



แผนการจัดกิจกรรมชุมนุม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

1. ชื่อชุมนุม A-MATH เกมต่อเลขค่านวน ม.ต้น จำนวน 22 คน และม.ปลาย จำนวน 19 คน
2. สอดคล้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ : คณิตศาสตร์
3. ครูที่ปรึกษาชุมนุม 1. นางสาวนิตติดา นวลศรี และ 2. นางสาวนาถพร มูลจันทร์
4. จำนวนชั่วโมง/สัปดาห์ 1 คาบ/สัปดาห์
5. ลักษณะกิจกรรม

เอแม็ท (A-MATH) เป็นเกมต่อเลขค่านวน ทักษะของการเล่นนั้น คือการต่อตัวเลขตามหลักการค่านวนทางคณิตศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นการบวก ลบ คูณ หาร ลงบนช่องตารางให้เกิดผลดีที่สุด เมื่อจบการแข่งขัน ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ คะแนนจะเกิดจากค่าประจำตัวเบี้ยแต่ละตัวในการลงเล่นแต่ละครั้ง รวมทั้งช่องตารางต่างๆ ที่มีค่าแตกต่างกันไป ผู้เล่นอาจจะเล่นแบบฝ่ายละ 1 คน หรือจับคู่เป็นทีมแข่งกันก็ได้ กิจกรรมชุมนุม A-MATH จึงได้ให้นักเรียนศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับกฎกติกา วิธีเล่นเกม และอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น เกมตลอดจนให้นักเรียนได้ฝึกการเล่น เกม จัดการแข่งขันเกม ระหว่างสมาชิกด้วยกันภายในกลุ่ม และส่งแข่งขันในระดับต่าง ๆ ต่อไป

6. วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ผู้เรียน

1. ศึกษากฎกติกา และวิธีในการเล่น A-MATH เกมต่อเลขค่านวน
2. ฝึกทักษะการคิดค่านวนทางคณิตศาสตร์โดยใช้ A-MATH เกมต่อเลขค่านวน
3. เกิดทักษะการคิดและแก้ปัญหาอย่างมีระบบ
4. ได้ฝึกทักษะและคัดเลือกตัวแทนนักเรียน เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเกม A-MATH ในรายการต่าง ๆ

7. แผนการจัดกิจกรรม

สัปดาห์ที่	วัน/เดือน/ปี	กิจกรรมการเรียนรู้	หมายเหตุ
1	1 พ.ย.62	เตรียมความพร้อมของระบบชุมนุม	**วันหยุดราชการ
2	8 พ.ย.62	นักเรียนลงทะเบียนเลือกกิจกรรมชุมนุม	
3	15 พ.ย.62	กฎการค่านวนในการเล่น A – MATH เกมต่อเลขค่านวน	**กีฬาภายใน
4	22 พ.ย.62	ชี้แจงเกี่ยวกับอุปกรณ์และกติกาการเล่น A – MATH เกมต่อเลขค่านวน	
5	29 พ.ย.62	วิธีการเล่น A – MATH เกมต่อเลขค่านวน	
6	6 ธ.ค.62	กติกาเพิ่มเติม เช่น Bingo , Challenge , Hold หรือ Recount เป็นต้น	
7	13 ธ.ค.62	มารยาทในการเล่น A – MATH เกมต่อเลขค่านวน	
8	20 ธ.ค.62	การแข่งขันภายในชุมนุมระบบ King of the Hill (KOTH)	
9	27 ธ.ค.62	คู่มือการแข่งขัน A – MATH เกมต่อเลขค่านวน	
10	3 ม.ค.63	การสาธิตวิธีการเล่น A – MATH เกมต่อเลขค่านวน โดยนักกีฬาโรงเรียน	
11	10 ม.ค.63	การสาธิตวิธีการเล่น A – MATH เกมต่อเลขค่านวน โดยนักกีฬาโรงเรียน	
12	17 ม.ค.63	การแข่งขันครั้งที่ 1 (1 กระดาน)	
13	24 ม.ค.63	การแข่งขันครั้งที่ 2 (1 กระดาน)	
14	31 ม.ค.63	การแข่งขันครั้งที่ 3 (1 กระดาน)	
15	7 ก.พ.62	การแข่งขันครั้งที่ 4 (1 กระดาน)	
16	14 ก.พ.62	การแข่งขันครั้งที่ 5 (1 กระดาน)	
17	21 ก.พ.62	รอบชิงชนะเลิศ (2 กระดาน)	
18	28 ก.พ.62	ประกาศผลการแข่งขัน มอบรางวัล สรุปกิจกรรมและประโยชน์ที่ได้รับ	
19	6 มี.ค.62	เส้นทางสู่ร่วมหาวิทยาลัยด้วยโควตานักกีฬา A – MATH เกมต่อเลขค่านวน	
20	13 มี.ค.62	ประเมินผลกิจกรรมชุมนุม	

8. สื่อการเรียนการสอน

1. โปรแกรม GSP (คณิตคิดเร็ว)
2. กระดาน A-MATH เกมต่อเลขค่านวน
3. คู่มือการเล่น A-MATH เกมต่อเลขค่านวน

9. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์อย่างเป็นระบบ
2. ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมความเป็นเลิศด้านวิชาการ

10. เกณฑ์/วิธีการประเมินผลกิจกรรม

1. ผู้เรียนต้องมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ถึงจะผ่านการประเมิน
2. ประเมินตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และได้รับผลการประเมิน ผ : ผ่าน
3. ถ้าผู้เรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมไม่ครบร้อยละ 80 หรือ ไม่ผ่านการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ถือว่า ไม่ผ่านการประเมิน ได้รับผลการเรียน มผ : ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....

(นางสาวนัตติดา นวลศรี)
ครูที่ปรึกษาชุมนุมม.ต้น

ลงชื่อ.....

(นางสาวนาถพร มูลจันทร์)
ครูที่ปรึกษาชุมนุมม.ปลาย

ลงชื่อ.....

(นางสาวนัตติดา นวลศรี)
หัวหน้ากิจกรรมชุมนุม

ความเห็นหัวหน้ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

.....

ลงชื่อ.....หัวหน้ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

(นายจาตุรนต์ มหากนก)

...../...../.....

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

ลงชื่อ.....รองผู้อำนวยการโรงเรียนกลุ่มบริหารวิชาการ

(นางอรอุมา บุญไตร)

...../...../.....

เรียน เสนอเพื่อโปรดพิจารณา

อนุญาต

ไม่อนุญาต เพราะ

ลงชื่อ.....ผู้อำนวยการโรงเรียน

(นายสันต์ธวัช ศรีคำแท้)

...../...../.....