

ที่	นำชื่อ	ชื่อ - นามสกุล	ชื่อชุมนุม	จำนวนที่รับ	จุดประสงค์ของชุมนุม
1	นาย	วิษณุ อ้นบางเขน	หุ่นยนต์ ม.ต้น	20	ส่งเสริมความเป็นเลิศด้านหุ่นยนต์
2	นาง	ทวิรัตน์ เจริญทอง	MATH CAFE	20	พัฒนาความรู้พื้นฐานและส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์
3	นาย	จิระเมศร์ อัครรังสีธนกุล	วงโยธวาทิต	20	1) นักเรียนเป็นคนดีของสังคม 2) นักเรียนสามารถเล่นดนตรีและอ่านโน้ตสากลได้ 3) นักเรียนเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียนสุโขทัยวิทยาลัย
4	นาย	วิทยา อินอยู่	ต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคม) ม.ต้น	20	1. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการเล่นเกมคำคม 2. เรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยผ่านเกมคำคม 3. มีนักเรียนเข้าร่วมแข่งขันเกมคำคมในรายการต่าง ๆ
5	นาย	สายชล ดำแลليب	วอลเลย์บอล ม.ต้น3	20	1.เข้าร่วมการแข่งขัน 2.สมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรง
6	นางสาว	วิจิตรา สุริยวงศ์	ยุว อสม.	20	1.ให้นักเรียนมีความรอบรู้ด้านการดูแลสุขภาพตนเอง 2.ให้นักเรียนมีจิตอาสาในการดูแลสุขภาพผู้อื่นได้
7	นาง	กาญจนาภรณ์ กล่อมคุ้ม	M&E2	20	เพิ่มความสามารถทางภาษาอังกฤษและพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์
8	นางสาว	จรรยา เฉยเม	ธรณีวิทยา	20	1.เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตใกล้ๆตัว 2.เพื่อให้นักเรียนทราบข้อมูลพื้นฐานของสิ่งมีชีวิตนั้นๆ
9	นาย	ภาณุวัฒน์ แสงตะวัน	วอลเลย์บอล ม.ต้น2	20	1.เข้าร่วมการแข่งขัน 2.สมรรถภาพที่แข็งแรง
10	นาย	นายกนกศักดิ์ สอนเพียร	ภาษาจีน ม.3	20	1.เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ 2.มุ่งเป้าหมายการประกอบอาชีพในอนาคต
11	นาง	วาสนา ทิพพาทา	เรียงร้อยถ้อยคำ ม.ต้น	20	เพื่อฝึกนักเรียนเขียนเรียงความ
12	นาย	ยุทธิสพร รักสิงห์	M&E 1	20	เพื่อเพิ่มความสามารถทางภาษาอังกฤษและพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์
13	นาง	อารยา รักมหาคุณ	ออกแบบผลิตภัณฑ์	20	1)ให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Sketchup 2)ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม Sketchup เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์
14	นางสาว	จินตวีร์ กัดฟัก	ภาษาญี่ปุ่น	20	พัฒนาทักษะภาษาญี่ปุ่นต่างๆ ซึ่งมีกลุ่มนักเรียนเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ห้องเรียนพิเศษ (HUB) จำนวน24คน และผลที่คาดว่าจะได้รับจากกิจกรรมชุมนุมนี้ นักเรียนมีทักษะการใช้ภาษาญี่ปุ่นดีขึ้น

ที่	นำชื่อ	ชื่อ - นามสกุล	ชื่อชุมนุม	จำนวนที่รับ	จุดประสงค์ของชุมนุม
15	นาง	นภาพร โพธิ์เงิน	บิงโกภาษาไทย	20	1) เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลินในการเรียนภาษา 2) เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการเขียน และสะกดคำ
16	ส.ต.ต.หญิง	ภัทรวดี มูลดี	เกมคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1	20	1. พัฒนาศักยภาพของผู้เรียน 2. เตรียมพร้อมการแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน
17	นาย	ปิยวัจน์ พันธุ์โรบล	เปิดมุมมองประวัติศาสตร์ ผ่านโลกภาพยนตร์	20	เพื่อเพิ่มศักยภาพในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ในสาระประวัติศาสตร์
18	นาย	จรัส สุริโย	ฟุตบอล ม.ต้น3	20	1.ส่งเสริมการออกกำลังกาย 2.พัฒนาด้านร่างกายและจิตใจ
19	นางสาว	แพรวพรรณ ชันกสิกรรม	English is Fun	20	เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ
20	นาย	จิรกิตติ์ แสงจันทร์	หมากระดาน	20	1).เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการคิดและการวางแผน 2).รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
21	นางสาว	ธัญญา น้อยถึง	ส่งเสริมวิชาการพัฒนาศักยภาพนักเรียน	20	1. ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ 2. เพื่อให้นักเรียนนำความรู้จากการเรียนเพื่อสอบหรือต่อยอดในการศึกษา
22	นาง	รัชดาวัลย์ ธิติกุลธรรณ์	ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน	20	1.สนับสนุนให้นักเรียนมีกระบวนการอ่าน สร้างองค์ความรู้และความคิดไปใช้ในการตัดสินใจแก้ปัญหาและสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต 2.เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
23	นางสาว	อรณิชา จินตสวัสดิ์	วอลเลย์บอล ม.ต้น 3	20	1.เข้าร่วมการแข่งขัน 2.สมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรง
24	นาย	สมชาย ดวงเนตร	ช่างอุตสาหกรรมในอนาคต	20	1. เพิ่มทักษะพื้นฐานในด้านอุตสาหกรรม 2. เพิ่มแนวความคิดต่อยอดในการประกอบอาชีพ
25	นางสาว	สุมาลย์ นวลพิจิตร	Crossword ม.ต้น	20	1. พัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาอังกฤษ
26	นาง	อุไรวรรณ เหมืองแก้ว	English Game	20	1.เพื่อพัฒนาภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน 2.เพื่อบูรณาการร่วมกับสาระการเรียนรู้อื่น

ที่	นำชื่อ	ชื่อ - นามสกุล	ชื่อชุมนุม	จำนวนที่รับ	จุดประสงค์ของชุมนุม
27	นาง	รัชณี พุดซ้อน	การแสดงนาฏศิลป์ไทย	20	1 พัฒนาศักยภาพนักเรียนด้านนาฏศิลป์ 2 ส่งเสริมนักเรียนสู่ความเป็นเลิศด้านทักษะนาฏศิลป์ 3 ส่งเสริมต่อยอดให้เป็นอาชีพ
28	นาย	เสกสรร เทียนทอง	วิทยาศาสตร์	20	1.เพื่อเพิ่มทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ 2.เพื่อฝึกกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
29	นาง	จรัสศรี เขาเหิน	กวีเยาวชนคนรุ่นใหม่	20	1) เพื่อให้นักเรียนรักในภาษาไทย 2) นักเรียนมีความรู้ในการแต่งคำประพันธ์ประเภทกลอนสุภาพและกาพย์ยานี 11 3) เพื่อให้นักเรียนใช้ความสามารถในการใช้ภาษาที่เรียนมาร้อยเรียงให้เกิดความไพเราะทางด้านวรรณศิลป์
30	นางสาว	นิพิชฌมาน์ นาคทรัพย์	อย.น้อย	20	1.ให้นักเรียนมีความรอบรู้ด้านการดูแลสุขภาพตนเอง 2.ให้นักเรียนมีจิตอาสาในการดูแลสุขภาพผู้อื่นได้
31	นางสาว	ณิชาภัทร์ สมปู้	ห้องสมุด	20	1.เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีนิสัยรักการอ่านและศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง 2.เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนใช้ห้องสมุดเป็นแหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียนและภายนอกโรงเรียน 3.เพื่อให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรสารสนเทศภายในห้องสมุด
32	นาง	สุภาพ น้อยจันทร์	ห้องโลกกว้าง	20	1.เพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจทางสังคม 2.เพื่อให้นักเรียนรู้จักการสืบค้นจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ 3. วิเคราะห์เนื้อหาความรู้ที่สืบค้นได้
33	นางสาว	นุศรา รอดสิน	พุทธศาสนานำรู้	20	เพื่อเพิ่มศักยภาพในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ในสาระการเรียนรู้ ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม
34	นาย	นิทัศน์ ศรีเจริญ	ฟุตบอล ม.ต้น2	20	1.ส่งเสริมการออกกำลังกาย 2.พัฒนาด้านร่างกาย
35	นางสาว	ณัฐวรรณ มั่นใจ	เวทคณิต(คิดเลขเร็วแบบอินเดีย)	20	ให้นักเรียนเกิดทักษะการบวก ลบ คูณ หาร ด้วยเทคนิคคิดเลขเร็วแบบอินเดีย เพื่อนำไปพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน

ที่	นำชื่อ	ชื่อ - นามสกุล	ชื่อชุมนุม	จำนวนที่รับ	จุดประสงค์ของชุมนุม
36	นาย	สมชาย จินะ	เซปักตะกร้อ ม.ต้น	20	1.เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนให้มีความพร้อมในการแข่งขัน 2.เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับนักเรียนที่เป็นตัวแทนของโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเซปักตะกร้อรายการต่างๆ
37	นางสาว	สุจิตรา ประศาสตร์ศิลป์	วอลเลย์บอล ม.ต้น 1	20	1.เข้าร่วมการแข่งขัน 2.สมรรถภาพที่แข็งแรง
38	นาย	ชัยณรงค์ เขียวแก้ว	เทเบิลเทนนิส	20	1.ส่งเสริมความสามารถนักเรียนด้านกีฬาเทเบิลเทนนิส 2.ส่งเสริมการออกกำลังกาย
39	นาย	วีรพล ปานดำ	พุทธศาสตร์	20	ส่งเสริมความรู้ด้านพุทธศาสนา
40	นาย	อภิสิทธิ์ มิ่งกลิ่น	มารยาทไทย ม.ต้น	20	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติมารยาทของคนไทยได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นในเรื่องของมารยาท 3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้งและเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมไทย
41	นาย	ปฏิพ นาคทอง	หุ่นยนต์ 2	20	1.เพื่อนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้โครงการสิ่งประดิษฐ์ประเภทหุ่นยนต์ 2.นักเรียนใช้เวลาว่างอันเป็นประโยชน์และสามารถสร้างชื่อเสียงให้กับตนเอง ครอบครัว และโรงเรียนได้
42	นางสาว	จินตนา เทียงทุ่ง	คิดเลขเร็ว	20	1)พัฒนาทักษะคิดเลขเร็วผ่านโปรแกรมสำเร็จรูปทางคณิตศาสตร์ 2)สร้างทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาคณิตศาสตร์
43	นาง	ลาวัลย์ ถาพันธ์	ส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์	33	1) เพื่อตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนคณิตศาสตร์ 2) เพื่อให้เพื่อนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
44	นาย	วิทยา ดวงเดือน	ฟุตบอล ม.ต้น 1	20	1.ส่งเสริมการออกกำลังกาย 2.พัฒนาด้านร่างกายและจิตใจ
45	นาง	สมใจ พงษ์สิงห์	คณิตศาสตร์(แทนแกรม)	20	1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ได้แก่ การแก้ปัญหา การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 2.ฝึกความสัมพันธ์เชิงพื้นที่
46	นาง	วาริน สอนง่ายดี	ชุมนุมซูโดกุ (SUDOKU)	20	1)เพื่อฝึกทักษะการคิด 2)เพื่อฝึกนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันต่างๆ

ที่	นำชื่อ	ชื่อ - นามสกุล	ชื่อชุมนุม	จำนวนที่รับ	จุดประสงค์ของชุมนุม
47	นาง	สุมาลี นักเรียน	แนะแนว ม.ต้น (กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา YC.)	20	1.อบรมนักเรียนเพื่อให้มีทักษะการให้คำปรึกษา 2.ช่วยเหลือเพื่อนภายในห้องของตนเอง 3.ส่งเสริมลักษณะการเป็นผู้นำให้กับนักเรียน 4.ส่งเสริมให้นักเรียนมีจิตอาสาช่วยเหลืองานสังคม
48	นาย	โอฬาร จอกทอง	กีฬาฟุตบอล ม.ต้น	20	1.พัฒนาทักษะด้านกีฬาฟุตบอลสู่ความเป็นเลิศ 2.ให้นักเรียนได้แสดงออกถึงความสามารถของตนเองด้านฟุตบอล
49	นาย	ชานนท์ ผ่องฉวี	ภูมิศาสตร์น่ารู้	20	เพื่อเพิ่มศักยภาพในการเรียนวิชาสังคมศึกษาในสาระภูมิศาสตร์
50	นาย	จักรกฤษณ์ หมอกมี้ด	เกมและนันทนาการ	20	1)เพื่อให้ผู้เรียนมีความรักความสามัคคีในหมู่คณะ 2)เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานเป็นทีม 3)เพื่อให้ผู้เรียนมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี
51	นาย	อำนาจ บุญคุ้ม	Introduction to Physics	20	1. เสริมสร้างพื้นฐานในการเรียนวิชาฟิสิกส์ 2.เสริมสร้างพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ซึ่งใช้ในการเรียนวิชาฟิสิกส์ ซึ่งมีกลุ่มนักเรียนเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีความสนใจเรียนต่อในวิชาฟิสิกส์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 20 คน และผลที่คาดว่าจะได้รับจากกิจกรรมชุมนุมนี้ นักเรียนมีความรู้พื้นฐานในการเรียนวิชาฟิสิกส์ ต่อในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
52	นาง	วิมลมาศ เตียไพบูลย์	สิ่งมีชีวิตแสนสนุก	20	1.เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตใกล้ๆตัว 2.เพื่อให้นักเรียนทราบข้อมูลพื้นฐานของสิ่งมีชีวิตนั้นๆ
53	นางสาว	อนุธิดา แก้วสีม่วง	โครงการคณิตศาสตร์	20	เพื่อให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหา ให้เหตุผล การสื่อสาร การสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์และการนำเสนอ การเชื่อมโยง และความคิดสร้างสรรค์
54	นาง	อำพร รักสิงห์	เกมส์ตัวเลขแสนกล	20	1)นักเรียนคิดอย่างมีเหตุมีผล 2)นักเรียนมีปฏิภาณไหวพริบในการเล่นเกมส์ 3)นักเรียนมีทักษะในการแก้ปัญหาอย่างมีระบบ 4)นักเรียนมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่นเกมส์

ที่	นำชื่อ	ชื่อ - นามสกุล	ชื่อชุมนุม	จำนวนที่รับ	จุดประสงค์ของชุมนุม
55	นาย	สุเทพ มากง	ชาดกสร้างคุณธรรม	20	1. เพื่อเป็นการเสริมประสบการณ์เพิ่มเติมจากสาระการเรียนรู้ 2. เพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนาตนเองทางด้านบุคลิกภาพและลักษณะนิสัยให้มีคุณธรรม จริยธรรม 3. ให้นักเรียนรู้จักเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี รู้จักช่วยเหลือผู้อื่น และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
56	นาง	ดวงพร มากล้ำ และ นางสาวธัญนภัสร์ ยนต์นิยม	วิทย์ - คณิต คิดสนุก	40	1. ให้นักเรียนเกิดทักษะพื้นฐานด้านการคิดในวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ด้วยเกม เพลง ชุดแบบฝึกหัดเสริมทักษะ 2. ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถนำเทคนิคความรู้ที่ได้ไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนและใช้ในการสอบแข่งขันระดับต่างๆ 3. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์
57	นางสาว	วันทนีย์ ทศนา	ศิลป์ สร้าง สุข	20	1. ฝึกทักษะให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีจินตนาการทางศิลปะ 2. พัฒนาผู้เรียนทางด้าน ร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคมและสิ่งแวดล้อม
58	นาง	โชษิตา หล้าทุ่ง	ศิลปะ(ทัศนศิลป์)	20	นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ในผลงานศิลปะของตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และรู้จักสังเกต วิเคราะห์ผลงานของตนเอง
59	นาย	ทวีพงศ์ รอดสิน	ดนตรีไทย	20	1. นักเรียนที่มีความสนใจได้ฝึกหัดเพิ่มเติมความรู้ 2. ส่งเสริมนักเรียนที่มีความสามารถด้านดนตรีไทยเข้าแข่งขันศิลปหัตถกรรม
60	นาย	ณัฐพงศ์ บุญจันทร์	ชุมนุมศิลปะ(ทัศนศิลป์)	20	1) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ในผลงานศิลปะของตนเอง 2) เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ 3) รู้จักสังเกตและวิเคราะห์ผลงานของตนเอง
61	นาย	สายธาร ยอดเกลี้ยง	ดนตรีศึกษา ม.ต้น	20	1. เสริมสร้างทักษะทางด้านดนตรีของนักเรียน 2. เสริมสร้างบุคลิกภาพในเรื่องความกล้าแสดงออกทางด้านทักษะดนตรี 3. เป็นแนวทางในการสร้างอาชีพของนักเรียน
62	นางสาว	วรรณิศา เจริญนิม	พ่อค้า-แม่ค้าตัวน้อย	20	เพื่อเพิ่มทักษะอาชีพแก่นักเรียน
63	นาย	ประพนธ์ เพ็ญศรี	พัฒนาทักษะชีวิต	20	1) รู้และเข้าใจทักษะชีวิตต่างๆ 2) ส่งเสริมและพัฒนาทักษะชีวิตที่ถูกต้องเหมาะสมแก่นักเรียน

ที่	นำชื่อ	ชื่อ - นามสกุล	ชื่อชุมนุม	จำนวนที่รับ	จุดประสงค์ของชุมนุม
64	นางสาว	ศิริวรรณ พันทะยัก	ติวไทย	20	1) เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ทางภาษาไทยเพิ่มมากขึ้น 2) ให้ผลสัมฤทธิ์ทางภาษาไทยเพิ่มสูงขึ้น
65	นางสาว	น้ำเพชร มั่งค้าย	ติววิทย์คิดสนุก	20	1) พัฒนาทักษะการทำข้อสอบวิทยาศาสตร์ เพื่อเข้าศึกษาต่อ ม.4 และเพื่อการแข่งขันในเวทีการแข่งขันต่างๆ
66	นาย	จักรพันธ์ ชีวะวัฒนา และ นางสาวสุภาพร สีนวล	to be number one	40	เพื่อเยาวชนให้จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ด้านการแสดงความรู้ ความสามารถนักเรียน ด้านการเป็นผู้นำ การแสดงออกด้าน การร้อง การเล่น และการเต้น
67	นางสาว	กิตติยา ตันกลิ่น	ห้องโลกการ์ตูนจีน	20	เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาจีน ส่งเสริมด้านศักยภาพด้านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น