

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

รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ของครูผู้สอน

ชื่อผลงาน การใช้กิจกรรมเกมทุกคนมีคุณค่า เพื่อกระตุ้นความสนใจเรียน หน่วยการเรียนรู้ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจำนวนจริง

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน นายณฤชา กองสมักร กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ E-mail : narucha@tkschool.ac.th

โรงเรียนตราษตระการคุณ จังหวัดตราด สพม.17

รายละเอียดมีดังนี้

1. ความสำคัญของวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

จากการวิเคราะห์ความสนใจในการเรียน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 บางส่วนมีความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ค่อนข้างน้อย ทางครูผู้สอนได้ตระหนักถึงความสำคัญ และจัดทำวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศนี้ขึ้นเพื่อแก้ปัญหา

2. วัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน

2.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมความสนใจเรียน ในการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจำนวนจริง รายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน 3 รหัสวิชา ค22101 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.2 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อการใช้กิจกรรมเกมทุกคนมีคุณค่า ในการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจำนวนจริง รายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน 3 รหัสวิชา ค22101

3. เป้าหมายของการดำเนินงาน

เชิงปริมาณ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 45 คน

เชิงคุณภาพ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 มีความสนใจในการเรียน หน่วยการเรียนรู้ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจำนวนจริง อยู่ในระดับดีมาก

4. ขั้นตอนการดำเนินงาน

4.1 จัดทำป้ายคำถาม

4.2 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม 9 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน โดยคละความสามารถในการเรียนคณิตศาสตร์ ให้ถือว่าคนในกลุ่มเป็นพี่น้องกัน โดยให้คนที่คิดว่ามีความสามารถทางคณิตศาสตร์มากที่สุดเป็นที่คนโต และรองลงมาเป็นคนถัดไปเรื่อยๆ จนถึงคนสุดท้าย

4.3 ครูแจกกระดาษเปล่า ให้คนละ 10 แผ่น ให้นักเรียนตั้งชื่อบ้าน และเขียนชื่อบ้านลงไปตรงมุมบนกระดาษด้านขวามือทุกแผ่น และให้นักเรียนที่เป็นลูกลำดับเดียวกันของแต่ละบ้านไปนั่งรวมกลุ่มกัน เช่น กลุ่มของพี่คนโต กลุ่มของลูกคนที่สอง เป็นต้น

4.4 ครูแจ้งกติกาการแข่งขัน

- ครูชูป้ายคำถาม ครึ่งละ 1 ข้อ ให้นักเรียนเขียนคำตอบลงไปกระดาษที่ครูแจกให้ โดยคำถาม 1 ข้อ ใช้กระดาษ 1 แผ่น เมื่อเขียนคำตอบเสร็จ ให้นักเรียนว่ากระดาษคำตอบลงบนกลางโต๊ะ โดยคนแรกอยู่ล่างสุด คนถัดมาจะต้องวางต่อด้านบนไปเรื่อยๆ
- เมื่อทุกคนตอบครบ ครูจะเฉลยคำตอบ และให้นักเรียนพลิกกองกระดาษคำตอบขึ้นมาทั้งกอง โดยการให้คะแนน คือ คนที่ตอบถูกต้องเป็นคนแรกจะได้ 5 คะแนน คนถัดมา ได้ 4 คะแนน 3 คะแนน 2 คะแนน และ 1 คะแนนตามลำดับ สำหรับคนตอบผิดจะได้รับ 0 คะแนน
- เมื่อจบเกมให้นักเรียนนำคะแนนกลับไปบ้านของตนเอง เพื่อนำคะแนนไปรวมกับคะแนนของสมาชิกในบ้านเดียวกัน
- บ้านใดมีคะแนนรวมสูงสุดถือเป็นกลุ่มที่ชนะ

5. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

5.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 เรียนเรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจำนวนจริง ในรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน 3 รหัส ค22101 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมเกมทุกคนมีคุณค่า มีคะแนนพฤติกรรมความสนใจเรียนเฉลี่ย 3.93

5.2 ความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อการใช้กิจกรรมเกมทุกคนมีคุณค่า ในการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจำนวนจริง รายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน 3 รหัสวิชา ค22101 สรุปรวมเฉลี่ยทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.35$)

6. ปัจจัยความสำเร็จ

นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

7. บทเรียนที่ได้รับ

นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกมทุกคนมีคุณค่า มีความสนใจในการเรียนมากขึ้นจากเดิม

8. รางวัลที่ได้รับ/การเผยแพร่/การที่ได้รับการยอมรับ

- เผยแพร่แก่เพื่อนครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์โรงเรียนตราษตระการคุณ