



การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน  
ประเภทกิจกรรมเสริมหลักสูตร

กิจกรรมชุมนุมกลุ่มสนใจ ป. 3

Board Game คิดสนุก

ปีการศึกษา 2568

ครูที่ปรึกษากิจกรรม

คุณครูกัญชยาพร                      มาสกลาง

โรงเรียนพุทธิโสภณ



## กำหนดการจัดกิจกรรมชุมนุม ประจำปีการศึกษา 2568

ชื่อชุมนุม Board Game คิดสนุก

ผู้รับผิดชอบ 1. คุณครูกัญชยาพร มาสกลาง

ลักษณะการดำเนินการ

- กิจกรรมส่งเสริมทักษะการคิด/กระบวนการคิด
- กิจกรรมเน้นโครงการ
- กิจกรรมส่งเสริมความพอเพียง
- กิจกรรมพัฒนาทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และการเป็นผู้นำ ผู้ตาม
- กิจกรรมส่งเสริมวิถีพื้นบ้านล้านนาและท้องถิ่นไทย
- กิจกรรมพัฒนาทักษะเฉพาะทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์
- กิจกรรมพัฒนาทักษะเฉพาะทางภาษา 4 ทักษะ
- กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
- กิจกรรมที่เน้นการสื่อสารด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์
- สะท้อนกระบวนการ 3R 8C
  - Reading  Writing  Arithenmatics
  - Critical Thinking and Problem Solving  Creativity and Innovation
  - Collaboration Teamwork and Leadership  Computing and ICT Literacy
  - Communication Information and Media Literacy  Cross-cultural Understanding
  - Career and Learning Skills  Compassion

กลุ่มเป้าหมาย

- ป. 1 – 3
- ป. 4 – 6

วัตถุประสงค์ของกิจกรรมชุมนุม

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการคิด
2. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และการเป็นผู้นำ ผู้ตาม

## ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ครูจัดทำกำหนดการดำเนินกิจกรรมชุมนุม Board Game คิดสนุก
2. ปฐมนิเทศ แจ้างจุดประสงค์ของกิจกรรมชุมนุม ทำความเข้าใจข้อตกลงในการเข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม
3. ปฏิบัติกิจกรรมชุมนุม 20 สัปดาห์ และสรุปทเรียนร่วมกันในแต่ละกิจกรรม
4. ประเมินผลงานการมีส่วนร่วม

## สื่อประกอบการจัดกิจกรรม

1. Board Game เศรษฐกิจพอเพียง
2. Uno color สีในภาษาอังกฤษ
3. โดมิโน ช่างสังเกต
4. ต่อบล็อก ฝึกสมาธิ

## วิธีการประเมินผล

วิธีการ	สังเกตพฤติกรรม ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน ตนเองประเมินตนเอง เพื่อนประเมินเพื่อน ครูประเมิน
เครื่องมือ	แบบสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน

## กิจกรรมชุมนุม Board Game คัดสรร

ปีการศึกษา 2568

สัปดาห์ ที่	กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม
1	เลือกกิจกรรมชุมนุม	ครูประจำชั้นดำเนินการสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับชุมนุมที่นักเรียนสนใจอยากเข้าร่วม
2		
3	ปฐมนิเทศ	แจ้งจุดประสงค์ของกิจกรรมชุมนุม ทำความเข้าใจข้อตกลงในการเข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม
4	Board Game เศรษฐกิจพอเพียง	1.ศึกษาเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับบอร์ดเกมและความรู้เกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียง จากครูผู้สอนและสื่อ <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>
5		2.ศึกษา กฎ กติกา การเล่นเกม
6		3.เล่นเกมโดยกำหนดบทบาท ผู้นำผู้ตาม
7		4.สะท้อนผลเกี่ยวกับ Board Game เศรษฐกิจพอเพียง ว่านักเรียนได้ความรู้เรื่องและทักษะใดบ้าง
8	Uno color สีในภาษาอังกฤษ	1.ศึกษาเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับเกมและความรู้เกี่ยวกับสีในภาษาอังกฤษ จากครูผู้สอนและสื่อ <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>
9		2.ศึกษา กฎ กติกา การเล่นเกม
10		3.เล่นเกมโดยกำหนดบทบาท ผู้นำผู้ตาม
11		4.สะท้อนผลเกี่ยวกับ Uno color สีในภาษาอังกฤษ ว่านักเรียนได้ความรู้เรื่อง และทักษะใดบ้าง
12	โดมิโน ช่างสังเกต	1.ศึกษาเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับทักษะการสังเกต และตัวเลขในภาษาอังกฤษ จากครูผู้สอนและสื่อ <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>
13		2.ศึกษา กฎ กติกา การเล่นเกม
14		3.เล่นเกมโดยกำหนดบทบาท ผู้นำผู้ตาม
15		4.สะท้อนผลเกี่ยวกับ โดมิโน ช่างสังเกต ว่านักเรียนได้ความรู้เรื่อง และทักษะใดบ้าง

ลำดับที่	กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม
16	ต่อบล็อก ฝึกสมาธิ	1.ศึกษาเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับสมาธิ โดยครูผู้สอนและสื่อ <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>
17		2.ศึกษา กฎ กติกา การเล่นเกม
18		3.เล่นเกมโดยกำหนดบทบาท ผู้นำผู้ตาม
19		4.สะท้อนผลเกี่ยวกับ <b>ต่อบล็อก ฝึกสมาธิ</b> ว่านักเรียนได้ความรู้เรื่อง และทักษะใดบ้าง
20	สรุปผลและประเมินผล	สรุปสิ่งประติษฐ์ที่ได้ทำ ความรู้ที่ได้รับ ทักษะที่เกิดขึ้น ประเมินผลตนเอง และประเมินผลชิ้นงานของเพื่อน ครูประเมินผลนักเรียน

## ชื่อ กิจกรรม Board Game เศรษฐกิจพอเพียง

จำนวน.....4.....ชั่วโมง

### สะท้อนกระบวนการ 3R 8C

- |  |   |  |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Reading   | <input checked="" type="checkbox"/> Writing                   | <input type="checkbox"/> Arithenmatics |
| <input checked="" type="checkbox"/> Critical Thinking and Problem Solving        | <input checked="" type="checkbox"/> Creativity and Innovation |  |
| <input type="checkbox"/> Collaboration Teamwork and Leadership                   | <input type="checkbox"/> Computing and ICT Literacy           |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Communication Information and Media Literacy | <input type="checkbox"/> Cross-cultural Understanding         |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Career and Learning Skills                   | <input type="checkbox"/> Compassion                           |  |

### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียง
2. นักเรียนสามารถเล่นเกมโดยเข้าใจ กฎ กติกาของเกม
3. นักเรียนเกิดทักษะการใช้จ่ายเงิน

### รายละเอียดกิจกรรม/การปฏิบัติ

1. ศึกษาเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับบอร์ดเกมและความรู้เกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียง จากครูผู้สอนและสื่อ [www.youtube.com](http://www.youtube.com)
2. ศึกษา กฎ กติกา การเล่นเกม
3. เล่นเกมโดยกำหนดบทบาท ผู้นำผู้ตาม
4. สะท้อนผลเกี่ยวกับ Board Game เศรษฐกิจพอเพียง ว่านักเรียนได้ความรู้เรื่องและทักษะใดบ้าง

### สื่อ/วัสดุ/อุปกรณ์

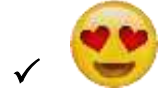
1. คอมพิวเตอร์/โทรศัพท์

Board Game เศรษฐกิจพอเพียง

### วัดผลและประเมินผล

1. ความสำเร็จของผลงาน
2. ความพึงพอใจในผลการทำงาน

ระดับความพึงพอใจ



เอกสารประกอบการทำกิจกรรม

youtube

ลงชื่อ ..... *Jasik* ..... ผู้รับผิดชอบกิจกรรม  
(นางสาวกัญญาพร มาสกลาง)

ภาพประกอบ



## ชื่อ กิจกรรม Uno color สีในภาษาอังกฤษ

จำนวน.....4.....ชั่วโมง

### สะท้อนกระบวนการ 3R 8C

- |  |   |  |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Reading   | <input checked="" type="checkbox"/> Writing                   | <input type="checkbox"/> Arithenmatics |
| <input checked="" type="checkbox"/> Critical Thinking and Problem Solving        | <input checked="" type="checkbox"/> Creativity and Innovation |  |
| <input type="checkbox"/> Collaboration Teamwork and Leadership                   | <input type="checkbox"/> Computing and ICT Literacy           |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Communication Information and Media Literacy | <input type="checkbox"/> Cross-cultural Understanding         |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Career and Learning Skills                   | <input type="checkbox"/> Compassion                           |  |

### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์สีในภาษาอังกฤษ
2. นักเรียนสามารถเล่นเกมโดยเข้าใจ กฎ กติกาของเกม
3. นักเรียนเกิดทักษะการบอกสีในภาษาอังกฤษ

### รายละเอียดกิจกรรม/การปฏิบัติ

1. ศึกษาเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับเกมและความรู้เกี่ยวกับสีในภาษาอังกฤษ จากครูผู้สอนและสื่อ [www.youtube.com](http://www.youtube.com)
2. ศึกษา กฎ กติกา การเล่นเกม
3. เล่นเกมโดยกำหนดบทบาท ผู้นำผู้ตาม
4. สะท้อนผลเกี่ยวกับ Uno color สีในภาษาอังกฤษ ว่านักเรียนได้ความรู้เรื่อง และทักษะใดบ้าง

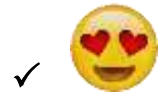
### สื่อ/วัสดุ/อุปกรณ์

1. คอมพิวเตอร์/โทรศัพท์
2. Uno color

### วัดผลและประเมินผล

1. กระบวนการทำงาน
2. ความพึงพอใจในผลการทำงาน

ระดับความพึงพอใจ



เอกสารประกอบการทำกิจกรรม

youtube

ลงชื่อ ..... *Janet* ..... ผู้รับผิดชอบกิจกรรม

(นางสาวกัญชยาพร มาสกลาง)

ภาพประกอบ



## ชื่อ กิจกรรม โดมิโน ช่างสังเกต

จำนวน.....4.....ชั่วโมง

### สะท้อนกระบวนการ 3R 8C

- |  |   |  |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Reading   | <input checked="" type="checkbox"/> Writing                   | <input type="checkbox"/> Arithenmatics |
| <input checked="" type="checkbox"/> Critical Thinking and Problem Solving        | <input checked="" type="checkbox"/> Creativity and Innovation |  |
| <input type="checkbox"/> Collaboration Teamwork and Leadership                   | <input type="checkbox"/> Computing and ICT Literacy           |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Communication Information and Media Literacy | <input type="checkbox"/> Cross-cultural Understanding         |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Career and Learning Skills                   | <input type="checkbox"/> Compassion                           |  |

### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ตัวเลขในภาษาอังกฤษ
2. นักเรียนสามารถเล่นเกมโดยเข้าใจ กฎ กติกาของเกม
3. นักเรียนเกิดทักษะการสังเกต

### รายละเอียดกิจกรรม/การปฏิบัติ

- 1.ศึกษาเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับทักษะการสังเกต และตัวเลขในภาษาอังกฤษ จากครูผู้สอนและสื่อ

[www.youtube.com](http://www.youtube.com)

- 2.ศึกษา กฎ กติกา การเล่นเกม
- 3.เล่นเกมโดยกำหนดบทบาท ผู้นำผู้ตาม
- 4.สะท้อนผลเกี่ยวกับ โดมิโน ช่างสังเกต ว่านักเรียนได้ความรู้เรื่อง และทักษะใดบ้าง

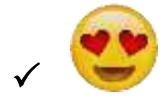
### สื่อ/วัสดุ/อุปกรณ์

- 1.คอมพิวเตอร์/โทรศัพท์
- 2.โดมิโน

### วัดผลและประเมินผล

- 1.กระบวนการทำงาน
- 2.ความพึงพอใจในผลการทำงาน

ระดับความพึงพอใจ



เอกสารประกอบการทำกิจกรรม

youtube

ลงชื่อ ..... *Jan 2022* ..... ผู้รับผิดชอบกิจกรรม  
(นางสาวกัญชยาพร มาสกลาง)

ภาพประกอบ



## ชื่อกิจกรรม ตอบล็อก ฝึกสมาธิ

จำนวน.....4.....ชั่วโมง

### สะท้อนกระบวนการ 3R 8C

- |  |   |  |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Reading   | <input checked="" type="checkbox"/> Writing                   | <input type="checkbox"/> Arithenmatics |
| <input checked="" type="checkbox"/> Critical Thinking and Problem Solving        | <input checked="" type="checkbox"/> Creativity and Innovation |  |
| <input type="checkbox"/> Collaboration Teamwork and Leadership                   | <input type="checkbox"/> Computing and ICT Literacy           |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Communication Information and Media Literacy | <input type="checkbox"/> Cross-cultural Understanding         |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Career and Learning Skills                   | <input type="checkbox"/> Compassion                           |  |

### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการมีสมาธิ
2. นักเรียนสามารถเล่นเกมโดยเข้าใจ กฎ กติกาของเกม
3. นักเรียนมีสมาธิในการตอบล็อก

### รายละเอียดกิจกรรม/การปฏิบัติ

- 1.ศึกษาเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับสมาธิ โดยครูผู้สอนและสื่อ [www.youtube.com](http://www.youtube.com)
- 2.ศึกษา กฎ กติกา การเล่นเกม
- 3.เล่นเกมโดยกำหนดบทบาท ผู้นำผู้ตาม
- 4.สะท้อนผลเกี่ยวกับ ตอบล็อก ฝึกสมาธิ

ว่านักเรียนได้ความรู้เรื่อง และทักษะใดบ้าง

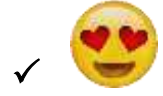
### สื่อ/วัสดุ/อุปกรณ์

- 1.คอมพิวเตอร์/โทรศัพท์
- 2.บล็อกไม้

### วัดผลและประเมินผล

- 1.กระบวนการทำงาน
- 2.ความพึงพอใจในผลการทำงาน

ระดับความพึงพอใจ



เอกสารประกอบการทำกิจกรรม

youtube

ลงชื่อ ..... *J.J.S* ..... ผู้รับผิดชอบกิจกรรม  
(นางสาวกัญชยาพร มาสกลาง)

ภาพประกอบ



