โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จัดนิทรรศการ “การเรียนรู้สู่สากลตามแนวทาง STEAM”

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

จัดนิทรรศการ “การเรียนรู้สู่สากลตามแนวทาง STEAM”

(Global L (Global L(Global L (Global L(Global L earning by Using STEearning by Using STEearning by Using STE earning by Using STEearning by Using STEearning by Using STE earning by Using STE earning by Using STEearning by Using STE earning by Using STE AM)

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 ชิงถ้วยรางวัล และทุนการศึกษา รวม ๔๐,๐๐๐ บาท

และพบกับฐานกิจกรรมจาก ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ฉันทศึกษา และ STEAM และ

การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการ เอแม็ท, ครอสเวิร์ดเกม

ผศ.ดร.นพดล กองศิลป์ ผู้อานวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนคริทรวิโรฒ

ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

ได้กาหนดให้เป็นนโยบายของโรงเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่

๒๑ และเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสาคัญ

ทาให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ มีส่วนร่วม

มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนโดยใช้ทักษากระบวนการ

และสามารถนาความรู้ไปใช้ได้จริง

และที่สาคัญผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้อย่างบูรณาการ ตามแนว STEAM

STEAM คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้อย่างบูรณาการประกอบด้วยกลุ่มวิชา

วิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) วิศวกรรมศาสตร์ (Engineer)
ศิลปศึกษา (Art) คณิตศาสตร์ (Mathematics)
เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้คิดเป็น แก้ปัญหาเป็น
สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่เหมาะสมแค่การเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าในศตวรรษที่
๒๑
ดังนั้นโรงเรียน จึงได้จัดนิทรรศการการเรียนรู้สู่สากลตามแนวทาง STEAM
(Global Learning by Using STEAM) เพื่อเปิดโอกาสและเชิญชวนให้
เยาวชนในระดับประถมศึกษา
โรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาต่าง ๆ และผู้ที่สนใจเข้าชมงานนิทรรศการ
และสมัครเข้าร่วมแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการดังนี้
๑. การแข่งขัน STEAM : การแข่งขันสร้างกลไกโดยใช้พลังงานสะอาด
i. ภารกิจ : ให้แต่ละทีมออกแบบเครื่องกลยกกระป๋องน้ำอัดลมขนาด ๓๒๕
มิลลิลิตร ซึ่งมีน้ำอัดลมบรรจุอยู่ให้สูงจากพื้นให้มากที่สุด
โดยใช้กาลังจากการหมุนของกล่องกังหันน้าหรือกล่องกังหันน้าในชุด Super
Water เป็นต้นกาลังในการขับเคลื่อนเครื่องกล
ทีมใดยกกระป๋องน้าอัดลมได้สูงที่สุดเป็นผู้ชนะ
โดยกระป๋องน้าอัดลมจะวางตั้งอยู่บนพื้นแล้ววัดความสูงจากพื้นไป
จนถึงก้นกระป๋อง
ii. เงื่อนไข : ให้เวลาชั่วโมงครึ่งออกแบบกลไกตามความคิดของตัวเอง
ยกกระป๋องขึ้นสูงโดยใช้เชือก ใช้ถังเก็บน้าและอากาศขนาดมาตรฐานไม่เกิน ๒
ถัง
๒. การจัดฐานกิจกรรม จาก ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย,คณิตศาสตร์, สังคมศึกษา,วิทยาศาสตร์,
พลศึกษาฯ, ศิลปะ, ภาษาต่างประเทศ, การงานอาชีพและเทคโนโลยี,
และฐานกิจกรรมจากงานจัดการเรียนการสอนฯ ปฐมวัย
และงานกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฉันทศึกษา และ STEAM ผ่านฐานกิจกรรมต่าง ๆ
มากมาย
โดยกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่เวลา ๐๘.๐๐ – ๑๕.๓๐ น. ณ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนค-
รินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
๓. การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการ เอแม็ทและครอสเวิร์ดเกม
ในระดับประถมศึกษาปีที่ ๑-๒, ๓-๔, และ ๕-๖

สาหรับกิจกรรมดังกล่าวเป็นการเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนมีทักษะสาหรับการออกไปดารงชีวิตในศตวรรษที่
๒๑ เพื่อให้นักเรียนสามารถดารงชีวิตในสังคมโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงได้
สามารถและพร้อมที่จะเผชิญหน้ากับสภาพสังคม เศรษฐกิจและเทคโนโลยีในอนาคต
ตื่นตัวและเตรียมพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น
เป็นประชากรที่มีคุณภาพต่อไปในอนาคต ซึ่งเป็นไปตามแนวทางการพัฒนาการศึกษา
และเยาวชนจากรุ่นสู่รุ่นอย่างไม่หยุดยั้ง ตามปรัชญาของโรงเรียน ที่ว่า
“การศึกษาคือความเจริญงอกงาม” ตลอดระยะเวลา กว่า ๖๑ ปีที่ผ่านมา