

ผลงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

ชื่อผลงาน เกมล่าสมบัติคณิตศาสตร์

โดย นายพิชิต โพธิ์พัฒน์ โรงเรียนมัธยมวัดเขาสกิม

หลักการและความสำคัญ

วิชาคณิตศาสตร์ มีความสำคัญทั้งในด้านการพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักใช้ความคิด เหตุผลเพื่อที่จะพัฒนาวิธีการเสาะแสวงหาความรู้ใหม่ เมื่อผู้เรียนได้ผ่านการเรียนในวิชาคณิตศาสตร์

ปัจจุบัน เรื่องของเกม และ สมาร์ทโฟน นักเรียนเล่นเกม และมีสมาร์ทโฟน ทุกคน และจากการสังเกตพบว่านักเรียนสามารถนั่งเล่นเกมเป็นเวลานาน และใช้โทรศัพท์เป็นเวลานาน และชอบเล่นเกมมากกว่าการเรียนคณิตศาสตร์ สนใจนำประเด็นต่างๆเรื่องเกมมาพูดคุยกันในเวลาว่างและเวลาเรียน วิชาคณิตศาสตร์มีกิจกรรมที่เป็นเกมแก้ปัญหาหลายอย่าง สามารถนำมาทำเป็นกิจกรรมเกมที่ใช้ในโทรศัพท์ได้

ดังนั้นการนำเรื่องคณิตศาสตร์มาเป็นเกมในโทรศัพท์ ทำให้นักเรียนได้สนใจการเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อนำเกมเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
2. เพื่อสร้างสื่อการเรียนคณิตศาสตร์ผ่านเกม

ขั้นตอนดำเนินงาน

1. วางแผนการทำเกม และวิชาคณิตศาสตร์ที่นำมาใช้ในกิจกรรม
2. ศึกษาการการทำเกมผ่านทางคอมพิวเตอร์
3. เตรียมสถานที่ในกิจกรรมเกมล่าสมบัติคณิตศาสตร์
4. ปฏิบัติกิจกรรมเกมล่าสมบัติคณิตศาสตร์
5. ประเมินกิจกรรมเกมล่าสมบัติคณิตศาสตร์
6. ปรับปรุงเกมล่าสมบัติคณิตศาสตร์เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่น

ผลการดำเนินงาน / ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนร้อยละ 80 สนใจคณิตศาสตร์มากขึ้นและมีผลสัมฤทธิ์ทางคณิตศาสตร์สูงขึ้น
2. สามารถทำสื่อการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์แก่นักเรียนทุกคน

ปัจจัยความสำเร็จ

1. ความมีระเบียบวินัย ความซื่อสัตย์ ในการเรียนและการปฏิบัติกิจกรรม
2. การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และแอปพลิเคชัน ไลน์ และ เฟซบุ๊ก
3. การได้รับการสนับสนุนจากโรงเรียนและผู้ปกครอง

บทเรียนที่ได้รับ

1. นักเรียนมีสนใจในการเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น
2. นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์
3. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางคณิตศาสตร์สูงขึ้น

การเผยแพร่

1. นำมาใช้ในโรงเรียน ทำให้ครูนำกิจกรรมไปใช้ตอบคำถามชิงรางวัลในรายวิชาอื่นๆ
2. ขอความอนุเคราะห์เผยแพร่งานวิชาการในสหวิทยาเขต