

**ชื่อเรื่อง** ผลการใช้กิจกรรม Active Learning “พัลวันบันไดงู” เรื่องหลักการนับเบื้องต้น และ  
ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

**ชื่อผู้วิจัย** นางสาวณริศา พรหมวิสัย **ตำแหน่ง** ครูชำนาญการพิเศษ  
โรงเรียนสตรีภูเก็ต จังหวัดภูเก็ต

**ปีที่ทำการวิจัย** ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาผลการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง ผลการใช้กิจกรรม Active Learning “พัลวันบันไดงู” เรื่องหลักการนับเบื้องต้น และความน่าจะเป็น วิชา ค๓๒๑๐๒ คณิตศาสตร์๔ กลุ่มเป้าหมายนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕/๓ และ ๕/๔ โรงเรียนสตรีภูเก็ต ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ จำนวน ๘๗ คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรม Active Learning “พัลวันบันไดงู” จำนวน ๒ คาบ และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบประเมินความคิดเห็น และแบบทดสอบเรื่องลูกเต๋า จำนวน ๑๐ ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

ผลการวิจัยสรุปว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕/๓ และ ๕/๔ โรงเรียนสตรีภูเก็ต ประเมินพบว่า ผลการประเมินความคิดเห็น ๔.๕๕ อยู่ในเกณฑ์ระดับ “ดีมาก” และจากการทดสอบก่อนการใช้กิจกรรม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ๕.๕๙ และหลังการใช้กิจกรรม นักเรียนที่คะแนนเฉลี่ย ๘.๔๕ ดังนั้น ผลการเรียนรู้หลังการใช้ผลการใช้กิจกรรม Active Learning “พัลวันบันไดงู” เรื่องหลักการนับเบื้องต้น และความน่าจะเป็น มีค่าสูงกว่าผลการเรียนรู้ก่อนการใช้เอกสารประกอบการเรียน



แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ Active Learning โรงเรียนสตรีภูเก็ต  
 วิชาคณิตศาสตร์ 4 มัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการนับเบื้องต้น จำนวน 2 คาบ  
 โดยครูณิศา พรหมวิลัย

Concept



หลักการบวก  
 (โจทย์เกี่ยวกับลูกเต๋า)



# พัลวันมันโด



มาตรฐาน/ตัวชี้วัด



มาตรฐาน ค3.2 เข้าใจหลักการนับเบื้องต้น ความน่าจะเป็น และการนำไปใช้/ เข้าใจหลักการบวก การคูณและการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์

กิจกรรมการเรียนรู้/สาระการเรียนรู้/อุปกรณ์/การวัด

ขั้นนำ



(1) ครูทบทวนผลลัพธ์ของการทอดลูกเต๋าแบบต่าง ๆ

(2) นักเรียนฟังการชี้แจงกิจกรรมกลุ่มจากครู พร้อมแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน

(3) นักเรียนรับใบกิจกรรม "พัลวันมันโด" พร้อมอุปกรณ์" เกมมันโด หมากเดิน และลูกเต๋า

ขั้นกิจกรรม



(1) นักเรียนตั้งชื่อกลุ่ม บันทึกชื่อสมาชิกในกลุ่ม และศึกษาวิธีการเล่นเกมมันโด

(2) สมาชิกในกลุ่มช่วยกันหาผลลัพธ์ของการทอดลูกเต๋า จากคำถามในใบกิจกรรมข้อที่ 1-3 ข้อละประมาณ 10 -15 นาที ระหว่างนี้ครูคอยควบคุมกิจกรรม และให้คำปรึกษา



(3) เมื่อทุกกลุ่มหาผลลัพธ์ของการทอดลูกเต๋าคิดครบทั้ง 3 ข้อแล้ว ครูสุ่มตัวแทนกลุ่มมานำเสนอคำตอบหน้าชั้นเรียน โดยกลุ่มที่เหลือตรวจสอบความถูกต้อง หากมีคำตอบที่แตกต่างกัน ให้นักเรียนช่วยกันให้ตรวจสอบ

## คำถามข้อที่ 1



หากนักเรียนสุ่มโยนลูกเต๋าสอง ลูกได้เลขหน้าขาคือ 2 และเลขหัวขาคือ 3 ผลบวกที่ได้คือเท่าไร

## คำถามข้อที่ 2

หากนักเรียนโยนลูกเต๋าสองลูกได้เลขหน้าขาคือ 2 และเลขหัวขาคือ 3 ผลบวกที่ได้คือเท่าไร



## คำถามข้อที่ 3



นักเรียนโยนลูกเต๋าสองลูกได้เลขหน้าขาคือ 2 และเลขหัวขาคือ 3 ผลบวกที่ได้คือเท่าไร



ขั้นสรุป



(1) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลลัพธ์ของการทอดลูกเต๋าคตามเงื่อนไขของคำถาม และใช้ความรู้เรื่องหลักการบวกสรุปจำนวนวิธีจากเกมมันโดที่เดินทางจากช่องหนึ่งไปยังอีกช่องหนึ่งได้ถูกต้อง ซึ่งในขั้นนี้อาจกล่าวนำไปถึงเรื่องความน่าจะเป็นว่าอยู่ช่องไหนโอกาสจะชนะเกมมากกว่ากัน



การประเมินผลกิจกรรม

นักเรียนประเมินผลกิจกรรมผ่าน QR code



บันทึกหลังการสอน

นางสาวณิศา พรหมวิลัย

ครูผู้สอน