

เฉลยเกมที่ 5 ค้นหาของปลอม

มีขวดอยู่ 3 ถัง ถังที่ 1 มี 5 ขวด ถังที่ 2 มี 9 ขวด และถังที่ 3 มี 12 ขวด ในแต่ละถังจะมีขวดที่มีน้ำหนักเบากว่าของจริงอยู่เพียง 1 ขวดเท่านั้น จงหาวิธีในการค้นหาขวดปลอม โดยใช้ตราชั่งในการชั่งน้ำหนักของขวด 1 ถัง ชั่งได้ 2 ครั้งเท่านั้น

วิธีการ

ในการค้นหาของปลอมโดยการนำสิ่งของที่รู้ชั่งบนเครื่องชั่ง มีหลักในการค้นหา ดังนี้

แบ่งจำนวนสิ่งของออกเป็น 3 ส่วน นำส่วนที่ 1 และ 2 ขึ้นชั่งบนตาชั่ง สังเกตจากตาชั่งว่าเป็นอย่างไร ถ้าวางของที้นำไปชั่งมีกรณีดังต่อไปนี้

กรณีที่ 1 ทั้งสองข้างมีน้ำหนักเท่ากัน ก็แสดงว่าสิ่งของที่เหลือยังไม่ได้ชั่งเป็นของปลอม

กรณีที่ 2 ถ้าเครื่องชั่งแสดงน้ำหนักที่ไม่เท่ากันก็แสดงว่ามีของปลอมอยู่บนตาชั่งนั้นให้นำสิ่งของที่ชั่งในครั้งแรกออกข้างใดข้างหนึ่ง แล้วนำของที่ยังไม่ได้ชั่งในครั้งแรกกลับขึ้นชั่งก็ จะทำให้เราค้นพบของปลอมที่ต้องการหาได้

หมายเหตุ: ในการเล่นแต่ละครั้ง จำนวน ขวดจะต่างกันออกไป แต่วิธีการค้นหาเหมือนกัน

เกณฑ์การให้คะแนน
แบบฝึกทักษะการแก้ปัญหา
โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์

เกณฑ์ในการให้คะแนนในแต่ละเกม กำหนดเกณฑ์ ดังนี้

หัวข้อ	เกณฑ์ในการตรวจให้คะแนน		
	0	1	2
1. ระบุปัจจัยและเงื่อนไขที่กำหนดให้	บอกปัจจัยและเงื่อนไขที่กำหนดให้จากสถานการณ์ที่กำหนดให้ไม่ตรงกับสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นหรือไม่ สามารถระบุปัจจัยและเงื่อนไขที่กำหนดให้ได้	บอกปัจจัยและเงื่อนไขที่กำหนดให้จากสถานการณ์ที่กำหนดให้ ถูกต้องแต่อธิบายถึงปัจจัยและเงื่อนไขของปัญหาไม่ครอบคลุมทุกส่วน	บอกปัจจัยและเงื่อนไขที่กำหนดให้จากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้ตรงตามสภาพที่เกิดขึ้น และระบุปัจจัยและเงื่อนไขที่กำหนดให้ได้เหมาะสม รัดกุม ชัดเจน ครบถ้วน และตรงประเด็น
2. ระบุประเด็นปัญหาและบอกสาเหตุที่สำคัญ	บอกปัญหาที่ต้องแก้ไขและบอกสาเหตุที่สำคัญของปัญหาไม่ตรงกับสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นหรือไม่ สามารถระบุปัญหาที่ต้องแก้ไขที่สำคัญได้	บอกถึงปัญหาที่ต้องแก้ไขและบอกสาเหตุที่สำคัญของปัญหาได้ ถูกต้องแต่อธิบายถึงสาเหตุของปัญหาไม่ครอบคลุมทุกส่วน	บอกถึงปัญหาที่ต้องหาทางแก้ไขและสาเหตุที่สำคัญของปัญหาได้ตรงตามสภาพที่เกิดขึ้น และระบุปัญหาได้เหมาะสม รัดกุม ชัดเจน ครบถ้วน และตรงประเด็น
3. เป้าหมายในการแก้ปัญหา	ไม่สามารถบอกเป้าหมายในการแก้ปัญหาได้	ระบุเป้าหมายได้ตรงกับสภาพปัญหาเป็นบางส่วน	ระบุเป้าหมายที่จะแก้ปัญหาได้ตรงกับสภาพปัญหาและชัดเจนเหมาะสม รัดกุม ครบถ้วน และตรงประเด็น
4. การวางแผนในการแก้ปัญหา	ไม่สามารถวางแผนในการแก้ปัญหาได้	วางแผนในการแก้ปัญหาได้ตรงกับสภาพปัญหาเป็นบางส่วน	วางแผนการแก้ปัญหาได้ตรงกับสภาพปัญหาและถูกต้องเหมาะสม รัดกุม ชัดเจน ครบถ้วน และตรงประเด็น

หัวข้อ	เกณฑ์ในการตรวจให้คะแนน		
	0	1	2
5. วิธีการแก้ปัญหา	เลือกวิธีการแก้ปัญหาไม่ได้หรือไม่ตรงกับสาเหตุของปัญหา	เลือกวิธีการแก้ปัญหาได้สมเหตุสมผลในบางส่วน	เลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด โดยยึดการพิจารณาผลกระทบ ผลได้ผลเสียและสมเหตุสมผล ชัดเจน ตรงประเด็น ครอบคลุมทุกส่วน
6. การตรวจสอบผลที่ได้จากการแก้ปัญหา	เลือกวิธีการตรวจสอบการแก้ปัญหาไม่ได้หรือไม่ตรงกับสาเหตุของปัญหา	เลือกวิธีการตรวจสอบการแก้ปัญหาได้สมเหตุสมผลในบางส่วน	เลือกวิธีการตรวจสอบการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด โดยยึดการพิจารณาผลกระทบผลได้ผลเสียและสมเหตุสมผล ชัดเจน ตรงประเด็น ครอบคลุมทุกส่วน

แบบทดสอบ

วัดความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

สถานการณ์ที่ 1 ปัญหาส่วนตัว

นริเป็นเด็กอายุ 10 ขวบ เป็นลูกคนเดียวของพ่อแม่ แต่เนื่องจากพ่อแม่ต้องไปทำงาน
ออกต่างจังหวัดเป็นประจำ จึงให้นริไปอยู่โรงเรียนประจำ พ่อแม่ส่งเงินให้ใช้ เดือนละ 4,000 บาท
แต่ปรากฏว่า นรินำเงินที่ได้ไปซื้อ ของเล่น และใช้จ่ายในสิ่งที่ไม่จำเป็น จนเงินไม่พอใช้จ่ายใน
เดือนนี้ นริเป็นกังวลมากแต่ไม่กล้าบอกพ่อแม่หรือครูที่ปรึกษา ถ้านักเรียนเป็นนริ นักเรียนจะทำ
อย่างไร

จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. จากสถานการณ์นี้ เกิดอะไรขึ้นกับนริ

2. สาเหตุของปัญหานี้คืออะไร

3. ถ้านักเรียนเป็นนริ นักเรียนจะแก้ไขปัญหานี้อย่างไร

4. จากวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าว นักเรียนคิดว่าผลจากการแก้ปัญหจะเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University

สถานการณ์ที่ 2 ปัญหาครอบครัว

วีรพงศ์เป็นเด็กขยัน เมื่อกลับมาถึงบ้านจะรีบทำการบ้านและอ่านหนังสือ แต่วันนี้ พี่สาวของวีรพงศ์พาเพื่อนมาเล่นที่บ้านเสียงดังมาก จึงทำให้วีรพงศ์ไม่มีสมาธิในการทำการบ้านและอ่านหนังสือ เมื่อแม่กลับมาถึงบ้าน วีรพงศ์จึงบอกให้แม่รู้ แม่จึงเรียกพี่สาวมาทำโทษ ทำให้พี่สาวโกรธไม่พูดกับวีรพงศ์

จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. จากสถานการณ์นี้ เกิดอะไรขึ้นกับวีรพงศ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

2. สาเหตุของปัญหานี้คืออะไร

[illegible]

3. ถ้านักเรียนเป็นวีรพงศ์ นักเรียนจะแก้ไขปัญหานี้อย่างไร

[illegible]

4. จากวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าว นักเรียนคิดว่าผลจากการแก้ปัญหจะเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University

สถานการณ์ที่ 3 ปัญหาการเรียน

ชมพูนุช เป็นนักเรียนชั้น ป.6 ของโรงเรียนแห่งหนึ่ง วันหนึ่งชมพูนุชเรียนคณิตศาสตร์ไม่รู้เรื่อง เนื่องจากเพื่อนที่นั่งอยู่ข้างหลังคุยเสียงดังเรื่องสุนัขตัวใหม่ที่พ่อแม่ซื้อมาให้ ชมพูนุชเป็นคนชอบสุนัขมาก เพราะสุนัขที่เลี้ยงไว้ที่บ้านตายพอดี จึงไม่ค่อยสนใจเวลาครูสอน ทำให้ทำการบ้านไม่ได้ วันรุ่งขึ้นจึงถูกคุณครูทำโทษ

จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. จากสถานการณ์นี้ เกิดอะไรขึ้นกับชุมชน

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

2. สาเหตุของปัญหานี้คืออะไร

graphna

3. ถ้านักเรียนเป็นชมพูนุช นักเรียนจะแก้ไขปัญหานี้อย่างไร

4. จากวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าว นักเรียนคิดว่าผลจากการแก้ปัญหจะเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University

สถานการณ์ที่ 4 ปัญหาสังคม

ในห้องเรียน วรรณภาอ่านหนังสือการ์ตูน นฤมลอยากอ่านบ้าง นฤมลจึงยืมหนังสือของเพื่อนมาอ่านที่บ้าน และทำหนังสือเพื่อนขาดโดยไม่ตั้งใจ นฤมลไม่มีเงินซื้อหนังสือใหม่ เพราะราคาแพงมาก แต่ก็กลัวเพื่อนโกรธ

จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. จากสถานการณ์นี้ เกิดอะไรขึ้นกับนฤมล

2. สาเหตุของปัญหานี้คืออะไร

3. ถ้านักเรียนเป็น นฤมล นักเรียนจะแก้ไขปัญหานี้อย่างไร

4. จากวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าว นักเรียนคิดว่าผลจากการแก้ปัญหจะเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University

เกณฑ์ในการให้คะแนน

แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เกณฑ์ในการให้คะแนนแบบทดสอบ กำหนดเกณฑ์ ดังนี้

หัวข้อ	เกณฑ์ในการตรวจให้คะแนน		
	0	1	2
1. ระบุประเด็น ปัญหา/ สาเหตุ	บอกปัญหาที่ต้องแก้ไข ไม่ตรงกับสภาพปัญหา ที่เกิดขึ้นหรือไม่ สามารถระบุปัญหาที่ ต้องแก้ไขได้	บอกถึงปัญหาที่ต้อง แก้ไขได้ถูกต้องแต่ อธิบายถึงสาเหตุของ ปัญหาไม่ครอบคลุม ทุกส่วน	บอกถึงปัญหาที่ต้องหา ทางแก้ไขได้ตรงตาม สภาพที่เกิดขึ้น และ ระบุปัญหาได้ชัดเจน และตรงประเด็น
2. บอกสาเหตุ ที่สำคัญ	บอกสาเหตุที่สำคัญ ของปัญหา ไม่ตรงกับ สภาพปัญหาที่เกิดขึ้น หรือไม่ สามารถระบุปัญหาที่ ต้องแก้ไขที่สำคัญได้	บอกสาเหตุที่สำคัญ ของปัญหาได้ถูกต้อง แต่อธิบายถึงสาเหตุ ของปัญหาไม่ ครอบคลุมทุกส่วน	บอกสาเหตุที่สำคัญของ ปัญหาได้ตรงตามสภาพ ที่เกิดขึ้น และระบุ ปัญหาได้ชัดเจนและ ตรงประเด็น
3. การวางแผน ในการแก้ปัญหา/ วิธีการแก้ปัญหา	ไม่สามารถวางแผนใน การแก้ปัญหาได้/เลือก วิธีการแก้ปัญหาไม่ได้ หรือไม่ตรงกับสาเหตุ ของปัญหา	วางแผนใน การแก้ปัญหาได้ตรง กับสภาพปัญหาเป็น บางส่วน/ เลือกวิธีการ แก้ปัญหาได้ สมเหตุสมผลใน บางส่วน	วางแผนการแก้ปัญหา ได้ตรงกับสภาพปัญหา และถูกต้องชัดเจน/ เลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ ดีที่สุด โดยยึดการ พิจารณาผลกระทบ ผลได้ผลเสียและ สมเหตุสมผล ครอบคลุมทุกส่วน

ตารางที่ 6 การกำหนดการทดลองการฝึกทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยใช้
เกมคอมพิวเตอร์

ครั้งที่	ว/ค/ป	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรม
1	22 ม.ค. 50	ปฐมนิเทศ	แนะนำตัว ชี้แจงวัตถุประสงค์ ในการทำกิจกรรม
2	24 ม.ค. 50	เกมที่ 1 พายเรือข้ามฟาก	ฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ แบบฝึกท่ายเกม
3	29 ม.ค. 50	เกมที่ 2 ช่วยพระนโยม	ฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ แบบฝึกท่ายเกม
4	31 ม.ค. 50	เกมที่ 3 ครอบครั้เจ้าปัญหา	ฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ แบบฝึกท่ายเกม
5	5 ก.พ. 50	เกมที่ 4 ชี้นำส่งเมือง	ฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ แบบฝึกท่ายเกม
6	7 ก.พ. 50	เกมที่ 5 ค้นหาของปลอม	ฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ แบบฝึกท่ายเกม
7	12 ก.พ. 50	ทำแบบวัดความสามารถใน การแก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวัน	ทดสอบหลังเรียน
8	14 ก.พ. 50	การปัจฉิมนิเทศ	-

ตารางที่ 7 โปรแกรมการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันด้วยเกมคอมพิวเตอร์

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
I	ปฐมนิเทศ	1. เพื่อสร้างความคุ้นเคย และสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม 2. เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทราบวัตถุประสงค์ กฎ ระเบียบทั่วไป บทบาทและหน้าที่ในการเข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้	1. ผู้วิจัยกล่าวต้อนรับนักเรียนและแนะนำตนเอง 1.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนขึ้นเรียงกันเป็นวงกลมให้ห่างกันพอสมควร และตั้งเงกติกในการเล่น 1.2 ผู้วิจัยเปิดเพลงแล้วส่งลูกบอลให้นักเรียน ซึ่งนักเรียนจะต้องส่งต่อให้เพื่อนที่ยืนทางด้านขวามือของตน ส่วนนักเรียนที่ไม่ได้ลูกบอลให้ปรบมือเข้าจังหวะเพลง 1.3 เมื่อผู้วิจัยเปิดเพลง ให้นักเรียนคนที่ยืนถือลูกบอลก้าวออกมากลางวงพร้อมแนะนำตัวแล้วตอบคำถามเพื่อนที่ถามเกี่ยวกับตัวนักเรียน 1.4 ปฏิบัติตามข้อ 1.2 และ 1.3 ซ้ำจนกระทั่งนักเรียนได้แนะนำตัวครบทุกคน 1.5 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมนี้ 2. ผู้วิจัยกล่าวสรุป ชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้ว่าต้องการให้นักเรียนรู้จักและคุ้นเคยกัน

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
			3. ผู้วิจัยแจกกำหนดการทดลองการฝึกทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ แล้วชี้แจงให้สมาชิกทราบถึงวัตถุประสงค์ กฎระเบียบทั่วไป บทบาท และหน้าที่ของสมาชิกตลอดจนข้อตกลงต่าง ๆ และนัดหมายการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งต่อไป การประเมินผล 1. สังเกตความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม 2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน ตั้งแต่ครั้งที่ 2 - 6 ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1. ให้นักเรียนศึกษาในงานที่ครูแจกให้ 2. เริ่มเล่นเกม โดยเริ่มจากเกมที่ 1 เพื่อค้นหาคำตอบ 3. เมื่อนักเรียนเล่นเสร็จให้ตอบคำถามตามใบงานที่แจกให้ 4. ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบท้ายชั่วโมง
2 - 6	เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน	1. เพื่อฝึกทักษะการแก้ปัญหาตามทฤษฎีของโพลยา โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน	

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
7	แบบทดสอบ วัดความสามารถ ในการแก้ปัญหา ในชีวิตประจำวัน	1. เพื่อทดสอบทักษะ การแก้ปัญหาชีวิตประจำวัน หลังเรียน	ทดสอบหลังเรียน
8	ปัจจัยนิเทศ	1. เพื่อให้นักเรียนแสดง ความรู้สึกต่อการปฏิบัติ กิจกรรม 2. เพื่อให้นักเรียนร่วมค้นสรุป ความรู้ที่ได้จากการเล่น เกมคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนา ทักษะการแก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวัน 3. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียน นำประสบการณ์และความรู้ ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ไปพัฒนาความสามารถ ในการแก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวันให้ดีขึ้น	1. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียน 2. ผู้วิจัยซักถาม และสรุปความรู้เกี่ยวกับ ประโยชน์ที่ได้จากกิจกรรมในครั้งนี้ เพื่อนำไปพัฒนาความสามารถใน การแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน 3. ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณนักเรียน และกล่าว ปิดการเข้าร่วมกิจกรรม

**แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา
โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์
ครั้งที่ 1**

หัวข้อ ปฐมนิเทศ

กิจกรรม ทักทายรู้จัก

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความคุ้นเคย และสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อให้นักเรียนได้ทราบวัตถุประสงค์ กฎ ระเบียบทั่วไป บทบาทและหน้าที่ในการเข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์

1. ลูกบอล 1 ลูก
2. วิทยุเทป
3. ตารางการกำหนดการทดลองการฝึกทักษะการแก้ปัญหาโดยใช้ เกมคอมพิวเตอร์

จำนวน 30 ชุด

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยกล่าวต้อนรับนักเรียนและแนะนำตนเอง
 - 1.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนยืนเรียงกันเป็นวงกลมให้ห่างกันพอสมควร และชี้แจงกติกาในการเล่น
 - 1.2 ผู้วิจัยเปิดเพลงแล้วส่งลูกบอลให้นักเรียน ซึ่งนักเรียนจะต้องส่งต่อให้เพื่อนที่ยืนทางด้านขวามือของตน ส่วนนักเรียนที่ไม่ได้ลูกบอลให้ปรบมือเข้าจังหวะเพลง
 - 1.3 เมื่อผู้วิจัยเปิดเพลง ให้นักเรียนคนที่ยืนถือลูกบอลก้าวออกมากลางวงพร้อมแนะนำตัวแล้วตอบคำถามเพื่อนที่ถามเกี่ยวกับตัวนักเรียน
 - 1.4 ปฏิบัติตามข้อ 1.2 และ 1.3 ซ้ำ จนกระทั่งนักเรียนได้แนะนำตัวครบทุกคน
 - 1.5 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมนี้
2. ผู้วิจัยกล่าวสรุป ชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้ว่าต้องการให้นักเรียนรู้จักและคุ้นเคย

กัน

3. ผู้วิจัยแจกกำหนดการทดลองการฝึกทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ แล้วชี้แจงให้สมาชิกทราบถึงวัตถุประสงค์ กฎ ระเบียบทั่วไป บทบาท และหน้าที่ของสมาชิกตลอดจนข้อตกลงต่าง ๆ และนัดหมายการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน

**แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา
โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์
ครั้งที่ 2**

หัวข้อ เกมที่ 1 พายเรือข้ามฟาก

กิจกรรม ให้นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมที่ 1

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามขั้นตอน การแก้ปัญหของ โพลยา

เวลา 50 นาที

เครื่องมือ

1. คอมพิวเตอร์จำนวน 30 เครื่อง
2. เกมที่ 1 พายเรือข้ามฟาก
3. ใบงานพร้อมแบบฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ 6 ข้อ จำนวน 30 ฉบับ
4. เฉลยเกมที่ 1 จำนวน 1 ชุด

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้ พร้อมทั้งอธิบายขั้นตอนในการเล่นเกฝึก
ทักษะด้วยคอมพิวเตอร์ และทำแบบฝึกทักษะหลังกิจกรรม
2. จากนั้น ผู้วิจัยเก็บใบงานพร้อมเฉลย และกล่าวสรุปกิจกรรมในครั้งนี้ พร้อมทั้งนัดหมาย
นักเรียน ในครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน

**แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา
โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์
ครั้งที่ 3**

หัวข้อ เกมที่ 2 ช่วยพระนะโหม

กิจกรรม ให้นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมที่ 2

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้นักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามขั้นตอน การแก้ปัญหางง โทศนา

เวลา 50 นาที

เครื่องมือ

1. คอมพิวเตอร์ จำนวน 30 เครื่อง
2. เกมที่ 2 ช่วยพระนะ โหม
3. ใบงานพร้อมแบบฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ 6 ข้อ จำนวน 30 ฉบับ
4. เฉลยเกมที่ 2 จำนวน 1 ชุด

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้ พร้อมทั้งอธิบายขั้นตอนในการเล่นเกฝึก
ทักษะด้วยคอมพิวเตอร์ และทำแบบฝึกทักษะหลังกิจกรรม

2. จากนั้น ผู้วิจัยเก็บใบงานพร้อมเฉลย และกล่าวสรุปกิจกรรมในครั้งนี้ พร้อมทั้งนัดหมาย
นักเรียนในครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน

**แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา
โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์
ครั้งที่ 4**

หัวข้อ เกมที่ 3 ครอบครัวย้ายปัญหา
กิจกรรม ให้นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมที่ 3

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามขั้นตอน การแก้ปัญหามาของ โปเตยา

เวลา 50 นาที

เครื่องมือ

1. คอมพิวเตอร์ จำนวน 30 เครื่อง
2. เกมที่ 3 ครอบครัวย้ายปัญหา
3. ใบงานพร้อมแบบฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ 6 ข้อ จำนวน 30 ฉบับ
4. เฉลยเกมที่ 3 จำนวน 1 ชุด

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้ พร้อมทั้งอธิบายขั้นตอนในการเล่นเกฝึก
ทักษะด้วยคอมพิวเตอร์ และทำแบบฝึกทักษะหลังกิจกรรม
2. จากนั้น ผู้วิจัยเก็บใบงานพร้อมเฉลย และกล่าวสรุปกิจกรรมในครั้งนี้ พร้อมทั้งนัดหมาย
นักเรียนในครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน

**แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา
โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์
ครั้งที่ 5**

หัวข้อ เกมที่ 4 ชีมน่าสงสารเมือง

กิจกรรม ให้นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมที่ 4

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามขั้นตอน การแก้ปัญหามาของ โพลยา

เวลา 50 นาที

เครื่องมือ

1. คอมพิวเตอร์ จำนวน 30 เครื่อง
2. เกมที่ 4 ชีมน่าสงสารเมือง
3. ใบงานพร้อมแบบฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ 6 ข้อ จำนวน 30 ฉบับ
4. เฉลยเกมที่ 4 จำนวน 1 ชุด

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้ พร้อมทั้งอธิบายขั้นตอนในการเล่นเกฝึก
ทักษะด้วยคอมพิวเตอร์ และทำแบบฝึกทักษะหลังกิจกรรม
2. จากนั้น ผู้วิจัยเก็บใบงานพร้อมเฉลย และกล่าวสรุปกิจกรรมในครั้งนี้ พร้อมทั้งนัดหมาย
นักเรียนในครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา

โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์

ครั้งที่ 6

หัวข้อ เกมที่ 5 ค้นหาของปลอม

กิจกรรม ให้นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมที่ 5

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามขั้นตอน การแก้ปัญหาของ Polya

เวลา 50 นาที

เครื่องมือ

1. คอมพิวเตอร์ จำนวน 30 เครื่อง
2. เกมที่ 5 ค้นหาของปลอม
3. ใบงานพร้อมแบบฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ 6 ข้อ จำนวน 30 ฉบับ
4. เฉลยเกมที่ 5 จำนวน 1 ชุด

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้ พร้อมทั้งอธิบายขั้นตอนในการเล่นเกฝึก
ทักษะด้วยคอมพิวเตอร์ และทำแบบฝึกทักษะหลังกิจกรรม
2. จากนั้น ผู้วิจัยเก็บใบงานพร้อมเฉลย และกล่าวสรุปกิจกรรมในครั้งนี้ พร้อมทั้งนัดหมาย
นักเรียนในครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ ครั้งที่ 7

หัวข้อ ทดสอบหลังเรียน

กิจกรรม ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเก็บคะแนนของนักเรียนหลังเรียนรู้แบบฝึกทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันด้วยเกมคอมพิวเตอร์

2. เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปเปรียบเทียบกับข้อมูลการทดสอบก่อนเรียนเพื่อทดสอบสมมติฐาน

3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันของนักเรียนที่ใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน กับการสอนปกติ

เวลา 50 นาที

เครื่องมือ

1. แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน จำนวน 30 ฉบับ

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้ พร้อมทั้งอธิบายขั้นตอนในการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยอธิบายรายละเอียดในการทำแบบทดสอบให้ผู้วิจัยทราบ โดยแบบทดสอบ 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบ ชนิดคำถามปลายเปิด จำนวน 4 สถานการณ์ ๆ ละ 4 ข้อ รวม 16 ข้อ กำหนดเวลา 30 นาที

2. จากนั้น ผู้วิจัยเก็บแบบทดสอบและกล่าวสรุปกิจกรรมในครั้งนี้ พร้อมทั้งนัดหมายนักเรียนในครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน

**แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา
โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์
ครั้งที่ 8**

หัวข้อ ปัจฉินิเทศ

กิจกรรม การสรุปกิจกรรม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้แสดงความรู้สึกละแส่แสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรมในครั้งนี้
2. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้นำประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมไปพัฒนา

ความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันต่อไป

เวลา 30 นาที

อุปกรณ์

1. กระดาษบันทึกความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียน
2. ผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรมในครั้งนี้
3. ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปข้อคิดเห็นและความรู้ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมในครั้งนี้เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน
4. ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณนักเรียนและกล่าวปิดการเข้าร่วมกิจกรรม

การประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน

ตารางที่ 8 การกำหนดการทดลองการฝึกทักษะการแก้ปัญหาโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ปกติ

ครั้งที่	ว/ด/ป	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรม	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
1	22 ม.ค. 50	ปฐมนิเทศ	แนะนำตัว ชี้แจง วัตถุประสงค์ในการทำ กิจกรรม	เพื่อให้ผู้เรียนเกิดสัมพันธที่ ดีระหว่างผู้วิจัยกับผู้เรียน และทราบวัตถุประสงค์ กฎ และบทบาทหน้าที่ในการ เข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้
2	24 ม.ค. 50	ความหมายของ คำว่า ปัญหา และการ แก้ปัญหา	ฝึกให้นักเรียนเขียนปัญหา ที่ตนเองพบใน ชีวิตประจำวันลงใน กระดาษที่เตรียมให้ ว่า ปัญหาที่ตนเองพบใน ชีวิตประจำวัน พบปัญหา อะไรบ้าง	นักเรียนสามารถบอก ความหมายของคำว่า ปัญหา และการแก้ปัญหาได้
3	29 ม.ค. 50	ความสามารถใน การแก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวัน	ให้นักเรียนนำปัญหาที่ ตนเองพบในชีวิตประจำวัน จากกิจกรรมที่ทำใน แผนการจัดการเรียนรู้ครั้งที่ 2 มาจำแนกตามหัวข้อที่ กำหนดให้	นักเรียนสามารถจำแนก ปัญหาที่ตนเองพบใน ชีวิตประจำวันได้
4	31 ม.ค. 50	ปัญหาส่วนตัว	ให้นักเรียนนำปัญหา ส่วนตัวที่ตนเองพบใน ชีวิตประจำวันมาวิเคราะห์ และหาวิธีการแก้ปัญหานั้น อย่างน้อยกลุ่มละ 3 สถานการณ์	นักเรียนสามารถยกตัวอย่าง ปัญหาส่วนตัว ที่ตนเองพบ ในชีวิตประจำวันได้อย่าง น้อย 3 ปัญหา พร้อมบอก วิธีการแก้ปัญหานั้น

ตารางที่ 8 (ต่อ)

ครั้งที่	ว/ค/ป	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรม	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
5	5 ก.พ. 50	ปัญหาครอบครัว	ให้นักเรียนนำปัญหาครอบครัวที่ตนเองพบในชีวิตประจำวันมาวิเคราะห์และหาวิธีการแก้ปัญหาที่อย่างน้อยกลุ่มละ 3 สถานการณ์	นักเรียนสามารถยกตัวอย่างปัญหาครอบครัว ที่ตนเองพบในชีวิตประจำวันได้อย่างน้อย 3 ปัญหา พร้อมบอกวิธีการแก้ปัญหาที่
6	7 ก.พ. 50	ปัญหาการเรียน	ให้นักเรียนนำปัญหาการเรียนที่ตนเองพบในชีวิตประจำวันมาวิเคราะห์และหาวิธีการแก้ปัญหาที่อย่างน้อยกลุ่มละ 3 สถานการณ์	นักเรียนสามารถยกตัวอย่างปัญหาการเรียน ที่ตนเองพบในชีวิตประจำวัน ได้อย่างน้อย 3 ปัญหา พร้อมบอกวิธีการแก้ปัญหาที่
7	12 ก.พ. 50	ปัญหาสังคม	ให้นักเรียนนำปัญหาสังคมที่ตนเองพบในชีวิตประจำวันมาวิเคราะห์และหาวิธีการแก้ปัญหาที่อย่างน้อยกลุ่มละ 3 สถานการณ์	นักเรียนสามารถยกตัวอย่างปัญหาสังคม ที่ตนเองพบในชีวิตประจำวัน ได้อย่างน้อย 3 ปัญหา พร้อมบอกวิธีการแก้ปัญหาที่
8	14 ก.พ. 50	ทดสอบหลังเรียน	ทำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน	นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 1

แผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง ปัญหาในชีวิตประจำวัน

เวลา 50 นาที

กิจกรรม ทักทายรู้จัก

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความคุ้นเคย และสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อให้นักเรียนได้ทราบวัตถุประสงค์ กฎ ระเบียบทั่วไป บทบาทและหน้าที่ในการเข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์

1. ลูกบอล 1 ลูก
2. วิดีโอเทป

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยกล่าวต้อนรับนักเรียนและแนะนำตนเอง
 - 1.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนขึ้นเรียงกันเป็นวงกลมให้ห่างกันพอสมควร และชี้แจงกติกาในการเล่น
 - 1.2 ผู้วิจัยเปิดเพลงแล้วส่งลูกบอลให้นักเรียน ซึ่งนักเรียนจะต้องส่งต่อให้เพื่อนที่ยืนทางด้านขวามือของตน ส่วนนักเรียนที่ไม่ได้ลูกบอลให้ปรบมือเข้าจังหวะเพลง
 - 1.3 เมื่อผู้วิจัยเปิดเพลง ให้นักเรียนคนที่ขึ้นถือลูกบอลก้าวออกมากลางวงพร้อมแนะนำตัวแล้วตอบคำถามเพื่อนที่ถามเกี่ยวกับตัวนักเรียน
 - 1.4 ปฏิบัติตามข้อ 1.2 และ 1.3 ซ้ำ จนกระทั่งนักเรียนได้แนะนำตัวครบทุกคน
 - 1.5 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมนี้
2. ผู้วิจัยกล่าวสรุป ชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้ว่าต้องการให้นักเรียนรู้จักและคุ้นเคยกัน
3. ผู้วิจัยชี้แจงให้สมาชิกทราบถึงวัตถุประสงค์ กฎ ระเบียบทั่วไป บทบาท และหน้าที่ของสมาชิกตลอดจนข้อตกลงต่าง ๆ และนัดหมายการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 2

แผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง ปัญหาในชีวิตประจำวัน

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ

ปัญหาเป็นเหตุการณ์ที่ก่อให้เกิดอุปสรรคต่อการดำเนินงาน ขัดขวางไม่ให้บรรลุเป้าหมาย ซึ่งจำเป็นต้องศึกษาสาเหตุ และที่มาของปัญหาด้วยกระบวนการที่เหมาะสม

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำว่า ปัญหา และการแก้ปัญหาได้

เนื้อหา

การแก้ปัญหา เป็นความเกี่ยวข้องระหว่างประสบการณ์เดิม ความรู้ ความเข้าใจ และการดำเนินการ ใช้ข้อมูลที่กำหนดแล้วสังเคราะห์เป็นข้อค้นพบที่เป็นคำตอบของปัญหา การแก้ปัญหาจะหมายถึง กระบวนการทั้งหมดในการแก้ปัญหา ไม่ใช่แค่ผลลัพธ์สุดท้าย อาจถือได้ว่าการแก้ปัญหา เป็นกระบวนการที่ถือว่าการค้นพบการรวมกันของกฎและหลักการที่เรียนรู้ไปแล้วว่าสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อแก้ไขสถานการณ์ที่เป็นปัญหา การแก้ปัญหาไม่ใช่เป็นเพียงการประยุกต์สิ่งที่เรียนไปแล้วเท่านั้น เมื่อผู้เรียนพบสถานการณ์ที่เป็นปัญหา ผู้เรียนจะพยายามนึกถึงกฎและหลักการที่เรียนรู้อย่างรวดเร็วในกระบวนการของการระลึกและคิดนี้ผู้เรียนจะได้ลองตั้งสมมติฐานหลายๆ แบบและทดสอบด้วยการนำไปใช้ เมื่อพบว่ากฎและหลักการที่ได้เหมาะสมกับสถานการณ์ผู้เรียน ไม่เพียงแต่จะใช้การแก้ปัญหาได้เท่านั้น แต่โดยนัยนี้ถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ไปด้วย

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

- 1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยการซักถามเรื่องทั่วไป และสังเกตการตอบคำถาม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

- 2.1 สนทนาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ความหมายของคำว่า ปัญหา และ

การแก้ปัญหา

- 2.2 ฝึกให้นักเรียนเขียนปัญหาที่ตนเองพบในชีวิตประจำวันลงในกระดาษที่เตรียมให้ว่าปัญหาที่ตนพบในชีวิตประจำวัน พบปัญหาอะไรบ้าง

2.3 จากนั้นรวบรวมกระดาษคำตอบ แล้วนำมาอภิปรายร่วมกันหน้าชั้นเรียน แล้ว
บันทึกลงในสมุด

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

3.1 ให้นักเรียนช่วยกัน สรุปกรอบของปัญหาที่พบว่าปัญหาที่พบส่วนใหญ่ใน
ชีวิตประจำวันมีอะไรบ้าง และร่วมกันอภิปรายสรุปความหมายของคำว่า ปัญหา และการแก้ปัญหา
และบันทึกลงในสมุด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจ ความกระตือรือร้นในการตอบคำถาม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 3

แผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง ปัญหาในชีวิตประจำวัน

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ

การที่นักเรียนสามารถปฏิบัติตนในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน โดยสามารถหาวิธีการแก้ปัญหาได้ดีด้วยตนเองโดยไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย เป็นความสามารถในการแก้ปัญหา

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถขมognปัญหาที่ตนเองพบในชีวิตประจำวันได้

เนื้อหา

ความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน หมายถึง การที่นักเรียนสามารถปฏิบัติตนในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน โดยสามารถหาวิธีการแก้ปัญหาได้ดีด้วยตนเองโดยไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย สามารถแบ่งปัญหาออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1. ปัญหาส่วนตัว ได้แก่ อุปสรรคหรือสิ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจเกี่ยวกับสุขภาพร่างกายและจิตใจ การใช้เงินและการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน
2. ปัญหาครอบครัว ได้แก่ อุปสรรคหรือสิ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจเกี่ยวกับฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว และสภาพสิ่งแวดล้อมของบ้าน
3. ปัญหาการเรียน ได้แก่ อุปสรรคหรือสิ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา อุปกรณ์การเรียน การใช้เวลาเรียน วิธีการเรียน อุปนิสัยในการเรียน บรรยากาศในห้องเรียน ผลงานและผลการเรียน
4. ปัญหาสังคม ได้แก่ อุปสรรคหรือสิ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์กับครูและความสัมพันธ์กับเพื่อน

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

- 1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยการซักถามเรื่องทั่วไป และสังเกตการตอบคำถาม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

- 2.1 สนทนาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง กิจกรรมที่ทำในแผนการจัดการเรียนรู้

ครั้งที่ 2

2.2 แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนนำปัญหาที่ตนเองพบในชีวิตประจำวันจากกิจกรรมที่ทำในแผนการจัดการเรียนรู้ครั้งที่ 2 มาจำแนกตามหัวข้อที่กำหนดให้

2.3 แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอผลที่ได้จากการจำแนกมาอภิปรายร่วมกัน
หน้าชั้นเรียน แล้วบันทึกลงในสมุด

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

3.1 ให้นักเรียนช่วยกัน สรุปกรอบของปัญหาที่พบว่าปัญหาที่พบส่วนใหญ่ในชีวิตประจำวันมีอะไรบ้าง และบันทึกลงในสมุด

การประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม การสรุปประเด็นสำคัญของนักเรียน

และการนำเสนอผลงาน