

สรุปการใช้งาน English Mate Classroom

1. ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องคอมพิวเตอร์หรือห้องสมุดควรมีจำนวนคอมพิวเตอร์เพียงพอต่อนักเรียน 1 ห้อง และมีอุปกรณ์ต่างๆ ดังต่อไปนี้
 - หูฟัง
 - อินเทอร์เน็ต (ไม่จำเป็นต้องเร็ว ขอเพียงเปิดเพจได้)
 - ช่องใส่แผ่น DVD
 - แผ่น DVD จำนวนเพียงพอต่อจำนวนคอมพิวเตอร์ในห้อง (อาจมีมากกว่านั้นเพื่อให้ผู้ใช้งานมีทางเลือก)
2. คาบเรียน English Mate จัดเวลาว่างให้นักเรียนมาใช้ห้องคอมพิวเตอร์ดังกล่าวอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 คาบ ผู้ควบคุมคาบเรียนของวิชา English Mate ควรจะเป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษหรือไม่ก็ครูสอนวิชาคอมพิวเตอร์ หากเป็นครูสอนภาษาอังกฤษจะได้เปรียบที่ช่วยแนะนำนักเรียนเพิ่มเติมขณะที่ทำแบบทดสอบ หรือจัดกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ได้
 - *English Mate นั้นควรถูกใช้ในลักษณะ 1 คนต่อ 1 เครื่อง*
 - ผู้ใช้งานควรมีอิสระในการเลือกภาพยนตร์ที่ตนเองอยากดู เพราะการได้ดูสิ่งที่ตนเองสนใจ จะช่วยให้มีสมาธิ และมีความสุขมากกว่า และยังได้ฝึกภาษาที่ยากเหมาะสมกับความสามารถของตน (ภาพยนตร์มีความยาก 3 ระดับ)
 - อาจารย์ผู้สอนควรกำหนดจำนวนภาพยนตร์ที่ผู้ใช้งานต้องดูให้จบในแต่ละเทอมให้อยู่ที่ 2 – 4 เรื่อง ขึ้นอยู่กับระดับความสามารถของนักเรียนและจำนวนคาบต่อสัปดาห์
 - ในแต่ละคาบผู้เรียนจะใช้เวลาดูภาพยนตร์ประมาณ 25-30 นาทีต่อ 1 ตอน และตามด้วยแบบทดสอบทำแบบท อีก 10 นาที ซึ่งจะถามเกี่ยวกับภาพยนตร์และคำศัพท์ต่างๆที่ได้เรียนไปในตอนนั้น
 - เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน ควรมีการประเมินผลการใช้งาน English Mate และเก็บเป็นคะแนนในวิชาภาษาอังกฤษ โดยอาจารย์สามารถดูข้อมูลการใช้งานของนักเรียนได้จาก LMS ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ มือถือ หรือแท็บเล็ต
 - ควรมีการสอดแทรกกิจกรรมเสริมต่างๆ เช่น เขียนเรียงความเกี่ยวกับภาพยนตร์ การสนทนาได้ตอบจากบทพูดของตัวเอง ฯลฯ แต่สำหรับชั้นเรียนที่อ่อนภาษาอังกฤษ อาจารย์ควรปรับกิจกรรมให้เหมาะสมเช่น ให้ทำสมุด

จดคำศัพท์สำหรับบันทึกคำศัพท์ที่เจอในภาพยนตร์ลงไป หรือการให้นักเรียนที่เก่งกว่าหรืออาจารย์
ภาษาอังกฤษช่วยนักเรียนที่อ่อนทำแบบทดสอบท้ายบท

****หากต้องการทราบรายละเอียดเพิ่มเติม กรุณาอ่านเอกสาร ตัวอย่างแผนการสอน ที่แนบมาด้วย****

3. วิธีใช้งานโปรแกรม English Mate อาจารย์สามารถดูคลิปสาธิตการใช้งานตัวโปรแกรมและ LMS ได้จากแผ่น
DVD ที่อยู่ในซองเอกสาร หรือที่เว็บไซต์ www.english-mate.com หรือติดต่อทีมงาน English Mate ให้ไป
สอนการใช้งานที่โรงเรียนได้ (ตรวจสอบช่องทางการติดต่อได้จากเว็บไซต์เช่นกัน)
 - ตัว interface ของโปรแกรมมีให้เลือกทั้งภาษาไทยและอังกฤษตลอดการใช้งาน (ยกเว้นแบบทดสอบ)
อาจารย์ชาวต่างชาติสามารถควบคุมการเรียนการสอนได้

ตัวอย่างแผนการสอน

ตัวอย่างตารางกิจกรรมการเรียนการสอนในคาบเรียนด้วยโปรแกรม **English Mate** (1 คาบ/สัปดาห์)

สัปดาห์ที่	เนื้อหา	กิจกรรม
1	สอนการใช้งานโปรแกรม English Mate	<ul style="list-style-type: none"> ● สอนวิธีการใช้งานโปรแกรม ● สอนการสมัครสมาชิก ● แนะนำภาพยนตร์ ระดับความยาก และวิธีการเลือกดู ● ชี้แจงรายละเอียดวิชา จำนวนภาพยนตร์ที่ต้องดู กิจกรรม และการประเมินผล ● แจกใบงานสำหรับแนะนำการใช้งานโปรแกรม
2	ดูภาพยนตร์เรื่องที่ 1 ตอนที่ 1	มอบหมายงานสมุดจดคำศัพท์
3	ดูภาพยนตร์เรื่องที่ 1 ตอนที่ 2	
4	ดูภาพยนตร์เรื่องที่ 1 ตอนที่ 3	กิจกรรม “1 คน 1 คำ”
5	ดูภาพยนตร์เรื่องที่ 2 ตอนที่ 1	
6	ดูภาพยนตร์เรื่องที่ 2 ตอนที่ 2	
7	ดูภาพยนตร์เรื่องที่ 2 ตอนที่ 3	กิจกรรม “1 คน 1 คำ”
8	คาบว่างสำหรับนักเรียนที่ดูภาพยนตร์ ตอนที่ 4 หรือสำหรับนักเรียนดู ภาพยนตร์ไม่ทัน	
9	กิจกรรมแข่งขันทำแบบทดสอบ	กิจกรรม “ใครเร็ว ใครได้”
10	ดูภาพยนตร์เรื่องที่ 3 ตอนที่ 1	
11	ดูภาพยนตร์เรื่องที่ 3 ตอนที่ 2	
12	ดูภาพยนตร์เรื่องที่ 3 ตอนที่ 3	กิจกรรม “1 คน 1 คำ”
13	ดูภาพยนตร์เรื่องที่ 4 ตอนที่ 1	
14	ดูภาพยนตร์เรื่องที่ 4 ตอนที่ 2	
15	ดูภาพยนตร์เรื่องที่ 4 ตอนที่ 3	กิจกรรม “1 คน 1 คำ”
16	กิจกรรมหน้าชั้นเรียน มีให้เลือก 2 ตัวเลือก	<ul style="list-style-type: none"> ● การนำเสนอหน้าชั้นเรียน ● การแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้นเรียน

คำอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรม

- **สมุดจดคำศัพท์** ระหว่างดูภาพยนตร์ ให้นักเรียนจดคำศัพท์ที่พบ แต่ไม่ทราบความหมายและคิดว่าเป็นคำที่น่าสนใจลงในสมุด โดยให้จดคำศัพท์และความหมายลงไปทุกครั้ง โดยไม่จำกัดว่าห้ามเป็นคำที่เคยจดไปก่อนหน้านี้แล้ว จำนวนขั้นต่ำของคำศัพท์ที่ควรให้นักเรียนจดอยู่ที่ 20 คำต่อภาพยนตร์ 1 ตอน
- **กิจกรรม “1 คน 1 คำ”** ในทุกๆ คาบที่เป็นคาบสุดท้ายของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง หากมีเวลาเหลือ ให้อาจารย์สุ่มชื่อนักเรียนขึ้นมา จากนั้นให้นักเรียนขึ้นมาที่หน้าชั้นเรียน และเขียนคำศัพท์ที่ตนเองพบจากการดูภาพยนตร์เรื่องล่าสุด พร้อมทั้งแต่งประโยคและอ่านออกเสียงให้เพื่อนๆ ฟัง อย่างไรก็ตาม หากนักเรียนไม่สามารถทำได้ อาจารย์สามารถลุ่มมือล่วยให้นักเรียนแต่งเป็นประโยคภาษาไทยแทนได้ตามความเหมาะสม
- **กิจกรรม “ใครเร็ว ใครได้”** ให้นักเรียนแข่งกันทำข้อสอบท้ายบท โดยเลือกภาพยนตร์เรื่องที่ตัวเองชอบหรือถนัดที่สุด จากนั้นให้เริ่มทำพร้อมๆ กัน โดยดูว่าใครสามารถทำได้เร็วที่สุดภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด เช่น ต้องได้เกรด **A** และถ้าหากอาจารย์ต้องการ อาจารย์สามารถประยุกต์ให้กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมกลุ่มได้ โดยให้นักเรียนช่วยเลือกและทำแบบทดสอบด้วยกัน
- **กิจกรรมนำเสนอหน้าชั้นเรียน** ให้นักเรียนแต่ละคนเลือกภาพยนตร์เรื่องที่ชอบที่สุดขึ้นมา 1 เรื่อง จากนั้นให้ทำเป็นสื่อนำเสนอและออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน หัวข้อการนำเสนอ นั้น สามารถเลือกได้จากหัวข้อดังต่อไปนี้
 - เหตุผลที่ชอบภาพยนตร์เรื่องนี้
 - ตัวละครที่ชอบที่สุด พร้อมเหตุผล
 - ฉากที่ชอบที่สุด พร้อมทั้งพากย์เสียงหรือบรรยายฉากนั้นด้วยคำพูด
 - ความรู้ที่ได้จากการดูภาพยนตร์ (ไม่จำกัดว่าต้องเป็นความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษเท่านั้น อาจจะเป็นความรู้เชิงวัฒนธรรม หรือสำนวนใหม่ๆ ก็ได้)
- **กิจกรรมบทบาทสมมติ** หากต้องการให้ห้องเรียนมีบรรยากาศครื้นเครง ควรให้นักเรียนจับกลุ่มกันกลุ่มละ 2-3 คนและแสดงบทบาทสมมติ ซึ่งบทพูดนั้น นักเรียนสามารถอ้างอิงจากบทสนทนาในภาพยนตร์จริงๆ หรืออาจจะดัดแปลงตามความถนัดของตัวเองก็ได้ ในส่วนของการประเมินผลนั้น กลุ่มนักแสดงต้องแสดงและให้เพื่อนๆ ตอบให้ถูกว่ามาจากภาพยนตร์เรื่องใด และฉากไหน (กิจกรรมนี้ จะจัดได้ก็ต่อเมื่อนักเรียนในห้องดูภาพยนตร์เรื่องเดียวกันมาแล้ว)

การเรียนการสอนในคาบเรียน

ในแต่ละคาบ ให้นักเรียนเลือกภาพยนตร์เรื่องที่ตนเองชอบมาดูผ่านโปรแกรม **English Mate** ภายในโปรแกรม ภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะถูกแบ่งออกเป็นตอนๆ ความยาวประมาณ 30 นาที หลังจากดูภาพยนตร์จบ จะมีแบบฝึกหัดขึ้นมาให้ทำ คะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดจะถูกแปลงเป็นเกรด หลังจากนั้น นักเรียนสามารถเลือกดูภาพยนตร์ตอนถัดไป หรือจะทำแบบทดสอบซ้ำอีกครั้งก็ได้ในกรณีที่ยังไม่พอใจกับคะแนนที่ได้รับ ระหว่างใช้งาน หากนักเรียนมีข้อสงสัยให้สอบถามอาจารย์ผู้สอนซึ่งมีเอกสารประกอบภาพยนตร์ที่ทีมงานเตรียมไว้สำหรับอ้างอิง หรือสอบถามจากทีมงาน **English Mate** ผ่านทาง **Facebook** และ **Email**

เป้าหมายการเรียนรู้

1. ความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ

- การเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียนจะไม่มีประโยชน์เลยหากผู้เรียนอายุที่จะพูด และไม่มี ความมั่นใจ จะใช้จริงในชีวิตประจำวัน ฉะนั้นเราจึงควรให้ผู้เรียนได้ฟังมากๆ อ่านมากๆ และมีการทำกิจกรรมให้เขาได้แสดงออก
- ในการทำกิจกรรมแสดงออกหน้าชั้นเรียน บางครั้งหากนักเรียนไม่สามารถพูดคำภาษาอังกฤษได้ ควรอนุญาตให้นักเรียนพูดภาษาไทยได้และให้อาจารย์มาแปลคำศัพท์นั้นให้ฟังทีหลัง
- หลีกเลี่ยงการตำหนินักเรียน เนื่องจากจะทำให้เขาไม่กล้าพูด ไม่กล้าแสดงออก โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่ไม่เก่ง

2. คำศัพท์

- ในภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ จะมีบทสนทนาโดยเฉลี่ย 1,000 ประโยค ซึ่งจะมีคำศัพท์มากมายผ่านตาผู้เรียน และทุกบทสนทนาสามารถใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน
- ตัวโปรแกรมจะเลือกคำศัพท์ที่มีความยากเหมาะสมกับระดับความยากของภาพยนตร์ (เฉลี่ยเรื่องละ 300 คำ) เน้นให้ผู้เรียนระหว่างรับชม และเป็นเนื้อหาหลักของแบบทดสอบท้ายบท โดยจะมีการแบ่งคำศัพท์ออกเป็น 4 กลุ่ม ดังต่อไปนี้
 - i. วลีพื้นฐานที่ควรต้องรู้ก่อนใช้งาน **English Mate** 700 คำ เช่น **is, the, go, you, want**
 - ii. วลีที่สอนในเลเวล 1 ทั้งหมด 800 คำ

- iii. วงศัพท์ที่จะเลือกสอนในเลเวล 2 ทั้งหมด 1,000 คำ
- iv. วงศัพท์ที่จะเลือกสอนในเลเวล 3 คือคำอื่นๆ ที่น่ารู้ที่นอกเหนือจาก 2,500 คำที่สอนในเลเวลก่อนหน้า

3. การอ่านและการฟัง

- การอ่านและการฟังเป็นพื้นฐาน และเป็นสิ่งสำคัญมากในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เราต้องอ่านเป็นก่อนจึงจะเขียนได้ ต้องฟังเป็นก่อนถึงจะพูดได้
- นักเรียนแต่ละคนจะเรียนการอ่านและฟังตามความเร็วที่ตัวเองรับไหว เหมาะสำหรับผู้เรียนที่แต่ละคนมีพื้นฐานต่างกัน ตัวโปรแกรมสามารถพูดซ้ำๆ ให้ฟังทัน และสามารถหยุดภาพยนตร์เพื่ออ่านซับไตเติ้ลได้
- การอ่านมากๆ ฟังมากๆ คลุกคลีกับภาษาอังกฤษมากๆ เป็นหนึ่งในวิธีที่ดีที่สุดในการเรียนภาษาอังกฤษ ฉะนั้นทางโรงเรียนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมาใช้โปรแกรมได้ในช่วงเวลาพักและเลิกเรียน
 - i. ในทำนองเดียวกัน แบบทดสอบทุกบทก็ออกแบบมาให้สามารถทำซ้ำๆ เพื่อพัฒนาคะแนนได้ เราเลือกที่จะให้นักเรียนที่ไม่เก่งมีคะแนนเท่าคนเก่งได้หากเขามีความพยายามมากกว่าฝึกฝนมากกว่า

4. ไวยากรณ์พื้นฐาน

- **English Mate** ไม่เน้นไวยากรณ์ โดยจะไม่มีการสอนทางตรง แต่จะมีเกมในแบบทดสอบบ้าง และเกมแต่ไวยากรณ์พื้นฐานสำหรับการสนทนาเท่านั้น

การประเมินผลการเรียน

การประเมินผลของผู้เรียนสามารถทำได้จากสองส่วน ซึ่งได้แก่การใช้งานโปรแกรม **English Mate** และจากกิจกรรมเสริม สำหรับการให้คะแนนจากการใช้งานโปรแกรมนั้นขึ้นอยู่กับเงื่อนไขที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด ดังเช่นตัวอย่างต่อไปนี้

1. กำหนดให้นักเรียนดูภาพยนตร์อย่างน้อย 4 เรื่อง ในภาคการศึกษานี้ โดยคิดเป็นคะแนนเก็บ 20 % ของรายวิชา
2. หากนักเรียนดูภาพยนตร์และทำแบบฝึกหัดเรื่องใดครบทุกตอน นักเรียนได้ 3% ต่อเรื่อง

3. หากนักเรียนทำตามเงื่อนไขข้อ 2. และได้เกรด **C** หรือ **D** นักเรียนได้ **4%** ต่อเรื่อง
4. หากนักเรียนทำตามเงื่อนไขข้อ 2. และได้เกรด **A** หรือ **B** นักเรียนได้ **5%** ต่อเรื่อง
5. หากนักเรียนดูภาพยนตร์ไม่จบ หรือทำแบบฝึกหัดไม่ครบถ้วน นักเรียนได้ **0%** ในเรื่องนั้นๆ แต่ถ้าหากนักเรียนดูจบมากกว่า 4 เรื่อง ระบบจะทำการเลือกเอาภาพยนตร์เรื่องที่ทำผลงานได้ดีที่สุดมาให้

สำหรับกิจกรรมเสริม กิจกรรมเสริมส่วนใหญ่เน้นการแสดงผลงานของผู้เรียน อาจารย์จึงควรให้คะแนนตามผลงานของนักเรียน โดยยึดถือความกล้าที่จะแสดงผลงานและความพยายามในการสื่อสารเป็นเกณฑ์ในการให้คะแนน

เกรด	ช่วงคะแนน
A	90-100%
B	80-89%
C	70-79%
D	60-69%
E	50-59%
F	< 50%