

ชื่อผลงาน นวัตกรรม : คู่หู คู่หนู อยู่ไหน

ผู้นำเสนอผลงาน นางศศิธร ลาภปริณายก

ชื่อหน่วยงาน / กลุ่มสาระ โรงเรียนท่าใหม่ “พุทธสวัสดิ์ราชสุวรรณกุล” กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

รายละเอียดการนำเสนอผลงาน

1. ความสำคัญของนวัตกรรม/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

จากการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ เรื่อง พื้นที่ผิวและปริมาตร พบว่ามีนักเรียนบางส่วนไม่สามารถแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับพื้นที่ผิวและปริมาตรได้ เนื่องจากจำสูตรพื้นที่ผิวและปริมาตรไม่ได้ ครูผู้สอนจึงคิดนวัตกรรมเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนอยากรู้ อยากเรียน และมีโอกาสได้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่านการเล่นเกมนคณิตศาสตร์ คู่หู คู่หนู อยู่ไหน

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินการ

เพื่อให้นักเรียนจำสูตรพื้นที่ผิวและปริมาตร สามารถนำไปใช้แก้โจทย์ปัญหาได้

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 คัดเลือกนักเรียนที่ทำแบบทดสอบเรื่องโจทย์ปัญหาพื้นที่ผิวและปริมาตรไม่ผ่านเกณฑ์ และมีปัญหาการจำสูตรพื้นที่ผิวและปริมาตรไม่ได้

3.2 ร่วมอภิปรายกับนักเรียนถึงปัญหาของนักเรียนที่ไม่สามารถจดจำสูตรต่าง ๆ ที่ใช้ในการเรียนได้เพื่อนำมาวิเคราะห์ในการสร้างผลงาน/ชิ้นงานให้มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน

3.3 นักเรียนกลุ่มเป้าหมายทดสอบเขียนสูตรพื้นที่ผิวและปริมาตรก่อนเล่นเกมคณิตศาสตร์ คู่หู คู่หนู อยู่ไหน

3.4 อธิบายวิธีการเล่นเกมคณิตศาสตร์ คู่หู คู่หนู อยู่ไหน และเกณฑ์การได้คะแนน เพื่อสร้างแรงจูงใจ

3.5 นักเรียนเล่นเกมคณิตศาสตร์ คู่หู คู่หนู อยู่ไหน และบันทึกคะแนน

3.6 ทดสอบเขียนสูตรพื้นที่ผิวและปริมาตรหลังใช้เกมคณิตศาสตร์ คู่หู คู่หนู อยู่ไหน เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

3.7 จัดทำคู่มือการใช้เกมคณิตศาสตร์ คู่หู คู่หนู อยู่ไหน

อุปกรณ์ 1. แผ่นการ์ดสูตรเกี่ยวกับการหาพื้นที่ผิวและปริมาตร 1 ชุด 2. ป้ายสูตรเกี่ยวกับการหาพื้นที่ผิวและปริมาตร

3. ตารางการให้คะแนน

กติกาการเล่นเกมน คู่หู คู่หนู อยู่ไหน

1) ในการเล่นเกมนแต่ละครั้งให้ผู้เล่น 3 – 4 คน นั่งล้อมวง

2) ผู้เล่นคนแรกแจกการ์ด โดยเริ่มที่ตนเองและเรียงตามลำดับจนครบคนละ 5 ใบ (แต่ละคนจะไม่ให้ผู้เล่นคนอื่นเห็นการ์ดของตน) การ์ดที่เหลือวางคว่ำไว้กลางวง 1 กอง

3) หลังจากแจกการ์ดครบทุกคน ผู้เล่นคนแรกเปิดการ์ดจากกอง 1 ใบ หลังจากนั้นตรวจสอบว่าการ์ดที่เปิดสามารถนำมาจับคู่กับการ์ดที่ตนเองมีอยู่ได้หรือไม่ ถ้าจับคู่ได้ให้เก็บการ์ดใบนี้ไว้แล้ววางการ์ดใบอื่น 1 ใบ แต่ถ้าจับคู่ไม่ได้ จะเลือกวางการ์ดใบใดก็ได้จำนวน 1 ใบ (การจับคู่การ์ดนักเรียนสามารถดูป้ายสูตรเกี่ยวกับการหาพื้นที่ผิวและปริมาตรที่อยู่กลางวงได้)

4) ผู้เล่นคนที่สอง ตรวจสอบการ์ดจากที่ผู้เล่นคนแรกวางไว้ ว่าสามารถนำมาจับคู่กับการ์ดที่ตนเองมีอยู่ได้หรือไม่ หรือจะเลือกเปิดการ์ดใบใหม่จากกองก็ได้ หลังจากนั้นจับคู่การ์ด แล้วเลือกวางการ์ด 1 ใบ ในกรณีที่ไม่สามารถจับคู่การ์ดได้ให้วางการ์ดใบใดก็ได้ (ถ้าการ์ดที่ผู้เล่นคนแรกวางไม่ถูกเลือกจากผู้เล่นคนที่สอง การ์ดใบนั้น จะเป็นการเสียไม่สามารถนำมาเล่นได้)

5) ผู้เล่นคนที่สาม ตรวจสอบการ์ดจากที่ผู้เล่นคนที่สองวางไว้ ว่าสามารถนำมาจับคู่กับการ์ดที่ตนเองมีอยู่ได้หรือไม่ หรือจะเลือกเปิดการ์ดใบใหม่จากกองก็ได้ หลังจากนั้นจับคู่การ์ด แล้วเลือกวางการ์ด 1 ใบ ในกรณีที่ไม่สามารถจับคู่การ์ดได้ให้วางการ์ดใบใดก็ได้ (ถ้าการ์ดที่ผู้เล่นคนที่สองวางไม่ถูกเลือกจากผู้เล่นคนที่สาม การ์ดใบนั้น จะเป็นการเสียไม่สามารถนำมาเล่นได้) และผู้เล่นคนที่สี่เล่นต่อโดยใช้วิธีการเล่นแบบผู้เล่นคนที่สาม

6) เมื่อผู้เล่นคนใดจับคู่ได้การ์ดสองคู่ ผู้เล่นคนนั้นจะเหลือการ์ด 1 ใบ สามารถเป็นผู้ชนะได้ เมื่อได้การ์ดครบสามคู่ ได้คะแนนตามเงื่อนไขดังนี้

◆ หากผู้เล่นเป็นผู้เปิดการ์ดและจับคู่กับการ์ดที่อยู่ในมือ จะได้คะแนน 2 คะแนน

◆ หากผู้เล่นจับคู่กับการ์ดจากการ์ดผู้เล่นลำดับก่อนหน้าได้ จะได้คะแนน 1 คะแนน

7) ในการเล่นแข่งขัน 1 ครั้ง จะเล่นครั้งละ 5 เกม ผู้ที่ได้คะแนนรวมสูงสุดจะเป็นผู้ชนะในการเล่นแข่งขันครั้งนั้น