กิจกรรมวันสุนทรภู่ คู่สัปดาห์ห้องสมุด

ชื่อกิจกรรม บิงโกเกมรู้จักชื่อตัวละครในวรรณคดี

ลักษณะกิจกรรม เป็นกิจกรรรมสุ่มจับชื่อตัวละคร และวางเบี้ยลงกระดานผู้เล่นคนใดวางเบี้ยครบ ๔ เบี้ย แนวตั้ง,แนวนอน หรือแนวทแยง ก่อนถือเป็นผู้ชนะ

ประโยชน์ที่ได้รับ ๑. เพื่อให้นักเรียนรู้จักตัวละครและความเป็นมาในวรรณคดีแต่ละเรื่อง

๒. เพื่อให้นักเรียนอ่านชื่อตัวละครได้อย่างถูกต้อง

จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓ จำนวน ๔๐ คน

วันที่จัดกิจกรรม วันที่ ๒๔ มิถุนายน ๒๕๖๗









ชื่อกิจกรรม อ่านอย่างไรให้รู้เรื่อง
ลักษณะกิจกรรม นักเรียนทำแบบฝึกการอ่านจำนวน ๑๐ ข้อ
ประโยชน์ที่ได้รับ ๑. เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านบทอ่านสั้นๆ อย่างรู้เรื่อง
จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๒ จำนวน ๒๐ คน
วันที่จัดกิจกรรม วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๗





ชื่อกิจกรรม อ่านอย่างไรเขียนอย่างไร
ลักษณะกิจกรรม ๑. นักเรียนจะได้รับแบบฝึก อ่านอย่างไรเขียนอย่างไร
๒. ใช้เวลา ๒๐ นาที ให้การเขียนคำตอบ นับคะแนนข้อละ ๑ คะแนน
ประโยชน์ที่ได้รับ ๑. พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงอย่างถูกต้อง
๒. ส่งเสริมการอ่านและเขียนคำให้ถูกต้อง
๓. ปลูกฝังนิสัยรักภาษาไทยทำให้ผู้เรียนสนใจภาษาไทยมากขึ้น
จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ – ๔ จำนวน ๓๕ คน
วันที่จัดกิจกรรม วันที่ ๒๘ มิถุนายน ๒๕๖๗





ชื่อกิจกรรม แข่งขันเปิดพจนานุกรม

ลักษณะกิจกรรม ๑. นักเรียนเข้าร่วมแข่งทีมละ ๒ คน

๒. คณะกรรมการจะเตรียมพจนานุกรม และคำสำหรับค้นความหมาย ไว้ให้

๓. การแข่งขันใช้เวลาเปิดพจนานุกรม ๒๐ นาที

ประโยชน์ที่ได้รับ ๑. พัฒนาทักษะการใช้พจนานุกรม

๒. ปลูกฝังนิสัยรักการค้นคว้า

๓. ส่งเสริมความร่วมมือและการทำงานเป็นทีม

๔.เพิ่มพูนความรู้ด้านภาษา

จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ – ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๖ คน

วันที่จัดกิจกรรม วันที่ ๒๖ มิถุนายน ๒๕๖๗









ชื่อกิจกรรม นักสืบวรรณคดี

ลักษณะกิจกรรม ๑. ให้นักเรียนจับการ์ดใบนำสืบ เพื่อรับทราบภารกิจค้นหาบุคคลปริศนา

๒. ให้นักเรียนสืบหาบุคคลจากรายละเอียดที่ระบุไว้ในบัตรกับกระดาน ผังข้อมูลตัวละคร

จนพบคำตอบว่าคนในบัตรเป็นใคร ชื่อว่าอะไร

๓. จากนั้นหาคำตอบที่ได้บอกเป็นชื่อของบุคคลตามบัตรนำสืบ หากตรงกับเฉลยแสดงว่านักเรียนผ่านด่านและทำภารกิจถัดไป

๔. โดยฐานนี้กำหนดให้นักเรียนสืบหาบุคคลปริศนาอย่างน้อย 3 คน หากภารกิจทั้งสาม

สำเร็จจะได้รับรางวัลในฐาน

ประโยชน์ที่ได้รับ ๑. พัฒนาทักษะการวิเคราะห์ตัวละคร

๒. กระตุ้นความสนใจในวรรณคดี

๓. ส่งเสริมความจำและการทบทวนเนื้อเรื่อง

จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ – ๖ จำนวน ๕๕ คน

วันที่จัดกิจกรรม วันที่ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๗









ชื่อกิจกรรม แข่งขันตอบปัญหาการอ่าน (Kahoot Learning Gams)

ลักษณะกิจกรรม ๑. นักเรียนเข้าร่วมแข่งทีมละ ๒ คน

๒. แข่งขันตอบปัญหาการอ่าน (Kahoot Learning Gams)

ประโยชน์ที่ได้รับ ๑. ส่งเสริมความเข้าใจในการอ่าน

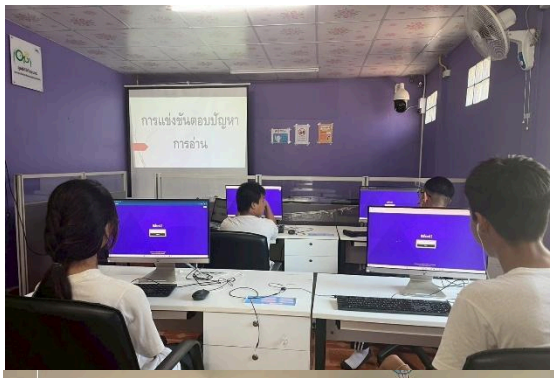
๒. สร้างความสนุกสนานและแรงจูงใจ

๓. อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้

๔. ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์และการทำงานร่วมกัน

จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ จำนวน ๔๑ คน

วันที่จัดกิจกรรม วันที่ ๒ กรกฎาคม ๒๕๖๗













ชื่อกิจกรรม ภาษาไทยวันละคำ

ลักษณะกิจกรรม ๑. กิจกรรมหลังเคารพธงชาติ นักเรียนนำเสนอคำและความหมาย

๒. นักเรียนจดบันทึกคำและความหมายลงสมุดบันทึก

ประโยชน์ที่ได้รับ ๑. เพิ่มคลังคำศัพท์อย่างต่อเนื่อง

๒. พัฒนาทักษะการอ่านและความเข้าใจภาษา

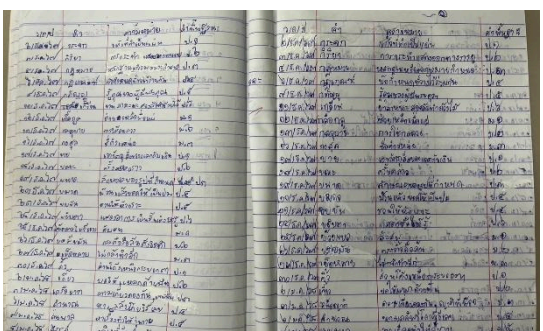
๓. เสริมสร้างนิสัยการเรียนรู้ด้วยตนเอง

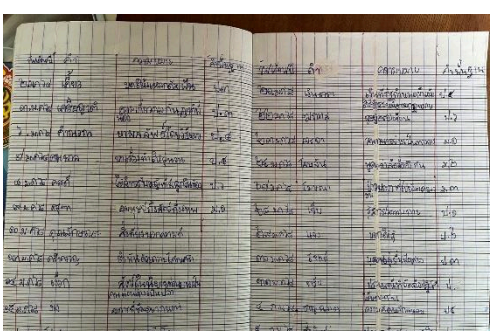
จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๔๐ คน

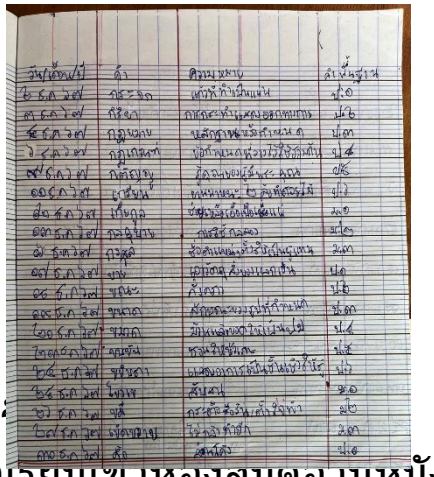
วันที่จัดกิจกรรม วันที่ ๑ ธันวาคม ๒๕๖๗ – ปัจจุบัน











ชื่อกิจกรรม ส่งเสริม

ลักษณะกิจกรรม ๑. นักเรียนเข้าห้องสมุดอ่านหนังสือที่สนใจแล้วบันทึกการอ่านอย่างน้อยสัปดาห์ละ ๑ ครั้ง

ประโยชน์ที่ได้รับ ๑. ปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน

๒. เพิ่มพูนความรู้และขยายมุมมอง

๓. พัฒนาทักษะการอ่านและวิเคราะห์

๔. ส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง

๕. พัฒนาทักษะการค้นคว้าและใช้แหล่งข้อมูล

๖. สร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ในโรงเรียน

จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๔๐ คน

วันที่จัดกิจกรรม ปีการศึกษา ๒๕๖๗



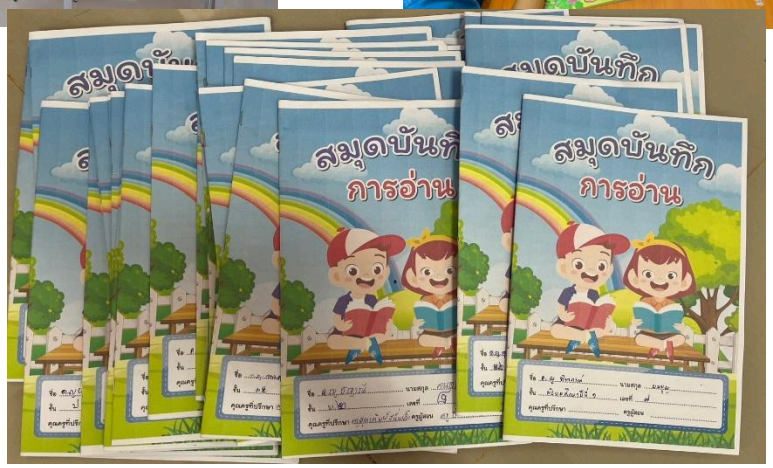


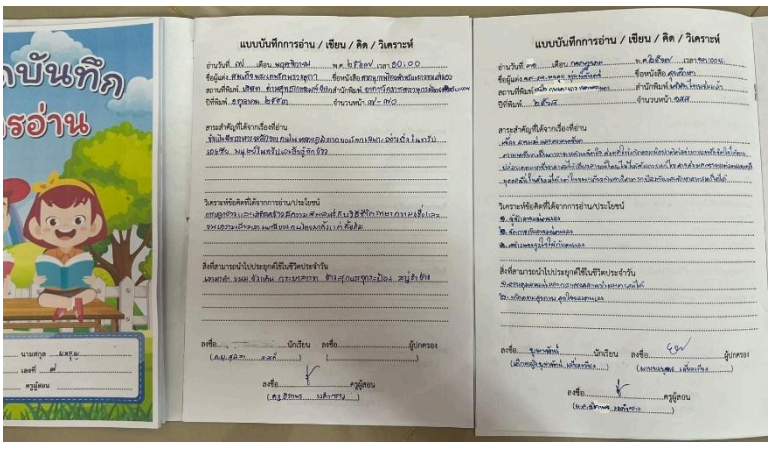


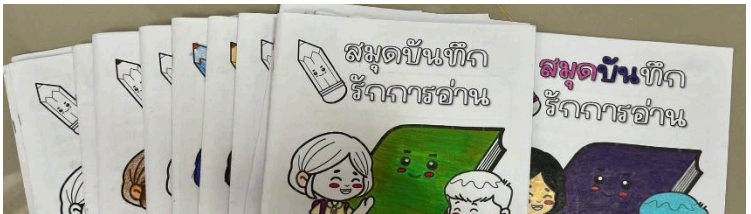







สมุดบันทึก
การอ่าน


แบบบันทึกการอ่าน / เขียน / คิด / วิเคราะห์
แบบบันทึกการอ่าน / เขียน / คิด / วิเคราะห์


สมุดบันทึก
รักการอ่าน
สมุดบันทึก
รักการอ่าน