

ใบความรู้ที่ ๑๙ เรื่อง บทกวีดิจิทัล (๓)
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง บทพากย์เอราวัณ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๙ เรื่อง บทกวีดิจิทัล (๓)
รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท๒๓๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

การนำเสนอผลงาน “กาพย์ฉับ ๑๖” ผ่านโปรแกรมดิจิทัล

การเรียนรู้วรรณคดีไทยในศตวรรษที่ ๒๑ ไม่ได้สิ้นสุดที่การสร้างชิ้นงาน แต่ต้องขยายผลสู่ การสื่อสาร (Communication) และ การสะท้อนคิด (Reflection) การนำเสนอผลงานผ่านสื่อดิจิทัล เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนต้องสังเคราะห์ความรู้เพื่อถ่ายทอดสุนทรียภาพของกาพย์ฉับ ๑๖ ให้ผู้อื่น เข้าใจและประทับใจ ในขณะเดียวกัน การถอดบทเรียน (After Action Review - AAR) ในช่วงสุดท้าย เป็นเครื่องมือสำคัญทางปัญญาที่ช่วยให้ผู้เรียนประมวลประสบการณ์ทั้งหมด ตั้งแต่การอ่าน การวิเคราะห์ จนถึง การแต่งและการใช้เทคโนโลยี เพื่อค้นหา "คุณค่าที่แท้จริง" ที่ได้รับ และนำไปปรับ ใช้ในชีวิตจริง

ศิลปะการนำเสนอและการเป็นนักวิจารณ์ที่ดี

๑. สูตรลับการนำเสนอ (The ๓ Ps)

P - Prepare (เตรียมตัว) ซ้อมอ่านบทกวีให้คล่อง จังหวะต้องแม่นยำ เช็กไฟล์ให้พร้อม

P - Posture (บุคลิก) ยืนตัวตรง สบตาผู้ฟัง (Eye Contact) อย่ายืนอ่านสไลด์

P - Passion (อารมณ์) ใส่อารมณ์ความรู้สึกในน้ำเสียง ให้ผู้ฟังคล้อยตามบทกวีของเรา

๒. มารยาทของนักวิจารณ์ (The Critic's Code)

Be Specific: ระบุให้ชัดว่าติตรงไหน หรือควรแก้ตรงไหน

(อย่าพูดแค่ว่า "ก็ตินะ" หรือ "ไม่สวย")

Be Polite: ใช้ถ้อยคำสุภาพ

Sandwich Method: ชม (เปิด) -> แนะนำ (เนื้อหา) -> ให้กำลังใจ (ปิด)