 = d; 7 = f) และ	

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ให้นักเรียนใช้ภาพเป็นตัวช่วยหาคำตอบ แม้ว่าจะอ่านบางคำโดยเฉพาะฤดูกาลยังไม่ออก ครูไม่ควรรีบให้คำแปลของแต่ละฤดูกาล</p> <p>4. ให้นักเรียนหาคำเรียกชื่อฤดูกาลจากซีดี โดยครูเปิดซีดีให้ฟังแต่ละข้อ 1-7 และเขียนชื่อฤดูกาลภาษาอังกฤษกำกับชื่อภาษาไทยที่เขียนไว้ในข้อ 2 เช่น 1 = c The rainy season 2 = b The cool season เป็นต้น</p>	
<p>(ขั้นหลังการอ่าน) (5 นาที)</p>	<p>5. ให้นักเรียนตอบคำถามข้อ b หาความหมายของคำ splash = สาดน้ำ (บทอ่าน 3), presents = ของขวัญ (บทอ่าน 6), leaves = ใบไม้ (บทอ่าน 7) และ fall = ตกลงมา (บทอ่าน 7)</p> <p>6. ช่วยกันสรุปและเปรียบเทียบฤดูกาลในประเทศไทยกับประเทศทางตะวันตก (คำถาม C) และสรุปช่วงเดือนของแต่ละฤดูกาล (คำตอบคือ ประเทศไทยมี 3 ฤดู คือ ฤดูร้อน (ประมาณ มีนาคม-มิถุนายน) ฤดูฝน (กรกฎาคม-ตุลาคม) และฤดูหนาวของไทย (พฤศจิกายน-กุมภาพันธ์) ส่วนประเทศทางตะวันตกมี 4 ฤดู คือ ฤดูใบไม้ผลิ (มีนาคม-พฤษภาคม) ฤดูร้อน (มิถุนายน-สิงหาคม) ฤดูใบไม้ร่วง (กันยายน-พฤศจิกายน) และฤดูหนาว (ธันวาคม-กุมภาพันธ์)</p>	
ขั้นสรุป (2 นาที)	7. พูดคุยกับนักเรียนว่าชอบฤดูใดมากที่สุด เพราะเหตุใด	
การบ้าน	8. ให้นักเรียนทำ Activity 1 Project 5 ใน Activity Book หน้า 76	● Activity 1 Project 5 ใน Activity Book

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>1. The cool season (มกราคม) 2. The cool season (พฤศจิกายน) 3. ฤดูร้อน (พฤษภาคม) 4. ฤดูฝน 5. ฤดูร้อน (เมษายน) 6. ฤดูใบไม้ร่วง 7. ฤดูร้อน 8. ฤดูหนาว 9. ฤดูใบไม้ผลิ</p>	หน้า 76
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2 Grammar Chat</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.22) ฟังอ่านประโยคตามซีดี และทำความเข้าใจตารางสรุปไวยากรณ์การบอกฤดูกาลและสภาพอากาศ ● ศึกษาคำถามใน (B) Chat. และเตรียมคำตอบเพื่ออธิบายให้นักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 76 ข้อ 2 Grammar Chat ● CD Track 2.22 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 76 หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	<p>1. พูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับฤดูกาลและสภาพอากาศจากบทเรียนที่แล้วโดยให้นักเรียนหาคำที่แสดงสภาพอากาศจากบทอ่าน 1-7 ครูเขียนคำบอกสภาพอากาศบนกระดาน (ได้แก่ warm, hot, cool, cold, wet, sunny, windy, cloudy)</p>	
ชั้นนำเสนอ/ขั้นฝึก (20 นาที)	<p>(A) Look and think. Then listen and repeat.</p> <p>2. เปิดซีดี (Track 2.22) เฉพาะข้อ 1 ให้นักเรียนฟัง 1 รอบและสรุปร่วมกันถึงประโยคถาม-ตอบเกี่ยวกับฤดูกาล: What season is it ? It is (the hot season) และเปิดซีดีอีกครั้งให้นักเรียนอ่านตามในการถาม-ตอบเกี่ยวกับสภาพอากาศในข้อ 2 What is the weather like? It is (warm). ใช้หลักการและกิจกรรมในลักษณะเดียวกันกับตอนต้น</p>	

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ⓑ Chat.</p> <p>3. ให้นักเรียนฟังซีดีและช่วยกันสรุปคำถามใน ⓑ Chat. How do we say 'It's hot'. in Thai? Compare the sentence pattern in Thai and English? (คำตอบคือ อากาศร้อน ความแตกต่างของโครงสร้างคือในภาษาอังกฤษการบอกสภาพอากาศ (hot) ต้องใช้ verb คำกริยา to be : It is hot. ในขณะที่ภาษาไทยใช้คำว่า 'ร้อน' อากาศร้อน)</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้/ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>ⓒ Match the weather 1-8 in ⓐ to the pictures (a-h) below.</p> <p>4. ให้นักเรียนจับคู่อากาศและสัญลักษณ์แสดงสภาพอากาศในข้อ ⓒ (คำตอบคือ a = 6 sunny; b = 8 cloudy; c = 7 windy; d = 5 wet; e = 3 cool; f = 2 hot; g = 4 cold; h = 1 warm)</p>	
<p>การบ้าน</p>	<p>5. ให้นักเรียนทำ Activities 2, 3 และ 4 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 77-79</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>Activity 2: ภาพที่ 1: summer, hot, sunny, windy ภาพที่ 2: rainy, cool, cloudy, wet ภาพที่ 3: cool, cool, cloudy, windy</p> <p>Activity 3: 1 = D; 2 = A; 3 = E; 4 = C; 5 = B</p>	<p>● Activities 2, 3 และ 4 Project 5 ใน Activity Book หน้า 77-79</p>

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 3 Play: The 'Seasons & Weather' Game</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาวิธีการเล่นเกม 'Seasons & Weather' ใน Student's Book หน้า 77 ข้อ 3 Play: The 'Seasons & Weather' Game ● ขยายภาพ a-g (จากกิจกรรมที่ 1) หรือภาพอื่นๆ ที่แสดงสภาพอากาศต่างๆ ในกิจกรรมที่ 2 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 77 ข้อ 3 Play: The 'Seasons & Weather' Game ● ภาพแสดงสภาพอากาศต่างๆ เช่น cloudy, sunny,
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (3 นาที)	<p>1. ทบทวนการถาม-ตอบเกี่ยวกับฤดูกาลและสภาพอากาศ : What season is it? It's (summer). และ What's the weather like? It's (warm).</p>	<p>windy, wet, cold ฯลฯ โดยให้แทนฤดูกาลทั้งหมดที่เรียนมา</p>
ชั้นนำเสนอ (7 นาที)	<p>Ⓐ Look at the picture. One team asks, the other team answers. Take turns.</p> <p>2. หยิบภาพใดภาพหนึ่งจากภาพที่เตรียมไว้ อย่าให้นักเรียนเห็นว่าเป็นภาพใด ใช้กระดาษเปล่าปิดไว้ ให้นักเรียนเห็นเพียงบางส่วนของภาพ แล้วถามนักเรียนว่า What season is it? ให้นักเรียนเดา ครูถามหลายๆ ครั้ง ขอคำตอบจากหลายๆ คน เมื่อได้ยินคำตอบที่ถูกยังไม่เฉลย และเปิดให้เห็นภาพมากขึ้นทีละน้อย เมื่อถาม-ตอบกันพอสมควรแล้ว จึงเปิดภาพหมดเพื่อเฉลย</p> <p>3. ทำเช่นนี้กับภาพที่เหลือเพื่อให้ได้คำตอบทุกฤดูกาล เมื่อเปิดภาพเฉลยแล้ว ให้นักเรียนพูดคำตอบที่ถูกต้องตามครู ถัดโอกาสนี้สอนการออกเสียงให้ถูกต้องชัดเจน หากนักเรียนยังมีข้อบกพร่องอยู่ (แทนการใช้กระดาษปิดภาพและเผยให้เห็นเพียงบางส่วนทีละน้อย) ครูอาจใช้วิธีพลิกภาพเร็วๆ ขณะถามให้นักเรียนทายก็ได้ แต่ต้องติดภาพบนกระดาษแข็งให้สามารถจับพลิกเร็วๆ ได้ง่าย</p>	

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
ขั้นฝึก	<p>ⓑ Look at the pictures and answer the questions.</p> <p>4. แบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 เป็น the hot season กลุ่มที่ 2 เป็น the rainy season และกลุ่มที่ 3 เป็น the cold season</p> <p>5. บอกนักเรียนว่าครูจะยกภาพเดิมให้ดูทีละภาพและถาม What season is it? ครูยกภาพฤดูใด ให้กลุ่มที่เป็นฤดูนั้นลุกขึ้นยืน และพูดตอบพร้อมกัน เช่น It's the cold season.</p> <p>6. แบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม เป็น summer winter spring และ autums ทำกิจกรรมในลักษณะเดียวกันกับข้อ 5</p> <p>7. ดึงภาพทั้ง 6 ภาพ ให้กระจายห่างกันบนกระดาน และเขียนหมายเลขกำกับภาพ แบ่งนักเรียนเป็น 2 ทีม บอกนักเรียนว่าครูจะถาม เช่น Picture 2. What's the weather like? ให้นักเรียนตอบ เช่น It's cloudy. ทีมใดตอบได้เร็วกว่าและถูกต้องจะได้ 1 คะแนนในแต่ละครั้ง เล่นจนคล่อง ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ</p>	
ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (20 นาที)	<p>ⓒ Listen to the teacher./ ⓓ Run to touch the picture.</p> <p>8. เลื่อนโต๊ะเก้าอี้ให้มีที่ว่างหน้าชั้นพอให้นักเรียนวิ่งออกมาแตะภาพได้</p> <p>9. แบ่งนักเรียนเป็น 3-4 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มหาตัวแทนผลัดกันออกไปเล่นเกม โดยทุกกลุ่มถาม What's the weather like? ฟังคุณครูตอบและตัวแทนกลุ่มวิ่งออกไปแตะภาพ กลุ่มที่แตะภาพได้ถูกต้อง 1 คะแนน เล่น</p>	

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>หลายรอบเพื่อให้ทุกคนได้โอกาสเป็นตัวแทน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ</p> <p>10. ครูอาจปรับกิจกรรมโดยให้นักเรียน 1 คนในกลุ่มหนึ่งพูด เช่น It's sunny. เพื่อนในกลุ่มอื่นจะต้องฟังแล้ววิ่งไปตะแคงภาพที่มีลักษณะอากาศเช่นนั้นภาพใดก็ได้ กลุ่มที่ตะแคงหรือช้าที่สุดจะเป็นคนพูดคนต่อไป (แทนการติดภาพกระจายบนกระดาน อาจติดบนผนังรอบๆ ห้องและจัดให้มีที่ว่างสำหรับนักเรียนวิ่งไปตะแคงภาพแทน)</p>	
การบ้าน	<p>ให้นักเรียนทำ Activities 4-5 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 79-80</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>Activity 4: 1 = D; 2 = C; 3 = B; 4 = A</p> <p>Activity 5: เทปสคริปต์</p> <p>B 1. In Chiang Mai, it's hot and sunny. 2. In Khon Kaen, it's cloudy and windy. 3. In Rayong, it's wet and cool. 4. In Bangkok, it's hot and windy. 5. In Kanchanaburi, it's wet and cold. 6. In Phuket, it's warm and windy. 7. In Yala, it's hot and sunny.</p> <p>C. ใช้ข้อมูลของ B เขียนรายงานสภาพอากาศตามตัวอย่าง เช่น 1. It's hot and sunny in Chiang Mai.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activities 4-5 Project 5 ใน Activity Book หน้า 79-80 ● CD Track 2.23 (Part B) ใน Activity 5 ของ Activity Book หน้า 80
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 4 The Music of English: splash - beach</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Track 2.24) ใน Student's Book หน้า 78 (Part A) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 78 ข้อ 4 The Music of English: splash -

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมของ Activity 6 (Parts A-F) Project 5 ของ Activity Book หน้า 81 และฝึกอ่านออกเสียงตามซีดี (Tracks 2.25-2.27) 	<p>beach</p> <ul style="list-style-type: none"> CD Track 2.24 (Part A) ใน Student's Book หน้า 78 และ Tracks 2.25-2.27 (Parts B, D และ F) ใน Activity Book หน้า 81 และอุปกรณ์การเล่น Activity 6 Project 5 ใน Activity Book หน้า 81
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ขั้นนำเสนอ</p> <p>ขั้นฝึก</p> <p>ขั้นนำไปใช้</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>(40 นาที)</p>	<ul style="list-style-type: none"> กิจกรรมนี้ใช้หลักการในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 The Music of English: snake - snail ใน Project 1D หน้า 75-76 ของคู่มือครูนี้ โดยเปลี่ยนเป็นการออกเสียง sh และเสียง ch ท้ายคำ และมีเฉลยคำตอบสำหรับ Activity 6 Project 5 ใน Activity Book หน้า 81 ดังต่อไปนี้ <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>A 1 = c; 2 = d; 3 = b; 4 = a</p> <p>D 1. = fish, dish; 2. = sandwich, lunch</p> <p>3. = splashing, bench; 4. = wash, brush</p> <p>E 1. = catch; 2. = brush; 3. = peach; 4. = bush</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 5 Make: 'Our Seasons & Weather' Game</p> <ul style="list-style-type: none"> อ่านและทำความเข้าใจการทำกิจกรรมใน Student's Book หน้า 78 ข้อ 5 Make: 'Our Seasons & Weather' Game และศึกษา Worksheet 5.1 เพื่ออธิบายนักเรียน เตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> Student's Book หน้า 78 ข้อ 5 Make: 'Our Seasons & Weather' Game Worksheet 5.1 ใน Activity Book หน้า 141
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ขั้นนำเสนอ</p> <p>ขั้นฝึก</p> <p>ขั้นนำไปใช้</p>	<ul style="list-style-type: none"> กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรม Make ใน Project ที่ผ่านมาโดยปรับเปลี่ยนให้เป็นการสร้างเกมและนำมาเล่นกับเพื่อนดังนี้ 	<ul style="list-style-type: none"> วัสดุอุปกรณ์ เช่น ดินสอ; ดินสอสี; ยางลบ; กรรไกร

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นสรุป (30 นาที)</p>	<p>Ⓐ Do Worksheet 5.1 in your Activity Book.</p> <ol style="list-style-type: none"> บอกนักเรียนว่าจะได้ทำบัตรสำหรับเล่นเกมทายฤดู และให้นักเรียนทำ Worksheet 5.1 <p>Ⓑ In pairs, play the guessing game. Take turns.</p> <ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อน นำบัตรมารวมกัน สับบัตร และคว่ำบัตรทั้งหมดเป็นกองไว้ตรงกลาง นักเรียนคนที่ 1 ถามเพื่อนว่า What's the weather like? นักเรียนคนที่ 2 หยิบบัตรจากกอง 1 ใบ และสร้างประโยคตอบตามสภาพฤดูในบัตร เช่น It's cold and cloudy. นักเรียนคนที่ 1 ทายว่าเป็นฤดูอะไร โดยพูด เช่น Is it the rainy season? อนุญาตให้ทายได้ครั้งเดียว ถ้าถูกเด็กคนที่ 2 ตอบว่า Yes, it is. และให้บัตรแก่นักเรียนคนที่ 1 และผลัดให้นักเรียนคนที่ 1 เป็นผู้หยิบบัตรใหม่จากกองในรอบต่อไป แต่ถ้าทายผิดนักเรียนคนที่ 2 ตอบ No, it isn't. It's the cold season. เฉลยโดยให้ดูภาพประกอบ และนักเรียนคนที่ 2 เก็บบัตรนี้ไว้ เปิดบัตรใหม่ต่อไป เมื่อเล่นหมดทุกใบแล้ว ผู้ที่มีบัตรมากที่สุดเป็นผู้ชนะ 	
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (20 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 6 Think Back & Write</p> <ul style="list-style-type: none"> โปรดอ่านกิจกรรมที่ 5 Think Back & Write ใน Project 4A หน้า 192 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนทำ Activity 6 Project 5 ใน Activity Book หน้า 81 บอกนักเรียนว่าในตอนปลาย Project 5 นี้ (ประมาณอีก 4-5 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 78 ข้อ 6 Think Back & Write ● Activity 6 (Part G) Project 5 ใน Activity Book หน้า 81

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัด กิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ประกวดว่าใครคือผู้ที่มีความสุขมากที่สุด (Happy Boy/Girl) และผู้ที่ทำในสิ่งที่ตั้งใจอย่างได้ผลที่สุด (Action Boy/Girl) โดยยังคงมีการประกวดผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ ดังเช่นใน Project ก่อนๆ ด้วย (เพื่อให้นักเรียนมีโอกาสดำเนินการพัฒนาการอยู่เรื่อยๆ และให้มีจำนวนผู้ได้รับรางวัลเพิ่มขึ้น) ฉะนั้นนักเรียนจึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย</p> <p>3. ให้นักเรียนเสนอแนวทางการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้ที่มีความสุขมากที่สุดและผู้ที่ทำในสิ่งที่ตั้งใจอย่างได้ผลที่สุด แล้วครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ผู้ที่มีความสุขมากที่สุด: ยิ้มแย้มแจ่มใส อารมณ์ดีตลอดเวลา ไม่โกรธหรือหงุดหงิดง่าย ทำงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความเต็มใจ ไม่บ่นและร่วมกิจกรรมทุกอย่างด้วยความเบิกบาน ฯลฯ ● ผู้ที่ทำในสิ่งที่ตั้งใจอย่างได้ผลที่สุด: มีความตั้งใจแน่วแน่ ปฏิบัติภารกิจที่ตั้งใจไว้หรือได้รับมอบหมายอย่างจริงจังเพื่อให้เกิดผลเป็นที่ประจักษ์โดยเฉพาะปฏิบัติตามสิ่งที่เขียน 'My New Year's Wish' (ใน Project 5C) อย่างเคร่งครัด ฯลฯ <p>4. ครูนำข้อมูลข้างต้นมาประกอบการพิจารณาร่วมกับแบบสังเกตและบันทึกอื่นๆ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก. หน้า 337)</p>	

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

Project 5B: My Favourite Festival Poster

สาระสำคัญ

การให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาลต่างๆ ในวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งนับเป็นความจำเป็นในการสื่อสารเพื่อจรรโลงความผูกพันระหว่างมนุษยชาติ

ตัวชี้วัด

ต.1.1.2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน

ต.1.1.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่ายๆ

ต.1.2.1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล

ต.1.3.1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

ต.2.1.2 ตอบคำถามเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ง่ายๆ ของเจ้าของภาษา

ต.2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. อ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสัญชาติ ประเทศได้
2. เข้าใจความหมายในเรื่องที่อ่านและตอบคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทางวัฒนธรรม เช่น เทศกาลต่างๆ ได้
3. พูดโต้ตอบสื่อสารให้ข้อมูลเกี่ยวกับสัญชาติประเทศที่มาได้
4. ระบุความแตกต่างของคำที่หมายถึงสัญชาติกับคำที่เรียกชื่อประเทศได้ และการใช้คำในประโยค
5. ใช้คำศัพท์เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาด้านวัฒนธรรมและประเพณีได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- He/They is/are from Thailand.
- He is Thai/Japanese. These children are English.
- There are firecrackers in the sky.

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

- It's fun/exciting.

คำศัพท์ สัญชาติ: Thai, Vietnamese, Chinese, Japanese, English, Korean

ประเทศ: Thailand, Japan, Vietnam, China, England, Korea

อื่นๆ: bell, ring, dear, friend, ding-dong, Toot-toot, Boom-boom

การออกเสียง เสียงสระที่ออกเสียงเหมือนกันแต่สะกดต่างกัน เช่น night - sky

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-7 ใน Project 5B ของ Student's Book หน้า 79-85
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความ พร้อม หรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
3. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
4. Activities 7-11 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 82-86
5. Worksheet 5.2-5.3 ใน Activity Book หน้า 143-145
6. วัสดุอุปกรณ์ในการทำโครงการงาน เช่น ดินสอ, ดินสอสี, กรรไกร, กาว ฯลฯ
7. CD-ROM พร้อมอุปกรณ์ประกอบ

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ ตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมที่ 7 Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 85 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 1 Sing: 'New Year's Coming'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.28) ฟังร้องเพลงใน Student's Book หน้า 79 ข้อ 1 Sing: 'New year's coming' ตามซีดี ● ทหาระฆังหรือกระดิ่งเพื่อใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบให้นักเรียนทำท่าทางประกอบการร้องเพลง 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 79 ข้อ 1. Sing: 'New Year's Coming' ● CD Track 2.28 ใน Student's Book หน้า 79 หรือ CD-ROM
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการในการทำงานเดียวกันกับกิจกรรม Sing ใน Project ก่อนๆ โดยมีจุดประสงค์ด้านภาษา ขั้นตอนกิจกรรมที่ต่างไปหรือเพิ่มเติมดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. พูดคุยกับนักเรียนถึงวันปีใหม่นักเรียนนึกถึงอะไร ใช้ผัง Word web เพื่อฝึกให้นักเรียนคิดแบบเชื่อมโยง โดยเขียนผังบนกระดาน ให้นักเรียนบอกสิ่งที่ตนเชื่อมโยงกับวันปีใหม่ เช่น <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD NY((New Year)) --- parties NY --- songs NY --- toys NY --- play </pre> </div> ครูรับทุกคำตอบที่เป็นไปได้และพูดคุยเพิ่มเติม บอกนักเรียนว่าจะได้ฟังเพลงเกี่ยวกับวันปีใหม่ ให้หาคำตอบจากเพลงว่าเด็กที่ร้องเพลงนึกถึงอะไรบ้างในโอกาสปีใหม่ 2. เปิดซีดีให้นักเรียนฟัง 1-2 ครั้ง อาจให้คำว่า Ding-dong ให้นักเรียนคิดว่าน่าจะเชื่อมโยงกับอะไร (นักเรียนน่าจะตอบได้ว่าเป็นเสียงระฆัง) จากนั้นออกเสียงคำศัพท์ bell และให้นักเรียนดูภาพระฆัง (หรือของจริงหากครูนำมา) ประกอบ 3. ให้เด็กร้องเพลงตามซีดี และแสดงท่าทางประกอบ 	<p>และอุปกรณ์การเล่น/ เครื่องคอมพิวเตอร์</p>

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>เนื้อเพลงตามจินตนาการเพื่อแสดงความสนุกสนานในโอกาสปีใหม่ โดยอาจให้ช่วยกันคิดเป็นคู่หรือเป็นกลุ่มเล็กๆ</p>	
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน (5 นาที)</p>	<p>4. นักเรียนเดาได้หรือไม่ว่าเด็กชาย-หญิงแต่ละคู่ใน Student's Book หน้า 79 น่าจะเป็นเด็กชาติใด ทราบได้อย่างไร (ตรวจคำตอบของนักเรียนในกิจกรรมที่ 2 ต่อไป)</p> <p>5. นักเรียนลองสังเกตภาพเด็กชาย-หญิงแต่ละคู่อีกครั้ง และช่วยกันสรุปความแตกต่างที่เด่นชัดของเด็กแต่ละชาติ (นักเรียนน่าจะตอบว่า สังเกตจากการแต่งกายที่แตกต่างกัน เช่น เด็กเวียดนามสวมหมวกปลายแหลม เด็กจีนไว้ผมเปีย เด็กไทยเกล้าผมจุก เด็กผู้หญิงอังกฤษนุ่งกระโปรงบานพอง เป็นต้น)</p> <p>(การฝึกทักษะการคิดแบบเชื่อมโยงสิ่งใหญ่ไปสู่สิ่งย่อยที่สัมพันธ์กัน และการฝึกให้รู้จักแยกแยะความแตกต่างของสิ่งที่เห็น โดยใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัวและประสบการณ์ของนักเรียน จะช่วยให้ให้นักเรียนเข้าใจและฝึกการคิดวิเคราะห์แบบโยงใยซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียน โดยเฉพาะการเรียนรู้คำศัพท์ ครูจึงควรจัดกิจกรรมในลักษณะนี้อย่างสม่ำเสมอเพื่อให้นักเรียนเกิดนิสัยการคิดที่เป็นระบบ และสามารถนำไปประยุกต์กับการเรียนในวิชาต่างๆ ต่อไป)</p> <p>6. ให้นักเรียนทำกิจกรรม Sing ใน CD-ROM Project 5 เป็นการบ้าน</p>	
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>กิจกรรมที่ 2 Chat & Match</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Tracks 2.29-2.30) ใน Student's Book หน้า 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 80-81 ข้อ 2. Chat: &

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>80 และ (Track 2.31) หน้า 81 และฝึกออกเสียง/อ่านตามซีดี</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาบทอ่านในโปสต์การ์ดและการทำกิจกรรมในข้อ B และ C ● ฟังซีดี (Track 2.32) สำหรับ Activity 8 ของ Project 5 ใน Activity Book และเตรียมคำตอบเพื่อเฉลยให้นักเรียน 	<p>Match (Parts A, B, C)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Activities 7-8 Project 5 ใน Activity Book หน้า 82-83 ● CD Tracks 2.29-2.31 (Parts A, B และ C)
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ (40 นาที)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรมนี้ใช้หลักการในการทำงานเดียวกันกับกิจกรรม Chat & Match ใน Project ก่อนๆ โดยมีจุดประสงค์ด้านภาษา ขั้นตอนกิจกรรม เฉลย Activity 8 และเทปสคริปต์ที่ต่างไปหรือเพิ่มเติมดังนี้ <p>Ⓐ Point to the pictures. Listen and repeat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนดูภาพ 1-6 และบอกว่าแต่ละภาพสื่อความหมายอะไร จากนั้นเปิดซีดี (Track 2.29) ให้นักเรียนฟังและออกเสียงคำศัพท์ตามซีดี 2. ตรวจสอบความเข้าใจ สุ่มอ่านคำศัพท์และให้นักเรียนบอกหมายเลขภาพ สลับบอกหมายเลขให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์นั้นๆ ครูอาจสุ่มให้นักเรียนทำหน้าที่บอกหมายเลขหรือคำศัพท์แทนครู หรืออาจแบ่งเป็นกลุ่มให้สลับกันเป็นผู้บอกหมายเลข/คำศัพท์ก็ได้ <p>Ⓑ Read and match the postcards (1-4) to the pictures (a-d) on page 81. Then check your answers with the CD.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. พูดคุยถึงกิจกรรมในวันปีใหม่ของเด็กชาติต่างๆ และ ให้นักเรียนดูภาพประกอบ a-d ใน Student's Book หน้า 81 พูดคุยกับนักเรียนถึงรายละเอียดที่เห็นใน 	<p>ใน Student's Book หน้า 80-81 และ Track 2.32 ของ Activity 8 ใน Activity Book หน้า 83 และอุปกรณ์การเล่น</p>

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัด กิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>แต่ละภาพ</p> <p>4. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย 2-3 คน ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันหาคำศัพท์ที่เรียนในข้อ A ที่ปรากฏในโปสต์การ์ดแผ่นที่ 1 และใช้คำศัพท์นั้นเป็นตัวช่วยในการหาภาพประกอบที่ตรงกัน ได้คำตอบแล้วช่วยกันอ่านข้อความในโปสต์การ์ดและทำความเข้าใจอีกครั้ง เมื่อแน่ใจว่าตรงกับภาพใดให้บอกครู ครูเขียนคำตอบของทุกกลุ่มขึ้นกระดานไว้</p> <p>5. ทำในลักษณะเดียวกันนี้กับโปสต์การ์ดและภาพที่เหลือ เมื่อได้คำตอบครบแล้วเปิดซีดี (Track 2.30) เพื่อตรวจสอบกับคำตอบที่เขียนไว้บนกระดาน อาจให้นักเรียนพูดคุยเหตุผลในการเลือก (คำตอบคือ Postcard No. 1 = Picture b, No. 2 = d, No. 3 = a, No. 4 = c)</p> <p>6. ให้นักเรียนฟังและอ่านออกเสียงตามซีดี</p> <p>7. ครูอาจให้นักเรียนทำกิจกรรมเพิ่มเติมเพื่อฝึกทักษะการฟัง โดยแบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 4 คนให้ดูภาพประกอบ a-d ครูสุ่มเปิดซีดีให้ฟัง ให้นักเรียนบอกว่า เป็นโปสต์การ์ดของภาพใด (a-d) กลุ่มที่ตอบถูกได้ 1 คะแนน</p> <p>© Who wrote the postcards? Match the postcards (1-4) on page 80 to the children (a-d) below. Then check your answers with the CD.</p> <p>8. ให้นักเรียนดูโปสต์การ์ดอีกครั้ง พร้อมภาพประกอบ a-d และหาว่าเด็กคู่ใดในภาพ a-d เป็นเจ้าของโปสต์การ์ดหมายเลขใด (1-4) พร้อมบอกเหตุผล (คำตอบคือ 1 = c, 2 = b, 3 = a, 4 = d)</p>	

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>9. ให้นักเรียนฟังซีดี (Track 2.31) และปฏิบัติตาม</p> <p>10. ให้นักเรียนดูรายละเอียดการจำหน่ายโปสการ์ดและการติดแสตมป์ พูดคุยเพื่อสรุปว่าแสตมป์ที่ติดแสดงถึงประเทศของผู้ส่ง และชื่อที่จำหน่ายโปสการ์ดคือผู้รับ</p> <p>11. ให้นักเรียนหาคำตอบว่า เด็กแต่ละชาติชื่ออะไร เขียนถึงเพื่อนชาติใด ชื่ออะไร และตรวจคำตอบร่วมกัน</p> <p><u>เฉลย</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● โปสการ์ดแผ่นที่ 1 เด็กชาวจีน ชื่อ Ming & Jun เขียนถึงเพื่อนชาวไทย ชื่อ Non & Mai ● โปสการ์ดแผ่นที่ 2 เด็กชาวอังกฤษ ชื่อ Tom & Ann เขียนถึงเพื่อนชาวเวียดนามชื่อ Nam & Hong ● โปสการ์ดแผ่นที่ 3 เด็กชาวไทย ชื่อ Non & Mai เขียนถึงเพื่อนชาวจีนชื่อ Ming & Jun ● โปสการ์ดแผ่นที่ 4 เด็กชาวเวียดนาม ชื่อ Nam & Hong เขียนถึงเพื่อนชาวอังกฤษชื่อ Tom & Ann <p>12. ให้นักเรียนช่วยกันเดาคำศัพท์จากโปสการ์ดแผ่นที่ 3: bathe (อาบน้ำ ในภาพคือ สรงน้ำ (พระ)), splash water (สาดน้ำ) และจากโปสการ์ดแผ่นที่ 4: let...go (ปล่อยในภาพคือ ปลาให้เป็นอิสระ) โดยใช้ภาพประกอบ และช่วยกันเฉลยคำตอบ</p>	
ขั้นสรุป (10 นาที)	<p>13. พูดคุยกับนักเรียนดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ในชุมชนของนักเรียนมีการฉลองปีใหม่สากล (1 มกราคม) อย่างไร ● ในประเทศไทยมีการฉลองวันปีใหม่ของชาติใดบ้าง (คำตอบคือ วันปีใหม่สากล วันปีใหม่ของจีน วันปีใหม่ 	

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ของชาวไทยมุสลิม และวันปีใหม่ (วันสงกรานต์) ของไทย) และมีกิจกรรมอะไรบ้าง ต่างจากที่เรียนในบทเรียนนี้หรือไม่ อย่างไร</p> <p><u>ข้อมูลเพิ่มเติม</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● วันปีใหม่ของจีนจะอยู่ระหว่างวันที่ 17 มกราคม - 19 กุมภาพันธ์ เรียกว่าวัน Yuan Tan วันปีใหม่ของชาวไทยมุสลิม จะมีการเฉลิมฉลองปีละ 2 ครั้ง คือ หลังเดือนถือศีลอด เรียกว่า วัน Raya Aidil Fitr หรือ Raya Day และหลังการประกอบพิธีฮัจญ์ (Haj) เรียกว่า Aidil-Adha หรือ อฎุฮา และวันปีใหม่ของเวียดนามจะอยู่ระหว่างวันที่ 21 มกราคม - 19 กุมภาพันธ์ เรียกว่า วัน Tet Nguyen Dan หรือ Tet ● การเขียนชื่อของคนจีนและคนเวียดนามจะขึ้นต้นด้วยนามสกุล ตามด้วยชื่อกกลางและชื่อตัว เช่น Zhang Gang Jim (จีน), Vu Hoai Nam (เวียดนาม) แต่จะใช้ชื่อตัวในการเรียกแทน เช่น Jin (จีน), Nam (เวียดนาม) ● Fish เป็นได้ทั้งรูปเอกพจน์ (a fish = ปลา 1 ตัว, fish = เนื้อปลา (นามนับไม่ได้)) และรูปพหูพจน์ (fish = ปลาหลายตัว ถ้าใช้ fishes = ปลาหลายชนิด) ● There is ใช้เมื่อตามด้วยคำนามแรกที่มีรูปเป็นเอกพจน์ แม้ว่าจะมีคำนามอื่นตามมา ตัวอย่าง เช่น There is a lion dance and a parade. ส่วน There are ใช้เมื่อตามด้วยคำนามแรกที่มีรูปเป็นพหูพจน์ เช่น There are six books and one pen on the table. 	

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การบ้าน</p>	<p>14. ให้นักเรียนทำกิจกรรมใน CD-ROM Project 5 Sing 'New Year's Coming'</p> <p>15. ให้นักเรียนทำ Activities 7-8 Project 5 ใน Activity Book หน้า 82-83</p> <p><u>เฉลย Activity 7</u></p> <p>A. 1. = band 2. = firecrackers 3. = fireworks 4. = party 5. = parade 6. = water 7. = April B. It's New Year!</p> <p><u>เฉลย Activity 8</u></p> <p>A = 1, B = 3, C = 2, D = 4</p> <p><u>เทปสคริปต์ Activity 8 Project 5</u> ใน Activity Book หน้า 83</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ดูภาพกิจกรรมวันปีใหม่ ฟังบทสนทนา (1-4) ว่าเด็กๆ พูดถึงกิจกรรมในภาพใด (A-D) เขียนหมายเลข 1-4 ลงในกรอบ <input type="checkbox"/> ได้ภาพ <p>1. A: I like the lion dance. B: Yes. And I like the band too! (เสียงคนเข็ดสึงโต)</p> <p>2. A: Look at the fireworks! B: Yes. They are beautiful. (เสียงพลุ)</p> <p>3. A: Let's go to bathe the Buddha image. (เสียงกลองขบวนแห่) B: Can I see the parade first?</p> <p>4. A: Here's a fish for you. B: Let's go to the river.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activities 7-8 Project 5 ใน Activity Book หน้า 82-83 ● CD Track 2.32 พร้อมอุปกรณ์การเล่น
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>กิจกรรมที่ 3 Grammar Chat</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.33) ของ Student's Book หน้า 82 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 82 ข้อ 3 Grammar

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ข้อ 3 Grammar Chat (Part A) และฝึกอ่านประโยคตามซีดี</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ทำความเข้าใจตารางสรุปโครงสร้างไวยากรณ์ประโยคการบอกข้อมูลเกี่ยวกับสัญชาติและประเทศที่มา ● ศึกษาคำถามใน (B) Chat. และเตรียมคำตอบเพื่ออธิบายให้นักเรียน ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมใน (C) Play: 'Quick Chat'. และเตรียมภาพธงชาติประเทศต่างๆ 	<p>Chat (Parts A, B, C) Activity 9 Project 5 ใน Activity Book หน้า 84</p> <ul style="list-style-type: none"> ● CD Track 2.33 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 82 และอุปกรณ์การเล่น ● ภาพธงชาติประเทศ
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก (20 นาที)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรมนี้ใช้หลักการ ขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรม Grammar Chat ใน Project ที่ผ่านมา โดยมีจุดประสงค์ในการสอนภาษาเปลี่ยนไปเป็นเรื่องของการบอกข้อมูลเกี่ยวกับสัญชาติและประเทศที่มา และมีขั้นตอนกิจกรรมที่ต่างไปหรือเพิ่มเติมดังนี้: <p>(A) Look and Think. Then listen and repeat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนอ่านตารางสรุปการบอกข้อมูลเกี่ยวกับสัญชาติและประเทศที่มา และร่วมวิเคราะห์รูปประโยค I am + (คำคุณศัพท์บอกสัญชาติ), และ I am from + (ชื่อประเทศ), และอ่านตามซีดี <p>(B) Chat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ให้นักเรียนฟังซีดีคำถามใน (B) Chat. และช่วยกันตอบคำถาม Why do we say 'I am Chinese', but not 'I am China.'? คำตอบคือ รูปประโยคนี้เป็นการบอกข้อมูลเกี่ยวกับสัญชาติใช้ I am + คำคุณศัพท์ 	<ul style="list-style-type: none"> ● ภาพธงชาติประเทศ ไทย อังกฤษ จีน เกาหลี ญี่ปุ่น เวียดนาม

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	ซึ่ง China เป็นคำนามจึงใช้ไม่ได้	
<p>ขั้นนำไปใช้</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>(15 นาที)</p>	<p>© Play 'Quick Chat'.</p> <p>3. ตัดภาพธงชาติประเทศอังกฤษ ไทย จีน ญี่ปุ่น เกาหลี เขียน a-f กำกับ และตัดภาพหน้าเด็กชาย/หญิง 1 คน และภาพเด็กชาย-หญิงคู่กัน พร้อมให้หมายเลข 1-3 กำกับ (ดูภาพใน Student's Book หน้า 82 ข้อ 3 Grammar Chat C. Play 'Quick Chat'. ประกอบ) บนกระดาน</p> <p>4. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม ให้แต่งประโยคบอกสัญชาติและประเทศที่มาตามที่ครูบอก เช่น Make sentences for 1 e. คือ He is Japanese. He is from Japan. (ภาพ 1 เป็นหน้าเด็กชาย และภาพ e คือชนชาติญี่ปุ่น) ทีมที่ตอบได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์และเป็นความจริงได้ 1 คะแนน ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ</p>	
<p>การบ้าน</p>	<p>5. ให้นักเรียนทำ Activity 9 Project 5 ใน Activity Book หน้า 84</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u> Activity 9</p> <p>A. 1. Thai/Thailand; 2. Chinese/China; 3. English/England; 4. Vietnamese/Vietnam; 5. Japanese/Japan</p> <p>B. 1 = d; 2 = a; 3 = e; 4 = b; 5 = c</p>	<p>● Activity 9 Project 5 ใน Activity Book หน้า 84</p>

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 4 Play: The 'Nationality and Country' Game</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาวิธีการเล่นเกม 'Nationality and Country' ใน Student's Book หน้า 83 ● ศึกษาการทำ Worksheet 5.2 ใน Activity Book หน้า 143 เพื่ออธิบายนักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 83 ข้อ 4 Play : The 'Nationality and Country' Game ● Worksheet 5.2 ใน Activity Book หน้า 143
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	1. ครูทบทวนคำศัพท์และรูปประโยคบอกสัญชาติและประเทศที่มาจากกิจกรรมที่ 3 ที่ผ่านมา	<ul style="list-style-type: none"> ● วัสดุอุปกรณ์ ดินสอ; ดินสอสี; กรรไกร; ยางลบ
ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ (30 นาที)	2. กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม Play ใน Project ที่ผ่านมาของคู่มือครูนี้ โดยในกิจกรรมนี้ นักเรียนจะระบายสีภาพเด็กและธงชาติประจำชาติต่างๆ ใน Worksheet 5.2 แล้วนำไปเล่นเกมจับคู่ภาพเด็กกับธงชาติประจำชาติในกลุ่ม 3-5 คน ใช้รูปประโยค: These children are (สัญชาติ). They are from (ประเทศ). โดยเล่นได้หลายๆ รอบตามความเหมาะสมให้คะแนน 1 คะแนนสำหรับผู้เล่นที่ชนะในแต่ละรอบ ผู้เล่นที่ได้คะแนนสูงสุด เมื่อเกมสิ้นสุดให้นำสติ๊กเกอร์ที่ขอบจาก Reward Stickers ท้าย Activity Book จำนวน 2 ดวงไปติดที่ Activity 9 Project 5 ใน Activity Book หน้า 84	
ขั้นสรุป (5 นาที)	3. พูดคุยกับนักเรียนว่าทราบหรือไม่ว่าเพลง Auld Lang Syne มีทำนองเหมือนเพลงไทยเพลงใด (คำตอบคือ เพลงสามัคคีชุมนุม)	

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p><u>ข้อมูลเพิ่มเติม</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● เพลง Auld Lang Syne เป็นเพลงเก่าแก่ของชาวสกอต นิยมร้องในเวลาเที่ยงคืนของวันที่ 31 ธันวาคม โดยเนื้อร้องเป็นการระลึกถึงเพื่อนเก่าๆ ที่ห่างหายไป 	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 5 The Music of English: <u>night</u> - sky</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.34-2.35) ใน Student's Book หน้า 85 Part A และ B และฝึกออกเสียงตามซีดี ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมของ Activity 10 Project 5 ใน Activity Book หน้า 85 และฝึกออกเสียงตามซีดี 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 84 ข้อ 5 The Music of English: <u>night</u> - sky, (Parts A, B) ● Activity 10 Project 5 ใน Activity Book หน้า 85
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ ชั้นนำสรุป (40 นาที)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรมนี้ใช้หลักการในการทำงานเองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 The Music of English: <u>snake</u> - <u>snail</u> ใน Project 1D หน้า 75 ของคู่มือครูนี้ โดยเปลี่ยนเป็นการออกเสียงสระในตัวสะกด -igh เช่น คำ night และ -y เช่น คำ sky และมีเฉลยคำตอบสำหรับข้อ (B) ใน Student's Book หน้า 84 และ Activity 10 Project 5 ใน Activity Book หน้า 85 ดังต่อไปนี้ <p><u>เฉลยคำตอบ Student's Book ข้อ (B)</u></p> <p>1. key; 2. dig; 3. field 4. sky</p> <p>Activity 10 (A) 1. fight; 2. cry; 3. light; 4. fly; 5. sky; 6. right</p> <p>(B) 1. light; 2. cry; 3. by; 4. right</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD Tracks 2.34-2.35 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 84 และ Tracks 2.36-2.37 (Parts B และ D) ของ Activity 10 Project 5 ใน Activity Book หน้า 85 และอุปกรณ์การเล่น
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 6 Make: 'My Favourite Festival Poster'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาวิธีทำกิจกรรม Make: 'My Favourite Festival Poster' ใน Student's Book หน้า 85 และ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 85 ข้อ 6 Make: 'My Favourite Festival

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	Worksheet 5.3 ใน Activity Book หน้า 145 ● เตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอน	Poster' (Part A) ● Worksheet 5.3 ใน Activity Book หน้า 145
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ขั้นนำเสนอ</p> <p>ขั้นฝึก</p> <p>ขั้นนำไปใช้</p> <p>(35 นาที)</p>	<p>● กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรม Make ใน Project ที่ผ่านมา โดยมีจุดประสงค์ด้านภาษา วัสดุอุปกรณ์ ขั้นตอนกิจกรรม เฉลย Activity 11 ที่ต่างออกไปหรือเพิ่มเติม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนทำ Worksheet 5.3 ซึ่งเป็นกิจกรรมวาดภาพเทศกาลที่นักเรียนชื่นชอบ พร้อมกับเขียนบรรยายกิจกรรมที่ปรากฏในภาพและแสดงความรู้สึกต่อกิจกรรมนั้นๆ 2. นักเรียนจับคู่ผลัดกันบรรยายภาพกับเพื่อน 3. นำผลงานติดบนบอร์ดให้เพื่อนๆ ประเมิน โดยครูอาจปรับใช้เกณฑ์ประเมินจากกิจกรรมที่ 5 Project Make และให้นักเรียนนำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ท้าย Activity Book ติดบนผลงานของเพื่อน เพื่อแสดงความชื่นชอบ ก่อนนำไปเก็บรวมไว้ในแฟ้มสะสมงาน (My English Portfolio) 	● วัสดุอุปกรณ์ ดินสอ; ดินสอสี; กรรไกร
ขั้นสรุป (5 นาที)	4. พูดคุยกับนักเรียนว่ามีความประทับใจในกิจกรรมที่เลือกมาเป็น 'My Favourite Festival Poster'	
การบ้าน	5. ให้นักเรียนทำ Activity 11 (Part A) ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 86 <u>เฉลย Activity 5</u> 1. Thai, Chinese, Vietnamese = a. They are	● Activity 11 (Part A) Project 5 ใน Activity Book หน้า 86

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>people (คน).</p> <p>2. parade, lion dance, splash water = b. They are activities. (กิจกรรม).</p> <p>3. fireworks, party, firecrackers = c. They are about New Year's Day. (วันปีใหม่).</p> <p>4. wet, Buddha image, water = d. They are about Songkran Day. (วันสงกรานต์).</p>	
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (10 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 7 Think Back & Write</p> <p>ไปรดอ่านกิจกรรมที่ 5 Think Back & Write ใน Project 4A หน้า 192 และกิจกรรมที่ 6 Think Back & Write ใน Project 5A หน้า 232-233 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 85 ข้อ 7 Think Back & Write ● Activity 11 Project 5 ใน Activity Book หน้า 86

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

Project 5C: My New Year's Wish Poster

- สาระสำคัญ** การให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองในเรื่องความตั้งใจที่จะกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งในอนาคต เป็นหัวข้อสื่อสารหนึ่งที่สำคัญในการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารให้เกิดความเข้าใจต่อกัน
- ตัวชี้วัด**
- ต.1.1.1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำง่ายๆ ที่ฟังหรืออ่าน
 - ต.1.1.2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน
 - ต.1.2.1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
 - ต.1.2.2 ใช้คำสั่ง คำขอร้องและคำขออนุญาตง่ายๆ
 - ต.1.3.1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
 - ต.2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
 - ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน
 - ต.4.1.1 ฟังและพูด/อ่านในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา
- จุดประสงค์ของบทเรียน** เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ
1. ออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับกิจกรรมในชีวิตประจำวันได้
 2. ระบุภาพตรงตามความหมายของคำและกลุ่มคำที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมในชีวิตประจำวันได้
 3. ปฏิบัติตามกติกาของเกมที่ได้เล่นได้
 4. พูดและเขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับความตั้งใจของตนที่จะทำในอนาคตได้
 5. ระบุความแตกต่างของโครงสร้างทางไวยากรณ์ของการกระทำที่จะเกิดในอนาคตของภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้
 6. ออกเสียงสระที่สะกดเหมือนกันแต่ออกเสียงต่างกัน และที่สะกดต่างกัน แต่ออกเสียงเหมือนกันได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- This is My New Year's wish.
- Here's my wish.
- I've got a head/tail.
- I am/He is going to (eat) fruit every day.

คำศัพท์ fruit, help, clean, room, play, wish, get up, drink ฯลฯ

สำนวน: go to bed, take turns to play, make a bed, water the plants ฯลฯ

การออกเสียง เสียงสระที่ออกเสียงเหมือนกันแต่สะกดต่างกัน เช่น go - rope

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-7 ใน Project 5C ของ Student's Book หน้า 86-89
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
3. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
4. Activities 12-16 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 87-91
5. Worksheet 5.4-5.5 ใน Activity Book หน้า 147-149
6. CD-ROM พร้อมอุปกรณ์ประกอบ

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ ตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมข้อ 7. Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 89 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 1 Chant: 'It's New Year'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.38) ใน Student's Book หน้า 86 ข้อ 1 Chant: 'It's New Year' และฝึกออกเสียงบทพูดเข้าจังหวะตามซีดี ● ศึกษารูปประโยคที่ใช้ในบทพูดเข้าจังหวะ: to be going to ซึ่งแสดงถึงความตั้งใจที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งในอนาคต (ในบทนี้คือการตั้งใจปรับเปลี่ยน/ทำสิ่งใหม่ในวาระขึ้นปีใหม่หรือที่เรียกว่า New Year's resolution ซึ่งในบทนี้เรียกว่า New Year's Wish (เพื่อให้เหมาะกับระดับชั้นของนักเรียน) อันเป็นธรรมเนียมที่ผู้คนมักนิยมนำมาปฏิบัติ แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความมุ่งมั่นของผู้ปฏิบัติ) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 86 ข้อ 1. Chant : 'It's New Year' ● CD Track 2.38 ใน Student's Book หน้า 86 และอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ชั้นนำเสนอ</p> <p>ชั้นนำฝึก</p> <p>ชั้นนำไปใช้</p> <p>(15 นาที)</p>	<p>1. กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม Chant ใน Project ก่อนๆ โดยมีจุดประสงค์ด้านภาษา เปลี่ยนไปเป็นรูปประโยคแสดงเหตุการณ์ที่ตั้งใจจะทำในอนาคต: I am going to (eat fruit) every day.</p>	
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน</p> <p>(5 นาที)</p>	<p>2. พูดคุยกับนักเรียนว่านักเรียนเคยตั้งใจจะทำอะไรในโอกาสปีใหม่บ้างหรือไม่ และทำได้อย่างที่ตั้งใจไว้ไหม เพราะเหตุใด</p> <p>3. ให้นักเรียนทำกิจกรรม Chant ใน CD-ROM Project 5 เป็นการบ้าน</p>	

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2 Chat & Match</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.39-2.41) ใน Student's Book หน้า 87 และฝึกออกเสียงตามซีดี ● ศึกษาวิธีทำกิจกรรมในข้อ (A) เพื่ออธิบายให้นักเรียนต่อไป 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 87 ข้อ 2. Chat & Match ● CD Track 2.40 ใน Activity 13 ของ Activity Book หน้า 88 และอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ (25 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 4 Chat & Match ใน Project ที่ผ่านมา โดยในกิจกรรมนี้เด็กจะจับคู่ภาพ a-e กับประโยค 1-5 ใน Chant 'It's New Year' ของกิจกรรมที่ 1 แล้วตรวจคำตอบจากซีดี (Track 2.39) ตามด้วยการพูดกับนักเรียนถึงความปรารถนา/ความตั้งใจที่นักเรียนอยากทำเพื่อให้เกิดสิ่งดี ๆ ขึ้นกับตนเองในโอกาสปีใหม่ ทั้งนี้โดยมีจุดประสงค์ด้านภาษาเปลี่ยนไปเป็นการแสดงความตั้งใจที่จะกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งในอนาคต: to be going to..... โดยมีเฉลยกิจกรรมใน Student's Book หน้า 87 และ Activities 12, 13 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 87-88 ที่ต่างไปหรือเพิ่มเติมดังนี้</p> <p>(A) Match the pictures a-e to the sentences 1-5 on page 86.</p> <p>1. ให้นักเรียนจับคู่ภาพ a-e กับประโยคในบทพูดเข้าจังหวะ (Chant) ใน Student's Book หน้า 86 และครูเปิดซีดี (Track 2.39) ให้นักเรียนตรวจคำตอบ</p> <p><u>เฉลยคำตอบ ข้อ A ใน Student's Book หน้า 87</u></p> <p>ภาพ a คู่กับประโยค 1. I'm going to eat fruit everyday.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activities 12-13 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 87-88

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ภาพ b คู่กับประโยค 4. I'm going to go to bed at eight every night.</p> <p>ภาพ c คู่กับประโยค 3. I'm going to take turns to play.</p> <p>ภาพ d คู่กับประโยค 5. I'm going to help Mum and Dad at home.</p> <p>ⓑ What is your New Year's wish? Chat.</p> <p>2. ครูและนักเรียนร่วมกันพูดคุยถึงความตั้งใจของนักเรียนที่จะทำกิจกรรมในโอกาสปีใหม่นี้ ครูรับทุกคำตอบ</p> <p>3. ให้นักเรียนทำ Activities 12-13 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 87-88</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>Activity 12</p> <p>2. We are going to play football every day.</p> <p>3. I am going to do my homework every day.</p> <p>4. Dad says he is going to take me to the zoo.</p> <p>5. They say they are going to read every day.</p> <p>Activity 13</p> <p>A = 2; B = 3; C = 1; D = 4</p> <p><u>เทปสคริปต์ Activity 13</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● ดูกิจกรรม 'My New Year's Wish' ฟังซีดีว่านักเรียนคนใดทำอะไร เขียนหมายเลข 1-4 ในกรอบ □ ได้ภาพของแต่ละคน <p>1. This is my New Year's wish. I'm going to read every night.</p> <p>2. Here's my New Year's wish. I'm going to help</p>	<p>● Activities 12-13 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 87-88</p> <p>● CD (Track 2.40) ของ Activity 13 Project 5 ใน Activity Book หน้า 88 และอุปกรณ์การเล่น</p>

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>my mother in the kitchen.</p> <p>3. This is my New Year's wish. I'm going to get up early every day.</p> <p>4. Here's my New Year's wish. I'm going to make my bed every morning.</p>	
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>5. พูดคุยกับนักเรียนว่า นักเรียนอยากเปลี่ยนแปลงนิสัยหรือการกระทำอะไรมากที่สุดในปีใหม่นี้ เลือกมา 1 อย่างเล่าให้เพื่อนๆ ฟังพร้อมเหตุผล</p> <p>(กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมต่อเนื่องจากบทเรียนที่แล้วที่นักเรียนได้มีโอกาสพูดถึงความตั้งใจที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งในโอกาสปีใหม่ การให้นักเรียนได้สานต่อความคิดที่ได้พูดคุยให้เป็นรูปธรรม เป็นเรื่องที่ครูควรนำเข้ามาใช้ในโอกาสที่เหมาะสม เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้สึกแปลกใหม่ และในขณะเดียวกันเป็นการฝึกใช้ภาษาที่สมจริงโดยนักเรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงต่อไปอีกด้วย</p>	
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>กิจกรรมที่ 3 Grammar Chat</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.41) ฝึกอ่านประโยคตามซีดี ● ทำความเข้าใจตารางสรุปโครงสร้างไวยากรณ์ to be going to + กริยาช่องที่ 1 แสดงความเข้าใจในอนาคต ในข้อ (A) ● ศึกษาคำถามใน (B) Chat. และเตรียมคำตอบเพื่ออธิบายให้นักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 87 ข้อ 3 Grammar Chat ● Activity 14 Project 5 ใน Activity Book หน้า 89 ● CD Track 2.41 (Parts A และ B) ใน student's Book หน้า

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p> ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (30 นาที) </p>	<p> 1. กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรม Grammar Chat ใน Project ก่อนๆ ที่ผ่านมา โดยมีจุดประสงค์ในการสอนภาษา เปลี่ยนไปเป็นเรื่องการใช้ to be (is/am/are) going to + กริยาช่อง 1 เพื่อบอกความตั้งใจที่จะกระทำการใดสิ่งหนึ่งในอนาคต (B) Chat. 2. ให้นักเรียนตอบคำถามใน (B) Chat. Why do we say 'I <u>am going to</u> eat fruit.', but not, 'I <u>going to</u> eat fruit.'? คำตอบคือ รูป going to จะต้องใช้ควบคู่กับกริยา to be (is/am/are) เสมอ </p>	<p> 87 หรือ CD-ROM Project 5 และ อุปกรณ์การเล่น/ เครื่องคอมพิวเตอร์ </p>
<p>การบ้าน</p>	<p> (C) Do Activity 14 on your Activity Book. 3. ให้นักเรียนทำ Activity 14 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 89 <u>เฉลยคำตอบ</u> 2. We <u>are going to splash water on our friends</u> on Songkran Day. 3. I <u>am going to give a card to my mum</u> on Mother's Day. 4. John <u>is going to give a red rose to his girl-friend</u> on Valentine's Day. 5. I <u>am going to have a party with my friends</u> on New Year's Day. 6. Lin <u>is going to wear red clothes for good luck</u> on Chinese New Year. 4. ให้นักเรียนเล่น 'Panda Game' ใน CD-ROM </p>	<p> ● Activity 14 Project 5 ใน Activity Book หน้า 89 Project 5 ● CD-ROM-Panda Game </p>

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	Project 5 เป็นการบ้านเพื่อฝึกทบทวนไวยากรณ์ที่ได้มาในบทนี้	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 4 Play: 'My New Year's Wish'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.42) ฝึกอ่านตามซีดี ● ศึกษาวิธีเล่นใน Student's Book หน้า 88 ข้อ 2 Play: 'My New Year's Wish' ● เตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 88 ข้อ 4 Play: 'My New Year's Wish' ● CD Track 2.42 (Part A) ใน Student's Book หน้า 88 และอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก (5 นาที)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรมนี้ใช้หลักการในการทำงานเดียวกันกับกิจกรรม Play ใน Project ก่อนๆ โดยมีจุดประสงค์ด้านภาษาเป็นการฝึกการใช้ประโยคแสดงความตั้งใจในอนาคตและมีขั้นตอนกิจกรรมและ Activity ต่างไปหรือเพิ่มเติมดังนี้ <p>A. Make sentences with the pictures (1-8) below. Check your answers with the CD and repeat.</p> <p>1. ให้นักเรียนดูภาพกิจกรรมหมายเลข 1-8 และช่วยกันแต่งประโยคแสดงความตั้งใจที่จะทำอะไรสิ่งหนึ่งในอนาคตตามภาพ ใช้รูปประโยค I'm going to (clean my bedroom every week). โดยครูอาจช่วยซักถามเกี่ยวกับภาพให้นักเรียนเกิดความคิดในการแต่งประโยค เพื่อสื่อความหมายตามต้องการ เช่น ข้อ 1 อาจซักถามถึงคำศัพท์ที่ปรากฏในภาพ เช่น clean my bedroom every week (ภาพเด็กทำความสะอาดห้องนอน มีเครื่องหมาย x ในปฏิทินทุกๆ วันเสาร์) และช่วยกันแต่งประโยคโดยใช้ to be going to จนได้ประโยคครบ 8 ประโยคตามภาพ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● วัสดุอุปกรณ์ เหยียน 1 เหยียนต่อนักเรียน 1 คู่; กระดาษขนาด 2 x 2 นิ้ว 9 แผ่นต่อนักเรียน 1 คู่

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>จากนั้นเปิดซีดี (Track 2.42) ให้นักเรียนฟังเพื่อเปรียบเทียบกับคำตอบของตนและออกเสียงตาม ทำในลักษณะเดียวกันนี้กับทุกภาพที่เหลือ</p> <p>2. เปิดซีดีให้นักเรียนฟังอีกครั้งและให้อ่านออกเสียงตาม <u>เทปสคริปต์</u> Project 5C. ข้อ 4. Play: My New Year's Wish.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I'm going to clean my bedroom every week. 2. I'm going to exercise every day. 3. I'm going to play football every day. 4. I'm going to make my bed every day. 5. I'm going to eat fruit every day. 6. I'm going to get up at six every day. 7. I'm going to water the plants every day. 8. I'm going to drink milk every day. 	
<p>ขั้นนำไปใช้ (13 นาที)</p>	<p>B. Flip a coin - 'Head' or 'Tail'. Pick a wish number and say the wish. Take turns.</p> <p>3. ให้นักเรียนจับคู่ช่วยกันศึกษาวิธีเล่นบอร์ดเกมใน Student's Book หน้า 88 โดยอาศัยภาพประกอบและครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ทำฉลากโดยเขียนหมายเลข 1-9 ลงบนแผ่นกระดาษขนาด 2x2 นิ้ว แผ่นละ 1 หมายเลข ม้วนเพื่อไม่ให้ใครเห็นหมายเลข ใส่รวมไว้ในกล่อง 2) ผู้เริ่มเล่นโยนเหรียญ หากออกหัวจะได้เดิน 2 แต้ม และหากออกก้อยได้เดิน 1 แต้ม โดยเริ่มเดินที่จุด START 3) หยิบฉลากจากกล่อง 1 ชิ้น ดูหมายเลขและภาพ 	

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>กิจกรรมตามหมายเลขที่ได้ และม้วนฉลากใส่ลงกล่องตามเดิม พูดบอกความตั้งใจ (wish) สำหรับปีใหม่ที่ จะมาถึงนี้ตามภาพจากหมายเลขที่ได้ พูดถาม-ตอบกัน ผู้เล่นที่คู่กันเป็นผู้ถาม ใช้คำถาม What's your New Year's wish? และผู้ตอบใช้ประโยค I'm going to (ตามภาพ). ผู้หยิบได้หมายเลข 9 ต้องพูดบอกความตั้งใจของตนเอง ผู้เล่นที่ตอบไม่ได้หรือตอบ ผิดต้องเดินถอยหลัง 1 ช่อง และให้เพื่อนเล่นต่อ ก่อนเล่นเกม ครูอาจสุ่มให้นักเรียนบอกความตั้งใจของตนเองสำหรับหมายเลข 9 เป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษตามความสามารถ แล้วครูช่วยตรวจสอบ ภาษาอังกฤษของประโยคนั้นๆ ให้ถูกต้อง เพื่อให้ นักเรียนนำไปใช้ในการเล่นเกม</p> <p>4) ผลัดกันเป็นผู้โยนเหรียญและเดินแต้ม จนผู้เล่นคนใดคนหนึ่งเข้าสู่เส้นชัย (FINISH) ก่อนเป็นผู้ชนะ</p>	
ขั้นสรุป (2 นาที)	4. พูดคุยกับนักเรียนว่า นักเรียนคิดว่าได้ประโยชน์และ เรียนรู้อะไรบ้างจากการเล่นเกมบอร์ดเกมครั้งนี้	
การบ้าน	<p>5. ให้นักเรียนทำ Activity 15 Project 5 ใน Activity Book หน้า 90</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u></p> <p>1. bedroom; 2. exercise; 3. going/play; 4. going/homework; 5. going/eat 6. going/get up; 7. am going; 8. am going/drink</p>	● Activity 15 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 90

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 5 The Music of English: <u>go</u> - <u>rope</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Track 2.43) ใน Student's Book หน้า 89 A Say the words in each group.... และฝึกอ่านตามซีดี ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมของ Activity 16 Project 5 ใน Activity Book หน้า 91 และฝึกออกเสียง/อ่านตามซีดี (Tracks 2.44-2.45) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 89 ข้อ 5 The Music of English: <u>go</u> - <u>rope</u> ● Activity 16 Project 5 ใน Activity Book หน้า 91 ● CD Track 2.43-2.45 และอุปกรณ์การเล่น
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ขั้นนำเสนอ</p> <p>ขั้นฝึก</p> <p>ขั้นนำไปใช้</p> <p>(40 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม The Music of English: <u>snake</u>-<u>snail</u> ใน Project 1D หน้า 75 ของคู่มือครูนี้ โดยเปลี่ยนเป็นการออกเสียงสระในตัวสะกด <u>go</u> - <u>rope</u> และมีเฉลยคำตอบ Activity 16 Project 5 ใน Activity Book หน้า 91 ดังต่อไปนี้</p> <p>1. <u>เฉลยคำตอบ</u> Activity 16</p> <p>Ⓐ 1. = rope; 2. = cone; 3. = roll; 4. = no; 5. = yoyo; 6. = bone</p> <p>Ⓒ 1. = c; 2. = b; 3. = d; 4. = a</p>	
การบ้าน	<p>2. ให้นักเรียนฝึกออกเสียงหนัก-เบาของคำศัพท์ใน Project นี้ ใน 'Elephant Game' ใน CD-ROM Project 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD-ROM Project 5 พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 6 Make: 'My New Year's Wish Poster'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● อ่านและทำความเข้าใจการทำกิจกรรมใน Student's Book หน้า 89 ข้อ 6 Make: 'My New Year's Wish Poster' เพื่ออธิบายนักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 89 Project 5C ข้อ 6 Make: 'My New Year's Wish Poster'

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษา Worksheets 5.4-5.5 ใน Activity Book หน้า 147, 149 ● เตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Worksheet 5.4 ใน Activity Book หน้า 147 และ Worksheet 5.5 หน้า 149
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการ ขั้นตอนกิจกรรม (ข้อ a และ b) ในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 6 Make: 'My Favourite Festival Poster' ใน Project 5B ที่ผ่านมา โดยในกิจกรรมนี้นักเรียนจะวาดภาพกิจกรรมที่เป็นความตั้งใจแน่วแน่ที่จะทำในโอกาสปีใหม่นี้ ทั้งนี้โดยมีขั้นตอนกิจกรรมที่ต่างออกไปหรือเพิ่มเติมดังนี้</p> <p>Ⓐ Do Worksheet 5.4 in your Activity Book. Then talk about it with friends.</p> <p>1. เด็กทำ Worksheet 5.4 ตามขั้นตอนที่ระบุในข้อ 2 และ 3 แล้วนำไปพูดแลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อนเหมือนที่เคยทำในกิจกรรมที่ 6 ใน Project 5B</p> <p>Ⓑ Put your wish on the wall at home. Do Worksheet 5.5 in your Activity Book.</p> <p>2. ตัด Worksheet 5.4 ที่ทำเสร็จเรียบร้อยแล้วติดบนผนังที่บ้านทำ Worksheet 5.5 (ข้อ 1) แล้วตัด Worksheet 5.5 ติดบนผนังคู่กัน</p> <p>3. นักเรียนจดบันทึกความสม่ำเสมอของการทำกิจกรรมที่ตั้งใจไว้ลงในปฏิทินของเดือนมกราคมใน Worksheet 5.5 โดยทำเครื่องหมาย x ทับบนวันที่ที่ทำกิจกรรมนั้นๆ กำหนดช่วงเวลา (เช่น 2 สัปดาห์ หรือ 1 เดือน) ของการบันทึกก่อนตรวจสอบผลพร้อมกันในชั้นเรียน</p> <p>Ⓒ Check. Are you a good boy/girl this season?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● วัสดุอุปกรณ์ ดินสอ; ดินสอสี; กรรไกร

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>Give yourself Reward Stickers.</p> <p>4. เมื่อครบเวลาที่กำหนดนักเรียนตรวจสอบผลงานว่าสามารถปฏิบัติได้ตามที่ตั้งใจไว้มากน้อยเพียงใด ผู้ที่สามารถปฏิบัติได้ตามที่เขียนไว้ ให้นำสติ๊กเกอร์ที่ขอจาก Reward Stickers ท้าย Activity Book จำนวน 3 ดวง และผู้ที่ไม่ครบตามที่เขียนได้ 2 ดวง และ 1 ดวง ลดหลั่นไปตามความสม่ำเสมอของการปฏิบัติ ไปติดบนผลงาน (Worksheet 5.5) ของตนเอง</p>	
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (10 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 7 Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านกิจกรรมที่ 5 Think Back & Write ใน Project 4A หน้า 192 และกิจกรรมที่ 6 Think Back & Write ใน Project 5A หน้า 232-233 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 85 ข้อ 7 Think Back & Write ● Activity 16 Project 5 ใน Activity Book หน้า 91

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

Project 5D: IT Time

สาระสำคัญ ทักษะการสืบค้น การอ่านหนังสือเพิ่มเติม เป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่แสดงถึงความใฝ่รู้ อันเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์หนึ่งของหลักสูตรรวมทั้งการใช้ อินเทอร์เน็ต นับเป็นการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสมรรถนะหนึ่งที่หลักสูตรกำหนดให้เกิดขึ้นในตัวนักเรียน

ตัวชี้วัด

ต.1.2.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่าย ๆ

ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

ต.4.2.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ

1. ใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลได้
2. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับงานอาชีพเพื่อมาแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนๆ ในห้องได้
3. มีทักษะในการสังเกต คาดเดาจากภาพและหัวข้อของเรื่อง/นิทาน
4. มีทักษะในการอ่านเร็วเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ

ภาษาที่ปรากฏในนิทานที่ครูนำมาหรือที่นักเรียนไปหาอ่านเอง

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-3 ใน Project 5D ของ Student's Book หน้า 90
2. Activities 17-19 ใน Project 5 ของ Activity Book หน้า 92-94
3. เครื่องคอมพิวเตอร์
4. นิทาน/หนังสืออ่านนอกเวลาตามวัย ซึ่งครูอาจดูเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ <www.realbook.co.uk> <www.msgickeys.com/book>, <www.starfall.com>, <www.ukchildrensbook.co.uk>

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมข้อ 3. Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 90 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การเตรียมตัวของครู ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (25 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 1 Computer Time</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 1 Computer Time ใน Project 1E หน้า 83 ของคู่มือครูนี้ โดยให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์เกี่ยวกับเทศกาล ประเพณี และบันทึกผลการสืบค้นลงใน Activity 17 Project 5 ใน Activity Book หน้า 92 และให้นักเรียนรายงานผลหน้าชั้นเพื่อแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆ ครูให้ความช่วยเหลือตอบปัญหาที่อาจมี</p> <p>เว็บไซต์ที่ครูอาจแนะนำให้นักเรียนไปเปิดคือ</p> <p>(www.britishcouncil.org/kids-games-labelling-school.html)</p> <p>(thailandgrandfestival.com/calendar.asp)</p> <p>(thai.tourismthailand.org/festival-event/)</p> <p>(www.toptourguide.com/)</p> <p>(www.festivals.com/)</p> <p>(www.festivalofworldcultures.com/)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 90 ข้อ 1 Computer Time ● Activity 17 Project 5 ใน Activity Book หน้า 92
<p>การเตรียมตัวของครู ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 2 Story Time</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 2 Story Time ใน Project 1E หน้า 84 ของคู่มือครูนี้ โดยครูหาหนังสืออ่านนอกเวลา (Readers) หรือนิทานที่มีภาพประกอบและภาษาที่เหมาะสมกับระดับชั้น (ดูรายชื่อเว็บไซต์ในสื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อใน หน้า 262 ของคู่มือครูนี้ ให้นักเรียนทำกิจกรรมก่อนการอ่านใน Activity 18 Project 5 ของ Activity Book หน้า 93 คาดเดาเหตุการณ์เนื้อเรื่อง</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 90 ข้อ 2 Story Time ● Activity 18 (Part A และ B) และ Activity 19 Project 5 ใน Activity Book หน้า 93-94

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>โดยอาศัยชื่อหนังสือและภาพประกอบและทำ Activity 19 Project 5 ใน Activity Book หน้า 94 เพื่อบันทึกรายละเอียดในสิ่งที่อ่านและตรวจสอบกับที่คาดเดาไว้ว่าถูกต้องตรงกันมากน้อยเพียงใด</p>	
<p>การประเมินตนเองด้านกระบวนการ (5 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 3 Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านการประเมินตนเองด้านกระบวนการใน Project 4A หน้า 192 และกิจกรรมที่ 6 Think Back & Write ใน Project 5A หน้า 232-233 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 90 ข้อ 3 Think Back & Write Activity 18 (Part C) Project 5 ใน Activity Book หน้า 93

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

Project 5E: Look at Me

สาระสำคัญ การสะท้อนความคิด (Think back/reflection) การทบทวน (revision) การให้รางวัล (reward) และการทำแฟ้มสะสมผลงาน (file/portfolio) เป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาตนเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ตัวชี้วัด

ต.1.3.1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

ต.1.3.2 พูด/วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ใกล้ตัว

ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

ต.4.1.1 ฟังและพูด/อ่านในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ

1. ทำพจนานุกรมภาพตามคำศัพท์ที่เรียนมาในบทเรียนนี้ได้
2. ประเมินการเรียนรู้ของตนเองทั้งจุดเด่นและจุดด้อย
3. วิเคราะห์ประเมินชิ้นงานอย่างมีหลักการ
4. คิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์แฟ้ม/กล่องสะสมชิ้นงาน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา คำศัพท์ และตัวอักษรที่เรียนมาใน Project 5 นี้

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 5E ของ Student's Book หน้า 91
2. Activity 20 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 95
3. Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125
4. Stickers-Project 5 ท้าย Activity Book
5. CD-ROM พร้อมอุปกรณ์ประกอบ หรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
6. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
7. กระดาษ สมุด ริบบิ้นรางวัล และสีสำหรับตกแต่งการจัดแสดงภาพบุคคลและผลงานบนผนัง
8. ชิ้นงานของนักเรียนที่ทำใน Project 5 นี้
9. ภาพนักเรียนที่มีทักษะกระบวนการดีเด่น

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

10. Reward Stickers ท้าย Activity Book
11. ดินสอสีหรือสีเทียน; ยางลบ, กรรไกร, กาว, สมุดวาดเขียน (สำหรับทำสมุด My Picture Dictionary)

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรม Hooray! หน้า 109 ของ Student's Book และใช้แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของนักเรียนในหน้า 329 ของคู่มือครูนี้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (30 นาที)	กิจกรรมที่ 1 My Picture Dictionary กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 1 My Picture Dictionary ใน Project 1F หน้า 88 ของคู่มือครูนี้ โดยให้นักเรียนใช้ภาพสติ๊กเกอร์จาก Stickers-Project ใน Activity Book สร้างสรรค์พจนานุกรมภาพของตนเองในหัวข้อ 'Seasons & Festivals' ในกระดาษหน้าคู่ต่อจากแผ่นก่อนในสมุดของตน (ครูสามารถดูคำเฉลยของ My Picture Dictionary Project 5: Seasons & Festivals ได้จากเว็บไซต์ www.englishobec.net/projectsplayandlearn ซึ่งนำเสนอในรูปแบบของเวนนไดอะแกรม (Venn Diagram) อันเป็นรูปแบบหนึ่งของการใช้ผังความคิดในการจัดระบบข้อมูลนับเป็นทักษะการเรียนรู้วิธีหนึ่ง อย่างไรก็ตาม	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 91 ข้อ 1 My Picture Dictionary ● Stickers-Project 5 ในท้าย Activity Book ● วัสดุอุปกรณ์ สมุดวาดเขียน; ดินสอสี; ปากกา; สีเทียน; ยางลบ; กรรไกร; กาว

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ก็ตาม นักเรียนสามารถใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนได้อย่างอิสระ โดยไม่จำเป็นต้องทำตามคำเฉลย แต่ครูอาจนำมาใช้เป็นตัวอย่างหนึ่งในช่วงเฉลยคำตอบเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีระบบ</p>	
<p>การเตรียมตัวของครู ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (25 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 2 Think Back กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 2 Think Back ใน Project 1F หน้า 90-91 ของคู่มือครูนี้ โดยให้นักเรียนนึกย้อนไต่ตรองถึงกิจกรรม ใน Project 5A ถึง 5D และทำแบบประเมินการเรียนรู้ (แบบประเมินการสะกดคำศัพท์และการเขียน) ใน Activity 20 Project 5E ของ Activity Book หน้า 95 และบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับหนังสืออ่านนอกเวลาที่อ่านใน Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 91 ข้อ 2 Think Back ● Activity 20 Project 5 ใน Activity Book หน้า 95 ● Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125
<p>การเตรียมตัวของครู ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (35 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 3 Hooray! กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 Hooray! ใน Project 1F หน้า 91-92 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเปลี่ยน/เพิ่มเติมดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลและชิ้นงานดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project นี้ <p>ด้านทักษะกระบวนการ ให้พิจารณาจากพฤติกรรมของนักเรียนที่ได้สังเกตกันมาตลอด Project นี้ คือ ผู้ที่มีความสุขที่สุด (Happy Boy/Girl) และผู้ที่ทำในสิ่งที่ตั้งใจอย่างได้ผลที่สุด (Action Boy/Girl) รวมทั้ง</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 91 ข้อ 3 Hooray! ● วัสดุอุปกรณ์-กระดาษ; ริบบิ้น; สีสำหรับตกแต่งการจัดแสดงภาพบุคคลและชิ้นงานของนักเรียน

PROJECT 5: SEASONS & FESTIVALS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>คัดเลือกเพิ่มเติม หาผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ จาก Project ก่อนๆ ด้วย</p> <p>ด้านชิ้นงาน ให้พิจารณาจากชิ้นงานทั้งหลายที่ทำใน Project 5 นี้ คือ การวาดภาพเทศกาลที่ตนเองประทับใจ และกิจกรรมที่เป็นความตั้งใจที่จะทำเพื่อให้เกิดสิ่งดีๆ ในชีวิตเนื่องในโอกาสปีใหม่ (New Year's Wish) พร้อมคำบรรยาย ตามเกณฑ์ที่ครูและนักเรียนได้กำหนดไว้ร่วมกันระหว่างการทำ Project นี้ โดยให้มีผู้ได้รับรางวัล 3 รางวัล</p> <p>2. แสดงความชื่นชมกับทุกคน (ทั้งที่ได้รับและไม่ได้รับรางวัล) ที่ทำ Project นี้ สำเร็จลงด้วยดี และร่วมร้องเพลงที่ชื่นชมฉลองความสำเร็จ</p>	
<p>การเตรียมตัวของครู ชื่อนำเข้าสู่บทเรียน ชื่อนำเสนอ ชื่อนำเสนอ ชื่อนำไปใช้ ชื่อนำสรุป (30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 4 My English Portfolio</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการเดียวกันกับกิจกรรมที่ 4 My English Portfolio ใน Project 1F หน้า 93-94 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเปลี่ยน/เพิ่มเติมดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> ใช้เวลาในห้องเรียนพบปะกับนักเรียน ให้นักเรียนเลือกชิ้นงานใน Project 5 ที่ตนชอบหรือภูมิใจมากที่สุดพร้อมเขียนเหตุผลว่าทำไมจึงเก็บงานชิ้นนี้ นักเรียนนำเสนอชิ้นงานที่เลือกไว้ให้แก่เพื่อนและจัดเก็บเข้าแฟ้มสะสมผลงานซึ่งได้ทำไว้แล้วใน Project 1F ของคู่มือครูนี้ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 91 ข้อ 4 My English Portfolio ● แฟ้มสะสมผลงาน (My English Portfolio)

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

แผนการสอน Project 6: Country & City Life

Project 6A: Country Mouse & City Mouse (1)

สาระสำคัญ

การขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นไปได้ในการกระทำ เป็นมารยาททางสังคม
อย่างหนึ่งที่นักเรียนควรทราบและตระหนักในความสัมพันธ์ และนำไปใช้ให้ถูกต้อง

ตัวชี้วัด

- ต.1.1.2 อ่านออกเสียง สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคข้อความง่ายๆ และบทพูด
เข้าจังหวะ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของ
ประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน
- ต.1.1.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่ายๆ
- ต.1.2.1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
- ต.1.2.2 ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำขออนุญาตง่ายๆ
- ต.1.3.2 พูด/วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ใกล้ตัวตามที่ฟังหรืออ่าน
- ต.2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความ
ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนจะต้องสามารถ

1. อ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์ที่ปรากฏในนิทานที่อ่านและฟังได้
2. ตอบคำถามเกี่ยวกับนิทานที่อ่านและฟังได้
3. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำและกลุ่มคำที่ปรากฏในนิทานได้
4. พูดโต้ตอบเกี่ยวกับความเป็นไปได้โดยใช้รูปประโยคที่ถูกต้องได้
5. ระบุความแตกต่างของโครงสร้างคำถามของภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้
6. ออกเสียงสระที่สะกดเหมือนกันแต่ออกเสียงต่างกัน และที่สะกดต่างกันแต่ออกเสียงเหมือนกันได้
ถูกต้องตามหลักการสะกดของภาษาอังกฤษได้
7. บอกความแตกต่างของการระบุเสียงร้องของสัตว์ในวัฒนธรรมไทยและตะวันตกได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาทางภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- I live on MacDonald's farm.
- It has a big rice barn.

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

- I can see/eat a lot of fruit.
- Can we watch TV?
- No, I am sorry./Yes, you can./No, you can't.
- It's boring/fun.
- What's the city like?
- There is/are (a) lot(s) to see in the city.

คำศัพท์

สัตว์: cow, chicken, pig, duck, sheep, mouse

อาหาร: sausage, apple

สถานที่: supermarket, farmer's market

อื่นๆ: farm, barn, star, cousin, letter, weekend, country, city write, live, stay, think of etc.

เสียงสัตว์

baa-baa, moo-moo, chick-chick, oink-oink, quack-quack

การออกเสียง

สระที่ออกเสียงเหมือนกันแต่สะกดต่างกัน เช่น mouse-cow

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-7 ใน Project 6A ของ Student's Book หน้า 92-98
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
3. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
4. Activities 1-7 ของ Project 6 ใน Activity Book หน้า 96-102
5. Worksheet 6.1-6.2 ของ Project 6 ใน Activity Book หน้า 151-157
6. CD-ROM พร้อมอุปกรณ์ประกอบ
7. วัสดุอุปกรณ์ เช่น ดินสอสี กรรไกร กาว ฯลฯ

การวัดและประเมินผล

1. ประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนให้หน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. สังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมที่ 7. Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 98 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 1 Read: 'Country Mouse & City Mouse' (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.46) / และอ่านนิทานใน Student's Book หน้า 92 ข้อ 1 Read: 'Country Mouse & City Mouse' (1) ตามซีดี 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's book หน้า 92 ข้อ 1 Read: 'Country Mouse & City Mouse' (1) ● CD Track 2.46 (Part A) ใน Student's Book หน้า 92 และ อุปกรณ์การเล่น
ขั้นก่อนการเล่านิทาน (5 นาที)	<p>Ⓐ Look, listen and read.</p> <p>1. ใช้หลักการเล่านิทานโดยให้นักเรียนมีส่วนร่วม ให้นักเรียนดูภาพและเดาเนื้อเรื่องของนิทานจากภาพ และครูช่วยตั้งคำถาม เช่น หนูทั้ง 2 ตัวอยู่ในบ้านเดียวกันหรือไม่ อยู่ที่ไหน ฯลฯ นักเรียนควรบอกได้ว่าเป็นนิทานเรื่องของหนู 2 ตัว หนูตัวหนึ่งอยู่ในชนบท และอีกตัวหนึ่งอยู่ในเมือง หนูในชนบทเขียนจดหมายถึงหนูในเมือง ครูเขียนคำว่า country และ city บนกระดาน ให้นักเรียนดูภาพใน Student's Book หน้า 92 และฟังซีดี (Track 2.46) บอกครูว่าคำใดหมายถึงชนบท และคำใดหมายถึงเมือง ครูเปิดซีดีตอนที่ 1 ให้เด็กฟังรับทุกคำตอบที่เด็กบอก แล้วตรวจคำตอบร่วมกับเด็กโดยเปิดซีดีทีละประโยค ใช้คำถามนำ เช่น Where is Maxi Mouse? In the country or the city? Who writes a letter? ฯลฯ แล้วช่วยกันสรุปให้ได้คำตอบว่าหนูที่ชื่อ Maxi Mouse อาศัยอยู่ในชนบท (country) และ Markie Mouse อาศัยอยู่ในเมือง (city) และหนูในชนบทเขียนจดหมายถึงหนูในเมือง</p>	
ขั้นระหว่างการเล่านิทาน	<p>2. บอกให้นักเรียนทราบว่าจะได้ฟังจดหมายถึง Maxi Mouse เขียนถึง Markie Mouse ซึ่งเป็นลูกพี่ลูกน้อง</p>	

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
(30 นาที)	<p>(cousin) เปิดซีดีตอนที่ 2 ให้เด็กฟัง และถามเด็กว่าจดหมายมีใจความหลักว่าอย่างไร (คำตอบคือ Maxi Mouse ขวน Markie Mouse ไปเที่ยวบ้านในชนบท (ฟาร์ม)) ให้เด็กดูภาพห้วงคิดของ Markie Mouse และบอกชื่อสัตว์ และผลไม้ที่เห็นจากภาพ บอกเด็กว่า Markie Mouse คิดว่าเธออาจจะได้พบสัตว์และได้รับประทานผลไม้ตามที่ Maxi Mouse เขียนบอกในจดหมาย ให้นักเรียนเดาว่าหนูในเมืองจะได้พบสัตว์และรับประทานผลไม้ตามที่คิดไว้หรือไม่ และบอกให้รอดตรวจคำตอบในตอนต่อไป เปิดซีดีให้นักเรียนฟังอีกครั้ง หยุดในช่วงที่พูดถึงสัตว์และผลไม้ และเปิดซีดีพร้อมให้นักเรียนชี้สัตว์และผลไม้ในภาพตามที่ได้ยินจากซีดี ตรวจสอบความหมายของคำศัพท์สัตว์และผลไม้จากนักเรียน และเปิดซีดีให้นักเรียนชี้ภาพและอ่านออกเสียงตามอีกครั้ง</p>	
<p>ขั้นหลังการเล่านิทาน (10 นาที)</p>	<p>ⓑ Will Markie Mouse go to the farm? Why or why not?</p> <p>3. ให้นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องทั้งหมดในใจอีกครั้ง และตั้งคำถามนักเรียนว่า Will Markie Mouse go to the farm? Why or why not? ข้อนี้ นักเรียนควรตอบว่า Yes. โดยอ้างถึงคำพูดของ Markie Mouse หลังจากอ่านจดหมายที่แสดงว่าสนใจและอยากไปคือ It must be fun! I can see animals. I can eat fruit. จุดประสงค์ของข้อนี้ต้องฝึกให้เด็กคิดหาเหตุผล โดยใช้เนื้อเรื่องเป็นตัวช่วย หากเด็กมีข้อแย้งอื่นๆ โดยใช้ประสบการณ์ตรงที่อาจไม่ประทับใจของตนเองมาให้</p>	

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	เหตุผล ครูควรรับไว้แต่บอกให้นักเรียนสังเกตจากประโยคในเรื่องที่อ่าน เพื่อเป็นข้อยุติ และในขณะที่เดียวกันเป็นการให้เด็กฝึกกลยุทธ์ในการอ่าน	
ขั้นสรุป (5 นาที)	<p>4. พูดคุยกับนักเรียนดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนเคยไปเที่ยวฟาร์มบ้างหรือไม่ มีสัตว์อะไรบ้างนอกเหนือจากที่เรียนมาในบทนี้ หรือเคยทราบจากที่ได้เรียนมา เล่าให้เพื่อนๆ ฟัง ● ในความคิดของนักเรียน ชีวิตในฟาร์มเป็นอย่างไรสนุกหรือไม่ นักเรียนต้องการไปอยู่ในฟาร์มบ้างหรือไม่ เพราะเหตุใด 	
การบ้าน	<p>5. ให้นักเรียนทำ Activtiy 1 Project 6 ใน Activity Book หน้า 96</p> <p>เฉลย Activtiy 1</p> <p>1 = cows; 2. = pigs; 3 = duck; 4 = chickens; 5 = sheep; 6 = horse; 7 = apple; 8 = stawberries; 9 = orange</p>	● Activtiy 1 Project 6 ใน Activity Book หน้า 96
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2 Sing: 'Old MacDonold Had a Farm'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.47) ใน Student's Book หน้า 93 ● ข้อ 1 Sing: Old MacDonald Had a Farm' และฝึกร้องเพลงตามซีดี 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's book หน้า 93 ข้อ 2 Sing: 'Old MacDonald Had a Farm' ● CD Track 2.47 (Part A) ใน Student's Book หน้า 93 และอุปกรณ์การเล่น
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก	กิจกรรมนี้ใช้หลักการในการทำงานเดียวกันกับกิจกรรม Sing ใน Project ก่อนๆ โดยมีขั้นตอนกิจกรรมที่ต่างไปหรือเพิ่มเติม ดังนี้	

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (25 นาที)</p>	<p>Ⓐ Listen and match the animals (1-5) to the animal sounds (a-e).</p> <p>1. ครูทบทวนเนื้อเรื่องในนิทานที่ผ่านมา โดยครูได้ข้อสรุปร่วมกับนักเรียนว่า Markie Mouse รับคำเชิญของ Maxi Mouse ไปเยี่ยมฟาร์มและได้พบสัตว์ต่างๆ บอกนักเรียนให้ทราบว่าจะได้ฟังเพลงเกี่ยวกับสัตว์นั้นๆ ต่อไป ครูตรวจสอบว่านักเรียนเดาว่า Markie Mouse ตอบรับคำเชิญที่จะมาเยี่ยมบ้านของ Maxi Mouse ในชนบทได้ถูกต้องหรือไม่</p> <p>2. ให้นักเรียนดูภาพสัตว์ 1-5 และบอกชื่อสัตว์ให้ครูเขียนบนกระดาน (คำตอบคือ 1 = ducks, 2 = chicks (ลูกไก่), 3 = cows, 4 = pigs, 5 = sheep) ให้นักเรียนออกเสียงตามและบอกให้นักเรียนสังเกต 's' ท้ายคำที่แสดงจำนวนมากกว่า 1 โดยให้สังเกตคำศัพท์ sheep ว่าไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแม้จะมีจำนวนมากกว่า 1 ก็ตาม</p> <p>3. ออกเสียงสัตว์ a-e ให้นักเรียนฟัง (ควรอ่านให้เหมือนที่ปรากฏในซีดีเพลง) แล้วให้นักเรียนเดาว่าสัตว์ตัวใด (1-5) ควรจะคู่กับเสียงใด (a-e) เขียนคำตอบของนักเรียนขึ้นกระดาน จากนั้นเปิดซีดี (Track 2.47) ให้นักเรียนฟังและตรวจสอบการเดาของทุกคนจากเพลง</p> <p><u>เฉลย</u></p> <p>1 = e, 2 = a, 3 = b, 4 = d, 5 = c</p> <p>Ⓑ Sing: 'Old MacDonald Had a Farm'</p> <p>4. ใช้หลักการสอนเพลงในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม Sing ใน Project ก่อนๆ โดยให้นักเรียนเปลี่ยนชื่อสัตว์และเสียงร้องของสัตว์ในเนื้อเพลง เรียงจาก 1-5</p>	<p>● Activiy 2 Project 6 ใน Activity Book หน้า 97</p>

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
ขั้นสรุป	<p>5. พูดคุยกับนักเรียนว่า นักเรียนคิดว่าเสียงร้องของสัตว์ที่ได้ยินเสียงใดตรงหรือใกล้เคียงกับเสียงสัตว์ที่นักเรียนคุ้นเคยในภาษาไทย (คำตอบคือ เสียงวัว ซึ่งเราจะได้ยินว่าร้อง มอ มอ, เสียงเป็ด ก๊าก ก๊าก, เสียงลูกไก่ จิก จิก หรือเจี๊ยบ เจี๊ยบ และเสียงแกะ แบะ แบะ ซึ่งต่างจาก baa baa เล็กน้อย แต่เสียงหมูเรามักจะได้ยินว่า อู๊ด อู๊ด มากกว่า oink, oink) (การพูดคุยเรื่องเสียงร้องของสัตว์ที่แตกต่างกันออกไปเป็นการสอนให้เด็กได้มองเห็นความแตกต่างทางวัฒนธรรม ซึ่งถ่ายทอดผ่านทางเสียงเพลงได้เป็นอย่างดี และเป็นการปูพื้นฐานให้เด็กได้เข้าใจและเห็นความสำคัญของความแตกต่างด้านวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในผู้คนที่ต่างภาษา)</p>	
การบ้าน	<p>© Do Activity 2 in your Activity Book.</p> <p>6. ให้นักเรียนทำ Activity 2 Project 6 ใน Activity Book หน้า 97</p> <p>เฉลย Activity 2</p> <p>1. ✗ miaow, miaow 2. ✗ baa, baa 3. ✗ moo, moo 4. ✗ chick chick 5. ✓ 6. ✗arf arf 7. ✓</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 3 Chat & Match</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.48) ใน Student's Book หน้า 94-95 ข้อ 3 Chat & Match (Part A) ทำความเข้าใจบทสนทนา วิธีการทำกิจกรรม และฝึกออกเสียงตามซีดี ● ฟังซีดี (Track 2.49) ใน Activity 4 Project 6 ใน Activity Book หน้า 99 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 94-95 ข้อ 3 Chat & Match ● CD Track 2.48 (Part A) ใน Student's Book หน้า 94 และ

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นก่อนเล่นนิทาน (5 นาที)</p>	<p>Ⓐ Match the dialogues (1-5) to the pictures (a-e).</p> <p>1. บอกให้นักเรียนทราบว่าจะได้ฟังบทสนทนาระหว่าง Markie Mouse กับ Maxi Mouse ให้นักเรียนจับคู่กันอ่านในใจและปรึกษากัน เพื่อหาภาพประกอบที่ตรงกับบทสนทนา โดยใช้คำศัพท์ที่ทราบแล้วช่วยในการหาคำตอบ และจะได้ตรวจคำตอบจากซีดีต่อไป</p>	<p>Track 2.49 ใน Activity 4 ของ Activity Book หน้า 99 และอุปกรณ์การเล่น</p> <p>● Activities 3-4</p>
<p>ขั้นระหว่างการเล่นนิทาน (20 นาที)</p>	<p>2. เปิดซีดี (Track 2.48) ให้นักเรียนฟังเพื่อตรวจคำตอบ <u>เฉลย</u> 1 = d, 2 = a, 3 = c, 4 = e, 5 = b</p> <p>จากนั้นพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับบทสนทนาแต่ละบท พร้อมคำอธิบายคำศัพท์ใหม่โดยใช้ภาพประกอบเป็นตัวช่วย และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำความเข้าใจของหัวข้อทางภาษา (function) ในรูปประโยค/สำนวนที่ปรากฏในบทสนทนา ว่าผู้พูดมีเจตนาจะสื่อความอะไรจากข้อความนั้นๆ (คำตอบคือ ประโยค Can we get ? เป็นการสอบถามความเป็นไปได้ (possibility))</p> <p>3. ครูตรวจสอบว่าใครเดาได้ถูกว่า Markie Mouse จะได้พบสัตว์และกินผลไม้ตามที่คิดไว้ (จากกิจกรรมที่ 1) หรือไม่ (คำตอบคือ Markie Mouse ได้พบสัตว์แต่ยังไม่ได้กินผลไม้เพราะกลับไปเมืองก่อน) ทั้งชั้นปรบมือให้กับผู้ที่เดาถูก ให้นักเรียนฝึกออกเสียงตามบทสนทนา แบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งเป็น Maxi Mouse อีกกลุ่มเป็น Markie Mouse แล้วสลับบทบาทกัน โดยครูพยายามให้นักเรียนเลียนเสียงให้เหมือนซีดีมากที่สุด</p>	<p>Project 6 ใน Activity Book หน้า 98-99</p>

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>4. หากมีเวลาหลังจากฝึกตามบทสนทนา (ข้อ 3) ครูอาจแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 4 คน ให้ฝึกออกเสียงบทสนทนา และจับคู่ออกมาแสดงบทบาทสมมุติเป็น Markie Mouse และ Maxi Mouse เพื่อนๆ ร่วมกันลงคะแนนหากกลุ่มที่สามารถออกเสียงได้สมจริงและเหมือนชีวิตมากที่สุด</p>	
<p>ขั้นหลังการเล่นิทาน (5 นาที)</p>	<p>5. บอกให้นักเรียนเดาว่า Maxi Mouse จะเที่ยวเมืองอย่างสนุกสนานตามที่คิดไว้หรือไม่ และให้รอตรวจสอบคำตอบต่อไป</p>	
<p>ขั้นสรุปการบ้าน (10 นาที)</p>	<p>6. พูดคุยกับนักเรียนดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนคิดว่า Maxi Mouse รู้สึกอย่างไรเมื่อต้องตอบคำถามที่ Markie Mouse ถาม ถ้านักเรียนเป็น Markie Mouse จะถามคำถามเช่นนั้นหรือไม่ เพราะเหตุใด (คำตอบที่อาจเป็นไปได้ เช่น Maxi Mouse ในฐานะเจ้าของบ้าน อาจรู้สึกเสียใจที่ไม่สามารถดูแลแขกให้ได้รับความสะดวกสบายหรือได้ในสิ่งที่ต้องการ) ● a farmer's market ที่ Maxi Mouse พูดถึง มีในชุมชนของนักเรียนหรือไม่ เรียกว่าอะไร และน่าจะแตกต่างจากตลาดทั่วไปอย่างไร (คำตอบคือ ตลาดนัดที่พ่อค้าแม่ค้านำอาหารสด ผัก ผลไม้ จากฟาร์มและไร่มาขายโดยไม่ต้องผ่านคนกลาง) ● ชุมชนของนักเรียนมี supermarket หรือไม่ ถ้ามีสินค้าที่วางขายมีอะไรบ้าง ● นักเรียนชอบตลาดแบบใด เพราะเหตุใด 	

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>7. ให้นักเรียนทำ Activities 3-4 Project 6 ใน Activity Book หน้า 98-99</p> <p>เฉลย Activity 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Can we have some <u>toffees</u>? No, <u>I'm sorry</u>. But you can have some chocolate. 2. Can we have some <u>chicken</u>? No, <u>I'm sorry</u>. But you can have some sausages. 3. Can we have <u>some milk</u>? No, <u>I'm sorry</u>. <u>But you can have some yoghurt</u>. 4. Can we <u>have some apple</u>? No, <u>I'm sorry</u>. <u>But you can have some oranges</u>. 5. <u>Can we have some cupcakes</u>? No, <u>I'm sorry</u>. <u>But you can have some banana chips</u>. <p>Activity 4 Project 6, Activity Book หน้า 99</p> <p>1 = B; 2 = C; 3 = B; 4 = A; 5 = C</p> <p>เทปสคริปต์ Activity 4</p> <p>ฟังบทสนทนาของ Markie Mouse กับ Maxi Mouse ทำเครื่องหมาย ✓ ในกรอบใต้ภาพที่สามารถหาได้ในฟาร์ม ตามคำบอกเล่าของ Maxi Mouse</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Markie Mouse: Can I get a pizza here? Maxi Mouse: No, I'm sorry. But you can get a carrot. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Activities 3-4 Project 6 ใน Activity Book 98-99 ● CD Track 2.49 ของ Activity 4 Project 6 ใน Activity Book หน้า 99

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>2. Markie Mouse: Can I listen to the radio here? Maxi Mouse: No, I'm sorry. But you can listen to the birds.</p> <p>3. Markie Mouse: Can I get an apple here? Maxi Mouse: Yes, you can get it from the garden.</p> <p>4. Markie Mouse: Can I watch TV here? Maxi Mouse: No, I'm sorry. But you can watch the sunset.</p> <p>5. Markie Mouse: Can I ride a motorcycle here? Maxi Mouse: No, I'm sorry. But you can ride a horse.</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 4 Grammar Chat</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.50) ฟังอ่านประโยคตามซีดี ● ทำความเข้าใจตารางสรุปโครงสร้างไวยากรณ์ ประโยคบอกเล่าการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่พบเห็นในฟาร์ม/ในเมืองใน (A): ประธาน + กริยาช่วย (can) + กริยาแท้ (see) + สิ่งที่พบเห็น + ส่วนขยาย (on a farm/in a city) ● ศึกษาคำถามใน (B) Chat. และเตรียมคำตอบเพื่ออธิบายให้นักเรียน ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมใน (C) Play 'Quick Chat'. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 96 ข้อ 4 Grammar Chat ● CD Track 2.50 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 96 และอุปกรณ์การเล่น
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ขั้นนำเสนอ</p> <p>ขั้นฝึก</p>	<p>(A) Look and think. Then listen and repeat.</p> <p>1 กิจกรรมที่ใช้หลักการและขั้นตอนการทำกิจกรรมในสถานะเดียวกันกับกิจกรรม Grammar Chat ใน</p>	

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (30 นาที)</p>	<p>Project ที่ผ่านมา โดยจุดประสงค์ในการสอนภาษา เปลี่ยนไปเป็นเรื่องการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่พบเห็นใน ฟาร์ม/ในเมือง : ประธาน + กริยาช่วย + กริยาแท้ + กรรม + (ส่วนขยาย) เช่น We can see cows/shops on a farm/in a city.</p> <p>ⓑ Chat.</p> <p>2. ให้นักเรียนฟังซีดีใน ⓑ Chat. และตอบคำถาม Should we say, '...on a farm' or...in a farm'? คำตอบคือ <u>on</u> a farm โดยเป็นสำนวนภาษา ซึ่งใน ภาษาไทยคือ 'ในฟาร์ม'</p> <p>ⓒ Play: 'Quick Chat'.</p> <p>3. ครูเขียนตารางเป็นโจทย์สำหรับเล่นเกม (ดู Student's Book หน้า 96 ⓒPlay: 'Quick Chat'.) ให้นักเรียน เล่นเกมโดยแบ่งเป็นกลุ่ม 3-4 กลุ่ม และตั้งคำถาม What can we see on a farm/in a city? ให้ทุก กลุ่มตอบ กลุ่มที่ตอบได้ถูกต้อง (ทุกกลุ่มยอมรับ) ได้ 1 คะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดหลังจากเล่นเกม เสร็จเป็นผู้ชนะ</p>	
<p>การบ้าน</p>	<p>4. ให้นักเรียนทำ Activities 5-6 Project 6 ใน Activity Book หน้า 100-101</p> <p><u>Activity 5</u></p> <p>2. What can we see in a city? We can see a lot of tall buildings in a city.</p> <p>3. What can we see in a city/on a farm? We can see a lot of trees in a city/on a farm. (คำตอบอาจเป็นได้ทั้งในฟาร์มและในเมือง)</p>	<p>● Activities 5-6 Project 6 หน้า 100-101</p>

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน										
	<p>4. What can see on a farm? We can see a lot of pigs on a farm.</p> <p>5. What can see on a farm? We can see a lot of cows on a farm.</p> <p><u>Activity 6</u></p> <table border="0"> <tr> <td>1. fish-river</td> <td>2. town-city</td> </tr> <tr> <td>3. warm-hot</td> <td>4. bingo-game</td> </tr> <tr> <td>5. ride-bike</td> <td>6. shirts-clothes</td> </tr> <tr> <td>7. eat-hungry</td> <td>8. six-eight</td> </tr> <tr> <td>9. hello-goodbye</td> <td>10. woman-women</td> </tr> </table>	1. fish-river	2. town-city	3. warm-hot	4. bingo-game	5. ride-bike	6. shirts-clothes	7. eat-hungry	8. six-eight	9. hello-goodbye	10. woman-women	
1. fish-river	2. town-city											
3. warm-hot	4. bingo-game											
5. ride-bike	6. shirts-clothes											
7. eat-hungry	8. six-eight											
9. hello-goodbye	10. woman-women											
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 5 The Music of English: mouse-cow</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Tracks 2.51-2.52) ใน Student's Book หน้า 87 Parts A และ B และฝึกออกเสียงตามซีดี ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมของ Activity 7 Project 6 ใน Activity Book หน้า 102 และฝึกออกเสียงตามซีดี (Tracks 2.53-2.54) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 97 ข้อ 5 The Music of English: <u>mouse</u> - <u>cow</u> ● CD Tracks 2.51 - 2.52 (parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 97 และ Tracks 2.53 - 2.54 ใน Activity 7 (Parts A - D) Project 6 ใน Activity Book หน้า 102 พร้อมอุปกรณ์การเล่น 										
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ ชั้นนำสรุป (40 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 The Music of English: <u>snake</u> - <u>snail</u> ใน Project 1D หน้า 75-76 ของคู่มือครูนี้โดยเปลี่ยนเป็นการออกเสียงสระในตัวสะกด -ou เช่นคำ mouse และ -ow เช่นคำ cow และมีเฉลยคำตอบสำหรับข้อ (B) ใน Student's Book หน้า 97 และ Activity 7 Project 6 ใน Activity Book หน้า 102 ดังต่อไปนี้</p> <p><u>เฉลยคำตอบ</u> Student's book ข้อ B</p> <p>1. <u>shou</u>der ; 2. <u>touch</u> ; 3. <u>bow</u>l</p>											

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	Activity 7 (A) 1. cloud 2. towel 3. owl 4. clown 5. shower 6. couch (C) 1. out 2. bow 3. tower 4. bowl 5. round 6. loud	
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 6 Make: The 'Country Mouse & City Mouse' Story (1) <ul style="list-style-type: none"> ศึกษาวิธีทำกิจกรรม Make: The 'Country Mouse & City Mouse' Story ใน Student's Book หน้า 98 และ Worksheet 6.1 ใน Activity Book หน้า 151 - 153 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> Student's Book หน้า 98 ข้อ 6 Make: The 'Country Mouse & City Mouse' Story Worksheet 6.1 ใน Activity Book หน้า 151-153
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	1. พูดคุยกับนักเรียนถึงนิทาน Country Mouse & City Mouse ที่เรียนมาให้นักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องย่อ จากนั้นให้นักเรียนทำ Worksheet 6.1 ใน Activity Book ดูภาพทีละภาพพร้อมนักเรียน และให้นักเรียนเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละภาพ	<ul style="list-style-type: none"> วัสดุอุปกรณ์ - ดินสอ, ดินสอสี; กรรไกร
ชั้นนำเสนอชั้นฝึก (10 นาที)	(A) Do Worksheet 6.1 in your Activity Book. Colour and write. 2. บอกให้เด็กๆ ทราบว่า จะต้องเติมลูกโป่งคำพูดของตัวเองครให้สมบูรณ์ตามนิทานที่เรียนมาในบทนี้ เพื่อทำเป็นนิทานภาพ เด็กระบายสีภาพนิทานในแต่ละกรอบ (1-6) และเขียนคำพูดของตัวเองลงในลูกโป่งคำพูดให้สมบูรณ์ตามเนื้อเรื่อง โดยใช้ภาพประกอบ	

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน																														
	เป็นตัวช่วย พร้อมทั้งเขียนชื่อตนเองหลัง By ได้ชื่อนิทาน																															
<p>ชั้นนำไปใช้ (10 นาที)</p>	<p>Ⓑ In pairs, talk about each picture. Take turns.</p> <p>3. เด็กๆ นำนิทานภาพของตนมาสลับกันเล่าทีละภาพกับเพื่อน พูดคุยแสดงความคิดเห็น ชื่นชมผลงานของกันและกัน และร่วมกันตรวจสอบภาษาที่เดิมในลูกโป่งคำพูดให้ถูกต้อง</p> <p>Ⓒ Put your story on the board. Vote for the best picture story.</p> <p>4. นำนิทานภาพของนักเรียนติดบนบอร์ด ให้เพื่อนๆ ช่วยกันประเมินเพื่อหานิทานภาพที่เดิมคำพูดได้ถูกต้องและภาพประกอบสวยงามที่สุดในสายตาเพื่อนๆ โดยครูอาจให้นักเรียนลอกเกณฑ์การประเมินข้างล่าง ทั้งนี้ครูควรพูดคุยเรื่องเกณฑ์การประเมินกับนักเรียนก่อนให้ลงมือประเมิน</p> <table border="1" data-bbox="529 1505 1211 1878"> <tr> <td>ฉันชอบนิทานภาพของ.....</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>คะแนนที่ฉันให้</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>พอใช้</td> <td>ปานกลาง</td> <td>ดี</td> <td>ดีมาก</td> </tr> <tr> <td>1. ความถูกต้องของภาษา</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>2. ความสวยงามของภาพ</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>รวม.....</td> <td colspan="4">คะแนน</td> </tr> </table> <p>นักเรียนแต่ละคนเลือกนิทานภาพของเพื่อนที่ชอบมากที่สุดเพียงเรื่องเดียว ครูรวมคะแนนที่ได้ ผู้ที่เป็นเจ้าของนิทานภาพที่ได้คะแนนมากที่สุด ให้นำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ท้าย Activity Book ไป</p>	ฉันชอบนิทานภาพของ.....					คะแนนที่ฉันให้						พอใช้	ปานกลาง	ดี	ดีมาก	1. ความถูกต้องของภาษา	1	2	3	4	2. ความสวยงามของภาพ	1	2	3	4	รวม.....	คะแนน				
ฉันชอบนิทานภาพของ.....																																
คะแนนที่ฉันให้																																
	พอใช้	ปานกลาง	ดี	ดีมาก																												
1. ความถูกต้องของภาษา	1	2	3	4																												
2. ความสวยงามของภาพ	1	2	3	4																												
รวม.....	คะแนน																															

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	ติดบนผลงานของตน 3 ดวง ส่วนผู้ที่ได้คะแนนรองลงมาได้ 2 ดวง และ 1 ดวง สำหรับทุกคน	
ขั้นสรุป (5 นาที)	<p>5. พูดคุยกับนักเรียนในหัวข้อดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนชอบแต่งเติมคำพูดในนิทานเองหรือไม่ เพราะเหตุใด ● นักเรียนชอบนิทานที่เพื่อนคนใดแต่งเป็นพิเศษ เพราะเหตุใด <p>(การให้นักเรียนแต่งเติมคำพูดเอง ช่วยให้นักเรียนรู้จักใช้ภาษาที่สมจริงตามสมควรเป็นจากรอบเนื้อเรื่อง เป็นการฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และช่วยให้ครูมีโอกาสเรียนรู้ความสามารถในการใช้ภาษาของนักเรียนอีกด้วย)</p>	
การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (25 นาที)	<p>กิจกรรมที่ 7 Think Back & Write</p> <ul style="list-style-type: none"> ● โปรดอ่านกิจกรรมที่ 5 Think Back & Write ใน Project 4A หน้า 192 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนทำ Activity 7 (Part E) Project 6 ใน Activity Book หน้า 102 2. บอกนักเรียนว่าในตอนปลายของ Project 6 นี้ (ประมาณอีก 4-5 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้ที่มีจินตนาการยอดเยี่ยม (Imaginative Boy/Girl) และผู้ที่มีไหวพริบดี (Smart Boy/Girl) โดยยังคงมีการประกวดผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ ดังเช่นใน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 98 ข้อ 7 Think Back & Write ● Activity 7 (Part E) Project 6 ใน Activity Book หน้า 102

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>Project ก่อนๆ ด้วย (เพื่อให้ นักเรียนมีโอกาสแสดงพัฒนาการอยู่เรื่อยๆ และให้มีจำนวนผู้ได้รับรางวัลเพิ่มขึ้น) ฉะนั้นนักเรียนจึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย</p> <p>3. ให้นักเรียนเสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้ที่มีจินตนาการยอดเยี่ยมและผู้ที่มีไหวพริบดี แล้วครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ผู้ที่มีจินตนาการยอดเยี่ยม; สามารถสร้างสรรค์แต่งเติมนิทานภาพได้ดีเป็นที่ชื่นชอบของทุกคน คิดทำทางประกอบเนื้อเพลงได้แปลกแหวกแนว โดยยังคงความหมายที่ต้องการสื่อได้ชัดเจน ฯลฯ ● ผู้ที่มีไหวพริบดี; สามารถจับประเด็นในการฟังนิทานเดาเหตุการณ์ที่น่าจะเกิดขึ้นได้ดี เห็นลู่ทางในการไปสู่เป้าหมายในการเล่นเก็ได้รวดเร็ว ฯลฯ <p>4. ครูนำข้อมูลข้างต้นมาประกอบการพิจารณาร่วมกับแบบสังเกตและแบบบันทึกอื่นๆ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก. หน้า 333)</p>	

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

Project 6B: Country Mouse & City Mouse (2)

สาระสำคัญ	การให้ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้สึก เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในชีวิตประจำวันเพื่อให้เกิดความเข้าใจระหว่างกัน อันจะนำไปสู่การอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข
ตัวชี้วัด	<p>ต.1.1.2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะถูกต้องตามหลักการอ่าน</p> <p>ต.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมาย ตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน</p> <p>ต.1.1.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่ายๆ</p> <p>ต.1.2.1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล</p> <p>ต.1.2.5 พูดแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ โกลั่ตัวและกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง</p> <p>ต.1.3.2 พูด/วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ โกลั่ตัวตามที่ฟังเพื่ออ่าน</p> <p>ต.2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย</p>

- จุดประสงค์ของบทเรียน** เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ
1. อ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์ที่ปรากฏในนิทานที่อ่านและฟังได้
 2. ตอบคำถามเกี่ยวกับนิทานที่อ่านและฟังได้
 3. ระบุภาพได้ตรงความหมายของคำแต่ละกลุ่มคำที่ปรากฏในนิทานได้
 4. พูดแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านและฟังได้
 5. ระบุความแตกต่างของโครงสร้างทางไวยากรณ์ การบรรยายความรู้สึกโดยใช้คำคุณศัพท์ของภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้
 6. ออกเสียงการเชื่อมคำ (Linking) ในกลุ่มคำได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาทางภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- He is (not) afraid/hungry/friendly.
- He sees (tall buildings).

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

- These's (a sausage) on the table.
- Let's go and get it.

คำศัพท์: run, see, shop, food, building, door, lift, town, cat

สถานที่: sweetshop, toy shop, bookshop, bakery

คำขยาย: hungry, afraid, friendly, big, tall

สำนวน: go up and down, in the town, on the farm

อื่นๆ: run, see, shop, food, building, door, lift, town, cat ฯลฯ

การออกเสียง: การเชื่อมคำ (Linking) เช่น a lot of food, up and down ฯลฯ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-5 ใน Project 6 B ของ Student's Book หน้า 99-103
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีหรือ CD-Rom พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือ เว็บไซต์ www.englishobec.net/projectsplayandlearn
3. เว็บไซต์ www.englishobec.net/Projectsplayandlearn/teacher
4. Activities 8-12 ของ Project 6B ใน Activity Book หน้า 103-107
5. Worksheet 6.2 ของ Project 6B ใน Activity Book หน้า 155-157
6. CD-Rom พร้อมอุปกรณ์ประกอบ

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงานพร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมที่ 5. Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 103 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 1 Chat & Match</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.55) ใน Student's Book หน้า 99-100 ข้อ (A) ทำความเข้าใจในเนื้อเรื่องและฝึกอ่านตามซีดี ● ศึกษาคำถามในข้อ (B), (C) เพื่อพูดคุยกับนักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's book หน้า 99-100 ข้อ 1. Chat & Match ● CD Track 2.55 (Part A) ใน Student's Book หน้า 99-100 และอุปกรณ์การเล่น
<p>ขั้นก่อนการเล่นนิทาน</p> <p>ขั้นระหว่างการเล่านิทาน</p> <p>ขั้นหลังการเล่านิทาน</p> <p>ขั้นสรุป (30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 1 Read: 'Country Mouse & City Mouse (1)' ของ Project 6A ที่ผ่านมา โดยมีเฉลยกิจกรรมที่ต่างไปหรือเพิ่มเติมดังนี้</p> <p>(B) What shops can Maxi Mouse see?</p> <p>1. ให้นักเรียนสังเกตภาพประกอบและตอบคำถามใน (B) (คำตอบคือ Maxi Mouse can see a sweetshop, a bookshop, a toy shop and a bakery.)</p> <p>(C) Do you think Maxi Mouse likes the city? Why?</p> <p>2. ครูพูดคุยกับเด็กๆ โดยรับทุกคำตอบของนักเรียนพร้อมให้นักเรียนบอกเหตุผลประกอบ และบอกนักเรียนว่าจะได้แต่งเรื่องตอนจบของนิทานตามที่แต่ละคนคิดว่าควรจะเป็น</p> <p>3. หลังจากจบบทเรียนนี้เมื่อทำกิจกรรม Make: The Country Mouse & City Mouse Story (2) เสร็จแล้วครูอาจแบ่งนักเรียนในกลุ่มให้ออกมาแสดงบทบาทสมมุติตามนิทานภาพ ให้เพื่อนๆ ตัดสินหากลุ่มที่แสดงได้สมบทบาทที่สุด</p>	

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
ขั้นสรุป	<p>4. พูดคุยกับนักเรียนในเรื่องต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นิทานเรื่องนี้ให้คิดสนใจอะไรกับนักเรียน (คำตอบที่เป็นไปได้คือ แต่ละคนอาจพึงพอใจในความอยู่ที่ต่างกัน และบางสิ่งที่คนหนึ่งชอบ อีกคนหนึ่งอาจไม่ชอบก็ได้) ● หนูแต่ละตัวมีความสุขกับการใช้ชีวิตแบบใด (นิทานส่วนใหญ่มีคติสอนใจแฝงอยู่ แต่เด็กอาจมองข้ามไป การฝึกให้เด็กได้ตระหนักในคุณค่าของนิทานโดยชี้ให้นำสิ่งที่ได้จากนิทาน มาเป็นข้อคิดให้เกิดประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตเป็นกิจกรรมพัฒนาตนที่ครูควรทำตามโอกาสที่มี) 	
การบ้าน	<ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนทำ Activities 8-9 Project 6 ใน Activity Book หน้า 103-104 <p><u>เฉลย Activity 8</u></p> <p>1 = farmer's market; 2 = bookshop; 3 = sweetshop; 4 = supermarket; 5 = city; 6 = farm; 7 = toy shop; 8 = bakery;</p> <p><u>เฉลย Activity 9</u></p> <p>1 = G, 2 = H, 3 = A, 4 = D, 5 = F, 6 = E, 7 = B, 8 = c</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activities 8-9 Project 6 ใน Activity Book หน้า 103-104
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2 Grammar Chat</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.56) ฝึกอ่านประโยคใน (A) ตามซีดี ● ทำความเข้าใจตารางสรุปโครงสร้างไวยากรณ์การบรรยายความรู้สึกใน (A) ประธาน+ กริยา to be (is/am/are) + คำขยาย (คำคุณศัพท์) ● ศึกษาคำถามใน (B) Chat. และเตรียมคำตอบเพื่อ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 101 ข้อ 2 Grammar Chat ● CD Track 2.56 (Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า


PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>อธิบายให้นักเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมใน © Play: 'Quick Chat'. 	101 และอุปกรณ์การเล่น
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก (20 นาที)</p>	<p>A. Look and think. Then listen and repeat.</p> <p>1. กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนการทำกิจกรรมในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรม Grammer Chat ใน Project ที่ผ่านมาโดยจุดประสงค์ในการสอนภาษาเปลี่ยนไปเป็นเรื่องการบรรยายความรู้สึก: ประธาน + กริยา to be (is/am/are) + (คำขยาย (คำคุณศัพท์)) เช่น Maxi Mouse is afraid.</p> <p>B. Chat.</p> <p>2. ให้นักเรียนฟังซีดี ใน B. Chat และตอบคำถาม Why do we say, 'Maxi Mouse <u>is hungry.</u>' but not, 'Maxi Mouse hungry'? คำตอบคือ hungry เป็นคำคุณศัพท์ (adjective) ซึ่งต้องใช้คู่กับกริยา to be (is/am/are)</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (10 นาที)</p>	<p>B. Play 'Quick Chat'.</p> <p>3. ครูเขียนตารางเป็นโจทย์สำหรับเล่นเกม (ดู Student's Book หน้า 101 © Play: Quick Chat:) ให้นักเรียนเล่นเกมโดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มละ 4-5 คน แต่งประโยคที่เป็นจริงเกี่ยวกับนิทานที่เรียนมา โดยครูจะเรียกแต่กลุ่มให้ตอบ กลุ่มที่ตอบถูกและกลุ่มอื่นยอมรับได้ 1 คะแนน เล่นหลายรอบ กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเมื่อยุติการเล่นเป็นผู้ชนะ</p>	

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การบ้าน</p>	<p>4. ให้นักเรียนทำ Activity 10 Project 6 ใน Activity Book หน้า 105</p> <p>เฉลยคำตอบ Activity 10</p> <p>A 1. a <u>tall</u> building 2. a clean shirt 3. a <u>friendly</u> cat 4. a <u>boring</u> town 5. a <u>fun</u> game 6. a <u>cloudy</u> day</p> <p>B. 1. a <u>beautiful</u> <u>girl</u> 2. a <u>raining</u> <u>day</u> 3. a <u>tall</u> <u>tree</u> 4. a <u>healthy</u> <u>breakfast</u> 5. an <u>interesting</u> <u>hobby</u> 6. a <u>happy</u> <u>family</u></p> <p>C. 1. I bought my (<u>little</u>) brother a robot. 2. People wear (<u>warm</u>) clothes in winter. 3. We enjoyed a (<u>sunny</u>) day at the beach. 4. Scrabble is our family's (<u>favourite</u>) game. 5. Can you get me that (<u>yellow</u>) shirt?</p>	<p>● Activity 10 ของ Project 6 ใน Activity Book หน้า 105</p>
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>กิจกรรมที่ 3 The Music of English: a lot of shops</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Tracks 2.57 - 2.58) ใน Student's Book หน้า 102 Parts A และ C และฝึกออกเสียงการเชื่อมคำ (Linking) ตามซีดี ● ศึกษากฎการเชื่อมเสียงเพื่อเตรียมชี้แนะนักเรียน ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรมของ Activity 11 Project 6 ใน Activity Book หน้า 106 และฝึกออกเสียงตามซีดี (Tracks 2.59 - 2.60) 	<p>● Student's book หน้า 102 ข้อ 3 The Music of English: a lot of shops</p> <p>● CD Track 2.57 - 2.58 (Parts A, B) ของ Student's Book หน้า 102 และ Tracks 2.59 - 2.60</p>
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก</p>	<p>Ⓐ Say the words slowly, and then quickly.</p> <p>1. เปิดซีดี (Track 2.57) ที่เป็นการอ่านออกเสียงทีละคำ คือ แบบช้าๆ (Slowly) สลับกับการอ่านแบบเชื่อมคำ</p>	<p>ใน Activity 11 Project 6 ใน Activity Book หน้า</p>

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
(10 นาที)	<p>คือ แบบเร็วๆ (Quickly) ให้นักเรียนฟัง</p> <p>2. พูดคุยกับนักเรียนว่ากลุ่มคำแต่ละชุดเช่น a lot of shops ที่ได้ยิน ออกเสียงต่างกันอย่างไร (คำตอบคือ ออกเสียงทีละคำช้าๆ ในครั้งแรก และออกเสียงเร็วๆ มีการเชื่อมคำบางคำในการอ่านครั้งที่สอง)</p> <p>3. เปิดซีดี (Track 2.57) อีกครั้ง ให้นักเรียนฟังและอ่านตามซีดี</p> <p>4. ในคู่มือ นักเรียนออกเสียงกลุ่มคำทั้งแบบออกเสียงทีละคำ ช้าๆ (Slowly) และแบบออกเสียงเชื่อมคำแบบเร็วๆ (Quickly) ใน (A)</p>	<p>106</p> <p>● Activity 11 ของ Project 6 ใน Activity Book หน้า 106</p>
<p>ขั้นนำไปใช้</p> <p>(10 นาที)</p>	<p>(B) Chat. Why does 'a lot of shops' sound ?</p> <p>5. ในคู่มือให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเพื่อตอบคำถาม Why does 'a lot of shops' sound like 'a lot of food' when you say it quickly? (คำตอบคือ ตามธรรมชาติของการออกเสียงของเจ้าของภาษาคำที่อยู่ข้างหน้าคำที่ขึ้นต้นด้วยสระหรือเสียงสระ เช่น 'lot of' ท้ายเสียงของคำข้างหน้าจะเชื่อมคำมายังคำที่ตามมาเป็น 'lot of' จนฟังดูคล้ายเป็นคำเดียวกัน 'lotof' หากนักเรียนไม่สามารถตอบได้ คุณครูอธิบายให้ฟังและยกตัวอย่างพร้อมให้นักเรียนฝึกออกเสียงประกอบ</p> <p>6. ให้นักเรียนจับคู่กลุ่มคำที่สามารถออกเสียงแบบเชื่อมคำ (Quickly) ในนิทานหน้า 99-100 และอ่านให้เพื่อนๆ ทั้งชั้นฟัง</p> <p>(C) Listen and repeat. Say the words with the sign  quickly.</p>	

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	7. เปิดซีดี Track 2.58 ให้เด็กดูกลุ่มคำใน © และออกเสียงแบบเชื่อมคำเร็วๆ (Quickly) ตามซีดี	
ขั้นสรุป/การบ้าน (10 นาที)	8. ให้นักเรียนทำ Activity 11 ของ Project 6 ใน Activity Book หน้า 106 <u>เฉลยคำตอบ</u> (A) 2. He writes a letter to his cousin. 3. It also has apples and strawberries. 4. I can eat a lot of fruit. 5. Can we get a sausage here? 6. What a tall building? <u>เทปสคริปต์</u> (C) 1. I work in the hospital. 2. You should have some ham and egg. 3. There are fireworks in the sky 4. I've got a pair 5. The cat sees the sausage on the table. (ข้อที่ออกเสียงแบบเชื่อมคำ (Linking) คือ ข้อ 1, 3, และ 4)	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 11 ของ Project 6 ใน Activity Book หน้า 106 ● CD Tracks 2.59 - 2.60 และอุปกรณ์การเล่น
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 4 Make: The 'Country Mouse & City Mouse' Story (2) <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาวิธีทำกิจกรรม Make: The 'Country Mouse & City Mouse' Story (2) ใน Student's Book หน้า 103 และ Worksheet 6.2 ใน Activity Book หน้า 155 - 157 ● เตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's book หน้า 103 ข้อ 4 Make: The 'Country Mouse & City Mouse' Story (2) ● Worksheet 6.2 ใน Activity Book หน้า

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ ชั้นนำสรุป/การบ้าน (25 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการ ขั้นตอนกิจกรรม ในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 6 Make: 'Country Mouse and City Mouse' Story (1) ของ Project 6A ที่ผ่านมา โดยในกิจกรรมนี้ได้ก็จะวาดภาพเติมตอนจบของเรื่อง และระบายสีภาพนิทานเพื่อสร้างเป็นนิทานภาพของตนเอง</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนทำ Activity 12 Project 6 ใน Activity Book หน้า 107 <p><u>เฉลยคำตอบ Activity 12</u></p> <p>1. Sheep; 2. pig; 3. cat; 4. building; 5. TV; 6. X; 7. sausage; 8. X; 9. X; 10. x; 11. X; 12. supermarker; 13. cow; 14. X; 15. X</p>	<p>155-157</p> <ul style="list-style-type: none"> ● วัสดุอุปกรณ์ - ดินสอ, ดินสอสี; กรรไกร ● Activity 12 Project 6 ใน Activity Book หน้า 107
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 5 Think Back & Write</p> <ul style="list-style-type: none"> ● โปรดอ่านกิจกรรมที่ 5 Think Back & Write ใน Project 4A หน้า 192 และกิจกรรมที่ 7 Think Back & Write ใน Project 6A หน้า 284-285 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book ข้อ 5 Think Back & Write ● Activity 12 (Part B) Project 6 ใน Activity Book หน้า 107

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

Project 6C: This is Our City

สาระสำคัญ

การบอกข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนของตน เป็นหัวข้อการสื่อสารพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน เพื่อให้สามารถนำไปใช้อย่างถูกต้องและเกิดประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

- ต.1.1.2 อ่านออกเสียงคำสะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคและบทพูดเข้าจังหวะ ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต.1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของ ประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน
- ต.1.1.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่ายๆ
- ต.1.2.1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
- ต.1.3.1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
- ต.1.3.2 พูด/วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ใกล้ตัวตามที่ฟังหรืออ่าน
- ต.2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. อ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ที่พบเห็นในชุมชนได้
2. ตอบคำถามเกี่ยวกับข้อมูลของสถานที่ในข้อความที่อ่านและฟังได้
3. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำและกลุ่มคำเกี่ยวกับสถานที่ได้
4. พูดโต้ตอบเพื่อถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตำแหน่งที่ตั้งของสถานที่ในชุมชนของตนได้
5. ออกเสียงหนัก-เบา ในคำประสมที่เรียนในบทเรียนได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาทางภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- This is (The hospital).
- The post office is (next to/near) the bookshop.
- People see the doctor there.
- What place is it?
- It's (a temple).

คำศัพท์

สถานที่: hospital, zoo, post office, police station, bus station, cinema,

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

temple, school, toy shop, market, city ฯลฯ

อื่นๆ: next to, near, opposite, place, visit, poster

การออกเสียง:

การลงเสียงหนัก-เบาในคำประสม เช่น toy shop, bus station ฯลฯ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-5 ใน Project 6C ของ Student's Book หน้า 104-107
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
3. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
4. Activities 13-17 ของ Project 6 ใน Activity Book หน้า 108-113
5. CD-Rom พร้อมอุปกรณ์ประกอบ

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนให้หน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมที่ 5. Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 107 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 1 Chat & Match <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.61) ใน Student's Book หน้า 104 ข้อ 1 Chat & Match (Part A) ทำตามความเข้าใจบทอ่านหรือฝึกอ่านตามซีดี ● คิดหาวิธีการเล่นเกม 'What place is it?' ใน Student's book ข้อ (B) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 104 ข้อ 1 Chat & Match ● CD Track 2.61 (Part A) ใน Student's Book หน้า 104 และ อุปกรณ์การเล่น
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับสถานที่ในชุมชนที่เด็กอาศัย ให้นักเรียนบอกสถานที่ ครูเขียนเป็นภาษาไทยตามที่นักเรียนบอกบนกระดาน จากนั้นให้นักเรียนดูภาพหมายเลข 1-10 ในบทเรียน ศึกษาว่าแต่ละภาพคือสถานที่ใด ตรงกับที่นักเรียนบอกหรือไม่ (เพื่อการจูงใจเด็กว่าเดาสิ่งที่เรียนได้ถูกต้อง) 2. ให้เด็กบอชื่อสถานที่ที่เคยเรียนมาแล้ว หากเด็กจำไม่ได้ครูทบทวน เช่น playground, school, house ฯลฯ) 	
ชั้นนำเสนอ ขั้นฝึก (15 นาที)	<p>A. Read and match the places (1-10) to the words (a-j)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ให้เด็กจับคู่ภาพ 1-10 กับข้อความ a-j โดยให้จับคู่ปรึกษากันเดาคำศัพท์จากบริบท และเขียนคำตอบไว้ในเศษกระดาษ ให้เวลาเด็กทำงานเสร็จ ครูถามและเขียนคำตอบขึ้นกระดานไว้ 4. บอกเด็กว่าจะได้ตรวจคำตอบ เปิดซีดี (Track 2.61) ให้นักเรียนตรวจคำตอบ เด็กที่เดาถูกให้บอกเหตุผลการเดาจากบริบท เช่น ดูภาพประกอบ ครูชี้แนะเพิ่ม 	

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>เติมตามความเหมาะสม</p> <p>5. ตรวจสอบความเข้าใจความหมาย ครูพูด: Let's go to the (post office). เด็กตอบหมายเลขภาพ เช่น (Number 1) เป็นต้น</p> <p>6. ให้เด็กจับคู่ฝึกถาม-ตอบเหมือนในข้อ 5</p> <p>7. ให้นักเรียนฟังซีดีอีกครั้ง บอกนักเรียนให้ตั้งใจฟังประโยคที่สอง ซึ่งเป็นการบรรยายสถานที่ตามภาพ ครูใช้ภาพที่ 1 เป็นตัวอย่างอธิบาย People send letters here. และชี้ให้นักเรียนดูภาพคนกำลังหย่อนจดหมายลงตู้ไปรษณีย์ สอบถามว่าเด็กได้ยินสำนวนอะไรที่ตรงกับกริยานี้จากซีดี ครูเขียน 'send letters' บนกระดาน ตรวจสอบความเข้าใจเป็นภาษาไทย ทำลักษณะเดียวกันนี้จนครบทุกหมายเลข</p> <p><u>ข้อมูลเพิ่มเติม:</u> สำนวนต่อไปนี้ไม่ควรแปลเป็นคำเพราะให้ความหมายผิดไป see doctors = ทาหมอ, give food to the monks = ตักบาตร, see movies = ชมภาพยนตร์, take a bus = ขึ้นรถประจำทาง</p> <p>8. เขียนคำว่า people และ children บนกระดาน ให้นักเรียนหาคำ 2 คำนี้อยู่ในข้อความใด (a - j) บ้าง และดูภาพประกอบว่าควรหมายความว่าอะไร เมื่อได้คำตอบแล้ว (people = ผู้คน และ children = เด็กๆ) บอกให้นักเรียนทราบว่า 2 คำนี้เป็นรูปพหูพจน์ที่เขียนแตกต่างจากคำอื่นๆ ที่ต้องเติม -s รูปเอกพจน์คือ person และ child</p> <p>9. เปิดซีดี ให้นักเรียนอ่านข้อความ a - j ตามซีดี บอกนักเรียนให้พยายามเลียนเสียงตามซีดี และแก้ไขการ</p>	

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	ออกเสียงให้ถูกต้อง โดยให้ความสำคัญกับคำศัพท์หรือสำนวนใหม่	
<p>ขั้นนำไปใช้ (10 นาที)</p>	<p>10. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน ให้นักเรียนบอกชื่อกลุ่มและเขียนชื่อกลุ่มบนกระดาน สาธิตวิธีเล่นโดยครูเป็นผู้บอกโจทย์ปัญหา ก่อน เช่น People see doctors there. (บอกเด็กว่าจะเปลี่ยนจาก 'here' - ที่นี่ ในประโยคเดิมเป็น 'there' - ที่นั่น) What place is it? ให้ความเวลาทุกกลุ่มคิด และให้สัญญาณ กลุ่มที่ยกมือตอบไปเรื่อยๆ จนครบทุกกลุ่ม ตัดสินให้คะแนนกลุ่มที่ตอบถูกต้องและพร้อมเพรียง โดยเขียนคะแนนตามกลุ่มบนกระดาน</p> <p>11. ให้นักเรียนปิดหนังสือและเริ่มเล่น สลับให้แต่ละกลุ่มได้ออกมาตั้งโจทย์ปัญหาถามเพื่อน จนครบทุกกลุ่ม (อาจให้กลุ่มแสดงท่าทางประกอบคำบรรยายเพื่อเพิ่มความสนุกสนาน)</p> <p>12. ให้เด็กจับคู่เล่นแบบเดิมอีกครั้ง คนถามเปิดหนังสือดูได้ (เพื่อจะได้ตรวจสอบคำตอบ) คนตอบปิดหนังสือหรือพยายามกระตุ้นให้เด็กปิดหนังสือและถาม-ตอบ จากที่เรียนมาก ครูเดินดูให้ความช่วยเหลือตามสมควร หากมีข้อผิดพลาด ครูนำมาแก้ไขทั้งชั้นอีกครั้ง ให้ความสนใจถามเด็กที่ทำผิดพลาด แต่ให้เป็นไปอย่างธรรมชาติ ไม่ให้เด็กรู้ว่าเป็นการตั้งใจ</p>	
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>13. พูดคุยกับนักเรียนดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ในบทเรียนนี้นักเรียนได้ใช้ภาพประกอบช่วยในการเดาคำศัพท์จากประโยคที่อ่าน นักเรียนคิดว่าวิธีนี้ช่วย 	

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ให้เดาศัพท์ดีเพียงใด นักเรียนเคยใช้วิธีนี้มาก่อนหรือไม่ ประสบความสำเร็จหรือไม่ เพียงใด</p> <ul style="list-style-type: none"> ● กลุ่มของนักเรียนมีผลการตอบเป็นอย่างไร มีความเร็วและรอบคอบในการคิดและความพร้อมเพรียงในการตอบหรือไม่ ถ้าไม่มี ไม่มีในเรื่องใด เพราะอะไร ทำคำตอบของปัญหาเพื่อแก้ไขในการเล่นครั้งต่อไป ● เพื่อนคนใดในกลุ่มมีความเร็วในการคิด และคนใดมีความรอบคอบในการคิด สังเกตไว้จัดประกวดทำ project นี้ (บางคนอาจมีทั้งสองอย่างได้) 	
การบ้าน	<p>14. ให้นักเรียนทำ Activities 13 - 14 Project 6 ใน Activity Book หน้า 108-109</p> <p><u>เฉลย</u> Activity 13:</p> <p>1. toy shop 2. marker 3. police station 4. zoo 5. hospital 6. bus station 7. temple 8. cinema 9. playground</p> <p><u>เฉลย</u> Activity 14:</p> <p>1. Let's go to the sweetshop. 2. Let's go to the post office. 3. Let's go to the bus station. 4. Let's go to the cinema. 5. Let's go to the market. 6. Let's go to the toy shop.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activities 13-14 Project 6 ใน Activity Book หน้า 108-109
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2 Crammar Chat</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.62) ฟังอ่านประโยคใน A ตามซีดี ● ทำความเข้าใจตารางสรุปโครงสร้างไวยากรณ์ การ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's book หน้า 106 ● CD Track 2.62

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>บอกตำแหน่งของสถานที่: คำนาม (สถานที่) + กริยา to be (is/am/are) + คำบุพบทบอกตำแหน่งที่ตั้ง + คำนาม (สถานที่) เช่น The post office is next to the sweetshop.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาคำถามใน (B) Chat. และเตรียมคำตอบเพื่ออธิบายนักเรียน ● ศึกษาวิธีเล่นเกม 'Quick Chat' ในข้อ (C) ● ศึกษาวิธีเล่นเกม Spot the difference ของ Activities 15A/15B Project 6 ใน Activity Book หน้า 110-111 	<p>(Parts A และ B) ใน Student's Book หน้า 106 หรือ CD-ROM Project 6 และ อุปกรณ์การ เล่น/คอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Activities 15A/15B Project 6 ใน Activity Book หน้า 110-111
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)</p>	<p>1. พูดคุยเกี่ยวกับที่ตั้งของสถานที่ต่างๆ ที่เรียนมาในชุมชนของนักเรียนว่าอยู่ใกล้/ตรงข้าม/ติดกับสถานที่อะไรบ้าง</p>	
<p>ชั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ชั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>(A) Look at the pictures on pages 104-105 and think..... .</p> <p>2. ให้นักเรียนดูสัญลักษณ์ในข้อ A สอบถามความหมายเป็นภาษาไทยให้นักเรียนตีความจากภาพสัญลักษณ์ (next to = ติดกับ; near = ใกล้; opposite = ตรงกันข้าม)</p> <p>3. ให้นักเรียนศึกษาตาราง และครูถามว่า Is it true or false? ให้เพื่อนๆ ตรวจสอบกับภาพสถานที่ในกิจกรรมที่ 1 ถ้าผิดให้บอกข้อมูลที่ถูกต้อง</p> <p>4. ครูกับนักเรียนลงสรุปร่วมกัน โครงสร้างไวยากรณ์ของประโยคบรรยายที่ตั้งของสถานที่: สถานที่ + กริยา to be is/am/are + คำบุพบท (บอกที่ตั้ง) + สถานที่ และสรุปความหมายคำบุพบทบอกที่ตั้งที่เรียนในบทนี้ คือ next to, near และ opposite</p>	

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>5. เปิดซีดี Track 2.62 ให้นักเรียนอ่านประโยคในตารางตามซีดี (B) Chat.</p> <p>6. ให้นักเรียนฟังและตอบคำถามใน (B) Chat. What do the words 'next to' and 'near' mean in Thai? (คำตอบคือ next to = ติด ; near = ใกล้)</p> <p>(C) Play: 'Quick Chat'.</p> <p>7. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ 4-5 คน ดูภาพที่ตั้งของสถานที่ต่างๆ ในหน้า 104-105 และฟังประโยคจากคุณครู ครูสุ่มเรียกกลุ่มใดก็ได้ให้ตอบ โดยสลับเวียนให้ครบทุกกลุ่ม กลุ่มที่ตอบถูกได้ 1 คะแนน เล่นหลายๆรอบ กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดเมื่อเกมจบเป็นผู้ชนะ</p> <p>8. ให้นักเรียนจับคู่เขียนที่ตั้งของสถานที่ในท้องถิ่นของตน โดยเลือกบริเวณที่ทุกคนรู้จัก เขียนคู่ละ 1 ประโยค และรายงานให้เพื่อนๆ ในชั้นฟัง เพื่อนๆ ตัดสินว่าข้อมูลนั้นถูกต้องหรือไม่ ถ้าผิดช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง</p> <p>9. ครูพูดคุยกับนักเรียนดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนรู้จักที่ตั้งของสถานที่สำคัญในท้องถิ่นของนักเรียนทุกแห่งหรือไม่ ลองแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน ● การช่วยกันทำงานในกลุ่ม ดูภาพ แต่งประโยคตามที่ครูมอบหมาย ช่วยให้งานเสร็จและรอบคอบว่าคิดคนเดียวหรือไม่ นักเรียนได้เรียนรู้อะไรเพิ่มเติมจากการคิดปรึกษากับเพื่อนๆ บ้าง เล่าให้เพื่อนๆ ฟัง: <p>(D) 'Do Activities 15A/15B and 16 in your Activity Book.</p> <p>10. ให้นักเรียนทำ Activities 15A/15B เล่นเกม 'Spot the Difference' โดยดูภาพบรรยายภาพหรือฟังเพื่อน</p>	

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>บรรยาย และเปรียบเทียบว่าเหมือนหรือต่างจากภาพของตน (ดูใน Activities 15A/15B) โดยมีขั้นตอนการเล่นดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้เด็กจับคู่กัน คนที่นั่งด้านขวาเป็น Student A และคนที่นั่งด้านซ้ายเป็น Student B 2. ให้ Student A ดูใบงานจาก Activity 15A และ Student B ดูใบงานจาก Activity 15B ทั้งคู่ดูภาพในข้อ 1 จับสมุดตั้งขึ้นเพื่อไม่ให้เห็นภาพของกันและกัน ครูอ่านคำอธิบายและทำข้อ 1 เป็นตัวอย่างร่วมกันทั้งชั้น 3. ระหว่างนักเรียนทำกิจกรรม ครูเดินดูให้ความช่วยเหลือ เมื่อนักเรียนทำเสร็จแล้วให้เปรียบเทียบรูปภาพและคำตอบว่าทำได้ถูกต้องหรือไม่ 	<p>● Activities 15A/15B</p> <p>Project 6 ใน Activity Book หน้า 110-111</p>
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน (20 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 11. ให้นักเรียนทำ Activity 16 Project 6 ใน Activity Book หน้า 112 12. ให้นักเรียนเล่นเกม ‘Panda Game’ ใน CD-ROM Project 6 เป็นการบ้าน เพื่อทบทวน/ฝึกไวยากรณ์ที่เรียนมาในบทนี้เพิ่มเติม <p><u>เฉลยคำตอบ Activity 16</u></p> <p>Student A</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. The post office is next to the cinema. 2. The sweetshop is near the market. 3. The hospital is next to the police station. 4. The market is opposite the post office. 5. The hospital is near the playground. 6. The bus station is near the cinema. 	<p>● Activities 16 ของ Project 6 ใน Activity Book หน้า 112</p> <p>● CD-Rom Project 6 และเครื่องคอมพิวเตอร์</p>

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>7. The playground is opposite the zoo. 8. The temple is near the sweetshop. 9. The zoo is next to the toy shop. 10. The temple is opposite the zoo.</p> <p>Student B</p> <p>1. The post office is opposite the cinema. 2. The sweetshop is near the market. 3. The hospital is next to the police station. 4. The market is near the post office. 5. The hospital is opposite the playground. 6. The bus station is near the cinema. 7. The playground is near the zoo. 8. The temple is next to the sweetshop. 9. The zoo is opposite the toy shop. 10. The temple is next to the zoo.</p>	
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 3 The Music of English: toy shop - bus station</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ฟังซีดี (Track 2.63) ใน Student's Book หน้า 107 ฝึกออกเสียงหนัก-เบา ตามซีดี ● ศึกษาวิธีทำกิจกรรมใน Activity 17 (Parts A, B และ C) Project 6 ใน Activity Book หน้า 113 และฟัง ฝึกออกเสียงตามซีดี Track 2.64 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 107 ข้อ 3 The Music of English: toy shop - bus station ● CD Track 2.63 (Part A) ใน Student's Book หน้า 117 และ Track 2.64 ของ
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ขั้นนำเสนอ</p> <p>ขั้นฝึก</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 4 ใน The Music of English Project 1C หน้า 62 ของคู่มือครูนี้โดยเปลี่ยนเป็นการลงเสียงหนักเบาใน</p>	<p>Activities 17 Project 6 ใน Activity Book หน้า 113</p>

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำไปใช้</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>(30 นาที)</p>	<p>คำประสม 2 พยางค์ toy shop และ 3 พยางค์ bus station โดยลงเสียงหนักที่พยางค์แรกและมีเฉลยคำตอบสำหรับ Activity 17 Project 6 ใน Activity Book หน้า 113 ดังนี้</p> <p><u>เฉลยคำตอบ Activity 17</u></p> <p><u>สถานที่</u> (Places): toy shop, classroom, sweetshop, bedroom, playground</p> <p><u>อาหาร</u> (Food): hot dog, cupcake, hamburger, orange juice, milkshake</p> <p><u>อาชีพ</u> (Jobs): bus driver, shop keeper, hairdresser, dressmaker, firefighter</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activities 17 (Part A) Project 6 ใน Activity Book หน้า 113
<p>การบ้าน</p>	<p>2. ให้นักเรียนฝึกเพลงเสียงหนัก/เบา (stress) และการออกเสียงเชื่อมคำ (Linking) ใน 'Elephant Game' ใน CD-ROM ของ Project 6 เป็นการบ้าน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD-ROM Project 6 และเครื่องคอมพิวเตอร์
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>กิจกรรมที่ 4 Make: 'Our City Poster'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ศึกษาวิธีการทำกิจกรรม ใน Student's Book หน้า 107 ข้อ 4 Make: 'Our City Poster' เพื่ออธิบายให้นักเรียน ● เตรียมวัสดุ อุปกรณ์ตามรายการในสื่อการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 107 ข้อ 4 Make: 'Our City Poster' ● วัสดุอุปกรณ์-กระดาษ A4 จำนวนเท่ากับนักเรียนในชั้น
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ขั้นนำเสนอ</p> <p>ขั้นฝึก</p> <p>(40 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการในทำนองเดียวกันกับ กิจกรรม Make ใน Project ที่ผ่านมา โดยในกิจกรรมนี้ นักเรียนจะทำโปสเตอร์แสดงตำแหน่งที่ตั้งของสถานที่ในชุมชนที่ตนอาศัยอยู่ โดยมีขั้นตอนการทำกิจกรรมดังต่อไปนี้</p>	<p>กระดาษขนาด ใหญ่หรือกระดาษ หนังสือพิมพ์; ดินสอสี สีเทียน หรือสีอื่น ๆ; กรรไกร; กาว</p>

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>Ⓐ Talk about your city. Choose the places, draw and cut them out.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นำนักเรียนออกเดินสำรวจสถานที่บนถนนสายที่โรงเรียนตั้งอยู่ บอกนักเรียนว่าจะทำผังภาพสถานที่ถนนสายนี้ร่วมกัน ให้นักเรียนเลือกสถานที่ 1 แห่งที่ชอบ โดยเริ่มจากโรงเรียนเป็นแห่งที่ 1 ดูลักษณะสถานที่นั้นไว้เพื่อนำไปวาด และจำตำแหน่งที่ตั้งให้ถูกต้องด้วย 2. เมื่อกลับมาห้องเรียนแล้ว แจกกระดาษเปล่าขนาด A4 ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น 3. ให้นักเรียนวาดภาพสถานที่ที่เลือกไว้คนละ 1 แห่ง ระบายสี และตัดเป็นรูปร่างตามที่ได้ออกแบบสถานที่นั้นๆ 	
<p>ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (20 นาที)</p>	<p>Ⓑ Put the places together to make your city poster. Say.....</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. นักเรียนนำภาพสถานที่ที่ตัดเรียบร้อยแล้วมาวางให้ถูกตำแหน่ง บนกระดาษขนาดใหญ่ หรือกระดาษหนังสือพิมพ์ โดยระบายสีเทาส่วนที่เป็นถนนและสีฟ้าส่วนที่เป็นท้องฟ้า ครูพยายามกระตุ้นให้นักเรียนใช้รูปประโยคบอกตำแหน่งสถานที่ตามที่เรียนมาในการนำเสนอโปสเตอร์ 	
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (10 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 5 Think Back & Write</p> <ul style="list-style-type: none"> ● โปรดอ่านกิจกรรมที่ 5 Think Back & Write ใน Project 4A หน้า 192 และกิจกรรมที่ 7 Think Back & Write ใน Project 6A หน้า 284 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 107 ข้อ 5 Make: Think Back & Write ● Activity 17 (Part C) Project 6 ใน Activity Book หน้า 113

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

Project 6D: IT Time

สาระสำคัญ ทักษะการสืบค้น การอ่านหนังสือเพิ่มเติม เป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่แสดงถึงความใฝ่รู้ อันเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์หนึ่งของหลักสูตร รวมทั้งการใช้ อินเทอร์เน็ต นับเป็นการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสมรรถนะหนึ่งที่หลักสูตรกำหนดให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน

ตัวชี้วัด

ต.1.2.4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่ายๆ

ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด การเขียน

ต.4.2.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลได้
2. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับงานอาชีพเพื่อมาแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนๆ ในห้องได้
3. มีทักษะในการสังเกต คาดเดาจากภาพและหัวข้อของเรื่อง/นิทาน
4. มีทักษะในการอ่านเร็วเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาทางภาษา

คำศัพท์ที่เกี่ยวกับงานอาชีพ

ภาษาที่ปรากฏในนิทานที่ครูนำมาหรือที่นักเรียนไปอ่านเอง

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-3 ใน Project 6D ของ Student's Book หน้า 108
2. Activities 18-20 Project 5 ใน Activity Book หน้า 114-116
3. เครื่องคอมพิวเตอร์
4. นิทาน/หนังสืออ่านนอกเวลาตามวัย ซึ่งครูอาจดูเพิ่มเติมจากเว็บไซต์:
<www.magickeys.com.book>, <www.realbook.co.uk>, <www.starfall.com>, <www.learnenglish.org.uk/kids>

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนให้หน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมที่ 3 Think Back & Write ใน Student's Book หน้า 108 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (25 นาที)	กิจกรรมที่ 1 Computer Time <ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 1 Computer Time ใน Project 1E หน้า 83 ของคู่มือครูนี้ โดยให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์เกี่ยวกับสัตว์ต่างๆ และบันทึกผลการสืบค้นลงใน Activity 18 Project 6 ใน Activity Book หน้า 114 และให้เด็กรายงานผลหน้าชั้นเพื่อแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆ ครูให้ความช่วยเหลือตอบปัญหาที่อาจมีเว็บไซต์ที่ครูอาจแนะนำให้นักเรียนไปเปิด คือ (www.blockera3y.com/Preview%20Page.html.) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 108 ข้อ 1 It Time ● Activities 18 Project 6 ใน Activity Book หน้า 114
การเตรียมตัวของครู ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ชำนาญเสนอ ชำนาญฝึก ชำนาญไปใช้ ชำนาญสรุป (30 นาที)	กิจกรรมที่ 2 Story Time <ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 2 Story Time ใน Project 1E หน้า 84 ในคู่มือครูนี้ โดยครูหาหนังสืออ่านนอกเวลา (Readers) หรือนิทานที่มีภาพประกอบ และภาษาที่เหมาะสมกับระดับชั้น กระจายชื่อเว็บไซต์จากสื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อในหน้า 307 ของคู่มือครูนี้) ให้นักเรียนทำกิจกรรมก่อนการอ่านใน Activity 19 Project 6 ของ Activity Book หน้า 115 คาดเดาเหตุการณ์ เนื้อเรื่องโดยอาศัยชื่อหนังสือและภาพประกอบ และทำ Activity 20 Project 6 ใน Activity Book หน้า 116 เพื่อบันทึกรายละเอียดในสิ่งที่อ่าน และตรวจสอบกับที่คาดเดาไว้ว่าถูกต้องตรงกันมากน้อยเพียงใด 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's book หน้า 108 ข้อ 2 Story Time ● Activity 19 (Part A และ B) และ Activity 20 Project 6 ใน Activity Book หน้า 115-116

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 3 Think Back & Write</p> <ul style="list-style-type: none"> ● โปรดอ่านกิจกรรมที่ 5 Think Back & Write ใน Project 4A หน้า 192 และกิจกรรมที่ 7 Think Back & Write Project 6A หน้า 284 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 108 ข้อ 3 Think Back & Write ● Activity 19 (Part C) Project 6 ใน Activity Book หน้า 115

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

Project 6E: Look at Me

สาระสำคัญ การสะท้อนความคิด (Think back/reflection) การทบทวน (revision) การให้รางวัล (reward) และการทำแฟ้มสะสมผลงาน (file/portfolio) เป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาตนเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

- ตัวชี้วัด**
- ต.1.3.1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
 - ต.1.3.2 พูด/วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ใกล้ตัว
 - ต.3.1.1 ค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน
 - ต.4.1.1 ฟังและพูด/อ่านในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ทำพจนานุกรมภาพตามคำศัพท์ที่เรียนมาในบทเรียนนี้ได้
2. ประเมินการเรียนรู้ของตนเองทั้งจุดเด่นและจุดด้อย
3. วิเคราะห์ประเมินชิ้นงานอย่างมีหลักการ
4. คิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์แฟ้ม/กล่องสะสมชิ้นงาน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาทางภาษา

โครงสร้างทางภาษา คำศัพท์ และตัวอักษรที่เรียนมาใน Project นี้

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 6E ของ Student's Book หน้า 109
2. Activity 21 ของ Project 6 ใน Activity Book หน้า 117
3. Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125
4. Stickers-Project ทั่วย Activity Book
5. CD-ROM พร้อมอุปกรณ์ประกอบ หรือเว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn)
6. เว็บไซต์ (www.englishobec.net/projectsplayandlearn/teacher)
7. กระดาษ สมุด ริบบิ้นรางวัล และสีสำหรับตกแต่งการจัดแสดงภาพบุคคลและผลงานบนผนัง
8. ชิ้นงานของเด็กที่ทำใน Project 6 นี้
9. ภาพเด็กที่มีทักษะกระบวนการดีเด่น

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

10. Reward Stickers ทั่วย Activity Book

11. ดินสอสีหรือสีเทียน, ยางลบ, กรรไกร, กาว, สมุดวาดเขียน (สำหรับทำสมุด My Picture Dictionary)

การวัดและประเมินผล

- ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนให้หน้า 320-331 ของคู่มือครูนี้
- ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรม Hooray! หน้า 109 ของ Student's Book และใช้แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของนักเรียนในหน้า 333 ของคู่มือครูนี้ประกอบการประเมินในข้อ 1

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ ชั้นนำสรุป (30 นาที)	<p>กิจกรรมที่ 1 My Picture Dictionary</p> <ul style="list-style-type: none"> ในหลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 1 My Picture Dictionary ใน Project 1F หน้า 88 ของคู่มือครูนี้ โดยให้นักเรียนใช้ภาพสติ๊กเกอร์จาก Stickers - Project 6 ใน Activity Book สร้างสรรค์พจนานุกรมภาพของตนเองในหัวข้อ 'Country & City Life' ในกระดาษหน้าคู่ต่อจากแผ่นก่อนในสมุดของตน <p>(ครูสามารถดูคำเฉลยของ My Picture Dictionary Project 6 : Country & City Life ได้จากเว็บไซต์ www.englishobec.net/projectsplayandlearn ซึ่งนำเสนอในรูปแบบของ 'Word Web' อันเป็นรูปแบบหนึ่งของการใช้ผังความคิดในการจัดระบบข้อมูลซึ่งเป็นที่ทักษะการเรียนรู้วิธีหนึ่ง อย่างไรก็ตาม นักเรียนสามารถใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 109 ข้อ 1 My Picture Dictionary ● Stickers-Project 6 ใน ทั่วย Activity Book ● วัสดุอุปกรณ์ สมุดวาดเขียน; ดินสอสี; ปากกา; สีเทียน; ยางลบ; กรรไกร; กาว

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>อย่างอิสระ โดยไม่จำเป็นต้องทำตามคำเฉลย แต่ครูอาจนำมาใช้เป็นตัวอย่างหนึ่งในช่วงเฉลยคำตอบเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีระบบ</p>	
<p>การเตรียมตัวของครู ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (35 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 2 Think Back</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 2 Think Back ใน Project 1F หน้า 90-91 ของคู่มือครูนี้ โดยให้นักเรียนนี้ยกย้อนไตร่ตรองถึงกิจกรรมใน Project 6A ถึง 6D และทำแบบประเมินการสอน (แบบประเมินการสะกดคำศัพท์และการเขียน) ใน Activity 21 Project 6 ของ Activity Book หน้า 117 และบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับหนังสืออ่านนอกเวลาที่อ่านใน Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's book หน้า 109 ข้อ 2 Think Back ● Activity 21 Project 6 ใน Activity Book หน้า 117 ● Worksheet 1.4 ใน Activity Book หน้า 125
<p>การเตรียมตัวของครู ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (35 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 3 Hooray!</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 Hooray! ใน Project 1F หน้า 91-92 ของคู่มือครูนี้โดยปรับเปลี่ยน/เพิ่มเติมดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้เด็กและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลและชิ้นงานดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project นี้ <p>ด้านทักษะกระบวนการ ให้พิจารณาจากพฤติกรรมของเด็กที่ได้สังเกตกันมาตลอด Project นี้ คือ ผู้ที่มีจินตนาการยอดเยี่ยม (Imaginative Boy/Girl) และผู้ที่มีไหวพริบดี (Smart Boy/Girl) รวมทั้งคัดเลือกเพิ่มเติมหาผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ จาก Project ก่อนๆ ด้วย</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 109 ข้อ 3 Hooray! ● วัสดุ อุปกรณ์ กระดาษ; ริบบิ้น; สี สำหรับตกแต่งการจัดแสดงภาพบุคคลและชิ้นงานของนักเรียน

PROJECT 6 : COUNTRY & CITY LIFE

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ด้านชิ้นงาน ให้พิจารณาจากชิ้นงานที่ทำใน Project 5 นี้ คือ การแต่งเติมนิทานภาพเรื่อง Country Mouse and City Mouse Story ตอนที่ 1 และ 2 และ My Picture Dictionary ตามเกณฑ์ที่ครูและเด็กได้กำหนดไว้ร่วมกันระหว่างการทำ Project นี้ โดยให้มีผู้ได้รับรางวัลชิ้นงานละ 3 รางวัล</p> <p>2. แสดงความชื่นชมกับทุกคน (ทั้งที่ได้รับและไม่ได้รับรางวัล) ที่ทำ Project นี้สำเร็จลงด้วยดี และร่วมร้องเพลงที่ชื่นชมฉลองความสำเร็จ</p>	
<p>การเตรียมตัวของครู ชื่อนำเข้าสู่บทเรียน ชื่อนำเสนอ ชื่อนฝึก ชื่อนำไปใช้ ชื่อนสรุป (30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 4 My English Portfolio</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการเดียวกันกับกิจกรรมที่ 4 My English Portfolio ใน Project 1F หน้า 93-94 ของคู่มือครูนี้โดยปรับเปลี่ยน/เพิ่มเติมดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูใช้เวลานอกห้องเรียนพบปะกับนักเรียน ให้นักเรียนเลือกชิ้นงานใน Project 6 ที่ตนชอบหรือภูมิใจมากที่สุดพร้อมเขียนเหตุผลว่าทำไมจึงเก็บงานชิ้นนี้ 2. นักเรียนนำเสนอชิ้นงานที่เลือกไว้ให้แก่เพื่อน และจัดเก็บเข้าแฟ้มสะสมผลงานซึ่งได้ทำไว้แล้วใน Project 1F ของคู่มือครูนี้ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 109 ข้อ 4 My English Portfolio ● แฟ้มสะสมผลงาน (My English Portfolio)