



แผนการจัดการเรียนรู้ แบบ BBL

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560

รายวิชาภาษาต่างประเทศ รหัสวิชา อ12101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Animals แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9
เรื่อง We are animals. สัปดาห์ที่ 9 เวลา 6 ชั่วโมง วันที่ 24 กรกฎาคม 2560
ครูผู้สอน นางสาวยุพาฝัน ประทุมทอง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

1. ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ และอ่านประโยคง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน (มฐ.ต 1.1 ป.2/2)
2. เลือกรูปภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง (มฐ.ต 1.1 ป.2/3)
3. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง (มฐ.ต 1.2 ป.2/1)
4. พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองตามแบบที่ฟัง (มฐ.ต 1.2 ป.2/4)
5. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว (มฐ.ต 1.3 ป.2/1)

สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้เกี่ยวกับสัตว์เป็นเรื่องใกล้ตัวผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสนุกสนาน มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน และสามารถสื่อสารได้ดี นำไปใช้ในการสนทนาในชีวิตประจำวัน

สาระการเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge)

คำศัพท์ cow, sheep, horse, lion, monkey, fly, fish, penguin, lion, monkey, cow, bird etc.

โครงสร้าง Spelling การฝึกทักษะการสะกดคำ แจกลูกคำเป็นพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด

ด้านทักษะ/กระบวนการ (Process)

1. อ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนด
2. ฝึกสะกดคำศัพท์
3. ฝึกทักษะการฟัง – การพูด

4. ฝึกทักษะการเคลื่อนที่เคลื่อนไหวและการใช้กล้ามเนื้อมือ

5. ฝึกทักษะการสังเกต

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

- | | |
|---|--|
| ☐ รักษา ศาสน์ กษัตริย์ | ☐ อยู่อย่างพอเพียง |
| ☒ ซื่อสัตย์สุจริต | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน |
| ☒ มีวินัย | ☐ รักความเป็นไทย |
| ☒ ใฝ่เรียนรู้ | ☒ มีจิตสาธารณะ |

ด้านคุณลักษณะของผู้เรียนตามหลักสูตรมาตรฐานสากล

- | | | |
|--|--|--|
| ☒ เป็นเลิศวิชาการ | ☒ สื่อสารสองภาษา | ☒ ถิ่นทางความคิด |
| ☒ ผลิตงานอย่างสร้างสรรค์ | ☐ ร่วมกันรับผิดชอบต่อสังคมโลก | |

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☒ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☐ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ชั่วโมงที่ 1

1) จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกชื่อสัตว์เป็นภาษาอังกฤษจากภาพที่เห็น ได้ถูกต้อง

2) กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูทำกิจกรรม Brain Gym ตบมือ ตบตัก ตบไหล่
2. ครูทักทายนักเรียน และแสดงบัตรคำเรื่องสัตว์ให้นักเรียนเดาจากคำศัพท์ที่เห็น
3. นักเรียนช่วยกันตอบว่าอ่านออกเสียงอย่างไร
4. นักเรียนออกมาเขียนคำศัพท์เรื่อง Animals โดยค้นคว้าจากหนังสือท่องคำศัพท์ แล้ว

นำมาเขียนบนกระดานคนละ 1 คำ พร้อมอ่านให้เพื่อนๆ ฟัง และเพื่อนๆ อ่านตาม

5. นักเรียนจดบันทึกคำศัพท์เรื่องสัตว์บนกระดานลงในสมุด โดยเขียนคำศัพท์ลงในสติ๊กเกอร์และนำมาแปะลงในสมุด

6. นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์พร้อมกัน

3) สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำ
2. หนังสือท่องคำศัพท์

4) การวัดและการประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
- การร่วมกิจกรรม - การออกเสียงคำศัพท์	- แบบประเมินการร่วมกิจกรรม - แบบประเมินทางภาษา	มีผลการประเมินในระดับดีขึ้นไป หรือ มีค่าเฉลี่ย 2.00 ขึ้นไป

ชั่วโมงที่ 2

1) จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกพยัญชนะ สระ ตัวสะกด จากคำศัพท์เรื่อง Animals ได้
2. เขียนสะกดคำศัพท์เรื่อง Animals ได้

2) กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูเปิดเพลงบรรเลงหรือบทเพลงช้า ๆ เย็น ๆ หรือเพลงที่กำลังเป็นที่นิยม เช่น เพลง “ดั่งดอกไม้บาน” (Flowers Bloom) ก่อนเริ่มทักทาย
2. ครูกล่าวทักทายนักเรียน พร้อมกับสอบถามและฟังความต้องการของนักเรียน เพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกและเรื่องราวต่างๆ ที่พบเจอ
3. ครูแสดงบัตรภาพสัตว์ต่างๆ ให้นักเรียนสะกดคำศัพท์พร้อมกัน
4. นักเรียนจับคู่ 2 คน แล้วให้นักเรียนเตรียมหนังสือคำศัพท์ขึ้นมาวางไว้บนโต๊ะ
5. ครูแจกบัตรคำศัพท์เรื่อง Animals พร้อมไม้ไอศกรีมคนละ 1 ชิ้น นักเรียนแกะสติ๊กเกอร์ด้านหลังเพื่อแปะบัตรคำลงบนไม้ไอศกรีม
6. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ของตนเองลงในสมุด โดยเขียนแยกเป็นตัวอักษร แล้วค่อยเขียนเป็นคำ พร้อมความหมาย
7. นักเรียนนำไม้ไอศกรีมไปสลับกับเพื่อนๆ คู่อื่น เพื่อทำการบันทึกคำศัพท์ให้ได้ครบทั้ง 10 คำ

8. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปราย หรือถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์ที่นักเรียนได้แลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆ
9. ให้นักเรียนบอกชนิดของสัตว์ที่ชอบและไม่ชอบ พร้อมกับให้สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมเรื่องการรักสัตว์ ไม่รังแกสัตว์

4) สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เพลง “ดั่งดอกไม้บาน”
2. บัตรภาพ
3. บัตรคำศัพท์
4. ไม้ไอศกรีม

4) การวัดและการประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
- การร่วมกิจกรรม - การบอกความต้องการของนักเรียน - การตอบคำถามและแสดงความรู้สึเกี่ยวกับกิจกรรมไม้ไอศกรีม	- แบบประเมินทางภาษา - แบบประเมินพฤติกรรม	มีผลการประเมินในระดับดีขึ้นไป หรือ มีค่าเฉลี่ย 2.00 ขึ้นไป

ชั่วโมงที่ 3

1) จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสร้างชิ้นงาน “คำศัพท์พับได้” จากคำศัพท์ เรื่อง Animals ได้
2. นักเรียนอ่านออกเสียงและทำท่าทางประกอบได้

2) กิจกรรมการเรียนรู้

1. Brain Gym กระตุ้นสมองโดยการตบมือ เป็นจังหวะ
2. ครูอ่านเนื้อเพลง Let's Go To The Zoo ให้นักเรียนฟัง 2 ครั้ง
3. นักเรียนอ่านเรื่องตามครู ทำท่าทางประกอบจังหวะ
4. นักเรียนฝึกทำท่าทาง จากการฟังเสียงพูด และสังเกตท่าทางตามจังหวะ (ฝึกจนทำท่าทางได้เร็วขึ้น) นักเรียนฝึกทำท่าทางประกอบจังหวะพร้อมกัน

5. นักเรียนร้องเพลงและทำท่าทางประกอบพร้อมกับวิดีโอเพลง Let's Go To The Zoo
6. นักเรียนเข้าแถวรับกระดาษ เพื่อนำไปทำกิจกรรม “คำศัพท์พับได้”
7. นักเรียนแบ่งครึ่งและตัดกระดาษเป็นแนวตั้ง จากนั้นให้เลือกคำศัพท์ 1 คำ เพื่อนำมาเขียน โดยทำช่องให้ได้ตามจำนวนของอักษรของคำนั้นๆ แล้วเขียนอักษรละ 1 ช่อง แล้วพับสลับไปมาให้ เพื่อให้ได้ดังได้
8. นักเรียนนำมาวาดรูปสัตว์ที่นักเรียนเลือกลงในกระดาษอีกครั้งหนึ่ง แล้วตกแต่งระบายสีให้สวยงาม จากนั้นนำมาแปะที่ใบคำศัพท์
9. นักเรียนส่งชิ้นงานท้ายชั่วโมง และนำเสนอคำศัพท์ของตนเองในชั่วโมงถัดไป

3) สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เนื้อเพลง Let's Go To The Zoo
2. วิดีโอเพลง Let's Go To The Zoo
3. Brain Gym กระตุ้นสมองโดยการตบมือ
4. กระดาษ / กรรไกร / กาว / สี

4) การวัดและการประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
- การร่วมกิจกรรม (การแสดงท่าประกอบจังหวะ) - ตรวจผลงาน	- แบบประเมินพฤติกรรม - แบบประเมินผลงาน	มีผลการประเมินในระดับดีขึ้นไป หรือ มีค่าเฉลี่ย 2.00 ขึ้นไป

ชั่วโมงที่ 4

1) จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.เขียนแยกพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด จากคำศัพท์ได้
2. อ่านออกเสียงและบอกจำนวนพยางค์ของคำศัพท์เรื่อง Animals ได้

2) กิจกรรมการเรียนรู้

1. นักเรียนนำเสนอชิ้นงานพร้อมสะกดคำศัพท์เรื่อง Animals จากชิ้นงานที่นักเรียนทำในชั่วโมงที่ 3 คือ “คำศัพท์พบได้”
2. นักเรียนทำกิจกรรม “Yes or No” โดยครูแจกกระดาษ 100 ปอนด์ แล้วให้นักเรียนหยิบฉลากคำศัพท์เพื่อนำมาวาด จากนั้นครูอธิบายการทำว่า ให้พับกระดาษออกเป็น 3 ส่วน แล้ววาดรูปสัตว์ที่ตนเองหยิบได้ลงไป พร้อมตกแต่งให้สวยงาม ส่วนด้านในให้นักเรียนเขียนตัวอักษรสลับกัน (เขียนให้ผิด) เพื่อนำมาทายกันว่าเป็นสัตว์อะไร และส่วนของด้านหลัง ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ถูกต้อง
3. ครูสุ่มให้นักเรียนออกมาทายคำศัพท์จากชิ้นงานของตนเอง โดยให้เพื่อนๆ ดูคำศัพท์ที่เขียนผิดก่อน แล้วช่วยกันคิดว่าน่าจะเป็นคำว่าอะไร โดยครูให้พูดออกเสียงตัวอักษรด้วย
4. นักเรียนเฉลยคำศัพท์ของตนเอง โดยให้ครูปัดว่าดูไว้ด้านหน้าก่อน แล้วจึงเฉลยคำศัพท์ที่เขียนถูกต้อง พร้อมให้เพื่อนๆ สะกดคำพร้อมกันอีกครั้ง และบอกจำนวนพยางค์ด้วย
5. นักเรียนทำใบงาน คำศัพท์เรื่อง Animals พร้อมตกแต่งระบายสีให้สวยงาม

3) สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1.ชิ้นงาน “คำศัพท์พบได้”
2. กระดาษ 100 ปอนด์ / สี
3. ฉลากคำศัพท์
- 4.ใบงาน animals

4) การวัดและการประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
- การร่วมกิจกรรม - ตรวจใบงาน - ตรวจผลงาน	- แบบประเมินพฤติกรรม - แบบประเมินผลงาน/ใบงาน	มีผลการประเมินในระดับดีขึ้นไป หรือ มีค่าเฉลี่ย 2.00 ขึ้นไป

ชั่วโมงที่ 5

1) จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้สื่อในการเรียนรู้ได้
2. เขียนสะกดคำศัพท์ตามคำอ่านได้

2) กิจกรรมการเรียนรู้

1. กิจกรรม Brain Gym Choco late
2. ครูฝึกออกเสียง A- Z ตามเสียง Phonics โดยอ่านให้นักเรียนฟัง 2 ครั้ง
3. นักเรียนอ่านออกเสียง A-Z ตามเสียง Phonics ตามครู และอ่านด้วยตนเอง 2 ครั้ง
4. สนทนาเกี่ยวกับการเทียบเสียงคำศัพท์เรื่อง Animals ครูอาจยกตัวอย่างเป็นคำอ่าน

ภาษาไทยแล้วให้นักเรียนฝึกเทียบเสียงภาษาอังกฤษ เช่น

แคท คือ ค คือ c สระเอ คือ a ท คือ t

5. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเขียนสะกดคำ โดยใช้แก้วน้ำหมุนหาคำศัพท์ที่ซ่อนอยู่ในแก้ว จากนั้นให้นักเรียนจดบันทึกคำของตนเองแล้วสลับกับเพื่อนจนครบ 10 คำ การบันทึกคำศัพท์ จะให้เขียนแจกแจงเป็นพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด เช่น

tiger = t + i + g + e + r = tiger เลือ

6. นักเรียนใบงาน My animals โดยแยกพยัญชนะต้น สระ จำนวนพยางค์ แล้วตกแต่งระบายสี

3) สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Brain Gym Choco late
2. แก้วน้ำคำศัพท์
3. ใบงาน คำศัพท์เรื่อง My Animals

4) การวัดและการประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
- การร่วมกิจกรรม - ตรวจใบงาน - พูดยุคแสดงความรู้สึค/ความ คิดเห็น	- แบบประเมินพฤติกรรม - แบบประเมินทางภาษา - แบบประเมินใบงาน	มีผลการประเมินในระดับดีขึ้นไป หรือ มีค่าเฉลี่ย 2.00 ขึ้นไป

ชั่วโมงที่ 6

1) จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ประดิษฐ์ชิ้นงาน Fans sentence ได้
2. เติมคำในประโยคเป็นภาษาอังกฤษได้

2) กิจกรรมการเรียนรู้

1. กิจกรรม Brain Gym Choco late
2. ครูฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์เรื่อง Animals จากบัตรคำ
3. นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์เรื่อง Animals จากบัตรคำด้วยตนเอง 2 ครั้ง
4. นักเรียนประดิษฐ์ชิ้นงาน Fans sentence แต่นักเรียนจะต้องเติมคำศัพท์เรื่อง color ให้ตรงกับชนิดของสัตว์นั้นๆ ก่อนจะทำชิ้นงาน
5. นักเรียนทำชิ้นงานหลังจากเขียนประโยคแล้ว ให้ระบายสีตกแต่งให้สวยงาม
6. นักเรียนพับใบงานให้เป็นพัดกระดาษ โดยพับสลับไปมา
7. นักเรียนนำไปให้ครูเย็บมุมเพื่อให้สามารถติดกันเป็นด้ามจับของพัด
8. นักเรียนนำเสนอชิ้นงานของตนเอง โดยครูให้สลับกับเพื่อน แล้วให้เพื่อนๆ ช่วยกันตรวจประเมินความถูกต้องของคำตอบ และความสวยงามของชิ้นงาน

3) สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Brain Gym Choco late
2. ใบงาน Fans sentence
3. บัตรคำ Animals

4) การวัดและการประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
- การร่วมกิจกรรม - ตรวจใบงาน	- แบบประเมินพฤติกรรม - แบบประเมินใบงาน	มีผลการประเมินในระดับดีขึ้นไป หรือ มีค่าเฉลี่ย 2.00 ขึ้นไป

