

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการตามแนวคิดสะเต็มศึกษา และภาษาต่างประเทศ

ผ่าน Application “ Toontastic Application ”

ชื่อกิจกรรม My Favourite กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน1

รหัส อ21101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เวลา 5 ชั่วโมง

โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

1. สาระมาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

ภาษาอังกฤษ

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต 1.1 ม.1/3 เลือก/ระบุประโยคและข้อความให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง (non-text information) ที่อ่าน

ต 1.1 ม.1/4 ระบุหัวข้อเรื่อง (topic) ใจความสำคัญ (main idea) และตอบคำถามจากการฟังและอ่าน
บทสนทนา นิทาน และเรื่องสั้น

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่าง
มีประสิทธิภาพ

ต 1.2 ม.1/1 สนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรม และสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ต 1.3 ม.1/3 พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมหรือเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา
แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ต 3.1 ม.1/1 ค้นคว้า รวบรวม และสรุปข้อมูล/ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ จากแหล่งเรียนรู้ และ
นำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ต 4.1 ม.1/1 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

คณิตศาสตร์

สาระที่ 4 อัตราส่วนและร้อยละ

มาตรฐาน ค 4.2 ใช้การคำนวณอัตราส่วน ร้อยละ กราฟและตัวแบบเชิงคณิตศาสตร์อื่นๆแทนสถานการณ์
ต่างๆ ตลอดจนแปลความหมาย และนำไปใช้แก้ปัญหา

ตัวชี้วัด

ค 4.2 ม.1/1 การคำนวณร้อยละและกราฟอย่างง่าย

วิทยาศาสตร์

สาระที่ 1 สิ่งมีชีวิตกับการดำรงชีวิต

มาตรฐาน ว.1.1 เข้าใจหน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ความสัมพันธ์โครงสร้างของสิ่งมีชีวิตที่ทำงานสัมพันธ์กัน มีกระบวนการสืบเสาะหาความรู้การสื่อสารนำไปใช้ในการดำรงชีวิต

เทคโนโลยี

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ ในการสืบค้นข้อมูลเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด ง3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

2. สาระสำคัญ

ข้อความ บทสนทนา เรื่องสั้น การบรรยายความชอบ (favourites) บุคลิกลักษณะของบุคคล ตลอดจนความรู้เกี่ยวกับ สิ่งของ ของที่ระลึก ชื่อทวีป ประเทศ และที่ตั้งเมืองหลวงของประเทศต่างๆ

3. สาระการเรียนรู้ (ความรู้ เจตคติ และทักษะ - K, A, P)

3.1 เมื่อเรียนจบหน่วยการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้ความเข้าใจ (Knowledge) เกี่ยวกับ

English Vocabulary

Parts of the body: e.g. eye, nose, mouth, hand, foot, leg, arm, moustache, ear, hair, head

Adjectives describing appearance: e.g. short, plump, tall, fat, big, fair, slim, small, long, beautiful, ugly

Personal objects: e.g. skateboard, helmet, basketball, gloves, bicycle, trainers, cap, guitar, digital camera, scarf, watch, handbag, teddy bear, jeans, shoes

คณิตศาสตร์ การคำนวณร้อยละ ของจำนวนบุคคลที่นักเรียนโปรดปราน

วิทยาศาสตร์ บุคคลสำคัญทางวิทยาศาสตร์ที่สำคัญของโลก

คอมพิวเตอร์ การสืบค้นข้อมูลบุคคลที่ชื่นชอบ และทักษะการใช้ Applications สร้างชิ้นงาน

3.2 เมื่อเรียนจบหน่วยการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และเจตคติ (Attitudes) เกี่ยวกับ

1. การพูดและเขียนบรรยายบุคลิกลักษณะของบุคคลที่ชื่นชอบได้ตัวอย่างถูกต้องเหมาะสมตามกาลเทศะ

3.3 เมื่อเรียนจบหน่วยการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถ (Process/Skills)

1. พูดและเขียนบรรยายบุคลิกลักษณะของบุคคลและสิ่งของส่วนตัว
2. พูดและเขียนแสดงความคิดเห็น พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบสั้นๆ เกี่ยวกับเรื่องสั้น หรือสิ่งของส่วนตัว
3. คำนวณหาค่าร้อยละได้
4. ใช้ Applications ในการนำเสนอและผลิตชิ้นงาน
5. รู้จักนักวิทยาศาสตร์ของโลก

4.กิจกรรมการเรียนรู้

4.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2 ชั่วโมง

4.1.2. นักเรียนใช้ QR Scanner Application ไปแสกนผ่านภาพ QR ที่ครูขึ้นไว้บนโปรเจคเตอร์หรือพริ้นต์เอาติดตามเสาชของห้องเรียนเพื่อชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับ บุคคลที่โด่งดังต่างๆ 10 คนของโลก (TOP10 Most Famous in the world) (<https://www.youtube.com/watch?v=iDuzWPWVMs0>)

4.1.2 ครูและนักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับ ประเด็นของบุคคลที่มีชื่อเสียงแต่ละคนว่า เขามี Character บุคลิกลักษณะ Talent ความสามารถพิเศษอย่างไร ถึงได้ประสบความสำเร็จ รวมถึงถามว่า ใน 10 คนนี้ นักเรียนชอบใครที่สุด

4.1.3 ครูให้นักเรียนทำตัวเป็น Spy ค้นหาข้อมูล คนที่นักเรียนโปรดปรานในด้านต่างๆ 5 ประเภท ดังต่อไปนี้

4.1.3.1 my favourite Sport player

4.1.3.2 my favourite Movie Star

4.1.3.3 my favourite Singer

4.1.3.4 My favourite Science's people

4.1.3.5 My favourite Boy Band

4.2 ขั้นสำรวจและค้นหา (3 ชั่วโมง)

4.2.1 นักเรียนเข้าไปหาข้อมูลหัวข้อที่ครูกำหนดให้ 5 ประเภท โดยให้สำรวจเกี่ยวกับ บุคลิก รูปร่าง ลักษณะ character และจุดเด่น จุดด้อย ของคนที่ นักเรียนชื่นชอบเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการนำเสนอเป็นคำศัพท์ วลี ภาษาอังกฤษ

4.2.2 ครูให้นักเรียนโหวตความชอบเกี่ยวกับ บุคคลที่นักเรียนโปรดปราน โดยการนำเสนอชื่อและลงคะแนน จากนั้นใช้ หลักการคำนวณร้อยละ (ทางคณิตศาสตร์) สุ่มนักเรียนตัวแทนคำนวณร้อยละให้ เพื่อนดูโดยใช้ **Polleverywhere Applications** ในการสำรวจบุคคลที่นักเรียนส่วนใหญ่ชื่นชอบ โปรดปราน จากนั้นจัดลำดับ บุคคลตามหัวข้อที่ชื่นชอบ

4.2.3 ครูแบ่งกลุ่มให้นักเรียน กลุ่มละ 5 คน ให้นักเรียนส่งตัวแทนมาจับหัวข้อบุคคลที่ได้โดยใช้ **Doodle Buddy Application** ในการหมุนเลือกหัวข้อบุคคล จากนั้นครู ส่งใบงานเพื่อให้นักเรียนร่วมกันบันทึกรายละเอียดของคนในหัวข้อที่ได้รับเป็นภาษาอังกฤษ โดยศึกษาให้ลึกในเรื่องของประวัติของเขา โดย ค้นคว้าผ่าน search engine ; Google

4.2.3 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม สร้าง Story เรื่องราวของบุคคลที่นักเรียนโปรดปรานจากหัวข้อที่ได้รับโดยทำเป็นแบบร่างแต่ละฉากเพื่ออธิบายถึง รูปร่าง ลักษณะ จุดเด่น จุดด้อย โดยใช้ Vocabulary และวลี ในการอธิบายสั้น ๆ ง่าย ๆ ใช้ **Popplet Applications** ในการร่าง ภายในเวลา 10 นาที แล้วนำเสนอผ่านการใช้ air drop

4.2.4 ให้นักเรียนส่งตัวแทน 1 คนออกมานำเสนอ ชื่อของบุคคลที่นักเรียนโปรดปราน และนำเสนอคำศัพท์ที่เกี่ยวกับรูปร่างหน้าตา ลักษณะ และเล่าถึงความเด่นของบุคคลนั้นให้เพื่อนๆ ในห้องฟัง ประกอบ ขึ้นงาน ของแต่ละกลุ่มผ่าน **Popplet Applications**

4.2.5 ครูประเมินการนำเสนอของแต่ละกลุ่มจากแบบประเมินการนำเสนอ

4.3 ขั้นอธิบายและสะท้อนความคิด (3 ชั่วโมง)

4.2.6 ครูให้นักเรียนสร้างเรื่องสั้นของตนเองโดยนำเสนอเกี่ยวกับเรื่องราวของบุคคลที่นักเรียนโปรดปราน **My favourite** โดยการใช้ “ **Toontastic Applications** ” นำเสนอในรูปแบบการ์ตูน พร้อมบรรยายลักษณะ ความสามารถของบุคคลนั้นผ่าน **Toontastic** จากนั้นนักเรียนส่งงานโดยบันทึกไฟล์เป็นคลิป ผลงานให้ครูทาง air drop

4.2.7 ครูให้นักเรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นที่ละคน ครูประเมินผลงานนักเรียนการแบบประเมินการนำเสนอ

โดยให้นักเรียนร่วมโหวตโดยใช้ Polleverywhere Applications

5. อุปกรณ์และสื่อการเรียนรู้

5.1 ไอแพดและแอปพลิเคชัน ได้แก่

Popplet Application,



QR Scanner Application



Toontastic Applications



PollEverywhere Applications



5.2 Youtube link (<https://www.youtube.com/watch?v=iDuzWPWVMs0>)

5.3 แบบประเมินการนำเสนอหน้าชั้น



6. การประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการ	เครื่องมือที่ใช้	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
1.สามารถพุดบรรยาย บุคลิกลักษณะของบุคคล ต่างๆได้	1 แอปพลิเคชัน - Popplet App - Toontastic App” - Doodle Buddy App -PollEverywhere	1.แบบประเมินการ นำเสนอหน้าชั้นเรียนและ ใช้ Polleverywhere 2. การนำเสนอชิ้นงาน การตูน (story) ผ่าน Application Toontastic	ดี นักเรียนสามารถพุดใช้ คำศัพท์นำเสนอเกี่ยวกับ รูปร่าง บุคลิกลักษณะได้ อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว ปานกลาง นักเรียนสามารถ ใช้คำสั่งถูกบ้างผิดบ้าง นำเสนอได้คล่องแคล่วระดับ ปานกลาง ควรปรับปรุง นักเรียนไม่ สามารถพุดได้ ติดขัด และใช้ คำสั่งอธิบายได้ไม่ถูกต้อง การใช้ Polleverywhere ตัดสินความชอบชิ้นงานของ นักเรียน จากผลการโหวต

ภาคผนวก

แบบประเมินการนำเสนอหน้าชั้นเรียน
 รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560
 วัน.....ที่เดือน..... 2560 เรื่อง.....

ข้อมูลทั่วไป

กลุ่มที่.....ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....เลขที่สมาชิกในกลุ่ม.....

ข้อ	รายการการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.	ความคล่องแคล่วในการนำเสนอ					
2.	การทำงานเป็นทีม					
3.	ระยะเวลาในการพูดเหมาะสมกับการนำเสนอ					
4.	ความถูกต้องของศัพท์ และไวยากรณ์					
5.	ความสะอาดในการลงทမ်းเขียน					
รวม						

หมายเหตุ	มากที่สุด	ระดับคะแนนเท่ากับ	5
	มาก	ระดับคะแนนเท่ากับ	4
	ปานกลาง	ระดับคะแนนเท่ากับ	3
	น้อย	ระดับคะแนนเท่ากับ	2
	น้อยที่สุด	ระดับคะแนนเท่ากับ	1