

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จัดนิทรรศการ “กา รเรียนรู้สู่สากลตามแนวทาง STEAM”



โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

จัดนิทรรศการ “การเรียนรู้สู่สากลตามแนวทาง STEAM”

(Global Learning by Using STEAM) (Global Learning by Using STEAM) (Global Learning by Using STEAM) (Global Learning by Using STEAM) (Global Learning by Using STEAM) (Global Learning by Using STEAM) (Global Learning by Using STEAM) (Global Learning by Using STEAM) (Global Learning by Using STEAM) (Global Learning by Using STEAM)

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

ได้มีการจัดนิทรรศการ ในหัวข้อ “การเรียนรู้สู่สากลตามแนวทาง STEAM

(Global Learning by Using STEAM)” ในวันที่ ๓ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๐ เวลา

๐๘.๐๐ – ๑๕.๓๐ น. โดยมี อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รศ.ดร.สมชาย

สันติวัฒนกุล เป็นประธานเปิดงาน

ภายในงานมีการแข่งขันการแข่งขันสร้างกลไกโดยใช้พลังงานสะอาดตามแนวทาง

STEAM ซึ่งถ้วยรางวัล และทุนการศึกษา รวม ๔๐,๐๐๐ บาท

และพบกับฐานกิจกรรมจาก ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ทัศนศึกษา และ STEAM และ

การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการ เอเอ็มที, ครอสเวิร์ดเกม

ผศ.ดร.นพดล กองศิลป์ ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

ได้กำหนดให้เป็นนโยบายของโรงเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่

๒๑ และเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ทำให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ มีส่วนร่วม

มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนโดยใช้ทักษะกระบวนการ

และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง

และที่สำคัญผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้อย่างบูรณาการ ตามแนว STEAM

STEAM คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้อย่างบูรณาการประกอบด้วยกลุ่มวิชา

วิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) วิศวกรรมศาสตร์ (Engineer)

ศิลปศึกษา (Art) คณิตศาสตร์ (Mathematics)

เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้คิดเป็น แก้ปัญหาเป็น

สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่เหมาะสมแก่การเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าในศตวรรษที่

๒๑

ดังนั้นโรงเรียน จึงได้จัดนิทรรศการการเรียนรู้สู่สากลตามแนวทาง STEAM

(Global Learning by Using STEAM) เพื่อเปิดโอกาสและเชิญชวนให้

เยาวชนในระดับประถมศึกษา

โรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาต่าง ๆ และผู้ที่สนใจเข้าชมงานนิทรรศการ

และสมัครเข้าร่วมแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการดังนี้

๑. การแข่งขัน STEAM : การแข่งขันสร้างกลไกโดยใช้พลังงานสะอาด

i. ภารกิจ : ให้แต่ละทีมออกแบบเครื่องกลยกกระโปรงน้ำอัดลมขนาด ๓๒๕

มิลลิลิตร ซึ่งมีน้ำอัดลมบรรจุอยู่ให้สูงจากพื้นให้มากที่สุด

โดยใช้กำลังจากการหมุนของกลองกังหันน้ำหรือกลองกังหันน้ำในชุด Super

Water เป็นต้นกำลังในการขับเคลื่อนเครื่องกล

ทีมใดยกกระโปรงน้ำอัดลมได้สูงที่สุดเป็นผู้ชนะ

โดยกระโปรงน้ำอัดลมจะวางตั้งอยู่บนพื้นแล้ววัดความสูงจากพื้นไป

จนถึงก้นกระโปรง

ii. เงื่อนไข : ให้เวลาชั่วโมงครึ่งออกแบบกลไกตามความคิดของตัวเอง

ยกกระโปรงขึ้นสูงโดยใช้เชือก ใช้ถังเก็บน้ำและอากาศขนาดมาตรฐานไม่เกิน ๒

ถัง

๒. การจัดฐานกิจกรรม จาก ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย,คณิตศาสตร์, สังคมศึกษา,วิทยาศาสตร์,

พลศึกษา, ศิลปะ, ภาษาต่างประเทศ, การงานอาชีพและเทคโนโลยี,

และฐานกิจกรรมจากงานจัดการเรียนการสอนฯ ปฐมวัย

และงานกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชั้นประถมศึกษา และ STEAM ผ่านฐานกิจกรรมต่าง ๆ

มากมาย

โดยกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่เวลา ๐๘.๐๐ – ๑๕.๓๐ น. ณ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนคร-

ินทร์วิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

๓. การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการ เอเอ็มทีและครอสเวิร์ดเกม

ในระดับประถมศึกษาปีที่ ๑-๒, ๓-๔, และ ๕-๖

สำหรับกิจกรรมดังกล่าวเป็นการเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในศตวรรษที่

๒๑ เพื่อให้นักเรียนสามารถดำรงชีวิตในสังคมโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงได้

สามารถและพร้อมที่จะเผชิญหน้ากับสภาพสังคม เศรษฐกิจและเทคโนโลยีในอนาคต
ต้นตัวและเตรียมพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

เป็นประชากรที่มีคุณภาพต่อไปในอนาคต ซึ่งเป็นไปตามแนวทางการพัฒนาการศึกษา

และเยาวชนจากรุ่นสู่รุ่นอย่างไม่หยุดยั้ง ตามปรัชญาของโรงเรียน ที่ว่า

“การศึกษาคือความเจริญงอกงาม” ตลอดระยะเวลา กว่า ๖๑ ปีที่ผ่านมา