

**นางสาวศรัญญา สุวันนะ (ครูจุ๋ม)**

**สอนคณิตศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕**

ในภาคฉันทะและภาควิริยะมีกิจกรรมการเรียนการสอนมากมาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับ จำนวนนับ เศษส่วน และทศนิยม ซึ่งกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้มากที่สุดคือ กิจกรรมแต่งโจทย์ปัญหาทศนิยม โดยก่อนที่นักเรียนจะทำกิจกรรมนี้ met before ที่เขามีมาก่อนคือ การเรียนรู้โจทย์ปัญหาเศษส่วน การแต่งโจทย์ปัญหาเศษส่วน และการเรียนรู้เรื่องทศนิยมจากโจทย์ตัวอย่างต่างๆ ซึ่งนักเรียนจะมีคลังคำที่สามารถนำมาใช้ในการแต่งโจทย์ให้เหมาะสมและถูกต้องได้

ในกิจกรรมนี้ครูผู้สอนให้โจทย์สถานการณ์กับนักเรียนคือ “ ให้นักเรียนแต่งโจทย์ปัญหาทศนิยมตามเงื่อนไขต่อไปนี้ “

* มีเครื่องหมาย แต่งบวก ลบ คูณ
* เครื่องหมาย บวก ลบ จะต้องใช้ทศนิยม 2-3 ตำแหน่ง
* เครื่องหมายคูณจะใช้จำนวนเต็มหรือทศนิยมกี่ตำแหน่งก็ได้
* แต่งโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเรื่องราวที่ตนเองสนใจและมีความสมเหตุสมผล

เมื่อครูให้เงื่อนไขที่ชัดเจนไปในโจทย์สถานการณ์แล้ว ก็ถึงเวลาที่นักเรียนลงมือปฏิบัติจริง คือครูกำหนดเงื่อนไขเพิ่มเติมไปว่านักเรียนจะต้องแต่งโจทย์ภายในเวลาที่ครูกำหนด คือครูจะให้สัญญานโดยการเคาะระฆัง หากเคาะหนึ่งครั้งแปลว่านักเรียนจะต้องลงมือแต่งโจทย์ของตัวเอง หากเคาะสองครั้งนักเรียนจะต้องหยุดแต่งโจทย์ เมื่อแต่งโจทย์เสร็จแล้วครูให้นักเรียนลุกเดินไปทั่วห้องโดยไม่กำหนดทิศทางในการเดินเมื่อครูเคาะระฆังให้หยุด

อยู่กับที่และแลกโจทย์ที่แต่งกับเพื่อนที่อยู่ใกล้ตัวเองมากที่สุด แล้วนำโจทย์ของเพื่อนไปแก้ปัญหาแสดงวิธีทำอย่างครบถ้วนภายใต้เวลาที่ครูกำหนด ทำซ้ำ 2 รอบ

หลังจากนั้นเมื่อนักเรียนทุกคนทำโจทย์ปัญหาที่เพื่อนแต่งเสร็จ ก็นำไปคืนให้กับเพื่อนที่เป็นคนแต่งทั้งโจทย์และวิธีทำที่ตนแสดง เมื่อทุกคนได้รับโจทย์ของตนเองและวิธีทำที่เพื่อนทำ ก็นำไปแปะในกระดาษ A3 เป็นชิ้นงาน พร้อมตั้งชื่อชิ้นงานของตัวเองและตกแต่งชิ้นงานให้สวยงาม

ประเด็นที่ได้เรียนรู้กิจกรรมนี้คือ การที่ครูจะให้นักเรียนทำกิจกรรมใดๆ ครูต้องมั่นใจว่ากิจกรรมนั้นเอื้อต่อการเรียนรู้กับนักเรียน ตัวโจทย์มีความสอดคล้องกับความรู้เดิมที่นักเรียนมีมาในคาบก่อนหน้ามากน้อยเพียงใด กิจกรรมมีความท้าทายและเหมาะสมสำหรับนักเรียนทุกคนหรือไม่ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก่อนที่ครูจะสร้างกิจกรรมหรือเขียนแผนการสอน ถ้าครูมีเวลาในการตรวจสอบว่าเด็กมีความรู้เดิมน้อยหรือมากก็จะช่วยให้ครูสร้างกิจกรรมที่ดีและเหมาะสมกับนักเรียนได้ ซึ่งการตรวจสอบความรู้เดิมนั้นครูอาจจะคิดเป็นเกม หรือสร้างโจทย์สถานการณ์เล็กๆให้เด็กได้ลองทำไม่ว่าจะเป็นท้ายคาบเรียนก่อนหน้า หรือก่อนลงมือทำกิจกรรมใหม่ที่ครูเตรียมมา

ปัจจัยความสำเร็จในการทำกิจกรรมนี้คือตัวกิจกรรมมีความท้าทายในการเรียนรู้กับนักเรียน สอดคล้องกับความรู้ที่ตัวนักเรียนรู้มาก่อน เมื่อนักเรียนได้ทำกิจกรรมก็เกิดความสนุก มีความสุข มีอิสระในการคิดแต่งโจทย์ตามสิ่งที่ตนเองชอบ เช่น นักเรียนบางคนชอบกีต้าร์ก็จะแต่งเกี่ยวกับกีต้าร์ หรือบางคนก็จะเอาชื่อตุ๊กตา สิ่งของที่ตนเองรักมาเป็นส่วนหนึ่งของโจทย์ กิจกรรมนี้ทำให้ห้องเรียนเกิดบรรยากาศต่างๆมากมาย ไม่ว่าจะเป็นบรรยากาศท้าทายที่ได้ลองแต่งโจทย์และทำโจทย์ของเพื่อน บรรยากาศแห่งการยอมรับและความสำเร็จที่มีหลายๆคนชื่นชมโจทย์ว่าเพื่อนแต่งได้ดีและชอบโจทย์นั้นๆ รวมทั้งบรรยากาศแห่งความภาคภูมิใจเมื่อทุกคนสามารถแต่งโจทย์ด้วยตนเองได้สำเร็จ ฯลฯ

 สิ่งที่อยากพัฒนาคือ ก่อนการทำแผนการสอนในครั้งต่อๆไป จะต้องตรวจสอบความรู้เดิมของนักเรียนทุกครั้งและต้องมั่นใจว่าไม่ผิดพลาด ในแผนการสอนนั้นจะต้องมีความละเอียด รอบคอบ ตั้งแต่ขั้นแรงบันดาลใจ สถานการณ์โจทย์ และการคาดเดาคำตอบของครูจะต้องครอบคลุม การวางแผนการเขียนกระดานที่เป็นระเบียบ มีการใช้สีเน้นส่วนที่สำคัญ รวมทั้งการเตรียมความพร้อมของครูผู้สอนเองก่อนเข้าชั้นเรียนครูจะต้องทำความเข้าใจกับแผน มีสติ รู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและมีความสุขในการสอนทุกๆครั้ง ฯลฯ

