

กิจกรรมเกม “1 2 3 โฉ้ย”

กติกา คือ ครูแจ้งให้นักเรียนทราบว่าในการเล่นเกมนั้นแต่ละรอบใช้การนับเพิ่ม หรือนับลด และเงื่อนไขใช้นับเพิ่มหรือนับลดครั้งละเท่าไร จากนั้นครูสุ่มให้นักเรียนให้นับตามเงื่อนไขถ้าใครที่นับได้จำนวนตามที่เงื่อนไขกำหนดให้เปล่งเสียงร้อง “โฉ้ย” พร้อมทำท่าประกอบตามใจชอบหนึ่งท่าที่ไม่ซ้ำกับเพื่อน แทนการเปล่งเสียงจำนวนนั้น ใครที่ทำผิดจากกติกาถือว่าเป็นผู้แพ้ในเกมตานั้น แล้วจึงเริ่มเล่นใหม่

ตัวอย่าง

ครูกำหนดนับเพิ่มครั้งละ 3 โดยนับเริ่มจาก 1 เมื่อครูสุ่มให้นักเรียนคนแรกนักเรียนคนนั้นจะต้องเปล่งเสียง “หนึ่ง” ครูสุ่มให้นักเรียนคนที่สอง เขาจะต้องเปล่งเสียง “สอง” ครูสุ่มให้นักเรียนคนที่สาม เขาจะต้องเปล่งเสียง “โฉ้ย” พร้อมทำท่าประกอบหนึ่งท่าเนื่องจากสามเป็นจำนวนตามเงื่อนไข ดังนั้นนักเรียนที่ถูกสุ่มแล้วได้จำนวน 3, 6, 9, 12, 15, จะต้องเปล่งเสียง “โฉ้ย” แทนจำนวนดังกล่าว



ภาพนักเรียนในกิจกรรมเกม “1 2 3 โฉ้ย”



ครูสุ่มเลขจากเว็บไซต์ www.pookpikschool.wordpress.com



นักเรียนแต่ละคนมีทำประจำของตนเอง



นักเรียนคิดคำนวณอย่างสนุกสนานกับการนับเพิ่มและนับลด



1 2 3 โฉ้ย ท่าของ ด.ช รัชชานนท์ เป็นที่ถูกใจของเพื่อน ๆ

กิจกรรมเกมเหตุการณ์ประทับใจ

ตอนที่ 1 ครูเล่าเหตุการณ์ประทับใจให้นักเรียนฟัง ดังนี้

“หลายปีมาแล้วที่ราคาอาหารมื้อกลางวันยังจวนละ 10 บาท นักเรียนชั้น ม.6 คนหนึ่งเก็บกระเป๋าสตางค์ได้ ปรากฏว่าเป็นกระเป๋าสตางค์น้องชั้น ม.1 น้องบอกว่าเงินในกระเป๋าสตางค์เป็นค่าอาหารกลางวันทั้ง 5 วัน ถ้าไม่พบกระเป๋าสตางค์เขาจะอดกินอาหารกลางวันไป 5 วัน เพราะคุณแม่ให้มาพอดี ท่านผู้อำนวยการให้รางวัลกับพี่ชั้น ม.6 เป็นเงินจำนวนมากกว่าที่เก็บได้อยู่เป็นจำนวน 200 บาท ผลปรากฏว่าพี่ ม.6 แบ่งเงินรางวัลให้กับน้อง ม.1 คนละครึ่ง เพื่อน้อง ม.1 จะได้มีเงินค่าขนมด้วย หลังจากนั้นพี่ ม.6 คนนั้นจะมาคอยดูแลน้อง ม.1 คนนี้ตลอด ไม่ว่าจะพาไปเลี้ยงข้าว เลี้ยงขนม หรือดูแลการบ้านให้เหมือนกับเป็นพี่เลี้ยงจนกระทั่งจบชั้น ม.6 ไป”

คำถาม

1. เงินที่ท่านผู้อำนวยการให้รางวัลกับพี่ ม.6 เป็นเงินจำนวนเท่าไร
2. เมื่อแบ่งให้น้องคนละครึ่งผลสุดท้ายพี่ ม.6 ได้เงินรางวัลเป็นจำนวนเท่าไร
3. สรุปตอนสุดท้ายน้อง ม.1 จะมีเงินทั้งหมดเท่าไร

จากนั้นให้นักเรียนเล่าเหตุการณ์ประทับใจของตนเอง และร่วมกันอภิปรายในประเด็นของการใช้สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ใครอภิปรายได้ประทับใจเพื่อนจะเป็นผู้ชนะ



ตอนที่ 2 ครูให้นักเรียนออกมาเล่าเหตุการณ์ประทับใจให้เพื่อนฟัง และร่วมกัน
อภิปราย ใครอภิปรายได้โดยใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์อย่างสร้างสรรค์ จะเป็นผู้ชนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ภาพนักเรียนในกิจกรรมเกมเหตุการณ์ประทับใจ



ครูเล่าเหตุการณ์ประทับใจ และให้นักเรียนคิดตามเป็นประเด็น



ตัวแทนนักเรียนอาสาตอบคำถาม



นักเรียนออกมาเล่าเหตุการณ์ประทับใจของตนเอง
และชวนให้เพื่อนคิดตาม



นักเรียนร่วมกันอภิปรายในประเด็นที่เกี่ยวข้อง