

โครงการ	ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
กิจกรรม	ค่ายวิชาการ
สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ ๒	พัฒนาคุณภาพผู้เรียนและส่งเสริมการจัดการศึกษาเพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน (ข้อ ๒)
สอดคล้องกับมาตรฐานที่ ๑	คุณภาพของผู้เรียน
มาตรฐานที่ ๒	กระบวนการบริหารและการจัดการ
มาตรฐานที่ ๓	กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
ประเด็นการพิจารณาข้อที่ ๑.๑	ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียน (ข้อ ๑-๖)
ประเด็นการพิจารณา	(ข้อที่ ๒.๖)
ประเด็นการพิจารณา	(ข้อที่ ๓.๑ – ๓.๓)
ลักษณะโครงการ	โครงการต่อเนื่อง
ผู้รับผิดชอบโครงการ	นางสาวรุ่งนรินทร์ โพธิ์เพชรเล็บ และ นายธรรธร เหมือนโพธิ์
หน่วยงานที่รับผิดชอบ	โรงเรียนหนองสำโรงวิทยา
ระยะเวลาดำเนินการ	ปีการศึกษา ๒๕๖๗

## ๑. หลักการและเหตุผล

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๒ หมวด ๔ ว่าด้วยการจัดการศึกษามาตรา ๒๒ การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าด้วยผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ

การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ วิธีการสำคัญที่สามารถสร้างและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ต้องการในยุคโลกาภิวัตน์ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนในเรื่องที่สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการของตนเอง และได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ ซึ่งแนวความคิดการจัดการศึกษานี้เป็นแนวคิดที่มีรากฐานจากปรัชญาการศึกษาและทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ได้พัฒนาอย่างต่อเนื่องยาวนาน และเป็นแนวทางที่ได้รับการพิสูจน์ว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตามต้องการอย่างได้ผล

การจะบอกว่าเด็กคนหนึ่งฉลาด หรือมีความสามารถมากน้อยเพียงใด ถ้าเรานำระดับสติปัญญาหรือไอคิวที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบันมาเป็นมาตรวัด ก็อาจได้ผลเพียงเสี้ยวเดียว เพราะว่าวัดได้เพียงเรื่องของภาษา ตรรกศาสตร์ คณิตศาสตร์ และมิติสัมพันธ์เพียงบางส่วนเท่านั้น ยังมีความสามารถอีกหลายด้านที่แบบทดสอบในปัจจุบันไม่สามารถวัดได้ครอบคลุมถึง เช่น เรื่องของความสามารถทางดนตรี ความสามารถทางกีฬา และความสามารถทางศิลปะ เป็นต้น โดยศาสตราจารย์โฮวาร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) นักจิตวิทยามหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด เป็นผู้

หนึ่งที่พยายามอธิบายให้เห็นถึงความสามารถที่หลากหลาย โดยคิดเป็น “ทฤษฎีพหุปัญญา” (Theory of Multiple Intelligences) เสนอแนวคิดที่ว่า สติปัญญาของมนุษย์มีหลายด้านที่มีความสำคัญเท่าเทียมกัน ขึ้นอยู่กับว่าใครจะโดดเด่นในด้านไหนบ้าง แล้วแต่ละด้านผสมผสานกัน แสดงออกมาเป็นความสามารถในเรื่องใด เป็นลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละคนไป

การจัดกิจกรรมในครั้งนี้ ได้นำเอาทฤษฎีพหุปัญญาของ Dr.Howard Gardner ทั้ง ๘ ด้าน มาส่งเสริมและพัฒนาให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน ดังนี้

๑. ความฉลาดทางด้านภาษา (Linguistic intelligence)
๒. ความฉลาดทางด้านตรรกะ (Logical-mathematic intelligence)
๓. ความฉลาดทางด้านดนตรี (Musical intelligence)
๔. ความฉลาดทางด้านมิติ (Spatial intelligence)
๕. ความฉลาดทางการเคลื่อนไหวร่างกาย (Bodily-kinesthetic intelligence)
๖. ความฉลาดในด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal intelligence)
๗. ความฉลาดภายในตน (Intrapersonal intelligence)
๘. ความฉลาดทางด้านธรรมชาติ (Naturalist intelligence)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้ โรงเรียนหนองสำโรงวิทยา จึงเล็งเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาของการ์ดเนอร์ในครั้งนี้ จะสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้ทราบถึงความสามารถ ความถนัดของตนเอง และสามารถนำความรู้ที่ได้จากการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ไปพัฒนาตนเองต่อไป

## ๒. วัตถุประสงค์

- ๒.๑ เพื่อให้นักเรียนได้ทราบความสามารถ ความถนัดของตนเอง และเป็นแนวทางในการพัฒนา ส่งเสริม สนับสนุน ให้แก่ผู้เรียนที่มีความสามารถในด้านต่าง ๆ
- ๒.๒ เพื่อให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ใหม่ มีทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการเรียน

## ๓. เป้าหมาย

### ๓.๑ เชิงปริมาณ

นักเรียนโรงเรียนหนองสำโรงวิทยา

### ๓.๒ เชิงคุณภาพ

๓.๒.๑ นักเรียนได้ทราบความสามารถ ความถนัดของตนเอง และเป็นแนวทางในการพัฒนา ส่งเสริม สนับสนุน ให้แก่ผู้เรียนที่มีความสามารถในด้านต่าง ๆ

๓.๒.๒ นักเรียนเกิดองค์ความรู้ใหม่ มีทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการเรียน

#### ๔. ระยะเวลาดำเนินการ

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

#### ๕. วิธีดำเนินการ

ขั้นตอนที่	รายละเอียดกิจกรรม	ระยะเวลา ดำเนินการ	งบประมาณ	ผู้รับผิดชอบ
๑. ขั้น วางแผน (Plan)	- ขั้นเตรียมการและวางแผน - เสนอโครงการและขออนุมัติโครงการ	พฤษภาคม ๒๕๖๗	-	น.ส.รุ่งนรินทร์ โพธิ์เพชรเล็บ และ
๒. ขั้น ดำเนินการ (Do)	ขั้นดำเนินการตามโครงการ ๑. ความฉลาดทางด้านภาษา ๒. ความฉลาดทางด้านตรรกะ ๓. ความฉลาดทางด้านดนตรี ๔. ความฉลาดทางด้านมิติ ๕. ความฉลาดทางการเคลื่อนไหว ร่างกาย ๖. ความฉลาดในด้านมนุษยสัมพันธ์ ๗. ความฉลาดภายในตน ๘. ความฉลาดทางด้านธรรมชาติ	พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง มีนาคม ๒๕๖๘	๑๐,๐๐๐	นายธราธร เหมือนโพธิ์
๓. ขั้น ติดตามและ ประเมินผล (Check)	ขั้นประเมินโครงการ - การนิเทศ กำกับติดตาม - ประเมินและสรุปผลการดำเนินงาน - รายงานผลการดำเนินงาน	พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง มีนาคม ๒๕๖๘	-	
๔. ขั้น ปรับปรุง แก้ไข (Action)	ขั้นพัฒนาต่อยอด - นำผลการประเมิน หาจุดเด่น จุดด้อย ต่อยอดโครงการ พัฒนาโครงการต่อไป	มีนาคม ๒๕๖๘	-	

๖. รายละเอียดงบประมาณของโครงการ เงินงบประมาณ แผนงบประมาณสร้างสังคมการเรียนรู้ตลอดชีวิต พัฒนาคนให้มีความรู้คู่คุณธรรม และจริยธรรม จำนวนเงิน ๑๐,๐๐๐ บาท

กิจกรรม	แหล่งที่มาของงบประมาณ				หมายเหตุ
	เงินอุดหนุน	เงินพัฒนาฯ	อื่นๆ	รวม	
กิจกรรมค่ายวิชาการ/อาเซียน	๑๐,๐๐๐	-	-	๑๐,๐๐๐	
รวม	๑๐,๐๐๐	-	-	๑๐,๐๐๐	

๗. สถานที่ดำเนินการ โรงเรียนหนองสำโรงวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี

๘. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง กลุ่มโรงเรียนเมือง ๔

๙. การวัดและประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	เกณฑ์ความสำเร็จ	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้
๑. ร้อยละของนักเรียน ในการเข้าร่วมกิจกรรม	ร้อยละ ๘๐	การสอบถาม	แบบสอบถาม
๒. ร้อยละของนักเรียนมีความพึงพอใจหลังเข้าร่วมกิจกรรม	ร้อยละ ๘๐	การสอบถาม	แบบสอบถาม
๓. ร้อยละของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมีความพึงพอใจหลังดำเนินกิจกรรม	ร้อยละ ๘๐	การสอบถาม	แบบสอบถาม

๑๐. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๐.๑ นักเรียนได้ทราบความสามารถ ความถนัดของตนเอง และเป็นแนวทางในการพัฒนา ส่งเสริม สนับสนุน ให้แก่ผู้เรียนที่มีความสามารถในด้านต่าง ๆ

๑๐.๒ นักเรียนเกิดองค์ความรู้ใหม่ มีทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการเรียน

ลงชื่อ.....ผู้เสนอกิจกรรม

(นางสาวรุ่งนรินทร์ โพธิ์เพชรเล็บ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

ลงชื่อ.....ผู้เสนอกิจกรรม

(นายธราธร เหมือนโพธิ์)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

ลงชื่อ.....ผู้เห็นชอบกิจกรรม

(นางสาวอรพิน คำแถม)

ตำแหน่ง ครู

ลงชื่อ.....ผู้เห็นชอบกิจกรรม

(นางสาวปิยาภรณ์ กลางโยธี)

รองผู้อำนวยการโรงเรียนหนองสำโรงวิทยา

ลงชื่อ.....ผู้อนุมัติโครงการ

(นายวิริยนต์ ตะวัน)

ผู้อำนวยการโรงเรียนหนองสำโรงวิทยา

# กิจกรรมตามทฤษฎีพหุปัญญาของ Dr.Howard Gardner ทั้ง ๘ ด้าน

## กิจกรรมที่ ๑ พหุปัญญาด้านภาษา

### ภาษาพาซา

#### เนื้อหา

เล่าเรื่องจากคำ / พุดประโยคสั้นพัน

#### วัตถุประสงค์

๑. เพื่อทบทวนความรู้ความจำเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
๒. เพื่อฝึกการพุดฉบับพลันจากคำศัพท์
๓. เพื่อฝึกการแต่งประโยคโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์
๔. เพื่อทดสอบความสามารถในการจำและพุดประโยคสั้นพัน
๕. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

#### วัสดุอุปกรณ์

- |                         |                |
|-------------------------|----------------|
| ๑. กระดาษแข็งสีขาว      | จำนวน ๒ แผ่น   |
| ๒. กระดาษ A๔            | จำนวน ๑๐๐ แผ่น |
| ๓. ฟิวเจอร์บอร์ด        | จำนวน ๑ แผ่น   |
| ๔. กาวลาเท็กซ์ ๑๖ ออนซ์ | จำนวน ๑ กระปุก |

#### กิจกรรม

๑. นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น ๒ กลุ่ม โดยใช้เวลากายใน ๕ นาที
๒. นักเรียนกลุ่มแรกได้รับชุดอักษรจำนวน ๓ ชุด ค้นหาตัวอักษรแล้วนำมาประกอบเป็นคำให้ได้มากที่สุดภายในเวลา ๕ นาที เมื่อหมดเวลา นักเรียนนั่งเป็นวงกลม แต่งประโยคจากคำศัพท์เหล่านั้น เริ่มที่นักเรียนคนแรกจนถึงคนสุดท้ายพุดคนละหนึ่งประโยคแต่ต้องมีคำศัพท์ในนั้นอย่างน้อย ๑ คำ เรียบเรียงให้เป็นนิทานสั้น ๑ เรื่อง และคนสุดท้ายจะต้องสรุปเนื้อเรื่องทั้งหมด ในเวลาที่กำหนดให้ ๕ นาที
๓. นักเรียนกลุ่มสองเล่นเกมสั้นพัน โดยต่อเป็นแถวตอน ครูกระซิบบประโยคสั้นพันให้หัวแถว จากนั้นนักเรียนจำและกระซิบบต่อกันไปจนถึงคนสุดท้าย คนสุดท้ายจากกลุ่มพุดประโยคสั้นพันได้ถูกต้องและชัดเจนที่สุดได้รับ ๑ คะแนน นักเรียนทำคะแนนให้ได้มากที่สุดภายใน ๑๐ นาที
๔. เมื่อนักเรียนทั้งสองกลุ่มทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรมเสร็จ ให้สลับกันระหว่างกิจกรรมเล่าเรื่องจากคำ และเกมสั้นพัน
๕. ครูสรุปความรู้ที่ได้รับจากฐานนี้ และให้นักเรียนประเมินตนเองจากแบบประเมินพหุปัญญา

#### การวัดและประเมินผล

วิธีการประเมิน นักเรียนประเมินตนเอง

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน แบบประเมินพหุปัญญา

เวลาที่ใช้ ๔๐ นาที

## กิจกรรมที่ ๒ พหุปัญญาด้านตรรกะและคณิตศาสตร์

### มหัศจรรย์เลขคณิตคิดเร็ว

#### เนื้อหา

ในการคิดเลขแบบเร็วโดยได้ผลลัพธ์เท่ากับ ๒๔ นั้น ถือว่าเป็นเกมคณิตศาสตร์ที่มีเป้าหมายในการเล่น คือ การบวก ลบ คูณ หารเลข ๔ ตัวในโจทย์ที่ให้มา ให้ได้ผลลัพธ์เท่ากับ ๒๔ ซึ่งแต่เดิมมีการเล่นโดยใช้ไพ่ปกติในเชิงไฮยุค พ.ศ. ๒๕๐๓ และ Robert Sun นำมาดัดแปลงเกมจนเป็นในรูปแบบปัจจุบัน ตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๕๓๑

#### วัตถุประสงค์

๑. เพื่อส่งเสริมการคิดคำนวณอย่างรวดเร็วและถูกต้อง
๒. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการคิดอย่างสร้างสรรค์
๓. เพื่อเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

#### วัสดุอุปกรณ์

๑. ใบกิจกรรมเกม ๒๔ จำนวน ๓ แผ่น
๒. กระดาษแข็งคละสี จำนวน ๖ แผ่น
๓. ฟิวเจอร์บอร์ด จำนวน ๔ แผ่น
๔. กระดาษ A๔ จำนวน ๒๐๐ แผ่น
๕. กระดาษเคลือบใส จำนวน ๒ แผ่น
๖. ปกใส จำนวน ๑๐ แผ่น

#### รูปแบบ

๑. นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น ๒ กลุ่ม (๕ นาที)
๒. นักเรียนรับฟังครูอธิบายกติกาในการเล่น ดังนี้

ให้ผู้เล่นจับสลากชุดตัวเลขขึ้นมา แล้วร่วมกันคิดหาวิธีที่จะทำให้โจทย์ในแต่ละข้อนั้นมีผลลัพธ์เท่ากับ ๒๔ และทำให้ได้หลากหลายวิธีโดยไม่จำกัด (๓๐ นาที)

๓. ในการเล่นแต่ละเกม ตัวเลขทุกตัวที่กำหนดให้สามารถใช้ได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น ห้ามนำมาใช้อีก

๔. การคิดของแต่ละเกม เน้นให้นักเรียนคิดหาคำตอบให้ได้หลากหลายวิธี โดยกลุ่มไหนที่ตอบได้คะแนนมากกว่าถือว่าเป็นผู้ชนะ (๕ นาที)

การวัดและประเมินผล วัดจากความรวดเร็วในการหาคำตอบ และความถูกต้องของคำตอบ

เวลาที่ใช้ ๔๐ นาที

กิจกรรมที่ ๓ พหุปัญญาด้านตรี  
บทเพลงแห่งอารมณ์

เนื้อหา

การถ่ายทอดอารมณ์ของบทเพลง

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อทบทวนความรู้เรื่องพื้นฐานด้านดนตรี
๒. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาดนตรี
๓. เพื่อเสริมสร้างความสามัคคี การทำงานเป็นกลุ่ม
๔. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนในด้านสุนทรียภาพทางดนตรีสากล

วัสดุอุปกรณ์

๑. ลำโพง
๒. บทเพลงประเภทต่าง ๆ จำนวน ๑๐ บทเพลง
๓. กระดาษ A๔ จำนวน ๒๐๐ แผ่น

รูปแบบ

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๒ กลุ่มเท่า ๆ กัน โดยกลุ่มที่ ๑ ศึกษาเรื่องการถ่ายทอดอารมณ์ของจังหวะและกลุ่มที่ ๒ ศึกษาเรื่องการถ่ายทอดอารมณ์ของความดัง-เบาของเสียงดนตรี แล้วร่วมกันอภิปรายหน้าชั้นเรียน (๕ นาที)

๒. แจกกระดาษขนาด A๔ แล้วเปิดเพลงที่มีจังหวะช้า จังหวะปานกลาง จังหวะเร็ว และเพลงที่มีการใช้เสียงร้องหรือเสียงดนตรีที่มีความดัง-เบาแตกต่างกันไปให้นักเรียนฟัง แล้วถามนักเรียนว่าเพลงที่มีจังหวะและความดัง-เบาของเพลงแบบใดที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์สนุกสนานได้ดี ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น (๑๕ นาที)

๓. นักเรียนตอบคำถามว่าจังหวะแบบใดที่สื่ออารมณ์เศร้าได้ดีที่สุด หรือเพลงที่มีการใช้ระดับเสียงแบบใดที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกเศร้าได้ดีที่สุด เพื่อเป็นการประเมินความเข้าใจของนักเรียน โดยให้นักเรียนช่วยกันตอบและแสดงความคิดเห็น (๑๐ นาที)

๔. ให้สมาชิกในกลุ่มแต่ละกลุ่มปรึกษากันแล้วหาบทเพลงที่ชื่นชอบ แล้วช่วยกันวิเคราะห์เพลงที่กลุ่มตัวเองชอบให้ถูกต้อง (๑๐ นาที)

ประเมินวิธีการประเมิน

ตรวจสอบแบบบันทึกอารมณ์ของบทเพลงจากผู้ร่วมกิจกรรม

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

แบบบันทึกอารมณ์ของบทเพลง

เวลาที่ใช้

๔๐ นาที



## กิจกรรมที่ ๔ พหุปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ ประติมากรรมสร้างสรรค์

### เนื้อหา

ให้เด็กเรียนสร้างสรรคงานประติมากรรมที่มีลักษณะ นูนต่ำ นูนสูงและลอยตัวจากความคิดของเด็ก ๆ และเพลิดเพลินกับงานปั้นตามจินตนาการอย่างอิสระ

### วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้เด็กเกิดจินตนาการ เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ
๒. เพื่อให้เด็กเรียนรู้มีเจตคติที่ดีต่อวิชาศิลปะ
๓. เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านทัศนศิลป์
๔. เพื่อให้เด็กเรียนรู้ที่จะสร้างสรรคงานที่มีลักษณะเป็นงานปั้นนูนต่ำ นูนสูง และงานปั้นลอยตัวจากความคิดของเด็ก ๆ และเพลิดเพลินกับงานปั้นตามจินตนาการอย่างอิสระ
๕. เพื่อเสริมสร้างความสามัคคี การทำงานเป็นกลุ่ม
๖. กล้าแสดงออก นำเสนอผลงานกลุ่มตนเอง

### วัสดุอุปกรณ์

- |                           |              |
|---------------------------|--------------|
| ๑. ฟิวเจอร์บอร์ด แผ่นใหญ่ | จำนวน ๕ แผ่น |
| ๒. ดินน้ำมัน ๑๒ สี        | จำนวน ๒๐ ชุด |
| ๓. เครื่องมือในการปั้น    | จำนวน ๕ ชุด  |

### รูปแบบ

๑. แบ่งกลุ่มนักเรียน โดยให้มีจำนวนสมาชิกในกลุ่ม ๕-๖ คน (๕ นาที)
๒. แจกฟิวเจอร์บอร์ด (ที่รองปั้น) ดินน้ำมัน และเครื่องมือที่ใช้ในงานปั้นโดยนำตัวอย่างงานปั้น นูนต่ำ นูนสูง และงานปั้นลอยตัวให้นักเรียนดู และอธิบายถึงความแตกต่างงานปั้นแต่ละรูปแบบให้เด็กนักเรียนฟัง เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น (๕ นาที)
๓. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดเรื่องที่จะปั้น และช่วยกันทำสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ (๒๕ นาที)
๔. นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันนำเสนอ และอธิบายแนวคิดที่ตนเองสร้างสรรค์ให้เพื่อนฟัง (๕ นาที)

## กิจกรรมที่ ๕ พหุปัญญาด้านการเคลื่อนไหว เกมไข่มังกรที่รัก

### เนื้อหา

การเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อในท่อนของร่างกาย และการทรงตัวไม่ให้ลูกโป่งหลุดออกจากมือ

### วัตถุประสงค์

๑. เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและสร้างความสามัคคี
๒. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการเคลื่อนไหวเป็นจังหวะ
๓. เพื่อเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น

### วัสดุอุปกรณ์

๑. ลูกโป่ง จำนวน ๑๐๐ ลูก
๒. หนังสาย จำนวน ๑๐๐ เส้น
๓. นกหวีด จำนวน ๓ ตัว
๔. ตะกร้าใส่ของ จำนวน ๒ ใบ

### กิจกรรม

๑. นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น ๒ กลุ่ม (๕ นาที)
๒. นักเรียนรับฟังครูอธิบายกติกาในการเล่น ดังต่อไปนี้ (๑๐ นาที)
  - ๒.๑ ให้แต่ละกลุ่มยืนแถวตอนลึก ระยะห่าง ๑ ช่วงแขน
  - ๒.๒ ครูวางตะกร้าหน้าหัวแถวนี้ โดยมีระยะห่าง ๕ เมตร
  - ๒.๓ ครูแจกลูกโป่งที่บรรจุน้ำ ส่งให้แก่คนที่อยู่ท้ายแถว
  - ๒.๔ เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณนกหวีด ให้คนที่อยู่ท้ายแถว วิ่งซิกแซกประคองลูกโป่งผ่านเพื่อนที่ยืนต่อแถวเป็นแถวตอนลึกสลับซ้าย - ขวา ไปจนถึงหัวแถว
  - ๒.๕ เมื่อถึงหัวแถวให้นั่งลงและยื่นลูกโป่งให้คนที่สอง คนที่สองต้องส่งลูกโป่งโดยการส่งข้ามศีรษะของตนเองไปให้คนที่สาม เมื่อคนที่สามรับลูกโป่งได้แล้วให้ส่งลอดหว่างขาให้คนที่สี่
  - ๒.๖ ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนถึงคนสุดท้าย คนสุดท้ายดำเนินกิจกรรมตั้งแต่ข้อที่ ๒.๑ - ๒.๕ ไปเรื่อย ๆ (๒๕ นาที)
  - ๒.๗ เมื่อคนสุดท้ายได้รับลูกโป่ง ในขณะที่สมาชิกคนอื่นในกลุ่มนั่งลงหมดแล้ว ให้รับประคองลูกโป่งใส่ลงในตะกร้าของกลุ่มตนเอง
  - ๒.๘ กลุ่มใดทำสำเร็จก่อน ๒ ใน ๓ ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ
  - ๒.๙ หากกลุ่มใดทำลูกโป่งตกพื้นแตก จะปรับแพ้ทันที

วิธีการประเมิน ดูจากการแข่งขัน ถ้ากลุ่มใดชนะ ๒ ใน ๓ ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน แบบประเมินพหุปัญญา

เวลาที่ใช้ ๔๐ นาที

## กิจกรรมที่ ๖ พหุปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ ช่วยกันเลี้ยงลูก

### เนื้อหา

การทำกิจกรรมหรือการทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมทั้งการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

### วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสามัคคี เมื่อต้องทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน
๓. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม เรียนรู้และเข้าใจผู้อื่น

### วัสดุอุปกรณ์

- |                    |                |
|--------------------|----------------|
| ๑. ผ้าบาง ผืนใหญ่  | จำนวน ๒ ผืน    |
| ๒. ลูกโป่ง ลูกเล็ก | จำนวน ๖๐ ลูก   |
| ๓. ลูกโป่ง ลูกใหญ่ | จำนวน ๖๐ ลูก   |
| ๔. หนังกาย         | จำนวน ๑๕๐ เส้น |

### รูปแบบ

๑. แบ่งกลุ่มผู้เล่นออกเป็น ๒ กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน (๕ นาที)
๒. นักเรียนฟังครูอธิบายกติกาในการทำกิจกรรม ดังนี้ (๑๐ นาที)
  - ๒.๑ แต่ละกลุ่มจะได้รับผ้ากลุ่มละ ๑ ผืน
  - ๒.๒ ทุกคนในกลุ่มจับผ้าช่วยกันคนละมุม ให้เหลือพื้นที่ตรงกลางผืนผ้า เพื่อไว้คอยรับลูกโป่ง
  - ๒.๓ ทั้งสองกลุ่มยืนตรงข้ามกัน เพื่อเตรียมรับและส่งลูกโป่งน้ำ
  - ๒.๔ กลุ่มใดทำลูกโป่งน้ำตกพื้นมากที่สุด เป็นฝ่ายแพ้
๓. เมื่อทราบกติกาแล้ว ให้แต่ละกลุ่มปรึกษากันเพื่อวางแผนการเล่น
๔. เริ่มเล่น โดยใช้เวลา ๒๕ นาที กลุ่มใดได้คะแนนสูงสุดเป็นฝ่ายชนะ

### ประเมิน

#### วิธีการประเมิน

สังเกตพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมและสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์

#### เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

แบบประเมินพหุปัญญา

### เวลาที่ใช้

๔๐ นาที

## กิจกรรมที่ ๗ พหุปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง WHO AM I ?

### เนื้อหา

๑. ความถนัดของตนเอง
๒. ความสามารถของตนเอง

### วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาให้เยาวชนให้กล้าแสดงออกอย่างถูกต้อง
๒. เพื่อให้เยาวชนได้รู้จักตัวตนของตนเอง
๓. เพื่อให้เยาวชนได้รู้จักเป้าหมายในชีวิตการทำงาน

### วัสดุอุปกรณ์

- |                      |                |
|----------------------|----------------|
| ๑. กระดาษ A๔         | จำนวน ๒๐๐ แผ่น |
| ๒. ฟิวเจอร์บอร์ด     | จำนวน ๕ แผ่น   |
| ๓. กาวสองหน้า แบบบาง | จำนวน ๒ ม้วน   |

### รูปแบบ

๑. ครูและนักเรียนรวมกลุ่มสนทนาการ เพื่อละลายพฤติกรรมกลุ่ม (๕ นาที)
๒. ครูแจกใบกิจกรรมพร้อมทั้งอธิบายกิจกรรม Who am I ให้นักเรียนฟัง จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันทำกิจกรรม Who am I ดังต่อไปนี้ (๒๕ นาที)
  - ๒.๑ ครูให้นักเรียนเขียนคำตอบของนักเรียนลงในช่องที่กำหนดไว้ในใบกิจกรรม
  - ๒.๒ ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบคำตอบที่ได้จากกิจกรรม
  - ๒.๓ ให้นักเรียนที่มีคำตอบเหมือนกันมารวมกลุ่มกันเพื่อที่จะเฉลยคำตอบ
  - ๒.๔ ให้ตัวแทนกลุ่ม กลุ่มละ ๑ คน ออกมาเฉลยคำตอบให้เพื่อนฟัง
๓. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลกิจกรรม Who am I ว่าได้อะไรจากกิจกรรมนี้ (๕ นาที)

### ประเมินวิธีการประเมิน

๑. ประเมินจากสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
๒. ประเมินจากใบกิจกรรม Who am I

### เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

๑. แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
๒. ใบกิจกรรม Who am I

### เวลาที่ใช้

๔๐ นาที

## กิจกรรมที่ ๘ พหุปัญญาด้านธรรมชาติ ล่าขุมทรัพย์

### เนื้อหา

การใช้ประสาทสัมผัสส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายจัดสิ่งต่าง ๆ ให้เข้าอยู่ในประเภทเดียวกันโดยหาเกณฑ์หรือสร้างเกณฑ์ในการแบ่งชั้น ซึ่งการจัดประเภทนี้อาจทำได้หลายวิธี เช่น แยกประเภทลักษณะ รูปร่าง แสง สี เสียง ขนาด ประโยชน์ในการใช้ เป็นต้น

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถรู้จักและเข้าใจธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง เข้าใจหลักเกณฑ์ ปรัชญาการณและการรังสรรค์ต่าง ๆ ของธรรมชาติได้
2. เพื่อให้นักเรียนพัฒนาทักษะด้านการสังเกต
3. เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการจัดจำแนกประเภทของสิ่งมีชีวิตทั้งพืชและสัตว์ได้
4. เพื่อเสริมสร้างความสามัคคี การทำงานเป็นกลุ่ม

### วัสดุอุปกรณ์

1. กระดาษแข็งสีขาว จำนวน ๕ แผ่น
2. กระดาษ A๔ จำนวน ๒๐๐ แผ่น
3. กาว ๒ หน้า แบบบาง จำนวน ๒ ม้วน

### รูปแบบ

1. นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น ๒ กลุ่ม (๕ นาที)
2. ให้แต่ละกลุ่มออกล่าขุมทรัพย์ โดยกำหนดเวลาให้หาภายใน ๕ นาที
3. พอหมดเวลา ให้แต่ละกลุ่มนำขุมทรัพย์ที่ได้ มาจัดจำแนกออกเป็นประเภทตามที่แต่ละกลุ่มจับได้ (๓๐ นาที)
4. กลุ่มไหนที่ล่าขุมทรัพย์ได้เยอะ และจำแนกประเภทถูกต้องตามเกณฑ์ รวมคะแนนแล้วได้สูงสุดจะเป็นผู้ชนะ

### การประเมิน

ตรวจสอบสอบคะแนนมากน้อยในการล่าขุมทรัพย์ และตรวจสอบความถูกต้องของการจำแนกประเภท

### เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

แบบประเมินพหุปัญญา

เวลาที่ใช้ ๔๐ นาที