

แผนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

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 2 ครูจึงควรจัดเวลาเรียนตามเนื้อหาสื่อการเรียนการสอนชุดนี้ ดังนี้

**ภาคเรียนที่ 1** (พฤษภาคม-กันยายน เวลาทั้งหมด 20 ชั่วโมง เฉลี่ยสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง)\*

ชั่วโมงที่	เนื้อหาสื่อชุด <b>Projects: Play &amp; Learn 2</b> สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
1-2 3-4 5-6 7	<b>Project 1: Myself,</b> Project 1A: My Book about Me (1) Project 1B: My Book about Me (2) Project 1C: My Book about Me (3) Project 1D: Look at Me (ทดสอบย่อย)
8-9 10-11 12-13	<b>Project 2: Good Friends,</b> Project 2A: My Book of Friends (1) Project 2B: My Book of Friends (2) Project 2C: Look at Me (ทดสอบย่อย)
14-16 17 18-19	<b>Project 3: Bananas,</b> Project 3A: Sun-dried Banana Project 3B: My Find-Out Book Project 3C: Look at Me (ทบทวน)
20	สอบปลายภาค

\* ครูอาจเพิ่มเวลาได้โดยใช้ชั่วโมงรายวิชา/กิจกรรมที่สถานศึกษาจัดเพิ่มเติมตามความพร้อมและจุดเน้น

**ภาคเรียนที่ 2** (พฤศจิกายน-มีนาคม เวลาทั้งหมด 20 ชั่วโมง เฉลี่ยสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง)\*

ชั่วโมงที่	เนื้อหาสื่อชุด <b>Projects: Play &amp; Learn 2</b> สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	
1-2 3 4-5 6-7	<b>Project 4: Time,</b>	Project 4A: My Clock Project 4B: School Time Project 4C: A Christmas Gift Project 4D: Look at Me (ทดสอบย่อย)
8-9 10-11 12-13	<b>Project 5: Birds and Insects,</b>	Project 5A: A Caterpillar Project 5B: A Bird Project 5C: Look at Me (ทดสอบย่อย)
14-15 16-17 18	<b>Project 6: Air,</b>	Project 6A: A Football Game Project 6B: A Flute Project 6C: Look at Me
19 20	<b>ทบทวนเนื้อหาที่เรียนมาตลอด 2 ภาคเรียน สอบปลายภาค</b>	

\* ครูอาจเพิ่มเวลาได้โดยใช้ชั่วโมงรายวิชา/กิจกรรมที่สถานศึกษาจัดเพิ่มเติมตามความพร้อมและจุดเน้น

**ความสอดคล้องของสื่อชุดนี้กับหลักสูตร พุทธศักราช 2551**

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

ตารางในหน้าถัดไปแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องของเนื้อหาในสื่อชุด **Projects: Play & Learn 2** ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตามสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่หลักสูตรกำหนด รวมทั้งสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่จะเกิดขึ้นได้เมื่อมีการทำกิจกรรมตามเนื้อหานี้ๆ



**ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects: Play & Learn 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของหลักสูตร 2551																สมรรถนะ สำคัญของ ผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
			สาระที่ 1				สาระที่ 2			สาระที่ 3		สาระที่ 4								
			ด.1.1	ด.1.2	ด.1.3	ด.2.1	ด.2.2	ด.3.1	ด.4.1	ด.4.2										
Project 2 : Good Friends	เพื่อน	<ul style="list-style-type: none"> <li>● โครงสร้างทางภาษา :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- What should I do?.....</li> <li>- You should (say...).....</li> <li>- I am sorry. ....</li> <li>- Are you alright?.....</li> <li>- He/She likes/likes to.....</li> <li>- What can I do (for you)?.....</li> <li>- You can (sing a song).....</li> <li>- How many...?.....</li> <li>- Take my hand.....</li> <li>- Help me up.....</li> <li>- Thank you. ....</li> <li>- You're welcome.....</li> <li>- Do you like (Project 2A)?.....</li> <li>- Yes, a little/a lot.....</li> <li>- No, not at all.....</li> </ul> </li> <li>● คำศัพท์ :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- คำกริยา : say, tell, cry, ask, take, feel, fall down</li> </ul> </li> <li>● การออกเสียงและสะกดคำ : s/sh.....</li> </ul>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓								ความสามารถ ในการ: - สื่อสาร - เจจจา - ลดปัญหา - ความขัดแย้ง - คิดวิเคราะห์ - คิดสังเคราะห์ - คิดสร้างสรรค์ - คิดอย่างมี - วิจารณญาณ - คิดเป็นระบบ - แก้ปัญหา - ได้เหมาะสม - ใช้ทักษะชีวิต - สร้างความ - สัมพันธ์อันดี - ระหว่งบุคคล - ใช้เทคโนโลยี - ในการเรียนรู้	- มีวินัย - ไม่เรียนรู้ - อยู่อย่าง - พอเพียง - มุ่งมั่นในการ - ทำงาน - มีความซื่อสัตย์	

\* สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

**ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects: Play & Learn 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของหลักสูตร 2551												สมรรถนะ สำคัญของ ผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	
			สาระที่ 1			สาระที่ 2			สาระที่ 3		สาระที่ 4						
			ด.1.1	ด.1.2	ด.1.3	ด.2.1	ด.2.2	ด.3.1	ด.4.1	ด.4.2							
Project 3 : Bananas	อาหาร (กล้วย)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● โครงสร้างทางภาษา :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- My banana is (yellow and green).</li> <li>- My banana is (small).</li> <li>- It has (a black spot/2 black lines).</li> </ul> </li> <li>- Use ripe bananas.</li> <li>- Peel them.</li> <li>- Put them on a tray/in the sun.</li> <li>- Shoo, fly! Don't bother me.</li> <li>- I belong to you/somebody.</li> <li>- Press (the bananas) softly with clean hands.</li> <li>- Roll with a bottle between 2 plastic bags.</li> <li>- Keep them in a plastic box.</li> <li>- Who likes bananas? I do/don't.</li> </ul>														<ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่อด้วยจุดจิตร</li> <li>- มีวินัย</li> <li>- ใฝ่เรียนรู้</li> <li>- อยู่อย่าง</li> <li>- พอเพียง</li> <li>- มุ่งมั่นในการ</li> <li>- ทำงาน</li> <li>- รักความเป็น</li> <li>- ไทย</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● คำศัพท์ :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- อาหาร : sun-dried bananas, banana chips, bananas in coconut milk</li> <li>- จำนวนนับ : twenty-one (21)-fifty (50)</li> <li>- เทคโนโลยี : oven, off, warm, hot, timer, minute</li> <li>- คำกริยา : peel, press, roll, turn over, clap</li> <li>- ของใช้ : tray, bottle, plastic bag, box</li> </ul> </li> <li>● การออกเสียงและสะกดคำ : P/p, W/w</li> </ul>															<ul style="list-style-type: none"> <li>ความสามารถในการ:</li> <li>- สื่อสาร</li> <li>- แลกเปลี่ยนข้อมูลและประสบการณ์</li> <li>- คิดวิเคราะห์</li> <li>- คิดสร้างสรรค์</li> <li>- คิดเป็นระบบ</li> <li>- คิดอย่างมีวิจารณญาณ</li> <li>- แก้ปัญหา</li> <li>- แสดงความคิดเห็น</li> <li>- ใช้ทักษะชีวิต</li> <li>- ใฝ่รู้ด้วยตนเอง</li> <li>- ใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้</li> </ul>

\* คณิตศาสตร์          \*\* การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด **Projects: Play & Learn 2** ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้ เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของหลักสูตร 2551												สมรรถนะ สำคัญของ ผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
			สาระที่ 1			สาระที่ 2			สาระ ที่ 3		สาระที่ 4					
			ด.1.1.1	ด.1.1.2	ด.1.3	ด.2.1	ด.2.2	ด.3.1	ด.4.1	ด.4.2						
Project 4 : Time	เวลา	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>โครงสร้างทางภาษา :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wake up! Get out of bed! .....</li> <li>- What time is it? .....</li> <li>- It's (six) o'clock. ....</li> <li>- (Ten) more minutes. ....</li> <li>- Please, Mum. ....</li> <li>- Look at the clock. ....</li> <li>- What time do you get up/go to school/ get home/go to bed?</li> <li>- I get up/go to school/get home/go to bed at...o'clock. ....</li> <li>- Here's a (circle/pencil holder). ....</li> <li>- There's a (triangle). ....</li> <li>- How many (stars) are in the picture? ('Ten').</li> <li>- Draw (a star/square). ....</li> <li>- Cut it out./Colour it. ....</li> <li>- Pull around./Glue it. ....</li> <li>- Here's a gift for you. ....</li> <li>- Thank you. ....</li> </ul> </li> <li>● <b>คำศัพท์ :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เวลา : in the morning/afternoon/evening, at night .....</li> <li>- รูปทรง : circle, triangle, star, square .....</li> <li>- เทศกาล : Christmas, Christmas tree .....</li> <li>- สิ่งของ : party hat, pencil holder, paper, string, scissors, glue, coloured pencil</li> <li>- เทคโนโลยี : digital clock, digital watch</li> </ul> </li> <li>● <b>การออกเสียงและสะกดคำ :</b> T/t, ท/ต</li> </ul>	<p>ด.1.1.1</p> <p>1 2 3 4 1 2 3 4 1 1 1 1 1</p>	<p>ด.1.1.2</p> <p>1 2 3 4 1 1 1 1 1</p>	<p>ด.1.3</p> <p>1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</p>	<p>ด.2.1</p> <p>1 2 3 1 1 1 1 1</p>	<p>ด.2.2</p> <p>1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</p>	<p>ด.3.1</p> <p>1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</p>	<p>ด.4.1</p> <p>1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</p>	<p>ด.4.2</p> <p>1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</p>	ความสามารถ ในการ: - สื่อสาร รับและ สื่อสาร มี วัฒนธรรมใน การใช้ภาษา ถ่ายทอด ความคิด - คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดเป็นระบบ คิดอย่างมี วิจารณญาณ - แก้ปัญหา แสวงหาความรู้ - ใช้ทักษะชีวิต เรียนรู้ด้วย ตนเอง สร้าง ความสัมพันธ์ อันดีระหว่าง บุคคล - ใช้เทคโนโลยี ในการเรียนรู้	- รักษาดี ศาสน์ กษัตริย์ - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - อยู่อย่าง พอเพียง - มุ่งมั่นในการ ทำงาน				

\*คณิตศาสตร์

\*\*สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

\*\*\*การงานอาชีพและเทคโนโลยี









## การใช้ CDเสียง(Audio CD) CD-ROMภาพและเสียงเชิงโต้ตอบ(Interactive CD-ROM) และเว็บไซต์

งานศึกษาวิจัยด้านพัฒนาการทางสมองได้พบว่า สมองของเด็กในวัยประมาณ 2-11 ปีจะรับรู้ข้อมูลได้ฉับไวที่สุด และมีความสามารถสูงสุดในการสร้างทางเดินประสาทที่ก่อให้เกิดความจำและการเรียนรู้ (Sousa, 2006, www.brainconnection.com) ข้อมูลและประสบการณ์ที่ให้แก่เด็กในวัยนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งยวด ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศนั้น เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่า เด็กจะเลียนเสียงได้ดีกว่าผู้ใหญ่เพราะ “ลิ้นยังไม่แข็ง” และจะใช้วิธีการ “รับ” (acquire) ภาษาโดยการซึมซับจากสิ่งที่ได้ยินได้ฟัง โดยเฉพาะในทักษะการพูด ดังเช่นในการรับภาษาแม่ มากกว่า “เรียน” (learn) อย่างผู้ที่เรียนภาษาต่างประเทศเมื่อโตแล้ว (Cameron, 2001; Pinter, 2006) ฉะนั้นข้อมูลที่จะให้ซึมซับจึงต้องมีความถูกต้องเหมาะสมจึงจะส่งผลต่อการนำไปใช้ได้ดี

CDเสียง (Audio CD) ที่แนบท้าย Teacher’s Book และ CD-ROMภาพและเสียงเชิงโต้ตอบ(Interactive CD-ROM) ที่แนบท้าย Student’s Book จึงสร้างขึ้นเพื่อเป็นข้อมูลที่ถูกต้องเหมาะสมให้เด็กได้ซึมซับรับรู้ และปลูกฝังความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง(สมรรถนะสำคัญข้อที่ 4) และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (สมรรถนะสำคัญข้อที่ 5) รวมทั้งเพื่อเป็นการแบ่งเบาภาระหน้าที่ของครูในการเป็นตัวอย่างทางภาษาแก่เด็กแต่เพียงผู้เดียวด้วย โดยครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดในขั้นนำเสนอ(presentation) ซึ่งได้แก่ เพลง บทพูดเข้าจังหวะ นิทาน และบทพยางค์/อ่านต่าง ๆ และเสริมด้วยเกมในขั้นของการฝึก(practice) ที่เป็นการฝึกในเรื่องคำศัพท์ การออกเสียง การเปรียบเทียบเสียงภาษาอังกฤษกับภาษาไทย การสะกดคำ และไวยากรณ์ ผ่านทักษะการฟัง และการอ่านเป็นหลัก ส่วนกิจกรรมที่เป็นการฝึกทักษะการเขียนและการผลิตชิ้นงานในขั้นนำไปใช้ (production) นั้น CD และ CD-ROM ไม่อาจครอบคลุมได้ ผู้เรียนจึงยังต้องอาศัยการเรียนรู้จากครู แต่อาจกล่าวได้ว่าการได้ฟัง เห็น และตอบโต้อย่างมีความหมายตามความพอใจของตนโดยเฉพาะกับ CD-ROM ย่อมเป็นพื้นฐานที่นำไปสู่การสร้างทักษะการพูด (ดูการสอนโดยใช้ CD-ROM ในห้องเรียน หน้า 25) และทักษะการเขียนที่ดีได้ เพราะในการสื่อสารนั้นทั้ง 4 ทักษะมีความสัมพันธ์ที่มีอาจแยกจากกันได้โดยสิ้นเชิง (Cameron, 2001)

กิจกรรมใน Student’s Book และ Activity Book ที่มี CDเสียงประกอบจะมีเครื่องหมาย  ตามด้วยเลข track ของกิจกรรมนั้นใน CD ซึ่งตัวเลขนี้จะปรากฏบนจอเล็ก ๆ บนเครื่องเล่นซีดี ครูจึงสามารถเลือกเล่น track ที่ต้องการได้ ส่วนใหญ่กิจกรรมหนึ่งจะมี 1 track และมีส่วนน้อยที่มี 2 track ส่วน CD-ROM ภาพและเสียงเชิงโต้ตอบนั้น จะมีเครื่องหมาย  ตามด้วยหัวข้อที่กิจกรรมนั้นปรากฏในแผ่น คือ songs, chants, stories หรือ games บนหน้าเมนู (menu) บางกิจกรรมจะมีทั้ง CD และ CD-ROM แต่บางกิจกรรมก็อาจมีเพียงอย่างใดอย่างหนึ่ง ขึ้นอยู่กับลักษณะของกิจกรรมนั้น ๆ

การที่สื่อชุดนี้มีทั้ง CDเสียง CD-ROMภาพและเสียงเชิงโต้ตอบ รวมทั้งเว็บไซต์ก็เพื่อสนองตอบทุกสภาพความพร้อมที่แตกต่างกันของโรงเรียนในประเทศไทย คือ

1 CDเสียง เหมาะกับโรงเรียนที่มีเครื่องเล่นซีดีเพียงอย่างเดียว ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ (ในกรณีนี้ผู้เรียนจะไม่เกิดสมรรถนะสำคัญข้อที่ 5 แต่มีโอกาสได้ฟังเสียงเจ้าของภาษาเท่านั้น)

1 CD-ROMภาพและเสียงเชิงโต้ตอบ เหมาะที่จะใช้ตามสภาพความพร้อมจากน้อยไปหามาก ดังนี้

- โรงเรียนที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีลำโพงเสียงเครื่องเดียว ครูสามารถใช้ CD-ROM ประกอบการสอนโดยให้ผู้เรียนนั่งล้อมวงรอบเครื่องได้ในขั้นนำเสนอ(presentation) และผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนมาใช้เครื่องเป็นกลุ่มย่อยในขั้นฝึก(practice)และในการทบทวนบทเรียน หรือผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองทั้งหมดในกรณีที่โรงเรียนขาดแคลนครูผู้สอน โดยอาศัยคำแนะนำการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์จากผู้รู้

- โรงเรียนที่มีห้องเรียนหรือห้องประชุมที่มีคอมพิวเตอร์ 1 เครื่องพร้อมลำโพงเสียง เครื่องฉายภาพจากคอมพิวเตอร์ขึ้นจอภาพ และจอภาพขนาดใหญ่ ครูสามารถใช้ CD-ROM ประกอบการสอนได้เป็นอย่างดีในชั้นนำเสนอ ส่วนในชั้นฝึกให้ผู้เรียนหมุนเวียนใช้คอมพิวเตอร์เป็นกลุ่มย่อย

- โรงเรียนที่มีห้องเรียนหรือห้องประชุมที่มีอุปกรณ์ดังข้อข้างต้น และมีห้องคอมพิวเตอร์ที่มีหูฟัง ประกอบคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่อง ให้ครูสอนชั้นนำเสนอในห้องเรียนหรือห้องประชุม นั้น แล้วให้ผู้เรียนทำชั้นฝึกและทบทวนบทเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ หรือจะปฏิบัติทั้งสองขั้นตอนในห้องคอมพิวเตอร์ก็ได้ หากมีอุปกรณ์ทุกอย่างครบครันในห้องนั้น

แผ่น CD-ROM นี้ออกแบบมาเพื่อให้ง่ายและสะดวกต่อการใช้เพื่อศึกษาด้วยตนเองของผู้เรียนและการใช้ประกอบการสอนของครู โดยมีทั้งเสียงและข้อความภาษาไทยกำกับคำสั่งและปุ่มควบคุมในทุกกิจกรรม และมีเนื้อหาในส่วนที่เป็น เพลง บทพูดเข้าจังหวะ นิทาน บทฟัง/อ่าน และเกมเหมือนกับที่ปรากฏในเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com) เป็นส่วนใหญ่ โดยในเว็บไซต์จะมีกิจกรรมมากกว่า ทั้งนี้เพื่อในกรณีที่โรงเรียนไม่สามารถเข้าอินเทอร์เน็ตได้สะดวก ผู้เรียนก็ยังมีโอกาสฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีจาก CD-ROM ได้ แม้จะไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ทุกรูปแบบ

1 เว็บไซต์สำหรับนักเรียน [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com) มีกิจกรรมเพิ่มจาก CD-ROM คือ Picture Dictionary และ e-cards และจะมีกิจกรรมอื่น เช่น นิทาน บทอ่าน และเกมเพิ่มเติมตามความเหมาะสมต่อไป การใช้เว็บไซต์นี้เหมาะสำหรับโรงเรียนที่เข้าอินเทอร์เน็ตได้สะดวก ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1 เว็บไซต์สำหรับครู [www.plearnenglish.com/teacher](http://www.plearnenglish.com/teacher) มีคำอธิบายด้านการสอนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีชุดนี้กับผู้เรียน และไปงานเพื่อให้ครูพิมพ์ (print) กิจกรรมทางภาษาที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาในบทเรียนเพิ่มเติมให้ผู้เรียนจากที่ปรากฏใน Student's Book และ Activity Book รวมทั้งมี PPL Teacher's Club ให้ครูเข้าร่วมกิจกรรม และมี video clips ให้ครูได้ชมตัวอย่างการสอนจริง และส่งผลงานการสอนของตนและโครงการงาน (ชิ้นงาน) ของผู้เรียนเข้าชิงรางวัลและเผยแพร่บนเว็บไซต์ได้ เว็บไซต์นี้ให้คำอธิบายเป็นภาษาไทยจึงง่ายและสะดวกต่อการใช้

## การสอนโดยใช้ CD-ROM ในห้องเรียน

CD-ROM สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| 1 เพลงคาราโอเกะ (songs) 6 เพลง  | 1 เพลงประกอบนิทาน (songs within stories) 6 เพลง |
| 1 บทพูดเข้าจังหวะ (chants) 3 บท | 1 นิทาน (stories) 6 เรื่อง                      |
| 1 เกม (games) 33 เกม            |   |

### 1. การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะ

เพลงและบทพูดเข้าจังหวะใน CD-ROM มีลักษณะการนำเสนอเป็นรูปแบบคาราโอเกะที่มีคำร้องหรือบทพูดด้านล่างของภาพ โดยมีไฮไลต์วิ่งไปพร้อมคำร้องหรือบทพูดที่ได้ยิน ได้กรอบภาพจะมีปุ่ม 1 ปุ่มที่ปลายแต่ละด้านของแถบแสดงการเคลื่อนไปของเพลง/บทพูด (ดูภาพประกอบ)

■ คือปุ่มหยุดชั่วคราว (pause) เมื่อคลิกปุ่มนี้ ภาพและเสียงจะหยุด และสัญลักษณ์ที่ปุ่มจะเปลี่ยนเป็น ▶ เพื่อให้คลิกเล่นต่อจากจุดเดิมที่หยุดไว้ได้เมื่อต้องการ หรือคลิกเล่นใหม่เมื่อเพลงจบ



▶ คือปุ่มเสียง เมื่อคลิกปุ่มนี้เสียงจะหายไป โดยภาพและคำร้อง/บทพูดยังคงเล่นไปเรื่อย ๆ และสัญลักษณ์ที่ปุ่มจะเปลี่ยนเป็น ◀ คือไม่มีเสียง หากต้องการให้มีเสียงกลับมาใหม่ ก็คลิกปุ่มนี้ สัญลักษณ์ก็จะเปลี่ยนกลับเป็นปุ่มมีเสียง ▶ เหมือนเดิม

ครูอาจใช้ภาพ คำร้อง และปุ่มควบคุมเหล่านี้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน ด้วยขั้นตอนการสอนดังนี้

1.1 ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยให้ผู้เรียนเดาว่าจะได้ฟังเพลง/บทพูดเข้าจังหวะเกี่ยวกับเรื่องอะไร โดยดูจากภาพประกอบเพลง/บทพูดนั้นใน Student's Book เช่น หน้า 2-3 กิจกรรมข้อ 1. Sing 'Greetings'. ของเล่ม 2 ครูชี้แนะให้ผู้เรียนดูภาพเด็กใช้มือสองข้างเล่นพูดกันและพยายามดึงให้เข้าบริบทว่ามีมือพูดทักทายกันในเวลาต่าง ๆ โดยดูจากภาพไถ่ขัน และตำแหน่งของพระอาทิตย์ที่เคลื่อนจากขวา (ตอนเช้า) มาอยู่กลาง (ตอนกลางวัน) และตกดินทางซ้าย (ตอนเย็น)

ในกรณีที่เนื้อเพลงแสดงให้เห็นความแตกต่างทางวัฒนธรรมการใช้ภาษา เช่น ในกรณีนี้ ครูอาจอธิบายประเด็นทางวัฒนธรรมเพิ่มเติมคือ ในวัฒนธรรมตะวันตก นอกจากจะทักทายอย่างกันเองด้วยคำว่า Hello หรือ Hi ซึ่งได้เรียนมาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แล้ว ยังอาจใช้คำทักทายที่ต่างกันไปตามเวลาของวันด้วย

1.2 ครูสอนขั้นนำเสนอโดยบอกผู้เรียนว่าครูจะเปิดเพลง/บทพูดเข้าจังหวะที่มีคำใช้ทักทายกัน (หรือ function อื่นตามเนื้อหากิจกรรมนั้น) ให้ผู้เรียนลองฟังแล้วบอกครูเมื่อจบเพลงว่า ได้ยินคำอะไรบ้าง เพื่อครูจะช่วยสรุปกับผู้เรียนว่าคำไหนคือคำทักทายกันในเวลาใดของวัน (เช้า บ่าย หรือ เย็น)

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

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

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

1.6 ครูสอนการอ่านแบบ ให้เห็นแล้วจำได้ คือ ให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับรูปร่างหน้าตาของตัวอักษร และตัวสะกดที่รวมกันเป็นคำ โดยอาจเน้นเฉพาะคำหลักในเพลง เช่น คำที่ใช้ทักทาย และอาจให้สะกดคำแบบ phonic reading (ดูรายละเอียดในแผนการสอนของกิจกรรมข้อ 1. Think back. ใน Project: Look at Me และใน Alphabet Game ใน CD-ROM) ครูเล่นเพลง/บทพูดเข้าจังหวะหน้า (frame) แรก ร้องจนคำร้อง/บทพูดขึ้นหมดหน้านั้น แล้วคลิกปุ่ม ▶ เพื่อหยุดชั่วคราว บอกผู้เรียนว่าคำเขียนในภาษาอังกฤษนั้น มีการเว้นวรรคระหว่างคำ แต่ละคำ ไม่เขียนติดกันเหมือนในภาษาไทยที่ผู้เรียนอาจเคยเห็นแล้ว ถามผู้เรียนว่าประโยคแรกบนจอ (Your right hand says, Good morning.) น่าจะอ่านว่าอะไร ผู้เรียนควรตอบได้ เพราะได้ร้อง/พูด และเห็นประโยคนั้นบนจอหลายครั้งแล้ว

ครูใช้เมาส์ (mouse) เคลื่อนลูกศรบนจอชี้คำให้ผู้เรียนลองอ่านต่อไปเรื่อย ๆ ทีละคำ ทีละประโยคในแต่ละหน้า โดยคลิกปุ่มที่มีสัญลักษณ์ ▶ และ ▶ สลับกันไปมา ถ้าผู้เรียนอ่านไม่ได้ทุกคำก็ไม่เป็นไร ให้ลองร้องเป็นเพลงช่วยดึงความจำกลับมา รวมทั้งผู้เรียนจะได้ยินคำนั้น ๆ มาแล้ว เมื่อครูคลิก ▶ ด้วย ทำเช่นนี้แต่พอประมาณ หากเห็นผู้เรียนเริ่มไม่สนใจ ให้เปลี่ยนไปทำกิจกรรมอื่นเพราะในระดับนี้ยังไม่เน้นทักษะการอ่าน และผู้เรียนยังอยู่ในวัยที่ต้องการความสนุกเป็นพื้นฐานการเรียนรู้

1.7 สำหรับการสอนบทพูดเข้าจังหวะ (chant) นั้น ครูควรให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับการลงเสียงเน้นหนักใน

คำและประโยค ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของภาษาอังกฤษที่ต่างจากภาษาไทย โดยหลังจากทำข้อ 1.6 แล้ว ให้ครูเขียนบทพูดเข้าจังหวะบนกระดาน เช่น บทพูดเข้าจังหวะในกิจกรรมข้อ 1 Chant 'This Is Me'. หน้า 9 ของ Student's Book 2 โดยเติมเครื่องหมาย 1 แสดงการเน้นเสียงหนัก และเครื่องหมาย 1 แสดงการออกเสียงเบาเหนือคำหรือพยางค์นั้น ๆ ดังนี้

1 1 1  
This is me.

1 1 1  
I am Kate.

1 1 1  
I like red.

จากนั้น ครูทบทวนหรือทบทวนทีละหน้า-เบา เป็นจังหวะขณะพูดตามที่เขียนไว้ (หรือเปิด CD-ROM) เป็นตัวอย่างให้ผู้เรียนดูและฟัง ชวนผู้เรียนให้ลองทำตามไปด้วย ฝึกไปที่ละบรรทัดจนจบบท

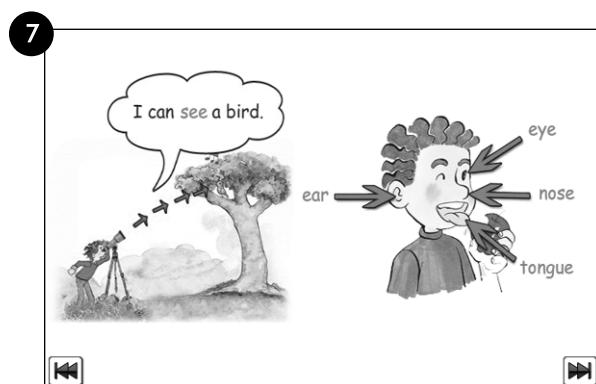
## 2. การสอนนิทาน/บทอ่าน

### 2.1 กิจกรรมเชิงโต้ตอบ (Interactive tasks)

ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นอกจากจะมีการใช้เสียงภาษาไทยตั้งคำถามกระตุ้นจินตนาการและฝึกทักษะการคิดในระดับต่าง ๆ ในช่วงก่อนการอ่าน/ฟัง ระหว่างการอ่าน/ฟัง และหลังการอ่าน/ฟังนิทานหรือบทอ่าน ดังที่ปรากฏในเรื่อง The Ugly Duckling ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อให้ผู้เรียนได้โต้ตอบกับนิทาน/บทอ่านนั้น ๆ แล้ว ยังมีกิจกรรมเชิงโต้ตอบในรูปแบบอื่นอีกดังนี้

2.1.1 การให้เลือกคลิกคำตอบบนคำหลังการอ่าน/ฟังเรื่องนั้นเพื่อตรวจสอบความเข้าใจและความหมาย เช่น ในเรื่อง In the Park ของ Project 1 หน้า (frame) ที่ 6 และ 7 ผู้เรียนจะได้ยินเสียงภาษาไทย (ซึ่งอยู่ในวงเล็บนอกกรอบภาพ) และเห็นภาพและคำบนจอคอมพิวเตอร์รวมทั้งได้ยินเสียงภาษาอังกฤษดังนี้

(คราวนี้มาฟังคำพูดของ Anna อีกครั้ง แล้วคลิกคำที่เป็นส่วนหนึ่งของใบหน้าที่ช่วยทำให้ Andy มองเห็นค่ะ) (ฟังคำพูดของ Andy บ้าง แล้วคลิกคำที่เป็นส่วนหนึ่งของใบหน้าที่ช่วยทำให้ Andy มองเห็นค่ะ)

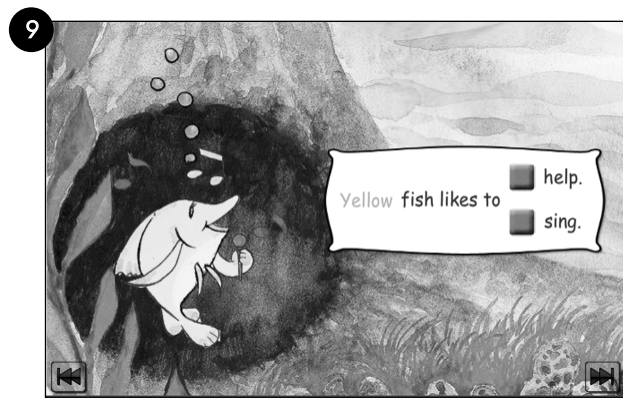
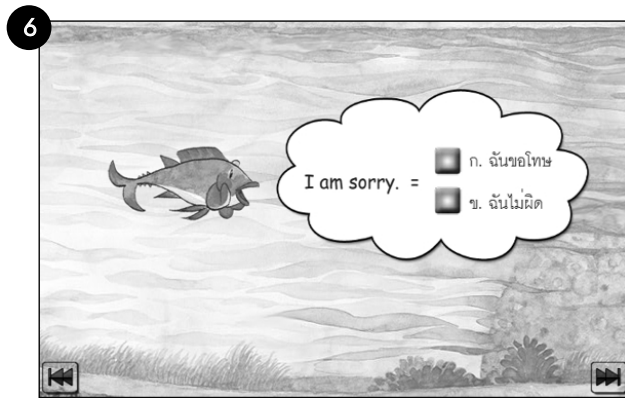


2.1.2 การให้เลือกคลิกช่องสี่เหลี่ยม (□) หน้าตัวเลือกใดตัวเลือกหนึ่งที่เป็นคำตอบ เพื่อให้ผู้เรียนใช้บริบทของเรื่องเดาความหมายของคำหรือประโยค เช่น ในเรื่อง Finnie the Fish หน้า (frame) ที่ 6 และ 9 ผู้เรียนจะได้ยินเสียงภาษาไทย (ซึ่งอยู่ในวงเล็บนอกกรอบภาพ) และเห็นภาพและประโยคบนจอคอมพิวเตอร์ ดังนี้



(Finnie บอกว่า Red fish ควรจะพูด 'I am Sorry'. กับเธอ เด็กๆ คิดว่า 'I am sorry'. น่าจะแปลว่าอะไร ในภาษาไทยคะ คลิกช่องสี่เหลี่ยมหน้าประโยคคะ)

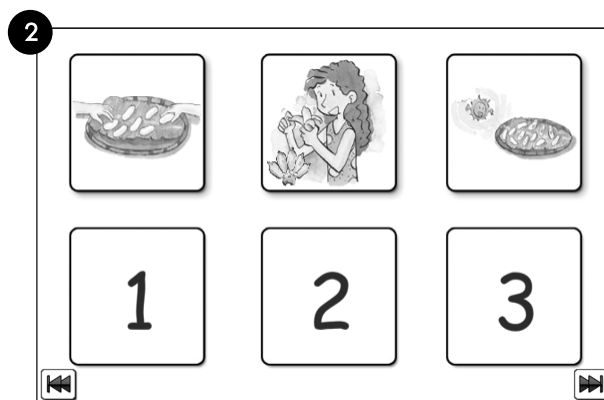
(คราวนี้มาดู Yellow fish เพื่อนตัวที่ 2 ของ Finnie บ้าง Yellow fish ชอบทำอะไรคะ ดูภาพ อ่าน ประโยค แล้วคลิกช่องสี่เหลี่ยมหน้าคำบอกกิจริยาที่ Yellow fish ชอบทำด้วย)



ในการคลิกเลือกคำตอบทั้งในแบบข้อ 2.1.1 และในแบบข้อ 2.1.2 หากผู้เรียนเลือกคลิกได้ถูกต้องจะได้ยินเสียงแสดงว่าถูก (ในกรณีข้อ 2.1.2 ช่อง  จะเปลี่ยนจากสีแดงเป็นสีเขียวด้วย) แต่ถ้าผู้เรียนเลือกคลิกผิด จะได้ยินเสียงที่แสดงให้รู้ว่าผิด ดังนั้นผู้เรียนจึงสามารถประเมินตนเองได้ทันทีตลอดการอ่าน/ฟังนิทานหรือบทอ่านเหล่านี้

2.1.3 การให้เลือกคลิกลากภาพไปวางเรียงลำดับให้ถูกต้อง เพื่อฝึกใช้ประสบการณ์เดิมในการเรียนรู้ และตั้งเป้าหมายก่อนอ่าน/ฟังว่าสิ่งที่ตนจะอ่าน/ฟังต่อไปนั้นเป็นดังที่คาดเดาไว้หรือไม่ เช่น ในเรื่อง Making Sun-dried Bananas ของ Project 3 หน้า (frame) ที่ 2 ผู้เรียนจะได้ยินเสียงภาษาไทย (ซึ่งอยู่ในวงเล็บนอกกรอบภาพ) และเห็นภาพบนจอคอมพิวเตอร์ดังนี้

(ภาพการทำกล้วยตาก 3 ภาพนี้คละกันอยู่ เรียงลำดับให้ถูกต้องว่าเราควรจะทำอะไรเป็นอย่างแรก อย่างที่ 2 และอย่างที่ 3 ในวันแรกนี้ คลิกแล้วลากภาพไปวางในช่อง 1, 2 หรือ 3 ค่ะ)

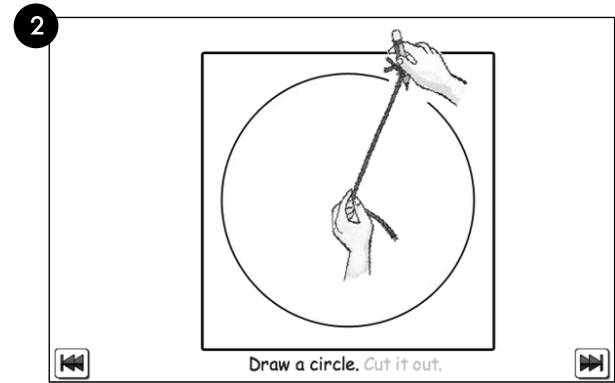
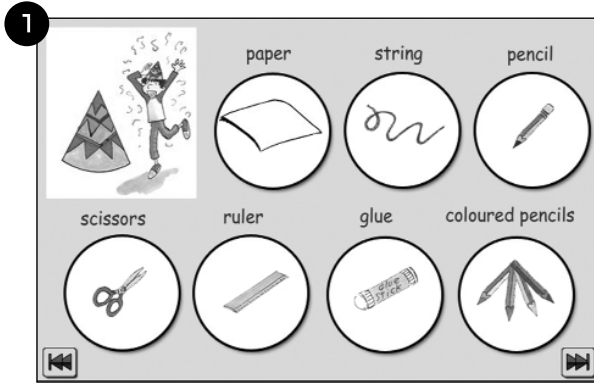


หากผู้เรียนคลิกแล้วลากภาพไปวางถูกช่อง ภาพจะคงอยู่ในช่องนั้น แต่หากคลิกลากภาพไปวางผิดช่อง ภาพจะกระดอนกลับที่เดิม

2.1.4 การสาธิตการประดิษฐ์สิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น หมวกงานปาร์ตี้หรือเรือบินกระดาษ โดยให้ผู้เรียนหาวัสดุอุปกรณ์มาประดิษฐ์ตามการสาธิต เพื่อให้ได้ชิ้นงานประดิษฐ์มาใช้ประโยชน์ได้จริง ในขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้คำศัพท์และประโยคแสดงขั้นตอนการประดิษฐ์ด้วย เช่น ในเรื่อง A Christmas Hat ของ Project 4 หน้า (frame) ที่ 1 และ 2 ผู้เรียนจะได้ยินเสียงภาษาไทย (ซึ่งอยู่ในวงเล็บนอกกรอบภาพ) และเห็นภาพบนจอคอมพิวเตอร์ รวมทั้งได้ยินเสียงภาษาอังกฤษดังนี้

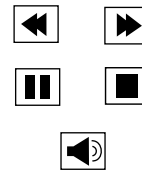
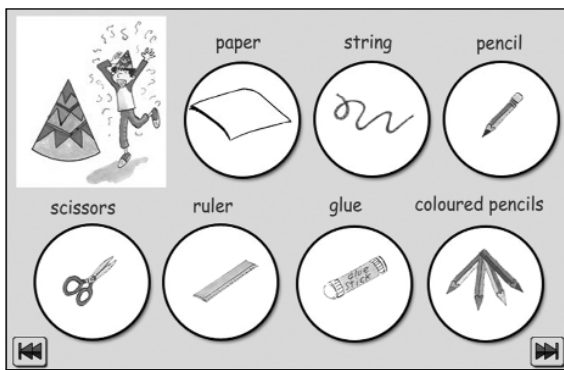
(มาทำหมวกใส่ในงานปาร์ตี้กัน ดูซิว่าต้องใช้อะไรบ้าง ฟังแล้วอ่านออกเสียงตามค่ะ)

(ได้ของพร้อมแล้ว คราวนี้ก็ฟัง อ่าน และทำตาม นะคะ)



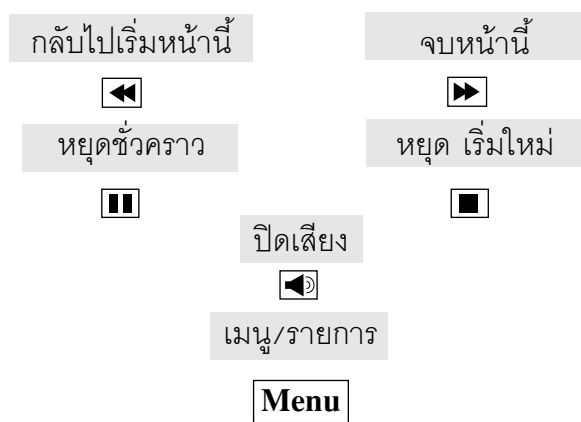
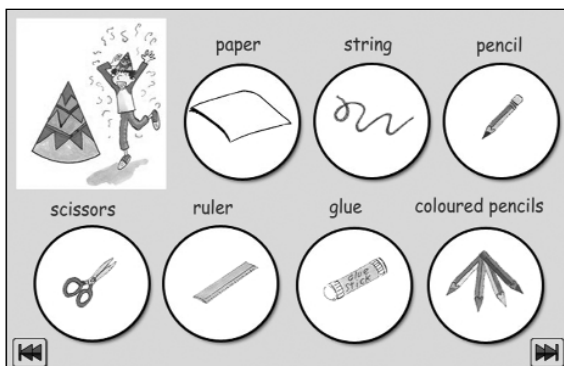
### 2.2 ปุ่มควบคุม

เพื่อความสะดวกในการสอนของครูและในการเรียนของผู้เรียนให้ได้ประโยชน์สูงสุด จึงมีปุ่มควบคุมทั้งที่อยู่ในภาพ ซึ่งเป็นปุ่มหลักสำหรับผู้เรียนและครู และปุ่มควบคุมที่อยู่นอกภาพด้านขวา ซึ่งเป็นปุ่มสำหรับครูใช้ในการสอนในห้องเรียน โดยปุ่มเหล่านี้จะปรากฏเฉพาะกับหน้า (frame) ที่เป็นการบรรยายหรือเล่าเรื่องเท่านั้น หน้า (frame) ที่มีกิจกรรมเชิงโต้ตอบจะไม่ปรากฏปุ่มเหล่านี้ (ดูภาพประกอบ) ดังนี้



Menu

ถ้าเคลื่อนเมาส์ (mouse) ให้ลูกศรบนจอไปอยู่บนปุ่มใด จะมีคำอธิบายภาษาไทยเป็นแถบแรเงาบอกการทำงานปุ่มนั้นปรากฏขึ้นมาให้เห็นได้ โดยปุ่ม **หยุดชั่วคราว** (ซึ่งครูอาจใช้เมื่อต้องการหยุดถาม-ตอบกับผู้เรียน) เมื่อคลิกแล้วจะเปลี่ยนสัญลักษณ์เป็น **เล่น** และเมื่อคลิกอีกครั้งก็จะกลับเป็นสัญลักษณ์ **หยุดชั่วคราว** ตามเดิม เช่นเดียวกับปุ่มเสียง **ปิดเสียง** ซึ่งเมื่อไม่ต้องการเสียง และคลิกที่ปุ่มนี้เพื่อ **เปิดเสียง** (เช่น เมื่อต้องการฝึกอ่านเอง) สัญลักษณ์ก็จะเปลี่ยนเป็น **เปิดเสียง** เพื่อแสดงว่าขณะนี้ไม่มีเสียง และให้คลิก **เปิดเสียง** ใหม่ได้เมื่อต้องการ ปุ่มควบคุมทั้งหมดมีคำอธิบายภาษาไทยดังนี้



และเมื่อเรื่องจบหน้าสุดท้ายจะมีปุ่ม **เริ่มใหม่ Start again** และ **จบ End** ปรากฏขึ้นด้านล่างของภาพด้วย

### 2.3 วิธีสอน

2.3.1 นิทาน/บทอ่านที่มีกิจกรรมเชิงโต้ตอบ (Interactive tasks) ได้มีการบูรณาการเสียงภาษาไทยแสดงลำดับขั้นตอนการเรียนการสอนไว้ในแต่ละหน้า (frame) ตลอดเรื่องแล้ว ครูจึงอาจสอนไปตามลำดับหน้านั้นๆ ได้อย่างง่ายดาย โดยอาจใช้ปุ่มควบคุมข้างต้นให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียนมากขึ้น เช่น ใช้ปุ่ม ◀◀ **กลับไปเริ่มหน้า** เพื่ออ่าน/ฟังซ้ำหรือทบทวน ปุ่ม ▶▶ **จบหน้า** เพื่อข้ามไปให้เร็วขึ้น ปุ่ม ■■ **หยุดชั่วคราว** เพื่อหยุดอธิบายเพิ่มเติมหรือถาม-ตอบกับผู้เรียน ปุ่ม ▶▶ **เปิดเสียง** ในกรณีต้องการให้ผู้เรียนฝึกอ่านเองหรือพากย์นิทานนั้นๆ โดยสัญลักษณ์ของปุ่มจะเปลี่ยนเป็น ◀▶ เพื่อแสดงว่าขณะนี้ไม่มีเสียง หากต้องการตรวจสอบความถูกต้องของการอ่านออกเสียงหรือการพากย์ก็ให้กดปุ่ม ◀▶ นี้เพื่อ **เปิดเสียง** ฟังได้

2.3.2 นิทานแนวเล่าเรื่อง (เช่น เรื่อง The Ugly Duckling) ครูอาจใช้ขั้นตอนการสอนดังที่ระบุไว้ในหน้า 28-29 ของ Teacher's Book 1 เป็นแนวทางได้ ซึ่งในอนาคตอาจมีการจัดทำเพิ่มเติมในเว็บไซต์

### 3. การสอนเกม

เกมในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มี 33 เกม ที่แยกประเภทได้ดังนี้

3.1 Alphabet Game 6 เกม ให้คลิกคำที่ขึ้นต้นหรือลงท้ายเหมือนกันทั้งเสียงและตัวสะกดจากภาพที่เห็น

3.2 Matching Game 2 เกม ให้คลิกจับคู่ภาพกับคำ

3.3 Picture Game 2 เกม ให้คลิกและลากคำไปวางใต้ภาพที่ให้ความหมายนั้น

3.4 Grouping Game 2 เกม ให้คลิกและลากคำไปวางในกลุ่มเดียวกัน


3.5 Cat and Mouse Game 5 เกม ให้คลิกตัวสะกดคำตามเสียงที่ได้ยิน

3.6 Dolphin Game 4 เกม ให้คลิกตัวอักษรภาษาไทยที่มีเสียงตรงกับเสียงตัวอักษรในคำภาษาอังกฤษที่ได้ยิน

3.7 Spelling Bee 6 เกม ให้คลิกตัวอักษรเพื่อสะกดให้เป็นคำตามที่ได้ยิน

3.8 Talking Birds 6 เกม ให้คลิกเลือกคำตอบให้เหมาะสมกับคำถามที่ได้ยิน

เกมทุกเกมข้างต้น จะมีปุ่ม **Demo** ซึ่งถ้าเคลื่อนเมาส์ (mouse) ให้ลูกศรบนจอชี้ที่ปุ่มนี้จะปรากฏคำอธิบายภาษาไทยว่า **เล่นให้ดู** และถ้าคลิกปุ่มนี้จะได้เห็นวิธีการเล่นเกมั้นๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเล่นได้ด้วยตนเองโดยง่าย ทุกเกมจะบอกผู้เรียนให้ทราบได้ด้วยวิธีต่างๆ กันว่าทำได้ถูกหรือไม่ และบางเกมจะแสดงคะแนนที่ทำได้ให้ทราบด้วย

กิจกรรมใน Student's Book ที่มีการฝึกภาษาเพิ่มเติมด้วยเกมเหล่านี้จะมีเครื่องหมาย  games ปรากฏอยู่ ให้ครูเตือนผู้เรียนให้ทำเป็นการทำงาน หรือหากมีเวลาครูจะแนะนำการเล่นและเล่นในห้องเรียนด้วยก็ได้

รายละเอียดการใช้ CD-ROM รวมทั้ง CD และเว็บไซต์จะได้อธิบายไว้ในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องในแผนการสอนในหน้าต่อไป โดยจะใช้รูปแบบแผนการสอนที่สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ได้แนะนำให้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาใช้ในระหว่างกรอบที่จัดขึ้น



# PROJECT 1: MYSELF

## แผนการสอน Project 1 : Myself

### Project 1A: My Book about Me (1)

เวลา 2 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ**..... การทักทาย ได้ตามทุกซ์สุขตามมารยาทสังคม และการบอกอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้ เป็นสิ่งจำเป็นในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

**ตัวชี้วัด**..... ต 1.2 ป.2/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง  
 ต 1.3 ป.2/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว  
 ต 4.1 ป.2/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

**จุดประสงค์ของบทเรียน**..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. พูดโต้ตอบโดยใช้คำทักทายตามเวลาที่เหมาะสมได้
2. พูดตามทุกซ์สุขของผู้อื่น และบอกทุกซ์สุขของตนเองได้
3. ฟังและพูดบอกความสามารถในการเรียนรู้ของตนเองในห้องเรียนได้

**สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา** .....

- โครงสร้างทางภาษา**
- Good morning/afternoon/evening, (ชื่อ).
  - How are you?
  - I'm fine. And you?
  - Now I can sing ('Greetings').

- คำศัพท์**
- morning, afternoon, evening, right, left, hand

**สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ**.....

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 1A ของ Student's Book หน้า 2-4
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)
3. เว็บไซต์ [www.plearnenglish.com/teacher](http://www.plearnenglish.com/teacher)
4. Activities 1-2 ของ Project 1 ใน Activity Book หน้า 1-2
5. Worksheet 1.1 ใน Activity Book หน้า 59
6. ลูกบอล 1 ลูก (หรือ 2 ลูกหากเด็กมีจำนวนมาก)
7. กระดาษขนาด A4 เท่าจำนวนเด็ก
8. กระดาษขนาด A4 ตัดเป็น 4 ชั้นตามขวางสำหรับเขียนประเมิน 1 ชั้นต่อเด็ก 1 คน
9. ดินสอ ดินสอสีหรือสีเทียน ยางลบ

# PROJECT 1: MYSELF

10. กาว กรรไกร

11. วัสดุอื่นๆ สำหรับตกแต่งภาพ

## การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 140-151 ของคู่มือครูนี้

2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการที่เด็กประเมินเพื่อนในกิจกรรม Vote for your friends หน้า 4 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

3. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 4 Show your feelings... หน้า 4 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

## กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> <li>ครูฟัง CD หรือฟังและดู CD-ROM แล้วฝึกร้องเพลงให้เหมือน พร้อมทั้งฝึกแสดงท่าทางประกอบตามความหมายของคำและประโยค</li> <li>ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ตามที่ระบุในหัวข้อ <b>สื่อการเรียนรู้</b> ทุกข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Student's Book หน้า 2 ข้อ 1 Sing 'Greetings'.</li> <li>CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> </ul>
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้เด็กดูภาพประกอบเพลง 'Greetings' ใน Student's Book หน้า 2 และให้เดาว่าเด็กในภาพกำลังทำอะไร โดยให้สังเกตมือและลูกโป่งคำพูด สรุปเป็นคำตอบได้ว่าเด็กในภาพกำลังใช้มือเล่นพุดคุยทักทายกัน ทบทวนการใช้ Hi/Hello. ที่เรียนมาแล้วในชั้น ป.1 และบอกเด็กว่าจะได้เล่นเช่นนี้บ้าง โดยใช้คำทักทายที่ต่างไปจากนี้</li> <li>ครูชูมือขวาพร้อมพุด My right hand. และชูมือซ้ายพร้อมพุด And my left hand.</li> <li>ครูชูมือขวา-ซ้ายสลับกันพร้อมพุด right hand/left hand หลายๆ ครั้ง ครูพุดและให้เด็กชูมือขวา-ซ้ายตามที่ได้ยิน และสุ่มเรียกเด็กเพื่อตรวจสอบเป็นรายบุคคล</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Student's Book หน้า 2 ข้อ 1 Sing 'Greetings'.</li> </ul>

# PROJECT 1: MYSELF

ขั้นตอนการจัด กิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p><b>ชั้นนำเสนอ</b> (20 นาที) <b>และขั้นฝึก(20 นาที)</b></p>	<p>4. ครูสอนเพลง ‘Greetings’ โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะ โดยใช้ CD-ROM ข้อ 1.1-1.6 หน้า 25-26 ในคู่มือครูนี้ ถ้าใช้ CD ให้ใช้ Student’s Book แทนในการสอน การอ่านแบบ ให้เห็นแล้วจำได้ ในข้อ 1.6 แต่จะได้ผล และความสนุกไม่เหมือนกับการใช้ CD-ROM</p> <p>5. ให้เด็กทำ Activity 1 Project 1 ใน Activity Book <b>เฉลย Activity 1</b></p> <p>1. A. Good morning.      2. A. Good morning. 3. B. How are you?      4. B. Good evening. 5. B. Good evening.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student’s Book หน้า 2 ข้อ 1 Sing ‘Greetings’.</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> <li>● Activity Book หน้า 1 Activity 1</li> </ul>
<p><b>ชั้นนำไปใช้ (1)</b> (15 นาที)</p>	<p>6. ให้เด็กยืนเป็นวงกลม หากมีจำนวนมากอาจแบ่งเป็น 2 วง</p> <p>7. ครูเริ่มต้นการเล่นโดยทักทายเด็กคนหนึ่งว่า Good morning, (ชื่อนักเรียน). (หรือ Good afternoon ตาม เวลาจริง ณ ขณะนั้น) พร้อมโยนลูกบอลให้เด็กคนนั้น ผู้รับเมื่อรับลูกบอลแล้วทักทายกลับว่า Good morning / Good afternoon, คุณครู. (ดูข้อคิดทางวัฒนธรรม หน้า 35) และทักทายเพื่อนคนที่ต้องการโยนลูกบอล ให้ เกมดำเนินไปเหมือนข้างต้นจนทักทายครบทุกคน</p> <p>8. เริ่มเล่นรอบที่ 2 โดยเด็กคนหนึ่งโยนลูกบอลให้เพื่อน พร้อมพูดทักทาย Good morning/afternoon, (ชื่อ). How are you? เด็กที่รับลูกบอลตอบกลับไป Good morning/afternoon, (ชื่อ). I’m fine. And you? รอบเพื่อนตอบ I’m fine. แล้วจึงโยนลูกบอลต่อให้เพื่อน คนอื่นจนทุกคนได้ร่วมเล่นเกม</p> <p>9. เล่นหลายๆ รอบ เปลี่ยนคำทักทายโดยสมมุติเวลาที่ เปลี่ยนไป ให้ได้ใช้ Good morning/afternoon/ evening. ครบทั้ง 3 ช่วงเวลา ครูตรวจสอบความเข้าใจ ของเด็กตามนั้นด้วย</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student’s Book หน้า 3 ข้อ 2 Play ‘Good Morning Game’.</li> <li>● ลูกบอล 1-2 ลูก</li> </ul>

# PROJECT 1: MYSELF

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ชั้นนำไปใช้ (2) (35 นาที)</p>	<p>10. ครูบอกเด็กๆ ว่าจะได้ทำสมุดภาพ My Book about Me ซึ่งจะเป็นการแสดงภาพและคำเกี่ยวกับตนเอง ให้เกิดการรู้จักตนเองและภูมิใจในตนเอง โดยในขั้นนี้จะให้เริ่มทำปกสมุดก่อน</p> <p>11. เด็กทำกิจกรรม Draw and cut Worksheet 1.1 in your Activity Book โดยเขียนตามเส้นประใน Worksheet 1.1 เป็นหน้าปกสมุดภาพ My Book about Me พร้อมเขียนชื่อเล่นหรือชื่อจริงเป็นภาษาอังกฤษตามที่ได้เรียนมา และวาดรูปตนเองเพื่อแสดงความเป็นเจ้าของ (หรือเด็กบางคนอาจต้องการสร้างสรรค์งานของตนเอง โดยไม่ใช้ Worksheet ก็ได้) ระบายสีให้สวยงามตามจินตนาการ อาจใช้วัสดุต่างๆ ตกแต่งได้ตามชอบ ตัด Worksheet แล้วนำภาพไปติดบนกระดาษขนาด A4 เพื่อใช้เป็นหน้าปกรวบรวมผลงานที่จะทำต่อไป</p> <p>12. เด็กทำกิจกรรม Put your work on the board. Vote for your friends. โดยติดหน้าปกสมุดภาพบนผนังห้องหรือบอร์ด เพื่อนๆ เดินดูเพื่อชื่นชมผลงานของกันและกันและประเมินผลงานของเพื่อนๆ โดยครูเขียนแบบประเมินบนกระดานให้เด็กลอกลงกระดาษที่แจกให้ (ดูด้านล่าง) และทำการประเมินโดยเลือกภาพหน้าปกที่ชอบมากที่สุดเพียงภาพเดียวและเขียนลงในแบบประเมิน ครูนำผลการประเมินมาใช้เป็นเกณฑ์หนึ่งในการตัดสินผลงานต่อไป</p> <div data-bbox="482 1820 1173 2121" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>ฉันชื่นชอบ 😊 หน้าปกผลงานของ _____ มากที่สุด เพราะ _____</p> <p style="text-align: center;">ลงชื่อ _____</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 4 ข้อ 3 Make 'My Book about Me' (1).</li> <li>● Activity Book หน้า 59 Worksheet 1.1</li> <li>● กระดาษขนาด A4 เท่าจำนวนเด็ก</li> <li>● กระดาษขนาด A4 ตัดเป็น 4 ชั้นตามขวาง 1 ชั้นต่อเด็ก 1 คน</li> <li>● ดินสอ ยางลบ</li> <li>● ดินสอสี สีเทียน</li> <li>● กาว กรรไกร</li> <li>● วัสดุอื่นๆ สำหรับตกแต่ง</li> </ul>

# PROJECT 1: MYSELF

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p><b>ขั้นสรุป</b> (5 นาที) <b>ข้อคิดทางวัฒนธรรม</b></p>	<p>13. ครูถามเด็ก ๆ ว่าในวัฒนธรรมตะวันตกมีการทักทายตามช่วงเวลาของวันอย่างไร ถ้าเป็นภาษาไทย นักเรียนคิดว่าจะใช้สำนวนใดทักทาย (คำตอบคือ สวัสดี) นักเรียนทักทายด้วยคำพูดใดในชั้น ป.1 (คำตอบคือ Hello/Hi.) นักเรียนคิดว่าต่างจากการทักทายที่เรียนในบทนี้หรือไม่ อย่างไร (คำตอบคือ การทักทายโดยใช้ Hello/Hi. สามารถใช้ทักทายได้ทุกเวลา)</p> <p>14. ครูสรุปข้อคิดทางวัฒนธรรมเพิ่มเติมว่า ความแตกต่างของการใช้ Good morning/afternoon/evening. กับ Hello/Hi. อยู่ที่โอกาสในการใช้ Good morning. ใช้ทักทายในโอกาสที่เป็นทางการ ในขณะที่ Hello. เป็นคำทักทายที่ใช้ได้ทั่วไปกับทุกคนในโอกาสที่ไม่เป็นทางการนัก ส่วน Hi. จะเป็นคำทักทายที่แสดงความเป็นกันเอง</p> <p>นอกจากนี้ ในวัฒนธรรมตะวันตกนิยมใช้ชื่อหรือนามสกุลของผู้ที่เราทักทายท้ายคำทักทายด้วยเพื่อให้สุภาพขึ้นถ้าทราบชื่อของบุคคลผู้นั้น ในกรณีของการทักทายในห้องเรียน เด็กจะเรียกขานครูด้วยนามสกุล เช่น Good morning, Miss Johnson. และไม่นิยมเรียกครูว่า teacher ดังที่ได้ยินเรียกขานกันในห้องเรียนไทย แต่เนื่องจากในวัฒนธรรมไทยไม่นิยมใช้นามสกุลในการเรียกขาน จึงอาจให้เด็กใช้ Good morning, คุณครู. แทนได้</p>	
<p><b>การบ้าน</b></p>	<p>15. ให้เด็กทบทวนคำพูดทักทายในเพลง 'Greetings' ใน CD-ROM</p>	<p>● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</p>
<p><b>การประเมินตนเอง</b> <b>ด้านกระบวนการ</b> (20 นาที)</p>	<p>16. ครูให้เด็ก ๆ ทำ Activity 2 Project 1 ใน Activity Book โดยครูอ่านแต่ละหัวข้อที่นักเรียนเรียนมาแล้วใน Project 1A ตามที่ระบุไว้ให้เด็ก ๆ เติมปาก ◡, —, ◢</p>	<p>● Student's Book หน้า 4 ข้อ 4 Show your feelings...</p>

# PROJECT 1: MYSELF

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>บนหน้า ☺ เพื่อแสดงว่าทำเรื่องนั้นๆ ได้เพียงใด แล้วพูดบอกครูทีละข้อ เช่น ข้อ 1 ครูให้เด็กที่เต็มปากยิ้ม (☺) แสดงการทำได้ดียกมือขึ้นและพูดว่า Now I can sing 'Greetings' very well. แล้วให้เด็กที่เต็มปากตรง (—) แสดงการทำได้บ้างยกมือขึ้น และพูดว่า Now I can sing 'Greetings' O.K. จากนั้นให้เด็กที่เต็มปากเบ้ (☹) ยกมือขึ้นและพูดว่า Now I can sing 'Greetings' but not so well. ปฏิบัติเช่นนี้พร้อมกันทั้งชั้นไปที่ละข้อจากข้อ 1-7</p> <p>17. บอกเด็ก ๆ ว่าในตอนท้ายของ Project 1 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้ที่พูดภาษาอังกฤษได้คล่องแคล่วที่สุด (Fluent) และผู้ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ดีที่สุด (Creative) ในระหว่างการเรียนในห้องเรียน ฉะนั้นเด็ก ๆ จึงควรสังเกตเพื่อน ๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย</p> <p>ให้เด็ก ๆ เสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้ที่พูดภาษาอังกฤษได้คล่องแคล่วที่สุด และผู้ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ดีที่สุด แล้วครูและเด็กช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ผู้ที่พูดภาษาอังกฤษได้คล่องแคล่วที่สุด: สามารถใช้ภาษาที่เรียนในการทำกิจกรรม ตอบคำถามครูได้ อย่างฉะฉาน คล่องแคล่ว ออกเสียงได้เหมือนกับเจ้าของภาษา (จาก CD หรือ CD-ROM) มากที่สุด ฯลฯ</li> <li>● ผู้ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ดีที่สุด: สามารถสื่อความเป็นตัวเองลงในภาพที่วาดระหว่างการทำกิจกรรม My Book about Me ตลอด Project ได้ อย่างชัดเจน มีจินตนาการที่ไม่ซ้ำแบบใคร เป็นที่ชื่นชอบของเพื่อน ๆ มากที่สุด ฯลฯ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Activity Book หน้า 2 Activity 2</li> </ul>

# PROJECT 1: MYSELF

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	18. ครูควรนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาร่วมกับแบบสังเกตและแบบบันทึกอื่นๆ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก. หน้า 153)	

## Project 1B: My Book about Me (2)

เวลา 2 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ** ..... การรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย และการบอกการทำงานของประสาทสัมผัสส่วนต่างๆ เป็นสิ่งจำเป็นในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

- ตัวชี้วัด** .....
- ต 1.1 ป.2/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ที่ฟัง
  - ต 1.1 ป.2/3 เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง
  - ต 1.3 ป.2/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
  - ต 3.1 ป.2/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
  - ต 4.2 ป.2/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

**จุดประสงค์ของบทเรียน** ..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตามคำสั่งในกิจกรรมแต่ละส่วนต่างๆ ของร่างกายได้
2. เลือกภาพตรงตามความหมายของคำและกลุ่มคำเกี่ยวกับอวัยวะและประสาทสัมผัสของร่างกายได้
3. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับประสาทสัมผัสของตนเองได้
4. ใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
5. รวบรวมคำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายในการสร้างพจนานุกรมภาพของตนเองได้

**สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา** .....

- โครงสร้างทางภาษา**
- This (apple) tastes good. ● This (flower) smells good.
  - I can see/hear (a bird).
  - (ทบทวน) Now I can (say and point to the head.)

# PROJECT 1: MYSELF

- คำศัพท์**
- ส่วนต่างๆ ของร่างกาย : face, ear, eye, nose, tongue, mouth, hand, head, shoulder, knee, toe
  - การรับรู้ทางประสาทสัมผัส : taste, see, smell, hear

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-5 ใน Project 1B ของ Student's Book หน้า 5-8
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)
3. เว็บไซต์ [www.plearnenglish.com/teacher](http://www.plearnenglish.com/teacher)
4. Activities 3-5 ของ Project 1 ใน Activity Book หน้า 3-5
5. กระดาษขนาด A4 คนละ 4 แผ่น
6. กระดาษขนาด A4 ตัดเป็น 4 ชิ้นตามขวางสำหรับเขียนประเมิน 1 ชิ้นต่อเด็ก 1 คน
7. ดินสอ ดินสอสีหรือสีเทียน ยางลบ
8. กรรไกร ที่เย็บกระดาษ

## การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 140-151 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการที่เด็กประเมินเพื่อนในกิจกรรม Vote for your friends หน้า 8 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1
3. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 5 Show your feelings... หน้า 8 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

## กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ครูฟัง CD หรือฟังและดู CD-ROM เรื่อง In the Park และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำการสอนนิทาน/บทอ่านโดยใช้ CD-ROM ในหน้า 27-30 ของคู่มือครูนี้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Student's Book หน้า 5 ข้อ 1 Listen to 'In the Park' และหน้า 6-7 ข้อ 2 Sing 'Head and</li> </ul>



# PROJECT 1: MYSELF

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ครูฟัง CD หรือฟังและดู CD-ROM เพลง Head and Shoulders, Knees and Toes แล้วฝึกร้องเพลงให้เหมือน พร้อมทั้งฝึกแสดงท่าทางประกอบตามความหมายของคำและประโยค</li> <li>ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ตามที่ระบุในหัวข้อ <b>สื่อการเรียนรู้</b> ทุกข้อ</li> </ul>	Shoulders, Knees and Toes'. <ul style="list-style-type: none"> <li>CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> </ul>
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> (5 นาที)	1. ครูให้เด็กดูภาพใน Student's Book หน้า 5 และให้เดาน่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร โดยให้สังเกตภาพเด็กชายด้านบนซ้าย และลูกศรที่ชี้ไปที่ใบหน้า ถามเด็กว่าจุดที่ลูกศรชี้ไปนั้นเรียกว่าอะไรในภาษาไทย (คำตอบคือ หู ตา จมูก ลิ้น) และอวัยวะเหล่านี้มีประโยชน์ต่อเราอย่างไร (คำตอบคือ หูทำให้ได้ยินเสียง ตาทำให้มองเห็นสิ่งต่างๆ จมูกทำให้ได้กลิ่น ลิ้นทำให้ได้รสชาติอาหาร รวมทั้งช่วยในการพูด)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Student's Book หน้า 5 ข้อ 1 Listen to 'In the Park'.</li> </ul>
<b>ขั้นนำเสนอ (1) และขั้นฝึก (1)</b> (30 นาที)	2. ครูให้เด็กดูภาพและคำใน Student's Book (ear, eye, nose, tongue) ฟังซีดีและออกเสียงตามซีดีหลายๆ ครั้ง พร้อมทั้งที่ภาพทีละจุด ตรวจสอบความเข้าใจโดยครูพูดคำศัพท์ให้เด็กชี้ส่วนของใบหน้าของตนตามคำศัพท์ที่ได้ยิน จากนั้นเปลี่ยนเป็นครูชี้ส่วนของใบหน้า และให้เด็กบอกคำศัพท์ 3. แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม 3-4 กลุ่ม แต่ละกลุ่มออกมาชี้ส่วนของใบหน้าของตนให้กลุ่มอื่นๆ บอกคำศัพท์ เล่นจนครบทุกกลุ่ม สลับให้กลุ่มออกมาบอกคำศัพท์ให้กลุ่มอื่นๆ ชี้ส่วนของใบหน้า เล่นจนครบทุกกลุ่มเช่นเดียวกัน กลุ่มที่ทำได้ถูกต้องจะได้ 1 คะแนน ครูเป็นผู้ช่วยตัดสินให้คะแนนกลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ	<ul style="list-style-type: none"> <li>Student's Book หน้า 5 ข้อ 1 Listen to 'In the Park'. ข้อ A</li> <li>CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> <li>Activity Book หน้า 3 Activity 3</li> </ul>

# PROJECT 1: MYSELF

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน										
	<p>4. ครูสอนกิจกรรมข้อ B. Match the parts of the face (a-d) to the words (1-4). โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ การสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM หน้า 27-30 ในคู่มือครูนี้</p> <p>5. ให้เด็กทำ Activity 3 Project 1 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p> <p><b>เฉลย Activity 3</b></p> <table border="1" data-bbox="743 917 1133 1187"> <thead> <tr> <th>Senses</th> <th>Parts of the face</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>hear</td> <td>ear</td> </tr> <tr> <td>see</td> <td>eye</td> </tr> <tr> <td>smell</td> <td>nose</td> </tr> <tr> <td>taste</td> <td>tongue</td> </tr> </tbody> </table>	Senses	Parts of the face	hear	ear	see	eye	smell	nose	taste	tongue	
Senses	Parts of the face											
hear	ear											
see	eye											
smell	nose											
taste	tongue											
<p><b>ขั้นนำเสนอ (2)</b> (25 นาที)</p>	<p>6. ให้เด็กดูภาพกิจกรรมข้อ 2 Sing 'Head and Shoulders, Knees and Toes' ใน Student's Book ให้เด็กบอกรับทุกคำตอบที่เป็นได้ และสอบถามว่ามีอวัยวะส่วนใดของร่างกายในเพลง ขอคำตอบจากเด็ก (เช่น ศีรษะ ไหล่ เข่า หัวแม่เท้า ตา หู ปาก จมูก) และสอบถามคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ ตา หู จมูก ที่เพิ่งเรียนมาได้ คำตอบแล้วให้เด็กพูดซ้ำหลายๆ ครั้ง จากนั้นให้เด็กสังเกตคำว่า eyes, ears ในเนื้อเพลงกับคำศัพท์ eye, ear ที่เรียนมาว่าแตกต่างกันอย่างไร พูดคุยกับเด็กและให้ข้อสรุปว่า 's' ที่เติมมาบอกถึงรูปพหูพจน์ของคำนามที่กล่าวถึง และให้เด็กบอกรับอวัยวะของร่างกายที่เติม 's' ได้</p> <p>7. ให้เด็กดูภาพและคำศัพท์หมายเลข 1-4 เปิดซีดีให้เด็กพูดตามพร้อมชี้ภาพเสร็จแล้วสอบถามความหมายของแต่ละคำอีกครั้ง โดยอาจให้เล่นเป็นเกมครูบอกคำศัพท์เด็กชี้อวัยวะส่วนนั้น ๆ หรือครูชี้ส่วนของร่างกายและเด็ก</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 6-7 ข้อ 2 Sing 'Head and Shoulders, Knees and Toes'.</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> <li>● Activity Book หน้า 4 Activity 4</li> </ul>										

# PROJECT 1: MYSELF

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>บอกคำศัพท์เหมือนกิจกรรมที่ผ่านมา โดยในครั้งนี้ถ้าครูชี้อวัยวะที่เป็นคู่เพียงข้างเดียว ให้บอกคำศัพท์นั้นในรูปเอกพจน์ และถ้าครูชี้ทั้ง 2 ข้าง ให้บอกในรูปพหูพจน์ (เติม 's' ท้ายคำ)</p> <p>8. ครูสอนเพลง Head and Shoulders, Knees and Toes โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะ โดยใช้ CD-ROM ข้อ 1.1-1.6 หน้า 25-26 ในคู่มือครูนี้</p> <p>9. ให้เด็กทำ Activity 4 Project 1 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p> <p><b>เฉลย Activity 4</b></p> <p>Ⓐ a = 8, b = 5, c = 1, d = 2, e = 6, f = 9, g = 7, h = 3, i = 10, j = 4</p>	
<p><b>ขั้นฝึก (2)</b> (15 นาที)</p>	<p>10. ครูทบทวนคำศัพท์ส่วนต่างๆ ของร่างกายที่เรียนมาแล้ว โดยชี้ส่วนของร่างกาย เช่น ชี้จมูก พร้อมพูดว่า My nose. ให้เด็กชี้จมูกของตนและพูดตาม</p> <p>11. ครูชี้หู 2 ข้างพร้อมพูดว่า My ears. ให้เด็กชี้หู (2 ข้าง) ของตนและพูดตาม และชี้ส่วนต่างๆ ของร่างกายที่มีเป็นคู่ เช่น ตา มือ (ชู 2 ข้าง) เข่า เท้า ที่เรียนมา ให้เด็กชี้อวัยวะนั้นๆ ของตน และพูดประโยค เช่น My (eyes/hands). โดยครูเน้นให้เด็กออกเสียง 's' ท้ายคำให้ชัดเจน ให้เด็กสรุปว่าเมื่อไรจะเติมเสียง 's' ท้ายคำนาม (อวัยวะของร่างกายที่เรียนมา) อีกครั้ง</p> <p>12. บอกเด็กๆ ว่าจะให้เล่นเกมฝึกคำศัพท์เหล่านี้ ให้เด็กออกมายืนเป็นวงกลม หากมีจำนวนมากให้แบ่งเป็น 2 วง ครูยืนนอกวงและเป็นผู้ออกคำสั่ง</p> <p>13. สาธิตการเล่นกับเด็กวงหนึ่งเป็นตัวอย่างดังนี้ ถ้าได้ยินครูพูด Nose. ให้เด็กปฏิบัติตามคำพูดของครู โดยชี้ส่วนของร่างกายที่ครูระบุ แต่ถ้าครูพูด My nose. เด็กไม่</p>	<p>● Student's Book หน้า 7 ข้อ 3 Play 'Parts of the Body'.</p>

# PROJECT 1: MYSELF

ขั้นตอนการจัด กิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ต้องปฏิบัติตาม เพราะหมายถึงจมูกของคุณเท่านั้น ผู้เล่น ที่ทำผิดกติกาหรือปฏิบัติผิดไปจากที่ครูพูด เช่น ซี่ส่วนของ ของร่างกายผิดไป หรือชื่อวัยวะของตนเมื่อได้ยิน My (nose). จะต้องออกไปเป็นกรรมการช่วยหาผู้ทำผิด กติกาของเกมต่อไป</p> <p>เล่นเกมจนเหลือผู้เล่นในวงไม่มาก นำผู้เล่นทั้งสองวงมา รวมเป็นวงเดียวกันและเล่นเกมกับผู้ชนะ หรืออาจหยุด เกมเมื่อเห็นว่าเล่นนานพอสมควรแล้ว โดยผู้เล่นที่เหลือ ในวงเป็นผู้ชนะทั้งหมด</p>	
<p><b>ขั้นนำไปใช้</b> (30 นาที)</p>	<p>14. ครูบอกเด็กๆ ว่าจะได้สร้างสรรค์ภาพอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายตนเอง เพื่อรวบรวมเข้าสมุดภาพ My Book about Me ที่ได้ทำปกไว้แล้วใน Project 1A</p> <p>15. เด็กทำกิจกรรม Draw 4 parts of your body. Copy the words. โดยครูแจกกระดาษขนาด A4 ให้เด็ก คนละ 4 แผ่น ให้เด็กวาดภาพอวัยวะของร่างกายตน เองตามที่เรียนมา (เช่น ตา หู จมูก ปาก มือ) 4 อย่าง (ดู Student's Book, Examples 1-4) โดยวาดให้สะท้อนตนเอง (ตามการสังเกตของตนเอง) มากที่สุด ระบายสี แล้วเขียนชื่ออวัยวะกำกับบนภาพ โดยลอกคำศัพท์จากหนังสือ Student's Book</p> <p>16. เด็กทำกิจกรรม Put your work on the board. Vote for your friends. โดยนำภาพที่วาดเสร็จแล้วติดบน ผนังห้องหรือบอร์ดพร้อมเขียนชื่อกำกับ เพื่อนๆ เดินดู เพื่อชื่นชมและประเมินผลงานของกันและกัน โดยครู เขียนแบบประเมินตามตัวอย่างในกิจกรรมที่ 3 Make 'My Book about Me' (1). ใน Project 1A หน้า 34 ของคู่มือครูนี้ ให้เด็กลอกกระดาษที่แจกให้และ ทำการประเมินโดยเลือกผลงานที่ชื่นชอบมากที่สุด ครูนำผลการประเมินมาใช้เป็นเกณฑ์หนึ่งในการตัดสิน ผลงานต่อไป</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 8 ข้อ 4 Make 'My Book about Me' (2).</li> <li>● กระดาษขนาด A4 คนละ 4 แผ่น</li> <li>● กระดาษขนาด A4 ตัด เป็น 4 ชั้นตามขวาง 1 ชั้นต่อเด็ก 1 คน</li> <li>● ดินสอ ยางลบ</li> <li>● ดินสอสี สีเทียน</li> <li>● กรรไกร</li> <li>● ที่เย็บกระดาษ</li> </ul>

# PROJECT 1: MYSELF

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	เด็ก ๆ นำผลงานและภาพหน้าปกที่ทำไว้มารวมเป็นเล่ม โดยจะได้เพิ่มผลงานเข้าเล่มอีกใน Project ต่อ ๆ ไป	
ขั้นสรุป (5 นาที)	<p>17. ครูสรุปทบทวนคำศัพท์อวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย โดยสุ่มเลือกภาพที่เด็ก ๆ วาดเข้าเล่มไว้ ให้เด็กบอก คำศัพท์ภาพนั้นเป็นภาษาอังกฤษ และบอกประโยชน์ของการใช้งานของอวัยวะนั้นๆ ด้วย (เป็นภาษาไทย หรืออังกฤษตามความสามารถ)</p> <p>18. ครูถามเด็ก ๆ ว่ารูปคำนามพหูพจน์ในภาษาอังกฤษ เหมือนหรือต่างจากรูปคำนามพหูพจน์ในภาษาไทย (เด็ก ๆ ควรตอบว่า ต่าง เพราะในกรณีที่ได้เรียนมา มีการเติม 's' ท้ายคำในภาษาอังกฤษ แต่ในภาษาไทย คำนั้นยังคงรูปเดิมไม่ต่างจากรูปเอกพจน์ และเราจะทราบได้ว่าเป็นพหูพจน์เมื่อมีการบอกจำนวนเท่านั้น)</p>	
การบ้าน (แนะนำในห้องเรียน 5 นาที)	19. ครูเปิด CD-ROM Project 1 ได้หัวข้อ Games แนะนำหรือทบทวน (ถ้าเคยใช้มาแล้วในระดับป.1) การเล่นเกม Picture Game : Body โดยกดปุ่ม <b>Demo เล่นให้ดู</b> แล้วให้เด็กไปเล่นเองเป็นการบ้าน รวมทั้งให้ทบทวนคำศัพท์จากเพลง Head and Shoulders, Knees and Toes และบทอ่าน In the Park ใน CD-ROM ได้หัวข้อ Songs และ Stories	● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น
การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)	20. โปรดอ่านการประเมินตนเองด้านกระบวนการใน Project 1A ข้อ 16 หน้า 35-36 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยให้เด็กทำ Activity 5 Project 1 ใน Activity Book และให้ครูอ่านข้อ 18 หน้า 37 ด้วย	● Activity Book หน้า 5 Activity 5

# PROJECT 1: MYSELF

## Project 1C: My Book about Me (3)

เวลา 2 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ** ..... การบอกความชอบ สิ่งที่มี และจำนวนนับ เป็นสิ่งจำเป็นในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

**ตัวชี้วัด** ..... ต 1.1 ป.2/3 เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง  
 ต 1.3 ป.2/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว  
 ต 3.1 ป.2/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น  
 ต 4.1 ป.2/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน  
 ต 4.2 ป.2/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

**จุดประสงค์ของบทเรียน** ..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. เลือกภาพตรงตามความหมายของคำและกลุ่มคำเกี่ยวกับความชอบของตน สิ่งที่มีและจำนวนนับ
2. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับความชอบของตน สิ่งที่มี และจำนวนนับได้
3. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
4. ฟังและพูดบอกความชอบของตนเองในห้องเรียนได้
5. รวบรวมคำศัพท์เกี่ยวกับจำนวนนับในการสร้างพจนานุกรมภาพของตนเองได้

**สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา** .....

โครงสร้างทางภาษา ● I like/love to (read/feed).

● I like (red).

● I have (twelve cats/no rats).

คำศัพท์ ● จำนวนนับ : eleven (11), twelve (12), thirteen (13), fourteen (14), fifteen (15), sixteen (16), seventeen (17), eighteen (18), nineteen (19) twenty (20)

**สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ** .....

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 1C ของ Student's Book หน้า 9-11
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)
3. เว็บไซต์ [www.plearnenglish.com/teacher](http://www.plearnenglish.com/teacher)
4. Activities 6-7 ของ Project 1 ใน Activity Book หน้า 6-7
5. กระดาษขนาด A4 คนละ 1 แผ่น

# PROJECT 1: MYSELF

6. กระดาษขนาด A4 ตัดเป็น 4 ชิ้นตามขวางสำหรับเขียนประเมิน 1 ชิ้นต่อเด็ก 1 คน
7. ดินสอ ดินสอสีหรือสีเทียน ยางลบ
8. กรรไกร ที่เย็บกระดาษ

## การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 140-151 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการที่เด็กประเมินเพื่อนในกิจกรรม Vote for your friends หน้า 11 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

## กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ครูฟัง CD หรือฟังและดู CD-ROM บทพูดเข้าจังหวะ This Is Me แล้วฝึกพูดเข้าจังหวะให้เหมือน ฝึกตบมือหรือตบโต๊ะหน้า-เบา ตามเสียงเน้นหนักในคำหรือประโยค (ดูการสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะโดยใช้ CD-ROM หน้า 25-27 ของคู่มือครูนี้) พร้อมทั้งฝึกแสดงท่าทางประกอบตามความหมายของประโยคตามซีดีสคริปต์ Track 6 พร้อมสัญลักษณ์การเน้นเสียงหนัก-เบาต่อไปนี้</li> </ul> <p style="text-align: center;">● ● ●</p> <p style="text-align: center;">This is me.</p> <p style="text-align: center;">● ● ●</p> <p style="text-align: center;">I am Kate.</p> <p style="text-align: center;">● ● ●</p> <p style="text-align: center;">I like red.</p> <p style="text-align: center;">● ● ● ●</p> <p style="text-align: center;">I love to read.</p> <p style="text-align: center;">● ● ● ●</p> <p style="text-align: center;">I love to feed.</p> <p style="text-align: center;">● ● ● ●</p> <p style="text-align: center;">I have twelve cats.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 9 ข้อ 1 Chant 'This Is Me'.</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> </ul>

# PROJECT 1: MYSELF

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p style="text-align: center;">● ● ● ● ●</p> <p style="text-align: center;">But I have no rats.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ตามที่ระบุในหัวข้อ <b>สื่อการเรียนรู้</b> ทุกข้อ</li> </ul>	
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> (5 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. พูดคุยถึงความชอบของเด็ก เช่น สีโปรด สิ่งที่ชอบทำ สัตว์ที่เลี้ยง พร้อมทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับสี (เช่น red, green, blue, yellow ฯลฯ) สัตว์ (เช่น bird, cat, dog ฯลฯ) ที่เรียนมา ให้เด็กพูดคำศัพท์นั้นๆ ตามครู</li> <li>2. บอกเด็กให้ทราบว่าวันนี้จะได้ฝึกบทพูดเข้าจังหวะเกี่ยวกับความชอบของ Kate และเพื่อนๆ ให้เด็กดูภาพใน <b>Student's Book</b> หน้า 9 สอบถามความหมายของ คำศัพท์ใหม่ คือ feed, rat และ twelve จากภาพประกอบ (feed = การให้อาหาร ในที่นี้คือการให้อาหารแมว และ rat = หนู ซึ่งคล้าย mouse แต่ตัวใหญ่กว่า)</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Student's Book</b> หน้า 9 ข้อ 1 Chant 'This Is Me'.</li> </ul>
<p><b>ขั้นนำเสนอ (1)</b> <b>และขั้นฝึก (1)</b> (20 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. ครูสอนบทพูดเข้าจังหวะ <b>This Is Me</b> โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ <b>การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะ</b> โดยใช้ <b>CD-ROM</b> ข้อ 1.1-1.7 หน้า 25-27 ในคู่มือครูนี้</li> <li>4. ให้เด็กทำ <b>Activity 6 Project 1</b> ใน <b>Activity Book</b> (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้) <b>เฉลย Activity 6</b> คำตอบอาจแตกต่างกันไปตามภาพที่แต่ละคนวาด</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Student's Book</b> หน้า 9 ข้อ 1 Chant 'This Is Me'.</li> <li>● <b>CD</b> หรือ <b>CD-ROM</b> พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> <li>● <b>Activity Book</b> หน้า 6 Activity 6</li> </ul>
<p><b>ขั้นนำเสนอ (2)</b> (20 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. ครูสอนกิจกรรมข้อ 2 <b>Look at the numbers.</b> โดยให้เด็กดูภาพตัวเลข ฟังซีดี ซีดีที่ภาพ และออกเสียงตามซีดีหลายๆ ครั้ง สุ่มเขียนตัวเลขบนกระดานให้เด็กพูดเป็นภาษาอังกฤษ จากนั้นแบ่งเป็นทีม 3-4 ทีม ครูเขียนตัวเลขบนกระดานให้แต่ละทีมบอกคำเรียกตัวเลขนั้นๆ เป็นภาษาอังกฤษ ทีมที่ตอบถูกมากที่สุดเป็นทีมชนะ</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Student's Book</b> หน้า 10 ข้อ 2 Look at the numbers.</li> <li>● <b>CD</b> พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> </ul>



# PROJECT 1: MYSELF

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	6. ให้เด็กทำ Activity 7 Project 1 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้) <b>เฉลย Activity 7</b> คำตอบเป็นไปตามจำนวนนับที่ปรากฏในลูกโป่งแต่ละลูก	● Activity Book หน้า 7 Activity 7
<b>ขั้นฝึก (1+2)</b> (15 นาที)	7. แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-6 คน ให้คิดประโยคเกี่ยวกับตนเองที่ต้องการสื่อให้ทราบ (จำกัดเฉพาะการสื่อความที่สามารถใช้รูปประโยคที่เพิ่งเรียนมา แต่หากเด็กต้องการสื่อความตามจริงโดยยังไม่ทราบคำศัพท์นั้นๆ ให้ปรึกษาครู และให้เพื่อนเดาเป็นภาษาไทยได้ เมื่อมีผู้เดาถูก ครูใช้โอกาสนั้นสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ) คิดทำทางที่จะสื่อความให้เพื่อนทราบ แล้วส่งตัวแทนออกไปแสดงหน้าชั้น 8. กลุ่มอื่นๆ เดาทำทางที่เพื่อนแสดง โดยครูให้เวลาแต่ละกลุ่มปรึกษากันแล้วตอบทีละกลุ่ม เมื่อทุกกลุ่มบอกคำตอบของตนแล้ว ครูให้เจ้าของกลุ่มตัดสิน กลุ่มที่ตอบได้ถูกต้องได้ 1 คะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ	● Student's Book หน้า 10 ข้อ 3 Play 'Guess the Action'
<b>ขั้นนำไปใช้</b> (35 นาที)	9. ครูบอกเด็ก ๆ ว่าจะได้สร้างสรรค์ภาพที่สะท้อนตัวเองในแง่มุมของสิ่งที่โปรดปราน กิจกรรมที่ชอบทำ และสิ่งที่คุณเองมีในครอบครองเพื่อรวบรวมเข้าสู่สมุดภาพ My Book about Me ที่ได้ทำไว้แล้วใน Project 1A และ 1B โดยปฏิบัติดังที่ได้เคยปฏิบัติใน Project ก่อน ๆ	● Student's Book หน้า 11 ข้อ 4 Make 'My Book about Me' (3). ● วัสดุอุปกรณ์ข้อ 5-8 ในหัวข้อสื่อการเรียนรู้
<b>ขั้นสรุป</b> (15 นาที)	10. ครูสรุปทบทวนรูปประโยคทั้งหมดที่เรียนมาใน Project นี้ และ Project 1A และ 1B โดยเปิด CD-ROM Project 1 ได้หัวข้อ Games แนะนำการเล่นเกม Talking Birds โดยกดปุ่ม <b>Demo เล่นให้ดู</b> แล้วเล่นเกม Talking Birds ของ Project นี้ด้วยกันทั้งชั้น โดยอาจ	● CD-ROM พร้อม อุปกรณ์เล่น

# PROJECT 1: MYSELF

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม A และ B ในการเลือกคำตอบให้นักแก้ว กลุ่มที่เลือกถูกและได้คะแนนมากที่สุดชนะ จากนั้นครูอาจแบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่ม ให้กลุ่มหนึ่งเป็นนกขุนทอง อีกกลุ่มหนึ่งเป็นนกแก้ว พูดยุติตอบกันโดยฟังและพูดตาม CD-ROM	
การบ้าน (แนะนำในห้องเรียน 10 นาที)	11. ครูเปิด CD-ROM Project 1 ได้หัวข้อ Games แนะนำการเล่น Spelling Bee โดยกดปุ่ม <b>Demo เล่นให้ดู</b> และทบทวน (ถ้าเคยใช้มาแล้วในระดับ ป.1) การเล่นเกม Matching Game โดยกดปุ่ม <b>Demo</b> เช่นกัน แล้วให้เด็กไปเล่นเกม Matching Game : Numbers และ Spelling Bee ของ Project 1 นี้เป็นการบ้าน รวมทั้งให้ทบทวนบทพูดเข้าจังหวะ This Is Me ได้หัวข้อ Songs/Chants ด้วย	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> </ul>

## Project 1D: Look at Me

เวลา 1 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ** ..... การสะท้อนความคิด (think back/reflection) การทบทวน (revision) การให้รางวัล (reward) การทำแฟ้มสะสมผลงาน (file/portfolio) เป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาตน เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

**ตัวชี้วัด** ..... ต 1.1 ป.2/2 ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ และอ่านประโยคง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.2/3 เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง

ต 2.2 ป.2/1 ระบุตัวอักษรและเสียงตัวอักษรของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

ต 3.1 ป.2/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

ต 4.2 ป.2/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

# PROJECT 1: MYSELF

**จุดประสงค์ของบทเรียน** ..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ระบุตัวอักษร D/d และ T/t กับเสียง /d/ และ /t/ โดยอ่านออกเสียงคำที่เรียนมาแล้วใน Project 1 และในชั้น ป.1 ได้ถูกต้อง
2. เลือกภาพตรงตามความหมายของคำและประโยคที่เรียนมาแล้ว
3. เทียบตัวอักษรและเสียงตัวอักษร D/d และ T/t กับตัวอักษรและเสียงตัวอักษรในภาษาไทยได้
4. ใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
5. รวบรวมคำศัพท์ที่เรียนมา โดยสร้างพจนานุกรมภาพของตนเอง (My Picture Dictionary) ได้

**สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา** .....

โครงสร้างทางภาษา และคำศัพท์ที่เรียนมาใน Project 1 นี้

**สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ** .....

1. กิจกรรมข้อ 1-6 ใน Project 1D ของ Student's Book หน้า 12-13
2. Activities 8-10 ของ Project 1 ใน Activity Book หน้า 8-10
3. My Picture Dictionary ของ Project 1 หน้า 79 และ My Picture Dictionary Stickers ของ Project 1 ท้าย Activity Book
4. CD-ROM พร้อมอุปกรณ์ประกอบหรือเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)
5. เว็บไซต์ [www.plearnenglish.com/teacher](http://www.plearnenglish.com/teacher)
6. กระดาษ หมุด ริบบิ้นรางวัล และสีสำหรับตกแต่งการจัดแสดงภาพบุคคลและผลงานบนผนัง
7. ชิ้นงานของเด็กที่ทำใน Project นี้
8. ภาพเด็กที่มีทักษะกระบวนการดีเด่น
9. Reward Stickers ท้าย Activity Book
10. กล่องหรือแฟ้มเหลือใช้ขนาดใหญ่กว่าชิ้นงานขนาดกระดาษ A4 ของเด็ก 1 กล่องต่อ 1 คน
11. ดินสอสี หรือสีเทียน ยางลบ

**การวัดและประเมินผล** .....

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 140-151 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการที่เด็กประเมินเพื่อนในกิจกรรม Hooray! หน้า 13 ของ Student's Book และใช้แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของนักเรียน ในหน้า 148 ของคู่มือครูนี้ประกอบการประเมินในข้อ 1

# PROJECT 1: MYSELF

## กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การสะท้อนความคิด (reflection) (5 นาที)	1. ครูบอกเด็ก ๆ ให้ลองย้อนคิดไปถึงกิจกรรมทั้งหมดที่ได้เรียนมาใน Project 1 นี้ แล้วถามเด็กว่าชอบและไม่ชอบกิจกรรมไหนมากที่สุด เพราะเหตุใด ตอบและให้คำแนะนำในกรณีที่มีปัญหา และบอกเด็กว่าจะได้ทบทวนภาษาทั้งหมดที่ได้เรียนไปใน Project นี้	
การทบทวน (revision) (30 นาที)	<p>2. ครูให้เด็กเปิด Student's Book หน้า 12 ดูกิจกรรมข้อ 1 Think back ถามเด็กเพื่อทบทวนความจำว่าตัวอักษร D/d ที่เห็นมีชื่ออะไร (ตอบ /di:/) และออกเสียงอย่างไร (ตอบ /d/) ให้เด็กยกตัวอย่างชื่อเพื่อนในห้องที่มีเสียงและตัวสะกดอักษรนี้ในชื่อ (เช่น <u>D</u>aranee, <u>T</u>ida, <u>N</u>id)</p> <p>3. ถามเด็ก ๆ ว่าเพื่อนที่มีชื่อสะกดด้วยตัวอักษร D/d จะสะกดชื่อของตน โดยใช้อักษรใดในภาษาไทย (คำตอบคือ ด เด็ก)</p> <p>4. ให้เด็กดูภาพ 1-4 ที่ตามหลัง <b>Dd</b> แล้วชี้และพูดคำที่ขึ้นต้นด้วยอักษร d และเสียง /d/ (คำตอบคือภาพที่ ① doll ภาพที่ ③ dog ภาพที่ ④ draw)</p> <p>5. ครูย้ำความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรและเสียง โดยบอกเด็กว่าตัวอักษร D/d นี้มีชื่อเรียกว่า /di:/ แต่อ่านออกเสียงเป็น /d/</p> <p>6. ครูวาดภาพตุ๊กตาบนกระดานและเขียนคำว่า doll ใช้กระดาษปิดอักษร -oll ทำคำให้เห็นแต่อักษร d แล้วออกเสียง /d/ จากนั้นเปิดกระดาษให้เด็กเห็นทั้งคำ แล้วออกเสียง /dɒl/ ครูเปิดปิดกระดาษเช่นนี้ 3-4 ครั้ง และให้เด็กพูดตาม ปฏิบัติเช่นเดียวกันนี้กับคำ dog และ draw</p> <p>7. ครูให้เด็กดูภาพ ①- ④ ที่อยู่หน้าตัวอักษร d ในกรอบรองลงมาใน Student's Book แล้วชี้และออกเสียงคำที่</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 12-13 ข้อ 1-6</li> <li>● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> <li>● Activity Book หน้า 8-10 Activities 8-10</li> <li>● My Picture Dictionary หน้า 79 และ My Picture Dictionary Stickers สำหรับ Project 1 ท้าย Activity Book</li> </ul>

# PROJECT 1: MYSELF

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ลงท้ายด้วยอักษร <b>d</b> และเสียง /d/ (คำตอบคือ ภาพที่ ① hand ภาพที่ ② head และภาพที่ ④ read)</p> <p>8. ครูวาดภาพมือบนกระดานและเขียนคำว่า <b>hand</b> และอ่านออกเสียง /hænd/ โดยใส่เสียง /d/ ทำคำให้ชัดเจน จากนั้นนำกระดาษปิดอักษร <b>han-</b> ให้เห็นแต่อักษร <b>d</b> แล้วออกเสียง /d/ เปิดกระดาษให้เด็กเห็นทั้งคำ แล้วออกเสียง /hænd/ อีกครั้ง ครูเปิดปิดกระดาษเช่นนี้ 3-4 ครั้ง และให้เด็กพูดตาม ปฏิบัติเช่นนี้กับคำ <b>head</b> และ <b>read</b></p> <p>9. เปรียบเทียบตัวอักษร <b>d</b> กับ <b>t</b> และเสียง /d/ กับ /t/ โดยให้เด็กยกตัวอย่างคำที่ใช้อักษรนั้นๆ ที่เรียนไปแล้ว</p> <p>10. ให้เด็กดูกิจกรรมข้อ 2 <b>Read and match</b> ให้เด็กอ่านคำทางด้านซ้ายแล้วจับคู่กับภาพทางด้านขวา ดังตัวอย่างที่มีมือชี้ภาพและคำ <b>mouth</b> จากนั้นจับคู่ประโยคหรือข้อความกับลูกโป่งคำพูดในภาพในกรอบถัดไป</p> <p>(เฉลย ลูกโป่งคำพูด 1 I love to read. ลูกโป่งคำพูด 2 Good morning. ลูกโป่งคำพูด 3 Good morning. ลูกโป่งคำพูด 4 How are you? ลูกโป่งคำพูด 5 I'm fine. And you?)</p> <p>11. ให้เด็กทำ <b>Activities 8-10 Project 1</b> ใน <b>Activity Book</b> (<b>Activities 8-9</b> อาจให้ทำเป็นการบ้านได้ แต่ <b>Activity 10</b> ควรทำพร้อมกับครูในชั้นเรียน ในลักษณะเดียวกันกับที่ทำ <b>Activity 5</b> ใน <b>Project 1B</b>)</p> <p><b>เฉลย Activity 8</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>legs เพราะ legs ไม่ใช่อวัยวะบนใบหน้า ส่วน ears และ eyes อยู่บนใบหน้า</li> <li>fifteen เพราะ เป็นเลขจำนวนคี่ ต่างจาก twelve และ sixteen ซึ่งเป็นจำนวนคู่ หรืออาจตอบว่า twelve เพราะ fifteen และ sixteen เป็นเลขต่อเนื่องกัน</li> </ol>	

# PROJECT 1: MYSELF

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>3. giraffe เพราะ ไม่ใช่สัตว์เลี้ยง ส่วน cat และ dog เป็นสัตว์เลี้ยง</p> <p>4. hands เพราะ มีเป็นคู่ ส่วน nose, head มีเพียงอย่างละหนึ่ง หรือ เพราะ hands ไม่ใช่อวัยวะบนใบหน้า</p> <p>5. mouth เพราะ มีเพียงหนึ่ง ส่วน knees และ shoulders มีเป็นคู่ หรือ เพราะ mouth เป็นอวัยวะที่อยู่บนใบหน้า ส่วนที่เหลือไม่ได้อยู่บนใบหน้า</p> <p>6. cartoons เพราะ เป็นสิ่งของ ไม่ใช่การกระทำ ส่วน read และ feed เป็นการกระทำ</p> <p>7. Goodbye เพราะ เป็นการกล่าวลา ส่วน Good morning และ Good afternoon เป็นการทักทาย</p> <p>12. ให้เด็กดูกิจกรรมข้อ 4 IT time. ชี้ให้เด็กเห็นว่าเครื่องคอมพิวเตอร์มีแป้นที่มีตัวอักษรภาษาอังกฤษอยู่ สุ่มเด็ก 1-2 คนที่มีนามสกุลขึ้นต้นด้วยอักษร D หรือ T (ด หรือ ท/ธ ในภาษาไทย ถ้าไม่มีให้ครูสมมุติชื่อสกุลเอง) แล้วให้ทั้งชั้นชี้ที่ตัวอักษรที่น่าจะใช้สะกดนามสกุลของเด็กผู้นั้นบนแป้น ครูช่วยชี้แนะโดยทบทวนความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษรที่จะใช้ จากนั้นให้เด็กแต่ละคนดูภาพแป้นคอมพิวเตอร์แล้วหาตัวอักษรที่ใช้สะกดนามสกุลของตน ลอกลงปกสมุดงานหรือชิ้นงานชิ้นใดชิ้นหนึ่งของตน</p>	
<p>การให้รางวัล (reward) (25 นาที)</p>	<p>13. ครูและเด็กทำกิจกรรมข้อ 5 Hooray! โดยครูทบทวนเกณฑ์การเลือกผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นตามที่เคยตกลงกันไว้ทีละเรื่อง (เช่น Fluent Boy/Girl: ตอบคำถามได้อย่างฉะฉาน คล่องแคล่ว ฯลฯ ดูหน้า 36)</p> <p>14. ในกลุ่ม 5-7 คน ให้เวลาเด็กปรึกษากันโดยใช้เกณฑ์ในข้อ 13 เลือกเสนอชื่อเพื่อน 1 คนในกลุ่มเป็นตัวแทนเข้าประกวดทักษะกระบวนการประเภทนี้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 13 ข้อ 5 Hooray!</li> <li>● กระดาษ หมุด ริบบิ้นรางวัล สี</li> <li>● ชิ้นงานของเด็ก</li> </ul>

# PROJECT 1: MYSELF

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>15. เด็ก ๆ ทั้งชั้นออกเสียง (โดยการยกมือและครูนับจำนวนหรือวิธีอื่น ๆ ที่ครูเห็นเหมาะสม) ว่าจะให้ตัวแทนจากกลุ่มใดได้รางวัลที่ 1-2-3 หรือชมเชยตามลำดับ (ทุกคนจากทุกกลุ่มจะได้รางวัลใดรางวัลหนึ่ง บางรางวัลอาจมีมากกว่า 1 คนได้ ถ้าคะแนนเท่ากัน)</p> <p>16. ครูทบทวนเกณฑ์การเลือกชิ้นงานดีเด่นประเภทต่างๆ และใช้ขั้นตอนการคัดเลือกให้รางวัลในลักษณะเดียวกันกับข้อ 14 และ 15 ข้างต้น</p> <p>17. ครูและเด็ก ๆ ช่วยกันติดภาพบุคคลและชิ้นงานดีเด่นบนผนังพร้อมริบบิ้นรางวัล อาจให้เด็ก ๆ ติด Reward Stickers จากท้าย Activity Book เพิ่มเติมให้เพื่อนๆ ได้ จากนั้นปรบมือหรือร้องเพลง แสดงความยินดีให้กับทุกคนที่ได้ทำ Project 1 สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ภาพเด็กที่มีทักษะกระบวนการดีเด่น</li> <li>● Reward Stickers ท้าย Activity Book</li> </ul>
<p><b>การทำแฟ้มสะสมผลงาน (file/portfolio)</b></p>	<p>18. บอกเด็ก ๆ ว่าให้ทำแฟ้มสะสมผลงานของตน โดยดูภาพประกอบในกิจกรรมข้อ 6 Make 'My English File'. โดยอาจนำกล่องหรือแฟ้มเหลือใช้มาตกแต่งตามชอบ แล้วเขียนชื่อพร้อมนามสกุล (full name) ของตนบนกล่องหรือแฟ้มเป็นภาษาอังกฤษไว้จัดใส่ผลงานในวิชานี้ โดยให้ทำเป็นการบ้าน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 13 ข้อ 6 Make 'My English File'.</li> <li>● กล่องหรือแฟ้มเหลือใช้</li> <li>● ดินสอสีหรือสีเขียน</li> </ul>
<p><b>การบ้าน</b></p>	<p>19. ให้เด็กทำ Activities 8-9 ของ Project 1 ใน Activity Book (หรือทำในห้องเรียนตามเวลาที่มีคู่มือข้อ 11)</p> <p>20. ให้เด็กสร้าง My Picture Dictionary - Project 1 หน้า 79 โดยใช้สติ๊กเกอร์จากท้าย Activity Book ลอกภาพสติ๊กเกอร์หรือคำไปติดให้ตรงกับคำหรือภาพตามความหมาย ครูอ่านคำสั่ง แล้วตรวจสอบความเข้าใจ โดยอาจทำตัวอย่างให้ดู 1-2 ภาพในหนังสือของครู จากนั้นตรวจสอบกับทั้งชั้นว่าภาพใดควรติดคู่กับคำใดก่อนให้เด็กทำเอง</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Activity Book หน้า 8-9, 79 และ สติ๊กเกอร์ท้ายเล่ม</li> <li>● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> <li>● เว็บไซต์ <a href="http://www.plearnenglish.com">www.plearnenglish.com</a></li> </ul>

# PROJECT 1: MYSELF

ขั้นตอนการจัด กิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	21. ให้เด็กทำกิจกรรมข้อ 6 ในกิจกรรมการเรียนรู้ข้อ 18 ข้างต้นเป็นการบ้าน 22. ให้เด็กเล่น Alphabet Games และ Cat and Mouse Game: d/t - Project 1 ใน CD-ROM เพื่อทบทวน กิจกรรมการออกเสียงและการอ่านในกิจกรรมข้อ 1 และ 2 ของ Student's Book หน้า 12 ครูอาจแนะนำ การเล่นก่อนในห้องเรียน โดยคลิกปุ่ม <b>Demo</b> <b>เล่นให้ดู</b> 23. ให้เด็กเล่น Dictionary Game ของ Project 1 ใน เว็บไซต์	
<b>หมายเหตุ</b>	ก. ครูอาจใช้ Alphabet Games-Project 1 ใน CD-ROM แทนการสอนขั้นตอนกิจกรรม การเรียนรู้ข้อ 4-8 ข้างต้นได้ ข. ครูอาจพิมพ์ (print) หน้า My Picture Dictionary-Project 1 จากเว็บไซต์ <a href="http://www.plearnenglish.com">www.plearnenglish.com</a> แจกเด็ก ๆ หลังจากตรวจสอบกับเด็ก ๆ แล้วว่าควร ติดภาพใดคู่กับภาพใดในข้อ 20 ข้างต้น เพื่อให้ เด็ก ๆ ดูเป็นตัวอย่าง และติดภาพได้ถูกต้อง หรือครู อาจสอนหรือให้ครูวิชาคอมพิวเตอร์สอนให้เด็ก ๆ เข้าเว็บไซต์ข้างต้น ดูหัวข้อ My Picture Dictionary แล้วตรวจสอบเอง	



# PROJECT 2: GOOD FRIENDS

## แผนการสอน Project 2: Good Friends

### Project 2A: My Book of Friends (1)

เวลา 2 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ** ..... การขอโทษ การขอและการให้ความช่วยเหลือ รวมทั้งการบอกความชอบเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

**ตัวชี้วัด** ..... ต 1.1 ป.2/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ที่ฟัง  
 ต 1.1 ป.2/3 เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง  
 ต 1.1 ป.2/4 ตอบคำถามจากการฟังประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ ที่มีภาพประกอบ  
 ต 1.2 ป.2/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง  
 ต 1.2 ป.2/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองตามแบบที่ฟัง  
 ต 3.1 ป.2/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้อื่น  
 ต 4.1 ป.2/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

**จุดประสงค์ของบทเรียน** ..... เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตามคำสั่งง่ายๆ ในการเล่นเกมนับตัวอักษรได้
2. เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟังในนิทานใน CD-ROM และในแบบฝึกหัด
3. ตอบคำถามจากการฟังนิทานใน CD-ROM ได้
4. พูดโต้ตอบและพูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองในการทำชิ้นงาน “My Book of Friends”
5. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
6. ฟัง/พูด ประเมินความรู้สึกของตนเองในการเรียนรู้ในห้องเรียนได้

**สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา** .....

- โครงสร้างทางภาษา**
- What should I do ? → You should(say...).
  - I am sorry.
  - Are you alright?
  - (ทบทวน) He/She likes/likes to...
  - What can I do (for you)? → You can (sing a song).
  - How many...?
  - Do you like (Project 2A)? → Yes, a little/a lot.  
→ No, not at all.

# PROJECT 2 : GOOD FRIENDS

- คำศัพท์**
- คำกริยา : say, tell, cry, ask, feel, fall down  
(ทบทวน) run, sing, hear

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 2A ของ Student's Book หน้า 14-19
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)
3. เว็บไซต์ [www.plearnenglish.com/teacher](http://www.plearnenglish.com/teacher)
4. Activities 1-2 ของ Project 2 และ Worksheet 2.1 ใน Activity Book หน้า 11-12 และ 61
5. ดินสอ ยางลบ ดินสอสีหรือสีเทียน
6. กระดาษขนาด A4 จำนวน 1 แผ่นสำหรับเด็กแต่ละคน
7. กรรไกร ที่เย็บกระดาษ

## การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 140-151 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 4 Show your feelings. หน้า 19 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1


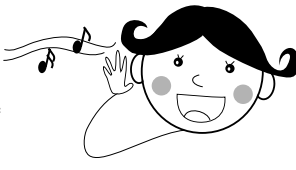

## กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ครูฟัง CD หรือฟังและดู CD-ROM เรื่อง Finnie the Fish(1)และฝึกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำการสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 27-30 ของคู่มือครูนี้</li> <li>● ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามที่ระบุในหัวข้อ <b>สื่อการเรียนรู้ทุกข้อ</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 14-17 ข้อ 1 Listen to 'Finnie the Fish' (1).</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> </ul>
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	1. ครูบอกเด็ก ๆว่าจะให้ฟังนิทาน เรื่อง Finnie the Fish ซึ่งเด็ก ๆเคยเรียนตอนต้นของนิทานมาแล้วในชั้น ป.1	● Student's Book หน้า 14-15 ข้อ 1

# PROJECT 2: GOOD FRIENDS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ให้เด็ก ๆ เปิด Student's Book หน้า 14 ดูภาพประกอบ ครูทบทวนคำศัพท์ โดยตั้งคำถาม เช่น How many fish are on page 14? Count. (เด็กตอบ Three.) ครูชี้ที่ปลาการ์ตูนสีส้ม-ขาว และถามว่า What's her name? (เด็กตอบ Finnie the Fish) ครูถาม What colour is she? (เด็กตอบ Orange and white) ครูถาม What colour are her friends? (เด็กตอบ Red, yellow, blue, white)</p> <p>2. ครูให้เด็กดูภาพประกอบหน้า 15 ให้เด็กเดาว่าเกิดอะไรขึ้นในนิทาน เด็กอาจตอบว่า ปลาวิ่งชนกัน หกล้ม ร้องไห้ ฯลฯ ครูใช้โอกาสนี้สอนคำนั้น ๆ ในภาษาอังกฤษ คือ run into, fall down และ cry ถามเด็ก ๆ ว่า เหตุการณ์เช่นนี้เคยเกิดขึ้นกับเด็ก ๆ หรือไม่ และเมื่อเกิดขึ้นแล้ว ควรจะอย่างไร</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Listen to 'Finnie the Fish' (1).</li> </ul>
<p>ชั้นนำเสนอและ ขั้นฝึก(1) (35 นาที)</p>	<p>3. ครูสอนเรื่อง Finnie the Fish(1) โดยปฏิบัติตามคำแนะนำการสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 27-30 ของคู่มือครูนี้</p> <p>4. ให้เด็กทำ Activity 1 Project 2 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p> <p>5. ให้เด็ก ๆ ทายว่าตอนต่อไปของเรื่องจะเป็นอย่างไร รับทุกคำตอบโดยยังไม่เฉลย</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> </ul>
<p>ขั้นฝึก(2) (20 นาที)</p>	<p>6. ครูสอนกิจกรรมข้อ 2 Play 'More or Less' โดยครูบอกเด็ก ๆ ว่าจะเล่นเกมฝึกหาตัวอักษรจากหน้าหนังสือเรียน เขียน 5+ ใหญ่ ๆ ทั่วไปลายกระดานหน้าห้องด้านหนึ่ง และ 5- ใหญ่ ๆ ทั่วไปลายอีกด้านหนึ่ง จัดบริเวณหน้ากระดานให้มีพื้นที่ที่พอให้ทั้งชั้นออกมาทำกิจกรรมได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Student's Book หน้า 18 ข้อ 2 Play 'More or Less'. และ หน้า 14 หรือหน้าอื่นที่ครูกำหนด</li> </ul>

# PROJECT 2 : GOOD FRIENDS

ขั้นตอนการจัด กิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>7. บอกเด็ก ๆ ให้เปิดหนังสือเรียนไปที่ หน้า 14 ให้เวลา เด็ก ๆ กวาดตาอย่างรวดเร็ว(ประมาณ 10 วินาทีหรือน้อยเกินกว่าเด็กจะนับได้หมดทัน เพื่อให้เกมมีความตื่นเต้นเร้าใจ) หาตัวอักษร f เฉพาะส่วนที่เป็นเนื้อหานิทาน แล้วให้เด็กปิดหนังสือ</p> <p>8. ถามเด็ก ๆ เช่น How many f's are on page 14 ? You think more than 5, go there (ชี้ไปที่เลข 5+ ที่เขียนไว้แล้วบนกระดาน)...less than 5, come here. (ชี้ด้านที่เขียน 5-) เด็ก ๆ จะต้องตัดสินใจอย่างรวดเร็วแล้ววิ่ง (หรือเดินเร็ว) ไปยืนที่หน้ากระดานด้านใดด้านหนึ่งตามความคิดของตน</p> <p>9. เมื่อทุกคนได้ที่ยืนแล้ว ครูให้เด็กนั่งลง แจกหนังสือเรียนของเด็ก 1-2 เล่ม ให้เป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ให้ช่วยกันเปิดหนังสือตรวจสอบคำตอบของตนโดยนับจำนวนจริงที่ตัวอักษรนั้นปรากฏในเนื้อหานิทานหน้านั้น ครูถามว่า Who's right ? เพื่อตรวจสอบ</p> <p>10. เล่นในทำนองเดียวกันนี้กับตัวอักษรอื่น ๆ ต่อไป และในหน้าอื่น ๆ</p> <p>11. ให้เด็ก ๆ ลอกคำศัพท์ใหม่ fall down, cry และ hear พร้อมวาดภาพประกอบเติมลงในสมุดสะสมคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรค่านั้นที่เคยทำจากชั้น ป.1 ครูอาจช่วยแนะนำลักษณะการวาดภาพประกอบง่าย ๆ เช่น</p> <p>fall down = </p> <p>hear = </p> <p>cry = </p>	

# PROJECT 2: GOOD FRIENDS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำไปใช้ (40 นาที)</p>	<p>12. ครูให้เด็กทำกิจกรรมข้อ 3 Make 'My Book of Friends'. ข้อ A-D โดยใช้ Worksheet 2.1 ใน Activity Book และทำปก My Book of Friends สำหรับจัดรวม Worksheet นี้เข้าเป็นเล่ม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 19 ข้อ 3 Make 'My Book of Friends'.</li> <li>● Activity Book หน้า 61 Worksheet 2.1</li> <li>● วัสดุอุปกรณ์ ข้อ 5-7</li> </ul>
<p>ขั้นสรุป (10 นาที)</p>	<p>13. ครูสุ่มเด็ก 3-4 คน ออกมาหน้าชั้น พูดแนะนำเพื่อนของตนจาก Worksheet 2.1 ที่ทำไว้ข้างต้น</p> <p>14. ครูสรุปความแตกต่างการใช้ likes (+คำนาม) และ likes to(+คำกริยา) ดังที่ปรากฏใน Worksheet 2.1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Worksheet 2.1 ของเด็ก</li> </ul>
<p>การบ้าน</p>	<p>15. ให้เด็กทบทวนการอ่านและร้องเพลงในนิทาน Finnie the Fish(1) ใน CD-ROM</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> </ul>
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (10 นาที)</p>	<p>16. โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Show your feelings. ใน Project 1A หน้า 35-36 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้</p> <p>17. ให้เด็ก ๆ ทำ Activity 2 Project 2 ใน Activity Book พร้อมครู</p> <p>18. บอกเด็ก ๆ ว่าในตอนปลาย Project 2 นี้ (ประมาณ 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้เอื้ออาทรเพื่อนดีเด่น (Caring Boy/Girl) และผู้ชอบช่วยเหลือดีเด่น (Helpful Boy/Girl) โดยยังคงมีการประกวดผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่าง ๆ ดังเช่นใน Project ก่อน ๆ ด้วย (เพื่อให้เด็กแสดงพัฒนาการอยู่เรื่อยๆ และให้มีจำนวนผู้ที่รับรางวัลเพิ่มขึ้น) ฉะนั้นเด็ก ๆ จึงควร</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 19 ข้อ 4 Show your feelings.</li> <li>● Activity Book หน้า 12 Activity 2</li> </ul>

# PROJECT 2: GOOD FRIENDS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>สังเกตเพื่อน ๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย ให้เด็ก ๆ เสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้เอื้ออาทรเพื่อนดีเด่นและผู้ชอบช่วยเหลือ แล้วครูและเด็กช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ผู้เอื้ออาทรเพื่อนดีเด่น : แบ่งปันอุปกรณ์หรือสิ่งของที่มีกับเพื่อน ปลอดภัยเมื่อเพื่อนร้องให้ขอโทษหรือแสดงความเสียใจเมื่อตนทำผิด ฯลฯ</li> <li>● ชอบช่วยเหลือ : ช่วยเหลือเพื่อนและครูทั้งในและนอกห้องเรียนในโอกาสต่าง ๆ</li> </ul> <p>19. ครูควรนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาร่วมกับแบบสังเกตและแบบบันทึกอื่น ๆ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก. หน้า 153)</p>	

## Project 2B: My Book of Friends (2)

เวลา 2 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ**.....การขอความช่วยเหลือและการขอบคุณ เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

**ตัวชี้วัด**.....

- ต 1.1 ป.2/3 เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง
- ต 1.1 ป.2/4 ตอบคำถามจากการฟังประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่าย ๆ ที่มีภาพประกอบ
- ต 1.2 ป.2/2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ ตามแบบที่ฟัง
- ต 1.2 ป.2/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตนเองตามแบบที่ฟัง

**จุดประสงค์ของบทเรียน**.....เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. เลือกภาพตรงตามความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังในนิทานใน CD-ROM และในแบบฝึกหัด
2. ตอบคำถามจากการฟังนิทานใน CD-ROM ได้
3. ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ ในการแสดงบทบาทสมมุติตามนิทานที่ฟังได้
4. พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองในการทำชิ้นงาน 'My Book of Friends' (2) ได้

# PROJECT 2: GOOD FRIENDS

## สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

- โครงสร้างทางภาษา**
- (ทบทวน) What can I do? → You can (take my hand).
  - (ทบทวน) What should I do? → You should (come and play with me).
  - (ทบทวน) He/She likes/likes to...
  - Take my hand.
  - Help me up.
  - Thank you. → You're welcome.
- คำศัพท์**
- คำกริยา : (ทบทวน) help, hear, ask, win, cry, swim, feel

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1 ใน Project 2B ของ Student's Book หน้า 20-23
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)
3. เว็บไซต์ [www.plearnenglish.com/teacher](http://www.plearnenglish.com/teacher)
4. Activity 3 ของ Project 2 และ Worksheet 2.2 ใน Activity Book หน้า 13 และ 63
5. ดินสอ ยางลบ ดินสอสีหรือสีเทียน
6. กรรไกร ที่เย็บกระดาษ

## การวัดและประเมินผล

ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 140-151 ของคู่มือครูนี้

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ครูฟัง CD และฟังหรือดู CD-ROM เรื่อง Finnie the Fish(2) และฝึกใช้ปั๊มควบคุมเพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำการสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 27-30 ของคู่มือครูนี้</li> <li>● ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามที่ระบุในหัวข้อ <b>สื่อการเรียนรู้ทุกข้อ</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 20-23 ข้อ 1 Listen to 'Finnie the Fish' (2).</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> </ul>

# PROJECT 2 : GOOD FRIENDS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)</p>	<p>1. ครูทบทวนความทรงจำของเด็กว่าเรื่อง Finnie the Fish(1) เป็นอย่างไร และเด็กทายตอนต่อไปว่าอย่างไร บอกเด็กว่าจะได้ดู/ฟังนิทานจาก CD-ROM ว่าเหมือนหรือต่างจากที่เด็กทายไว้</p>	<p>● Student's Book หน้า 14-17 ข้อ 1 Listen to 'Finnie the Fish' (1).</p>
<p>ชั้นนำเสนอและ ชั้นฝึก (55 นาที)</p>	<p>2. ครูสอนเรื่อง Finnie the Fish(2) โดยปฏิบัติตามคำแนะนำการสอนนิทาน/บทอ่านโดยใช้ CD-ROM ในหน้า 27-30 ของคู่มือครูนี้</p> <p>3. ถามเด็กว่าใครทายไว้เหมือนในเรื่องบ้าง ถ้าไม่เหมือนก็ไม่เป็นไร สนับสนุนให้เด็กมีความคิดที่แตกต่างไปได้ และพูดคุยถึงความคิดนั้น ให้อีกโอกาสให้ภาษาอังกฤษเพิ่มเติมตามสมควร</p> <p>4. ให้เด็กแสดงบทบาทสมมุติเรื่อง Finnie the Fish(2)</p> <p>5. ให้เด็กทำ Activity 3 Project 3 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p>	<p>● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</p> <p>● Activity Book หน้า 13 Activity 3</p>
<p>ชั้นนำไปใช้ (30 นาที)</p>	<p>6. ครูให้เด็กทำ Worksheet 2.2 เรื่อง My book of Friends(2) ใน Activity Book</p>	<p>● Activity Book หน้า 63 Worksheet 2.2</p>
<p>ชั้นสรุป(1) (15 นาที)</p>	<p>7. ครูสุ่มเด็ก 3-4 คน ออกมาหน้าชั้น พูดแนะนำเพื่อนของตนจาก Worksheet 2.2 ที่ทำไว้ข้างต้น</p>	<p>● Worksheet 2.2 ของเด็ก</p>
<p>ชั้นสรุป(2) หรือการบ้าน (15 นาที)</p>	<p>8. ให้เด็กเล่น Spelling Bee และ Talking Birds ได้หัวข้อ Games ใน Project 2 ใน CD-ROM</p> <p>9. ให้เด็กทบทวนการอ่านและร้องเพลงในนิทาน Finnie the Fish(2) ใน CD-ROM</p>	<p>● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</p>



# PROJECT 2: GOOD FRIENDS

## Project 2C: Look at Me

เวลา 2 ชั่วโมง

กิจกรรมทุกข้อตั้งแต่ข้อ 1-6 ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับ Project 1D : Look at Me ที่ได้ให้คำอธิบายไว้ในหน้า 48-54 ของคู่มือครูนี้ โดย

1. **Think back.** ให้คิดถึงคำที่ขึ้นต้นหรือลงท้ายด้วยตัวอักษร S/s และเสียง/s/ ที่เรียนมาใน Project 2 นี้และชี้ภาพที่ให้คำนั้น ดังเฉลยต่อไปนี้

**เฉลย** คำที่ขึ้นต้นด้วย s = ภาพที่ ① sing, ภาพที่ ② sixteen, ภาพที่ ④ squirrel  
คำที่ลงท้ายด้วย s = ภาพที่ ② rats, ภาพที่ ④ cats

ครูอาจใช้ Alphabet Game : S/s ของ Project 2 ใน CD-ROM สอน Phonic Reading ที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรกับเสียงในคำข้างต้นได้ แล้วให้เด็กเล่น Cat and Mouse Game : s/sh ของ Project 2 ใน CD-ROM

2. **Read and Match.**

**เฉลย** ลูกโป่งคำพูด ① I'm sorry.  
ลูกโป่งคำพูด ② Are you alright?.  
ลูกโป่งคำพูด ③ Thank you.  
ลูกโป่งคำพูด ④ You're welcome.

3. **Do Activities 4-8.** Then make 'My Picture Dictionary' in your Activity Book. ให้ทำ Activities 4-8 ของ Project 2 และสร้าง 'My Picture Dictionary' หน้า 80 โดยใช้สติ๊กเกอร์สำหรับ Project 2 ท้าย Activity Book จากนั้นให้ตรวจสอบความถูกต้องของ Picture Dictionary และเล่น Dictionary Game ในเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)

4. **IT time.** ครูให้เด็กดูภาพแป้นคอมพิวเตอร์ส่วนที่เป็นหมายเลข 1 ถึง 0 แล้วครูสุ่มพูดหมายเลข 11-20 เป็นภาษาอังกฤษ ให้เด็กชี้ที่หมายเลข 2 หมายเลขที่เรียงกันเป็นหมายเลขที่ครูพูดนั้น เช่น ครูพูด 'fifteen' เด็กจะชี้ที่หมายเลข 1 กับหมายเลข 5 เป็นต้น

5. **Hooray!** ให้เด็กและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ ตั้งแต่เริ่ม Project 2 นี้ (ดูกิจกรรมการเรียนรู้ข้อ 18 ของ Project 2A หน้า 59-60) และคัดเลือกชิ้นงานดีเด่นจากชิ้นงานทั้งหมดที่ทำใน Project 2

6. **Look at 'My English File'.** ครูช่วยเด็กจัดระบบเก็บชิ้นงานต่างๆที่ได้จากการทำ Project ลงใน 'My English File' ที่เด็กทำใน Project 1D แฟ้มนี้เปรียบเหมือนแฟ้มสะสมผลงานหรือพอร์ตโฟลิโอ (portfolio) วิชาภาษาอังกฤษของเด็ก

# PROJECT 3: BANANAS

## แผนการสอน Project 3 : Bananas

### Project 3A: Sun-dried Bananas

เวลา 3 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ** .....การบอกลักษณะของอาหาร การรู้จักถนอมอาหาร และการบอกความชอบเกี่ยวกับอาหาร รวมทั้งการบอกจำนวนนับ เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในการดำรงชีวิต

- ตัวชี้วัด** .....
- ต 1.1 ป.2/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องง่ายๆที่ฟัง
  - ต 1.1 ป.2/2 ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ และอ่านประโยคง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
  - ต 1.1 ป.2/3 เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง
  - ต 1.1 ป.2/4 ตอบคำถามจากการฟังประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ ที่มีภาพประกอบ
  - ต 1.2 ป.2/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
  - ต 1.2 ป.2/2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ตามแบบที่ฟัง
  - ต 1.3 ป.2/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
  - ต 3.1 ป.2/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้อื่น

**จุดประสงค์ของบทเรียน**.....เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องง่ายๆในการทำกล้วยตาก (sun-dried bananas) ได้
2. ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ และอ่านประโยคง่ายๆ ในบทอ่านและในแบบฝึกหัดได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟังในบทอ่าน ใน CD-ROM และในแบบฝึกหัด
4. ตอบคำถามจากการฟังประโยค บทสนทนา และบทอ่านง่ายๆที่มีภาพประกอบทั้งในหนังสือเรียน และใน CD-ROM ได้
5. พูดโต้ตอบและพูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัวในการเล่นเกมและประเมินตนเองได้
6. ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆในการทำกล้วยตากได้
7. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

**สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา** .....

โครงสร้างภาษา ● My banana is (yellow and green/small).

# PROJECT 3: BANANAS

- It has (a black spot/2 black lines).
  - Use ripe bananas.
  - Peel them.
  - Put them on a tray/in the sun.
  - Shoo, fly! Don't bother me.
  - I belong to you/somebody.
  - Press (the bananas) softly with clean hands.
  - Roll with a bottle between 2 plastic bags.
  - Keep them in a plastic box.
  - (ทบทวน) Now I can (count to fifty).
- คำศัพท์**
- จำนวนนับ : twenty-one (21) – fifty (50)
  - คำกริยา : peel, press, roll, turn over, clap
  - ของใช้ : tray, bottle, plastic bag, box

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-7 ใน Project 3A ของ Student's book หน้า 26-33
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)
3. เว็บไซต์ [www.plearnenglish.com/teacher](http://www.plearnenglish.com/teacher)
4. Activities 1-5 ของ Project 3 และ Worksheet 3.1-3.4 ใน Activity Book หน้า 19-23 และ หน้า 65-71
5. กัล้วยน้ำว่าสุกเท่ากับจำนวนเด็กหรือมากกว่า โดยตัดแยกเป็นลูกเดียว (หรืออาจให้เด็กนำมาจากบ้าน)
6. ถาดหรือกระดัง
7. ผ้าขาวบางหรือผ้าสีสำหรับกันแมลงวัน
8. ชามและจานหล่อน้ำสำหรับกันมด
9. ขวดสะอาดตามต้องการ (สำหรับกั้นทับกัล้วยให้แบน) พร้อมถุงพลาสติกสำหรับใส่อาหาร 2 ถุงต่อขวด
10. ดินสอ ยางลบ ดินสอสีหรือสีเทียน
11. กรรไกร ที่เย็บกระดาษ



# PROJECT 3: BANANAS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ครูฟังCD หรือฟังและดูCD-ROM เรื่อง Making Sun-dried Bananas (1) และ (2) พร้อมเพลงประกอบ Shoo, fly! Don't Bother Me. และ I Have Two Hands และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอนโดยดูคำแนะนำ การสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 27-30 ของคู่มือครูนี้</li> <li>● ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามที่ระบุในสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ</li> </ul>	
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอาจใช้คำถามต่อไปนี้ถามเด็ก ๆ <ul style="list-style-type: none"> <li>+ นักเรียนรู้จักกล้วยไทยชนิดใดบ้าง(คำตอบอาจเป็นเช่น กล้วยน้ำว้า กล้วยไข่ กล้วยหอม กล้วยเล็บมือนาง กล้วยหักมุก)</li> <li>+ นักเรียนชอบรับประทานกล้วยหรือไม่ เพราะอะไร (คำตอบอาจเป็น เช่น หวาน นุ่ม อร่อย อิ่มท้อง ราคาไม่แพง มีตลอดปี)</li> <li>+ นักเรียนเคยเห็นต้นกล้วย เครือกล้วย และปลีกล้วยหรือไม่ แต่ละส่วนรูปร่างเป็นอย่างไร บอกเพื่อนๆ และวาดภาพบนกระดาษให้เพื่อนๆดู</li> </ul> </li> <li>2. บอกเด็ก ๆ ว่ากล้วยเป็นผลไม้เมืองร้อน ประเทศในเขตร้อน เช่น สหรัฐอเมริกาหรืออังกฤษจะปลูกกล้วยไม่ได้ จึงต้องสั่งซื้อจากประเทศอื่นและมีคำเรียกในภาษาอังกฤษเพียงคำเดียวคือ banana ไม่จำแนกชื่อออกไปตามชนิดต่างๆอีก <p>กล้วยเป็นผลไม้ที่มีประโยชน์ มีวิตามินบีสูง ช่วยทำให้อารมณ์แจ่มใส และช่วยให้ระบบขับถ่ายดี นอกจากนี้ส่วนอื่นๆ ของกล้วย เช่น ใบ และลำต้นยังสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้อีก เช่น ใบตองใช้ห่อของ และเชือกกล้วยหรือกาบกล้วยใช้มัดของ ลำต้นผ่านใช้เป็นฐานทำกระทง</p> </li> </ol>	

# PROJECT 3: BANANAS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ฯลฯ ครูอาจพูดคุยถึงสิ่งเหล่านี้ โดยนำของจริง (เช่น ขนมที่ห่อด้วยใบตอง) มาให้เด็กดูและถามว่าสิ่งนั้น (ใบตอง) คืออะไร มาจากไหน ด้วยประโยชน์มากมายเหล่านี้ เราจึงจะศึกษาเรื่องกล้วยและการถนอมกล้วยเป็นอาหารในบทเรียนนี้</p>	
<p><b>ขั้นนำเสนอ (1) และขั้นฝึก(1) (30 นาที)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. ครูทบทวนคำศัพท์จำนวนนับ one ถึง twenty และ ทบทวนคำ banana โดยชี้ที่ภาพกล้วยและให้เด็ก ๆ บอกคำภาษาอังกฤษของภาพนั้น</li> <li>4. ครูสอนข้อ A. Read and say the missing words. โดยอ่านบทพูดเข้าจังหวะให้เด็กฟังและชี้คำตาม เมื่ออ่านถึงช่องว่างที่มีคำที่หายไป ให้เด็กบอกคำที่หายไปนั้น เด็กควรตอบได้เพราะเรียนมาแล้ว และสามารถใช้การตีความรูปแบบภาษาที่เรียงจำนวนมาแล้วตอนต้นของบทพูดเข้าจังหวะ(คำที่หายไปคือ sixteen bananas, seventeen bananas และ nineteen bananas, twenty bananas) ครูเขียนคำตอบของเด็กบนกระดาน และบอกให้เด็กตรวจสอบจาก CD หรือ CD-ROM</li> <li>5. ครูเปิด CD หรือ CD-ROM ให้เด็กฟัง 1 ครั้ง และตรวจสอบกับคำตอบที่เขียนไว้บนกระดาน</li> <li>6. ครูเปิด CD หรือ CD-ROM ให้เด็กฟังและพูดตามจนคล่อง บอกเด็ก ๆ ให้สมมุติตนเป็นกล้วยและให้ยืนขึ้นทีละคนตามลำดับที่นั่งของตน (ครูกำหนดให้) ให้ตรงกับลำดับจำนวนกล้วยใน CD หรือ CD-ROM หากมีเด็กมากกว่า 21 คน ให้เริ่มหนึ่งใหม่ในรอบต่อไป เมื่อทุกคนยืนหมดแล้ว ให้พูดเข้าจังหวะอีกรอบ โดยรอบนี้ให้เด็กพูดเองทีละคนตามลำดับจำนวนนับที่มาถึงตนและนั่งลง (ดูคำแนะนำการสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะโดยใช้ CD-ROM หน้า 25-27 ในคู่มือครูนี้ด้วย)</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 26-27 ข้อ 1 Chant 'One Banana'.</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> <li>● Activity Book หน้า 19-22 Activities 1-4</li> </ul>

# PROJECT 3: BANANAS

ขั้นตอนการจัด กิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>7. ครูสอนข้อ B. Look at the numbers. โดยให้เด็กดูหมายเลข 21 ถึง 29 ใน Student' Book และถามเด็กว่าแต่ละหมายเลขควรจะอ่านออกเสียงว่าอย่างไร โดยลองอ่านคำที่ให้คู่กันแต่ละหมายเลข ครูชี้แนะให้เปรียบเทียบการสะกดคำต่างๆกับคำในบทพูดเข้าจังหวะที่ฝึกมาแล้ว และลองเดาการออกเสียงคำว่า thirty, forty และ fifty ก่อนตรวจสอบกับ CD หรือ CD-ROM เปิด CD หรือ CD-ROM ให้เด็กฟังและออกเสียงตาม</p> <p>8. ครูสอนข้อ C. Match the bananas(1-5) to the numbers (a-e). โดยให้เด็กจับคู่ช่วยกันนับว่าภาพ 1-5 นั้นแต่ละภาพมีกล้วยกี่ลูก แล้วจับคู่ภาพ 1-5 กับคำบอกจำนวนที่ตรงกัน(a-e) เฉลย 1=b, 2=a, 3=e, 4=c, 5=d</p> <p>9. ให้เด็กทำ Activities 1-4 Project 3 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p>	
<p>ชั้นนำเสนอ (2) ชั้นฝึก(2)และ ชั้นนำไปใช้(1+2) (25 นาที)</p>	<p>10. ครูสอนกิจกรรมข้อ 2 Play 'Find Your Banana' ข้อ A. Chant and take a banana. โดยครูให้เด็กนั่งเป็นวงกลม และส่งกล้วยให้เด็กคนใดคนหนึ่งทีละลูก ให้เด็ก ๆ ส่งต่อกันไปทางเดียวจนถึงคนสุดท้ายที่นั่งติดกับคนที่ครูส่งกล้วยให้ ซึ่งจะเก็บกล้วยไว้ เด็กจะพูดเข้าจังหวะ Chant 'One Banana' และนับกล้วยไปด้วยขณะที่ครูส่งกล้วยให้จนหมด ทุกคนจะได้กล้วยคนละ 1 ลูก</p> <p>11. ครูสอนกิจกรรม ข้อ B. Look at your banana. Remember it. โดยบอกให้เด็กสังเกตรายละเอียดรูปร่างลักษณะกล้วยของตน โดยสอนประโยคเป็นภาษาอังกฤษ เช่น This banana is (yellow and green). /This banana is (small)./It has (a black spot /two black lines). เป็นต้น ให้เวลาเด็กดูรายละเอียด</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 28-29 ข้อ 2 Play 'Find Your Bananas'.</li> <li>● Activity Book หน้า 65 Worksheet 3.1</li> <li>● กล้วยน้ำว้าเท่าจำนวนเด็ก</li> </ul>

# PROJECT 3: BANANAS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>และขอข้อสังเกตเป็นภาษาไทยจากเด็กและครูให้ภาษาอังกฤษ (ดูเพิ่มเติมในหมายเหตุ) บอกเด็กให้ทราบว่าควรสังเกตและจดจำรายละเอียดนี้ให้ได้ เพราะขั้นตอนต่อไปเด็ก ๆ จะต้องหากล้วยของตนให้พบและบอกเหตุผลได้ว่าทำไมจึงคิดว่ากล้วยลูกนั้นเป็นของตน ให้เด็กจับคู่ฝึกพูดบอกเหตุผลนั้น ครูเดินสำรวจและให้ความช่วยเหลือ</p> <p>12. ครูสอนกิจกรรมข้อ C. Chant and give your banana back. โดยให้เด็ก ๆ ส่งกล้วยเวียนกลับคืนให้ครูใส่ลงในตะกร้า โดยพูดเข้าจังหวะนับไปพร้อมกัน ดังเช่นในขั้นตอนที่ 1 ข้อ A แต่ย้อนทางจากเดิม</p> <p>13. ครูสอนกิจกรรมข้อ D. Chant and take your banana back. Say how you know it's yours. โดยครูคละกล้วยในตะกร้า แล้วส่งกล้วยคืนให้เด็กทีละลูก ทำเช่นเดียวกับในข้อ A แต่บอกเด็กให้สังเกตกล้วยทุกลูกที่ส่งมาถึงตนว่าเป็นกล้วยใบเดิมของตนหรือไม่ ถ้าใช่ให้เก็บไว้ ถ้าไม่ใช่ให้ส่งต่อไปในวง อาจเวียนรอบวงได้มากกว่า 1 รอบ เพราะอาจมีเด็กบางคนยังสังเกตไม่รอบคอบในรอบแรกทีกล้วยของตนมาถึงตนแล้ว บอกเด็กว่าหากจำไม่ได้หรือไม่แน่ใจให้ส่งผ่านไปก่อน กล้วยจะเวียนกลับมาให้คู่อีก ควรชี้ข้อสัจย์ต่อตนเองและเพื่อน และไม่เก็บไว้จนกว่าจะแน่ใจจริง(กรณีจำผิดโดยไม่เจตนา)</p> <p>ดู หมายเหตุ)</p> <p>14. ครูขอเหตุผลจากเด็กว่าสังเกตได้อย่างไรว่าเป็นกล้วยใบเดิมของตน โดยถาม เช่น Ning. How do you know it's your banana? ช่วยการตอบของเด็กเป็นภาษาอังกฤษตามสมควร หากเด็กยังตอบไม่ได้คล่องหลังจากฝึกมาแล้ว อนุญาตให้ตอบเป็นภาษาไทยและครูย้ำภาษาอังกฤษหรือให้เพิ่มเติม</p>	



# PROJECT 3: BANANAS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	15. ให้เด็กทำ Worksheet 3.1 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)	
<p>ชั้นนำเสนอ (3)            ขั้นฝึก(3)            และชั้นนำไปใช้(3)            (30 นาที)</p>	<p>16. ครูสอนกิจกรรมข้อ 3. Make 'Sun-dried Bananas' (1) โดยปฏิบัติตามคำแนะนำการสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM หน้า 27-30 ในคู่มือครูนี้ พร้อมทั้งอธิบายเพิ่มเติม และให้เด็กลงมือปฏิบัติจริง ในขณะดู CD-ROM ไปตามลำดับดังข้อต่อไป</p> <p>17. ครูพูดคำสั่งข้อ A. Use ripe bananas. และ Peel them. ย้ำความหมายคำว่า ripe banana (กล้วยสุก) และ green banana (กล้วยดิบ) และ peel (ปอกเปลือก) ไปพร้อม ๆ กับการให้เด็กลงมือปฏิบัติจากของจริง ควรให้เด็กล้างกล้วยและล้างมือให้สะอาดก่อนปอก เพื่อไม่ให้สิ่งสกปรกบนเปลือกติดมือ เมื่อจับกล้วยวางบนกระดิ่งในขั้นตอนต่อไป</p> <p>18. ครูพูดคำสั่งข้อ B. Put them on a tray. ย้ำคำว่า tray (ถาดหรือกระดิ่ง) และคำสั่ง Put them on a tray. หรือ Put it here. ขณะให้เด็กวางกล้วยที่ปอกแล้วบนถาดหรือกระดิ่ง</p> <p>19. ครูพูดคำสั่งข้อ C. Put them in the sun all day. อธิบายความหมายและพูดคุยกับเด็กเรื่องการถนอมอาหารโดยใช้ความร้อนจากแสงอาทิตย์ บอกเด็กว่านี่คือขั้นตอนในวันที่ 1 ของการทำกล้วยตาก ความร้อนจากแสงอาทิตย์จะทำให้น้ำในกล้วยระเหยไป กล้วยจะแห้งและเก็บไว้ได้นาน ทำให้เรามีอาหารไว้รับประทานได้นานขึ้น ย้ำความหมายคำว่า hot และ dry ควบคู่กันไป</p> <p>20. ให้เด็กทำ Worksheet 3.2 ใน Activity Book สังเกตลักษณะของกล้วยในวันแรกของการทำกล้วยตาก ก่อนนำไปตาก ครูตรวจสอบว่าเด็ก เข้าใจคำศัพท์และการทำแบบฝึกหัดนี้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 30 ข้อ 3</li> <li>● Make 'Sun-dried Bananas' (1).</li> <li>● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> <li>● Activity Book หน้า 67 Worksheet 3.2</li> <li>● กล้วยน้ำว้า</li> <li>● เท้าจำนวนเด็กหรือมากกว่า</li> <li>● ถาดหรือกระดิ่ง</li> <li>● ผ้าขาวบางหรือผ้าสีกันแมลงวัน</li> <li>● ชามและจานหล่อน้ำ</li> <li>● ดินสอ ยางลบ</li> <li>● ดินสอสี หรือสีเทียน</li> <li>● กรรไกร ที่เย็บกระดาษ</li> </ul>

# PROJECT 3: BANANAS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>21. ช่วยกันหาที่ที่มีแดดดีในบริเวณโรงเรียน และเหมาะสมที่จะตากกล้วยได้ ให้เด็ก ๆ แยกกันไปดูว่าที่ใดเหมาะสม โดยบอกว่า “ที่ที่เหมาะสม” หมายถึง ที่ที่มีแดดส่องถึงมากตลอดเวลา ห่างไกลจากฝุ่นควันและแมลงหรือสัตว์ที่จะมารบกวน แล้วช่วยกันนำถาดที่ปกกล้วยวางไว้แล้วไปวาง ณ ที่นั้น (ควรตั้งไว้ที่สูง เช่น บนโต๊ะ หากมีปัญหาเรื่องแมลงวันมาก หาผ้าขาวบางมาคลุม หรือนำผ้าซีชนิดลวดที่แดดส่องผ่านได้มาครอบไว้)</p> <p>22. ครูพูดคำสั่งข้อ D. Take in the bananas in the evening. Put water under the tray. ก่อนกลับบ้านในเย็นวันนั้น ในขณะที่ให้เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บถาดกล้วยตากเข้าไว้ในร่ม(ในห้องเรียนหรือที่เหมาะสม) โดยวางบนจานหล่อน้ำกันมด (ดูภาพประกอบใน Student’s Book ) พูดคุยกับเด็กว่าเหตุใดจึงต้องทำเช่นนั้น เช่น The banana is sweet. (กล้วยมีความหวาน) Ants like sweet things.(มดชอบความหวาน) But they can’t swim.(แต่มดว่ายน้ำไม่ได้) กำหนดผู้รับผิดชอบ นำถาดกล้วยตากไปตากแดดต่อในวันรุ่งขึ้น</p>	
<p>ชั้นนำเสนอ (4) ชั้นฝึก(4) และ ชั้นนำไปใช้(4) (60 นาที)</p>	<p>23. ให้เด็กทำ Worksheet 3.2 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p> <p>24. ครูสอนกิจกรรมข้อ 2 Sing ‘Shoo, Fly! Don’t Bother Me’. และกิจกรรมข้อ 5 Sing ‘I Have Two Hands’. โดยปฏิบัติตามคำแนะนำการสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะ โดยใช้CD-ROM ในหน้า 25-26 ของคู่มือครูนี้ โดยให้เด็กร้องเพลงแรกขณะออกไปดูกล้วยตากว่ามีแมลงวันมาตอมหรือไม่ และร้องเพลงที่สองขณะล้างมือให้สะอาดเพื่อทำกล้วยตากในวันที่สองต่อไป</p>	<p>● Student’s Book หน้า 31-33 ข้อ 4 Sing ‘Shoo Fly! Don’t Bother Me’. และข้อ 5 Sing ‘I Have Two Hands’. รวมทั้งข้อ 6 Make ‘Sun-dried Bananas’(2).</p>

# PROJECT 3: BANANAS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>25. ครูสอนกิจกรรมข้อ 6 Make ‘Sun-dried Bananas’ (2). โดยปฏิบัติตามคำแนะนำการสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 27-30 ของคู่มือครูนี้ พร้อมทั้งอธิบายเพิ่มเติมและให้เด็กลงมือปฏิบัติจริง ในขณะที่ดู CD-ROM ไปตามลำดับดังข้อต่อไป</p> <p>26. ครูพูดคำสั่ง ข้อ A. Press the bananas softly with clean hands. หรือ Roll with a bottle between 2 plastic bags. โดยตรวจสอบว่าเด็กล้างมือมาสะอาดและแห้งดีแล้วในวันที่ 2 ของการทำกล้วยตากนี้ ในขณะที่เด็กแต่ละคนหยิบกล้วยขึ้นมาบีบเบาๆ ให้แบน (ไม่ต้องให้แบนมาก เพราะจะได้บีบอีกในวันที่ 3) หรือให้วางกล้วยระหว่างแผ่นพลาสติก 2 ชั้น แล้วใช้ด้านข้างของขวดแก้วทรงกลมกลิ้งทับเบาๆ ให้พอแบน (ดูภาพประกอบใน Student’s Book) ย้ำความหมายของประโยค Press softly. ขณะชี้แจงให้เด็กปฏิบัติ</p> <p>27. ครูพูดคำสั่งข้อ B. Put them in the sun again. Turn over at midday. In the evening, take them in. ในขณะที่เด็กนำกล้วยทั้งหมดที่ทับให้แบนแล้วออกไปตากแดดอีกครั้ง และระหว่างวันให้ออกไปกลับด้านกล้วย 1 ครั้ง ย้ำความหมายคำศัพท์ turn over (พลิก) และนำเข้าไปในร่มตอนเย็น หล่อน้ำก้นมดให้เรียบร้อย</p> <p>28. ให้เด็กสังเกตสีและรูปร่างลักษณะของกล้วยตากในวันที่ 2 นี้เมื่อเก็บกลับเข้ามา แล้วทำ Worksheet 3.3 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p> <p>29. ครูพูดคำสั่งข้อ A. ในวันที่ 3 คือ Repeat as Day 2. หรือใช้คำสั่งในข้อ 26 และ 27 ข้างต้นขณะให้เด็กปฏิบัติขั้นตอนดังเช่น ในวันที่ 2 ของการทำกล้วยตาก</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> <li>● ขวดสะอาด (ถ้าต้องการ) พร้อมถุงพลาสติกสำหรับใส่อาหาร 1 ถุง ต่อ 1 ขวด</li> <li>● Activity Book หน้า 69 และ 71</li> <li>● Worksheets 3.3 และ 3.4</li> <li>● ดินสอ ยางลบ</li> <li>● ดินสอสี หรือสีเทียน</li> <li>● กรรไกร ที่เย็บกระดาษ</li> </ul>

# PROJECT 3: BANANAS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>30. ครูพูดคำสั่ง <b>Keep them in a plastic box.</b> และ <b>Enjoy eating!</b> เมื่อครูตรวจสอบว่ากล้วยแห้งพอเหมาะที่จะเก็บและรับประทานได้แล้ว หากแดดดีมาตลอด 3 วัน ควรแห้งพอเหมาะที่จะรับประทานได้ นิ่มและไม่แข็งเกินไป ให้เด็กรับประทานและเก็บที่เหลือใส่กล่องสะอาดไว้รับประทานต่อไป แต่หากยังแห้งไม่ได้ที่ ให้เก็บไว้ตากต่ออีก 1 วันหรือจนกว่าจะพอเหมาะ</p> <p>31. ครูสอนชื่ออาหาร ใน <b>Student's Book</b> หน้า 33 โดยให้เด็กดูภาพประกอบและเดาว่าน่าจะเป็นอะไร คือ <b>sun-dried bananas</b> (กล้วยตาก) <b>banana chips</b> (กล้วยฉาบหรือกล้วยอบกรอบ) และ <b>bananas in coconut milk</b> (กล้วยบวชชี)</p> <p>32. ให้เด็กทำ <b>Worksheet 3.4</b> ใน <b>Activity Book</b> (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p>	
<p><b>ขั้นสรุป</b> (15 นาที)</p>	<p>33. ครูใช้ภาษาอังกฤษที่เด็กเรียนมาใน <b>Project</b> นี้สอดแทรกในการพูดคุยกับเด็กในเรื่องต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● นักเรียนใช้เวลาในการตากกล้วยให้แห้งพอเหมาะ (ไม่นิ่มเกินไปหรือไม่แข็งเกินไป) ก็วัน เพราะเหตุใดจึงใช้เวลาเท่านั้น (คำตอบคือ แดดดีหรือแดดไม่ดี)</li> <li>● นักเรียนชอบรับประทานกล้วยสุกหรือกล้วยตากมากกว่ากัน เพราะเหตุใด และรู้สึกอย่างไรที่ได้รับประทานอาหารที่ช่วยกันทำเอง</li> <li>● ขนาดของกล้วยในวันที่ 3 เล็กหรือใหญ่กว่าในวันแรก เพราะเหตุใด</li> <li>● หากมีกล้วยตากมา หรือเด็กได้นำกล้วยมาจากบ้านเพื่อทำกิจกรรมนี้ ให้เด็กแบ่งนำกลับไปให้พ่อแม่/ผู้ปกครองได้รับประทานและภูมิใจในความสามารถของเด็กด้วย โดยบอกให้เด็กเล่าวิธีทำให้พ่อแม่/ผู้ปกครองฟัง</li> </ul>	

# PROJECT 3: BANANAS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การบ้าน	34. ให้เด็กเล่น Grouping Game : Body, Number, Food และ Spelling Bee ของ Project 3 ใน CD-ROM และทบทวนการฟังและอ่านเรื่อง Making Sun-dried Bananas ใน CD-ROM	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> </ul>
การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (15 นาที)	<p>35. โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Show your feelings. ใน Project 1A หน้า 35-36 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยปรับและเพิ่มเติม ดังนี้</p> <p>36. ให้เด็กทำ Activity 5 Project 3 ใน Activity Book</p> <p>37. บอกเด็กๆว่าในตอนปลาย Activity 3 นี้(ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้ที่สะอาดที่สุด (Clean Boy/Girl) และผู้ที่ซื่อสัตย์ที่สุด(Honest Boy/Girl) โดยยังคงมีการประกวดผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ ดังเช่นใน Project ก่อนๆด้วย (เพื่อให้เด็กมีโอกาสดูแสดงพัฒนาการอยู่เรื่อยๆและให้มีจำนวนผู้ที่ได้รับรางวัลเพิ่มขึ้น) ฉะนั้นเด็กๆจึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย</p> <p>38. ให้เด็กเสนอแนวการสังเกต และตัดสินคัดเลือกผู้ที่จะสะอาดที่สุดและผู้ที่จะซื่อสัตย์ที่สุด แล้วครูและเด็กช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ผู้ที่สะอาดที่สุด : ล้างมือและเช็ดให้แห้งก่อนหยิบจับอาหาร ล้างผลไม้ก่อนทำการปอกเปลือก ล้างจานหรือเครื่องใช้ในการทำอาหารให้สะอาดอยู่เสมอ ฯลฯ</li> <li>● ผู้ที่ซื่อสัตย์สุจริต : ไม่ทักท้วงว่าสิ่งของผู้อื่นเป็นของตน หากไม่แน่ใจในสิ่งใดก็ยอมรับว่าไม่แน่ใจหรือจำไม่ได้ ฯลฯ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 33 ข้อ 7 Show your feelings...</li> <li>● Activity Book หน้า 23 Activity 5</li> </ul>

# PROJECT 3: BANANAS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>39. ครูควรนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาพร้อมกับแบบสังเกตและแบบบันทึกอื่น ๆ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็ก (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก. หน้า 153)</p>	
<p><b>หมายเหตุ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ในขั้นตอนข้อ 11 ครูควรย้ำเรื่องความจำเป็นในการสังเกตรายละเอียดและให้ทุกคนบอกรายละเอียดนั้น ระหว่างการฝึกกับเพื่อนให้ชัดเจน โดยครูช่วยให้ภาษาอังกฤษที่แตกต่างไป เพื่อที่ขั้นตอนข้อ 13 จะเป็นไปได้ราบรื่นขึ้น และเด็กจะซื้อสัตย์พอที่จะไม่เก็บกล้วยของเพื่อนไปเป็นของตน ภาษาอังกฤษเพิ่มเติม ได้แก่ This banana is straight (ลูกตรง)/is curved (ลูกงอ). The black spot/line is at the top/bottom/middle. (จุด/เส้นดำอยู่ด้านบน/ล่าง/กลาง)</li> <li>● อภิปรายว่าเกิดอะไรขึ้นหากมีนักเรียนจำผิด โดยไม่เจตนาหรือไม่ซื้อสัตย์ในข้อ 13 ให้เด็กเสนอว่าแก้ปัญหอย่างไรก่อน แล้วครูอาจให้เด็กที่ได้กล้วยที่ไม่แน่ใจว่าเป็นของตน นำกล้วยมาเปรียบเทียบกัน หรือไปมองหาจากของคนอื่น พบแล้วให้ทั้งคู่บอกเหตุผลอีกครั้ง ครูช่วยประสานหรือประนีประนอมไม่ให้บรรยากาศเครียดเป็นการจับผิดจนหมดสนุก ใช้วิจารณญาณตามความเหมาะสม</li> <li>● ยกตัวอย่างสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันที่ต้องใช้ทักษะการสังเกตอย่างละเอียดรอบคอบนี้ (เช่น กรณีของหาย ซึ่งเกิดบ่อยกับเด็กในวัยนี้ในโรงเรียน และเด็กจะต้องบอกได้ว่าของนั้นเป็นอย่างไร) รวมทั้งผลที่อาจเกิดขึ้น หากบุคคลนั้นไม่ซื้อสัตย์</li> </ul>	

# PROJECT 3: BANANAS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ควรให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกขั้นตอนด้วยตนเองให้มาก โดยไม่ใช่เป็นการสังเกตดูครูทำ เด็กจะชอบการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งจะประทับในความทรงจำได้ดี และนานกว่าการบอกเล่าหรือดูจากครู และเกิดนิสัยพึ่งตนเองได้ในที่สุด หากเด็กทำได้ช้าหรือเลอะเทอะบ้าง ครูควรอดทนและให้คำแนะนำตามความเหมาะสม โดยพึงระลึกไว้เสมอว่านี่คือกระบวนการสร้างเด็กให้สามารถช่วยตนเองและไม่ใจร้อนดังทุกอย่างมาทำเองจนเด็กหมดโอกาส</li> </ul>	

## Project 3B: My Find-Out Book

เวลา 1 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ** ..... การบอกความชอบเกี่ยวกับอาหาร เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในการดำรงชีวิต

**ตัวชี้วัด** ..... ต 1.1 ป.2/3 เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง  
 ต 1.1 ป.2/4 ตอบคำถามจากการฟังประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ ที่มีภาพประกอบ  
 ต 1.2 ป.2/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง  
 ต 1.3 ป.2/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

**จุดประสงค์ของบทเรียน** ..... เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟังในบทฟัง/อ่านในหนังสือเรียน
2. ตอบคำถาม พูดโต้ตอบ และให้ข้อมูลเกี่ยวกับความชอบเรื่องอาหาร ในบทฟัง/อ่านที่มีภาพประกอบ

**สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา** .....

โครงสร้างทางภาษา ● Who likes bananas? → I do/don't.

คำศัพท์ ● (บททวน) animal, butterfly, ant, frog, fish, bee

# PROJECT 3: BANANAS

## สาระการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมในข้อ 1 ใน Project 3B ของ Student's Book หน้า 34-35
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)
3. เว็บไซต์ [www.plearnenglish.com/teacher](http://www.plearnenglish.com/teacher)
4. Worksheet 3.5 ใน Activity Book หน้า 73
5. กรรไกร ที่เย็บกระดาษ

## การวัดและประเมินผล

ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 140-151 ของคู่มือครูนี้

## กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ครูฟัง CD บทอ่าน Who likes bananas? แล้วฝึกพูดให้เหมือน</li> <li>● ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามที่ระบุในสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ</li> </ul>	● CD พร้อมอุปกรณ์เล่น
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (1 นาที)	1. ครูถามเด็ก ๆ ว่าเคยเห็นสัตว์ชนิดใดกินกล้วยบ้าง ให้เด็กตอบเป็นภาษาไทยถ้ายังไม่ทราบคำภาษาอังกฤษชนิดนั้นรับทุกคำตอบโดยยังไม่เฉลย และบอกเด็กว่าจะได้พิสูจน์เรื่องนี้กันในบทเรียนต่อไป	
ชั้นนำเสนอ (15 นาที)	2. ครูสอนกิจกรรมในข้อ A. Guess. Who says what? Match ①-⑧ to [a] or [b]. โดยครูให้เด็กดูภาพสัตว์ ①-⑧ ใน Student's Book แล้วทบทวนคำเรียกสัตว์ที่เรียนมาแล้ว พร้อมทั้งสอนคำศัพท์ใหม่ hen และ monkey ให้เด็กลองเดาการออกเสียงจากตัวสะกด (เป็นการลองฝึกอ่านก่อนตรวจสอบกับซีดีในขั้นตอน	● Student's Book หน้า 34-35 ข้อ 1 Listen to 'Who likes Bananas?'



# PROJECT 3: BANANAS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ข้อ 5 ต่อไป)ครูรับทุกคำตอบโดยยังไม่เฉลย แต่สนับสนุน ให้กำลังใจ หรือชี้แนะ</p> <p>3. ถามเด็กว่าคำพูดของเด็กหญิงและชายในภาพที่ว่า <b>We've got a lot of bananas. Who likes bananas?</b> น่าจะหมายความว่าอะไร และสัตว์แต่ละตัวน่าจะตอบว่า <b>I do.</b> (ฉันชอบ) หรือ <b>I don't.</b> (ฉันไม่ชอบ)</p> <p>4. ให้เด็กจับคู่ภาพ ① - ⑧ กับประโยคด้าน <b>a</b> หรือ <b>b</b> โดยให้ทำเป็นคู่ ช่วยกันคิดคาดเดาจากประสบการณ์ของตน ครูขอคำตอบจากเด็กเขียนขึ้นกระดานไว้ โดยยังไม่เฉลย แต่บอกให้เด็กตรวจสอบการเดาของตนจากการฟังซีดีในขั้นต่อไป</p> <p>5. ครูทำกิจกรรมข้อ <b>B. Check with the CD.</b> โดยเปิดซีดีให้เด็กฟัง และตรวจสอบกับคำตอบที่เด็ก ๆ เดาไว้บนกระดาน ถามว่าใครเดาถูกบ้าง(เด็ก ๆ จะดีใจมากเมื่อตนเดาถูก แต่คนที่เดาไว้ไม่ถูกก็จะไม่รู้สึกลายหน้าแต่อย่างใด เพราะถือว่าเป็นการเดาและการฝึกความกล้าแสดงความคิดเห็น)</p> <p><b>เฉลย</b> 1,2,3,4 = b, 5,6,7,8 = a</p>	
ขั้นฝึก (5 นาที)	6. เปิดซีดีให้เด็กฟังและออกเสียงตาม โดยใช้ประโยคนั้น ๆ ไปพร้อมกันจนคล่อง	● CD พร้อมอุปกรณ์เล่น
ขั้นนำไปใช้ (35 นาที)	<p>7. ครูถามเด็ก <b>Who likes bananas?</b> สุ่มให้เด็กตอบตามจริง โดยใช้ประโยคตอบแบบสั้น <b>I do.</b> หรือ <b>I don't.</b></p> <p>8. ครูทำกิจกรรมข้อ <b>C. What about the butterfly, the ants, the frog, the fish, and the bees? Guess. Do Worksheet 3.5 in your Activity Book.</b> โดยชี้ไปที่ภาพสัตว์อื่นๆ ใน <b>Student's Book</b> ที่ไม่มีหมายเลขกำกับอยู่ ทบทวนคำเรียกสัตว์นั้น ๆ ที่เด็ก ๆ เรียนมาแล้ว</p>	

# PROJECT 3: BANANAS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>และให้เด็กเดาว่าสัตว์เหล่านั้นชอบกินกล้วยหรือไม่ ครูรับทุกคำตอบโดยยังไม่เฉลย แต่บอกให้เด็ก ๆ พิสูจน์คำตอบด้วยตนเองเป็นการบ้าน หรือทำเป็นงานกลุ่มที่โรงเรียนตามความเหมาะสมของเวลาที่มี พูดคุยกับเด็กว่าจะใช้วิธีการใดในการพิสูจน์ (เช่น นำกล้วยปอกเปลือกแล้ววางที่สนาม แล้วสังเกตว่ามีสัตว์อะไรมากินบ้าง หรือสำหรับปลา อาจบิกล้วยหย่อนลงในน้ำ แล้วดูว่าเกิดอะไรขึ้น)</p> <p>9. ให้เด็กทำ <b>Worksheet 3.5</b> ใน <b>Activity Book</b> เดอและ พิสูจน์ข้อคิดของตน เนื่องจากกิจกรรมมีหลายขั้นตอน ครูควรอธิบายให้เด็กเข้าใจและให้ความช่วยเหลือในการทำแบบฝึกหัด โดยอธิบายก่อนทำที่ละขั้นตอน ตรวจสอบว่าเด็กเข้าใจดีพอที่จะนำไปปฏิบัติได้ มีข้อควรสังเกตคือ ข้อ 2 ควรเป็นกล้วยสุกที่หวานชนิดใดก็ได้ ถ้าการทดลองไม่ปรากฏผลชัดเจน ให้เขียน? ใต้ช่อง Try (ทดลอง) และในข้อ 3 และ 4 หากผู้อื่นให้คำตอบไม่ตรงกัน ครูใช้วิจารณญาณตัดสิน ช่วยเด็กเติมข้อ 4 ตามความเหมาะสม สอนให้เด็กเข้าใจว่านี่คือขั้นตอนปกติของการสำรวจที่อาจได้คำตอบที่ไม่ชัดเจนหรือหลากหลาย หากต้องการข้อสรุปที่ชัดเจนขึ้น ก็ต้องทดลองพิสูจน์ให้มากขึ้น</p> <p><b>เฉลย</b> สัตว์ที่น่าจะกินกล้วยคือ ants และ bees เพราะความหวาน สัตว์อื่นปกติจะไม่กิน</p>	
<p><b>ขั้นสรุป</b> (4 นาที)</p>	<p>10. หากมีเวลาน้อย ครูสรุปผลการเดาข้อ 1 ใน <b>Worksheet 3.5</b> ว่าเด็กจำนวนเท่าใดมีความเห็นอย่างไร ให้เด็กอภิปรายบอกเหตุผลในการเดาของตน โดยครูรับไว้ทุกคำตอบ แล้วให้เด็กหาข้อพิสูจน์ในข้ออื่นต่อไปเป็นการบ้าน</p>	<p>• <b>Activity Book</b> หน้า 73 <b>Worksheet 3.5</b></p>

# PROJECT 3: BANANAS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การบ้าน</p>	<p>11. ให้เด็กทำ Worksheet 3.5 ใน Student's Book แต่หากทำเสร็จในเวลาเรียนแล้ว ให้ครูถามเด็กว่า สัตว์ที่กินกล้วยนั้นจะกินอาหารอื่นอะไรอีกบ้าง และสัตว์ที่ไม่กินกล้วย จะกินอะไร แน่ใจหรือไม่ เพราะเหตุใด ถ้าไม่แน่ใจ ลองพิสูจน์อีกครั้ง โดยทำการสำรวจเป็นการบ้านในลักษณะเดียวกันกับที่ทำใน Worksheet 3.5</p> <p>12. ให้เด็กเล่นเกม Talking Birds ของ Project 3 ใน CD-ROM และทบทวนการฟังและอ่านเรื่อง Who Likes Bananas? ในเว็บไซต์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Activity Book หน้า 73 Worksheet 3.5</li> <li>● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> <li>● เว็บไซต์ <a href="http://www.plearnenglish.com">www.plearnenglish.com</a></li> </ul>
<p>หมายเหตุ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● รูปประโยค I do. และ I don't. ในกิจกรรมนี้เป็น การตอบแบบสั้น ต่อคำถามที่ใช้คำกริยาในรูป ปัจจุบันกาล เช่น Who likes bananas? I do. คือ การตอบแบบสั้นแทนประโยคเต็ม I like bananas. (ไม่ตอบว่า <del>I like.</del>) และ I don't. คือการตอบแบบสั้นแทนประโยคเต็ม I don't like bananas. (ไม่ตอบว่า <del>I like not.</del> หรือ <del>I don't like.</del>) แต่ครูไม่จำเป็นต้องอธิบายกฎไวยากรณ์ในลักษณะนี้ให้เด็กทราบ คำอธิบายข้างต้นมีไว้ช่วยครูเท่านั้น เพราะเด็กในวัยนี้รับรู้ ว่า I do. เป็นการตอบรับ และ I don't. เป็นการตอบปฏิเสธในบริบทของการถามเช่นนี้ก็เพียงพอแล้ว เมื่อเด็กเห็นการใช้ลักษณะนี้บ่อยขึ้น จะซึมซับความหมายและการใช้ได้ ครูควรหมั่นชี้แนะให้เห็นด้วย</li> <li>● การให้เด็กเดาคำตอบเมื่อมีบริบทเพียงพอที่จะเดาได้ ก่อนฟังซีดี เป็นการช่วยให้เด็กมีจุดมุ่งหมายและความตั้งใจในการฟัง และการตรวจสอบหรือพิสูจน์ความเห็นหรือการคาดเดาของตนก็เป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญ และจำเป็นเมื่อเติบโตต่อไป ครูพึงระลึกไว้เสมอว่า ควรสร้างบรรยากาศให้เด็กแสดงความคิดเห็นในการเดาได้</li> </ul>	

# PROJECT 3: BANANAS

ขั้นตอนการจัด กิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>อย่างอิสระ ไม่ตัดสินถูก-ผิดอย่างเคร่งครัด เพราะการเดาไม่ใช่การทดสอบที่มีคำตอบถูกต้องเพียงคำตอบเดียว เด็กจะเรียนรู้ว่าตนถูกหรือผิดได้จากการตรวจสอบด้วยตนเอง การเดาจากประสบการณ์เดิม เช่นนี้ เป็นการสร้างความกล้าแสดงความคิดเห็น และเมื่อเดาถูก เด็กจะมีความมั่นใจยิ่งขึ้น แต่ถ้าเดาผิดก็ไม่ขายนหน้า ถือเป็นการส่งเสริมประสบการณ์ในการเรียนรู้ต่อไป ควรอนุญาตและสนับสนุนให้เด็กเดาเป็นภาษาไทยได้และครูให้ภาษาอังกฤษ หากเด็กยังมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษไม่เพียงพอ</p>	

## Project 3C: Look at Me

เวลา 2 ชั่วโมง

กิจกรรมทุกข้อตั้งแต่ข้อ 1-6 ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับ Project 1D: Look at Me ที่ได้ให้คำอธิบายไว้ในหน้า 48-54 ของคู่มือครูนี้ โดย

1. **Think back.** ให้คิดถึงคำที่ขึ้นต้นหรือลงท้ายด้วยตัวอักษร P/p และเสียง /p/ ที่เรียนมาใน Project 3 นี้และชี้ภาพที่ให้คำนั้น ดังเฉลยต่อไปนี้

**เฉลย** คำที่ขึ้นต้นด้วย p = ภาพที่ ① peel, ภาพที่ ③ press, ภาพที่ ④ pig

คำที่ลงท้ายด้วย p = ภาพที่ ① clap, ภาพที่ ② chip, ภาพที่ ④ jump

ครูอาจใช้ Alphabet Game : P/p ของ Project 3 ใน CD-ROM สอน Phonic Reading ที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรกับเสียงในคำข้างต้นได้ แล้วให้เด็กเล่น Cat and Mouse Game : b/p และ Dolphin Game : พ/ป ของ Project 3 ใน CD-ROM

2. **Read and match.**

**เฉลย** ลูกรูปคำพูด ① Who likes bananas?

ลูกรูปคำพูด ② I do.

ลูกรูปคำพูด ③ I don't

ป้าย ④ Sun-dried bananas.

ป้าย ⑤ banana chips

ป้าย ⑥ bananas in coconut milk

# PROJECT 3: BANANAS

**3. Do Activities 6–8. Then make ‘My Picture Dictionary’ in your Activity Book.** ให้ทำ Activities 6–8 ของ Project 3 และสร้าง My Picture Dictionary หน้า 81 โดยใช้สติ๊กเกอร์สำหรับ Project 3 ท้าย Activity Book จากนั้นให้ตรวจสอบความถูกต้องของ Picture Dictionary และเล่น Dictionary Game ในเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)

**4. IT Time** ครูให้เด็กดูภาพเตาอบไฟฟ้า พร้อมทั้งคำที่แสดงการทำงานของเตาอบ และสอนความหมายของคำนั้นๆ จากนั้นให้เด็กฟังซีดี Track 21 และพูดตาม

**5. Hooray!** ให้เด็กและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ ตั้งแต่เริ่ม Project นี้ (ดูกิจกรรมการเรียนรู้ข้อ 37 ของคู่มือครูนี้ใน Project 3A หน้า 75) และคัดเลือกชิ้นงานดีเด่นจากชิ้นงานทั้งหมดที่ทำใน Project 3 นี้

**6. Look at ‘My English File’.** ครูให้เด็กเลือกชิ้นงานที่ชอบมากที่สุดจากที่ทำมาทั้งหมดพร้อมทั้งบอกเหตุผลว่าทำไม(เป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษตามความสามารถ) โดยอาจสุ่มถามในชั้นเรียนตามเวลาที่มี แล้วนัดเด็กที่ไม่มีโอกาสพูดในห้อง นำงานที่ชอบมาพบครูนอกเวลาได้

# PROJECT 4: TIME

## แผนการสอน Project 4 : Time

### Project 4A: My Clock

เวลา 2 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ**..... การถามเวลา บอกเวลา และขอเวลา เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

- ตัวชี้วัด**.....
- ต 1.1 ป.2/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องง่ายๆที่ฟัง
  - ต 1.1 ป.2/2 ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ และอ่านประโยคง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
  - ต 1.1 ป.2/3 เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง
  - ต 1.2 ป.2/2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆตามแบบที่ฟัง
  - ต 1.3 ป.2/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเรื่องใกล้ตัว
  - ต 3.1 ป.2/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

**จุดประสงค์ของบทเรียน**..... เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องง่ายๆในเพลงได้
2. ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ และอ่านประโยคง่ายๆในเกมใน CD-ROM ได้
3. เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟังในเพลงและในแบบฝึกหัด
4. ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆตามแบบที่ฟังในเพลงได้
5. พูดให้ข้อมูลเรื่องเวลาได้
6. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

**สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา** .....

**โครงสร้างทางภาษา** ● Wake up! Get out of bed.

● What time is it? → It's (six) o'clock.

● Please, (Mum). (Ten) more minutes.

● Look at the clock.

**คำศัพท์**

● เวลา : in the morning/afternoon/evening, at night

**สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ** .....

1. กิจกรรมข้อ 1-5 ใน Project 4A ของ Student's Book หน้า 38-41
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)

# PROJECT 4: TIME

3. เว็บไซต์ [www.plearnenglish.com/teacher](http://www.plearnenglish.com/teacher)
4. Activities 1-3 ของ Project 4 และ Worksheet 4.1 ใน Activity Book หน้า 27-29 และ 75
5. กระดาษขนาด A4 สำหรับทำป้ายบอกเวลา จำนวน 24 แผ่น และสำหรับทำเข็มนาฬิกา สั้น-ยาว 1 แผ่น
6. กระดาษแข็งสำหรับทำนาฬิกาและเข็มนาฬิกาเท่าจำนวนเด็ก
7. กระดาษขนาด A4 และเข็มหมุด 2 ขาเท่าจำนวนเด็ก
8. ดินสอ ยางลบ ดินสอสีหรือสีเทียน
9. กาว กรรไกร

## การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 140-151 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 5 Show your feelings... หน้า 41 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

## กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ครูฟัง CD หรือฟังและดู CD-ROM เพลง Wake Up! แล้วฝึกร้องเพลงให้เหมือน พร้อมทั้งฝึกแสดงท่าทางประกอบตามความหมายของคำและประโยค</li> <li>● ครูทำแผ่นป้ายหมายเลข 1-12 บนกระดาษ A4 เพื่อให้บอกเวลาจำนวน 2 ชุด และเข็มนาฬิกา สั้น-ยาว 2 ชุด</li> <li>● ครูจัดหาวัสดุอุปกรณ์ตามที่ระบุในสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 38 ข้อ 1</li> <li>● Sing 'Wake Up!'</li> </ul>
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (3 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูพูดคุยกับเด็กโดยใช้คำถามต่อไปนี้               <ul style="list-style-type: none"> <li>● นักเรียนนอนวันละกี่ชั่วโมง และรู้สึกอย่างไรตอนตื่นนอนสดชื่น หรือง่วงเจียขของคุณแม่ในตอนต่อ เพราะเหตุใด</li> <li>● ปกตินักเรียนเข้านอนและตื่นกี่โมง ตื่นเองหรือตั้งนาฬิกา</li> </ul> </li> </ol>	

# PROJECT 4: TIME





ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	ปลูก หรือคุณแม่เป็นคนปลูก บอกเด็กว่าจะได้ฟังเพลงเกี่ยวกับเรื่องนี้ในบทเรียน	
<p>ชั้นนำเสนอ(1) และขั้นฝึก(1) (17 นาที)</p>	<p>2. ครูสอนเพลง Wake up! โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะโดยใช้ CD-ROM ข้อ 1.1-1.6 หน้า 25-26 ในคู่มือครูนี้</p> <p>3. ให้เด็กทำ Activity 1 Project 4 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p> <p><b>เฉลย Activity 1</b></p> <p>1. B (คุณแม่พูด)                      5. A(เด็กผู้หญิงพูด) 2. A (เด็กผู้หญิงพูด)                6. B(คุณแม่พูด) 3. C (ภาพนาฬิกา)                      7. A(เด็กผู้หญิงพูด) 4. B (คุณแม่พูด)                        8. B (คุณแม่พูด)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 38 ข้อ 1 Sing 'Wake Up!'</li> <li>● Activity Book หน้า 27 Activity 1</li> </ul>
<p>ชั้นนำเสนอ(2) (10 นาที)</p>	<p>4. ครูสอนกิจกรรมข้อ 2. Chat and match. A. Look, listen and repeat. โดยให้เด็กดูภาพทั้ง 4 พูดคุยกับเด็กว่าแต่ละภาพน่าจะแสดงช่วงเวลาใด (เช้า-บ่าย-เย็น-กลางคืน) จากนั้นครูเปิดซีดี Track 23 ให้เด็กชี้ที่ภาพและออกเสียงตามซีดี</p> <p>5. ตรวจสอบความเข้าใจภาพทั้ง 4 โดยตั้งคำถาม In the morning? In the afternoon? In the evening? Or at night? ให้เด็กตอบ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 39 ข้อ 2 Chat and match. A. Look, listen and repeat.</li> <li>● CD พร้อมเครื่องเล่น</li> </ul>
<p>ขั้นฝึก(1+2) (30 นาที)</p>	<p>6. ให้เด็กดูภาพนาฬิกาแต่ละเรือนในข้อ ①-⑥ และกิจกรรมประกอบ [a]-[f] ครูถามคำถามให้เด็กตอบว่าเป็นช่วงเวลาใด In the morning? In the afternoon? In the evening? Or at night? (คำตอบคือ 1. In the morning. 2. In the afternoon. 3. At night. 4. In the morning. 5. In the evening. 6. At night.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 39 ข้อ 2 B. Look at the clocks (①-⑥) and the pictures ([a]-[f]). Then tell the time.</li> </ul>



# PROJECT 4: TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>7. ให้เด็กดูภาพนาฬิกาในข้อ ① - ⑥ และให้บอกเวลาเป็นภาษาไทยในรอบแรก จากนั้นครูถามด้วยประโยค <b>What time is it?</b> และสอนการบอกเวลา โดยใช้ประโยค <b>It's __ o'clock.</b> และตามด้วยช่วงเวลาของวัน <b>In the morning/afternoon/evening/at night</b> เด็กดูภาพที่ ① แล้วพูดบอกเวลาตามเข็มนาฬิกา คือ <b>It's (ten) o'clock in the morning.</b></p> <p>8. ให้เด็กดูภาพนาฬิกาและกิจกรรมประกอบข้อ ② - ⑥ ต่อกัน จับคู่กันถามและตอบคำถาม <b>What time is it?</b> โดยระบุช่วงเวลาด้วย ดังที่ฝึกในข้อ 7</p> <p>9. ครูสุ่มขอคำถาม-คำตอบจากแต่ละคู่ จากนั้นเปิดซีดีให้เด็กตรวจสอบคำตอบ แล้วพูดตามพร้อมชี้ที่ภาพ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CD พร้อมเครื่องเล่น</li> </ul>
<p><b>ขั้นนำไปใช้(1)</b> (20 นาที)</p>	<p>10. ครูสอนกิจกรรมข้อ 3 Play 'Clock Race' โดยทบทวนการถาม-ตอบเวลา โดยครูอาจใช้นาฬิกาจริง หมุนเข็มนาฬิกาและให้เด็กบอกเวลา</p> <p>11. เล่นเกมในพื้นที่โล่งกว้าง ครูวางแผ่นหมายเลข 1-12 เรียงเป็นวงกลม 2 วงบนพื้น สมมุติเป็นนาฬิกา (ดูภาพประกอบใน Student's Book)</p> <p>12. แบ่งเด็กเป็น 2 ทีมยืนเรียงแถวคู่ ครูแจกเข็มนาฬิกาสั้น-ยาวให้เด็กคู่แรกทั้งสองทีม คนละ 1 ชิ้น เมื่อเริ่มเล่น ทุกคนถามเวลาคุณครู โดยพูด <b>What time is it?</b> ฟังคุณครูบอกเวลา เช่น <b>It's (six) o'clock.</b> ตัวแทน 2 คนหน้าสุดของแถวในแต่ละทีมถือเข็มนาฬิกาสั้น-ยาววิ่งไปยืนที่หมายเลขเพื่อบอกเวลาตามที่ได้ยิน พร้อมบอกเวลาตามเข็มนาฬิกาที่ยืนกำกับ ทุกคนในทีมเป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้องของทีมตรงข้าม ทีมที่ยืนและบอกเวลาได้ถูกต้องก่อนจะได้ 1 คะแนน ครูจดคะแนนบนกระดานเสร็จแล้วตัวแทนทั้งสองทีมส่งเข็มนาฬิกาให้ผู้เล่นคู่ต่อไป</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 40 ข้อ 3 Play 'Clock Race'.</li> <li>● แผ่นหมายเลข 1-12 จำนวน 2 ชุด</li> <li>● เข็มนาฬิกาสั้น-ยาว จำนวน 2 ชุด</li> <li>● Activity Book หน้า 28 Activity 2</li> </ul>

# PROJECT 4: TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>แล้วกลับเข้ามาต่อท้ายแถว และผู้ที่ยืนหัวแถว 2 คนต่อไปเป็นตัวแทนของทีมในการเล่นรอบถัดไป ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ เล่นหลายรอบได้ตามต้องการ อาจให้แต่ละทีมส่งตัวแทนสลับกันออกมาบอกเวลาแทนครูได้</p> <p>13. ให้เด็กทำ Activity 2 Project 4 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p> <p><b>เฉลย Activity 2</b></p> <p>1.  2. </p> <p>3.  4. </p> <p>5. It's four o'clock. 6. It's ten o'clock. 7. It's six o'clock.</p>	
<p><b>ขั้นนำไปใช้(2)</b> (25 นาที)</p>	<p>14. ครูให้เด็กทำกิจกรรมข้อ 4 Make 'My Clock' ซึ่งเป็นการประดิษฐ์นาฬิกาเล่นเกมเอง โดยให้เด็กวาดภาพตามขอบลงบนหน้าปัดนาฬิกาใน Worksheet 4.1 ใน Activity Book พร้อมระบายสี</p> <p>15. เด็ก ๆ ตัดวงกลมหน้าปัดนาฬิกาและเข็มนาฬิกาจาก Worksheet 4.1</p> <p>16. เด็กนำวงกลมหน้าปัดนาฬิกาและเข็มนาฬิกาทากาวติดบนกระดาษแข็งและตัดตามรูป จากนั้นนำมาประกอบเป็นนาฬิกาโดยใช้เข็มหมุด 2 ขา ตรึงเข็มสั้นและเข็มนยาวไว้ตรงกลาง</p> <p>17. เด็กจับคู่ คนหนึ่งเขียนเวลาบนแผ่นกระดาษ อีกคนตั้งคำถาม What time is it? และฟังคำตอบจากเพื่อน ซึ่งจะบอกเวลาตามที่เขียนไว้ โดยใช้ประโยค It's ___ o'clock. หมุนเข็มนาฬิกาให้ตรงกับเวลาที่ไดยิน เสร็จ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 41 ข้อ 4 Make 'My Clock'.</li> <li>● Activity Book หน้า 75 Worksheet 4.1</li> <li>● กระดาษแข็งสำหรับทำนาฬิกาและเข็มนาฬิกาเท่าจำนวนเด็ก</li> <li>● กระดาษขนาด A4 เท่าจำนวนเด็ก</li> </ul>

# PROJECT 4: TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	แล้วตรวจสอบความถูกต้องจากที่ผู้บอกเขียนไว้บนแผ่นกระดาษ โดยถาม Is it right? ถ้าถูกต้องให้ 1 คะแนน ผลัดกันเป็นคนถาม-ตอบ เล่นหลายรอบได้ตามความเหมาะสม จบเกม ผู้ที่ได้คะแนนมากจะเป็นผู้ชนะ	
<b>ขั้นสรุป</b> (5 นาที)	18. ครูสุ่มเด็ก 3-4 คู่ออกมาหน้าชั้นพร้อมนาฬิกาและกระดาษเวลาที่เขียนไว้ในข้อ 17 ให้เด็กถาม-ตอบเวลา กัน ครูชี้แนะปรับปรุงและสรุปการออกเสียงของเด็กตามความเหมาะสม	
<b>การบ้าน</b>	19. ให้เด็กทบทวนการร้องเพลง Wake Up! ใน CD-ROM	● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น
<b>การประเมินตนเอง</b> <b>ด้านกระบวนการ</b> (10 นาที)	20. โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Show your feelings. ใน Project 1A หน้า 35-36 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้ 21. ให้เด็กทำ Activity 3 Project 2 ใน Activity Book 22. บอกเด็กว่าในตอนปลาย Project 2 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้ที่ตรงเวลาที่สุด (on-time) โดยให้มีหญิง 1 คน และชาย 1 คน และยังคงมีการประกวดผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่าง ๆ ดังเช่นใน Project ก่อนด้วย(เพื่อให้เด็กมีโอกาสดังพัฒนาการอยู่เรื่อยๆและให้มีจำนวนผู้ที่ได้รับรางวัลเพิ่มขึ้น) ฉะนั้นเด็ก ๆ จึงควรสังเกตเพื่อน ๆ อย่างสม่ำเสมอแล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย 23. ให้เด็ก ๆ เสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้ที่ตรงเวลาที่สุด แล้วครูและเด็กช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น	● Student's Book หน้า 41 ข้อ 5 Show your feelings. ● Activity Book หน้า 29 Activity 3

# PROJECT 4: TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ผู้ที่ตรงเวลาที่สุด : ไม่เคยมาโรงเรียนสาย เข้าห้องเรียนหลังพักก่อนคุณครูเข้าห้อง เตรียมพร้อมที่จะเรียนในทุกชั่วโมง ฯลฯ</li> </ul> <p>24. ครูควรนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาพร้อมกับแบบสังเกตและแบบบันทึกอื่น ๆ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก. หน้า 153)</p>	

## Project 4B: School Time

เวลา 1 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ** ..... การถามและการบอกเวลาในการทำกิจวัตรประจำวัน เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในชีวิต

**ตัวชี้วัด** ..... ต 1.1 ป.2/4 ตอบคำถามจากการฟังประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่าย ๆ ที่มีภาพประกอบ  
 ต 1.2 ป.2/1 พูดยุติตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง  
 ต 1.3 ป.2/1 พูดยุติให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

**จุดประสงค์ของบทเรียน** ..... เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ตอบคำถามจากการฟังบทสนทนาเกี่ยวกับเวลาในการทำกิจวัตรประจำวันได้
2. พูดยุติตอบให้ข้อมูลเกี่ยวกับเวลาในการทำกิจวัตรประจำวันของตนได้

**สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา** .....

**โครงสร้างทางภาษา** ● What time do you get up/go to school/get home/go to bed?

● I get up/go to school/get home/go to bed at...o'clock.

**คำศัพท์/สำนวน**

● get up, go to school, get home, go to bed

# PROJECT 4: TIME

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-2 ใน Project 4B ของ Student's Book หน้า 42-43
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี
3. Activities 4-6 ของ Project 4 ใน Activity Book หน้า 30-32
4. กระดาษขนาด A4 เท่าจำนวนเด็ก
5. นาฬิกากระดาษที่เด็กประดิษฐ์ใน Project 4A

## การวัดและประเมินผล

ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 140-151 ของคู่มือครูนี้

## กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ครูฟังCD ฟังพูดให้เหมือน และฝึกโยงภาพกิจกรรมข้อ ① - ④ กับภาพนาฬิกา a - d</li> <li>● ครูจัดหาวัสดุอุปกรณ์ตามที่ระบุในสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 42-43 ข้อ 1</li> <li>● Chat and match.</li> <li>● CD พร้อมเครื่องเล่น</li> </ul>
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)	1. ครูพูดคุยถึงกิจวัตรประจำวันของเด็ก ๆ และสมาชิกในครอบครัว สอบถามเวลาในการทำกิจกรรมนั้น ๆ	
ชั้นนำเสนอและขั้นฝึก (25 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. ครูสอนข้อ A. Chat. โดยให้เด็กดูภาพนาฬิกา a - d ครูตั้งคำถาม What time is it? เด็กบอกเวลาของนาฬิกาแต่ละเรือน โดยใช้รูปประโยค It's.....o'clock.</li> <li>3. ครูสอนข้อ B. Match the pictures (① - ④) to the time (a - d) โดยให้เด็กดูภาพกิจวัตรประจำวัน หมายเลข ① - ④ ใน Student's Book พูดคุยกับเด็ก เพื่อให้เด็กเข้าใจความหมายของภาพแต่ละภาพ</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 42-43 ข้อ 1</li> <li>● Chat and match.</li> <li>● CD พร้อมเครื่องเล่น</li> </ul>

# PROJECT 4: TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>4. เด็กดูภาพ ① - ④ อีกครั้งและคาดเดาเวลาที่สมาชิกของครอบครัวในภาพทำกิจกรรมนั้น ๆ โดยจับคู่เวลาในนาฬิกา ข้อ a - d กับกิจวัตรประจำวันในภาพ ① - ④ ตามที่ควรจะเป็น</p> <p>5. เปิดซีดี Track 25 ให้เด็กฟังและตรวจสอบที่ได้ว่าถูกต้องหรือไม่ ครูควรหยุดเป็นช่วงในแต่ละข้อให้เด็กตอบ และเปิดซีดีให้เด็กตรวจคำตอบ</p> <p>6. เปิดซีดี ให้เด็กฟังอีกครั้ง เด็กชี้ที่ภาพและพูดตามซีดีหลายๆครั้ง</p> <p>7. ครูสอนข้อ C. Check. What do these words mean? โดยครูตรวจสอบความเข้าใจความหมายของสำนวน <b>get up</b> , <b>go to school</b> , <b>get home</b> , <b>go to bed</b> และอ่านออกเสียงสำนวนนั้น ๆ ให้เด็กออกเสียงตามหลายๆ ครั้ง</p> <p>8. สุ่มบรรยายกิจวัตรประจำวันในแต่ละภาพ ให้เด็กบอกหมายเลขของภาพ เช่น ครูพูด They get up at six o'clock. เด็กตอบ Picture 1.</p>	
<p><b>ขั้นนำไปใช้</b> (30 นาที)</p>	<p>9. ครูสอนกิจกรรมข้อ 2 Play 'School Time'. โดยทบทวนคำศัพท์/สำนวนที่เรียนมา คือ <b>get up</b>, <b>go to school</b>, <b>get home</b>, <b>go to bed</b></p> <p>10. ครูวาดหน้าปัดนาฬิกากำกับคำศัพท์/สำนวนในข้อ 9 สอบถามเด็กว่าทำกิจกรรมนั้นเวลาใด วาดเข็มนาฬิกาตามเวลาของเด็กส่วนใหญ่ในห้อง จากนั้นช่วยกันกับเด็กพูดถึงแต่ละกิจกรรมโดยใช้รูปประโยค เช่น <b>We (get up) at (six) o'clock.</b></p> <p>11. ให้เด็กเลือกกิจกรรมคนละ 3 กิจกรรม ลอกคำศัพท์/สำนวนของกิจกรรมนั้น ๆ บนกระดาษพร้อมเวลาที่ทำ โดยไม่ให้เพื่อนเห็น</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 43 ข้อ 2 Play 'School Time'.</li> <li>● กระดาษขนาด A4 เท่าจำนวนเด็ก</li> <li>● นาฬิกากระดาษที่เด็กประดิษฐ์ใน Project 4A</li> <li>● Activity Book หน้า 31-32</li> </ul>

# PROJECT 4: TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>12. จับคู่ผลัดกันบรรยายกิจกรรมที่เลือกไว้ ให้เพื่อนหมุนเข็มนาฬิกาบอกเวลาตามกิจกรรมที่บรรยาย และตรวจสอบความถูกต้องของภาพนาฬิกาจากเวลาที่ผู้บรรยายเขียนกำกับกิจกรรมนั้น ๆ</p> <p>13. ให้เด็กทำ Activities 5-6 Project 4 ใน Activity Book</p>	
<b>ขั้นสรุป</b> (3 นาที)	14. ครูสุ่มเด็ก 2-3 คู่ ออกมาหน้าชั้นเรียนพร้อมนาฬิกาและกระดาษในข้อ 12 ให้เด็กพูดโต้ตอบกัน ครูสังเกตการพูดออกเสียง ซึ่งเน้นตามความเหมาะสม	
<b>การบ้าน</b>	<p>15. ให้เด็กทำ Activity 4 Project 4 ใน Activity Book</p> <p><b>เฉลย Activity 4</b></p> <p>1=go to bed      2=get up 3=go to school    4=get home</p>	<p>● Activity Book</p> <p>หน้า 30 Activity 4</p>

## Project 4C : A Christmas Gift

เวลา 2 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ**.....การบอกรูปทรงของสิ่งของ ขั้นตอนการประดิษฐ์สิ่งของ และการให้ของขวัญ พร้อมตอบขอบคุณเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

**ตัวชี้วัด**.....ต 1.1 ป.2/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ ที่ฟัง  
 ต 1.1 ป.2/3 เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง  
 ต 1.2 ป.2/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง  
 ต 4.1 ป.2/1 ฟัง/พูด ในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

**จุดประสงค์ของบทเรียน**.....เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตามคำสั่งในการประดิษฐ์ห่มวกปาร์ตี้และที่ใส่ดินสอ

# PROJECT 4: TIME

- เลือกภาพตรงตามความหมายของคำที่ฟังในเกม ในหนังสือเรียน และใน CD-ROM
- ฟังและพูดโต้ตอบในการเล่นเกมนับรูปทรงสิ่งของ และในการประเมินตนเอง

## สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างของภาษา ● Here's a (circle, pencil holder).

- There's a (triangle).
- How many (stars) are in the picture?
- Draw (a star/a square)
- Cut it out./Colour it.
- Pull around./Glue it.
- Here's a gift for you. → Thank you.

## คำศัพท์

- รูปทรง : circle, triangle, star, square
- เทศกาล : Christmas, Christmas tree
- สิ่งของ : party hat, pencil holder, paper, string, scissors, glue, coloured pencil

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

- กิจกรรมข้อ 1-5 ใน Project 4C ของ Student's Book หน้า 44-47
- CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ/หรือCD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)
- เว็บไซต์ [www.plearnenglish.com/teacher](http://www.plearnenglish.com/teacher)
- Activities 7-9 ของ Project 4 ใน Activity Book หน้า 33-35
- ภาพรูปทรงสามเหลี่ยม วงกลม ดาวห้าแฉก สีเหลี่ยมจัตุรัส อย่างละ 4 ชิ้น
- กระดาษสำหรับทำหมวก ตัดเป็นวงกลมขนาดรัศมี 16 ซม. เท่าจำนวนเด็ก
- ดินสอ ยางลบ ดินสอสีหรือสีเทียน
- กาว กรรไกร เชือก
- แกนกระดาษทิชชูแบบม้วน เท่าจำนวนเด็ก สำหรับทำที่ใส่ดินสอ
- กระดาษห่อของขวัญสำหรับพันรอบแกนกระดาษทิชชู
- กระดาษแข็งสำหรับทำฐานรองที่ใส่ดินสอ ตัดเป็นวงกลมขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 12 ซม. เท่าจำนวนเด็ก

## การวัดและประเมินผล

- ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการ



# PROJECT 4: TIME

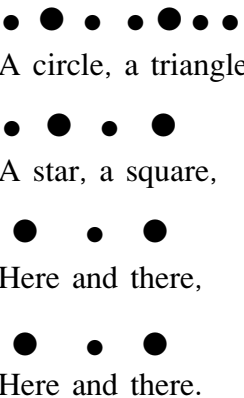
ประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 140-151 ของคู่มือครูนี้

2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 5 Show your feelings... หน้า 47 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนการสอน .....

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> <li>ครูฟังCD หรือฟังและดู CD-ROM บทพูดเข้าจังหวะ Shapes at Christmas Time แล้วฝึกพูดเข้าจังหวะให้เหมือน ฝึกตบมือหรือตบโต๊ะหน้า-เบา ตามเสียงเน้นหนักในคำหรือประโยค (ดูการสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะโดยใช้ CD-ROM หน้า 25-27 ของคู่มือครูนี้) พร้อมทั้งฝึกแสดงท่าทางประกอบตามความหมายของคำและประโยค ตามซีดีสคริปต์ Track 26 พร้อมทั้งสัญลักษณ์การเน้นเสียงหนัก-เบาต่อไปนี้</li> </ul> <p>ตอนที่ 1</p> <p style="text-align: center;">●   ● ● ●</p> <p style="text-align: center;">Here's a circle.</p> <p style="text-align: center;">●   ● ● ● ●</p> <p style="text-align: center;">There's a triangle.</p> <p>ตอนที่ 2</p> <p style="text-align: center;">●   ●   ●</p> <p style="text-align: center;">Here and there,</p> <p style="text-align: center;">●   ●   ●</p> <p style="text-align: center;">Here and there.</p> <p>ตอนที่ 3</p> <p style="text-align: center;">●   ● ●</p> <p style="text-align: center;">Here's a star.</p> <p style="text-align: center;">●   ●   ●</p> <p style="text-align: center;">There's a square.</p> <p>ตอนที่ 4</p> <p style="text-align: center;">●   ●   ●</p> <p style="text-align: center;">Here and there,</p> <p style="text-align: center;">●   ●   ●</p> <p style="text-align: center;">Here and there.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Student's Book หน้า 44 ข้อ 1 Chant 'Shapes at Christmas Time'. และข้อ 3 Make 'A Christmas Hat'.</li> <li>CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> </ul>

# PROJECT 4: TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>              ตอนที่ 5            A circle, a triangle,            A star, a square,            Here and there,            Here and there.         </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ครูฟังและดู CD-ROM เรื่อง A Christmas Hat และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำการสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 27-30 ของคู่มือครูนี้</li> <li>ครูจัดหาวัสดุอุปกรณ์ต่างๆตามที่ระบุในหัวข้อ <b>สื่อการเรียนรู้</b> ทุกข้อ</li> </ul>	
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> (3 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูพูดคุยกับเด็กเกี่ยวกับรูปทรงต่างๆ เช่น วงกลม สีเหลี่ยม สามเหลี่ยม ดาวห้าแฉก ให้เด็ก ๆ บอกสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวันที่มีรูปทรงดังกล่าว รับทุกคำตอบที่เป็นไปได้</li> </ol>	
<b>ขั้นนำเสนอ(1) และขั้นฝึก(1)</b> (27 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้เด็กเปิด Student's Book ดูภาพประกอบพร้อมเด็ก พูดคุยสอบถามความเข้าใจตามภาพประกอบแต่ละภาพ โดยเฉพาะอากัปกริยาการชูสิ่งของใกล้ตัว(Here) และที่สิ่งของไกลตัว(There) บอกคำศัพท์และเขียนขึ้นกระดานให้เด็กดู</li> <li>ให้เด็กดูภาพรูปทรงสามเหลี่ยม วงกลม ดาวห้าแฉก และสีเหลี่ยมจัตุรัสที่ประกอบในบทเรียน และบอกให้ทราบว่า จะได้ฟังบทพูดเข้าจังหวะ จาก CD หรือ CD-ROM ให้เด็กฟังแล้วบอกครูว่ารูปทรงต่างๆในภาพเรียกเป็นภาษา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Student's Book หน้า 44 ข้อ 1 Chant 'Shapes at Christmas Time'.</li> <li>CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> <li>Activity Book หน้า 33 Activity 7</li> </ul>

# PROJECT 4: TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>อังกฤษว่าอย่างไร</p> <p>4. สอนกิจกรรมข้อ 1 Chant 'Shapes at Christmas Time'. โดยปฏิบัติตามคำแนะนำการสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะ โดยใช้ CD-ROM ข้อ 1.1-1.7 หน้า 25-27 ในคู่มือครูนี้</p> <p>5. ในระหว่างฝึกพูดบทพูดเข้าจังหวะในข้อ 4 ครูอาจแบ่งเด็กเป็น 4 กลุ่ม แจกภาพรูปทรงต่างๆ กลุ่มละ 1 ชุด (4 ชิ้น) ให้แต่ละกลุ่มผลัดกันพูดบทพูดเข้าจังหวะ 4 ท่อนแรกกลุ่มละท่อน และท่อนที่ 5 พูดทุกกลุ่ม พร้อมแสดงท่าทางประกอบโดยใช้รูปทรงที่ได้รับและอาจให้เด็กจับคู่ผลัดกันพูดบทพูดเข้าจังหวะและแสดงท่าทางประกอบ โดยใช้สิ่งที่อยู่ในห้องที่มีรูปทรงต่างๆ แทนภาพรูปทรง</p> <p>6. ให้เด็กทำ Activity 7 Project 4 ใน Activity Book</p> <p><b>เฉลย Activity 7</b></p> <p>A 1=d, 2=c, 3=a, 4=b</p> <p>B 1=c, 2=b, 3=a</p>	
<p><b>ขั้นนำไปใช้(1)</b> (30 นาที)</p>	<p>7. ครูสอนกิจกรรมข้อ 2 Play 'How Many?' ข้อ A โดยทบทวนจำนวนนับ 1-20 โดยใช้ของจริง เช่น ดินสอสี ให้เด็กนับ one...twenty และนับอีกครั้ง โดยพูด one pencil, two pencils,...twenty pencils ครูเน้นให้เด็กออกเสียง 's' ทำยคำ เมื่อสิ่งของมีมากกว่า 1 ชิ้น เขียนรูปทรงต่างๆ บนกระดานให้เด็กนับโดยครูใช้คำถาม How many (stars/squares/circles/triangles) are in the picture? และตรวจคำตอบโดยพูด Let's count together. ให้เด็กนับพร้อมๆ กัน เช่น one circle, two circles... ครูให้ความสนใจกับการออกเสียง 's' ทำยคำนามพหูพจน์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 45 ข้อ 2 Play 'How Many?'</li> <li>● Activity Book หน้า 34 Activity 8</li> </ul>

# PROJECT 4: TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>8. แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คนบอกให้เด็กทราบว่า จะเล่นเกมการนับและกะประมาณ ให้เวลาเด็กดูภาพในหนังสือประมาณ 1 นาที (หรือน้อยกว่า 1 นาที เพื่อให้เกมมีความตื่นเต้นเร้าใจ) แล้วให้กะประมาณหรือนับเร็วๆ ว่ารูปทรงต่างๆ มีอย่างละกี่ชิ้น จากนั้นให้เด็กปิดหนังสือ ครูถามให้แต่ละกลุ่มตอบโดยเดาจำนวนของรูปทรงต่างๆ (วงกลม สี่เหลี่ยม ดาวห้าแฉก และสามเหลี่ยม)ครูเขียนคำตอบของแต่ละกลุ่มบนกระดาน</p> <p>9. ตรวจสอบคำตอบโดยให้เด็กนับภาพรูปทรงแต่ละชนิดพร้อมกัน กลุ่มที่ตอบถูกมากที่สุดเป็นผู้ชนะ</p> <p>10. ครูทบทวนความหมาย <b>big, small</b> โดยวาดรูปทรงต่างๆ ขนาดใหญ่และเล็กบนกระดาน เขียนตัวเลข 1,2 กำกับ จากนั้นถาม <b>Which picture, 1 or 2, is a small /big (circle)?</b></p> <p>11. เล่นเกมการนับและกะประมาณอีกครั้ง ให้เวลาเด็กดูหนังสือประมาณ 1 นาทีแล้วปิดหนังสือ เล่นแบบเดิมโดยเปลี่ยนให้หาจำนวนรูปทรงต่างๆ ตามขนาดเล็ก/ใหญ่ ใช้รูปประโยคเดิมถาม <b>How many big/small (circles) are there?</b></p> <p>12. ครูสอนกิจกรรมข้อ B. <b>What kind of tree is a Christmas tree? What shape is it?</b> โดยให้เด็กดูต้นคริสต์มาสแล้วถามเด็กว่า คิดว่าเป็นต้นไม้ชนิดใด เด็กตอบตามความสามารถ ครูอธิบายว่าเป็นต้นสนหรือในภาษาอังกฤษเรียกว่า <b>Pine tree</b> เพราะสนเป็นต้นไม้ที่ยังคงออกงาม มีใบเขียวขจีในฤดูหนาว ในประเทศที่อากาศหนาว เช่น อังกฤษ หรือสหรัฐอเมริกา และมีความคงทน อยู่ได้นานแม้เมื่อตัดต้นออกจากรากมาทำเป็นต้นคริสต์มาสแล้ว จึงเป็นสัญลักษณ์แห่งชีวิตในเทศกาลนี้ ในศาสนาคริสต์ ต้นคริสต์มาสมีรูปทรงเทียบ</p>	

# PROJECT 4: TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ได้กับสามเหลี่ยม ครูอาจอภิปรายกับเด็กว่าในศาสนาพุทธก็มีต้นโพธิ์เป็นสัญลักษณ์ เนื่องจากพระพุทธเจ้าตรัสรู้ใต้ต้นพระศรีมหาโพธิ์ และพุทธศาสนิกชนใช้ดอกบัวบูชาพระ เนื่องจากเมื่อพระพุทธเจ้าประสูติทรงมีดอกบัวรองรับพระบาทเมื่อทรงย่างก้าว</p> <p>13. ให้เด็กทำ Activity 8 Project 4 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p> <p><b>เฉลย Activity 8</b></p> <p>1= six big circles,      2=eleven small circles, 3= six big triangles,    4=fifteen small triangles, 5=ten big squares,      6=five small squares, 7=three big stars,      8=twenty small stars</p> <p>หมายเหตุ ข้อ 3 รวมรูปทรงต้นคริสต์มาสด้วย</p>	
<p>ชั้นนำเสนอ(2) ขั้นฝึก(2) และ ชั้นนำไปใช้(2) (25 นาที)</p>	<p>14. ครูสอนกิจกรรมข้อ 3 Make 'A Christmas Hat'. โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ การสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 27-30 ของคู่มือครูนี้ ให้เด็กประดิษฐ์หมวกกระดาษสำหรับงานปาร์ตี้ช่วงคริสต์มาสไปพร้อม ๆ กันตามขั้นตอนที่ให้ไว้ ครูใช้ปุ่มควมคุมหรือสอนให้เด็กใช้ปุ่มควมคุมฟัง อ่าน และดูวิธีการประดิษฐ์ได้หลายครั้งตามต้องการ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 46 ข้อ 3 Make 'A Christmas Hat'.</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> <li>● สื่อการเรียนรู้ข้อ 6-8</li> </ul>
<p>ชั้นนำเสนอ(3) ขั้นฝึก(3) และชั้นนำไปใช้(3) (20 นาที)</p>	<p>15. ครูสอนกิจกรรมข้อ 4 Make 'A Christmas Gift'. โดยครูและเด็กเปิดเว็บไซต์และประดิษฐ์ที่ใส่ดินสอสำหรับเป็นของขวัญวันคริสต์มาสให้เพื่อนหรือญาติมิตรตามขั้นตอนที่ให้ไว้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 47 ข้อ 4 Make 'A Christmas Gift'.</li> <li>● เว็บไซต์ <a href="http://www.plearnenglish.com">www.plearnenglish.com</a></li> <li>● สื่อการเรียนรู้ ข้อ 7-11</li> </ul>

# PROJECT 4: TIME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
ขั้นสรุป (10 นาที)	16. ครูและเด็กช่วยกันจัดงานวันคริสต์มาสเล็กๆในห้องเรียน ครูชักชวนให้เด็กใช้ภาษาที่เรียนมาใน Project นี้คือ Here's a gift for you. ในขณะที่ยื่นของขวัญให้เพื่อน และให้ผู้รับของขวัญตอบ Thank you. รวมทั้งชี้ชวนกันดูสิ่งของต่างๆในห้องเรียน และใช้คำพูด Here's/There's a star/square/circle/triangle.ตามความเหมาะสม	
การบ้าน	17. ให้เด็กเล่น Matching Game : Things, Spelling Bee และ Talking Birds ได้หัวข้อ Games ของ Project 4 ใน CD-ROM และทบทวนการพูดเข้าจังหวะ Shapes at Christmas Time	● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น
การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)	18. โปรดอ่านการประเมินตนเองด้านกระบวนการใน Project 1A หน้า 35-36 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยให้เด็กทำ Activity 9 Project 4 ใน Activity Book และอ่านข้อ 22 ของ Project 4A หน้า 89 ของคู่มือครูนี้	● Student's Book หน้า 47 ข้อ 5 Show your feelings...

# PROJECT 4: TIME

## Project 4D: Look at Me

เวลา 2 ชั่วโมง

กิจกรรมทุกข้อตั้งแต่ข้อ 1-6 ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับ Project 1D: Look at Me ที่ให้คำอธิบายไว้ในหน้า 48-54 ของคู่มือครูนี้โดย

1. **Think back.** ให้คิดถึงคำที่ขึ้นต้นหรือลงท้ายด้วยตัวอักษร T/t และเสียง /t/ ที่เรียนมาใน Project 4 นี้และชี้ภาพที่ให้คำนั้น ดังเฉลยต่อไปนี้

**เฉลย** คำที่ขึ้นต้นด้วย t=ภาพที่ ① tree, ภาพที่ ② teddy, ภาพที่ ④ triangle

คำที่ลงท้ายด้วย t=ภาพที่ ① cat, ภาพที่ ③ (party) hat, ภาพที่ ④ gift

ครูอาจใช้ Alphabet Game: T/t ของ Project 4 ใน CD-ROM สอน Phonic Reading ที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรกับเสียงในคำข้างต้นได้ แล้วให้เด็กเล่น Dolphin Game: t/ต ของ Project 4 ใน CD-ROM

### 2. Read and Match.

**เฉลย** ลुकโปงคำพูด ① What time is it?

ลुकโปงคำพูด ② It's six o'clock.

ลुकโปงคำพูด ③ What time do you go to school?

ลुकโปงคำพูด ④ I go to school at seven o'clock in the morning.

ลुकโปงคำพูด ⑤ What time do you get home?

ลुकโปงคำพูด ⑥ I get home at four o'clock in the afternoon.

3. **Do Activities 10-12. Then make 'My Picture Dictionary' in your Activity Book.** ให้ทำ Activities 10-12 ของ Project 4 และสร้าง My Picture Dictionary หน้า 82 โดยใช้สติ๊กเกอร์สำหรับ Project 4 ท้าย Activity Book จากนั้นให้ตรวจสอบความถูกต้องของ Picture Dictionary และเล่น Dictionary Game ในเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)

4. **IT time.** ครูให้เด็กดูภาพนาฬิกาทั้งสองภาพใน Student's Book หน้า 49 ถามเด็กว่าภาพนั้นๆ เรียกว่าอะไรในภาษาไทย (ภาพซ้ายคือนาฬิกาตั้งโต๊ะดิจิทัล ภาพขวาคือนาฬิกาข้อมือดิจิทัล) ครูอธิบายว่าดิจิทัล เป็นคำทับศัพท์จากภาษาอังกฤษ หมายถึง หน่วยของจำนวนนับ ในที่นี้จะเห็นตัวเลขบอกเวลาขึ้นเป็น ชั่วโมงและนาทีบนจอ โดยไม่มีหมายเลข 1-12 และเข็มนาฬิกาสั้น-ยาว เหมือนหน้าปัดนาฬิกาแบบมีเข็ม จากนั้นให้เด็กฟังซีดี Track 27 และพูดตาม

5. **Hooray!** ให้เด็กและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project นี้ (ดูกิจกรรมการเรียนรู้ข้อ 23 ของ Project 4A หน้า 90 ของคู่มือครูนี้) และคัดเลือกชิ้นงานดีเด่นจากชิ้นงานทั้งหมดที่ทำใน Project 4 นี้

6. **Look at 'My English File'.** ครูให้เด็กจัดชิ้นงานให้เป็นระบบและเป็นระเบียบเรียบร้อยในแฟ้มสะสมผลงาน

# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

## แผนการสอน Project 5 : Birds & Insects

### Project 5A: A Caterpillar

เวลา 1  $\frac{1}{2}$  ชั่วโมง

**สาระสำคัญ** ..... การเตือนภัย และการปฏิบัติตามคำสั่ง เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

- ตัวชี้วัด**.....
- ต 1.1 ป.2/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ที่ฟัง
  - ต 1.1 ป.2/2 ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ และอ่านประโยคง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
  - ต 1.1 ป.2/4 ตอบคำถามจากการฟังประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ ที่มีภาพประกอบ

**จุดประสงค์ของบทเรียน** ..... เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตามคำสั่งในการเล่นเกมและการประดิษฐ์ดักด้วได้
2. ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ และอ่านประโยคง่ายๆ ในเพลงและเกมใน CD-ROM และในแบบฝึกหัด
3. ตอบคำถามจากการฟังเพลงเกี่ยวกับนกและแมลงได้

**สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา** .....

- โครงสร้างทางภาษา**
- Take care.
  - (Pigeons) come and hunt for you.
  - Fold paper.
  - Print colour on paper with finger.
  - Play a (caterpillar) game.
- คำศัพท์**
- นก : pigeon, sparrow
  - แมลง : caterpillar, butterfly
  - คำกริยา : take care, hunt, fold, print, blow

**สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ** .....

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 5A ของ Student's Book หน้า 50-53
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ [www.plearenenglish.com](http://www.plearenenglish.com)
3. เว็บไซต์ [www.plearenenglish.com/teacher](http://www.plearenenglish.com/teacher)



# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

4. Activities 1–3 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 39–41
5. กระดาษขนาด A4 จำนวนเพียงพอที่จะตัดออกเป็นชิ้นตามขวาง ขนาดประมาณ 21 x 3 ซม. ให้เด็ก 1 คน ต่อ 1 ชิ้น (กระดาษ 1 แผ่น ตัดได้ประมาณ 10 ชิ้น)
6. สีน้ำ ฟองน้ำ 1 ชิ้นเล็กต่อ 1 สี จานรองฟองน้ำ 1 จานต่อ 1 ชิ้น ดินสอสี
7. ไม้จิ้มฟัน 3 แท่งต่อเด็ก 1 คน (หรือเศษวัสดุอื่นที่ใช้ทำเป็นเหมือนขาด้กก็ได้)
8. กาว กรรไกร

## การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 140–151 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 4 Show your feelings... หน้า 53 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

## กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ครูฟัง CD หรือฟังและดู CD-ROM เพลง Caterpillar (1) แล้วฝึกร้องเพลงให้เหมือน พร้อมทั้งฝึกแสดงท่าทางประกอบตามความหมายของคำและประโยค</li> <li>● ครูจัดหาวัสดุอุปกรณ์ตามที่ระบุในสื่อการเรียนรู้ทุกอย่าง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 50 ข้อ 1 Sing 'Caterpillar' (1).</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> </ul>
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูพูดคุยกับเด็กโดยใช้คำถามต่อไปนี้               <ul style="list-style-type: none"> <li>● เด็กเคยเห็น ดักแด้ นกพิราบ และนกกระจอกหรือไม่ แต่ละตัวสีอะไร รูปร่างเป็นอย่างไร ถ้าเด็กส่วนใหญ่ไม่เคยเห็น ให้พาออกไปมองหานอกห้องเรียน หรือดูภาพใน Student's Book</li> <li>● ดักแด้ นกพิราบ และนกกระจอก กินอะไรเป็นอาหาร (คำตอบคือ ดักแด้กินใบไม้ ส่วนนกพิราบและนกกระจอกกินแมลง ดักแด้เป็นแมลงชนิดหนึ่ง มี 6 ขา) บอกเด็กว่าจะได้ฟังเพลงเกี่ยวกับเรื่องนี้ในบทเรียน</li> </ul> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 50–51 ข้อ 1 Sing 'Caterpillar' (1).</li> </ul>

# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>แนะนำเสนอและ ขั้นฝึก (25 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูสอนกิจกรรมข้อ A. Match the English words (①-③) to the Thai words (๑-๓). ครูสอนคำศัพท์ใหม่ ให้เด็ก ๆ ดูภาพและคำพูดของสัตว์แต่ละตัวใน Student's Book แล้วเปรียบเทียบคำพูดภาษาอังกฤษและภาษาไทยที่ให้ไว้ ตรวจสอบความเข้าใจโดยขอคำตอบจากเด็ก ๆ ว่าสัตว์ตัวไหนคืออะไร</li> <li>ครูอ่านเนื้อเพลงภาษาอังกฤษให้เด็กฟังและชี้ตาม แล้วให้เด็กอ่านเนื้อเพลงส่วนที่เป็นคำแปลความหมายภาษาไทย หากเด็กยังอ่านภาษาไทยได้ไม่คล่องให้อ่านตามครู จากนั้นให้เด็กจับคู่คำภาษาอังกฤษ (①-③) กับคำแปลความหมายที่ตรงกันในภาษาไทย (๑-๓) ตามลำดับ (① = ๑, ② = ๒, ③ = ๓) พูดคุยขอเหตุผลของคำตอบกับเด็ก แล้วตรวจสอบความเข้าใจความหมายโดยรวม</li> <li>ครูสอนเพลง Caterpillar (1) ข้อ B. Sing and act it out. โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะ โดยใช้ CD-ROM ข้อ 1.1-1.6 หน้า 25-26 ในคู่มือครูนี้</li> <li>ครูสอนกิจกรรมข้อ C. Guess. What will happen next? โดยให้เด็ก ๆ ลองเดาว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป กับดักแด้ ดักแด้จะถูกนกกินหรือไม่ จะทำอย่างไรให้รอดตัวจากศัตรู (นก) และดักแด้จะคงสภาพเป็นดักแด้เช่นนี้ตลอดไปจนตาย หรือจะเปลี่ยนสภาพเป็นอะไร (อาจทบทวนความจำของเด็กโดยโยงไปถึงเรื่อง The Ugly Duckling ที่เรียนมาในชั้น ป.1 ซึ่งเด็กพบว่า ลูกเป็ดขี้เหร่ได้กลายเป็นหงส์) สนับสนุนให้เด็กจินตนาการและคาดเดา (สามารถใช้ภาษาไทยได้ โดยครูให้ภาษาอังกฤษเสริมคำตอบของเด็ก) รับทุกคำตอบ โดยยังไม่เฉลย แต่บอกเด็กว่าจะได้ทราบคำตอบเอง</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 50-51 ข้อ 1 Sing 'Caterpillar' (1)</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> <li>● Activity Book หน้า 39-40 Activities 1-2</li> </ul>

# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ใน Project 5B ต่อไป</p> <p>5. ให้เด็กทำ Activities 1-2 Project 5 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p> <p><b>เฉลย Activity 1</b> ข้อ 2. This is a cat.</p>	
<p><b>ขั้นฝึกเพิ่มเติม</b> (15 นาที)</p>	<p>6. ครูสอนกิจกรรมข้อ 2. Play 'Change Places'. ข้อ A. Say what you are. โดยให้เด็กยืนเป็นวง (1 หรือ 2 วง ตามแต่จำนวนเด็กในห้อง แต่วงหนึ่งไม่ควรต่ำกว่า 10 คน) ครูยืนกลางวง</p> <p>7. กำหนดให้เด็กเป็นสัตว์อย่างใดอย่างหนึ่ง โดยให้พูดเรียงตามลำดับไปในวง คือ คนที่ 1 เป็น caterpillar คนที่ 2 เป็น pigeon คนที่ 3 เป็น sparrow คนที่ 4 เป็น caterpillar วงตามลำดับเช่นนี้จนครบทุกคน และให้เด็กจำไว้ว่าตนเป็นอะไร</p> <p>8. ครูสอนกิจกรรมข้อ B. Change places when the teacher calls. The last person to change replaces the teacher. โดยบอกเด็กว่าเมื่อครู (หรือผู้ที่ยืนกลางวง) เอ่ยคำเรียกสัตว์ตัวใดตัวหนึ่ง เช่น Caterpillar. ให้เฉพาะคนที่เป็นสัตว์ตัวนั้นวิ่งเปลี่ยนที่กัน โดยให้พยายามวิ่งข้ามวง ไม่ใช่เปลี่ยนที่กับผู้ที่อยู่ด้านข้างที่ใกล้ที่สุด ผู้ที่เข้าที่ใหม่เป็นคนสุดท้ายหรือไม่มีที่ใหม่ยืน จะต้องมายืนกลางวงแทนคนเดิม และเป็นผู้เอ่ยคำเรียกสัตว์คนต่อไป ขณะที่เพื่อนวิ่งเปลี่ยนที่ ผู้ที่ยืนกลางวงต้องวิ่งเข้าไปอยู่ที่ใดที่หนึ่งที่เพื่อนวิ่งออกมา</p> <p>9. ครูสาธิตโดยเป็นผู้ยืนกลางวง และเอ่ยคำเรียกสัตว์ตัวใดตัวหนึ่งสลับกันไป 2-3 รอบก่อน ดูว่าทุกคนเข้าใจกติกาและเล่นได้แล้ว รอบต่อไปจึงให้เด็กมาเป็นผู้ยืนกลางวงบ้าง และครูคอยให้ความช่วยเหลือในการพูด</p> <p>10. เล่นได้หลายรอบ โดยให้เด็กเปลี่ยนสัตว์ที่ตนเป็น เพื่อฝึกตอบสนองคำที่ต่างไป</p>	<p>● Student's Book หน้า 52 ข้อ 2 Play 'Change Places'.</p>

# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p><b>ขั้นนำไปใช้</b> (30 นาที)</p>	<p>11. ครูสอนกิจกรรมข้อ 3. Make 'A Caterpillar' ข้อ A. Fold paper. โดยแจกชิ้นกระดาษที่ตัดแล้วให้เด็กคนละ 1 ชิ้น สาธิตการพับหยักกว้างช่องละประมาณ 2 ซม. จะได้ทั้งหมด 10 ช่องเป็นตัวดักด้ (ดูภาพใน Student's Book) ขณะเด็กทำงาน ให้ครูใช้ภาษาอังกฤษพูดตามคำสั่งขั้นตอนต่างๆ ตามหัวข้อที่ให้ไว้ตั้งแต่ A ถึง D พูดซ้ำคำให้เด็กได้ยินบ่อยๆ หรือให้เด็กฟังและดูจากเว็บไซต์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 53 ข้อ 3 Make 'A Caterpillar' เว็บไซต์ <a href="http://www.plearnenglish.com">www.plearnenglish.com</a></li> </ul>
	<p>12. ครูสอนกิจกรรมข้อ B. Print colour on paper with finger. โดยให้เด็กผสมสีหลอดกับน้ำในจานรอง จานละสี วางฟองน้ำขนาดใหญ่กว่าหัวแม่มือเล็กน้อยบนสีให้พอชุ่มฟองน้ำ สาธิตการกดนิ้วโป้ง (หรือนิ้วอื่นก็ได้ตามถนัด) บนฟองน้ำ แล้วนำไปพิมพ์ลงในแต่ละช่องของกระดาษที่พับเป็นตัวดักด้ไว้ เลือกสีตามชอบ (แต่หากใช้หลายสีใน 1 ตัว จะต้องล้างหรือเช็ดนิ้วที่พิมพ์ทุกครั้งที่เปลี่ยนสี) อาจให้เด็กพิมพ์ลายนิ้วมือบนเศษกระดาษอื่นทดลองก่อน</p> <p>13. ครูสอนกิจกรรมข้อ C. Draw a face. Glue on legs. โดยเมื่อสีน้ำที่พิมพ์แห้งแล้ว ให้เด็กใช้ดินสอสีเติมตาและปากในช่องหยักแรกเป็นหน้าของดักด้</p> <p>14. ให้เด็กใช้กาวติดไม้จิ้มฟัน 3 แท่ง (หรือวัสดุอื่น) ทำเป็นขา (6 ขา) ของดักด้ โดยติดเว้นช่องทุก 2 ช่องจากด้านหน้า (ตามลักษณะขาจริงของดักด้)</p> <p>15. ครูสอนกิจกรรม Now, play a caterpillar game. Blow! จัดวิ่งแข่งดักด้ โดยเจ้าของดักด้ผลัดกันเป่าดักด้ของตน อาจเล่นเป็นคู่หรือกลุ่ม 3 คนก็ได้ กำหนดเส้นชัยไว้ ดักด้ของใครไปถึงเส้นชัยก่อน คนนั้นเป็นผู้ชนะ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● กระดาษตัดเป็นชิ้น ขนาด 21 x 3 ซม. จำนวน 1 ชิ้นต่อ 1 คน</li> <li>● สีน้ำ ฟองน้ำ 1 ชิ้น เล็กต่อ 1 สี</li> <li>● จานรองฟองน้ำ 1 จานต่อ 1 ชิ้น</li> <li>● ดินสอสี</li> <li>● ไม้จิ้มฟัน 3 แท่งต่อเด็ก 1 คน หรือวัสดุอื่นที่ใช้ทำขาได้</li> <li>● กาว กรรไกร</li> </ul>

# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p><b>ขั้นสรุป</b> (5 นาที)</p>	<p>16. ถามเด็กๆ ด้วยคำถามต่อไปนี้ และครูสรุปตามความเหมาะสม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ในการแสดงท่าประกอบตามเนื้อเพลง นักเรียนชอบแสดงเป็น caterpillar, pigeon หรือ sparrow เพราะเหตุใด</li> <li>● เนื้อเพลงนี้กล่าวว่าคุณเป็นสัตว์ที่สวยงาม (You are such a pretty sight.) นักเรียนเห็นด้วยหรือไม่ เพราะเหตุใด</li> <li>● นักเรียนชื่อสัตว์ต่อจากกฏกติกา โดยวิ่งทุกครั้งในเกมเมื่อได้ยินคำเรียกสัตว์ที่ตนเป็นหรือไม่</li> <li>● นักเรียนรู้สึกอย่างไรที่ได้ทำของเล่นด้วยตนเอง การใช้นิ้วมือพิมพ์สีให้ความรู้สึกที่แตกต่างจากการใช้ดินสอสีอย่างไร</li> </ul>	
<p><b>การบ้าน</b></p>	<p>17. ให้เด็กทบทวนการร้องเพลง Caterpillar (1) ใน CD-ROM</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> </ul>
<p><b>การประเมินตนเอง</b> <b>ด้านกระบวนการ</b> (10 นาที)</p>	<p>18. โปรดอ่านการประเมินตนเองด้านกระบวนการ ใน Project 1A หน้า 35-36 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้</p> <p>19. ให้เด็กทำ Activity 3 Project 5 ใน Activity Book</p> <p>20. บอกเด็กๆ ว่าในตอนปลาย Project 5 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือนักร้องเสียงดีที่สุดใน (Best Singer) และนักวาดมือดีที่สุดใน (Best Artist) โดยยังคงมีการประกวดผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ ดังเช่นใน Project ก่อนๆ ด้วย (เพื่อให้เด็กมีโอกาสดำเนินการพัฒนาการอยู่เรื่อยๆ และให้มีจำนวนผู้ได้รับรางวัลเพิ่มขึ้น) ฉะนั้นเด็กๆ จึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 53 ข้อ 4 Show your feelings...</li> <li>● Activity Book หน้า 41 Activity 3</li> </ul>

# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>เสียงตัดสินในตอนท้าย</p> <p>21. ให้เด็ก ๆ เสนอแนวทางการสังเกตและตัดสินคัดเลือกนักร้องเสียงดีที่สุดในและนักวาดมือดีที่สุดในแล้วครูและเด็กช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก</p> <p>เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● นักร้องเสียงดีที่สุดใน : ออกเสียงได้ชัดเจน เสียงดัง ถูกจังหวะ ทำท่าทางประกอบได้สื่อความหมาย ฯลฯ</li> <li>● นักวาดมือดีที่สุดใน : มีวิธีการหลากหลายในการวาด สร้างงานที่มีความแตกต่าง แปลก หรือน่าสนใจ รู้จักปรับปรุงหรือดัดแปลงการวาดอยู่เสมอ ฯลฯ</li> </ul> <p>22. ครูควรนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาร่วมกับแบบสังเกตและแบบบันทึกอื่น ๆ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก. หน้า 153 )</p>	
<p><b>หมายเหตุ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การแปลเคยเป็นกิจกรรมที่ไม่ได้รับความนิยม หรือมีการแนะนำให้หลีกเลี่ยงในการสอนภาษา ด้วยขาดการเน้นกระบวนการทางความคิดและการทำงานแลกเปลี่ยนความเห็นร่วมกันอย่างเหมาะสมเพียงพอในอดีต แต่ในปัจจุบันหากนำกระบวนการดังเช่นที่กล่าวไว้ในขั้นตอนที่ 1-3 มาใช้ให้ถูกวิธีก็จะเกิดประโยชน์ต่อเด็กได้ โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาที่เด็กเพิ่งเริ่มเรียนภาษาต่างประเทศ การใช้ภาษาแม่ (ภาษาไทย) จะช่วยลดความตึงเครียดเนื่องจากความไม่คุ้นเคยภาษาใหม่ลงได้ ในขณะเดียวกันก็เปิดโอกาสให้เด็กเห็นความเหมือนและความต่างของวัฒนธรรมการใช้ภาษาทั้งสองด้วย ครูสามารถศึกษาเรื่องนี้ เพิ่มเติมได้จากหนังสือ <b>กิจกรรมการแปล: มิติใหม่ในการสอนภาษา</b> เขียนโดย อลัน ดัฟฟี แปลโดย จินดา ศิริรัตนสมบัติ</li> </ul>	

# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>(ดูบรรณานุกรม) หนังสือเล่มนี้ได้รับรางวัลที่ 1 ด้านการสอนภาษาในปี 1990 จาก Duke of Edinburgh Book Competition และถึงแม้เนื้อหาจะเน้นสำหรับผู้เรียนในระดับสูง แต่ครูสามารถนำหลักการมาปรับใช้ให้เหมาะสมได้กับผู้เรียนทุกระดับ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● เทคนิคการจับคู่คำศัพท์กับคำแปลจะใช้ได้ดีเฉพาะกับคำที่มักมีความหมายเดียวตายตัวชัดเจนเท่านั้น ซึ่งในกรณีนี้จะช่วยให้เด็กเข้าใจความหมายของคำ ๆ นั้นได้เร็วขึ้น โดยเฉพาะคำที่เป็นนามธรรม และไม่สามารถเห็นความหมายได้ชัดเจนจากภาพ เช่น คำว่า take care และ hunt เป็นต้น</li> <li>● ครูไม่จำเป็นต้องแปลคำศัพท์ทุกคำในเนื้อเพลงภาษาอังกฤษ หรือสอนรูปแบบไวยากรณ์ของทุกประโยค แต่ให้เด็กเข้าใจความหมายโดยรวมจากเนื้อร้องภาษาไทยก็เพียงพอแล้ว (เนื้อร้องภาษาไทยก็มีได้แปลคำต่อคำจากเนื้อร้องภาษาอังกฤษ แต่เป็นการตีความโดยรวมเช่นกัน)</li> <li>● การให้เด็กใช้วิธีการและวัสดุที่หลากหลายแตกต่างกันไปในงานประดิษฐ์ เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ พัฒนานิสัยช่างคิดช่างทำที่แตกต่างออกไปไม่ติดกรอบอยู่กับวิธีการใดวิธีการหนึ่งอย่างเดียวเท่านั้น</li> <li>● การให้เด็กทำของเล่นด้วยตนเอง เป็นการสร้างนิสัยการเป็นผู้ผลิตมากกว่าผู้บริโภค อันเป็นปรัชญาสำคัญอย่างหนึ่งของหลักสูตรปัจจุบัน</li> </ul>	

# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

## Project 5B: A Bird

เวลา 2  $\frac{1}{2}$  ชั่วโมง

**สาระสำคัญ** ..... การเตือนภัย การปฏิบัติตามคำสั่ง การบรรยายรูปร่างลักษณะและความสามารถ เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

- ตัวชี้วัด**.....
- ต 1.1 ป.2/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ที่ฟัง
  - ต 1.1 ป.2/2 ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ และอ่านประโยคง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
  - ต 1.1 ป.2/3 เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง
  - ต 1.1 ป.2/4 ตอบคำถามจากการฟังประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ ที่มีภาพประกอบ
  - ต 1.2 ป.2/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
  - ต 1.3 ป.2/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

**จุดประสงค์ของบทเรียน**..... เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตามคำสั่งในการเล่นและการประดิษฐ์ผีเสื้อและนกได้
2. ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ และอ่านประโยคง่ายๆ ในเพลงและเกมใน CD-ROM และในแบบฝึกหัด
3. เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟังใน CD-ROM และที่อ่านในแบบฝึกหัด
4. พูดตอบคำถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของสัตว์ในการเล่นได้

**สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา** .....

**โครงสร้างทางภาษา** ● Run away and hide.

● I am small/big/quiet/not quiet/yellow.

● Can you fly? → I can/cannot fly.

● Am I/Are you a (butterfly)?

● Tie string to hang.

● Hang in the classroom!

● Help them fly. Blow!

**คำศัพท์** ● คำกริยา : hide, lie, run away, fold, curl, unfold, paint, use, tie

● สิ่งของ : paper, sponge

● ส่วนของร่างกายสัตว์ : beak, body, tail, wing



# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-6 ใน Project 5B ของ Student's Book หน้า 54-59
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)
3. เว็บไซต์ [www.plearnenglish.com/teacher](http://www.plearnenglish.com/teacher)
4. Activities 4-6 ของ Project 5 และ Worksheet 5.1 ใน Activity Book หน้า 42-45 และ หน้า 77
5. กระดาษ A4 ตัดออกเป็น 4 ชิ้นเท่าๆ กัน ขนาดประมาณ 10 x 15 ซม. ให้เด็ก 1 คนต่อ 1 ชิ้น สำหรับทำผีเสื้อ Model 1
6. กระดาษ A4 ตัดออกเป็นชิ้นขนาดประมาณ 10 x 10 ซม. ให้เด็ก 1 คนต่อ 1 ชิ้น สำหรับทำผีเสื้อ Model 2
7. กระดาษ A4 ตัดแบ่งครึ่งตามขวางได้ขนาดประมาณ 15 x 21 ซม. ให้เด็ก 1 คนต่อ 1 ชิ้น สำหรับทำนก
8. ดินสอ ยางลบ สีน้ำ ฟองน้ำ
9. เชือกสำหรับผูกแขวน
10. กรรไกร

## การวัดและประเมินผล

ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 140-151 ของคู่มือครูนี้

## กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ครูฟัง CD หรือฟังและดู CD-ROM เพลง Caterpillar (2) แล้วฝึกร้องเพลงให้เหมือน พร้อมทั้งฝึกแสดงท่าทางประกอบตามความหมายของคำและประโยค</li> <li>● ครูจัดหาวัสดุอุปกรณ์ตามที่ระบุในสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 54 ข้อ 1 Sing 'Caterpillar' (2).</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> </ul>

# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)</p>	<p>1. ครูบอกเด็กว่าจะได้ฟังเพลง Caterpillar ตอนที่ 2 ครูทบทวนความจำคำศัพท์และเนื้อเพลงตอนที่ 1 ที่ได้เรียนไปแล้ว และสอบถามเด็กว่าได้เดาไว้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป ครูยังไม่เฉลย แต่ให้เด็กฟังคำตอบจากเพลง</p>	
<p>ขั้นนำเสนอและ ขั้นฝึก (25 นาที)</p>	<p>2. ครูสอนเพลง Caterpillar (2) ข้อ A และ B ในทำนองเดียวกับที่ได้สอน Caterpillar (1) ใน Project ก่อน</p> <p>3. ครูสอนกิจกรรมข้อ C. Was your guess right? โดยถามเด็กว่ามีใครเดาไว้ถูกบ้างว่า ดักแด้จะกลายเป็นผีเสื้อ (เดาไม่ถูกก็ไม่มีไร แต่หากเดาถูก ให้เด็กบอกเพื่อนๆ ว่า เดมาได้ถูกเพราะเหตุใด) ครูอาจถามเด็กเพิ่มเติมว่ารู้จักสัตว์อะไรอีกบ้างที่เกิดมาในลักษณะหนึ่ง แล้วกลายเป็นอีกลักษณะหนึ่งเมื่อโตขึ้น (เช่น ไช้กับไก่ ลูกอ๊อดกับกบ เป็นต้น)</p> <p>4. ให้เด็กทำ Worksheet 5.1 ของ Project 5 ท้าย Activity Book ซึ่งมีเฉลยคือ A = pigeon, B = butterfly, C = caterpillar, D = sparrow เสร็จแล้วให้ตัดและนำไปเล่นเกมในกิจกรรมต่อไป</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 54-55 ข้อ 1 Sing 'Caterpillar'(2).</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> <li>● Activity Book หน้า 77 Worksheet 5.1</li> </ul>
<p>ขั้นนำไปใช้ (1) (30 นาที)</p>	<p>5. ครูสอนกิจกรรมข้อ 2. Play 'Who Am I?' (1). โดยให้เล่นเกมทายกันว่าเป็นสัตว์อะไร (caterpillar, pigeon, sparrow หรือ butterfly เพื่อฝึกคำที่เพิ่งเรียนมา) เริ่มโดยให้เด็ก 1 คน ออกมาหน้าชั้น เลือกบัตร 1 ใบ ที่ตัดจาก Worksheet 5. 1 ในกิจกรรมก่อน แล้วอ่าน/พูดคำบอกใบ้จากบัตรที่ละประโยคและหยุดให้เพื่อนๆ ทาย เช่น (ดู Student's Book ในที่นี้ทั้งชั้นเป็นผู้ทาย เล่นได้หลายรอบ โดยเปลี่ยนเด็กไปเรื่อยๆ)</p> <p>นักเรียน ก. : I am small. เพื่อน ข. : You are a sparrow.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 56 ข้อ 2 Play 'Who Am I?' (1). และ ข้อ 3 Play 'Who Am I?' (2).</li> <li>● บัตรจาก Worksheet 5.1</li> </ul>

# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>นักเรียน ก. : No. I am quiet.            เพื่อน ค. : You are a caterpillar.            นักเรียน ก. : No. I can fly.            เพื่อน ง. : You are a pigeon.            นักเรียน ก. : No. I am yellow and black.            เพื่อน จ. : You are a butterfly.            นักเรียน ก. : Yes!</p> <p>หากแข่งขันเป็นทีม อาจกำหนดจำนวนครั้งที่ให้ทายก่อนหมดสิทธิ์ได้คะแนนตามความเหมาะสม</p> <p>6. ครูสอนกิจกรรม ข้อ 3. Play 'Who Am I?' (2).            โดยแบ่งเด็กทั้งชั้นเป็น 2 กลุ่ม A และ B ให้แต่ละคนในกลุ่ม A เลือกบัตร 1 ใบที่ตัดจาก Worksheet 5.1 นำไปติดบนหลังของเพื่อนคนใดคนหนึ่งในกลุ่ม B (ใช้สกอตช์เทปหรือบลู-แท็ค) โดยไม่ให้เพื่อนคนนั้นเห็นว่าเป็นบัตรใด</p> <p>7. ให้เด็กในกลุ่ม B ที่มีบัตรติดหลัง เดินไปหาเด็กที่ไม่มีบัตรติดหลังในกลุ่ม A แล้วหันหลังให้เพื่อนอ่าน 1 ประโยคจากบัตรติดหลังของตนประโยคใดก็ได้ เปลี่ยนคนอ่านไปเรื่อยๆ จนกว่าตนจะทายถูกว่าตนเป็นสัตว์อะไรที่เขียนอยู่บนบัตรนั้น (คนอ่านคนใหม่อาจอ่านประโยคซ้ำกับที่คนก่อนอ่านไว้ได้ซึ่งก็ไม่ใช่ไร จะเป็นการย้ำข้อมูลช่วยในการเดาให้มากขึ้น) ระหว่างเด็กทำกิจกรรม ครูเดินให้ความช่วยเหลือตามจำเป็น หากพบว่ามีเด็กที่อ่าน/พูดไม่ได้เป็นจำนวนมาก ให้หยุดเกม และนำบัตรมาอ่าน/พูดพร้อมกันใหม่จนคล่องแล้วจึงค่อยเล่นเกม และหากเด็กส่วนใหญ่ยังไม่สามารถเล่นเกมนี้ในลักษณะเดี่ยวได้ อาจให้จับคู่กันไปในแต่ละฝ่ายเพื่อช่วยกันอ่านและช่วยกันฟังและเดา ดูตัวอย่างต่อไปนี่ (ดู Student's Book ประกอบ)</p>	

# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>นักเรียน ก. (อ่าน) : You are small.            นักเรียน ข. (ทาย) : Am I a caterpillar?            นักเรียน ก. (ตอบ) : No.            (เปลี่ยนคนอ่าน)            นักเรียน ค. (อ่าน) : You can fly.            นักเรียน ข. (ทาย) : Am I a pigeon?            นักเรียน ค. (ตอบ) : No.            (เปลี่ยนคนอ่าน)            นักเรียน ง. (อ่าน) : You are brown.            นักเรียน ข. (ทาย) : Am I a butterfly?            นักเรียน ง. (ตอบ) : No.            (เปลี่ยนคนอ่าน)            นักเรียน จ. (อ่าน) : You are not quiet.            นักเรียน ข. (ทาย) : Am I a sparrow?            นักเรียน จ. (ตอบ) : Yes!</p> <p>8. เด็กที่ทายได้แล้ว ให้ไปหาครู และบอกว่าตนเป็นอะไร เช่น I am a sparrow. ครูตรวจสอบจากบัตรว่าตรงกันหรือไม่ เก็บบัตรไว้ แล้วให้เด็กไปเข้ากลุ่ม ช่วยบอกไปเพื่อนคนอื่น ๆ ที่ยังทายไม่ถูก</p> <p>9. เปลี่ยนบัตรไปติดหลังเด็กกลุ่ม A ในรอบต่อไป เพื่อสลับให้เป็นคนทายและเด็กกลุ่ม B เดิมที่มีบัตรติดหลังเป็นคนอ่านบอกไป เพื่อให้ทุกคนได้ฝึกภาษาในทั้งสองรูปแบบ เล่นได้หลายรอบตามต้องการ โดยเปลี่ยนบัตรของแต่ละคนไปในแต่ละรอบ</p>	
<p>ชั้นนำไปใช้ (2) (45 นาที)</p>	<p>10. ครูสอนกิจกรรมข้อ 4. Play '10 Questions'. โดยให้นักเรียนทำปริศนาคำทายของตนเองใน Activity 4 Project 5 ใน Activity Book ข้อ (A) , (B) และ (C) แล้วทบทวนการใช้รูปประโยคคำถาม Are you...?,</p>	<p>● Student's Book หน้า 57 ข้อ 4 Play '10 Questions'.</p>

# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>Can you...?, Have you got...? ในข้อ ④</p> <p>11. เล่นเกม '10 Questions' ซึ่งมีกติกาเหมือนเกม 20 คำถาม (แต่ให้ผู้ถามถามและทายได้เพียง 10 คำถามแทน เพราะยังเป็นเด็กเล็กอยู่) โดยสุ่มเลือกเด็ก 1 คน ออกมาหน้าชั้นพร้อมปริศนาคำทายใน Activity 4 ของตน ให้เพื่อนทั้งชั้นถามคำถามเพื่อทายว่าเด็กหน้าชั้นเป็นสัตว์อะไร โดยเวียนกันถามเป็นกลุ่มทีละ 1 คำถาม เด็กหน้าชั้นจะตอบได้เพียง Yes. หรือ No. เท่านั้น ครูขีดนับจำนวนคำถามบนกระดานไม่ให้เกิน 10 และดูการถามตอบของเด็กให้เหมาะสม กลุ่มที่ทายได้ถูกต้อง 1 คะแนนในแต่ละรอบ</p> <p>เช่น (ดู Student's Book)</p> <p>นักเรียนกลุ่ม A : Are you big?          นักเรียนหน้าชั้น : Yes.</p> <p>นักเรียนกลุ่ม B : Are you quiet?          นักเรียนหน้าชั้น : No.</p> <p>นักเรียนกลุ่ม C : Can you fly?          นักเรียนหน้าชั้น : No.</p> <p>นักเรียนกลุ่ม D : Are you a dog?          นักเรียนหน้าชั้น : No.</p> <p>นักเรียนกลุ่ม A : Have you got 4 legs?          นักเรียนหน้าชั้น : Yes.</p> <p>นักเรียนกลุ่ม B : Are you soft?          นักเรียนหน้าชั้น : No.</p> <p>นักเรียนกลุ่ม C : Are you grey?          นักเรียนหน้าชั้น : Yes.</p> <p>นักเรียนกลุ่ม D : Are you an elephant?          นักเรียนหน้าชั้น : Yes!</p> <p>ให้เด็กทำ Activities 5-6 Project 5 ใน Activity Book</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Activity Book หน้า 42 - 43</li> <li>Activity 4</li> </ul>

# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p><b>เฉลย Activity 6</b></p> <p>quiet = caterpillar, ant, butterfly, bee, fish not quiet = pigeon, sparrow, dog, cat, pig, elephant, duck</p>	
<p><b>ขั้นนำไปใช้ (3)</b> (40 นาที)</p>	<p>12. ครูสอนกิจกรรมที่ 5. Make 'A Butterfly' Model 1 และ Model 2 ในทำนองเดียวกันกับการทำตัวด้กแต่ใน Project ก่อน โดยในที่นี้ให้ทำผีเสื้อกระดาษ 2 แบบ (Model 1 และ Model 2) ขณะเด็กทำงาน ให้ครูใช้ภาษาอังกฤษพูดตามคำสั่งขั้นตอนต่าง ๆ ตามหัวข้อที่ให้ไว้ โดยให้เด็กดูและฟัง CD-ROM (Model 1) และดูและฟังจากเว็บไซต์ (Model 2) ครูใช้ปุ่มควบคุมหรือให้เด็กใช้ปุ่มควบคุมการทำงานเองตามความเหมาะสม (ดูการสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 27-30 ของคู่มือครูนี้)</p> <p>13. ครูสอนกิจกรรมที่ 6. Make 'A Bird'. ในทำนองเดียวกันกับการสอนกิจกรรมที่ 5 ในข้อ 12 ข้างต้น โดยให้เด็กดูและฟังกิจกรรมนี้จากเว็บไซต์ แล้วประดิษฐ์นกกระดาษตามขั้นตอนที่ให้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 58 ข้อ 5 Make 'A Butterfly'. และหน้า 59 ข้อ 6 Make 'A Bird'.</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> <li>● เว็บไซต์ <a href="http://www.plearnenglish.com">www.plearnenglish.com</a></li> <li>● สื่อการเรียนรู้ ข้อ 5-10</li> </ul>
<p><b>ขั้นสรุป</b> (5 นาที)</p>	<p>14. เมื่อทำสิ่งประดิษฐ์ทั้งหมดเสร็จสิ้นแล้ว ให้นำไปแขวนเป็นราวในชั้นเรียน ใช้ประดับห้องให้สวยงาม เล่นเป่าผีเสื้อหรือเป่านกแข่งกันว่าของใครแกว่ง (บิน) ได้นานกว่ากัน โดยครูให้คำสั่ง เช่น Blow a (yellow/orange /pink) butterfly/bird.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● เชือกสำหรับแขวน</li> <li>● สิ่งประดิษฐ์ใน ข้อ 12-13</li> </ul>
<p><b>การบ้าน</b></p>	<p>15. ให้เด็กเล่น Picture Game : Birds &amp; Insects เกม Spelling Bee และเกม Talking Birds รวมทั้งทบทวนเพลง Caterpillar (2) ของ Project 5 ใน CD-ROM</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์เล่น</li> </ul>

# PROJECT 5: BIRDS & INSECTS

## Project 5C: Look at Me

เวลา 2 ชั่วโมง

กิจกรรมทุกข้อตั้งแต่ข้อ 1-6 ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับ Project 1D: Look at Me ที่ได้ให้คำอธิบายไว้ในหน้า 48-54 ของคู่มือครูนี้โดย

**1. Think back.** ให้คิดถึงคำที่ขึ้นต้นหรือลงท้ายด้วยตัวอักษร R/r และเสียง /r/ ที่เรียนมาใน Project 5 นี้ และชี้ภาพที่ให้คำนั้น ดังเฉลยต่อไปนี้

**เฉลย** คำที่ขึ้นต้นด้วย r = ภาพที่ ① red, ภาพที่ ③ run, ภาพที่ ④ read

คำที่ลงท้ายด้วย r = ภาพที่ ① caterpillar, ภาพที่ ② star, ภาพที่ ③ finger

ครูอาจใช้ Alphabet Game : R/r ของ Project 5 ใน CD-ROM สอน Phonic Reading ที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรกับเสียงในคำข้างต้นได้ แล้วให้เด็กเล่น Cat and Mouse Game : r/l และ Dolphin Game : r/l ของ Project 5 ใน CD-ROM

### 2. Read and match.

- เฉลย** ลูกโป่งคำพูด ① Guess. Who am I?  
 ลูกโป่งคำพูด ② I am small.  
 ลูกโป่งคำพูด ③ You are a sparrow.  
 ลูกโป่งคำพูด ④ No, I am quiet.  
 ลูกโป่งคำพูด ⑤ You are a caterpillar.  
 ลูกโป่งคำพูด ⑥ No, I can fly.  
 ลูกโป่งคำพูด ⑦ You are a butterfly.  
 ลูกโป่งคำพูด ⑧ Yes!

**3. Do Activities 7-9. Then make 'My Picture Dictionary' in your Activity Book.** ให้ทำ Activities 7-9 ของ Project 5 และสร้าง My Picture Dictionary หน้า 83 โดยใช้สติ๊กเกอร์สำหรับ Project 5 ทำ Activity Book จากนั้นให้ตรวจสอบความถูกต้องของ Picture Dictionary และเล่น Dictionary Game ในเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)

**4. IT time.** ครูให้เด็กดูภาพกล้องดิจิทัลใน Student's Book หน้า 61 ถามเด็กว่าสิ่งนี้เรียกว่าอะไรในภาษาไทย (คำตอบคือ กล้อง (ถ่ายรูปแบบ) ดิจิทัล) และดูภาพปุ่มการทำงานต่างๆ พร้อมคำศัพท์ประกอบ หากครูมีกล้องดิจิทัล ควรนำของจริงมาให้เด็กดูประกอบคำอธิบาย จากนั้นให้เด็กฟัง CD track 30 และปฏิบัติตาม

**5. Hooray!** ให้เด็กและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ ตั้งแต่เริ่ม Project 5 นี้ (ดูกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อ 21 ของ Project 5A หน้า 108 ของคู่มือครูนี้) และคัดเลือกชิ้นงานดีเด่นจากชิ้นงานทั้งหมดที่ทำใน Project 5 นี้

**6. Look at 'My English File'** ครูให้เด็กจัดเก็บชิ้นงานให้เป็นระบบและเป็นระเบียบเรียบร้อยในแฟ้มสะสมผลงาน


 Project 6: AIR

**แผนการสอน Project 6: Air**
**Project 6A: A Football Game**
**เวลา 1 ชั่วโมง**

**สาระสำคัญ** ..... การปฏิบัติตามคำสั่ง การใช้คำสั่ง การนับจำนวนครั้งของการหายใจเข้า-ออก เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้เรื่องความสำคัญของอากาศต่อชีวิตมนุษย์

**ตัวชี้วัด**.....

ต 1.1 ป.2/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ที่ฟัง

ต 1.1 ป.2/3 เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง

ต 1.1 ป.2/4 ตอบคำถามจากการฟังประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ ที่มีภาพประกอบ

ต 1.2 ป.2/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง

ต 1.3 ป.2/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

ต 4.1 ป.2/1 ฟัง/พูด ในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

**จุดประสงค์ของบทเรียน** ..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องในการร้องเพลงและเล่นเกมเกี่ยวกับอากาศและลมหายใจได้
2. เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคในการเล่นเกมที่เกี่ยวกับลมหายใจได้
3. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำ/กลุ่มคำที่ฟัง/อ่านได้
4. พูดตอบคำถามให้ข้อมูลเกี่ยวกับการหายใจของตนเองและผู้อื่นในสถานการณ์ในห้องเรียนได้

**สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา** .....

- โครงสร้างทางภาษา**
- Put your finger in the air/on your nose/chest/belly.
  - Put your hand on your chest. Count quietly. Write it down.
  - Take turns. Compare answers.
  - Tell the teacher.

**คำศัพท์**

- ร่างกาย : chest, belly, breath
- สิ่งของ : box lid, paper cup, scissors, football game



# PROJECT 6: AIR

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 6A ของ Student's Book หน้า 62-67
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)
3. เว็บไซต์ [www.plearnenglish.com/teacher](http://www.plearnenglish.com/teacher)
4. Activities 1-4 ของ Project 6 ใน Activity Book หน้า 49-52
5. ฝากล่องขนาดประมาณ 30x45 ซม. สำหรับเด็ก 2 คนต่อ 1 ชั้น
6. ถ้วยกระดาษหรือถ้วยพลาสติกขนาดถ้วยโยเกิร์ตหรือถ้วยไอศกรีม 1 ถ้วยต่อ 2 คน
7. สีน้ำสียเขียว ฟองน้ำ จานใส่สี
8. ปากกาหรือดินสอสี ไม้บรรทัด
9. สกอตช์เทป
10. หลอดดูด 1 หลอดต่อ 1 คน
11. เม็ดถั่วเขียว 10-30 เม็ดต่อคู่

## การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 140-151 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 4 Show your feelings... หน้า 67 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

## กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ครูฟัง CD หรือฟังและดู CD-ROM เพลง Put Your Finger in the Air แล้วฝึกร้องเพลงให้เหมือน พร้อมทั้งฝึกแสดงท่าทางประกอบตามความหมายของคำและประโยค</li> <li>● ครูจัดหาวัสดุอุปกรณ์ตามที่ระบุในสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ</li> <li>● แบ่งเด็กเป็นคู่ๆ บอกเด็กให้เตรียมหาฝากล่องและถ้วยพลาสติกมาล้างหน้า อย่างละ 1 ชั้นต่อคู่</li> <li>● ตัวอย่าง 'สนามฟุตบอล' ของครูเอง 1 ชั้น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 62-63 ข้อ 1 Sing 'Put Your Finger in the Air'.</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์การเล่น</li> </ul>

# PROJECT 6: AIR

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ( 1 นาที)</p>	<p>1. ครูสอนคำว่าอากาศ (air) ซึ่งเป็นสิ่งที่มองไม่เห็นด้วยการประกบมือทั้งสองไว้ด้วยกัน แล้วพูดกับเด็ก ๆ ว่า “ครูมีอะไรบางอย่างอยู่ในมือ ทายซิว่าอะไร นักเรียนจะแอบดูก็ได้ แต่จะมองไม่เห็น” หรืออาจนำขวดพลาสติกเปล่าแบบบีบได้ เช่น ขวดยาหยอดตา หรือหลอดพลาสติกเปล่าแบบบีบได้ เช่น หลอดครีมล้างหน้าใช้แล้ว แล้วให้เด็กทายว่าข้างในมีอะไร เราจะดันมันออกมาได้ไหม เฉลยโดยให้เด็กตั้งฝ่ามือหน้าส่วนที่เป็นจุดที่เปิดอยู่ของจุกขวดหรือหลอดนั้น แล้วบีบขวดหรือหลอด เด็กจะรู้สึกได้ถึงอากาศที่ผ่านออกมา ให้เด็กสรุปว่าอากาศนั้นมีอยู่ทุกหนแห่ง แต่เรามองไม่เห็น ลองให้เด็กบีบจุกกลับหายใจดู ไม่นานเด็กจะรีบปล่อยมือที่บีบจุกและได้ข้อสรุปอีกอย่างหนึ่งว่าอากาศนั้นจำเป็นต่อสิ่งมีชีวิตมาก มนุษย์จะอยู่ไม่ได้ถ้าไม่มีอากาศ ดังนั้น เราจึงจะเรียนเรื่องอากาศหรือ air กันจากเพลง และทดลองปฏิบัติหาข้อสรุปด้วยตนเอง และสังเกตการหายใจของตนเองในกิจกรรมต่อไป</p>	
<p>ชั้นนำเสนอ (1) และขั้นฝึก (1) (15 นาที)</p>	<p>2. ครูสอนเพลง Put Your Finger in the Air โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะ โดยใช้ CD-ROM ข้อ 1.1-1.6 หน้า 25-26 ในคู่มือครูนี้ ทั้งนี้ครูควรแยกสอนท่อนที่ 1 และท่อนที่ 2 ก่อน โดยให้เด็กแสดงท่าทางประกอบตามความหมายของเนื้อเพลง (ดูภาพประกอบใน Student's Book) เมื่อร้องและทำท่าทางประกอบได้คล่องแล้ว จึงสอนท่อนที่ 3 และท่อนที่ 4 โดยให้ลองอ่านเนื้อเพลงและเติมคำที่หายไป เด็กควรเดาคำที่หายไปได้จากรูปแบบประโยคและคำที่ใช้ซ้ำกันมาทุกท่อน ครูชี้แนะให้เด็กเห็นรูปแบบนั้น แล้วร้องเพลงพร้อมทำท่าทางประกอบ คำศัพท์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 62-63 ข้อ 1 Sing 'Put Your Finger in the Air'.</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์การเล่น</li> <li>● Activity Book หน้า 49-50 Activities 1-2</li> </ul>


 Project 6: AIR

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>และประโยคต่าง ๆ มีความหมายดังนี้            chest = หน้าอก, belly = พุง, air = อากาศ            Tell me how's the air up there. = บอกฉันซิว่า อากาศข้างบนนั้นเป็นอย่างไร            Is that where the whole wind blows? = ตรงนี้ ไซ้ใหม่ที่ลมพัดผ่านเข้าออก (หมายถึงการหายใจ)            Give your chest a little rest. = ให้น้ำอกได้พักผ่อน น้อยยซิ (หมายถึงหายใจผ่อนเบา ๆ)            And then shake it like a jelly. = แล้วส่ายพุงให้เด่น เหมือนเยลลี่</p> <p>ประโยคทั้งหมดข้างต้นนี้ ครูเพียงบอกความหมายโดยรวมให้เด็กทราบพร้อมทำท่าทางประกอบความหมายนั้นก็เพียงพอแล้ว ไม่จำเป็นต้องสอนรูปแบบไวยากรณ์หรือคำใดคำหนึ่งโดยละเอียด เด็กวัยนี้จะไม่สนใจการวิเคราะห์รูปแบบภาษาแบบผู้ใหญ่ แต่จะสามารถจดจำได้ทั้งข้อความจากการได้ใช้ซ้ำบ่อย ๆ ครูจึงควรใช้ CD หรือ CD-ROM ให้มาก และเปิดโอกาสให้เด็กได้ร้องตามและร้องเอง</p> <p>3. ให้เด็กทำ Activities 1-2 Project 6 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p> <p><b>เฉลย Activity 2</b>            1 = B, 2 = A, 3 = D, 4 = E, 5 = C</p>	
<p><b>ขั้นนำไปใช้ (1)</b>            (15 นาที)</p>	<p>4. ครูสอนกิจกรรมข้อ 2. Play 'Count Your Breaths'. ดังนี้</p> <p>ข้อ A. How many breaths do you take in 1 minute? Do Activity 3 in your Activity Book.</p> <p>ให้ครูถามเด็กว่า “ใน 1 นาทีเราหายใจเข้า (สูดอากาศเข้าไปทางจมูก) กี่ครั้ง Guess.” ให้เด็กลองเดาและตอบ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 64-65 ข้อ 2 Play 'Count Your Breaths'.</li> <li>● Activity Book หน้า 51 Activity 3</li> </ul>


 Project 6: AIR

ขั้นตอนการจัด กิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ตั้งๆ ครูรับทุกคำตอบโดยยังไม่เฉลย บอกเด็กว่าจะได้พิสูจน์ด้วยตนเองในขั้นตอนต่อไป ให้เด็กเขียนการเดาของตนเองลงในข้อ (A) ของ Activity 3 Project 6 ใน Activity Book</p> <p>5. ข้อ B. Put your hand on your chest. Count quietly. Write it down.</p> <p>ครูบอกเด็กว่า “Put your hand on your chest. นับในใจสิ ครูจะจับเวลา 1 นาที” ให้เด็กทาบมือข้างหนึ่งลงบนอกของตน ทุกครั้งที่อกพองขึ้นให้นับเป็น 1 ครั้ง โดยนับในใจ สนับสนุนให้เด็กนับเป็นภาษาอังกฤษดังที่เคยเรียนมาแล้ว ถ้าเด็กยังทำเป็นภาษาอังกฤษได้ไม่คล่อง อาจอนุญาตให้นับในใจเป็นภาษาไทย ได้ คำตอบสุดท้ายแล้ว บอกครูเป็นภาษาอังกฤษและเขียนคำตอบเป็นภาษาอังกฤษลงใน Activity 3 ข้อ (B)</p> <p>6. ข้อ C. Count your friend’s breaths. Take turns.</p> <p>ครูบอกเด็กๆ ว่า “Look at your friend’s chest. Count again.” ให้เด็กจับคู่กับเพื่อน สลับกัน (Take turns.) สังเกตและนับจำนวนครั้งที่หายใจ โดยดูการพองขึ้นของหน้าอกของเพื่อน ให้เพื่อนที่ถูกสังเกต แหงหน้าขึ้นมองเพดาน จะทำให้เห็นการพองของอกชัดเจนขึ้น (ถ้าทำได้ การนอนหงายจะเห็นชัดที่สุด) เพื่อนที่สังเกตนับจำนวนครั้งดังๆ เป็นภาษาอังกฤษ บอกคำตอบที่ได้แก่กันและกัน เมื่อครูจับเวลาคอบ 1 นาทีแล้ว เด็กเขียนคำตอบลงในข้อ (C) ของ Activity 3</p> <p>7. ข้อ D. Compare answers. Tell the teacher.</p> <p>ครูให้เด็กสรุปคำตอบโดยถาม เช่น “ใน 1 นาที (ก้อง) หายใจเข้ากี่ครั้ง” ด.ช. ก้องอาจตอบว่า “นับเองได้ nine ครั้ง” และ ด.ช. ป้อมที่เป็นคู่กันอาจตอบว่า “ผมนับให้เขาได้ ten ครั้ง” ครูสุ่มขอคำตอบจาก</p>	


 Project 6: AIR

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>หลายๆ คู่ ให้นักเรียนเปรียบเทียบคำตอบกัน ดูความเหมือนหรือแตกต่าง หาข้อสรุปเป็นคำตอบเฉลี่ย (ในสถานการณ์ปกติ คนโดยทั่วไปจะหายใจเข้า 1 ครั้ง ทุก 6 วินาที ฉะนั้นใน 1 นาที จึงหายใจเข้าประมาณ 10 ครั้ง) แล้วถามเด็กว่าใครเดาไว้ถูกบ้าง</p> <p>8. ข้อ E. How many breaths do you take in 1 minute after running? Guess. ครูให้สถานการณ์ใหม่แก่เด็ก โดยถามว่า “ถ้าเพิ่งไปวิ่งมา เราจะหายใจเข้ากี่ครั้งใน 1 นาที Guess.” ให้เด็กเดาโดยตอบดังๆ อีกครั้ง ครูรับทุกคำตอบโดยยังไม่เฉลย บอกเด็กว่าจะได้พิสูจน์ว่าเดาถูกหรือไม่ ด้วยตนเองอีกในขั้นตอนต่อไป ให้เด็กเขียนการเดาของตนลงในข้อ ⑤ ของ Activity 3</p> <p>9. ข้อ F. Run for 3 minutes. ให้เด็กลุกขึ้นวิ่งอยู่กับที่โดยครูจับเวลา 3 นาที แล้วบอกให้หยุด หากเป็นไปได้อาจให้ออกไปวิ่งที่สนาม โดยวิ่งเป็นวงกลมตามกัน เว้นระยะห่างระหว่างแต่ละคนพอสมควรไม่ให้ชนกัน จะสนุกกว่า และได้เคลื่อนไหวมากกว่า โดยให้ความเร็วอยู่ในระดับปานกลาง ไล่เสียกัน</p> <p>10. ข้อ G. Now count your friend's breaths. ให้เด็กจับคู่ สังเกต และนับการพองขึ้นของอกของเพื่อนในใจอีกครั้ง คราวนี้อาจสังเกตกันและกันไปพร้อมๆ กันได้ (เพราะหากรอสลัปทีละคน การหายใจของคนที่ถูกสังเกตทีหลังจะช้าลงแล้ว) ครูจับเวลา 1 นาที บอกคำตอบแก่กันแล้วเขียนคำตอบนั้นลงในข้อ ⑥ ของ Activity 3</p> <p>11. ข้อ H. Compare answers. Tell the teacher. ให้เด็กสรุปคำตอบ บอกครู เปรียบเทียบคำตอบกันหลายๆ คู่ แล้วสรุปเป็นคำตอบเฉลี่ย (ควรได้คำตอบว่า</p>	



# PROJECT 6: AIR

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>สูงกว่า 10 ครั้ง เพราะคนเราจะต้องการอากาศมากกว่าเมื่อใช้กำลังในการวิ่ง จึงหายใจถี่ขึ้น แต่จะมากเพียงใดขึ้นอยู่กับความเร็วของการวิ่งด้วย) แล้วถามเด็ก ๆ ว่า ใครเดาไว้ถูกบ้าง เด็กจะดีใจและภูมิใจในตนเองเมื่อเดาถูก และเกิดความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็นครั้งต่อไป ส่วนคนที่เดาผิดหรือคลาดเคลื่อนไปบ้างก็ไม่ขายน้ํา เพราะถือว่าเป็นการเดา และสะสมประสบการณ์ไว้ต่อไปได้</p> <p>12. ให้เด็กเปรียบเทียบคำตอบของการหายใจในสถานการณ์ปกติ และในสถานการณ์หลังการวิ่งว่าแตกต่างกันอย่างไร เพราะเหตุใด สรุปความสำคัญของอากาศ และความต้องการอากาศของคน</p>	
<p>ชั้นนำเสนอ (2) ขั้นฝึก (2) และชั้นนำไปใช้ (2) (18 นาที)</p>	<p>13. ครูสอนกิจกรรมข้อ 3. Make and play 'A Football Game'. โดย (อาจให้ทำข้อ 13-17 มาก่อนเป็นการบ้านได้)</p> <p>ข้อ A. Find a box lid. ให้ครูดูขั้นเตรียมการประเด็นที่ 3 ครูสอนคำศัพท์ที่ให้ไว้ประกอบภาพและคำสั่งข้างต้นใน Student's Book ขณะอธิบาย</p> <p>14. ข้อ B. Find a paper cup. Cut it in half. ครูสอนคำศัพท์ที่ให้ไว้ประกอบภาพและคำสั่งข้างต้น ขณะอธิบาย</p> <p>15. ข้อ C. Colour the lid green. Draw boys and girls on the sides. ให้เด็กผสมสีเขียวในจานเพื่อใช้พองน้ำแต่ละบายสีกัน ฝากล่องให้เหมือนเป็นสนามฟุตบอล</p> <p>16. ให้เด็กวาดรูปคน หรือใช้วิธีพิมพ์สีลายนิ้วมือดังเช่นที่เคยทำใน Project ก่อน ๆ แล้วแต่งเติมเป็นรูปคนดูที่ขอบด้านในทุกด้านของ 'สนามฟุตบอล' ครูพยายาม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 66-67 ข้อ 3</li> <li>● Make and play 'A Football Game'.</li> <li>● สื่อการเรียนรู้ ข้อ 5-11</li> </ul>

# PROJECT 6: AIR

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ใช้คำสั่งภาษาอังกฤษ และคำศัพท์ที่ประกอบภาพใน Student's Book ในการอธิบายวิธีทำแก่เด็ก พุดซ้ำหลายๆ ครั้งให้เด็กได้ยืมบ่อยๆ ขณะปฏิบัติงานเป็นคู่</p> <p>17. ข้อ D. Draw a line and a circle in the middle. Tape on the half cups. ให้เด็กใช้สกอตช์เทปติดถ้วยที่ตัดแบ่งครึ่งแล้วที่ปลาย 'สนามฟุตบอล' สองข้างเป็น 'ประตู' แล้วใช้ไม้บรรทัดขีดเส้นแบ่งครึ่งสนาม จากนั้นวาดวงกลมตรงกลางเส้นสนาม โดยอาจใช้ปากกาหรือดินสอวาดรอบของแก้วน้ำคว่ำเป็นวงกลม ครูอาจสาธิตให้ดูบนกระดาน โดยใช้ชอล์กขีดรอบปากแก้วให้ทุกคนเห็น ครูใช้คำศัพท์และคำอธิบายเป็นภาษาอังกฤษพุดหลายๆ ครั้งกับเด็กขณะทำงาน และให้ความช่วยเหลือตามจำเป็น ใช้ตัวอย่าง 'สนามฟุตบอล' ของครูและภาพใน Student's Book ประกอบการอธิบาย</p> <p>18. ข้อ E. Now play 'A Football Game'. Blow the peas into the cup. Use a straw. ให้เด็ก 'เล่นฟุตบอล' เป็นคู่ โดยวางเม็ดถั่วเขียวลงในวงกลมกลาง 'สนาม' ให้แต่ละคนใช้หลอดดูดเป่าเม็ดถั่วเขียวให้เข้าประตู (ถ้วย) ของตนซึ่งอยู่ฝั่งตรงข้ามใครได้เม็ดถั่วเขียวเข้าประตูมากที่สุดเมื่อจบเกมเป็นผู้ชนะ (เป่าไปพร้อมๆ กัน เลือกเม็ดใดก็ได้ตามชอบ จะสนุกและรวดเร็วกว่ารอผลัดกันเป่าทีละเม็ด)</p>	
<p>ขั้นสรุป (1 นาที)</p>	<p>19. สัมภาษณ์ผู้ชนะที่ได้คะแนนสูงสุดในการเป่าเม็ดถั่ว ว่ามีเทคนิคในการเป่าและกะทิศทางหรือพลังลมอย่างไร ใช้ภาษาอังกฤษที่เรียนมาในการพุดถาม-ตอบในจุดที่เป็นไปได้</p>	

# PROJECT 6: AIR

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การบ้าน</p>	<p>20. ให้นักเรียนเล่น Grouping Game: Things, Birds, Insects และทบทวนการร้องเพลง Put Your Finger in the Air ใน CD-ROM</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์การเล่น</li> </ul>
<p>การประเมินตนเองด้านกระบวนการ (10 นาที)</p>	<p>21. โปรดอ่านการประเมินตนเองด้านกระบวนการ ใน Project 1A หน้า 35-36 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกันโดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้</p> <p>22. ให้เด็กทำ Activity 4 Project 6 ใน Activity Book</p> <p>23. บอกเด็กว่าในตอนปลาย Project 6 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้ที่ช่างสังเกตที่สุด (Curious Boy/Girl) และผู้ที่ประหยัดที่สุด (Thrifty Boy/Girl) โดยยังคงมีการประกวดผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ ดังเช่นใน Project ก่อนๆ ด้วย (เพื่อให้เด็กมีโอกาสแสดงพัฒนาการอยู่เรื่อยๆ และให้มีจำนวนผู้ได้รับรางวัลเพิ่มขึ้น) ฉะนั้นเด็ก ๆ จึงควรสังเกตเพื่อน ๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย</p> <p>24. ให้เด็กเสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้ที่ช่างสังเกตที่สุดและผู้ที่ยประหยัดช่างเก็บสะสมดีที่สุด แล้วครูและเด็กช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ผู้ที่ช่างสังเกตที่สุด: ช่างซักถาม ช่างทดลอง ช่างคาดเดา ชอบลงมือปฏิบัติเองมากกว่าให้ผู้อื่นทำให้ ฯลฯ</li> <li>● ผู้ที่ประหยัดที่สุด: รู้จักเก็บสะสมของที่ยังใช้ได้ มีของเหลือให้นำมาแบ่งปันเพื่อน เลือกของเหลือใช้ได้ตรงความต้องการและอยู่ในสภาพที่ใช้ประโยชน์ได้ เห็นความงามหรือประโยชน์ของสิ่งของนั้น บอกได้ว่าเก็บสะสมไปทำไม ฯลฯ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 73 ข้อ 6 Look at 'My English File'.</li> <li>● Activity Book หน้า 52 Activity 4</li> </ul>



# PROJECT 6: AIR

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	25. ครูควรนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาพร้อมกับแบบสังเกตและแบบบันทึกอื่นๆ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก. หน้า 153)	

## Project 6B: A Flute

เวลา 2 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ**..... การปฏิบัติตามคำสั่ง การถามคำศัพท์ในภาษาอังกฤษ การขอให้พูดซ้ำ และการขอให้สะกดคำ เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในภาษาต่างประเทศ

**ตัวชี้วัด**.....

ต 1.1 ป.2/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ที่ฟัง

ต 1.1 ป.2/3 เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง

ต 1.1 ป.2/4 ตอบคำถามจากการฟังประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ ที่มีภาพประกอบ

ต 1.2 ป.2/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง

ต 1.2 ป.2/2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ตามแบบที่ฟัง

ต 4.1 ป.2/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

**จุดประสงค์ของบทเรียน**..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตามคำสั่งในการประดิษฐ์เรือบินกระดาษและขลุ่ยหลอดฟางได้
2. เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟังใน CD-ROM และที่อ่านในรูปแบบฝึกหัด
3. พูดตอบคำถามในการสนทนาระหว่างบุคคลในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดในห้องเรียนได้

**สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา**.....

- โครงสร้างทางภาษา ● Drop paint.
- Tape the straws together.
  - Blow the flute.

# PROJECT 6: AIR

- What's that in English? → It's (an aeroplane).
- Say it again, please.
- How do you spell it? → a-e-r-o-p-l-a-n-e.

คำศัพท์ ● สิ่งของ : straw, aeroplane, tape, flute

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 6B ของ Student's Book หน้า 68-71
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)
3. เว็บไซต์ [www.plearnenglish.com/teacher](http://www.plearnenglish.com/teacher)
4. Activities 5-6 ของ Project 6 ใน Activity Book หน้า 53-54
5. กระดาษขนาด A4 (21x30 ซม.) คนละ 1 แผ่น
6. สีน้ำ และจานสี ฟองน้ำ พู่กันหรือหลอดหยดสี (อาจใช้หลอดยาหยอดตา)
7. หลอดดูดสำหรับเป่าคนละ 1 หลอด
8. ศิลปหัตถ์กระดาษคนละ 1 ตัว
9. หลอดดูดชนิดงอได้ 3 หลอดต่อ 1 คน
10. เทปกาว
11. กรรไกร

## การวัดและประเมินผล

ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 140-151 ของคู่มือครูนี้

## กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ครูฟัง CD หรือฟังและดู CD-ROM เพลง Fly, Fly, Fly, the Aeroplane แล้วฝึกร้องเพลงให้เหมือน พร้อมทั้งฝึกแสดงท่าทางประกอบตามความหมายของคำและประโยค</li> <li>● ครูจัดหาวัสดุอุปกรณ์ตามที่ระบุในสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 68 ข้อ 1 Sing 'Fly, Fly, Fly, the Aeroplane'.</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์การเล่น</li> </ul>



# PROJECT 6: AIR

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)</p>	<p>1. ครูให้เด็กดูภาพประกอบเพลง Fly, Fly, Fly, the Aeroplane ใน Student's Book ซึ่งภาพเครื่องบินและสนามบินพร้อมถามเด็กว่าคืออะไรในภาษาไทย แล้วสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ aeroplane และ airport จากนั้นสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ①-④ โดยให้จับคู่คำในภาษาไทย ๑-๔</p> <p>[aeroplane เป็นคำภาษาอังกฤษแบบอังกฤษ (British English) ส่วน airplane เป็นคำภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน (American English) มีความหมายเหมือนกัน คือ เครื่องบิน</p> <p>meadow อ่านออกเสียง /medəʊ/ (คล้าย 'เมโด') หมายถึงทุ่งหญ้าที่มีหญ้าและดอกไม้ป่า]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 68 ข้อ 1 Sing 'Fly, Fly, Fly, the Aeroplane'.</li> </ul>
<p>ขั้นนำเสนอ (1) ขั้นฝึก (1) และขั้นนำไปใช้ (1) (20 นาที)</p>	<p>2. ครูสอนเพลง Fly, Fly, Fly, the Aeroplane โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ การสอนเพลงและบทพูด เข้าจังหวะ โดยใช้ CD-ROM ข้อ 1.1-1.6 ในหน้า 25-26 ของคู่มือครูนี้</p> <p>3. ให้เด็กทำ Activity 5 ของ Project 6 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p> <p>เฉลย 1 = butterfly, 2 = aeroplane, 3 = sky 4 = airport, 5 = meadow, 6 = garden</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 68 ข้อ 1 Sing 'Fly, Fly, Fly, the Aeroplane'.</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์การเล่น</li> <li>● Activity Book หน้า 53 Activity 5</li> </ul>
<p>ขั้นนำเสนอ (2) และขั้นฝึก (2) (20 นาที)</p>	<p>4. ครูสอนบทสนทนาเรื่อง What's That in English? โดยอภิปรายความหมายของแต่ละประโยคร่วมกัน ใช้ภาพประกอบช่วย บอกเด็กว่าเป็นประโยคคำถาม-ตอบที่ควรนำไปใช้เมื่อไม่ทราบคำเรียกสิ่งใดสิ่งหนึ่งในภาษาอังกฤษ (What's that in English? → It's (an aeroplane).) เมื่อต้องการให้ผู้พูดพูดซ้ำ (Say it again, please.) และเมื่อต้องการทราบตัวสะกดคำ (How do</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 69 ข้อ 2 Listen to 'What's That in English?'</li> <li>● CD พร้อมเครื่องเล่น</li> </ul>


 Project 6: AIR

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>you spell it?)</p> <p>5. เปิด CD track 33 ให้เด็กฟังและพูดตาม</p> <p>6. เปิด CD อีกครั้ง แบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่ม ฝึกถาม-ตอบกันตาม CD</p> <p>7. จับคู่เด็กให้ฝึกพูดบทสนทนาถาม-ตอบกัน โดยอ่านบทจากหนังสือเรียน</p>	
<p>ชั้นนำไปใช้ (2) (15 นาที)</p>	<p>8. แบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ครูเลือกสิ่งของมาให้เด็กใช้พูดโต้ตอบกัน เช่น สมุด กระเป๋าดินสอยางลบ ฯลฯ ให้กลุ่มที่ 1 ชี้ที่ของสิ่งนั้นขณะถาม <b>What's that in English?</b> และกลุ่มที่ 2 ตอบตามจริงและถาม-ตอบต่อไปจนจบบทสนทนา โดยกลุ่มที่ 2 จะต้องปรับเปลี่ยนคำตอบไปตามสิ่งของที่กลุ่มที่ 1 ถาม</p> <p>9. ผลัดให้กลุ่มที่ 2 เป็นผู้ถามและกลุ่มที่ 1 เป็นผู้ตอบ</p> <p>10. จับคู่ให้เด็กเลือกถาม-ตอบเกี่ยวกับสิ่งของต่างๆ กับคู่ของตน</p>	
<p>ชั้นนำเสนอ (3) ขั้นฝึก (3) และชั้นนำไปใช้ (3) (50 นาที)</p>	<p>11. ครูสอนกิจกรรมข้อ 3. <b>Make 'An Aeroplane'</b> โดยปฏิบัติตามคำแนะนำการสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 27-30 ของคู่มือครูนี้ ขณะที่ฟังและดู CD-ROM ให้เด็กฝึกพับเครื่องบินกระดาษตามขั้นตอนที่ให้ด้วย ครูใช้ปุ่มควบคุมหรือให้เด็กควบคุมเองตามความเหมาะสม</p> <p>12. ครูสอนกิจกรรมข้อ 4. <b>Make 'A Flute'</b>. ในลักษณะเดียวกันกับการสอนกิจกรรมในข้อ 11 ข้างต้น แต่ให้เด็กฟังและดูในเว็บไซต์ <a href="http://www.plearnenglish.com">www.plearnenglish.com</a> ครูควรสอนคำศัพท์ใหม่ <b>end, different, length, together</b> และ <b>flute</b> ช่วงทำกิจกรรม โดยบูรณาการไว้ใน การให้คำสั่งหรือคำอธิบายภาษาอังกฤษในการประดิษฐ์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Student's Book หน้า 70 ข้อ 3 Make 'An Aeroplane'. และ หน้า 71 ข้อ 4 Make 'A Flute'.</li> <li>● CD หรือ CD-ROM พร้อมอุปกรณ์การเล่น</li> <li>● เว็บไซต์ <a href="http://www.plearnenglish.com">www.plearnenglish.com</a></li> <li>● สื่อการเรียนรู้ ข้อ 5-11</li> </ul>

# PROJECT 6: AIR

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ขลุ่ย พุดช้ำบ่่อยๆ ชี้ชวนให้เด็กพุดตามขณะปฏิบัติ สิ่งนั้นๆ และดูคำและภาพประกอบใน Student's Book</p> <p>13. ให้เด็กทำ Activity 6 Project 6 ใน Activity Book (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p> <p><b>เฉลย</b> 1 = scotch tape, 2 = straw, 3 = drop, 4 = blow, 5 = fold, 6 = cut</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Activity Book หน้า 54 Activity 6</li> </ul>
<p><b>ขั้นสรุป</b> (10 นาที)</p>	<p>14. ให้เด็กออกไปที่สนาม ร่อนเครื่องบินกระดาษเล่นตามชอบ ครูคอยให้เด็กสังเกตการร่อนของตน เช่น หากส่งมือไปตรงๆ ขณะปล่อย เครื่องบินจะบินไปข้างหน้าได้ดี แต่หากส่งมือโค้งลง เครื่องบินจะบินหัวปักลง ให้สังเกตแรงร่อนและทิศทางลมด้วยว่าส่งผลต่อการบินอย่างไร ร้องเพลง 'Fly, Fly, Fly, the Aeroplane' ประกอบการเล่น</p> <p>15. ให้เด็กเป่าขลุ่ยหลอดดูดของตน โดยครูให้คำสั่ง Blow the Flute. Play a song.</p>	
<p><b>การบ้าน</b></p>	<p>16. ให้เด็กเล่นเกม Spelling Bee และ Talking Birds ของ Project 6 ใน CD-ROM และทบทวนเพลง Fly, Fly, Fly, the Aeroplane</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์การเล่น</li> </ul>
<p><b>หมายเหตุ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การให้เด็กหัดประดิษฐ์ของตนเองเป็นการสร้างนิสัยการประหยัดและปลูกฝังความคิดสร้างสรรค์จากสิ่งของรอบตัว อันเป็นรากฐานสำคัญด้านการทำงานอาชีพและเทคโนโลยีเมื่อเติบโตต่อไป</li> <li>● เครื่องบินกระดาษจะบินได้ดี ถ้ามีลักษณะเพรียวลมและส่วนหัวหนักกว่าส่วนท้าย เพื่อช่วยแหวกอากาศและลดแรงต้านของอากาศ แต่ถ้าหนักเกินไป (เช่น พับกระดาษส่วนหน้าหลายทบเกินไป) ก็อาจทำให้บิน</li> </ul>	



# PROJECT 6: AIR

ขั้นตอนการจัด กิจกรรม / เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>หัวปักลงได้ง่าย) ควรพับกึ่งกลางกระดาษให้มีความสมดุลของปีกทั้ง 2 ข้างด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● การประดิษฐ์ลวดลายด้วยการเป่าสี ช่วยให้เด็กได้เห็นประโยชน์อีกแบบหนึ่งของพลังลมในด้านศิลปะ อาจให้ใช้กระดาษหนังสือพิมพ์รองและสวมเสื้อยืดเก่ากันเปื้อนได้ แต่ครูไม่ควรกังวลเรื่องความเลอะเทอะจนปิดกั้นโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ ควรใช้โอกาสนี้สอนเรื่องความระมัดระวังในการทำงานและการจัดเก็บให้เรียบร้อยหลังเสร็จงานแล้ว จัดอ่างน้ำไว้สำหรับล้างมือและผ้าเช็ดมือในช่วงบิ๊บสีด้วย</li> <li>● ลองให้เด็กทำขลุ่ยหลอดดูด 5 หลอด จะได้เสียงแตกต่างกันเพิ่มขึ้น ลองเป่าทีละ 2 หลอด ดูว่าได้เสียงอย่างไร เล่นเป็นเพลงของตนเอง</li> </ul>	

## Project 6C: Look at Me

เวลา 2 ชั่วโมง

กิจกรรมทุกข้อตั้งแต่ 1-6 ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับ Project 1D: Look at Me ที่ได้ให้คำอธิบายไว้ในหน้า 48-54 ของคู่มือครูนี้ โดย

1. **Think Back.** ให้คิดถึงคำที่ขึ้นต้นหรือลงท้ายด้วยตัวอักษร G/g และเสียง /g/ ที่เรียนมาใน Project 6 นี้ และชี้ภาพที่ให้คำนั้น ดังเฉลยต่อไปนี้

**เฉลย** คำที่ขึ้นต้นด้วย g = ภาพที่ ① green, ภาพที่ ② game, ภาพที่ ④ gift

คำที่ลงท้ายด้วย g = ภาพที่ ② leg, ภาพที่ ③ bag, ภาพที่ ④ pig

ครูอาจใช้ Alphabet Game: G/g ของ Project 6 ใน CD-ROM สอน Phonic Reading ที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรกับเสียงในคำข้างต้นได้ แล้วให้เด็กเล่น Cat and Mouse Game: g/c และ Dolphin Game: ก/ค ของ Project 6 ใน CD-ROM


 Project 6: AIR

## 2. Read and match.

- เฉลย ลูกโป่งคำพูด ① What's that in English?  
 ลูกโป่งคำพูด ② It's an aeroplane.  
 ลูกโป่งคำพูด ③ Say it again, please.  
 ลูกโป่งคำพูด ④ Aeroplane.  
 ลูกโป่งคำพูด ⑤ How do you spell it?  
 ลูกโป่งคำพูด ⑥ a-e-r-o-p-l-a-n-e.

3. Do Activities 7-9. Then make 'My Picture Dictionary' in your Activity Book. ให้ทำ Activities 7-9 ของ Project 6 และสร้าง My Picture Dictionary หน้า 84 โดยใช้สติ๊กเกอร์สำหรับ Project 6 ท้าย Activity Book จากนั้นให้ตรวจสอบความถูกต้องของ Picture Dictionary และเล่น Dictionary Game ในเว็บไซต์ [www.plearnenglish.com](http://www.plearnenglish.com)

4. IT time. ครูให้เด็กดูภาพเครื่องปรับอากาศและเครื่องควบคุมระยะไกลใน Student's Book หน้า 73 ถามเด็กว่าสองสิ่งนี้เรียกว่าอะไรในภาษาไทย [คำตอบคือ เครื่องปรับอากาศ (หรือบางคนอาจใช้ทับศัพท์ภาษาอังกฤษสั้น ๆ ว่า 'แอร์') และเครื่องควบคุมระยะไกล (หรือบางคนอาจใช้ทับศัพท์ภาษาอังกฤษสั้น ๆ ว่า 'รีโมท')] และให้เด็กดูภาพปุ่มการทำงานต่างๆ พร้อมคำศัพท์ประกอบ หากมีเครื่องปรับอากาศและเครื่องควบคุมระยะไกลอยู่ใกล้ๆ ครูอาจชี้ให้เด็กดูเปรียบเทียบกัน จากนั้นให้เด็กฟัง CD Track 34 และพูดตาม

5. Hooray! ให้เด็กและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ ตั้งแต่เริ่ม Project 6 นี้ (ดูกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อ 24 ของ Project 6A หน้า 126 ของคู่มือครูนี้) และคัดเลือกชิ้นงานดีเด่นจากชิ้นงานทั้งหมดที่ทำใน Project 6 นี้

6. Look at 'My English File'. ครูให้เด็กดูชิ้นงานทั้งหมดที่ทำมาตลอดปีการศึกษานี้ แล้วคัดเลือก 1 ชิ้นที่ตนคิดว่ามีคุณภาพดีที่สุด แสดงให้ครูและเพื่อนชมหน้าชั้น พร้อมบอกเหตุผลที่คัดเลือกงานชิ้นนั้น อาจพูดเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษตามความสามารถ (หากเวลาไม่พอ ให้นำมาพูดคุยกับครูนอกชั้นเรียน)