



กิจกรรมเปิดบ้านวิชาการ “Open House ABMS” ประจำปีการศึกษา 2568:

ประลองความคิด ประดิษฐ์นวัตกรรม เปิดโลกกิจกรรม ABMS

วันศุกร์ ที่ 13 เดือน กุมภาพันธ์ พุทธศักราช 2569

ณ โรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ (ชุมชน 1) อำเภอแม่เมาะ จังหวัดลำปาง

ในโลกปัจจุบันการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นเพียงเนื้อหาวิชาการในห้องเรียนเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอต่อการพัฒนาผู้เรียนให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลง ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ (Problem Solving) และความสามารถในการสื่อสารทางภาษา เป็นพื้นฐานสำคัญที่ต้องได้รับการปลูกฝังควบคู่ไปกับความรู้ทางวิชาการ การนำกิจกรรมนันทนาการเชิงวิชาการ หรือ "เกมกระดานเพื่อการศึกษา" (Educational Board Games) มาประยุกต์ใช้ จึงเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข (Active Learning) และท้าทายความสามารถ

การแข่งขันเกมกระดานเพื่อการศึกษา ประกอบด้วย การต่อสมการคณิตศาสตร์ (A-Math) ซึ่งช่วยฝึกทักษะการคำนวณและการคิดเชิงตรรกะ, การต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword) ที่ส่งเสริมความรู้ด้านคำศัพท์และทักษะภาษาต่างประเทศ และ การต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคม) ที่ช่วยอนุรักษ์และพัฒนาความแตกฉานในภาษา กิจกรรมเหล่านี้ล้วนเป็นเครื่องมือที่ช่วยฝึกสมาธิ ความรอบคอบ และการวางแผนกลยุทธ์ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาอัจฉริยภาพทางสมอง

สำหรับด้านการศึกษาหุ่นยนต์ถือเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) การเขียนโปรแกรม (Coding) และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ทั้งการออกแบบ การสร้าง และการควบคุมหุ่นยนต์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ STEM Education ที่มุ่งเน้นการบูรณาการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ เข้าด้วยกันเพื่อพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม การเตรียมความพร้อมของเด็กและเยาวชนให้มีความรู้และทักษะที่จำเป็น จึงเป็นภารกิจสำคัญที่สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในยุคใหม่ การจัดการกิจกรรมการแข่งขันหุ่นยนต์จึงเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้การประยุกต์ใช้ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์ (STEM Education) อย่างเป็นรูปธรรม ผ่านการออกแบบและสร้างหุ่นยนต์ รวมทั้งการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตและการทำงานในอนาคต

โรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ (ชุมชน 1) ตระหนักถึงความสำคัญของการส่งเสริมศักยภาพผู้เรียนรอบด้าน จึงได้กำหนดจัดกิจกรรมเปิดบ้านวิชาการ "Open House ABMS" ประจำปีการศึกษา 2568 ขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถทางวิชาการและนวัตกรรม ทั้งในรูปแบบของการแข่งขันหุ่นยนต์และการแข่งขันเกมกระดาน



เพื่อเป็นการต่อยอดความสำเร็จและส่งเสริมความเป็นเลิศทางวิชาการอย่างต่อเนื่อง ผู้จัดทำโครงการจึงได้จัดการแข่งขัน "Anubanmaemoh Board Games Championship ครั้งที่ 2" และการแข่งขันหุ่นยนต์ "Mae Moh ROBOT Challenge" (เปิดโลกนวัตกรรมหุ่นยนต์สู่อนาคต) ขึ้น เพื่อเป็นเวทีให้เยาวชนได้ประลองปัญญา พัฒนาทักษะกระบวนการคิด และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ สูงสุด นำไปสู่การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพของชาติต่อไป

จุดประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าผ่านเกมกระดานเพื่อการศึกษา (A-Math, Crossword, คำคม)
2. เพื่อเป็นเวทีให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพและความเป็นเลิศทางวิชาการ ในงานเปิดบ้านวิชาการ (Open House ABMS)
3. เพื่อให้นักเรียนทั่วประเทศมีโอกาสเข้าร่วมแข่งขันหุ่นยนต์ที่ใช้กติกาในระดับสากล
4. เพื่อเปิดโอกาสให้เยาวชนได้แสดงศักยภาพของตนเองผ่านการแข่งขัน และเป็นเวทีแลกเปลี่ยนประสบการณ์ พัฒนาทักษะทางเทคโนโลยี
5. เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้าน STEM, Robotics, Coding และ AI ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกและการลงมือปฏิบัติจริง
6. เพื่อประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ของโรงเรียน ผ่านการจัดกิจกรรมการแข่งขัน และใช้กิจกรรมนี้เป็นเวทีดึงดูดเยาวชนจากทั่วประเทศเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวในพื้นที่อำเภอแม่เมาะ และจังหวัดลำปาง

กลุ่มเป้าหมาย

1. เชิงปริมาณ

1.1 ผู้เข้าแข่งขัน	จำนวน 500 คน
1.2 ผู้ติดตาม	จำนวน 300 คน
1.3 คณะกรรมการ เจ้าหน้าที่	จำนวน 200 คน
1.4 ผู้ร่วมงาน	จำนวน 2,000 คน



2. เชิงคุณภาพ

- 2.1 นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าผ่านเกมกระดานเพื่อการศึกษา (A-Math, Crossword, คำคม)
- 2.2 เป็นเวทีให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพและความเป็นเลิศทางวิชาการ
- 2.3 นักเรียนทั่วประเทศได้รับโอกาสแข่งขันตามมาตรฐานสากล
- 2.4 เยาวชนแสดงศักยภาพ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และพัฒนาทักษะเทคโนโลยี
- 2.5 นักเรียนมีทักษะด้าน STEM, Robotics, Coding และ AI จากการลงมือปฏิบัติจริง
- 2.6 กระตุ้นเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวในพื้นที่อำเภอแม่เมาะ และจังหวัดลำปาง

ระยะเวลาดำเนินการ

วันศุกร์ ที่ 13 เดือน กุมภาพันธ์ พุทธศักราช 2569

หน่วยงาน / ผู้รับผิดชอบโครงการ

โรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ (ชุมชน 1)



รายการแข่งขัน

Anubanmaemoh Board Games Championship ครั้งที่ 2
ระดับประเทศ ซึ่งด้วยรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ
และการแข่งขันหุ่นยนต์ "Mae Moh ROBOT Challenge"
(เปิดโลกนวัตกรรมหุ่นยนต์สู่อนาคต) ซึ่งด้วยผู้ว่าราชการจังหวัดลำปาง
วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569
ณ โรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ (ชุมชน 1) อำเภอแม่เมาะ จังหวัดลำปาง

Anubanmaemoh Board Games Championship ครั้งที่ 2 ระดับประเทศ
ซึ่งด้วยรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ

รายการแข่งขัน				
ที่	รายการแข่งขัน	ระดับ		หมายเหตุ
		ประถม	มัธยมต้น	
1	การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ A-MATH	/	/	
2	การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ CROSSWORD	/	/	
3	การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาไทย	/	/	

การแข่งขันหุ่นยนต์ "Mae Moh ROBOT Challenge"
(เปิดโลกนวัตกรรมหุ่นยนต์สู่อนาคต) ซึ่งด้วยผู้ว่าราชการจังหวัดลำปาง

รายการแข่งขัน				
ที่	รายการแข่งขัน	ระดับ		หมายเหตุ
		ประถม	มัธยม	
1	RingMaster Challenge Maemoh	/	-	เฉพาะเขตพื้นที่อำเภอแม่เมาะ
2	RingMaster Challenge	/	/	ภารกิจที่ให้ผู้เข้าแข่งขันใช้หุ่นยนต์ 3in1 EasyKids Robot Kit การแข่งขันควบคุม หุ่นยนต์และวางแผนกลยุทธ์นำวงแหวนไปสู่ เสาเพื่อทำคะแนน



Open House ABMS.
Anuban Maemoh (Chumchon 1) School