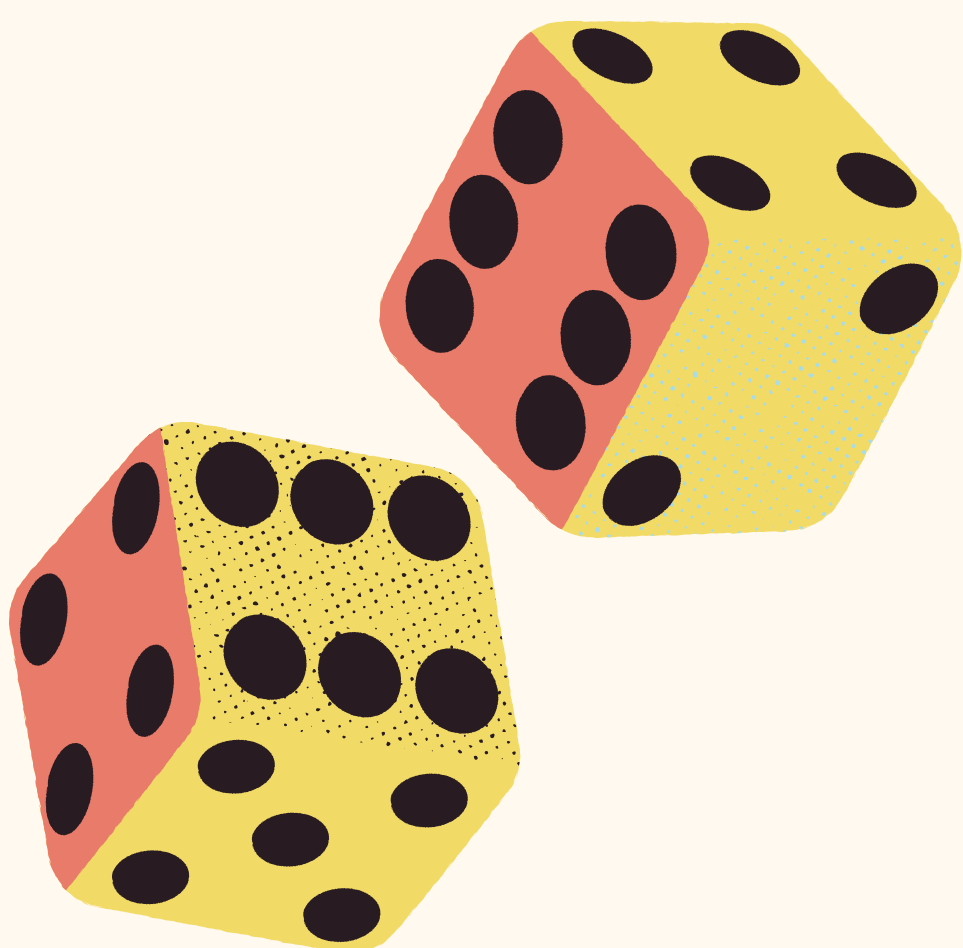


PROBABILITY BINGO GAME

นางสาววรารัตน์ ทองสุข

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย
โรงเรียนเวียงแหงวิทยาคม



Probability Bingo Game

ในช่วงต้นภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ที่ผ่านมา ดิฉันได้ทำการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ณ โรงเรียนที่อยู่ในพื้นที่ติดชายแดนพม่า นักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนที่ไม่ได้มีเป้าหมายในการเรียนต่อสูงๆ แต่นักเรียนมาโรงเรียนเรียนเพื่อมาขอสัญชาติไทย จบแค่ ม.3 ก็ไปทำงาน บางคนก็มีครอบครัว บางคนก็สานต่ออาชีพของที่บ้าน ดังนั้น การจัดการเรียนการสอน จึงเป็นเรื่องยากสำหรับครู และยังพูดถึงวิชาคณิตศาสตร์ นักเรียนส่วนใหญ่ก็จะสายหัวไปตาม ๆ กัน เนื่องจากมีการปฎิเสธ หรือมีความคิดว่า เป็นวิชาที่ยาก เรียนไม่เก่ง คิดเลขไม่ได้ จนไม่เปิดใจที่จะเรียนรู้ ดิฉันจึงต้องมีการเตรียมตัว พยายามหากิจกรรมการจัดการเรียนการสอนที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียน ไม่ว่าจะเป็นการใช้กิจกรรมผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ สื่อการสอนออนไลน์ ผ่านรูปแบบเกม ซึ่งกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจนักเรียนมากที่สุด ครูจึงบูรณาการเนื้อหาผ่านเกมต่างๆ เช่น โดมิโน่ บิงโก เป็นต้น



จากการที่ดิฉันศึกษาต่อระดับปริญญาโท สาขาวิชาคณิตศาสตร์ศึกษา ทำให้ได้เปิดกว้างในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการใช้สื่อหรือกิจกรรม วิธีการสอนที่หลากหลาย และจากการศึกษาค้นคว้าทำให้ดิฉันได้พบกิจกรรม Probability Bingo game จึงได้ศึกษาและสนใจบทความของ Sarah Carter ซึ่งได้พูดถึงการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมบิงโก ซึ่งเราได้นำความรู้มาจากการตอนที่เขาเรียน Probability Bingo (Brian Method, 2011)



Probability Bingo Game

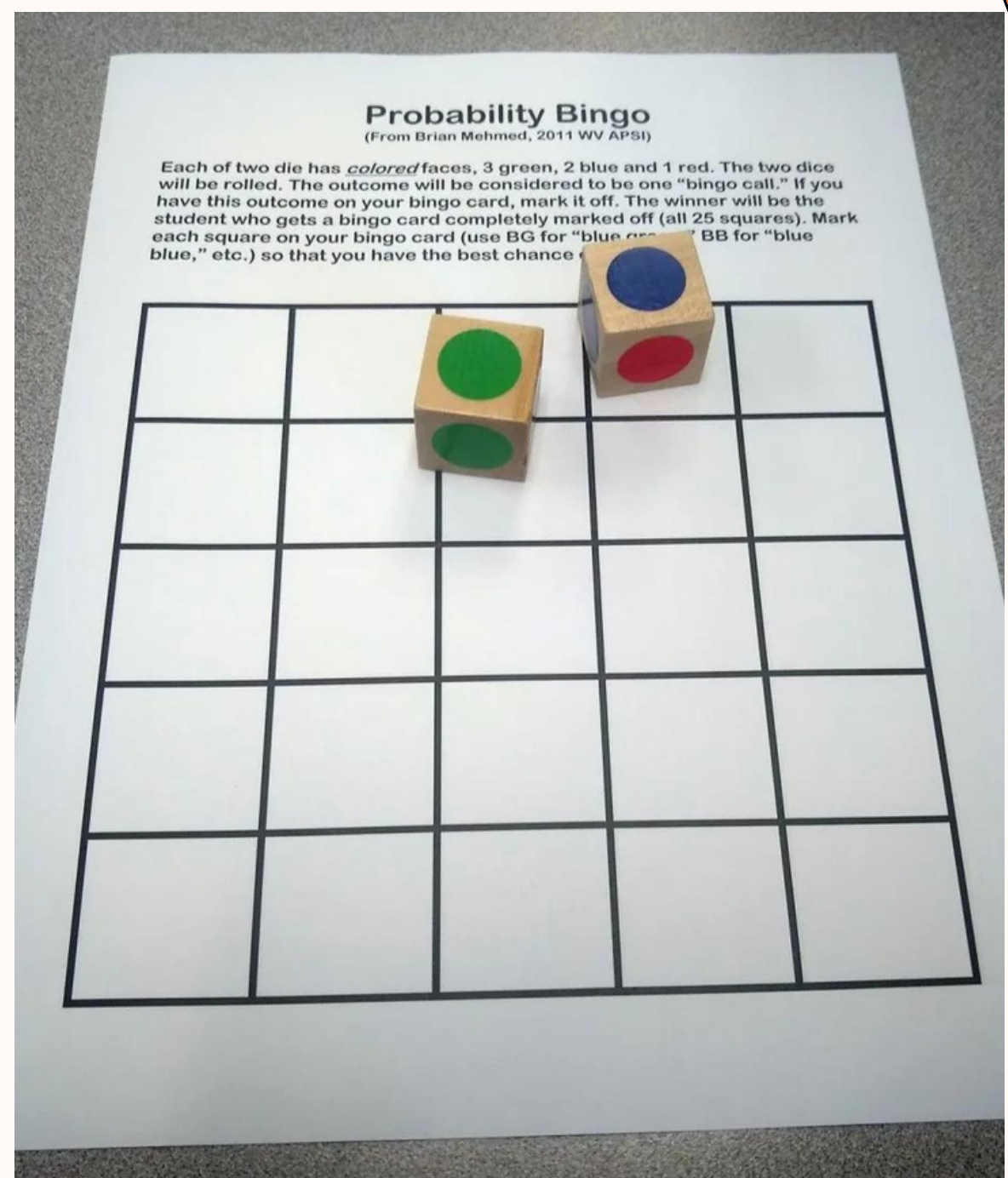
จากบทความของ Sarah Cater ทำให้ดิฉันได้ศึกษาและนำความรู้มาใช้ เนื่องจาก เกมบิงโกเป็นเกมที่จัดการเรียนการสอนแล้วนักเรียนเรียนร้องอยากเล่นตลอดทุกครั้ง

อุปกรณ์

- ลูกเต๋า 2 ลูก (แต่ละลูกมีสีเขียว 3 หน้า สีน้ำเงิน 2 หน้า และสีแดง 1 หน้า)
- การ์ด Probability Bingo (25 ช่อง)

วิธีการจัดทำสื่อ

- ครูผู้สอนสร้างลูกเต๋ารวม 2 ลูก โดยแต่ละลูกมีสีเขียว 3 หน้า สีน้ำเงิน 2 หน้า และสีแดง 1 หน้า หรือจำหน่ายสติ๊กเกอร์มาแปะตามสีข้างตาม
- สร้างการ์ด Probability Bingo เป็นตารางเปล่า 5x5 (25 ช่อง)

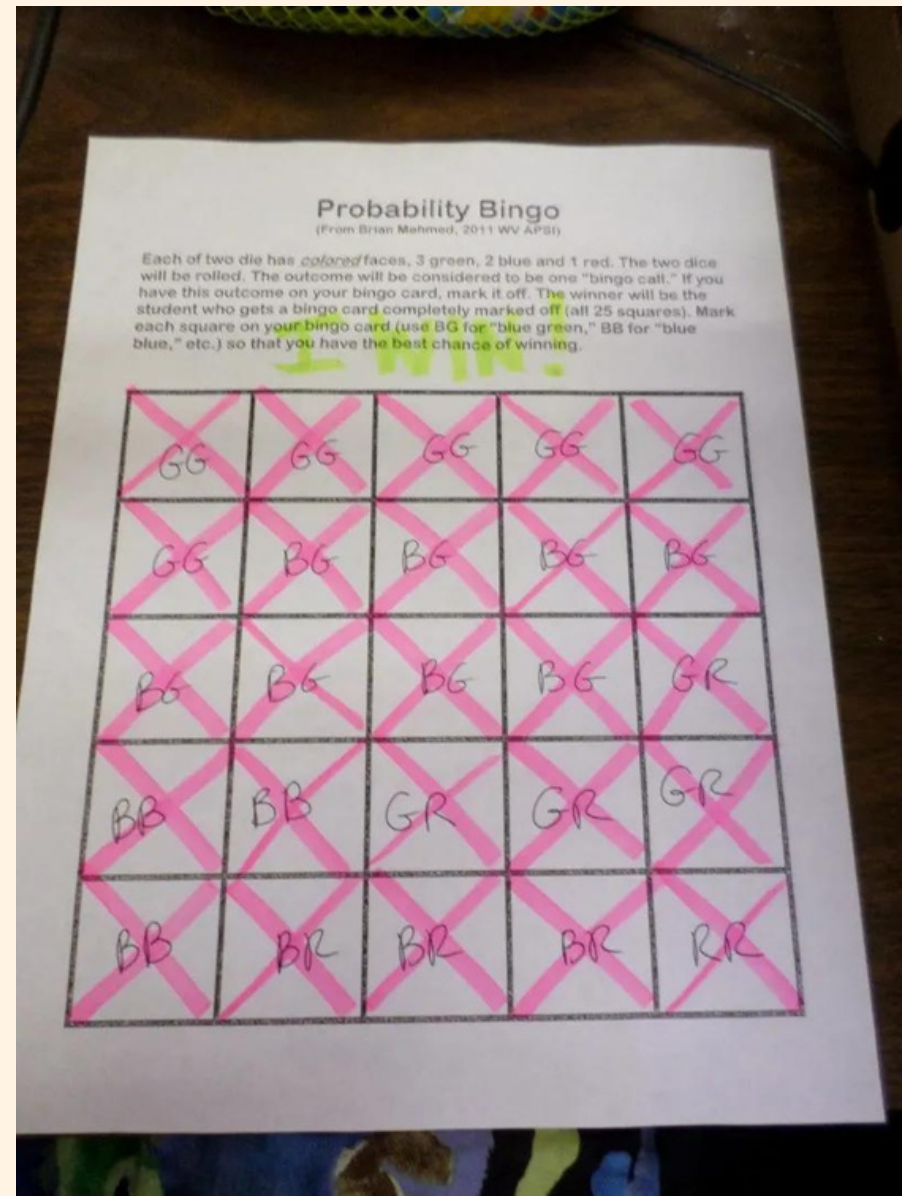
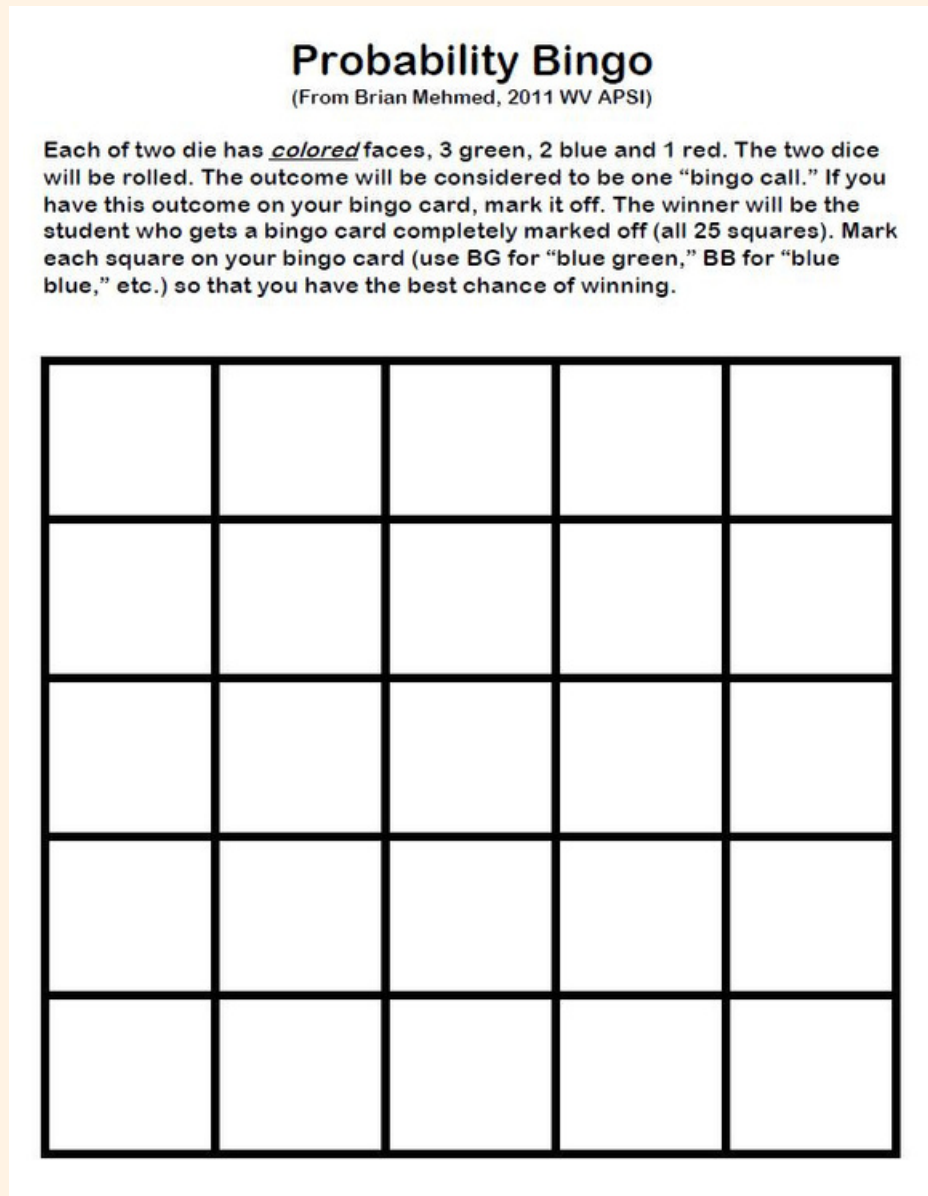


วิธีการเล่น

- ครูทำการแจกการ์ด Probability Bingo ให้นักเรียนคนละ 1 ใบ
- ให้นักเรียนดูสีของลูกเต๋าทิ้ง 2 ลูก แล้วให้นักเรียนพิจารณาว่า โทงการทอยแต่ละครั้งมีโอกาสเกิดสีอะไรกับสีอะไร ซึ่งเรียกว่า "Bingo Call" โดยนักเรียนจะต้องทำการเขียนลงไปในแต่ละช่องจนครบ 25 ช่อง เช่น สีเขียวและสีเขียว ก็จะเขียน "GR" ลงในช่อง หรือสีแดงและสีเขียว ก็จะเขียน "RG หรือ GR" ก็ได้ สามารถซ้ำกันได้ตามโอกาสที่คิดว่าจะเกิดขึ้น
- โทงการทอยลูกเต๋าลงไปทีละครั้ง หากบนการ์ดของนักเรียนมีโทงการทอยลงไปทีละ 1 ช่อง จนครบทุกช่องคนที่ครบคนแรกคือผู้ชนะ

Probability Bingo Game

ความน่าสนใจของกิจกรรมนี้อยู่ที่การที่เราสนุกกับกิจกรรมพร้อมทั้งเรียนรู้ไปพร้อมกับการเล่นเกม เนื่องจากการเล่นครั้งแรกนักเรียนหลายคนอาจจะเผลอการคาดเดา บางคนเผลอไปเรื่อยไม่ได้คิดอะไร แต่พอจบเกม นักเรียนก็เริ่มคิดตาม และมีการวางแผนว่าการเล่นครั้งที่ 2 ควรใส่สีอะไรกับสีอะไร หลังจากการเล่นครั้งที่ 2 จบลง จึงทำการสอบถามนักเรียนที่แบกก่อนว่าเขามีหลักการในการเลือกสีครั้งแรกและครั้งที่ 2 ต่างกันอย่างไร จนกระทั่งถามคนที่ชนะว่าเขามีการเลือกสีอย่างไร และครั้งแรกกับครั้งที่ 2 ต่างกันอย่างไร



นักเรียนคนหนึ่งตอบว่า "ครั้งแรกก็เลือกไปแบบไม่ได้คิดอะไร แต่หลังจากที่เริ่มเล่นไปแล้ว สังเกตว่า GG ออกบ่อยมาก ในขณะที่ RR ยังไม่เคยออกเลย ครั้งที่ 2 เขาเลยเลือกใหม่โดยใช้การสังเกตจากการเล่นครั้งแรก และเริ่มคิดถึงความเป็นไปได้ที่มีโอกาสเกิดมากที่สุด" และจากการสังเกตการตอบของนักเรียนทุกคน สังเกตได้ว่าการเล่นครั้งที่ 2 มีพัฒนาการมากกว่าครั้งแรกทุกคน ดังนั้น จึงร่วมกันสรุปโดยใช้ความรู้เกี่ยวกับโอกาสและความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ ซึ่งเห็นได้ชัดว่า ความน่าจะเป็นที่ได้ RR มีเพียง 1/36 หรือเพียงประมาณ 2.78% เท่านั้น ในขณะที่ความน่าจะเป็นที่ได้ BG มี 1/3 หรือประมาณ 33.33%

