

โครงการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่ระบบสู่การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเตรียมผู้เรียน

ให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 (Success Story SESA 17 Symposium : S-S-S-S 2019)

รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ของนักเรียน

ชื่อผลงาน ทุกคนมีคุณค่า

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน เด็กหญิงณัฐดา เนื่องนิตย

ชื่อหน่วยงาน : กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนตราษตระการคุณ จังหวัดตราด

รายละเอียดดังนี้

1. ความสำคัญขององค์ความรู้

วิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่เป็นนามธรรมมากกว่ารูปธรรมซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ช้าและไม่เข้าใจในสิ่งที่เรียน จึงเป็นเหตุผลที่ผู้เรียนจะไม่ชอบวิชาคณิตศาสตร์ แต่ในศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่ได้เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด หรือให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนนั้น ๆ ด้วย เพราะเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนแล้วจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจ จดจำ ไม่เพียงแต่ผู้เรียนจะได้รับความรู้เพียงอย่างเดียว แต่ผู้เรียนยังจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย ซึ่งผู้รายงานมีโอกาสนำเกมคณิตศาสตร์ที่ได้เล่นในค่ายต่าง ๆ มาใช้เล่นกับเพื่อน ๆ ทำให้เกิดความสนุกสนานในการเล่นและสนุกกับการเรียนคณิตศาสตร์ไปด้วย โดยเพื่อน ๆ ที่ได้เล่นเกมที่ชื่นชอบและได้ผลตอบรับกลับมาเป็นอย่างดี

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

ผู้รายงานและเพื่อน ๆ มีความตั้งใจ สนุกสนาน มีความเอาใจใส่ และมีความสุขกับการเรียนคณิตศาสตร์

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ให้นักเรียนทุกคนจับกลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน ให้ถือนักเรียนที่นั่งกลุ่มเดียวกันอยู่บ้านเดียวกัน โดยให้นักเรียนตั้งชื่อบ้าน และเลือกลำดับพี่น้อง ซึ่งให้คนที่คิดว่ามีความสามารถทางคณิตศาสตร์มากที่สุด เป็นพี่คนโต และรองลงมาเป็นคนถัดไป
2. ผู้รายงานแจกกระดาษให้คนละ 10 แผ่น เขียนชื่อบ้านตรงมุมบนขวามือทุกแผ่น จากนั้นให้ลูกลำดับเดียวกันของแต่ละบ้านนั่งรวมกลุ่มกัน (ให้นำปากกาและกระดาษไปด้วย โดยคนที่อยู่กลุ่มเดียวกัน ถือเป็นคู่แข่งของเรา)
3. ผู้รายงานแจ้งกติกาการแข่งขัน และขึ้นคำถามในสไลด์ ครั้งละ 1 ข้อ ให้นักเรียนเขียนคำตอบลงในกระดาษ เมื่อเขียนคำตอบเสร็จให้คว่ำกระดาษลงบนกลางโต๊ะ โดยคนแรกอยู่ด้านล่างสุด คนถัดมาวางต่อด้านบนไปเรื่อย ๆ
4. เมื่อทุกคนตอบครบ ผู้รายงานจะเฉลย และให้พลิกกองกระดาษคำตอบขึ้นมาทั้งกอง โดยเกณฑ์การให้คะแนน คือ คนที่ตอบถูกต้องเป็นคนแรก จะได้ 5 คะแนน คนถัดมาได้ 4, 3, 2 และ 1 คะแนน ตามลำดับ คนที่ตอบผิดได้ 0 คะแนน เมื่อจบเกมให้นักเรียนนำคะแนนกลับไปที่บ้านของตนเองและรวมคะแนน บ้านใดมีคะแนนรวมสูงสุดถือเป็นกลุ่มที่ชนะ

4. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

ผู้รายงานและเพื่อน ๆ เกิดความสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลินในการทำกิจกรรม และมีความสุขในการเรียนคณิตศาสตร์

5. ปัจจัยความสำเร็จ

เมื่อนักเรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน และมีความสุขกับการเรียนคณิตศาสตร์ ก็สามารถแทรกเนื้อหาลงไปโดยที่นักเรียนจะสามารถจำได้จากการเล่นเกม

6. บทเรียนที่ได้รับ

สมาชิกในกลุ่มบางคนอาจจะนำคะแนนกลับมาให้กลุ่มได้น้อย เพื่อน ๆ สมาชิกก็ต้องคอยปลอบกันและช่วยเหลือกัน ช่วยสอนในสิ่งที่เพื่อนไม่เข้าใจ

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

ผู้รายงานเป็นส่วนหนึ่งในการเป็นวิทยากรทำกิจกรรมของการอบรมโครงการงานคณิตศาสตร์ และได้้นำเทคนิควิธีการเรียนรู้โดยใช้ทักษะการคิดไปแนะนำให้กับเพื่อนๆ และ น้องๆ ที่สนใจ