

แผนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

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 6 ครูจึงควรจัดเวลาเรียนตามเนื้อหาสื่อการเรียนการสอนชุดนี้ ดังนี้

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

ชั่วโมงที่	เนื้อหาสื่อชุด Projects: Play & Learn 6 สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	
1-5 6-9 10-11 12-13	Project 1: You & Me	Project 1A: The Story of the Hare and the Tortoise: The Race Project 1B: The Story of the Hare and the Tortoise: Forest Fire Project 1C: IT Time Project 1D: Look at Me (ทดสอบย่อย)
14-18 19-24 25-26	Project 2: Food & Health	Project 2A: A Fruit Poster Project 2B: Have a Party! Project 2C: Look at Me (ทดสอบย่อย)
27-34 35-37 38-39 40	Project 3: Our Story Corner สอบปลายภาค	Project 3A: Our Story Corner (1) Project 3B: Our Story Corner (2) Project 3C: Look at Me ทบทวน

*ครูอาจเพิ่มเวลาได้โดยใช้ชั่วโมงรายวิชา/กิจกรรมที่สถานศึกษาจัดเพิ่มเติมตามความพร้อมและจุดเน้น

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

ชั่วโมงที่	เนื้อหาสื่อชุด Projects: Play & Learn 6 สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	
1-4	Project 4: Gifts & Wishes	Project 4A: A Gift of Music
5-11		Project 4B: A Christmas & New Year Wish
12-13		Project 4C: Look at Me (ทดสอบย่อย)
14-24	Project 5: Animals Big & Small	Project 5A: A Board Game
25-26		Project 5B: Look at Me (ทดสอบย่อย)
27-37	Project 6: Camps & Trips	Project 6A: At an English Camp
38-39		Project 6B: Look at Me
40		ทบทวนเนื้อหาที่เรียนมาตลอด 2 ภาคเรียน สอบปลายภาค

*ครูอาจเพิ่มเวลาได้โดยใช้ชั่วโมงรายวิชา/กิจกรรมที่สถานศึกษาจัดเพิ่มเติมตามความพร้อมและจุดเน้น

ความสอดคล้องของสื่อชุดนี้กับหลักสูตรฯ พุทธศักราช 2551

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

ตารางในหน้าถัดไปแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องของเนื้อหาในสื่อชุด Projects: Play & Learn 6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตามสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่หลักสูตรกำหนด รวมทั้งสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่จะเกิดขึ้นเมื่อมีการทำกิจกรรมตามเนื้อหานี้

**ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects: Play & Learn 6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของหลักสูตร 2551											คุณลักษณะอันพึงประสงค์								
			สาระที่ 1			สาระที่ 2			สาระที่ 3			สาระที่ 4			สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน							
			๑.1.1			๑.1.2			๑.1.3			๑.2.1				๑.2.2			๑3.1	๑4.1	๑4.2	
			1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	1	1	1				
Project 1: You & Me	ตนเอง และเพื่อน	โครงสร้างทางภาษา - I'm (Henry the Hare), the (fastest runner). - You must be (ชื่อ). - A tortoise came (plodding/marching in). - You can't (stop me). - We can (go) together. - You can (jump). - I can (be a bridge for others). - Some animals could/could not (swim). - Can you put out the fire?	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
คำศัพท์											✓											✓
<ul style="list-style-type: none"> ● คำอ่าน: hare, tortoise, runner, lane, hill, race, finish, line, winner, fire, smoke, bridge, river, python, gap, crocodile ● คำกริยา: hop, plod, meet, bow, race, stop, watch, wait, run off, walk by/along/on, clap, shout, cheer, march in, roll, cross, splash, put out, carry, burn ● คำคุณศัพท์: fast(est), slow(est), easy, sure, narrow, kind, many ● คำกริยวิเศษณ์: politely, slowly, suddenly สำนวนภาษา - How do you do? How do you do?											✓					✓						

* วิทยาศาสตร์ ** สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects: Play & Learn 6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของหลักสูตร 2551												คุณลักษณะอันพึงประสงค์										
			สาระที่ 1				สาระที่ 2				สาระที่ 3	สาระที่ 4													
			ต1.1	ต1.2	ต1.3	ต2.1	ต2.2	ต3.1	ต4.1	ต4.2															
Project 2: Food & Health	อาหารและสุขภาพ	โครงสร้างทางภาษา - How often do you exercise? - Once (a week)/Twice (a day)/Less than (an hour a day)/More than (five hours a week). - You should (exercise) more. - You should (eat) less. - You should (eat) less (sweets). - I (exercise) more than (five hours a week). - I (exercise) less than (five hours a week). - You have (a cold/diarrhoea/constipation). - Papaya is rich in (vitamin A, vitamin C, and iron). - Crush/add/stir/keep (papaya) in (a bowl). - Combine (juices) and (honey), pour over (carrots). - Mix well. - Peel off (the outer part of the vegetables). - Run water through/soak (the vegetables) for (15 minutes). - This reduces (toxins) by (90-95%) คำศัพท์ ● คำนาม: pill, bill, health, fruit, gum, vegetable, cold, cough, diarrhoea, constipation, skin, vitamin, papaya, mango, guava, tamarind,	✓	✓	✓										✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
			✓	✓	✓			✓					✓					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
			✓	✓	✓																				
			✓	✓																					
			✓	✓	✓																				
			✓	✓																					
			✓	✓																					
			✓	✓	✓																				
			✓	✓																					
			✓	✓																					
			✓	✓																					
			✓	✓																					
			✓	✓																					

* สุขศึกษา และพลศึกษา

ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects: Play & Learn 6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของหลักสูตร 2551												สมรรถนะ สำคัญของ ผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์			
			สาระที่ 1					สาระที่ 2			สาระที่ 3	สาระที่ 4							
			๓1.1	๓1.2	๓1.3	๓2.1	๓2.2	๓3.1	๓4.1	๓4.2									
		lime, iron, calcium, tomato, long bean, peanut, recipe, ingredient, chilli, carrot, raisin, sesame seed, pomelo, grape, rose apple, blender, mortar, teaspoon, tablespoon, clove, garlic, dried shrimp, fish sauce, honey, palm sugar, brown sugar, vinegar, salt, gelatin powder, baking powder, toxin, yoghurt, mixture, flesh	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	1	1	1				
		<ul style="list-style-type: none"> คำกริยา: exercise, sleep, cough, bleed, fight against, take a shower, crush, add, mix, put in/into, grate, combine, pour over/into, cover, keep, blend, stir, peel off, take away, reduce, run through, soak, serve คำคุณศัพท์: sick, healthy, better, rich, perfect, slim, smooth, every, dried, shredded, chopped, roasted, sliced, ripe, boiling, plain, outer, large คำกริยวิเศษณ์: once, twice, never, well, together, finely 	✓																
		สำนวนภาษา - Congratulations! - Beat the heat. - Stay cool.	✓	✓					✓										

* สุขศึกษา และพลศึกษา

ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects: Play & Learn 6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของหลักสูตร 2551												สมรรถนะ สำคัญของ ผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์			
			สาระที่ 1			สาระที่ 2			สาระที่ 3	สาระที่ 4									
			๑1.2			๑2.1	๑2.2	๑3.1	๑4.2										
			๑1.1	๑1.2	๑1.3	๑2.1	๑2.2	๑3.1	๑4.1	๑4.2									
		send out, put on, come back, borrow, tie on, fall asleep, print out, blow down																	
		● คำคุณศัพท์: lovely, young, cruel, thin, fat, beautiful, lazy, excited, old, torn, new, magic, straight, wavy, every, smelly, handsome, alone, only, wonderful, lucky																	
		● คำกริยวิเศษณ์: quickly																	
		● คำสรรพนาม: everything, nothing																	
		สำนวนภาษา																	
		- Once upon a time....																	
		- Dear God,...																	
		- to fall in love																	
		- to make a noise																	
		การออกเสียง																	
		- การลงเสียงเน้นหนักในคำและใส่ความรู้สึกในถ้อยคำ																	
		ภาษาในห้องเรียน																	
		- Use your imagination.																	
		- Read, listen and check your guesses.																	
		- Use your dictionary to help.																	
		- Look at the words in pink. Are they verbs or adjectives?																	
		- Act out the feelings.																	

* สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects: Play & Learn 6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของหลักสูตร 2551												สมรรถนะ สำคัญของ ผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์		
			สาระที่ 1				สาระที่ 2				สาระที่ 3	สาระที่ 4						
			๓1.1		๓1.2		๓1.3		๓2.1		๓2.2		๓3.1	๓4.1			๓4.2	
			1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	1	1	1
			✓															
									✓									
			✓															✓
			✓						✓									✓

- Use these pictures or design your own.
- Which do you like most?
- Look up (the story) on the Internet.
- Write a (summary of the story).

ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด **Projects: Play & Learn 6** ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของหลักสูตร 2551													คุณลักษณะอันพึงประสงค์	
			สาระที่ 1				สาระที่ 2			สาระที่ 3	สาระที่ 4						
			๑1.1	๑1.2				๑1.3			๑2.1	๑2.2	๑3.1	๑4.1	๑4.2		
			1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	1	1	1	1	
Project 4: Gifts & Wishes	เทศกาลคริสต์มาสและปีใหม่	โครงสร้างทางภาษา - Both his parents (died) when (he was very young). - He grew up (in a monastery) and became (a priest) at (17). - After he (died), he became (a saint). - He had (a long white beard) and wore (a bishop's hat), (a long gown) and (a red cape). - They say (he lives at the North Pole). - You'd better (watch out). - He's making (a list). - She's been (good). - Who's (naughty)? - There's (a big tree in the garden). - All I want (for Christmas) is (my two front teeth). - If I could (get a guitar), I would (play you a song). - Germans brought (the first Christmas tree) to (America) around the year (1700). - (The trees) became (popular/a sign of Christmas). - People started to celebrate (the beginning of the new year) around (2000 BC). - Christmas/New Year is (love and joy/when we try to be good).															ความสามารถในการ: - สื่อสาร - ถ่ายทอด - ความคิด - ความรู้สึก - เลือกใช้วิธี การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ - คติวิเคราะห์ - คิดสังเคราะห์ - คิดสร้างสรรค์ - คิดอย่างมี วิจารณญาณ - คิดเป็นระบบ - แก้ปัญหาได้ เหมาะสม - ใช้ทักษะชีวิต เรียนรู้ด้วยตนเองและ อยู่ร่วมกันในสังคมด้วยดี - ใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้

* สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

**ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects: Play & Learn 6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของหลักสูตร 2551												สมรรถนะ สำคัญของ ผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์			
			สาระที่ 1			สาระที่ 2			สาระที่ 3		สาระที่ 4								
			๑1.2			๑2.2			๑3.1		๑4.2								
			๑1.1	๑1.2	๑1.3	๑2.1	๑2.2	๑3.1	๑4.1	๑4.2									
		คำศัพท์ ● คำนาม: gift, monastery, stocking, beard, saint, gown, belt, AD, priest, the poor, bishop, cape, christian, Santa Claus, Father Christmas, advertisement, suit, fur, boots, North Pole, gold, fireplace, list, bell, bough, springtime, century, husband, Britain, castle, branch, clime, snow, wintertime, lesson, faith, hope, strength, comfort, holiday, Babylon, BC, symbol, peace, January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December ● คำกริยา: die, grow up, watch out, pout, check, hang, ring, dry, lend, celebrate, move, start, begin ● คำคุณศัพท์: true, rich, naughty, awake, real, constant, steadfast, ago, dark, around ● คำกริยาวิเศษณ์: especially, sometimes สำนวนภาษา - had better - for goodness sake - Gee - ding dong																	
			✓																
			✓																
			✓																
			✓																
			✓																
			✓																
			✓																
			✓																
			✓																
			✓																
			✓																

* สังคัมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects: Play & Learn 6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของหลักสูตร 2551																คุณลักษณะอันพึงประสงค์													
			สาระที่ 1			สาระที่ 2			สาระที่ 3	สาระที่ 4																						
			๑.1.2			๑.1.3	๒.1	๒.2	๓.1	๓.1																						
			๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๑	๑4.1	๑4.2																			
Project 5: Animals Big & Small	สัตว์ใหญ่-น้อย	โครงสร้างทางภาษา - (You) must (go to live in the village). - This (low tail) shows that (the wolf is relaxed). - Give (the man cub) to me. - (A dog's head) is smaller than (a wolf's head). - It's (body) can be (2 metres long). - It can (swim/see well/weight 2-8 kilograms). คำศัพท์ ● คำนาม: jungle, noise, man cub, parents, panther, village, monk, cave, position, leader, wolf, jackal, coyote, truth, pet, hunter, reason, alarm, stranger, breed, billion, sniffing, hole, roar, wild cat, world, pattern, stripe, stream, jumper, farming, storing, grain, inch, whisker, space, hairball, throat, trick ● คำกริยา: growl, learn, return, attack, give in, bark, chase, chew, dig, hide, hunt, cover up, cool off, pick up, lick, digest ● คำคุณศัพท์: deep, wagging, relaxed, male, female, full, excellent, wild, ancient ● คำคุณศัพท์ที่แสดงความเป็นเจ้าของ : my, our, your, his, her, their ● คำสรรพนามแสดงความเป็นเจ้าของ : mine, ours, yours, his, hers, theirs	✓															✓	✓	ความสามารถในการ : - สื่อสาร ถ่ายทอด ความคิด ความรู้สึก แลกเปลี่ยน ข้อมูล - คิดวิเคราะห์ - คิดสังเคราะห์ - คิดสร้างสรรค์ - คิดอย่างมี วิจารณญาณ - คิดเป็นระบบ - แก้ปัญหา แสวงหา ความรู้ - ใช้ทักษะชีวิต เรียนรู้ด้วย ตนเองอย่าง ต่อเนื่อง - ใช้เทคโนโลยี ในการเรียนรู้												
			✓			✓															✓	✓										
			✓																				✓	✓								
			✓																					✓	✓							
			✓																						✓	✓						
			✓																							✓	✓					
			✓																								✓	✓				
			✓																									✓	✓			
			✓																										✓	✓		
			✓																											✓	✓	
			✓																												✓	✓

* วิทยาศาสตร์ ** ภาษาไทย

**ความสอดคล้องของการเรียนรู้ชุด Projects: Play & Learn 6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของหลักสูตร 2551																				สมรรถนะ สำคัญของ ผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์				
			สาระที่ 1					สาระที่ 2					สาระที่ 3					สาระที่ 4										
			ต1.1	ต1.2				ต1.3			ต2.1	ต2.2				ต3.1	ต4.1				ต4.2							
		<ul style="list-style-type: none"> ● คำกริยาวิเศษณ์: probably, normally, later, safely ● สำนวนภาษา <ul style="list-style-type: none"> - Go away! ● ภาษาในท้องถิ่น <ul style="list-style-type: none"> - Guess the answers to the questions (a-m). Use your imagination (จินตนาการ) - Match the English words to the Thai words. - What will happen next? - Guess and chat. - Look at the words in pink. What do they mean in Thai? - Look for new words. Do not use your dictionary now. - Student (1) look up new words in the dictionary for paragraph (1). Then teach your friends the new words. 	✓																									

* ภาษาไทย



ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้ชุด Projects: Play & Learn 6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

บทที่ (Project)	หัวเรื่อง (Theme)	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา (ที่เน้น)	ความสอดคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของหลักสูตร 2551														สมรรถนะ สำคัญของ ผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์							
			สาระที่ 1			สาระที่ 2			สาระที่ 3	สาระที่ 4															
			๑1.2			๑2.2			๑3.1	๑4.2															
			๑1.1	๑1.2	๑1.3	๑2.1	๑2.2	๑3.1	๑4.1	๑4.2															
		<ul style="list-style-type: none"> ● คำกริยา: leave, arrive, collect, unpack ● คำคุณศัพท์: semi-free, peaceful, famous, local, northeastern, northwestern, southeastern, southwestern ● คำกริยาคิพิเศษ: first, then, next, finally <p>สำนวนภาษา</p> <ul style="list-style-type: none"> - รูปแบบการเขียนตารางเวลา: 07:00 Leave school for Hua-Hin by bus. <p>ภาษาในห้องเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> - Would you like to go on an English camp? Why or why not? - Student A does (Activity 1A) on page (57) and Student B does (Activity 1B) on page (59). - What activities in 4 and 5 above have you done? How often? - In 2 teams, Team A tells the way to a place but not the place name. Team B guesses the place. - In pairs, blindfold Student A. Student B tells Student A to walk from START to FINISH. Say: Go straight ahead, stop, turn left, turn right. - Trace her route with your finger. - Follow the instructions. If there are no instructions, you make a sentence with the picture. If you can't 																							

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

จากงานศึกษาวิจัยด้านพัฒนาการทางสมองพบว่า สมองของเด็กในวัยประมาณ 2-11 ปีจะรับรู้ข้อมูลได้ฉับไวที่สุด และมีความสามารถสูงสุดในการสร้างทางเดินประสาทที่ก่อให้เกิดความจำและการเรียนรู้ (Sousa, 2006, www.brainconnection.com) ข้อมูลและประสบการณ์ที่ให้แก่เด็กในวัยนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งยวด ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศนั้นเป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่า เด็กจะเลียนเสียงได้ดีกว่าผู้ใหญ่เพราะ “ลึนยังไม่แข็ง” และจะใช้วิธีการ “รับ” (acquire) ภาษาโดยการซึมซับจากสิ่งที่ได้ยินได้ฟัง โดยเฉพาะในทักษะการพูด ดังเช่นการรับภาษาแม่ มากกว่า “เรียน” (learn) อย่างผู้เรียนภาษาต่างประเทศเมื่อโตแล้ว (Cameron, 2001; Pinter, 2006) ฉะนั้นข้อมูลที่จะให้ซึมซับจึงต้องมีความถูกต้องเหมาะสมจึงจะส่งผลต่อการนำไปใช้ได้ดี

CD เสียง (Audio CDs) 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 ส่วนกิจกรรมที่เป็นการฝึกทักษะการเขียนและการผลิตชิ้นงานในขั้นนำไปใช้ (production) นั้น CD และ CD-ROM ไม่อาจครอบคลุมได้มาก ผู้เรียนจึงยังต้องอาศัยการเรียนรู้จากครู แต่อาจกล่าวได้ว่าการได้ฟัง เห็น และตอบโต้อย่างมีความหมายตามความพอใจของตน โดยเฉพาะกับ CD-ROM ย่อมเป็นพื้นฐานที่นำไปสู่การสร้างทักษะการพูด (ดูการสอนโดยใช้ CD-ROM ในห้องเรียน หน้า 34) และทักษะการเขียนที่ดีได้เพราะในการสื่อสารนั้น ทั้ง 4 ทักษะมีความสัมพันธ์ที่มิอาจแยกจากกันได้โดยสิ้นเชิง (Cameron, 2001)

กิจกรรมใน Student's Book และ Activity Book ที่มี CD เสียงประกอบจะมีเครื่องหมาย  ตามด้วยเลข track ของกิจกรรมนั้นใน CD ซึ่งตัวเลขนี้จะปรากฏบนจอเล็กๆ บนเครื่องเล่นซีดี ครูจึงสามารถเลือกเล่น track ที่ต้องการได้ ส่วน CD-ROM ภาพและเสียงเชิงโต้ตอบนั้น จะมีเครื่องหมาย  ตามด้วยหัวข้อที่กิจกรรมนั้นปรากฏในแผ่น คือ songs, chants, stories หรือ games บนหน้าเมนู (menu) บางกิจกรรมจะมีทั้ง CD และ CD-ROM แต่บางกิจกรรมก็อาจมีเพียงอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะของกิจกรรมนั้นๆ

การที่สื่อชุดนี้มีทั้ง CD เสียง CD-ROM ภาพและเสียงเชิงโต้ตอบ รวมทั้งเว็บไซต์ก็เพื่อสนองตอบทุกสภาพความพร้อมที่แตกต่างกันของโรงเรียนในประเทศไทย คือ

- CD เสียง เหมาะกับโรงเรียนที่มีเครื่องเล่นซีดีเพียงอย่างเดียว ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ (ในกรณีนี้ผู้เรียนจะไม่เกิดสมรรถนะสำคัญข้อที่ 5 แต่มีโอกาสดังฟังเสียงเจ้าของภาษาเท่านั้น)
- CD-ROM ภาพและเสียงเชิงโต้ตอบ เหมาะที่จะใช้ตามสภาพความพร้อมจากน้อยไปหามาก ดังนี้
 - โรงเรียนที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีลำโพงเสียงอย่างเดียว ครูสามารถใช้ CD-ROM ประกอบการสอน โดยให้ผู้เรียนนั่งล้อมวงรอบเครื่องได้ในชั้นนำเสนอ (presentation) และผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนมาใช้เครื่องเป็นกลุ่มย่อยในขั้นฝึก (practice) และขั้นสรุป หรือผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองทั้งหมดในกรณีที่โรงเรียนขาดแคลนครูผู้สอน โดยอาศัยคำแนะนำการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์จากผู้รู้
 - โรงเรียนที่มีห้องเรียนหรือห้องประชุมที่มีคอมพิวเตอร์ 1 เครื่องพร้อมลำโพงเสียง เครื่องฉายภาพจากคอมพิวเตอร์ขึ้นจอภาพ และจอภาพขนาดใหญ่ ครูสามารถใช้ CD-ROM ประกอบการสอนได้เป็นอย่างดีในชั้นนำเสนอ ส่วนในขั้นฝึก ให้ผู้เรียนหมุนเวียนใช้คอมพิวเตอร์เป็นกลุ่มย่อย
 - โรงเรียนที่มีห้องเรียนหรือห้องประชุมที่มีอุปกรณ์ดังกล่าวข้างต้น และมีห้องคอมพิวเตอร์ที่มีหูฟังประกอบคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่อง ให้ครูสอนชั้นนำเสนอในห้องเรียนหรือห้องประชุมที่นั่น แล้วให้ผู้เรียนทำขั้นฝึกและทบทวนบทเรียนในห้องคอมพิวเตอร์หรือจะปฏิบัติทั้งสองอย่างข้างต้นในห้องคอมพิวเตอร์ก็ได้ หากมีอุปกรณ์ทุกอย่างครบครันในห้องนั้น

แผ่น CD-ROM นี้ออกแบบมาเพื่อให้ง่ายและสะดวกต่อการใช้เพื่อศึกษาด้วยตนเองของผู้เรียนและการใช้ประกอบการสอนของครู โดยมีทั้งเสียงและข้อความภาษาไทยกำกับคำสั่งและปุ่มควบคุมในทุกกิจกรรมและมีเนื้อหาตามความเหมาะสมในส่วนที่เป็น เพลง บทพูดเข้าจังหวะ นิทาน บทฟัง/อ่าน และเกมเหมือนกับที่ปรากฏในเว็บไซต์ www.plearnenglish.com ทั้งนี้เพื่อในกรณี

ที่โรงเรียนไม่สามารถเข้าอินเทอร์เน็ตได้สะดวก ผู้เรียนก็ยังมีโอกาสฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีจาก CD-ROM ได้ แม้จะไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ทุกรูปแบบ

- เว็บไซต์สำหรับนักเรียน www.plearnenglish.com มีกิจกรรมเพิ่มจาก CD-ROM คือ Picture Dictionary และ e-cards และจะมีกิจกรรมอื่นเพิ่มอีกในโอกาสต่อไป เหมาะสำหรับโรงเรียนที่เข้าอินเทอร์เน็ตได้สะดวก ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

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

การสอนโดยใช้ CD-ROM ในห้องเรียน

CD-ROM สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

- เพลงคาราโอเกะ (songs) 5 เพลง
- นิทาน/บทอ่าน (stories) 5 เรื่อง
- เพลงประกอบนิทาน (songs) 6 เพลง
- เกม (games) 59 เกม

1. การสอนเพลง

เพลงใน CD-ROM มีลักษณะการนำเสนอเป็นรูปแบบคาราโอเกะที่มีคำร้องด้านล่างของภาพ โดยมีไฮไลท์วิ่งไปพร้อมคำร้องที่ได้ยิน ได้กรอบภาพจะมีปุ่ม 1 ปุ่มที่ปลายแต่ละด้านของแถบแสดงการเคลื่อนไหวของเพลง (ดูภาพประกอบ)

⏸ คือปุ่มหยุดชั่วคราว (pause) เมื่อคลิกปุ่มนี้ ภาพและเสียงจะหยุด และสัญลักษณ์ที่ปุ่มจะเปลี่ยนเป็น ▶ เพื่อให้คลิกเล่นต่อจากจุดเดิมที่หยุดไว้ได้เมื่อต้องการหรือคลิกเล่นใหม่เมื่อเพลงจบ

⏪ คือปุ่มเสียง เมื่อคลิกปุ่มนี้เสียงจะหายไป โดยภาพและคำร้องยังคงเล่นไปเรื่อยๆ และสัญลักษณ์ที่ปุ่มจะเปลี่ยนเป็น ⏩ คือไม่มีเสียง หากต้องการให้มีเสียงกลับมาใหม่ ก็คลิกปุ่มนี้ สัญลักษณ์จะเปลี่ยนกลับเป็นปุ่มมีเสียง ⏪ เหมือนเดิม

ครูอาจใช้ภาพ คำร้อง และปุ่มควบคุมเหล่านี้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน ด้วยขั้นตอนการสอนดังนี้

1.1 ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยให้ผู้เรียนเดาว่าจะได้ฟังเพลงเกี่ยวกับเรื่องอะไร โดยดูจากภาพประกอบเพลงนั้นใน Student's Book เช่น หน้า 20 กิจกรรมข้อ 1. Sing: Miss Polly Had a Dolly ของเล่ม 6 ครูชี้แนะให้ดูภาพเด็กถือกล่องมีเครื่องหมายกากบาทและห้อยเครื่องพังหัวใจ รวมทั้งตุ๊กตาที่อมประทัดไข้อยู่ และตะล่อมให้เข้าบริบทว่าเป็นเรื่องของการเล่นเป็นหมอกับคนไข้

1.2 ครูสอนขั้นนำเสนอโดยบอกผู้เรียนว่าครูจะเปิดเพลงที่เกี่ยวกับการพูดคุยกันระหว่างหมอกับคนไข้ (หรือเรื่องอื่นตามเนื้อหา กิจกรรมนั้น) ให้ผู้เรียนลองฟังแล้วบอกครูเมื่อจบเพลงว่า ได้ยินคำอะไรบ้าง เพื่อครูจะช่วยสรุปกับผู้เรียนว่าหมอหรือคนไข้พูดหรือทำอะไร

1.3 ครูอธิบายเนื้อหาภาษาในข้อ 1.2 โดยเล่นเพลง 1-2 ครั้ง ให้ผู้เรียนฟัง เมื่อจบเพลง ให้ผู้เรียนตอบว่าได้ยินคำอะไรบ้าง ครูสรุปความหมายตาม que ผู้เรียนบอกมา หากจำเป็นครูอาจออกเสียงคำ/ประโยคโดยให้เหมือนใน CD-ROM เพื่อไม่ให้ผู้เรียนสับสน

1.4 ครูทำกิจกรรมขั้นฝึกโดยเปิดเพลงอีก 2-3 ครั้ง ครูทำท่าประกอบตามความหมายของเพลง ชวนผู้เรียนร่วมร้องด้วย และทำท่าตามขณะร้องหรือพูดจนคล่อง

1.5 ครูคลิกปุ่มเสียง ⏪ เพื่อปิดเสียง ให้ผู้เรียนร้องเอง อาจเปิด-ปิดเสียงสลับกันเป็นท่อนๆ ให้ผู้เรียนร้องสลับกับ CD-ROM ในตอนแรก จนเมื่อคล่องก็อาจร้องทั้งหมดเอง เปิด-ปิดเสียงบ่อยครั้งตามต้องการ ทั้งนี้ควรสังเกตว่าผู้เรียนยังสนุกอยู่ แต่ถ้าผู้เรียนเริ่มหมดความสนใจ ให้เปลี่ยนไปทำกิจกรรมใหม่ใน Student's Book ต่อ หรือทำข้อ 1.6 ต่อไปตามความเหมาะสม

1.6 ครูสอนการอ่านแบบ ให้เห็นแล้วจำได้ คือ ให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับรูปร่างหน้าตาของตัวอักษร และตัวสะกดที่รวมกันเป็นคำ โดยให้สะกดคำตาม que เห็นแบบ phonic reading ครูเล่นเพลงหน้า (frame) แรก ร้องจนคำร้องขึ้นหมดหน้านั้น แล้วคลิกปุ่ม ⏸



เพื่อหยุดชั่วคราว ถามผู้เรียนว่าประโยคแรกบนจอ (Miss Polly had a dolly who was sick, sick, sick,...) น่าจะอ่านว่าอะไร ผู้เรียน
 ควรตอบได้ เพราะได้ร้อง และเห็นประโยคนี้นบนจอหลายครั้งแล้ว

ครูใช้เมาส์ (mouse) เคลื่อนลูกศรบนจอชี้คำให้ผู้เรียนลองอ่านต่อไปเรื่อยๆ ทีละคำ ทีละหน้า โดยคลิกปุ่มที่มีสัญลักษณ์
 ⏮ และ ▶ สลับกันไปมา ทำเช่นนี้แต่พอประมาณ จนผู้เรียนอ่านได้คล่อง

2. การสอนนิทาน/บทอ่าน

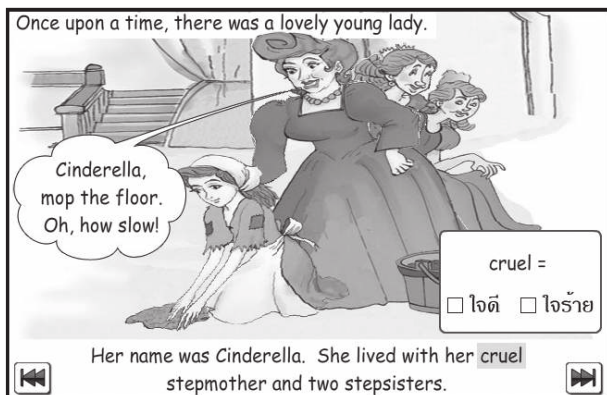
2.1 กิจกรรมเชิงโต้ตอบ (Interactive Tasks)

ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นอกจากจะมีการใช้เสียงภาษาไทยตั้งคำถามกระตุ้นจินตนาการและฝึกทักษะการคิด
 ในระดับต่างๆ ในช่วงก่อนการอ่าน/ฟัง ระหว่างการอ่าน/ฟัง และหลังการอ่าน/ฟังนิทานหรือบทอ่านเช่นเดียวกับในนิทาน/บทอ่านใน
 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-5 เพื่อให้ผู้เรียนได้โต้ตอบกับนิทาน/บทอ่านนั้นๆ แล้ว ยังมีกิจกรรมเชิงโต้ตอบในรูปแบบอื่นอีก ดังนี้

2.1.1 การให้เลือกรูปคลิกช่องสี่เหลี่ยม () หน้าตัวเลือกใดตัวเลือกหนึ่งที่เป็นคำตอบ เพื่อให้ผู้เรียนฝึกเดาความ
 หมายของคำศัพท์จากบริบท เช่น

ในเรื่อง Cinderella ของ Project 3 หน้า (frame) ที่ 1 และที่ 2 ผู้เรียนจะได้ยินเสียงภาษาไทย (ซึ่งอยู่ในวงเล็บนอกกรอบ
 ภาพ) และเห็นภาพและประโยคบนจอคอมพิวเตอร์ดังนี้

(หญิงสาวที่ถูกละทิ้งในภาพนี้คือ Cinderella
 มาดูกันซิว่า ความขยันและอดทนของเธอจะนำ
 อะไรดีๆ เข้ามาในชีวิตบ้าง)



(Cinderella อยู่กับ stepmother คือแม่เลี้ยง
 stepmother คนนี้เป็นคน cruel นักเรียนดูท่า
 และฟังน้ำเสียง stepmother แล้ว คิดว่า cruel
 น่าจะแปลว่าอะไรคะ คลิก ใจดี หรือ ใจร้าย)



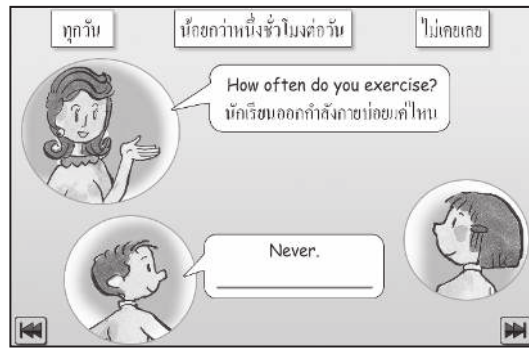
(เธอทำ housework คืองานบ้านทุกอย่างแล้วก็
 cared for ทุกคนในครอบครัว นักเรียนคิดว่า
 cared for น่าจะแปลว่าอะไรคะ คลิก ดูแล หรือทอดทิ้ง)

ในการคลิกเลือกคำตอบ หากผู้เรียนเลือกคลิกได้ถูกต้องจะได้ยินเสียงที่แสดงว่าถูก และช่อง จะเปลี่ยนจากสีแดงเป็น
 สีเขียว แต่ถ้าผู้เรียนเลือกคลิกผิด จะได้ยินเสียงที่แสดงให้รู้ว่าผิด ดังนั้นผู้เรียนจึงสามารถประเมินตนเองได้ทันทีตลอดการอ่าน/ฟัง
 นิทานหรือบทอ่านเหล่านี้

2.1.2 การให้เลือกรูปคลิกลากคำหรือประโยคไปวางในลูกโป่งคำพูดหรือวางใต้ภาพที่เป็นคำตอบเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ
 และความหมายของคำศัพท์/สำนวนภาษาหรือฝึกใช้บริบทและภาพประกอบในการทำความเข้าใจในสิ่งที่อ่าน/ฟัง เช่น

ในเรื่อง 'Chat & Match: Are You Healthy?' ของ Project 2 หน้า (frame) ที่ 1 และเรื่อง Chat & Match: An English Camp
 ของ Project 6 หน้า (frame) ที่ 1 ผู้เรียนจะได้ยินเสียงภาษาไทย (ซึ่งอยู่ในวงเล็บนอกกรอบภาพ) และเห็นภาพบนจอคอมพิวเตอร์ดังนี้

(วันนี้เราจะมาดูกันว่านักเรียนสุขภาพดีใหม่
คุณครูในภาพถามเด็กๆ ว่า ออกกำลังกายกัน
บ่อยแค่ไหน ฟังคำตอบของเด็กแต่ละคน
แล้วเลือกคลิกคำแปลลากไปวางในลูกโป่งคำพูด
ของเขาด้วย)



ในการคลิกแล้วลากคำหรือประโยคไปวางในช่องนั้น หากผู้เรียนคลิกแล้วลากไปวางถูกต้อง คำหรือประโยคจะคงอยู่ในช่องนั้น แต่หากคลิกไปวางผิดช่อง คำหรือประโยคจะกระดอนกลับที่เดิม

2.2 ปุ่มควบคุม

เพื่อความสะดวกในการสอนของครู และเพื่อประโยชน์สูงสุดต่อการเรียนของผู้เรียน จึงมีปุ่มควบคุมทั้งที่อยู่ในภาพ ซึ่งเป็นปุ่มหลักสำหรับผู้เรียนและครู และปุ่มควบคุมที่อยู่นอกภาพด้านขวา ซึ่งเป็นปุ่มสำหรับครูใช้ในการสอนในห้องเรียน (ดูภาพประกอบ) [โดยปุ่มเหล่านี้จะปรากฏเฉพาะกับหน้า (frame) ที่เป็นการบรรยายหรือเล่าเรื่องเท่านั้น หน้า (frame) ที่มีกิจกรรมเชิงโต้ตอบจะไม่ปรากฏปุ่มเหล่านี้] ดังนี้







ถ้าเคลื่อนเมาส์ (mouse) ให้ลูกศรบนจอไปอยู่บนปุ่มใด จะมีคำอธิบายภาษาไทยเป็นแถบแรเงาบอกการทำงานของปุ่มนั้นปรากฏขึ้นมาให้เห็นได้ โดยปุ่ม **หยุดชั่วคราว** (ซึ่งครูอาจใช้เมื่อต้องการหยุดถาม-ตอบกับผู้เรียน) เมื่อคลิกแล้วจะเปลี่ยนสัญลักษณ์เป็น **▶** เล่น และเมื่อคลิกอีกครั้งจะกลับเป็นสัญลักษณ์ **⏮** ตามเดิม เช่นเดียวกับปุ่มเสียง ซึ่งเมื่อไม่ต้องการเสียงให้คลิกที่ปุ่ม **🔊** เพื่อ **ปิดเสียง** (เช่นเมื่อต้องการฝึกอ่านเอง) สัญลักษณ์ก็จะเปลี่ยนเป็น **🔇** เพื่อแสดงว่าขณะนี้ไม่มีเสียง และคลิก **เปิดเสียง** ใหม่ได้เมื่อต้องการ ปุ่มควบคุมทั้งหมดมีคำอธิบายภาษาไทยดังนี้



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


2.3 วิธีสอน


2.3.1 นิทาน/บทอ่านที่มีกิจกรรมเชิงโต้ตอบ (Interactive tasks) ได้มีการบูรณาการเสียงภาษาไทยแสดงลำดับขั้นตอนการเรียนการสอนไว้ในแต่ละหน้า (frame) ตลอดเรื่องแล้ว ครูจึงอาจสอนไปตามลำดับหน้านั้น ๆ ได้อย่างง่ายดาย โดยอาจใช้ปุ่มควบคุมข้างต้นให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียนมากขึ้น เช่น ใช้ปุ่ม **⏮** **กลับไปเริ่มหน้านี้** เพื่ออ่าน/ฟังซ้ำหรือทบทวน ปุ่ม **▶** **จบหน้านี้**

เพื่อข้ามไปให้รวดเร็ว ปุ่ม  หยุดชั่วคราว เพื่อหยุดอธิบายเพิ่มเติมหรือถาม-ตอบกับผู้เรียน ปุ่ม  เพื่อปิดเสียง ในกรณีต้องการให้ผู้เรียนฝึกอ่านเองหรือพากย์นิทานนั้น ๆ โดยสัญลักษณ์ของปุ่มจะเปลี่ยนเป็น  เพื่อแสดงว่าขณะนี้ไม่มีเสียง หากต้องการตรวจสอบความถูกต้องของการอ่านออกเสียงหรือการพากย์ก็ให้กดปุ่ม  นี้เพื่อ เปิดเสียง ฟังได้

2.3.2 นิทานแนวเล่าเรื่อง ครูอาจใช้ขั้นตอนการสอนดังตัวอย่างในแนวการสอนเรื่อง The Hare and the Tortoise : The Race ดังนี้








1. ครูให้ผู้เรียนดูจากภาพประกอบนิทานนั้นใน Student's Book ว่าจะได้ฟังและดูนิทานเกี่ยวกับเรื่องอะไร และอาจถามเพิ่มเติมว่า ตัวละครในภาพมีความรู้สึกอย่างไรจากหน้าตาท่าทางที่เห็น และน่าจะพูดกันว่าอะไร ให้ผู้เรียนตอบเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษตามความสามารถ ครูรับทุกคำตอบที่เป็นไปได้ โดยยังไม่เฉลย แล้วบอกผู้เรียนว่าให้ดูและฟัง CD-ROM ว่าเรื่องเหมือนกับที่ผู้เรียนคิดหรือไม่






2. ครูเปิดนิทานให้ผู้เรียนฟังเท่าจำนวนภาพที่ดูแล้ว โดยคลิกปุ่ม  หน้าต่อไป ด้านล่างขวาของภาพที่จะมีแสงวาบขึ้นเพื่อเปลี่ยนภาพใหม่ แล้วถามผู้เรียนว่าเรื่องที่ได้อ่านเหมือนหรือต่างจากที่คิดดูแล้ว ถ้าต่างแต่มีเหตุผลก็ไม่มีไร ควรสนับสนุนให้ต่างได้เพื่อปลูกฝังจินตนาการและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

3. หากเมื่อจบหน้าใดหน้าหนึ่ง เช่น frame ที่ 6 ของเรื่อง The Hare and the Tortoise : The Race และได้ยินคำพูดภาษาไทย เช่น "เต่าทำกระต่าย race to the top คือวิ่งแข่งไปยอดเขา กระต่ายก็ว่า easy-ง่ายจริง ๆ ok รับคำทำ นักเรียนคิดว่าใครจะชนะคะ คลิกไปดูกัน" ให้ครูกระตุ้นให้ผู้เรียนลองคิดและเดา และรับทุกคำตอบที่น่าเป็นได้ โดยยังไม่เฉลย แล้วบอกผู้เรียนให้ฟังเรื่องต่อว่า จะเป็นอย่างไรที่คิดใหม่ โดยคลิกปุ่ม  หน้าต่อไป







4. เปิดนิทานให้ผู้เรียนฟังต่อไปจนจบเรื่อง ตรวจสอบการเดา ให้คำชมเชยทั้งผู้ที่เดาถูกและเดาผิด แล้วตรวจสอบความเข้าใจโดยรวมของเรื่องอย่างคร่าว ๆ อาจให้ผู้เดาผิดเล่าเรื่องตามจินตนาการของตนให้เพื่อน ๆ ฟัง

5. ตอนท้ายของนิทานเกือบทุกเรื่องจะมีคำถามภาษาไทย 1-2 คำถาม ให้ครูอภิปรายกับผู้เรียน เช่น เรื่อง The Hare and the Tortoise : The Race มีคำถามว่า "นักเรียนชอบเต่าหรือกระต่ายมากกว่ากัน เพราะอะไร..."

6. เปิดนิทานหน้าแรกอีกครั้ง โดยคลิก  เริ่มใหม่ Start again หรือปุ่ม  หยุด เริ่มใหม่ และปุ่ม  เล่น ให้ผู้เรียนฟังคำพูดภาษาอังกฤษ ครูตรวจสอบความเข้าใจความหมาย แล้วให้ผู้เรียนพูดตาม CD-ROM บ่อยครั้งได้ตามต้องการ โดยคลิกปุ่ม  กลับไปเริ่มหน้านี้ ผู้เรียนจะได้อ่านแบบ ให้เห็นแล้วจำได้ไปด้วยในเวลาเดียวกัน เพราะจะมีไฮไลท์คำภาษาอังกฤษวิ่งไปพร้อมเสียงที่ได้อ่าน ปฏิบัติเช่นนี้ไปที่ละหน้าจนจบเรื่อง ระหว่างนี้อาจใช้ปุ่ม  หน้าก่อน หรือ  หน้าต่อไป หรือ  จบหน้านี้ ได้ตามต้องการ

7. เปิดนิทานหน้าแรกอีกครั้ง โดยคลิกปุ่ม  เริ่มใหม่ Start again หรือ  หยุด เริ่มใหม่ และปุ่ม  เล่น เล่นไปจนจบเสียงภาษาไทยในหน้านั้น ก่อนขึ้นเสียงภาษาอังกฤษให้รับคลิกปุ่ม  หยุดชั่วคราว แล้วถามผู้เรียนว่า เสียงภาษาอังกฤษจะพูดว่าอย่างไรต่อไป ได้คำตอบจากผู้เรียนแล้ว คลิกปุ่มเดิมซึ่งได้เปลี่ยนสัญลักษณ์เป็น  เล่น แล้วให้ผู้เรียนตรวจสอบโดยฟังเองว่าถูกต้องไหม ปฏิบัติเช่นนี้ไปที่ละหน้าจนจบเรื่อง

8. แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มเท่าจำนวนตัวละครที่พูด และผู้บรรยายเสียงภาษาไทย เช่น เรื่อง The Hare and the Tortoise : The Race แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ให้กลุ่มที่ 1 เป็นผู้บรรยายภาษาไทย กลุ่มที่ 2 เป็นกระต่าย กลุ่มที่ 3 เป็นเต่า กลุ่มที่ 4 เป็นสัตว์อื่น ๆ บอกผู้เรียนว่าครูจะเล่นนิทานให้ดูใหม่โดยปิดเสียง ให้ผู้เรียนเป็นคนพากย์เสียงใส่นิทานเรื่องนี้

9. เปิดนิทานหน้าแรก โดยคลิกปุ่ม  เริ่มใหม่ Start again หรือ ปุ่ม  หยุด เริ่มใหม่ และปุ่ม  เล่น แล้วคลิกปุ่มเสียง  เพื่อ ปิดเสียง ตามแถบคำอธิบายที่ปรากฏ ให้เด็กแต่ละกลุ่มพากย์นิทาน เสียงภาษาไทยไม่จำเป็นต้องเหมือนทุกคำ แต่ควรดูเสียงภาษาอังกฤษให้ถูกต้องตามที่ปรากฏบนจอ ถ้าไม่ถูกต้องหรือผู้เรียนอ่านไม่ออกหรือจำไม่ได้ ให้ครูคลิกปุ่ม  กลับไปเริ่มหน้านี้ และปุ่มเสียงที่ปิดอยู่  เพื่อ เปิดเสียง ตรวจสอบและอ่านออกเสียงตามใหม่ ปฏิบัติเช่นนี้ได้หลายรอบ โดยเปลี่ยนบทบาทให้ผู้เรียนกลุ่มที่พากย์ภาษาไทยได้พากย์ภาษาอังกฤษบ้าง

10. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มส่งผู้แทนมาแสดงบทบาทสมมุตินิทานเรื่องนี้หน้าชั้น กลุ่มละ 1 ตัวละคร หากมีเวลา จะแสดงหลายครั้งโดยเปลี่ยนผู้แสดงไปก็ได้ แล้วให้ทั้งชั้นลงคะแนนเสียงว่ากลุ่มใดเล่นได้ดีที่สุด ทั้งการออกเสียงและท่าทาง ไม่ต้องใช้ CD-ROM

3. การเล่นเกม เกมในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มี 59 เกมใน CD-ROM และอีก 25 เกมในเว็บไซต์ ซึ่งแยกประเภทได้ดังนี้


3.1 Vocabulary Games เป็นเกมฝึกคำศัพท์ ดังนี้

- 3.1.1 Picture Game 3 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกและลากคำไปวางใต้ภาพที่ให้ความหมายนั้น
- 3.1.2 Grouping Game 3 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกและลากคำไปวางในกลุ่มคำประเภทเดียวกัน
- 3.1.3 Squirrel Game 7 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษกับภาษาไทย
- 3.1.4 Jungle Game 6 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกคำประเภทเดียวกันเพื่อหาเส้นทางออกจากป่า
- 3.2 Sound and Spelling Games เป็นเกมฝึกเรื่องเสียงกับตัวอักษรและการสะกดคำ ดังนี้
 - 3.2.1 Cat and Mouse Game 4 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกตัวสะกดของคำตามเสียงที่ได้ยิน
 - 3.2.2 Dolphin Game 1 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกตัวอักษรภาษาไทยที่มีเสียงตรงกับเสียงตัวอักษรในคำภาษาอังกฤษที่ได้ยิน
 - 3.2.3 Spelling Bee 11 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกตัวอักษรเพื่อสะกดให้เป็นคำตามที่ได้ยิน
- 3.3 Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงคำหรือข้อความ ดังนี้
 - 3.3.1 Elephant Game 5 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกพยางค์ที่เน้นเสียงหนักในคำที่ได้ยิน
 - 3.3.2 Mouth Game 6 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกใบหน้าที่แสดงความรู้สึกตรงกับเสียงของคำหรือข้อความที่ได้ยิน
- 3.4 Grammar Games เป็นเกมฝึกไวยากรณ์ ดังนี้
 - 3.4.1 Panda Game 2 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกคำหรือข้อความที่ผิดไวยากรณ์ในประโยค
 - 3.4.2 Train Game 6 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกและลากคำไปเรียงให้เป็นประโยคที่ถูกต้อง
- 3.5 Conversation Games เป็นเกมฝึกการสนทนา ดังนี้
 - 3.5.1 Talking Birds 6 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกประโยคหรือสำนวนที่เหมาะสมเพื่อโต้ตอบประโยคหรือคำถามที่ได้ยิน
- 3.6 Reading Games เป็นเกมฝึกการอ่าน ดังนี้
 - 3.6.1 Cloze Games 7 เกม ซึ่งมีชื่อตามเนื้อเรื่องของแต่ละเกมคือ Raindrops Game, Smoke Game, Som-Tum Game, Cinderella Game, Santa Claus Game, Tiger Game และ Fruit Festival Game เป็นเกมที่ให้คลิกและลากคำหรือกลุ่มตัวอักษรที่เป็นส่วนของคำไปเติมในเรื่องให้สมบูรณ์
- 3.7 Writing Games เป็นเกมฝึกการเขียน ดังนี้
 - 3.7.1 Poster Play 7 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกเขียนและสร้าง/วาดภาพโปสเตอร์เพื่อพริ้นต์ (print) ออกมาใช้งานตามจุดประสงค์ต่างๆ
- 3.8 Picture Dictionary Game เป็นเกมฝึกคำศัพท์จาก Picture Dictionary ดังนี้
 - 3.8.1 Dictionary Game 6 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกภาพที่ให้ความหมายตรงกับเสียงคำที่ได้ยิน
 - 3.8.2 Jigsaw Game 6 เกม เป็นเกมที่ให้คลิกลากภาพและ/หรือคำมาต่อกันให้สมบูรณ์

เกมทุกเกมข้างต้น จะมีปุ่ม **Demo** ซึ่งถ้าเคลื่อนเมาส์ (mouse) ให้ลูกศรบนจอชี้ที่ปุ่มนี้ จะปรากฏคำอธิบายภาษาไทยว่า **เล่นให้ดู** แสดงการทำงานของปุ่มนี้ และถ้าคลิกปุ่มนี้จะได้เห็นวิธีการเล่นเกมอื่นๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเล่นได้ด้วยตนเองโดยง่าย ทุกเกมจะบอกผู้เรียนให้ทราบได้ด้วยวิธีต่างๆ กันว่าทำได้ถูกหรือไม่ และบางเกมจะแสดงคะแนนที่ทำได้ให้ทราบด้วย

เกมในประเภทที่ 3.7 เป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเขียนและสร้าง/วาดโปสเตอร์ได้ตามจินตนาการของตน โดยอาจเลือกคลิกกรอบภาพโปสเตอร์และภาพประกอบโปสเตอร์ตามที่ให้หรือวาดเองโดยการคลิก วาด เลือกลี และลบได้ตามใจชอบ จากปุ่มที่มีคำอธิบายการใช้งานทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย รวมทั้งปุ่มพิมพ์งาน ซึ่งสามารถคลิกเลือกลีและขนาดของตัวอักษรได้ และพริ้นต์ (print) ทั้งหน้าเมื่อเสร็จแล้วออกมาเป็นโปสเตอร์ใช้งานได้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการ เกมนี้จึงขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้เรียนแต่ละคนที่จะสร้างสรรค์งานของตนเอง

ส่วนเกมในประเภทที่ 3.8 จะมีคำสั่งและขั้นตอนการเล่นที่ผู้เรียนจะเข้าใจและเล่นได้โดยง่าย จึงไม่มี **Demo**

กิจกรรมใน Student's Book ที่มีการฝึกภาษาเพิ่มเติมด้วยเกมเหล่านี้จะมีเครื่องหมาย  games ปรากฏอยู่ให้ครูเตือนผู้เรียนให้ทำการบ้าน หรือหากมีเวลา ครูจะแนะนำการเล่น และเล่นในห้องเรียนด้วยก็ได้

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

PROJECT 1: YOU & ME

แผนการสอน Project 1: You & Me

Project 1A: The Story of the Hare and the Tortoise: The Race

เวลา 5 ชั่วโมง

สาระสำคัญ การแนะนำตนเอง การทักทายกับผู้อื่น และการบอกความสามารถของตนเองได้ เป็นสิ่งจำเป็นในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ต 1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน
- ต 1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต 1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน
- ต 1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟัง และอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า
- ต 1.2 ป.6/1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
- ต 1.2 ป.6/4 พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว
- ต 1.2 ป.6/5 พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ
- ต 1.3 ป.6/3 พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว
- ต 2.1 ป.6/1 ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสมตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
- ต 2.2 ป.6/1 บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
- ต 4.2 ป.6/1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

จุดประสงค์ของบทเรียน

- เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ
1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำในการเล่นเกมนได้
 2. อ่านออกเสียงข้อความและนิทาน The Hare and the Tortoise: The Race ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 3. เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายในแบบฝึกหัดและในซีดีรอม/เว็บไซต์ได้
 4. บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านนิทาน The Hare and the Tortoise: The Race ได้
 5. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคลรวมทั้งขอและให้ข้อมูลในการเล่นเกมนและทำแบบฝึกหัดได้
 6. พูด/เขียนแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำการประเมินตนเองได้
 7. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะสมตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาในการเล่นเกมน
 8. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทยได้ในกิจกรรม Grammar Chat และ The Music of English
 9. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลจากพจนานุกรมอังกฤษ-ไทยในการเล่นเกมน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- I'm (Henry the Hare), the (fastest runner).
- You must be (ชื่อ).
- A tortoise came (plodding/marching in).
- You can't (stop me).

PROJECT 1: YOU & ME

คำศัพท์

- คำนาม (noun) : hare, tortoise, runner, lane, hill, race, finish line, winner
- คำกริยา (verb): hop, plod, meet, bow, race, stop, watch, wait, run off, walk by/along/on, clap, shout, cheer, march in
- คำคุณศัพท์ (adjective): fast(est), slow(est), easy, sure, narrow
- คำกริยาวิเศษณ์ (adverb): politely, slowly

สำนวนภาษา

- How do you do? → How do you do?
- Come and watch us.
- One, two, three, go!

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมที่ 1-7 ใน Project 1A ของ Student's Book หน้า 2-11
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 1-7 ของ Project 1 และ Worksheet 1.1 ใน Activity Book หน้า 1-9 และหน้า 73
5. Worksheets 1.1-1.16 ทำยคู่มือครูนี้ พร้อมกาวดินน้ำมัน (วัสดุเหนียวคล้ายดินน้ำมัน ใช้ติดกระดาษกับผนังและลอกออกได้โดยที่กระดาษไม่เสีย)
6. พจนานุกรมอังกฤษ-ไทย 1 เล่มต่อกลุ่ม 4 คน หรือ 1 เล่มต่อคนถ้าเป็นไปได้
7. เครื่องเล่น mp3 ชนิดที่ใช้อัดเสียงได้ดี 1 เครื่อง ต่อกลุ่ม 3 คน
8. สมุดเปล่า 1 เล่มต่อคน เพื่อใช้เป็นสมุด Diary/Journal

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 173-183 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมที่ 7 Think Back & Write ของ Student's Book หน้า 11 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 1: YOU & ME

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 2 กิจกรรมที่ 1. Read & Listen : 'The Story of the Hare and the Tortoise : The Race'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD tracks 1.1-1.19 ฟังและดู CD-ROM เรื่อง The Story of the Hare and the Tortoise : The Race ได้หัวข้อ Stories ใน Project 1 และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำการ สอนนิทาน โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้ ● ครูศึกษาคำและภาพประกอบใน Student's Book หน้า 2 และ 4-9 ที่ใช้เป็นบริบทช่วยในการทำความเข้าใจของคำศัพท์และตีความประโยค เพื่อชี้แนะให้นักเรียนเข้าใจนิทานและคาดเดาอย่างมีเหตุผล
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (1 นาที)	<p>(A) Look at the picture below. What do you think the story is about?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนดูภาพใน Student's Book แล้วครูถามนักเรียนว่าคิดว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร ใครเป็นตัวเอกในเรื่อง
ขั้นนำเสนอ (20 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 2. ครูถามนักเรียนว่าเคยได้ยินนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่าหรือไม่ ถ้ามีใครเคยได้ยิน ให้บอกเพื่อนคร่าวๆ ว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร แต่ถ้าไม่มีใครเคยได้ยินเรื่องนี้มาก่อน ครูบอกนักเรียนว่าจะได้อ่านและฟังกันในวันนี้ 3. ให้นักเรียนจับคู่ภาพ a - e กับคำหรือข้อความ 1 - 5 เตือนนักเรียนให้หัดเดาความหมายของคำศัพท์ใหม่จากคำอื่นๆ ที่เรียนมาแล้วและจากภาพประกอบ โดยในช่วงเฉลย ครูจะขอเหตุผลประกอบคำตอบของนักเรียนด้วย <p>เฉลย</p> <p>1 = e เตาได้จากคำว่า Henry ซึ่งเขียนขึ้นต้นคำด้วยอักษรตัวใหญ่ Henry the Hare เป็นลักษณะการเรียกชื่อแบบเดียวกับ Finnie the Fish ที่เคยเรียนมาแล้ว และ Hare ควรเป็นกระต่าย เพราะ Tootsie the Tortoise นั้น was walking slowly คือเดินช้าๆ Tortoise จึงควรหมายถึงเต่า อีกประโยคที่ใช้ช่วยในการเดาความหมายว่าเป็นกระต่ายได้คือ I'm Henry the Hare, the fastest runner...</p> <p>ครูอธิบายเพิ่มเติมว่า hare เป็นกระต่ายป่าที่ตัวใหญ่และมีขาหลังยาวกว่า rabbit ซึ่งเป็นคำที่นักเรียนคุ้นเคยมาแล้ว</p> <p>2 = a เตาได้จากข้อความที่ว่า Tootsie the Tortoise was walking slowly down the lane too. และ Two fat animals met in a lane. และจากภาพประกอบที่สัตว์ทั้งสองพบกันบนทางเดิน</p> <p>3 = d เตาจากเหตุผลเดียวกับข้อ 1</p> <p>4 = c, 5 = b หรือ 4 = b, 5 = c ก็ได้ เตาได้จากรูปประโยคคำถาม ลูกโป่งคำพูด และลักษณะการโค้งตัวทักทายกันของกระต่ายกับเต่า</p> <p>ครูอธิบายเพิ่มเติมว่า How do you do? ใช้เป็นคำทักทายอย่างเป็นทางการระหว่างผู้ที่ยังไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ต่างจาก How are you? ที่เป็นคำทักทายได้ถามทุกขุขระระหว่างผู้ที่รู้จักกันแล้ว ซึ่งนักเรียนเคยเรียนมาแล้ว</p> <p>How do you do? มีรูปเป็นประโยคคำถามก็จริงแต่จะตอบด้วย How do you do? เช่นกัน (การเขียนเนื้อเพลงไม่นิยมใส่เครื่องหมายคำถาม ประโยคนี้ในเนื้อเพลงจึงไม่มีเครื่องหมายคำถาม)</p>


PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน																					
	<p>(B) Guess the pronunciation of new words. ...</p> <p>4. ครูชี้แนะบริบทประกอบการเดาความหมายของคำหรือข้อความต่างๆ โดยใช้คำอธิบายที่ให้ไว้สำหรับครูในข้อ 3 ข้างต้นเป็นแนวทางถามให้นักเรียนคิด ตัวอย่างเช่นข้อ 1 คำว่า Hare ครูอาจถามดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทำไมคำว่า Hare จึงเขียนขึ้นต้นด้วยอักษรตัวใหญ่ (นักเรียนอาจตอบว่าเป็นค่านามชี้เฉพาะ) - ค่านามชี้เฉพาะใช้กับอะไรได้บ้าง (นักเรียนอาจตอบว่า ใช้เป็นชื่อคน สัตว์ สิ่งของ) - ภาพประกอบใน Student's Book มีสัตว์อะไรบ้าง (นักเรียนอาจตอบว่ามีสัตว์ 2 ตัว กระจ่างกับเต่า) - นักเรียนคิดว่า Henry the Hare น่าจะเป็นกระจ่างหรือเต่า (ถ้านักเรียนตอบว่ากระจ่าง ก็ให้ขอเหตุผล ถ้านักเรียนตอบว่าเต่า ครูชี้แนะให้ดูประโยค Tootsie the Tortoise was walking slowly down the lane too. ถามนักเรียน was walking slowly หมายความว่าอะไร และกระจ่างหรือเต่า น่าจะเดินช้า นักเรียนก็จะได้คำตอบว่า hare คือ กระจ่าง ในที่สุด) <p>5. ครูถามคำถามชี้แนะในลักษณะเดียวกันนี้กับคำอื่นๆ ต่อไป หากนักเรียนให้เหตุผลประกอบคำตอบของตนได้ไม่มาก และสอนคำศัพท์ใหม่ hop, narrow, runner พร้อมทบทวน faster, fastest และ slower, slowest โดยการฝึกเดาจากบริบทในทำนองเดียวกัน</p>																					
<p>ขั้นฝึก (20 นาที)</p>	<p>6. ให้นักเรียนลองเดาการออกเสียงของคำศัพท์ใหม่ แล้วตรวจสอบว่าเดาถูกหรือไม่ โดยฟังซีดี ออกเสียงตาม และร้องเพลงพร้อมแสดงท่าทางประกอบให้เหมาะสม</p> <p>7. อาจให้นักเรียนเดาว่าเรื่องจะเป็นอย่างไรต่อไป ให้นักเรียนที่ยังไม่เคยได้ยินเรื่องนี้มาก่อนเดาก่อน หากมีนักเรียนที่เคยได้ยินเรื่องนี้มาแล้ว ให้ถามนักเรียนว่าการเดาของเพื่อนตรงกับที่ตนเคยได้ยินมาหรือไม่ ถ้าไม่ตรงก็ไม่ใช่ไร ให้ถามว่าความคิด/จินตนาการของใครสนุกหรือน่าสนใจกว่ากัน และให้รออ่านต่อไปว่าเรื่องนี้จะเหมือนหรือต่างจากที่เคยได้ยินมา</p>																					
<p>ขั้นนำไปใช้ และขั้นสรุป (10 นาที)</p>	<p>(C) Do Activities 1-2 in your Activity Book.</p> <p>8. ให้นักเรียนทำ Activities 1-2 Project 1 ใน Activity Book หน้า 1-2</p> <p>เฉลย Activity 1</p> <table border="1" data-bbox="656 1632 1322 2010"> <thead> <tr> <th>fast</th> <th>faster</th> <th>fastest</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>squirrel</td> <td>hare monkey</td> <td>cheetah</td> </tr> <tr> <td>cat</td> <td>fox horse</td> <td></td> </tr> <tr> <td>rabbit</td> <td>dog</td> <td></td> </tr> <tr> <th>slow</th> <th>slower</th> <th>slowest</th> </tr> <tr> <td>elephant</td> <td>tortoise</td> <td>snail</td> </tr> <tr> <td>snake</td> <td>ant</td> <td>caterpillar</td> </tr> </tbody> </table> <p>คำตอบอาจแตกต่างกันไปบ้าง ให้ครูพิจารณาตามความเหมาะสม อาจให้นักเรียนอภิปรายแสดงความคิดเห็นจากประสบการณ์ร่วมกันในห้องเรียน</p>	fast	faster	fastest	squirrel	hare monkey	cheetah	cat	fox horse		rabbit	dog		slow	slower	slowest	elephant	tortoise	snail	snake	ant	caterpillar
fast	faster	fastest																				
squirrel	hare monkey	cheetah																				
cat	fox horse																					
rabbit	dog																					
slow	slower	slowest																				
elephant	tortoise	snail																				
snake	ant	caterpillar																				

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การบ้าน	9. ให้นักเรียนเล่น Jungle Game ของ Project 1 ใน CD-ROM หรือเว็บไซต์
การประเมินตนเองด้านกระบวนการ (9 นาที)	10. Activity 2 Activity นี้เป็นการให้นักเรียนประเมินความรู้สึกของตนเองทุกครั้งทำขบขเรียนตลอด 6 สัปดาห์ของ Project นี้ ครูควรตรวจสอบว่านักเรียนเข้าใจวิธีทำและเตือนให้นักเรียนทำกิจกรรมนี้หลังการเรียนแต่ละครั้ง แล้วนำผลไปเขียนสรุปใน Think Back & Write ต่อไป คำตอบมีได้หลากหลายตามความรู้สึกของนักเรียน
การเตรียมตัวของครู	Student's Book หน้า 3 กิจกรรมที่ 2. Play: 'Find Your Pair' <ul style="list-style-type: none"> ● ครูถ่ายสำเนา Worksheets 1.1-1.15 ทำยคู่มือครูนีไว้ใช้เล่นิทานให้นักเรียนทั้งชั้นฟัง (หากต้องการให้ใช้ได้ทันนาน ควรติดลงบนกระดาษแข็งและเคลือบพลาสติก) จะได้ทั้งหมด 15 ภาพ ● ถ่ายสำเนา Worksheet 1.16 ทำยคู่มือครูนี (ติดลงบนกระดาษแข็งถ้าต้องการ) แล้วตัดข้อความแยกออกเป็นชิ้นตามเส้นประ จะได้ทั้งหมด 15 ชิ้น ● เตรียมใช้ CD-ROM ประกอบการสอนนิทาน โดยดูคำแนะนำในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี
ขั้นฝึก (20 นาที)	Get a picture or a sentence from your teacher and match them. <ol style="list-style-type: none"> 1. ตัดนิทานทั้ง 15 ภาพตามลำดับเรื่องบนกระดาษโดยใช้กาวดินน้ำมัน ใช้คำถามชี้แนะนักเรียน ว่าเห็นอะไรในแต่ละภาพบ้าง เค้าหรืออะไรตายหรือสัตว์อื่นๆ น่าจะพูดว่าอะไรในเหตุการณ์นั้นๆ ให้นักเรียนคาดเดาเรื่องเป็นภาษาไทยหรือภาษาไทยเสริมภาษาอังกฤษตามความสามารถ ครูควรพยายามชี้แนะให้ได้คำตอบตรงกันหรือใกล้เคียงกับคำบรรยายภาษาอังกฤษในนิทานที่ครูอ่านมาแล้ว 2. แจกชิ้นข้อความจากนิทานทั้ง 15 ชิ้น และภาพนิทานทั้ง 15 ภาพบนกระดาษให้นักเรียน คละกันไปคนละ 1 ชิ้น/ภาพ หากมีนักเรียนน้อยกว่า 30 คน ให้บางคนถือมากกว่า 1 ชิ้น/ภาพ แต่หากมีมากกว่าให้ถือ 1 ชิ้น/ภาพ ต่อ 2 คน 3. บอกให้นักเรียนลุกขึ้นเดินหาคู่ภาพกับข้อความบรรยายที่เหมาะสม โดยผู้ที่มีข้อความบรรยายจะต้องอ่านข้อความของตนให้ผู้ที่มีภาพฟัง (บางส่วนที่เป็นเนื้อเพลงก็ให้อ่านตามปกติ) ผู้ที่มีภาพห้ามให้เพื่อนเห็นภาพ แต่จะต้องดูภาพของตนว่ารับกับสิ่งที่เพื่อนอ่านหรือไม่ ครูสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง เช่น เด็กชาย ก. เห็นเด็กหญิง ข. ถือภาพจึงเดินเข้าไปหาและพูดว่า All the animals came. The hare and the tortoise stood at the line. เด็กหญิง ข. ดูภาพของตน พบว่ามีกระต่ายและเต่ายืนอยู่ที่เส้นเริ่มการแข่งขัน ตรงตามคำบรรยายที่เพื่อนอ่าน จึงอาจพูดว่า I've got the hare and the tortoise in my picture. They are at the line. We're a pair! แล้วให้ทั้งคู่นำภาพกับคำบรรยายไปติดคู่กันบนกระดาษตามลำดับเรื่องและหมายเลขกำกับภาพ แต่หากดูภาพแล้วไม่ตรงกับคำบรรยายของเพื่อน ก็อาจบอกว่าไม่ใช่ (ดูตัวอย่างใน Students' Book) แล้วเดินไปหาคนอื่นต่อไป

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเสนอ และชั้นนำไปใช้ (90 นาที) และการบ้าน</p>	<p>Student's Book หน้า 4-9 กิจกรรมที่ 3. Make: 'The Story of the Hare and the Tortoise: The Race' Read, listen and check. Are you a pair?</p> <p>4. เมื่อนักเรียนติดภาพและข้อความบรรยายบนกระดานครบถ้วนแล้ว ให้ทุกคนตรวจสอบความถูกต้อง โดยดูนิทาน The Story of the Hare and the Tortoise ได้หัวข้อ Stories ใน Project 1 ของ CD-ROM 1 รอบ แล้วดูว่าภาพกับคำบรรยายที่ตนติดไว้บนกระดานตรงกับเรื่องที่ดูหรือไม่ (อาจอ่านจากหนังสือเรียนแทนได้แต่จะไม่สนุกเท่าจาก CD-ROM)</p> <p>5. ครูเปิด CD-ROM เริ่มจากต้นเรื่องอีกครั้งไปที่ละหน้า ตรวจสอบความเข้าใจเนื้อเรื่องและคำศัพท์ จากภาพและข้อความบรรยาย และทำกิจกรรมตามระบุไว้ใน CD-ROM (ดูคำแนะนำ การสอนนิทาน โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้) หากเวลาไม่พอให้นักเรียนไปทำเองเป็นการบ้าน</p>
<p>ขั้นสรุป (10 นาที)</p>	<p>6. ครูพูดคุยกับนักเรียนว่ากระต่ายมีนิสัยอย่างไร เพราะเหตุใดจึงแพ้การแข่งขัน (คำตอบคือ ชี้ไม่ประมาท และดูแลตนเอง) และเต่ามีนิสัยอย่างไร เพราะเหตุใดจึงชนะการแข่งขัน (คำตอบคือ มีความเพียรพยายาม มานะบากบั่น)</p> <p>7. ครูถามนักเรียน ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนชอบนิทานเรื่องนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด ● นักเรียนอยากเป็นกระต่ายหรือเต่า เพราะเหตุใด <p>ครูควรช่วยนำการอภิปรายในข้อคำถามข้างต้น เพื่อให้นักเรียนหัดแสดงความคิดเห็นโดยให้เหตุผลประกอบได้ และโยงข้อคิดจากนิทานมาสู่ชีวิตประจำวันของตน เช่น นักเรียนอาจอยากมีความรวดเร็วว่องไวอย่างกระต่ายในการเล่นหรือการทำงาน ขณะเดียวกันก็อาจอยากมีความพากเพียรอย่างเต่า หากงานนั้นลำบากหรือต้องใช้เวลามาก</p>
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ประโยค A hare came hopping, all on a summer's day. เป็นการใช้ past tense กล่าวถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้ว ส่วนประโยค When the hare comes marching in, I want to see the big winner. เป็นการใช้ present tense กล่าวถึงการคาดการณ์ในอนาคต ● Slow but sure เป็นสำนวนที่ให้ความหมายว่า ช้าแต่มั่นใจ ● ขณะให้นักเรียนพูดหรือร้องเพลงตามซีดี หรือ CD-ROM และแสดงท่าทางประกอบ บอกให้นักเรียนสังเกตความรู้สึกในคำหรือประโยคนั้นๆ และแสดงสีหน้าท่าทางให้รับกันด้วย บอกให้นักเรียนทราบว่าจะมีการประกวดนักแสดงชายและหญิงดีเด่นท้าย Project นี้ และให้นักเรียนสังเกตเพื่อนๆ ให้ดี นักเรียนจะได้ฝึกในเรื่องนี้อีกในกิจกรรมที่ 6 The Music of English ต่อไป
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>Student's Book หน้า 10 กิจกรรมที่ 4. Play: 'A Dictionary Game'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูจัดหาพจนานุกรมอังกฤษ-ไทย ประเภทเรียงคำตามลำดับตัวอักษรให้เพียงพอแก่นักเรียน และ/หรือให้นักเรียนจัดหามาด้วย ● ครูจัดหาเครื่องเล่น mp3 ที่อัดเสียงได้ดี 1 เครื่อง ต่อกลุ่ม 3 คน และเครื่องเล่นซีดีอีก 1 เครื่องเพื่อใช้เปิดทำนองเพลง A Hare Came Hopping ใน CD  1.20-1.21


PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>ขั้นฝึก (25 นาที)</p>	<p>Do Activity 3 in your Activity Book.</p> <p>(A) Guess the meanings of new words.</p> <p>1. ให้นักเรียนทำ Activity 3 Project 1 ใน Activity Book โดยปฏิบัติเฉพาะขั้นตอนในข้อ A.1.- A.4. ก่อน คือ</p> <p>A.1. ดูคำศัพท์ในช่อง Word ในตารางที่ให้ ทุกคำมาจากเรื่อง The Hare and the Tortoise: The Race ใน Student's Book หน้า 4-9</p> <p>A.2. ให้แต่ละคนทำงานเดี่ยวก่อน โดยเดาความหมายในภาษาไทยของคำแต่ละคำ เขียนลงในช่อง My guess in Thai (ควรเขียนด้วยดินสอ เพื่อสะดวกในการแก้ไขในขั้นต่อไป ถ้าจำเป็น)</p> <p>A.3. แต่ละคนเขียนคำ ประโยค และ/หรือเขียนบอกว่าส่วนใดของภาพใดช่วยให้ตนเดาความหมายของคำนั้นได้ โดยดูตัวอย่างข้อ 1 ที่ให้ไว้ในตาราง</p> <p>A.4. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 4 คน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อมูลเกี่ยวกับคำตอบของตน พุดคุยตกลงกันให้ได้คำตอบที่ดีที่สุดสำหรับงานในข้อ A.2. และ A.3. นักเรียนอาจแก้ไขคำตอบเดิมของตนหากเห็นว่าไม่ถูกต้อง และ/หรือเขียนข้อมูลเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม</p> <p>(B) Race to tell your reasons.</p> <p>2. ครูติดภาพจาก Worksheets 1.1-1.15 และคำบรรยายภาพที่คู่กันจาก Worksheet 1.16 ตามลำดับนิทานบนกระดานในขณะที่นักเรียนกำลังทำงานข้างต้นอยู่</p> <p>3. แบ่งนักเรียนเป็น 2 ทีม ส่งตัวแทนออกมาทีละ 10 คน ให้ยืนเรียงแถวระดับเดียวกันหันหน้าเข้าหากระดาน (ดูภาพใน Student's Book)</p> <p>4. บอกนักเรียนว่า ครูจะขอคำตอบในข้อ A.2. และ A.3. ที่นักเรียนทำไป โดยให้นักเรียนเฉพาะคนแรกของแต่ละแถววิ่งไปแตะกระดาน หลังจากทีครูให้คำสั่งแต่ละข้อ เช่น ครูอาจพูดว่า Tell me the reasons for your guess. First word - 'race'... Touch the board quickly! นักเรียนที่วิ่งไปแตะกระดานได้ก่อนจะมีสิทธิ์บอกคำตอบของตนก่อน โดยชี้ไปที่คำบรรยายและ/หรือภาพประกอบที่สนับสนุนคำตอบของตน ให้บอกความหมายของคำที่เดาและเหตุผลเพียง 1 แห่งก่อน หากจำไม่ได้ ให้เพื่อนในกลุ่มเดียวกัน 1 คน ช่วยบอกจากที่จดไว้ใน Activity Book ได้ และให้นักเรียนอีกคนหนึ่งที่มาถึงกระดานช้ากว่า บอกเหตุผลแห่งที่ 2 ถ้ามี และสลับกันบอกต่อไปจนหมดประเด็น (คนที่แตะกระดานก่อนจะมีโอกาสทำคะแนนได้มากกว่า เพราะบางข้อมีเหตุผลเพียงประเด็นเดียวหรือ 3 ประเด็น ดูเฉลย)</p> <p>(C) Check with a dictionary.</p> <p>5. ครูและนักเรียนคนอื่นๆ ร่วมกันพิจารณาว่าคำตอบแต่ละคำตอบนั้นถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ โดยครูยังไม่ตัดสิน แต่ให้นักเรียนคนอื่นๆ ที่นั่งอยู่เปิดพจนานุกรมตรวจสอบความหมายของคำนั้นด้วยตนเอง บอกนักเรียนว่าพจนานุกรมอาจให้ความหมายของคำไว้หลายความหมาย ให้นักเรียนเลือกความหมายที่ตรงที่สุดกับการใช้คำนั้นในนิทาน คำตอบแต่ละข้อทั้งที่เป็นความหมายของคำและเหตุผลประกอบในขั้นตอนที่ 4 ข้างต้น หากเหมาะสมจะได้คะแนนแห่งละ 1 คะแนน สำหรับทีมนั้น</p> <p>6. ปฏิบัติในทำนองเดียวกันนี้ต่อไปกับคำทั้ง 10 คำ อาจเพิ่มเติมคำอื่นๆ ที่นักเรียนไม่แน่ใจในความหมายได้ และให้นักเรียนเขียนเติมข้อ C ของ Activity 3 Project 1 ให้เรียบร้อยเป็นการบ้าน</p>

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน																																		
	เฉลย Activity 3 ต่อไปนี้คือแนวคำตอบช่อง Gussed from และ Dictionary says นักเรียนสามารถตอบแตกต่างกันจากนี้ได้อีก ให้ครูพิจารณาตามความเหมาะสม																																		
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="574 671 1140 732">Word</th> <th data-bbox="574 732 1140 797">Gussed from</th> <th data-bbox="574 797 1140 1856">Dictionary says</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="574 797 1140 1006">1. race (ภาพที่ 2)</td> <td data-bbox="574 797 1140 1006"> 1. ภาพที่ 4 ประโยค The hare and the tortoise stood at the line. กระจายกับเต่าทำท่าเตรียมออกวิ่ง และสุนัขจิ้งจอกก็ยังมีคำว่า START 2. ภาพที่ 5 ประโยค ...the hare went running off. 3. ภาพที่ 11, 12, 13, 14 กระจายกับเต่าวิ่งไปมีป้าย FINISH ที่ปลายทาง </td> <td data-bbox="574 797 1140 1006">วิ่งแข่ง เป็น verb (v.)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="574 1006 1140 1138">2. top (ภาพที่ 2)</td> <td data-bbox="574 1006 1140 1138"> 1. ประโยค 'See that hill?' และภาพภูเขาเตี้ยๆ รวมทั้งภาพประกอบการชี้มือของเต่าไปที่ยอดเขา 2. ภาพที่ 13 เต่าเข้าเส้นชัยที่ยอดเขา </td> <td data-bbox="574 1006 1140 1138">ยอดเขา เป็น noun (n.)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="574 1138 1140 1187">3. laugh/laughed (ภาพที่ 2)</td> <td data-bbox="574 1138 1140 1187">1. ท่าทางของกระจายจากภาพและคำ ha, ha, ha</td> <td data-bbox="574 1138 1140 1187">หัวเราะ เป็น verb (v.)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="574 1187 1140 1235">4. line (ภาพที่ 4)</td> <td data-bbox="574 1187 1140 1235"> 1. ภาพที่ 4 เต่ากับกระจายยืนอยู่ที่เส้นเริ่มวิ่ง 2. ภาพที่ 11 และ 12 มีป้ายเส้นชัย </td> <td data-bbox="574 1187 1140 1235">เส้น เป็น noun (n.)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="574 1235 1140 1283">5. plod (ภาพที่ 6)</td> <td data-bbox="574 1235 1140 1283">1. ภาพที่ 6 และ 8 เต่าเดินไปอย่างช้าๆ</td> <td data-bbox="574 1235 1140 1283">ค่อยๆ เดิน เป็น verb (v.)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="574 1283 1140 1331">6. cheer/cheered (ภาพที่ 7)</td> <td data-bbox="574 1283 1140 1331">1. ภาพที่ 7 สัตว์ต่างๆ แสดงท่าทางเชียร์</td> <td data-bbox="574 1283 1140 1331">โห่ร้อง, แสดงความยินดี</td> </tr> <tr> <td data-bbox="574 1331 1140 1464">7. hop/hopped (ภาพที่ 7)</td> <td data-bbox="574 1331 1140 1464">1. ภาพที่ 7 กระจายกำลังกระโดด</td> <td data-bbox="574 1331 1140 1464">กระโดด hopped เป็นกริยาหรือ verb (v.) ช่องที่ 2 ของ hop</td> </tr> <tr> <td data-bbox="574 1464 1140 1548">8. wait/waited (ภาพที่ 11)</td> <td data-bbox="574 1464 1140 1548">1. ภาพที่ 11 สัตว์ต่างๆ ยืนรอใกล้เส้นชัย และข้อความ near the finish line</td> <td data-bbox="574 1464 1140 1548">รอ waited เป็นกริยาหรือ verb (v.) ช่องที่ 2 ของ wait</td> </tr> <tr> <td data-bbox="574 1548 1140 1632">9. march/marching (ภาพที่ 11)</td> <td data-bbox="574 1548 1140 1632">1. ภาพที่ 12 ท่าทางเดินจ้ำมาอย่างรวดเร็วของเต่า</td> <td data-bbox="574 1548 1140 1632">เดินเร็วอย่างองอาจ marching เป็น verb-ing ของ march</td> </tr> <tr> <td data-bbox="574 1632 1140 1856">10.sure (ภาพที่ 14)</td> <td data-bbox="574 1632 1140 1856">1. การปรากฏร่วมกับคำว่า slow ในภาพที่ 14 และ 15 และข้อความโดยรวมเกี่ยวกับเต่า</td> <td data-bbox="574 1632 1140 1856">แน่นอน, แน่มนั่น</td> </tr> </tbody> </table>	Word	Gussed from	Dictionary says	1. race (ภาพที่ 2)	1. ภาพที่ 4 ประโยค The hare and the tortoise stood at the line. กระจายกับเต่าทำท่าเตรียมออกวิ่ง และสุนัขจิ้งจอกก็ยังมีคำว่า START 2. ภาพที่ 5 ประโยค ...the hare went running off. 3. ภาพที่ 11, 12, 13, 14 กระจายกับเต่าวิ่งไปมีป้าย FINISH ที่ปลายทาง	วิ่งแข่ง เป็น verb (v.)	2. top (ภาพที่ 2)	1. ประโยค 'See that hill?' และภาพภูเขาเตี้ยๆ รวมทั้งภาพประกอบการชี้มือของเต่าไปที่ยอดเขา 2. ภาพที่ 13 เต่าเข้าเส้นชัยที่ยอดเขา	ยอดเขา เป็น noun (n.)	3. laugh/laughed (ภาพที่ 2)	1. ท่าทางของกระจายจากภาพและคำ ha, ha, ha	หัวเราะ เป็น verb (v.)	4. line (ภาพที่ 4)	1. ภาพที่ 4 เต่ากับกระจายยืนอยู่ที่เส้นเริ่มวิ่ง 2. ภาพที่ 11 และ 12 มีป้ายเส้นชัย	เส้น เป็น noun (n.)	5. plod (ภาพที่ 6)	1. ภาพที่ 6 และ 8 เต่าเดินไปอย่างช้าๆ	ค่อยๆ เดิน เป็น verb (v.)	6. cheer/cheered (ภาพที่ 7)	1. ภาพที่ 7 สัตว์ต่างๆ แสดงท่าทางเชียร์	โห่ร้อง, แสดงความยินดี	7. hop/hopped (ภาพที่ 7)	1. ภาพที่ 7 กระจายกำลังกระโดด	กระโดด hopped เป็นกริยาหรือ verb (v.) ช่องที่ 2 ของ hop	8. wait/waited (ภาพที่ 11)	1. ภาพที่ 11 สัตว์ต่างๆ ยืนรอใกล้เส้นชัย และข้อความ near the finish line	รอ waited เป็นกริยาหรือ verb (v.) ช่องที่ 2 ของ wait	9. march/marching (ภาพที่ 11)	1. ภาพที่ 12 ท่าทางเดินจ้ำมาอย่างรวดเร็วของเต่า	เดินเร็วอย่างองอาจ marching เป็น verb-ing ของ march	10.sure (ภาพที่ 14)	1. การปรากฏร่วมกับคำว่า slow ในภาพที่ 14 และ 15 และข้อความโดยรวมเกี่ยวกับเต่า	แน่นอน, แน่มนั่น	
Word	Gussed from	Dictionary says																																	
1. race (ภาพที่ 2)	1. ภาพที่ 4 ประโยค The hare and the tortoise stood at the line. กระจายกับเต่าทำท่าเตรียมออกวิ่ง และสุนัขจิ้งจอกก็ยังมีคำว่า START 2. ภาพที่ 5 ประโยค ...the hare went running off. 3. ภาพที่ 11, 12, 13, 14 กระจายกับเต่าวิ่งไปมีป้าย FINISH ที่ปลายทาง	วิ่งแข่ง เป็น verb (v.)																																	
2. top (ภาพที่ 2)	1. ประโยค 'See that hill?' และภาพภูเขาเตี้ยๆ รวมทั้งภาพประกอบการชี้มือของเต่าไปที่ยอดเขา 2. ภาพที่ 13 เต่าเข้าเส้นชัยที่ยอดเขา	ยอดเขา เป็น noun (n.)																																	
3. laugh/laughed (ภาพที่ 2)	1. ท่าทางของกระจายจากภาพและคำ ha, ha, ha	หัวเราะ เป็น verb (v.)																																	
4. line (ภาพที่ 4)	1. ภาพที่ 4 เต่ากับกระจายยืนอยู่ที่เส้นเริ่มวิ่ง 2. ภาพที่ 11 และ 12 มีป้ายเส้นชัย	เส้น เป็น noun (n.)																																	
5. plod (ภาพที่ 6)	1. ภาพที่ 6 และ 8 เต่าเดินไปอย่างช้าๆ	ค่อยๆ เดิน เป็น verb (v.)																																	
6. cheer/cheered (ภาพที่ 7)	1. ภาพที่ 7 สัตว์ต่างๆ แสดงท่าทางเชียร์	โห่ร้อง, แสดงความยินดี																																	
7. hop/hopped (ภาพที่ 7)	1. ภาพที่ 7 กระจายกำลังกระโดด	กระโดด hopped เป็นกริยาหรือ verb (v.) ช่องที่ 2 ของ hop																																	
8. wait/waited (ภาพที่ 11)	1. ภาพที่ 11 สัตว์ต่างๆ ยืนรอใกล้เส้นชัย และข้อความ near the finish line	รอ waited เป็นกริยาหรือ verb (v.) ช่องที่ 2 ของ wait																																	
9. march/marching (ภาพที่ 11)	1. ภาพที่ 12 ท่าทางเดินจ้ำมาอย่างรวดเร็วของเต่า	เดินเร็วอย่างองอาจ marching เป็น verb-ing ของ march																																	
10.sure (ภาพที่ 14)	1. การปรากฏร่วมกับคำว่า slow ในภาพที่ 14 และ 15 และข้อความโดยรวมเกี่ยวกับเต่า	แน่นอน, แน่มนั่น																																	
ช้่นนำเสนอและชั้นฝึก (10 นาที)	กิจกรรมที่ 5. Grammar Chat: came hopping (A) Study the words in pink and green. Sing the song again. 7. ให้นักเรียนดูเนื้อเพลง A Hare Came Hopping ซึ่งได้เรียนไปแล้วในนิทาน โดยให้สังเกตรูปคำกริยาที่อยู่ในกรอบสีเขียว คือ came และคำกริยาที่ตามมาในกรอบสีเขียว คือ hopping																																		

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>8. ให้นักเรียนร้องเพลงนี้ 1 รอบเพื่อทบทวนความจำ</p> <p>(B) Make new songs. Use these words, and your own in song 3. Record your songs on mp3 recorder.</p> <p>9. ให้นักเรียนสังเกตรูปคำกริยาในกรอบสี่เหลี่ยมและกรอบสี่เหลี่ยม ใน Song 1 และ Song 2 แล้วถามนักเรียนว่า คำกริยา 2 คำที่ซ้อนกันอยู่ในแต่ละเพลงนี้มีความหมายว่าอะไร อาจให้นักเรียนให้คำแปลเป็นภาษาไทย นักเรียนอาจตอบว่า came hopping = กระโดด มา, stood smiling = ยืน ยิ้ม, sat crying = นั่ง ร้องไห้ และช่วยกันสรุปเป็นกฎว่าในกรณีใดจึงใช้คำกริยา 2 คำซ้อนกันในลักษณะนี้ (คำตอบคือ เมื่อประธานของประโยคทำกริยา 2 อย่างพร้อมกัน โดยมีกริยาที่ปรากฏในคำแรกเป็นหลัก) และให้นักเรียนสรุปต่อไปว่ารูปคำกริยาทั้งสองแตกต่างกันอย่างไรในภาษาอังกฤษ (คำตอบคือ คำกริยาตัวหน้าเป็นคำกริยาหลักหรือ main verb ซึ่งเปลี่ยนรูปไปตามประธานของประโยค ส่วนคำกริยาตัวหลังใช้รูป -ing) และรูปคำกริยาทั้งสองในภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างไรกับรูปคำกริยาในภาษาไทย (คำตอบคือ ในภาษาอังกฤษ คำกริยาเปลี่ยนรูปได้หลายแบบ แต่ในภาษาไทยนั้น คำกริยาแต่ละคำมีเพียงรูปเดียวและคงรูปนั้นอยู่เสมอ แม้ประธานในประโยคหรือกาล (tense) จะเปลี่ยนไป)</p> <p>10. ให้นักเรียนร้องเพลงตามเนื้อร้องใน Song 1 และ Song 2 โดยใช้ทำนองเพลงเดิมเหมือนในข้อ (A)</p>
<p>ชั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>11. ให้นักเรียนแต่งเนื้อเพลงเองใน Song 3 โดยให้ทั้งชั้นช่วยกันเสนอว่าควรใช้คำกริยา 2 คำใดในกรอบและช่องว่างที่เหลือ ครูแนะและตรวจสอบความเหมาะสมถูกต้องทั้งในแง่ของความหมายและรูปกริยา แล้วเลือกประโยค 1 ตัวเลือกที่ทั้งชั้นชอบมากที่สุด ร้องเป็นเพลงโดยใช้ทำนองเดิม</p> <p>12. บอกให้นักเรียนทราบว่าในปลาย Project นี้ นักเรียนจะได้แสดงละครนิทานเรื่องนี้และตอนต่อไปของนิทานให้เพื่อนๆ หรือน้องๆ ชั้นอื่นชม และจะมีการประกวดนักแสดงยอดเยี่ยมฝ่ายชายและนักแสดงยอดเยี่ยมฝ่ายหญิง ทุกคนจึงควรเริ่มฝึกการออกเสียงตั้งแต่บัดนี้ โดยอัดเสียงลง mp3 ที่เตรียมมาเพื่อที่จะได้สามารถเปิดฟังเสียงของตนและพัฒนาให้ดีที่สุด จนสามารถร้องได้ดีในการแสดงละครประกอบเพลงได้</p> <p>13. ครูสาธิตวิธีอัดเสียงลง mp3 เครื่องหนึ่ง โดยขออาสาสมัคร 3-4 คนออกมาร้อง Song 3 เป็นกลุ่มไปพร้อมๆ กับที่ครูเปิดซีดี  1.21 ซึ่งเป็นทำนองเพลง A Hare Came Hopping จากเครื่องเล่นซีดีอีกเครื่องหนึ่ง ทำเช่นนี้ประมาณ 2-3 กลุ่ม แล้วสุ่มนักเรียนบางคนออกมาเป็นผู้ใช้เครื่อง mp3 บ้าง โดยแต่ละครั้ง ให้นักเรียนกลุ่มเล็กๆ ที่ไม่ได้ร้องเพลงมายืนดูใกล้ๆ เครื่องผลัดกันไป</p> <p>14. เปิดเสียงที่อัดไว้ในข้อ 13 ให้นักเรียนฟัง ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่าเพลงใดหรือส่วนใดร้องได้ดีหรือยังไม่ดีพอ เพราะเหตุใด ครูชี้แนะเกณฑ์ในการฟัง เช่น การออกเสียงคำได้ชัดเจน ถูกต้อง การร้องได้จังหวะเข้ากันกับดนตรี ระดับเสียงขึ้น-ลง สูง-ต่ำ เหมาะสม เสียงมีความดังและพลังเพียงพอ และแนวทางในการปรับปรุงหรือแก้ไขการร้องเพลงให้ดียิ่งขึ้น</p>

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>การบ้าน</p>	<p>Ⓒ Do Activities 4-5 in your Activity Book.</p> <p>15. ให้นักเรียนฝึกแต่งเนื้อเพลงเองดังเช่นในข้อ 11 ข้างต้นใน Activity 4 Project 1 ใน Activity Book แล้วฝึกร้องเพลงนั้นเป็นการบ้าน รวมทั้งทำ Activity 5 Project 1 ด้วย</p> <p>เฉลย Activity 4</p> <p>แบบฝึกหัดนี้เป็นการฝึกกรุปไวยากรณ์คำกริยาซ้อน คือ v. + v.-ing และฝึกการคิดสร้างสรรค์เนื้อเพลง คำตอบมีได้หลากหลายตามจินตนาการของนักเรียน ครูใช้วิจารณญาณตรวจสอบว่าคำกริยาซ้อน 2 คำที่นักเรียนเลือกเขียนมีความหมายที่เป็นไปได้ และมีรูปแบบไวยากรณ์ที่ถูกต้องตามที่เรียนมา</p> <p>เฉลย Activity 5</p> <p>1. met 2. fastest 3. runner 4. watch 5. plodded 6. sleeping 7. slowly 8. finish 9. comes 10. marching 11. happy</p> <p>แบบฝึกหัดนี้เป็นการสรุปเรื่องที่เรียนไปในรูปย่อของไดอารี่ ซึ่งนักเรียนต้องใช้ความคิดและความเข้าใจประมวลเรื่องที่เรียนมา และอ่านเรื่องในบริบทที่สรุปไว้ให้ จึงจะเติมคำได้ถูกต้อง ซึ่งถ้านักเรียนทำได้ก็แสดงว่านักเรียนมีความเข้าใจเรื่องได้อย่างแท้จริงแล้ว แต่หากครูต้องการย้ำความเข้าใจนั้นอีก อาจใช้คำถามตรวจสอบประเภท comprehension check เพิ่มเติมได้ตามวิจารณญาณของครู</p> <p>16. ให้นักเรียนเล่น Squirrel Game (1) และ Raindrops Game ของ Project 1 ใน CD-ROM หรือเว็บไซต์</p>
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>17. ครูถามและนำการอภิปรายกับนักเรียนในประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับการค้นพบคำตอบของคำศัพท์ใหม่ได้ด้วยตนเอง ● คำที่นักเรียนค้นหา มีความหมายเหมือนหรือแตกต่างจากที่นักเรียนคิดเอาไว้มากหรือน้อยเพียงใด ● นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อสามารถสรุปกฎเกณฑ์ไวยากรณ์ได้ด้วยตนเอง และสามารถนำกฎเกณฑ์นี้ไปใช้แต่งเพลงเองได้ ● นักเรียนรู้สึกอย่างไร เมื่อได้ฟังเสียงของตนเองจากเครื่องเล่น mp3
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● การใช้พจนานุกรมเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และเป็นการสร้างพื้นฐานทักษะการรู้จักค้นหาข้อมูลด้วยตนเอง เสริมสร้างนิสัยการรู้จักพึ่งตนเอง รวมทั้งการรู้จักตรวจสอบความคิดของตนเองได้ต่อไปในอนาคต ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการแบ่งเบาภาระหน้าที่ของครู และเปลี่ยนบทบาทของครูจากการเป็นผู้บอกเล่าแต่ผู้เดียว มาเป็นผู้ชี้แนะและให้การฝึกฝน รวมทั้งเปลี่ยนบทบาทของนักเรียนจากการเป็นผู้รอรับข้อมูลแต่เพียงอย่างเดียว มาเป็นผู้เสาะหาข้อมูลจากประโยชน์ระยะยาวอันพึงได้เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตนี้ ครูจึงควรสนับสนุนให้นักเรียนทุกคนมีพจนานุกรมเป็นของตนเองตามกำลังและความสามารถที่จะจัดหาได้ และอย่างน้อยควรให้โรงเรียนจัดสรรพจนานุกรมให้เพียงพอกับความต้องการของนักเรียนที่จะทำกิจกรรมได้ ● การให้นักเรียนวิ่งแข่งไปแตะกระดานเพื่อให้คำตอบ เป็นลักษณะหนึ่งของเทคนิคการสอนโดยการให้ผู้เรียนสนองตอบด้วยท่าทาง (TPR หรือ Total Physical Response) ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนต้องคิด เพราะจะต้องเคลื่อนไหวไปหาคำตอบ และครูจะทราบได้ทันทีในระดับหนึ่งว่านักเรียนกำลังคิดอยู่หรือไม่ และความคิดนั้นเป็นอย่างไร นักเรียนเองก็จะสนุกสนานขณะคิด ไม่มองการเรียนรู้เป็นสิ่งน่าเบื่อ และสร้างจุดมุ่งหมายในการใช้พจนานุกรมในลำดับการเรียนขั้นต่อไป

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน												
	<ul style="list-style-type: none"> ● การเรียนรู้กฎเกณฑ์ทางไวยากรณ์ โดยการให้นักเรียนสรุปกฎด้วยตนเองจากการได้เห็นตัวอย่างการใช้ในหลายๆ ประโยค แล้วหัดนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่ในรูปของเพลง จะช่วยให้นักเรียนคิดวิเคราะห์เป็น เห็นความสามารถของตน และจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ยาวนานโดยไม่เบื่อ ทั้งๆ ที่ต้องอ่านหรือพูดรูปแบบประโยคนั้นๆ ซ้ำบ่อยๆ เพราะอยู่ในรูปของเพลงที่สนุกสนาน ● นักเรียนส่วนใหญ่จะตื่นเต้นกับการได้ฟังเสียงของตนเองจากเครื่องอัดเสียง (เช่นเดียวกับการได้เห็นตนเองจากภาพถ่ายหรือวีดิทัศน์) และชอบที่จะร้องเพลง ในระยะแรก ก่อนการปรับปรุงพัฒนา ครูควรให้คำชมเชยและให้กำลังใจในสิ่งที่นักเรียนทำได้ โดยควรมองข้ามข้อผิดพลาดอันอาจมีไปบ้าง และไม่ตีให้เสียกำลังใจ แต่ใช้วิธีการเสนอแนะให้ลองหลายๆ วิธี และตะล่อมไปสู่วิธีการที่ดีขึ้นเรื่อยๆ นักเรียนก็จะเรียนรู้การพัฒนาตนเองได้ด้วยความมั่นใจ เมื่อนักเรียนมีความมั่นใจแล้ว ก็อาจรับคำวิจารณ์ได้ดีขึ้นต่อไป การให้อาสาสมัครออกมาร้องเพลงเป็นกลุ่มจะช่วยให้นักเรียนที่ไม่เก่งพยายามฝึกโดยไม่ขายหน้า และครูก็จะเห็นความสามารถของนักเรียนที่เก่ง หมายตาไว้ให้เป็นตัวอย่างแก่เพื่อนๆ หรือร้องเพลงเดี่ยวในโอกาสต่อไป 												
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 11 กิจกรรมที่ 6. The Music of English: Feelings</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD track 1.23 ทำความเข้าใจกับการออกเสียงคำโดยแฝงความรู้สึกต่างๆ ● จัดหาเครื่องเล่น mp 3 ที่อัดเสียงได้ดีมาเพิ่มเติม หากนักเรียนมี ให้นักเรียนช่วยจัดหาด้วย เพื่ออัดเสียงของตนเองในชั้นเรียน ● ให้นักเรียนจัดหาสมุดเปล่ามา 1 เล่ม สำหรับเป็นสมุด Diary/Journal 												
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียนและชั้นนำเสนอ (10 นาที)</p>	<p>(A) Listen to the CD. Match the feelings of the words you hear (1.1 - 3.4) to the faces (a - d). Then repeat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนดูภาพ a - d ใน Student's Book ตรวจสอบว่านักเรียนเข้าใจสีหน้าที่แสดงความรู้สึก happy, angry, sleepy และ surprised 2. บอกนักเรียนว่าจะได้ฟังซีดีคำคำเดียวกัน (1.1 - 1.4), (2.1 - 2.4) และ (3.1 - 3.4) ที่พูดด้วยความรู้สึกที่แตกต่างกันไปถึง 4 แบบดังภาพใบหน้า a - d 3. ครูเปิดซีดีให้นักเรียนฟังทีละคำ แล้วให้นักเรียนบอกว่าเสียงที่ได้ยินของคำนั้น (1.1 - 3.4) แฝงความรู้สึกตรงกับใบหน้าใด (a - d) เฉลยและเปิดซีดีอีกครั้งให้นักเรียนออกเสียงตาม <p>เฉลย</p> <table border="0"> <tr> <td>1.1 = d,</td> <td>1.2 = b,</td> <td>1.3 = a,</td> <td>1.4 = c</td> </tr> <tr> <td>2.1 = a,</td> <td>2.2 = c,</td> <td>2.3 = d,</td> <td>2.4 = b</td> </tr> <tr> <td>3.1 = c,</td> <td>3.2 = a,</td> <td>3.3 = b,</td> <td>3.4 = d</td> </tr> </table>	1.1 = d,	1.2 = b,	1.3 = a,	1.4 = c	2.1 = a,	2.2 = c,	2.3 = d,	2.4 = b	3.1 = c,	3.2 = a,	3.3 = b,	3.4 = d
1.1 = d,	1.2 = b,	1.3 = a,	1.4 = c										
2.1 = a,	2.2 = c,	2.3 = d,	2.4 = b										
3.1 = c,	3.2 = a,	3.3 = b,	3.4 = d										
<p>ขั้นฝึก (10 นาที)</p>	<p>(B) In pairs, say the words with different feelings and matching faces. Your friend copies you. Then change roles and change partners.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. ให้นักเรียนจับคู่เล่นเกมเป็นกระจกส่องหน้าให้กันและกันเพื่อฝึกการออกเสียง โดยใส่ความรู้สึกแบบต่างๆ ที่เรียนไป พร้อมทั้งแสดงสีหน้าให้รับกัน เริ่มโดยให้นักเรียนคนหนึ่งเลือกคำใดคำหนึ่งจาก 												

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>race, cheer หรือ sure แล้วพูดคำนั้นโดยใส่ความรู้สึก happy, angry, sleepy หรือ surprised พร้อมทั้งแสดงสีหน้าให้รับกันทีละครั้ง เพื่อนที่เป็นคู่กันเลียนแบบสีหน้าที่เห็น แต่ไม่ต้องพูดอะไร เป็นเหมือนกระจกเงาให้ผู้พูดตระหนักว่าตนเองแสดงสีหน้าได้เหมาะสมตามต้องการแล้วหรือยัง หากสีหน้าที่เห็นยังไม่ตรงกับความต้องการของตน ให้พูดใหม่ได้หลายครั้งจนพอใจสีหน้าที่เห็นเลียนแบบ แล้วจึงเปลี่ยนไปพูดคำเดิมโดยใส่ความรู้สึกใหม่ ฝึกเช่นนี้จนครบ 4 ความรู้สึก แล้วสลับบทบาทกัน จากนั้นจึงเปลี่ยนคู่และเลือกคำใหม่ที่ยังไม่ได้ฝึก ฝึกต่อไปในลักษณะเดิม</p>
<p>ขั้นนำไปใช้ (15 นาที)</p>	<p>5. เมื่อนักเรียนเริ่มมั่นใจและคล่องในการออกเสียงคำโดยใส่ความรู้สึกและสีหน้าที่รับกันแล้ว ให้พูดคำเหล่านั้นอีกครั้งอัดลงเครื่องเล่น mp3 สุ่มตัวอย่างสัก 2-3 ตัวอย่าง เปิดเสียงให้ทั้งชั้นฟัง และจับคู่คำที่ได้ยินกับภาพใบหน้า a - d ใน Student's Book หากเพื่อนในชั้นสามารถบอกความรู้สึกจากเสียงที่ได้ยินได้ถูกต้อง ก็แสดงว่านักเรียนเจ้าของเสียงนั้นออกเสียงคำโดยใส่ความรู้สึกได้ดี</p> <p>© Do Activity 6 in your Activity Book.</p> <p>6. ให้นักเรียนทำ Activity 6 Project 1 ใน Activity Book</p> <p>เฉลย Activity 6</p> <p>Activity นี้เป็นการให้นักเรียนประเมินความรู้สึกของตนเองที่มีต่อภาษาอังกฤษในด้านเสียง เพื่อฝึกความละเอียดอ่อนด้านทัศนคติและความไวต่อสำเนียงภาษาต่างประเทศ อันจะมีผลต่อความสามารถทางการฟังและพูดภาษานั้นๆ ของนักเรียน ครูควรตรวจสอบว่านักเรียนเข้าใจความหมายของข้อความต่างๆ และบอกนักเรียนให้ตอบได้ตามจินตนาการของตน ไม่มีคำตอบใดถูกหรือผิด</p>
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>7. ครูถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียนดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนคิดว่าการแสดงสีหน้ามีผลต่อการออกเสียงคำหรือไม่ อย่างไร หากไม่ทราบคำตอบ ให้ลองพูดคำใดคำหนึ่งโดยไม่แสดงสีหน้า และพูดคำนั้นอีกครั้งโดยแสดงสีหน้า ให้เพื่อนฟังหรืออัดลงเทป แล้วบอกว่าได้ยินความแตกต่างหรือไม่ ● เพื่อนคนใดพูดออกเสียงแสดงความรู้สึกได้ดีที่สุด สัมภาษณ์เพื่อนคนนั้นว่ามีวิธีการอย่างไร <p>ครูนำอภิปรายว่ากิจกรรมเช่นนี้ช่วยให้นักเรียนตระหนักว่าการออกเสียงคำโดยใส่ความรู้สึกที่ต่างกันก็อาจสื่อความหมายสำคัญที่ต่างไปด้วยได้ เช่น ถ้าออกเสียงคำว่า race แบบดีใจ ก็แสดงว่าผู้พูดอาจอยากแข่งขัน แต่หากออกเสียงคำนี้แบบง่วงนอนก็แสดงว่า ผู้พูดอาจไม่อยากแข่งขันได้ การฝึกเช่นนี้เป็นพื้นฐานที่ดีในการที่นักเรียนจะพูดและแสดงสีหน้าได้ “เหมือน” เจ้าของภาษาอังกฤษมากขึ้น และแสดงละครได้สมบทบาทขึ้น เพราะต้องคิดคำนึงถึงความหมายที่ต้องการสื่อ มิใช่จำแต่คำหรือบทพูดมาท่องเท่านั้น</p>
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (20 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 7. Think Back & Write</p> <p>Do Activity 7 and Worksheet 1.1 in your Activity Book.</p> <p>8. แจ้งให้นักเรียนทราบว่าในทุก Project ย่อย หลังจากจบแต่ละ Project แล้วจะมีการประเมินการเรียนรู้ของตนเองเพื่อดูว่าแต่ละคนมีความก้าวหน้าอย่างไรในการเรียน ทั้งด้านความสามารถและความรู้สึกต่อภาษาอังกฤษ โดยนักเรียนจะใช้สิ่งที่ได้ทำไว้ใน Activities 2 และ 6 ของ Project 1 ใน Activity Book เป็นแนวทางในการเขียนประเมินตนเองใน Activity 7 และ Worksheet 1.1 ต่อไป</p>

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>9. ให้นักเรียนดู Activities 2 และ 6 ของตน (นักเรียนควรได้ทำเรียบร้อยแล้วและผ่านการ 'พิจารณา' ของครูแล้ว) เพื่อทบทวนสิ่งที่ได้เรียนไป ครูอาจสุ่มถามนักเรียนบางคนเกี่ยวกับคำตอบที่เขียนไว้ในทั้งสอง Activities นี้</p> <p>10. ให้นักเรียนทำ Activity 7 โดยอาจทำไปพร้อมกันทั้งชั้นที่ละข้อ เพื่อครูจะได้อธิบายข้อความแต่ละข้อให้นักเรียนได้เข้าใจชัดเจนและสามารถย้อนคิดไปถึงการเรียนรู้ของตนในเรื่องนั้นๆ และประเมินตนเองได้อย่างเหมาะสม ครูอาจสาธิตการประเมินโดยการวาดหน้า 😊 ให้สมบูรณ์ โดยสุ่มนักเรียน 1-2 คนเป็นตัวอย่าง (ควรเลือกนักเรียนที่มีความสามารถและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ซึ่งจะทราบได้จาก Activities 2 และ 6 ที่นักเรียนทำไป เพื่อให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ เป็นตัวอย่างที่ดีแก่เพื่อน เพราะหากครูเลือกนักเรียนที่ไม่มีความสามารถนักเป็นตัวอย่าง อาจสร้างความขายหน้าและบั่นทอนกำลังใจของนักเรียนเอง) เตือนให้นักเรียนทราบว่าทุกคนควรวาดหน้า 😊 ตามความเป็นจริงเกี่ยวกับความสามารถของตนได้อย่างอิสระ คำตอบของแต่ละคนจะไม่เหมือนกันและจะไม่มีความแน่ให้ แต่จะช่วยให้ นักเรียนได้ภูมิใจในความสามารถของตนในสิ่งที่ทำได้ และปรับปรุงสิ่งอื่นๆ ให้ดียิ่งขึ้นต่อไปได้ร่วมกับครู (ครูควรดูข้อที่มีใบหน้า 😞 และ 😊 เพื่อพัฒนานักเรียนต่อไป)</p> <p>11. ให้นักเรียนทำ Worksheet 1.1 Project 1 ท้าย Activity Book โดยครูตรวจสอบก่อนว่านักเรียนเข้าใจคำสั่งและทำกิจกรรมได้ คำตอบของ Worksheet 1.1 นี้จะแตกต่างกันไป ดังเช่นใน Activities 2, 6 และ 7 โดยจะเน้นความสามารถในสิ่งที่นักเรียนทำได้ และความสุข รวมทั้งทัศนคติ 1 อย่างในการเรียนที่ผ่านมานักเรียน เสร็จแล้วให้นักเรียนตัดและติดลงใน Diary/Journal ของตน เก็บเข้าแฟ้มสะสมผลงาน (My English Portfolio) ซึ่งครูควรให้นักเรียนจัดทำขึ้นตั้งเช่นในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5</p> <p>12. บอกนักเรียนว่าในตอนปลาย Project 1 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือนักแสดงยอดเยี่ยมฝ่ายชาย (Best Actor) และนักแสดงยอดเยี่ยมฝ่ายหญิง (Best Actress) รวมทั้งผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม (Best Costume Designer) และผู้กำกับการแสดงยอดเยี่ยม (Best Director) ด้วย ฉะนั้นนักเรียนจึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย</p> <p>13. ให้นักเรียนเสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกนักแสดงยอดเยี่ยมฝ่ายชายและฝ่ายหญิง ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม และผู้กำกับการแสดงยอดเยี่ยม แล้วครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น นักแสดงยอดเยี่ยม: พูดและร้องเพลงภาษาอังกฤษได้ดี เสียงดังฟังชัดสื่อความรู้สึกได้ตรงกับความหมายที่ต้องการ ทั้งน้ำเสียง ใบหน้า และท่าทาง ฯลฯ ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม: จัดเครื่องแต่งกายได้สวยงามเหมาะสมกับบทบาทของผู้แสดง ฯลฯ ผู้กำกับการแสดงยอดเยี่ยม: นำการฝึกซ้อมการแสดงได้ดี ให้คำแนะนำเรื่องน้ำเสียงและท่าทางแก่ผู้แสดงได้ ฯลฯ</p> <p>14. ครูควรนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาร่วมกับแบบสังเกตและแบบบันทึกอื่นๆ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก. หน้า 185 ท้ายคู่มือครูนี้)</p>
การบ้าน	15. ให้นักเรียนเล่น Mouth Game ของ Project 1 ในเว็บไซต์ ครูอาจนำมาแนะนำการเล่นก่อนในชั้นเรียนได้

PROJECT 1: YOU & ME

Project 1B: The Story of the Hare and the Tortoise: Forest Fire

เวลา 4 ชั่วโมง

สาระสำคัญ การขอและให้ความช่วยเหลือ การขอบคุณ การแสดงน้ำใจไมตรี และการนำความสามารถของตนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวมโดยใช้ภาษาสื่อสารให้เหมาะสมเป็นทักษะชีวิตที่สำคัญในอันที่จะอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยดี และจัดการกับปัญหาต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

- ต 1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน
- ต 1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต 1.1 ป.6/3 เลือกรูปประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน
- ต 1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟัง และอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า
- ต 1.2 ป.6/1 พุด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
- ต 1.2 ป.6/2 ใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และให้คำแนะนำ
- ต 1.2 ป.6/3 พุด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่างๆ
- ต 1.2 ป.6/5 พุด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ โกลัสดัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ
- ต 1.3 ป.6/3 พุด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ โกลัสดัว
- ต 2.1 ป.6/1 ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสมตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
- ต 2.2 ป.6/1 บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
- ต 4.2 ป.6/1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำในการเล่นเกมส์ได้
2. อ่านออกเสียงข้อความและนิทาน The Hare and the Tortoise: Forest Fire ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือกรูปประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายในแบบฝึกหัด และในซีดีรอม/เว็บไซต์ได้
4. บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านนิทาน The Hare and the Tortoise: Forest Fire ได้
5. พุด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำ ขอความช่วยเหลือและการตอบรับหรือปฏิเสธความช่วยเหลือในการแสดงบทบาทสมมุติจากนิทานได้
6. พุด/เขียนแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำการประเมินตนเองได้
7. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะสมตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาในการเล่นเกมส์
8. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทยได้ในกิจกรรม Grammar Chat และ The Music of English
9. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลจากพจนานุกรมอังกฤษ-ไทย ในการเล่นเกมส์

PROJECT 1: YOU & ME

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- We can (go) together.
- You can (jump).
- I can (be a bridge for others).
- Some animals could/could not (swim).
- Can you put out (the fire)?

คำศัพท์

- คำนาม (noun): fire, smoke, bridge, river, python, crocodile, gap
- คำกริยา (verb): roll, cross, splash, put out, carry, burn
(ทบทวนคำกริยาช่องที่ 2) held, smiled, waved, smelled, looked, saw, shouted, tried, said, jumped, came, thanked, marched, sang, stopped
- คำคุณศัพท์ (adjective): kind, many
- คำกริยาวิเศษณ์ (adverb): suddenly

สำนวนภาษา

- Thank you. You're very kind.

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ


1. กิจกรรมที่ 1-7 ใน Project 1B ของ Student's Book หน้า 12-17
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 8-12 ของ Project 1 และ Worksheet 1.2 ใน Activity Book หน้า 10-15 และหน้า 75
5. Worksheets 1.17-1.27 ทำยคู่มือครูนี้ พร้อมกาวดินน้ำมันสำหรับติดภาพบนผนัง
6. พจนานุกรมอังกฤษ-ไทย 1 เล่มต่อกลุ่ม 4 คน หรือ 1 เล่มต่อคนถ้าเป็นไปได้
7. สมุดเปล่า 1 เล่มต่อคน เพื่อใช้เป็นสมุด Diary/Journal

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 173-183 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมข้อ 7 Think Back & Write ของ Student's Book หน้า 17 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 1: YOU & ME

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	Student's Book หน้า 12 กิจกรรมที่ 1. Chat & Match <ul style="list-style-type: none"> ครูฟัง CD track 1.25 เพื่อฝึกการออกเสียงให้นักเรียน
ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน/ ช้่นก่อนการอ่าน (10 นาที)	<p>(A) Look at the words and the pictures. Chat, listen and repeat.</p> <p>1. ให้นักเรียนดูคำศัพท์และภาพประกอบใน Student's Book จับคู่ปรึกษากันว่าแต่ละคำน่าจะหมายความว่าอะไร บอกครูเป็นภาษาไทย ครูตรวจสอบว่านักเรียนเข้าใจถูกต้อง จากนั้นเปิดซีดีให้นักเรียนฟังและออกเสียงตาม</p> <p>(B) The next story is called 'The Hare and the Tortoise: Forest Fire'.</p> <p>Choose 6 words above you think you will see in the story.</p> <p>2. บอกนักเรียนว่าจะได้อ่านและฟังตอนที่ 2 ของนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่าที่เรียนมา โดยตอนที่ 2 นี้มีชื่อว่า 'The Hare and the Tortoise: Forest Fire' จากชื่อเรื่องนี้ให้นักเรียนลองจินตนาการ คาดเดา และเลือกคำศัพท์ 6 คำในข้อ (A) ข้างต้นที่นักเรียนคิดว่าน่าจะมีในเรื่อง ให้นักเรียนจดลงไว้ในกระดาษของตน โดยครูยังไม่เฉลย แต่นักเรียนจะได้พิสูจน์การคาดเดาของตนในกิจกรรมต่อไป</p>
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 2. Play: 'Find Your Pair' <ul style="list-style-type: none"> ตัด Worksheets 1.17-1.26 ทำยคู่มือครูนี้ไว้ใช้เล่นิทาน จะได้ทั้งหมด 10 ภาพ และเตรียมกาวดินน้ำมันไว้สำหรับติดภาพ ตัด Worksheet 1.27 ทำยคู่มือครูนี้ แล้วตัดข้อความแยกเป็นชิ้นตามเส้นประจะได้ทั้งหมด 10 ชิ้น เตรียมใช้ CD-ROM ประกอบการสอนนิทาน โดยดูคำแนะนำในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้
ช้่นฝึก (20 นาที)	กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 2 Play: 'Find Your Pair' ใน Project 1A หน้า 43 ของคู่มือครูนี้ โดยมีจุดเน้นด้านภาษา คือ กริยาช่วย can/could ในประโยคบอกเล่า ปฏิเสธ และคำถาม: We can go together., Some animals could not swim., Can you put out the fire? และคุณลักษณะอันพึงประสงค์คือความสามารถที่แตกต่างกันของสัตว์/บุคคล การพึ่งพาอาศัยกัน การมีน้ำใจ การใช้ความสามารถให้เป็นประโยชน์ ความสามัคคีและการรักษาสิ่งแวดล้อม
ช้่นนำเสนอ และช้่นนำไปใช้ (75 นาที) และการบ้าน	Student's Book หน้า 13 กิจกรรมที่ 3. Make: 'The Story of the Hare and the Tortoise: Forest Fire' Read, listen and check. Are you a pair? <p>กิจกรรมนี้สืบเนื่องจากกิจกรรมที่ 2 ข้างต้น โดยมีหลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 Make: 'The Story of the Hare and the Tortoise: The Race' ใน Project 1A หน้า 44 ของคู่มือครูนี้ ให้ครูใช้เว็บไซต์หรือซีดี  1.26-1.36 ประกอบการสอนนิทาน และให้นักเรียนใช้ทบทวนเป็นการบ้าน</p>
ช้่นสรุป/ ช้่นหลังการอ่าน (15 นาที)	ครูนำการอภิปรายร่วมกับนักเรียน โดยใช้คำถามกระตุ้นความคิด ต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> คำศัพท์ที่นักเรียนเลือกไว้โดยเดาจากชื่อเรื่องในกิจกรรมที่ 1 ปรากฏในเรื่องบ้างหรือไม่ นักเรียนเลือกถูกกี่คำ

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> ● ในตอนที่ 2 ของนิทานเรื่องกระต่ายกับเต้านี้ กระต่ายแสดงนิสัยอะไรที่ตึง ให้เห็นบ้าง (คำตอบคือ มีน้ำใจช่วยเหลือเพื่อนในยามวิกฤต คือให้เต่าขี่หลังไปกับตนเพื่อจะได้หนีไฟได้อย่างรวดเร็ว เป็นการใช้ความสามารถที่ตนมีให้เป็นประโยชน์กับเพื่อน) ● เต่าได้ช่วยเหลือกระต่ายอย่างไร (คำตอบคือ ให้กระต่ายขี่หลังว่ายน้ำข้ามแม่น้ำ เพราะเต่าว่ายน้ำได้ แต่กระต่ายว่ายน้ำไม่ได้ เป็นการใช้ความสามารถที่ตนมีอยู่ให้เป็นประโยชน์กับเพื่อนเช่นกัน) ● สัตว์อื่นๆ ในนิทาน คือ งูเหลือม ม้า จระเข้ ช้าง และนก มีนิสัยอย่างไร และใช้ความสามารถที่ตนมีอยู่แต่เพื่อนไม่มี ให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวมอย่างไร (คำตอบตามเหตุการณ์ในนิทาน) ● นักเรียนได้ข้อคิดอะไรบ้างจากนิทานเรื่องนี้ (คำตอบอาจมี เช่น ความสามารถที่แตกต่างกันของสัตว์ต่างๆ การพึ่งพาอาศัยกัน การมีน้ำใจต่อกันต่อกัน การใช้ความสามารถที่ตนมีอยู่ให้เป็นประโยชน์ ความสามัคคี การรักษาสິงแวดล้อม ฯลฯ) ● ไฟป่าเกิดจากอะไร (คำตอบอาจมีหลากหลาย เช่น เกิดเองตามธรรมชาติจากอากาศที่ร้อนจัดและใบไม้แห้ง หรือเกิดจากความเลินเล่อของคน เช่น การทิ้งก้นบุหรี่ หรือจุดไฟเพื่อการอื่นทิ้งไว้ เป็นต้น) ● หากจะนำเรื่องนี้ไปแสดงเป็นละคร นักเรียนอยากแสดงเป็นสัตว์ตัวใด เพราะเหตุใด
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูมีโอกาสใช้นิทานเรื่องนี้สอนการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีคุณธรรม จริยธรรมได้มาก โดยอาจใช้ข้อคำถามในขั้นสรุปข้างต้นโยงเปรียบเทียบการกระทำของสัตว์เป็นเช่นการกระทำของคน ในแง่ที่ว่าคนเรา เช่น ตัวนักเรียนเอง แต่ละคนมีความสามารถในด้านต่างๆ กัน และความสามารถนั้นก็อาจไม่เท่าเทียมกัน แต่สิ่งสำคัญคือการรู้จักนำความสามารถที่โดดเด่นของแต่ละคนมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม อุปสรรคหรือปัญหาที่เผชิญร่วมกันอยู่สามารถแก้ไขให้ผ่านพ้นไปได้ด้วยการพึ่งพาอาศัยกันอย่างสมานสามัคคี ● คำบรรยายภาพที่ 1-3 พิมพ์กลับหัวเพื่อไม่ให้นักเรียนเห็นได้ง่ายก่อนการทำกิจกรรมจับคู่ภาพกับคำบรรยายซึ่งอยู่ในหน้าติดกัน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 4. Play: 'A Dictionary Game'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● เตรียม Worksheets 1.17-1.27 จากกิจกรรมที่แล้ว เพื่อใช้ประกอบการเล่นเกม ● จัดหาและ/หรือให้นักเรียนช่วยจัดหา พจนานุกรมอังกฤษ-ไทย 1 เล่ม ต่อกลุ่ม 4 คน หรือ 1 เล่มต่อ 1 คน ถ้าเป็นไปได้
ขั้นฝึก (25 นาที)	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 4 Play: 'A Dictionary Game' ใน Project 1A หน้า 44-45 ของคู่มือครูนี้ โดยมีเฉลย Activity 8 Project 1 ดังนี้</p> <p>เฉลย Activity 8</p> <p>ต่อไปนี้เป็นแนวคำตอบของ Guessed from และ Dictionary says นักเรียนสามารถตอบแตกต่างกันไปจากนี้ได้อีก ให้ครูพิจารณาตามความเหมาะสม</p>

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน	
Word	Guessed from	Dictionary says
1. hold/held (ภาพที่ 1)	1. ภาพที่ 1 เต่าถูกยกชูขึ้นทั้งตัว	ยก held เป็นกริยาหรือ verb (v.) ช่องที่ 2 ของ hold
2. suddenly (ภาพที่ 2)	1. ความต่อเนื่องของเหตุการณ์ที่เปลี่ยนอย่างฉับพลันระหว่างภาพที่ 1 กับภาพที่ 2	ทันใดนั้น เป็น adverb (adv.)
3. kind (ภาพที่ 4)	2. สีหน้าท่าทางของเต่า และสัตว์อื่นๆ	ใจดี เป็น adjective (adj.)
4. gap (ภาพที่ 5)	1. ประโยค Jump on my back. We can go together!	ใจดี เป็น adjective (adj.)
5. roll/rolled (ภาพที่ 5)	2. ประโยค Thank you. You're very kind.	ใจดี เป็น adjective (adj.)
6. take...with (ภาพที่ 5)	1. ภาพที่ 5 ช่องว่างระหว่างภูเขา และข้อความ came to a gap	ช่องว่าง เป็น noun (n.)
7. cross (ภาพที่ 6)	2. ภาพที่ 6 และประโยค The animals walked on the python to cross the gap.	ช่องว่าง เป็น noun (n.)
8. put out (ภาพที่ 8)	1. ภาพที่ 5 งูเหลือมม้วนหางพันต้นไม้	พัน, ม้วน rolled เป็นกริยาหรือ verb (v.) ช่องที่ 2 ของ roll
9. splash (ภาพที่ 9)	1. ภาพที่ 5 และประโยค You can jump. และ I can be a bridge for others.	พา...ไปด้วย เป็น verb... preposition
10. carry/carried (ภาพที่ 10)	1. เหมือนข้อ 4	ข้าม เป็นกริยาหรือ verb (v.)
10. carry/carried (ภาพที่ 10)	1. ข้อความ the fire ในประโยค Can you put out the fire?	ดับ เป็น phrasal verb
10. carry/carried (ภาพที่ 10)	2. ภาพที่ 10 และประโยค It finally stopped burning.	ดับ เป็น phrasal verb
10. carry/carried (ภาพที่ 10)	1. ภาพที่ 10 และการใช้กับคำว่า water	พัน เป็นกริยาหรือ verb (v.)
10. carry/carried (ภาพที่ 10)	1. ภาพที่ 10 และการใช้กับข้อความ...water in their beaks	อม, เก็บไว้ carried เป็นกริยาหรือ verb (v.) ช่องที่ 2 ของ carry
<p>ขั้นนำเสนอและขั้นฝึก (10 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 5. Grammar Chat: can/cannot</p> <p>(A) Look at the words in pink and green.</p> <p>1. ให้นักเรียนอ่านประโยคที่อยู่หลังสัญลักษณ์ 😊 😞 และ 😐 ตรวจสอบว่านักเรียนเข้าใจความหมายของประโยคและสัญลักษณ์ว่าหมายถึงการเป็นประโยคบอกเล่า ปฏิเสธ และคำถาม</p> <p>2. ให้นักเรียนสังเกตการใช้คำในกรอบสีเขียว (เป็นคำกริยาช่วย) และคำในกรอบสีชมพู (เป็นคำกริยาหลัก) ว่ามีรูปแบบการใช้ในประโยคอย่างไร แล้วจับคู่หรือจับกลุ่มช่วยกันสรุปเป็นกฎ (แนวคำตอบคือ ก. คำกริยาช่วยไม่ต้องผันรูปตามประธานของประโยค ข. คำกริยาหลักที่ตามหลังคำกริยาช่วยไม่เปลี่ยนรูปและไม่ต้องมี 'to' นำ ค. รูปปฏิเสธของ can คือ cannot เขียนติดกันเป็นคำเดียว ง. นำคำกริยาช่วยไปไว้หน้าประธานเมื่อเป็นประโยคคำถาม)</p>	

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>(B) Compare.</p> <p>3. ให้นักเรียนดูการใช้คำกริยาหลักในกรอบสีฟ้า และคำกริยารองในกรอบสีเหลืองในประโยคทั้งสอง แล้วจับคู่หรือจับกลุ่มปรึกษากัน ช่วยกันสรุปเป็นกฎโดยเปรียบเทียบกับข้อ A (แนวคำตอบคือ ก. คำกริยาหลักต้องผันรูปตามประธานของประโยค ข. คำกริยารองไม่เปลี่ยนรูปและมี 'to' นำหน้า)</p> <p>(C) Chat.</p> <p>4. ให้นักเรียนนำกฎที่สรุปไว้ในข้อ (A) และ (B) มาตอบคำถาม Why do we say 'We can go together' and not 'We can go together'?</p>
<p>ขั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>(D) Do Activity 9 in your Activity Book.</p> <p>5. ให้นักเรียนทำ Activity 9 Project 1 ใน Activity Book คำตอบที่ได้จะหลากหลาย ครูนำการอภิปรายสรุปผลการสำรวจความสามารถของนักเรียนโดยสุ่มขอคำตอบเขียนบนกระดาน และอาจทำเป็นตัวเลขจำนวนทั้งหมดของแต่ละข้อ โดยถามไปที่ละข้อและให้นักเรียนยกมือนับจำนวน เป็นโอกาสตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบที่สุ่มไว้ว่าตรงกับความสามารถ (หรือไม่สามารถ) ของนักเรียนคนนั้นๆ จริงหรือไม่ด้วย</p>
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>6. ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียน ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● เพื่อนคนใดให้เหตุผลในการสรุปกฎได้ดี สัมภาษณ์เพื่อนคนนั้นว่ามีวิธีการสังเกตหาเหตุผลอย่างไร ● จากการสำรวจความสามารถของเพื่อนๆ ใน Activity 9 นักเรียนได้ทราบความสามารถของใครในเรื่องอะไรที่นักเรียนไม่เคยทราบมาก่อนบ้าง บอกคุณครู
<p>การบ้าน</p>	<p>7. ให้นักเรียนเล่น Squirrel Game (2), Smoke Game และ Train Game ของ Project 1 ใน CD-ROM หรือเว็บไซต์</p>
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● เพื่อให้นักเรียนสามารถหาข้อมูลได้จากพจนานุกรมว่าคำแต่ละคำเป็นคำประเภทใด ครูอาจให้นักเรียนทำความเข้าใจกับคำย่อ เช่น n. = noun, v. = verb, adj. = adjective, adv. = adverb เป็นต้น ซึ่งพจนานุกรมส่วนใหญ่จะอธิบายสิ่งเหล่านี้ไว้ด้านหน้าของเล่ม ควรให้นักเรียนดูด้วยว่าคำย่อเหล่านี้จะปรากฏ ณ จุดใดเมื่อพบคำที่ต้องการหาความหมายที่ด้านในของเล่มแล้ว ● การให้นักเรียนสรุปกฎเกณฑ์ด้วยตนเองโดยสังเกตจากสิ่งที่ให้ไว้ มิได้รอฟังคำอธิบายจากครูแต่เพียงอย่างเดียว เป็นลักษณะหนึ่งของการสอนแบบให้ผู้เรียนเป็นสำคัญ นั่นคือ การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการที่จะพึ่งตนเองได้ด้วยทักษะการสังเกต คิดวิเคราะห์ และสรุปผลของตน สำหรับนักเรียนที่ยังไม่คุ้นเคยกับวิธีการมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเองเช่นนี้ ครูอาจชี้แนะโดยใช้แนวคำตอบที่ให้ไว้ในขั้นตอนกิจกรรมข้อ 2 และ 3 โดยแปลงแนวคำตอบนั้นเป็นคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบ (ไม่ใช่บอกคำตอบตามที่ให้ไว้เลย) เช่น ถ้าต้องการให้นักเรียนสรุปได้ตามแนวคำตอบข้อ ก. ในข้อ 2 ที่ว่าคำกริยาช่วยไม่ต้องผันรูปตามประธานของประโยค ครูก็อาจชี้แนะ เช่น ครู: ประธานในประโยค We can go together. เป็นเอกพจน์หรือพหูพจน์ นักเรียน: พหูพจน์ ครู: แล้วประธานในประโยค He can jump. ละ นักเรียน: เอกพจน์

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>ครู: แต่ละประโยคมีกริยาหรือ verb กี่ตัว คือคำอะไรบ้าง</p> <p>นักเรียน: 2 ตัว คือ can go กับ can jump</p> <p>ครู: can ซึ่งเป็นกริยาหรือ verb ตัวแรกเราเรียกว่าเป็นคำกริยาช่วย verb ตัวที่สองถือว่าเป็นคำกริยาหลัก ดูซิว่า can ในทั้ง 2 ประโยคเขียนเหมือนกันไหม ท้ายคำต้องเติม s ตามประธานใหม่ในประโยคที่ 2</p> <p>นักเรียน: เขียนเหมือนกันทั้ง 2 ประโยค ประโยคที่ 2 can ก็ไม่เติม s</p> <p>ครู: เพราะฉะนั้น เราสรุปกฎการใช้คำกริยาช่วยได้ว่าอย่างไร</p> <p>นักเรียน: คำกริยาช่วยไม่ต้องผันรูปตามประธานของประโยค</p> <p>หากครูปฏิบัติเช่นนี้เป็นประจำกับนักเรียน คือ ไม่เป็นผู้ให้คำตอบแต่เพียงผู้เดียวโดยทันที แต่ให้คำถามชี้แนะ เมื่อบทเรียนนั้นมีตัวชี้แนะเพียงพอที่จะให้นักเรียนสังเกตได้ นักเรียนก็จะเกิดนิสัยช่างสังเกต ช่างวิเคราะห์ และคิดเองเป็น หากคำตอบเองได้ในที่สุด</p>
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 17 กิจกรรมที่ 6. The Music of English: Feelings</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD track 1.38 ทำความเข้าใจกับการออกเสียงประโยคโดยแฝงความรู้สึกต่างๆ ● ให้นักเรียนนำสมุด Diary/Journal มาด้วย
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียนและชั้นนำเสนอขั้นฝึกและชั้นนำไปใช้ (40 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรม ในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 6 The Music of English: Feelings ใน Project 1A หน้า 49-50 ของคู่มือครูนี้ โดยเปลี่ยนจากการใส่ความรู้สึกในคำเป็นการใส่ความรู้สึกในประโยค เฉลย Activities 10 และ 11 Project 1 มีดังนี้</p> <p>เฉลย Activity 10</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jump on <u>my back</u>. 2. We can <u>go together</u>. 3. Thank <u>you</u>. 4. You're very <u>kind</u>. 5. You can <u>jump</u>. 6. I'll be a <u>bridge</u> for others. 7. Jump on <u>my back</u>. 8. <u>We can go together</u>. 9. Can you <u>put out</u> the fire? 10. The elephants and the birds <u>splashed water</u> on the fire. 11. It finally stopped <u>burning</u>. <p>เฉลย Activity 11</p> <p>Activity 11 เป็นการให้นักเรียนประเมินความรู้สึกของตนเองที่มีต่อภาษาอังกฤษ ดังเช่น Activity 6 ครูควรสนับสนุนให้นักเรียนตอบตามความรู้สึกของตนเองอย่างเสรี</p>
การบ้าน	ให้นักเรียนเล่นเกม Spelling Bee (1) และ (2) และ Talking Birds ของ Project 1 ใน CD-ROM หรือเว็บไซต์
<p>การประเมินตนเองด้านกระบวนการ (20 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 7. Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านกิจกรรมที่ 7 Think Back & Write ใน Project 1A หน้า 50-51 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยให้นักเรียนทำ Activity 12 Project 1 ประเมินการเรียนรู้ในทุกกิจกรรมที่ผ่านมาแล้วเขียนสรุปลงใน Worksheet 1.2 ใน Activity Book ของตน โดยใช้ข้อความจาก Activities 2, 11 และ 12 เป็นแนวทาง แล้วตัด Worksheet ติดลงใน Diary ของตน เก็บเข้าแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio)</p>

PROJECT 1: YOU & ME

Project 1C: IT Time

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ การค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต เป็นการรู้จักใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์เพื่อเปิดโลกทัศน์ของตนเอง มีทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สำคัญ คือ การใฝ่รู้ใฝ่เรียนตลอดชีวิต

- ตัวชี้วัด**
- ต 1.2 ป.6/5 พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ โกลัศตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ
 - ต 1.3 ป.6/2 เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่างๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน
 - ต 1.3 ป.6/3 พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ โกลัศตัว
 - ต 2.1 ป.6/1 ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสมตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
 - ต 3.1 ป.6/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน
 - ต 4.1 ป.6/1 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

- จุดประสงค์ของบทเรียน** เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ
1. พูด/เขียนแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำ และในการประเมินตนเองได้
 2. เขียนภาพและตารางแสดงข้อมูลต่างๆ จากกิจกรรมการสืบค้นอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมการประเมินตนเอง
 3. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียงที่เหมาะสมกับคำพูดในการแสดงละครนิทานอีสป
 4. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับนิทานอีสปจากอินเทอร์เน็ต และนำเสนอด้วยการพูดและเขียน
 5. ใช้ภาษาสื่อสารในการแสดงละครจากนิทานอีสปในห้องเรียน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษาและคำศัพท์ในนิทานอีสปที่เรียนมาใน Project นี้ และที่สืบค้นจากอินเทอร์เน็ต

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมที่ 1-3 ใน Project 1C ของ Student's Book หน้า 18
2. เครื่องคอมพิวเตอร์ และ search engine (ดูบรรณานุกรม) สืบค้นที่คำว่า Aesop's Fables เว็บไซต์ที่แนะนำคือ www.umass.edu/aesop (โปรดตรวจสอบว่ายังมีข้อมูลที่ต้องการอยู่หรือไม่ เพราะข้อมูลในเว็บไซต์มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา)
3. Activities 13-14 และ Worksheet 1.3 ของ Project 1 ใน Activity Book หน้า 16-17 และหน้า 77

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนในหน้า 173-183 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรม ข้อ 3 Think Back & Write ของ Student's Book หน้า 18 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 1: YOU & ME

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 18 กิจกรรมที่ 1. Computer Time</p> <ol style="list-style-type: none"> ศึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตสืบค้นข้อมูลเพื่อสาธิตให้นักเรียนดู หากไม่สันต์อาจขอความช่วยเหลือจากครูผู้สอนคอมพิวเตอร์ จองห้องคอมพิวเตอร์ เปิดเว็บไซต์ที่แนะนำในหัวข้อ สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ เพื่อให้แน่ใจว่ายังคงมีข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่สอนในบทเรียนนี้ (ข้อมูลในเว็บไซต์จะมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา) และเปิดดูเว็บไซต์อื่นด้วย โดยเฉพาะในกรณีที่เว็บไซต์ที่แนะนำไว้ได้เปลี่ยนแปลงไปแล้ว เลือกเว็บไซต์ที่เหมาะสมกับระดับผู้เรียน (ดูหัวข้อ ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู)
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ (5 นาที)</p>	<p>Find more information about Aesop and Aesop's Fables from CD-ROMs or the Internet. Do Activity 13 in your Activity Book.</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูพานักเรียนไปห้องคอมพิวเตอร์ แนะนำการใช้คอมพิวเตอร์หรืออาจให้ครูสอนคอมพิวเตอร์เป็นผู้แนะนำให้
<p>ขั้นฝึก (40 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนเปิดเว็บไซต์ตามที่ครูเสนอแนะและบันทึกผลการสืบค้นลงใน Activity 13 Project 1 ใน Activity Book
<p>ชั้นนำไปใช้ (10 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนรายงานผลการเปิดเว็บไซต์ที่เขียนไว้ใน Activity 13 หน้าชั้น ครูให้ความช่วยเหลือหรือตอบปัญหาที่พบ
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>ครูใช้คำถามกระตุ้นความคิดนักเรียน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนคิดว่าการสืบค้นโดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่สนุกและท้าทายหรือไม่ เพราะเหตุใด นักเรียนคิดว่าประโยชน์ของการสืบค้นโดยใช้อินเทอร์เน็ต เมื่อเปรียบเทียบกับการค้นหาทั่วไปต่างกันหรือไม่ อย่างไร
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> กิจกรรมนี้ตั้งอยู่บนสมมุติฐานที่ว่านักเรียนคุ้นเคยกับการใช้อินเทอร์เน็ตมาบ้างแล้ว จากการใช้สื่อชุดนี้ หรือจากการเรียนที่โรงเรียนหรือที่อื่นๆ แต่หากนักเรียน (หรือครู) ยังไม่คุ้นเคยกับการใช้อินเทอร์เน็ตเลย ครูควรสอนทักษะพื้นฐานตั้งแต่แรกเริ่มให้นักเรียนก่อน โดยอาจศึกษาหลักการและวิธีการอย่างง่าย ได้จากหนังสือ <i>The Internet and Young Learners</i> เขียนโดย Gordon Lewis (คู่มือครู) ซึ่งให้รายละเอียดขั้นตอนการสอนพร้อมใบงานที่ครูสามารถถ่ายสำเนาหรือใช้เป็นแนวทางสร้างใบงานให้นักเรียนทำได้ แม้ครูอาจไม่สันต์การใช้อินเทอร์เน็ตเลย แต่ถ้ามีผู้ที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตให้ได้ก็สามารถสอนได้ นอกจากนี้อาจศึกษาเรื่องการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนได้จากหนังสืออื่นๆ และเว็บไซต์ที่เสนอแนะไว้ในบรรณานุกรมท้ายคู่มือครูนี้ หลักการหนึ่งที่สำคัญในการแนะนำให้นักเรียนรู้จักใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนภาษาต่างประเทศคือ ครูควรต้องเลือกเว็บไซต์ที่เหมาะสมกับวัยและระดับภาษาของนักเรียนมาเสนอแนะให้ เพราะนักเรียนในวัยนี้ยังไม่สามารถอ่านภาษาอังกฤษยากๆ ได้ และหากเห็นตัวหนังสือเต็มหน้าจอก็ยากแต่แรกก็อาจทำให้หมดความสนใจไปโดยสิ้นเชิงได้ ครูจึงควรเลือกเว็บไซต์ที่มีภาพประกอบ น่าสนใจ

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>มีตัวหนังสือน้อย และเป็นระดับภาษาที่นักเรียนสามารถเข้าใจได้ง่าย ยังมีภาพที่เคลื่อนไหวได้ หรือมีเพลงประกอบด้วยก็จะยิ่งดี ดังเช่นในเว็บไซต์ที่เสนอแนะนี้ ซึ่งมีการสร้างสรรค์นิทานเป็นสองลักษณะคือ ฉบับดั้งเดิมและฉบับโยงสู่โลกปัจจุบัน ที่ครูอาจให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่งการทำโครงการนิทานฉบับปัจจุบันจากนิทานดั้งเดิมเรื่องอื่นๆ ได้ด้วย</p>
<p>การเตรียมตัวของครู ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน และขั้นฝึก (ปฏิบัติ นอกเวลาเรียน)</p>	<p>กิจกรรมที่ 2. Story Time</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ประสานงานกับนักเรียนในการเตรียมการแสดงละครเรื่อง The Hare and the Tortoise ทั้ง 2 ตอน และให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม แต่ละกลุ่มที่เหลือให้เลือกนิทานอีสป 1 เรื่อง ที่ชอบมากที่สุดจากการสืบค้นจากอินเทอร์เน็ตมาแสดงละคร ● ประสานงานกับนักเรียนจัดหาอุปกรณ์ในการจัดฉากและการแสดง เช่น หน้ากากรูปสัตว์ตามที่ปรากฏในเรื่อง ฉากป่า อาจใช้ต้นไม้กระดาษหรือกิ่งไม้มัดกับเก้าอี้ เป็นต้น ● บอกให้นักเรียนทราบว่าจะเป็นผู้แสดงละครเล่านิทานเรื่องที่เรียนหรือสืบค้นมาให้เพื่อนๆ และน้องๆ ชม จัดแบ่งและช่วยกันกำหนดตัวละคร ผู้กำกับ และผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ให้ทุกคนช่วยกันเขียนบทส่วนของตนแล้วนำมารวมกัน ครูดูให้ทุกคนมีหน้าที่อย่างใดอย่างหนึ่ง ● ดูแลประสานงานการฝึกซ้อมของนักเรียน หากได้มีการทำกิจกรรมเล่นบทบาทสมมุติในระหว่างการเรียนรู้และบันทึกเสียงมาบ้างแล้ว จะช่วยให้การฝึกซ้อมใช้เวลาอันน้อยลง หรือให้นักเรียนจัดการฝึกซ้อมกันเองได้ โดยนัดหมายให้ครูมาดูการซ้อมใหญ่ก่อนการแสดงให้หน่อยๆ ชม ● นัดหมายครูประจำชั้นอื่นๆ เพื่อกำหนดวันและเวลาในการแสดง แล้วให้นักเรียนส่ง e-card จากเว็บไซต์ www.plearnenglish.com ถึงเพื่อนและน้องๆ ชั้นอื่น เชิญมาชมการแสดงตามวันและเวลาดังกล่าว ● ให้นักเรียนทำ Poster Play : An Invitation ของ Project 1 ใน CD-ROM โดยให้ทำโปสเตอร์เชิญชวนคนทั่วไปมาดูการแสดงละครของนักเรียน แล้วนำไปติดตามที่ต่างๆ ในโรงเรียน
<p>ชั้นนำไปใช้ (40 นาที)</p>	<p>นักเรียนจัดการแสดงละครให้เพื่อนๆ และน้องๆ ชม</p>
<p>ขั้นสรุป (10 นาที)</p>	<p>ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียน ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนรู้สึกอย่างไรที่ได้เล่านิทานโดยแสดงบทบาทสมมุติให้เพื่อนๆ หรือน้องๆ ได้ชม เพราะเหตุใด ● ในการฝึกซ้อมและแสดงจริง นักเรียนประสบปัญหาอะไรบ้าง และจัดการแก้ไขอย่างไร
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (10 นาที) และการบ้าน</p>	<p>กิจกรรมที่ 3. Think Back & Write</p> <ul style="list-style-type: none"> ● โปรดอ่านกิจกรรมที่ 7 Think Back and Write ใน Project 1A หน้า 50-51 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยให้นักเรียนประเมินการเรียนรู้ในทุกกิจกรรมที่ผ่านมา เขียนสรุปลงใน Worksheet 1.3 ใน Activity Book ของตน โดยใช้ข้อความจาก Activities 2 และ 14 ซึ่งให้นักเรียนทำให้เสร็จเรียบร้อยในกิจกรรมนี้ก่อน เป็นแนวทาง แล้วตัด Worksheet ติดลงใน Diary ของตน เก็บเข้าแฟ้มสะสมผลงาน (portfolio)

PROJECT 1: YOU & ME

Project 1D: Look at Me

เวลา 2 ชั่วโมง

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

ตัวชี้วัด ต 1.2 ป.6/5 พุด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ โกลัสดัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ

ต 3.1 ป.6/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

ต 4.2 ป.6/1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. พุด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ ที่เรียนมาเพื่อประเมินตนเองและเพื่อนได้
2. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ จากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการเขียนในการสร้างพจนานุกรมภาพของตน (My Picture Dictionary)
3. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ ในการสร้างพจนานุกรมภาพของตน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษาและคำศัพท์ที่เรียนมาใน Project 1 นี้

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมที่ 1-3 ใน Project 1D ของ Student's Book หน้า 19
2. My Picture Dictionary Stickers ของ Project 1 ท้าย Activity Book
3. สมุดวาดเขียนสำหรับทำเป็นสมุด My Picture Dictionary (อาจใช้เล่มที่ทำใน ป.5 ได้ ถ้ามีกระดาษเหลือ)
4. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com และ www.plearnenglish.com/teacher
5. Picture Dictionary หรือพจนานุกรมภาพสำหรับเด็ก เพื่อค้นคว้า
6. นิตยสารต่างๆ เพื่อตัดภาพ กรรไกร กาว
7. กระดาษ หมุด ริบบิ้นรางวัล และสีสำหรับตกแต่งจัดแสดงภาพบุคคลและผลงานบนผนัง
8. ชิ้นงานของนักเรียนที่ทำใน Project 1 นี้
9. ภาพนักเรียนที่มีทักษะกระบวนการดีเด่น
10. Reward Stickers ท้าย Activity Book
11. กล่องหรือแฟ้มเหลือใช้ขนาดใหญ่กว่าชิ้นงานขนาดกระดาษ A4 ของนักเรียน 1 กล่องต่อ 1 คน
12. ดินสอสีหรือสีเทียน

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 173-183 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการที่นักเรียนประเมินเพื่อนในกิจกรรม Hooray! หน้า 19 ของ Student's Book และใช้แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของนักเรียน ในหน้า 180 ของคู่มือครูนี้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 1: YOU & ME

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 19 กิจกรรมที่ 1 Revision: My Picture Dictionary</p> <ul style="list-style-type: none"> ● จัดหาและ/หรือให้นักเรียนร่วมจัดหาวัสดุอุปกรณ์ในการทำ My Picture Dictionary ของตนให้เพียงพอ ● บอกนักเรียนล่วงหน้าให้นำสมุดวาดเขียนสำหรับทำ My Picture Dictionary คนละ 1 เล่มมาชั้นเรียน (อาจใช้ของ ป.5 ได้ หากมีกระดาษเหลือ)
การทบทวน (revision) (55 นาที)	<p>Use Stickers – Project 1 in your Activity Book to make your own picture dictionary.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บอกนักเรียนว่าแต่ละคนจะได้สร้างสรรค์พจนานุกรมภาพหรือ My Picture Dictionary ของตนเอง โดยจะสะสมไปเรื่อยๆ จนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในครั้งแรกนี้จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับป่า โดยใช้กระดาษหน้าคู่ (ซ้าย-ขวา) ของสมุดวาดเขียน และใช้ชื่อหัวข้อว่า THE FOREST 2. ให้นักเรียนดู Stickers – Project 1 ใน Activity Book ซึ่งมีคำ ข้อความ และภาพสติ๊กเกอร์ และคิดออกแบบหน้าคู่ใน My Picture Dictionary หัวข้อ THE FOREST โดยใช้สติ๊กเกอร์คำ ข้อความ และภาพเหล่านี้ 3. ให้นักเรียนดูภาพต้นไม้ สะพาน จระเข้ ช้าง งูเหลือม ภูเขาเตี้ยๆ และแม่น้ำ แล้วจินตนาการว่าจะนำไปติดในสมุดให้ได้บรรยายภาพของป่าใหญ่ที่มีสัตว์ในอากาศปฏิกิริยาที่เห็นอย่างไร หลังจากติดสติ๊กเกอร์ภาพเหล่านี้แล้วให้ติดหรือเขียนคำศัพท์ที่กำกับภาพด้วย คำศัพท์ของภาพใดที่ยังไม่ได้เรียนให้ค้นหาจาก Picture Dictionary หรือพจนานุกรมอื่นๆ 4. ให้นักเรียนดูคำต่างๆ ที่ให้มา คำใดยังไม่มียภาพประกอบให้เปิดพจนานุกรมภาพหรือสารานุกรมภาพเพื่อดูภาพของสิ่งนั้นๆ และวาดลงในสมุดในฉากป่าของตน พร้อมติดสติ๊กเกอร์คำศัพท์ที่คู่กันกำกับภาพ 5. นักเรียนอาจตัดภาพหรือคำศัพท์ประกอบที่หาได้จากนิตยสารหรือสิ่งพิมพ์อื่นๆ มาติดลงในฉากป่าของตนแทนการวาดหรือเขียนเอง หรืออาจหามาเพิ่มเติมจากที่วาด 6. บอกนักเรียนว่าก่อนติดภาพหรือคำต่างๆ ที่ค้นคว้ามาลงในสมุดภาพของตน ให้นักเรียนนำภาพหรือคำนั้นๆ มาตรวจสอบความถูกต้องกับครูก่อน ครูเดินชี้แนะและให้ความช่วยเหลือตามความเหมาะสม
ขั้นสรุป (5 นาที)	<p>ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียน และนำการอภิปรายต่อไปนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนรู้สึกอย่างไรที่สามารถหาคำตอบที่ต้องการได้ด้วยตนเอง 2. นักเรียนใช้วิธีตรวจสอบความถูกต้องของสิ่งที่ค้นคว้าอย่างไร 3. นักเรียนได้มีโอกาสแบ่งปันความรู้จากการค้นคว้ากับเพื่อนๆ บ้างหรือไม่อย่างไร 4. นักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจในงานที่ทำเสร็จมากน้อยเพียงใด ประสบปัญหาอะไรบ้าง แก้ไขอย่างไร
การบ้าน	<ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนตรวจสอบ Picture Dictionary ของตนกับ Picture Dictionary ในเว็บไซต์ www.pearlenglish.com และเล่น Dictionary Game กับ Jigsaw Game

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● การค้นคว้าจากพจนานุกรมหรือสื่อการเรียนรู้อื่น นับเป็นทักษะที่ครูควรส่งเสริมและสนับสนุน เพราะเป็นการฝึกให้นักเรียนได้พัฒนาตนเอง และฝึกกลยุทธ์การเป็นผู้เรียนที่พึ่งพาตนเองได้ โดยเฉพาะในการเรียนภาษาต่างประเทศ ดังนั้นโรงเรียนควรมีพจนานุกรมเพียงพอให้นักเรียนได้ใช้ ค้นคว้าในการทำกิจกรรมในห้องเรียน ทั้งพจนานุกรมอังกฤษ-ไทย พจนานุกรมอังกฤษ-อังกฤษ หรือพจนานุกรมภาพ (Picture Dictionary) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนในระดับนี้สามารถใช้ภาพประกอบ หรือสังเกตตัวอักษรเปรียบเทียบกับคำศัพท์ที่ต้องการหาความหมายได้ นับเป็นวิธีหนึ่งในการฝึกทักษะการอ่านด้วยเช่นกัน ● การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ผลิตชิ้นงานเป็น My Picture Dictionary ของตนเอง เป็นการสร้างนิสัยการเป็นผู้ผลิตมากกว่าผู้บริโภค และผู้เรียนยังสามารถใช้ชิ้นงานนี้ไปเป็นประโยชน์ในการเรียนภาษาอังกฤษของตนต่อไป ● ดูบรรณานุกรมสำหรับ Picture Dictionary ที่อาจใช้ค้นคว้าในกิจกรรมนี้
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2. Hooray!</p> <ul style="list-style-type: none"> ● เตรียมริบบิ้นรางวัลให้บุคคลและชิ้นงานดีเด่น พร้อมติดภาพบุคคลและชิ้นงานบนผนัง
การให้รางวัล (reward) (20 นาที)	<p>Vote for Best Actor, Best Actress, Best Costume Designer, and Best Director.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูทบทวนเกณฑ์การเลือกผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นตามที่เคยตกลงกันไว้ที่ละด้าน (เช่น Best Actor/Actress, Best Costume Designer, Best Director ดูหน้า 51) 2. ในกลุ่ม 5-7 คน ให้นิยามนักเรียนปรึกษากันโดยใช้เกณฑ์ในข้อ 1 เลือกเสนอชื่อเพื่อน 1 คนในกลุ่มเป็นตัวแทนเข้าประกวดทักษะกระบวนการด้านนี้ 3. นักเรียนทั้งชั้นร่วมตัดสิน (โดยการยกมือและครูนับจำนวนหรือใช้วิธีอื่นๆ ที่ครูเห็นเหมาะสม)ว่าจะให้ตัวแทนจากกลุ่มใดได้รับรางวัลที่ 1-2-3 หรือชมเชย ตามลำดับ นักเรียนจากทุกกลุ่มควรจะได้รับรางวัลใดรางวัลหนึ่ง บางรางวัลอาจมีมากกว่า 1 คนได้ ถ้าคะแนนเท่ากัน) 4. ครูและนักเรียนช่วยกันติดภาพบุคคลและชิ้นงานดีเด่นบนผนังพร้อมริบบิ้นรางวัล จากนั้นปรบมือหรือร้องเพลงแสดงความยินดีให้กับทุกคนที่ได้ทำ Project 1 สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี
ขั้นสรุป (10 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 5. ครูและนักเรียนสัมภาษณ์ผู้ได้รับรางวัลว่ามีวิธีปฏิบัติตนและวิธีทำงานอย่างไรจึงได้รับรางวัล 6. ครูถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียน ต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> ● การตัดสินเลือกเพื่อนที่มีทักษะกระบวนการดีเด่น (Best Actor/Actress, Best Costume Designer และ Best Director) นั้นยากหรือง่าย เพราะอะไร ● การตัดสินเลือกชิ้นงานดีเด่นประเภทต่างๆ นั้นยากหรือง่าย ชิ้นงานประเภทใด (เช่น สีสวยสะดุดตาที่สุด สื่อความหมายที่สุด แปลกที่สุด ฯลฯ) เลือกง่ายที่สุด หรือยากที่สุด เพราะอะไร นักเรียนใช้เกณฑ์อะไรในการตัดสิน

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ol style="list-style-type: none"> 1. การกำหนดเกณฑ์การทำกิจกรรมหรือชิ้นงานร่วมกับนักเรียนก่อนการลงมือทำกิจกรรมหรืองานนั้นๆ เป็นการฝึกให้นักเรียนทำงานอย่างมีเป้าหมายและมีหลักการ สามารถประเมินงานทั้งของตนเองและผู้อื่นอย่างมีเหตุผลเป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้น 2. การพูดคุยกับนักเรียนในหัวข้อ ขั้นสรุป จะช่วยส่งเสริมทักษะการสังเกตและวิเคราะห์หาเหตุผล และการใช้คำถามกระตุ้นชี้แนะจะช่วยให้เด็กได้คิดและค้นเคยกกับการคิดในลักษณะนี้ และพัฒนาการคิดขึ้นไปเรื่อยๆ 3. การแสดงความยินดีต่อทุกคนเมื่อทำชิ้นงานเสร็จไปส่วนหนึ่ง (จบ Project 1 ด้วยดีพร้อมผลงาน) และการให้โอกาสหลายคนได้รับรางวัล เป็นการฝึกการรู้จักให้รางวัล และให้กำลังใจตนเองและผู้อื่น และเห็นคุณค่าในตนเอง 4. ครูควรใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้ แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญ และแบบประเมินชิ้นงาน (ดูตัวอย่างในภาคผนวกท้ายคู่มือครูนี้) ทำการประเมินพัฒนาการของนักเรียน และใช้แบบประเมินและพัฒนาการสอนของครูบันทึกข้อมูลการสอนของครูเองเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนต่อไป
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 3. Make: 'My English Portfolio'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูบอกนักเรียนล่วงหน้าให้เตรียมหากล่องหรือแฟ้มขนาดใหญ่มาคนละ 1 คน/ถุง/แฟ้ม (ครูอาจต้องเตรียมเพื่อนนักเรียนที่หาไม่ได้ หรือหากบางคนหาได้มากกว่า 1 ชิ้นก็ให้นำมาเพื่อเพื่อน)
การทำแฟ้มสะสมผลงาน (portfolio) (20 นาที)	<p>Use a bag, a file, or a box to make your portfolio.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูบอกนักเรียนให้ตกแต่งกล่อง ถุง หรือแฟ้มที่นำมาเพื่อใช้เป็น My English Portfolio จัดเก็บชิ้นงานต่างๆ ที่ทำแล้วและจะทำต่อไป โดยให้มีชื่อภาษาอังกฤษของนักเรียนแต่ละคนที่กล่องของตนด้วย 2. เมื่อตกแต่งกล่อง ถุง หรือแฟ้มเสร็จแล้ว ให้นำชิ้นงานที่ทำไว้ เช่น Diary, My Picture Dictionary หรือภาพจากการแสดงละครเก็บเข้ากล่อง/ถุง/แฟ้ม 3. ติดป้ายแยกประเภทงาน และเพิ่มประเภทขึ้นเมื่อมีชิ้นงานที่หลากหลายขึ้น เช่น Diary, My Picture Dictionary ฯลฯ 4. จัดวางกล่องเรียงตามลำดับตัวอักษรชื่อภาษาอังกฤษของนักเรียนไว้ที่ด้านหนึ่งของห้องที่นักเรียนจะหยิบใช้ได้สะดวก 5. เมื่อได้ชิ้นงานเพิ่มมากขึ้นในตอนปลายภาคเรียน ครูอาจจัดให้นักเรียนคัดแยกชิ้นงานที่ต้องการเก็บเป็น 'Work I want to keep' เพื่อคัดแยกชิ้นงานที่ต้องการนำมาเป็น Show Case Portfolio ต่อไป 6. ให้นักเรียนเขียนย้อนคิดไตร่ตรอง (reflection) ว่าทำไมจึงเลือกเก็บชิ้นงานนั้นๆ
ขั้นสรุป (10 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 7. ครูถามนักเรียนว่า การมีกล่อง ถุง หรือแฟ้มจัดเก็บงานมีประโยชน์ต่อนักเรียนอย่างไร 8. จัดประกวดการประดิษฐ์และจัดระบบกล่องหรือแฟ้มจัดเก็บงาน

PROJECT 1: YOU & ME

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรมนี้มุ่งสร้างนิสัยและทักษะในการแยกประเภทและจัดเก็บงานให้เป็นระบบ ซึ่งครูอาจต้องช่วยเหลือและชี้แนะมาก เพราะนักเรียนอาจยังไม่คุ้นเคย แต่ควรให้นักเรียนมีบทบาทหลักในการสร้างกล่อง ถุง หรือแฟ้มของตนเอง และรู้ว่าทำอะไร เพื่ออะไร ● การประดิษฐ์กล่อง ถุง หรือแฟ้มเก็บงานจากของเหลือใช้ จะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดสร้างสรรค์ และเห็นคุณค่าของชิ้นงานที่สร้างขึ้นเองมากกว่าการจัดหาหรือซื้อสิ่งที่ทำสำเร็จแล้ว และยังเป็นการประหยัดอีกด้วย ● การจัดเก็บชิ้นงานให้เป็นระบบนี้จะมีต่อเนื่องไปตลอดปีการศึกษา ซึ่งจะนำไปสู่ระบบแฟ้มสะสมผลงานอย่างสมบูรณ์ รวมทั้งการคัดเลือกชิ้นงานดีเด่นที่เป็นตัวแทนแห่งตน ซึ่งจะเป็นการประเมินความก้าวหน้าของนักเรียนและใช้เป็นส่วนหนึ่งของการรายงานผลต่อผู้ปกครองในตอนปลายปี อีกทั้งยังสามารถทำเป็นผลงานแสดงในงานวันพบผู้ปกครองด้วย ประการสำคัญคือเป็นเทคนิคส่งเสริมให้นักเรียนให้รู้ถึงความเป็นเจ้าของ (ownership) จากกระบวนการเรียนของตน เพราะได้เห็นผลงานและพัฒนาการของตนทำให้เกิดความภาคภูมิใจในความเป็นเจ้าของชิ้นงานนั้นๆ

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

แผนการสอน Project 2: Food & Health

Project 2A: A Fruit Poster

เวลา 5 ชั่วโมง

สาระสำคัญ	การสื่อสารเกี่ยวกับการทำกิจกรรมและการรับประทานอาหารที่ทำให้มีสุขภาพดี เป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด	ต 1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน ต 1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน ต 1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน ต 1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟัง และอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า ต 1.2 ป.6/1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ต 1.2 ป.6/2 ใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และให้คำแนะนำ ต 1.3 ป.6/1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว ต 1.3 ป.6/2 เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่างๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน ต 2.2 ป.6/1 บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

จุดประสงค์ของบทเรียน	เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ
	1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำในการเล่นเกมน และในการร้องเพลงได้ 2. อ่านออกเสียงข้อความในบทอ่านเกี่ยวกับอาหารและสุขภาพถูกต้องตามหลักการอ่าน 3. เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายในบทเรียน ในแบบฝึกหัด และในซีดีรอม/เว็บไซต์ได้ 4. บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านข้อความเกี่ยวกับอาหารและสุขภาพได้ 5. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคลในการเล่นเกมนได้ 6. ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการทำกิจกรรมและการรับประทานอาหารที่ทำให้มีสุขภาพดีได้ 7. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคลในการเล่นเกมนได้ 8. เขียนภาพโปสเตอร์แสดงข้อมูลเกี่ยวกับผักผลไม้ที่มีประโยชน์ได้ 9. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทยได้ในกิจกรรม Grammar Chat และ The Music of English

สาระการเรียนรู้เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- How often do you (exercise)?
Once (a week).
Twice (a day).
Less than(an hour a day).
More than (five hours a week).
- You should (exercise) more.
- You should (eat) less.
- You should (eat) less (sweets).
- I (exercise) more than (five hours a week).

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

- I (exercise) less than (five hours a week).
- You have (a cold/diarrhoea/constipation).
- (Papaya) is rich in (vitamin A, vitamin C, and iron).

คำศัพท์

- คำนาม (noun) : pill, bill, health, fruit, vegetable, gum, cold, cough, diarrhoea, constipation, skin, vitamin, papaya, mango, guava, tamarind, lime, iron, calcium
- คำกริยา (verb) : exercise, sleep, cough, bleed, fight against, take a shower
- คำคุณศัพท์ (adjective) : sick, healthy, better, rich, perfect, slim, smooth, strong, high, every
- คำกริยาวิเศษณ์ (adverb) : once, twice, never

สำนวนภาษา

- Congratulations!
- Beat the heat.
- Stay cool.

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมที่ 1-9 ใน Project 2A ของ Student's Book หน้า 20-29
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 1-7 ของ Project 2 และ Worksheets 2.1-2.2 ใน Activity Book หน้า 18-24 และหน้า 79 และ 81
5. พจนานุกรมอังกฤษ-ไทย จำนวนเพียงพอสำหรับนักเรียนใช้ตรวจสอบความหมายของคำ
6. ถุง 1 ใบ สำหรับใส่กระดาษขนาด 2 ซม. x 10 ซม. จำนวน 10-15 ชิ้น
7. กระดาษสำหรับทำโปสเตอร์ 1 แผ่นต่อนักเรียน 1 คน
8. ดินสอ ยางลบ ดินสอสี หรือสีอื่นๆ ฟองน้ำสำหรับชุบสี
9. ผักหรือผลไม้ที่นักเรียนเลือกใช้ทำโปสเตอร์

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 173-183 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรม ข้อ 9 Think Back & Write ของ Student's Book หน้า 29 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 20-21 กิจกรรมที่ 1. Sing 'Miss Polly Had a Dolly'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD track 1.40 ฟังและดู CD-ROM เพลง Miss Polly Had a Dolly ได้หัวข้อ Songs/Chants ใน Project 2 และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำการสอนเพลง โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 34-35 ของคู่มือครูนี้ ● เตรียมพจนานุกรมอังกฤษ-ไทย จำนวนเพียงพอสำหรับนักเรียนใช้ตรวจสอบความหมายของคำ ● เตรียมคิดทำทางประกอบการร้องเพลงให้เหมาะสมตามความหมายของเนื้อเพลง
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่า นักเรียนเคยไม่สบายหรือไม่ ป่วยเป็นอะไร สาเหตุเกิดจากอะไร ทำอย่างไรเมื่อป่วย และนักเรียนเคยเล่นเป็นหมอกับคนไข้หรือไม่ ถ้าเคย ชอบหรือไม่ เพราะเหตุใด 2. ครูบอกนักเรียนว่าจะได้ฟังเพลงที่สมมุติว่าเด็กคนหนึ่งเป็นหมอ ส่วนเด็กอีกคนหนึ่งมีตุ๊กตาที่สมมุติว่าป่วยเป็นไข้
ชั้นนำเสนอ (25 นาที)	<p>(A) Guess the meanings of the sentences (1 - 8). Match them to the pictures (a - h).</p> <p>3. ครูให้นักเรียนดูภาพ a - h ที่ละกันอยู่ แล้วให้นักเรียนจับคู่ภาพกับประโยค 1 - 8</p> <p>เฉลยกิจกรรมข้อ (A)</p> <p>1 = b, 2 = c, 3 = e, 4 = h, 5 = a, 6 = f, 7 = d, 8 = g</p> <p>(B) Check the meanings of these words with a dictionary :</p> <p>dolly, sick, knock, rat-a-tat-tat, pill, bill.</p> <p>4. ครูให้นักเรียนตรวจสอบความหมายของคำศัพท์ใหม่ในเนื้อเพลงจากพจนานุกรม (dolly = คำเรียกเล่นๆ ของคำว่า doll คือ ตุ๊กตา, sick = ป่วย knock = เคาะ rat-a-tat-tat = เสียงเคาะประตู pill = ยาเม็ด, bill = ใบแจ้งราคา)</p> <p>(C) What's the matter with the doll? Guess.</p> <p>5. สำหรับคำถามข้อ (C) What's the matter with the doll? Guess. นั้น ให้นักเรียนรู้จักจินตนาการ เค้าจากภาพประกอบ โดยอาจตอบว่าตุ๊กตาแขนหักเพราะตกต้นไม้ ตกเก้าอี้ ฯลฯ ในบทเพลงนี้เป็นเหมือนการเล่นเป็นหมอกับคนไข้ของเด็กๆ (ความจริงตุ๊กตาไม่มีชีวิต ป่วยไม่ได้ แต่เด็กๆ อาจเล่นตุ๊กตาจนตุ๊กตาแขนหลุดหรือหักได้ จึงเปรียบได้ว่า 'ป่วย')</p>
ขั้นฝึกและชั้นนำไปใช้ (30 นาที)	<p>(D) Sing and act it out.</p> <p>6. ครูสอนเพลง Miss Polly Had a Dolly โดยปฏิบัติตามคำแนะนำการสอนเพลง โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 34-35 ของคู่มือครูนี้ และให้ไปร้องเพลงทบทวนใน CD-ROM เป็นการบ้านด้วย</p>
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2. The Music of English: Sound and Spelling</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูตัดกระดาษขนาด 2 ซม. x 10 ซม. จำนวน 10-15 ชิ้น เขียนคำศัพท์ที่ลงท้ายด้วย -k หรือ -ck (ดูตัวอย่างใน Student's Book หน้า 22) 1 คำต่อ 1 ชิ้น ● ครูเตรียมถุง 1 ใบ สำหรับใส่ชิ้นกระดาษคำศัพท์ข้างต้น ● ครูฟัง CD tracks 1.41-1.46 เพื่อเตรียมนักเรียนออกเสียงคำศัพท์ให้เหมือน โดยเฉพาะเสียง /k/ ท้ายคำ

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นฝึก (15 นาที)</p>	<p>(A) Look at the spelling of the sound /k/ at the end of these words. Then listen and repeat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่าอักษร k ออกเสียงอย่างไร และบอกนักเรียนว่าคำที่ลงท้ายด้วยเสียงนี้อาจสะกดด้วย k หรือ ck ก็ได้ 2. ให้นักเรียนสังเกตตัวสะกดท้ายคำในทั้ง 3 แถว ซึ่งมีกรอบสีต่างกัน เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถหาเหตุผลของความแตกต่างในการสะกดเสียง /k/ ท้ายคำได้ในข้อ (B) ต่อไป 3. ให้นักเรียนลองอ่านออกเสียงคำแต่ละคำ แล้วตรวจสอบความถูกต้องจากซีดี และพูดตาม พยายามให้ออกเสียง /k/ ให้ชัดเจน และสรุปว่าเสียง /k/ นั้น ในการสะกดคำ บางคำอาจสะกดด้วย '-ck' ในขณะที่บางคำอาจสะกดด้วย '-k' <p>(B) Chat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. ให้นักเรียนช่วยกันหาคำตอบให้คำถาม When do we write '-ck' or '-k' at the end of a word? โดยสังเกตจากตัวอักษรในกรอบสีต่างๆ กัน ซึ่งมีรูปแบบที่ต่างกัน ให้นักเรียนช่วยกันสรุปเป็นกฎคำตอบคือ <ol style="list-style-type: none"> ก. คำที่ลงท้ายด้วยเสียง /k/ จะสะกดด้วย '-ck' เมื่อเป็นคำพยางค์เดียวและมีสระเสียงสั้นอยู่หน้าเสียง /k/ นั้น เช่น sick ข. คำที่ลงท้ายด้วยเสียง /k/ จะสะกดด้วย '-k' เมื่อเป็นคำพยางค์เดียวที่มีสระเสียงสั้นหนึ่งตัวและมีพยัญชนะ l, r, s หรือ n อยู่หน้าเสียง /k/ หรือมีสระสองตัวอยู่หน้าเสียง /k/ เช่น milk และ look เป็นต้น
<p>ชั้นนำไปใช้ (13 นาที)</p>	<p>(C) Play a spelling game. Teacher puts 10-15 '-ck' and '-k' words in a bag.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. ให้นักเรียนเล่นเกมสะกดคำ โดยครูนำคำที่สะกดลงท้ายด้วย '-ck' หรือ '-k' ที่นักเรียนเรียนมาแล้วประมาณ 10-15 คำ เป็นบัตรคำใส่ลงในถุงกระดาษ <p>Student picks a word from the bag.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. ให้นักเรียน 1 คนออกมาหน้าชั้น หยิบบัตรคำ 1 ใบ จากถุง <p>Act out the word for other students to guess and spell.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. ให้นักเรียนอ่านคำบนบัตรในใจ แล้วแสดงท่าทางบอกใบ้ความหมายของคำนั้นให้เพื่อนๆ ทายว่าเป็นคำอะไรและสะกดคำนั้น
<p>ชั้นสรุป (2 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 8. ครูถามนักเรียนว่าเสียง /k/ นี้ตรงกับเสียงอักษรตัวใดในภาษาไทย (คำตอบคือ อักษร ข/ค/ฃ) และอักษรตัวนั้น เมื่อใช้เป็นตัวสะกดท้ายคำ ออกเสียงอย่างไร เช่น คำว่า เลข นาค เมฆ (คำตอบคือ ออกเสียงโดยไม่พ่นลมท้ายเสียงนั้น จึงต่างจากการออกเสียง /k/ ท้ายคำอย่างในภาษาอังกฤษ) 9. ครูถามนักเรียนว่าในการเล่นเกมนักเรียนบอกใบ้คำได้ได้ง่าย และคำได้ไต่ยาก เพราะเหตุใด

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน																
<p>การบ้าน</p>	<p>Ⓒ Do Activity 1 in your Activity Book.</p> <p>10. ให้นักเรียนทำ Activity 1 Project 2 ใน Activity Book เป็นการบ้าน</p> <p>เฉลย Activity 1</p> <table border="0"> <tr> <td>1. sick,</td> <td>2. book,</td> <td>3. desk,</td> <td>4. blackboard,</td> </tr> <tr> <td>5. socks,</td> <td>6. milk,</td> <td>7. cook,</td> <td>8. duck,</td> </tr> <tr> <td>9. week,</td> <td>10. clock,</td> <td>11. back,</td> <td>12. talk,</td> </tr> <tr> <td>13. bank,</td> <td>14. Come quick.</td> <td>15. park</td> <td></td> </tr> </table> <p>11. ให้นักเรียนเล่นเกม Spelling Bee (1) ของ Project 2 ใน CD-ROM หรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com</p>	1. sick,	2. book,	3. desk,	4. blackboard,	5. socks,	6. milk,	7. cook,	8. duck,	9. week,	10. clock,	11. back,	12. talk,	13. bank,	14. Come quick.	15. park	
1. sick,	2. book,	3. desk,	4. blackboard,														
5. socks,	6. milk,	7. cook,	8. duck,														
9. week,	10. clock,	11. back,	12. talk,														
13. bank,	14. Come quick.	15. park															
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ในการเล่นเกมสะกดคำ เพื่อให้ตื่นเต้นสนุกสนานขึ้น อาจแบ่งนักเรียนเป็น 2 ทีม ให้แข่งขันกันและให้คะแนน เช่น ตัวแทนจากทีม A เป็นผู้หยิบบัตรคำและทำท่าบอกใบ้ให้ทีม B ทายและสะกดคำ ถ้าถูกต้องทีม B ก็จะได้คะแนน จากนั้นสลับกันให้ทีม B บอกใบ้ ทีม A ทายบ้าง ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ ● คำที่เป็นคำกริยาหรือคำนามที่เป็นสิ่งของชัดเจนจะบอกใบ้ได้ง่าย โดยนักเรียนอาจชี้ไปที่สิ่งนั้นหากมีอยู่ในห้องเรียน หรือทำท่าแสดงลักษณะของสิ่งนั้น แต่คำที่เป็นนามธรรม เช่น week หรือสิ่งของ เช่น milk และสถานที่ เช่น park อาจบอกใบ้ได้ยาก ครูอาจให้คะแนนความยากง่ายตามแต่จะเห็นเหมาะสม หากเล่นเกมโดยใช้กิจกรรมแข่งขัน รวมทั้งอาจกำหนดเวลาในการทายแต่ละรอบให้กิจกรรมคงความเร็วและน่าสนใจไว้ หรืออาจเขียนคำทั้งหมดในถุงขึ้นกระดาษเพื่อช่วยให้เกมง่ายขึ้น และตรวจสอบว่านักเรียนรู้ความหมายของคำก่อนเล่นเกม 																
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>กิจกรรมที่ 3. The Music of English : Sound and Spelling</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูตัดกระดาษขนาด 2 ซม. x 10 ซม. จำนวน 10-15 ชิ้น เขียนคำศัพท์ที่ลงท้ายด้วย -l หรือ -ll (ดูตัวอย่างใน Student's Book หน้า 23) 1 คำ ต่อ 1 ชิ้น ● ครูเตรียมถุง 1 ใบ สำหรับใส่ชิ้นกระดาษคำศัพท์ข้างต้น ● ครูฟัง CD tracks 1.47-1.50 เพื่อเตรียมนักเรียนออกเสียงคำศัพท์ให้เหมือนโดยเฉพาะเสียง // ท้ายคำ 																
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ ชั้นนำสรุป (30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 2 The Music of English ข้างต้น โดยในกิจกรรมนี้เป็นเรื่องของเสียง // เมื่อปรากฏในคำอาจสะกดด้วย '-ll' หรือ '-l' และมีเฉลยของข้อ Ⓑ และ Activities 2-3 Project 2 ใน Activity Book ดังนี้</p> <p>เฉลย Ⓑ Chat.</p> <p>คำตอบคือ ก. คำที่ลงท้ายด้วยเสียง // จะสะกดด้วย '-ll' เป็นส่วนใหญ่เมื่อเป็นคำพยางค์เดียวและมีตัวอักษรที่เป็นสระหนึ่งตัวอยู่หน้าเสียง // นั้น เช่น doll ทั้งนี้มีคำที่ไม่เข้ากฎนี้ เช่น pal, gal แต่มีเป็นส่วนน้อย . คำที่ลงท้ายด้วยเสียง // จะสะกดด้วย '-l' เมื่อเป็นคำพยางค์เดียวที่มีสระสองตัวอยู่หน้าเสียง // นั้น เช่น meal</p>																

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>การบ้าน</p>	<p>เฉลย Activity 2</p> <p>1. doll, 2. wheel, 3. eel, 4. pill, 5. heel, 6. snail, 7. smell, 8. peel, 9. bell, 10. seal, 11. hill, 12. ball, 13. tall, 14. bill, 15. meal</p> <p>เฉลย Activity 3</p> <p>ดูเนื้อเพลง Miss Polly Had a Dolly ใน Student's Book หน้า 20-21</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนเล่นเกม Spelling Bee (2) และ Dolphin Game ของ Project 2 ใน CD-ROM หรือเว็บไซต์
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>กิจกรรมที่ 4. Chat & Match: Are You Healthy?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังและดู เรื่อง Chat & Match : Are You Healthy? ได้หัวข้อ Stories ใน Project 2 ใน CD-ROM หรือเว็บไซต์ และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำ การสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM หรือเว็บไซต์ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้ ● เตรียมพจนานุกรมอังกฤษ-ไทย จำนวนเพียงพอสำหรับนักเรียนใช้ตรวจสอบความหมายของคำ
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ และขั้นฝึก (10 นาที)</p>	<p>(A) Read the answers ① - ⑥ to the question below. Match them to their meanings in Thai (a - f). Check with your dictionary.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนอ่านคำถาม How often do you exercise? ตรวจสอบว่านักเรียนเข้าใจความหมายว่าในภาพครูถามนักเรียนทั้งหลายว่านักเรียนออกกำลังกายบ่อยเพียงใด 2. ให้นักเรียนจับคู่ข้อความ ① - ⑥ กับความหมายของข้อความนั้นในภาษาไทย a - f โดยทำเป็นงานเดี่ยวก่อน แล้วเปรียบเทียบคำตอบกับเพื่อนเป็นคู่ บอกเหตุผลประกอบคำตอบของกันและกัน และเลือกคำตอบที่เหมาะสมที่สุด หากข้อใดตอบต่างกัน เสร็จแล้วเปรียบเทียบคำตอบพร้อมเหตุผลเช่นนี้อีกครั้งกับอีกคู่หนึ่ง จนทุกคนเห็นพ้องต้องกัน ตรวจสอบความหมายของคำที่ไม่แน่ใจจากพจนานุกรม 3. ครูเฉลยโดยขอคำตอบจากนักเรียนและตรวจสอบความเข้าใจความหมายของคำศัพท์และสำนวนใหม่ไปพร้อมๆ กัน <p>เฉลย 1 = d, 2 = a, 3 = f, 4 = e, 5 = c, 6 = b</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. พูดคุยกับนักเรียนว่าในความเป็นจริงของนักเรียนในชั้นเรียน นักเรียนออกกำลังกายบ่อยเพียงใด ให้นักเรียนตอบโดยพยายามใช้แนวคำตอบภาษาอังกฤษในข้อ ① - ⑥
<p>ชั้นนำไปใช้ (30 นาที)</p>	<p>(B) Are you healthy? Answer the following questions. Choose a, b, or c. Check your choices on page 26. และ</p> <p>(C) Count how many a's, b's, and c's you have in (B)</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. ครูสอนบทอ่าน Are You Healthy? โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ การสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM หรือเว็บไซต์ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน								
ขั้นสรุป (5 นาที)	<p>6. ครูพูดคุยกับนักเรียนในประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนคิดว่าคำวิเคราะห์สุขภาพในข้อ C ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวนักเรียนเองเพียงใด ● นักเรียนต้องการปรับปรุงสุขภาพของตนเองในเรื่องใดบ้างหรือไม่ เพราะเหตุใด ● เพื่อนคนใดตอบข้อ c มากที่สุด แสดงว่าเป็นผู้ที่มีสุขภาพดี ให้นักเรียนสัมภาษณ์เพื่อนคนนั้นในแต่ละเรื่องจากข้อ 1-8 ให้ละเอียดขึ้น 								
การบ้าน	<p>④ Do Activity 4 in your Activity Book.</p> <p>7. ให้นักเรียนทำ Activity 4 Project 2 ใน Activity Book เป็นการบ้าน</p> <p>เฉลย Activity 4</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>1. เธอออกกำลังกายบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. น้อยกว่าหนึ่งชั่วโมงต่อสัปดาห์</p> <p>ข. ห้าชั่วโมงต่อสัปดาห์</p> <p>ค. มากกว่าห้าชั่วโมงต่อสัปดาห์</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>2. เธอนอนนานแค่ไหน</p> <p>ก. น้อยกว่าหกชั่วโมงต่อคืน</p> <p>ข. แปดชั่วโมงต่อคืน</p> <p>ค. สิบชั่วโมงต่อคืน</p> </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>3. เธอแปรงฟันบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. วันละครั้ง</p> <p>ข. วันละสองครั้ง</p> <p>ค. วันละสามครั้ง</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>4. เธอสระผมบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. สัปดาห์ละครั้ง</p> <p>ข. สัปดาห์ละสองครั้ง</p> <p>ค. ทุกวัน</p> </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>5. เธออาบน้ำบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. สัปดาห์ละสี่ครั้ง</p> <p>ข. วันละครั้ง</p> <p>ค. วันละสองครั้ง</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>6. เธอดูโทรทัศน์บ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. มากกว่าสามชั่วโมงต่อวัน</p> <p>ข. สองชั่วโมงต่อวัน</p> <p>ค. วันละหนึ่งชั่วโมง</p> </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>7. เธอกินขนมหวานบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. วันละหกครั้ง</p> <p>ข. วันละสามครั้ง</p> <p>ค. น้อยกว่าวันละหนึ่งครั้ง</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>8. เธอกินผลไม้และผักบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. ไม่เคยเลย</p> <p>ข. สัปดาห์ละครั้ง</p> <p>ค. ทุกวัน</p> </td> </tr> </table>	<p>1. เธอออกกำลังกายบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. น้อยกว่าหนึ่งชั่วโมงต่อสัปดาห์</p> <p>ข. ห้าชั่วโมงต่อสัปดาห์</p> <p>ค. มากกว่าห้าชั่วโมงต่อสัปดาห์</p>	<p>2. เธอนอนนานแค่ไหน</p> <p>ก. น้อยกว่าหกชั่วโมงต่อคืน</p> <p>ข. แปดชั่วโมงต่อคืน</p> <p>ค. สิบชั่วโมงต่อคืน</p>	<p>3. เธอแปรงฟันบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. วันละครั้ง</p> <p>ข. วันละสองครั้ง</p> <p>ค. วันละสามครั้ง</p>	<p>4. เธอสระผมบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. สัปดาห์ละครั้ง</p> <p>ข. สัปดาห์ละสองครั้ง</p> <p>ค. ทุกวัน</p>	<p>5. เธออาบน้ำบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. สัปดาห์ละสี่ครั้ง</p> <p>ข. วันละครั้ง</p> <p>ค. วันละสองครั้ง</p>	<p>6. เธอดูโทรทัศน์บ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. มากกว่าสามชั่วโมงต่อวัน</p> <p>ข. สองชั่วโมงต่อวัน</p> <p>ค. วันละหนึ่งชั่วโมง</p>	<p>7. เธอกินขนมหวานบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. วันละหกครั้ง</p> <p>ข. วันละสามครั้ง</p> <p>ค. น้อยกว่าวันละหนึ่งครั้ง</p>	<p>8. เธอกินผลไม้และผักบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. ไม่เคยเลย</p> <p>ข. สัปดาห์ละครั้ง</p> <p>ค. ทุกวัน</p>
<p>1. เธอออกกำลังกายบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. น้อยกว่าหนึ่งชั่วโมงต่อสัปดาห์</p> <p>ข. ห้าชั่วโมงต่อสัปดาห์</p> <p>ค. มากกว่าห้าชั่วโมงต่อสัปดาห์</p>	<p>2. เธอนอนนานแค่ไหน</p> <p>ก. น้อยกว่าหกชั่วโมงต่อคืน</p> <p>ข. แปดชั่วโมงต่อคืน</p> <p>ค. สิบชั่วโมงต่อคืน</p>								
<p>3. เธอแปรงฟันบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. วันละครั้ง</p> <p>ข. วันละสองครั้ง</p> <p>ค. วันละสามครั้ง</p>	<p>4. เธอสระผมบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. สัปดาห์ละครั้ง</p> <p>ข. สัปดาห์ละสองครั้ง</p> <p>ค. ทุกวัน</p>								
<p>5. เธออาบน้ำบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. สัปดาห์ละสี่ครั้ง</p> <p>ข. วันละครั้ง</p> <p>ค. วันละสองครั้ง</p>	<p>6. เธอดูโทรทัศน์บ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. มากกว่าสามชั่วโมงต่อวัน</p> <p>ข. สองชั่วโมงต่อวัน</p> <p>ค. วันละหนึ่งชั่วโมง</p>								
<p>7. เธอกินขนมหวานบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. วันละหกครั้ง</p> <p>ข. วันละสามครั้ง</p> <p>ค. น้อยกว่าวันละหนึ่งครั้ง</p>	<p>8. เธอกินผลไม้และผักบ่อยแค่ไหน</p> <p>ก. ไม่เคยเลย</p> <p>ข. สัปดาห์ละครั้ง</p> <p>ค. ทุกวัน</p>								
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● การแปล เคยเป็นกิจกรรมที่ไม่ได้รับความนิยม หรือมีการแนะนำให้หลีกเลี่ยงในการสอนภาษา เนื่องจากขาดการเน้นกระบวนการทางความคิดและการทำงานแลกเปลี่ยนความเห็น วิเคราะห์ภาษาร่วมกันอย่างเหมาะสมเพียงพอ แต่หากนำกระบวนการสื่อสารดังเช่นที่กล่าวไว้ในขั้นตอนที่ 2 ของหัวข้อ กิจกรรมการเรียนรู้ มาใช้ให้ถูกวิธีก็จะเกิดประโยชน์ต่อนักเรียนได้ ครูสามารถศึกษาเรื่องนี้เพิ่มเติมได้จากหนังสือ <i>กิจกรรมการแปล: มิติใหม่ในการสอนภาษา</i> เขียนโดย อลัน ดัฟฟ์ แปลโดย จินดา ศรีรัตนสมบูรณ์ (ดูบรรณานุกรม) หนังสือเล่มนี้ในฉบับภาษาอังกฤษได้รับรางวัลที่ 1 จาก Duke of Edinburgh English Speaking Union Book Competition ปี ค.ศ. 1990 								

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ ชั้นนำสรุป (15 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 5. Grammar Chat: more/more than</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรม ในทำนองเดียวกับกิจกรรม Grammar Chat ใน Project ก่อนๆ โดยมีจุดประสงค์ในการสอนภาษาเปลี่ยนไปเป็นเรื่องการเปรียบเทียบความแตกต่างในการใช้คำ more กับ more than เช่น ในประโยค You should exercise more. กับ I exercise more than five hours a week.</p> <p>คำตอบของคำถามในข้อ (C) ที่ว่า When do we use 'more' and when do we use 'more than'? นั้น นักเรียนควรสรุปได้ว่า more มีความหมายตรงกับภาษาไทยว่า 'มากขึ้น' ใช้ตามหลังคำหรือข้อความที่ต้องการความหมายว่า 'มากขึ้น' โดยไม่เจาะจงว่ามากขึ้นเท่าใด เช่น ในประโยคตัวอย่าง You should exercise more and sleep more. แต่ 'more than' ซึ่งมีความหมายตรงกับภาษาไทยว่า 'มากกว่า' จะมีข้อความขยายเจาะจงตามมาว่า 'มากกว่า' เท่าใด เช่น ในประโยคตัวอย่าง I exercise more than five hours a week.</p>
<p>การบ้าน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนทำ Worksheet 2.1 และ Activity 5 Project 2 เป็นการบ้าน <p>เฉลย Worksheet 2.1</p> <p>คำตอบของนักเรียนแต่ละคนจะแตกต่างกันไปตามความเป็นจริงของตน ครูควรตรวจสอบก่อนว่านักเรียนเข้าใจการทำแบบฝึกหัดนี้ โดยให้นักเรียนคิดเชื่อมโยงถึงคำตอบของตนที่เคยให้ไว้ในการทำกิจกรรมตอบแบบสอบถาม Are You Healthy? ใน Student's Book หน้า 24-25 และสุ่มตรวจคำตอบ ก่อนให้นักเรียนตัดไปติดที่บ้าน และให้รางวัลตนเองด้วย Reward Stickers ทุกครั้งที่ปฏิบัติตามที่ตนตั้งใจไว้ได้จริง</p> <p>เฉลย Activity 5</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. We should exercise more than five hours a week. 2. We should sleep less than twelve hours a night. 3. We should clean our teeth more than once a day. 4. We should wash our hair more than once a month. 5. We should take a shower less than five times a day. 6. We should watch TV less than three hours a day. 7. We should eat sweets less than six times a day. 8. We should eat fruit more than once a week. <ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนเล่น Train Game ใน Project 2 ใน CD-ROM หรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 6. Play: 'A Survey Game'</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่ารู้ไหมว่าเพื่อนๆ ในห้องแต่ละคนรับประทานผลไม้กันบ้างหรือไม่และบ่อยเพียงใด ครูอาจสุ่มนักเรียนสัก 2-3 คน ให้เพื่อนเดา และบอกนักเรียนว่าจะได้ทำการสำรวจเรื่องนี้โดยใช้รูปแบบภาษาที่เรียนมาจากกิจกรรมก่อน

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>ขั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>Do Activity 6 in your Activity Book.</p> <p>(A) Make a survey.</p> <p>2. ให้นักเรียนเปิด Activity 6 Project 2 ใน Activity Book และทำข้อ (A) คือ ตอบคำถามว่าตนรับประทานผลไม้บ่อยเพียงใด ให้ลองประมาณดูและเลือกคำตอบที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงของตนมากที่สุด</p> <p>3. ให้นักเรียนทำข้อ (B) 1 โดยเขียนคำทายว่าเพื่อนส่วนใหญ่ในชั้นเรียนรับประทานผลไม้บ่อยเพียงใด</p> <p>4. ให้นักเรียนเดินสำรวจข้อมูลตั้งระบุในข้อ (B) 2 ครูอาจสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่างก่อน</p> <p>(B) Write other groups' survey totals. Then add up the class total.</p> <p>5. ทำข้อ (B) 3-4 ร่วมกันทั้งชั้น โดยครูเขียนตารางแบบสำรวจจาก Activity 6 บนกระดาน และให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มมาเขียนผลการสำรวจของกลุ่มตนในช่อง Total 1-2-3 (ปรับจำนวนช่องตามกลุ่มที่มี) แล้วรวมผลการสำรวจของทุกกลุ่มในช่อง Class total</p>
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>6. ให้นักเรียนแต่ละคนทำข้อ (B) 5 ตรวจสอบผลการทายของตน ครูถามว่าใครทายได้ถูกต้องหรือใกล้เคียงที่สุด ให้คำชมเชย และถามเหตุผลประกอบการทายได้ถูกต้องนั้น</p>
<p>การบ้าน</p>	<p>(C) How often do you really eat fruit? Make a note every time you eat some. Do you feel different when you eat more fruit?</p> <p>7. ให้นักเรียนพิสูจน์คำตอบการประมาณการรับประทานผลไม้ของตนเอง โดยเขียนบันทึกไว้ทุกครั้งที่ได้รับประทานผลไม้ ทำเช่นนี้ประมาณ 2-3 สัปดาห์ แล้วดูผลว่าตรงกับที่ตนตอบไว้ในการทำกิจกรรมหรือไม่ การรับประทานผลไม้ในปริมาณเท่านั้นมีผลต่อตนเองอย่างไร (เช่น ผลต่อระบบการขับถ่าย ความรู้สึกสดชื่นหรือเหนื่อยล้า) และหากพบว่ารับประทานผลไม้ไม่บ่อยกว่าที่ควรเป็น ให้เสนอแนวทางแก้ไขและปฏิบัติ</p> <p>8. เมื่อมีการปรับนิสัยการรับประทานผลไม้แล้ว ให้ทำการสำรวจเพื่อพิสูจน์ว่ามีผลต่อตนเองแตกต่างจากเดิมหรือไม่ บันทึกผลไว้เปรียบเทียบกับสิ่งที่พบในข้อ 7</p> <p>9. ให้นักเรียนเล่น Squirrel Game ของ Project 2 ในเว็บไซต์</p>
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● แทนการสำรวจเรื่องการรับประทานผลไม้ อาจสำรวจเรื่องอื่นจากแบบสอบถาม Are You Healthy? โดยให้นักเรียนเป็นผู้เลือกว่าต้องการสำรวจเรื่องใด ● กิจกรรมในลักษณะการสำรวจหรือ survey รวมทั้งกิจกรรมข้อ (C) เป็นการปลูกฝังนิสัยรู้จักหาและเก็บข้อมูลเพื่อพิสูจน์ความคิดของตน (การให้ทายก่อนการสำรวจ คือสมมุติฐานหรือข้อคิดที่ตั้งไว้เพื่อให้มีจุดหมายในการพิสูจน์และใช้ภาษาในการพูดถาม-ตอบอย่างสมจริง) เป็นการบูรณาการการเรียนรู้ภาษากับการคิดเชิงวิทยาศาสตร์ และเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการพัฒนาตนต่อไปในอนาคต ● ผลการสำรวจในเกมนี้ของนักเรียนเปรียบเสมือนผลการวิจัยของผู้ใหญ่ในระดับที่สูงขึ้น ครูควรให้นักเรียนรู้จักนำผลการสำรวจไปใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตจริง

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 7. Chat & Match: What to Eat</p> <ul style="list-style-type: none"> ครูฟังและดูเว็บไซต์ เรื่อง Chat & Match: What to Eat ได้หัวข้อ Stories ใน Project 2 และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำ การสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM หรือเว็บไซต์ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	<p>1. ครูถามนักเรียนว่านักเรียนเคยไม่สบายเป็นหวัด ไอ เลือดออกตามไรฟัน ท้องเสีย ท้องผูก สายตาไม่ดี อ้วน หรือมีปัญหาเรื่องผิวหรือไม่ เมื่อเกิดอาการเหล่านี้ นักเรียนทำอะไร เล่าให้เพื่อนๆ ฟัง</p>
ชั้นนำเสนอและขั้นฝึก (25 นาที)	<p>(A) Look at the pictures (a - f). Guess what you should eat if : ... และ (B) Read and listen. Check your guesses.</p> <p>2. ครูสอนกิจกรรมข้อ (A) และ (B) โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ การสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM หรือเว็บไซต์ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้</p> <p>ในกรณีที่ครูไม่ใช่เว็บไซต์ ครูควรให้นักเรียนดูภาพ a - f ก่อนแล้วเดาว่าควรรับประทานผักผลไม้ใด เพื่อช่วยแก้ปัญหสุขภาพเรื่องอะไร จากนั้นจึงอ่านและฟัง CD tracks 1.48-1.54 ตรวจสอบข้อมูลในแต่ละภาพและดูว่าตนเองเดาไว้ถูกหรือไม่ เฉลยคำตอบข้อ (A) มีดังนี้</p> <p>เฉลยคำตอบข้อ (A)</p> <ul style="list-style-type: none"> You have a cold - you should eat guava and drink lime juice. You cough a lot - you should drink lime juice. Your gums bleed - you should eat green papaya. You have diarrhoea - you should eat guava. You have constipation - you should eat tamarind. You want to see well - you should eat carrots. You want to be slim - you should eat papaya. You want smooth skin - you should eat mangoes.
ชั้นนำไปใช้ (40 นาที)	<p>กิจกรรมที่ 8. Make: 'A Fruit Poster'</p> <ul style="list-style-type: none"> กิจกรรมนี้ใช้หลักการในการทำงานของตัวเองกับกิจกรรม Make ใน Project ก่อนๆ โดยในกิจกรรมนี้ให้นักเรียนเลือกผักหรือผลไม้อย่างใดอย่างหนึ่งแล้วหาข้อมูลเกี่ยวกับสรรพคุณของสิ่งนั้น (ค้นหาในห้องสมุดหรืออินเทอร์เน็ต) นำมาทำเป็นโปสเตอร์ เพื่อรณรงค์ให้เห็นคุณค่าของผักหรือผลไม้เพื่อสุขภาพที่ดี ให้นักเรียนนำส่วนของผัก/ผลไม้ชิ้นมาผ่าน ชุบพองน้ำใส่สี แล้วใช้พิมพ์ประดับโปสเตอร์ให้สวยงาม เป็นการฝึกงานศิลปะอีกรูปแบบหนึ่ง นำไปติดผนังรณรงค์ภายในโรงเรียนหรือที่บ้าน
การบ้าน	<ul style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนทำ Poster Play: A Fruit Poster ได้หัวข้อ Games ใน CD-ROM หรือเว็บไซต์ เพื่อเป็นการฝึกใช้เทคโนโลยีในการสร้างโปสเตอร์อีกรูปแบบหนึ่ง

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (20 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 9. Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านกิจกรรมที่ 7 Think Back & Write ใน Project 1A หน้า 50-51 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนย้อนคิดไปถึงการเรียนรู้ของตนใน Project 2 นี้ โดยทำ Activity 7 Project 2 ใน Activity Book ของตน ควรทำไปพร้อมกันทั้งชั้นที่ละข้อ เพื่อครูจะได้อธิบายข้อความแต่ละข้อให้นักเรียนได้เข้าใจชัดเจน และสามารถประเมินตนเองได้อย่างเหมาะสม บอกให้นักเรียนทราบว่า ทุกคนควรวาดหน้า 😊 ตามความเป็นจริงเกี่ยวกับความสามารถของตนอย่างอิสระ ให้นักเรียนทำ Worksheet 2.2 ของ Project 2 ท้าย Activity Book ของตน โดยครูตรวจสอบก่อนว่านักเรียนเข้าใจคำสั่งและทำกิจกรรมได้ โดยเฉพาะข้อ C ที่ให้นักเรียนนำ Worksheet 2.1 ซึ่งเป็นการปฏิบัติตนด้านสุขภาพของนักเรียนเองไปให้ผู้ปกครองดู และแสดงความคิดเห็น โดยเขียนลงใน Worksheet 2.2 นั้น ครูอาจทำจดหมายแจ้งให้ผู้ปกครองทราบ เพื่อให้ผู้ปกครองมีบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน บอกนักเรียนว่าในตอนปลาย Project 2 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์ หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้ประสานงานดีเด่น (Best Co-ordinator) และพ่อครัว/แม่ครัวสร้างสรรค์ (Creative Cooks) ฉะนั้นนักเรียนจึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงในตอนท้าย ให้นักเรียนเสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกผู้ประสานงานดีเด่น และพ่อครัว/แม่ครัวสร้างสรรค์ แล้วครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น <ul style="list-style-type: none"> ● ผู้ประสานงานดีเด่น : วางแผนการทำงานกับทุกคนในกลุ่ม นัดหมายและติดตามการปฏิบัติงาน รายงานการปฏิบัติงานกลุ่มให้ผู้อื่นทราบ ฯลฯ ● พ่อครัว/แม่ครัวสร้างสรรค์ : สร้างสรรค์อาหารจานใหม่ได้แปลก รสดี สวยงามน่ารับประทาน ครูควรนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาร่วมกับแบบสังเกตและแบบบันทึกอื่นๆ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก. หน้า 185 ท้ายคู่มือครูนี้)

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

Project 2B: Have a Party!

เวลา 6 ชั่วโมง

สาระสำคัญ	การสื่อสารเกี่ยวกับอาหารและการปรุงอาหารที่ทำให้มีสุขภาพดีเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด	ต 1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน ต 1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน ต 1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน ต 1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟัง และอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า ต 1.2 ป.6/1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ต 1.2 ป.6/2 ใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และให้คำแนะนำ ต 1.2 ป.6/3 พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว ต 1.2 ป.6/4 พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ ต 2.1 ป.6/1 ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสมตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ต 2.1 ป.6/3 เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ ต 2.2 ป.6/1 บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย ต 4.1 ป.6/1 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา ต 4.2 ป.6/2 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

- จุดประสงค์ของบทเรียน** เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ
1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำในการปรุงอาหารได้
 2. อ่านออกเสียงข้อความในบทอ่านเกี่ยวกับการล้างผักและการปรุงอาหาร ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 3. เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายในแบบฝึกหัดและในซีดีรอม/เว็บไซต์ได้
 4. บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านข้อความเกี่ยวกับการล้างผักและการปรุงอาหารได้
 5. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคลรวมทั้งขอและให้ข้อมูลในการเล่นเกมนอกเสียงได้
 6. ใช้คำสั่งและให้คำแนะนำในการล้างผักและปรุงอาหารได้
 7. พูด/เขียนให้ข้อมูลและแสดงความรู้สึกของตนเองในกิจกรรมต่างๆ และในการประเมินตนเองได้
 8. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะสมตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาในกิจกรรมในหนังสือเรียนและในซีดีรอม/เว็บไซต์
 9. เข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันการปรุงอาหารไทยและฝรั่งในโรงเรียนโดยใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์นั้นๆ
 10. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทยได้ในกิจกรรม Grammar Chat และ The Music of English
 11. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลเพื่อปรุงอาหารฝรั่ง

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- Crush/add/stir/keep (papaya) in (a bowl).

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

- Combine (juices) and (honey), pour over (carrots).
- Mix well.
- Peel off (the outer part of the vegetables).
- Run water through / Soak (the vegetables) for (15 minutes).
- This reduces (toxins) by (90-95%)

- คำศัพท์**
- คำนามนับได้ (countable noun): tomato, long bean, peanut, lime, tamarind, recipe, ingredient, chilli, carrot, raisin, sesame seed, refrigerator, papaya, mango, guava, pomelo, grape, rose apple, blender, mortar, teaspoon, tablespoon, clove
 - คำนามนับไม่ได้ (uncountable noun): garlic, dried shrimp, fish sauce, palm sugar, brown sugar, juice, honey, gelatin powder, baking powder, water, vinegar, salt, toxin, yoghurt, mixture, flesh
 - คำนามนับได้และนับไม่ได้ (countable and uncountable nouns): fruit
 - คำกริยา (verb): crush, add, mix, put in/into, grate, combine, pour over/into, cover, keep, blend, stir, peel off, take away, reduce, run through, soak, grow, serve
 - คำคุณศัพท์ (adjective): dried, shredded, chopped, roasted, sliced, ripe, cold, boiling, plain, outer, large
 - คำกริยาวิเศษณ์ (adverb): well, together, finely

- สำนวนภาษา**
- การระบุเครื่องปรุงอาหาร : 2 cups green papaya, shredded
2 teaspoons honey
2 tablespoons tamarind juice

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมที่ 1-9 ใน Project 2B ของ Student's Book หน้า 30-36
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 8-10 ของ Project 2 และ Worksheet 2.3-2.5 ใน Activity Book หน้า 25-27 และหน้า 83, 85, 87
5. พจนานุกรมอังกฤษ-ไทย จำนวนเพียงพอสำหรับนักเรียนใช้ตรวจสอบความหมายของคำ
6. สมุด Our Recipe Book จากชั้น ป.5
7. กระดาษขนาด A4 จำนวน 2 แผ่นต่อคน กรรไกร กาว
8. เครื่องปรุง และเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำส้มตำ สลัด และพุดดิ้ง
9. อาหารและของใช้อื่นๆ ในการจัดงานเลี้ยงสังสรรค์ตามที่ตกลงกัน
10. กระดาษหรือป้ายแผ่นใหญ่พร้อมดินสอ/ปากกาติดข้างซุ้มอาหารแต่ละซุ้มเพื่อให้น้องๆ วาดดาวเป็นการลงคะแนนเสียงความอร่อย

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 173-183 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมที่ 9 Think Back & Write ของ Student's Book หน้า 36 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 2: FOOD & HEALTH


กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 30 กิจกรรมที่ 1. Play 'Jigsaw Reading'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูบอกนักเรียนล่วงหน้าให้นำวัสดุอุปกรณ์ต่อไปนี้มาชั้นเรียน และครูช่วยจัดหาเพิ่มเติมหากไม่เพียงพอ <ul style="list-style-type: none"> - Worksheet 2.3 และ 2.4 ท้าย Activity Book - กระดาษขนาด A4 จำนวน 2 แผ่นต่อคน กรรไกร กาว - สมุด Our Recipe Book ของนักเรียนจากชั้น ป.5 - พจนานุกรมอังกฤษ-ไทย สำหรับตรวจสอบความหมายของคำศัพท์
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)	<p>(A) Look at Worksheet 2.3 in your Activity Book. Check new words in a dictionary.</p> <p>1. พูดคุยกับนักเรียนเรื่องอาหารประเภทส้มตำและสลัด ให้นักเรียนช่วยกันบอกจากประสบการณ์ว่าอาหารทั้ง 2 ประเภทนี้จะมีเครื่องปรุงอะไรบ้าง และมีวิธีปรุงอย่างไร</p>
ชั้นนำเสนอ (8 นาที)	<p>2. ให้นักเรียนดู Worksheet 2.3 ท้าย Activity Book ของตน บอกนักเรียนให้ทราบว่านี่คือเครื่องปรุงอาหาร 2 อย่าง คือ ส้มตำ-มะละกอ (GREEN PAPAYA SOM-TUM) และสลัดแครอทกับลูกเกด (CARROT & RAISIN SALAD) ข้อความที่เป็นเครื่องปรุง (a-q) กระจายอยู่</p> <p>3. ให้นักเรียนตรวจสอบความหมายของคำศัพท์ใหม่จากพจนานุกรม</p>
ขั้นฝึก (20 นาที)	<p>(B) Cut along dotted lines.</p> <p>4. ให้นักเรียนตัดข้อความออกเป็นชิ้นตามเส้นประ</p> <p>(C) Put ingredients under GREEN PAPAYA SOM-TUM or CARROT & RAISIN SALAD.</p> <p>5. ให้นักเรียนจัดแยกชิ้นข้อความออกเป็น 2 กองตามที่นักเรียนคิดว่าควรเป็นเครื่องปรุง GREEN PAPAYA SOM-TUM หรือ CARROT & RAISIN SALAD</p> <p>(D) Check with friends. Write your group's answer on the board.</p> <p>6. นักเรียนจับคู่เปรียบเทียบงานของตนกับเพื่อน ปรับย้ายข้อความได้ตามความเหมาะสม เปรียบเทียบงานของตนกับอีกคู่หนึ่ง ปรึกษากันได้เป็นคำตอบเดียวกันของกลุ่ม ส่งตัวแทนไปเขียนคำตอบบนกระดาน ครูเขียนตารางเตรียมไว้เพื่อให้เปรียบเทียบคำตอบและตรวจสอบได้สะดวก (ดู Student's Book) (คำตอบที่นักเรียนควรเขียนบนกระดาน คือ SOM-TUM: a, b, e, f, i, j, m, n, o, p, q; Carrot & Raisin Salad: c, d, g, h, k, l)</p> <p>(E) Repeat steps (A) - (D) above with Worksheet 2.4 in your Activity Book. Then check with pages 32-33.</p> <p>7. ให้นักเรียนดู Worksheet 2.4 ใน Activity Book ของตน ซึ่งเป็นวิธีปรุงอาหารทั้งสองที่ให้ข้อความคล้ายกันไว้ ปฏิบัติตามขั้นตอนข้อ (A) - (D) ข้างต้น</p> <p>8. ให้นักเรียนตรวจสอบคำตอบของตนจากบทอ่านหน้า 32-33</p>
ชั้นนำไปใช้ (20 นาที) การบ้าน	<p>(F) Glue recipes on top half of paper. Write Thai translations under them.</p> <p>9. นำชิ้นข้อความที่แยกประเภทและจัดลำดับเรียบร้อยแล้ว มาติดได้หัวข้อความที่ถูกต้องบนกระดาษขนาด A4 โดยติดข้อความด้านบนสุด ตามด้วยเครื่องปรุง (ingredients) และวิธีปรุง โดยแยกตำรับส้มตำไว้แผ่นหนึ่ง และตำรับสลัดไว้อีกแผ่นหนึ่ง</p>

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>10. เขียนคำแปลทุกข้อความที่เป็นภาษาอังกฤษนั้นเป็นภาษาไทย ทำเป็นงานเดี่ยวก่อนโดยเขียนร่างลงในกระดาษ แล้วจับคู่เปรียบเทียบปรับปรุงงานกับเพื่อน จากนั้นเปรียบเทียบงานของตนอีกครั้งกับอีกคู่หนึ่ง ให้ได้เป็นงานแปลที่ดีที่สุดของกลุ่ม ครูขอคำตอบพร้อมกันทั้งชั้น ตรวจสอบความถูกต้องก่อนให้นักเรียนลอกกระดาษแผ่นที่ติดข้อความภาษาอังกฤษไว้ โดยลอกลงด้านล่าง</p> <p>11. เก็บรวบรวมไว้กับสมุด Our Recipe Book ที่เคยทำมาในชั้น ป.5</p>
<p>ขั้นสรุป (10 นาที)</p>	<p>12. ครูพูดคุยกับนักเรียนในประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนได้ใช้ความรู้จากประสบการณ์เรื่องอาหารในการทำกิจกรรมนี้มากน้อยเพียงใด ประสบการณ์นั้นได้มาอย่างไร (เช่น สังเกตจากการทำครัวของผู้ใหญ่ที่บ้าน ที่ตลาด หรือสังเกตจากสิ่งรับประทาน ฯลฯ) เล่าให้เพื่อนๆ ฟัง ● นักเรียนเคยรับประทานส้มตำหรือสลัดหรือไม่ ถ้าเคย ชอบหรือไม่ชอบอะไร เพราะเหตุใด และ ส้มตำหรือสลัดที่นักเรียนเคยรับประทานนั้น ใครหรือร้านใดปรุงได้อร่อยที่สุด ทราบหรือไม่ว่าเพราะเหตุใด ● นักเรียนได้เรียนรู้ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาอังกฤษกับภาษาไทยในเรื่องใดบ้าง ในขณะที่ทำงานแปลคำรับอาหาร (เช่น เรื่องการลำดับคำและการเลือกใช้คำให้เหมาะสม อาจเห็นได้ในข้อความ “2 cups green papaya, shredded” ควรแปลว่า “มะละกอดิบ 2 ถ้วย สับเป็นเส้น” ไม่ใช่แปลตรงตัวเป็น “2 ถ้วย เขียวมะละกอ สับเป็นเส้น” เป็นต้น)
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ก่อนที่จะให้นักเรียนทำงานแปลคำรับอาหาร ครูอาจให้ทั้งชั้นช่วยกันแปลข้อความ 2-3 ข้อความ โดยแปลปากเปล่าเป็นตัวอย่างด้วยกันก่อน ครูเขียนขึ้นกระดานไว้ และใช้โอกาสนี้ชี้แนะให้เห็นความเหมือนหรือความแตกต่างระหว่างภาษาอังกฤษกับภาษาไทย เช่น ในเรื่องการเขียนขั้นตอนการทำอาหารจะขึ้นต้นด้วยคำกริยา เป็นลักษณะประโยคคำสั่งเหมือนกัน แต่ในเรื่องการลำดับคำในการเขียนเครื่องปรุงจะแตกต่างกัน ดังเช่นที่ยกตัวอย่างในขั้นสรุปข้างต้น <p>การทำงานแปลโดยเน้นกระบวนการเช่นนี้จะช่วยให้นักเรียนรู้จักคิดวิเคราะห์เปรียบเทียบ เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้นในตัวภาษา และนำไปสู่การใช้ภาษาในการสื่อสารที่ถูกต้องเหมาะสมในบริบทต่างๆ มากขึ้นได้ ครูสามารถหาความรู้เพิ่มเติมในการจัดกิจกรรมการแปลที่เน้นกระบวนการได้จากหนังสือ <i>กิจกรรมการแปล: มิติใหม่ในการสอนภาษา</i> เขียนโดย อลัน ดัฟฟ์ แปลโดย จินดา ศรีรัตนสมบูรณ์ ดังที่ได้เคยแนะนำไว้แล้ว</p>
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>Student's Book หน้า 31 กิจกรรมที่ 2. Chat & Match: How to Wash Vegetables</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD tracks 1.51-1.57 หรือฟังและดูเว็บไซต์ เรื่อง Chat & Match: How to Wash Vegetables ได้หัวข้อ Stories ใน Project 2 และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำ การสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM หรือเว็บไซต์ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)</p>	<p>Ⓐ Are most vegetables clean and safe from toxins (สารพิษ)? How do you usually wash vegetables? Chat.</p>

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>1. พูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับอันตรายจากสารพิษตกค้างจากยาฆ่าแมลงในผัก ซึ่งบางครั้งอาจสังเกตได้จากคราบขาวที่ติดอยู่บนใบผัก ความหนาของใบผักที่ได้รับการฉีดสารเคมีเมื่อเปรียบเทียบกับใบผักที่ไม่ได้รับการฉีดสารเคมีซึ่งใบจะบางกว่า หรือสังเกตจากการที่ใบผักไม่มีรอยรอยกัดแทะของแมลงเลย เป็นต้น ให้นักเรียนได้ตระหนักว่าสารตกค้างเหล่านี้เป็นอันตรายต่อร่างกายได้หากรับประทานเข้าไป และถามนักเรียนว่าโดยปกตินักเรียนล้างผักอย่างไร</p>
<p>ชั้นนำเสนอ ชั้นฝึก (25 นาที)</p>	<p>(B) Read how to wash out toxins from vegetables below. Match the English words (① - ⑦) to the Thai words (a - g). และ</p> <p>(C) Do not look at the text. Listen to the CD  1.52-1.55 and say which picture (I-IV) it is talking about. Then repeat new words.</p> <p>2. ครูสอนกิจกรรมข้อ (B) และ ข้อ (C) โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ การสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM หรือเว็บไซต์ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้</p> <p>หากครูใช้ Student's Book กับ CD tracks 1.51-1.57 ในการสอน เฉลยคำตอบข้อ (B) และ (C) มีดังนี้</p> <p>เฉลยข้อ (B): 1 = a, 2 = f, 3 = b, 4 = e, 5 = g, 6 = d, 7 = c</p> <p>เฉลยข้อ (C): a = III, b = I, c = IV , d = II)</p>
<p>ชั้นนำไปใช้ (30 นาที)</p>	<p>Student's Book หน้า 32 กิจกรรมที่ 3. Make: 'Fruit Som-Tum'</p> <p>3. บอกนักเรียนให้ทราบว่าจะมีการจัดงานสังสรรค์เช่นที่เคยปฏิบัติมาในปีก่อนๆ แต่ในปีนี้นักเรียนจะเป็นผู้เตรียมอาหาร 3 ประเภท คือ ส้มตำผลไม้ สลัด และขนมที่ทำจากผลไม้ โดยจะมีการแข่งขันหาสูตรชนะเลิศจากการลงคะแนนเสียงของน้องๆ ชั้นอื่นๆ ที่เชิญมาร่วมงาน รวมทั้งมีการประกวดผู้ประสานงานดีเด่น และพ่อครัว/แม่ครัวสร้างสรรค์ด้วย</p> <p>4. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละประมาณ 4 คน เพื่อเตรียมวางแผนทำส้มตำตามสูตรที่ให้ใน Student's Book โดยเลือกผลไม้ชนิดใดชนิดหนึ่งให้แตกต่างกันไประหว่างกลุ่ม และทดลองปรับสูตรให้อร่อยได้ตามต้องการ ทั้งนี้อาจทำที่โรงเรียนในวันงานและทำที่บ้านในช่วงทดลอง ใน Student's Book ได้เสนอกิจกรรมที่ 4 และ 5 ซึ่งเป็นการทำสลัดและขนมไว้ด้วย ฉะนั้น ในการแบ่งกลุ่ม ครูอาจให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกทำอาหารอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียวจากสามกิจกรรมนี้ หรืออาจให้แต่ละกลุ่มทำอาหารทั้งสามอย่าง โดยเลือกใช้ผลไม้ที่เป็นเครื่องปรุงหลักต่างกันได้ ตามแต่ครูจะเห็นเหมาะสม โดยให้นักเรียนแบ่งหน้าที่ปฏิบัติงานกันดังนี้</p> <p>ก. ผู้ประสานงานกลุ่ม มีหน้าที่นัดหมาย นำการวางแผนงานในกลุ่ม ติดตามให้งานเป็นไปตามแผน และรายงานให้ครูทราบความเป็นไป รวมทั้งประสานงานกับกลุ่มอื่นๆ ในการจัดงานสังสรรค์</p> <p>ข. ผู้จัดการเครื่องปรุง เครื่องมือเครื่องใช้ และสถานที่-บ้านหรือโรงเรียน มีหน้าที่จัดหา/จัดซื้อเครื่องปรุงตามการวางแผนของกลุ่ม ซึ่งควรตกลงกันเรื่องค่าใช้จ่ายให้เรียบร้อยก่อน โดยครูอาจนำการอภิปรายเรื่องนี้ตามความเหมาะสมของท้องถิ่น (หากกลุ่มนัดกันไปปฏิบัติงานทดลองที่บ้านของนักเรียนผู้จัดการเครื่องปรุงนี้ ให้นักเรียนขออนุญาตผู้ปกครองก่อน และอาจขอให้ผู้ใหญ่ช่วยชี้แนะ และทำงานนี้ร่วมกันถ้าต้องการ)</p>

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>ค. พ่อครัว/แม่ครัว มีหน้าที่ลงมือปฏิบัติการปรุงอาหาร จินตนาการสูตรที่อร่อยและน่าสนใจ โดยรับฟังความคิดเห็นของคนอื่นๆ ในกลุ่มเพื่อปรับให้ได้สูตรที่ดีที่สุด</p> <p>ง. ผู้เขียนสูตรอาหาร มีหน้าที่ติดตามบันทึกการทดลองปรุง และปรับปรุงอาหารจนได้สูตรที่ดีที่สุด และเขียนสูตรนั้นเป็นตำรับสัมตำผลไม้ 2 ภาษา โดยใช้สิ่งที่ได้เรียนมาเป็นตัวอย่าง</p> <p>นักเรียนทุกคนมีหน้าที่ที่จะต้องช่วยกันปฏิบัติงานในทุกด้านข้างต้น เพียงแต่ผู้ที่ได้รับมอบหมายเฉพาะด้านต้องรับผิดชอบเป็นผู้นำในเรื่องนั้นๆ โดยละเอียด และให้ได้ผลงานด้านนั้นปรากฏออกมาอย่างชัดเจน</p> <p>5. บอกนักเรียนว่าครูจะนัดหมายกับฝ่ายโภชนาการของโรงเรียนเพื่อให้นักเรียนทำกิจกรรมนี้ที่โรงเรียนในวันงาน และออกจดหมายแจ้งผู้ปกครองให้นักเรียนทดลองทำกิจกรรมนี้ที่บ้าน</p> <p>6. บอกนักเรียนว่าครูจะนัดหมายการจัดงานสังสรรค์กับครูประจำชั้นอื่นๆ และนักเรียนชั้นอื่นๆ ที่จะเชิญมาร่วมงาน และร่วมเป็นผู้ตัดสินการแข่งขันทำสัมตำ รวมทั้งวางแผนการจัดสิ่งอื่นๆ ในงานร่วมกัน เช่น การให้ที่ ป.6 สอบถามสุขภาพน้องๆ ชั้นอื่น โดยใช้แบบสอบถามใน Activity 4 และให้คำแนะนำการปรับปรุงสุขภาพ หรือให้เตรียมเกมมาเล่นร่วมกัน ฯลฯ</p> <p>7. บอกนักเรียนว่าครูจะนัดพบและขอรายงานการปฏิบัติงานกับผู้ประสานงานกลุ่มต่างๆ เป็นระยะๆ</p> <p>8. ครูบอกให้นักเรียนเขียน Diary การเรียนรู้ของตนหลังจากการปฏิบัติงานเรื่องนี้ทุกครั้งตั้งแต่เริ่มงานจนจบงานในการแข่งขัน โดยเขียนเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษหรือภาษาไทยเสริมภาษาอังกฤษตามความสามารถ ครูให้ความนำในการเขียนดังนี้</p> <p>1. Today, I/my group did the following things: (สิ่งที่ฉัน/กลุ่มของฉันทำในวันนี้คือ) _____</p> <p>2. I/We did the following things well: (ฉัน/เราพบว่าสิ่งที่เราทำได้ดีคือ) _____</p> <p>3. I/We did not do the following things well: (ฉัน/เราพบว่าสิ่งที่เรายังทำไม่ได้ดีคือ) _____</p> <p>4. What I/we will do next is/are: (สิ่งที่ฉัน/เราจะทำในครั้งต่อไปเพื่อปรับปรุงคือ) _____</p> <p>ทั้งนี้ ให้นักเรียนย้อนคิดไตร่ตรองไปถึง ก. สิ่งที่คุณทำในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย และ ข. สิ่งที่คุณทำในภาพรวม</p> <p>ครูบอกนักเรียนว่าครูจะติดตามขอคูงานเขียนนี้เป็นระยะๆ และเขียนสื่อสารกลับไปใน Diary ให้ความคิดเห็นในลักษณะสนับสนุน ให้กำลังใจ ให้ข้อคำถามชี้แนะให้คิด ไม่ใช่การติตติงหรือจับผิด หากนักเรียนคนใดมีปัญหา ครูก็จะทราบจาก Diary นี้ และอาจเรียกมาพบเพื่อช่วยแก้ไขปัญหาร่วมกันได้</p>
การบ้าน	<p>9. ให้นักเรียนทดลองปรุงอาหารตามที่ตกลงกันไว้ในข้อ 4-8 ข้างต้น และเขียน Diary การเรียนรู้ของตน</p> <p>10. ให้นักเรียนเล่น Som-Tum Game ใน Project 2 ใน CD-ROM หรือเว็บไซต์</p>

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน						
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ครูสามารถหาความรู้เพิ่มเติมในการใช้ Diary การเรียนรู้ เป็นเครื่องมือในการติดตามการปฏิบัติการเรียนรู้ของนักเรียน และเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร 2 ทางระหว่างครูกับนักเรียนได้จากหนังสือ <i>108 วิถีวัดและประเพณีพหุปัญญา</i> เขียนโดย เจมส์ เบลเรนก้า คาโลราย แซปแมน และอลิซาเบธ สวาทซ์ แปลโดย เฉลียวศรี พิบูลชล (ดูบรรณานุกรม) 						
ขั้นนำไปใช้/ การบ้าน (30 นาที)	<p>Student's Book หน้า 33 กิจกรรมที่ 4. Make: 'Carrot and Raisin Salad'</p> <ul style="list-style-type: none"> กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในการทำงานเองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 Make: 'Fruit Som-Tum' ข้างต้น โดยในกิจกรรมนี้ให้นักเรียนหัดทำสลัดแบบตะวันตก ซึ่งนักเรียนจะใช้สูตรที่ให้ไว้หรือคิดทำสูตรอื่น โดยค้นหาจากอินเทอร์เน็ตก็ได้ สูตรที่ให้ไว้ใน Student's Book ใช้ผัก ผลไม้ที่มีรสหวานตามธรรมชาติและทำได้ง่าย เพื่อให้นักเรียนที่อาจไม่ชอบรับประทานผักผลไม้ไม่เกิดความสนใจและเริ่มลองรับประทานดูบ้าง <p>ในการแบ่งกลุ่มนักเรียน ครูอาจให้แต่ละกลุ่มเลือกทดลองทำอาหารอย่างใดอย่างหนึ่ง คือทำกิจกรรมที่ 3, 4 หรือ 5 หรืออาจให้แต่ละกลุ่มทำอาหารทั้งสามอย่างจากแต่ละกิจกรรมโดยเลือกใช้ผลไม้ที่เป็นเครื่องปรุงหลักต่างกันได้ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในกิจกรรมที่ 3 ตามแต่ครูจะเห็นเหมาะสม</p>						
ขั้นนำไปใช้/ การบ้าน (30 นาที)	<p>กิจกรรมที่ 5. Make: 'Mango Pudding'</p> <ul style="list-style-type: none"> กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในการทำงานเองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 Make: 'Fruit Som-Tum' ข้างต้น โดยในกิจกรรมนี้ให้นักเรียนหัดทำขนมประเภท Pudding ที่ใช้ผลไม้เป็นเครื่องปรุงหลัก ซึ่งนักเรียนจะใช้สูตรที่ให้ไว้หรือดัดแปลงใช้ผลไม้อื่นหรือสูตรอื่นก็ได้ ครูควรหาตำราอาหารหรือให้นักเรียนค้นหาตำราอาหารเพิ่มเติมจากห้องสมุดหรืออินเทอร์เน็ต <p>คำว่า โยเกิร์ตในภาษาอังกฤษสะกดได้ 3 แบบ คือ yoghurt, yogurt และ yoghourt</p> <ul style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนเล่น Poster Play: My Recipe ใน Project 2 ใน CD-ROM หรือเว็บไซต์ แสดงสูตรอาหารของตนเอง แล้วพิมพ์ออกมาใส่ Our Recipe Book 						
การเตรียมตัวของครู ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ ขั้นสรุป (30 นาที)	<p>Student's Book หน้า 34 กิจกรรมที่ 6. The Music of English: Word Stress</p> <ul style="list-style-type: none"> กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในการทำงานเองเดียวกันกับกิจกรรม The Music of English ในบทก่อนๆ โดยเป็นเรื่องการลงเสียงเน้นหนักในคำ (stress) คือ ก. เมื่อคำนาม 2 คำ ถูกนำมาใช้ร่วมกัน (n.+n.) และเกิดเป็นความหมายใหม่ เช่น lime juice ในกรณีนี้เสียงเน้นหนักจะอยู่ที่คำหน้า และ ข. เมื่อใช้คำคุณศัพท์+คำนาม (adj.+n.) เช่น green papaya หรือ dried shrimp เป็นต้น ในกรณีนี้เสียงเน้นหนักจะอยู่ที่คำหลัง ซึ่งอาจเป็นคำพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ที่คงเสียงเน้นหนักไว้ที่เดิมก็ได้ ครูอาจชี้แนะให้นักเรียนดูว่าคำที่คู่กันนั้นเป็นคำประเภทใด (noun หรือ adjective) เพื่อให้นักเรียนหาคำตอบข้อ (E) ได้ <p>ทั้งนี้มีซีดีสคริปต์และเฉลยกิจกรรมข้อ (E) Chat ดังนี้</p> <p>ซีดีสคริปต์ Project 2B, 6. The Music of English: Word Stress, tracks 1.58-1.65</p> <p>A. Listen.</p> <table border="0"> <tr> <td>garlic</td> <td>garlic</td> </tr> <tr> <td>papaya</td> <td>papaya</td> </tr> <tr> <td>tamarind</td> <td>tamarind</td> </tr> </table>	garlic	garlic	papaya	papaya	tamarind	tamarind
garlic	garlic						
papaya	papaya						
tamarind	tamarind						

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>C. Check. Then repeat.</p> <p>tomato tomato peanut peanut chilli chilli mortar mortar tablespoon tablespoon sesame sesame raisin raisin honey honey coriander coriander refrigerator refrigerator</p> <p>D. Listen and repeat.</p> <p>lime juice lime juice palm sugar palm sugar fish sauce fish sauce green papaya green papaya brown sugar brown sugar dried shrimp dried shrimp</p> <p>F. Check. Then repeat.</p> <p>tamarind juice tamarind juice cherry tomato cherry tomato long bean long bean red onion red onion sesame seed sesame seed orange juice orange juice</p> <p>เฉลย กิจกรรม ข้อ (E) Chat. คำเฉลยเหมือนคำอธิบาย ข้อ ก. และ ข. ข้างต้น</p>
การบ้าน	<ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนเล่น Elephant Game และ Mouth Game ใน Project 2 ใน CD-ROM หรือเว็บไซต์
การเตรียมตัวของครู ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ (30 นาที)	<p>Student's Book หน้า 35 กิจกรรมที่ 7. Grammar Chat: Countable/Uncountable Nouns</p> <ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม Grammar Chat ใน Project ก่อนๆ โดยในกิจกรรมนี้เป็นการรวบรวมกฎเกณฑ์เกี่ยวกับนามนับได้ (countable noun) และนามนับไม่ได้ (uncountable noun) รวมทั้งนามที่เป็นทั้งนามนับได้และนับไม่ได้ จากที่นักเรียนได้เคยเห็นมาบ้างแล้วจาก Project ก่อนๆ และโดยเฉพาะใน Project นี้ มาสรุปให้เห็นรูปแบบการใช้และตัวอย่าง

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน																						
	<p>ในประโยคให้ชัดเจนขึ้น ครูอาจสอนโดยการแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ให้นักเรียนช่วยกันอ่านกฎเกณฑ์และตัวอย่างที่ให้ใน Student's Book สรุปกฎออกมาเป็นภาษาไทย พร้อมทั้งคิดตัวอย่างประโยคประกอบในข้อต่างๆ (A) - (C) เพิ่มข้อละ 1-2 ประโยค โดยนักเรียนอาจคิดเองหรือหาประโยคตัวอย่างจากพจนานุกรม ครูขอคำตอบและสรุปตรวจสอบร่วมกันทั้งชั้น ใช้โอกาสนี้ชมเชยนักเรียนที่สามารถอ่านและสรุปกฎเกณฑ์ได้ด้วยตนเองในส่วนที่นักเรียนทำได้ถูกต้อง และสอนซ่อมเสริมหรือชี้แนะวิธีการอ่านให้เข้าใจในส่วนที่นักเรียนเข้าใจผิดพลาดอยู่ ครูควรพยายามที่จะให้นักเรียนอ่านและตีความร่วมกันในกลุ่มก่อนเพื่อฝึกนิสัยการรู้จักศึกษาด้วยตนเอง ฟังตนเองได้ตามปรัชญาการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ หากนักเรียนไม่สามารถทำได้หรือทำผิดพลาด ครูจึงชี้แนะให้ไปสู่อำนาจที่ถูกต้อง มิใช่สอนโดยป้อนหรือแปลคำอธิบายให้นักเรียนฟังแต่แรกโดยนักเรียนไม่ต้องคิดเองเลย จากนั้นให้นักเรียนทำ Activities 8-9 Project 2 ใน Activity Book ซึ่งมีเฉลยดังนี้</p> <p>เฉลย Activity 8</p> <table border="0"> <tr> <td>1. It's <u>water</u>.</td> <td>2. It's <u>an orange</u>.</td> <td>3. It's <u>an egg</u>.</td> </tr> <tr> <td>4. It's <u>a spoon</u>.</td> <td>5. It's <u>money</u>.</td> <td>6. It's <u>rice</u>.</td> </tr> <tr> <td>7. It's <u>bread</u>.</td> <td>8. It's <u>a toothbrush</u>.</td> <td>9. It's <u>salt</u>.</td> </tr> <tr> <td>10. It's <u>sand</u>.</td> <td>11. It's <u>a cup</u>.</td> <td>12. It's <u>a bowl</u>.</td> </tr> </table> <p>เฉลย Activity 9</p> <table border="0"> <tr> <td>1. a bottle of fish sauce</td> <td>2. a jar of honey</td> </tr> <tr> <td>3. a glass of water</td> <td>4. a cup of tea</td> </tr> <tr> <td>5. a bowl of soup</td> <td>6. a piece of bread</td> </tr> <tr> <td>7. a bag of sugar</td> <td>8. a box of chocolate</td> </tr> <tr> <td>9. a bottle of vinegar</td> <td></td> </tr> </table>	1. It's <u>water</u> .	2. It's <u>an orange</u> .	3. It's <u>an egg</u> .	4. It's <u>a spoon</u> .	5. It's <u>money</u> .	6. It's <u>rice</u> .	7. It's <u>bread</u> .	8. It's <u>a toothbrush</u> .	9. It's <u>salt</u> .	10. It's <u>sand</u> .	11. It's <u>a cup</u> .	12. It's <u>a bowl</u> .	1. a bottle of fish sauce	2. a jar of honey	3. a glass of water	4. a cup of tea	5. a bowl of soup	6. a piece of bread	7. a bag of sugar	8. a box of chocolate	9. a bottle of vinegar	
1. It's <u>water</u> .	2. It's <u>an orange</u> .	3. It's <u>an egg</u> .																					
4. It's <u>a spoon</u> .	5. It's <u>money</u> .	6. It's <u>rice</u> .																					
7. It's <u>bread</u> .	8. It's <u>a toothbrush</u> .	9. It's <u>salt</u> .																					
10. It's <u>sand</u> .	11. It's <u>a cup</u> .	12. It's <u>a bowl</u> .																					
1. a bottle of fish sauce	2. a jar of honey																						
3. a glass of water	4. a cup of tea																						
5. a bowl of soup	6. a piece of bread																						
7. a bag of sugar	8. a box of chocolate																						
9. a bottle of vinegar																							
การบ้าน	<ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนเล่น Jungle Game, Grouping Game และ Talking Birds ใน Project 2 ใน CD-ROM หรือเว็บไซต์ 																						
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 36 กิจกรรมที่ 8. Have a Party!</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูกำหนดวันจัดงานสังสรรค์และนัดหมายกับนักเรียนโดยแบ่งหน้าที่การจัดงานกับนักเรียน ว่าครูหรือนักเรียนคนใด/กลุ่มใด (โดยผู้ประสานงานกลุ่ม) ก. จะนำอาหารและภาชนะโตมา และจัดวางที่โต๊ะ ข. เตรียมช้อนแยกประเภทอาหารและเตรียมกระดาษหรือป้ายแผ่นใหญ่พร้อมดินสอ/ปากกาติดข้างช้อนเพื่อให้ห้องๆ ชั้นอื่นๆ วาดดาวเป็นการลงคะแนนเสียงความอร่อยในการประกอบอาหารนั้นๆ ค. เตรียมเกมที่จะเล่น ง. เตรียมแบบสอบถามสุขภาพมาสัมภาษณ์ห้องๆ (ทุกคน แต่อาจกำหนดจับคู่ตัวบุคคลระหว่างพี่กับน้องก่อน) จ. เตรียมเพลงที่จะร้อง ฉ. เตรียมคำพูดภาษาอังกฤษที่จะใช้ในงาน (เท่าที่ทำได้และเรียนแล้ว) ช. ทำแผ่นป้ายชื่ออาหารในงาน (อาจจัดเตรียมอาหารอื่นมาเพิ่มนอกเหนือจากอาหารที่มีการประกวดได้ตามแต่จะตกลงกัน) ซ. เตรียมเชิญห้องๆ และผู้อื่นมาร่วมงานตามความเหมาะสม เช่น ผู้ปกครอง คุณครูชั้นอื่นๆ โดยการส่ง e-card จากเว็บไซต์ www.pearlenglish.com 																						

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>ชั้นนำไปใช้ (100 นาที)</p>	<ul style="list-style-type: none"> นักเรียนจัดงานสังสรรค์ โดยนำส้มตำ สลัด และขนม ซึ่งบางส่วนหรือบางอย่างอาจจัดทำมาจากบ้านแล้วตามสูตรที่ทำในกิจกรรมก่อนๆ มาจัดวางในงาน ให้น้องๆ ชั้นอื่นๆ ที่เชิญมาร่วมงานชิม และลงคะแนนเสียงประเมินความอร่อย รับประทานอาหารร่วมกัน ใช้แบบสอบถามสำรวจสุขภาพ สัมภาษณ์น้องๆ และเล่นเกม
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (20 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 9. Think Back & Write</p> <ul style="list-style-type: none"> โปรดอ่านกิจกรรมที่ 7 Think Back & Write ใน Project 1A หน้า 50 และกิจกรรมที่ 9 Think Back & Write ใน Project 2A หน้า 77 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน คือให้นักเรียนประเมินการเรียนรู้ในทุกกิจกรรมที่ผ่านมา โดยทำ Activity 10 ของ Project 2 ร่วมกันในชั้นเรียน (ครูอธิบายแต่ละข้อความให้นักเรียนเข้าใจและสามารถประเมินตนเองได้ถูกต้อง) แล้วให้นักเรียนทำ Worksheet 2.5 ใน Activity Book ของตน

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

Project 2C: Look at Me

เวลา 2 ชั่วโมง

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

ตัวชี้วัด ต 1.2 ป.6/5 พุด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ

ต 3.1 ป.6/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

ต 4.2 ป.6/1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. พุด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ ที่เรียนมา เพื่อประเมินตนเองและเพื่อนได้
2. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการเขียนในการสร้างพจนานุกรมภาพของตน (My Picture Dictionary)
3. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ ในการสร้างพจนานุกรมภาพของตน

สาระการเรียนรู้เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา และคำศัพท์ที่เรียนมาใน Project 2 นี้

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมที่ 1-3 ใน Project 2C ของ Student's Book หน้า 37
2. My Picture Dictionary Stickers ของ Project 2 ท้าย Activity Book
3. สมุดวาดเขียนที่ใช้ทำสมุด My Picture Dictionary จาก Project ก่อน
4. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com และ www.plearnenglish.com/teacher
5. Picture Dictionary หรือพจนานุกรมภาพสำหรับเด็ก เพื่อค้นคว้า
6. นิตยสารต่างๆ เพื่อตัดภาพ กรรไกร กาว
7. กระดาษ หมุด ริบบิ้นรางวัล และสีสำหรับตกแต่งจัดแสดงภาพบุคคลและผลงานบนผนัง
8. ชิ้นงานของนักเรียนที่ทำใน Project 2 นี้
9. ภาพนักเรียนที่มีทักษะกระบวนการดีเด่น
10. Reward Stickers ท้าย Activity Book
11. ดินสอสี สีเทียน หรือสีชนิดอื่นๆ

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 173-183 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการที่นักเรียนประเมินเพื่อนในกิจกรรม Hooray! หน้า 37 ของ Student's Book และใช้แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของนักเรียนในหน้า 180 ของคู่มือครูนี้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 2: FOOD & HEALTH

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 37 กิจกรรมที่ 1. Revision: My Picture Dictionary</p> <ul style="list-style-type: none"> ● จัดหาและ/หรือให้นักเรียนร่วมจัดหาวัสดุอุปกรณ์ในการทำ My Picture Dictionary ของตนให้เพียงพอ ● บอกนักเรียนล่วงหน้าให้นำสมุดวาดเขียนที่ใช้ทำ My Picture Dictionary ของตนจาก Project ก่อนมาชั้นเรียน
การทบทวน (revision) (60 นาที)	<p>Use Stickers – Project 2 in your Activity Book to make your own picture dictionary.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนใช้ภาพสติ๊กเกอร์จาก Stickers – Project 2 ใน Activity Book สร้างสรรค์ผลงานรูปภาพของตนเอง (My Picture Dictionary) ในหัวข้อ FRUIT ในกระดาษหน้าคู่ต่อจากแผ่นก่อนในสมุดของตน
การบ้าน	<ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนตรวจสอบ Picture Dictionary ของตนกับ Picture Dictionary ในเว็บไซต์ www.plearnenglish.com และเล่น Dictionary Game กับ Jigsaw Game
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2. Hooray!</p> <ul style="list-style-type: none"> ● เตรียมริบบิ้นรางวัลให้บุคคลและชิ้นงานดีเด่น พร้อมติดภาพบุคคลและชิ้นงานบนผนัง
การให้รางวัล (reward) (30 นาที)	<p>Vote for the Best Co-ordinator and Creative Cooks</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลและชิ้นงานดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project 2 นี้ <p>ด้านทักษะกระบวนการ ให้พิจารณาจากพฤติกรรมของนักเรียนที่ได้สังเกตกันมาตลอด Project นี้ คือ ผู้ประสานงานดีเด่น (Best Co-ordinator) และพ่อครัว/แม่ครัวสร้างสรรค์ (Creative Cooks) รวมทั้งคัดเลือกเพิ่มเติมหาผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ จาก Project ก่อนๆ ด้วย</p> <p>ด้านชิ้นงาน ให้พิจารณาจากชิ้นงานทั้งหลายที่ทำใน Project นี้ คือ Our Recipes, Our Fruit Posters และ My Picture Dictionary โดยให้นำหนักชิ้นงานหลักคือ อาหารที่จัดทำและ Our Recipes ของอาหารนั้น ใช้เกณฑ์ที่ครูและนักเรียนได้กำหนดไว้ร่วมกันตั้งแต่เริ่ม Project นี้</p> 2. แสดงความชื่นชมกับทุกคน (ทั้งที่ได้รับและไม่ได้รับรางวัล) ที่ทำ Project นี้ สำเร็จลงได้ด้วยดี และร้องเพลงที่ชื่นชอบเพื่อฉลองความสำเร็จ
การทำแฟ้มสะสมผลงาน (portfolio) (30 นาที)	<p>กิจกรรมที่ 3. Look at 'My English Portfolio'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูใช้เวลาอภิปรายกับนักเรียนถึงการจัดระบบคัดเลือกชิ้นงาน Worksheet บันทึกที่ร่างแผนงานระหว่าง การปฏิบัติงานที่แสดงทักษะกระบวนการทำงานที่เกิดขึ้น ว่านักเรียนอยากเลือกสิ่งใดเก็บไว้หรือคัดสิ่งใดออก เพราะเหตุใด เพื่อจัดแฟ้มสะสมผลงานให้เรียบร้อย เป็นภาพแสดงตัวตนของนักเรียนได้ดี อาจสาธิตเป็นตัวอย่างกับนักเรียน 2-3 คน จากนั้นให้เวลาทั้งชั้นจัดระบบแฟ้มของตน และลงเวลานัดหมายมาพูดคุยรายงานผลกับครูนอกชั้นเรียน ● ครูสามารถศึกษาเรื่องนี้เพิ่มเติมเพื่อให้คำแนะนำเด็กได้จากหนังสือ <i>สอนหนูสร้างแฟ้มสะสมผลงาน</i> เขียนโดย เคย์ เบอร์ก โรบิน โฟการ์ตี และซูซาน เบลเกรด แปลโดย มัลลิกา พงศ์ปริตร (ดูบรรณานุกรม)

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

แผนการสอน Project 3: Our Story Corner

Project 3A: Our Story Corner (1)

เวลา 9 ชั่วโมง

สาระสำคัญ	เนื้อเรื่องและสำนวนภาษาที่ใช้ในเทพนิยายที่เป็นที่รู้จักดีในวัฒนธรรมตะวันตกเป็นสิ่งจำเป็นที่ควรรู้เพื่อการสื่อสารด้วยภาษาในวัฒนธรรมนั้น
ตัวชี้วัด	<p>ต1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน</p> <p>ต1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน</p> <p>ต1.1 ป.6/3 เลือกรูปประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน</p> <p>ต1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟัง และอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า</p> <p>ต1.2 ป.6/1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล</p> <p>ต1.2 ป.6/5 พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ</p> <p>ต1.3 ป.6/2 เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิและตารางแสดงข้อมูลต่างๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน</p> <p>ต1.3 ป.6/3 พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว</p> <p>ต2.1 ป.6/1 ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสมตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา</p> <p>ต2.2 ป.6/1 บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย</p>

จุดประสงค์ของบทเรียน	เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ
	<ol style="list-style-type: none">1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำในการเล่นเกมส์ได้2. อ่านออกเสียงข้อความและนิทาน Cinderella ถูกต้องตามหลักการอ่าน3. เลือกรูปประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายในแบบฝึกหัดและในซีดีรอม/เว็บไซต์ได้4. บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านนิทาน Cinderella ได้5. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคลในการเล่นเกมส์และทำแบบฝึกหัดได้6. พูด/เขียนแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำในการประเมินตนเองและผู้อื่นได้7. เขียนภาพ บัตรเชิญ แสดงข้อมูลต่างๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน8. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะสมตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาในการแสดงบทบาทสมมุติ9. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทยได้ในกิจกรรม Grammar Chat และ The Music of English และกิจกรรมในซีดีรอม/เว็บไซต์

สาระการเรียนรู้เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- Oh, how (slow/lovely/nice/lucky)!
- She lived with (her stepmother).
- The fairy pointed her magic wand at (Cinderella's old dress).
- Suddenly, it became (a beautiful long dress).
- You are so (wonderful/kind).

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

- Come with me to (the Prince/the Palace).
- Love is (when you're tired and can still smile).

- คำศัพท์**
- คำนาม (noun) : lady, stepmother, stepsister, palace, fairy, God, wand, sandals, glass slippers, pumpkin, carriage, midnight, steps, owner, toenails, toilet, puppy, eyelashes, godmother, everyone, caption, wedding
 - คำกริยา (verb): mop, invite, pray, become, stay, strike, wear, fit, care for, dress up, try on, talk to, send out, put on, come back
 - คำคุณศัพท์ (adjective): lovely, young, cruel, thin, fat, beautiful, lazy, excited, old, torn, new, magic, straight, wavy, every, smelly, handsome, alone, excited, only, wonderful, lucky
 - คำกริยาวิเศษณ์ (adverb): suddenly, quickly, finally
 - คำสรรพนาม (pronoun): everything, nothing

สำนวนภาษา

- Once upon a time,...
- to do housework
- Dear God,...
- to fall in love
- to make a noise

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-8 ใน Project 3A ของ Student's Book หน้า 38-51
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 1-8 ของ Project 1 และ Worksheet 3.1 ใน Activity Book หน้า 28-35 และหน้า 89
5. กระดาษขนาด A4 คนละ 1 แผ่น หรือกระดาษอื่นๆ สำหรับใช้ในงานประดิษฐ์
6. ดินสอ ยางลบ ดินสอสี สีน้ำ หรือสีชนิดอื่นๆ
7. หมุดสำหรับติดชิ้นงานบนฝาผนัง
8. Reward stickers ท้าย Activity Book
9. เชือกหรือไหมพรม และเครื่องเจาะรู (ถ้าต้องการห้อยเชือกหรือไหมพรมที่ปลายที่คั่นหนังสือ)

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดและแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 173-183 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมที่ 8 Think Back & Write ของ Student's Book หน้า 51 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 38 กิจกรรมที่ 1. Chat and Match</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูศึกษาประโยคคำถาม a-g ในข้อ (A) เพื่อใช้เป็นคำถามชี้แนะนักเรียนให้คิดวิเคราะห์ภาพตีความและจินตนาการคาดเดานิทานที่จะได้อ่านต่อไป ภาพใน Student's Book มาจากนิทานเรื่อง Cinderella แต่ครูไม่จำเป็นต้องบอกนักเรียน และนักเรียนไม่จำเป็นต้องทราบเรื่องนี้มาก่อน แต่หากนักเรียนบางคนทราบเรื่องนี้มาแล้วก็ให้แลกเปลี่ยนประสบการณ์กันได้
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	<p>(A) Look at the picture. It is from a story. Guess the answers to the questions (a-g). Use your imagination (จินตนาการ).</p> <p>1. ให้นักเรียนจับคู่กันดูภาพ อ่านคำถาม a-g ที่อยู่รอบๆ ภาพ แล้วลองคาดเดาคำตอบ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือประสบการณ์กัน ครูบอกนักเรียนให้จินตนาการจากภาพได้อย่างเสรี โดยไม่จำเป็นต้องทราบเรื่องมาก่อน และไม่จำเป็นต้องเหมือนเรื่องที่จะตามมาในกิจกรรมที่ 2 คำถามบางข้อไม่มีคำตอบในเรื่อง (เช่น ข้อ c และข้อ e ดูข้อ 2) เพราะเจตนาเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกวิเคราะห์และจินตนาการจากประสบการณ์ของตน</p>
ขั้นนำเสนอ (45 นาที)	<p>2. ครูขอความเห็นจากคู่ต่างๆ ตรวจสอบความเข้าใจคำถามไปพร้อมๆ กันทีละข้อ ครูใช้วิจารณญาณรับทุกคำตอบที่น่าจะเป็นไปได้ ซึ่งอาจจะตรงหรือไม่ตรงกับความเป็นจริงในนิทานเรื่อง Cinderella ก็ได้ (ดูข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู) และนักเรียนอาจตอบเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษก็ได้ตามความสามารถ ครูใช้โอกาสนี้ให้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหากนักเรียนตอบเป็นภาษาไทย</p> <p>คำตอบสำหรับคำถามข้อ c. How old is the lady? น่าจะเป็นอายุไม่ต่ำกว่า 18 ปี และไม่เกิน 30 ปี</p> <p>คำตอบสำหรับคำถามข้อ e. What is she thinking? ให้นักเรียนสังเกตสีหน้าและท่าทางของหญิงสาวในภาพ อาจตอบให้รับกันได้หลากหลาย เช่น กลัวจะกลับบ้านสาย (I'll be home late.) หรือกังวลว่าจะกลับบ้านอย่างไร (How can I get home?) หรือกังวลว่ารถอยู่ไหน (Where is my car/carriage?) หรือกังวลว่าชายในภาพตามมาทำไม (Why is he following me?) ฯลฯ</p> <p>สำหรับคำถามข้อ g. What kind of story is this? คำตอบที่น่าจะเป็นคือ It's a fairy story/fairy tale. หรือ It's a love story.</p> <p>คำตอบสำหรับข้ออื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวถึงในที่นี้และไม่อาจเห็นได้ชัดเจนในภาพ ให้ครูใช้วิจารณญาณรับทุกคำตอบที่น่าจะเป็นไปได้ ในทำนองเดียวกันกับข้ออื่นๆ ที่กล่าวข้างต้น</p> <p>3. ครูสังเกตว่านักเรียนคนใดมีจินตนาการดี ให้นักเรียนคนนั้นลองเล่าเรื่องที่ตนคิดคร่าวๆ ให้เพื่อนฟัง และให้บอกด้วยว่ามีเหตุผลอย่างไรในการคิดเช่นนั้น นักเรียนอาจเล่าเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษได้ตามความสามารถ ครูช่วยให้คำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบคำภาษาไทยที่นักเรียนใช้</p> <p>(B) Choose 7 words below you think you will see in the story.</p> <p>4. ให้นักเรียนดูภาพและคำศัพท์ เดาความหมายของคำศัพท์ใหม่จากบริบทภาพที่ประกอบนั้น แล้วเลือกคำศัพท์ 7 คำจากคำทั้งหมด 12 คำ เขียนคำศัพท์ 7 คำลงในกระดาษอื่น นักเรียนแต่ละคนอาจเลือกแตกต่างกันได้ตามจินตนาการของตน การเลือกนี้จะทำให้การอ่านนิทานในกิจกรรมต่อไปมีจุดหมายมากขึ้น เพราะนักเรียนจะอยากทราบว่าตนเลือกไว้ถูกหรือไม่ (แต่หากไม่ถูกก็ไม่เป็นไร เพราะถือว่าเป็นการคาดเดา)</p>

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>Ⓒ Listen to the CD and repeat.</p> <p>5. ให้นักเรียนฟังซีดีและออกเสียงคำศัพท์ตามซีดี</p>
<p>ขั้นสรุป (10 นาที)</p>	<p>6. หากมีนักเรียนคนใดรู้จักนิทานเรื่องนี้มาก่อน ให้เล่าเรื่องคร่าวๆ ให้เพื่อนๆ ฟัง แล้วดูว่าจะเหมือนเรื่องในนิทานที่จะได้อ่านต่อไปหรือไม่ แต่หากไม่มีผู้ใดรู้จักนิทานเรื่องนี้ ก็ให้ครูสุ่มถามนักเรียน 4-5 คนว่าเลือกคำศัพท์คำใดไว้เพราะคิดว่าเรื่องจะเป็นอย่างไร</p>
<p>การบ้าน</p>	<p>7. ให้นักเรียนเล่น Grouping Game ของ Project 3 ใน CD-ROM/เว็บไซต์</p>
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<p>● ทักษะการคาดเดาโดยวิเคราะห์อย่างมีเหตุผลจากประสบการณ์ของตนเองและการจินตนาการ เป็นทักษะทางความคิดที่ครูควรปลูกฝังให้นักเรียนตั้งแต่เยาว์วัย เพื่อให้เติบโตต่อไปเป็นคนที่คิดเป็น สร้างสรรค์ได้ คำถามหลายข้อในข้อ a-g เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดอย่างอิสระ โดยอาจตอบได้หลากหลายและไม่ถือว่าคำตอบใดถูกหรือผิดตายตัว แม้คำตอบนั้นอาจไม่ตรงกับความเป็นจริงในเรื่องที่จะได้อ่านตามมา จะมีก็แต่คำตอบที่น่าจะเป็นไปได้ หรือไม่น่าจะเป็นไปได้ โดยอาศัยบริบทตามภาพที่เห็นเท่านั้น ครูจึงควรสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย รับทุกคำตอบที่น่าจะเป็นไปได้ และสนับสนุนให้นักเรียนให้เหตุผลประกอบคำตอบของตน นักเรียนจะเกิดความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็นเมื่อรู้สึกว่าจะไม่ถูกจับผิด หรือถูกลงโทษหากตอบผิดหรือตอบไม่เหมือนเรื่องในหนังสือ และหากพบว่าตนเองผิดหรือจินตนาการไม่เหมือนเรื่องในหนังสือก็ไม่เป็นไร เพราะกิจกรรมอนุญาตให้เดาและจินตนาการได้ จึงเป็นการปลูกฝังความกล้าในการแสดงความคิดเห็นและการจินตนาการ และในขณะเดียวกันก็เป็นการสร้างแรงจูงใจในการที่จะอ่านนิทานต่อไปด้วย</p>
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>Student's Book หน้า 40 กิจกรรมที่ 2. Read & Listen: Cinderella</p> <p>● ครูฟัง CD tracks 1.68-1.90 หรือฟังและดู CD-ROM หรือเว็บไซต์เรื่อง Cinderella ได้หัวข้อ Stories ใน Project 3 และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำ การสอนนิทาน โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้</p>
<p>ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก และ ขั้นนำไปใช้ (50 นาที)</p>	<p>Ⓐ Read, listen and check your guesses in 1-A and B</p> <p>1. ครูสอนนิทานเรื่อง Cinderella โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ การสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM/เว็บไซต์ ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้</p> <p>2. ขณะที่สอนโดยใช้ CD-ROM/เว็บไซต์ ให้ครูตรวจสอบความหมายของคำศัพท์ใหม่ในแต่ละภาพ (frame) กับนักเรียน ขอคำตอบและเหตุผลประกอบการเดาความหมายของคำศัพท์ใหม่จากบริบทว่านักเรียนใช้บริบทใด (รูปภาพ คำหรือข้อความที่เคยทราบแล้ว) ในการช่วยเลือกคลิกคำแปลที่ถูกต้องของคำศัพท์นั้น ครูใช้โอกาสนี้ชี้แนะให้นักเรียนเห็นบริบทอันเป็นตัวช่วยในการเดาหรือพิจารณาเลือกคำให้เหมาะสม</p>
<p>ขั้นสรุป (10 นาที)</p>	<p>3. ถามนักเรียนว่าสิ่งที่นักเรียนคาดเดาหรือจินตนาการไว้ในคำถามข้อ a-g ของกิจกรรมที่ 1 นั้น เหมือนหรือต่างไปจากเรื่องที่เราอ่าน ชมเชยทั้งความคิดที่เหมือนและต่าง แล้วลองให้นักเรียนที่จินตนาการต่างออกไปเล่าเรื่องตามความคิดของตนให้เพื่อนฟัง</p>

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	4. ถามนักเรียนว่าคำศัพท์ 7 คำที่นักเรียนเดาไว้ว่าจะพบได้ในนิทานนั้น นักเรียนเดาถูกหรือไม่ เดากถูกกี่คำ ชมเชยเมื่อนักเรียนเดาถูก ส่วนคำที่เดาไม่ถูกก็ไม่ใช่ไร
การบ้าน	5. ให้นักเรียนเล่นเกม Squirrel Game และ Cat and Mouse Game ของ Project 3 ใน CD-ROM/เว็บไซต์
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● การเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบทเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ฉะนั้นเมื่อครูพบว่ามีความหมายใหม่คำใดที่มีบริบทเพียงพอที่จะช่วยให้นักเรียนสามารถเดาความหมายของคำนั้นได้ ครูจึงไม่ควรสอนโดยการบอกเล่าหรือให้คำแปลเสียเอง เพราะเป็นการตัดโอกาสที่นักเรียนจะได้คิดและพึ่งตนเองเมื่อควรจะได้ การเดาในสถานการณ์ของบทเรียนเช่นนี้ยังเป็นการสร้างความกล้าแสดงความคิดเห็น เพราะนักเรียนจะไม่รู้สึกอายหน้าหากตอบผิด เนื่องจากถือว่าเป็นการเดา หากเดาถูกก็เป็นการสร้างความมั่นใจและความพึงพอใจว่าสามารถคิดเองได้ ในการขอคำตอบจากนักเรียน ครูจึงควรสร้างบรรยากาศที่ไม่เครียด และรับสิ่งที่เป็นไปได้โดยขอให้นักเรียนให้เหตุผลประกอบเสมอ และพึงใช้หลักการนี้อย่างรอบคอบ หากคำศัพท์นั้นๆ ไม่มีบริบทเพียงพอที่จะให้นักเรียนเดาและยกเหตุผลประกอบได้ ก็ไม่ควรให้นักเรียนเดา ในกรณีเช่นนี้จึงควรให้นักเรียนเปิดพจนานุกรม
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 45 ข้อ (B) Do Activities 1-3 in your Activity Book.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูศึกษาคำสั่ง คำถามและคำศัพท์ใน Activities 1-3 ของ Project 3 ใน Activity Book เพื่อเตรียมให้คำแนะนำนักเรียนในการทำแบบฝึกหัดและใช้วิธีการอนุญาตในการตรวจคำตอบของคำถามปลายเปิด
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	1. ครูทบทวนนิทานเรื่อง Cinderella โดยให้นักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องคร่าวๆ เป็นภาษาอังกฤษ ใช้คำศัพท์ที่เรียนมาและ/หรือครูให้คำศัพท์เพิ่มเติม
ชั้นนำไปใช้ (35 นาที)	<p>2. ให้นักเรียนทำ Activities 1-3 Project 3 ใน Activity Book โดยครูตรวจสอบว่านักเรียนเข้าใจคำสั่งร่วมกันก่อน</p> <p>เฉลย Activity 1</p> <p>(A) Housework: mop the floor, feed the pets, water the plants, shop for food, cook dinner, take the rubbish out, wash the clothes</p> <p>Not housework: go shopping, talk on the phone, read the newspaper, play football, write a letter</p> <p>(B) คำตอบของนักเรียนแต่ละคนอาจไม่เหมือนกัน ให้ครูพิจารณาตามความเหมาะสม</p> <p>เฉลย Activity 2</p> <p>To all unmarried <u>young ladies</u>:</p> <p>You are kindly <u>invited</u></p> <p>to a <u>dance party</u></p> <p>at the Prince's <u>Palace</u></p> <p>on Skyline <u>Road</u></p> <p>to meet <u>Prince Charming</u></p> <p>at <u>20:00</u></p> <p>on <u>Saturday</u>, 19 June <u>1890</u></p> <p>Dress: <u>Party Dress</u></p>

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>เฉลย Activity 3</p> <p>คำขอบคุณพระเจ้าของ Cinderella</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Dear God, Thank you for giving me seven good friends to help me, a family to be with, food to cook and eat, and a house to live in.</p> </div> <p>คำขอบคุณพระเจ้าของ Stepsister</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Dear God, Thank you for giving me Cinderella to do housework, Mother to buy things for me, beautiful clothes to wear, and the Prince to meet.</p> </div> <p>คำตอบในบรรทัดสุดท้ายของทั้งสองคนอาจสลับที่กันได้</p>
<p>ชั้นนำเสนอ (20 นาที)</p>	<p>Student's Book หน้า 45 กิจกรรมที่ 3. Grammar Chat: How+adjective!</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม Grammar Chat ใน Project ก่อนๆ โดยเป็นเรื่องของการเปรียบเทียบการใช้ How ในประโยคคำถามที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้วกับการใช้ How/how ในประโยคอุทานใน Project นี้</p> <p>ให้นักเรียนสังเกตว่าการใช้ How/how ในประโยคอุทานนั้น คำที่ตามมาเป็นคำคุณศัพท์หรือ adjective เช่น How slow! หรือ Oh, how beautiful! โดยใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) หรือ exclamation mark ที่ท้ายประโยค ส่วนการใช้ How ในประโยคคำถามนั้น คำที่ตามมาเป็นคำกริยาช่วยหรือ verb to be หรือ verb to have ดังเช่นลักษณะประโยคคำถามทั่วไป เช่น How will we get there?/How are you?/How has he done? และลงท้ายประโยคด้วยเครื่องหมายคำถาม (?) หรือ question mark</p> <p>คำตอบของข้อ (C) Chat คือ เราไม่จำเป็นต้องให้คำตอบแก่ประโยคในข้อ (A) เพราะเป็นประโยคอุทาน ซึ่งผู้พูดมิได้ต้องการถามอะไรผู้ฟังดังเช่นประโยคคำถาม และถึงแม้ประโยคจะใช้คำว่า how ซึ่งโดยปกติแปลว่า "อย่างไร" ในที่นี้จึงมีความหมายเปลี่ยนไป เช่น How slow! จะแปลว่า "ช้าอะไรอย่างนี้" "ช้าจัง/ช้าเหลือเกิน" หรือ How beautiful! ก็แปลว่า "สวยอะไรอย่างนี้/สวยจัง/สวยเหลือเกิน" เป็นต้น</p> <p>ครูอาจชี้ให้นักเรียนเห็นจากในนิทานด้วยว่าประโยคอุทานเช่นนี้สามารถมีข้อความขยายยาวขึ้นได้ เช่น How beautiful you are! หรือ How lucky to have this glass slipper! เป็นต้น</p>
<p>การบ้าน</p>	<p>ให้นักเรียนเล่น Jungle Game ของ Project 3 ใน CD-ROM/เว็บไซต์</p>
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>Student's Book หน้า 46 กิจกรรมที่ 4. The Music of English: Stress and Feelings</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD tracks 1.91-1.94 ทำความเข้าใจกับการออกเสียงคำและประโยค โดยแบ่งความรู้สึกต่างๆ ● จัดหาพจนานุกรมภาษาอังกฤษที่แสดงการออกเสียงคำให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนใช้ตรวจสอบการออกเสียงคำ ● จัดเตรียมเครื่องเล่นซีดี พร้อมแผ่น Audio CD ทำหุ้ยมือครู เพื่อเล่น tracks 1.91-1.94 ให้นักเรียน ฟังในชั้นเรียน

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ และ ขั้นฝึก (20 นาที)</p>	<p>(A) Say these words:... และ (B) Listen to the CD... กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมโดยทั่วไปในการทำงานเดียวกันกับกิจกรรม The Music of English ที่เน้นเรื่องการลงเสียงเน้นหนักในคำ (stress) และการใส่ความรู้สึก (feelings) ในการออกเสียงคำหรือประโยคนั้นๆ ซึ่งจะช่วยให้การสื่อสารชัดเจนและสื่อความหมายได้ตามที่ต้องการ โดยมีซีดีสคริปต์ ขั้นตอนกิจกรรมในข้อ (C) Play 'Quick Chat' เพิ่มเติม และเฉลย Activity 4 Project 3 ดังนี้</p> <p>ซีดีสคริปต์ Project 3A, 4. The Music of English: Stress and Feelings</p> <p>(A) Check with the CD. Then repeat.</p> <p>lovely lovely lucky lucky beautiful beautiful wonderful wonderful</p> <p>(B) Listen to the CD. Match the feelings in the sentences you hear (1 - 6) to the faces (a - c). Then repeat and act out the feelings.</p> <p>1. Oh, how slow! (angry tone-face c.) 2. Oh, how beautiful! (happy tone-face b.) 3. Oh, how wonderful! (surprised tone-face a.) 4. Oh, how lovely! (surprised tone-face a.) 5. Oh, how nice! (surprised tone-face a.) 6. Oh, how lucky! (happy tone-face b.)</p>
<p>ขั้นนำไปใช้ (30 นาที)</p>	<p>(C) Play 'Quick Chat'.</p> <p>1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 ทีม Team A และ Team B ให้แต่ละทีมสลับกันส่งตัวแทนออกมาถามอีกทีมหนึ่งว่าใครเป็นผู้พูดประโยคอุทานต่างๆ จากเรื่อง Cinderella (อาจทบทวนโดยให้เปิดหนังสือรูปภาพต่างๆ ร่วมกันก่อนก็ได้) โดยผู้ถามต้องใส่ความรู้สึกในประโยคอุทานนั้นให้ตรงตามเนื้อเรื่องในนิทาน (ดู Student's Book) เช่น ด.ญ.นิต (Nid) ตัวแทนจากทีม A ออกมาหน้าชั้นถามทีม B ว่า Who said 'Oh, how beautiful'? โดย ด.ญ.นิตพูดอย่างใส่ความรู้สึกตื่นเต้นแปลกใจ (surprised) พร้อมทั้งใช้มือจับกระโปรงตนเองกางและก้มดู ทีม B จึงควรตอบว่า Cinderella (ตรงกับนิทานภาพที่ 9) แต่หาก ด.ญ.นิตพูดโดยใส่ความรู้สึกมีความสุข (happy) โดยมองไปที่ผู้อื่น ทีม B ก็ควรตอบว่า Stepmother (ตรงกับนิทานภาพที่ 3 ซึ่ง ด.ญ.นิตจะพูดว่า How beautiful หรือ How beautiful you are! ก็ได้) ทีมที่ถามได้ตี่จะได้ 2 คะแนนต่อครั้ง (1 คะแนนสำหรับการพูดลงเสียงเน้นหนักและใส่ความรู้สึกได้ถูกต้อง อีก 1 คะแนนสำหรับการแสดงท่าทางที่รับกัน) และทีมที่ตอบได้ถูกจะได้ 1 คะแนนต่อครั้ง ครูเขียนคะแนนบนกระดาน ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ</p> <p>(D) Do Activity 4 in your Activity Book.</p> <p>2. ให้นักเรียนทำ Activity 4 Project 3 ใน Activity Book ครูอาจทบทวนการใช้เครื่องหมายต่างๆ ตามคำอธิบายในกรอบ "อย่าลืม" ใน Activity 4 แล้วให้นักเรียนหาตัวอย่างการใช้เครื่องหมายวรรคตอนนั้นๆ จากในนิทานก่อนทำกิจกรรมนี้</p>

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>เฉลย Activity 4</p> <p><i>D</i>ear <i>D</i>iary, <i>T</i>oday is the happiest day of my life. <i>M</i>y fairy godmother came to me and said, "<i>C</i>inderella, you are a good girl. You shall go to the party." She waved her magic wand on me and my old dress became a new dress. <i>O</i>h, how beautiful! Then she waved her magic wand on the seven little white mice. <i>S</i>ix mice became white horses and one became my carriage driver. The driver was very surprised. <i>H</i>e said, "how nice!" <i>A</i>t the party, <i>P</i>rince <i>C</i>harming danced with me. <i>O</i>h, how wonderful! <i>T</i>hen the clock struck midnight. I ran and lost one of my glass slippers. <i>D</i>ear fairy godmother, will he come to find me? <i>W</i>ill you help me again? I miss him so much.</p>
<p>ขั้นสรุป (10 นาที)</p>	<p>3. ครูตรวจคำตอบ Activity 4 ร่วมกันกับนักเรียนทั้งชั้น โดยขอคำตอบพร้อมเหตุผลจากนักเรียน เพื่อสรุปกฎการใช้เครื่องหมายวรรคตอนต่างๆ อีกครั้ง</p>
<p>การบ้าน</p>	<p>ให้นักเรียนเล่น Elephant Game และ Mouth Game ของ Project 3 ใน CD-ROM/เว็บไซต์</p>
<p>ขั้นนำเสนอ และ ขั้นฝึก (30 นาที)</p>	<p>Student's Book หน้า 47 กิจกรรมที่ 5. Grammar Chat: a, an, the</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม Grammar Chat ใน Project ก่อนๆ โดยเป็นเรื่องของการเปรียบเทียบการใช้ a/an กับ the ในประโยค</p> <p>คำตอบของข้อ (B) Chat คือ</p> <p>1. เราใช้ a/an เมื่อคนหรือสิ่งที่เรากล่าวถึงนั้น โดยทั่วไปมีได้มากมายและอาจอยู่หรือไม่อยู่ในที่นั้นทั้งหมดก็ได้ แต่เรากล่าวถึงคนใดคนหนึ่งหรือชิ้นใดชิ้นหนึ่งในหลายคนหรือหลายชิ้นนั้นโดยไม่เจาะจง อาจเป็นคนใดหรือชิ้นใดก็ได้ เช่น จากตัวอย่าง fairy godmother ในภาพซ้ายพูดกับ Cinderella ว่า Now, go and see a prince. จะหมายความว่า เจ้าชายนั้นมีอยู่มากมาย ในภาพนี้มี 3 คน (และอาจมีอยู่ที่อื่นๆ อีก) ให้ Cinderella ไปหาเจ้าชายคนใดคนหนึ่งก็ได้ใน 3 คนนั้น ส่วนในภาพขวา fairy godmother พูดว่า Now, go and see the Prince. ซึ่งเหมือนในนิทานเพราะหมายความว่าเจาะจงถึงเจ้าชายเพียงคนเดียวที่มีอยู่ในเรื่อง คือ Prince Charming</p>

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>2. a/an กับ the ยังใช้ได้กรณีที่ประโยค 2 ประโยคมีข้อความที่มีความหมายเชื่อมโยงกัน เช่น She pointed at <u>a</u> pumpkin. <u>The</u> pumpkin became Cinderella's carriage. ให้สังเกตว่าประโยคแรกใช้ <u>a</u> เพราะนอกจากจะกล่าวถึงลูกฟักทองในความหมายที่ว่าฟักทองโดยทั่วไปนั้นมียู่มากมาย แต่ fairy ซี่ไปที่ฟักทองลูกหนึ่งตามความหมายของการใช้ a/an ในข้อ 1 แล้ว ยังเป็นการกล่าวถึงเป็นครั้งแรกด้วย แต่ในประโยคต่อมา เมื่อกล่าวอ้างไปถึงฟักทองลูกนั้น เป็นการกล่าวถึงเป็นครั้งที่ 2 จึงใช้ <u>The</u> เพื่อชี้เฉพาะตัวยวาคือฟักทองที่กล่าวถึงมาแล้วนั้น ไม่ใช่ลูกอื่น เช่นเดียวกับการเจาะจง the Prince ซึ่งหมายถึง Prince Charming ไม่ใช่เจ้าชายคนอื่น</p> <p>3. a ใช้หน้าคำนามนับได้ที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะ เช่น a lady ส่วน an ใช้หน้าคำนามนับได้ที่ขึ้นต้นด้วยสระ หรือเสียงสระ เช่น an ant, an hour และในกรณีที่คำนามนับได้นั้นมีคำคุณศัพท์ขยายหน้าคำนาม และคำคุณศัพท์นั้นขึ้นต้นด้วยสระหรือเสียงสระก็ใช้ an เช่น an interesting lady</p> <p>4. ข้อ C แสดงการใช้ the เพิ่มเติมในกรณีที่สิ่งของหรือสถานที่นั้นเห็นได้ชัดเจนว่าเป็นของบริเวณนั้นๆ เช่น the door (of the room) เห็นได้ชัดว่าประตูเป็นของห้องนั้น (ไม่ใช่ประตูอื่น) หรือ the palace (of the town) ตั้งในนิทานเรื่อง Cinderella หมายถึงพระราชวังของเมืองนั้น (ไม่ใช่พระราชวังอื่น) เป็นต้น คำอธิบายทั้งหมดนี้ให้ไว้เพื่อช่วยครูใช้ในการชี้แนะนักเรียน แต่ในการเรียนการสอน ครูควรให้นักเรียนแบ่งกลุ่มช่วยกันศึกษาจากภาพและตัวอย่างประโยคที่ให้ใน Student's Book แล้วสรุปเป็นกฎร่วมกันจากความคิดเห็นของทุกกลุ่มดังที่เคยปฏิบัติมาโดยตลอดในสื่อการเรียนรู้ชุดนี้ ครูพิจารณาให้ข้อสรุปนั้นชัดเจนและถูกต้อง</p>
<p>ขั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>5. ให้นักเรียนทำ Activities 5-6 Project 3 ใน Activity Book ซึ่งมีเฉลยดังนี้</p> <p>เฉลย Activity 5</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I'm going to cook <u>a pumpkin</u> today. 2. I'm <u>a driver</u>! How nice! 3. Cinderella, mop <u>the floor</u>. Oh, how slow! 4. Go to <u>the palace</u>. 5. Cinderella, you are <u>a good girl</u>. You shall go to <u>the party</u>. 6. It fits. You're <u>the lady</u>. <p>เฉลย Activity 6</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Once upon a time, there was <u>an old man</u>. He sold hats. 2. He took off his hat and threw it on <u>the ground</u>. 3. Mummy Bear said, "Let's go for <u>a walk</u>." 4. Goldilocks was <u>a bad girl</u>. She walked into <u>the kitchen</u>. 5. The hare said, "I'm Henry <u>the Hare</u>." 6. The tortoise sang, "I'm strong to <u>the finish</u>,..."
<p>ขั้นสรุป (10 นาที)</p>	<p>6. ครูตรวจสอบคำตอบ Activities 5-6 ร่วมกับนักเรียนทั้งชั้น โดยให้นักเรียนบอกเหตุผลประกอบด้วยว่า ข้อใดใช้ a/an หรือ the เพราะเหตุใด</p>

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 48 กิจกรรมที่ 6. Make: 'Our Story Corner: Cinderella'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่อไปนี้ให้พอเพียง หรือบอกนักเรียนล่วงหน้าให้เตรียมมา คือ กระดาษขนาด A4 คนละ 1 แผ่น หรือกระดาษอื่นๆ สำหรับใช้ในงานประดิษฐ์; ดินสอ ยางลบ ดินสอสี สีน้ำ หรือสีชนิดอื่นๆ; หมุดสำหรับติดชิ้นงานบนฝาผนัง; Activity 7 และ Worksheet 3.1 รวมทั้ง reward stickers จาก Activity Book ● จัดหาตัวอย่างบัตรเชิญงานแต่งงานมาให้ให้นักเรียนดู (ถ้าเป็นภาษาอังกฤษได้จะดี) หรือหาชื่อเว็บไซต์ให้นักเรียนได้ค้นคว้าเพื่อจัดทำภาพและเนื้อความของชิ้นงานที่เลือก ครูอาจใช้ search engine (ดูบรรณานุกรม) ค้นที่คำว่า Cinderella หรือ Disney's Cinderella หรือ Wedding invitation card และเลือกเว็บไซต์ที่เหมาะสมตรงตามความต้องการให้นักเรียนได้เข้าไปศึกษา
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	<p>1. ครูให้นักเรียนทบทวนเรื่อง Cinderella คร่าวๆ แล้วบอกนักเรียนว่าจะได้ทำสิ่งประดิษฐ์เกี่ยวกับนิทานเรื่องนี้</p>
ชั้นนำเสนอ (30 นาที)	<p>(A) In groups of 3, each student will choose to make one of the following (a, b or c).</p> <p>2. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 3 คน แต่ละคนให้เลือกทำชิ้นงาน 1 อย่างไม่ซ้ำกันจาก a b หรือ c โดยอาจทำในกระดาษหรือในหน้า Poster Play ได้หัวข้อ Games ใน CD-ROM/เว็บไซต์ก็ได้</p> <p>a Make a story ending page. Use this picture or draw your own. Write a caption and fill in the speech bubbles. หมายความว่า ให้นักเรียนวาดภาพตอนจบของเรื่อง Cinderella โดยเขียนคำพูดของตัวละครและคำบรรยายประกอบภาพ อาจใช้ภาพใน Student's Book เป็นแนว หรือจินตนาการภาพของตนเองก็ได้ตามชอบหรือ</p> <p>b Make a wedding invitation card for Prince Charming and Cinderella. Use these pictures or design your own. Fill in the blanks. หมายความว่า ให้นักเรียนประดิษฐ์บัตรเชิญงานแต่งงานของ Prince Charming กับ Cinderella โดยอาจใช้รูปแบบที่ให้ใน Student's Book เป็นแนว หรือใช้จินตนาการออกแบบของตนเองก็ได้ โดยเติมข้อความดังที่ให้ไว้ในบัตรเชิญให้สมบูรณ์ด้วยหรือ</p> <p>c You have a magic wand. What fruit or vegetable would you use to make a wedding gift for Cinderella? Draw a picture and write a sentence about it. See the example. หมายความว่า สมมุติว่านักเรียนมีไม้กายสิทธิ์เหมือนของ fairy godmother ซึ่งเสกสิ่งต่างๆ ได้ ให้นักเรียนวาดภาพจินตนาการว่านักเรียนจะเลือกผักหรือผลไม้ใดมาเสกให้เป็นของขวัญอะไรสำหรับการแต่งงานของ Cinderella ให้ดูตัวอย่างภาพที่ให้ใน Student's Book ซึ่ง fairy godmother ได้เสกผักทองให้กลายเป็นราชรถสำหรับเทียมม้า</p>

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
ขั้นฝึกและ ขั้นนำไปใช้ (30 นาที)	3. ให้นักเรียนร่างชิ้นงาน โดยเฉพาะภาษาเขียนของตน แล้วนำมาให้ครูตรวจสอบความถูกต้องก่อนที่จะเขียนลงในชิ้นงานจริงของตน หากต้องการลดระยะเวลาการตรวจงานของครู และเพิ่มเวลาการรู้จักทำงานร่วมกันของนักเรียนอาจให้นักเรียนตรวจงานของกันและกันก่อนที่จะส่งให้ครูตรวจก็ได้
ขั้นนำไปใช้ (20 นาที)	<p>(B) Make 'Our Story Corner' in your classroom. Write your name on your work and put them in 3 groups: story endings, wedding invitation cards, and wedding gifts.</p> <p>4. ให้จัดมุม 1 มุมในห้องเรียนเป็นมุมนิทานหรือ Our Story Corner โดยตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไปจนจบภาคเรียน มุมนี้จะเป็นมุมที่นักเรียนได้เข้ามาอ่านนิทานหรืองานเขียนอื่นๆ ในยามว่าง</p> <p>5. ให้นักเรียนเขียนชื่อของตนบนชิ้นงานที่ทำในข้อ 2 ข้างต้น แล้วนำไปติดแสดงบนผนังที่มุมนิทานนี้ โดยแยกประเภทตามงานที่ทำ (ดู Student's Book)</p>
	<p>(C) In your free time, read your friends' work and do Worksheet 3.1-A in your Activity Book.</p> <p>6. เมื่อมีเวลาว่าง ให้นักเรียนมาอ่านงานของเพื่อนที่ติดแสดงไว้บนผนัง อาจค่อยๆ ดูไปครั้งละ 4-5 ชิ้น ตลอดช่วงเวลาที่ครูและนักเรียนตกลงกัน (เช่น 1-2 สัปดาห์) ทุกครั้งที่นักเรียนมาอ่านงานของเพื่อน ให้ทำบันทึกจำนวนชิ้นงานที่อ่านลงใน Worksheet 3.1-A ท้าย Activity Book ของตน ในระยะแรกๆ ที่นักเรียนอาจยังไม่คุ้นเคยกับการใช้เวลาว่างมาอ่านงานที่มุมนี้ ครูควรคอยเตือนและสนับสนุนอยู่เสมอ รวมทั้งเตือนให้จดบันทึกใน Worksheet 3.1 ด้วย เพื่อเป็นการปลูกฝังนิสัยรักการอ่านแก่นักเรียน และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์</p>
การประเมินตนเอง และประเมินเพื่อน (20 นาที)	<p>(D) Do Activity 7 in your Activity Book and give a Reward Sticker to the work you like most in each group.</p> <p>7. ให้นักเรียนทำ Activity 7 Project 3 ใน Activity Book ของตน โดยให้เลือกเขียนเกี่ยวกับชิ้นงานที่ชอบมากที่สุด 1 ชิ้นจากแต่ละประเภทข้างต้น เสร็จแล้วให้นำสติ๊กเกอร์ 1 ชิ้นจากแผ่น Reward Stickers ท้าย Activity Book ของตนไปติดที่ชิ้นงาน 1 ชิ้นในแต่ละประเภทที่ชอบที่สุดนั้นเพื่อเป็นการแสดงการชมเชยเจ้าของชิ้นงาน ทั้งนี้ให้ติดเรียงกันเป็นแถวตามขอบของชิ้นงานให้เรียบร้อย</p> <p>เมื่อใกล้สิ้นสุดระยะเวลาอ่านที่ตกลงกันได้ ครูควรสำรวจว่าชิ้นงานใดไม่ได้รับสติ๊กเกอร์ชมเชยบ้าง ครูอาจช่วยติดสติ๊กเกอร์ของครูให้ หรือให้เครื่องหมายแสดงการรับรู้ความพยายามของนักเรียนเพื่อไม่ให้นักเรียนเสียกำลังใจหรือน้อยหน้าเพื่อนๆ และอาจเตือนให้พยายามปรับปรุงชิ้นงานของตนให้ดีขึ้น</p>
ขั้นสรุป (15 นาที)	<p>8. ให้นักเรียนสัมภาษณ์เพื่อนที่ได้รับสติ๊กเกอร์บนชิ้นงานมากที่สุด (หรือมากเป็นสามอันดับแรก) ในแต่ละประเภท ว่ามีวิธีการคิดและทำงานอย่างไร</p> <p>9. ให้นักเรียนที่ติดสติ๊กเกอร์ให้ชิ้นงานนั้นๆ ใน ข้อ 2 อ่านเหตุผลความชอบของตนต่องานของเพื่อนตามที่เขียนไว้ใน Activity 7 ให้เพื่อนฟัง</p>
ข้อมูลเพิ่มเติม สำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูควรตรวจสอบงานเขียนบนชิ้นงานของนักเรียนอีกครั้งก่อนให้นักเรียนนำชิ้นงานไปติดผนังให้เพื่อนอ่าน เพราะนักเรียนที่มาอ่านจะได้อ่านภาษาที่ถูกต้องเหมาะสมและเกิดการเรียนรู้จากกันและกัน


PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> ● จัดหาสิ่งพิมพ์หรือนิทานง่าย ๆ และนำเสนอให้นักเรียนสามารถอ่านเองได้มาไว้ที่มุมนิทานหรือ Our Story Corner นี้ และพยายามจัดกิจกรรมการอ่านอื่นๆ เสริมนอกเหนือไปจากกิจกรรมที่ให้ไว้ใน Student's Book ซึ่งจะมีอีกใน Project ต่อๆ ไป เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนเกิดนิสัยรักการอ่านและแวะเวียนมาอ่านเองได้เรื่อยๆ เช่น หากครูมีนิทานเล่มใหม่ก็อาจนำมาพูดคุยและทำกิจกรรมแนะนำเล็กๆ น้อยๆ ดังเช่นกิจกรรมเกี่ยวกับเรื่อง Cinderella ใน Student's Book หน้า 38 ลัก 5-10 นาที เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจใคร่รู้ แล้วไปอ่านเองในภายหลังในมุมที่ครูวางหนังสือไว้ อาจทำบัตรยืมให้สามารถยืมกลับไปอ่านที่บ้านได้ด้วย (ดูกิจกรรม Project 3B) หนังสือที่นำมาไว้ที่มุมนี้ ควรเลือกที่ใช้ภาษาง่ายกว่าระดับความสามารถปกติของนักเรียน เพราะเมื่อนักเรียนอ่านเองจะได้รู้สึกว่าการอ่านเข้าใจได้ และอยากอ่านอีกต่อไป เมื่อนักเรียนมีความมั่นใจและมีความสามารถมากขึ้นแล้วจึงอาจอ่านเล่มที่ท้าทายความสามารถมากขึ้นได้ ● หากมีพื้นที่พอ ครูอาจให้นักเรียนตัด Worksheet 3.1 ที่นักเรียนทำบันทึกการอ่านจำนวนชิ้นงานของเพื่อนมาติดผนังไว้ด้วยตลอดช่วงเวลาที่กำหนดร่วมกันนั้น เพื่อใช้เป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนที่ยังอ่านน้อยได้พยายามอ่านให้มากขึ้น เมื่อเห็นเพื่อนคนอื่นๆ อ่านไปได้มากแล้ว ● การให้นักเรียนตรวจงานของกันและกันก่อนส่งครูตรวจ เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักตรวจทานงานและแบ่งปันความรู้ คติวิเคราะห์พัฒนางานให้ดีขึ้น
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 50 กิจกรรมที่ 7. Make: A 'Love Is...' Bookmark</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูบอกนักเรียนล่วงหน้าให้ช่วยกันนำสิ่งต่อไปนี้มา คือ กระดาษสำหรับทำที่คั่นหนังสือ (อาจใช้กระดาษสีหรือกระดาษแข็งตามชอบ); ดินสอ ยางลบ ดินสอสี สีน้ำหรือสีชอล์คอื่นๆ; เชือกหรือไหมพรม และเครื่องเจาะรู (ถ้าต้องการห้อยเชือกหรือไหมพรมที่ปลาย) ● ครูศึกษาเรื่อง 'Love Is...' ได้หัวข้อ Stories ของ Project นี้ ในเว็บไซต์ www.pearlenglish.com
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)	<p>(A) American children wrote the following 'Love is...' sentences.</p> <p>Which do you like most? Why? Chat. Use your dictionary to help.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูพูดคุยกับนักเรียน ถามนักเรียนว่าความรักคืออะไร อาจยกตัวอย่างประโยค 1 ประโยคที่เด็กอเมริกันคนหนึ่งเขียนว่า Love is when Mommy gives Daddy the best piece of chicken. สอบถามความเข้าใจของนักเรียน (โดยให้นักเรียนอ่านก่อน ไม่ใช่ครูแปลให้ฟังทันที) ทุกคำในประโยคนักเรียนเรียนมาแล้วเพียงแต่อยู่ในรูปแบบประโยคใหม่ และนักเรียนได้รับการฝึกให้หาคำความหมายของคำศัพท์จากบริบทจาก Project ก่อนๆ มามากแล้วตามหลักการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูจึงควรเปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ทักษะเหล่านี้ก่อน แล้วใช้คำถามชี้แนะขอคำตอบ และชี้ให้เห็นการใช้ when ในประโยคลักษณะนี้ คือ Love is + when + subj. + v. (+ obj.)
ขั้นนำเสนอ และขั้นฝึก (20 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 2. ให้นักเรียนทำกิจกรรม 'Love Is...' ในเว็บไซต์ www.pearlenglish.com หรือทำใน Student's Book โดยให้นักเรียนจับคู่หรือจับกลุ่ม 4 คน อ่านข้อความว่าความรักคืออะไรที่เด็กอเมริกัน 10 คนได้เขียนไว้ ให้นักเรียนช่วยกันเดาคำความหมายของคำศัพท์ที่ใหม่จากบริบทภาพประกอบ คำใดที่เดาไม่ได้ให้ตรวจสอบจากพจนานุกรม (Brad Pitt เป็นดาราดาราภาพยนตร์หนุ่มหล่อ และมีชื่อเสียงของฮอลลีวูด)

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>3. ให้นักเรียนพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกันในคู่หรือกลุ่มว่าชอบ Love is... ข้อใด (a-j) มากที่สุด เพราะอะไร แล้วครูสุ่มถามขอคำตอบทั้งชั้น อภิปรายความเห็นแลกเปลี่ยนประสบการณ์เพิ่มเติมได้อย่างเสรี</p>
<p>ชั้นนำไปใช้ (30 นาที)</p>	<p>(B) What does love mean to you? Make a 'Love is...' bookmark. Write your name and age on the back. See the example below.</p> <p>4. โยงเรื่องสู่ตัวนักเรียน ถามนักเรียนว่าความรักหมายถึงอะไร ในความเห็นและประสบการณ์ของนักเรียนเอง ให้นักเรียนเล่าสู่กันฟังเพื่อกระตุ้นความคิด โดยอาจกล่าวโยงให้นักเรียนนึกถึงบุคคลใกล้ชิดในครอบครัว เพื่อน หรือสัตว์เลี้ยงหรือนึกถึงความรู้สึกที่เกิดกับตนเอง ดังเช่นบทอ่านในข้อ (A) ที่ผ่านมา</p> <p>5. ให้นักเรียนแต่ละคนเขียนร่างข้อความ Love is when... ตามความเห็นของตน ให้เพื่อนในกลุ่มช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องของภาษา ก่อนส่งให้ครูตรวจอีกครั้งหนึ่ง ขณะครูตรวจ ให้นักเรียนประดิษฐ์ที่คั่นหนังสือ เขียนชื่อของตนพร้อมอายุไว้ด้านหลัง แล้วเขียนประโยค Love is when... ที่ครูตรวจให้แล้วไว้ด้านหน้า</p> <p>(C) Tell the story behind your 'Love is...' bookmark to the class. Your friends take notes.</p> <p>6. นักเรียนแต่ละคนเล่าความเป็นมาของการเขียนประโยค Love is... ของตนให้เพื่อนทั้งชั้นฟัง (ดูตัวอย่างของ ต.ญ.มนต์ทิพา - Montipa ใน Student's Book) เพื่อนๆ จดโน้ตสั้นๆ ไว้ (หากมีนักเรียนมากและใช้เวลานาน ครูอาจแบ่งทำกิจกรรมนี้วันละ 5-10 นาทีก่อนเริ่มเรื่องหรือในช่วงพักที่มูมนิทานก็ได้)</p>
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน (15 นาที)</p>	<p>(D) Put your bookmark in 'Our Story Corner'. In your free time, read and guess who wrote each bookmark. Do Worksheet 3.1-B.</p> <p>7. ให้นักเรียนติดที่คั่นหนังสือของตนบนผนังที่มูมนิทานเมื่อมีเวลาว่าง (ในช่วง 1 สัปดาห์หรือตามที่ตกลงกัน) ให้นักเรียนอ่านงานเขียนของเพื่อน แล้วเดาว่าใครเป็นผู้เขียน โดยใช้โน้ตที่ตนจดไว้ในข้อ 6 ช่วย และทำบันทึกจำนวนชิ้นงานที่ได้อ่านลงใน Worksheet 3.1-B</p>
<p>การประเมินตนเอง และประเมินเพื่อน (5 นาที)</p>	<p>(E) Put a Reward Sticker on the bookmark you like most.</p> <p>8. ให้นักเรียนนำสติ๊กเกอร์ 1 ชิ้นจากแผ่น Reward Stickers ท้าย Activity Book ของตนมาติดบนชิ้นงาน 1 ชิ้นที่ตนชอบมากที่สุดเพื่อแสดงการชมเชยแก่เจ้าของชิ้นงานนั้น โดยติดเรียงเป็นแถวตามขอบชิ้นงานให้เรียบร้อย</p>

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (35 นาที)</p>	<p>Student's Book หน้า 51 กิจกรรมที่ 8. Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านกิจกรรมที่ 7 Think Back & Write ใน Project 1A หน้า 50-51 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนทำ Worksheet 3.1 ข้อ C และ D ของ Project 3 ท้าย Activity Book ให้เสร็จสมบูรณ์ โดยครูตรวจสอบร่วมกันก่อนว่านักเรียนเข้าใจคำสั่งและทำกิจกรรมได้ โดยเฉพาะข้อ D ซึ่งให้นักเรียนนำชิ้นงาน story ending หรือ wedding invitation card หรือ wedding gift และ bookmark ไปให้ผู้ปกครองดูและแสดงความคิดเห็นโดยเขียนลงใน Worksheet นั้น ครูอาจทำจดหมายแจ้งให้ผู้ปกครองทราบ เพื่อให้ผู้ปกครองมีบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน ให้นักเรียนย้อนคิดไปถึงการเรียนรู้ของตนใน Project 3A นี้ โดยทำ Activity 8 Project 3 ใน Activity Book ของตน ควรทำไปพร้อมกันทั้งชั้นที่ละข้อเพื่อครูจะได้อธิบายข้อความแต่ละข้อให้นักเรียนได้เข้าใจชัดเจนและสามารถประเมินตนเองได้อย่างเหมาะสม บอกให้นักเรียนทราบว่า ทุกคนควรวาดหน้า  ตามความเป็นจริงเกี่ยวกับความสามารถของตนอย่างอิสระ บอกนักเรียนว่าในตอนปลาย Project 3 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือคนช่างจินตนาการ (Imaginative Boy/Girl) และใครคือหนอนหนังสือ (Bookworm) ฉะนั้นนักเรียนจึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงในตอนท้าย ให้นักเรียนเสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกคนช่างจินตนาการและหนอนหนังสือ แล้วครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น <ul style="list-style-type: none"> ● คนช่างจินตนาการ: ตอบคำถามประเภทที่ให้เดาอย่างจินตนาการได้อย่างน่าสนใจ บอกเหตุผลจินตนาการของตนได้ สร้างสรรค์ชิ้นงานได้แปลกใหม่ ใช้ภาษาสื่อจินตนาการของตนได้ดี ฯลฯ ● หนอนหนังสือ: สนใจอ่านงานที่มุกนิทานบ่อยและสม่ำเสมอ อ่านงานได้จำนวนชิ้นมาก ให้เหตุผลประกอบความชอบชิ้นงานได้ดี ฯลฯ ครูทำการประเมินการสอนของตนตามที่ระบุไว้ในกิจกรรมที่ 7 Think Back & Write ใน Project 1A หน้า 51 ของคู่มือครูนี้อย่างสม่ำเสมอ

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

Project 3B: Our Story Corner (2)

เวลา 2 ชั่วโมง

- สาระสำคัญ** การอ่านนิทานช่วยปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน อันนำไปสู่การพัฒนาตนเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- ตัวชี้วัด**
- ต 1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน
 - ต 1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต 1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน
 - ต 1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟัง และอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า
 - ต 1.3 ป.6/3 พุด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้เคียง
 - ต 4.1 ป.6/1 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา
 - ต 4.2 ป.6/1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

- จุดประสงค์ของบทเรียน** เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ
1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำในการเลือกหนังสืออ่านได้
 2. อ่านออกเสียงข้อความ และนิทานต่างๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 3. เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายในแบบฝึกหัด และในซีดีรอม/เว็บไซต์ได้
 4. บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านนิทานต่างๆ ได้
 5. พุด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทานที่อ่านได้
 6. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษาได้
 7. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลจากห้องสมุด ร้านหนังสือ หรืออินเทอร์เน็ต

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- It is a (love/family/adventure) story.
- She (ran) and (lost her glass slipper).
- She (came) and (ate in their house).
- You can borrow (this book) from (Tosapon).

- คำศัพท์**
- คำนาม (noun): poisoned apple, adventure, summary, storybook
 - คำกริยา (verb): borrow, fall asleep, print out, tie on, blow down

- สำนวนภาษา**
- to go for a walk

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมที่ 1-3 ใน Project 3B ของ Student's Book หน้า 53-54
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดี และ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อม หรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. กระดาษขนาด A4 คนละ 1 แผ่น หรือกระดาษอื่นๆ สำหรับเขียนเรื่องย่อนิทาน และทำบัตรยืมหนังสือ
5. เครื่องเจาะรูกระดาษ และคลิปหนีบกระดาษ
6. เชือกสำหรับผูกเรื่องย่อกับกิ่งไม้
7. ต้นไม้จริงหรือต้นไม้ปลอมในกระถาง ให้มีกิ่งก้านพอให้ผูกเรื่องย่อได้ และไม่สูงกว่าตัวนักเรียน

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 173-183 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมที่ 3 Think Back & Write ของ Student's Book หน้า 54 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student' Book หน้า 53 กิจกรรมที่ 1. Chat & Match: Stories</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูทบทวนนิทานเรื่อง Snow White and the Seven Dwarfs ที่อยู่ใน Student's Book 3 และ Goldilocks and the Three Bears และ The Monkeys and the Hats ใน Student's Book 5 และศึกษากิจกรรมนี้ข้อ (A) ในเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)	<p>(A) Match the book covers (a - f) to their story summaries (1 - 6)</p> <p>1. ครูให้นักเรียนดูภาพปกนิทาน a - f แล้วเล่าเรื่องคร่าวๆ ของนิทานนั้นๆ โดยเฉพาะเรื่อง Snow White and the Seven Dwarfs ซึ่งเคยเรียนมาในชั้น ป.3 และเรื่อง Goldilocks and the Three Bears และ The Monkeys and the Hats ซึ่งเรียนมาในชั้น ป.5 เพื่อทบทวนความจำ</p>
ชั้นนำเสนอและขั้นฝึก (50 นาที)	<p>2. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมจับคู่ภาพปกนิทานกับเรื่องย่อของนิทานนั้นๆ ในเว็บไซต์ www.plearnenglish.com หรือทำใน Student's Book ซึ่งมีเฉลยดังต่อไปนี้</p> <p>เฉลยกิจกรรมข้อ (A)</p> <p>1 = d It is a family story. Three pigs built their own houses. A big bad wolf wanted to eat the pigs. He blew down their houses.</p> <p>2 = e It is a love story. A bad stepmother gave a beautiful princess a poisoned apple. She ate it and fell asleep until a prince came.</p> <p>3 = b It is an adventure story. A hare and a tortoise had a race up a hill.</p> <p>4 = a It is a love story. A fairy helped a poor girl to meet a prince. At midnight, she had to leave. She ran and lost her glass slipper.</p> <p>5 = f It is an adventure story. An old man lost his hats to monkeys. He tried to get the hats back.</p> <p>6 = c It is a family story. Three bears went for a walk. A girl came and ate and slept in their house.</p>

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>เฉลยกิจกรรมข้อ (B)</p> <p>เรื่องที่นักเรียนยังไม่เคยเรียนมาก่อนในสื่อการเรียนรู้นี้คือเรื่อง The Three Little Pigs ให้นักเรียนหาเรื่องย่อของนิทานเรื่องนี้จากอินเทอร์เน็ต ได้คำว่า The Three Little Pigs โดยใช้ search engine (ดูบรรณานุกรม)</p> <p>ครูและนักเรียนสามารถหาเรื่องย่อนิทานเรื่องนี้หรือเรื่องอื่นๆ ที่เป็นที่ยุติมาจนได้ก็จากพจนานุกรมอังกฤษ-อังกฤษประเภทที่เน้นการให้ความรู้ทางวัฒนธรรม เช่น Oxford Guide to British and American Culture หรือ Longman Dictionary of English Language and Culture เป็นต้น (ดูบรรณานุกรม)</p>
การบ้าน	3. ให้นักเรียนเล่นเกม Talking Birds, Spelling Bee และ Train Game ของ Project 3 ใน CD-ROM/เว็บไซต์
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 54 กิจกรรมที่ 2. Make: 'Our Story Corner: Share a Book'.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูเตรียมจัดหาวัสดุอุปกรณ์ข้อ 4-7 ที่ระบุไว้ในหัวข้อ สื่อการเรียนรู้อาแหล่งสื่อ
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	1. ครูบอกนักเรียนว่าจะได้ทำกิจกรรมสืบเนื่องมาจากกิจกรรม Make: 'Our Story Corner' ใน Project 3A ที่มีจุดประสงค์หลักในการสร้างมุมนิทานเพื่อปลูกฝังนิสัยรักการอ่านแก่นักเรียนและใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ โดยกิจกรรมนี้เป็นเรื่องการแบ่งปันหนังสือกันอ่าน เหมือนมีห้องสมุดเล็กๆ ที่มุมนิทานของตน ซึ่งมีขั้นตอนให้นักเรียนปฏิบัติดังต่อไปนี้
ขั้นนำไปใช้/การบ้าน (1-3 ชั่วโมง นอกเวลาเรียน และ 30 นาที ในชั้นเรียน)	<p>(A) Each student buys a storybook from a bookshop OR borrows a storybook from the library OR prints out a story from the Internet.</p> <p>2. ให้นักเรียนแต่ละคนซื้อหนังสือนิทาน 1 เล่มจากร้านหนังสือ โดยครูอาจจัดให้เดินทางไปซื้อพร้อมกัน ตกลงเรื่องค่าใช้จ่ายให้เรียบร้อยก่อน โดยอาจใช้เงินสนับสนุนห้องสมุดของโรงเรียน หรือแจ้งให้ผู้ปกครองสนับสนุน โดยพูดคุยเรื่องเกณฑ์ในการเลือกซื้อหนังสือนิทานและจำนวนเงินที่มีกับนักเรียนก่อน แล้วจึงพานักเรียนไปร้านหนังสือ ให้เลือกซื้อหนังสือเล่มที่ตนสนใจและชอบมากที่สุดอย่าให้ซ้ำเล่มกัน</p> <p>หากไม่สามารถทำได้ อาจให้แต่ละคนยืมหนังสือนิทาน 1 เล่มจากห้องสมุดหรือปริ้นต์ (print) เรื่องที่ค้นได้จากอินเทอร์เน็ต</p> <p>(B) Write a summary of the story. Write your name at the end. See the example below.</p> <p>3. ให้นักเรียนอ่านนิทานเล่มที่ตนเลือกมานั้น แล้วเขียนเรื่องย่อตั้งตัวอย่างที่ให้และดูตัวอย่างการเขียนเรื่องย่อเพิ่มเติมได้อีกจากกิจกรรมที่ 1 ก่อนหน้านี บอกรักเรียนให้สังเกตว่าเรื่องย่อที่เขียนไม่จำเป็นต้องย่อเรื่องจนจบ แต่ย่อจุดสำคัญทั้งท้ายไว้ให้เกิดเป็นความสนใจอยากมาติดตามอ่าน ให้นักเรียนเขียนชื่อของตนได้เรื่องย่อด้วยเพื่อว่าเพื่อนๆ จะได้ยืมหนังสือเล่มนี้ได้ โดยใช้ประโยค You can borrow this book from (Tosapon).</p>

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>4. ครูจัดหาต้นไม้ในกระถางที่มีขนาดใหญ่ไม่สูงกว่าตัวนักเรียนเกินไป อาจเป็นต้นไม้จริงหรือต้นไม้ปลอมก็ได้ ที่มีกิ่งก้านสาขาพอที่จะจัดแขวนเรื่องย่อของนักเรียนได้ นำต้นไม้ที่นำมาวางไว้ที่มุมนิทาน (Our Story Corner) ให้นักเรียนนำกระดาษที่เขียนเรื่องย่อหนังสือนิทานของตนแขวนตามกิ่งในระดับที่เพื่อนๆ จะอ่านได้สะดวก (ดูภาพประกอบใน Student's Book)</p> <p>Ⓒ Write a borrowing card. Clip it to the book.</p> <p>5. ให้นักเรียนเขียนบัตรยืมหนังสือเหมือนบัตรยืมหนังสือของห้องสมุด โดยให้มีช่อง ที่ ชื่อผู้ยืม วันยืม และวันคืน (ดู Student's Book) นำไปหนีบไว้กับปกหลังด้านในของหนังสือนิทานของตน เพื่อว่าทุกครั้งที่เพื่อนมายืมหนังสือเล่มนี้จะได้เพื่อนกรอกบัตรยืมให้ไว้กับเจ้าของหนังสือได้</p> <p>Ⓓ Read the summaries. Borrow the books from your friends.</p> <p>6. จัดเวลาบางส่วนในชั่วโมงเรียน และ/หรือเวลาว่างให้นักเรียนได้อ่านเรื่องย่อที่เพื่อนๆ แหวนไว้บนต้นไม้ต้นนั้น เมื่อสนใจเรื่องใดก็ให้ไปยืมจากผู้ที่เป็นเจ้าของหนังสือนิทานที่มีชื่ออยู่ใต้เรื่องย่อ และทุกครั้งที่ยืมหนังสือมาอ่านให้นักเรียนจดบันทึกไว้ใน Worksheet 3.2 ข้อ A</p> <p>ครูกำหนดช่วงเวลาการยืมหนังสืออ่านและการทำบันทึกจำนวนเล่มที่อ่านกับนักเรียน (อาจประมาณ 4-8 สัปดาห์ ถ้ามีหนังสือประมาณ 20 เล่ม หรือตามจำนวนหนังสือที่มีและความสามารถของนักเรียน อาจให้นักเรียนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายเองว่าจะอ่านได้กี่เล่มต่อสัปดาห์)</p>
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน (5 นาที)</p>	<p>7. ครูถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียนดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนชอบอ่านนิทานหรือไม่ เพราะเหตุใด ถ้าชอบ ชอบอ่านเรื่องประเภทใด ● นักเรียนควรดูแลหนังสือที่ยืมมาอ่านอย่างไร (เช่น ไม่ขีดเขียนลงในหนังสือ ไม่ทำหนังสือฉีกขาด เปิดหนังสืออย่างเบามือ และรักษาสภาพให้ดีเหมือนเมื่อยืมมา หากทำหนังสือหลุดหรือขาดโดยไม่เจตนา ก็จัดการซ่อมให้เรียบร้อย คืนหนังสือตรงตามเวลาที่กำหนด) <p>8. ให้นักเรียนส่ง e-card จากเว็บไซต์ www.plearnenglish.com ชวนเพื่อนชั้นอื่นๆ มาอ่านหนังสือในมุมนิทานของนักเรียน</p>
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (20 นาที)</p>	<p>9. โปรดอ่านกิจกรรมที่ 7 Think Back & Write ใน Project 1A หน้า 50-51 และกิจกรรมที่ 8 Think Back & Write ใน Project 3A หน้า 102-103 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน คือ ให้นักเรียนทำ Worksheet 3.2 ข้อ B, C และ D ที่สืบเนื่องมาจากการทำกิจกรรมก่อนให้สมบูรณ์ แล้วให้นักเรียนประเมินการเรียนรู้ในทุกกิจกรรมที่ผ่านมา โดยทำ Activity 9 ร่วมกันในชั้นเรียน ครูอธิบายแต่ละข้อความให้นักเรียนเข้าใจและสามารถประเมินตนเองได้ถูกต้อง</p>
<p>ข้อมูลเพิ่มเติม สำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● การให้นักเรียนมีโอกาสไปเลือกซื้อหนังสือเองตามความชอบและความสนใจของตน เป็นการสร้างแรงจูงใจที่ดีในการอ่าน และสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของ และเกิดความภาคภูมิใจในสิ่งที่ตนเลือกมา เมื่อมีผู้สนใจมาขอยืมอ่าน ครูจึงควรพยายามที่จะจัดกิจกรรมนี้ให้เป็นไปได้ เพราะประโยชน์ที่จะได้แก่นักเรียนในการสร้างฐานนิสัยรักการอ่าน และการลงทุนเพื่อการศึกษา (จ่ายเงินเพื่อซื้อหนังสือแทนการจ่ายเงินซื้อสิ่งฟุ่มเฟือยอื่นๆ) นั้นจะส่งผลได้มากในระยะยาว และการแบ่งปันหนังสือกันอ่านก็จะช่วยแก้ปัญหาการขาดแคลนหนังสืออ่านซึ่งเป็นอุปสรรคอย่างหนึ่งต่อการสร้างนิสัยรักการอ่านได้

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> ● ในระยะเริ่มแรก ครูควรจัดเวลาส่วนหนึ่งในชั้นเรียนเป็นประจำ (อาจเป็น 10-15 นาทีหรือตามแต่ตกลงกัน) ให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมการอ่านนี้ร่วมกัน เมื่อเกิดเป็นนิสัยแล้ว นักเรียนจะสามารถยืมหนังสือกันเองและอ่านนอกเวลาเรียนได้ โดยครูควรคอยติดตามถามผลและดูบันทึกการอ่านใน Worksheet 3.2 ซึ่งอาจให้นักเรียนตัดมาติดผนังไว้ดูความก้าวหน้าของกันและกันได้ ● การให้นักเรียนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายเองก่อนการอ่านว่าจะอ่านหนังสือได้ประมาณกี่เล่มในเวลาที่กำหนด ก็จะเป็นตัวกระตุ้นอีกทางหนึ่งและเป็นการฝึกให้นักเรียนมีจุดมุ่งหมายในการทำงาน มีวินัยในตนเอง รู้จักประมาณความสามารถของตนเอง และพยายามบรรลุจุดมุ่งหมายนั้น ● ครูและนักเรียนควรสังเกตว่านักเรียนคนใดมีความสนใจในการอ่าน และอ่านหนังสือได้จำนวนเล่มสูงสุด (อาจทดสอบว่าอ่านและเข้าใจจริงหรือไม่ โดยให้สุ่มเรื่องที่บอกว่าอ่านมาแล้วให้เพื่อนๆ ฟัง) ทั้งนี้เพื่อประกวดหาผู้ที่มินิสิร์รักการอ่าน ในท้าย Project นี้

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

Project 3C: Look at Me

เวลา 2 ชั่วโมง

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

ตัวชี้วัด ต 1.2 ป.6/5 พุด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ โกลัสดัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ

ต 3.1 ป.6/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

ต 4.2 ป.6/1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. พุด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ ที่เรียนมา เพื่อประเมินตนเองและเพื่อนได้
2. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการเขียนในการสร้างพจนานุกรมภาพของตน (My Picture Dictionary)
3. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ ในการสร้างพจนานุกรมภาพของตน

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษาและคำศัพท์ที่เรียนมาใน Project 3 นี้

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมที่ 1-3 ใน Project 3C ของ Student's Book หน้า 55
2. My Picture Dictionary Stickers ของ Project 3 ทั่วย Activity Book
3. สมุดวาดเขียนสำหรับทำเป็นสมุด My Picture Dictionary จาก Project ก่อน
4. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com และ www.plearnenglish.com/teacher
5. Picture Dictionary หรือพจนานุกรมภาพสำหรับเด็ก เพื่อค้นคว้า
6. นิตยสารต่างๆ เพื่อตัดภาพ กรรไกร กาว
7. กระดาษ หมุด ริบบิ้นรางวัล และสีสำหรับตกแต่งจัดแสดงภาพบุคคลและผลงานบนผนัง
8. ชิ้นงานของนักเรียนที่ทำใน Project 3 นี้
9. ภาพนักเรียนที่มีทักษะกระบวนการดีเด่น
10. Reward Stickers ทั่วย Activity Book
11. ดินสอสี สีเทียน หรือสีชนิดอื่นๆ

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 173-183 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการที่นักเรียนประเมินเพื่อนในกิจกรรม Hooray! หน้า 55 ของ Student's Book และใช้แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของนักเรียนในหน้า 180 ของคู่มือครูนี้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 3 : OUR STORY CORNER

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	Student's Book หน้า 55 กิจกรรมที่ 1. Revision: My Picture Dictionary <ul style="list-style-type: none"> ● จัดหาและ/หรือให้นักเรียนร่วมจัดหาวัสดุอุปกรณ์ในการทำ My Picture Dictionary ของตนให้เพียงพอ ● บอกนักเรียนล่วงหน้าให้นำสมุดวาดเขียนที่ใช้ทำ My Picture Dictionary ของตนจาก Project ก่อนมาชั้นเรียน
การทบทวน (revision) (60 นาที)	Use Stickers-Project 3 in your Activity Book to make your own picture dictionary. <ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนใช้ภาพสติ๊กเกอร์จาก Stickers – Project 3 ใน Activity Book สร้างสรรค์ผลงานรูปภาพของตนเอง (My Picture Dictionary) โดยสร้างนิทานเรื่อง Snow White and the Seven Dwarfs ในกระดาษหน้าคู่ต่อจากแผ่นก่อนในสมุดของตน
การบ้าน	<ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนตรวจสอบ Picture Dictionary ของตนกับ Picture Dictionary ของ Project 3 ในเว็บไซต์ www.plearnenglish.com และเล่น Dictionary Game กับ Jigsaw Game
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 2. Hooray! <ul style="list-style-type: none"> ● เตรียมริบบิ้นรางวัลให้บุคคลและชิ้นงานดีเด่น พร้อมติดภาพบุคคลและชิ้นงานบนผนัง
การให้รางวัล (reward) (30 นาที)	Vote for Imaginative Boy/Girl and Bookworm. <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลและชิ้นงานดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project 3 นี้ ด้านทักษะกระบวนการ ให้พิจารณาจากพฤติกรรมของนักเรียนที่ได้สังเกตกันมาตลอด Project นี้ คือ การเป็นคนช่างจินตนาการ (Imaginative Boy/Girl) และการเป็นหนอนหนังสือ (Bookworm) รวมทั้งคัดเลือกเพิ่มเติมหาผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ จาก Project ก่อนๆ ด้วย ด้านชิ้นงาน ให้พิจารณาจากชิ้นงานทั้งหลายที่ทำใน Project นี้คือ Story Endings, Wedding Invitation Cards และ Wedding Gifts โดยใช้เกณฑ์ที่ครูและนักเรียนได้กำหนดไว้ร่วมกันตั้งแต่เริ่ม Project นี้ 2. แสดงความชื่นชมกับทุกคน (ทั้งที่ได้รับและไม่ได้รับรางวัล) ที่ทำ Project นี้สำเร็จลงได้ด้วยดี และร้องเพลงที่ชื่นชอบเพื่อฉลองความสำเร็จ
การทำ แฟ้มสะสมผลงาน (portfolio) (30 นาที)	กิจกรรมที่ 3. Look at 'My English Portfolio' <p>ครูให้เวลานอกห้องเรียนพบปะกับนักเรียน ถามนักเรียน ว่าอยากนำชิ้นงานที่ค้นหนังสือ Love is... ไปมอบให้ใครหรือไม่ เพราะเหตุใด เพื่อให้นักเรียนรู้จักการให้ซึ่งเป็นการแสดงความรักอย่างหนึ่ง (ครูอาจพบว่านักเรียนอาจจะอยากให้ครูก็ได้) แล้วให้นำไปให้บุคคลนั้นๆ และให้นักเรียนจัดเก็บชิ้นงานอื่นๆ เข้าแฟ้มสะสมผลงานให้เรียบร้อย</p>

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

แผนการสอน Project 4: Gifts & Wishes

Project 4A: A Gift of Music

เวลา 4 ชั่วโมง

สาระสำคัญ เทศกาลคริสต์มาสและเทศกาลปีใหม่ในวัฒนธรรมตะวันตก เป็นสิ่งจำเป็นที่ควรรู้เพื่อการสื่อสารที่ดีในวัฒนธรรมนั้น

- ตัวชี้วัด**
- ต1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน
 - ต1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน
 - ต1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟัง และอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า
 - ต1.2 ป.6/1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
 - ต1.2 ป.6/2 ใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และให้คำแนะนำ
 - ต1.2 ป.6/3 พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ
 - ต1.2 ป.6/5 พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้เคียง กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ
 - ต2.1 ป.6/2 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา
 - ต2.2 ป.6/1 บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำถาม โครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำในการเล่นเกมส์ได้
2. อ่านออกเสียงข้อความ และบทอ่าน Santa Claus ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายในแบบฝึกหัดและในซีดีรอม/เว็บไซต์ได้
4. บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟัง และอ่านบทอ่าน Santa Claus ได้
5. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคลในการเล่นเกมส์และทำแบบฝึกหัดได้
6. พูด/เขียนแสดงความต้องการในการร้องเพลงและแต่งเนื้อเพลงได้
7. ใช้คำสั่งและให้คำแนะนำในการร้องเพลงได้
8. พูด/เขียนแสดงความรู้สึกในกิจกรรมที่ทำและแสดงความคิดเห็นในการประเมินตนเองและผู้อื่นได้
9. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาลและเพลงคริสต์มาสได้
10. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำถาม โครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทยได้ในกิจกรรม Grammar Chat และ The Music of English และกิจกรรมในซีดีรอม/เว็บไซต์

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- Both his parents (died) when (he was very young).
- He grew up (in a monastery) and became (a priest) at (17).
- After he (died), he became (a saint).
- He had (a long white beard) and wore (a bishop's hat), (a long gown) and (a red cape).

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

- They say (he lives at the North Pole).
- You'd better (watch out), Santa Claus (is coming to town).
- He's making (a list).
- She's been (good).
- Who's (naughty)?
- There's (a big tree in the garden).
- All I want (for Christmas) is (my two front teeth).
- If I could (get a guitar), I would (play you a song).

- คำศัพท์**
- คำนาม (noun) : gift, monastery, stocking, beard, saint, gown, belt, AD, priest, the poor, bishop, cape, Christian, Santa Claus, Father Christmas, advertisement, suit, fur, boots, North Pole, gold, fireplace, list, bell
 - คำกริยา (verb): die, grow up, watch out, pout, check, hang, ring, dry
 - คำคุณศัพท์ (adjective): true, rich, naughty, awake
 - คำกริยาวิเศษณ์ (adverb): especially, sometimes,

- สำนวนภาษา**
- had better
 - for goodness sake
 - Gee
 - ding dong

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-8 ใน Project 4A ของ Student's Book หน้า 56-65
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 1-6 ของ Project 4 และ Worksheet 4.1 ใน Activity Book หน้า 37-42 และหน้า 93
5. แก้วน้ำขนาดเท่ากัน 3 ใบต่อกลุ่ม 3 คน และน้ำสำหรับใส่ในแก้ว
6. ดินสอ 1 แท่ง หรือ แท่งไม้ เช่น ตะเกียบ 1 แท่งต่อกลุ่ม
7. กระดาษสำหรับเขียนป้ายหมายเลขแก้วน้ำ
8. แก้วน้ำทรงสูงที่มีก้านจำนวน 3 ใบต่อกลุ่ม 3 คน และน้ำสำหรับใส่ในแก้ว
9. ขวดพลาสติกเปล่า 1-2 ใบต่อกลุ่ม
10. ม้ากระโรนีแห้ง เส้นกวยเตี๋ยวแห้ง เมล็ดถั่วหรือเมล็ดผักผลไม้อื่นๆ ประมาณ 1 กำมือต่อขวด
11. กะละมัง 1 ใบต่อกลุ่ม

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 173-183 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมที่ 8 Think Back & Write ของ Student's Book หน้า 65 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 56-57 กิจกรรมที่ 1. Chat & Match ข้อ (A) - (B) และ (C)</p> <ul style="list-style-type: none"> ครูศึกษาคำถาม a-k ใน Student's Book หน้า 56 และ อ่านแนวคำตอบในขั้นตอนกิจกรรมด้านล่าง เพื่อเตรียมการอภิปรายกับนักเรียน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน/ ขั้นก่อนการอ่าน (20 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้มีจุดมุ่งหมายหลักในการฝึกนักเรียนให้สร้างจินตนาการ โดยในขณะเดียวกันก็สร้างแรงจูงใจให้เกิดความรู้สึกอยากอ่านเรื่องที่จะตามมา จึงใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมข้อ (A) - (B) - (C) ในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 1 Chat & Match ของ Project 3A ที่ผ่านมาแล้ว โดยมีแนวคำตอบในขั้นตอนกิจกรรมข้อ (A) ดังนี้</p> <p>แนวคำตอบที่น่าจะเป็นไปได้ของคำถามข้อ a-k นักเรียนอาจตอบได้หลากหลายและแตกต่างกันไปจากนี้ตามจินตนาการและประสบการณ์เดิมได้ โดยอาจตอบเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษก็ได้ตามความสามารถ แนวคำตอบนี้ให้ไว้ช่วยครูเท่านั้น มิใช่ให้ไว้เพื่อบอกนักเรียนก่อนนักเรียนเสนอความคิดเห็นและคำตอบของคำถามหลายข้อไม่มีในเรื่องที่จะอ่านตามมา เพราะเป็นคำถามกระตุ้นจินตนาการเท่านั้น ครูควรรับทุกคำตอบที่เป็นไปได้ โดยให้นักเรียนบอกเหตุผลประกอบ</p> <p>a. Who is this man? บุคคลในภาพคือ Santa Claus นักเรียนจะได้ทราบว่า Santa Claus คือใครในกิจกรรมต่อไปใน Student's Book นักเรียนที่ไม่รู้จักอาจตอบว่าเป็นคนแก่ใจดีก็ได้ ครูรับทุกคำตอบที่มีเหตุผลน่าจะเป็นไปได้</p> <p>b. How old is he? คำตอบที่น่าจะเป็นไปได้ตามภาพ คืออายุไม่ต่ำกว่า 50 ปี และไม่ไม่เกิน 90 ปี</p> <p>c. Is he kind or cruel? คำตอบที่น่าจะเป็น โดยสังเกตจากหน้าตาท่าทางในภาพ คือ He is kind.</p> <p>d. What is he thinking? ตอบได้หลากหลาย โดยสังเกตจากสีหน้า และท่าทางในภาพ เช่น คิดว่ากำลังมีความสุขมาก (I'm very happy.) คิดว่าจะไปที่ไหนก่อนดี (Where should I go first?) คิดว่าจะพบใครบ้าง Who will I see/meet? ฯลฯ</p> <p>e. Is the weather hot or cold? น่าจะตอบว่า Cold. จากภาพที่เห็น</p> <p>f. What time of year is it? น่าจะตอบว่า It's around wintertime. หรือ Around December หรือเดือนที่ใกล้เคียงกันนี้</p> <p>g. What is in the bag? นักเรียนที่รู้จักซานตาคลอสอาจตอบว่า Toys. นักเรียนที่ไม่รู้จักอาจให้คำตอบอื่นที่หลากหลายนได้ตามจินตนาการ ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนที่ไม่รู้จักซานตาคลอสได้ลองตอบก่อน</p> <p>h. What is he saying? นักเรียนที่รู้จักซานตาคลอสอาจตอบว่า Merry Christmas หรือ Ho, ho, ho! นักเรียนที่ไม่รู้จักอาจตอบว่า Hello. How are you? หรืออื่นๆ ตามจินตนาการ</p>

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>i. What does he do? นักเรียนที่รู้จักซานตาคลอสอาจตอบว่า He makes toys and gives them to children on Christmas Day. นักเรียนที่ไม่รู้จัก ให้ตอบตามจินตนาการ ครูรับทุกคำตอบที่นำไปเป็นไปได้</p> <p>j. Where do you often see him? นักเรียนอาจตอบได้หลากหลายตามประสบการณ์เดิมของตนที่อาจเคยเห็นคนแต่งตัวเหมือนซานตาคลอส เช่น On TV/In a department store/In pictures in magazines. ฯลฯ</p> <p>k. Do you like him? Why or why not? ให้นักเรียนตอบตามความรู้สึกจริงของตน โดยให้เหตุผลประกอบด้วย (เป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษตามความสามารถ)</p>
<p>ขั้นนำเสนอและ ขั้นฝึก/ขั้นระหว่างอ่าน (30 นาที)</p>	<p>Student's Book หน้า 58-59 กิจกรรมที่ 2 Read & Listen : Santa Claus</p> <p>(A) Read, listen, and check your guesses in 1 - (A) and (B). Use your dictionary to help.</p> <p>1. ครูสอนเรื่อง Santa Claus โดยปฏิบัติตามคำแนะนำการสนทนา/บทอ่านโดยใช้ CD-ROM/เว็บไซต์ ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้ หากครูให้นักเรียนอ่านจากหนังสือเรียน ควรแนะนำให้นักเรียนเดาความหมายของคำศัพท์ใหม่จากบริบทในจุดที่มีบริบทเพียงพอให้เดาได้ ส่วนที่เดาไม่ได้ให้ใช้พจนานุกรมช่วย</p> <p>2. ครูตรวจสอบว่านักเรียนคนใดเดาคำตอบในกิจกรรม ข้อ 1 (A) และ (B) ไว้ตรงกับเรื่องบ้างหลังอ่านฟังเรื่องจบแล้ว ให้คำชมเชยตามความเหมาะสมส่วนคนที่เดาไว้ไม่ตรงก็ไม่เป็นไร เพราะถือว่าการฝึกใช้จินตนาการ</p> <p>(B) Check the meanings of these words : priest, fireplace, cape, advertisement, fur, boots.</p> <p>3. ครูตรวจสอบความหมายของคำศัพท์ในเรื่อง Santa Claus กับนักเรียนอีกครั้งดังเฉลยต่อไปนี้</p> <p>เฉลยคำตอบข้อ (B)</p> <p>priest = พระหรือนักบวช (ในที่นี้คือในศาสนาคริสต์) fireplace = เตาผิง cape = เสื้อคลุม advertisement = การโฆษณา fur = ขนสัตว์ (หรือวัสดุที่เป็นปุย) boots = รองเท้าบูท</p>
<p>ขั้นสรุป/ ขั้นหลังการอ่าน (10 นาที) และ/หรือการบ้าน</p>	<p>(C) Do Activities 1-2 in your Activity Book. Then find more Christmas stories to read. Do Worksheet 4.1 - A.</p> <p>4. ครูให้นักเรียนทำ Activities 1-2 ของ Project 4 ใน Activity Book ซึ่งมีเฉลยดังนี้</p> <p>เฉลยคำตอบข้อ (C) - Activity 1</p> <p>ภาพหมายเลข 2 (A) = May you rest in peace. (ขอให้ท่านไปสู่สุคติ) (B) = I miss them. (ฉันคิดถึงพวกท่าน) ภาพหมายเลข 3 = Thank you, Father*. You're very kind. (*Father หมายถึง หลวงพ่อ)</p>

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>ภาพหมายเลข 4 = What's this?!</p> <p>ภาพหมายเลข 5 = Now let us pray together. (มาสวดมนต์ด้วยกัน)</p> <p>ครูอาจอภิปรายความหมายของสำนวนเหล่านี้ในชั้นเรียนหลังจากนักเรียนทำกิจกรรมเสร็จแล้ว เพื่อตรวจสอบและเพิ่มพูนความเข้าใจให้ลึกซึ้งขึ้นได้</p> <p>เฉลย Activity 2</p> <p>Saint Nicholas : bag of gold, long gown, monastery, red cape, white beard, bishop's hat</p> <p>Santa Claus : black belt, red suit, reindeer, black boots, white beard, bag of toys, sleigh</p> <p>5. ครูควรวางหนังสือนิทานเกี่ยวกับคริสต์มาสมาไว้ที่มุมนิทานให้นักเรียน หรืออาจสืบค้นได้จากอินเทอร์เน็ต ได้คำว่า Christmas แล้วเลือกเว็บไซต์ในระดับภาษาที่ง่ายพอสำหรับนักเรียน ให้นักเรียนไปอ่านเอง แล้วบันทึกการอ่านลงใน Worksheet 4.1 - A</p> <p>6. ครูให้นักเรียนเล่น Picture Game, Talking Birds Game และ Cat and Mouse Game ของ Project 4 ใน CD-ROM หรือเว็บไซต์</p>
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 60-61</p> <p>Ⓓ This is a song parents may sing to their children about Santa Claus. Match the English words ① - ⑦ to these Thai words.</p> <p>● ครูฟังและดูเพลง Santa Claus Is Coming to Town ได้หัวข้อ Songs/Chants ของ Project 4 ใน CD-ROM/เว็บไซต์ และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำการสอนเพลง โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 34-35 ของคู่มือครูนี้</p>
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)	<p>1. ครูถามนักเรียนว่าเคยได้ยินเพลงคริสต์มาสอะไรบ้าง ถ้าใครเคยได้ยินให้ร้องหรือฮัมทำนองให้เพื่อนฟัง ถ้าไม่มีใครเคยได้ยินเลย ให้บอกนักเรียนว่าจะได้ฟังเพลงที่ผู้ปกครองมักจะเปิดให้เด็กๆ ฟังในช่วงคริสต์มาสหรืออาจได้ยินทั่วไปตามห้างสรรพสินค้า</p>
ชั้นนำเสนอ (8 นาที)	<p>2. ให้นักเรียนจับคู่คำภาษาอังกฤษ ① - ⑦ ในเนื้อเพลง Santa Claus Is Coming to Town กับคำแปลในภาษาไทยที่ให้ จากนั้นให้ตรวจสอบความถูกต้องกับพจนานุกรม ดังเฉลยต่อไปนี้</p> <p>เฉลยคำตอบข้อ ②</p> <p>1. 'd better (had better) = ควร had better มีความหมายเหมือน should แต่ had better ใช้กับปัจจุบันและอนาคตเท่านั้น ในขณะที่ should ใช้ได้กับทั้งอดีต ปัจจุบันและอนาคต</p> <p>2. watch out = ระวัง</p> <p>3. pout = ทำปากยื่นแบบไม่พอใจ</p> <p>4. list = รายการ</p> <p>5. naughty = ซน</p> <p>6. awake = ตื่นอยู่</p>

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>7. for goodness sake = พ่อเจ้าประคุณเถิด (So be good for goodness sake! = ฉะนั้นจงเป็นเด็กดีเถิดนะ พ่อเจ้าประคุณ)</p> <p>(E) What will Santa Claus do when he comes?</p> <p>3. ครูถามคำถามข้อ (E) โดยอาจให้นักเรียนตอบเป็นภาษาไทยหรือภาษาไทยเสริมภาษาอังกฤษตามความสามารถ หรือภาษาอังกฤษ ดังนี้</p> <p>เฉลยคำตอบข้อ (E)</p> <p>When Santa Claus comes, he will give toys to children, especially to those who have been nice.</p>
<p>ขั้นฝึกและขั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>(F) Listen to the CD/CD-ROM and sing along.</p> <p>4. ครูสอนเพลง Santa Claus Is Coming to Town โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ การสอนเพลง โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 34-35 ของคู่มือครูนี้</p>
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน</p>	<p>(G) Do Activity 3 in your Activity Book.</p> <p>5. ให้นักเรียนทำ Activity 3 ของ Project 4 ใน Activity Book</p> <p>(H) Find more songs about Christmas or New Year to listen to. Do Worksheet 4.1-B</p> <p>6. ครูควรรหาเพลงหรือซีดีเพลงคริสต์มาสหรือเพลงเทศกาลปีใหม่ พร้อมทั้งเครื่องเล่นเทป/ซีดีมาไว้ที่ มุมนิทานให้นักเรียนได้ฟังในยามว่าง หรือครูอาจสืบค้นจากอินเทอร์เน็ตโดยใช้ search engine (ดู บรรณานุกรม) โดยพิมพ์คำว่า carols หรือ Christmas carols หลายเว็บไซต์จะมีทั้งเนื้อเพลงและ เพลงให้รับฟังได้ ครูจัดเว็บไซต์ไว้ให้นักเรียนไปเปิดฟังเอง</p> <p>นักเรียนบางคนทีอาจมีเทป/ซีดีเพลงคริสต์มาสอยู่ก็ให้นำมาแบ่งปันให้เพื่อนฟังที่มุมนิทาน หรือ แลกเปลี่ยนเว็บไซต์ให้กันและกันทราบ</p>
<p>ข้อมูลเพิ่มเติม สำหรับครู</p>	<p>● เพลง Santa Claus Is Coming to Town เป็นเพลงที่พ่อ-แม่ในวัฒนธรรมตะวันตกใช้เตือนหรือขู่ เด็กๆ ไม่ให้ซนและทำตัวให้ดี เพราะซานตาคลอสจะทำรายการของเล่นตามรายชื่อเด็กๆ ว่าใคร ทำตัวดีหรือใครซน เด็กที่ซนอาจจะไม่ได้ของขวัญในวันคริสต์มาส ซานตาคลอสจะเห็นได้ว่าใครทำ อะไรอยู่และเป็นเด็กดีหรือไม่ (ในความเป็นจริง ซานตาคลอสเป็นบุคคลสมมุติที่ไม่มีตัวตนอยู่จริง เป็นเพียงตำนานที่สืบเนื่องมาจากบุคคลจริงคือ Saint Nicholas และในภายหลังมีการแต่งเติมเรื่องราวให้ซานตาคลอสมีโรงงานผลิตของเล่นและอาศัยอยู่ที่ขั้วโลกเหนือ บางครั้งคุณพ่อหรือชายสูงอายุในครอบครัวจะแต่งตัวเป็นซานตาคลอสและนำของเล่นมาใส่ไว้ในถุงเท้าของเด็กๆ ในคืนก่อนวันคริสต์มาส เด็กที่ยังเล็กอยู่อาจมีความเชื่อในเรื่องซานตาคลอสตามที่พ่อแม่เล่า แต่เมื่อโตขึ้นก็จะ ทราบได้ว่าซานตาคลอสไม่มีตัวตนอยู่จริง)</p>
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ (30 นาที)</p>	<p>1. กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมส่วนใหญ่ ในทำนองเดียวกับกับกิจกรรม Grammar Chat ใน Project ก่อนๆ โดยในกิจกรรมนี้สรุปเรื่องของการใช้รูปย่อ (short form) ของคำกริยา am, is, are, have, has, had, will และ would ครูควรให้นักเรียนศึกษารูปย่อต่างๆ นี้ในตาราง และดูการใช้ในประโยคตัวอย่าง แบ่งกลุ่มช่วยกันสรุปกฎเป็นภาษาไทย ครูใช้ออกกสนี้ตรวจสอบความเข้าใจให้ถูกต้อง แล้วสอนเสริมการใช้ has/have ในรูปประโยค เช่น She has been good.</p>

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>รวมทั้งการใช้ had เช่น I told her that I had done my homework. เนื่องจากเป็นรูปประโยคที่นักเรียนยังไม่คุ้นเคยมากนัก แต่จะมีโอกาสได้เห็นอีกในการเรียนต่อไป จากนั้นให้แต่ละกลุ่มคิดประโยคตัวอย่างที่ใช้รูปย่อของคำกริยาแต่ละคำอีกคำละ 1 ประโยค อาจให้เล่นเป็นเกมแข่งขันกันได้ เช่น ให้กลุ่มหนึ่งบอกประโยคที่ใช้รูปย่อของคำกริยา แล้วกลุ่มอื่นๆ พุดทวนประโยคนั้นโดยใช้คำเต็มของคำกริยา กลุ่มที่ตอบได้เร็วที่สุดและถูกต้องได้ 1 คะแนน และกลุ่มเจ้าของประโยคที่ถูกต้องก็ได้ 1 คะแนนด้วย</p>
<p>ขั้นสรุป/การบ้าน</p>	<p>2. ให้นักเรียนทำ Activity 4 Project 4 ใน Activity Book ซึ่งมีเฉลยดังนี้</p> <p>เฉลย Activity 4</p> <p>1 = had, 2 = had, 3 = am, 4 = is, 5 = is, 6 = are, 7 = are, 8 = have, 9 = had, 10 = had, 11 = am</p> <p>3. ให้นักเรียนเล่น Santa Claus Game และ Jungle Game ของ Project 4 ใน CD-ROM/เว็บไซต์</p>
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>Student's Book หน้า 63 กิจกรรมที่ 4. The Music of English</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟังและดูเพลง All I Want for Christmas Is My Two Front Teeth ใต้หัวข้อ Songs/Chants ของ Project 4 ใน CD-ROM/เว็บไซต์และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอนโดยดูคำแนะนำการสอนเพลง โดยใช้ CD-ROM/เว็บไซต์ หน้า 34-35 ในคู่มือครูนี้
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (3 นาที)</p>	<p>(A) Listen to 'All I Want for Christmas Is My Two Front Teeth' and sing along.</p> <p>1. ให้นักเรียนจับคู่อ่านเนื้อเพลง ตรวจสอบความเข้าใจความหมายระหว่างกันและกัน แล้วครูสุ่มขอคำตอบ สรุปความเข้าใจร่วมกันทั้งชั้น</p>
<p>ขั้นนำเสนอและขั้นฝึก (12 นาที)</p>	<p>2. ครูสอนเพลง All I Want for Christmas Is My Two Front Teeth โดยปฏิบัติตามคำแนะนำการสอนเพลง โดยใช้ CD-ROM/เว็บไซต์ ในหน้า 34-35 ของคู่มือครูนี้</p> <p>(B) Chat.</p> <p>3. ให้นักเรียนจับคู่แลกเปลี่ยนความเห็นกันว่าหากเราไม่มีฟันหน้า 2 ซี่ เราจะออกเสียงเสียงใดไม่ได้ชัดเจนบ้าง (คำตอบคือ เสียง /f/ เช่น ทำยคำ่า wish ด้งในเนื้อเพลง และอาจรวมถึงเสียงอื่นด้วย เช่น เสียง /f/ ในคำ่า front และเสียง /v/ ในคำ่า have ซึ่งต้องใช้ฟันหน้าช่วยในการออกเสียงเป็นหลัก)</p>
<p>ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก และ ขั้นนำไปใช้ (15 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 5. Grammar Chat : If I could ... , I could/would</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการในทำนองเดียวกับกิจกรรม Grammar Chat ใน Project ก่อนๆ โดยในกิจกรรมนี้เป็นเรื่องของ If-clause แบบที่ 1 ดังเช่นในประโยค If I could have my two front teeth, I could wish you "Merry Christmas". ซึ่งมีความหมายตรงกับภาษาไทยว่า ถ้าฉันมีฟันหน้าสองซี่ ฉันก็จะขอให้คุณ "สุขสันต์วันคริสต์มาส" ได้ โดยคำตอบสำหรับคำถาม What do they mean? นั้นสรุปได้ว่าส่วนหน้าและส่วนท้ายของประโยคมีความหมายเกี่ยวเนื่องเป็นเงื่อนไขกัน ให้นักเรียนสังเกตคำกริยาที่ตามหลัง could ด้วยว่าเป็นคำกริยาที่ไม่ผันรูป แล้วให้นักเรียนทำ Activity 5 Project 4 ใน Activity Book โดยคำตอบในเนื้อเพลงของนักเรียนแต่ละคนอาจแตกต่างกันไปได้ ครูควรเตือนนักเรียนให้คำนึงถึงจำนวนพยางค์ในคำและข้อความที่เติมให้สามารถลงในจังหวะของเพลงได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งตรวจสอบความถูกต้องด้านความหมายและไวยากรณ์ด้วยก่อนนำไปเล่นเกมในข้อ (B)</p>


PROJECT 4: GIFTS & WISHES

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 64 กิจกรรมที่ 6. Make : 'A Gift of Music' (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูเตรียมจัดหาวัสดุอุปกรณ์ต่อไปนี้ หรือบอกนักเรียนล่วงหน้าให้ช่วยกันเตรียมมาคือ แก้วน้ำขนาดเท่ากัน 3 ใบ ต่อนักเรียนกลุ่มละ 3 คน และน้ำสำหรับใสในแก้ว ดินสอ 1 แท่งหรือแท่งไม้ เช่น ตะเกียบ 1 แท่งต่อกลุ่ม และกระดาษสำหรับเขียนป้ายหมายเลขแก้วน้ำ ● ครูทดลองเล่นดนตรีแก้วน้ำและเพลงที่ให้ เพื่อจะได้ชี้แนะนักเรียนได้ถึงเสียงของดนตรีแก้วน้ำที่เกิดจากการใส่น้ำไม่เท่ากัน ครูอาจทดลองเพิ่มจำนวนแก้วน้ำให้มากขึ้นได้ แล้วใส่น้ำมาน้อยลดหลั่นตามลำดับ เพื่อให้ได้ระดับเสียงมากขึ้น
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนและขั้นนำเสนอ (5 นาที)	<p>(A) In groups of 3, pour water into 3 glasses. Glass 1 has more water than glass 2, and glass 2 has more water than glass 3. See the picture below.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บอกนักเรียนว่าจะได้ลองเล่นดนตรีแก้วน้ำกับเพลง Christmas Bells 2. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 3 คน เทน้ำลงในแก้วน้ำที่มีขนาดเท่ากัน 3 ใบ โดยให้น้ำมีปริมาณลดหลั่นกันตามลำดับ คือ แก้วที่ 1 มีน้ำมากที่สุด และแก้วที่ 3 มีน้ำน้อยที่สุด เขียนหมายเลข 1-3 ไว้ข้างแก้วใบนั้นๆ (ดูภาพประกอบใน Student's Book)
ขั้นฝึก (10 นาที)	<p>(B) Hit the glasses with a pencil or a stick. Do they sound the same or different?</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ให้นักเรียนใช้ดินสอหรือแท่งไม้ เช่น ตะเกียบ เคาะแก้วแต่ละใบ สังเกตว่าได้ยินเสียงเหมือนหรือต่างกัน (ควรได้ยินเสียงต่างกัน) อาจให้นักเรียนใช้ปริมาณน้ำที่ลดหลั่นต่างไปจากเดิม แล้วลองเคาะแก้วดูว่าเสียงจะต่างไปอีกอย่างไร
ขั้นนำไปใช้ (15 นาที)	<p>(C) Play the song below on your glasses. Hit the glasses by the numbers. A dash after a number means a longer tone (1-). Two or more dashes mean a very long tone (1---). Sing along.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. ให้นักเรียนอ่านทำนองเพลง Christmas Bells ซึ่งเขียนตามหมายเลขแก้วน้ำ (1-3) ใช้ดินสอเคาะแก้วน้ำเป็นดนตรีตามหมายเลขที่ให้ ทอดจังหวะยาวเมื่อมีขีด 1 ขีดหลังแต่ละหมายเลข และทอดจังหวะให้ยาวมากขึ้นอีกหากมีขีด 2 ขีดขึ้นไป 5. ผลัดกันเคาะแก้วน้ำเป็นเพลง Christmas Bells เมื่อได้ทำนองไพเราะเป็นที่พอใจแล้ว ให้นักเรียน 1 คนที่เคาะเป็นจังหวะได้ดีที่สุดทำหน้าที่เคาะแก้วน้ำ และนักเรียนอีก 2 คน ร้องเพลงเข้าจังหวะนั้น 6. จัดประกวดว่ากลุ่มใดเคาะแก้วน้ำและร้องเพลงได้จังหวะไพเราะที่สุด
การบ้าน	<ol style="list-style-type: none"> 7. ให้นักเรียนเล่น Elephant Game ของ Project 4 ใน CD-ROM/เว็บไซต์
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูควรให้เวลานักเรียนฝึกฝนและซ้อมเล่นดนตรีแก้วน้ำ พร้อมร้องเพลงประกอบอย่างเพียงพอนอกเวลาเรียน ก่อนจัดการประกวด ● ครูชี้ให้นักเรียนเห็นว่า ในช่วงเทศกาลแห่งการ 'ให้' เช่น ช่วงปีใหม่ นักเรียนสามารถให้ดนตรีเป็นของขวัญแก่กันหรือแก่คนในครอบครัวได้ (ดูงานใน Worksheet 4.1) เป็นการให้ด้วยน้ำใจแทนสิ่งของ เงินทอง ● ครูสังเกตว่านักเรียนคนใดมีความสามารถพิเศษทางดนตรีแล้วให้การสนับสนุนส่งเสริม

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 65 กิจกรรมที่ 7. Make : 'A Gift of Music' (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูเตรียมจัดหาวัสดุอุปกรณ์ต่อไปนี้ หรือบอกนักเรียนล่วงหน้าให้ช่วยกันเตรียมมาคือ แก้วน้ำทรงสูงที่มีก้านจำนวน 3 ใบ ต่อนักเรียนกลุ่มละ 3 คน และน้ำสำหรับใส่ในแก้ว กระดาษสำหรับเขียนป้ายหมายเลขแก้วน้ำ ขวดพลาสติกเปล่า 1-2 ใบต่อกลุ่ม ม้ากาะโรนีแห้ง เส้นก้วยเดี่ยวแห้ง เมล็ดถั่วหรือเมล็ดผักผลไม้อื่นๆ ประมาณ 1 กำมือต่อขวด กะละมัง 1 ใบต่อกลุ่ม ● ครูทดลองเล่นดนตรีแก้วน้ำแบบมีก้านและใช้นิ้วถูขอบแก้วให้เกิดเสียงเพลง
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียนและชั้นนำเสนอ (5 นาที)</p>	<p>(A) In groups of 3, pour water into 3 glasses with stems. Glass 1 has the most water. Dip a finger in water and rub the rim of the glasses. Make your own song. Try it with more glasses and different amount of water.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บอกนักเรียนว่าจะได้ทดลองเล่นดนตรีแก้วน้ำอีกแบบหนึ่งผสมกับ “เครื่องดนตรี” ชนิดอื่น 2. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 3 คน เทน้ำลงในแก้วทรงสูงที่มีก้านจำนวน 3 ใบ (แก้วน้ำธรรมดาที่ไม่มีก้านจะใช้ไม่ได้) ให้น้ำมีปริมาณลดหลั่นกันตามลำดับ คือ แก้วที่ 1 มีน้ำมากที่สุด เขียนหมายเลข 1-3 ไว้ข้างแก้วใบนั้นๆ (ดูภาพประกอบใน Student's Book)
<p>ขั้นฝึก (15 นาที)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. จุ่มนิ้วชี้ลงในน้ำแล้วถูขอบแก้วด้านบนไปมาหรือวนเป็นวงกลม สังเกตว่าได้ยินเสียงอย่างไรในแต่ละแก้ว ผลัดกันลองแล้วสร้างเป็นเพลงของตนเอง 4. เพิ่มจำนวนแก้วและน้ำเพื่อให้ได้ระดับเสียงมากขึ้น สร้างเป็นเพลงของตนเองอีกครั้ง <p>(B) Put dried macaroni, dried noodles, beans, or seeds into a plastic bottle. Shake and make music.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. ให้นักเรียนใส่ม้ากาะโรนีแห้ง หรือเมล็ดถั่ว (หรือเส้นก้วยเดี่ยวแห้ง หรือสิ่งที่เป็นเม็ดลักษณะแข็งอื่นๆ ทดลองเสียงตามชอบ) ลงในขวดพลาสติกเปล่าแยกอย่างละใบ ค่อยๆ เติมปริมาณแล้วปิดขวดเขย่า ทดสอบเสียงดูตามต้องการ จะได้เครื่องดนตรีอีกชนิดหนึ่ง <p>(C) Beat the bottom of a washing-up bowl. That's your drum!</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. ให้นักเรียนนำกะละมังมา 1 ใบ (ขออนุญาตผู้ใหญ่ก่อน) คั่วแล้วลองตีกันกะละมังเหมือนเป็นกลอง สังเกตเสียงกะละมังที่มีขนาดหรือแบบต่างกันระหว่างกลุ่มว่าให้เสียงต่างกันหรือไม่ อย่างไร
<p>ชั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>(D) In groups of 3, play music with (A), (B) and (C). Add words to make your own song or chant.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. ในกลุ่ม 3 คนเติม ให้แต่ละคนเลือกเล่นดนตรี 1 อย่าง ในข้อ (A), (B) หรือ (C) ข้างต้น โดยให้เล่นประสานเสียงกันเหมือนเป็นวงดนตรี ใช้จินตนาการสร้างสรรค์เพลงที่จะเล่นได้ตามชอบ โดยควรปรึกษากันเขียน 'ทำนอง' และเนื้อเพลงก่อน นำไปทดลองเล่นและร้องเพลง ปรับปรุงตามความเหมาะสมจนได้เพลงที่ดีที่สุด 8. จัดประกวดว่ากลุ่มใดสร้างสรรค์เพลงได้ดีที่สุดจากเครื่องดนตรีเหล่านี้
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูอาจหาซีดีเพลงบรรเลงด้วยแก้วน้ำเป็นหลักเช่นนี้มาให้ให้นักเรียนฟัง เช่น ซีดีของวีรพงษ์ วิกิตศักดิ์ ชุด A Wonderful Touch of Glass (ดูบรรณานุกรม) หรือชุดอื่นๆ หรือของนักดนตรีอื่นที่เล่นดนตรีในลักษณะนี้

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (20 นาที) และการบ้าน</p>	<p>กิจกรรมที่ 8. Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านกิจกรรมที่ 7 Think Back and Write ใน Project 1A หน้า 50-51 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนทำ Worksheet 4.1 ข้อ A และ B ต่อจากที่เริ่มทำมาแล้วในกิจกรรมที่ 2 ครูตรวจสอบร่วมกันว่านักเรียนมีความก้าวหน้าไปอย่างไร มีปัญหาหรืออุปสรรคอะไรหรือไม่ แล้วให้ความช่วยเหลือหรือให้ปรับปรุงการทำงานตามความจำเป็น อาจให้นักเรียนตัด Worksheet 4.1 มาติดผนังเพื่อให้นักเรียนเก่งที่อ่านและฟังได้มากเป็นแรงกระตุ้นให้นักเรียนที่อ่อนพยายามอ่านและฟังให้มากขึ้น ให้นักเรียนย้อนคิดไปถึงการเรียนรู้ของตนใน Project 4A นี้ โดยทำ Activity 6 Project 4 ใน Activity Book ของตน ควรทำไปพร้อมกันทั้งชั้นที่ละข้อเพื่อครูจะได้อธิบายข้อความแต่ละข้อให้นักเรียนได้เข้าใจชัดเจน และสามารถประเมินตนเองได้อย่างเหมาะสม บอกให้นักเรียนทราบว่าทุกคนควรวาดหน้า  ตามความเป็นจริงเกี่ยวกับความสามารถของตนเองอย่างอิสระ บอกนักเรียนว่าในตอนปลาย Project 4 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือนักร้องดีเด่น (Best Singer) และกลุ่มใดคือกลุ่มวงดนตรีดีเด่น (Best Music Band) ฉะนั้นนักเรียนจึงควรสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงในตอนท้าย ให้นักเรียนเสนอแนวการสังเกตและตัดสินคัดเลือกนักร้องดีเด่นและวงดนตรีดีเด่น แล้วครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น <ul style="list-style-type: none"> ● นักร้องดีเด่น: เสียงดังฟังชัด ใช้ระดับเสียงได้ดี ออกเสียงคำและประโยคในเนื้อเพลงได้ถูกต้องเหมาะสม แสดงอารมณ์ผ่านเนื้อเพลงได้อย่างสื่อความหมาย ใช้ท่าทางประกอบการร้องเพลงเหมาะสม ร้องเพลงได้จังหวะรับกันกับดนตรี ฯลฯ ● วงดนตรีดีเด่น: สร้างเสียงดนตรีจาก "เครื่องดนตรี" ที่ประดิษฐ์เองได้ดี มีการประสานเสียงระหว่าง "เครื่องดนตรี" ต่างชนิดอย่างเหมาะสม จังหวะดนตรีรับกันกับผู้ขับร้อง ฯลฯ ครูควรนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาร่วมกับแบบสังเกตและแบบบันทึกอื่นๆ แล้วปรับกิจกรรมและการสอนของตนให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนต่อไป (ดูแบบบันทึกการพัฒนาการสอนของครูในภาคผนวก ก. หน้า 185 ท้ายคู่มือครูนี้)

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

Project 4B: A Christmas & New Year Wish

เวลา 7 ชั่วโมง

สาระสำคัญ การรู้ประวัติความเป็นมาและประเพณีปฏิบัติในช่วงเทศกาลคริสต์มาสและปีใหม่ เป็นสิ่งจำเป็นในการสื่อสารให้ถูกกาลเทศะในวัฒนธรรมนั้นๆ

- ตัวชี้วัด**
- ต1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน
 - ต1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน
 - ต1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟัง และอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า
 - ต1.2 ป.6/1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
 - ต1.2 ป.6/5 พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ
 - ต1.3 ป.6/2 เขียนภาพ แพนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่างๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน
 - ต1.3 ป.6/3 พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว
 - ต2.1 ป.6/1 ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง กิริยาท่าทางอย่างสุภาพเหมาะสมตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
 - ต2.1 ป.6/2 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา
 - ต2.1 ป.6/3 เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ
 - ต2.2 ป.6/1 บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
 - ต2.2 ป.6/2 เปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลงานฉลองและประเพณีของเจ้าของภาษากับของไทย
 - ต4.1 ป.6/1 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา
 - ต4.2 ป.6/1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

จุดประสงค์ของบทเรียน เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำในการเล่นและประดิษฐ์สิ่งของได้
2. อ่านออกเสียงข้อความในบทอ่านเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของต้นคริสต์มาสและปีใหม่ได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายในแบบฝึกหัดและในซีดีรอม/เว็บไซต์ได้
4. บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟัง และอ่านบทอ่านที่ให้ไว้
5. พูด/เขียนโต้ตอบระหว่างบุคคล รวมทั้งแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน/ฟังได้
6. พูด/เขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำการประเมินตนเองได้
7. เขียนภาพบัตรอวยพรคริสต์มาสและปีใหม่รวมทั้งคำให้พรตามที่ฟังหรืออ่านได้
8. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง กิริยาท่าทางเหมาะสมในการเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาได้
9. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของต้นคริสต์มาสและเทศกาลปีใหม่ได้
10. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทยได้ในกิจกรรม Grammar Chat และ The Music of English
11. เปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลงานฉลอง และประเพณีช่วงคริสต์มาส และปีใหม่ของเจ้าของภาษากับของไทยได้

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

12. ใช้ภาษาสื่อสารในการจัดงานสังสรรค์ช่วงเทศกาลคริสต์มาสและปีใหม่ในห้องเรียนได้
13. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ จากอินเทอร์เน็ต

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- Germans brought (the first Christmas tree) to (America) around the year (1700).
- (The trees) became (popular/a sign of Christmas).
- People started to celebrate (the beginning of the new year) around (2000 BC).
- Christmas/New Year is (love and joy/when we try to be good).

- คำศัพท์**
- คำนาม (noun) : bough, springtime, century, husband, Britain, castle, branch, clime, snow, wintertime, lesson, faith, hope, strength, comfort, holiday, Babylon, BC, symbol, peace
 - Months of the year : January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December
 - คำกริยา (verb): celebrate, grow, move, lend, start, begin
 - คำคุณศัพท์ (adjective): real, constant, steadfast, ago, dark, around

สำนวนภาษา

- Merry Christmas and Happy New Year.
- Happy New Year to you. May it be (+adj).
- May there be (+n).
- May you be (+adj).
- Wishing you (+n).
- Best wishes for (+n).

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-8 ใน Project 4B ของ Student's Book หน้า 66-72
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 7-10 ของ Project 4 และ Worksheet 4.1 ใน Activity Book หน้า 43-46 และหน้า 93
5. กระดาษสำหรับทำเป็นสมุดหรือสายรุ้งรูปต้นคริสต์มาส
6. กระดาษสำหรับเขียนชื่อเพลง 1 เพลงต่อ 1 ชั้น เท่าจำนวนนักเรียนในห้องโดยชื่อเพลงซ้ำกันได้
7. ถุงสำหรับใส่ชื่อเพลง 1 ถุง
8. ดินสอ ยางลบ ดินสอสีหรือสีชนิดอื่นๆ กรรไกร กาว
9. คริสต์มาสเค้ก เครื่องดื่ม ของว่าง สำหรับงานสังสรรค์วันคริสต์มาส/ปีใหม่ตามสมควร และตามความสะดวกในแต่ละท้องถิ่น

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 173-183 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมที่ 8 Think Back & Write ของ Student's Book หน้า 72 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 66 กิจกรรมที่ 1. Read & Listen : 'The History of the Christmas Tree'.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูดูคำศัพท์ใหม่ในบทอ่านและฟังซีดี tracks 2.16 - 2.21 ว่าคำใดมีบริบทเพียงพอที่นักเรียนจะเดาความหมายจากบริบทได้บ้าง แล้วเตรียมคำถามชี้แนะเพื่อให้นักเรียนเดาได้ ส่วนคำที่ไม่มีบริบทเพียงพอ จึงให้เปิดหาความหมายจากพจนานุกรม (คำที่น่าจะเดาจากบริบทได้คือ bough, castle, real)
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	<p>(A) Chat: Why do people put up Christmas trees at Christmas? Then read, listen and check your guess. Use a dictionary to help.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนจับคู่ คาดเดาว่าเหตุใดผู้คนจึงจัดหาคืนคริสต์มาสมาประดับประดาในช่วงเทศกาลคริสต์มาส ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน แล้วครูสุ่มขอคำตอบ
ชั้นนำเสนอ ชั้นฝึก และชั้นนำไปใช้ (50 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 2. ให้นักเรียนแต่ละคนอ่านบทอ่านในใจด้วยตนเอง 1 รอบ ครูบอกนักเรียนว่า เมื่อพบคำศัพท์ใหม่ให้ลองเดาความหมายจากบริบท (คำหรือข้อความที่อยู่รอบๆ คำศัพท์ใหม่นั้น ซึ่งเป็นคำหรือข้อความที่นักเรียนเคยทราบความหมายเพราะเรียนมาแล้ว) หากไม่สามารถเดาได้เพราะคำนั้นไม่มีบริบทเพียงพอหรือนักเรียนเองมีปัญหาเกี่ยวกับคำที่เป็นบริบทด้วย จึงให้ใช้พจนานุกรมช่วย หรือใช้พจนานุกรมตรวจสอบความหมายการเดาของตนด้วย 3. เปิดซีดีให้นักเรียนฟังพร้อมอ่านในใจไปพร้อมๆ กัน 1-2 รอบ หรือตามต้องการ เพื่อให้นักเรียนพยายามตีความ สรุปความหมายของบทอ่านอีกครั้งและฟังการออกเสียงคำในประโยคไปด้วย อาจให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามซีดีเป็นประโยคหรือเฉพาะคำ ถ้าต้องการ <p>(B) Was your guess right? Have you seen a Christmas tree in Thailand? What was it made of?</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. ครูถามนักเรียนว่าเดาคำตอบของคำถามในข้อ (A) ไว้ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร ชมเชยการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน ทั้งที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง แต่มีเหตุผล (คำตอบหลักจะเห็นได้จากประโยค Sometimes they hung green boughs over a door. This helped them to think of springtime.) 5. ตรวจสอบความเข้าใจความหมายของคำศัพท์ใหม่ ถามนักเรียนว่าคำใดเดาจากคำหรือข้อความอื่นที่อยู่รอบๆ ได้ และคำใดเดาไม่ได้ หากเขาได้ให้นักเรียนบอกคำหรือข้อความอื่นที่ใช้ช่วยในการเดานั้น เช่น คำว่า bough อาจเดาจากคำว่า green และ hung...over a door และจากประสบการณ์เดิมที่นักเรียนอาจเคยเห็นการแขวนพวงกิ่งไม้สีเขียวบนประตู หากนักเรียนยังไม่มีทักษะในการเดาจากคำหรือข้อความที่มีด้วยตนเอง ครูใช้คำถามชี้แนะ เช่น <ul style="list-style-type: none"> ครู : green แปลว่าอะไร นักเรียน : สีเขียว ครู : hung over a door หมายความว่าอะไร นักเรียน : แขวนอยู่บนประตู ครู : เพราะฉะนั้น bough คืออะไรสักอย่างที่เป็นสีเขียว แล้วแขวนอยู่บนประตูได้ นักเรียนคิดว่าน่าจะเป็นอะไร นักเรียน : (เดา เช่น ใบไม้ กิ่งไม้ ซอใบไม้ที่จัดเป็นพวง แต่หากนักเรียนเดาเป็นอย่างอื่น ให้ครูใช้คำถามชี้แนะต่อ เช่น) ครู : ประโยคก่อนหน้านี้ออกว่า ...people put plants in their homes... ประโยคนี้หมายความว่าอะไร และ plants คืออะไร (นักเรียนเคยเรียนคำศัพท์ทั้งหมดที่ครูใช้ในคำถามชี้แนะเหล่านี้มาในชั้นก่อนๆ แล้ว)

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>นักเรียน : plants คือต้นไม้... คนวางต้นไม้ไว้ในบ้าน</p> <p>ครู : เพราะฉะนั้น ถ้าไม่วางต้นไม้ไว้ในบ้าน บางทีก็อาจจะแขวนอะไรไว้ที่ประตูแทน คิดอีกที green bough น่าจะหมายถึงอะไร</p> <p>ครูตรวจสอบและใช้คำถามชี้แนะในลักษณะนี้กับคำศัพท์ใหม่อื่นๆ ที่มีบริบทเพียงพอให้เดาได้ และตรวจสอบความหมายการค้นหาคำศัพท์อื่นที่ไม่มีบริบทเพียงพอจากพจนานุกรม และให้นักเรียนบอกเหตุผลการเลือกความหมายของคำให้เหมาะสมกับบริบทในบทอ่านนั้นด้วย หากพจนานุกรมให้ความหมายคำนั้นไว้หลายความหมาย</p> <p>6. ให้นักเรียนเล่าประสบการณ์ของตนว่าเคยเห็นต้นคริสต์มาสในประเทศไทยหรือไม่ และต้นที่เคยเห็นนั้นทำด้วยอะไร</p>
ขั้นสรุป (5 นาที)	<p>7. ครูใช้คำถามกระตุ้นความคิดต่อไปนี้นำการอภิปรายกับนักเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> ● โดยปกติ มักนิยมใช้ต้นไม้อะไรเป็นต้นคริสต์มาส เพราะเหตุใด (คำตอบคือ มักนิยมใช้ต้นสนเป็นต้นคริสต์มาส เพราะเป็นต้นไม้ที่คงความเขียวและยืนต้นได้ทนทานตลอดปี โดยเฉพาะในฤดูหนาวในประเทศที่มีอากาศหนาว ในขณะที่ไม้ยืนต้นอื่นมักทิ้งใบเหลือแต่กิ่ง) ● นักเรียนรู้อีกอย่างไร เมื่อสามารถเดาความหมายของคำศัพท์ใหม่ได้ด้วยตนเอง
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกทักษะการเดาความหมายของคำศัพท์ใหม่จากบริบทอย่างสม่ำเสมอ และหมั่นใช้คำถามชี้แนะให้นักเรียนคิดหาคำตอบด้วยตนเอง เพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนพึ่งตนเองได้ต่อไปในอนาคต รวมทั้งหมั่นขอเหตุผลประกอบการเดาของนักเรียนและเหตุผลในการเลือกความหมายของคำศัพท์ที่เหมาะสมจากพจนานุกรม เพื่อฝึกนักเรียนให้มีทักษะการวิเคราะห์และการคาดเดาอย่างมีเหตุผล ไม่ใช่เดาสุ่มอย่างไม่รอบคอบ
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 67 กิจกรรมที่ 2. Sing: 'O Christmas Tree'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูดูและฟังเพลง O Christmas Tree ของ Project 4 ใน CD-ROM/เว็บไซต์ และศึกษาคำแนะนำ การสอนเพลง โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 34-35 ของคู่มือครูนี้ ● ครูเตรียมจัดหาหรือให้นักเรียนช่วยจัดหากระดาษสำหรับทำเป็นสมุดหรือสายรุ้งรูปต้นคริสต์มาสพร้อมดินสอ ยางลบ ดินสอสีหรือสีอื่นๆ กรรไกร และกาว
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)	<p>(A) Look up new words in your dictionary. Then listen to the CD/CD-ROM and sing along.</p> <p>1. ให้นักเรียนอ่านเนื้อเพลง แล้วตรวจสอบความหมายของคำศัพท์ใหม่จากพจนานุกรม ครูขอคำตอบและสรุปความเข้าใจความหมายของเพลง</p>
ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก และขั้นนำไปใช้ (15 นาที)	<p>2. ครูสอนเพลง O Christmas Tree โดยปฏิบัติตามคำแนะนำการสอนเพลง โดยใช้ CD-ROM ในหน้า 34-35 ของคู่มือครูนี้</p>
ขั้นนำไปใช้ (30 นาที)	<p>(B) Fold a strip of paper as below.</p> <p>3. ให้นักเรียนตัดกระดาษแบบยาวต่อกันเป็นต้นคริสต์มาส โดยหูดกยุดกลงกันก่อนว่าจะทำเป็นสายรุ้งประดับห้อง หรือจะทำเป็นสมุดนิทานหรือบัตรอวยพร หรือสมุดเพลง ครูอาจจัดแบ่งกลุ่มนักเรียน</p>

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>เป็น 4 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มเลือกทำสิ่งที่ต่างกัน แล้วจึงเลือกใช้กระดาษขนาดเล็ก-ใหญ่ตามความต้องการ นำกระดาษนั้นมาพับทบกลับไปมาตามยาว (ดูภาพใน Student's Book)</p> <p>(C) Draw a Christmas tree on the front.</p> <p>4. ให้นักเรียนวาดต้นคริสต์มาสเป็นลายเส้นเติมส่วนพับด้านหน้าสุดของกระดาษ</p> <p>(D) Cut along the line.</p> <p>5. นักเรียนใช้กรรไกรตัดกระดาษตามเส้นภาพต้นคริสต์มาสที่วาดไว้</p> <p>(E) Use it as a storybook, a songbook, a Christmas card, or a room decoration. Do Worksheet 4.1-A and B again.</p> <p>6. ให้นำกระดาษต้นคริสต์มาสไปใช้ตามที่ตกลงกันไว้ กลุ่มที่ทำเป็น storybook และ songbook ให้นำผลงานไปวางไว้ที่มุมนิทานให้เพื่อนๆ อ่าน แล้วให้ทุกคนทำ Worksheet 4.1-A และ B</p>
<p>ขั้นสรุป (5 นาที)</p>	<p>7. ครูใช้คำถามกระตุ้นความคิดนักเรียนต่อไปนี้ นำการอภิปราย</p> <ul style="list-style-type: none"> ● จากเนื้อเพลง O Christmas Tree นักเรียนคิดว่าในประโยค Your boughs can teach a lesson นั้น lesson หรือบทเรียนที่อาจเรียนรู้จากความแข็งแรงมั่นคง (steadfast) และเขียวขจีของต้นคริสต์มาสคืออะไร (คำตอบอยู่ในประโยคถัดไปในเนื้อเพลง ซึ่งหมายความว่า การมีความเชื่อมั่น หรือศรัทธา (faith) และความหวัง (hope) อยู่เสมอ จะช่วยให้คนเรามีความแข็งแรง (strength) และความอบอุ่นใจ (comfort) ได้ไม่ว่าจะเป็นยามใด - ร้อน หรือหนาว ทุกข์หรือสุข) ● ต้นไม้ใดของไทยอาจเทียบได้กับต้นสนที่มีความมั่นคงแข็งแรงและเขียวขจีตลอดปี (คำตอบอาจเป็น เช่น ต้นมะม่วง ต้นมะพร้าว หรือไม้ยืนต้นที่ไม่ผลัดใบในหน้าหนาว) ● นักเรียนเลือกที่จะนำกระดาษต้นคริสต์มาสนี้ไปทำอะไร เพราะเหตุใด
<p>ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● clime = climate = สภาพอากาศ ● clime เป็นการใช้คำในบทประพันธ์ ในที่นี้เพื่อให้มีเสียงคล้องจองกับคำว่า wintertime ● ครูควรจัดหาหนังสือนิทานและหนังสือเพลงเกี่ยวกับเทศกาลคริสต์มาสมาไว้ที่มุมนิทานให้นักเรียนได้ใช้ค้นคว้าในการทำ storybook และ songbook หรือในการอ่าน
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>Student's Book หน้า 68 กิจกรรมที่ 3. Play: 'A Song Game'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูเตรียมวัสดุต่อไปนี้ คือ กระดาษสำหรับเขียนชื่อเพลง 1 เพลงต่อ 1 ชั้น เท่าจำนวนนักเรียนในห้องโดยชื่อเพลงซ้ำกันได้ และถุงสำหรับใส่ชั้นกระดาษชื่อเพลง 1 ถุง ● ครูเขียนชื่อเพลงเกี่ยวกับคริสต์มาสหรือปีใหม่ที่เรียนมาทั้งหมดทั้งจากใน Project นี้และจากปีการศึกษาที่ผ่านมาของนักเรียน (ดู Student's Book หน้า 68 นับจำนวนเพลงทั้งหมดที่จะใช้ นำจำนวนนั้นมาหารกับจำนวนนักเรียนในห้อง เช่น มีนักเรียน 30 คน หารด้วยเพลง 6 เพลง จะได้ 5 ก็ให้เขียนชื่อเพลงแต่ละเพลงลงกระดาษ 5 ชั้น หากหารไม่ลงตัว มีจำนวนต่างกันได้บ้างไม่เป็นไร แต่อย่างน้อยแต่ละเพลงควรมี 2 ชั้น เขียนเสร็จแล้วใส่ลงถุงเก็บไว้
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)</p>	<p>(A) Here are names of songs you know on strips of paper.</p> <p>1. ให้นักเรียนดูชื่อเพลงที่ให้ไว้ใน Student's Book ซึ่งเป็นเพลงที่นักเรียนเรียนมาแล้วจากใน Project นี้ และจากปีการศึกษาก่อนๆ ทบทวนความจำโดยให้นักเรียนช่วยกันร้องเพลงแต่ละเพลงนั้น</p>

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>(B) Put 2 or more copies of each strip in a bag. Make enough for each student to get 1 strip.</p> <p>2. ให้นักเรียนดูชิ้นกระดาษที่เขียนชื่อเพลงนั้นๆ ที่ครูเตรียมไว้ บอกนักเรียนว่าชื่อเพลงแต่ละเพลงมีมากกว่า 1 ชิ้น</p> <p>(C) Mix the strips in the bag. Each student picks 1 strip out of the bag.</p> <p>3. คละชิ้นกระดาษชื่อเพลงในถุง ให้นักเรียนแต่ละคนหยิบ 1 ชิ้น จากถุง</p> <p>(D) Stand in a big group. The teacher calls out a song. The students with those song strips hum the song and try to find one another. Then sing the song. Play more rounds or add more songs as you like.</p> <p>4. ให้นักเรียนยืนปะปนกันเป็นกลุ่มใหญ่ ครูบอกชื่อเพลง 1 เพลง ในถุงนั้น นักเรียนทุกคนดูชิ้นกระดาษชื่อเพลงที่ตนหยิบได้ ถ้าตรงกับชื่อเพลงที่ครูบอก นักเรียนคนนั้นๆ จะต้องฮัมเพลงนั้นดังๆ (โดยไม่เปิดปาก) แล้วพยายามค้นหาเพื่อนที่กำลังฮัมเพลงนั้นอยู่เหมือนกัน คนอื่นๆ ให้เดินเคลื่อนไหวไปมาในกลุ่มด้วยโดยไม่ฮัมเพลง เมื่อคนที่ฮัมเพลงหาเพื่อนได้ครบทั้งหมดทุกคนแล้ว ให้จับกลุ่มและร้องเพลงนั้นพร้อมๆ กันให้เพื่อนคนอื่นๆ ฟัง</p> <p>5. เล่นได้หลายรอบตามต้องการ โดยเมื่อจบแต่ละรอบ ให้นักเรียนคืนชิ้นกระดาษลงถุง คละกระดาษแล้วหยิบใหม่ ถ้าได้เพลงเดิม ก็หยิบใหม่อีกครั้งจนได้เพลงใหม่ ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนแต่ละคนได้ฝึกทบทวนเพลงให้ได้จำนวนมากที่สุด</p> <p>6. ครูอาจเพิ่มชิ้นกระดาษชื่อเพลงอื่นๆ ที่เรียนมาลงในถุง เพื่อเล่นต่อไปอีกก็ได้ และเป็นการทบทวนเพลงอื่นที่เรียนมานั้นด้วย</p>
ขั้นสรุป (3 นาที)	<p>7. ครูถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียนต่อไปนี้ นำการอภิปราย</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนหาเพื่อนพบได้อย่างไรในการเล่นเกมนี (คำตอบอาจเป็น เช่น เพื่อนฮัมเพลงได้ถูกจังหวะเสียงดังฟังชัด) ● ในการร้องเพลงเป็นกลุ่ม นักเรียนทำอย่างไรเพื่อให้ร้องได้ไพเราะ (คำตอบอาจเป็น เช่น ปรับระดับเสียงของแต่ละคนให้เข้ากัน) ● เพื่อนคนใดร้องเพลงได้ดี สัมภาษณ์เพื่อนคนนั้นและสังเกตไว้ เพื่อการจัดประกวดผู้ร้องเพลงดีเด่นท้าย Project นี้
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ในระหว่างการเล่นเกม ครูควรคอยสังเกตและเตือนนักเรียนให้ฮัมเพลงให้ถูกจังหวะ และเสียงดังฟังชัด เพื่อให้กิจกรรมดำเนินไปได้ด้วยดี และให้ข้อคิดเห็นหรือชี้แนะเรื่องการปรับระดับเสียง และความพร้อมเพรียงในการร้องเพลงของกลุ่มเพื่อให้เพลงไพเราะด้วย ● หากนักเรียนคนใดมีปัญหาในการได้ยิน ครูอาจสังเกตจากกิจกรรมนี้และให้ความช่วยเหลือได้ ● ครูสามารถหาเกมอื่นมาให้ให้นักเรียนเล่นเพิ่มเติมได้จากเว็บไซต์ต่อไปนี้ http://yahooligans.yahoo.com/content/games

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน																												
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 69 กิจกรรมที่ 4. Read & Listen : 'The History of New Year'</p> <ul style="list-style-type: none"> ครูดูและฟังเพลง Months of the Year ของ Project 4 ใน CD-ROM/เว็บไซต์ และศึกษาคำแนะนำการสอนเพลงโดยใช้ CD-ROM ในหน้า 34-35 ของคู่มือครูนี้ <p>ครูฟัง CD tracks 2.24 - 2.27 เพื่อเตรียมสอน Activity 7</p>																												
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ขั้นฝึก และชั้นนำไปใช้ (37 นาที) การบ้าน</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมส่วนใหญ่ในการทำงานเองเดียวกับกิจกรรมที่ 1 Listen to 'The History of the Christmas Tree' โดยครูอาจสอนกิจกรรม ข้อ (A) และ ข้อ (C) ซึ่งเป็นเพลง 'Months of the Year' ในชั้นเรียน และให้นักเรียนทำกิจกรรมข้อ (B) และ (D) เป็นการบ้าน โดยมีเฉลย Activities 7-9 ดังนี้</p> <p>เฉลย Activity 7</p> <p>New 'Year is the 'oldest of all 'holidays. But in the old days - 4000 (four 'thousand) years ago - it was not on the 1st of 'January. 'People in 'Babylon s'tarted to 'celebrate the be'ginning of the new year a'round 2000 (two 'thousand) B'C. Their new year s'tarted in March when spring be'gan and 'people grew 'vegetables for food. Julius 'Caesar moved the new year to the 1st of 'January in the year 45 ('forty-five) B'C.</p> <p>'January 'February March 'April May June Ju'ly 'August Sep'tember Oc'tober No'vember De'cember</p> <p>(ชื่อ Julius หากอยู่โดดๆ จะลงเสียงเน้นหนักที่พยางค์แรก แต่หากปรากฏพร้อมนามสกุล เสียงเน้นหนักนั้นจะเบาลงกว่าเสียงเน้นหนักในพยางค์แรกที่นามสกุล ในสคริปต์ข้างต้นจึงมิได้ใส่เครื่องหมายลงเสียงเน้นหนักที่คำ Julius)</p> <p>เฉลย Activity 8</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>A. December</td> <td>March</td> <td>June</td> <td>September</td> </tr> <tr> <td>January</td> <td>April</td> <td>July</td> <td>October</td> </tr> <tr> <td>February</td> <td>May</td> <td>August</td> <td>November</td> </tr> <tr> <td>B. March</td> <td>July</td> <td>November</td> <td></td> </tr> <tr> <td>April</td> <td>August</td> <td>December</td> <td></td> </tr> <tr> <td>May</td> <td>September</td> <td>January</td> <td></td> </tr> <tr> <td>June</td> <td>October</td> <td>February</td> <td></td> </tr> </table> <p>เฉลย Activity 9</p> <ol style="list-style-type: none"> The 5th of December is the King's Birthday. The 12th of August is the Queen's Birthday. The 1st of January is New Year's Day. The 14th of February is Valentine's Day. The 13th of April is "Songkran" Day. The 25th of December is Christmas Day. <p>คำตอบข้อ 7-10 แตกต่างกันไปตามความเป็นจริงของนักเรียนแต่ละคน</p>	A. December	March	June	September	January	April	July	October	February	May	August	November	B. March	July	November		April	August	December		May	September	January		June	October	February	
A. December	March	June	September																										
January	April	July	October																										
February	May	August	November																										
B. March	July	November																											
April	August	December																											
May	September	January																											
June	October	February																											

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● การกำหนดเดือนตามฤดูกาลใน Student's Book และใน Activity 8 ใน Activity Book เป็นการกำหนดเวลาโดยประมาณ ในความเป็นจริงช่วงฤดูกาลนั้นๆ อาจสั้นหรือยาวกว่าช่วงเดือนที่กำหนดไว้ได้ในแต่ละปี ● BC ย่อมาจาก Before Christ หมายถึง ปีก่อนคริสตกาล ส่วนปี ค.ศ. หรือ ปีคริสต์ศักราช (AD หรือ Anno Domini) คือปีที่เริ่มตั้งแต่พระเยซูคริสต์ประสูติ ฉะนั้น BC หรือปีก่อนคริสตกาล จึงหมายถึงปีก่อนที่พระเยซูคริสต์จะประสูติ ● Julius Caesar เป็นจักรพรรดิที่มีชื่อเสียงที่สุดแห่งจักรวรรดิโรมัน เป็นแม่ทัพคนสำคัญของประวัติศาสตร์ มีชีวิตอยู่ในช่วง 100-44 ปีก่อนคริสตกาล กวี William Shakespeare ได้นำชีวิตของท่านมาแต่งเป็นบทละครที่มีชื่อเสียงใน ปี ค.ศ. 1599 ● Babylon เป็นเมืองที่ก่อตั้งขึ้นเมื่อ 1867 ปีก่อนคริสตกาล และได้ชื่อว่าเป็นเมืองที่มีความรุ่งเรืองทางวัตถุสูงในยุคนั้น ปัจจุบันคงเหลือเพียงซากปรักหักพังอยู่ในประเทศอิรัก <p>ครูและนักเรียนสามารถหารายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับบุคคลและเมืองข้างต้นได้จากอินเทอร์เน็ต โดยใช้ search engine และนักเรียนสามารถเขียนคำถามเข้าไปที่ Ask Earl ที่เว็บไซต์ http://yahooligans.yahoo.com/content/ask_earl/ ได้ในทุกเรื่องที่ยากทราบครูควรสนับสนุนให้นักเรียนได้ฝึกใช้แหล่งข้อมูลเหล่านี้เพื่อการสื่อสารที่สมจริงและเพิ่มพูนความรู้พัฒนาตนได้</p>
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 70 กิจกรรมที่ 5. Make: 'A Christmas & New Year Wish'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูจัดหาหรือให้นักเรียนช่วยกันจัดหากระดาษ ดินสอสีหรือสีอื่นๆ มาเพื่อการจัดทำบัตรอวยพรวันคริสต์มาส/ปีใหม่
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ขั้นนำเสนอ</p> <p>ขั้นฝึก</p> <p>ขั้นนำไปใช้</p> <p>(55 นาที)</p>	<p>Make a Christmas and/or New Year card and write a wish inside. See the examples below. Give it to someone in your family or a friend.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูบอกให้นักเรียนประดิษฐ์บัตรอวยพรสำหรับเทศกาลคริสต์มาสและ/หรือปีใหม่ โดยเลือกออกแบบได้ตามชอบ อาจดูตัวอย่างจากใน Student's Book วาดและระบายสีให้สวยงาม ภาพในบัตรอวยพรใบแรกทางซ้ายมือ คือ ภาพการประสูติของพระเยซูคริสต์ หรือที่เรียกว่า The Nativity ครูและนักเรียนอาจหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องนี้ได้จากอินเทอร์เน็ต และพจนานุกรมประเภทเน้นข้อมูลทางวัฒนธรรม จุดประสงค์ที่แท้จริงของการเฉลิมฉลองวันคริสต์มาสนี้ก็คือการระลึกถึงวันประสูติของพระเยซูคริสต์ ผู้ทรงมาไถ่บาปแก่ชาวโลก เราจึงมักเห็นภาพนั้นบนบัตรอวยพรในเทศกาลคริสต์มาส 2. ครูชี้ให้นักเรียนสังเกตรูปแบบการเขียนประโยคอวยพรในเทศกาลนั้นๆ โดยดูประโยคตัวอย่างที่ให้ครูและให้ดูหลักไวยากรณ์ตามที่ปรากฏในหัวข้อสำนวนภาษา เขียนขึ้นกระดาษเพื่อให้นักเรียนปรับเปลี่ยนคำบางส่วนตามต้องการได้อย่างถูกหลักไวยากรณ์ 3. ให้นักเรียนเขียนคำอวยพร 1 แบบ โดยเลือกจากประโยคตัวอย่างที่ให้หรือปรับเปลี่ยนให้ถูกต้องตามต้องการลงในของบัตรอวยพรที่ประดิษฐ์ไว้
ขั้นสรุป (5 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 4. ครูถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียนต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนรู้สึกอย่างไรที่สามารถประดิษฐ์บัตรอวยพร และเขียนคำอวยพรเองเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง โดยมอบให้บุคคลในครอบครัวหรือเพื่อน

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> นักเรียนคิดว่าบุคคลที่จะได้รับบัตรอวยพรฝีมือของนักเรียนเอง จะมีความรู้สึกต่อบัตรและต่อนักเรียนอย่างไร หากไม่ทราบ ลองถามดู
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ol style="list-style-type: none"> การให้นักเรียนประดิษฐ์บัตรอวยพรและนำไปใช้ได้จริง นอกจากจะเป็นการสร้างความสามารถในการสร้างสรรค์งานแล้ว ยังเป็นการปลูกฝังนิสัยการเป็นผู้ผลิตมากกว่าผู้บริโภค การรู้จักประหยัดฟุ้งตนเอง และแสดงความมีน้ำใจด้วยความสามารถของตนเองด้วย ในการเขียนคำอวยพร ครูควรสนับสนุนให้นักเรียนปรับเปลี่ยนให้แตกต่างไปจากตัวอย่างที่ให้ได้ โดยครูควรตรวจสอบความถูกต้องทั้งเนื้อหาและไวยากรณ์ให้นักเรียนก่อนที่นักเรียนจะเขียนลงบัตรอวยพรของตน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 71 กิจกรรมที่ 6. Make: 'A Bird of Peace'</p> <ul style="list-style-type: none"> ครูจัดหากระดาษ A4 มาให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียน เพื่อให้นักเรียนพับนกคนละ 1 ตัวต่อ 1 แผ่น ควรมีการกรวไร้วัดกระดาษส่วนเกิน และดินสอสี หรือปากกาปลายล็กหลากหลายสีต่างๆ ไว้เขียนข้อความบนปีกนก ครูฝึกพับนกกระดาษเป็นตัวอย่างไว้ 1 ตัว
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำไปใช้ (60 นาที)</p>	<ul style="list-style-type: none"> กิจกรรมนี้ใช้หลักการในทำนองเดียวกับกิจกรรม Make ที่ผ่านมา โดยในกิจกรรมนี้เป็นการพับนกกระดาษ นกเขา (dove) หรือนกพิราบ (pigeon) อันเป็นสัญลักษณ์แห่งสันติภาพ ซึ่งเรามักพบได้บ่อยๆ บนบัตรอวยพรในช่วงเทศกาลปีใหม่ ให้นักเรียนอ่านประโยคคำสั่งและดูภาพประกอบแต่ละภาพ แล้วปฏิบัติตาม ให้สังเกตว่าประโยคคำสั่งเหล่านี้ขึ้นต้นด้วย verb เช่น Cut a piece of A4 paper. Fold in half. เป็นต้น อาจให้พับไปพร้อมกันทั้งชั้น (ครูฝึกพับเป็นตัวอย่างมาก่อน) ขณะที่พับ ครูพูดประโยคคำสั่งขั้นตอนต่างๆ ซ้ำหลายๆ ครั้งให้นักเรียนได้ยินและซึมซับประโยคเหล่านั้น หรืออาจให้พูดตามไปด้วย <p>เมื่อพับนกเสร็จแล้ว ให้นักเรียนร่างประโยคที่ขึ้นต้นด้วย New Year is + n. หรือ New Year is when + sentence หรือ Christmas is + n. หรือ Christmas is when + sentence ดังที่เคยเรียนมาแล้วใน Project 3 เรื่อง Love is ... โดยให้ประโยคเหล่านี้สอดคล้องกับความหมายที่ตีตาม สะท้อนให้เห็นความหวังหรือความปรารถนาดี หรือความตั้งใจของผู้เขียน</p> <p>ครูยกตัวอย่างเช่น</p> <p style="padding-left: 40px;">New Year is peace. Christmas is love. New Year is giving. Christmas is caring.</p> <p>หรือ</p> <p style="padding-left: 40px;">New Year is when Daddy kisses Mummy at midnight. New Year is when I give food to the monks. Christmas is when we try to be good.</p> <p>นักเรียนแลกเปลี่ยนกันตรวจสอบความถูกต้องก่อนให้ครูตรวจสอบ แล้วจึงเขียนลงบนตัวนกกระดาษที่พับไว้ โดยอาจเขียนที่ปีกทั้งสองข้าง</p>

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
ขั้นสรุป/การบ้าน	<ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนเล่น Squirrel Game, Mouth Game, Spelling Bee และ Train Game ใน CD-ROM/เว็บไซต์ ● ให้นักเรียนส่ง e-card จากเว็บไซต์ www.plearnenglish.com อวยพรปีใหม่ให้เพื่อนๆ
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 72 กิจกรรมที่ 7. Have a Party!</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูพูดคุยกับนักเรียนเพื่อนัดหมายวัน เวลา และสิ่งของและหน้าที่ของแต่ละคน เพื่อการจัดงานสังสรรค์คริสต์มาส/ปีใหม่ ดังเช่นที่เคยจัดมาในปีการศึกษาที่ผ่านมา โดยในครั้งนี้มีสิ่งที่ควรจัดเตรียมและแบ่งหน้าที่กันปฏิบัติเพื่อความรื่นเริงของงานดังระบุด้านล่าง
<p>ชั้นนำไปใช้ (90 นาที)</p>	<p>(A) Decorate your classroom with paper Christmas trees, Santa Claus, birds, snowmen, dolls, etc. หมายถึง ให้นักเรียนแต่งห้องเรียนด้วยกระดาษสายรุ้งที่ตัดเป็นรูปต้นคริสต์มาสจากกิจกรรมก่อนหน้านี้อาจตัดเพิ่มเติมเป็นรูปซานตาคลอส รูปปั้น snowman รูปตุ๊กตา ฯลฯ</p> <p>(B) In groups of 3, play music from simple instruments. หมายถึง ในกลุ่ม 3 คน ให้นักเรียนฝึกซ้อมดนตรีจากเครื่องเล่นในกิจกรรมที่ 6 และ 7 ของ Project 4A ก่อนหน้านี้อแล้วมาแข่งขันเล่นเพลงและร้องเพลงในวันงาน จัดประกวดเพื่อหาทีมร้องดีเตนและวงดนตรีดีเตนตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้เมื่อต้น Project นี้</p> <p>(C) Play 'A Song Game'. คือจัดการเล่นเกมฮัมเพลง หาเพื่อนร้องเพลง ดังที่เคยเล่นมาในกิจกรรมที่ 3 ของ Project 4B นี้</p> <p>(D) Enjoy some Christmas cakes and drinks. จัดหาคริสต์มาสเค้ก เครื่องดื่ม หรือของว่างมารับประทานตามสมควรหรือตามความสะดวกในแต่ละท้องถิ่น</p>
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 8. Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านกิจกรรมที่ 7 Think Back & Write ใน Project 1A หน้า 50-51 และกิจกรรมที่ 8 Think Back and Write ใน Project 4A หน้า 120 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน คือให้นักเรียนทำ Worksheet 4.1 ข้อ C และ D ที่สืบเนื่องมาจากการทำกิจกรรมก่อนให้สมบูรณ์ แล้วให้นักเรียนประเมินการเรียนรู้ในทุกกิจกรรมที่ผ่านมา โดยทำ Activity 10 Project 4 ใน Activity Book ร่วมกันในชั้นเรียน ครูอธิบายแต่ละข้อความให้นักเรียนเข้าใจและสามารถประเมินตนเองได้ถูกต้อง</p>

PROJECT 4: GIFTS & WISHES

Project 4C: Look at Me

เวลา 2 ชั่วโมง

ทั้ง 3 กิจกรรมใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในการทำงานเหมือนกันกับ Project 1D: Look at Me ที่ได้ให้คำอธิบายไว้ในหน้า 62-66 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมดังนี้

1. Revision: My Picture Dictionary

ให้นักเรียนใช้ภาพสติ๊กเกอร์จาก Stickers - Project 4 ใน Activity Book สร้างเรื่อง CHRISTMAS ในพจนานุกรมภาพของตน (My Picture Dictionary) ในกระดาษหน้าคู่ต่อจากแผ่นก่อนในสมุดของตน แล้วตรวจสอบความถูกต้องกับ Picture Dictionary ในเว็บไซต์และเล่น Dictionary Game กับ Jigsaw Game

2. Hooray!

1. ให้นักเรียนและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลและชิ้นงานดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project 4 นี้

ด้านทักษะกระบวนการ ให้พิจารณาจากพฤติกรรมของนักเรียนที่ได้สังเกตกันมาตลอด Project นี้ คือ นักร้องดีเด่น (Best Singer) และวงดนตรีดีเด่น (Best Music Band) รวมทั้งคัดเลือกเพิ่มเติมหาผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ จาก Project ก่อนๆ ด้วย

ด้านชิ้นงาน ให้พิจารณาจากชิ้นงานทั้งหลายที่ทำใน Project นี้ โดยใช้เกณฑ์ที่ครูและนักเรียนได้กำหนดร่วมกันตั้งแต่เริ่ม Project

2. แสดงความชื่นชมกับทุกคน (ทั้งที่ได้รับและไม่ได้รับรางวัล) ที่ทำ Project นี้ สำเร็จลงได้ด้วยดี และร่วมร้องเพลงที่ชื่นชอบเพื่อฉลองความสำเร็จ

3. Look at 'My English Portfolio'

ครูใช้เวลานอกห้องเรียนพบปะกับนักเรียน ถามนักเรียนว่าได้นำชิ้นงานซึ่งเป็นบัตรอวยพรปีใหม่ไปมอบให้ใคร เพราะเหตุใด เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักการให้จากน้ำพักน้ำแรงของตนเอง ซึ่งเป็นการกระทำที่ดีอย่างหนึ่งในช่วงเทศกาลปีใหม่ และถามถึงนกกระดาษด้วยในการทำงานเหมือนกัน แต่หากนักเรียนใช้นกกระดาษประดับห้อง เมื่อหมดเทศกาลแล้วก็ให้นักเรียนเก็บเข้าแฟ้มสะสมผลงาน (portfolio) ให้เรียบร้อย

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

แผนการสอน Project 5: Animals Big & Small

Project 5A: A Board Game

เวลา 11 ชั่วโมง

สาระสำคัญ	การเรียนรู้เรื่องชีวิตความเป็นอยู่และนิสัยของสัตว์บ้านและสัตว์ป่า ช่วยให้มนุษย์และสัตว์ อยู่ร่วมกันได้อย่างสันติ
ตัวชี้วัด	<p>ต1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน</p> <p>ต1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน</p> <p>ต1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน</p> <p>ต1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟัง และอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า</p> <p>ต1.2 ป.6/4 พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว</p> <p>ต1.2 ป.6/5 พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ</p> <p>ต1.3 ป.6/1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว</p> <p>ต1.3 ป.6/2 เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่างๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน</p> <p>ต1.3 ป.6/3 พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว</p> <p>ต2.2 ป.6/1 บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย</p> <p>ต3.1 ป.6.1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน</p> <p>ต4.1 ป.6/1 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา</p> <p>ต4.2 ป.6/1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ</p>

- จุดประสงค์ของบทเรียน** เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ
1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำในการเล่นเกมได้
 2. อ่านออกเสียงข้อความ และนิทาน The Jungle Book ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 3. เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายในแบบฝึกหัดและในซีดีรอม/เว็บไซต์ได้
 4. บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟัง และอ่านนิทาน The Jungle Book ได้
 5. พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล รวมทั้งแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสัตว์ใกล้ตัวได้
 6. เขียนตารางแสดงข้อมูล และสร้างภาพเกมกระดานตามที่ฟังหรืออ่านได้
 7. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทยได้ในกิจกรรม Grammar Chat และ The Music of English
 8. ค้นคว้าและรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน
 9. ใช้ภาษาสื่อสารในการเล่นเกมนในห้องเรียนและสถานศึกษา
 10. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ จากพจนานุกรมและจากอินเทอร์เน็ต

สาระการเรียนรู้เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- (You) must (go to live in the village).
- This (low tail) shows that (the wolf is relaxed).

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

- Give (the man cub) to me.
- (A dog's head) is smaller than (a wolf's head).
- It's (body) can be (2 metres long).
- It can (swim/see well/weigh 2-8 kilograms).

- คำศัพท์**
- คำนาม (noun) : jungle, noise, man cub, parents, panther, village, monk, cave, position, leader, wolf, jackal, coyote, truth, pet, hunter, reason, alarm, stranger, breed, billion, sniffing, hole, roar, wild cat, world, pattern, stripe, stream, jumper, farming, storing, grain, inch, whisker, space, hairball, throat, trick
 - คำกริยา (verb): growl, learn, return, attack, give in, bark, chase, chew, dig, hide, hunt, cover up, cool off, pick up, lick, digest
 - คำคุณศัพท์ (adjective): deep, wagging, relaxed, male, female, full, excellent, wild, ancient
 - คำคุณศัพท์แสดงความเป็นเจ้าของ (possessive adjectives): my, our, your, his, her, their
 - สรรพนามแสดงความเป็นเจ้าของ (possessive pronouns): mine, ours, yours, his, hers, theirs
 - คำกริยาวิเศษณ์ (adverb): probably, normally, later, safely

สำนวนภาษา

- Go away!

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-13 ใน Project 5A ของ Student's Book หน้า 74-90
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 1-10 ของ Project 5 และ Worksheet 5.1 ใน Activity Book หน้า 47-56 และหน้า 95
5. พจนานุกรมอังกฤษ-ไทย (หรืออังกฤษ-อังกฤษ ตามความสามารถของนักเรียน) 1 เล่มต่อ 1 คน
6. เหยี่ยวที่มีหัวและก้อย 1 เหยี่ยวต่อนักเรียน 1 คู่ สำหรับโยน
7. หมากสำหรับเดินแต้ม 1 ชิ้นต่อคน อาจเป็นเหยี่ยว กระดุม ยางลบ เม็ดมะขาม ฯลฯ
8. กระดาษหรือกระดาษแข็งขนาด A4 สำหรับทำเกมกระดาน (1)
9. กระดาษหรือกระดาษแข็งหรือกระดาษวาดเขียนขนาดหน้าคู่ สำหรับทำเกมกระดาน (2)
10. ดินสอ ยางลบ ดินสอสีหรือสีอื่น ๆ

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 173-183 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมที่ 13 Think Back & Write ของ Student's Book หน้า 90 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 74-77 กิจกรรมที่ 1. Chat & Match</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูศึกษาคำถามกระตุ้นจินตนาการและภาพประกอบใน Student's Book หน้า 74-75 เพื่อชี้แนะให้นักเรียนจินตนาการและคาดเดาอย่างมีเหตุผล ● ครูฟัง CD tracks 2.30 - 2.38 หรือฟังและดู CD-ROM/เว็บไซต์เรื่อง The Jungle Book ได้หัวข้อ Stories ใน Project 5 และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำการสอนนิทานโดยใช้ CD-ROM/เว็บไซต์ ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นก่อนการอ่าน (15 นาที)</p>	<p>(A) Look at the picture. It is from a story. Guess the answers to the questions (a-m). Use your imagination (จินตนาการ).</p> <p>1. กิจกรรมนี้มีจุดมุ่งหมายหลักในการฝึกนักเรียนให้สร้างจินตนาการ โดยในขณะที่เดียวกันก็สร้างแรงจูงใจให้เกิดความรู้สึกอยากอ่านเรื่องที่จะตามมา จึงใช้หลักการ ขั้นตอนกิจกรรมส่วนใหญ่ในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 1 Chat & Match ของ Project 3A และ 4A ที่ผ่านมา โดยมีแนวคำตอบในขั้นตอนกิจกรรม ดังนี้</p> <p>แนวคำตอบที่น่าจะเป็นไปได้ของคำถามข้อ a-m นักเรียนอาจตอบได้หลากหลายและแตกต่างกันไป จากนั้นตามจินตนาการและประสบการณ์เดิมได้ โดยอาจตอบเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษก็ได้ตามความสามารถ แนวคำตอบนี้ให้ไว้ช่วยครูเท่านั้น มิใช่ให้ไว้เพื่อบอกนักเรียนก่อนนักเรียนเสนอความคิดเห็นและคำตอบของคำถามบางข้อไม่มีในเรื่องที่จะอ่านตามมา เพราะเป็นคำถามกระตุ้นจินตนาการเท่านั้น ครูควรรับทุกคำตอบที่เป็นไปได้ โดยให้นักเรียนบอกเหตุผลประกอบ</p> <p>(a) Who is this boy? เด็กผู้ชายในภาพคือ Mowgli (เมากลี) จากเรื่อง The Jungle Book หรือในชื่อภาษาไทยว่า เมากลี ลูกหมาป่า นักเรียนจะได้ทราบเด็กผู้ชายในภาพคือใคร ในกิจกรรมต่อไปใน Students' Book นักเรียนที่ไม่รู้จักเรื่องนี้มาก่อนอาจตอบว่า เด็กชายที่หลงทางในป่า (A boy lost in the forest/jungle.) หรือทาร์ซานน้อย (A young tarzan.) หรือลูกชายของทาร์ซาน (Tarzan's son.) หรืออื่นๆ ตามแต่จินตนาการ ครูรับทุกคำตอบที่น่าจะเป็นไปได้</p> <p>(b) How old is he? คำตอบที่น่าจะเป็นไปได้ตามภาพ คือ อายุไม่ต่ำกว่า 5 ขวบ และไม่เกิน 10 ขวบ</p> <p>(c) What place is this? นักเรียนอาจตอบว่า A forest. หรือ A zoo. ก็ได้ (ภาษาอังกฤษทั้ง 2 คำนี้เรียนมาแล้ว)</p> <p>(d) Why is the boy dressed like this? นักเรียนอาจตอบว่า เพราะอากาศร้อน (Because it is hot.) หรือเพราะจะไปว่ายน้ำ (He is going to swim.) หรือนักเรียนที่รู้จักเรื่องนี้อาจตอบว่า เพราะอาศัยอยู่ในป่า ซึ่งหาเสื้อผ้าใส่ได้ยาก (Because he lives in the forest/jungle. It is difficult to find clothes to wear.)</p> <p>(e) How does he feel? นักเรียนควรตอบจากสีหน้าของเด็กผู้ชายในภาพได้ว่า He is happy.</p>

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>f) What is he saying? ตอบได้หลากหลาย โดยสังเกตจากสีหน้าท่าทางของเด็กชายในภาพที่กำลังคุยกับหมี แสดงว่าเป็นเพื่อนกัน อาจชวนกันไปเล่น (Let's go and play.) หรือชวนกันไปว่ายน้ำ (Let's go and swim.) หรือถามว่าจะทำอะไรกันดี (What should we do today?) หรือจะไปไหนกันดี (Where should we go today?) หรืออาจพูดบอกความรู้สึกตัวเองว่า I'm so happy today. ก็ได้ หรืออื่นๆ</p> <p>g) Are the animals kind or cruel to him? ตามภาพนักเรียนน่าจะตอบว่า The wolves, the bear, and the panther look kind to him. But the tiger looks cruel.</p> <p>h) What are the wolves thinking? ตอบได้หลากหลาย โดยสังเกตจากสีหน้าท่าทางของสุนัขป่าแต่ละตัว ตัวเมียที่ยิ้มอาจคิดว่า เด็กคนนี้เป็นเด็กดี (He's a nice boy.) หรือฉันดีใจที่เด็กกับสัตว์ทั้งหลายเป็นเพื่อนกันได้ (I'm glad the boy and the animals can be friends.) หรืออื่นๆ และตัวผู้ที่แยกเขี้ยวจ้องเสือโคร่งอยู่อาจคิดว่า อย่ามายุ่งกับเรานะ (Leave us alone!/Don't bother us!) หรือไปนะ ไปนะ (Go away!) หรืออย่าเข้ามาใกล้นะ (Don't come near!) หรืออย่าทำร้ายเด็กนะ (Don't harm the boy!)</p> <p>i) What is the tiger behind the bush thinking? ตอบได้หลากหลาย โดยสังเกตจากสีหน้าท่าทางของเสือโคร่งที่จ้องมองเด็กอย่างจะกินเลือดกินเนื้อ จึงอาจคิดว่า ฉันจะกินเด็กคนนั้น (I'll eat that boy.) หรือฉันเกลียดเด็กคนนั้น (I hate that boy.) หรือฉันเกลียดเจ้าสัตว์พวกนั้น (I hate those animals.) หรืออื่นๆ</p> <p>j) What is the bear thinking? ตอบได้หลากหลาย โดยสังเกตจากสีหน้าท่าทางของหมีที่มองเด็กและยิ้มจึงอาจคิดว่า เด็กคนนี้เป็นเด็กดี (He's a nice boy.) หรือฉันชอบเด็กคนนี้ (I like this boy.) หรือฉันจะดูแลเด็กคนนี้เอง (I'll take care of this boy.) หรืออื่นๆ</p> <p>k) What will happen next? ตอบได้หลากหลาย เช่น เสือโคร่งจะกระโจนใส่เด็ก (The tiger will jump on the boy.) หรือเสือโคร่งจะกินเด็ก (The tiger will eat the boy.) หรือเด็กหรือสัตว์อื่นๆ จะสู้กับเสือ (The boy/other animals will fight with the tiger.) หรืออื่นๆ</p> <p>l) What kind of story is this? นักเรียนควรตอบได้ว่า It is an adventure story. (นักเรียนเรียนประเภทของเรื่องต่างๆ มาแล้วใน Project 3)</p> <p>m) Would you like to be the boy? Why or why not? ตอบได้หลากหลายตามความรู้สึกที่แท้จริงของนักเรียนแต่ละคนเอง เช่น อาจตอบว่า อยากเป็นเด็กชายในภาพเพราะน่าจะสนุกที่ได้เล่นกับสัตว์ (Yes, I would like to be the boy. It should be fun to play with the animals.) หรือไม่อยากเป็นเด็กชายในภาพ เพราะกลัวสัตว์ต่างๆ (No, I wouldn't like to be the boy. I'm afraid of the animals.) หรืออื่นๆ</p>

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ (40 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 2. Read & Listen : 'The Jungle Book'</p> <p>(A) Read and listen to the CD. Match the English words (1) - (11) to these Thai words : ...</p> <p>2. ครูสอนนิทานเรื่อง The Jungle Book โดยปฏิบัติตามคำแนะนำการสอนนิทานโดยใช้ CD-ROM/เว็บไซต์ ในหน้า 37-39 ของคู่มือครูนี้</p> <p>หากครูใช้ CD tracks 2.30 - 2.38 ในการสอนคู่กับ Student's Book ในการจับคู่คำศัพท์อังกฤษ-ไทยเหล่านี้ ครูควรเตือนให้นักเรียนฝึกใช้ทักษะการเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบทที่เคยได้เรียนรู้มาแล้วใน Project ก่อนๆ เป็นตัวช่วยในการเลือกคำตอบให้ได้ถูกต้อง โดยเตือนนักเรียนก่อนลงมือปฏิบัติงาน และเมื่อเฉลย ครูควรขอเหตุผลประกอบคำตอบจากนักเรียนด้วยว่านักเรียนใช้บริบทใด เช่น คำศัพท์ ข้อความ หรือรูปภาพใด เป็นตัวช่วยให้ได้คำตอบนั้น</p> <p>เฉลยคำตอบ ข้อ (A)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jungle = ป่า 2. growling = กำลังคำราม 3. man cub = ลูกคน <p>(โดยปกติ cub หมายถึง ลูกสัตว์ป่าที่กินเนื้อ เช่น lion cub คือ ลูกสิงโต bear cub คือ ลูกหมี ในที่นี้ผู้ประพันธ์เรื่อง The Jungle Book นี้คือ Rudyard Kipling ได้นำคำว่า cub มาให้สัตว์ใช้พูดเรียกลูกของคนในทำนองเดียวกับที่คนใช้คำว่า cub เรียกลูกของสัตว์ป่า)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. parents = พ่อแม่ 5. probably = คงจะ 6. cave = ถ้ำ 7. grow up = เติบโตขึ้น 8. panther = เสือด่า 9. learn = เรียนรู้ 10. safely = อย่างปลอดภัย 11. village = หมู่บ้าน <p>คำอื่น เช่น deep, noise นักเรียนควรเดาความหมายจากบริบทได้ว่า deep หมายถึง ลึก (เข้าไป) และ noise หมายถึง เสียง</p> <p>ครูอาจให้นักเรียนเดาความหมายของคำว่า must ด้วย และสอนรูปแบบประโยคการใช้ must โดยให้นักเรียนสังเกตว่า must เป็นคำกริยาช่วย จึงตามด้วยกริยาที่ยังไม่ผันรูปและไม่มี 'to' (ซึ่งเรียกว่า infinitive without 'to') ให้ความหมายตรงกับคำว่า 'ต้อง' ฉะนั้น You must go to live in the village = เธอต้องไปอาศัยในหมู่บ้าน</p>
<p>การบ้าน</p>	<p>(B) Do Activity 1 in your Activity Book.</p> <p>3. ให้นักเรียนทำ Activity 1 ของ Project 5 ใน Activity Book เป็นการบ้าน</p> <p>เฉลยคำตอบข้อ B - Activity 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. swim 2. Follow me

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	3. catch fish 4. Good boy 5. drink from coconut 6. The juice is good 7. swing 8. Catch the next vine 4. ให้นักเรียนทบทวนเรื่อง The Jungle Book ใน CD-ROM/เว็บไซต์
ชั้นสรุป (5 นาที)	(C) What will happen next? Will Mowgli go to live in the village? Why or why not? Guess and chat. 5. ให้นักเรียนเดาว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป เมาคลีจะไปอยู่ในหมู่บ้านตามคำแนะนำของ Bagheera หรือไม่ เพราะอะไร ครูรับทุกคำตอบ พร้อมขอเหตุผลประกอบ
การเตรียมตัวของครู	Student's Book หน้า 78-79 กิจกรรมข้อ (D) Read, listen and check your guess in (C) และกิจกรรมข้อ (E) Match the English words ... ● ครูฟัง CD tracks 2.39-2.47 หรือฟังและดูบทอ่าน Boy Living with Wolves Returned to Village ในเว็บไซต์ และศึกษาคำแนะนำการสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM/เว็บไซต์ ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้ ● ครูดูคำศัพท์ 1-10 ในกิจกรรมข้อ (E) ว่ามีคำหรือเนื้อความใดที่จะช่วยนักเรียนเดาความหมายของคำที่ 1-10 ได้บ้าง แล้วนำการอภิปรายช่วงเฉลยคำตอบ
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นฝึก ชั้นนำไปใช้ (45 นาที)	1. ครูสอนบทอ่านที่เขียนในรูปแบบข่าวในหนังสือพิมพ์ที่พาดหัวว่า Boy Living with Wolves Returned to Village โดยปฏิบัติตามคำแนะนำการสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM/เว็บไซต์ ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้ หากครูใช้ CD tracks 2.39-2.47 ในการสอนคู่กับ Student's Book ครูควรเตือนนักเรียนให้ฝึกใช้ทักษะการเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบทในการจับคู่คำศัพท์อังกฤษ-ไทยก่อนลงมือปฏิบัติงาน และเมื่อเฉลย ครูควรขอเหตุผลประกอบคำตอบจากนักเรียนด้วยว่านักเรียนใช้บริบทใดเป็นตัวช่วยให้ได้คำตอบนั้น เฉลยข้อ (E) มีดังนี้ 1. returned = (ได้) กลับมา 2. monk = พระสงฆ์ 3. attack = ทำร้าย 4. kill = ฆ่า 5. position = ตำแหน่ง 6. leader = หัวหน้า 7. wagging = กระดิกไปมา 8. relaxed = รู้สึกสบายอารมณ์ 9. (tail) tuck = (หาง) จุกเข้า 10. give in = ยอมแพ้
ชั้นสรุป/การบ้าน (15 นาทีในชั้นเรียน)	(F) Do Activities 2-3 in your Activity Book. 2. ให้นักเรียนทำ Activities 2-3 ของ Project 5 ใน Activity Book เป็นการบ้าน โดยครูควรอธิบายคำสั่งของ Activity 3 ที่ให้นักเรียนไปสังเกตและฝึกเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสุนัขในท้องถิ่นให้นักเรียนเข้าใจร่วมกันทั้งชั้นก่อนให้ไปทำการบ้าน


PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>เฉลยคำตอบข้อ (F) - Activity 2</p> <p>ครูควรทบทวนเรื่องการใช้เครื่องหมายวรรคตอนกับนักเรียนก่อนทำกิจกรรมนี้ตามแต่จะเห็นสมควร</p> <p><i>Dear Diary,</i></p> <p><i>Today a monk came with a boy to see us. The boy's name is Mowgli. He is 10 years old. He lived in the jungle with wolves for a long time. He has no parents and no friends here. The monk asked my mother, "Can you take him to live with you?" My mother said, "Yes. He looks like a good boy. I will take care of him." How nice! I will have a friend to play with now. I smiled at him and he returned my smile. I said "hello" to him and he smiled again. I think we will be good friends.</i></p> <p>เฉลยคำตอบข้อ F - Activity 3</p> <p>คำตอบอาจแตกต่างกันไปตามข้อสังเกตจริงที่นักเรียนได้พบเห็น แต่โดยส่วนใหญ่แล้ว ลักษณะทางของสุนัขบ้านจะแสดงความหมายเหมือนกันกับลักษณะทางของสุนัขป่าในสถานการณ์ต่างๆ นอกเสียจากว่าทางของสุนัขบ้านที่นักเรียนได้พบเห็นนั้นเป็นทางที่มันขอดมากหรือทางด่วน ก็อาจไม่เห็นอาการที่แสดงออกได้ชัดเจนมากนัก</p> <p>หากนักเรียนทำได้ไม่ครบทุกข้อเพราะไม่มีโอกาสได้พบเห็น ก็ไม่เป็นไร ให้ครูนำการอภิปรายร่วมกันทั้งชั้นและแบ่งปันประสบการณ์กันเท่าที่มีและเป็นไปได้</p>
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้ (30 นาที)</p>	<p>Student's Book หน้า 80 กิจกรรมที่ 3. Grammar Chat : Possessive Adjectives</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมส่วนใหญ่ในทำนองเดียวกับกิจกรรม Grammar Chat ใน Project ก่อนๆ โดยในกิจกรรมนี้เป็นเรื่องของการใช้ possessive adjectives (my, our, your, his, her, their) และ possessive pronouns (mine, ours, yours, his, hers, theirs) ครูควรให้นักเรียนศึกษาการใช้คำต่างๆ นี้ในตาราง และดูการใช้ในประโยคตัวอย่าง แบ่งกลุ่มช่วยกันให้ความหมายของแต่ละคำในภาษาไทย และช่วยกันสรุปกฎเป็นภาษาไทย ครูใช้โอกาสนี้ตรวจสอบความเข้าใจให้ถูกต้อง นักเรียนควรสรุปได้ว่าการใช้ possessive adjectives เช่น my, your ฯลฯ นั้นจะต้องตามด้วยคำนาม (noun) เช่น My man cub went into the cave. แต่การใช้ pronouns (เช่น mine, yours ฯลฯ) นั้น ใช้โดดๆ ได้โดยไม่ต้องตามด้วยคำนามใดๆ เช่น The man cub is mine. จากนั้นอาจให้แต่ละกลุ่มคิดประโยคตัวอย่างที่ใช้ possessive adjectives และ possessive pronouns ในลักษณะดังกล่าวข้างต้นอีกคำละ 1 ประโยค อาจให้เล่นเป็นเกมแข่งกันได้ โดยให้กลุ่มหนึ่งพูดประโยคที่ใช้คำนั้น อีกกลุ่มหนึ่งตรวจว่าถูกต้องหรือไม่ แล้วพูดประโยคของตนให้กลุ่มแรกตรวจสอบบ้าง ครูตัดสินความถูกต้องของทั้งสองกลุ่ม ให้คะแนน 1 คะแนนทุกครั้งในแต่ละกลุ่มตอบและตรวจได้ถูกต้อง กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ จากนั้นให้นักเรียนทำ Activities 4-5 Project 5 ใน Activity Book ซึ่งมีเฉลยดังนี้ (อาจให้ทำในชั้นเรียนหรือเป็นการบ้านตามเวลาที่มี)</p> <p>เฉลย Activity 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Yes, I know him. His name is Mowgli. 2. Yes, I know him. His name is Santa Claus. 3. Yes, I know her. Her name is Cinderella.




PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>4. Yes, I know her. Her name is Snow White.</p> <p>5. Yes, I know you. Your name is Baloo.</p> <p>6. Yes, I know you. Your name is Shere Khan.</p> <p>7. Yes, I know them. Their names are Bagheera and Shere Khan.</p> <p>8. Yes, I know them. Their names are Henry the Hare and Tootsie the Tortoise.</p> <p>เฉลย Activity 5</p> <p>1. ours 2. yours 3. hers 4. theirs 5. mine 6. his</p>
<p>ชั้นนำเสนอ ชั้นฝึก ชั้นนำไปใช้ (30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 4. Grammar Chat Again</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมส่วนใหญ่ในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม Grammar Chat ข้างต้น โดยในกิจกรรมนี้เป็นเรื่องของการใช้คำว่า that ในประโยค เช่น This wagging tail shows that the wolf is feeling good. (หมายความว่า หางที่กระดิกไปมาเช่นนี้แสดงว่า สุนัขป่ากำลังอารมณ์ดี) ครูควรให้นักเรียนบอกความหมายของคำว่า that และสรุปรูปแบบการใช้จากการสังเกตดูประโยคตัวอย่าง จากนั้นให้ฝึกแต่งประโยคของตนเองอีก 1 ประโยคหรือจนคนล่อง แล้วทำ Activity 6 Project 5 ใน Activity Book ซึ่งมีเฉลยดังนี้ (อาจให้ทำเป็นการบ้านได้)</p> <p>เฉลย Activity 6</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. that you are happy 2. that you are not happy 3. that you should take off your shoes 4. that you should not take pictures 5. that the entrance is to the left 6. that the exit is to the right
<p>การบ้าน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนเล่น Panda Game ของ Project 5 ใน CD-ROM/เว็บไซต์
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>Student's Book หน้า 81 กิจกรรมที่ 5. The Music of English: The Wolf Vowel - /U/</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD tracks 2.48-2.49 ศึกษาติกาการเล่นและฝึกออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้เสียง /U/ ในเกมเขาวงกต (maze) เพื่อเตรียมแนะนำนักเรียน ● ครูศึกษา Worksheet 5.1 ท้าย Activity Book เพื่ออธิบายคำสั่งและตรวจสอบความเข้าใจกับนักเรียน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นฝึก (15 นาที)</p>	<p>(A) In 2 teams, find the way out of the maze below. Take turns to read out the words that have the same vowel sound as wolf. You can go right, left, and straight down. Each correct answer gets 1 point. Use your dictionary to help.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 ทีม ให้ดูเขาวงกต (maze) ใน Student's Book อธิบายการเล่นว่านักเรียนจะต้องช่วยกันหาทางออกจากเขาวงกตนี้จากจุดที่เขียนว่า START ไปออกยังจุดที่เขียนว่า FINISH โดยผลัดกันอ่านออกเสียงเฉพาะคำที่มีเสียงสระที่เป็นเสียงเดียวกับเสียงสระในคำว่า wolf ซึ่งคือเสียง /U/ คำเหล่านี้คือเส้นทางออกจากเขาวงกต ครูอ่านออกเสียงคำว่า wolf ซึ่งเป็นคำแรกให้นักเรียนฟังและพูดตามให้ถูกต้องจนคนล่อง

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	2. บอกนักเรียนว่านักเรียนอาจเลือกอ่านออกเสียงคำไปทางขวา ทางซ้าย ขึ้นบน หรือลงล่างก็ได้ แต่ห้ามอ่านคำทแยงมุม คำตอบที่ถูกต้องแต่ละคำตอบจะได้ 1 คะแนน ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ ให้ใช้พจนานุกรมช่วยได้ แต่จะต้องให้คำตอบแต่ละครั้งภายใน 30 วินาที
นำไปใช้ (45 นาที)	<p> (B) Check your answers with the CD  2.48-2.49 and repeat. Then do Activity 7 and Worksheet 5.1-A in your Activity Book. </p> 3. ให้นักเรียนตรวจสอบคำตอบจากซีดีและพูดตาม เฉลยคำตอบข้อ (B) wolf push book would stood woof cook pull
การบ้าน	6. ให้นักเรียนเล่น Cat and Mouse Game: o/oo ของ Project 5 ใน CD-ROM/เว็บไซต์
การเตรียมตัวของครู	<p> Student's Book หน้า 82-83 กิจกรรมที่ 6. Chat & Match: Dogs </p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD tracks 2.50-2.55 เพื่อศึกษาเรื่อง Chat & Match: Dogs ● ครูฟัง CD tracks 2.56-2.57 และศึกษาวิธีเล่น True/False Games ใน Student's Book หน้า 83 ● ครูบอกนักเรียนล่วงหน้าให้นำพจนานุกรมอังกฤษ-ไทย (หรืออังกฤษ-อังกฤษตามความสามารถของนักเรียน) มาชั้นเรียนคนละ 1 เล่ม และ/หรือครูจัดหาเพิ่มเติมหากไม่เพียงพอ
นำเข้าสู่บทเรียน นำเสนอ (15 นาที)	<p> (A) Read the paragraphs (1-3) below. Look for new words. Do not use your dictionary now. </p> 1. ให้นักเรียนแต่ละคนอ่านบทอ่านทั้ง 3 ย่อหน้าในใจ หมายตามคำศัพท์ใหม่ที่ไม่ทราบความหมายไว้ (อาจให้ขีดเส้นใต้หากใช้หนังสือของตนเองหรือจดลงกระดาษอื่นไว้) ในขั้นนี้ยังไม่ให้ใช้พจนานุกรม 2. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 3 คน พูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกัน สรุปใจความหลักของทั้ง 3 ย่อหน้าที่อ่าน ครูสุ่มขอคำตอบหลักๆ จากนักเรียนโดยยังไม่ต้องอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม เพียงตรวจสอบว่านักเรียนเข้าใจความหลักตรงกันเท่านั้น

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน																																		
<p>ขั้นฝึก (30 นาที)</p>	<p>(B) In groups of 3, Student 1 looks up new words in the dictionary for paragraph 1, Student 2 for paragraph 2, and Student 3 for paragraph 3. Then teach your friends the new words in your paragraph.</p> <p>3. ในกลุ่ม 3 คน ให้นักเรียนแต่ละคนเลือกย่อหน้า 1 ย่อหน้าไม่ซ้ำกัน แล้วใช้พจนานุกรมสืบค้นหาความหมายของคำศัพท์ใหม่ที่หมายถึงตัวในข้อ 1 ข้างต้นเฉพาะในย่อหน้าของตน หากบางคำพจนานุกรมให้ความหมายไว้มากกว่าหนึ่งความหมาย ให้เลือกความหมายที่เหมาะสมกับเนื้อความของบทอ่าน จดรายละเอียดลงในกระดาษเพื่อเตรียมไว้สอนเพื่อนในขั้นต่อไป</p> <p>4. รวมกลุ่ม 3 คนดั้งเดิม เพื่อน 2 คนซักถามความหมายของคำศัพท์ใหม่ที่ตนหมายตาหรือจดลงไว้ในข้อ 1 ข้างต้นกับเพื่อนผู้รับผิดชอบย่อหน้านั้นจากย่อหน้า 1-3 ตามลำดับ แบ่งปันความรู้และสอนกันและกันจนทุกคนเข้าใจความหมายหลักและความหมายย่อยของทุกย่อหน้าอย่างชัดเจน</p> <p>5. ครูสุ่มขอคำตอบจากนักเรียน ให้อธิบายทั้งความหมายของแต่ละย่อหน้า และแต่ละคำที่เป็นคำศัพท์ใหม่ ขอเหตุผลประกอบการเลือกความหมายของคำศัพท์ใหม่ที่อาจมีมากกว่าหนึ่งความหมายในพจนานุกรมจากนักเรียนด้วย</p> <p>(C) Check the pronunciation of new words with the CD  2.50-2.51. Listen and read again.  2.52-2.55</p> <p>6. ให้นักเรียนเดาการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ตรวจสอบจากซีดี แล้วพูดตามซีดี ดังนี้</p> <table border="0" data-bbox="529 1199 755 1866"> <tr><td>jackal</td><td>jackal</td></tr> <tr><td>coyote</td><td>coyote</td></tr> <tr><td>truth</td><td>truth</td></tr> <tr><td>pet</td><td>pet</td></tr> <tr><td>hunter</td><td>hunter</td></tr> <tr><td>bark</td><td>bark</td></tr> <tr><td>reason</td><td>reason</td></tr> <tr><td>alarm</td><td>alarm</td></tr> <tr><td>chase</td><td>chase</td></tr> <tr><td>stranger</td><td>stranger</td></tr> <tr><td>breed</td><td>breed</td></tr> <tr><td>trick</td><td>trick</td></tr> <tr><td>billion</td><td>billion</td></tr> <tr><td>sniffing</td><td>sniffing</td></tr> <tr><td>chew</td><td>chew</td></tr> <tr><td>dig</td><td>dig</td></tr> <tr><td>hole</td><td>hole</td></tr> </table> <p>7. ให้นักเรียนฟังและอ่านบทอ่านในใจไปพร้อมกับซีดี tracks 2.52-2.55 อีกครั้ง เพื่อฟังเสียงของคำศัพท์ใหม่เมื่อเข้าประโยค และฟังเสียงขึ้น-ลงใน และระหว่างประโยค</p>	jackal	jackal	coyote	coyote	truth	truth	pet	pet	hunter	hunter	bark	bark	reason	reason	alarm	alarm	chase	chase	stranger	stranger	breed	breed	trick	trick	billion	billion	sniffing	sniffing	chew	chew	dig	dig	hole	hole
jackal	jackal																																		
coyote	coyote																																		
truth	truth																																		
pet	pet																																		
hunter	hunter																																		
bark	bark																																		
reason	reason																																		
alarm	alarm																																		
chase	chase																																		
stranger	stranger																																		
breed	breed																																		
trick	trick																																		
billion	billion																																		
sniffing	sniffing																																		
chew	chew																																		
dig	dig																																		
hole	hole																																		
<p>ขั้นนำไปใช้ (15 นาที)</p>	<p>(D) Play a 'True/False' game. Stand in 2 lines. The teacher plays the CD  2.56-2.57, 1 sentence at a time. The first student in each line runs to touch T (True) or F (False) on the board. Each fastest and correct answer gets 1 point. Take turns to run.</p>																																		

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>8. ให้นักเรียนเล่นเกม 'True/False' ครูเขียนอักษร T และเครื่องหมาย ✓ กับอักษร F และเครื่องหมาย ✗ ขนาดใหญ่ไว้กลางกระดาน บอกให้นักเรียนทราบว่าจะได้ฟังประโยคทีละ 1 ประโยคซึ่งเกี่ยวกับเรื่องที่ได้อ่านไปข้างต้นจากซีดี นักเรียนจะต้องตัดสินใจอย่างรวดเร็วว่าประโยคที่ได้ยินนั้นถูก (True-T) หรือผิด (False-F)</p> <p>9. ให้นักเรียนยืนเรียงเป็นแถว 2 แถว ห่างจากอักษร T/F เท่าๆ กัน ให้มีนักเรียนแถวละ 10 คน บอกนักเรียนว่าเมื่อได้ฟังประโยคที่ครูเปิดจากซีดี track 2.57 แล้ว ให้นักเรียนเฉพาะหัวแถวของแต่ละแถววิ่ง (หรือเดินเร็วหากเกรงจะมีอุบัติเหตุชนกระดานถ้าหยุดไม่ทัน) ไปแตะอักษร T หรือ F ตามความเห็นของตนว่าประโยคที่ได้ยินนั้นถูกหรือผิด นักเรียนที่แตะอักษรได้เร็วที่สุดและถูกต้องจะได้ 1 คะแนนสำหรับทีมของตนในแต่ละข้อ ครูจดคะแนนแต่ละทีมขึ้นกระดานไว้ ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ</p> <p>เฉลยคำตอบ 1 = T, 2 = T, 3 = F, 4 = F, 5 = F, 6 = T, 7 = F, 8 = T, 9 = T, 10 = T</p> <p>10. ครูเปิดซีดีประโยค True or false? ให้นักเรียนฟังทีละประโยคอีกครั้งหรือให้อ่านจาก Student's Book หน้า 83 แล้วอภิปรายความหมายร่วมกันว่าเหตุใดประโยคใดจึงถูกหรือผิด</p>
ขั้นสรุป	<p>11. ครูถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียนในประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ในการหาความหมายของคำศัพท์ใหม่จากพจนานุกรม หากคำนั้นมีมากกว่าหนึ่งความหมาย นักเรียนมีหลักการในการเลือกความหมายที่เหมาะสมกับบทอ่านที่กำลังอ่านอยู่อย่างไร ● นักเรียนรู้สึกอย่างไรที่สามารถแบ่งปันความรู้สอนเพื่อนได้ ● ในการสอนเพื่อน นักเรียนประสบความสำเร็จหรือประสบปัญหาอะไร เพราะเหตุใด และหากมีปัญหา แก้ไขอย่างไร ● เพื่อนคนใดสอนเพื่อนได้ดี สัมภาษณ์เพื่อนคนนั้นว่ามีวิธีการอย่างไร
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<p>1. การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกพึ่งพาตนเองและรับผิดชอบการเรียนรู้ของตน โดยให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ (learner centered) ทั้งจากการใช้พจนานุกรมและการสอนเพื่อน เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต่อการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและการพัฒนาตนเองตลอดชีวิต อันเป็นปรัชญาหลักของหลักสูตรปัจจุบันนี้ ครูจึงควรสนับสนุนให้นักเรียนทุกคนมีพจนานุกรม (อังกฤษ-ไทย หรืออังกฤษ-อังกฤษ ตามระดับความสามารถ) และ/หรือให้โรงเรียนมีพจนานุกรมดังกล่าวอย่างพอเพียงให้นักเรียนสามารถหยิบใช้ได้โดยง่าย เพื่อปลูกฝังนิสัยใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ใฝ่สืบค้นด้วยตนเองอย่างมีหลักการ</p> <p>2. ในการแบ่งย่อหน้าบทอ่านให้นักเรียนแต่ละคนรับผิดชอบหาความหมายของคำศัพท์ใหม่ในย่อหน้าที่ต่างกันแล้วนำมาสอนเพื่อนนั้น ครูอาจพบว่านักเรียนแต่ละคน (โดยเฉพาะนักเรียนที่มีความสามารถน้อยหรือขาดความมั่นใจในตนเอง) จะเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง เพราะกิจกรรมเอื้อให้ตนเองเป็นผู้รู้มากที่สุดในกลุ่ม และเพื่อนๆ ต้องพึ่งพาอาศัยความรู้จากตน นอกจากนี้การแบ่งบทอ่านเพื่อรับผิดชอบกันคนละย่อหน้า ยังทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการมีนั้นน้อยลงและไม่ยากเกินความสามารถ เพราะมีเพื่อนและพจนานุกรมช่วย</p>

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน																																		
	<p>3. ในการนำการอภิปรายประเด็นในชั้นสรุปข้างต้น โดยเฉพาะประเด็นสุดท้าย ให้ครูบอกนักเรียนว่าในปลาย Project นี้ จะมีการประกวดหาผู้สอนดีเด่น (Best Teacher) และผู้มีจินตนาการดีเด่น (Most Imaginative Boy/Girl) ให้นักเรียนสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอ และเรียนรู้วิธีการที่ 'ดีเด่น' จากกันและกัน สรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการประกวดปลาย Project นี้</p> <p>4. ครูอาจหาความรู้เพิ่มเติมเรื่องการจัดกิจกรรมการใช้พจนานุกรมเพื่อฝึกการฟังพาดตนเองได้จากหนังสือ กิจกรรมการใช้พจนานุกรม: ชูบชีวิตใหม่ในห้องเรียน เขียนโดย จอน ไรท์ แบลโดย สุไรพงษ์ทองเจริญ (คู่มือพจนานุกรม) และการจัดกิจกรรมเพื่อฝึกการรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนจากหนังสือ Learner Autonomy เขียนโดย Ágota Scharle และ Anita Szabó (คู่มือพจนานุกรม)</p>																																		
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 84 กิจกรรมที่ 7. Chat & Match: Tigers</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD tracks 2.58-2.64 เพื่อศึกษาเรื่อง Chat & Match: Tigers ● ครูบอกนักเรียนล่วงหน้าให้นำพจนานุกรมอังกฤษ-ไทย (หรืออังกฤษ-อังกฤษตามความสามารถของนักเรียน) มาชั้นเรียนคนละ 1 เล่ม และ/หรือครูจัดหามาเพิ่มเติมหากไม่เพียงพอ 																																		
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก ชั้นนำไปใช้ (60 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 6 Chat & Match ก่อนหน้านี้ โดยมีซีดีสคริปต์ข้อ (C) และเฉลย Activity 8 Project 5 ใน Activity Book ดังนี้</p> <p>(C) Check the pronunciation of new words with the CD 🎧 2.58-2.59.</p> <table border="0"> <tr><td>wild cat</td><td>wild cat</td></tr> <tr><td>world</td><td>world</td></tr> <tr><td>male</td><td>male</td></tr> <tr><td>female</td><td>female</td></tr> <tr><td>pattern</td><td>pattern</td></tr> <tr><td>stripe</td><td>stripe</td></tr> <tr><td>hide</td><td>hide</td></tr> <tr><td>hunt</td><td>hunt</td></tr> <tr><td>full</td><td>full</td></tr> <tr><td>cover up</td><td>cover up</td></tr> <tr><td>later</td><td>later</td></tr> <tr><td>cool off</td><td>cool off</td></tr> <tr><td>stream</td><td>stream</td></tr> <tr><td>excellent</td><td>excellent</td></tr> <tr><td>jumper</td><td>jumper</td></tr> <tr><td>roar</td><td>roar</td></tr> <tr><td>wild</td><td>wild</td></tr> </table> <p>เฉลย Activity 8</p> <p>1. Its, 2. Its, 3. It, 4. it, 5. It, 6. its, 7. It, 8. it, 9. it, 10. it, 11. it, 12. It, 13. It, 14. It, 15. its</p>	wild cat	wild cat	world	world	male	male	female	female	pattern	pattern	stripe	stripe	hide	hide	hunt	hunt	full	full	cover up	cover up	later	later	cool off	cool off	stream	stream	excellent	excellent	jumper	jumper	roar	roar	wild	wild
wild cat	wild cat																																		
world	world																																		
male	male																																		
female	female																																		
pattern	pattern																																		
stripe	stripe																																		
hide	hide																																		
hunt	hunt																																		
full	full																																		
cover up	cover up																																		
later	later																																		
cool off	cool off																																		
stream	stream																																		
excellent	excellent																																		
jumper	jumper																																		
roar	roar																																		
wild	wild																																		

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน																												
การบ้าน	<ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนเล่น Picture Game และ Tiger Game ของ Project 5 ใน CD-ROM/เว็บไซต์ 																												
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูควรรหาหนังสือนิทานหรือสารคดีเกี่ยวกับเสือโคร่งมาให้นักเรียนอ่านที่มุมนิทานหรือให้นักเรียนหาข้อมูลเพิ่มเติม หรือเล่น interactive game เกี่ยวกับเสือได้จากเว็บไซต์ต่อไปนี้ (เว็บไซต์อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา) <ol style="list-style-type: none"> 1. www.nationalgeographic.com/tigers/maina.html 2. www.asiabigtime.com/storybooks/aki_menu.html 3. www.oaklandzoo.org/atoz/azbentig.html 4. www.5tigers.org/Directory/adventures.htm หรือสืบค้นเว็บไซต์ใหม่จาก search engine (ดูบรรณานุกรม) 																												
<p>ขั้นนำเสนอ</p> <p>ขั้นฝึก</p> <p>ขั้นนำไปใช้</p> <p>(60 นาที)</p>	<p>Student's Book หน้า 85 กิจกรรมที่ 8. Chat & Match: Cats</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 6 Chat & Match ก่อนหน้านี้ โดยมีซีดีสคริปต์ข้อ (C) และเฉลย Activity 9 Project 5 ใน Activity Book ดังนี้</p> <p>(C) Check the pronunciation of new words with the CD (🔊) 2.65-2.66.</p> <table border="0"> <tr><td>farming</td><td>farming</td></tr> <tr><td>storing</td><td>storing</td></tr> <tr><td>grain</td><td>grain</td></tr> <tr><td>ancient</td><td>ancient</td></tr> <tr><td>pick up</td><td>pick up</td></tr> <tr><td>African</td><td>African</td></tr> <tr><td>inch</td><td>inch</td></tr> <tr><td>whisker</td><td>whisker</td></tr> <tr><td>space</td><td>space</td></tr> <tr><td>meat</td><td>meat</td></tr> <tr><td>lick</td><td>lick</td></tr> <tr><td>hairball</td><td>hairball</td></tr> <tr><td>throat</td><td>throat</td></tr> <tr><td>digest</td><td>digest</td></tr> </table> <p>เฉลย Activity 9</p> <p>1. they, 2. Its, 3. It, 4. Its, 5. it, 6. It, 7. It, 8. it, 9. Their, 10. they, 11. them, 12. their, 13. They, 14. their</p>	farming	farming	storing	storing	grain	grain	ancient	ancient	pick up	pick up	African	African	inch	inch	whisker	whisker	space	space	meat	meat	lick	lick	hairball	hairball	throat	throat	digest	digest
farming	farming																												
storing	storing																												
grain	grain																												
ancient	ancient																												
pick up	pick up																												
African	African																												
inch	inch																												
whisker	whisker																												
space	space																												
meat	meat																												
lick	lick																												
hairball	hairball																												
throat	throat																												
digest	digest																												
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูควรรหาหนังสือนิทานหรือสารคดีเกี่ยวกับแมวมาให้นักเรียนอ่านที่มุมนิทานหรือให้นักเรียนหาข้อมูลเพิ่มเติมได้จากเว็บไซต์ต่อไปนี้ (เว็บไซต์ 1 และ 2 นักเรียนสามารถเขียนคำถามส่งเข้าไปขอข้อมูลที่ต้องการทราบได้ ครูควรสนับสนุนให้ทำเพื่อการใช้ภาษาสื่อสารอย่างสมจริง) <ol style="list-style-type: none"> 1. yahooligans.yahoo.com/content/ask_earl/ 2. www.nationalgeographic.com/cats/ 3. www.animaland.org 																												

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	หรือครูสืบค้นเว็บไซต์ที่ใช้ระดับภาษาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน จาก search engine (ดูบรรณานุกรม) ให้นักเรียนเข้าไปอ่าน
การเตรียมตัวของครู	Student's Book หน้า 86-87 กิจกรรมที่ 9. Play: 'A True/False Board Game' <ul style="list-style-type: none"> ● ครูศึกษาวิธีเล่น A True/False Board Game ใน Student's Book หน้า 86-87 เพื่อเตรียมแนะนำนักเรียน ● ครูให้นักเรียนเตรียมสิ่งต่อไปนี้มาล่วงหน้า เหรียญที่มีหัวและก้อย 1 เหรียญ 1 คู่สำหรับโยน หมากสำหรับเดินแต้ม 1 ชิ้นต่อนักเรียน 1 คน อาจเป็นเหรียญ ยางลบ กระดุม เม็ดมะขาม ฯลฯ
ขั้นนำไปใช้ (50 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 1. บอกนักเรียนว่าจะได้เล่นเกม 'A True/False Board Game' ให้นักเรียนอ่านกติกาการเล่น และครูตรวจสอบความเข้าใจ คือ นักเรียนจะจับคู่กันแข่งหาทางออกจากป่าโดยเริ่มที่จุด START ไปจนถึงจุด FINISH ด้วยการผลัดกันโยนเหรียญ ถ้าโยนได้หัว จะเดินหมากตามภาพก่อนหน้าได้ 1 จุด ถ้าโยนได้ก้อย จะเดินหมากได้ 2 จุด หมากตก ณ จุดใดให้ปฏิบัติตามคำสั่งที่จุดนั้น หากตอบประโยค True/False ผิด ต้องเดินถอยหลัง 1 จุด ให้ตรวจสอบว่าประโยคใดถูกหรือผิด โดยอ่านบทอ่านใน Student's Book หน้า 84-85 (เฉลย 1 = T, 2 = F, 3 = T, 4 = F, 5 = T, 6 = F, 7 = T, 8 = F, 9 = F, 10 = T, 11 = T, 12 = T, 13 = F, 14 = T) 2. ตรวจสอบว่านักเรียนเข้าใจความหมายของคำสั่งตามภาพก่อนหน้าแต่ละจุด 3. ให้นักเรียนเล่นเกม ผู้ที่ถึงจุด FINISH ก่อนในแต่ละคู่เป็นผู้ชนะ 4. ให้นักเรียนเล่น Talking Birds, Spelling Bee และ Train Game ของ Project 5 ใน CD-ROM/เว็บไซต์
ขั้นสรุป (10 นาที)	<ol style="list-style-type: none"> 5. ครูถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียนดังต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนรู้สึกอย่างไรในการเล่นเกมนี้อ ● นักเรียนประสบความสำเร็จหรือประสบปัญหาใดระหว่างการเล่นเกมหรือไม่ เพราะอะไร และแก้ไขปัญหานั้นๆ อย่างไร
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	การให้นักเรียนย้อนคิดไปถึงสิ่งที่ทำไปโดยอภิปรายข้อคำถามในขั้นสรุปข้างต้น เป็นการฝึกให้นักเรียนได้วิเคราะห์และประเมินตนเองเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของตนให้ดียิ่งขึ้นได้ และเป็นกระบวนการหนึ่งของการพัฒนาตนให้ยั่งยืนต่อไป
การเตรียมตัวของครู	Student's Book หน้า 88 กิจกรรมที่ 10. The Music of English: The tiger Stress <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD tracks 2.71-2.72 เพื่อเตรียมแนะนำนักเรียนเรื่องการลงเสียงเน้นหนักในคำ (stress) ซึ่งในกิจกรรมนี้เน้นการลงเสียงเน้นหนักที่พยางค์แรก เช่น ในคำว่า tiger ● เตรียมกระดาษหรือกระดาษแข็งเท่าจำนวนนักเรียนสำหรับทำเกมกระดาน (1)

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก (15 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 5 The Music of English: The wolf Vowel -/ʊ/ โดยในกิจกรรมนี้เปลี่ยนเป็นเรื่องของการลงเสียงเน้นหนักที่พยางค์แรกของคำที่มีสองพยางค์ และมีเฉลยคำตอบข้อ (B) ดังนี้</p> <p>(B) Check your answers with the CD and repeat.</p> <p>tiger people body rabbit metre female zebra water dinner hunter Egypt whisker ancient music jungle pattern lion only tortoise</p>
<p>ชั้นนำไปใช้ (40 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 11. Make: 'A Board Game'</p> <p>(A) Choose 1 animal below...</p> <p>1. ให้นักเรียนเลือกที่จะทำ 'vowel maze' ดังใน Student's Book หน้า 81 หรือทำ 'stress maze' ดังในหน้า 88 ที่เรียนมาแล้ว โดยเลือกสัตว์ 1 ตัว จากตารางที่ให้</p> <p>(B) Draw your maze. Write the animal word at the top left corner.</p> <p>2. ให้นักเรียนวาดผังกรอบเขาวงกต (maze) ของตน แล้วเขียนคำเรียกสัตว์ที่ตนเลือกที่หัวมุมบนซ้าย ดูตัวอย่างภาพย่อของขั้นตอนการทำ maze ของกิจกรรมที่ 10 ในหน้า 88 ครูควรให้นักเรียนสังเกตว่าในกิจกรรมที่ 10 นั้น ใช้คำว่า tiger เป็นตัวนำ กรอบ maze จึงเป็นภาพพงหญ้าสูงซึ่งมีสัตว์ต่างๆ แอบอยู่ และรับกับเรื่องของเสือโคร่งที่นักเรียนได้อ่านมาแล้วว่าลายของเสือโคร่งนั้นช่วยให้มันพรางตัวในพงหญ้าสูงได้ดี ฉะนั้นนักเรียนจึงควรคิดออกแบบผัง maze ของตนให้มีลักษณะที่เข้ากับสัตว์ที่ตนเลือกใช้เป็นตัวนำด้วยถ้าทำได้</p>

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>(C) Plan your 'way out' from START to FINISH. Write in the 'right' words. Check with your dictionary.</p> <p>3. ให้นักเรียนกำหนดจุดที่จะเขียนคำ 'ที่ถูกต้อง' ตามแบบคำที่เป็นตัวนำ เพื่อใช้เป็นเส้นทางเดินจากจุด START ถึงจุด FINISH โดยตรวจสอบความ 'ถูกต้อง' จากพจนานุกรม จากตัวอย่างที่ 10 ในหน้า 88 จะเห็นว่าเส้นทางเดินประกอบด้วยคำที่ลงเสียงเน้นหนักที่พยางค์แรกของคำที่มีสองพยางค์ เช่นเดียวกับคำว่า tiger และจัดวางในตำแหน่งที่ไปทางขวา ทางซ้าย ลงล่าง หรือขึ้นบนเป็นลำดับต่อกันไป โดยระวังให้มีเพียงคำ 'ที่ถูกต้อง' เพียงด้านใดด้านหนึ่งเท่านั้น ทั้งนี้ให้เขียนด้วยดินสอก่อน หากพบข้อผิดพลาดเมื่อนำไปทดลองใช้ในข้อ (E) ต่อไป จะได้แก้ไขได้</p> <p>(D) Fill in the other blanks with 'wrong' words. Write the instructions at the top.</p> <p>4. ให้นักเรียนเติมคำที่ไม่มีลักษณะ (เสียงสระ/พยางค์ที่ลงเสียงเน้นหนัก) ตรงกับคำที่เป็นตัวนำ ในช่องอื่นๆ ที่เหลือของ maze ด้วยดินสอ ดูตัวอย่างของ maze ที่สมบูรณ์แล้วในกิจกรรมที่ 10 หน้า 88</p> <p>5. ให้นักเรียนเขียนคำสั่งการเล่นเกมนับบนของ maze โดยครูเขียนบนกระดานให้นักเรียนลอกดังนี้ (ให้นักเรียนเลือกหรือเปลี่ยนคำในวงเล็บตามความเหมาะสมกับงานที่ตนเลือกทำ) Find the way out of the maze below. Read the words that have the same (vowel sound/stress pattern) as (gi'raffe). You can go right, left, up and down. Use your dictionary to help.</p> <p>(E) Let your friends play. Then put it in the story corner in your classroom.</p> <p>6. ให้นักเรียนนำ maze ของตนไปทดลองให้เพื่อนสัก 2-3 คนเล่น เพื่อทดสอบว่ามีปัญหาหรือข้อผิดพลาดใดหรือไม่ หากมี ให้แก้ไขให้เรียบร้อย จนกว่าจะถูกต้องสมบูรณ์ เขียนคำเฉลยไว้ด้านหลังแผ่นเกม แล้วนำไปวางไว้ที่มุมนิทานเป็นเกมให้เพื่อนคนอื่นๆ เล่นต่อไปในเวลาว่าง</p>
ขั้นสรุป (5 นาที)	<p>ครูถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียนในประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนรู้สึกอย่างไรที่สามารถประดิษฐ์เกมเล่นเองได้ ● ในการประดิษฐ์เกม นักเรียนพบปัญหาใดหรือไม่ และแก้ไขอย่างไร ● เพื่อนคนใดประดิษฐ์เกมได้สร้างสรรค์ที่สุด และ/หรือสำเร็จอย่างถูกต้องรวดเร็วตั้งแต่การร่างและทดลองใช้ครั้งแรก สัมภาษณ์เพื่อนคนนั้นว่ามีวิธีการคิดในการทำงานนี้ได้อย่างไร
การบ้าน	ให้นักเรียนเล่น Elephant Game และ Jungle Game ของ Project 5 ใน CD-ROM/เว็บไซต์
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	การให้นักเรียนประดิษฐ์เกมเล่นเอง นอกจากจะเป็นการฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วยังเป็นการส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และปลูกฝังนิสัยการเป็นผู้ผลิตมากกว่าผู้บริโภค อันเป็นปัจจัยหนึ่งที่จะทำให้สามารถพึ่งตนเองได้ดีต่อไปในอนาคตด้วย
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 90 กิจกรรมที่ 12. Make: 'A Board Game' (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูศึกษาวิธีทำเกมกระดานตามที่แนะนำไว้ใน Student's Book ● ครูเตรียมกระดาษขนาด A3 หรือกระดาษวาดเขียนหน้าคู่เท่าจำนวนนักเรียนหรือบอกนักเรียนล่วงหน้าให้เตรียมมา พร้อมดินสอ ยางลบ ดินสอสีหรือสีอื่นๆ

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>ชั้นนำไปใช้ (90 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการในการทำงานเองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 11 Make: 'A Board Game' (1) โดยเปลี่ยนเป็นการให้นักเรียนทำ True/False Board Game ซึ่งมีขั้นตอนกิจกรรมที่ต่างไปดังนี้</p> <p>Make a 'True/False Board Game' as on pages 86-87.</p> <p>(A) Read about an animal on the Internet. Or choose 1 story you have read in the story corner. Or choose 1 story you have read in this Student's Book.</p> <p>1. ให้นักเรียนทำ 'True/False Board Game' ดังเช่นในกิจกรรมที่ 9 ใน Student's Book หน้า 86-87 ที่นักเรียนได้เรียนและเล่นมาแล้ว โดยให้เลือกเนื้อเรื่องที่จะเขียนเป็นประโยค True/False เกี่ยวกับสัตว์ โดยค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต หรือเลือกจากเรื่อง 1 เรื่องที่ได้อ่านที่มุมนิทาน หรือจากเรื่อง 1 เรื่องที่ได้อ่านมาใน Student's Book เช่น เรื่อง The Hare and the Tortoise</p> <p>(B) Draw your 'way out' from START to FINISH. Put in the instructions. They should match the 'true or false' sentences below. Add other instructions as you like.</p> <p>2. ให้นักเรียนวางผังทางเดินเป็นจุดจาก START ถึงจุด FINISH เขียนคำสั่งใส่ด้วยดินสอ (เพื่อให้แก้ไขได้) ลงในจุดต่างๆ โดยให้จุดส่วนใหญ่เป็นการตอบว่าประโยคด้านล่างของแผ่นเกมนั้นเป็นประโยคที่ถูกหรือผิด (true or false) ส่วนจุดอื่นๆ ให้เติมคำสั่งอื่นๆ ได้ตามชอบ โดยควรดูให้รับกับผังทางเดิน และเนื้อเรื่องที่เลือกมาด้วย ดูตัวอย่างดังในกิจกรรมที่ 9 หน้า 86-87</p> <p>(C) Write the game's rules.</p> <p>3. ให้นักเรียนเขียนกติกาการเล่นเกมที่ด้านล่างของแผ่นเกมด้วยดินสอดังในตัวอย่าง หรืออาจปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม</p> <p>(D) Write the 'true or false' sentences about the story you chose in (A).</p> <p>4. ให้นักเรียนเขียนประโยค 'true or false' ด้วยดินสอเกี่ยวกับเรื่องที่เลือกไว้ในข้อ (A) ข้างต้น โดยให้มีจำนวนรับกับจุดเดินแต้มของเกมด้านบน</p> <p>(E) Let your friends play. Then put it in the story corner in your classroom.</p> <p>5. ให้นักเรียนนำเกมที่ทำให้ครูตรวจสอบการใช้ภาษาให้ถูกต้อง แล้วทดลองให้เพื่อน 2-3 คนเล่นเกมนั้น ตรวจสอบว่ามีปัญหาใดหรือไม่ หากมีให้แก้ไขจนสามารถเล่นได้ดี เขียนใหม่ให้เรียบร้อย และเขียนชื่อเรื่องที่เลือกมาทำเกมเพื่อให้เพื่อนไปอ่านก่อนได้ รวมทั้งเขียนคำเฉลยไว้ด้านหลังแผ่นเกม แล้วนำไปวางไว้ที่มุมนิทาน เป็นเกมให้เพื่อนๆ ได้เล่นต่อไปในเวลาว่าง</p>
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (30 นาที)</p>	<p>โปรดอ่านกิจกรรมที่ 7 Think Back & Write ใน Project 1A หน้า 50-51 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในการทำงานเองเดียวกัน โดยให้นักเรียนทำ Worksheet 5.1 ข้อ B และ C ที่สืบเนื่องมาจากการทำกิจกรรมก่อนให้สมบูรณ์ แล้วให้นักเรียนประเมินการเรียนรู้ในทุกกิจกรรมที่ผ่านมา โดยทำ Activity 10 Project 5 ใน Activity Book ร่วมกันในชั้นเรียน ครูอธิบายแต่ละข้อความให้นักเรียนเข้าใจและสามารถประเมินตนเองได้ถูกต้อง</p>

PROJECT 5 : ANIMALS BIG & SMALL

Project 5B: Look at Me

เวลา 2 ชั่วโมง

ทั้ง 3 กิจกรรมใน Project 5B นี้ ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับ Project 1D: Look at Me ที่ได้ให้คำอธิบายไว้ในหน้า 62-66 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมดังนี้

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	Student's Book หน้า 91 กิจกรรมที่ 1. Revision: My Picture Dictionary <ul style="list-style-type: none"> ● จัดหาและ/หรือให้นักเรียนร่วมจัดหาวัสดุอุปกรณ์ในการทำ My Picture Dictionary ของตนให้เพียงพอ ● บอกนักเรียนล่วงหน้าให้นำสมุดวาดเขียนที่ใช้ทำ My Picture Dictionary ของตนจาก Project ก่อนมาชั้นเรียน
การทบทวน (revision) (60 นาที)	Use Stickers – Project 5 in your Activity Book to make your own Picture Dictionary. <ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนใช้ภาพสติ๊กเกอร์จาก Stickers – Project 5 ใน Activity Book สร้างพจนานุกรมภาพของตน (My Picture Dictionary) ในหัวข้อเรื่อง JUNGLE MAMMALS ในกระดาษหน้าคู่ต่อจากแผ่นก่อนในสมุดของตน
การบ้าน	<ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนตรวจสอบ Picture Dictionary ของตนกับ Picture Dictionary ในเว็บไซต์ และเล่น Dictionary Game กับ Jigsaw Game
การเตรียมตัวของครู	กิจกรรมที่ 2. Hooray! <ul style="list-style-type: none"> ● เตรียมริบบิ้นรางวัลให้บุคคลและชิ้นงานดีเด่น พร้อมติดภาพบุคคลและชิ้นงานบนผนัง
การให้รางวัล (reward) (30 นาที)	Vote for Best Teacher and Most Imaginative Boy/Girl. <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลและชิ้นงานดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project 5 นี้ ด้านทักษะกระบวนการ ให้พิจารณาจากพฤติกรรมของนักเรียนที่ได้สังเกตกันมาตลอด Project นี้ คือผู้ที่ เป็นครูดีเด่น (Best Teacher) และผู้ที่มีจินตนาการดีเด่น (Most Imaginative Boy/Girl) รวมทั้งคัดเลือกเพิ่มเติมหาผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ จาก Project ก่อนๆ ด้วย ด้านชิ้นงาน ให้พิจารณาจากชิ้นงานทั้งหลายที่ทำใน Project นี้ โดยใช้เกณฑ์ที่ครูและนักเรียนได้กำหนดร่วมกันตั้งแต่เริ่ม Project 2. แสดงความชื่นชมกับทุกคน (ทั้งที่ได้รับและไม่ได้รับรางวัล) ที่ทำ Project นี้สำเร็จลงได้ด้วยดี และร่วมร้องเพลงที่ชื่นชอบเพื่อฉลองความสำเร็จ
การทำแฟ้มสะสมผลงาน (portfolio) (30 นาที)	กิจกรรมที่ 3. Look at 'My English Portfolio' <p>ครูใช้เวลาในห้องเรียนพบปะกับนักเรียน ถามนักเรียนว่ามีความภาคภูมิใจในงานชิ้นใดมากที่สุด (หรือในทักษะของตนเองด้านใดระหว่างการเรียนรู้) เพราะเหตุใด ให้นักเรียนให้เหตุผลประกอบ เพื่อให้นักเรียนรู้จักวิเคราะห์ประเมินตนเองและเห็นคุณค่าของพัฒนาการของตนเอง แล้วให้นักเรียนจัดเก็บงานให้เป็นระบบ เลือกเก็บชิ้นงานที่ดีและเป็นตัวแทนแห่งตนที่ตนภาคภูมิใจไว้ และเลือกตั้งชิ้นงานที่ยังขาดตกบกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ออกจากแฟ้มสะสมผลงาน (portfolio) ให้เรียบร้อย</p>

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

แผนการสอน Project 6: Camps & Trips

Project 6A: At an English Camp

เวลา 9 ชั่วโมง และ 1-3 วันนอกห้องเรียน

สาระสำคัญ การอ่านตารางเวลา การรู้จักรักษาสิ่งแวดล้อม การบอกทิศทางของสถานที่ และการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่นั้นๆ ได้ เป็นสิ่งจำเป็นในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

- ตัวชี้วัด**
- ต1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน
 - ต1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 - ต1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน
 - ต1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟัง และอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า
 - ต1.2 ป.6/1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
 - ต1.2 ป.6/2 ใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และให้คำแนะนำ
 - ต1.2 ป.6/5 พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ
 - ต1.3 ป.6/1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว
 - ต1.3 ป.6/2 เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่างๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน
 - ต2.2 ป.6/1 บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
 - ต3.1 ป.6/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/เขียน
 - ต4.1 ป.6/1 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา
 - ต4.2 ป.6/1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

- จุดประสงค์ของบทเรียน** เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะต้องสามารถ
1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำในการเล่นเกมส์ได้
 2. อ่านออกเสียงข้อความเกี่ยวกับการไปค่ายและสถานที่ต่างๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 3. เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายในแบบฝึกหัดและในซีดีรอม/เว็บไซต์ได้
 4. บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังข้อมูลการไปค่ายและสถานที่ต่างๆ ได้
 5. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคลรวมทั้งขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมได้
 6. ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำในการเล่นและสร้างเกมส์ได้
 7. พูด/เขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำการประเมินตนเองได้
 8. เขียนภาพ แผนผัง และตารางแสดงข้อมูลเกี่ยวกับการไปค่ายและสถานที่ต่างๆ ได้
 9. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทยได้ในกิจกรรม Grammar Chat และ The Music of English
 10. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อมจากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/เขียน
 11. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและในการสอนน้องเล่นเกม
 12. ใช้ภาษาต่างประเทศในการรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อจัดทำ Camp Book

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาภาษา

โครงสร้างทางภาษา

- (Khao Khieo Zoo) is (10) kilometres southeast of (Chonburi).

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

- (Songkhla) is in (southern Thailand/the south of Thailand).
- Go straight ahead.
- Turn left/right.
- It's on your left/right.
- We went down (a long road today).
- We passed (the National Park).
- We saw (some birds).
- These provinces are famous for (rambutan/durian/mangosteen).
- You love (to go on a camp/walking in the park).
- You forgot your (toothbrush/cap).

คำศัพท์ ● คำนาม (noun) : timetable, camp, lawn, lunch box, area, pool, dining hall, campfire, Earth, recycling, conserving, oil, tin, kilometre, north, south, east, west, northwest, southeast, route, species, aviary, setting, coast, poet, poem, giantess, mermaid, festival, province, stall, parade, contest, cultural show, national park, handicraft, puppet show, souvenir

● คำกริยา (verb): leave, arrive, collect, unpack

● คำคุณศัพท์ (adjective): semi-free, peaceful, famous, local, northeastern, northwestern, southeastern, southwestern

● คำกริยาวิเศษณ์ (adverb): first, then, next, finally

สำนวนภาษา ● รูปแบบการเขียนตารางเวลา : 07:00 Leave school for Hua-Hin by bus.

สื่อการเรียนรู้/แหล่งสื่อ

1. กิจกรรมข้อ 1-13 ใน Project 6A ของ Student's Book หน้า 92-108
2. CD พร้อมเครื่องเล่นซีดีและ/หรือ CD-ROM พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบตามความพร้อมหรือเว็บไซต์ www.plearnenglish.com
3. เว็บไซต์ www.plearnenglish.com/teacher
4. Activities 1-10 ของ Project 6 และ Worksheet 6.1 ใน Activity Book หน้า 57-71 และ หน้า 97
5. ป้าย T และป้าย F บนกระดาษขนาด A4 อย่างละ 1 แผ่น สำหรับเล่น True/False Game
6. ผ้าสำหรับผูกปิดตาเท่ากับครึ่งหนึ่งของจำนวนนักเรียน
7. แผนที่สถานที่ที่ไปทัศนศึกษา
8. ลูกเต๋าหรือดินสอหกเหลี่ยมเขียนหมายเลข 1-6 บนแต่ละเหลี่ยมแทนลูกเต๋า 1 ลูก/แท่งต่อคู่
9. หมากสำหรับเดินแต้มบนเกมกระดาน อาจเป็นเหรียญ กระดุม ยางลบ ฯลฯ
10. กล้องถ่ายภาพ และภาพระหว่างการเดินทางไปเข้าค่ายหรือทัศนศึกษา
11. กระดาษ ดินสอ ยางลบ ดินสอสีหรือสีอื่น ๆ สำหรับทำเกมกระดานและ Camp Book

การวัดและประเมินผล

1. ครูประเมินโดยใช้แบบบันทึกการประเมินการเรียนรู้จากจุดประสงค์ตามตัวชี้วัด และแบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน พร้อมเกณฑ์การให้คะแนน ในหน้า 173-183 ของคู่มือครูนี้
2. ครูสังเกตและเก็บข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนในกิจกรรมที่ 13 Think Back & Write ของ Student's Book หน้า 108 และใช้ประกอบการประเมินในข้อ 1

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน																						
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 92 กิจกรรมที่ 1. Chat & Match : An English Camp</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD tracks 2.73-2.74 หรือฟังและดู CD-ROM เรื่อง English Camp ได้หัวข้อ Stories ใน Project 6 และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำ การสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM/เว็บไซต์ ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้ ● ครูเตรียมสำรวจความเป็นไปได้ในการที่จะจัดค่ายภาษาอังกฤษ (English Camp) ให้นักเรียน โดยหาข้อมูลเกี่ยวกับความพร้อมของนักเรียน ของเพื่อนร่วมงาน ของโรงเรียน สถานที่ที่จะไป ระยะเวลา และกิจกรรมที่จะทำระหว่างนั้น เพื่อเตรียมพูดคุยกับนักเรียนในกิจกรรมข้อ (B) 																						
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นนำฝึก (15 นาที)</p>	<p>(A) Look at the English Camp timetable below. Match the time of activities (1 - 9) to the pictures (a - i). Guess and check the pronunciation of new words with the CD (2.73-2.74). Repeat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. พูดคุยกับนักเรียนว่าการเข้าค่ายคืออะไร มีกิจกรรมอย่างไรบ้าง มีจุดประสงค์เพื่ออะไร หากนักเรียนเคยมีประสบการณ์การเข้าค่ายต่างๆ มาบ้างแล้ว ให้แลกเปลี่ยนประสบการณ์เล่าสู่กันฟัง 2. ให้นักเรียนสมมุติว่าตนไปเข้าค่ายภาษาอังกฤษ แล้วจับคู่กำหนดการในตารางเวลาการเข้าค่ายภาษาอังกฤษ (1 - 9) กับภาพที่แสดงกิจกรรมนั้นๆ (a - i) ครูสอนกิจกรรมนี้โดยปฏิบัติตามคำแนะนำ การสอนนิทาน/บทอ่านโดยใช้ CD-ROM/เว็บไซต์ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้ หากครูใช้เพียง Student's Book ในการสอน กิจกรรมมีเฉลยดังนี้ เฉลย 1 = d, 2 = i, 3 = a, 4 = b, 5 = g, 6 = c, 7 = h, 8 = f, 9 = e 3. ขอคำตอบจากนักเรียน ให้นักเรียนบอกเหตุผลการจับคู่กำหนดการใดกับภาพใด เพราะเหตุใดด้วย ซึ่งจะเกี่ยวเนื่องกับการเดาความหมายของคำศัพท์ใหม่จากบริบทในข้อ 2 ข้างต้น 4. ให้นักเรียนเดาการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ตรวจสอบกับซีดี track 2.74 แล้วออกเสียงตามซีดี ดังนี้ <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>timetable</td> <td>timetable</td> </tr> <tr> <td>arrive</td> <td>arrive</td> </tr> <tr> <td>camp</td> <td>camp</td> </tr> <tr> <td>unpack</td> <td>unpack</td> </tr> <tr> <td>lawn</td> <td>lawn</td> </tr> <tr> <td>collect</td> <td>collect</td> </tr> <tr> <td>lunch box</td> <td>lunch box</td> </tr> <tr> <td>area</td> <td>area</td> </tr> <tr> <td>pool</td> <td>pool</td> </tr> <tr> <td>dining hall</td> <td>dining hall</td> </tr> <tr> <td>campfire</td> <td>campfire</td> </tr> </table>	timetable	timetable	arrive	arrive	camp	camp	unpack	unpack	lawn	lawn	collect	collect	lunch box	lunch box	area	area	pool	pool	dining hall	dining hall	campfire	campfire
timetable	timetable																						
arrive	arrive																						
camp	camp																						
unpack	unpack																						
lawn	lawn																						
collect	collect																						
lunch box	lunch box																						
area	area																						
pool	pool																						
dining hall	dining hall																						
campfire	campfire																						
<p>ชั้นนำไปใช้ (40 นาที)</p>	<p>(B) Would you like to go on an English camp? Why or why not? Do Worksheet 6.1-A.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. พูดคุยกับนักเรียนว่านักเรียนอยากไปเข้าค่ายภาษาอังกฤษ/ทัศนศึกษาหรือไม่ เพราะเหตุใด ครูนำการอภิปราย (เป็นภาษาไทยหรือภาษาไทยเสริมภาษาอังกฤษตามความเหมาะสม) บนพื้นฐานข้อมูลความพร้อมที่ได้สำรวจไว้ล่วงหน้า และตกลงดำเนินการตามที่เป็นไปได้ 																						

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>6. บอกนักเรียนให้ทราบว่าในปลาย Project นี้ (อีก 3-4 สัปดาห์หรือหลังจากเข้าค่าย/ทัศนศึกษาแล้ว) จะมีการประกวดผู้ที่เป็นผู้นำกลุ่มค่าย/ทัศนศึกษาดีเด่น (Best Camp Leader) และผู้ที่เป็นพี่ใหญ่ดีเด่นของน้องๆ (Best Big Brother/Sister) โดยให้นักเรียนสังเกตเพื่อนๆ อย่างสม่ำเสมอตามเกณฑ์ที่กำหนดร่วมกันล่วงหน้า เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ผู้นำกลุ่มค่าย/ทัศนศึกษาดีเด่น: ดูแลเอาใจใส่เพื่อน เป็นผู้นำในการทำกิจกรรม ประสานงานในกลุ่ม ฯลฯ ● พี่ใหญ่ดีเด่นของน้องๆ: เล่ากิจกรรมค่าย/ทัศนศึกษาให้น้องๆ ฟังได้ดี สอนน้องให้เล่นเกมได้ดี ดูแลเอาใจใส่น้องๆ ฯลฯ <p>ครูแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าถึงชิ้นงานที่จะทำปลาย Project นี้ (หลังการเข้าค่าย) อย่างคร่าวๆ โดยอ้างอิงถึงกิจกรรมที่ 10 ข้อ (B) ของ Student's Book หน้า 107</p> <p>7. ให้นักเรียนทำ Worksheet 6.1 ข้อ A โดยให้อ่านเรื่องเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ในประเทศไทย ที่มูมนิทานหรือจากอินเทอร์เน็ตหรือจากที่อื่นๆ โดยครูควรจัดหาสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ มาไว้ให้นักเรียนได้อ่านที่มูมนิทาน ทั้งนี้อาจเน้นเรื่องเกี่ยวกับสถานที่ที่สามารถจัดไปเข้าค่าย/ทัศนศึกษาได้เป็นพิเศษเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกสถานที่หากจะจัดดำเนินการจริง แต่หากไม่สามารถจัดดำเนินการได้ การอ่านนี้ก็ยังคงเป็นการเพิ่มพูนความรู้ให้กว้างขวางขึ้น</p> <p>(C) In pairs, Student A does Activity 1A on page 57 and Student B does Activity 1B on page 59 in your Activity Book. Then do Activity 2.</p> <p>8. ให้นักเรียนจับคู่ ตกลงกันว่าใครจะเป็นนักเรียน A และใครจะเป็นนักเรียน B ให้ผู้ที่เป็นนักเรียน A ทั้งหมดทำ Activity 1A หน้า 57 ใน Activity Book และผู้ที่เป็นนักเรียน B ทั้งหมด ทำ Activity 1B หน้า 59 (การจัดวางหน้า Activity A กับ B เว้นห่างจากกัน เพื่อไม่ให้นักเรียนเห็นข้อมูลของกันและกันในการทำ Activity 2 ต่อไป)</p> <p>เฉลย Activity 1A</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 7:00 Meet at school. Have breakfast. 2. 8:00 English games on the lawn. 3. 12:00 Collect your lunch box. 4. 13:00 Paint T-shirts. 5. 15:00 Walk around the area. Study the trees. 6. 16:00 Swim in the pool. <p>เฉลย Activity 1B</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 7:00 Meet at school. Leave school for museum by bus. 2. 8:00 Study things in the museum. 3. 12:00 Collect your lunch box. 4. 13:00 Walk around the area. Study the trees. 5. 15:00 English games on the lawn. 6. 16:00 Swim in the pool. <p>เฉลย Activity 2</p> <p>1 = different, 2 = different, 3 = same, 4 = different, 5 = different, 6 = same</p>

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
ขั้นสรุป (5 นาที)	<p>9. ครูถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียนในประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนคิดว่าการเข้าค่ายภาษาอังกฤษจะมีประโยชน์ต่อนักเรียนหรือไม่ อย่างไร ● นักเรียนเคยไปพักอาศัยกับผู้อื่นที่ไม่ใช่ครอบครัวของตนเองหรือไม่ หากเคย นักเรียนเตรียมตัวอย่างไร และปฏิบัติตนอย่างไร เล่าให้เพื่อนๆ ฟัง
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● หากยังไม่มีความพร้อมที่จะจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษนอกสถานที่ให้กับนักเรียน อาจปรับเปลี่ยนเป็นการจัดค่ายที่โรงเรียนแบบค้างคืนหรือแบบไปเช้า-เย็นกลับหรืออาจจัดเป็นการทัศนศึกษาออกสถานที่ภายใน 1 วัน ไม่ค้างคืน โดยจัดไปในสถานที่ใกล้ๆ ในชุมชนที่มีสิ่งให้ศึกษาเรียนรู้ก็ได้ ในกิจกรรมข้อ (B) ข้างต้นจึงอาจพูดคุยกันถึงความเป็นไปได้ตามสภาพท้องถิ่น หรือหากเป็นไปได้เลย ก็ควรให้นักเรียนศึกษาจากสื่ออื่นเพิ่มเติมให้มาก ● การเข้าค่ายภาษาอังกฤษ นอกจากจะเป็นการฝึกให้นักเรียนได้มีโอกาสอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นที่ไม่ใช่ครอบครัวของตน โดยการทำกิจกรรมร่วมกัน และดูแลรับผิดชอบตนเองมากขึ้นแล้ว ในด้านภาษาอังกฤษเป็นการสร้างโอกาสให้นักเรียนเห็นและฝึกใช้ภาษาอังกฤษสื่อความหมายในสถานการณ์จริงในชุมชน เห็นประโยชน์ของการเรียนเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง ในขณะเดียวกันก็เรียนรู้ภาษาอังกฤษจากที่พบเห็นได้นอกห้องเรียนด้วย และหากครูกำหนดกติการ่วมกันให้นักเรียนพยายามใช้ภาษาอังกฤษตลอดเวลาที่เข้าค่าย นักเรียนจะได้ฝึกความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาได้มากขึ้น ครูจึงควรจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน ซึ่งหากจัดแบบเต็มรูปแบบไม่ได้ ก็อาจจัดในลักษณะอื่นดังที่แนะนำไว้แล้ว เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้จากชุมชนรอบตัว นอกเหนือไปจากหนังสือเรียน อันเป็นปรัชญาการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างหนึ่งของหลักสูตรปัจจุบันนี้ ● ครูอาจจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษหรือกิจกรรมทัศนศึกษาออกสถานที่ โดยบูรณาการร่วมกันกับกิจกรรมค่ายสาระการเรียนรู้อื่นก็ได้ ● ครูอาจหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศไทยได้จากเว็บไซต์ www.tourismthailand.org และจากเว็บไซต์อื่นๆ (ดูบรรณานุกรม) หรือจากหนังสือแนะนำเที่ยวทั่วไป หรือหากสถานที่เหล่านั้นไกลเกินไปหรือต้องเสียค่าใช้จ่ายมากในการไปทัศนศึกษา ครูก็ไม่ควรมองข้ามสถานที่ที่ไม่ใช่แหล่งท่องเที่ยว แต่สามารถให้ความรู้แก่นักเรียนได้มาก เช่น วัดโบสถ์/สุเหร่าในท้องถิ่น ร้านค้า แหล่งผลิตสินค้า ตลาด ศูนย์วัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งสามารถจัดไปทัศนศึกษาได้เช่นกัน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 94 กิจกรรมที่ 2. Sing: 'This Blue Earth'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD track 2.75-2.76 หรือฟังและดู CD-ROM เพลง This Blue Earth ได้หัวข้อ Songs ใน Project 6 และฝึกใช้ปุ่มควบคุมเพื่อเตรียมการสอน โดยดูคำแนะนำ การสอนเพลง/บทพูดเข้าจังหวะ โดยใช้ CD-ROM/เว็บไซต์ ในหน้า 34-35 ของคู่มือครูนี้
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)	<p>(A) These words are in the song below: Earth, recycling, conserving.</p> <p>Look up their meanings in your dictionary. Then sing to the tune of 'Old MacDonald Had a Farm' at your camp.</p>

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน																
	1. พูดคุยกับนักเรียน เรื่องการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม และสิ่งที่นักเรียนอาจทำได้หรือทำอยู่แล้ว แลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน (เป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษตามความสามารถ) 2. ให้นักเรียนอ่านเนื้อเพลง สืบค้นความหมายของคำศัพท์ใหม่จากพจนานุกรม ครูขอคำตอบสรุปใจความ																
ชั้นนำเสนอ ชั้นฝึก และชั้นนำไปใช้ (45 นาที)	3. ครูสอนเพลง This Blue Earth โดยปฏิบัติตามคำแนะนำการสอนเพลง/บทพูดเข้าจังหวะ โดยใช้ CD-ROM/เว็บไซต์ ในหน้า 34-35 ของคู่มือครูนี้ (B) What activities in 4 and 5 above have you done? How often? 4. พูดคุยถึงกิจกรรมการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมดังในเนื้อเพลงท่อนต่างๆ โดยเฉพาะท่อนที่ 4 และ 5 ว่า มีกิจกรรมใดที่นักเรียนทำแล้วบ้างและบ่อยครั้งเพียงใด หากซ้ำกับที่กล่าวถึงแล้วในข้อ 1 ให้สรุปอีกครั้งและเน้นการสังเกตการใช้คำศัพท์ในการกล่าวถึงเรื่องนั้นๆ ในภาษาอังกฤษ (C) Do Activities 3-5 in your Activity Book. 5. ให้นักเรียนทำ Activities 3-5 Project 6 ใน Activity Book (และทำเป็นการบ้าน หากเวลาไม่พอ) เฉลย Activity 3 ดูเนื้อเพลงใน Student's Book หน้า 94-95 เฉลย Activity 4 1. shower, bath 2. dustbins, rubbish 3. clean 4. Forests 5. cloth bag 6. 200 7. Paper 8. Fumes เฉลย Activity 5 <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">BrE</td> <td style="width: 50%;">AmE</td> </tr> <tr> <td>1. kilometre</td> <td>kilometer</td> </tr> <tr> <td>2. tin</td> <td>can</td> </tr> <tr> <td>3. rubbish</td> <td>garbage</td> </tr> <tr> <td>4. rubbish bin</td> <td>garbage can</td> </tr> <tr> <td>5. trousers</td> <td>pants</td> </tr> <tr> <td>6. biscuit</td> <td>cookie</td> </tr> <tr> <td>7. sweets</td> <td>candy</td> </tr> </table>	BrE	AmE	1. kilometre	kilometer	2. tin	can	3. rubbish	garbage	4. rubbish bin	garbage can	5. trousers	pants	6. biscuit	cookie	7. sweets	candy
BrE	AmE																
1. kilometre	kilometer																
2. tin	can																
3. rubbish	garbage																
4. rubbish bin	garbage can																
5. trousers	pants																
6. biscuit	cookie																
7. sweets	candy																
การบ้าน	ครูให้นักเรียนทบทวนเพลง This Blue Earth ของ Project 6 ใน CD-ROM/เว็บไซต์																
การเตรียมตัวของครู	Student's Book หน้า 96-97 กิจกรรมที่ 3. Chat & Match: Trips <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD tracks 2.77-2.82 หรือฟังและดูบทอ่านเรื่อง Chat & Match: Trips ได้หัวข้อ Stories ของ Project 6 ในเว็บไซต์ และศึกษาคำแนะนำ การสอนนิทาน/บทอ่าน โดยใช้ CD-ROM/เว็บไซต์ ในหน้า 35-37 ของคู่มือครูนี้ ● ครูเตรียมหรือบอกนักเรียนล่วงหน้าให้เตรียมนำพจนานุกรมอังกฤษ-ไทย หรืออังกฤษ-อังกฤษมา ชั้นเรียนคนละ 1 เล่ม ถ้าเป็นไปได้ 																

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน																																														
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก (60 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 6 Chat & Match ใน Project 5A หน้า 140-141 ของคู่มือครูนี้ ซึ่งครูอาจสอนโดยใช้ CD tracks 2.77-2.82 หรือเว็บไซต์ได้ โดยมีซีดีสคริปต์ และเฉลย Activity 6 Project 6 ใน Activity Book ดังนี้</p> <p>Ⓒ Check the pronunciation of new words with the CD.</p> <table border="0"> <tr><td>kilometre</td><td>kilometre</td></tr> <tr><td>southeast</td><td>southeast</td></tr> <tr><td>route</td><td>route</td></tr> <tr><td>species</td><td>species</td></tr> <tr><td>semi-free</td><td>semi-free</td></tr> <tr><td>aviary</td><td>aviary</td></tr> <tr><td>peaceful</td><td>peaceful</td></tr> <tr><td>setting</td><td>setting</td></tr> <tr><td>south</td><td>south</td></tr> <tr><td>coast</td><td>coast</td></tr> <tr><td>famous</td><td>famous</td></tr> <tr><td>poet</td><td>poet</td></tr> <tr><td>poem</td><td>poem</td></tr> <tr><td>giantess</td><td>giantess</td></tr> <tr><td>mermaid</td><td>mermaid</td></tr> <tr><td>festival</td><td>festival</td></tr> <tr><td>province</td><td>province</td></tr> <tr><td>stall</td><td>stall</td></tr> <tr><td>parade</td><td>parade</td></tr> <tr><td>contest</td><td>contest</td></tr> <tr><td>cultural show</td><td>cultural show</td></tr> <tr><td>local</td><td>local</td></tr> <tr><td>straw mat</td><td>straw mat</td></tr> </table> <p>เฉลย Activity 6</p> <p>A. สิ่งที่จะต้องระบายสีคือ หมวกแก๊ป กล้องถ่ายรูป พจนานุกรม กล้องส่องทางไกล เข็มทิศ กระติกน้ำ แว่นขยาย ไฟฉาย กระเป๋าสตางค์แบบเข็มขัดรัดเอว มีดพก</p> <p>B. 1. dictionary, 2. camera, 3. magnifying glass, 4. cap, 5. penknife, 6. binoculars, 7. flask, 8. money belt, 9. compass, 10. torch</p>	kilometre	kilometre	southeast	southeast	route	route	species	species	semi-free	semi-free	aviary	aviary	peaceful	peaceful	setting	setting	south	south	coast	coast	famous	famous	poet	poet	poem	poem	giantess	giantess	mermaid	mermaid	festival	festival	province	province	stall	stall	parade	parade	contest	contest	cultural show	cultural show	local	local	straw mat	straw mat
kilometre	kilometre																																														
southeast	southeast																																														
route	route																																														
species	species																																														
semi-free	semi-free																																														
aviary	aviary																																														
peaceful	peaceful																																														
setting	setting																																														
south	south																																														
coast	coast																																														
famous	famous																																														
poet	poet																																														
poem	poem																																														
giantess	giantess																																														
mermaid	mermaid																																														
festival	festival																																														
province	province																																														
stall	stall																																														
parade	parade																																														
contest	contest																																														
cultural show	cultural show																																														
local	local																																														
straw mat	straw mat																																														
<p>การบ้าน</p>	<p>ให้นักเรียนเล่น Fruit Festival Game ของ Project 6 ใน CD-ROM/เว็บไซต์และอ่านหรือทบทวน เรื่อง Chat & Match: Trips ในเว็บไซต์</p>																																														
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>Student's Book หน้า 98 กิจกรรมที่ 4. Play: 'A True/False Game'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูเตรียมป้าย T และ F บนกระดาษ A4 อย่างละ 2 แผ่น เพื่อใช้ในการเล่นเกม 																																														

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>ขั้นนำไปใช้ (60 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้สืบเนื่องจากกิจกรรมก่อน จึงใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับข้อ (D) Play: 'A True/False Game' ในกิจกรรมที่ 6 Chat & Match ใน Project 5A หน้า 141-142 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเป็นการทำกิจกรรมกลางแจ้ง (ในช่วงการเข้าค่าย) ให้นักเรียน 2 คนถือป้าย T และ F ยืนกางแขนหน้าแถวทีม A และ B ของตนเพื่อให้เพื่อนในทีมวิ่งไปแตะ ส่วนประโยค True/False มาจากเนื้อหาบทอ่านในกิจกรรมก่อน</p> <p>หากเล่นเกมนี้ในการไปเข้าค่ายจริง ครูและนักเรียนควรสร้างประโยค True/False โดยใช้เนื้อหาเกี่ยวกับสถานที่ที่นักเรียนได้ไปทัศนศึกษามา หรืออาจใช้เนื้อหาเกี่ยวกับตัวนักเรียนเองหรือสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการเข้าค่ายจริงก็ได้ เช่น Malee is wearing a red T-shirt today. หรือ We had lunch under the trees today. หรือ We saw birds at the museum today. เป็นต้น โดยปรับให้มีประโยคที่ถูกต้องและผิดคละกันไป</p> <p>เล่นรอบที่ 2-3 โดยให้นักเรียนเป็นผู้เขียนประโยค อาจใช้เนื้อหาจากเรื่องอื่นๆ ที่เรียนมาแล้วได้ และออกมาเป็นผู้อ่านและเฉลยแทนครู ครูช่วยเหลือและให้คำแนะนำตามความเหมาะสม</p>
<p>การบ้าน</p>	<p>ให้นักเรียนเล่น Picture Game ของ Project 6 ใน CD-ROM/เว็บไซต์</p>
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>Student's Book หน้า 99 กิจกรรมที่ 5. The Music of English: The Linking Sound</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD tracks 2.83-2.84 และศึกษาวิธีเล่นเกมเพื่อแนะนำนักเรียน
<p>ขั้นฝึก (60 นาที)</p>	<p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 5 The Music of English: The wolf Vowel - /ʊ/ ใน Project 5A หน้า 139-140 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเป็นการหาทางออกจาก maze ตามแนวทางของวลีที่มีเสียงเชื่อมระหว่างคำ (linking sound) ดังซีดีสคริปต์ต่อไปนี้</p> <p>(B) Check your answers with the CD and repeat.</p> <p>north of is in all animals an island opens every is about one of make a centre of has over birds are south of it is *write his</p>

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน												
	<p>fell in *with him flower and *helped him such as there is east of</p> <p>*(เมื่อคำที่สองในวลีขึ้นต้นด้วยอักษร h ซึ่งถูกกลืนเข้ากับเสียงสระได้ง่ายจึงเกิดเสียงเชื่อมระหว่างคำเช่นเดียวกับคำที่สองอื่นๆ ที่ขึ้นต้นด้วยอักษรที่เป็นสระ)</p> <p>ให้นักเรียนสร้างเกมเช่นนี้อีก 1 เกม แล้วสลับกันให้เพื่อนเล่น ปรับปรุงข้อผิดพลาดหากมี</p>												
การบ้าน	ให้นักเรียนเล่น Cat and Mouse Game ของ Project 6 ใน CD-ROM/เว็บไซต์												
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 100 กิจกรรมที่ 6. Grammar Chat : Directions</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD tracks 2.85-2.86 เพื่อเตรียมแนะนำการออกเสียงแก่นักเรียน ● ครูเตรียมจัดหาหรือให้นักเรียนช่วยจัดหาพจนานุกรมอังกฤษ-ไทย หรืออังกฤษ-อังกฤษ มาคนละ 1 เล่ม 												
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ (10 นาที)</p>	<p>(A) Look at the compass below. If N = North, S = South, E = East, W = west, what do NE, NW, SE, and SW mean? Guess, then check with your dictionary.</p> <p>1. ให้นักเรียนดูเข็มทิศและตัวย่อ N, S, E, W ว่าคือทิศใด จากนั้นให้เดาว่า NE, NW, SE, SW น่าจะเป็นตัวย่อของคำที่หมายถึงทิศใด แล้วตรวจสอบคำตอบกับพจนานุกรม (คำตอบคือ NE = Northeast, NW = Northwest, SE = Southeast และ SW = Southwest)</p>												
<p>ขั้นฝึก (15 นาที)</p>	<p>(B) Say these words. Check with the CD and repeat.</p> <p>2. ให้นักเรียนลองออกเสียงคำที่ให้ใน Student's Book แล้วตรวจสอบจากซีดีและพูดตามซีดี track 2.86 ดังนี้</p> <table data-bbox="491 1627 1185 1885"> <tr> <td>north</td> <td>south</td> </tr> <tr> <td>east</td> <td>west</td> </tr> <tr> <td>northeast</td> <td>northwest</td> </tr> <tr> <td>northeastern</td> <td>northwestern</td> </tr> <tr> <td>southeast</td> <td>southwest</td> </tr> <tr> <td>southeastern</td> <td>southwestern</td> </tr> </table> <p>(C) You can say...</p> <p>3. ให้นักเรียนสังเกตประโยคตัวอย่างการใช้ north (n.) กับการใช้ northern (adj.) และการใช้ central (adj.) กับ central plains (adj.+n.) โดยสรุปได้ว่า adjective หรือคำคุณศัพท์ใช้ขยาย noun หรือคำนาม และจะวางอยู่หน้าคำนาม ส่วนคำนามที่บอกทิศหรือที่ตั้งจะมี the นำ เช่น the north, the central plains</p>	north	south	east	west	northeast	northwest	northeastern	northwestern	southeast	southwest	southeastern	southwestern
north	south												
east	west												
northeast	northwest												
northeastern	northwestern												
southeast	southwest												
southeastern	southwestern												

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>ชั้นนำไปใช้ (35 นาที)</p>	<p>(D) Look at the map for 1 minute. Close your books. In 2 teams, take turns to make sentences as in (C). Each correct sentence gets 1 point. Add more provinces.</p> <p>4. ให้นักเรียนดูแผนที่ประเทศไทยที่มีชื่อจังหวัดอยู่บ้างตามภูมิภาคต่างๆ ให้เวลา 30 วินาทีหรือ 1 นาที เพื่อสังเกตว่าจังหวัดใดอยู่ในภูมิภาคใด จากนั้นให้ปิดหนังสือ แบ่งเป็น 2 ทีม ผลัดกันพูดประโยคดังเช่นในข้อ (C) ข้างต้นโดยไม่ให้ซ้ำจังหวัดกัน เช่น</p> <p>Team A: Songkhla is in southern Thailand. Team B: Loei is in the northeast of Thailand.</p> <p>แต่ละประโยคที่ถูกต้องทั้งเนื้อความและไวยากรณ์จะได้ 1 คะแนน นักเรียนอาจเพิ่มเติมจังหวัดอื่นที่รู้จักแต่ไม่ได้เขียนไว้ในแผนที่ได้ ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดเมื่อจบเกมเป็นผู้ชนะ</p> <p>(E) Now look at the map. Play again. Use sentences like this: Chantaburi is southeast of Rayong.</p> <p>5. ให้นักเรียนเปิดหนังสือดูแผนที่ เล่นเกมเดิมอีกครั้ง โดยครั้งนี้เปลี่ยนรูปแบบประโยคเป็นการเปรียบเทียบกันระหว่าง 2 จังหวัดว่าอยู่ในทิศทางที่เกี่ยวข้องกันอย่างไร เช่น Chantaburi is southeast of Rayong.</p>
<p>การบ้าน</p>	<p>ให้นักเรียนเล่น Panda Game ของ Project 6 ในเว็บไซต์</p>
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>Student's Book หน้า 101 กิจกรรมที่ 7. Play: 'Where Am I?'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูเตรียมผ้าผูกปิดตาเท่ากับครึ่งหนึ่งของจำนวนนักเรียน เพื่อเล่นเกม ● ครูและนักเรียนจัดหาหรือวาดแผนที่ของสถานที่ที่ไปที่ทัศนศึกษา
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)</p>	<p>(A) Before you go on a trip, play this game. In pairs, blindfold Student A. Student B tells Student A to walk from START to FINISH. Say: Go straight ahead, stop, turn left, turn right.</p> <p>1. นักเรียนควรได้เล่นเกมนี้ ณ ที่พักที่ไปเข้าค่ายก่อนออกไปทัศนศึกษาสถานที่จุดอื่นๆ เพื่อที่นักเรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษในการบอกทางระหว่างการไปทัศนศึกษา บอกจุดประสงค์นี้ให้นักเรียนทราบ ควรเล่นในที่แจ้งที่มีบริเวณกว้าง แต่หากทำไม่ได้ จะเล่นในห้องโดยวางเก้าอี้หรือโต๊ะเป็นสิ่งกีดขวางอย่างไม่เป็นระเบียบก็ได้</p>
<p>ชั้นนำเสนอ (8 นาที)</p>	<p>2. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ให้มีจำนวนเป็นเลขคู่ ให้นักเรียนจับคู่ผูกผ้าปิดตาให้เพื่อน โดยผู้ที่ไม่ได้ปิดตามีหน้าที่พูดบอกทางให้ผู้ที่ถูกปิดตาสามารถเดินจากจุด START ไปยังจุด FINISH ตามที่ตกลงกันได้ โดยพยายามไม่ชนสิ่งกีดขวางต่างๆ และต้องไม่จับตัวผู้ถูกปิดตา (นอกจากกรณีที่ถูกไม่ทันและเพื่อนจะจับตัวหากชนแรงๆ ก็อนุญาตให้จับตัวได้ แต่หากสิ่งกีดขวางคือเก้าอี้หรือกิ่งไม้เล็กๆ ที่ชนเล็กน้อยได้โดยไม่จับตัวก็ควรพยายามทำตามกติกา คือพูดบอกโดยไม่จับตัว) ทบทวนประโยคบอกทางที่เคยเรียนมาแล้วคือ Go straight ahead, Turn left/right, Stop. อาจเพิ่มเติมรายละเอียดได้ เช่น Go straight ahead 2 steps.</p>
<p>ชั้นนำฝึก (45 นาที)</p>	<p>3. ให้เริ่มเดินออกจากจุด START ทีมละคู่ (หรือมากกว่าก็ได้หากสถานที่อำนวย) เว้นห่างคู่ละประมาณ 30 วินาที ก่อนปล่อยคู่ถัดไป เพื่อไม่ให้เดินไปชนกัน</p>

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>4. เมื่อถึงจุด FINISH แล้วให้สลับบทบาทกันในกลุ่ม เปลี่ยนผ้าปิดตามาให้อีกคนหนึ่ง และผู้ที่ถูกปิดตาอยู่เดิมเป็นผู้บอกทางบ้าง กลุ่มที่สามารถกลับสู่ที่เดิม ณ จุด START ได้ครบก่อนชนะ</p> <p>(B) When you come back from a trip, play this game. Draw a map of the place you went to. In 2 teams, Team A tells the way to a place, but not the place name. Team B guesses the place.</p> <p>5. เมื่อกลับจากทัศนศึกษาสถานที่หนึ่ง ให้เล่นเกมนี้โดยวาดแผนที่สถานที่นั้นบนกระดาษหรือกระดาษแผ่นใหญ่ที่ทุกคนจะเห็นได้ชัดเจน</p> <p>6. แบ่งนักเรียนเป็น 2 ทีม ทีม A ตกงกันในกลุ่มว่าจะบอกทางไปจุดใดในแผนที่ ผลัดกันพูดทีละประโยค เช่น ตัวอย่างใน Student's Book นักเรียนในทีม A เลือกไปจุดที่เป็น Butterfly Garden ด.ช. ก. อาจเริ่มประโยคแรกว่า Go straight ahead. ด.ญ. ข. พูดต่อว่า Turn left at the Aviary. ด.ญ. ค. พูดว่า Go straight ahead. ด.ช. ง. จบด้วยว่า It's opposite the Aviary, on your right. Where are we? ทีม B ก็อาจทายว่า The Butterfly Garden? ทีมที่บอกทางและทายได้ถูกต้องแต่ละครั้งได้ทีละ 1 คะแนน เล่นสลับบทบาทกัน ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ</p> <p>7. เล่นเกมนี้อีกครั้งเป็นคู่ สลับกันบอกทางและทายสถานที่ โดยครั้งนี้ผู้บอกทางจะต้องบอกทางจากต้นจนจบตลอดเพียงคนเดียว และเปลี่ยนประโยคสุดท้ายในการบอกทางเป็น Where am I?</p>
ขั้นสรุป (5 นาที)	<p>ครูถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียนในประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนรู้สึกอย่างไรที่ได้ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริงในข้อ (A) ที่เพื่อนต้องพึ่งพาคำบอกของนักเรียน ประสบความสำเร็จหรือประสบปัญหาอะไรบ้างและแก้ไขอย่างไร
การบ้าน	ให้นักเรียนทำ Poster Play: A Map ของ Project 6 ใน CD-ROM/เว็บไซต์
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<p>ครูจะพบว่านักเรียนมีคำตอบที่ตื่นตันทึ่งและมากมายหลากหลายเมื่อได้พูดถึงประสบการณ์จากการเล่นเกมนี้ ในขั้นสรุปข้างต้น การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่ต้องพึ่งพาอาศัยการบอกเล่าที่มีผลต่อกันอย่างแท้จริงและสมจริงนี้ จะช่วยให้นักเรียนเกิดความคล่องแคล่วในการใช้ภาษามากขึ้น เพราะต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าอย่างรวดเร็วและทันการ ครูจึงควรให้นักเรียนมีโอกาสทำกิจกรรมเช่นนี้ให้มาก เพื่อให้เกิดการใช้ภาษาสื่อสารอย่างสมจริง ตามแนวการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศและตามแนวปรัชญาของหลักสูตรในปัจจุบัน</p>
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 102 กิจกรรมที่ 8. Play: 'A Day Out Board Game'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูฟัง CD tracks 2.87-2.96 เพื่อเตรียมเล่นเกมข้อ (A) และข้อ (C)
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)	<p>(A) Kaew was on a trip. Read and listen to her diary. Trace her route (with your finger). Which exit (A, B, C or D) did she go out of?</p> <p>1. ครูสอนคำศัพท์ใหม่ handicraft, shadow puppet และ souvenir คำศัพท์ใหม่อื่นๆ นักเรียนควรเดาจากบริบทได้</p>
ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก (10 นาที)	<p>2. ให้นักเรียนดูแผนที่และคำต่างๆ บนแผนที่ ตรวจสอบความเข้าใจ จากนั้นให้นักเรียนอ่านและฟัง (หรือจะอ่านอย่างเดียวในรอบแรก แล้วอ่านพร้อมฟังอีกครั้งในรอบที่สองก็ได้) บันทึกเหตุการณ์ประจำวันในการไปทัศนศึกษาในวันที่ 1 (Day 1) ของแก้ว แล้วใช้นิ้ว (หรือดินสอ ถ้าเป็นหนังสือของตนเอง)</p>

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	ลากตามรอยการเดินทางผ่านหรือแฉะจุดต่างๆ เพื่อหาว่าเมื่อการเดินทางสิ้นสุด แก้วออก ณ จุดทางออกใด (EXIT A, B, C หรือ D) (คำตอบคือ EXIT B)
ขั้นนำไปใช้ (30 นาที)	<p>(B) Do Activity 7 in your Activity Book.</p> <p>3. ให้นักเรียนทำ Activity 7 Project 8 ใน Activity Book โดยเป็นการให้นักเรียนเขียนบันทึกเหตุการณ์ประจำวันในทำนองนี้จากแผนที่เดียวกัน แต่ให้เลือกทางออกอื่น เมื่อส่งครูตรวจสอบความถูกต้องของภาษาแล้ว ให้แลกเปลี่ยนบันทึกของตนกับเพื่อน แล้วเล่นเกมแกระบายทางเดินทางออกใหม่ นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนบันทึกกับเพื่อนหลายคนเพื่อเล่นหลายรอบได้ตามความต้องการ เพราะบันทึกของแต่ละคนอาจไม่เหมือนกัน</p>
ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก (10 นาที)	<p>(C) Kaew was at an open Zoo. Read and listen to her Day 2 diary.</p> <p>Trace her route. Which exit (E, F, G or H) did she go out of?</p> <p>4. ปฏิบัติในทำนองเดียวกันกับข้อ 2 ข้างต้นกับบันทึกเหตุการณ์ในวันที่ 2 (Day 2)</p>
การบ้าน	<p>(D) Do Activities 8-9 in your Activity Book.</p> <p>5. ให้นักเรียนทำ Activities 8-9 เป็นการบ้าน</p> <p>เฉลย Activities 7-9</p> <p>คำตอบจะแตกต่างกันไปในแต่ละคน ครูใช้วิจารณ์ตามความเหมาะสม</p> <p>6. ให้นักเรียนเล่น Jungle Game, Elephant Game และ Grouping Game ของ Project 6 ใน CD-ROM/เว็บไซต์</p>
ขั้นสรุป (5 นาที)	<p>7. ครูถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียนในประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนรู้สึกอย่างไรที่สามารถสร้างส่วนหนึ่งของเกมให้เพื่อนเล่นได้ ● เพื่อนๆ อ่านบันทึกของนักเรียนแล้ว เล่นเกมหาทางออกได้หรือไม่ ประทับความสำเร็จ หรือพบปัญหาใดหรือไม่ และนักเรียนแก้ไขอย่างไร
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูควรฝึกให้นักเรียนหัดตรวจทานงานเขียนของตนเอง หรือให้เพื่อนตรวจเพื่อนโดยแลกเปลี่ยนกัน และให้ข้อคิดเห็นกัน ก่อนการส่งให้ครูตรวจ เพราะนอกจากจะเป็นการฝึกนิสัยให้นักเรียนรู้จักทำงานให้รอบคอบ ละเอียดถี่ถ้วน และรู้จักแบ่งปันความรู้ความสามารถกันแล้ว ยังเป็นการช่วยลดภาระการตรวจงานเขียนของครูด้วยส่วนหนึ่ง ● ครูนำการอภิปรายข้อ 1 และ 2 ในขั้นสรุปข้างต้น เพื่อประมวลความสำเร็จและสรุปการแก้ไขปัญหาที่อาจมีร่วมกัน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 104-105 กิจกรรมที่ 9. Play: 'A Camp Board Game'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูเตรียมจัดหาหรือให้นักเรียนช่วยจัดหาลูกเต๋า (หรือดินสอหกเหลี่ยมที่เขียนหมายเลข 1-6 บนแต่ละเหลี่ยมใช้แทนลูกเต๋า) 1 ลูกต่อนักเรียน 1 กลุ่ม กลุ่มละ 2-4 คน พร้อมทั้งหมากสำหรับเดินแต้มคนละ 1 ชิ้น อาจใช้เหรียญ ยางลบ เม็ดมะขาม ฯลฯ ได้

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นฝึก ชั้นนำไปใช้ (60 นาที)</p>	<p>1. กิจกรรมนี้ใช้หลักการในการทำงานของตัวเองกันกับกิจกรรมที่ 9 Play: 'A True/False Board Game' ใน Project 5A หน้า 145 ของคู่มือครูนี้ โดยมีวัตถุประสงค์และการเล่นที่ต่างไป คือ ให้ใช้ลูกเต๋าโยนเพื่อดูแต้มการเดินหมาก (หากไม่มีลูกเต๋านักเรียนสามารถใช้ดินสอ 6 เหลี่ยมทำเป็นลูกเต๋าได้ โดยเขียนหมายเลข 1-6 ลงในแต่ละเหลี่ยมของดินสอ อาจเขียนบนเศษกระดาษนำมาติดก็ได้ แล้วกลิ้งดินสอ) เมื่อดินสอหยุดกลิ้ง เหลี่ยมบนให้เลขใดก็ใช้จำนวนนั้นเป็นแต้มเดิน) หมากตกที่ช่องใด ให้ปฏิบัติตามคำสั่งในช่องนั้น ช่องที่ไม่มีคำสั่ง ให้นักเรียนดูภาพและสร้าง (พูด) ประโยคเกี่ยวกับภาพนั้น ให้เพื่อนในกลุ่มตัดสินว่าเหมาะสมหรือไม่ ถ้าไม่เหมาะสมหรือไม่สามารถสร้างประโยคได้ ต้องเดินถอยหลัง 1 ช่อง ผู้ที่เดินหมากจนจบเกมก่อนเป็นผู้ชนะ (จากช่อง 25 ไป หากโยนลูกเต๋าได้เกินจำนวนช่องที่เหลืออยู่ก็ถือว่าจบเกม)</p> <p>แนวคำตอบสำหรับประโยคในช่องที่ไม่มีคำสั่ง (นักเรียนอาจตอบแตกต่างกันไปจากนี้ได้อีก ให้พิจารณาตามความเหมาะสม)</p> <p>ช่องที่ 2 We got on the bus. หรือ We are going by bus. ช่องที่ 4 It's windy. ช่องที่ 6 We played ball on the beach. หรือ I like to play ball on the beach. ช่องที่ 9 We are singing. หรือ We sang around the campfire. หรือ I like to sing (around the campfire). ช่องที่ 12 I like to swim. หรือ I swam at the camp. หรือ I'm swimming in the swimming pool. ช่องที่ 17 It's a nice/beautiful day. หรือ I woke up in the morning. ช่องที่ 19 I saw some birds. หรือ I'm watching the birds. ช่องที่ 21 We had lunch under the trees. หรือ We had a picnic. ช่องที่ 22 I took a picture of the flowers. หรือ I like the flowers. หรือ The flowers are/were beautiful. ช่องที่ 28 I took notes. หรือ I wrote a diary. หรือ I wrote down the things I saw. หรือ I wrote down many things.</p> <p>2. ให้นักเรียนเล่น Spelling Bee, Talking Birds และ Train Game ของ Project 6 ใน CD-ROM/เว็บไซต์</p>
<p>การเตรียมตัวของครู</p>	<p>Student's Book หน้า 106-107 กิจกรรมที่ 10. At an English Camp</p> <ul style="list-style-type: none"> ครูศึกษาภาระงานนักเรียนก่อนและหลังการเข้าค่ายภาษาอังกฤษเพื่อเตรียมตัวนักเรียนล่วงหน้า และเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่จะนำไปด้วย เช่น กล้องถ่ายรูป เครื่องบันทึกเสียง พจนานุกรม สมุด ดินสอสำหรับจดข้อมูล และของใช้ส่วนตัวอื่นๆ หากมีการค้างคืน

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> เตรียมการตามระเบียบการขออนุญาตพานักเรียนออกนอกสถานที่และจัดเตรียมพาหนะการเดินทาง
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2 นาที)</p>	<p>(A) Every time you go out to a place, do these things:</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูบอกนักเรียนถึงการไปทัศนศึกษาที่วางแผนไว้ ซึ่งจะต้องมีการเตรียมตัวก่อนไปดังนี้
<p>ชั้นนำเสนอ (10 นาที)</p>	<p>Plan - who does what</p> <ol style="list-style-type: none"> จัดแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน บอกให้นักเรียนทราบว่าแต่ละกลุ่มจะจัดทำ Our Camp Book ร่วมกัน โดยใช้ข้อมูลจากสถานที่ไปทัศนศึกษาและจากสิ่งที่เรียนใน Project นี้ เพื่อที่จะนำไปเล่าให้เพื่อนๆ ชั้นอื่นฟังต่อไป ให้นักเรียนแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในกลุ่มระหว่างการไปทัศนศึกษา เช่น <ul style="list-style-type: none"> ก. นักเรียนคนที่ 1 เป็นหัวหน้า ดูแลเรื่องระเบียบวินัย (เดินเป็นแถว ลุงมือกัน ไม่ส่งเสียงดัง ไม่ทิ้งขยะผิดที่) ความปลอดภัย (ไม่วิ่ง ไม่จับต้องสิ่งของให้เสียหาย ไม่เข้าไปใกล้สิ่งที่มีอันตราย) ข. นักเรียนคนที่ 2 เป็นผู้เก็บข้อมูลด้านแผนผังสถานที่โดยรวม (สังเกตเส้นทางทำแผนผังการแบ่งบริเวณของสถานที่นั้นๆ ร้านอาหาร ร้านขายของที่ระลึก ฯลฯ) ค. นักเรียนคนที่ 3 เป็นผู้เก็บข้อมูลด้านอาคารและ/หรือสิ่งแวดล้อมต่างๆ (ลักษณะและสิ่งที่อยู่ด้านนอก-ด้านใน ประโยชน์ใช้สอย) นำเครื่องบันทึกเสียง (ถ้ามี) ไปบันทึกคำบรรยายของครูหรือมัคคุเทศก์ หรือจดข้อมูลจากป้ายข้อมูลต่างๆ ง. นักเรียนคนที่ 4 เป็นเลขานุการ นำพจนานุกรมไปตรวจสอบความหมายของคำศัพท์ใหม่ที่พบตามป้ายต่างๆ และกล้องสำหรับถ่ายรูป (ถ้ามี ถ้าไม่มี อาจใช้วิธีสเก็ตซ์ภาพหรือจัดซื้อโปสการ์ด หากมีจำหน่าย) ทั้งนี้ทุกคนมีหน้าที่เก็บข้อมูลทุกอย่างด้วย เพียงแต่ว่าผู้ที่ได้รับมอบหมายเฉพาะเรื่องควรต้องมีข้อมูลที่ละเอียดกว่าในเรื่องนั้นๆ ทุกคนจึงต้องนำเสนอ ดินสอ/ปากกาของตนเองไปด้วย รวมทั้ง Activity 9 ข้อ 4 ครูให้เวลาแต่ละกลุ่มปรึกษาตกลงกันให้เรียบร้อยก่อนการเดินทาง
<p>ชั้นนำฝึก (20 นาที)</p>	<p>Set goal - what to ask</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้จากการไปทัศนศึกษา โดยระดมความคิดเห็นในกลุ่มว่าตนอยากทราบอะไรบ้างเกี่ยวกับสถานที่ที่ไปศึกษานั้นแล้วเขียนเป็นคำถามไว้ (ดู Student's Book) รวมทั้งบันทึกสิ่งที่นำไปประกอบการทัศนศึกษาด้วย (คำถามเป็นภาษาไทยตามสถานการณ์จริงในประเทศไทย แต่นักเรียนจะได้ใช้ภาษาอังกฤษในการทำรายงานในขั้นตอนสุดท้าย)
<p>ชั้นนำไปใช้ (20 นาที)</p>	<p>Go - look and ask</p> <ol style="list-style-type: none"> ในระหว่างที่ไปทัศนศึกษา ให้สังเกตและถามคำถามที่เตรียมไว้ (รวมทั้งคำถามอื่นๆ ที่อาจมีเพิ่มเติมด้วย) กับผู้รู้ในสถานที่นั้นๆ หรือหาคำตอบจากป้ายข้อมูล <p>Take notes and record</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนจดโน้ตและอาจบันทึกเสียงข้อมูลต่างๆ ที่ได้เรียนรู้ไว้มาเขียนรายงาน <p>Take photos</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนถ่ายรูปจุดที่น่าสนใจและจุดสำคัญต่างๆ ซึ่งจะนำมาใช้ในการทำ Our Camp Book ซึ่งเป็นรายงานการไปทัศนศึกษาด้วยภาพนำมาเล่าให้เพื่อนๆ ชั้นอื่นที่ไม่ได้มีโอกาสไปได้ฟังและเห็นภาพ (หากไม่มีกล้องถ่ายรูป อาจให้สเก็ตซ์ภาพแทน หรือใช้ภาพโปสการ์ดหรือภาพจากแผ่นพับ หากมีจำหน่าย)

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>(B) Make 'Our Camp Book'. It should have:</p> <p>a. a timetable of your camp or trip as in this Student's Book, page 92.</p> <p>1. หลังการเข้าค่าย/ทัศนศึกษาแล้ว ให้นักเรียนในกลุ่ม 4 คนจัดทำ 'Our Camp Book' (หรือเปลี่ยนคำว่า camp เป็นชื่อสถานที่ที่ไปทัศนศึกษา ถ้าไม่ได้เข้าค่าย) โดยจัดใส่ตารางเวลากิจกรรมที่ทำจริงในแต่ละวันตลอดรายการดังเช่น English Camp Timetable ในกิจกรรมที่ 1 Chat & Match ใน Student's Book หน้า 92</p> <p>b. pictures and captions of your activities at the camp.</p> <p>2. นักเรียนเลือกภาพถ่ายกิจกรรมการเข้าค่าย/ทัศนศึกษาที่แสดงให้เห็นสิ่งที่ดี เขียนคำบรรยายภาษาอังกฤษประกอบภาพนั้นๆ จัดเรียงเป็นเรื่องและตกแต่งให้สวยงาม</p> <p>c. your own 'Day Out Board Game' as in this Student's Book, pages 102-103. Use information from your camp.</p> <p>3. นักเรียนสร้างสรรค์ 'Day Out Board Game' ของตนเอง ดูตัวอย่างในกิจกรรมที่ 8 Play 'A Day Out Board Game' ใน Student's Book หน้า 102-103 แล้วใช้ข้อมูลจากสถานที่และกิจกรรมที่นักเรียนได้ไปเห็นและมีประสบการณ์จริงมาแล้วระหว่างการเข้าค่าย/ทัศนศึกษา Board Game นี้จะต้องใช้เล่นได้จริง ครูบอกนักเรียนให้ทราบว่า นักเรียนจะใช้ Our Camp Book นี้นำเสนอเรื่องราวการไปเข้าค่าย/ทัศนศึกษาให้เพื่อนๆ ชั้นอื่นๆ ฟัง และจะได้สอนเพื่อนๆ ให้เล่น Board Game นี้ด้วย (ดูกิจกรรมที่ 12 Story time ของ Student's Book หน้า 108)</p> <p>d. your own 'Camp Board Game' as in this Student's Book, pages 104-105. Use information from your camp.</p> <p>4. นักเรียนสร้างสรรค์ 'Camp Board Game' ของตนเอง ดูตัวอย่างในกิจกรรมที่ 9 Play: 'A Camp Board Game' ใน Student's Book หน้า 104-105 แล้วใช้ข้อมูลจากสถานที่และกิจกรรมที่นักเรียนได้ไปเห็นและมีประสบการณ์จริงมาแล้วระหว่างการเข้าค่าย/ทัศนศึกษามาเขียนเป็นคำสั่งตามช่องต่างๆ ของ Board Game แล้วนำไปสอนให้เพื่อนๆ ชั้นอื่นเล่นด้วยเช่นกัน</p>
ขั้นสรุป (8 นาที)	<p>ครูถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียนในประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการไปทัศนศึกษาครั้งนี้ ● นักเรียนได้รับความรู้ใหม่อะไรบ้าง เล่าให้เพื่อนๆ และคุณครูฟัง ● หากได้ไปทัศนศึกษาเช่นนี้อีก นักเรียนต้องการจัดให้เหมือนหรือแตกต่างไปในเรื่องใด อย่างไร
ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับครู	<ul style="list-style-type: none"> ● ครูควรแจ้งให้นักเรียนทราบก่อนการไปเข้าค่ายหรือทัศนศึกษาถึงการทำชิ้นงาน 'Our Camp Book' นี้ว่าประกอบด้วยส่วนต่างๆ อย่างไรบ้าง รวมถึงการที่จะนำมาใช้เล่าและสอนเพื่อนๆ ชั้นอื่นให้เกิดประโยชน์อย่างแท้จริงด้วยเพื่อที่นักเรียนจะได้เห็นภาพรวมของโครงการนี้อย่างครบวงจร และรู้จักสังเกต เก็บข้อมูล และค้นคว้าระหว่างการเข้าค่าย/ทัศนศึกษาอย่างเต็มที่ ● ปัจจุบันมีหลายหน่วยงานที่มีสถานที่ สื่อและเจ้าหน้าที่ให้บริการความรู้ ณ สถานที่นั้นเมื่อโรงเรียนพานักเรียนไปทัศนศึกษา ซึ่งจะช่วยลดภาระการเตรียมงานหรือจัดกิจกรรมของครู เช่น พิพิธภัณฑ์เด็ก

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
	<p>กรุงเทพมหานคร หรือ Children's Discovery Museum (ให้ความรู้ ความบันเทิงแบบมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบหรือ interactive ในทุกสาระการเรียนรู้ โดยเน้นการเรียนรู้แบบความสามารถรอบด้านหรือพหุปัญญาแก่นักเรียนทุกวัย ติดต่อที่หมายเลขโทรศัพท์ 0 2615 7333) หรือศูนย์ธรรมชาติศึกษาที่บางปู สมุทรปราการ (มีเจ้าหน้าที่พาดูนกและศึกษาสิ่งแวดล้อม) เป็นต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ในกรณีที่ต้องการสนับสนุนนักเรียนให้ได้ใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารจริงกับเพื่อนต่างชาติทั้งๆ ที่นักเรียนอยู่ในประเทศไทย เว็บไซต์ www.learn.org (learn ย่อมาจาก International Education and Resource Network) เป็นเว็บไซต์ขององค์การนานาชาติที่เปิดโอกาสให้นักเรียนในโรงเรียนต่างๆ ทั่วโลกทำโครงการติดต่อสื่อสารกัน เช่น Teddy Bear Project เป็นโครงการที่นักเรียนในโรงเรียนในประเทศหนึ่งส่งตุ๊กตาทอมมี่ (Teddy Bear) หรือในกรณีของประเทศไทยอาจเป็นตุ๊กตาช้าง แลกเปลี่ยนกับตุ๊กตาของนักเรียนในโรงเรียนอีกประเทศหนึ่ง ตุ๊กตาจะถูกส่งทางไปรษณีย์ไปสู่ประเทศนั้นจริง และนักเรียนแต่ละคนในโครงการจะมีหน้าที่ดูแลตุ๊กตา พาตุ๊กตาไปอยู่ที่บ้านของตนและทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน 1 วัน ถ่ายภาพไว้ จากนั้นนักเรียนแต่ละคนจะเขียน Diary ว่าวันนั้นตุ๊กตาทำกิจกรรมอะไรบ้าง (ไปที่ไหน พบใคร ทำอะไรร่วมกับนักเรียน) ระหว่างนี้ก็ติดต่อทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) กันด้วย Diary นี้จะถูกรวบรวมไว้ในสมุด 1 เล่ม และส่งกลับพร้อมตุ๊กตาสู่เจ้าของตุ๊กตาในโรงเรียนและประเทศเดิม เปรียบเสมือนนักเรียนส่งตุ๊กตาเป็นตัวแทนไปทัศนศึกษาต่างประเทศนั่นเอง ในขณะเดียวกันนักเรียนก็เป็นเจ้าภาพรับรองตุ๊กตาจากต่างประเทศที่มาทัศนศึกษาประเทศไทยด้วย ผู้สนใจสามารถสมัครเข้าร่วมโครงการได้ตามเว็บไซต์ที่ให้ไว้ด้านบนโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ เมื่อเข้าเว็บไซต์แล้วให้ click เข้าไปที่ join us ● สำหรับครูที่ต้องการติดต่อกับหน่วยงานอื่นเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในทุกๆ ด้าน เพื่อเพิ่มพูนความรู้ของตนและพัฒนาการเรียนการสอน รับทราบข่าวสารการจัดสัมมนา หรือปรึกษาหารือ ถ้ามองไปข้างหน้าในการสอนภาษาอังกฤษ สามารถสมัครเป็นสมาชิกโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายกับหน่วยงาน ELTECs-East Asia ซึ่งเป็นเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ตที่ย่อมาจาก English Language Teaching Scheme for East Asia มี British Council เป็นผู้สนับสนุน โดยสมัครได้ที่เว็บไซต์ http://www.britishcouncil.org/eltecs.htm ● ครูสามารถใช้ข้อความในชั้นสรุปข้างต้นเป็นการประเมินผลการจัดทัศนศึกษา รวมทั้งพิจารณาถึงข้อดีหรือข้อบกพร่องอันอาจมี โดยพูดคุยกับนักเรียนอย่างเป็นกันเอง และนำข้อคิดที่ได้ไปใช้พัฒนานักเรียนหรือปรับปรุงการจัดทัศนศึกษาในครั้งต่อไป ● ครูสามารถหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการให้นักเรียนทำโครงการนอกห้องเรียนได้จากหนังสือ โครงการอังกฤษ เขียนโดย ไชมอน เฮนซ์ แพลโดย มัลลิกา พงศ์ปริตร และศรีภูมิ อัครมาส และหนังสือ Project Work เขียนโดย Diana L. Fried-Booth (คู่มือครู) ถึงแม้ทั้งสองเล่มนี้จะเน้นเกี่ยวกับการทำโครงการสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แต่หลักการและบางกิจกรรมสามารถนำมาปรับใช้กับนักเรียนระดับประถมศึกษาได้
<p>ชั้นนำไปใช้ (30 นาที) และการบ้าน</p>	<p>Student's Book หน้า 108 กิจกรรมที่ 11. Computer Time</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการในทำนองเดียวกับกิจกรรม Computer Time ใน Project ก่อนๆ โดยใน Project นี้ นักเรียนอาจใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสืบค้นหาสถานที่ที่จะไปเข้าค่ายหรือทัศนศึกษา และใช้คอมพิวเตอร์พิมพ์งานในการจัดทำ 'Our Camp Book'</p>

PROJECT 6 : CAMPS & TRIPS

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การบ้าน	ให้นักเรียนเล่นเกม Spelling Bee, Talking Birds และ Train Game ของ Project 6 ใน CD-ROM/เว็บไซต์
<p>ชั้นนำไปใช้ (60 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 12. Story Time</p> <p>กิจกรรมนี้ใช้หลักการในการทำงานเหมือนกันกับกิจกรรมที่ 2 Story Time ใน Project 1C หน้า 61 ของคู่มือครูนี้ โดยครูจัดเวลาให้นักเรียนแบ่งหน้าที่กันเล่าประสบการณ์ไปเข้าค่าย/ทัศนศึกษาให้เพื่อนๆ ชั้นอื่น ฟัง โดยให้ทุกคนในกลุ่ม 4 คน มีบทบาทร่วมกัน และใช้ Our Camp Book ที่ทำไว้มาประกอบการเล่า รวมทั้งใช้ Day Out Board Game และ Camp Board Game มาสอนน้องให้เล่นด้วย โดยสอนคำศัพท์ใหม่ใน Board Game ให้น้องเข้าใจและเล่นได้ ให้น้องๆ 4 คนมาฟังพี่ๆ 4 คนในแต่ละกลุ่ม เพื่อพี่แต่ละคนจะได้ดูแลน้อง 1 คนตัวต่อตัวได้</p> <p>เมื่อเสร็จกิจกรรม ให้น้องๆ ประเมินการเล่าและการสอนเกมของพี่ๆ โดยใช้ข้อ A ของ Activity 10 Project 6 ใน Activity Book ของพี่แต่ละคน ครูควรนำเกณฑ์การประเมิน ข้อ 1-5 ในข้อ A ของ Activity 10 นี้มาพูดคุยเป็นแนวทางให้นักเรียนใช้ในการเล่าการไปเข้าค่าย/ทัศนศึกษาและการสอนเล่นเกมก่อนที่นักเรียนจะจัดกิจกรรมให้เพื่อนๆ และให้นักเรียนทราบว่าน้องๆ จะให้ข้อคิดเห็นของตนเกี่ยวกับการเล่าและการสอนของพี่ๆ ตามที่กำหนดไว้ให้ในสมุด Activity Book ของพี่ๆ เมื่อพี่ๆ เล่าและสอนเสร็จ</p>
<p>การประเมินตนเอง ด้านกระบวนการ (30 นาที)</p>	<p>กิจกรรมที่ 13. Think Back & Write</p> <p>โปรดอ่านกิจกรรมที่ 7 Think Back & Write ใน Project 1A หน้า 50-51 ของคู่มือครูนี้และปฏิบัติในการทำงานเหมือนกัน โดยให้นักเรียนทำ Worksheet 6.1 ข้อ B, C และ D ที่สืบเนื่องมาจากการทำกิจกรรมก่อนให้สมบูรณ์ แล้วให้นักเรียนประเมินการเรียนรู้ในทุกกิจกรรมที่ผ่านมา โดยทำ Activity 10 ร่วมกันในชั้นเรียน ครูอธิบายแต่ละข้อความให้นักเรียนเข้าใจและสามารถประเมินตนเองได้ถูกต้อง</p>

PROJECT 6: CAMPS & TRIPS

Project 6B: Look at Me

เวลา 2 ชั่วโมง

ทั้ง 3 กิจกรรมใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในการทำงานเดียวกันกับ Project 1D: Look at Me ที่ได้ให้คำอธิบายไว้ในหน้า 63-66 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมดังนี้

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อการสอน
การเตรียมตัวของครู	<p>Student's Book หน้า 109 กิจกรรมที่ 1. Revision: My Picture Dictionary</p> <ul style="list-style-type: none"> ● จัดหาหรือให้นักเรียนร่วมจัดหาวัสดุอุปกรณ์ในการทำ My Picture Dictionary ของตนให้เพียงพอ ● บอกนักเรียนล่วงหน้าให้นำสมุดวาดเขียนที่ใช้ทำ My Picture Dictionary ของตนจาก Project ก่อนมาชั้นเรียน
การทบทวน (revision) (60 นาที)	<p>Use Stickers — Project 6 in your Activity Book to make your own picture dictionary.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนใช้ภาพสติ๊กเกอร์จาก Stickers — Project 6 ใน Activity Book สร้างสรรค์ผลงานรูปภาพของตนเอง (My Picture Dictionary) ในหัวข้อเรื่อง THAILAND ในกระดาษหน้าคู่ต่อจากแผ่นก่อนในสมุดของตน
การบ้าน	<ul style="list-style-type: none"> ● ให้นักเรียนตรวจสอบ Picture Dictionary ของตนกับ Picture Dictionary ในเว็บไซต์ www.plearnenglish.com และเล่น Dictionary Game กับ Jigsaw Game
การเตรียมตัวของครู	<p>กิจกรรมที่ 2. Hooray!</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครูเตรียมริบบิ้นรางวัลให้บุคคลและชิ้นงานดีเด่น พร้อมติดภาพบุคคลและชิ้นงานบนผนัง
การให้รางวัล (reward) (30 นาที)	<p>Vote for Best Camp Leader and Best Big Brother/Sister.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลและชิ้นงานดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project 6 นี้ <p>ด้านทักษะกระบวนการ ให้พิจารณาจากพฤติกรรมของนักเรียนที่ได้สังเกตกันมาตลอด Project นี้ คือ ผู้ที่เป็นผู้นำกลุ่มค่าย/ทัศนศึกษาดีเด่น (Best Camp Leader) และผู้ที่เป็นพี่ใหญ่ดีเด่นของห้องฯ (Best Big Brother/Sister) รวมทั้งคัดเลือกเพิ่มเติมหาผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ จาก Project ก่อนๆ ด้วย</p> <p>ด้านชิ้นงาน ให้พิจารณาจากชิ้นงานทั้งหลายที่ทำใน Project นี้โดยใช้เกณฑ์ที่ครูและนักเรียนได้กำหนดไว้ร่วมกันตั้งแต่เริ่ม Project</p> 2. แสดงความชื่นชมกับทุกคน (ทั้งที่ได้รับและไม่ได้รับรางวัล) ที่ทำ Project นี้ สำเร็จลงได้ด้วยดี และร่วมร้องเพลงที่ชื่นชมฉลองความสำเร็จ
การทำแฟ้มสะสมผลงาน (portfolio) (30 นาที)	<p>กิจกรรมที่ 3. Look at 'My English Portfolio'</p> <p>ครูใช้เวลาในห้องเรียนพบปะกับนักเรียน ถามนักเรียน ว่ามีความภาคภูมิใจในตนเองในเรื่องใดมากที่สุด (อาจเป็นทักษะความสามารถ นิสัยใจคอ การปฏิบัติตน และ/หรือชิ้นงานที่ทำ) เพราะเหตุใด ให้นักเรียนให้เหตุผลประกอบเพื่อให้นักเรียนรู้จักวิเคราะห์ ประเมินตนเอง และเห็นคุณค่าและพัฒนาการของตนเอง แล้วให้นักเรียนจัดเก็บงานให้เป็นระบบ เลือกเก็บชิ้นงานที่ดีที่สุดและเป็นตัวแทนแห่งตนที่ตนภาคภูมิใจไว้ และเลือกตั้งชิ้นงานที่ยังขาดตกบกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ออกจากแฟ้มสะสมผลงาน (portfolio) ให้เรียบร้อย</p>