แผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 10

รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ 22101

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Let's plan our trip quickly เวลา 10 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ย่อยที่ 5 เรื่อง Computer Games เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

---

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

รู้และเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และคำศัพท์ สำนวนภาษาที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ช่วยให้อธิบายและเขียนประโยคให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด

ต 1.1 ม.2/3 ระบุ/เขียนประโยคและข้อความให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ ที่อ่าน

ต 1.1 ม.2/4 เลือกหัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ บอกรายละเอียดสนับสนุน (supporting detail) และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและอ่าน พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างง่ายๆ ประกอบ

ต 1.3 ม.2/3 พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม เรื่องต่างๆ ใกล้ตัว และประสบการณ์ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ตัวชี้วัด

ต 3.1 ม.2/1 ค้นคว้า รวบรวม และสรุปข้อมูล/ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

3. จุดประสงค์ (Objectives)

- เรียนรู้เกี่ยวกับปัญหาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้

4. สาระการเรียนรู้

ทักษะเฉพาะวิชา

1) Language Features and Functions

Vocabulary: problems and remedies of playing computer games (strategy, action, screen, straight, muscles, tired eyes, backache, an aching wrist)

2) Language Skills

Reading: อ่านเพื่อความเข้าใจ

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามรถในการใช้ทักษะชีวิต
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 Warm up

ทบทวนความรู้เกี่ยวกับเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยครูเขียนหัวข้อ Dos และ Don’ts บนกระดาน ให้นักเรียนบอกสิ่งที่ควรปฏิบัติและไม่ควรปฏิบัติในการเล่นอินเทอร์เน็ต ถ้านักเรียนจำไม่ได้ ครูอาจให้นักเรียนเปิดหนังสือเรียน หน้า 20 แล้วตอบครู

ขั้นที่ 2 Pre-reading

1. นักเรียนทำกิจกรรมใน**หนังสือเรียน หน้า 21 Ex.1** โดยครูกระตุ้นให้นักเรียนช่วยกันบอกชื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนเคยเล่นหรือเคยเห็นในโฆษณา ด้วยการถามคำถาม *How many computer games titles do you know in English?*

   จากนั้นครูอธิบายว่านักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ใดบ้างในชื่อเกมดังกล่าว ครูอธิบายว่าการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ไม่จำเป็นต้องอยู่ในห้องเรียนเท่านั้น แต่ยังสามารถเรียนรู้ได้จากสิ่งต่างๆ รอบตัว

   เช่น battlefield (สนามรบ)
   football manager (ผู้จัดการทีมฟุตบอล)
   need for speed (ต้องการความเร็ว)
   angry birds (เจ้านกขี้โมโห)

   ครูให้นักเรียนอ่านคำถามในแบบสอบถามที่ให้มาใน**หนังสือเรียน หน้า 21 Ex.2** แล้วตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน ด้วยการถามความหมายของคำศัพท์สำคัญๆ

   Strategy เกมวางแผนการรบ คือเกมที่เน้นการควบคุมกองทัพซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหารย่อยๆ เข้าทำการสู้รบ

   Role play เกมเล่นตามบทบาท หรือ RPG หรือที่นิยมเรียกกันว่าเกมภาษา เนื่องจากใน

ช่วงแรกเกมอาร์พีจีที่ออกมาจะเป็นภาษาอังกฤษหรือญี่ปุ่น ซึ่งต้องใช้ความรู้ด้านภาษานั้นๆ ในการเล่น เกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาระดับของตัวละคร เก็บเงินซื้ออาวุธ อุปกรณ์ เมื่อผจญภัยไปมากขึ้นและเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกม

Action เกมที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อผ่านด่านต่างๆ ไปให้ได้

จากนั้นครูให้เวลานักเรียนตอบคำถามในแบบสอบถามเป็นรายบุคคล เมื่อทำเสร็จแล้วให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อนผลัดกันพูดถามและตอบคำถามในแบบสอบถาม สุดท้ายครูบอกว่านักเรียนจะได้ใช้คำตอบจากการทำแบบสอบถามนี้อีกครั้งในการทำกิจกรรมในหัวข้อ Project Time

ขั้นที่ 3 Reading

ให้นักเรียนอ่านคำเตือน *Too much time playing computer games may cause problems.* ก่อน Ex.3 ในหนังสือเรียน หน้า 21 แล้วกระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นวิดีโอเกมมากเกินไป จากนั้นให้นักเรียนอ่านปัญหาในกรอบ Problem ใน**หนังสือเรียน หน้า 21 Ex.3** แล้วตรวจสอบว่านักเรียนเข้าใจปัญหาแต่ละข้อ

carpal tunnel syndrome โรคการกดทับเส้นประสาทบริเวณข้อมือ
aching ที่เจ็บปวด
wrist ข้อมือ

ต่อมาครูให้นักเรียนอ่านวิธีแก้ปัญหาในกรอบ Remedy แล้วให้เวลานักเรียนจับคู่ปัญหาแต่ละข้อกับวิธีแก้ปัญหาให้ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้ว ครูตรวจคำตอบ ด้วยการสุ่มเรียกนักเรียนให้รายงานคำตอบของตนเอง โดยที่ยังไม่บอกว่าคำตอบของนักเรียนถูกต้องหรือไม่

ครูอธิบายว่านักเรียนจะได้ฟัง CD เพื่อตรวจคำตอบของตนเอง แล้วจึงเปิด CD1/Track 15 ให้นักเรียนฟัง 2 ครั้ง โดยครั้งแรกครูเปิด CD ให้ฟังอย่างต่อเนื่อง ครั้งที่ 2 ครูหยุด CD หลังจบแต่ละวิธีแก้ปัญหา

Audio script and answers

1. D, G If you have a headache, do not spend more than 30 minutes without a break
   and limit yourself to 1-2 hours of screen time per day.
2. B If you have carpal tunnel syndrome (an aching wrist), use a wrist rest.
3. A, E If you have tired eyes, stay 45 to 60 centimetres away from your screen
   and give your eyes a rest: look out of a window.
4. C, F If you have backache, keep your back straight and give your body a break: move your muscles.

Background Information

โรคการกดทับเส้นประสาทบริเวณข้อมือ (Carpal Tunnel Syndrome หรือ CTS)

โรค Carpal Tunnel Syndrome หรือชื่อย่อคือ CTS เป็นโรคที่พบได้บ่อย เกิดจากเส้นประสาทมีเดียน (Median Nerve) ซึ่งเป็นเส้นประสาทที่เลี้ยงกล้ามเนื้อบริเวณแขนและมือ และรับความรู้สึกบริเวณฝ่ามือ นิ้วโป้ง นิ้วชี้ นิ้วกลาง และครึ่งหนึ่งของนิ้วนาง เส้นประสาทนี้จะเดินทางตั้งแต่บริเวณต้นคอจนถึงปลายนิ้วมือ ซึ่งบริเวณข้อมือนั้น จะต้องลอดช่องอุโมงค์ที่เรียกว่า Carpal Tunnel เมื่ออุโมงค์นี้เกิดการแคบลงจากสาเหตุต่างๆ เช่น การอักเสบ การบวมน้ำ หรือมีสิ่งอื่นมากดทับ ก็จะเป็นผลให้เส้นประสาทมีเดียนถูกกดทับ ผู้ป่วยจะมีอาการปวด ชาตั้งแต่บริเวณข้อมือจนถึงปลายนิ้ว ซึ่งมักมีอาการมากบริเวณนิ้วโป้ง นิ้วชี้ และนิ้วกลาง หรือในบางรายอาจมีอาการได้ทั้งฝ่ามือ ถ้าเส้นประสาทถูกกดทับมากขึ้น จะทำให้อาการอ่อนแรงของมือ หยิบจับของลำบาก หรือถือของหล่นบ่อยๆ และทำให้กล้ามเนื้อบริเวณฝ่ามือลีบลง

ขั้นที่ 4 Post-reading

1. ในการทำกิจกรรมใน**หนังสือเรียน หน้า 21 หัวข้อ Project Time** ครูอาจขอความร่วมมือจากครูวิชาคณิตศาสตร์ให้สอนวิธีการนำเสนอข้อมูลในรูปของแผนภูมิแบบต่างๆ เช่น แผนภูมิวงกลม แผนภูมิแท่ง

จากนั้นครูเขียนคำถามใน Ex.2 บนกระดาน แล้วอ่านคำถามเหล่านี้ทีละข้อ พร้อมทั้งสำรวจจำนวนนักเรียนที่ตอบคำตอบในแต่ละข้อ ด้วยการให้นักเรียนยกมือขึ้น เช่น

T: Do you like computer games?
How many of you answered 'Yes, I do'? Raise your hands.
(นักเรียนที่ตอบ 'Yes, I do' ยกมือขึ้น แล้วครูนับจำนวนและเขียนตัวเลขที่นับได้บนกระดาน)
How many of you answered 'No, I don't? Raise your hands.
(นักเรียนที่ตอบ 'No, I don't' ยกมือขึ้น แล้วครูนับจำนวนและเขียนตัวเลขที่นับได้บนกระดาน)

ครูดำเนินกิจกรรมเช่นนี้ไปเรื่อยจนครบคำถามทุกข้อ เมื่อสำรวจข้อมูลครบแล้ว ครูอาจปรึกษากับครูวิชาคณิตศาสตร์ว่าข้อมูลที่ได้มานี้ เหมาะสำหรับการนำเสนอข้อมูลด้วยแผนภูมิชนิดใด
ยกตัวอย่างเช่น แผนภูมิวงกลม (pie chart) ใช้สำหรับคำถามข้อ 1, 3 และ 6 แผนภูมิแท่ง (bar graph) หรือกราฟ หรือแผนภูมิแสดงค่าของสถิติความถี่ (histograms) ใช้สำหรับคำถามข้อ 2, 4 และ 5
ต่อมาครูกระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลการสำรวจที่ได้มา โดยมุ่งเน้นให้แสดงความคิดเห็นถึงเวลาที่เหมาะสมในการเล่นเกมที่ไม่ส่งผลกระทบต่อการเรียนและความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัวของนักเรียนและเพื่อน รวมถึงสุขภาพของตนเอง

Weak classes: ครูนำเสนอสำนวนภาษาที่จะใช้ในการแสดงความคิดเห็นหรืออภิปราย เช่น
I think that / I don't think that ...
In my opinion

เมื่ออภิปรายเสร็จแล้ว จึงแบ่งนักเรียนเป็น 6 กลุ่ม แล้วให้แต่ละกลุ่มทำแผนภูมิสำหรับนำเสนอผลการสำรวจ กลุ่มละ 1 คำถาม แล้วให้เวลานักเรียนในการทำงานในชั้นเรียนหรือเป็นการบ้าน

Tests and Resources ➤ CLIL Worksheet 2

2. นักเรียนทำกิจกรรมในแบบฝึกหัด ***(Workbook)*** หน้า 14-15 ***Exs.1-6*** เป็นการบ้านหรือทำร่วมกันในชั้นเรียน

7. การวัดและประเมินผล

วิธีการวัด	**เครื่องมือ**	**เกณฑ์**
ประเมินการทำ wall chart เกี่ยวกับการเล่นเกมของนักเรียนในชั้น	แบบประเมินการทำ wall chart	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
ตรวจแบบฝึกหัด	แบบฝึกหัด (Workbook)	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
ตรวจแบบทดสอบ	แบบทดสอบ	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
สังเกตความใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

8.1 หนังสือเรียน Team Up in English 2 ม.2

8.2 แบบฝึกหัด Team Up in English 2 ม.2

8.3 Class Audio CDs

8.4 Student's Audio CD

8.5 Tests and Resources 2

8.6 อุปกรณ์สำหรับสร้างกราฟ เช่น กระดาษ ดินสอ ไม้บรรทัด สี กาว กรรไกร เป็นต้น

9. บันทึกหลังสอน

ผลการสอน.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ.....

.....
.....
.....

ลงชื่อ .....
(นางสาวเชิญขวัญ แก้วกั้น
..... / ..... / .....

10. ความคิดเห็นของผู้บริหาร

.....
.....
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ .....
(.....)
ตำแหน่ง .....
..... / ..... / .....