

แผนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

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 3 ครูควรจัดเวลาเรียนตามเนื้อหาสื่อการเรียนการสอนชุดนี้ ดังนี้

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

ชั่วโมงที่	เนื้อหาสื่อชุด Projects: Play & Learn 3 สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	
1-2	Project 1: Home Sweet Home	Project 1A: My Family Members
3-5		Project 1B: My Family Photo
6		Project 1C: My Picture Dictionary
7		Project 1D: Look at Me (ทดสอบย่อย)
8-9	Project 2: In the Playground	Project 2A: My Playground Favourites
10-11		Project 2B: Hopscotch
12		Project 2C: Safety in the Playground
13		Project 2D: Look at Me (ทดสอบย่อย)
14-15	Project 3: All about us	Project 3A: A 'Who Is It?' Game
16-17		Project 3B: A 'You and Me' Record
18		Project 3C: A 'Who Is Who in Prathom 3' Board Display
19		Project 3D: Look at Me (ทดสอบย่อย)
20	สอบปลายภาค	

* ครูอาจเพิ่มเวลาได้โดยใช้ชั่วโมงรายวิชา/กิจกรรมที่สถานศึกษาจัดเพิ่มเติมตามความพร้อมและจุดเน้น

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

ชั่วโมงที่	เนื้อหาสัปดาห์ Projects: Play & Learn 3 สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	
1-2 3-4 5-6 7	Project 4: Keeping Healthy	Project 4A: At the Hospital Project 4B: Weekly Exercise Bingo Project 4C: My Bedtime Record Project 4D: Look at Me (ทดสอบย่อย)
8-9 10-12 13	Project 5: Plants We Eat	Project 5A: My Plant Project: Growing Seeds Project 5B: My Plant Card Game Project 5C: Look at Me (ทดสอบย่อย)
14-15 16-17 18	Project 6: Care & Clean	Project 6A: My care and clean Sign Project 6B: A No Litter Sign and A No Litter Bin Project 6C: Look at Me (ทดสอบย่อย)
19 20	ทบทวนเนื้อหาที่เรียนมาตลอด 2 ภาคเรียน สอบปลายภาค	

*ครูอาจเพิ่มเวลาได้โดยใช้ชั่วโมงรายวิชา/กิจกรรมที่สถานศึกษาจัดเพิ่มเติมตามความพร้อมและจุดเน้น

ความสอดคล้องของสัปดาห์กับหลักสูตร พุทธศักราช 2551

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

ตารางในหน้าถัดไปแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องของเนื้อหาในสัปดาห์ Projects: Play & Learn 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตามสาระมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่หลักสูตรกำหนด รวมทั้งสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่จะเกิดขึ้นได้เมื่อมีการทำกิจกรรมตามเนื้อหานี้

**ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects : Play & Learn 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตร 2551												สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์		
			สาระที่ 1			สาระที่ 2			สาระที่ 3		สาระที่ 4							
			ต.1.1	ต.1.2	ต.1.3	ต.2.1	ต.2.2	ต.3.1	ต.4.1	ต.4.2								
1	บ้านและ ครอบครัว Sweet Home	<ul style="list-style-type: none"> ● โครงสร้างทางภาษา - This is (my mother). - We (eat) together. - I like (her mother). - Where are/is (you/(S) he)? - I am/She(He)is in (the bedroom). - What is (she/he) doing? - He/She is (sleeping). - There is (one fan) in my house - There are (two tables) in my house. - Now I can plays 'Mime the Action'? very well/o.k./but not so well. ● สำนวนภาษา : That's nice./ That's fun. water the plants, walk the dog, feed the cat, play with the toy - สมาชิกในครอบครัว : father (dad), mother (mum), grandpa, grandma, sister, brother, me - ห้องในบ้าน : bedroom, bathroom, livingroom, kitchen 	1	2	3	4	5	1	2	1	2	3	1	1	1	1	<ul style="list-style-type: none"> ● ความสามารถในการสื่อสาร - สื่อสารถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด - สื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลและประสบการณ์ ● ความสามารถในการคิด - คิดวิเคราะห์ - คิดสังเคราะห์ - คิดสร้างสรรค์ - คิดอย่างมีวิจารณญาณ ● ความสามารถในการแก้ปัญหา - แก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม ● ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต - ทำงานร่วมกับผู้อื่น - การเรียนรู้ด้วยตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> ● ข้อดีสูงสุด ● มีวินัย ● ไม่เรียนรู้อย่างพอเพียง ● มุ่งมั่นในการทำงาน ● รักความเป็นไทย

* สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ** คณิตศาสตร์ *** การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects : Play & Learn 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตร 2551												สมรรถนะสำคัญ ของ ผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์			
			สาระที่ 1				สาระที่ 2				สาระที่ 3		สาระที่ 4						
ต.1.1			ต.1.2			ต.1.3			ต.2.1			ต.2.2		ต.3.1		ต.3.2			
1			2			3			4			5			1			1	
		- สิ่งของในบ้าน : bed, table, fan, picture, chair _____ - จำนวนนับ : one, four, six, eight - คำคุณศัพท์ : house, wall, hair - คำกริยา : eat, work, play, smile, look, wash, sleep, read, watch, cook, _____ - เทคโนโลยี : Screen, Keyboard, Comma, Full stop, Question mark, Exclamation mark ● การออกเสียงและสะกดคำ : 'o' as in 'son' 'o' as in 'box'	✓	✓	✓														
												✓*							
												✓**							

**● ความสามารถใน
การใช้เทคโนโลยี
ในการเรียนรู้**

**ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects : Play & Learn 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**

บทที่ (Project)	หัวข้อเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตร 2551												สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์							
			สาระที่ 1			สาระที่ 2			สาระที่ 3		สาระที่ 4												
			ต.1.1			ต.1.2			ต.1.3		ต.2.1			ต.3			ต.4						
			1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	1			2	1	1	1	1		
2	การพักผ่อน หย่อนใจ Playground	<p>● โครงสร้างทางภาษา</p> <ul style="list-style-type: none"> - Let's (sit on the seesaw) _ - Count (backwards/by ten). - Throw (a pebble). - Don't (push). - Now I can (count by 10 to 100) very well/O.K./but not so well. <p>● สำนวน : up and down, high and low, round and round, Take turns./keep out of the way.</p> <p>● คำศัพท์</p> <ul style="list-style-type: none"> - เครื่องเล่น : seesaw, climbing frame, slide, swing, merry-go-round - เกม : hopscotch - จำนวนนับ : ten, twenty, thirty, forty . . . one hundred - คำคุณศัพท์ : pebble, double square, single square, number, ground, food, way, stranger - คำกริยา : sit, play, climb, slide, swing, throw, count, hop, sing, pick up, take turn, push, take 	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

* สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ** คณิตศาสตร์ *** การงานอาชีพและเทคโนโลยี

**ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects : Play & Learn 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตร 2551												สมรรถนะ สำคัญของ ผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์				
			สาระที่ 1			สาระที่ 2			สาระที่ 3			สาระที่ 4								
			ต.1.1	ต.1.2	ต.1.3	ต.2.1	ต.2.2	ต.3.1	ต.4.1	ต.4.2										
3 All about Us	ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเอง และเพื่อนบ้าน	โครงสร้างทางภาษา - She has (big/small/brown) eyes. - She has a (big/sharp) nose. - Who is it? - Is it (Nan) ? Yes/No. - How old are you/is he? - I am/He is ten years old. - How much do you weigh? - I weigh (thirty) kilos. - How tall are you/is he? - I am/He is 150 centimetres tall. - Now I can (talk about my age) very well/O.K./but not so well. คำศัพท์ - ส่วนของร่างกาย : eyes, lips, hair, nose. - จำนวนนับ : nineteen, thirty-one, thirty, forty-four, one hundred and ten, two hundred etc. - คำนาม : year, kilo, centimetre, friend. - คำกริยา : weigh. - คำคุณศัพท์ : short, long, curly, straight, big, small, thin, thick, tall, old. - เทคโนโลยี : Insert, Home, Number Lock, Delete, End	1	2	3	4	5	1	2	1	2	3	1	1	1	1	<ul style="list-style-type: none"> ● ความสามารถในการสื่อสาร - สื่อสารถ่ายทอด - ความรู้สึกนึกคิด - สื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลและประสบการณ์ ● ความสามารถในการคิด - คิดวิเคราะห์ - คิดสังเคราะห์ - คิดอย่างเป็นระบบ - คิดสร้างสรรค์ ● ความสามารถในการแก้ปัญหา - แก้ปัญหาที่พบ - ได้อย่างเหมาะสม ● ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต - การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล - การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ● ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี - ใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ 			
			✓																	
			✓			✓														
			✓		✓													✓		
			✓		✓						✓							✓		
			✓			✓												✓		
			✓		✓													✓		
			✓		✓													✓		
			✓		✓													✓		
			✓		✓													✓		
			✓		✓													✓		
			✓		✓													✓		
			✓		✓													✓		
			✓		✓													✓		

* สื่อศึกษาและพลศึกษา

** คณิตศาสตร์

*** การงานอาชีพและเทคโนโลยี

**ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects : Play & Learn 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตร 2551												สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
			สาระที่ 1			สาระที่ 2			สาระที่ 3			สาระที่ 4				
			ต.1.1	ต.1.2	ต.1.3	ต.2.1	ต.2.2	ต.3.1	ต.4.1	ต.4.2						
4	สุขภาพ Keeping Healthy	<ul style="list-style-type: none"> ● โครงสร้างทางภาษา - I don't feel well. _ _ _ _ _ - I (have a cold) _ _ _ _ _ - I am (ill/7years old) _ _ _ _ _ - Take (there pills) _ _ _ _ _ - What's (your name)? _ _ _ _ _ - How old (are you)? _ _ _ _ _ - How do you (exercise)? _ _ _ _ _ - I (skip/skate/swim). _ _ _ _ _ - I can't/ear (sleep) _ _ _ _ _ - How many hours a night do you (sleep)? _ _ _ _ _ - I (sleep(8) hours a night) _ _ _ _ _ - Now I can (play___) (very well) _ _ _ _ _ ● สำนวน : Three times a day/go to bed (early)/play (football)/ride a bike/in the morning/at night/ last night/What's the matter?/ What about you? _ _ _ _ _ ● คำศัพท์ - โรคภัยไข้เจ็บ : Headache, toothache, stomachache, bad cold. _ _ _ _ _ - การออกกำลังกาย : skip a rope, skate, swim, play (badminton). _ _ _ _ _ 	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 25%;"> <p>ต.1.1</p> <p>1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4</p> </div> <div style="width: 25%;"> <p>ต.1.2</p> <p>1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4</p> </div> <div style="width: 25%;"> <p>ต.1.3</p> <p>1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2</p> </div> <div style="width: 25%;"> <p>ต.2.1</p> <p>1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3</p> </div> <div style="width: 25%;"> <p>ต.2.2</p> <p>1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2</p> </div> <div style="width: 25%;"> <p>ต.3.1</p> <p>1 1</p> </div> <div style="width: 25%;"> <p>ต.4.1</p> <p>1 1</p> </div> <div style="width: 25%;"> <p>ต.4.2</p> <p>1 1</p> </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ● ความสามารถในการสื่อสาร - สื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูล และประสบการณ์ - สื่อสารถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ● ความสามารถในการคิด - คิดวิเคราะห์ - คิดสังเคราะห์ - คิดสร้างสรรค์ ● ความสามารถในการแก้ปัญหา - แก้ปัญหาในการใช้ภาษาในสถานการณ์อย่างเหมาะสม ● ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต 	<ul style="list-style-type: none"> ● เชื้อชาติสุจริต ● มีวินัย ● ไม่เร่ร่อน ● อยู่อย่างพอเพียง ● มุ่งมั่นในการทำงาน 											

* สื่อศึกษาและพลศึกษา

** สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

*** การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects : Play & Learn 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	ความสอดคล้องกับสาระมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตร 2551																		สมรรถนะสำคัญ ของ ผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์						
		สาระที่ 1			สาระที่ 2			สาระที่ 3			สาระที่ 4																
สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)		ต.1.1			ต.1.2			ต.1.3			ต.2.1			ต.3			ต.4										
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	1	2	3	1	2.2	ต. 3.1	3.1			1	1	1	1	1	1
		✓	✓	✓			✓																				
			✓																								

วันที่ตรวจ: ...

**ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects : Play & Learn 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**

บพที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตร 2551												สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์				
			สาระที่ 1				สาระที่ 2				สาระที่ 3						สาระที่ 4			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4
5 Plants We Eat	พืช ผัก ผลไม้	<ul style="list-style-type: none"> ● โครงสร้างทางภาษา - A (seed) grows into (a small plant).----- - Put (the seeds) in to (a bowl) of water.----- - How big are (your seeds)? - Each seed is (5) centimetres long.----- - A caterpillar eats (the leaves) of the plants.----- - It is (a stem).----- - We eat the (leaves).----- - Face (up/down) the card.----- - Now I can talk about (parts of the plant) (very well).----- ● คำศัพท์ - ผัก : pea, radish, tomato, rice, carrot, asparagus, corn, lettuces, cabbage - ผลไม้ : orange, mango, papaya, apple - ส่วนต่างๆ ของพืช : leaf, stem, root, seed, flower, fruit - สัตว์ : monkey, caterpillar, rabbit, chick, butterfly, squirrel. 	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	<ul style="list-style-type: none"> ● ความสามารถในการสื่อสาร - สื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลและประสบการณ์ - สื่อสารถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ● ความสามารถในการคิด - คิดวิเคราะห์ - คิดสังเคราะห์ - คิดอย่างเป็นระบบ ● ความสามารถในการแก้ปัญหา - แก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เกิดอย่างไม่เหมาะสม ● ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต - การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล - การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง 	<ul style="list-style-type: none"> ● เชื้อชาติสุจริต ● มีวินัย ● ใฝ่เรียนรู้ ● อยู่อย่างพอเพียง ● มุ่งมั่นในการทำงาน ● รักความเป็นไทย

* สังกศตศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ** คณิตศาสตร์ *** การงานอาชีพและเทคโนโลยี

**ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects : Play & Learn 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตร 2551												สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์						
			สาระที่ 1				สาระที่ 2				สาระที่ 3		สาระที่ 4									
			ต.1.1		ต.1.2		ต.1.3		ต.2.1		ต.3.1	ต.3.1	ต.4.1	ต.4.2								
6 Care & Clean	การอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม	● โครงสร้างทางภาษา - What is it? It's (a bird). - Is it (a dog)? Yes, it is/No, it isn't. - Look at this. - There are (nails on the street). - The cage in (small). - I can't (walk). - You can (clean the river). - Keep (the class) clean. - SAY 'NO' TO PLASTIC BAGS. - Now I can (make a sign) (very well). ● คำศัพท์ - สัตว์ : elephant, bird, bear, kangaroo, tortoise, butterfly - มลภาวะ : pollution, sight/air/ water/noise pollution, honk, litter, smoke - คำนามอื่น : nail, street, sale, water, air, town, age, plant, bin, bottle, canteen, cardboard, dish, leaf, class, school, box, glue, pen, tape - คำกริยา : walk, more, breathe, grow, stop, put, reuse, say, lore, keep	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	1	2	3	1	1	1	1		
			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

* สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ** การงานอาชีพและเทคโนโลยี



**ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects : Play & Learn 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตร 2551															สมรรถนะสำคัญ ของ ผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
			สาระที่ 1					สาระที่ 2			สาระที่ 3		สาระที่ 4						
			ต.1.1					ต.2.1			ต. 3.1	ต. 4.1	ต. 4.2						
1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	
		<ul style="list-style-type: none"> - คำคุณศัพท์ : dirty, small, foam, plastic - เทคโนโลยี : print,number of copies, page range, all, current page, pages ● การออกเสียงและสะกดคำ - 'ea' as in 'clean' - 'ee' as in 'seed' 																<ul style="list-style-type: none"> ● ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี - ใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ 	

การใช้ CD เสียง (Audio CD) CD-ROM ภาพและเสียงเชิงโต้ตอบ (Interactive CD-ROM) และเว็บไซต์

งานศึกษาวิจัยด้านพัฒนาการทางสมองได้พบว่า สมองของเด็กในวัยประมาณ 2-11 ปีจะรับรู้ข้อมูลได้ฉับไวที่สุด และมีความสามารถสูงสุดในการสร้างทางเดินประสาทที่ก่อให้เกิดความจำและการเรียนรู้ (Sousa, 2006, www.brainconnection.com) ข้อมูลและประสบการณ์ที่เด็กในวัยนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งยวด ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศนับเป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่า เด็กจะเลียนเสียงได้ดีกว่าผู้ใหญ่เพราะ “ลึนยังไม่แข็ง” และจะใช้วิธีการ “รับ” (acquire) ภาษาโดยการซึมซับจากสิ่งที่ได้ยินได้ฟัง โดยเฉพาะในทักษะการพูด ดังเช่นการรับภาษาแม่ มากกว่า “เรียน” (learn) อย่างที่ผู้เรียนภาษาต่างประเทศเมื่อโตแล้ว (Cameron, 2001, Pinter, 2006) ฉะนั้นข้อมูลที่จะให้ซึมซับจึงต้องมีความถูกต้องเหมาะสมจึงจะส่งผลต่อการนำไปใช้ได้

CD เสียง (Audio CD) ที่แนบท้าย Teacher's Book และ CD-ROM ภาพและเสียงเชิงโต้ตอบ (Interactive CD-ROM) ที่แนบท้าย Student's Book จึงสร้างขึ้นเพื่อเป็นข้อมูลที่ถูกต้องเหมาะสมให้เด็กได้ซึมซับรับรู้ และปลูกฝังความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (สมรรถนะสำคัญข้อที่ 4) และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (สมรรถนะสำคัญข้อที่ 5) รวมทั้งเพื่อเป็นการแบ่งเบาภาระหน้าที่ของครูในการเป็นตัวอย่างทางภาษาแก่เด็กแต่เพียงผู้เดียวด้วย โดยครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดในชั้นนำเสนอ (presentation) ซึ่งได้แก่ เพลง บทพูดเข้าจังหวะ นิทาน และบทฟัง/อ่านต่างๆ และเสริมด้วยเกมในขั้นของการฝึก (practice) ที่เป็นการฝึกในเรื่องคำศัพท์ การออกเสียง การเปรียบเทียบเสียงภาษาอังกฤษกับภาษาไทย การสะกดคำ และไวยากรณ์ ผ่านทักษะการฟังและการอ่านเป็นหลัก ส่วนกิจกรรมที่เป็นการฝึกทักษะการเขียนและการผลิตชิ้นงานในชั้นนำไปใช้ (production) นั้น CD และ CD-ROM ไม่อาจครอบคลุมได้ ผู้เรียนจึงยังต้องอาศัยการเรียนรู้จากครู แต่อาจกล่าวได้ว่าการได้ฟัง เห็น และตอบได้อย่างมีความหมายตามความพอใจของตนโดยเฉพาะกับ CD-ROM ย่อมเป็นพื้นฐานที่นำไปสู่การสร้างทักษะการพูด (ดูการสอนโดยใช้ CD-ROM ในห้องเรียน หน้า 30-35) และทักษะการเขียนที่ดีได้เพราะในการสื่อสารนั้นทั้ง 4 ทักษะมีความสัมพันธ์ที่มิอาจแยกจากกันได้โดยสิ้นเชิง (Cameron, 2001)

กิจกรรมใน Student's Book และ Activity Book ที่มี CD เสียงประกอบจะมีเครื่องหมาย  ตามด้วยเลข track ของกิจกรรมนั้นใน CD ซึ่งตัวเลขนี้จะปรากฏบนจอเล็กๆ 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 แต่บางกิจกรรมก็อาจมีเพียงอย่างเดียวหนึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะของกิจกรรมนั้นๆ

การที่สื่อชุดนี้มีทั้ง CD เสียง CD-ROM ภาพและเสียงเชิงโต้ตอบ รวมทั้งเว็บไซต์ก็เพื่อสนองตอบทุกสภาพความพร้อมที่แตกต่างกันของโรงเรียนในประเทศไทย คือ

- CD เสียง เหมาะกับโรงเรียนที่มีเครื่องเล่นซีดีเพียงอย่างเดียว ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ (ในกรณีนี้ผู้เรียนจะไม่เกิดสมรรถนะสำคัญข้อที่ 5 แต่มีโอกาสดังฟังเสียงเจ้าของภาษาเท่านั้น)
- CD-ROM ภาพและเสียงเชิงโต้ตอบ เหมาะที่จะใช้ตามสภาพความพร้อมจากน้อยไปหามาก ดังนี้
 - โรงเรียนที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีลำโพงเสียงอย่างเดียว ครูสามารถใช้ CD-ROM ประกอบการสอนโดยให้ผู้เรียนนั่งล้อมวงรอบเครื่องได้ในชั้นนำเสนอ (presentation) และผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนมาใช้เครื่องเป็นกลุ่มย่อยในขั้นฝึก (practice) และขั้นสรุป หรือผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองทั้งหมดในกรณีที่โรงเรียนขาดแคลนครูผู้สอน โดยอาศัยคำแนะนำการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์จากผู้รู้
 - โรงเรียนที่มีห้องเรียนหรือห้องประชุมที่มีคอมพิวเตอร์ 1 เครื่องพร้อมลำโพงเสียง เครื่องฉายภาพจากคอมพิวเตอร์ ชั้นจอภาพ และจอภาพขนาดใหญ่ ครูสามารถใช้ CD-ROM ประกอบการสอนได้เป็นอย่างดีในชั้นนำเสนอ ส่วนในขั้นฝึกให้ผู้เรียนหมุนเวียนใช้คอมพิวเตอร์เป็นกลุ่มย่อย

- โรงเรียนที่มีห้องเรียนหรือห้องประชุมที่มีอุปกรณ์ตั้งข้อข้างต้น และมีห้องคอมพิวเตอร์ที่มีหูฟังประกอบคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องให้ครูสอนชั้นนำเสนอในห้องเรียนหรือห้องประชุมนั้น แล้วให้ผู้เรียนทำชั้นฝึกและทบทวนชั้นนำเสนอในห้องคอมพิวเตอร์หรือจะปฏิบัติทั้งสองชั้นตอนในห้องคอมพิวเตอร์ก็ได้ หากมีอุปกรณ์ทุกอย่างครบครันในห้องนั้น

แผ่น CD-ROM นี้ออกแบบมาเพื่อให้ง่ายและสะดวกต่อการใช้เพื่อศึกษาด้วยตนเองของผู้เรียนและการใช้ประกอบการสอนของครู โดยมีทั้งเสียงและข้อความภาษาไทยกำกับคำสั่งและปุ่มควบคุมในทุกกิจกรรมและมีเนื้อหาตามความเหมาะสมในส่วนที่เป็น เพลง บทพูดเข้าจังหวะ นิทาน บทฟัง/อ่าน และเกมเหมือนกับที่ปรากฏในเว็บไซต์ www.plearnenglish.com เป็นส่วนใหญ่ โดยในเว็บไซต์จะมีกิจกรรมมากกว่า ทั้งนี้เพื่อในกรณีที่โรงเรียนไม่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้สะดวก ผู้เรียนก็ยังมีโอกาสฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีจาก CD-ROM ได้ แม้จะไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ทุกรูปแบบ

- เว็บไซต์สำหรับนักเรียน www.plearnenglish.com มีกิจกรรมเพิ่มจาก CD-ROM คือ Picture Dictionary และ e-cards และจะมีกิจกรรมอื่นเช่น นิทาน บทอ่าน และเกมเพิ่มเติมตามความเหมาะสมต่อไป การใช้เว็บไซต์นี้เหมาะสำหรับโรงเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้สะดวก ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

- เว็บไซต์สำหรับครู www.plearnenglish.com/teacher มีคำอธิบายด้านการสอนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีชุดนี้กับผู้เรียนและใบงานเพื่อให้ครูพิมพ์ (print) กิจกรรมทางภาษาที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาในบทเรียนเพิ่มเติมให้ผู้เรียนจากที่ปรากฏใน Student's Book และ Activity Book รวมทั้งมี PPL Teacher's Club ให้ครูเข้าร่วมกิจกรรม และมี video clips ให้ครูได้ชมตัวอย่างการสอนจริง และส่งผลงานการสอนของตนและโครงงาน (ชิ้นงาน) ของผู้เรียนเข้าชิงรางวัลและเผยแพร่บนเว็บไซต์ได้ เว็บไซต์นี้ให้คำอธิบายเป็นภาษาไทยจึงง่ายและสะดวกต่อการใช้

การสอนโดยใช้ CD-ROM ในห้องเรียน

CD-ROM สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

- เพลงคาราโอเกะ (songs) 4 เพลง
- บทพูดเข้าจังหวะ (chants) 6 บท
- นิทาน (stories) 4 เรื่อง
- เกม (games) 53 เกม

1. การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะ

เพลงและบทพูดเข้าจังหวะใน CD-ROM มีลักษณะการนำเสนอเป็นรูปแบบคาราโอเกะที่มีคำร้องหรือบทพูดด้านล่างของภาพ โดยมีไฮไลต์วิ่งไปพร้อมคำร้องหรือบทพูดที่ได้ยิน ได้ครอบภาพจะมีปุ่ม 1 ปุ่มที่ปลายแต่ละด้านของแถบแสดงการเคลื่อนไหวของเพลง/บทพูด (ดูภาพประกอบ)

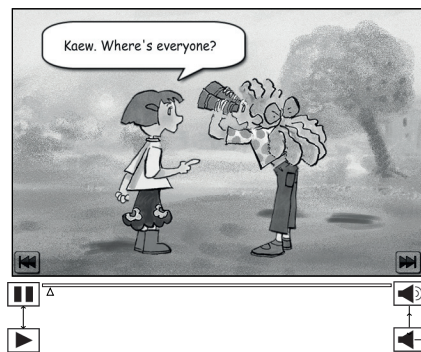
⏏ คือปุ่มหยุดชั่วคราว (pause) เมื่อคลิกปุ่มนี้ ภาพและเสียงจะหยุด และสัญลักษณ์ที่ปุ่มจะเปลี่ยนเป็น ▶ เพื่อให้คลิกเล่นต่อจากจุดเดิมที่หยุดไว้ได้เมื่อต้องการ หรือคลิก ▶ เล่นใหม่เมื่อเพลงจบ

🔊 คือปุ่มเสียง เมื่อคลิกปุ่มนี้เสียงจะหายไป โดยภาพและคำร้อง/บทพูดยังคงเล่นไปเรื่อยๆ และสัญลักษณ์ที่ปุ่มจะเปลี่ยนเป็น

🔊 คือไม่มีเสียง หากต้องการให้มีเสียงกลับมาใหม่ ก็คลิกปุ่มนี้ สัญลักษณ์จะเปลี่ยนกลับเป็นปุ่มมีเสียง 🔊 เหมือนเดิม

ครูอาจใช้ภาพ คำร้อง และปุ่มควบคุมเหล่านี้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน ด้วยขั้นตอนการสอนดังนี้

1.1 ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยให้ผู้เรียนเดาว่าจะได้ฟังเพลง/บทพูดเข้าจังหวะเกี่ยวกับเรื่องอะไร โดยดูจากภาพประกอบเพลง/บทพูดนั้นใน Student's Book เช่น หน้า 5 กิจกรรมข้อ 1. Sing 'Where Are You?'. ของเกม 3 ครูชี้แนะให้ดูภาพแก้วกำลังส่องกล้องทางไกลและภาพห้องต่างๆ ของบ้าน และให้บริบทว่าแก้วได้กล้องเป็นของขวัญและส่องดูพี่สาวที่อยู่ในบ้านและตะโกนถามพี่สาว ให้ผู้เรียนเดาว่าแก้วจะถามว่าอะไร และพี่สาวจะตอบอย่างไร





ในกิจกรรมนี้มีการเสนอคำศัพท์ซึ่งมีประเด็นทางวัฒนธรรมที่ครูควรอธิบายให้ผู้เรียนทราบ เช่น การใช้คำ 'grandpa' (grandfather) ซึ่งใช้คำเดียวกันหมายถึงคุณปู่และคุณตา และ 'grandma' (grandmother) ใช้เรียกคุณย่าและคุณยาย



1.2 ครูสอนขั้นนำเสนอโดยบอกผู้เรียนว่าครูจะเปิดเพลง/บทพูดเข้าจังหวะที่มีประโยคคำถามขอข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ (หรือ function อื่นตามเนื้อหากิจกรรมนั้น) ให้ผู้เรียนลองฟังแล้วบอกครูเมื่อจบเพลงว่า ได้ยินประโยคอะไรบ้าง เพื่อครูจะช่วยสรุปกับผู้เรียนว่าการถามว่าเธออยู่ที่ไหนใช้ประโยคอย่างไร และห้องต่างๆ ของบ้านห้องใดเรียกเป็นภาษาอังกฤษอย่างไร

1.3 ครูอธิบายเนื้อหาภาษาในข้อ 1.2 โดยเล่นเพลง/บทพูดเข้าจังหวะ 1-2 ครั้ง ให้ผู้เรียนฟัง เมื่อจบเพลง/บทพูดเข้าจังหวะ ให้ผู้เรียนตอบว่าได้ยินคำประโยคอะไรบ้าง ครูสรุปความหมายสั้นๆ เท่าที่ผู้เรียนบอกมา หากจำเป็นครูอาจออกเสียงคำ/ประโยคให้เหมือนใน CD-ROM เพื่อไม่ให้ผู้เรียนสับสน

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

1.5 ครูคลิกปุ่มเสียง  เพื่อปิดเสียง ให้ผู้เรียน/ร้องพูดเอง อาจเปิด-ปิดเสียงสลับกันเป็นท่อนๆ ให้ผู้เรียนร้อง/สลับกับ CD-ROM ในตอนแรก จนเมื่อคล่องก็อาจร้อง/พูดทั้งหมดเอง เปิด-ปิดเสียงบ่อยครั้งตามต้องการ ทั้งนี้ควรสังเกตว่าผู้เรียนยังสนุกอยู่ แต่ถ้าผู้เรียนเริ่มหมดความสนใจ ให้เปลี่ยนไปทำกิจกรรมใหม่ใน Student's Book ต่อ หรือทำข้อ 1.6 ต่อไปตามความเหมาะสม

1.6 ครูสอนการอ่านแบบให้เห็นแล้วจำได้ คือ ให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับรูปร่างหน้าตาของตัวอักษร และตัวสะกดที่รวมกันเป็นคำ โดยอาจเน้นเฉพาะคำหลักในเพลง เช่น ประโยคสอบถามข้อมูลว่าอยู่ที่ไหน ห้องต่างๆ และอาจให้สะกดคำแบบ phonic reading (ดูรายละเอียดในแผนการสอนของกิจกรรมข้อ 1 Think back ใน Project: Look at Me และใน Balloon Game ใน CD-ROM) ครูเล่นเพลง/บทพูดเข้าจังหวะหน้า (frame) แรก ร้องจนคำร้อง/บทพูดขึ้นหมดหน้านั้น แล้วคลิกปุ่ม  เพื่อหยุดชั่วคราว บอกผู้เรียนว่าคำเขียนในภาษาอังกฤษนั้น มีการเว้นวรรคระหว่างคำแต่ละคำ ไม่เขียนติดกันเหมือนในภาษาไทยที่ผู้เรียนอาจเคยเห็นแล้วถามผู้เรียนว่าประโยคแรกบนจอ (Where are you?) น่าจะอ่านว่าอะไร ผู้เรียนควรตอบได้ เพราะได้ร้อง/พูด และเห็นประโยคนั้นบนจอหลายครั้งแล้ว

ครูใช้เมาส์ (mouse) เคลื่อนลูกศรบนจอชี้คำให้ผู้เรียนลองอ่านต่อไปเรื่อยๆ ทีละคำ ทีละประโยคในแต่ละหน้า โดยคลิกปุ่มที่มีสัญลักษณ์  และ  สลับกันไปมา ถ้าผู้เรียนอ่านไม่ได้ทุกคำก็ไม่เป็นไร ให้ลองร้องเป็นเพลงช่วยดึงความจำกลับมา ทำเช่นนี้แต่พอประมาณ หากเห็นผู้เรียนเริ่มไม่สนใจ ให้เปลี่ยนไปทำกิจกรรมอื่นเพราะในระดับนี้ยังไม่เห็นทักษะการอ่าน และผู้เรียนยังอยู่ในวัยที่ต้องการความสนุกเป็นพื้นฐานการเรียนรู้

1.7 สำหรับการสอนบทพูดเข้าจังหวะ (chant) นั้น ครูควรให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับการลงเสียงเน้นหนักในคำและประโยค ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของภาษาอังกฤษที่ต่างจากภาษาไทย โดยหลังจากทำข้อ 1.6 แล้ว ให้ครูเขียนบทพูดเข้าจังหวะบนกระดาน เช่น บทพูดเข้าจังหวะในกิจกรรมข้อ 1 Chant 'This Is My Family'. หน้า 2-3 ของ Student's Book 3 โดยเติมเครื่องหมาย ● แสดงการเน้นเสียงหนัก และเครื่องหมาย ● แสดงการออกเสียงเบาเหนือคำหรือพยางค์นั้นๆ ดังนี้

● ● ● ● ●
This is my family.

● ● ● ● ●
This is my father.

● ● ● ● ●
This is my brother.

● ● ● ● ●
This is my sister.

● ● ● ● ●
And this is me!

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

2. การสอนนิทาน/บทอ่าน

2.1 กิจกรรมเชิงโต้ตอบ (Interactive tasks)

ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นอกจากจะมีการใช้เสียงภาษาไทยตั้งคำถามกระตุ้นจินตนาการและฝึกทักษะการคิดในระดับต่างๆ ในช่วงก่อนการอ่าน/ฟัง ระหว่างการอ่าน/ฟัง และหลังการอ่าน/ฟังนิทานหรือบทอ่าน เพื่อให้ผู้เรียนได้โต้ตอบกับนิทาน/บทอ่านนั้นๆ แล้ว ยังมีกิจกรรมเชิงโต้ตอบในรูปแบบอื่นอีกดังนี้

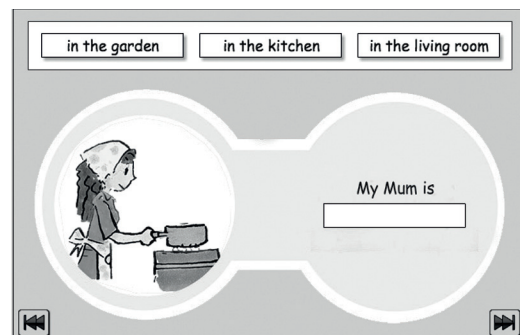
2.1.1 การให้เลือกคลิกลากประโยคไปวางได้/กำกับภาพหรือในลูกโป่งคำพูดที่เป็นคำตอบ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจและความหมายของคำศัพท์/สำนวนภาษา หรือฝึกใช้บริบทและภาพประกอบในการทำความเข้าใจในสิ่งที่อ่าน/ฟัง เช่น

ในเรื่อง 'Where Is Everyone?' ของ Project 1 หน้า (frame) ที่ 1 และที่ 2 ผู้เรียนจะได้ยินเสียงภาษาไทย (ซึ่งอยู่ในวงเล็บนอกกรอบภาพ) และเห็นภาพจอคอมพิวเตอร์ ดังนี้

(แก้วออกมาส่องกล้องดูนกออยู่หน้าบ้าน เพื่อนผ่านมาถามว่าคนในบ้านไปไหนกันหมด แก้วจึงลองส่องกล้องเข้าไปในบ้านดู เอ๊ะจะเห็นใครไหมหนอ)



(เห็นคุณแม่แล้ว ช่วยแก้วตอบเพื่อน โดยคลิกและลากข้อความที่ตรงกับภาพไปเติมประโยคให้สมบูรณ์)



ในเรื่อง 'Safety in the Playground' ของ Project 2 หน้า (frame) ที่ 5 ผู้เรียนจะได้ยินภาษาไทย (ซึ่งอยู่ในวงเล็บนอกกรอบภาพ) และเห็นภาพบนจอคอมพิวเตอร์ ดังนี้

(ดูภาพนี้อีกครั้ง คราวนี้ให้นักเรียนคลิกและลากประโยคที่ถูกต้องไปใส่ในลูกโป่งคำพูดให้คุณครูนะคะ)



2.1.2 การให้เลือกคลิกช่องสี่เหลี่ยม (□) หน้าตัวเลือกใดตัวเลือกหนึ่งที่เป็นคำตอบ เพื่อให้ผู้เรียนฝึกใช้ประสบการณ์เดิมหรือใช้บริบทของเรื่องในการคาดเดาเรื่องก่อนจะอ่าน/ฟังต่อไป เช่น

ในเรื่อง 'Safety in the Playground' ของ Project 2 หน้า (frame) ที่ 1 และที่ 2 ผู้เรียนจะได้ยินเสียงภาษาไทย (ซึ่งอยู่ในวงเล็บนอกกรอบภาพ) และเห็นภาพและประโยคบนจอคอมพิวเตอร์ ดังนี้

(วันนี้เราจะมาเที่ยวสนามเด็กเล่นกันนะคะ คุณคิดว่าเราจะเล่นที่นี่ด้วยความปลอดภัยได้อย่างไร ดูภาพนักเรียนคิดว่าคุณครูจะพูดว่าอะไรในภาษาไทยคะ คลิกช่องสี่เหลี่ยม □ หน้าข้อ ก หรือข้อ ข ค่ะ)

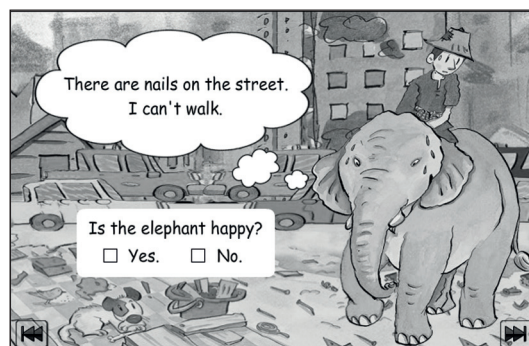
(ดูภาพนี้บ้าง นักเรียนคิดว่าคุณครูจะพูดอะไรในภาษาไทยคะ คลิกช่องสี่เหลี่ยม □ หน้าข้อ ก หรือข้อ ข ค่ะ)



ในการคลิกเลือกคำตอบ หากผู้เรียนเลือกคลิกได้ถูกต้อง จะได้ยินเสียงที่แสดงว่า 'ถูก' และช่อง □ จะเปลี่ยนจากสีแดงเป็นสีเขียว แต่ถ้าผู้เรียนเลือกคลิกผิดจะได้ยินเสียงที่แสดงให้รู้ว่าผิด ดังนั้น ผู้เรียนจึงสามารถประเมินตัวเองได้ทันทีตลอดการอ่าน/ฟังนิทานหรือบทอ่านเหล่านี้

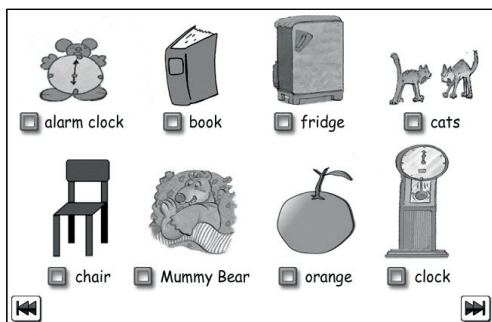
ในเรื่อง 'The Poor Animals' ของ Project 6 หน้า (frame) ที่ 2 ผู้เรียนจะได้ยินเสียงภาษาไทย (ซึ่งอยู่ในวงเล็บนอกกรอบภาพ) และเห็นภาพบนจอคอมพิวเตอร์ ดังนี้

(ดูภาพแล้วฟังความคิดของช้าง Oh! There are nails on the street. I can't walk. นักเรียนคิดว่าช้างมีความสุขไหมคะ คลิก 'Yes' หรือ 'No')



2.1.3 การให้เลือกคลิกช่องสี่เหลี่ยม (□) หน้าตัวเลือกที่ให้มาเป็นการให้ผู้เรียนฝึกคิดหาคำตอบ โดยใช้ประสบการณ์เดิมช่วยในการคาดเดา เพื่อสร้างแรงจูงใจ (motivation) ให้ผู้เรียนอ่านอย่างมีจุดประสงค์เพื่อตรวจสอบว่าคำตอบของตนตรงกับนิทาน/เรื่องที่จะได้อ่านหรือไม่ เพียงใด

(วันนี้เราจะมาฟังนิทานเรื่อง 'I Can't Sleep'. หรือฉันนอนไม่หลับ' นะคะ แต่ก่อนจะฟังนิทาน ลองดูภาพทั้งหมดนี้ แล้วคลิกช่อง □ ใต้ภาพที่นักเรียนคิดว่าอาจส่งเสียงทำให้เรานอนไม่หลับได้)



2.2 ปุ่มควบคุม

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









ถ้าเคลื่อนเมาส์ (mouse) ให้ลูกศรบนจอไปอยู่บนปุ่มใด จะมีคำอธิบายภาษาไทยเป็นแถบแรเงาบอกการทำงานของปุ่มนั้นปรากฏขึ้นมาให้เห็นได้ โดยปุ่ม **หยุดชั่วคราว** (เช่น ครูอาจใช้เพื่อต้องการหยุดถาม-ตอบกับผู้เรียน) เมื่อคลิกแล้วจะเปลี่ยนสัญลักษณ์เป็น **▶ เล่น** และเมื่อคลิกอีกครั้งก็จะกลับเป็นสัญลักษณ์ **⏸ ตามเดิม** เช่นเดียวกับปุ่มเสียง **🔊** ซึ่งเมื่อไม่ต้องการเสียง และคลิกที่ปุ่ม **🔇 เพื่อปิดเสียง** (เช่น เมื่อต้องการฝึกอ่านเอง) สัญลักษณ์ก็จะเปลี่ยนเป็น **🔇 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  เพื่อ **ปิดเสียง** ในกรณีต้องการให้ผู้เรียนฝึกอ่านเองหรือพากย์นิทานนั้นๆ โดยสัญลักษณ์ของปุ่มจะเปลี่ยนเป็น  เพื่อแสดงว่าขณะนี้ไม่มีเสียง หากต้องการตรวจสอบความถูกต้องของการอ่านออกเสียงหรือการพากย์ก็ให้กดปุ่ม  นี้เพื่อ **เปิดเสียง** ฟังได้

2.3.2 นิทานแนวเล่าเรื่อง (เช่น เรื่อง I Can't Sleep!) ครูอาจใช้ขั้นตอนการสอนดังที่ระบุไว้ในหน้า 28-29 ของ Teacher's Book 1 เป็นแนวทางได้ ซึ่งในอนาคตอาจมีการจัดทำเพิ่มเติมในเว็บไซต์

3. การสอนเกม เกมในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ใน CD-ROM มีจำนวน 53 เกม ในเว็บไซต์อีก 11 เกม โดยแยกประเภทได้ ดังนี้

3.1 Vocabulary Game เป็นเกมฝึกคำศัพท์ ดังนี้

3.1.1 Matching Game 3 เกม เป็นเกมให้คลิกจับคู่ภาพกับคำ

3.1.2 Picture Game 1 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกและลากคำไปวางใต้ภาพที่ให้ความหมายนั้น

3.1.3 Grouping Game 3 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกและลากคำไปวางในกลุ่มเดียวกัน

3.1.4 Squirrel Game 6 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษกับภาษาไทย

3.1.5 Jungle Game 6 เกม เป็นเกมให้คลิกคำประเภทเดียวกันเพื่อหาเส้นทางสะกดคำ

3.2 Sound and Spelling Game เป็นเกมฝึกเรื่องเสียงกับตัวอักษรและการสะกดคำ ดังนี้

3.2.1 Cat and Mouse Game 6 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกตัวสะกดของคำตามเสียงที่ได้ยิน

3.2.2 Dolphin Game 2 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกตัวอักษรภาษาไทยที่มีเสียงตรงกับเสียงตัวอักษรในคำภาษาอังกฤษที่ได้ยิน

3.2.3 Spelling Bee 6 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกตัวอักษรเพื่อสะกดให้เป็นคำตามที่ได้ยิน

3.3 Pronunciation Game เป็นเกมฝึกการออกเสียงคำหรือข้อความ ดังนี้

3.3.1 Balloon Game 9 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกภาพของคำที่ออกเสียงสระตรงกับเสียงสระในคำที่ได้ยิน

3.4 Grammar Game เป็นเกมฝึกไวยากรณ์ ดังนี้

3.4.1 Panda Game 2 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกคำหรือข้อความที่ผิดไวยากรณ์ในประโยค

3.4.2 Train Game 2 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกและลากคำไปเรียงให้เป็นประโยคที่ถูกต้อง

3.5 Conversation Game เป็นเกมฝึกการสนทนา ดังนี้

3.5.1 Talking Birds 6 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกประโยค หรือสำนวนที่เหมาะสมเพื่อโต้ตอบประโยคหรือคำถามที่ได้ยิน

3.6 Reading Games เป็นเกมฝึกการอ่าน ดังนี้

3.6.1 Cloze Games 6 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกและลากคำหรือกลุ่มตัวอักษรที่เป็นส่วนของคำไปเติมในเรื่องให้สมบูรณ์ มีชื่อตามเนื้อเรื่องของแต่ละเกมคือ Bubble Game, Chant Game, Snow White Game, Keep Healthy Game, Plant Project Game และ 'Care & Clean Signs' Game

3.7 Writing Game เป็นเกมฝึกการเขียน ดังนี้

3.7.1 Poster Play 6 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกเขียนและสร้าง/วาดภาพโปสเตอร์เพื่อพิมพ์ (print) ออกมาใช้งาน

ตามจุดประสงค์ต่างๆ ได้แก่เกม A Family Member Game, Safety Rules in the Vegetable Basket และ An Animals Poster


3.8 Picture Dictionary Game เป็นเกมฝึกคำศัพท์จาก Picture Dictionary ดังนี้

3.8.1 Dictionary Game 6 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกภาพที่ให้ความหมายตรงกับเสียงคำศัพท์ที่ได้ยิน

เกมทุกเกมข้างต้น จะมีปุ่ม **Demo** ซึ่งถ้าเคลื่อนเมาส์ (mouse) ให้ลูกศรบนจอชี้ที่ปุ่มนี้ จะปรากฏคำอธิบายภาษาไทยว่า **เล่นให้ดู** และถ้าคลิกปุ่มนี้ จะได้เห็นวิธีการเล่นเกมนั้นๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเล่นได้ด้วยตนเองโดยง่าย ทุกเกมจะบอกผู้เรียนให้ทราบได้ด้วยวิธีต่างๆ กันว่าทำได้ถูกหรือไม่ และบางเกมจะแสดงคะแนนที่ทำได้ให้ทราบด้วย

เกมในประเภทที่ 3.7 เป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเขียนและสร้าง/วาดโปสเตอร์ได้ตามจินตนาการของตน โดยอาจเลือกคลิกกรอบภาพโปสเตอร์และภาพประกอบโปสเตอร์ตามที่ให้หรือวาดเอง โดยการคลิก วาด เลือกสี และลบได้ตามใจชอบจากปุ่มที่มีคำอธิบายการใช้งานทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย รวมทั้งปุ่มปริ้นต์งาน ซึ่งสามารถคลิกเลือกสีและขนาดของตัวอักษรได้ และปริ้นต์ (print) ทั้งหมดหน้าเมื่อเสร็จแล้ว ออกมาเป็นโปสเตอร์ใช้งานได้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการ เกมนี้จึงขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้เรียนแต่ละคนที่จะสร้างสรรค์งานของตนเอง

ส่วนเกมในประเภทที่ 3.8 จะมีคำสั่งและขั้นตอนการเล่นที่ผู้เรียนจะเข้าใจและเล่นได้โดยง่ายจึงไม่มี **Demo**

กิจกรรมใน Student's Book ที่มีการฝึกภาษาเพิ่มเติมด้วยเกมเหล่านี้จะมีเครื่องหมาย  games ปรากฏอยู่ ให้ครูเตือนผู้เรียนให้ทำเป็นกรบ้าน หรือหากมีเวลาครูจะแนะนำการเล่นและเล่นในห้องเรียนด้วยก็ได้

รายละเอียดการใช้ CD-ROM รวมทั้ง CD และเว็บไซต์จะได้อธิบายไว้ในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องในแผนการสอนในหน้าต่อๆ ไป โดยใช้รูปแบบแผนการสอนที่สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการได้แนะนำให้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาใช้ในระหว่างการอบรมที่จัดขึ้น

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

แผนการสอน Project 1: Home Sweet Home

Project 1A: My Family Members

เวลา 2 ½ ชั่วโมง

สาระสำคัญ การรู้คำศัพท์เกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวและการพูดแนะนำสมาชิกและกิจกรรมที่ทำร่วมกันเป็นการใช้ภาษาจากสื่อใกล้ตัวซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการใช้ภาษาในการสื่อสารยิ่งขึ้น

ตัวชี้วัด

- ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
- ต 1.2 ป.3/5 บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง
- ต 1.3 ป.3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเรื่องใกล้ตัว

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. อ่านบทพูดเข้าจังหวะ 'This is My Family' และลงจังหวะได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน
2. พูดโต้ตอบด้วยสำนวนง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามบทพูดเข้าจังหวะที่ได้ฟัง
3. พูดแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับผลงานของเพื่อนในระหว่างการชมผลงานของเพื่อนและการประเมินตนเองได้
4. พูดให้ข้อมูลในการแนะนำสมาชิกในครอบครัวในระหว่างการเล่นเกมได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- This is (my mother).
- We (eat) together.
- I like (her mother)

คำศัพท์

- คำนาม: สมาชิกในครอบครัว เช่น father, mother, sister, brother, me
- คำกริยา: eat, work, play, smile

สำนวน

- That's nice. That's fun (too).

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-3 ใน Project 1A ของ Student's Book หน้า 2-4
2. CD และเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 1-3 ของ Project 1 ใน Activity Book หน้า 1-3
5. Worksheet 1.1 ใน Activity Book หน้า 71

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

6. กระดาษขนาด A4 ตัดเป็น 8 ชั้นตามขวางสำหรับเขียนประเมิน 1 ชั้นต่อนักเรียน 1 คน
7. ดินสอสีหรือสีเทียน ยางลบ
8. กาว กรรไกร

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 160-171 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการที่เด็กประเมินเพื่อนในกิจกรรมที่ 2. Make and play 'My Family Members'. ข้อ C. หน้า 4 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1
3. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 3 Show your feelings _ _ _ . หน้า 4 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Tracks 1-2) หรือฟังและดู CD-ROM บทพูดเข้าจังหวะ 'This is My Family' แล้วฝึกพูดเข้าจังหวะให้เหมือน พร้อมกับฝึกปรบมือหรือเคาะโต๊ะ หน้า-เบาตามเสียงเน้นหนักในรูปประโยคตามสัญลักษณ์ (ครูอาจสอนโดยใช้ CD-ROM ตามคำแนะนำในวิธีการสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะโดยใช้ CD-ROM ข้อ 1.7 หน้า 31-32 ของคู่มือครูนี้) <p>บทพูดเข้าจังหวะ (จาก Student's Book หน้า 2-3 Track 2)</p> <p>ภาพที่ 1</p> <p>● ● ● ● ● ●</p> <p>This is my family.</p> <p>● ● ● ● ●</p> <p>This is my father.</p> <p>● ● ● ● ●</p> <p>This is my mother.</p> <p>● ● ● ● ●</p> <p>This is my brother.</p> <p>● ● ● ● ●</p> <p>This is my sister.</p> <p>● ● ●</p> <p>And this is me!</p> <p>ภาพที่ 2</p> <p>● ● ● ● ●</p> <p>We eat together.</p> <p>● ●</p> <p>That's nice.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 2 ข้อ 1 Chant 'This is My Family.' ● CD (Tracks 1-2) หรือ CD-ROM หรืออุปกรณ์การเล่น

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ภาพที่ 3</p> <p>We work together. That's fun.</p> <p>ภาพที่ 4</p> <p>We play together. That's fun too.</p> <p>ภาพที่ 5</p> <p>And We smile at each other. That's nice!</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD (Track 3) สำหรับ Activity 2 ● ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ตามรายการข้อ 1-8 ในหัวข้อ สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ 	
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)</p>	<p>1. Chant 'This Is My Family'. A. Look at the pictures (1-5). _ _ _ .</p> <p>1. ครูพูดคุยถึงสมาชิกในครอบครัว พร้อมทบทวนคำศัพท์ที่เด็กเรียนมาจากชั้น ป.1 และ ป.2 เช่น Dad, Mum, brother, sister ให้เด็กดูภาพที่ 1(ภาพถ่ายครอบครัว) ในหนังสือเรียนและให้บอกว่าบุคคลในภาพน่าจะเป็นใครบ้าง (คำตอบที่เด็คน่าจะตอบคือ Dad, Mum, brother, sister)</p> <p>2. ให้เด็กดูภาพใน Student's Book หน้า 2-3 บอกให้ทราบทั่วแกว้กำลังชี้ให้เพื่อนดูภาพถ่ายของสมาชิกในครอบครัวพูดคุยว่าแกว้และครอบครัวกำลังทำกิจกรรมอะไรกันในแต่ละภาพและรับทุกคำตอบ</p> <p>3. บอกให้เด็กทราบว่าจะได้ฟังบทพูดเข้าจังหวะเกี่ยวกับภาพแต่ละภาพ ให้เด็กตั้งใจฟัง</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 2 ข้อ 1 Chant 'This is My Family.'
<p>ขั้นนำเสนอ (15 นาที)</p>	<p>4. ครูสอนบทพูดเข้าจังหวะ 'This is My Family' โดยเปิดซีดี (Tracks 1-6) และปฏิบัติตามคำแนะนำใน 'การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะโดยใช้ CD' ข้อ 1.7 หน้า 31-32 ของคู่มือครูนี้</p> <p>B. Check the meaning of these words _ _ _ .</p> <p>5. ตรวจสอบความเข้าใจโดยให้เด็กบอกความหมายของคำศัพท์ eat, work, play, smile (คำตอบคือ eat = รับประทานอาหาร, work = ทำงาน, play = เล่น, smile = ยิ้ม) หากเด็กตอบไม่ได้ ครูชี้แนะให้ดูกิจกรรมในแต่ละภาพที่ได้พูดคุยกันมาแล้ว</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 2-3 ข้อ 1 Chant 'This is My Family.' ● CD (Tracks 1-2) หรือ CD-ROM อุปกรณ์การเล่น

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นฝึก (10 นาที)</p>	<p>6. ครูเปิดซีดี (Tracks 1-2) ให้เด็กฟังและให้พูดบทพูดเข้าจังหวะพร้อมรูปภาพ และเปิดซีดี (Track 2) ตอนที่ 1-5 ซ้ำให้เด็กพูดตามจนคล่อง</p> <p>7. แบ่งเด็กเป็น 3 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มผลัดกันพูดตามบทพูดในแต่ละภาพ และคิดท่าทางประกอบ โดยกลุ่ม 1 พูดตอนที่ 1 กลุ่ม 2 และ 3 พูดโต้ตอบสลับบรรทัดกันในตอนที่ 2, 3, 4 และ 5 จากนั้นสลับกลุ่มให้ทุกกลุ่มได้พูดและแสดงท่าทางประกอบทุกภาพ</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ และขั้นสรุป (1) (40 นาที)</p>	<p>8. ครูพูดคุยกับเด็กๆ ว่า เด็กๆ ทำกิจกรรมอะไรบ้าง (เช่น eat, work, play) กับสมาชิกในครอบครัว โดยครูให้เด็กดูภาพหมายเลข 2, 3, 4 พร้อมทั้งให้เด็กอ่านประโยคกำกับภาพตามอีกครั้ง แล้วเลือกประโยคที่เป็นจริงสำหรับครอบครัวของตนตามภาพ 2-4 เพื่อรายงานเพื่อนๆ ครูสุ่มเด็กให้รายงานว่า In my family, we _____. หรือแทนการสุ่มให้เด็กรายงานครูอาจให้เด็กๆ ที่เลือกประโยคเหมือนกัน เข้ากลุ่มเดียวกันและพูดรายงานพร้อมกันเป็นกลุ่ม เพื่อให้เด็กที่ยังไม่พร้อม ได้ใช้ภาษาอย่างมั่นใจและมีความสุข</p> <p>9. หากมีเวลาและต้องการฝึกเพิ่มเติม ครูอาจให้ทำกิจกรรมกลุ่มโดยแบ่งเด็กเป็นกลุ่ม (กลุ่มละ 5-8 คน) แต่ละกลุ่มพูดบรรยาย จากนั้นให้ทุกกลุ่มลงคะแนนเสียง หากกลุ่มที่ชื่นชอบมากที่สุด</p> <p>10. ให้เด็กทำ Activity 1-2 ใน Activity Book หน้า 1-2 โดยอาจให้ทำ Activity 1 เป็นการบ้าน</p> <p>เฉลย Activity 1-1. = father 2. = mother 3. = sister 4. = brother</p> <p>เฉลย Activity 2 A 1. = B 2. = C 3. = A 4. = E 5. = F 6. = D</p> <p>ซีดีสคริปต์ Activity 2 Project 1 (Track 3)</p> <p>A. ฟังซีดีประโยคคำพูดในข้อ 1-6 โยงเส้นจากคำพูดในแต่ละข้อที่ได้ยินไปยังภาพ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. We eat together. 2. We play together. 3. We work together. 4. This is my father. 5. We smile at each other. 6. This is my sister. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 2-3 ข้อ 1 Chant 'This is My Family.' ● CD (Tracks 1-3) และอุปกรณ์การเล่น ● Activity Book หน้า 1-2 Activity 1 และ Activity 2









PROJECT 1 : HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ชั้นนำไปใช้ (2) (55 นาที)</p>	<p>2. Make and play 'My Family Members'.</p> <p>A. Make 'My Family Members'. Do Worksheet 1.1.</p> <p>11. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าจะได้สร้างสรรค์ภาพสมาชิกในครอบครัวของตน 4 คน จาก Worksheet 1.1 ใน Activity Book หน้า 71 (อาจเป็น พ่อ-แม่ พี่-น้อง หรือญาติหรือผู้ปกครองที่อยู่ด้วย) ตามชอบ โดยแต่ละภาพจะต้องสะท้อนลักษณะเฉพาะของสมาชิกคนนั้นๆ ให้เด็กเติมผมและใบหน้า ระบายสีตามชอบ แล้วตัดภาพตามเส้นประ ได้ภาพทั้งหมด 8 ชิ้น เพื่อนำไปเล่นเกม</p> <p>B. Play the game. In pairs, ___ .</p> <p>12. ครูให้เด็กเล่นเกมโดยเด็กจับคู่และนำภาพสมาชิกที่วาดและตัดเป็นชิ้น (8 ชิ้น) มารวมกันโดยแยกเป็น 2 กอง (กองภาพท่อนบนกับกองภาพท่อนล่าง) คลบบัตรแต่ละกองแล้ววางคว่ำเรียงบนโต๊ะ (ดูภาพใน Student's Book หน้า 4)</p> <p>13. เด็กผลัดกันเปิดบัตรภาพ 1 ใบ จากแต่ละกอง หากเปิดได้ภาพสมาชิกของตนเองที่สมบูรณ์ (ท่อนบนและท่อนล่าง) ให้พูดแนะนำสมาชิกคนนั้นๆ โดยใช้ประโยค This is my ___ . และเก็บบัตรภาพคู่นั้นไว้ หากเปิดได้สมาชิกครอบครัวของเพื่อนหรือของตนเองที่ไม่เข้าคู่กัน ให้วางบัตรทั้งสองคว่ำไว้ที่เดิม และผลัดให้เพื่อนเล่นต่อ เล่นจนทุกคนจับคู่สมาชิกครอบครัวของตนได้ครบทั้ง 4 คน ใครเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ</p> <p>C. Make a poster of your family members ___ .</p> <p>14. เด็กนำภาพสมาชิกครอบครัวที่เล่นเกมเสร็จแล้วมาทำเป็นแผ่นภาพ My Family Members โดยติดภาพบนกระดาษขนาด A4 แยกเป็น 3 แผ่น คือ แผ่นแรกเป็นภาพพ่อ-แม่ แผ่นที่สองเป็นภาพพี่น้อง และแผ่นที่สามเป็นภาพตนเอง (อาจวาดเพิ่มหรือลดจำนวนภาพได้ตามจำนวนจริงในครอบครัวของตน) พร้อมเขียนบรรยายภาพ (ดูภาพจาก Student's Book หน้า 4 ประกอบ) ใช้ประโยค This is my ___ .</p> <p>15. เด็กติดภาพสมาชิกของครอบครัวบนผนังหรือบอร์ดเพื่อนๆ เดินดูเพื่อชื่นชมผลงานของกันและกันและประเมินผลงานของเพื่อนๆ ครูอาจใช้แบบประเมินข้างล่างนี้โดยให้นักเรียนลอกแบบประเมินลงในแผ่นกระดาษที่ครูเตรียมมาและครูนำผลการประเมินไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการตัดสินชิ้นงานต่อไป</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 3-4 ข้อ 2 Make and play 'My Family Members'. ● Activity Book หน้า 71 Worksheet 1.1 ● ดินสอ ยางลบ ● ดินสอสี สีเทียน ● กรรไกร กาว ● กระดาษขนาด A4 (ควรใช้กระดาษ Recycle) พับครึ่ง 4 ทบ ให้ได้ 4 แผ่น จำนวนเท่ากับ นักเรียนในชั้นเรียน ● กระดาษขนาด A4 สำหรับปกสมุดภาพ เท่ากับจำนวน นักเรียนในชั้นเรียน

PROJECT 1 : HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>ฉันชื่นชอบผลงาน 😊 'My Family Members' ของ _____ มากที่สุด เพราะ _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p style="text-align: center;">ลงชื่อ _____</p> </div> <p>16. ครูแจกกระดาษ A4 ให้เด็กสร้างสรรค์หน้าปกสมุดภาพ 'My Book about Me' เช่นเดียวกับที่ได้เคยทำมาแล้วในชั้น ป.2 โดยเด็กสามารถสร้างสรรค์งานได้ตามชอบ แล้วรวบรวมแผ่นภาพ 'My Family Members' ไว้ในสมุดภาพ 'My Book about Me' ที่ทำไว้</p>	
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● คำเรียกชื่อเครือญาติในภาษาอังกฤษ เช่น brother, sister จะรวมหมายถึงพี่ชาย/น้องชายหรือพี่สาว/น้องสาวก็ได้ ในบางครั้งหากต้องการให้ชัดเจนจะเพิ่มเติมเป็น (my) elder brother/sister (พี่ชาย/พี่สาว) หรือ (my) younger brother/sister (น้องชาย/น้องสาว) ● การพูดคุยถึงความผูกพันในครอบครัวช่วยให้เด็กได้ฝึกการสังเกตและรู้จักกันในอีกแง่มุมหนึ่ง แต่หากมีเด็กในห้องที่ไม่มีสมาชิกในครอบครัวพร้อมหน้าครูต้องระวังไม่ให้เกิดการพูดคุยไปกระทบความรู้สึกของเด็ก เช่น อาจใช้สมาชิกในบ้านที่เด็กอยู่ร่วมด้วย โดยไม่จำเป็นต้องเป็นพ่อแม่หรือพี่น้อง ● ในการเล่นเกม หากเด็กวาดภาพบุคคลอื่นที่ไม่ใช่ father, mother, brother, sister ให้ครูสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเรียกบุคคลนั้นเพิ่มเติม เช่น grandfather, aunt ฯลฯ ● ในการให้เด็กรายงาน ครูไม่ควรเข้มงวดกับการใช้ภาษาจนเกินไป เด็กอาจพูดผิดไปบ้าง ครูไม่ต้องแก้ไขในที่นั้นๆ เพราะกิจกรรมดังกล่าวมีจุดประสงค์เพื่อจะให้เด็กได้แสดงออกและใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ การขัดจังหวะโดยแก้ไขข้อผิดพลาดกลางคันอาจทำให้เด็กขาดความมั่นใจ ครูควรบันทึกไว้ และนำมาฝึกแก้ไขทั้งชั้นภายหลัง 	

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> ● การให้เด็กได้พูดคุยถึงเหตุผลในการเลือกผลงานที่ตนชื่นชม เป็นการฝึกให้เด็กได้รู้จักคิดหาเหตุผลประกอบการตัดสินใจ แม้ว่าเหตุผลที่เด็กให้บางครั้งอาจเป็นเพียงการแสดงความรู้สึก ครูควรชมเชยและให้กำลังใจเพื่อเด็กจะได้รู้สึกว่าการแสดงความคิดเห็นเป็นสิ่งที่ดี ได้รับการชื่นชมจากครู ซึ่งเด็กในวัยนี้ต้องการมาก 	
ขั้นสรุปการบ้าน (5 นาที)	17. ให้เด็กทบทวนสำนวนการแนะนำสมาชิกในครอบครัวและการให้ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำร่วมกันในบทพูดเข้าจังหวะ 'This is My Family' ใน CD-ROM Project 1 ได้หัวข้อ Chants	<ul style="list-style-type: none"> ● CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (20 นาที)	3. Show your feelings about Project 1A. Do Activity 3_ __. 18. ครูให้เด็กๆ ทำ Activity 3 Project 1 ใน Activity Book โดยครูอ่านแต่ละหัวข้อที่นักเรียนเรียนมาแล้วใน Project 1A ตามที่ระบุไว้ให้เด็กๆ เติมปาก  ,  ,  บนหน้า  เพื่อแสดงว่าทำเรื่องนั้นๆ ได้เพียงใด แล้วพูดบอกครูทีละข้อ เช่น ข้อ 1 ครูให้เด็กเติมปากยิ้ม () ใน  เพื่อแสดงว่าทำได้ดี/พอใจมาก ยกมือและพูด Now I can say, "This is my father" very well. และให้เด็กที่เติมปากตรง () แสดงว่าทำได้บ้าง ยกมือและพูดว่า Now I can say, "This is my father" O.K. จากนั้นให้เด็กที่เติมปากเบ้ () แสดงว่าทำไม่ค่อยได้ ยกมือขึ้นและพูด Now I can say "This is my father", but not so well. ครูและนักเรียนปฏิบัติในลักษณะนี้พร้อมกันทั้งชั้นไปที่ละข้อจากข้อ 1-5 19. บอกนักเรียนว่าในตอนปลาย Project 1 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้มีจิตอาสา (Service-minded Boy/Girl) และผู้ช่างสังเกต (Observant Boy/Girl) โดยยังคงมีการประกวดผู้มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ ดังเช่นใน Project ปีก่อนๆ ด้วย (เพื่อให้เด็กนักเรียนมีโอกาสแสดงพัฒนาการอยู่เรื่อยๆ และให้มีจำนวนผู้ได้รับรางวัลเพิ่มขึ้น) ฉะนั้นนักเรียนจึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย ให้เด็กเสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้มีจิตอาสา และผู้ช่างสังเกต แล้วครูและเด็กช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น <ul style="list-style-type: none"> ● ผู้มีจิตอาสา: ช่วยครูยกสมุดแบบฝึกหัดมาแจกคืนให้เพื่อนๆ ลบกระดานดำหลังจากครูออกจากห้องเรียน ช่วยเพื่อนๆ ทุกครั้งที่มิ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 4 ข้อ 3 Show your feelings_ _ _. ● Activity Book หน้า 3 Activity 3

PROJECT 1 : HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>โอกาสโดยไม่ต้องมีใครขอร้อง ช่วยปรนนิบัติสมาชิกในครอบครัวเป็นประจำ (ข้อมูลจากการพูดคุยในห้องหรือในชั้นสรุป) ฯลฯ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ผู้ช่างสังเกต : สามารถจดจำรายละเอียดเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัว และข้อมูลเกี่ยวกับบ้าน และนำมาถ่ายทอดในระหว่างทำกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และโดดเด่น ฯลฯ <p>20. ครูควรนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาร่วมกับแบบสังเกตและแบบบันทึกอื่นๆ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนต่อไป (ดูแบบบันทึกพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก. หน้า 173)</p>	

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

Project 1B: My Family Photo

เวลา 2 ½ ชั่วโมง

สาระสำคัญ..... การรู้คำศัพท์เกี่ยวกับห้องต่างๆ ในบ้านและการสื่อสารเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ ในครอบครัวเป็นสิ่งจำเป็นในการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน

- ตัวชี้วัด**.....
- ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพ สื่อสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง
 - ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
 - ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อน
 - ต 1.3 ป.3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
 - ต 3.1 ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
 - ต 4.1 ป.3/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

จุดประสงค์ของบทเรียน..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. อ่านออกเสียงประโยคในบทพูดเข้าจังหวะได้ถูกต้องตามจังหวะ
2. เลือกคำศัพท์เกี่ยวกับห้องต่างๆ ในบ้าน มาเติมตามบริบทในประโยคได้ถูกต้อง
3. ใช้คำถามและตอบตามรูปประโยคที่ฟังในบทพูดเข้าจังหวะได้
4. พูดให้ข้อมูลเรื่องสถานที่ในบ้าน และกิจกรรมที่ทำในแต่ละสถานที่ได้
5. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับห้องต่างๆ และสิ่งต่างๆ ในบ้าน รวมทั้งกิจกรรมที่ทำภายในครอบครัวได้
6. ใช้ภาษาสื่อสารโต้ตอบในการเล่นเกมนำเสนอชิ้นงานได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา.....

โครงสร้างทางภาษา

- Where are you/is (he/she)?
- I am/He is in (the bedroom).
- What is (your brother) doing?
- He is sleeping.

คำศัพท์

- ห้องต่างๆ ในบ้าน: bedroom, bathroom, kitchen, living room
- สมาชิกในครอบครัว: grandma, grandpa, mom, dad, sister, brother
- คำกริยา: wash, sleep, read, watch, cook, look
- คำศัพท์/สำนวน: house, hair, water the plants, play with the toy (train), walk the dog, feed the cat

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-7 ใน Project 1B ของ Student's Book หน้า 5-9
2. CD และเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 4-8 ของ Project 1 ใน Activity Book หน้า 4-8
5. กระดาษขนาด A4 คนละ 1 แผ่น
6. กระดาษขนาด A4 ตัดเป็น 4 ชั้นตามขวางสำหรับเขียนประเมิน 1 ชั้นต่อเด็ก 1 คน
7. ดินสอ ดินสอสีหรือสีเทียน ยางลบ
8. กรรไกร

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 160-171 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 7 Show your feelings_ _ _ หน้า 9 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none">● ครูฟังซีดี (Track 4) และฝึกออกเสียงตามซีดี● ครูฟัง CD (Tracks 5-6) หรือฟังและดู CD-ROM แล้วฝึกร้องเพลงให้เหมือน และฝึกแสดงท่าทางประกอบตามความหมายของคำและประโยค● ครูฟัง CD (Tracks 7-8) และ 11 ฟังคำตอบและฝึกอ่านตามซีดี● ครูฟัง CD (Tracks 9-10) บทพูดเข้าจังหวะ 'What's your Brother Doing?' และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอนโดยดูคำแนะนำ 'การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะ' โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 30-32 ของคู่มือครูนี้● ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามรายการข้อ 1-8 ในหัวข้อ สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ	<ul style="list-style-type: none">● Student's Book หน้า 5 ข้อ 1 Sing 'Where are You?'● CD หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การสอน

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)</p>	<p>1. Sing 'Where are you?'</p> <p>A. Look at the pictures _ _ _ .</p> <p>1. ครูให้เด็กดูคำและภาพหมายเลข 1-7 และบอกความหมายของคำศัพท์ จากนั้นเปิดซีดี (Track 4) ให้เด็กฟัง ซึ่ที่ภาพและออกเสียงตาม</p> <p>2. ครูให้เด็กดูภาพประกอบเพลง 'Where are you?' ใน Student's Book หน้า 5 และให้สังเกตว่าบุคคลในภาพกำลังทำอะไร แล้วเดาว่าเกี่ยวข้องกับชื่อบทเพลงอย่างไร (คำตอบ คือ แก้วได้รับกล่องสองทางไกล เป็นของขวัญในวันเกิด จากภาพจะเห็นว่ามีงานเลี้ยงวันเกิด มีขนมเค้ก ของขวัญ และกระดาษห่อของขวัญ และแก้วกำลังทดลองส่องกล่องหาพี่สาวซึ่งวิ่งเข้าไปในบ้าน และให้แก้วบอกว่าตนเองอยู่ที่ไหน)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 5 ข้อ 1 Sing 'Where are You?' ● CD (Track 4) และอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเสนอ (1) (10 นาที)</p>	<p>3. ครูเปิด CD (Tracks 5-6) ให้เด็กฟังเพลงและถามเด็กว่าได้ยินว่า แก้วถามพี่สาวว่าอยู่ที่ไหนเป็นภาษาอังกฤษอย่างไร (คำตอบคือ Where are you?) และพี่สาวของแก้วอยู่ที่ไหน (คำตอบคือ In the bedroom.)</p> <p>แทนการใช้ CD ครูอาจใช้ CD-ROM โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ 'การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะ' ข้อ 1.1-1.6 หน้า 30-31 ในคู่มือครูนี้</p> <p>4. เปิดซีดี (Track 6) ให้เด็กร้องตามจนคล่อง จากนั้นให้เด็กจับคู่ร้องเพลงตามซีดีและแสดงท่าทางประกอบโดยให้คนหนึ่งเป็นแก้วและอีกคนหนึ่งเป็นพี่ของแก้ว</p> <p>* หมายเหตุ สำหรับ I'm around. ในเนื้อเพลง คือ ฉันอยู่แถวนี้ (ไม่ไกลไปจากที่เธออยู่) ส่วน I'm here! = ฉันอยู่ที่นี่ In the bedroom. มาจากประโยค I'm in the bedroom.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 5 ข้อ 1 Sing 'Where are You?' ● CD (Tracks 5-6) หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
<p>ขั้นฝึก (1) และชั้นนำไปใช้ (15 นาที)</p>	<p>2. Listen to 'Where's Everyone?'</p> <p>A. Match the activities (1-6) _ _ _ .</p> <p>5. ทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับห้องต่างๆ ในบ้าน ตรวจสอบความหมายของคำศัพท์โดยครูนำภาพสุนัข สมมุติให้เป็นสุนัขของแก้วชื่อ เจ้าตูบ มาแต่งประโยคโดยใช้วลีใน a-e เช่น Toob is in the bedroom. ให้เด็กบอกเป็นภาษาไทยว่าเจ้าตูบอยู่ที่ใดของบ้าน</p> <p>6. ครูกับเด็กดูภาพแก้วกับเพื่อนในสวน ในหน้า 6 ครูอธิบายภาพว่าแก้วกำลังส่องกล่องดูภายในบ้าน โดยมีเพื่อนเป็นผู้ซักถามว่าใคร (สมาชิกในครอบครัว) อยู่ที่ไหนกันบ้าง ใช้รูปประโยค Kaew, where's everyone?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 6 ข้อ 2. Listen to 'Where's Everyone?' ● Activity Book หน้า 4-5 ● CD (Tracks 7-8) และอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ครูทบทวนคำศัพท์สมาชิกในครอบครัว ให้เด็กดูภาพ 1-6 และบอกครูว่าบุคคลในแต่ละภาพน่าจะเป็นใคร โดยครูถาม เช่น Picture 1. Who is it? จากภาพเด็กๆ ควรตอบ It's Kaew's mum. (คำตอบคือ 2. Kaew's brother 3. Kaew's dad 4. Kaew's grandpa 5. Kaew's grandma และ 6. Kaew's sister)</p> <p>7. ให้เด็กดูภาพ 1-6 อีกครั้งและจับคู่กิจกรรมในภาพกับสถานที่ a-e</p> <p>8. เปิดซีดี (Tracks 7-8) ให้เด็กตรวจสอบคำตอบที่ละข้อและเปิดซีดีอีกครั้ง ให้เด็กพูดถาม-ตอบตามซีดี พร้อมชี้ที่ภาพแต่ละภาพ (คำตอบคือ 1. = the kitchen 2. = the bathroom 3. = the living room 4. = the bedroom 5. = the living room 6. = the garden)</p> <p>9. ครูทบทวนการใช้สรรพนาม She และ He โดยให้เด็กดูภาพในข้อ 1-6 และตั้งคำถาม เช่น Look at Picture 1. He or she? (คำตอบคือ 1. = She 2. = He 3. = He 4. = He 5. = She 6. = She) และสรุปร่วมกัน</p> <p>10. แบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่ม ผลัดกันถาม-ตอบตามภาพหมายเลข 1-6 โดยสมาชิกในกลุ่มผลัดกันเป็นคนถาม ใช้รูปประโยค Where is _ _ _? (เช่น Picture 1. Where is Kaew's Mum?) ให้อีกกลุ่มตอบ He/She is in the _ _ _ . ครูเป็นคนตัดสินความถูกต้องของคำถามและคำตอบ โดยให้คะแนน 1 คะแนนสำหรับคำถาม/คำตอบที่ถูกต้อง กลุ่มที่ได้คะแนนรวมมากกว่าชนะ</p>	
<p>การบ้าน (3 นาที)</p>	<p>11. ให้เด็กทำ Activities 4-5 Project 2 ใน Activity Book หน้า 4-5</p> <p>เฉลย Activity 4 Toob is in the <u>garden</u>.</p> <p>เฉลย Activity 5</p> <p>1. he / she / (they) 2. (he) / she / they 3. he / (she) / they 4. he / she / (they) 5. he / (she) / they 6. he / (she) / they 7. (he) / she / they 8. he / she / (they) 9. he / she / (they)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity Book หน้า 4-5 Activities 4-5
<p>ชั้นนำเสนอ (2) ชั้นนำฝึก (2) ชั้นนำไปใช้ (2) (20 นาที)</p>	<p>3. Chant 'What's Your Brother Doing?' A. Read and fill _ _ _ .</p> <p>12. ครูทบทวนคำสรรพนาม he, she, they แล้วให้เด็กดูภาพข้อ 1-6 ในกิจกรรมที่ 2 หน้า 6 ของ Student's Book เพื่อใช้เป็นแนวทางในการตอบคำถาม</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 7 ข้อ 3. Chant 'What's Your Brother Doing?'

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>13. ครูอ่านคำถามแต่ละคำถามในบทพูดเข้าจังหวะในหน้า 7 ให้เด็กฟัง และให้เด็กบอกคำสรรพนามในคำตอบที่ขาดหายไป เด็กควรตอบได้เพราะคำนามที่อยู่ในคำถาม (mum, grandpa ฯลฯ) นั้นเด็กได้เรียนมาแล้ว ครูเขียนคำตอบของเด็กบนกระดานและบอกให้เด็กตรวจสอบจากซีดี</p> <p>14. ครูเปิดซีดี (Tracks 9-10) ให้เด็กฟัง 1 ครั้ง ให้เด็กตรวจสอบคำตอบที่บอกไว้บนกระดาน</p> <p>15. ให้เด็กดูภาพแก้วใช้กลิ้งส่องทางไกลส่องไปตามห้องต่างๆ และเดาบริบทจากภาพ พร้อมช่วยกันสรุปว่าเป็นบทพูดของแก้วกับเพื่อน โดยเพื่อนเป็นผู้ถาม และแก้วเป็นผู้ใช้กลิ้งส่องทางไกลที่ได้เป็นของขวัญวันเกิด ส่องดูว่าสมาชิกในบ้านกำลังทำอะไร และบอกให้เพื่อนทราบ</p> <p>B. Match the sentences _ _ _ .</p> <p>16. บอกให้เด็กทราบว่าภาพ 1-6 ในหน้า 6 เป็นภาพกิจกรรมของสมาชิกแต่ละคนที่แก้วเห็น ให้เด็กจับคู่ประโยค a-f ในหน้า 7 กับภาพ 1-6 โดยใช้คำศัพท์สมาชิกของครอบครัวกับภาพประกอบเป็นตัวช่วยเพื่อหาความหมายของแต่ละคำตอบ</p> <p>เฉลย a. = 2, b. = 4, c. = 3, d. = 5, e. = 1, f. = 6</p> <p>17. ครูตรวจสอบความเข้าใจคำศัพท์ในบทเรียน คือ wash, sleep, watch (TV), cook และให้เด็กบอกว่าการทำความเข้าใจของคำศัพท์นั้นๆ ได้อย่างไร</p> <p>18. แบ่งเด็กเป็นกลุ่มย่อย 6 กลุ่ม แต่ละกลุ่มเลือกคิดทำทางประกอบบทพูดเข้าจังหวะ</p> <p>19. แบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่มใหญ่ กลุ่มหนึ่งเป็นผู้พูดบทพูดในส่วนคำถาม อีกกลุ่มพูดในส่วนของคำตอบ และกลุ่มย่อย 6 กลุ่มแสดงทำทางประกอบตามที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>ครูให้นักเรียนไปทบทวน CD-ROM Project 1 ได้หัวข้อ stories เพื่อทบทวนบทสนทนาที่เรียนในบทเรียนนี้</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD (Tracks 9-10) หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเสนอ (3) ขั้นฝึก (3) (10 นาที)</p>	<p>4. Read 'Family Activities'.</p> <p>A. Match the sentences _ _ _ .</p> <p>20. ให้เด็กดูภาพเด็ก 2 คน และอัลบั้มภาพ แล้วช่วยกันสรุปว่าเด็ก 2 คน กำลังดูภาพในอัลบั้ม และพูดคุยกันถึงกิจกรรมในภาพ a-d</p> <p>21. ให้นักเรียนใช้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนมา จับคู่บรรยายภาพในประโยค 1-4 กับภาพ a-b จากนั้นเปิดซีดี (Track 11) และตรวจคำตอบ (คำอุทาน Oh! That's nice! = แหม! ดีจังเลย/น่ารักจังเลย)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 8 ข้อ 4 Read 'Family Activities'. ● CD (Track 11) และอุปกรณ์การเล่น ● Activity Book หน้า 6 Activity 6

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>เฉลย 1. = d 2. = b 3. = c 4. = a</p> <p>22. ให้เด็กฟังและพูดตามซีดีอีกครั้ง และแสดงท่าทางประกอบ</p> <p>23. ให้เด็กทำ Activity 6 Project 1 ใน Activity Book หน้า 6</p> <p>เฉลย Activity 6</p> <p>1. She is sleeping. 2. They are watering the plants. 3. She is walking the dog. 4. They are washing the car. 5. He is watching TV. 6. She is eating the apple.</p>	
<p>ชั้นนำไปใช้ (3) (15 นาที)</p>	<p>5. Play 'Mime the Action'.</p> <p>24. ให้เด็กทำกิจกรรม Play 'Mime the Action'. โดยแบ่งเด็กเป็น 3-4 ทีม แต่ละทีมผลัดกันออกมาแสดงเหตุการณ์สมมุติให้เพื่อนในทีมอื่นๆ ทาย สมาชิกในทีมส่วนหนึ่งจะแสดงเหตุการณ์สมมุติ ให้เพื่อนในทีมที่เหลือเป็นผู้ถามให้ทีมอื่นๆ ทาย โดยใช้คำถาม What is he/she doing? ทีมที่เหลือทุกทีมตอบคำถามจนครบ ก่อนเจ้าของท่าทางเฉลยคำตอบ ทีมที่ตอบถูกต้องได้ 1 คะแนน ผลัดกันเล่นได้หลายรอบตามต้องการ ทีมที่ได้คะแนนถูกต้องได้ 1 คะแนน ผลัดกันเล่นได้หลายรอบตามต้องการ ทีมที่ได้คะแนนรวมมากกว่าเป็นทีมชนะ และให้ทีมชนะนำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ท้าย Activity Book จำนวน 2 ดวง และสำหรับทีมที่เหลือ 1 ดวง ไปติดที่ Activity 7 Project 1 ใน Activity Book</p> <p>25. ให้เด็กทำ Activity 7 Project 1 ใน Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 7 ข้อ A</p> <p>1. = b 2. = c 3. = c 4. = b</p> <p>ซีดีสคริปต์ Activity 7 Project 7, Project 1B (Track 12)</p> <p>A. ฟังซีดีว่าใครกำลังทำอะไร วงรอบตัวอักษร a, b, c ได้ภาพ ตามที่ได้ยินจากซีดี</p> <p>1. Question: What is your sister doing? Answer: She is reading.</p> <p>2. Question: What is your little brother doing? Answer: He is washing his hair.</p> <p>3. Question: What is your Mum doing? Answer: She is cooking dinner.</p> <p>4. Question: What are you doing? Answer: I am walking the dog.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 8 ข้อ 5 Play 'Mime the Action'. ● Activity Book หน้า 7 Activity 7 ● CD (Track 12) และอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเสนอ (4) ขั้นฝึก (4) และชั้นนำไปใช้ (4) (20 นาที)</p>	<p>6. Make 'My Family Photo'.</p> <p>26. ครูบอกเด็กๆว่าจะได้สร้างสรรค์ภาพสมาชิกในครอบครัวกำลังทำกิจกรรมที่ชื่นชอบเพื่อรวบรวมเข้าสู่สมุดภาพ My Book about Me ที่ได้ทำปกไว้แล้ว</p> <p>27. เด็กทำกิจกรรม Make 'My Family Photo' โดยครูแจกกระดาษขนาด A4 คนละ 1 แผ่น และทำกิจกรรมตามลำดับดังนี้</p> <p>A. Draw one family member. เด็กวาดภาพสมาชิกในครอบครัวหรือตนเองกำลังทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งที่ชื่นชอบและจดจำได้ พร้อมระบายสีตกแต่งให้สวยงามตามชอบดูตัวอย่างที่ให้</p> <p>B. Write about the picture. เด็กเขียนประโยค 3 ประโยคบรรยายใต้ภาพที่วาด โดยใช้คำถาม 3 คำถาม (Who? Where? What?) เป็นแนวทาง (ดูตัวอย่างใน Student's Book หน้า 9)</p> <p>C. Talk about the picture. Answer your friends' questions. เด็กนำภาพที่เขียนบรรยายเสร็จแล้วมาแสดงให้เพื่อนๆ ชมหน้าชั้นเรียน เพื่อนๆ ช่วยกันตั้งคำถาม Who is he/she? Where is he/she? What is he/she doing? หรือ Where are you? What are you doing? ผู้แสดงภาพเป็นผู้ตอบคำถามโดยใช้ประโยค เช่น This is my sister/me. She's/I'm in her/my bedroom. She's/I'm playing with her/my dolls.</p> <p>28. เพื่อนๆ ประเมินการเสนอผลงานและชิ้นงาน โดยครูเขียนแบบประเมินบนกระดานให้เด็กลอกลงกระดาษที่แจกให้ก่อนการวาดภาพและเสนอผลงาน ครูและเด็กร่วมกันดูเกณฑ์การประเมิน และอภิปรายว่าเด็กเห็นด้วยหรือไม่ เพียงใด และปรับตามเสียงส่วนใหญ่เพื่อให้เด็กรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในการกำหนดแบบประเมิน การรับทราบเกณฑ์จะช่วยให้เด็กทราบว่าทำให้ได้คะแนนดีได้อย่างไร จากนั้นทำการประเมินตามแบบประเมินโดยให้เจ้าตัวประเมินผลงานของตนเองหลังจากนำเสนอผลงานแล้ว ส่วนครูและเพื่อนๆ ประเมินระหว่างการเสนอผลงาน ครูรวบรวมผลการประเมินและแจ้งผลการประเมินให้เจ้าตัวทราบ และครูนำผลการประเมินมาใช้เป็นเกณฑ์หนึ่งในการตัดสินผลต่อไป</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 9 ข้อ 6 Make 'My Family Photo'. ● กระดาษขนาด A4 เท่ากับจำนวนนักเรียน ดินสอสี ยางลบ กรรไกร

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p style="text-align: center;">แบบประเมินการเสนอผลงานและชิ้นงาน</p> <p>ชื่อ _____ วัน เดือน ปี _____</p> <p>หัวข้อ _____</p> <p>ประเมินโดย <input type="radio"/> ตนเอง <input type="radio"/> เพื่อน <input type="radio"/> ครู</p> <p>1. การใช้สายตาสื่อกับผู้ฟังและท่าทางประกอบในการเสนอผลงาน</p> <p style="text-align: center;">☺ ☹ ☹</p> <p style="text-align: center;">3 _____ 2 _____ 1</p> <p>2. ความถูกต้องของการใช้ภาษาที่ปรากฏในผลงาน</p> <p style="text-align: center;">☺ ☹ ☹</p> <p style="text-align: center;">3 _____ 2 _____ 1</p> <p>3. ความชัดเจนของการใช้ภาษาในการเสนอผลงาน</p> <p style="text-align: center;">☺ ☹ ☹</p> <p style="text-align: center;">3 _____ 2 _____ 1</p> <p>4. ความสวยงาม ประณีตของผลงาน</p> <p style="text-align: center;">☺ ☹ ☹</p> <p style="text-align: center;">3 _____ 2 _____ 1</p> <p>เด็กนำผลงานของตนเก็บรวบรวมในสมุด My Book about Me รวมกับชิ้นงานที่ทำมาแล้วใน Project 1A ที่ผ่านมา</p>	
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>29. ครูสรุปทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวและกิจกรรมของสมาชิกตามที่เรียนมาโดยสุ่มให้เด็กใช้ภาพสมาชิกในครอบครัวที่วาดไว้ มาบรรยายตามรูปประโยคที่เรียนมา (This is my _____. He/She has (brown eyes)). ฯลฯ</p> <p>30. ครูทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับห้องต่างๆ และกริยา (action) ที่เรียนมา รวมทั้งรูปประโยค Where are you/is he/she? และ He/She is in (a bedroom). สอบถามเด็กๆ ว่าเมื่อไรจะใช้กริยา to be 'is' / 'are' (เด็กควรตอบได้ว่า 'is' ใช้กับประธาน (ผู้กระทำ) ที่เป็นเอกพจน์ เช่น 'he' และ 'she' และ 'are' ใช้กับประธานที่เป็นพหูพจน์และ 'you')</p> <p>31. พูดคุยกับเด็กในเรื่องต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนพอใจผลงานของตนเองในระดับใด ผลการประเมินของเพื่อนๆ เหมือนหรือต่างจากที่นักเรียนประเมินตนเองหรือไม่ เพียงใด ● หัวข้อใดที่นักเรียนพบว่ายังต้องปรับปรุง นักเรียนยอมรับผลการประเมินดังกล่าวหรือไม่ เพราะเหตุใด 	

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● การให้เด็กประเมินตนเองและประเมินผู้อื่น เป็นการฝึกให้เด็กมีทักษะกระบวนการคิดโดยใช้เหตุผลและตีค่า ซึ่งเป็นทักษะการคิดระดับสูง ครูควรจัดกิจกรรมเช่นนี้ให้เด็กได้ทำอย่างสม่ำเสมอเพื่อช่วยให้เด็กเป็นนักคิดในอนาคต ● ระหว่างการทำกิจกรรม ครูควรกระตุ้นให้เด็กทุกคนได้ใช้ภาษาอังกฤษในการถาม-ตอบให้มากที่สุด เพื่อสร้างความมั่นใจให้เกิดขึ้น 	
การบ้าน (แนะนำในห้องเรียน) (5 นาที)	<p>32. ครูสรุปบททวนรูปประโยคทั้งหมดที่เรียนมาใน Project 1A และ 1B โดยเปิด CD-ROM Project 1 ได้หัวข้อ Games แนะนำการเล่นเกม Cloge Game: Bubble Game โดยกดปุ่ม <input type="button" value="Demo"/> <input type="button" value="เล่นให้ดู"/> แล้วเล่นเกม Bubble Game ของ Project นี้ด้วยกันทั้งชั้น โดยครูอาจแบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งเป็นแก้วและอีกกลุ่มเป็นเพื่อนของแก้ว ช่วยกันเลือกคำ และครูสาธิตการคลิกและลากคำไปเติม จากนั้นให้เด็กไปเล่นเกมนี้อีกครั้งเป็นการบ้าน</p> <p>33. ครูเปิด CD-ROM Project 1 ได้หัวข้อ Games แนะนำการเล่นเกม Poster Play: A Family Member Picture โดยกดปุ่ม <input type="button" value="Demo"/> <input type="button" value="เล่นให้ดู"/> แล้วอธิบายให้เด็กทราบว่า ใน Project นี้เป็นการวาดสมาชิกของครอบครัว 1 คน ในขั้นแรกจะให้เลือกโครงร่าง (Choose a theme) เพื่อทำเป็นกรอบรูป เด็กคนใดอยากสร้างสรรค์กรอบรูปเองให้เลือกคลิกช่องที่ 3 ซึ่งเป็นช่องว่างๆ จากนั้นใช้เมาส์ลากเส้นจากช่องทางขวามือ ซึ่งมีให้เลือกแล้วลากเส้นกรอบตามใจชอบ และเลือกภาพทางซ้ายมือมาประดับกรอบรูปตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง แล้วใช้เมาส์คลิกเส้นทางขวามือเพื่อวาดภาพสมาชิกครอบครัวตามคำสั่งเสร็จแล้วให้พิมพ์ออกมา และติดบนบอร์ดเพื่อชื่นชมผลงานของกันและกัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD-ROM และ อุปกรณ์การเล่น
การประเมินตนเอง (5 นาที)	<p>34. โปรดอ่านการประเมินตนเองด้านกระบวนการใน Project 1A ข้อ 18 หน้า 43 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกันโดยให้เด็กทำ Activity 8 Project 1 ใน Activity Book และให้ครูอ่านข้อ 1-6 หน้า 8 ให้เด็กฟังและประเมินตนเองไปพร้อมกัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 9 ข้อ 7 Show your feelings_ _ ● Activity Book หน้า 8 Activity 8

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

Project 1C: My Picture Dictionary

เวลา 1 ชั่วโมง

สาระสำคัญ..... การทบทวนสิ่งที่เรียนมาและนำเสนอในรูปแบบของพจนานุกรมเป็นการฝึกให้ผู้เรียนจัดระบบการคิดผ่านการใช้ภาษา ซึ่งเป็นการฝึกทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบหนึ่ง อีกทั้งการเรียนรู้คำศัพท์และการบรรยายสิ่งต่างๆ ในบ้านยังเป็นการสื่อสารที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน

- ตัวชี้วัด**.....
- ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน
 - ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ
 - ต 4.1 ป.3/1 ฟัง-พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน
 - ต 4.2 ป.3/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

- จุดประสงค์ของบทเรียน**..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ
1. ปฏิบัติตามคำสั่งในกติกาของเกมในระหว่างการเล่นเกมได้
 2. อ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับสิ่งที่พบเห็นในบ้านได้
 3. ตอบคำถามจากการอ่านบทอ่าน และบทสนทนาในแบบฝึกหัดได้
 4. พูดโต้ตอบโดยใช้รูปประโยคที่เรียนมาในการเล่นเกมนได้
 5. รวบรวมคำศัพท์เกี่ยวกับห้องในบ้าน สมาชิกในบ้าน และสิ่งของในบ้านในการสร้างพจนานุกรมภาพของตนเอง (My Picture Dictionary) ได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- There is (one fan) in the living room.
- There are (four beds) in my house.

คำศัพท์

- สิ่งของในบ้าน: bed, table, fan, picture, chair
- จำนวนนับ: one, four, six, eight
- อื่นๆ: house, love, wall, everywhere

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-2 ใน Project 1C ของ Student's Book หน้า 10-11
2. CD และเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

4. Activities 9-10 ของ Project 1 ใน Activity Book หน้า 9 -10
5. My Picture Dictionary ของ Project 1 หน้า 96 และ My Picture Stickers ของ Project 1 ท้าย Activity Book
6. ดินสอสี หรือสีเทียน ยางลบ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD (Track 13) 'About My House' และฝึกอ่านให้เหมือน ● ครูศึกษาการเล่นเกมที่ข้อ 2. Play 'In Our House, There Are ___'. ● ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามรายการข้อ 1-6 ในสื่อการเรียนรู้ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 10 ข้อ 1 Chat. และหน้า 11 ข้อ 2 Play 'In Our House, There Are ___'. ● CD (Track 13) และ อุปกรณ์การสอน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)</p>	<p>1. Chat.</p> <p>A. Look at the words in yellow below. What do they mean?</p> <p>1. พูดคุยกับเด็กถึงบริบท ที่เห็นจากภาพ สรุปว่าแก้วกำลังทำโครงการเรื่องบ้านเพื่อนำไปติดบอร์ด และให้เด็กดูภาพผลงานของแก้วที่เขียนเกี่ยวกับบ้านของตนเอง สอบถามความหมายของคำศัพท์ bed, fan, table, chair, picture, love และสำนวน on the wall โดยแนะนำให้เด็กดูจากภาพ และจำนวนตัวเลขของสิ่งของ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 10 ข้อ 1 Chat.
<p>ชั้นนำเสนอ (1) ขั้นฝึก (1) (15 นาที)</p>	<p>B. Listen, point to the pictures ___.</p> <p>2. เปิดซีดี (Track 13) ให้เด็กฟังพร้อมกับชี้ภาพ และออกเสียงตามซีดีหลายๆ ครั้ง</p> <p>3. เปิดซีดีอีกครั้งให้เด็กดูภาพ ชี้ภาพแต่ละภาพและออกเสียงตามซีดี</p> <p>4. แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ให้ศึกษาการใช้ There is/There are กับคำนามที่ตามมา แต่ละกลุ่มรายงานผลสรุป ครูตรวจสอบความถูกต้อง ข้อสรุปคือ There is ใช้กับคำนามนับได้เอกพจน์ เช่น one fan และคำนามนับไม่ได้ เช่น love ส่วน There are ใช้กับคำนามนับได้พหูพจน์ เช่น beds, tables ฯลฯ โดยมีความหมายว่า 'มี' ที่ไม่ได้ระบุเจ้าของ</p> <p>5. ให้แต่ละกลุ่มศึกษาการใช้คำนาม 3 กลุ่มในประโยค คือ คำนามเอกพจน์นับได้ (fan) คำนามเอกพจน์นับไม่ได้ (love) และคำนามพหูพจน์ (beds, tables ฯลฯ) และรายงานผลสรุปเพื่อเป็นข้อสังเกต (คำตอบคือ คำนามนับได้เอกพจน์จะต้องมีคำนำหน้านาม ในที่นี้คือ one หรือจำนวนนับหนึ่ง</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 10 ข้อ 2. Listen, point to the pictures ___ . ● CD (Track 13) และอุปกรณ์การสอน ● Activity Book หน้า 9 Activity 9

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>คำนามนับไม่ได้สามารถปรากฏโดยไม่ต้องมีคำนำหน้านามและคำนามพหูพจน์จะปรากฏรูปที่แสดงพหูพจน์ เช่น -s หรือ -es ฯลฯ และอาจมีหรือไม่มีคำนำหน้านาม)ครูเขียนขึ้นกระดานและให้เด็กอ่านออกเสียงพร้อมกันเพื่อย้ำความเข้าใจอีกครั้ง</p> <p>6. เปิดซีดีให้เด็กออกเสียงตามอีกครั้ง บอกให้เด็กออกเสียง -s ท้ายคำนามพหูพจน์ให้ชัดเจน</p> <p>7. แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ให้แต่ละกลุ่มคิดทำทางเพื่อบอกใบ้ประโยคใดประโยคหนึ่งจากรายงานของแก้ว จากนั้นแต่ละกลุ่มออกมาแสดงทำทางให้กลุ่มอื่นบอกประโยคที่ต้องการ กลุ่มที่ได้คะแนนจะต้องออกเสียงได้ถูกต้องและชัดเจนด้วย ผลัดกันออกมาแสดงทำทางจนครบทุกกลุ่ม ประโยคอาจซ้ำกันได้ กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ</p> <p>8. ให้เด็กทำ Activity 9 Project 1 ใน Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 9</p> <p>1. = There is 2. = There are 3. = pictures</p> <p>4. = seven 5. = doll</p>	
<p>ชั้นนำไปใช้ (1) (10 นาที)</p>	<p>2. Play 'In Our House, There Are ___'.</p> <p>A. Get into groups of ___.</p> <p>9. ให้เด็กเล่นเกม 'In Our House, There Are ___'. โดยแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่มละ 3 คน จำนวนของกลุ่มขึ้นอยู่กับจำนวนของนักเรียนในห้อง แจ้งให้เด็กทราบว่าเล่นเกมต่อประโยค อธิบายการเล่นโดยสมมติทุกคนในห้องเป็นสมาชิกครอบครัวเดียวกัน ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดถึงสิ่งของที่พบเห็นในบ้านกลุ่มละ 1 อย่าง (โดยไม่ซ้ำกัน หากตรงกันกลุ่มที่พูดทีหลังต้องเปลี่ยนเป็นของอย่างอื่น) และบรรยายโดยใช้รูปประโยค In our house, there is/are ____. ตามจำนวนของสิ่งของที่เลือกไว้ เกมเริ่มจากกลุ่มแรกบอกประโยคที่หนึ่ง เช่น In our house, there are two beds/ there is one fan. กลุ่มต่อมาจะต้องพูดทวนสิ่งที่กลุ่มแรกรายงานก่อนจึงจะเพิ่มรายการของตน เช่น In our house, there are two beds, four chairs. หรือ In our house, there is one fan, four chairs. และกลุ่มที่ 3 พูดทวน และเพิ่มรายการของตน เช่น In our house, there are two beds, four chairs, one table. เป็นต้น ทุกคนในกลุ่มจะต้องช่วยกันจำรายการที่เพื่อนกลุ่มอื่นรายงานมาแล้วเพื่อให้สามารถพูดประโยคได้ถูกต้อง (ดูภาพใน Student's Book ประกอบ)</p> <p>10. ครูสาธิตการเล่นให้ดูเป็นตัวอย่าง พร้อมตรวจสอบความเข้าใจในวิธีการเล่น</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 11 ข้อ 2 <p>Play 'In Our House, There Are ___'.</p>

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>11. เด็กเริ่มเล่นเกม กลุ่มที่ต่อประโยคไม่ได้หรือทวนประโยคไม่ถูกต้อง จะเสียคะแนนในรอบนั้น สลับให้ทุกกลุ่มเป็นกลุ่มเริ่มต้น เล่นจนครบจำนวนกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ และให้ทุกคนนำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ท้าย Activity Book จำนวน 3 ดวง, 2 ดวง และ 1 ดวง ลดหลั่นตามคะแนนที่ได้ ไปติดที่ Activity 9 Project 1 ใน Activity Book</p>	
<p>ขั้นนำเสนอ (2) ขั้นฝึก (2) และขั้นนำไปใช้ (2) (30 นาที)</p>	<p>12. ให้เด็กสร้าง My Picture Dictionary Project 1 หัวข้อ 'Home Sweet Home' หน้า 96 ใน Activity Book โดยใช้สติ๊กเกอร์จากท้าย Activity Book ให้เด็กลอกภาพ หรือคำสติ๊กเกอร์ไปติดให้ตรงกับคำ หรือภาพตามความหมาย ครูแนะนำให้เด็กสังเกตภาพหรือคำที่อยู่ใน My Picture Dictionary ในการติดภาพหรือคำให้ถูกต้อง ครูอาจสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง 1-2 ภาพ เช่น ภาพห้องในบ้านให้สังเกตรูปภาพว่าเป็นห้องใดบ้างและนำสติ๊กเกอร์ภาพมาติดใต้คำศัพท์ชื่อห้องนั้นๆ เป็นต้น จากนั้นให้เด็กๆ ลองคิดและตรวจสอบร่วมกันทั้งชั้นว่าภาพ/คำใดควรติดคู่กับคำ/ภาพใดก่อนให้เด็กลงมือทำเอง ครูอาจพิมพ์ (print) หน้า My Picture Dictionary Project 1 จากเว็บไซต์ www.pearlenglish.com แจกเด็กๆ ให้เด็กดูเป็นตัวอย่างหลังจากได้อธิบายวิธีการติดภาพกับคำศัพท์ไปแล้ว หรืออาจให้เด็กได้ลองเข้าไปดูในเว็บไซต์เอง โดยขอความอนุเคราะห์จากครูคอมพิวเตอร์ และให้เด็กตรวจสอบเอง</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● My Picture Dictionary หน้า 96 และ My Picture Dictionary Stickers สำหรับ Project 1 ท้าย Activity Book
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน (3 นาที)</p>	<p>13. ครูให้เด็กทำ Activity 10 ใน Activity Book เฉลย Activity 10 1. = B 2. = A 3. = F 4. = D 5. = C 6. = E</p> <p>14. ครูเปิด CD-ROM Project 1 ใต้หัวข้อ Games แนะนำการเล่น Panda Game/และ Jungle Game โดยกดปุ่ม Demo เล่นให้ดู และทบทวน (ถ้าเคยเล่นมาแล้วในระดับ ป.2) การเล่น Matching Game โดยกดปุ่ม Demo เล่นให้ดู แล้วให้เด็กไปเล่น Matching Game: Things in the House, Cat & Mouse Game: t/d และ Spelling Bee ของ Project 1 นี้เป็นการบ้าน</p> <p>15. ครูให้เด็กเล่น Grouping Game, Dictionary Game และ Squirrel Game ของ Project 1 ในเว็บไซต์</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity Book หน้า 10 Activity 10

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

Project 1D: Look at Me

เวลา 1 ชั่วโมง

สาระสำคัญ..... การสะท้อนความคิด (Think back) การทบทวน (revision) การให้รางวัล (reward) การทำแฟ้มสะสมผลงาน (file) เป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนางานเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ตัวชี้วัด	ต 1.1 ป.3/2	อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคและบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
	ต 1.1 ป.3/3	เลือกภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง
	ต 1.3 ป.3/1	จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน
	ต 2.2 ป.3/1	บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
	ต 3.1 ป.3/1	บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

จุดประสงค์ของบทเรียน..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ระบุตัวอักษร o กับเสียง /ʌ/ ในคำว่า 'mother' และเสียง /o/ ในคำว่า 'orange' โดยอ่านออกเสียงคำที่เรียนมาแล้วใน Project 1 นี้และที่ผ่านมามาในชั้น ป.1 และ ป.2 ได้ถูกต้อง
2. เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ และประโยคโต้ตอบเพื่อสื่อสารได้
3. สามารถแสดงความรู้สึกในการประเมินเพื่อน และชิ้นงานของเพื่อนในกิจกรรม Hooray!
4. จัดหมวดหมู่คำศัพท์ที่เรียนมาใน Project นี้ (เช่น หมวดครอบครัว ห้องในบ้าน สิ่งของในบ้าน) ใน Picture Dictionary ได้
5. เทียบเสียงสระ /ʌ/ และ /o/ กับเสียงสระและตัวสระในภาษาไทยได้
6. ใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ที่เรียนมาใน Project 1 นี้

สาระการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-6 ใน Project 1D ของ Student's Book หน้า 12-13
2. Activities 11-12 ของ Project 1 ใน Activity Book หน้า 11-12
3. CD-ROM พร้อมอุปกรณ์ประกอบหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
4. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
5. กระดาษ หมุด ริบบิ้นรางวัล และสีสำหรับตกแต่งการจัดแสดงภาพบุคคลและผลงานบนผนัง
6. ชิ้นงานของเด็กที่ทำใน Project นี้
7. ภาพเด็กที่มีทักษะกระบวนการดีเด่น
8. Reward Stickers ท้าย Activity Book
9. กล่องหรือแฟ้มเหลือใช้ ขนาดใหญ่กว่าชิ้นงาน (ขนาดกระดาษ A4) ของเด็ก 1 กล่อง/แฟ้มต่อ 1 คน
10. ดินสอสี หรือสีเทียน ยางลบ กรรไกร

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 160-171 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการที่เด็กประเมินเพื่อนในกิจกรรม Hooray! หน้า 13 ของ Student's Book และใช้แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของนักเรียนในหน้า 171 ของคู่มือครูนี้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การสะท้อนความคิด (reflection) (5 นาที)	<p>1. Think back. Point and say _ _ _ .</p> <p>1. ครูบอกเด็กๆ ให้ลองย้อนคิดไปถึงกิจกรรมทั้งหมดที่ได้เรียนมาใน Project 1 นี้แล้วถามเด็กว่าชอบและไม่ชอบกิจกรรมไหนมากที่สุด เพราะเหตุใด ตอบและให้คำแนะนำในกรณีที่มีปัญหา และบอกเด็กว่าจะได้ทบทวนภาษาทั้งหมดที่ได้เรียนไปใน Project นี้</p>	
การทบทวน (revision) (30 นาที)	<p>2. ครูให้เด็กเปิด Student's Book หน้า 12 ดูกิจกรรมข้อ 1 Think back. เขียนคำว่า 'son' ให้เด็กออกเสียงและเทียบเคียงกับสระในภาษาไทย (คล้ายเสียงอะ) จากนั้นให้เด็กดูภาพ 1-5 ในข้อ A. ให้เวลาเด็กอ่านคำศัพท์ของแต่ละภาพ และให้เด็กชี้ที่ภาพที่มีการออกเสียงสระเหมือน 'o' ในคำว่า 'son' (/ʌ/) (คำตอบคือภาพที่ 3 tongue และภาพที่ 4 one)</p> <p>3. ครูให้เด็กบอกคำศัพท์ของแต่ละภาพ พร้อมสะกด ครูเขียนขึ้นกระดาน ชี้เส้นใต้ตัว 'o' และให้เด็กช่วยวิเคราะห์การออกเสียงสระ 'o' และสรุปร่วมกับเด็กว่าตัวสะกด 'o' อาจออกเสียงสระต่างกันดังเช่นในคำว่า 'boy' ในภาพที่ 1 ออกเสียงเป็น /ɔɪ/ คำว่า 'cow' ในภาพที่ 2 ออกเสียงเป็น /aʊ/ และ 'box' ในภาพสุดท้าย ซึ่งออกเสียงเป็น /ɒ/</p> <p>4. ครูให้เด็กอ่านออกเสียงคำในภาพที่ 1-4 อีกครั้ง</p> <p>5. ครูให้เด็กดูภาพ 1-5 ใน B. และนำเสนอในลักษณะเดียวกันกับข้างต้น โดยในกรอบล่างเป็นการออกเสียงสระ /ɒ/ คล้ายเสียงสระ 'เออะ' ของภาษาไทย ที่สะกดด้วย 'o' เหมือนในคำว่า 'box' (คำตอบคือภาพที่ 1 clock ภาพที่ 2 dog ภาพที่ 4 doll และภาพที่ 5 frog ส่วนภาพที่ 3 nose นั้น ตัว 'o' ออกเสียง /əʊ /)</p> <p>2. Read and match. Point and say.</p> <p>6. ครูให้เด็กดูกิจกรรมข้อ 2 Read and match. ให้เด็กอ่านประโยคทางด้านซ้ายแล้วจับคู่กับบทสนทนาของเด็ก 2 คน ในกรอบถัดไป โดยใช้ภาพและประโยคที่มีในลูกโป่งคำพูดในบทสนทนาเป็นตัวช่วย</p> <p>เฉลย ลูกโป่งคำพูด 2. They are in the living room. ลูกโป่งคำพูด 3. What is your brother doing? ลูกโป่งคำพูด 4. He is playing with his toy train. ลูกโป่งคำพูด 5. And what is your sister doing?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 12-13 ข้อ 1-4 ● Activity Book หน้า 11-12 Activities 11-12 ● CD (Track 14) และอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 1 : HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>3. Do activities 11-12 in your Activity Book.</p> <p>7. ให้เด็กทำ Activities 11-12 Project 1 ใน Activity Book โดยทำ Activity 12 ในลักษณะเดียวกันกับ Activity 8 ใน Project 1B</p> <p>เฉลย Activity 11</p> <p>(A) 1. <u>f</u>orty 2. <u>s</u>tar 3. <u>h</u>ot 4. <u>f</u>rog 5. <u>c</u>lock 6. <u>h</u>and 7. <u>t</u>ongue 8. <u>e</u>ars</p> <p>(B) 1. The <u>b</u>all is in the <u>b</u>ox. 2. The cup <u>c</u>ake is near the <u>c</u>lock. 3. My <u>b</u>rother is <u>w</u>atering the <u>p</u>lants. 4. I have <u>o</u>ne dog and <u>t</u>wo <u>c</u>ats.</p> <p>8. ให้เด็กทำ Activity 12 Project 1 ใน Activity Book โดยครูอ่านข้อ 1-7 หน้า 12 ให้เด็กฟังและประเมินตนเองไปพร้อมกัน ในทำนองเดียวกันกับ Project 1A ข้อ 18 หน้า 43 ของคู่มือครูนี้</p> <p>4. IT Time. Look at the words _ _ _.</p> <p>9. ให้เด็กดูกิจกรรมข้อ 4 IT Time. ใน Student's Book หน้า 13 ถามเด็กว่า ภาพที่เห็นในแต่ละข้อเรียกว่าอะไรเป็นภาษาไทย จากนั้นชี้ให้เด็กเห็นว่าภาพซ้ายมือเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์พร้อม keyboard ส่วนทางขวามือเป็นภาพขยาย Keyboard ให้เด็กดูภาพ ชี้ที่ภาพตามหมายเลข 1-6 ฟังเสียงและออกเสียงตามซีดี (Track 14) จากนั้นพูดคุยกับเด็กว่าภาพในแต่ละหมายเลขมีหน้าที่อะไรในการใช้งาน (คำตอบคือ 1. Screen = จอภาพ 2. Keyboard = แป้นพิมพ์ 3. Comma (,) = เครื่องหมายจุลภาคใช้คั่นรายการต่างๆ ในประโยค 4. Full stop (.) = เครื่องหมายสำหรับเขียนเมื่อจบประโยคบอกเล่า 5. Question mark (?) = เครื่องหมายคำถามใช้เมื่อจบประโยคที่เป็นคำถาม 6. Exclamation mark = เครื่องหมายอัศจรรย์ใช้จบประโยค/ข้อความ ที่เป็นการอุทานแสดงความรู้สึกดีใจหรือตื่นเต้น ตกใจ)</p>	
<p>การให้รางวัล (reward) (25 นาที)</p>	<p>5. Hooray! Put your work _ _ _.</p> <p>10. ครูและเด็กทำกิจกรรมข้อ 5 Hooray! โดยครูทบทวนเกณฑ์การเลือกผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นตามที่เคยตกลงกันไว้ทีละข้อ (เช่น Service - minded Boy / Girl : ผู้มีจิตอาสา ฯลฯ ดูหน้า 43-44 ของคู่มือครูนี้)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 13 ข้อ 5 Hooray! ● กระดาษ หมุด ริบบิ้น รางวัล สี

PROJECT 1: HOME SWEET HOME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>11. แบ่งเด็กเป็นกลุ่มๆ ละ 5-7 คน ให้เวลาเด็กปรึกษากันโดยใช้เกณฑ์ในข้อ 9 เสนอชื่อเพื่อน 1 คนในกลุ่มเป็นตัวแทนเข้าประกวดทักษะกระบวนการประเภทนี้</p> <p>12. เด็กๆ ทั้งชั้นออกเสียง (โดยการยกมือและครูนับจำนวน หรือวิธีอื่นๆ ที่ครูเห็นเหมาะสม)ว่าจะให้ตัวแทนจากกลุ่มใดได้รางวัลที่ 1-2-3 หรือชมเชยตามลำดับ (ทุกคนจากทุกกลุ่มจะได้รางวัลใดรางวัลหนึ่ง บางรางวัลอาจมีมากกว่า 1 คนได้ ถ้าคะแนนเท่ากัน)</p> <p>13. ครูทบทวนเกณฑ์การเลือกชิ้นงานดีเด่นประเภทต่างๆ และใช้ขั้นตอนการคัดเลือกให้รางวัลในลักษณะเดียวกันกับข้อ 11 และ 12 ข้างต้น</p> <p>14. ครูและเด็กๆ ช่วยกันติดภาพบุคคลและชิ้นงานดีเด่นบนผนังพร้อมริบบิ้นรางวัล อาจให้เด็กๆ ติด Reward Stickers จากท้าย Activity Book เพิ่มเติมให้เพื่อนๆ ได้ จากนั้นปรบมือหรือร้องเพลงแสดงความยินดีให้กับทุกคนที่ได้ทำ Project 1 สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ชิ้นงานของเด็ก ● ภาพเด็กที่มีทักษะกระบวนการดีเด่น ● Reward Stickers ● ท้าย Activity Book
<p>การทำแฟ้มสะสมผลงาน (file)</p>	<p>6. Make 'My English File'. Find a folder _ _ _.</p> <p>15. ครูบอกเด็กๆว่าจะให้ทำแฟ้มสะสมงานของตน โดยดูภาพประกอบในกิจกรรมข้อ 6 Make 'My English File'. โดยนำกล่องหรือแฟ้มเหลือใช้ มาตกแต่งตามชอบ แล้วเขียนชื่อพร้อมนามสกุล (full name) ของตนบนกล่องหรือแฟ้มเป็นภาษาอังกฤษเพื่อจัดใส่ผลงานในวิชานี้ โดยให้ทำเป็นการบ้าน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 13 ข้อ 6 Make 'My English File' ● กล่องหรือแฟ้มเหลือใช้ ● ดินสอสีหรือสีเทียน
<p>การบ้าน</p>	<p>16. ให้เด็กเล่น Balloon Game (1) และ (2) Project 1 ใน CD-ROM เพื่อทบทวนกิจกรรมการออกเสียงและการอ่านในข้อ 1, 2 ของ Student's Book หน้า 12 โดยครูอาจแนะนำวิธีการเล่นในห้องเรียน โดยกดปุ่ม <input type="button" value="Demo"/> <input type="button" value="เล่นให้ดู"/></p> <p>17. ให้เด็กเล่นเกม Talking Birds Project 1 ใน CD-ROM โดยกดปุ่ม <input type="button" value="Demo"/> <input type="button" value="เล่นให้ดู"/> แล้วเล่นเกม Talking Birds ของ Project นี้ด้วยกันทั้งชั้น โดยครูอาจแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ให้เลือกคำตอบสำหรับนกแก้วกลุ่มที่ตอบถูกมากที่สุดชนะ จากนั้นให้เด็กทั้ง 2 กลุ่ม สลับกันเป็นนกแก้ว และนกขุนทองพูดโต้ตอบโดยฟังและพูดตาม CD-ROM</p>	

PROJECT 2: IN THE PLAYGROUND

แผนการสอน Project 2: In the Playground

Project 2A: My Playground Favourite

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ..... การรู้คำศัพท์และพูดโต้ตอบเกี่ยวกับเครื่องเล่นและการเล่นในสนามเด็กเล่นเป็นการสื่อสารที่เหมาะสมกับวัยผู้เรียน เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนระดับสูงต่อไป

- ตัวชี้วัด**.....
- ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต 1.1 ป.3/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
 - ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟัง หรืออ่านประโยคบทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ
 - ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
 - ต 1.2 ป.3/2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ตามแบบที่ฟัง
 - ต 1.2 ป.3/5 บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้เคียงหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง
 - ต 2.1 ป.3/2 บอกชื่อและคำศัพท์ต่างๆ เกี่ยวกับเทศกาล/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา

จุดประสงค์ของบทเรียน..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. อ่านออกเสียงคำศัพท์และบทพูดเข้าจังหวะเกี่ยวกับเครื่องเล่นและการเล่นได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน
2. เลือกคำ/ภาพเกี่ยวกับเครื่องเล่นและการเล่นเครื่องเล่นที่เชื่อมโยงกันจากการฟังและอ่านในบทเรียนและในแบบฝึกหัดได้
3. ตอบคำถามง่ายๆ จากการฟังคำชักชวนใน CD-ROM และในแบบฝึกหัดได้
4. พูดโต้ตอบและพูดชักชวน ขอร้องเพื่อนในการเล่นเล่นได้
5. พูดแสดงความรู้สึกในกิจกรรมที่ทำเพื่อประเมินตนเองได้
6. บอกชื่อเครื่องเล่นในสนามเด็กเล่นเป็นภาษาอังกฤษได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา.....

โครงสร้างทางภาษา

- Let's (sit on the seesaw).

สำนวน

- Up and down.
- High and low.
- Round and round.

คำศัพท์

- เครื่องเล่น seesaw, climbing frame, slide, swing, merry-go-round
- เกม hopscotch
- กริยา sit, climb, play, slide, swing
- บุรพบท in, on, up, down

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 2A ของ Student's Book หน้า 14-17
2. CD และเครื่องเล่นซีดี และ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 1-3 ของ Project 2 ใน Activity Book หน้า 13-16
5. Worksheet 2.1 สำหรับครู ในภาคผนวก ค.
6. กระดาษ A4 จำนวนเท่าที่นักเรียนในห้อง
7. ดินสอ ดินสอสี สีเทียน กรรไกร

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 163-174 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรม ข้อ 4 Show your feelings _ _ _ . หน้า 17 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Tracks 15-16) หรือฟังและดู CD-ROM บทพูดเข้าจังหวะ 'In the Playground' แล้วฝึกพูดเข้าจังหวะให้เหมือน ศึกษาคำแนะนำการสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะโดยใช้ CD-ROM ข้อ 1.7 หน้า 31-32 ของคู่มือครูนี้ บทพูดเข้าจังหวะ (จาก Student's Book หน้า 14-15 Track 16) <p>● Let's sit on the seesaw, ● Up and down ● In the playground</p> <p>● Let's climb the climbing frame, ● Up and down, ● In the playground.</p> <p>● Let's play hopscotch, ● Up and down, ● In the playground,</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 14-15 ข้อ 1. Chant 'In the Playground'. ● Activity Book หน้า 13 Activity 1 ● CD หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น ● Student's Book หน้า 16 ข้อ 2 Play 'In the Playground'. ● Worksheet 2.1 สำหรับครู ในภาคผนวก ค.

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>● Let's play on the merry-go-round, Round and round, In the playground, Let's swing on the swing, High and low, In the playground,</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Tracks 15-16) และฝึกออกเสียงคำศัพท์และบทพูดเข้าจังหวะตามซีดี ● ครูศึกษาวิธีเล่นเกมในข้อ 2 Play 'In the Playground' ● ครูตัดภาพเครื่องเล่นจาก Worksheet 2.1 สำหรับครู ในภาคผนวก ค. ให้เท่าจำนวนเด็กในห้อง โดยให้บัตรแต่ละภาพมีจำนวนใกล้เคียงกัน ● ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามที่ระบุในหัวข้อสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity Book หน้า 14-15 Activity 2
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)</p>	<p>1. Chant 'In the Playground' A. Look at the pictures. Listen, point _ _ _ .</p> <p>1. ครูพูดคุยกับเด็กเกี่ยวกับการเล่นและเครื่องเล่นในสนามเด็กเล่นใน Student's Book และบอกชื่อเครื่องเล่นในแต่ละภาพเป็นภาษาไทย (ภาพจากบนลงล่าง คือ กระดานหก กรงเสือ เกมตั้งเต กระดานลื่น ม้าหมุน ชิงช้า) บอกเด็กว่าจะได้ฟังบทพูดเข้าจังหวะชักชวนไปเล่นเครื่องเล่นดังกล่าว</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 14 ข้อ 1. Chant 'In the Playground'. ● CD (Tracks 15-16) และอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเสนอ (1) ขั้นฝึก (1) (20 นาที)</p>	<p>2. ครูให้เด็กชี้เครื่องเล่นในแต่ละภาพ (seesaw, climbing frame, hopscotch, slide, merry-go-round และ swing) และออกเสียงตามซีดี (Track 15)</p> <p>3. ครูเปิดซีดีบทพูดเข้าจังหวะ (Track 16) ตอนที่ 1-6 ให้เด็กฟัง 1 ครั้ง สอบถามเด็กว่าเพื่อนๆ พูดชักชวนกันโดยขึ้นต้นประโยคว่าอะไร (ที่ซ้ำกันทุกบท) หากเด็กตอบไม่ได้ ครูเฉลย Let's _ _ _ . เขียนขึ้นกระดาน ให้เด็กเห็นรูปประโยค</p> <p>ครูอาจสอนบทพูดเข้าจังหวะ โดยใช้ CD-ROM ตามคำแนะนำในการสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะในคู่มือครูนี้</p> <p>4. ครูกับเด็กดูภาพแต่ละภาพและช่วยกันสรุปความหมายของศัพท์ sit (นั่ง), climb (ปีนป่าย), play (เล่น), slide (เลื่อน), push (ผลัก), swing (ไกวชิงช้า)</p>	

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>5. ให้เด็กดูภาพแต่ละภาพอีกครั้งและช่วยกันสรุปความหมายของคำวิเศษณ์ คือ up (ขึ้น), down (ลง), round (รอบๆ), high (สูง), low (ต่ำ)</p> <p>6. ครูเปิดซีดีให้เด็กขับประโยคและพูดตามที่ละท่อนหลายๆ ครั้งจนคล่อง จากนั้นแบ่งเด็กเป็น 6 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มคิดทำทางประกอบที่ตรงกับการเล่น เครื่องเล่นที่ครูกำหนดให้ เปิดซีดีให้แต่ละกลุ่มแสดงท่าทางประกอบตามบทพูดเข้าจังหวะที่ได้ยิน เล่นได้หลายรอบ โดยรอบหลังๆ ให้เด็กพูดตามบทพูดเข้าจังหวะเพื่อชักชวนเพื่อนมาเล่นเครื่องเล่น พร้อมแสดงท่าทางประกอบตามบทพูดนั้นด้วย และสลับกลุ่มให้พูดและแสดงท่าทางประกอบ</p> <p>7. ให้เด็กแต่ละกลุ่มพูดบทพูดเข้าจังหวะกลุ่มละท่อนต่อกันโดยไม่ใช้ซีดี</p> <p>8. ให้เด็กทำ Activity 1 Project 2 ใน Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 1</p> <p>1 = seesaw 2 = hopscotch 3 = merry-go-round 4 = swing 5 = climbing frame 6 = slide</p>	
<p>ขั้นนำเสนอ (2) ขั้นฝึก (1+2) (10 นาที)</p>	<p>2. Play 'In the Playground'.</p> <p>A. Match the word (1-6) to the picture (a-f).</p> <p>9. เด็กๆ จับคู่สำนวนในหมายเลข 1-6 กับภาพ a-f จากนั้นให้เด็กตรวจคำตอบจากกิจกรรมที่ 1 Chant 'In the Playground'. ใน Student's Book ที่ละข้อ แล้วให้เด็กพูดออกเสียงสำนวนในแต่ละภาพหลายๆ ครั้งจนคล่อง</p> <p>เฉลย 1 = d, 2 = f, 3 = e, 4 = b, 5 = c, 6 = a</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 16 ข้อ 2. Play 'In the Playground'. ● Worksheet 2.1 สำหรับครู ในภาคผนวก ค. ● Activity Book หน้า 14-15
<p>ขั้นนำไปใช้ (1) (30 นาที)</p>	<p>C. Play 'In the Playground'. Get a picture card _ _ _ .</p> <p>10. บอกให้เด็กทราบว่า จะเล่นเกมชักชวนกันไปเล่นเครื่องเล่น ทบทวนรูปประโยค ชักชวนที่เรียนมา (Let's _ _ _ .) โดยการสอบถาม และบอกให้เด็กฝึกพูดชักชวนไปเล่นเครื่องเล่นตามหมายเลข 1-6 ในข้อ A</p> <p>11. แจกบัตรภาพให้เด็กคนละใบ เรียกเด็ก 2-4 คนออกมาหน้าชั้นเพื่อสาธิตการเล่น เกม ครูพูดชักชวนเด็กๆ ว่า "เราไปเล่นเครื่องเล่นดีกว่า" พร้อมดูบัตรภาพในมือ พูดชักชวนเด็กแต่ละคนตามภาพ เช่น Let's (climb the climbing frame). บอกเด็กให้ดูภาพในบัตรของตน หากมีภาพเครื่องเล่นที่ครูชักชวน ให้ตอบ Yes. Let's (climb the climbing frame). หากไม่เหมือนให้ตอบ No. Let's (sit on the seesaw). ตามภาพ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity Book หน้า 14-15 Activity 2

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>เครื่องเล่นในบัตรของตน จากนั้นให้เด็กเดินพูดคุยชักชวนเพื่อนๆ ตามแบบครู คนที่ได้คำตอบ Yes. ให้รวมตัวกัน (เพราะฉะนั้นครูควรเลือกเด็กที่มีบัตรภาพเหมือนกันและต่างกันมาเป็นตัวแทนสาธิตการเล่น)</p> <p>12. ให้เด็กเล่นเกมเหมือนที่สาธิต เด็กจะต้องไม่ดูบัตรภาพของกันและกัน แต่พูดคุยชักชวนเพื่อนตามเครื่องเล่นในบัตรภาพในมือของตน ได้คำตอบ Yes. ให้พากันไปชักชวนเพื่อนคนอื่นจนได้กลุ่มเดียวกัน กลุ่มที่รวมตัวกันเสร็จก่อนจะเป็นกลุ่มที่ชนะ</p> <p>13. เล่นได้หลายรอบ โดยให้เด็กเปลี่ยนบัตรไปในแต่ละรอบ เพื่อให้ได้ฝึกใช้สำนวนชักชวนไปเล่นเครื่องเล่นที่ต่างไป</p> <p>กิจกรรมปรับเปลี่ยน/กิจกรรมเสริม</p> <ul style="list-style-type: none"> ● เด็กจัดกลุ่ม 4-6 คน นำบัตรภาพมารวมกัน วางคว่ำบนโต๊ะ ผู้เล่นคนแรกพูดคุยชักชวนเพื่อนไปเล่นเครื่องเล่นใดก็ได้ พร้อมเปิดบัตรภาพ หากได้บัตรภาพตรงกับเครื่องเล่นในประโยคพูดคุยชักชวนของตนให้เก็บบัตรภาพไว้ หากไม่ใช่ให้คว่ำบัตรภาพ <p>14. ให้เด็กทำ Activity 2 Project 2 ใน Activity Book</p> <p>Activity 2</p> <p>ฟังคำชักชวนของเด็กๆ เขียนหมายเลขคำชักชวน (1-6) ตามที่ได้ยินจากซีดีใน <input type="checkbox"/> ข้อ A-F</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Let's swing on the swings. 2. Let's play on the merry-go-round. 3. Let's play hopscotch. 4. Let's climb the climbing frame. 5. Let's sit on the seesaw. 6. Let's slide down the slide. <p>เฉลย Activity 2</p> <p>1 = F, 2 = D, 3 = A, 4 = E, 5 = B, 6 = C</p>	
<p>ขั้นนำไปใช้ (2) (30 นาที)</p>	<p>3. Make 'My Playground Favourites'.</p> <p>15. ครูบอกเด็กๆ ว่าจะได้สร้างสรรค์ภาพเครื่องเล่นที่เด็กๆ ชอบเล่นมากที่สุด 2 ชนิด พร้อมวาดภาพตนเองขณะเล่นประกอบด้วย เพื่อรวบรวมเข้าสู่สมุดภาพ 'My Book about Me' ที่ได้ทำมาแล้วใน Project 1A โดยปฏิบัติดังที่ได้เคยทำมาใน Project ก่อนๆ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 17 ข้อ 3 Make 'My Playground Favourites'. ● วัสดุอุปกรณ์ ข้อ 6-7 ในหัวข้อ สื่อการเรียนรู้

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การบ้าน (แนะนำในห้องเรียน) (10 นาที)</p>	<p>16. ครูเปิด CD-ROM Project 2 ได้หัวข้อ Games แนะนำการเล่น Clo & Game: Chant Game แล้วให้เด็กไปเล่นเองเป็นการบ้านรวมทั้งให้ทบทวนคำศัพท์จากบทพูดเข้าจังหวะใน CD ROM ได้หัวข้อ Chants และ Stories</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
<p>ข้อมูลเพิ่มเติม สำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● การให้เด็กได้เรียนคำศัพท์เครื่องเล่นที่เด็กเคยรู้จักในภาษาไทย เป็นการเพิ่มพูนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้เด็กอย่างมีความหมาย เพราะเด็กสามารถใช้ประสบการณ์เดิมเชื่อมโยงกับความรู้อื่นๆที่เรียน ทั้งนี้ในการสอนครูจะต้องสร้างบริบทให้เด็กสร้างความเชื่อมโยง การเสริมแรงด้วยการให้เด็กแลกเปลี่ยนประสบการณ์โดยการพูดคุยกันตั้งในข้อคิดสำหรับเด็กข้างต้นจะเป็นอีกทางหนึ่งที่จะช่วยให้เกิดความคงทนในการจำคำศัพท์นั้นๆ เพราะเสมือนเด็กได้นำไปใช้จริง 	
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (15 นาที)</p>	<p>4. Show your feelings about Project 2A _ _ _ .</p> <p>17. อ่านกิจกรรมที่ 3 Show your feelings _ _ _ ใน Project 1A ข้อ 18 หน้า 43 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกันโดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้</p> <p>18. ครูพูดคุยกับเด็กให้ย้อนคิดไปถึงกิจกรรมที่ผ่านมาใน Project 2 A ที่ละกิจกรรม โดยครูอาจพูดกระตุ้นความจำในสิ่งที่ได้ทำในกิจกรรมนั้นๆ เช่น การพูดชักชวนเพื่อนไปเล่นเครื่องเล่น การวาดภาพเครื่องเล่นที่ชอบ การเล่นเกมตั้งแต่ เป็นต้น</p> <p>19. ครูสอบถามเด็กๆ ว่าสามารถใช้ภาษาที่เรียนมาแล้ว ในสถานการณ์ใดได้บ้างในชีวิตจริง เด็กๆ อาจตอบเป็นภาษาไทยได้ รับทุกคำตอบที่เป็นไปได้</p> <p>20. ครูให้เด็กทำ Activity 3 Project 2 ใน Activity Book ครูอธิบายคำสั่งโดยอ่านแต่ละข้อให้เด็กฟัง ตรวจสอบให้แน่ใจว่าเด็กเข้าใจวิธีการ และให้เด็กทำพร้อมกัน</p> <p>21. ครูอาจสุ่มตรวจสอบเด็กโดยถาม Can you _ _ _ ? ให้เด็กตอบตามสัญลักษณ์ เช่น Very well. หรือ O.K. หรือ Not so well. ตามแต่กรณี</p> <p>22. บอกเด็กๆ ว่าในตอนปลาย Project 2 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง จะมีการประกวดว่าใครคือผู้ที่คำนึงถึงความปลอดภัยของตนและผู้อื่นมากที่สุด (Safety Awareness Boy/Girl) และผู้ที่เล่นเกมได้คล่องแคล่วที่สุด (Active Game Player) โดยยังคงมี</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 17 ข้อ 4 Show your feelings _ _ _ . ● Activity Book หน้า 16 Activity 3

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>การประกวดผู้ที่มีทักษะกระบวนการคิดในด้านต่างๆ ดังเช่น ใน Project ก่อนๆ ด้วย (เพื่อให้เด็กมีโอกาสแสดงพัฒนาการอยู่เรื่อยๆ และให้มีจำนวนผู้ได้รับรางวัลเพิ่มขึ้น) ฉะนั้นเด็กๆ จึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอแล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย</p> <p>23. ให้เด็กๆ เสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้ที่มีค่าถึงความปลอดภัย (ของตนและผู้อื่นมากที่สุด) และผู้ที่เล่นเกมได้คล่องแคล่ว (ที่สุด) แล้วครูและเด็กช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ผู้ที่มีค่าถึงความปลอดภัย : ไม่ผลักเพื่อน ผลัดกันเล่น ไม่แย่งของเพื่อน ไม่วิ่งเข้าห้องเรียน ไม่ปีนป่ายโต๊ะเรียน ฯลฯ ● ผู้ที่เล่นเกมได้คล่องแคล่วที่สุด: มีความคล่องตัวสูง ไม่อึดอาด เล่นได้สมบทบาท เป็นผู้นำเกม ฯลฯ <p>24. ครูควรนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาร่วมกับแบบสังเกตและแบบบันทึกอื่นๆ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก หน้า 173)</p>	

Project 2B: Hopscotch

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ ... การรู้คำศัพท์เกี่ยวกับจำนวนนับเป็นความจำเป็นในการสื่อสารในชีวิตประจำวันรวมทั้งเป็นการบูรณาการภาษากับคณิตศาสตร์

ตัวชี้วัด ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคและบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.3/3 เลือกระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง

ต 1.2 ป.3/2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ตามแบบที่ฟัง

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. อ่านออกเสียงคำศัพท์จำนวนนับและบทพูดเข้าจังหวะเกี่ยวกับการเล่นตั้งแต่ได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน
2. ระบุดูและเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับจำนวนนับในการอ่านและฟังในบทเรียนและแบบฝึกหัดได้
3. ออกคำสั่งและพูดโต้ตอบกับเพื่อนในการเล่นได้
4. พูดแสดงความรู้สึกในกิจกรรมที่ทำเพื่อประเมินตนเองได้

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- Let's count by ten.
- (Now) count backwards.
- Throw a pebble.

คำศัพท์

- จำนวนนับ ten, twenty, thirty, forty...one hundred
- คำนาม pebble, double square, single square, number, ground
- คำกริยา throw, play, count, hop, sing, pick up, take turn

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 2B ของ Student's Book หน้า 18-21
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 4-7 ของ Project 2 ใน Activity Book หน้า 17-20




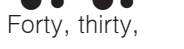




การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงานพร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 160-171 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 4 Show your feelings หน้า 21 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน								
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none">● ครูฟังซีดี (Tracks 19-20) และฝึกพูดเข้าจังหวะให้เหมือน (ดูคำแนะนำการสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะโดยใช้ CD ข้อ 7.1 หน้า 31-32 ของคู่มือครูนี้) หรือฟัง และดู CD-ROM บทพูดเข้าจังหวะ 'Let's Count by Ten' <p>บทพูดเข้าจังหวะ (จาก Student' Book หน้า 18)</p> <table><tr><td>● ● ● ●</td><td>● ● ●</td></tr><tr><td>Let's count by ten!</td><td>Ten, twenty,</td></tr><tr><td>● ● ● ●</td><td>● ● ● ●</td></tr><tr><td>Thirty, forty,</td><td>Fifty, sixty,</td></tr></table>	● ● ● ●	● ● ●	Let's count by ten!	Ten, twenty,	● ● ● ●	● ● ● ●	Thirty, forty,	Fifty, sixty,	<ul style="list-style-type: none">● Student's Book หน้า 18 ข้อ 1 Chant 'Let's Count by Ten'. หน้า 19 ข้อ 2 Sing 'Up and Down a Hopscotch'.
● ● ● ●	● ● ●									
Let's count by ten!	Ten, twenty,									
● ● ● ●	● ● ● ●									
Thirty, forty,	Fifty, sixty,									

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Seventy, eighty,</p>  <p>Now, count backwards!</p>  <p>Eighty, seventy</p>  <p>Forty, thirty,</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Ninety, one hundred.</p>  <p>One hundred, ninety,</p>  <p>Sixty, fifty,</p>  <p>Twenty, ten.</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD (Tracks 21-22) หรือฟังและดู CD-ROM เพลง 'Up and Down a Hopscotch' แล้วฝึกร้องเพลงให้เหมือน พร้อมทั้งฝึกแสดงท่าทางประกอบตามความหมายของคำและประโยค ● ครูจัดหาอุปกรณ์ตามที่ระบุในสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity Book หน้า 17-19 Activities 4-6 ● วัสดุอุปกรณ์ในสื่อการเรียนรู้
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูทบทวนคำศัพท์จำนวนนับ one...twenty และ twenty...fifty จากบทเรียนที่ผ่านมา โดยเขียนตัวเลข 1-50 บนกระดาน และตรวจสอบความจำ โดยถาม What's the number? พร้อมชี้ตัวเลขให้เด็กตอบ 2. ลบตัวเลข 1-50 และตรวจสอบความเข้าใจโดยสุ่มเขียนตัวเลขบนกระดานให้เด็กตอบ หรืออาจให้เด็กออกมาเขียนตัวเลขบนกระดานแทนครูให้เพื่อนตอบ เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 18 ข้อ 1 Chant 'Let's Count by Ten' ● CD (Tracks 19-20) หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น ● Activity Book หน้า 17 Activity 4
<p>ชั้นนำเสนอ (1) ขั้นฝึก (1) (20 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Chant 'Let's Count by Ten'. A. Look, listen and say the chant. 3. เขียนจำนวนนับ 10, 20, 30, 40, 50 _ _ _ 100 บนกระดานให้เด็กเติมตัวเลขที่ขาดหายไป (คำตอบคือ 60 70 80 90) จากนั้นให้เด็กอ่านจำนวนนับถึง 50 และให้เด็กลองเดาจำนวนเลขที่เหลือว่าอ่านอย่างไร โดยครูแนะให้เด็กสังเกตการออกเสียงพยางค์ท้ายตัวเลข 20, 30, 40, 50 4. ครูเปิดซีดี (Tracks 19-20) ท่อนที่ 1 (Track 20) และตรวจสอบกับคำตอบที่เด็กให้ไว้ 5. เปิดซีดีท่อนที่ 1 (Track 20) ให้เด็กฟังอีกครั้งและให้พูดตามจนคล่อง บอกเด็กๆ ให้นับต่อกันเป็นลูกโซ่และพูดเข้าจังหวะ โดยให้พูดบรรทัดแรก Let's count by ten พร้อมกัน และนับจำนวนนับทีละสิบจาก 10-100 ตามลำดับ โดยครูกำหนดผู้พูดคนแรกให้ และให้เริ่มใหม่เมื่อนับถึง 100 ตามแบบเดิมไปเรื่อยๆ จนครบทุกคน 	

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>6. ครูเขียนจำนวนนับ 100-90-80-70-60-50-40-30-20-10 บนกระดาน เปิดซีดีที่ตอนที่ 2 (Track 20) ให้เด็กฟังพร้อมชี้ตัวเลขบนกระดานตามที่ได้ยินจากซีดี</p> <p>7. เปิดซีดีที่ตอนที่ 2 ให้เด็กฟังอีกครั้งและให้พูดตาม และให้ฝึกพูดเข้าจังหวะในทำนองเดียวกับบทพูดเข้าจังหวะตอนที่ 1 ในข้อ 5</p> <p>8. เปิดซีดีทั้งตอนที่ 1 และตอนที่ 2 ให้เด็กฟังและให้พูดตามจนคล่อง</p> <p>9. ให้เด็กพูดบทพูดเข้าจังหวะทั้งตอนที่ 1 และตอนที่ 2 ติดต่อกันด้วยตนเอง โดยไม่ใช้ซีดี และชี้ที่คำนั้นๆ ใน Student's Book</p> <p>10. ให้เด็กทำ Activity 4 Project 2 ใน Activity Book หน้า 17</p> <p>เฉลย Activity 4</p> <p>A. เด็กเขียนจำนวนนับที่ละสิบจาก 10-100 ลงในช่องว่างตามชอบ แล้วฟังตัวเลขที่ครูอ่าน (ครูควรเขียนชุดตัวเลขที่จะอ่านให้เด็กฟังไว้ก่อนเพื่อใช้ในการตรวจสอบคำตอบเมื่อเด็กร้องบิงโก)</p> <p>B. ten = 10, twenty = 20, thirty = 30, forty = 40, fifty = 50, sixty = 60, seventy = 70, eighty = 80, ninety = 90, one hundred = 100</p>	
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● การฝึกนับจำนวนเลขถอยหลังจะเป็นการเสริมความแม่นยำในการนับจำนวนเลขของเด็ก แต่ครูจะต้องฝึกเป็นลำดับขั้นตอน เพื่อไม่ให้เด็กสับสน 	
<p>ชั้นนำเสนอ (2) ชั้นฝึก (1+2) (25 นาที)</p>	<p>2. Sing 'Up and Down a Hopscotch'.</p> <p>A. Look at the picture. Chant, listen and sing.</p> <p>11. ครูสอนเพลง 'Up and Down a Hopscotch' โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ 'การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะ' โดยใช้ CD-ROM ข้อ 1.1-1.6 หน้า 30-31 ในคู่มือครูนี้</p> <p>ในการร้องเพลงครูควรให้เด็กกระโดดขาเดียว (hop) ประกอบเพื่อเป็นการเรียนรู้คำศัพท์โดยปฏิบัติจริง ซึ่งจะช่วยให้เด็กจดจำได้ดีขึ้น</p> <p>B. Sing and say the chant.</p> <p>12. ครูให้แต่ละกลุ่มทำกิจกรรมร้องเพลงและตามด้วยบทพูดตอนที่ 1 และตอนที่ 2 ที่ได้ฝึกมาแล้วในข้อ 1 Chant _ _ _ _ . ตามลำดับ และสลับให้ทุกกลุ่มได้แสดงทุกบทบาท ครูอาจบอกให้เด็กๆ สังเกตเพื่อนๆ ที่มีความคล่องแคล่วในการเล่นกิจกรรมเพื่อหาผู้ที่เป็น Student of the Month สำหรับ Active Boy/Girl</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 19 ข้อ 2 Sing 'Up and Down a Hopscotch'. ● CD (Tracks 21-22) หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น ● Activity Book หน้า 18 Activity 5

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>13. ให้เด็กทำ Activity 5 Project 2 ใน Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 5</p> <p>1. 3 = three 2. 50 = fifty 3. 13 = thirteen 4. 7 = seven 5. 90 = ninety 6. 20 = twenty 7. 80 = eighty 8. 18 = eighteen 9. 40 = forty 10. 100 = one hundred</p>	
<p>ชั้นนำไปใช้ (60 นาที)</p>	<p>3. Make and play 'Hopscotch'.</p> <p>A. Make hopscotch squares.</p> <p>14. ทบทวนจำนวนนับที่ละสิบ จาก 10-100</p> <p>15. สอนคำศัพท์ใหม่ single square, double squares และ pebble (ก้อนกรวด) โดยใช้ภาพในบทเรียนประกอบ และให้เด็กลองเดาก่อนเฉลยคำตอบ</p> <p>16. ครูกับเด็กศึกษาวิธีการสร้างเกมตั้งเตตามขั้นตอนในบทเรียน ตรวจสอบความเข้าใจของเด็กๆ</p> <p>17. ให้เด็กสำรวจพื้นที่สำหรับทำเกม แบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 8-10 เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วม</p> <p>18. เด็กๆ ช่วยกันทำเกมบนพื้นที่สนามที่ได้จับจอง โดยครูเป็นผู้เดินดูแลความเรียบร้อยและถูกต้อง ส่งเสริมให้เด็กพูดจำนวนนับเป็นภาษาอังกฤษระหว่างการเขียนจำนวนนับ</p> <p>19. ให้แต่ละทีมหาก้อนหินหรือก้อนกรวดสำหรับใช้เล่นเกมทีมละ 1 ก้อน</p> <p>B. Play</p> <p>20. เด็กๆ ทบทวนเพลงและจำนวนนับในบทเรียนที่ผ่านมา เพื่อนำไปใช้ประกอบการเล่น</p> <p>21. พูดคุยกับเด็กถึงเกมตั้งแต่ ดูว่าเด็กคนใดเคยเล่น ให้เล่าให้เพื่อนฟัง และฟังครูอธิบายขั้นตอนการเล่นโดยดูภาพและคำอธิบายการเล่นใน Student's Book ประกอบ ถามเด็กว่าเหมือนกับที่เด็กได้ทราบมาหรือไม่ เพียงใด</p> <p>22. แต่ละกลุ่มเล่นเกมที่ตนเองทำขึ้น โดยแบ่งผู้เล่นในแต่ละกลุ่มที่ได้แบ่งไว้ในตอนทำเกมออกเป็น 2 ทีม ทีมละ 4-5 คน</p> <p>23. อธิบายกติกาการเล่นดังนี้</p> <p>Throw a pebble. If it's out, Team B plays.</p> <p>1. ผู้เล่นตกลงกันว่าทีมใดจะเริ่มเล่นก่อน ทีมที่เริ่มเล่นส่งตัวแทน 1 คนมาโยนก้อนกรวดบนตารางสี่เหลี่ยม (โยนไปที่ละตารางตามลำดับใน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 20-21 ข้อ 3 Make and play 'Hopscotch'. ● Activity Book หน้า 19 Activity 6 ● CD-ROM และ อุปกรณ์การเล่น

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>แต่ละรอบ) ในระหว่างนั้นตัวแทนของทีมตรงข้ามยืนอยู่ที่ปลายอีกข้าง หากก้อนกรวดตกนอกตาราง ทีมผู้เล่นต้องย้ายไปยืนที่ปลายตารางเลข 100 และให้ตัวแทนอีกฝ่ายมาเล่นต่อ</p> <p>If the pebble is on a square, hop to 100 and count.</p> <p>2. หากผู้เล่นสามารถโยนก้อนกรวดตกในตาราง ให้เริ่มกระโดดขาเดียวบนตารางเดียว และกระโดดสองขาบนตารางคู่ โดยเท้าต้องไม่เหยียบเส้นคั่นระหว่างตาราง ในระหว่างนั้นให้ผู้เล่นทุกคนในทีมช่วยกันนับตัวเลขบนตารางเป็นภาษาอังกฤษ ขณะที่ผู้เล่นกระโดดไปเรื่อยๆ จนถึงตารางปลายสุด</p> <p>Hop back. Pick up the pebble. Sing too. Then take turns.</p> <p>3. หมุนตัวกลับ กระโดดขาเดียวมาที่จุดเริ่มต้น หยิบก้อนกรวดที่โยนไว้ในตอนแรกมาด้วยโดยไม่ให้ตัวล้มลง ให้ทุกคนในทีมร้องเพลง Up and Down a Hopscotch ไปด้วย ผู้เล่นกระโดดขาเดียวถึงจุดเริ่มต้นโดยไม่ล้มจะได้ 1 คะแนน และผลัดให้ผู้เล่นอีกทีมเล่นต่อ</p> <p>4. เล่นหลายๆ รอบจนผู้เล่นในแต่ละทีมผลัดกันมาเป็นผู้เล่นครบทุกคน รวมคะแนน ทีมที่ได้คะแนนมากกว่าเป็นผู้ชนะ</p> <p>24. เด็กๆ ในแต่ละทีมเริ่มเล่นพร้อมๆ กัน ครูเดินดูเพื่อให้ความช่วยเหลือตามที่เด็กต้องการ</p>	
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน (5 นาที)</p>	<p>25. ให้เด็กทำ Activity 6 Project 2 ใน Activity Book หน้า 19</p> <p>เฉลย Activity 6</p> <p>A. a. 3 b. 1 c. 2</p> <p>B. a. (3) Hop back. Pick up the pebble. Take turns. b. (1) Throw the pebble c. (2) Hop to the end. Count.</p> <p>26. ครูสรุปและอภิปรายร่วมกับเด็กว่ารู้สึกรังเกียจอย่างไรที่ได้ทำและเล่นเกมตั้งแต่เป็นภาษาอังกฤษ และแต่ละทีมพบปัญหาในการทำและเล่นเกมอย่างไร แก้ปัญหานั้นๆ อย่างไร</p> <p>27. ให้เด็กทบทวนบทพูดเข้าจังหวะ 'In the Playground' และฝึกร้องเพลง 'Up and Down a Hopscotch' ใน CD-ROM</p>	

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)	4. Show you feelings about Project 2B 28. โปรดอ่านประเมินตนเองด้านกระบวนการใน Project 1A ข้อ 18 หน้า 43 และอ่าน ข้อ 23 ของ Project 2A หน้า 68 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยให้เด็กทำ Activity 7 Project 2 ใน Activity Book	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 21 ข้อ 4 Show your feelings _ _ _ . ● Activity Book หน้า 20 Activity 7

Project 2C: Safety in the Playground

เวลา 1 ชั่วโมง

สาระสำคัญ.....การออกคำสั่ง การเตือน เพื่อความปลอดภัยในชีวิตประจำวันเป็นสิ่งจำเป็นในการสื่อสารและเป็นพื้นฐานสำหรับการใช้ภาษาในระดับที่สูงขึ้นไป

ตัวชี้วัด.....

ต.1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน

ต.1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (Chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต.1.1 ป.3/3 เลือก ระบุภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

ต.1.2 ป.3/2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ตามแบบที่ฟัง

จุดประสงค์ของบทเรียน..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตามคำเตือนในสถานการณ์จำลองได้
2. อ่านออกเสียงคำเตือนได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือกและเขียนประโยคได้ความหมายตรงกับภาพในแบบฝึกหัดได้
4. พูด/บอกคำเตือนตามสถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา.....

โครงสร้างทางภาษา

- Don't (push).
- Take turns.
- Keep out of the way.

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

คำศัพท์

- คำนาม food, way, stranger
- คำกริยา push, take
- สำนวน take turns, keep out of the way

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมในข้อ 1-2 ใน Project 2C ของ Student's Book หน้า 22-23
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ตามความพร้อม หรือ เว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activity 8 ของ Project 2 ใน Activity Book หน้า 21
5. Worksheets 2.2-2.5 สำหรับครู ในภาคผนวก ค.
6. กรรไกร กาว

การวัดประเมินผล

ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 160-171 ของคู่มือครูนี้

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none">● ครูฟังซีดี (Tracks 23-24) หรือฟังและดู CD-ROM/Website ในหัวข้อ 'Stories' เรื่อง 'Safety in the Playground' แล้วฝึกออกเสียงและทำความเข้าใจเรื่อง● ครูศึกษาการเล่นเกมที่ข้อ 2. Play 'Mime the Action'. ใน Student's Book หน้า 23 ให้เข้าใจ● ตัดภาพจาก Worksheets 2.2.-2.5 สำหรับครู ในภาคผนวก ค. ทากาวติดบนกระดาษแข็ง ระบายสีให้สวยงาม● จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในหัวข้อสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ	<ul style="list-style-type: none">● Student's Book หน้า 22 ข้อ 1 Listen to 'Safety in the Playground'. หน้า 23 ข้อ 2 Play 'Mime the Action'.● CD (Tracks 23-24) และอุปกรณ์การเล่น● Activity Book หน้า 21 Activity 8● Worksheets 2.2-2.5 สำหรับครู

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นฝึก (25 นาที)</p>	<p>1. Listen to 'Safety in the Playground'. A. look at the pictures. Chat, listen and repeat.</p> <p>1. ครูพูดคุยถึงการเล่นอย่างปลอดภัยในสนามเด็กเล่น เด็กๆ แสดงความคิดเห็นจากประสบการณ์ว่าต้องทำอะไรจึงจะไม่เกิดอันตรายในการเล่น ครูรับทุกคำตอบ จากนั้นให้เด็กดูภาพที่ 1 (Scene 1) ใน Student's Book ให้เด็กตีความจากภาพแล้วสรุป (อย่าผลักรั้วระหว่างเล่น) ครูเปิดซีดีให้เด็กฟังเฉพาะ Scene 1 ว่าคำเตือนนี้พูดเป็นภาษาอังกฤษว่าอย่างไร เด็กพูดตามซีดีหลายๆ ครั้ง และร่วมกันสรุปประโยคตักเตือน: Don't ____ . (Don't = Do not) และสอบถามความหมายของ 'push' (ผลัก)</p> <p>2. สอนในลักษณะเดียวกันนี้กับ Scenes 2-4 ให้เด็กตีความจากภาพ ฟังประโยคภาษาอังกฤษจากซีดี และร่วมกันสรุปความหมาย รูปประโยค และคำศัพท์ใหม่</p> <p>3. นำภาพจาก Worksheets 2.2-2.5 ทำยคู่มือครูนี้ทั้ง 4 ภาพ ตีบนกระดาน เขียนประโยคและหมายเลข 1-4 กำกับภาพ เด็กๆ ทบทวนคำเตือนจากภาพทั้งสี่ จากนั้นให้เด็กเล่นเกมเดาคำเตือน ครูเขียนหมายเลขบนกระดาน ใช้กระดาษปิดไม่ให้เด็กเห็น ให้เด็กทายว่าเป็นคำเตือนอะไร โดยครูถาม How can you stay safe in the playground? แบ่งเด็กเป็น 4-5 ทีม แต่ละทีมบอก 1 คำตอบ อาจซ้ำกันได้ ครูเปิดกระดาษเฉลยคำตอบทีมที่ตอบถูกได้ 1 คะแนน เล่นหลายรอบจนเด็กสามารถตอบได้คล่องแคล่ว ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ</p> <p>4. ให้เด็กทำ Activity 8 Project 2 ใน Activity Book</p> <p>เทปสคริปต์ Activity 8</p> <p>1. Don't take food from a stranger. 2. Take turns, boys. 3. Keep out of the way! 4. Don't push your friend!</p> <p>เฉลย Activity 8</p> <p>1. = d, 2 = a, 3 = b, 4 = c</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 22-23 ข้อ 1 Listen to 'Safety in the Playground'. ● CD (Tracks 23-24) และอุปกรณ์การเล่น ● Activity Book หน้า 21 Activity 8 ● Worksheets 2.2-2.5 สำหรับครู
<p>ข้อมูลเพิ่มเติม</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● รูปประโยคคำสั่ง/คำเตือนจะขึ้นประโยคด้วยกริยาช่องที่ 1 โดยละประธาน (you) ดังนั้นเมื่อเป็นประโยคห้ามจึงขึ้นด้วย Do not หรือ Don't ตามด้วยกริยาช่องที่ 1 เลย 	

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ชั้นนำไปใช้ (30 นาที)</p>	<p>2. Play 'Mime the Action'... .</p> <p>5. ทำกิจกรรมในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรมที่ 2 Play 'Let's Swing on the Swing'. ของ Project 2A ที่ผ่านมา โดยปรับเปลี่ยนกิจกรรมจากการให้เด็กพูดชักชวนตามบัตรภาพที่ได้รับมา เป็นการพูดเตือนตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยครูแบ่งเด็กเป็น 2 ทีม ให้แต่ละทีมจับหมายเลข (1-4) ซึ่งแทนกฎความปลอดภัยที่ได้เรียนมา และแสดงเหตุการณ์สมมุติให้เพื่อนอีกทีมร้องเตือน จับฉลากใหม่ทุกครั้งและให้สมาชิกในแต่ละทีมผลัดเปลี่ยนกันออกมาแสดงบทบาทสมมุติให้ครบทุกคน ทีมที่ร้องเตือนได้พร้อมเพรียงและถูกต้องได้ 1 คะแนน และทีมที่ได้คะแนนรวมมากกว่าเป็นทีมชนะ</p> <p>● กิจกรรมปรับเปลี่ยน ให้เด็กแต่ละทีมผลัดกันส่งตัวแทนออกมาเขียนหมายเลขบนกระดานและปิดไว้ ให้ทั้งทีมเป็นผู้ถามประโยค How can you stay safe in the playground? แทนครู ให้ทีมที่เหลือตอบ ครูจดคะแนนทีมที่ตอบถูก และรวมคะแนนหาทีมชนะเมื่อเล่นจบ</p>	<p>● Student's Book หน้า 23 ข้อ 2 Play 'Mime the Action'.</p>
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน (5 นาที)</p>	<p>6. ครูทบทวนสำนวนการเตือนที่เรียนมาใน Project 2C นี้และพูดคุยกับเด็กตามหัวข้อต่อไปนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนมีวิธีป้องกันอุบัติเหตุในระหว่างการเล่นอย่างไรบ้าง ใช้ได้ผลหรือไม่ นักเรียนเคยมีคนแปลกหน้ามายื่นขนมให้กินหรือไม่ นักเรียนทำอย่างไร ถ้าไม่เคย หากเกิดขึ้นนักเรียนจะทำอย่างไร <p>7. ให้เด็กไปเล่น Cat & Mouse Game, Spelling Bee, Jungle Game, Poster Play: Safety Rules in the Playground และ Talking Birds ของ Project 2 ใน CD-ROM เป็นการบ้าน</p> <p>8. ให้เด็กไปอ่านหรือฟังนิทาน 'Safety in the Playground'. ใน CD-ROM ทบทวนอีกครั้งเป็นการบ้าน</p> <p>9. ให้เด็กไปเล่น Squirrel Game ของ Project 2 ในเว็บไซต์</p>	<p>● CD-ROM พร้อมอุปกรณ์การเล่น</p>

PROJECT 2 : IN THE PLAYGROUND

Project 2D: Look at Me

เวลา 1 ชั่วโมง

กิจกรรมทุกข้อตั้งแต่ 1-6 ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับ Project 1D : Look at Me ที่ได้ให้คำอธิบายไว้ในหน้า 59-61 ของคู่มือครูนี้ โดยมีการเพิ่มเติม/ปรับ ดังนี้

1. Think back. ให้เด็กดูภาพ 1-5 ในข้อ A ใน Student's Book หน้า 24 ว่าคำศัพท์ในภาพใดที่เสียงสระในคำออกเสียงเหมือนตัว 'i' ในคำว่า 'nine' และชี้ภาพพร้อมอ่านออกเสียงคำนั้น

เฉลย ภาพที่ 1 slide ภาพที่ 2 climb ภาพที่ 4 smile ภาพที่ 5 kite

ทำในลักษณะเดียวกันกับคำศัพท์ 1-5 ในข้อ B โดยให้หาคำที่ออกเสียงสระในคำที่เหมือนกับ "i" ในคำว่า 'six'

เฉลย ภาพที่ 1 swing ภาพที่ 2 pink ภาพที่ 3 milk

ครูอาจใช้ Balloon Game (1) 'i' as in 'six' และ Balloon Game (2) 'i' as in 'nine' ใน CD-ROM สอน Phonic Reading และให้เด็กเล่นเกม Balloon Game (1) และ (2) ของ Project 2 ใน CD-ROM เป็นการบ้าน

2. Read and match. Point and say. ให้เด็กเติมบทสนทนาในลูกโป่งคำพูด โดยเลือกจากประโยคที่ให้มา

เฉลย ลูกโป่งคำพูด 2 I like that! Up and down. Up and down.

ลูกโป่งคำพูด 4 And swing on the swings.

ลูกโป่งคำพูด 5 Alright. I want to play the merry-go-round.

3. Do Activities 9-10. Then make 'My Picture Dictionary' in your Activity Book. ให้เด็กทำ Activity 9 ของ Project 2 ใน Activity Book หน้า 22

เฉลย Activity 9

A. 1. kitchen 2. eighty 3. pencil 4. ice cream 5. slide 6. bed 7. chicken 8. ninety

B. 1. I ride a bike everyday.

2. Let's climb the climbing frame.

3. Count! Eighty, ninety, one-hundred.

4. We like to swing on the swings.

4. ให้เด็กทำ Activity 10 หน้า 23 เพื่อประเมินตนเองด้านกระบวนการโดยปฏิบัติในทำนองเดียวกันกับที่ได้ทำมาในกิจกรรมที่ 4 Project 2A ข้อ 17-21 หน้า 67 ของคู่มือครูนี้

5. ให้เด็กสร้าง 'My Picture Dictionary' Project 2 หัวข้อ 'In the Playground' หน้า 97 โดยใช้สติ๊กเกอร์สำหรับ Project 2 ท้าย Activity Book จากนั้นให้ตรวจสอบความถูกต้องของ Picture Dictionary และเล่น Dictionary Game ในเว็บไซต์ www.plearnenglish.com

6. IT Time. อ่านกิจกรรม IT Time ของ Project 1D ข้อ 4 ในหน้า 60 ของคู่มือครูนี้และทำกิจกรรมในหน้า 25 ของ Student's Book ในลักษณะเดียวกัน โดยให้เด็กชี้ที่ภาพตามหมายเลข 1-5 ฟังเสียงและออกเสียงตามซีดี (Track 26) โดยเปลี่ยนคำศัพท์เป็น 1. Capital Lock (แป้นที่ใช้กดเมื่อต้องการเปลี่ยนเป็นตัวอักษรพิมพ์ใหญ่) 2. Shift (แป้นที่ใช้กดพร้อมตัวอักษรเพื่อพิมพ์ตัวพิมพ์ใหญ่หรือพร้อมกับแป้นอื่นเพื่อพิมพ์สัญลักษณ์ที่แสดงอยู่ข้างบนของแป้นนั้น) 3. Backspace (แป้นที่กดเพื่อลบตัวอักษรที่อยู่ก่อนหน้าเคอร์เซอร์หรือลบข้อความที่เลือกไว้) 4. Spacebar (แป้นที่ใช้เพื่อเลื่อนเคอร์เซอร์ไปข้างหน้าหนึ่งช่อง) และ 5. Enter (แป้นที่ใช้เพื่อย้ายเคอร์เซอร์ไปที่ต้นบรรทัดถัดไป)

PROJECT 2: IN THE PLAYGROUND

7. Hooray! ให้เด็กและครูช่วยกันคัดเลือกเพื่อนที่มีลักษณะกระบวนการตีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project 2 นี้ (ดูกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อ 23 ของ Project 2A หน้า 68) และคัดเลือกชิ้นงานตีเด่นจากชิ้นงานทั้งหมดที่ทำใน Project 2 นี้
8. Look at 'My English File'. ครูช่วยเด็กจัดระบบเก็บชิ้นงานต่างๆ ที่ได้จากการทำ Project ลงในแฟ้ม/กล่อง 'My English File' ที่เด็กได้ทำไว้ใน Project 1D แฟ้มนี้เปรียบเหมือนแฟ้มสะสมผลงานหรือพอร์ตโฟลิโอ (portfolio) วิชาภาษาอังกฤษของเด็ก

PROJECT 3: ALL ABOUT US

แผนการสอน Project 3: All about Us

Project 3A: A 'Who Is It?'. Game

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ..... การรู้คำศัพท์และให้ข้อมูลเกี่ยวกับรูปพรรณของบุคคลเป็นสิ่งจำเป็นในการใช้ภาษาเพื่อสื่อสาร

ตัวชี้วัด..... ต. 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต. 1.1 ป.3/3 เลือกระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

ต. 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ

ต. 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง

ต. 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง

ต. 1.2 ป.3/5 บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้เคียงหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง

จุดประสงค์ของบทเรียน..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. อ่านออกเสียงคำศัพท์และบทพูดเข้าจังหวะได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน
2. เลือกคำที่เชื่อมโยงกับคำหรือตรงความหมายในประโยคในแบบฝึกหัดได้
3. ตอบคำถามง่ายๆ จากการฟังนิทานใน CD-ROM และการอ่านบทอ่านสั้นๆ ในแบบฝึกหัดได้
4. พูดโต้ตอบและพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับเพื่อนในการเล่นเกม
5. พูดแสดงความรู้สึกในกิจกรรมที่ทำเพื่อประเมินตนเองได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา.....

โครงสร้างทางภาษา

- She has (a) (big/sharp) eyes/lips/hair/nose.
- Who is it?
- Is it (Nan) ?

คำศัพท์

- ส่วนของร่างกาย : eyes, lips, hair

คุณศัพท์ : short, long, curly, straight, big, small, thin, thick

สื่อการเรียนรู้แหล่งสื่อ

1. กิจกรรม ข้อ 1-4 ใน Project 3A ของ Student's Book หน้า 26-29
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 1-3 ของ Project 3 ใน Activity Book หน้า 24-26

PROJECT 3: ALL ABOUT US

5. กระดาษสองหน้า 1 อัน
6. กระดาษ A4 จำนวนเท่าที่นักเรียนในห้อง
7. ดินสอ ดินสอสี สีเทียน
8. ภาพดาราที่ได้กัคุ้นเคย 4 ภาพ

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 160-171 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรม ข้อ 4 Show your feelings หน้า 29 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินใน ข้อ 1

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Tracks 27-30) และฝึกพูดเข้าจังหวะให้เหมือน (ดูการสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะโดยใช้ CD ข้อ 1.7 หน้า 31-32 ของคู่มือครูนี้) และฝึกกดหยุด (Pause) หลังบทพูดเข้าจังหวะแต่ละท่อนให้คล่อง หรือฟังและดูนิทานเรื่อง 'Snow White and the Seven Dwarfs' (1) ใน CD-ROM Project 3 ในหัวข้อ stories และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำ "การสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM หน้า 32-34 ของคู่มือครูนี้" ● ครูอ่านนิทานและทำความเข้าใจเรื่องแต่ละตอนในภาพ 1-3 ของหน้า 26-27 <p>บทพูดเข้าจังหวะ (จาก Student's Book หน้า 26 Track 28)</p> <p>● ● ● ● ● ● ● Mirror, mirror, on the wall, ● ● ● ● ● ● ● On the wall, on the wall, ● ● ● ● ● ● ● Mirror, mirror, on the wall, ● ● ● ● ● ● ● Who's the fairest of us all? ● ● ● ● ● It must be me. ● ● ● ● ● ● ● I have dark brown eyes. ● ● ● ● ● ● ● I have a big, sharp nose. ● ● ● ● ● ● ● I have long, straight hair. ● ● ● ● ● ● ● I'm the fairest of the fair.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 26-27 ข้อ 1 Listen and chant. และหน้า 28 ข้อ 2 Chat. ● Activity Book หน้า 24-26 Activities 1-3 ● CD Tracks 27-30 และอุปกรณ์การเล่น ● วัสดุอุปกรณ์ตามรายการ ข้อ 5-7 ในสื่อการเรียนรู้

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>บทพูดเข้าจังหวะ (จาก Student's Book หน้า 27 Track 29)</p> <p>● ● ● ● It's sweet Snow White.</p> <p>● ● ● ● ● She has big, blue eyes.</p> <p>● ● ● ● ● She has thin, red lips.</p> <p>● ● ● ● ● ● She has short, curly hair.</p> <p>● ● ● ● ● ● She's as pretty as a doll,</p> <p>● ● ● ● ● ● The fairest of us all.</p> <p>● ● ● ● ● Oh, no! Not Snow White!</p> <p>● ● ● ● It must be me!</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Track 29) และฝึกออกเสียงคำศัพท์ตามซีดี ● ครูศึกษาวิธีเล่นเกมในข้อ 3. Make and play 'Who Is It?' ● ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามที่ระบุในหัวข้อ สื่อการเรียนรู้ ทุกข้อ 	
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Listen and chant. A. Look and listen to 'Snow White and the Seven Dwarfs'. (1) 1. ครูชูกระจกพร้อมพูด This is a mirror. แล้วออกเสียงคำว่า mirror ให้เด็กพูดตามหลายๆ ครั้ง และสุ่มตรวจสอบความหมาย 2. ครูถามเด็กๆ ว่าใครจำได้ว่านิทานเรื่องใด มีกระจกเข้ามาเกี่ยวข้อง หากเด็กนึกไม่ออก ครูอาจบอกใบ้โดยพูด "กระจกวิเศษ บอกข้าเกิด ใครงามเลิศในปฐพี" ถ้าไม่มีใครในห้องรู้จักนิทานเรื่องนี้ ครูเฉลยว่า สโนว์ไวท์ กับคนแคระทั้งเจ็ด และบอกเด็กว่าจะได้ฟังนิทานเรื่องนี้ ครูเล่าเริ่มต้นของเรื่องหรือให้เด็กเล่า (กรณีที่เด็กบางคนรู้จักนิทานเรื่องนี้) หรือช่วยกันเล่า และใช้ภาพจาก Student's Book หน้า 26 (ภาพข้อ A.1) ประกอบการเล่า ตอนที่พระราชินีถามกระจกวิเศษ และทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาด้วยการซักถามความหมายของคำศัพท์ในขณะที่เล่า เช่น อวัยวะบนใบหน้า และคำคุณศัพท์บรรยายลักษณะ เช่น eyes, nose, long, big ฯลฯ ส่วนคำศัพท์ใหม่ เช่น sharp, straight, ฯลฯ อาจให้เด็กบรรยายตามภาพเป็นภาษาไทย โดยครูยังไม่ให้คำภาษาอังกฤษในตอนนี 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 26 ข้อ 1 Listen and chant. ● กระจกส่องหน้า

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำเสนอ (1) ขั้นฝึก (1) ขั้นนำไปใช้ (1) (40 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. ครูบอกเด็กๆว่าจะได้ฟังซีดีในตอนที่ได้ (ช่วยกัน) เล่ามาและบทพูดเข้าจังหวะ ตอนที่พระราชินีถามกระจกวิเศษว่า “ใครงามเลิศในปฐพี” และเปิดซีดี (Tracks 27-28) ให้เด็กฟังและถามว่าประโยค “ใครงามเลิศในปฐพี” เป็นประโยคภาษาอังกฤษอย่างไร หากเด็กตอบไม่ได้หรือไม่ถูกต้อง บอกให้เด็กฟัง ประโยคสุดท้ายของท่อนแรกและเปิดซีดีบทพูดเข้าจังหวะ (Track 28) ให้เด็กฟังอีกครั้งโดยหยุดที่ท่อนแรก 4. ครูบอกเด็กๆให้ฟังว่า พระราชินีพูดกับตนเองว่า “จะต้องเป็นฉัน” เปิดซีดี (Track 28) ท่อนที่ 2 ให้เด็กฟังและหาว่าประโยคภาษาอังกฤษคืออะไร (คำตอบคือ It must be me.) จากนั้นเปิดซีดี (Track 28) ท่อนที่ 2 อีกครั้ง ให้เด็กฟังพร้อมดูภาพพระราชินีและชี้ตามคำบรรยายที่ได้ยิน ครูสุ่มตรวจสอบความถูกต้องโดยเปิดซีดีและหยุดเป็นช่วงๆ พร้อมสอบถามความหมายของคำศัพท์ใหม่ dark brown eyes, sharp nose, straight hair โดยให้เด็กเดาจากภาพพระราชินี B. Chat. Then say the chant _ _ _. 5. ครูให้เด็กฟังซีดีบทพูดเข้าจังหวะ (Track 28) และพูดตาม 1-2 ครั้ง และอาจเคาะจังหวะและแสดงท่าทางไปด้วย) 6. บอกให้เด็กทราบว่าจะได้ฟังว่ากระจกวิเศษตอบพระราชินีอย่างไร เปิดซีดีบทพูดเข้าจังหวะ (Track 29) เฉพาะท่อนแรก โดยปฏิบัติในทำนองเดียวกันกับขั้นตอนข้อ 4 โดยให้เด็กหาว่ากระจกวิเศษตอบคำถามของพระราชินีอย่างไร ใครคือคนที่สวยที่สุด ถ้าเด็กตอบไม่ได้ชี้แนะให้ฟังชื่อคน (เด็กควรตอบได้ว่าเป็น Snow White) 7. ครูให้เด็กคาดเดาว่าพระราชินีจะเห็นด้วยกับคำตอบของกระจกวิเศษหรือไม่ ครูชี้แนะให้เด็กดูภาพประกอบและเปิดซีดี (Track 29) ท่อนหลัง คำพูดของพระราชินีเพื่อตรวจสอบคำตอบ 8. ครูให้เด็กฟังซีดีบทพูดเข้าจังหวะอีกครั้งและดูภาพสโนว์ไวท์ (ข้อ C. 2) ประกอบ บอกชื่ออวัยวะบนใบหน้า (ซึ่งเรียนมาแล้ว) ตามที่ได้ยิน (เช่น eyes, hair) และให้เดาความหมายของคำศัพท์ใหม่ thin, lips, curly โดยใช้ภาพของสโนว์ไวท์ช่วยในการเดาความหมาย จากนั้นเปิดซีดีอีกครั้งให้เด็กพูดตาม 9. ครูให้เด็กดูภาพเหตุการณ์ที่เกิดต่อจากนั้น (ภาพข้อ B. 3-4) พูดคุยตามภาพและให้เด็กฟังซีดี (Track 30) และชี้ภาพตาม 10. ครูให้เด็กเดาความหมายของคำศัพท์ angry, kill, forest โดยให้ใช้ภาพช่วยในการเดา 11. ครูแบ่งเด็กเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ให้แต่ละกลุ่มคิดทำทางและอุปกรณ์ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 26-27 ข้อ 1. Listen and chant. ● CD (Tracks 28-30) หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น ● Activity Book หน้า 24 Activity 1

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ประกอบการแสดงบทบาทสมมติเป็นพระเอกวิเศษ พระราชินี และสโนว์ไวท์ โดยส่งตัวแทนออกมาแสดงและมีเพื่อนๆ ในกลุ่มเป็นผู้พูดบทพูดเข้าจังหวะประกอบท่าทาง ทั้งห้องช่วยกันลงคะแนนเสียงว่าชอบการแสดงของกลุ่มใดมากที่สุด โดยให้เหตุผลประกอบ และให้กลุ่มที่ได้รับคะแนนเสียงสูงสุดนำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ท้าย Activity Book จำนวน 2 ดวง กลุ่มที่เหลือได้ sticker 1 ดวง ไปติดที่ Activity 1 Project 3 ใน Activity Book เพื่อเป็นรางวัลความสำเร็จของทุกคน</p> <p>ครูอาจใช้เว็บไซต์ในการเล่นเกมนี้แทนการสอน โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ “การสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM” ในหน้า 32-33 ของคู่มือครูนี้</p>	
ขั้นสรุป/การบ้าน (5 นาที)	<p>12. ให้เด็กทำ Activity 1 Project 3 ใน Activity Book หน้า 24</p> <p>เฉลย Activity 1</p> <p>hair: short, long, straight, curly lips: thin, thick nose: long, sharp, small, big eyes: small, big</p>	
ข้อมูลเพิ่มเติม สำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● คำศัพท์บางคำในภาษาอังกฤษอาจมีความหมายได้มากกว่า 1 ความหมาย เช่น sweet หากใช้กับรสชาติอาหาร แปลว่า หวาน แต่หากใช้บรรยายคุณลักษณะของบุคคล เช่น sweet Snow White จะหมายถึง อ่อนหวาน อ่อนโยน หรือคำว่า sharp หากใช้กับของใช้จะแปลว่า แหลม คม แต่ถ้าประกอบการบรรยายลักษณะจมูก จะหมายถึง จมูกโด่ง เชิด คำว่า short อาจหมายถึงสั้นหรือเตี้ยก็ได้ เป็นต้น ดังนั้นในการให้ความหมายของคำศัพท์ ครูจะต้องคำนึงถึงบริบทที่คำศัพท์นั้นๆ ปรากฏด้วย ● fair ในที่นี้เป็นคำคุณศัพท์ที่ใช้บรรยายลักษณะสีผม (hair) หรือสีผิว (skin) คือ เป็นผมหรือผิวสีอ่อนๆ 	
ขั้นนำเสนอ (2) ขั้นฝึก (2) (20 นาที)	<p>2. Chat.</p> <p>A. Look at the words in ①-⑧ _ _ _ .</p> <p>13. ครูให้เด็กดูคำศัพท์ในแต่ละข้อ (1-8) บอกให้ทราบว่าเป็นคำศัพท์บรรยายลักษณะบุคคลตามที่ได้เรียนมาแล้ว ฟังซีดี (Track 31) และออกเสียงตาม พร้อมชี้แต่ละข้อ (1-8) ให้เด็กดูการสะกดคำของคำศัพท์ที่อยู่ในแถบสี □ ของแต่ละข้อ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 28 ข้อ 2 Chat. ● Activity Book หน้า 25 Activity 2 ● CD (Track 31) และอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>14. ครูตรวจสอบการออกเสียงและการสะกดคำ โดยสุ่มบอกเลขข้อ (1-8) ให้เด็กอ่านคำในแถบสีของข้อนั้นๆ และบอกตัวสะกด</p> <p>15. ครูให้เด็กดูสัญลักษณ์ \neq ระหว่างวงกลม 2 วง สอบถาม ว่าน่าจะหมายความว่าอย่างไร หากเด็กตอบไม่ถูกต้อง ชี้แนะให้เด็กนึกถึงสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ แล้วสรุปร่วมกับเด็กว่าสัญลักษณ์ \neq หมายความว่า 'ไม่เท่ากับ' ในที่นี้หมายถึงคำศัพท์ในวงกลม 2 วงนี้มีความหมายตรงข้ามกัน</p> <p>16. ครูสุ่มเรียกเด็ก บอกคำศัพท์ 1 คำ แล้วให้เด็กบอกคำตรงกันข้าม เพื่อตรวจสอบความเข้าใจอีกครั้ง หรืออาจแบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่ม ผลัดกันบอกคำศัพท์ ให้อีกกลุ่มบอกคำตรงข้าม โดยผู้เล่นในแต่ละครั้งต้องไม่ซ้ำกัน</p> <p>17. ครูให้เด็กทำ Activity 2 Project 2 ใน Activity Book หน้า 25</p> <p>เฉลย Activity 2</p> <p>1. This is my <input type="checkbox"/>brother <input type="checkbox"/>sister. <input checked="" type="checkbox"/>His <input type="checkbox"/>Her name is Nan. She has <input type="checkbox"/>long <input checked="" type="checkbox"/>short straight hair, <input checked="" type="checkbox"/>small <input type="checkbox"/>big eyes, and a <input type="checkbox"/>small <input checked="" type="checkbox"/>long nose. She also <input type="checkbox"/>has <input checked="" type="checkbox"/>have thin <input type="checkbox"/>mouth <input type="checkbox"/>lips.</p> <p>2. This is my <input checked="" type="checkbox"/>brother <input type="checkbox"/>sister. <input type="checkbox"/>His <input checked="" type="checkbox"/>Her name is Ben. He has <input checked="" type="checkbox"/>long <input type="checkbox"/>short curly hair, <input type="checkbox"/>small <input checked="" type="checkbox"/>big eyes, and a <input type="checkbox"/>long <input checked="" type="checkbox"/>small nose. He also <input type="checkbox"/>has <input checked="" type="checkbox"/>have big <input checked="" type="checkbox"/>lips <input type="checkbox"/>teeth.</p>	
<p>ชั้นนำไปใช้ (2) (30 นาที)</p>	<p>3. Make and play 'Who Is It?'. A. Look at your friend and draw _ _ _ .</p> <p>18. ครูให้เด็กทำกิจกรรมข้อ 3 บอกให้เด็กทราบว่าจะให้แต่ละคนวาดภาพเหมือนของเพื่อนและนำไปเล่นเกม</p> <p>19. ครูให้เด็กๆ จับคู่เพื่อนที่จะวาดรูปให้กันและกันตามชอบ จากนั้นแต่ละคู่นั่งหันหน้าเข้าหากัน วาดภาพเหมือนของเพื่อนตามที่ได้เห็น โดยเน้นเฉพาะส่วนใบหน้า ศีรษะ และผม แล้วเขียนชื่อเพื่อนที่ตนวาดด้านหลังภาพ</p> <p>B. Does the picture look like you? _ _ _ .</p> <p>20. เด็กแลกเปลี่ยนที่วาดให้กัน เพื่อดูว่าเหมือนตนเองหรือไม่ ให้คำแนะนำและขอให้เพื่อนปรับแก้ไขตามที่สามารถตกลงกันได้ จากนั้นเด็กๆ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 28 ข้อ 3 Make and play 'Who Is It?' ● วัสดุอุปกรณ์ตามข้อ 6-8 ในสื่อการเรียนรู้

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>นำภาพเหมือนของตนเองที่เพื่อนวาดให้ไปให้ครูรวบรวมเพื่อนำไปเล่นเกม Who Is It?</p> <p>C. In groups of 4, play 'Who Is It?' _ _ _ .</p> <p>21. ครูสาธิตการเล่นเกมโดยนำภาพดารา 4 ภาพที่ครูเตรียมมาติดบนกระดาน สอบถามชื่อดาราทั้ง 4 คนจากเด็กๆ และแจ้งให้เด็กทราบว่า จะเล่นเกม Who Is It? (ใครเอ่ย) ให้เด็กฟังคำบรรยาย จากครูและดูภาพทั้ง 4 ภาพ แล้วทายว่าครูกำลังบรรยายภาพดาราคันใด โดยให้เด็กถาม Is it (ชื่อดารา)?</p> <p>22. ครูแบ่งเด็กเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ในกลุ่มให้ช่วยกันฟังคำบรรยายจากครู และปรึกษากัน พร้อมส่งตัวแทนทาย โดยใช้รูปประโยคที่กล่าวมาในข้อ 21 เริ่มเล่นโดยครูบรรยายภาพดารา 1 คน ใช้รูปประโยค My person has _ _ _ . Who is it? เด็กแต่ละกลุ่มผลัดกันทาย โดยพูดว่า Is it (ชื่อ)?</p> <p>23. ครูแจกภาพวาดที่รวบรวมจากเด็กใน ข้อที่ 20 ข้างต้น ดูไม่ให้ตรงกับเจ้าของภาพ ให้แต่ละคนดูเฉพาะภาพที่ตนได้รับ กำชับไม่ให้บอกเพื่อนว่าตนได้รับภาพของใคร และไม่ให้เพื่อนเห็นชื่อที่เขียนไว้ด้านหลังภาพ จากนั้นแต่ละคนเตรียมบรรยายภาพที่ตนได้รับ</p> <p>24. ครูแจ้งให้เด็กทราบว่า จะเล่นเกมคล้ายกับที่ครูสาธิตกันทั้งชั้น โดยการเล่นครั้งนี้เด็กจะเป็นผู้บรรยายภาพที่ตนได้รับ และผู้เล่นในกลุ่มจะต้องทายว่า เป็นภาพของเพื่อนคนใดในชั้น ซึ่งอาจไม่ใช่เพื่อนในกลุ่มที่กำลังเล่นก็ได้ เด็กๆ ต้องใช้การสังเกตจากภาพ พร้อมฟังคำบรรยาย และวิเคราะห์ว่าตรงกับลักษณะของเพื่อนคนใดในห้องก่อนตอบคำถาม</p> <p>25. ในกลุ่ม 4 คน ผู้เล่นคนแรกชูภาพวาดที่ตนได้รับให้เพื่อนดู โดยไม่ให้เพื่อนเห็นชื่อเจ้าของภาพด้านหลัง และบรรยายภาพของตนให้เพื่อนทายจนครบทั้ง 3 คน จึงเฉลยโดยตอบ It's (ชื่อ). ผู้ตอบถูกได้ 1 คะแนน หากไม่มีผู้ใดตอบถูก ผู้บรรยายภาพเฉลย และได้ 1 คะแนน เล่นจนทุกคนได้บรรยายภาพที่ได้รับจากครู ผู้เล่นที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ</p> <p>26. เด็กๆ นำภาพคืนให้ครูเพื่อแจกคืนให้เจ้าของภาพ เจ้าของภาพเขียนชื่อตนเองใต้ภาพพร้อมชื่อผู้วาด ครูเขียนรูปประโยคให้ดูบนกระดาน</p> <p>This is _____ . (ชื่อเจ้าของภาพ)</p> <p>Drawn by _____ . (ชื่อผู้วาด)</p> <p>D. Which picture do you like? Why?</p>	

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>27. ให้เด็กติดภาพวาดบนผนังหรือบอร์ด เพื่อนเดินดูเพื่อชื่นชมและประเมินผลงานของกันและกัน โดยครูเขียนแบบประเมินบนกระดาน ให้เด็กลอกลงกระดาษที่แจกให้ และดำเนินการประเมินโดยเลือกภาพที่ชอบมากที่สุดเพียงภาพเดียวและเขียนลงในแบบประเมิน ครูนำผลการประเมินมาใช้เป็นเกณฑ์หนึ่งในการตัดสินผลงานต่อไป ให้ผู้ที่ได้รับการลงคะแนนสูงสุดนำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ท้าย Activity Book จำนวน 2 ดวง และคนอื่นๆ คนละ 1 ดวง ติดบนผลงาน เพื่อเป็นรางวัลความสำเร็จของทุกคน</p> <div data-bbox="607 934 1159 1199" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>I like _____'s picture drawn by _____ the most. เพราะ _____ _____</p> <p style="text-align: center;">ลงชื่อ _____</p> </div> <p>E. Keep your picture in 'My Book about Me'.</p> <p>28. เด็กๆ นำภาพเหมือนของตนเองเก็บรวบรวมในสมุด My Book about Me ที่ได้ทำมาแล้ว</p>	
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน (5 นาที)</p>	<p>29. ครูสรุปการบรรยายลักษณะใบหน้าของบุคคล ตามเกมที่นักเรียนได้เล่นมา ครูอาจตรวจสอบความเข้าใจและทบทวน อธิบายเพิ่มเติมในโครงสร้างที่ยังเป็นปัญหาสำหรับเด็กที่ครูพบในระหว่างการเดินดู ในขณะที่เด็กเล่นเกม</p> <p>30. ครูเปิด CD-ROM Project 3 ได้หัวข้อ Games แนะนำการทำ Poster Play โดยบอกให้เด็กทราบว่าจะได้วาดภาพในหน้าตนเอง และสร้างสรรค์กรอบภาพโดยใช้ภาพที่ให้มาในทำนองเดียวกับการทำ Poster Play ใน Project 1 แล้วให้นำภาพตนเองที่วาดภาพมาเล่นเกม 'Who Is It?' เหมือนที่ได้เล่นกันมาแล้วในห้องในช่วงพัก</p> <p>31. ครูเปิด CD-ROM Project 3 ได้หัวข้อ Games ทบทวนหรือแนะนำการเล่นเกม Cat&Mouse:sm/sn, และ Picture Game : My Face โดยกดปุ่ม Demo เล่นให้ดู และให้เด็กไปเล่นเองเป็นการบ้านรวมทั้งให้ไปฟังและทบทวนบทพูดเข้าจังหวะในนิทาน 'Snow White and the Seven Dwarfs' ได้หัวข้อ Stories ของ Project 3 ในเว็บไซต์</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (15 นาที)</p>	<p>4. Show your feelings about Project 3A _ _ _ .</p> <p>32. อ่านกิจกรรมที่ 3 Show your feelings _ _ _ . ใน Project 1 A ข้อ 18 หน้า 43 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้</p> <p>33. ครูพูดคุยกับเด็กให้ย้อนคิดไปถึงกิจกรรมที่ผ่านมาใน Project 3A และสอบถามเด็ก ๆ ว่า จะสามารถใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วในสถานการณ์ใดบ้างในชีวิตจริง รับทุกคำตอบที่เป็นไปได้</p> <p>34. ครูให้เด็กทำกิจกรรม Activity 3 Project 3 ใน Activity Book หน้า 26 ครูอธิบายคำสั่ง โดยอ่านแต่ละข้อให้เด็กฟัง ตรวจสอบให้แน่ใจว่าเด็กเข้าใจวิธีการและให้เด็กทำพร้อมกัน</p> <p>35. ครูบอกเด็ก ๆ ว่าในตอนปลาย Project 3 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้ที่ทำกิจกรรมตลอด Project 2 ได้เก่งที่สุด (Smart Boy/Girl) และผู้ที่มีมิตรไมตรีต่อทุกคนมากที่สุด (Friendly Boy/Girl) ในระหว่างการเรียนในห้องเรียน ฉะนั้นเด็ก ๆ จึงควรสังเกตเพื่อน ๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย</p> <p>36. ครูให้เด็ก ๆ เสนอแนวการสังเกตและตัดสินผู้ที่ทำกิจกรรมตลอด Project 2 ได้เก่งที่สุด และผู้ที่มีมิตรไมตรีต่อทุกคนมากที่สุด แล้วครูและเด็กช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ผู้ที่ทำกิจกรรมเก่ง : เป็นผู้ นำในการทำกิจกรรม สามารถทำกิจกรรมได้คล่องแคล่ว ถูกต้อง และสามารถใช้ภาษาในการทำกิจกรรมได้ถูกต้อง ● ผู้ที่มีมิตรไมตรี : มีอัธยาศัย พูดจาอ่อนหวาน มีน้ำใจ แบ่งปัน และช่วยเหลือเพื่อน เป็นที่ชื่นชอบของเพื่อน ๆ ฯลฯ <p>37. ครูควรนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาพร้อมกับแบบสังเกตและแบบบันทึกอื่นๆ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก ข้อ 173</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 29 ข้อ 4 Show your feelings _ _ _ . ● Activity Book หน้า 26 Activity 3

PROJECT 3: ALL ABOUT US

Project 3B: A 'You and Me' Record

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ การรู้คำศัพท์และพูดขอหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับอายุ น้ำหนัก ส่วนสูง เป็นสิ่งจำเป็นในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ

ต 1.1 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง

ต 1.2 ป.3/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

ต 1.3 ป.3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเรื่องใกล้ตัว

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. อ่านออกเสียงคำศัพท์และบทพูดเข้าจังหวะเกี่ยวกับจำนวนนับ อายุ น้ำหนัก ส่วนสูง ได้ถูกต้องตามหลักการอ่านได้
2. เลือกภาพตรงตามความหมายของกลุ่มคำ และประโยคที่ฟังในบทฟัง/อ่านในแบบฝึกหัดได้
3. ตอบคำถาม พูดโต้ตอบ และให้ข้อมูลเกี่ยวกับอายุ น้ำหนัก และส่วนสูงในบทฟัง/นิทานที่มีภาพประกอบและในการเล่นเกมได้
4. พูดโต้ตอบและให้ข้อมูลน้ำหนักและส่วนสูงของตนเองและเพื่อนในการทำกิจกรรมการชั่งน้ำหนักและวัดส่วนสูงได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- I am (nineteen) years old.
- How old are you?
- How much do you weigh?
- I weigh thirty kilograms.
- How tall are you?
- I am (one hundred) centimetres tall.

คำศัพท์

- จำนวนนับ : nineteen, twenty-one, thirty, forty-four, one hundred and ten, two hundred etc.
- อื่นๆ : year, old, weigh, tall, kilo, centimetre, friend.

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรม ข้อ 1-7 ใน Project 3 B ของ Student's Book หน้า 30-34
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plelearnenglish.com

PROJECT 3: ALL ABOUT US

3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 4-9 ใน Activity Book หน้า 27-33
5. ดินสอ 20 แท่ง และกล่องใส่ดินสอ
6. ลูกบอล 1 ลูก
7. เครื่องชั่งน้ำหนัก 1-2 เครื่อง และสมุดจดบันทึก
8. ที่วัดส่วนสูง
9. ดินสอสี สีเทียน
10. กรรไกร กาว

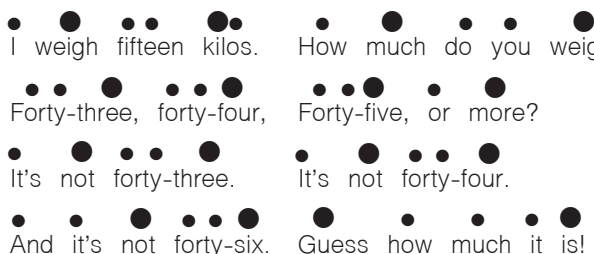
การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 160-171 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรม ข้อ 7 Show your feelings _ _ _ หน้า 34 ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินใน ข้อ 1

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Tracks 32-33, 35-36 และ 38-39) และมีกพุดเข้าจังหวะให้เหมือน (ดูคำแนะนำ 'การสอนเพลงและบทพุดเข้าจังหวะโดยใช้ CD ข้อ 1.7 หน้า 31-32 ของคู่มือครูนี้) หรือ ฟังและดู นิทานเรื่อง 'Snow White and the Seven Dwarfs' (2, 3, 4) ใน CD-ROM Project 3 และฝึกใช้ ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอนโดยดูคำแนะนำการสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM หน้า 32-34 ของคู่มือครูนี้ ครูอ่านนิทานและทำความเข้าใจนิทานประกอบบทพุดเข้าจังหวะ ในหน้า 30-33 บทพุดเข้าจังหวะ (จาก Student's Book หน้า 30 Track 33) <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>● ● ● ●</p> <p>I am nineteen,</p> <p>● ● ● ● ●</p> <p>How old are you?</p> <p>● ● ● ● ●</p> <p>Eight, nine, or ten?</p> <p>● ● ● ●</p> <p>Nine years old.</p> <p>● ● ● ●</p> <p>Six of them,</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>● ● ● ● ●</p> <p>Nineteen years old.</p> <p>● ● ● ● ●</p> <p>Five, six, seven,</p> <p>● ● ● ●</p> <p>I am nine,</p> <p>● ● ● ● ●</p> <p>But all my friends,</p> <p>● ● ● ● ●</p> <p>Are older than ten.</p> </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 30 ข้อ 1. Listen and chant. หน้า 31 ข้อ 3. Chant 'How Much Do You Weigh?'. และหน้า 32-33 ข้อ 5 Listen and sing. ● Activity Book หน้า 27-33 Activities 4-9 ● วัสดุอุปกรณ์ ในสื่อการเรียนรู้

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>บทพูดเข้าจังหวะ (จาก Student's Book หน้า 31 track 36)</p>  <p>I weigh fifteen kilos. How much do you weigh, Forty-three, forty-four, Forty-five, or more? It's not forty-three. It's not forty-four. And it's not forty-six. Guess how much it is!</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Tracks 34, 41) ฟังอ่านตามซีดีและทำความเข้าใจกิจกรรมเพื่อเสนอแนะเด็กๆ ในการทำ Activities 4 และ 6 ● ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ทุกข้อในสื่อการเรียนรู้ 	
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)</p>	<p>1. Listen and chant. A. Look and listen to 'Snow White _ _ _'.</p> <p>1. พูดคุยกับเด็กเกี่ยวกับนิทานเรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ดที่ได้ฟังมาแล้วจาก Project 3A สอบถามเด็กที่เคยอ่านนิทานเรื่องนี้ว่าสโนว์ไวท์พบใครในป่า หากยังไม่มีใครเคยอ่าน ครูให้เด็กเปิด Student's Book หน้า 30 เพื่อดูคำตอบ (คำตอบคือคนแคระทั้งเจ็ด)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 30 ข้อ 1. Listen and chant. ● CD (Tracks 32-33) หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเสนอ (1) ชั้นฝึก (1) (15 นาที)</p>	<p>2. ทบทวนจำนวนนับ 5 ถึง 20 (five _ _ _ twenty) ให้เด็กลองเดาจำนวนแท่งดินสอในกล่องที่ครูเตรียมไว้ ครูถาม How many? เด็กเดาตามที่คิด ครูสุ่มให้เด็กหลายๆ คนเดาและตอบ จากนั้นให้เด็กนับจำนวนแท่งดินสอพร้อมๆ กัน เพื่อดูว่าใครเดาไว้ถูกบ้าง</p> <p>3. ให้เด็กดูภาพใน Student's Book หน้า 30 อีกครั้ง พูดคุยว่าจำนวนนับในบทพูดเข้าจังหวะระหว่างสโนว์ไวท์กับคนแคระน่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร (คำตอบคืออายุ)</p> <p>4. บอกเด็กว่าจะได้ฟังบทพูดเข้าจังหวะที่สโนว์ไวท์กับคนแคระพูดคุยกันเรื่องอายุ ให้เด็กเดาว่าสโนว์ไวท์และคนแคระทั้งเจ็ดคนน่าจะอายุเท่าไร</p> <p>5. ครูสอนกิจกรรมบทพูดเข้าจังหวะ 'I Am Nineteen.' โดยใช้ ซีดี (Tracks 32-33) และสอนในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม ข้อ 1 Chant 'This Is My Family'. ของ Project 1A ข้อ 1-9 ในหน้า 39-40 ของคู่มือครูนี้หรืออาจสอนโดยใช้เว็บไซต์ เรื่อง 'Snow White and the Seven Dwarfs' ได้หัวข้อ Stories ของ Project 3 โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ 'การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะโดยใช้ CD-ROM' ข้อ 1.7 หน้า 31-32 ของคู่มือครูนี้</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ดินสอในกล่องจำนวน 20 แท่ง

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>6. ตรวจสอบคำตอบที่ได้ถูกๆ เค้าไว้ร่วมกัน และสอบถามเด็กว่า Snow White พูดอย่างไรในการถามอายุของคนแคระ (คำตอบคือ How old are you?) และ 'friends' ที่คนแคระพูดถึงน่าจะหมายถึงใคร (คำตอบคือคนแคระอีก 6 คน ซึ่งเด็กจะเห็นจากภาพประกอบในหน้า 18)</p> <p>B. Say the chant and act it out.</p> <p>7. แบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มแบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อย ออกมาแสดงบทบาทพูดเข้าจังหวะตามบท Snow White และคนแคระโดยคิดท่าทางประกอบ</p> <p>8. หากมีเวลาครูอาจให้เด็กทำกิจกรรมเสริมเพื่อให้ฝึกมากขึ้นโดยแบ่งเด็กเป็นกลุ่ม 2-3 กลุ่ม แต่ละกลุ่มช่วยกันดัดแปลงบทพูดโดยใช้อายุจริงของเด็กเอง แล้วคิดท่าทางประกอบตามชอบ แสดงให้เพื่อนๆ ทั้งชั้นชม และตัดสินหากกลุ่มที่ถูกต้องใจเพื่อนๆ มากที่สุด</p> <p>9. ให้เด็กทำ Activity 4 Project 3 ใน Activity Book หน้า 27</p> <p>ซีดีสคริปต์ Activity 4 Project 3 (Track 34)</p> <p>C. จับคู่ชนมแค้นวันเกิดกับเจ้าของวันเกิด ฟังซีดี ตรวจสอบคำตอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. = B. This is Lek. He is eight. 2. = D. This is Ken. He is ten. 3. = A. This is Nong. She is sixteen. 4. = E. This is Fern. She is eleven. 5. = F. This is Mai. She is twelve. 6. = C. This is me. I am nine. <p>เฉลย Activity 4 เหมือนซีดีสคริปต์ข้อ C</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity Book หน้า 27 Activity 4 ● CD (Track 34) และอุปกรณ์การเล่น
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ในวัฒนธรรมไทย การสอบถามอายุถือเป็นเรื่องปกติ โดยเฉพาะเมื่อจะใช้คำแทนตน หรือคำเรียกผู้อื่นให้ถูกต้องว่า 'พี่' หรือ 'น้อง' ดังนั้นจึงปรากฏบ่อยครั้งว่าเด็กไทยมักตั้งคำถามชาวต่างประเทศที่มาเยี่ยมเยียนถึงเรื่องอายุ แต่ในวัฒนธรรมตะวันตกถือว่าอายุเป็นเรื่องส่วนตัวไม่ควรจะสอบถาม โดยเฉพาะเมื่อรู้จักกันเป็นครั้งแรก หากสนิทสนมกันพอสมควรแล้วก็อาจทำได้ และในภาษาอังกฤษไม่มีการใช้คำแทนตน หรือคำเรียกผู้อื่นในลักษณะเป็นพี่หรือน้องเช่นในภาษาไทย ครูจึงควรสอดแทรกข้อมูลนี้ให้เด็กได้ทราบ เพื่อให้ปฏิบัติได้ถูกต้องตามกาลเทศะและวัฒนธรรม 	

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ชั้นนำไปใช้ (1) (10)</p>	<p>2. Play 'How Old Are You?'. 10. ครูสอนกิจกรรมข้อ 2. Play 'How Old are You?'. โดยให้เด็กยืนเป็นวงกลม หากมีจำนวนมากอาจแบ่งเป็น 2 วง จากนั้นครูอธิบายกติกาการเล่น โดยให้ลูกบอลกับเด็กคนหนึ่ง และให้ผู้ที่ถือลูกบอลในมือบอกอายุโดยใช้รูปประโยค I'm (อายุ). และโยนลูกบอลให้เพื่อนคนใดคนหนึ่งพร้อมถาม How old are you, (Kaew)? ผู้รับบอกอายุ และโยนลูกบอลถามอายุเพื่อนคนต่อไป ครูบอกให้เด็กทราบว่า หากผู้รับลูกบอลมีอายุเท่ากับผู้ถาม ให้เติมคำว่า too เป็น I'm (อายุ) too. ทำประโยคเพื่อแสดงความเหมือน เด็กโยนลูกบอลให้เพื่อนจนทุกคนได้บอกอายุตนเอง ให้ทุกคนที่บอก และถามอายุได้โดยไม่ต้องมีเพื่อนช่วยเหลือ นำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ทำ Activity Book จำนวน 1 ดวง ไปติดที่ Activity 4 Project 3 ใน Activity Book เพื่อเป็นรางวัลของความสำเร็จ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 30 ข้อ (2) Play 'How Old Are You?'. ● ลูกบอล 1 ลูก
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● การหยิบยกมารยาทการพูดถึงเรื่องส่วนตัวของผู้อื่นมาให้เด็ก ๆ ได้เข้าใจ จะช่วยให้เด็กได้รับรู้แง่มุมด้านมารยาทในสังคม กาลเทศะ และโอกาสที่ควรจะพูด/ถามข้อมูล รวมทั้งวิธีการ เช่น ในการสอบถามอายุเพื่อน เด็กควรบอกอายุตนเองก่อนถามอายุเพื่อน เพื่อแสดงเจตนาการถามว่าต้องการแลกเปลี่ยนข้อมูลของกันและกัน เป็นต้น 	
<p>ชั้นนำเสนอ (2) ขั้นฝึก (2) ชั้นนำไปใช้ (2) (25 นาที)</p>	<p>3. Chan't 'How Much Do You Weigh?'. A. Look and listen to 'Snow White (3) _ _ _ .' 11. ครูสอนกิจกรรม ข้อ 3. Chant 'How Much Do You Weight?' โดยใช้ซีดี (Tracks 35-36) หรือ CD-ROM ในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมข้อ 1. Listen and chant. ที่ผ่านมาโดยเปลี่ยนรูปประโยคที่นำเสนอจาก How old are you? I'm _____ years old. มาเป็น How much do you weigh? I weigh _____ kilograms. 4. Play 'How Much Do You Weigh?'. 12. ครูสอนกิจกรรม ข้อ 4. Play 'How Much Do You Weigh?'. โดยอธิบายและให้เด็กลงมือปฏิบัติจริง 13. ครูจัดเด็กเป็นกลุ่ม 4 คน ทุกคนเปิดหนังสือ Activity Book ที่ Activity 5 Project 3 หน้า 28 ทำตามคำสั่งที่ระบุไว้ในข้อ 1 เขียนชื่อตนเองและเพื่อน ได้ช่อง Name 14. ทำตามคำสั่งข้อ 2. เติมน้ำหนักของตนเองและเพื่อน บันทึกกลงได้ช่อง</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 31-32 ข้อ 3. Chant 'How Much Do You Weigh?'. และข้อ 4. Play 'How Much Do You Weigh?'. ● CD (Tracks 35-36) และอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>My Guess แล้วฝึกถาม-ตอบตามข้อมูลที่เดาไว้ โดยให้ผู้เล่นคนที่ 1 พูดยุติ Guess. How much do I weigh? แต่ละคนตอบตามที่เดาไว้ โดยใช้รูปประโยค I think you weigh ____ kilos/kilograms. ผลัดกันถามและตอบจนครบทุกคน</p> <p>B. How much do you weigh? Take turns _ _ _.</p> <p>15. เด็กๆ เข้าแถว จับคู่ ผลัดกันยืนบนเครื่องชั่งและบอกน้ำหนักให้เพื่อนบันทึกในสมุดของครู โดยใช้รูปประโยคถาม-ตอบ How much do you weigh? I weigh ____ kilos/kilograms. ครูยืนกำกับเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษาและการบอกจำนวนน้ำหนักของเด็กแต่ละคนเพื่อเก็บเป็นข้อมูลสำหรับใช้เล่นเกมใน Project 3 C ต่อไป</p> <p>C. Record your weight in your Activity Book. Check _ _ _.</p> <p>16. เด็กที่ชั่งน้ำหนักของตนเสร็จแล้ว กลับไปเข้ากลุ่มเดิม บันทึกน้ำหนักจริงของตนใต้ช่อง My & My Friends' Weights แล้วผลัดกันถาม-ตอบน้ำหนักกับเพื่อนโดยใช้รูปประโยค How much do you weigh? I weigh _ _ _ kilos/kilograms. บันทึกน้ำหนักของเพื่อนตามชื่อของแต่ละคน</p> <p>17. เด็กเปรียบเทียบน้ำหนักจริงกับน้ำหนักที่เดาไว้ทั้งของตนเองและเพื่อน ทำเครื่องหมาย ✓ หรือ X ตามผลที่ได้ ลงในช่องว่างท้ายตาราง แล้วเขียน วัน เดือน ปี ช่างใต้ รวมทั้งจำนวนข้อที่เดาถูก</p> <p>18. เด็กทำข้อ 6. ใน Activity 5 นำน้ำหนักจริงของทุกคนในกลุ่มมาเขียนประโยคตามจริง เสร็จแล้วนำ Reward Stickers ที่ชอบ ท้าย Activity Book เท่าจำนวนข้อที่เดาถูก ติดที่ Activity 5 Project 3 นี้</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● เครื่องชั่งน้ำหนัก 1-2 เครื่อง (หากมีเด็กในห้องจำนวนมาก) โดยอาจยืมจากห้องพยาบาล ● สมุดจดบันทึกน้ำหนักของเด็ก ● Activity 5 Project 3 ใน Activity Book หน้า 28
<p>ขั้นสรุป (3 นาที)</p>	<p>19. พูดคุยกับเด็กในเรื่องต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนเดาน้ำหนักตนเองและเพื่อนถูกต้องหรือไม่ หากไม่ถูกต้องคลาดเคลื่อนไปเท่าไร น้อยหรือมากไป เพราะเหตุใด ● นักเรียนมีน้ำหนักอยู่ในเกณฑ์มาตรฐานหรือไม่ อย่างไร (เกณฑ์มาตรฐานของเด็กไทยวัย 7 - 10 ปี คือ ประมาณ 20 - 30 กิโลกรัม) นักเรียนควรปฏิบัติตัวอย่างไร เพื่อให้มีน้ำหนักที่เหมาะสม 	
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● การให้เด็กเปรียบเทียบน้ำหนักของตนเองกับเกณฑ์มาตรฐานจะช่วยให้เด็กระมัดระวังสุขภาพของตนเอง และครูควรใช้โอกาสนี้แนะนำการปฏิบัติตนในด้านการรับประทานอาหาร และการออกกำลังกายให้แก่เด็ก ตามแต่กรณี 	

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเสนอ (3) (10 นาที)</p>	<p>5. Listen and sing.</p> <p>A. Read the numbers. Check with _ _ _ .</p> <p>20. ครูสอนกิจกรรมข้อ 5. ใน Student's Book หน้า 32 ให้เด็กดูจำนวนเลข และช่วยกันเรียงลำดับจากซ้ายไปขวา เริ่มจาก 110 - 130</p> <p>21. ครูเปิดซีดี (Track 37) ให้เด็กฟัง เพื่อตรวจสอบความถูกต้องในการอ่านของตน จากนั้นให้เด็กอ่านจำนวนนับเองอีกครั้ง โดยตรวจสอบด้วยการเปิดซีดีหลังจากที่เด็กอ่านที่ละจำนวนจนจบ</p> <p>22. ครูเปิดซีดี (Track 37) ให้เด็กอ่านตามพร้อมชี้จำนวนนับตาม จากนั้นให้เด็กออกมาเขียนจำนวนนับของช่องที่ยังว่างอยู่ เป็นตัวอักษรบนกระดาน แล้วดูตัวสะกดร่วมกันโดยเฉพาะจำนวนนับ 20, 30, 40 และ 50 ว่าสะกดต่างจากจำนวนนับ 2, 3, 4 และ 5 อย่างไร</p> <p>B. Listen to 'Snow White _ _ _ '.</p> <p>23. ครูให้เด็กดูภาพคนแคะต่อตัวกัน 5 คน และคนที่ 5 ร้องเพลงให้สโนว์ไวท์ฟัง ให้เด็กเดาว่าเพลงที่คนแคะร้องให้สโนว์ไวท์ฟัง น่าจะเกี่ยวกับอะไร (คำตอบคือคนแคะแหย่สโนว์ไวท์ว่า เขาตัวสูงกว่า (เพราะต่อตัวกัน) I'm taller than you.) และเปิดซีดี (Tracks 38 - 39) ให้เด็กฟังเพลงประกอบนิทานและตรวจคำตอบ</p> <p>C. Sing 'How Tall Are You?' and act it out.</p> <p>24. ครูสอนเพลง 'How Tall Are You?' โดยปฏิบัติตามคำแนะนำการสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะ โดยใช้ CD-ROM ข้อ 1.1-1.6 หน้า 30-31 ในคู่มือครูนี้</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 32-33 ข้อ 5. Listen and sing. ● CD (Tracks 37, 38-39 และ 40) และอุปกรณ์การเล่น
<p>ขั้นฝึก (3) (15 นาที)</p>	<p>25. ครูเปิดซีดี (Track 39) โดยให้เด็กจับคู่อักร้องเพลงตามซีดีอีกครั้ง ให้เพื่อนที่สูงกว่าเป็นผู้ร้อง และอีกคนฟังพร้อมช่วยปรบมือตามจังหวะ สลับให้เพื่อนที่เตี้ยกว่าไปหาคูใหม่ที่สูงกว่า หากหาไม่ได้ให้ใช้วิธียืนบนเก้าอี้เพื่อจะได้สูงกว่าคู่ของตน ครูเปิดซีดีให้เด็กร้องเพลงพร้อมแสดงท่าทางอีกครั้ง คู่ของแต่ละคนช่วยปรบมือตามจังหวะ</p> <p>D. Chat. Look, listen and repeat.</p> <p>26. ครูสอนกิจกรรมข้อ D ใน Student's Book หน้า 33 ให้เด็กดูภาพสโนว์ไวท์ และคนแคะพูดคุยกัน เปิดซีดี (Track 40) บทสนทนาให้เด็กฟัง และให้เด็กพูดตามซีดี จากนั้นช่วยกันสรุปประโยคถาม - ตอบ เกี่ยวกับส่วนสูง How tall are you? I am ___ centimetres tall.</p> <p>E. What will happen to Snow white? _ _ _ .</p>	

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>27. ครูพูดคุยกับเด็กว่าใครสามารถเล่าได้ว่าอะไรเกิดขึ้นกับสโนว์ไวท์ พระราชินีใจร้ายจะฆ่าสโนว์ไวท์ได้ไหม ด้วยวิธีใด หากไม่มีใครเคยอ่านนิทานเรื่องนี้ ครูให้เด็กๆ ลองเดาและให้บอกว่ายากให้เรื่องจบอย่างไร รับทุกคำตอบ และบอกเด็กว่าจะไปตรวจว่า ที่เด็กๆ ตอบมาตรงกับนิทานเรื่องที่มีการเขียนไว้หรือไม่ อย่างไร โดยให้เด็กไปทำ Activity 6 Project 3 ใน Activity Book หน้า 29-30</p> <p>เฉลยคำตอบ Activity 6 ลำดับของเรื่องคือ <input type="text" value="a"/> <input type="text" value="f"/> <input type="text" value="d"/> <input type="text" value="c"/> <input type="text" value="b"/> <input type="text" value="e"/></p> <p>ซีดีสคริปต์ (Track 38) เหมือนประโยคในข้อ C. ของ Activity 6 โดยเรียงลำดับประโยคตามลำดับภาพในเฉลยคำตอบข้างบน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 6 Project 3 ใน Activity Book หน้า 29-30 ● CD (Track 41) และอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำไปใช้ (3) (30 นาที)</p>	<p>6. Make and play 'A You and Me Record'. A. Do Activity 7 in your Activity Book.</p> <p>28. ครูให้เด็กทำกิจกรรม ข้อ 6. ใน Student's Book หน้า 34 ข้อ a - d โดยครูจัดเด็กเป็นกลุ่ม 4 คน ทุกคนเปิดหนังสือ Activity Book ที่ Activity 7 Project 3 ทำตามคำสั่งที่ระบุในข้อ 1 เขียนชื่อตนเองและเพื่อนใต้ช่อง <input type="text" value="Name"/></p> <p>29. ทำตามคำสั่งข้อ 2. ของ Activity 7 เดาส่วนสูงของตนเองและเพื่อนบันทึกลงใต้ช่อง <input type="text" value="My Guess"/> แล้วฝึกถาม-ตอบตามข้อมูลที่เดาไว้ โดยผู้เล่นคนที่ 1 พูด Guess. How tall am I? แต่ละคนตอบตามที่เดาไว้โดยใช้รูปประโยค I think you're _____ centimetres tall. ผลัดกันถามและตอบจนครบทุกคน</p> <p>30. เด็กๆ เข้าแถวเพื่อตรวจสอบส่วนสูงที่เดาไว้ จับคู่ผลัดกันวัดส่วนสูงของเพื่อน ผู้ที่ถูกวัดถามผู้ที่วัดให้โดยใช้รูปประโยค How tall am I? ผู้วัดตอบตามจริง You're (ส่วนสูง) centimetres tall. ครูบันทึกส่วนสูงของทุกคน (ในสมุดบันทึกน้ำหนักของเด็กจากกิจกรรมที่ผ่านมา เพื่อจะได้นำไปเป็นข้อมูลสำหรับกิจกรรมใน Project 3 C ต่อไป) และคอยกำกับแถวพร้อมดูแลความเรียบร้อย และให้ความช่วยเหลือเด็กในกรณีที่เด็กต้องการ</p> <p>31. เด็กๆ แยกย้ายไปเข้ากลุ่มเดิม 4 คน บันทึกส่วนสูงจริงของตนใต้ช่องที่ 1 ของ My & my friends' heights แล้วสลับกันถาม-ตอบส่วนสูงของแต่ละคน โดยใช้รูปประโยค How tall are you? I'm _____ centimetres tall. บันทึกส่วนสูงของเพื่อนตามชื่อในข้อ 2-4</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 34 ข้อ 6 Make and play 'A You and Me Record'. ● เครื่องวัดส่วนสูง และสมุดบันทึกการวัดน้ำหนัก และส่วนสูงของเด็ก ● Activity 7 Project 3 ใน Activity Book หน้า 31

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>32. เด็กเปรียบเทียบส่วนสูงจริงกับส่วนสูงที่เดาไว้ทั้งของตนเองและเพื่อน ทำเครื่องหมาย ✓ หรือ X ตามผลที่ได้ เขียนวัน เดือน ปีกำกับ และเขียนผลการเดาลงในช่องว่างใต้ตาราง</p> <p>เด็กทำข้อ 6 ของ Activity 7 นำส่วนสูงจริงของทุกคนในกลุ่มมาเขียนประโยคตามจริง เสร็จแล้วนำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ท้าย Activity Book เท่าจำนวนข้อที่เดาถูก ติดที่ Activity 7 ของ Project 3 นี้</p> <p>33. ให้เด็กวาดภาพตนเอง เขียนข้อมูลส่วนสูงและน้ำหนักจริงประกอบได้ภาพ แล้วนำไปเก็บรวบรวมในสมุด My Book about Me</p>	
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน (5 นาที)</p>	<p>34. ครูพูดคุยกับเด็กในเรื่องต่อไปนี้</p> <p>นักเรียนวัดส่วนสูงครั้งสุดท้ายเมื่อใด การวัดครั้งนี้สูงกว่าเดิมหรือไม่อย่างไร</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนมีส่วนสูงอยู่ในเกณฑ์เฉลี่ยหรือไม่ อย่างไร (เกณฑ์เฉลี่ยส่วนสูงของเด็กในวัยนี้คือ ประมาณ 120-135 เซนติเมตร) ● ทำไมนักเรียนและเพื่อนๆ ในวัยเดียวกันจึงมีส่วนสูงต่างกัน น่าจะมีผลมาจากอะไรบ้าง ● ในการบอกส่วนสูง นอกจากบอกเป็นเซนติเมตรแล้ว นิยมบอกเป็นมาตราวัดอะไรได้อีก (คำตอบคือ เป็นฟุตและนิ้ว เช่น สูง 5 ฟุต 4 นิ้ว = 160 เซนติเมตร) <p>B. Do Activity 8 in your Activity Book.</p> <p>35. ครูให้เด็กทำ Activity 8 Project 3 ใน Activity Book หน้า 32</p> <p>เฉลย Activity 8</p> <p>1. = A 2. = C 3. = D 4. = F 5. = I 6. = B 7. = H 8. = E 9. = J 10. = G</p> <p>36. ครูเปิด CD-ROM Project 3 ได้หัวข้อ Games แนะนำการเล่น Jungle Game : About Us และ Cloze Game: ASnow white Game โดยกดปุ่ม <input type="button" value="Demo"/> <input type="button" value="เล่นให้ดู"/> แล้วให้ไปเล่นเป็นการบ้าน รวมทั้งให้ไปฟังและทบทวนบทพูดเข้าจังหวะและเพลงในนิทาน Snow White and the Seven Dwarfs (2) ในเว็บไซต์</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity 8 ของ Project 3 ใน Activit Book หน้า 32 ● CD-ROM และ อุปกรณ์การเล่น
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● จำนวนนับ 200, 300 เขียนโดยไม่มี การเติม 's' ท้ายคำ hundred ส่วนคำ hundreds ใช้เมื่อหมายถึงจำนวนมากๆ เช่น He handed me hundreds of forms. (เขาส่งแบบฟอร์มมาให้ฉันเป็นร้อยๆ - หมายถึงจำนวนมาก) 	

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (5 นาที)	36. โปรดอ่านการประเมินตนเองด้านกระบวนการใน Project 1A ข้อ. 18 หน้า 43 และอ่านข้อ 33-34 ของ Project 3A หน้า 88 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยให้เด็กทำ Activity 9 Project 3 ใน Activity Book หน้า 33	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 34 ข้อ 7 Show your feelings _ _ _ . ● Activity Book หน้า 33 Activity 9

Project 3C: A 'Who is Who in Prathom 3' Board Display

เวลา 1 ชั่วโมง

สาระสำคัญ.....การให้ข้อมูลของตนและผู้อื่นเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด..... ต 1.2 ป 3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
ต 1.3 ป 3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

จุดประสงค์ของบทเรียน..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. พูดโต้ตอบเพื่อให้และสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับผู้อื่นตามข้อมูลที่มีอยู่ได้
2. พูดและเขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้อื่นและตนเองโดยใช้รูปประโยคที่เรียนมา เพื่อจัดเป็นบอร์ดแนะนำชั้นเรียนของตนเองได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา.....

โครงสร้างทางภาษาและคำศัพท์ที่เรียนมาใน Project 3 ทั้งหมด

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ.....

1. กิจกรรมในข้อ 1-2 ใน Project 3C ของ Student's Book หน้า 35
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Worksheet 3.1 ใน Activity Book หน้า 73
5. กระดาษ A4 พับได้ 8 ชั้น สำหรับเด็ก 1 คน : 1 ชั้น ไว้เขียนข้อมูล

PROJECT 3: ALL ABOUT US

6. ดินสอ ดินสอสี ยางลบ
7. กรรไกร หนวด
8. ก่องใส่ข้อมูล 2 ก่อง
9. บอร์ดสำหรับติดชิ้นงานของเด็ก

การวัดและประเมินผล

ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 160-171 ของคู่มือครูนี้

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูศึกษาการเล่นเกมนในข้อ 1. Play 'Guess Who?' ใน Student's Book หน้า 35 ให้เข้าใจ ● จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 35 ข้อ 1 Play 'Guess who?' ● Worksheet 3.1 ใน Activity Book หน้า 73 ● วัสดุอุปกรณ์ เช่น กระดาษ ดินสอ กรรไกร กาว ฯลฯ
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ชั้นนำเสนอ (ขั้นก่อนกิจกรรม) (10 นาที)</p>	<p>1. Play 'Guess Who?'</p> <p>A. Work in groups of 10-15. Write about yourself _ _ _ .</p> <p>1. ครูบอกให้เด็กทราบว่า จะเล่นเกม 'Guess Who?' ครูแจกกระดาษให้เด็ก และให้ทุกคนเขียนข้อมูล ชื่อ อายุ ส่วนสูง และน้ำหนักของตนเองบนกระดาษ โดยครูเขียนให้ดูเป็นตัวอย่าง</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Name : _____</p> <p>Age : _____</p> <p>Height : _____</p> <p>Weight : _____</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ● กระดาษ A4 ตัดเป็น 8 ชิ้น เท่าๆ กัน สำหรับเขียนข้อมูล 1 ชิ้นต่อ 1 คน ● ก่องใส่ข้อมูล 2 ก่อง

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>บอกให้เด็กใช้ข้อมูลที่ได้จากกิจกรรมที่ผ่านมา เขียนข้อมูลของตนเองเป็นภาษาอังกฤษ</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแบ่งเด็กออกเป็น 2 ทีม แต่ละทีมนำแผ่นข้อมูลของตนเองนำมาใส่ในกล่องหน้าชั้นแยกตามทีม ครูอธิบายวิธีการเล่นโดยให้แต่ละทีมส่งผู้แทนออกมาครั้งละ 1 คน หยิบแผ่นข้อมูลของทีมตนเองและบรรยายบุคคลตามข้อมูลโดยไม่ต้องบอกชื่อ ให้อีกทีมทาย ครูและเด็กช่วยกันสรุปรูปแบบภาษาที่จะใช้บรรยาย โดยใช้แบบฟอร์มที่เขียนไว้บนกระดาน สมมุติข้อมูลเช่น He/She is (9) years old. He/She is 100 centimetres tall. He/She weighs 26 kilograms. Guess who? 	
<p>ขั้นฝึก (ขั้นระหว่างกิจกรรม) (15 นาที)</p>	<p>B. One student from Group A picks a card _ _ _ .</p> <ol style="list-style-type: none"> แต่ละทีมสลับกันออกมาหยิบแผ่นข้อมูลของทีมตนเอง และบรรยายข้อมูลโดยใช้รูปประโยคที่ได้ทบทวนมาแล้วใน ข้อ 3. ครูให้เวลาที่ทีมที่ต้องทายได้ปรึกษาในกลุ่ม 2-3 นาที และให้โอกาสทายได้ 2 ครั้ง หากทายได้ถูกต้องจะได้ 1 คะแนน ทีมที่ได้คะแนนมากกว่าเป็นทีมที่ชนะ 	
<p>ขั้นนำไปใช้ (ขั้นหลังกิจกรรม) (25 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> Make A 'Who Is Who in Prathom 3' Board Display'. A. Write, Colour and cut it out. ครูให้เด็กตัด Worksheet 3.1 ใน Activity Book หน้า 73 ใช้ภาพประกอบและประโยคที่เรียนมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ชิ้นงานเพื่อนำเสนอข้อมูลของตนเอง โดยเติมข้อมูลในภาพให้สมบูรณ์ เช่น เติมจำนวนเทียนบนขนมเค้ก เติมประโยคบนไม้วัดส่วนสูงและเครื่องชั่งให้สมบูรณ์เพื่อบรรยายข้อมูลส่วนตัวที่ได้จากการทำกิจกรรมตลอดบทเรียน เด็กระบายสีตามชอบ แล้วตัดภาพตามเส้นประ จะได้แผ่นภาพลูกหมีซึ่งมีข้อมูลประกอบภาพเป็นการแนะนำตนเอง B. Put your bears on the class board display. เด็กๆ รวบรวมชิ้นงานของทุกคนติดบนบอร์ดหน้าห้องเรียน และช่วยกันเขียนชื่อบอร์ด 'Who is Who in Prathom 3' และตกแต่งบอร์ดให้สวยงามตามจินตนาการ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity Book หน้า 73 Worksheet 3.1 ● Activity Book หน้า 34 Activity 10 ● วัสดุอุปกรณ์ เช่น ดินสอ สี ยางลบ กรรไกร หนวด ฯลฯ ● บอร์ดสำหรับติดชิ้นงาน

PROJECT 3: ALL ABOUT US

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>9. เด็กๆ ดูเพื่อชื่นชมผลงานของทุกคนและประเมินผลงานของห้อง โดยเขียนลงในแบบประเมินเพื่อนำมาใช้ปรับปรุงงานของส่วนรวมต่อไปในอนาคต</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>1. สิ่งที่คุณชื่นชอบในผลงานชิ้นนี้คือ _____</p> <p>_____</p> <p>2. สิ่งที่คุณคิดว่าเราสามารถทำได้ดีกว่านี้คือ _____</p> <p>_____</p> <p>3. ข้อเสนอแนะของคุณคือ _____</p> <p>_____</p> </div> <p>10. ครูให้เด็กทำ Activity 10 Project 3 ใน Activity Book หน้า 34</p> <p>เฉลย Activity 10</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I <u>weigh</u> thirty-five <u>Kilograms</u>. 2. You <u>are</u> one hundred and thirty-eight <u>centimetres</u> tall. 3. My sister <u>has long</u> hair and <u>big</u> eyes. 4. I <u>am</u> twelve <u>years old</u> now. 	
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน (10 นาที)</p>	<p>11. พูดคุยกับเด็กในเรื่องต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนพอใจในผลงานของตนเอง และของห้องมากน้อยเพียงใด ● นักเรียนชื่นชอบส่วนใดของชิ้นงานของห้อง หรือของเพื่อนคนใดเป็นพิเศษ เพราะเหตุใด <p>12. ครูเปิด CD-ROM Project 3 ได้หัวข้อ Games แนะนำหรือทบทวนการเล่น Train Game, Poster Play: My Picture และ Spelling Bee โดยกดปุ่ม Demo เล่นให้ดู และให้เด็กไปเล่นเองเป็นการบ้าน</p> <p>13. ครูให้เด็กไปเล่นเกม Squirrel Game ของ Project 3 ในเว็บไซต์</p>	<p>● CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น</p>

PROJECT 3: ALL ABOUT US

Project 3D: Look at Me

เวลา 1 ชั่วโมง

กิจกรรมทุกข้อตั้งแต่ 1-6 ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับ Project 1 D: Look at Me ที่ได้ให้คำอธิบายไว้ในหน้า 59-61 ของคู่มือครูนี้ โดยมีการเพิ่มเติม/ปรับ ดังนี้

1. Think back. ให้เด็กดูภาพ 1-5 ใน A ว่าคำศัพท์ในภาพใดที่เสียงสระในคำออกเสียงเหมือนเสียงสระ 'a' ในคำว่า 'draw' และชี้ภาพพร้อมอ่านออกเสียงคำนั้น

เฉลย ภาพที่ 1 small ภาพที่ 3 swan ภาพที่ 5 water

ทำในลักษณะเดียวกันกับคำศัพท์ 1-5 ใน B โดยให้หาคำออกเสียงสระในทำที่เหมือนกับเสียงสระ 'a' ในคำว่า 'cat'

เฉลย ภาพที่ 1 apple ภาพที่ 2 hat ภาพที่ 3 black ภาพที่ 5 hand

ครูอาจใช้ Balloon Game (1) และ (2) ของ Project 3 ใน CD-ROM สอน Phonics Reading เพิ่มเติม และให้เด็กเล่นเกม Talking Birds ของ Project 3 ใน CD-ROM เป็นกรบ้าน

2. Read and match. Point and say. ให้เด็กเติมบทสนทนาในลูกโป่งคำพูด โดยเลือกจากประโยคที่ให้มา

เฉลย

ลูกโป่งคำพูด 2 I'm nine years old.

ลูกโป่งคำพูด 4 I'm 110 centimetres tall.

ลูกโป่งคำพูด 5 How much do you weigh?

3. Do Activities 11-12. Then make 'My Picture Dictionary' in your Activity Book.

ให้ทำ Activity 11 ของ Project 3 ใน Activity Book หน้า 35

เฉลย Activity 11

- A. 1. fan 2. cake 3. small 4. forty 5. straw 6. mirror 7. hat 8. morning

- B. 1. The fat boy is walking the dog.

2. My mother has long straight hair.

3. This dwarf is forty centimetres tall.

4. My cat is playing with a ball and a doll.

4. ให้เด็กทำ Activity 12 Project 3 ใน Activity Book หน้า 36 ประเมินตนเองด้านการกระบวนกร โดยปฏิบัติในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมในข้อ 32-34 ของ Project 3A หน้า 88 ของคู่มือครูนี้

5. ให้เด็กสร้าง 'My Picture Dictionary' Project 3 หัวข้อ 'All about Us' หน้า 98 โดยใช้สติ๊กเกอร์สำหรับ Project 3 ทำ Activity Book จากนั้นให้ตรวจสอบความถูกต้องของ Picture Dictionary และเล่น Dictionary Game ในเว็บไซต์ www.plearenenglish.com

6. IT Time. อ่านกิจกรรม IT Time ของ Project 1D ในหน้า 60 ของคู่มือครูนี้ และทำกิจกรรมหน้า 37 ของ Student's Book ในลักษณะเดียวกัน โดยเปลี่ยนคำศัพท์เป็น 1. Insert (แทรกข้อความเพิ่มมากขึ้นโปรแกรม words ถ้าไม่กดปุ่ม Insert ก่อนจะทำให้เกิดการพิมพ์ทับข้อความที่มีอยู่แล้ว 2. Home (การย้ายไปยังจุดเริ่มต้นของบรรทัด) 3. Num Lock หรือ Number Lock (การกดเพื่อให้สามารถใช้ตัวเลขได้ ถ้าไฟบนข้อความ Num Lock ติดอยู่แสดงว่าแป้นชุดนี้เป็นตัวเลข ถ้าไฟบนข้อความ Num Lock ดับ แสดงว่าแป้นชุดนี้เป็นคีย์ลูกศร ใช้เลื่อนเคอร์เซอร์) 4. Delete (การลบข้อความ) 5. End (การย้ายไปยังจุดสุดท้ายของบรรทัด) จากนั้นให้เด็กฟังซีดี Track 42 และปฏิบัติตาม

PROJECT 3: ALL ABOUT US

7. Hooray! ให้เด็กและครูช่วยกันคัดเลือกเพื่อนที่มีทักษะกระบวนการคิดเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project 3 นี้ (ดูกิจกรรมการเรียนรู้ข้อ 36 ของ Project 3A หน้า 88) และคัดเลือกชิ้นงานดีเด่นจากชิ้นงานทั้งหมดที่ทำใน Project 3
8. Look at 'My English File' ครูช่วยเด็กจัดระบบเก็บชิ้นงานต่างๆ ที่ได้จากการทำ Project ลงในแฟ้ม/กล่อง 'My English File' ที่เด็กได้ทำไว้ใน Project 1D แฟ้มนี้เปรียบเหมือนแฟ้มสะสมผลงานหรือพอร์ตโฟลิโอ (portfolio) วิชาภาษาอังกฤษของเด็ก

PROJECT 4: KEEPING HEALTHY

แผนการสอน Project 4: Keeping Healthy

Project 4A: At the Hospital

เวลา 2 ½ ชั่วโมง

สาระสำคัญ..... การถาม-ตอบเกี่ยวกับสุขภาพ โรคภัยไข้เจ็บ เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในชีวิตประจำวันที่คุณเรียนควรรู้เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนต่อไป

- ตัวชี้วัด**.....
- ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำประโยคและบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
 - ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ
 - ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
 - ต 1.2 ป.3/5 บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัวหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง
 - ต 3.1 ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
 - ต 4.1 ป.3/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

จุดประสงค์ของบทเรียน..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. อ่านออกเสียงคำศัพท์และบทพูดเข้าจังหวะเกี่ยวกับการเจ็บป่วยได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน
2. เลือกคำ/ประโยคที่เชื่อมโยงกับภาพหรือมีความหมายตรงกันในประโยคที่ได้ฟังหรืออ่านในบทเรียนและในแบบฝึกหัดได้
3. ตอบคำถามจากการอ่านประโยคในแบบฝึกหัดได้
4. พูด ถาม-ตอบให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเจ็บป่วยในการแสดงบทบาทสมมติได้
5. บอกชื่อและคำศัพท์เกี่ยวกับโรคภัยไข้เจ็บและการใช้ภาษาในการไปหาหมอได้
6. พูดแสดงความรู้สึกในกิจกรรมที่ทำเพื่อประเมินตนเองได้

สาระการเรียนรู้เนื้อหาภาษา.....

โครงสร้างทางภาษา

- I don't feel well.
- What's the matter?
- I have (a cold).
- I am ill.
- Take these pills (three times a day).
- Go to bed early.
- What's your name?
- How old are you?
- I am (Malee / 9 years old).

PROJECT 4: KEEPING HEALTHY

คำศัพท์

- โรคภัยไข้เจ็บ headache, toothache, stomachache, bad cold
- คำนาม advice, doctor, teeth, hand, brush, props, stethoscope, string, thermometer, straw, patient, script
- คำกริยา exercise, wash, rehearse
- คำวิเศษณ์ daily, early, everyday
- สำนวน go to bed, have a (headache),

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมที่ 1-4 ใน Project 4 A ของ Student's Book หน้า 38-41
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 1-4 ใน Activity Book หน้า 37-40
5. วัสดุอุปกรณ์สำหรับบทบาทสมมติได้แก่ กรวยกระดาษสำหรับตีมน้ำ 1 กรวย ต่อ เด็ก 1 กลุ่ม (กลุ่มละ 4 คน) เชือกความยาวประมาณ 2 ฟุต กลุ่มละ 1 เส้น, กระดาษขนาด A4 กลุ่มละ 2 แผ่น, หลอดดูดขนาดใหญ่ความยาวประมาณ 10 เซนติเมตร กลุ่มละ 1 หลอด, กรรไกร, ดินสอสี, ไม้บรรทัด, ยางลบ, ปรอทัวดอญหุ้มร่างกายของจริง 1 อัน

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงานพร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 160-171 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการแสดงบทบาทสมมติ และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1
3. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 4. Show your feelings _ _ _ . ของ Student's Book หน้า 41 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 4 : KEEPING HEALTHY

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน																				
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> ครูฟังซีดี (Tracks 43-44) หรือฟังและดู CD-ROM บทพูดเข้าจ้หวะ 'I Don't Feel Well.' แล้วฝึกพูดเข้าจ้หวะให้เหมือน (ศึกษาคำแนะนำ 'การสอนเพลงและบทพูดเข้าจ้หวะโดยใช้ CD-ROM' ข้อ 1.7 หน้า 31-32 ของคู่มือครูนี้) พร้อมทั้งฝึกแสดงท่าทางประกอบตามซีดีสคริปต์ พร้อมสัญลักษณ์การเน้นเสียง หน้า-เบาต่อไปนี้ <p>บทพูดเข้าจ้หวะ จาก Student's Book หน้า 38 Track 44</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: center;">●●●●●</td> <td style="text-align: center;">●●●●●</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">I don't feel well.</td> <td style="text-align: center;">What's the matter?</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">●●●●●</td> <td style="text-align: center;">●●●●●</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">I have a cold. I am ill.</td> <td style="text-align: center;">Take these pills.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">●●●●●</td> <td style="text-align: center;">●●●●●</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Three times a day.</td> <td style="text-align: center;">Do what I say.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">●●●●●</td> <td style="text-align: center;">●●●●●</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Exercise daily.</td> <td style="text-align: center;">Go to bed early.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">●●●●●</td> <td style="text-align: center;">●●●●●</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">And drink a lot of water.</td> <td style="text-align: center;">Thank you, Doctor.</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ครูฟังซีดี (Tracks 45-46 และ Tracks 47-48) ฝึกอ่านประโยคในบทสนทนาและประโยคคำสั่งตามซีดี ครูศึกษาวิธีเล่นเกมในข้อ 3. Make and play 'At the Hospital'. ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามระบุในหัวข้อสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ และจัดทำอุปกรณ์สำหรับการแสดงบทบาทสมมติ 'At the Hospital' 	●●●●●	●●●●●	I don't feel well.	What's the matter?	●●●●●	●●●●●	I have a cold. I am ill.	Take these pills.	●●●●●	●●●●●	Three times a day.	Do what I say.	●●●●●	●●●●●	Exercise daily.	Go to bed early.	●●●●●	●●●●●	And drink a lot of water.	Thank you, Doctor.	<ul style="list-style-type: none"> Student's Book หน้า 38 ข้อ 1. Chant 'I Don't Feel Well.' CD Tracks 43-44 หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
●●●●●	●●●●●																					
I don't feel well.	What's the matter?																					
●●●●●	●●●●●																					
I have a cold. I am ill.	Take these pills.																					
●●●●●	●●●●●																					
Three times a day.	Do what I say.																					
●●●●●	●●●●●																					
Exercise daily.	Go to bed early.																					
●●●●●	●●●●●																					
And drink a lot of water.	Thank you, Doctor.																					
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ชั้นนำเสนอ (1)</p> <p>ขั้นฝึก (1)</p> <p>(20 นาที)</p>	<p>1. ครูสอนกิจกรรมบทพูดเข้าจ้หวะในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม Chant ใน Project ก่อนๆ</p> <p>เฉลยกิจกรรมข้อ B</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 40%;">I don't feel well.</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">=</td> <td>ฉันรู้สึกไม่สบาย</td> </tr> <tr> <td>What's the matter?</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td>(เธอ)ไม่สบาย เป็นอะไร</td> </tr> <tr> <td>I have a cold.</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td>ฉันเป็นหวัด</td> </tr> <tr> <td>I am ill.</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td>ฉันไม่สบาย</td> </tr> <tr> <td>Take these pills.</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td>รับประทานยานี้สิ</td> </tr> </table>	I don't feel well.	=	ฉันรู้สึกไม่สบาย	What's the matter?	=	(เธอ)ไม่สบาย เป็นอะไร	I have a cold.	=	ฉันเป็นหวัด	I am ill.	=	ฉันไม่สบาย	Take these pills.	=	รับประทานยานี้สิ	<ul style="list-style-type: none"> Student's Book หน้า 38 ข้อ 1. Chant 'I Don't Feel Well.' CD (Tracks 43-44) หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น 					
I don't feel well.	=	ฉันรู้สึกไม่สบาย																				
What's the matter?	=	(เธอ)ไม่สบาย เป็นอะไร																				
I have a cold.	=	ฉันเป็นหวัด																				
I am ill.	=	ฉันไม่สบาย																				
Take these pills.	=	รับประทานยานี้สิ																				
<p>ชั้นนำเสนอ (2)</p> <p>ขั้นฝึก (2)</p> <p>(30 นาที)</p>	<p>2. Chat and match.</p> <p>A. Look at the picture. Match the students (a-d) to the sentences (1-4).</p>	<ul style="list-style-type: none"> Student's Book หน้า 39 ข้อ 2. Chat and match. 																				










PROJECT 4: KEEPING HEALTHY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>2. ครูให้เด็กดูภาพ พูดคุยถึงเหตุการณ์ในภาพ เด็กๆ ควรจะสามารถสรุปจากภาพได้ว่า นักเรียน 4 คน (a-d) มาหาพยาบาลที่ห้องพยาบาลเพราะไม่สบายด้วยอาการปวดศีรษะ ปวดฟัน ปวดท้อง และเป็นหวัด</p> <p>3. ให้เด็กเป็นคู่ช่วยกันจับคู่ประโยคที่บอกอาการไม่สบายกับนักเรียนทั้ง 4 คน โดยให้ใช้คำศัพท์ที่เรียนมาและมีในแต่ละประโยคเป็นตัวช่วยในการทำกิจกรรม (คือ cold, head... และ tooth...)</p> <p>B. Check your answers with the CD and repeat.</p> <p>4. เปิดซีดีตรวจสอบคำตอบ และพูดตาม</p> <p>เฉลย a = 2, b = 4, c = 3, d = 1</p> <p>5. ตรวจสอบความเข้าใจของเด็ก สุ่มเรียกเด็กออกมาแสดงอาการไม่สบายตามที่เรียนมาหน้าชั้น เพื่อนทั้งห้องถาม What's the matter? เด็กที่แสดงบทบาทบอกตามอาการ ใช้ประโยคที่เรียนมา</p> <p>C. Which advice is for which student? Match the advice (5-8) _ _ _ .</p> <p>6. ให้เด็กดูและพูดคุยเกี่ยวกับภาพและคำแนะนำในข้อ 5-8 จากนั้นให้จับคู่ช่วยกันเลือกคำแนะนำในข้อ 5-8 ให้กับนักเรียนใน a-d ที่ไม่สบายด้วยอาการต่างๆ กัน แล้วเปิดซีดีตรวจสอบคำตอบ</p> <p>เฉลย 5 = b, 6 = a, 7 = d, 8 = c</p> <p>7. ตรวจสอบความเข้าใจของเด็กคล้ายข้อ 4. สุ่มเรียกเด็กให้ออกมาแสดงท่าทางไม่สบาย พร้อมบอกอาการ โดยพูด I have (a headache). เพื่อนทั้งห้องให้คำแนะนำโดยพูด Take the pill. (พร้อมทำท่ายื่นมือให้ยา) ตามด้วย And _ _ _ . ที่เหมาะสม</p> <p>D. Do Activities 1-2 in your Activity Book.</p> <p>8. ให้เด็กทำ Activities 1-2 Project 3 ใน Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 1</p> <p>A. 1 = I have a toothache. 2 = I have a cold. 3 = I have a headache. 4 = I have a stomachache.</p> <p>B. a = Brush your teeth. b = Eat clean food. c = Do your homework. d = Go to bed early. e = Drink a lot of water.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD (Tracks 45-46) และอุปกรณ์การเล่น ● Activity Book หน้า 37-38 Activities 1-2

PROJECT 4 : KEEPING HEALTHY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>C. 1 = a, 2 = e, 3 = d, 4 = b</p> <p>ข้อที่เหลือ คือ ข้อ c</p> <p>เฉลย Activity 2</p> <p>Should (✓): ข้อ 2, 4, 5, 7</p> <p>Shouldn't (X): ข้อ 1, 3, 6</p>	
<p>ชั้นนำไปใช้ (1-2) (80 นาที)</p>	<p>3. Make and play 'At the flospital'.</p> <p>A. Make the props. (อุปกรณ์การเล่น)</p> <p>9. แจงให้เด็กทราบว่าจะมีการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง At the Hospital พุดคุยกับเด็กเกี่ยวกับประสบการณ์การไปโรงพยาบาล และช่วยกันสรุปอุปกรณ์ที่ต้องใช้ จากนั้นแบ่งกลุ่ม 4 คน แจกอุปกรณ์ที่เตรียมมาให้เด็กแต่ละกลุ่ม ให้ทุกกลุ่มรับผิดชอบทำอุปกรณ์ประกอบการแสดงบทบาทสมมติตามที่ปรากฏในกิจกรรม A. Make the props. ให้เด็กดูตัวอย่างอุปกรณ์ที่ครูเตรียมมา (ครูทำอุปกรณ์ต่างๆ ไว้ล่วงหน้าเพื่อเป็นตัวอย่างให้เด็ก) และวางแผนในกลุ่ม แบ่งความรับผิดชอบการทำอุปกรณ์และบทบาทการแสดง</p> <p>10. เด็กๆ รวมกันเป็นกลุ่มทำอุปกรณ์ประกอบการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง At the Hospital ช่วยกันเขียนบทพูดระหว่างพยาบาล หมอ และคนไข้ ฝึกซ้อมการแสดงและแสดงบทบาทสมมติโดยใช้อุปกรณ์ที่ทำขึ้นและบทพูดตามที่ได้เตรียมและฝึกไว้แล้ว</p> <p>(1) อุปกรณ์ประกอบการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง At the Hospital กรวยกระดาษสำหรับตีมน้ำ 1 กรวย ต่อเด็ก 1 กลุ่ม (กลุ่มละ 4 คน); เชือกความยาวประมาณ 2 ฟุต กลุ่มละ 1 เส้น; กระดาษขนาด A4 กลุ่มละ 2 แผ่น; หลอดดูดขนาดใหญ่ความยาวประมาณ 10 เซนติเมตร กลุ่มละ 1 หลอด; กรรไกร ดินสอสี ไม้บรรทัด ยางลบ; ปรอทวัดอุณหภูมิร่างกายของจริง 1 อัน</p> <p>(2) ทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม (การวางแผน การแบ่งความรับผิดชอบ)</p> <p>(3) ทักษะการแสดงบทบาทสมมติ</p> <p>โดยปฏิบัติกิจกรรมตามลำดับต่อไปนี้</p> <p>a. Make a stethoscope from a paper cone and a string. เด็กดูเครื่องมือตรวจคนไข้ของหมอที่ครูทำมาเป็นตัวอย่าง และลงมือทำโดยใช้กรวยกระดาษสำหรับตีมน้ำและเชือกที่ครูเตรียมมา</p> <p>b. Make a thermometer (ปรอท) from a straw.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 40-41 ข้อ 3. Make and play 'At the Hospital'. ● Activity Book หน้า 39 Activity 3 ● เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในหัวข้อสื่อการเรียนรู้ออก 5

PROJECT 4: KEEPING HEALTHY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน												
	<p>ให้เด็กดูปรอทวัดอุณหภูมิของจริงที่ครูเตรียมมาเพื่อดูรายละเอียดที่ปรากฏบนปรอท และดูตัวอย่างปรอทประดิษฐ์ที่ครูทำมา เด็กลงมือทำตามโดยใช้หลอดดูด</p> <p>c. Make a patient's card. เด็กทำบัตรคนไข้ตามแบบ โดยสมมุติชื่อคลินิกของตนเอง</p> <p>d. Make a doctor's name card. เด็กทำป้ายชื่อคุณหมอตามแบบ และเขียนชื่อคุณหมอตตามชื่อเพื่อนในกลุ่มที่ตกลงกันว่าจะแสดงบทบาทสมมุติเป็นคุณหมอ</p> <p>B. Write the script. Do Activity 3 in your Activity Book.</p> <p>11. เด็กในกลุ่ม 4 คนเต็มช่วยกันเขียนบทสำหรับฝึกซ้อมแสดงบทบาทสมมุติเต็มลงใน Activity 3 Project 4 ใน Activity Book โดยในกลุ่มเลือกอาการป่วยที่ต้องการแสดงเอง และใช้รูปประโยคที่เรียนมา</p> <p>เฉลย Activity 3 ชื่อ อายุจริงของผู้แสดง และอาการไม่สบายของแต่ละกลุ่มเลือกแสดง</p> <p>C. Rehearse (ซ้อม) the play.</p> <p>12. เด็กในกลุ่ม 4 คนเต็มช่วยกันฝึกซ้อมบทบาทสมมุติตามที่ตกลงกัน โดยใช้บทพูดที่ได้ช่วยกันเขียน มีตัวละครทั้งสิ้น 3 คน อีกคนที่เหลือเป็นผู้กำกับการแสดง ครูเดินดูให้ความช่วยเหลือ</p> <p>D. Play 'At the Hospital'.</p> <p>13. เด็กแต่ละกลุ่มออกมาแสดงบทบาทสมมุติหน้าชั้น ครูให้แต่ละกลุ่มช่วยประเมินผลเพื่อหาทีมที่ชื่นชอบที่สุด อาจใช้แบบประเมินง่ายๆ ข้างล่างนี้ โดยให้แต่ละกลุ่มเขียนลงแผ่นกระดาษ ครูอธิบายหัวข้อประเมิน ให้ทุกกลุ่มเสนอแนวทางพิจารณาแต่ละหัวข้อ เช่น บทบาทการแสดง: แสดงได้สมบทบาท ท่าทาง สีหน้า เหมือนคนไข้ที่ไม่สบายจริงๆ หรือท่าทางตรวจคนไข้เหมือน คุณหมอในชีวิตจริง เป็นต้น</p> <div data-bbox="557 1784 1208 2131" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>ชื่อกลุ่ม _____</p> <p>หัวข้อประเมิน</p> <table border="0"> <tr> <td>บทบาทการแสดง</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>การใช้เสียง</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>อุปกรณ์ประกอบการแสดง</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	บทบาทการแสดง				การใช้เสียง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	อุปกรณ์ประกอบการแสดง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
บทบาทการแสดง														
การใช้เสียง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>											
อุปกรณ์ประกอบการแสดง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>											

PROJECT 4 : KEEPING HEALTHY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	ทั้งนี้ หลังการแสดงของแต่ละกลุ่ม ครูให้เวลาทุกกลุ่มปรึกษากันภายในกลุ่มเพื่อลงคะแนนหลังการอภิปรายตามหัวข้อที่ให้ไว้ ครูเก็บรวบรวม และนำมาเสนอผลต่อชั้นเรียน โดยอาจกำหนดค่าคะแนน 3-2-1 เพื่อความสะดวกในการหากลุ่มที่ได้รับคะแนนสูงสุดและให้รางวัล โดยให้นำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ท้าย Activity Book ไปติดที่ Activity 3 Project 4 ใน Activity Book โดยทุกคนจะได้รับดาวแห่งความสำเร็จ 3, 2 และ 1 ดวงลดหลั่นไปตามคะแนนเสียงที่ได้รับ	
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● อาการเป็นหวัด น้ำมูกไหล ในภาษาอังกฤษใช้ I have a runny nose. หรือ My nose is running. ● การให้เด็กได้ฝึกภาษาที่เรียนโดยปฏิบัติจริงและหัดประเมินงานกลุ่มจะช่วยให้เด็กมีประสบการณ์ตรงในการใช้ภาษาที่เป็นธรรมชาติในรูปแบบของความสุขสนทนและได้รับฟังความคิดเห็นของผู้เรียน นอกจากนี้การทำงานเป็นกลุ่มยังเป็นการฝึกความรับผิดชอบ และทำงานร่วมกันอีกด้วย 	
ข้อสรุป/การบ้าน (5 นาที)	<p>14. ครูสรุปและทบทวนภาษาที่เรียนมาใน Project 4 A และพูดคุยกับเด็กเรื่องการดูแลสุขภาพให้แข็งแรงและการปฏิบัติตนเมื่อไม่สบาย</p> <p>15. ให้เด็กไปเล่นเกม Cat&Mouse Game: -ll/-n และ Cloze Game : Keeping Healthy Game ของ Project 4 ใน CD-ROM เป็นการบ้าน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
การประเมินตนเอง (ด้านกระบวนการ) (15 นาที)	<p>4. Show your feelings about Project 4A _ _ _ .</p> <p>16. อ่านกิจกรรมที่ 3 Show your feelings _ _ _ . ใน Project 1 A ข้อ 18 หน้า 43 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกันโดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้</p> <p>17. ครูคุยกับเด็กให้ย้อนคิดไปถึงกิจกรรมที่ผ่านมาใน Project 4 A ที่ละกิจกรรม โดยครูอาจพูดกระตุ้นความจำถึงสิ่งที่ได้ทำในกิจกรรมนั้นๆ เช่น การพูดบอกการเจ็บป่วย การแสดงบทบาทสมมติคุณหมอและคนไข้ เป็นต้น</p> <p>18. ครูสอบถามเด็กว่าสามารถใช้ภาษาที่เรียนมาในสถานการณ์ใดบ้างในชีวิตจริง เด็กๆ อาจตอบเป็นภาษาไทยได้ รับทุกคำตอบที่เป็นไปได้</p> <p>19. ครูให้เด็กทำ Activity 4 Project 4 ใน Activity Book ครูอธิบายคำสั่งโดยอ่านแต่ละข้อให้เด็กฟัง ตรวจสอบให้แน่ใจอีกครั้งว่าเด็กเข้าใจวิธีการและให้เด็กทำพร้อมกัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 41 ข้อ 4. Show your feelings _ _ _ . ● Activity Book หน้า 40 Activity 4

PROJECT 4 : KEEPING HEALTHY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>20. ครูอาจสุ่มตรวจสอบเด็กโดยถาม Can you _ _ _ ? ให้เด็กตอบตามสัญลักษณ์ เช่น Very well. หรือ O.K. หรือ Not very well. ตามแต่กรณี</p> <p>21. บอกเด็กๆ ว่าในตอนปลาย Project 3 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้มีสุขนิสัยดีที่สุดในด้านต่างๆ (Healthy Habits Boy/Girl) และผู้ที่แสดงบทบาทได้ดีที่สุด (Good Actor/Actress) โดยยังคงมีการประกวดผู้ที่มีทักษะกระบวนการคิดในด้านต่างๆ ดังเช่นใน Project ก่อนๆ ด้วย (เพื่อให้เด็กมีโอกาสพัฒนาการอยู่เรื่อยๆ และให้มีจำนวนผู้ได้รับรางวัลเพิ่มขึ้น) ฉะนั้นเด็กๆ จึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย</p> <p>22. ให้เด็กเสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้มีสุขนิสัยดีที่สุดในด้านต่างๆ และผู้ที่แสดงบทบาทได้ดีที่สุดในด้านต่างๆ แล้วครูและเด็กช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ผู้ที่มีสุขนิสัยดีที่สุดในด้านสุขภาพ: ประพฤติตนตามสุขลักษณะ เช่น ล้างมือทุกครั้งก่อนรับประทานอาหาร นอนหลับเพียงพอวันละไม่ต่ำกว่า 8-10 ชั่วโมง รับประทานอาหารที่มีประโยชน์ต่อร่างกาย และออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ ฯลฯ ● ผู้ที่แสดงบทบาทได้ดีที่สุดในด้านสุขภาพ: ถ่ายทอดอารมณ์ได้ตรงตามบทบาทที่แสดง ออกเสียงถูกต้อง ชัดเจน ใช้สายตากับผู้ชมได้ดี ฯลฯ <p>23. ครูควรนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาร่วมกันแบบสังเกต และแบบบันทึกอื่นๆ แล้วรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก หน้า 173)</p>	

PROJECT 4 : KEEPING HEALTHY

Project 4B: Weekly Exercise Bingo

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ..... การพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกกำลังกายเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในชีวิตประจำวันของผู้เรียนควรรู้เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนต่อไป

- ตัวชี้วัด**.....
- ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตนตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน
 - ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคและบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องเหมาะสม
 - ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
 - ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ
 - ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
 - ต 1.2 ป.3/5 บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัวหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง
 - ต 2.1 ป.3/2 บอกชื่อและคำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา

จุดประสงค์ของบทเรียน..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. อ่านออกเสียงคำศัพท์และร้องเพลงเกี่ยวกับการออกกำลังกายได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน
2. จับคู่ภาพกับประโยคเกี่ยวกับการออกกำลังกายที่มีความหมายตรงกันในการทำกิจกรรมในบทเรียนได้
3. ตอบคำถามจากการฟังในการเล่นเกมนิบทเรียนและในแบบฝึกหัด
4. พูดบอกข้อมูลให้เพื่อนในการเล่นเกมนิตเตและเปรียบเทียบกับเกม Hopscotch ได้
5. พูดแสดงความรู้สึกในกิจกรรมที่ทำเพื่อประเมินตนเองได้
6. บอกชื่อชนิดของประเภทกีฬาและเกมการละเล่นที่เล่นเพื่อการออกกำลังกายได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา.....

โครงสร้างทางภาษา

- Skate/Skip a rope/Swim.
- I play (badminton/ hopscotch/ football).
- I ride a bike.
- I climb on a climbing frame.
- How does he/do you exercise?
- He (skates)/I skate.

คำศัพท์

- วันของสัปดาห์ : Sunday, Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday
- การออกกำลังกาย : skip a rope, skate, swim, play badminton/football/hopscotch

PROJECT 4: KEEPING HEALTHY

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมที่ 1-4 ใน Project 4B ของ Student's Book หน้า 42-44
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 5-7 ใน Activity Book หน้า 41-43
5. Worksheet 4.1 ใน Activity Book หน้า 75
6. Bingo Worksheet ใน Activity Book หน้า 93
7. กระดาษขนาด A4 ตัดเป็นแผ่นเล็กๆ สำหรับเด็กเขียนชื่อชนิดกีฬา/เกมที่เล่นเพื่อการออกกำลังกาย

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 160-171 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 4. Show your feelings _ _ _ . ใน Student's Book หน้า 44 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Tracks 49-50) และฝึกร้องเพลงให้เหมือน (ดูคำแนะนำการสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะโดยใช้ CD ข้อ 1.1-1.6 หน้า 30-31 ของคู่มือครูนี้) หรือฟังและดู CD-ROM เพลง 'This Is the Way I Exercise' ● ครูฟังซีดี (Tracks 51-52 และ Track 53) ทำความเข้าใจในบทสนทนาเพื่อให้คำแนะนำแก่เด็กในการเรียนและการทำแบบฝึกหัด ● ครูฟังซีดี (Track 54) ฝึกร้องเสียงคำศัพท์วันต่างๆ ในสัปดาห์ให้ถูกต้อง ● ครูเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในหัวข้อสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 42 ข้อ 1 Sing 'This Is the Way I Exercise'. และ หน้า 44 ข้อ 3 Make and play 'Weekly Exercise Bingo'. ● Activity Book หน้า 41 Activity 5 ● วัสดุอุปกรณ์ในสื่อการเรียนรู้

PROJECT 4 : KEEPING HEALTHY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p>	<p>4. Sing 'This is the Way I Exercise!.</p> <p>A. Look at the pictures. Chat, listen and sing.</p> <p>1. ครูพูดคุยกับเด็กเรื่องการออกกำลังกาย พร้อมทั้งสอบถามว่าเด็กๆ ออกกำลังกายอะไรบ้าง ให้เด็กดูภาพใน Student's Book ว่ากิจกรรมการออกกำลังกายของเด็กๆ เหมือนหรือต่างจากเด็กในหนังสือเรียนอย่างไร และพูดถึงประโยชน์ของการออกกำลังกาย</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 42 ข้อ 1 Sing 'This Is the Way I Exercise'. ● Activity Book หน้า 41 Activity 5 ● แผ่นกระดาษขึ้นลิ้นกิ้ง สำหรับเด็กเขียนกิจกรรมออกกำลังกายจำนวนครึ่งหนึ่งของนักเรียนในห้อง
<p>ชั้นนำเสนอ ขั้นฝึก (15 นาที)</p>	<p>2. เปิดซีดีเพลงให้เด็กฟัง 1 ครั้ง สอบถามว่าได้ยินคำว่าอะไรบ้าง (exercise, strong, healthy) เขียนบนกระดาน ให้เด็กลองเดาความหมายของคำทั้งสามก่อนเฉลยว่า exercise = ออกกำลังกาย, strong = แข็งแรง และ healthy = สุขภาพดี จากนั้นให้เด็กร้องเพลงตามซีดีพร้อมแสดงท่าทางออกกำลังกายประกอบเพลงตามชอบหรือครูอาจใช้ CD-ROM สอนโดยปฏิบัติตามคำแนะนำใน 'การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะ'</p> <p>B. How do the children exercise?</p> <p>3. เด็กดูภาพกิจกรรมการออกกำลังกาย (1-7) ใน Student's Book อีกครั้ง ให้เด็กบอกกิจกรรมในภาพที่เรียนมาแล้วเป็นภาษาอังกฤษ เช่น Picture 3 = climb on climbing frame, Picture 7 = play hopscotch จากนั้นแต่ละคู่ช่วยกันจับคู่คำพูดใน a-g กับภาพเด็ก 1-7 ครูเปิดซีดีเพื่อให้เด็กตรวจคำตอบ แล้วให้เด็กชี้ที่ภาพและออกเสียงตามซีดี</p> <p>เฉลย 1 = e, 2 = b, 3 = c, 4 = d, 5 = a, 6 = g, 7 = f</p> <p>4. แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 7 คน แต่ละคนรับผิดชอบคิดท่าทางประกอบคำพูดใน a-g ครูเปิดซีดีเพลงและให้แต่ละกลุ่มออกมาแสดงท่าทางประกอบเพลงทีละคน โดยผู้แสดงจะพูดว่าตนเองออกกำลังกายอย่างไร (ตามคำพูดใน a-g) ครูอาจใช้แนวการประเมินผลกลุ่มดังที่ทำในข้อ D ในกิจกรรมที่ 3 ของ Project 4A แล้วลงคะแนนเสียงหาผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด และให้รางวัลโดยนำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ท้าย Activity Book จำนวน 3, 2, 1 ดวง ลดหล่นตามคะแนนที่ได้ไปติดใน Activity 5 Project 4 ของ Activity Book</p> <p>C. How do you exercise? In pairs, write them down.</p> <p>5. เด็กจับคู่พูดคุยกันเกี่ยวกับกิจกรรมการออกกำลังกายของตน และเขียนเป็นรายการลงในแผ่นกระดาษสำหรับใช้เล่นกิจกรรมต่อไป</p> <p>D. Do Activity 5 in your Activity Book.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD (Tracks 49-50, 50-52 และ Track 53) หรือ CD-ROM และ อุปกรณ์การเล่น

PROJECT 4: KEEPING HEALTHY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>6. ให้เด็กทำ Activity 5 Project 4 ใน Activity Book</p> <p>ซีดีสคริปต์ Activity 5 (Track 53)</p> <p>1. A: How do you exercise, Nan? B: I play badminton. My brother plays too.</p> <p>2. A: And you, Ken? Do you play badminton? B: No. I ride a bike.</p> <p>3. A: How do you exercise. Ann? B: I play hopscotch. I like to hop.</p> <p>4. A: What about you, Kate? Do You play hopscotch? B: No. I like to skip. I skip every day.</p> <p>5. A: And you, Tap? How do you exercise? B: I climb on a climbing frame. I like climbing.</p> <p>6. A: How about you, Bua? How do you exercise? B: I play chairball. It's fun!</p> <p>7. A: And you, Don? Do you play chairball? B: No. I skate. Dad bought me new skates.</p> <p>เฉลย Activity 5</p> <p>A. a. ride a bike b. play hopscotch c. skate d. play badminton e. play chairball f. climb on a climbing frame g. skip</p> <p>B. 1 = d, 2 = a, 3 = b, 4 = g, 5 = f, 6 = e, 7 = c</p>	
<p>ชั้นนำไปใช้ (1 30 นาที)</p>	<p>2. Play 'Whisper and Act Out'.</p> <p>A. Get into 3 groups. Each group _ _ _ .</p> <p>7. ครูแบ่งเด็กเป็น 3 ทีม แต่ละทีมหนึ่งหรือยี่สิบ (ตามความเหมาะสม) เป็นแถว (ดูรูปใน Student's Book ประกอบ) คนที่อยู่หัวแถวของแต่ละทีมเลือกกิจกรรมการออกกำลังกาย 1 กิจกรรม (จากรายการที่ทำไว้ในกิจกรรมที่ผ่านมา) โดยไม่บอกให้เพื่อนทราบ และนำแผ่นกระดาษนั้นมาให้ครู</p> <p>B. Whisper it to your friend.</p> <p>8. ครูบอกให้เด็กทุกคนหันหลังให้คนหัวแถว ครูให้สัญญาณเริ่มเล่นเกม ผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมที่หัวแถวต้องไปกระซิบว่าตนเลือกกิจกรรมการ</p>	<p>● Student's Book หน้า 43 ข้อ 2. Play 'Whisper and Act Out'.</p>

PROJECT 4 : KEEPING HEALTHY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ออกกำลังกายได้ไว้ ให้เพื่อนคนที่ 2 และคนที่ 3 กระซิบบอกไปเรื่อยๆ จนถึงผู้เล่นท้ายแถว เมื่อทราบคำตอบแล้วให้วิ่งมาหน้าชั้น</p> <p>C. Say and act out to check the answers.</p> <p>9. ครูตรวจสอบคำตอบโดยถามแต่ละทีม เช่น Team (A). How does Ken exercise? ผู้เล่นคนสุดท้ายที่ยืนหน้าชั้นพูดและทำท่าทางตามกิจกรรมที่เพื่อนกระซิบบอก และผู้เล่นคนแรก (เจ้าของคำตอบ) ตอบคำถามของครู ถ้าคำตอบและการแสดงท่าทางของผู้เล่นหน้าชั้นตรงกัน ทีมนั้นได้ 1 คะแนน ตรวจสอบในลักษณะเดียวกันกับทีมอื่นๆ อีก 2 ทีมที่เหลือเล่นในลักษณะเดียวกันนี้หลายๆ รอบตามเวลาที่เหมาะสม โดยให้ทุกคนเขียนที่นั่งลงปลายแถว ให้ผู้ที่อยู่ท้ายแถวมาประจำหัวแถวไปเรื่อยๆ ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดเมื่อหยุดเล่นเป็นทีมชนะ</p>	
<p>ชั้นนำเสนอ (2) ขั้นฝึก (2) (30 นาที)</p>	<p>3. Make and play 'Weekly Exercise Bingo'.</p> <p>A. Look, listen and repeat.</p> <p>10. ครูกับเด็กทบทวนวันในสัปดาห์ ให้เด็กพูดออกเสียงตามที่เรียนมา จากนั้นบอกให้เด็กฟังซีดี ออกเสียงตามซีดี และสอบถามว่าเด็กๆ คิดว่าตนเองออกเสียงในครั้งแรกผิดไปจากที่ฟังจากซีดีหรือไม่ ตรงไหน และให้เด็กฝึกออกเสียงที่คิดว่ายังผิดไป ทวนหลายๆ ครั้ง โดยจับคู่ผลัดกันออกเสียงให้เพื่อนช่วยฟังและแก้ไข (ครูไม่ต้องกังวลว่าเด็กๆ จะไม่สามารถแก้ไขซึ่งกันและกัน กิจกรรมนี้เป็นเพียงให้เด็กได้ฝึกออกเสียงอย่างมีจุดประสงค์โดยมีผู้ฟัง แทนการออกเสียงกับตนเอง เพื่อเด็กจะได้ตั้งใจออกเสียง/ฟังเสียงให้ถูกต้องด้วย) และบอกเด็กว่าจะนำมาใช้ในการเล่นเกมบิงโก เปิดซีดีให้เด็กฟังตรวจสอบเสียงที่ถูกต้องได้หลายครั้งตามต้องการ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 44 ข้อ 3. Make and play 'Weekly Exercise Bingo'. ● Worksheets 4.1 หน้า 75 ● Bingo Worksheet หน้า 93 ● Activity Book หน้า 42 Activity 6 ● CD (Track 54) และอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำไปใช้ (2)</p>	<p>B. Make 'Weekly Exercise Bingo'. Do Worksheet 4.1 _ _ _ .</p> <p>11. ครูให้เด็กทำกิจกรรมใน Worksheet 4.1 ใน Activity Book โดยเด็กจับคู่ช่วยกันคิดกิจกรรมการออกกำลังกายเพิ่มเติมจากที่มีอยู่ใน Worksheet 4.1 คนละ 1 กิจกรรม และวาดกิจกรรมการออกกำลังกายที่ตกลงกันทั้ง 2 กิจกรรมลงในตารางที่ว่างของตนเอง และระบายสีกิจกรรมการออกกำลังกายในทุกตารางตามชอบ จากนั้นให้เขียนวันต่างๆ ของสัปดาห์ โดยลากตามเส้นประในตารางแล้วตัดตามเส้นประ จะได้บัตรภาพ/บัตรคำจำนวน 16 ใบ เพื่อนำไปเล่นเกมบิงโกต่อไป</p>	

PROJECT 4: KEEPING HEALTHY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>C. Play 'Weekly Exercise Bingo'. Use the Bingo Worksheet _ _ _ .</p> <p>12. นำบัตรภาพจาก Worksheet 4.1 ไปเล่นบิงโก โดยใช้ตารางบิงโกใน Activity Book หน้า 93 ครูกับเด็กช่วยกันศึกษากติกาการเล่นในข้อ A ของ Activity 6 Project 4 (เด็กๆ เคยเล่นเกมบิงโกมาก่อนแล้วใน Projects: Play & Learn Book 2) จากนั้นครูสาธิต โดยให้เด็ก 2 คนออกมาแสดงหน้าชั้น ส่วนคนอื่นๆ ทำตามที่ได้ตะของตน</p> <p>Do Activity 6 in your Activity Book.</p> <p>ให้เด็กทำข้อ B ของ Activity 6 Project 3 ใน Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 6 ข้อ B</p> <p>คำตอบจะขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่เด็กแต่ละคนทำในแต่ละวันในสัปดาห์นั้นๆ</p>	
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน (5 นาที)</p>	<p>13. ครูสรุปรูปแบบภาษาที่เรียนมาใน Project 4B นี้และพูดคุยกับเด็กว่าวิธีการเล่นเกมบิงโกในเกมนี้ต่างจากที่เคยเล่นอย่างไร ตอนใดตื่นเต้นที่สุด เพราะเหตุใด (คำตอบคือ ผู้ชนะจะไม่ใช้ผู้ที่ร้องบิงโกได้ก่อน เพราะเป็นการเล่นเกมตัวต่อตัว ไม่ใช่ทั้งชั้น และจะใช้วิธีนับบัตรที่คว่ำที่มีจำนวนน้อยกว่าคู่ของตนเมื่อเล่นเกมเสร็จ เพราะแสดงว่าได้บิงโกเร็วกว่า)</p> <p>14. ให้เด็กไปเล่น Talking Birds และ Poster Play : A 'Get Well soon' ของ Project 4 ใน CD-ROM /เป็นการบ้าน</p> <p>15. ให้เด็กไปเล่น Grouping Game ของ Project 4 ในเว็บไซต์</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD-ROM และ อุปกรณ์การเล่น
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (10 นาที)</p>	<p>4. Show your feelings about Project 4B _ _ _ .</p> <p>16. โปรดอ่านการประเมินตนเองด้านกระบวนการใน Project 1A ข้อ 18 หน้า 43 และอ่านข้อ 17-20 ของ Project 4A หน้า 110-111 ในคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยให้เด็กทำ Activity 7 Project 4 ใน Activity Book</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 44 ข้อ 4. Show your feelings _ _ _ . ● Activity Book หน้า 43 Activity 7

PROJECT 4: KEEPING HEALTHY

Project 4C: My Bedtime Record

เวลา 1½ ชั่วโมง

สาระสำคัญ..... การฟังนิทานเป็นเทคนิคการฝึกทักษะการฟังที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนซึ่งนอกจากเพิ่มพูนความเข้าใจในการฟัง ผู้เรียนจะได้เรียนรู้คำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษอย่างมีความหมายในบริบทของเรื่องในนิทาน

- ตัวชี้วัด**.....
- ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตนตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน
 - ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ
 - ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
 - ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อน
 - ต 2.1 ป.3/2 บอกชื่อและคำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา

- จุดประสงค์ของบทเรียน**..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ
1. ปฏิบัติตามคำสั่งในการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับชั่วโมงการนอนของตนได้
 2. เลือกประโยคที่มีความหมายตรงกับภาพและตอบคำถามเกี่ยวกับตนเองได้
 3. ตอบคำถามเกี่ยวกับนิทานที่ฟังและเสียงต่างๆ (เช่น นาฬิกา ตู้อื่น แมว ฯลฯ) ในภาษาอังกฤษที่ได้ฟังจากนิทานได้
 4. พูดโต้ตอบในการเล่นเกมส์ได้
 5. พูดถาม-ตอบในการขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนชั่วโมงที่นอนในแต่ละคืนได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- I can't sleep./Now, I can sleep.
- Did You sleep well?
- The clock goes tick-tock.
- How many hours a night do you sleep?
- I sleep (8) hours a night.

คำศัพท์

- คำนาม fridge alarm clock, hour, kitchen, garden, bedroom, chain, result
- คำกริยา snore, fall asleep, survey
- สำนวน What about you? last night, go to bed, at night, in the morning,
- เสียง Tick-Tock, Brr r_ _ _ , Zzzz _ _ _ , Krrr _ _ _ , Hmmn _ _ _ , Miaow!

PROJECT 4: KEEPING HEALTHY

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมที่ 1-3 ใน Student's Book หน้า 44-46
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearmenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearmenglish.com/teacher
4. Activities 8-10 ใน Activity Book หน้า 44-46
5. Worksheet 4.2 ใน Activity Book หน้า 77

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 160-171 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการบันทึกข้อมูลการเข้านอนของเด็กและใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Tracks 55-61) หรือฟังและดู CD-ROM นิทานเรื่อง 'I Can't Sleep!' และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอนโดยดูคำแนะนำ 'การสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM' ในหน้า 32-34 ของคู่มือครูนี้ ● ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามที่ระบุในสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 45-46 ข้อ 1. Listen to 'I Can't Sleep!'. ● CD (Tracks 55 - 61) หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน ช้่นนำเสนอ (1) ช้่นฝึก (1) ช้่นนำไปใช้ (1) (45 นาที)	1. Listen to 'I Can't Sleep!'. A. Listen and chat. 1. ให้เด็กดูภาพที่ 1 ใน Student's Book พูดคุยกับเด็กว่าเรื่องในนิทานน่าเกี่ยวกับอะไร ลูกไปงคำพูดของแม่หมีและพ่อหมีน่าจะหมายความว่าอะไร เสียงที่ออกจากแม่หมีและลูกหมีน่าจะเป็นเสียงอะไร เพื่อสรุปว่าพ่อหมีนอนไม่หลับเพราะเสียงกรนของแม่หมี ส่วนลูกหมีนอนหลับสบายสอบถามเด็กๆ ว่าพ่อหมีน่าจะพูดว่าอย่างไร เมื่อได้ยินเสียงกรนของแม่หมีรับทุกคำตอบ แล้วเปิดซีดี (Track 56) ให้เด็กฟัง ถามเด็กว่าได้ยินคำอะไรจากพ่อหมีซึ่งเด็กๆ เรียนมาแล้ว (เด็กควรตอบได้ว่า sleep) ให้เด็กเดาอีกครั้งว่าพ่อหมีจะทำอย่างไรต่อไปจากนั้นให้ดูภาพที่ 2 ว่าเกิดอะไรขึ้นกับพ่อหมี	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 45 - 46 ข้อ 1. Listen to 'I Can't Sleep!'. ● CD (Tracks 55-61) และอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 4 : KEEPING HEALTHY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>2. ครูให้เด็กดูภาพ พุดคุยโดยตั้งคำถามง่ายๆ เช่น Where is Daddy Bear? What time is it? What does he hear? Where is it from? What does he say? เด็กอาจตอบเป็นภาษาไทย ครูพยายามช่วยสรุปกับเด็กเป็นภาษาอังกฤษง่ายๆ และอาจเขียนขึ้นกระดาน จากนั้นเปิดซีดี (Track 57) เพื่อตรวจคำตอบ</p> <p>3. ทำในลักษณะเดียวกันกับข้อ 2. กับภาพที่เหลือ ในการสรุปเหตุการณ์จากภาพกับเด็กๆ หากมีคำศัพท์ใหม่ ครูใช้โอกาสนั้นให้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเลย (เช่น ตู้เย็น = fridge) ในภาพที่ 4, 5, 6 ครูอาจให้เด็กเดาเรื่องก่อนพลิกหน้าหนังสือเพื่อดูภาพว่าพ่อหมีจะไปหาที่นอนที่ใดบ้างแล้วตอบคำถามครูและฟังซีดี</p> <p>4. เปิดซีดี (Tracks 56-61) ให้เด็กฟังนิทานทั้งเรื่อง บอกให้เด็กชี้ตามภาพหยุดซีดีในแต่ละภาพเพื่อให้เด็กได้ติดตามนิทานได้ทัน</p> <p>5. แบ่งเด็กเป็น 6 กลุ่ม แต่ละกลุ่มเลือกว่าจะแสดงบทบาทสมมุติตอนใดให้เด็กแสดงบทบาทสมมุติตามเนื้อเรื่อง</p> <p>B. How many hours did Daddy Bear sleep last night? What about you?</p> <p>6. ครูให้เด็กคำนวณเวลาที่พ่อหมีได้นอนเต็มที่ว่ากี่ชั่วโมง (คำตอบคือ เพียง 1 ชั่วโมง) โดยให้เด็กช่วยกันลำดับเหตุการณ์ตามเวลาที่เกิดขึ้น จากนั้นพุดคุยกับเด็กว่าแต่ละคนนอนวันละกี่ชั่วโมง เข้านอนและตื่นนอนเวลาใดและบอกเด็กว่าจะมีการให้เด็กบันทึกเวลาเข้านอนและตื่นนอนของแต่ละวันในรอบสัปดาห์เพื่อหาเวลานอนโดยเฉลี่ยในหนึ่งวันของเด็กๆ แต่ละคนใน 1 สัปดาห์ ในกิจกรรมต่อไป</p> <p>7. ให้เด็กทำ Activity 8 Project 4 ใน Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 8</p> <p>A. a. = 2 b. = 5 c. = 3 d. = 6 e. = 4 f. = 1</p> <p>B. 1. Oh! No! I can't sleep. 2. Oh! No!</p> <p>3. Oh! No! I can't sleep. 4. Oh! No! I can't sleep.</p> <p>5. Oh! No! I can't sleep. 6. Now I can sleep.</p>	<p>● Activity Book หน้า 44 Activity 8</p>
<p>ขั้นฝึก (2) ขั้นนำไปใช้ (2) (40 นาที)</p>	<p>2. Make 'My Bedtime Record'.</p> <p>A. Do Worksheet 4.2 in your Activity Book. Make your _ _ _ .</p> <p>8. ครูใช้วิธีการในการทำงานเดียวกันกับกิจกรรม Make ใน Project ก่อนๆ โดยในกิจกรรมนี้เด็กจะต้องบันทึกเวลาเข้านอนและตื่นนอนของแต่ละวันในรอบสัปดาห์ลงในตารางใน Worksheet 4.2 หน้า 77 และวาดภาพประกอบ</p>	<p>● Student's Book หน้า 47 ข้อ 2. Make 'My Bedtime Record'. และ ข้อ 3. Play 'A Sleep Survey'.</p>

PROJECT 4: KEEPING HEALTHY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>แล้วนำผลที่ได้มาเล่นกิจกรรมต่อไป ดังนั้นหากเป็นไปได้ ครูอาจบอกให้เด็กเก็บข้อมูลไว้ล่วงหน้าก่อน 1 สัปดาห์ เพื่อให้สามารถนำข้อมูลที่รวบรวมมาบันทึกได้เลย</p> <p>หลังจากใช้เล่นกิจกรรมเสร็จแล้ว ให้เด็กๆ ตัดผลงานบนบอร์ดเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลการนอนของกันและกัน และเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ชื่นชมผลงานของกันและกัน ครูให้เด็กทุกคนนำสติ๊กเกอร์ที่ขอจากรeward stickers ท้าย Activity Book ติดให้กับชิ้นงานของตนเอง 1 ดวง และนำอีก 1 ดวงไปติดให้กับชิ้นงานของเพื่อนที่ตนพอใจมากที่สุด เสร็จแล้วให้เด็กนำชิ้นงานไปรวมในสมุด My Book about Me</p> <p>3. Play 'A Sleep Survey'.</p> <p>A. Do Activity 9 in your Activity Book. Make a chain survey.</p> <p>9. ให้เด็กทำ Activity 9 Project 4 ใน Activity Book หน้า 45 นำข้อมูลเกี่ยวกับเวลาเข้านอนและตื่นนอนจากรายงที่ทำในกิจกรรม Make ที่ผ่านมา โดยเลือกเวลาที่ซ้ากันมากที่สุดมาเพียงวันเดียว บันทึกลงในตารางที่ให้ไว้ในข้อ A พร้อมกับนับจำนวนชั่วโมงที่นอนในวันนั้นๆ จากนั้นให้เดาว่าเพื่อนส่วนใหญ่ในห้องนอนวันละกี่ชั่วโมง เขียนคำตอบลงในช่อง My guess ข้อ B</p> <p>B. Check the result. Was your guess right or wrong?</p> <p>10. ครูแจ้งให้เด็กทราบว่าจะมีการสำรวจว่าเด็กส่วนใหญ่ในห้องนอนวันละกี่ชั่วโมง ใช้วิธีถามเป็นลูกโซ่ ครูเป็นผู้เริ่มก่อนโดยถามเด็กคนหนึ่งที่นั่งหน้าสุดของแถวว่า How many hours a day do you sleep? ให้เด็กตอบว่า I sleep (8) hours a day. ตามข้อมูลที่บันทึกไว้ ครูบันทึกคำตอบบนกระดาน ผู้ตอบถามเพื่อนคนที่นั่งถัดไปทางขวาด้วยคำถามเดิม (ที่ครูถาม) เพื่อตอบและครูบันทึกคำตอบบนกระดาน และคนตอบถามต่อไปเรื่อยๆ เป็นลูกโซ่ จนครบทุกคนในห้อง จากนั้นครูและเด็กร่วมกันนับหาจำนวนชั่วโมงต่อวันที่เด็กๆ ในห้องเข้านอน เมื่อได้คำตอบจำนวนชั่วโมงต่อวันของเด็กส่วนใหญ่แล้ว เด็กลอกคำตอบลงในช่อง Survey result . และเปรียบเทียบคำตอบที่ได้ลงในช่อง My guess is <input type="checkbox"/> (X or ✓) ตามจริง จากนั้นพูดกับนักเรียนตามหัวข้อต่อไปนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนนอนวันละกี่ชั่วโมง ใครนอนน้อยหรือมากกว่า 8-10 ชั่วโมงบ้าง เพราะเหตุใด ลองเปรียบเทียบวันที่นักเรียนนอนเพียงพอ นอนน้อยไป หรือนอนมากเกินไป (เช่น วันหยุด) ว่าเมื่อตื่นนอน นักเรียนรู้สึกต่างกันหรือไม่ อย่างไร 	<ul style="list-style-type: none"> ● Worksheet 4.2 ใน Activity Book หน้า 77 ● Activity Book หน้า 45 - 46 Activities 9 - 10

PROJECT 4 : KEEPING HEALTHY

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>11. ให้เด็กทำ Activity 10 ของ Project 4 ใน Activity Book หน้า 46</p> <p>เฉลย Activity 10</p> <p>A. 1. I wash my hands before eating. 2. I drink a lot of water. 3. I go to bed early. 4. I brush my teeth. 5. I exercise. 6. I eat fruit. 7. I drink milk. 8. I eat breakfast.</p> <p>B. คะแนนจะแตกต่างกันไปตามเด็กแต่ละคน</p>	
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● การให้เด็กได้ฝึกเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสุขอนามัยของตนเองและนำมาเปรียบเทียบกันเพื่อนๆ พร้อมทั้งมีโอกาสพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ตามวัย จะช่วยให้เด็กได้ตระหนักถึงผลดีของการนอนที่เพียงพอ/ผลเสียของการนอนที่ไม่เพียงพอได้ดีกว่าการเรียนจากตำรา และในขณะเดียวกันครูสามารถสอดแทรกการสร้างเสริมสุขอนามัยที่ดีในการนอนแก่เด็ก เช่น การอาบน้ำ แปรงฟันก่อนนอน การสวมเสื้อผ้าที่หลวมๆ ไม่รัดตึง เช่น ชุดนอน จะทำให้นอนหลับสบาย หรือการห่มผ้าเพื่อป้องกันการเป็นหวัด เป็นต้น 	
<p>ข้อสรุป/การบ้าน (5 นาที)</p>	<p>12. ครูสรุปรูปแบบภาษาที่เรียนมาใน Project 4 C และพูดคุยเรื่องประสบการณ์ของนักเรียนเกี่ยวกับการนอนรวมทั้งคนที่นอนกรน สาเหตุของการนอนกรนและวิธีแก้ไข</p> <p>13. ให้เด็กไปเล่นเกม Spelling Bee, Panda Game และ Jungle Game ของ Project 4 ใน CD-ROM เพื่อเป็นการทบทวนสิ่งที่เรียนมาใน Project นี้</p> <p>14. ให้เด็กไปเล่นเกม Squirrel Game ของ Project 4 ในเว็บไซต์</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 4: KEEPING HEALTHY

Project 4D: Look at Me

เวลา 1 ชั่วโมง

กิจกรรมทุกข้อตั้งแต่ 1 - 6 ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับ Project 1 D : Look at Me ที่ได้ให้คำอธิบายไว้ในหน้า 59-61 ของคู่มือครูนี้ โดยมีการเพิ่มเติม/ปรับ ดังนี้

1. Think Back. ให้เด็กดูภาพ 1 - 5 ใน A ใน Student's Book หน้า 48 ว่า คำศัพท์ในภาพใดที่เสียงสระในคำออกเสียงเหมือนเสียงสระ 'ee' ในคำว่า 'feel'

เฉลย ภาพที่ 1 queen ภาพที่ 2 knee ภาพที่ 4 peel ภาพที่ 5 green

ทำในลักษณะเดียวกันกับคำศัพท์ 1 - 5 ใน B โดยให้หาคำที่ออกเสียงสระในคำที่เหมือนกับเสียงสระ 'e' ในคำว่า 'ten'

เฉลย ภาพที่ 1 hen ภาพที่ 3 pen ภาพที่ 5 leg

ครูอาจให้เด็กเล่น Balloon Game ของ Project 4 ใน CD-Rom เป็นการบ้านเพื่อทบทวนอีกครั้ง

2. Read and match. Point and say. ให้เด็กเติมบทสนทนาให้ลูกโป่งคำพูดโดยเลือกจากประโยคที่ให้มา

เฉลย ลูกโป่งคำพูด 2 I have a cold.

ลูกโป่งคำพูด 3 Take these pills. Three times a day.

ลูกโป่งคำพูด 6 Yes, I will.

3. Do Activities 11 -12. Then make 'My Picture Dictionary' in your Activity Book.

ให้เด็กทำ Activity 11 ใน Activity Book หน้า 47

เฉลย Activity 11

A. 1. exercise 2. skip 3. giraffe 4. headache
5. sixteen 6. bicycle 7. squirrel 8. pencil

B. 1. Take the pills two times a day.

2. I don't feel well. I am ill.

3. My friend and I like to sit on the seesaw.

4. The bears are sleeping in the bed.

4. ให้เด็กทำ Activity 12 หน้า 48 เพื่อประเมินตนเองด้านกระบวนการโดยปฏิบัติในทำนองเดียวกันกับที่ได้ทำมาในกิจกรรมที่ 4 Project 4 A ข้อ 16 - 20 หน้า 110-111 ของคู่มือครูนี้

5. ให้เด็กสร้าง 'My Picture Dictionary' Project 4 หัวข้อ 'Keeping Healthy' หน้า 99 โดยใช้สติ๊กเกอร์สำหรับ Project 4 ทำ Activity Book จากนั้นให้ตรวจสอบความถูกต้องของ Picture Dictionary และเล่น Dictionary Game ใน เว็บไซต์ www.plearnenglish.com

6. IT Time. อ่านกิจกรรม IT Time ของ Project 1 D ในหน้า 60 ของคู่มือครูนี้ และทำกิจกรรมหน้า 49 ของ Student's Book ในลักษณะเดียวกัน โดยเปลี่ยนคำศัพท์เป็น 1. Bracket (วงเล็บ) 2. Underline (ขีดเส้นใต้) 3. Dash (เครื่องหมายขีดกลาง) 4. Colon (เครื่องหมายทวิภาค) ใช้สำหรับค้นข้อความหลักกับส่วนที่มาขยาย 5. Slash (เครื่องหมายทับ) จากนั้นให้เด็กฟังซีดี Track 62 และพูดตาม

7. Hooray! ให้เด็กและครูช่วยกันคัดเลือกเพื่อนที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project 4 นี้ (ดูกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อ 21-22 ของ Project 4 A หน้า 111) และคัดเลือกชิ้นงานดีเด่นจากชิ้นงานทั้งหมดที่ทำมาใน Project 4 นี้

8. Look at 'My English File'. ครูช่วยเด็กจัดระบบเก็บชิ้นงานต่างๆ ที่ได้จากการทำ Project ลงในแฟ้ม/กล่อง 'My English File' ที่เด็กได้ทำไว้ใน Project 1D แฟ้มนี้เปรียบเหมือนแฟ้มสะสมผลงานหรือพอร์ตโฟลิโอ (Portfolio) วิชาภาษาอังกฤษของเด็ก

PROJECT 5: PLANTS WE EAT

แผนการสอน Project 5: Plants We Eat

Project 5A: My Plant Project: Growing Seeds

เวลา 3 ชั่วโมง

สาระสำคัญ..... การเรียนรู้เกี่ยวกับวงจรชีวิตของพืชและการทดลองปลูกพืชและบันทึกการเจริญเติบโตเป็นการเรียนรู้บูรณาการวิทยาศาสตร์กับภาษา ทำให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงของสาระการเรียนรู้ต่างๆ มากขึ้น

- ตัวชี้วัด**.....
- ต.1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน
 - ต.1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคและบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต.1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
 - ต.1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟัง หรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ
 - ต.1.2 ป.3/5 บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้เคียงหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง
 - ต.3.1 ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

จุดประสงค์ของบทเรียน..... เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตามขั้นตอนการปลูกพืชตามที่ได้
2. อ่านออกเสียงคำศัพท์และบทพูดเข้าจังหวะเกี่ยวกับพืชผัก ผลไม้ได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือกคำ/ภาพที่เชื่อมโยงกับคำหรือตรงความหมายในประโยคที่ได้ฟังหรืออ่านในบทเรียนและในแบบฝึกหัดได้
4. บันทึกผลจากการทดลองปลูกพืชและตอบคำถามได้
5. พุดแสดงความรู้สึกในกิจกรรมที่ทำ เพื่อประเมินตนเองได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- (A seed) grows into (a small plant).
- Put the seeds into a bowl of water.
- How big are your seeds?
- Each (seed) is (5) centimetres long.

คำศัพท์

- ผัก pea, radish, tomato carrot, rice
- ผลไม้ mango, papaya
- ส่วนต่างๆ ของพืช leaf, stem, root, seed, flower, fruit
- คำกริยา grow, seal, happen, need, keep away, pour out, tape
- คำนามอื่นๆ plant, bowl, tissue, bag, glass, bottom, side, sunlight, water, day, top
- คำคุณศัพท์ big, facial, plastic, wet, different
- คำบุรพบท between, inside

PROJECT 5: PLANTS WE EAT

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-4 ใน Project 5A ของ Student's Book หน้า 50-55
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 1-5 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 49-53
5. Worksheets 5.1-5.2 ใน Activity Book หน้า 79-81
6. ต้นไม้ (เช่น ต้นพริก) ที่มีดอกและผลแล้ว 1 กระถาง เมล็ด (พริก) โรยในกระถางที่มีดิน 1 กระถาง ต้นอ่อน 1 กระถาง
7. วัสดุอุปกรณ์สำหรับการทดลอง ได้แก่ ขามสำหรับใส่น้ำแช่แก้วเท่าจำนวนเด็กให้ห้อง ถั่วเขียว กระดาษทิชชู ถุง/แก้วพลาสติก ที่เย็บกระดาษ ไม้บรรทัด

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 160-171 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากรายงานการทดลองของเด็ก และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1
3. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 4. Show your feelings _ _ _ . ของ Student's Book หน้า 55 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Tracks 63 และ 67) ฟังออกเสียงคำศัพท์ตามซีดี ● ครูฟังซีดี (Tracks 64-65) หรือฟังและดู CD-ROM บทพูดเข้าจังหวะให้เหมือน(ศึกษาคำแนะนำ 'การสอนเพลงและบทพูดเข้าจังหวะโดยใช้ CD-ROM' ข้อ 1.7 หน้า 31-32 ของคู่มือครูนี้) ฟังปรบมือตามเสียงเน้นหนัก-เบาในคำหรือประโยคตามซีดีสคริปต์พร้อมสัญลักษณ์ดังต่อไปนี้จาก Student's Book หน้า 50 (Track 65) <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div> <p>● ● ● ● ●</p> <p>Rice, peas, potatoes</p> </div> <div> <p>● ● ● ● ●</p> <p>Rice, peas, potatoes</p> </div> </div> <p>* Who knows, who knows, Who knows, who knows,</p> <p>● ● ● ● ●</p> <p>How all of them grow?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div> <p>● ● ● ● ●</p> <p>Carrots, tomatoes,</p> </div> <div> <p>● ● ● ● ●</p> <p>Carrots, tomatoes,</p> </div> </div> <p>(Repeat*)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 50 ข้อ 1. Chant 'Rice, Peas, Potatoes'. และหน้า 51 ข้อ 2. Listen to 'A Plant Life Cycle'. ● Activity Book หน้า 49 Activity 1 ● CD หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 5: PLANTS WE EAT

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p style="text-align: center;">●●● ●●● ●●● ●●●</p> <p style="text-align: center;">Papayas, mangoes, Papayas, mangoes,</p> <p style="text-align: center;">(Repeat*)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Track 66 และ Tracks 68-69) ฟังอ่านและทำความเข้าใจบทอ่านใน Student's Book หน้า 51 และ Activity 1 ใน Activity Book เพื่อใช้อธิบายเด็ก ● ครูศึกษาวิธีทำโครงการงาน 'My Plant Project' Growing Seeds. ● ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามระบุในรายการสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ 	
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ชั้นนำเสนอ (1)</p> <p>ขั้นฝึก (1)</p> <p>(20 นาที)</p>	<p>1. Chant 'Rice, Peas, Potatoes'.</p> <p>1. ใช้วิธีการสอนบทพูดเข้าจังหวะในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม Chant ใน Project ก่อนๆ โดยในกิจกรรมนี้ได้ก็ๆ จะต้องลงคะแนนเสียงหากกลุ่มที่แสดงท่าทาง (และคิดสร้างสรรค์หาอุปกรณ์อื่นๆ) ประกอบบทพูดเข้าจังหวะที่ชื่นชอบมากที่สุด โดยอาจใช้แบบประเมินที่อาจดัดแปลงจากแบบประเมินการแสดงในกิจกรรมที่ 3 Project 4A ที่ผ่านมา กลุ่มที่ได้รับคะแนนสูงสุดให้นำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ท้าย Activity Book จำนวน 3 ดวง, 2 ดวง และทุกคน 1 ดวง ตามคะแนนที่ได้ลดหลั่น ไปติดที่ Activity 1 Project 5 ใน Activity Book ของตน</p> <p>2. ให้เด็กทำ Activity 1 Project 5 ใน Activity Book</p> <p>ซีดีสคริปต์ Activity 1</p> <p>ฟังซีดี ลากเส้นโยงชื่อสัตว์ ผัก ผลไม้ที่ได้ยิน</p> <p>tomato → elephant → squirrel → carrot →</p> <p>caterpillar → mango → watermelon → banana →</p> <p>rabbit → cow → mouse → papaya →</p> <p>monkey → radish → apple → rice →</p> <p>horse → pig → sheep → cabbage →</p> <p>lettuce → orange</p> <p>เฉลย Activity 1</p> <p>It is a carrot/radish. It is an animal a plant.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 50 ข้อ 1. Chant 'Rice, Peas, Potatoes'. ● Activity Book หน้า 49 Activity 1 ● CD (Tracks 63, 64, 65 และ 66) และ อุปกรณ์การเล่น

PROJECT 5 : PLANTS WE EAT

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำเสนอ (2) ขั้นฝึก (2) (30 นาที)</p>	<p>2. Listen to 'A Plant Life Cycle'</p> <p>A. Look at the papaya plant. Point to its parts (a-e). Listen and repeat.</p> <p>3. ให้เด็กดูภาพต้นมะละกอใน Student's Book พูดคุยถึงส่วนต่างๆ ของต้น (a-e) ว่าคืออะไรบ้าง ให้เด็กตอบเป็นภาษาไทยและครูให้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากนั้นเปิดซีดีให้เด็กฟัง โดยให้เด็กชี้ภาพประกอบและพูดตามซีดี</p> <p>4. ตรวจสอบความเข้าใจโดยนำต้นไม้ที่เตรียมมา (เช่น ต้นพริก) ชี้ส่วนต่างๆ ของต้นไม้พร้อมถาม What part is it? เด็กตอบ It's the (leaf/stem). สลับให้เด็กออกมาถามเพื่อน โดยให้เรียกชื่อเพื่อนคนใดก็ได้เป็นผู้ตอบ</p> <p>B. How does a seed grow into a plant? Listen, point...</p> <p>5. ให้เด็กดูภาพวงจรชีวิตของต้นมะละกอในภาพ เริ่มจากเมล็ดในกระถาง ใช้วิธีซักถามให้เด็กตอบ เพื่อให้เด็กได้ความคิดรวบยอดของการเจริญเติบโตของพืช จากเมล็ดเป็นต้นอ่อนและเป็นต้นที่มีส่วนต่างๆ สมบูรณ์ มนุษย์รับประทานผลไม้ (มะละกอ) และทั้งเมล็ดลงบนพื้นดินจากนั้นเมล็ดก็เจริญเติบโตเป็นต้นอ่อนและกลายเป็นต้นใหญ่ออกดอกออกผลเป็นวงจรชีวิตเช่นนี้ไปเรื่อย จากนั้นให้เด็กชี้ที่ละภาพและพูดตามในแต่ละขั้นตอนของวงจรชีวิตพืช ร่วมกันสรุปกับเด็กเรื่องวงจรชีวิตของพืชอีกครั้ง จากนั้นเปิดซีดีให้เด็กฟัง ชี้ภาพ และพูดตาม</p> <p>6. ครูแนะนำต้นพริก (a chilli plant) ที่เตรียมมาทั้ง 3 กระถาง แล้วตรวจสอบความเข้าใจเรื่องการเจริญเติบโตของต้นพืช โดยสุ่มให้เด็กออกมาแสดงขั้นตอนการเจริญเติบโตของต้นพริกและชี้ส่วนต่างๆ ของต้นพริก (ใช้รูปประโยค: This is (the stem)./These are the (roots).) ในทำนองเดียวกันกับข้อ 4 ข้างต้น</p> <p>C. Do Activities 2-3 in your Activity Book.</p> <p>7. ให้เด็กทำ Activities 2-3 in your Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 2</p> <p>1 = c. apple 2 = d. papaya 3 = e. watermelon 4 = f. pea 5 = a. tomato 6 = b. mango</p> <p>เฉลย Activity 3</p> <p>A. 1. leaf 2. fruit 3. flower 4. stem 5. root B. 1. flower 2. leaf 3. stem 4. root C. 1. seed 2. leaf 3. root 4. stem 5. flower</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 51 ข้อ 2. Listen to 'A Plant Life Cycle'. ● Activity Book หน้า 50-51 Activities 2-3 ● CD (Tracks 67 และ 68-69) และ อุปกรณ์การเล่น ● วัสดุอุปกรณ์ตามรายการที่ 6 ในสื่อการสอน

PROJECT 5: PLANTS WE EAT

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
ขั้นสรุป/การบ้าน (5 นาที)	<p>8. ครูพูดคุยกับเด็กถึงการเจริญเติบโตของพืชจากบทพูดเข้าจังหวะ สอบถามว่า ใครทราบบ้างว่า แครอท มะเขือเทศ ฯลฯ เจริญเติบโตอย่างไร เล่าให้เพื่อนๆ ฟัง</p> <p>9. ครูให้เด็กไปเล่นเกม Matching Game: Plants We Eat และ Cat & Mouse Game: gr/cr ของ Project 5 ใน CD-ROM เป็นการบ้าน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● การให้เด็กได้เชื่อมโยงเรื่องที่เรียนจากบทเรียนไปสู่ประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน จะช่วยให้บทเรียนนั้นๆ มีความหมายต่อเด็กมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการช่วยให้เด็กได้ย้อนคิดถึงความสำคัญและประโยชน์ของพืชที่มีต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ด้วย ● เมล็ดของพืชที่นำมารับประทานได้ ได้แก่ เมล็ดทานตะวัน (sunflower seed) เมล็ดแตงโม (watermelon seed) เมล็ดงา (sesame seed) เมล็ดฟักทอง (pumpkin seed) เมล็ดถั่วต่างๆ (nut) เมล็ดขนุน (jackfruit seed) ฯลฯ 	
ขั้นนำไปใช้ (1+2) (100 นาที)	<p>3. Make 'My Plant Project: Growing Seeds'.</p> <p>10. ครูสอนกิจกรรมทั้ง 3 Make ____ . โดยปฏิบัติในลักษณะเกี่ยวกับกิจกรรมที่ 3 Make 'Sun-dried Bananas'. ที่เด็กเรียนมาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แต่ในครั้งนี้เด็กจะได้ลงมือทดลองปลูกเมล็ดพืชเพื่อดูความเจริญเติบโต โดยครูดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้</p> <p>A. Grow some seeds. You need:</p> <p>11. พูดคุยกับเด็กถึงสิ่งที่เรียนมาว่าเมล็ดออกเป็นต้นพืชอย่างไร ทบทวนคำศัพท์ seed, root, stem, leaf บอกให้เด็กทราบว่า จะได้ทำการทดลองปลูกต้นถั่วและบันทึกการงอกของเมล็ดให้เด็กดูภาพวัสดุที่ต้องใช้จาก Student's Book หน้า 52 และบอกว่ามีอะไรบ้าง ครูชูวัสดุที่เตรียมมาพร้อมบอกคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้เด็กๆ ออกเสียงตาม</p> <p>a. How big are your seeds? Draw them on Worksheet 5.1</p> <p>12. แจกถั่วให้เด็กคนละ (หรือคู่ละ) 4 เมล็ด ครูอ่านคำสั่งข้อ a ให้เด็กฟังพร้อมดูภาพประกอบ สอบถามความหมาย How big...? (เด็กเคยเรียน How tall/ How heavy...? มาแล้วจึงน่าจะตอบได้) ให้เด็กวัดขนาดถั่วที่ได้และวาดพร้อมบันทึกขนาดของถั่วลงใน Worksheet 5.1 (DAY 1)</p> <p>b. Put the seeds into a bowl of water. Wait one day.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 52, 53 ข้อ 3. Make 'My Plant Project Growign Seeds'. ● Activity Book หน้า 52 Activity 4 ● วัสดุอุปกรณ์ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - ขามสำหรับใส่น้ำ - แซ่ถั่วเท่าจำนวนเด็กในห้อง (หรือครึ่งหนึ่งหากทำเป็นคู่) - กระดาษทิชชู 2-3 ชั้นต่อเด็ก 1 คน/คู่

PROJECT 5: PLANTS WE EAT

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>13. ครูกับเด็กร่วมกันอ่านคำสั่งข้อ b ให้เด็กดูภาพประกอบ อ่านคำศัพท์หลักในประโยค เช่น put/seeds/ bowl of water/wait/one day และช่วยกันตีความคำสั่ง จากนั้นให้เด็กนำเมล็ดถั่วของแต่ละคน/คู่แช่ในชาม เขียนชื่อติดไว้ข้างชามเพื่อไม่ให้ปะปนกัน และทิ้งไว้ 1 วัน</p> <p>c. Pour the water out. ให้เด็กเทน้ำออกจากชาม เหลือเฉพาะเมล็ดถั่ว</p> <p>d. Draw your seed on Day 2 Worksheet 5.1 Are they different?</p> <p>14. ทำกิจกรรมในข้อ c และข้อ d ในลักษณะเดียวกันกับข้อ 3 วัดและวาดพร้อมบันทึกขนาดของถั่วหลังจากแช่น้ำ 1 คืน ลงใน Worksheet 5.1 (DAY 2) บอกให้เด็กสังเกตความแตกต่างของขนาดด้วย</p> <p>15. แบ่งเด็กครึ่งห้องให้ทำการทดลองเพาะเมล็ดถั่วทั้ง 2 วิธี คือ ใช้ถุงพลาสติกเป็นภาชนะและอีกครึ่งห้องใช้แก้วพลาสติกใส 2 ใบ (ให้วางเมล็ดถั่วอยู่ระหว่างกระดาษทิชชูและแก้ว) และปฏิบัติตามคำสั่งใน a.-d (ใน Student's Book หน้า 53-54)</p> <p>e. Watch the seeds. What happens to your seeds? Do Worksheet 5.2.</p> <p>16. หลังจากเด็กๆ เพาะต้นถั่วในถุงพลาสติกและแก้วแล้ว ร่วมกันอ่านคำสั่งในข้อ e และศึกษาการบันทึกผลใน Worksheet 5.2 โดยครูอาจทำให้อุเป็นตัวอย่างใน Day 3 และดูแลให้ความช่วยเหลือในการบันทึกผลวันต่อๆ ไป โดยให้เด็กวาดเมล็ดถั่วตามที่ได้เห็นในแต่ละวัน เขียนส่วนต่างๆ ที่เห็นเป็นภาษาอังกฤษ และวัดขนาดที่งอกออกมา จนเมล็ดถั่วงอกราก และใบออกมาเต็มที่</p> <p>17. เด็กๆ นำผลงานที่ทดลองพร้อมบันทึกวางบนโต๊ะของตนเอง และให้ทุกคนชื่นชมและประเมินผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด โดยครูและเด็กช่วยกันกำหนดเกณฑ์ตัดสินผลงานและความสมบูรณ์ของผลการบันทึก ผู้ที่ได้คะแนนเสียงสูงสุด 2 อันดับแรกจะได้รับคัดเลือกเป็นเจ้าของรางวัลผลงานดีเด่นประจำเดือนนี้ และให้นำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ทำ Activity Book จำนวน 2 ดวง และ 1 ดวง สำหรับทุกคนที่ทำการทดลองเสร็จสิ้น ไปติดที่ Worksheet 5.1 ใน Activity Book</p> <p>18. ครูอาจให้เด็กทำกิจกรรมเสริมโดยทดลองเพาะเมล็ดพืช (เช่น ถั่วเขียว) ด้วยวัสดุต่างกัน และสังเกตการงอกของเมล็ดพืช โดยหากระดาษ 4 ใบ ใบที่ 1 ใส่ดิน ใบที่ 2 ใส่ทรายหรือกรวด ใบที่ 3 ใส่สาลี และใบที่ 4 ใส่ทิชชู</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ถุงพลาสติก 1 ถุง ต่อเด็ก 1 คน/คู่ หรือ แก้วพลาสติก 2 ใบต่อเด็ก 1 คน/คู่ - ที่เย็บกระดาษ สำหรับเย็บปากถุง พลาสติก - ถั่วเขียว 4 คน ต่อเด็ก 1 คน/คู่ - ไม้บรรทัด <p>● Worksheets 5.1 และ 5.2 ใน Activity Book หน้า 79 และ 81</p>

PROJECT 5 : PLANTS WE EAT

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน																																				
	<p>นำเมล็ดพืชปลูกในกระถางทั้งสี่ หมั่นรดน้ำและวางในที่ร่มให้แสงแดดส่องถึง สังเกตว่าเมล็ดในแต่ละกระถางใช้เวลาในการงอกต่างกันหรือไม่เพียงใด บันทึกผลลงในตาราง ตัวอย่างเช่น</p> <table border="1" data-bbox="465 664 1230 1045"> <thead> <tr> <th colspan="6">MY RECORD</th> </tr> <tr> <th>Materials</th> <th>Day 1</th> <th>Day 2</th> <th>Day3</th> <th>Day 4</th> <th>Day5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>soil (ดิน)</td> <td>0.8 cm</td> <td>1.5 cms</td> <td>2 cms</td> <td>7 cms</td> <td>12 cms</td> </tr> <tr> <td>sand (ทราย)</td> <td>0.5 cm</td> <td>1 cm</td> <td>1.5 cms</td> <td>3.8 cms</td> <td>6 cms</td> </tr> <tr> <td>cotton wool (สำลี)</td> <td>×</td> <td>0.2 cm</td> <td>0.5 cm</td> <td>0.7 cm</td> <td>1 cm</td> </tr> <tr> <td>facial tissue (ทิชชูเช็ดหน้า)</td> <td>×</td> <td>×</td> <td>0.2 cm</td> <td>0.4 cm</td> <td>0.8 cm</td> </tr> </tbody> </table> <p>B. Do Activity 4 in your Activity Book.</p> <p>19. ให้เด็กทำ Activity 4 Project 5 ใน Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 4</p> <p>1. (Plant) A, 2. water, 3. (Plant) C, 4. sunlight</p>	MY RECORD						Materials	Day 1	Day 2	Day3	Day 4	Day5	soil (ดิน)	0.8 cm	1.5 cms	2 cms	7 cms	12 cms	sand (ทราย)	0.5 cm	1 cm	1.5 cms	3.8 cms	6 cms	cotton wool (สำลี)	×	0.2 cm	0.5 cm	0.7 cm	1 cm	facial tissue (ทิชชูเช็ดหน้า)	×	×	0.2 cm	0.4 cm	0.8 cm	
MY RECORD																																						
Materials	Day 1	Day 2	Day3	Day 4	Day5																																	
soil (ดิน)	0.8 cm	1.5 cms	2 cms	7 cms	12 cms																																	
sand (ทราย)	0.5 cm	1 cm	1.5 cms	3.8 cms	6 cms																																	
cotton wool (สำลี)	×	0.2 cm	0.5 cm	0.7 cm	1 cm																																	
facial tissue (ทิชชูเช็ดหน้า)	×	×	0.2 cm	0.4 cm	0.8 cm																																	
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน (5 นาที)</p>	<p>20. ครูกับเด็กร่วมกันสรุปรูปแบบภาษาที่ได้เรียนมาใน Project 5A และพูดคุยกับเด็กว่าได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับการงอกของเมล็ดพืชจากการทดลองครั้งนี้ ครูให้เด็กไปทำ Cloze Game : Plant Project Game, ของ Project 5 ใน CD-ROM เพื่อทบทวนอีกครั้งเป็นการบ้าน</p>																																					
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● การให้เด็กได้ย้อนคิดถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนโดยการปฏิบัติจริงจะช่วยให้เด็กได้เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการนำความรู้จากสาระการเรียนรู้อื่นๆ มาบูรณาการกับภาษาอังกฤษ ซึ่งจะเป็นการช่วยให้เด็กได้เห็นประโยชน์จากการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น อันจะช่วยเสริมสร้างเจตคติที่ดีตามเจตนารมณ์ของหลักสูตร ● ในภาษาอังกฤษ การเรียกคำศัพท์ที่เกี่ยวกับถั่วจะแตกต่างกันไป เช่น bean จะหมายถึงถั่วที่เป็นฝัก เช่น green bean หมายถึง ถั่วแขก long bean หมายถึง ถั่วฝักยาว ส่วน pea หมายถึง เมล็ดถั่วที่อยู่ในฝัก เช่น เมล็ดถั่วลันเตา สำหรับ nut จะหมายถึง เมล็ดถั่วที่มีเปลือกแข็งหุ้มห่อ เช่น อัลมอนด์ เม็ดมะม่วงหิมพานต์ (cashew nut) เป็นต้น ● รูปย่อของ centimetres ใช้ cm/cm. หรือ cms/cms. 																																					

PROJECT 5 : PLANTS WE EAT

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>การประเมินตนเอง (ด้านประสบการณ์) (20 นาที)</p>	<p>4. Show your feelings about Project 5A... .</p> <p>21. อ่านกิจกรรมที่ 3 Show your feelings _ _ _ ใน Project 1A ข้อ 18 หน้า 43 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกันโดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้</p> <p>22. ครูคุยกับเด็กให้ย่นคิดไปถึงกิจกรรมที่ผ่านมาใน Project 5A ที่ละกิจกรรม โดยครูอาจพูดกระตุ้นความจำถึงสิ่งที่ได้ทำในกิจกรรมนั้นๆ เช่น การเรียนวงจรชีวิตของพืช การทดลองปลูกถั่วงอก เป็นต้น</p> <p>23. ให้เด็กทำ Activity 5 Project 5 ใน Activity Book</p> <p>24. บอกเด็กๆ ว่าในตอนปลายของ Project 5 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้รักต้นไม้มากที่สุด (Plant Lover) และนักวิทยาศาสตร์ตัวน้อย (Little Scientist) โดยยังคงมีการประกวดผู้ที่มีทักษะกระบวนการคิดในด้านต่างๆ ดังเช่นใน Project ก่อนๆ ด้วย (เพื่อให้เด็กมีโอกาสแสดงพัฒนาการอยู่เรื่อยๆ และให้มีจำนวนผู้ที่ได้รับรางวัลเพิ่มขึ้น) ฉะนั้นเด็กๆ จึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย</p> <p>25. ให้เด็กเสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้รักต้นไม้มากที่สุดและนักวิทยาศาสตร์ตัวน้อย แล้วครูและเด็กช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ผู้รักต้นไม้มากที่สุด: ดูแลเอาใจใส่ต้นไม้ทั้งที่นำมาใช้ในการทดลอง และต้นไม้ที่ปลูกในโรงเรียน มีหน้าที่ดูแลการรดน้ำต้นไม้ของบ้าน มีความรู้เกี่ยวกับพืชและการปลูกพืช สามารถตอบคำถามในระหว่างการเรียนรู้เกี่ยวกับพืชได้ถูกต้อง สนใจศึกษาเกร็ดความรู้เกี่ยวกับพืชและนำมาแบ่งปันเล่าให้เพื่อนๆ ฟังอย่างสม่ำเสมอ ฯลฯ ● นักวิทยาศาสตร์ตัวน้อย: กระตือรือร้น เอาใจใส่ รับผิดชอบในการตรวจตรา จัดเตรียมวัสดุที่จะใช้ในการทดลอง หมั่นสังเกตดูผลที่ได้อย่างใกล้ชิด และบันทึกผลอย่างสม่ำเสมอและมีประสิทธิภาพ แสดงข้อมูลตามจริงได้ถูกต้อง ฯลฯ <p>26. ครูควรนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาร่วมกับแบบสังเกตและแบบบันทึกอื่นๆ แล้วรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก. หน้า 173)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 55 ข้อ 4. Show your feelings _ _ _ . ● Activity Book หน้า 53 Activity 5

PROJECT 5: PLANTS WE EAT

Project 5B: My Plant Card Game

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ การให้ข้อมูลเกี่ยวกับพืชผักผลไม้ที่เรารับประทาน เป็นการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารเกี่ยวกับสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน รวมทั้งเป็นการบูรณาการกับวิชาวิทยาศาสตร์ซึ่งทำให้การเรียนรู้ภาษาเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนมากขึ้น

- ตัวชี้วัด**
- ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคและบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต 1.1 ป.3/3 เลือก ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
 - ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
 - ต 1.3 ป.3/2 จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟังหรืออ่าน
 - ต 3.1 ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. อ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับพืช ผัก ผลไม้ ได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน
2. เลือกภาพที่เชื่อมโยงกับคำในประโยคในบทเรียนและในแบบฝึกหัดได้
3. พูดโต้ตอบในการเล่นเกมนิบทเรียนได้
4. ทำแบบฝึกหัดในการจัดหมวดหมู่ของพืช ผัก ผลไม้ ตามส่วนต่างๆ ของพืชที่เรานำมารับประทานได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- A caterpillar eats (the leaves) of the plants.
- It's a (cabbage).
- Which part do we eat?
- We eat the (leaves).
- Face up/down the card.

คำศัพท์

- ส่วนต่างๆ ของพืช : root, leaf, seed, stem, fruit
- สัตว์ : monkey, caterpillar, rabbit, chick
- ผัก : asparagus, corn, radish, peas, lettuce, carrot, cabbage, tomato
- ผลไม้ : apple, orange

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-3 ใน Project 5B ของ Student's Book หน้า 56-59
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com

PROJECT 5: PLANTS WE EAT

3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 6-9 ของ Project 5 ใน Activities Book หน้า 54-57
5. Worksheet 6.3 ใน Activity Book หน้า 89 และ Bingo Worksheet หน้า 95
6. ดินสอ กรรไกร

การวัดและประเมินผล

ครูประเมินโดยใช้แบบฝึกหัดการประเมินการเรีบนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 160-171 ของคู่มือครูนี้

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Tracks 70-71, 72-73) ฟังออกเสียงคำศัพท์/ประโยคตามซีดี ● ศึกษาวิธีเล่นบิงโกเกมในกิจกรรม 3 Make and play 'My Plant Card Game'. ● เตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการเรียนรู้อื่นๆ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 56 ข้อ 1. และหน้า 56 ข้อ 2. ● Activity Book หน้า 54-57 Activies 6-9 ● CD หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ชั้นนำเสนอ (1)</p> <p>ขั้นฝึก (1)</p> <p>(25 นาที)</p>	<p>1. Chat and match.</p> <p>A. Match the animals (1-4) to the parts of plants (a-e) they eat.</p> <p>1. ให้เด็กดูผังความคิด plant ว่าโยงไปยังคำศัพท์อะไรบ้าง ให้เด็กบอกตาม ที่เห็น (เด็กควรตอบได้ เพราะเป็นคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว) ครูออกเสียงคำ ศัพท์ใน a-e ให้เด็กออกเสียงตามอีกครั้ง จากนั้นเขียนผังคำบนกระดาน ให้เด็กจับคู่บอกคำศัพท์ที่เด็กคิดว่าน่าจะโยงกับคำว่า Plant เพิ่มเติม พร้อมบอกเหตุผล ครูรับทุกคำตอบที่เป็นไปได้ เขียนบนกระดาน (คำตอบ เพิ่มเติมอาจได้แก่ flower, green (สีของต้นไม้), red, yellow (สีดอกไม้ม), eat ฯลฯ)</p> <p>2. บอกให้เด็กดูภาพสัตว์ต่างๆ ใน Student's Book หน้า 56 จับคู่สัตว์ (1-4) กับส่วนของพืชที่เป็นอาหารของสัตว์ (a-e) ให้เด็กบอกคำตอบ ครูเขียน บนกระดานเพื่อตรวจคำตอบจากซีดีในกิจกรรมต่อไป (คำตอบคือ 1 = c, 2 = e, 3 = b, 4 = a ส่วนของพืชที่ไม่มีคู่คือ ข้อ d. stem (ลำต้น)</p> <p>B. Say your sentences. Check with the CD and repeat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 56 ข้อ 1. Chat and match. ● Activity Book หน้า 54 Activity 6 ● CD (Tracks 70-71) และอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 5: PLANTS WE EAT

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>3. สุ่มให้เด็ก 2-3 คนบอกคำตอบของข้อ 1-4 โดยพูดเป็นประโยค เช่น</p> <p>1. A caterpillar eats the (leaves) of a plant. ครูเปิดซีดีให้เด็กตรวจสอบคำตอบ จากนั้นเปิดซีดีอีกครั้งให้เด็กฟัง รูปภาพ 1-4 ใน ข้อ A และพูดประโยคตามซีดี</p> <p>เฉลยคำตอบ (ซีดีสคริปต์)</p> <p>1. A caterpillar eats the leaves of a plant. 2. A rabbit eats the roots of a plant. 3. A monkey eats the fruit of a plant. 4. A chick eats the seeds of a plant. C. Do Activity 6 in your Activity Book.</p> <p>4. ให้เด็กทำ Activity 6 Project 5 ใน Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 6</p> <p>1. squirrel = b. mangoes 2. bird = d. rice 3. rabbit = a. lettuces 4. elephant = e. bananas 5. caterpillar = c. leaves</p>	
<p>ขั้นสรุป</p>	<p>5. พูดคุยกับเด็กว่าสัตว์บางชนิดอาจกินพืชหลายชนิดเป็นอาหารเด็กๆ เคยเห็นสัตว์อะไรกินพืช ผัก ผลไม้ ชนิดใดเป็นอาหารให้เล่าให้ครูและเพื่อนๆ ฟัง</p>	
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<p>● การให้เด็กๆ มีส่วนร่วมในการสร้างบทเรียน โดยนำประสบการณ์ของตนเองมาแบ่งปันและรวบรวมเป็นส่วนหนึ่งของบทเรียน นับเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการบูรณาการกิจกรรมพัฒนาตนเองเป็นคุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวเด็ก เด็กจะเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง รู้สึกว่าตนเองมีความสำคัญต่อส่วนรวม</p>	
<p>ขั้นนำเสนอ (2) ขั้นฝึก (2) (40 นาที)</p>	<p>2. Chat again.</p> <p>A. Look at the pictures (1-10). Listen _ _ _ .</p> <p>6. ครูให้เด็กเปิด Student's Book หน้า 57 รูปภาพ ผัก ผลไม้ ในข้อ A เปิดซีดี (Track 73) ให้เด็กฟังรูปภาพและพูดตาม ครูให้ความสนใจในการออกเสียง หน้า-เบา ของคำศัพท์ โดยครูอาจใช้เทคนิคการฝึกออกเสียงแบบ</p>	<p>● Student's Book หน้า 57 ข้อ 2. Chat again. ● CD (Tracks 72-73) และอุปกรณ์การเล่น</p>

PROJECT 5 : PLANTS WE EAT

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>ไล่ระดับ จากการอ่านออกเสียงคำศัพท์นั้นเบาๆ แล้วค่อยๆ ดังขึ้น ซึ่งจะ ทำให้การฝึกสนุกรสนานและเด็กได้ออกเสียงคำหลายๆ ครั้งในขณะเดียวกัน หรือครูอาจใช้ยางรัดเป็นอุปกรณ์ โดยให้เด็กคล้องยางรัดที่นิ้วหัวแม่มือและ นิ้วชี้ ยืดยางออกเมื่อออกเสียงเน้นหนัก และหยดยางกลับที่เดิมเมื่อออก เสียงเบา เป็นต้น</p> <p>B. Look at the plants in A. Which parts _ _ _ ?</p> <p>7. ครูให้เด็กเล่นเกมกิจกรรม โดยครูบอกชื่อผัก ผลไม้ และให้เด็กบอกส่วน ของพืชที่เรารับประทานในข้อ A หรืออาจดัดแปลงกิจกรรม โดยบอกส่วน ของพืชที่เรารับประทาน เช่น What plants do we eat their (roots)? และ ให้เด็กบอกชื่อผัก ผลไม้</p> <p>เฉลยกิจกรรมข้อ B (ตามรายการข้อ A)</p> <p>Number 1 an apple = the fruit Number 2 a cabbage = the leaves Number 3 a carrot = the root Number 4 an orange = the fruit Number 5 a tomato = the fruit Number 6 peas = the seeds Number 7 corn = the seeds Number 8 an asparagus = the stem Number 9 a lettuce = the leaves Number 10 a radish = the root</p> <p>C. Do activities 7-8 in your activity Book.</p> <p>8. ให้เด็กทำ Activities 7-8 ใน Activity Book โดยครูอาจให้เด็กคิดผัก ผลไม้ ที่ชอบรับประทานซึ่งแตกต่างจากที่ปรากฏใน Activity 7 และบอกเพื่อนๆ ว่า เรารับประทานส่วนใดของผัก ผลไม้ ชนิดนั้นๆ และรวบรวมคำตอบที่ ได้เขียนลงใน Activity 8</p> <p>เฉลย Activity 7</p> <p>1. fruit 2. leaves 3. root 4. fruit 5. fruit 6. fruit 7. seeds 8. stem 9. leaves 10. root</p> <p>เฉลย Activity 8</p> <p>Roots : carrot, radish ฯลฯ Leaves : cabbage, lettuce ฯลฯ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Activity Book หน้า 55-56 ● Activities 7-8 ● ยางรัดจำนวนเท่านักเรียนในห้อง

PROJECT 5 : PLANTS WE EAT

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	Stems : asparagus (ครูดอกให้เพิ่มเติม เช่น celery (ขึ้นฉ่าย)) Fruit : apple, tomato ฯลฯ Seeds : pea, corn ฯลฯ	
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● การเปิดโอกาสให้เด็กได้ประยุกต์สิ่งที่เรียนไปสู่ชีวิตประจำวัน ช่วยให้บทเรียนมีความหมายต่อเด็กมากขึ้น อีกทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ทำกิจกรรมพัฒนาตนในด้านการร่วมมือ แบ่งปันความรู้ และยังสามารถสร้างความรู้สึกรักภาคภูมิใจว่าความคิดของตนเป็นที่ยอมรับของเพื่อนๆ ● มันเทศ (sweet potato) แครอท (carrot) หัวไชเท้า (radish) และมันสำปะหลัง (tapioca) เก็บอาหารในราก เรียกว่า storage roots ในขณะที่มันฝรั่ง (potato) ขิง (ginger) มันแกว (yam) เก็บอาหารในลำต้น (stem) ใต้ดิน (ในหนังสือบางเล่ม เช่น พจนานุกรม จัดพืชผักประเภทลำต้นใต้ดินเป็นส่วนของราก (root) ส่วนผักที่เรารับประทานลำต้น (stem) ได้แก่หน่อไม้ฝรั่ง (asparagus) ต้นขึ้นฉ่าย (celery) ซึ่งถือเป็นหนามจับไม่ได้ ถ้าต้องการจับจะใช้ (a) stick of celery 	
ขั้นนำไปใช้ (1+2) (50 นาที)	3. Make and play 'My Plant Card Game'. _ _ _ . A. Make plant picture and word cards. Do Worksheet ... 9. ให้เด็กทำ Worksheet 5.3 ใน Activity Book หน้า 83 วาดภาพ ระบายสีผัก ผลไม้ที่ให้ไว้ พร้อมเขียนชื่อส่วนของพืชที่เรารับประทาน (บัตรภาพกะหล่ำปลีคู่กับ leaves; บัตรภาพแครอทคู่กับ root; บัตรภาพถั่วลิสงคู่กับ seeds; บัตรภาพมะละกาคู่กับ fruit; บัตรภาพหัวไชเท้าคู่กับ root; บัตรภาพหน่อไม้ฝรั่งคู่กับ stem) B. Play 'Parts of Plants Bingo'. Use the Bingo Worksheet ... 10. ใช้บัตรคำและบัตรภาพจำนวน 9 ใบ โดยให้แต่ละคนเลือกบัตรคำและบัตรภาพใดก็ได้จากที่ทำไว้ในข้อ 1. เล่มเกมบิงโก ใช้ตารางบิงโกจาก Bingo Worksheet ใน Activity Book หน้า 95 ให้เด็กหยางบัตรทุกใบไว้บนตารางเมื่อครูพูดคำศัพท์ของบัตรภาพหรือบัตรคำใดที่ตนมี เด็กจึงคว่ำบัตรใบนั้น หากคว่ำบัตรครบ 3 ใบ ได้ติดกันในแนวนอน แนวตั้ง หรือแนวทแยงมุม ให้ร้อง Bingo (ดูภาพประกอบใน Student's Book) C. Play 'My Plant Card Game'. 11. บอกเด็กๆ ว่าจะใช้บัตรภาพและบัตรคำเล่นเกมจับคู่ โดยในเกมนี้เด็กๆ จะต้องจับคู่ผัก ผลไม้ กับบัตรคำที่เป็นส่วนของพืชที่เรารับประทานทบทวน	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 58-59 ข้อ 3 Make and play 'My Plants Card Game'. ● Activity Book หน้า 57 Activity 9 ● Worksheet 5.3 และ Bingo Worksheet ใน Activity Book หน้า 83 และ 95

PROJECT 5 : PLANTS WE EAT

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>คำศัพท์และสอนรูปประโยคที่ต้องใช้ในการเล่นเกม เช่น หากหยิบบัตรภาพรูปกะหล่ำปลี จะต้องจับคู่กับบัตรคำ leaves ซึ่งเป็นส่วนที่เรารับประทานจากผักชนิดนี้ และพูดโดยใช้รูปประโยค It's a (cabbage). We eat (the leaves).</p> <p>12. ตรวจสอบจนแน่ใจว่าเด็กๆ เข้าใจกติกาการเล่น และสามารถใช้รูปประโยคในการเล่นได้ แล้วให้เด็กจับกลุ่ม 4 คน นำบัตรภาพและบัตรคำแยกกองลับบัตรและวางเรียงคว่ำเป็นแถว และเริ่มเล่นตามกติกา โดยแต่ละคนเปิดบัตร ครั้งละ 1 ใบ จากแต่ละกอง ผู้เล่นที่ได้บัตรมากที่สุดเป็นผู้ชนะ และให้นำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ทำย Activity Book จำนวน 2 ดวง ผู้เล่นที่เหลือจำนวน 1 ดวง ไปติดที่ Activity 9 Project 5 ใน Activity Book</p> <p>D. Do Activity 9 in your Activity Book.</p> <p>13. ให้เด็กทำ Activity 9 Project 5 ใน Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 9</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. It is a cabbage. We eat the leaves. 2. It is a carrot. We eat the root. 3. They are peas. We eat the seeds. 4. It is a papaya. We eat the fruit. 5. It is a radish. We eat the root. 6. It is an asparagus. We eat the stem. <p>(หมายเหตุ ชื่อผัก ผลไม้ในข้อ 1-6 อาจสลับที่ได้ แล้วแต่เด็กแต่ละคน)</p>	
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน (5 นาที)</p>	<p>14. ครูร่วมกับเด็กสรุปภาษาที่ได้เรียนใน Project 5 B และให้เด็กไปเล่นเกม Poster Play : A Fruit & Vegetable Basket, Spelling Bee, Jungle Game และ Talking Birds ใน CD-ROM ของ Project 5</p> <p>15. ให้เด็กไปเล่น Squirrel Game และ Dolphin Game: กร/คร ของ Project 5 ในเว็บไซต์</p>	<p>● CD-ROM และ อุปกรณ์การเล่น</p>

PROJECT 5: PLANTS WE EAT

Project 5C: Look at Me

เวลา 1 ชั่วโมง

กิจกรรมทุกข้อตั้งแต่ 1-6 ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับ Project 1D: Look at Me ที่ได้ให้คำอธิบายไว้ในหน้า 59-61 ของคู่มือครูนี้ โดยมีการเพิ่มเติม/ปรับดังนี้

1. Think back. ให้เด็กดูภาพ 1-5 ใน Student's Book หน้า 60 ว่าคำศัพท์ในภาพใดที่เสียงสระในคำออกเสียงเหมือนเสียงสระ 'u' ในคำว่า 'fun'

เฉลย ภาพที่ 1 run ภาพที่ 2 cup ภาพที่ 4 duck ภาพที่ 5 jump

ทำในลักษณะเดียวกันกับคำศัพท์ 1-5 ใน B โดยให้หาคำศัพท์ที่ออกเสียงสระในคำที่เหมือนกับเสียงสระ 'u' ในคำว่า 'flute'

เฉลย ภาพที่ 1 fruit ภาพที่ 3 glue ภาพที่ 5 blue

ครูอาจให้เด็กเล่น Balloon Game ของ Project 5 ใน CD-ROM เป็นการบ้านเพื่อทบทวนอีกครั้ง

2. Read and match. Point and say. ให้เด็กเติมบทสนทนาในลูกโป่งคำพูดโดยเลือกจากประโยคที่ให้มา

เฉลย ลูกโป่งคำพูด 2 O.K. What do we need?

ลูกโป่งคำพูด 4 What else do we need?

ลูกโป่งคำพูด 6 O.K. Let's start now.

3. Do Activities 10-11. Then make 'My Picture Dictionary' in your Activity Book.

ให้เด็กทำ Activity 10 ใน Activity Book หน้า 58 และคำ Activity 11 หน้า 59 เพื่อประเมินตนเองด้านกระบวนการโดยปฏิบัติในทำนองเดียวกันกับที่ได้ทำมาในกิจกรรมที่ 4 Project 5A ข้อ 21-22 หน้า 131 ของคู่มือครูนี้

เฉลย Activity 10

A. 1. lettuce 2. June 3. butterfly 4. hundred

5. house 6. picture 7. squirrel 8. curly

B. 1. A monkey eats the fruit of a plant. 2. Pour the water out.

3. Do Worksheet 5.3. Colour the pictures. 4. Put the seeds on the tissues.

4. ให้เด็กสร้าง 'My Picture Dictionary' Project 5 หัวข้อ 'Plants We Eat' หน้า 100 โดยใช้สติกเกอร์สำหรับ Project 5 ท้าย Activity Book จากนั้นให้ตรวจสอบความถูกต้องของ Picture Dictionary และเล่น Dictionary Game ใน เว็บไซต์ www.plearenenglish.com

5. IT Time. อ่านกิจกรรม IT Time ของ Project 1D ในหน้า 60 ของคู่มือครูนี้ และทำกิจกรรมหน้า 61 ของ Student's Book ในลักษณะเดียวกันโดยเปลี่ยนคำศัพท์เป็น 1. Page Up (ย้ายตำแหน่งเคอร์เซอร์ขึ้นไปด้านบนทีละ 1 หน้า) 2. Page Down (ย้ายตำแหน่งเคอร์เซอร์ลงไปที่ด้านล่างทีละ 1 หน้า) 3. UP (เลื่อนเคอร์เซอร์ขึ้นไป 1 บรรทัดทุกครั้ง) 4. Down (เลื่อนเคอร์เซอร์ลงมา 1 บรรทัดทุกครั้ง) 5. Right (เลื่อนเคอร์เซอร์ไปทางขวา 1 ตัวอักษร) 6. Left (เลื่อนเคอร์เซอร์ไปทางซ้าย 1 ตัวอักษร) จากนั้นให้เด็กฟังซีดี Track 74 และปฏิบัติตาม

6. Hooray! ให้เด็กและครูช่วยกันคัดเลือกเพื่อนที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project 5 นี้ (ดูกิจกรรมการเรียนรู้ข้อ 25. ของ Project 5A หน้า 131) และคัดเลือกชิ้นงานดีเด่นจากชิ้นงานทั้งหมดที่ทำมาใน Project 5 นี้

7. Look at 'My English File' ครูช่วยเด็กจัดระบบเก็บชิ้นงานต่างๆ ที่ได้จากการทำ Project ลงในแฟ้ม/กล่อง "My English File" ที่เด็กได้ทำไว้ใน Project 1D แฟ้มนี้เปรียบเหมือนแฟ้มสะสมผลงานหรือพอร์ตโฟลิโอ (Portfolio) วิชาภาษาอังกฤษของเด็ก

PROJECT 6 : CARE & CLEAN

แผนการสอน Project 6: Care & Clean

Project 6A: My Care and Clean Sign

เวลา 2 ½ ชั่วโมง

สาระสำคัญ การเรียนรู้เรื่องการรักษาสีงแวดล้อมเพื่อชีวิตที่ดีผ่านการเรียนภาษาเป็นการบูรณาการวิชาสังคมศึกษากับภาษาที่ช่วยให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ในการเรียน และเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรมไปด้วย

- ตัวชี้วัด**
- ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน
 - ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคและบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
 - ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ
 - ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
 - ต 1.2 ป.3/5 บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัวหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง
 - ต 3.1 ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตนตามคำสั่งที่อ่านเพื่อทำป้ายรณรงค์รักษาสีงแวดล้อม
2. อ่านออกเสียงคำศัพท์และร้องเพลงเกี่ยวกับสัตว์ได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือกคำและประโยคที่เชื่อมโยงกับภาพในการทำกิจกรรมในบทเรียนและการตอบคำถามในรูปแบบฝึกหัดได้
4. พูดโต้ตอบในการเล่นเกมได้
5. พูดแสดงความรู้สึกในกิจกรรมที่ทำเพื่อประเมินตนเองและประเมินเพื่อนได้
6. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- What is it? It's (a bird/an elephant).
- Is it (a bird?) Yes, it is./No, it isn't.
- Look at this.
- There are (nails on the streets).
- The cage is (small).
- I can't (walk).
- Save (the trees).

คำศัพท์

- สัตว์ elephant, bird, bear, tortoise, butterfly, kangaroo
- คำนาม nail, street, sale, water, air, town, cage

PROJECT 6 : CARE & CLEAN

- คำกริยา walk, move, breathe
- คำคุณศัพท์ dirty, small

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมที่ 1-6 ใน Project 6A ของ Student's Book หน้า 62-67
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearmenglish.com
3. เว็บไซต์ www.pleamenglish.com/teacher
4. Activities 1-5 ของ Project 5 ใน Activity Book หน้า 60-64
5. Worksheets 6.1-6.3 ใน Activity Book หน้า 85-87 และ 89
6. กระดาษขนาด A4 ตัดแผ่นละ 3 ชั้นเท่าจำนวนเด็กสำหรับเขียนแบบประเมิน
7. วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ยางรัด ไฟฉาย กระดาษขาวสำหรับทำจอ ดินสอ ดินสอสี กรรไกร ไม้ไอศกรีมแท่ง เทปขาว

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 160-171 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการรายงาน การทดลองของเด็กและใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1
3. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กในกิจกรรมข้อ 6 Show your feelings _ _ _ . ของ Student's Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Tracks 76-77) หรือฟังและดู CD-ROM แล้วฝึกร้องเพลงให้เหมือน พร้อมทั้งฝึกแสดงท่าทางประกอบตามความหมายของประโยค ● ครูฟังซีดี (Tracks 75, 78 และ Tracks 79-86) ฝึกร้องเสียงคำศัพท์และฝึกพูดประโยคในบทอ่านให้เหมือน ● ครูฟังซีดี (Tracks 77-78) หรือฟังและดู CD-ROM เรื่อง 'The Poor Animals' แล้วฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำการสอนนิทาน/บทอ่านโดยใช้ CD-ROM ในหน้า 32-34 ของคู่มือครูนี้ ● ครูจัดหาวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ตามที่ระบุในหัวข้อสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 62 ข้อ 1. Sing 'What Is It?'. หน้า 63 ข้อ 2. Play 'What Is It?'. หน้า 64-65 ข้อ 3. Listen to 'The Poor Animals'. และ หน้า 66 ข้อ 5. Make 'My Care and Clean Sign'. ● CD-ROM และ อุปกรณ์การเล่น

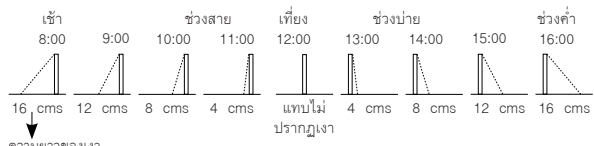
PROJECT 6 : CARE & CLEAN

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)</p>	<p>1. Sing 'What Is It'. A. Listen, point and repeat.</p> <p>1. ครูพูดคุยกับเด็กเรื่องสัตว์ที่เด็กรู้จัก ให้เด็กๆ บอกชื่อสัตว์นั้นๆ เป็นภาษาอังกฤษ (เท่าที่เด็กสามารถบอกได้) สอบถามเด็กๆ ว่าใครเคยเล่นมือเป็นภาพเงาสัตว์ต่างๆ โดยใช้ไฟฉายส่อง ให้เด็กที่เคยมีประสบการณ์ลองแสดงให้เพื่อนๆ ได้ชม หาไม่มีใครเคยมีประสบการณ์ บอกให้เด็กทราบว่าในบทเรียนนี้เด็กๆ จะได้ลองเล่นมือเป็นภาพเงาสัตว์</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 62 ข้อ 1. Sing 'What Is It?.' ● CD Tracks 75-77 หรือ CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น ● ยางรัดจำนวนเท่าที่นักเรียนในห้อง
<p>ชั้นนำเสนอ (1) ขั้นฝึก (1) (8 นาที)</p>	<p>2. เด็กเปิด Student's Book หน้า 62 ดูภาพสัตว์ในข้อ A เปิดซีดี (Track 75) ให้เด็กชี้ภาพและพูดตาม ครูให้ความสนใจกับการออกเสียงหนัก-เบา ของคำศัพท์ โดยครูอาจใช้เทคนิคการฝึกออกเสียงแบบไล่ระดับหรือแบบไขว้ยกรัดเป็นอุปกรณ์ในลักษณะเดียวกับการฝึกออกเสียงคำศัพท์ในกิจกรรมที่ 2 ของ Project 5B ข้อ 6 ในหน้า 134-135 ของคู่มือครูนี้</p> <p>B. What are the animals in the pictures below? Check with the CD. Then sing.</p> <p>3. ให้เด็กๆ ดูภาพ (นก หมี ช้าง และเต่า) ในเนื้อเพลง Look at This ถามเด็กๆ ว่าแต่ละภาพคือสัตว์อะไรในภาษาอังกฤษ ครูรับทุกคำตอบ เขียนขึ้นกระดานไว้ แล้วเปิดซีดีบอกให้เด็กตรวจสอบคำตอบจากซีดี (คำตอบคือ bird, bear, elephant และ tortoise ตามลำดับ)</p> <p>4. ตรวจสอบว่าเด็กเข้าใจความหมายของประโยคต่างๆ ในเนื้อเพลง แล้วเปิดซีดีอีกครั้งให้เด็กร้องตามจนคล่อง จากนั้นแบ่งเด็กออกเป็น 3-4 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มคิดสัตว์ 1 ชนิด และทำมือให้ดูคล้ายสัตว์ที่คิดไว้ ส่งตัวแทน (กี่คนก็ได้) ออกมาทำมือหน้าห้อง (และอาจทำเสียงสัตว์นั้นๆ ประกอบถ้าทำได้) ให้เพื่อนๆ ในกลุ่มร้องเพลงถามเพื่อนกลุ่มอื่นๆ (บอกเด็กๆ ให้ทราบว่าเพลงที่ร้องจะต้องมีชื่อสัตว์ที่เป็นปริศนาด้วย) แต่ละกลุ่มตอบหลังจากเพลงจบ ใช้รูปประโยค It's a/an ____ . ตรวจสอบคำตอบ แล้วให้กลุ่มต่อไป ออกมาทำมือหน้าห้องพร้อมร้องเพลงประกอบให้เพื่อนทาย</p> <p> แทนการใช้มือ อาจให้เด็กคิดท่าทางประกอบและออกมาแสดง โดยในกลุ่มปรับเปลี่ยนชื่อสัตว์ในเพลง โดยต้องให้มีสัตว์ที่เป็นคำตอบ และส่งตัวแทนออกมาแสดงท่าทางประกอบเพลงที่เพื่อนๆ ในกลุ่มเป็นผู้ร้อง (ตามทำนองดนตรีประกอบ)</p>	

PROJECT 6 : CARE & CLEAN

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ขั้นนำเสนอ (2) ขั้นฝึก (2) ขั้นนำไปใช้ (1+2) (40 นาที)</p>	<p>2. Play 'What Is It?'. A. Match the shadows (1-5) to the animals (a-e)...</p> <p>5. เด็กดูภาพสัตว์ต่างๆ ใน a-e และให้บอกชื่อสัตว์เป็นภาษาอังกฤษ โดยครูใช้รูปประโยคคำถาม เช่น Picture a. What is it? เด็กตอบ เช่น It's (a bear).</p> <p>6. เด็กจับคู่ช่วยกันเดาภาพเงาในข้อ 1-5 ตรงกับสัตว์อะไรใน a-e ครูสุ่มขอคำตอบจากเด็ก รับทุกคำตอบ และเปิดซีดีให้เด็กตรวจคำตอบ (คำตอบคือ 1 = b a dog 2 = e a bird 3 = c a rabbit 4 = a a bear 5 = d a kangaroo)</p> <p>7. บอกให้เด็กทราบว่าจะได้เล่นเงามือคล้ายกิจกรรมที่ 1 ที่ผ่านมา แต่ครั้งนี้ปริศนาคำทายจะเป็นเงาสัตว์ในภาพ a-e ครูแบ่งเด็กเป็นกลุ่ม 5-7 คน แต่ละกลุ่มศึกษารูปร่างมือสัตว์จากข้อ 1-5 (และรูปร่างมือข้างจากกิจกรรมที่ 1) และเลือกสัตว์ 1 ตัว เพื่อนำเสนอเป็นปริศนาคำทายแก่เพื่อนกลุ่มอื่นๆ ในเวลาที่ครูกำหนดตามความเหมาะสม ผู้เล่นที่ตอบถูกมากกว่าชนะ ครูปรับกิจกรรมหรือทำกิจกรรมเสริมโดยให้เด็กเล่นเงาสัตว์โดยเด็กวาดรูปสัตว์ต่างๆ บนกระดาษแข็งระบายสี ตัดตามขอบเป็นรูปสัตว์ ติดกับไม้ไอศกรีม (ดูรูปข้างล่างประกอบ) และเล่นในลักษณะเดียวกับกิจกรรมหลักข้างต้น</p> <div data-bbox="703 1391 1211 1536" style="text-align: center;"> </div> <p>B. Play. a. In class.</p> <p>8. ครูให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ โดยคนหนึ่งฉายไฟฉาย (ที่ครูเตรียมมา) ไปยังกระดาษหรือผนังห้อง อีกคนทำมือรูปสัตว์ที่ตกลงกันไว้ในกลุ่ม (ดูภาพใน Student's Book ประกอบ) เด็กที่เหลือในกลุ่มชี้ที่ภาพเงารูปสัตว์และถาม What is it? ให้เพื่อนกลุ่มอื่นตอบ เฉลยคำตอบหลังจากทุกกลุ่มตอบ ให้เด็กทดลองทำมือรูปสัตว์อีกครั้ง โดยให้สังเกตภาพเงาที่เกิดขึ้นบนผนังในระยะห่างที่ต่างกัน สลับให้ทุกกลุ่มออกมาแสดง กลุ่มที่ตอบได้มากที่สุดชนะและให้นำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ทำย Activity Book จำนวน 2 ดวง และกลุ่มอื่นๆ 1 ดวง ไปติดที่ Activity 1 Project 6 ใน Activity Book</p> <p>b. In pairs.</p> <p>9. ให้เด็กจับคู่เลือกภาพเงาสัตว์ 1 ตัว และทำมือภาพเงาสัตว์นั้นๆ เล่นปริศนา</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 63 ข้อ 2. Play 'What Is It?' ● Activity Book หน้า 60-61 Activities 1-2 ● CD Track 78 และ อุปกรณ์การเล่น ● วัสดุอุปกรณ์ <ul style="list-style-type: none"> - ไฟฉายขนาดใหญ่ - กระดาษขาวสำหรับทำเป็นจอ (หากผนังห้องสีขาวก็ไม่จำเป็น) - กระดาษ ดินสอ - กรรไกร - ไม้ไอศกรีมแท่ง เทปขาว

PROJECT 6 : CARE & CLEAN

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>คำทายกับเพื่อน ใช้รูปประโยค What is it? It's a ____ . สลับกันถาม-ตอบในเวลาที่ครูกำหนดตามความเหมาะสม ผู้เล่นที่ตอบถูกมากกว่าชนะ</p> <p>C. Do Activies 1-2 in your Activity Book.</p> <p>10. ให้เด็กทำ Activites 1-2 Project 8 ใน Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 1</p> <p>1. KANGAROO 2. ELEPHANT 3. BEAR</p> <p>4. BIRD 5. TORTOISE 6. BUTTERFLY</p> <p>เฉลย Activity 2</p> <p>A. 1. sheep 2. pig 3. chick 4. rabbit</p> <p>B. สัตว์ที่เป็นปริศนาคำทายคือ a kangaroo ส่วนสัตว์อีก 3 ตัวนั้น คำตอบของเด็กแต่ละคนอาจแตกต่างกันไป</p>	
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>11. ครูพูดคุยกับเด็กเรื่องการเกิดเงาจากการทำกิจกรรมว่า เมื่อเด็กถอยห่างจากไฟฉาย ภาพเงาที่ปรากฏต่างจากตอนอยู่ใกล้ไฟฉายอย่างไร เพราะเหตุใด (คำตอบคือ ห่างจากไฟฉายเท่าใด ภาพเงาที่ปรากฏยิ่งเล็กลง ทั้งนี้เนื่องจากเงาของวัตถุเกิดจากการที่วัตถุไปบังแสงที่ตกลงบนวัตถุนั้นๆ ถ้าอยู่ใกล้ไฟฉาย ก็จะบังแสงได้มาก ทำให้เงาที่เกิดใหญ่กว่าเมื่อวัตถุอยู่ไกลออกไป ซึ่งจะบังแสงได้ในปริมาณที่น้อยกว่า)</p>	
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<p>● ครูอาจให้เด็กทำกิจกรรมเสริมโดยให้เด็กสังเกตความยาวของเงาของวัตถุในเวลาต่างๆ กันของวัน จากเงาที่ปรากฏจะสามารถบอกช่วงเวลา ของวันได้ แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม ให้ทดลองและสังเกตความยาวของเงาและตำแหน่งที่เกิดในช่วงเวลาของวัน เช่น 9:00 น., 10:00 น., 11:00 น., 12:00 น., 13:00 น., 14:00 น. และ 15:00 น.</p> <p>วิธีการ เด็กแต่ละกลุ่มปักไม้กลางแจ้ง วัดความยาวของเงาไม้ที่ทอดบนพื้นดินและหาก้อนหินมาวางที่ปลายของเงาไม้เพื่อบอกตำแหน่งของเงาในแต่ละช่วงเวลาข้างต้น ได้ผลแล้วนำมาสรุปในห้อง ครูให้ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องในการทำกิจกรรมในที่นี้คือ ไม้ ไม้จะสั้นไปเรื่อยๆ จนถึงเที่ยงวันซึ่งแทบไม่ปรากฏเงาเลย และในช่วงบ่าย เงาจะตกอีกด้านหนึ่งของวัสดุและจะยาวขึ้นเป็นลำดับดังภาพข้างล่าง</p> 	




























PROJECT 6 : CARE & CLEAN

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเสนอ (3)</p> <p>ชั้นนำฝึก (3)</p> <p>ชั้นนำไปใช้ (3)</p> <p>(40 นาที)</p>	<p>3. Listen to 'The Poor Animals'.</p> <p>A. Listen to 'The Poor Animals'. Are ___ ?</p> <p>12. ให้เด็กดูภาพข้าง นก หมี และเต่า/ปลาในภาพ 1-4 และพูดคุยให้เด็กแสดงความคิดเห็นต่อสภาพที่เกิดขึ้นกับสัตว์เหล่านั้น และเดาว่าสัตว์เหล่านั้นน่าจะรู้สึกอย่างไร ในขณะที่เดียวกันให้คำศัพท์ใหม่ที่เกิดขึ้นในบริบทของแต่ละภาพระหว่างการพูดคุย เช่น ในภาพที่ 1 : nail, street ภาพที่ 2 : air, dirty, breathe ภาพที่ 3 : cage, move ภาพที่ 4 : dirty, breathe และให้เด็กช่วยสรุปความหมายของคำพูดของสัตว์แต่ละตัว โดยอาศัยภาพประกอบและตอบคำถามว่าสัตว์เหล่านั้นรู้สึกอย่างไร โดยครูใช้คำถาม Are they happy? และถามเหตุผล Why or why not? เด็กอาจตอบเป็นภาษาไทยหรือเป็นภาษาอังกฤษตามความสามารถ</p> <p>13. เปิดซีดี (Tracks 79-86) ให้เด็กชี้แต่ละภาพและออกเสียงตาม</p> <p>14. ให้เด็กดูภาพตำรวจในภาพ 1-4 พูดคุยในลักษณะเดียวกันกับข้างต้นเพื่อสอนคำศัพท์ใหม่: for sale และให้ความรู้เพิ่มเติม (หากเด็กไม่ทราบ) เกี่ยวกับกฎหมายคุ้มครองสัตว์</p> <p>15. ครูทบทวนเหตุการณ์ในภาพอีกครั้ง โดยเล่นเกมจับคู่คำพูดกับสัตว์ ให้เด็กบอชื่อสัตว์ที่เห็นในภาพทั้ง 4 ตัว คือ elephant, bird, bear, tortoise/fish จากนั้นครูพูดประโยค เช่น I can't walk! เด็กตอบ เช่น It's the elephant. โดยอาจแบ่งเด็กเป็นกลุ่ม ให้แข่งกันตอบ หรือเรียกสลับให้แต่ละกลุ่มตอบ</p> <p>16. ครูเขียนคำศัพท์ nails, air, cage, water บนกระดาน ให้เด็กจับคู่สิ่งของกับสัตว์ทั้ง 4 เช่น nails = elephant ฯลฯ จากนั้นให้เด็กเขียนประโยคตามภาพจากคำศัพท์นั้นๆ เช่น nails: There are nails on the street; air : The air is dirty. ฯลฯ</p> <p>17. เล่นเกมในทำนองเดียวกันกับข้อ 4 โดยสลับให้ครูบอชื่อสัตว์ทั้ง 4 ตัว และเด็กเป็นผู้พูดแทนสัตว์นั้นๆ เช่น ครูพูด (It's) the elephant. เด็กตอบสิ่งที่ข้างคิด คือ There are nails on the street. I can't walk!</p> <p>B. How can we help these animals?</p> <p>18. เด็กๆ พูดคุย (เป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษตามความสามารถ) ถึงวิธีช่วยสัตว์เหล่านั้นให้พ้นจากปัญหาที่เกิดขึ้น รับทุกคำตอบที่เป็นไปได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 64 ข้อ 3. Listen to 'The Poor Animals'. ● CD (Tracks 79-86) หรือ CD-ROM และ อุปกรณ์การเล่น

PROJECT 6 : CARE & CLEAN

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>4. Play 'I Can't ___'.</p> <p>A. Do Worksheet 1.6 in your Activity Book. Then ___ .</p> <p>19. เด็กทำ Worksheet 6.1 ได้บัตรภาพสัตว์ 4 ใบ และบัตรภาพแสดงสภาพแวดล้อม 4 ใบ นำบัตรภาพทั้งหมดมาเล่นเกมในกลุ่ม 4 คน</p> <p>20. คู่มือบัตรภาพร่วมกับเด็ก สร้างบัตรภาพที่เข้าคู่กันและทบทวนรูปประโยคที่จะใช้ในการเล่นเกมจากที่ได้ฝึกในกิจกรรมที่ผ่านมา เช่น บัตรภาพสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้น: There are nails on the street. คู่กับบัตรภาพสัตว์รูปช้าง: I can't walk. เป็นต้น</p> <p>21. ในกลุ่ม 4 คน เด็กๆ นำบัตรภาพสัตว์และบัตรภาพสภาพแวดล้อมของทุกคนมารวมกัน สับบัตรและวางทุกใบคว่ำบนโต๊ะ แยกเป็น 2 กอง ผู้เล่นเกมคนแรกเปิดบัตรภาพสภาพแวดล้อม 1 ใบ พูดประโยคบรรยายตามภาพ จากนั้นเปิดบัตรภาพสัตว์ 1 ใบ ถ้าได้คู่ที่ตรงกันให้พูดประโยคต่อให้สมบูรณ์และเก็บบัตรคู่นั้นไว้ หากไม่ใช่ ให้วางทั้งสองบัตรคว่ำลงที่เดิม เล่นจนบัตรหมด ผู้ที่ได้คู่มากที่สุดเป็นผู้ชนะ</p> <p>ครูอาจใช้วิธีการจับคู่ โดยการวางบัตรภาพสัตว์คว่ำรวมเป็นกองตรงกลาง แจกบัตรภาพสภาพแวดล้อมให้ผู้เล่นเกมละ 4 ใบ แต่ละคนหยิบบัตรภาพสัตว์ 1 ใบ จากกอง หากได้คู่ให้ชี้ให้เพื่อนดูและบรรยายบัตรภาพทั้งสองในลักษณะเดียวกับกิจกรรมข้างต้น ถ้าไม่ใช่คูให้สอดบัตรภาพนั้นไว้ใต้กอง</p> <p>B. Do Activity 3 in your Activity Book.</p> <p>22. ให้เด็กทำ Activity 3 Project 8 ใน Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 3</p> <p>1. I can't move. 2. I can't hear you. 3. I can't jump. 4. I can't sleep. 5. I can't breathe. 6. I can't swim here.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 66 ข้อ 4. Play 'I can't'. ● Activity Book หน้า 62 Activity 3 ● Worksheet 6.1 ใน Activity Book หน้า 85
<p>ชั้นนำเสนอ (4) ชั้นนำฝึก (4) ชั้นนำไปใช้ (4) (35 นาที)</p>	<p>5. Make 'My care and Clean Sign'.</p> <p>A. Look at the signs. Listen and repeat. Then ___ .</p> <p>23. พูดคุยกับเด็กเรื่องประโยชน์ของสัตว์ ต้นไม้ และน้ำ และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม จากนั้นให้เด็กดูคำขวัญณรงค์เพื่อรักษาสิ่งแวดล้อม สัตว์ป่า และน้ำ (1-10) ใช้ประกอบสรุปความหมายของแต่ละข้อความ ครูสอนคำศัพท์ใหม่โดยวิธีซักถามให้เด็กเดาจากภาพหรือบริบทที่พูดคุยกัน จากนั้นตรวจสอบความเข้าใจและเปิดซีดี (Tracks 87-88) ให้เด็กออกเสียงตาม</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 66 ข้อ 5. Make 'My Care and Clean Signs'. ● CD Tracks 87-88 และอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 6 : CARE & CLEAN

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน																
	<p>24. แจงให้เด็กๆ ทราบว่าเด็กๆ จะได้ทำป้ายคำขวัญณรงค์เพื่ออนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ให้เด็กเลือกคำขวัญหนึ่งข้อความจากข้อ 1-10 หรืออาจจะดัดแปลงหรือเขียนใหม่ (ให้ครูตรวจความถูกต้องด้วย) ตามต้องการ และนำมาใช้เป็นข้อความในการทำป้ายคำขวัญ</p> <p>B. Do Worksheet 6.2 in your Activity Book.</p> <p>a. Write, draw and cut.</p> <p>25. ให้เด็กทำป้ายคำขวัญณรงค์เพื่อรักษาสิ่งแวดล้อมตามข้อความที่เลือกไว้ โดยใช้ Worksheet 6.2 ใน Activity Book หน้า 87 โดยวาดภาพประกอบให้สอดคล้องกับข้อความที่เขียนณรงค์</p> <p>b. Put your work on the board.</p> <p>26. แต่ละคนเขียนชื่อบนป้ายคำขวัญของตน แล้วนำไปติดบนบอร์ดให้ทุกคนชื่นชม จากนั้นจับคู่ประเมินผลงานของกันและกัน โดยใช้แบบประเมินข้างล่างนี้ (ครูเขียนบนกระดานให้เด็กลอกลงในแผ่นกระดาษที่ครูเตรียมมาให้) ครูรวบรวมผลการประเมินและแจ้งผลให้เจ้าตัวทราบ และนำผลการประเมินมาใช้เป็นเกณฑ์หนึ่งในการพิจารณาประเมินชิ้นงานต่อไป</p> <div data-bbox="477 1302 1225 1724" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ชื่อเจ้าของผลงาน _____</p> <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 40%;">หัวข้อประเมิน</th> <th style="width: 15%;">ดีมาก</th> <th style="width: 15%;">ดี</th> <th style="width: 15%;">พอใช้</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. ความสอดคล้องของภาพกับคำขวัญที่ใช้ในการณรงค์</td> <td>3 </td> <td>2 </td> <td>1 </td> </tr> <tr> <td>2. ความสวยงามประณีตของผลงาน</td> <td>3 </td> <td>2 </td> <td>1 </td> </tr> <tr> <td>3. ความถูกต้องของการใช้ภาษาที่ปรากฏในผลงาน</td> <td>3 </td> <td>2 </td> <td>1 </td> </tr> </tbody> </table> </div> <p>27. ให้ทุกคนนำสติ๊กเกอร์ที่ชอบจาก Reward Stickers ทั่วย Activity Book จำนวน 1 ดวง ไปติดที่ Activity 4 Project 6 ใน Activity Book เพื่อแสดงความสำเร็จในผลงานของตนเอง</p> <p>C. Do Worksheet 6.3 in your Activity Book.</p> <p>a. Put your work from Prathom 2 and Prathom 3 together.</p> <p>28. ครูกับเด็กร่วมกันศึกษา Worksheet 6.3 ใน Activity Book หน้า 89 ซึ่งเป็นหน้าสารบัญชของสมุด My Book about Me โดยเด็กจะนำชิ้นงานที่ได้</p>	หัวข้อประเมิน	ดีมาก	ดี	พอใช้	1. ความสอดคล้องของภาพกับคำขวัญที่ใช้ในการณรงค์	3 	2 	1 	2. ความสวยงามประณีตของผลงาน	3 	2 	1 	3. ความถูกต้องของการใช้ภาษาที่ปรากฏในผลงาน	3 	2 	1 	<ul style="list-style-type: none"> ● Worksheet 6.2 และ 6.3 ใน Activity Book หน้า 87 และ 89 ● Activity Book หน้า 63 Activity 4 ● ชิ้นงานที่ทำมาจาก Projects 1-5 ● กระดาษขนาด A4 ตัดแผ่นละ 3 ชิ้น เท่าจำนวนเด็กในห้อง สำหรับเขียนแบบประเมิน ● ดินสอสี กาว กรรไกร
หัวข้อประเมิน	ดีมาก	ดี	พอใช้															
1. ความสอดคล้องของภาพกับคำขวัญที่ใช้ในการณรงค์	3 	2 	1 															
2. ความสวยงามประณีตของผลงาน	3 	2 	1 															
3. ความถูกต้องของการใช้ภาษาที่ปรากฏในผลงาน	3 	2 	1 															

PROJECT 6 : CARE & CLEAN

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<p>รวบรวมมาตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (Projects: Play & Learn Book 2) และประถมศึกษาปีที่ 3 จนถึงชิ้นงานของ Project 6 นี้ มาจัดเรียงตามหัวข้อที่ปรากฏในหน้าสารบัญ ส่วนชิ้นงานที่นอกเหนือจากนี้ให้เก็บเข้าในแฟ้ม/กล่อง My English File โดยครูสอนระบบการจัดเรียงลำดับงานให้เรียบร้อย</p> <p>29. ให้เด็กระบายสีภาพประกอบหน้าสารบัญ My Book about Me ตามขอบแล้วนำไปติดบนกระดาษขนาด A4 เพื่อนำไปเป็นหน้าสารบัญวางต่อจากหน้าปก My Book about Me</p> <p>30. ครูอ่านแต่ละหัวข้อในสารบัญ และยกตัวอย่างชิ้นงานที่เป็นตัวแทนของหัวข้อนั้นๆ โดยใช้ชิ้นงานของเด็กคนใดคนหนึ่ง ครูอาจอธิบายแต่ละหัวข้อและให้เด็กทั้งชั้นทำพร้อมๆ กัน จากนั้นให้เด็กตรวจสอบความถูกต้องของงาน โดยครูเดินดูคอยให้ความช่วยเหลือ</p> <p>b. Put the content page and your work in 'My Book about Me'.</p> <p>31. ให้เด็กนำหน้าสารบัญและผลงานที่รวบรวมและเรียงตามลำดับหัวข้อที่ปรากฏในสารบัญแล้วมาเย็บเป็นเล่ม 'My Book about Me' เพื่อเก็บเป็นส่วนหนึ่งของแฟ้มสะสมผลงานของแต่ละคนต่อไป</p> <p>D. Do Activity 4 in your Activity Book.</p> <p>32. ให้เด็กทำ Activity 4 Project 6 ใน Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 4</p> <p>ขึ้นอยู่กับจินตนาการของเด็กแต่ละคน ภาพ A สะท้อนป่าที่อุดมสมบูรณ์เป็นที่อาศัยของสัตว์ต่างๆ คำขวัญที่เด็กอาจนำมาเขียน อาจเป็น SAVE THE FOREST/SAVE THE TREES/SAVE THE ANIMALS เป็นต้น และคำศัพท์กำกับภาพสัตว์ ได้แก่ Elephant (ช้าง), Rabbit (กระต่าย), Bear (หมี), Horse (ม้า), Monkey (ลิง), Squirrel (กระรอก) และ Bird (นก) ส่วนภาพ B ควรสะท้อนภัยที่เกิดกับสัตว์ซึ่งมีสาเหตุมาจากการทำลายป่าของมนุษย์</p>	
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน (5 นาที)</p>	<p>33. ครูพูดคุยกับเด็กในเรื่องต่อไปนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนเคยพบเห็นเหตุการณ์ที่สัตว์ถูกทำร้ายหรืออยู่ในสภาพที่ลำบากหรือไม่อย่างไร ถ้าเคย นักเรียนทำอย่างไร หรือคิดว่าจะทำอย่างไร (หากไม่สามารถทำเช่นนั้นในตอนนั้นได้) ผลงานทั้งหมดของนักเรียนที่รวบรวมมาตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จนถึงประถมศึกษาปีที่ 3 ชิ้นใดที่นักเรียนคิดว่าดีที่สุด เพราะเหตุใด แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆ 	<ul style="list-style-type: none"> ● CD-ROM และอุปกรณ์การเล่น

PROJECT 6 : CARE & CLEAN

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	34. ให้เด็กไปเล่น Matching Game: Animals และ Cat & Mouse Game: bl-/pl- ของ Project 6 ใน CD-ROM เป็นการบ้าน	
ข้อมูลเพิ่มเติม สำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● การสร้างความตระหนักในปัญหาสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะที่เกี่ยวกับสัตว์ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันให้แก่เด็กตั้งแต่ยังเล็กด้วยการสอดแทรกเข้าไปในบทเรียน จะช่วยปลูกฝังให้เด็กเกิดจิตสำนึกในความรู้สึกรับผิดชอบต่อสังคมที่อาศัยอยู่ เข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นและมีส่วนในการพยายามสร้างสังคมให้ดีขึ้นตามสภาพและวัยของตน ● การให้เด็กได้ฝึกประเมินผลงานตนเองเพื่อหาชิ้นงานที่ตนคิดว่าดีที่สุดพร้อมเหตุผลในการเลือก เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักสร้างเกณฑ์ในการประเมินงานซึ่งอาจมีความแตกต่างกันไปบ้างตามมุมมองของแต่ละคน แต่สะท้อนถึงความเป็นตัวตนของตน นอกจากนี้การเปิดโอกาสให้เด็กได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้จากกันและกัน และในขณะเดียวกันครูก็จะได้อีกจากเด็กในอีกมุมมองที่อาจไม่เคยปรากฏมาก่อน กิจกรรมในลักษณะนี้นับเป็นพื้นฐานของกระบวนการคิดซึ่งจะนำไปสู่การคิดในระดับสูงต่อไป ครูจึงควรพยายามจัดกิจกรรมเช่นนี้ให้กับเด็กอย่างสม่ำเสมอ 	
การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (15 นาที)	<p>6. Show your feelings about Project 6A ___ .</p> <p>35. อ่านกิจกรรมที่ 3 Show your feelings ___ . ใน Project 1A ข้อ 18 หน้า 43 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในทำนองเดียวกันโดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้</p> <p>36. ครูพูดคุยกับเด็กให้ย้อนคิดถึงกิจกรรมที่ผ่านมาใน Project 6A ที่ละกิจกรรม โดยครูอาจพูดกระตุ้นความจำถึงสิ่งที่ได้ทำในกิจกรรมนั้นๆ เช่น การเล่นเกม What Is It? การทำป้ายรณรงค์รักษาสิ่งแวดล้อม เป็นต้น</p> <p>37. ให้เด็กทำ Activity 5 ใน Activity Book</p> <p>38. บอกเด็กๆ ว่าในตอนปลาย Project 6 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้รักและห่วงใยสิ่งแวดล้อมที่สุด (Caring Boy & Caring Girl) โดยยังคงมีการประกวดผู้มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ ดังเช่นใน Project ก่อนๆ ด้วย (เพื่อให้เด็กมีโอกาสดังพัฒนาการอยู่เรื่อยๆ และให้มีจำนวนผู้ได้รับรางวัลเพิ่มขึ้น) ฉะนั้นเด็กๆ จึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย</p> <p>39. ให้เด็กเสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้รักและห่วงใยสิ่งแวดล้อมที่สุด (ชายและหญิง) แล้วครูและเด็กช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 67 ข้อ 6. Show your feelings ___ . ● Activity Book หน้า 64 Activity 5

PROJECT 6 : CARE & CLEAN

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> ● ผู้ที่รักและห่วงใยสิ่งแวดล้อมที่สุด: ดูแลรักษาความสะอาดของโรงเรียน ห้องเรียน บริเวณโรงเรียน ให้ความรักเมตตาสัตว์ที่พบเห็น และปลูกดูแลต้นไม้ให้เจริญเติบโต ฯลฯ <p>40. ครูควรนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาพร้อมกับแบบสังเกต และแบบบันทึกอื่นๆ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวกในหน้า 173)</p>	

Project 6B: A No Litter Sign and A Litter Bin

เวลา 1 ½ ชั่วโมง

สาระสำคัญ การพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับมลภาวะในด้านต่างๆ รวมทั้งคำขวัญในการรณรงค์ลดมลภาวะและการอนุรักษ์ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เป็นการสื่อสารที่พบเห็นในชีวิตประจำวันที่ได้เรียนรู้เพื่อสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

- ตัวชี้วัด**
- ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตนตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน
 - ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคและบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต 1.1 ป.3/3 เลือกรูปภาพหรือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ได้ฟัง
 - ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ
 - ต 3.1 ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตามคำสั่งเพื่อทำถังขยะใช้ในโรงเรียน
2. อ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับมลภาวะและแนวทางแก้ไขได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือกคำ/ภาพและประโยคที่เชื่อมโยงกับภาพ/คำในการทำกิจกรรมในบทเรียนและตอบคำถามในแบบฝึกหัดได้
4. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวกับกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมได้

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- You can (clean the river).
- keep (our class) Clean.

PROJECT 6 : CARE & CLEAN

- SAY GOODBYE TO LITTER
- SAY 'NO' TO FOAM DISHES

คำศัพท์

- มลภาวะ: pollution, sight pollution, noise pollution, air pollution, water pollution, litter, smoke, honk
- คำนาม: plant, bin, bottle, canteen, cardboard, dish, leaves, banana, class, school, box, glue, pen, tape
- คำกริยา: grow, stop, put, reuse, say, love, keep
- คำคุณศัพท์: foam, plastic (dish)

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมที่ 1-2 ใน Project 6B ของ Student's Book หน้า 68-71
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearmenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearmenglish.com/teacher
4. Activities 6-9 ของ Project 6 ใน Activity Book หน้า 65-68
5. Worksheet 6.4 ใน Activity Book หน้า 91
6. กล้อง/ล้องสำหรับทำถึงขยะ 1 กล้อง/ล้องต่อเด็ก 4 คน
7. กระดาษขาว ดินสอสี กาว กรรไกร

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 160-171 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากรายงานการบันทึกผลการปฏิบัติงานจากกิจกรรมที่ 2 ของ Project 6B นี้
3. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของเด็กใน Activity 11 Project 6 หน้า 70 ของ Activity Book และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 6 : CARE & CLEAN

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังซีดี (Track 89, Tracks 90-91 และ Tracks 92-93) ฟังออกเสียง คำศัพท์และฝึกอ่านประโยคให้เหมือน ● ครูฟังซีดี (Track 94) และศึกษาคำตอบเพื่อใช้ในการทำแบบฝึกหัดของ Activity 9 ใน Activity Book ● ครูศึกษาการทำกิจกรรมในข้อ 2. Make 'A NO Litter Sign and A Litter Bin'. เพื่อใช้อธิบายเด็ก ● ครูเตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามรายการในสื่อการเรียนรู้ทุกข้อ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 68-69 ข้อ 1. Chat and match. หน้า 70 ข้อ 2. Make 'A NO Litter Sign and A Litter Bin'. ● Activity Book หน้า 66 Activity 7 ● CD (Tracks 89, 90-91, 92-93 และ 94) และอุปกรณ์การเล่น
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ชั้นนำเสนอ</p> <p>ชั้นนำฝึก</p> <p>(35 นาที)</p>	<p>1. Chat and Match.</p> <p>A. Look at the pollution in the pictures (1-4) Listen, point _ _ _ .</p> <p>1. ให้เด็กดูสภาพที่เกิดขึ้นกับสิ่งแวดล้อมในภาพที่ 1-4 พูดคุยกับเด็ก และสรุปว่าเป็นมลภาวะในด้านต่างๆ คือ 1. ทางสายตา มองแล้วไม่เจริญตา 2. ทางเสียง เสียงดังจากแตรและเครื่องยนต์ 3. ทางอากาศ คิวินจากปล่องโรงงาน และ 4. ทางน้ำ น้ำในแม่น้ำสกปรก มีเศษขยะเต็มไปหมด ฯลฯ</p> <p>2. เปิดซีดี (Track 89) ให้เด็กฟัง ซีดีที่ภาพ และออกเสียงตาม</p> <p>3. ให้เด็กดูแต่ละภาพอีกครั้งเพื่อหาความหมายของคำศัพท์ใหม่คือ litter และ smoke (คำตอบคือ litter = ขยะมูลฝอย smoke = คิวินดำ)</p> <p>B. What can you do about pollution? Match the actions _ _ _ .</p> <p>4. ใช้วิธีการเดียวกันกับข้อ 1-2 เพื่อให้เด็กสรุปความหมายของแต่ละประโยคที่กำกับภาพ และใช้บริบทภาพในการซักถามให้เด็กเดาความหมายของคำศัพท์ใหม่ในแต่ละข้อความ</p> <p>เฉลยกิจกรรมที่ 1 ข้อ B</p> <p>a = 1, b = 4, c = 3, d = 2, e = 1, f = 1</p> <p>C. Do Activity 6 in your Activity Book.</p> <p>5. ให้เด็กทำ Activity 6 Project 6 ใน Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 6</p> <p>1 = b, 2 = a, 3 = c, 4 = d</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 68-69 ข้อ 1. Chat and match. ● Activity Book หน้า 65 Activity 6

PROJECT 6 : CARE & CLEAN

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
<p>ชั้นนำไปใช้ (50 นาที)</p>	<p>2. Make 'A NO Litter Sign and A Litter Bin'. A. Make 'My NO Litter Sign'.</p> <p>1. ปฏิบัติในลักษณะเดียวกันกับข้อ 1-5 ในกิจกรรมที่ 5 Project 6A Make 'My Care and Clean Sign' ที่ผ่านมา B. Make 'A Litter Bin'.</p> <p>2. เด็กๆ ในกลุ่ม 4 คน ใช้กล่อง/ลังที่เตรียมมา ทำถังขยะและเลือกคำขวัญรณรงค์การทิ้งขยะ (หรือคิดใหม่ตามชอบ แต่ให้นำมาให้ครูตรวจความถูกต้องของภาษาก่อนเขียน) เขียนลงกระดาษพร้อมวาดภาพประกอบติดด้านข้างถังขยะ เพื่อเชิญชวนเพื่อนๆ ให้ทิ้งขยะลงถัง</p> <p>3. นำถังขยะของกลุ่มไปวางในที่ต่างๆ ของโรงเรียน โดยตกลงกันในระหว่างกลุ่มต่างๆ เพื่อไม่ให้เกิดการซ้ำซ้อน</p> <p>4. ใช้ Worksheet 6.3 ใน Activity Book บันทึกผลการปฏิบัติ ตามรายละเอียดที่ให้มา</p> <p>5. นำเสนอผลงานที่ทำการสำรวจปริมาณขยะ เสร็จแล้วให้ทุกคนนำสติ๊กเกอร์ที่ขอจากรeward Stickers ท้าย Activity Book คนละ 1 ดวง ไปติดที่ Worksheet 6.4 ใน Activity Book เพื่อเป็นการชื่นชมในความร่วมมือของทุกคน C. Do Activites 7-8 in your Activity Book.</p> <p>6. ให้เด็กทำ Activites 7-9 Project 6 ใน Activity Book</p> <p>ซีดีสคริปต์ Activity 7 (Track 94)</p> <p>1. KEEP THE STREET CLEAN 2. GROW MORE TREES 3. KEEP THE AIR CLEAN 4. SAY 'NO' TO PLASTIC BAGS 5. NO LITTER IN RIVERS 6. BE KIND TO ANIMALS</p> <p>เฉลย Activity 7 1 = C 2 = F 3 = E 4 = A 5 = B 6 = D</p> <p>เฉลย Activity 8 1 = c 2 = d 3 = b 4 = e 5 = a</p> <p>เฉลย Activity 9 1 = c 2 = a 3 = b</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Student's Book หน้า 70-71 ข้อ 2. Make 'A NO Litter Sign and A Litter Bin'. ● Worksheets 6.4 ใน Activity Book หน้า 91 ● Activity Book หน้า 66-68 Activities 7-9 ● CD (Tracks 92-93) และอุปกรณ์การเล่น ● กล่อง/ลังสำหรับทำ ถังขยะ ● กระดาษขนาด A4 ● ดินสอสี กาว และกรรไกร

PROJECT 6 : CARE & CLEAN

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
ขั้นสรุป/การบ้าน (5 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> ครูสรุปรูปแบบภาษาที่เรียนมาใน Project 6B นี้ และพูดคุยกับเด็กเรื่องการรักษาสิ่งแวดล้อมและอันตรายจากการกระทำของคนต่อสิ่งแวดล้อม เช่น การใช้ถุงพลาสติก จานโฟม เป็นต้น ให้เด็กทบทวนภาษาที่เรียนมาโดยไปเล่นเกม Spelling Bee, Train Game, Jungle Game, Talking Birds, Cloze Game : A Care & Clean Game และ Poster Play: An Animals Poster ได้หัวข้อ Games ใน CD-ROM เป็นการบ้านเพื่อทบทวนคำศัพท์และรูปแบบภาษาที่เรียนมาใน Project นี้ ให้เด็กไปเล่นเกม Grouping Game, Squirrel Game และ Dolphin Game: บล/พล ในเว็บไซต์ 	<ul style="list-style-type: none"> CD-ROM และ อุปกรณ์การเล่น

Project 6C: Look at Me

เวลา 1 ชั่วโมง

กิจกรรมทุกข้อตั้งแต่ 1-6 ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนในลักษณะเดียวกันกับ Project 1D : Look at Me ที่ได้ให้คำอธิบายไว้ในหน้า 59-61 ของคู่มือครูนี้ โดยมีการเพิ่มเติม/ปรับดังนี้

1. Think Back. ให้เด็กดูภาพ 1-5 ใน A ใน Student's Book หน้า 72 ว่า คำศัพท์ในภาพใดที่เสียงสระในคำออกเสียงเหมือนเสียงสระ 'ea' ในคำว่า 'clean'

เฉลย ภาพที่ 1 read ภาพที่ 2 bean ภาพที่ 5 leaf

ทำในลักษณะเดียวกันกับคำศัพท์ 1-5 ใน B โดยให้หาคำที่ออกเสียงสระในคำที่เหมือนกับเสียงสระ 'ee' ในคำว่า 'seed'

เฉลย ภาพที่ 2 tree ภาพที่ 3 queen ภาพที่ 5 green

ครูอาจให้เด็กเล่น Balloon Game ของ Project 6 ใน CD-ROM เป็นการบ้านเพื่อทบทวนอีกครั้ง

2. Read and match. Point and say.

เฉลย ลูกโป่งคำพูด 2 Great! I like it a lot.

ลูกโป่งคำพูด 3 Look at this. What is it?

ลูกโป่งคำพูด 6 Is it a bear?

ลูกโป่งคำพูด 8 Hooray!

3. Do Activities 10-11. Then make 'My Picture Dictionary' in your Activity Book.

ให้เด็กทำ Activity 10 ใน Activity Book หน้า 69 และทำ Activity 11 หน้า 70 เพื่อประเมินตนเองด้านกระบวนการ โดยปฏิบัติในทำนองเดียวกันกับที่ได้ทำมาในกิจกรรมที่ 6 Project 6A ข้อ 35-36 หน้า 148 ของคู่มือครูนี้

เฉลย Activity 10

A. 1. bee 2. sheep 3. bear 4. seed

5. pea 6. breathe 7. sleep 8. leaf

B. 1. Is it a bear or a bee?

PROJECT 6 : CARE & CLEAN

2. Keep the street clean.
 3. Keep our street green with trees.
 4. I don't feel well. I can't breathe.
4. ให้เด็กสร้าง 'My Picture Dictionary' Project 6 หัวข้อ 'Care&Clean' หน้า 101 โดยใช้สติ๊กเกอร์สำหรับ Project 6 ทำ Activity Book จากนั้นให้ตรวจสอบความถูกต้องของ Picture Dictionary และเล่น Dictionary Game ใน เว็บไซต์ www.plearnenglish.com
5. IT Time. อ่านกิจกรรม IT Time ของ Project 1D ในหน้า 60 ของคู่มือครูนี้ และทำกิจกรรมหน้า 73 ของ Student's Book ในลักษณะเดียวกัน โดยเปลี่ยนคำศัพท์เป็น 1. Print (คำสั่งพิมพ์) 2. Number of copies (จำนวนสำเนาที่จะพิมพ์) 3. Page range (เลือกหน้าที่จะสั่งพิมพ์) 4. All (พิมพ์ทั้งหมด) 5. Current page (พิมพ์เฉพาะหน้าที่ปรากฏบนจอ) 6. Pages (หน้าที่ต้องการพิมพ์) จากนั้นให้เด็กฟังซีดี Track 95 และพูดตาม
6. Hooray! ให้เด็กและครูช่วยกันคัดเลือกเพื่อนที่มีทักษะกระบวนการคิดตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project 6 นี้ (ดูกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อ 39 ของ Project 6A หน้า 148-149) และคัดเลือกชิ้นงานดีเด่นจากชิ้นงานทั้งหมดที่ทำมาใน Project 6 นี้
7. Look at 'My English File'. ครูช่วยเด็กจัดระบบเก็บชิ้นงานต่างๆ ที่ได้จากการทำ Project ลงในแฟ้ม/กล่อง 'My English File' ที่เด็กได้ทำไว้ใน Project 1D แฟ้มนี้เปรียบเหมือนแฟ้มสะสมผลงานหรือพอร์ตโฟลิโอ (Portfolio) วิชาภาษาอังกฤษของเด็ก