



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐
ปีการศึกษา ๒๕๖๕
กลุ่มการศึกษาปฐมวัย
สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มการศึกษาปฐมวัย

ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น	ประเภท	หมายเหตุ
๑.การปั้นดินน้ำมัน	ปฐมวัย	ทีม ๓ คน	
๒.การสร้างภาพด้วยการฉีก ตัด ปะ กระดาษ	ปฐมวัย	ทีม ๓ คน	
รวม ๒ กิจกรรม	๒ รายการ		

๑. การปั้นดินน้ำมัน

๑. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนสังกัด สพฐ. โรงเรียนเอกชน หรือหน่วยงานอื่น
- ๑.๒ มีบัตรผู้แข่งขันติดรูปถ่ายหน้าตรง ออกให้โดยหน่วยงานต้นสังกัดที่ส่งเข้าแข่งขัน

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ประเภททีม ๆ ละ ๓ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ควบคุม
- ๓.๒ หัวข้อการปั้น (คณะกรรมการเป็นผู้กำหนดให้ในวันแข่งขันไม่น้อยกว่า ๕ หัวข้อ ให้ตัวแทนเด็กเป็นผู้จับฉลากหัวข้อการแข่งขัน)
- ๓.๓ วัสดุอุปกรณ์ผู้เข้าแข่งขันนำมาเอง
 - ใช้ดินน้ำมันไร้สารชนิดก้อน ผิวยืดที่ยังไม่ผ่านการใช้
 - * **ห้าม** แกะกระดาษ/พลาสติกหุ้มห่อดินน้ำมัน ก่อนให้คณะกรรมการสนามตรวจอุปกรณ์การแข่งขัน
 - * **ห้าม** นวดดินน้ำมันก่อนเข้าแข่งขัน
 - * **ห้าม** ใช้ดินน้ำมันชนิดเส้นเข้าแข่งขัน
 - * **ห้าม** ใช้อุปกรณ์ในการยัด ตัด พิมพ์ลาย อุปกรณ์ตกแต่ง เศษ/แท่งไม้ทุกชนิดและอุปกรณ์ตัดดินน้ำมัน
 - ฐานรองใช้ไม้อัดขนาดกว้าง ๑๐ นิ้ว ยาว ๑๕ นิ้ว ไม่มีกรอบและขาตั้ง ไม่มีการตกแต่ง
 - แผ่นรองนวด
- ๓.๔ ครูผู้ควบคุมแสดงวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันที่เตรียมมาต่อหน้าคณะกรรมการก่อนการแข่งขัน
- ๓.๕ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง
- ๓.๗ แต่งกายด้วยชุดนักเรียน หรือชุดกีฬาประจำโรงเรียน
- ๓.๘ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนนการปั้นดินน้ำมัน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ

- ความแปลกใหม่ขององค์ประกอบชิ้นงาน
- ความเชื่อมโยงของชิ้นงานกับหัวข้อที่กำหนด
- สัมภาษณ์เจ้าของชิ้นงาน (การพูด เล่า อธิบายเกี่ยวกับชิ้นงาน)

๓๕ คะแนน

๔.๒ กระบวนการทำงาน

- การเตรียมอุปกรณ์
- การวางแผนการทำงานร่วมกัน
- การมีส่วนร่วมในการทำงาน
- เสร็จตามเวลาที่กำหนด
- การจัดเก็บวัสดุอุปกรณ์

๑๐ คะแนน

๑๐ คะแนน

๑๕ คะแนน

๒๕ คะแนน

๒ คะแนน

๕ คะแนน

๑๐ คะแนน

๕ คะแนน

๓ คะแนน

๔.๓ การจัดองค์ประกอบ ความละเอียด ประณีตสวยงาม

๒๕ คะแนน

- ความละเอียด ประณีต สวยงามของชิ้นงาน
- การเลือกใช้สีดินน้ำมันหลากหลาย เหมาะสม
- ความสมดุลของการจัดองค์ประกอบของชิ้นงาน

๑๐ คะแนน

๑๐ คะแนน

๕ คะแนน

๔.๔ เนื้อหา

๑๕ คะแนน

- ความสอดคล้องของชิ้นงานกับหัวข้อที่กำหนด
- ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน

๑๐ คะแนน

๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน จำนวน ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานการศึกษาปฐมวัย
- เป็นครูผู้สอนระดับปฐมวัย
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาปฐมวัย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรชี้แจงกติกาการแข่งขันและเกณฑ์การให้คะแนน ก่อนทำการแข่งขัน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่น หรือสถาบันการศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมภายหลังการตัดสิน เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุง พัฒนา

๗. สถานที่จัดแข่งขัน

ห้องเรียนที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก

๘. การเข้าแข่งขันระดับเขตพื้นที่และระดับภาค

กรณีที่ทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๒ ทีม ให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนในหัวข้อ ๔.๑ ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ **เป็นหลัก** ทีมใดมีคะแนนมากกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากมีคะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนในหัวข้อ ๔.๓ การจัดองค์ประกอบ/ความประณีตสวยงาม **กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด**

๙. ผู้ประสานงานประสานงาน

- อ.ภาวิณี แสนทวีสุข โทร ๐๒-๒๘๘ ๕๗๗๔
- อ.กันยา แสนวงษ์ โทร ๐๒-๒๘๘-๕๗๗๔
- อ.กอบกุล สุขชะ โทร ๐๒-๒๘๘-๕๗๗๔

๒. การสร้างภาพด้วยการฉีก ตัด ปะ กระดาษ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนสังกัด สพฐ. โรงเรียนเอกชน หรือหน่วยงานอื่น
- ๑.๒ มีบัตรผู้แข่งขันติดรูปถ่ายหน้าตรง ออกให้โดยหน่วยงานต้นสังกัดที่ส่งเข้าแข่งขัน

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ประเภททีม ๆ ละ ๓ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ควบคุม
- ๓.๒ หัวข้อการฉีก ตัด ปะ ภาพ (คณะกรรมการเป็นผู้กำหนดให้ในวันแข่งขันไม่น้อยกว่า ๕ หัวข้อ ให้ตัวแทนเด็กเป็นผู้จับฉลากหัวข้อการแข่งขัน)
- ๓.๓ วัสดุอุปกรณ์ผู้เข้าแข่งขันนำมาเอง
 - กระดาษขาว-เทา อย่างหนา ขนาดกว้าง ๑๐ นิ้ว ยาว ๑๕ นิ้ว ไม่มีกรอบ และขาตั้ง ไม่มีการตกแต่ง
 - กระดาษที่ใช้ในการฉีก ตัด ปะ ใช้กระดาษมันปูและกระดาษโปสเตอร์สีหน้าเดียวเท่านั้น
 - ผ้าเช็ดมือ
 - กรรไกรปลายมน
 - กาวลาเท็กซ์พร้อมที่ทา กาว **ห้าม** ใช้กาวน้ำชนิดหลอด และชนิดแท่ง
- ๓.๔ ครูผู้ควบคุมแสดงวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันที่เตรียมมาต่อหน้าคณะกรรมการก่อนการแข่งขัน
- ๓.๕ **ห้าม** ฉีก ตัดกระดาษที่ใช้ในการแข่งขัน ให้มีขนาดเล็กกว่าขนาดกระดาษ A ๔ หรือ ขนาด ๒๑ ซม. X ๓๐ ซม.
- ๓.๖ **ห้าม** ตัด พับ กระดาษเป็นรูปร่าง เส้น หรือเป็นแถบ มาล่วงหน้า
- ๓.๗ **ห้าม** ร่างภาพด้วยดินสอ หรือใช้อุปกรณ์ใดๆ ในการขีด หรือทำให้เกิดรอย บนกระดาษขาว-เทา กระดาษมันปูและกระดาษโปสเตอร์สีหน้าเดียว ก่อนการแข่งขัน
- ๓.๘ **ห้าม** ม้วน พับ ขยำ บิด และหมุนกระดาษ เพื่อสร้างชิ้นงานเป็น ๓ มิติ
- ๓.๙ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง
- ๓.๑๐ แต่งกายด้วยชุดนักเรียนหรือชุดกีฬาประจำโรงเรียน
- ๓.๑๑ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนนการสร้างภาพด้วยการฉีก ตัด ปะ กระดาษ ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ	๓๕ คะแนน
- ความแปลกใหม่ขององค์ประกอบชิ้นงาน	๑๐ คะแนน
- ความเชื่อมโยงของชิ้นงานกับหัวข้อที่กำหนด	๑๐ คะแนน
- สัมภาษณ์เจ้าของชิ้นงาน(การพูด การเล่า การอธิบายเกี่ยวกับชิ้นงาน)	๑๕ คะแนน
๔.๒ กระบวนการทำงาน	๒๕ คะแนน
- การเตรียมอุปกรณ์	๒ คะแนน
- การวางแผนการทำงานร่วมกัน	๕ คะแนน
- การมีส่วนร่วมในการทำงาน	๑๐ คะแนน
- เสร็จตามเวลาที่กำหนด	๕ คะแนน
- การจัดเก็บวัสดุอุปกรณ์	๓ คะแนน
๔.๓ การจัดองค์ประกอบภาพ ความละเอียด ประณีตสวยงาม	๒๕ คะแนน
- ความละเอียด ประณีต สวยงามของชิ้นงาน	๑๐ คะแนน
- การเลือกใช้สีของกระดาษที่หลากหลาย เหมาะสม	๑๐ คะแนน
- ความสมดุลของการจัดองค์ประกอบภาพของชิ้นงาน	๕ คะแนน
๔.๔ เนื้อหา	๑๕ คะแนน
- ความสอดคล้องของชิ้นงานกับหัวข้อที่กำหนด	๑๐ คะแนน
- ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน	๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน จำนวน ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานการศึกษาปฐมวัย
- เป็นครูผู้สอนระดับปฐมวัย
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาปฐมวัย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรชี้แจงกติกาการแข่งขันและเกณฑ์การให้คะแนน ก่อนทำการแข่งขัน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่น หรือสถาบันการศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมภายหลังการตัดสิน เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุง พัฒนา

๗.สถานที่จัดแข่งขัน

ห้องเรียนที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก

๘.การแข่งขันระดับเขตพื้นที่และระดับภาค

กรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๒ ทีม ให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนในหัวข้อ ๔.๑ ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ **เป็นหลัก** ทีมใดมีคะแนนมากกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากมีคะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนในหัวข้อ ๔.๓ การจัดองค์ประกอบภาพ ความละเอียด ประณีตสวยงาม

กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙. ผู้ประสานงานประจำสนาม

- อ.ภาวิณี แสนทวีสุข	โทร ๐๒-๒๘๘ ๕๗๗๔
- อ.กัญญา แสนวงศ์	โทร ๐๒-๒๘๘-๕๗๗๔
- อ.กอบกุล สุขชะ	โทร ๐๒-๒๘๘-๕๗๗๔



กลุ่มการศึกษาปฐมวัย
สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มการศึกษาปฐมวัย

ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น	ประเภท	หมายเหตุ
๑.การเล่นิทานประกอบท่าทาง	ปฐมวัย	เดี่ยว	
๒.การปั้นดินน้ำมัน	ปฐมวัย	ทีม ๓ คน	
๓.การสร้างภาพด้วยการฉีก ตัด ปะ กระดาษ	ปฐมวัย	ทีม ๓ คน	
๔.การวาดภาพระบายสีด้วยสีเทียน	ปฐมวัย	เดี่ยว	*เพิ่มเติม
รวม ๔ กิจกรรม	๔ รายการ		

๑. การเล่านิทานประกอบท่าทาง

๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๒ สังกัด สพฐ. หรือ ปีที่ ๓ สังกัด โรงเรียนเอกชน/หน่วยงานอื่น

๑.๒ มีบัตรผู้แข่งขันติดรูปถ่ายหน้าตรง ออกให้โดยหน่วยงานต้นสังกัดที่ส่งเข้าแข่งขัน

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ประเภท เดี่ยว (เปลี่ยนตัวไม่ได้หลังจากชนะเลิศ)

๓. วิธีดำเนินการ และรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ควบคุม

๓.๒ การเล่านิทานเป็นรายบุคคลประกอบท่าทาง เพื่อให้นักเรียนแสดงศักยภาพอย่างแท้จริงเท่านั้น

ห้าม ! นำฉากหลังและสื่อมาประกอบการเล่านิทาน และนักเรียนต้องสามารถดำเนินการเล่าผูกเรื่องราวเป็นนิทานได้อย่างเหมาะสม

๓.๓ ท่าทางต้องมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง

๓.๔ ใช้เวลาในการแข่งขัน ๑๐ นาที

๓.๕ แต่งกายด้วยชุดนักเรียนหรือชุดกีฬาประจำโรงเรียน

๓.๖ ผู้เข้าร่วมแข่งขันต้องใช้อุปกรณ์เครื่องเสียง (ไมโครโฟน, หูฟัง และลำโพงแบบพกพา) ที่ทางส่วนกลางจัดให้

๓.๗ ผลการตัดสินของคณะกรรมการในวันแข่งขันถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ กระบวนการเล่านิทาน (มีจุดเริ่มต้น, จุดวิกฤตของเรื่อง, การคลี่คลายเรื่อง การแก้ปัญหา, หรือมีการอิงด้านคุณธรรมจนจบเรื่อง) ๒๕ คะแนน

- เนื้อเรื่องเหมาะสมกับวัย/น่าสนใจ	๕ คะแนน
- การดำเนินเรื่อง(จุดเริ่มต้น, จุดวิกฤต, การคลี่คลายเรื่อง)	๕ คะแนน
- เรื่องที่เล่าก่อให้เกิดข้อคิดที่มีประโยชน์และไม่ขัดต่อศีลธรรม	๕ คะแนน
- เล่าเรื่องได้ตามเวลาที่กำหนด	๕ คะแนน
- มีการสรุปเรื่องราวที่เป็นคุณธรรมและนำไปใช้ได้	๕ คะแนน

๔.๒ การใช้น้ำเสียงที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง/เสียงดังชัดเจน ๓๐ คะแนน

- ชัดเจน ฉะฉานใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย	๑๐ คะแนน
- การใช้น้ำเสียงสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	๑๐ คะแนน
- ลีลาการเล่าชวนฟัง	๑๐ คะแนน

๔.๓ มีความคิดสร้างสรรค์/มีความแปลกใหม่ของเรื่อง ๒๐ คะแนน

- เนื้อเรื่องแปลกใหม่	๑๐ คะแนน
- วิธีการนำเสนอมีความแปลกใหม่	๑๐ คะแนน

๔.๔ บุคลิกภาพของเด็ก เช่น มีความเชื่อมั่นในตัวเอง ความพอดีของระดับเสียง ทำทาง การกล้าแสดงออก การกล้าสบตาผู้ฟัง ๒๕ คะแนน

- ปรากฏตัวด้วยความมั่นใจ ๕ คะแนน
- พูดทักทายแนะนำตนเอง/สบตาผู้ชมอย่างทั่วถึง ๕ คะแนน
- แสดงทำทางประกอบได้สอดคล้องกับการเล่า ๑๐ คะแนน
- การกล้าแสดงออก ๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ ๑๐๐ - ๘๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
 - ร้อยละ ๗๙ - ๗๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
 - ร้อยละ ๖๙ - ๖๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖ คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มปฐมวัย
- เป็นครูที่ทำการสอนระดับชั้นปฐมวัย
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านปฐมวัย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรเป็นผู้แทนจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นหรือสถาบันการศึกษาอื่น

อย่างหลากหลาย

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓
- กรรมการควรชี้แจงเกณฑ์/กติกาการแข่งขันแก่ครูผู้ฝึก

กิจกรรมหรือครูที่นำเด็กมา

สถานที่จัดแข่งขัน

ห้องเรียนที่ไม่มีเสียงจากภายนอกรบกวน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีที่มิผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๔. การวาดภาพระบายสีด้วยสีเทียน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนสังกัด สพฐ.หรือปีที่๓ โรงเรียนเอกชน/หน่วยงานอื่น

๑.๒ มีบัตรผู้แข่งขันติดรูปถ่ายหน้าตรง ออกให้โดยหน่วยงานต้นสังกัดที่ส่งเข้าแข่งขัน

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ประเภทเดี่ยว (เปลี่ยนตัวไม่ได้หลังจากชนะเลิศ)

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ควบคุม

๓.๒ การวาดภาพ ให้คณะกรรมการเลือกหัวข้อ ๕ หัวข้อ แล้วเด็กจับสลากเอง

๓.๓ ครูผู้ควบคุมแสดงวัสดุ อุปกรณ์ประกอบการแข่งขันที่เตรียมมา

๓.๔ วัสดุอุปกรณ์ผู้เข้าแข่งขันนำมาเอง

- กระดาษวาดเขียน ๑๐๐ ปอนด์ หน้าเรียบ ขนาดกว้าง ๑๐ นิ้ว ยาว ๑๕ นิ้ว ไม่มีกรอบ
และขาตั้ง ไม่มีการตกแต่ง

- สีเทียน

- กระดาษรองวาด

๓.๕ ใช้สีเทียนเท่านั้น ห้าม ! ใช้สีไม้ สีชอล์ก สีเมจิก ปากกา ดินสอ

๓.๖ ห้ามร่างภาพด้วยดินสอหรืออุปกรณ์ใดๆ บนกระดาษวาดเขียน

๓.๗ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๒ ชั่วโมง

๓.๘ แต่งกายด้วยชุดนักเรียนหรือชุดกีฬาประจำโรงเรียน

๓.๙ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความคิดสร้างสรรค์จินตนาการ

๓๐ คะแนน

- ผลงานมีความแปลกใหม่

๑๐ คะแนน

- ความแปลกใหม่ขององค์ประกอบชิ้นงาน

๑๐ คะแนน

(- สังเกตจากชิ้นงาน ๕ คะแนน)

(- สัมภาษณ์เจ้าของชิ้นงาน ๕ คะแนน)

- ความเชื่อมโยงของภาพ

๑๐ คะแนน

๔.๒ กระบวนการทำงาน

๑๕ คะแนน

- การวางแผนการทำงาน

๕ คะแนน

- การทำงานอย่างมีความสุข/เสร็จตามเวลาที่กำหนด

๕ คะแนน

- การจัดเก็บวัสดุอุปกรณ์

๕ คะแนน

๔.๓ เนื้อหา

๔๐ คะแนน

- ความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

๒๐ คะแนน

- ความหลากหลายในเนื้อเรื่อง

๒๐ คะแนน

๔.๔ หลักการจัดภาพ

๑๕ คะแนน

- ความสมดุลของการจัดภาพ

๕ คะแนน

- ความสมบูรณ์ของผลงาน

๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐- ๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

๖. คณะกรรมการตัดสิน

เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถทางด้านการศึกษาปฐมวัย

จำนวน ๓-๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานกลุ่มปฐมวัย
- เป็นครูที่ทำการสอนระดับชั้นปฐม
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านปฐมวัย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตน เข้าแข่งขัน
- กรรมการควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นหรือสถาบันการศึกษาอื่นอย่าง

หลากหลาย

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓
- กรรมการควรชี้แจงเกณฑ์/กติกาการแข่งขันแก่ครู

ผู้ฝึกกิจกรรมหรือครูที่นำเด็กมา

สถานที่จัดแข่งขัน

ห้องเรียนที่ไม่มีเสียงจากภายนอกรบกวน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐

ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

(ปรับปรุงข้อมูล ณ วันที่ ๑๐ พ.ย.๖๕)

รายการกิจกรรมการประกวด แข่งขัน	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป. ๑ - ๓	ป. ๔ - ๖	ม.๑ - ๓	ม.๑ - ๓	ม. ๔ - ๖		
๑. คัดลายมือสื่อภาษาไทย	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	ประเภททีม เป็นนักเรียน โรงเรียน เดียวกัน
๒. วรรณกรรมพิจารณา	-	-	✓	✓	✓	เดี่ยว	
๓. พินิจวรรณคดี	-	-	✓	✓	✓	เดี่ยว	
๔. เรียงร้อยถ้อยความ							
๔.๑ การเขียนเรียงจากภาพ	✓	-	-	-	-	เดี่ยว	
๔.๒ การเขียนเรียงความ	-	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	
๕. ท่องอาขยานทำนองเสนาะ	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	
๖. กวีเยาวชนคนรุ่นใหม่							ทีม ๒ คน
๖.๑ กลอนสี่ (๔ บท)	-	✓	-	-	-		
๖.๒ กาพย์ยานี ๑๑ (๖ บท)	-	-	✓	✓			
๖.๓ โคลงสี่สุภาพ (๔ บท)	-	-	-	-	✓		
๗.ต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม)	-	✓	✓	✓	-	ทีม ๒ คน	
	-	-	-	-	✓	เดี่ยว	
รวม	๓	๕	๗	๗	๗		
	๑๕			๑๔			
รวม ๗ กิจกรรม	๒๙ รายการ						

การแข่งขันทักษะภาษาไทย

๑. คัดลายมือสื่อภาษาไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๑.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

กำหนดเนื้อหาการเขียนให้เหมาะสมตามระดับชั้นของนักเรียน ใช้เวลาแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที

ชั้น ป.๑ - ๓ ใช้ดินสอดำ ๒ B ตัวบรรจงเต็มบรรทัด ความยาว ๑๐ - ๑๕ บรรทัด หรือไม่เกิน

๑ หน้ากระดาษ A ๔

ชั้น ป.๔ - ๖ ใช้ปากกาถูกเส้นสีดำ ขนาด ๐.๕ มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว ๑๕ - ๒๐ บรรทัด

หรือไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A ๔

ชั้น ม.๑ - ๓ ใช้ปากกาถูกเส้นสีดำ ขนาด ๐.๕ มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว ๒๐ - ๒๕ บรรทัด

หรือไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A ๔

ชั้น ม.๔ - ๖ ใช้ปากกาถูกเส้นสีดำ ขนาด ๐.๕ มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว ๒๐ - ๒๕ บรรทัด

หรือไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A ๔



ตัวอักษรแบบกระทรวงศึกษาธิการ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ ใช้ตัวอักษรแบบกระทรวงศึกษาธิการ ๕๐ คะแนน

๔.๒ ถูกต้องตามอักขรวิธี ๒๕ คะแนน

๔.๓ อ่านง่าย เป็นระเบียบ สะอาดเรียบร้อย ๒๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด	

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ
- ๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ
- ๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับรางวัลระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ กรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และระดับภาคมีมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ ๒ เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๒. วรรณกรรมพิจารณา

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๒ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ คณะกรรมการเตรียมบทอ่านและคำถามที่ประกอบด้วยปรนัยและอัตนัย ซึ่งลักษณะบทอ่านเป็นวรรณกรรมตามความหมายของพจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม ฉบับราชบัณฑิตยสภาว่า “งานประพันธ์ร่วมสมัย (วรรณกรรมร้อยแก้วหรือร้อยกรองที่ประพันธ์ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ ๙ เป็นต้นไป) ที่มีคุณค่าส่วนหนึ่งเพราะเป็นการสื่อสารความรู้ และความรู้สึกนึกคิดของผู้คนในสังคม อีกส่วนหนึ่งเพราะเป็นหนังสือที่แต่งดีมีวรรณศิลป์ด้วย โดยทั่วไป มักเรียกว่า วรรณกรรมปัจจุบัน ถ้าเป็นงานประพันธ์ร่วมสมัยที่สร้างสรรค์ในหมู่ชาวบ้านท้องถิ่นหนึ่ง ๆ จะเรียกว่า วรรณกรรมท้องถิ่น” โดยเนื้อหาไม่เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน และไม่ควรมีเนื้อหาเชิงลบ เช่น พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม การแสดงความรุนแรง การแสดงความก้าวร้าว เรื่องที่ผิดศีลธรรม ฯลฯ

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันทำข้อสอบ ใช้เวลาการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

การให้คะแนนเป็นไปตามที่คณะกรรมการกำหนด

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ

๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ

๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน

๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน

๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน

๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับรางวัลระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ กรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และระดับภาคมีมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ ๒ เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๓. พินิจวรรณคดี

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๒ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ คณะกรรมการเตรียมบทอ่านและคำถามที่ประกอบด้วยปรนัยและอัตนัย ซึ่งลักษณะบทอ่านเป็นวรรณคดีตามความหมายของพจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมฉบับราชบัณฑิตยสภาว่า “งานประพันธ์เก่าที่มีคุณค่า ส่วนหนึ่งเพราะเป็นหนังสือที่เป็นบันทึกความรู้สึคนึกคิดของคนโบราณซึ่งมีคุณค่าควรศึกษา อีกส่วนหนึ่งเพราะเป็นหนังสือที่แต่งดีมีวรรณศิลป์ด้วย ได้พิสูจน์คุณค่าแล้วด้วยกาลเวลาและความนิยมของผู้อ่าน โดยทั่วไปมักเรียกว่า วรรณคดีโบราณ ถ้าเป็นงานประพันธ์เก่าที่สร้างสรรค์ขึ้นในหมู่ชาวบ้านท้องถิ่นหนึ่ง ๆ จะเรียกว่า วรรณคดีท้องถิ่น วรรณคดีโบราณเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษ จึงมีคุณค่าเสมือนเป็นมรดกที่ได้ฝากไว้ให้ชนรุ่นหลัง จึงมักเรียกวรรณคดีโบราณในแง่การประเมินค่าว่า วรรณคดีมรดก”

๓.๒ บทอ่านวรรณคดีที่ใช้แข่งขันต้องไม่ปรากฏซ้ำกับวรรณคดีที่ตัดตอนมาจากหนังสือวรรณคดีวิจักขณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ เช่น หากจะนำเรื่องอิเหนามาแข่งขันจะต้องเลือกใช้ตอนอื่นมาแข่งขัน ไม่ใช่ตอนศึกกะหมังกูหนิง

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันทำข้อสอบ ใช้เวลาการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

การให้คะแนนเป็นไปตามที่คณะกรรมการกำหนด

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ

๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ

๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับรางวัลระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ กรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และระดับภาค มีมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ ๒ เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๔. เรียงร้อยถ้อยความ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับชั้น ดังนี้

- ๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น
- ๑.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น
- ๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น
- ๑.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทเดี่ยว
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ แข่งขันเขียนเรื่องจากภาพ ดำเนินการดังนี้

- ๑) กรรมการเตรียมภาพให้เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน โดยภาพควรสื่อความในเชิงสร้างสรรค์
- ๒) เขียนเรื่องจากภาพตามที่กำหนด ด้วยลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เว้นบรรทัด โดยใช้ดินสอดำ ความยาว ๖ - ๘ บรรทัด และตั้งชื่อเรื่องให้เหมาะสม ใช้เวลาแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที

๓.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ , ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ และมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เขียนเรียงความ ดำเนินการดังนี้

- ๑) ให้นักเรียนเขียนเรียงความตามหัวข้อที่กรรมการกำหนดโดยตั้งชื่อเรื่องใหม่ ใช้เวลาการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที โดยจะต้องเขียนเรียงความดังนี้
ชั้น ป. ๔ - ๖ ความยาวไม่น้อยกว่า ๑๕ แต่ไม่เกิน ๒๐ บรรทัด เขียนครึ่งบรรทัด ด้วยปากกาสีน้ำเงินหรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียนอักษรไทย
ชั้น ม. ๑ - ๓ ความยาวไม่น้อยกว่า ๒๐ แต่ไม่เกิน ๒๕ บรรทัด เขียนครึ่งบรรทัด ด้วยปากกาสีน้ำเงินหรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียนอักษรไทย
ชั้น ม. ๔ - ๖ ความยาวไม่น้อยกว่า ๒๕ แต่ไม่เกิน ๓๐ บรรทัด เขียนครึ่งบรรทัด ด้วยปากกาสีน้ำเงินหรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียนอักษรไทย

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ การเขียนเรื่องจากภาพ ระดับชั้น ป.๑ - ๓

- ๑) การตั้งชื่อเรื่อง (๕ คะแนน)
 - ชื่อเรื่องสอดคล้องกับภาพ
 - ชื่อเรื่องสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เขียน
 - ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจ/แปลกใหม่
 - ตั้งชื่อเรื่องอย่างสร้างสรรค์ไม่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา
 - ตั้งชื่อเรื่องได้กระชับ เข้าใจง่าย
- ๒) สารสำคัญของเรื่อง (๖๐ คะแนน)
 - ลำดับความคิดอย่างต่อเนื่อง
 - นำเสนอเนื้อหาตรงประเด็น
 - เนื้อหามีความสัมพันธ์กับภาพ
 - มีความเป็นเหตุผล

- มีการนำเสนอแนวคิดใหม่
- ๓) การใช้ภาษา (๒๐ คะแนน)
 - เลือกใช้คำถูกต้อง
 - เขียนเว้นวรรคตอนถูกต้อง
 - ใช้คำสุภาพ
 - ใช้ประโยคสื่อความหมายได้
 - ใช้คำได้สละสลวย
 - ใช้คำ วลี ประโยค หรือข้อความถูกต้องตามหลักภาษา
- ๔) การเขียนสะกดคำ (๑๐ คะแนน)
 - (เขียนผิดซ้ำให้นับเป็น ๑ คำ)
- ๕) ความเป็นระเบียบเรียบร้อย (๕ คะแนน)
 - เขียนตัวอักษรอ่านง่าย
 - สะอาดเรียบร้อย

๔.๒ การเขียนเรียงความ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ , ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

กรรมการจะไม่พิจารณาผลงานการเขียนเรียงความ ในกรณีดังนี้

- ๑) ความยาวไม่เป็นตามที่กำหนด
- ๒) เนื้อหาไม่ตรงกับหัวข้อที่กำหนด
- ๓) องค์ประกอบเรียงความไม่ครบถ้วน

เกณฑ์ที่พิจารณา ดังนี้

รายการ	คะแนน
การตั้งชื่อเรื่อง - ชื่อเรื่องสอดคล้องกับประเด็นที่กำหนด - ชื่อเรื่องสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เขียน - ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจ / แปลกใหม่ - ตั้งชื่อเรื่องอย่างสร้างสรรค์ ไม่ขัดต่อหลักศีลธรรมจรรยา - ตั้งชื่อเรื่องได้กระชับ เข้าใจง่าย	๕
การเขียนส่วนนำ - ส่วนนำมีเนื้อหาชี้ให้เห็นความสำคัญ หรือปูพื้นฐานความเข้าใจให้แก่ผู้อ่าน - ส่วนนำสามารถกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ - เนื้อหาในส่วนนำต้องไม่ซ้ำกับส่วนสรุป - ปรากฏเทคนิคที่น่าสนใจในการเขียนส่วนนำ เช่น นำด้วยคำถาม นำด้วยสุภาษิตหรือบทคล้องจอง นำด้วยความเป็นมาของเรื่อง นำด้วยจุดประสงค์ของการเขียน ฯลฯ - ความยาวของส่วนนำคิดเป็นประมาณร้อยละ ๒๐ ของเรียงความ	๑๐
การเขียนเนื้อเรื่อง - ลำดับข้อความและความคิดต่อเนื่องสอดคล้องกัน - แสดงเหตุและผลอย่างสมเหตุสมผล	๔๐

- ปรากฏใจความสำคัญ ๑ ใจความในแต่ละย่อหน้า - เนื้อหาที่นำเสนอเป็นข้อเท็จจริงถูกต้อง - ยกตัวอย่างและอ้างอิงประกอบโดยใช้สำนวนโวหาร สุภาพ คุ้มค่า ตัวเลข สถิติ บุคคล ทฤษฎี หลักปรัชญา ฯลฯ ได้อย่างเหมาะสม - ความยาวของเนื้อเรื่องประมาณร้อยละ ๖๐ ของเรียงความ	
การเขียนส่วนสรุป - ส่วนสรุปมีเนื้อหาสัมพันธ์กับเนื้อหาส่วนอื่น ๆ - ส่วนสรุปมีเนื้อหา กล่าวปิด ไม่ปรากฏรายละเอียดที่ซ้ำกับเนื้อเรื่อง - ส่วนสรุปไม่เสนอประเด็นใหม่ที่ไม่เกี่ยวข้อง - ปรากฏเทคนิคที่น่าสนใจในการเขียนส่วนสรุป เช่น สังเคราะห์สาระสำคัญทั้งหมด เน้นย้ำประเด็นหลัก ตั้งคำถามให้ผู้อ่านครุ่นคิด เสนอข้อคิดหรือคติเตือนใจ เสนอคำคมหรือบทร้อยกรอง ฯลฯ - ความยาวของส่วนสรุปประมาณร้อยละ ๒๐ ของเรียงความ	๑๐
การใช้ภาษา - ใช้คำได้ถูกต้องตามความหมาย - ใช้ระดับภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมตามบุคคลและสถานการณ์ - ร้อยเรียงประโยคได้สละสลวย - ใช้ภาษาที่มีวรรณศิลป์ - ใช้คำเชื่อมข้อความและย่อหน้าได้ถูกต้อง - ไม่ปรากฏสำนวนภาษาต่างประเทศ - ไม่ปรากฏการใช้คำฟุ่มเฟือย - ใช้ภาษาได้กระชับ อ่านเข้าใจง่าย	๒๐
การเขียนถูกต้องตามอักขรวิธี - เขียนได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ไทย - สะกดคำได้ถูกต้องทุกคำ - เว้นวรรคตอนได้ถูกต้อง - ใช้เครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้อง - ไม่พบการฉีกคำและการตัดคำ	๑๐
อ่านง่าย เป็นระเบียบ สะอาดเรียบร้อย	๕
รวม	๑๐๐

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด	

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ
- ๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ
- ๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับรางวัลระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ กรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และระดับภาคมีมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ ๒ เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๕. ท่องอาขยานทำนองเสนาะ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับชั้น ดังนี้

- ๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น
- ๑.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น
- ๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น
- ๑.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เนื้อหาบทอาขยานที่นำมาใช้แข่งขันท่องอาขยานทำนองเสนาะ ประกอบด้วยบทอาขยานบทหลัก และบทอาขยานบทเลือกของแต่ละชั้นปี จากหนังสืออ่านเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทอาขยานภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และให้ผู้เข้าแข่งขันท่องอาขยานทำนองเสนาะโดยไม่ดูบท

๓.๒ คณะกรรมการเตรียมบทอาขยานบทหลักและบทอาขยานบทเลือกของแต่ละชั้นปี จำแนกเป็นบทอาขยานบทหลัก ๕ บท และบทอาขยานบทเลือก ๕ บท รวม ๑๐ บท โดยดำเนินการดังนี้

๑) ให้ตัวแทนกรรมการจับฉลากบทอาขยานจำนวน ๑ บท จาก ๑๐ บท ของแต่ละชั้นปี เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนใช้เป็นบทท่องบทเดียวกัน

๒) นักเรียนที่เข้าแข่งขันไม่ต้องแนะนำตัวเองต่อคณะกรรมการ

๓.๓ เวลาในการท่องบทอาขยานทำนองเสนาะขึ้นอยู่กับเนื้อหาบทอาขยาน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๑) ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ของบทร้อยกรอง	คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน
๒) ถูกต้องตามอักขรวิธี เช่น การอ่านคำ การออกเสียงคำควบกล้ำ ร, ล ฯลฯ (ออกเสียงผิด ๑ ครั้ง หัก ๒ คะแนน)	คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน
๓) น้ำเสียง เช่น ความไพเราะ ความหนักเบาและความชัดเจน ฯลฯ	คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน
๔) ให้อารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทอาขยาน	คะแนนเต็ม ๕ คะแนน
๕) บุคลิกภาพมั่นใจ	คะแนนเต็ม ๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ
- ๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ
- ๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดห้องสอบที่มีพื้นที่ให้นักเรียนท่องอาขยานทำนองเสนาะต่อหน้าคณะกรรมการ ซึ่งจะต้องมีห้องเก็บตัวสำหรับนักเรียนที่รอเวลาการแข่งขันซึ่งอยู่ไกลจากสถานที่แข่งขันพอสมควร เพื่อไม่ให้ได้ยินเสียงนักเรียนที่กำลังแข่งขัน

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับรางวัลระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ กรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และระดับภาคมีมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ ๒ เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๖. กวีเยาวชนคนรุ่นใหม่

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๓ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภททีม

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ กรรมการกำหนดหัวข้อที่จะใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๓ หัวข้อ

๓.๒ ให้นักเรียนเลือกผู้แทน ๑ คน จับฉลากหัวข้อแล้วนำหัวข้อที่จับฉลากได้ไปแต่งคำประพันธ์ โดยตั้งชื่อเรื่องใหม่ ใช้เวลาการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที โดยมีรายละเอียดดังนี้

ชั้น ป. ๔ - ๖ แต่งกลอนสี่ จำนวน ๔ บท

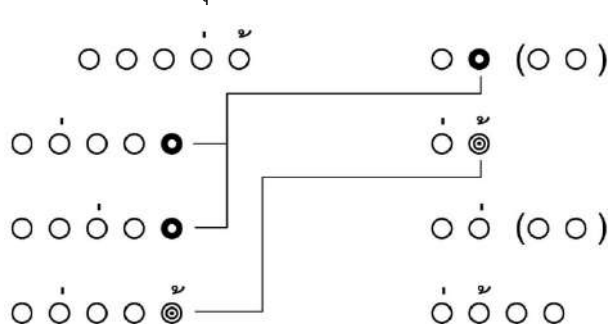
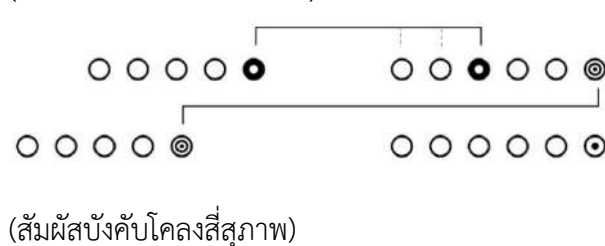
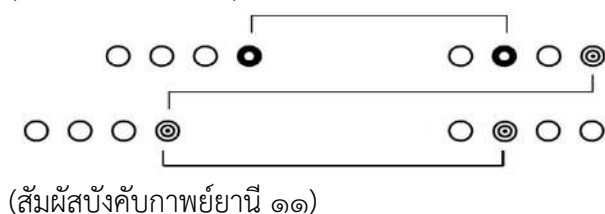
ชั้น ม. ๑ - ๓ แต่งกาพย์ยานี ๑๑ จำนวน ๖ บท

ชั้น ม. ๔ - ๖ แต่งโคลงสี่สุภาพ จำนวน ๔ บท

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

* บทร้อยกรองที่ผิดฉันทลักษณ์ ต่อไปนี้ กรรมการจะไม่นำไปตรวจให้คะแนน

๑) ไม่มีสัมผัสบังคับตามฉันทลักษณ์ของบทร้อยกรองแต่ละชนิด ดังนี้
(สัมผัสบังคับกลอนสี่)



- ๒) กรณีแต่งกลอนสี่ หรือกาพย์ยานี ไม่มีสัมผัสระหว่างบท
- ๓) กรณีแต่งโคลงสี่สุภาพไม่มีการร้อยโคลง
- ๔) วางตำแหน่งคำเอกและคำโทในโคลงสี่สุภาพไม่ถูกต้อง
- ๕) ใช้สระเสียงสั้น สัมผัสกับสระเสียงยาวเป็นสัมผัสบังคับ (เช่น ใช้ “ใจ” สัมผัส กับ “กาย”)
- ๖) เขียนไม่ครบตามที่กำหนด

๔.๑ จินตลักษณ์และอักขรวิธี

คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน

- เขียนตัวสะกดการันต์ผิด	หักค่าละ	๑ คะแนน
- มีสัมผัสซ้ำ	หักคะแนนตำแหน่งละ	๒ คะแนน

๔.๒ ความคิดและเนื้อหา

คะแนนเต็ม ๔๐ คะแนน

- ตรงประเด็น หมายความว่า นักเรียนจะต้องใช้หัวข้อที่กำหนดให้เป็นแกนเรื่อง
- เสนอแนวคิดสร้างสรรค์ หมายความว่า เนื้อหาที่นักเรียนเสนอนั้นให้แง่คิดที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน เช่น แง่คิดในการดำรงชีวิต การเข้าใจสังคม การปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม
- เสนอแนวคิดแปลกใหม่ หมายความว่า แนวความคิดที่เสนอในเนื้อหาไม่ค่อยมีใครกล่าวถึง เป็นแนวความคิดที่มีเหตุผลและอยู่ในขอบเขตของหัวข้อ

๔.๓ กวีโวหาร

คะแนนเต็ม ๔๐ คะแนน

- เลือกใช้คำเหมาะแก่เนื้อหาและบริบท
- เล่นสัมผัสอักษร เล่นคำ ไพเราะ สละสลวยและราบรื่น ช่วยให้คำประพันธ์ไพเราะยิ่งขึ้น
- ใช้โวหารต่าง ๆ ส่งเสริมเนื้อหาให้มีความหมายลึกซึ้งกินใจ เช่น ใช้อุปมา ใช้บุคคลวัต เป็นต้น

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ
- ๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ
- ๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคถือว่าเป็นผู้ที่ได้รับรางวัลระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ กรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และระดับภาคมีมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ ๒ เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๗. ต่อกำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๓ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น (ประเภททีม ๒ คน)

๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น (ประเภททีม ๒ คน)

๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น (ประเภทเดี่ยว)

๒. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๒.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

๒.๑.๑ โรงเรียนสามารถส่งตัวแทนเข้าแข่งขัน จำนวนไม่เกิน ๑ ทีม/ ระดับชั้น

๒.๑.๒ ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน

๒.๑.๓ เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน ๒ ทีม กำหนดให้ทั้ง ๒ ทีมมาแข่งในรอบคัดเลือก ๒ เกม โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

๒.๑.๔ เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน ๓ - ๖ ทีม กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือกแบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่ทีมแข่งขันไม่มากและสามารถจัดแข่งแบบพบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งทุกโรงเรียน จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

๒.๑.๕ เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ ๗ ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประกบคู่การแข่งขัน (Pairing) วิธีการ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน ๕ เกม และรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ ๑ กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) และส่งให้กรรมการจัดลำดับคะแนน

เกมที่ ๒-๕ กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill (KOTH) ในทุกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมก่อนหน้านี้มาประกบคู่ใหม่ และให้ทีมอันดับ ๑ พบ ๒ และ ๓ พบ ๔ ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน หลังจบการแข่งขันในแต่ละเกมให้ผู้เข้าแข่งขันบันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) และส่งให้กรรมการจัดลำดับคะแนน

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

๒.๑.๖ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขันในเกมที่เหลืออีก (ระบบ Gibsonize)

๒.๑.๗ ตัวแทน ๑ ทีมเข้าสู่รอบระดับภาค

หมายเหตุ โปรแกรมจัดอันดับและประกบคู่อัตโนมัติ และแบบฟอร์มใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) แบบฟอร์มกระดานตรวจคำศัพท์ กระดานบันทึกคะแนน เพื่อใช้ในการแข่งขัน สามารถดาวน์โหลดได้ที่ Facebook : การต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม) ศิลปหัตถกรรมนักเรียน



๒.๒ ระดับภาคและระดับชาติ

๒.๒.๑ ทีมที่ได้เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค

๒.๒.๒ ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน

๒.๒.๓ กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประกบคู่การแข่งขัน (Pairing)

วิธีการ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล **รอบคัดเลือกจำนวน ๖ เกม และรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม** โดยดำเนินการแข่งขัน ดังนี้

เกมที่ ๑ กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก โดยจัดเป็นกลุ่มละ ๔ ทีม

เกมที่ ๒ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๑ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๓

เกมที่ ๓ กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ ๒ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมอันดับ ๑ พบ ๒ และ ๓ พบ ๔ ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

เกมที่ ๔ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๕

เกมที่ ๕ กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ ๔ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน ๑ พบ ๒ และ ๓ พบ ๔ ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card)

เกมที่ ๖ กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ ๕ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน ๑ พบ ๒ และ ๓ พบ ๔ ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card)

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก ในรอบคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และทีมที่มีคะแนนที่ ๓ และ ๔ เข้าสู่รอบชิงอันดับที่ ๓ โดยทำการแข่งขัน ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

๒.๒.๔ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมที่เข้าสู่อันดับชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขันในเกมที่เหลืออีก (ระบบ Gibsonize)

๒.๒.๕ ตัวแทน ๓ ทีมที่มีผลการแข่งขันอันดับ ๑ - ๓ จากระดับภาคเป็นผู้ที่ได้รับรางวัลระดับชาติ

๓.เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ วิทยากร นักกีฬา คำนม ที่มีความรู้ ความยุติธรรม มีความเข้าใจในระบบการแข่งขัน ตลอดจนกฎและกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี หรือ
- ๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่มีความรู้กฎกติกาการแข่งขัน หรือ
- ๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่มีความรู้กฎกติกาการแข่งขัน

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน ในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑ - ๓

๕. กติกาเพิ่มเติม

๕.๑ กฎและกติกาการแข่งขัน การลงคำศัพท์ในกระดาน ต้องประกอบด้วยพยัญชนะอย่างน้อย ๑ ตัว ผสมกับสระ หรือพยัญชนะอย่างน้อยอีก ๑ ตัว เช่น สี , กา , กก เป็นต้น นอกจากนี้ให้ใช้กฎ กติกา และระบบการแข่งขันแบบมาตรฐานสากลของสมาคมคอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทยเท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับเกณฑ์นี้

๕.๒ อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน, แป้นวางเบี้ย, ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) โดยทำสัญลักษณ์เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อยเพื่อใช้ในการแข่งขัน

๕.๓ เวลาในการแข่งขัน

๕.๓.๑ ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ ๒๒ นาที โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา

๕.๓.๒ หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ตพีซี หรือสมาร์ทโฟน (แนะนำให้ใช้ระบบ Android) โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “Chess Clock”

๕.๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้ คู่แข่งขันสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

๕.๓.๔ ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือนักก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

๕.๓.๕ ในการแข่งขันต้องมีนาฬิกาจับเวลาหรืออุปกรณ์จับเวลาทุกเกมการแข่งขัน ในกรณีไม่มีอุปกรณ์จับเวลา กรรมการต้องบริหารจัดการเวลาในการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด

๕.๓.๖ หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาฬิกา ๑๐ คะแนน เศษวินาทีจะถูกนับเป็น ๑ นาที ตัวอย่างเช่น นาย ก ใช้เวลาติดลบ -๓.๑๘ นาที จะถือว่านาย ก ใช้เวลาเกิน ๔ นาที และจะถูกหักคะแนน ๔๐ คะแนนตามกฎหมาย (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่งเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล ทั้งนี้ในการแข่งขันแต่ละเกม กำหนดเวลาไม่เกิน ๖๐ นาที หากเกินเวลาที่กำหนดกรรมการตัดสินสามารถทำการตัดเกมการแข่งขันได้

๕.๔ การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge)

๕.๔.๑ กรรมการใช้พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ หรือสืบค้นคำศัพท์ได้จากเว็บไซต์ราชบัณฑิตยสถาน <http://www.royin.go.th/dictionary/> เพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง และได้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ โดยยกเว้นคำที่ไม่นำมาใช้ในการแข่งขัน ดังนี้

- ๑) คำที่มีเครื่องหมายยัติภังค์ - ต่อท้าย เช่น สลึง- , ทักข-
- ๒) คำที่มีการเว้นวรรคในระหว่างคำ เช่น ก หัน
- ๓) คำที่มีเครื่องหมายไปยาลน้อย (๐) เช่น ๐ ๐ ๐ ๐
- ๔) คำที่ไม่มียมก (๐) เช่น รดตัก ๐

โดยให้ผู้เล่นเขียนคำศัพท์ที่ขอตรวจคำศัพท์ (challenge) ลงในกระดานตรวจคำศัพท์ จากนั้นนำไปให้คณะกรรมการร่วมพิจารณา ผลการตรวจคำศัพท์ของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๕.๔.๒ ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดยเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กดยเวลา การขอตรวจคำศัพท์ (challenge) ไม่เป็นผล

๕.๔.๓ การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์หรือดำเนินการเล่นเกมต่อไป (Hold) ใช้เวลาไม่เกิน ๑ นาที

๕.๕ คะแนนในแต่ละเกม ทีมจะบันทึกในใบบันทึกผลการแข่งขัน (master score card) ในช่อง WTL ทีมที่ชนะบันทึกด้วยตัว W มีค่าเท่ากับ ๒ คะแนน , เสมอบันทึกด้วยตัว T มีค่าเท่ากับ ๑ คะแนน และแพ้บันทึกด้วยตัว L มีค่าเท่ากับ ๐ คะแนน

๕.๖ การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ (W) และเสมอ (T) ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้ผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน

๕.๗ ผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

๕.๗.๑ ผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๒๕๐ ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๒๕๐ เฉพาะเกมสุดท้าย ผลต่างไม่เกิน ๒๐๐ ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ ๒๐๐

๕.๗.๒ รอบชิงชนะเลิศไม่มีผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

๕.๗.๓ ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้น ๑๐๐ (ชนะบาย)

๕.๘ ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องคว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

๖. นิยามศัพท์

Pairing คือ ระบบประกบคู่การแข่งขัน

King of the Hill (KOTH) คือ ระบบประกบคู่การแข่งขัน โดยใช้คะแนนการแข่งขันทีมอันดับ ๑ พบ ๒ และ ๓ พบ ๔ ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

Gibsonize คือ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขัน ในเกมที่เหลืออีก

Hold คือ การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์หรือดำเนินการเล่นเกมต่อไป ใช้เวลาไม่เกิน ๑ นาที

๗. ข้อปฏิบัติของผู้เข้าแข่งขัน ครูผู้ฝึกสอน และกรรมการ

๗.๑ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม หากมีความจำเป็นต้องขออนุญาตคณะกรรมการทุกครั้งและต้องมีการไปด้วย

๗.๒ ห้ามนำเครื่องมือสื่อสารเข้าในสถานที่แข่งขัน ยกเว้นนาฬิกาจับเวลา หรืออุปกรณ์ในการจับเวลา

๗.๓ ห้ามบันทึกวิดีโอหรือเผยแพร่ภาพระหว่างการแข่งขัน

๗.๔ ให้จับถุงเบียร์ในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา จับเบียร์ให้ครบและวางเบียร์ที่จับลงบนโต๊ะก่อนใส่ในแป้นวางเบียร์เท่านั้น ห้ามวางถุงเบียร์บนโต๊ะแล้วจับเบียร์ ห้ามจับเบียร์ใต้โต๊ะ หรือเปิดเบียร์ดูใต้โต๊ะ ตามกฎกติกาและมารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตักเตือนได้หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถเรียกกรรมการมาตักเตือนหากยังทำซ้ำ เมื่อจับเบียร์เสร็จแล้ว ให้รูดเชือกปิดถุงเบียร์ให้เรียบร้อย

๗.๕ การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน

๗.๖ ไม่อนุญาตให้ครูผู้ฝึกสอนหรือบุคคลภายนอกที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องในการแข่งขันเข้าบริเวณสถานที่แข่งขัน



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐

ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่ /ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
๑. การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	ห้องเรียน
๒. การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทสร้างทฤษฎีหรือคำอธิบายทางคณิตศาสตร์		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	ลานโล่ง/ ห้องเรียน
๓. การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทบูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	ลานโล่ง/ ห้องเรียน
๔. การแข่งขันสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม GSP		✓	✓	✓	✓	ทีม ๒ คน	ห้องเรียน
๕. การแข่งขันคิดเลขเร็ว	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	ห้องเรียน
๖. การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอเอ็ม)	✓		✓	✓	✓	ทีม ๒ คน (ม.๔-๖เดี่ยว)	ห้องเรียน
๗. การแข่งขันซูโดกุ	✓		✓	✓	✓	เดี่ยว	ห้องเรียน
๘. การแข่งขันเวทคณิต	✓	✓	✓	✓		เดี่ยว	ห้องเรียน
รวม	๓	๖	๘	๘	๗		
	๒						
	๑๙			๑๕			
รวม ๘ กิจกรรม	๓๔ รายการ						

๑. การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับ ดังนี้

๑.๑ ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ – ๖ เท่านั้น

๑.๓ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ เท่านั้น

๑.๔ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔ – ๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนระดับละ ๑ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ กิจกรรมการแข่งขัน ผู้แข่งขันต้องทำแบบทดสอบวัด

- ความสามารถในการคิดเลขเร็ว และการคิดคำนวณ

- ความสามารถของการแก้โจทย์ปัญหา

๓.๓ แบบทดสอบในแต่ละระดับชั้นใช้เนื้อหาคณิตศาสตร์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หลักสูตรการแข่งขันทางวิชาการระดับนานาชาติและแนวการประเมินนักเรียนระดับนานาชาติ (PISA) โดยใช้เวลาในการทดสอบ ๑๒๐ นาที นักเรียนที่เข้าแข่งขันทุกระดับชั้นทำแบบทดสอบทั้งหมด ๓ ตอนดังนี้

ตอนที่ ๑ แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ แบบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๑๐ ข้อ

ตอนที่ ๒ แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ วัดทักษะคิดเลขเร็วและทักษะการคิดคำนวณ
จำนวน ๒๐ ข้อ

ตอนที่ ๓ แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ วัดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา จำนวน ๑๐ ข้อ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

ตอนที่ ๑ แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ แบบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๑๐ ข้อ ข้อละ ๑ คะแนน
รวม ๑๐ คะแนน

ตอนที่ ๒ แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ จำนวน ๒๐ ข้อ ข้อละ ๒ คะแนน รวม ๔๐ คะแนน

ตอนที่ ๓ แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ จำนวน ๑๐ ข้อ ข้อละ ๕ คะแนน รวม ๕๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ถ้าคะแนนรวมเท่ากัน ให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนแบบทดสอบตอนที่ ๓ ตอนที่ ๒ และ
ตอนที่ ๑ ตามลำดับ แล้วนำคะแนนรวมมาคิดเทียบเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูผู้สอนที่ทำการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรใช้ห้องเรียนที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาที่มีทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ข้อเสนอแนะในการต่อยอดในระดับชาติ ควรต่อยอดโดยการจัดค่ายพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์

หมายเหตุ

๑. นักเรียนที่เป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขันระดับชาติ ต้องเป็นบุคคลคนเดียวกับผู้ที่ได้รับการคัดเลือกจากระดับภาคและระดับเขตพื้นที่

๒. ไม่อนุญาตให้นำเครื่องคิดเลขหรืออุปกรณ์ช่วยอื่นๆ เข้าไปในห้องแข่งขัน

๓. กรรมการคุมสอบแจกกระดาษทดให้ในห้องสอบ และห้ามนำออกจากห้องสอบ

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไปซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๒. การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทสร้างทฤษฎีหรือคำอธิบายทางคณิตศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๑.๑ ระดับประถมศึกษา

- ผู้เข้าแข่งขันเป็นนักเรียนชั้น ป.๔-๖

๑.๒ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

- ผู้เข้าแข่งขันเป็นนักเรียนชั้น ม.๑-๓

๑.๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

- ผู้เข้าแข่งขันเป็นนักเรียนชั้น ม.๔-๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม ทีมละ ๓ คน

๒.๒ เข้าแข่งขัน ระดับละ ๑ ทีม เท่านั้น

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน ทีมละ ๓ คน พร้อมชื่อครูที่ปรึกษาโครงงานคณิตศาสตร์ทีมละไม่เกิน ๒ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ รายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขันการประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทสร้างทฤษฎีหรือคำอธิบายทางคณิตศาสตร์ มีการพิจารณาระดับการแข่งขันและตัดสินโครงงาน แยกเขตพื้นที่ /ระดับชั้น ดังนี้

๓.๒.๑ ระดับเขตพื้นที่ สพป.

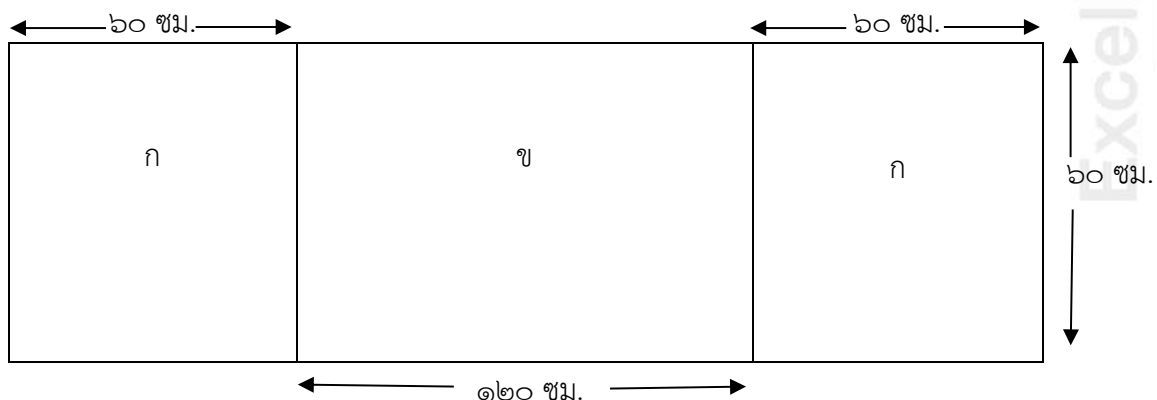
- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๓.๒.๒ ระดับเขตพื้นที่ สพม.

- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๓.๓ ส่งรายงานโครงงานคณิตศาสตร์เป็นรูปเล่มล่วงหน้าก่อนการแข่งขัน ๒ สัปดาห์ (ตามที่ระดับเขตพื้นที่การศึกษา/ระดับภาค/ระดับชาติ กำหนด)

๓.๔ นำแผนโครงงานคณิตศาสตร์มาแสดงตามเกณฑ์มาตรฐาน



ถ้ามีส่วนยื่นด้านบน อนุญาตให้ ติดแคชชีโรงเรียนเท่านั้น ห้ามมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับการทำโครงการ
 ๓.๕ นำเสนอโครงการคณิตศาสตร์ต่อคณะกรรมการ ใช้เวลาไม่เกิน ๑๐ นาที และตอบข้อซักถาม
 ใช้เวลาไม่เกิน ๑๐ นาที

๓.๖ สื่อที่ใช้ในการนำเสนอโครงการคณิตศาสตร์ ผู้ส่งโครงการเข้าแข่งขันจัดเตรียมมาเอง

๓.๗ พื้นที่จัดวางแผงโครงการคณิตศาสตร์ คณะกรรมการจัดให้เท่ากันไม่เกิน ๑.๕๐ ม. x ๑.๐๐ ม.
 และให้จัดภายในพื้นที่ที่กำหนดเท่านั้น

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ การกำหนดหัวข้อโครงการ	๕	คะแนน
๔.๒ ความสำคัญและความเป็นมาของโครงการ	๑๐	คะแนน
๔.๓ วัตถุประสงค์/สมมติฐาน/ตัวแปร (ถ้ามี)	๕	คะแนน
๔.๔ เนื้อหาสาระและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	๒๐	คะแนน
๔.๕ วิธีดำเนินงาน/ แนวคิด และผลที่ได้รับ	๑๕	คะแนน
๔.๖ การจัดแสดงโครงการเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน	๕	คะแนน
๔.๗ การนำเสนอปากเปล่า	๑๐	คะแนน
๔.๘ การตอบข้อซักถาม (เน้นการซักถามในประเด็นเกี่ยวกับคณิตศาสตร์)	๑๐	คะแนน
๔.๙ การเขียนรายงาน	๑๐	คะแนน
๔.๑๐ การนำไปใช้ประโยชน์	๕	คะแนน
๔.๑๑ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๕	คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน การพิจารณาตัดสินโครงการมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด	

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูที่มีความคิดรวบยอดในเนื้อหาคณิตศาสตร์และมีประสบการณ์การทำโครงการ

คณิตศาสตร์ (ถ้าเป็นกรรมการระดับชาติต้องเคยเป็นกรรมการตัดสินโครงการในระดับภาค หรือระดับชาติ
 มาก่อน)

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากเขตพื้นที่การศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรใช้ห้องเรียนหรือสถานที่ ที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาคมีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาการให้คะแนนในลำดับที่ ๔.๔ ๔.๗ ๔.๘ ๔.๕ ๔.๖ และ ๔.๙ เรียงตามลำดับคะแนนของทีมใดสูงกว่า ถือว่าเป็นทีมที่ชนะ เช่น มีทีมที่ได้คะแนนในลำดับที่ ๔.๔ เท่ากันให้พิจารณาลำดับที่ ๔.๗ ทีมที่ได้คะแนนมากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าลำดับที่ ๔.๗ เท่ากัน ให้พิจารณาในลำดับถัดไปตามที่กำหนด ถ้าคะแนนเท่ากันในทุกข้อ ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๑๐. รูปแบบการเขียนรายงานโครงงานคณิตศาสตร์

(ปก)	
โครงงานคณิตศาสตร์	
เรื่อง.....	โดย
๑.....	
๒.....	
๓.....	
ครูที่ปรึกษา ๑.....	
๒.....	
โรงเรียน.....	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงงานคณิตศาสตร์	
ประเภทสร้างทฤษฎีและคำอธิบายทางคณิตศาสตร์	ระดับ.....
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๖๗ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๐	

รายละเอียดในเล่มประกอบด้วย

บทคัดย่อ
กิตติกรรมประกาศ
สารบัญ
สารบัญตาราง
สารบัญรูปภาพ
บทที่ ๑ บทนำ
บทที่ ๒ เอกสารที่เกี่ยวข้อง
บทที่ ๓ วิธีการดำเนินการ
บทที่ ๔ ผลการดำเนินการ
บทที่ ๕ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ
บรรณานุกรม
ภาคผนวก ไม่เกิน ๑๐ หน้า

หมายเหตุ

๑. ขนาดของกระดาษเขียนรายงานให้ใช้กระดาษพิมพ์ ขนาด A๔ ตัวอักษรไม่ต่ำกว่า ๑๖ point พิมพ์หน้าเดียว เฉพาะบทที่ ๑ - ๕ มีความยาวไม่เกิน ๓๐ หน้า ภาคผนวกมีความยาวไม่เกิน ๑๐ หน้า รายงานฉบับใดที่มีความยาวเกินกว่าที่กำหนดจะถูกตัดคะแนน

๒. ทำรายงานส่งให้คณะกรรมการก่อนการแข่งขัน ๒ สัปดาห์ จำนวนชุดตามที่กำหนดในการแข่งขันในแต่ละระดับ (สำหรับระดับชาติจะแจ้งให้ทราบหลังจากการแข่งขันระดับภาคเสร็จสิ้นไปแล้ว)

๓. นักเรียนที่เป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขันระดับชาติ ต้องเป็นบุคคลคนเดียวกับผู้ที่ได้รับการคัดเลือกจากระดับภาค และ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

(ตัวอย่าง)

แบบประเมินโครงงานคณิตศาสตร์ประเภทสร้างทฤษฎีและคำอธิบายทางคณิตศาสตร์

ระดับ ☐ ประถมศึกษา ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย

สังกัด ☐ สพป. ☐ สพม.

ชื่อโครงงาน.....

โรงเรียน..... จังหวัด.....

ข้อที่	รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
๑.	การกำหนดหัวข้อโครงงาน	(๕)	
	- สอดคล้องกับเรื่องที่ศึกษา	๑	
	- สอดคล้องกับวัตถุประสงค์/ปัญหาของโครงงาน	๑	
	- สอดคล้องกับเนื้อหาและระดับชั้นของผู้ทำโครงงาน	๑	
	- มีความกะทัดรัด สื่อความหมายชัดเจน	๑	
	- น่าสนใจ กระตุ้นความคิดต่อผู้อื่นอย่างหลากหลาย	๑	
๒.	ความสำคัญและความเป็นมาของโครงงาน	(๑๐)	
	- มาจากปัญหาและความสนใจของผู้เรียน	๑	
	- เป็นปัญหาที่สะท้อน/เกี่ยวข้องกับตัวเอง ชุมชน	๑	
	- บอกความเป็นมาหรือเหตุผลของการทำโครงงานได้ชัดเจน	๑	
	- มีเหตุผลที่ดีเพียงพอที่นำไปสู่การทำโครงงาน	๑	
	- ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ความคิดและทักษะความสามารถทางคณิตศาสตร์	๒	
	- มีการอ้างหลักการ แนวคิด หรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้องประกอบการทำโครงงาน	๒	
	- มีองค์ประกอบถูกต้อง ครบถ้วน สอดคล้อง สัมพันธ์กัน	๒	
๓.	วัตถุประสงค์/สมมติฐาน/ตัวแปร (ถ้ามี)	(๕)	
	- เป็นวัตถุประสงค์ของการทำโครงงาน	๑	
	- ระบุวัตถุประสงค์ได้ถูกต้อง ชัดเจน มีความเป็นไปได้จริงในการดำเนินงาน	๒	
	- วัตถุประสงค์สามารถวัดและประเมินผลได้จริงด้วยวิธีการ/เครื่องมือที่เป็นรูปธรรมเชื่อถือได้	๑	
	- สอดคล้องกับชื่อเรื่องและเนื้อหา	๑	
	- สมมติฐาน (ถ้ามี) มีความถูกต้อง ชัดเจน สอดคล้องกับปัญหา ตัวแปรและวัตถุประสงค์		
	- สมมติฐานนำไปสู่การออกแบบการวางแผนการศึกษาทดลองได้ชัดเจน		
๔.	เนื้อหาสาระและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	(๒๐)	
	- เนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วนสมบูรณ์ เหมาะสม สอดคล้องและครอบคลุมในเรื่องที่ทำ	๓	
	- มีการเชื่อมโยงความรู้ ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องได้ ครบถ้วน สมบูรณ์	๓	

ข้อที่	รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
	- มีการจัดระบบการนำเสนอเนื้อหาได้กระชับ ชัดเจน เข้าใจง่าย	๓	
	- เนื้อหาสาระสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาต่อยอด และกระตุ้นให้ แนวทางนำไปสู่การทำโครงการอื่น	๓	
	- มีการอ้างอิงหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่ถูกต้อง ชัดเจน และเชื่อถือได้	๓	
	- เนื้อหาสาระมาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย	๓	
	- เอกสารอ้างอิงที่เกี่ยวข้องทันสมัย น่าเชื่อถือ	๒	
๕.	วิธีดำเนินงาน/แนวคิด และผลที่ได้รับ	(๑๕)	
	- มีลำดับขั้นตอนในการดำเนินงานชัดเจน	๓	
	- มีเครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ (ตรวจสอบคุณภาพ) ถูกต้องตามหลักวิชาการ	๓	
	- มีการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลถูกต้อง	๓	
	- การนำเสนอข้อมูลถูกต้อง กระชับ ชัดเจน	๒	
	- ผลการทำโครงการบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้	๒	
	- มีการอภิปรายผลการศึกษารอบคอบครอบคลุมสมเหตุสมผล	๒	
๖.	การจัดแสดงโครงการเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน	(๕)	
	- ขนาดแผนผังโครงการเป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนด	๑	
	- การจัดวางเหมาะสม สร้างสรรค์ สวยงาม ประหยัด น่าสนใจ	๑	
	- เนื้อหาสาระครบถ้วนสมบูรณ์	๑	
	- การเรียงลำดับ ประเด็นหัวข้อ และเนื้อหาสาระถูกต้องเป็นระบบ เข้าใจง่าย	๑	
	- มีร่องรอยของการดำเนินงาน	๑	
๗.	การนำเสนอปากเปล่า (๑๐ นาที)	(๑๐)	
	- มีการแนะนำตนเอง ด้วยมารยาทที่ดี มีความยิ้มแย้มแจ่มใส	๑	
	- พุดจาถูกต้องตามหลักภาษาไทย กระชับ ชัดเจน เข้าใจง่าย เป็นธรรมชาติ	๒	
	- มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าพูด กล้าแสดงออก	๑	
	- มีการนำเสนอถูกต้อง ครบถ้วน ครอบคลุม ประเด็นสำคัญของโครงการ	๒	
	- มีการจัดระบบขั้นตอนการนำเสนอได้กระชับ ชัดเจน เป็นระบบเข้าใจง่าย	๑	
	- การมีส่วนร่วมของสมาชิกในการนำเสนอ	๑	
	- มีวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ	๑	
	- นำเสนอได้เหมาะสมกับเวลาที่กำหนด	๑	
๘.	การตอบข้อซักถาม (เน้นการซักถามในประเด็นเกี่ยวกับคณิตศาสตร์)	(๑๐)	
	- ตอบคำถามได้ถูกต้อง ตรงประเด็น คล่องแคล่ว และชัดเจน	๒	
	- ใช้ภาษาถูกต้องเข้าใจง่าย	๑	
	- มีการใช้ข้อมูลจริงจากการศึกษา	๑	
	- ใช้ภาษาคำศัพท์เทคนิคได้ถูกต้อง	๑	
	- การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม	๑	
	- มีปฏิภาณไหวพริบและสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้	๒	

๓. การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ที่บูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๑.๑ ระดับประถมศึกษา

- ผู้เข้าแข่งขันเป็นนักเรียนชั้น ป.๔-๖

๑.๒ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

- ผู้เข้าแข่งขันเป็นนักเรียนชั้น ม.๑-๓

๑.๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

- ผู้เข้าแข่งขันเป็นนักเรียนชั้น ม.๔-๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม ทีมละ ๓ คน

๒.๒ เข้าแข่งขัน ระดับละ ๑ ทีม เท่านั้น

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน ทีมละ ๓ คน พร้อมชื่อครูที่ปรึกษาโครงงานคณิตศาสตร์ทีมละไม่เกิน ๒ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ รายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขันการประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ที่บูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้มีการพิจารณาระดับการแข่งขันและตัดสินโครงงาน แยกเขตพื้นที่ /ระดับชั้น ดังนี้

๓.๒.๑ ระดับเขตพื้นที่ สพป.

- โครงงานคณิตศาสตร์ที่บูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ได้แก่

๑) โครงงานคณิตศาสตร์ประเภทสำรวจเก็บรวบรวมข้อมูล

๒) โครงงานคณิตศาสตร์ประเภททดลอง

๓) โครงงานคณิตศาสตร์ประเภทพัฒนาหรือประดิษฐ์

- โครงงานคณิตศาสตร์ที่บูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ ได้แก่

๑) โครงงานคณิตศาสตร์ประเภททดลอง

๒) โครงงานคณิตศาสตร์ประเภทพัฒนาหรือประดิษฐ์

๓.๒.๒ ระดับเขตพื้นที่ สพม.

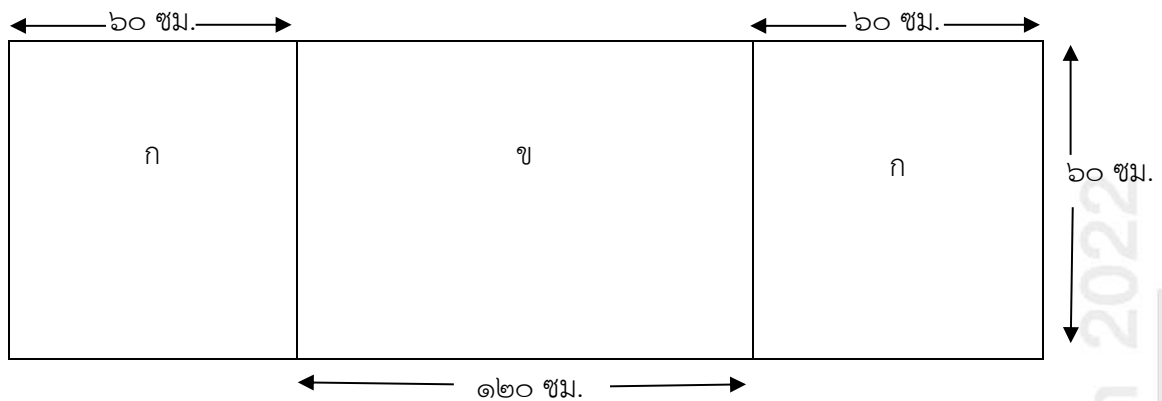
- โครงงานคณิตศาสตร์ที่บูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ ได้แก่

๑) โครงงานคณิตศาสตร์ประเภททดลอง

๒) โครงงานคณิตศาสตร์ประเภทพัฒนาหรือประดิษฐ์

๓.๓ ส่งรายงานโครงงานคณิตศาสตร์เป็นรูปเล่มล่วงหน้าก่อนการแข่งขัน ๒ สัปดาห์ (ตามที่เขตพื้นที่การศึกษา/ระดับภาค/ระดับชาติ กำหนด)

๓.๔ นำแผนผังโครงงานคณิตศาสตร์มาแสดงตามเกณฑ์มาตรฐาน



ถ้ามีส่วนยื่นด้านบน อนุญาตให้ ติดแคชชีโรงเรียนเท่านั้น ห้ามมีเนื้อหาเกี่ยวกับการทำโครงงาน
๓.๕ นำเสนอโครงงานคณิตศาสตร์ต่อคณะกรรมการ ใช้เวลาไม่เกิน ๑๐ นาที และตอบข้อซักถาม
ใช้เวลาไม่เกิน ๑๐ นาที

๓.๖ สื่อที่ใช้ในการนำเสนอโครงงานคณิตศาสตร์ ผู้ส่งโครงงานเข้าแข่งขันจัดเตรียมมาเอง

๓.๗ พื้นที่จัดวางแผนผังโครงงานคณิตศาสตร์ คณะกรรมการจัดให้เท่ากันไม่เกิน ๑.๕๐ ม. x ๑.๐๐ ม.
และให้จัดภายในพื้นที่ที่กำหนดเท่านั้น

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ การกำหนดหัวข้อโครงงาน	๕	คะแนน
๔.๒ ความสำคัญและความเป็นมาของโครงงาน	๑๐	คะแนน
๔.๓ วัตถุประสงค์/สมมติฐาน/ตัวแปร (ถ้ามี)	๕	คะแนน
๔.๔ เนื้อหาที่มีความเชื่อมโยงความรู้และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ กับศาสตร์อื่น ๆ/บูรณาการความรู้คณิตศาสตร์	๑๕	คะแนน
๔.๕ วิธีดำเนินงาน /แนวคิด และผลที่ได้รับ	๑๕	คะแนน
๔.๖ การจัดแสดงโครงงานเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน	๕	คะแนน
๔.๗ การนำเสนอปากเปล่า	๑๐	คะแนน
๔.๘ การตอบข้อซักถาม (เน้นการนำความรู้และผลการดำเนินงาน/ ผลงานและความรู้คณิตศาสตร์และการเชื่อมโยงบูรณาการไปประยุกต์ใช้)	๑๐	คะแนน
๔.๙ การเขียนรายงาน	๕	คะแนน
๔.๑๐ การนำไปใช้ประโยชน์	๑๐	คะแนน
๔.๑๑ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๑๐	คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน การพิจารณาตัดสินโครงงานมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด	

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูที่มีความคิดรวบยอดในเนื้อหาคณิตศาสตร์และมีประสบการณ์การทำโครงการ

คณิตศาสตร์ (ถ้าเป็นกรรมการระดับชาติต้องเคยเป็นกรรมการตัดสินโครงการในระดับภาค หรือระดับชาติมาก่อน)

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรใช้ห้องเรียนหรือสถานที่ ที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาคมีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาการให้คะแนนในลำดับที่ ๔.๔ ๔.๗ ๔.๘ ๔.๑๐ และ ๔.๑๑ เรียงตามลำดับคะแนนของทีมใดสูงกว่า ถือว่าเป็นทีมที่ชนะ เช่น มีทีมที่ได้คะแนนในลำดับที่ ๔.๔ เท่ากันให้พิจารณาลำดับที่ ๔.๗ ทีมที่ได้คะแนนมากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าลำดับที่ ๔.๗ เท่ากัน ให้พิจารณาในลำดับถัดไปตามที่กำหนด ถ้าคะแนนเท่ากันในทุกข้อ ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไปซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๑๐. รูปแบบการเขียนรายงานโครงงานคณิตศาสตร์

(ปก)	
โครงงานคณิตศาสตร์	
เรื่อง.....	
โดย	
๑.....	
๒.....	
๓.....	
ครูที่ปรึกษา ๑.....	
๒.....	
โรงเรียน..... สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา	
รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงงานคณิตศาสตร์	
ประเภทบูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้	ระดับ.....
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๖๗ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๐	

รายละเอียดในเล่มประกอบด้วย

- บทคัดย่อ
- กิตติกรรมประกาศ
- สารบัญ
- สารบัญตาราง
- สารบัญรูปภาพ
- บทที่ ๑ บทนำ
- บทที่ ๒ เอกสารที่เกี่ยวข้อง
- บทที่ ๓ วิธีการดำเนินการ
- บทที่ ๔ ผลการดำเนินการ
- บทที่ ๕ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ
- บรรณานุกรม
- ภาคผนวก ไม่เกิน ๑๐ หน้า

หมายเหตุ

๑. ขนาดของกระดาษเขียนรายงานให้ใช้กระดาษพิมพ์ ขนาด A๔ ตัวอักษรไม่ต่ำกว่า ๑๖ point พิมพ์หน้าเดียว เฉพาะบทที่ ๑ - ๕ มีความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้า ภาคผนวกมีความยาวไม่เกิน ๑๐ หน้า รายงานฉบับใดที่มีความยาวเกินกว่าที่กำหนดจะถูกตัดคะแนน

๒. ทำรายงานส่งให้คณะกรรมการก่อนการแข่งขัน ๒ สัปดาห์ จำนวนชุดตามที่กำหนดในการแข่งขันในแต่ละระดับ (สำหรับระดับชาติจะแจ้งให้ทราบหลังจากการแข่งขันระดับภาคเสร็จสิ้นไปแล้ว)

๓. นักเรียนที่เป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขันระดับชาติ ต้องเป็นบุคคลคนเดียวกับผู้ที่ได้รับการคัดเลือกจากระดับภาค และ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

(ตัวอย่าง)

แบบประเมินโครงงานคณิตศาสตร์ประเภทบูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้

ระดับ ☐ ประถมศึกษา ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย

สังกัด ☐ สพป. ☐ สพม.

ชื่อโครงงาน.....

โรงเรียน..... จังหวัด.....

ข้อที่	รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
๑.	การกำหนดหัวข้อโครงงาน	(๕)	
	- สอดคล้องกับเรื่องที่ศึกษา	๑	
	- สอดคล้องกับวัตถุประสงค์/ปัญหาของโครงงาน	๑	
	- สอดคล้องกับเนื้อหาและระดับชั้นของผู้ที่ทำโครงงาน	๑	
	- มีความกะทัดรัด สื่อความหมายชัดเจน	๑	
	- น่าสนใจ กระตุ้นความคิดต่อผู้อื่นอย่างหลากหลาย	๑	
๒.	ความสำคัญและความเป็นมาของโครงงาน	(๑๐)	
	- มาจากปัญหาและความสนใจของผู้เรียน	๑	
	- เป็นปัญหาที่สะท้อน/เกี่ยวข้องกับตัวเอง ชุมชนและสังคมในวงกว้าง	๑	
	- เป็นปัญหาที่ส่งผลต่อ/นำไปสู่การทำโครงงานที่มีประโยชน์	๑	
	- บอกความเป็นมาหรือเหตุผลของการทำโครงงานได้ชัดเจน	๑	
	- มีเหตุผลที่ดีเพียงพอที่นำไปสู่การทำโครงงาน	๑	
	- แสดงให้เห็นถึงประโยชน์ คุณค่า/ความสำคัญของโครงงานต่อสังคมในวงกว้าง	๑	
	- ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ความคิดและทักษะความสามารถทางคณิตศาสตร์และศาสตร์อื่น ๆ ในการทำโครงงาน	๒	
	- มีการอ้างหลักการ แนวคิด หรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้องประกอบการทำโครงงาน	๑	
	- มีองค์ประกอบถูกต้อง ครบถ้วน สอดคล้อง สัมพันธ์กัน	๑	
๓.	วัตถุประสงค์/สมมติฐาน/ตัวแปร (ถ้ามี)	(๕)	
	- เป็นวัตถุประสงค์ของการทำโครงงาน	๑	
	- ระบุวัตถุประสงค์ได้ถูกต้อง ชัดเจน มีความเป็นไปได้จริงในการดำเนินงาน	๒	
	- วัตถุประสงค์สามารถวัดและประเมินผลได้จริงด้วยวิธีการ/เครื่องมือที่เป็นรูปธรรมเชื่อถือได้	๑	
	- สอดคล้องกับชื่อเรื่องและเนื้อหา	๑	
	- สมมติฐาน (ถ้ามี) มีความถูกต้อง ชัดเจน สอดคล้องกับปัญหา ตัวแปรและวัตถุประสงค์		
	- สมมติฐานนำไปสู่การออกแบบการวางแผนการศึกษาทดลองได้ชัดเจน		
๔.	เนื้อหาสาระและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	(๑๕)	
	- เนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วนสมบูรณ์ เหมาะสม สอดคล้องและครอบคลุมในเรื่องที่ทำ	๒	

ข้อที่	รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
	- มีการเชื่อมโยงความรู้ ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องได้ครบถ้วน สมบูรณ์	๒	
	- มีการจัดระบบการนำเสนอเนื้อหาได้กระชับ ชัดเจน เข้าใจง่ายนำไปใช้ได้อย่างสะดวก เพียงพอ มีประสิทธิภาพ	๒	
	- เนื้อหาสาระสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาต่อยอด และกระตุ้นให้แนวทางนำไปสู่การทำโครงการและใช้ประโยชน์ในวงกว้าง	๒	
	- มีเทคนิควิธีในการนำเสนอเนื้อหาอย่างริเริ่มสร้างสรรค์	๑	
	- มีการอ้างอิงหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่ถูกต้อง ชัดเจน และเชื่อถือได้	๒	
	- เนื้อหาสาระมาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย	๒	
	- เอกสารอ้างอิงที่เกี่ยวข้องทันสมัย น่าเชื่อถือ	๒	
๕.	วิธีดำเนินงาน/แนวคิด และผลที่ได้รับ	(๑๕)	
	- มีแนวคิดและวิธีการดำเนินงาน	๒	
	- มีลำดับขั้นตอนในการดำเนินงานชัดเจน	๒	
	- มีเครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ (ตรวจสอบคุณภาพ) ถูกต้องตามหลักวิชาการ	๒	
	- มีการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลถูกต้อง	๓	
	- การนำเสนอข้อมูลถูกต้อง กระชับ ชัดเจน	๒	
	- ผลการทำโครงการบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้	๒	
	- มีการอภิปรายผลการศึกษาย่างครอบคลุมสมเหตุสมผล	๒	
๖.	การจัดแสดงโครงการเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน	(๕)	
	- ขนาดแผนผังโครงการเป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนด	๑	
	- การจัดวางเหมาะสม สร้างสรรค์ สวยงาม ประหยัด น่าสนใจ	๑	
	- เนื้อหาสาระครบถ้วนสมบูรณ์	๑	
	- การเรียงลำดับ ประเด็นหัวข้อ และเนื้อหาสาระถูกต้องเป็นระบบ เข้าใจง่าย	๑	
	- มีชิ้นงาน/สิ่งประดิษฐ์/ร่องรอยของการดำเนินงาน นำเสนอได้เหมาะสมสอดคล้องกับโครงการที่ทำ	๑	
๗.	การนำเสนอปากเปล่า (๑๐ นาที)	(๑๐)	
	- มีการแนะนำตนเอง ด้วยมารยาทที่ดี มีความยิ้มแย้มแจ่มใส	๑	
	- พูดจาถูกต้องตามหลักภาษาไทย กระชับ ชัดเจน เข้าใจง่าย เป็นธรรมชาติ	๒	
	- มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล่าวพูด กล่าวแสดงออก	๑	
	- มีการนำเสนอถูกต้อง ครบถ้วน ครอบคลุม ประเด็นสำคัญของโครงการ	๒	
	- มีการจัดระบบขั้นตอนการนำเสนอได้กระชับ ชัดเจน เป็นระบบเข้าใจง่าย	๑	
	- การมีส่วนร่วมของสมาชิกในการนำเสนอ	๑	
	- มีวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๑	
	- นำเสนอได้เหมาะสมกับเวลาที่กำหนด	๑	

ข้อที่	รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
๘.	การตอบข้อซักถาม (เน้นการซักถามการนำความรู้และผลการดำเนินงาน/ผลงาน และความรู้ทางคณิตศาสตร์ และการเชื่อมโยงบูรณาการไปประยุกต์ใช้)	(๑๐)	
	- มีความเชื่อมั่นในการตอบ	๑	
	- ตอบคำถามได้ถูกต้อง ตรงประเด็น คล่องแคล่ว และชัดเจน	๑	
	- ใช้ภาษาถูกต้องเข้าใจง่าย	๑	
	- มีการใช้ข้อมูลจริงจากการศึกษา	๑	
	- ใช้ภาษาคำศัพท์เทคนิคได้ถูกต้อง	๑	
	- การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม	๑	
	- มีปฏิภาณไหวพริบและสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้	๒	
	- มีการใช้ความรู้จากการศึกษาประกอบการอธิบาย	๒	
๙.	การเขียนรายงานโครงงานถูกต้องตามรูปแบบ	(๕)	
	- องค์ประกอบครบถ้วนตามประเภทของโครงงานและเรียงลำดับถูกต้อง	๑	
	- นำเสนอสาระในแต่ละหัวข้อถูกต้อง ชัดเจน กระชับ รัดกุม	๒	
	- การใช้ภาษาถูกต้องชัดเจน	๑	
	- จำนวนหน้าทั้งเนื้อหา ภาคผนวก และขนาดตัวอักษรเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด	๑	
๑๐.	การนำไปใช้ประโยชน์	(๑๐)	
	- นำไปใช้ได้จริง	๒	
	- นำไปพัฒนาต่อยอดได้อย่างหลากหลาย	๒	
	- เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ชุมชน และสังคมโลกในวงกว้าง	๒	
	- มีความคุ้มค่าต่อการลงทุน	๒	
	- นำไปประยุกต์ใช้/ทำใช้เองได้ด้วยวัสดุอุปกรณ์ที่หาได้ง่าย	๒	
๑๑.	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	(๑๐)	
	- มีความแปลกใหม่ริเริ่มสร้างสรรค์ของปัญหาหรือความเป็นมา	๑	
	- มีความแปลกใหม่ริเริ่มสร้างสรรค์ของแนวคิด วิธีการ	๑	
	- มีความแปลกใหม่ในการนำเสนอ	๑	
	- มีความแปลกใหม่ของผลงาน	๑	
	- มีความแปลกใหม่ของการนำไปใช้	๑	
	- สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเป็นนวัตกรรม	๑	
	- มีความแปลกใหม่ หลากหลาย ยืดหยุ่น	๑	
	- มีความละเอียดประณีต คำนึงถึงส่วนต่าง ๆ อย่างรอบด้าน ครอบคลุม	๑	
	- เป็นเรื่องทันสมัย	๑	
	- สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษา	๑	
	คะแนนรวม	๑๐๐	

ข้อคิดเห็น เพิ่มเติม

Student Competition 2022

ลงชื่อ กรรมการ
(.....)

๔. การแข่งขันสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม GSP

๑. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๑.๑ ระดับประถมศึกษา

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๑.๒ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๑.๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภททีม

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน ทีมละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการแข่งขันและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน ระดับละ ๑ ทีม พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอน ๒ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ กำหนดโจทย์การแข่งขัน จำนวน ๕ ข้อ ข้อละ ๒๐ คะแนน รวมคะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๓.๓ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๒ ชั่วโมง ๓๐ นาที

๔. เกณฑ์การให้คะแนน คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน กำหนดรายละเอียด ดังนี้

๔.๑ โจทย์การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยใช้โปรแกรม GSP จำนวน ๔ ข้อ ข้อละ ๒๐ คะแนน รวม ๘๐ คะแนน ซึ่งแต่ละข้อใช้เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

๔.๑.๑ ความสมบูรณ์และถูกต้องของรูปหรือแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ ๑๐ คะแนน

๔.๑.๒ ความคิดและความสมเหตุสมผลของคำตอบและกระบวนการแก้ปัญหา ๑๐ คะแนน

๔.๒ โจทย์การสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม GSP จำนวน ๑ ข้อ ๒๐ คะแนน

๔.๒.๑ ความเป็นพลวัต ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ความสวยงาม และความเหมาะสม

๑๐ คะแนน

๔.๒.๒ ผลงานสื่อความหมายได้สอดคล้องและเชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่อง ๕ คะแนน

๔.๒.๓ การพูดนำเสนอถูกต้อง ชัดเจน และใช้เวลาไม่เกิน ๕ นาที ๕ คะแนน

(หากเกินเวลาให้คณะกรรมการพิจารณาตัดคะแนน)

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการ การแข่งขัน ระดับละ ๕ – ๑๐ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่มีความเชี่ยวชาญโปรแกรม GSP
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับที่ทำการสอน
- กรรมการควรอยู่ในเขตพื้นที่การศึกษาหรือหน่วยงานอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑- ๓

๗. สถานที่แข่งขัน

ห้องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม GSP ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาดจบบอล

ข้อเสนอแนะในการต่อยอดในระดับชาติ

ควรต่อยอดโดยการจัดค่ายพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์และโปรแกรม GSP

หมายเหตุ นักเรียนที่เป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขันระดับชาติ ต้องเป็นบุคคลคนเดียวกับผู้ที่ได้รับการคัดเลือกจากระดับภาคและระดับเขตพื้นที่

๙.การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไปซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๕. การแข่งขันคิดเลขเร็ว

๑. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับ ดังนี้

๑.๑ ระดับประถมศึกษาตอนต้น

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ – ๖ เท่านั้น

๑.๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ เท่านั้น

๑.๔ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ – ๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ การส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนระดับละ ๑ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ การจัดการแข่งขัน

การแข่งขันทุกระดับมีการแข่งขัน ๒ รอบ ดังนี้

รอบที่ ๑ จำนวน ๓๐ ข้อ ใช้เวลาข้อละ ๓๐ วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๒ หลัก

รอบที่ ๒ จำนวน ๒๐ ข้อ ใช้เวลาข้อละ ๓๐ วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก

เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันรอบที่ ๑ ให้พัก ๑๐ นาที

หมายเหตุ ให้คณะกรรมการพิจารณาเกณฑ์ข้อที่ ๕ ประกอบการดำเนินการ

๓.๓ วิธีการแข่งขัน

๓.๓.๑ ชี้แจงระเบียบการแข่งขันให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มการแข่งขัน

๓.๓.๒ ใช้โปรแกรม GSP ตามที่ส่วนกลางกำหนดไว้ให้เท่านั้น เพื่อให้นักเรียนที่เข้าแข่งขันเตรียมความพร้อมในการแข่งขันระดับชาติ ห้ามนำไปปรับเปลี่ยน จะมีไฟล์แนบให้ทั้งระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

๓.๓.๓ ใช้กระดาษคำตอบ ขนาด $\frac{1}{4}$ ของกระดาษ A4 ดังตัวอย่าง ในการแข่งขันทุกระดับ

ชื่อ-สกุล.....โรงเรียน.....เลขที่.....ข้อ.....
<u>วิธีการและคำตอบ</u> <u>พื้นที่สำหรับทดเลข</u>

๓.๓.๔ แจกกระดาษคำตอบตามจำนวนข้อในการแข่งขันแต่ละรอบ

๓.๓.๕ ให้นักเรียนเขียนชื่อ – สกุล โรงเรียน เลขที่นั่ง และหมายเลขข้อ ให้เรียบร้อยก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบ และห้ามเขียนข้อความอื่น ๆ จากที่กำหนด

๓.๓.๖ เริ่มการแข่งขันโดยสุ่มเลขโดดจากโปรแกรม GSP ที่ทางส่วนกลางจัดไว้ให้ เป็นโจทย์และผลลัพธ์ ซึ่งเลขโดดในโจทย์ที่สุ่มได้ต้องไม่ซ้ำเกินกว่า ๒ ตัว หรือถ้าสุ่มได้เลข ๐ ต้องมีเพียงตัวเดียวเท่านั้น เช่น
 สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัว สุ่มได้เป็น ๖๖๑๖ มี ๖ ซ้ำเกินกว่า ๒ ตัว ต้องสุ่มใหม่ หรือ
 สุ่มได้เป็น ๐๐๕๔ มี ๐ ซ้ำเกิน ๑ ตัว ต้องสุ่มใหม่
 สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัว สุ่มได้เป็น ๔๓๔๔๕ มี ๔ ซ้ำเกินกว่า ๒ ตัว ต้องสุ่มใหม่ หรือ
 สุ่มได้เป็น ๒๐๗๐๓ มี ๐ ซ้ำเกิน ๑ ตัว ต้องสุ่มใหม่

ชี้แจงเพิ่มเติมในคู่มือ

๓.๓.๗ เมื่อหมดเวลาในแต่ละข้อให้กรรมการเก็บกระดาษคำตอบ และดำเนินการแข่งขันต่อเนื่องจนครบทุกข้อ (ไม่มีการหยุดพักในแต่ละข้อเพื่อตรวจให้คะแนน/ไม่มีการเฉลยที่ละข้อให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขันรับทราบก่อนเสร็จสิ้นการแข่งขัน)

๓.๔ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๔.๑ การแข่งขันระดับประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ๓) ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ บวก ลบ คูณ หาร หรือยกกำลังเท่านั้น เพื่อหาผลลัพธ์ และให้เขียนแสดงวิธีคิดที่ละขั้นตอน หรือเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปของสมการก็ได้ เช่น

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๒ หลัก

ตัวอย่างที่ ๑ โจทย์ที่สุ่ม ผลลัพธ์
 ๔ ๙ ๕ ๗ ๘๘

$$\text{วิธีคิด } ๙ \times ๗ = ๖๓$$

$$๕ \times ๔ = ๒๐$$

$$๖๓ + ๒๐ = ๘๓$$

หรือ นักเรียน เขียน $(๙ \times ๗) + (๕ \times ๔) = ๖๓ + ๒๐ = ๘๓$ ก็ได้

ได้คำตอบ ๘๓ ซึ่งไม่ตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ในกรณีนี้ถ้าไม่มีนักเรียนคนใดได้คำตอบที่ตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ถ้า ๘๓ เป็นคำตอบที่ใกล้เคียงที่สุด จะได้คะแนน

ตัวอย่างที่ ๒ โจทย์ที่สุ่ม ผลลัพธ์
 ๒ ๑ ๒ ๓ ๙๙

$$\text{วิธีคิด } (๓^๒ + ๑)^๒ = (๙ + ๑)^๒ = ๑๐๐$$

ได้คำตอบ ๑๐๐ ซึ่งไม่ตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ในกรณีนี้ถ้าไม่มีนักเรียนคนใดได้คำตอบที่ตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ถ้า ๑๐๐ เป็นคำตอบที่ใกล้เคียงที่สุด จะได้คะแนน

ตัวอย่างที่ ๓ โจทย์ที่สุ่ม ผลลัพธ์
 ๔ ๘ ๓ ๖ ๑๓

วิธีคิด $(8 + 6) - (4 - 3) = 13$
ได้คำตอบตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้พอดี จะได้คะแนน

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก

ตัวอย่าง	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	๑ ๙ ๗ ๓ ๒	๗๑๙
วิธีคิด	$9^m - (7 + 2) - 1 = 719$	

ได้คำตอบตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้พอดี จะได้คะแนน

๓.๔.๒ การแข่งขันระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖) ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ ได้แก่ บวก ลบ คูณ หาร ยกกำลัง หรือถอดรากอันดับที่ n ที่เป็นจำนวนเต็มบวกเท่านั้น เพื่อหาผลลัพธ์ ในการถอดรากต้องใส่อันดับที่ของรากจากตัวเลขที่สุ่มจากโจทย์ ยกเว้นรากอันดับที่สอง ในการถอดรากอันดับที่ n อนุญาตให้ใช้เพียงขั้นเดียว และไม่อนุญาตให้ใช้รากอนันต์ และให้เขียนแสดงวิธีคิดทีละขั้นตอน หรือเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปของสมการก็ได้ เช่น

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๒ หลัก

ตัวอย่างที่ ๑	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	๔ ๙ ๕ ๗	๘๘
วิธีคิด	$9 \times 7 = 63$ $\sqrt{4} = 2$ $5^2 = 25$ $63 + 25 = 88$ หรือ นักเรียน เขียน $(9 \times 7) + 5^{\sqrt{4}} = 63 + 25 = 88$ ก็ได้	

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก

ตัวอย่างที่ ๒	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	๒ ๘ ๔ ๓ ๙	๗๕๗
วิธีคิด	$[(\sqrt{4})^8 \times 3] - (9 + 2) = 768 - 11 = 757$	
ตัวอย่างที่ ๓	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	๒ ๒ ๔ ๕ ๓	๑๘๒
วิธีคิด	$[(3 \times 2)^{\sqrt{4}} \times 5] + 2 = 182$	

๓.๔.๓ การแข่งขันระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖) ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ บวก ลบ คูณ หาร ยกกำลัง ถอดรากอันดับที่ n ที่เป็นจำนวนเต็มบวก เพื่อหาผลลัพธ์ สามารถใช้แฟคทอเรียลและซิกมาได้ โดยมีข้อตกลงดังนี้ ในการถอดรากอันดับที่ n จะถอดกี่ขั้นก็ได้ ถ้าไม่ใช้รากอันดับที่สองต้องใส่อันดับที่ของรากจากตัวเลขที่สุ่มมาเท่านั้น และไม่อนุญาตให้ใช้รากอนันต์ การใช้แฟคทอเรียลจะใช้ ! ก็ครั้งก็ได้ แต่ต้องใส่วงเล็บให้ชัดเจนทุกครั้ง เช่น

$$(3!)! = (6)! = 720$$

หากมีการใช้ซิกมาต้องเขียนให้ถูกต้องตามหลักคณิตศาสตร์ โดยอนุญาตให้ใช้ i ที่ปรากฏหลัง Σ ได้ไม่เกิน ๒ ตัว เพราะไม่ต้องการให้มีการปรับรูปแบบการใช้ซิกมาหรือค่าที่เกิดจากการประยุกต์ มาประกอบกับ i เกินความจำเป็น และตัวเลขที่ปรากฏอยู่กับ Σ ต้องเป็นตัวเลขที่ได้จากโจทย์ที่สุ่มเท่านั้น และผลรวมต้องเป็นจำนวนเต็มบวก เช่น

$$๑) \sum_{i=1}^5 (i+i) = \sum_{i=1}^5 2i = 2 \sum_{i=1}^5 i = 2 \times ๑๕ = ๓๐$$

(ต้องมีตัวเลข ๑ และ ๕ ในโจทย์ที่สุ่ม)

$$๒) \sum_{i=1}^5 (ixi) = \sum_{i=1}^5 i^2 = 1^2 + 2^2 + 3^2 + 4^2 + 5^2 = ๕๕$$

(ต้องมีตัวเลข ๑ และ ๕ ในโจทย์ที่สุ่ม)

$$๓) \sum_{i=1}^5 i = \sum_{i=1}^{15} i = 1 + 2 + 3 + \dots + 15 = 120$$

(ต้องมีตัวเลข ๑ , ๑ และ ๕ ในโจทย์ที่สุ่ม)

สามารถใช้ $\sum_{i=1}^n i^i$ $\sum_{i=1}^n i^{i!}$ และ $\sum_{i=1}^n \frac{i!}{i}$

การเขียนแสดงวิธีคิดให้เขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปของสมการเท่านั้น เช่น

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๒ หลัก

ตัวอย่างที่ ๑	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	๐ ๕ ๘ ๒	๒๗
วิธีคิด	$\sqrt{\sqrt{5^8}} + 2 + 0 = 27$ หรือ $(\sqrt{\sqrt{5^8}} + 2) + 0 = 27$	

ตัวอย่างที่ ๒	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	๔ ๘ ๓ ๗	๖๙
วิธีคิด	$[(7 + \sqrt{4}) \times 8] - 3 = 69$	

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก

ตัวอย่างที่ ๑	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	๑ ๘ ๓ ๗ ๔	๘๓๔
วิธีคิด	$[7! \div (8 - \sqrt{4})] - (3! \times ๑) = (๕,๐๔๐ \div ๖) - ๖ = ๘๓๔$	

ตัวอย่างที่ ๒	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	๕ ๘ ๓ ๗ ๖	๓๒๖
วิธีคิด	$(8!/๕!) - (๗ + ๖ - ๓) = ๓๒๖$	
หรือ	$\sqrt{\sqrt{(6 \times 3)^8}} + 7 - 5 = 326$	

ตัวอย่างที่ ๓

โจทย์ที่สุ่ม

ผลลัพธ์

๘ ๕ ๘ ๔ ๒

๒๔๒

วิธีคิด $(๕! \times ๒) + \sqrt{4} + (๘ - ๘) = ๒๔๒$

หรือ $(๕! \times ๒) + \sqrt{4} \times (\frac{๘}{๘}) = ๒๔๒$

หรือ $๒^๘ - (๘ + (๕ - \sqrt{4})!) = ๒๔๒$

๓.๔.๔ ข้อพึงระวังในการแข่งขัน

เท่านั้น

๑) การคิดคำนวณหาคำตอบต้องใช้เลขโดดที่สุ่มเป็นโจทย์ให้ครบทุกตัว และใช้ได้ตัวเลข ๑ ครั้ง

๒) การใช้เครื่องหมาย $+$, $-$, $\times$, $\div$ ควรเขียนให้ชัดเจน

๒.๑) การเขียนเครื่องหมายบวก ให้เขียน $+$

ห้ามเขียน $+$ ~~$+$~~ ~~$+$~~ ~~$+$~~

๒.๒) การเขียนเครื่องหมายคูณ ให้เขียน $\times$ ๓ หรือ $(๒)(๓)$ หรือ $๒ \cdot ๓$

ห้ามเขียน ๒0๓ ~~$๒ \cdot ๓$~~ ~~๒×๓~~ ~~$๒ \cdot ๓$~~ ~~$๒ \cdot ๓$~~

๒.๓) การเขียนเครื่องหมายหาร ให้เขียน $\div$ ๒ หรือ $\frac{๘}{๒}$ หรือ $๘/๒$

ห้ามเขียน ~~$๘|๒$~~ หรือ ~~$๘ \div ๒$~~

๓) กรณีที่มีการใช้วงเล็บให้เขียนวงเล็บให้ชัดเจน จะใช้ $()$ หรือ $\{ \}$ หรือ $[]$ ก็ขึ้นก็ได้

ห้ามเขียน $< >$

๔) การเขียนเลขยกกำลัง ควรเขียนให้ชัดเจน เช่น

$$(๒^๓)^๔ = ๘^๔ \text{ หรือ } 2^{(๓^๔)} = ๒^{๘๑}$$

กรณีที่ไม่ว่างเล็บจะคิดตามหลักคณิตศาสตร์ เช่น $2^{3^4} = 2^{(3^4)} = 2^{81}$

๕) การเขียนเครื่องหมายอันดับที่ของราก ควรเขียนให้ชัดเจน เช่น

$$\sqrt[๓]{๙8} = ๒, \sqrt[๓]{๑+๘} = ๒, \sqrt[๓]{49} = 3$$

๖) การใช้ Σ ต้องเขียนตัวเลขกำกับไว้ตามหลักการทางคณิตศาสตร์ เช่น

$$\sum_{i=1}^7 i = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 = 28$$

ห้ามเขียน

$$\Sigma 7 = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 = 28$$

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ ผู้ที่ได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่กำหนด และวิธีการถูกต้อง ได้คะแนนข้อละ ๒ คะแนน

๔.๒ ถ้าไม่มีผู้ใดได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ผู้ที่ได้คำตอบใกล้เคียงกับผลลัพธ์มากที่สุด และวิธีการถูกต้อง เป็นผู้ได้คะแนน ไม่ว่าผลลัพธ์ที่ต้องการจะเป็นก็หลักก็ตาม (ผลลัพธ์ที่ได้ต้องเป็นจำนวนเต็มเท่านั้น)

เช่น ต้องการผลลัพธ์ ๙๙ มีผู้ได้คำตอบ ๑๐๐ และ ๙๘ ซึ่งวิธีการถูกต้องทั้ง ๒ คำตอบ ได้คะแนนทั้งคู่

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการนำคะแนนรวมของรอบที่ ๑ และรอบที่ ๒ มาคิดเทียบกับเกณฑ์การตัดสินดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด	

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ ระดับประถมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย (ป.๑ - ๓ และ ป.๔ - ๖) คณะกรรมการการแข่งขัน
จำนวน ๑๒ - ๑๕ คน

๖.๒ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย (ม.๑ - ๓ และ ม.๔ - ๖) คณะกรรมการการแข่งขัน
จำนวน **๑๒ - ๑๘ คน**

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญการสอนคณิตศาสตร์หรือการใช้โปรแกรม GSP
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่าง

หลากหลาย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓
- ถ้าจะมีการเฉลยคำตอบในแต่ละข้อให้เฉลยหลังจากการแข่งขันเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว

เท่านั้น

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

๗.๑ ห้องที่สามารถใช้คอมพิวเตอร์พร้อมโปรแกรม GSP ในการดำเนินการแข่งขันได้

๗.๒ การแข่งขันในแต่ละระดับให้ใช้**ห้องแข่งขันห้องเดียวเท่านั้น**

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาคและระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาคะแนนที่นักเรียนแต่ละคนได้ในการแข่งขันรอบที่ ๒ นักเรียนคนใดได้คะแนนมากกว่าให้เป็นผู้ชนะตามลำดับที่ต้องการ ถ้ายกเท่ากันอีกให้ดำเนินการดังนี้

ระดับชาติ ให้จัดแข่งขันใหม่จำนวน ๕ ข้อ โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก เวลาข้อละ ๒๐ วินาที หากนักเรียนคนใดได้คะแนนมากกว่าเป็นผู้ชนะ ถ้าคะแนนยังเท่ากันอีกจะดำเนินการแข่งขันข้อต่อข้อจนกว่าจะได้ผู้ชนะ

ระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับภาค ให้เลือกดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้

๑. ให้จัดแข่งขันใหม่จำนวน ๕ ข้อ โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก ใช้เวลาข้อละ ๒๐ วินาที หากนักเรียนคนใดได้คะแนนมากกว่าเป็นผู้ชนะ ถ้าคะแนนยังเท่ากันอีกจะดำเนินการแข่งขันข้อต่อข้อจนกว่าจะได้ผู้ชนะ หรือ
๒. ให้ดำเนินการแข่งขันรอบที่ ๓ ต่อจาก รอบที่ ๒ จำนวน ๑๐ ข้อไว้ก่อน โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก ใช้เวลาข้อละ ๒๐ วินาที โดยจะตรวจให้คะแนนเพื่อตัดสินแบบข้อต่อข้อเฉพาะนักเรียนที่ได้คะแนนเท่ากันในรอบที่ ๒ ถ้ายังหาผู้ชนะไม่ได้ให้ใช้วิธีจับสลาก (ให้นักเรียน ครู หรือตัวแทนที่ได้รับมอบหมายมาจับสลาก)

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

หมายเหตุ

๑. ไม่อนุญาตให้นำเครื่องคิดเลขหรืออุปกรณ์ช่วยในการคำนวณอื่นๆ เข้าไปในห้องแข่งขัน
๒. นักเรียนที่เป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขัน ระดับชาติ ต้องเป็นบุคคลคนเดียวกับผู้ที่ได้รับการคัดเลือกจากระดับภาค และระดับเขตพื้นที่เท่านั้น
๓. การสุ่มเลขโดด สามารถดาวน์โหลดได้ที่ <http://www.sillapa.net/rule๗๐/mathGSP.gsp> (โดยต้องเปิดด้วยโปรแกรม GSP version ๔.๐ เท่านั้น)

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไปซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๖. การต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท)

๑ ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖	ประเภททีม	จำนวน ๒ คน (ครูผู้ฝึกสอน ๒ คน)
๑.๒	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ (ขยายโอกาส)	ประเภททีม	จำนวน ๒ คน (ครูผู้ฝึกสอน ๒ คน)
๑.๓	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ (สามัญ)	ประเภททีม	จำนวน ๒ คน (ครูผู้ฝึกสอน ๒ คน)
๑.๔	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖	ประเภทเดี่ยว	จำนวน ๑ คน (ครูผู้ฝึกสอน ๑ คน)

๒ วิธีดำเนินการแข่งขัน จำนวนเกม/รอบ

๒.๑ ระดับเขต

๒.๑.๑ โรงเรียนส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขันตามประเภทที่กำหนด

๒.๑.๒ ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน จำนวนเกมรอบคัดเลือกไม่เกิน ๕ เกม

๒.๑.๓ **เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน ๒ ทีม** ให้ทั้ง ๒ ทีม แข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม ทีมที่ทำคะแนนรวม ๒ เกมได้มากกว่าเป็นผู้ชนะ

๒.๑.๔ **เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน ๓ - ๖ ทีม** กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือกแบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่ทีมแข่งขันไม่มาก และสามารถจัดแข่งแบบพบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งจากทุกโรงเรียน จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

๒.๑.๕ **เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ ๗ ทีมขึ้นไป** กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประเภทคู่แบบ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน ๕ เกม และ รอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ ๑ กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก โดยผู้เข้าแข่งขันเป็นผู้จับสลากด้วยตนเอง เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขันหรือใบส่งผลการแข่งขัน และส่งกรรมการ กรรมการจัดลำดับคะแนน

เกมที่ ๒ - ๕ กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill ในทุกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมก่อนหน้านี้ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนนที่ ๑ พบ ๒, ๓ พบ ๔, ๕ พบ ๖, ๗ พบ ๘, ๙ พบ ๑๐.....ไปเรื่อยๆ แบบนี้ทุกรอบ หลังจบการแข่งขันในแต่ละเกม ให้ผู้เข้าแข่งขันบันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขันหรือใบส่งผลการแข่งขัน และส่งกรรมการ (หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบ กรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ทุกครั้ง) จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม ทีมที่ทำคะแนนรวม ๒ เกมได้มากกว่าเป็นผู้ชนะ

๒.๑.๖ หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้กฎ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ ให้ทีมดังกล่าวเข้าไปรอบชิงชนะเลิศได้เลย

๒.๑.๗ ตัวแทน ๑ ทีมเข้าสู่รอบระดับภาค

๒.๑.๘ โปรแกรมจัดอันดับและประกบคู่อัตโนมัติ สามารถดาวน์โหลดได้ที่เฟซบุ๊ก เฟซบุ๊กกลุ่มเอแม็ทงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน [เอแม็ท ศิลปหัตถกรรมนักเรียน | Facebook](#)

๒.๒ ระดับภาค

๒.๒.๑ ทีมที่ได้เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค

๒.๒.๒ ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน จำนวนเกมรอบคัดเลือกไม่เกิน ๖ เกม

๒.๒.๓ กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประเภคูปแบบ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล ดังนี้

- รอบคัดเลือกจำนวน ๖ เกม เพื่อหาผู้เข้าแข่งขันที่มีอันดับดีที่สุด ๔ ทีม เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ
- รอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม สำหรับคู่ชิงอันดับที่ ๑ และชิงอันดับที่ ๓
- รอบจัดอันดับเกมที่ ๗ สำหรับทีมที่มีผลการแข่งขันลำดับที่ ๕ เป็นต้นไป

โดยดำเนินการแข่งขันตาม โปรแกรม ดังนี้

เกมที่ ๑ กรรมการประเภคูปแข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ ๔ ทีม

เกมที่ ๒ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๑ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นจะแข่งขันกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขันหรือใบส่งผลการแข่งขัน จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประเภคูปการแข่งขันในเกมที่ ๓

เกมที่ ๓ กรรมการประเภคูปการแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ ๒ มาประเภคูปใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน ๑ พบ ๒, ๓ พบ ๔, ๕ พบ ๖...ไปเรื่อยๆ ตามลำดับ

เกมที่ ๔ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขันหรือใบส่งผลการแข่งขัน จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประเภคูปการแข่งขันในเกมที่ ๕

เกมที่ ๕ กรรมการประเภคูปการแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ ๔ มาประเภคูปใหม่ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขันหรือใบส่งผลการแข่งขัน จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประเภคูปการแข่งขันในเกมที่ ๖

เกมที่ ๖ กรรมการประเภคูปการแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ ๕ มาประเภคูปใหม่ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขันหรือใบส่งผลการแข่งขัน

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก (๖ เกม) เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และทีมที่มีคะแนนที่ ๓ และ ๔ เข้าสู่รอบชิงอันดับที่ ๓ โดยทำการแข่งขัน ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลังเพื่อความยุติธรรม ทีมที่ทำคะแนนรวม ๒ เกมได้มากกว่าเป็นผู้ชนะ

เกมที่ ๗ เกมจัดอันดับ สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ไม่ได้ผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ (ทีมที่ได้ลำดับที่ ๕ เป็นต้นไป) หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๖) จะทำการแข่งขันอีก ๑ เกม เพื่อจัดอันดับครั้งสุดท้าย โดยอันดับที่ดีที่สุดจะเป็นอันดับที่ ๕ (ผู้เข้าแข่งขัน ๔ ทีมในรอบชิงชนะเลิศ จะได้อันดับที่ ๑-๔ โดยอัตโนมัติ)

๒.๒.๔ หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือกเกมที่ ๖ จะใช้ระบบ Gibsonize ให้ผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ

๒.๒.๕ ห้ามกรรมการใช้การจัดการแข่งขันแบบแพตครอบ (น็อกเอาต์)

๓. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับรางวัลระดับชมเชย

*หมายเหตุ การแข่งขันระดับเขตพื้นที่ ให้กรรมการพิจารณาคะแนนตามความเหมาะสมจากผลการแข่งขัน ไม่สามารถใช้โปรแกรมให้คะแนนได้เหมือนระดับภาค โดยให้ระดับเหรียญทองแดงเป็นอย่างน้อย

๔. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ วิทยากร นักกีฬา ที่มีความรู้ ความยุติธรรม มีความเข้าใจในระบบการแข่งขัน ตลอดจนกฎและกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี (ไม่จำเป็นต้องเป็นครูเฉพาะในกลุ่มสาระคณิตศาสตร์)

๔.๑ กรรมการระดับเขตพื้นที่ ให้แต่ละเขตพื้นที่สรรหากรรมการในเขตที่รับผิดชอบหรือใกล้เคียงเพื่อดำเนินการตัดสินจากคุณสมบัติเบื้องต้นตามความเหมาะสม **กรรมการต้องแม่นยำในกฎกติกาและการจัดการแข่งขัน สามารถชี้แจงรายละเอียดข้อมูลที่ผู้เข้าแข่งขัน และผู้ฝึกสอนสงสัยได้อย่างถูกต้อง**

หมายเหตุ* ครูที่มีนักเรียนเข้าแข่งขันในรุ่นนั้นๆ สามารถที่จะร่วมเป็นกรรมการตัดสินในรุ่นนั้นได้ แต่ไม่สามารถตัดสินชี้ขาดในเกมที่นักเรียนของตนแข่งขันได้ ต้องให้กรรมการจากโรงเรียนอื่นเป็นผู้ตัดสิน และต้องไม่เข้าไปใกล้โต๊ะแข่งขันที่นักเรียนของตนเองกำลังแข่งขันอยู่ เพื่อความโปร่งใสในการปฏิบัติหน้าที่

๔.๒ กรรมการระดับภาค ศูนย์จัดการแข่งขันสรรหากรรมการที่มีความสามารถในการตัดสินที่เข้าใจกติกาและระบบจัดการแข่งขันตามความเหมาะสม โดยสามารถติดต่อกับผู้ประสานงานในกลุ่มเอแม็ท ศิลปหัตถกรรมนักเรียน เพื่อขอให้แนะนำกรรมการจากส่วนกลางเป็นกรรมการหลักในการตัดสินได้ ทั้งนี้เพื่อให้การจัดการแข่งขันมีประสิทธิภาพ และเกิดปัญหาน้อยที่สุด

๕. กติกาเพิ่มเติม

๕.๑ กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครูสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทย เป็นหลัก

*หมายเหตุ มีการเปลี่ยนแปลงกฎและกติกาบางส่วนเพื่อความเหมาะสมในการแข่งขัน

๕.๒ อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน, นาฬิกาจับเวลา, แป้นวางเบี้ย, ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย เพื่อใช้ในการแข่งขัน

๕.๒.๑. รุ่นประถมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นประถมศึกษา กระดานขนาด ๑๕x๑๕ ช่อง (เบี้ย ๗๐ ตัว)

๕.๒.๒ รุ่นมัธยมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด ๑๕x๑๕ ช่อง (เบี้ย ๑๐๐ ตัว)

๕.๓ เวลาในการแข่งขัน

๕.๓.๑ ทุกรุ่นใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ ๒๒ นาที (รุ่นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ สามารถปรับเวลาเหลือฝั่งละ ๑๘-๒๐ นาที ได้ตามสมควร ทั้งนี้กรรมการจะต้องแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนทราบก่อนทำการแข่งขัน) โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) ที่สามารถติดลบเวลาได้ในทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา **หากคู่แข่งขันใดไม่มีนาฬิกาจับเวลาในการแข่งขัน ให้ปรับแพ้บายทั้ง ๒ ทีม**

๕.๓.๒ หากไม่มีนาฬิกาจับเวลาที่เป็นเครื่องเฉพาะ ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟนแทนได้ โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลด เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาคำว่า “A-Math Clock” , “Scrabble Clock” หรือ “Chess Clock” เป็นต้น

๕.๓.๓ ก่อนการแข่งขันให้ผู้เล่นตกลงกันว่าจะใช้นาฬิกาจับเวลาของฝั่งใดในการแข่งขันเพียง ๑ เครื่อง และต้องให้คู่แข่งสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

๕.๓.๔ ก่อนการแข่งขันให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

๕.๓.๕ เมื่อผู้เข้าแข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งร้องขอให้มีการใช้นาฬิกาในเกมนั้น คู่ต่อสู้ไม่มีสิทธิปฏิเสธหรือเลี่ยงการใช้นาฬิกาได้

๕.๓.๖ ผู้เล่นสามารถเล่นเกินกำหนดเวลาตามกติกาได้ แต่หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทิละ ๑๐ คะแนน เป็นการลงโทษ เศษวินาทีจะถูกนับเป็น ๑ นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาเกินจนเวลาติดลบ -๓.๑๘ นาที เศษ ๐.๑๘ วินาทีที่เกินมาจะถูกปัดขึ้น ถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน ๔ นาที และจะถูกหักคะแนน ๔๐ คะแนน ตามกฎ (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่งเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล

๕.๓.๗ ห้ามกรรมการตัดสินทำการตัดเกมการแข่งขัน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นจนจบเกมเท่านั้น หากมีการตัดเกมการแข่งขัน ผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถทักท้วงกรรมการผู้ตัดสินได้ หรือหากต้องมีการตัดเกมจริงต้องพิจารณาถึงคะแนนของทั้ง ๒ ฝ่าย ณ เวลานั้น ว่าสมเหตุผลที่จะตัดจบเกมหรือไม่ และชี้แจงให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนรับทราบด้วยเช่นกัน

๕.๓.๘ ห้ามกรรมการใช้การกำหนดเวลารวม เช่น กำหนดเวลารวมไว้ที่ ๔๔ นาที, ๖๐ นาที หรือเวลาอื่นๆ ต้องใช้นาฬิกาจับเวลาโดยให้ผู้เล่นทั้ง ๒ ฝ่ายใช้เวลาที่เท่ากันตามกติกากำหนดแต่ละรุ่นเท่านั้น เพื่อความยุติธรรมตามกติกาสากล

๕.๔ การขอตรวจสอบการ (Challenge)

๕.๔.๑ ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจสอบการได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดยเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กดยเวลาการขอขาลើงจึงไม่เป็นผล

๕.๔.๒ การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาสมการที่คู่แข่งลง ผู้เล่นมีเวลาในการขอโฮลด์ ๖๐ วินาที คู่แข่งจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าคู่แข่งที่ขอโฮลด์ยอมรับสมการนั้นๆ

๕.๕ คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ ๒ คะแนน , เสมอได้ทีมละ ๑ คะแนน และแพ้ได้ ๐ คะแนน

๕.๖ การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมสะสมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนรวมสะสมเท่ากัน ให้ใช้คะแนนผลต่างสะสม เป็นตัวตัดสินเป็นลำดับถัดไป (การใช้คะแนนผลต่างสะสมเป็นลำดับแรกในการจัดอันดับผู้เล่นถือว่าไม่ถูกต้อง)

๕.๗ คะแนนผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

๕.๗.๑ เอ็มเมทรุ่นประถมศึกษา คะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๑๕๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๑๕๐ แต้ม เฉพาะเกมในรอบคัดเลือกเกมสุดท้ายคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๑๒๐ แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ ๑๒๐ แต้ม

๕.๗.๒ เอ็มเมทรุ่นมัธยมศึกษา คะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๒๕๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๒๕๐ แต้ม เฉพาะเกมในรอบคัดเลือกเกมสุดท้ายคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๒๐๐ แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ ๒๐๐ แต้ม

๕.๗.๓ รอบชิงชนะเลิศไม่มีกำหนดคะแนนผลต่างสูงสุด

๕.๗.๔ ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่ง ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ และได้คะแนนสะสม ๒ คะแนน และจะได้คะแนนผลต่างในเกมนั้น ดังนี้ เอแม็ทรุ่นประถมศึกษาจะได้คะแนนคะแนนผลต่าง ๖๐ แต้ม และรุ่นมัธยมศึกษาได้คะแนนผลต่าง ๑๐๐ แต้ม

๕.๘ การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ได้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนอาจจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน ดังนั้นผู้เข้าแข่งขันควรทำการแข่งขันด้วยความสุจริตและปฏิบัติตามกฎกติกา มารยาทอย่างเคร่งครัด

๕.๙ ผู้ฝึกสอนสามารถเข้าในบริเวณสนามแข่งขันได้ โดยต้องเว้นระยะห่างจากโต๊ะที่นักเรียนของตนแข่งขันอย่างน้อย ๓ เมตร (กรรมการอาจจัดพื้นที่สำหรับผู้ฝึกสอนบริเวณสนามแข่งขันและทำเขตกันพื้นที่ระหว่างพื้นที่แข่งขันและพื้นที่สำหรับผู้ฝึกสอน) และไม่ส่งเสียงดัง หรือรบกวนสมาธิของผู้เข้าแข่งขัน รวมถึงรบกวนการทำหน้าที่ตัดสินของกรรมการ ผู้ฝึกสอนสามารถพูดคุย แนะนำนักเรียนของตนได้หลังจบการแข่งขันแต่ละเกมเท่านั้น ไม่สามารถแนะนำระหว่างทำการแข่งขันได้ หากเกิดข้อสงสัยในการแข่งขันสามารถขอฟังคำชี้แจงจากกรรมการได้ เพื่อให้เกิดความกระจ่างในการแข่งขัน

๕.๑๐ ห้ามกรรมการปิดห้องแข่งขัน โดยไม่ให้ผู้ฝึกสอนสังเกตการจัดการแข่งขัน

๕.๑๑ กรรมการจะต้องตีประกาศผลลำดับคะแนนและการประกบคู่ ให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนตรวจสอบทุกครั้ง หลังจากจบการแข่งขันในแต่ละเกม และก่อนเริ่มเกมการแข่งขันรอบถัดไป

๕.๑๒ กฎกติกาและข้อปฏิบัติในการแข่งขันเพิ่มเติม สามารถศึกษาได้จากแหล่งข้อมูลด้านล่าง

กลุ่ม : [เอแม็ท ศิลปหัตถกรรมนักเรียน | Facebook](#)

เพจ : <https://www.facebook.com/Crossword.AMath.Kumkom/>

๗. การแข่งขันซูโดกุ

๑. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว

๑.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖	จำนวน ๑ คน
๒) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (ขยายโอกาส)	จำนวน ๑ คน
๓) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สามัญ)	จำนวน ๑ คน
๔) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖	จำนวน ๑ คน

๒. วิธีดำเนินการ และรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๒.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

ให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละโรงเรียนเข้าร่วมแข่งขันทั้งหมด ๒ รอบ ๆ ละ ๖๐ นาที ใช้โจทย์ปริศนา ๑๐ ข้อตามรูปแบบที่กำหนดให้รูปแบบละ ๑ ตาราง รวมรอบละ ๑๐ ตาราง ทั้งสองรอบจะใช้โจทย์ปริศนาแบบเดียวกัน ผู้เข้าแข่งขันที่ได้คะแนนสูงสุด จะได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนระดับเขตพื้นที่การศึกษา เข้าสู่การแข่งขันระดับภาคต่อไป

๒.๒ ระดับภาค

ให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละเขตพื้นที่การศึกษาแข่งขันทั้งหมด ๒ รอบ ๆ ละ ๖๐ นาที ใช้โจทย์ปริศนา ๑๐ ข้อตามรูปแบบที่กำหนดให้ รูปแบบละ ๑ ตาราง รวมรอบละ ๑๐ ตาราง ทั้งสองรอบจะใช้โจทย์ปริศนาแบบเดียวกัน ผู้เข้าแข่งขันที่ได้คะแนนสูงสุด ๓ ลำดับแรก จะได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนระดับภาค เข้าสู่การแข่งขันระดับชาติต่อไป

๒.๓ ระดับชาติ

ให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละภาค แข่งขันทั้งหมด ๒ รอบ ๆ ละ ๖๐ นาที ใช้โจทย์ปริศนา ๑๐ ข้อ ตามรูปแบบที่กำหนดให้ รูปแบบละ ๑ ตาราง รวมรอบละ ๑๐ ตาราง ทั้งสองรอบจะใช้โจทย์ปริศนาแบบเดียวกัน ผู้เข้าแข่งขันที่ได้คะแนนสูงสุด ๒ อันดับแรกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และผู้เข้าแข่งขันที่ได้คะแนนอันดับที่ ๓ และ ๔ จะเข้าสู่รอบชิงอันดับที่ ๓

๒.๔ การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศในการแข่งขันระดับชาติ

ให้ตัวแทนนักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุด ๒ อันดับแรก แข่งขันรอบชิงชนะเลิศ และตัวแทนนักเรียนที่ได้คะแนนอันดับที่ ๓ และ ๔ แข่งขันรอบชิงอันดับที่ ๓ โดยแข่งขันทั้งหมด ๓ รอบ ๆ ละ ๑๐ นาที ใช้โจทย์ปริศนา ๑ ข้อ นักเรียนที่สามารถทำโจทย์ได้ถูกต้องและทำเสร็จเป็นลำดับที่ ๑ จะได้รับ ๑ คะแนน หากนักเรียนคนใดได้ ๒ คะแนนก่อน ถือเป็นผู้ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ และ รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ ๒ ตามลำดับ

๒.๕ รูปแบบปริศนาซูโดกุที่ใช้ในการแข่งขัน

๒.๕.๑ ระดับประถมศึกษา

ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุทั้งหมด ๑๐ รูปแบบ ดังนี้

๑. ๖ x ๖ Classic Sudoku	๖. ๙ x ๙ Classic Sudoku
๒. ๖ x ๖ Alphabet Sudoku	๗. ๙ x ๙ Alphabet Sudoku
๓. ๖ x ๖ Diagonal Sudoku	๘. ๙ x ๙ Diagonal Sudoku

๔. ๖ x ๖ Jigsaw Sudoku

๕. ๙ x ๙ Jigsaw Sudoku

๕. ๖ x ๖ Thai Alphabet Sudoku

๑๐. ๙ x ๙ Even-Odd Sudoku

๒.๕.๒ ระดับมัธยมศึกษา

ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุตาราง ๙ x ๙ ทั้งหมด ๑๐ รูปแบบ ดังนี้

๑. Classic Sudoku

๖. Consecutive Sudoku

๒. Diagonal Sudoku

๗. Asterisk Sudoku

๓. Alphabet Sudoku

๘. Thai Alphabet Sudoku

๔. Jigsaw Sudoku

๙. Diagonal Jigsaw Sudoku

๕. Even-Odd Sudoku

๑๐. Windoku Sudoku

๓. กติกาการแข่งขันและวิธีการนับคะแนนซูโดกุ

๓.๑ ให้ตัวแทนนักเรียนแข่งขันทั้งหมด ๒ รอบ ๆ ละ ๖๐ นาที ใช้โจทย์ปริศนา ๑๐ รูปแบบ รูปแบบละ ๑ ตาราง รวมรอบละ ๑๐ ตาราง ทั้งสองรอบจะใช้โจทย์ปริศนาแบบเดียวกัน

๓.๒ หากตัวแทนนักเรียนสามารถแก้โจทย์ปริศนาซูโดกุได้ภายในเวลาที่กำหนด และถูกต้อง จะได้รับคะแนนประจำโจทย์ปริศนา ข้อละ ๑๐ คะแนน หากทำปริศนาไม่ถูกต้อง สามารถทำผิดได้ข้อละ ๒ ช่องเท่านั้น โดยจะหักคะแนนช่องละ ๓ คะแนน

๓.๓ หากตัวแทนนักเรียนสามารถแก้โจทย์ปริศนาทั้งหมดได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนดในแต่ละรอบ (รวมถึงปริศนาที่ผิดไม่เกิน ๒ ช่อง) จะได้รับคะแนนโบนัสเวลาเพิ่มนาทีละ ๓ คะแนน โดยคำนวณจากเวลาที่เหลืออยู่เป็นนาที (เศษของนาทีปัดทิ้ง) คูณด้วย ๓ (ถ้าแก้โจทย์ปริศนาไม่ถูกต้อง และผิดเกิน ๒ ช่อง ตั้งแต่ ๑ ตารางขึ้นไป จะไม่ได้รับคะแนนโบนัส) ตัวอย่างการคิดคะแนนโบนัสเวลา เช่น ถ้ากำหนดเวลาในรอบให้ ๓๐ นาที แต่นาย Z ทำเสร็จและถูกต้องภายในเวลา ๒๐ นาที ๔๐ วินาที นาย Z จะได้คะแนนโบนัสเวลาในรอบนี้เท่ากับ ๙ นาที x ๓ คะแนนต่อนาที = คะแนนโบนัสเวลา ๒๗ คะแนน

๔. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๕. สถานที่จัดการแข่งขัน

ควรใช้ห้องเรียนที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

๖. การเข้าแข่งขันระดับภาคและระดับชาติ

๖.๑ ให้นักเรียนที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา เข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๖.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีผู้ชนะเลิศได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ คน ให้ใช้โจทย์ปริศนาซูโดกุสำรอง รูปแบบ ๙x๙ Classic ๑ ตาราง ใช้เวลา ๑๐ นาที ตัวแทนนักเรียนที่สามารถทำโจทย์ได้ถูกต้องและทำเสร็จเป็นลำดับที่ ๑ ถือเป็นผู้ชนะเลิศ

ตัวอย่างโจทย์ปริศนาซูโดกุที่ใช้ในการแข่งขัน

๖ x ๖ Classic Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๖ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด ๒x๓

1	3	5				1	3	5	6	4	2
			1	3	5	4	2	6	1	3	5
6	5	1				6	5	1	4	2	3
	4		5	1		2	4	3	5	1	6
5		2			4	5	1	2	3	6	4
			2		1	3	6	4	2	5	1

๖ x ๖ Alphabet Sudoku

เติมตัวอักษร A ถึง F ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด ๒x๓

A		C		D		A	B	C	E	D	F
			A	B	C	D	E	F	A	B	C
C	D			E		C	D	B	F	E	A
	F				D	E	F	A	B	C	D
F		E	D			F	C	E	D	A	B
	A		C		E	B	A	D	C	F	E

๖ x ๖ Diagonal Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๖ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน ตารางย่อยขนาด ๒x๓ และ แนวทแยงมุมทั้งสองเส้น

	3			2		1	3	5	4	2	6
6		4	5		1	6	2	4	5	3	1
	4			5		3	4	6	1	5	2
	1			6		5	1	2	3	6	4
2		1	6		3	2	5	1	6	4	3
	6			1		4	6	3	2	1	5

๖ x ๖ Jigsaw Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๖ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยที่ถูกรอบด้วยเส้นสีดำหนา

6					4	6	3	2	1	5	4
		1	2			5	4	1	2	3	6
	2	5	3	6		4	2	5	3	6	1
	6	3	5	4		1	6	3	5	4	2
		6	4			2	5	6	4	1	3
3					5	3	1	4	6	2	5

๖ x ๖ Thai Alphabet Sudoku

เติมตัวอักษรภาษาไทย ก, ข, ค, ง, จ, ฉ ไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถวแนวนอน และตารางย่อยขนาด ๒ x ๓

ก					ฉ
	จ			ก	
ข	ง			ฉ	ค
จ	ฉ			ง	ข
	ก			ค	
ฉ					ก

ก	ข	ง	ค	จ	ฉ
ค	จ	ฉ	ข	ก	ง
ข	ง	ก	จ	ฉ	ค
จ	ฉ	ค	ก	ง	ข
ง	ก	ข	ฉ	ค	จ
ฉ	ค	จ	ง	ข	ก

๙ x ๙ Classic Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๙ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวนอน และตารางย่อยขนาด ๓x๓

		3			2	5	8	
6		4			5			
5					4		9	1
2	8	6		3				
			4		6			
				8		7	6	3
7	6		1					9
			5			1		7
	3	1	9			2		

1	7	3	6	9	2	5	8	4
6	9	4	8	1	5	3	7	2
5	2	8	3	7	4	6	9	1
2	8	6	7	3	9	4	1	5
3	1	7	4	5	6	9	2	8
4	5	9	2	8	1	7	6	3
7	6	5	1	2	3	8	4	9
9	4	2	5	6	8	1	3	7
8	3	1	9	4	7	2	5	6

๙ x ๙ Alphabet Sudoku

เติมตัวอักษร A ถึง I ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด ๓x๓

		D	F	C	A	G		
		A				D		
B	C						I	F
D			I		F			G
G								D
H			D		B			E
A	F						D	H
		H				C		
		I	G	H	E	F		

I	H	D	F	C	A	G	E	B
F	G	A	E	B	I	D	H	C
B	C	E	H	D	G	A	I	F
D	E	B	I	A	F	H	C	G
G	I	F	C	E	H	B	A	D
H	A	C	D	G	B	I	F	E
A	F	G	B	I	C	E	D	H
E	B	H	A	F	D	C	G	I
C	D	I	G	H	E	F	B	A

๙ x ๙ Diagonal Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๙ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน ตารางย่อยขนาด ๓x๓ และ แนวทแยงมุมทั้งสองเส้น

7								8
9		5				4		1
			1	5	8			
		9				5		
	3		5		2		7	
		8		7		1		
3	6						8	2
			7		9			
	9						4	

7	1	3	6	9	4	2	5	8
9	8	5	2	3	7	4	6	1
6	4	2	1	5	8	3	9	7
4	7	9	3	8	1	5	2	6
1	3	6	5	4	2	8	7	9
5	2	8	9	7	6	1	3	4
3	6	7	4	1	5	9	8	2
8	5	4	7	2	9	6	1	3
2	9	1	8	6	3	7	4	5

๙ x ๙ Jigsaw Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๙ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยที่ถูกรอบด้วยเส้นสีดำหนา

1		6				7		4	1	5	6	9	2	3	7	8	4
4								6	4	8	9	7	5	1	3	2	6
			6		4				3	9	7	6	8	4	1	5	2
	4		2	1	5		7		8	4	3	2	1	5	6	7	9
									2	7	1	8	3	6	4	9	5
	2		1	4	7		3		6	2	5	1	4	7	9	3	8
			4		9				5	3	2	4	7	9	8	6	1
7								3	7	6	4	5	9	8	2	1	3
9		8				5		7	9	1	8	3	6	2	5	4	7

๙ x ๙ Odd-Even Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๙ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด ๓x๓ โดยที่ช่องที่แรเงาจะต้องเติมเลขคู่เท่านั้น

2	8	6					3		2	8	6	4	7	9	5	3	1
			2	6	5				1	3	9	2	6	5	4	8	7
						9	2		5	7	4	1	8	3	9	2	6
		8			7			3	9	2	8	5	1	7	6	4	3
						8		9	6	5	1	3	2	4	8	7	9
		3			8			5	7	4	3	6	9	8	2	1	5
						1	9		4	6	5	7	3	2	1	9	8
			8	5	1				3	9	2	8	5	1	7	6	4
8	1	7					5		8	1	7	9	4	6	3	5	2

๙ x ๙ Consecutive Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๙ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด ๓x๓ ถ้ามีแถบสีดำอยู่ระหว่าง ๒ ช่องใด ตัวเลขในสองช่องนั้นจะต้องมีค่าเรียงกัน แต่ถ้าไม่มีแถบสีดำอยู่ระหว่าง ๒ ช่องใดแสดงว่า ตัวเลขในสองช่องนั้นห้ามมีค่าเรียงกัน

						5	7	9
			7	2	8			
		6					4	
	4		1		9			
	9					2		1
	8		2					5
3				5			1	
9		4				7		
5				7	6			

8	3	2	6	4	1	5	7	9
4	5	9	7	2	8	1	3	6
1	7	6	5	9	3	8	4	2
2	4	5	1	6	9	3	8	7
7	9	3	4	8	5	2	6	1
6	8	1	2	3	7	4	9	5
3	2	7	9	5	4	6	1	8
9	6	4	8	1	2	7	5	3
5	1	8	3	7	6	9	2	4

๙ x ๙ Asterisk Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๙ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน ตารางย่อยขนาด ๓x๓ และช่องที่แรเงา ๙ ช่อง

	1		3		7		5	
	7		9		4		3	
3		7				2		4
1			7		6			3
9		6				5		1
	4		5		9		2	
	6		8		3		4	

4	1	2	3	8	7	6	5	9
5	3	9	2	6	1	4	8	7
6	7	8	9	5	4	1	3	2
3	8	7	1	9	5	2	6	4
1	5	4	7	2	6	8	9	3
9	2	6	4	3	8	5	7	1
8	4	3	5	1	9	7	2	6
7	9	5	6	4	2	3	1	8
2	6	1	8	7	3	9	4	5

๙ x ๙ Windoku Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๙ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน ตารางย่อยขนาด ๓x๓ และช่องแรงแยกขนาด ๓x๓

	2		9			5		
						4		8
	6	8	5					
7				3		6		1
8				1				
6				9				4
	4	6					1	
					6	2	4	
2					1		6	

4	2	1	9	7	8	5	3	6
5	7	3	1	6	2	4	9	8
9	6	8	5	4	3	1	7	2
7	9	4	2	3	5	6	8	1
8	3	5	6	1	4	7	2	9
6	1	2	8	9	7	3	5	4
3	4	6	7	2	9	8	1	5
1	5	9	3	8	6	2	4	7
2	8	7	4	5	1	9	6	3

๙ x ๙ Thai Alphabet Sudoku

เติมตัวอักษรภาษาไทย ก, ข, ค, ง, จ, ฉ, ช, ซ, ฌ ไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด ๓ x ๓

	ช	ง			ก			ฌ
ฌ	ข		ช				ก	
จ		ค	ฌ	ข				
	จ	ก	ข		ช			ฌ
		ฌ		จ		ช		
ง			ฌ		ฌ	ก	จ	
				ช	ฌ	ค		จ
	ช				ข		ฌ	ง
ช			จ			ข	ฌ	

ฌ	ช	ง	ช	ก	ค	จ	ข	ฌ
ฌ	ข	ช	ช	ฌ	จ	ง	ก	ค
จ	ก	ค	ฌ	ข	ง	ฌ	ช	ช
ช	จ	ก	ข	ง	ช	ฌ	ค	ฌ
ข	ฌ	ฌ	ค	จ	ก	ช	ง	ช
ง	ค	ช	ฌ	ช	ฌ	ก	จ	ข
ก	ฌ	ข	ง	ช	ฌ	ค	ช	จ
ค	ช	จ	ก	ฌ	ข	ช	ฌ	ง
ช	ง	ฌ	จ	ค	ช	ข	ฌ	ก

๙ x ๙ Diagonal Jigsaw Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๙ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน ตารางย่อยที่ถูกรอบด้วยเส้นสีดำ และ แนวทแยงมุมทั้งสองเส้น

		8		5		6	9	1	
6		2	8		5				
	5				8		1	2	
	7	1		6					9
			9		7	5	6		
4	8								6
3	4		1						
2					1	4			3
		4	6	1		7	2		

7	3	8	2	5	4	6	9	1	
6	1	2	8	3	5	9	7	4	
9	5	6	4	7	8	3	1	2	
5	7	1	3	6	2	8	4	9	
1	2	3	9	4	7	5	6	8	
4	8	7	5	2	9	1	3	6	
3	4	9	1	8	6	2	5	7	
2	6	5	7	9	1	4	8	3	
8	9	4	6	1	3	7	2	5	

๘. การแข่งขันเวทีคณิต

๑. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๑.๑ ระดับประถมศึกษาตอนต้น

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ – ๖ เท่านั้น

๑.๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมครูผู้ฝึกสอนระดับละ ๑ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ การจัดการแข่งขัน

ใช้ข้อสอบเป็นเครื่องมือในการแข่งขัน โดยข้อสอบแบ่งเป็น ๒ ฉบับ ผู้เข้าแข่งขันได้รับข้อสอบคนละ ๑ ชุด ดังนี้

ฉบับที่ ๑ ข้อสอบประเภทเขียนคำตอบ แบ่งเป็น ๔ ตอน รวม ๑๐๐ คะแนน ได้แก่

ตอนที่ ๑ การบวก	จำนวน ๓๐ ข้อ	ข้อละ ๑ คะแนน	กำหนดเวลา ๕ นาที
ตอนที่ ๒ การลบ	จำนวน ๓๐ ข้อ	ข้อละ ๑ คะแนน	กำหนดเวลา ๕ นาที
ตอนที่ ๓ การคูณ	จำนวน ๒๐ ข้อ	ข้อละ ๑ คะแนน	กำหนดเวลา ๕ นาที
ตอนที่ ๔ การหาร	จำนวน ๒๐ ข้อ	ข้อละ ๑ คะแนน	กำหนดเวลา ๕ นาที

ฉบับที่ ๒ ข้อสอบประเภทแสดงวิธีทำและตอบ รวม ๑๐๐ คะแนน กำหนดเวลา ๖๐ นาที

ตอนที่ ๑ การบวก	จำนวน ๘ ข้อ	ข้อละ ๓ คะแนน
ตอนที่ ๒ การลบ	จำนวน ๘ ข้อ	ข้อละ ๓ คะแนน
ตอนที่ ๓ การบวกลบระคน	จำนวน ๑ ข้อ	ข้อละ ๔ คะแนน
ตอนที่ ๔ การคูณ	จำนวน ๘ ข้อ	ข้อละ ๓ คะแนน
ตอนที่ ๕ การหาร	จำนวน ๘ ข้อ	ข้อละ ๓ คะแนน

๓.๓ กติกาและวิธีการแข่งขัน

กติกาการแข่งขัน

๑. ชี้แจงระเบียบการแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มการแข่งขัน
๒. ใช้ข้อสอบเป็นเครื่องมือในการแข่งขัน
๓. อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์เข้าไปในห้องสอบแข่งขัน ได้แก่ ดินสอ ปากกา ยางลบ ปากกาลบคำผิด ให้ผู้เข้าแข่งขันเตรียมมาเอง
๔. ไม่อนุญาตให้นำนาฬิกาติดจอ เครื่องมือคำนวณ เครื่องมือสื่อสารทุกชนิด เข้าห้องสอบ
๕. ให้นำบัตรประจำตัวผู้เข้าแข่งขันและบัตรครูผู้ดูแลนักเรียน (พิมพ์จากระบบ) มาในวันแข่งขันด้วย
๖. นักเรียนที่เป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขันระดับชาติ ต้องเป็นบุคคลคนเดียวกับผู้ที่ได้รับ
การคัดเลือกจากระดับภาค และระดับเขตพื้นที่เท่านั้น

วิธีการจัดการแข่งขันการสอบ ฉบับที่ ๑

๑. ในการสอบ เมื่อผู้แข่งขันเข้านั่งประจำที่เรียบร้อยแล้ว กรรมการจะวางข้อสอบโดยคว่ำข้อสอบไว้ด้านซ้ายมือของผู้แข่งขันจนครบทุกคน กรรมการจะให้สัญญาณเพื่อให้ให้นักเรียนกรอกชื่อ นามสกุล ชั้น โรงเรียน ให้เรียบร้อย แล้วคว่ำข้อสอบไว้ที่เดิมโดยเรียงตามลำดับตอนที่ ๔ การหาวไล่ล่างสุดตามด้วยการคูณ การลบ และการบวก ตามลำดับ (ห้ามเปิดข้อสอบจนกว่ากรรมการจะให้สัญญาณ)
๒. การสอบข้อสอบฉบับที่ ๑ ตอนที่ ๑ การบวก เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มทำข้อสอบให้ผู้แข่งขันเริ่มทำข้อสอบ จับเวลา ๕ นาที เมื่อหมดเวลา ให้ผู้แข่งขันวางดินสอ/ปากกา และวางข้อสอบไว้ด้านขวามือของผู้แข่งขัน กรรมการเก็บข้อสอบตอนที่ ๑ การบวก
๓. การสอบข้อสอบฉบับที่ ๑ ตอนที่ ๒ การลบ เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มทำข้อสอบให้ผู้แข่งขันเริ่มทำข้อสอบ จับเวลา ๕ นาที เมื่อหมดเวลา ให้ผู้แข่งขันวางดินสอ/ปากกา และวางข้อสอบไว้ด้านขวามือของผู้แข่งขัน กรรมการเก็บข้อสอบตอนที่ ๒ การลบ
๔. การสอบข้อสอบฉบับที่ ๑ ตอนที่ ๓ การคูณ เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มทำข้อสอบให้ผู้แข่งขันเริ่มทำข้อสอบ จับเวลา ๕ นาที เมื่อหมดเวลา ให้ผู้แข่งขันวางดินสอ/ปากกา และวางข้อสอบไว้ด้านขวามือของผู้แข่งขัน กรรมการเก็บข้อสอบตอนที่ ๓ การคูณ
๕. การสอบข้อสอบฉบับที่ ๑ ตอนที่ ๔ การหาร เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มทำข้อสอบให้ผู้แข่งขันเริ่มทำข้อสอบ จับเวลา ๕ นาที เมื่อหมดเวลา ให้ผู้แข่งขันวางดินสอ/ปากกา และวางข้อสอบไว้ด้านขวามือของผู้แข่งขัน กรรมการเก็บข้อสอบตอนที่ ๔ การหาร

วิธีการจัดการแข่งขันการสอบ ฉบับที่ ๒

๑. ในการสอบ เมื่อผู้แข่งขันเข้านั่งประจำที่เรียบร้อยแล้ว กรรมการจะวางข้อสอบโดยคว่ำข้อสอบไว้ด้านซ้ายมือของผู้แข่งขันจนครบทุกคน กรรมการจะให้สัญญาณเพื่อให้นักเรียนกรอกชื่อ นามสกุล ชั้น โรงเรียน ให้เรียบร้อย แล้วคว่ำข้อสอบไว้ที่เดิม (ห้ามเปิดข้อสอบจนกว่ากรรมการจะให้สัญญาณ)

๒. เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มทำข้อสอบ ให้ผู้แข่งขันเริ่มทำข้อสอบฉบับที่ ๒ จับเวลา ๖๐ นาที เมื่อหมดเวลา ให้ผู้แข่งขันวางปากกา/ดินสอ และวางข้อสอบไว้ด้านขวามือของผู้แข่งขัน กรรมการเก็บข้อสอบฉบับที่ ๒

๓.๔ โครงสร้างข้อสอบ

ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

ฉบับที่	โครงสร้างข้อสอบ	จำนวนข้อ	คะแนน	คะแนนรวม	เวลา (นาที)
ฉบับที่ ๑ ประเภทเขียนคำตอบ	การบวกจำนวนเต็มบวก ๒ - ๔ หลัก ๓ จำนวน	๑๐	๑๐	๓๐	๕
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๓ - ๕ หลัก ๔ จำนวน	๑๐	๑๐		
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๔ - ๖ หลัก ๕ จำนวน	๑๐	๑๐		
	การลบตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๒ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๑๐	๑๐	๓๐	๕
	การลบตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ - ๔ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๑๐	๑๐		
	การลบตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๔ - ๕ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๔ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๑๐	๑๐		
	การคูณจำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๑ - ๒ หลัก	๕	๕	๒๐	๕
	การคูณจำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก	๕	๕		
	การคูณจำนวนเต็มบวก ๓ - ๔ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก	๑๐	๑๐		
	การหารตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก ๑ หลัก ผลหารลงตัว	๑๐	๑๐	๒๐	๕
	การหารตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ - ๔ หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก ๑ - ๒ หลัก ผลหารลงตัว	๑๐	๑๐		

ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

ฉบับที่	โครงสร้างข้อสอบ	จำนวนข้อ	คะแนน	คะแนนรวม	เวลา (นาที)	
ฉบับที่ ๒ ประเภท แสดงวิธีทำ และตอบ	ตอนที่ ๑ การบวกแบบทดจุด					๖๐
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๒ - ๔ หลัก ๓ จำนวน	๒	๖	๒๔		
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๓ - ๕ หลัก ๔ จำนวน	๓	๙			
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๔ - ๖ หลัก ๕ จำนวน	๓	๙			
	ตอนที่ ๒ การลบ (๒ จำนวน)					
	การลบโดยใช้หลักทศสิบ ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๒	๖	๒๔		
	การลบโดยใช้หลักทศสิบทศเก้า ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๒	๖			
	การลบโดยใช้การลบตรงหลัก ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๒	๖			
	การลบโดยใช้วิธีขึ้นขีลัม ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๒	๖			
	ตอนที่ ๓ การบวกลบระคน					
	การบวกลบระคน จำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก ๔ จำนวน ผลลัพธ์เป็นจำนวนเต็มบวก	๑	๔	๔		
	ตอนที่ ๔ การคูณ (๒ จำนวน)					
	การคูณโดยการจัดตำแหน่งผลคูณ จำนวนเต็มบวก ๓ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๒ หลัก	๒	๖	๒๔		
	การคูณแนวตั้งและแนวไขว้ จำนวนเต็มบวก ๓ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๓ หลัก	๓	๙			
	การคูณโดยวิธีเปียงฐาน จำนวนเต็มบวก ๒ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๒ หลัก	๓	๙			
	ตอนที่ ๕ การหาร (๒ จำนวน)					
	การหารโดยใช้วิธีขึ้นขีลัม ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก ๒ หลัก ผลหารลงตัว	๔	๑๒	๒๔		
	การหารโดยใช้วิธีพาราวารท การหารตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก ๒ หลัก ผลหารลงตัว	๔	๑๒			

ระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

ฉบับที่	โครงสร้างข้อสอบ	จำนวน ข้อ	คะแนน	คะแนน รวม	เวลา (นาที)
ฉบับที่ ๑ ประเภท เขียน คำตอบ	การบวกจำนวนเต็มบวก ๓ - ๕ หลัก ๓ จำนวน	๑๐	๑๐	๓๐	๕
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๔ - ๖ หลัก ๔ จำนวน	๑๐	๑๐		
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๖ - ๗ หลัก ๕ จำนวน	๑๐	๑๐		
	การลบตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ - ๔ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๑๐	๑๐	๓๐	๕
	การลบตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๔ - ๕ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๓ - ๔ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๑๐	๑๐		
	การลบตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๕ - ๗ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๕ - ๗ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๑๐	๑๐		
	การคูณจำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก	๕	๕	๒๐	๕
	การคูณจำนวนเต็มบวก ๓ - ๔ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก	๕	๕		
	การคูณจำนวนเต็มบวก ๓ - ๕ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก	๑๐	๑๐		
	การหารตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ - ๔ หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก ผลหารลงตัว หรือ ไม่ลงตัว (ตอบเป็นเศษเหลือ)	๑๐	๑๐	๒๐	๕
	การหารตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๔ - ๕ หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก ๒ - ๔ หลัก ผลหารลงตัว หรือ ไม่ลงตัว (ตอบเป็นเศษเหลือ)	๑๐	๑๐		

ระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

ฉบับที่	โครงสร้างข้อสอบ	จำนวนข้อ	คะแนน	คะแนนรวม	เวลา (นาที)
ฉบับที่ ๒ ประเภท แสดงวิธีทำ และตอบ	ตอนที่ ๑ การบวกแบบทดจุด				๖๐
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๓ – ๕ หลัก ๓ จำนวน	๒	๖	๒๔	
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๔ – ๖ หลัก ๔ จำนวน	๓	๙		
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๖ – ๗ หลัก ๕ จำนวน	๓	๙		
	ตอนที่ ๒ การลบ (๒ จำนวน)				
	การลบโดยใช้หลักทสิบ ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๕ – ๗ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๕ – ๗ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๒	๖	๒๔	
	การลบโดยใช้หลักทสิบทศเก้า ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๕ – ๗ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๕ – ๗ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๒	๖		
	การลบโดยใช้การลบตรงหลัก ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๕ – ๗ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๕ – ๗ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๒	๖		
	การลบโดยใช้วิธีขึ้นขีลัม ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๕ – ๗ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๕ – ๗ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๒	๖		
	ตอนที่ ๓ การบวกลบระคน				
	การบวกลบระคน จำนวนเต็มบวก ๓ – ๔ หลัก ๔ จำนวน ผลลัพธ์เป็นจำนวนเต็มบวก	๑	๔	๔	
	ตอนที่ ๔ การคูณ (๒ จำนวน)				
	การคูณโดยการจัดตำแหน่งผลคูณ จำนวนเต็มบวก ๓ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๒ หลัก	๒	๖	๒๔	
	การคูณแนวตั้งและแนวไขว้ จำนวนเต็มบวก ๓ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๓ หลัก	๓	๙		
	การคูณโดยวิธีเปียงฐาน จำนวนเต็มบวก ๒ – ๓ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๒ – ๓ หลัก	๓	๙		
	ตอนที่ ๕ การหาร (๒ จำนวน)				
	การหารโดยใช้วิธีขึ้นขีลัม ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก ๒ หลัก ผลหารลงตัว	๔	๑๒	๒๔	
	การหารโดยใช้วิธีพาราวารท การหารตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก ๒ หลัก ผลหารลงตัว	๔	๑๒		

EX

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

ฉบับที่	โครงสร้างข้อสอบ	จำนวน ข้อ	คะแนน	คะแนน รวม	เวลา (นาที)
ฉบับที่ ๑ ประเภท เขียน คำตอบ	การบวกจำนวนเต็ม ๔ - ๖ หลัก ๔ จำนวน	๕	๕	๓๐	๕
	การบวกจำนวน ๔ - ๖ หลักที่มีทศนิยมไม่เกิน ๒ ตำแหน่ง ๔ จำนวน	๕	๕		
	การบวกจำนวนเต็ม ๕ - ๗ หลัก ๕ จำนวน	๕	๕		
	การบวกจำนวน ๕ - ๗ หลักที่มีทศนิยมไม่เกิน ๓ ตำแหน่ง ๕ จำนวน	๕	๕		
	การบวกจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก ๖ จำนวน	๕	๕		
	การบวกจำนวน ๖ - ๘ หลัก ที่มีทศนิยมไม่เกิน ๓ ตำแหน่ง ๖ จำนวน	๕	๕		
	การลบตัวตั้งจำนวนเต็ม ๔ - ๖ หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม ๓ - ๕ หลัก	๑๐	๑๐	๓๐	๕
	การลบตัวตั้งจำนวนเต็ม ๕ - ๗ หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม ๓ - ๔ หลัก	๑๐	๑๐		
	การลบตัวตั้งจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม ๕ - ๗ หลัก	๑๐	๑๐		
	การคูณจำนวนเต็ม ๔ - ๕ หลัก กับ จำนวนเต็ม ๒ - ๓ หลัก	๑๐	๑๐	๒๐	๕
	การคูณจำนวนเต็ม ๕ - ๖ หลัก กับ จำนวนเต็ม ๒ - ๓ หลัก	๑๐	๑๐		
	การหารตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๔ - ๕ หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก ผลหารลงตัว หรือ ไม่ลงตัว (ตอบเป็นเศษเหลือ)	๑๐	๑๐	๒๐	๕
	การหารตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๔ - ๖ หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก ๓ - ๔ หลัก ผลหารลงตัว หรือ ไม่ลงตัว (ตอบเป็นเศษเหลือ)	๑๐	๑๐		

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

ฉบับที่	โครงสร้างข้อสอบ	จำนวนข้อ	คะแนน	คะแนนรวม	เวลา (นาที)
ฉบับที่ ๒ ประเภท แสดงวิธีทำ และตอบ	ตอนที่ ๑ การบวกแบบทดจุด				๖๐
	การบวกจำนวนเต็ม ๔ - ๖ หลัก ๔ จำนวน	๑	๓	๒๔	
	การบวกจำนวน ๔ - ๖ หลักที่มีทศนิยมไม่เกิน ๒ ตำแหน่ง ๔ จำนวน	๑	๓		
	การบวกจำนวนเต็ม ๕ - ๗ หลัก ๕ จำนวน	๑	๓		
	การบวกจำนวน ๕ - ๗ หลักที่มีทศนิยมไม่เกิน ๓ ตำแหน่ง ๕ จำนวน	๒	๖		
	การบวกจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก ๖ จำนวน	๑	๓		
	การบวกจำนวน ๖ - ๘ หลัก ที่มีทศนิยมไม่เกิน ๓ ตำแหน่ง ๖ จำนวน	๒	๖		
	ตอนที่ ๒ การลบ (๒ - ๓ จำนวน)				
	การลบโดยใช้หลักทบสิบ ตัวตั้งจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก	๒	๖	๒๔	
	การลบโดยใช้หลักทบสิบทศแบ่ ตัวตั้งจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก	๒	๖		
	การลบโดยใช้การลบตรงหลัก ตัวตั้งจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก	๒	๖		
	การลบโดยใช้วิธีขึ้นยืม ตัวตั้งจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก	๒	๖		
	ตอนที่ ๓ การบวกลบระคน				
	การบวกลบระคน จำนวนเต็ม ๔ - ๖ หลัก ๔ จำนวน ผลลัพธ์เป็นจำนวนเต็มบวก	๑	๔	๔	
	ตอนที่ ๔ การคูณ (๒ จำนวน)				
	การคูณโดยการจัดตำแหน่งผลคูณ จำนวนเต็ม ๔ หลัก กับ จำนวนเต็ม ๔ หลัก	๒	๖	๒๔	
	การคูณแนวตั้งและแนวไขว้ จำนวน ๓ - ๕ หลัก กับ จำนวน ๓ - ๕ หลัก	๓	๙		
	การคูณโดยวิธีเบี่ยงฐาน จำนวนเต็ม ๓ - ๕ หลัก กับ จำนวนเต็ม ๓ - ๕ หลัก	๓	๙		

ฉบับที่	โครงสร้างข้อสอบ	จำนวน ข้อ	คะแนน	คะแนน รวม	เวลา (นาท)
	ตอนที่ ๕ การหาร (๒ จำนวน)				
	การหารโดยวิธีสั้น การหารตัวตั้งจำนวนเต็ม ๔ - ๖ หลัก ตัวหารจำนวนเต็ม ๒ - ๔ หลัก ผลหารลงตัว หรือ ไม่ลงตัว(ตอบเป็นเศษเหลือ)	๓	๙	๒๔	
	การหารโดยวิธีสั้น การหารตัวตั้งจำนวนเต็ม ๔ - ๖ หลัก ตัวหารจำนวนเต็ม ๒ - ๔ หลัก ผลหารไม่ลงตัว (ตอบเป็นทศนิยม ๒ ตำแหน่ง)	๑	๓		
	การหารโดยวิธียาว การหารตัวตั้งจำนวนเต็ม ๔ - ๖ หลัก ตัวหารจำนวนเต็ม ๒ - ๔ หลัก ผลหารลงตัว หรือ ไม่ลงตัว(ตอบเป็นเศษเหลือ)	๓	๙		
	การหารโดยวิธียาว การหารตัวตั้งจำนวนเต็ม ๔ - ๖ หลัก ตัวหารจำนวนเต็ม ๒ - ๔ หลัก ผลหารไม่ลงตัว (ตอบเป็นทศนิยม ๒ ตำแหน่ง)	๑	๓		

**หมายเหตุ ปกหลังของข้อสอบต้องไม่มีข้อสอบ

๔. การเข้าแข่งขันระดับภาคและระดับชาติ

๔.๑ ผู้เข้าแข่งขันที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้เข้าแข่งขันที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๔.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาที่มีผู้เข้าแข่งขันชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาคมีมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณา คะแนนข้อสอบฉบับที่ ๒ ของผู้ที่มีคะแนนมากกว่า ถ้าคะแนนข้อสอบฉบับที่ ๒ เท่ากันอีก ให้พิจารณาคะแนนข้อสอบฉบับที่ ๒ ตอนที่ ๕ การหาร ของผู้ที่มีคะแนนมากกว่า กรณีคะแนนเท่ากันอีก ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนนร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๕. คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

๕.๑ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความเชี่ยวชาญด้านเทคนิค มีความเข้าใจในระบบการแข่งขันตลอดจนกฎและกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี

๕.๒ กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๕.๓ กรรมการระดับเขตพื้นที่การศึกษา ให้แต่ละเขตพื้นที่การศึกษา สรรหากรรมการในเขตพื้นที่การศึกษาที่รับผิดชอบ หรือเขตพื้นที่การศึกษาใกล้เคียงเพื่อเป็นกรรมการตัดสินจากคุณสมบัติ ตามข้อ ๕.๑ และ ข้อ ๕.๒

๕.๔ กรรมการระดับภาค ให้แต่ละภาคเป็นผู้สรรหากรรมการตัดสิน เพื่อให้การจัดการแข่งขัน
มีประสิทธิภาพจากคุณสมบัติ ตามข้อ ๕.๑ และ ข้อ ๕.๒

๕.๕ กรรมการระดับชาติ ส่วนกลางจะเป็นผู้สรรหากรรมการตัดสิน



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐

ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

(วิทยาศาสตร์)

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
๑. การแข่งขันอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	
๒. การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภททดลอง		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	
๓. การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภทสิ่งประดิษฐ์		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	
๔. การแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	
๕. การประกวดผลงานสิ่งประดิษฐ์ทาง วิทยาศาสตร์	✓		✓	✓	✓	ทีม ๒ คน	
		๔	๕	๕	๕		
รวม	๑						
	๑๐			๑๐			
รวม ๕ กิจกรรม	๒๐ รายการ						

๑. การแข่งขันอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔-๖

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑-๓

๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔-๖

๒. ประเภท และระดับชั้น (โรงเรียนมีสิทธิ์ส่งได้โรงเรียนละ ๑ ทีม โดย ๑ ทีมประกอบด้วยนักเรียน ๓ คน)

๒.๑ ระดับชั้นประถมศึกษา ป. ๔-๖ สังกัด สพป. และ สังกัดอื่น ๆ ทุกสังกัด

๒.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพป. และ อบจ.ที่มีชั้นเรียน ป.๑-ม.๓

๒.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพม. และ สังกัดอื่น ๆ ทุกสังกัด ยกเว้นในกลุ่ม ๒.๒

๒.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ม. ๔-๖ สังกัด สพม. และ สังกัดอื่น ๆ ทุกสังกัด

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนไม่เกินทีมละ ๒ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ ขอบข่ายการดำเนินการแข่งขัน

การแข่งขัน ระดับกลุ่มเครือข่าย เขตพื้นที่ และระดับภาค (ระดับชาติ) แบ่งการแข่งขันออกเป็น ๒ รอบ
ดังนี้

๓.๒.๑ รอบที่ ๑ กิจกรรมการตอบปัญหาทางวิทยาศาสตร์ (ภาคเช้า)

- ขอบข่ายของเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในแต่ละระดับชั้น ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม เหตุการณ์ปัจจุบัน

- ผู้เข้าแข่งขันทำข้อสอบแบบปรนัย ๔๐ ข้อ และข้อสอบแบบโจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ (PISA) จำนวน ๒ ข้อ (เวลาที่ใช้แข่งขัน ๖๐ นาที) แบ่งเนื้อหา ดังนี้

๑) เนื้อหาทั่วไป แบบปรนัย ๒๐ ข้อ (ครอบคลุมสาระวิทยาศาสตร์ชีวภาพ วิทยาศาสตร์กายภาพ วิทยาศาสตร์โลก และอวกาศ อย่างละเท่า ๆ กัน)

๒) ความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ๒๐ ข้อ (บูรณาการกับสาระวิชาวิทยาศาสตร์)

๓) โจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ ๒ ข้อ (โจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ ทั้ง ๒ ข้อนั้น แต่ละข้อประกอบด้วยข้อคำถามย่อยแบบเขียนอธิบายคำตอบ และแบบเลือกตอบในรูปแบบต่าง ๆ ได้ตามความเหมาะสม)

- ผู้เข้าแข่งขันตอบปัญหาสดบนเวที จำนวน ๒๐ ข้อ คณะกรรมการเป็นผู้อ่านข้อคำถาม โดยไม่มีข้อคำถามปรากฏ หากมีรูปภาพประกอบข้อคำถามจะแสดงบนจอหรือในกระดาษคำตอบ ให้ผู้เข้าแข่งขันฟังและตอบคำถามลงในกระดาษคำตอบ (เวลาที่ใช้แข่งขัน ๓๐ นาที เวลาที่ใช้ในแต่ละข้ออาจจะไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับความยากง่ายของข้อคำถาม)

- ผู้เข้าแข่งขันที่ทำคะแนนได้ลำดับที่ ๑-๑๒ ได้สิทธิ์เข้าแข่งขันรอบที่ ๒ ในกรณีที่ทีมมีได้คะแนนรวมเท่ากันให้จัดลำดับจากคะแนนโจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ หากคะแนนดังกล่าวยังเท่ากันอีกให้พิจารณาจากการตอบปัญหาสดบนเวที หากคะแนนดังกล่าวยังเท่ากันอีกให้พิจารณาคะแนนในส่วนความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หากคะแนนดังกล่าวยังเท่ากันอีกให้พิจารณาคะแนนในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาทั่วไป

๓.๒.๒ รอบที่ ๒ กิจกรรมแข่งขันกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ (ภาคบ่าย เวลาที่ใช้แข่งขัน ๒ ชั่วโมง) คณะกรรมการเป็นผู้กำหนดสถานการณ์ปัญหา และผู้เข้าแข่งขันดำเนินการแก้ปัญหาตามสถานการณ์ โดยเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ตามความจำเป็น

๓.๒.๓ ในกรณีที่ทีมผู้ชนะได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาจากคะแนนกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ หากคะแนนรวมยังเท่ากันให้จัดลำดับจากคะแนนโจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ หากคะแนนดังกล่าวยังเท่ากันอีกให้พิจารณาจากการตอบปัญหาสดบนเวที หากคะแนนดังกล่าวยังเท่ากันอีกให้พิจารณาคะแนนในส่วนความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หากคะแนนดังกล่าวยังเท่ากันอีกให้พิจารณาคะแนนในส่วนของเนื้อหาทั่วไป

๓.๒.๔ สื่อ วัสดุอุปกรณ์ ข้อสอบ สถานการณ์ปัญหา กระดาษคำตอบ คณะกรรมการเป็นผู้จัดเตรียม โดยข้อสอบและกระดาษคำตอบ แจกผู้เข้าแข่งขันทุกทีมในวันแข่งขัน ทีมละ ๑ ฉบับ และไม่อนุญาตให้นำเครื่องคิดเลขหรืออุปกรณ์ช่วยคำนวณอื่น ๆ เข้าไปในห้องแข่งขัน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๒๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ กิจกรรมการตอบปัญหาทางวิทยาศาสตร์ (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

๔.๑.๑ เนื้อหาทั่วไป แบบปรนัย ๒๐ ข้อ ข้อ ๆ ละ ๑ คะแนน รวม ๒๐ คะแนน

๔.๑.๒ ความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ๒๐ ข้อ ๆ ละ ๑ คะแนน รวม ๒๐ คะแนน

๔.๑.๓ โจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ ๒ ข้อๆ ละ ๑๐ คะแนน รวม ๒๐ คะแนน

๔.๑.๔ ผู้เข้าแข่งขันตอบปัญหาสดบนเวที จำนวน ๒๐ ข้อ ๆ ละ ๒ คะแนน รวม ๔๐ คะแนน

๔.๒ กิจกรรมแข่งขันกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

๔.๒.๑ การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ๑๐ คะแนน

๔.๒.๒ การออกแบบการทดลอง ๑๐ คะแนน

๔.๒.๓ การปฏิบัติการทดลอง ๓๐ คะแนน

๔.๒.๔ การเขียนรายงานการทดลอง ๕๐ คะแนน แบ่งเป็น

๑) ตั้งชื่อเรื่อง ๓ คะแนน

๒) กำหนดวัตถุประสงค์ ๕ คะแนน

๓) ตั้งสมมติฐาน ๔ คะแนน

๔) กำหนดตัวแปร ๔ คะแนน

๕) วัสดุอุปกรณ์ ๒ คะแนน

๖) วิธีการทดลอง ๑๒ คะแนน

๗) บันทึกผลการทดลอง ๑๐ คะแนน

๘) อภิปรายและสรุปผลการทดลอง ๑๐ คะแนน

๔.๓ นำคะแนนในข้อ ๔.๑ และ ๔.๒ รวมกันเป็นคะแนน ๒๐๐ คะแนน แล้วคิดค่าเฉลี่ยร้อยละ

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

๕.๑ ทีมที่ผ่านเข้ารอบที่ ๒ (ลำดับที่ ๑-๑๒) ให้นำคะแนนการแข่งขันในรอบที่ ๑ และรอบที่ ๒ มารวมกัน แล้วคิดเป็นร้อยละ

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตรชมเชย

หมายเหตุ กรณีทีมใดได้คะแนนในรอบที่ ๑ มากกว่าหรือเท่ากับร้อยละ ๖๐ จะได้รับเหรียญทองแดง

๕.๒ นักเรียนที่ไม่ผ่านเข้ารอบ ๑๒ ทีมสุดท้าย

ทีมใดได้คะแนนในรอบที่ ๑ มากกว่าหรือเท่ากับร้อยละ ๖๐ จะได้รับเหรียญทองแดง ถ้าได้คะแนนน้อยกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วม

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ จำนวนระดับชั้นละ ๑ ทีม ทีมละอย่างน้อย ๕ คน ประกอบด้วย ครู ศึกษานิเทศก์ หรือ บุคลากรอื่นที่เหมาะสม

๖.๒ คุณสมบัติของคณะกรรมการต้องมีความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ ครอบคลุมทุกสาขาวิชา

๖.๓ ครูที่มีรายชื่อเป็นผู้ฝึกสอนไม่มีสิทธิ์เป็นคณะกรรมการการแข่งขัน

๗. สถานที่แข่งขัน

๗.๑ การสอบปรนัย จัดสอบในห้องเรียน

๗.๒ การตอบสดบนเวที จัดเวทีสำหรับพิธีกรดำเนินการอ่านคำถามเป็นรายข้อ มีเวลาให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมตอบคำถามและจัดให้มีการแสดงคะแนนเป็นรายข้อ (real time)

๗.๓ การแข่งขันกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ จัดแข่งขันในห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค (ระดับชาติ)

ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) เข้าแข่งขันในระดับภาค (ระดับชาติ)

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขัน และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสิทธิ์ในการนำผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชั้นงานและทุกระดับชั้นไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

ใบส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๑. กิจกรรม “การแข่งขันอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์”
๒. ระดับชั้น
๓. ชื่อ-นามสกุล นักเรียนผู้เข้าแข่งขัน
คนที่ ๑ ชั้น.....
เกิดวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....อายุ.....ปี
คนที่ ๒ ชั้น.....
เกิดวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....อายุ.....ปี
คนที่ ๓ ชั้น.....
เกิดวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....อายุ.....ปี
๔. ครูผู้ฝึกสอน
คนที่ ๑ ตำแหน่ง.....
เบอร์มือถือ..... E-mail โทรศัพท์.....
คนที่ ๒ ตำแหน่ง.....
เบอร์มือถือ..... E-mail โทรศัพท์.....
๕. ชื่อโรงเรียน
๖. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ภูมิภาค.....

๒. การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภททดลอง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔-๖
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑-๓
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔-๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าประกวด (ประเภททีม ๒ - ๓ คน)

- ๒.๑ ระดับชั้นประถมศึกษา ป. ๔-๖ สังกัด สพป. และ สังกัดอื่น ๆ ทุกสังกัด
- ๒.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพป. และ อบจ.ที่มีชั้นเรียน ป.๑-ม.๓
- ๒.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพม. และ สังกัดอื่น ๆ ทุกสังกัด ยกเว้นในกลุ่ม ๒.๒
- ๒.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ม. ๔-๖ สังกัด สพม. และ สังกัดอื่น ๆ ทุกสังกัด

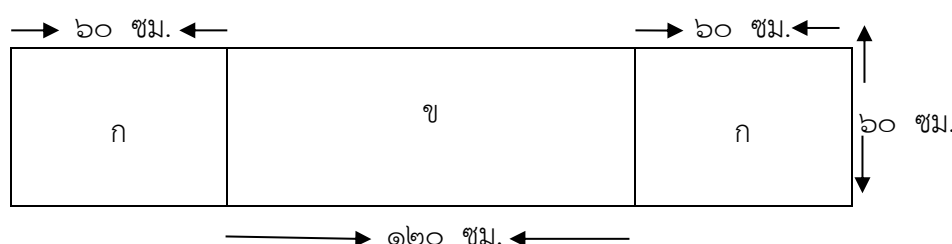
๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การประกวด

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าประกวด ทีมละ ๒ - ๓ คน พร้อมชื่อครูที่ปรึกษา ทีมละไม่เกิน ๒ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ โครงงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภททดลอง ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ มีการทดลองทางวิทยาศาสตร์ที่ใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ หรือเทคโนโลยีในการศึกษาหาความรู้เพื่อให้ได้คำตอบในเรื่องที่ศึกษา

๓.๓ การประกวดระดับภาค(ระดับชาติ) ต้องส่งรูปเล่มรายงานโครงงานวิทยาศาสตร์ พร้อมซีดีวีดีวีโอ การนำเสนอโครงงาน ไม่เกิน ๗ นาที และไฟล์บทคัดย่อตามแบบฟอร์มที่กำหนด (.doc และ pdf) จำนวน ๖ ชุด โดยส่งล่วงหน้า ๗ วัน ก่อนการประกวด (นับวันประทับตราไปรษณียากร)

๓.๔ นำแผนโครงงานวิทยาศาสตร์มาแสดงตามเกณฑ์มาตรฐาน โดยชื่อเรื่องโครงงาน และเนื้อหาข้อมูลโครงงานต้องอยู่ในแผนโครงงานขนาดตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังภาพ



๓.๕ อุปกรณ์อื่น ๆ ที่นำมาสาธิตอาจวางบนโต๊ะ โดยไม่ยื่นออกมาจากโต๊ะเกิน ๖๐ ซม. อุปกรณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับโครงงานวิทยาศาสตร์ เช่น อุปกรณ์ตกแต่งต่าง ๆ ไม่นำมาคิดเป็นคะแนน

๓.๖ นำเสนอโครงงานต่อคณะกรรมการประมาณ ๗ นาที และตอบข้อซักถามใช้เวลาประมาณ ๘ นาที รวมเวลาการนำเสนอ และตอบข้อซักถาม ใช้เวลาประมาณ ๑๕ นาที

๓.๗ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ ผู้ส่งโครงงานเข้าประกวดจัดเตรียมมาเอง

๓.๘ พื้นที่จัดวางแผนโครงงานและแสดงผลงาน คณะกรรมการจัดให้เท่ากันไม่เกิน ๑.๕๐ ม. x ๑.๒๐ ม.

๓.๙ โต๊ะจัดวางแผนโครงงานและแสดงผลงาน เจ้าภาพและคณะกรรมการดำเนินงานจัดให้เท่ากันไม่เกิน ขนาดพื้นที่ที่กำหนด

๓.๑๐ แนวทางในการจัดการแข่งขัน (ระดับชาติ)

- การจัดกิจกรรมการแข่งขันโครงงานวิทยาศาสตร์ แบ่งเป็นช่วงการแข่งขันวันละไม่เกิน ๒๕ ทีมต่อวัน
- มีการติดตั้งแผงโครงงาน และอุปกรณ์ต่าง ๆ ก่อนเริ่มการแข่งขันอย่างน้อย ๓๐ นาที
- เริ่มการนำเสนอโครงงานเวลาประมาณ ๐๙.๐๐ น.และควรเลิกการนำเสนอโครงงานไม่เกินเวลา ๑๗.๐๐ น.

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน ดังนี้

๔.๑ เป้าหมาย/ปัญหาในการทำโครงงาน และการออกแบบการทดลอง

๓๕ คะแนน

- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และมีการสร้างนวัตกรรมหรือองค์ความรู้ใหม่

(๑๕ คะแนน)

- ปัญหา (แนวคิด) หรือวิธีการแก้ปัญหาที่มีความน่าสนใจ
- ปัญหา (แนวคิด) หรือวิธีการแก้ปัญหาที่มีความแปลกใหม่
- ไม่ซ้ำซ้อนกับโครงงานที่มีมาแล้ว

- คุณค่าของโครงงาน

(๑๐ คะแนน)

- สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง
- มีความคุ้มค่า
- องค์ความรู้ที่ได้สามารถนำไปพัฒนาแนวคิด หรือใช้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาในชุมชน ท้องถิ่น สังคม

- การออกแบบการทดลอง

(๑๐ คะแนน)

- การเลือกใช้วิธีการและเครื่องมือที่เหมาะสม
- มีการระบุหน่วยที่ถูกต้อง
- ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือ มีการทำการทดลองซ้ำ
- มีการแบ่งกลุ่มการทดลอง

๔.๒ ความสมบูรณ์ของรายงานโครงงานวิทยาศาสตร์

๓๐ คะแนน

- ความถูกต้องตามแบบฟอร์ม

(๓ คะแนน)

มีหัวข้อครบถ้วน ถูกต้อง และเรียงลำดับตามแบบฟอร์มที่กำหนด

- วัตถุประสงค์ และสมมติฐานมีความถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องปัญหา

(๓ คะแนน)

- การกำหนดตัวแปร มีความถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกับสิ่งที่ศึกษา

(๔ คะแนน)

- การอ้างอิงความรู้ที่เกี่ยวข้องได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

(๓ คะแนน)

ข้อมูลที่อ้างอิงสอดคล้องกับปัญหา และรูปแบบการเขียนอ้างอิงถูกต้อง

- การนำเสนอข้อมูล

(๕ คะแนน)

มีการจัดกระทำข้อมูล และเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสม

- การใช้ภาษา ศัพท์ทางวิทยาศาสตร์

(๒ คะแนน)

มีความถูกต้องชัดเจน ครบคลุม สามารถสื่อสารข้อมูลให้ผู้อื่นเข้าใจ

และใช้ศัพท์ทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

- สรุปผลและอภิปรายผล ได้อย่างมีเหตุผล (๑๐ คะแนน)
เปรียบเทียบผลที่ได้กับรายงานที่เคยมีการศึกษาไว้ มีข้อเสนอแนะในการศึกษาต่อไป

๔.๓ การนำเสนอปากเปล่า

๓๕ คะแนน

- ภาพรวมการจัดแสดงโครงงาน (๕ คะแนน)
ขนาดแผนผังโครงงานเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ จัดวางแผนผังโครงงาน
และอุปกรณ์ไม่เกินพื้นที่ที่กำหนด และมีสื่อ อุปกรณ์ ชิ้นงาน ประกอบการนำเสนอที่เหมาะสม
- การนำเสนอปากเปล่า (๑๐ คะแนน)
ระยะเวลา บุคลิกภาพ ภาษาที่ใช้
- การตอบคำถาม (๑๕ คะแนน)
ความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ทำ ความมั่นใจในการตอบคำถาม การมีส่วนร่วมของสมาชิก
- หลักฐานที่มาของข้อมูล (เช่น สมุดบันทึกการทำโครงงาน, log book) (๕ คะแนน)

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

- ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
- ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
- ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
- ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร** เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

หมายเหตุ ** การประกวดระดับเขตพื้นที่การศึกษา ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการประกวด
การประกวดระดับชาติ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย

หมายเหตุ โครงงานที่ได้รับรางวัลต้องมีคะแนนตามเกณฑ์และควรมีลักษณะเพิ่มเติมดังต่อไปนี้

โครงงานที่ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง เป็นโครงงานที่มีเนื้อหาสาระทางวิชาการ
ที่ถูกต้องสมบูรณ์และทันสมัย มีแนวคิดและการนำเสนอที่ชัดเจน

โครงงานที่ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน ใช้เกณฑ์เดียวกับเหรียญทองแดง และมี
แนวโน้มสามารถนำไปใช้อ้างอิง หรือนำไปปฏิบัติได้

โครงงานที่ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง ใช้เกณฑ์เดียวกับเหรียญเงิน และมีการ
กระตุ้นให้เกิดความคิดและการค้นคว้าต่อเนื่อง เป็นที่เชื่อถือและยอมรับตั้งแต่ระดับสถานศึกษา
ท้องถิ่น เขตพื้นที่การศึกษา ภูมิภาค ประเทศ ถึงระดับนานาชาติ อย่างน้อยหนึ่งระดับ

๖. คณะกรรมการการประกวด

จำนวนระดับชั้นละ ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาหรือบุคลากรอื่น ๆ ที่มีความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ หรือมี
ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

ในกรณีคณะกรรมการระดับชาติ ควรมีผลงานเป็นที่ยอมรับในระดับภูมิภาคขึ้นไป

๒) บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ในท้องถิ่นหรือในสถาบันการศึกษา

หมายเหตุ ไม่แต่งตั้งบุคคลที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผลการประกวดเป็นกรรมการ เช่น แต่งตั้งครูในโรงเรียน
ที่ส่งทีมเข้าร่วมประกวดเป็นคณะกรรมการ เป็นต้น

๗. สถานที่ประกวด

ห้องโถง มีบริเวณให้ผู้สนใจเข้าชมได้

๘. การเข้าประกวดระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าประกวดในระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีประกวดระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับชาติ ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน มีมากกว่า ๑ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๔.๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๔.๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๔.๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๔.๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการประกวดในทุกชั้นงานและทุกระดับชั้น คณะกรรมการ/ หน่วยงานที่จัดการประกวด และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสิทธิในการนำไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

๑๐. รูปแบบการเขียนรายงาน

(ปกนอก)

รายงานโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภททดลอง

เรื่อง.....

โดย

๑.....

๒.....

๓.....

ครูที่ปรึกษา

๑.

๒.

โรงเรียน.....สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา.....

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงงานวิทยาศาสตร์

ประเภททดลอง ระดับชั้น.....

เนื่องในงานงานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยีของนักเรียน

ปีการศึกษา..... วันที่ เดือน.....พ.ศ.

(ปกใน)

เรื่อง.....

โดย

๑.

๒.

๓.

ครูที่ปรึกษา ๑.

๒.

บทคัดย่อ

กิตติกรรมประกาศ

สารบัญ

สารบัญตาราง

สารบัญรูปภาพ

บทที่ ๑ บทนำ

บทที่ ๒ เอกสารที่เกี่ยวข้อง

บทที่ ๓ อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ

บทที่ ๔ ผลการดำเนินการ

บทที่ ๕ สรุปผลการดำเนินการ/อภิปรายผลการดำเนินการ

ความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้า

การอ้างอิง

ภาคผนวก จำนวนไม่เกิน ๑๐ หน้า

หมายเหตุ ขนาดของกระดาษเขียนรายงานให้ใช้ กระดาษพิมพ์ ขนาดเอ ๔ พิมพ์หน้าเดียว ความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้า เฉพาะบทที่ ๑-๕ รวมสรุปผลการดำเนินการ อาจมีภาคผนวกได้อีกไม่เกิน ๑๐ หน้า ขนาดตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาด ๑๖

******ส่งรูปเล่มรายงานโครงงานวิทยาศาสตร์ พร้อมซีดีการนำเสนอโครงงานไม่เกิน ๗ นาทีและไฟล์บทคัดย่อจำนวน ๖ ชุด โดยส่งล่วงหน้า ๗ วัน ก่อนการประกวด (นับวันประทับตราไปรษณียากร)

ใบส่งรายชื่อนักเรียนเข้าประกวด

๑. กิจกรรม “โครงการวิทยาศาสตร์ ประเพณีทอดลอง” เรื่อง.....
๒. ระดับชั้น
๓. ชื่อ/นามสกุล นักเรียน
คนที่ ๑..... ชั้น.....
เกิดวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....อายุ.....ปี
คนที่ ๒.....ชั้น.....
เกิดวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....อายุ.....ปี
คนที่ ๓.....ชั้น.....
เกิดวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....อายุ.....ปี
๔. ครูผู้ฝึกสอน
๑. ชื่อ-นามสกุล..... ตำแหน่ง.....
เบอร์มือถือ..... E-mail โทรสาร.....
๒. ชื่อ-นามสกุล..... ตำแหน่ง.....
เบอร์มือถือ..... E-mail โทรสาร.....
๕. ชื่อโรงเรียน
๖. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ภูมิภาค.....

๓. การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภทสิ่งประดิษฐ์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

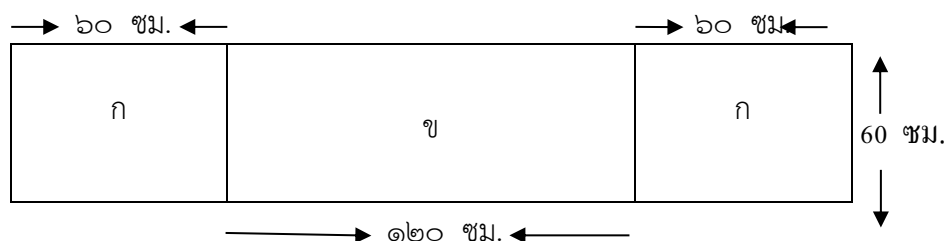
- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๔-๖
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑-๓
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔-๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าประกวด (ประเภททีม ๓ คน)

- ๒.๑ ระดับชั้น ป.๔-๖ จำนวน ๑ ทีม
- ๒.๒ ระดับชั้น ม.๑-๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม
- ๒.๓ ระดับชั้น ม.๑-๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม
- ๒.๔ ระดับชั้น ม.๔-๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การประกวด

- ๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าประกวด พร้อมชื่อครูที่ปรึกษาทีมละ ๒ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด
- ๓.๒ โครงงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นโครงงานประเภทสิ่งประดิษฐ์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่ใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ในการศึกษาหาความรู้เพื่อให้ได้คำตอบในเรื่องที่ศึกษา
- ๓.๓ ส่งรายงานโครงงานเป็นรูปเล่มล่วงหน้าก่อนการประกวดจำนวน ๖ ชุด (ระดับภาค) และจำนวน ๖ ชุด (ระดับชาติ)
- ๓.๔ นำผังโครงงานมาแสดงตามเกณฑ์มาตรฐาน



- ๓.๕ อุปกรณ์อื่นๆที่นำมาสาธิตอาจวางบนโต๊ะ โดยไม่ยื่นออกมาจากโต๊ะเกิน ๖๐ ซม.
- ๓.๖ นำเสนอโครงงานต่อคณะกรรมการและตอบข้อซักถามใช้เวลาประมาณ ๑๐ นาที
- ๓.๗ สิ่งประดิษฐ์ ผู้ส่งโครงงานเข้าประกวดจัดเตรียมมาเอง
- ๓.๘ พื้นที่จัดวางแผงโครงงาน คณะกรรมการจัดให้เท่ากันไม่เกิน ๑.๕๐ ม. x ๑.๐๐ ม.

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ การกำหนดปัญหาและตั้งสมมติฐาน	๑๐ คะแนน
๔.๒ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องประกอบการทำโครงงาน	๑๐ คะแนน
๔.๓ การออกแบบสิ่งประดิษฐ์	๑๐ คะแนน
๔.๔ อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการประดิษฐ์	๕ คะแนน
๔.๕ การดำเนินการ	๕ คะแนน
๔.๖ การบันทึกข้อมูลและจัดทำข้อมูล	๕ คะแนน

๔.๗ การแปลความหมายข้อมูลและสรุปผล	๕ คะแนน
๔.๘ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๑๐ คะแนน
๔.๙ ขนาดแผนผังโครงงานและการแสดงผลงานตามเกณฑ์มาตรฐาน	๕ คะแนน
๔.๑๐ การนำเสนอปากเปล่า	๑๐ คะแนน
๔.๑๑ การตอบข้อซักถามของกรรมการ	๑๐ คะแนน
๔.๑๒ รูปแบบการเขียนรายงาน	๕ คะแนน
๔.๑๓ การนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่า	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด	

๖. คณะกรรมการการประกวด

จำนวนระดับชั้นละ ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/วิทยาลัย/มหาวิทยาลัย เป็นต้น

สถานที่แข่งขัน

ห้องโถง มีบริเวณให้ผู้สนใจเข้าชมได้

ข้อเสนอแนะในการต่อยอดในระดับชาติ ควรต่อยอดโดยการจัดค่ายพัฒนาทักษะกิจกรรมดังกล่าว

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๙. รูปแบบการเขียนรายงาน

(ปกนอก)

รายงานโครงการวิทยาศาสตร์ ประเภทสิ่งประดิษฐ์

เรื่อง.....

โดย

๑.....

๒.....

๓.....

ครูที่ปรึกษา

๑.

๒.

โรงเรียน.....สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา.....

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงการวิทยาศาสตร์

ประเภทสิ่งประดิษฐ์ ระดับชั้น.....

เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ วันที่ เดือน..... พ.ศ.

Excellent Student

<https://www.sillapa.net>

(ปกใน)

เรื่อง.....

โดย

๑.

๒.

๓.

ครูที่ปรึกษา

๑.

๒.

บทคัดย่อ

กิตติกรรมประกาศ

สารบัญ

สารบัญตาราง

สารบัญรูปภาพ

บทที่ ๑

บทนำ

บทที่ ๒

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

บทที่ ๓

อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ

บทที่ ๔

ผลการดำเนินการ

บทที่ ๕

สรุปผลการดำเนินการ/อภิปรายผลการดำเนินการ

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

จำนวนไม่เกิน ๑๐ หน้า

ความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้า

หมายเหตุ ขนาดของกระดาษเขียนรายงานให้ใช้กระดาษ ขนาดเอ ๔ พิมพ์หน้าเดียว ความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้า เฉพาะบทที่ ๑-๕ รวมสรุปผลการดำเนินการ มีภาคผนวกได้อีกไม่เกิน ๑๐ หน้า และทำรายงานส่งตามรูปแบบการเขียนรายงานที่กำหนด จำนวน ๖ ชุด (ระดับภาค) โดยจัดส่งเอกสารให้แก่สำนักงานเขตพื้นที่ที่เป็นเจ้าภาพในระดับภูมิภาคล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๑๕ วัน นับถึงวันแรกของการประกวดแข่งขัน สามารถจัดส่งโดยตรงหรือจัดส่งทางไปรษณีย์ลงทะเบียน EMS ตามระยะเวลาที่กำหนดเท่านั้น และจำนวน ๖ ชุด (ระดับชาติ) โดยส่งให้คณะกรรมการในวันรายงานตัว

ใบส่งรายชื่อนักเรียนเข้าประกวด

๑. กิจกรรม “โครงการวิทยาศาสตร์ ประเพณีสิ่งประดิษฐ์” เรื่อง

๒. ระดับชั้น

๓. ชื่อนักเรียน

๑.

๒.

๓.

๔. ครูที่ปรึกษา

๑. เบอร์โทรศัพท์.....

๒. เบอร์โทรศัพท์.....

๕. ชื่อโรงเรียน

๖. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

๗. ภูมิภาค

๔. การแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

การแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show) เป็นกิจกรรมการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ ที่สร้างแรงบันดาลใจ และปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔-๖
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑-๓
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔-๖

๒. ประเภท และระดับชั้น (ประเภททีม ๓ คน ๑ โรงเรียน มีสิทธิ์ส่งได้ ๑ ทีม)

- ๒.๑ ระดับชั้นประถมศึกษา ป. ๔-๖ สังกัด สพป. และ สังกัดอื่น ๆ ทุกสังกัด
- ๒.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพป. และ อบจ.ที่มีชั้นเรียน ป.๑-ม.๓
- ๒.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพม. และ สังกัดอื่น ๆ ทุกสังกัด ยกเว้นในกลุ่ม ๒.๒
- ๒.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ม. ๔-๖ สังกัด สพม. และ สังกัดอื่น ๆ ทุกสังกัด

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน ทีมละ ๓ คน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด
- ๓.๒ ระดับกลุ่มเครือข่ายและเขตพื้นที่ ให้แต่ละทีมที่เข้าแข่งขันส่งรายชื่อนักเรียน พร้อมรายงานการแสดง ต่อกรรมการในวันรายงานตัวเข้าแข่งขัน จำนวน ๖ ชุด
- ๓.๓ ระดับภาค/ระดับชาติ ให้แต่ละทีมที่เข้าแข่งขันส่งรายชื่อนักเรียนพร้อมรายงานการแสดง ล่วงหน้า ๗ วัน ก่อนการแข่งขัน จำนวน ๖ ชุด
- ๓.๔ กำหนดให้มีผู้แสดงบนเวทีจำนวน ๓ คน เท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้บุคคลประกอบฉาก หรือทำหน้าที่ใด ๆ ประกอบการแสดงบนเวทีกิจกรรมการแสดงทางวิทยาศาสตร์(ยกเว้น ผู้ชมที่ถูกเชิญขึ้นไป ในช่วงเวลาที่เชิญผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมในการแสดง)
- ๓.๕ เวลาที่ใช้ในการแสดง
 - ๓.๕.๑ เวลาที่ใช้ในการแสดง ทีมละ ๑๓ - ๑๕ นาที กรณีที่ใช้เวลาเกินหรือขาด จะถูกหักคะแนนนาทีละ ๑ คะแนน (เศษวินาทีที่เกินหรือขาดตั้งแต่ ๓๐ วินาทีขึ้นไปให้ปัดเป็น ๑ นาที) ทั้งนี้การหักคะแนน เรื่องการใช้เวลาแสดง หักได้สูงสุดได้ไม่เกิน ๕ คะแนน ดังตาราง

แสดงเกินเวลา ๑๕ นาที	แสดงจบก่อนเวลา ๑๓ นาที	หักคะแนน
๑ นาที	๑ นาที	๑
๒ นาที	๒ นาที	๒
๓ นาที	๓ นาที	๓
๔ นาที	๔ นาที	๔
๕ นาทีขึ้นไป	๕ นาทีขึ้นไป	๕

๓.๕.๒ เวลาในการจัดเตรียมอุปกรณ์ เพื่อใช้ในการแสดง ๕ นาที และเวลาในเก็บอุปกรณ์ การทำความสะอาดเวทีหลังการแสดง ๕ นาที (กรรมการจับเวลาเป็นผู้ให้สัญญาณในการเริ่มจัดเตรียมอุปกรณ์และเริ่มเก็บอุปกรณ์) ทั้งนี้การหักคะแนนเวลาในการจัดเตรียม, เก็บอุปกรณ์ และการทำความสะอาดเวที หักได้สูงสุดได้ไม่เกิน ๑ คะแนน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ สารทางวิชาการ (๓๕ คะแนน)

- ๔.๑.๑ เนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ ๑๕ คะแนน
- อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้องตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ (๕ คะแนน)
 - อธิบายเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ได้กระชับชัดเจนเข้าใจง่าย (๕ คะแนน)
 - เนื้อหาที่นำเสนอสอดคล้องตรงตามเล่มรายงาน (๕ คะแนน)
- ๔.๑.๒ การเชื่อมโยงกิจกรรม ๕ คะแนน
- มีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของกิจกรรมได้สอดคล้องกัน
- ๔.๑.๓ ความสำเร็จของการทดลอง ๑๐ คะแนน
- มีการแสดงขั้นตอนการทดลองที่ชัดเจน (๕ คะแนน)
 - ทำการทดลองได้ประสบผลสำเร็จ (๕ คะแนน)
- ๔.๑.๔ รายงานการแสดงผล ๕ คะแนน
- รายงานการแสดงผล มีเนื้อหาถูกต้อง และมีองค์ประกอบครบถ้วนตามรูปแบบที่กำหนด

๔.๒ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (๓๐ คะแนน)

- ๔.๒.๑ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ ๑๐ คะแนน
- มีการทดลองที่แปลกใหม่และน่าสนใจ (๕ คะแนน)
 - ใช้เทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่และน่าสนใจ (๕ คะแนน)
- ๔.๒.๒ การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ๑๐ คะแนน
- อธิบายหลักการทางวิทยาศาสตร์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ได้ (๕ คะแนน)
 - เชื่อมโยงความรู้จากหลักการทางวิทยาศาสตร์ มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และยกตัวอย่างได้ชัดเจน น่าสนใจ (๕ คะแนน)
- ๔.๒.๓ ความสามารถในการกระตุ้นความสนใจ ๑๐ คะแนน
- กระตุ้นความสนใจของผู้ชมให้เกิดข้อสงสัยที่นำไปสู่การหาคำตอบของการทดลองได้ (๕ คะแนน)
 - การทดลองสนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ หรือ ขวัญดีตาม (๕ คะแนน)

๔.๓ การแสดง (๓๕ คะแนน)

- ๔.๓.๑ ความต่อเนื่องและปฏิภาณไหวพริบในการแสดง ๑๐ คะแนน

- การแสดงมีความต่อเนื่องไม่ติดขัด(๕ คะแนน)
- ผู้แสดงมีปฏิภาณไหวพริบหรือแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างถูกต้องเหมาะสม(๕ คะแนน)
- ๔.๓.๒ การสื่อสารและการใช้ภาษา ๕ คะแนน
 - มีการพูดชัดถ้อยชัดคำ ออกเสียงถูกต้องอักขระวิธี สุภาพและเหมาะสม
- ๔.๓.๓ การมีส่วนร่วมของผู้ชม ๕ คะแนน
 - ผู้ชมมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมหรือมีส่วนร่วมในการทำการทดลอง
- ๔.๓.๔ ความปลอดภัยในการแสดง ๕ คะแนน
 - มีการทดลองที่ปลอดภัยไม่ก่อให้เกิดอันตราย ต่อผู้แสดงและผู้ชม หลังการแสดงต้องทำความสะอาดเวทีให้อยู่ในสภาพพร้อมสำหรับการแข่งขันลำดับต่อไป
- ๔.๓.๕ วัสดุ อุปกรณ์ ในการแสดง ๕ คะแนน
 - วัสดุที่นำขึ้นมาบนเวทีจะต้องนำมาใช้ประกอบการแสดง มีความประหยัด และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
- ๔.๓.๖ เวลาในการแสดง ๕ คะแนน
 - เวลาในการแสดง ๑๓-๑๕ นาที

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร** เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

หมายเหตุ ** การประกวดระดับเขตพื้นที่การศึกษา ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการประกวด
การประกวดระดับชาติ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ จำนวนคณะกรรมการ

คณะกรรมการระดับชั้นละ ๑ ชุด ชุดละ ๖ คน ประกอบด้วย คณะกรรมการตัดสินการแสดง ๕ คน และคณะกรรมการจับเวลา ๑ คน

๖.๒ คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๖.๒.๑ บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

๖.๒.๒ ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม(การแข่งขันมัธยมศึกษาตอนต้นและปลาย ควรมีคณะกรรมการที่มีความรู้ในสาขาวิชา ฟิสิกส์ เคมี และชีววิทยา ครบทั้ง ๓ สาขาวิชา) และไม่แต่งตั้งบุคคลที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผลการแข่งขันเป็นกรรมการ เช่น ครูในโรงเรียนที่ส่งทีมเข้าร่วมแข่งขัน เป็นต้น

๖.๒.๓ บุคลากรสังกัดอื่นๆ ที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย เป็นต้น

๗. สถานที่แข่งขัน

๗.๑ เวทีการแข่งขัน มีพื้นที่หรือขนาดของเวที ๘ เมตร * ๖.๕ เมตร (พื้นที่ของเวทีต้องเรียบ แข็งแรงและอยู่ในระดับเดียวกันทั้งหมด) มีจุดเชื่อมต่อปลั๊กไฟ ไม่น้อยกว่า ๒ จุด จัดเตรียมโต๊ะการแสดง (มีขนาดไม่น้อยกว่า ๖๐*๑๒๐ เซนติเมตร) และมีพื้นที่บริเวณให้ผู้สนใจเข้าชมการแข่งขันได้ไม่น้อยกว่า ๗๐ ที่นั่ง

๗.๒ สถานที่จัดการแข่งขันต้องจัดเตรียมระบบเครื่องเสียง เช่น เครื่องขยายเสียง ลำโพง ไมค์ลอย(ควรมี ๒ ชุด ชุดละ ๓ ตัว) ถ่านไฟฉาย ฯลฯ

๗.๓ สถานที่จัดการแข่งขันต้องจัดเตรียมอุปกรณ์ เพื่อความปลอดภัย เช่น ถังดับเพลิง และอุปกรณ์ทำความสะอาด เช่น ไม้กวาด ไม้ถูพื้น ถังขยะ ถูดำ

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาคและระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชาติทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ โดยต้องได้คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๘.๒ ในกรณีที่ผลการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภาค/ระดับชาติ มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้ คะแนนเท่ากัน การตัดสินในการเรียงลำดับที่ดังกล่าวให้พิจารณาตัดสินจากทีมที่มีคะแนนสูงที่สุดในเกณฑ์ การให้คะแนนข้อ ๔.๑ สารทางวิชาการ ถ้า (๔.๑) เท่ากัน ให้พิจารณาตัดสินจากทีมที่มีคะแนนสูงที่สุด ข้อ ๔.๒ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และถ้า (๔.๒) เท่ากันอีกให้พิจารณาตัดสินจากทีมที่มีคะแนนสูงที่สุด ข้อ ๔.๓ การแสดง และถ้า (๔.๓) เท่ากันอีก ให้พิจารณา ตัดสินจากทีมที่มีคะแนนสูงที่สุด ให้คณะกรรมการร่วมกันพิจารณาตัดสินชี้ขาดการเรียงลำดับ ที่ดังกล่าว

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล ผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชิ้นงาน และทุกระดับชั้น คณะกรรมการ/ หน่วยงานที่จัดการแข่งขัน และ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสิทธิในการนำไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

๑๐. รูปแบบการเขียนรายงาน

(ปกนอก)

รายงานการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

เรื่อง.....

โดย

๑.....

๒.....

๓.....

ครูที่ปรึกษา

๑.

๒.

โรงเรียน.....สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา.....

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของการแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

ระดับชั้น.....

เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่...

วันที่ เดือน.....พ.ศ.

(ปกใน)

เรื่อง.....

โดย

๑.

๒.

๓.

ครูที่ปรึกษา

๑.

๒.

Excellent Student Competition 2022

<https://www.sillapa.net>

ส่วนประกอบรายงานการแสดง

๑. คำนำ
๒. สารบัญ
๓. มูลเหตุจูงใจ
๔. เนื้อหาโดยย่อ
 - ชื่อการทดลอง
 - วัสดุ อุปกรณ์
 - วิธีการทดลอง/ขั้นตอนการทดลอง
 - ผลการทดลอง
 - การนำหลักการทางวิทยาศาสตร์เข้ามาใช้
 - การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

๕. บรรณานุกรม (ไม่จำกัดจำนวนหน้า)

๖. ภาคผนวก จำนวนไม่เกิน ๕ หน้า

หมายเหตุ ขนาดของกระดาษเขียนรายงานให้ใช้กระดาษ ขนาดเอ ๔ พิมพ์หน้าเดียว ความยาวไม่เกิน ๕ หน้า (จากข้อ ๑ - ๔) อาจมีภาคผนวกได้อีกไม่เกิน ๕ หน้าและบรรณานุกรมไม่จำกัดจำนวนหน้า และส่งรายงาน จำนวน ๖ ชุด

- ระดับเขตพื้นที่ส่งเอกสารให้คณะกรรมการในวันรายงานตัวเข้าแข่งขัน
- ระดับภาค/ระดับชาติ ส่งเอกสารให้คณะกรรมการล่วงหน้า ๗ วัน ก่อนการแข่งขัน

๕. การประกวดผลงานสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์

สิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ หมายถึง ผลงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสิ่งประดิษฐ์เพื่อการใช้งานโดยมีการประยุกต์ใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งสิ่งประดิษฐ์ที่สร้างขึ้นนั้น อาจเป็นนวัตกรรมใหม่ หรือเป็นการดัดแปลง หรือพัฒนาต่อยอดจากสิ่งที่มีใช้งานอยู่แล้ว ทั้งนี้สิ่งประดิษฐ์ที่สร้างขึ้นมีลักษณะภายใต้หัวข้อ ดังนี้

๑. การใช้เทคโนโลยีโดยใส่ใจสิ่งแวดล้อม (Green Technology)
๒. อาหารและการเกษตรกรรม (Food and Agriculture)
๓. ความปลอดภัยและสุขภาพ (Safety and Health)
๔. เทคโนโลยีสำหรับผู้ที่มีความต้องการพิเศษ (Technology for Special Needs)
๕. การศึกษาและความบันเทิง (Education and Recreation)
๖. การจัดการภัยพิบัติ (Disaster Management)

๑. คุณสมบัติและจำนวนผู้เข้าประกวด

ผู้ส่งผลงานสิ่งประดิษฐ์เข้าประกวดต้องเป็นนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยร่วมกันเป็นทีม ๑ ละ ๒ คน ในการพิจารณาตัดสินให้แยกตามระดับการศึกษา ดังนี้

- ๑.๑ ระดับชั้น ป. ๑-๖ จำนวน ๑ ทีม
- ๑.๒ ระดับชั้น ม. ๑-๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม
- ๑.๓ ระดับชั้น ม. ๑-๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม
- ๑.๔ ระดับชั้น ม. ๔-๖ จำนวน ๑ ทีม

๒. หลักเกณฑ์และรายละเอียดการประกวด

๑. ผู้มีสิทธิส่งผลงานเข้าประกวดต้องเป็นนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และมีอายุระหว่าง ๖-๑๙ ปี
๒. เจ้าของผลงานสามารถคิดและประดิษฐ์ร่วมกันได้ผลงานละไม่เกิน ๒ คน ต่อหนึ่งผลงาน
๓. ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องมีลักษณะเกี่ยวข้องหรือสอดคล้องกับหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งหรือหลายหัวข้อดังกล่าวข้างต้น และมีความเหมาะสมกับวัยของเจ้าของผลงาน ผลงานที่ไม่เกี่ยวข้องหรือสอดคล้องจะไม่ได้รับพิจารณา
๔. ผลงานอาจมีขนาดเท่าของจริงโดยเมื่อบรรจุลงหีบห่อแล้วต้องมีขนาดไม่เกิน ๑ x ๐.๕ x ๐.๕ เมตร และมีน้ำหนักไม่เกิน ๑๐ กิโลกรัม หรือเป็นหุ่นจำลองย่อส่วนได้ แต่ต้องแสดงการทำงานได้จริง
๕. ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องจัดส่งเอกสารจำนวน ๗ เล่ม ในระดับภาคและระดับชาติในวันรายงานตัว และพร้อมโปสเตอร์แสดงผลงาน ขนาด ๙๐ x ๑๒๐ เซนติเมตร จำนวน ๑ แผ่น

๓. เกณฑ์การให้คะแนนสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์

๓.๑หลักเกณฑ์การพิจารณาการให้คะแนนสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ (ระดับประถมศึกษา)

เกณฑ์พิจารณา	ข้อพิจารณา
๑. ความคิดสร้างสรรค์ (๓๐ คะแนน) ๑.๑ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (๑๕ คะแนน) ๑.๒ ความโดดเด่นเฉพาะ (๑๕ คะแนน)	- การที่แสดงถึงมีความคิดสร้างสรรค์ ในการทำสิ่งประดิษฐ์ ตั้งแต่โจทย์ปัญหา วิธีการแก้ปัญหา การใช้ประโยชน์ การออกแบบ การสร้างชิ้นใหม่ การพัฒนา การดัดแปลง อุปกรณ์และชิ้นส่วนต่าง ๆ - ชิ้นงานสิ่งประดิษฐ์ที่สร้างขึ้นมีความโดดเด่นน่าสนใจและแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างจากสิ่งประดิษฐ์ชิ้นอื่น ๆ ในประเภทเดียวกันอย่างเห็น ได้ชัดเจน
๒. คุณภาพของสิ่งประดิษฐ์ (๒๐ คะแนน) ๒.๑ การออกแบบ (๕ คะแนน) ๒.๒ ระบบการทำงาน (๑๐ คะแนน) ๒.๓ ความปลอดภัย (๕ คะแนน)	- การออกแบบและตกแต่งสามารถดึงดูดความสนใจ มีขนาดและน้ำหนักที่เหมาะสมในการใช้งาน - มีการออกแบบติดตั้งอุปกรณ์ เพื่อให้เกิดการทำงานอย่างมีความสัมพันธ์สอดคล้องและถูกต้องตามหลักวิชาการ - การทำงานของสิ่งประดิษฐ์มีความปลอดภัยและเหมาะสมกับสภาพการใช้งาน
๓. การเลือกใช้วัสดุ (๒๐ คะแนน) ๓.๑ ความประหยัด (๕ คะแนน) ๓.๒ ความเหมาะสม (๑๐ คะแนน) ๓.๓ ที่มาของวัสดุ (๕ คะแนน)	- การเลือกใช้วัสดุที่มีคุณค่าเหมาะสมกับสภาพและประโยชน์ในการใช้งาน ราคาไม่แพง - คุณภาพของวัสดุที่ใช้มีความคงทน แข็งแรงและมีความปลอดภัย - วัสดุที่นำมาสร้างหาได้ง่ายโดยทั่วไป
๔. คุณค่าของสิ่งประดิษฐ์ (๑๐ คะแนน) ๔.๑ ทำงานได้ (๕ คะแนน) ๔.๒ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (๕ คะแนน)	- สามารถสาธิต ทดลอง ใช้งานได้หรือพิสูจน์ได้ว่าทำงานได้ ทำงานได้ตามวัตถุประสงค์ของสิ่งประดิษฐ์ สามารถนำไปพัฒนาต่อยอด หรือพัฒนาใช้งานได้อย่างกว้างขวาง - ไม่มีผลทำลายสิ่งแวดล้อม
๕. การนำเสนอผลงาน (๒๐ คะแนน) ๕.๑ ความถูกต้องชัดเจน (๑๐ คะแนน) ๕.๒ ทักษะการสื่อสาร (๕ คะแนน) ๕.๓ วิธีการและรูปแบบการนำเสนอ (๕ คะแนน)	- มีการอธิบายรายละเอียดของผลงานได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน ตามทฤษฎีและสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง - สามารถถ่ายทอดแนวคิดและกระบวนการ ให้ผู้อื่นเข้าใจ ได้ง่ายและชัดเจน รวมทั้งมีบุคลิกภาพเหมาะสม - มีวิธีการและรูปแบบการนำเสนอผลงานอย่างครบถ้วนเหมาะสมเป็นที่น่าสนใจ มีวัสดุ อุปกรณ์ประกอบการอธิบาย สาธิต ทดลอง ตลอดจนเอกสารในการเผยแพร่ผลงาน

๓.๒ ข้อพิจารณาการให้คะแนนสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ (ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น)

จุดให้คะแนนสิ่งประดิษฐ์	ข้อพิจารณา
๑. ความคิดสร้างสรรค์ (๓๐ คะแนน) ๑.๑ ความเป็นต้นคิด (๑๐ คะแนน) ๑.๒ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (๑๐ คะแนน) ๑.๓ ความโดดเด่นเฉพาะ (๑๐ คะแนน)	- การที่แสดงถึงมีความคิดสร้างสรรค์ ในการทำสิ่งประดิษฐ์ ตั้งแต่ ใจหายปัญหา วิธีการแก้ปัญหา การใช้ประโยชน์ การออกแบบ การ สร้างขึ้นใหม่ การพัฒนา การดัดแปลงอุปกรณ์และชิ้นส่วนต่าง ๆ - การที่แสดงถึงมีความคิดสร้างสรรค์ ความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบ ใคร - ชิ้นงานสิ่งประดิษฐ์ที่ทำขึ้นมีความโดดเด่นน่าสนใจ และแสดงให้เห็น ถึงความแตกต่างจากสิ่งประดิษฐ์ชิ้นอื่น ๆ ในประเภทเดียวกันอย่าง เห็น ได้ชัดเจน
๒. คุณภาพของสิ่งประดิษฐ์ (๓๐ คะแนน) ๒.๑ การออกแบบ (๑๐ คะแนน) ๒.๒ ระบบการทำงาน (๑๐ คะแนน) ๒.๓ ความปลอดภัย (๑๐ คะแนน)	- การออกแบบและตกแต่งสามารถดึงดูดความสนใจ มีขนาดและ น้ำหนักที่เหมาะสมในการใช้งาน - มีการออกแบบติดตั้งอุปกรณ์ เพื่อให้เกิดการทำงานอย่างมี ความสัมพันธ์สอดคล้องและถูกต้องตามหลักวิชาการ - การทำงานของสิ่งประดิษฐ์มีความปลอดภัยและเหมาะสมกับสภาพ การใช้งาน
๓. การเลือกใช้วัสดุ (๑๐ คะแนน) ๓.๑ ความประหยัด (๕ คะแนน) ๓.๒ ความเหมาะสม (๕ คะแนน)	- การเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมกับสภาพและประโยชน์ในการใช้งาน ราคาไม่แพง - คุณภาพของวัสดุที่ใช้มีความคงทน แข็งแรงและมีความปลอดภัย
๔. คุณค่าของสิ่งประดิษฐ์ (๑๕ คะแนน) ๔.๑ ทำงานได้และมีประโยชน์ใน การใช้งาน (๕ คะแนน) ๔.๒ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (๕ คะแนน) ๔.๓ ประโยชน์ของสิ่งประดิษฐ์ (๕ คะแนน)	- สามารถสาธิต ทดลอง ใช้งานได้หรือพิสูจน์ได้ว่าทำงานได้ ทำงานได้ ตามวัตถุประสงค์ของสิ่งประดิษฐ์ สามารถนำไปพัฒนาต่อยอด หรือ พัฒนาใช้งานได้อย่างกว้างขวาง - ไม่มีผลทำลายสิ่งแวดล้อม - มีประโยชน์ต่อผู้บริโภค - สามารถส่งผลในเชิงพาณิชย์ได้
๕. การนำเสนอผลงาน (๑๕ คะแนน) ๕.๑ ความถูกต้องชัดเจน (๕ คะแนน) ๕.๒ ทักษะในการสื่อสาร (๕ คะแนน) ๕.๓ วิธีการและรูปแบบการนำเสนอ (๕ คะแนน)	- มีการอธิบายรายละเอียดของผลงานได้อย่างถูกต้อง ชัดเจนตาม ทฤษฎีและสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง - สามารถถ่ายทอดแนวคิดและกระบวนการ ให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่ายและ ชัดเจน รวมทั้งมีบุคลิกภาพเหมาะสม - มีวิธีการและรูปแบบการนำเสนอผลงานอย่างครบถ้วนเหมาะสมเป็น ที่น่าสนใจ มีวัสดุ อุปกรณ์ประกอบการอธิบาย สาธิต ทดลอง ตลอดจนเอกสารในการเผยแพร่ผลงาน

๓.๓ หลักเกณฑ์การพิจารณาการให้คะแนนสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ (ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย)

จุดให้คะแนนสิ่งประดิษฐ์	ข้อพิจารณา
๑. ความคิดสร้างสรรค์ (๓๐ คะแนน) ๑.๑ ความเป็นต้นคิด (๑๐ คะแนน) ๑.๒ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (๑๐ คะแนน) ๑.๓ ความโดดเด่นเฉพาะ (๑๐ คะแนน)	- การที่แสดงถึงมีความคิดสร้างสรรค์ ในการทำสิ่งประดิษฐ์ ตั้งแต่ ใจหายปัญหา วิธีการแก้ปัญหา การใช้ประโยชน์ การออกแบบ การสร้างชิ้นใหม่ การพัฒนา การดัดแปลงอุปกรณ์และชิ้นส่วนต่าง ๆ - การที่แสดงถึงมีความคิดสร้างสรรค์ ความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร - ชิ้นงานสิ่งประดิษฐ์ที่ทำขึ้นมีความโดดเด่นน่าสนใจ และแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างจากสิ่งประดิษฐ์ชิ้นอื่น ๆ ในประเภทเดียวกัน อย่างเห็น ได้ชัดเจน
๒. คุณภาพของสิ่งประดิษฐ์ (๓๐ คะแนน) ๒.๑ การออกแบบ (๑๐ คะแนน) ๒.๒ ระบบการทำงาน (๑๕ คะแนน) ๒.๓ ความปลอดภัย (๕ คะแนน)	- การออกแบบและตกแต่งสามารถดึงดูดความสนใจ มีขนาดและน้ำหนักที่เหมาะสมในการใช้งาน - มีการออกแบบติดตั้งอุปกรณ์ เพื่อให้เกิดการทำงานอย่างมีความสัมพันธ์สอดคล้องและถูกต้องตามหลักวิชาการ - การทำงานของสิ่งประดิษฐ์มีความปลอดภัยและเหมาะสมกับสภาพการใช้งาน
๓. การเลือกใช้วัสดุ (๑๐ คะแนน) ๓.๑ ความประหยัด (๕ คะแนน) ๓.๒ ความเหมาะสม (๕ คะแนน)	- การเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมกับสภาพและประโยชน์ในการใช้งาน ราคาไม่แพง - คุณภาพของวัสดุที่ใช้มีความคงทน แข็งแรงและมีความปลอดภัย
๔. คุณค่าของสิ่งประดิษฐ์ (๒๐ คะแนน) ๔.๑ ทำงานได้ และมีประโยชน์ในการใช้งาน (๑๐ คะแนน) ๔.๒ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (๕ คะแนน) ๔.๓ ประโยชน์ของสิ่งประดิษฐ์ (๕ คะแนน)	- สามารถสาธิต ทดลอง ใช้งานได้หรือพิสูจน์ได้ว่าทำงานได้ ทำงานได้ตามวัตถุประสงค์ของสิ่งประดิษฐ์ สามารถนำไปพัฒนาต่อยอด หรือพัฒนาใช้งานได้อย่างกว้างขวาง - ไม่มีผลทำลายสิ่งแวดล้อม - มีประโยชน์ต่อผู้บริโภค - สามารถส่งผลในเชิงพาณิชย์ได้
๕. การนำเสนอผลงาน (๑๐ คะแนน) ๕.๑ ความถูกต้องชัดเจน (๕ คะแนน) ๕.๒ ทักษะการสื่อสารและรูปแบบในการนำเสนอ (๕ คะแนน)	- มีการอธิบายรายละเอียดของผลงานได้อย่างถูกต้อง ชัดเจนตามทฤษฎีและสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง - สามารถถ่ายทอดแนวคิดและกระบวนการ ให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย และชัดเจน รวมทั้งมีบุคลิกภาพเหมาะสม - มีวิธีการและรูปแบบการนำเสนอผลงานอย่างครบถ้วนเหมาะสม เป็นที่น่าสนใจ มีวัสดุ อุปกรณ์ประกอบการอธิบาย สาธิต ทดลอง ตลอดจนเอกสารในการเผยแพร่ผลงาน

๔. เกณฑ์การตัดสิน และรางวัล

- ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๕. คณะกรรมการการตัดสิน

จำนวนระดับชั้นละ ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรสังกัดอื่นๆ เช่น อาชีวศึกษา/วิทยาลัย/มหาวิทยาลัย/มหาวิทยาลัยราชภัฏในพื้นที่

๖. สถานที่แข่งขัน

ห้องโถง ซึ่งมีบริเวณให้ผู้สนใจเข้าชมได้

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

- ๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)
- ๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

รูปแบบการจัดทำเอกสารรายงานผลการประดิษฐ์สิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ (Inventions)
เอกสารรายงานผลการประดิษฐ์สิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ (ความยาวไม่เกิน ๑๕ หน้า) ประกอบด้วย

๑. ปก : ชื่อสิ่งประดิษฐ์/ผู้ประดิษฐ์/โรงเรียน/เขตพื้นที่การศึกษา

ปกใน : ชื่อสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์

เจ้าของผลงานสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์

คนที่ ๑..... ชั้น.....

เกิดวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....อายุ.....ปี

คนที่ ๒..... ชั้น.....

เกิดวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....อายุ.....ปี

ครูที่ปรึกษา

ชื่อ.....

โรงเรียน.....ที่ตั้ง.....

โทรศัพท์.....โทรสาร.....มือถือ.....

E-mail

๒. บทคัดย่อ

๓. ความเป็นมา/แนวคิด/แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

๔. วัตถุประสงค์

๕. วัสดุที่ใช้

๖. งบประมาณ

๗. ขั้นตอนการผลิตสิ่งประดิษฐ์ฯ และวิธีใช้

๘. แผนภาพและหลักการทำงาน

๙. ขนาด/น้ำหนักสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ฯ

๑๐. ภาคผนวก ภาพสเก็ตช์แบบสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ฯ ภาพถ่าย ขั้นตอนการผลิต
สิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ และการใช้งานในมุมมองที่แสดงให้เห็นผลการปฏิบัติงานได้เป็น
อย่างดี



กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
เกณฑ์การแข่งขันนักบินน้อย สพฐ.
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

Excellent Student Competition 2022

<https://www.sillapa.net>

การแข่งขันนักบินน้อย สพฐ.
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

Excellent Student Competition 2022

<https://www.sillapa.net>

จัดทำโดย
สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา
อาคาร สพฐ. ๕ ชั้น ๑๐ ถนนราชดำเนินนอก
เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐
<https://obecyoungpilot.com>

สารบัญ

ความเป็นมา	๕
วัตถุประสงค์	๕
กิจกรรมการแข่งขัน	๕
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	๖
เครื่องร่อนแบบเดินตาม WALK ALONG GLIDER	๗
การแข่งขันเครื่องร่อน ประเภทร่อนนานยิ่งยง	๑๕
การแข่งขันเครื่องร่อน ประเภทร่อนนานปล่อยด้วยมือ	๒๓
การแข่งขันเครื่องบินพลังยาง ประเภทสามมิติ (3D)	๓๑
การแข่งขันเครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนาน ปล่อยอิสระ	๔๔
การแข่งขันอากาศยานบังคับด้วยวิทยุ ประเภทพิชิตเป้าหมาย	๕๕

ตารางกิจกรรมการแข่งขันนักบินน้อย สพฐ.
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

รายการ	ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.๑-ป.๓	ป.๔-ป.๖	ม.๑-ม.๓	ม.๑-ม.๓	ม.๔-ม.๖		
๑. เครื่องร่อนแบบเดินตาม	✓					ทีม	นร.๒ คน ครู ๒ คน
๒. การแข่งขันเครื่องร่อน ประเภทร่อนนานยิ่งยง		✓				ทีม	นร. ๒ คน ครู ๒ คน
๓. การแข่งขันเครื่องร่อน ประเภทร่อนนานปล่อยด้วยมือ		✓				ทีม	นร. ๒ คน ครู ๒ คน
๔. การแข่งขันเครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนานสามมิติ (๓D)			✓	✓		ทีม	นร. ๒ คน ครู ๒ คน
๕. การแข่งขันเครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนานปล่อยอิสระ			✓	✓		ทีม	นร. ๒ คน ครู ๒ คน
๖. อากาศยานบังคับด้วยวิทยุ ประเภทพิชิตเป้าหมาย					✓	ทีม	นร. ๓ คน ครู ๒ คน

ข้อกำหนดทั่วไป

๑. การแข่งขันเป็นทีมแต่ละทีมประกอบด้วยนักเรียนและครูที่ปรึกษาไม่เกินจำนวนตามตารางข้างต้น
๒. เกณฑ์การแข่งขันสามารถดาวน์โหลดได้จาก www.sillapa.net
๓. โรงเรียนสามารถสมัครเข้าแข่งขันได้ทุกประเภทไม่เกินประเภทละ ๑ ทีมในแต่ละกติกา
๔. วิธีการและขั้นตอนการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกาที่ สพฐ. กำหนด
๕. ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานทุกสังกัด
๖. กรรมการที่ปฏิบัติหน้าที่ตัดสินกิจกรรมแข่งขัน ต้องไม่ปฏิบัติหน้าที่ตัดสินกิจกรรมที่นักเรียนตนเองเข้าร่วมแข่งขัน
๗. หากมีคำถามที่พบบ่อย (Frequently asked questions : FAQ) ทางคณะกรรมการจะนำขึ้นเผยแพร่ไว้บนเว็บไซต์ <https://sillapa.net> หรือ <https://forum.obecyoungpilot.com> และถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของกติกาการแข่งขัน
๘. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

ความเป็นมา

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้เล็งเห็นประโยชน์ของการนำเครื่องบินมาเป็นสื่อและเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนการสอนและให้ความสำคัญกับการพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ และการออกแบบเทคโนโลยี การนำความรู้เกี่ยวกับหลักอากาศพลศาสตร์ขั้นพื้นฐาน มาบูรณาการกับสาระวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ศิลปะ และสาระวิชาอื่น ๆ อีกมากมายในการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมความเป็นอัจฉริยะและศักยภาพของนักเรียนด้านวิทยาศาสตร์อากาศยานให้ก้าวสู่สากลต่อไป การแข่งขันนักบินน้อย สฟฐ.จะช่วยกระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน เกิดแรงบันดาลใจที่จะประดิษฐ์ คิดค้นเครื่องบินและอากาศยานจำลอง ในลักษณะต่าง ๆ ที่จะนำไปแข่งขันและแสดงศักยภาพเด็กไทยในเวทีระดับประเทศในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ครูผู้สอน และนักเรียน แสดงศักยภาพขีดความสามารถ การนำความรู้ ด้าน STEAM มาสร้าง พัฒนาชิ้นผลงานผ่านกิจกรรมเครื่องร่อน เครื่องบินพลังยาง และอากาศยานบังคับด้วยวิทยุ
๒. เพื่อให้ครูผู้สอน และนักเรียนตระหนักเห็นความสำคัญ จำเป็นต่อการพัฒนาให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ผ่านสื่อ และกิจกรรมของการนำสื่อเครื่องบินไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และบูรณาการในสาระการเรียนรู้ที่หลากหลายได้อย่างมีคุณค่า
๓. เพื่อพัฒนาทักษะ ความสามารถของครู นักเรียน ด้านการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นด้วยความรู้ทางด้านอากาศยาน
๔. เพื่อพัฒนาทักษะความคิดอย่างเป็นระบบให้กับนักเรียน ให้นักเรียนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองให้ทันต่อโลกเทคโนโลยียุคใหม่ในชีวิตประจำวันโดยใช้ความรู้พื้นฐานทางด้านวิทยาศาสตร์อากาศยาน
๕. เพื่อค้นหาเด็กที่มีความสามารถด้านอากาศยาน เพื่อพัฒนาให้ตรงตามความต้องการของสาขาอาชีพด้านอากาศยานของประเทศต่อไป

กิจกรรมการแข่งขัน

กิจกรรมการแข่งขันนักบินน้อย สฟฐ. ในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ นี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดการแข่งขันความสามารถของนักเรียนทั้ง ๓ ระดับ คือ ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

การแข่งขันออกเป็น ๓ ระดับ คือ

๑. ระดับประถมศึกษา เป็นการแข่งขันเครื่องร่อน ประกอบด้วย ๓ กติกา ดังนี้
 - ๑) เครื่องร่อนแบบเดินตาม
 - ๒) เครื่องร่อน ประเภทร่อนนานยิ่งยง
 - ๓) เครื่องร่อน ประเภทร่อนนานปล่อยด้วยมือ
๒. ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นการแข่งขันเครื่องบินพลังยาง ประกอบด้วย ๒ กติกา ดังนี้
 - ๑) เครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนานสามมิติ (๓D)
 - ๒) เครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนานปล่อยอิสระ
๓. ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นการแข่งขันอากาศยานบังคับด้วยวิทยุ ประเภทพิชิตเป้าหมาย

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

การแข่งขันทักษะทางวิชาการ กิจกรรมนักเรียนน้อย สพฐ. งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ ได้กำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันจะต้องสร้างและประกอบเครื่องบินด้วยตนเองทุกทีม ซึ่งการประกอบเครื่องบินจะทำให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนประสบการณ์ แบบ Active Learning เสริมสร้างทักษะ ความรู้ ความชำนาญ และได้รับประสบการณ์ตรง ดังต่อไปนี้

๑. ด้านความรู้ นักเรียนนำความรู้มาใช้ในการสร้างผลงาน STEAM

๑.๑ Science ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ ได้แก่ หลักพลศาสตร์ แรงและการเคลื่อนที่ พลังงาน กลศาสตร์ วัสดุศาสตร์

๑.๒ Technology ความรู้ด้านเทคโนโลยี ได้แก่ การสืบค้น การสร้างแบบจำลอง การแสวงหา แหล่งวัสดุ แหล่งผลิต และความรู้ที่มีอยู่ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๑.๓ Engineering ทักษะเบื้องต้นและองค์ความรู้พื้นฐานด้านวิศวกรรมศาสตร์ในการออกแบบประกอบ เครื่องร่อน เครื่องบิน ได้แก่

- ๑) ทักษะในการใช้เครื่องมือขั้นพื้นฐาน
- ๒) มีความรู้ความเข้าใจเรื่องส่วนประกอบต่าง ๆ ของเครื่องบิน
- ๓) ทักษะในการอ่านแบบแปลนและมาตราส่วนการวัด
- ๔) ทักษะความรู้ด้านอากาศพลศาสตร์ขั้นพื้นฐาน หลักการบินเบื้องต้น
- ๕) ทักษะการบังคับทิศทางของเครื่องบิน

๑.๔ Art ใช้ทักษะด้านศิลปะ เลือกวัสดุและวิธีการสร้างรูปแบบหรือสื่อความรู้อย่างสร้างสรรค์

๑.๕ Mathematic นำความรู้การคิดคำนวณ มุม องศา มาตราส่วนมาใช้ในการออกแบบสร้าง

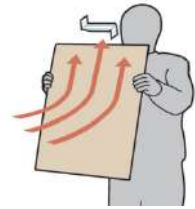
๒. ด้านทักษะกระบวนการการเรียนรู้

นำวิธีการทางวิทยาศาสตร์มาใช้เป็นเครื่องมือในการคิดที่เป็นระบบ ในการสร้างผลงานตามเงื่อนไขที่กำหนด สามารถคิดแก้ปัญหา จนเกิดเป็นชิ้นผลงานได้ตามวัตถุประสงค์

๓. ด้านคุณลักษณะผู้เรียน

- สามารถทำงานและเรียนรู้การทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบ ทำงานร่วมกับคนอื่นได้ ตรงต่อเวลา มีระเบียบ วินัย อดทน มีสมาธิ

- มีจิตวิทยาศาสตร์ ได้แก่ ยอมรับในผลปฏิบัติ มีความซื่อสัตย์ ไม่เอาเปรียบคู่แข่ง มีน้ำใจนักกีฬา
- เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ แสวงหาสิ่งใหม่ๆ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีการปรับปรุงอยู่เสมอ



➤ ระดับชั้น ป.๑ - ป.๓ และอายุไม่เกิน ๑๐ ปี ณ ปีการศึกษาปัจจุบัน

➤ วัตถุประสงค์

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

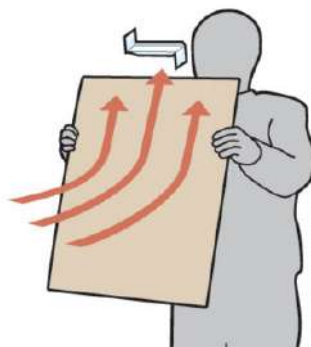
- ◆ สามารถออกแบบและสร้างเครื่องร่อนได้
- ◆ สามารถใช้เครื่องมือวัดและการคำนวณหาพื้นที่เครื่องร่อนได้
- ◆ สามารถทดสอบและแก้ปัญหาให้ร่อนได้
- ◆ สามารถปฏิบัติการร่อนตามภารกิจที่กำหนดให้ได้

➤ เป้าหมายการเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Method) สร้างความรู้ ความเข้าใจ เกิดการเรียนรู้ เกิดทักษะ คิดแก้ปัญหา เพื่อสร้างเครื่องร่อนแบบเดินตาม ที่ผู้เข้าร่วมแข่งขันประดิษฐ์และพัฒนาขึ้น

➤ สารสำคัญ

เครื่องร่อนแบบเดินตามเป็นเครื่องร่อนพื้นฐานที่ไม่มีแรงขับ(มอเตอร์หรือเครื่องยนต์) ขับเคลื่อนและบินได้โดยอาศัยแรงยก (lift) การที่จะทำให้เครื่องร่อนเคลื่อนที่ไปข้างหน้า จะต้องอาศัยแรงดูดที่ได้มาจากน้ำหนักของเครื่องร่อนกระทำต่อแรงโน้มถ่วงของโลกและเกิดจากแรงดันของกระแสอากาศที่เคลื่อนผ่านแผ่นวัสดุพื้นเรียบ (board) ที่ผู้ควบคุมถือไว้ในลักษณะเอียงกับพื้นโลก เมื่อกระแสอากาศปะทะกับสิ่งกีดขวาง ก็จะเปลี่ยนทิศทางการเคลื่อนที่ขึ้นด้านบน ทำให้เกิดแรงดันที่ปีกเครื่องร่อน และร่อนไปข้างหน้าโดยผู้เล่นจะสามารถบังคับให้ไปในทิศทางใดก็ได้โดยการปรับมุมและองศาของแผ่นวัสดุพื้นเรียบ



รูปแสดงทิศทางการเคลื่อนที่ของอากาศ

➤ วัสดุและอุปกรณ์

◆ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

- อุปกรณ์และจอภาพสำหรับฉายการจับเวลาในการประกอบสร้างและแข่งขัน
- จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทีมในขณะทำการแข่งขัน
- คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล
- นาฬิกาหรือโปรแกรมจับเวลา
- เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษขนาด A๔
- แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ
- กรวยจราจรหรือสิ่งที่ใช้งานทดแทนได้ จำนวน ๕ อัน
- ท่วงวงกลมขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง(วัดจากขอบภายใน) ๖๐ เซนติเมตร ขอบล่างห่างสูงจากพื้น ๗๐ เซนติเมตร
- ท่วงสามเหลี่ยมด้านเท่า มีความยาวด้านละ ๘๐ เซนติเมตร ขอบล่างห่างสูงจากพื้น ๑.๐๐ เมตร
- ท่วงสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด ๗๐x๗๐ เซนติเมตร ขอบล่างห่างสูงจากพื้น ๐.๕๐ เมตร
- เสาส่ง ๑.๗๐ เมตร มีคานสูงจากพื้น ๑.๒๐ เมตร ยาว ๑.๐๐ เมตร
- ฐานกรวยตั้งของท่วงขนาดต่างๆ มีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางไม่เกิน ๒๐ เซนติเมตร
- แผ่นวัสดุพื้นเรียบ (board) จำนวน ๔ แผ่น ขนาด ๕๐ x ๕๐ เซนติเมตร

◆ สำหรับผู้เข้าแข่งขันจะต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้

- วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ ไม่จำกัด สามารถสไลด์แผ่นโฟม หรือวัสดุอื่นใดมาได้โดยให้มีขนาดไม่น้อยกว่าขนาด ๑๕x๒๐ เซนติเมตรและไม่เป็นวัสดุที่ตัดเตรียมหรือทำเครื่องหมายไว้โดยเฉพาะ
- กระดาษ A๔ จำนวน ๒ แผ่น โดยแผ่นที่ ๑ เอาไว้ดูในช่วงประกอบสร้าง และแผ่นที่ ๒ นำส่งกรรมการตัดสิน
- เครื่องมือในการประกอบสร้าง (เทปกาว ดินสอ, ปากกา, วงเวียน ฯลฯ)
- ไมออนุญาตให้นำแบบเครื่องร้อนเข้ามาเป็นตัวอย่งในสนาม

➤ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

- ◆ รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน โดยแสดงบัตรประจำตัวประชาชนฉบับจริง และหนังสือรับรองชั้นเรียน)(ปพ.๗)
- ◆ ให้ผู้เข้าแข่งขัน เข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างเครื่องร้อน
- ◆ ตรวจวัสดุ และอุปกรณ์ ที่ทีมเตรียมมาให้เป็นไปตามเงื่อนไข (ไมออนุญาตให้นำแบบเข้ามาในพื้นที่แข่งขัน)
- ◆ ทำแผนแบบ จำนวน ๒ แผ่น โดยแผ่นที่ ๑ เอาไว้ดูในช่วงประกอบสร้าง และแผ่นที่ ๒ ให้นำส่งกรรมการตัดสินพร้อมเครื่องร้อน
- ◆ กรรมการ จับเวลาเริ่มให้ทำการสร้างเครื่องร้อนพร้อมกัน และทดสอบภายในเวลา ๓๐ นาที
- ◆ เมื่อหมดเวลาการประกอบสร้าง นำเครื่องร้อนส่งให้กรรมการทำสัญลักษณ์บนเครื่องบินร้อนที่มีสิทธิ์เข้าแข่งขัน
- ◆ กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
- ◆ ผู้เข้าแข่งขันเข้าประจำที่และปล่อยเครื่องร้อนด้วยอุปกรณ์ปล่อย
- ◆ ทีมแข่งขันต้องตอบคำถามทางวิชาการที่กรรมการกำหนด
- ◆ แต่ละทีมเข้าแข่งขันเครื่องร้อนจะร้อนทีมละ ๒ รอบ โดย ๑ รอบจะแข่งขันเรียงลำดับจากทีมแรกจนถึงทีมสุดท้าย (ใช้เวลาไม่เกิน ๑๒๐ วินาที ในแต่ละรอบ)
- ◆ เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลสถิติการแข่งขันให้ทีมพร้อมทั้งลงชื่อรับทราบสถิติการแข่งขันและกรรมการทำการบันทึกสถิติสำหรับใช้ในการคิดคะแนนต่อไป

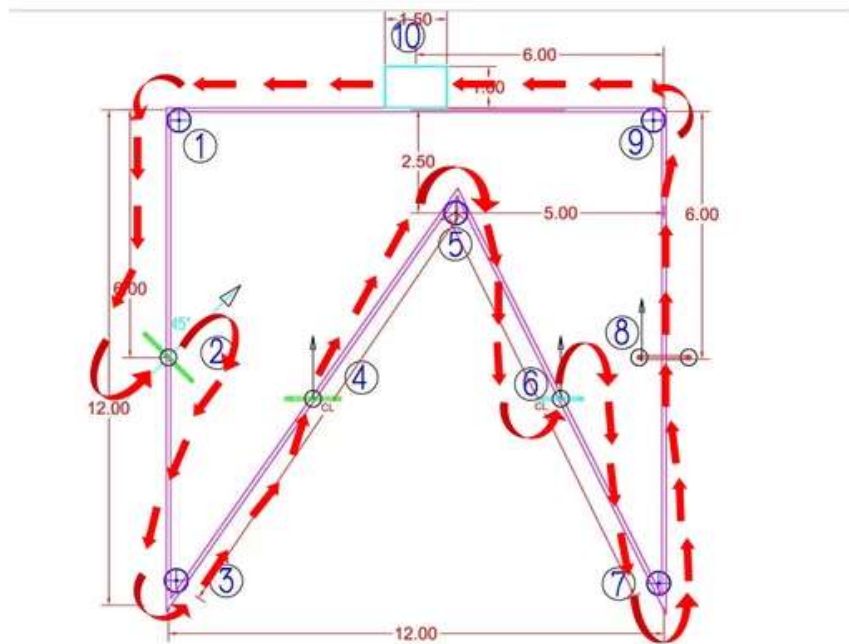
- ◆ เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละรอบ ให้ผู้เข้าแข่งขันนำเครื่องร้อนไปให้กรรมการตรวจคุณสมบัติ และให้ลงชื่อรับทราบผลการตรวจสอบ

➤ ขั้นตอนการแข่งขัน (แบบผจญภัย)

ผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๑ พร้อมแล้วกดเวลาเริ่ม (ปฏิบัติการกิจภายในเวลา ๑๒๐ วินาทีต่อทีม) เริ่มบังคับเครื่องร้อนไปตามเส้นทางที่กำหนด โดยจะต้องผ่านเส้นทางที่กำหนดดังนี้

๑. หลัก/กรวย หมายเลข ๑ ให้บังคับเครื่องร้อนอ้อมหลัก/กรวยไปตามแนวเส้นทางที่กำหนด
๒. ห่วงกลมหมายเลข ๒ ต้องบังคับให้เครื่องร้อนลอดห่วงโดยที่ผู้แข่งขันต้องอ้อมห่วงออกไปรับเมื่อเครื่องร้อนพ้นห่วงออกไปแล้ว แล้วบังคับเครื่องร้อนไปยังกรวยลำดับถัดไป ถ้าห่วงล้มถือว่า ได้ ๐ คะแนน ในจุดนี้กรณีผ่านจะได้ ๕ คะแนน
๓. หลัก/กรวย หมายเลข ๓ ให้บังคับเครื่องร้อนอ้อมหลัก/กรวยไปตามเส้นทางที่กำหนด
๔. ห่วงสามเหลี่ยมหมายเลข ๔ ต้องบังคับให้เครื่องร้อนลอดห่วงโดยที่ผู้แข่งขันต้องอ้อมห่วงออกไปรับเมื่อเครื่องร้อนพ้นห่วงออกไปแล้ว แล้วบังคับเครื่องร้อนไปยังกรวยลำดับถัดไป ถ้าห่วงล้มถือว่า ได้ ๐ คะแนน ในจุดนี้กรณีผ่านจะได้ ๗ คะแนน
๕. หลัก/กรวยหมายเลข ๕ ให้บังคับเครื่องร้อนอ้อมหลัก/กรวยไปตามเส้นทางที่กำหนด
๖. ห่วงสี่เหลี่ยมหมายเลข ๖ ต้องบังคับให้เครื่องร้อนลอดห่วงโดยที่ผู้แข่งขันต้องอ้อมห่วงออกไปรับเมื่อเครื่องร้อนพ้นห่วงออกไปแล้ว แล้วบังคับเครื่องร้อนไปยังคานลำดับถัดไป ถ้าห่วงล้มถือว่า ได้ ๐ คะแนน ในจุดนี้ กรณีผ่านจะได้ ๙ คะแนน
๗. หลัก/กรวยหมายเลข ๗ ให้บังคับเครื่องร้อนอ้อมหลัก/กรวยไปตามเส้นทางที่กำหนด
๘. คานหมายเลข ๘ จะต้องบังคับเครื่องร้อนให้ข้ามคานที่กำหนดโดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องลอดใต้คานออกไปรับเครื่องร้อนเท่านั้น (ห้ามวิ่งอ้อมเสา) แล้วบังคับเครื่องร้อนไปยังกรวยลำดับถัดไป
๙. หลัก/กรวยหมายเลข ๙ ให้บังคับเครื่องร้อนอ้อมหลัก/กรวย ไปตามเส้นทางที่กำหนดเพื่อกลับไปยังจุดเริ่มต้น และส่งเครื่องร้อนให้กับผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๒ ณ ตำแหน่งที่กำหนด โดยที่เครื่องร้อนยังอยู่ในอากาศ ผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๒ จะต้องบังคับเครื่องร้อนผ่านเส้นทางที่กำหนดหมายเลขที่ ๑-๙ อีกครั้ง จับเครื่องร้อนและกดหยุดเวลา
๑๐. ผู้เข้าแข่งขันสามารถข้ามภารกิจใดก็ได้ถ้าไม่ต้องการคะแนนและสามารถบังคับเครื่องร้อนผ่านเส้นทางที่กำหนดไปทำภารกิจต่อไปได้แต่ไม่สามารถย้อนกลับมาทำภารกิจก่อนหน้าได้
๑๑. ในกรณีที่ผู้แข่งขันคนใดทำภารกิจไม่สำเร็จ ผู้แข่งขันคนนั้นสามารถขอ Retry เพื่อเริ่มการแข่งขันใหม่ ณ จุดเริ่มต้น โดยให้ขีดคะแนนใหม่เป็น “๐” ทุกครั้งที่ขอ Retry แล้วเริ่มบันทึกคะแนนการแข่งขันใหม่ โดยกรรมการยังคงจับเวลาต่อไป พร้อมทั้งบันทึกจำนวน Retry ที่เกิดขึ้นเพื่อนำไปตัดสินผลการแข่งขันในกรณีผลคะแนนและเวลาเท่ากัน
๑๒. หากผู้เข้าแข่งขันทำภารกิจไม่สำเร็จหลังหมดเวลาการแข่งขัน ให้คิดเวลาเต็ม ๑๒๐ วินาที

ภาพจำลองสนามแข่งขัน Walk-along Glider



**** ← ← ← ลูกศรสีแดง คือ ตัวอย่างเส้นทางการบังคับเครื่องบินร่อนเข้าฐานเพื่อทำการกิจที่ถูกต้อง ****

ทิศทางการบินบังคับเครื่องบินร่อนแบบเดินตาม

1. ผู้แข่งขันจะต้องบังคับเครื่องบินร่อนในการเข้าฐานทำการกิจตามทิศทางของลูกศรที่กำหนดไว้ในฐานเท่านั้น
2. ในการเข้าฐานเพื่อทำการกิจ ผู้แข่งขันสามารถบังคับเครื่องบินร่อนให้อ้อมมาทางด้านซ้ายหรือด้านขวาของฐานทำการกิจก็ได้

Excellent Student

<https://www.sillapa.net>

การวัดและประเมินผล

- ✦ การร่อนในอากาศให้บันทึกคะแนนแต่ละจุด
- ✦ แต่ละทีมใช้ระยะเวลาในการแข่งขันแต่ละครั้งภายในเวลา ๑๒๐ วินาที
- ✦ ในกรณีหมดเวลา กรรมการจะให้สัญญาณ ทีมแข่งขันจะได้คะแนนตามภารกิจที่ผ่านมา
- ✦ แต่ละทีมจะแข่งขันได้ ๒ ครั้ง โดยนำคะแนนรวมรอบที่ดีที่สุด
- ✦ กรณีคะแนนเท่ากันให้พิจารณาเวลาในการแข่งในรอบที่น้อยที่สุดของทีมนั้นๆ หากคะแนนและเวลาเท่ากันให้พิจารณาจำนวนการขอ Retry ทีมที่มีจำนวนการขอ Retry น้อยที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
- ✦ การออกแบบและสร้างเครื่องร่อนแบบเดินตาม ๒๐ คะแนน
 - ส่งแบบแผนที่ ๒ ให้กรรมการ = ๑๐ คะแนน
 - สร้างเครื่องร่อนตรงตามแบบ = ๑๐ คะแนน
- ✦ การวัดและการคำนวณ ๑๐ คะแนน
 - สามารถใช้เครื่องมือวัดหาพื้นที่เครื่องร่อนเดินตามได้ = ๕ คะแนน
 - ระบุขนาดพร้อมระบุหน่วยของเครื่องร่อนเดินตามลงในแบบได้ถูกต้อง = ๕ คะแนน
- ✦ การทดสอบ ๑๐ คะแนน
 - ตอบคำถามจากใบงาน = ๑๐ คะแนน
- ✦ การปฏิบัติการกิจตามเงื่อนไขที่กำหนด ๖๐ คะแนน

สถานีที่ ๑ ลอดห่วงกลม	= ๕ คะแนน
สถานีที่ ๒ ลอดห่วงสามเหลี่ยม	= ๗ คะแนน
สถานีที่ ๓ ลอดห่วงสี่เหลี่ยม	= ๙ คะแนน
สถานีที่ ๔ ข้ามคาน	= ๙ คะแนน
คะแนนเต็ม รวมทั้ง ๒ คน	= ๖๐ คะแนน

การทดสอบสมรรถนะของเครื่องร่อนหลังประกอบเสร็จแล้ว ต้องขออนุญาตกรรมการและทดสอบในพื้นที่ที่กรรมการกำหนดเท่านั้น

➤ กำหนดเวลา

- ✦ เวลาในการสร้างเครื่องร่อนและทดสอบสมรรถนะภายในเวลา ๓๐ นาที
- ✦ เวลาจัดการแข่งขัน ขึ้นอยู่กับจำนวนทีม

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

- ✦ สถานที่นั่งสำหรับการสร้างเครื่องร่อน (อาจใช้โต๊ะในห้องเรียนหรือพื้นที่นั่งกับพื้นที่นั่ง โดยผู้เข้าแข่งขันสามารถเตรียมโต๊ะมาได้)
- ✦ ให้ทำการแข่งขันในอาคาร สนามกีฬาในร่ม หรือพื้นที่ซึ่งมีลักษณะภายในอาคาร (indoor) ไม่มีสิ่งกีดขวางที่เป็นอุปสรรคในการแข่งขัน มีขนาดกว้าง - ยาว กว้างขวางพอที่จะจัดการแข่งขันได้ ที่มีหลังคาบังแดด - ฝน มีฝาผนังปิดรอบด้าน กระแสลมจากภายนอก ไม่สามารถพัดเข้ามามีอิทธิพลในพื้นที่ทำการแข่งขันและในบริเวณสนามแข่งขันได้ พร้อมทั้งมีแผ่นป้าย แสดง หรือแจ้งพื้นที่กิจกรรมต่างๆ แสดงให้เห็นชัดเจน

➤ คณะกรรมการ

- ◆ กรรมการวิชาการและตรวจแบบ อย่างน้อยจำนวน ๓ คน*
- ◆ กรรมการประจำจุดตัดสินการแข่งขัน อย่างน้อยจำนวน ๑๑ คน*
- ◆ กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติเครื่องร่อนบันทึกคะแนน อย่างน้อยจำนวน ๒ คน
- ◆ กรรมการจัดลำดับและเรียกทีมเข้าแข่งขัน อย่างน้อยจำนวน ๑ คน
- ◆ กรรมการรายงานตัวและประมวลผลคะแนน อย่างน้อยจำนวน ๒ คน
- ◆ กรรมการจับเวลา อย่างน้อยจำนวน ๓ คน
- ◆ คณะทำงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของผู้จัดกิจกรรม

หมายเหตุ : จำนวนคณะกรรมการสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เครื่องหมาย * สำคัญ

➤ รางวัลและเกียรติบัตร

- เกียรติบัตรระดับเหรียญทอง จะต้องได้คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน
- เกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน จะต้องได้คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน
- เกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง จะต้องได้คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน
- ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

โรงเรียน.....
สพป.
ลำดับที่.....
วันที่...../...../.....

ใบงาน Walk along (๑๐ คะแนน)

๑. ขณะที่นักเรียนทดสอบสมรรถนะเครื่องร่อนแบบ Walk - along ที่นักเรียนสร้าง พบปัญหาการร่อนอย่างไรบ้าง และมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร ให้เครื่องร่อนแบบ Walk - along ดีขึ้น (๑๐ คะแนน)

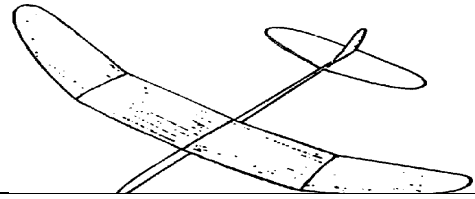
๑. ปัญหาที่พบ

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

๒. วิธีการแก้ปัญหา

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

การแข่งขันเครื่องบิน ประเภทร่อนนานยิ่งยง



โดย สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

➤ ระดับชั้น

➤ ป.๔-ป.๖

➤ วัตถุประสงค์

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

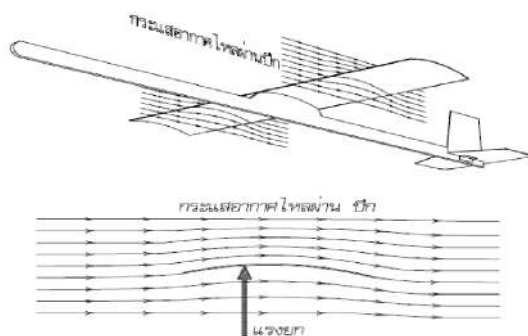
- สามารถออกแบบและสร้างเครื่องบินได้
- สามารถใช้เครื่องมือวัดและการคำนวณหาพื้นเครื่องบินได้
- สามารถทดสอบและแก้ปัญหาให้ร่อนได้
- สามารถปฏิบัติการร่อนตามภารกิจที่กำหนดให้ได้

➤ เป้าหมายการเรียนรู้

การแข่งขันเครื่องบินประเภทยิงยง คือการสร้างเครื่องบินที่ใช้พลังงานศักย์จากแรงส่ง โดยสร้างเครื่องบินจากวัสดุที่กำหนดไว้ นักเรียนต้องออกแบบเครื่องบินให้สามารถปล่อยออกจากด้ามถือยิงยง เพื่อหาสมรรถนะ อัตราร่อนที่ดีที่สุด

➤ สารสำคัญ

เครื่องบินมีลักษณะเหมือนเครื่องบินที่ไม่มีระบบกำลังขับเคลื่อนในตัวเอง ซึ่งอาศัยแรงยกจากหลักอากาศพลศาสตร์ มีแรงกระทำ ๓ แรง คือแรงโน้มถ่วงกระทำกับน้ำหนัก แรงยกกระทำในแนวตั้งฉากกับปีก และแรงต้านจากรูปทรงและแรงปะทะ



ภาพแสดงทิศทางการเคลื่อนที่ของอากาศ

วัสดุและอุปกรณ์

แต่ละทีมจะต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้

★ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

- อุปกรณ์ และจอภาพพร้อมโปรแกรมสำหรับฉายการจับเวลาในการประกอบสร้าง
- จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทีมในขณะทำการแข่งขัน
- คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล
- นาฬิกาจับเวลา
- เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษขนาด A๔
- กระดาษเขียนแบบขนาด A๓
- แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ
- อุปกรณ์ปล่อยเครื่องร่อน ประกอบด้วย ด้ามถือ ความยาวไม่เกิน ๑๐ เซนติเมตร ใช้เกี่ยวยางวงรัดของวงใหญ่ จำนวน ๑ เส้น

★ สำหรับผู้เข้าแข่งขัน

- เตรียมไม้ หรือวัสดุชนิดอื่นใด ๆ ต้องมีขนาดใหญ่และยาวกว่าแบบที่สร้าง ในอัตราส่วนจริง
- อุปกรณ์ และเครื่องมือ สำหรับประกอบสร้าง
- ผู้เข้าแข่งขันต้องออกแบบเครื่องร่อนให้มีจุดเกี่ยวยางเพื่อสามารถยิงได้



รูปแสดงด้ามยิง



รูปแสดงตัวอย่างการปล่อยเครื่องร่อน

✦ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

- รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน และตรวจบัตรประจำตัวประชาชนและใบรับรองผลการศึกษา (ปพ.๓)
- ตรวจวัสดุ และอุปกรณ์ ที่แต่ละทีมเตรียมมาให้เป็นไปตามเงื่อนไข
- ผู้เข้าแข่งขัน เข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างเครื่องร่อน
- กรรมการ จับเวลาเริ่มให้ทำการสร้างเครื่องร่อนพร้อมกัน
- เมื่อหมดเวลาการประกอบสร้าง กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
- กรรมการประกาศพื้นที่สนามการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันทราบ
- แต่ละทีมสามารถปล่อยเครื่องร่อนได้ ๒ รอบ โดย ๑ รอบจะแข่งขันเรียงลำดับจากทีมแรกจนถึงทีมสุดท้าย
- เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลการแข่งขันให้ทีมและกรรมการบันทึกคะแนนทราบ
- ในระหว่างการยิงเครื่องร่อนขึ้นต้องไม่มีชิ้นส่วนใดของเครื่องร่อนหลุดออก

➤ ข้อตกลงเฉพาะการแข่งขัน

- ✦ เริ่มจับเวลาเมื่อเครื่องร่อนหลุดจากมือและหยุดเวลาเมื่อเครื่องร่อนสัมผัสพื้น โดยเครื่องร่อนต้องอยู่ในพื้นที่สนามการแข่งขัน และนับเวลาการร่อน

➤ การตัดสินการแข่งขัน

✦ คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๑. การออกแบบและสร้างเครื่องร่อนนานปล่อยด้วยมือ

๒๐ คะแนน

๑.๑ แผนแบบเครื่องร่อน = ๑๐ คะแนน

๑.๒ สร้างเครื่องร่อนตรงตามแผนแบบ = ๑๐ คะแนน

๒. การวัดและการคำนวณ

๑๐ คะแนน

๑.๓ สามารถใช้เครื่องมือวัดหาพื้นที่ปีกเครื่องร่อนได้ = ๕ คะแนน

๑.๔ ระบุขนาดพร้อมระบุหน่วยของเครื่องร่อนลงในแบบได้ถูกต้อง = ๕ คะแนน

๓. ประเมินการตอบคำถามในใบงาน

๑๐ คะแนน

๔. คะแนนการร่อนนาน ๖๐ คะแนน จากเวลาการร่อนที่ดีที่สุดจากการร่อน ๒ ครั้ง เพื่อให้การปฏิบัติการทุกทีมมีความหมาย จึงกำหนด ช่วงคะแนนเป็น ๕ ชั้น จากสูตร ดังนี้

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{ขั้นสูงสุด} - \text{ขั้นต่ำสุด}}$$

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = \frac{60 - 30}{5 - 1}$$

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = \frac{30}{4}$$

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = 7.5$$

กลุ่มเวลาที่ ๕ (.....-เวลาสูงสุด)	ได้คะแนน ๖๐.๐ (๕๒.๗+๗.๕) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ ๔ (.....-.....)	ได้คะแนน ๕๒.๕ (๔๕.๐+๗.๕) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ ๓ (.....-.....)	ได้คะแนน ๔๕.๐ (๓๗.๕+๗.๕) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ ๒ (.....-.....)	ได้คะแนน ๓๗.๕ (๓๐.๐+๗.๕) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ ๑ (เวลาต่ำสุด-.....)	ได้คะแนน ๓๐.๐ (๓๐.๐+๐.๐) คะแนน

การพิจารณา กลุ่มเวลาจากการร่อน คัดจากเวลาต่ำสุดของกลุ่มแข่งขัน และเวลาสูงสุดของกลุ่มแข่งขัน แบ่งกลุ่มเวลา ๕ ระดับ

$$\text{ความกว้างของกลุ่มเวลา} = \frac{\text{เวลาสูงสุด} - \text{เวลาต่ำสุด}}{\text{จำนวนทีม}}$$

อ้างอิง: ค่าอันตรภาค (Interval Scale) (ศิริวรรณ เสรีรัตน์และ คณะ, ๒๕๔๙ : ๑๒๙) ใช้สูตรการคำนวณความกว้างของอันตรภาคชั้น ดังนี้

$$\text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} = \frac{\text{ข้อมูลที่มีค่าสูงสุด} - \text{ข้อมูลที่มีค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

➤ เงื่อนไข

- ✦ นำวัสดุ อุปกรณ์ มาสร้างเครื่องร่อนพร้อมกันในสนามแข่งขัน
- ✦ ห้ามนำเครื่องมือของศาปิกสำเร็จรูปมาใช้ แต่สามารถประดิษฐ์ขึ้นในสนามช่วงการแข่งขันได้
- ✦ ปีกเครื่องร่อน วัดในขณะกางปีก (Wing Span) ไม่เกิน ๓๐ เซนติเมตร พื้นที่ปีก (Wing Area) ไม่เกิน ๓๐๐ ตารางเซนติเมตร
- ✦ สร้างได้ไม่จำกัดจำนวนภายในเวลาที่กำหนด
- ✦ ห้ามใช้แท่งคาร์บอน, ก้านลูกโป่ง
- ✦ วัสดุธรรมชาติ ที่นำมาสร้างเครื่องร่อนได้ แต่ต้องมีขนาดกว้าง และยาวกว่าก่อนประกอบสร้าง
- ✦ ไม่อนุญาตให้นำแบบเครื่องร่อนทุกรูปแบบ และทุกประเภทเข้ามาเป็นตัวอย่างในสนามแข่งขัน
- ✦ ขณะยิงเครื่องร่อนต้องไม่มีชิ้นส่วนของเครื่องร่อนหลุดออก ถ้ามีชิ้นส่วนใดๆ หลุดจะได้ ๐ คะแนน ในรอบนั้น
- ✦ เมื่อมายิงปล่อยเครื่องร่อนเกิดขาด และเครื่องร่อนยังอยู่ที่มือผู้แข่งขัน สามารถเปลี่ยนยางยิงได้แต่ไม่เกิน ๒ ครั้ง
- ✦ เมื่อเครื่องร่อนสัมผัสพื้น เป็นการสิ้นสุดภารกิจและเครื่องร่อนต้องอยู่ในพื้นที่สนามแข่งขัน (ในกรณีที่มีส่วนประกอบของเครื่องร่อนอยู่บนเส้นขอบสนาม ให้ถือว่านับเวลารอบนั้น)

➤ กำหนดเวลา ๒ ชั่วโมง

- ✦ เวลาในการสร้างเครื่องร่อนและทดสอบพร้อมปรับสภาพเครื่องร่อน ไม่เกิน ๒ ชั่วโมง
 - เวลาในการทำแบบ ๒๐ นาที
 - ปฏิบัติการสร้างเครื่องร่อน ๖๐ นาที
 - ทดสอบสมรรถนะการบินและปรับแต่ง ๒๐ นาที
 - เขียนตอบใบงาน ๒๐ นาที
- ✦ เวลาจัดการแข่งขันขึ้นอยู่กับจำนวนทีม -

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

- ✦ สถานที่นั่งสำหรับการสร้างเครื่องร่อน (อาจใช้โต๊ะในห้องเรียน หรือพื้นที่นั่งกับพื้นโดยผู้แข่งขันสามารถเตรียมโต๊ะมาได้)
- ✦ สถานที่จัดการแข่งขัน มีพื้นที่เพียงพอต่อการปฏิบัติการของกิจกรรมการแข่งขันได้ และกันกระแสมพัดภายในอาคารได้

➤ คณะกรรมการ

◆ กรรมการวิชาการและตรวจแบบ	อย่างน้อย	จำนวน ๓ คน*
◆ กรรมการประจำจุดตัดสินการแข่งขัน	อย่างน้อย	จำนวน ๕ คน
◆ กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติเครื่องร่อนบันทึกคะแนน	อย่างน้อย	จำนวน ๒ คน
◆ กรรมการจัดลำดับและเรียกทีมเข้าแข่งขัน	อย่างน้อย	จำนวน ๑ คน
◆ กรรมการรายงานตัวและประมวลผลคะแนน	อย่างน้อย	จำนวน ๒ คน
◆ กรรมการจับเวลา	อย่างน้อย	จำนวน ๓ คน*
◆ คณะทำงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของผู้จัดกิจกรรม		

หมายเหตุ : จำนวนคณะกรรมการสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เครื่องหมาย * สำคัญ

➤ รางวัลและเกียรติบัตร

เกียรติบัตรระดับเหรียญทอง จะต้องได้คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน
เกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน จะต้องได้คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน
เกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง จะต้องได้คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

โรงเรียน.....
สพป.
ลำดับที่.....
วันที่...../...../.....

ใบงาน

เครื่องร้อน ประเภทร้อนนานยิ่งยง (๑๐ คะแนน)

๑. ขณะที่นักเรียนทดสอบสมรรถนะเครื่องร้อน ประเภทร้อนนานยิ่งยงที่นักเรียนสร้าง พบปัญหาการร้อน
อย่างไรบ้าง และมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร ให้เครื่องร้อนประเภทร้อนนานยิ่งยงดีขึ้น (๑๐ คะแนน)

๑. ปัญหาที่พบ

.....
.....
.....
.....
.....
.....

๒. วิธีการแก้ปัญหา

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ใบบันทึกคะแนนการเขียนแบบการประกวดและแข่งขันเครื่องบิน สพร.

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ประเภท เครื่องร่อน เครื่องบินพลังยาง และเครื่องบินสี่ล้อสัญญาณ (ทุกประเภทการแข่งขัน)

ระดับชั้น ☐ ประถมศึกษา ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย

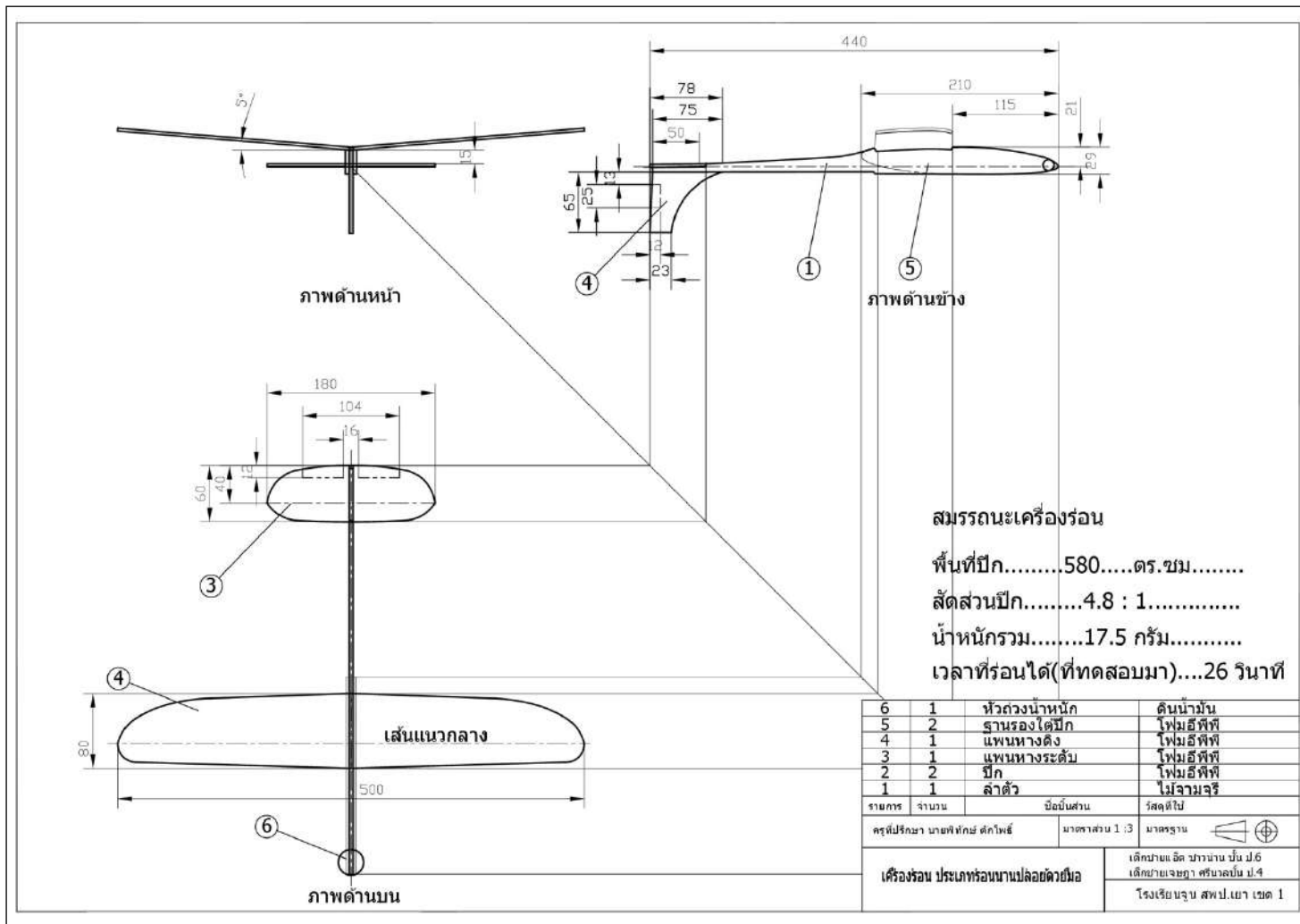
โรงเรียน.....สังกัดเขต (สพป./สพม.)

จังหวัด.....ระดับเขต/ภาค

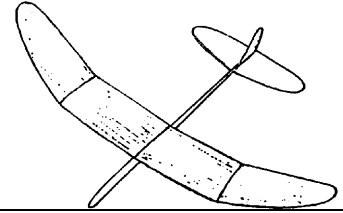
เกณฑ์	หัวข้อของการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน		หมายเหตุ		
๑. ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	๑๐%		○	○	○
	ความสัมพันธ์ของรูปด้านถูกต้อง	๕%		○	○	○
	การกำหนดขนาด	๕%		○	○	○
๒. ขนาดของชิ้นงานที่สำเร็จตรงต่อความสนใจกับตัวเลขที่เขียนไว้ในแบบ	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	๒๐%		○	○	○
๓. ความถูกต้องของมาตราส่วนขนาดตัวเลขที่เขียนลงในแบบตรงกับมาตราส่วนที่กำหนด	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	๒๐%		○	○	○
๔. ความถูกต้องของเส้นที่เขียน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ประเภทของเส้น / ลักษณะของเส้น น้ำหนัก ความชัดเจนและความสะอาด	๒๐%		○	○	○
๕. ตารางประกอบแบบ Title Box	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ชื่อชิ้นงาน	๒%		○	○	○
	ชื่อโรงเรียน	๒%		○	○	○
	ชื่อผู้เขียน	๒%		○	○	○
	มาตราส่วน	๒%		○	○	○
	หน่วยที่ใช้เขียนแบบ	๒%		○	○	○
	ระบบที่เขียนแบบ	๒%		○	○	○
	แสดงรายชิ้นส่วนของเครื่องบิน	๒%		○	○	○
	ระบุ/ชี้บอกชิ้นส่วนของเครื่องบิน	๒%		○	○	○
	แสดงรายละเอียดของสมรรถนะ	๔%		○	○	○
รวม		๑๐๐ %		○	○	○
คะแนนที่ได้						

ลงชื่อกรรมการผู้บันทึกคะแนน.....

ตัวอย่างในการเขียนแบบประกอบเครื่องบิน



การแข่งขันเครื่องบิน ประเภทร่อนนานปล่อยด้วยมือ



โดย สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

➤ ระดับชั้น

➤ ป.๕-ป.๖

➤ วัตถุประสงค์

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

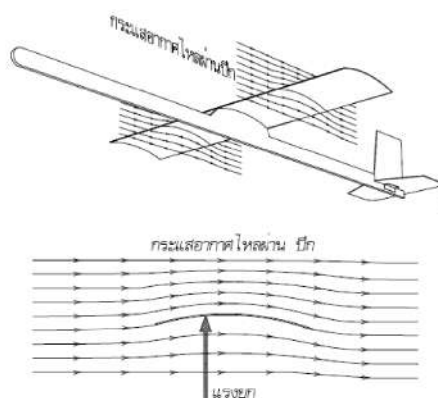
- สามารถออกแบบและสร้างเครื่องบินได้
- สามารถใช้เครื่องมือวัดและการคำนวณหาพื้นที่เครื่องบินได้
- สามารถทดสอบและแก้ปัญหาให้เครื่องบินได้
- สามารถปฏิบัติตามภารกิจที่กำหนดให้ได้

➤ เป้าหมายการเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Method) สร้างความรู้ ความเข้าใจ เกิดการเรียนรู้เกิดทักษะ คิดแก้ปัญหา เพื่อสร้างเครื่องบินประเภทร่อนนาน ที่ผู้เข้าร่วมแข่งขันประดิษฐ์และพัฒนาขึ้นเอง

➤ สารสำคัญ

เมื่อความเร็วของกระแสอากาศที่ไหลผ่านปีกซึ่งมีส่วนโค้งที่แตกต่างกัน พื้นที่ผิวปีกส่วนบนที่เป็นส่วนโค้งมีความเร็วของกระแสอากาศมากกว่าด้านล่าง ทำให้เกิดแรงยกจากความดันที่แตกต่างกันที่ปีก ตามหลักของเบอร์นูลลี เมื่อความเร็วเพิ่มขึ้น ความดันลดลง ในทางตรงกันข้าม เมื่อความเร็วลดลง ความดันเพิ่มขึ้น



ภาพแสดงทิศทางการเคลื่อนที่ของอากาศ

วัสดุและอุปกรณ์

แต่ละทีมจะต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้

★ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

- อุปกรณ์และจอภาพสำหรับฉายการจับเวลาในการประกอบสร้างและแข่งขัน
- จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทุกทีมในขณะที่ทำการแข่งขัน
- คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล
- นาฬิกาหรือโปรแกรมสำหรับจับเวลา
- เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษขนาด A๔
- กระดาษเขียนแบบขนาด A๓
- แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ
- อุปกรณ์ปล่อยเครื่องร้อนปล่อยด้วยมือเท่านั้น

★ สำหรับผู้เข้าแข่งขัน

- เตรียมไม้ หรือวัสดุชนิดอื่นใดๆ ต้องมีขนาดใหญ่และยาวกว่าแบบที่สร้าง ในอัตราส่วนจริง
- อุปกรณ์ และเครื่องมือ สำหรับประกอบสร้าง

★ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

- รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน และตรวจบัตรประจำตัวประชาชนและใบรับรองผลการศึกษา (ปพ.๗)
- ตรวจวัสดุ และอุปกรณ์ ที่แต่ละทีมเตรียมมาให้เป็นไปตามเงื่อนไข
- ผู้เข้าแข่งขัน เข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างเครื่องร้อน
- กรรมการ จับเวลาเริ่มให้ทำการสร้างเครื่องร้อนพร้อมกัน
- เมื่อหมดเวลาการประกอบสร้าง กรรมการชี้แจ้งลำดับการแข่งขัน
- กรรมการประกาศพื้นที่สนามการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันทราบ
- แต่ละทีมสามารถปล่อยเครื่องร้อนได้ ๒ รอบ โดย ๑ รอบจะแข่งขันเรียงลำดับจากทีมแรกจนถึงทีมสุดท้าย
- เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลการแข่งขันให้ทีมและกรรมการบันทึกคะแนนทราบ
- ในระหว่างการยิงเครื่องร้อนขึ้นต้องไม่มีชิ้นส่วนใดของเครื่องร้อนหลุดออก

การตัดสินการแข่งขัน

◆ คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๑. การออกแบบและสร้างเครื่องร่อนน่านปล่อยด้วยมือ

๒๐ คะแนน

๑.๕ แผนแบบเครื่องร่อน

= ๑๐ คะแนน

๑.๖ สร้างเครื่องร่อนตรงตามแผนแบบ

= ๑๐ คะแนน

๒. การวัดและการคำนวณ

๑๐ คะแนน

๑.๗ สามารถใช้เครื่องมือวัดหาพื้นที่ปีกเครื่องร่อนได้

= ๕ คะแนน

๑.๘ ระบุขนาดพร้อมระบุหน่วยของเครื่องร่อนลงในแบบได้ถูกต้อง

= ๕ คะแนน

๓. ประเมินการตอบคำถามในใบงาน

๑๐ คะแนน

๔. คะแนนการร่อนน่าน ๖๐ คะแนน จากเวลาการร่อนที่ดีที่สุดจากการร่อน ๒ ครั้ง เพื่อให้การปฏิบัติการกิจกรรมที่มีความหมาย จึงกำหนด ช่วงคะแนนเป็น ๕ ชั้น จากสูตร ดังนี้

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{ชั้นสูงสุด} - \text{ชั้นต่ำสุด}}$$

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = \frac{60 - 30}{5 - 1}$$

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = \frac{30}{4}$$

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = 7.5$$

กลุ่มเวลาที่ ๕ (.....-เวลาสูงสุด) ได้คะแนน ๖๐.๐ (๕๒.๗+๗.๕) คะแนน

กลุ่มเวลาที่ ๔ (.....-.....) ได้คะแนน ๕๒.๕ (๔๕.๐+๗.๕) คะแนน

กลุ่มเวลาที่ ๓ (.....-.....) ได้คะแนน ๔๕.๐ (๓๗.๕+๗.๕) คะแนน

กลุ่มเวลาที่ ๒ (.....-.....) ได้คะแนน ๓๗.๕ (๓๐.๐+๗.๕) คะแนน

กลุ่มเวลาที่ ๑ (เวลาต่ำสุด-.....) ได้คะแนน ๓๐.๐ (๓๐.๐+๐.๐) คะแนน

การพิจารณา กลุ่มเวลาจากการร่อน คัดจากเวลาต่ำสุดของกลุ่มแข่งขัน และเวลาสูงสุดของกลุ่มแข่งขัน แบ่งกลุ่มเวลา ๕ ระดับ

$$\text{ความกว้างของกลุ่มเวลา} = \frac{\text{เวลาสูงสุด} - \text{เวลาต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

อ้างอิง: ค่าอันตรภาค (Interval Scale) (ศิริวรรณ เสรีรัตน์และ คณะ, ๒๕๔๙ : ๑๒๙) ใช้สูตรการคำนวณความกว้างของอันตรภาคชั้น ดังนี้

$$\text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} = \frac{\text{ข้อมูลที่มีค่าสูงสุด} - \text{ข้อมูลที่มีค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

➤ เงื่อนไข

- ✦ นำวัสดุ อุปกรณ์ มาสร้างเครื่องร่อนพร้อมกันในสนามแข่งขัน
- ✦ เครื่องมือช่วยประกอบสร้าง ต้องมาประดิษฐ์ขึ้นในสนามช่วงการแข่งขันเท่านั้น ห้ามนำที่สำเร็จมาใช้
- ✦ ปีกเครื่องร่อนวัดในขณะปีกกาง (Wing Span) ไม่เกิน ๕๐ เซนติเมตร พื้นที่ปีก (Wing Area) ไม่เกิน ๖๔๐ ตารางเซนติเมตร
- ✦ น้ำหนักรวมของเครื่องร่อน ไม่ต่ำกว่า ๑๒ กรัม
- ✦ สร้างได้ไม่จำกัดจำนวนภายในเวลาที่กำหนด
- ✦ ห้ามใช้แท่งคาร์บอน, ก้านลูกโป่ง
- ✦ วัสดุธรรมชาติ ที่นำมาสร้างเครื่องร่อนได้ แต่ต้องมีขนาดกว้าง และยาวกว่า ก่อนประกอบสร้าง
- ✦ ไม่อนุญาตให้นำแบบเครื่องร่อนทุกรูปแบบ และทุกประเภทเข้ามาเป็นตัวอย่างในสนามแข่งขัน
- ✦ ขณะปล่อยเครื่องร่อนออกจากมือ ต้องไม่มีชิ้นส่วนของเครื่องร่อนหลุดออก ถ้ามีชิ้นส่วนใดๆ หลุดจะได้ ๐ คะแนน ในรอบนั้น
- ✦ เมื่อเครื่องร่อนสัมผัสพื้น เป็นการสิ้นสุดภารกิจและเครื่องร่อนต้องอยู่ในพื้นที่สนามแข่งขัน (ในกรณีที่มีส่วนประกอบของเครื่องร่อนอยู่บนเส้นขอบสนาม ให้ถือว่านับเวลารอบนั้น)

➤ กำหนดเวลา ๒ ชั่วโมง

- ✦ เวลาจัดการแข่งขัน ขึ้นอยู่กับจำนวนทีม
- ✦ เวลาในการสร้างเครื่องร่อนและทดสอบพร้อมปรับสภาพเครื่องร่อน ไม่เกิน ๒ ชั่วโมง
 - เวลาในการทำแผนแบบ ๒๐ นาที
 - ปฏิบัติการสร้างเครื่องร่อน ๖๐ นาที
 - ทดสอบสมรรถนะการบินและปรับแต่ง ๒๐ นาที
 - เขียนใบงาน ๒๐ นาที
- ✦ เวลาจัดการแข่งขันขึ้นอยู่กับจำนวนทีม -

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

- ✦ สถานที่นั่งสำหรับการสร้างเครื่องร่อน (อาจใช้โต๊ะในห้องเรียน หรือพื้นที่นั่งกับพื้นโดยผู้แข่งขันสามารถเตรียมโต๊ะมาได้)
- ✦ สถานที่จัดการแข่งขัน มีพื้นที่เพียงพอต่อการปฏิบัติการกิจของกิจกรรมการแข่งขันได้ และกันกระแสน้ำพัดภายในอาคารได้

➤ คณะกรรมการ

- ◆ กรรมการวิชาการและตรวจแบบ อย่างน้อยจำนวน ๓ คน*
- ◆ กรรมการประจำจุดตัดสินการแข่งขัน อย่างน้อยจำนวน ๕ คน
- ◆ กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติเครื่องร่อนบันทึกคะแนน อย่างน้อยจำนวน ๒ คน
- ◆ กรรมการจัดลำดับและเรียกทีมเข้าแข่งขัน อย่างน้อยจำนวน ๑ คน
- ◆ กรรมการรายงานตัวและประมวลผลคะแนน อย่างน้อยจำนวน ๒ คน
- ◆ กรรมการจับเวลา อย่างน้อยจำนวน ๓ คน*
- ◆ คณะทำงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของผู้จัดกิจกรรม

หมายเหตุ : จำนวนคณะกรรมการสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เครื่องหมาย * สำคัญ

➤ รางวัลและเกียรติบัตร

- เกียรติบัตรระดับเหรียญทอง จะต้องได้คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน
- เกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน จะต้องได้คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน
- เกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง จะต้องได้คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน
- ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

โรงเรียน.....
สพป.
ลำดับที่.....
วันที่...../...../.....

ใบงาน

เครื่องร่อน ประเภทร่อนนานปล่อยด้วยมือ (๑๐ คะแนน)

๑. ขณะที่นักเรียนทดสอบสมรรถนะเครื่องร่อน ประเภทร่อนนานปล่อยด้วยมือที่นักเรียนสร้าง พบปัญหาการร่อนอย่างไรบ้าง และมีวิธีการแก้ปัญหายังไร ให้เครื่องร่อนประเภทร่อนนานปล่อยด้วยมือดีขึ้น (๑๐ คะแนน)

๑. ปัญหาที่พบ

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

๒. วิธีการแก้ปัญหา

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ใบบันทึกคะแนนการเขียนแบบการประกวดและแข่งขันเครื่องบิน สพร.

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ประเภท เครื่องร่อน เครื่องบินพลังยาง และเครื่องบินสี่ล้อสัญญาณ (ทุกประเภทการแข่งขัน)

ระดับชั้น ☐ ประถมศึกษา ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย

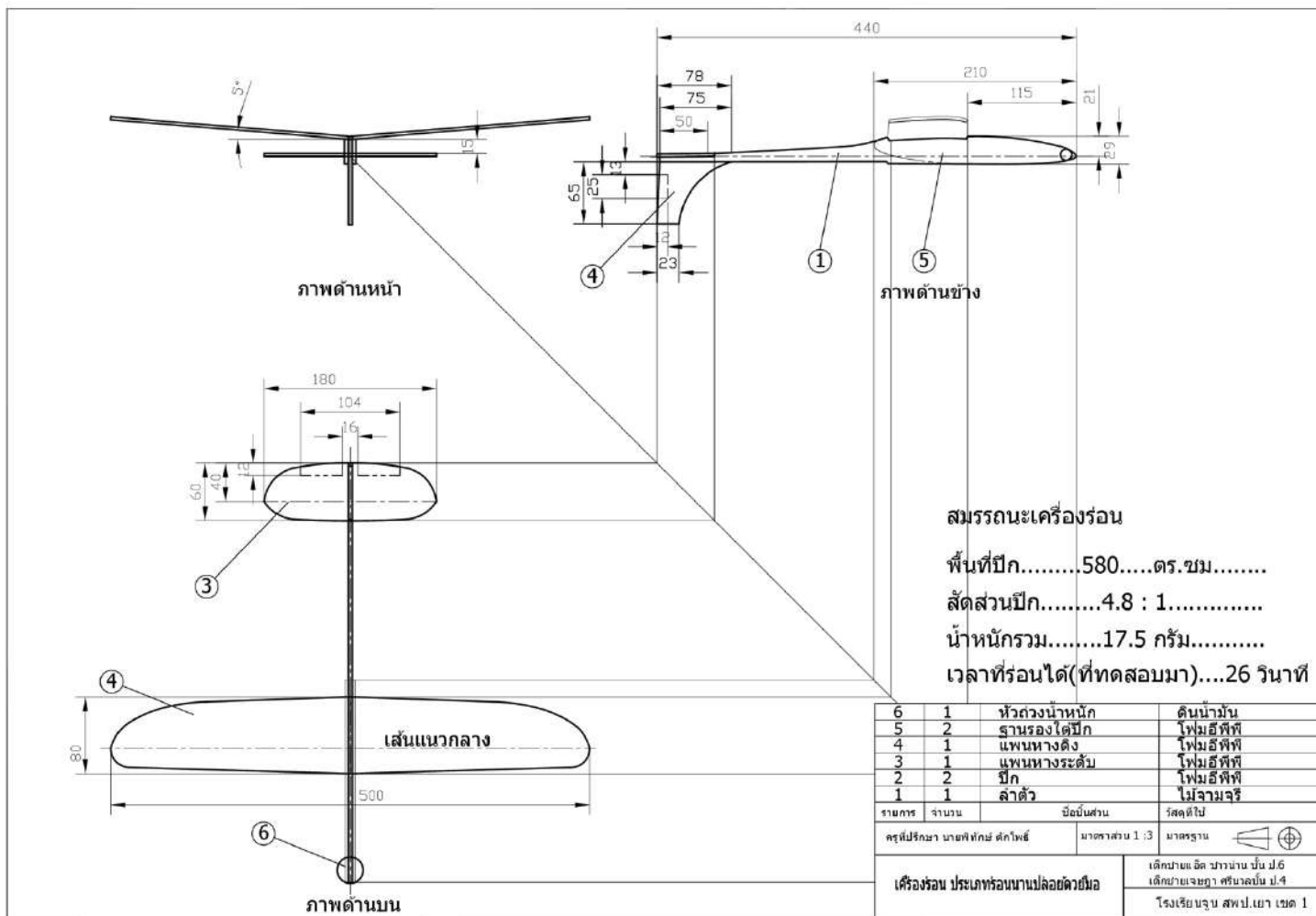
โรงเรียน.....สังกัดเขต (สพป./สพม.)

จังหวัด.....ระดับเขต/ภาค

เกณฑ์	หัวข้อของการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน		หมายเหตุ		
๑. ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	๑๐%		○	○	○
	ความสัมพันธ์ของรูปด้านถูกต้อง	๕%		○	○	○
	การกำหนดขนาด	๕%		○	○	○
๒. ขนาดของชิ้นงานที่สำเร็จตรงต่อความสนใจกับตัวเลขที่เขียนไว้ในแบบ	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	๒๐%		○	○	○
๓. ความถูกต้องของมาตราส่วนขนาดตัวเลขที่เขียนลงในแบบตรงกับมาตราส่วนที่กำหนด	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	๒๐%		○	○	○
๔. ความถูกต้องของเส้นที่เขียน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ประเภทของเส้น / ลักษณะของเส้น น้ำหนัก ความชัดเจนและความสะอาด	๒๐%		○	○	○
๕. ตารางประกอบแบบ Title Box	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ชื่อชิ้นงาน	๒%		○	○	○
	ชื่อโรงเรียน	๒%		○	○	○
	ชื่อผู้เขียน	๒%		○	○	○
	มาตราส่วน	๒%		○	○	○
	หน่วยที่ใช้เขียนแบบ	๒%		○	○	○
	ระบบที่เขียนแบบ	๒%		○	○	○
	แสดงรายชิ้นส่วนของเครื่องบิน	๒%		○	○	○
	ระบุ/ชี้บอกชิ้นส่วนของเครื่องบิน	๒%		○	○	○
	แสดงรายละเอียดของสมรรถนะ	๔%		○	○	○
รวม		๑๐๐ %		○	○	○
คะแนนที่ได้						

ลงชื่อกรรมการผู้บันทึกคะแนน.....

ตัวอย่างในการเขียนแบบประกอบเครื่องบิน



การแข่งขันเครื่องบินพลังยาง

ประเภทสามมิติ (๓D)



โดย สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

➤ ระดับชั้น

➤ มัธยมศึกษาตอนต้น

➤ วัตถุประสงค์

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

- สามารถออกแบบและสร้างเครื่องบินได้
- สามารถใช้เครื่องมือวัดและการคำนวณหาพื้นเครื่องบินได้
- สามารถทดสอบและแก้ปัญหาให้บินได้
- สามารถปฏิบัติตามการร่อนตามภารกิจที่กำหนดให้ได้

➤ เป้าหมายการเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Method) สร้างความรู้ ความเข้าใจ เกิดการเรียนรู้เกิดทักษะ คิดแก้ปัญหา เพื่อสร้างเครื่องบินพลังยาง ประเภทสามมิติ (๓D) ที่ผู้เข้าร่วมแข่งขันประดิษฐ์และพัฒนาขึ้นเอง



สาระสำคัญ

เครื่องบินพลังยางแบบสามมิติ (3D: 3 Dimension) เป็น การออกแบบและสร้างเครื่องบินที่ใช้พลังงานจากตัวเครื่องบินมีรูปทรงเป็นสามมิติ สร้างแรงขับเคลื่อนโดยพลังยืดหยุ่นจากยางในรูปแบบพลังงานศักย์เปลี่ยนรูปแบบเป็นพลังงานจลน์ และเปลี่ยนค่าเป็นพลังงานกลสู่ใบพัดสร้างแรงต้านเพื่อเกิดแรงดูดอากาศยาน

ลำตัวเครื่องบิน Fuselage เป็นโครงสร้างหลักเป็นส่วนยึดปีก ชุดพวงหาง และอุปกรณ์อื่นๆ เช่น ยางที่ให้กำเนิดแรงขับ ประเภทการสร้างลำตัวเครื่องบินทั่วไปมี 2 แบบ

๑. แบบ Truss เป็นโครงถักท่อโลหะ มักถูกสร้างด้วยเหล็กท่อที่เชื่อมต่อกัน โดยทั่วไป ผิวถูกคลุมด้วยผ้า

๒. แบบ Monocoque โครงสร้างมีชิ้นส่วนถ่ายทอดแรง ใช้ความแข็งแรงของผิวในการรับแรง

เครื่องบินจะต้องอยู่ภายใต้แรงกระทำ ๕ แรงที่สำคัญ

- แรงดึง (Tension)
- แรงบีบอัด (Compression)
- แรงบิด (Torsion)
- แรงเฉือน (Shear)
- แรงดัด (Bending)

ในการสร้างเครื่องบินพลังงานยางจึงต้องคำนึงถึงแรงกระทำต่างๆ และการควบคุมเพื่อการบินตามวัตถุประสงค์

➤ วัสดุและอุปกรณ์

แต่ละทีมจะต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้

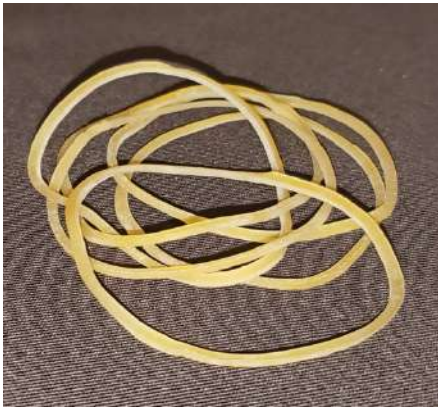
✦ สำหรับผู้จัดการกิจกรรม

- อุปกรณ์และจอภาพสำหรับฉายการจับเวลาในการประกอบสร้างและแข่งขัน
- จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทีมในขณะทำการแข่งขัน
- คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล
- นาฬิกาจับเวลาหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้จับเวลา
- เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษ A๔
- กระดาษเขียนแบบขนาด A๓
- แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ

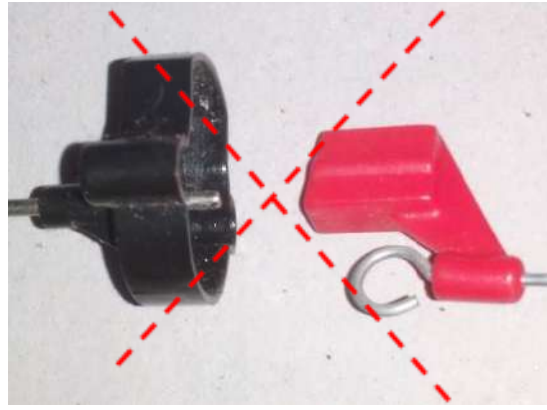
✦ สำหรับผู้เข้าแข่งขัน

รายการวัสดุและเครื่องมือ

- เตรียมวัสดุสำหรับประกอบสร้าง ต้องมีขนาดใหญ่และยาวกว่าแบบที่สร้าง ในอัตราส่วนจริง
- สำเนาภาพเครื่องบินต้นแบบที่เห็นรูปทรง ๓ มิติ ชัดเจน จำนวน ๒ แผ่น (ให้เย็บนำส่งพร้อมแบบ ๑ แผ่น และวางไว้กับตัวเครื่องบิน ๑ แผ่น)
- กระดาษ,พลาสติก หรือโฟม เลือกใช้ได้ตามความต้องการ
- อุปกรณ์ตัดกระดาษตัดไม้ เช่น เลื่อยฉลุ กรรไกร คัตเตอร์, กาวติดไม้, กระดาษหรือโฟม, กระดาษทรายละเอียด
- ใบพัดสำเร็จรูปหรือผู้เข้าแข่งขันประดิษฐ์ขึ้นใช้เอง (ห้ามนำแท่นยึดใบพัดสำเร็จรูปเข้ามาใช้ในการแข่งขัน)
- ยางวงรีของวงใหญ่
- อุปกรณ์อื่นที่จำเป็น สำหรับอุปกรณ์ช่วยสร้างต้องประกอบขึ้นในช่วงแข่งขันเท่านั้น ห้ามทำสำเร็จมา
- ดินสอ, ปาก, วงเวียน หรืออุปกรณ์สำหรับเขียนแบบ



รูปยางรัดของที่สามารถใช้ได้



แท่นยึดสำเร็จรูปไม่สามารถนำมาเข้ามาใช้ได้

➤ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

- ◆ รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน และตรวจบัตรประจำตัวประชาชนและใบรับรองผลการศึกษา (ปพ.๗)
- ◆ ตรวจวัสดุ และอุปกรณ์ ที่แต่ละทีมเตรียมมา ให้เป็นไปตามเงื่อนไข
- ◆ ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำแบบการสร้างที่มีอัตราส่วนเล็กกว่าชิ้นงานจริง โดยการพิมพ์หรือวาดแบบลงในกระดาษขนาด A๔ จำนวน ๑ แผ่นเข้ามาเป็นตัวอย่างได้
- ◆ ผู้เข้าแข่งขัน เข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างเครื่องบินพลังยาง
- ◆ กรรมการ จับเวลาเริ่มให้ทำการสร้างเครื่องบินพลังยางพร้อมกันโดยสร้างและทดสอบตามเวลาที่กำหนด
- ◆ เมื่อหมดเวลาการประกอบสร้าง กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
- ◆ ผู้เข้าแข่งขันเข้าประจำที่และปล่อยเครื่องบินพลังยางด้วยมือ ณ ตำแหน่งใดก็ได้ภายในสนามแข่งขันที่กำหนด
- ◆ แต่ละทีมสามารถปล่อยเครื่องบินพลังยางได้ ๓ รอบ โดย ๑ รอบจะแข่งขันเรียงลำดับจากทีมแรกจนถึงทีมสุดท้าย
- ◆ เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลการแข่งขันให้ผู้แข่งขันและกรรมการบันทึกคะแนนทราบ
- ◆ ถ้าเครื่องบินพลังยาง บินไปค้างให้กรรมการจับเวลาต่ออีก ๑๐ วินาที ถ้าเครื่องบินยังไม่หลุดออกมาให้ทำการบินใหม่ในรอบนั้น ถ้าหลุดออกมาภายในเวลาให้จับเวลาต่อไป
- ◆ เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละรอบ ผู้เข้าแข่งขันปฏิบัติดังนี้
 ๑. นำเครื่องบินพลังยางไปให้กรรมการตรวจคุณสมบัติ
 ๒. ให้ลงชื่อรับทราบผลการตรวจสอบ
 ๓. กรรมการแจ้งคะแนนที่ได้ในรอบนั้น ตามแบบบันทึกคะแนนทุกครั้ง

➤ ผลการตัดสินประเมินผล

- ◆ เกณฑ์การให้คะแนนรวม ๑๐๐ คะแนนจากผลรวมของ

๑. การออกแบบและสร้างเครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนาน ๓D	๒๐ คะแนน
- แผนแบบเครื่องบินพลังยาง	= ๑๐ คะแนน
- สร้างเครื่องบินพลังยางตรงตามแบบ	= ๑๐ คะแนน
๒. การวัดและการคำนวณ	๑๐ คะแนน
- สามารถใช้เครื่องมือวัดหาพื้นที่ปีกเครื่องบินได้	= ๕ คะแนน
- ระบุขนาดพร้อมระบุหน่วยของเครื่องร่อนลงในแบบได้ถูกต้อง	= ๕ คะแนน
-	

๓. การทดสอบ

๑๐ คะแนน

- ตอบคำถามจากใบงาน

= ๑๐ คะแนน

๔. คะแนนการบินนาน ๖๐ คะแนน จากเวลาการบินที่ดีที่สุดจากการบิน ๓ ครั้ง

พิจารณา คะแนนปฏิบัติตามภารกิจ ๖๐ คะแนน กลุ่มเวลาต่ำสุด ได้คะแนน ๓๐ คะแนน กลุ่มเวลาสูงสุด ได้คะแนน ๖๐ คะแนน มี ๕ ระดับ

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{ขั้นสูงสุด} - \text{ขั้นต่ำสุด}}$$

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = \frac{60 - 30}{5 - 1}$$

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = \frac{30}{4}$$

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = 7.5$$

กลุ่มเวลาที่ ๕ (.....-เวลาสูงสุด)	ได้คะแนน ๖๐.๐ (๕๒.๗+๗.๕) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ ๔ (.....-.....)	ได้คะแนน ๕๒.๕ (๔๕.๐+๗.๕) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ ๓ (.....-.....)	ได้คะแนน ๔๕.๐ (๓๗.๕+๗.๕) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ ๒ (.....-.....)	ได้คะแนน ๓๗.๕ (๓๐.๐+๗.๕) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ ๑ (เวลาต่ำสุด-.....)	ได้คะแนน ๓๐.๐ (๓๐.๐+๐.๐) คะแนน

พิจารณา กลุ่มเวลา จากเวลาต่ำสุดของกลุ่มแข่งขัน และเวลาสูงสุดของกลุ่มแข่งขัน แบ่งกลุ่มเวลา ๕ ระดับ

$$\text{ความกว้างของกลุ่มเวลา} = \frac{\text{เวลาสูงสุด} - \text{เวลาต่ำสุด}}{\text{จำนวนขั้น}}$$

อ้างอิง: การอธิบายผลแบบสอบถามเป็นแบบอันตรภาค (Interval Scale) (ศิริวรรณ เสรีรัตน์และ คณะ, ๒๕๔๙ : ๑๒๙) ใช้สูตรการคำนวณความกว้างของอันตรภาคขั้น ดังนี้

$$\text{ความกว้างของอันตรภาคขั้น} = \frac{\text{ข้อมูลที่มีค่าสูงสุด} - \text{ข้อมูลที่มีค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนขั้น}}$$

➤ เงื่อนไข

- ✦ นำวัสดุ อุปกรณ์ มาสร้างเครื่องบินพลังยาง ๓D มาสร้างพร้อมกันในสนามแข่งขัน
- ✦ เครื่องบินพลังยาง ๓D วัดในขณะกางปีก (Wing Span) ไม่เกิน ๖๐ เซนติเมตร
- ✦ สร้างได้ไม่จำกัดจำนวนภายในเวลาที่กำหนด
- ✦ ต้องมีรูปภาพตัวอย่างเครื่องบินจริง ที่ใช้เป็นแบบเพื่อจำลอง (Model) ในการสร้าง ขนาด A๔มาเป็นตัวอย่างในสนามจำนวน ๑แผ่นโดยระบุสัดส่วนของเครื่องบินจริง และภาพ ๓ View ของเครื่องบินตัวอย่างมาด้วย
*มีภาพตัวอย่างอยู่ท้ายคู่มือ
- ✦ ลำตัวของเครื่องบินที่สร้างต้องเป็นลูป (Loop) ปิด เท่านั้น ชุดยางต้นกำลังต้องอยู่ภายในลำตัว ห้ามหลุดออกนอกลำตัว
- ✦ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องสร้างเครื่องบินพลังยาง ซึ่งจำลองสัดส่วนจากแบบเครื่องบินที่นำเข้ามาเท่านั้น โดยคงเอกลักษณ์ตรงตามแบบของเครื่องบินที่นำมาเป็นตัวอย่าง

- ✦ กรณีเอกลักษณ์ของเครื่องบินไม่เหมือนเครื่องบินในรุ่นที่ประกอบสร้างไม่มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน

➤ กำหนดเวลาการแข่งขัน

- ✦ เวลาจัดการแข่งขัน ขึ้นอยู่กับจำนวนทีม
- ✦ เวลาในการสร้างเครื่องบินและทดสอบพร้อมปรับสภาพเครื่องบิน ไม่เกิน ๓ ชั่วโมง
 - เวลาในการทำแผนแบบ ๒๐ นาที
 - ปฏิบัติการสร้างเครื่องบิน ๑๒๐ นาที
 - ทดสอบสมรรถนะการบินและปรับแต่ง ๒๐ นาที
 - เขียนรายงานใบงาน ๒๐ นาที
- ✦ เวลาจัดการแข่งขันขึ้นอยู่กับจำนวนทีม

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

- ✦ สถานที่นั่งสำหรับการสร้างเครื่องบินพลังยาง (อาจใช้โต๊ะในห้องเรียน หรือพื้นที่นั่งกับพื้นโดยผู้แข่งขันสามารถเตรียมโต๊ะมาได้)
- ✦ สถานที่จัดการแข่งขัน เป็นสถานที่ภายในอาคาร ซึ่งไม่มีสิ่งกีดขวางที่เป็นอุปสรรคในการแข่งขัน มีขนาดกว้าง ยาว กว้างขวางพอที่จะจัดการแข่งขันได้

➤ คณะกรรมการ

- ✦ กรรมการวิชาการ อย่างน้อยจำนวน ๑ คน
- ✦ กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติเครื่องบินพลังยางและบันทึกคะแนน อย่างน้อยจำนวน ๒ คน
- ✦ กรรมการจับเวลา อย่างน้อยจำนวน ๓ คน*
- ✦ กรรมการจัดลำดับและเรียกทีมเข้าแข่งขัน อย่างน้อยจำนวน ๑ คน
- ✦ กรรมการรายงานตัวและประมวลผลคะแนน อย่างน้อยจำนวน ๒ คน
- ✦ คณะทำงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของผู้จัดกิจกรรม อย่างน้อยจำนวน ๒ คน

หมายเหตุ : จำนวนคณะกรรมการสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เครื่องหมาย * สำคัญ

➤ รางวัลและเกียรติบัตร

เกียรติบัตรระดับเหรียญทอง จะต้องได้คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน
เกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน จะต้องได้คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน
เกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง จะต้องได้คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

โรงเรียน.....

สพป / สพม.

ลำดับที่.....

วันที่...../...../.....

ใบงาน

เครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนาน ๓D (Model) (๑๐ คะแนน)

๑. นักเรียนออกแบบและพัฒนาเครื่องบินพลังยาง ๓D พร้อมเสนอข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดให้ (๔ คะแนน)

- ชื่อเครื่องบิน
- รุ่นที่ผลิต
- บริษัท/ประเทศผู้ผลิต
- ความสูง เมตร
- ปีกยาว (Wing span) เมตร
- ลำตัวยาว เมตร
- พื้นที่ปีก ตร.ม.
- น้ำหนักเปล่า(ไม่รวมยาง) กิโลกรัม
- น้ำหนักวิ่งขึ้น กิโลกรัม
- เครื่องหมายการจดทะเบียน

(เช่น ทะเบียนไทยมี HS - นำหน้าและตามด้วยอักษรโรมัน ๓ ตัว)



๒. ให้นักเรียนเขียนอธิบายการแก้ปัญหาและปรับปรุงเครื่องเครื่องบินพลังยางให้มีสมรรถนะการร่อนที่ดีตามเงื่อนไขของกิจกรรมที่กำหนด (๒ คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

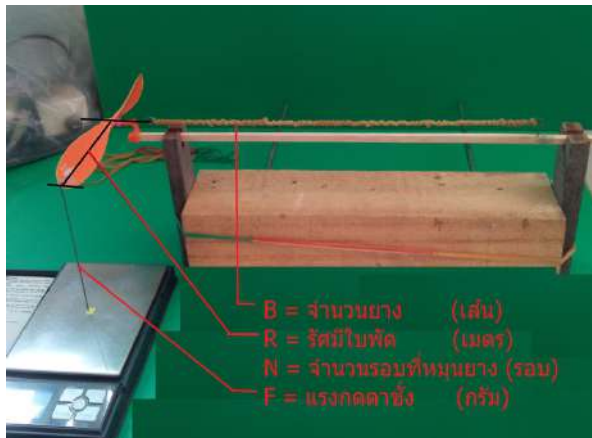
.....

.....

.....

การคำนวณ

ตัวอย่างการคำนวณจำนวนยาง ๑๐ เส้น



การแปลงค่ากรัม(g) เป็น นิวตัน(N)

เช่น แรงกด ๘๐๐ g = ๐.๘ กิโลกรัม (kg)

เมื่อ ๑ กิโลกรัม (kg) = ๙.๘๑ N

ดังนั้น ค่าแรงกดที่ได้ ๐.๘x๙.๘๑= ๗.๘๔๘ N

การคำนวณค่าแรงบิด T นิวตัน.เมตร(N.m)

กำหนดให้ $T = F \times R$

เมื่อ F มีค่าเท่ากับ ๗.๘๔๘ N

R มีค่าเท่ากับ (๗ นิ้ว/๒)

$\times 0.0254 \text{ m} = 0.0889 \text{ m}$

ดังนั้น $T = 7.848 \text{ N} \times 0.0889 \text{ m}$

$T = 0.697 \text{ N.m}$

๓. ผลการทดลอง (๒ คะแนน)

ครั้งที่	จำนวนเส้นยาง	จำนวนรอบ	แรงบิดจากพลังงานยาง นิวตัน.เมตร		
			แรงกดที่ได้ (g)	แปลงค่านิวตัน (N)	ผลการคำนวณค่า แรงบิด T (N.m)
ตัวอย่าง	๑๐ เส้น	๓๐๐	๘๐๐	๗.๘๔๘	๐.๖๙๗
		๕๐๐	๑,๒๐๐	๑๑.๗๗๒	๑.๐๕๖
๑	 เส้น (๒.๕ คะแนน)				
					
					
					
๒	 เส้น (๒.๕ คะแนน)				
					
					
					

๔. การประกอบสร้างเครื่องบินพลังงานยางใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์มาใช้อย่างไรบ้าง (๒ คะแนน)

๑. ความรู้วิทยาศาสตร์ที่นำมาใช้ในการออกแบบ ประกอบสร้างและทดสอบความสมดุลได้แก่อะไรบ้าง (๑ คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

๒. ความรู้วิทยาศาสตร์ที่นำมาใช้ในขบวนการบินและการแก้ปัญหา (๑ คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สำหรับทีมที่ผ่านเข้ารอบระดับชาติให้ใช้เครื่องชุดทดสอบสำหรับการหาค่าแรงบิด (กรรมการแจกให้)



มิเตอร์วัดแรงบิดยาง

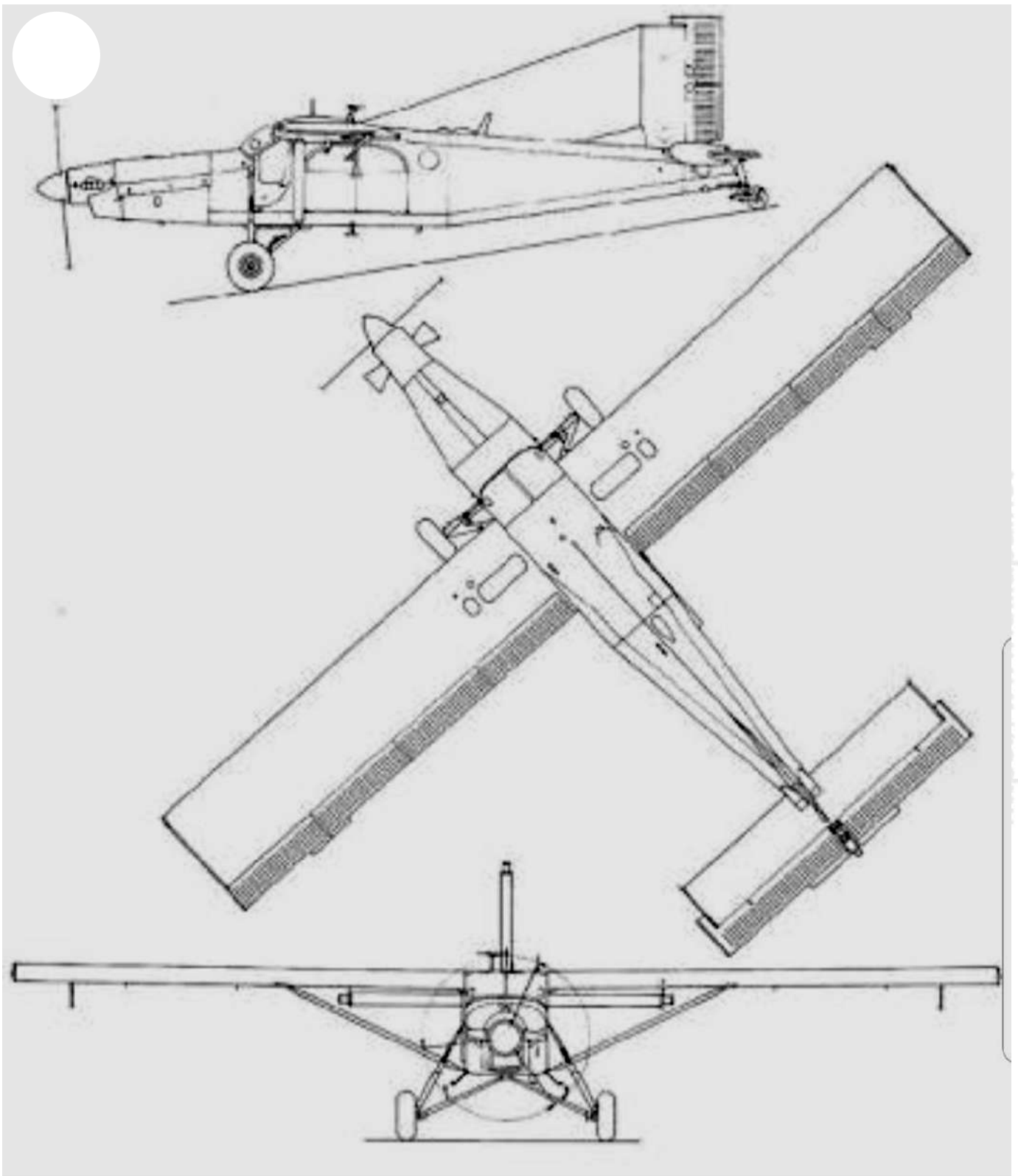


ชุดทดสอบการหมุนยาง



เกจวัดมุมใบพัด ๒๐ นิ้ว

ตัวอย่างเครื่องบิน ๓ view





PC- ๖ B๒ Turbo- Porter

ติดตั้งด้วย ๕๐๗-kW (๖๘๐-shp) Pratt & Whitney Canada PT๖A-๒๗ turboprop engine

Excellent Student C
https://www.

ใบบันทึกคะแนนการเขียนแบบการประกวดและแข่งขันเครื่องบิน สพฐ.

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ประเภท เครื่องร่อน เครื่องบินพลังยาง และเครื่องบินสี่ล้อขึงสัญญาณ (ทุกประเภทการแข่งขัน)

ระดับชั้น ☐ ประถมศึกษา ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย

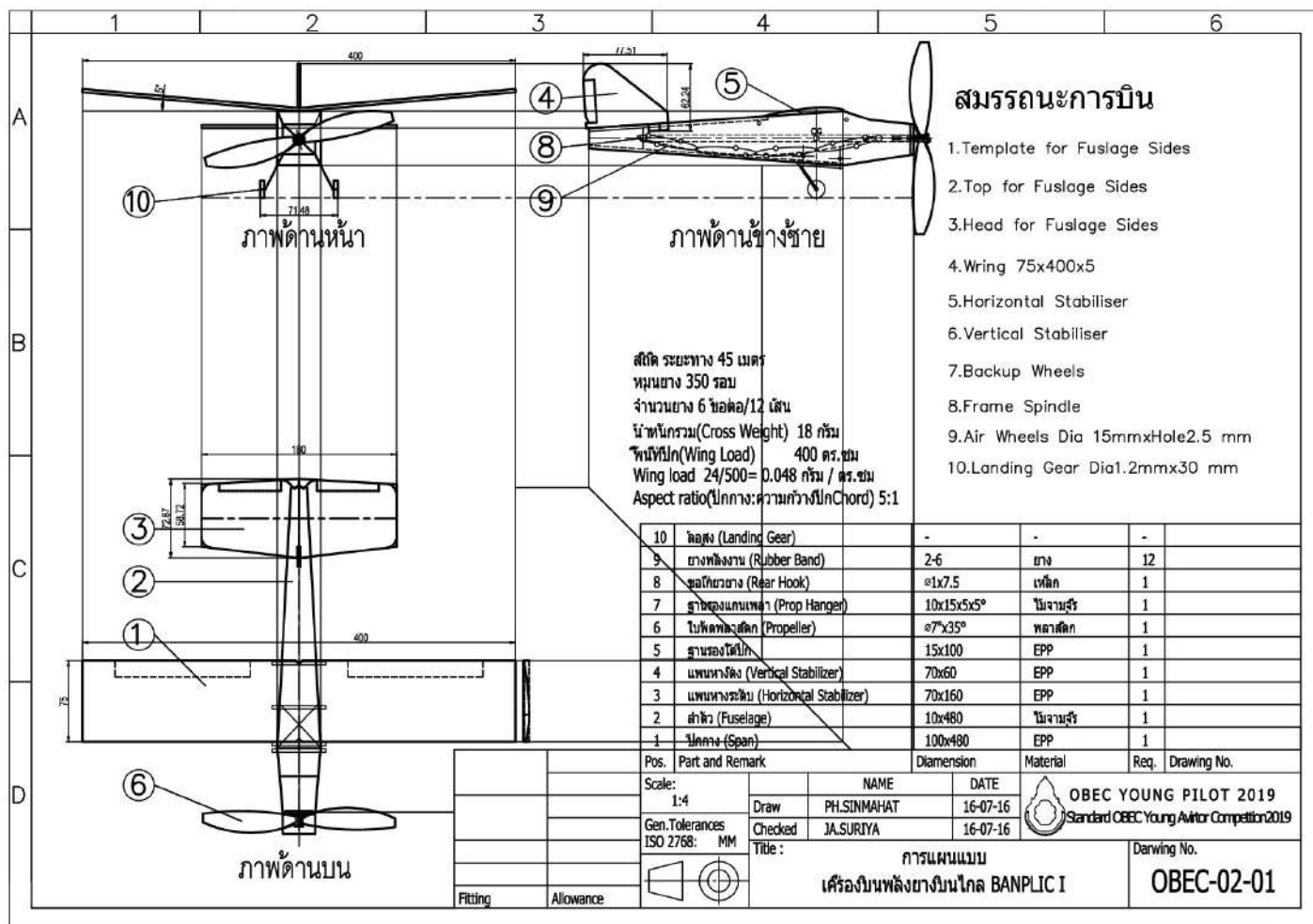
โรงเรียน.....สังกัดเขต (สพป./สพม.)

จังหวัด.....ระดับเขต/ภาค

เกณฑ์	หัวข้อของการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน		หมายเหตุ		
๑. ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	๑๐%		○	○	○
	ความสัมพันธ์ของรูปด้านถูกต้อง	๕%		○	○	○
	การกำหนดขนาด	๕%		○	○	○
๒. ขนาดของชิ้นงานที่สำเร็จตรงต่อความสนใจกับตัวเลขที่เขียนไว้ในแบบ	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	๒๐%		○	○	○
๓. ความถูกต้องของมาตราส่วนขนาดตัวเลขที่เขียนลงในแบบตรงกับมาตราส่วนที่กำหนด	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	๒๐%		○	○	○
๔. ความถูกต้องของเส้นที่เขียน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ประเภทของเส้น / ลักษณะของเส้น น้ำหนัก ความชัดเจนและความสะอาด	๒๐%		○	○	○
๕. ตารางประกอบแบบ Title Box	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ชื่อชิ้นงาน	๒%		○	○	○
	ชื่อโรงเรียน	๒%		○	○	○
	ชื่อผู้เขียน	๒%		○	○	○
	มาตราส่วน	๒%		○	○	○
	หน่วยที่ใช้เขียนแบบ	๒%		○	○	○
	ระบบที่เขียนแบบ	๒%		○	○	○
	แสดงรายชิ้นส่วนของเครื่องบิน	๒%		○	○	○
	ระบุ/ชี้บอกชิ้นส่วนของเครื่องบิน	๒%		○	○	○
	แสดงรายละเอียดของสมรรถนะ	๔%		○	○	○
รวม		๑๐๐ %		○	○	○
คะแนนที่ได้						

ลงชื่อกรรมการผู้บันทึกคะแนน.....

ตัวอย่างในการเขียนแบบภาพฉาย ๓ ด้านเครื่องบินพลังยางแบบ ๓ มิติ



การแข่งขันเครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนาน ปล่อยอิสระ



โดย สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

- ระดับชั้น
 - มัธยมศึกษาตอนต้น

➤ วัตถุประสงค์

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

- สามารถออกแบบและสร้างเครื่องบินได้
- สามารถใช้เครื่องมือวัดและการคำนวณหาพื้นเครื่องบินได้
- สามารถทดสอบและแก้ปัญหาให้บินได้
- สามารถปฏิบัติการร่อนตามภารกิจที่กำหนดให้ได้

➤ เป้าหมายการเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Method) สร้างความรู้ ความเข้าใจ เกิดการเรียนรู้เกิดทักษะ คิดแก้ปัญหา เพื่อสร้างเครื่องบินพลังยางประเภทบินนาน ที่ผู้เข้าร่วมแข่งขันประดิษฐ์และพัฒนาขึ้นเอง

➤ สารสำคัญ

ตามหลักการออกแบบอากาศยาน อากาศยานต้องมีแรงขับมาก น้ำหนักเบา แรงยกสูง วัสดุที่ใช้ในการสร้างจึงต้องมีน้ำหนักเบาและมีความยืดหยุ่น เพื่อรับแรงกระทำต่างๆโดยโครงสร้างอากาศยานไม่เสียรูปและแตกหัก

ลำตัวเครื่องบิน Fuselage เป็นโครงสร้างหลักเป็นส่วนยึดปีก ชุดพวงหาง และอุปกรณ์อื่นๆ เช่นยางที่ใช้กำเนิดแรงขับ ประเภทการสร้างลำตัวเครื่องบินทั่วไปมี ๒ แบบ

๑. แบบ Truss เป็นโครงถักท่อโลหะ มักถูกสร้างด้วยเหล็กท่อที่เชื่อมต่อกัน โดยทั่วไปผิวถูกคลุมด้วยผ้า

๒. แบบ Monocoque โครงสร้างมีชิ้นส่วนถ่ายทอดแรง ใช้ความแข็งแรงของผิวในการรับแรง

เครื่องบินจะต้องอยู่ภายใต้แรงกระทำ ๕ แรงที่สำคัญ

- แรงดึง (Tension)
- แรงบีบอัด (Compression)
- แรงบิด (Torsion)
- แรงเฉือน (Shear)
- แรงดัด (Bending)

ในการสร้างเครื่องบินพลังงานยางจึงต้องคำนึงถึงแรงกระทำต่างๆและการควบคุมเพื่อการบินตามวัตถุประสงค์

➤ **วัสดุและอุปกรณ์**

แต่ละทีมจะต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้

◆ **สำหรับผู้จัดกิจกรรม**

- อุปกรณ์และจอภาพสำหรับฉายการจับเวลาในการประกอบสร้างและแข่งขัน
- จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทุกทีมในขณะที่ทำการแข่งขัน
- คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล
- นาฬิกาจับเวลาหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้จับเวลา
- เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษ A๔
- กระดาษเขียนแบบขนาด A๓
- แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ

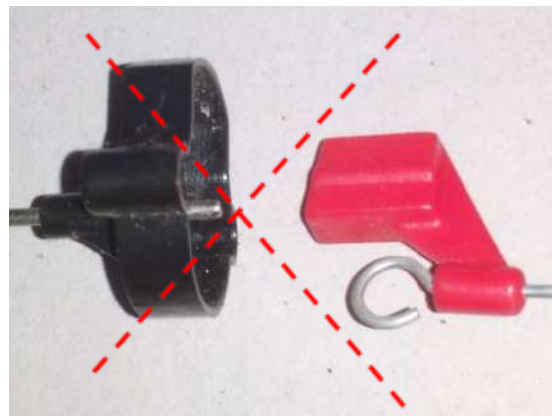
◆ **สำหรับผู้เข้าแข่งขัน**

รายการวัสดุและเครื่องมือ

- เตรียมไม้ หรือวัสดุชนิดอื่นใด ๆ เลือกใช้ได้ตามความต้องการ ต้องมีขนาดใหญ่และยาวกว่าแบบที่สร้าง ในอัตราส่วนจริง
- เครื่องมือในการประกอบสร้าง เช่น เลื่อยฉลุ กรรไกร คัตเตอร์ กาวติดไม้ กระดาษทรายละเอียด ฯลฯ
- ใบพัดสำเร็จรูปหรือผู้เข้าแข่งขันประดิษฐ์ขึ้นใช้เอง (ห้ามนำแท่นยึดใบพัดสำเร็จรูปเข้ามาใช้ในการแข่งขัน)
- ยางวงรัดของวงใหญ่
- อุปกรณ์อื่นที่จำเป็น สำหรับอุปกรณ์ช่วยสร้างต้องประกอบขึ้นในช่วงแข่งขันเท่านั้น ห้ามทำสำเร็จมา
- ดินสอ, ปาก, วงเวียน หรืออุปกรณ์สำหรับเขียนแบบ



รูปยางวงรัดของที่สามารถใช้ได้



แท่นยึดสำเร็จรูปไม่สามารถนำเข้ามาใช้ได้

➤ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

- ♦ รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน และตรวจบัตรประจำตัวประชาชนและใบรับรองผลการศึกษา (ปพ.๓)
- ♦ ตรวจวัสดุ และอุปกรณ์ ที่แต่ละทีมเตรียมมาให้เป็นไปตามเงื่อนไข (รายการวัสดุและเครื่องมือ)
- ♦ ผู้เข้าแข่งขัน เข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างเครื่องบินพลังยาง
- ♦ กรรมการ จับเวลาเริ่มให้ทำการสร้างเครื่องบินพลังยางพร้อมกันโดยสร้างและทดสอบตามเวลาที่กำหนด
- ♦ เมื่อหมดเวลาการประกอบสร้าง กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
- ♦ ผู้เข้าแข่งขันเข้าประจำที่และทำการปล่อยเครื่องบินพลังยาง
- ♦ แต่ละทีมสามารถปล่อยเครื่องบินพลังยางได้ ๓ รอบ โดย ๑ รอบจะแข่งขันเรียงลำดับจากทีมแรกจนถึงทีมสุดท้าย
- ♦ ถ้าเครื่องบิน บินไปค้างให้กรรมการจับเวลาต่ออีก ๑๐ วินาที ถ้าเครื่องบินยังไม่หลุดออกมาให้ทำการบินใหม่ในรอบนั้น ถ้าหลุดออกมาภายในเวลาให้จับเวลาต่อไป
- ♦ เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลการแข่งขันให้ทีมและกรรมการบันทึกคะแนนทราบ
- ♦ เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละรอบ ให้ผู้เข้าแข่งขันนำเครื่องบินพลังยางไปให้กรรมการตรวจคุณสมบัติ และให้ลงชื่อรับทราบผลการตรวจสอบ และคะแนนที่ได้ ตามแบบบันทึกคะแนนทุกครั้ง

➤ การวัดและประเมินผล

- ♦ เกณฑ์การให้คะแนนรวม ๑๐๐ คะแนนจากผลรวมของ

๑. การออกแบบและสร้างเครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนาน ปล่อยอิสระ ๒๐ คะแนน

- แผนแบบเครื่องบินพลังยาง = ๑๐ คะแนน
- สร้างเครื่องบินพลังยางตรงตามแบบ = ๑๐ คะแนน

๒. การวัดและการคำนวณ ๑๐ คะแนน

- สามารถใช้เครื่องมือวัดหาพื้นที่ปีกเครื่องบินได้ = ๕ คะแนน
- ระบุขนาดพร้อมหน่วยของเครื่องร่อนลงในแบบได้ถูกต้อง = ๕ คะแนน

๓. การทดสอบ ๑๐ คะแนน

- ตอบคำถามจากใบงาน = ๑๐ คะแนน

๔. คะแนนการบินนาน ๖๐ คะแนน จากเวลาการบินที่ดีที่สุดจากการบิน ๓ ครั้ง

เพื่อให้การปฏิบัติภารกิจทุกทีมมีความหมาย จึงกำหนด ช่วงคะแนนเป็น ๕ ชั้น จากสูตร ดังนี้

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{ชั้นสูงสุด} - \text{ชั้นต่ำสุด}}$$

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = \frac{60 - 30}{5 - 1}$$

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = \frac{30}{4}$$

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = 7.5$$

กลุ่มเวลาที่ ๕ (.....-เวลาสูงสุด)	ได้คะแนน ๖๐.๐ (๕๒.๗+๗.๕) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ ๔ (.....-.....)	ได้คะแนน ๕๒.๕ (๔๕.๐+๗.๕) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ ๓ (.....-.....)	ได้คะแนน ๔๕.๐ (๓๗.๕+๗.๕) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ ๒ (.....-.....)	ได้คะแนน ๓๗.๕ (๓๐.๐+๗.๕) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ ๑ (เวลาต่ำสุด-.....)	ได้คะแนน ๓๐.๐ (๓๐.๐+๐.๐) คะแนน

การพิจารณา กลุ่มเวลาจากการร่อน คัดจากเวลาต่ำสุดของกลุ่มแข่งขัน และเวลาสูงสุดของกลุ่มแข่งขัน แบ่งกลุ่มเวลา ๕ ระดับ

$$\text{ความกว้างของกลุ่มเวลา} = \frac{\text{เวลาสูงสุด} - \text{เวลาต่ำสุด}}{\text{จำนวนทีม}}$$

อ้างอิง: ค่าอันตรภาค (Interval Scale) (ศิริวรรณ เสรีรัตน์และ คณะ, ๒๕๔๙ : ๑๒๙) ใช้สูตรการคำนวณความกว้างของอันตรภาคชั้น ดังนี้

$$\text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} = \frac{\text{ข้อมูลที่มีค่าสูงสุด} - \text{ข้อมูลที่มีค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

➤ เงื่อนไข

- ◆ นำเครื่องมือและวัสดุมาทำการประกอบสร้างภายในสนามแข่งขัน
- ◆ เป็นเครื่องบินปีกชั้นเดียว
- ◆ ปีกเครื่องบินพลึงยาง วัดในขณะกางปีก (wing span) ไม่เกิน ๕๐ เซนติเมตร
- ◆ น้ำหนักรวมของเครื่องบิน ไม่ต่ำกว่า ๑๕ กรัม (ไม่รวมยางที่ใช้เป็นแรงขับเคลื่อน)
- ◆ ไม่จำกัดจำนวนยางวงที่ใช้
- ◆ ไม่จำกัดความยาวของ ลำตัว
- ◆ ห้ามนำแท่นยึดสำเร็จรูปตามท้องตลาดเข้ามาใช้ในสนามแข่งขัน
- ◆ สร้างได้ไม่จำกัดจำนวนภายในเวลาที่กำหนด
- ◆ ไม่อนุญาตให้นำแบบเครื่องบินทุกรูปแบบและทุกประเภทเข้ามาเป็นตัวอย่างในสนามแข่งขัน

➤ เวลาที่ต้องใช้

- เวลาในการสร้างเครื่องบินพลึงยาง ทดสอบเครื่องบินพลึงยางและทำแบบทดสอบ ไม่เกิน ๓ ชั่วโมง
- เวลาจัดการแข่งขัน ขึ้นอยู่กับจำนวนทีม

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

- ◆ สถานที่นั่งสำหรับการสร้างเครื่องบินพลึงยาง (อาจใช้โต๊ะในห้องเรียน หรือพื้นที่นั่งกับพื้นโดยผู้แข่งขันสามารถเตรียมโต๊ะมาได้)
- ◆ สถานที่จัดการแข่งขัน เป็นสถานที่ ซึ่งไม่มีสิ่งกีดขวางที่เป็นอุปสรรคในการแข่งขัน มีขนาดกว้าง ยาว กว้างขวางพอที่จะจัดการแข่งขันได้

➤ คณะกรรมการ

- ◆ กรรมการวิชาการ อย่างน้อยจำนวน ๑ คน
- ◆ กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติเครื่องบินพลังยางและบันทึกคะแนน อย่างน้อยจำนวน ๒ คน
- ◆ กรรมการจับเวลา อย่างน้อยจำนวน ๒ คน
- ◆ กรรมการจัดลำดับและเรียกทีมเข้าแข่งขัน อย่างน้อยจำนวน ๑ คน
- ◆ กรรมการรายงานตัวและประมวลผลคะแนน อย่างน้อยจำนวน ๒ คน
- ◆ คณะทำงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของผู้จัดกิจกรรม

หมายเหตุ : จำนวนคณะกรรมการสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เครื่องหมาย * สำคัญ

➤ รางวัลและเกียรติบัตร

- เกียรติบัตรระดับเหรียญทอง จะต้องได้คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน
- เกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน จะต้องได้คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน
- เกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง จะต้องได้คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน
- ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ใบงาน

๓. ให้นักเรียนเขียนอธิบายการแก้ปัญหาและปรับปรุงเครื่องเครื่องบินพลังยางให้มีสมรรถนะการร่อนที่ดีตามเงื่อนไขของกิจกรรมที่กำหนด (๒ คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

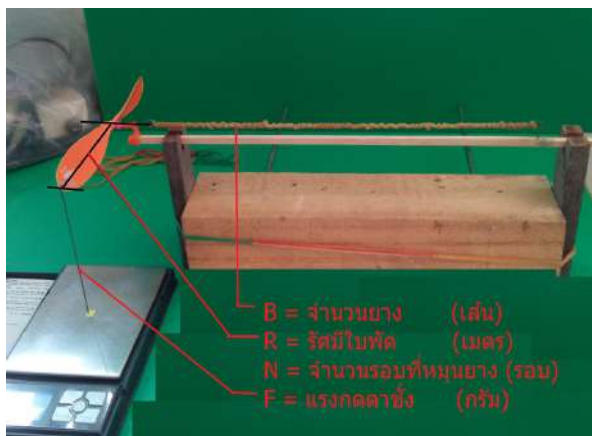
.....

.....

.....

การคำนวณ

ตัวอย่างการคำนวณจำนวนยาง ๑๐ เส้น



การแปลงค่ากรัม(g) เป็น นิวตัน(N)

เช่น แรงกด ๘๐๐ g = ๐.๘ กิโลกรัม (kg)

เมื่อ ๑ กิโลกรัม (kg) = ๙.๘๑ N

ดังนั้น ค่าแรงกดที่ได้ ๐.๘x๙.๘๑ = ๗.๘๔๘ N

การคำนวณค่าแรงบิด T นิวตัน.เมตร(N.m)

กำหนดให้ $T = F \times R$

เมื่อ F มีค่าเท่ากับ ๗.๘๔๘ N

R มีค่าเท่ากับ (๗ นิ้ว/๒)

$\times ๐.๐๒๕๔ \text{ m.} = ๐.๐๘๘๙$

m.

ดังนั้น $T = ๗.๘๔๘ \text{ N} \times ๐.๐๘๘๙ \text{ m.}$

$T = ๐.๖๙๗ \text{ N.m}$

๔. ผลการทดลอง (๒ คะแนน)

ครั้งที่	จำนวนเส้นยาง	จำนวนรอบ	แรงบิดจากพลังงานยาง นิวตัน.เมตร		
			แรงกดที่ได้ (g)	แปลงค่านิวตัน (N)	ผลการคำนวณค่า แรงบิด T (N.m)
ตัวอย่าง	๑๐ เส้น	๓๐๐	๘๐๐	๗.๘๔๘	๐.๖๙๗
		๕๐๐	๑,๒๐๐	๑๑.๗๗๒	๑.๐๕๖
๔.๑	 เส้น (๒.๕ คะแนน)				
					
					
					
๔.๒	 เส้น (๒.๕ คะแนน)				
					
					
					

๕. การประกอบสร้างเครื่องบินพลังงานยางใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์มาใช้อย่างไรบ้าง (๒ คะแนน)

๕.๑ ความรู้วิทยาศาสตร์ที่นำมาใช้ในการออกแบบ ประกอบสร้างและทดสอบความสมดุลได้แก่อะไรบ้าง (๑ คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

๕.๒ ความรู้วิทยาศาสตร์ที่นำมาใช้ในช่วงการบินและการแก้ปัญหา (๑ คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

สำหรับทีมที่ผ่านเข้ารอบระดับชาติให้ใช้เครื่องชุดทดสอบสำหรับการหาค่าแรงบิด (กรรมการแจกให้)



มิเตอร์วัดแรงบิดยาง



ชุดทดสอบการหมุนยาง



เกจวัดมุมใบพัด ๒๐ นิ้ว

ใบบันทึกคะแนนการเขียนแบบการประกวดและแข่งขันเครื่องบิน สภฐ.

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ประเภท เครื่องร่อน เครื่องบินพลังยาง และเครื่องบินสี่ช่องสัญญาณ (ทุกประเภทการแข่งขัน)

ระดับชั้น ☐ ประถมศึกษา ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย

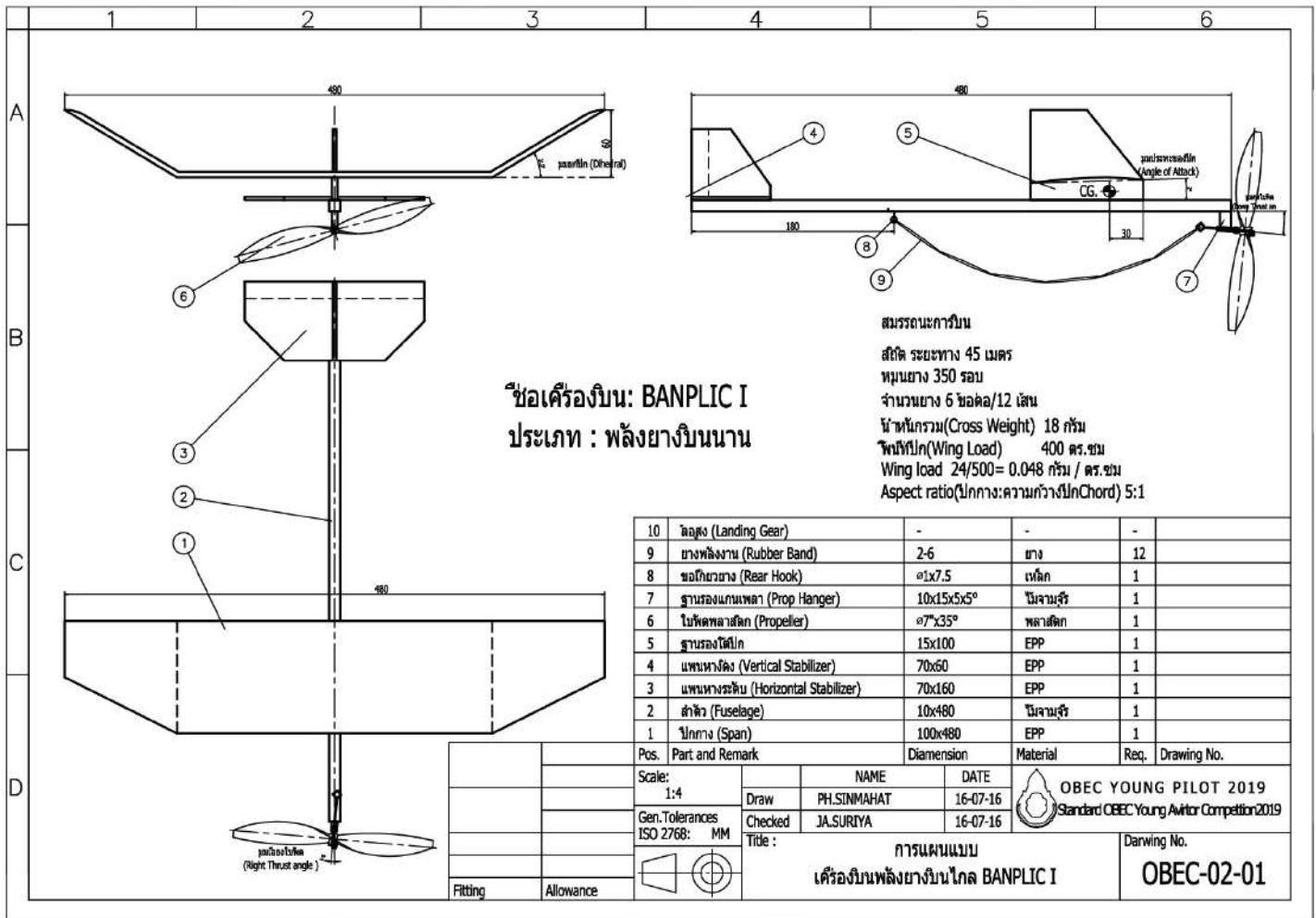
โรงเรียน.....สังกัดเขต (สพป./สพม.)

จังหวัด.....ระดับเขต/ภาค

เกณฑ์	หัวข้อของการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน		หมายเหตุ		
๑. ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	๑๐%		○	○	○
	ความสัมพันธ์ของรูปด้านถูกต้อง	๕%		○	○	○
	การกำหนดขนาด	๕%		○	○	○
๒. ขนาดของชิ้นงานที่สำเร็จตรงต่อความสนใจกับตัวเลขที่เขียนไว้ในแบบ	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	๒๐%		○	○	○
๓. ความถูกต้องของมาตราส่วนขนาดตัวเลขที่เขียนลงในแบบตรงกับมาตราส่วนที่กำหนด	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	๒๐%		○	○	○
๔. ความถูกต้องของเส้นที่เขียน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ประเภทของเส้น / ลักษณะของเส้น น้ำหนัก ความชัดเจนและความสะอาด	๒๐%		○	○	○
๕. ตารางประกอบแบบ Title Box	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ชื่อชิ้นงาน	๒%		○	○	○
	ชื่อโรงเรียน	๒%		○	○	○
	ชื่อผู้เขียน	๒%		○	○	○
	มาตราส่วน	๒%		○	○	○
	หน่วยที่ใช้เขียนแบบ	๒%		○	○	○
	ระบบที่เขียนแบบ	๒%		○	○	○
	แสดงรายชิ้นส่วนของเครื่องบิน	๒%		○	○	○
	ระบุ/ชี้บอกชิ้นส่วนของเครื่องบิน	๒%		○	○	○
รวม		๑๐๐ %		○	○	○
คะแนนที่ได้						

ลงชื่อกรรมการผู้บันทึกคะแนน.....

ตัวอย่างในการเขียนแบบภาพฉาย ๓ ด้านเครื่องบินพลังยาง



การแข่งขันอากาศยานบังคับด้วยวิทยุ ประเภทพิชิตเป้าหมาย



โดย สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

➤ ระดับชั้น

➤ ม.๔ – ม.๖

➤ วัตถุประสงค์

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

- ◆ เพื่อให้มีทักษะการออกแบบ การวัดและการคำนวณ และสร้างอากาศยานบังคับด้วยวิทยุในรูปแบบต่าง ๆ
- ◆ เพื่อให้ทราบถึงระบบการทำงานของเครื่องยนต์ (มอเตอร์ไฟฟ้า) และการควบคุมด้วยวิทยุ
- ◆ ปฏิบัติการทดสอบและแก้ปัญหาสถานการณ์จำลองใกล้เคียงการใช้งานจริง

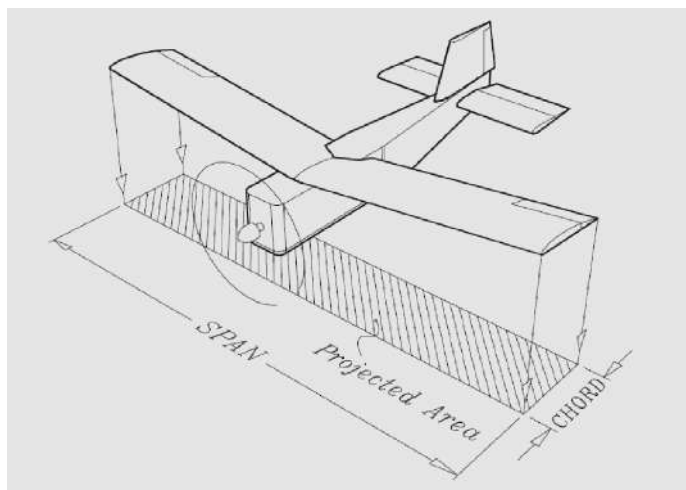
➤ จุดมุ่งหมายการเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Method) และกระบวนการวิศวกรรม (Engineering Process) ในการแก้ปัญหาตลอดจนสามารถการออกแบบ และสร้างอากาศยานที่ขับเคลื่อนด้วยมอเตอร์ไฟฟ้าบังคับด้วยวิทยุเพื่อสามารถแก้ปัญหาสถานการณ์จำลองใกล้เคียงการใช้งานจริงมากขึ้น

➤ สารสำคัญ

ในการออกแบบอากาศยานรูปแบบต่างๆเพื่อใช้ในการฝึก โดยเฉพาะความสามารถในด้านการแก้ปัญหา สถานการณ์จำลองใกล้เคียงการใช้งานจริง เรียนรู้การขนส่งของไหล เพื่อเพิ่มศักยภาพทางการใช้งานด้านเกษตรและสิ่งแวดล้อม การออกแบบต้องคำนึงด้านความปลอดภัยและสมรรถนะอากาศยานสูงสุด การกำหนดแรงขับและการกำหนดค่า Wing loading เป็นตัวชี้คุณลักษณะเบื้องต้นในการออกแบบเครื่องบิน ทำให้สามารถประมาณได้ว่าการออกแบบเครื่องบินจะเป็นไปในรูปแบบใด การใช้วัสดุในการสร้างจะเป็นแบบใด น้ำหนักเครื่องบินเมื่อทำเสร็จจะประมาณเท่าไร ฯลฯ

ค่า Wing loading ถูกกำหนดด้วยตัวแปรสองตัวคือ น้ำหนักของเครื่องบินและพื้นที่ทั้งหมดของปีก ค่าพื้นที่ปีกถูกกำหนดด้วยขนาดของเครื่องยนต์(มอเตอร์ไฟฟ้า) และชนิดของเครื่องบิน น้ำหนักของเครื่องบินซึ่งจะมีผลต่อ Wing loading เราสามารถทำให้น้ำหนักลดลงด้วยการเลือกวิธีการสร้างและวัสดุที่ใช้ เช่น ลำตัว อาจทำด้วยไม้ บัลซ่า โฟม หรือ Fiberglass



รูปแสดงการคำนวณหาความกว้างปีก (Chord) และความยาวปีก (Span)

◆ วัสดุและอุปกรณ์

✦ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

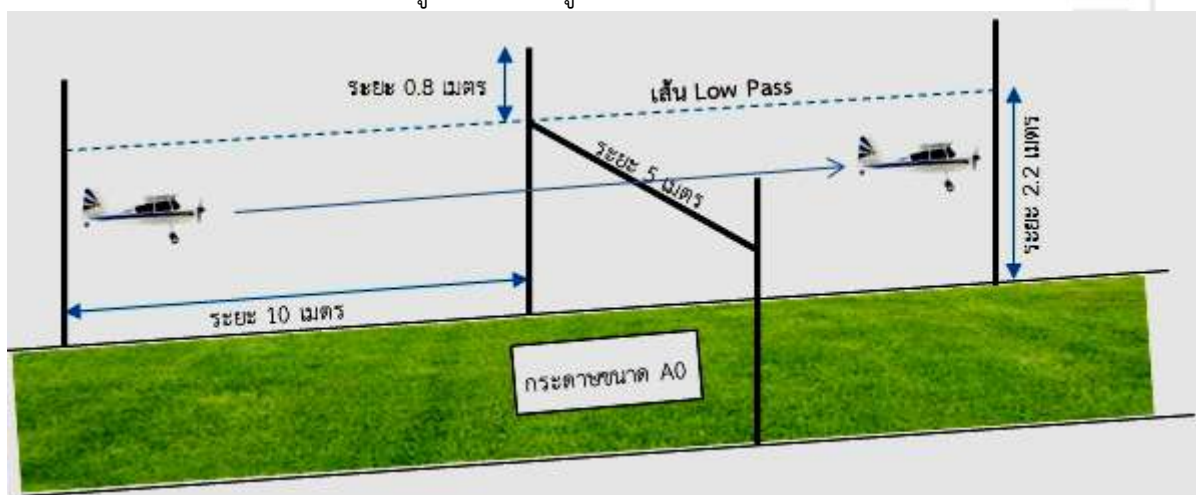
- อุปกรณ์และจอภาพสำหรับฉายการจับเวลาในการประกอบสร้างและแข่งขัน
- จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทุกทีมในขณะทำการแข่งขัน
- คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล
- นาฬิกาจับเวลาหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับจับเวลา
- เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษ A๔
- กระดาษเขียนแบบขนาด A๓
- สัมภาระ คือ น้ำสี (สีผสมอาหารเท่านั้น)
- กระดาษ A๐ (ขนาดกว้าง ๘๔ เซนติเมตร ยาว ๑๒๐ เซนติเมตร) ให้เพียงพอต่อการจัดการแข่งขัน
- ปรับพื้นที่วางกระดาษให้เรียบ และวางวัตถุที่กระดาษบริเวณหัวมุมทั้ง ๔ (ป้องกันการปลิว)
- เสาพร้อมขาตั้งความสูงอย่างน้อย ๒.๒๐ เมตร จำนวน ๔ ต้น
- เชือกสีหรือริบบิ้นระดับสายตา ความยาว ๒๐ เมตร จำนวน ๑ เส้น
- สายรั้งกระดาษให้เพียงพอต่อการแข่งขัน
- กรวยลมมาตรฐาน และ เสา ความสูงอย่างน้อย ๓ เมตร จำนวน ๑ ชุด
- ธงเขียวและแดง อย่างละ ๒ ชุด
- นกหวีด
- หมวก safety จำนวน ๓ - ๖ ใบ
- แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ
- ชุดปฐมพยาบาลเบื้องต้น (พลาสติก, ยาแดง, เบตาดีน)

✦ สำหรับผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมจะต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้

- โฟมหรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่ใช้ในการประกอบสร้าง
- วิทยุบังคับภาคส่ง (Remote control) และภาครับ (Receiver) มากกว่า ๔ ช่องสัญญาณอย่างน้อย ๑ ชุด
- ชุดควบคุมอัตราเร่งมอเตอร์ไฟฟ้า (Speed control)
- มอเตอร์ขนาดไม่เกิน ๒๘๑๕ ไม่จำกัด KV ของมอเตอร์
- แขนกลไฟฟ้า (Servo)
- Battery Li-Po ๒,๒๐๐ mA ๑๑.๑ V
- อุปกรณ์บรรจุน้ำ และปลดปล่อยน้ำ
- อุปกรณ์ ตัดกระดาษ ตัดไม้ เช่น เลื่อยฉลุ กรรไกร คัตเตอร์ กาวติดไม้ กระดาษ หรือโฟม
- อุปกรณ์อื่นๆ ที่จำเป็น
- ดินสอ, ปากกา, วงเวียน หรืออุปกรณ์สำหรับเขียนแบบ
- น้ำดื่ม-อาหารเที่ยง

➤ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

๑. รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน และตรวจบัตรประจำตัวประชาชนและใบรับรองผลการศึกษา (ปพ.๗)
๒. แจ้งสัญญาณความถี่ที่เพิ่มขึ้นในการแข่งขันต่อคณะกรรมการ ณ จุดรายงานตัว
๓. ตรวจวัสดุ และอุปกรณ์ ที่แต่ละทีมเตรียมมาให้เป็นไปตามเงื่อนไขตามที่กำหนด
๔. ผู้เข้าแข่งขัน เข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้าง
๕. กรรมการ จับเวลาเริ่มให้ทำการประกอบสร้างพร้อมกัน โดยนักเรียนต้องสร้างให้มีช่องบรรจุทุกสัณฐาน(น้ำ) โดยมีกลไกเปิด-ปิดและสามารถปล่อยน้ำเพื่อให้หล่นลงตรงพื้นที่ที่กำหนด (กระต๊าก A๐)
๖. ทำการประกอบสร้างเครื่องบินบังคับ พร้อมกลไกควบคุมการทำงานให้แล้วเสร็จ
๗. ผู้เข้าแข่งขันนำเครื่องบินส่งให้กรรมการตรวจรับ จากนั้นนักเรียนสามารถนำเครื่องบินไปทดสอบได้โดยให้ออกอนุญาตจากกรรมการทุกครั้ง
๘. เมื่อหมดเวลาการประกอบสร้างและการทดสอบบิน(First Flight) กรรมการเก็บเครื่องบินไว้ในที่ที่จัดเตรียมไว้ จากนั้นให้กรรมการชี้แจงลำดับและเกณฑ์การแข่งขันแก่ผู้เข้าแข่งขัน
๙. ทีมที่เข้าแข่งขันส่งตัวแทนมารับเครื่องบินจากกรรมการ นั่งในที่ที่จัดเตรียมไว้และบรรจุน้ำในเครื่องบิน
๑๐. ทีมแข่งขันมีสิทธิบินแข่งขัน ๒ รอบ โดยจะต้องบินภายในเวลา รอบละ ๓ นาที นับจากกรรมการปล่อยตัว (อยู่บนท้องฟ้า หากสัมผัสพื้นในระหว่างทำภารกิจถือว่าพาล์วในรอบนั้น)
๑๑. เมื่อเรียกทีมเข้าร่วมการแข่งขัน เครื่องบินต้องพร้อมขึ้นบินภายใน ๒ นาที กรณีบินไม่ขึ้นหรือบินขึ้นไม่ถึง ๑๐ วินาทีแล้วตก ให้เติมน้ำ (ถ้าน้ำหมด) แล้วขึ้นบิน (Take off) ใหม่ได้ จนเวลาถึง ๒ นาทีที่ยังไม่ขึ้นถือว่าไม่ผ่านในรอบนั้น
๑๒. เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน นักบินต้องนำเครื่องบินวิ่งจากพื้นบินขึ้นและลงจอดภายในพื้นที่ ที่กำหนดเท่านั้น
๑๓. เมื่อนำเครื่องขึ้นแล้วนักบินจะต้องบังคับเครื่องบิน บินวนวงจรใดก็ได้หนึ่งรอบจากนั้นให้ปฏิบัติภารกิจดังนี้
 - a. ภารกิจบินต่ำแนวระนาบ(Low Pass) ให้ทำการบินต่ำทางบินต่ำแนวระนาบ(Low Pass) ผ่านเส้นระดับสายตา ความสูง ๒.๒๐ เมตรและลอดสายรั้งความสูง ๒.๒๐ เมตร กว้าง ๕ เมตร ระยะทางรวม ๒๐ เมตร ให้สมบูรณ์ ทำทางบินต่ำแนวระนาบ(Low Pass) ให้บินผ่านหน้าตามแนวรั้งเวย์ ห่างตัวนักบินประมาณ ๑- ๕ เมตร กรณี Low Pass ไม่ผ่านให้บินกลับมาทำใหม่ได้ภายในเวลา ๓ นาที นับจากที่กรรมการปล่อยตัว
 - b. ภารกิจปล่อยสัณฐาน(น้ำ) ให้ปล่อยน้ำลงบริเวณที่กำหนด(กระต๊าก A๐) ให้เปียกมากที่สุด นักบินอาจปล่อยเองจากรีโมทหรือให้ผู้ช่วยนักบินเป็นคนปล่อยจากรีโมทตัวเดียวกัน การปล่อย(น้ำ)ให้ปล่อยในพื้นที่ จังหวะที่ปล่อยต้องไม่สูงเกินเส้นระดับ ๒.๒๐ เมตร เมื่อภารกิจเสร็จสามารถขึ้นได้เลย
 - c. เมื่อเสร็จสิ้นภารกิจ a และ b ให้นักบินทำการบินวนวงจรใดก็ได้ให้ครบเวลา ๓ นาที แล้วให้นำเครื่องลงจอดโดยเครื่องบินอยู่ในสภาพสมบูรณ์ ภายในรั้วเวย์ที่กำหนดภายในเวลา ๒ นาที



รูปการบินทำทางบินต่ำแนวระนาบ (Low Pass) และ บินปล่อยน้ำลงกระตาศเป้าหมาย

➤ เงื่อนไข

- ◆ นำเครื่องมือและวัสดุมาประกอบสร้างพร้อมกันในสนามแข่งขันโดยใช้เวลาภายใน ๘ ชั่วโมง
- ◆ ขนาดความยาวของปีก พื้นที่ปีกทั้งหมด และปริมาตรน้ำที่บรรจุไม่จำกัด
- ◆ ใช้มอเตอร์ไฟฟ้ากระแส ขนาดไม่เกิน ๒๘๑๕ : ไม่จำกัด KV ไม่จำกัดจำนวนมอเตอร์
- ◆ แบตเตอรี่ Li-Po ๓ เซลล์ ขนาดไม่เกิน ๒,๒๐๐ mA ๑๑.๑ V จำนวน ๑ ก้อน
- ◆ ไม่กำหนดขนาด Speed Control : ไม่จำกัดจำนวน Speed Control
- ◆ ห้ามใช้ บอร์ดควบคุมอัตโนมัติ ไจโร(Gyro) ทุกชนิด
- ◆ ประกอบสร้างเครื่องบินบังคับ มีกลไกควบคุมการทำงานและกลไกสำหรับปล่อยน้ำให้แล้วเสร็จ
- ◆ ต้องบินในทำทางบินต่ำแนวระนาบ (Low Pass) ที่ ความสูง ๒.๒๐ เมตรและลดสายรั้งความสูง ๒.๒๐ เมตร กว้าง ๕ เมตร ระยะทางรวม ๒๐ เมตร โดยให้บินผ่านตามแนวรั้วห่างตัวนักบินประมาณ ๑-๕ เมตร
- ◆ ทำการปล่อยน้ำลงบริเวณที่กำหนด(กระตาศ A๐) ให้เปียกมากที่สุด นักบินอาจปล่อยเองจากรีโมทหรือให้ผู้ช่วยนักบินเป็นคนปล่อยจากรีโมทตัวเดียวกัน การปล่อย(น้ำ)ให้ปล่อยในพื้นที่ จังหวะที่ปล่อย ต้องไม่สูงเกินเส้นระดับ ๒.๒๐ เมตร เมื่อภารกิจเสร็จสามารถขึ้นได้เลย
- ◆ ถ้าทำทำทางบินต่ำแนวระนาบ (Low Pass)หรือภารกิจใดภารกิจหนึ่งไม่ผ่าน สามารถบินวนกลับมาทำต่อให้ผ่านจนครบทุกภารกิจจึงจะถือว่าภารกิจสมบูรณ์ โดยให้กรรมการสังเกตการปฏิบัติการกิจว่าสมบูรณ์หรือไม่ และให้ขานเสียงบอกผู้เข้าแข่งขันว่าผ่านหรือไม่ผ่านในภารกิจใดและให้ทำภารกิจใดใหม่
- ◆ แข่งขัน ๒ รอบ รอบละ ๓ นาทีนับกรรมการปล่อยตัวเครื่องบินเริ่มขึ้นจากรั้ว หลังจากทำภารกิจครบ ๓ นาทีให้นำเครื่องลงจอดอย่างปลอดภัยในรั้วที่กำหนด (ระยะเวลาลงจอดภายใน ๒ นาที)
- ◆ สร้างได้ไม่จำกัดจำนวนลำและชิ้นส่วนสำรอง เช่น ปีก ลำตัว ภายในเวลาที่กำหนด แต่กรรมการจะต้องเซ็นชื่อตรวจรับทุกลำ
- ◆ หากทำการบินเสร็จสิ้นต้องนำเครื่องบินมาวางในที่ที่กรรมการจัดให้นำสัมภาระออกต่อหน้ากรรมการ และอนุญาตให้แก้ไขซ่อมแซมเครื่องบินจนกว่าจะถึงการแข่งขันในรอบถัดไป ถ้ากรรมการเรียกแล้วยังไม่พร้อมแข่งขันภายใน ๒ นาที ถือว่าฟาล์วในรอบนั้น
- ◆ หากเครื่องบินเสียหายระหว่างการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันสามารถเปลี่ยนเครื่องบินสำหรับใช้แข่งขันได้ในรอบต่อไป และต้องเป็นเครื่องบินที่ผ่านการตรวจรับ/เซ็นชื่อกำกับจากกรรมการเท่านั้น
- ◆ หากกรรมการเรียกชื่อทีมใดขึ้นบิน ทีมนั้นต้องพร้อมและนำเครื่องขึ้นบินภายใน ๒ นาที
- ◆ ไม่อนุญาตให้นำแบบเครื่องบินทุกรูปแบบและทุกประเภทเข้ามาเป็นตัวอยู่ในสนาม แข่งขัน
- ◆ ลงจอดสภาพสมบูรณ์ คือ ลงในรั้วที่กำหนดเท่านั้น และไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดของเครื่องบินแตกหัก หลุดเสียหาย ไม่หงายท้อง หัวไม่ทิ่ม ฐานล้อไม่พับหรือฉีกออกจากเครื่องบิน

➤ เวลาที่ต้องใช้

- ◆ ผู้เข้าแข่งขันทำงานเป็นทีมๆ ๓ คน ใช้เวลาในการออกแบบและประกอบสร้างรวมทั้งทดสอบบินไม่เกิน ๘ ชั่วโมง
- ◆ ถ้าต้องการนำเครื่องบินไปทดสอบบินจะต้องได้รับอนุญาตจากกรรมการและบินในพื้นที่ที่กรรมการกำหนด
- ◆ เวลารวมในการปฏิบัติกิจกรรมต่อทีมใช้เวลาไม่เกิน ๗ นาที นับจากกรรมการปล่อยตัว ถึงลงจอดหยุดนิ่ง แบ่งออกเป็น
 ๑. การขึ้นบิน (Take off) ภายใน ๒ นาที
 ๒. เวลาปฏิบัติการกิจ เวลา ๓ นาที
 ๓. การลงจอด (Landing) ภายใน ๒ นาทีจนเครื่องบินหยุดนิ่งอย่างสมบูรณ์

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

- ♦ สถานที่นั่งสำหรับการสร้างอากาศยาน (อาจใช้โต๊ะในห้องเรียน หรือพื้นที่นั่งกับพื้นโดยผู้แข่งขันสามารถเตรียมโต๊ะมาได้)
- ♦ สถานที่จัดการแข่งขันประกอบด้วยพื้นที่กองอำนวยการ พื้นที่วางเครื่องบิน พื้นที่ผู้เข้าแข่งขัน
- ♦ มีบริเวณให้ผู้สนใจเข้าชมได้ และให้ทำการแข่งขันในลานโล่งนอกอาคาร สนามกีฬา หรือพื้นที่ซึ่งมีลักษณะ Outdoor ไม่มีสิ่งกีดขวางที่เป็นอุปสรรคในการแข่งขัน เช่น ต้นไม้ หรือเสาสูงๆ มีขนาดกว้างขวางพอที่จะจัดการแข่งขันได้ เส้นทาง Runway สามารถกำหนดได้ตามความเหมาะสมของกิจกรรม ซึ่งหมายรวมถึงสถานที่เล่นกีฬา หรือลานเอนกประสงค์ขึ้นอยู่กับบริบทของสถานที่นั้น ๆ และอยู่ในดุลยพินิจของกรรมการ

➤ คณะกรรมการ

- ♦ กรรมการพิจารณาภาระกิจการบิน อย่างน้อยจำนวน ๓ คน
- ♦ กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติและบันทึกคะแนน อย่างน้อยจำนวน ๒ คน
- ♦ กรรมการจับเวลา อย่างน้อยจำนวน ๑ คน
- ♦ กรรมการจัดลำดับและเรียกทีมเข้าแข่งขัน อย่างน้อยจำนวน ๑ คน
- ♦ กรรมการรายงานตัวและประมวลผลคะแนน อย่างน้อยจำนวน ๒ คน
- ♦ คณะทำงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของผู้จัดกิจกรรม

➤ การตัดสินและประเมินผล

คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๑. การออกแบบและเขียนแบบ ๑๐ คะแนน

๒. ผลคะแนนจากแบบทดสอบ ๒๐ คะแนน

๓. ผลคะแนนการแข่งขัน ๗๐ คะแนน

- ๓.๑ การประกอบสร้างสำเร็จ ๒๐ คะแนน
- ๓.๒ นำเครื่องบินมาทดสอบการบิน ๑๐ คะแนน
- ๓.๓ การกักบินต่ำแนวระนาบ(Low Pass) ๕ คะแนน
- ๓.๔ การกักบินปล่อยสมภาระ(ปล่อยน้ำได้) ๕ คะแนน
- ๓.๕ การบินวนวงจรถัดก็ได้ให้ครบเวลา ๓ นาที ๑๐ คะแนน
- ๓.๖ ปล่อยน้ำลงพื้นกระดาชเปียกเกิน ๒๐ % ของพื้นที่ ๒๐ คะแนน
 - สำเร็จ ในรอบที่ ๑ ๒๐ คะแนน
 - สำเร็จ ในรอบที่ ๒ ๑๕ คะแนน
 - สำเร็จ ในรอบที่ ๓ ๑๐ คะแนน
 - สำเร็จ ในรอบที่ ๔ ๕ คะแนน

- ♦ ถ้ามีคะแนนรวมเท่ากันให้พิจารณาจากข้อมูลเรียงลำดับดังนี้

- ปล่อยน้ำลงพื้นกระดาชเปียกเกิน ๒๐ % ของพื้นที่ สำเร็จในรอบที่ ๑
- คะแนนทดสอบมากกว่า
- ลำดับที่ในการจัดลำดับการแข่งขัน แข่งก่อน

➤ รางวัลและเกียรติบัตร

เกียรติบัตรระดับเหรียญทองจะต้องได้คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน

เกียรติบัตรระดับเหรียญเงินจะต้องได้คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน

เกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดงจะต้องได้คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ใบบันทึกคะแนนการเขียนแบบการประกวดและแข่งขันเครื่องบิน สพร.

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ประเภท เครื่องร่อน เครื่องบินพลังยาง และเครื่องบินสี่ล้อสัญญาณ (ทุกประเภทการแข่งขัน)

ระดับชั้น ☐ ประถมศึกษา ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียน.....สังกัดเขต (สพป./สพม.)

จังหวัด.....ระดับเขต/ภาค

เกณฑ์	หัวข้อของการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน		หมายเหตุ		
๑. ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	๑๐%		○	○	○
	ความสัมพันธ์ของรูปด้านถูกต้อง	๕%		○	○	○
	การกำหนดขนาด	๕%		○	○	○
๒. ขนาดของชิ้นงานที่สำเร็จตรงต่อความสนใจกับตัวเลขที่เขียนไว้ในแบบ	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	๒๐%		○	○	○
๓. ความถูกต้องของมาตราส่วนขนาดตัวเลขที่เขียนลงในแบบตรงกับมาตราส่วนที่กำหนด	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	๒๐%		○	○	○
๔. ความถูกต้องของเส้นที่เขียน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ประเภทของเส้น / ลักษณะของเส้น น้ำหนัก ความชัดเจนและความสะอาด	๒๐%		○	○	○
๕. ตารางประกอบแบบ Title Box	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ชื่อชิ้นงาน	๒%		○	○	○
	ชื่อโรงเรียน	๒%		○	○	○
	ชื่อผู้เขียน	๒%		○	○	○
	มาตราส่วน	๒%		○	○	○
	หน่วยที่ใช้เขียนแบบ	๒%		○	○	○
	ระบบที่เขียนแบบ	๒%		○	○	○
	แสดงรายชิ้นส่วนของเครื่องบิน	๒%		○	○	○
	ระบุ/ชี้บอกชิ้นส่วนของเครื่องบิน	๒%		○	○	○
	แสดงรายละเอียดของสมรรถนะ	๔%		○	○	○
รวม		๑๐๐ %		○	○	○
คะแนนที่ได้						

ลงชื่อกรรมการผู้บันทึกคะแนน.....

แบบตรวจเช็คอากาศยานควบคุมด้วยระบบไร้สาย
การแข่งขันอากาศยานบังคับด้วยวิทยุประเภทพิชิตเป้าหมาย

ระดับภาค / ชาติ.....

ชื่อทีม.....สังกัด สพม..... ลำดับที่.....

ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับผลการตรวจสอบภาพ

☐ ภาคพื้น ☐ ภาคอากาศ ☐ ก่อนบิน ☐ หลังบิน วันที่/...../.....

รายละเอียด	สถานะปกติ	ปรับปรุง (ครั้ง)		
		๑	๒	๓
๑. ส่วนประกอบโครงสร้างหลัก				
๑.๑ ลำตัว	☐	☐	☐	☐
๑.๒ ปีก	☐	☐	☐	☐
๑.๓ ภาพหน้าตัดของปี (Airfoil) เป็นรุ่น/ชื่ออะไร (ระบุ)				
๑.๔ แผงหางระดับ	☐	☐	☐	☐
๑.๕ แผงหางตั้ง	☐	☐	☐	☐
๒. ส่วนประกอบระบบพื้นบังคับ				
๒.๑ Ailerons	☐	☐	☐	☐
๒.๒ Elevator	☐	☐	☐	☐
๒.๓ Rudder	☐	☐	☐	☐
๒.๔ Flap	☐	☐	☐	☐
๓. ชุดขับเคลื่อน				
๓.๑ แบตเตอรี่ Battery	☐	☐	☐	☐
๓.๒ ใบพัด	☐	☐	☐	☐
๓.๓ ชุดเครื่องยนต์ /มอเตอร์	☐	☐	☐	☐
๓.๔ ฐานล้อหลัง/Landing Gear	☐	☐	☐	☐
๔. ชุดกลไกเพิ่มเติม				
๔.๑ ปล่อน้ำ	☐	☐	☐	☐
๔.๒ ห้องบรรจุทุกสัมภาระ	☐	☐	☐	☐
๔.๓ อื่นๆ	☐	☐	☐	☐
๕. เครื่องควบคุมระบบไร้สาย				
ภาคส่ง				
๕.๑ ช่องสัญญาณที่ ๑	☐	☐	☐	☐
๕.๒ ช่องสัญญาณที่ ๒	☐	☐	☐	☐
๕.๓ ช่องสัญญาณที่ ๓	☐	☐	☐	☐
๕.๔ ช่องสัญญาณที่ ๔	☐	☐	☐	☐
๕.๕ ช่องสัญญาณที่ ๕	☐	☐	☐	☐
๕.๖ ช่องสัญญาณที่ ๖	☐	☐	☐	☐

รายละเอียด	สถานะปกติ	ปรับปรุง (ครั้ง)		
		๑	๒	๓
๖. ชุด Mechanics				
๖.๑ Servo Motor ตัวที่ ๑	☐	☐	☐	☐
๖.๒ Servo Motor ตัวที่ ๒	☐	☐	☐	☐
๖.๓ Servo Motor ตัวที่ ๓	☐	☐	☐	☐
๖.๔ Servo Motor ตัวที่ ๔	☐	☐	☐	☐
๖.๕ Servo Motor ตัวที่ ๕	☐	☐	☐	☐
๖.๖ Servo Motor ตัวที่ ๖	☐	☐	☐	☐
๗. Landing Gear	☐	☐	☐	☐
๘. C.G. (Center Of Gravity) (รวมน้ำ)	☐	☐	☐	☐
๙. Fight Control (ผลการสังเกตอากาศยานก่อนทำการบิน Fight Control)				
☐ ปกติ ☐ ต้องปรับปรุง				
๑๐. First Fight (ผลการสังเกตอากาศยานขณะทำการบิน First Fight)				
☐ ปกติ ☐ ต้องปรับปรุง				
๑๑. ผลการสังเกตอากาศยานหลังทำการบิน (ครบเวลาตามกำหนด การประกอบสร้าง)				
☐ ปกติ ☐ ต้องปรับปรุง				
๑๒. ปัญหาที่พบและการแก้ไข				
.....				
๑๓. อื่น ๆ				
.....				

สรุป

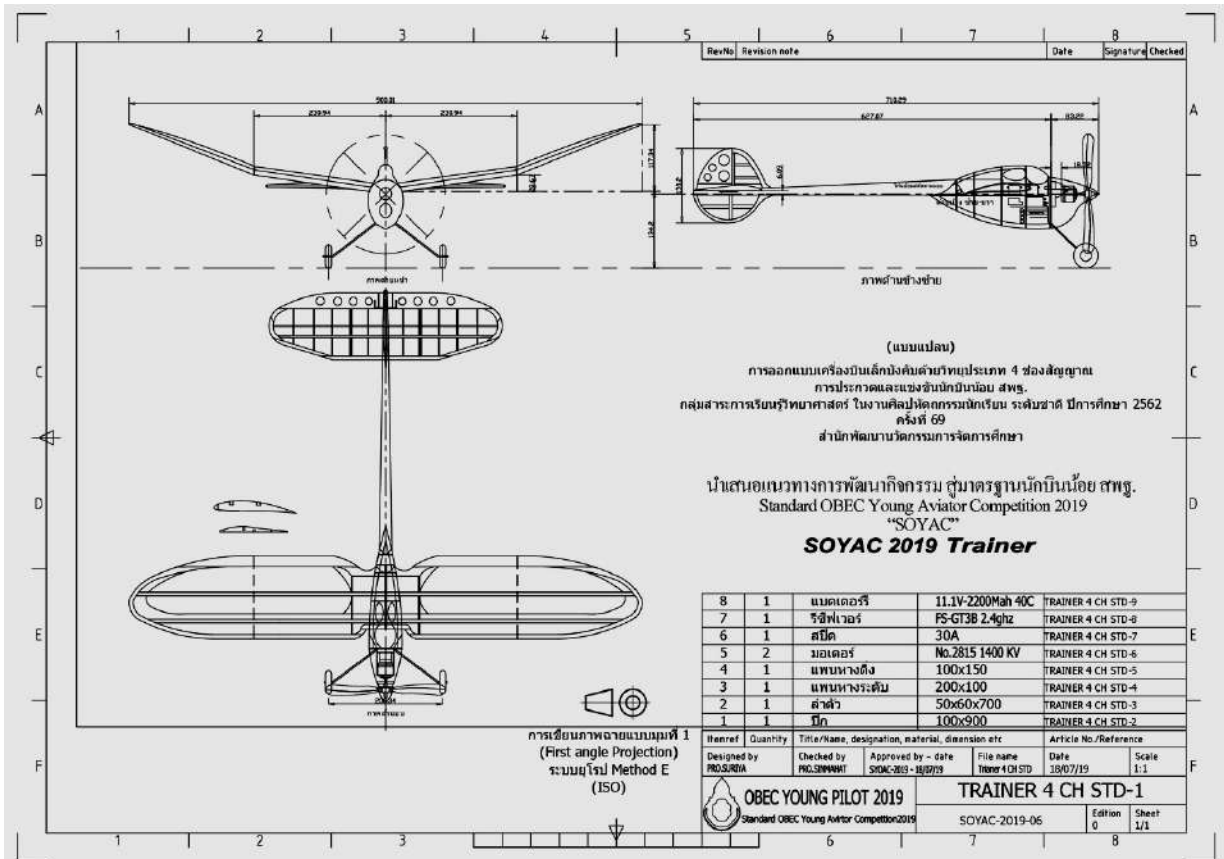
- ผลการตรวจรับเครื่องบินบรรทุกสัมภาระ ☐ ผ่าน
☐ ผ่าน แก้ไข.....ครั้ง
☐ ไม่ผ่าน ไม่สมบูรณ์ไม่พร้อมบิน ไม่สามารถ Fight Control
☐ ไม่ผ่าน หมดเวลาประกอบสร้าง.....น.
(ประกอบสร้างไม่เสร็จ)

หมายเหตุ แจกเมื่อเริ่มประกอบสร้าง ส่งพร้อมเครื่องบิน

ลงชื่อ.....นักบิน
(.....)
...../...../.....

ลงชื่อกรรมการ.....ผู้ตรวจ/บันทึก
(.....)
...../...../.....

ตัวอย่างในการเขียนแบบภาพฉาย ๓ ด้านเครื่องบิน ๔ ช่องสัญญาณ



สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา
อาคาร สพฐ. ๕ ชั้น ๑๐ ถนนราชดำเนินนอก
เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐
<https://obecyoungpilot.com>



เกณฑ์การแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ.
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

Excellent Student Competition 2022

<https://www.sillapa.net>

การแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ.
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

Excellent Student Competition 2022

<https://www.sillapa.net>

จัดทำโดย
สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา
อาคาร สพฐ. ๕ ชั้น ๑๐ ถนนราชดำเนินนอก
เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐
<https://thairobot.in.th>

**ตารางสรุปกิจกรรมการแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ.
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕**

ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น				ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.		สพม.			
	ป.๑-ป.๖	ม.๑-ม.๓	ม.๑-ม.๓	ม.๔-ม.๖		
๑. หุ่นยนต์ระดับพื้นฐาน	✓	✓	✓	✓	ทีม	นร.๓ คน ครู ๒ คน
๒. หุ่นยนต์ระดับกลาง	✓	✓	✓	✓	ทีม	นร.๓ คน ครู ๒ คน
๓. หุ่นยนต์ระดับสูง	✓	✓	✓	✓	ทีม	นร.๓ คน ครู ๒ คน
๔. หุ่นยนต์ผสม	✓	✓	✓	✓	ทีม	นร.๔ คน ครู ๒ คน
รวมกิจกรรม	๔	๔	๔	๔		
รวมทั้งหมด	๑๖					

ข้อกำหนด / คุณสมบัติผู้เข้าประกวดแข่งขันหุ่นยนต์

๑. การแข่งขันเป็นทีมแต่ละทีมประกอบด้วยนักเรียนและครูที่ปรึกษาไม่เกินจำนวนตามตารางข้างต้น
๒. โรงเรียนสามารถสมัครเข้าแข่งขันได้ทุกประเภทไม่เกินประเภทละ ๑ ทีมในแต่ละกติกา
๓. วิธีการและขั้นตอนการแข่งขันหุ่นยนต์ให้เป็นไปตามกติกาที่ สพฐ. กำหนด
๔. ผู้เข้าแข่งขันหุ่นยนต์ต้องเป็นนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานทุกสังกัด
๕. กรรมการที่ปฏิบัติหน้าที่ตัดสินกิจกรรมการแข่งขัน ต้องไม่ปฏิบัติหน้าที่ตัดสินกิจกรรมที่นักเรียนตนเองเข้าร่วมการแข่งขัน
๖. ดาวน์โหลดกติกาการแข่งขันได้ที่ <https://thairobot.in.th>
๗. หากมีคำถามที่พบบ่อย (Frequently asked questions : FAQ) ทางคณะกรรมการจะนำขึ้นเผยแพร่ไว้บนเว็บไซต์ <https://sillapa.net> หรือ <https://forum.thairobot.in.th> และถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของกติกาการแข่งขัน
๘. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

สารบัญ

กติกการแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ. ระดับพื้นฐาน ระดับชั้นประถมศึกษา.....	๗
กติกการแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ. ระดับพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	๑๑
กติกการแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ. ระดับพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	๑๘
กติกการแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ. ระดับกลาง ระดับชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	๒๗
กติกการแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ. ระดับสูง ระดับชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษา ตอนปลาย.....	๓๖
กติกการแข่งขันหุ่นยนต์แบบผสม สพฐ. ระดับชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษา ตอนปลาย.....	๔๕

Excellent Student Competition 2022

<https://www.sillapa.net>

การแข่งขันหุ่นยนต์ สฟฐ. งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

ความเป็นมา

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้เล็งเห็นประโยชน์ของการนำหุ่นยนต์มาเป็นสื่อและเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนการสอน และให้ความสำคัญกับการพัฒนาการคิดสร้างสรรค์และการออกแบบเทคโนโลยี การนำความรู้ด้านอิเล็กทรอนิกส์ กลศาสตร์และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาบูรณาการกับสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ศิลปะ และสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ซึ่งการแข่งขันหุ่นยนต์ สฟฐ. งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ จะช่วยกระตุ้นและส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เกิดแรงบันดาลใจที่ประติษฐ์ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบและสร้างหุ่นยนต์ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อเสริมความเข้มแข็งทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีให้กับนักเรียนและเยาวชนของชาติต่อไป

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนและครูผู้สอนที่สนใจได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยหุ่นยนต์
๒. เพื่อให้นักเรียนและครูผู้สอนตระหนัก เห็นความสำคัญของการนำสื่อหุ่นยนต์ไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และบูรณาการในสาระการเรียนรู้ที่หลากหลายได้อย่างมีคุณค่า
๓. เพื่อพัฒนาทักษะ ความสามารถของนักเรียนและครูผู้สอนด้านการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมหุ่นยนต์
๔. เพื่อพัฒนาทักษะความคิดอย่างเป็นระบบให้กับนักเรียน ให้นักเรียนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองให้ทันต่อโลกเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน โดยใช้หุ่นยนต์เป็นสื่อ
๕. เพื่อค้นหาและพัฒนาอัจฉริยภาพเด็กไทยด้านหุ่นยนต์ เป็นตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันในเวทีระดับนานาชาติต่อไป

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

การแข่งขันหุ่นยนต์ สฟฐ. งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ ได้กำหนดให้ผู้แข่งขันจะต้อง**สร้างประกอบหุ่นยนต์ด้วยตนเองทุกทีม** ซึ่งการประกอบหุ่นยนต์จะทำให้นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนประสบการณ์จะทำให้เด็กเรียนมีทักษะความรู้ความชำนาญและได้รับประสบการณ์ตรงจากการสร้างประกอบหุ่นยนต์ดังต่อไปนี้

๑. การปลูกฝังคุณธรรมจากการแข่งขันหุ่นยนต์
 - ๑.๑ มีความซื่อสัตย์ไม่เอาเปรียบคู่แข่งและมีน้ำใจนักกีฬา
 - ๑.๒ มีความรับผิดชอบสามารถทำงานเป็นทีมและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
 - ๑.๓ ตรงต่อเวลามีระเบียบวินัยมีความอดทนและมีสมาธิในการทำงาน
 - ๑.๔ สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้
๒. ทักษะเบื้องต้นและองค์ความรู้พื้นฐานของการประกอบหุ่นยนต์ทุกประเภทคือ
 - ๒.๑ ทักษะในการออกแบบและเขียนแบบเพื่อสร้างชิ้นงาน
 - ๒.๒ ทักษะในการใช้เครื่องมือช่างเบื้องต้น

๒.๓ ทักษะในด้านคอมพิวเตอร์และด้านการคิดคำนวณ

๒.๔ รู้เข้าใจและมีทักษะทางด้านกลศาสตร์เช่น

- ๑) สามารถอธิบายเรื่องแรงต้านหรือแรงเสียดทาน /จุดหมุนได้
- ๒) สามารถอธิบายหลักการสมดุลของวัตถุและนำมาประยุกต์ได้
- ๓) สามารถอธิบายหลักการเปลี่ยนแปลงของพลังงาน จากพลังงานไฟฟ้าเป็นพลังงานกลและสามารถนำพลังงานกลไปใช้ในการขับเคลื่อนหุ่นยนต์ได้

๒.๕ มีทักษะในการสร้าง /ประกอบและทดสอบการทำงานของหุ่นยนต์

- ๑) สามารถประกอบเฟืองทดได้หลากหลายรูปแบบ
- ๒) สามารถนำรูปแบบของเฟืองทดที่ประกอบแต่ละรูปแบบไปประยุกต์ใช้งานได้อย่างถูกต้องเหมาะสม
- ๓) เข้าใจและสามารถจัดการเชื่อมต่อวัสดุที่เป็นขาของหุ่นยนต์ให้เคลื่อนที่ได้อย่างสมดุล

กติกาการแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ. ระดับพื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษา
“หุ่นยนต์เลี้ยงแกะ”
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

➤ **สถานการณ์จำลอง**

ในหมู่บ้านชนบทแห่งหนึ่ง หมู่บ้านนี้นิยมเลี้ยงแกะไว้จำนวนมาก ทั้งเพื่อการเกษตรและการท่องเที่ยว แต่สิ่งที่เจ้าของฟาร์ม เลี้ยงแกะจะต้องดูแลเป็นพิเศษคือ การป้องกันหมาป่าที่มักจะคอยแอบเข้าไปกินแกะ ในฟาร์มก่อให้เกิดความเสียหายเป็นอย่างมาก การแข่งขันนี้จึงเป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการประดิษฐ์ และออกแบบการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์ได้อย่างคล่องตัว สมมติให้หุ่นยนต์มีหน้าที่เลี้ยงแกะ โดยหุ่นยนต์จะต้องนำแกะ (ลูกปิงปองสีขาว) เข้าคอกแกะ และไล่หมาป่า (ลูกปิงปองสีส้ม) ออกจากคอกแกะ

➤ **จุดมุ่งหมายการเรียนรู้**

๑. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องการออกแบบการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์แบบขา
๒. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องการออกแบบกลไกพิเศษเพิ่มเติมในการทำภารกิจ

➤ **วัสดุและอุปกรณ์**

◆ **สำหรับผู้จัดกิจกรรม**

1. อุปกรณ์และจอภาพสำหรับฉายการจับเวลาในการสร้างประกอบและแข่งขัน
2. จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทีมในขณะทำการแข่งขัน
3. คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล
4. นาฬิกาหรือโปรแกรมจับเวลา
5. เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษขนาด A๔
6. แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ สามารถพิมพ์ได้จากในระบบของ <https://www.sillapa.net/>
7. อุปกรณ์สนามตามกติกาข้อสนามแข่งขัน

◆ **สำหรับผู้เข้าแข่งขัน**

1. ชนิดของวัสดุ อุปกรณ์ ให้เป็นไปตามกฎข้อบังคับของหุ่นยนต์
2. ทีมที่เข้าแข่งขันต้องจัดเตรียมและนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ระหว่างการแข่งขันรวมทั้งแหล่งจ่ายพลังงาน
3. ทีมต้องจัดเตรียมอะไหล่สำรองมาด้วย คณะกรรมการจะไม่รับผิดชอบในการซ่อมแซมหรือจัดหาทดแทนไม่ว่าในกรณีใด ๆ

➤ **กฎข้อบังคับและมารยาทในการแข่งขัน**

๑. ไม่อนุญาตให้ผู้ควบคุมทีมและบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องเข้าไปในพื้นที่การแข่งขัน
๒. ก่อนเข้าพื้นที่แข่งขันกรรมการจะตรวจวัสดุที่นำมาสร้างหุ่นยนต์
๓. ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถเข้าพื้นที่ในส่วนของสนามแข่งขันได้ จนกว่ากรรมการจะอนุญาต
๔. ผู้เข้าแข่งขันจะต้องประกอบหุ่นยนต์ด้วยตนเอง ในพื้นที่การแข่งขัน
๕. ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำหุ่นยนต์ออกจากพื้นที่จนกว่าการแข่งขันจะเสร็จสิ้น
๖. คณะกรรมการจะทำการตรวจสอบความพร้อมของหุ่นยนต์ที่ลงแข่งขันในแต่ละรอบ โดยให้แต่ละทีมเตรียมความพร้อมของหุ่นยนต์ในพื้นที่ ที่คณะกรรมการจัดไว้ให้เท่านั้น
๗. ไม่อนุญาตให้กระทำการใดๆ ที่เป็นการรบกวนหรือให้ความช่วยเหลือแก่หุ่นยนต์ที่อยู่ ในระหว่างการแข่งขัน

๘. ห้ามมิให้ผู้แข่งขันขึ้นไปบนพื้นที่ของสนามแข่งขัน

๙. หากมีการกระทำผิดกฎข้อบังคับ กรรมการสามารถตัดสิทธิ์การแข่งขันในรอบดังกล่าวได้

➤ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน
2. ผู้เข้าแข่งขันตรวจอุปกรณ์และเข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างหุ่นยนต์ตามที่กรรมการกำหนด
3. กรรมการชี้แจงกฎกติกา
4. นักเรียนทำการสร้างหุ่นยนต์โดยใช้เวลา ๓ ชั่วโมง
5. เมื่อหมดเวลาการสร้างหุ่นยนต์ให้นำหุ่นยนต์ส่งให้กรรมการตรวจขนาดและทำสัญลักษณ์บนหุ่นยนต์ที่มีสิทธิ์เข้าแข่งขัน วางไว้ที่จุดกรรมการกำหนด
6. กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
7. เริ่มทำการแข่งขันตามลำดับ
8. เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลสถิติการแข่งขันให้ทีมพร้อมทั้งเซ็นชื่อรับทราบสถิติการแข่งขันและกรรมการทำการบันทึกสถิติสำหรับใช้ในการคิดคะแนนต่อไป
9. เมื่อทุกทีมเสร็จสิ้นการแข่งขันในแต่ละรอบให้นำหุ่นยนต์กลับไปเก็บ ณ ที่กำหนด จนกว่าคณะกรรมการจะประกาศให้รับหุ่นยนต์อีกครั้งพร้อมกัน

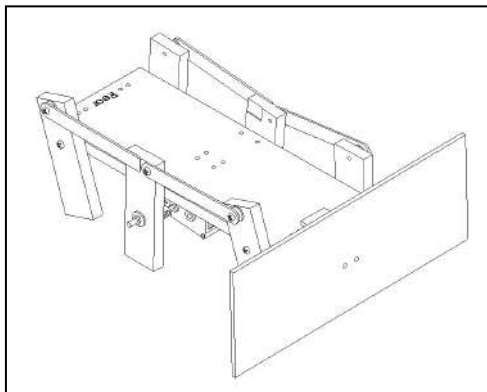
➤ สถานที่จัดกิจกรรม

1. สถานที่นั่งสำหรับการสร้างประกอบหุ่นยนต์
2. ให้ทำการแข่งขันในอาคารในร่ม หรือพื้นที่ซึ่งมีลักษณะภายในอาคาร (indoor) มีขนาดกว้าง-ยาว กว้างขวางพอที่จะจัดการแข่งขันได้ มีแสงสว่างคงที่

➤ คณะกรรมการ

1. กรรมการวิชาการ	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
2. กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติบันทึกคะแนน	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
3. กรรมการจัดลำดับและเรียกทีมเข้าแข่งขัน	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
4. กรรมการรายงานตัวและประมวลผลคะแนน	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
5. กรรมการจับเวลา	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
6. คณะทำงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของผู้จัดกิจกรรม	

➤ กฎข้อบังคับหุ่นยนต์



๑. ใช้หุ่นยนต์ ๑ ตัวสำหรับการแข่งขัน หุ่นยนต์เมื่อขยายเต็มที่ต้องมีความยาวไม่เกิน ๓๐ ซม. กว้างไม่เกิน ๒๐ ซม. สูงไม่เกิน ๒๔ ซม. มีน้ำหนักโดยรวมอุปกรณ์ทุกอย่างทั้งแบตเตอรี่และชุดรีโมท (รวมสายไฟ) ไม่เกิน ๑.๕ กิโลกรัม
๒. หุ่นยนต์สามารถใช้มอเตอร์ได้ไม่เกินจำนวน ๓ ตัว ไม่จำกัดชนิดของมอเตอร์ มอเตอร์แต่ละตัวต้องไม่เกิน ๖ โวลต์ มาบัตกรีที่สนามแข่งขัน กรณีใช้มอเตอร์ GearBox สามารถประกอบ GearBox มาล่วงหน้าได้
๓. การเคลื่อนไหวของหุ่นยนต์จะต้องเคลื่อนไหวเหมือนการก้าวเดิน ภายใต้การควบคุมโดยรีโมทคอนโทรลแบบมีสาย ไม่กำหนดความยาวของสายไฟแต่ต้องติดตั้งให้สายไฟอยู่สูงจากพื้นและไม่สัมผัสพื้นสนามตลอดเวลาแข่งขัน
๔. แบตเตอรี่ที่ใช้ในการแข่งขัน จะต้องเป็นแบตเตอรี่อัลคาไลน์ ขนาด AA ๑.๕ โวลต์ จำนวนไม่เกิน ๖ ก้อน
๕. ชนิดและวัสดุอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการแข่งขัน ใช้วัสดุที่ทำโครงสร้างหุ่นยนต์ได้อย่างไม่จำกัด เช่น พลาสติก ไม้ และโลหะ เป็นต้น หรือวัสดุที่ขึ้นเป็นรูปทรงเพื่อใช้งานทั่วไป เช่น ท่อทรงกระบอก (ทั้งแบบกลวงและตัน) ท่อ PVC หรือลู่มีเนียมฉากแบบเป็นเส้นยาว สามารถใช้ได้ โดยโครงสร้างของหุ่นยนต์ให้นำมาสร้าง ตัด เจาะ ประกอบ ที่สนามการแข่งขัน วัสดุที่นำมาใช้จะต้องไม่ทำให้สนามเสียหาย มิให้นำวัสดุสำเร็จรูปแล้วมาใช้สร้างหุ่นยนต์ เช่น วัสดุขึ้นรูปจากเครื่องพิมพ์ ๓D (ยกเว้นข้อเหวี่ยงสามารถใช้วัสดุขึ้นรูป ๓D ได้) แผ่นเพลทพลาสติกเจาะรู เหล็กฉากสำหรับยึดอุปกรณ์หุ่นยนต์ พลาสติกฉากรวมทั้งบล็อกพลาสติกสำเร็จรูปแบบอเนกประสงค์ของหุ่นยนต์บางชนิด ไม่สามารถเจาะรู วัสดุรวมทั้งร่างแบบลงบนวัสดุมาล่วงหน้าได้ กรณีใช้ไม้อัดหรือไม้สามารถใช้ได้ แต่ต้องมีการตัดทั้งทางด้านกว้างและด้านยาว

➤ สนามแข่งขัน

๑. สนามที่ใช้ในการแข่งขัน มีความกว้าง ๑๒๐ ซม. ยาว ๒๔๐ ซม. มีขอบสูงประมาณ ๕ ซม.
๒. ลูกปิงปองสีขาว ๕๐ ลูก ลูกปิงปองสีส้ม ๒๕ ลูก
๓. จุด Start มีขนาด ๒๐ ซม. x ๓๐ ซม. ช่องประตูคอกแกะ มีความกว้าง ๓๐ ซม.
๔. ไฟล์สนามสามารถดาวน์โหลดได้ที่ <https://www.sillapa.net/> หรือ <https://thairobot.in.th>



➤ การกิจ

หุ่นยนต์จะถูกนำไปวางยังจุด Start หุ่นยนต์มีหน้าที่นำลูกปิงปองสีส้ม (หมาป่า) ออกจากคอกแกะ และนำลูกปิงปองสีขาว (แกะ) ไปไว้ในพื้นที่คอกแกะ

➤ รูปแบบการแข่งขัน

ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน อาจจะใช้การแข่งขันดังนี้

๑. แข่งขัน ๒ ครั้ง แล้วนำคะแนนครั้งที่ดีที่สุด หรือ คะแนนจาก ๒ ครั้งมารวมกันแล้วหาผู้ชนะ โดย
 - จับสลากลำดับการแข่งขันของแต่ละทีม หรือใช้ลำดับจากระบบ <https://www.sillapa.net/>
 - ให้ผู้แข่งขันลงสนามทำภารกิจครั้งละ ๑ ทีม (กรรมการจะจับเวลาการทำภารกิจของแต่ละทีม)
๒. แข่งขันแบบเป็นรอบ

การแข่งขันในรอบแรก เป็นการทำภารกิจแข่งกับเวลา ใช้สถิติของแต่ละทีมจัดลำดับเข้าสู่รอบสอง

- จับสลากลำดับการแข่งขันของแต่ละทีม แต่ละทีมแข่ง ๒ ครั้ง เอาคะแนนที่ดีที่สุด หรือเอาคะแนนจาก ๒ ครั้งมารวมกันแล้วจัดอันดับเข้ารอบสอง
- ให้ผู้แข่งขันลงสนามทำภารกิจครั้งละ ๑ ทีม (กรรมการจะจับเวลาการทำภารกิจของแต่ละทีม)

การแข่งขันในรอบ ๒ ใช้สถิติการแข่งขันของแต่ละทีมในรอบแรก มาเรียงลำดับเข้าสายแข่งขัน

- ใช้การแข่งขันแบบแพ้คัดออกไปจนถึงรอบชิงชนะเลิศ (Elimination Knock-Out Tournament)
 - ตั้งแต่วงรอบ ๘ ทีม สุดท้าย ใช้ผลแพ้ชนะแบบ ๒ ใน ๓ เกม (รอบแรกใช้การแข่งขันแบบเกมเดียว)

หรือการแข่งขันในรอบ ๒ อาจใช้การแข่งขันแบบแข่งกับตัวเองอีกทีละ ๒ ครั้งแล้วนำคะแนนมาจัดอันดับหาผู้ชนะเลิศ

กรณี แข่งขัน ๒ ครั้ง ช่วงเวลาระหว่างการหลังเสร็จสิ้นการแข่งขันในครั้งที่ ๑ ถึงก่อนเริ่มเก็บหุ่นยนต์ในครั้งที่ ๒ ควรให้เวลาผู้เข้าแข่งขันปรับปรุงหุ่นยนต์อย่างน้อย ๓๐ นาที

และกรณีที่ใช้การแข่งขันแบบเป็นรอบๆ ในช่วงระหว่างรอบจะใช้เวลาผู้เข้าแข่งขันปรับปรุงหุ่นยนต์อย่างน้อย ๓๐ นาที

➤ เวลาที่ต้องใช้

1. เวลาในการสร้างและทดสอบสนาม จำนวน ๓ ชั่วโมง
2. เวลาจัดการแข่งขันแต่ละทีมมีเวลา Setup ๓๐ วินาที และใช้เวลาแข่งขันทีละ ๒ นาที

➤ กติกาการแข่งขัน

๑. เมื่อครบเวลา ๓ ชั่วโมงในการสร้างหุ่นยนต์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องส่งหุ่นยนต์เพื่อตรวจสอบคุณสมบัติ แล้วนำไปวางที่จุดที่กรรมการกำหนด
๒. เมื่อกรรมการเรียกทีมมาแข่งขันที่สนาม ผู้เข้าแข่งขันสามารถทำการ setup หุ่นยนต์ที่สนามแข่งขัน โดยใช้เวลา ๓๐ วินาที
๓. เมื่อจะเริ่มแข่งขัน หุ่นยนต์จะถูกนำไปวางยังจุด Start กรรมการสนามจะบรรจุลูกปิงปองสีขาวและสีส้มลงในตะกร้าหรือกล่องกระดาษ (อย่างละ ๑ สี) จากนั้นจะปล่อยลูกปิงปองสีขาวลงในพื้นที่เลี้ยงสัตว์ และลูกปิงปองสีส้มที่คอกแกะ แล้วเริ่มการแข่งขันโดยใช้เวลาการแข่งขัน ๒ นาที (การปล่อยลูกปิงปองให้ใช้วิธีการนำลูกปิงปองใส่ตะกร้าหรือกล่องกระดาษ สีละ ๑ ใบ แล้วคว่ำที่สนามตามจุดที่กำหนดแต่ละสี เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มแข่งขันให้ยกตะกร้าหรือกล่องกระดาษขึ้น)
๔. หุ่นยนต์จะต้องนำลูกปิงปองสีขาว (แกะ) ไปไว้ในพื้นที่คอกแกะ และนำลูกปิงปองสีส้ม(หมาป่า) ออกจากคอกแกะ ไม่จำกัดวิธี (ลาก, ผลัก, ดัน เป็นต้น)
๕. เมื่อหมดเวลาการแข่งขันจะตัดสินโดยนับจำนวนลูกปิงปองที่อยู่ในคอกแกะ ทีมใดมีคะแนนสูงสุด และเวลาที่เร็วที่สุด จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน
๖. การคิดคะแนน จะนับเฉพาะลูกปิงปองที่อยู่ในคอกแกะเท่านั้น โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - ลูกปิงปองสีขาว ๕ คะแนน

- ลูกปิงปองสีส้ม -๑๐ คะแนน (ติดลบ ๑๐ คะแนน)
- ๗. ในกรณีที่หุ่นยนต์เกิดการขัดข้องในระหว่างแข่งขันกรรมการอนุญาตให้ยกออกมาซ่อมได้ แต่หากมีวัตถุติดอยู่กับตัวหุ่นจะต้องนำออกกลับไปไว้ที่เดิม เมื่อซ่อมเสร็จต้องยกมาวางยังจุดเริ่มต้น แล้วแข่งขันต่อโดยไม่ต่อเวลา
- ๘. เมื่อทุกทีมเสร็จสิ้นการแข่งขันในแต่ละรอบให้นำหุ่นยนต์กลับไปเก็บ ณ ที่กำหนด จนกว่าคณะกรรมการจะประกาศให้รับหุ่นยนต์อีกครั้งพร้อมกัน
- ๙. กรณีหุ่นยนต์ทำภารกิจได้ครบ คือนำลูกปิงปองสีขาวเข้าคอกแกะได้ครบแล้วนำลูกปิงปองสีส้มออกนอกคอกแกะได้ครบ แล้วหุ่นยนต์มาหยุดนิ่งที่จุด Start กรรมการจะหยุดเวลาแล้วบันทึกเวลาที่ทำการภารกิจได้
- ๑๐. ในกรณีที่หุ่นยนต์ได้คะแนนสูงสุดเท่ากัน และใช้เวลาในการทำภารกิจที่เท่ากัน ให้นำคะแนนทั้ง ๒ ครั้งมารวมกัน ทีมที่มีคะแนนมากกว่าจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน แต่หากคะแนนเท่ากันอีก ให้นับจำนวนครั้งที่ Retry ทีมที่มีจำนวนครั้งในการ Retry น้อยกว่าจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน หากจำนวนครั้งในการ Retry เท่ากันอีก ให้จัดการแข่งขันใหม่เฉพาะทีมที่มีคะแนนเท่ากัน
- ๑๑. สำหรับการกระทำอื่นที่ไม่ระบุไว้ในกติกา กรรมการตัดสินจะเป็นผู้พิจารณาชี้ขาด และถือว่าการตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

กติกการแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ. ระดับพื้นฐานระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หุ่นยนต์อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ “หุ่นยนต์วิ่งเร็วแบบขา” งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

➤ สถานการณ์จำลอง

โครงการสำรวจพื้นที่ใหม่ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มนุษย์เดินทางเข้าถึงได้ยากลำบาก ซึ่งในระหว่างทางเต็มไปด้วยอุปสรรค เช่น พื้นผิว ขรุขระ เนินสะพาน ทางขาด เป็นต้น ดังนั้นเพื่อเป็นการสำรวจพื้นที่ใหม่ที่ต้องการประสิทธิภาพจึงได้ใช้หุ่นยนต์อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะมาสำรวจเส้นทาง

หุ่นยนต์อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะคือหุ่นยนต์ที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นสมองในการควบคุมการทำงาน ตรวจสอบ สั่งงาน หรือหมายถึง ไม่ใช่ Microcontroller ในการควบคุมการทำงานต่างๆ โดยมีกลไกการทำงานอย่างอิสระ โดยการเคลื่อนที่อนุญาตให้ใช้ขาหรือการเคลื่อนที่ในรูปแบบต่างๆ ที่ไม่ใช้ล้อ ได้อย่างไม่จำกัดจำนวนและรูปแบบ ทีมใดที่เคลื่อนที่ได้ที่เข้าเส้นชัยโดยใช้เวลาน้อยที่สุดจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

➤ จุดมุ่งหมายการเรียนรู้

๑. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องการออกแบบการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์แบบขา
๒. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องวงจรอิเล็กทรอนิกส์พื้นฐาน

➤ วัสดุและอุปกรณ์

◆ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

1. อุปกรณ์และจอภาพสำหรับฉายการจับเวลาในการสร้างประกอบและแข่งขัน
2. จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทุกทีมในขณะที่ทำการแข่งขัน
3. คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล
4. นาฬิกาหรือโปรแกรมจับเวลา
5. เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษขนาด A๔

6. แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ สามารถพิมพ์ได้จากในระบบของ <https://www.sillapa.net/>
7. อุปกรณ์สนามตามกติกาข้อสนามแข่งขัน

◆ **สำหรับผู้เข้าแข่งขัน**

1. ชนิดของวัสดุ อุปกรณ์ ให้เป็นไปตามกฎข้อบังคับของหุ่นยนต์
2. ทีมที่เข้าแข่งขันต้องจัดเตรียมและนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ระหว่างการแข่งขันรวมทั้งแหล่งจ่ายพลังงาน
3. ทีมต้องจัดเตรียมอะไหล่สำรองมาด้วย คณะกรรมการจะไม่รับผิดชอบในการซ่อมแซมหรือจัดหาทดแทนไม่ว่าในกรณีใด ๆ

➤ **กฎข้อบังคับและมารยาทในการแข่งขัน**

๑. ไม่อนุญาตให้ผู้ควบคุมทีมและบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องเข้าไปในพื้นที่การแข่งขัน
๒. ก่อนเข้าพื้นที่แข่งขันกรรมการจะตรวจวัสดุที่นำมาสร้างหุ่นยนต์
๓. ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถเข้าพื้นที่ในส่วนของสนามแข่งขันได้ จนกว่ากรรมการจะอนุญาต
๔. ผู้เข้าแข่งขันจะต้องประกอบหุ่นยนต์ด้วยตนเอง ในพื้นที่การแข่งขัน
๕. ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำหุ่นยนต์ออกจากพื้นที่จนกว่าการแข่งขันจะเสร็จสิ้น
๖. คณะกรรมการจะทำการตรวจสอบความพร้อมของหุ่นยนต์ที่ลงแข่งขันในแต่ละรอบ โดยให้แต่ละทีมเตรียมความพร้อมของหุ่นยนต์ในพื้นที่ ที่คณะกรรมการจัดไว้ให้เท่านั้น
๗. ไม่อนุญาตให้กระทำการใดๆ ที่เป็นการรบกวนหรือให้ความช่วยเหลือแก่หุ่นยนต์ที่อยู่ ในระหว่างการแข่งขัน
๘. ห้ามมิให้ผู้แข่งขันขึ้นไปบนพื้นที่ของสนามแข่งขัน
๙. หากมีการกระทำผิดกฎข้อบังคับ กรรมการสามารถตัดสิทธิ์การแข่งขันในรอบดังกล่าวได้

➤ **ขั้นตอนการจัดกิจกรรม**

๑. รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน
๒. ผู้เข้าแข่งขันตรวจอุปกรณ์และเข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างหุ่นยนต์ตามที่กรรมการกำหนด
๓. กรรมการชี้แจงกติกา
๔. นักเรียนทำการสร้างหุ่นยนต์โดยใช้เวลา ๔ ชั่วโมง
๕. เมื่อหมดเวลาการสร้างหุ่นยนต์ให้นำหุ่นยนต์ส่งให้กรรมการตรวจขนาดและทำสัญลักษณ์บนหุ่นยนต์ที่มีสิทธิ์เข้าแข่งขัน วางไว้ที่จุดกรรมการกำหนด
๖. กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
๗. เริ่มทำการแข่งขันตามลำดับ
๘. เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลสถิติการแข่งขันให้ทีมพร้อมทั้งเซ็นชื่อรับทราบสถิติการแข่งขันและกรรมการทำการบันทึกสถิติสำหรับใช้ในการคิดคะแนนต่อไป
๙. เมื่อทุกทีมเสร็จสิ้นการแข่งขันในแต่ละรอบให้นำหุ่นยนต์กลับไปเก็บ ณ ที่กำหนด จนกว่าคณะกรรมการจะประกาศให้รับหุ่นยนต์อีกครั้งพร้อมกัน

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

๑. สถานที่หนึ่งสำหรับการสร้างประกอบหุ่นยนต์
๒. ให้ทำการแข่งขันในอาคารในร่ม หรือพื้นที่ซึ่งมีลักษณะภายในอาคาร (indoor) มีขนาดกว้าง-ยาว กว้างขวางพอที่จะจัดการแข่งขันได้ มีแสงสว่างคงที่

➤ คณะกรรมการ

๑. กรรมการวิชาการ	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๒. กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติบันทึกคะแนน	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๓. กรรมการจัดลำดับและเรียกทีมเข้าแข่งขัน	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๔. กรรมการรายงานตัวและประมวลผลคะแนน	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๕. กรรมการจับเวลา	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๖. คณะทำงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของผู้จัดกิจกรรม	

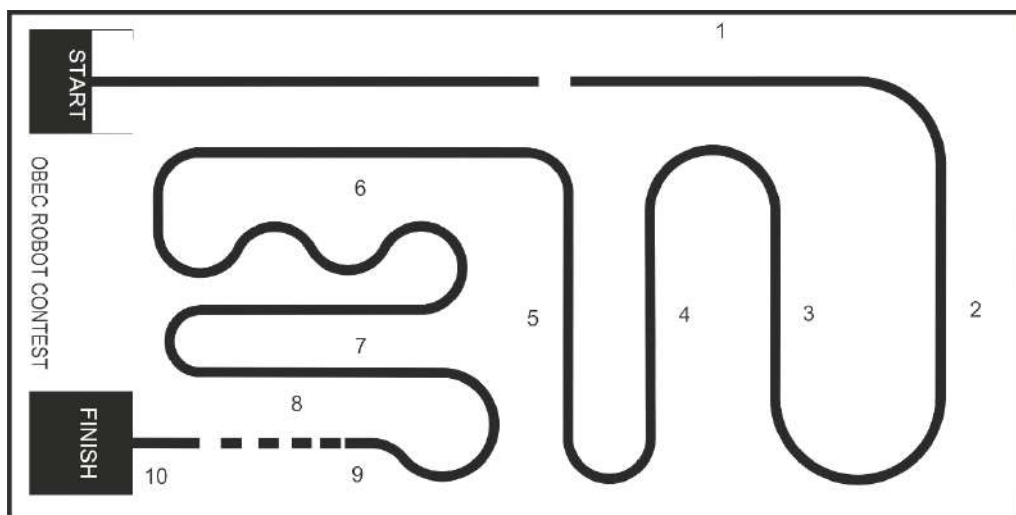
➤ กฎข้อบังคับหุ่นยนต์

๑. การแข่งขันแต่ละทีมใช้หุ่นยนต์ ๑ ตัวสำหรับการแข่งขัน
๒. ก่อนการแข่งขันกรรมการจะตรวจสอบว่าหุ่นยนต์สามารถเดินตามเส้นได้หรือไม่ โดยตรวจสอบการจับเส้น หากผู้เข้าแข่งขันตรวจไม่ผ่าน ให้นำหุ่นวางไว้ที่เก็บหุ่น แล้วรอนจนกว่าจะถึงรอบที่แก้ไข จึงจะสามารถที่จะนำหุ่นยนต์ออกไปแก้ไขในรอบต่อไปได้
๓. หุ่นยนต์ต้องมีขนาดไม่เกินความกว้าง ๒๕ ซม. ความยาว ๒๕ ซม. ความสูงและน้ำหนักไม่จำกัด
๔. แหล่งจ่ายพลังงานใช้ได้เฉพาะถ่านอัลคาร์ไลน์ ขนาด AA ๑.๕ โวลต์ ไม่เกิน ๔ ก้อน (ห้ามใช้ถ่านชาร์ต)
๕. การทำภารกิจต่าง ๆ ของหุ่นยนต์ต้องทำงานได้เองโดยการเปิด - ปิด สวิตช์เพียงครั้งเดียว
๖. หุ่นยนต์ที่ใช้ต้องทำงานด้วยวงจรอิเล็กทรอนิกส์แบบประกอบวงจรพื้นฐานบนบอร์ดทดลอง ชนิดที่ไม่ต้องบัดกรีและไม่ถูกควบคุมด้วย Microcontroller หรือการเขียนโปรแกรมในการควบคุมการทำงาน
๗. ใช้เซนเซอร์ ได้ไม่เกิน ๒ ตัว โดยเซนเซอร์ให้เป็นไปตามอย่างที่กำหนด มาบัดกรีที่สนามแข่งขัน ไม่สามารถออกแบบให้มีส่วนของเซนเซอร์ลากไปกับพื้นได้
๘. ใช้มอเตอร์ได้ไม่เกิน ๒ ตัว ไม่จำกัดประเภท มอเตอร์แต่ละตัวต้องไม่เกิน ๖ โวลต์ มาบัดกรีที่สนามแข่งขัน กรณีใช้มอเตอร์ GearBox สามารถประกอบ GearBox มาล่วงหน้าได้
๙. ใช้วัสดุสำหรับประกอบวงจรอิเล็กทรอนิกส์ แบบพื้นฐาน ตามตัวอย่างที่กำหนด หรือนำวัสดุ ตามแบบของตนมาใช้ในการแข่งขันได้ แต่ต้องเป็นวงจรแบบทรานซิสเตอร์เท่านั้น และต้องผ่านการอนุมัติของกรรมการตัดสินก่อนนำเข้าสู่พื้นที่สร้างประกอบหุ่นยนต์
๑๐. ชนิดและวัสดุอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการแข่งขัน ใช้วัสดุที่ทำโครงสร้างหุ่นยนต์ได้อย่างไม่จำกัด เช่น พลาสติก ไม้ และโลหะ เป็นต้น หรือวัสดุที่ขึ้นเป็นรูปทรงเพื่อใช้งานทั่วไป เช่น ท่อทรงกระบอก (ทั้งแบบกลวงและตัน) ท่อ PVC หรืออลูมิเนียมฉากแบบเป็นเส้นยาว สามารถใช้ได้ โดยโครงสร้างของหุ่นยนต์ให้นำมาสร้าง ตัด เจาะ ประกอบ ที่สนามการแข่งขัน วัสดุที่นำมาใช้จะต้องไม่ทำให้สนามเสียหาย มิให้นำวัสดุสำเร็จรูปแล้วมาใช้สร้างหุ่นยนต์ เช่น วัสดุขึ้นรูปจากเครื่องพิมพ์ ๓D แผ่นเพลทพาสติกเจาะรู เหล็กฉากสำหรับยึดอุปกรณ์หุ่นยนต์ พลาสติกฉากรวมทั้งบล็อกพลาสติกสำเร็จรูปแบบอเนกประสงค์ของหุ่นยนต์บางชนิด ไม่สามารถเจาะรูวัสดุรวมทั้งร่างแบบลงบนวัสดุมาแล้วล่วงหน้าได้
๑๑. หุ่นยนต์ที่ใช้ในการแข่งขันต้องเคลื่อนไหวเหมือนการเดินหรือวิ่ง มีจำนวน ๔ ขาหรือมากกว่า ๔ ขาขึ้นไป โดยใช้ขาของหุ่นยนต์ต้องสามารถยกขึ้นพ้นจากพื้นสนามได้ ปลายขาไม่สามารถติดตั้งชุดล้อขับเคลื่อนได้

๑๒. ผู้แข่งขันนำอุปกรณ์ให้คณะกรรมการตรวจสอบก่อนเข้าพื้นที่สร้างประกอบหุ่นยนต์
๑๓. ผู้แข่งขันต่อวงจรหุ่นยนต์บนบอร์ดทดลอง โดยไม่มีการบัดกรี (เช่น เซอร์ที่ต่อบนบอร์ด เอนกประสงค์ มอเตอร์และตัวต้านทานปรับค่าได้ ให้บัดกรีที่สนามแข่งขัน)
๑๔. ไม่อนุญาตให้นำเอกสารแบบวงจรอิเล็กทรอนิกส์หรือเอกสารใด ๆ เข้ามาในสนามแข่งขัน
๑๕. ตลอดระยะเวลาการแข่งขันไม่สามารถเปลี่ยนหรือตัดแปลงชิ้นส่วนของหุ่นยนต์ที่ใช้ในการแข่งขันได้
๑๖. ในระหว่างการแข่งขัน ห้ามใช้อุปกรณ์ทั้งแบบมีสาย ไร้สาย และสัญญาณวิทยุ บลูทูธ ในการควบคุมหุ่นยนต์
๑๗. ในระหว่างการแข่งขันหุ่นยนต์จะต้องไม่มีการกระทำใด ๆ ที่เป็นการทำลายหรือทำร้ายสิ่งของ เช่น สนามแข่งขัน อุปกรณ์ ภารกิจต่าง ๆ
๑๘. หากมีสิ่งใดที่ไม่ได้ทำการชี้แจงขอให้ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

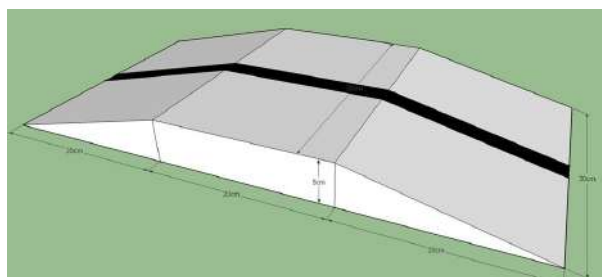
➤ สนามแข่งขัน

สนามแข่งขันมีขนาดความกว้าง ๑๒๐ ซม. ความยาว ๒๔๐ ซม. พื้นสนามเป็นไวน์ลีสขาวเส้นทางการเดินของหุ่นยนต์เป็นสีดำขนาดความกว้างไม่เกิน ๒๕ มม. โดยจะมีตำแหน่งการให้คะแนนจำนวน ๑๐ จุด และจะมีอุปสรรคในการแข่งขัน คือไม้ตะเกียบติดลงกับพื้นในสนามและมีเนินสะพาน



โดยมีรายละเอียดของอุปสรรคดังนี้

๑. อุปสรรคในการแข่งขันทำจากไม้ตะเกียบติดลงกับพื้นในสนาม ให้ใช้ตะเกียบความสูงไม่เกิน ๕ มม. ติดในตำแหน่งที่กรรมการกำหนด
๒. สะพานมีขนาดความกว้าง ๓๐ ซม. ยาว ๖๐ ซม. สูง ๕ ซม. ทางเดินของหุ่นยนต์เป็นสีดำขนาดความกว้างไม่เกิน ๒๕ มม.



➤ การกิจ

ผู้แข่งขันปล่อยหุ่นยนต์ให้วิ่งจับเส้นไปตามเส้นทางที่กำหนด โดยไม่หลุดออกจากเส้น จนถึงเส้นชัย/Finish ทีมใดที่ใช้เวลาน้อยที่สุดจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

➤ รูปแบบการแข่งขัน

ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน อาจจะใช้การแข่งขันดังนี้

๑. แข่งขัน ๒ ครั้ง แล้วนำคะแนนครั้งที่ดีที่สุด หรือ คะแนนจาก ๒ ครั้งมารวมกันแล้วหาผู้ชนะ โดย

- จับสลากลำดับการแข่งขันของแต่ละทีม หรือใช้ลำดับจากระบบ <https://www.sillapa.net/>

- ให้ผู้แข่งขันลงสนามทำภารกิจครั้งละ ๑ ทีม (กรรมการจะจับเวลาการทำภารกิจของแต่ละทีม)

๒. แข่งขันแบบเป็นรอบ

การแข่งขันในรอบแรก เป็นการทำภารกิจแข่งกับเวลา ใช้สถิติของแต่ละทีมจัดลำดับเข้าสู่รอบสอง

- จับสลากลำดับการแข่งขันของแต่ละทีม แต่ละทีมแข่งขัน ๒ ครั้ง เอาคะแนนที่ดีที่สุด หรือ คะแนนจาก ๒ ครั้งมารวมกัน แล้วจัดอันดับเข้ารอบสอง

- ให้ผู้แข่งขันลงสนามทำภารกิจครั้งละ ๑ ทีม (กรรมการจะจับเวลาการทำภารกิจของแต่ละทีม)

การแข่งขันในรอบ ๒ ใช้สถิติการแข่งขันของแต่ละทีมในรอบแรก มาเรียงลำดับเข้าสายแข่งขัน

- ใช้การแข่งขันแบบแพ้คัดออกไปจนถึงรอบชิงชนะเลิศ (Elimination Knock-Out Tournament)

หรือการแข่งขันในรอบ ๒ อาจใช้การแข่งขันแบบแข่งกับตัวเองอีกทีละ ๒ ครั้งแล้วนำคะแนนมาจัดอันดับหาผู้ชนะเลิศ

กรณี แข่งขัน ๒ ครั้ง ช่วงเวลาระหว่างการหลังเสร็จสิ้นการแข่งขันในครั้งที่ ๑ ถึงก่อนเริ่มเก็บหุ่นยนต์ในครั้งที่ ๒ ควรให้เวลาผู้เข้าแข่งขันปรับปรุงหุ่นยนต์อย่างน้อย ๓๐ นาที

และกรณีที่ใช้การแข่งขันแบบเป็นรอบๆ ในช่วงระหว่างรอบจะให้เวลาผู้เข้าแข่งขันปรับปรุงหุ่นยนต์อย่างน้อย ๓๐ นาที

➤ เวลาที่ต้องใช้

๑. เวลาในการสร้างประกอบหุ่นยนต์และทดสอบสนาม จำนวน ๔ ชั่วโมง

๒. เวลาจัดการแข่งขันแต่ละทีมมีเวลา Setup ๓๐ วินาที และใช้เวลาแข่งขันทีละ ๓ นาที

➤ กติกาการแข่งขัน

๑. เมื่อครบเวลา ๔ ชั่วโมงในการสร้างหุ่นยนต์ ผู้เข้าแข่งขันส่งหุ่นยนต์เพื่อตรวจสอบคุณสมบัติ แล้วนำไปวางที่จุดที่กรรมการกำหนด

๒. เมื่อกรรมการเรียกทีมมาแข่งขันที่สนาม ผู้เข้าแข่งขันสามารถทำการ setup หุ่นยนต์ที่สนามแข่งขัน โดยใช้เวลา ๓๐ วินาที

๓. การแข่งขันหุ่นยนต์ใช้เวลาในการแข่งขันรอบละ ๓ นาที

๔. ทีมผู้เข้าแข่งขันต้องนำหุ่นยนต์มาวางที่จุดเริ่มต้น (จุด start)

๕. เมื่อได้ยินสัญญาณ ผู้แข่งขันปล่อยหุ่นยนต์ให้วิ่งจับเส้นไปตามเส้นทางที่กำหนด โดยไม่หลุดออกจากเส้น จนถึงเส้นชัย/Finish หากหลุดออกจากเส้นหรือมีการ Retry ให้ผู้เข้าแข่งขันนำหุ่นยนต์กลับไปเริ่มใหม่ที่จุดเริ่มต้น จะไม่ตัดคะแนนและไม่หยุดเวลา

๖. บนเส้นทางวิ่งจะมีจุดชี้คะแนน หมายเลข ๑ - ๑๐ เพื่อใช้ในการบันทึกระยะทางที่ได้

๗. ทุกครั้งที่ Retry กรรมการจะทำสัญลักษณ์เพื่อระบุตำแหน่งที่หุ่นยนต์วิ่งไปได้ เก็บไว้เป็นระยะทาง (สถิติของหุ่นยนต์)

๘. หากหุ่นยนต์ถึงเส้นชัย/Finish กรรมการจะบันทึกเวลา

๙. เมื่อทุกทีมเสร็จสิ้นการแข่งขันในแต่ละรอบให้นำหุ่นยนต์กลับไปเก็บ ณ ที่กำหนด จนกว่าคณะกรรมการจะประกาศให้รับหุ่นยนต์อีกครั้งพร้อมกัน

๑๐. คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน บนเส้นทางวิ่งจะมีจุดชี้คะแนน หมายเลข ๑ - ๑๐ เพื่อใช้ในการบันทึก ระยะทางที่ได้ ๑ จุดมีคะแนน ๑๐ คะแนน

- กรณีหุ่นยนต์เดินหลุดเส้นระหว่าง จุดที่ ๒ และจุดที่ ๓ กรณีนี้กรรมการจะบันทึกคะแนนเป็นจุดที่ ๒ ก็จะได้ ๒๐ คะแนน
- กรณี คะแนนการวิ่งไกลที่สุดเท่ากัน มีวิธีการหาผู้ชนะดังนี้
 1. ให้นับจำนวนครั้งที่ Retry ทีมที่ Retry น้อยกว่าเป็นผู้ชนะการแข่งขัน
 2. หากจำนวนครั้งที่ Retry เท่ากัน ให้ดูระยะทางที่ได้ลำดับรองลงมา ทีมที่เดินได้ไกลกว่าจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน
 3. หากระยะในอันดับรองลงมาเท่ากัน ให้นำระยะทางทั้งหมดมารวมกัน ทีมที่มีระยะทางเดินมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

ตัวอย่างอุปกรณ์ที่ใช้กับวงจรอิเล็กทรอนิกส์แบบพื้นฐาน

ผู้แข่งขันสามารถนำวัสดุ ตามแบบของตนมาใช้ในการแข่งขันได้ แต่ต้องผ่านการอนุมัติของกรรมการตัดสินก่อน
นำเข้าสู่พื้นที่สร้างประกอบหุ่นยนต์

ที่	รายการ	ที่	รายการ
๑	ตัวต้านทาน ๑๐๐ โอห์ม 	๘	ตัวเก็บประจุ ๐.๑ ไมโครฟารัด 
๒	ตัวต้านทาน ๑ กิโลโอห์ม 	๙	หลอด LED 
๓	ตัวต้านทานปรับค่าได้ ๕๐ กิโลโอห์ม 	๑๐	บอร์ดทดลอง ขนาดไม่จำกัด 
๔	ทรานซิสเตอร์ BC๓๓๗ 	๑๑	บอร์ดเอนกประสงค์ (ต่อวงจรเซนเซอร์) 
๕	ทรานซิสเตอร์ BD๖๗๙ 	๑๒	สายไฟ 
๖	ไดโอด ๑N๔๐๐๑ 	๑๓	ลังถ่าน AA ขนาด ๓ หรือ ๔ ก้อน 

๗	อินฟาเรดเซนเซอร์		



กติกาการแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ. ระดับพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
“หุ่นยนต์บาสเกตบอล”
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

➤ สถานการณ์จำลอง

การแข่งขันบาสเกตบอลเป็นเกมกีฬาสากลที่ผู้คนนิยมเล่นเป็นจำนวนมาก การแข่งขันแบ่งออกเป็น ๒ ทีม แต่ละทีมจะต้องพยายามทำคะแนนโดยการโยนลูกเข้าห่วงหรือตะกร้า ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

สำหรับการแข่งขันหุ่นยนต์บาสเกตบอล เป็นการแข่งขันที่เลียนแบบการแข่งขันบาสเกตบอลของมนุษย์ แต่ละทีมมีหุ่นยนต์ ๑ ตัว ที่มีความสามารถที่ดีในการรับและโยนลูกบอล การแข่งขันแบ่งออกเป็น ๒ ครั้งๆ ละ ๓ นาที ทีมที่มีคะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

➤ จุดมุ่งหมายการเรียนรู้

๑. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องการออกแบบการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์แบบขา
๒. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องการออกแบบกลไกพิเศษเพิ่มเติมในการทำภารกิจ

➤ วัสดุและอุปกรณ์

✦ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

1. อุปกรณ์และจอภาพสำหรับฉายการจับเวลาในการสร้างประกอบและแข่งขัน
2. จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทุกทีมในขณะทำการแข่งขัน
3. คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล
4. นาฬิกาหรือโปรแกรมจับเวลา
5. เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษขนาด A๔
6. แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ สามารถพิมพ์ได้จากในระบบของ <https://www.sillapa.net/>
7. อุปกรณ์สนามตามกติกาข้อสนามแข่งขัน

✦ สำหรับผู้เข้าแข่งขัน

1. ชนิดของวัสดุ อุปกรณ์ ให้เป็นไปตามกฎข้อบังคับของหุ่นยนต์
2. ทีมที่เข้าแข่งขันต้องจัดเตรียมและนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ระหว่างการแข่งขันรวมทั้งแหล่งจ่ายพลังงาน
3. ทีมต้องจัดเตรียมอะไหล่สำรองมาด้วย คณะกรรมการจะไม่รับผิดชอบในการซ่อมแซมหรือจัดหาทดแทนไม่ว่าในกรณีใด ๆ

➤ กฎข้อบังคับและมารยาทในการแข่งขัน

๑. ไม่อนุญาตให้ผู้ควบคุมทีมและบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องเข้าไปในพื้นที่การแข่งขัน
๒. ก่อนเข้าพื้นที่การแข่งขันกรรมการจะตรวจวัสดุที่นำมาสร้างหุ่นยนต์
๓. ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถเข้าพื้นที่ในส่วนของสนามแข่งขันได้ จนกว่ากรรมการจะอนุญาต
๔. ผู้เข้าแข่งขันจะต้องสร้างประกอบหุ่นยนต์ด้วยตนเอง ในพื้นที่การแข่งขัน
๕. ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำหุ่นยนต์ออกจากพื้นที่จนกว่าการแข่งขันจะเสร็จสิ้น
๖. คณะกรรมการจะทำการตรวจสอบความพร้อมของหุ่นยนต์ที่ลงแข่งขันในแต่ละรอบ โดยให้แต่ละทีมเตรียมความพร้อมของหุ่นยนต์ในพื้นที่ ที่คณะกรรมการจัดไว้ให้เท่านั้น

๗. ไม่อนุญาตให้กระทำการใดๆ ที่เป็นการรบกวนหรือให้ความช่วยเหลือแก่หุ่นยนต์ที่อยู่ในระหว่างการแข่งขัน
๘. ห้ามมิให้ผู้แข่งขันขึ้นไปบนพื้นที่ของสนามแข่งขัน
๙. หากมีการกระทำผิดกฎข้อบังคับ กรรมการสามารถตัดสิทธิ์การแข่งขันในรอบดังกล่าวได้

➤ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

๑. รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน
๒. ผู้เข้าแข่งขันตรวจอุปกรณ์และเข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างประกอบหุ่นยนต์ตามที่กรรมการกำหนด
๓. กรรมการชี้แจงกฎกติกา
๔. นักเรียนทำการสร้างหุ่นยนต์โดยใช้เวลา ๕ ชั่วโมง
๕. เมื่อหมดเวลาการสร้างหุ่นยนต์ ให้นำหุ่นยนต์ส่งให้กรรมการตรวจขนาดและทำสัญลักษณ์บนหุ่นยนต์ที่มีสิทธิ์เข้าแข่งขัน วางไว้ที่จุดกรรมการกำหนด
๖. กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
๗. เริ่มทำการแข่งขันตามลำดับ
๘. เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลสถิติการแข่งขันให้ทีมพร้อมทั้งเซ็นชื่อรับทราบสถิติการแข่งขันและกรรมการทำการบันทึกสถิติสำหรับการใช้ในการคิดคะแนนต่อไป
๙. เมื่อทุกทีมเสร็จสิ้นการแข่งขันในแต่ละรอบให้นำหุ่นยนต์กลับไปเก็บ ณ ที่กำหนด จนกว่าคณะกรรมการจะประกาศให้รับหุ่นยนต์อีกครั้งพร้อมกัน

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

๑. สถานที่นึ่งสำหรับการสร้างประกอบหุ่นยนต์
๒. ให้ทำการแข่งขันในอาคารในร่ม หรือพื้นที่ซึ่งมีลักษณะภายในอาคาร (indoor) มีขนาดกว้าง - ยาว กว้างขวางพอที่จะจัดการแข่งขันได้ มีแสงสว่างคงที่

➤ คณะกรรมการ

๑. กรรมการวิชาการ	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๒. กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติบันทึกคะแนน	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๓. กรรมการจัดลำดับและเรียกทีมเข้าแข่งขัน	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๔. กรรมการรายงานตัวและประมวลผลคะแนน	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๕. กรรมการจับเวลา	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๖. คณะทำงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของผู้จัดกิจกรรม	

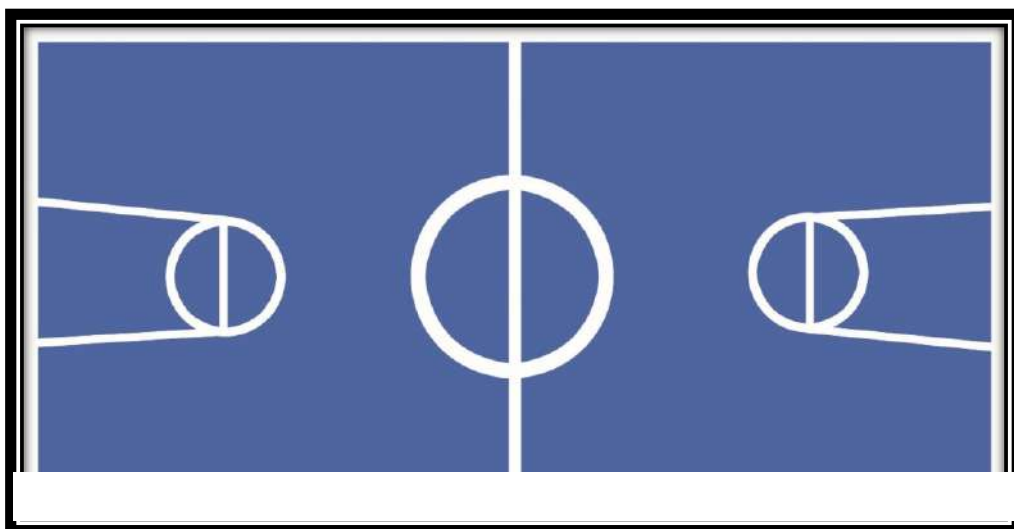
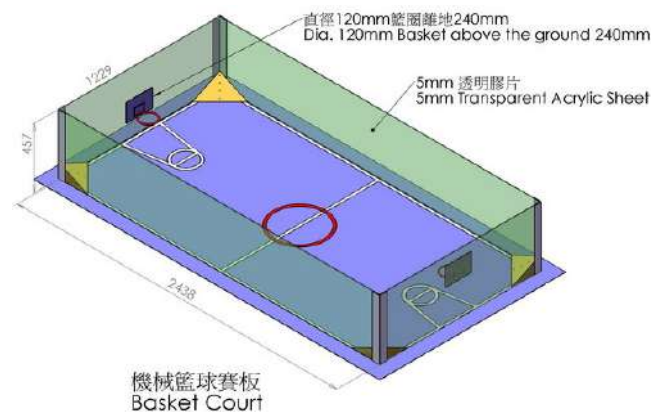
➤ กฎข้อบังคับหุ่นยนต์

๑. แต่ละทีมสามารถสร้างหุ่นยนต์ได้ ๒ ตัว (ใช้แข่งขันจริง ๑ ตัว ใช้เป็นตัวสำรอง ๑ ตัว)
๒. ไม่จำกัดชนิดของมอเตอร์ แต่ใช้มอเตอร์ไม่เกิน ๕ ตัว
๓. หุ่นยนต์ต้องมีขนาดเมื่อขยายสุด ความกว้างไม่เกิน ๒๐ ซม. ความยาวไม่เกิน ๓๐ ซม. และสูงไม่เกิน ๒๔ ซม. มีน้ำหนักโดยรวมอุปกรณ์ทุกอย่างทั้งแบตเตอรี่และชุดรีโมท (รวมสายไฟ) ไม่เกิน ๑.๕ กิโลกรัม
๔. การเคลื่อนไหวของหุ่นยนต์จะต้องเคลื่อนไหวเหมือนการก้าวเดิน
๕. หุ่นยนต์จะต้องบังคับจากรีโมทคอนโทรลแบบมีสายเท่านั้น ระหว่างการแข่งขันห้ามสายรีโมทสัมผัสพื้นสนาม
๖. แบตเตอรี่ที่ใช้ในการแข่งขันไม่จำกัดชนิดของแบตเตอรี่แต่จะต้องไม่เกิน ๗.๔ โวลต์

๗. ชนิดและวัสดุอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการแข่งขัน ใช้วัสดุที่ทำโครงสร้างหุ่นยนต์ได้อย่างไม่จำกัด เช่น พลาสติก ไม้ และโลหะ เป็นต้น หรือวัสดุที่ขึ้นเป็นรูปทรงเพื่อใช้งานทั่วไป เช่น ท่อทรงกระบอก (ทั้งแบบกลวงและตัน) ท่อ PVC หรืออลูมิเนียมฉากแบบเป็นเส้นยาว สามารถใช้ได้ โดยโครงสร้างของหุ่นยนต์ให้นำมาสร้าง ตัด เจาะ ประกอบ ที่สนามการแข่งขัน วัสดุที่นำมาใช้จะต้องไม่ทำให้สนามเสียหาย มิให้นำวัสดุสำเร็จรูปแล้วมาใช้สร้างหุ่นยนต์ เช่น วัสดุขึ้นรูปจากเครื่องพิมพ์ ๓D แผ่นเพลทพลาสติกเจาะรู เหล็กฉากสำหรับยึดอุปกรณ์หุ่นยนต์ พลาสติกฉากรวมทั้งบล็อกพลาสติกสำเร็จรูปแบบอเนกประสงค์ของหุ่นยนต์บางชนิด ไม่สามารถเจาะรูวัสดุรวมทั้งร่างแบบลงบนวัสดุมาแล้วได้

➤ สนามแข่งขัน

๑. สนามที่ใช้ในการแข่งขัน มีความยาว ๒๔๐ ซม. กว้าง ๑๒๐ ซม.
๒. แผงกั้นรอบสนามบาสเกตบอลทั้ง ๔ ด้าน สามารถทำได้โดยใช้แผ่นพีวีเอเจอร์บอร์ด แผ่นลังกระดาษ หรือแผงโปร่งใส สูง ๔๐ ซม.
๓. เส้นผ่านศูนย์กลางของห่วงบาสเกตบอล ๑๘ ซม. อยู่เหนือพื้นสนาม ๒๔ ซม. แป้นบาสเกตบอล มีขนาด กว้าง ๓๐ ซม. สูง ๒๐ ซม.
๔. ลูกบาสเกตบอลจะใช้เป็นลูกบาสเกตบอล
๕. ไฟล์สนามสามารถดาวน์โหลดได้ที่ <https://www.sillapa.net/> หรือ <https://thairobot.in.th>



➤ การกิจ

แต่ละทีมใช้หุ่นยนต์ ๑ ตัว ลงทำการแข่งขัน หุ่นยนต์แต่ละทีมมีหน้าที่ในการเก็บลูกบอลและโยนลูกบอลลงห่วงของฝ่ายตรงข้าม ทีมที่มีคะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน การแข่งขันแบ่งออกเป็น ๒ ครั้งๆ ละ ๓ นาที

➤ รูปแบบการแข่งขัน

- การแข่งขันรอบแรกเป็นการแข่งขันแบบพบกันหมด (League หรือ Round Robin Tournament) ซึ่งการจัดสายการแข่งขันนั้นจะใช้วิธีการจับฉลาก และจัดสายก็ต่อเมื่อแต่ละทีมส่งหุ่นยนต์ให้กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติของหุ่นยนต์เบื้องต้น โดยกรรมการจะตรวจสอบว่าสามารถให้แข่งขันได้หรือไม่โดยตรวจสอบคุณสมบัติเบื้องต้นดังนี้
 - เดินได้หรือไม่
 - สามารถโยนลูกบอลได้หรือไม่
 หากทำหุ่นยนต์ ๒ ตัวก็ต้องผ่านทั้ง ๒ ตัว หากไม่ผ่าน ๑ ตัว ก็ใช้แข่งได้เพียงตัวเดียว หากทีมที่ไม่ผ่านคุณสมบัติเบื้องต้นนี้จะไม่ได้รับการจับฉลากแบ่งกลุ่มแข่งขันและจะถือว่าเข้าร่วมการแข่งขัน
- รอบสองเป็นการแข่งขันแบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก (Elimination Knock-Out Tournament)
- จำนวนทีมในแต่ละสายต้องมีไม่น้อยกว่า ๓ ทีม และไม่เกิน ๕ ทีม

ตัวอย่างการแบ่งสาย

จำนวนทีม	จำนวนสาย	หมายเหตุ
๒	-	แข่งขันแบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก
๓	A	แข่งแบบพบกันหมด จัดอันดับคะแนนหาผู้ชนะเลิศ
๔	A	แข่งแบบพบกันหมด จัดอันดับคะแนนหาผู้ชนะเลิศ
๕	A	แข่งแบบพบกันหมด จัดอันดับคะแนนหาผู้ชนะเลิศ
๖	A,B	A=๓ ทีม / B=๓ ทีม /แข่งแบบพบกันหมด (มีรอบ ๒)
๗	A,B	A=๔ ทีม / B=๓ ทีม /แข่งแบบพบกันหมด (มีรอบ ๒)
๘	A,B	A=๔ ทีม / B=๔ ทีม /แข่งแบบพบกันหมด (มีรอบ ๒)
จำนวนทีม	จำนวนสาย	หมายเหตุ
๙	A,B	A=๕ ทีม / B=๔ ทีม /แข่งแบบพบกันหมด (มีรอบ ๒)
๑๐	A,B	A=๕ ทีม / B=๕ ทีม /แข่งแบบพบกันหมด (มีรอบ ๒)
๑๑	A,B,C	A=๔ ทีม / B=๔ ทีม / C=๓ ทีม /แข่งแบบพบกันหมด (มีรอบ ๒)
๑๒	A,B,C	A=๔ ทีม / B=๔ ทีม / C=๔ ทีม /แข่งแบบพบกันหมด (มีรอบ ๒)

การแข่งขันในรอบที่ ๒ เป็นการแข่งขันแบบแบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก

กรณี มี ๒ สาย คือ สาย A และ สาย B

คู่ที่	ทีม	หมายเหตุ
๑	๑ A พบ ๒ B	
๒	๑ B พบ ๒ A	
๓	ผู้แพ้คู่ที่ ๑ พบ ผู้แพ้คู่ที่ ๒	ชิงอันดับ ๓
๔	ผู้ชนะคู่ที่ ๑ พบ ผู้ชนะคู่ที่ ๒	ชิงชนะเลิศ

กรณี มี ๓ สาย คือ สาย A สาย B และ สาย C

คู่ที่	ทีม	หมายเหตุ
๑	๑ A พบ ๒ C	
๒	๑ B พบ ๒ A	
๓	๑ C พบ ๒ B	
๔	ผู้แพ้คู่ที่ ๒ พบ ผู้แพ้คู่ที่ ๓	
๕	ผู้แพ้คู่ที่ ๑ พบ ผู้ชนะคู่ที่ ๔	
๖	ผู้ชนะคู่ที่ ๑ พบ ผู้ชนะคู่ที่ ๕	
๗	ผู้ชนะคู่ที่ ๒ พบ ผู้ชนะคู่ที่ ๓	
๘	ผู้แพ้คู่ที่ ๖ พบ ผู้แพ้คู่ที่ ๗	ชิงอันดับ ๓
๙	ผู้ชนะคู่ที่ ๖ พบ ผู้ชนะคู่ที่ ๗	ชิงชนะเลิศ

กรณี มี ๔ สาย คือ สาย A สาย B สาย C และ สาย D

คู่ที่	ทีม	หมายเหตุ
๑	๑ A พบ ๒ D	
๒	๑ B พบ ๒ C	
๓	๑ C พบ ๒ B	
๔	๑ D พบ ๒ A	
๕	ผู้ชนะคู่ที่ ๑ พบ ผู้ชนะคู่ที่ ๒	รอบรองชนะเลิศ
๖	ผู้ชนะคู่ที่ ๓ พบ ผู้ชนะคู่ที่ ๔	รอบรองชนะเลิศ
๗	ผู้แพ้คู่ที่ ๕ พบ ผู้แพ้คู่ที่ ๖	ชิงอันดับ ๓
๘	ผู้ชนะคู่ที่ ๕ พบ ผู้ชนะคู่ที่ ๖	ชิงชนะเลิศ

หากมีจำนวนทีมมากกว่า ๑๒ ทีมมากกว่าตัวอย่างนี้ ขอให้อยู่ในดุลยพินิจของกรรมการในการจัดสายการแข่งขันโดยใช้รูปแบบดังตัวอย่างข้างต้น

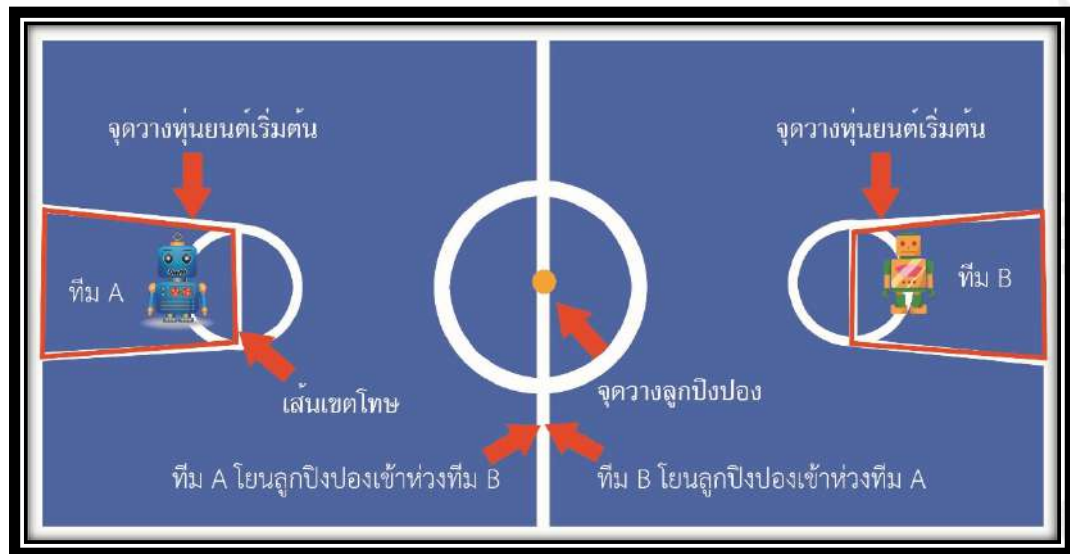
➤ เวลาที่ต้องใช้

๑.เวลาในการสร้างและทดสอบสนาม จำนวน ๕ ชั่วโมง

๒.เวลาจัดการแข่งขันแต่ละทีมมีเวลา Setup ๓๐ วินาที และใช้เวลาแข่งขันคู่ละ ๖ นาที แบ่งเป็น ๒ ครั้งๆละ ๓ นาที เมื่อหมดเวลาแข่งขันในครั้งแรก ให้เปลี่ยนแดนทันทีแล้วเริ่มทำการแข่งขันต่อ

➤ กติกาการแข่งขัน

- เมื่อครบเวลา ๕ ชั่วโมงในการสร้างหุ่นยนต์ ผู้เข้าแข่งขันส่งหุ่นยนต์เพื่อตรวจสอบคุณสมบัติ แล้วนำไปวางที่จุดที่กรรมการกำหนด
- แต่ละทีมอาจมีหุ่นยนต์ ๒ ตัว สำหรับการแข่งขัน ๑ ตัว และตัวสำรอง ๑ ตัว
- เมื่อกรรมการเรียกทีมมาแข่งขันที่สนาม ผู้เข้าแข่งขันสามารถ ทำการ setup หุ่นยนต์ที่สนามแข่งขัน โดยใช้เวลา ๓๐ วินาที
- การเริ่มต้นแข่งขัน หุ่นยนต์แต่ละทีมจะต้องวางในเขตโทษของตนเองและผู้ตัดสินจะวางลูกปิงปองที่กึ่งกลางสนาม เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มแข่งขันจากกรรมการ หุ่นยนต์ทั้ง ๒ ทีมจะต้องวิ่งแย่งลูกปิงปองแล้วโยนลงห่วงฝั่งตรงข้าม



- หุ่นยนต์ไม่ควรครอบครองลูกปิงปองนานกว่า ๕ วินาที กรรมการจะต้องออกเสียงนับ ๑..๒..๓..๔..๕ ตามจังหวะเวลา ๑ วินาที เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันได้ยิน หากผู้เข้าแข่งขันถือครองลูกปิงปองเกิน ๕ วินาที กรรมการจะให้สิทธิแก่ฝ่ายตรงข้ามในการเริ่มต้นการแข่งขัน โดยการเริ่มต้นการแข่งขันกรณีนี้หุ่นยนต์ทั้ง ๒ ทีม จะต้องอยู่ในเขตโทษของตัวเอง ลูกปิงปองกรรมการวางที่กลางสนาม เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มต้น ให้ทีมที่ได้เริ่มเล่นใหม่เดินไปที่ลูกปิงปองเมื่อมีการสัมผัสลูกปิงปองได้แล้ว อีกทีมถึงจะสามารถเคลื่อนที่ออกมาจากเขตโทษได้



๖. ทีมที่โยนลูกปิงปองลงในห่วงของฝ่ายตรงข้ามจะได้คะแนน ๒ คะแนน หากลูกปิงปองกระดอนจากพื้นหรือชนแป้นบาสเกตบอลแล้วลงห่วงถือว่าได้คะแนน ๒ คะแนน แต่หากชนแผงกั้นรอบสนามแล้วลงห่วงกรณีนี้จะได้คะแนน
๗. หากหุ่นยนต์เสียระหว่างการแข่งขัน ทีมที่มีหุ่นยนต์สำรองก็สามารถนำหุ่นยนต์ตัวสำรองมาทำการแข่งขันต่อ แต่หากทีมที่ไม่มีหุ่นยนต์สำรองสามารถซ่อมแซมหุ่นยนต์ได้ ณ บริเวณสนามแข่งขัน แต่การแข่งขันในสนามยังคงดำเนินต่อไปไม่หยุดเวลา (ทีม A ซ่อมหุ่นยนต์ ส่วนทีม B แข่งขันในสนาม) การดำเนินการเปลี่ยนตัวหุ่นยนต์และขอซ่อมแซมหุ่นยนต์จะต้องได้รับการอนุญาตจากกรรมการตัดสินก่อน
- หลังจากมีการโยนลูกปิงปองลงห่วงได้แล้ว ให้ฝ่ายที่โดนโยนลงห่วงเริ่มเกมที่เขตโทษของตัวเอง โดยกรรมการวางลูกปิงปองที่เส้นเขตโทษ ฝ่ายตรงข้ามอยู่ที่เส้นเขตโทษของตัวเอง เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มต้น ให้ทีมที่ได้เล่นเดินไปที่ลูกปิงปองเมื่อมีการสัมผัสลูกปิงปองได้แล้ว อีกทีมถึงจะสามารถเคลื่อนที่ออกมาจากเขตโทษได้



๘. ในขณะที่แข่งขันหุ่นยนต์ของทั้งสองฝ่ายเข้าสู่เขตโทษเกิน ๕ วินาที จะได้รับการเตือนจากกรรมการ กรรมการจะให้สิทธิแก่ฝ่ายตรงข้ามในการเริ่มต้นการแข่งขัน โดยการเริ่มต้นการแข่งขันกรณีนี้หุ่นยนต์ทั้ง ๒ ทีม จะต้องอยู่ในเขตโทษของตัวเอง ลูกปิงปองกรรมการวางที่กลางสนามสนาม เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มต้น ให้ทีมที่ได้เริ่มเล่นใหม่เดินไปที่ลูกปิงปอง เมื่อมีการสัมผัสลูกปิงปองได้แล้ว อีกทีมถึงจะสามารถเคลื่อนที่ออกมาจากเขตโทษได้



๙. การยิงลูกโทษ หากทีมใดได้รับการเตือน ๒ ครั้ง (การเตือนมีสาเหตุจาก ครอบครองลูกปิงปองเกิน ๕ วินาที , เข้าสู่เขตโทษเกิน ๕ วินาที , เจตนาชนคู่ต่อสู้ ,เจตนาถ่วงเวลา ,หรือขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการว่าเหตุการณ์ใดที่สามารถจะมีการเตือนได้แต่ต้องแจ้งให้กับผู้เข้าแข่งขันทราบก่อน) ฝ่ายตรงข้ามจะได้รับโอกาสเพื่อยิงลูกโทษ ๑ ครั้ง หากลูกปิงปองถูกโยนลงในห่วงจะได้รับ ๒ คะแนน หากโยนไม่ลงห่วงก็สามารถเล่นต่อได้เลย การยิงลูกโทษกรรมการจะวางลูกปิงปองไว้ที่กึ่งกลางเส้นเขตโทษ เมื่อได้สัญญาณเริ่ม หุนยนต์ต้องเดินมาที่ลูกปิงปองเพื่อเริ่มยิงลูกโทษ ส่วนฝ่ายตรงข้ามให้รอที่เส้นกึ่งกลางสนาม เมื่อมีการสัมผัสลูกปิงปองแล้วสามารถเดินออกมาได้



๑๐. การแข่งขันแบ่งออกเป็น ๒ ครั้ง ๆ ละ ๓ นาที ทีมที่มีคะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน หากเป็นการแข่งขันแบบแบ่งกลุ่ม ทีมที่ชนะจะได้รับ ๓ คะแนน เสมอ ๑ คะแนน แพ้ ๐ คะแนน แต่หากเป็นการแข่งขันแบบแพ้คัดออก หากเสมอกัน ให้ต่อเวลาออกไป ๒ นาที การจับเวลากรณีที่มีการหยุดเล่น เช่น การตั้งหุ่นตามจุดต่าง ๆ การยิงลูกโทษ กรณีเวลาจะหยุดและจะเริ่มจับเวลาอีกครั้งเมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่น
๑๑. หากไม่มีคะแนนหรือคะแนนเท่ากันในการแข่งขันต่อเวลา จะตัดสินโดยการการโยนลูกปิงปองลงห่วงโดยไม่มีการป้องกัน ภายใน ๑ นาที โดยกรรมการจะวางลูกปิงปองไว้ที่กึ่งกลางเส้นเขตโทษ และหุนยนต์อยู่ที่กึ่งกลางสนาม (หุนยนต์ฝ่ายตรงข้ามอยู่นอกสนาม) เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่ม

หุ่นยนต์ต้องเดินมาที่ลูกปิงปอง เพื่อเริ่มโยนลูกปิงปองลงห่วง (โยนได้ห่วงเดียวโดยก่อนเริ่ม
กรรมการว่าจะต้องโยนลงห่วงไหน) หากยิงไปแล้วไม่ลงแล้วลูกปิงปองกระเด็นไปทางทิศทางใด ๆ
ในสนาม หุ่นยนต์จะต้องวิ่งไปเก็บเองแล้วโยนลงห่วง หากโยนลงห่วงกรรมการจะวางลูกปิงปองไว้
ที่กึ่งกลางเส้นเขตโทษ แล้วหุ่นยนต์ต้องรับมาเล่นต่อ ภายใน ๑ นาที ทีมที่โยนได้มากที่สุดจะเป็น
ผู้ชนะการแข่งขัน

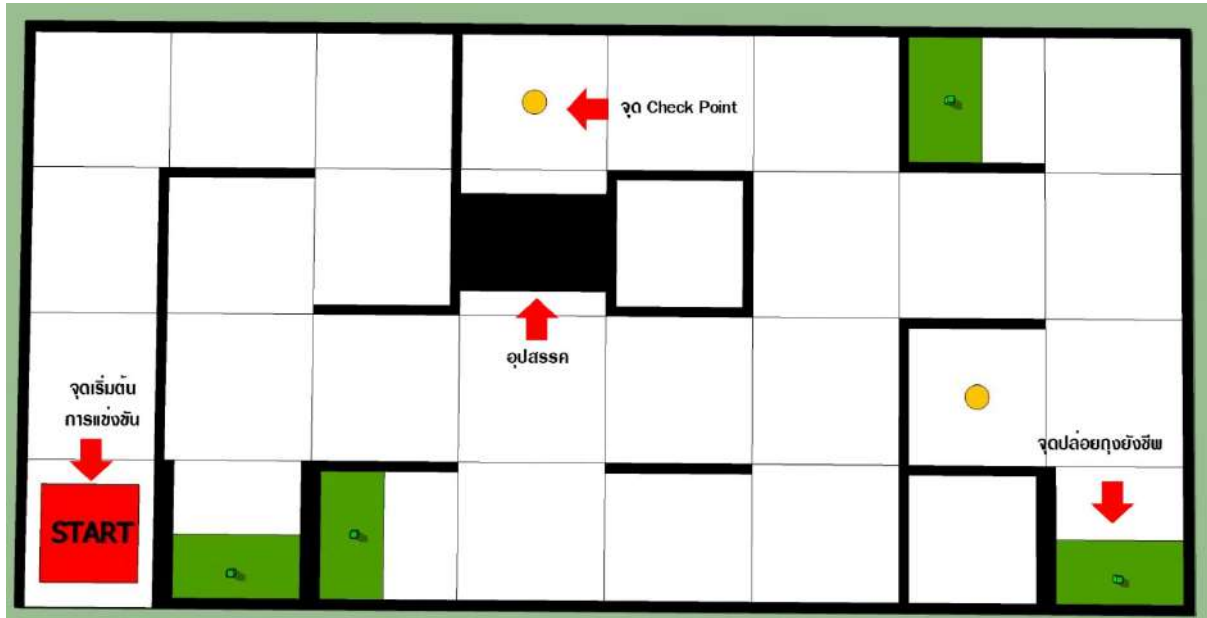


๑๒. สำหรับการกระทำอื่นที่ไม่ระบุไว้ในกติกา กรรมการตัดสินจะเป็นผู้พิจารณาชี้ขาด และถือว่าการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นอันสิ้นสุด

กติกาการแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ. ระดับกลาง ระดับชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น
และมัธยมศึกษาตอนปลาย

“หุ่นยนต์กู้ภัย”

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕



ภาพจำลองสนามหุ่นยนต์

➤ สถานการณ์จำลอง

ณ ดินแดนอันห่างไกล ทีมหุ่นยนต์ได้รับการกิจให้ช่วยเหลือผู้ประสบภัยตามจุดต่าง ๆ โดยการนำถุงยังชีพไปวางไว้ในจุดที่กำหนด การขนย้ายถุงยังชีพต้องนำใส่หุ่นยนต์ไปได้เพียงครั้งเดียวและนำไปวางตามจุดที่ได้กำหนดไว้ โดยหุ่นยนต์ต้องเคลื่อนที่อยู่ในพื้นที่สีขาว หรือ Safe zone และไม่เข้าไปในเขตอันตราย หรือ เขตเส้นสีดำ เมื่อทำการกิจเสร็จเรียบร้อยแล้วหุ่นยนต์จะต้องไปที่จุด START

➤ จุดมุ่งหมายการเรียนรู้

๑. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องการออกแบบหุ่นยนต์ให้ทำการกิจโดยอัตโนมัติโดยการประยุกต์ใช้การเขียนโปรแกรมควบคุมกล่องสมองกลในการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์
๒. เพื่อศึกษาการเคลื่อนที่โดยการคำนวณรอบของล้อ
๓. เพื่อศึกษาหลักในการปล่อยถุงยังชีพตามภารกิจ

➤ วัสดุและอุปกรณ์

◆ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

๑. อุปกรณ์และจอภาพสำหรับฉายการจับเวลาในการสร้างประกอบและแข่งขัน
๒. จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทีมในขณะทำการแข่งขัน
๓. คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล
๔. นาฬิกาหรือโปรแกรมจับเวลา
๕. เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษขนาด A๔
๖. แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ สามารถพิมพ์ได้จากในระบบของ <https://www.sillapa.net/>
๗. อุปกรณ์สนามตามกติกาข้อสนามแข่งขัน

◆ สำหรับผู้เข้าแข่งขัน

๑. ชนิดของวัสดุ อุปกรณ์ ให้เป็นไปตามกฎข้อบังคับของหุ่นยนต์

๒. ทีมที่เข้าแข่งขันต้องจัดเตรียมและนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ระหว่างการแข่งขันรวมทั้งแหล่งจ่ายพลังงาน

๓. ทีมต้องจัดเตรียมอะไหล่สำรองมาด้วย คณะกรรมการจะไม่รับผิดชอบในการซ่อมแซมหรือจัดหาทดแทนไม่ว่าในกรณีใด ๆ

➤ กฎข้อบังคับและมารยาทในการแข่งขัน

๑. ไม่อนุญาตให้ผู้ควบคุมทีมและบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องเข้าไปในพื้นที่การแข่งขัน

๒. ก่อนเข้าพื้นที่การแข่งขันกรรมการจะตรวจวัสดุที่นำมาสร้างประกอบหุ่นยนต์

๓. ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถเข้าพื้นที่ในส่วนของสนามแข่งขันได้ จนกว่ากรรมการจะอนุญาต

๔. ผู้เข้าแข่งขันจะต้องประกอบหุ่นยนต์ด้วยตนเองในพื้นที่การแข่งขัน

๕. ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำหุ่นยนต์ออกจากพื้นที่จนกว่าการแข่งขันจะเสร็จสิ้น

๖. คณะกรรมการจะทำการตรวจสอบความพร้อมของหุ่นยนต์ที่ลงแข่งขันในแต่ละรอบ โดยให้แต่ละทีมเตรียมความพร้อมของหุ่นยนต์ในพื้นที่ ที่คณะกรรมการจัดไว้ให้เท่านั้น

๗. ไม่อนุญาตให้กระทำการใด ๆ ที่เป็นการรบกวนหรือให้ความช่วยเหลือแก่หุ่นยนต์ที่อยู่ในระหว่างการแข่งขัน

๘. ห้ามมิให้ผู้แข่งขันขึ้นไปบนพื้นที่ของสนามแข่งขัน

๙. หากมีการกระทำผิดกฎข้อบังคับ กรรมการสามารถตัดสิทธิ์การแข่งขันในรอบดังกล่าวได้

➤ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

๑. รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน

๒. ผู้เข้าแข่งขันตรวจอุปกรณ์และเข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างหุ่นยนต์ตามที่กรรมการกำหนด

๓. กรรมการชี้แจงกฎกติกา และกรรมการตัดสินการแข่งขันต้องกำหนดเส้นทางและรูปแบบสนามให้เสร็จสิ้น ภายในเวลา ๑ ชั่วโมง หลังจากอนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันประกอบหุ่นยนต์

๔. นักเรียนทำการสร้างหุ่นยนต์ใช้เวลา ๓ ชั่วโมง

๕. เมื่อหมดเวลาการสร้างหุ่นยนต์ให้นำหุ่นยนต์ส่งให้กรรมการตรวจขนาดและทำสัญลักษณ์บนหุ่นยนต์ที่มีสิทธิ์เข้าแข่งขัน วางไว้ที่จุดกรรมการกำหนด

๖. กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน

๗. เริ่มทำการแข่งขันตามลำดับ

๘. เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลสถิติการแข่งขันให้ทีมพร้อมทั้งเซ็นชื่อรับทราบสถิติการแข่งขันและกรรมการทำการบันทึกสถิติสำหรับการใช้ในการคิดคะแนนต่อไป

๙. เมื่อทุกทีมเสร็จสิ้นการแข่งขันในแต่ละรอบให้นำหุ่นยนต์กลับไปเก็บ ณ ที่กำหนด จนกว่าคณะกรรมการจะประกาศให้รับหุ่นยนต์อีกครั้งพร้อมกัน

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

๑. สถานที่หนึ่งสำหรับการสร้างประกอบหุ่นยนต์

๒. ให้ทำการแข่งขันในอาคารในร่ม หรือพื้นที่ซึ่งมีลักษณะภายในอาคาร (indoor) มีขนาดกว้าง - ยาว กว้างขวางพอที่จะจัดการแข่งขันได้ มีแสงสว่างคงที่

➤ คณะกรรมการ

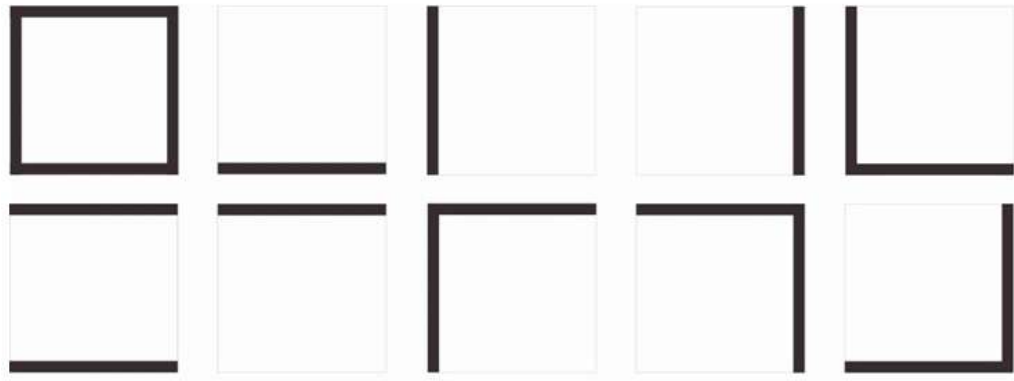
๑. กรรมการวิชาการ	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๒. กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติบันทึกคะแนน	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๓. กรรมการจัดลำดับและเรียกทีมเข้าแข่งขัน	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๔. กรรมการรายงานตัวและประมวลผลคะแนน	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๕. กรรมการจับเวลา	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๖. คณะทำงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของผู้จัดกิจกรรม	

➤ กฎข้อบังคับหุ่นยนต์

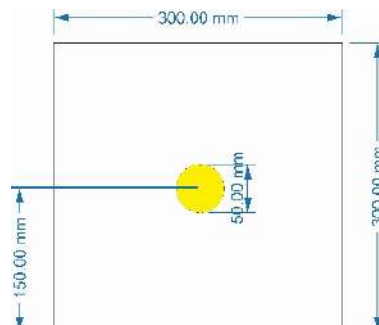
๑. ขนาดของหุ่นยนต์เมื่อขยายเต็มที่ต้องมีขนาดไม่เกิน ๒๐๐ มม. x ๒๐๐ มม. ไม่มีข้อจำกัดด้านน้ำหนักและความสูง
๒. หุ่นยนต์ต้องทำงานโดยอัตโนมัติเท่านั้น (ไม่มีการใช้รีโมทคอนโทรล)
๓. อนุญาตให้ใช้แผงวงจรควบคุม (Microcontroller) เพียง ๑ แผงเท่านั้น
๔. ไม่จำกัดจำนวนมอเตอร์และเซนเซอร์ที่ใช้การแข่งขัน
๕. ให้ใช้กำลังไฟฟ้าได้ไม่เกิน ๑๒ โวลต์ (ไม่เกิน ๑๓.๕ โวลต์ ขณะชาร์ตแบตเตอรี่) หรือ ถ่าน AA ๑.๕ โวลต์ ได้ไม่เกิน ๘ ก้อน
๖. การอนุญาตให้ใช้วัสดุที่ใช้เป็นโครงสร้างหุ่นยนต์
 - ๖.๑ วัสดุขึ้นรูป จะต้องมีความหนา ๒ ด้าน ไม่เกิน ๕๐ มม. และอีก ๑ ด้านไม่จำกัด
 - ๖.๒ วัสดุแบนราบ ใช้ขนาดใดก็ได้ไม่จำกัด (ไม่เกินขนาดหุ่นยนต์ที่กำหนด)
 - ๖.๓ ล้อหุ่นยนต์ มอเตอร์ เซอร์โวมอเตอร์ แต่ไม่มีการขึ้นรูปเพิ่มเติมจากของเดิม
๗. หุ่นยนต์จะต้องสร้างขึ้นหรือประกอบโดยผู้เข้าแข่งขันเท่านั้น ส่วนหุ่นยนต์ที่สร้างประกอบจากชิ้นส่วนปริค (เลโก้) สามารถใช้แข่งขันได้
๘. ห้ามใช้ ช่องสัญญาณสื่อสารทุกชนิด เพื่อการควบคุมหุ่นยนต์ในระหว่างการแข่งขัน
๙. หุ่นยนต์ของแต่ละทีมต้องทำงานอัตโนมัติและสามารถผ่านภารกิจได้ด้วยตัวเอง ไม่อนุญาตให้ใช้การควบคุมหุ่นด้วยวิธีการอื่น ได้แก่ การสื่อสารผ่านวิทยุต่าง ๆ เครื่องมือรีโมทคอนโทรล และการใช้สายเชื่อมต่อ ทีมที่ฝ่าฝืนกฎนี้将被ตัดสิทธิ์ในการแข่งขันนั้น และต้องออกจากการแข่งขันทันที
๑๐. หุ่นยนต์อาจได้รับความเสียหายในขณะแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องตรวจสอบและป้องกันด้วยตนเอง
๑๑. ควรระวังเรื่องแบตเตอรี่เมื่อไม่ได้ใช้งาน ควรเก็บไว้ในถุงนิรภัยเพื่อป้องกันอันตรายจากการลัดวงจรและสารเคมีรั่วไหล

➤ สนามแข่งขัน

๑. สนามแข่งในระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีขนาดความกว้างประมาณ ๑๒๐ ซม. ยาว ๒๔๐ ซม. หรือมากกว่านั้นขึ้นอยู่กับความกว้างของสนามของกรรมการ ไม่มีขอบสูงรอบสนาม พื้นสนามเป็นสีขาว เส้นทางเดินของหุ่นยนต์เป็นสีขาว มีขอบสีดำขนาดความกว้าง ๒๐ มม. (บวกลบไม่เกิน ๕ มม.)
๒. สนามแข่งในระดับภาค มีขนาดความกว้างประมาณ ๑๒๐ ซม. ยาว ๒๔๐ ซม. หรือมากกว่านั้นขึ้นอยู่กับความกว้างของสนามของกรรมการ ไม่มีขอบสูงรอบสนาม พื้นสนามเป็นสีขาว เส้นทางเดินของหุ่นยนต์เป็นสีขาว มีขอบสีดำขนาดความกว้าง ๒๐ มม. (บวกลบไม่เกิน ๕ มม.)
๓. แผ่นลายสนาม กำหนดให้มีจำนวน ๑๐ ลายหลัก แต่ละแผ่นมีขนาด ๓๐ ซม. X ๓๐ ซม.

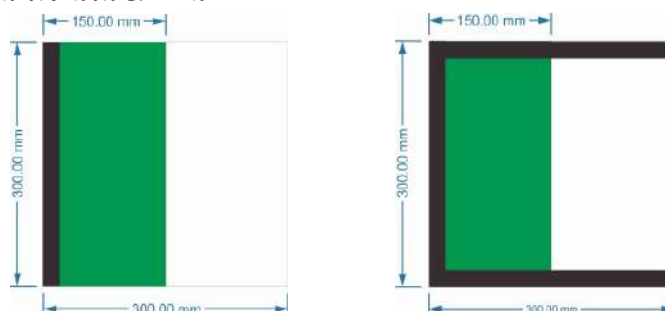


๔. แผ่นจุดลายจุด Check Point กำหนดให้มีจำนวน ๔ ลายหลัก แต่ละแผ่นมีขนาด ๓๐ ซม. X ๓๐ ซม. (สติ๊กเกอร์สีเหลืองขนาด ๕๐ มม. x ๕๐ มม.) กำหนดให้เล็กลงในสนามจำนวน ๒ แผ่น



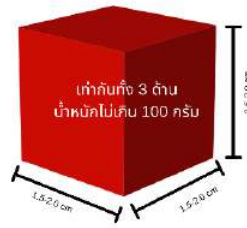
ตัวอย่างแผ่นลายจุด Check Point

๕. แผ่นจุดปล่อยถุงยังชีพ กำหนดให้มีจำนวน ๒ ลายหลัก แต่ละแผ่นมีขนาด ๓๐ ซม. X ๓๐ ซม. กำหนดให้วางในสนามจำนวน ๔ แผ่น



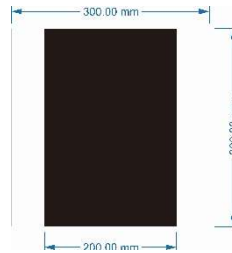
๖. การติดตั้งสนามกรรมการจะต้องติดตั้งสนามให้เกิดรอยแยกระหว่างแผ่นน้อยที่สุดอาจมีการยึดหรือตรึงแต่ละแผ่น หากมีรอยแยกของสนามระหว่างแผ่นลายสนามให้ถือเป็นอุปสรรคระหว่างการแข่งขัน
๗. การวางลายสนาม กรรมการควรวางให้มีเส้นสีดำอยู่รอบสนาม

๘. ถูยังชีพมีลักษณะเป็นทรงลูกบาศก์ ขนาดความกว้าง x ยาว x สูง เท่ากันทุกด้าน ด้านละ ๑.๕ - ๒ ซม. และมีน้ำหนักแต่ละชิ้นไม่เกิน ๑๐๐ กรัม



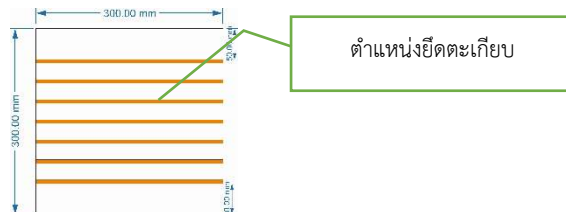
๙. อุปสรรค

๑. หลุมดำ เรียกว่า แผ่นหลุมดำ ดังรูป

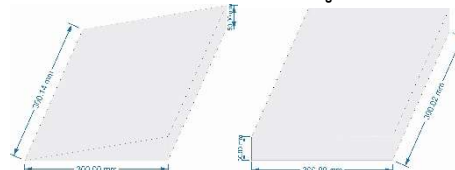


แผ่นหลุมดำ มีความหมาย จุดห้ามผ่าน หุ่นยนต์สามารถเคลื่อนที่เข้าไปได้แต่ต้องไม่เกิน ๕๐ % ของตัวหุ่นยนต์ และต้องถอยออก หากเกิน ๕๐ % จะถูกบังคับ Retry

๒. ลูกกระนาต ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางระหว่าง ๕ -๑๐ มม. จำนวน ๗ อันวางอยู่บนแผ่นลายสนาม



๓. สะพาน ที่มีความสูง ๕ ซม. (บวกกลับไม่เกิน ๒ ซม.) ดังรูป

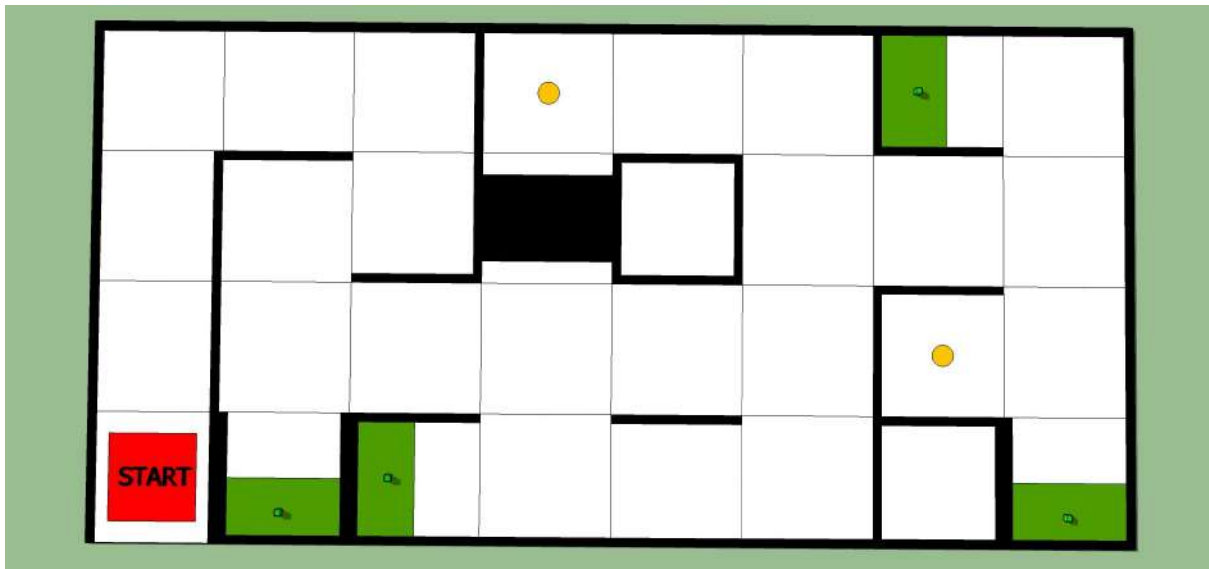


๔. อุปสรรคแต่ละระดับมีดังนี้

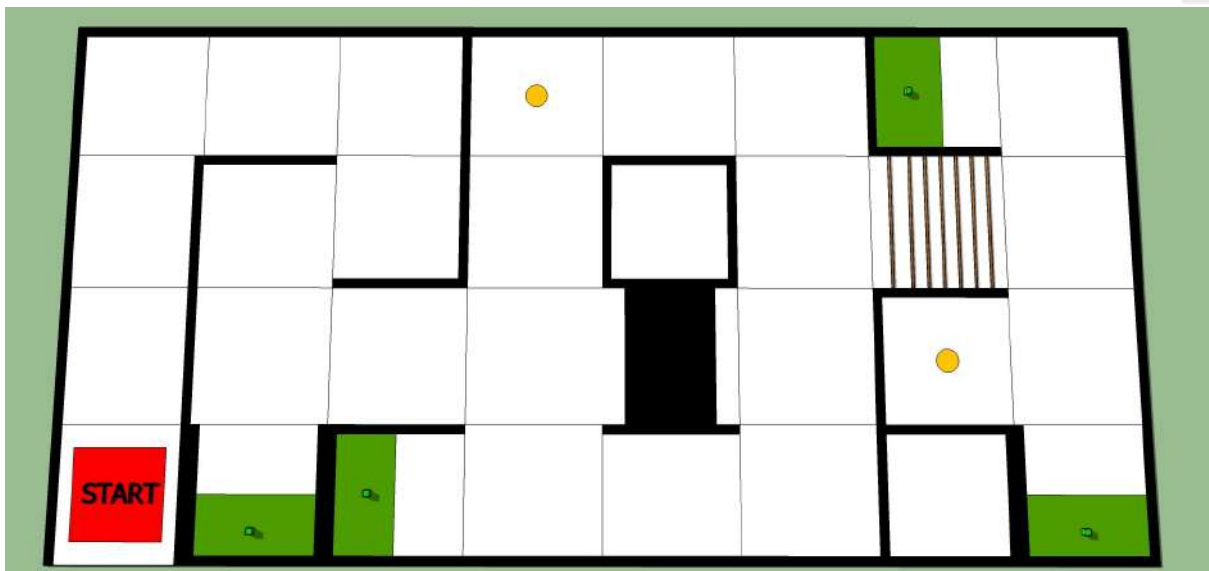
๑. ระดับชั้นประถมศึกษา มีหลุมดำ
๒. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีหลุมดำ และลูกกระนาต
๓. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีหลุมดำ ลูกกระนาต และสะพาน

*** ข้อแตกต่างระหว่างระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย
คือลายสนามและขนาดของอุปสรรค

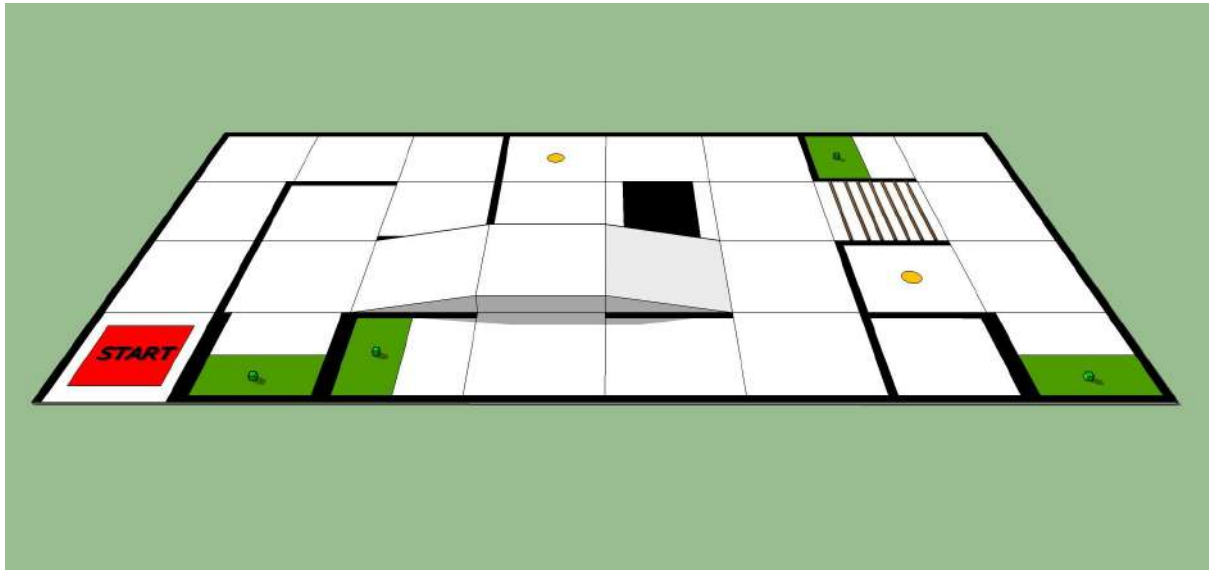
ภาพจำลองสนามหุ่นยนต์ระดับชั้นประถมศึกษา



ภาพจำลองสนามหุ่นยนต์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น



ภาพจำลองสนามหุ่นยนต์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



➤ ภารกิจ

หุ่นยนต์จะต้องบรรจุถุงยังชีพก่อนเดินออกจากจุด START โดยสามารถบรรจุได้ตามความต้องการ และไม่เกินจำนวน ๑๐ ชิ้น เดินไปตามเส้นทางที่กำหนด โดยส่วนล้อยของหุ่นยนต์จะต้องไม่มีการคร่อมเส้นหรือพื้นที่สีดำ และทำการขนย้ายวัสดุ (ถุงยังชีพ) ไปวางในพื้นที่ต่าง ๆ ที่กรรมการกำหนด เมื่อทำภารกิจครบแล้ว หุ่นยนต์จะต้องเดินกลับไปยังจุด START

➤ รูปแบบการแข่งขัน

ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน อาจจะใช้การแข่งขันดังนี้

๑. แข่งขัน ๒ ครั้ง แล้วนำคะแนนครั้งที่ดีที่สุด หรือ คะแนนจาก ๒ ครั้งมารวมกันแล้วหาผู้ชนะ โดย

- จับสลากลำดับการแข่งขันของแต่ละทีม หรือใช้ลำดับจากระบบ <https://www.sillapa.net/>
- ให้ผู้แข่งขันลงสนามทำภารกิจครั้งละ ๑ ทีม (กรรมการจะจับเวลาการทำภารกิจของแต่ละทีม)

๒. แข่งขันแบบเป็นรอบ

การแข่งขันในรอบแรก เป็นการทำการแข่งขันแข่งกับเวลา ใช้สถิติของแต่ละทีมจัดลำดับเข้าสู่รอบสอง

- จับสลากลำดับการแข่งขันของแต่ละทีม แต่ละทีมแข่ง ๒ ครั้ง เอาคะแนนที่ดีที่สุด หรือ คะแนนจาก ๒ ครั้งมารวมกัน แล้วจัดอันดับเข้ารอบสอง
- ให้ผู้แข่งขันลงสนามทำภารกิจครั้งละ ๑ ทีม (กรรมการจะจับเวลาการทำภารกิจของแต่ละทีม)

การแข่งขันในรอบ ๒ ใช้สถิติการแข่งขันของแต่ละทีมในรอบแรก มาเรียงลำดับเข้าสายแข่งขัน

- ใช้การแข่งขันแบบแพ้คัดออกไปจนถึงรอบชิงชนะเลิศ (Elimination Knock-Out Tournament)

หรือการแข่งขันในรอบ ๒ อาจใช้การแข่งขันแบบแข่งกับตัวเองอีกทีละ ๒ ครั้งแล้วนำคะแนนมาจัดอันดับหาผู้ชนะเลิศ

กรณี แข่งขัน ๒ ครั้ง ช่วงเวลาระหว่างการหลังเสร็จสิ้นการแข่งขันในครั้งที่ ๑ ถึงก่อนเริ่มเก็บหุ่นยนต์ในครั้งที่ ๒ ควรให้เวลาผู้เข้าแข่งขันปรับปรุงหุ่นยนต์อย่างน้อย ๓๐ นาที

และกรณีที่ใช้การแข่งขันแบบเป็นรอบๆ ช่วงกรรมการเปลี่ยนสนามใหม่หรือเปลี่ยนตำแหน่งวางถุงยังชีพแต่ละครั้งจะให้เวลาผู้เข้าแข่งขันปรับปรุงหุ่นยนต์อย่างน้อย ๓๐ นาที

➤ เวลาที่ต้องใช้

๑. เวลาในการสร้างหุ่นยนต์และทดสอบสนาม จำนวน ๓ ชั่วโมง
๒. เวลาจัดการแข่งขันแต่ละทีมมีเวลา Setup ๑ นาที และใช้เวลาแข่งขันทีมละ ๓ นาที

➤ กฎการแข่งขัน

๑. เมื่อครบเวลา ๓ ชั่วโมงในการสร้างและทดสอบหุ่นยนต์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องส่งหุ่นยนต์เพื่อตรวจสอบคุณสมบัติ แล้วนำไปวางที่จุดที่กรรมการกำหนด
๒. เมื่อกรรมการเรียกทีมมาแข่งขันที่สนาม ผู้เข้าแข่งขันสามารถทำการ setup หุ่นยนต์ที่สนามแข่งขัน โดยใช้เวลา ๑ นาที ผู้เข้าแข่งขันจะต้องบรรจุถุงชิพได้ตามความต้องการและไม่เกินจำนวน ๑๐ ชิป โดยบรรจุได้ครั้งเดียว
๓. เมื่อจะเริ่มแข่งขัน หุ่นยนต์จะถูกนำไปวางยังจุด Start เมื่อได้รับสัญญาณเริ่มการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันกดปุ่มเริ่มการทำงานของหุ่นยนต์ เพื่อให้หุ่นยนต์ทำงานตามภารกิจที่กำหนด จะไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันสัมผัสหุ่นยนต์ ถ้าสัมผัสหุ่นยนต์ กรรมการจะบังคับ Retry
๔. หุ่นยนต์ทำการเคลื่อนที่ไปในสนามผ่านจุด Checkpoint ที่กำหนด ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับคะแนน ๑๕ คะแนน
 - จุด Check Point มีจำนวน ๒ จุด
 - การผ่านจุด Check Point หมายถึง ส่วนใดส่วนหนึ่งของหุ่นยนต์ทั้จุด Check Point
 - เมื่อมีการผ่านจุด Check Point และได้คะแนนไปแล้วหากมีการเดินผ่านจุด Check Point ที่ได้คะแนนไปแล้วอีกครั้ง กรณีนี้จะไม่ได้รับคะแนนในจุดนี้อีกครั้ง
๕. เมื่อหุ่นยนต์เคลื่อนที่ไปถึงพื้นที่ปล่อยถุงชิพที่กำหนด และสามารถปล่อยถุงชิพในพื้นที่ที่กำหนดได้ ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับคะแนน ๑๕ คะแนน กรรมการจะทำการนับคะแนนไว้ และคะแนนจะไม่ถูกล้าง เมื่อมีการ Retry เกิดขึ้น ในการ Retry ไม่อนุญาตให้เก็บถุงชิพที่ปล่อยแล้วกลับมาทำภารกิจอีกครั้ง
๖. เมื่อมีการ Retry ผู้เข้าแข่งขันต้องกลับไปเริ่มต้นที่จุด Start ทุกครั้ง (ไม่สามารถบรรจุถุงชิพเพิ่มได้)
๗. เมื่อมีการเริ่มต้นการทำงานใหม่ แล้วหุ่นยนต์นำถุงชิพไปวางที่จุดเดิม จะไม่นับคะแนนเพิ่ม
๘. ผู้เข้าแข่งขันสามารถขอหยุดการแข่งขันได้ตลอดเวลา แต่จะนับเวลาเป็น ๓ นาที
๙. ในการ Retry เวลาการแข่งขันยังคงเดินต่อไปจนสิ้นสุดการแข่งขัน (ไม่หยุดเวลา)
๑๐. การนับคะแนนจะนับจากจำนวนถุงชิพที่วางถูกต้องตามจุด จำนวน ๔ จุด จุด Check Point ๒ จุด และกลับไปยังจุด START โดยจะนับคะแนนให้เมื่อทำภารกิจสำเร็จทันที
๑๑. ในระหว่างหุ่นยนต์ทำภารกิจ
 - หุ่นยนต์ห้ามสัมผัสเส้นสีดำของแผ่นลายสนามต่าง ๆ เกิน ๕ วินาที หากเกิน ๕ วินาที กรรมการจะบังคับ Retry หรือหากมีเจตนาในการเขียนโปรแกรมให้หุ่นยนต์เคลื่อนที่ตามเส้นสีดำ กรณีนี้กรรมการจะบังคับ Retry
 - หากหุ่นยนต์ปล่อยถุงชิพผิดจากจุดที่กำหนดจะถือว่าเป็นอุปสรรคเพิ่มเติม กรรมการจะไม่เก็บออกจากสนาม
 - หากหุ่นยนต์หลุดออกจากสนาม กรรมการจะบังคับ Retry
๑๒. ระยะเวลาการแข่งขัน ๓ นาที คะแนนทั้งหมด ๑๐๐ คะแนนดังนี้
 - ทีมที่สามารถเคลื่อนที่ไปยังจุด Checkpoint ได้ จะได้รับคะแนนจุดละ ๑๕ คะแนน

จำนวน ๒ จุด

- ทีมที่สามารถนำธงยังชีพไปวางยังพื้นที่ที่กำหนดได้ถูกต้อง โดยธงยังชีพต้องมีส่วนใด

ส่วนหนึ่งอยู่ในพื้นที่ที่กำหนด ได้คะแนนจุดละ ๑๕ คะแนน จำนวน ๔ จุด

- ทีมที่สามารถทำภารกิจได้ครบ (ได้ Checkpoint ๒ จุด/ปล่อยธงยังชีพได้ถูกต้อง ๔ จุด)

แล้วหุ่นยนต์สามารถเดินกลับเข้าถึงจุด START และหยุดนิ่งที่จุด START โดยมีส่วนใดส่วนหนึ่งของหุ่นยนต์อยู่ที่จุด START ได้คะแนน ๑๐ คะแนน

๑๓. หุ่นยนต์ที่ได้คะแนนสูงสุด และได้เวลาดีที่สุด จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

๑๔. ในกรณีที่หุ่นยนต์ใช้เวลาในการทำภารกิจที่เท่ากัน ให้นำคะแนนทั้ง ๒ ครั้งมารวมกัน ทีมที่มีคะแนนมากกว่าจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน แต่หากคะแนนเท่ากันอีก ให้นำจำนวนครั้งที่ Retry ทีมที่มีจำนวนครั้งในการ Retry น้อยกว่าจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน หากจำนวนครั้งในการ Retry เท่ากันอีก ให้จัดการแข่งขันใหม่เฉพาะทีมที่มีคะแนนเท่ากัน

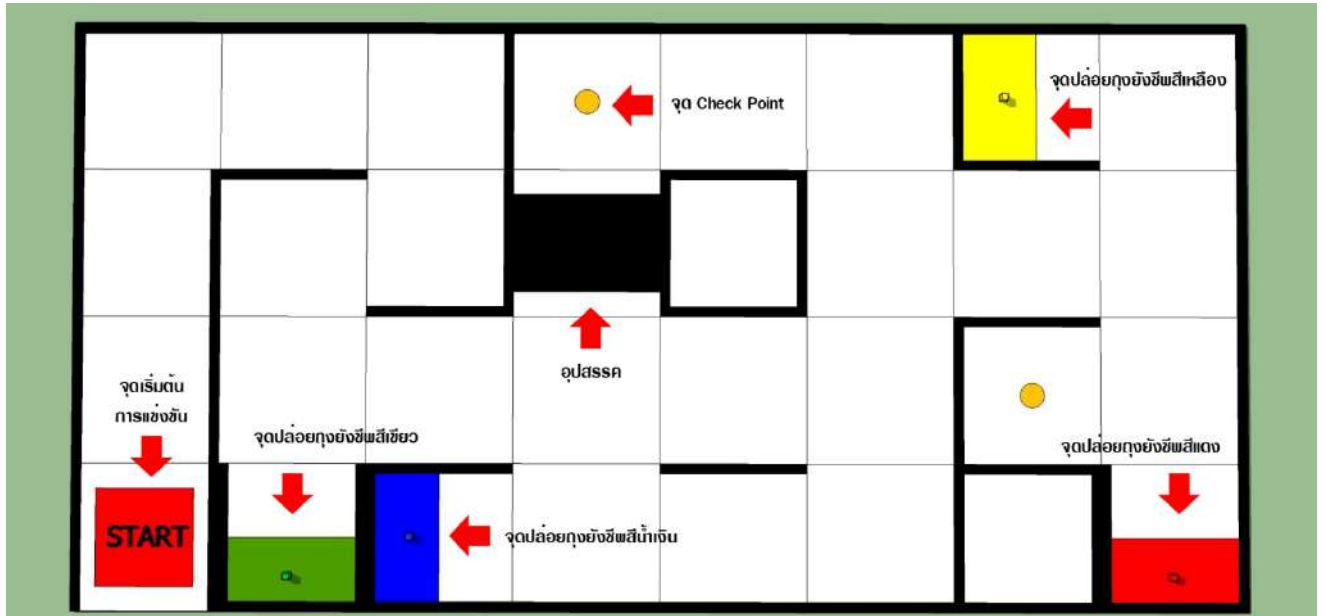
๑๕. ในกรณีที่หุ่นยนต์ที่เกิดการเสียหายระหว่างแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันสามารถซ่อมแซมได้ โดยกรรมการจะไม่ทำการหยุดเวลาในการแข่งขัน แต่ไม่สามารถอัปโหลดโปรแกรมลงไปใหม่ได้ เมื่อซ่อมแซมเสร็จให้นำหุ่นยนต์มาตั้งยังจุดเริ่มต้น (Start) เพื่อเริ่มการแข่งขันใหม่โดยก่อนปล่อยหุ่นยนต์จะต้องแจ้งกรรมการให้ทราบก่อนทุกครั้ง

๑๖. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นอันสิ้นสุด

กติกาการแข่งขันหุ่นยนต์ สฟฐ. ระดับสูง ระดับชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น
และมัธยมศึกษาตอนปลาย

“หุ่นยนต์กู้ภัย”

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕



ภาพจำลองสนามหุ่นยนต์

➤ สถานการณ์จำลอง

ดินแดนที่ยากเกินกว่าที่มนุษย์จะเข้าไปช่วยเหลือผู้ประสบภัย ทีมหุ่นยนต์จะต้องพบกับอุปสรรคที่ยาก หุ่นยนต์จะต้องเข้าไปช่วยเหลือผู้ประสบภัยโดยอัตโนมัติ โดยปราศจากการควบคุมและช่วยเหลือจากมนุษย์หุ่นยนต์ต้องมีความทนทานและฉลาดพอที่จะเดินทางขนย้ายอุปกรณ์ช่วยเหลือ แต่ละสีหุ่นยนต์ไปได้ในครั้งเดียวและนำไปวางตามจุดที่ได้กำหนดไว้ โดยหุ่นยนต์ต้องเคลื่อนที่อยู่ในพื้นที่สีขาว หรือ safe zone และไม่ข้ามไปในเขตอันตราย หรือเขตเส้นสีดำ หลังจากที่ทำภารกิจส่งอุปกรณ์ช่วยเหลือเสร็จแล้ว หุ่นยนต์ต้องแสดงสัญลักษณ์ยกธงเพื่อเป็นการแสดงว่าได้ทำภารกิจเสร็จสิ้นแล้ว

➤ จุดมุ่งหมายการเรียนรู้

๑. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องการออกแบบหุ่นยนต์ให้ทำภารกิจโดยอัตโนมัติโดยการประยุกต์ใช้การเขียนโปรแกรมควบคุมกล่องสมองกลในการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์
๒. เพื่อศึกษาการเคลื่อนที่โดยการคำนวณรอบของล้อ
๓. เพื่อศึกษากลไกในการปล่อยอุปกรณ์ช่วยเหลือตามภารกิจ
๔. เพื่อศึกษาหลักการสร้างอุปกรณ์ยกธง

➤ วัสดุและอุปกรณ์

◆ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

1. อุปกรณ์และจอภาพสำหรับฉายการจับเวลาในการสร้างประกอบและแข่งขัน
2. จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทีมในขณะที่ทำการแข่งขัน

3. คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล
4. นาฬิกาหรือโปรแกรมจับเวลา
5. เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษขนาด A๔
6. แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ สามารถพิมพ์ได้จากในระบบของ <https://www.sillapa.net/>
7. อุปกรณ์สนามตามกติกาข้อสนามแข่งขัน

◆ **สำหรับผู้เข้าแข่งขัน**

๑. ชนิดของวัสดุ อุปกรณ์ ให้เป็นไปตามกฎข้อบังคับของหุ่นยนต์
๒. ทีมที่เข้าแข่งขันต้องจัดเตรียมและนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ระหว่างการแข่งขันรวมทั้งแหล่งจ่ายพลังงาน
๓. ทีมต้องจัดเตรียมอะไหล่สำรองมาด้วย คณะกรรมการจะไม่รับผิดชอบในการซ่อมแซมหรือจัดหาทดแทนไม่ว่าในกรณีใด ๆ

➤ **กฎข้อบังคับและมารยาทในการแข่งขัน**

๑. ไม่อนุญาตให้ผู้ควบคุมทีมและบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องเข้าไปในพื้นที่การแข่งขัน
๒. ก่อนเข้าพื้นที่แข่งขันกรรมการจะตรวจวัสดุที่นำมาสร้างหุ่นยนต์
๓. ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถเข้าพื้นที่ในส่วนของการแข่งขันได้ จนกว่ากรรมการจะอนุญาต
๔. ผู้เข้าแข่งขันจะต้องประกอบหุ่นยนต์ด้วยตนเอง ในพื้นที่การแข่งขัน
๕. ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำหุ่นยนต์ออกจากพื้นที่จนกว่าการแข่งขันจะเสร็จสิ้น
๖. คณะกรรมการจะทำการตรวจสอบความพร้อมของหุ่นยนต์ที่ลงแข่งขันในแต่ละรอบ โดยให้แต่ละทีมเตรียมความพร้อมของหุ่นยนต์ในพื้นที่ ที่คณะกรรมการจัดไว้ให้เท่านั้น
๗. ไม่อนุญาตให้กระทำการใดๆ ที่เป็นการรบกวนหรือให้ความช่วยเหลือแก่หุ่นยนต์ที่อยู่ในระหว่างการแข่งขัน
๘. ห้ามมิให้ผู้แข่งขันขึ้นไปบนสนามแข่งขัน
๙. หากมีการกระทำผิดกฎข้อบังคับ กรรมการสามารถตัดสิทธิ์การแข่งขันในรอบดังกล่าวได้

➤ **ขั้นตอนการจัดกิจกรรม**

1. รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน
2. ผู้เข้าแข่งขันตรวจอุปกรณ์และเข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างประกอบหุ่นยนต์ตามที่กรรมการกำหนด
3. กรรมการชี้แจงกฎกติกา และกรรมการตัดสินการแข่งขันต้องกำหนดเส้นทางและรูปแบบสนามฝึกซ้อมให้เสร็จสิ้น ภายในเวลา ๑ ชั่วโมง หลังจากอนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันประกอบหุ่นยนต์ (รูปแบบสนามฝึกซ้อม ไม่ใช่ลายสนามแข่งจริงจริง)
4. นักเรียนทำการสร้างหุ่นยนต์ใช้เวลา ๓ ชั่วโมง
5. เมื่อหมดเวลาการสร้างหุ่นยนต์ให้นำหุ่นยนต์ส่งให้กรรมการตรวจขนาดและทำสัญลักษณ์บนหุ่นยนต์ที่มีสิทธิ์เข้าแข่งขัน วางไว้ที่จุดกรรมการกำหนด กรรมการกำหนดรูปแบบสนามแข่งขันจริง
6. กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
7. เริ่มทำการแข่งขันตามลำดับ
8. เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลสถิติการแข่งขันให้ทีมพร้อมทั้งเซ็นชื่อรับทราบสถิติการแข่งขันและกรรมการทำการบันทึกสถิติสำหรับการใช้ในการคิดคะแนนต่อไป

9. เมื่อทุกทีมเสร็จสิ้นการแข่งขันในแต่ละรอบให้นำหุ่นยนต์กลับไปเก็บ ณ ที่กำหนด จนกว่าคณะกรรมการจะประกาศให้รับหุ่นยนต์อีกครั้งพร้อมกัน

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

1. สถานที่นึ่งสำหรับการสร้างและประกอบหุ่นยนต์
2. ให้ทำการแข่งขันในอาคารในร่ม หรือพื้นที่ซึ่งมีลักษณะภายในอาคาร (indoor) มีขนาดกว้าง-ยาว กว้างขวางพอที่จะจัดการแข่งขันได้ มีแสงสว่างคงที่

➤ คณะกรรมการ

1. กรรมการวิชาการ	อย่างน้อยจำนวน 1 คนต่อ 1 สนาม
2. กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติบันทึกคะแนน	อย่างน้อยจำนวน 1 คนต่อ 1 สนาม
3. กรรมการจัดลำดับและเรียกทีมเข้าแข่งขัน	อย่างน้อยจำนวน 1 คนต่อ 1 สนาม
4. กรรมการรายงานตัวและประมวลผลคะแนน	อย่างน้อยจำนวน 1 คนต่อ 1 สนาม
5. กรรมการจับเวลา	อย่างน้อยจำนวน 1 คนต่อ 1 สนาม
6. คณะทำงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของผู้จัดกิจกรรม	

➤ กฎข้อบังคับหุ่นยนต์

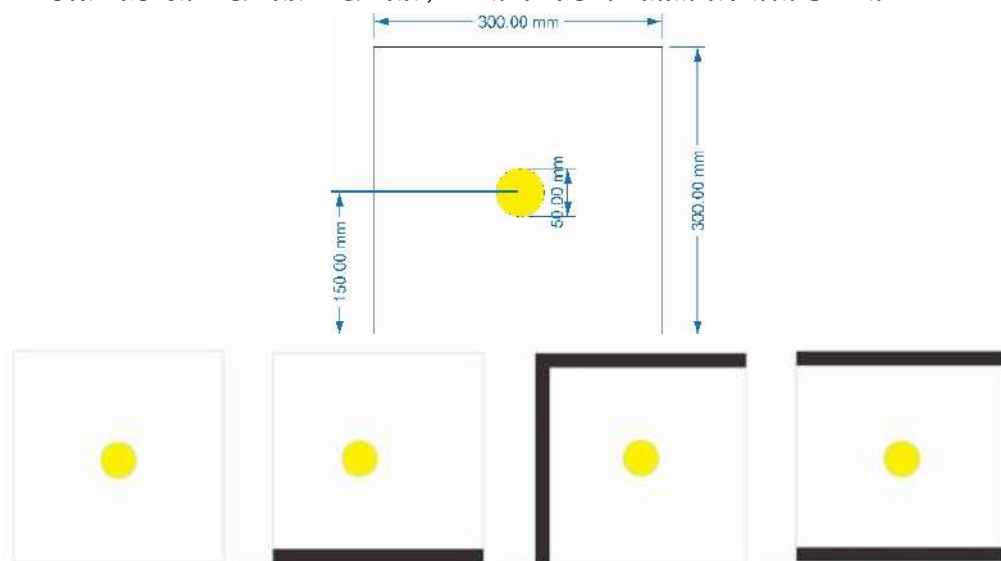
1. ขนาดของหุ่นยนต์เมื่อขยายเต็มที่ต้องมีขนาดไม่เกิน 200 มม. x 200 มม. ไม่มีข้อจำกัดด้านน้ำหนัก และความสูง
2. หุ่นยนต์ต้องทำงานโดยอัตโนมัติเท่านั้น (ไม่มีการใช้รีโมทคอนโทรล)
3. อนุญาตให้ใช้แผงวงจรควบคุม (Microcontroller) เพียง 1 แผงเท่านั้น
4. ไม่จำกัดจำนวนมอเตอร์และเซนเซอร์ที่ใช้การแข่งขัน
5. ให้ใช้กำลังไฟฟ้าได้ไม่เกิน 12 โวลต์ (ไม่เกิน 13.5 โวลต์ ขณะชาร์ตแบตเตอรี่) หรือ ถ่าน AA 1.5 โวลต์ ได้ไม่เกิน 8 ก้อน
6. การอนุญาตให้ใช้วัสดุที่ใช้เป็นโครงสร้างหุ่นยนต์
 - 6.1. วัสดุขึ้นรูป จะต้องมีความหนา 2 ด้าน ไม่เกิน 50 มม. และอีก 1 ด้านไม่จำกัด
 - 6.2. วัสดุแบนราบ ใช้ขนาดใดก็ได้ไม่จำกัด (ไม่เกินขนาดหุ่นยนต์ที่กำหนดสามารถตัดเจาะมาได้)
 - 6.3. มอเตอร์ เซอร์โวมอเตอร์ แต่ไม่มีการขึ้นรูปเพิ่มเติมจากของเดิม
7. หุ่นยนต์จะต้องสร้างขึ้นหรือประกอบโดยผู้เข้าแข่งขันเท่านั้น ส่วนหุ่นยนต์ที่สร้างประกอบจากชิ้นส่วนปริค (เลโก้) สามารถใช้แข่งขันได้
8. ห้ามใช้ ช่องสัญญาณสื่อสารทุกชนิด เพื่อการควบคุมหุ่นยนต์ในระหว่างการแข่งขัน
9. หุ่นยนต์ของแต่ละทีมต้องทำงานอัตโนมัติและสามารถผ่านภารกิจได้ด้วยตัวเอง ไม่อนุญาตให้ใช้การควบคุมหุ่นด้วยวิธีการอื่นได้แก่ การสื่อสารผ่านวิทยุต่าง ๆ เครื่องมือรีโมทคอนโทรล และการใช้สายเชื่อมต่อ ทีมที่ฝ่าฝืนกฎนี้จะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขันนั้นๆ และต้องออกจากการแข่งขันทันที
10. เพื่อความปลอดภัยของผู้เข้าแข่งขัน อนุญาตให้ใช้เลเซอร์คลาส 1 และ 2 เท่านั้น
11. บลูทูธคลาส 2,3 และ ZigBee เป็นการเชื่อมต่อไร้สายที่อนุญาตให้ใช้ในการแข่งขันได้ นอกนั้นให้ปิดการใช้งาน
12. หุ่นยนต์อาจได้รับความเสียหายในขณะแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องตรวจสอบและป้องกันด้วยตนเอง
13. ควรระวังเรื่องแบตเตอรี่เมื่อไม่ได้ใช้งาน ควรเก็บไว้ในถุงนิรภัยเพื่อป้องกันอันตรายจากการลัดวงจรและสารเคมีรั่วไหล

▶ สนามแข่งขัน

๑. สนามแข่งในระดับเขตพื้นที่การศึกษา มีขนาดความกว้างประมาณ ๑๒๐ ซม. ยาว ๒๔๐ ซม. หรือมากกว่านั้น ขึ้นอยู่กับการวางแผนลายสนามของกรรมการ ไม่มีขอบสูงรอบสนาม พื้นสนามเป็นสีขาว เส้นทางเดินของหุ่นยนต์เป็นสีขาว มีขอบสีดำขนาดความกว้าง ๒๐ มม. (บวกลบไม่เกิน ๕ มม.)
๒. สนามแข่งในระดับภาค มีขนาดความกว้างประมาณ ๑๒๐ ซม. ยาว ๒๔๐ ซม. หรือมากกว่านั้น ขึ้นอยู่กับการวางแผนลายสนามของกรรมการ ไม่มีขอบสูงรอบสนาม พื้นสนามเป็นสีขาว เส้นทางเดินของหุ่นยนต์เป็นสีขาว มีขอบสีดำขนาดความกว้าง ๒๐ มม. (บวกลบไม่เกิน ๕ มม.)
๓. แผ่นลายสนาม กำหนดให้มีจำนวน ๑๐ ลายหลัก แต่ละแผ่นมีขนาด ๓๐ ซม. X ๓๐ ซม.

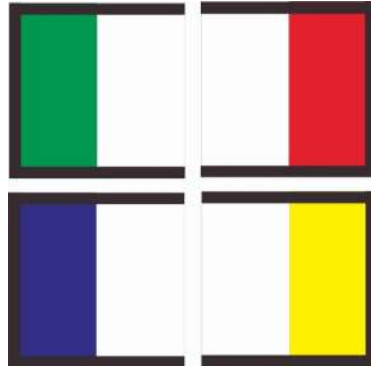


๔. แผ่นจุดลายจุด Check Point กำหนดให้มีจำนวน ๔ ลายหลัก แต่ละแผ่นมีขนาด ๓๐ ซม. X ๓๐ ซม. (สติ๊กเกอร์สีเหลืองขนาด ๕๐ มม. X ๕๐ มม.) กำหนดให้เลือกวางในสนามจำนวน ๒ แผ่น



ตัวอย่างแผ่นลายจุด Check Point

๕. แผ่นจุดปล่อยถุงยังชีพ ๔ แผ่น แต่ละแผ่นมีขนาด ๓๐ ซม. X ๓๐ ซม.

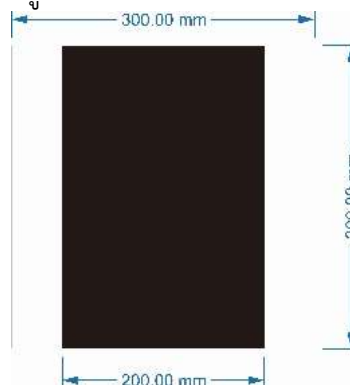


๖. การติดตั้งสนามกรรมการจะต้องติดตั้งสนามให้เกิดรอยแยกระหว่างแผ่นน้อยที่สุดอาจมีการยึดหรือตรึงแต่ละแผ่น หากมีรอยแยกของสนามระหว่างแผ่นลายสนามให้ถือเป็นอุปสรรคระหว่างการแข่งขัน
๗. การวางลายสนาม กรรมการควรวางให้มีเส้นสีดำอยู่รอบสนาม
๘. ถุงยังชีพมีลักษณะเป็นทรงลูกบาศก์ ขนาดความกว้าง x ยาว x สูง เท่ากันทุกด้าน ด้านละ ๑.๕-๒ ซม. และมีน้ำหนักแต่ละชิ้นไม่เกิน ๑๐๐ กรัม โดยมีทั้งหมด ๔ สี ได้แก่ สีเหลือง สีเขียว สีนํ้าเงิน สีแดง จำนวน สีละ ๓ ชิ้น ทั้งนี้กรรมการจัดการแข่งขันจะต้องแจ้งขนาดที่จะใช้แข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันทราบก่อนวันแข่งขัน โดยระดับภาคควรแจ้งก่อนอย่างน้อย ๓๐ วัน



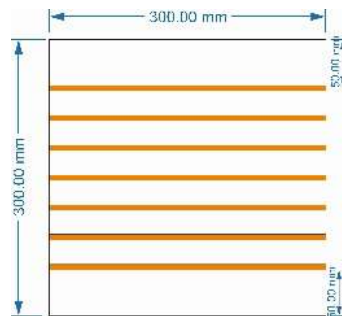
๙. อุปสรรค

๑. หลุมดำ เรียกว่า แผ่นหลุมดำ ดังรูป

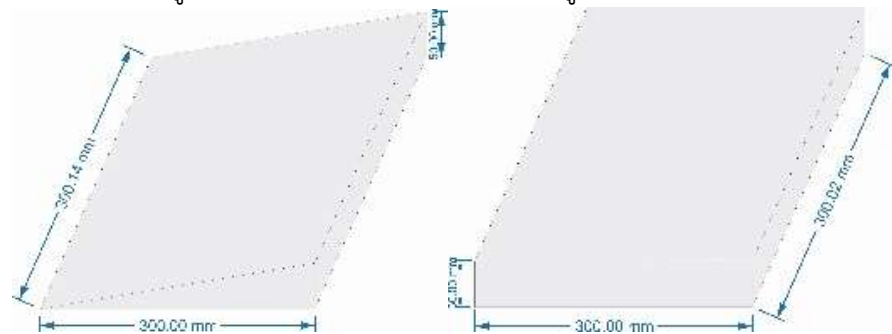


แผ่นหลุมดำ มีความหมาย จุดห้ามผ่าน เมื่อหุ่นยนต์เข้าไปได้ต้องไม่เกิน ๕๐ % ของตัวหุ่นยนต์ต้อง หากเกิน ๕๐ % และไม่เคลื่อนที่ถอยออก จะถูกบังคับ Retry

๒. ลูกธนูขนาด ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางระหว่าง ๕ -๑๐ มม. จำนวน ๗ อันวางอยู่บนแผ่นลายสนาม



๓. สะพาน ที่มีความสูง ๕ ซม. (บวกลบไม่เกิน ๒ ซม. ดังรูป



๑. อุปสรรคแต่ละระดับมีดังนี้

๑. ระดับชั้นประถมศึกษา มีหลุมดำ

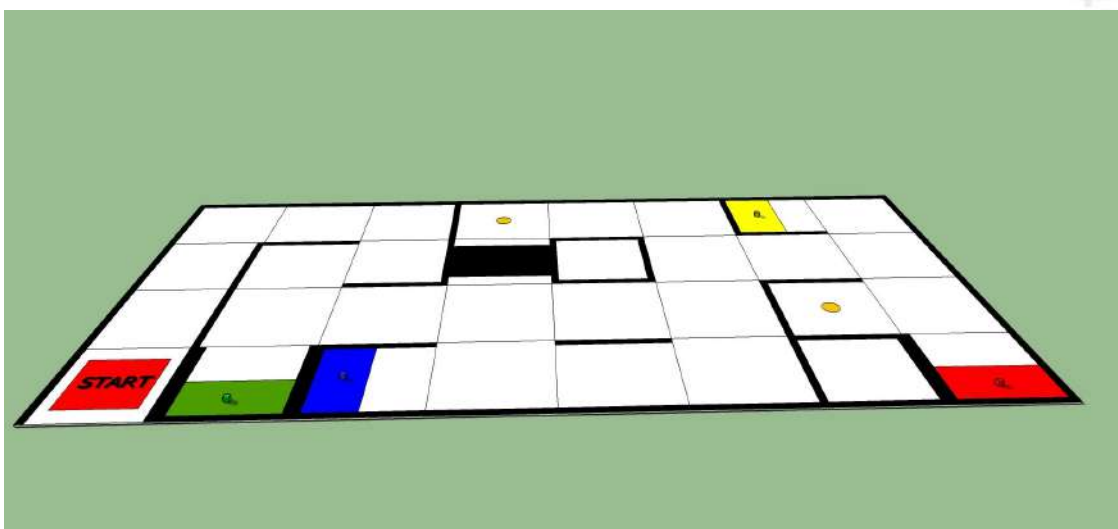
๒. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีหลุมดำและลูกระนาด

๓. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีหลุมดำ ลูกระนาด และสะพาน

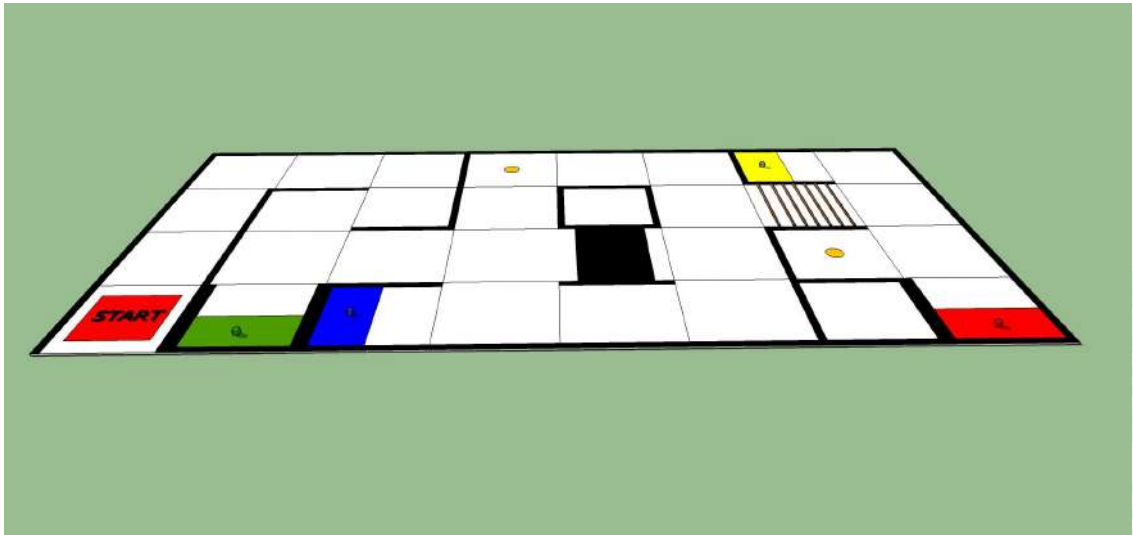
*** ข้อแตกต่างระหว่างระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย

คือลายสนามและขนาดของอุปสรรค

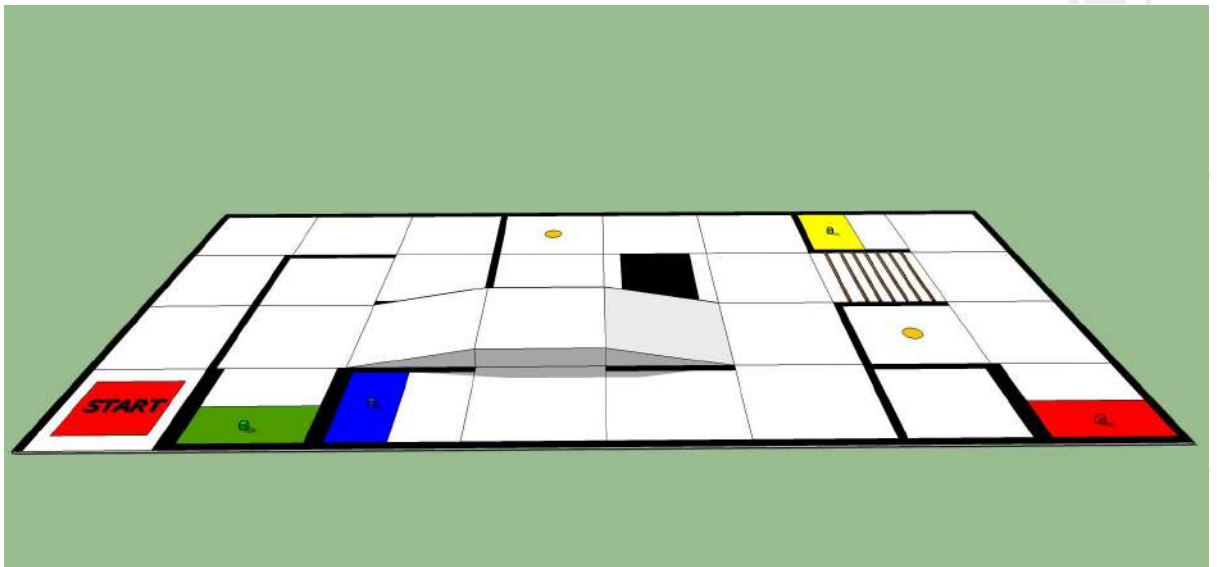
ภาพจำลองสนามหุ่นยนต์ระดับชั้นประถมศึกษา



ภาพจำลองสนามหุ่นยนต์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น



ภาพจำลองสนามหุ่นยนต์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



➤ ภารกิจ

หุ่นยนต์จะต้องบรรจุถุงยังชีพก่อนเดินออกจากจุด START โดยสามารถบรรจุได้ตามความต้องการและไม่เกินจำนวนสี่ละ ๓ ชิ้น เดินไปตามเส้นทางที่กำหนด โดยส่วนล้อของหุ่นยนต์จะต้องไม่มีการคร่อมเส้นหรือพื้นที่สีดำ และทำการขนย้ายวัสดุ (ถุงยังชีพ) ไปวางในพื้นที่ต่าง ๆ ที่กรรมการกำหนด เมื่อทำภารกิจครบแล้ว หุ่นยนต์จะต้องยกธงเพื่อแสดงสัญญาณเสร็จสิ้นภารกิจ

➤ รูปแบบการแข่งขัน

ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน อาจจะใช้การแข่งขันดังนี้

๑. แข่งขัน ๒ ครั้ง แล้วนำคะแนนครั้งที่ดีที่สุด หรือ คะแนนจาก ๒ ครั้งมารวมกันแล้วหาผู้ชนะ โดย
 - จับสลากลำดับการแข่งขันของแต่ละทีม หรือใช้ลำดับจากระบบ <https://www.sillapa.net/>
 - ให้ผู้แข่งขันลงสนามทำภารกิจครั้งละ ๑ ทีม (กรรมการจะจับเวลาการทำภารกิจของแต่ละทีม)

๒. แข่งขันแบบเป็นรอบ

การแข่งขันในรอบแรก เป็นการทำการกิจแข่งกับเวลา ใช้สถิติของแต่ละทีมจัดลำดับเข้าสู่รอบสอง

- จับสลากลำดับการแข่งขันของแต่ละทีม แต่ละทีมแข่ง ๒ ครั้ง เอาคะแนนที่ดีที่สุด หรือ คะแนนจาก ๒ ครั้งมารวมกัน แล้วจัดอันดับเข้ารอบสอง

- ให้ผู้แข่งขันลงสนามทำการกิจครั้งละ ๑ ทีม (กรรมการจะจับเวลาการทำการกิจของแต่ละทีม)

การแข่งขันในรอบ ๒ ใช้สถิติการแข่งขันของแต่ละทีมในรอบแรก มาเรียงลำดับเข้าสายแข่งขัน

- ใช้การแข่งขันแบบแพ้ คัดออกไปจนถึงรอบชิงชนะเลิศ (Elimination Knock-Out Tournament)

หรือการแข่งขันในรอบ ๒ อาจใช้การแข่งขันแบบแข่งกับตัวเองอีกทีละ ๒ ครั้ง แล้วนำคะแนนมาจัดอันดับหาผู้ชนะเลิศ

กรณี แข่งขัน ๒ ครั้ง ช่วงเวลาระหว่างการหลังเสร็จสิ้นการแข่งขันในครั้งที่ ๑ ถึงก่อนเริ่มเก็บหุ่นยนต์ในครั้งที่ ๒ ควรให้เวลาผู้เข้าแข่งขันปรับปรุงหุ่นยนต์อย่างน้อย ๓๐ นาที

และกรณีที่ใช้การแข่งขันแบบเป็นรอบๆ ช่วงกรรมการเปลี่ยนสนามใหม่หรือเปลี่ยนตำแหน่งวางถ่วงยังชีพแต่ละครั้งจะให้เวลาผู้เข้าแข่งขันปรับปรุงหุ่นยนต์อย่างน้อย ๓๐ นาที

➤ เวลาที่ต้องใช้

๑. เวลาในการสร้างและทดสอบสนาม จำนวน ๓ ชั่วโมง

๒. เวลาจัดการแข่งขันแต่ละทีมใช้เวลาแข่งขันทีละ ๕ นาที ไม่มีการ Setup หุ่นยนต์

➤ กติกาการแข่งขัน

๑. เมื่อครบเวลา ๓ ชั่วโมงในการสร้างและทดสอบหุ่นยนต์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องส่งหุ่นยนต์เพื่อตรวจสอบคุณสมบัติ แล้วนำไปวางที่จุดที่กรรมการกำหนด หลังจากนั้นกรรมการจะทำการสุ่มสนามใหม่อีกครั้ง หลังจากทุกทีมส่งหุ่นยนต์ครบ โดยทุกทีมจะได้แข่งลายสนามเหมือนกัน

๒. เมื่อกรรมการเรียกทีมมาแข่งขันที่สนาม ผู้เข้าแข่งขันสามารถตั้งบรรจถ่วงยังชีพได้ตามความต้องการและไม่เกิน สีละ ๓ ชิ้นรวมจำนวน ๑๒ ชิ้น โดยบรรจุได้ครั้งเดียว (สีเหลือง สีเขียว สีน้ำเงิน สีแดง จำนวน สีละ ๓ ชิ้น)

๓. เมื่อจะเริ่มแข่งขัน หุ่นยนต์จะถูกนำไปวางยังจุด Start เมื่อได้รับสัญญาณเริ่มการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันกดปุ่มเริ่มการทำงานของหุ่นยนต์ เพื่อให้หุ่นยนต์ทำงานตามภารกิจที่กำหนด จะไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันสัมผัสหุ่นยนต์ ถ้าสัมผัสหุ่นยนต์ กรรมการจะบังคับ Retry

๔. หุ่นยนต์ทำการเคลื่อนที่ไปในสนามผ่านจุด Checkpoint ที่กำหนด ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับคะแนน ๑๕ คะแนน

- จุด Check Point มีจำนวน ๒ จุด

- การผ่านจุด Check Point หมายถึง ส่วนใดส่วนหนึ่งของหุ่นยนต์ทับจุด Check Point

- เมื่อมีการผ่านจุด Check Point และได้คะแนนไปแล้วหากมีการเดินผ่านจุด Check Point ที่ได้คะแนนไปแล้วอีกครั้ง กรณีนี้จะไม่ได้รับคะแนนในจุดนี้อีกครั้ง

๕. หุ่นยนต์เคลื่อนที่ไปถึงพื้นที่ปล่อยถ่วงยังชีพที่กำหนด และสามารถปล่อยถ่วงยังชีพในพื้นที่ที่กำหนดได้ ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับคะแนน ๑๕ คะแนน กรรมการจะทำการนับคะแนนไว้ และคะแนนจะไม่ถูกล้างเมื่อมีการ Retry เกิดขึ้น ในการ Retry ไม่อนุญาตให้เก็บถ่วงยังชีพที่ปล่อยแล้วกลับมาทำการกิจอีกครั้ง

๖. เมื่อมีการ Retry ผู้เข้าแข่งขันต้องกลับไปเริ่มต้นที่จุด start ทุกครั้ง

๗. ผู้เข้าแข่งขันสามารถขอหยุดการแข่งขันได้ตลอดเวลา แต่จะนับเวลาเป็น ๕ นาที

๘. ในการ Retry เวลาการแข่งขันยังคงเดินต่อเนื่องไปจนถึงสิ้นสุดการแข่งขัน (ไม่หยุดเวลา)

๙. การนับคะแนนจะนับจากจำนวน ฤกษ์ยังชีพที่วางถูกต้องตามจุด จำนวน ๔ จุด จุด Checkpoint ๒ จุด และทำการยกธงเพื่อแสดงการจบภารกิจและหยุดเวลา (การยกธงจะได้คะแนนเมื่อทำภารกิจสมบูรณ์) โดยจะนับคะแนนให้เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน

๑๐. ในระหว่างหุ่นยนต์ทำภารกิจ

- หุ่นยนต์ห้ามสัมผัสเส้นสีดำของแผ่นลายสนามต่าง ๆ เกิน ๕ วินาที หากเกิน ๕ วินาที กรรมการจะบังคับ Retry หรือหากมีเจตนาในการเขียนโปรแกรมให้หุ่นยนต์เคลื่อนที่ตามเส้นสีดำ กรณีนี้กรรมการจะบังคับ Retry
- หากหุ่นยนต์ปล่อยฤกษ์ยังชีพผิดจากจุดที่กำหนดจะถือว่าเป็นอุปสรรคเพิ่มเติม กรรมการจะไม่เก็บออกจากสนาม
- หากหุ่นยนต์หลุดออกจากสนาม หรือตกสะพาน กรรมการจะบังคับ Retry

๑๑. ระยะเวลาการแข่งขัน ๕ นาที คะแนนทั้งหมด ๑๐๐ คะแนนดังนี้

- ทีมที่สามารถเคลื่อนที่ไปยังจุด Checkpoint ได้ จะได้รับคะแนน ๑๕ คะแนน จำนวน ๒ จุด
- ทีมที่สามารถนำฤกษ์ยังชีพไปวางยังพื้นที่ที่กำหนดได้ถูกต้อง โดยฤกษ์ยังชีพต้องมีส่วนใดส่วนหนึ่งอยู่ในพื้นที่ที่กำหนด ได้คะแนนจุดละ ๑๕ คะแนน จำนวน ๔ จุด
- ทีมที่สามารถทำภารกิจได้ครบ (ได้ Checkpoint ๒ จุด/ปล่อยฤกษ์ยังชีพได้ถูกต้อง ๔ จุด) และหุ่นยนต์ยกธงแสดงการสิ้นสุดภารกิจ ได้คะแนน ๑๐ คะแนน (ธงติดตั้งอยู่บนตัวหุ่นยนต์ มีกลไกการยกขึ้นให้เห็นอย่างชัดเจน)

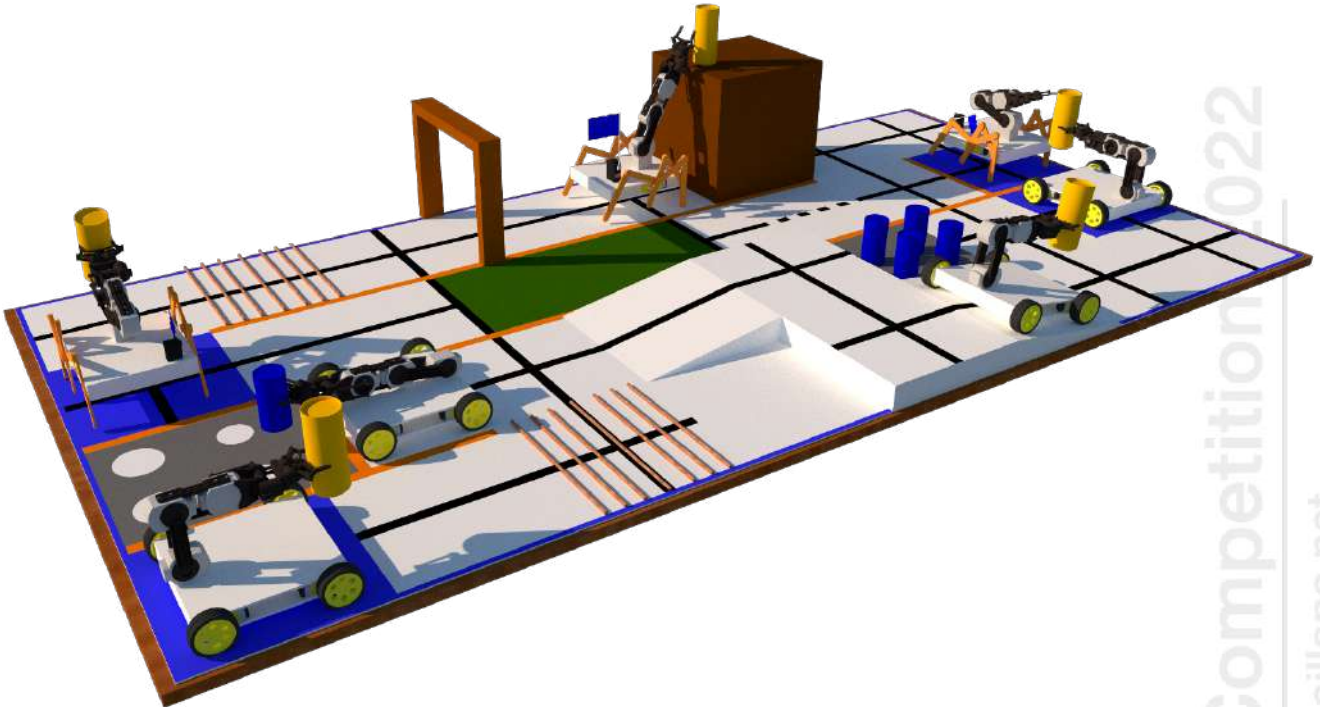
๑๒. หุ่นยนต์ที่ได้คะแนนสูงสุด และได้เวลาดีที่สุด จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

๑๓. ในกรณีที่หุ่นยนต์ใช้เวลาในการทำภารกิจที่เท่ากัน ให้นำคะแนนทั้ง ๒ ครั้งมารวมกัน ทีมที่มีคะแนนมากกว่าจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน แต่หากคะแนนเท่ากันอีก ให้นำจำนวนครั้งที่ Retry ทีมที่มีจำนวนครั้งในการ Retry น้อยกว่าจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน หากจำนวนครั้งในการ Retry เท่ากันอีก ให้จัดการแข่งขันใหม่เฉพาะทีมที่มีคะแนนเท่ากัน

๑๔. ในกรณีที่หุ่นยนต์ที่เกิดการเสียหายระหว่างแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันสามารถซ่อมแซมได้ โดยกรรมการจะไม่ทำการหยุดเวลาในการแข่งขัน แต่ไม่สามารถอัปโหลดโปรแกรมลงไปใหม่ได้ เมื่อซ่อมแซมเสร็จให้นำหุ่นยนต์มาตั้งยังจุดเริ่มต้น (start position) เพื่อเริ่มการแข่งขันใหม่โดยก่อนปล่อยหุ่นยนต์จะต้องแจ้งกรรมการให้ทราบก่อนทุกครั้ง

๑๕. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นอันสิ้นสุด

กติกาการแข่งขันหุ่นยนต์แบบผสม สพฐ. ระดับชั้นประถมศึกษา
มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕



➤ สถานการณ์จำลอง

พระราม เคลื่อนทัพมาประชิดกรุงลงกา ตั้งทัพอยู่เชิงเขามรกต จึงได้ปรึกษาเหล่าขุนพล ขุนพล จึงเสนอว่า ควรส่งสารไปบอกทศกัณฐ์ กรุงลงกา ก่อน จึงส่งองค์ความรลื่นทองผู้เป็นบุตรพญาพาลีเป็นราชทูต ถูกลือสารไปเข้าเฝ้าทศกัณฐ์ เมื่อองค์ไปถึงประตูเมืองก็ตะโกนให้ยักษ์เฝ้าประตูมาเปิดประตูพร้อมกับนิมิตกายใหญ่โตบดบังพระอาทิตย์ทำให้กรุงลงกามีตม่น ยักษ์ประตูเมืองไปรายงานทศกัณฐ์ ครั้นจะไปส่งสาร ต้องผ่านอุปสรรค ๆ ต่าง จากทหารของทศกัณฐ์ แต่ในที่สุดก็บุกเข้าห้องพระโรงแล้วขุดทางเป็นวงต่างตั่งนั่งสูงเสมอทศกัณฐ์ แล้วอ่านสารจากพระราม ความว่า ถ้าทศกัณฐ์ยอมคืนนางสีดา สงครามจะไม่เกิด สันติสุขจะยังคงมีอยู่ถาวร

➤ จุดมุ่งหมายการเรียนรู้

๑. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องการออกแบบการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์แบบขา
๒. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องการออกแบบกลไกพิเศษเพิ่มเติมในการทำภารกิจ
๓. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องการออกแบบหุ่นยนต์ให้ทำภารกิจโดยอัตโนมัติโดยการประยุกต์ใช้การเขียนโปรแกรมควบคุมกล้องส่องกล้องในการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์

➤ วัสดุและอุปกรณ์

✦ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

1. อุปกรณ์และจอภาพสำหรับฉายการจับเวลาในการสร้างประกอบและแข่งขัน
2. จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทุกทีมในขณะที่ทำการแข่งขัน
3. คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล

4. นาฬิกาหรือโปรแกรมจับเวลา
5. เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษขนาด A๔
6. แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ สามารถพิมพ์ได้จากในระบบของ <https://www.sillapa.net/>
7. อุปกรณ์สนามตามกติกาข้อสนามแข่งขัน

➤ สำหรับผู้เข้าแข่งขัน

๑. ชนิดของวัสดุ อุปกรณ์ ให้เป็นไปตามกฎข้อบังคับของหุ่นยนต์
๒. ทีมที่เข้าแข่งขันต้องจัดเตรียมและนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ระหว่างการแข่งขันรวมทั้งแหล่งจ่ายพลังงาน
๓. ทีมต้องจัดเตรียมอะไหล่สำรองมาด้วย คณะกรรมการจะไม่รับผิดชอบในการซ่อมแซมหรือจัดหาทดแทนไม่ว่าในกรณีใด ๆ

➤ กฎข้อบังคับและมารยาทในการแข่งขัน

๑. ไม่อนุญาตให้ผู้ควบคุมทีมและบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องเข้าไปในพื้นที่การแข่งขัน
๒. ก่อนเข้าพื้นที่แข่งขันกรรมการจะตรวจวัสดุที่นำมาสร้างหุ่นยนต์
๓. ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถเข้าพื้นที่ในส่วนของการแข่งขันได้ จนกว่ากรรมการจะอนุญาต
๔. ผู้เข้าแข่งขันจะต้องประกอบหุ่นยนต์ด้วยตนเอง ในพื้นที่การแข่งขัน
๕. ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำหุ่นยนต์ออกจากพื้นที่จนกว่าการแข่งขันจะเสร็จสิ้น
๖. คณะกรรมการจะทำการตรวจสอบความพร้อมของหุ่นยนต์ที่ลงแข่งขันในแต่ละรอบ โดยให้แต่ละทีมเตรียมความพร้อมของหุ่นยนต์ในพื้นที่ ที่คณะกรรมการจัดไว้ให้เท่านั้น
๗. ไม่อนุญาตให้กระทำการใดๆ ที่เป็นการรบกวนหรือให้ความช่วยเหลือแก่หุ่นยนต์ที่อยู่ ในระหว่างการแข่งขัน
๘. ห้ามมิให้ผู้แข่งขันขึ้นไปบนพื้นที่ของสนามแข่งขัน
๙. หากมีการกระทำผิดกฎข้อบังคับ กรรมการสามารถตัดสิทธิ์การแข่งขันในรอบดังกล่าวได้

➤ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

๑. รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน
๒. ผู้เข้าแข่งขันตรวจอุปกรณ์และเข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างหุ่นยนต์ตามที่กรรมการกำหนด
๓. กรรมการชี้แจงกฎกติกา
๔. นักเรียนทำการสร้างหุ่นยนต์และทดสอบสนามโดยใช้เวลา ๓ ชั่วโมง
๕. เมื่อหมดเวลาการสร้างประกอบหุ่นยนต์ให้นำหุ่นยนต์ส่งให้กรรมการตรวจขนาดและทำสัญลักษณ์บนหุ่นยนต์ที่มีสิทธิ์เข้าแข่งขัน วางไว้ที่จุดกรรมการกำหนด
๖. กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
๗. เริ่มทำการแข่งขันตามลำดับ
๘. เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลสถิติการแข่งขันให้ทีมพร้อมทั้งเซ็นชื่อรับทราบสถิติการแข่งขันและกรรมการทำการบันทึกสถิติสำหรับการใช้ในการคิดคะแนนต่อไป
๙. เมื่อทุกทีมเสร็จสิ้นการแข่งขันในแต่ละรอบให้นำหุ่นยนต์กลับไปเก็บ ณ ที่กำหนด จนกว่าคณะกรรมการจะประกาศให้รับหุ่นยนต์อีกครั้งพร้อมกัน

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

๑. สถานที่ที่นํ้าสำหรับการสร้างและประกอบหุ่นยนต์
๒. ให้ทำการแข่งขันในอาคารในร่ม หรือพื้นที่ซึ่งมีลักษณะภายในอาคาร (indoor) มีขนาดกว้าง-ยาว กว้างขวางพอที่จะจัดการแข่งขันได้ มีแสงสว่างคงที่

➤ คณะกรรมการ

๑. กรรมการวิชาการ	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๒. กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติบันทึกคะแนน	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๓. กรรมการจัดลำดับและเรียกทีมเข้าแข่งขัน	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๔. กรรมการรายงานตัวและประมวลผลคะแนน	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๕. กรรมการจับเวลา	อย่างน้อยจำนวน ๑ คนต่อ ๑ สนาม
๖. คณะทำงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของผู้จัดกิจกรรม	

➤ กฎข้อบังคับหุ่นยนต์

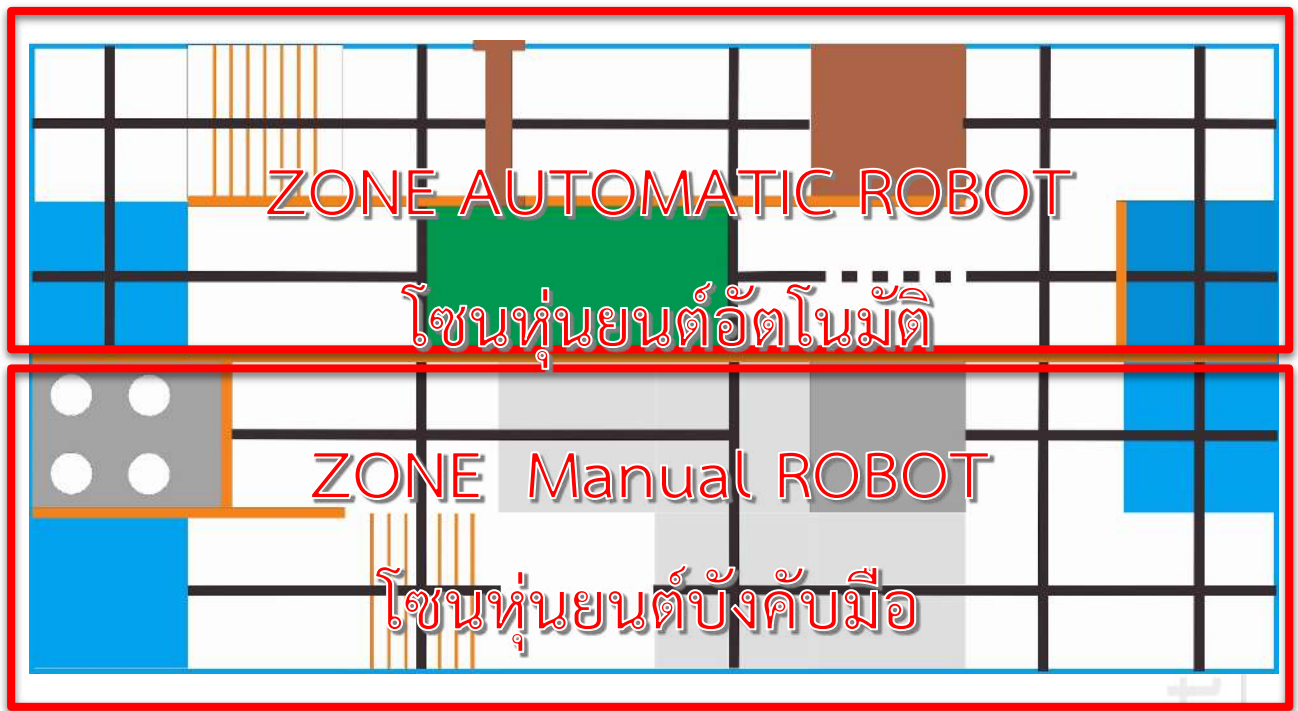
๑. การแข่งขันแต่ละทีมใช้หุ่นยนต์ ๒ ตัว สำหรับการแข่งขัน

หุ่นยนต์ตัวที่ ๑ หุ่นยนต์บังคับมือ (หุ่นยนต์แบบมีล้อ)

- หุ่นยนต์ทั้งแบบบังคับมือหรือแบบกึ่งอัตโนมัติ
- หุ่นยนต์ก่อนเริ่มการแข่งขันต้องมีความยาวไม่เกิน ๒๕ ซม. กว้างไม่เกิน ๒๕ ซม. สูงไม่เกิน ๒๕ ซม. ระหว่างการแข่งขันสามารถขยายขนาดได้ไม่จำกัด
- ไม่จำกัดน้ำหนักของหุ่นยนต์
- ไม่จำกัดจำนวนของมอเตอร์และชนิดของมอเตอร์
- การอนุญาตให้ใช้วัสดุที่ใช้เป็นโครงสร้างหุ่นยนต์
 ๑. วัสดุขึ้นรูป จะต้องมีความหนา ๒ ด้าน ไม่เกิน ๕๐ มม. และอีก ๑ ด้านไม่จำกัด
 ๒. วัสดุแบนราบ ใช้ขนาดใดก็ได้ไม่จำกัด (ไม่เกินขนาดหุ่นยนต์ที่กำหนด)
 ๓. มอเตอร์ เซอร์โวมอเตอร์ แต่ไม่มีการขึ้นรูปเพิ่มเติมจากของเดิม
- การควบคุมหุ่นยนต์ สามารถทำได้โดยรีโมทคอนโทรลแบบไร้สายหรือมีสาย โดยแบบมีสาย ต้องมีความยาวไม่น้อยกว่า ๑.๕ เมตร สายต้องไม่ลากไปกับพื้น
- ไม่จำกัดชนิดและจำนวนของแหล่งจ่ายพลังงาน แต่แรงดันไฟฟ้าของแหล่งจ่ายพลังงานที่ใช้ในหุ่นยนต์รวมต้องไม่เกิน ๒๔ โวลต์ และไม่เกิน ๒๕ โวลต์ ขนาดชาร์จเต็ม

หุ่นยนต์ตัวที่ ๒ หุ่นยนต์อัตโนมัติ (หุ่นยนต์แบบขา)

- ขนาดของหุ่นยนต์ก่อนเริ่มการแข่งขันต้องมีความกว้างไม่เกิน ๒๕ ซม. ยาวไม่เกิน ๒๕ ซม. และสูงไม่เกิน ๒๕ ซม. ระหว่างการแข่งขันสามารถขยายขนาดได้ไม่จำกัด
- ไม่จำกัดน้ำหนักของหุ่นยนต์
- การเคลื่อนไหวของหุ่นยนต์อัตโนมัติจะต้องเคลื่อนไหวเหมือนการก้าวเดิน
- หุ่นยนต์ต้องทำงานโดยอัตโนมัติเท่านั้น (ไม่มีการใช้รีโมทคอนโทรล)
- อนุญาตให้ใช้แผงวงจรควบคุม (Microcontroller) ไม่จำกัด
- ไม่จำกัดจำนวนมอเตอร์และเซนเซอร์ที่ใช้การแข่งขัน
- ไม่จำกัดชนิดและจำนวนของแหล่งจ่ายพลังงาน แต่แรงดันไฟฟ้าของแหล่งจ่ายพลังงานที่ใช้ในหุ่นยนต์รวมต้องไม่เกิน ๒๔ โวลต์ และไม่เกิน ๒๕ โวลต์ ขนาดชาร์จเต็ม
- ห้ามใช้เซนเซอร์ที่ติดเป็นแผ่นเดียวกับแผงวงจรหรือตัวโครงสร้างหุ่นยนต์ในการแข่งขัน คือ เซนเซอร์ที่มีตัว MCU ติดเป็นแผ่นเดียวกับแผงวงจรหรือตัวโครงสร้างหุ่นยนต์ ตัวอย่าง เช่น



๒. อุปสรรค (ลูกระนาด)

อุปสรรคลูกระนาด ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางระหว่าง ๕ -๑๐ มม. จำนวน ๗ อันวางอยู่บนแผ่นลายสนาม ดังรูป



๓. สะพาน

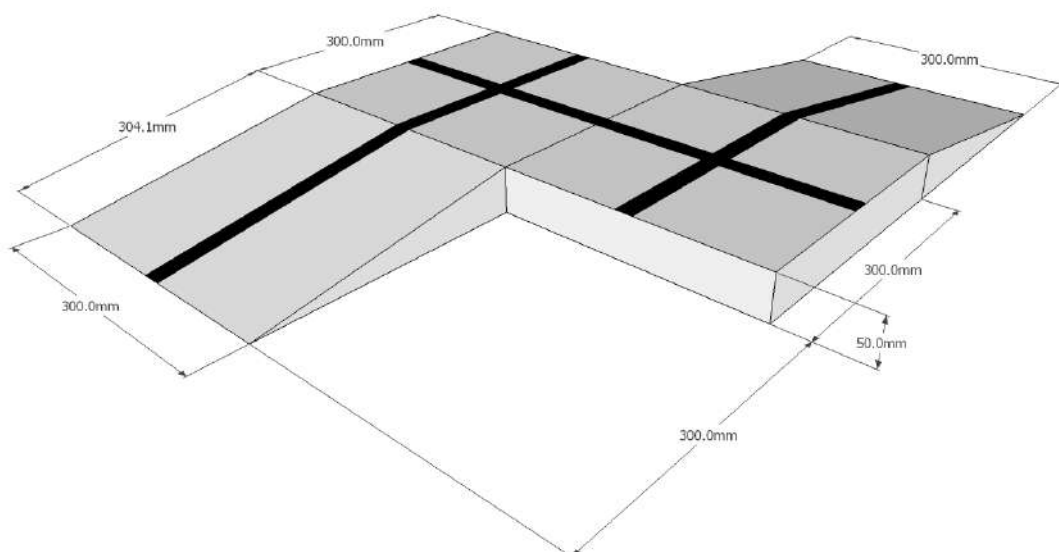
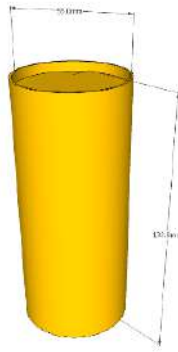


Figure 1 shows the dimensions of the test specimen. It is a rectangular plate with a width of 300.00 mm and a height of 300.00 mm.

A diagram of a cylinder with a diameter of 20 cm and a height of 50 cm. The cylinder is shown in a 3D perspective view. The top circular face is labeled with a diameter of 20 cm. The vertical height of the cylinder is labeled as 50 cm.

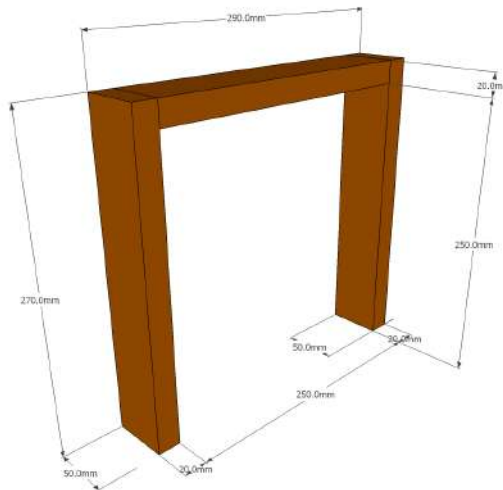
๗. กระบอกสาร

กระบอกสารทำจากกระป๋องน้ำผลไม้หรือน้ำอัดลมขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง ๕๕ มม. สูง ๑๓๓ มม.



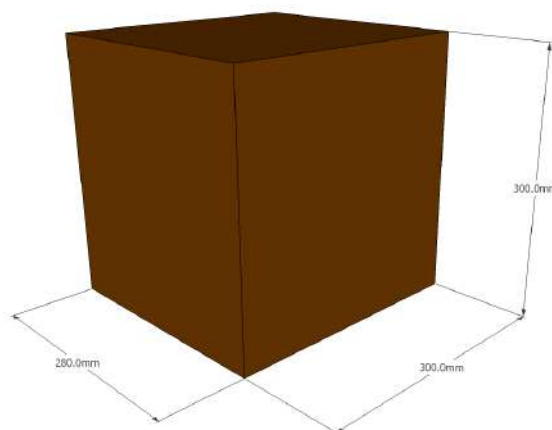
๘. ชู่มประตู

ชู่มประตูทำจากไม้หรือพลาสติกที่มีขนาดภายในช่องประตูเท่ากับกว้าง ๒๕๐ มม. สูง ๒๕๐ มม.



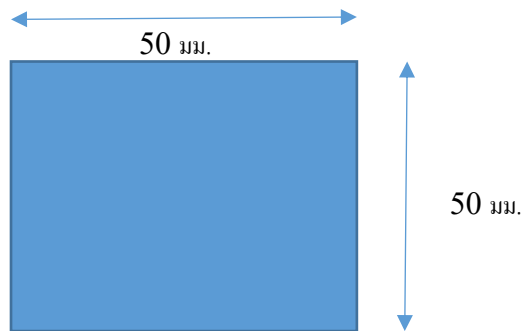
๙. แท่นวางสาร

แท่นวางสารทำจากไม้หรือพลาสติกที่มีขนาดกว้าง ๒๘๐ มม.Xยาว ๓๐๐ มม.X สูง ๓๐๐ มม.



๑๐. ธงชัยโย

ธงชัยโยต้องมีขนาดไม่น้อยกว่าขนาดความกว้าง ๕๐ มม. X ยาว ๕๐ มม. ยึดติดกับกลไกที่เคลื่อนไหวได้ (ไม่จำกัดสีและวัสดุ)



➤ การกิจ

การแข่งขันหุ่นยนต์แบบผสม (Automatic Control & Manual Control) หมายถึง การนำหุ่นยนต์ ๒ ชนิด คือ หุ่นยนต์อัตโนมัติ จำนวน ๑ ตัว **เป็นหุ่นยนต์ขา** และหุ่นยนต์บังคับมือ จำนวน ๑ ตัว **เป็นหุ่นยนต์แบบมีล้อ** มาปฏิบัติภารกิจร่วมกันตามที่กติกาการแข่งขันกำหนดไว้ โดยภารกิจการแข่งขันในครั้งนี้ เป็นภารกิจในการส่งสารที่มีลักษณะเป็นกระบอก หุ่นยนต์บังคับมือจะต้องถือกระบอกสารไปส่งให้กับหุ่นยนต์อัตโนมัติ ในเขตพื้นที่ที่กำหนด และหุ่นยนต์อัตโนมัติจะนำสารไปตั้งบนแท่นที่กำหนดโดยผ่านอุปสรรคต่างๆ ทีมใดที่ทำภารกิจสำเร็จก่อนหรือ ทำคะแนนได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน

➤ รูปแบบการแข่งขัน

การแข่งขันหุ่นยนต์ผสมนี้ รูปแบบวิธีการแข่งขันจะเหมือน ABU Robot Contest ในระดับมหาวิทยาลัยที่เป็นการแข่งขันแบบจับคู่แข่งขันกันซึ่งในรอบแรกแข่งขันแบบแบ่งกลุ่มพบกับหมดและในรอบถัดไปจะเป็นการแข่งขันแบบแพ้คัดออก และส่วนใหญ่การแพ้ชนะการแข่งขันจะเป็นการแพ้ชนะแบบ Knock-Out (ทำภารกิจสุดท้ายสำเร็จ)

วิธีการแพ้ชนะของหุ่นยนต์ผสมนี้มี ๒ แบบดังนี้คือ

๑. ชนะด้วยวิธีการ Knock-Out คือการยกธงไชโย ทีมใดที่ยกธงไชโยได้ก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ แม้คะแนนการทำภารกิจในสนามจะน้อยกว่า ให้พิจารณาการแพ้ชนะด้วยการ ยกธงไชโย เป็นอันดับแรก

๒. หากหมดเวลาการแข่งขัน แล้วไม่มีทีมใด ทำการ Knock-Out คือการยกธงไชโยได้ กรณีนี้ จะใช้คะแนนการทำภารกิจในสนามซึ่งหากทีมใดมีมากกว่า ทีมนั้นจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

วิธีการแข่งขันหุ่นยนต์ผสม มีดังนี้

๑. รอบแรกเป็นรอบแข่งขันที่วัดประสิทธิภาพของหุ่นยนต์ โดยแข่งขัน ๒ ครั้ง แล้วมาจัดอันดับ โดย

- จับสลากลำดับการแข่งขันของแต่ละทีม หรือใช้ลำดับจากระบบ <https://www.sillapa.net/>

- ให้ผู้แข่งขันลงสนามทำภารกิจครั้งละ ๑ ทีม (กรรมการจะจับเวลาการทำภารกิจของแต่ละทีม)

- การเรียงอันดับ ให้พิจารณาจากการทำ Knock-Out คือการยกธงไชโย โดยดูจากเวลาที่ทีมที่ใช้เวลาน้อยที่สุดจะอยู่ในอันดับที่ดีกว่า

- กรณีที่ไม่สามารถทำการ Knock-Out คือการยกธงไชโย ได้ ให้ดูคะแนนการทำภารกิจในสนาม

ซึ่งหากทีมใดมีมากกว่าจะอยู่ในอันดับที่ดีกว่า

๒. การแข่งขันในรอบ ๒ ใช้สถิติการแข่งขันของแต่ละทีมในรอบแรก มาเรียงลำดับเข้าสายแข่งขัน

- ใช้การแข่งขันแบบแพ้คัดออกไปจนถึงรอบชิงชนะเลิศ (Elimination Knock-Out Tournament)

ช่วงที่เปลี่ยนรอบการแข่งขันแต่ละครั้งจะให้เวลาผู้เข้าแข่งขันปรับปรุงหุ่นยนต์อย่างน้อย ๓๐

นาที

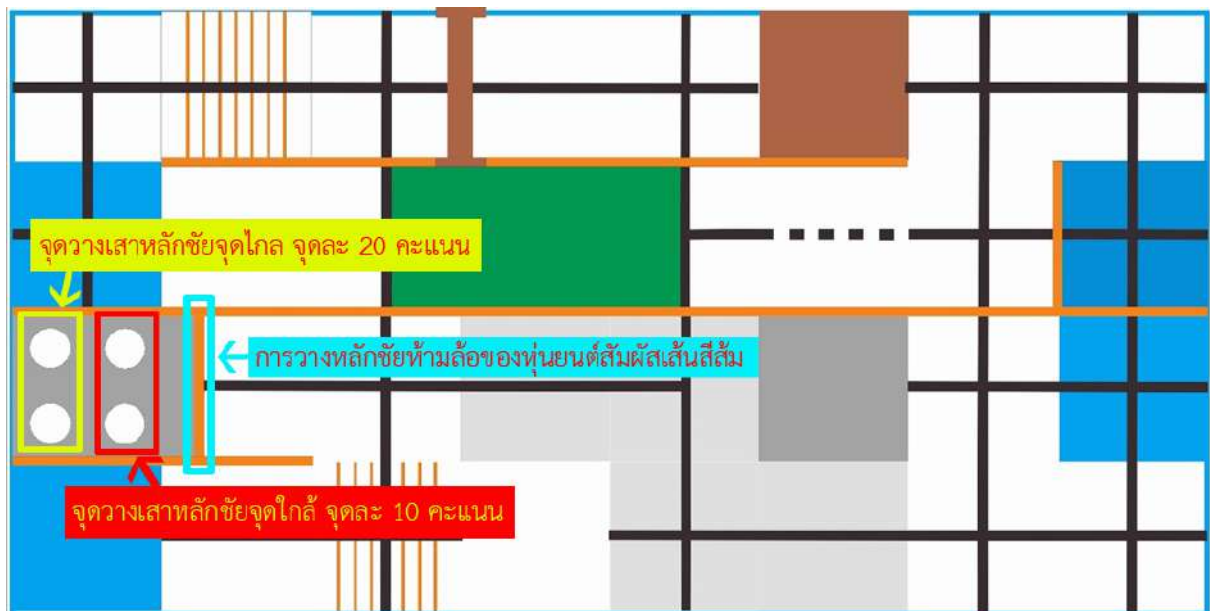
➤ เวลาที่ต้องใช้

๑. เวลาในการสร้าง จำนวน ๓ ชั่วโมง
๒. เวลาจัดการแข่งขันแต่ละทีมมีเวลา Setup ๑ นาที และใช้เวลาแข่งขันทีมละ ๓ นาที

➤ กติกาการแข่งขัน

๑. เมื่อครบเวลา ๓ ชั่วโมงในการสร้างและทดสอบหุ่นยนต์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องส่งหุ่นยนต์เพื่อตรวจสอบคุณสมบัติ แล้วนำไปวางไว้ที่จุดที่กรรมการกำหนด
การตรวจสอบคุณสมบัติหุ่นยนต์เบื้องต้นมีรายละเอียดดังนี้
 - หุ่นยนต์จะต้องทำภารกิจได้ทั้ง ๒ ตัว
โดยหุ่นยนต์บังคับมือกรรมการจะต้องตรวจสอบว่า สามารถเดินได้หรือไม่ สามารถคืบคลานในภารกิจสนามได้หรือไม่
และหุ่นยนต์อัตโนมัติกรรมการจะต้องตรวจสอบว่า สามารถเดินตามเส้นได้หรือไม่ สามารถยกกระป๋องได้หรือไม่ และสามารถยกธงได้หรือไม่
 - ในขั้นตอนการตรวจสอบคุณสมบัติเบื้องต้นนี้หากผู้เข้าแข่งขันตรวจสอบไม่ผ่านตัวใดตัวหนึ่ง กรรมการไม่อนุญาตให้แข่งขันในรอบนั้น ให้นำหุ่นวางไว้ที่เก็บหุ่น แล้วรอจนกว่าจะถึงรอบที่แก้ไข จึงจะสามารถที่จะนำหุ่นยนต์ออกไปแก้ไขในรอบต่อไปได้
 - กรณีผ่านเข้าสู่รอบการแข่งขันในรอบที่ ๒ หากหุ่นยนต์อัตโนมัติชำรุดและซ่อมไม่ทัน สามารถลงทำการแข่งขันได้ แต่หุ่นยนต์อัตโนมัติต้องอยู่ในสนาม
๒. เมื่อกรรมการเรียกทีมมาแข่งขันที่สนาม ผู้เข้าแข่งขันสามารถทำการ setup หุ่นยนต์ที่สนามแข่งขัน โดยใช้เวลา ๑ นาที เมื่อหมดเวลา Setup ให้วางหุ่นยนต์บังคับมืออยู่ที่จุด Start manual Robot และหุ่นยนต์อัตโนมัติอยู่ที่จุด Start Auto Robot และที่หุ่นยนต์บังคับมือผู้เข้าแข่งขันจะต้องบรรจุกระบอกสารไว้ที่ตัวหุ่นยนต์ให้เรียบร้อยก่อนเริ่มการแข่งขัน
๓. เมื่อได้รับสัญญาณเริ่มการแข่งขันจากกรรมการ ผู้เข้าแข่งขันเริ่มต้นการแข่งขันโดยเริ่มจากหุ่นยนต์บังคับมือจะต้องวิ่งไปตามเส้นทางที่กำหนดเมื่อผ่านอุปสรรคจุดแรก (ลูกกระพรวน) จะได้คะแนน ๑๐ คะแนน เมื่อได้รับคะแนนไปแล้วหากมีการผ่านมาอีกครั้งจะไม่ได้รับคะแนนเพิ่มอีก
๔. เมื่อผ่านสะพานได้จะได้คะแนน ๑๐ คะแนน
๕. หุ่นยนต์บังคับมือจะต้องนำกระบอกสารไปส่งให้กับหุ่นยนต์อัตโนมัติที่บริเวณ COMMON ZONE เท่านั้นและห้ามข้ามเขตไปฝั่งเขตหุ่นยนต์อัตโนมัติแต่ยืนล้ำในอากาศได้และสัมผัสกับหุ่นยนต์อัตโนมัติได้ เมื่อทำการส่งกระบอกสารเสร็จแล้วจะได้คะแนน ๒๐ คะแนน (การส่งกระบอกสารสำเร็จ หมายถึง หุ่นยนต์บังคับมือไม่สัมผัสกับกระบอกสาร) กรรมการจะบันทึกเวลาที่หุ่นยนต์บังคับมือส่งกระบอกสารสำเร็จ
๖. หลังจากนั้นหุ่นยนต์อัตโนมัติจะต้องเริ่มเคลื่อนที่ออกจากจุด Start โดยอัตโนมัติภายใน ๕ วินาที จะได้คะแนน ๕ คะแนน หากหุ่นยนต์อัตโนมัติไม่สามารถทำงานได้จะบังคับ Retry เพื่อทำการปล่อยหุ่นยนต์อัตโนมัติอีกครั้ง โดยไม่ต้องเอากระบอกสารออกจากหุ่นยนต์อัตโนมัติและไม่ได้คะแนน ๕ คะแนนนี้
๗. หุ่นยนต์อัตโนมัติจะเดินออกจากจุด Start Auto Robot ได้ก็ต่อเมื่อ มีการส่งกระบอกสารเสร็จแล้วเท่านั้น

๘. ในระหว่างที่หุ่นยนต์บังคับมือนำกระบอกสารไปส่งให้กับหุ่นยนต์อัตโนมัติ หากกระบอกสารสัมผัสพื้นสนามกรรมการจะบังคับ Retry หรือระหว่างการส่งกระบอกสารให้กับหุ่นยนต์อัตโนมัติแล้ว กระบอกสารสัมผัสพื้นสนามกรรมการจะบังคับ Retry เช่นกัน
๙. ในระหว่างการแข่งขันหากหุ่นยนต์บังคับมือตกสะพาน กรรมการจะบังคับ Retry
๑๐. การ Retry มีรายละเอียดดังนี้
- เป็นการ Retry แบบแยกประเภทหุ่นยนต์ เช่น การขอ Retry หุ่นยนต์บังคับมือ แล้วหุ่นยนต์อัตโนมัติยังคงทำภารกิจต่อไปได้
 - การ Retry หุ่นยนต์บังคับมือ ให้นำหุ่นยนต์ไปเริ่มต้นที่จุด Start manual Robot
 - การ Retry หุ่นยนต์อัตโนมัติ กรณีหุ่นยนต์ยังเดินไม่ถึงจุด Check Point ให้นำหุ่นยนต์ไปเริ่มต้นที่จุด Start Auto Robot
 - การ Retry หุ่นยนต์อัตโนมัติ กรณีหุ่นยนต์เดินถึงจุด Check Point แล้ว ให้นำหุ่นยนต์ไปเริ่มต้นที่จุด Check Point
 - การ Retry หุ่นยนต์อัตโนมัติ สามารถใช้มือจับกระป๋องวางไว้ในส่วนของกลไกการหยิบจับตรงส่วนที่หุ่นยนต์บังคับมือมาส่งให้
 - ในการ Retry เวลาการแข่งขันยังคงเดินต่อไปจนสิ้นสุดการแข่งขัน (ไม่หยุดเวลา)
๑๑. หุ่นยนต์อัตโนมัติ วิ่งผ่านเส้นปะ ได้ ๒๐ คะแนน
๑๒. หุ่นยนต์อัตโนมัติ วิ่งผ่านโซนสีเขียวได้ ๒๐ คะแนน
๑๓. ในระหว่างที่หุ่นยนต์อัตโนมัติเดินทาง หากกระป๋องสัมผัสพื้น กรรมการจะบังคับ Retry
๑๔. เมื่อหุ่นยนต์อัตโนมัติถึงจุด Check Point ได้ ๒๐ คะแนน หุ่นยนต์อัตโนมัติต้องหยุดรอที่จุด Check Point เพื่อรอหุ่นยนต์บังคับมือทำภารกิจปukulชัยสำเร็จก่อนถึงจะสามารถทำภารกิจต่อไปได้
๑๕. ขณะอยู่บนสะพานหุ่นยนต์บังคับมือไม่สามารถหยิบเสาหลักชัยได้
๑๖. การวางเสาหลักชัยของหุ่นยนต์บังคับมือ จะทำได้ก็ต่อเมื่อนำกระบอกสารไปส่งให้กับหุ่นยนต์อัตโนมัติสำเร็จแล้วเท่านั้น การวางเสาหลักชัยมีคะแนนดังนี้
- จุดวางเสาหลักชัยจุดไกล จุดละ ๒๐ คะแนน มีจำนวน ๒ จุด
 - จุดวางเสาหลักชัยจุดใกล้ จุดละ ๑๐ คะแนน มีจำนวน ๒ จุด
 - การวางหลักชัยห้ามล้อของหุ่นยนต์สัมผัสเส้นสีส้มของจุดวางเสาหลักชัย



- การได้คะแนนวางเสาหลักชัย เสาหลักชัยจะต้องอยู่ภายในพื้นที่วงกลมเท่านั้น
- ขณะเคลื่อนย้ายเสาหลักชัย เสาหลักชัยสามารถสัมผัสพื้นสนามได้
- หากเสาหลักชัยล้ม หุ่นยนต์สามารถจับตั้งขึ้นเองได้
- กรณีการส่งต่อภารกิจ ในเรื่องของการทำงานคะแนนวางเสาหลักชัยอย่างน้อย ๒๐ คะแนน หากหุ่นยนต์บังคับมือวางเสาหลักชัยได้คะแนน ๒๐ คะแนนแล้วหุ่นยนต์อัตโนมัติเดินจากจุด Check Point เพื่อทำการกิจต่อไป หากหลังจากนี้กระป๋องที่วางแล้วได้คะแนนไปแล้วล้มลง จะไม่มีผลต่อการทำภารกิจของหุ่นยนต์อัตโนมัติ แต่อาจจะมีผลต่อนี้มาตัดสินผลแพ้ชนะโดยใช้วิธีการนับคะแนน หากหุ่นยนต์บังคับมือไม่สามารถจับตั้งขึ้นมาอีกครั้ง
- กรณีตัดสินผลแพ้ชนะโดยใช้วิธีการการนับคะแนน ให้นับคะแนนเสาหลักชัยที่ตั้งอยู่เท่านั้น หลังจากหมดเวลาการแข่งขัน

๑๗. หุ่นยนต์บังคับมือนำเสาหลักชัยมาวางที่จุดปักเสาให้ได้ อย่างน้อย ๒๐ คะแนนขึ้นไปก่อน หุ่นยนต์อัตโนมัติจึงจะสามารถทำการกิจทำต่อไปได้และหุ่นยนต์อัตโนมัติต้องทำงานเองโดยอัตโนมัติ จะได้ ๕ คะแนน หากหุ่นยนต์อัตโนมัติไม่สามารถทำงานต่อไปได้ต้องทำการ Retry และจะไม่ได้คะแนนในส่วนนี้ หรือหากหุ่นยนต์อัตโนมัติเดินก่อนที่หุ่นยนต์บังคับมือวางเสาหลักชัยได้อย่างน้อย ๒๐ คะแนน กรรมการจะบังคับ Retry เมื่อมีการ Retry ในจุดนี้สามารถวางหุ่นยนต์อัตโนมัติในทิศทางที่ต้องการได้ภายในจุด Check Point

๑๘. เมื่อหุ่นยนต์อัตโนมัติวิ่งผ่านอุปสรรคลูกกระพรวนได้ ๒๐ คะแนน

๑๙. เมื่อหุ่นยนต์อัตโนมัติวิ่งผ่านซุ้มประตู โดยให้ส่วนท้ายสุดของหุ่นยนต์พ้นแนวซุ้มประตู ได้ ๑๐

คะแนน

๒๐. เมื่อตั้งกระบอกสารสำเร็จโดยกระป๋องต้องตั้งตรง ได้ ๓๐ คะแนน และหุ่นยนต์อัตโนมัติต้องแสดงสถานะ โดยการยกธงให้เห็นอย่างชัดเจน จะถือว่าเป็นการทำภารกิจสำเร็จและหยุดการแข่งขันทันที เรียกว่า “ไชโย” ได้รับโบนัส ๒๐ คะแนน หากวางกระบอกสารไม่สำเร็จเช่นเกิดการตกหล่น กรรมการจะบังคับ Retry

๒๑. ระยะเวลาการแข่งขัน ๓ นาที คะแนนทั้งหมด ๒๕๐ คะแนนดังนี้

- ทีมที่ทำ Knock-Out หรือ การยกธงไชโย ได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

- หากไม่มีการ Knock-Out หรือ การยกธงไชโยได้ ให้ใช้คะแนนการทำภารกิจตัดสิน
หุ่นยนต์ที่ได้คะแนนสูงสุด จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน
- หากคะแนนการทำภารกิจเท่ากัน ให้ดูเวลาที่หุ่นยนต์บังคับมือส่งกระบอกสารสำเร็จ
- หากเวลาในการส่งกระบอกสารสำเร็จเท่ากัน ให้นับจำนวนครั้งที่ Retry ที่มีจำนวนครั้ง
ในการ Retry น้อยกว่าจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน หากจำนวนครั้งในการ Retry เท่ากันอีก
ให้จัดการแข่งขันใหม่เฉพาะทีมที่มีคะแนนเท่ากัน

๒๒. ในกรณีที่หุ่นยนต์ที่เกิดการเสียหายระหว่างแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันสามารถซ่อมแซมได้ โดยกรรมการ
จะไม่ทำการหยุดเวลาในการแข่งขัน แต่ไม่สามารถอัปโหลดโปรแกรมลงไปใหม่ได้ เมื่อซ่อมแซมเสร็จให้นำ
หุ่นยนต์มาตั้งยังจุดเริ่มต้น (start) ของแต่ละประเภท แต่หากเป็นหุ่นยนต์อัตโนมัติกรณีที่หุ่นยนต์เดินถึงจุด
Check Point แล้วให้นำหุ่นยนต์ไปเริ่มต้นที่จุด Check Point เพื่อเริ่มการแข่งขันใหม่โดยก่อนปล่อยหุ่นยนต์
จะต้องแจ้งกรรมการให้ทราบก่อนทุกครั้ง

๒๓. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นอันสิ้นสุด

สรุปการให้คะแนนหุ่นยนต์ผสม

ภารกิจ		คะแนน	
หุ่นยนต์บังคับมือ	หุ่นยนต์อัตโนมัติ	บังคับมือ	อัตโนมัติ
ผ่านอุปสรรคไม้ตะเกียบ		๑๐	
ผ่านสะพาน		๑๐	
ส่งกระบอกสารสำเร็จ		๒๐	
	รับกระบอกสารแล้วเคลื่อนที่ออกโดย อัตโนมัติภายใน ๕ วินาที		๕
	วิ่งผ่านเส้นปะ		๒๐
	วิ่งผ่านโซนสีเขียว		๒๐
	ถึงจุด Check Point		๒๐
ปักเสาหลักชัยจุดไกล เสาที่ ๑		๒๐	
ปักเสาหลักชัยจุดไกล เสาที่ ๒		๒๐	
ปักเสาหลักชัยจุดใกล้ เสาที่ ๑		๑๐	
ปักเสาหลักชัยจุดใกล้ เสาที่ ๒		๑๐	
	เมื่อบังคับมือปักเสาหลักชัยได้อย่าง น้อย ๒๐ คะแนนแล้วเคลื่อนที่ออก จากจุด Check Point		๕
	วิ่งผ่านอุปสรรคลูกกระพรวน		๒๐
	วิ่งผ่านซุ้มประตู		๑๐
	ตั้งกระบอกสารสำเร็จ		๓๐
	ยกธงให้เห็นอย่างชัดเจน		๒๐
รวม		๑๐๐	๑๕๐
รวมคะแนนทั้งหมด		๒๕๐	



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐

ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สรุปกิจกรรมการแข่งขัน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.๑ - ๓	ป.๔ - ๖	ม.๑ - ๓	ม.๑ - ๓	ม.๔ - ๖		
๑. เพลงคุณธรรม	✓	✓	✓	✓	✓	ทีม ๕ คน	
๒. โครงงานคุณธรรม	✓	✓	✓	✓	✓	ทีม ๕ คน	
๓. การประกวดภาพยนตร์สั้น	✓		✓	✓	✓	ทีม ๕ คน	
๔. ละครคุณธรรม	✓			✓		ทีม ๑๐ - ๑๕ คน	
๕. ละครประวัติศาสตร์	✓			✓		ทีม ๑๐ - ๑๕ คน	
๖. เล่านิทานคุณธรรม	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	
๗. มารยาทไทย	✓	✓	✓	✓	✓	ทีม ๒ คน	
๘. สวดมนต์แปล							
๘.๑ สวดบาลีแปลไทย	✓			-		ทีม ๖ คน	
๘.๒ สวดบาลีแปลอังกฤษ	-		✓	✓		ทีม ๖ คน	
รวม	๔	๔	๖	๕	๕		
	๑			๓			
	๓						
	๑๘ รายการ			๑๓ รายการ			
รวม ๙ กิจกรรม	๓๑ รายการ						

๑. การประกวดเพลงคุณธรรม

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๓
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ป.๔ – ป.๖
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓
 - ๑.๓.๑ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (ขยายโอกาส)
 - ๑.๓.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (สพม.)
- ๑.๔ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ ๕ คน
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - ๒.๒.๑ ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน
 - ๒.๒.๒ ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน
 - ๒.๒.๓ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (ขยายโอกาส) จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน
 - ๒.๒.๔ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (สพม.) จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน
 - ๒.๒.๕ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งเอกสารต่อไปนี้ให้คณะกรรมการก่อนเริ่มแข่งขัน
 - ๓.๑.๑ ชื่อโรงเรียน เขตพื้นที่ ชื่อนักเรียน ชื่อครูผู้ฝึกสอน ๒ คนต่อ ๑ ทีม
 - ๓.๑.๒ เนื้อร้อง (เพลงไทยสากล ไทยลูกทุ่ง ที่เผยแพร่โดยทั่วไป เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง)
 - ๓.๑.๓ ชื่อผู้แต่งและความเป็นมาของเพลง ไม่เกิน ๕ บรรทัด (ถ้ามี)
 - ๓.๑.๔ การแปลความจากเนื้อร้อง มีคำสำคัญ (key words) อะไรบ้าง มีคุณธรรมสำคัญอะไรบ้าง
- ที่เนื้อร้องต้องการสื่อสารแก่ผู้ฟัง
- ๓.๒ นักเรียนทุกคนในแต่ละทีมนำเสนอเพลงไทยที่มีเนื้อร้องส่งเสริมคุณธรรมบนเวที พร้อมแสดงท่าทาง อารมณ์ ความรู้สึก ประกอบเป็น Music Video (แสดงสด) สื่อสารเนื้อหาสาระสำคัญตามที่แปลความจากเพลง ให้คณะกรรมการชม โดยการเรียงตามลำดับที่จับฉลากได้ (ไม่จำเป็นต้องร้องเพลงทุกคน)
 - * ให้ใช้เวลาแนะนำตัวทั้งทีมได้ไม่เกิน ๑ นาที เพราะกรรมการจะมีเอกสารของโรงเรียนแล้ว (๓.๑.๑) และร้องเพลงตามความยาวของเพลงปกติ มิต้องต่อเติม
- ๓.๓ ขณะที่นักเรียนรอการประกวด ควรระวังเรื่อง “การใช้เสียง” ไม่ควรรบกวนสมาธิของทีมอื่น
- ๓.๔ การประกวดใช้การร้องสดไม่มีเครื่องดนตรีประกอบ แต่อาจใช้ร่างกายทำเสียงดนตรีได้ และใช้การร้องประสานเสียงก็ได้
- ๓.๕ การแต่งกาย ให้แต่งชุดนักเรียน ไม่ต้องใช้อุปกรณ์ประกอบใด ๆ
- ๓.๖ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้ (ผู้เข้าประกวด โปรดพิจารณาสัดส่วนของคะแนน)

๔.๑ สีลาประกอบสอดคล้องกับเนื้อเพลงและความสามารถในการนำเสนอ	๓๐ คะแนน
๔.๒ ความไพเราะของทำนองและจังหวะเพลง	๒๐ คะแนน
๔.๓ ความไพเราะของน้ำเสียง	๒๐ คะแนน
๔.๔ ความถูกต้องของการออกเสียงภาษาไทย	๑๕ คะแนน
๔.๕ การแปลความ การวิเคราะห์หาคำสำคัญ (Key Words)	๑๕ คะแนน

หมายเหตุ : หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ ๓) กรรมการมีสิทธิตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน

๖.๑ จำนวน ๓ คน หรือ ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

- ๖.๒.๑ ครูสังกัด สพฐ. ที่มีความรู้ความสามารถด้านภาษาไทย ดนตรี การสื่อสารอวัจนภาษาหรือมีผลงานดีเด่น
- ๖.๒.๒ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถในการแสดง การละคร การร้องเพลง
- ๖.๒.๓ ครูสังกัด สพฐ. ที่มีความรู้เรื่องคุณธรรมหรือครูผู้มีผลงานดีเด่นด้านคุณธรรมและจริยธรรม

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ สถานที่ให้นำเสนอ ควรเปิดโอกาสให้ได้ชมโดยทั่วกัน

๘. การแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาค เข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๒. การประกวดโครงงานคุณธรรม

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๓
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ป.๔ – ป.๖
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓
 - ๑.๓.๑ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (ขยายโอกาส)
 - ๑.๓.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (สพม.)
- ๑.๔ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ ๕ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓	จำนวน ๑ ทีม	ทีมละ ๕ คน
๒.๒.๒ ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖	จำนวน ๑ ทีม	ทีมละ ๕ คน
๒.๒.๓ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (ขยายโอกาส)	จำนวน ๑ ทีม	ทีมละ ๕ คน
๒.๒.๔ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (สพม.)	จำนวน ๑ ทีม	ทีมละ ๕ คน
๒.๒.๕ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖	จำนวน ๑ ทีม	ทีมละ ๕ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

โครงงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นโครงงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมศีลธรรม คุณธรรม และจริยธรรม ที่ใช้คุณธรรมในการศึกษาหาความรู้เพื่อให้ได้คำตอบในเรื่องที่ศึกษา เป็นผลงานย้อนหลัง (นับจากปีการศึกษาปัจจุบัน) ไม่เกิน ๒ ปีการศึกษาเท่านั้น โดยมีรายละเอียดการแข่งขัน ดังนี้

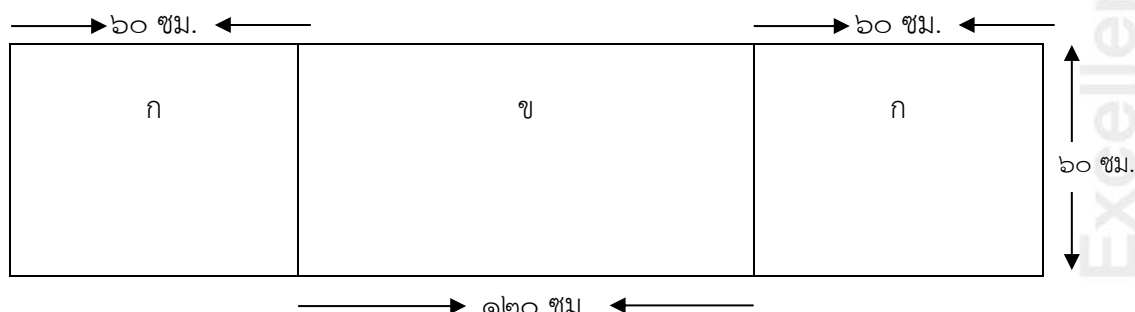
๓.๑ ส่งเอกสารต่อไปนี้ ให้คณะกรรมการก่อนเริ่มแข่งขัน

๓.๑.๑ ชื่อโรงเรียน นักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๓.๑.๒ สรุปย่อโครงการ/กิจกรรมทั้งหมด ลงในแบบฟอร์มที่กำหนด (ตามตัวอย่าง ๓.๑.๒ แบบสรุปย่อ

โครงงานคุณธรรม) ความยาว ๑ หน้ากระดาษ A๔

๓.๑.๓ เอกสารรูปเล่ม (ตามตัวอย่าง ๓.๑.๓ ส่วนประกอบของเอกสารรูปเล่ม) จำนวนไม่เกิน ๒๐ หน้า (ไม่ต้องมีภาคผนวก) รวมทั้ง จัดบอร์ดเพื่อนำเสนอโครงงานในวันประกวดตามเกณฑ์มาตรฐาน ดังนี้



๓.๒ นักเรียนนำเสนอต่อคณะกรรมการ โดยใช้เวลานำเสนอไม่เกิน ๗ นาที หลังจากนั้นให้นักเรียนร่วมตอบข้อซักถาม (เวลาสำหรับซักถามไม่เกิน ๑๕ นาที)

๓.๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- ๔.๑ มีกระบวนการทางปัญญาในการสำรวจเลือกประเด็นปัญหา ๑๕ คะแนน
ประมวลข้อมูล การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การประเมินผล
- ๔.๒ การใช้หลักฐาน แนวพระราชดำริ พระราชดำรัส มาใช้ได้อย่างสอดคล้อง ๑๕ คะแนน
เหมาะสมตรงกับประเด็นปัญหา
- ๔.๓ มีคุณประโยชน์และความสำคัญในการแก้ปัญหาทางศีลธรรม ๑๕ คะแนน
- ๔.๔ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ๑๐ คะแนน
- ๔.๕ ผลสำเร็จของกิจกรรม ทั้งผลสำเร็จตามเป้าหมาย และผลการเรียนรู้เชิงลึก ๑๐ คะแนน
- ๔.๕.๑ ผลสำเร็จตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ และผลต่อเนื่องออกไป
- ๔.๕.๒ ผลการเรียนรู้เชิงลึกทางพฤติกรรม จิตใจและปัญญา
- พฤติกรรมส่งเสริมศีลธรรม วินัยในตนเอง การกิน อยู่ ดู ฟังเป็น
 - จิตใจ : ส่งเสริมจิตอาสา ความเมตตากรุณา สติ สมาธิ มีความสุขปิติใจ
 - ปัญญา : ทัศนคติใฝ่ดี ละอายชั่ว มีความเข้าใจชีวิตและโลก เข้าใจสัจธรรม
- ๔.๖ มีการสร้างการมีส่วนร่วมแก่บุคคลต่าง ๆ และความสัมพันธ์กับชุมชน (บ-ว-ร),(บ-ร-ม) ๑๐ คะแนน
- ๔.๗ การพึ่งตนเองและสืบต่อไปได้อย่างยั่งยืน ๑๐ คะแนน
- ๔.๗.๑ ความมุ่งมั่นทุ่มเท เพียรพยายามของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง จนเป็นที่ประจักษ์
- ๔.๗.๒ มีการสร้างเครือข่ายแกนนำและกลุ่มสมาชิก เช่น การตั้งเป็นชมรม/ชุมนุม
- ๔.๗.๓ การนำลงสู่วิถีชีวิตปกติของโรงเรียนหรือชุมชนของตนเองได้
- ๔.๗.๔ แผนการดำเนินงานมีความชัดเจนและเป็นไปได้
- ๔.๗.๕ มีวิธีการระดมทุนและแสวงหาแหล่งงบประมาณได้เอง
- ๔.๘ การนำเสนอด้วยความคิดสร้างสรรค์ เทคนิควิธีการ และบุคลิกภาพในการสื่อสาร ๑๐ คะแนน
- ๔.๘.๑ รูปแบบและวิธีการนำเสนอชัดเจนและน่าสนใจ
- ๔.๘.๒ กิริยามารยาท การทักทาย การพูด การใช้ภาษา
- ๔.๘.๓ การแบ่งงาน ทำงานเป็นกลุ่ม
- ๔.๙ ความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารและสื่อนำเสนอ ๕ คะแนน

หมายเหตุ ๑. เกณฑ์การตัดคะแนน หากนำเสนอเกินเวลาที่กำหนด ดังนี้

- ๑.๑ เกินเวลา ๒ นาที ตัด ๑ คะแนน
- ๑.๒ เกินเวลา ๓ นาที ตัด ๒ คะแนน
- ๑.๓ เกินเวลา มากกว่า ๔ นาที ตัด ๕ คะแนน

๒. หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ ๓) กรรมการมีสิทธิ์ตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
- ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
- ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
- ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน

๖.๑ จำนวน ๓ คน หรือ ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

๖.๒.๑ พระสงฆ์หรือผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับโครงการคุณธรรม

๖.๒.๒ ครูสังกัด สพฐ. หรือครูผู้มีความรู้เรื่องโครงการคุณธรรม

๖.๒.๓ ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานที่มีความรู้เกี่ยวกับโครงการคุณธรรม

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอน ควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓
- กรรมการควรบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

๗. สถานที่ ควรมีห้องและโต๊ะวางโครงการสำหรับจัดการแข่งขัน รองรับจำนวนโครงการที่ส่งเข้าประกวดอย่างเพียงพอ

๘. การแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาค เข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

ตัวอย่าง ๓.๑.๒ แบบสรุปย่อโครงการคุณธรรม (ความยาว ๑ หน้ากระดาษ A๔)

ชื่อกิจกรรม.....	
โดยกลุ่ม.....โรงเรียน.....สพท.....เขต.....	
หลักธรรมสำคัญ : พระราชดำริ :	
ประเด็นปัญหาหลัก : กลุ่มเป้าหมาย : ระยะเวลาดำเนินการ : กิจกรรมเด่น : ผลที่เกิดขึ้น :	
ผู้รับผิดชอบ :	พระสงฆ์ที่ปรึกษา : ผู้บริหารที่ปรึกษา : ครูที่ปรึกษา :

ตัวอย่าง ๓.๑.๓ ส่วนประกอบของเอกสารรูปเล่ม

รายงานโครงการ จัดพิมพ์ให้มีจำนวนหน้าไม่เกิน ๒๐ หน้ากระดาษขนาด A๔ ไม่ต้องมีภาคผนวก โดยแสดงเนื้อหา บทและหัวข้อต่าง ๆ ตามที่กำหนด ดังนี้ (ดูตัวอย่างโครงการระดับประเทศที่ www.moralproject.net)

๑. ปกหน้า

๑.๑ **ปกนอก** (แสดงชื่อโครงการเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ, ชื่อกลุ่มเยาวชนผู้รับผิดชอบโครงการ, ชื่อสถานศึกษา, ชื่อสังกัด โดยระบุ สพท.)

๑.๒ **ปกใน** (แสดงชื่อโครงการเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ, รายชื่อสมาชิกกลุ่มเยาวชนผู้รับผิดชอบโครงการ โดยระบุ ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง ชั้นเรียน, ชื่อ-ฉายา-นามสกุล พระสงฆ์ที่ปรึกษาโดยระบุวัดและที่ตั้งของวัด หมายเลขโทรศัพท์/E-mail, ชื่อผู้บริหารและ ครูที่ปรึกษา โดยระบุ ตำแหน่ง หมายเลขโทรศัพท์/ E-mail, ชื่อสถานศึกษา ที่ตั้ง หมายเลข โทรศัพท์/โทรสาร/E-mail/เว็บไซต์ (ถ้ามี))

๒. **กิตติกรรมประกาศ** (แสดงการขอบคุณบุคคล คณะ องค์กรต่าง ๆ ที่สนับสนุนการทำโครงการ เป็นต้น)

๓. **บทคัดย่อ** (สรุปย่อเนื้อหาและประเด็นสำคัญของโครงการเป็นความเรียงใน ๑ หน้ากระดาษ)

๔. **ผังมโนทัศน์** (สรุปภาพรวมของโครงการทั้งหมดเป็นผังมโนทัศน์ ใน ๑ หน้ากระดาษ)

๕. บทที่ ๑ บทนำ

๕.๑ ที่มาและความสำคัญ (อธิบายความเป็นมา แรงบันดาลใจ หรือเหตุผล ที่ทำให้คิดทำโครงการ)

๕.๒ วัตถุประสงค์ (แสดงจุดมุ่งหมายของการทำโครงการเป็นรายชื่อ ไม่ควรเกิน ๕ ข้อ)

๕.๓ ขอบเขตการศึกษาเรียนรู้ (ระบุ กลุ่มเป้าหมาย กำหนดระยะเวลาและสถานที่ ในการดำเนินโครงการ)

๖. บทที่ ๒ การดำเนินการโครงการ

๖.๑ วิธีการดำเนินงาน (อธิบายวิธีการดำเนินงาน, แสดงแผนผังขั้นตอนการดำเนินงาน, แสดงปฏิทินหรือกำหนดการดำเนินงาน และ/หรือ มีรูปภาพประกอบ)

๖.๒ งบประมาณ (แสดงรายการค่าใช้จ่ายโดยแยกเป็นรายหมวดและยอดรวม)

๖.๓ แหล่งที่มาของงบประมาณ (กรณีที่มีการระดมทุนหรือหางบประมาณเพิ่มเติมขึ้นเอง ให้อธิบายถึงวิธีการระดมทุนหรือการเข้าถึงแหล่งงบประมาณนั้นโดยย่อด้วย)

๖.๔ อุปสรรคความผิดพลาดและการแก้ปัญหา (อธิบายถึงอุปสรรคปัญหาหรือข้อขัดข้องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการดำเนินการโครงการ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า แล้วสรุปเป็นบทเรียนที่ได้ จากการเผชิญปัญหานั้น ๆ)

๗. **บทที่ ๓ ผลการดำเนินงาน** (แสดงผลการดำเนินงานโดยการอธิบายพร้อม รูปภาพ และ/หรือ มีสถิติ ตาราง หรือแผนภูมิ ประกอบ)

๘. บทที่ ๔ การศึกษาวิเคราะห์

๘.๑ ปัญหาและสาเหตุ (ประมวลข้อมูลสภาพปัญหา แล้ววิเคราะห์สืบสาวหาสาเหตุของปัญหา)

๘.๒ เป้าหมายและทางแก้ (วิเคราะห์เชื่อมโยงเป้าหมายของโครงการกับวิธีการดำเนินงาน ว่าเป็นหนทางไปสู่เป้าหมายที่วางไว้อย่างไร อย่างเป็นเหตุเป็นผล)

๘.๓ หลักการและหลักธรรมที่นำมาใช้ (แสดงหลักธรรมและแนวพระราชดำริ หรือหลักวิชาการต่าง ๆ ที่นำมาใช้ พร้อมอธิบายความหมายโดยย่อ แล้วอธิบายเชื่อมโยงกับโครงการ อย่างสอดคล้องเป็นเหตุเป็นผล)

๘.๔ ประเมินผลการดำเนินงาน (แสดงหรืออธิบายเหตุผลว่า ผลการดำเนินงานเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของโครงการหรือไม่ เพียงใด เพราะเหตุใด และ/หรือแสดงสถิติประกอบ (ถ้ามี))

๘.๕ การประเมินตนเอง (สมาชิกกลุ่มเยาวชนผู้รับผิดชอบโครงการทุกคน แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกต่อการพัฒนาตนเอง หรือความประทับใจต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ระหว่าง การ ดำเนินการโครงการ)

๘.๖ การประเมินและวิจารณ์โดยผู้อื่น (แสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์ คำวิจารณ์ และข้อเสนอแนะ ของผู้บริหารสถานศึกษา อาจารย์และพระสงฆ์ที่ปรึกษาโครงการ ๓ ท่าน และ/หรือบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง อีกไม่เกิน ๕ คน เช่น ผู้ปกครอง, เพื่อนนักเรียนคนอื่นที่ไม่ได้เป็นสมาชิกกลุ่ม, คนในชุมชน)

๙. **บทที่ ๕** บทสรุปและข้อเสนอแนะ

๙.๑ สรุปผลการดำเนินการโครงการ (อธิบายสรุปภาพรวมของโครงการทั้งหมดเชื่อมโยงสู่กระบวนการเรียนรู้และพัฒนาคุณธรรมตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายของโครงการคุณธรรม)

๙.๒ แผนการดำเนินงานในอนาคตและข้อเสนอแนะ (แผนการดำเนินงานในภาคการศึกษาต่อไป)

๑๐. เอกสารอ้างอิง (ถ้ามี)

๓. การประกวดภาพยนตร์สั้น

๑. คุณสมบัติผู้สมัคร

- ๑.๑ ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ (สพป.)
- ๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ (สพป.)
- ๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ (สพม.)
- ๑.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ (สพม.)

๒. หลักเกณฑ์การส่งผลงาน

๒.๑ โรงเรียนมีสิทธิ์เลือกส่งได้ ๑ ระดับ ดังนี้

- ๑) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖
- ๒) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ (สพป.)
- ๓) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ (สพม.)
- ๓) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖

๒.๒ โรงเรียนมีสิทธิ์ส่งได้ ๑ ทีม ๆ ละ ๑ เรื่อง

๒.๓ ในทีมต้องเป็นนักเรียนในระดับและโรงเรียนเดียวกัน ประกอบด้วยนักเรียน จำนวน ๕ คน และครูผู้ควบคุม จำนวนไม่เกิน ๒ คน

๓. ลักษณะผลงานภาพยนตร์สั้น

๓.๑ ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับหัวข้อ "Let's use media wisely." เยาวชนยุคใหม่...รู้ทันโลกโซเชียล : ปัจจุบันการเข้าถึงโซเชียลมีเดียสามารถเข้าถึงได้ง่าย กว้างขวาง และยังมีอิทธิพลมากในทุกกลุ่มบุคคล เด็กยุคใหม่จึงควรคำนึงว่าเราจะรับมือกับข้อดีและข้อเสียของโซเชียลมีเดียอย่างไร โดยมีความยาว ๕ นาที (รวม Title และ End Credit)

๓.๒ การผลิตผลงาน ไม่จำกัดรูปแบบการนำเสนอ สไตล์ เทคนิคการถ่ายทำ เทคนิคการผลิต และการตัดต่อ สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ

๓.๓ ความละเอียดของภาพยนตร์ไม่ต่ำกว่า ๗๒๐ p (๑๒๘๐ x ๗๒๐ pixels) ถึง ๑๙๒๐ x ๑๐๘๐ pixels ประเภทไฟล์ mp๔

๓.๔ ผู้ที่ส่งผลงานเข้าประกวดเป็นผู้รับผิดชอบต่อลิขสิทธิ์ของข้อมูลได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง คลิป วิดีโอ ซอฟต์แวร์ หรืออื่นใดที่ใช้ในการผลิตผลงานโดยต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญา หากมีการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือมีการกระทำที่ละเมิดกฎหมาย ถ้ามีการฟ้องร้อง ผู้ที่ส่งเข้าประกวดจะต้องรับผิดชอบในทุกกรณี

๓.๒ ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องไม่เคยส่งประกวดที่อื่นมาก่อน

๔. วิธีการส่งผลงาน

๔.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา (ทีมที่เป็นตัวแทนจากโรงเรียน/กลุ่มโรงเรียน)

๔.๑.๑ ลงทะเบียนส่งผลงานในวัน เวลา และสถานที่/ช่องทาง ที่หน่วยจัดกำหนด

๔.๑.๒ ส่งผลงานในวัน เวลา และสถานที่/ช่องทาง ที่หน่วยจัดกำหนด โดยบันทึกข้อมูลลงใน USB

Flash drive จำนวน ๑ อัน ประกอบด้วย

- ๑) รายชื่อนักเรียน รายชื่อครูผู้ฝึกสอน หมายเลขโทรศัพท์ จำนวน ๑ ชุด (ไฟล์ PDF)
- ๒) บทภาพยนตร์ จำนวน ๑ ชุด (ไฟล์ PDF)
- ๓) ผลงานภาพยนตร์สั้น ความยาว ๕ นาที จำนวน ๑ เรื่อง (ไฟล์ MP4)

๔.๑.๓ กรณีที่หน่วยจัดกำหนดให้ส่งผลงานในช่องทาง Online ให้ผู้ส่งผลงานสร้างเป็นไฟล์เตอร์ใน Google Drive ด้วยชื่อผลงานภาพยนตร์สั้น แล้วอัปโหลดไฟล์ข้อมูลตามข้อ ๔.๑.๒ ๑) ๒) และ ๓) จากนั้นส่งลิงค์ Google Drive (เปิดเป็นสาธารณะ) ส่งในช่องทาง Online ที่หน่วยจัดกำหนด

๔.๒ ระดับภาค (ทีมที่เป็นตัวแทนจากระดับเขตพื้นที่การศึกษา)

๔.๒.๑ ลงทะเบียนส่งผลงานในวัน เวลา และสถานที่/ช่องทาง ที่หน่วยจัดกำหนด

๔.๓.๒ ส่งผลงานในวัน เวลา และสถานที่/ช่องทาง ที่หน่วยจัดกำหนด โดยบันทึกข้อมูลลงใน USB Flash drive จำนวน ๑ อัน ประกอบด้วย

๑) รายชื่อนักเรียน รายชื่อครูผู้ฝึกสอน หมายเลขโทรศัพท์ จำนวน ๑ ชุด (ไฟล์ PDF)

๒) บทภาพยนตร์ จำนวน ๑ ชุด (ไฟล์ PDF)

๓) ผลงานภาพยนตร์สั้น ความยาว ๕ นาที จำนวน ๑ เรื่อง (ไฟล์ MP4)

๔.๒.๓ กรณีที่หน่วยจัดกำหนดให้ส่งผลงานในช่องทาง Online ให้ผู้ส่งผลงานสร้างเป็นไฟล์เตอร์ใน Google Drive ด้วยชื่อผลงานภาพยนตร์สั้น แล้วอัปโหลดไฟล์ข้อมูลตามข้อ ๔.๑.๒ ๑) ๒) และ ๓) จากนั้นส่งลิงค์ Google Drive (เปิดเป็นสาธารณะ) ส่งในช่องทาง Online ที่หน่วยจัดกำหนด

๕. วิธีการประกวด

๕.๑ นักเรียนและครูผู้ฝึกสอน (ทั้งทีม) รายงานตัวพร้อมกันในวัน เวลา และสถานที่/ช่องทาง ที่หน่วยจัดกำหนด

๕.๒ นักเรียน (ทั้งทีม) นำเสนอผลงานในวัน เวลา และสถานที่/ช่องทาง ที่หน่วยจัดกำหนด นำเสนอแบบอิสระ สามารถใช้อุปกรณ์ประกอบการนำเสนอได้ (ถ้ามี) เวลารำเสนอไม่เกิน ๕ นาที

๖. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

๕.๑ แก่นเรื่อง (Theme) ความสมบูรณ์สอดคล้องของเนื้อหาตามกรอบเรื่อง	๒๐ คะแนน
๕.๒ เทคนิคของภาพยนตร์เช่น การจัดภาพ มุมกล้อง การเก็บภาพ การตัดต่อ	๒๐ คะแนน
๕.๓ ความสมบูรณ์และการทำหน้าที่ของภาพยนตร์ (Film Functions)	๑๕ คะแนน
๕.๔ เสียง ระบบภาพ มีความสัมพันธ์ เสียงชัดเจน	๑๕ คะแนน
๕.๕ บทภาพยนตร์	๑๕ คะแนน
๕.๖ การนำเสนอผลงาน	๑๕ คะแนน

๗. คะแนนและเกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน
*ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด	

๘. คณะกรรมการตัดสิน

๘.๑ คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๕ คน

๘.๒ คุณสมบัติคณะกรรมการ

ครู/อาจารย์/ผู้ทรงคุณวุฒิจากภาครัฐ/ภาคเอกชนที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านภาพยนตร์

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- ๓) กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียน
- ๕) กรรมการควรบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

๙. สถานที่จัดการประกวด สามารถจัดผ่านระบบ Online หรือ สถานที่ ตามที่หน่วยจัดในแต่ละระดับกำหนด

ข้อควรคำนึง

- ๑) มีความปลอดภัยตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของ COVID-19
- ๒) ควรเป็นห้องที่สามารถควบคุมแสงและเสียงได้ดี
- ๓) ควรมีชุดอุปกรณ์สำหรับถ่ายทอดสด (LIVE)
- ๔) ควรมีสัญญาณ Internet ที่เหมาะสำหรับการถ่ายทอดสด
- ๕) มีเจ้าหน้าที่ควบคุมระบบ และผู้ประสานงาน

๑๐. สิทธิในการเข้าแข่งขัน

๙.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ทีมที่เป็นตัวแทนจากโรงเรียน/กลุ่มโรงเรียน

๙.๒ ระดับภาค ทีมที่เป็นตัวแทนจากระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่ได้คะแนนร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐
ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑

หมายเหตุ กรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้คณะกรรมการตัดสินพิจารณาเป็นที่สิ้นสุด

สอบถาม/ติดตามข้อมูลได้ที่ ศูนย์สารสนเทศการศึกษาขั้นพื้นฐาน สพฐ.

๑) เพจเฟซบุ๊ก OBEC Film

๒) อีเมล obecfilm@gmail.com

๓) หมายเลขโทรศัพท์ ๐-๒๒๘๘-๕๕๑๑ ถึง ๑๕



เพจเฟซบุ๊ก OBEC FILM

รายการแข่งขัน	ระดับ	ผู้รับผิดชอบ	โทร
สพป.	ป.๑-ป.๖	นางรุณฤดี เล่าหะพันธ์	๐๘๑-๓๘๓-๑๘๘๙
สพป.	ม.๑-ม.๓	นายบวรศักดิ์ สาลีฉินท์	๐๘๒-๓๕๖-๓๕๕๓
สพม.	ม.๑-ม.๓	นายสุเมธ บรรเทาวงษ์	๐๘๔-๓๘๘-๔๙๓๙
สพม.	ม.๔-ม.๖		

๔. การประกวดละครคุณธรรม

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑ - ป.๖ หรือ ป.๑ - ม.๓
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆละ ๑๐ - ๑๕ คน
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - ๒.๒.๑ ระดับชั้น ป.๑ - ป.๖ หรือ ป.๑ - ม.๓ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๑๐ - ๑๕ คน
 - ๒.๒.๒ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๖ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๑๐ - ๑๕ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละไม่เกิน ๔ คน ล่วงหน้าก่อนวันแข่งขัน
- ๓.๒ เป็นละครที่ใช้ศาสนาสุภาษิต/วาทีธรรม เป็นกรอบของบทละคร ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมที่เป็นตัวอย่างที่ดีในการดำเนินชีวิต (สำหรับบทละครให้นำมาส่งในวันประกวดแข่งขัน จำนวนเท่ากรรมการ)
- ๓.๓ อุปกรณ์ประกอบการแสดงให้เตรียมมาเองและสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง โดยเน้นความพอเพียง
- ๓.๔ องค์ประกอบและบรรยากาศในการแสดงเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง โดย
 - ๓.๔.๑ ใช้เสียงจริงในการแสดงสด (ไม่มีการอัดเทปบันทึกเสียงของผู้แสดง)
 - ๓.๔.๒ เวลาในการแสดง ไม่เกิน ๑๕ นาที
 - ๓.๔.๓ เวลาในการจัดฉาก/เตรียมอุปกรณ์ไม่เกิน ๑๐ นาที
 - ๓.๔.๔ ให้เตรียมเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับบทและเนื้อหา
 - ๓.๔.๕ ให้มีดนตรีและเพลงประกอบการแสดงโดยผู้แสดงเตรียมมาเอง
 - ๓.๔.๖ ต้องเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในสถานศึกษาในปัจจุบัน
- ๓.๕ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

- ๔.๑ เนื้อหาสอดคล้องกับคุณธรรม มีแง่คิดคติสอนใจ ๓๐ คะแนน
- ๔.๒ การแสดงท่าทางประกอบสมบทบาท ๒๐ คะแนน
- ๔.๓ ดนตรีและเพลงเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ๒๐ คะแนน
- ๔.๔ การแต่งกายเหมาะสมตามบท ๑๕ คะแนน
- ๔.๕ อุปกรณ์ประกอบมีความเหมาะสมและพอเพียง สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ๑๕ คะแนน

หมายเหตุ

- ๑. ห้ามนำพลุหรืออุปกรณ์ที่จะก่อให้เกิดความเสียหายต่อเวทีมาใช้
- ๒. เกณฑ์การตัดคะแนน หากแสดงเกินเวลาที่กำหนด ดังนี้

- ๒.๑ เกินเวลา ๕ นาที ตัด ๑ คะแนน
- ๒.๒ เกินเวลา ๖ - ๑๐ นาที ตัด ๒ คะแนน
- ๒.๓ เกินเวลา มากกว่า ๑๐ นาที ตัด ๕ คะแนน

- ๓. หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ ๓) กรรมการมีสิทธิ์ตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน

๖.๑ จำนวน ๓ คน หรือ ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

- ๖.๒.๑ ครูสังกัด สพฐ. ที่มีความรู้เรื่องละครและคุณธรรม.
- ๖.๒.๒ ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะที่มีความรู้เรื่องการละคร
- ๖.๒.๓ ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานอื่นที่มีความรู้เกี่ยวกับละคร

ข้อควรคำนึง

- ควรนำเสนอละครที่ไม่สื่อความก้าวร้าวรุนแรง
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสถานศึกษาอื่นที่การศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓
- กรรมการควรบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

๗. สถานที่ สถานที่ใช้แข่งขันควรมีเวที สถานที่กว้าง (ห้องประชุมใหญ่) ที่มีอุปกรณ์ประกอบ เช่น โต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถนำมาประกอบการแสดงที่ผู้เข้าประกวดไม่สามารถนำมาได้

๘. การแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาค เข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๕. การประกวดละครประวัติศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๖ หรือ ป.๑ – ม.๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆละ ๑๐ - ๑๕ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ระดับชั้น ป.๑ – ป.๖ หรือ ป.๑ – ม.๓

จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๑๐ - ๑๕ คน

๒.๒.๒ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๖

จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๑๐ - ๑๕ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อโรงเรียน นักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละไม่เกิน ๔ คน ล่วงหน้าก่อนวันแข่งขัน

๓.๒ เป็นละครที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหรือประวัติศาสตร์ชาติอย่างเหมาะสม ที่แสดงถึงความเสียสละ รักชาติ และความสามัคคี (สำหรับเค้าโครงเรื่อง ขอบข่ายการดำเนินเรื่อง และบทละครให้นำมาส่งในวันประกวดแข่งขันจำนวนเท่ากรรมการ)

๓.๓ อุปกรณ์ประกอบการแสดงให้เตรียมมาเองและสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง โดยเน้นความพอเพียง

๓.๔ องค์ประกอบและบรรยากาศในการแสดงเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง โดย

- ใช้เสียงจริงในการแสดงสด (ไม่มีการอัดเทปบันทึกเสียง)
- ถ้ามีระบำ ต้องมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง
- เตรียมเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับบทและเนื้อหา
- เวลาในการแสดง ไม่เกิน ๓๐ นาที
- เวลาในการจัดฉาก/เตรียมอุปกรณ์ ไม่เกิน ๑๐ นาที
- ให้มีดนตรีและเพลงประกอบการแสดงโดยผู้แสดงเตรียมมาเอง
- ต้องเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในสถานศึกษาในปัจจุบัน

๓.๕ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความสัมพันธ์สอดคล้องของเนื้อเรื่องทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ๓๐ คะแนน

หรือประวัติศาสตร์ชาติอย่างเหมาะสม ที่แสดงถึงความเสียสละ รักชาติ และสามัคคี

๔.๒ การแสดง บุคลิกท่าทางตัวละคร เหมาะสมตามบทบาท ๒๕ คะแนน

๔.๓ เพลงที่ใช้ประกอบสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง ๑๕ คะแนน

๔.๔ การแต่งกายเป็นไปตามลักษณะของเรื่อง ๑๕ คะแนน

๔.๕ อุปกรณ์ประกอบมีความเหมาะสมและพอเพียง สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ๑๕ คะแนน

หมายเหตุ ๑. ห้ามนำพลุหรืออุปกรณ์ที่จะก่อให้เกิดความเสียหายต่อเวทีมาใช้

๒. เกณฑ์การตัดคะแนน หากแสดงเกินเวลาที่กำหนด ดังนี้

๒.๑ เกินเวลา ๕ นาทีขึ้นไป ตัด ๑ คะแนน

๒.๒ เกินเวลา ๖-๑๐ นาที ตัด ๒ คะแนน

๒.๓ เกินเวลา มากกว่า ๑๐ นาที ตัด ๖ คะแนน

๓. หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ ๓) กรรมการมีสิทธิตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการในการตัดสิน

๖.๑ จำนวน ๓ คน หรือ ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

- ๖.๒.๑ ครูสังกัด สพฐ. ที่มีความรู้เรื่องประวัติศาสตร์
- ๖.๒.๒ ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานอื่นที่มีความรู้เรื่องการละคร/ประวัติศาสตร์
- ๖.๒.๓ ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะที่มีความรู้เรื่องการละคร

ข้อควรคำนึง

- ควรใช้ภาษาที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่นำเสนอ
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓
- กรรมการควรบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

๗. สถานที่ สถานที่ใช้แข่งขันควรมีเวที สถานที่กว้าง (ห้องประชุมใหญ่) ที่มีอุปกรณ์ประกอบ เช่น โต๊ะเก้าอี้ที่สามารถนำมาประกอบการแสดงที่ผู้เข้าประกวดไม่สามารถนำมาได้

๘. การแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาค เข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๖. การประกวดเล่านิทานคุณธรรม

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๓
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ป.๔ – ป.๖
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓
 - ๑.๓.๑ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (ขยายโอกาส)
 - ๑.๓.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (สพม.)
- ๑.๔ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - ๒.๒.๑ ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ จำนวน ๑ คน
 - ๒.๒.๒ ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ จำนวน ๑ คน
 - ๒.๒.๓ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (ขยายโอกาส) จำนวน ๑ คน
 - ๒.๒.๔ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (สพม.) จำนวน ๑ คน
 - ๒.๒.๕ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนจำนวน ๑ คน ต่อระดับชั้น
- ๓.๒ นิทานที่ใช้ประกวดจะต้องมีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม และมีคติสอนใจ
- ๓.๓ กำหนดให้ผู้เข้าประกวดเล่านิทานโดยใช้เครื่องเสียงที่จัดหาตนเอง
- ๓.๔ ให้ผู้เข้าประกวดใช้สื่อประกอบการเล่านิทานได้
- ๓.๕ ผู้เข้าประกวดสามารถใช้เพลงประกอบการเล่าได้ (ผู้เข้าประกวดจัดหาเอง)
- ๓.๖ เวลาที่ใช้ในการประกวด
 - ๓.๖.๑ ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ ใช้เวลา ๕ นาที
 - ๓.๖.๒ ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ ใช้เวลา ๖ นาที
 - ๓.๖.๓ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (ขยายโอกาส และ สพม.) ใช้เวลา ๗ นาที
 - ๓.๖.๔ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ ใช้เวลา ๘ นาที
- ๓.๗ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- ๔.๑ เนื้อหาสาระเน้นคุณธรรม จริยธรรม มีข้อคิด คติเตือนใจ ๓๐ คะแนน
- ๔.๒ ใช้ภาษาถูกต้องตามอักขระและความต่อเนื่องในการเล่า ๒๐ คะแนน
- ๔.๓ น้ำเสียงและลีลาท่าทางประกอบ ๒๐ คะแนน
- ๔.๔ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การใช้สื่อ อุปกรณ์ประกอบเหมาะสม ๑๕ คะแนน
- ๔.๕ บุคลิกภาพ ๑๐ คะแนน
- ๔.๖ ใช้เวลาตามกำหนด ๕ คะแนน

หมายเหตุ ๑. เกณฑ์การตัดคะแนน หากเล่นเกินเวลาที่กำหนด ดังนี้

๑.๑ เกินเวลา ๓ นาที ตัด ๑ คะแนน

๑.๒ เกินเวลา ๔-๕ นาที ตัด ๒ คะแนน

๑.๓ เกินเวลา มากกว่า ๖ นาที ตัด ๔ คะแนน

๒. หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ ๓) กรรมการมีสิทธิตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการในการตัดสิน

๖.๑ จำนวน ๓ คน หรือ ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

๖.๒.๑ ครูสังกัด สพฐ. ที่มีความรู้เรื่องนิทานคุณธรรม

๖.๒.๒ ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานอื่นที่มีความรู้เกี่ยวกับทักษะการเล่นนิทาน/ภาษา

๖.๒.๓ ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะที่มีความรู้เรื่องการละคร

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓
- กรรมการควรบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

๗. สถานที่ สถานที่ใช้แข่งขันควรเป็นเวทีหรือห้องประชุมขนาดใหญ่ที่มีเครื่องขยายเสียง

๘. การแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาค เข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๗. การประกวดมารยาทไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๓
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ป.๔ – ป.๖
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓
 - ๑.๓.๑ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (ขยายโอกาส)
 - ๑.๓.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (สพม.)
- ๑.๔ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันเป็นทีมละ ๒ คน
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - ๒.๒.๑ ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๒ คน
 - ๒.๒.๒ ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๒ คน
 - ๒.๒.๓ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (ขยายโอกาส) จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๒ คน
 - ๒.๒.๔ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ (สพม.) จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๒ คน
 - ๒.๒.๕ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๒ คน

ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นทีมชาย ๑ หญิง ๑ ยกเว้น ถ้าเป็นโรงเรียนชายล้วนหรือหญิงล้วน อนุโลมให้เป็นทีมชายคู่ หญิงคู่ได้

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมรายชื่อครูผู้ฝึกสอน ๒ คน ต่อ ๑ ทีม
- ๓.๒ รายละเอียดการแข่งขัน
 - ๓.๒.๑ ทำบังคับ ผู้เข้าประกวดทุกคนจะต้องปฏิบัติ
 - ๑) กราบเบญจางคประดิษฐ์ (ทุกระดับชั้น)
 - ๒) ถวายความเคารพแบบโบราณราชประเพณี (เฉพาะระดับชั้น ม.๔ – ม.๖)
 - ๓.๒.๒ ทำเลือก ผู้เข้าประกวดจะจับฉลากเลือกประกวด ดังนี้
ทำเลือกจำนวน ๒ ทำ สำหรับระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ , ป.๔ – ป.๖ และ ม.๑ – ม.๓ ได้แก่
 - ๑) กราบผู้ใหญ่
 - ๒) การเคารพศพผู้สูงอายุ
 - ๓) การเคารพศพพระ
 - ๔) รับของจากผู้ใหญ่ยืน
 - ๕) รับของจากผู้ใหญ่นั่งพื้น
 - ๖) รับของจากผู้ใหญ่นั่งเก้าอี้
 - ๗) ส่งของให้ผู้ใหญ่ยืน
 - ๘) ส่งของให้ผู้ใหญ่นั่งพื้น
 - ๙) ส่งของให้ผู้ใหญ่นั่งเก้าอี้
 - ๑๐) การไหว้ระดับ ๑ ไหว้พระ, ไหว้โบราณสถาน โบราณวัตถุทางพระพุทธศาสนา
 - ๑๑) การไหว้ระดับ ๒ ไหว้ผู้มีพระคุณ เช่น พ่อแม่ ปู่ย่า ตายาย ครูอาจารย์และบุคคลที่เคารพนับถืออย่างสูง
 - ๑๒) การไหว้ระดับ ๓ ไหว้ผู้ที่เคารพนับถือโดยทั่วไปที่มีอาวุโสไม่มาก รวมถึงผู้เสมอกัน

นับถืออย่างสูง

ท่าเลือกสำหรับระดับชั้น **ม.๔ - ม.๖** ประกวดท่าเลือกโดยการจับฉลากสถานการณ์ที่คณะกรรมการกำหนดให้

๓.๓ ผู้เข้าประกวดจะต้องเข้าประกวดพร้อมกันทั้งชายหญิง และแต่งกายชุดนักเรียนเท่านั้น

๓.๔ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ระดับชั้น ป.๑ - ป.๓ , ป.๔ - ป.๖ และ ม.๑ - ม.๓

๔.๑.๑ ความถูกต้อง ๖๐ คะแนน

๔.๑.๒ ทักษะความเป็นธรรมชาติ ๒๐ คะแนน

๔.๑.๓ การแต่งกาย (สุภาพ เรียบร้อย) ๒๐ คะแนน

๔.๒ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖

๔.๒.๑ ความถูกต้อง ๕๐ คะแนน

๔.๒.๒ ทักษะความเป็นธรรมชาติ ๒๐ คะแนน

๔.๒.๓ ปฏิภาณไหวพริบ ๒๐ คะแนน

๔.๒.๔ การแต่งกาย (สุภาพ เรียบร้อย) ๑๐ คะแนน

หมายเหตุ : หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ ๓) กรรมการมีสิทธิ์ตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการในการตัดสิน

๖.๑ จำนวน ๓ คน หรือ ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

๖.๒.๑ ครูสังกัด สพฐ. ที่มีความรู้เรื่องมารยาทไทย

๖.๒.๒ ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานอื่นที่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องมารยาท (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม)

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓
- กรรมการควรบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

๗. สถานที่ ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะหมู่บูชา พร้อมด้วยธงชาติและพระบรมฉายาลักษณ์ พร้อมทั้งอุปกรณ์ในการประกวดสำหรับจัดการแข่งขัน (ควรเป็นห้องจริยธรรม) และสามารถเปิดให้เข้าชมการประกวดได้

๘. การแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาค เข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

Download เกณฑ์มารยาทไทย

- หนังสือมารยาทไทย (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม)

<https://drive.google.com/drive/folders/1vUkMk3B3g92qb8iODNaPzjLTtoY1kekJY?usp=sharing>

๘. การประกวดสวดมนต์แปล

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑ - ป.๖ หรือ ป.๑ - ม.๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆละ ๖ คน

๒.๒ การประกวดสวดบาลีแปลไทย

๒.๒.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑ - ป.๖ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๖ คน หรือ นักเรียนระดับชั้น ป.๑ - ม.๓ (โดยมีนักเรียน ระดับชั้น ป.๑ - ป.๖ ตั้งแต่ ๔ คนขึ้นไป) จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๖ คน

๒.๓ การประกวดสวดบาลีแปลอังกฤษ

๒.๓.๑ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๖ (โดยมีนักเรียน ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ ตั้งแต่ ๔ คนขึ้นไป)

จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๖ คน

๒.๓.๒ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๖ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมรายชื่อครูผู้ฝึกสอน ๒ คน ต่อ ๑ ทีม

๓.๒ แต่งกายชุดนักเรียนเท่านั้น

๓.๓ การประกวดสวดมนต์บาลีแปลไทยและบาลีแปลอังกฤษ ไม่อนุญาตให้ดูเอกสาร

๓.๔ ลำดับการเข้าประกวดสวดมนต์

๓.๔.๑ เดินเข้าตรงไปหน้าโต๊ะหมู่บูชาด้วยความพร้อมเพรียงกัน แล้วกราบพระรัตนตรัย แบบเบญจางคประดิษฐ์ ยืนขึ้นแสดงความเคารพธงชาติและพระบรมฉายาลักษณ์ ตามลำดับ เมื่อพร้อมแล้ว จึงนั่งลงสวดมนต์

๓.๔.๒ การสวดมนต์บาลี แบ่งเป็น ๒ ฝ่าย คือ ฝ่ายสวด ๓ คน และฝ่ายแปล ๓ คน โดยฝ่ายสวดขึ้นต้น การสวดพระธรรมเป็นภาษาบาลี ฝ่ายแปลสวดตามเป็นคำแปล ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษเป็นท่อนๆ สลับกันตาม บทสวดที่กำหนด

๓.๔.๓ กราบลาพระรัตนตรัยแบบเบญจางคประดิษฐ์ เดินเข้าออกไปจากสถานที่ประกวด

๓.๕ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความถูกต้องของอักขระ ๒๐ คะแนน

๔.๒ ความถูกต้องของจังหวะ ๒๐ คะแนน

๔.๓ ความถูกต้องของทำนอง ๒๐ คะแนน

๔.๔ ความไพเราะของน้ำเสียง ๒๐ คะแนน

๔.๕ ความพร้อมเพรียงโดยรวม ๑๐ คะแนน

๔.๖ มารยาทและท่าทาง ๑๐ คะแนน

หมายเหตุ : หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ ๓) กรรมการ มีสิทธิ์ตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด	

๖. คณะกรรมการในการตัดสิน

๖.๑ จำนวน ๓ คน หรือ ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

- ๖.๒.๑ พระสงฆ์ผู้มีความรู้เรื่องการสวดมนต์บาลี
- ๖.๒.๒ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ด้านภาษาอังกฤษ หรือใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่
- ๖.๒.๓ ครูสังกัด สพฐ. ที่มีความรู้เรื่องการสวดมนต์
- ๖.๒.๔ ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานอื่นที่มีความรู้เรื่องการสวดมนต์

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓
- กรรมการควรบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

๗. สถานที่ ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะหมู่บูชา พร้อมด้วยธงชาติและพระบรมฉายาลักษณ์ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวในสถานที่จัดการแข่งขัน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมการประกวดกราบพระรัตนตรัย เคารพธงชาติ และพระบรมฉายาลักษณ์ตามลำดับ

๘. การแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาค เข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๑๐. บทสวดที่ใช้ในการแข่งขัน ๕ บท ได้แก่ [๘.๑, ๘.๒ (เลือก ๘.๓ ๘.๔ หรือ ๘.๕), ๘.๖, ๘.๗]

๘.๑ คำบูชาพระรัตนตรัย (Dedication of Offerings)	
๘.๒ บทพุทฺพภาคนมการ (Preliminary Homage)	
๘.๓ บทพุทฺธาทิถุติ (Homage to the Buddha)	} ผู้เข้าแข่งขันเลือกเอง ๑ บท
๘.๔ บทธัมมาทิถุติ (Homage to the Dhamma)	
๘.๕ บทสังฆาทิถุติ (Homage to the Sangha)	

๘.๖ บทปัญญาภินิหารปัจจุเวกขณะ (Five Subjects for Frequent Recollection)

๘.๗ บทแผ่เมตตา (Reflections on Universal well-being)

๑๑. ที่มาของบทสวดที่ใช้ในการแข่งขัน

บทสวดบาลีแปลไทย (ระดับประถมศึกษา) จากบทสวดมนต์แปล (ฉบับสวนโมกขพลาราม)

บทสวดบาลีแปลอังกฤษ (ระดับมัธยมศึกษา) จากบทสวดมนต์แปล (ตามไฟล์เสียงที่ upload ไว้ใน google drive)

๑๒. หมายเหตุ

เสียงสวดมนต์ภาษาบาลีจากตัวอย่างซึ่งเป็นเสียงของพระภิกษุชาวอังกฤษ อาจไม่ตรงกับเสียง สวดมนต์ภาษาบาลีของพระภิกษุชาวไทยที่คนไทยคุ้นเคย ดังนั้น ในการประกวดสวดมนต์แปลครั้งนี้ ให้นักเรียนสวดมนต์ภาษาบาลี ตามเสียงแบบพระภิกษุชาวอังกฤษหรือแบบพระภิกษุชาวไทยก็ได้ ส่วนคำแปลภาษาอังกฤษให้พยายามออกเสียง และทำนองคล้ายกับในตัวอย่างเสียงของพระภิกษุชาวอังกฤษให้มากที่สุด

Download เสียงสวดมนต์ภาษาบาลีจากตัวอย่าง

- เอกสารบทสวดบาลีแปลไทย และตัวอย่างเสียงสวดมนต์

<https://drive.google.com/drive/folders/1qVYQNBwtwCRKs01sP4qTwuUnnKmWUa4?usp=sharing>

- เอกสารบทสวดบาลีแปลอังกฤษ และตัวอย่างเสียงสวดมนต์

https://drive.google.com/drive/folders/1t23VtM-a1sOBz9UGOA_PHmpNt1lyU62n?usp=sharing

(ร่าง)
 เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๑
 ปีการศึกษา ๒๕๖๖
 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
การประกวดภาพยนตร์สั้น	/		/	/	/	ประเภททีม	

เกณฑ์การประกวดภาพยนตร์สั้น

๑. คุณสมบัติผู้สมัคร

- ๑.๑ ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ (สพป.)
- ๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ (สพป.)
- ๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ (สพม.)
- ๑.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ (สพม.)

๒. หลักเกณฑ์การส่งผลงาน

- ๒.๑ โรงเรียนมีสิทธิ์เลือกส่งได้ ๑ ระดับ ดังนี้
 - ๑) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖
 - ๒) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ (สพป.)
 - ๓) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ (สพม.)
 - ๓) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖
- ๒.๒ โรงเรียนมีสิทธิ์ส่งได้ ๑ ทีม ๆ ละ ๑ เรื่อง
- ๒.๓ ในทีมต้องเป็นนักเรียนในระดับและโรงเรียนเดียวกัน ประกอบด้วยนักเรียน จำนวน ๕ คน และครูผู้ควบคุม จำนวนไม่เกิน ๒ คน

๓. ลักษณะผลงานภาพยนตร์สั้น

- ๓.๑ ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับหัวข้อ **ความดี...ทำได้ทันที ไม่ต้องรอให้ใครเห็น** : แสดงถึงการทำความดี การประกอบคุณงามความดี โดยไม่ได้มุ่งหวังจะให้ใครรู้หรือไม่ได้ประกาศให้ผู้อื่นรับรู้หรือต้องการชื่อเสียงและคำสรรเสริญจากผู้อื่น โดยมีความยาว ๕ นาที (รวม Title และ End Credit)

๓.๒ การผลิตผลงาน ไม่จำกัดรูปแบบการนำเสนอ สไตล์ เทคนิคการถ่ายทำ เทคนิคการผลิต และการตัดต่อ สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ

๓.๓ ความละเอียดของภาพยนตร์ไม่ต่ำกว่า ๗๒๐ p (๑๒๘๐ x ๗๒๐ pixels) ถึง ๑๙๒๐ x ๑๐๘๐ pixels ประเภทไฟล์ mp๔

๓.๔ ผู้ที่ส่งผลงานเข้าประกวดเป็นผู้รับผิดชอบต่อลิขสิทธิ์ของข้อมูลได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง คลิป วิดีโอ ซอฟต์แวร์ หรืออื่นใดที่ใช้ในการผลิตผลงานโดยต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญา หากมีการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือมีการกระทำที่ละเมิดกฎหมาย ถ้ามีการฟ้องร้อง ผู้ที่ส่งเข้าประกวดจะต้องรับผิดชอบในทุกกรณี

๓.๒ ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องไม่เคยส่งประกวดที่อื่นมาก่อน

๔. วิธีการส่งผลงาน

๔.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา (ทีมที่เป็นตัวแทนจากโรงเรียน/กลุ่มโรงเรียน)

๔.๑.๑ ลงทะเบียนส่งผลงานในวัน เวลา และสถานที่/ช่องทาง ที่หน่วยจัดกำหนด

๔.๑.๒ ส่งผลงานในวัน เวลา และสถานที่/ช่องทาง ที่หน่วยจัดกำหนด โดยบันทึกข้อมูลลงใน USB Flash drive จำนวน ๑ อัน ประกอบด้วย

- ๑) รายชื่อนักเรียน รายชื่อครูผู้ฝึกสอน หมายเลขโทรศัพท์ จำนวน ๑ ชุด (ไฟล์ PDF)
- ๒) บทภาพยนตร์ จำนวน ๑ ชุด (ไฟล์ PDF)
- ๓) ผลงานภาพยนตร์สั้น ความยาว ๕ นาที จำนวน ๑ เรื่อง (ไฟล์ MP4)

๔.๑.๓ กรณีที่หน่วยจัดกำหนดให้ส่งผลงานในช่องทาง Online ให้ผู้ส่งผลงานสร้างเป็น โฟลเดอร์ใน Google Drive ด้วยชื่อผลงานภาพยนตร์สั้น แล้วอัปโหลดไฟล์ข้อมูลตามข้อ ๔.๑.๒ ๑) ๒) และ ๓) จากนั้นส่งลิงค์ Google Drive (เปิดเป็นสาธารณะ) ส่งในช่องทาง Online ที่หน่วยจัดกำหนด

๔.๒ ระดับภาค และระดับชาติ (ทีมที่เป็นตัวแทนจากระดับเขตพื้นที่การศึกษา)

๔.๒.๑ ลงทะเบียนส่งผลงานในวัน เวลา และสถานที่/ช่องทาง ที่หน่วยจัดกำหนด

๔.๒.๒ ส่งผลงานในวัน เวลา และสถานที่/ช่องทาง ที่หน่วยจัดกำหนด โดยบันทึกข้อมูลลงใน USB Flash drive จำนวน ๑ อัน ประกอบด้วย

- ๑) รายชื่อนักเรียน รายชื่อครูผู้ฝึกสอน หมายเลขโทรศัพท์ จำนวน ๑ ชุด (ไฟล์ PDF)
- ๒) บทภาพยนตร์ จำนวน ๑ ชุด (ไฟล์ PDF)
- ๓) ผลงานภาพยนตร์สั้น ความยาว ๕ นาที จำนวน ๑ เรื่อง (ไฟล์ MP4)

๔.๒.๓ กรณีที่หน่วยจัดกำหนดให้ส่งผลงานในช่องทาง Online ให้ผู้ส่งผลงานสร้างเป็น โฟลเดอร์ใน Google Drive ด้วยชื่อผลงานภาพยนตร์สั้น แล้วอัปโหลดไฟล์ข้อมูลตามข้อ ๔.๑.๒ ๑) ๒) และ ๓) จากนั้นส่งลิงค์ Google Drive (เปิดเป็นสาธารณะ) ส่งในช่องทาง Online ที่หน่วยจัดกำหนด

๕. วิธีการประกวด

๕.๑ นักเรียนและครูผู้ฝึกสอน (ทั้งทีม) รายงานตัวพร้อมกันในวัน เวลา และสถานที่/ช่องทาง ที่หน่วยจัดกำหนด

๕.๒ นักเรียน (ทั้งทีม) นำเสนอผลงานในวัน เวลา และสถานที่/ช่องทาง ที่หน่วยจัดกำหนด นำเสนอแบบอิสระ สามารถใช้อุปกรณ์ประกอบการนำเสนอได้ (ถ้ามี) เวลามาเสนอไม่เกิน ๕ นาที

๖. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

๕.๑ แก่นเรื่อง (Theme) ความสมบูรณ์สอดคล้องของเนื้อหาตามกรอบเรื่อง	๒๐ คะแนน
๕.๒ เทคนิคของภาพยนตร์เช่น การจัดภาพ มุมกล้อง การเก็บภาพ การตัดต่อ	๒๐ คะแนน
๕.๓ ความสมบูรณ์และการทำหน้าที่ของภาพยนตร์ (Film Functions)	๑๕ คะแนน
๕.๔ เสียง ระบบภาพ มีความสัมพันธ์ เสียงชัดเจน	๑๕ คะแนน
๕.๕ บทภาพยนตร์	๑๕ คะแนน
๕.๖ การนำเสนอผลงาน	๑๕ คะแนน

๗. คะแนนและเกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

*ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๘. คณะกรรมการตัดสิน

๗.๑ คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๕ คน

๗.๒ คุณสมบัติคณะกรรมการ

ครู/อาจารย์/ผู้ทรงคุณวุฒิจากภาครัฐ/ภาคเอกชนที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านภาพยนตร์

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- ๓) กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียน
- ๕) กรรมการควรบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

๙. สถานที่จัดการประกวด สามารถจัดผ่านระบบ Online หรือ สถานที่ ตามที่หน่วยจัดในแต่ละระดับกำหนด

ข้อควรคำนึง

- ๑) มีความปลอดภัยตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของ COVID-19
- ๒) ควรเป็นห้องที่สามารถควบคุมแสงและเสียงได้ดี
- ๓) ควรมีชุดอุปกรณ์สำหรับถ่ายทอดสด (LIVE)
- ๔) ควรมีสัญญาณ Internet ที่เหมาะสำหรับการถ่ายทอดสด
- ๕) มีเจ้าหน้าที่ควบคุมระบบ และผู้ประสานงาน

๑๐. สิทธิในการเข้าแข่งขัน

๙.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ทีมที่เป็นตัวแทนจากโรงเรียน/กลุ่มโรงเรียน

๙.๒ ระดับภาค และระดับชาติ ทีมที่เป็นตัวแทนจากระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่ได้คะแนนร้อยละ

๘๐ - ๑๐๐ ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑

หมายเหตุ กรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้คณะกรรมการตัดสินพิจารณาเป็นที่สิ้นสุด

สอบถาม/ติดตามข้อมูลได้ที่ ศูนย์สารสนเทศการศึกษาขั้นพื้นฐาน สพฐ.

๑) เฟซบุ๊ก OBEC Film

๒) อีเมล obecfilm@gmail.com

๓) หมายเลขโทรศัพท์ ๐-๒๒๘๘-๕๕๑๑ ถึง ๑๕



เฟซบุ๊ก OBEC Film



OBEC
FILM



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐

ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

(สาระดนตรี)

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.๑-ป.๓	ป.๔-ป.๖	ม.๑-ม.๓	ม.๑-ม.๓	ม.๔-ม.๖		
สาระดนตรี							
๘. การแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทยและขับร้อง							
๘.๑ เดี่ยวระนาดเอก	✓		✓	✓	✓	เดี่ยว	
๘.๒ เดี่ยวระนาดทุ้ม	✓		✓	✓	✓		
๘.๓ เดี่ยวฆ้องวงใหญ่	✓		✓	✓	✓		
๘.๔ เดี่ยวฆ้องวงเล็ก	✓		✓	✓	✓		
๘.๕ เดี่ยวซอด้วง	✓		✓	✓	✓		
๘.๖ เดี่ยวซออู้	✓		✓	✓	✓		
๘.๗ เดี่ยวจะเข้	✓		✓	✓	✓		
๘.๘ เดี่ยวขิม ๗ หย่อง	✓		✓	✓	✓		
๘.๙ เดี่ยวขลุ่ยเพียงออ	✓		✓	✓	✓		
๘.๑๐ ขับร้องเพลงไทย	✓		✓	✓	✓		
๙. การแข่งขันวงดนตรีไทย							
๙.๑ วงเครื่องสายผสมขิม	✓		✓	✓		วง (๘-๙ คน)	
๙.๒ วงเครื่องสายผสมปี่พาทย์ไม้ نرم	✓		✓	✓		วง (๑๕ คน)	
๙.๓ วงปี่พาทย์ไม้แข็ง	✓		✓	✓		วง (๑๒ คน)	
๙.๔ วงอังกะลุง	✓		✓	✓		วง (๑๘ หรือ ๒๐ คน)	
๑๐. การแข่งขันวงดนตรีสตริง			✓	✓	✓	ทีม ๓ - ๖ คน	

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.๑-ป.๓	ป.๔-ป.๖	ม.๑-ม.๓	ม.๑-ม.๓	ม.๔-ม.๖		
สาระดนตรี							
๑๑. การแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่ง ๑๑.๑ ประเภททีม ก ๑๑.๒ ประเภททีม ข	✓ ✓			✓ ✓		ทีมละไม่เกิน ๔๐ คน	
๑๒. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง ๑๒.๑ ชาย ๑๒.๒ หญิง	✓ ✓		✓ ✓	✓ ✓	✓ ✓	เดี่ยว	
๑๓. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกกรุง ๑๓.๑ ชาย ๑๓.๒ หญิง	✓ ✓		✓ ✓	✓ ✓	✓ ✓	เดี่ยว	
๑๔. การแข่งขันขับร้องเพลงสากล ๑๔.๑ ชาย ๑๔.๒ หญิง	✓ ✓		✓ ✓	✓ ✓	✓ ✓	เดี่ยว	
๑๕. การแข่งขันขับร้องเพลงพระราชนิพนธ์ ๑๕.๑ ชาย ๑๕.๒ หญิง	✓ ✓		✓ ✓	✓ ✓	✓ ✓	เดี่ยว	
๑๖. การประกวดดนตรีประเภทวงดุริยางค์เครื่องลม (Wind Ensembles)	✓		✓	✓	✓	ทีม ๘-๑๒ คน	
๑๗. การประกวดขับขานประสานเสียง	✓		✓	✓	✓	ทีม๑๖-๔๐ คน	
รวม	๒๔		๒๕	๒๑	๒๑		
	๒			๖			
	๕๑			๔๘			
สาระดนตรีรวม ๑๐ กิจกรรม	๙๙ รายการ						

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระดนตรี (ดนตรีไทย)

๘. การแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทยและขับร้อง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ เป็นนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖
- ๑.๒ เป็นนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓
- ๑.๓ เป็นนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒. ประเภทของการแข่งขัน

- ๒.๑ เดี่ยวระนาดเอก
- ๒.๒ เดี่ยวระนาดทุ้ม
- ๒.๓ เดี่ยวฆ้องวงใหญ่
- ๒.๔ เดี่ยวฆ้องวงเล็ก
- ๒.๕ เดี่ยวขลุ่ยเพียงออ
- ๒.๖ เดี่ยวซอด้วง
- ๒.๗ เดี่ยวซออู้
- ๒.๘ เดี่ยวจะเข้
- ๒.๙ เดี่ยวซิม ๗ หย่อง
- ๒.๑๐ ขับร้องเพลงไทย

๓. เพลงที่ใช้ในการแข่งขัน

ลำดับที่	ประเภทเครื่องดนตรี	ป.๑ - ป.๖	ม.๑ - ม.๓	ม.๔ - ม.๖
๑	เดี่ยวระนาดเอก	กล่อมনারี ชั้นเดียว	สุดสงวน สองชั้น	นกขมิ้น สามชั้น
๒	เดี่ยวระนาดทุ้ม	กล่อมনারี ชั้นเดียว	สุดสงวน สองชั้น	นกขมิ้น สามชั้น
๓	เดี่ยวฆ้องวงใหญ่	กล่อมনারี ชั้นเดียว	สุดสงวน สองชั้น	นกขมิ้น สามชั้น
๔	เดี่ยวฆ้องวงเล็ก	กล่อมনারี ชั้นเดียว	สุดสงวน สองชั้น	นกขมิ้น สามชั้น
๕	เดี่ยวขลุ่ยเพียงออ	นาคบริพัตร สองชั้น	หกบท สองชั้น	สุดสงวน สามชั้น
๖	เดี่ยวซอด้วง	กล่อมনারี สองชั้น	หกบท สองชั้น	สุดสงวน สามชั้น
๗	เดี่ยวซออู้	กล่อมনারี สองชั้น	หกบท สองชั้น	สุดสงวน สามชั้น
๘	เดี่ยวจะเข้	กล่อมনারี สองชั้น	สุดสงวน สองชั้น	สุดสงวน สามชั้น
๙	เดี่ยวซิม ๗ หย่อง	กล่อมনারี สองชั้น	พันธุ์ฝรั่ง สามชั้น	สุดสงวน สามชั้น
๑๐	ขับร้องเพลงไทย	ดวงพระธาตุ สองชั้น	แป๊ะ สามชั้น	กาเรียนทอง สามชั้น

๔. หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๑ เกณฑ์การแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทยและขับร้องฉบับนี้ กำหนดให้ใช้กับการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ ระดับภาคและระดับชาติ สำหรับในระดับเขตพื้นที่การศึกษาลงไปสามารถใช้เกณฑ์การประกวดครั้งที่ ๖๙ หรือครั้งที่ ๗๐ ตามความเหมาะสม

๔.๒ การแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทยและขับร้อง ต้องมีฉิ่งและเครื่องหนังประกอบจังหวะโดย รายการที่ ๑ - ๔ กำหนดให้ใช้ฉิ่งและกลองสองหน้า รายการที่ ๕ - ๑๐ กำหนดให้ใช้ฉิ่งและโทน-รำมะนาหรือกลองแขก ทั้งนี้ อนุญาตให้ครูหรือนักดนตรีอาชีพบรรเลงได้

๔.๓ การแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทยและขับร้องเพลงไทย ตั้งแต่ระดับเขตพื้นที่การศึกษาลงไป อนุโลม ให้ใช้ฉิ่งประกอบการแข่งขันเพียงอย่างเดียวได้ แต่การแข่งขันในระดับภาคและระดับชาติให้ยึดหลักเกณฑ์การแข่งขัน ตามข้อ ๔.๒

๔.๔ การแข่งขันเดี่ยวระนาดเอกระดับประถมศึกษา (ป.๑ - ๖) และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ๓) กำหนดให้ ระนาดเอกบรรเลง ๔ เที้ยว โดยยึด โน้ตทำนองหลัก ที่กำหนดให้เป็นแนวทาง

๔.๕ การแข่งขัน เดี่ยวระนาดเอกให้ใช้ไม้แข็งบรรเลง ในทุกระดับการแข่งขัน

๔.๖ การแข่งขัน เดี่ยวฆ้องวงใหญ่และฆ้องวงเล็ก ในระดับภาคและระดับชาติ ให้ใช้ไม้หนังในการบรรเลง เท่านั้น

๔.๗ การแข่งขันประเภท ซอด้วง ซออู้ ทุกระดับชั้น กำหนดให้ใช้สายซอที่เป็น “สายไหม” เท่านั้น

๔.๘ การแข่งขันประเภท ขิมสาย ทุกระดับชั้น กำหนดให้ใช้ ขิมผีเสื้อหรือขิมคางหมู ที่มีจำนวนหย่อง ๗ หย่อง เท่านั้น

๔.๙ การแข่งขันขับร้องเพลงไทยทุกระดับชั้นให้ยึดเนื้อร้องตามที่กำหนดให้เท่านั้น

๔.๑๐ การกำหนดเสียงเริ่มต้น และการบรรเลง รับ-ส่งร้อง สำหรับการแข่งขันขับร้องเพลงไทยมีแนวปฏิบัติ ดังนี้

๔.๑๐.๑ การแข่งขันในระดับภาคและระดับชาติ ศูนย์การแข่งขันจะต้องจัดให้มีเครื่องดนตรีกลาง ได้แก่ ระนาดเอก (ผืนระนาดแบบปี่พาทย์ จำนวน ๒๒ ลูก เทียบเสียงตามมาตรฐานกรมศิลปากร) สำหรับกำหนดเสียงเริ่มต้น และการบรรเลงรับ-ส่งร้อง ซึ่งผู้เข้าแข่งขันจะต้องจัดหานักเรียน ครู หรือนักดนตรีอาชีพมาบรรเลงเอง

๔.๑๐.๒ การกำหนดเสียงเริ่มต้นและการบรรเลงรับ-ส่งร้อง จะต้องบรรเลงให้สอดคล้องกับเสียงที่กำหนดตามตัวอย่างโน้ตเพลงที่กำหนดให้

๔.๑๐.๓ การบรรเลงรับ-ส่งร้อง ให้บรรเลงในตอนท้ายท่อน จำนวน ๔ ห้องเพลง (ตามรูปแบบโน้ตเพลงไทย) โดยรับร้องแล้วให้บรรเลงส่งร้องได้อีก ๔ ห้องเพลงติดต่อกันไปทันที ไม่มีการบรรเลงคั่น

๔.๑๐.๔ ดนตรีที่บรรเลงรับ-ส่งร้อง ไม่พิจารณาให้คะแนน แต่จะต้องปฏิบัติให้ถูกต้องตามแนวปฏิบัติในข้อที่ ๔.๑๐.๑ - ๔.๑๐.๓ ในกรณีที่ปฏิบัติไม่ถูกต้องตามข้อกำหนด คณะกรรมการจะไม่ตัดสินผลรางวัลให้ผู้เข้าแข่งขันรายนั้น

๔.๑๑ เพลงที่ใช้ในการแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทยทุกประเภท ผู้บรรเลงสามารถใช้ทางเพลงได้อย่างอิสระ โดยให้สอดคล้องกับโน้ตเพลงที่ให้ไว้เป็นแนวทาง

๔.๑๒ แต่ละโรงเรียนสามารถส่งนักเรียนเข้าแข่งขันได้ประเภทละ ๑ คน เท่านั้น

๔.๑๓ นักเรียนแต่ละคนสามารถเข้าแข่งขันได้มากกว่า ๑ รายการ

๕. วิธีดำเนินการแข่งขัน

๕.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๕.๒ ในวันแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัวและจับสลากเพื่อเรียงลำดับการแข่งขัน ก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๕.๓ ในการแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถเข้าแข่งขันได้ตามลำดับที่จับสลากได้ ให้แจ้งต่อคณะกรรมการเพื่อขออนุญาตเปลี่ยนลำดับในการแข่งขันกับผู้แข่งขันลำดับอื่น **และต้องแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายในระยะเวลาการแข่งขันในวันนั้น**

๕.๔ ผู้แข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๕.๕ เครื่องดนตรีที่ใช้แข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันเตรียมมาเอง ยกเว้นการแข่งขันขับร้องเพลงไทยทุกระดับชั้น ให้ปฏิบัติตามข้อ ๔.๑๐.๑

๕.๖ การจัดการแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทยทุกประเภทต้องจัดสถานที่ให้เข้าชมการแข่งขันได้

๖. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๖.๑ ความแม่นยำและความถูกต้องของจังหวะและทำนองเพลง ๓๐ คะแนน

๖.๒ ความไพเราะและคุณภาพของเสียงในการบรรเลงหรือการขับร้อง ๓๐ คะแนน

๖.๓ เทคนิคการบรรเลงและความสามารถของผู้บรรเลงหรือผู้ขับร้อง ๒๐ คะแนน

๖.๔ ความเหมาะสมของแนวทางในการบรรเลงหรือการขับร้อง ๑๐ คะแนน

๖.๕ บุคลิก ท่าทางในการบรรเลงหรือการขับร้อง ๑๐ คะแนน

๗. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน เว้นแต่กรรมการจะพิจารณาเป็นอย่างอื่น

๗.๑ กรณีเกิดความไม่พร้อมของเครื่องดนตรีในขณะบรรเลง เช่น ตะกั่วหลุด สายขาด อนุโลมให้แก้ไขและบรรเลงใหม่ได้ ๑ ครั้ง

๗.๒ กรณีผู้เข้าแข่งขัน**ไม่บรรเลงตามหลักเกณฑ์การแข่งขันที่กำหนด บรรเลงลุ่มหรือหยุดระหว่างบรรเลง** คณะกรรมการจะไม่ตัดสินผลรางวัลให้ผู้เข้าแข่งขันรายนั้น

๗.๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๘. คณะกรรมการการตัดสิน

๘.๑ จำนวนคณะกรรมการตัดสินประเภทละ ๓ คน หรือ ๕ คน เท่านั้น

๘.๒ คณะกรรมการตัดสินควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่ง ต่อไปนี้

- เป็นศิษยานุศิษย์ที่จบการศึกษาด้านดนตรีไทย หรือ

- เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีไทยมาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๐ ปี หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป หรือ

- เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่ทำการสอนดนตรีไทย หรือเป็นบุคลากรทางดนตรีไทยของหน่วยงาน

องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ

- กรณีที่ไม่มีคุณสมบัติ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางดนตรีไทย หรือมีอาชีพเป็นศิลปินด้านดนตรีไทย หรือนักดนตรีไทยที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ

๘.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่านควรมีที่มาอย่างหลากหลายสังกัด กล่าวคือ **ต่างสถาบันหรือต่างหน่วยงาน** เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการตัดสิน

ข้อควรคำนึงของกรรมการ

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้แข่งขันในรายการนั้นๆ

- กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการแข่งขัน ทุกกรณี ยกเว้นแต่ทำการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

- กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ เป็นไปเพื่อเป็นการอนุรักษ์และพัฒนาคนไทยให้คงอยู่อย่างมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน รวมทั้งสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้แข่งขัน

๙. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๙.๑ ให้ผู้แข่งขันที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาที่เข้าแข่งขันในระดับภาคทุกกิจกรรม จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้แข่งขันที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๙.๒ ในกรณีผลการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและในระดับภาค มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น ผู้แข่งขันได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้แข่งขันที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อ ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๑๐. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๙. การแข่งขันวงดนตรีไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ เป็นนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖
- ๑.๒ เป็นนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖

๒. ประเภทการแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทวงเครื่องสายผสมซิม
- ๒.๒ ประเภทวงเครื่องสายผสมปี่พาทย์ไม้นวม
- ๒.๓ ประเภทวงปี่พาทย์ไม้แข็ง
- ๒.๔ ประเภทวงอังกะลุง

๓. เพลงที่ใช้ในการแข่งขัน

ลำดับที่	ประเภทการแข่งขัน	ป.๑ - ป.๖	ม.๑ - ม.๖
๑	วงเครื่องสายผสมซิม	สามเส้า สองชั้น (รับร้อง)	นางครวญ เถา (รับร้อง)
๒	วงเครื่องสายผสมปี่พาทย์ไม้นวม	แขกต๋อยหม้อ เถา (รับร้อง)	พราหมณ์ดีดน้ำเต้า เถา (รับร้อง)
๓	วงปี่พาทย์ไม้แข็ง	แขกบรเทศ เถา (รับร้อง)	แสนสุตสวาท สามชั้น (รับร้อง)
๔	วงอังกะลุง	โหมโรงจอมสุรางค์ สามชั้น	จระเข้หางยาว ทางสักรา สามชั้น

๔. รายละเอียดเครื่องดนตรีที่ใช้ในการแข่งขัน

๔.๑ วงเครื่องสายผสมซิม ประกอบด้วยเครื่องดนตรีดังต่อไปนี้

- ๑. ซิม ๗ หย่อง ๑ ตัว
- ๒. จะเข้ ๑ ตัว
- ๓. ซอด้วง ๑ คัน
- ๔. ซออู้ ๑ คัน
- ๕. ขลุ่ยเพียงออ ๑ เถา
- ๖. โทน- รำมะนา ๑ คู่ (ใช้ผู้เล่น ๑ คน) หรือ กลองแขก ๑ คู่ (ใช้ผู้เล่น ๒ คน)
- ๗. ฉิ่ง ๑ คู่
- ๘. นักร้อง ๑ คน

๔.๒ วงเครื่องสายผสมปี่พาทย์ไม้นวม ประกอบด้วยเครื่องดนตรีดังต่อไปนี้

๑. จะเข้	๑ ตัว
๒. ซอด้วง	๑ คัน
๓. ซออู้	๑ คัน
๔. ระนาดเอก	๑ ราง
๕. ระนาดทุ้ม	๑ ราง
๖. ซ้องวงใหญ่	๑ วง
๗. ซ้องวงเล็ก	๑ วง
๘. ขลุ่ยเพียงออ	๑ เล้า
๙. กลองแขก	๑ คู่ (ใช้ผู้เล่น ๒ คน)
๑๐. ฉิ่ง	๑ คู่
๑๑. ฉาบเล็ก	๑ คู่
๑๒. กรับ	๑ คู่
๑๓. โหม่ง	๑ ใบ
๑๔. นักร้อง	๑ คน

๔.๓ วงปี่พาทย์ไม้นวม ประกอบด้วยเครื่องดนตรีดังต่อไปนี้

๑. ปี่ใน	๑ เล้า (อนุโลมให้ครูหรือนักดนตรีอาชีพเป่าได้)
๒. ระนาดเอก	๑ ราง
๓. ระนาดทุ้ม	๑ ราง
๔. ซ้องวงใหญ่	๑ วง
๕. ซ้องวงเล็ก	๑ วง
๖. กลองแขก	๑ คู่ (ใช้ผู้เล่น ๒ คน)
๗. ฉิ่ง	๑ คู่
๘. ฉาบเล็ก	๑ คู่
๙. กรับ	๑ คู่
๑๐. โหม่ง	๑ ใบ
๑๑. นักร้อง	๑ คน

๔.๔ วงอังกะลุง ประกอบด้วยเครื่องดนตรีดังต่อไปนี้

๑. ผู้บรรเลงอังกะลุง	๑๒-๑๔ คน (๑ คนถือ ๒ ตัว)
๒. กลองแขก	๑ คู่ (ใช้ผู้เล่น ๒ คน)
๓. ฉิ่ง	๑ คู่
๔. ฉาบเล็ก	๑ คู่
๕. กรับ	๑ คู่
๖. โหม่ง	๑ ใบ หรือโหม่งชุด ๓ ใบ

๕.หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๕.๑ สมาชิกในวงต้องเป็นนักเรียนในโรงเรียนเดียวกันเท่านั้น

๕.๒ การแข่งขันวงดนตรีไทยทุกประเภทที่มีรับ-ร้อง ให้ใช้เนื้อร้องที่กำหนดให้เท่านั้น

๕.๓ การแข่งขันวงดนตรีไทยทุกประเภท ที่ใช้เพลงสองชั้นในการบรรเลง ห้ามมีเดี่ยวในเพลง หรือทางเพลง

ต่อท้าย และให้ลงจบด้วยการทอดจังหวะลงเท่านั้น

๕.๔ การแข่งขันวงดนตรีไทยทุกประเภท ที่ใช้เพลงเถาในการบรรเลง ห้ามมีเดี่ยวในเพลง หรือทางเพลง

ต่อท้าย และให้ลงด้วยลูกหมด

๕.๕ การแข่งขันวงอังกะลุง ห้ามใช้อังกะลุงราวในการแข่งขัน

๕.๖ การแข่งขันวงดนตรีไทยทุกประเภท ให้ใช้เวลาในการเตรียมความพร้อมบนเวทีและทดสอบเสียงเครื่องดนตรีได้ไม่เกิน ๕ นาที

๕.๗ แต่ละโรงเรียนสามารถส่งวงดนตรีเข้าแข่งขันได้ประเภทละ ๑ วงเท่านั้น

๕.๘ การแข่งขันวงดนตรีไทยแต่ละประเภท ให้ใช้แนวทางการบรรเลงตามโน้ตกลางที่กำหนดให้หรืออาจปรับได้ตามความเหมาะสมตามลักษณะของทางเครื่องดนตรีหรือการบรรเลงของวงในแต่ละประเภท

๖. วิธีดำเนินการแข่งขัน

๖.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๖.๒ ในวันแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัวและจับสลากเพื่อเรียงลำดับการแข่งขัน ก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๖.๓ ในการแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ กรณีวงดนตรีที่แข่งขันไม่สามารถเข้าแข่งขันได้ตามลำดับที่จับสลากได้ ให้แจ้งต่อคณะกรรมการเพื่อขออนุญาตเปลี่ยนลำดับในการแข่งขันกับวงดนตรีที่แข่งขันในลำดับอื่น และต้องแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายในระยะเวลาการแข่งขันในวันนั้น

๖.๔ ผู้แข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๖.๕ เครื่องดนตรีที่ใช้แข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันเตรียมมาเอง

๖.๖ การจัดการแข่งขันวงดนตรีไทยทุกประเภทต้องจัดสถานที่ให้เข้าชมการแข่งขันได้

๗. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๗.๑ ประเภทวงดนตรีไทย (บรรเลงมีรับร้อง)

๗.๑.๑ ความถูกต้องของทำนองเพลงและจังหวะ ๒๐ คะแนน

๗.๑.๒ ความถูกต้องและความไพเราะของการขับร้อง ๒๐ คะแนน

๗.๑.๓ ความไพเราะกลมกลื่นของการบรรเลงและการขับร้อง ๒๐ คะแนน

๗.๑.๔ เทคนิคและความสามารถเฉพาะทางในการบรรเลงเครื่องดนตรี ๒๐ คะแนน

๗.๑.๕ แนวทางการปรับวงในการบรรเลง ๑๐ คะแนน

๗.๑.๖ บุคลิกท่าทางของผู้บรรเลงและผู้ขับร้อง ๑๐ คะแนน

๗.๒ ประเภทวงอังกะลุง

๗.๒.๑ ความถูกต้องของทำนองเพลงและจังหวะ ๓๐ คะแนน

๗.๒.๒ ความไพเราะกลมกลื่นและความพร้อมเพรียงในการบรรเลง ๓๐ คะแนน

๗.๒.๓ เทคนิคและความสามารถในการบรรเลง ๒๐ คะแนน

๗.๒.๔ แนวทางการปรับวงในการบรรเลง ๑๐ คะแนน

๗.๒.๕ บุคลิกท่าทางของผู้บรรเลง ๑๐ คะแนน

๘. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
- ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
- ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
- ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

๘.๑ กรณีเกิดความไม่พร้อมของเครื่องดนตรีในขณะบรรเลง เช่น ตะกั่วหลุด สายขาด สามารถแก้ไขระหว่างการบรรเลงได้ ทั้งนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ

๘.๒ กรณีวงดนตรีที่เข้าแข่งขัน ไม่บรรเลงตามหลักเกณฑ์การแข่งขันที่กำหนด บรรเลงลุ่มหรือหยุดระหว่างบรรเลง คณะกรรมการจะไม่ตัดสินผลรางวัลให้ผู้เข้าแข่งขันรายนั้น

๘.๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๙. คณะกรรมการการตัดสิน

๙.๑ จำนวนคณะกรรมการตัดสินระดับชั้นละ ๓ คน หรือ ๕ คน เท่านั้น

๙.๒ คณะกรรมการตัดสินควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่ง ต่อไปนี้

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่จบการศึกษาด้านดนตรีไทย หรือ
- เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีไทยมาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๐ ปี หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป หรือ
- เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่ทำการสอนดนตรีไทย หรือเป็นบุคลากรทางดนตรีไทยของหน่วยงาน

องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ

- กรณีที่ไม่มีคุณสมบัติ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางดนตรีไทย หรือมีอาชีพเป็นศิลปินด้านดนตรีไทย หรือนักดนตรีไทยที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ หรือ

๙.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่าน ควรมีที่มาอย่างหลากหลาย กล่าวคือต่างสถาบันหรือหน่วยงาน เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการแข่งขัน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้แข่งขันในรายการนั้นๆ

- กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการแข่งขัน ทุกกรณี ยกเว้นแต่ทำการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

- กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ เป็นไป เพื่อเป็นการอนุรักษ์และพัฒนาดนตรีไทยให้คงอยู่อย่างมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน รวมทั้งสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้แข่งขัน

๑๐. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๑๐.๑ ให้วงดนตรีที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาที่เข้าแข่งขันในระดับภาคทุกกิจกรรม จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และวงดนตรีที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๑๐.๒ ในกรณีผลการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและในระดับภาค มีวงดนตรีชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ วง ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น วงดนตรีที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ วงดนตรีที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อ ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๑๑. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

ภาคผนวก โน้ตเพลงทำนองหลัก

การกำหนดสัญลักษณ์แทนเสียง

ในการบันทึกโน้ตเพลงทำนองหลัก กำหนดใช้สัญลักษณ์อักษรแทน ดังนี้

เสียง	โดต่ำ	ใช้สัญลักษณ์	ด	เสียง	มี	ใช้สัญลักษณ์	ม
เสียง	เรต่ำ	ใช้สัญลักษณ์	ร	เสียง	ฟา	ใช้สัญลักษณ์	ฟ
เสียง	มีต่ำ	ใช้สัญลักษณ์	ม	เสียง	ซอล	ใช้สัญลักษณ์	ซ
เสียง	ฟาต่ำ	ใช้สัญลักษณ์	ฟ	เสียง	ลา	ใช้สัญลักษณ์	ล
เสียง	ซอลต่ำ	ใช้สัญลักษณ์	ซ	เสียง	ที	ใช้สัญลักษณ์	ท
เสียง	ลาต่ำ	ใช้สัญลักษณ์	ล	เสียง	โดสูง	ใช้สัญลักษณ์	ดํ
เสียง	ทีต่ำ	ใช้สัญลักษณ์	ท	เสียง	เรสูง	ใช้สัญลักษณ์	รํ
เสียง	โด	ใช้สัญลักษณ์	ด	เสียง	มีสูง	ใช้สัญลักษณ์	มํ
เสียง	เร	ใช้สัญลักษณ์	ร	เสียง	ฟาสูง	ใช้สัญลักษณ์	ฟํ

สัญลักษณ์ต่างๆ ในการบันทึกโน้ตเพลง มีความหมายดังนี้

๑. การใช้เทคนิค สะบัดขึ้น ใช้สัญลักษณ์ 
๒. การใช้เทคนิค สะบัดลง ใช้สัญลักษณ์ 
๓. ในวงเล็บ (.....) หมายถึง ทำนองนำ ลูกล่อ ลูกขัด
๔. ในวงเล็บ [.....] หมายถึง ทำนองลูกล้วง

การบรรเลง สามารถตกแต่งทำนองได้ตามความเหมาะสม แต่จะต้องสอดคล้องกับโน้ตเพลงทำนองหลักที่กำหนดให้

๑. ทำนองหลักการแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษา

๑.๑ เพลงกล่อมมนารี ชั้นเดี่ยว (หน้าทับปรบไก่)

ท่อนเดี่ยว

มือขวา	- - ซ ซ	- ซ - -	มํ รํ - -	- ดํ - รํ	- - ดํ ดํ	- ท - ดํ	- มํ - รํ	- ดํ - ท
มือซ้าย	- - ร ร	- ร - -	- - ดํ ท	- ซ - ล	- ด - -	- ท - ด	- ม - ร	- ด - ท

มือขวา	- - - -	- รํ - ล	- - ท ล	- - ท ท	- - ร ม	- - ซ ล	ท ล - -	ซ ล - ซ
มือซ้าย	- - - -	- ร - ล	- - - ล	- ท - -	- ท - -	ร ม - -	- - ซ ม	- - - ร

กลับต้น

๑.๒ เพลงนาครีพัตร สองชั้น (หน้าทับปรบไก่)

ท่อนเดียว

มือขวา	--- ช	--- ร	- ด - ม	- - ร ร	- ช ฟ ร	- ด - -	ฟ ฟ - -	ช ช - ล
มือซ้าย	--- ช	--- ล	- ช - ทุ	- ล - -	- ช ฟ ล	- ช - ฟ	--- ช	--- ล

มือขวา	---	- ล - ล	- ด - ช	- ล - ด	- - ร ร	- ด - ล	- ร - ด	- ล - ช
มือซ้าย	--- ล	---	- ด - ร	- ม - ด	- ร - -	- ด - ม	- ร - ด	- ม - ร

มือขวา	--- ล	---	- ช - ช	--- ร	- ม - ร	- ด - ร	--- ม	--- ฟ
มือซ้าย	--- ล	--- ช	---	--- ล	- ทุ - ล	- ช - ล	--- ทุ	--- ด

มือขวา	- ด - ฟ	- - ช ล	- ช - ฟ	- ม - ร	- ม ช -	ม ร - -	---	- ด - ร
มือซ้าย	- ช - ฟ	--- ล	- ช - ฟ	- ทุ - ล	--- ร	- - ด ล	- ช - ล	- ช - ล

กลับต้น

๑.๓ เพลงกล่อมনারี สองชั้น (หน้าทับปรบไก่)

ท่อนเดียว

มือขวา	--- ม	- - ช ช	--- ล	- - ช ช	- ม - ร	- ด - ช	- - ล ทุ	- ด - ร
มือซ้าย	--- ทุ	- ช - -	--- ล	- ช - -	- ม - ร	- ด - ช	--- ทุ	- ด - ร

มือขวา	---	- ด - ด	- ด - -	ร ร - ด	- ม - ม	- ม - -	ร ร - -	ด ด - ทุ
มือซ้าย	--- ด	---	- ด - ร	--- ด	- ม - ช	- ม - ร	--- ด	--- ทุ

มือขวา	---	- ทุ - ทุ	- ม - ร	- ทุ - ล	- ร - ทุ	- ล - -	ช ช - -	ล ล - ทุ
มือซ้าย	--- ทุ	---	- ม - ร	- ทุ - ล	- ร - ทุ	- ล - ช	--- ล	--- ทุ

มือขวา	- ม - -	ร ร - -	ม ม - -	ช ช - ล	- ร - ช	- - ล ทุ	- ร - ทุ	- ล - ช
มือซ้าย	- ทุ - ล	--- ทุ	--- ช	--- ล	- ล - ช	--- ทุ	- ร - ทุ	- ล - ช

กลับต้น

๒.ทำนองหลักการแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

๒.๑ เพลงสุตสวณ สองชั้น (หน้าทับปรบไก่)

ท่อนเดียว

มือขวา	-- ช ล	-- ช ช	-- ร ร	- ด - ร	- ร - -	- ด - ร	- - - ด	- ท - -
มือซ้าย	- พ - -	- ช - -	- ร - -	- ด - ร	- พ - -	- ด - ร	- - - ด	- ท - -

มือขวา	- ด - -	ท ด - -	ท ด - -	ท ด - -	- ล - ช	- พ - ร	- พ - ช	- - - -
มือซ้าย	-- ช ล	-- ช ล	-- ช ล	- - - ช	- ล - ช	- พ - ล	- พ - ช	- - - -

มือขวา	- ร - ด	- ท - -	ช ล - ช	- - - -	- ท - ด	ร ด - -	- - ช ล	ท - - ด
มือซ้าย	- ร - ด	- ท - พ	- - พ ร	- - - -	- พ - -	- - ท ล	ช พ - -	- ด - -

มือขวา	- ท - ด	- ร - ท	- - - ด	- ร - -	- ร - -	- ด - ร	- - - ด	- ท - -
มือซ้าย	- ท - ด	- ร - ท	- - - ด	- ร - -	- พ - -	- ด - ร	- - - ด	- ท - -

มือขวา	- ร ด ท	- พ - ท	- - - ด	- ร - -	- ช - ล	- ท - ด	- ร - ด	- ด - -
มือซ้าย	- ร ด ท	- ด - ท	- - - ด	- ร - -	- ช - ล	- ท - ด	- - ด -	- พ - -

มือขวา	- ร - ด	- ท - -	ช ล - ช	- - - -	- ล - ช	- พ - ร	- พ - ช	- - - -
มือซ้าย	- ร - ด	- ท - พ	- - พ ร	- - - -	- ล - ช	- พ - ล	- พ - ช	- - - -

กลับต้น

๒.๒ เพลงหกบท สองชั้น (หน้าทับปรบไก่)

ท่อนเดียว

มือขวา	- - - -	- - - ช	- - - ล	- ช - ร	- - - ด	- - ร ม	- - ร ม	พ - - ช
มือซ้าย	- - - -	- - - ช	- - - ล	- ช - ล	- ช - -	- ด - -	ร ด - -	- ช - -

มือขวา	- - - -	- ท - ท	- ล - ท	- ร - ล	- ด - ล	- ช - -	พ พ - -	ช ช - ล
มือซ้าย	- - - ท	- - - -	- ล - ท	- ร - ล	- ด - ล	- ช - พ	- - - ช	- - - ล

มือขวา	- ด - ร	- ด - -	ล ล - -	ช ช - พ	- พ - -	- ม - -	- ร - ร	- - - ช
มือซ้าย	- ด - ร	- ด - ล	- - - ช	- - - พ	- - ม ร	- - - ล	- - - ล	- - - ช

มือขวา	- ด - พ	- - ช ล	- ด - ล	- ช - พ	- ด - ด	- ด - พ	- ล ช พ	- ม - ร
มือซ้าย	- ช - พ	- - - ล	- ด - ล	- ช - พ	- ช - -	ช - - พ	- ล ช พ	- ท - ล

มือขวา	- - - ล	- - ท ท	- - - รื	- - ท ท	- - - ล	- - ท ท	- ล - -	- ท - ท
มือซ้าย	- - - ล	- ท - -	- - - ร	- ท - -	- - - ล	- ท - -	- ล - ท	- - - -

มือขวา	- - - -	- ท - ท	- ล - ท	- รื - ล	- ดื - ล	- ช - -	ฟ ฟ - -	ช ช - ล
มือซ้าย	- - - ท	- - - -	- ล - ท	- ร - ล	- ด - ล	- ช - ฟ	- - - ช	- - - ล

มือขวา	- ดื - รื	- ดื - -	ล ล - -	ช ช - ฟ	- ฟ - -	- ม - -	- ร - ร	- - - ช
มือซ้าย	- ด - ร	- ด - ล	- - - ช	- - - ฟ	- - ม ร	- - - ล	- - - ล	- - - ช

มือขวา	- ด - ฟ	- - ช ล	- ดื - ล	- ช - ฟ	- ด - ด	- ด - ฟ	- ล ช ฟ	- ม - ร
มือซ้าย	- ช - ฟ	- - - ล	- ด - ล	- ช - ฟ	- ช - -	ช - - ฟ	- ล ช ฟ	- ท - ล

กลับต้น

๒.๓ เพลงพันธุ์ฝรั่ง สามชั้น (หน้าทับปรบไก่)

ท่อนเดียว

มือขวา	- - - ท	- - รื รื	- - - มื	- - รื รื	- - ล ท	- รื - มื	- มื - มื	- รื - ท
มือซ้าย	- - - ฟ	- ร - -	- - - ม	- ร - -	- ช - -	- ร - ม	- ช - ม	- ร - ท

มือขวา	- ท - -	ล ล - -	ท ท - -	รื รื - มื	- - ท -	ท - ล -	ช - ล -	ล - ช -
มือซ้าย	- ท - ล	- - - ท	- - - ร	- - - ม	- - - ล	- ช - ม	- ม - ช	- ม - ร

มือขวา	ม - ม -	ม ช - -	ม - ม -	ม ช - -	- - ล ท	- - ร ม	- ล - -	ช ม - -
มือซ้าย	- ท - ร	- - ม ร	- ท - ร	- - ม ร	- ช - -	ล ท - -	- - ช ม	- - ร ท

มือขวา	- ม - -	ร ท - -	ช ช - -	ล ล - ท	- ช - -	- ล ท - รื	- มื - รื	- ท - ล
มือซ้าย	- - ร ท	- - ล ช	- - - ล	- - - ท	- ร - -	- ช - - ร	- ม - ร	- ท - ล

มือขวา	- - - -	- ท - ท	- มื - รื	- ท - ล	- ร - ช	- - ล ท	- รื - ท	- ล - ช
มือซ้าย	- - - ท	- - - -	- ม - ร	- ท - ล	- ล - ช	- - - ท	- ร - ท	- ล - ช

มือขวา	- ฟ - -	- ม - -	- ร - ร	- - - ช	- รื - ท	- ล - -	ช ช - -	ล ล - ท
มือซ้าย	- - ม ร	- - - ล	- - - ล	- - - ช	- ร - ท	- ล - ช	- - - ล	- - - ท

มือขวา	- - ล ท	- รื - มื	- มื - มื	- รื - ท	- รื - มื	- รื - -	ท ท - -	ล ล - ช
มือซ้าย	- ช - -	- ร - ม	- ช - ม	- ร - ท	- ร - ม	- ร - ท	- - - ล	- - - ช
มือขวา	- ช - -	- ล ท - รื	- มื - รื	- ท - ล	- ท - ล	- ช - ม	- ช - -	ล ล - ช

มือซ้าย	- ร - -	- ช - - ร	- ม - ร	- ทุ - ล	- ทุ - ล	- ชุ - ทุ	- ชุ - ล	- - - ชุ

กลับต้น

๓.ทำนองหลักการแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๓.๑ เพลงนกขมิ้น สามชั้น (หน้าทับปรบไก่)

ท่อน ๑

มือขวา	- ล - -	ช ม - -	ดํ ดํ - -	รํ รํ - มํ	- มํ - มํ	- มํ - -	มํ มํ - -	รํ รํ - ดํ
มือซ้าย	- - ช ม	- - ร ด	- - - ร	- - - ม	- ช - ล	- ช - ม	- - - ร	- - - ด

มือขวา	- ล - -	ช ช - -	ดํ ดํ - -	รํ รํ - มํ	- - ร ม	- - ฟ ช	- ล - -	ช ฟ - -
มือซ้าย	- ม - ร	- - - ด	- - - ร	- - - ม	- ด - -	ร ม - -	ฟ - ช ฟ	- - ม ร

มือขวา	- - ม -	ช ฟ - -	- ร ม -	ช ฟ - -	- - ร ม	- - ฟ ช	- ล - -	ช ฟ - -
มือซ้าย	- ร - ร	- - ม ร	ด - - ร	- - ม ร	- ด - -	ร ม - -	ฟ - ช ฟ	- - ม ร

มือขวา	- ล - -	ช ม - -	ดํ ดํ - -	รํ รํ - มํ	- มํ - มํ	- มํ - -	มํ มํ - -	รํ รํ - ดํ
มือซ้าย	- - ช ม	- - ร ด	- - - ร	- - - ม	- ช - ล	- ช - ม	- - - ร	- - - ด

มือขวา	- ทุ - รํ	- ทุ - -	ล ล - -	ช ช - ม	- ม - -	ร ร - -	ม ม - -	ช ช - ล
มือซ้าย	- ทุ - ร	- ทุ - ล	- - - ชุ	- - - ทุ	- ทุ - ล	- - - ทุ	- - - ชุ	- - - ล

มือขวา	- รํ - ทุ	- ล - -	ช ช - -	ล ล - ทุ	- รํ - มํ	- รํ - -	ทุ ทุ - -	ล ล - ช
มือซ้าย	- ร - ทุ	- ล - ชุ	- - - ล	- - - ทุ	- ร - ม	- ร - ทุ	- - - ล	- - - ชุ

กลับต้น

ท่อน ๒

มือขวา	- - - ดํ	- - ทุ ดํ	- - รํ ดํ	- - ทุ ดํ	- ดํ - รํ	มํ รํ - -	- - ล ทุ	- - ดํ รํ
มือซ้าย	- - ช -	ทุ ล - ช	- - - -	ทุ ล - ช	- ช - -	- - ดํ ทุ	ล ช - -	ล ทุ - -

มือขวา	- ล - -	ช ม - -	ดํ ดํ - -	รํ รํ - มํ	- มํ - มํ	- มํ - -	มํ มํ - -	รํ รํ - ดํ
มือซ้าย	- - ช ม	- - ร ด	- - - ร	- - - ม	- ช - ล	- ช - ม	- - - ร	- - - ด

มือขวา	- ทุ - รํ	- ทุ - -	ล ล - -	ช ช - ม	- ม - -	ร ร - -	ม ม - -	ช ช - ล
มือซ้าย	- ทุ - ร	- ทุ - ล	- - - ชุ	- - - ทุ	- ทุ - ล	- - - ทุ	- - - ชุ	- - - ล

มือขวา	- รํ - ทุ	- ล - -	ช ช - -	ล ล - ทุ	- รํ - มํ	- รํ - -	ทุ ทุ - -	ล ล - ช
มือซ้าย	- ร - ทุ	- ล - ชุ	- - - ล	- - - ทุ	- ร - ม	- ร - ทุ	- - - ล	- - - ชุ

กลับต้น

ท่อน ๓

มือขวา	- ทุ - รํ	- ทุ - -	ล ล - -	ช ช - ม	- ม - -	ร ร - -	ม ม - -	ช ช - ล

มือซ้าย	- ทุ - ร	- ทุ - ล	--- ช	--- ทุ	- ทุ - ล	--- ทุ	--- ช	--- ล

มือขวา	-- ล ทุ	-- ดํ รั	- มํ --	รั ดํ --	- มํ --	มํ รั --	รั ทุ --	ทุ ล --
มือซ้าย	- ช --	ล ทุ --	ดํ - รั ดํ	-- ทุ ล	-- รั ทุ	-- ทุ ล	-- ล ช	-- ช ม

มือขวา	- ล --	ช ม --	----	- ร - ม	- ม --	ม ร - ม	- ล --	ช ช - ล
มือซ้าย	-- ช ม	-- ร ทุ	- ล - ทุ	- ล - ทุ	- ร - ทุ	- ล - ทุ	- ล - ช	--- ล

มือขวา	- รั - ทุ	- ล --	ช ช --	ล ล - ทุ	- รั - มํ	- รั --	ทุ ทุ --	ล ล - ช
มือซ้าย	- ร - ทุ	- ล - ช	--- ล	--- ทุ	- ร - ม	- ร - ทุ	--- ล	--- ช

กลับด้าน

๓.๒ เพลงสุดสงวน สามชั้น (หน้าทับปรบไก่)

ท่อนเดียว

มือขวา	--- ฬ	-- ช ช	--- ล	-- ช ช	- ทุ - ดํ	- รั --	ทุ ทุ --	ดํ ดํ - รั
มือซ้าย	--- ฬ	- ช --	--- ล	- ช --	- ทุ - ด	- ร - ทุ	--- ด	--- ร

มือขวา	- - ด ร	- ฬ - ช	- ล - ช	- ฬ - ร	- ฬ - ทุ	-- ดํ รั	- รั - รั	- ดํ - ทุ
มือซ้าย	- ทุ --	- ฬ - ช	- ล - ช	- ฬ - ล	- ด - ทุ	--- ร	- ฬ - ร	- ด - ทุ

มือขวา	----	- รั - รั	- รั - รั	- ดํ - ทุ	-- ดํ รั	- ดํ --	ทุ ทุ --	ล ล - ช
มือซ้าย	--- ร	----	- ฬ - ร	- ด - ทุ	--- ร	- ด - ทุ	--- ล	--- ช

มือขวา	- ล - ดํ	- ล --	ช ช --	ฬ ฬ - ร	- ร --	ด ด --	ร ร --	ฬ ฬ - ช
มือซ้าย	- ล - ด	- ล - ช	--- ฬ	--- ล	- ล - ช	--- ล	--- ฬ	--- ช

มือขวา	-- ช ล	- ดํ - ล	-- ช ล	-- ทุ ดํ	- รั - รั	- ดํ --	ทุ ทุ --	ล ล - ช
มือซ้าย	- ฬ --	ช - ช -	ช ฬ --	ช ล --	- ฬ - ร	- ด - ทุ	--- ล	--- ช

มือขวา	- รั --	ดํ ล --	--- ฬ	-- ช ล	- ทุ - ดํ	รั ดํ --	-- ช ล	-- ทุ ดํ
มือซ้าย	-- ดํ ล	-- ช ฬ	- ด --	- ฬ --	- ฬ --	-- ทุ ล	ช ฬ --	ช ล --

มือขวา	- ทุ --	ทุ ทุ --	ดํ ดํ --	รั รั - ทุ	----	- ดํ - รั	- ดํ --	- รั - รั
มือซ้าย	- ทุ - ทุ	--- ด	--- ร	--- ทุ	----	- ด - ร	- ด - ร	----
มือขวา	- - ด ร	- ฬ - ช	- ล - ช	- ฬ - ร	- ฬ - ทุ	-- ดํ รั	- รั - รั	- ดํ - ทุ
มือซ้าย	- ทุ --	- ฬ - ช	- ล - ช	- ฬ - ล	- ด - ทุ	--- ร	- ฬ - ร	- ด - ทุ

มือขวา	----	- รื - รื	- รื - รื	- ดื - ท	- ช - -	พ พ - -	ท ท - -	ดื ดื - รื
มือซ้าย	--- ร	----	- พ - ร	- ด - ท	- ร - ด	--- ท	--- ด	--- ร

มือขวา	--- ดื	-- ท ดื	-- รื ดื	-- ท ดื	- ดื - ล	ช ช - -	-- ช ล	ท - - ดื
มือซ้าย	-- ช -	ท ล - -	ท ล - -	ท ล - -	- พ - -	- พ - ด	- พ - -	- ด - -

มือขวา	- พ - ท	-- ดื รื	- รื - รื	- ดื - ท	-- ดื รื	- ดื - -	ท ท - -	ล ล - ช
มือซ้าย	- ด - ท	--- ร	- พ - ร	- ด - ท	--- ร	- ด - ท	--- ล	--- ช

มือขวา	- ล - ดื	- ล - -	ช ช - -	พ พ - ร	- ร - -	ด ด - -	ร ร - -	พ พ - ช
มือซ้าย	- ล - ด	- ล - ช	--- พ	--- ล	- ล - ช	--- ล	--- พ	--- ช

กลับต้น

๔. ทำนองหลักการแข่งขันวงดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษา

๔.๑ การแข่งขันวงเครื่องสายผสมฆ้อง

เพลงสามเล้า สองชั้น (หน้าทับปรบไก่)

ท่อน ๑

มือขวา	--- ม	-- ช ช	--- ล	-- ช ช	-- ล ล	- ท - ล	- ช - ม	- ช - ล
มือซ้าย	--- ท	- ช - -	--- ล	- ช - -	- ล - -	- ท - ล	- ช - ท	- ช - ล

มือขวา	- ท - รื	- ท - -	ล ล - -	ช ช - ม	- ร - ช	-- ล ท	- รื - ท	- ล - ช
มือซ้าย	- ท - ร	- ท - ล	--- ช	--- ท	- ล - ช	--- ท	- ร - ท	- ล - ช

กลับต้น

ท่อน ๒

มือขวา	--- ม	-- ช ช	--- ล	-- ช ช	----	- มื - มื	-- ดื ดื	- รื - มื
มือซ้าย	--- ท	- ช - -	--- ล	- ช - -	--- ม	----	- ด - -	- ร - ม

มือขวา	- มื - มื	- มื - -	มื มื - -	รื รื - ดื	- ช - ดื	-- รื มื	- รื - -	มื มื - รื
มือซ้าย	- ช - ล	- ช - ม	--- ร	--- ด	- ร - ด	--- ม	- ร - ม	--- ร

มือขวา	--- ดื	-- รื รื	--- มื	-- รื รื	----	- มื - มื	-- ดื ดื	- รื - มื
มือซ้าย	--- ด	- ร - -	--- ม	- ร - -	--- ม	----	- ด - -	- ร - ม

มือขวา	- มํ - มํ	- มํ - -	มํ มํ - -	รํ รํ - ตํ	- ช - ตํ	- - รํ มํ	- รํ - -	มํ มํ - รํ
มือซ้าย	- ช - ล	- ช - ม	- - - ร	- - - ด	- ร - ด	- - - ม	- ร - ม	- - - ร

ไม่กลับต้น

ท่อน ๓

มือขวา	- - ช ล	- ตํ - รํ	- มํ - รํ	- ตํ - ล	- ล - -	ช ช - -	ล ล - -	ตํ ตํ - รํ
มือซ้าย	- ฟ - -	- ด - ร	- ม - ร	- ด - ม	- ม - ร	- - - ม	- - - ด	- - - ร

มือขวา	- - ช ล	- ตํ - รํ	- มํ - รํ	- ตํ - ล	- ช - ตํ	- - รํ มํ	- มํ - มํ	- รํ - ตํ
มือซ้าย	- ฟ - -	- ด - ร	- ม - ร	- ด - ม	- ร - ด	- - - ม	- ช - ม	- ร - ด

กลับต้นแล้วทอดลง

๔.๒ การแข่งขันวงเครื่องสายผสมปี่พาทย์ไม้นวม ระดับชั้นประถมศึกษา

เพลงแขกต๋อยหม้อ เภา (หน้าทับสองไม้)

สามชั้น ท่อน ๑

มือขวา	- - - ร	- - - ม	- - - ฟ	- - - ช	- ล - ช	- ฟ - -	- - ม ฟ	- ช - ม
มือซ้าย	- - - ล	- - - ท	- - - ฟ	- - - ช	- ล - ช	- - ม ร	ด ร - -	- - - ท

มือขวา	- - - -	- - - -	- - ร ม	- ฟ - ช	- - ร ร	- - ฟ ช	ล ช - -	ล ท - ล
มือซ้าย	- - - -	- - - -	- ด - ท	- ฟ - ช	- ล - -	- ม - -	- - ฟ ช	- - ช ม

มือขวา	- - - -	- - - ตํ	- - - รํ	- - - ฟ	- - - -	ช ฟ - -	ม ร - ฟ	- ช - ล
มือซ้าย	- - - -	- - - ด	- - - ร	- - - ด	- - - -	- - ม ร	- - ด ฟ	- ช - ล

มือขวา	- - - -	รํ ตํ - ช	- - - -	ตํ ล - ฟ	- - - -	ช ฟ - -	- - ม ฟ	- ม - ร
มือซ้าย	- - - -	- - ล ร	- - - -	- - ช ด	- - - -	- - ม ร	ด ร - ด	- ท - ล

กลับต้น

สามชั้น ท่อน ๒

มือขวา	- - - -	- - - -	- - - มํ	- - - มํ	- - รํ มํ	- - - ตํ	- - - ล	ท ตํ รํ มํ
มือซ้าย	- - - -	- - - -	- - - ช	- - - ม	- - - -	รํ ตํ ท -	ท ล ช -	- - - ม

มือขวา	- - - -	- - - -	ลล - - ล	ชช - - ช	ฟฟ - - ฟ	มม - - ม	รร - - ร	ดด - - ด
มือซ้าย	- - - -	- - - -	- - ล ช -	- - ช ฟ -	- - ฟ ม -	- - ม ร -	- - ร ด -	- - ด ท -

มือขวา	- - - ช	- - - ตํ	- - - ช	- - - ฟ	ช ฟ - -	ช ล - ช	- - - -	- - - -
มือซ้าย	- - - ร	- - - ด	- - - ร	- - - ด	- - ม ฟ	- - ฟ ร	- - - -	- - - -

มือขวา	--- คํ	--- ล	--- ช	--- ฟ	--- ม	--- ร	-- ม ฟ	- ม - ร
มือซ้าย	--- ด	--- ล	--- ช	--- ฟ	--- ท	--- ล	ด ร - ด	- ท - ล

กลับต้น

สองชั้น ท่อน ๑

มือขวา	----	-- ฟ ช	--- ร	--- ม	-- ร ม	- ฟ - ช	ล ช --	ล ท - ล
มือซ้าย	----	ร ม - ร	--- ล	----	ร ด --	- ด - ร	-- ฟ ช	-- ช ม

มือขวา	----	คํ ล --	ช ฟ - ฟ	- ช - ล	-- ช ล	--- ช	--- ม	--- ร
มือซ้าย	----	-- ช ฟ	-- ม ด	- ร - ม	----	ช ฟ --	ฟ ม ร -	-- ด ล

กลับต้น

สองชั้น ท่อน ๒

มือขวา	----	----	- ล - คํ	- รํ - มํ	-- รํ มํ	--- รํ	มํ รํ - รํ	- - - คํ
มือซ้าย	----	----	ช - ช ด	- ร - ม	----	รํ คํ --	-- คํ -	คํ ท - ช

มือขวา	--- ช	- คํ --	- ช - ฟ	--- ฟ	-- ช ล	--- ช	--- ม	--- ร
มือซ้าย	--- ร	- ด --	- ร - ด	--- ด	----	ช ฟ --	ฟ ม ร -	-- ด ล

กลับต้น

ชั้นเดียว ท่อน ๑

มือขวา	----	ม - ร ม	-- ฟ ช	-- ท ล	- ล ล -	ช ฟ - ฟ	- ฟ ฟ -	ม ร - ร
มือซ้าย	----	- ด --	ร ม --	ฟ ช --	-- ม -	-- ม ด	-- ด -	-- ด -

มือขวา	- ร ร -	ม - ร ม	-- ฟ ช	-- ท ล	- ล ล -	ช ฟ - ฟ	- ฟ ฟ -	ม ร - ร
มือซ้าย	-- ล -	- ด --	ร ม --	ฟ ช --	-- ม -	-- ม ด	-- ด -	-- ด -

ไม่กลับต้น

ชั้นเดียว ท่อน ๒

มือขวา	----	ม - ร ม	- ม ม -	ช ม --	- ด ด -	- ด ช -	- ม --	ม ร - ร
มือซ้าย	----	- ด --	-- ท -	-- ร ด	-- ช -	ช -- ฟ	-- ร -	-- ด ล

มือขวา	- ร ร -	ม - ร ม	- ม ม -	ช ม --	- ด ด -	- ด ช -	- ม --	ม ร - ร
มือซ้าย	-- ล -	- ด --	-- ท -	-- ร ด	-- ช -	ช -- ฟ	-- ร -	-- ด ล

ไม่กลับต้น

ลูกหมด

มือขวา	-- รํ รํ	-- รํ รํ	-- รํ รํ	-- รํ รํ	-- มํ รํ	- คํ - คํ	- คํ - คํ	-- มํ -
มือซ้าย	--- ร	--- ร	--- ร	--- ร	----	-- ท -	-- ท -	- รํ - รํ
มือขวา	- มํ - มํ	- รํ --	- ท - ท	- ท --	- ช - ช	-- ท คํ	- คํ - คํ	-- มํ -
มือซ้าย	-- รํ -	-- คํ ท	-- ล -	-- ล ช	-- ร -	- ล --	-- ท -	- รํ - รํ

๔.๓ การแข่งขันวงปี่พาทย์ไม้แข็ง ระดับชั้นประถมศึกษา

เพลงแขกบรเทศ เกา (หน้าทับปรบไก่)

สามชั้น ท่อน ๑

มือขวา	--- ซ	-- ล ล	--- ตั้	-- ล ล	- ซ - ซ	- ซ - ตั้	- มั้ รึ ตั้	- ท - ล
มือซ้าย	--- ซ	- ล --	--- ด	- ล --	- ซ --	ร -- ด	- ม ร ด	- ท - ล

มือขวา	- ม --	ร ร --	ม ม --	ซ ซ - ล	- ตั้ - รึ	- ตั้ --	ล ล --	ซ ซ - ม
มือซ้าย	- ท - ล	--- ท	--- ซ	--- ล	- ด - ร	- ด - ล	--- ซ	--- ท

มือขวา	----	- มั้ - มั้	- มั้ - มั้	- รึ - ตั้	- ล --	ซ ซ --	ตั้ ตั้ --	รึ รึ - มั้
มือซ้าย	--- ม	----	- ซ - ม	- ร - ด	- ม - ร	--- ด	--- ร	--- ม

มือขวา	--- ร ม	- ซ - ล	- ตั้ - ล	- ซ - ม	- ซ - ตั้	-- รึ มั้	- มั้ - มั้	- รึ - ตั้
มือซ้าย	- ด --	- ซ - ล	- ด - ล	- ซ - ท	- ร - ด	--- ม	- ซ - ม	- ร - ด

กลับต้น

สามชั้น ท่อน ๒

มือขวา	----	- มั้ - มั้	- มั้ - มั้	- รึ - ตั้	-- มั้ มั้	- รึ --	ตั้ ตั้ --	ท ท - ล
มือซ้าย	--- ม	----	- ซ - ม	- ร - ด	- ม --	- ร - ด	--- ท	--- ล

มือขวา	- รึ ตั้ -	ตั้ ล --	----	ล ซ - ล	-- ตั้ -	ตั้ - ล -	ซ - ล -	ล - ซ -
มือซ้าย	--- ล	-- ซ ม	- ร - ม	- ร - ม	--- ล	- ซ - ม	- ม - ซ	- ม - ร

มือขวา	----	- มั้ - มั้	- มั้ - มั้	- รึ - ตั้	- ล --	ซ ซ --	ตั้ ตั้ --	รึ รึ - มั้
มือซ้าย	--- ม	----	- ซ - ม	- ร - ด	- ม - ร	--- ด	--- ร	--- ม

มือขวา	--- ร ม	- ซ - ล	- ตั้ - ล	- ซ - ม	- ซ - ตั้	-- รึ มั้	- มั้ - มั้	- รึ - ตั้
มือซ้าย	- ด --	- ซ - ล	- ด - ล	- ซ - ท	- ร - ด	--- ม	- ซ - ม	- ร - ด

กลับต้น

สองชั้น ท่อน ๑

มือขวา	--- ซ	-- ล ล	--- ตั้	-- ล ล	-- ซ ซ	- ล - ซ	----	- ม - ม
มือซ้าย	--- ซ	- ล --	--- ด	- ล --	- ซ --	- ล - ซ	--- ท	----

มือขวา	- ล --	ซ ม --	ตั้ ตั้ --	รึ รึ - มั้	- มั้ - มั้	- มั้ --	มั้ มั้ --	รึ รึ - ตั้
มือซ้าย	-- ซ ม	-- ร ด	--- ร	--- ม	- ซ - ล	- ซ - ม	--- ร	--- ด

กลับต้น

สองชั้น ท่อน ๒

มือขวา	-- มั้ มั้	- รึ - ตั้	- รึ - ตั้	- ซ - ล	- ล --	ล ซ - ล	- รึ --	ตั้ ตั้ - รึ

มือซ้าย	- ม - -	- ร - ด	- ร - ด	- ร - ม	- ช - ม	- ร - ม	- ร - ด	- - - ร

มือขวา	- ล - -	ช ม - -	ดํ ดํ - -	รํ รํ - มํ	- มํ - มํ	- มํ - -	มํ มํ - -	รํ รํ - ดํ
มือซ้าย	- - ช ม	- - ร ด	- - - ร	- - - ม	- ช - ล	- ช - ม	- - - ร	- - - ด

กลับต้น

ชั้นเดียว ท่อน ๑

มือขวา	- - ล ล	- - ล ล	- - ช ช	- - ม ม	- ช - ดํ	- - รํ มํ	- มํ - มํ	- รํ - ดํ
มือซ้าย	- ล - -	- ล - -	- ช - -	- พ - -	- ร - ด	- - - ม	- ช - ม	- ร - ด

กลับต้น

ชั้นเดียว ท่อน ๒

มือขวา	- มํ - รํ	- ดํ - ล	- - ช ล	- ดํ - ร	- ช - ดํ	- - รํ มํ	- มํ - มํ	- รํ - ดํ
มือซ้าย	- ม - ร	- ด - ม	- พ - -	- ด - ร	- ร - ด	- - - ม	- ช - ม	- ร - ด

กลับต้น

ลูกหมด

มือขวา	- - ดํ ดํ	- - ดํ ดํ	- - ดํ ดํ	- - ดํ ดํ	- - ช ช	- - ล ล	- - ดํ ดํ	- - รํ รํ
มือซ้าย	- - - ด	- - - ด	- - - ด	- - - ด	- - - ร	- - - ม	- - - ด	- - - ร

มือขวา	- - ดํ รํ	- - ดํ รํ	- - ดํ รํ	- รํ - -	มํ รํ - -	รํ ดํ - -	ดํ ล - -	ล ช - -
มือซ้าย	- ล - -	ดํ ล - -	ดํ ล - -	ดํ ล - -	- - ดํ ล	- - ล ช	- - ช ม	- - ม ร

มือขวา	- - ช -	ม ช - ช	- - - -	ช ล - ล	- - ดํ -	ล ดํ - ดํ	- - - -	ดํ รํ - รํ
มือซ้าย	- - - ร	- - ม ร	- - ร ม	- - ช ม	- - - ช	- - ล ช	- - ช ล	- - ดํ ล

๔.๔ การแข่งขันวงอังกะลุง ระดับชั้นประถมศึกษา

เพลงโหมโรงจอมสุรางค์ สามชั้น (หน้าทับปรบไก)

ท่อน ๑

- พ ช ล	- ดํ - รํ	- พํ - รํ	- ดํ - ล	- - - ช	- - - ล	ดํ ล ช ล	ดํ รํ - ดํ

- - - ด	- ดํ - ดํ	รํ ดํ ล ดํ	รํ ดํ พํ รํ	- - ช ช ช	ล ช พ ร	ด ล ด ร	- พ - ช

- - - -	- - - -	ช ล ด ร	- พ - ช	ล ร ล ช	พ ร ด ร	- - - ช ช ช	ล ช พ ร

- - - ช ช ช	ล ช พ ร	- - - ร ร ร	พ ร ด ล	ร ด ล ด	ร พ - ร	- - ร ร	- - ร ร

- - - พ พ พ	ช พ ร ด	- - - ร ร ร	พ ร ด ล	- - - ด ด ด	รํ ดํ ล ช	ล พ ช ล	ดํ ร - พ

-- ฟ ฟ	-- ฟ ฟ	ช ล ด ร	- ฟ - ช	-- ล ร	ล ช --	ล ร ล ช	ฟ ร ฟ ด

-- - ร ร ร	ฟ ร ด ล	ด ช ล ด	- ร ล ด	-- - ช ช ช	ล ช ฟ ร	ด ล ช ฟ	- ช ร ฟ

-- ฟ ด	-- ฟ ด	-- ฟ ด	ฟ ช ฟ ฟ	-- - ช ช ช	ล ช ฟ ร	ด ล ช ฟ	- ช ร ฟ

กลับต้น

ท่อน ๒

-- ด ล	-- ช ล	-- ด ร	ด ล ช ล	-- ด ร	ม ฟ ม ฟ	-- ม ฟ	ช ล ช ล

-- ล ช	ล ช ล ฟ	ช ฟ ร ด	ร ด ฟ ร	-- ช ฟ	ช ฟ ร ด	ล ด ร ฟ	- ช - ล

-- ล ช	ล ช ล ฟ	ช ฟ ร ด	ร ด ฟ ร	-- ช ฟ	ช ฟ ร ด	ล ด ร ฟ	- ช - ล

- ฟ ฟ ฟ	ช ฟ ร ด	ล ด ร ฟ	ช ฟ ร ด	- ฟ ฟ ฟ	ช ฟ ร ด	ล ด ร ฟ	- ช - ล

- ฟ ฟ ฟ	ช ฟ ร ด	ล ด ร ฟ	ช ฟ ร ด	- ฟ ฟ ฟ	ช ฟ ร ด	ล ด ร ฟ	- ช - ล

ด ร ม ฟ	ม ฟ ช ล	ด ร ด ล	ด ล ช ฟ	ช ฟ ล ช	ล ฟ ช ร	ฟ ร ช ฟ	ช ร ฟ ด

ฟ ร ด ล	ช ฟ ร ด	ล ช ฟ ร	ด ล ช ฟ	ม ด ร ม	ฟ ร ม ฟ	ช ม ฟ ช	ล ฟ ช ล

ช ฟ ช ล	ช ล ด ร	ฟ ช ฟ ร	ฟ ร ด ล	ช ล ด ร	ฟ ร ด ล	ด ร ด ล	ด ล ช ฟ

กลับต้น

เพียวกลับท่อน ๒ บรรเลงบรรทัดต่อไปนี้แทนบรรทัดสุดท้าย

- ม ร ท	- ล - ร	--- ท	--- ล	--- ช	--- ฟ	--- ม	--- ร

๕. ทำนองหลักการแข่งขันวงดนตรีไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษา

๕.๑ การแข่งขันวงเครื่องสายผสมฆ้อง ระดับชั้นมัธยมศึกษา

เพลงนางครวญ เภา (หน้าทับปรบไก่)

สามชั้น ท่อน ๑

มือขวา	--- ท	-- ด ด	--- ร	-- ด ด	- ร - ร	- ด --	ท ท --	ด ด - ร
มือซ้าย	--- ท	- ด --	--- ร	- ด --	- ฟ - ร	- ด - ท	--- ด	--- ร

มือขวา	-- ด ร	- ฟ - ช	- ล - ช	- ฟ - ร	- ฟ - ท	- ด - ร	- ร - ร	- ด - ท
มือซ้าย	- ท --	- ฟ - ช	- ล - ช	- ฟ - ล	- ด - ท	- ด - ร	- ฟ - ร	- ด - ท

มือขวา	----	- ท - ท	- ดํ - ท	- ล - ช	----	- ดํ - ดํ	- รํ - ท	- ดํ - รํ
มือซ้าย	--- ท	----	- ด - ท	- ล - ช	--- ด	----	- ร - ท	- ด - ร

มือขวา	-- ด ร	- ฟ - ช	- ล - ช	- ฟ - ร	- ช --	ฟ ร --	--- ท	-- ด ร
มือซ้าย	- ท --	- ฟ - ช	- ล - ช	- ฟ - ล	-- ฟ ร	-- ด ท	- ฟ --	- ท --

มือขวา	-- ร ม	- ช - ม	-- ร ม	-- ฟ ช	-- ช ล	ดํ ล --	ช ล --	ช ฟ --
มือซ้าย	- ด --	ร - ร -	ร ด --	ร ม --	- ฟ --	-- ช ฟ	-- ช ฟ	-- ม ร

มือขวา	- ช --	ฟ ร --	ท ท --	ดํ ดํ - รํ	- รํ - รํ	- รํ --	รํ รํ --	ดํ ดํ - ท
มือซ้าย	-- ฟ ร	-- ด ท	--- ด	--- ร	- ฟ - ช	- ฟ - ร	--- ด	--- ท

มือขวา	----	- ท - ท	- ดํ - ท	- ล - ช	--- ช	----	- ฟ - ฟ	--- ช
มือซ้าย	--- ท	----	- ด - ท	- ล - ช	--- ช	--- ฟ	----	--- ช

มือขวา	-- ช ล	- ดํ - ล	-- ช ล	-- ท ดํ	- รํ - รํ	- ดํ --	ท ท --	ล ล - ช
มือซ้าย	- ฟ --	ช - ช -	ช ฟ --	ช ล --	- ฟ - ร	- ด - ท	--- ล	--- ช

กลับต้น

สามชั้น ท่อน ๒

มือขวา	--- ฟ	-- ช ช	--- ล	-- ช ช	ม ร --	ด - ด ร	ม ร - ร	ม -- ฟ
มือซ้าย	--- ฟ	- ช --	--- ล	- ช --	-- ด ช	- ช --	-- ด -	- ฟ --

มือขวา	- ด - ฟ	- ช - ล	- ดํ - ล	- ช - ฟ	-- ช ล	ดํ ล --	ช ล --	ช ฟ --
มือซ้าย	- ช - ฟ	- ช - ล	- ด - ล	- ช - ฟ	- ฟ --	-- ช ฟ	-- ช ฟ	-- ม ร

มือขวา	ฟ - ฟ -	ฟ ช --	ฟ - ฟ -	ฟ ช --	ช - ล -	ล - ช -	ฟ - ช -	ช - ฟ -
มือซ้าย	- ด - ร	-- ฟ ร	- ด - ร	-- ฟ ร	- ฟ - ช	- ฟ - ร	- ร - ฟ	- ร - ด

มือขวา	- ท - ดํ	รํ ดํ --	-- ช ล	-- ท ดํ	รํ - รํ -	รํ - รํ ดํ	- ดํ --	ท ดํ - ท
มือซ้าย	- ฟ --	-- ท ล	ช ฟ --	ช ล --	- ร - ช	- ช --	ท - ช ล	--- ฟ

มือขวา	----	- ช - ช	- ช --	- รํ - รํ	-- ดํ ดํ	- ท - ดํ	- รํ --	- รํ - รํ
มือซ้าย	--- ช	----	- ร - ร	----	- ด --	- ท - ด	- ฟ - ร	----

มือขวา	ช - ล -	ล - ช -	ฟ - ช -	ช - ฟ -	-- ช ล	-- ท ดํ	- ดํ --	ท ดํ - ท
มือซ้าย	- ฟ - ช	- ฟ - ร	- ร - ฟ	- ร - ด	- ฟ --	ช ล --	ท - ช ล	--- ฟ

มือขวา	-----	- ท - ท	- ตี - ท	- ล - ช	- - - ช	-----	- ฟ - ฟ	- - - ช
มือซ้าย	- - - ท	-----	- ด - ท	- ล - ช	- - - ช	- - - ฟ	-----	- - - ช

มือขวา	- - ช ล	- ตี - ล	- - ช ล	- - ท ตี	- รี่ - รี่	- ตี - -	ท ท - -	ล ล - ช
มือซ้าย	- ฟ - -	ช - ช -	ช ฟ - -	ช ล - -	- ฟ - ร	- ด - ท	- - - ล	- - - ช

กลับต้น

สองชั้น ท่อน ๑

มือขวา	- - ฟ ช	- ท - ตี	- รี่ - ตี	- - รี่ รี่	- รี่ - รี่	- รี่ - ตี	- ตี - -	ท ตี - ท
มือซ้าย	- ร - -	- ท - ด	- ร - ด	- ร - -	- ช - ฟ	- ร - ด	- - ช ล	- - - ฟ

มือขวา	-----	ท ตี - -	ท ตี - -	ท ตี - -	- ล - ช	- ฟ - -	ร ม - ร	-----
มือซ้าย	-----	- - ช ล	- - ช ล	- - - ช	- ท - ร	- ด - ด	- - ด ล	-----

มือขวา	- ล - ช	ฟ ม - ร	- ล - ช	ฟ ม - ร	- ช - -	ล ช - -	ฟ ช - -	ฟ ช ล ท
มือซ้าย	- - ช -	- - ล -	- - ช -	- - ล -	- - ฟ ช	- - ฟ ร	- - ด ร	- - - ท

มือขวา	-----	ท ตี - -	ท ตี - -	ท ตี - -	- ล - -	ช ล - ตี	-----	ช ล - ช
มือซ้าย	-----	- - ช ล	- - ช ล	- - - ช	- - ช ฟ	- - ช -	ท ล ช ฟ	- - ฟ ร

กลับต้น

สองชั้น ท่อน ๒

มือขวา	-----	- ช - ช	- ตี - ล	- ช - ฟ	- ล - ช	- ฟ - -	ม - - ม	- ร - -
มือซ้าย	- - - ช	-----	- ด - ล	- ช - ฟ	- ล - ช	- ด - -	- - ร -	ด ล - -

มือขวา	-----	- รี่ - รี่	- รี่ - รี่	- รี่ - ตี	- - ช ล	- - ท ตี	- ตี - -	ท ตี - ท
มือซ้าย	-----	- ร - ฟ	- ช - ฟ	- ร - ด	- ฟ - -	ช ล - -	- - ช ล	- - - ฟ

มือขวา	-----	- ช - รี่	- ตี ท ตี	- - รี่ รี่	- รี่ - รี่	- รี่ - ตี	- ตี - -	ท ตี - ท
มือซ้าย	-----	- ร - ร	- ด ท ด	- ร - -	- ช - ฟ	- ร - ด	- - ช ล	- - - ฟ

มือขวา	-----	ท ตี - -	ท ตี - -	ท ตี - -	- ล - -	ช ล - ตี	-----	ช ล - ช
มือซ้าย	-----	- - ช ล	- - ช ล	- - - ช	- - ช ฟ	- - ช -	ท ล ช ฟ	- - ฟ ร

กลับต้น

ชั้นเดียว ท่อน ๑

มือขวา	- - ท ตี	- - รี่ รี่	- รี่ - ตี	- - ท ท	- รี่ - ตี	- ท - ตี	-----	- - รี่ รี่
มือซ้าย	ฟ ช - -	- ร - -	- ร - ด	- ท - -	- ร - ด	- ฟ - -	ท ล ช ฟ	- ล - -

มือขวา	- - ท ดั	- - รื รื	- รื - ดั	- - ท ท	- รื - ดั	- ท - ดั	- - - -	ช ล - ช
มือซ้าย	ฟ ช - -	- ร - -	- ร - ด	- ท - -	- ร - ด	- ฟ - -	ท ล ช ฟ	- - - ร

กลับต้น

ชั้นเดียว ท่อน ๒

มือขวา	- ล - ช	- ล - ช	- ล - -	ช ฟ - -	- รื - รื	- รื - ดั	- ดั - -	ท ดั - ท
มือซ้าย	- - ช -	- - ช -	ฟ - ช ฟ	- - ม ร	- ช - ฟ	- ร - ด	- - ช ล	- - - ฟ

มือขวา	- - - -	- ช - รื	- ดั ท ดั	- - ท ท	- รื - ดั	- ท - ดั	- - - -	ช ล - ช
มือซ้าย	- - - -	- ร - ร	- ด ท ด	- ท - -	- ร - ด	- ฟ - -	ท ล ช ฟ	- - - ร

กลับต้น

ลูกหมด

มือขวา	- - ท ดั	- - รื รื	- รื - ดั	- - ท ท	- - ฟ ฟ	- - ท ท	- - ดั ดั	- - รื รื
มือซ้าย	ฟ ช - -	- ร - -	- ร - ด	- ท - -	- - - ด	- - - ท	- - - ด	- - - ร

มือขวา	- รื - -	- ดั - -	- ท - -	- ช - -	- - ฟ ช	- - ช ท	- - ท ดั	- - ดั
มือซ้าย	- - ดั ท	- - ท ช	- - ช ฟ	- - ฟ ร	- ร - -	- ฟ - -	- ช - -	- ท - -

๕.๒ การแข่งขันวงเครื่องสายผสมปี่พาทย์ไม้นวม ระดับชั้นมัธยมศึกษา

เพลงพราหมณ์ตีต๋นน้ำเต้าเถา (หน้าทับสองไม้)

สามชั้น เที้ยวแรก

มือขวา	- ฟ - ท	- - ดั รื	- รื - รื	- ดั - ท	- ช - -	ฟ ฟ - -	ท ท - -	ดั ดั - รื
มือซ้าย	- ฟ - ท	- - - ร	- ฟ - ร	- ด - ท	- ร - ด	- - - ท	- - - ด	- - - -

มือขวา	- - - ช	- - - ล	- - - ช	- - - รื	- - - -	- - - -	ม - ร ม	- - ฟ ช
มือซ้าย	- - - ช	- - - ล	- - - ช	- - - ร	- - - -	- - - -	- ด - -	ร ม - -

มือขวา	- ด - ฟ	- - ช ล	- ดั - ล	- ช - ฟ	- - ช ล	ดั ล - -	ช ล - -	ช ฟ - -
มือซ้าย	- ช - ฟ	- - - ล	- ด - ล	- ช - ฟ	- ฟ - -	- - ช ฟ	- - ช ฟ	- - ม ร

มือขวา	ลั๊อ	- ฟ - รื	ลั๊อ	- ฟ - ดั	- - - -	- ท - ดั	รื รื - รื	- ดั - รื
มือซ้าย		- ฟ - ร		- ฟ - ด	- - - -	- ท - ด	- ฟ - ร	- ด - ร

มือขวา	- - ฟ ช	ท ช - -	ฟ ช - -	ฟ ร - -	- ล - -	- ร - -	- - - ท	- - ด ร
มือซ้าย	ด ร - -	- - ฟ ร	- - ฟ ร	- - ด ท	- - ช ฟ	- - ด ท	- ฟ - -	- ท - -

มือขวา	- - ฟ ช	ท ช - -	ฟ ช - -	ฟ ร - -	ดั ท - -	ดั รื - ดั	- ท - ดั	- - - -

มือซ้าย	ด ร - -	- - ฟ ร	- - ฟ ร	- - ด ท	- - ล ท	- - - ช	- ฟ - ช	- - - -

มือขวา	- ฟ - ท	- - ดํ รํ	- รํ - รํ	- ดํ - ท	- - รํ รํ	- ดํ - -	ท ท - -	ล ล - ช
มือซ้าย	- ฟ - ท	- - - ร	- ฟ - ร	- ด - ท	- ร - -	- - - ท	- - - ล	- - - ช

มือขวา	ลํ	ดํ - ดํ ช	ลํ	ดํ ล - -	ช ฟ - -	ช ล - ช	- ฟ - ช	- - - -
มือซ้าย		- ล - ร		- - ช ฟ	- - ม ฟ	- - - ร	- ด - ร	- - - -

มือขวา	- - - ฟ	- - - ช	- - - ฟ	- - - ร	- - - ด	- - - ท	- - - -	ล ท ด ร
มือซ้าย	- - - ฟ	- - - ช	- - - ฟ	- - - ล	- - - ช	- - - ฟ	- - ฟ ช	- - - ล

มือขวา	- - - -	- - - -	- - - ฟ	- - - ช	- - - ฟ	- - - ร	- - ม ร -	- ด - ช
มือซ้าย	- - - -	- - - -	- - - ฟ	- - - ช	- - - ฟ	- - - ล	- - - ด	ช - - ช

มือขวา	- ด - ฟ	- - ช ล	- ดํ - ล	- ช - ฟ	- - ช ล	ดํ ล - -	ช ล - -	ช ฟ - -
มือซ้าย	- ช - ฟ	- - - ล	- ด - ล	- ช - ฟ	- ฟ - -	- - ช ฟ	- - ช ฟ	- - ม ร

มือขวา	- - - ฟ	- - - ช	- - - ล	- - - ท	- - - -	ล ท ดํ รํ	- - - -	- - - -
มือซ้าย	- - - ฟ	- - - ช	- - - ล	- - - ท	- - ฟ ช	- - - -	- - - -	- - - -

มือขวา	- - ฟ ช	ท ช - -	ฟ ช - -	ฟ ร - -	- ล - -	- ร - -	- - - ท	- - ด ร
มือซ้าย	ด ร - -	- - ฟ ร	- - ฟ ร	- - ด ท	- - ช ฟ	- - ด ท	- ฟ - -	- ท - -

มือขวา	- - ฟ ช	ท ช - -	ฟ ช - -	ฟ ร - -	ดํ ท - -	ดํ รํ - ดํ	- ท - ดํ	- - - -
มือซ้าย	ด ร - -	- - ฟ ร	- - ฟ ร	- - ด ท	- - ล ท	- - - ช	- ฟ - ช	- - - -

มือขวา	- - - ฟ	- - - ช	- - - ล	- - - ท	- - - ดํ	- - - รํ	- - - ดํ	- - - ช
มือซ้าย	- - - ฟ	- - - ช	- - - ล	- - - ท	- - - ด	- - - ร	- - - ด	- - - ช

มือขวา	ลํ	ดํ - ดํ ช	ลํ	ดํ ล - -	ช ฟ - -	ช ล - ช	- ฟ - ช	- - - -
มือซ้าย		- ล - ร		- - ช ฟ	- - ม ฟ	- - - ร	- ด - ร	- - - -

ไม่กลับต้น

สามชั้น เทียบหลัง

มือขวา	- ฟ - ท	- - ดํ รํ	- รํ - รํ	- ดํ - ท	- ช - -	ฟ ฟ - -	ท ท - -	ดํ ดํ - รํ
มือซ้าย	- ฟ - ท	- - - ร	- ฟ - ร	- ด - ท	- ร - ด	- - - ท	- - - ด	- - - -

มือขวา	--- ซ	--- ล	--- ซ	--- ร	----	----	ม - ร ม	-- ฟ ซ
มือซ้าย	--- ซ	--- ล	--- ซ	--- ร	----	----	- ด --	ร ม --

มือขวา	- ด - ฟ	-- ซ ล	- ด - ล	- ซ - ฟ	-- ซ ล	ด - ล --	ซ ล --	ซ ฟ --
มือซ้าย	- ซ - ฟ	--- ล	- ด - ล	- ซ - ฟ	- ฟ --	-- ซ ฟ	-- ซ ฟ	-- ม ร

มือขวา	ล	- ฟ - ร	ล	- ฟ - ด	----	- ท - ด	ร ร - ร	- ด - ร
มือซ้าย		- ฟ - ร		- ฟ - ด	----	- ท - ด	- ฟ - ร	- ด - ร

มือขวา	-- ฟ ซ	ท ซ --	ฟ ซ --	ฟ ร --	- ล --	- ร --	--- ท	-- ด ร
มือซ้าย	ด ร --	-- ฟ ร	-- ฟ ร	-- ด ท	-- ซ ฟ	-- ด ท	- ฟ --	- ท --

มือขวา	-- ฟ ซ	ท ซ --	ฟ ซ --	ฟ ร --	ด - ท --	ด - ร - ด	- ท - ด	----
มือซ้าย	ด ร --	-- ฟ ร	-- ฟ ร	-- ด ท	-- ล ท	--- ซ	- ฟ - ซ	----

มือขวา	- ฟ - ท	-- ด ร	- ร - ร	- ด - ท	-- ร ร	- ด --	ท ท --	ล ล - ซ
มือซ้าย	- ฟ - ท	--- ร	- ฟ - ร	- ด - ท	- ร --	--- ท	--- ล	--- ซ

มือขวา	ล	ด - ด ซ	ล	ด - ล --	ซ ฟ --	ซ ล - ซ	- ฟ - ซ	----
มือซ้าย		- ล - ร		-- ซ ฟ	-- ม ฟ	--- ร	- ด - ร	----

มือขวา	--- ร	--- ฟ	--- ซ	--- ท	----	ล ท ด ร	----	----
มือซ้าย	--- ล	--- ฟ	--- ซ	--- ท	-- ฟ ซ	--- ร	----	----

มือขวา	--- ด	--- ร	--- ฟ	--- ซ	--- ฟ	ซ ล - ล	----	--- ซ
มือซ้าย	--- ซ	--- ล	--- ฟ	--- ซ	--- ฟ	ซ ล - ล	----	--- ร

มือขวา	----	--- ฟ	- - ล ซ -	ซ ซ - ฟ	- ซ --	ฟ ร --	--- ด	- ร - ฟ
มือซ้าย	----	--- ด	- - - ฟ	- ด - ร	-- ฟ ร	-- ด ท	--- ซ	- ล - ฟ

มือขวา	----	--- ฟ	--- ฟ	--- ร	- ซ --	ฟ ร --	ท ท --	ด - ร - ร
มือซ้าย	----	--- ฟ	--- ฟ	--- ล	-- ฟ ร	-- ด ท	--- ด	--- ร

มือขวา	--- ฟ	--- ซ	--- ล	--- ท	----	ล ท ด ร	--- หยุต ---	
มือซ้าย	--- ฟ	--- ซ	--- ล	--- ท	-- ฟ ซ	----		

มือขวา	-- รัด -	-- ดัด -	-- ทช	-- ชฟ -	- พร -	-- รด -	-- ดท -	--- ด
มือซ้าย	--- ท	--- ช	--- ฟ	--- ร	--- ด	--- ท	--- ช	- ฟ - ช

มือขวา	----	----	- ฟ - ท	- ดัด รัด	----	--- รัด	--- ดัด	--- ช
มือซ้าย	----	----	- ด - ท	- ด ร ฟ	----	--- ร	--- ด	--- ช

มือขวา	--- ฟ	--- ด	--- ฟ	--- ท	----	----	- รัด ดัด	- ล - ช
มือซ้าย	--- ฟ	--- ช	--- ฟ	--- ท	----	----	- ร ด ท	- ล - ช

ไม่กลับต้น

สองชั้น เทียบแรก

มือขวา	--- ฟ	- ช - -	ท ท - -	ดัด ดัด - รัด	----	----	- ด - ร	- ฟ - ช
มือซ้าย	- ร - ด	- ร - ท	--- ด	----	----	----	- ช - ล	- ฟ - ช

มือขวา	- ฟ - ล	- ช - -	ฟ ฟ - -	ม ม - ร	----	- รัด - -	- รัด - รัด	----
มือซ้าย	- ฟ - ล	- ช - ฟ	--- ม	----	----	- ฟ - ร	----	----

มือขวา	- รัด - รัด	- ดัด - -	ท ท - -	ดัด ดัด - รัด	- รัด - รัด	- ดัด - ท	ดัด รัด - ดัด	----
มือซ้าย	- ฟ - ร	- ด - ท	--- ด	--- ร	- ฟ - ร	- ด - ท	- ร - ด	----

มือขวา	-- ดัด รัด	ฟ รัด - -	ดัด รัด - -	ดัด ท - -	- ล ดัด -	ล ช - -	- ฟ - ช	----
มือซ้าย	- ท - -	-- ดัด ท	-- ดัด ท	-- ล ช	--- ช	-- ฟ ร	- ด - ร	----

มือขวา	--- ฟ	- ช - ท	--- ดัด	--- รัด	----	----	-- ช ช	- ล - -
มือซ้าย	- ร - ด	- ร - ท	--- ด	--- ร	----	----	- ช - -	ฟ - ช ฟ

มือขวา	ช ล - -	ช ฟ - -	ม ร - -	- ด - ร	----	----	-- ช ช	- ล - -
มือซ้าย	-- ช ฟ	-- ม ร	-- ด ท	- ช - ล	----	----	- ช - -	ฟ - ช ฟ

มือขวา	ช ล - -	ช ฟ - -	ม ร - ร	--- ด	----	- ด - ฟ	-- ช ล	----
มือซ้าย	-- ช ฟ	-- ม ร	-- ด -	ด ท - ช	----	- ช - ฟ	----	ช ฟ ม ร

มือขวา	----	ฟ ร - -	- ท - -	ด ท - -	- ล ดัด -	ล ช - -	- ฟ - ช	----
มือซ้าย	-- ด ร	-- ด ท	-- ล ท	-- ล ช	--- ช	-- ฟ ร	- ด - ร	----

ไม่กลับต้น

สองชั้น เทียบหลัง

มือขวา	- - - ฟ	- ช - -	ท ท - -	ดํ ดํ - รํ	- - - -	- - - -	- ด - ร	- ฟ - ช
มือซ้าย	- ร - ด	- ร - ทุ	- - - ด	- - - -	- - - -	- - - -	- ช - ล	- ฟ - ช

มือขวา	- ฟ - ล	- ช - -	ฟ ฟ - -	ม ม - ร	- - - -	- รํ - -	- รํ - รํ	- - - -
มือซ้าย	- ฟ - ล	- ช - ฟ	- - - ม	- - - -	- - - -	- ฟ - ร	- - - -	- - - -

มือขวา	- รํ - รํ	- ดํ - -	ท ท - -	ดํ ดํ - รํ	- รํ - รํ	- ดํ - ท	ดํ รํ - ดํ	- - - -
มือซ้าย	- ฟ - ร	- ด - ทุ	- - - ด	- - - ร	- ฟ - ร	- ด - ทุ	- ร - ด	- - - -

มือขวา	- - ดํ รํ	ฟํ รํ - -	ดํ รํ - -	ดํ ท - -	- ล ดํ -	ล ช - -	- ฟ - ช	- - - -
มือซ้าย	- ท - -	- - ดํ ท	- - ดํ ท	- - ล ช	- - - ช	- - ฟ ร	- ด - ร	- - - -

มือขวา	- - ฟ -	- ช - -	ท ท - -	ดํ ดํ - รํ	- - - -	- - - ช	- - - -	ฟ ร - ฟ
มือซ้าย	- - - ร	- ร - ทุ	- - - ดํ	- - - ร	- - - -	- - - ช	- - - -	ฟ ล - ฟ

มือขวา	- - - -	- ช - ฟ	- - ท ท	- ดํ - รํ	- - - -	- - - รํ	- รํ รํ รํ	- รํ - รํ
มือซ้าย	- - - -	- ช - ฟ	- ทุ - -	- ด - ร	- - - -	- - - ร	- ร ร ร	- ร - ร

มือขวา	- รํ - รํ	- รํ - ดํ	- รํ ดํ -	- ด - -	- รํ - ดํ	- ท - ล	ช ล - ช	- ท - -
มือซ้าย	- ช - ฟ	- ร - ด	- - - ด	- ฟ - -	- ร - ด	- ฟ - ม	- - ฟ -	- ฟ - -
มือขวา	- รํ - ดํ	- ท - ล	ช - ช ล	- - ท ดํ	รํ - รํ ดํ	- ท - ล	ช - ช ล	- - ช ช
มือซ้าย	- ร - ด	- ฟ - ม	- ฟ - -	ช ล - -	- ช - ช	- ฟ - ม	- ฟ - -	- ช - -

ไม่กลับต้น

ชั้นเดียว เทียบแรกและเทียบหลัง

มือขวา	- ฟ - ท	- ดํ - รํ	- - - -	ฟ ช - -	ล - ล ช	- ฟ - ร	ฟ ร - -	ด ร - -
มือซ้าย	- ด - ทุ	- ด - ร	- - ด ร	- ร - -	- ฟ - ร	- ฟ - ล	- - ด ท	- ล - -

มือขวา	- ช - -	ฟ ร - -	ด ร - ด	- - - -	- รํ - -	ดํ ท - -	ล ช - -	ฟ ช - -
มือซ้าย	- - ฟ ร	- - ด ทุ	- - ทุ ช	- - - -	- - ดํ ท	- - ล ช	- - ฟ ร	- ร - -

กลับต้น

ลูกหมด

มือขวา	- - ฟ ฟ	- - ท ท	- - ดํ ดํ	- - ท ท	- - ฟ ฟ	- - ท ท	- - ดํ ดํ	- - รํ รํ
มือซ้าย	- - - ด	- - - ท	- - - ด	- - - ทุ	- - - ด	- - - ทุ	- - - ด	- - - ร

มือขวา	- รํ - -	- ดํ - -	- ท - -	- ช - -	- - ฟ ช	- - ช ท	- - ท ด้	- - ด้
								รํ

มือซ้าย	-- ตั ท	-- ท ช	-- ช ฟ	-- ฟ ร	- ร --	- ฟ --	- ช --	- ท --

๕.๓ การแข่งขันวงปี่พาทย์ไม้แข็ง ระดับชั้นมัธยมศึกษา
เพลงแสนสุดสวาท สามชั้น (หน้าทับปรบไก่)

ท่อน ๑

มือขวา	-- ร ม	- ช - ล	- ตั - ล	- ช - ม	- ม --	ร ร - ม	-- ช ช	- ล - ตั
มือซ้าย	- ด --	- ช - ล	- ด - ล	- ช - ท	- ท - ล	--- ท	- ช --	- ล - ด

มือขวา	-- ช ล	- ตั - ร	- ม - ร	- ตั - ล	- ตั - ม	ร ตั --	ล ล --	ช ช - ม
มือซ้าย	- ฟ --	- ด - ร	- ม - ร	- ด - ม	- ด - ม	ร ด - ล	--- ช	--- ท

มือขวา	--- ด	-- ร ม	- ล --	ช ม --	- ท --	- ม --	--- ด	-- ร ม
มือซ้าย	- ช --	- ด --	-- ช ม	-- ร ด	-- ล ช	-- ร ด	- ช --	- ด --

มือขวา	- ร - ท	- ล --	ช ช --	ล ล - ท	- ร - ม	- ร --	ท ท --	ล ล - ช
มือซ้าย	- ร - ท	- ล - ช	--- ล	--- ท	- ร - ม	- ร - ท	--- ล	--- ช

มือขวา	--- ม	-- ช ช	--- ล	-- ช ช	ร - ม	ม - ร	ตั - ร	ร - ตั
มือซ้าย	--- ท	- ช --	--- ล	- ช --	- ตั - ร	- ตั - ล	- ล - ตั	- ล - ช

มือขวา	ร ตั --	ตั ล --	ล ช --	ช ม --	- ท --	- ม --	--- ด	-- ร ม
มือซ้าย	-- ล ช	-- ช ม	-- ม ร	-- ร ด	-- ล ช	-- ร ด	- ช --	- ด --

มือขวา	- ม --	ร ร --	ม ม --	ช ช - ล	- ตั - ร	- ตั --	ล ล --	ช ช - ม
มือซ้าย	- ท - ล	--- ท	--- ช	--- ล	- ด - ร	- ด - ล	--- ช	--- ท

มือขวา	- ล --	ช ม --	ตั ตั --	ร ร - ม	- ม - ม	- ม --	ม ม --	ร ร - ตั
มือซ้าย	-- ช ม	-- ร ด	--- ร	--- ม	- ช - ล	- ช - ม	--- ร	--- ด

มือขวา	--- ล	-- ตั ตั	--- ร	-- ตั ตั	-- ม -	ม - ร	ตั - ร	ร - ตั
มือซ้าย	--- ม	- ด --	--- ร	- ด --	--- ร	- ตั - ล	- ล - ตั	- ล - ช

มือขวา	- ด ร ม	ช ร ม ช	ร ม ช ล	ช ตั ล ช	-- ร ม	ช - ม ช	-- ช ล	ตั - ล ตั
มือซ้าย					- ด --	- ร --	ร ม --	- ช --

มือขวา	- ม ช ล	ดํ ช ล ดํ	ช ล ดํ รํ	ดํ มํ รํ ดํ	-- ช ล	ดํ - ล ดํ	-- ดํ รํ	มํ - รํ มํ
มือซ้าย					- ม --	- ช --	ช ล --	- ดํ --

มือขวา	-- ด ด	-- ร ร	-- ม ม	-- ช ช	-- ล ล	-- ช ช	-- ม ม	-- ร ร
มือซ้าย	--- ช	--- ล	--- ท	--- ช	--- ล	--- ช	--- ท	--- ล

กลับต้น

ท่อน ๒

มือขวา	รํ รํ มํ รํ	ดํ รํ มํ รํ	ดํ รํ มํ ช	ล ท ดํ รํ	รํ รํ - มํ รํ	-- มํ รํ	-- มํ รํ	----
มือซ้าย					- รํ --	ดํ รํ --	ดํ รํ --	ดํ ท ล ช

มือขวา	ช ช ล ช	ฟ ช ล ช	ฟ ช ล ด	ร ม ฟ ช	ชช- ล ช	-- ล ช	-- ล ช	----
มือซ้าย					- ช --	ฟ ช --	ฟ ช --	ฟ ม ร ด

มือขวา	ช ช ล ช	ล ช ล ช	ชช- ล -	ล - ล -	ม ม ช ม	ช ม ช ม	มม- ช -	ช - ช -
มือซ้าย			- ช - ช	- ช - ช			- ม - ม	- ม - ม

มือขวา	ร ร ม ร	ม ร ม ร	ร ร- ม -	ม - ม -	ด ด ร ด	ร ด ร ด	ดด- ร -	ร - ร -
มือซ้าย			- ร - ร	- ร - ร			- ด - ด	- ด - ด

มือขวา	ล ม ล ช	ล ดํ ล ช	ล ม ล ช	ล ดํ ล ช	ล - ล -	ล ดํ --	ดํ รํ --	ดํ ล --
มือซ้าย					- ม - ช	-- ล ช	-- ดํ ล	-- ช ม

มือขวา	- ล --	ช ม --	ดํ ดํ --	รํ รํ - มํ	- มํ - มํ	- มํ --	มํ มํ --	รํ รํ - ดํ
มือซ้าย	-- ช ม	-- ร ด	--- ร	--- ม	- ช - ล	- ช - ม	--- ร	--- ด

มือขวา	--- ช	- ช ช ช	--- ช	-- ช ล	--- ดํ	- ดํ ดํ ดํ	--- ดํ	-- ดํ รํ
มือซ้าย	--- ร	- ร ร ร	-- ม -	ร ม - ม	--- ช	- ช ช ช	-- ล -	ช ล - ล

มือขวา	-- ช ช	-- ฟ ฟ	-- ช ช	-- ล ล	-- ช ช	-- ฟ ฟ	-- ม ม	-- ร ร
มือซ้าย	--- ร	--- ด	--- ร	--- ม	--- ร	--- ด	--- ท	--- ล

กลับต้น

ลูกหมด

มือขวา	-- ร ม	- ช - ล	- ดํ - ล	- ช - ม	- ม --	ร ร - ม	-- ช ช	- ล - ดํ
มือซ้าย	- ด --	- ช - ล	- ด - ล	- ช - ท	- ท - ล	--- ท	- ช --	- ล - ด

มือขวา	-- ช ล	- ดํ - รํ	- มํ - รํ	- ดํ - ล	-- ช ช	-- ล ล	-- ดํ ดํ	-- รํ รํ
มือซ้าย	- ฟ --	- ด - ร	- ม - ร	- ด - ม	--- ร	--- ม	--- ด	--- ร

มือขวา	-- ดํ ํ	-- ดํ ํ	-- ดํ ํ	- ํ --	มํ ํ --	ํ ดํ --	ดํ ล --	ล ช --
มือซ้าย	- ล --	ดํ ล --	ดํ ล --	ดํ ล --	-- ดํ ล	-- ล ช	-- ช ม	-- ม ํ

มือขวา	-- ช -	ม ช - ช	----	ช ล - ล	-- ดํ -	ล ดํ - ดํ	----	ดํ ํ - ํ
มือซ้าย	---- ํ	-- ม ํ	-- ํ ม	-- ช ม	---- ช	-- ล ช	-- ช ล	-- ดํ ล

๕.๔ การแข่งขันวงอังกะลุง ระดับชั้นมัธยมศึกษา

เพลงจระเข้หางยาว ทางสัควา สามชั้น (หน้าทับปรบไก่)

ท่อน ๑

----	ํ ํ - ดํ	- ล - ช	- ํ - ดํ	- ล - ช	- ํ - ช	พ ร ด ร	พ ด - ด

----	ช ล ด ร	พ ช พ ร	- ด - ล	ล ล ด ล	ด ช - ล	ช ล ด ร	พ ด - ร

----	ล ด ร พ	ร พ ช ล	ช พ ด ร	----	ช พ ร ด	ล ด ร ด	พ ร ด ล

--- ช	--- ล	--- ดํ	--- ํ	ดํ ล - ดํ	- ํ - ํ	- ลํ ช ํ	- ํ - ดํ

กลับต้น

ท่อน ๒

--- ํ	--- ํ	--- ดํ	--- ล	----	ช พ ช ล	ดํ ล ช พ	ช พ ร พ

----	ช พ ร ด	ร ด ล ด	- ร - ํ	- ํ ช ล	ดํ ํ - ํ	- ํ ช ล	ดํ ช - ล
--- ดํ	--- ํ	- ช ํ ํ	- ดํ - ล	----	ดํ ล ช พ	ช พ ร ด	ล ด ร พ

--- ํ	----	ด ร ด พ	- ช - ล	-- ช ดํ	----	ช ล ดํ ล	ช พ - ช

กลับต้น

ท่อน ๓

----	- ํ - ํ	----	- ดํ - ํ	- ํ - ช	- ล --	- ล - -	- ดํ - ํ

----	ล พ ช ล	- ดํ พ ช	ล ช พ ร	----	ช ล ด ร	ด ร พ ช	ล พ - ช

----	- ดํ - ล	--- ช	- ํ - ล	- ร พ ร	- ดํ - ล	- ดํ พ ช	ล ช พ ร

- ํ ดํ ล	- ช - ํ	--- ช	--- ล	- ดํ - ํ	- ดํ - ล	--- ช	--- ํ

กลับต้น

บทร้องที่ใช้การแข่งขันขับร้องเพลงไทย

๑. ประเภทขับร้องเพลงไทย

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖

เพลงดวงพระธาตุ สองชั้น

เราช่วยกันซื้อผ้ามาทำธง เรียกไตรรงค์สวยงามด้วยสามสี
น้ำเงินใหญ่อยู่ในสกลไสดี สองข้างมีขาวพาดสะอาดตา
สองแถบแดงแบ่งวางข้างขาวซ้าย สามสีหมายกษัตริย์ชาติศาสนา
ทำเสร็จเชิญขึ้นเสาแล้วเราพา กันหันหน้ายืนตรงให้ธงไทย

นายยง อิงเวทย์ แต่ง

อ้างใน ขมขนาด กิจจันทร์. (๒๕๔๓). เพลงไทย ๑. กรุงเทพฯ : พิมพ์ที่โปรแกรมนาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.

โน้ตเพลงสำหรับใช้กำหนดเสียงเพลงดวงพระธาตุ ท่อน ๑ บรรทัดที่ ๑

- - - ดิ	- ริ ริ ริ	- - - มิ	- ริ ริ ริ	- มิ - ริ	- ดิ - ล	- ดิ - ช	- ล - ดิ

(กำหนดให้เสียงโด ตรงกับลูกกระพรวนลูกที่ ๔ โดยนับจากลูกทวน)

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

เพลงแป๊ะ สามชั้น

คิดไปใจหายไม่วายโศก เหมือนเดือนดับลับโลกไม่แลเห็น
จะแลเหลียวเปลี่ยวเปล่าเศร้าทรวงเย็น ไหนจะเว้นโศกาให้อาตุร
(สร้อย) หอมอะไรที่ในสวน หอมดอกลำดวนกระดังงา
หอมกระถิน หอมกลิ่นจำปา เมื่อเวลาเย็นเอย

บทร้องของเก่าไม่ทราบผู้แต่ง

อ้างใน มนตรี ตราโมทและวิเชียร กุลตัญญ์. (๒๕๒๓). ฟังและเข้าใจเพลงไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยเชม.

โน้ตเพลงสำหรับใช้กำหนดเสียงเพลงแป๊ะ สามชั้น ท่อน ๑ บรรทัดที่ ๑

- - - ช	- ช ช ช	- ม - ช	- ล - ดิ	- มิ - ริ	- ดิ - ล	- ริ - ดิ	- ล - ช

(กำหนดให้เสียงโด ตรงกับลูกกระพรวนลูกที่ ๔ โดยนับจากลูกทวนขึ้นมา)

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖

เพลงกาเรียนทอง สามชั้น

เหลือบเห็นกวางข้าดำลัับ งามสรรพสะพรั่งดังเลขา
งามเขาเป็นกิ่งกาญจนา งามตานิลรัตนูจี

บทละครเรื่องศุภคนตรา พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว
อ้างใน มนตรี ตราโมทและวิเชียร กุลตัญท์. (๒๕๖๓). ฟังและเข้าใจเพลงไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยเชชม.

โน้ตเพลงสำหรับใช้กำหนดบันไดเสียง เพลงกาเรียนทอง สามชั้น ท่อน ๑ บรรทัดที่ ๑

--- ล	--- ด	--- ล	--- ซ	--- ด	--- ล	--- ซ	--- ม

(กำหนดให้เสียงโด ตรงกับลูกระนาดลูกที่ ๔ โดยนับจากลูกทวน)

๒. บทร้องที่ใช้การแข่งขันวงดนตรีไทย

๒.๑ ประเภทวงเครื่องสายผสมฆ้อง

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖

เพลงสามเเล้า สองชั้น

พื่นกายชายเนตรนฤมล มิได้ยลพระยอดพิสมัย
แสนโคกปริเวทนาใน อรไทยทุ่มทอดสกลกาย
ให้เดือดดาลอาดูรพุลเทวษ ชลเนตรคลอคลองลงนองสาย
พลางปลุกนางรำจำเรียงราย นางสนมทั้งหลายก็พื่นตน

บทมโหรีเรื่องพระรถเสนของเก่า

อ้างใน มนตรี ตราโมทและวิเชียร กุลตัญท์. (๒๕๖๓). ฟังและเข้าใจเพลงไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยเชชม.

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๖

เพลงนางครวญ เถา

สามชั้น โอว่าปานฉะนี้พระพี่เจ้า จะโคกเศร้ายัญจนครวญหา
ตั้งแต่พระไปแก่งสยมา มิได้พบขนิษฐาในถ้ำทอง
สองชั้น พระจะแสนเศร้าสร้อยละห้อยให้ หฤทัยทุกข์ทนหม่นหมอง
จะตื้นตันคั่นคว่าเทียวหาน้อง ทุกประเทศเลื่อนท้องพระบุรี
ชั้นเดียว ออกเอยทำไฉนจะได้รู้ ว่าน้องอยู่ประมอดันกรุงศรี
แม่นใครทูลแถลงแจ้งคดี เห็นทีจะตามมาด้วยอาลัย

บทละครเรื่องอิเหนา พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย
 อ้างใน มนตรี ตราโมทและวิเชียร กุลตัญญ์. (๒๕๒๓). ฟังและเข้าใจเพลงไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยเชชม.
 (อัตราจังหวะชั้นเดียว ให้ใช้คำว่า “อกเอ๋ย” ตามบทละครเรื่องอิเหนา พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ ๒)

๒.๒ ประเภทเครื่องสายผสมปี่พาทย์ไม้นวม

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖

เพลงแขกต๋อยหม้อ เถา

สามชั้น	ดำเนินพลางทางมองทุกช่องฉาก	ลั่นแลหลากลวดลายระบายเขียน
	กนกแนมแกมมาศดาษเดียว	ผนังเนียนทาสีมีลายทอง
สองชั้น	ติดกระจกเงางามอยู่ตามที่	มีมุขบังไว้มิให้หมอง
	ไขว้สูตรสองบานพุดตานกรอง	มีพู่ทองห้อยประจาล้วนคำพราย
ชั้นเดียว	เพดานมาศประหลาดแพรว	ระย้าแก้วแววววดเฉิดฉาย
	ฉลุลวดประกวดลาย	โคมแขวนรายอยู่พรายตา

บทร้องสามชั้นและสองชั้นจากเสภาเรื่องอาบุญหะชั้น ชั้นเดียว นายมนตรี ตราโมท แต่ง
 อ้างใน มนตรี ตราโมทและวิเชียร กุลตัญญ์. (๒๕๒๓). ฟังและเข้าใจเพลงไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยเชชม.

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๖

บทร้องเพลงพราหมณ์ตีตนน้ำเต้า เถา

สามชั้น	ฝันว่าร้องให้จะได้ชม	ของรักตกตมจะคืนเข้า
	ที่ร้อนโรคโศกส่างจะบางเบา	มิตรเก่าจะประคองวันทองน้อย
สองชั้น	พ่อกับเนื้อเย็นจะเป็นสุข	อย่าทุกข์พริ้นขวัญเข้าอย่าเศร้าสร้อย
	ว่าพลางซ่อนคางให้เพลินพลอย	ขอจุมพน้อยเถิดเจ้าอย่าเศร้าใจ
ชั้นเดียว	ครานั้นวันทองผ่องโสภา	ฟังเสียงเจรจาไม่จำได้
	เสียงกระเส้ากระซิบยิ่งเสียใจ	ลูปไล่อ่อนสละเอวบาง

บทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน
 อ้างใน มนตรี ตราโมทและวิเชียร กุลตัญญ์. (๒๕๒๓). ฟังและเข้าใจเพลงไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยเชชม.

๒.๓ ประเภทปี่พาทย์ไม้แข็ง

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖

บทร้องเพลงแขกประเทศ เถา

สามชั้น	นื้ออะไรตกใจไปเปล่าเปล่า	นิจจาเจ้าช่างไม่เชื่อน้ำใจผัว
	โดดขึ้นหลังม้าเถิดอย่ากลัว	ประคองตัวเจ้าวันทองย่องเหยียบโคลน

สองชั้น	นางห้วนห้วนครั้นคร้ามไม่ขึ้นได้	ขุนแผนกตสีหมอกไว้มิให้ฝน
	มาตีฝ่าเท้าไม่ก้าวโจน	นางกลัวตัวโอนเข้าแนบชิด
ชั้นเดียว	สองมือกอดผัวให้ตัวแน่น	ขุนแผนยิ้มหยอกศอกสะกิด
	เบือนหน้าว่าเข้ามาให้ชิด	ขอจูบนิทหนึ่งแล้วจะรีบไป

บทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน

อ้างใน มนตรี ตราโมทและวิเชียร กุลตัญญ์. (๒๕๒๓). ฟังและเข้าใจเพลงไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยเชชม.
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๖

เพลงแสนสุดสวาท สามชั้น

ขุนแผนรับขวัญอย่าพรันจิต	หาถืมคิดความหลังที่สั่งไม่
แสนสสารสุดสวาทเพียงขาดใจ	นับแต่วันนี้ไปจนวันตาย
มิวันหนึ่งก็วันหนึ่งคงถึงห้อง	ประสมสองเกษมสุขให้โศกหาย
ขึ้นจิตแม่จรงคิดเพทุบาย	ถ่ายทอดตัวเสียให้เป็นไท
ปลอบปลางทางถอดแหวนเพชร	ประคองเช็ดน้ำตาอย่าร้องไห้
ชมแหวนแทนพลางสว่างใจ	แล้วสอดใส่นี้วน้อยให้นางดู
กอดคอชโลเคลื่อนออกจากห้อง	สอดประคองอกประทับระทิกอยู่
ค่อยเขี่ยอนยกแขนประคองชู	เอ็นดูด้วยช่วยชี้อันวันทอง

บทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน

อ้างใน มนตรี ตราโมทและวิเชียร กุลตัญญ์. (๒๕๒๓). ฟังและเข้าใจเพลงไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยเชชม.

(กำหนดให้ใช้ “ถ่ายทอดตัวเสียให้เป็นไท” และ “ชมแหวนแทนพลางสว่างใจ”

ตามบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน)

๑. ครูทัศนีย์ ขุนทอง

๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สงบศักดิ์ ธรรมวิหาร

๓. ครูทัศนีย์ พิณพาทย์

๔. ครูจิระพล เพชรสม

๕. ศาสตราจารย์เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี

ผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษา

ศิลปินแห่งชาติ

ข้าราชการบำนาญ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ข้าราชการบำนาญ ฝ่ายดนตรีไทย กรมประชาสัมพันธ์

ข้าราชการบำนาญ วิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะกรรมการดำเนินการปรับปรุงเกณฑ์การแข่งขัน

๑. นายวัชร เปรมปรีดิ์

อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานคร

๒. รองศาสตราจารย์อัศนี เปี้ยนศรี

อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรพงษ์ บ้านไกรทอง

อาจารย์วิทยาลัยการดนตรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภาณุภาค โมกขศักดิ์

อาจารย์คณะมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

๑๐. การประกวดวงดนตรีสตริง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

- ๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓
- ๑.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าประกวด

- ๒.๑ ประกวดเป็นวง ๓ – ๖ คน
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าประกวด
 - ๒.๒.๑ นักเรียนระดับชั้น ม.๑-ม.๓ โรงเรียนละ ๑ ทีม
 - ๒.๒.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๔-ม.๖ โรงเรียนละ ๑ ทีม

๓. รายละเอียดเครื่องดนตรีที่ใช้ใน การประกวด

- ๓.๑ กลองชุด
- ๓.๒ กีตาร์ไฟฟ้า
- ๓.๓ กีตาร์เบสไฟฟ้า
- ๓.๔ คีย์บอร์ด หรือ เปียโนไฟฟ้า

๔. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การประกวด

- ๔.๑ ส่งรายชื่อเข้าประกวด
- ๔.๒ หลักเกณฑ์การประกวด

๔.๒.๑ เวลาที่ใช้ประกวด ไม่เกิน ๑๕ นาที (รวมการเตรียมความพร้อมของเครื่องดนตรีและ ทดสอบ

เสียง)

๔.๒.๒ เพลงที่ใช้ประกวด จำนวน ๒ เพลง (เพลงช้า ๑ เพลง และเพลงเร็ว ๑ เพลง)

๔.๒.๓ ต้องแสดงสดห้ามใช้โปรแกรม หรือเครื่องดนตรีอัตโนมัติ

๔.๒.๔ สมาชิกในวงต้องเป็นนักเรียนในสถานศึกษาเดียวกันและกำลังศึกษาอยู่เท่านั้นโดย ผู้อำนวยการ

สถานศึกษาเป็นผลงานมารับรอง

๔.๒.๕ ต้องใช้อุปกรณ์ดนตรีที่คณะกรรมการกลางจัดไว้ให้ ได้แก่

- ตู้แอมป์กีตาร์ ๒ ตู้
- ตู้แอมป์คีย์บอร์ด ๒ ตู้
- ตู้แอมป์เบส ๑ ตู้

- กลองชุด ๑ ชุด (อนุญาตให้เปลี่ยนอุปกรณ์ได้เฉพาะกระเดื่องและกลองสแนร์ เท่านั้น และ
สามารถเพิ่มฉาบได้ ๑ ใบ ยกเว้นกีตาร์ไฟฟ้า เอฟเฟกกีตาร์ กีตาร์เบสไฟฟ้า เปียโนไฟฟ้าและคีย์บอร์ด สามารถ
นำมาเองได้)

๔.๒.๖ จัดฉลากเพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๔.๒.๗ แต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๕. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๕.๑ คุณภาพของเสียง (Tone)

๓๐ คะแนน

- บุคลิกของน้ำเสียง Characteristic Sounds
- การบรรเลงให้ได้ระดับเสียงที่แม่นยำ ชัดเจน และถูกต้อง ไม่เพี้ยน Pitch (Center, Focus)
- ความกลมกลืนกันของเสียง Balance/Blend
- ความกลมกลืนกันของเสียงในเครื่องดนตรีชนิดเดียวกัน และระหว่างเครื่องดนตรีในการ บรรเลงแนวดนตรีที่เหมือนกันตามลำดับความสำคัญ Ensemble Tuning within and between sections
- ความคมชัดของน้ำเสียงของการบรรเลงในความดังระดับต่างๆ Dynamic Contrast (obvious and effectiveness)
- การควบคุมน้ำเสียงในการบรรเลง

๕.๒ เทคนิค (Technique)

๓๐ คะแนน

- ความเชี่ยวชาญ และคล่องแคล่วของทักษะการใช้เครื่องดนตรีในการบรรเลง
- ความพร้อมเพรียงกันในการบรรเลงจังหวะ
- การใช้Articulations ที่เหมาะสมตลอดการบรรเลง

๕.๓ ความสามารถทางดนตรี (Musicianship)

๓๐ คะแนน

- ใช้สไตล์ที่เหมาะสมในการบรรเลง
- ผู้บรรเลงสามารถถ่ายทอดอารมณ์เพลงตามบทเพลง
- ผู้บรรเลงสามารถแสดงรายละเอียดความเบา ความดังที่หลากหลาย ในการบรรเลงได้อย่างชัดเจน
- สามารถแสดงถึงความเข้าใจในพลังอารมณ์ของบทเพลงสู่ผู้ชม ในความเร็วของจังหวะที่เหมาะสม

๕.๔ ความคิดสร้างสรรค์

๑๐ คะแนน

๖. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๗. คณะกรรมการตัดสิน

๗.๑ คณะกรรมการตัดสินระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน เท่านั้น

๗.๒ คณะกรรมการควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่งต่อไปนี้

๗.๒.๑ เป็นครูสอนจากสถานศึกษาหรือสถาบันการศึกษาทุกระดับ ที่มีวุฒทางด้านดนตรีสากลหรือมีความรู้ความสามารถด้านดนตรีสากลเป็นที่ยอมรับ

๗.๒.๒ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีสากล

๗.๒.๓ กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าประกวดหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมหรือปรับวง

ข้อควรคำนึง

กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนานักเรียนที่เข้าประกวดเพื่อนำไป พัฒนาทักษะของตนเอง

๘. การเข้าประกวดระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าประกวดในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าประกวดในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีประกวดระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดู ข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อ ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้ประกวด ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๑๑. การแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่ง

๑. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๖ หรือ ป.๑ – ม.๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑- ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภท ก ทั่วไป มีคุณสมบัติดังนี้

๒.๑.๑ ไม่จำกัดคุณสมบัติ

๒.๒ ประเภท ข มือใหม่ มีคุณสมบัติดังนี้

๒.๒.๑ ไม่เคยได้รับรางวัลระดับชาติ(รางวัลชนะเลิศ รองชนะเลิศอันดับหนึ่ง รองชนะเลิศ อันดับสอง การแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติ หรือรางวัลถ้วยพระราชทาน หรือรายการชิงช้าสวรรค์ รอบชิง Champ of the champ หรือรายการลูกทุ่ง Yamaha contest)

๒.๒.๒ เคยได้รับรางวัลระดับชาติครั้งสุดท้ายเกิน ๓ ปีขึ้นไป (วัน เดือน ปีที่ระบุไว้ใน เกียรติบัตรถ้วยรางวัลหรืออื่นๆ ครั้งสุดท้าย ต้องไม่เกินวันที่ ๑๖ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๕๖)

๒.๓ จำนวนสมาชิกในวงไม่เกิน ๔๐ คน (รวมนักแสดงประกอบ) ประกอบด้วย

๒.๓.๑ นักร้อง ๑ คน

๒.๓.๒ พิธีกร ๑ คน

๒.๓.๓ นักดนตรีรวมทุกชิ้นไม่เกิน ๒๐ คน

๒.๓.๔ หางเครื่อง และนักแสดงประกอบแต่ละเพลง ๘ - ๒๐ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อเข้าแข่งขัน

๓.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๒.๑ เวลาที่ใช้แข่งขัน ไม่เกิน ๒๐ นาที (รวมการทดสอบเสียงและจับเวลาเมื่อพิธีกรประกาศชื่อวงจบการแข่งขันจบและลงจากเวที)

๓.๒.๒ เพลงที่ใช้แข่งขัน เพลงช้า ๑ เพลง และเพลงเร็ว ๑ เพลง ใช้เพลงไทยลูกทุ่งแท้ดั้งเดิม เท่านั้น และสามารถเรียบเรียงดนตรีใหม่ได้ตามความเหมาะสม

๓.๒.๓ ต้องแสดงสดห้ามใช้โปรแกรม หรือเครื่องดนตรีอัตโนมัติ

๓.๒.๔ สมาชิกในวงต้องเป็นนักเรียนในสถานศึกษาเดียวกันและกำลังศึกษาอยู่เท่านั้น โดย ผู้อำนวยการสถานศึกษาเป็นผู้ลงนามรับรอง

๓.๒.๕ ต้องเล่นเครื่องดนตรีที่คณะกรรมการกลางจัดไว้ให้ ได้แก่ กลองชุด, ตู๋แอมป์กีตาร์, ตู๋แอมป์เบส, ตู๋แอมป์คีย์บอร์ด ยกเว้นคีย์บอร์ดสามารถนำมาเองได้

๓.๒.๖ ผู้แข่งขันจะต้องจับฉลาก เพื่อเรียงลำดับการแข่งขันก่อนเวลาการแข่งขัน ๓๐ นาที

๓.๒.๗ ไม่อนุญาตให้ใช้ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก ฉากใส่ล้อเลื่อน และอุปกรณ์ใส่ล้อเลื่อนในการแข่งขัน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ เทคนิคและความสามารถเฉพาะตัว ๒๐ คะแนน

๔.๒ การทำงานเป็นทีมและการปรับวง ๓๐ คะแนน

๔.๓ ภาพรวมในการแสดงบนเวที ๓๐ คะแนน

๔.๔ ความคิดสร้างสรรค์ ๒๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการตัดสิน

- ๖.๑ จำนวนคณะกรรมการตัดสินระดับชั้นละ ๓ คน หรือ ๕ คน เท่านั้น
- ๖.๒ คณะกรรมการตัดสินควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่ง ต่อไปนี้
 - ๖.๒.๑ เป็นครูผู้สอนจากสถานศึกษาหรือสถาบันการศึกษาทุกระดับ ที่มีวุฒิทางด้านดนตรีสากล หรือมีความรู้ ความสามารถด้านดนตรีสากล เป็นที่ยอมรับ
 - ๖.๒.๒ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีสากล
- ๖.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่าน ควรมีที่มาอย่างหลากหลาย กล่าวคือต่างสถาบันหรือหน่วยงาน เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการแข่งขัน
- ๖.๔ กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อม หรือปรับวง

ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินควรมีที่มาอย่างหลากหลาย เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการแข่งขัน
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนากับนักเรียนที่เข้าแข่งขันเพื่อนำไป พัฒนาทักษะของตนเอง
- กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการตัดสินต้องเป็นไปอย่างยุติธรรมเพื่อสร้างขวัญและกำลังใจให้กับผู้แข่งขันในการที่จะเล่นดนตรีไปเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนาดนตรีไทยให้คงอยู่อย่างยั่งยืน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้ คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันใน ระดับชาติ จะต้องได้ คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อ ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๑๒. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง

๑. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น	ป.๑ - ป.๖
๑.๒ นักเรียนระดับชั้น	ม.๑ - ม.๓
๑.๓ นักเรียนระดับชั้น	ม.๔ - ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทชาย (เดี่ยว)
๒.๒ ประเภทหญิง (เดี่ยว)

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน
๓.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

- เพลงที่ใช้ประกวด ๑ เพลง โดยผู้ร้องเลือกมาเอง ต้องเป็นเพลงไทยลูกทุ่งตามต้นฉบับ ของศิลปินไทย

ลูกทุ่งเท่านั้น

- ไม่มีรีวิว/ทางเครื่อง/แดนเซอร์ ประกอบเพลง
- ต้องนำแถบบันทึกเสียง/ซีดี/เสียงดนตรี สำหรับประกอบการร้องเพลงมาเองและสามารถ ตัด Guide

Melody ออกได้(หากไม่สามารถตัดได้กรรมการจะไม่พิจารณาคะแนนให้)

- จับฉลาก เพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
- ส่งเนื้อร้องให้คณะกรรมการในวันประกวด จำนวน ๓ ชุด
- แต่งกายด้วยชุดนักเรียน
- กรณีที่เกิดการผิดพลาดอนุญาตให้เริ่มต้นใหม่ได้ ทั้งนี้ ไม่เกินวรรคที่ ๒ ของเนื้อร้องท่อนที่ ๑ หากเกินจากนี้ถือว่าผิดพลาด กรรมการจะหักคะแนนตามกรณีที่ผิด
- ไม่อนุญาตให้ดูเนื้อเพลงในขณะประกวด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- ๔.๑ น้ำเสียง ความไพเราะของเสียง ๓๐ คะแนน
๔.๒ เทคนิคการขับร้อง ๒๐ คะแนน
๔.๓ จังหวะ ทำนอง ถูกต้อง ๒๐ คะแนน
๔.๔ อักขระวิธีถูกต้อง ๑๐ คะแนน
๔.๕ บุคลิก ลีลา อารมณ์ ๑๐ คะแนน
๔.๖ ความยากง่ายของเพลง ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ๓ หรือ ๕ คนเท่านั้น

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นที่ยอมรับในด้านดนตรีสากล ขับร้องสากล หรือขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการ ผูกข้อ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนากับนักเรียนที่เข้าแข่งขันเพื่อนำไป พัฒนาทักษะของตนเอง

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันใน ระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อ ที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๑๓. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกกรุง

๑. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น	ป.๑- ป.๖
๑.๒ นักเรียนระดับชั้น	ม.๑- ม.๓
๑.๓ นักเรียนระดับชั้น	ม.๔ - ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทชาย(เดี่ยว)
๒.๒ ประเภทหญิง (เดี่ยว)

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน
๓.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

- เพลงที่ใช้ประกวดเป็นเพลงไทยลูกกรุง ๑ เพลง โดยผู้ประกวดเลือกมาเอง ต้องเป็นเพลง ไทยลูกกรุงตาม

ต้นฉบับของศิลปินไทยลูกกรุงเท่านั้น

- ไม่มีรีวิว/ทางเครื่อง/แดนเซอร์ ประกอบเพลง
- ต้องนำแถบบันทึกเสียง/ซีดี/เสียงดนตรี สำหรับประกอบการร้องเพลงมาเองและสามารถ ตัด Guide

Melody ออกได้(หากไม่สามารถตัดได้กรรมการจะไม่พิจารณาคะแนนให้)

- จับฉลาก เพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
- ส่งเนื้อร้องให้คณะกรรมการในวันประกวดเพลงละ ๓ ชุด
- แต่งกายด้วยชุดนักเรียน
- กรณีที่เกิดการผิดพลาดอนุญาตให้เริ่มต้นใหม่ได้ ทั้งนี้ไม่เกินครั้งที่ ๒ ของเนื้อร้องท่อนที่ ๑ หากเกินจากนี้ถือว่าผิดพลาด กรรมการจะหักคะแนนตามกรณีที่เกิดขึ้น
- ไม่อนุญาตให้ดูเนื้อเพลงในขณะที่ประกวด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ น้ำเสียง ความไพเราะของเสียง	๓๐ คะแนน
๔.๒ เทคนิคการขับร้อง	๒๐ คะแนน
๔.๓ อักขระวิธีถูกต้อง	๑๐ คะแนน
๔.๔ จังหวะ ทำนอง ถูกต้อง	๒๐ คะแนน
๔.๕ บุคลิก สีลา อารมณ์	๑๐ คะแนน
๔.๖ ความยากง่ายของเพลง	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการ

ถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ๓ หรือ ๕ คนเท่านั้น

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นที่ยอมรับในด้านดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการ ผิดข้อ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนากับนักเรียนที่เข้าแข่งขันเพื่อนำไป พัฒนาทักษะของ

ตนเอง

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันใน ระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๑๔. การแข่งขันขับร้องเพลงสากล

๑. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑-ป.๖
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑-ม.๓
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔-ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทชาย (เดี่ยว)
- ๒.๒ ประเภทหญิง (เดี่ยว)

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน
- ๓.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน
 - เพลงที่ใช้ประกวด จำนวน ๑ เพลง
 - เป็นเพลงสากล ที่มีเนื้อเพลงเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น ๑ เพลง โดยผู้ประกวดเลือกมาเอง
 - ไม่มีรีวิว/หางเครื่อง/แดนซ์เซอร์ ประกอบเพลง
 - ต้องนำแถบบันทึกเสียง/ซีดี/เสียงดนตรี สำหรับประกอบการร้องเพลงมาเองและสามารถ ตัด Guide

Melody ออกได้(หากไม่สามารถตัดได้กรรมการจะไม่พิจารณาคะแนนให้) ถ้าเป็นเสียงคอรัสได้

- จับฉลาก เพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
- ส่งเนื้อร้องให้คณะกรรมการในวันประกวดเพลงละ ๓ ชุด
- แต่งกายด้วยชุดนักเรียน
- กรณีที่เกิดการผิดพลาดอนุญาตให้เริ่มต้นใหม่ได้ ทั้งนี้ไม่เกินวอร์คที่ ๒ ของเนื้อร้องท่อน ที่ ๑ หากเกินจากนี้ถือว่าผิดพลาด กรรมการจะหักคะแนนตามกรณีที่เกิดขึ้น
- ไม่อนุญาตให้ดูเนื้อเพลงในขณะที่ประกวด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ น้ำเสียง ความไพเราะของเสียง	๓๐ คะแนน
๔.๒ เทคนิคการขับร้อง	๒๐ คะแนน
๔.๓ อักขระวิธีถูกต้อง	๑๐ คะแนน
๔.๔ จังหวะ ทำนอง ถูกต้อง	๒๐ คะแนน
๔.๕ บุคลิก สีตา อารมณ์	๑๐ คะแนน
๔.๖ ความง่ายของเพลง	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการ

ถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ๓ หรือ ๕ คนเท่านั้น

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นที่ยอมรับในด้านดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการ ผิดข้อ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนากับนักเรียนที่เข้าแข่งขันเพื่อนำไป พัฒนาทักษะของตนเอง

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันใน ระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มี มากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๑๕. การแข่งขันขับร้องเพลงพระราชนิพนธ์

๑. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑- ป.๖
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑- ม.๓
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทชาย (เดี่ยว)
- ๒.๒ ประเภทหญิง (เดี่ยว)

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน
- ๓.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

- เพลงที่ใช้ประกวด ๑ เพลง
- เป็นเพลงพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช

บรมนาถบพิตร โดยผู้ประกวดเลือกมาเอง

- ไม่มีรีวิว/ทางเครื่อง/แดนเซอร์ ประกอบเพลง
- ต้องนำแถบบันทึกเสียง/ซีดี/เสียงดนตรี สำหรับประกอบการร้องเพลงมาเองและสามารถ ตัด Guide

Melody ออกได้(หากไม่สามารถตัดได้กรรมการจะไม่พิจารณาคะแนนให้)

- จับฉลาก เพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
- ส่งเนื้อร้องให้คณะกรรมการในวันประกวด จำนวน ๓ ชุด
- แต่งกายด้วยชุดนักเรียน
- กรณีที่เกิดการผิดพลาดอนุญาตให้เริ่มต้นใหม่ได้ ทั้งนี้ไม่เกินวรรคที่ ๒ ของเนื้อร้องท่อนที่ ๑ หากเกินจาก

นี้ถือว่าผิดพลาด กรรมการจะหักคะแนนตามกรณีที่ผิด

- ไม่อนุญาตให้ดูเนื้อเพลงในขณะที่ประกวด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ น้ำเสียง ความไพเราะของเสียง	๓๐ คะแนน
๔.๒ เทคนิคการขับร้อง	๒๐ คะแนน
๔.๓ จังหวะ ทำนอง ถูกต้อง	๒๐ คะแนน
๔.๔ อักขระวิธีถูกต้อง	๑๐ คะแนน
๔.๕ บุคลิก ลีลา อารมณ์	๑๐ คะแนน
๔.๖ ความยากง่ายของเพลง	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ๓ หรือ ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นที่ยอมรับในด้านดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการ ฝึกซ้อม

ข้อควรคำนึง

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนากับนักเรียนที่เข้าแข่งขันเพื่อนำไป พัฒนาทักษะของตนเอง

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันใน ระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๑๖. การประกวดดนตรีประเภทวงดุริยางค์เครื่องลม (Wind Ensembles)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๖
- ๑.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓
- ๑.๓ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันเป็นวง ๘ – ๑๒ คน
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - ๒.๒.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-ป.๖ โรงเรียนละ ๑ ทีม
 - ๒.๒.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑-ม.๓ โรงเรียนละ ๑ ทีม
 - ๒.๒.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔-ม.๖ โรงเรียนละ ๑ ทีม

๓. รายละเอียดเครื่องดนตรีที่ใช้ในการแข่งขัน

เครื่องลมไม้ และ / หรือ เครื่องลมทองเหลือง

๔. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๑ ส่งรายชื่อเข้าแข่งขัน

๔.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๒.๑ เวลาที่ใช้แข่งขัน ไม่เกิน ๑๕ นาที (รวมการทดสอบเสียง)

๔.๒.๒ เพลงที่ใช้แข่งขันจำนวน ๒ เพลง (เพลงที่ประพันธ์โดยนักประพันธ์ชาวไทย จำนวน ๑ เพลง หรือ เพลงวัฒนธรรมไทย จำนวน ๑ เพลง และเพลงเลือกอิสระ จำนวน ๑ เพลง)

๔.๒.๓ จับฉลากเพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๔.๒.๔ แต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๔.๒.๕ ห้ามใช้อุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดประกอบการบรรเลง

๔.๒.๖ มีหรือไม่มี วาทยากร (Conductor) ในการแข่งขันก็ได้

๔.๒.๗ ส่ง Score เพลงให้คณะกรรมการในการประกวด จำนวน ๓ หรือ ๕ ชุด ตามจำนวน

คณะกรรมการตัดสิน

๔.๒.๘ ถ้าไม่ส่ง Score เพลง ถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน

๔.๒.๙ ใช้เวลาเกินกำหนด ตัดคะแนน นาทีละ ๒ คะแนน

๕. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๕.๑ คุณภาพของเสียง (Tone)

๓๐ คะแนน

- บุคลิกของน้ำเสียง Characteristic Sounds
- การบรรเลงให้ได้ระดับเสียงที่แม่นยำ ชัดเจน และถูกต้อง ไม่เพี้ยน Pitch (Center, Focus)
- ความกลมกลืนกันของเสียง Balance/Blend
- ความกลมกลืนกันของเสียงในเครื่องดนตรีชนิดเดียวกัน และระหว่างเครื่องดนตรีในการ บรรเลงแนวดนตรีที่เหมือนกันตามลำดับความสำคัญ Ensemble Tuning within and between sections

- ความคมชัดของน้ำเสียงของการบรรเลงในความดังระดับต่างๆ Dynamic Contrast (obvious and effectiveness)

- การควบคุมน้ำเสียงในการบรรเลง

๕.๒ เทคนิค (Technique)

๓๐ คะแนน

- ความเชี่ยวชาญ และคล่องแคล่วของทักษะการใช้เครื่องดนตรีในการบรรเลง
- ความพร้อมเพรียงกันในการบรรเลงจังหวะ
- การใช้ Articulations ที่เหมาะสมตลอดการบรรเลง

๕.๓ ความสามารถทางดนตรี (Musicianship)

๓๐ คะแนน

- ใช้สไตล์ที่เหมาะสมในการบรรเลง
- ผู้บรรเลงสามารถถ่ายทอดอารมณ์เพลงตามบทเพลง
- ผู้บรรเลงสามารถแสดงรายละเอียดความเบา ความดังที่หลากหลาย ในการบรรเลงได้อย่างชัดเจน
- สามารถแสดงถึงความเข้าใจในพลังอารมณ์ของบทเพลงสู่ผู้ชม ในความเร็วของจังหวะที่เหมาะสม

๕.๔ ความคิดสร้างสรรค์

๑๐ คะแนน

๖. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการ

ถือเป็นที่สุด

๗. คณะกรรมการตัดสิน

๗.๑ คณะกรรมการตัดสินระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน เท่านั้น

๗.๒ คณะกรรมการควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่งต่อไปนี้

๗.๒.๑ เป็นครูผู้สอนจากสถานศึกษาหรือสถาบันการศึกษาทุกระดับ ที่มีวุฒิทางด้าน ดนตรีสากลหรือมีความรู้ความสามารถด้านดนตรีสากลเป็นที่ยอมรับ

๗.๒.๒ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีสากล

๗.๓ คณะกรรมการจัดการแข่งขัน จะต้องเตรียม STAND ตั้งโน้ต และเก้าอี้นั่งบรรเลงให้ครบตาม จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๗.๔ กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อม หรือปรับวง

ข้อควรคำนึง

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนากับนักเรียนที่เข้าแข่งขันเพื่อนำไป พัฒนาทักษะของตนเอง

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันใน ระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๑๗. การแข่งขันขับขานประสานเสียง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ - ป.๖
- ๑.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ม.๓
- ๑.๓ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน วงละ ๑๖ - ๔๐ คน
- ๒.๒ ประเภท
 - ๒.๒.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ - ป.๖ โรงเรียนละ ๑ วง
 - ๒.๒.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ โรงเรียนละ ๑ วง
 - ๒.๒.๓ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ โรงเรียนละ ๑ วง

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

เพลงที่ใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๒ เพลง

- เพลงช้า จำนวน ๑ เพลง
- เพลงเร็ว จำนวน ๑ เพลง
- สามารถเลือกขับร้องเพลงไทย หรือเพลงภาษาต่างประเทศก็ได้
- ลำดับการขับร้องเริ่มด้วยเพลงช้าหรือเพลงเร็วก่อนก็ได้

๓.๓ ส่งโน้ตเพลงที่ใช้ในการแข่งขันให้คณะกรรมการจัดงานในวันรายงานตัวแข่งขัน จำนวน ๕ ชุด/๑ เพลง ๓. ๔

ให้คณะกรรมการดำเนินการจับสลากลำดับที่การแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลากให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่การแข่งขันได้ ให้ทำหนังสือชี้แจงเหตุผลต่อคณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน เพื่อให้คณะกรรมการสลับลำดับที่การแข่งขันให้ใหม่และแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายในเวลาการแข่งขัน

๓.๕ ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียนเท่านั้น

๓.๖ สามารถใช้เครื่องดนตรีในการแข่งขันได้ไม่เกิน ๒ ชิ้น หากใช้เปียโนไฟฟ้า หรือ คีย์บอร์ด ให้เล่นเสียงเปียโนเท่านั้น

๓.๗ เวลาในการเตรียมเครื่องดนตรีบนเวที ขับร้อง จนเสร็จสิ้นการแข่งขัน จัดเก็บอุปกรณ์ และลงจากเวที รวมทั้งสิ้นไม่เกิน ๑๕ นาที หากเกินเวลาจะถูกหักคะแนนที่ละ ๒ คะแนน

๓.๘ ไม่อนุญาตให้ทดสอบเสียง และ/หรือวอร์มเสียงบนเวที การร้องบนเวทีจะต้องเป็นเพลงที่แข่งขันเท่านั้น และเมื่อเริ่มร้อง กรรมการจะเริ่มตัดสินทันที หากไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดจะถูกหักคะแนน ๒ คะแนน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความถูกต้องแม่นยำของระดับเสียง

๓๕ คะแนน

๔.๒ ความถูกต้องตามโน้ตเพลง (ผู้เข้าแข่งขันสามารถปฏิบัติตามสิ่งที่ผู้ประพันธ์หรือผู้เรียบเรียงระบุไว้ในโน้ตเพลง)

๓๕ คะแนน

๔.๓ การถ่ายทอดอารมณ์เพลงต่อผู้ฟัง

๒๐ คะแนน

๔.๔ ภาษาอักขระถูกต้อง

๑๐ คะแนน

หมายเหตุ ทำทางประกอบการขับร้องไม่นับเป็นคะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด	

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ๓ หรือ ๕ คนเท่านั้น

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่จบการศึกษาสาขาคณะศึกษาศาสตร์ หรือ
- เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีสากลเป็นเวลาอย่างน้อย ๑๐ ปี หรือมีวิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป หรือมีประสบการณ์ในการขับร้องสากล หรือการขับร้องประสานเสียงเป็นเวลาอย่างน้อย ๓ ปี หรือ
- เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่ทำการสอนขับร้องประสานเสียง หรือทำการสอนดนตรีสากล หรือ
- กรณีที่ไม่มีคุณสมบัติ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ และประสบการณ์ด้านการขับร้องประสานเสียงเป็นที่ยอมรับ หรือเป็นผู้มีประสบการณ์ในการเป็นนักร้องประสานเสียงกับสถาบัน หรือวงขับร้องประสานเสียงอย่างน้อย ๓ ปี

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินกรณีสถานศึกษาที่ตนเองสังกัดเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนทุกวงที่เข้าร่วมแข่งขัน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้วงที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และวงที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาที่มีวงชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาคมีมากกว่า ๓ วง ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีวงที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ วงที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อ ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐
ปีการศึกษา ๒๕๖๕
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
(สาระทัศนศิลป์)

ชื่อ กิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท
	สพป.			สพม.		
	ป.๑-ป.๓	ป.๔-ป.๖	ม.๑-ม.๓	ม.๑-ม.๓	ม.๔-ม.๖	
สาระทัศนศิลป์						
๑. การแข่งขันจิตรกรรมเทคนิคผสม Mixed Media	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว
๒. การแข่งขันวาดภาพระบายสี	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว
๓. การแข่งขันเขียนภาพไทยประเพณี	-	-	✓	✓	✓	เดี่ยว
๔. การแข่งขันเขียนภาพจิตรกรรมไทย สีเอกรงค์	-	-	✓	✓	✓	เดี่ยว
๕. การสร้างสรรค์ภาพด้วยการปะติด	✓	✓	✓	✓	-	ทีม ๒ คน
๖. การแข่งขันวาดภาพลายเส้น	-	-	✓	✓	✓	เดี่ยว
๗. การแข่งขันประติมากรรม	✓	✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน
รวม	๔	๔	๗	๗	๖	
	๑๕			๑๓		
สาระทัศนศิลป์รวม ๗ กิจกรรม	๒๘ รายการ					

๑. การแข่งขันจิตรกรรมเทคนิคผสม (Mixed Media)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๔ – ป.๖
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภท เดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ จำนวน ๑ คน
- ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ จำนวน ๑ คน
- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ คน
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ ใช้กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ขนาดกระดาษ ดังนี้

- ระดับชั้น ป.๑- ป.๓ และ ป.๔-ป. ๖ ขนาด ๑๑” x ๑๕ ”
- ระดับชั้น ม.๑- ม.๓ และ ม.๔- ม.๖ ขนาด ๑๕” x ๒๒ ”

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

- ระดับชั้น ป.๑-ป.๓ หัวข้อ “ชุมชนของฉัน”
- ระดับชั้น ป.๔-ป.๖ หัวข้อ “วัฒนธรรมไทย”
- ระดับชั้น ม.๑-ม.๓ หัวข้อ “เทคโนโลยีกับสังคมไทย”
- ระดับชั้น ม.๔-ม.๖ หัวข้อ “ประเทศไทยในอนาคต”

๓.๔ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคการวาดภาพระบายสี (โดยไม่จำกัดประเภทของสี) และเทคนิคการพิมพ์ภาพอย่างง่าย ดังนี้

- ระดับชั้น ป.๑- ป.๓ การพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์วัสดุธรรมชาติ
- ระดับชั้น ป.๔- ป.๖ การพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์วัสดุธรรมชาติ
- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ การพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์วัสดุธรรมชาติและหรือวัสดุสังเคราะห์
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ การพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์วัสดุธรรมชาติและหรือวัสดุสังเคราะห์

๓.๕ ไม่ต้องเคลือบภาพและไม่ต้องใส่กรอบภาพ

๓.๖ ห้ามนำต้นฉบับมาดูในขณะแข่งขัน

๓.๗ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๘ เวลาในการสร้างสรรค์ผลงาน ๓ ชั่วโมง

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- ความคิดสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน
- เทคนิคการใช้สี	๒๐ คะแนน
- ความประณีต/ความสวยงาม	๒๐ คะแนน
- ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด	๒๐ คะแนน
- ความสมบูรณ์และการจัดองค์ประกอบของภาพ	๒๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน คุณสมบัติของคณะกรรมการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้ โดยต้องมีผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย ๑ คน

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์
- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓ และจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้ คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ทีมที่มีคะแนนลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณี คะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๒. การแข่งขันวาดภาพระบายสี

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๔ – ป.๖
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภท เดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ จำนวน ๑ คน
- ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ จำนวน ๑ คน
- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ คน
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ ใช้กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ขนาดกระดาษและสีที่ใช้ในการแข่งขัน ดังนี้

- ระดับชั้น ป.๑- ป.๓ ขนาด ๑๑” x ๑๕” ใช้สีไม้หรือสีชอล์ค
- ระดับชั้น ป.๔- ป.๖ ขนาด ๑๑” x ๑๕” ใช้สีชอล์ค
- ระดับชั้น ม.๑- ม.๓ ขนาด ๑๕” x ๒๒” ใช้สีโปสเตอร์หรือสีอะคริลิก
- ระดับชั้น ม.๔- ม.๖ ขนาด ๑๕” x ๒๒” ใช้สีน้ำ

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

- ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ หัวข้อ “สีเส้นแห่งจินตนาการ”
- ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ หัวข้อ “ท้องถิ่นของเรา”
- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ หัวข้อ “สถาบันหลักของชาติไทย”
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ หัวข้อ “สิ่งแวดล้อมไทยในอนาคต”

๓.๔ ไม่ต้องเคลือบภาพและไม่ต้องใส่กรอบภาพ

๓.๕ ห้ามนำต้นฉบับมาดูในขณะแข่งขัน

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๗ เวลาในการวาดภาพ ๓ ชั่วโมง

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- ความคิดสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน
- เทคนิคการใช้สี	๒๐ คะแนน
- ความสวยงาม ความประณีต	๒๐ คะแนน
- ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด	๒๐ คะแนน
- การจัดองค์ประกอบของภาพ	๒๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด	

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน คุณสมบัติของคณะกรรมการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้ โดยต้องมีผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย ๑ คน

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์

- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓ และจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้ คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ทีมที่มีคะแนนลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๓. การแข่งขันเขียนภาพไทยประเพณี

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ คน
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ ใช้กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ขนาดกระดาษและสีที่ใช้ในการแข่งขัน ดังนี้

- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ ขนาด ๑๕” x ๒๒ ” ใช้สีโปสเตอร์หรือสีอะคริลิก
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ ขนาด ๑๕” x ๒๒ ” ใช้สีโปสเตอร์หรือสีอะคริลิก

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ หัวข้อ “ท้องถิ่นของเรา”
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ หัวข้อ “ประเพณีไทย”

๓.๔ ไม่ต้องเคลือบภาพและไม่ต้องใส่กรอบภาพ

๓.๕ ห้ามนำต้นฉบับมาดูในขณะแข่งขัน

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๗ เวลาในการวาดภาพ ๓ ชั่วโมง

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- ความสวยงามทางรูปแบบศิลปะ	๒๐ คะแนน
- ความถูกต้องของลักษณะภาพไทยและความสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนด	๒๐ คะแนน
- ทักษะการใช้สี	๒๐ คะแนน
- การจัดองค์ประกอบของภาพ	๒๐ คะแนน
- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน คุณสมบัติของคณะกรรมการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้ โดยต้องมีผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย ๑ คน

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์

- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์

- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่

ทำการสอน

- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓ และจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันใน ระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อ ที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๔. การแข่งขันเขียนภาพจิตรกรรมไทยสีเอกรงค์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภท เดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ คน
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ ใช้กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ขนาดกระดาษและสีที่ใช้ในการแข่งขัน ดังนี้

- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ ขนาด ๑๕” x ๒๒” ใช้สีน้ำ
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ ขนาด ๑๕” x ๒๒” ใช้สีน้ำ

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

- ระดับชั้น ม.๑-ม.๓ หัวข้อ “การเล่นไทย”
- ระดับชั้น ม.๔-ม.๖ หัวข้อ “วิถีไทย”

๓.๔ ไม่ต้องเคลือบภาพและไม่ต้องใส่กรอบภาพ

๓.๕ ห้ามนำต้นฉบับมาดูในขณะแข่งขัน

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๗ เวลาในการวาดภาพ ๓ ชั่วโมง

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- การจัดองค์ประกอบของภาพ	๒๐ คะแนน
- ความถูกต้องของลักษณะภาพจิตรกรรมไทยและความสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนด	๒๐ คะแนน
- ทักษะการใช้สีเอกรงค์	๒๐ คะแนน
- ความสวยงามทางรูปแบบจิตรกรรมไทย	๒๐ คะแนน
- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน คุณสมบัติของคณะกรรมการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้ โดยต้องมีผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย ๑ คน

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ ด้านทัศนศิลป์

- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์

- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่ ทำการสอน

- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓ และจัดแสดงผลงานต่อ สาธารณชน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับ เหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันใน ระดับชาติ จะต้องได้ คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มี มากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อ ที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ ในการเผยแพร่และ ประชาสัมพันธ์

๕. การสร้างสรรค์ภาพด้วยการปะติด

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๔ – ป.๖
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภททีม ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ จำนวน ๑ ทีม
- ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ จำนวน ๑ ทีม
- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ วัสดุที่ใช้ในการแข่งขัน

- ขนาดภาพ ๑๕”x ๒๒” ไม่รวมกรอบ
- กรอบภาพไม่เกิน ๑.๕” (กรอบภาพต้องอยู่นอกพื้นที่ ๑๕”x๒๒”)
- วัสดุที่นำมาปะติดต้องเป็นวัสดุจากธรรมชาติที่สามารถคงสภาพเดิมอยู่ได้อย่างถาวร โดยไม่เปลี่ยนแปลงทั้งรูปร่างและสี

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

- ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ หัวข้อ “ท้องถิ่นของเรา”
- ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ หัวข้อ “วิถีไทย”
- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ หัวข้อ “ท่องเที่ยวไทย”

๓.๔ ห้ามนำต้นฉบับมาดูในขณะแข่งขัน

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๖ เวลาในการวาดภาพ ๓ ชั่วโมง

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- ความสวยงามของภาพและการตกแต่งกรอบ	๓๐ คะแนน
- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน
- ความสมบูรณ์และการจัดองค์ประกอบของภาพ	๒๐ คะแนน
- ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด	๒๐ คะแนน
- วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน คุณสมบัติของคณะกรรมการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้ โดยต้องมีผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย ๑ คน

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์

- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์

- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่

ทำการสอน

- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓ และจัดแสดงผลงานต่อ

สาธารณชน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันใน ระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๖. วาดภาพลายเส้น

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ คน
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการ และรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ ใช้กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ขนาดกระดาษและสีที่ใช้ในการแข่งขัน ดังนี้

- ระดับชั้น ม.๑-ม. ๓ ขนาด ๑๕” x ๒๒ ” ใช้ดินสอหรือเครยอง
- ระดับชั้น ม.๔-ม. ๖ ขนาด ๑๕” x ๒๒ ” ใช้ดินสอหรือเครยอง

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ หัวข้อ “นวัตกรรมสร้างชาติ”
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ หัวข้อ “สังคมไทยในอนาคต”

๓.๔ ไม่ต้องเคลือบภาพและไม่ต้องใส่กรอบภาพ

๓.๕ ห้ามนำต้นฉบับมาดูในขณะแข่งขัน

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๗ เวลาในการวาดภาพ ๓ ชั่วโมง

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

- ลักษณะความสมบูรณ์ของเส้น ความถูกต้องของแสงเงา	๓๐	คะแนน
- การจัดภาพ / องค์ประกอบ	๒๐	คะแนน
- ความคิดสร้างสรรค์	๒๐	คะแนน
- ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน	๒๐	คะแนน
- ความสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนด	๑๐	คะแนน

๕. เกณฑ์การพิจารณาตัดสินผลรางวัล

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน คุณสมบัติของคณะกรรมการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้ โดยต้องมีผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย ๑ คน

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ ด้านทัศนศิลป์

- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์

- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่

ทำการสอน

- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓ และจัดแสดงผลงานต่อ

สาธารณชน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันใน ระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๗. การแข่งขันประติมากรรม

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๔ – ป.๖
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภททีม ๓ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ จำนวน ๑ ทีม
- ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ จำนวน ๑ ทีม
- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ ทีม
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ ขนาดของผลงานและวัสดุที่ใช้ในการปั้น

- ระดับชั้น ป.๑- ป.๓ ประติมากรรมปูนต้ำ ใช้ดินน้ำมัน ขนาดพื้นที่ ๑๐” x ๑๕”
- ระดับชั้น ป.๔- ป.๖ ประติมากรรมปูนสูง ใช้ดินน้ำมัน ขนาดพื้นที่ ๑๕” x ๒๒”
- ระดับชั้น ม.๑ -ม.๓ ประติมากรรมลอยตัว ใช้ดินเหนียว ขนาดพื้นที่ ๒๕” x ๒๕”
จำกัดความสูงไม่เกิน ๒๕”
- ระดับชั้น ม. ๔-ม.๖ ประติมากรรมลอยตัว ใช้ดินเหนียว ขนาดพื้นที่ไม่เกิน ๒๕” x ๒๕”
จำกัดความสูงไม่เกิน ๒๕”

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

- ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ หัวข้อ “ท้องถิ่นของเรา”
- ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ หัวข้อ “วิถีไทย”
- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ หัวข้อ “สัตว์ป่าของไทย”
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ หัวข้อ “สถาบันสำคัญของชาติ”

๓.๔ ห้ามนำภาพรูปแบบของงานปั้นมาดูในขณะที่แข่งขัน

๓.๕ ห้ามทำโครงสร้างมาก่อนล่วงหน้า

๓.๖ ห้ามใช้แบบพิมพ์ทุกชนิดเป็นเครื่องมือในการสร้างงาน

๓.๗ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๘ เวลาในการปั้น ๓ ชั่วโมง

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- ความสวยงามและความสมบูรณ์ของรูปทรง	๓๐ คะแนน
- ความคิดสร้างสรรค์	๓๐ คะแนน
- การจัดองค์ประกอบ	๒๐ คะแนน
- ความสอดคล้องของผลงานกับหัวข้อที่กำหนด	๒๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน คุณสมบัติของคณะกรรมการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้ โดยต้องมีผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย ๑ คน

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์
- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓ และจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันใน ระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑-๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐
ปีการศึกษา ๒๕๖๕
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
(สาระนาฏศิลป์)

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น				ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.		สพม.			
	ป.๑-ป.๖	ม.๑-ม.๓	ม.๑-ม.๓	ม.๔-ม.๖		
สาระนาฏศิลป์						
๑๘. การแข่งขันรำวงมาตรฐาน	✓	✓	✓	✓	ทีม ๘-๑๐ คน	หมายเหตุ กรณีโรงเรียน ขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา ที่เปิดสอน ถึงมัธยมศึกษาปีที่ ๖ สามารถส่งได้ ๒ สังกัด คือ ป ๑- ๖ ส่งแข่งขัน กับสพป. ม ๑- ๖ ส่งแข่งขัน กับ สพม.
๑๙. การแข่งขันระบำมาตรฐาน	✓	✓	✓	✓	ทีม ๖-๑๒ คน	
๒๐. การแข่งขันนาฏศิลป์ไทยอนุรักษ์	✓	✓	✓	✓	ทีมไม่เกิน๑๒คน	
๒๑. การแข่งขันนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์	✓	✓	✓	✓	ทีมไม่เกิน๑๖คน	
๒๒. การแข่งขันการแสดงตลก	✓		✓		ทีม ๓ – ๕ คน	
๒๓. การแข่งขันมายากล	✓		✓		ทีม ๒ คน	
รวม	๔	๔	๔	๔		
	๒		๒			
	๑๐		๑๐			
สาระนาฏศิลป์รวม ๖ กิจกรรม	๒๐ รายการ					

๑๘. การแข่งขันร่วางมาตรฐาน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษา (ป.๑ - ป. ๖)
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ม.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ๘ - ๑๐ คน (๔ - ๕ คู่)

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ระดับชั้น ประถมศึกษา (ป.๑ - ป. ๖)	จำนวน ๑ ทีม
๒.๒.๒ ระดับชั้น ม. ๑ - ม.๓ สังกัด สพป.	จำนวน ๑ ทีม
๒.๒.๓ ระดับชั้น ม. ๑ - ม.๓ สังกัด สพม.	จำนวน ๑ ทีม
๒.๒.๔ ระดับชั้น ม. ๔ - ม.๖	จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เพลงบังคับ ๑ เพลง ระดับชั้น ประถมศึกษา (ป.๑ - ป. ๖)	คือเพลงคืนเดือนหงาย
ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓	คือเพลงรำขิมารำ
ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖	คือเพลงดวงจันทร์วันเพ็ญ

๓.๒ เพลงเลือกเสรี ๑ เพลง

๓.๓ จับฉลากเลือกเพลง ๑ เพลงถ้าซ้ำกับเพลงเลือกเสรี ให้จับฉลากใหม่

๓.๔ ทีมผู้เข้าแข่งขันส่งแผ่นซีดีเพลง พร้อมรายชื่อผู้เข้าแข่งขันในวันรายงานตัว

๓.๕ แต่งกายตามแบบร่วางมาตรฐาน โดยเลือกแต่งกาย ดังนี้

- ๓.๕.๑ แบบพื้นเมืองภาคกลาง
- ๓.๕.๒ แบบรัชกาลที่ ๕
- ๓.๕.๓ แบบสากลนิยม
- ๓.๕.๔ แบบราตรีสโมสร
- ๓.๕.๕ ผสมผสาน ๔ แบบ (๓.๕.๑ - ๓.๕.๔)

๓.๖ ใช้ผู้แสดงชายจริง หญิงแท้

๓.๗ ใช้ทำร่าของกรมศิลปากร ตามลิงก์ ดังนี้ <https://youtu.be/SmxDNYaCwz4>

๓.๘ ให้คณะกรรมการดำเนินการจับสลากลำดับที่การแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลากให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่การแข่งขันได้ ให้ทำหนังสือชี้แจงเหตุผลต่อคณะกรรมการดำเนินการแข่งขันก่อนการแข่งขันล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๗ วัน เพื่อให้คณะกรรมการจัดลำดับที่การแข่งขันให้ใหม่

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความถูกต้องทำรำ	๒๐ คะแนน
๔.๒ จังหวะการรำ	๒๐ คะแนน
๔.๓ ลีลาความสวยงาม	๒๐ คะแนน
๔.๔ ความพร้อมเพรียง	๒๐ คะแนน
๔.๕ การแต่งกาย	๒๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) หรือ
- เป็นครูที่ทำการสอนสาระนาฏศิลป์มาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๕ ปี หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษขึ้นไป หรือ
- เป็นอาจารย์ที่มีคุณวุฒิระดับปริญญาเอกหรือเทียบเท่า สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง หรือมีคุณวุฒิระดับปริญญาโทและดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง ในสถาบันอุดมศึกษา หรือ
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์หรือศิลปะการแสดง ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) นักวิชาการละครและดนตรีทรงคุณวุฒิ (โขน ละคร และดนตรี) นาฏศิลป์บัณฑิตพิเศษ นาฏศิลป์อาวุโส ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ และผู้ชำนาญการด้านนาฏศิลป์ หรือ
- กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์ เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) โดยผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

แนวปฏิบัติ/ข้อควรคำนึงของกรรมการ

- กรรมการต้องชี้แจง/อธิบายหลักเกณฑ์และวิธีการแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน
- กรรมการต้องไม่ตัดสินกรณีสถานศึกษาที่ตนเองสังกัดเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนทุกทีมที่เข้าร่วมแข่งขัน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อ ที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๑๙. การแข่งขันระบำมาตรฐาน

นิยามศัพท์

ระบำมาตรฐาน หมายถึง การแสดงระบำ หรือรำที่มีรูปแบบการแต่งกายยืนเครื่อง พระ นาง โดยให้ผู้เข้าแข่งขันเลือกส่งการแข่งขัน ๑ ชุด จากชุดการแสดงดังต่อไปนี้

ระบำกฤดาภินิหาร	ระบำสี่บท	ระบำดาวดึงส์
ระบำเทพบันเทิง	ระบำย่องหงิด	ระบำพราหมณศาสตร์
ระบำนันทอุทยาน	รำกิ่งไม้เงินทอง	รำปะเลง
รำฝรั่งคู่	รำเชิดฉิ่งเชิดจิ้ง	รำช้าเร็วระบำ
รำพัทธวิสัย		

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษา (ป.๑-ป. ๖)
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑- ม.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔- ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ๖ - ๑๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ระดับชั้น ประถมศึกษา (ป.๑ - ป. ๖)	จำนวน ๑ ทีม
๒.๒.๒ ระดับชั้น ม. ๑- ม.๓ สังกัด สพป.	จำนวน ๑ ทีม
๒.๒.๓ ระดับชั้น ม. ๑- ม.๓ สังกัด สพม.	จำนวน ๑ ทีม
๒.๒.๔ ระดับชั้น ม. ๔- ม.๖	จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ การแต่งกายยืนเครื่องพระ นาง ตามรูปแบบกรมศิลปากร หรือเครื่องพระ นาง เลียนแบบเครื่องละครรำโบราณ (เครื่องเบา)

๓.๒ รำตามทำนองและเนื้อร้องของที่มาของท่ารำ

๓.๓ ผู้แสดงพระ นาง จะเป็นหญิงล้วน ชายล้วน หรือชายหญิงก็ได้

๓.๔ ใช้แผ่นซีดีหรือเทปบันทึกเสียงประกอบการรำ

๓.๕ ให้คณะกรรมการดำเนินการจับสลากลำดับที่การแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลากให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่ในวันแข่งขันได้ ให้ทำหนังสือชี้แจงเหตุผลต่อคณะกรรมการดำเนินการแข่งขันก่อนการแข่งขันล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๗ วัน เพื่อให้คณะกรรมการจัดลำดับที่การแข่งขันให้ใหม่

๓.๖ ให้ผู้เข้าแข่งขันระบำที่มาของท่ารำ โดยกำหนดให้ใช้ ๒ รูปแบบ ได้แก่ ท่ารำของกรมศิลปากร หรือท่ารำของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความถูกต้องทำรำ	๓๐ คะแนน
๔.๒ จังหวะ และลีลา	๒๐ คะแนน
๔.๓ สีหน้าและอารมณ์ในการแสดง	๒๐ คะแนน
๔.๔ ความพร้อมเพรียง	๒๐ คะแนน
๔.๕ การแต่งกาย	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) หรือ
- เป็นครูที่ทำการสอนสาระนาฏศิลป์มาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๕ ปี หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษขึ้นไป หรือ
- เป็นอาจารย์ที่มีคุณวุฒิระดับปริญญาเอกหรือเทียบเท่า สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง หรือมีคุณวุฒิระดับปริญญาโทและดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง ในสถาบันอุดมศึกษา หรือ
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์หรือศิลปะการแสดง ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) นักวิชาการละครและดนตรีทรงคุณวุฒิ (โซน ละคร และดนตรี) นาฏศิลป์นันทกษะพิเศษ นาฏศิลป์อาวุโสผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ และผู้ชำนาญการด้านนาฏศิลป์ หรือ
- กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) โดยผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

แนวปฏิบัติ/ข้อควรคำนึงของกรรมการ

- กรรมการต้องชี้แจง/อธิบายหลักเกณฑ์และวิธีการแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน
- กรรมการต้องไม่ตัดสินกรณีสถานศึกษาที่ตนเองสังกัดเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนทุกทีมที่เข้าร่วมแข่งขัน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อ ที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๒๐. การแข่งขันนาฏศิลป์ไทยอนุรักษ์

นิยามศัพท์

นาฏศิลป์ไทยอนุรักษ์ หมายถึง การแสดงนาฏศิลป์ไทยประเภทรำหรือระบำเบ็ดเตล็ดที่ปรมาจารย์ทางนาฏศิลป์ไทยได้คิดประดิษฐ์ทำรำ ดนตรี และทำนองเพลงไว้ และได้รับการยอมรับ โดยให้ผู้เข้าแข่งขันเลือกส่งการแข่งขัน ๑ ชุด จากชุดการแสดงดังต่อไปนี้

ระบำทวารวดี	ระบำเชียงแสน	ระบำศรีวิชัย
ระบำสุโขทัย	ระบำลพบุรี	ระบำศรีขยสิงห์
ระบำอยุธยา	ระบำนพรัตน์	ระบำนางกอย
ระบำวิชนิ	ระบำไก่อ	ระบำม้า
ระบำยุราภิมย์	ระบำมฤคเริง	ระบำจันทกนิรี
ระบำฉิ่ง	ระบำกรับ	ระบำไกรลาสสำเริง
รำซัดชาตรี	รำสืนวนล	รำสืนวนลออกอาหนู
รำพม่ามอญ	ฟ้อนม่านมงคล	

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษา (ป.๑ – ป. ๖)
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ม.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ไม่เกิน ๑๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ระดับชั้น ประถมศึกษา (ป.๑ – ป. ๖) จำนวน ๑ ทีม

๒.๒.๒ ระดับชั้น ม. ๑- ม.๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม

๒.๒.๓ ระดับชั้น ม. ๑- ม.๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม

๒.๒.๔ ระดับชั้น ม. ๔- ม.๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ รำตามทำนองและเนื้อร้องของที่มาของทำรำ

๓.๒ แต่งกายตามแบบมาตรฐานของการแสดงนาฏศิลป์ไทยชุดนั้นๆ

๓.๓ ผู้แสดงจะเป็นหญิงล้วน ชายล้วน หรือชายหญิงก็ได้

๓.๔ ใช้แผ่นซีดีหรือเทปบันทึกเสียง

๓.๕ ให้คณะกรรมการดำเนินการจับสลากลำดับที่การแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลากให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่ในวันแข่งขันได้ ให้ทำหนังสือชี้แจงเหตุผลต่อคณะกรรมการดำเนินการแข่งขันก่อนการแข่งขันล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๗ วัน เพื่อให้คณะกรรมการจัดลำดับที่การแข่งขันให้ใหม่

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความถูกต้องทำรำ	๓๐ คะแนน
๔.๒ จังหวะ และลีลา	๒๐ คะแนน
๔.๓ สีหน้าและอารมณ์ในการแสดง	๒๐ คะแนน
๔.๔ ความพร้อมเพรียง	๒๐ คะแนน
๔.๕ การแต่งกาย	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) หรือ
 - เป็นครูที่ทำการสอนสาระนาฏศิลป์มาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๕ ปี หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษขึ้นไป
- หรือ
- เป็นอาจารย์ที่มีคุณวุฒิระดับปริญญาเอกหรือเทียบเท่า สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง หรือมีคุณวุฒิระดับปริญญาโทและดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง ในสถาบันอุดมศึกษา หรือ
 - เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์หรือศิลปะการแสดง ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) นักวิชาการละครและดนตรีทรงคุณวุฒิ (โขน ละคร และดนตรี) นาฏศิลป์นันทกษะพิเศษ นาฏศิลป์อาวุโส ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ และผู้ชำนาญการด้านนาฏศิลป์ หรือ
 - กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) โดยผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

แนวปฏิบัติ/ข้อควรคำนึงของกรรมการ

- กรรมการต้องชี้แจง/อธิบายหลักเกณฑ์และวิธีการแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน
- กรรมการต้องไม่ตัดสินกรณีสถานศึกษาที่ตนเองสังกัดเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนทุกทีมที่เข้าร่วมแข่งขัน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อ ที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๒๑. การแข่งขันนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์

นิยามศัพท์

นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์ หมายถึง การแสดงนาฏศิลป์ไทยที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ทั้งท่ารำ เพลงดนตรีเนื้อหา การแต่งกายและลีลาท่ารำสอดคล้องตามกรอบแนวคิดที่กำหนดขึ้น โดยผ่านทักษะกระบวนการกลุ่มอย่างเป็นระบบ แล้ว นำเสนอในรูปแบบของโครงงาน และการแสดง ๑ ชุด ซึ่งจะออกมาในรูปแบบของประเพณีระบำเบ็ดเตล็ดหรือการแสดงพื้นเมืองในเชิงสร้างสรรค์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษา (ป.๑ – ป.๖)
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ม.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ไม่เกิน ๑๖ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ระดับชั้นประถมศึกษา (ป.๑ – ป.๖) จำนวน ๑ ทีม

๒.๒.๒ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม

๒.๒.๓ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม

๒.๒.๔ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ให้ผู้เข้าแข่งขันจัดทำคลิปวิดีโอกระบวนการสร้างสรรค์ ความยาวไม่ ๓ นาที จัดส่งพร้อมเพลงประกอบการแสดงบันทึกในรูปแบบ CD หรือ DVD หรือ Flash Drive ส่งถึงกรรมการจัดงานก่อนวันที่ทำการแข่งขัน ๗ วันทำการ โดยจะนับวันประทับตราไปรษณีย์ที่นำส่งเป็นสำคัญ หากไม่ส่งให้กรรมการตามกำหนดจะถูกหักคะแนนจากเกณฑ์การตัดสิน (ข้อ ๔.๑) ๕ คะแนน

๓.๒ ให้ผู้เข้าแข่งขันจัดทำเอกสาร สุจิบัตร หรือแผ่นพับ โดยมีรูปแบบและหัวขื่อนำเสนอตามที่คณะกรรมการกำหนด ดังนี้

ปกหน้า	เนื้อหา
(สามารถออกแบบหน้าปกได้ตามความเหมาะสม แต่ต้องปรากฏรายละเอียดข้อความด้านล่างในหน้าปก)	ให้อธิบายสาระสำคัญของการแสดงนาฏศิลป์ไทย สร้างสรรค์ตามหัวข้อที่กำหนด ดังนี้ ๑. แรงบันดาลใจ หรือแนวคิดในการสร้างสรรค์ ๒. การออกแบบการสร้างสรรค์ ๓. ขั้นตอน หรือวิธีการสร้างสรรค์ ๔. ผลงานการสร้างสรรค์
เอกสารแนะนำรายละเอียดของการแสดง นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์	หมายเหตุ สามารถใส่รูปภาพประกอบเอกสารได้
.....ระบุชื่อชุดสร้างสรรค์.....	
.....ระบุชื่อผู้สร้างสรรค์.....	
.....ระบุปี พ.ศ. ที่สร้างสรรค์.....	

๓.๓ เพลงที่ใช้ประกอบทำรាំต้องเป็นเพลงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ มีหรือไม่มีเนื้อร้องก็ได้ โดยให้มีความหมายในการส่งเสริมวิถีไทย

๓.๔ การแต่งกาย แต่งตามข้อมูลและสอดคล้องกับกรอบแนวคิดที่กำหนดขึ้นโดยคำนึงถึงความสวยงาม และความเหมาะสมของเพลงที่นำเสนอ

๓.๕ ใช้เวลาในการเตรียมการแสดงและนำเสนอไม่เกิน ๑๒ นาที หากเกินเวลาจะถูกหักคะแนน นาทีละ ๑ คะแนน (คณะกรรมการฝ่ายจัดการแข่งขันจะจัดหาเครื่อง computer, โปรเจคเตอร์ เครื่อง LCD และจอภาพไว้ให้)

๓.๖ ผู้แสดงจะเป็นหญิงล้วน ชายล้วน หรือชายหญิงก็ได้

๓.๗ ให้คณะกรรมการดำเนินการจับสลากลำดับที่การแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลากให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่ในวันแข่งขันได้ ให้ทำหนังสือชี้แจงเหตุผลต่อคณะกรรมการดำเนินการแข่งขันก่อนการแข่งขันล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๗ วัน เพื่อให้คณะกรรมการจัดลำดับที่การแข่งขันให้ใหม่

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ การนำเสนอรูปแบบการแสดง (ลำดับการแสดง ความต่อเนื่อง อารมณ์ผู้แสดง)	๒๐ คะแนน
๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบกระบวนการ	๒๐ คะแนน
๔.๓ องค์ประกอบการแสดง (การใช้พื้นที่ในการแสดง ฉาก และอุปกรณ์)	๒๐ คะแนน
๔.๔ การนำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์ ข้อมูล และองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์	๑๐ คะแนน
๔.๕ การคัดเลือกผู้แสดง	๑๐ คะแนน
๔.๖ การแต่งกาย	๑๐ คะแนน
๔.๗ เพลงประกอบการแสดง (นำเสนอสอดคล้องกับแนวคิด)	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน (ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด)

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด	

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) หรือ
- เป็นครูที่ทำการสอนสาระนาฏศิลป์มาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๕ ปี หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษขึ้นไป หรือ
- เป็นอาจารย์ที่มีคุณวุฒิระดับปริญญาเอกหรือเทียบเท่า สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง หรือมีคุณวุฒิระดับปริญญาโทและดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง ในสถาบันอุดมศึกษา หรือ
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์หรือศิลปะการแสดง ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) นักวิชาการละครและดนตรีทรงคุณวุฒิ (โซน ละคร และดนตรี) นาฏศิลป์บัณฑิตพิเศษ นาฏศิลป์อาวุโส ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ และผู้ชำนาญการด้านนาฏศิลป์ หรือ
- กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) โดยผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

แนวปฏิบัติ/ข้อควรคำนึงของกรรมการ

- กรรมการต้องชี้แจง/อธิบายหลักเกณฑ์และวิธีการแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน
- กรรมการต้องไม่ตัดสินกรณีสถานศึกษาที่ตนเองสังกัดเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนทุกทีมที่เข้าร่วมแข่งขัน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาที่มีทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๒๒. การแข่งขันการแสดงตลก

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ - ป.๖
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ - ม.๓ (โรงเรียนขยายโอกาส)
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ - ๕ คน (ไม่รวมคนเล่นดนตรีประกอบการแสดง)

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ สังกัด สพ. ระดับประถมศึกษา (ป.๑ - ป.๖) หรือ ระดับชั้น ป.๑ - ม.๓ โรงเรียนขยายโอกาส จำนวน ๑ ทีม

๒.๒.๒ สังกัด สพม. ระดับมัธยมศึกษา (ม.๑ - ม.๖) จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เนื้อหาที่แสดงไม่เสียดสี ล้อเลียน และกระทบสิทธิผู้อื่น

๓.๒ ไม่แยกชาย-หญิง

๓.๓ เวลาในการแสดงไม่เกิน ๑๕ นาที หากเกินเวลาที่กำหนดจะถูกหักคะแนนนาทีละ ๑ คะแนน

๓.๔ อนุญาตให้ใช้เครื่องเสียงและเครื่องดนตรีประกอบได้

๓.๕ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์การแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันนำมาเอง

๓.๖ ในการจัดการแข่งขันทุกระดับ กรรมการจะจัดเตรียมเครื่องดนตรี (กลองชุด กีตาร์ไฟฟ้า ๑ ตัว กีตาร์เบส ๑ ตัว) ประกอบการแสดงไว้ให้

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ มุขตลกและการนำเสนอ	๓๐ คะแนน
๔.๒ ปฏิภาณไหวพริบ	๒๐ คะแนน
๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน
๔.๔ ภาษาที่ใช้ ท่วงทีลีลา จังหวะ	๒๐ คะแนน
๔.๕ การแต่งกายและอุปกรณ์	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) หรือ
- เป็นครูที่ทำการสอนสาระนาฏศิลป์มาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๕ ปี หรือ ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษขึ้นไป หรือ
- เป็นอาจารย์ที่มีคุณวุฒิปริญญาเอกหรือเทียบเท่า สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง หรือมีคุณวุฒิปริญญาโทและดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง ในสถาบันอุดมศึกษา หรือ
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์หรือศิลปะการแสดง ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) นักวิชาการละครและดนตรีทรงคุณวุฒิ (โซน ละคร และดนตรี) นาฏศิลป์นันทกษะพิเศษ นาฏศิลป์อาวุโส ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ ผู้ชำนาญการด้านนาฏศิลป์ และนักแสดงตลกอาชีพ หรือ
- กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) โดยผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

แนวปฏิบัติ/ข้อควรคำนึงของกรรมการ

- กรรมการต้องชี้แจง/อธิบายหลักเกณฑ์และวิธีการแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน
- กรรมการต้องไม่ตัดสินกรณีสถานศึกษาที่ตนเองสังกัดเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนทุกทีมที่เข้าร่วมแข่งขัน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขัน ในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ทีมที่มีชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๒๓. การแข่งขันการแสดงมายากล

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ - ป.๖
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ - ม.๓ (โรงเรียนขยายโอกาส)
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๒ คน (ผู้แสดง ๑ คน ผู้ช่วย ๑ คน)
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - ๒.๒.๑ สังกัด สพป. ระดับประถมศึกษา (ป.๑ - ป.๖) หรือ ระดับชั้น ป.๑ - ม.๓ โรงเรียนขยายโอกาส จำนวน ๑ ทีม
 - ๒.๒.๒ สังกัด สพม. ระดับมัธยมศึกษา (ม.๑ - ม.๖) จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ เวลาในการแสดง ไม่เกิน ๑๐ นาที หากใช้เวลามากกว่าเวลาที่กำหนด หักนาทีละ ๑ คะแนน
- ๓.๒ ไม่แยก ชาย-หญิง
- ๓.๓ การแสดงจะต้องไม่เป็นอันตรายต่อตนเองและผู้อื่นและสิ่งแวดล้อม
- ๓.๔ อนุญาตให้ใช้เสียงดนตรีประกอบการแสดงได้
- ๓.๕ การแสดงหน้ากากจีนไม่จัดอยู่ในประเภทการแสดงมายากล

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ศิลปะการแสดงมายากล	๓๐ คะแนน
๔.๒ เทคนิคหรือกลวิธีของการแสดงมายากล	๒๐ คะแนน
๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน
๔.๔ การแต่งกาย	๒๐ คะแนน
๔.๕ อุปกรณ์ประกอบการแสดง	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) หรือ
- เป็นครูที่ทำการสอนสาระนาฏศิลป์มาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๕ ปี หรือ ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษขึ้นไป

หรือ

- เป็นอาจารย์ที่มีคุณวุฒิระดับปริญญาเอกหรือเทียบเท่า สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง หรือมีคุณวุฒิระดับปริญญาโทและดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง ในสถาบันอุดมศึกษา หรือ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์หรือศิลปะการแสดง ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) นักวิชาการละครและดนตรีทรงคุณวุฒิ (โชน ละคร และดนตรี) นาฏศิลป์นันทกะพิเศษ นาฏศิลป์อาวุโส ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ ผู้ชำนาญการด้านนาฏศิลป์ และนักแสดงมายากลอาชีพ หรือ

- กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) โดยผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

แนวปฏิบัติ/ข้อควรคำนึงของกรรมการ

- กรรมการต้องชี้แจง/อธิบายหลักเกณฑ์และวิธีการแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน
- กรรมการต้องไม่ตัดสินกรณีสถานศึกษาที่ตนเองสังกัดเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนทุกทีมที่เข้าร่วมแข่งขัน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้ คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

ผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษา

๑. รองศาสตราจารย์ศุภชัย จันทร์สุวรรณ	ศิลปินแห่งชาติ
๒. นายไพโรจน์ ทองคำสุก	ราชบัณฑิต สาขานาฏกรรมไทย

คณะกรรมการดำเนินการปรับปรุงเกณฑ์การแข่งขัน

๑. นายเฉลิมศักดิ์ เย็นสำราญ	หัวหน้าฝ่ายตำรา สำนักวิชาการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขวัญใจ คงถาวร	รองคณบดีคณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุขสันติ แวงวรรณ	อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ไทย วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง



กิจกรรมการประกวด แข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐

ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่ / ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.๑ - ๓	ป.๔ - ๖	ม.๑ - ๓	ม.๑ - ๓	ม.๔ - ๖		
๑. การแข่งขันประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	เวลา ๔ ชั่วโมง
๒. การแข่งขันจักสานไม้ไผ่		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
๓. การแข่งขันประดิษฐ์ดอกไม้ใบตอง							
๓.๑ พานพุ่มสักการะ		✓				ไม่เกิน ๖ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
๓.๒ กระถางดอกไม้รูปเทียนแพ			✓	✓		ไม่เกิน ๖ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
๓.๓ บายศรีสู่ขวัญ					✓	ไม่เกิน ๖ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
๔. การประกวดโครงงานอาชีพ		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	
๕. การแข่งขันจัดสวนถาด							
๕.๑ การจัดสวนถาดแบบแห้ง		✓				ทีม ๓ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
๕.๒ การจัดสวนถาดแบบชื้น			✓	✓		ทีม ๓ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
๕.๓ การจัดสวนแก้ว					✓	ทีม ๓ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
๖. การประกวดแปรรูปอาหาร		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	
๗. การแข่งขันทำอาหาร							
น้ำพริก ผักสด เครื่องเคียง		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
๘. การแข่งขันทำอาหารคาวหวานเพื่อสุขภาพ		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
๙. การแข่งขันแกะสลักผักและผลไม้		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
รวม		๙	๙	๙	๙		
	๑๘			๑๘			
รวม ๙ กิจกรรม	๓๖ รายการ						

**รายละเอียดเกณฑ์การประกวด แข่งขันทักษะด้านการงานอาชีพ
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕
การงานอาชีพและเทคโนโลยี (การงานอาชีพ)**

๑. การแข่งขันประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม

๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม

๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ วัสดุที่ใช้ในการปฏิบัติงานให้ผู้แข่งขันจัดเตรียมมาให้พร้อม

๓.๒ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขัน เจาะ ตัด ตกแต่งวัสดุที่จะนำมาใช้ประดิษฐ์ก่อนการแข่งขัน
(ยกเว้นในกรณีที่วัสดุชิ้นนั้นไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้)

๓.๓ ประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่นไม่จำกัดชนิดรูปแบบอิสระ

๓.๔ ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๔ ชั่วโมง

๓.๕ เตรียมกระดานขนาด A๔ และอุปกรณ์ สำหรับการออกแบบและแสดงการคิดค้นทุน – กำไร
ราคาจำหน่าย ไว้ที่โต๊ะแข่งขัน

๓.๖ ให้แสดงผลงานให้คณะกรรมการตรวจประเมินเฉพาะที่ประดิษฐ์ในเวลาแข่งขันเท่านั้น

๓.๗ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ (๑๐ คะแนน)

๔.๒ กระบวนการทำงาน (๔๐ คะแนน)

๑) การออกแบบ

๕ คะแนน

๒) ปฏิบัติตามขั้นตอนที่ออกแบบ

๑๐ คะแนน

๓) การร่วมมือในการทำงาน

๕ คะแนน

๔) ทักษะการปฏิบัติงาน

๑๐ คะแนน

๕) การใช้วัสดุอย่างประหยัดและคุ้มค่า

๕ คะแนน

๖) การใช้และการเก็บอุปกรณ์และความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงาน

๕ คะแนน

๔.๓ ผลงาน (๕๐ คะแนน)

๑) ความประณีตของผลงาน	๑๕ คะแนน
๒) ความคิดสร้างสรรค์	๑๐ คะแนน
๓) ประโยชน์การใช้งาน	๑๐ คะแนน
๔) ผลงานสามารถประยุกต์ไปสู่อาชีพ (จากการสัมภาษณ์)	๑๐ คะแนน
๕) การคิดต้นทุน - กำไร ราคาจำหน่าย	๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
- ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสินจำนวน ๓ - ๕ คน

(ในกรณีจำเป็นอาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ในการแข่งขัน ลานกิจกรรม/อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐

ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสิน ๓ – ๕ คน

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามากมาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ในการแข่งขันลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่นๆตามความเหมาะสม

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๓. การแข่งขันประดิษฐ์ดอกไม้ใบตอง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖ แข่งขันประดิษฐ์พานพุ่มสักการะ
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓ แข่งขันประดิษฐ์กระทงดอกไม้ธูปเทียนแพ
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖ แข่งขันประดิษฐ์บายศรีสู่ขวัญ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆ ละไม่เกิน ๖ คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละไม่เกิน ๓ คน
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม
- ๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม
- ๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม
- ๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ พานพุ่มสักการะ (ระดับชั้น ป.๔ - ๖)

- ๑) ประดิษฐ์พุ่มสักการะทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางของพานไม่น้อยกว่า ๑๖ เซนติเมตร จำนวน ๑ พาน ภายในเวลา ๓ ชั่วโมง
- ๒) จัดเตรียมวัสดุโครงสร้างจะใช้โฟมหรือวัสดุอื่นก็ได้ ขนาดกว้างกว่าขอบพานได้ตามความเหมาะสมของรูปทรง ต้องเขียนลวดลายในเวลาแข่งขัน
- ๓) ให้ตกแต่งด้วยดอกไม้สด ใบไม้สดหลากหลายชนิด ห้ามใช้วัสดุสังเคราะห์ที่ไม่ใช่ของสด
- ๔) มีส่วนตกแต่งของงานร้อยมาลัยไม่น้อยกว่า ๓ ชนิด และงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสม
- ๕) มีส่วนตกแต่งของงานใบตอง เย็บแบบ ไม่อนุญาตให้ใช้กาวยึดติด
- ๖) อนุญาตให้เตรียมดอกไม้ ใบไม้ทุกชนิดมาก่อนได้ เช่น ตัดก้าน แต่งกลีบ นึก ดึง เสียบเข็มหมุด
- ๗) จัดเรียงอุปกรณ์และวัสดุส่วนประกอบให้คณะกรรมการตรวจก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
- ๘) จัดทำแผ่นพับเผยแพร่ และจัดส่งให้คณะกรรมการ ในวันแข่งขัน ซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมา วัสดุอุปกรณ์ วิธีการทำ ขั้นตอนการทำ ราคาทุนและราคาจำหน่าย
- ๙) การจัดส่งผลงานสำเร็จเพื่อให้คณะกรรมการตัดสิน
 - ๙.๑ จัดวางผลงานสำเร็จบนโต๊ะแข่งขัน พร้อมกับป้ายชื่อโรงเรียน แผ่นพับ
 - ๙.๒ ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดที่ไม่ได้ประดิษฐ์ในเวลามาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม
 - ๙.๓ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- ๑๐) ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติงานที่โต๊ะ เก้าอี้ ที่กำหนดให้
- ๑๑) ผู้เข้าแข่งขันห้ามนำอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้ามาในบริเวณพื้นที่แข่งขัน

เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑. การเตรียมงาน (๑๐ คะแนน)

- ๑) การเตรียมอุปกรณ์และดอกไม้สด ๕ คะแนน
- ๒) แผ่นพับขนาด A๔ แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ การคิดต้นทุน กำไร ราคาจำหน่าย ๕ คะแนน

๒. กระบวนการทำงาน (๔๐ คะแนน)

๑) ผลงานเสร็จทันเวลาที่กำหนด	๑๐	คะแนน
๒) การทำงานร่วมกัน	๑๐	คะแนน
๓) ทักษะการปฏิบัติงาน	๑๐	คะแนน
๔) การใช้วัสดุอย่างประหยัดและคุ้มค่า	๕	คะแนน
๕) การใช้และการเก็บอุปกรณ์และความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงาน	๕	คะแนน

๓. ผลงาน (๕๐ คะแนน)

๑) ความประณีตคงทนสวยงาม (๔๐ คะแนน)

- ดอกไม้ประดับพุ่ม	๑๐	คะแนน
- งานมาลัย	๑๐	คะแนน
- งานใบตองหรือใบไม้	๑๐	คะแนน
- งานเย็บแบบ	๑๐	คะแนน

๒) รูปทรง ขนาดเหมาะสมกับงาน

๑๐ คะแนน

๓.๒ กระถางดอกไม้รูปเทียนแพ (ระดับชั้น ม.๑ - ๓)

- ๑) ประดิษฐ์กระถางดอกไม้รูปเทียนแพ พร้อมกรวยครอบกระถาง ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางของพาน ไม่น้อยกว่า ๑๘ เซนติเมตร รูปเทียนแพขนาดเบอร์ ๑ จัดทำจำนวน ๑ ชุด ภายในเวลา ๓ ชั่วโมง
- ๒) จัดเตรียมวัสดุโครงสร้างโดยจะใช้โฟมหรือวัสดุอื่นใดก็ได้
- ๓) ให้ตกแต่งด้วยดอกไม้สด ใบไม้สดหลากหลายชนิด ห้ามใช้วัสดุสังเคราะห์ที่ไม่ใช่ของสด
- ๔) มีส่วนตกแต่งของงานร้อยมาลัย งานร้อยตาข่าย และงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสม
- ๕) มีส่วนตกแต่งของงานใบตอง ไม่อนุญาตให้ใช้กาบติดงานทุกชนิด
- ๖) อนุญาตให้เตรียมดอกไม้ ใบไม้ทุกชนิดมาก่อนได้ เช่น ตัดก้าน แต่งกลีบ ฉีก ดึง เสียบเข็มหมุด
- ๗) จัดเรียงอุปกรณ์และวัสดุส่วนประกอบให้คณะกรรมการตรวจก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
- ๘) จัดทำแผ่นพับเผยแพร่ และจัดส่งให้คณะกรรมการ ในวันแข่งขัน ซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมา วัสดุอุปกรณ์ วิธีการทำ ขั้นตอนการทำ ราคาทุนและราคาจำหน่าย
- ๙) การจัดส่งผลงานสำเร็จเพื่อให้คณะกรรมการตัดสิน
- ๙.๑ จัดวางผลงานสำเร็จบนโต๊ะแข่งขัน พร้อมกับป้ายชื่อโรงเรียน แผ่นพับ
- ๙.๒ ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดที่ไม่ได้ประดิษฐ์ในเวลามาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม
- ๙.๓ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- ๑๐) ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติงานที่โต๊ะ เก้าอี้ ที่กำหนดให้
- ๑๑) ผู้เข้าแข่งขันห้ามนำอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้ามาในบริเวณพื้นที่แข่งขัน

เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑. การเตรียมงาน (๑๐ คะแนน)

๑) การเตรียมอุปกรณ์และดอกไม้สด	๕	คะแนน
๒) แผ่นพับขนาด A๔ แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ การคิดต้นทุน-กำไร ราคาจำหน่าย	๕	คะแนน

๒. กระบวนการทำงาน (๔๐ คะแนน)

๑) ผลงานเสร็จทันเวลาที่กำหนด	๑๐	คะแนน
๒) การทำงานร่วมกัน	๑๐	คะแนน

- ๓) ทักษะการปฏิบัติงาน ๑๐ คะแนน
- ๔) การใช้วัสดุอย่างประหยัดและคุ้มค่า ๕ คะแนน
- ๕) การใช้และการเก็บอุปกรณ์และความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงาน ๕ คะแนน
๓. ผลงาน (๕๐ คะแนน)
- ๑) ความประณีตคงทนสวยงาม (๔๐ คะแนน)
- กระถางดอกไม้ ๑๐ คะแนน
 - กรวยครอบกระถางดอกไม้ ๑๐ คะแนน
 - งานร้อยมาลัย ๑๐ คะแนน
 - งานร้อยตาข่าย ๑๐ คะแนน
- ๒) รูปทรง ขนาดเหมาะสมกับงาน ๑๐ คะแนน

๓.๓ บายศรีสู่ขวัญ (ระดับชั้น ม.๔ - ๖)

- ๑) ประดิษฐ์ตกแต่งบายศรีสู่ขวัญ ขนาด ๕ ชั้น จำนวน ๑ ชุด ภายในเวลา ๓ ชั่วโมง
- ๒) ให้ตกแต่งด้วยดอกไม้ใบไม้สด มีลวดลายตามความเหมาะสม
- ๓) มีส่วนตกแต่งประกอบด้วยงานร้อยมาลัย งานใบตอง และงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสม
- ๔) วัสดุ โครงสร้าง รูปแบบ ใช้วัสดุธรรมชาติ สามารถเตรียมมาก่อนได้แต่ห้ามตกแต่งและห่อหุ้ม
- ๕) ให้ทำความสะอาด นึก ตัดใบตอง ตามแบบมาก่อนได้
- ๖) อนุญาตให้เตรียมดอกไม้ ใบไม้ทุกชนิดมาก่อนได้ เช่น ตัดก้าน แต่งกลีบ นึก ดึง เสียบเข็มหมุด
- ๗) จัดเรียงอุปกรณ์และวัสดุส่วนประกอบให้คณะกรรมการตรวจก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
- ๘) ใช้วัสดุธรรมชาติเป็นส่วนประกอบตกแต่ง ไม่อนุญาตให้ใช้วัสดุสังเคราะห์ เช่น หมวก พลาสติก ดอกกรักพลาสติก ดอกพุทพลาตติก หรืออื่น ๆ ที่ไม่ใช่ของสด
- ๙) จัดทำแผ่นพับเผยแพร่ และจัดส่งให้คณะกรรมการ ในวันแข่งขัน ซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมา วัสดุอุปกรณ์ วิธีการทำ ขั้นตอนการทำ ราคาทุนและราคาจำหน่าย
- ๑๐) การจัดส่งผลงานสำเร็จเพื่อให้คณะกรรมการตัดสิน
- ๑๐.๑ จัดวางผลงานสำเร็จบนโต๊ะแข่งขัน พร้อมกับป้ายชื่อโรงเรียน แผ่นพับ
 - ๑๐.๒ ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดที่ไม่ได้ประดิษฐ์ในเวลามาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม
 - ๑๐.๓ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- ๑๑) ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติงานที่โต๊ะ เก้าอี้ ที่กำหนดให้
- ๑๒) ผู้เข้าแข่งขันห้ามนำอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้ามาในบริเวณพื้นที่แข่งขัน

เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑. การเตรียมงาน (๑๐ คะแนน)
- ๑) การเตรียมอุปกรณ์และดอกไม้สด ๕ คะแนน
- ๒) แผ่นพับขนาด A๔ แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ การคิดต้นทุน กำไร ราคาจำหน่าย ๕ คะแนน
๒. กระบวนการทำงาน (๔๐ คะแนน)
- ๑) ผลงานเสร็จทันเวลาที่กำหนด ๑๐ คะแนน
- ๒) การทำงานร่วมกัน ๑๐ คะแนน
- ๓) ทักษะการปฏิบัติงาน ๑๐ คะแนน
- ๔) การใช้วัสดุอย่างประหยัดและคุ้มค่า ๕ คะแนน
- ๕) การใช้และการเก็บอุปกรณ์และความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงาน ๕ คะแนน

๓. ผลงาน (๕๐ คะแนน)

๑) ความประณีตงดงาม (๔๐ คะแนน)

- งานใบตอง ๒๐ คะแนน
- งานร้อยมาลัย ๑๐ คะแนน
- การประดับตกแต่ง ๑๐ คะแนน

๒) รูปทรง ขนาดเหมาะสมกับงาน

๑๐ คะแนน

๔. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๕. คณะกรรมการการแข่งขัน

๕.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๕.๒ กรรมการตัดสินกิจกรรมละ ๓ - ๕ คน

๕.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๕.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๖. สถานที่ในการแข่งขัน ลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๔. การประกวดโครงงานอาชีพ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม ๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม

๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม

๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เป็นผลงานโครงงานอาชีพที่ดำเนินการแล้วเสร็จในปีที่ผ่านมาหรือปีการศึกษาปัจจุบันและมีรายงานโครงงานอาชีพ ๕ บท

๓.๒ ให้นำเสนอโครงงานอาชีพ โดยการจัดแสดงนิทรรศการโครงงานและนำเสนอปากเปล่าในเวลา ๕ นาที

๓.๓ มีการนำมาจำหน่ายจริงในบริเวณนิทรรศการของตนเองในระดับภาค

๓.๔ ส่งรายงานโครงงานอาชีพในข้อ ๓.๑ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน ล่วงหน้า ๑ สัปดาห์ จำนวน ๕ ชุด พร้อมบันทึกลงบนแผ่นซีดี จำนวน ๑ แผ่น เพื่อประกอบการพิจารณาเผยแพร่

๓.๕ อุปกรณ์ที่จัดให้ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด

๓.๖ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ กระบวนการของโครงงานอาชีพ ๒๐ คะแนน

๔.๒ รายงานโครงงานอาชีพ (๔๐ คะแนน)

- การวิเคราะห์โครงงาน ๑๐ คะแนน

- การวางแผน ๑๐ คะแนน

- การดำเนินงาน ๑๐ คะแนน

- การสรุปและรายงานผล ๑๐ คะแนน

๔.๓ ผลสำเร็จของโครงงาน (๓๐ คะแนน)

- มีเงินทุนหมุนเวียนในการดำเนินงาน ๑๐ คะแนน

- นำสู่การประกอบอาชีพ ๒๐ คะแนน

๔.๔ การนำเสนอโครงงานด้วยวาจา ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสิน ๓ – ๕ คน การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
(ในกรณีจำเป็นอาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ในการแข่งขัน ลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๕. การแข่งขันจัดสวนถาด

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖ แข่งขันการจัดสวนถาดแบบแห้ง
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓ แข่งขันการจัดสวนถาดแบบชื้น
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖ แข่งขันการจัดสวนแก้ว

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม ๆ ละ ๓ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม
- ๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม
- ๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม
- ๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ การจัดสวนถาดแบบแห้ง (ระดับชั้น ป.๔ - ๖)

- ๑) ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน
- ๒) ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ได้แก่
 - ๒.๑) อุปกรณ์การเขียนแบบ ๑ ชุด
 - ๒.๒) พันธุ์ไม้วัสดุประกอบ
 - ๒.๓) ภาชนะที่ใช้จัด
 - ๒.๔) ภาชนะใส่น้ำ
- ๓) ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนแบบการจัดสวนให้เสร็จก่อนลงมือจัด โดยคณะกรรมการจัดเตรียมกระดาชเขียนแบบไว้ให้ทุกทีม
- ๔) ลักษณะของภาชนะที่ใช้เป็นจานรองกระถางหรือถาดทรงกลมชนิดเคลือบหรือไม่เคลือบก็ได้ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๑๑ - ๑๕ นิ้ว
- ๕) พันธุ์ไม้และวัสดุประกอบ
 - ๕.๑) เป็นพันธุ์ไม้ที่ใช้จัดสวนถาดแบบแห้งไม่ต่ำกว่า ๓ ชนิด
 - ๕.๒) วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่น ๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลายไม่จำกัดความคิดสร้างสรรค์
 - ๕.๓) วัสดุปลูก มีความเหมาะสมต่อการเจริญเติบโตของพันธุ์ไม้
- ๖) ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง (รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)
- ๗) อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด กระดาชเขียนแบบการจัดสวน
- ๘) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๙) เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๙.๑) การเตรียมงาน (๒๐ คะแนน)

๑. การเขียนแบบ	๑๐ คะแนน
๒. การเลือกใช้พันธุ์ไม้ วัสดุ	๑๐ คะแนน

๙.๒) กระบวนการทำงาน (๓๐ คะแนน)

๑. ขั้นตอนและความร่วมมือในการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๒. ความสะอาดเรียบร้อยในการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๓. ทำงานทันตามกำหนดเวลา	๑๐ คะแนน

๙.๓) ผลงาน (๕๐ คะแนน)

๑. ความประณีต	๑๐ คะแนน
๒. ความสมดุล	๑๐ คะแนน
๓. ความกลมกลืนและสวยงาม	๑๕ คะแนน
๔. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๑๕ คะแนน

๓.๒ การจัดสวนถาดแบบชื้น (ระดับชั้น ม.๑ - ๓)

- ๑) ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน
- ๒) ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ได้แก่
 - ๒.๑) อุปกรณ์การเขียนแบบ ๑ ชุด
 - ๒.๒) พันธุ์ไม้วัสดุประกอบ
 - ๒.๓) ภาชนะที่ใช้จัด
 - ๒.๔) ภาชนะรดน้ำ
- ๓) ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนแบบการจัดสวนให้เสร็จก่อนลงมือจัด โดยคณะกรรมการจัดเตรียมกระดาชเขียนแบบไว้ให้ทุกทีม
 - ๔) ลักษณะของภาชนะที่ใช้เป็นจานรองกระถางหรือถาดทรงกลมชนิดเคลือบหรือไม่เคลือบก็ได้ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๑๑ - ๑๕ นิ้ว
 - ๕) พันธุ์ไม้และวัสดุประกอบ
 - ๕.๑) เป็นพันธุ์ไม้ที่ใช้จัดสวนถาดแบบชื้นไม่ต่ำกว่า ๓ ชนิด
 - ๕.๒) วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่น ๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลายไม่จำกัดความคิดสร้างสรรค์ และเน้นวัสดุธรรมชาติ
 - ๕.๓) วัสดุปลูก มีความเหมาะสมต่อการเจริญเติบโตของพันธุ์ไม้
 - ๖) ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง (รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)
 - ๗) อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด กระดาชเขียนแบบการจัดสวน
 - ๘) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๙) เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๙.๑) การเตรียมงาน (๒๐ คะแนน)

๑. การเขียนแบบ	๑๐ คะแนน
๒. การเลือกใช้พันธุ์ไม้ วัสดุ	๑๐ คะแนน

๙.๒) กระบวนการทำงาน (๓๐ คะแนน)

๑. ขั้นตอนและความร่วมมือในการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๒. ความสะอาดเรียบร้อยในการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๓. ทำงานทันตามกำหนดเวลา	๑๐ คะแนน
- ๙.๓) ผลงาน (๕๐ คะแนน)
- | | |
|-----------------------------|----------|
| ๑. ความประณีต | ๑๐ คะแนน |
| ๒. ความสมดุล | ๑๐ คะแนน |
| ๓. ความกลมกลืนและสวยงาม | ๑๕ คะแนน |
| ๔. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ | ๑๕ คะแนน |

๓.๓ การจัดสวนแก้ว (ระดับชั้น ม.๔-๖)

- ๑) ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน
- ๒) ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ได้แก่
 - ๒.๑) อุปกรณ์การเขียนแบบ ๑ ชุด
 - ๒.๒) พันธุ์ไม้ประกอบการจัดและวัสดุ
 - ๒.๓) ภาชนะที่ใช้จัด
 - ๒.๔) ภาชนะรดน้ำ
- ๓) ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนแบบการจัดสวนให้เสร็จก่อนลงมือจัด โดยคณะกรรมการจัดเตรียมกระดาชเขียนแบบไว้ให้ทุกทีม
- ๔) ลักษณะของภาชนะใช้แก้วแชมเปญทรงกลม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๖ - ๗ นิ้ว
- ๕) ใช้พันธุ์ไม้และวัสดุประกอบ
 - ๕.๑) พันธุ์ไม้หลากหลายไม่จำกัดจำนวน
 - ๕.๒) วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่นๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลาย มีความคิดสร้างสรรค์ และวัสดุที่เป็นธรรมชาติ
 - ๕.๓) ห้ามใช้การแปะ ตัด หรือพันสีแก้วแชมเปญสำหรับจัดสวน
- ๖) ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง (รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)
- ๗) อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด กระดาชเขียนแบบการจัดสวน
- ๘) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๙) เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๙.๑) การเตรียมงาน (๒๐ คะแนน)	
๑. การเขียนแปลนถูกต้อง	๑๐ คะแนน
๒. การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์	๑๐ คะแนน
๙.๒) กระบวนการทำงาน (๓๐ คะแนน)	
๑. ขั้นตอนและความร่วมมือในการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๒. ความสะอาดเรียบร้อยในการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๓. ทำงานทันตามกำหนดเวลา	๑๐ คะแนน

๙.๓) ผลงาน (๕๐ คะแนน)

๑. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๑๐ คะแนน
๒. ความสวยงามของชิ้นทนาย	๑๕ คะแนน
๓. การจัดต้นไม้	๑๕ คะแนน
๔. ความประณีต	๕ คะแนน
๕. ความสมดุล	๕ คะแนน

๔. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๕. คณะกรรมการการแข่งขัน

๕.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๕.๒ กรรมการตัดสิน ๓ - ๕ คน

๕.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่นๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๕.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๖. สถานที่ในการแข่งขัน ลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่นตามความเหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๖. การประกวดแปรรูปอาหาร

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม ๆ ละ ๓ คนและส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม

๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม

๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เป็นผลงานที่ดำเนินการแล้วเสร็จในปีที่ผ่านมาหรือปีการศึกษาปัจจุบัน

๓.๒ การแปรรูปอาหารเป็นผลผลิตที่มีอยู่ในท้องถิ่น

๓.๓ จัดนิทรรศการและสาธิตการแปรรูปอาหารที่นำเสนอ จำนวน ๑ ชนิด

๓.๔ นำเสนอผลงาน ๕ นาทีด้วยปากเปล่ามีแผ่นป้ายประกอบได้

๓.๕ ลักษณะผลิตภัณฑ์ที่นำเสนอต้องอยู่ในภาชนะบรรจุ

๓.๖ เป็นผลงานที่ผลิตและสามารถนำมาจำหน่ายในบริเวณจัดนิทรรศการของตนเองในระดับภาค

๓.๗ ให้โรงเรียนจัดทำเอกสาร ๕ ชุดพร้อมบันทึกผล CD จำนวน ๑ ชุดส่งให้คณะกรรมการจัดการ

แข่งขัน ล่วงหน้า ๑ สัปดาห์ ในวันแข่งขันนำเสนอแนวคิด ความเป็นมาของการแปรรูปอาหาร การดำเนินงาน นำเข้าสู่กระบวนการเรียนการสอน กระบวนการพัฒนาความสามารถของนักเรียน พร้อมวิธีทำการมีส่วนร่วมของฝ่ายต่าง ๆ ประโยชน์ที่นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องได้รับพร้อมภาพประกอบกิจกรรมเพื่อพิจารณาเผยแพร่

๓.๗ อุปกรณ์ที่จัดให้ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด

๓.๘ ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมอุปกรณ์การสาธิตมาเอง

๓.๙ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ กระบวนการของการแปรรูป

๒๐ คะแนน

๔.๒ รายงานการดำเนินการแปรรูป (๔๐ คะแนน)

- การวิเคราะห์วัตถุดิบ

๑๐ คะแนน

- การวางแผน

๑๐ คะแนน

- การดำเนินงาน

๑๐ คะแนน

- การสรุปและรายงานผล

๑๐ คะแนน

๔.๓ ผลสำเร็จของการแปรรูป (๓๐ คะแนน)

- รสชาติเหมาะสมกับประเภทของอาหาร ๑๐ คะแนน
- ภาพรวมของลักษณะภายนอกเช่นสีกลิ่นภาชนะบรรจุ ๕ คะแนน
- ภาพรวมของคุณภาพอาหารเช่นคุณค่าทางโภชนาการความสะดวก ๕ คะแนน
- นำสู่การประกอบอาชีพ ๑๐ คะแนน

๔.๔ การนำเสนอและสาธิต

๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
 - ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
 - ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
 - ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสิน ๓ - ๕ คน (ในกรณีจำเป็น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ในการแข่งขัน ลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๗. การแข่งขันการทำอาหาร น้ำพริก ผักสด เครื่องเคียง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีมละ ๓ คนและส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม

๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม

๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ชื่อผลงาน “น้ำพริกสมุนไพร ก้าวไกลสู่อาชีพ”

๓.๒ ส่งเอกสารให้กรรมการ ๑ ชุด ในวันแข่งขัน ซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมาของอาหาร พร้อมทั้งเครื่องปรุงรส วิธีการทำ เคล็ดลับความอร่อย ประโยชน์ที่นักเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้องได้รับ อาจมีบทสัมภาษณ์สั้น ๆ ของผู้ที่เกี่ยวข้อง พร้อมภาพประกอบ เพื่อพิจารณาเผยแพร่

๓.๓ นักเรียนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำทุกอย่างมาเอง และปฏิบัติในเวลาทุกขั้นตอน

๓.๔ ตกแต่งผลงานสำหรับแสดง ๑ ชุด กรรมการ ๑ ชุด

๓.๕ จัดทำแผ่นพับสูตรอาหาร วิธีการทำ จัดทำราคาทุน ค่าใช้จ่าย และราคาจำหน่าย

๓.๖ ระยะเวลาในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๗ อุปกรณ์จัดให้ ได้แก่ โต๊ะวางผลงานนักเรียน

๓.๘ ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดนอกเหนือจากเกณฑ์กำหนดไว้ มาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม กรรมการจะพิจารณาเฉพาะผลงานของนักเรียนที่จัดทำในช่วงเวลาที่ดำเนินการแข่งขันเท่านั้น

๓.๙ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ การเตรียมงาน (๒๕ คะแนน)

๑) การเลือกใช้วัตถุดิบ ๑๕ คะแนน

๒) เอกสารและแผ่นพับขนาด A๔ แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ ๑๐ คะแนน

๔.๒ กระบวนการทำงาน (๓๐ คะแนน)

๑) การร่วมมือในการทำงาน ๑๐ คะแนน

๒) ทักษะการปฏิบัติงาน ๑๐ คะแนน

๓) การใช้วัสดุอย่างประหยัดและคุ้มค่า ๕ คะแนน

๔) การใช้และการเก็บอุปกรณ์และความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงาน ๕ คะแนน

๔.๓ ผลงาน (๔๕ คะแนน)

๑) รสชาติเหมาะสมกับประเภทของน้ำพริก ๑๕ คะแนน

๒) การจัดตกแต่งผลงาน ๑๕ คะแนน

๔) ผลงานสามารถประยุกต์ไปสู่อาชีพ ๑๐ คะแนน

๕) การคิดต้นทุน - กำไร ราคาจำหน่าย ๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด	

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสิน ๓ – ๕ คน (ในกรณีจำเป็น อาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่นๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ในการแข่งขัน ลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่นๆตามความเหมาะสม

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘.๓ จัดทำเอกสารจำนวน ๕ ชุด แยกเป็น

- ส่งในช่วงเวลารายงานตัว ๑ ชุด
- แสดงไว้ที่โต๊ะแสดงผลงาน ๑ ชุด
- สำหรับกิจกรรมการตัดสิน ๓ ชุด

๘.๔ ในการแข่งขันห้ามใช้เตาแก๊ส ให้ใช้เตาไฟฟ้า (การแข่งขันระดับเขตพื้นที่และระดับภาค อนุโลมให้ใช้เตาแก๊สได้)

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๘. การแข่งขันทำอาหารคาวหวานเพื่อสุขภาพ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ จำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมๆ ละ ๓ คนและส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - ๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม
 - ๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม
 - ๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม
 - ๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งเอกสารให้กรรมการ ๑ ชุด ในวันแข่งขันซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วยแนวความคิด ความเป็นมาของอาหารพร้อมทั้งเครื่องปรุงวิธีการทำ เคล็ดลับความอร่อย ประโยชน์ที่นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องได้รับ อาจมีบทสัมภาษณ์สั้น ๆ ของผู้เกี่ยวข้องพร้อมภาพประกอบเพื่อพิจารณาเผยแพร่

๓.๒ จัดทำอาหารคาวจานเดียว และอาหารหวาน อย่างละ ๑ ชนิด

๓.๓ นักเรียนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำทุกอย่างมาเอง และปฏิบัติในเวลาแข่งขันทุกขั้นตอน

๓.๔ สิ่งที่ต้องเตรียมมาล่วงหน้าได้ ได้แก่ ล้างผัก เนื้อสัตว์ทุกชนิด เฉพาะวัตถุดิบที่ซื้อมาก่อนได้

๓.๕ จัดส่วนประกอบอื่น ๆ เพื่อเป็นการเสริมคุณค่าอาหารได้ตามความเหมาะสม

๓.๖ เตรียมผลงานสำหรับแสดง ๑ ชุด กรรมการ ๑ ชุดจัดพร้อมจำหน่าย ๒ ชุดและติดราคาขาย

๓.๗ จัดทำแผ่นพับสูตรอาหาร วิธีการทำ จัดทำราคาทุนค่าใช้จ่ายและราคาจำหน่าย

๓.๘ ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๙ ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดนอกเหนือจากเกณฑ์กำหนดไว้ มาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม

๓.๑๐ อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะปฏิบัติงานและวางผลงานนักเรียน

๓.๑๑ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ การเตรียมงาน (๒๐ คะแนน)

๑) การเตรียมอุปกรณ์และเลือกใช้วัตถุดิบ	๑๕ คะแนน
๒) เอกสารและแผ่นพับขนาด A๔ แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ	๕ คะแนน

๔.๒ กระบวนการทำงาน (๓๐ คะแนน)

๑) การร่วมมือในการทำงาน	๑๐ คะแนน
๒) ทักษะการทำอาหาร	๑๐ คะแนน
๓) การใช้วัสดุอย่างประหยัดและคุ้มค่า	๕ คะแนน
๔) การใช้และการเก็บอุปกรณ์และความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงาน	๕ คะแนน

๔.๓ ผลงาน (๕๐ คะแนน)

๑) รสชาติตามประเภทของอาหารคาวและอาหารหวาน	๑๐ คะแนน
๒) การจัดตกแต่งผลงาน	๕ คะแนน
๓) ผลงานสามารถประยุกต์ไปสู่อาชีพ	๑๐ คะแนน
๔) การคิดต้นทุน – กำไร ราคาจำหน่าย	๕ คะแนน
๕) ถูกหลักโภชนาการและอนามัย (หรือคุณค่าอาหาร)	๑๕ คะแนน
๖) ความเหมาะสมของบรรจุภัณฑ์	๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสิน ๓ – ๕ คน

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ในการแข่งขัน ลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่นๆตามความเหมาะสม

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘.๓ จัดทำเอกสารจำนวน ๕ ชุดแยกเป็น

๑. ส่งในช่วงเวลารายงานตัว ๑ ชุด

๒. แสดงไว้ที่โต๊ะแสดงผลงาน ๑ ชุด

๓. สำหรับกรรมการตัดสิน ๓ ชุด

๘.๔ ในการแข่งขันห้ามใช้เตาแก๊ส ให้ใช้เตาไฟฟ้า (การแข่งขันระดับเขตพื้นที่และระดับภาค อนุโลมให้ใช้เตาแก๊สได้)

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๙. การแข่งขันแกะสลักผักและผลไม้

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม ๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม

๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม

๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หัวข้อผลงาน คณะกรรมการจะแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันทราบในวันแข่งขัน โดยก่อนการแข่งขันให้

คณะกรรมการตัดสินร่วมกันกำหนดชื่อผลงาน และประกาศให้ผู้เข้าแข่งขันทราบก่อนแข่งขัน

๑) วัสดุที่ใช้ในงานแกะสลักผักและผลไม้ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมเอง

๒) ผู้เข้าแข่งขันสามารถล้างทำความสะอาดผักและผลไม้มาล่วงหน้าได้ก่อนการแข่งขัน

๓) ไม่อนุญาตให้เกลา คว้าน ร่างและขึ้นรูปลวดลายมาก่อนการแข่งขัน

๔) ใช้มีดแกะสลักหรืออุปกรณ์ในงานแกะสลักอื่น ๆ ได้ยกเว้นเครื่องมือที่ใช้แกะสำเร็จรูป เช่น อุปกรณ์ที่หั่นเป็นลวดลาย หรือรูปทรงต่าง ๆ

๕) ผู้เข้าแข่งขัน จะต้องปฏิบัติงานอย่างถูกสุขลักษณะ สะอาด และไม่ใช้วัสดุที่ไม่ปลอดภัยต่อการบริโภคในขณะปฏิบัติงาน

๖) ผักและผลไม้จะต้องปอกคว้าน หรือตัด หั่น แต่ง หรือแกะสลักให้สวยงาม เพื่อการรับประทาน และการตกแต่ง

๗) จัดตกแต่งใส่ในภาชนะ ที่สามารถเตรียมมาล่วงหน้าได้ และให้มีความเหมาะสมกับขนาดของผลงาน และจุดมุ่งหมายการใช้งาน โดยกำหนดขนาดของภาชนะ สำหรับใส่ผลงาน ดังนี้

- ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ ใช้ภาชนะขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางไม่น้อยกว่า ๓๐ เซนติเมตร

- ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ ใช้ภาชนะขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางไม่น้อยกว่า ๔๐ เซนติเมตร

- ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ ใช้ภาชนะขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางไม่น้อยกว่า ๕๐ เซนติเมตร

๘) ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติงานที่โต๊ะ แก้ว ที่กำหนดให้เท่านั้น

๙) ผู้เข้าแข่งขันห้ามนำอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้ามาในบริเวณพื้นที่แข่งขัน

๑๐) ห้ามใช้ของตกแต่งที่เป็นวัสดุธรรมชาติหรือวัสดุประดิษฐ์ มาตกแต่งในผลงานล่วงหน้า ยกเว้นนำมาตกแต่งในเวลา สำหรับภาชนะสามารถเตรียมมาล่วงหน้าได้ (ภาชนะ หมายถึงเครื่องใช้สำหรับใส่ผัก ผลไม้แกะสลัก อาจเป็นวัสดุถาวร หรือประดิษฐ์จากวัสดุต่างๆ ที่ไม่เป็นอันตรายต่อการบริโภค)

๓.๒ อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะปฏิบัติงานและวางผลงานนักเรียน

๓.๓ ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๔ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความสอดคล้องของข้อผลงานกับชิ้นงาน	๒๐ คะแนน
๔.๒ กระบวนการทำงานตามหลักเกณฑ์การแข่งขัน	๑๐ คะแนน
๔.๓ ถูกสุขลักษณะและสงวนคุณค่าทางอาหาร	๑๐ คะแนน
๔.๔ ความประณีต สวยงาม	๒๕ คะแนน
๔.๕ ความคิดสร้างสรรค์	๒๕ คะแนน
๔.๖ ผลงานเสร็จทันเวลา	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด	

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

- ๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม
- ๖.๒ กรรมการตัดสิน ๓ - ๕ คน (ในกรณีจำเป็นสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อาจพิจารณาแต่งตั้ง

คณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ในการแข่งขัน ลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน
เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้
ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐
ปีการศึกษา ๒๕๖๕
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
(คอมพิวเตอร์)

กิจกรรม	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา / ระดับชั้น					จำนวน นักเรียน ต่อทีม	เวลา ที่ใช้ แข่งขัน
	สพป.			สพม.			
	ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
๑. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก	✓					๒	๒ ชม.
๒. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)		✓	✓	✓		๒	๓ ชม.
๓. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนแอนิเมชั่น (๒D Animation)			✓	✓		๒	๕ ชม.
๔. การแข่งขันการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์			✓	✓	✓	๒	๓ ชม.
๕. การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์		✓	✓	✓	✓	๒	๕ ชม.
๖. การแข่งขัน Motion Infographic					✓	๒	๕ ชม.
๗. การแข่งขันการใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation)		✓				๒	๓ ชม.
๘. การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Text Editor			✓	✓		๒	๓ ชม.
๙. การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor		✓	✓	✓		๒	๓ ชม.
๑๐. การแข่งขันการสร้าง Web Applications					✓	๒	๕ ชม.
๑๑. การแข่งขันการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์					✓	๒	๓ ชม.
๑๒. การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์			✓	✓	✓	๓	
๑๓. การแข่งขันการตัดต่อภาพยนตร์					✓	๒	๕ ชม.
รวม	๑	๔	๗	๗	๗		
	๑๒			๑๔			
๑๓ กิจกรรม	๒๖ รายการ						

รายละเอียดเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์)

๑. การสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

๑.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓

๑.๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

๑.๒.๑ แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๑.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑.๓.๑ ใช้โปรแกรม Paint ที่มาพร้อมระบบ ปฏิบัติการ Windows ในการแข่งขันเท่านั้น

๑.๓.๒ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๗, Memory ไม่น้อยกว่า ๑ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHZ, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๑.๓.๓ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๑.๓.๔ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนดซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

- นักเรียนวาดภาพในลักษณะการออกแบบตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก (Cartoon Character Design) จำนวน ๔ ลักษณะ ใน ๑ หน้าจอ

๑.๓.๕ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๑.๓.๖ ใช้เวลาในการแข่งขัน ๒ ชั่วโมง

๑.๓.๗ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

การออกแบบตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก (Cartoon Character Design) หมายถึง การออกแบบตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรม Paint จำนวน ๑ ตัว โดยออกแบบลักษณะโดดเด่นของบุคลิกตัวการ์ตูนนั้น ๔ ลักษณะ เช่น การแสดงกริยาท่าทาง (เดิน นั่ง นอน เปิดประตู ฯลฯ) การแสดงอารมณ์ (โกรธ ดีใจ เสียใจ ฯลฯ) กิจกรรมหรือการกระทำ (เล่นกีฬา ทำอาหาร ฯลฯ) เป็นต้น โดยอาจมีองค์ประกอบเพิ่มเติมเพื่อความสมบูรณ์ของตัวการ์ตูนให้อยู่ภายใน ๑ หน้าจอ

๑.๔ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑.๔.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน ๓๐ คะแนน

๑.๔.๒ การออกแบบลักษณะของผลงาน ๒๕ คะแนน

๑.๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์ ๒๕ คะแนน

๑.๔.๔ ความสวยงาม ๒๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ(ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

๑.๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๑.๖ คณะกรรมการการแข่งขัน

๑.๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๑.๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านศิลปะ ด้านการตูน ฯลฯ

๑.๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และ กรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๑.๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๑.๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๑.๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๑.๖.๒.๑ กำหนดหัวข้อสำหรับการใช้ในการแข่งขันให้มีความชัดเจนว่าเป็นการตูน จำนวน ๑ ตัว โดยหัวข้อการแข่งขันต้องกำหนดลักษณะบุคลิกของตัวการ์ตูน ๔ ลักษณะ เช่น การแสดงกริยาท่าทาง (เดิน นั่ง นอน เปิดประตู ฯลฯ) การแสดงอารมณ์ (โกรธ ดีใจ เสียใจ ฯลฯ) กิจกรรมหรือการกระทำ (เล่นกีฬา ทำอาหาร ฯลฯ) เป็นต้น

๑.๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๑.๖.๒.๓ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันบน เว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๑.๖.๒.๔ กรรมการตรวจผลงานจากไฟล์ที่บันทึกเป็นรูปภาพแล้ว โดยภาพที่สร้างสำเร็จเป็นตัวการ์ตูนที่มี ๔ ลักษณะ ใน ๑ หน้าจอ

๑.๗ การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๑.๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๑.๗.๒ ในกรณีที่ทีมที่มีคะแนนลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๒. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)

๒.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖

๒.๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

๒.๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๒.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๒.๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๗, Memory ไม่น้อยกว่า ๑ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๒.๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๒.๓.๓ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนดซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๒.๓.๓.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่กำหนดให้ในลักษณะการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) โดยเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างสมบูรณ์ มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบย่อย ๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ ใน ๑ หน้าจอ ขนาด A๔ แนวตั้งหรือแนวนอนก็ได้ ทั้งนี้ให้นักเรียนสร้างชิ้นงานจากการสร้างลายเส้นขึ้นเองเท่านั้น

๒.๓.๓.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่กำหนดให้ในลักษณะการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) โดยเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างสมบูรณ์ มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบย่อย ๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ จำนวนไม่ต่ำกว่า ๓ หน้ากระดาษ ขนาด A๔ แนวตั้งหรือแนวนอนก็ได้ ทั้งนี้ให้นักเรียนสร้างชิ้นงานจากการสร้างลายเส้นขึ้นเองเท่านั้น

๒.๓.๔ ไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน อนุญาตให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจาก CD หรือ DVD เท่านั้น ก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง หลังจากติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

๒.๓.๕ สามารถใช้เมาส์ปากกาในการแข่งขันได้ โดยให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์มาเอง

๒.๓.๖ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่ระบุไว้ในข้อ ๒.๓.๕ และที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๒.๓.๗ ใช้เวลาในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๒.๓.๘ ในการแข่งขันระดับชาติให้สรุปแนวคิดในการออกแบบ ไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A๔

๒.๓.๙ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

การ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) เป็นการวาดภาพเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างสมบูรณ์แบบ ๒ มิติ เช่น การ์ตูนขำขันหลายกรอบ เป็นต้น ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบย่อย ๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ สามารถสื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจได้ จะมีข้อความหรือไม่ก็ได้ ลักษณะของพื้นหลังจะเป็นภาพวาด หรือสีเพียงอย่างเดียวก็ได้ และยังคงรักษาบุคลิกของตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องไว้ในทุกกรอบตามลำดับเรื่องจนจบ

๒.๔ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๒.๔.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน ๓๐ คะแนน

๒.๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์ ๒๕ คะแนน

๒.๔.๓ การออกแบบลักษณะของผลงาน ๒๕ คะแนน

๒.๔.๔ ความสวยงาม ๒๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ(ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

๒.๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๒.๖ คณะกรรมการการแข่งขัน

๒.๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๒.๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านศิลปะ ด้านการตูน ฯลฯ

๒.๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และ กรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๒.๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๒.๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๒.๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๒.๖.๒.๑ กำหนดหัวข้อที่นักเรียนสามารถจินตนาการเรื่องราว เหตุการณ์ นำติดตามตั้งแต่ต้นจนจบ เช่น วันเปิดเทอม, กีฬาสีของฉันทน์, กว่าจะถึงโรงเรียน เป็นต้น

๒.๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๒.๖.๒.๓ อำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม และหลังจากการติดตั้งเสร็จแล้วให้เก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อการตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

๒.๖.๒.๔ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันบนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๒.๖.๒.๕ กรรมการตรวจผลงานจากไฟล์ที่ผ่านการบันทึกไฟล์ขนาด A๔ ในรูปแบบ JPG เท่านั้น

๒.๗ การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๒.๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๒.๗.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๓. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน (๒D Animation)

๓.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๓.๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

๓.๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

๓.๒.๑ แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๓.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๗, Memory ไม่น้อยกว่า ๑ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๓.๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล (Text File) และเสียงประกอบ สำหรับใช้ในการแข่งขัน ทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข หรือสร้างขึ้นเองได้ตามความเหมาะสม

๓.๓.๓ ไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน และอนุญาตให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจาก CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง หลังจากติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

๓.๓.๔ นักเรียนออกแบบ Story Board และสร้างการ์ตูนแอนิเมชันที่สามารถนำเสนอแสดงผลได้ไม่น้อยกว่า ๒ นาที ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๓.๓.๕ สามารถใช้เมาส์ปากกาในการแข่งขันได้ โดยให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์มาเอง

๓.๓.๖ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่ระบุไว้ในข้อ ๓.๓.๕ และที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๓.๓.๗ ใช้เวลาแข่งขัน ๕ ชั่วโมง (รวมเวลารับประทานอาหาร)

๓.๓.๘ ในการแข่งขันระดับชาติให้สรุปแนวคิดในการออกแบบ ไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A๔

๓.๓.๙ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๓.๔ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๓.๔.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน ๓๐ คะแนน

๓.๔.๒ ความถูกต้องสมบูรณ์ของ Story Board ๒๐ คะแนน

๓.๔.๓ การออกแบบลักษณะของฉาก ตัวละคร และการเคลื่อนไหว ๒๐ คะแนน

๓.๔.๔ ความคิดสร้างสรรค์ ๑๕ คะแนน

๓.๔.๕ ความสวยงาม ๑๕ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ(ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

๓.๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๓.๖ คณะกรรมการการแข่งขัน

๓.๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๓.๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านศิลปะ ด้านการตูน ฯลฯ

๓.๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และ กรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๓.๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๓.๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๓.๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๓.๖.๒.๑ การกำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)

๓.๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล เรื่องราว รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว (gif, swf ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๓.๖.๒.๓ ก่อนการแข่งขันให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๓.๖.๒.๔ ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

๓.๖.๒.๕ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขัน บนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๓.๖.๒.๖ กรรมการตรวจผลงานจากไฟล์ที่ผ่านการ Export File ในรูปแบบ .MP๔, .MOV, .EXE, .AVI, .MPEG, .WMV, .HTML, .๓GP เท่านั้น

๓.๗ การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๓.๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๓.๗.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับ ข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็น ผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ตัวอย่าง Story Board การแข่งขันการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน(๒DAnimation)

โรงเรียน.....สังกัด.....หน้าที่ :

Scene : _____

เวลา : _____

คำอธิบาย : _____

Sound FX : _____

Scene : _____

เวลา : _____

คำอธิบาย : _____

Sound FX : _____

Scene : _____

เวลา : _____

คำอธิบาย : _____

Sound FX : _____



๔. การแข่งขันการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

๔.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๔.๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

๔.๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖

๔.๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

๔.๒.๑ แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๔.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๗, Memory ไม่น้อยกว่า ๑ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๔.๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๔.๓.๓ ไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน และอนุญาตให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจาก CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง หลังจากติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

๔.๓.๔ นักเรียนออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๔.๓.๕ ให้นักเรียนสรุปแนวความคิดการออกแบบชิ้นงาน ตามแบบที่กำหนด

๔.๓.๖ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๔.๓.๗ ใช้เวลาแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๔.๓.๘ ในการแข่งขันระดับชาติให้สรุปแนวคิดในการออกแบบและการใช้งาน ไม่เกิน ๑ หน้า กระดาษ A๔

๔.๓.๙ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔.๔ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๔.๑ การออกแบบชิ้นงานในโปรแกรม ๕๐ คะแนน

๔.๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์ ๓๐ คะแนน

๔.๔.๓ แนวคิดและความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงาน ๒๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ(ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

๔.๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๔.๖ คณะกรรมการตัดสิน

๔.๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๔.๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านการออกแบบ ฯลฯ

๔.๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๔.๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๔.๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นการกีดกันในการตัดสินในกิจกรรมนี้

๔.๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๔.๖.๒.๑ กำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme) ให้มีความชัดเจนว่าเป็นสิ่งของเครื่องใช้เท่านั้น จำนวน ๑ ชิ้นงาน เช่น พัดลม ๑ เครื่อง, ชุดรับแขก ๑ ชุด, เตียนนอน ๑ ชุด, กระเป๋าเดินทาง ๑ ใบ เป็นต้น

๔.๖.๒.๒ แบบสรุปแนวคิดการออกแบบ ประกอบด้วย ชื่อผลงาน โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบแนวคิดในการออกแบบ เช่น วัสดุ ขนาด วิธีการใช้งาน คุณลักษณะพิเศษ เป็นต้น

๔.๖.๒.๓ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๔.๖.๒.๔ ก่อนการแข่งขันให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๔.๖.๒.๕ ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

๔.๖.๒.๖ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันบนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๔.๗ การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๔.๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๔.๗.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

แบบสรุปแนวคิดการออกแบบ

ชื่อผลงาน.....

โรงเรียน..... สังกัด.....

โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ.....

แนวคิดในการออกแบบ

- วัสดุ

- ขนาด

- วิธีการใช้งาน

- คุณลักษณะพิเศษ

- อื่นๆ

๕. การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

๕.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๕.๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖
- ๕.๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓
- ๕.๑.๓ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖

๕.๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

- ๕.๒.๑ แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๕.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๕.๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๗, Memory ไม่น้อยกว่า ๑ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๕.๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และเสียงประกอบสำหรับการแข่งขันทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข หรือสร้างใหม่ได้ตามความเหมาะสม

๕.๓.๓ ไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน และอนุญาตให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจาก CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง หลังจากติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

๕.๓.๔ นักเรียนสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ตามหัวข้อและใช้ทรัพยากรตามที่คณะกรรมการกำหนดซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๕.๓.๕ เกมที่สร้างต้องใช้พื้นที่หลัง ดังนี้

๕.๓.๕.๑ ระดับประถมศึกษา ใช้จากทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น

๕.๓.๕.๒ ระดับมัธยมศึกษา ใช้จากทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้ แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข หรือสร้างใหม่ได้ตามความเหมาะสม

๕.๓.๖ การสร้างเกม

๕.๓.๖.๑ นักเรียนระดับประถมศึกษา สร้างเกมสำหรับผู้เล่นตั้งแต่ ๑ คน ขึ้นไป

๕.๓.๖.๒ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา สร้างเกมรองรับผู้เล่นตั้งแต่ ๒ คน ขึ้นไป (Multi Users)

๕.๓.๗ องค์ประกอบของเกม ประกอบด้วย คำชี้แจงขั้นตอนการเล่น คะแนน เวลา และการสิ้นสุดของเกม (Game Over)

๕.๓.๘ สามารถใช้เมาส์ปากกาในการแข่งขันได้ โดยให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์มาเอง

๕.๓.๙ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่ระบุไว้ในข้อ ๕.๓.๘ และที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๕.๓.๑๐ ใช้เวลาแข่งขัน ๕ ชั่วโมง (รวมเวลารับประทานอาหาร)

๕.๓.๑๑ ในการแข่งขันระดับชาติให้สรุปแนวคิดในการออกแบบและการใช้งาน ไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A๔

๕.๓.๑๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๕.๔ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๕.๔.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์และใช้งานได้จริง	๒๕ คะแนน
๕.๔.๒ การจัดองค์ประกอบ และ user friendly	๒๕ คะแนน
๕.๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน
๕.๔.๔ ความสนุกและท้าทาย	๒๐ คะแนน
๕.๔.๕ ความสวยงาม	๑๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ(ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

๕.๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๕.๖ คณะกรรมการการแข่งขัน

๕.๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๕.๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านการพัฒนาเกม ฯลฯ

๕.๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และ กรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๕.๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๕.๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๕.๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๕.๖.๒.๑ การกำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)

๕.๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล เรื่องราว รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว (gif, swf ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๕.๖.๒.๓ ก่อนการแข่งขัน ให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๕.๖.๒.๔ ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

๕.๖.๒.๕ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขัน บนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๕.๗ การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๕.๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๕.๗.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับ ข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็น ผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๖. การแข่งขันการสร้าง Motion Infographic

๖.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๖.๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖

๖.๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

๖.๒.๑ แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๖.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๖.๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๗, Memory ไม่น้อยกว่า ๑ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๖.๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) เตรียมข้อมูลเป็นรูปแบบเอกสารและข้อมูลเสียง (เสียงดนตรีประกอบ , เสียง Effect ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ที่จะนำมาสร้าง Motion Infographic

๖.๓.๓ นักเรียนสร้าง Motion Infographic ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน ทั้งนี้กำหนดให้นักเรียนสร้างสัญลักษณ์ และรูปภาพกราฟิกประกอบจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์เองตามความเหมาะสม

๖.๓.๔ ไม่จำกัดโปรแกรมและฟอนต์ที่ใช้ในการแข่งขัน และอนุญาตให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจาก CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง หลังจากติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

๖.๓.๕ สามารถใช้เมาส์ปากกาในการแข่งขันได้ โดยให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์มาเอง

๖.๓.๖ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่ระบุไว้ในข้อ ๖.๓.๕ และที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๖.๓.๗ นักเรียนสามารถสร้าง Motion Infographic ได้ทั้งรูปแบบ ๒D และ ๓D

๖.๓.๘ นักเรียน Export ไฟล์ผลงานเป็นไฟล์ MP๔ ความยาวไม่ต่ำกว่า ๒ นาที ความละเอียด ๑๙๒๐x๑๐๘๐ พิกเซล

๖.๓.๙ ใช้เวลาแข่งขัน ๕ ชั่วโมง

๖.๓.๑๐ ในการแข่งขันระดับชาติให้สรุปแนวคิดในการออกแบบ ไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A๔

๖.๓.๑๑ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

โมชั่น อินโฟกราฟิก (Motion Infographic) หมายถึง การนำเสนอ อธิบายข้อมูลหรือความรู้ต่างๆที่มีปริมาณมากมาสรุปเป็นสารสนเทศ ให้ผู้ชมดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้ในรูปแบบมัลติมีเดีย

๖.๔ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๖.๔.๑ ความถูกต้องตามรูปแบบ Motion Infographic ๒๐ คะแนน

๖.๔.๒ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน ๒๐ คะแนน

๖.๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์ ๒๐ คะแนน

๖.๔.๔ ความสวยงาม ๒๐ คะแนน

๖.๔.๕ เทคนิคการนำเสนอ ๒๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ(ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

๖.๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖.๖ คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๖.๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านกราฟิก ด้านศิลปะ ฯลฯ

๖.๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และ กรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๖.๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๖.๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๖.๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๖.๖.๒.๑ กำหนดหัวข้อสำหรับการใช้ในการแข่งขัน

๖.๖.๒.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) เตรียมข้อมูลเป็นรูปแบบเอกสารและข้อมูลเสียง (เสียงดนตรีประกอบ , เสียง Effect ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ที่จะนำมาสร้าง Motion Infographic

๖.๖.๒.๓ ก่อนการแข่งขันให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๖.๖.๒.๔ ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

๖.๖.๒.๕ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันบนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๖.๖.๒.๖ กรรมการตรวจผลงานจากไฟล์ที่ผ่านการ Export file ในรูปแบบ .MP๔ เท่านั้น

๖.๗ การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๖.๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๖.๗.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๗. การแข่งขันการใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation)

๗.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๗.๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๗.๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

๗.๒.๑ แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๗.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๗.๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๗, Memory ไม่น้อยกว่า ๑ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๗.๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์(ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และเสียงประกอบสำหรับการแข่งขันครั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม

๗.๓.๓ เป็นการแข่งขัน โดยไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน และอนุญาตให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจาก CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง หลังจากติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

๗.๓.๔ นักเรียนสร้างผลงานการนำเสนอ (Presentation) ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๗.๓.๕ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๗.๓.๖ ใช้เวลาแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๗.๓.๗ ในการแข่งขันระดับชาติให้สรุปแนวคิดในการออกแบบและการใช้งาน ไม่เกิน ๑ หน้า กระดาษ A๔

๗.๓.๘ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๗.๔ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๗.๔.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา ๒๐ คะแนน

๗.๔.๒ การใช้ Effect ที่เหมาะสม ๒๐ คะแนน

๗.๔.๓ ความสวยงามของแต่ละหน้า ๒๐ คะแนน

๗.๔.๔ ความคิดสร้างสรรค์ ๒๐ คะแนน

๗.๔.๕ การมีภาพประกอบที่เหมาะสม ๒๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ(ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

๗.๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๗.๖ คณะกรรมการการแข่งขัน

๗.๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๗.๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ เฉพาะด้าน

๗.๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๗.๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๗.๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นการตัดสินในกิจกรรมนี้

๗.๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๗.๖.๒.๑ การกำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)

๗.๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล เรื่องราว รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว (gif, swf ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๗.๖.๒.๓ ก่อนการแข่งขัน ให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๗.๖.๒.๔ ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

๗.๖.๒.๕ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์, รุ่นและภาษาของโปรแกรมที่จัดเตรียมให้ บนเว็บไซต์ล่วงหน้าก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๗.๗ การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๗.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๘. การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Text Editor

๘.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๘.๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

๘.๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

๘.๒.๑ แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๘.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๘.๓.๑ ใช้โปรแกรม Notepad ในการแข่งขันเท่านั้น

๘.๓.๒ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๗, Memory ไม่น้อยกว่า ๑ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แต่ให้มีการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตภายใน Web Server และ FTP Server

๘.๓.๓ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์(ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล เรื่องราว รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และคลิปวิดีโอ สำหรับใช้ในการแข่งขัน ทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น

๘.๓.๔ นักเรียนสร้าง Webpage ไม่น้อยกว่า ๓ पेज และ FTP ขึ้น Server ตาม Host ที่จัดเตรียมไว้ ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน และสามารถแสดงผลผ่าน Web Browser ดังนี้ Internet Explorer V.๑๐ ขึ้นไป, Google Chrome V.๔๙.๐๐ ขึ้นไป หรือ Mozilla Firefox V.๔๒ ขึ้นไป ได้อย่างถูกต้องและสมบูรณ์

๘.๓.๕ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๘.๓.๖ ใช้เวลาในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๘.๓.๗ กรรมการจะตรวจผลงานจาก Server ที่กำหนดไว้เท่านั้น

๘.๓.๘ ในการแข่งขันระดับชาติให้สรุปแนวคิดในการออกแบบและการใช้งาน ไม่เกิน ๑ หน้า กระดาษ A๔

๘.๓.๙ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๘.๔ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๘.๔.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของ Code และเนื้อหา ๒๕ คะแนน

๘.๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์ ๑๕ คะแนน

๘.๔.๓ ความสวยงาม ๑๕ คะแนน

๘.๔.๔ การจัดวาง Layout อย่างเหมาะสม ๑๕ คะแนน

๘.๔.๕ สามารถ FTP ขึ้น Server ได้ ๑๐ คะแนน

๘.๔.๖ การเชื่อมโยง Link ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง ๑๐ คะแนน

๘.๔.๗ การสร้างฟอร์มได้อย่างถูกต้อง ๕ คะแนน

๘.๔.๘ การแทรกรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว หรือคลิปวิดีโอตามที่กำหนดได้ถูกต้อง ๕ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ(ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

๘.๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๘.๖ คณะกรรมการการแข่งขัน

๘.๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๘.๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ เฉพาะด้าน

๘.๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๘.๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๘.๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นการตัดสินในกิจกรรมนี้

๘.๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๘.๖.๒.๑ การกำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)

๘.๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล เรื่องราว รูปภาพ คลิปวิดีโอ และภาพเคลื่อนไหว (gif, swf ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๘.๖.๒.๓ ตรวจสอบระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (ระบบอินเทอร์เน็ต) ทุกเครื่องให้สามารถใช้งานได้

๘.๖.๒.๔ ติดตั้ง Web Server, FTP Server และสร้าง UserID, Password ตามจำนวนทีมที่เข้าแข่งขันและให้กรรมการตรวจผลงานของผู้แข่งขันจาก Server เท่านั้น

๘.๖.๒.๕ สำหรับนักเรียนที่ไม่สามารถ FTP ส่งขึ้น Server ได้ ให้คณะกรรมการนำผลงานขึ้น Server เพื่อทำการตรวจ และตัดคะแนนในส่วนของการ FTP

๘.๖.๒.๖ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ Version ของ FTP และ Version ของ Web Browser ที่ใช้ในการแข่งขันบนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๘.๗ การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๘.๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๗.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙. การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor

๙.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๙.๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖

๙.๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

๙.๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

๙.๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ ๒ คน

๙.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๙.๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๗, Memory ไม่น้อยกว่า ๑ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHZ, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แต่ให้มีการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตภายใน Web Server และ FTP Server

๙.๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ คลิปวิดีโอ และภาพเคลื่อนไหว สำหรับใช้ในการแข่งขัน ทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม

๙.๓.๓ เป็นการแข่งขัน โดยไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน และอนุญาตให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจาก CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง หลังจากติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

๙.๓.๔ สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ อนุญาตให้นักเรียนนำไฟล์ Front-End Frame Work ที่ใช้ในการแข่งขันมาได้

๙.๓.๕ นักเรียนสร้าง Webpage ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนดและ FTP ขึ้น Server ตาม Host ที่จัดเตรียมไว้ ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน และสามารถแสดงผลผ่าน Web Browser ดังนี้ Internet Explorer V.๑๐ ขึ้นไป, Google Chrome V.๔๙.๐๐ ขึ้นไป หรือ Mozilla Firefox V.๔๒ ขึ้นไป ได้อย่างถูกต้องและสมบูรณ์

๙.๓.๖ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๙.๓.๗ ใช้เวลาแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๙.๓.๘ กรรมการจะตรวจผลงานจาก Server ที่กำหนดไว้เท่านั้น

๙.๓.๙ วิธีการตรวจผลงาน

๙.๓.๙.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ตรวจจากคอมพิวเตอร์ Server

๙.๓.๙.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ตรวจจากคอมพิวเตอร์ Server และจากโทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ต ในรูปแบบ (Responsive Web Design)

๙.๓.๑๐ ในการแข่งขันระดับชาติให้สรุปแนวคิดในการออกแบบและการใช้งาน ไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A๔

๙.๓.๑๑ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๙.๔ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๙.๔.๑ ความสมบูรณ์เชิงโครงสร้างของ Web page ๒๕ คะแนน

๙.๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์ ๒๐ คะแนน

๙.๔.๓ ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา ๒๐ คะแนน

๙.๔.๔ ความสวยงาม ๑๕ คะแนน

๙.๔.๕ สามารถ FTP ขึ้น Server ได้ ๑๐ คะแนน

๙.๔.๖ สามารถเชื่อมโยงลิงค์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง ๑๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ(ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

Front-End Frame Work เป็นชุดโค้ดสำเร็จรูปที่ช่วยให้นักพัฒนาสร้าง Webpage ในส่วนของการแสดงผล (Front-End) ได้สะดวกขึ้น ซึ่งประกอบด้วย HTML, CSS, Java Script สำเร็จรูปในการวาง Layout ตัวอักษร ปุ่ม เมนูบาร์ ฯลฯ เช่น Twitter Bootstrap, Zurb Foundation เป็นต้น

๙.๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๙.๖ คณะกรรมการการแข่งขัน

๙.๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๙.๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ เฉพาะด้าน

๙.๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๙.๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๙.๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๙.๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๙.๖.๒.๑ การกำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)

๙.๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล เรื่องราว รูปภาพ คลิปวิดีโอ และภาพเคลื่อนไหว (gif, swf ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๙.๖.๒.๓ ตรวจสอบระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (ระบบอินเทอร์เน็ต) ทุกเครื่องให้สามารถใช้งานได้

๙.๖.๒.๔ ติดตั้ง Web Server, FTP Server และสร้าง UserID, Password ตามจำนวนทีมที่เข้าแข่งขันและให้กรรมการตรวจสอบผลงานของผู้แข่งขันจาก Server เท่านั้น

๙.๖.๒.๕ ก่อนการแข่งขัน ให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๙.๖.๒.๖ ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

๙.๖.๒.๗ สำหรับนักเรียนที่ไม่สามารถ FTP ส่งขึ้น Server ได้ ให้คณะกรรมการนำผลงานขึ้น server เพื่อทำการตรวจ และตัดคะแนนในส่วนของการ FTP

๙.๖.๒.๘ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันบนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๙.๗ การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๙.๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๙.๗.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๑๐. การแข่งขันการสร้าง Web Applications

๑๐.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑๐.๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖

๑๐.๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

๑๐.๒.๑ แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๑๐.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑๐.๓.๑ ให้ใช้โปรแกรมในการเขียน Web Applications ได้ ๒ ประเภทเท่านั้น ดังนี้

๑๐.๓.๑.๑ ประเภท Text Editor เช่น NotePad, Sublime Text, Notepad++, Vim, Atom, Emacs, Editplus, Eclipse เป็นต้น

๑๐.๓.๑.๒ ประเภท Web Editor เช่น Dreamweaver, Front page, kompoZer, namoWebEditor, Visual Studio.Net เป็นต้น

๑๐.๓.๒ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๗, Memory ไม่น้อยกว่า ๑ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แต่ให้มีการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตภายใน Web Server และ FTP Server

๑๐.๓.๓ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล เรื่องราว รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว สำหรับใช้ในการแข่งขัน ทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม

๑๐.๓.๔ อนุญาตให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจาก CD หรือ DVD เท่านั้น (CD หรือ DVD ประกอบด้วย Program ประเภท Text Editor, Web Editor และจำลอง Server เท่านั้น) ก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง หลังจากติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

๑๐.๓.๕ นักเรียนติดตั้งระบบจำลอง Server ตามที่กำหนด Appserv V.๘.๓.๐ หรือ Tomcat V.๘.๐.๓๓ หรือ IIS V.๗.๐ พร้อมทั้งติดตั้ง MySQL Database V.๕.๗.๑๒

๑๐.๓.๖ นักเรียนสร้าง Web Applications ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนดให้ โดยสามารถติดต่อฐานข้อมูลได้ FTP ขึ้น Server ตาม Host ที่จัดเตรียมไว้ให้ได้ และสามารถแสดงผลผ่าน Web Browser ดังนี้ Internet Explorer V.๑๐ ขึ้นไป, Google Chrome V.๔๙.๐๐ ขึ้นไป หรือ Mozilla Firefox V.๔๒ ขึ้นไป ได้อย่างถูกต้องและสมบูรณ์

๑๐.๓.๗ ให้นักเรียนเขียน E-R Diagram (Entity-Relationship Diagram)

๑๐.๓.๘ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๑๐.๓.๙ ใช้เวลาในการแข่งขัน ๕ ชั่วโมง (รวมเวลารับประทานอาหาร)

๑๐.๓.๑๐ กรรมการจะตรวจผลงานจาก Server ที่กำหนดไว้เท่านั้น

๑๐.๓.๑๑ ในการแข่งขันระดับชาติให้สรุปแนวคิดในการออกแบบและการใช้งาน ไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A๔

๑๐.๓.๑๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๑๐.๔ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑๐.๔.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของ Web Applications ตามโจทย์ที่กำหนด	๕๐ คะแนน
๑๐.๔.๒ การออกแบบโครงสร้างฐานข้อมูลอย่างเหมาะสม	๒๐ คะแนน
๑๐.๔.๓ การออกแบบ User Interface อย่างเหมาะสม	๑๕ คะแนน
๑๐.๔.๔ สามารถ FTP ขึ้น Server ได้	๑๕ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ(ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

Web Applications เป็นโปรแกรมประยุกต์ที่สร้างขึ้นเพื่อสนับสนุนการทำงานของระบบสารสนเทศต่างๆ สามารถใช้งานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ โดยอาศัยโปรโตคอล HTTP / HTTPS ภาษาที่นิยมนำมาสร้าง Applications ได้แก่ HTML, XHTML, XML, ASP.Net, PHP, JSP, Python, Ruby ตัวอย่าง Applications เช่น WepMail, กระดานสนทนา, เว็บระบบรายงานผลออนไลน์, DataOnWeb, Facebook, Google Calendar

๑๐.๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๑๐.๖ คณะกรรมการการแข่งขัน

๑๐.๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๑๐.๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญด้าน Web Applications

๑๐.๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และ กรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๑๐.๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๑๐.๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นการตัดสินในกิจกรรมนี้

๑๐.๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๑๐.๖.๒.๑ จัดทำโจทย์เตรียมข้อมูล Input Output และ Data test สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๑๐.๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๑๐.๖.๒.๓ ตรวจสอบระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (ระบบอินเทอร์เน็ต) ทุกเครื่องให้สามารถใช้งานได้

๑๐.๖.๒.๔ ติดตั้ง Web Server ASP, ASP.NET, JSP, PHP, Database Server MySQL และ FTP Server และสร้าง UserID, Password ตามจำนวนทีม ที่เข้าแข่งขันและให้กรรมการตรวจผลงานของผู้แข่งขัน จาก Server เท่านั้น

๑๐.๖.๒.๕ ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

๑๐.๖.๒.๖ สำหรับนักเรียนที่ไม่สามารถ FTP ส่งขึ้น Server ได้ ให้คณะกรรมการนำผลงานขึ้น Server เพื่อทำการตรวจและตัดคะแนนในส่วนของการ FTP

๑๐.๖.๒.๗ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันบนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๑๐.๗ การแข่งขันระดับชาติ

๑๐.๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาแข่งขันในระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๑๐.๗.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๑๑. การแข่งขันการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์

๑๑.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑๑.๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖

๑๑.๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

๑๑.๒.๑ แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๑๑.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑๑.๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๗, Memory ไม่น้อยกว่า ๑ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แต่ให้มีการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตภายใน Web Server และ FTP Server

๑๑.๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๑๑.๓.๓ ไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน และอนุญาตให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจาก CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง หลังจากติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

๑๑.๓.๔ นักเรียนออกแบบผังงาน (Flowchart) หรือรหัสจำลอง (Pseudo code) อย่างใดอย่างหนึ่ง และเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ที่ระบุ ตามโจทย์ที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๑๑.๓.๕ การเขียนโปรแกรมจะต้องเป็นไปในแนวทางเดียวกับการออกแบบโปรแกรม

๑๑.๓.๖ นักเรียนจะต้องส่งเอกสารที่ใช้ในการออกแบบทั้งหมด รวมทั้งกระดาษทศ Source Code และระบบที่สำเร็จแล้ว (Binary)

๑๑.๓.๗ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๑๑.๓.๘ ใช้เวลาแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๑๑.๓.๙ ในการแข่งขันระดับชาติให้สรุปแนวคิดในการออกแบบและการใช้งาน ไม่เกิน ๑ หน้า กระดาษ A๔

๑๑.๓.๑๐ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๑๑.๔ เกณฑ์การให้คะแนน

โจทย์สำหรับใช้ในการแข่งขันมี ๓ ข้อ ๆ ละ ๑๐๐ คะแนน รวม ๓๐๐ คะแนน โดยแต่ละข้อมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

๑๑.๔.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของระบบตามที่โจทย์กำหนด

๖๐ คะแนน

๑๑.๔.๒ การออกแบบอย่างมีระบบ

๒๐ คะแนน

๑๑.๔.๓ วิธีการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหา

๒๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ(ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

ความถูกต้องสมบูรณ์ของระบบตามที่กำหนด หมายถึง โปรแกรมทำงานได้อย่างถูกต้องตามที่โจทย์กำหนด และมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด หรือไม่มีเลยโดยจะต้องมีการทดสอบความถูกต้องของระบบ ด้วยการป้อนข้อมูลทดสอบ ทั้งในกรณีที่ข้อมูลถูกต้องตามแบบ และในกรณีที่ข้อมูลผิดพลาดระบบที่สมบูรณ์จะต้องทำงานได้

การออกแบบอย่างมีระบบ หมายถึง การแสดงการวิเคราะห์ปัญหา และหนทางในการแก้ปัญหา โดยผู้แข่งขันจะต้องแสดงวิธีการแก้ปัญหาในลักษณะแผนผัง และ/หรือ คำอธิบายอย่างย่อเพื่อให้เข้าใจแนวทางการวิเคราะห์ปัญหา และแนวทางการแก้ปัญหาซึ่งจะต้องนำไปใช้ในการพัฒนาโปรแกรมต่อไป

วิธีการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหา หมายถึงเทคนิคที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหาในการทำงานของโปรแกรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Algorithm) และเลือกใช้ โครงสร้างข้อมูล คำสั่ง ฟังก์ชัน ได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสมกับปัญหาที่กำหนดให้

๑๑.๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๑๑.๖ คณะกรรมการการแข่งขัน

๑๑.๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๑๑.๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น Master Teacher สาขาคอมพิวเตอร์, Programmer ฯลฯ

๑๑.๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๑๑.๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๑๑.๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นการตัดสินในกิจกรรมนี้

๑๑.๖.๑.๕ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๑๑.๖.๑.๖ การกำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme) ให้จัดทำโจทย์จำนวน ๓ ข้อ ที่มีความยากง่ายแตกต่างกัน มีตัวอย่างข้อมูลทดสอบโปรแกรม และผลลัพธ์ของโปรแกรม

๑๑.๖.๑.๗ เตรียมข้อมูล Input Output และ Data test

๑๑.๖.๑.๘ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๑๑.๖.๑.๙ ก่อนการแข่งขัน ให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๑๑.๖.๑.๑๐ ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

๑๑.๖.๑.๑๑ ปรับคะแนนเต็ม ๓๐๐ คะแนน ให้เป็น ๑๐๐ คะแนน

๑๑.๖.๑.๑๒ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันบนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๑๑.๗ การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๑๑.๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๑๑.๗.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๑๒. การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์

๑๒.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑๒.๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑- ๓

๑๒.๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๑๒.๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

๑๒.๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ ๓ คน

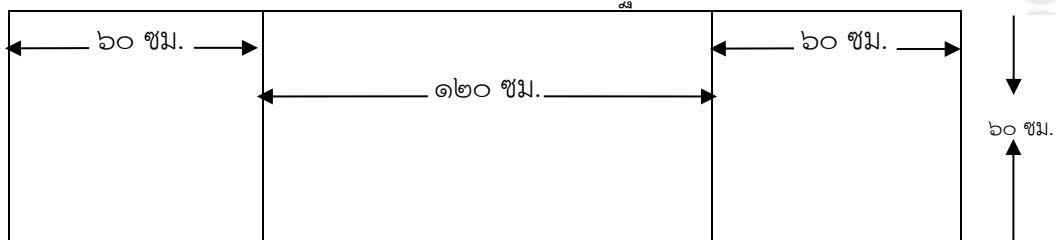
๑๒.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑๒.๓.๑ เป็นโครงงานที่ดำเนินการแล้วเสร็จในปีการศึกษา ๒๕๖๓, ๒๕๖๔ หรือปีการศึกษาปัจจุบัน

๑๒.๓.๒ ต้องเป็นโครงงานการประยุกต์ใช้งานซอฟต์แวร์ ในลักษณะต่างๆ หรือเป็นการพัฒนาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาระบบงานต่างๆ โดยการใช้ภาษาคอมพิวเตอร์ หรือใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการพัฒนาโครงการก็ได้ หรือปัญญาประดิษฐ์, Mobile Application โดย ๑ โครงงาน ส่งเข้าประกวด ได้เพียง ๑ รายการ แข่งขัน เท่านั้น (หากตรวจสอบพบในภายหลังจะตัดสิทธิ์ทุกรายการ)

๑๒.๓.๓ ให้จัดส่งรายงานโครงงานตามรูปแบบที่กำหนด จำนวน ๕ เล่ม และส่ง CD Clip VDO นำเสนอขั้นตอนการทำงานของซอฟต์แวร์ของโครงงานความยาวไม่เกิน ๕ นาที จำนวน ๑ แผ่น ส่งคณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนวันแข่งขัน ๒ สัปดาห์ หากพ้นกำหนดให้คณะกรรมการพิจารณาตัดคะแนนตามความเหมาะสม

๑๒.๓.๔ จัดบอร์ดเพื่อนำเสนอโครงงาน โดยบอร์ดมีมาตรฐานดังนี้



โดยไม่ต้องมีอุปกรณ์ประดับตกแต่งเพื่อความสวยงาม หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง เพราะไม่มีผลต่อคะแนน และการตัดสิน

๑๒.๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันนำเสนอต่อคณะกรรมการและตอบข้อซักถาม ใช้เวลาทีมละประมาณ ๕-๑๐ นาที

๑๒.๓.๖ ผลการตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

๑๒.๔ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑๒.๔.๑ ความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารและสื่อนำเสนอ ๒๐ คะแนน

๑๒.๔.๒ ประโยชน์และความสำคัญ ๓๐ คะแนน

๑๒.๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์ ๒๐ คะแนน

๑๒.๔.๔ กระบวนการและขั้นตอนการทำโครงงานฯ ๑๕ คะแนน

๑๒.๔.๕ การนำเสนอโครงงาน ๑๐ คะแนน

๑๒.๔.๖ การส่งเอกสารโครงงานตรงเวลา ๕ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ(ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

กระบวนการและขั้นตอนการทำโครงงานฯ คัดเลือกหัวข้อที่สนใจ ศึกษาค้นคว้า จัดทำข้อเสนอโครงงาน พัฒนาโครงงาน จัดทำรายงานนำเสนอและเผยแพร่

๑๒.๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๑๒.๖ คณะกรรมการการแข่งขัน

๑๒.๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๑๒.๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน

๑๒.๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๑๒.๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๑๒.๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๑๒.๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๑๒.๖.๒.๑ ศึกษาแบบรายงานโครงงานคอมพิวเตอร์ก่อนการแข่งขัน

๑๒.๖.๒.๒ หากมีผู้เข้าแข่งขันจำนวนมาก ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการในการปรับวิธีการนำเสนอได้ตามความเหมาะสม

๑๒.๗ การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๑๒.๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๑๒.๗.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๑๒.๙ รูปแบบการเขียนรายงาน

ปกนอก

เรื่อง
โดย ๑
๒
๓
ชั้น โรงเรียน
สังกัด

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ปีการศึกษา
ระดับ ☐ เขต ☐ ภาค
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ปกใน

เรื่อง
โดย ๑
๒
๓
ชั้น โรงเรียน
สังกัด
ครูที่ปรึกษา.....
ที่ปรึกษาพิเศษ.....

เนื้อหา ประกอบด้วย

- บทคัดย่อ
- กิตติกรรมประกาศ
- สารบัญ
- สารบัญตาราง (ถ้ามี)
- สารบัญรูปภาพ (ถ้ามี)
- บทที่ ๑ บทนำ
- บทที่ ๒ เอกสารที่เกี่ยวข้อง
- บทที่ ๓ อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ
- บทที่ ๔ ผลการดำเนินงาน
- บทที่ ๕ สรุปผลการดำเนินงาน/อภิปรายผลการดำเนินงาน
- บรรณานุกรม
- ภาคผนวก

โดยกำหนดให้ บทที่ ๑ ถึงบทที่ ๕ ความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้า ภาคผนวก เช่น คู่มือการใช้โปรแกรม ความยาวไม่เกิน ๑๐ หน้า ขนาดของกระดาษเขียนรายงานใช้กระดาษ A๔ พิมพ์หน้าเดียว จัดทำรายงานจำนวน ๕ เล่ม ส่งให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนวันแข่งขัน ๒ สัปดาห์

๑๓. การแข่งขันการตัดต่อภาพยนตร์

๑๓.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑๓.๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔- ๖

๑๓.๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

๑๓.๒.๑ แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๑๓.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑๓.๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๗, Memory ไม่น้อยกว่า ๑ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๒๕๖Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๑๓.๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ เสียงประกอบภาพยนตร์ และวิดีโอ สำหรับใช้ในการแข่งขัน ทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ตัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม

๑๓.๓.๓ ไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน และอนุญาตให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจาก CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง หลังจากติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

๑๓.๓.๔ นักเรียนออกแบบบทภาพยนตร์ (Story Board) และตัดต่อภาพยนตร์ ความยาว ๔ – ๖ นาที ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๑๓.๓.๕ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๑๓.๓.๖ ใช้เวลาแข่งขัน ๕ ชั่วโมง (รวมเวลารับประทานอาหาร)

๑๓.๓.๗ ในการแข่งขันระดับชาติให้สรุปแนวคิดในการออกแบบ ไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A๔

๑๓.๓.๘ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๑๓.๔ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑๓.๔.๑ ความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ ๔๐ คะแนน

๑๓.๔.๒ เทคนิคของการตัดต่อภาพยนตร์ ๓๐ คะแนน

๑๓.๔.๓ บทภาพยนตร์ (Story Board) ๒๐ คะแนน

๑๓.๔.๔ ความคิดสร้างสรรค์ ๑๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ(ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

ความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ หมายถึง ภาพยนตร์สามารถสื่อความหมายได้ตรงกับหัวข้อหรือเนื้อเรื่องที่กำหนดให้ โดยต้องมีองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้ ชื่อเรื่อง (Title) ภาพ เสียง ข้อความกราฟิก และข้อมูลรายละเอียดของผู้จัดทำและผู้ให้การสนับสนุน (End Credit)

๑๓.๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๑๓.๖ คณะกรรมการการแข่งขัน

๑๓.๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๑๓.๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านภาพยนตร์ ฯลฯ

๑๓.๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และ กรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๑๓.๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๑๓.๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นการตัดสินในกิจกรรมนี้

๑๓.๖.๒ แนวทางการดำเนินการของกรรมการ

๑๓.๖.๒.๑ การกำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)

๑๓.๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ เสียงประกอบภาพยนตร์ และวีดีโอ ความยาวไม่เกิน ๑ นาที จำนวน ๕-๗ ไฟล์ (.AVI, .MPEG) (ความละเอียด ไม่น้อยกว่า ๓๖๐ p) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๑๓.๖.๒.๓ ก่อนการแข่งขัน ให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๑๓.๖.๒.๔ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันบน เว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๑๓.๗ การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๑๓.๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๑๓.๗.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับ ข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็น ผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ตัวอย่าง Story Board การแข่งขันการตัดต่อภาพยนตร์

โรงเรียน.....สังกัด.....หน้าที่ :

[illegible]

Scene : _____

เวลา : _____

คำอธิบาย : _____

Sound FX : _____

Scene : _____

ເວລາ : _____

คำอธิบาย : _____

Sound FX : _____

Scene : _____

เวลา : _____

คำอธิบาย : _____

Sound FX : _____

ภาคผนวก

๑. แนวดำเนินการและข้อควรคำนึงถึงในการจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
๒. ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อย ตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
๓. ตัวอย่างรายชื่อโปรแกรมที่พบในการจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน (รายกิจกรรม)

แนวดำเนินการและข้อควรคำนึงถึง
ในการจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน *

เพื่อให้การจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนในระดับต่าง ๆ เป็นไปด้วยความเรียบร้อย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขอเสนอแนะแนวดำเนินการและข้อควรคำนึงถึงบางประการ เพื่อใช้ในการจัดประกวดและแข่งขันฯ ข้างต้น ดังนี้

ก. แนวดำเนินการแข่งขัน

๑. การเตรียมการจัดการเข้าแข่งขัน

๑.๑ ศูนย์การแข่งขันจัดประชาสัมพันธ์ให้ผู้เกี่ยวข้องทราบข้อมูลการจัดการแข่งขัน

๑.๒ หน่วยจัดทำหนดสถานที่แข่งขัน โดยพิจารณาจาก

๑.๒.๑ สถานที่ที่มีความพร้อมทางด้านทรัพยากรในการจัดประกวดและแข่งขัน

๑.๒.๒ มีความสะดวกในการเดินทางมาแข่งขัน

๑.๒.๓ ห้อง/สถานที่แข่งขันมีความสามารถในการรองรับผู้เข้าแข่งขันจำนวนมากได้โดยไม่แออัด

เกินไป

๑.๒.๔ มีสถานที่รับรองคณะกรรมการและครูผู้ควบคุมทีม

๑.๒.๕ มีป้ายประชาสัมพันธ์สถานที่ต่างๆ เช่น สถานที่ลงทะเบียน ห้องแข่งขัน สถานที่รับประทานอาหาร อย่างชัดเจน

๑.๒.๖ สถานที่แข่งขันควรจัดให้มีร้านค้า / ร้านอาหาร ไว้บริการเพื่ออำนวยความสะดวก

๑.๓ แต่งตั้งคณะกรรมการจัดงาน คณะกรรมการตัดสิน

๑.๓.๑ แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงาน เพื่อปฏิบัติหน้าที่ตามที่กำหนดไว้ในเกณฑ์การแข่งขัน

๑.๓.๒ แต่งตั้งคณะกรรมการตัดสิน เพื่อปฏิบัติหน้าที่ตัดสินการแข่งขันตามที่กำหนดไว้ในเกณฑ์การแข่งขัน

(ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนั้นๆ จะต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขัน)

๑.๔ ประชุมชี้แจงคณะกรรมการดำเนินงาน คณะกรรมการตัดสิน เพื่อรับทราบรายละเอียดต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมทรัพยากร โจทย์ข้อสอบที่ใช้ในการแข่งขัน

๒. การดำเนินงานแข่งขัน

๒.๑ การตรวจสอบความพร้อมด้านต่างๆ

๒.๑.๑ ก่อนการแข่งขัน

๒.๑.๑.๑ การจัดเตรียมห้องแข่งขันพร้อมอุปกรณ์เพื่อรวบรวมผลงานของผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑.๑.๒ กรรมการจะต้องเก็บหลักฐาน แผ่นโปรแกรมที่ผู้เข้าแข่งขันนำมาใช้ในการแข่งขัน

ทั้งหมดโดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้โดยเด็ดขาด

๒.๑.๑.๓ ตรวจสอบความพร้อมของข้อสอบ หัวข้อ โจทย์ พร้อมทรัพยากรที่ใช้ในการ

แข่งขัน

๒.๑.๑.๔ จัดเตรียม FTP Server ในกิจกรรมการแข่งขัน Web Editor, Text editor

๒.๑.๑.๕ จัดเตรียม Web Server และ Database Server ในกิจกรรมการแข่งขัน Web

Applications

๒.๑.๑.๖ จัดพิมพ์รายละเอียด FTP Server ให้กับผู้เข้าแข่งขัน ประกอบด้วย Hostname

หรือ IP Server, Username, Password, Port ที่ใช้ในการแข่งขัน

๒.๑.๑.๗ ตรวจสอบความพร้อมของเอกสารในการรับลงทะเบียนรายงานตัว

๒.๑.๑.๘ ตรวจสอบความพร้อมของเอกสารประมวลผลและรายงานผลการแข่งขัน เช่น แบบกรอกคะแนน แบบรายงานผล แบบสรุปผล เอกสารขอเปลี่ยนตัวผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑.๑.๙ จัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สำรองในกรณีที่เกิดปัญหา

๒.๑.๒ ระหว่างการแข่งขัน

๒.๑.๒.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันตรวจสอบเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ที่ห้ามนำเข้าห้องแข่งขัน

๒.๑.๒.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขัน ชี้แจงแนวปฏิบัติในการประกวดและแข่งขันให้แก่ผู้เข้าแข่งขันทราบ

๒.๑.๒.๓ คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ตรวจสอบโปรแกรมของผู้เข้าแข่งขันก่อนทำการลงโปรแกรมเพื่อแข่งขัน

๒.๑.๒.๔ คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน อำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าแข่งขัน ในกรณีที่เกิดปัญหาจากอุปกรณ์หรือทรัพยากรที่จัดเตรียมไว้ให้

๒.๑.๒.๕ คณะกรรมการจัดการแข่งขันดำเนินการแข่งขันให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

๒.๑.๓ หลังเสร็จสิ้นการแข่งขัน

๒.๑.๓.๑ ให้กรรมการตรวจสอบการ FTP ผลงานของนักเรียนในกิจกรรม Webpage ประเภท Text Editor, Web Editor และ Web Applications หากพบว่านักเรียนไม่สามารถ FTP ได้ ให้กรรมการเป็นผู้ดำเนินการ FTP ผลงานของนักเรียนและตัดคะแนน FTP

๒.๑.๓.๒ คณะกรรมการตัดสินดำเนินการตัดสินให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

ข. ข้อควรคำนึงถึงทั่วไป

๑. ด้านการบริหารจัดการคณะทำงาน/ทีมงาน

๑.๑ เนื่องจากคณะทำงานที่เกี่ยวข้องกับการประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีจำนวนมาก จึงควรคำนึงถึงเรื่องการวางแผน การบริหารจัดการ การประชุมเพื่อเตรียมความพร้อม รวมทั้งการดูแลสิทธิประโยชน์ของคณะทำงานที่ควรได้รับ และควรแจ้งให้ผู้บังคับบัญชาของบุคคลเหล่านั้นรับทราบด้วยเพื่อความคล่องตัวในการสั่งการและการมาช่วยปฏิบัติงาน

๑.๒ ทีมงานที่เกี่ยวข้อง ควรมีอำนาจการตัดสินใจในบางเรื่องและควรรับรู้บทบาทที่ได้รับอย่างชัดเจน เช่น การประสานงาน การเตรียมการ การตัดสินผลการแข่งขัน เป็นต้น เพื่อให้การจัดแข่งขันมีความคล่องตัว และสามารถดำเนินการได้อย่างราบรื่น

๑.๓ ในการประชุมเพื่อรับทราบข้อมูลใดๆ เกี่ยวกับการจัดประกวดและแข่งขัน ควรแจ้งมติการประชุมให้คณะทำงานจัดประกวดแข่งขันชุดย่อยๆ ได้รับทราบด้วย เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามมติที่ประชุมในแนวทางเดียวกัน

๑.๔ สามารถใช้ช่องทางต่าง ๆ เพื่อการประสานงานได้ เช่น ช่องทาง E-Office ช่องทางเว็บไซต์ Social Network หรือ SMS เป็นต้น

๒. ด้านบทบาทหน้าที่ ความน่าเชื่อถือ และมาตรฐานของคณะกรรมการ

๒.๑ ควรให้ยึดถือหลักเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มาจากส่วนกลางให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน การดำเนินการใดๆ เพิ่มเติม หรือเปลี่ยนแปลง จะต้องไม่ขัดแย้งกับเกณฑ์การประกวดและแข่งขันฯ ของส่วนกลาง

๒.๒ การแต่งตั้งคณะทำงานและกรรมการตัดสิน ควรเป็นไปตามที่กำหนดไว้ในเกณฑ์การประกวดและแข่งขันฯ โดยขอให้พิจารณาผู้ที่มีความรู้ความสามารถ มีความเชี่ยวชาญในด้านนั้น ๆ ให้มากที่สุดมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นๆ หรือหน่วยงานอื่น ๆ อย่างหลากหลายเท่าที่จะทำได้ และขอให้หลีกเลี่ยงผู้ที่จะมีส่วนได้ส่วนเสียกับการแข่งขัน

๒.๓ การเชิญคณะกรรมการตัดสินจากภาคเอกชนและสถาบันอุดมศึกษาถือเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการจัดการประกวดและแข่งขัน ทำให้สะดวกต่อการดำเนินงาน มีความน่าเชื่อถือและเป็นกลางในการตัดสิน

๒.๔ จำนวนกรรมการ ควรมีจำนวนตามความเหมาะสม เช่น กรรมการตัดสิน ๓-๕ คน กรรมการควบคุมการแข่งขัน ๒ คน ต่อยางการแข่งขัน กรรมการกลาง (สำรอง) และประสานงานกับเลขานุการของคณะกรรมการแต่ละชุดเพื่อซักซ้อมรายละเอียดและการนัดหมายที่แน่นอน หลีกเลี่ยงการแต่งตั้งกรรมการซ้ำซ้อนกิจกรรมการแข่งขันเพราะจะทำให้เกิดปัญหาตอนตรวจและตัดสินผลงาน

๒.๕ ควรมีการประชุมกรรมการตัดสินเพื่อรับทราบเกณฑ์และรายละเอียด การเตรียมโจทย์ หัวข้อทรัพยากร และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน

๒.๖ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๓. ด้านการควบคุมเวลาการแข่งขัน

ควรกำหนดเวลาในการแข่งขันให้เหมาะสมและชัดเจน โดยควรคำนึงถึงเวลาในการตรวจผลงาน และการรวบรวมคะแนนการตัดสินด้วย หากพบว่าต้องใช้เวลาในการดำเนินการมากอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ควรมีแผนสำรอง ปรับเปลี่ยนวิธีการ และซักซ้อมผู้ที่เกี่ยวข้องให้เข้าใจตรงกัน ทั้งนี้ เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบกับทุกฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นผู้เข้าแข่งขัน กรรมการ และทีมงาน

๔. ด้านความพร้อมของสถานที่จัดแข่งขัน

๔.๑ เนื่องจากการแข่งขันในแต่ละกิจกรรมต้องใช้ห้องแข่งขันหลายห้อง เพื่อรองรับทีมแข่งขันจำนวนมาก ดังนั้น การจัดสถานที่สำหรับการประกวดและแข่งขันฯ จึงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างลำบาก หากเป็นไปได้ควรจัดให้อยู่ในสถานที่ ๑-๒ แห่ง เท่านั้นไม่ควรจัดกระจายหลายโรงเรียน เพื่อป้องกันปัญหาและข้อจำกัดต่างๆ ที่จะตามมา

๔.๒ ควรจัดทำป้ายประกาศเพื่อแจ้งสถานที่และห้องแข่งขันให้ชัดเจน อาจจัดทีมงานไว้คอยตอบข้อซักถามหรือพาไปยังห้องแข่งขัน จัดเจ้าหน้าที่ดูแล อำนวยความสะดวกเรื่องการจราจร หรือมีการประชาสัมพันธ์ด้วยวิธีการอื่น ๆ เพื่อให้รับทราบทั่วกัน

๕. ด้านการส่งเสริมความเป็นระเบียบวินัย และการจัดแข่งขันให้เกิดความบริสุทธิ์ ยุติธรรม

๕.๑ ควรจัดสถานที่แข่งขันให้เหมาะสมกับประเภท/รูปแบบการแข่งขัน และควรอนุญาตเฉพาะผู้เข้าแข่งขัน กรรมการ และผู้ที่เกี่ยวข้อง ให้เข้าไปได้เท่านั้น

๕.๒ ควรจัดสถานที่รับรองสำหรับครู ผู้ปกครอง และบุคคลอื่นๆ พร้อมเครื่องอำนวยความสะดวกตามความจำเป็น เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยและไม่รบกวนการแข่งขันของนักเรียน

๕.๓ ไม่ควรอนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำวัสดุอุปกรณ์เกี่ยวกับการบันทึกข้อมูลในทุกประเภท รวมทั้งอุปกรณ์สื่อสารอื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนควรปรับให้ออกจากการแข่งขันทันที หรือหากรู้ภายหลังก็ควรตัดสินให้ปรับตกโดยไม่มีเงื่อนไข

๕.๔ ในกรณีของการประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ ควรแจ้งให้ผู้ส่งผลงาน (โรงเรียน) ทราบด้วยว่าโครงงานชิ้นเดียวกัน สามารถส่งเข้าประกวดได้เพียง ๑ รายการแข่งขัน เท่านั้น หากพบว่าส่งผลงานซ้ำซ้อนจะพิจารณาปรับตกทั้งหมด

๕.๕ โจทย์ หัวข้อ ที่ใช้ในการแข่งขัน ขอให้แจ้งในห้องแข่งขันเท่านั้น ห้ามเผยแพร่ก่อนล่วงหน้าเพื่อความเหมาะสมอาจใช้วิธีการจับสลากสุ่มเลือกหัวข้อที่ใช้ในการแข่งขัน

๕.๖ การจัดที่นั่งให้กับผู้เข้าประกวดและแข่งขัน ควรให้เป็นการสุ่ม เช่น การจับสลากหมายเลขที่นั่ง

๕.๗ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำผลงานออกไปหลังจากการแข่งขันดำเนินการเสร็จสิ้นแล้ว

๖. ด้านการปกป้องสิทธิความเป็นเจ้าของผลงาน

ควรแจ้งหรือขอความร่วมมือกับคณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน และผู้เข้าแข่งขัน ต้องไม่ให้ความยินยอมหรือมอบผลงานให้กับบุคคลอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องอย่างเด็ดขาด เพื่อป้องกันการแอบอ้างนำผลงานไปลอกเลียนแบบทำซ้ำ โดยที่เจ้าของผลงานไม่รู้ หรือไม่ได้อนุญาต

๗. ด้านคอมพิวเตอร์ วัสดุอุปกรณ์ ทรัพยากรและแนวทางการจัดการด้านเทคนิค

๗.๑ คณะกรรมการผู้จัดการแข่งขันจัดคอมพิวเตอร์และ Server สำหรับการแข่งขันให้สอดคล้องกับเกณฑ์การประกวดและแข่งขันฯ และแจ้งประกาศเพื่อให้ทราบทั่วกัน

๗.๒ ควรจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์สำรองไว้จำนวนหนึ่ง เพื่อป้องกันปัญหาเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอ กรณีคอมพิวเตอร์ชำรุด หรือติดไวรัส จนไม่สามารถใช้งานได้

๗.๓ วัสดุอุปกรณ์ และทรัพยากรที่ใช้ในการประกวดและแข่งขันฯ เช่น ไฟล์เสียง ไฟล์ภาพ ไฟล์ คลิป วิดีโอ และภาพเคลื่อนไหว ฯลฯ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมไว้ให้ ทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม และไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำวัสดุอุปกรณ์ และทรัพยากรอื่นๆ เข้ามาใช้ในการแข่งขัน

๗.๔ ในกรณีของการแข่งขันการสร้าง Web Applications ควรมีการทดสอบติดตั้งซอฟต์แวร์ระบบจำลอง Server เพื่อทดสอบการติดตั้งโปรแกรม หรือกรณีที่ซอฟต์แวร์ระบบจำลอง Server ของผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถติดตั้งลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้แข่งขันได้ และมีข้อควรคำนึง ดังนี้

๗.๔.๑ ความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน

Web Applications เป็นโปรแกรมประยุกต์ที่สร้างขึ้นเพื่อสนับสนุนการทำงานของระบบสารสนเทศต่างๆ สามารถเข้าใช้งานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ โดยอาศัย โพรโทคอล HTTP / HTTPS ภาษาที่นิยมนำมาสร้าง Applications ได้แก่ HTML, XHTML, XML, ASP.Net, PHP, JSP, Python, Ruby ตัวอย่าง Applications เช่น Web Mail, กระดานสนทนา, เว็บไซต์รายงานผลออนไลน์, Data On Web, Facebook, Google Calendar

๗.๔.๒ การสร้างโจทย์จากความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน

๗.๔.๒.๑ ด้านความสามารถในการสร้าง ผู้กำหนดโจทย์ควรคำนึงถึงพื้นฐานการใช้งาน การเขียนโปรแกรมในรูปแบบ Web Application

๗.๔.๒.๒ ความถูกต้องสมบูรณ์ของ Web Applications ให้เป็นไปตามโจทย์ที่กำหนด เมื่อมีการทดสอบระบบโดยการป้อนข้อมูลที่ถูกต้องตามแบบหรือข้อมูลที่ผิดพลาด แอปพลิเคชันสามารถทำงานได้อย่างสมบูรณ์ และสามารถอัปโหลดผ่าน FTP ขึ้น Server ได้

๗.๔.๒.๓ การออกแบบ โครงสร้างข้อมูล/ฐานข้อมูล มีการออกแบบ ER-Diagram และการออกแบบโครงสร้างของข้อมูลการจัดเก็บในแต่ละ Table ได้อย่างเหมาะสม

๗.๔.๒.๔ การวาง Layout มีความเป็นมาตรฐานของรูปแบบการนำเสนอข้อมูล ขนาดของตัวอักษร เส้นขอบ รูปภาพประกอบ มีการเชื่อมโยงลิงค์ได้อย่างถูกต้อง

๗.๔.๒.๕ การออกแบบ User Interface ให้ใช้งานได้ง่าย สวยงาม ผลงานมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ มีลักษณะโดดเด่น

๗.๔.๓ การเตรียมทรัพยากรเพื่อใช้ในการแข่งขัน ควรมีการทดสอบระบบจริงทั้งระบบ ก่อนใช้ในการแข่งขันจริง โดยเฉพาะการแข่งขันที่มีผู้เข้าร่วม ๒๐ ทีมขึ้นไป

๗.๕ ในกรณีของการแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor

เป็นการแข่งขันเพื่อมุ่งให้รู้กระบวนการสร้างสรรค์เว็บไซต์ ผ่านเครื่องมือโปรแกรม Web Editor รู้จักการวางแผนออกแบบเว็บไซต์และเนื้อหา ตามเงื่อนไขหรือข้อกำหนดของโจทย์และหัวข้อที่ได้รับ เพื่อวัดความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านโปรแกรม กระบวนการประยุกต์ใช้เครื่องมือต่างๆ ได้เหมาะสมกับงาน และสามารถนำไปใช้ได้จริง

๗.๕.๑ ความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน

๗.๕.๑.๑ ต้องการให้ผู้เข้าแข่งขันใช้ความสามารถปรับแต่ง แก้ปัญหาได้ตามความต้องการของโจทย์ โดยใช้พื้นฐานจากการใช้โปรแกรม ไม่ใช่ความสามารถพิเศษที่มีในโปรแกรม

๗.๕.๑.๒ ต้องการให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันสร้างเว็บไซต์ให้ตรงตามความต้องการของโจทย์ คำถามจากการอ้างอิงหลักความเป็นจริงในการแสดงผลหน้าเว็บไซต์จริง เช่น ขนาดของภาพที่นำมาใช้เนื้อหา การจัดวาง ขนาดตัวอักษร เหมาะสมกับการแสดงผลตามรูปแบบที่นำเสนออื่นๆ

๗.๕.๑.๓ ต้องการให้ผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓-๓ สร้างเว็บที่สามารถแสดงผลบนคอมพิวเตอร์และบนอุปกรณ์มือถือหรือแท็บเล็ต ที่มีความแตกต่างกันได้อย่างเหมาะสม

๗.๕.๒ การสร้างโจทย์จากความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน

๗.๕.๒.๑ ด้านความสามารถในการสร้าง ผู้กำหนดโจทย์ควรคำนึงถึงพื้นฐานการใช้งานจาก การใช้โปรแกรม Web Editor ทั่วไป เข้าใจถึงหลักการพื้นฐานของโปรแกรม Web Editor

๗.๕.๒.๒ ความสวยงามพิจารณาจากการจัดวาง การแยกหมวดหมู่

๗.๕.๒.๓ การเตรียมทรัพยากรเพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ควรมีการทดสอบระบบจริง ทั้งระบบก่อนใช้ในการแข่งขันจริงโดยเฉพาะการแข่งขันที่มีผู้เข้าร่วมเกินกว่า ๒๐ ทีมขึ้นไป

๗.๖ ในกรณีของการแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Text Editor

เป็นการแข่งขันเพื่อมุ่งให้รู้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเว็บไซต์ ซึ่งต้องมีความรู้พื้นฐาน ในกระบวนการสร้างสรรค์และวางแผนโครงสร้างเว็บไซต์ อาศัยหลักการ การควบคุม และกำหนดเงื่อนไขต่าง ๆ ตามโจทย์และหัวข้อที่ได้รับ โดยใช้ความรู้ด้านภาษา html และไมอนุญาตให้ใช้โปรแกรมหรือเครื่องมืออื่นใด มาช่วยในการสร้างสรรค์

๗.๖.๑ ความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน

๗.๖.๑.๑ ต้องการให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันใช้ความสามารถในการสร้างเว็บไซต์โดยอาศัย Code จากการเขียนผ่านโปรแกรม NotePad เท่านั้น โดยไม่ใช้โปรแกรมอื่นร่วม

๗.๖.๑.๒ ต้องการให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันเขียน Code โดยมีการจัดวาง Code และลำดับ กระบวนการให้เป็นไปตามมาตรฐาน และตรวจสอบ Code ได้อย่างมีระบบ

๗.๖.๑.๓ การนำเสนอผลงานผ่านทางผลการแสดงผล (การแสดงผลหน้าเว็บ) เป็นไปตามความต้องการโดยใช้ Code คำสั่งเป็นตัวกำหนด เช่น การแสดงผลบังคับให้แสดงผลตามขนาดของภาพ ที่ต้องการโดยใช้ Code คำสั่งเป็นตัวกำหนด หรือการแสดงผลอื่นๆ ตามที่กรรมการได้กำหนดให้

๗.๖.๑.๔ การส่งผลงานที่ใช้ FTP เป็นการตรวจสอบความสามารถการแสดงผลจริง บนสถานะจำลองที่ใกล้เคียงกับสภาพการใช้งานเว็บจริง เพื่อตรวจสอบความสามารถในการจัดเก็บทรัพยากร ที่ใช้งาน และเพื่อแสดงผล

๗.๖.๒ การสร้างโจทย์จากความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน

๗.๖.๒.๑ ด้านความสามารถในการสร้าง ผู้กำหนดโจทย์ควรคำนึงถึงความต้องการ และการแสดงผลคะแนนที่ความถูกต้องของการกำหนดการแสดงผลตรงตามความต้องการโดยใช้ Code คำสั่งในภาษาที่ใช้ สร้างผลงานอื่นๆ

๗.๖.๒.๒ ความสวยงาม พิจารณาจากการจัดวาง Code คำสั่ง ไม่ใช่จากการแสดงผล หน้าจอ

๗.๖.๒.๓ การเตรียมทรัพยากรเพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ควรมีการทดสอบระบบจริง ทั้งระบบก่อนการแข่งขันจริง โดยเฉพาะการแข่งขันที่มีผู้เข้าร่วมเกินกว่า ๒๐ ทีมขึ้นไป

๘. ด้านเกณฑ์การให้คะแนน

การกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละกิจกรรม ให้เป็นเอกสิทธิ์และอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ ที่จะกำหนดได้ โดยให้อยู่ในแนวทางที่สอดคล้องกับเกณฑ์การให้คะแนนที่กำหนดไว้ในเกณฑ์การประกวดและแข่งขัน ทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์แต่ละกิจกรรม

* เป็นเพียงการเสนอแนะแนวดำเนินการและข้อควรคำนึงถึงบางประการ เพื่อให้การจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน เป็นไปด้วยความเรียบร้อยเท่านั้น ขอให้เป็นเอกสิทธิและอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการประกวดและแข่งขันฯ
และคณะกรรมการตัดสินที่จะกำหนดเพิ่มเติมนอกเหนือจากนี้ได้ตามที่เห็นสมควร โดยให้มีความสอดคล้อง และไม่ขัดแย้งกับเกณฑ์การประกวดและแข่งขัน
ทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ฯ ที่กำหนดไว้

ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อย
ตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

๑. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

๑.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน

- ๑.๑.๑ ความหมาย/การสื่อสารของภาพต่าง ๆ ทำให้เข้าใจได้อย่างถูกต้องตามลักษณะที่ออกแบบ
- ๑.๑.๒ มีความเป็นเอกลักษณ์ ตามหัวข้อที่กำหนดให้
- ๑.๑.๓ ออกแบบลักษณะ ท่าทาง ให้เห็นความแตกต่างได้อย่างชัดเจน
- ๑.๑.๔ สร้างชิ้นงานครบ ๔ ลักษณะ และเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด

๑.๒ การออกแบบลักษณะของผลงาน

- ๑.๒.๑ ออกแบบการ์ตูนที่สื่อความหมาย ตรงตามหัวข้อที่กำหนดได้ครบถ้วน
- ๑.๒.๒ การใช้ รูปร่าง ลายเส้น ในการออกแบบเป็นไปตามลักษณะเฉพาะของตัวการ์ตูน

๑.๓ ความคิดสร้างสรรค์

- ๑.๓.๑ นำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์ ไม่ซ้ำกับตัวการ์ตูนที่มีอยู่ทั่วไป
- ๑.๓.๒ มีองค์ประกอบเพื่อเพิ่มความสมบูรณ์ของตัวละครให้มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนขึ้น

๑.๔ ความสวยงาม

- ๑.๔.๑ การใช้สี การให้แสงและเงา หรือการไล่โทนสีทางศิลปะ
- ๑.๔.๒ ชิ้นงานมีความประณีต
- ๑.๔.๓ ความสมดุลขององค์ประกอบในภาพ

๒. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)

๒.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน

- ๒.๑.๑ ออกแบบการดำเนินเรื่องตามหัวข้อที่กำหนดได้ครบถ้วน
- ๒.๑.๒ สื่อความหมายได้สอดคล้องกับการลำดับภาพ
- ๒.๑.๓ ใช้ภาษาหรือภาพที่เหมาะสม ไม่สื่อถึงการใช้ความรุนแรง หรือผิดต่อศีลธรรม
- ๒.๑.๔ สามารถบันทึก file ได้ในรูปแบบ JPG ขนาด A๔ เท่านั้น
- ๒.๑.๕ ขนาดของภาพถูกต้องตรงตามที่กำหนด
- ๒.๑.๖ สร้างชิ้นงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด

๒.๒ ความคิดสร้างสรรค์

- ๒.๒.๑ นำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์
- ๒.๒.๒ มีการสอดแทรกแนวคิด น่าสนใจ น่าติดตาม ในเนื้อเรื่อง
- ๒.๒.๓ เทคนิคการเล่าเรื่อง

๒.๓ การออกแบบลักษณะของผลงาน

- ๒.๓.๑ ลักษณะของภาพ ตัวการ์ตูน มีความสอดคล้องกัน
- ๒.๓.๒ การวาดภาพ มีองค์ประกอบเหมาะสม
- ๒.๓.๓ การจัดวางกรอบและลำดับภาพเหมาะสม
- ๒.๓.๔ ขนาดตัวอักษร ลายเส้น มีความเหมาะสม

๒.๔ ความสวยงาม

- ๒.๔.๑ การใช้สี การให้แสงและเงา หรือการไล่โทนสีทางศิลปะ
- ๒.๔.๒ การจัดวางกรอบ สวยงาม เข้าใจง่าย
- ๒.๔.๓ ชิ้นงานมีความประณีต

๓. การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน (๒D Animation)

๓.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน

- ๓.๑.๑ ภาพและเสียงมีความสอดคล้องกับท่าทางของตัวละคร
- ๓.๑.๒ ภาพมีความคมชัด เสียงดังฟังชัด สื่อความหมายได้ชัดเจน
- ๓.๑.๓ สามารถ Export file ได้ในรูปแบบ .MP๔, .MOV, .EXE, .AVI, .MPEG, .WMV, .html, .๓GP, .FLV เท่านั้น

- ๓.๑.๔ เลือกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมและสามารถติดตั้งได้สำเร็จ
- ๓.๑.๕ สื่อสารเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจ
- ๓.๑.๖ สามารถนำเสนอ แสดงผลได้ ตามเวลาที่กำหนด

๓.๒ ความถูกต้องสมบูรณ์ของ Story Board

- ๓.๒.๑ เรียงลำดับ story board ตามหัวข้อที่กำหนดได้ต่อเนื่อง ครบถ้วน สมบูรณ์
- ๓.๒.๒ Story Board ที่จัดทำขึ้นมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้งานจริง
- ๓.๒.๓ จัดทำ story board เสร็จทันตามเวลาที่กำหนด
- ๓.๒.๔ อธิบายสื่อสารเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจ

๓.๓ ออกแบบลักษณะของฉาก ตัวละคร และการเคลื่อนไหว

- ๓.๓.๑ ลักษณะของฉาก ตัวละคร และการเคลื่อนไหว มีความสอดคล้องกัน
- ๓.๓.๒ มีการจัดองค์ประกอบของฉากได้อย่างต่อเนื่องและน่าสนใจ

๓.๔ ความคิดสร้างสรรค์

- ๓.๔.๑ ออกแบบสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันที่สื่อความหมาย ตรงตามหัวข้อที่กำหนด
- ๓.๔.๒ นำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์ และมีความหลากหลาย

๓.๕ ความสวยงาม

- ๓.๕.๑ เลือกใช้สีที่เหมาะสม
- ๓.๕.๒ ชื่นงานมีความประณีต

๔. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

๔.๑ การออกแบบชิ้นงานในโปรแกรม

- ๔.๑.๑ โครงสร้างของชิ้นงาน (รูปร่าง สัดส่วน ขนาด ความเหมาะสมของชิ้นงาน)
- ๔.๑.๒ วัสดุและสี
- ๔.๑.๓ ความสวยงาม
- ๔.๑.๔ ฟังก์ชันการใช้งาน สะดวก เป็นมิตรกับผู้ใช้

๔.๒ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

- ๔.๒.๑ ริเริ่มสร้างสรรค์
- ๔.๒.๒ เป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นใหม่
- ๔.๒.๓ มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน

๔.๓ แนวคิดและความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงาน

- ๔.๓.๑ งานเสร็จสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด
- ๔.๓.๒ ชิ้นงานเป็นไปตามที่โจทย์กำหนด
- ๔.๓.๓ การนำเสนอแนวคิด

๕. การสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

๕.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์และใช้งานได้จริง

- ๕.๑.๒ ลักษณะของเกมที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด
- ๕.๑.๓ เป็นเกมที่สร้างสำหรับผู้เล่นตามจำนวนที่เกณฑ์กำหนด
- ๕.๑.๔ ใช้ภาษาและภาพที่เหมาะสม ไม่สื่อถึงการใช้ความรุนแรง
- ๕.๑.๕ เสริมสร้างพัฒนาการและสติปัญญา
- ๕.๑.๖ ไม่มี error code
- ๕.๑.๗ มีการแพ็คชิ้นงานเสร็จสิ้น
- ๕.๑.๘ สร้างชิ้นงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด
- ๕.๑.๙ มีการจัดทำและออกแบบ Story Board ตามหัวข้อที่กำหนด

๕.๒ การจัดองค์ประกอบ และ user friendly

- ๕.๒.๑ การออกแบบเกมและโครงสร้างของเกม
- ๕.๒.๒ เกมที่สร้างขึ้นประกอบด้วยคำชี้แจง ขั้นตอนการเล่น คะแนน เวลา และการสิ้นสุดของเกม
- ๕.๒.๓ การใช้งานง่าย เลือกเล่นเกม ก่อน/หลัง ได้
- ๕.๒.๔ มีการสื่อสารโต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นเกม
- ๕.๒.๕ มีการรายงานชื่อผู้เล่น ผลคะแนน ผลการแข่งขันเรียงตามลำดับ

๕.๓ ความคิดสร้างสรรค์

- ๕.๓.๑ เกมที่สร้างขึ้นสื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด
- ๕.๓.๒ เกมที่สร้างขึ้นนำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ มีลักษณะโดดเด่น ไม่ซ้ำแบบผู้อื่น

๕.๔ ความสนุกและท้าทาย

- ๕.๔.๑ มีการเพิ่มระดับ (level) ความยากของเกม
- ๕.๔.๒ มีอุปสรรคในการทำภารกิจในเกม
- ๕.๔.๓ มีความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจของผู้เล่น

๕.๕ ความสวยงาม

- ๕.๕.๑ เลือกใช้สีที่เหมาะสม
- ๕.๕.๒ เกมที่สร้างขึ้นมีความประณีต

๖. การแข่งขัน Motion Infographic

๖.๑ ความถูกต้องตามรูปแบบ Motion Infographic

- ๖.๑.๑ มีการสรุปความได้ถูกต้อง กระชับ เข้าใจง่าย ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด
- ๖.๑.๒ ผลงานที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนดให้

๖.๒ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน

- ๖.๒.๑ ผลงานที่สร้างขึ้นมีองค์ประกอบครบถ้วน ดังนี้
 - ๖.๒.๑.๑ ชื่อเรื่อง (Title)
 - ๖.๒.๑.๒ ภาพกราฟิก เสียง ข้อความ
 - ๖.๒.๑.๓ ข้อมูลรายละเอียดของผู้จัดทำและผู้ให้การสนับสนุน (End Credit)
- ๖.๒.๒ การตั้งค่าความละเอียด, การ Export ไฟล์ และสามารถนำเสนอผลงานได้ตามเวลาที่กำหนด
- ๖.๒.๓ สร้างผลงานงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด

๖.๓ ความคิดสร้างสรรค์

- ๖.๓.๑ การนำเสนอมีลักษณะโดดเด่น มีเอกลักษณ์ ไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น
- ๖.๓.๒ ภาพเคลื่อนไหวสื่อความหมายได้ตรงตามหัวข้อที่กำหนด
- ๖.๓.๓ การใช้ภาษา และการสื่อสารมีความหมายถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย ตรง

ประเด็น

๖.๔ ความสวยงาม

- ๖.๔.๑ การเลือกใช้สีทางศิลปะที่เหมาะสม
- ๖.๔.๒ ความประณีตของผลงาน
- ๖.๔.๓ การจัดวางองค์ประกอบตามหลักการออกแบบมีความสวยงาม น่าสนใจ

๖.๕ เทคนิคการนำเสนอ

- ๖.๕.๑ ผลงานมีความน่าสนใจ
- ๖.๕.๒ เสียงประกอบกับเนื้อหา มีจังหวะในการนำเสนอได้เหมาะสม

๗. การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation)

๗.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา

- ๗.๑.๑ เลือกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมและสามารถติดตั้งได้สำเร็จ
- ๗.๑.๒ ความถูกต้องตามเนื้อหาที่กำหนดให้
- ๗.๑.๓ ความสัมพันธ์และต่อเนื่องของเนื้อหาผ่านงานนำเสนอ
- ๗.๑.๔ ความสมบูรณ์การให้รายละเอียดของเนื้อหาภาพรวมของผลงาน

๗.๒ การใช้ Effect ที่เหมาะสม

ความเหมาะสมของการใช้ Effect ประกอบการนำเสนอเนื้อหา

๗.๓ ความสวยงามของแต่ละหน้า

ความเหมาะสมของการจัดวางเนื้อหา ขนาด การตกแต่งพื้นหลังและอื่น ๆ ตามลักษณะ เฉพาะของการใช้โปรแกรมนำเสนอ

๗.๔ ความคิดสร้างสรรค์

- ๗.๔.๑ การสื่อสารจากผลงานนำเสนอที่แสดงความคิดสร้างสรรค์
- ๗.๔.๒ การนำเสนอต่อคณะกรรมการ (ระดับเขตและระดับภาค ให้พิจารณาตามความเหมาะสม เนื่องจากมีจำนวนทีมมาก อาจไม่สามารถให้นักเรียนนำเสนอได้)

๗.๕ การมีภาพประกอบที่เหมาะสม

๘. การสร้าง Webpage ประเภท Text Editor

๘.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของ Code และเนื้อหา

- ๘.๑.๑ เนื้อหา ความต่อเนื่อง ชิ้นงานที่สร้างขึ้นสามารถสื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด
- ๘.๑.๒ Code ถูกต้องสมบูรณ์ตามหลักการ
- ๘.๑.๓ เนื้อหาครบสมบูรณ์ถูกต้องตามที่โจทย์กำหนด
- ๘.๑.๔ มีการเลือกใช้รูปภาพประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหา
- ๘.๑.๕ มีการจัดหมวดหมู่เนื้อหาและใช้เนื้อหาได้ถูกต้องเหมาะสม
- ๘.๑.๖ มีจำนวนหน้าตามเกณฑ์ที่กำหนด
- ๘.๑.๗ สร้างชิ้นงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด

๘.๒ ความคิดสร้างสรรค์

ผลงานมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ มีลักษณะโดดเด่น ไม่ซ้ำแบบผู้อื่น

๘.๓ ความสวยงาม

- ๘.๓.๑ การจัดวาง Codes เป็นระเบียบ อ่านง่าย
- ๘.๓.๒ ความสวยงามของหน้าเว็บ
- ๘.๓.๓ การเลือกใช้สี Background/Font/Column มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับหัวข้อ

๘.๔ การจัดวาง Layout อย่างเหมาะสม

- ๘.๔.๑ กำหนดจัดวาง Layout ได้สมบูรณ์ สวยงาม
- ๘.๔.๒ มีความเป็นมาตรฐานของรูปแบบการนำเสนอข้อมูล
- ๘.๔.๓ ขนาดของตัวอักษร/เส้นขอบ/รูป

๘.๕ สามารถ FTP ขึ้น Server ได้

๘.๖ การเชื่อมโยง Link ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง

- ๘.๖.๑ การเชื่อมโยง Link ภายในเว็บเดียวกัน
- ๘.๖.๒ การเชื่อมโยง Link นอกเว็บไซต์
- ๘.๖.๓ การเชื่อมโยง Link E-mail
- ๘.๖.๔ การเชื่อมโยง Link ดาวน์โหลดไฟล์

๘.๗ การสร้างฟอร์มได้อย่างถูกต้อง

- ๘.๗.๑ เลือกองค์ประกอบได้ถูกต้องและครบถ้วน
- ๘.๗.๒ เลือกฟอร์มได้เหมาะสมกับการใช้งาน

๘.๘ การแทรกรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว หรือคลิปวิดีโอตามที่กำหนดได้ถูกต้อง

- ๘.๘.๑ ภาพเหมาะสมกับเนื้อหา
- ๘.๘.๒ สามารถประยุกต์ใช้ภาพและวิดีโอได้เหมาะสม

๙. การสร้าง Webpage ประเภท Web Editor

๙.๑ ความสมบูรณ์เชิงโครงสร้างของ Web page

- ๙.๑.๑ กำหนดจัดวาง Layout ได้สมบูรณ์สวยงาม
- ๙.๑.๒ ส่วนหัวของหน้า
- ๙.๑.๓ ส่วนเนื้อหาและการเชื่อมโยง
- ๙.๑.๔ ส่วนท้ายของหน้า
- ๙.๑.๕ มีรายละเอียดติดต่อกับผู้จัดทำและมีการทำ Link ติดต่อเช่น e-mail
- ๙.๑.๖ สะดวกในการใช้งาน
- ๙.๑.๗ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ให้การแสดงผลจากคอมพิวเตอร์ Server และจากโทรศัพท์มือถือ

หรือแท็บเล็ต ในรูปแบบ (Responsive Web Design)

๙.๒ ความคิดสร้างสรรค์

๙.๒.๑ ชิ้นงานที่สร้างขึ้นสามารถสื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด

๙.๒.๒ มีการนำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ มีลักษณะโดดเด่น ไม่ซ้ำแบบผู้อื่น

๙.๒.๓ ใช้โปรแกรมที่หลากหลายในการพัฒนาและเหมาะสมกับงาน

๙.๒.๔ มีการใช้สื่อมัลติมีเดีย เช่น วิดีโอ เสียง หรือสื่ออื่นๆประกอบ

๙.๓ ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา

๙.๓.๑ เลือกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมและสามารถติดตั้งได้สำเร็จ

๙.๓.๒ ชิ้นงานที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนด

๙.๓.๓ สร้างชิ้นงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด

๙.๓.๔ เนื้อหามีจำนวนเหมาะสม ใส่เนื้อหาได้สมบูรณ์ถูกต้องตามที่โจทย์กำหนด

๙.๓.๕ ความครบถ้วนของเนื้อหาและการแสดงผลถูกต้อง มีจำนวนหน้าตามเกณฑ์

๙.๓.๖ ภาพเคลื่อนไหวหรือรูปภาพที่แทรกมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่น่าสนใจ

๙.๓.๗ ภาพเคลื่อนไหวหรือภาพที่แทรก มีความคมชัด สื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด

๙.๔ ความสวยงาม

๙.๔.๑ มีการจัดตกแต่งชิ้นงานที่น่าสนใจ

๙.๔.๒ ชิ้นงานมีความประณีต

๙.๕ สามารถ FTP ขึ้น Server ได้

๙.๖ สามารถเชื่อมโยงลิงค์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง

๙.๖.๑ มีการลิงค์ส่วนประกอบภายในได้อย่างถูกต้อง

๙.๖.๒ มีการลิงค์ภายนอกได้ถูกต้อง

๑๐. การแข่งขันการสร้าง Web Application

๑๐.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของ Web Applications ตามโจทย์ที่กำหนด

๑๐.๑.๑ เขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ที่เลือกใช้และเป็นไปตามโจทย์ที่กำหนด

๑๐.๑.๒ โปรแกรมที่เขียนเป็นไปตามแนวทางเดียวกับการออกแบบโปรแกรม

๑๐.๑.๓ เมื่อมีการทดสอบระบบโดยมีการป้อนข้อมูลที่ถูกต้องตามแบบและข้อมูลที่ผิดพลาดระบบสามารถทำงานได้อย่างสมบูรณ์

๑๐.๑.๔ มีการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลและการนำฐานข้อมูลมาใช้ในระบบ

๑๐.๑.๕ โปรแกรมที่เขียนสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้ดี

๑๐.๒ การออกแบบโครงสร้างฐานข้อมูลอย่างเหมาะสม

๑๐.๒.๑ มีการออกแบบ ER-Diagram อย่างเหมาะสม

๑๐.๒.๒ การออกแบบโครงสร้างของข้อมูล แต่ละ Table ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

๑๐.๒.๓ มีการกำหนด ความสัมพันธ์ระหว่าง Entity ได้อย่างถูกต้อง

๑๐.๓ การออกแบบ User Interface อย่างเหมาะสม

๑๐.๓.๑ รูปแบบการนำเสนอข้อมูลมีความเป็นมาตรฐาน

๑๐.๓.๒ ขนาดตัวอักษร / เส้นขอบ / รูป มีความเหมาะสม

๑๐.๓.๓ มีการเชื่อมโยงลิงค์ได้อย่างถูกต้อง

๑๐.๓.๔ ง่ายและสะดวกต่อการใช้งาน (User friendly)

๑๐.๔ สามารถ FTP ขึ้น server ได้

๑๑. การเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์

๑๑.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของระบบตามที่โจทย์กำหนด

๑๑.๑.๑ เลือกภาษาคอมพิวเตอร์และโปรแกรมแปล (Compiler) ที่เหมาะสมและสามารถติดตั้งโปรแกรมได้สำเร็จ

๑๑.๑.๒ เขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ที่เลือกใช้ และเป็นไปตามที่โจทย์กำหนด

๑๑.๑.๓ โปรแกรมที่เขียนเป็นไปตามแนวทางเดียวกับการออกแบบโปรแกรม

๑๑.๑.๔ เมื่อมีการทดสอบระบบโดยการป้อนข้อมูลที่ต้องการตามแบบและข้อมูลที่ผิดพลาด ระบบสามารถทำงานได้อย่างสมบูรณ์

๑๑.๑.๕ มีการจัดวาง Code อย่างเหมาะสม อ่านง่าย มีการเขียนอธิบาย Code อย่างย่อ

๑๑.๑.๖ มีการออกแบบ User interface ให้ใช้งานได้ง่าย เหมาะสม

๑๑.๒ การออกแบบอย่างมีระบบ

๑๑.๒.๑ แสดงการวิเคราะห์ปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาในการลักษณะแผนผัง และ/หรือ คำอธิบายอย่างย่อ

- ความสมบูรณ์ของ Flowchart หรือ Pseudo code
- การใช้สัญลักษณ์ Flowchart หรือ Pseudo code ได้ถูกต้อง
- Flowchart หรือ Pseudo code สามารถใช้แก้ปัญหาตามที่โจทย์กำหนดได้

๑๑.๒.๒ อธิบายแนวทางการวิเคราะห์ปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องชัดเจน เข้าใจง่าย

๑๑.๓ วิธีการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหา

๑๑.๓.๑ นำเสนอเทคนิคที่สามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหการทำงานของโปรแกรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๑.๓.๒ เลือกใช้โครงสร้างข้อมูล คำสั่ง ฟังก์ชัน ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับปัญหาที่กำหนดให้

๑๒. การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์

๑๒.๑ ความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารและสื่อนำเสนอ

๑๒.๑.๑ ความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารตามรูปแบบที่กำหนด (จัดทำรายงานที่ครบถ้วน ถูกต้องสมบูรณ์ มีรูปแบบและเนื้อหาสาระตรงกับที่กำหนด)

๑๒.๑.๒ ความถูกต้องครบถ้วนของการนำเสนอ (จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ ที่จำเป็นต่อการนำเสนอ โครงงานได้ครบถ้วน พร้อมใช้งาน)

๑๒.๑.๓ ความถูกต้องของสื่อนำเสนอ (จัดทำบอร์ดสำหรับนำเสนอโครงงานตามรูปแบบและขนาดที่กำหนด)

๑๒.๒ ประโยชน์และและความสำคัญ

๑๒.๒.๑ ด้านวิชาการ

๑๒.๒.๑.๑ จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารเพิ่มเติม

๑๒.๒.๑.๒ จากผลงานของโครงงานที่พัฒนาขึ้น

๑๒.๒.๑.๓ จากการประยุกต์ใช้ (บูรณาการ) องค์ความรู้

๑๒.๒.๒ ด้านการนำไปใช้

๑๒.๒.๒.๑ เป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษา/นักเรียน โรงเรียน และการศึกษา

๑๒.๒.๒.๒ มีคุณค่าในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

๑๒.๓ ความคิดสร้างสรรค์

- ๑๒.๓.๑ โครงการที่นำเสนอ มีความเป็นรูปธรรม สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้จริง
- ๑๒.๓.๒ โครงการที่นำเสนอ มีความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ สร้างสรรค์ และมีความหลากหลาย
- ๑๒.๓.๓ ผลผลิตที่แปลกใหม่ มีคุณค่าต่อผู้พัฒนา สังคม และวัฒนธรรม
- ๑๒.๓.๔ ระดับความคิดสร้างสรรค์ (ระดับต้น/กลาง/สูง)

๑๒.๔ กระบวนการและขั้นตอนการทำโครงงานฯ

- ๑๒.๔.๑ คัดเลือกหัวข้อที่น่าสนใจ
- ๑๒.๔.๒ มีกระบวนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล
- ๑๒.๔.๓ มีการจัดทำข้อเสนอโครงงาน
- ๑๒.๔.๔ มีกระบวนการพัฒนาโครงงาน
- ๑๒.๔.๕ จัดทำรายงานนำเสนอและเผยแพร่ได้สมบูรณ์

๑๒.๕ การนำเสนอโครงงาน

- ๑๒.๕.๑ นำเสนอได้ตรงประเด็น ได้เนื้อหาสาระครบถ้วน
- ๑๒.๕.๒ สื่อการนำเสนอที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย
- ๑๒.๕.๓ นำเสนอภายในเวลาที่กำหนด
- ๑๒.๕.๔ ความถูกต้องและชัดเจนในการตอบข้อซักถาม

๑๒.๖ การส่งเอกสารโครงงานตรงเวลา

จัดส่งรายชื่อเสร็จสมบูรณ์ จำนวน ๕ เล่มและ CD Clip VDO นำเสนอขั้นตอนการทำงาน ของซอฟต์แวร์ของโครงงานความยาวไม่เกิน ๕ นาที จำนวน ๑ แผ่น ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันล่วงหน้า ตามที่กำหนด

๑๓. การตัดต่อภาพยนตร์

๑๓.๑ ความสมบูรณ์ของภาพยนตร์

- ๑๓.๑.๑ เลือกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมและสามารถติดตั้งโปรแกรมได้สำเร็จ
- ๑๓.๑.๒ ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับบทภาพยนตร์ (Story Board)
- ๑๓.๑.๓ ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้น มีองค์ประกอบครบถ้วน ดังนี้
 - ๑๓.๑.๓.๑ ชื่อเรื่อง (Title)
 - ๑๓.๑.๓.๒ ภาพ เสียง ข้อความกราฟิก
 - ๑๓.๑.๓.๓ ข้อมูลรายละเอียดของผู้จัดทำและผู้ให้การสนับสนุน (End Credit)
 - ๑๓.๑.๓.๔ สร้างชิ้นงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด
- ๑๓.๑.๔ ภาพยนตร์ที่ตัดต่อเสร็จสมบูรณ์แล้ว มีความยาวตามเกณฑ์ที่กำหนด

๑๓.๒ เทคนิคของการตัดต่อภาพยนตร์

- ๑๓.๒.๑ มีการใช้ Visual Effect ในการนำเสนอ
- ๑๓.๒.๒ การเลือกใช้ Visual Effect สอดคล้องกับเนื้อหา
- ๑๓.๒.๓ มีจังหวะในการใช้ Visual Effect ได้เหมาะสม
- ๑๓.๒.๔ สามารถนำไฟล์วิดีโอ มาตัดต่อและเกิดความต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม
- ๑๓.๒.๕ เสียงประกอบกับเนื้อหา มีจังหวะในการนำเสนอได้เหมาะสม
- ๑๓.๒.๖ บทประกอบเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา การออกเสียง อักษรชัดเจน

๑๓.๓ บทภาพยนตร์ (Story Board)

- ๑๓.๓.๑ มีการจัดทำและออกแบบบทภาพยนตร์ (Story Board)ตามหัวข้อที่กำหนดให้
- ๑๓.๓.๒ มีการเขียน Story Board

๑๓.๔ ความคิดสร้างสรรค์

๑๓.๔.๑ ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นสามารถสื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด

๑๓.๔.๒ ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมีการนำเสนอความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ สร้างสรรค์ และมีความหลากหลาย

* เป็นเพียงตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อยในแต่ละกิจกรรม ซึ่งคณะกรรมการจัดทำเกณฑ์การประกวดและแข่งขันฯ ได้พิจารณาและเรียบเรียงจากการประกวดและแข่งขันฯ ในครั้งที่ผ่านมา ๗ มา เท่านั้น จึงขอให้เป็น เอกสิทธิ์และดุลยพินิจของคณะกรรมการผู้จัดการประกวดและแข่งขันฯ และคณะกรรมการตัดสิน ที่จะใช้ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อยนี้หรือไม่ก็ได้ หรืออาจจะคิดขึ้นมาใหม่ก็สามารถทำได้ ทั้งนี้จะต้องให้มีความสอดคล้องตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

ตัวอย่างรายชื่อโปรแกรมที่พบในการจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน (รายการกิจกรรม)

๑. การสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

- บั๊กโปรแกรม Paint เท่านั้น

๒. การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)

- Paint
- Adobe Flash
- Cool Edit Pro.
- Microsoft Office
- Paint SAI
- หรือโปรแกรมอื่น ๆ
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- PhotoScape
- Adobe InDesign

๓. การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน ๒D

- Adobe Audition
- Adobe Flash
- Adobe Premiere Pro
- Audacity
- Cool Edit Pro.
- Format Factory
- Gold Wave
- QuickTime
- MD Sound
- Namo Free Motion
- RPG
- Sound Page
- Swishmax
- Ulead Video
- หรือโปรแกรมอื่น ๆ
- Adobe After Effect
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Crazy Talk Animation
- Wondershare
- Free RIP
- GSP
- WavePad Sound Editor
- MP Converter
- Nero Wave Editor
- Soundboot
- Sound Recorder
- Toon Boom
- Vegas Pro

๔. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

- ๓D Max / ๓D Max Studio
- Blender
- Google SketchUp/ SketchUp Pro
- Pro Desktop
- หรือโปรแกรมอื่น ๆ
- Autodesk ๓D Max
- Cinema ๔D
- MAYA
- Sweethome ๓D

๕. การสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

- Adobe AI
- Adobe Master
- Adobe Flash / Flash CS
- Adobe illustrator
- Construct
- Jumla
- Microsoft Excel
- Photot Scape
- Paint
- RPG VX
- Sketchup Pro
- หรือโปรแกรมอื่น ๆ
- Adobe Captivate
- Adobe Photoshop
- Authorware
- Game Maker
- Kodu Game Lab
- Swish / Swish max
- Microsoft PowerPoint
- Pux Paint
- RPG Maker XP
- Scratch
- Stencyl

๖. การแข่งขัน Motion Infographic

- Adobe After Effect
- Adobe Flash
- Sony Vegas Pro
- หรือโปรแกรมอื่นๆ
- Adobe Illustrator
- Adobe Premier
- Microsoft Office

๗. การใช้โปรแกรมนำเสนอ

- Adobe Photoshop
- Microsoft PowerPoint
- ProShowGold
- หรือโปรแกรมอื่นๆ
- Flash
- Photoscape
- Ulead

๘. การสร้าง Webpage ประเภท Text Editor

- บั๊กโปรแกรม Notepad เท่านั้น

๙. การสร้าง Webpage ประเภท Web Editor

- Adobe Flash / Flash Player
- Flash Effect Maker
- Adobe Photoshop
- FileZilla
- Swishmax
- Master collection
- Namo
- Picture College Maker Pro.
- หรือโปรแกรมอื่นๆ
- Adobe Dreamweaver
- Webpage Maker
- Corel VideoStudio Pro
- Intro Banner
- Magic Video Converter
- Microsoft FrontPage
- Namo Web Editor
- Photo to Movie

๑๐. การสร้าง WebApplication

- Notepad
- Notepad++
- Sublime Text
- VIM
- Atom
- Emacs
- Editplus
- Adobe Dreamweaver
- Front page
- Kompozer
- nanoWebEditor
- Visual Studio.NET
- Eclipse
- หรือโปรแกรมอื่นๆ

๑๑. การเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์

- C Free
- Dev C++
- PHP
- Turbo C++
- Visual C++ ๒๐๑๐ Express
- Code Blocks
- Dev Tools
- Visual Basic
- Visual C#
- Visual Studio Express
- หรือโปรแกรมอื่นๆ

๑๒. การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์

-

๑๓. การตัดต่อภาพยนตร์

- Adobe Audition
- Adobe Photoshop
- After Effects
- Corel VideoStudio
- Format Factory
- Power Director
- Sound Recorder
- Ulead/ Ulead Video Studio
- หรือโปรแกรมอื่นๆ
- Adobe Flash
- Adobe Premiere / Premiere Pro
- Converteter Pro
- Cyberlink Powerdirector
- Nero Wave
- Sony VegasPro
- Sound Forge
- Windows Movie Maker



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐

ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป			สพม.			
	ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
๑. การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)		✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	
๒. การแข่งขันการเล่านิทาน (Story Telling)		✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	
๓. การเขียนเรื่องสั้นภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)		✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	
๔. การแข่งขันพูด-ภาษาจีน		✓	✓	✓	✓	ทีม ๒ คน	
๕. การแข่งขันเล่าเรื่องจากภาพ-ภาษาจีน					✓	ทีม ๒ คน	
๖. การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาญี่ปุ่น					✓	ทีม ๒ คน	
๗. การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาเกาหลี					✓	ทีม ๒ คน	
๘. การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาฝรั่งเศส					✓	ทีม ๒ คน	
๙. การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาเยอรมัน					✓	ทีม ๒ คน	
๑๐. การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาสเปน					✓	ทีม ๒ คน	
๑๑. การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษารัสเซีย					✓	ทีม ๒ คน	
๑๒. การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาเมียนมา					✓	ทีม ๒ คน	
๑๓. การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาเวียดนาม					✓	ทีม ๒ คน	
๑๔. การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาเขมร					✓	ทีม ๒ คน	
๑๕. การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษามลายู					✓	ทีม ๒ คน	
๑๖. การแข่งขันละครสั้น-ภาษาญี่ปุ่น					✓	ทีม ๕ คน	
๑๗. การแข่งขันละครสั้น-ภาษาเกาหลี					✓	ทีม ๕ คน	
๑๘. การแข่งขันละครสั้น-ภาษาฝรั่งเศส					✓	ทีม ๕ คน	
๑๙. การแข่งขันละครสั้น-ภาษาเยอรมัน					✓	ทีม ๕ คน	
๒๐. การแข่งขันละครสั้น-ภาษาสเปน					✓	ทีม ๕ คน	
๒๑. การแข่งขันละครสั้น-ภาษารัสเซีย					✓	ทีม ๕ คน	
๒๒. การแข่งขันละครสั้น-ภาษาเมียนมา					✓	ทีม ๕ คน	
๒๓. การแข่งขันละครสั้น-ภาษาเวียดนาม					✓	ทีม ๕ คน	
๒๔. การแข่งขันละครสั้น-ภาษาเขมร					✓	ทีม ๕ คน	
๒๕. การแข่งขันละครสั้น-ภาษามลายู					✓	ทีม ๕ คน	
รวม		๔	๔	๔	๒๕		
		๘		๒๙			
รวม ๒๕ กิจกรรม	๓๗ รายการ						

กลุ่มกิจกรรมภาษาอังกฤษ (กิจกรรมที่ ๑ - ๓)

๑. การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - ๑) นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖ จำนวน ๑ คน
 - ๒) นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓ จำนวน ๑ คน
 - ๓) นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖ จำนวน ๑ คน

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน ๖ เดือน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หัวข้อเรื่องในการแข่งขันเป็นไปตามเนื้อหาในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการของแต่ละระดับชั้นที่เหมาะสมกับการพูดแบบ Impromptu Speech ดังนี้

๓.๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖ หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมเวลาว่างและนันทนาการ และสุขภาพและสวัสดิการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๑,๐๕๐ - ๑,๒๐๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

๓.๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓ หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมเวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการสถานที่ ภาษาและวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๒,๑๐๐ - ๒,๒๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรมมากขึ้น)

๓.๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖ หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง สิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการสถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๓,๖๐๐ - ๓,๗๕๐ คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

๓.๒ คณะกรรมการกลางของการแข่งขันเป็นผู้กำหนดหัวข้อเรื่องที่จะใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๘ - ๑๐ หัวข้อ และลงมติเลือก ๓ หัวข้อ สำหรับใช้ในการแข่งขันแต่ละระดับ นักเรียนมีสิทธิ์จับสลาก ๒ ครั้ง แล้วเลือกพูดเพียง ๑ หัวข้อ โดยให้เวลาเตรียมตัวก่อนการพูด ๕ นาที ผู้เข้าแข่งขันจะพูดตามหัวข้อเรื่องที่จับสลากได้

๓.๓ เวลาในการแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖	ใช้เวลาในการพูด	๓ - ๔ นาที
๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓	ใช้เวลาในการพูด	๔ - ๕ นาที
๓) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖	ใช้เวลาในการพูด	๕ - ๖ นาที

๓.๔ เวลาในการพูด (บวก /ลบ ๓๐ วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือมากกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาทิละ ๑ คะแนน (ไม่รวมเวลาที่ใช้ในการแนะนำตัว)

๓.๕ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์หรือเอกสารอื่น ๆ บันทึกช่วยจำ หรือข้อมูลประกอบการพูด และอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดที่เอื้อต่อการแข่งขัน

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

๓.๗ ไม่อนุญาตให้บุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันอยู่ในห้องหรือสถานที่จัดการแข่งขันในระหว่างการแข่งขัน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ด้านเนื้อหา (Content)

๔๐ คะแนน

ประกอบด้วย

- เนื้อหามีความถูกต้องตามหัวข้อเรื่องที่กำหนด (Accuracy and Consistency) ๑๕ คะแนน
- ความถูกต้องของภาษาในรูปแบบการพูดสุนทรพจน์ (Form & Organization of Speech) ๑๐ คะแนน
- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity) ๑๐ คะแนน
- การตอบคำถามเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องที่จับสลากได้ ๕ คะแนน

๔.๒ ด้านความคล่องแคล่วในทักษะภาษา (Language Competence and Fluency) ๔๐ คะแนน

ประกอบด้วย

- การใช้ภาษาเหมาะสมกับระดับชั้น (Difficulty Level) ด้านศัพท์ (Vocabulary) ๑๐ คะแนน
- โครงสร้างและคำสันธาน (Structure & Connectors)
- ความสามารถด้านการออกเสียง การเน้นคำ การลงเสียงสูงต่ำ การเน้นคำสำคัญ ๑๕ คะแนน
- ในประโยคและจังหวะการหยุดในช่วงจบประโยค (Pronunciation, stress, Intonation, rhythm, pausing and pace)
- การใช้น้ำเสียงสอดคล้องกับเนื้อหาที่พูด (Tone) ๑๐ คะแนน
- การตอบคำถามเกี่ยวกับหัวข้อที่จับสลากได้ ๕ คะแนน

๔.๓ ความสำเร็จในการถ่ายทอด (Presentation) ๑๕ คะแนน

ประกอบด้วย

- ความสามารถในการสื่อถึงผู้ฟัง (Communication) ๑๐ คะแนน
- บุคลิก ท่าทาง (Personality) ๕ คะแนน

๔.๔ พูดในระยะเวลาที่กำหนด (Time)

๕ คะแนน

หมายเหตุ : กรณีนักเรียนพูดไม่ตรงตามหัวข้อที่จับสลากได้ กรรมการพิจารณาตัดคะแนนในส่วนเนื้อหาของเรื่องที่พูด

กรรมการจะตัดคะแนนในส่วนเนื้อหา (Content) ๔๐ คะแนน เป็น ๐ คะแนน

ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนการทดสอบการพูดสนทนา/พูดสุนทรพจน์

Scoring Rubric

รายละเอียด เกณฑ์การ ให้คะแนน	เนื้อหาที่มีความถูกต้องตาม หัวข้อเรื่องที่กำหนด (Accuracy and Consistency) 15 คะแนน	ความถูกต้องของภาษา ในรูปแบบการพูด สุนทรพจน์ (Form & Organization of Speech) 10 คะแนน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity) 10 คะแนน	ความสามารถด้านการออกเสียง การเน้นคำสำคัญในประโยคและจังหวะการ หยุดในช่วงจบประโยค 20 คะแนน
Excellent	13 - 15 Present ideas clearly. Be able to express ideas fluently.	9 - 10 Main idea, supporting idea, details, examples, and well organized.	9 - 10 New, relevant, and clear idea	16 - 20 Clear pronunciation. Use correct sentence and word stress. Produce clear sounds. Key words are pronounced correctly.
Good	9 - 12 Present ideas well enough to be understood.	7 - 8 Miss some of the main ideas, supporting idea, details, and examples.	7 - 8 New, relevant, and quite clear idea	11 - 15 Occasionally mispronounce sounds or stress syllables or key words incorrectly; however, listeners can understand ideas.
Satisfactory	5 - 8 Speak with some hesitation but can communicate basic ideas.	4 - 6 Contain main idea, details, but no examples.	4 - 6 General, somewhat relevant, and unclear idea	6 - 10 May pronounce key words incorrectly or use inappropriate stress. Listeners can understand main ideas but may not understand all details.
Needs Improvement	1 - 4 Attempt to speak, but has difficulty communicating basic ideas.	1 - 3 Confusing main ideas and details with limited organization.	1 - 3 General, irrelevant, and unclear idea	1 - 5 Pronunciation makes meaning unclear which causes misunderstanding. Listeners cannot understand one or more important ideas.

หมายเหตุ : สามารถปรับใช้ในการให้คะแนน Impromptu Speech ได้แหล่งที่มา : Cambridge University,
UK และ ORTESOL 2008, Mt. Hood Community College

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)
๒. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ/ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขันเป็น ๓ ห้อง ดังนี้

ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัว หลังจากผู้เข้าแข่งขันทุกคนลงทะเบียนและรายงานตัวเรียบร้อยแล้ว ให้จับสลากลำดับการแข่งขันแล้วนั่งรอในห้อง และควรมีผู้ประสานงานที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ ๒ ห้องเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน (อาจใช้มุมใดมุมหนึ่งของห้องที่ ๑) นักเรียนเข้ามาทีละคนตามลำดับก่อนเวลาพูด ๗ นาที จากนั้นจับสลากหัวข้อเรื่อง แล้วเขียนเรื่องคร่าว ๆ ใส่กระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ภายในเวลา ๕ นาที (กรรมการจับเวลาเพื่อความยุติธรรม)

ห้องที่ ๓ ห้องจัดการแข่งขัน

หมายเหตุ :

- ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า - ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังพูด ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันพูดจบก่อนจึงสามารถเข้า - ออกห้องแข่งขันได้
- ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันร้องเพลงหรือใช้อุปกรณ์ใด ๆ ประกอบการแข่งขันพูด
- ผู้เข้าแข่งขันต้องสวมชุดนักเรียนและยืนพูดให้เห็นเต็มตัว

๗. การแข่งขันระดับภูมิภาคและระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับภูมิภาค ถือเป็นผู้ชนะระดับชาติ (เขตตรวจราชการ : Cluster)

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ระเบียบการจัดการแข่งขันการพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

คณะกรรมการดำเนินงาน

วางแผนการดำเนินงานจัดการแข่งขัน

๑. จำนวนคณะกรรมการตามจุดต่าง ๆ

ลงทะเบียนรับรายงานตัว ๓ - ๕ คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อให้ถูกต้อง จับสลากจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขันให้นักเรียนให้เรียบร้อย เขียนชื่อ นามสกุลในแบบรายงานตัว ๒ ชุด

๒. พิธีกร ๑ - ๒ คน

ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียน ก่อนการแข่งขัน

๓. กรรมการตัดสิน ๓ - ๕ คน ควรมีชาวต่างชาติ ๑ คน

- ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม
- การถามคำถามต้องถามหลังจากผู้เข้าแข่งขันพูดเสร็จในทุกระดับ จำนวน ๑ คำถาม โดยคำถามจะสัมพันธ์กับหัวข้อที่ผู้เข้าแข่งขันจับฉลากหัวข้อได้ และคนถามควรเป็นชาวต่างชาติ (Native Speaker) เพื่อจะได้เป็นมาตรฐานและตรวจสอบความเข้าใจในเนื้อหาที่นักเรียนพูด
- สรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมด ส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

๔. กรรมการจับเวลา ๑ คน

กรรมการจับเวลาควรมีอุปกรณ์ ดังนี้ นาฬิกาจับเวลา ป้าย ๓ สี (เขียว แดง เหลือง) สีเขียว หมายถึง เริ่มพูดได้ สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนหมดเวลา ๑ นาที และสีแดง หมายถึง หมดเวลาในการพูด แต่ผู้พูดสามารถพูดต่อได้ ๓๐ วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนแนะนำตัวและพูดหัวข้อ

๕. กรรมการที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน ๑ คน

- คุณสมบัติของกรรมการที่ดูแลนักเรียนต้องเป็นผู้มีจิตวิยาสูง เพราะนักเรียนที่เข้าแข่งขัน อาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน
- จัดเตรียมกระดาษ A๔ ดินสอ และยางลบ วางไว้ที่โต๊ะเพื่อให้นักเรียนร่างคำพูด
- จัดบันทึกหัวข้อการพูดลงในแบบรายงานตัวทั้ง ๒ ใบ ให้พิธีกรและคณะกรรมการ พร้อมส่งตัวนักเรียนเข้าห้องแข่งขัน

๖. กรรมการเตรียมหัวข้อ ในการแข่งขันให้เป็นไปตามเนื้อหา

นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖ หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ และสุขภาพและสวัสดิการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๑,๐๕๐ - ๑,๒๐๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อเรื่อง Myself, Family, school ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้เข้าแข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด เช่น หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม (Environment) หัวข้อเรื่องควรเป็น How to save the energy เป็นต้น

นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓ หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษาและวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๒,๑๐๐ - ๒,๒๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรมมากขึ้น) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อเรื่อง Myself, Family, Environment ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้เข้าแข่งขันได้บูรณาการ

ทางด้านความคิด เช่น หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology) หัวข้อเรื่องควรเป็น The influence of online marketing in Thailand เป็นต้น

นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖ หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง สิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการสถานที่ ภาษาและวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๓,๖๐๐ - ๓,๗๕๐ คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อเรื่อง Myself, Family, Environment ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้เข้าแข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด ตัวอย่างเช่น หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology) หัวข้อเรื่องควรเป็น The effects of digital learning in schools เป็นต้น

๗. รูปแบบการจัดห้องแข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัวและห้องเตรียมตัวควรเป็นห้องที่ไม่มีเสียงดังรบกวน
- ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้
 ๑. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการตัดสิน ๓ - ๕ คน
 ๒. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการจับเวลา ๑ คน

หมายเหตุ : การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบของการแข่งขันระดับชาติ ซึ่งในระดับภาคและระดับเขตพื้นที่การศึกษา อาจปรับได้ตามความเหมาะสม แต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

๒. การแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖ จำนวน ๑ คน
- ๒) นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓ จำนวน ๑ คน
- ๓) นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖ จำนวน ๑ คน

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครอง ถิ่นสัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน ๖ เดือน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ นิทานที่ใช้แข่งขัน เป็นนิทานพื้นบ้านของไทย นิทานของต่างประเทศ หรือนิทานอีสป

๓.๒ เวลาในการแข่งขัน

- ๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ เวลา ๕ - ๖ นาที
- ๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ เวลา ๖ - ๗ นาที
- ๓) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ เวลา ๗ - ๘ นาที

(บวก/ลบ ๓๐ วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาทิละ ๑ คะแนน

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องส่งบทนิทาน จำนวน ๕ ชุด ให้กรรมการตัดสินก่อนการแข่งขันล่วงหน้า ๑ วัน นับหลังจากแจ้งวันที่แข่งขัน

๓.๔ ขณะแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์หรือเอกสารอื่น ๆ บันทึกช่วยจำ หรือข้อมูลประกอบการเล่านิทาน และอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดที่เอื้อต่อการแข่งขัน

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

๓.๖ ไม่อนุญาตให้บุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันอยู่ในห้องหรือสถานที่จัดการแข่งขันในระหว่างการแข่งขัน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ เนื้อเรื่อง (Content) ประกอบด้วย

๓๕ คะแนน

- เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัย
- รูปแบบการเล่าเรื่อง การนำเสนอ (Form & Organization)
- ข้อคิดในการนำเสนอ (Moral)

๑๕ คะแนน

๑๐ คะแนน

๑๐ คะแนน

๔.๒ ความคล่องแคล่วด้านการใช้ภาษา (Language Competence) ประกอบด้วย

๖๐ คะแนน

- ใช้ภาษาถูกต้องคำศัพท์ โครงสร้างคำสนทนาและความเหมาะสมกับระดับชั้น
- ความสามารถด้านการออกเสียง (Pronunciation)
- การใช้น้ำเสียง และอารมณ์สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง (Tone)

๒๐ คะแนน

๒๐ คะแนน

๒๐ คะแนน

๔.๓ เล่าตามเวลาที่กำหนด (Time)

๕ คะแนน

หมายเหตุ : การแต่งกายชุดนักเรียน โดยไม่มีการใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่าเรื่อง

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)

๒. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขันเป็น ๒ ห้อง ดังนี้

ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัว หลังจากผู้เข้าแข่งขันทุกคนลงทะเบียนและรายงานตัวเรียบร้อยแล้ว ให้จับสลากลำดับการแข่งขันแล้วนั่งรอในห้อง และควรมีผู้ประสานงานที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ ๒ ห้องจัดการแข่งขัน

หมายเหตุ

- ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า - ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังเล่นกีฬานาน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นกีฬานานจบก่อนจึงสามารถเข้า - ออกห้องแข่งขันได้
- ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันร้องเพลงหรือใช้อุปกรณ์ใด ๆ ประกอบการเล่นกีฬานาน
- ผู้เข้าแข่งขันต้องสวมชุดนักเรียนและยืนพูดให้เห็นเต็มตัว

๗. การเข้าแข่งขันระดับภูมิภาคและระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับภูมิภาค ถือเป็นผู้ชนะระดับชาติ (เขตตรวจราชการ: Cluster)

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ระเบียบการจัดการแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling)

คณะกรรมการดำเนินงาน

วางแผนการดำเนินงานจัดการแข่งขัน

๑. จำนวนคณะกรรมการตามจุดต่าง ๆ

ลงทะเบียนรับรายงานตัว ๓ - ๕ คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อให้ถูกต้อง จับสลากจัดลำดับเข้ารับการแข่งขันให้นักเรียนให้เรียบร้อย เขียนชื่อ นามสกุลในแบบรายงานตัว ๒ ชุด

๒. พิธีกร ๑ - ๒ คน

ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียน ก่อนการแข่งขัน

๓. กรรมการตัดสิน ๓ - ๕ คน ควรมีชาวต่างชาติ ๑ คน (Native Speaker)

- ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม
- สรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมด ส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

๔. คณะกรรมการจับเวลา ๑ คน

กรรมการจับเวลาควรมีอุปกรณ์ ดังนี้ นาฬิกาจับเวลา ป้าย ๓ สี (เขียว แดง เหลือง) สีเขียว หมายถึง เริ่มเล่านิทานได้ สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนหมดเวลา ๑ นาที และสีแดง หมายถึง หมดเวลาในการเล่านิทาน แต่ผู้สามารถพูดต่อได้ ๓๐ วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนแนะนำตัว และพูดหัวข้อนิทาน

๕. กรรมการที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน ๑ คน

- คุณสมบัติของกรรมการที่ดูแลนักเรียนต้องเป็นผู้มีจิตวิยาสูง เพราะนักเรียนที่เข้าแข่งขัน อาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน
- ส่งตัวนักเรียนเข้าห้องแข่งขัน

๖. รูปแบบการจัดห้องแข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัวควรเป็นห้องที่ไม่มีเสียงดังรบกวน
- ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้
 ๑. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการตัดสิน ๓ - ๕ คน
 ๒. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการจับเวลา ๑ คน

หมายเหตุ : การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบของการแข่งขันระดับชาติ ซึ่งในระดับภาคและระดับเขตพื้นที่การศึกษา อาจปรับได้ตามความเหมาะสม แต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

๓. การเขียนเรื่องสั้นภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖ จำนวน ๑ คน
- ๒) นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓ จำนวน ๑ คน
- ๓) นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖ จำนวน ๑ คน

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครอง ถือสัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน ๖ เดือน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ภาพที่ใช้ในการแข่งขันควรเป็นภาพที่เกี่ยวกับโรงเรียน ประเพณีอันดีงาม สถานที่ท่องเที่ยวของไทย ผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรหรือผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นในชุมชนของไทย หรือการรณรงค์สิ่งแวดล้อมในประเทศไทย และมีคำที่กำหนดให้ใช้ในการบรรยายภาพประมาณ ๕ - ๑๕ คำ โดยคณะกรรมการจัดเตรียมภาพพิมพ์สี ขนาด A๔ สามารถเห็นได้ชัดเจน จำนวน ๕ ภาพ และแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันทราบในวันทำการแข่งขัน โดยกำหนดจำนวนคำในการเขียนเรื่องสั้นภาษาอังกฤษประกอบภาพในแต่ละระดับชั้น ดังนี้

๓.๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ไม่ต่ำกว่า ๑๐๐ คำ และมีคำที่กำหนดให้ใช้ประกอบภาพ จำนวน ๕ คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน (กรณีแก้ไขคำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียนตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน ๔๐ นาที

๓.๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ ไม่ต่ำกว่า ๑๕๐ คำ และมีคำที่กำหนดให้ใช้ประกอบภาพ จำนวน ๑๐ คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน (กรณีแก้ไขคำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียนตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน ๕๐ นาที

๓.๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ไม่ต่ำกว่า ๒๐๐ คำ และมีคำที่กำหนดให้ใช้ประกอบภาพจำนวน ๑๕ คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน (กรณีแก้ไขคำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียนตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน ๖๐ นาที

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมกระดาษรายงานมีเส้น ขนาด A๔ และอุปกรณ์ประกอบการเขียน เพื่อใช้ในการแข่งขัน จำนวน ไม่เกิน ๓ แผ่น โดยแสดงให้เห็นคณะกรรมการตรวจสอบก่อนการแข่งขัน

๓.๓ ประธานคณะกรรมการตัดสินเป็นผู้จับสลากภาพที่จะใช้ในการแข่งขัน ๑ ภาพ ก่อนการแข่งขัน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑. ด้านเนื้อหา ประกอบด้วย

๓๐ คะแนน

- เนื้อหา มีความสอดคล้องกับภาพการแข่งขันที่กำหนด ๑๐ คะแนน
- เนื้อหา สัมพันธ์กับหัวข้อที่เขียน ๑๐ คะแนน
- ตั้งชื่อเรื่องอย่างสร้างสรรค์ มีความน่าสนใจ กระชับ และเข้าใจง่าย สอดคล้องกับภาพที่กำหนด ๕ คะแนน
- ลำดับข้อความ ความคิดต่อเนื่อง และความสอดคล้องกัน ๕ คะแนน

๒. ด้านการถ่ายทอดเนื้อเรื่อง ประกอบด้วย

๓๐ คะแนน

- ลำดับการถ่ายทอดเป็นไปตามขั้นตอนรูปแบบการเขียน มีลำดับ ประโยคใจความหลัก และประโยคสนับสนุนที่สอดคล้องกัน ๑๐ คะแนน
- ปรากฏใจความสำคัญ อย่างน้อย ๑ ใจความของแต่ละย่อหน้า ๕ คะแนน
- ใช้กลวิธีที่น่าสนใจในการถ่ายทอด เช่น ยกตัวอย่าง ทฤษฎี หลักปรัชญา สำนวน เป็นต้น ๑๐ คะแนน
- สามารถกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ ๕ คะแนน

๓. ด้านการสรุป ประกอบด้วย

๒๕ คะแนน

- มีเนื้อหา สัมพันธ์กับส่วนเนื้อหาอื่น ๆ ๕ คะแนน
- มีเนื้อหา กล่าวปิด ไม่ปรากฏรายละเอียดที่ซ้ำกับเนื้อเรื่อง ๕ คะแนน
- ใช้กลวิธีที่น่าสนใจในการสรุป ดึงดูดใจ เช่น สังเขปสาระสำคัญทั้งหมด เน้นย้ำประเด็นหลัก ตั้งคำถามให้ผู้ผู้อ่านครุ่นคิด เสนอข้อคิดหรือคติเตือนใจ คำคม บทร้อยกรอง ฯลฯ ๑๐ คะแนน
- ใช้คำที่กำหนดให้ ครบตามจำนวนเกณฑ์ที่กำหนด ๕ คะแนน

๔. ด้านการใช้ภาษา ประกอบด้วย

๑๕ คะแนน

- ใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ หรือสำนวนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ๑๐ คะแนน
- ร้อยเรียงประโยคภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

หมายเหตุ : กรณีนักเรียนเขียนเนื้อเรื่องไม่ตรงตามภาพที่จับสลาก ให้กรรมการพิจารณาตัดคะแนนในส่วนเนื้อหา

๖. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)
๒. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขันเป็น ๒ ห้อง ดังนี้

ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัว หลังจากผู้เข้าแข่งขันทุกคนลงทะเบียนและรายงานตัวเรียบร้อยแล้ว ให้จับสลากลำดับที่แข่งแล้วนั่งรอในห้อง และควรมีผู้ประสานงานที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ ๒ ห้องแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันนั่งตามลำดับที่นั่ง จากนั้นให้ประธานคณะกรรมการตัดสินการแข่งขันเป็นผู้จับสลากภาพที่จะใช้ในการแข่งขัน กรรมการแจ้งคำศัพท์ที่กำหนดให้ใช้ประกอบการบรรยายภาพด้วยการติดบัตรคำ หรือเขียนคำบนกระดานที่ผู้เข้าแข่งขันทุกคนสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน เมื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อม ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนเรื่องคร่าว ๆ ใส่กระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ ภายในเวลา ๕ นาที (กรรมการจับเวลาเพื่อความยุติธรรม) แล้วจึงเริ่มการแข่งขัน

หมายเหตุ

- ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์หรือเอกสารอื่น ๆ บันทึกช่วยจำ ข้อมูลประกอบการเขียนหรือพจนานุกรมทุกประเภท และอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดที่เอื้อต่อการแข่งขัน
- ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า - ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังทำการแข่งขัน ต้องให้การแข่งขันเสร็จสิ้นก่อนจึงสามารถเข้า - ออกห้องแข่งขันได้
- ให้คณะกรรมการนั่งประจำที่ที่สามารถมองเห็นผู้เข้าแข่งขันได้อย่างทั่วถึง
- ผู้แข่งขันสวมชุดนักเรียน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภูมิภาคและระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับภูมิภาค ถือเป็นผู้ชนะระดับชาติ (เขตตรวจราชการ: Cluster)

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ระเบียบการจัดการแข่งขันการเขียนเรื่องสั้นภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)

คณะกรรมการดำเนินงาน

วางแผนการดำเนินงานจัดการแข่งขัน

๑. จำนวนคณะกรรมการตามจุดต่าง ๆ

ลงทะเบียนรับรายงานตัว ๓ - ๕ คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อให้ถูกต้อง จับสลากลำดับที่นั่งให้เรียบร้อย เขียนชื่อ นามสกุลในแบบรายงานตัว ๒ ชุด

๒. พิธีกร ๑ - ๒ คน

ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี ดูแลนักเรียน ก่อนการแข่งขัน

๓. กรรมการตัดสิน ๓ - ๕ คน ควรมีชาวต่างชาติ ๑ คน (Native Speaker)

- ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม
- สรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมด ส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

๔. คณะกรรมการจับเวลา ๑ คน

กรรมการจับเวลาควรมีอุปกรณ์ ดังนี้ นาฬิกาจับเวลาในการแข่งขัน โดยกรรมการผู้จับเวลา ให้สัญญาณ จำนวน ๓ ครั้ง ประกอบด้วย ครั้งที่ ๑ ให้สัญญาณเริ่มเขียน ครั้งที่ ๒ ให้สัญญาณก่อนหมดเวลา ๑๕ นาที และครั้งที่ ๓ ให้สัญญาณหมดเวลา

๕. กรรมการที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน ๑ คน

- คุณสมบัติของกรรมการที่ดูแลนักเรียนต้องเป็นผู้มีจิตวิทยาสูง เพราะนักเรียนที่เข้าแข่งขัน จะมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนแข่งขัน
- ส่งตัวนักเรียนเข้าห้องแข่งขัน และพานักเรียนออกจากห้องแข่งขันเมื่อหมดเวลา

๖. รูปแบบการจัดห้องแข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัวนักเรียน ควรเป็นห้องที่ไม่มีเสียงดังรบกวน
- ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

๑. มีหมายเลขอยู่มุมขวาด้านบนของโต๊ะทุกตัวตามจำนวนและลำดับผู้เข้าแข่งขัน โดยมีการเว้นระยะห่างที่เหมาะสม มีความสะอาด ไม่มีร่องรอยและไม่มีพื้นผิวขรุขระ

๒. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการตัดสิน ๓ - ๕ คน

๓. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการจับเวลา ๑ คน

หมายเหตุ : การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบของการแข่งขันระดับชาติ ซึ่งในระดับภาคและระดับเขต พื้นที่การศึกษา อาจปรับได้ตามความเหมาะสม แต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

กลุ่มกิจกรรมภาษาจีน (กิจกรรมที่ ๔ - ๕)

๔. การแข่งขันพูดภาษาจีน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖
- ๒) นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓
- ๓) นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีสัญชาติไทยโดยกำเนิด ซึ่งมีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำเนิด

สำหรับนักเรียนที่มีสัญชาติไทยโดยกำเนิดที่มีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครอง เป็นชาวเขาเผ่าต่าง ๆ ที่ไม่มีใบสูติบัตรและสำเนาทะเบียนบ้าน ชัดเจน แต่พิสูจน์ได้ว่าเกิดในประเทศไทย และมีเอกสารรับรองเป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีผู้รับรองในระบบราชการที่เชื่อถือได้ เช่น กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน เป็นผู้รับรอง ให้ถือเสมือนว่ามีสัญชาติไทยให้เข้าร่วมการแข่งขันได้

๑.๒ เป็นนักเรียนที่กำลังเรียนและต้องเรียนอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งปีการศึกษา ๒๕๖๕ ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรโปรแกรมพิเศษทุกประเภทในวิชาที่สมัครแข่งขัน ซึ่งจัดโดยโรงเรียนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขัน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาจีนเป็นภาษาราชการและภาษาท้องถิ่น นานเกิน ๖ เดือน

๒. เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

๒.๑ เอกสารทะเบียนแสดงผลการเรียน (ปพ.๑) ที่เป็นปัจจุบัน โดยมีผู้อำนวยการโรงเรียนลงนามรับรอง พร้อมประทับตราโรงเรียน

หมายเหตุ ในเอกสารทะเบียนแสดงผลการเรียน (ปพ.๑) ต้องแสดงผลการเรียนของภาคเรียนที่ ๑ ของปีการศึกษา ๒๕๖๕ และต้องแสดงรายวิชาที่นักเรียนเรียนในภาคเรียนที่ ๒ ของปีการศึกษา ๒๕๖๕ ด้วย (แม้จะยังไม่มีคะแนน) เพื่อแสดงให้เห็นความต่อเนื่องของการศึกษาภาษาที่สมัครแข่งขัน

๒.๒ สำเนาทะเบียนบ้าน ที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน ชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองของผู้แข่งขัน ตามคุณสมบัติข้อ ๑.๑ รับรองสำเนาถูกต้อง โดยเซ็นสด ด้วยปากกาสีน้ำเงิน

๒.๓ หนังสือรับรองคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันตาม ข้อ ๑ ลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการโรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง (เซ็นสด) พร้อมประทับตราโรงเรียน

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและทีมจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

๓. หัวข้อการแข่งขัน

ระดับประถมศึกษา : คุณครูของฉัน (我的老师)

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น : โรงเรียนของฉัน (我的学校)

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย : ความใฝ่ฝันของฉัน (我的理想)

๔. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๓.๑ แข่งขันประเภททีม

๓.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒.๑ ระดับชั้น ป.๔ - ๖ จำนวน ๒ คน

๓.๒.๒ ระดับชั้น ม.๑ - ๓ จำนวน ๒ คน

๓.๒.๓ ระดับชั้น ม.๔ - ๖ จำนวน ๒ คน

๕. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๕.๑ การสมัครเข้าร่วมการแข่งขันให้ผู้แข่งขัน คุณครู หรือผู้ปกครองเป็นผู้ดำเนินการสมัครในนามผู้แข่งขัน

๕.๒ หัวข้อการแข่งขันใช้เพียงหัวข้อเดียวในการแข่งขันทั้งระดับเขตพื้นที่ และระดับภาค (ดูรายละเอียดในข้อ ๓)

๕.๓ กรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องเก็บตัวก่อนเวลาแข่งขัน ๓๐ นาที เพื่อชี้แจงกติกา และเตรียมเข้าแข่งขันตามลำดับที่กำหนด

๕.๔ ผู้แข่งขัน (ทั้งสองคน) จะต้องพูดตามหัวข้อที่กำหนด พร้อมทั้งตอบคำถามของคณะกรรมการเกี่ยวกับสิ่งที่พูดไปแล้ว จำนวน ๒ คำถาม

๕.๔.๑ คณะกรรมการถามเป็นคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้แข่งขันพูด (ถามและตอบด้วยภาษาที่สมัครแข่งขัน)

- ระดับ ป. ๔ - ๖ เป็นคำถามประเภทให้ตอบว่า ใช่/ไม่ใช่ หรือคำถามที่ให้ตอบด้วยคำ หรือวลีสั้น ๆ

- ระดับ ม. ๑ - ๓ เป็นคำถามประเภทให้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ

- ระดับ ม. ๔ - ๖ เป็นคำถามประเภทให้ตอบด้วยประโยคที่สมบูรณ์

๕.๔.๒ ในการถามคำถามแต่ละข้อ คณะกรรมการถามคำถามเป็นภาษาต่างประเทศ และให้ผู้แข่งขันตอบด้วยภาษาต่างประเทศ ในกรณีที่ผู้แข่งขันไม่สามารถตอบคำถามได้ ให้คณะกรรมการถามซ้ำอีก ๑ ครั้ง (อนุโลมให้คณะกรรมการอธิบายคำถามเพิ่มเติมด้วยภาษาต่างประเทศได้ตามความเหมาะสม) หากผู้แข่งขันไม่สามารถตอบได้ อนุโลมให้ตอบเป็นภาษาไทยได้ คะแนนที่ได้จะลดหลั่นลงไป (ดูรายละเอียดข้อ ๖)

๕.๕ เวลาในการแข่งขัน (ไม่รวมการแนะนำตัวเอง)

- ระดับชั้น ป.๔ - ๖ ใช้เวลาในการพูด ๓ นาที

- ระดับชั้น ม.๑ - ๓ ใช้เวลาในการพูด ๓ นาที

- ระดับชั้น ม.๔ - ๖ ใช้เวลาในการพูด ๔ นาที

หากใช้เวลาในการพูดเกินหรือน้อยกว่าเวลาที่กำหนดดังกล่าวข้างต้น แต่ไม่เกิน ๓๐ วินาที จะไม่ตัดคะแนนหากเกินกว่า ๓๐ วินาที ทุก ๑๐ วินาที จะถูกตัด ๑ คะแนน

๕.๖ อุปกรณ์ประกอบการพูด คือ ป้ายนิเทศที่ทำจากแผ่นฟิวเจอร์บอร์ด ขนาด ๖๕ x ๘๑ เซนติเมตร (+ ไม่เกิน ๓ เซนติเมตรโดยอนุโลม) จำนวนเพียง ๑ แผ่นเท่านั้น (ใช้ได้ทั้งสองด้าน) โดยให้มีแต่เพียงภาพ

จำนวนไม่เกิน ๑๐ ภาพเท่านั้น ห้ามเขียนข้อความอื่นใดบนป้ายนิเทศ หากภาพที่นำมาใช้เป็นภาพที่มีข้อความภาษาไทยปรากฏอยู่ในภาพด้วยเล็กน้อย ก็สามารถนำมาใช้ได้ ทั้งนี้ ห้ามใช้ภาพที่มีข้อความที่เป็นภาษาที่ใช้ในการแข่งขันปรากฏอยู่ในภาพหากผู้แข่งขันใช้อุปกรณ์ไม่ตรงตามที่กำหนด จะโดนตัดคะแนนทั้งสิ้น ๙ คะแนน (คณะกรรมการตัดสินแต่ละคน จะหักคะแนนคนละ ๓ คะแนนจากในหัวข้อเนื้อหาสาระ)

๕.๗ ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

๖. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- เนื้อหาสาระ มีข้อมูลมากเพียงพอ อธิบายให้เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจผู้ฟัง	๒๐ คะแนน
- ความถูกต้องทางภาษา	๒๐ คะแนน
- การออกเสียงและความคล่องแคล่วในการพูด	๒๐ คะแนน
- ท่าทางการนำเสนอ	๒๐ คะแนน
- การทำงานเป็นทีม	๕ คะแนน
- การใช้เวลาตามที่กำหนด	๕ คะแนน
- การตอบคำถาม	๑๐ คะแนน

การตอบคำถาม ๑๐ คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละคำถาม

ความเข้าใจคำถาม	การตอบคำถาม	คะแนน
❖ ถามคำถามด้วยภาษาที่แข่งขัน	ตอบคำถามได้อย่างถูกต้องด้วยภาษาที่แข่งขัน	๒.๖-๕
	ตอบคำถามได้อย่างถูกต้องด้วยภาษาไทย	๐.๕-๒.๕
❖ ถามคำถามที่ต้องแปลเป็นภาษาไทย	ตอบคำถามที่แข่งขันได้อย่างถูกต้อง	๐.๕-๒.๕
	ตอบคำถามด้วยภาษาไทย	๐

๗. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๘. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาจีนเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)

๒. ครูผู้สอนภาษาจีน / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาจีน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ – ๓

๙. การเข้าแข่งขันระดับภูมิภาค

ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่ จะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับภูมิภาค (เขตตรวจราชการ: Cluster)

๑๐. การแข่งขันระดับชาติ

๑๐.๑ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันในระดับภูมิภาค (เขตตรวจราชการ: Cluster) ถือเป็นผู้ชนะในระดับชาติ

๑๐.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๕. การแข่งขันเล่าเรื่องจากภาพ-ภาษาจีน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ – ๖

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ – มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีสัญชาติไทยโดยกำเนิด ซึ่งมีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำเนิด

สำหรับนักเรียนที่มีสัญชาติไทยโดยกำเนิดที่มีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครอง เป็นชาวเขาเผ่าต่าง ๆ ที่ไม่มีใบสูติบัตรและสำเนาทะเบียนบ้าน ชัดเจน แต่พิสูจน์ได้ว่าเกิดในประเทศไทย และมีเอกสารรับรองเป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีผู้รับรองในระบบราชการที่เชื่อถือได้ เช่น กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน เป็นผู้รับรอง ให้ถือเสมือนว่ามีสัญชาติไทยให้เข้าร่วมการแข่งขันได้

๑.๒ เป็นนักเรียนที่กำลังเรียนและต้องเรียนอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งปีการศึกษา ๒๕๖๕ ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรโปรแกรมพิเศษทุกประเภทในวิชาที่สมัครแข่งขัน ซึ่งจัดโดยโรงเรียนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาจีนเป็นภาษาราชการและภาษาท้องถิ่น นานเกิน ๖ เดือน

๒. เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

๒.๑ เอกสารทะเบียนแสดงผลการเรียน (ปพ.๑) ที่เป็นปัจจุบัน โดยมีผู้อำนวยการโรงเรียนลงนามรับรองพร้อมประทับตราโรงเรียน

หมายเหตุ ในเอกสารทะเบียนแสดงผลการเรียน (ปพ.๑) ต้องแสดงผลการเรียนของภาคเรียนที่ ๑ ของปีการศึกษา ๒๕๖๕ และต้องแสดงรายวิชาที่นักเรียนเรียนในภาคเรียนที่ ๒ ของปีการศึกษา ๒๕๖๕ ด้วย (แม้จะยังไม่มีคะแนน) เพื่อแสดงให้เห็นความต่อเนื่องของการศึกษาภาษาที่สมัครแข่งขัน

๒.๒ สำเนาทะเบียนบ้าน ที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน ชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองของผู้แข่งขันตามคุณสมบัติข้อ ๑.๑ รับรองสำเนาถูกต้อง โดยเซ็นตัส ด้วยปากกาสีน้ำเงิน

๒.๓ หนังสือรับรองคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันตาม ข้อ ๑ ลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการโรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง (เซ็นสด) พร้อมประทับตราโรงเรียน

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและทีมจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

๓. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีม จำนวน ๒ คน

๔. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๑ การสมัครเข้าร่วมการประกวด ให้ผู้แข่งขัน คุณครู หรือผู้ปกครองเป็นผู้ดำเนินการสมัครในนามผู้แข่งขัน

๔.๒ ผู้แข่งขันแต่ละทีม มีจำนวน ๒ คน โดยทั้งสองคนจะต้องช่วยกันแต่งเรื่องและพูดบรรยายภาพ โดยกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมภาพสำหรับการแข่งขัน จำนวน ๑ ภาพ (ขนาด A๔) ภาพที่ใช้ในการแข่งขันต้องเป็นภาพเดี่ยว (ไม่ใช่ภาพที่แบ่งเป็นหลายตอน หรือภาพต่อเนื่อง) สามารถใช้ได้ทั้งภาพถ่ายหรือภาพวาดแต่ต้องเป็นภาพสีที่มีความคมชัดเจน

๔.๓ กรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องเก็บตัวก่อนเวลาแข่งขัน ๓๐ นาที เพื่อรับทราบกติกาและเวลาการแข่งขันของแต่ละทีม และเตรียมพร้อมให้กรรมการเรียกเข้าห้องเตรียมแข่ง

๔.๔ ผู้แข่งขันจะเข้าแข่งขันตามลำดับและตามเวลาที่กำหนด โดยกรรมการจะเรียกผู้แข่งขันเข้าห้องเตรียมตัวก่อนเวลาแข่ง ๒๐ นาที เพื่อรับภาพและเตรียมแต่งบทเพื่อพูดบรรยายภาพ

๔.๕ ผู้แข่งขันแต่ละทีมจะได้รับภาพ (ตามข้อ ๔.๒) จากกรรมการ และมีเวลา ๒๐ นาที ในการแต่งเรื่องราวจากรูปภาพที่ได้รับ และฝึกพูดที่ห้องเตรียมแข่งขัน

๔.๖ ผู้แข่งขันสามารถนำอุปกรณ์การเขียน และพจนานุกรม มาใช้ในห้องเตรียมแข่งขันได้ ทีมละไม่เกิน ๔ เล่มเท่านั้น ทั้งนี้ ให้คณะกรรมการตรวจสอบพจนานุกรมของผู้แข่งขันก่อนนำมาใช้ (ห้ามใช้พจนานุกรมแบบ Talking - Dic โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ทุกประเภท หากฝ่าฝืนจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน)

ผู้แข่งขันสามารถนำ กระดาษ อุปกรณ์การเขียนเข้าไปในห้องเตรียมแข่งขันได้ โดยจะต้องแสดงกระดาษให้คณะกรรมการตรวจสอบว่าไม่มีรอยขีดเขียนใด ๆ ก่อนนำเข้ามาในห้องเตรียมแข่งขัน

๔.๗ ผู้แข่งขันไม่สามารถนำอุปกรณ์ในข้อ ๔.๖ เข้าไปในห้องแข่งขันจริง พร้อมทั้งไม่สามารถนำบทพูดเข้าห้องแข่งขันได้ แต่อนุญาตให้ผู้แข่งขันจดบันทึกลำดับสิ่งที่จะพูด โดยเขียนเฉพาะคำสำคัญ (ห้ามเขียนทั้งประโยค) และนำเข้าห้องแข่งขันเพื่อเตือนความจำได้ ทั้งนี้ จะต้องส่งบันทึกนั้นให้กรรมการตัดสินถ่ายภาพหน้าจอหลังจากพูดบรรยายภาพเสร็จเรียบร้อยแล้ว

๔.๘ ผู้แข่งขันมีเวลาในการพูดบรรยายภาพ เป็นเวลา ๓ นาที (ไม่รวมการแนะนำตัวเอง) (± 30 วินาที ไม่โดนตัดคะแนน) ในกรณีที่ใช้เวลาไม่น้อยหรือเกินกว่าที่กำหนด ทุก ๑๐ วินาที จะถูกตัดคะแนน ๑ คะแนน (ถ้าใช้เวลาเกิน ๔ นาที จะต้องหยุดแข่งและออกจากห้องแข่งขันทันที)

๔.๙ ผู้แข่งขันต้องช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพ โดยผลัดกันนำเสนอในสัดส่วนที่เท่า ๆ กัน ในกรณีที่ผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งพูดเป็นส่วนใหญ่ จะถูกตัดคะแนนในหัวข้อการทำงานเป็นทีม

๔.๑๐ ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

๕. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

เนื้อหาสาระ การลำดับเรื่องและความสอดคล้องกับภาพที่กำหนด	๓๐ คะแนน
- ความถูกต้องทางภาษา	๒๐ คะแนน
- การออกเสียงและความคล่องแคล่วในการพูด	๒๐ คะแนน
- วิธีการนำเสนอ (ท่าทาง ความสมดุลของการนำเสนอแบบทีม)	๒๕ คะแนน
- การใช้เวลาตามที่กำหนด	๕ คะแนน

๖. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๗. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน
คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาจีนเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)
๒. ครูผู้สอนภาษาจีน / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาจีน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๘. การเข้าแข่งขันระดับภูมิภาค

ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่ จะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับภูมิภาค (เขตตรวจราชการ: Cluster)

๙. การแข่งขันระดับชาติ

๙.๑ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันในระดับภูมิภาค (เขตตรวจราชการ: Cluster) ถือว่าเป็นผู้ชนะในระดับชาติ

๙.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

กลุ่มกิจกรรมภาษาต่างประเทศที่สอง (กิจกรรมที่ ๖ – ๒๕)

เกณฑ์สำคัญสำหรับกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มภาษาต่างประเทศที่สอง (๑๐ ภาษา)

๑. คุณสมบัติผู้แข่งขัน

๑.๑ ผู้แข่งขันต้องเป็นนักเรียนที่กำลังเรียนภาษาต่างประเทศที่สองในปีการศึกษา ๒๕๖๕ ในโปรแกรมหรือเรียนเป็นรายวิชาเพิ่มเติม วิชาเลือก วิชาเลือกเสรี แบบที่นับหน่วยกิต (ทั้งนี้ไม่นับรวมถึงกิจกรรมชุมนุม)

๑.๒ ผู้แข่งขันรายการพูดเพื่ออาชีพ เป็นนักเรียนที่มีสัญชาติไทยโดยกำเนิด ซึ่งมีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทยโดยกำเนิด หรือสัญชาติอื่นที่ไม่ได้ใช้ภาษาที่นักเรียนสมัครเข้าแข่งขัน ผู้แข่งขันรายการละครสั้นไม่จำกัดสัญชาติ

๑.๓ ผู้แข่งขันต้องไม่เคยไปศึกษาหรือพำนักอาศัยในประเทศที่ใช้ภาษาที่สมัครแข่งขันอย่างต่อเนื่องเกิน ๑ เดือนต่อครั้ง

๑.๔ นักเรียนเข้าร่วมแข่งขันได้คนละ ๑ รายการเท่านั้น กรณีการเปลี่ยนตัวผู้แข่งขันให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่ สพฐ. กำหนดเท่านั้น

๒. เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

๒.๑ สำเนากระเบียนแสดงผลการเรียนรู้ (ปพ.๑) ที่เป็นปัจจุบัน ที่ให้เห็นถึงรายวิชา แต่อาจยังไม่แสดงผลการเรียนรู้ได้

๒.๒ สำเนาทะเบียนบ้าน ที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน และชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครอง ของผู้แข่งขัน (เฉพาะผู้แข่งขันรายการพูดเพื่ออาชีพ)

๒.๓ หนังสือรับรองคุณสมบัติผู้แข่งตามข้อ ๑.๓ ลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการโรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง (เซ็นสด) พร้อมประทับตราโรงเรียน

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและทีมจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

๓. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

กรรมการตัดสิน ๓ คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ๓ คน คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสินต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาที่แข่งขันเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๓.๑.๑ อาจารย์จากสถาบันอุดมศึกษา/ผู้ทรงคุณวุฒิสอนภาษาที่แข่งขัน จำนวน ๑ คน

๓.๑.๒ ครูจากสถานศึกษาที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับโรงเรียนของผู้แข่งขัน จำนวน ๑ คน

๓.๑.๓ เจ้าของภาษา (Native Speaker) จำนวน ๑ คน

ในกรณีที่หน่วยจัดการแข่งขันสามารถจัดหากรรมการเจ้าของภาษาได้มากกว่า ๑ คน ก็สามารทำได้ แต่ทั้งนี้กรรมการตัดสินทั้งหมดต้องมีจำนวน ๓ คน

ในการแข่งขันระดับเขตพื้นที่ สำหรับภาษาสเปน รัสเซีย และกลุ่มภาษาอาเซียน (เมียนมา เวียดนาม เขมร และมลายู) หากไม่มีกรรมการเจ้าของภาษา ให้เพิ่มจำนวนกรรมการในข้อ ๓.๑.๑ หรือข้อ ๓.๑.๒ เพื่อให้ครบ ๓ คน

ข้อพึงปฏิบัติ

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่น ๆ ที่หลากหลาย
- กรรมการเป็นบุคคลที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคู่แข่ง (เช่น เป็นเจ้าของสถานศึกษาและสอนพิเศษ หรือตีวเข้มให้ผู้เข้าแข่งขัน)

๔. สถานที่จัดการแข่งขัน

สถานที่แข่งขันแบ่งเป็น ๒ ห้องดังนี้

- ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัวผู้เข้าแข่งขันที่รอการแข่งขัน โดยมีกรรมการผู้ประสานงานที่มีคุณสมบัติในการช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล และบริหารจัดการในการจับฉลากลำดับ (ถ้ามี) หรือการจัดลำดับการแข่งขันให้เป็นระบบ

- ห้องที่ ๒ ห้องแข่งขัน เป็นห้องปิดและมีขนาดเหมาะสมกับการแข่งขัน โดยปราศจากเสียงรบกวนจากภายนอก ประกอบด้วย โต๊ะกรรมการตัดสิน โต๊ะกรรมการจับเวลา

หมายเหตุ การอนุญาตให้มีผู้เข้าชมการแข่งขันในการแข่งขัน ให้อยู่ในดุลพินิจของหน่วยงานที่รับผิดชอบในการจัดแข่งขัน ทั้งนี้ควรคำนึงถึงความสะดวกเรียบร้อยภายในห้องแข่งขัน เพราะผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องใช้สมาธิในการแข่งขันค่อนข้างมาก ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป ถ่ายคลิป หรือยกป้ายหรือส่งเสียงเชียร์และต้องปิดโทรศัพท์มือถือตลอดการแข่งขัน รวมทั้งไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เดิน เข้า - ออก ห้องแข่งขันในระหว่างที่นักเรียนกำลังแข่งขัน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. การเข้าแข่งขันระดับภาคหรือระดับชาติ

ในกรณีที่มีการจัดแข่งขันต่อยอดในระดับภาคและระดับประเทศ ให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้ในการเลือกผู้แทนเข้าแข่งขันต่อในระดับดังกล่าว

๖.๑ ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาคทุกกิจกรรม ต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๖.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนนเช่นมีทีมที่ได้คะแนนข้อ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากคะแนนข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูในข้อถัดไปตามลำดับ กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการเป็นผู้ชี้ขาด

.....

การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ
(ภาษาญี่ปุ่น เกาหลี ฝรั่งเศส เยอรมัน สเปน รัสเซีย เมียนมา เวียดนาม เขมร และมลายู)

๑. หัวข้อการแข่งขัน พิธีกร: แนะนำอาหารประจำจังหวัด

(“...จังหวัด” หมายถึง จังหวัดที่เป็นที่ตั้งของโรงเรียน)

๒. ระดับผู้เข้าแข่งขัน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

๓. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ประเภททีม ๒ คน

๔. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๑ การแข่งขันในระดับเขตพื้นที่ และระดับภาคหรือระดับชาติ ใช้หัวข้อการแข่งขันเดียวกัน

๔.๒ กรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องเก็บตัวก่อนเวลาแข่งขัน ๓๐ นาที เพื่อชี้แจงกติกาและเตรียมเข้าแข่งขันตามลำดับที่กำหนด

๔.๓ ผู้แข่งขันจะต้องพูดตามหัวข้อที่กำหนด พร้อมทั้งตอบคำถามของคณะกรรมการ

๔.๓.๑ คณะกรรมการถามคำถาม ๒ คำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้แข่งขันพูด (ถามและตอบด้วยภาษาที่สมัครแข่งขัน) เป็นคำถามประเภทให้ตอบด้วยประโยคที่สมบูรณ์

๔.๓.๒ ในการถามคำถามแต่ละข้อ คณะกรรมการถามคำถามเป็นภาษาต่างประเทศ และให้ผู้แข่งขันตอบด้วยภาษาต่างประเทศ ในกรณีที่ผู้แข่งขันไม่สามารถตอบคำถามได้ ให้คณะกรรมการถามซ้ำอีก ๑ ครั้ง (อนุโลมให้คณะกรรมการอธิบายคำถามเพิ่มเติมด้วยภาษาต่างประเทศได้ตามความเหมาะสม) หากผู้แข่งขันไม่สามารถตอบได้ ให้ตอบเป็นภาษาไทยได้ แต่คะแนนที่ได้จะลดหลั่นลงไป (ดูรายละเอียดข้อ ๕)

๔.๔ เวลาในการแข่งขัน ๔ นาที ทั้งนี้ไม่รวมการแนะนำตัวเอง

หากใช้เวลาในการพูดเกินหรือน้อยกว่าเวลาที่กำหนดดังกล่าวข้างต้น แต่ไม่เกิน ๓๐ วินาที จะไม่ตัดคะแนน หากเกินกว่าหรือน้อยกว่า ๓๐ วินาที ทุก ๑๐ วินาที จะถูกตัด ๑ คะแนน

๔.๕ อุปกรณ์ประกอบการพูด คือ ป้ายนิเทศที่ทำจากแผ่นฟิวเจอร์บอร์ด ขนาดไม่เกิน ๖๕ x ๘๑ เซนติเมตร **จำนวนเพียง ๑ แผ่นเท่านั้น** (ใช้ได้ทั้งสองด้าน) เพื่อใช้ในการติดภาพประกอบการพูด **ห้ามเขียนข้อความอื่นใดบนป้ายนิเทศ** หากภาพที่นำมาใช้เป็นภาพที่มีข้อความภาษาไทยปรากฏอยู่ในภาพด้วยเล็กน้อยก็สามารถนำมาใช้ได้ ทั้งนี้ ห้ามใช้ภาพที่มีข้อความที่เป็นภาษาที่ใช้ในการแข่งขันปรากฏอยู่ในภาพ

๔.๖ ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

๕. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- เนื้อหาสาระ มีข้อมูลมากเพียงพอ อธิบายให้เข้าใจได้โดยง่าย น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจผู้ฟัง	๒๐ คะแนน
- ความถูกต้องของภาษา	๒๐ คะแนน
- การออกเสียงและความคล่องแคล่วในการพูด	๒๐ คะแนน
- บุคลิก ลีลา ท่าทางในการนำเสนอ	๒๐ คะแนน
- การทำงานเป็นทีม	๕ คะแนน
- การใช้เวลาตามที่กำหนด	๕ คะแนน
- การตอบคำถาม	๑๐ คะแนน

การตอบคำถาม ๑๐ คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละคำถาม (มี ๒ คำถาม)

ความเข้าใจคำถาม	การตอบคำถาม	คะแนน
❖ ถามคำถามด้วยภาษาที่แข่งขัน	ตอบคำถามได้อย่างถูกต้องด้วยภาษาที่แข่งขัน	๒.๖-๕
	ตอบคำถามได้อย่างถูกต้องด้วยภาษาไทย	๐.๕-๒.๕
❖ ถามคำถามที่ต้องแปลเป็นภาษาไทย	ตอบคำถามเป็นภาษาที่แข่งขันได้อย่างถูกต้อง	๐.๕-๒.๕
	ตอบคำถามด้วยภาษาไทย	๐

.....

การแข่งขันละครสั้น
(ภาษาญี่ปุ่น เกาหลี ฝรั่งเศส เยอรมัน สเปน รัสเซีย เมียนมา เวียดนาม เขมร และมลายู)

๑. ระดับของผู้เข้าแข่งขัน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ประเภททีม จำนวน ๕ คน (รวมผู้ทำหน้าที่ผู้บรรยาย)

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ บทละครสั้น: เป็นบทนิทานอีสป หรือนิทานพื้นบ้านของประเทศเจ้าของภาษา (ภาษาที่สมัครแข่งขัน)

๓.๒ กรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องเก็บตัวก่อนเวลาแข่งขัน ๓๐ นาที เพื่อชี้แจงกติกาและเตรียมเข้าแข่งขันตามลำดับที่กำหนด

๓.๓ เวลาในการแสดง ใช้เวลา ๘ นาที ไม่รวมการแนะนำตัว ($\pm$ ๓๐ วินาที ไม่ตัดคะแนน) หากใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าที่กำหนด ทุก ๑๐ วินาทีจะถูกตัด ๑ คะแนน

๓.๔ ตัวละครทุกตัวต้องมีบทพูด และพูดโดยไม่ดูบท รวมถึงผู้บรรยายละคร ต้องบรรยายโดยไม่ดูบท

๓.๕ ผู้แข่งขันต้องใช้ชุดนักเรียน/ชุดพละ ในการแสดงเท่านั้น ห้ามแต่งหน้าและตกแต่งร่างกายใดใดทั้งสิ้น และห้ามใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงใดใดทั้งสิ้น หากฝ่าฝืนจะโดนตัดคะแนนทั้งสิ้น ๙ คะแนน (คณะกรรมการตัดสินแต่ละคน จะหักคะแนนคนละ ๓ คะแนนจากคะแนนด้านการจัดการ ในหัวข้อรูปแบบการจัดแสดงและการวางแผนการแสดง)

๓.๖ ไม่อนุญาตให้ผู้แข่งขันใช้ไมโครโฟนและซาวนด์เอฟเฟกต์ (Sound Effect)

๓.๗ ผู้แข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ด้านการแสดง ๔๐ คะแนน ประกอบด้วย

- การแสดงอารมณ์ออกมาทางน้ำเสียง	๒๐ คะแนน
- การเคลื่อนไหว การใช้ท่าทาง และสีหน้าในการแสดง	๒๐ คะแนน

๔.๒ ด้านการใช้ภาษาและเนื้อหาของบทละคร ๔๕ คะแนน ประกอบด้วย

- ความถูกต้องทางภาษา	๒๐ คะแนน
- การออกเสียงและความคล่องแคล่วในการใช้พูด	๒๐ คะแนน
- ข้อคิดจากเรื่องที่นำเสนอ	๕ คะแนน

๔.๓ ด้านการจัดการ ๑๕ คะแนน ประกอบด้วย

- รูปแบบการจัดแสดง และการวางแผนการแสดง	๑๐ คะแนน
- ความเหมาะสมของเวลาในการแสดง	๕ คะแนน

รายชื่อผู้ประสานงานส่วนกลางที่รับผิดชอบการจัดทำเกณฑ์การแข่งขันทักษะภาษาต่างประเทศที่สอง
(ภาษาญี่ปุ่น เกาหลี ฝรั่งเศส เยอรมัน สเปน รัสเซีย เมียนมา เวียดนาม เขมร และมลายู)

นางสาวนงศิริ โชติรัตน์	สวท. สพฐ.	๐๒-๒๘๘-๕๗๔๘
นางปัญญวี วิเลปสุวรรณ (ภาษาญี่ปุ่น และ ภาษาฝรั่งเศส)	สวท. สพฐ.	๐๒-๒๘๘-๕๗๔๘
นางสาวเงินยวง นุตตะเคียน (ภาษาเกาหลี)	สวท. สพฐ.	๐๒-๒๘๘-๕๗๕๐
นางสาวอรรวิรา สาริพัฒน์ (ภาษาเยอรมัน ภาษาสเปน และภาษารัสเซีย)	สวท. สพฐ.	๐๒-๒๘๘-๕๗๔๙
นางประเสริฐศรี อดุลย์รัตน์ (ภาษาอาเซียน)	สวท. สพฐ.	๐๒-๒๘๘-๕๗๕๐
	อีเมล	obec๒foreignlangs@gmail.com

หมายเหตุ ในกรณีที่ต้องการประสานงานเกี่ยวกับการแข่งขันในระดับเขตพื้นที่ หรือระดับภาค
ขอให้ติดต่อหน่วยจัดโดยตรง



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๖๙

ปีการศึกษา ๒๕๖๒

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป			สพม.			
	ป.1-3	ป.4-6	ม.1-3	ม.1-3	ม.4-6		
1. การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	
2. การแข่งขันการเล่านิทาน (Story Telling)		✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	
3. การแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit)			✓	✓	✓	ทีม 5 คน	
4. การแข่งขันต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ (ครอสเวิร์ด)	✓		✓	✓	✓		
5. การแข่งขันพูด-ภาษาจีน		✓	✓	✓	✓	ทีม 2 คน	
6. การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาญี่ปุ่น			✓	✓	✓	ทีม 2 คน	
7. การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาเกาหลี					✓	ทีม 2 คน	
8. การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาฝรั่งเศส					✓	ทีม 2 คน	
9. การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาเยอรมัน					✓	ทีม 2 คน	
10. การแข่งขันเล่าเรื่องจากภาพ-ภาษาจีน					✓	ทีม 2 คน	
11. การแข่งขันเล่าเรื่องจากภาพ-ภาษาญี่ปุ่น					✓	ทีม 2 คน	
12. การแข่งขันเล่าเรื่องจากภาพ-ภาษาเกาหลี					✓	ทีม 2 คน	
13. การแข่งขันเล่าเรื่องจากภาพ-ภาษาฝรั่งเศส					✓	ทีม 2 คน	
14. การแข่งขันละครสั้น-ภาษาจีน					✓	ทีม 5 คน	
15. การแข่งขันละครสั้น-ภาษาญี่ปุ่น					✓	ทีม 5 คน	
16. การแข่งขันละครสั้น-ภาษาเกาหลี					✓	ทีม 5 คน	
17. การแข่งขันละครสั้น-ภาษาฝรั่งเศส					✓	ทีม 5 คน	
18. การแข่งขันเขียนเรียงความ-ภาษาจีน					✓	เดี่ยว	
19. การแข่งขันเขียน-ภาษาญี่ปุ่น					✓	เดี่ยว	
20. การแข่งขันเขียน-ภาษาเกาหลี					✓	เดี่ยว	
รวม	1	3	6	6	20		
	1						
	11			26			
รวม 20 กิจกรรม	37 รายการ						

กลุ่มกิจกรรมภาษาอังกฤษ (กิจกรรมที่ 1-3)

1. การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนระดับชั้น ป.1-3

1.2 นักเรียนระดับชั้น ป.4-6

1.3 นักเรียนระดับชั้น ม.1-3

1.4 นักเรียนระดับชั้น ม.4-6

2 ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1) ระดับชั้น ป.1-3 จำนวน 1 คน 2) ระดับชั้น ป.4-6 จำนวน 1 คน

3) ระดับชั้น ม.1-3 จำนวน 1 คน 4) ระดับชั้น ม.4-6 จำนวน 1 คน

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรโปรแกรมพิเศษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน 6 เดือน

3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 หัวข้อการแข่งขันเป็นไปตามเนื้อหาในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการของ

แต่ละระดับชั้นที่เหมาะสมกับการพูดแบบ Impromptu Speech ดังนี้

3.1.1 นักเรียนระดับชั้น ป.1-3 หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 300 – 450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

3.1.2 นักเรียนระดับชั้น ป.4-6 หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050 – 1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

3.1.3 นักเรียนระดับชั้น ม.1-3 ตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 2,100 – 2,250 คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรมมากขึ้น)

3.1.4 นักเรียนระดับชั้น ม.4-6 หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง สิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600 – 3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

3.2 นักเรียนจะพูดตามหัวข้อโดยวิธีการจับสลาก ก่อนการพูด ให้เวลาเตรียมตัว 5 นาที คณะกรรมการกลางของการแข่งขันเป็นผู้กำหนดหัวข้อที่จะใช้ในการแข่งขัน หัวข้อการแข่งขันเป็นไปตามเนื้อหาในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการของแต่ละระดับชั้นที่เหมาะสมกับการพูดแบบ Impromptu Speech จำนวน 8-10 หัวข้อ และลงมติเลือก 3 หัวข้อ สำหรับใช้ในการแข่งขันแต่ละระดับ นักเรียนมีสิทธิ์จับสลาก 2 ครั้ง แล้วเลือกพูดเพียง 1 หัวข้อ

3.3 เวลาในการแข่งขัน

1) ระดับชั้น ป. 1-3	ใช้เวลาในการพูด	2-3 นาที
2) ระดับชั้น ป. 4-6	ใช้เวลาในการพูด	3-4 นาที
3) ระดับชั้น ม. 1-3	ใช้เวลาในการพูด	4-5 นาที
4) ระดับชั้น ม. 4-6	ใช้เวลาในการพูด	5-6 นาที

3.4 เวลาในการพูด (บวก /ลบ 30 วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือมากกว่า เวลาที่กำหนดต่อนาทีละ 1 คะแนน (ไม่รวมเวลาที่ใช้ในการแนะนำตัว)

3.5 ขณะพูดห้ามใช้อุปกรณ์ เอกสารอื่นๆ และบันทึกช่วยจำประกอบการพูด

3.6 ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ เป็นสิทธิ์ขาด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ด้านเนื้อหา (Content) 40 คะแนน

ประกอบด้วย

- เนื้อหามีความถูกต้องตามหัวเรื่องที่กำหนด (Accuracy and Consistency) 15 คะแนน
- ความถูกต้องของภาษาในรูปแบบการพูดสุนทรพจน์ (Form & Organizing of Speech) 10 คะแนน
- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creative) 10 คะแนน
- การตอบคำถามเกี่ยวกับหัวข้อที่จับสลากได้ 5 คะแนน

4.2 ด้านความคล่องแคล่วในทักษะภาษา (Language Competence and Fluency) 40 คะแนน

ประกอบด้วย

- การใช้ภาษาเหมาะสมกับระดับชั้น (Difficulty Level) ด้านศัพท์ (Vocabulary) 10 คะแนน
- โครงสร้างและคำสันธาน (Structure & Connectors) 10 คะแนน
- ความสามารถด้านการออกเสียงการเน้นคำ การลงเสียงสูงต่ำ การเน้นคำสำคัญในประโยคและจังหวะการหยุดในช่วงจบประโยค (Pronunciation, stress, Intonation, rhythm, pausing and pace) 20 คะแนน
- การใช้น้ำเสียงสอดคล้องกับเนื้อหาที่พูด (Tone) 10 คะแนน

4.3 ความสำเร็จในการถ่ายทอด (Presentation) 15 คะแนน ประกอบด้วย

- ความสามารถในการสื่อสารถึงผู้ฟัง (Communication) 10 คะแนน
- บุคลิก ท่าทาง (Personality) 5 คะแนน

4.4 พูดในระยะเวลาที่กำหนด (Time) 5 คะแนน

หมายเหตุ กรณีนักเรียนพูดไม่ตรงตามหัวข้อที่จับสลากได้ กรรมการจะพิจารณาดัดคะแนนในส่วนเนื้อหาของเรื่องที่พูด

ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนการทดสอบการพูดสนทนา/พูดสุนทรพจน์

Scoring Rubric for Conversation Tests

รายละเอียดของเกณฑ์ เกณฑ์การให้คะแนน	- เนื้อหามีความถูกต้องตามหัวเรื่องที่กำหนด (Accuracy and Consistency) 15 คะแนน	- ความถูกต้องของภาษาในรูปแบบการพูดสุนทรพจน์ (Form & Organizing of Speech) 10 คะแนน	- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity) 10 คะแนน	- ความสามารถด้านการออกเสียงการเน้นคำ การลงเสียงสูงต่ำ การเน้นคำสำคัญในประโยคและจังหวะ การหยุดในช่วงจบประโยค 20 คะแนน
Excellent	13-15 Present ideas clearly. Be able to fluently express ideas.	9-10 Main idea, supporting idea, details, examples, well organized	9-10 New idea and clear	16-20 Clear pronunciation Use correct sentence and word stress and produce clear sounds. Key words are pronounced correctly.
Good	9-12 Present ideas well enough to be understood.	7-8 Miss some of the main idea, supporting idea, details, examples	7-8 Partly new and quite clear	11-15 Occasionally mispronounce sounds or you stress syllables or key words incorrectly; however, listeners can understand your ideas.
Satisfactory	5-8 Speak with some hesitation, but can communicate basic ideas.	4-6 Contain main idea, details, but no examples	4-6 General but clear	6-10 You may pronounce key words incorrectly or use inappropriate stress. Listeners can understand main ideas, but may not understand all your details.
Needs Improvement	1-4 Attempt to speak, but has difficulty communicating basic ideas.	1-3 Confused organization	1-3 General but unclear	1-5 Pronunciation problems sometimes make meaning unclear. Listeners cannot understand one or more important ideas.

หมายเหตุ สามารถปรับใช้ในการให้คะแนน Impromptu Speech ได้

แหล่งที่มา : Cambridge University, UK และ ORTESOL 2008, Mt. Hood Community College

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3-5 คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน
ระดับชั้นละ 3 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

1. เจ้าของภาษา 1 คน (Native Speaker)
2. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3

สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขันเป็น 3 ห้อง ดังนี้

ห้องที่ 1 ห้องเก็บตัวผู้เข้าแข่งขันทุกคนหลังจากลงทะเบียนรายงานตัวแล้ว เมื่อนักเรียนมาครบ
ทุกคนให้จับสลากลำดับการแข่งขันแล้วนั่งรอในห้อง

ห้องที่ 2 ห้องหรือมุมใดมุมหนึ่งของห้องที่ 1 สำหรับนักเรียนที่จับฉลากหัวข้อ เพื่อเตรียม
แข่งขันบนเวทีโดยนักเรียนที่เข้ามาทีละคนตามลำดับ ก่อนเวลาพูด 7 นาที นักเรียนจับหัวข้อ แล้วเขียนเรื่อง
คร่าวๆใส่กระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ ภายในเวลา 5 นาที (กรรมการจับเวลาเพื่อความยุติธรรม)
ต้องมีผู้ประสานงานที่มีคุณสมบัติในการช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้น กังวล

หมายเหตุ

1. อนุญาตให้มีผู้ชมได้ แต่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป หรือบันทึกวิดีโอ หรือบันทึกเสียง หรือยก
ป้ายหรือส่งเสียงเชียร์หรือกระทำการใดๆอันเป็นการรบกวนผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาตให้สนทนาทาง
โทรศัพท์ในห้องแข่งขันและต้องปิดเสียงโทรศัพท์ตลอดการแข่งขัน
2. ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า-ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่นักเรียนกำลังพูด ต้องให้
นักเรียนพูดจบก่อนจึงสามารถเข้า-ออกห้องแข่งขันได้

7. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

7.1 ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ 1 - 3 จากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

7.2 ในกรณีที่ผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า 3 คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากันให้ดูข้อที่ 2 ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ระเบียบการจัดการแข่งขันการพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

คณะกรรมการดำเนินงาน

วางแผนการดำเนินงานจัดการแข่งขัน

จำนวนคณะกรรมการตามจุดต่างๆ

1. ลงทะเบียนรับรายงานตัว 3-5 คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อให้ถูกต้อง จัปสลากรจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขันให้นักเรียนให้เรียบร้อย เขียนชื่อ นามสกุลในแบบรายงานตัว 2 ชุด

2. พิธีกร 1-2 คน

ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี ดูแลนักเรียนก่อนขึ้นเวทีการแข่งขัน

3. กรรมการตัดสิน 3-5 คน ควรมีชาวต่างชาติ 1 คน

- ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม
- การถามคำถามต้องถามหลังจากผู้เข้าแข่งขันพูดเสร็จในทุกระดับ จำนวน 1 คำถาม โดยคำถามจะสัมพันธ์กับหัวข้อที่ผู้เข้าแข่งขันจัปสลากรหัวข้อได้ และคนถามควรเป็นชาวต่างชาติ (Native Speaker) เพื่อจะได้เป็นมาตรฐานและตรวจความเข้าใจในเนื้อหาที่นักเรียนพูด
- สรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมด ส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

4. คณะกรรมการจับเวลา 1 คน

กรรมการจับเวลาควรมีอุปกรณ์ ดังนี้ นาฬิกาจับเวลา ป้าย 3 สี (เขียว แดง เหลือง) สีเขียว หมายถึง เริ่มพูดได้ สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนครบ 1 นาที และสีแดง หมายถึง หมดเวลาในการแข่งขัน แต่ผู้พูดสามารถพูดต่อได้ 30 วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนแนะนำตัวและพูดหัวข้อ

5. กรรมการที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน 1 คน

- คุณสมบัติของกรรมการที่ดูแลนักเรียนต้องเป็นผู้มีจิตวิทยาสูง เพราะนักเรียนที่เข้าแข่งขันจะมีความกดดัน และความเครียด ในขณะเตรียมตัวก่อนขึ้นเวทีแข่งขัน และนักเรียนสามารถจัปสลากรหัวข้อได้ 2 ครั้ง ทีละหัวข้อ นักเรียนสามารถเลือกหัวข้อใด หัวข้อหนึ่งตามที่จัปสลากรได้พูดบนเวที หากนักเรียนพูดไม่ตรงกับหัวข้อที่จัปสลากรได้ กรรมการจะตัดคะแนนในส่วนเนื้อหา (Content) 40 คะแนน เป็น 0 คะแนน

- จัดเตรียมกระดาษ A4 สำหรับร่างคำพูด ดินสอ และยางลบให้นักเรียนเพื่อวางที่โต๊ะเตรียมตัว

- จัดบันทึกหัวข้อการพูดลงในแบบรายงานตัวทั้ง 2 ใบให้ MC และ Judge พร้อมทั้งส่งตัวนักเรียนเข้าห้องแข่งขันที่ MC

6. กรรมการจัดเตรียมหัวข้อ ในการแข่งขันให้เป็นไปตามเนื้อหา

นักเรียนระดับชั้น ป.1-3 หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน อาหาร เครื่องดื่มและเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 300 – 450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อ Myself, Family, school, ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด

ตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับโรงเรียน (School) หัวข้อคำถามควรเป็น I love my school because.....

นักเรียนระดับชั้น ป.4-6 หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050 – 1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็น รูปธรรมและนามธรรม) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อ Myself, Family, school, ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด ตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม (Environment) หัวข้อคำถามควรเป็น How to save the energy.

นักเรียนระดับชั้น ม.1-3 ตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 2,100 – 2,250 คำ (คำศัพท์ที่เป็น นามธรรมมากขึ้น) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อ Myself, Family, Environment, ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด ตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology) หัวข้อคำถามควรเป็น The influence of TV. Program in Thailand.

นักเรียนระดับชั้น ม.4-6 หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง สิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600 – 3,750 คำ (คำศัพท์ที่มี ระดับการใช้แตกต่างกัน) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อ Myself, Family, Environment, ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด ตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology) หัวข้อคำถามควรเป็น Effects of Technology on Society.

7. รูปแบบการจัดห้องแข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัวนักเรียนที่เข้าร่วมแข่งขันและเตรียมตัวก่อนแข่งขันควรเป็นห้องที่ไม่ส่งเสียงรบกวน ไม่วุ่นวาย

- ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

1. เวทีการแข่งขัน ไมโครโฟน
2. โต๊ะกรรมการตัดสิน 3-5 คน
3. โต๊ะกรรมการจับเวลา 1 คน
4. ที่นั่งสำหรับผู้ชม

หมายเหตุ การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบของการแข่งขันระดับชาติซึ่งในระดับภาคและระดับเขตพื้นที่การศึกษา หรือระดับจังหวัด อาจปรับได้ตามความเหมาะสมแต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

2. การประกวดเล่านิทาน (Story Telling)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1.1 นักเรียนระดับชั้น ป. 4-6
- 2.1.2 นักเรียนระดับชั้น ม. 1-3
- 2.1.3 นักเรียนระดับชั้น ม. 4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว
- 2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - 1) ระดับชั้น ป. 4-6 จำนวน 1 คน
 - 2) ระดับชั้น ม. 1-3 จำนวน 1 คน
 - 3) ระดับชั้น ม. 4-6 จำนวน 1 คน

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรโปรแกรมพิเศษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสังกัดอื่นๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน 6 เดือน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- 3.1 นิทานที่ใช้แข่งขัน เป็นนิทานพื้นบ้านของไทย หรือของต่างประเทศหรือนิทานอีสป
- 3.2 เวลาในการแข่งขัน
 - 1) ระดับชั้น ป. 4-6 เวลา 5-6 นาที
 - 2) ระดับชั้น ม. 1-3 เวลา 6-7 นาที
 - 3) ระดับชั้น ม. 4-6 เวลา 7-8 นาที

(บวก/ลบ 30 วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาที่ละ 1 คะแนน

- 3.3 นักเรียนต้องส่งบทนิทานให้กรรมการตัดสินก่อนการแข่งขัน (ส่งในเวลารายงานตัว)

จำนวน 5 ชุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- 4.1 เนื้อเรื่อง (Content) 35 คะแนน ประกอบด้วย
 - เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัย 15 คะแนน
 - รูปแบบการเล่าเรื่อง การนำเสนอ (Form & Organizing) 10 คะแนน
 - ข้อคิดในการนำเสนอ (Moral) 10 คะแนน

- 4.2 ความคล่องแคล่วด้านการใช้ภาษา (Language Competence) 60 คะแนน

ประกอบด้วย

- ใช้ภาษาถูกต้อง คำศัพท์ โครงสร้าง คำสนทนาและความเหมาะสมกับระดับชั้น	20 คะแนน
- ความสามารถด้านการออกเสียง (Pronunciation)	20 คะแนน
- การใช้น้ำเสียง และอารมณ์สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง (Tone)	20 คะแนน

4.3 เล่าตามเวลาที่กำหนด (Time) 5 คะแนน

หมายเหตุ การแต่งกาย ชุดนักเรียนโดยไม่มีการใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่าเรื่อง

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

ระดับชั้นละ 3 คนหรือ 5 คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

1. เจ้าของภาษา 1 คน (Native Speaker)
2. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ (Thai)

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3

สถานที่ทำการแข่งขัน สถานที่ที่สามารถให้ผู้ชมเข้าชมได้

7. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

7.1 ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ 1 - 3 จากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

7.2 ในกรณีที่ผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า 3 คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากันให้ดูข้อที่ 2 ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ระเบียบการจัดการแข่งขันการเล่านิทาน (Story Telling)

คณะกรรมการดำเนินงาน

วางแผนการดำเนินงานจัดการแข่งขัน

จำนวนคณะกรรมการตามจุดต่างๆ

1. กรรมการลงทะเบียนรับรายงานตัว 3-5 คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อให้ถูกต้อง จับสลากจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขันนักเรียนให้เรียบร้อย

2. พิธีกร 1-2 คน ทำหน้าที่ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี ดูแลนักเรียนที่จะเข้าแข่งขัน

3. กรรมการตัดสิน 3-5 คน ควรมีชาวต่างชาติ 1 คน (Native Speaker)

- ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยคามยุติธรรม
- สรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมด ส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

4. คณะกรรมการจับเวลา 1 คน

กรรมการจับเวลาควรมีอุปกรณ์ ดังนี้ นาฬิกาจับเวลา ป้าย 3 สี ได้แก่ (เขียว แดง เหลือง) สีเขียว หมายถึง เริ่มพูดได้ สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนครบ 1 นาที และสีแดง หมายถึง หมดเวลาในการแข่งขัน หลังกรรมการจับเวลาชูป้ายสีแดง ผู้แข่งขันสามารถพูดต่อได้ 30 วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนแนะนำตัวและพูดหัวข้อนิทาน

5. กรรมการที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน 1 คน

- คุณสมบัติของกรรมการที่ดูแลนักเรียนต้องเป็นผู้มีจิตวิยาสูง เพราะนักเรียนที่เข้าแข่งขันจะมีความกดดัน และความเครียด ในขณะเตรียมตัวก่อนขึ้นเวทีแข่งขัน

- จัดบันทึกเรื่องที่นักเรียนจะเข้าแข่งขันลงในแบบรายงานตัวทั้ง 2 ใบ

(MC, Judge) พร้อมทั้งส่งตัวนักเรียนเข้าห้องแข่งขันที่ MC

6. รูปแบบการจัดห้องแข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัวนักเรียนที่เข้าร่วมแข่งขันและเตรียมตัวก่อนแข่งขันควรเป็นห้องที่ไม่ส่งเสียง

รบกวน ไม่รบกวน

- ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

1. เวทีการแข่งขัน ไมโครโฟน
2. โต๊ะกรรมการตัดสิน 3-5 คน
3. โต๊ะกรรมการจับเวลา 1 คน
4. ที่นั่งสำหรับผู้ชม

หมายเหตุ การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบของการแข่งขันระดับชาติซึ่งในระดับภาคและระดับเขตพื้นที่การศึกษา หรือระดับจังหวัด อาจปรับได้ตามความเหมาะสมแต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

3. การแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนระดับชั้น ม.1-3

1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ 5 คน

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1) ระดับชั้น ม. 1-3 จำนวน 1 ทีม

2) ระดับชั้น ม. 4-6 จำนวน 1 ทีม

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรโปรแกรมพิเศษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสังกัดอื่นๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน 6 เดือน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ผู้เข้าแข่งแต่ละทีมส่งบทละคร (Script) ให้คณะกรรมการก่อนการแข่งขัน

(ส่งในวันรายงานตัว) จำนวน 5 ชุด

3.2 จัดฉากเพื่อจัดลำดับการแข่งขัน

3.3 เวลาในการแข่งขัน

1) ระดับชั้น ม. 1-3 และ ม. 4-6 เวลา 10 นาที เกินได้ไม่เกิน 30 วินาที

หลังจากนั้น ทุก 5 วินาที จะถูกตัดคะแนน 1 คะแนน

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ด้านการแสดง (Acting)

30 คะแนน

- บทบาทการแสดง (Characterization)
- การใช้เสียงและความมีชีวิตชีวาในการแสดง (Use of voice, energy levels)
- การเคลื่อนไหว การใช้ท่าทาง และสีหน้าในการแสดง (Movement, Gesture)
- การใช้พื้นที่บนเวทีการแสดง (Use of Stage Space)

4.2 ด้านเนื้อหาของบทละคร (Story)

40 คะแนน

- ความถูกต้องของภาษา (Language Accuracy)
- การใช้ภาษาอังกฤษ (Use of language)
- ความคล่องแคล่ว (Fluency)
- การออกเสียงภาษาอังกฤษ (Pronunciation)
- ข้อคิดจากเรื่องที่นำเสนอ (Moral)

4.3 ด้านผลงานการแสดง (Production)

20 คะแนน

- วิธีการแสดง (Method of performance)
- การวางแผนการแสดง (Performance Plan)

- การจัดกลุ่ม (Orchestration-grouping)
- การทำงานเป็นทีม (Strength of ensemble)
- ความเหมาะสมของเวลาในการแสดง (Adherence to time limit)

4.4 ด้านการนำเสนอบนเวที (Stage Presentation) 10 คะแนน

- เสื้อผ้า เครื่องแต่งกายประกอบการแสดง (Costumes)

หมายเหตุ

- ไม่อนุญาตให้ใช้ไมโครโฟน
- ไม่อนุญาตให้ใช้บุคคลอื่นนอกเหนือจากผู้แสดงทำหน้าที่เป็น Back stage

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสินคัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนน 80 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนน 70 – 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนน 60 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
คะแนน ต่ำกว่า 60	ได้รับเกียรติบัตรผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

6.1 กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี

6.1.1 เจ้าของภาษา (Native Speaker) จำนวน 1 คน

6.1.2 ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ (Thai) จำนวน 4 คน

6.2 กรรมการควบคุมการแข่งขัน จำนวน 3 คน

7. สถานที่

ควรจัดและแยกเป็นสองห้องเพื่อความเป็นสัดส่วนและอำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าแข่งขัน ดังนี้

ห้องที่ 1 ห้องแต่งตัว

ห้องที่ 2 ห้องแข่งขัน ควรจัดเวทีให้เหมาะสมและมีผู้เข้าชมได้

หมายเหตุ

1. อนุญาตให้มีผู้ชมได้ แต่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป หรือบันทึกวิดีโอ หรือบันทึกเสียง หรือยกป้ายหรือส่งเสียงเชียร์หรือกระทำการใดๆ อันเป็นการรบกวนผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาตให้สนทนาทางโทรศัพท์ในห้องแข่งขันและต้องปิดเสียงโทรศัพท์ตลอดการแข่งขัน

2. ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า-ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่นักเรียนกำลังแข่งขัน ต้องให้นักเรียนแสดงจบก่อนจึงสามารถเข้า-ออกห้องแข่งขันได้

8. ข้อเสนอแนะ

กรณีที่มีทีมเข้าแข่งขันจำนวนมากสามารถจัดการแข่งขันมากกว่า 1 วัน เพื่อมิให้ผู้เข้าแข่งขันรอนานเกินไป

9. การแข่งขันระดับชาติ

1. ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ 1-3 จากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

2. ในกรณีที่ทีมที่ชนะเลิศได้คะแนนเท่ากันมากกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากันให้ดูข้อที่ 2 ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ระเบียบการจัดการแข่งขันละครภาษาอังกฤษ (Skit)

คณะกรรมการดำเนินงาน

วางแผนการดำเนินงานจัดการแข่งขัน

จำนวนคณะกรรมการตามจุดต่างๆ

1. กรรมการลงทะเบียนรับรายงานตัว 3-5 คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อให้ถูกต้อง จับสลากจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขันนักเรียนให้เรียบร้อย

2. พิธีกร 1-2 คน ทำหน้าที่ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี ดูแลนักเรียนที่จะเข้าแข่งขัน

3. กรรมการตัดสิน 3-5 คน ควรมีชาวต่างชาติ 1 คน (Native Speaker)

- ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม
- สรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมด ส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศ

ผลคะแนน

4. คณะกรรมการจับเวลา 1 คน

กรรมการจับเวลาควรมีอุปกรณ์ ดังนี้ นาฬิกาจับเวลา และควรศึกษาตารางเวลาในการแข่งขันโดยเคร่งครัด

5. กรรมการที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน 3-5 คน

- หน้าที่ดูแลนักเรียนตลอดช่วงการแข่งขันในทุกทีม

6. รูปแบบการจัดห้องแข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

1. ไมโครโฟนสำหรับพิธีกร

2. โต๊ะกรรมการตัดสิน 3-5 คน

3. โต๊ะกรรมการจับเวลา 1 คน

4. ที่นั่งสำหรับผู้เข้าชมการแข่งขัน

7. ขนาดของอุปกรณ์การแสดง

- ฉากและอุปกรณ์ควรเป็นวัสดุที่เบาและเคลื่อนย้ายได้ง่าย สามารถใช้ป้ายไวโนลได้

ขนาด ยาว 3 เมตร สูง 1.8 เมตร

- ไม่ใช่ไมโครโฟนในการแสดง แต่ถ้าต้องใช้เสียงประกอบการแสดง ควรเตรียมอุปกรณ์ที่มีแบตเตอรี่ในตัว ไม่อนุญาตให้ต่อไฟฟ้าภายในห้องแข่งขัน

หมายเหตุ การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบของการแข่งขันระดับชาติซึ่งในระดับภาคและระดับเขตพื้นที่การศึกษา หรือระดับจังหวัด อาจปรับได้ตามความเหมาะสมแต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

4. การต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (ครอสเวิร์ด)

1. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1.1	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6	ประเภททีม	จำนวน 2 คน
1.2	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 (ขยายโอกาส)	ประเภททีม	จำนวน 2 คน
1.3	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 (สามัญ)	ประเภททีม	จำนวน 2 คน
1.4	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6	ประเภทเดี่ยว	จำนวน 1 คน

2. วิธีดำเนินการแข่งขัน จำนวนเกม/รอบ

2.1 ระดับเขต

2.1.1 โรงเรียนส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขันตามประเภทที่กำหนด

2.1.2 ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน

2.1.3 เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 2 ทีม กำหนดให้ทั้ง 2 ทีมมาแข่งในรอบคัดเลือก 2 เกม โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.1.4 เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 3 – 6 ทีม กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือก แบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่ทีมแข่งขันไม่มากและสามารถจัดแข่ง แบบพบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งทุกโรงเรียน จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนน

ดีที่สุด 2 ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.1.5 เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ 7 ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบแพ้ภัยแบบ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน 5 เกม และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์ สกอร์การ์ด และส่งกรรมการ เพื่อให้กรรมการจัดลำดับคะแนน

เกมที่ 2-5 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill ในทุกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมก่อนหน้านี้ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อยๆ หลังจบการแข่งขันในแต่ละเกม ให้ผู้เข้าแข่งขันบันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด และส่งกรรมการ (หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบ กรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ทุกครั้ง) จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.1.6 หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้ระบบ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ

2.1.7 ตัวแทน 1 ทีมเข้าสู่รอบระดับภาค

2.1.8 โปรแกรมจัดอันดับและประกบคู่อัตโนมัติ สามารถดาวน์โหลดได้ที่เฟซบุ๊ก กลุ่มครูสเวิร์ดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน <https://www.facebook.com/groups/352702025126870/>

2.2 ระดับภาค

2.2.1 ทีมที่ได้เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค

2.2.2 ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน

2.2.3 กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบแพริงแบบ King of the Hill (KOTH) ตามระบบ การแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน 6 เกม และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ 4 ทีม

เกมที่ 2 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 1 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอ์การ์ด) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ 3

เกมที่ 3 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 2 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อยๆ

เกมที่ 4 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 3 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอ์การ์ด) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ 5

เกมที่ 5 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 4 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อยๆ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอ์การ์ด)

เกมที่ 6 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 5 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อยๆ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอ์การ์ด)

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก (6 เกม) เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และทีมที่มีคะแนนที่ 3 และ 4 เข้าสู่รอบรองอันดับที่ 3 โดยทำการแข่งขัน 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.2.4 หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้ระบบ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ

2.2.5 ตัวแทน 3 ทีมเข้าสู่รอบระดับชาติ

2.3 ระดับชาติ

2.3.1 ทีมที่ได้เป็นตัวแทนของภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ

2.3.2 ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 2 วัน

2.3.3 กำหนดให้ทุกทีมที่เข้าแข่งขันจะต้องแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบพบกันหมด (round robin)

จำนวน 11 เกม หลังจากจบเกมที่ 11 ให้ผู้เข้าแข่งขันส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกออร์การ์ด) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ 12 และ 13

เกมที่ 12 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบเรียงลำดับ - king of the hill จากผลการแข่งขันเกมที่ 11 จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกออร์การ์ด)

เกมที่ 13 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบเรียงลำดับ - king of the hill จากผลการแข่งขันเกมที่ 12 จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกออร์การ์ด)

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และทีมที่มีคะแนนที่ 3 และ 4 เข้าสู่รอบชิงอันดับที่ 3 โดยทำการแข่งขัน 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.3.4 หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้ระบบ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ

3. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

4. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ วิทยากรนักกีฬา ที่มีความรู้ ความยุติธรรม มีความเข้าใจในระบบการแข่งขัน ตลอดจนกฎและกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี ไม่จำเป็นต้องเป็นครูเฉพาะในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ

4.1 กรรมการระดับเขตพื้นที่ ให้แต่ละเขตพื้นที่สรรหากรรมการในเขตที่รับผิดชอบหรือใกล้เคียงเพื่อดำเนินการตัดสินจากคุณสมบัติเบื้องต้นตามความเหมาะสม

หมายเหตุ* ครูที่มีนักเรียนเข้าแข่งขันในรุ่นนั้นๆ สามารถที่จะร่วมเป็นกรรมการตัดสินในรุ่นนั้นได้ แต่ไม่สามารถตัดสินชี้ขาดในเกมที่นักเรียนของตนแข่งขันได้ ต้องให้กรรมการจากโรงเรียนอื่นเป็นผู้ตัดสิน

4.2 กรรมการระดับภาค ส่วนกลางจะเป็นผู้กำหนดกรรมการตัดสินในแต่ละภาคให้บางส่วน เพื่อเป็นกรรมการหลักในการตัดสิน ไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด เพื่อให้การจัดการแข่งขันมีประสิทธิภาพ และเกิดปัญหาน้อยที่สุด ส่วนกรรมการดำเนินการจัดการแข่งขันให้ผู้รับผิดชอบระดับภาคของแต่ละภาคประสานงานและสรรหาตามความเหมาะสม

4.3 กรรมการระดับชาติ ส่วนกลางจะเป็นผู้กำหนดกรรมการตัดสิน

5. กติกาเพิ่มเติม

5.1 กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมโครอสเวิร์ด เอเชีย คำนคม และชูโดกุแห่งประเทศไทย

5.2 อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเองได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน, แป้นวางเบี้ย, ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) และนาฬิกาหรือโทรศัพท์ที่มีแอปพลิเคชันจับเวลา โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย เพื่อใช้ในการแข่งขัน

5.2.1. รุ่นประถมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นประถมศึกษา กระดานขนาด 11x11 ช่อง (เบี้ย 52 ตัว)

5.2.2. รุ่นมัธยมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด 15x15 ช่อง (เบี้ย 100 ตัว)

5.3 เวลาในการแข่งขัน

5.3.1 ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ 22 นาที โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา

5.3.2 หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน (แนะนำให้ใช้ระบบ Android) โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันลงบนแท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟนเพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “Chess Clock” ฯลฯ

5.3.3 ผู้เข้าแข่งขันสามารถนาฬิกาหรือสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลาใช้ในการแข่งขันได้คู่แข่งสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

5.3.4 ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือนก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

5.3.5 เมื่อผู้เข้าแข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งร้องขอให้มีการใช้นาฬิกาในเกมนั้น คู่ต่อสู้ไม่มีสิทธิปฏิเสธหรือเลี่ยงการใช้นาฬิกาได้

5.3.6 หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทีละ 10 คะแนน เศษวินาทีจะถูกนับเป็น 1 นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาติดลบ -3.18 นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที และจะถูกหักคะแนน 40 คะแนน ตามกฎ (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญ ก่อนแข่งเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล

5.3.7 ห้ามกรรมการตัดสินหากการตัดเกมการแข่งขัน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นจนจบเกมเท่านั้น หากมีการตัดเกมการแข่งขัน ผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถประท้วงกรรมการผู้ตัดสินได้ หรือหากต้องมีการตัดเกมจริงต้องได้รับการยินยอมจากผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนเช่นกัน

5.3.8 กรณีไม่ใช้นาฬิกา กรรมการต้องชี้แจงเงื่อนไขกับผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนก่อนเริ่มการแข่งขัน และต้องได้รับการยินยอมจากทุกฝ่าย และบริหารจัดการเวลาในการแข่งขันอย่างเหมาะสม และต้องปฏิบัติตามกฎข้อ 5.3.7 โดยไม่มีการตัดเกม

5.4 การขอตรวจศัพท์ (Challenge)

5.4.1 ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดยเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กดยเวลา การขอขานเล่นจะไม่ใช่เป็นผล

5.4.2 การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาคำศัพท์ที่คู่แข่งชั้นลง คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าคู่แข่งที่ขอโฮลด์จะยอมรับคำศัพท์นั้นๆ (เวลาในการขอโฮลด์ ไม่เกิน 30 วินาที)

5.4.3 การตรวจสอบคำศัพท์ ให้ใช้คอมพิวเตอร์หรือนิตบุ๊คในการตรวจคำศัพท์จากโปรแกรมที่ชื่อว่า Zyzzyva (ดาวน์โหลดจากลิงค์ในเพจ <https://www.facebook.com/Crossword.AMath.Kumkom/>) โดยใช้ดิกชันนารี TWL06 หรือ OWL2.x ที่ใช้ในการแข่งขันภายในประเทศ ไม่อนุญาตให้ตรวจคำศัพท์ในสมาร์ตโฟน/แท็บเล็ตพีซีที่นำมาใช้จับเวลาหรือเครื่องส่วนตัวของผู้เข้าแข่งขัน ต้องใช้คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต พีซีที่กรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น เมื่อมีการขอขาลเล่นจึงให้หยุดเวลา คำว่าเบี้ย รูดถุงเบี้ย ทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนไป เช็คคำศัพท์ที่เครื่องขาลเล่น ห้ามตรวจคำศัพท์จากหนังสือศัพท์หรือพจนานุกรม การตรวจคำศัพท์ผู้เข้าแข่งขัน จะเป็นผู้ตรวจคำศัพท์ตนเองจากโปรแกรมตรวจคำศัพท์ กรรมการไม่สามารถบอกได้ว่าคำศัพท์คำนั้นมีหรือไม่มี

5.5 คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน , เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

5.6 การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน

5.7 แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

5.7.1 ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษา แต้มต่างสูงสุดไม่เกิน 100 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 100 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 80 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 80 แต้ม

5.7.2 ครอสเวิร์ดรุ่นมัธยมศึกษา แต้มต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 250 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 200 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 200 แต้ม

5.7.3 รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference

5.7.4 ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่ง ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษาจะได้คะแนนสะสม 50 แต้ม มัธยมศึกษาได้ 100 แต้ม

5.8 การหยุดเกม ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดคำศัพท์ และให้คว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น
หมายเหตุ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม

5.9 ห้ามเล่นเครื่องมือสื่อสาร ใส่หูฟัง หรือคุยโทรศัพท์ขณะแข่งขัน

5.10 ให้จับถุงเบี้ยในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา จับเบี้ยให้ครบและวางเบี้ยที่จับลงบนโต๊ะก่อนใส่ในแป้นวางเบี้ยเท่านั้น ห้ามวางถุงเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับเบี้ย ห้ามจับเบี้ยใต้โต๊ะ หรือเปิดเบี้ยดูใต้โต๊ะ ตามกฎกติกา และมารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตักเตือนได้หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถเรียกกรรมการมาตักเตือนหากยังทำซ้ำ เมื่อจับเบี้ยเสร็จแล้ว ให้รูดเชือกปิดถุงเบี้ยให้เรียบร้อย

5.11 การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ให้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน

5.12 ผู้ฝึกสอนสามารถเข้าในบริเวณสนามแข่งขันได้ โดยต้องเว้นระยะห่างจากโต๊ะที่นักเรียนของตนแข่งขันอย่างน้อย 3 เมตร (กรรมการอาจจัดพื้นที่สำหรับผู้ฝึกสอนบริเวณสนามแข่งขัน) และไม่ส่งเสียงดัง

หรือรบกวนสมาธิของผู้เข้าแข่งขัน รวมถึงรบกวนการทำหน้าที่ตัดสินของกรรมการ ผู้ฝึกสอนสามารถพูดคุย
แนะนำนักเรียนของตนได้หลังจบการแข่งขันแต่ละเกมเท่านั้น ไม่สามารถแนะนำระหว่างทำการแข่งขันได้
หาก เกิดปัญหาในการแข่งขันสามารถขอฟังคำชี้แจงจากกรรมการได้ เพื่อให้เกิดความกระจ่างในการแข่งขัน

5.13 กติกาและมารยาทในการแข่งขันเพิ่มเติม สามารถศึกษาได้จากแหล่งข้อมูลด้านล่าง

กลุ่มคอสเวิร์ด งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

<https://www.facebook.com/groups/352702025126870/>

เพจคอสเวิร์ด เอแม็ท คาคม งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

<https://www.facebook.com/Crossword.AMath.Kumkom/>

กลุ่มกิจกรรมภาษาต่างประเทศที่สอง (กิจกรรมที่ 5-20)

เกณฑ์สำคัญสำหรับทุกกิจกรรม

1. คุณสมบัติผู้แข่งขัน

1.1 ผู้แข่งขันทุกระดับต้องเป็นนักเรียนที่กำลังเรียนและต้องเรียนอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งปีการศึกษา 2562 ในโปรแกรม หรือเรียนเป็นรายวิชาเพิ่มเติม รายวิชาเสริมหลักสูตร วิชาเลือก วิชาเลือกเสรี แบบที่นับหน่วยกิต (ทั้งนี้ไม่นับรวมถึงกิจกรรมชุมนุม) ในวิชาภาษาที่สมัครแข่งขัน ซึ่งจัดโดยโรงเรียนที่ส่งนักเรียนนั้นเข้าแข่งขัน

1.2 ผู้แข่งขันเป็นนักเรียนที่มีสัญชาติไทยโดยกำเนิด ซึ่งมีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำเนิด

สำหรับนักเรียนที่มีสัญชาติไทยโดยกำเนิดที่มีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครอง เป็นชาวเขาเผ่าต่าง ๆ ที่ไม่มีใบสูติบัตร และสำเนาทะเบียนบ้าน ชัดเจน แต่พิสูจน์ได้ว่าเกิดในประเทศไทย และมีเอกสารรับรองเป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีผู้รับรองในระบบราชการที่เชื่อถือได้ เช่น กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน เป็นผู้รับรอง ให้ถือเสมือนว่ามีสัญชาติไทย ให้เข้าร่วมการแข่งขันได้

1.3 ผู้แข่งขันต้องไม่เคยไปศึกษาหรือพำนักอาศัยในประเทศที่ใช้ภาษาที่สมัครแข่งขันอย่างต่อเนื่องเกิน 1 เดือนต่อครั้ง

1.4 นักเรียนเข้าร่วมแข่งขันได้คนละ 1 รายการเท่านั้น และเกณฑ์การเปลี่ยนตัวผู้แข่งขันให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่ สพฐ. กำหนด

หมายเหตุ กิจกรรมแข่งขันละครสั้น ไม่ใช้เกณฑ์ข้อ 1.2

2. เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

2.1 เอกสารทะเบียนแสดงผลการเรียน (ปพ.1) ที่เป็นปัจจุบัน โดยมีผู้อำนวยการโรงเรียนลงนามรับรอง พร้อมประทับตราโรงเรียน

– ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการโรงเรียน ให้ผู้ที่รักษาการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง พร้อมประทับตราโรงเรียน

– ในกรณีที่การแข่งขัน เกิดขึ้นในช่วงปลายของภาคเรียนที่หนึ่งของปีการศึกษา 2562 ขอให้ในใบทะเบียนแสดงผลการเรียนที่ผ่านมา (ถ้ามี) พร้อมทั้งแสดงรายวิชาที่นักเรียนเรียนในภาคเรียนที่หนึ่งของปีการศึกษา 2562 (แม้จะยังไม่มีคะแนน) เพื่อแสดงร่องรอยหลักฐานการเรียนภาษาที่สมัครแข่งขัน

– ในกรณีที่การแข่งขัน เกิดขึ้นในช่วงต้นของภาคเรียนที่สองของปีการศึกษา 2562 ขอให้ในใบทะเบียนแสดงผลการเรียนที่ผ่านมา และผลการเรียนในภาคเรียนที่หนึ่งของปีการศึกษา 2562 พร้อมทั้งแสดงรายวิชาที่นักเรียนเรียนในภาคเรียนที่สองของปีการศึกษา 2562 ด้วย (แม้จะยังไม่มีคะแนน) เพื่อแสดงให้เห็นความต่อเนื่องของการศึกษาภาษาที่สมัครแข่งขัน

2.2 สำเนาทะเบียนบ้าน ที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน และชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครอง ของผู้แข่งขัน หรือเอกสารรับรองอื่น ๆ ตามข้อ 1.2 พร้อมทั้งหนังสือรับรองตามข้อ 1.2 (ถ้ามี)

ในกรณีที่สำเนาทะเบียนบ้าน หรือสูติบัตรของผู้แข่งขัน ไม่ระบุบิดา หรือมารดา แต่มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ ที่ทำให้สันนิษฐานได้ว่า อาจจะมีบิดา หรือมารดา เป็นชาวต่างชาติ (ประเทศที่ใช้ภาษาที่นักเรียนแข่งขัน) เช่น มีชื่อตามบัตรประชาชนที่ไม่ใช่ภาษาไทย มีประวัติเคยไปอยู่ระยะยาวในต่างประเทศในวัยเด็ก สามารถใช้ภาษาต่างประเทศได้เสมือนเป็นเจ้าของภาษา ซึ่งไม่ได้เป็นผลมาจากการจัดการศึกษาในโรงเรียนที่สมัครแข่งขัน อันเป็นข้อได้เปรียบในการแข่งขันกับเด็กไทยคนอื่น ๆ ในกรณีเช่นนี้ ก็ถือว่า ขาดคุณสมบัติ คณะกรรมการจัดการแข่งขันสามารถพิจารณาตัดสิทธิ์การแข่งขันได้

2.3 หนังสือรับรองการไปพำนักหรือศึกษาในต่างประเทศไม่เกินเกณฑ์ที่กำหนดของนักเรียนตามข้อ 1.3

เนื่องจากไม่สามารถตรวจสอบข้อเท็จจริงของคุณสมบัติเกี่ยวกับการไปศึกษาหรือพำนักในต่างประเทศได้ จึงต้องอาศัยหลักคุณธรรมในเรื่องความซื่อสัตย์ของโรงเรียนเป็นหลัก ขอให้โรงเรียนเป็นผู้ตรวจสอบข้อเท็จจริงจากนักเรียน และทำหนังสือรับรองว่านักเรียนที่ส่งเข้าแข่งขันไม่เคยไปศึกษาหรือพำนักอาศัยในประเทศที่ใช้ภาษาที่สมัครแข่งขัน อย่างต่อเนื่องเกิน 1 เดือน โดยขอให้ผู้อำนวยการโรงเรียนเป็นผู้ลงนามในหนังสือดังกล่าว ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการโรงเรียน ให้ผู้ที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง พร้อมประทับตราโรงเรียน

2.4 บัตรประจำตัวผู้เข้าแข่งขัน (ที่พิมพ์จากระบบ) หรือบัตรประจำตัวนักเรียน หรือบัตรประจำตัวประชาชน (ในกรณีที่ไม่สามารถพิมพ์บัตรประจำตัวผู้เข้าแข่งขันจากระบบได้)

2.5 สำเนาบทพูด จำนวน 1 ชุด (เฉพาะการแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ) และสำเนาทะคร (Script) จำนวน 1 ชุด (เฉพาะการแข่งขันละครสั้น)

หมายเหตุ 1. กิจกรรมแข่งขันละครสั้น ไม่ต้องใช้เอกสารข้อ 2.2

ข้อพึงระวัง

1. ในการแข่งขันระดับเขต ระดับภาคหรือระดับประเทศ ผู้แข่งขันต้องเตรียมเอกสารหลักฐานตามที่กำหนดมายื่นต่อคณะกรรมการ ณ จุดลงทะเบียน**ทุกครั้ง**

2. ผู้แข่งขันต้องเตรียมเอกสารหลักฐานทุกรายการมาให้ครบถ้วน และยื่นเอกสาร ณ จุดลงทะเบียน/รายงานตัวตามเวลาที่กำหนด เพื่อให้คณะกรรมการตรวจสอบเอกสารให้เรียบร้อยก่อนเริ่มการแข่งขัน ในกรณีที่ผู้แข่งขันยื่นเอกสารข้อ 2.1-2.3 ไม่ครบ คณะกรรมการอาจอนุโลมให้เข้าร่วมการแข่งขันได้ แต่เมื่อการแข่งขันรายการนั้น ๆ เสร็จสิ้นลง และผู้แข่งขันยังไม่สามารถยื่นเอกสารได้ครบตามที่กำหนด ผู้แข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน และ จะไม่ปรากฏผลคะแนนของผู้แข่งขันที่โดนตัดสิทธิ์

สำหรับเอกสาร 2.4 ให้นักเรียนพกติดตัวตลอดการแข่งขัน

3. หากกรรมการตรวจสอบเอกสารหลักฐาน แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและทีมจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

3. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

กรรมการตัดสิน 3 คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน 3 คน คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาที่แข่งขันเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

3.1.1 เจ้าของภาษา 1 คน (Native Speaker)

3.1.2 ครูจากสถานศึกษาที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับโรงเรียนของผู้แข่งขัน/อาจารย์จากสถาบันอุดมศึกษา/ผู้ทรงคุณวุฒิสอนภาษาที่แข่งขัน จำนวน 2 คน

ในกรณีที่หน่วยจัดการแข่งขันสามารถจัดหากรรมการเจ้าของภาษาได้มากกว่า 1 คน ก็สามารถทำได้ แต่ทั้งนี้กรรมการตัดสินทั้งหมดต้องมีจำนวน 3 คน

ข้อพึงปฏิบัติ

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่น ๆ ที่หลากหลาย
- กรรมการเป็นบุคคลที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคู่แข่ง (เช่น เป็นเจ้าของสถานศึกษาและสอนพิเศษ

หรือตีวเข้มให้ผู้เข้าแข่งขัน)

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1 -3

4. สถานที่จัดการแข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขันมีดังต่อไปนี้

4.1 รายการแข่งขันการพูดเพื่ออาชีพ และละครสั้น สถานที่แข่งขันแบ่งเป็น 2 ห้องดังนี้

- ห้องที่ 1 ห้องเก็บตัวผู้เข้าแข่งขันที่รอการแข่งขัน โดยมีกรรมการผู้ประสานงานที่มีคุณสมบัติในการช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล และบริหารจัดการในการจับฉลากลำดับ (ถ้ามี) หรือการจัดลำดับการแข่งขันให้เป็นระบบ

- ห้องที่ 2 ห้องแข่งขัน เป็นห้องปิดและมีขนาดเหมาะสมกับการแข่งขัน โดยปราศจากเสียงรบกวนจากภายนอก ประกอบด้วย โต๊ะกรรมการตัดสิน โต๊ะกรรมการจับเวลา

4.2 รายการแข่งขันเล่าเรื่องจากภาพ สถานที่แข่งขันแบ่งออกเป็น 3 ห้องดังนี้

- ห้องที่ 1 ห้องเก็บตัวผู้เข้าแข่งขันที่รอการแข่งขัน โดยมีกรรมการผู้ประสานงานที่มีคุณสมบัติในการช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

- ห้องที่ 2 ห้องเตรียมแข่ง สำหรับผู้แข่งขันที่จะหมุนเวียนกันเข้ามาเตรียมตัวแข่งขัน (แต่งเรื่องและเตรียมการพูดบรรยายภาพ) ควรเป็นห้องปิดมิดชิด ปราศจากเสียงรบกวน

- ห้องที่ 3 ห้องแข่งขัน ควรเป็นห้องปิดเหมาะสมกับการแข่งขัน โดยปราศจากเสียงรบกวนจากภายนอก พร้อมโต๊ะกรรมการตัดสิน โต๊ะกรรมการจับเวลา

4.3 รายการแข่งขันการเขียน สถานที่แข่งขันแบ่งเป็น 2 ห้องดังนี้

- ห้องแข่งขัน เป็นห้องปิดเหมาะสมกับการแข่งขัน โดยปราศจากเสียงรบกวนจากภายนอก พร้อมโต๊ะเก้าอี้สำหรับผู้แข่งขันทุกคน และโต๊ะเก้าอี้สำหรับกรรมการคุมการแข่งขัน

- ห้องกรรมการตรวจข้อสอบ ปราศจากเสียงรบกวนจากภายนอก พร้อมโต๊ะเก้าอี้สำหรับกรรมการนั่งทำงาน

หมายเหตุ การอนุญาตให้มีผู้เข้าชมการแข่งขันในรายการตามข้อ 4.1 และ 4.2 อยู่ในดุลพินิจของหน่วยงานที่รับผิดชอบในการจัดแข่งขัน ทั้งนี้ควรคำนึงถึงความสงบเรียบร้อยภายในห้องแข่งขัน เพราะผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องใช้สมาธิในการแข่งขันค่อนข้างมาก ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป ถ่ายคลิป หรือยกป้ายหรือส่งเสียงเชียร์และต้องปิดโทรศัพท์มือถือตลอดการแข่งขัน รวมทั้งไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เดิน เข้า - ออก ห้องแข่งขันในระหว่างที่นักเรียนกำลังแข่งขัน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรเว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

ในการแข่งขันระดับชาติ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับที่ 1 - 3 เท่านั้น ที่จะได้รับรางวัลที่เป็นเหรียญทอง เหรียญเงิน และเหรียญทองแดง ตามลำดับ

6. การแข่งขันระดับภาคหรือระดับชาติ

ในกรณีที่มีการจัดแข่งขันต่อยอดในระดับภาคและระดับประเทศ ให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้ในการเลือกผู้แทนเข้าแข่งขันต่อในระดับดังกล่าว

5.1 ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาคทุกกิจกรรม ต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ 1 (คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป)

5.2 ในกรณีที่ผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า 3 คนให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนนเช่นมีผู้ที่ได้คะแนนข้อ 1 เท่ากันให้ดูข้อที่ 2 ผู้ที่ได้คะแนนข้อ 2 มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากันให้ดูในข้อถัดไปตามลำดับ กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการเป็นผู้ชี้ขาด

การแข่งขันพูดภาษาจีน

การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ (ภาษาญี่ปุ่น เกาหลี ฝรั่งเศส เยอรมัน)

1. หัวข้อการแข่งขัน

1.1 ภาษาญี่ปุ่น เกาหลี ฝรั่งเศส และเยอรมัน

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ยุวมัคคุเทศก์: แนะนำการท่องเที่ยวแบบ One Day Trip

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พิธีกร: แนะนำอาหารเด็ดจากร้านดังในจังหวัด

1.2 ภาษาจีน

ระดับประถมศึกษา : คุณครูของฉัน (我的老师)

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น : โรงเรียนของฉัน (我的学校)

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย : ความใฝ่ฝันของฉัน (我的理想)

2. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

ระดับชั้น

ภาษาจีน	นักเรียนระดับชั้น ป. 4 - 6	นักเรียนระดับชั้น ม. 1 - 3	นักเรียนระดับชั้น ม. 4 - 6
ภาษาญี่ปุ่น	-	นักเรียนระดับชั้น ม. 1 - 3	นักเรียนระดับชั้น ม. 4 - 6
ภาษาเกาหลี	-	-	นักเรียนระดับชั้น ม. 4 - 6
ภาษาฝรั่งเศส	-	-	นักเรียนระดับชั้น ม. 4 - 6
ภาษาเยอรมัน	-	-	นักเรียนระดับชั้น ม. 4 - 6

3. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

3.1 แข่งขันประเภททีม

3.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

3.2.1 ระดับชั้น ป.4 - 6 จำนวน 2 คน (ภาษาจีน)

3.2.2 ระดับชั้น ม.1 - 3 จำนวน 2 คน (ภาษาจีนและภาษาญี่ปุ่น)

3.2.3 ระดับชั้น ม.4 - 6 จำนวน 2 คน (ทุกภาษา)

4. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

4.1 หัวข้อการแข่งขันใช้เพียงหัวข้อเดียวในการแข่งขันทั้งระดับเขตพื้นที่ ระดับภาค และระดับชาติ (ดูรายละเอียดในข้อ 1) คำว่า “...ในจังหวัด/ของจังหวัด” หมายถึง จังหวัดที่เป็นที่ตั้งของโรงเรียน

4.2 กรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องเก็บตัวก่อนเวลาแข่งขัน 30 นาที เพื่อชี้แจงกติกาและเตรียมเข้าแข่งขันตามลำดับที่กำหนด

4.3 ผู้แข่งขัน (ทั้งสองคน) จะต้องพูดตามหัวข้อที่กำหนด พร้อมทั้งตอบคำถามของคณะกรรมการเกี่ยวกับสิ่งที่พูดไปแล้ว จำนวน 2 คำถาม

4.3.1 คณะกรรมการถามคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้แข่งขันพูด (ถามและตอบด้วยภาษาที่สมัครแข่งขัน)

- ระดับ ป. 4 - 6 เป็นคำถามประเภทให้ตอบว่า ใช่/ไม่ใช่ หรือคำถามที่ให้อธิบายด้วยคำ หรือวลีสั้น ๆ
- ระดับ ม. 1 - 3 เป็นคำถามประเภทให้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ
- ระดับ ม. 4 - 6 เป็นคำถามประเภทให้ตอบด้วยประโยคที่สมบูรณ์

4.3.2 ในการถามคำถามแต่ละข้อ คณะกรรมการถามคำถามเป็นภาษาต่างประเทศ และให้ผู้แข่งขันตอบด้วยภาษาต่างประเทศ ในกรณีที่ผู้แข่งขันไม่สามารถตอบคำถามได้ ให้คณะกรรมการถามซ้ำอีก 1 ครั้ง (อนุโลมให้คณะกรรมการอธิบายคำถามเพิ่มเติมด้วยภาษาต่างประเทศได้ตามความเหมาะสม) หากผู้แข่งขันไม่สามารถตอบได้ อนุโลมให้ตอบเป็นภาษาไทยได้ คะแนนที่ได้จะลดหลั่นลงไป (ดูรายละเอียดข้อ 5)

4.4 เวลาในการแข่งขัน (ไม่รวมการแนะนำตัวเอง)

- ระดับชั้น ป.4 - 6 ใช้เวลาในการพูด 3 นาที
- ระดับชั้น ม.1 - 3 ใช้เวลาในการพูด 3 นาที
- ระดับชั้น ม.4 - 6 ใช้เวลาในการพูด 4 นาที

หากใช้เวลาในการพูดเกินหรือน้อยกว่าเวลาที่กำหนดดังกล่าวข้างต้น แต่ไม่เกิน 30 วินาที จะไม่ตัดคะแนน หากเกินกว่า 30 วินาที ทุก 10 วินาที จะถูกตัด 1 คะแนน

4.5 อุปกรณ์ประกอบการพูด คือ ป้ายนิเทศที่ทำจากแผ่นฟิวเจอร์บอร์ด ขนาด 65 x 81 เซนติเมตร ($\pm$ ไม่เกิน 3 เซนติเมตรโดยอนุโลม) จำนวนเพียง 1 แผ่นเท่านั้น (ใช้ได้ทั้งสองด้าน) โดยให้มีแต่เพียงภาพจำนวนไม่เกิน 10 ภาพเท่านั้น ห้ามเขียนข้อความอื่นใดบนป้ายนิเทศ หากภาพที่นำมาใช้เป็นภาพที่มีข้อความภาษาไทยปรากฏอยู่ในภาพด้วยเล็กน้อย ก็สามารถนำมาใช้ได้ ทั้งนี้ ห้ามใช้ภาพที่มีข้อความที่เป็นภาษาที่ใช้ในการแข่งขันปรากฏอยู่ในภาพ

หากผู้แข่งขันใช้อุปกรณ์ไม่ตรงตามที่กำหนด จะโดนตัดคะแนนทั้งสิ้น 9 คะแนน (คณะกรรมการตัดสินแต่ละคน จะหักคะแนนคนละ 3 คะแนนจากในหัวข้อเนื้อหาสาระ)

4.6 ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

5. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- เนื้อหาสาระ มีข้อมูลมากเพียงพอ อธิบายให้เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจผู้ฟัง	20 คะแนน
- ความถูกต้องทางภาษา	20 คะแนน
- การออกเสียงและความคล่องแคล่วในการพูด	20 คะแนน
- ท่าทางการนำเสนอ	20 คะแนน
- การทำงานเป็นทีม	5 คะแนน
- การใช้เวลาตามที่กำหนด	5 คะแนน
- การตอบคำถาม	10 คะแนน

การตอบคำถาม 10 คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละคำถาม

ความเข้าใจคำถาม	การตอบคำถาม	คะแนน
❖ ถามคำถามด้วยภาษาที่แข่งขัน	ตอบคำถามได้อย่างถูกต้องด้วยภาษาที่แข่งขัน	2.6-5
	ตอบคำถามได้อย่างถูกต้องด้วยภาษาไทย	0.5-2.5
❖ ถามคำถามที่ต้องแปลเป็นภาษาไทย	ตอบคำถามเป็นภาษาที่แข่งขันได้อย่างถูกต้อง	0.5-2.5
	ตอบคำถามด้วยภาษาไทย	0

การแข่งขันเล่าเรื่องจากภาพ (ภาษาจีน ญี่ปุ่น ฝรั่งเศส เกาหลี)

1. ระดับของผู้เข้าแข่งขัน นักเรียนระดับชั้น ม.4 - 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันประเภททีม จำนวน 2 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ผู้แข่งขันแต่ละทีม มีจำนวน 2 คน โดยทั้งสองคนจะต้องช่วยกันแต่งเรื่องและพูดบรรยายภาพ

3.2 กรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมภาพสำหรับการแข่งขัน จำนวน 1 ภาพ (ขนาด A4) ภาพที่ใช้ในการแข่งขันต้องเป็นภาพเดี่ยว (ไม่ใช่ภาพที่แบ่งเป็นหลายตอน หรือภาพต่อเนื่อง) สามารถใช้ได้ทั้งภาพถ่ายหรือภาพวาด แต่ต้องเป็นภาพที่มีความคมชัด

3.3 ผู้แข่งขันทุกทีมจะต้องเข้าห้องเก็บตัวก่อนเวลาเริ่มแข่งขัน 30 นาที เพื่อรับทราบกติกาและเวลาการแข่งขันของแต่ละทีม และเตรียมพร้อมให้กรรมการเรียกเข้าห้องเตรียมแข่ง

3.4 ผู้แข่งขันจะเข้าแข่งขันตามลำดับและตามเวลาที่กำหนด โดยกรรมการจะเรียกผู้แข่งขันเข้าห้องเตรียมตัวก่อนเวลาแข่ง 20 นาที เพื่อรับภาพและเตรียมแต่งบทเพื่อพูดบรรยายภาพ

3.5 ผู้แข่งขันแต่ละทีมจะได้รับภาพ (ตามข้อ 3.2) จากกรรมการ และมีเวลา 20 นาทีในการแต่งเรื่องราวจากภาพที่ได้รับ และฝึกพูดที่ห้องเตรียมแข่ง

3.6 ผู้แข่งขันสามารถนำอุปกรณ์การเขียน และพจนานุกรม มาใช้ในห้องเตรียมแข่งได้ ทีมละไม่เกิน 4 เล่มเท่านั้น ทั้งนี้ให้คณะกรรมการตรวจสอบพจนานุกรมของผู้แข่งขันก่อนนำมาใช้ (**ห้ามใช้**พจนานุกรมแบบ Talking - Dic โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ทุกประเภท หากฝ่าฝืนจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน)

ผู้แข่งขันสามารถนำอุปกรณ์การเขียนเข้าไปในห้องเตรียมแข่งได้ แต่กระดาษร่างบทบรรยาย และกระดาษจดบันทึก ทางคณะกรรมการจัดการแข่งขันจะเป็นผู้จัดเตรียมไว้ให้ และผู้แข่งขันจะต้องใช้กระดาษที่ทางคณะกรรมการจัดไว้ให้เท่านั้น

3.7 ผู้แข่งขันไม่สามารถนำอุปกรณ์ในข้อ 3.6 เข้าไปในห้องแข่งขัน พร้อมทั้งไม่สามารถนำบทพูดเข้าห้องแข่งขันได้ แต่อนุญาตให้ผู้แข่งขันจดบันทึกลำดับสิ่งที่พูด โดยเขียนเฉพาะคำสำคัญ (ห้ามเขียนทั้งประโยค) และนำเข้าห้องแข่งขันเพื่อเตือนความจำได้ ทั้งนี้ จะต้องส่งมอบบันทึกนั้นให้กรรมการตัดสิน หลังจากพูดบรรยายภาพเสร็จเรียบร้อยแล้ว

กรรมการจะต้องจัดเตรียมกระดาษจดบันทึก (ขนาดครึ่งหนึ่งของกระดาษ A4) ไว้ในห้องเตรียมแข่ง

3.8 ผู้แข่งขันมีเวลาในการพูดบรรยายภาพ เป็นเวลา 3 นาที (ไม่รวมการแนะนำตัวเอง) (± 30 วินาที ไม่โดนตัดคะแนน) ในกรณีที่ใช้นาน้อยหรือเกินกว่าที่กำหนด ทุก 10 วินาที จะถูกตัดคะแนน 1 คะแนน (ถ้าใช้เวลาเกิน 4 นาที จะต้องหยุดแข่งและออกจากห้องแข่งขันทันที)

3.8 ผู้แข่งขันต้องช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพ โดยผลัดกันนำเสนอในสัดส่วนที่เท่า ๆ กัน ในกรณีที่ผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งพูดเป็นส่วนใหญ่ จะถูกตัดคะแนนในหัวข้อการทำงานเป็นทีม

3.9 ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

5. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- เนื้อหาสาระ การลำดับเรื่องและความสอดคล้องกับภาพที่กำหนด	30 คะแนน
- ความถูกต้องทางภาษา	20 คะแนน
- การออกเสียงและความคล่องแคล่วในการพูด	20 คะแนน
- วิธีการนำเสนอ (ท่าทาง ความสมดุลของการนำเสนอแบบทีม)	25 คะแนน
- การใช้เวลาตามที่กำหนด	5 คะแนน

การแข่งขันละครสั้น (ภาษาจีน ญี่ปุ่น ฝรั่งเศส เกาหลี)

1. ระดับของผู้เข้าแข่งขัน นักเรียนระดับชั้น ม.4 - 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันประเภททีม จำนวน 5 คน (รวมผู้ทำหน้าที่ผู้บรรยาย)

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 บทละครสั้น: เป็นบทนิทานอีสป หรือนิทานพื้นบ้านของประเทศเจ้าของภาษา (ภาษาที่สมัครแข่งขัน)

3.2 กรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องเก็บตัวก่อนเวลาแข่งขัน 30 นาที เพื่อชี้แจงกติกาและเตรียมเข้าแข่งขันตามลำดับที่กำหนด

3.3 เวลาในการแสดง ใช้เวลา 8 นาที ไม่รวมการแนะนำตัว (± 30 วินาที ไม่ตัดคะแนน) หากใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าที่กำหนด ทุก 10 วินาทีจะถูกตัด 1 คะแนน

3.4 ตัวละครทุกตัวต้องมีบทพูด และพูดโดยไม่ดูบท รวมถึงผู้บรรยายละคร ต้องบรรยายโดยไม่ดูบท

3.5 ผู้แข่งขันต้องใช้ชุดนักเรียน/ชุดพละ ในการแสดงเท่านั้น ห้ามแต่งหน้าและตกแต่งร่างกายใดใดทั้งสิ้น และห้ามใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงใดใดทั้งสิ้น หากฝ่าฝืนจะโดนตัดคะแนนทั้งสิ้น 9 คะแนน (คณะกรรมการตัดสินแต่ละคน จะหักคะแนนคนละ 3 คะแนนจากคะแนนด้านการจัดการ ในหัวข้อรูปแบบการจัดแสดงและการวางแผนการแสดง)

3.6 ผู้แข่งขันห้ามใช้ไมโครโฟนและซาวนด์เอฟเฟค (Sound Effect)

3.7 ผู้แข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ด้านการแสดง 40 คะแนน ประกอบด้วย

- การแสดงอารมณ์ออกมาทางน้ำเสียง	20 คะแนน
- การเคลื่อนไหว การใช้ท่าทาง และสีหน้าในการแสดง	20 คะแนน

4.2 ด้านการใช้ภาษาและเนื้อหาของบทละคร 45 คะแนน ประกอบด้วย

- ความถูกต้องทางภาษา	20 คะแนน
- การออกเสียงและความคล่องแคล่วในการพูด	20 คะแนน
- ข้อคิดจากเรื่องที่นำเสนอ	5 คะแนน

4.3 ด้านการจัดการ 15 คะแนน ประกอบด้วย

- รูปแบบการจัดแสดง และการวางแผนการแสดง	10 คะแนน
- ความเหมาะสมของเวลาในการแสดง	5 คะแนน

การแข่งขันเขียนภาษาญี่ปุ่น / การแข่งขันเขียนภาษาเกาหลี

1. ระดับชั้นของผู้แข่งขัน มัธยมศึกษาตอนปลาย

2. ประเภทและจำนวนผู้แข่งขัน

เป็นการแข่งขันประเภทเดี่ยว

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

การแข่งขันเขียนแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 การเขียนบรรยายภาพ ผู้แข่งขันเขียนบรรยายรายละเอียดสิ่งที่เห็นในภาพให้ครบถ้วน

ส่วนที่ 2 การเขียนแสดงความคิดเห็น แสดงความรู้สึก หรือให้คำแนะนำในสถานการณ์ต่าง ๆ

1) กรรมการจะเรียกผู้แข่งขันเข้าห้องแข่งขันก่อนเวลาแข่งขัน 15 นาที เพื่อชี้แจงกติกาและเตรียมแข่งขันพร้อมกัน ผู้แข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

2) อุปกรณ์ที่ผู้แข่งขันสามารถนำเข้าห้องแข่งขันได้มีเพียง ดินสอ และยางลบ นอกเหนือจากนี้ห้ามนำเข้าห้องแข่งขัน (รวมไปถึงโทรศัพท์มือถือ Tablet และอุปกรณ์อื่น ๆ)

3) เมื่อเริ่มการแข่งขัน กรรมการจะแจกภาพ (การเขียนส่วนที่ 1) และผู้แข่งขันจะต้องเขียนบรรยายสิ่งที่เห็นในภาพให้ครบถ้วนพร้อมรายละเอียดต่าง ๆ ภายในเวลา 20 นาที โดยเขียนลงในตารางที่อยู่ใต้ภาพ (ตารางขนาด 150 ช่อง) กรรมการจะตรวจให้คะแนนเฉพาะข้อความที่เขียนในช่องของตารางที่กำหนดเท่านั้น

4) ภาพที่ใช้ต้องเป็นภาพสีหรือข้อความที่มีความคมชัด เห็นรายละเอียดต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน

5) ผู้แข่งขันเริ่มลงมือเขียนบรรยายภาพ เมื่อกรรมการประกาศเริ่มการแข่งขัน และวางดินสอเมื่อกรรมการประกาศหมดเวลาแข่งขัน

6) กรรมการจะเก็บข้อสอบ และแจกข้อสอบส่วนที่ 2 ซึ่งเป็นสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้แข่งขันเขียนแสดงความคิดเห็นหรือให้คำแนะนำต่อสถานการณ์นั้น ๆ ภายในเวลา 20 นาที สถานการณ์ที่เป็นโจทย์จะเขียนด้วยภาษาไทย (อาจมีภาพประกอบตามความเหมาะสม) เพื่อให้ผู้แข่งขันเข้าใจสถานการณ์ได้อย่างถูกต้องชัดเจน แต่ผู้แข่งขันต้องเขียนแสดงความคิดเห็น หรือให้คำแนะนำเป็นภาษาต่างประเทศที่สอนในรายการที่แข่งขัน โดยเขียนลงในกระดาษคำตอบที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้ (กระดาษตารางขนาด 150 ช่อง)

7) ผู้แข่งขันเริ่มลงมือเขียน เมื่อกรรมการประกาศเริ่มการแข่งขัน และวางดินสอเมื่อกรรมการประกาศหมดเวลาแข่งขัน

5. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

ส่วนที่ 1 คะแนนเต็ม 40 คะแนน

- ความถูกต้องทางภาษา	20 คะแนน
- สาระใจความครบถ้วน	20 คะแนน

ส่วนที่ 2 คะแนนเต็ม 60 คะแนน

- ความถูกต้องทางภาษา	30 คะแนน
- สาระใจความตรงตามหัวข้อที่กำหนด	30 คะแนน

หมายเหตุ ในการให้คะแนน กรรมการตรวจให้คะแนนนักเรียนทุกคน และนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย

การเขียนเรียงความภาษาจีน

1. หัวข้อ: ความใฝ่ฝันของฉัน (我的理想)

2. ระดับของผู้เข้าแข่งขัน นักเรียนระดับชั้น ม.4 – 6

3. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันประเภทเดี่ยว

4. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

4.1 หัวข้อการแข่งขันใช้เพียงหัวข้อเดียวในการแข่งขันทั้งระดับเขตพื้นที่ ระดับภาค และระดับชาติ (ดูรายละเอียดในข้อ 1) ในการแข่งขันระดับเขตพื้นที่ คณะกรรมการตัดสินจะเป็นผู้กำหนดคำศัพท์บังคับจำนวน 10 คำ เพื่อให้ผู้แข่งขันเขียนเรียงความในหัวข้อที่กำหนดโดยใช้คำศัพท์บังคับทั้ง 10 คำที่คณะกรรมการตัดสินกำหนด โดยกรรมการตัดสินแต่ละคนเตรียมคำศัพท์มา และมาร่วมกันคัดเลือกคำศัพท์ที่จะใช้จริง ในช่วงเวลาก่อนเริ่มการแข่งขัน ส่วนการแข่งขันระดับภาค/ระดับชาติ สถาบันภาษาจีนจะเป็นผู้กำหนดคำศัพท์

4.2 กรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันก่อนเวลาแข่งขัน 15 นาที เพื่อชี้แจงกติกาและเตรียมแข่งขันพร้อมกัน

4.3 อุปกรณ์ที่ผู้แข่งขันสามารถนำเข้าห้องแข่งขันได้มีเพียง ปากกาสีน้ำเงิน น้ยาลบคำผิด อุปกรณ์ลบคำผิด นอกเหนือจากนี้ ห้ามนำเข้าห้องแข่งขัน (รวมไปถึงโทรศัพท์มือถือ Tablet และอุปกรณ์อื่น ๆ) กระดาษที่ใช้ในการเขียนเรียงความควรเป็นตาราง เพื่อความสะดวกในการตรวจนับจำนวนคำในการเขียนเรียงความ

4.4 เมื่อเริ่มการแข่งขัน กรรมการจะแจกเอกสารที่ระบุคำศัพท์ที่กำหนด 10 คำ และผู้แข่งขันจะต้องเขียนเรียงความในหัวข้อที่กำหนดโดยใช้คำศัพท์ที่กำหนดให้ครบทั้ง 10 คำ (หากใช้ไม่ครบ หรือใช้อย่างไม่ถูกต้อง จะโดนหักคะแนนค่าละ 3 คะแนน)

การนำคำศัพท์ที่กำหนดทั้ง 10 คำมาใช้ในการเขียนเรียงความ จะต้องใช้อย่างถูกต้องเท่านั้น จึงจะไม่ถูกหักคะแนน โดยกรรมการพิจารณาการใช้คำศัพท์แต่ละคำในสามประเด็น กล่าวคือ 1) นำมาใช้อย่างถูกความหมาย 2) ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และ 3) สอดคล้องกับเนื้อหาเรียงความ หากขาดส่วนหนึ่งส่วนใดไป ก็ให้หักคะแนนไปตามส่วนที่ขาดไป ดังนั้น ในกรณีที่ผู้แข่งขัน นำคำศัพท์มาใช้แบบไม่มีความหมาย ไม่เป็นประโยค ไม่สอดคล้องกับเนื้อหา แม้จะมีคำศัพท์นั้นปรากฏในงานเขียนเรียงความ ก็จะถูกตัดคะแนนเช่นกัน

การตัดคะแนนในเรื่องของการใช้คำศัพท์ที่กำหนด กรรมการแต่ละท่านจะตัดคะแนนจากหัวข้อสาระใจความของเรียงความ ตรงตามหัวข้อที่กำหนด

4.5 ผู้แข่งขันมีเวลาในการเขียนเรียงความ 1 ชั่วโมง กำหนดความยาวของเรียงความไม่เกิน 500 ตัวอักษร ทั้งนี้ไม่รวมเครื่องหมายวรรคตอน

4.6 ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

5. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- ความถูกต้องของตัวอักษร	25 คะแนน
- ความถูกต้องของไวยากรณ์	25 คะแนน
- ความสละสลวยของเรียงความ	25 คะแนน
- สาระใจความของเรียงความ ตรงตามหัวข้อที่กำหนด	20 คะแนน
- ความยาวของเรียงความเป็นไปตามที่กำหนด	5 คะแนน

หมายเหตุ ในการให้คะแนน กรรมการตรวจให้คะแนนนักเรียนทุกคน และนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย

รายชื่อผู้ประสานงานส่วนกลางที่รับผิดชอบการแข่งขันทักษะภาษาต่างประเทศที่สองระดับชาติ

นางสาวนงศิริ โชติรัตน์	สวก. สพฐ.	02-288-5748
นางปัญญวี วิเลปสุวรรณ (ภาษาญี่ปุ่น)	สวก. สพฐ.	02-288-5748
นางสาวเงินยวง นุตตะเคียน (ภาษาเกาหลี)	สวก. สพฐ.	02-288-5749
นางสาวธัญธิดา ปรีนทอง (ภาษาฝรั่งเศส) (ภาษาเยอรมัน)	สวก. สพฐ.	02-288-5749
นางสาวอนุกูล กาญจนสุข (ภาษาจีน)	สวก. สพฐ.	02-288-5538
	อีเมล	obeclanguage.67.2016@gmail.com

หมายเหตุ ในกรณีที่ต้องการประสานงานเกี่ยวกับการแข่งขันในระดับเขตพื้นที่ หรือระดับภาค ขอให้ติดต่อหน่วยจัดโดยตรง



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๐

ปีการศึกษา ๒๕๖๕

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
๑. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์							
๑.๑ การผูกเงื่อน เดินทรงตัวและโยนบอล	✓					ทีมละ ๖ คน	กรรมการ ๑๐
๑.๒ การใช้เข็มทิศและการคาดคะเนและ สะกดรอย		✓				ทีมละ ๖ คน	กรรมการ ๑๕
๑.๓ การจัดการค่ายพักแรม			✓	✓		ทีมละ ๘ คน	กรรมการ ๑๕
๑.๔ การสร้างอุปกรณ์เพื่อให้บริการ					✓	ทีมละ ๖ คน	กรรมการ ๑๐
๑.๕ การเต้นประกอบเพลง Cover Dance Contest (ลูกเสือต้านภัยยาเสพติด)	✓	✓	✓	✓	✓	ทีมละ ๑๐ คน	กรรมการ ๖
๒. กิจกรรมยุวกาชาด							
๒.๑ คหกรรม		✓				ทีมละ ๓ คน	กรรมการ ๘
๒.๒ การปฐมพยาบาล			✓	✓		ทีมละ ๕ คน	กรรมการ ๘
๓. กิจกรรมสถานักเรียน	✓			✓		ทีม ๗-๑๐ คน	
	✓						
๔. กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)			✓	✓	✓	ทีมไม่เกิน ๕คน	
๕. กิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน							
๕.๑ การแข่งขันการทำหนังสือเล่มเล็ก		✓	✓	✓	✓	ทีมละ ๓ คน	
๕.๒ การแข่งขันยุวบรรณารักษ์ส่งเสริม การอ่าน		✓	✓	✓	✓	ทีมละ ๓ คน	
รวมทั้งสิ้น ๔ กิจกรรม	๑๕ รายการ			๑๒ รายการ			
	๒๗ รายการ						

๑. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์

๑.๑ การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ – เนตรนารี หรือ ยุวกาชาด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ๓

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๖ คน แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารีหรือยุวกาชาด อยู่ในทีมเดียวกันได้
- ๒) จำนวนผู้เข้าแข่งขัน สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมการแข่งขันในการเดินทรงตัววางของบนศีรษะ โยนลูกบอล และผูกเงื่อนตามใบงาน ดังต่อไปนี้

๓.๑ วางสมุดลูกเสือปกแข็งบนศีรษะ มือทั้งสองข้างกอดอก แขนแนบลำตัว เดินเท้าเหยียบเส้น ที่กำหนด อ้อมสิ่งกีดขวาง ระยะทาง ๑๔ เมตร ไปและกลับ

๓.๒ โยนลูกบอล(ใช้ลูกเทนนิส) ลงตะกร้า ที่ผูกติดกับไม้กั้นระยะ ๓ เมตร

๓.๓ ผูกเงื่อน ๔ เงื่อน

- ๑) เงื่อนกระหวัดไม้สองชั้น
- ๒) เงื่อนพิรอด
- ๓) เงื่อนขัดสมาธิ
- ๔) เงื่อนบ่วงสายธนู

๓.๔ ให้ผู้จัดการแข่งขันจัดเตรียมเชือกผูกเงื่อนที่มีขนาดเท่ากัน ยาว ๒ เมตร จำนวน ๕ เส้น และเชือกไนลอนขนาดเล็กกว่าเชือกผูกเงื่อน ยาว ๒ เมตร จำนวน ๑ เส้น

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ - เนตรนารี หรือยุวกาชาด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑) ผลสำเร็จของการปฏิบัติงาน (๗๕ คะแนน)

๑.๑ เดินวางของบนศีรษะ คนละ ๕ คะแนน	๓๐	คะแนน
๑.๒ โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า คนละ ๓ ลูก ลูกละ ๑ คะแนน	๑๘	คะแนน
๑.๓ ความถูกต้องของการผูกเงื่อน เงื่อนละ ๒ คะแนน	๑๔	คะแนน
๑.๔ ประสิทธิภาพของเชือกที่ผูกต่อกัน	๑๓	คะแนน

๑.๔.๑ ประสิทธิภาพของการผูกเงื่อน ๔ คะแนน ให้ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายดึงเชือกที่ผูกกับไม้กั้นต่อกันมา และเชือกบ่วงสายธนูที่ผูกกับตัวระดับเข็มขัด ถ้าดึงแล้วเชือกหลุดให้ได้คะแนนเป็น ๐ คะแนน

๑.๔.๒ ความเรียบร้อยของเงื่อน ๗ คะแนน โดยดูจากปลายเชือกที่ใช้ผูกเงื่อน เงื่อนละ ๑ คะแนน ทั้งนี้จะต้องเหลือปลายเชือกแต่ละเงื่อน ๓ – ๕ ซม.

๑.๔.๓ วัดความยาวของเชือกที่ผูกจากหลักถึงตัวผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้าย ทีมใดต่อเชือกได้ยาวที่สุดได้ ๒ คะแนน และลดคะแนนทีมที่ได้ความยาวลดลงมาทุก ๕ ซม. ต่อ ๐.๕ คะแนน

๒) ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม เครื่องแต่งกาย (๒๐ คะแนน)

๒.๑	บทบาทของหัวหน้าทีมในการสั่งการ การควบคุมทีม	๕	คะแนน
๒.๒	ลูกทีมเชื่อฟังและปฏิบัติงานตามคำสั่งอย่างมีวินัย	๕	คะแนน
๒.๓	การแต่งเครื่องแบบครบและถูกต้องตามประเภท	๕	คะแนน
๒.๔	ความแคล่วคล่องว่องไว ความมีวินัย	๕	คะแนน

๓) เวลาที่ใช้ (๕ คะแนน)

- ๓.๑ ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จโดยใช้เวลาน้อยที่สุด ได้คะแนน ๕ คะแนน
๓.๒ ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จใช้เวลามากขึ้น ลดคะแนนลงตามส่วนทุก ๑ นาที
ต่อ ๑ คะแนน

๔.๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. คณะกรรมการตัดสิน

- จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐ คน

คุณสมบัติกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความชำนาญในกิจกรรมลูกเสือ
- ครูผู้สอนลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวูดแบดจ์ ๒ ท่อนขึ้นไป
- ครูผู้สอนยุทธศาสตร์โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมลูกเสือ

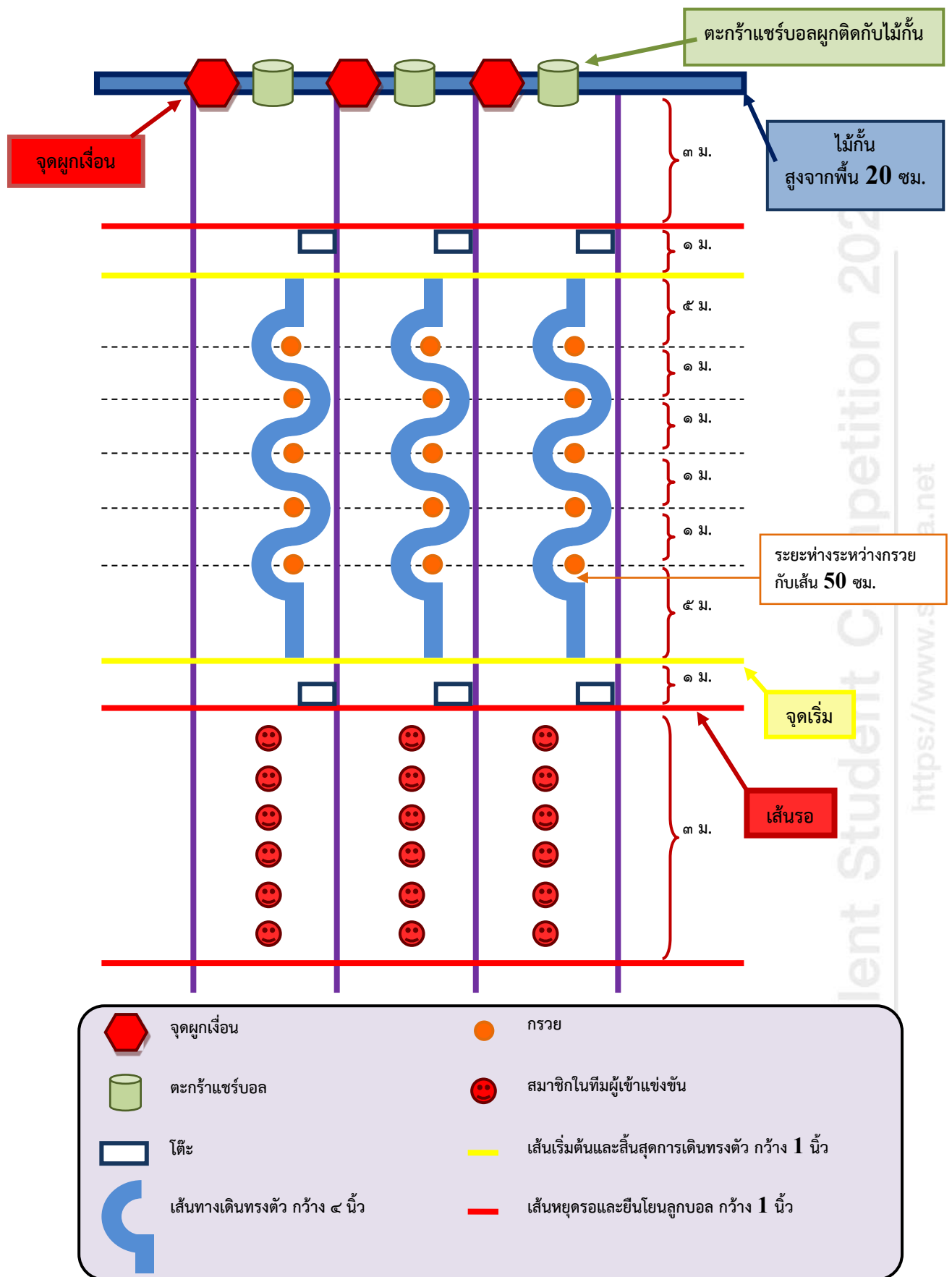
ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

สถานที่แข่งขัน

สถานที่จัดแข่งขันควรเป็นลานกลางแจ้ง หรือห้องประชุม พื้นราบ

แผนผังสนามแข่งขันเดินทรงตัวทุนของบณศิริระและโยนบอล



๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค

๗.๑ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑.๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๑.๒ ทีมใดได้คะแนน ข้อที่ ๑.๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๑.๒ เท่ากัน ให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

คำแนะนำสำหรับคณะกรรมการ

๑.การตัดสิน

- ๑.๑ คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
- ๑.๒ การให้คะแนนรูปแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งรูปแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน
- ๑.๓ ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจจะประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี และยุวกาชาด อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้
- ๑.๔ คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการให้ผู้เข้าแข่งขัน แก้ไข เปลี่ยนแปลงการแต่งกายและทรงผม หรือพฤติกรรมอื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน
- ๑.๕ คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

๒.การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

- ๒.๑ ลูกเทนนิสสำหรับการแข่งขัน จำนวนลู่อะ ๑๘ ลูก
- ๒.๒ ตะกร้าแชร์บอล ขนาดเท่ากัน
- ๒.๓ สมุดลูกเสือพกแข็ง
- ๒.๔ นาฬิกาจับเวลา
- ๒.๕ เชือกผูกเงื่อน ขนาดเท่ากัน ยาว ๒ เมตร
- ๒.๖ เชือกไถล่อน เส้นเล็กกว่าเชือกผูกเงื่อน ความยาว ๒ เมตร
- ๒.๗ ไม้กลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๑- ๒ นิ้ว ยาว ๕ - ๖ เมตร ๒ อัน นำมาต่อกัน ผูกกับหลักไว้เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันใช้ผูกเงื่อนและผูกตะกร้าแชร์บอลสำหรับการโยนลูกเทนนิส
- ๒.๘ โต๊ะนักเรียนหรือโต๊ะอื่นที่มีขนาดใกล้เคียง ไว้สำหรับวางสมุดและลูกเทนนิส ลู่อะ ๒ ตัว
- ๒.๙ ฉลากหมายเลข ๑ - ๖ ใส่กล่องทึบแสง
- ๒.๑๐ กรวยยางหรืออุปกรณ์อย่างอื่นที่มีลักษณะเดียวกัน
- ๒.๑๑ วัสดุสำหรับทำเส้น ใช้เดินทรงตัว
- ๒.๑๒ กระดาษกาวยาสีแดงและสีเหลืองขนาดกว้าง ๑ นิ้ว
- ๒.๑๓ ตะกร้าใส่ลูกเทนนิส ลู่อะ ๑ ใบ

๓.การจัดเตรียมสถานที่แข่งขัน

- ๓.๑ สถานที่สำหรับการแข่งขัน เป็นลานซีเมนต์พื้นราบ
- ๓.๒ จัดทำลู่อะไม่น้อยกว่า ๓ ลู่อะ ความยาวลู่อะ ๒๒ เมตร กว้างไม่น้อยกว่า ๓ เมตร แต่ละลู่อะขีดเส้นทำเครื่องหมายและวางอุปกรณ์ดังนี้
 - ระยะ ๓ เมตรแรก ตีเส้นทึบสีแดงกว้าง ๑ นิ้ว เป็นจุดยืนรอกของสมาชิกทีมที่เข้าแข่งขัน
 - ระหว่างจุดรอกถึงจุดเริ่มต้น ระยะ ๑ เมตร ตีเส้นสีเหลืองกว้าง ๑ นิ้ว วางโต๊ะ ๑ ตัว สำหรับวางสมุดลูกเสือพกแข็ง ๑ เล่ม
 - จากจุดเริ่มต้นถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว ระยะ ๑๔ เมตร ตีเส้นทึบขนาดกว้าง ๔ นิ้ว ดังรูป
 - จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว วางโต๊ะ ๑ ตัวขีดเส้นสีแดง ไว้สำหรับวางสมุดและวางตะกร้า ใส่ลูกเทนนิสตะกร้าละ ๑๘ ลูก
 - จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว ระยะ ๑ เมตร ตีเส้นทึบสีแดงกว้าง ๑ นิ้วเป็นจุดยืนโยนลูกบอล

- จากจุดไม้กั้น ระยะ ๓ เมตร ปีกหลักผูกไม้กั้นยาวไม่น้อยกว่า ๙ เมตร สูงจากพื้น ๒๐ เซนติเมตร ไว้ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๒ ผูกเงื่อนยึดติดกับไม้และผูกตะกร้าแชร์บอลคู่ละ ๑ ใบ ให้วางตะกร้าแชร์บอลคู่ละ ๑ ใบ โดยอาจจะนำหินหรืออิฐ ผูกไว้นอกกันตะกร้า เพื่อถ่วงยึดกับพื้นกันล้มได้ แต่ห้ามใช้วัสดุอื่นใดใส่ไว้ในตะกร้า

๓.๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันยืนเข้าแถวที่จุดรอห่างจากจุดเริ่มต้น ๑ เมตร ห้ามผู้เข้าแข่งขันล้ำเส้นจากจุดรอจนกว่าผู้เข้าแข่งขันคนก่อนจะกลับมาสัมผัสมือ

๓.๔ ห้ามผู้เข้าแข่งขันยืนเหยียบเส้นจุดกั้นยืนโยนลูกบอล

๓.๕ ขณะแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันถอดหมวก

๔. การดำเนินการแข่งขัน

๔.๑ ผู้จัดการแข่งขัน ควรดำเนินการจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้น ภายใน ๑ วัน

๔.๒ แจกใบงานให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมพร้อมๆกัน ให้เวลาแต่ละทีมอ่านใบงาน และสังเกตการสั่งงาน การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

๔.๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีม (ทุกคน) มาจับฉลากหมายเลข เมื่อจับได้แล้วให้ถือไว้ก่อน ห้ามเปิดออกดูจนกว่าจะได้ยินสัญญาณ ให้สังเกตการสั่งงานของหัวหน้าทีม การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

๔.๔. มอบเชือกที่จัดเตรียมไว้ให้แก่หัวหน้าทีม ทีมละ ๖ เส้น (ประกอบด้วยเชือกผูกเงื่อน ๕ เส้น และเชือกในล่อน ๑ เส้น) เพื่อให้หัวหน้าทีมดำเนินการมอบเชือกให้สมาชิก คนละ ๑ เส้น เพื่อใช้ในการแข่งขัน

เมื่อได้เชือกประจำตัวแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสือ เสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกงหรือกระเป๋าโปรงของแต่ละคน

๔.๕ เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด จึงเริ่มปฏิบัติตามใบงานและเริ่มจับเวลา

๔.๖ เริ่มการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๑ เดินจากจุดรอมาที่โต๊ะวางสมุด หยิบสมุดลูกเสือปกแข็ง วางบนศีรษะ เอามือทั้งสองข้างกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากจุดเริ่มต้นเหยียบไปบนเส้นที่กำหนดจนถึงจุดสิ้นสุด แล้วหยิบสมุดจากศีรษะวางไว้บนโต๊ะตัวที่ ๒ หยุดและยืนหลังเส้นสีแดง หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า ครั้งละ ๑ ลูก โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ ๓ ลูก เสร็จแล้วให้ดึงเชือกประจำตัวจากกระเป๋า เดินข้ามเส้นสีแดงไปผูกเงื่อนกระหวัดไม้ ๒ ชั้น กับไม้กั้นตรงจุดที่กำหนด แล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้น ให้ดึง ทั้งปลายเชือกไว้ เดินไปหยิบสมุดปกแข็งจากบนโต๊ะตัวที่ ๒ วางบนศีรษะ เอามือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินย้อนกลับไปตามเส้นทางเดิมจนถึงจุดเริ่มต้น หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะ แล้วไปสัมผัสมือกับสมาชิก ผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปเพื่อเข้าปฏิบัติกิจกรรม ดังเช่นผู้เข้าแข่งขันคนแรก

ผู้เข้าแข่งขันคนใดทำสมุดตกกระหว่างทาง ให้หยุดตรงจุดที่สมุดตก หยิบสมุดวางบนศีรษะแล้วเดินต่อไป
กรรมการตัดคะแนนผู้เข้าแข่งขันครั้งละ ๑ คะแนน ทุกครั้ง ในกรณีต่อไปนี้

- ทำสมุดตกจากศีรษะ ครั้งละ ๑ คะแนน
- ทำกรวยล้ม กรวยละ ๑ คะแนน
- เท้าเดินออกนอกเส้น ก้าวละ ๑ คะแนน
- ใช้มือจับหรือหยิบสมุดก่อนถึงจุดที่กำหนด ครั้งละ ๑ คะแนน
- เท้าเหยียบเส้นสีแดงขณะยืนรอและโยนลูกบอล ครั้งละ ๑ คะแนน
- กรณีผู้เข้าแข่งขัน ปฏิบัติผิดขั้นตอนตามที่กำหนด ให้ทำการแก้ไขและแข่งขันต่อไปได้ แต่ให้ตัดคะแนน ครั้งละ ๑ คะแนน

๔.๗ เมื่อผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปสัมผัสมือกับผู้เข้าแข่งขันคนก่อนแล้วให้ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันคนแรก จากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางไว้บนโต๊ะ แล้วหยิบ ลูกเทนนิสในตะกร้า ครั้งละ ๑ ลูก โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ ๓ ลูก เสร็จแล้วดึงเชือกประจำตัวจากกระเป๋า ไปผูกเงื่อนกับปลายเชือกที่ผู้เข้าแข่งขันคนก่อนทั้งปลายเชือกไว้ เสร็จแล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ดึงทั้งปลายเชือกไว้ แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะตัวที่ ๒ วางบนศีรษะเดินกลับตามเส้นทางเดิมไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะ แล้วไปสัมผัสมือผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามลำดับ

๔.๘ ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายเมื่อผูกเงื่อนตามที่กำหนดทั้ง ๒ เงื่อนเสร็จสิ้นแล้ว ไม่ต้องไปหยิบสมุดจากโต๊ะตัวที่ ๒ แต่ให้ดึงปลายเชือกให้ตึง และร้องไฮโยขึ้น ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน กรรมการบันทึกเวลาที่ปฏิบัติกิจกรรมของแต่ละทีมไว้เพื่อใช้ประกอบการให้คะแนน

๔.๙ การวัดความยาวของเชือก ให้วัดจากจุดที่ผูกเชือกไปจนถึงส้นเท้าของผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายที่ยืนในลักษณะท่าตรง

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ๓
การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

๑. ให้ผู้เข้าแข่งขันไปยืนตั้งแถวในจุดที่กำหนดให้ อ่านใบงาน เมื่อเข้าใจแล้วให้ส่งใบงานคืนกรรมการ กรรมการจะมอบเชือกให้แก่หัวหน้าทีม ทีมละ ๖ เส้น

๒. ให้ทุกคนในทีมจับฉลากหมายเลขลำดับเพื่อปฏิบัติกิจกรรม

๓. เมื่อได้ยืนยันสัญญาณจากกรรมการ ให้ทุกคนเปิดอ่านหมายเลขที่จับฉลากได้ แล้วตั้งแถวตอนเรียงตามลำดับ หมายเลขที่จับฉลากได้

๔. หัวหน้าทีมมอบเชือกให้สมาชิก คนละ ๑ เส้น ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจัดการเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสือเสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกงหรือกระโปรงแล้วปฏิบัติดังต่อไปนี้

หมายเลข ๑ เดินจากจุดรอหลังเส้นสีแดงไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดปกแข็งบนโต๊ะวางบนศีรษะ เอามือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากเส้นสีเหลืองทวนสมุดปกแข็งบนศีรษะเท้าเหยียบไปตามเส้นที่กำหนดจนถึง เส้นสีเหลืองหยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะตัวที่ ๒ หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า ครั้งละ ๑ ลูก ยืนหลังเส้นสีแดง โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ ๓ ลูก แล้วหยิบเชือกจากกระเป๋ามาแก้ออก นำปลายเชือกข้างหนึ่งไปผูกกับไม้กั้นด้วยเงื่อนกระหวัดไม้ ๒ ชั้น ตรงจุดที่กรรมการกำหนด ดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง ปลอยเชือกทิ้งไว้ แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะวางบนศีรษะ มือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากเส้นสีเหลืองกลับไปตามเส้นทางเดิม ถึงเส้นสีเหลืองให้หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะ แล้ววิ่งไปสัมผัสมือกับ ผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เสร็จแล้วให้ออกจากกลุ่มแข่งขัน

หมายเลข ๒ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๑ แต่ให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของ หมายเลข ๑ ด้วยเงื่อนพิรอด

หมายเลข ๓ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของ หมายเลข ๒ ด้วยเงื่อนพิรอด

หมายเลข ๔ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของ หมายเลข ๓ ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ

หมายเลข ๕ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของ หมายเลข ๔ ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ

หมายเลข ๖ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำปลายเชือกด้านหนึ่งไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๕ ด้วยเงื่อนพิรอด เสร็จแล้วนำปลายเชือกอีกด้านหนึ่งผูกเงื่อนบ่วงสายธนูกับตัวระดับเข็มขัด ดึงปลายเชือกที่คล้องตนเองไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง เมื่อเชือกตึงแล้วให้ร้อง “ไชโย” ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน ไม่ต้องไปหยิบสมุดเดินย้อนมาที่จุดเริ่มต้น แต่ให้ยืนนิ่งไว้จนกว่ากรรมการจะตรวจให้คะแนนเสร็จจึงออกจากกลุ่มแข่งขัน

๑.๒.การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ-เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดหรือผู้บำเพ็ญประโยชน์อยู่ในทีมเดียวกันได้

๒.๒ ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๖ คน

๒.๓ สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติตามคำสั่งในใบงานที่กำหนดให้ โดยใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและการสะกดรอยประกอบการหาตำแหน่งและเป้าหมาย

๓.๒ ให้ทีมเข้าร่วมการแข่งขันเดินทางโดยใช้เข็มทิศ และเครื่องหมายสะกดรอย ไปตามจุดที่กำหนดให้ และตอบคำถามในใบงานให้ครบถ้วน

๓.๓ คณะกรรมการจัดการแข่งขัน เป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ให้ครบถ้วนทุกรายการ

๓.๔ ทีมเข้าร่วมการแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ให้ถูกต้องตามกฎกระทรวงว่าด้วยเครื่องแบบ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ ความสำเร็จของงาน (๕๕ คะแนน)

๑) ค้นหาเป้าหมาย จำนวน ๑๐ จุด	๓๐ คะแนน
๒) ตอบคำถามคาดคะเนระยะทาง จำนวน ๒ จุด	๖ คะแนน
๓) ตอบคำถามคาดคะเนความสูง จำนวน ๒ จุด	๖ คะแนน
๔) ตอบคำถามการหามุมแอสิมัท (Azimuth) จำนวน ๒ จุด	๖ คะแนน
๕) ตอบคำถามจากการสะกดรอย จำนวน ๒ จุด	๖ คะแนน

๔.๒ การใช้เข็มทิศ ๑๐ คะแนน

๔.๓ การคำนวณระยะทาง ๑๐ คะแนน

๔.๔ การคาดคะเน ๑๐ คะแนน

๔.๕ การแต่งกายและระบบหมู่ (๑๑ คะแนน)

๑) บทบาทหัวหน้าทีม	๕ คะแนน
๒) การแต่งเครื่องแบบถูกต้อง ครบถ้วน ความมีวินัยและเป็นระเบียบเรียบร้อย	๖ คะแนน

๔.๖ เวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม ๔๕ นาที (๕ คะแนน)

๑) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติตามกิจกรรมเสร็จภายในเวลาที่กำหนด	๕ คะแนน
๒) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันใช้เวลาเกินจากที่กำหนด ตัดคะแนน ๑ คะแนน ต่อ ๒ นาที	

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	๘๐-๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	๗๐-๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	๖๐-๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการจัดการแข่งขัน มีความเห็นเป็นอย่างอื่น		

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๕ คน

๖.๑ คุณสมบัติกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ในการใช้เคมี การคาดคะเน การสะกดรอย
- ๒) ครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารี ที่ได้เครื่องหมายวูดแบดจ์ ๒ ท่อนขึ้นไป
- ๓) ครูสอนภาษาต่างประเทศ โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- ๔) ครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์ โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- ๕) กรรมการอย่างน้อย ๑ คน ควรผ่านการอบรมวิชาแผนที่-เคมี หรือมีประสบการณ์ในการสอนวิชาเคมี การคาดคะเน การสะกดรอย

๖.๒ ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีที่สถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการตัดสินควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค

๗.๑ ในกรณีที่ทีมเข้าร่วมการแข่งขันชนะเลิศอันดับสูงสุด ได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน คือ ถ้าคะแนนรวมเท่ากัน ให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ ถ้าคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ เท่ากัน ให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ รวมกับคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๒ และ ๔.๓ ทีมใดได้คะแนนมากกว่าให้ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าคะแนนยังคงเท่ากันอีก ให้ใช้คะแนนรวมในข้อถัดไปตัดสิน กรณีคะแนนรวมเท่ากันทุกข้อ ให้ตัดสินด้วยวิธีการจับฉลาก

คำแนะนำสำหรับกรรมการ

๑. การตัดสิน

- ๑.๑ คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
- ๑.๒ การให้คะแนนเครื่องแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งเครื่องแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน
- ๑.๓ ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจจะประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดและผู้นำเพ็ญประโยชน์ อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้
- ๑.๔ คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการให้ผู้เข้าแข่งขันเก็บอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารของผู้เข้าแข่งขัน เปลี่ยนอาวุธประจำกาย และอุปกรณ์อื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน
- ๑.๕ คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

๒. การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

- ๒.๑ เช็มทิศแบบซิลวา จำนวน ๒ เรือน/ทีม และเป็นเช็มทิศรุ่นเดียวกันทั้งหมดที่ใช้ในการแข่งขัน
- ๒.๒ ผ้าสีแดง สีเหลือง สีฟ้า สีละ ๒ ผืน : ทีม
- ๒.๓ ไม้พลอง สำหรับสำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ใช้ไม้พลองฝึกดกติกา จำนวนไม่น้อยกว่า ๓๐ อัน
- ๒.๔ นาฬิกาจับเวลา
- ๒.๕ ไม้และธงสี สำหรับเป็นเครื่องหมายในการคาดคะเนความสูง และความกว้าง
- ๒.๖ แผ่นรองเขียนกระดาษใบงานและคำตอบ ทีมละ ๑ แผ่น

๓. การจัดเตรียมสถานที่ใช้ในการแข่งขัน

- ๓.๑ จัดเตรียมสถานที่การแข่งขันให้เหมาะสมกับกิจกรรม และมีต้นไม้มิเป็นที่วางจุดอย่างน้อย ๕ เส้นทาง
- ๓.๒ แต่ละเส้นทางให้มีจุดในการเดินเช็มทิศและปฏิบัติกิจกรรม จำนวน ๑๐ จุด ระหว่างจุดให้มีระยะทางและกิจกรรม ดังนี้
 - ๓.๒.๑ ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ ๓๕ – ๔๕ เมตร จำนวน ๓ ระยะทาง ให้มีกิจกรรมสะกดรอย ๒ จุด
 - ๓.๒.๒ ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ ๔๕ – ๖๐ เมตร จำนวน ๔ ระยะทาง ให้มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุ ๑ จุด และคาดคะเนความกว้าง ๑ จุด
 - ๓.๒.๓ ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ ๗๕ – ๙๐ เมตร จำนวน ๓ ระยะทาง ให้มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุ ๑ จุด และคาดคะเนความกว้าง ๑ จุด
 - ๓.๒.๔ จุดที่มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุ ให้บอกตำแหน่งที่ตั้งของวัตถุนั้นเป็นค่ามุมแอสิมัท (Azimuth) ด้วย
- ๓.๓ การจัดทำสนามแข่งขัน
 - ๓.๓.๑ กำหนดเส้นทางโดยบอกค่ามุมแอสิมัท (Azimuth) และกำหนดระยะทางเป็นเมตร ให้ผู้เข้าแข่งขันเดินไปสู่เป้าหมายเพื่อบันทึกคำตอบ จำนวน ๑๐ จุด รหัสดำตอบแต่ละจุดควรติดตั้งให้สามารถมองเห็นได้ในระดับสายตา แต่ไม่ควรใช้รหัสดำตอบที่เป็นอักษรหรือตัวเลขเรียงลำดับที่ผู้เข้าแข่งขันคาดเดาได้
 - ๓.๓.๒ เส้นทางที่กำหนดให้มีกิจกรรมสะกดรอย ให้ทำเครื่องหมายสะกดรอย ให้ผู้เข้าแข่งขันหาคำตอบ และปฏิบัติตามคำสั่งในรหัสดำตอบนั้น เพื่อเดินทางต่อไปเครื่องหมายสะกดรอยที่กำหนดนี้ ให้เว้นช่วง ไม่ควรวางต่อเนื่องกัน

๔. การดำเนินการแข่งขัน

- ๔.๑ ทีมที่เข้าแข่งขันรายงานตัวลงทะเบียน
- ๔.๒ กรรมการตรวจเครื่องแบบ
- ๔.๓ หัวหน้าทีมจับฉลากลำดับที่เข้าแข่งขัน และเส้นทางที่จะเข้าแข่งขัน

๔.๔ กรรมการดำเนินการแข่งขัน โดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

๔.๔.๑ กรรมการให้สมาชิกในทีมทุกคนจับฉลาก ผู้ทำหน้าที่ประจำทีม

- ผู้ใช้เข็มทิศ จำนวน ๒ คน ให้ผูกผ้าสีแดง
- ผู้คำนวณระยะทาง จำนวน ๒ คน ให้ผูกผ้าสีเหลือง
- ผู้คาดคะเนและสะกดรอย จำนวน ๒ คน ให้ผูกผ้าสีฟ้า

๔.๔.๒ กรรมการมอบใบงาน กระดาษคำตอบ และเข็มทิศ

๔.๔.๓ กรรมการจับเวลา และให้สัญญาณเริ่มต้นการแข่งขัน

๔.๕ กรรมการให้คะแนนความเป็นผู้นำ การใช้เข็มทิศ การคำนวณระยะทาง การคาดคะเน และการสะกดรอย ต้องติดตามและสังเกตการทำงานของทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยให้คะแนนตามเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๖ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ไม่เกิน ๔๕ นาที การให้คะแนนเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อหมดเวลาแข่งขัน ให้กรรมการเป่านกหวีดให้สัญญาณยุติการปฏิบัติกิจกรรม และเริ่มตัดคะแนนเวลา

๔.๗ ควรจะจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายใน ๑ วัน หากไม่สามารถดำเนินการได้ ให้กรรมการปรับเปลี่ยนใบงาน เส้นทาง และกิจกรรมการแข่งขัน

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖
การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

.....

ทีมของท่านได้รับมอบหมายให้เดินทางสำรวจตามเส้นทางที่กำหนด ภายในเวลา ๔๕ นาที โดยใช้เข็มทิศ และทักษะทางลูกเสือในการคาดคะเน และการสะกดรอย ให้ปฏิบัติตามกิจกรรมตามคำสั่ง และบันทึกคำตอบลงในกระดาษคำตอบ เมื่อปฏิบัติกิจกรรมเสร็จให้ร้อง “ไชโย” แล้วเดินทางไปพบกรรมการ ที่จุดรับคำสั่ง ส่งกระดาษคำตอบและเข็มทิศคืนคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

.....

ตัวอย่างคำสั่งและกระดาษคำตอบ

เส้นทางที่

ทีมโรงเรียน.....เขตพื้นที่การศึกษา.....

ลำดับที่	คำสั่ง	คำตอบ
๑	จากจุดเริ่มต้น ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางไป ระยะทาง.....เมตร จะพบรหัสคำตอบที่ ๑	รหัสคำตอบ ที่ ๑ คือ
๒	จากจุดที่พบรหัสคำตอบที่ ๑ ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางต่อไประยะทาง.....เมตร จะพบรหัสคำตอบที่ ๒ และให้คาดคะเนความกว้างระหว่าง.....ถึง.....	รหัสคำตอบที่ ๒ คือ ความกว้าง.....เมตร
๓	จากจุดที่พบรหัสคำตอบที่ ๒ ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางไประยะทาง...๓๘...เมตร จะพบเครื่องหมาย สะกดรอย ที่ ๑ และคำสั่งให้ปฏิบัติต่อไป	เครื่องหมายสะกดรอยที่ ๑ คือ.... คำสั่งให้ปฏิบัติ..... (เดินทางไป.....เมตร มุม.....องศา)
๔	จากคำสั่งของเครื่องหมายสะกดรอยที่ ๑ ออกเดินทาง ต่อไป จะพบรหัสคำตอบที่ ๓ และให้คาดคะเนความสูง ของ.....และตำแหน่งที่ตั้งของ.....	รหัสคำตอบที่ ๓ ความสูง.....เมตร มุม.....องศา
	ฯลฯ	

๑.๓ การจัดค่ายพักแรม (Pre - Camping)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด หรือ ผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดหรือผู้บำเพ็ญประโยชน์อยู่ในทีมเดียวกันได้

๒.๒ ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๘ คน

๒.๓ สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ตามรายการต่อไปนี้

- ๑) ผ้าใบหรือผ้าขนาดกว้าง ๔-๕ เมตร ยาว ๖-๘ เมตร จำนวน ๑ ผืน
- ๒) จาน ชาม ช้อนสำหรับสมาชิกในทีมใช้รับประทานอาหาร
- ๓) ธงชาติ ๑ ผืน และเชือกผูกธง ยาว ๙ เมตร ๑ เส้น
- ๔) ไม้จิ้มฟันประจำตัวผู้เข้าแข่งขัน คนละ ๑ อัน
- ๕) ไม้ไผ่สีธรรมชาติที่ไม่มีกิ่งก้าน ไม่แตกแต่ง ไม่ลิดข้อ หรือทำเครื่องหมายใด ๆ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๒ - ๔ นิ้ว ยาว ๒ เมตร จำนวน ๒๘ อัน
- ๖) เชียงและมีดทำครัว ๒ เล่ม
- ๗) เครื่องมือที่จำเป็นเหมาะสมกับการทำกิจกรรมตามใบงาน จำนวนรวมไม่เกิน ๒๐ ชิ้น (ห้ามใช้เครื่องมือที่ใช้ไฟฟ้าหรือแบตเตอรี่)
- ๘) เชือกมะนิลาหรือเชือกไยยักซ์ (ผลิตจากเส้นใยสังเคราะห์โพลีโพรพิลีน) ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๔ - ๘ มิลลิเมตร ยาว ๓ เมตร จำนวน ๘๐ เส้น
- ๙) ไข่ไก่หรือไข่เป็ด จำนวน ๘ ฟอง
- ๑๐) ไก่สดทั้งตัวที่ควักเอาเครื่องในออกแล้วแต่ยังไม่ได้ชำแหละ จำนวน ๑ ตัว และเครื่องปรุง
- ๑๑) ข้าวสารใช้หุงข้าวสำหรับสมาชิก ๘ คน
- ๑๒) ไฟแช็คหรือไม้ขีดไฟ และขีดไฟ ๑ ก้อน/แท่ง
- ๑๓) ไม้พินผ้าและผูกเป็นมัด หน้าไม่เกิน ๖ กิโลกรัม
- ๑๔) ใบตองหรือใบไม้ ๑ พับ หน้าไม่เกินครึ่งกิโลกรัม
- ๑๕) น้ำขวด ขนาด ๖ ลิตร จำนวน ๕ ขวด
- ๑๖) กะละมังพลาสติกปากกว้างไม่เกิน ๔๐ เซนติเมตร ใช้ล้างอุปกรณ์การครัว ๑ ใบ
- ๑๗) ถังมือ/ถุงแขนกันแดด
- ๑๘) กาวลาเท็กซ์ ขนาดไม่เกิน ๘ ออนซ์ หรือกาวร้อน ขนาดไม่เกิน ๑๐๐ ซีซี. จำนวน

๒ หลอด/ขวด

๓.๒ กรรมการเป็นผู้กำหนดพื้นที่ไม่น้อยกว่า ๘๐ ตารางเมตรให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีม

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไปวางไว้ในพื้นที่แข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน ให้กรรมการตรวจอุปกรณ์และเครื่องแบบพร้อมกัน อุปกรณ์ใดที่ไม่ได้ระบุในข้อ ๓.๑ ให้นำออกจากพื้นที่แข่งขัน

๓.๔ กรรมการมอบใบงานให้ผู้เข้าแข่งขัน เสร็จแล้วให้เป่านกหวีดเริ่มจับเวลาการแข่งขัน

๓.๕ ให้ทีมผู้เข้าแข่งขันร่วมกันนำอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไปดำเนินการจัดกิจกรรมตามใบงาน ให้เสร็จสิ้นภายในเวลา ๓ ชั่วโมงโดยให้มืองค์ประกอบตามใบงาน

๓.๖ ผู้แข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด หรือผู้บำเพ็ญประโยชน์

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑) ความถูกต้องและประสิทธิภาพใช้งาน

๗๕ คะแนน

๑.๑ เสาธงลอย ขนาด รูปแบบ การผูกเงื่อนและประสิทธิภาพใช้งาน	๑๐ คะแนน
๑.๒ เครื่องมือ ที่เก็บเครื่องมือ การใช้ ความปลอดภัย การบำรุงรักษา	๑๐ คะแนน
๑.๓ การหุงข้าวและประกอบอาหารชาวค่ายโดยใช้ไม้ไผ่เป็นภาชนะหุงต้ม	๑๐ คะแนน
๑.๔ เตาประกอบอาหาร รูปแบบและประโยชน์ใช้งาน	๑๐ คะแนน
๑.๕ ประตูกายและรั้ว รูปแบบ สัดส่วน ประโยชน์ใช้งาน	๑๐ คะแนน
๑.๖ เฝือกปัก รูปแบบและประโยชน์ใช้งาน	๑๐ คะแนน
๑.๗ โต๊ะสนามและม้านั่งสำหรับรับประทานอาหาร	๑๕ คะแนน

๒) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และความสะอาด ๑๐ คะแนน

๒.๑ ความเป็นระเบียบเรียบร้อยและความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการค่ายพักแรม	๕ คะแนน
๒.๒ ความสะอาด การจัดการขยะมูลฝอย	๕ คะแนน

๓) ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม เครื่องแบบ ๑๐ คะแนน

๓.๑ บทบาทของหัวหน้าทีม การวางแผน การสั่งงาน ความร่วมมือของสมาชิก ตั้งแต่เริ่มวางแผนจนสิ้นสุด	๕ คะแนน
๓.๒ การแต่งเครื่องแบบ ความมีวินัยและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของเครื่องแบบ ในขณะปฏิบัติกิจกรรม	๕ คะแนน

๔) เวลาที่ใช้ ๓ ชั่วโมง ๕ คะแนน

๔.๑ เสร็จภายในเวลาที่กำหนด	๕ คะแนน
๔.๒ เสร็จเลยเวลาที่กำหนด ตัดคะแนน ๑ คะแนนต่อ ๒ นาที	

๔.๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คะแนนร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. คณะกรรมการตัดสิน

จำนวนอย่างน้อย ๑๕ คน

คุณสมบัติของกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมลูกเสือ
- ครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวูดแบดจ์ ๒ ท่อนขึ้นไป
- ครูผู้สอนยุวภาคีโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- ครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- กรรมการอย่างน้อย ๑ คนควรผ่านการอบรมวิชาการบุกเบิกหรือมีประสบการณ์ในการสร้างงานบุกเบิก และการจัดค่ายพักแรม

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย
- กรรมการควรให้การเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับทีมที่เข้าแข่งขัน และผู้ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค

๗.๑ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศอันดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน คือ ถ้าคะแนนรวมเท่ากันให้ดูทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑) มากกว่าเป็นผู้ชนะ ถ้าคะแนนข้อที่ ๑) เท่ากันให้ดูคะแนนรวมข้อที่ ๑) และ ๒) ทีมใดคะแนนมากกว่าถือว่าเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าคะแนนเท่ากันอีกให้ดูคะแนนข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

คำแนะนำสำหรับกรรมการ

๑.การตัดสิน

๑.๑ คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

๑.๒ การให้คะแนนเครื่องแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งเครื่องแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขันรวมถึงความเรียบร้อยของเครื่องแบบขณะปฏิบัติกิจกรรม

๑.๓ ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจจะถูกประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดและผู้บำเพ็ญประโยชน์ อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้

๑.๔ คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการห้ามผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์ที่ไม่กำหนดในเกณฑ์ เช่น เชือก ประจำตัว เครื่องมือสื่อสาร และอุปกรณ์อื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน

๑.๕ คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

๒.การจัดเตรียมสถานที่ใช้ในการแข่งขัน

๒.๑ จัดเตรียมสถานที่สนามแข่งขันให้ทุกทีมสามารถแข่งขันได้ในบริเวณเดียวกัน

๒.๒ ขนาดของพื้นที่แข่งขัน ทีมละไม่น้อยกว่า ๘๐ ตารางเมตร

๓. การดำเนินการแข่งขัน

๓.๑ ทีมที่เข้าแข่งขันรายงานตัวลงทะเบียน จัฒนากพื้น นำอุปกรณ์เข้าไปวางในพื้นที่แข่งขัน

๓.๒ กรรมการตรวจเครื่องแบบพร้อมกับการตรวจอุปกรณ์

๓.๓ กรรมการดำเนินการแข่งขัน โดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

๓.๓.๑ กรรมการมอบใบงานให้แก่หัวหน้าทีม

๓.๓.๒ กรรมการให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน

๓.๓.๓ กรรมการเดินตรวจ สังเกต ติดตามการปฏิบัติงานของทีมโดยใกล้ชิด

เพื่อประกอบการให้คะแนนตามเกณฑ์การตัดสิน

๓.๓.๔ กรรมการให้สัญญาณหมดเวลา

๓.๓.๕ กรรมการตรวจ ให้คะแนน รวมคะแนนและรายงานผล

๓.๔ ควรจะจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายใน ๑ วัน

๔. คำแนะนำทั่วไป

๔.๑ กรรมการตรวจนับอุปกรณ์ของผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

ห้ามผู้เข้าแข่งขันนำวัสดุอุปกรณ์อื่นใดนอกจากที่กำหนดให้เข้าไปในพื้นที่แข่งขัน

๔.๒ กรรมการให้ผู้เข้าแข่งขันขนย้ายอุปกรณ์ที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ออกจากพื้นที่แข่งขัน

๔.๓ กรรมการไม่ควรอนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้าไปในพื้นที่แข่งขัน

๔.๔ กรรมการติดตามสังเกตการปฏิบัติงาน การสั่งงาน การวางแผน ความเป็นผู้นำผู้ตามตลอดเวลา

๔.๕ การให้คะแนนความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความสะอาด ให้พิจารณาจากการนำเศษวัสดุที่เกิดการทำงานมาออกแบบ จัดเก็บหรือนำกลับมาใช้ประโยชน์ในการจัดกิจกรรม รวมถึงความสะอาดและความเรียบร้อยในการจัดวางตำแหน่ง และองค์ประกอบของค่าย การตกแต่งประตู รั้ว เตา การประกอบอาหาร ที่วางเครื่องมือ การ

จัดทำเพิงพักและที่รับประทานอาหาร เสาธงลอย การจัดสุขาภิบาลและอื่น ๆ โดยใช้อุปกรณ์ที่จัดเตรียมมาตามกติกาเท่านั้น

๔.๖ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง นับจากเริ่มต้นการแข่งขันจนสร้างงานตั้งค้ายพักแรมและประกอบอาหารเสร็จสิ้น หลังจากผู้เข้าแข่งขันร้อง “ไชโย” ให้กรรมการไปตรวจให้คะแนน เสร็จแล้วจึงให้ผู้เข้าแข่งขันรับประทานอาหารเช้าและรีอเก็บ

๔.๗ กรรมการควรให้คำแนะนำเพิ่มเติมแก่ผู้เข้าแข่งขันเพื่อการพัฒนาภายหลังการตัดสิน

๔.๘ กรณีมีทีมเข้าแข่งขันหลายทีม ต้องจัดการแข่งขันหลายรอบ กรรมการให้คะแนนทุกรอบควรเป็นกรรมการชุดเดียวกัน

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓
การจัดค่ายพักแรม

ในวันสุดสัปดาห์ ท่านและสมาชิกในทีมร่วมกันฝึกทบทวนทักษะทางลูกเสือเพื่อสร้างอุปกรณ์ ในการอยู่ค่ายพักแรม ให้ทีมของท่านใช้วัสดุอุปกรณ์ตามที่กำหนดดำเนินการจัดสร้างค่ายพักแรมจำลอง ๑ ค่าย และประกอบอาหารตามรายการที่กำหนด ให้เสร็จสิ้นในเวลา ๓ ชั่วโมง

เมื่อจัดตั้งค่ายพักแรมเสร็จแล้ว ให้ส่งเสียง “ไชโย” พร้อมกัน แจ้งให้กรรมการทราบ เพื่อตรวจ ให้คะแนน แล้วรับประทานอาหารที่จัดเตรียมตามข้อ ๔. เสร็จแล้วให้รื้อถอนและจัดเก็บทุกอย่างให้เรียบร้อย ระหว่างปฏิบัติกิจกรรม ห้ามออกไปจัดหาอุปกรณ์เพิ่มเติม

องค์ประกอบของชิ้นงานในการสร้างค่ายพักแรม มี ๗ รายการ ดังนี้

๑. เสาธงลอยสำหรับกิจกรรมเคารพธงชาติ ๑ ต้น สร้างด้วยไม้จาม ๘ อัน สูงไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ เมตร
๒. ประตูทางเข้าค่าย รั้วด้านหน้าค่าย มีป้ายชื่อหมู่ลูกเสือหรือเนตรนารี ทำด้วยไม้ไผ่ เชือกและกา
๓. เตาประกอบอาหารชนิดตั้งสูงจากพื้นไม่น้อยกว่า ๖๐ เซนติเมตร และมีที่เก็บฟืนได้เตา
๔. หุงข้าวและประกอบอาหารชาวค่ายไม่น้อยกว่า ๓ อย่าง โดยใช้ไม้ไผ่เป็นภาชนะหุงต้ม เมื่อเสร็จแล้วให้นำไปวางบนโต๊ะอาหารโดยไม่ต้องถ่างข้าวและอาหารออกจากอุปกรณ์หุงต้ม
๕. ที่จัดเก็บเครื่องมือ
๖. เฝิงพักกันแดดฝน
๗. โต๊ะสนาม ม้านั่งสำหรับรับประทานอาหาร

๑.๔ การสร้างอุปกรณ์และให้บริการ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน เป็นลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ หรือ ปวช.

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ อยู่ในทีมเดียวกันได้

๒.๒ ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๖ คน

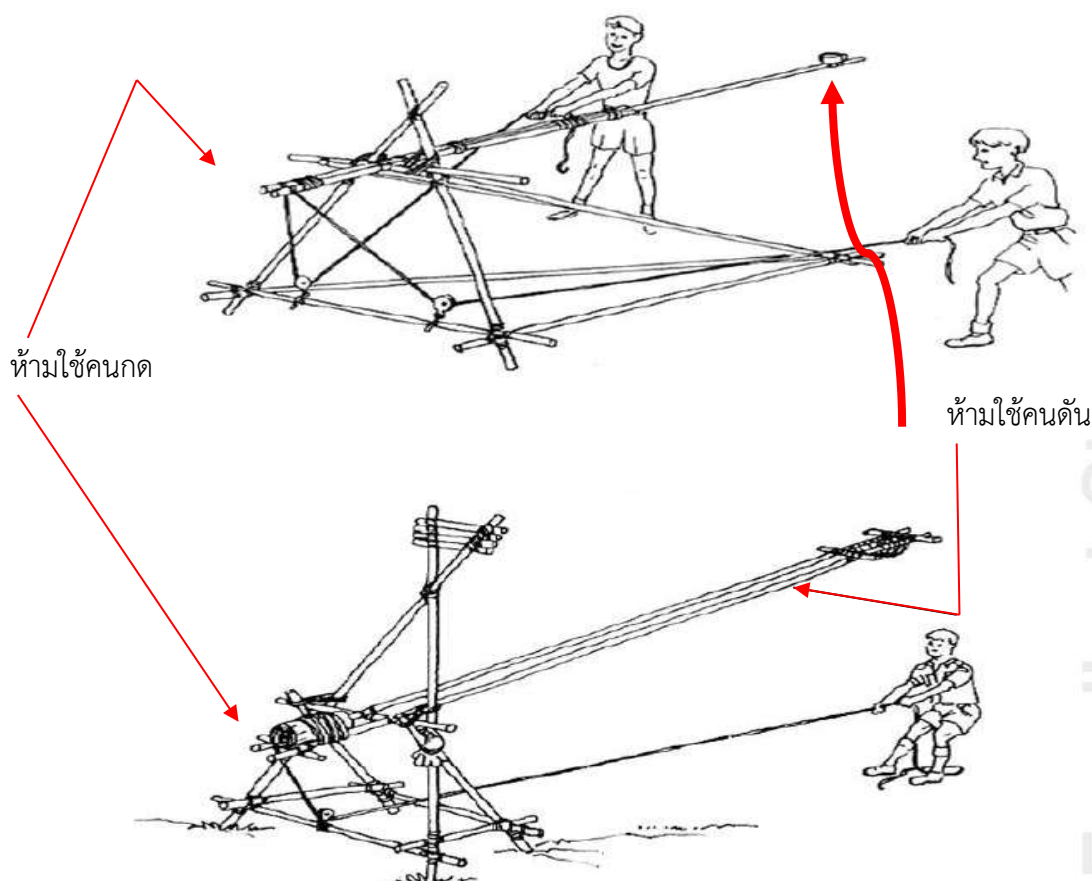
๒.๓ สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการ รายละเอียด และหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ให้ผู้เข้าแข่งขันแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ที่กำหนดไว้ในใบงาน เมื่อได้รับสัญญาณให้เริ่มต้นการแข่งขันจนแล้วเสร็จทุกขั้นตอน ภายในเวลา ๗๕ นาที โดยมีรายละเอียดดังนี้

๓.๑ ให้ออกแบบสร้างอุปกรณ์สำหรับการส่งอาหารและน้ำดื่มข้ามเหวลึกที่มีความกว้าง ๑๕ เมตรทอดเป็นแนวยาวขวางอยู่ โดยอาศัยแรงส่งที่เกิดจากเครื่องผ่อนแรง เช่น คาน รอก ล้อและเพลา ลิ่ม สกรู เป็นต้น อุปกรณ์สำหรับส่งอาหารนี้ต้องมีฐานรองรับที่มั่นคงแข็งแรง สามารถเคลื่อนย้ายได้

๓.๒ ห้ามผู้เข้าแข่งขันใช้แรงส่งที่เกิดจากการอัดลม อัดน้ำ หรือแรงระเบิดจากสารเคมี และห้ามใช้คนกด ผลัก หรือ ดันโดยตรงที่ปลายคานด้านใดด้านหนึ่งของเครื่องส่งประเภทคานดีด ดังตัวอย่าง



๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องจัดเตรียมวัสดุและเครื่องมือนำมาวัด ตัด เจาะ ผ่า ฯลฯ และสร้างงานในพื้นที่การแข่งขันระหว่างทำการแข่งขันเท่านั้น ห้ามทำเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ใด ๆ มาก่อน รายการอุปกรณ์ให้มีดังนี้

๑) ไม้ไผ่ที่มีความยาวเท่ากันทุกอัน ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๒ - ๔ นิ้ว ความยาว ๓ - ๔ เมตร จำนวนไม่เกิน ๘ อัน

๒) ไม้ถ่วงน้ำหนัก รอก เชือกคล้องรอก

๓) เชือกมะนิลาหรือไยยักซ์ (ผลิตจากเส้นใยสังเคราะห์โพลีโพรพิลีน) ให้มีจำนวน ขนาดและความยาวตามความเหมาะสมของรูปแบบที่จะจัดสร้าง แต่อุปกรณ์ที่จัดสร้างต้องมีตำแหน่งผูกเงื่อนผูกแน่น ไม่น้อยกว่า ๑๐ จุด

๔) ใช้ถุงผ้าสีขาว บรรจุทรายให้มีน้ำหนักถุงละ ๑ กิโลกรัม จำนวน ๗ ถุง และถุงผ้าสีเข้ม บรรจุทรายให้มีน้ำหนักถุงละ ๒ กิโลกรัม จำนวน ๗ ถุง (ใช้แทน“อาหารและน้ำดื่ม”)

๕) ห้ามนำวัสดุสำเร็จรูปอื่น ๆ เช่น ตะกร้า ลวด ตาข่าย ฯลฯ มาใช้ประกอบอุปกรณ์ที่จัดสร้างขึ้น หากจำเป็นต้องมี ให้จัดทำขึ้นเองจากไม้และเชือกที่กำหนดให้

๓.๔ เมื่อสร้างอุปกรณ์“ส่งอาหารและน้ำดื่มช่วยเหลือผู้ประสบภัย” เสร็จแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันแจ้งให้กรรมการทราบ และขออนุญาตทดลองใช้อุปกรณ์ส่งทรายไปยังเป้าหมายเพื่อหาพิกัดและปรับอุปกรณ์ได้ ๔ ครั้ง โดยใช้ทราย ๑ กิโลกรัม ๒ ครั้ง และใช้ทราย ๒ กิโลกรัม ๒ ครั้ง โดยไม่นับคะแนน และให้นำทรายนั้นกลับมาใช้อีก หลังจากนั้นจึงใช้อุปกรณ์ส่งทรายที่เหลืออีกอย่างละ ๕ ถุงไปยังเป้าหมาย ผู้เข้าแข่งขันสามารถปรับตำแหน่งที่ตั้งของอุปกรณ์ได้ตลอดเวลา แต่ต้องไม่ล้ำเส้นที่กรรมการกำหนดไว้

๓.๕ เมื่อการดำเนินการใช้อุปกรณ์ส่งทรายไปยังเป้าหมายครบ ๑๐ ถุงแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันร้อง“ไชโย” พร้อมกัน ๑ ครั้ง ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน กรรมการจะบันทึกเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดหรือผู้บำเพ็ญประโยชน์

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ บทบาทผู้นำและกระบวนการกลุ่ม (๒๐ คะแนน)

๔.๑.๑ บทบาทหัวหน้าทีม ๕ คะแนน

๔.๑.๒ การวางแผนและความร่วมมือในการปฏิบัติงานของทีม ๕ คะแนน

๔.๑.๓ การแสดงบทบาทสมมุติ ๑๐ คะแนน

๔.๒ การแต่งเครื่องแบบถูกต้องครบถ้วน ความมีวินัยและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของเครื่องแบบ (๑๐ คะแนน)

๔.๓ ความมั่นคง แข็งแรง และการใช้งานอุปกรณ์ (๒๐ คะแนน)

๔.๓.๑ อุปกรณ์มีความมั่นคง แข็งแรง และใช้งานได้จริง ๑๐ คะแนน

๔.๓.๒ การเลือกใช้เชือกมีความเหมาะสมและผูกเงื่อนถูกต้อง ๑๐ คะแนน

๔.๔ ความปลอดภัยในการปฏิบัติงานและความคิดริเริ่ม (๒๐ คะแนน)

๔.๔.๑ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการออกแบบอุปกรณ์ ๑๐ คะแนน

๔.๔.๑ ความปลอดภัยในการทำงาน การใช้เครื่องมือ และการใช้อุปกรณ์ส่งอาหารและน้ำดื่ม ๑๐ คะแนน

๔.๕ เวลาการปฏิบัติงาน (๑๐ คะแนน)

๔.๕.๑ เป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนด ๑๐ คะแนน

๔.๕.๒ ใช้เวลาในการแข่งขันมากกว่า ๗๕ นาที ให้ตัดคะแนน ๑ คะแนน ต่อเวลา ๒ นาที

๔.๖ ความสำเร็จในการ “ส่งอาหารและน้ำดื่มช่วยเหลือผู้ประสบภัย” จำนวน ๑๐ ครั้ง (๒๐ คะแนน)

๔.๖.๑ เกณฑ์คะแนน

อุทราภัยเหตุหนึ่งในเป้าหมายร้อยละ ๕๐ เซนติเมตร จากขอบระยะ ๒๐ เมตรจากจุดส่งอุทรา ๑๐ คะแนน

อุทราภัยเหตุหนึ่งในวงรัศมี ๑ เมตร อุทรา ๘ คะแนน

อุทราภัยเหตุหนึ่งในวงรัศมี ๑.๕ เมตร อุทรา ๖ คะแนน

อุทราภัยเหตุหนึ่งในวงรัศมี ๒ เมตร อุทรา ๔ คะแนน

อุทราภัยเหตุหนึ่งนอกวงรัศมี ๒ เมตร อุทรา ๐ คะแนน

กรณีส่งอุทราภัยเหตุในระยะเวลาไม่ถึง ๑๕ เมตรจากจุดส่ง ถือว่าอุทราภัยเหตุนั้นตกเหว ไม่ให้คะแนน
ถึงแม้อุทราภัยเหตุนั้นจะไกลไปเหตุหนึ่งในวงรัศมีที่ได้คะแนน

กรณีอุทราภัยเหตุตกทับเส้นวงรัศมี ให้พิจารณาสัดส่วนของอุทรา หากมีสัดส่วนเข้าไปในวงรัศมีได้มากกว่า ๕๐ % ให้คะแนนตามน้ำหนักคะแนนในวงรัศมีนั้น

๔.๖.๒ การคำนวณคะแนนความสำเร็จ ดังนี้

$$\text{คะแนนที่ได้} = \frac{\text{ผลรวมคะแนน “การส่งอาหารและเครื่องดื่ม” จำนวน ๑๐ ครั้ง}}{๑๐๐} \times ๒๐$$

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๘๐-๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๗๐-๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๖๐-๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตรว่าแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐ คน

คุณสมบัติกรรมการ

- (๑) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ทางลูกเสือ
- (๒) เป็นครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือที่ได้เครื่องหมายวุฒิบัตร ๒ ท่อนขึ้นไป
- (๓) เป็นครูสอนยุวกาชาดโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- (๔) เป็นครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- (๕) เป็นผู้รับผิดชอบกิจกรรมลูกเสือ
- (๖) กรรมการอย่างน้อย ๑ คน ควรเป็นผู้บังคับบัญชาลูกเสือที่ผ่านการอบรมในหลักสูตร “วิชาการบุกเบิก”

หรือมีประสบการณ์ในการสร้างงานบุกเบิก

ข้อควรคำนึง

- (๑) กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีที่สถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- (๒) กรรมการควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค

๗.๑ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีมให้ตัดสินด้วยคะแนนรวม
ในข้อ ๔.๖ ถ้าคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๖ เท่ากันให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๓ รวมกับคะแนนรวม
ในข้อที่ ๔.๔ ทีมใดได้คะแนนมากกว่าให้ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าคะแนนยังคงเท่ากันอีกให้ตัดสินด้วยคะแนนรวม
ในข้อที่ ๔.๑ รวมกับคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๕ ทีมใดได้คะแนนมากกว่าให้ถือเป็นผู้ชนะกรณีคะแนนรวมเท่ากันทุกข้อให้
ตัดสินด้วยวิธีการจับฉลาก

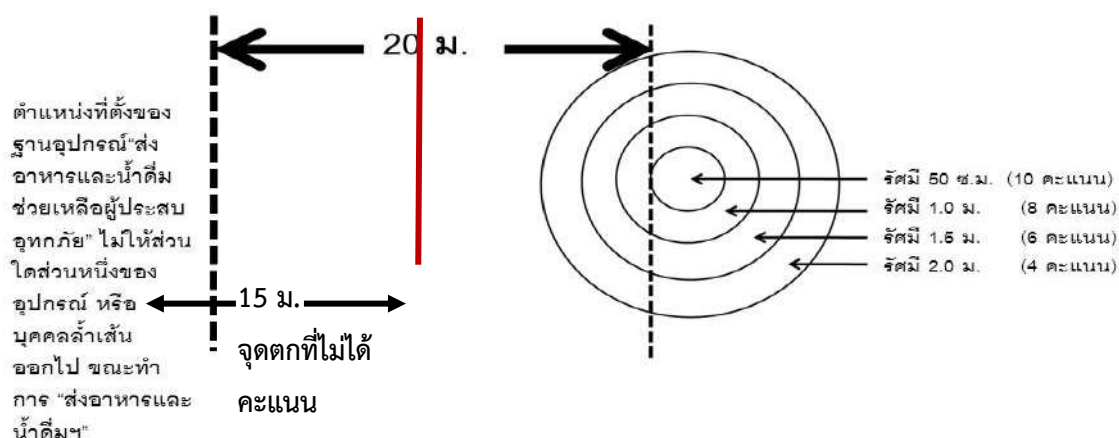
คำแนะนำสำหรับกรรมการ

๑. การตัดสิน

- ๑.๑ คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
- ๑.๒ การให้คะแนนเครื่องแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งเครื่องแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน
- ๑.๓ ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจจะประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดและผู้บำเพ็ญประโยชน์ อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้
- ๑.๔ คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการให้ผู้เข้าแข่งขันเก็บอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารของผู้เข้าแข่งขัน เปลี่ยนอาวุธประจำกาย และอุปกรณ์อื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน
- ๑.๕ คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

๒. การจัดเตรียมสถานที่ใช้ในการแข่งขัน

จัดเตรียมสถานที่สนามแข่งขันให้เป็นไปตามเกณฑ์ ดังรูป



๓. การดำเนินการแข่งขัน

- ๓.๑ ทีมที่เข้าแข่งขันรายงานตัวลงทะเบียน จับฉลาก นำอุปกรณ์เข้าไปวางในพื้นที่แข่งขัน
 - ๓.๒ กรรมการตรวจเครื่องแบบพร้อมกับการตรวจอุปกรณ์
 - ๓.๓ กรรมการดำเนินการแข่งขัน โดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้
 - ๓.๓.๑ กรรมการมอบใบงานให้แก่หัวหน้าทีม
 - ๓.๓.๒ กรรมการจับเวลาและให้สัญญาณเริ่มการแข่งขันแต่ละชุด
 - ๓.๓.๓ กรรมการเดินตรวจ สังเกต ติดตามการปฏิบัติงานของทีมโดยใกล้ชิด
- เพื่อประกอบการให้คะแนนตามเกณฑ์การตัดสิน
- ๓.๓.๔ กรรมการให้สัญญาณหมดเวลา
 - ๓.๓.๕ กรรมการให้คะแนนทุกรายการ ควรตรวจให้คะแนนผู้เข้าแข่งขันแต่ละรายการตามภารกิจในเกณฑ์การให้คะแนน
 - ๓.๓.๖ คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน
- ๓.๔ ควรจะจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายใน ๑ วัน

๔. คำแนะนำทั่วไป

- ๔.๑ กรรมการควรจัดตำแหน่งทีมเข้าแข่งขันเรียงตามลำดับโดยวิธีการจับฉลาก หากมีทีมเข้าร่วมการแข่งขันจำนวนมากอาจแบ่งการแข่งขันออกเป็นชุด ๆ และเว้นระยะเวลาเริ่มต้นการแข่งขันแต่ละชุดไว้ไม่น้อยกว่า ๓๐ นาที
- ๔.๒ กรรมการตรวจสอบความถูกต้องของอุปกรณ์ ได้แก่ ไม้ เครื่องมือ เชือก รอก ฯลฯ ให้ครบถ้วน และเป็นไปตามเกณฑ์ก่อนการให้สัญญาณเริ่มจับเวลาการแข่งขัน

๔.๓ กรรมการต้องจัดให้ผู้เข้าแข่งขันแสดงบทบาทสมมุติอย่างต่อเนื่องตามใบงาน

๔.๔ กรรมการให้คะแนนถ้วยรางวัลแต่ละถ้วย ในจุดที่ตกหยุดหนึ่ง ขานและบันทึกคะแนน แล้วนำเอาถ้วยรางวัลออกนอกพื้นที่เป้าหมายทันที กรณีที่ถ้วยรางวัลแตก ให้กรรมการขานและบันทึกคะแนน ในตำแหน่งที่ถ้วยร่วงหยุดหนึ่ง

๔.๕ กรรมการอย่างน้อย ๑๐ คน ควรแบ่งหน้าที่สังเกตการทำงานของทุกทีมและให้คะแนนทีมแข่งขันตามเกณฑ์การให้คะแนน

๔.๖ เมื่อผู้เข้าแข่งขันจัดสร้างอุปกรณ์เสร็จ และขออนุญาตทดลองใช้อุปกรณ์ ให้กรรมการเก็บถ้วยรางวัลที่ผู้เข้าแข่งขันใช้ทดลอง จำนวน ๔ ถ้วย ออกนอกพื้นที่เป้าหมายทันที และไม่ให้คะแนนในส่วนนี้

๔.๗ ผู้เข้าแข่งขันสามารถเลือกถ้วยรางวัล ๑ หรือ ๒ กิโลกรัม ส่งไปยังเป้าหมายได้ตามการตัดสินใจของทีม กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันต้องการปรับตำแหน่งที่ตั้งหรือซ่อมแซมอุปกรณ์ระหว่างการแข่งขัน สามารถดำเนินการได้ตลอดเวลา แต่ต้องอยู่ในเวลาที่กำหนด

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ หรือ ปวช.
การสร้างอุปกรณ์และให้บริการ

.....

สมมุติว่า ทีมของท่านได้รับมอบหมายให้นำอาหารและน้ำดื่มไปช่วยเหลือผู้ประสบภัยแผ่นดินถล่มที่ขาดอาหารและน้ำดื่ม แต่ทีมของท่านไม่สามารถนำอาหารและน้ำดื่มเข้าไปถึงพื้นที่ที่ผู้ประสบภัยรอรับความช่วยเหลือได้ เนื่องจากแผ่นดินถล่มมีแนวยาวเป็นเหลี่ยม กว้าง ๑๕ เมตร ขวางกั้นอยู่ พื้นที่สองฝั่งปากเหวเป็นพื้นราบ ไม่มีต้นไม้อื่น

ให้ทีมของท่านคิดสร้างอุปกรณ์สำหรับการส่งอาหารและน้ำดื่มขนาดบรรจุถุงละ ๑ และ ๒ กิโลกรัม ข้ามเหวไปให้ผู้ประสบภัยโดยอาศัยแรงส่งที่เกิดจากเครื่องผ่อนแรง ทำด้วยไม้ไผ่ และสร้างฐานที่มั่นคงแข็งแรงรองรับอุปกรณ์ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ ภายในเวลา ๗๕ นาที

ให้ทีมแสดงบทบาทสมมติเหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำหนดและปฏิบัติกิจกรรมอย่างต่อเนื่องตามลำดับขั้นตอนต่อไปนี้ทันทีที่ได้รับสัญญาณจากกรรมการ

๑. วางแผนการทำงานและปฏิบัติงานตามแผนในการสร้างอุปกรณ์
๒. สร้างอุปกรณ์ เมื่อเสร็จแล้วให้แจ้งกรรมการเพื่อขออนุญาตทดลองส่งถุงบรรจุ “อาหารและน้ำดื่ม” น้ำหนัก ๑ และ ๒ กิโลกรัม ชนิดละ ๒ ถุง
๓. ดำเนินการส่งถุงบรรจุ “อาหารและน้ำดื่ม” น้ำหนัก ๑ และ ๒ กิโลกรัม ไปยังจุดเป้าหมาย จำนวนทั้งสิ้น ๑๐ ถุง อย่างต่อเนื่อง
๔. เมื่อสิ้นสุดการดำเนินการ “ส่งอาหารและน้ำดื่มช่วยเหลือผู้ประสบภัย” แล้วเสร็จโดยสมบูรณ์ ให้ “ไชโย” พร้อมกัน ๑ ครั้ง

หมายเหตุ

๑. ให้ใช้ถุงบรรจุทราย น้ำหนัก ๑ และ ๒ กิโลกรัม แทนถุงบรรจุอาหารและน้ำดื่ม
๒. ผู้เข้าแข่งขันสามารถเลือกถุงทราย ๑ หรือ ๒ กิโลกรัม ส่งไปยังเป้าหมายได้ตามการตัดสินใจของทีม กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันต้องการปรับตำแหน่งที่ตั้งหรือซ่อมแซมอุปกรณ์ระหว่างการแข่งขัน สามารถดำเนินการได้ตลอดเวลา แต่ต้องอยู่ในเวลาที่กำหนด

เกณฑ์การประกวดกิจกรรมการเต้นประกอบเพลง Cover Dance Contest โครงการสร้างจิตสำนึกเยาวชนไทยห่างไกลยาเสพติดด้วยกิจกรรม Cover Dance

๑. เกณฑ์การเต้นประกอบเพลง Cover Dance Contest ๒๐๒๒

๒. ผู้ส่งผลงาน นักเรียนทุกสังกัด

- ระดับประถมศึกษา (ป.๑ - ป.๓)
- ระดับประถมศึกษา (ป.๔ - ป.๖)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ม.๓)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ม.๓) (ขยายโอกาสทางการศึกษา)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.๔ - ม.๖)

๓. ประเภทการประกวด

ประเภททีม

ทีมนักเรียนในสถานศึกษาเดียวกัน (สมาชิกแต่ละทีม ๑๐ คน)

- ระดับประถมศึกษา (ป.๑ - ป.๓)
- ระดับประถมศึกษา (ป.๔ - ป.๖)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ม.๓)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ม.๓) (ขยายโอกาสทางการศึกษา)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.๔ - ม.๖)

๔. กติกาการส่งผลงานเข้าประกวด

๑. สถานศึกษาทุกสังกัด สามารถส่งผลงานประเภททีมเข้าประกวดได้
๒. การสมัคร ให้สมัครผ่านช่องทางโปรแกรมงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ตามกำหนดระยะเวลาเท่านั้น หากเกินกำหนดเวลาไม่รับผลงาน ไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น
๓. กรณีนักเรียน ให้มีหนังสือรับรองจากสถานศึกษา (ลงนามรับรองโดยผู้อำนวยการสถานศึกษา หรือ รักษาการในตำแหน่ง)

๕. หลักเกณฑ์และเงื่อนไขการประกวด

- ๑) ใช้เพลง **Scout Anti Drug** ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยในวันแข่งขัน คณะกรรมการจัดการประกวด จะเป็นผู้จัดเตรียมเพลง **Scout Anti Drugs** สำหรับผู้เข้าประกวดทุกทีม
- ๒) การใช้ท่าเต้นที่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อสุขภาพและสอดคล้องกับจังหวะดนตรี
ทั้งนี้ **บังคับเฉพาะท่าจบเพลง** ให้เป็นไปตามต้นฉบับ ของคลิปเพลง **Scout Anti Drug** สพฐ.
- ๓) การเต้น มีอารมณ์สนุกสนาน และทำให้ผู้ชมมีอารมณ์คล้อยตามเพลิดเพลินไปกับการเต้น
- ๔) การจัดลำดับการแข่งขัน ใช้จับฉลากเพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
- ๕) การแต่งกาย เหมาะสมกับการเต้น และเกิดความสวยงามสมวัย
- ๖) ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

๕. กำหนดการประกวด

๑. การประกาศรับสมัคร

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แจ้งประชาสัมพันธ์โครงการผ่านสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา วันที่
- ผู้สมัคร สมัครและส่งข้อมูลการสมัครพร้อมผลงาน (ทาง Google form) วันที่

๖. รางวัลการประกวด

การประกวดประเภททีม

ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ขยายโอกาส) และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

รางวัลชนะเลิศ	เกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๑	เกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๒	เกียรติบัตร
รางวัลชมเชย	เกียรติบัตร

๗. เกณฑ์การพิจารณาและตัดสินผลการประกวด

เกณฑ์การพิจารณา

๗.๑ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๗.๑.๑ ทำเด่นมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๓๐ คะแนน
๗.๑.๒ จังหวะและการเชื่อมทำ	๒๐ คะแนน
๗.๑.๓ ความพร้อมเพรียง เป็นระเบียบ	๒๐ คะแนน
๗.๑.๔ ภาพรวมการแสดง การสื่ออารมณ์ และบุคลิกภาพ	๒๐ คะแนน
๗.๑.๕ การแต่งกายถูกต้องตามระเบียบเครื่องแบบลูกเสือ	๑๐ คะแนน

๗.๒ เกณฑ์การตัดสิน

การตัดสินการแข่งขันทั้งในรอบคัดเลือกและรอบตัดสิน โดยคณะกรรมการตัดสินผู้ทรงคุณวุฒิ จัดอันดับผลการแข่งขันตามคะแนน เป็นรางวัลชนะเลิศ รางวัลรองชนะเลิศ และรางวัลชมเชยโดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

หลักเกณฑ์การประกวดกิจกรรมยุวภาษา คหกรรม
ศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕
ในวัน.....

๑. คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

- ๑.๑ ผู้เข้าประกวดต้องเป็นสมาชิกยุวภาษาระดับ ๒
- ๑.๒ เป็นสมาชิกยุวภาษาหญิงหรือชายก็ได้ จำนวน ๓ คน

๒. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การประกวด

- ๓.๑ จัดกิจกรรมการประกวด ในวัน..... รับประทานอาหารตั้งแต่เวลา น.
และประกวดเวลา น.
- ๓.๒ ลักษณะของกิจกรรมการประกวด ผู้เข้าร่วมการประกวดจะปฏิบัติในกิจกรรมที่ตนเองสมัคร
กิจกรรมที่ กิจกรรมงานประดิษฐ์ สร้างสรรค์
หมายเหตุ กิจกรรมที่ ผู้เข้าร่วมประกวดต้องเตรียมวัสดุมาเอง

วัสดุอุปกรณ์

๑ กระดาษสีเหลือง สีเขียว	๖ กล้องนม
๒ กระดาษย่น	๗ ลูกปัด
๓ ก้านไม้กวาด	๘ ขวดแก้ว
๔ ฟอราเทป	๙ วัสดุท้องถิ่น (ธรรมชาติ)
๕ กล้องกระดาษ	

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

- ๔.๒ กิจกรรมงานประดิษฐ์ (งานประดิษฐ์ คิดอย่างสร้างสรรค์)

๔.๒.๑ ผลงานประณีต เรียบร้อย สวยงาม	๓๐ คะแนน
๔.๒.๒ ความคิด ริเริ่ม สร้างสรรค์	๓๐ คะแนน
๔.๒.๓ กระบวนการทำงาน	๒๐ คะแนน
๔.๒.๔ การสื่อความหมายของผลงาน	๒๐ คะแนน
รวม	๑๐๐ คะแนน

๗. การแต่งกาย

สมาชิกยุวภาษาที่เข้าร่วมการประกวด **จะต้องสวมเครื่องแบบยุวภาษาเท่านั้น** ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขัน
สวมเครื่องแบบอื่นนอกเหนือจากที่กำหนด

หมายเหตุ

๑. ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าร่วมประกวดออกนอกบริเวณการแข่งขันก่อนส่งผลงาน
๒. ไม่อนุญาตให้นำเครื่องมือสื่อสารทุกชนิดเข้าบริเวณสถานที่จัดการประกวด
๓. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
๔. ระยะเวลาแข่งขัน ๒ ชั่วโมง

หลักเกณฑ์การแข่งขันกิจกรรมยุวกาชาด การปฐมพยาบาล
ศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕
ในวัน.....

๓.๒ สมาชิกยุวกาชาดระดับ ๓

ยุวกาชาดระดับ ๓ เป็นนักเรียนกำลังศึกษาอยู่ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ ของ สพฐ.

๓.๒.๒ แข่งขันภาคปฏิบัติการปฐมพยาบาล ๓ หัวข้อ

๑) ปฐมพยาบาลการ CPR	จำนวน ๑ คน
๒) ปฐมพยาบาลบาดแผล/ห้ามเลือด	จำนวน ๒ คน
๓) ปฐมพยาบาลกระดูกหัก/เข้าเฝือก	จำนวน ๒ คน

๓.๒.๓ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

๒) แข่งขันปฏิบัติเรื่องการปฐมพยาบาล	
๒.๑) ปฐมพยาบาลการ CPR	เวลา ๑๐ นาที
๒.๒) ปฐมพยาบาลบาดแผล/ห้ามเลือด	เวลา ๑๐ นาที
๒.๓) ปฐมพยาบาลกระดูกหัก/เข้าเฝือก	เวลา ๑๐ นาที

๓.๔.๕ แข่งขันภาคปฏิบัติการปฐมพยาบาล โดยปฏิบัติการปฐมพยาบาลตามโจทย์ที่กำหนด

๓.๒.๖ เกณฑ์การให้คะแนน คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน ดังนี้

๒) ภาคปฏิบัติ	
๒.๑) ปฐมพยาบาลการ CPR	(๕๐ คะแนน)
๒.๒) ปฐมพยาบาลบาดแผล/ห้ามเลือด	(๓๐ คะแนน)
๒.๓) ปฐมพยาบาลกระดูกหัก/เข้าเฝือก	(๓๐ คะแนน)

๓.๒.๗ เกณฑ์การให้คะแนนแข่งขันภาคปฏิบัติการปฐมพยาบาล มีดังนี้

๐ คะแนน =	ไม่ได้ทำ
๑ คะแนน =	ทำ แต่ไม่ถูกต้อง หรือไม่ครบถ้วนตามมาตรฐานการปฐมพยาบาล
๒ คะแนน =	ทำ ครบถ้วนถูกต้องตามมาตรฐานการปฐมพยาบาล

๔ การแต่งกายในวันแข่งขัน สมาชิกยุวกาชาดที่เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องสวมเครื่องแบบยุวกาชาดหรืออาสายุวกาชาด ตามสังกัดเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันสวมเครื่องแบบอื่นนอกเหนือจากที่กำหนด

หมายเหตุ

- | |
|--|
| ๑. ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด |
| ๒. ประกาศผลการแข่งขัน ในวัน..... |

๓. กิจกรรมสถานักเรียน

หลักเกณฑ์การประกวด

๑. คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

๑.๑ โรงเรียนมีสถานักเรียนเพียงสภาเดียว เท่านั้น

๑.๒ เป็นคณะกรรมการสถานักเรียนของโรงเรียนตามระดับที่โรงเรียนสมัครเข้าประกวด ระดับละ ๗ -

๑๐ คน

๑.๓ ผู้เข้าประกวดต้องเป็นตัวแทนสถานักเรียนที่ปรากฏอยู่ในใบสมัครและผังรูปถ่าย (ที่แนบท้าย)

๒. ระดับการประกวด แบ่งออกเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๒.๑ ระดับประถมศึกษา (เปิดสอนตั้งแต่อนุบาล - ป.๖ หรือ ป.๑ - ป.๖ ทุกสังกัด)

๒.๒ ระดับขยายโอกาสทางการศึกษา (เปิดสอนตั้งแต่อนุบาล - ม.๓ สังกัด สพฐ. และ อบท. เท่านั้น)

๒.๓ ระดับมัธยมศึกษา (เปิดสอนตั้งแต่ ม.๑ - ม.๓, ม.๔- ม.๖, ม.๑ - ม.๖ รวมถึงโรงเรียนที่เปิดสอนอนุบาล ถึง ม.๖ ทุกสังกัด)

๓. ขั้นตอนการประกวด

๓.๑ จัดทำเอกสารรายงานผลการดำเนินงานโดยใช้ข้อมูลย้อนหลังไม่เกิน ๓ ปี (นับถึงวันสุดท้ายของการรับสมัคร) จำนวนไม่เกิน ๑๒๐ หน้า นับตั้งแต่ปกหน้าถึงปกหลัง (หากเกินจะไม่รับพิจารณา) โดยจัดรูปเล่มเอกสารตามหัวข้อที่กำหนดให้ จัดทำเป็นรูปเล่มจำนวน ๑ เล่ม พร้อมสำเนา จำนวน ๔ เล่ม (รวมทั้งหมด ๕ เล่ม)

๓.๒ จัดส่งเอกสาร ตามข้อ ๓.๑ ดังนี้

๓.๒.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ให้โรงเรียนที่เข้าประกวด จัดส่งเอกสารให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ตามวัน เวลา ที่กำหนด เพื่อคัดเลือกตัวแทนเข้าประกวดในระดับชาติต่อไป

๓.๒.๒ ระดับชาติ ให้โรงเรียนที่เป็นตัวแทนเขตพื้นที่การศึกษา จัดส่งเอกสารให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เป็นเจ้าภาพในระดับชาติของแต่ละภูมิภาค ตามวัน เวลา ที่กำหนด

๔. เกณฑ์การประกวด

ตอนที่ ๑ พิจารณาเอกสารรายงานผลการดำเนินงานของสถานักเรียน

๖๐ คะแนน(ให้

คณะกรรมการการประเมินปฏิบัติตามข้อ ๗.๒ อย่างเคร่งครัด)

๑. ที่มาของสถานักเรียน และบทบาทหน้าที่ ตามโครงสร้างของสถานักเรียน

๕ คะแนน

๒. โครงการ/งาน/กิจกรรมที่ส่งเสริมการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมี

พระมหากษัตริย์ ทรงเป็นประมุข โดยการมีส่วนร่วมของสถานักเรียน

๑๐ คะแนน

๓. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมวิถีประชาธิปไตยโดยการมีส่วนร่วมของสถานักเรียน

๑๐ คะแนน

ประกอบด้วย

- คารวธรรม

- สามัคคีธรรม

- ปัญญาธรรม

๔. มีจิตอาสาและการมีส่วนร่วมของสถานักเรียนในโรงเรียน

๑๐ คะแนน

๕. มีการประสานงานกับองค์กรและการสร้างเครือข่ายของสถานักเรียน

กับชุมชนและองค์กรต่างๆ รวมทั้งประโยชน์ที่ได้รับ

๑๐ คะแนน

๖. มีผลการปฏิบัติงานของสถานักเรียนที่เป็นเลิศ (Best Practice)

๑๐ คะแนน

๗. มีการประเมินผลและรายงานผลการดำเนินงาน

๕ คะแนน

ตอนที่ ๒ พิจารณาจากการนำเสนอผลงานและการตอบคำถาม

๔๐ คะแนน

๑. ที่มาของสถานักเรียน และบทบาทหน้าที่ ตามโครงสร้างของสถานักเรียน ๓ คะแนน
๒. โครงการ/งาน/กิจกรรมที่ส่งเสริมการปกครองในระบอบประชาธิปไตย ๓ คะแนน
- อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข โดยการมีส่วนร่วมของสถานักเรียน
๓. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมวิถีประชาธิปไตยโดยการมีส่วนร่วมของสถานักเรียน ๓ คะแนน

ประกอบด้วย

- คารวธรรม
- สามัคคีธรรม
- ปัญญาธรรม

๔. มีจิตอาสาและการมีส่วนร่วมของสถานักเรียนในโรงเรียน ๓ คะแนน
๕. มีการประสานงานกับองค์กรและการสร้างเครือข่ายของสถานักเรียนกับชุมชน และองค์กรต่างๆ รวมทั้งประโยชน์ที่ได้รับ ๓ คะแนน
๖. มีการประเมินผลและรายงานผลการดำเนินงาน ๔ คะแนน
๗. มีผลการปฏิบัติงานของสถานักเรียนที่เป็นเลิศ (Best Practice) ๖ คะแนน
๘. วิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ ๕ คะแนน
๙. การตอบคำถาม ๑๐ คะแนน

หมายเหตุ

๑. การนำเสนอผลงานห้ามใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทุกประเภท และไม่ต้องจัดนิทรรศการ หลังจากจบการนำเสนอ คณะกรรมการจะซักถาม
๒. การนำเสนอผลงานไม่เกิน ๑๐ นาที หากนำเสนอเกินเวลาที่กำหนดจะถูกตัดนาทีละ ๑ คะแนน (เศษของนาทีให้คิดเป็น ๑ นาที)
๓. การตอบคำถาม ไม่นับรวมในเวลาที่นำเสนอผลงาน

๕. เกณฑ์การตัดสินการประกวด

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. การเข้าประกวดระดับชาติ

ให้โรงเรียนที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาที่เข้าประกวดในระดับชาติ ต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗. คณะกรรมการตัดสิน

๗.๑ คณะกรรมการแบ่งเป็น ๓ ระดับ ระดับละ ๕ คน ต้องมีคุณสมบัติเป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับกิจกรรมสถานักเรียน

๗.๒ ข้อปฏิบัติของคณะกรรมการ

- ต้องไม่เป็นผู้มีส่วนได้เสียกับโรงเรียนที่เข้าประกวด
- *- ต้องประเมินด้านเอกสารให้แล้วเสร็จก่อนวันประกวด

๗.๓ สถานที่ประกวด เป็นห้องประชุมหรือสถานที่ขนาดกว้างเพียงพอที่จะนำเสนอและให้ผู้สนใจกิจกรรมเข้ารับฟังและรับชมได้

๗.๔ ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศระดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๑ ทีม ให้พิจารณาคะแนนรวมใน
ตอนที่ ๒ การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม

๗.๕ ผลการตัดสินของคณะกรรมการทุกระดับถือเป็นที่สุด

การเตรียมการจัดการประกวดกิจกรรมสถานักเรียนในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

๑. สถานที่จัดการประกวด

๑.๑. เป็นห้องโถงพร้อมเวทีที่สามารถให้นักเรียน ๗-๑๐ คน นำเสนอผลงานได้

๑.๒. จัดหาเก้าอี้สำหรับนักเรียนครูและผู้สนใจเข้าร่วมฟังและชมการนำเสนอได้

๒. วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้

๒.๑ โต๊ะเก้าอี้สำหรับคณะกรรมการตัดสิน

๒.๒ เครื่องเสียง ๑ ชุด พร้อมไมโครโฟนอย่างน้อย ๕ ตัว

๒.๓ โต๊ะเก้าอี้สำหรับคณะกรรมการดำเนินการและรับรายงานตัวตามความเหมาะสม

๒.๔ นาฬิกาจับเวลา

๒.๕ เอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้อง

๓. การบริหารจัดการประกวดที่ประสบผลสำเร็จ

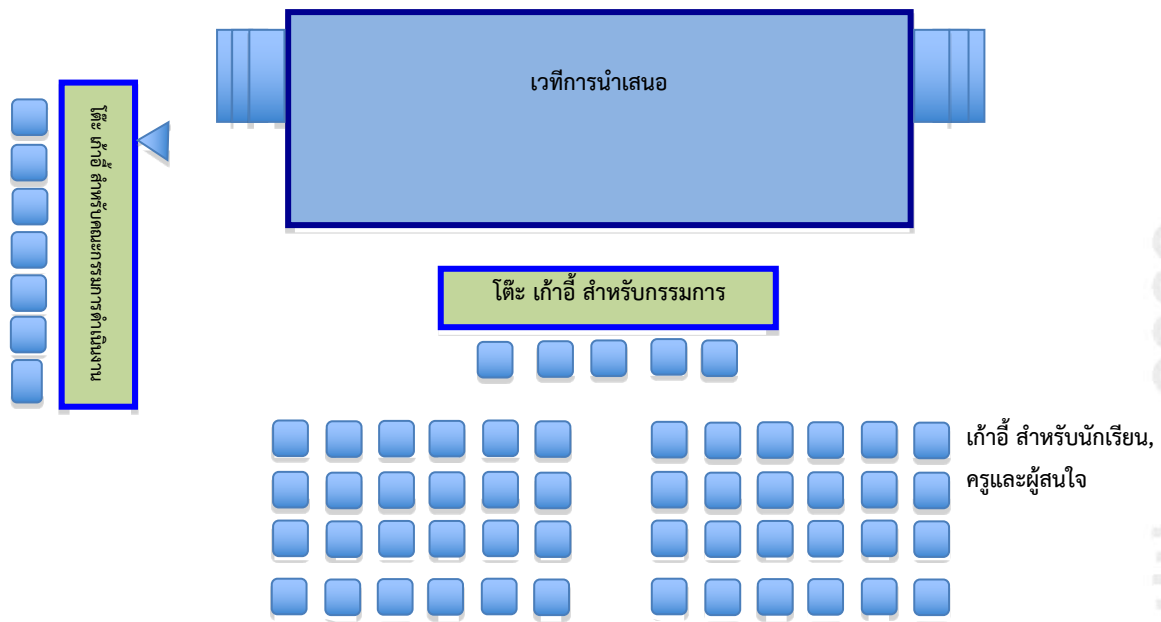
๓.๑ หน่วยงานที่จัดการประกวดควรจัดการประกวดให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนด

๓.๒ คณะกรรมการควรศึกษาเอกสารหลักเกณฑ์การประกวดให้ชัดเจน

๓.๓ การจัดทำข้อคำถามของคณะกรรมการถือเป็นความลับ และคำถามต้องไม่ซ้ำกัน

มีการจับสลากตอบคำถามตามลำดับ

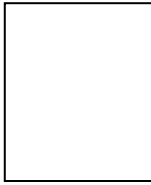
รูปแบบการจัดสถานที่ประกวด



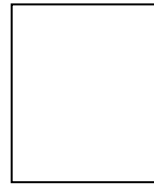
ผังรูปถ่ายคณะกรรมการสถานักเรียน
โรงเรียน.....

อำเภอ.....จังหวัด.....

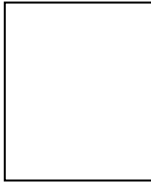
สพป..... สพม. เขต.....(จังหวัด.....)



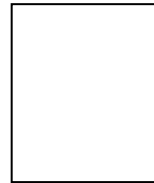
๑. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



๒. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



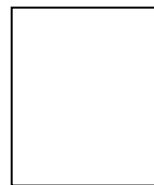
๓. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



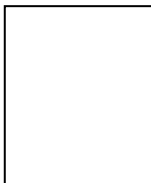
๔. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



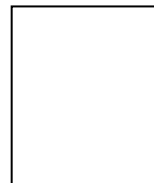
๕. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



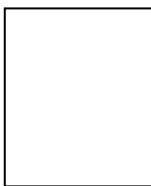
๖. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



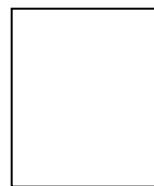
๗. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



๘. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



๙. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



๑๐. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียน.....

๔. กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)

• หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) ของโรงเรียน

๒. โรงเรียนที่เข้าแข่งขัน แบ่งออกเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

- ๒.๑ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา)
- ๒.๒ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
- ๒.๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

๓. ประเภทและจำนวนของการแข่งขัน

- ๓.๑ แข่งขันเป็นทีม จำนวนทีมละ ๕ คน
- ๓.๒ โรงเรียนสามารถส่งเข้าแข่งขัน ได้ระดับละ ๑ ทีม เท่านั้น

• วิธีดำเนินการและรายละเอียดการแข่งขัน

๑. การจัดเตรียมเอกสาร

๑.๑ โรงเรียนที่เข้าแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) ต้องจัดเตรียม เอกสาร “รายงานผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องของกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)” ซึ่งประกอบด้วย

๑.๑.๑ บันทึกข้อมูลการดำเนินงานและการให้คำปรึกษาของนักเรียน YC

๑.๑.๒ การประสานงานเครือข่าย / ความร่วมมือในการดำเนินงาน

๑. ๑.๓ การเชื่อมโยงโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) กับระบบการ ดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียน ทั้งนี้ จะต้องแสดงข้อมูลการดำเนินงานของนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา เกี่ยวกับแบบ รายงานผลการปฏิบัติงาน คำสั่ง บันทึกการปฏิบัติงาน รายงานการประชุม หนังสือแจ้ง-เวียน แผ่นพับ โปสเตอร์ ภาพถ่าย CD DVD และสื่ออื่น ๆ ที่ช่วยให้คณะกรรมการ ฯ ประเมินผลการดำเนินงาน เห็นถึงความพยายามและคุณภาพของการ ปฏิบัติงานได้อย่างชัดเจน ในกรณีที่มีโรงเรียนเดียวกันส่งแข่งขัน ๒ ระดับ เอกสารที่ส่งมาเพื่อพิจารณา จะต้องมียุทธศาสตร์หรือผลการดำเนินงานของนักเรียน YC ที่ไม่ ซ้ำซ้อนกัน

๑.๒ เอกสารหลักฐาน ตามข้อ ๑ มีจำนวนหน้า ไม่เกิน ๘๐ หน้า นับจากสารบัญจนถึงหน้า สุดท้ายของ ภาคผนวก หากเกินจากที่กำหนดจะมีผลต่อการพิจารณาของคณะกรรมการ ฯ และ เอกสารหลักฐานที่น่าเสนอต้องเป็นข้อมูลย้อนหลัง ไม่เกิน ๓ ปีการศึกษา (ปีการศึกษา ๒๕๖๒ - ๒๕๖๔) โดยมี ผู้บริหารโรงเรียนลงนามรับรอง ความถูกต้องเอกสารหลักฐานที่น่าเสนอนั้น

๒. การจัดส่งเอกสาร

๒.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา โรงเรียนที่เข้าแข่งขัน ต้องจัดส่งเอกสาร จำนวน ๕ เล่ม ให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ตามวัน เวลา ที่กำหนด เพื่อคัดเลือกผู้แทนเข้าแข่งขันในระดับภูมิภาคต่อไป

๒.๒ ระดับภูมิภาค ให้โรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือกจากระดับเขตพื้นที่การศึกษา ต้องจัดส่งเอกสาร จำนวน ๕ เล่ม ให้กับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เป็นเจ้าภาพล่วงหน้า ไม่น้อยกว่า ๑๕ วัน ก่อนถึง วันแรกของการแข่งขัน ทั้งนี้ สามารถจัดส่งโดยตรง หรือ จัดส่งทางไปรษณีย์ ตามระยะเวลาที่กำหนดเท่านั้น งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๖๙ ปีการศึกษา ๒๕๖๒ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หน้า ๓๒

๒.๓ ระดับชาติ ให้โรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือกและเป็นผู้แทนระดับภูมิภาค จัดส่งเอกสารที่ได้แก้ไข ตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ ฯ ระดับภูมิภาค จำนวน ๕ เล่ม ให้กับสำนักวิชาการและมาตรฐาน การศึกษา กลุ่มพัฒนาระบบการแนะแนว อาคาร สพฐ.๓ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ ๑๐๓๐๐ (กิจกรรม นักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา)

ล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๑๕ วัน ก่อนถึงวันแรกของการแข่งขัน ทั้งนี้ สามารถจัดส่ง โดยตรง หรือจัดส่งทางไปรษณีย์ ตาม ระยะเวลาที่กำหนดเท่านั้น

• เกณฑ์การแข่งขัน

เกณฑ์การพิจารณา

ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภูมิภาค และระดับชาติ คณะกรรมการฯ จะพิจารณา ๓ ด้าน คือ

ด้านที่ ๑. เอกสาร “รายงานผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องของกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา

(YC : Youth Counselor)”

ด้านที่ ๒. การนำเสนอผลงานและการตอบคำถาม

ด้านที่ ๓. ความสามารถในการให้คำปรึกษา

เกณฑ์การให้คะแนน

๑. ระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับภูมิภาค

ระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับภูมิภาค คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน โดยมีสัดส่วนของ คะแนน ในแต่ละด้านคือ ๓๐ : ๓๐ : ๔๐ รายละเอียดดังนี้

๑.๑ พิจารณาจากเอกสาร “รายงานผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องของกิจกรรม (๓๐ คะแนน)

นักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)” ประกอบด้วย

- การจัดทำบันทึกข้อมูลการทำงานและการให้คำปรึกษา ๑๐ คะแนน

- การประสานงานเครือข่าย / ความร่วมมือในการดำเนินงานพร้อม ๑๐ คะแนน

เอกสารหลักฐานข้อมูลการดำเนินงานที่เหมาะสม ชัดเจน ตามสภาพจริง

- เอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการดำเนินงานการเชื่อมโยงโครงการ ๑๐ คะแนน

นักเรียนเพื่อนที่ปรึกษากับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียน อย่างชัดเจน

๑.๒ การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม (๓๐ คะแนน)

- ผลการดำเนินงานของโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาในโรงเรียน ๕ คะแนน

- ผลงานที่ทีมงานนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษามีความประทับใจ / ประสบ ๑๐ คะแนน

ความสำเร็จ

- แนวทางการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาที่จะทำต่อไป ๑๐ คะแนน

- การตอบคำถามของคณะกรรมการได้อย่างชัดเจน สอดคล้อง ถูกต้อง ๕ คะแนน

ครบถ้วน

๑.๓ พิจารณาความสามารถในการให้คำปรึกษาเพื่อน (๔๐ คะแนน)

กระบวนการให้การปรึกษาโดยพิจารณาจากขั้นตอนการให้คำปรึกษา ๑๐ คะแนน

ทั้ง ๕ ขั้นตอน คือ

- การสร้างสัมพันธภาพ

- การสำรวจและทำความเข้าใจปัญหา

- การหาแนวทางแก้ไขปัญหา

- การวางแผนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ

- การยุติการให้การปรึกษาเพื่อน

๑.๔ ทักษะการให้การปรึกษาพิจารณาจากการเลือกใช้ทักษะการใส่ใจ ๑๐ คะแนน

การฟัง การถาม การเงียบ การทวนซ้ำ การให้กำลังใจ การสรุปความ

การให้ข้อมูลและคำแนะนำ รวมทั้งทักษะการชี้ผลที่ตามมาได้อย่าง

หลากหลายและเหมาะสมกับปัญหาและสถานการณ์

- ๑.๕ แนวทางการช่วยเหลือเพื่อน พิจารณาจากความเหมาะสมกับปัญหา และการนำไปใช้ได้จริง รวมทั้งเป็นแนวทางที่เพื่อนมีส่วนร่วม ในการกำหนด / แสดงความคิดเห็น ๑๐ คะแนน
- ๑.๖ บุคลิกภาพของผู้ให้การปรึกษา จะพิจารณาจากสีหน้า ท่าทาง การพูดจา น้ำเสียง ความรู้สึกที่แสดงออกมา และการแต่งกาย ๑๐ คะแนน

๒. ระดับชาติ

ระดับชาติ คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน โดยมีสัดส่วนของคะแนนในแต่ละด้านคือ ๒๐ : ๒๐ : ๖๐ รายละเอียดดังนี้

๒.๑ พิจารณาจากเอกสารรายงานผลการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (๒๐ คะแนน)

- เอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการทำงานและการให้คำปรึกษา ๑๐ คะแนน
- การประสานงานเครือข่าย / ความร่วมมือในการดำเนินงานพร้อมเอกสารหลักฐานข้อมูลการดำเนินงานที่เหมาะสม ชัดเจน ตามสภาพจริง ๕ คะแนน
- เอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการดำเนินงานการเชื่อมโยงโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) กับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียนอย่างชัดเจน ๕ คะแนน

๒.๒ การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม (๒๐ คะแนน)

- ผลการดำเนินงานของโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาในโรงเรียน ๕ คะแนน
- ผลงานที่ทีมงานนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษามีความประทับใจ / ประสบความสำเร็จ ๕ คะแนน
- แนวทางการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาที่จะทำต่อไป ๕ คะแนน
- การตอบคำถามของคณะกรรมการได้อย่างชัดเจน สอดคล้อง ถูกต้อง ครบถ้วน ๕ คะแนน

ทั้งนี้ ขอให้นำเสนอผลงานและตอบคำถามให้ตรงประเด็นและไม่อนุญาตให้มีวัสดุ / อุปกรณ์ หรือ สื่อต่าง ๆ ประกอบการนำเสนอ

๒.๓ พิจารณาความสามารถในการให้คำปรึกษาเพื่อน (๖๐ คะแนน)

๒.๓.๑ กระบวนการให้การปรึกษาโดยพิจารณาจากขั้นตอนการให้คำปรึกษา ๑๐ คะแนน

- ทั้ง ๕ ขั้นตอน คือ
- การสร้างสัมพันธภาพ
 - การสำรวจและทำความเข้าใจปัญหา
 - การหาแนวทางแก้ไขปัญหา
 - การวางแผนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ
 - การยุติการให้การปรึกษาเพื่อน

๒.๓.๒ ทักษะการให้การปรึกษาโดยพิจารณาจากการเลือกใช้ทักษะการใส่ใจ ๒๐ คะแนน

การฟัง/การถาม/การเรียบ/การทวนซ้ำ/การให้กำลังใจ/การสรุปความ /การให้ข้อมูลและคำแนะนำ รวมทั้งทักษะการชี้ผลที่ตามมาได้อย่างหลากหลายและเหมาะสมกับปัญหา

๒.๓.๓ แนวทางการช่วยเหลือเพื่อน โดยพิจารณาจากความเหมาะสมกับปัญหา ๒๐ คะแนน

และการนำไปใช้ได้จริง รวมทั้งเป็นแนวทางที่เพื่อนมีส่วนร่วม ในการกำหนด / แสดงความคิดเห็น

๒.๓.๔ บุคลิกภาพของผู้ให้การปรึกษา โดยพิจารณาจาก สีหน้า ท่าทาง ๑๐ คะแนน

การพูดจา น้ำเสียง ความรู้สึกที่แสดงออกมาและการแต่งกาย

• เกณฑ์ตัดสินการแข่งขัน

- ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
- ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
- ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
- ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

• การมอบรางวัล

๑.รางวัลประเภทเหรียญ

โรงเรียนที่ได้คะแนนสูงสุด ๓ ลำดับแรก ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป จะได้รับเหรียญทอง เหรียญเงิน และ เหรียญทองแดง ตามลำดับ

๒.รางวัลประเภทเกียรติบัตร

- ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรเหรียญทอง
- ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรเหรียญเงิน
- ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรเหรียญทองแดง
- คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย

• คณะกรรมการตัดสินการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)

๑. คุณสมบัติคณะกรรมการตัดสินผลการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)

- ๑.๑ คณะกรรมการฯ ควรเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจ ในงานแนะแนวและมีประสบการณ์ที่เกี่ยวกับเรื่องกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) และกระบวนการให้การปรึกษา
- ๑.๒ กรรมการฯ ควรมาจากสถานศึกษา หรือสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่หลากหลาย อาจจะเป็น บุคคลภายนอก เช่น บุคลากรจากมหาวิทยาลัย นักจิตวิทยาจากโรงพยาบาล หรือ นักแนะแนว เป็นต้น

๒. คณะกรรมการตัดสินผลการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)

- ๒.๑ คณะกรรมการ ฯ แบ่งเป็น ๓ ระดับ ระดับละ ๕ คน
- ๒.๒ คณะกรรมการ ฯ ควรประเมินด้านเอกสารของโรงเรียนที่เข้าแข่งขันในแต่ละระดับให้แล้วเสร็จ ก่อนวันแข่งขัน
- ๒.๓ คณะกรรมการ ฯ ต้องเตรียมข้อคำถาม สำหรับให้ผู้เข้าแข่งขันได้ร่วมกันตอบต่อหน้า คณะกรรมการ ฯ
- ๒.๔ คณะกรรมการ ฯ ต้องไม่ตัดสินในกรณีเขตการศึกษา / สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน
- ๒.๕ คณะกรรมการฯ ควรให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่องกับนักเรียนที่ชนะการแข่งขัน ในลำดับที่ ๑ - ๓

• การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๑. ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้ คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)
๒. ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา มีทีมชนะในลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาคมี มากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนด้านที่ ๑ เท่ากันให้ดูด้านที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนด้านที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าด้านที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในด้านที่ ๓ กรณีคะแนนเท่ากันทุกด้าน ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

• การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในการนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์และประชาสัมพันธ์ต่อไป

• รายละเอียดกิจกรรมในการจัดเตรียมการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา(YC : Youth Counselor)

หน่วยงานที่จัดการแข่งขันต้องดำเนินการเพิ่มเติม ดังนี้

๘.๑ ประชุมชี้แจงคณะกรรมการตัดสินผลการแข่งขันทุกระดับ

๘.๒ จัดให้มีการตรวจสอบและประเมินด้านเอกสารของโรงเรียนที่เข้าแข่งขันให้แล้วเสร็จก่อนวันแข่งขัน ๘.๓

จัดเพิ่มแบบฟอร์มการให้คะแนนของกรรมการฯ ทุกคน (ซึ่งคณะผู้จัดการแข่งขันต้องเตรียมไว้

ล่วงหน้าก่อนการแข่งขัน)

๘.๔ จัดเตรียมห้องสำหรับการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาที่เหมาะสม ควรเป็นสถานที่เงียบ ไม่มีคนเดินพลุกพล่าน มีความเป็นส่วนตัว ปลอดภัยจากเสียงหรือผู้คน เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันมี สมาธิในการให้การปรึกษา

๘.๕ จัดเตรียมห้องเก็บตัวของผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งเป็นผู้ให้คำปรึกษา (Counselor) และห้องฝึกซ้อมนักเรียน ที่แสดงบทบาทสมมติเป็นผู้ขอรับคำปรึกษา (Counselee)

๘.๖ จัดเตรียมนักเรียนแสดงบทบาทสมมติ โดย

๑) ผู้จัดการแข่งขัน ต้องเตรียมกรณีศึกษาที่เน้นให้ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหา ไม่น้อยกว่า ๕ เรื่อง ของแต่ละระดับการแข่งขัน และ จัดเตรียมนักเรียนแสดงบทบาทสมมติเป็นผู้ขอรับคำปรึกษา (Counselee) กรณีศึกษาละ ๑ คน โดยให้เหมาะสมกับระดับชั้น (รวม ๕ คน) เพื่อขอรับคำปรึกษาจากผู้ให้คำปรึกษา (Counselor) ใน เวทีการแข่งขัน ทั้งระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภาค และระดับชาติ

๒) ทีมที่เข้าแข่งขัน คัดเลือกสมาชิกมา ๑ คน ทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษา (Counselor) เพื่อให้ผู้แข่งขันได้แสดงถึงความสามารถในการให้การปรึกษาแก่ผู้ที่มาขอรับคำปรึกษา (Counselee)

๘.๗ ก่อนการแข่งขันควรมีเจ้าหน้าที่ชี้แจงรายละเอียด ทำความเข้าใจให้ผู้เข้าแข่งขันรับทราบถึงกระบวนการและขั้นตอนในการแข่งขันอย่างชัดเจน

๘.๘ มีเจ้าหน้าที่จัดลำดับและเชิญให้ผู้เข้าแข่งขันและนักเรียนที่แสดงบทบาทสมมติเข้าไปยังห้องแข่งขัน

๘.๙ ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากกรณีศึกษาต่อหน้าคณะกรรมการ ฯ ก่อนที่จะดำเนินการแข่งขัน

๘.๑๐ ในการแข่งขันแต่ละทีมจะใช้เวลา ดังนี้

- การนำเสนอโดยทีม ใช้เวลา ๕ นาที

- การนำเสนอบทบาทสมมติ ใช้เวลา ๑๐ นาที

หากใช้เวลาเกินกว่าที่กำหนด จะมีผลต่อการพิจารณาของคณะกรรมการ ฯ

๘.๑๑ มีคณะกรรมการ / เจ้าหน้าที่นำผลการให้คะแนนของกรรมการ ฯ แต่ละคนมาประมวลผลหลังสิ้นสุดการแข่งขัน

๘.๑๒ การประกาศผลการแข่งขันและการมอบรางวัล ให้แล้วเสร็จภายในวันแข่งขันของแต่ละระดับ

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๕. กิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน

๑. การจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

๑.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑.๑ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ (สพป./ทุกสังกัด)
- ๑.๑.๒ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สพป./สพม./ทุกสังกัด)
- ๑.๑.๓ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ (สพป./สพม./ทุกสังกัด)

๑.๒ ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๒.๑ รูปแบบในการแข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน
- ๑.๒.๒ จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน แบ่งเป็น ๔ ระดับ ดังนี้
 - ๑.๒.๒.๑ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม (สพป./ทุกสังกัด)
 - ๑.๒.๒.๒ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม (สพป./ทุกสังกัด)
 - ๑.๒.๒.๓ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม (สพม./ทุกสังกัด)
 - ๑.๒.๒.๔ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม (สพป./สพม./ทุกสังกัด)

๑.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑.๓.๑ ลักษณะของการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก เป็นหนังสือบันเทิงคดี มีภาพประกอบมีแก่นของเรื่อง (Theme) หรือหัวข้อเรื่องที่ใช้แข่งขัน ซึ่งคณะกรรมการจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๑.๓.๒ รูปแบบของหนังสือเล่มเล็ก

๑.๓.๒.๑ **นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖**

๑) ชนิดกระดาษ เนื้อในและปกของหนังสือใช้กระดาษวาดเขียน ๑๐๐ ปอนด์ ปกหนังสือทำเป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้ และตัดกระดาษให้เรียบร้อยโดยไม่ขีดเขียนใด ๆ

๒) รูปเล่มของหนังสือ ขนาด A4 พับครึ่ง หรือ ๑๔.๘ x ๒๑ เซนติเมตร ลักษณะแนวตั้ง มืองค์ประกอบเรียงลำดับ ดังนี้

- **ส่วนหน้า** ประกอบด้วย ปกหน้า (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) หน้าปกใน (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) และหน้าคำนำ (บอกถึงวัตถุประสงค์และแรงบันดาลใจ ที่มาของเรื่องหรือการนำเสนอเนื้อหา และคำขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำหนังสือ)

- **ส่วนเนื้อหา** ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง และภาพประกอบ พร้อมทั้งกำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน

- **ส่วนท้าย** ประกอบด้วย หน้าคณะผู้จัดทำ (บอกชื่อหนังสือชื่อผู้จัดทำ ชื่อโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และชื่อเขตพื้นที่การศึกษา) และปกหลังของหนังสือ

๓) ความหนาของเนื้อเรื่องและภาพประกอบ จำนวน ๘ หน้า

๔) เนื้อเรื่องของหนังสือ ต้องเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเอง มีความเหมาะสมกับวัยระดับชั้น และมีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ เขียนในรูปแบบร้อยแก้ว และ หรือร้อยกรอง คำคล้องจอง กลอนเปล่า

๕) ตัวอักษรมีขนาด รูปแบบ และสี มีความเหมาะสมสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๖) ภาพประกอบ มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ขยายรายละเอียดให้เข้าใจเนื้อเรื่องที่นำเสนอ และเสริมให้หนังสือมีความสวยงาม และน่าอ่าน ไม่อนุญาตให้จัดทำเป็นภาพสามมิติ (Pop Up)

๗) ชนิดของสีที่ใช้ในการวาดภาพประกอบ ใช้สีไม้ ถ้าต้องการเน้นภาพประกอบใช้ปากกาตัดเส้นได้

๘) เขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) บอกขั้นตอน การจัดวางเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และรูปเล่มของหนังสือ ตั้งแต่ปกหน้าจนถึงปกหลังไว้ในแต่ละกรอบ อย่างชัดเจน

๙) ทำรูปเล่ม ให้มีความสวยงามตลอดทั้งเล่ม สามารถเข้าเล่มแบบเย็บปก (มุงหลังคา) หรือสันหนังสือทากาว หรือเทปเยื่อขาวสองหน้า ห้ามใช้สเปรย์แล็กเกอร์ แล็กเกอร์เคลือบเงาหนังสือ แต่อนุญาตให้ใช้สติ๊กเกอร์ใสได้

๑.๓.๒.๒ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๑) ชนิดกระดาษ เนื้อในและปกของหนังสือใช้กระดาษวาดเขียน ๑๐๐ ปอนด์ ปกหนังสือทำเป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้ และตัดกระดาษให้เรียบร้อยโดยไม่ขีดเขียนใด ๆ

๒) รูปเล่มของหนังสือ ขนาด A4 พับครึ่ง หรือ ๑๔.๘ x ๒๑ เซนติเมตรลักษณะแนวตั้ง มืองค์ประกอบเรียงลำดับ ดังนี้

- ส่วนหน้า ประกอบด้วย ปกหน้า (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) หน้าปกใน (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) และหน้าคำนำ (บอกถึงวัตถุประสงค์และแรงบันดาลใจ ที่มาของเรื่องหรือการนำเสนอเนื้อหา และคำขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำหนังสือ)

- ส่วนเนื้อหา ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง และภาพประกอบ พร้อมทั้งกำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน

- ส่วนท้าย ประกอบด้วย หน้าคณะผู้จัดทำ (บอกชื่อหนังสือ ชื่อผู้จัดทำ ชื่อโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และชื่อเขตพื้นที่การศึกษา) และปกหลังของหนังสือ

๓) ความหนาของเนื้อเรื่องและภาพประกอบ จำนวน ๑๒ หน้า

๔) เนื้อเรื่องของหนังสือ ต้องเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเอง มีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และมีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ เขียนในรูปแบบร้อยแก้ว และ หรือร้อยกรอง คำคล้องจอง กลอนเปล่า

๕) ตัวอักษรมีขนาด รูปแบบ และสี มีความเหมาะสมสำหรับเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๖) ภาพประกอบ มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ขยายรายละเอียดให้เข้าใจเนื้อเรื่องที่นำเสนอ และเสริมให้หนังสือมีความสวยงาม และน่าอ่าน ไม่อนุญาตให้จัดทำเป็นภาพสามมิติ (Pop Up)

๗) ชนิดของสีที่ใช้ในการวาดภาพประกอบ ใช้สีไม่ระบายน้ำ ถ้าต้องการเน้นภาพประกอบใช้ปากกาตัดเส้นได้

๘) เขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) บอกขั้นตอน การจัดวางเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และรูปเล่มของหนังสือ ตั้งแต่ปกหน้าจนถึงปกหลังไว้ในแต่ละกรอบ อย่างชัดเจน

๙) ทำรูปเล่ม ให้มีความสวยงามตลอดทั้งเล่ม สามารถเข้าเล่มแบบเย็บปก (มุงหลังคา) หรือสันหนังสือทากาว หรือเทปเยื่อขาวสองหน้า ห้ามใช้สเปรย์แล็กเกอร์ แล็กเกอร์เคลือบเงาหนังสือ แต่อนุญาตให้ใช้สติ๊กเกอร์ใสได้

๑.๓.๒.๓ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๑) ชนิดกระดาษ เนื้อในและปกของหนังสือใช้กระดาษวาดเขียน ๑๐๐ ปอนด์ ปกหนังสือทำเป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้ และตัดกระดาษให้เรียบร้อยโดยไม่ขีดเขียนใด ๆ

๒) รูปเล่มของหนังสือ ขนาด A4 พับครึ่ง หรือ ๑๔.๘ x ๒๑ เซนติเมตรลักษณะแนวตั้ง มืองค์ประกอบเรียงลำดับ ดังนี้

- ส่วนหน้า ประกอบด้วย ปกหน้า (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) หน้าปกใน (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) และหน้าคำนำ (บอกถึงวัตถุประสงค์และแรงบันดาลใจ ที่มาของเรื่องหรือการนำเสนอเนื้อหา และคำขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำหนังสือ)

▪ ส่วนเนื้อหา ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง และภาพประกอบ พร้อมทั้งกำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน

▪ ส่วนท้าย ประกอบด้วย หน้าคณะผู้จัดทำ (บอกชื่อหนังสือ ชื่อผู้จัดทำ ชื่อโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และชื่อเขตพื้นที่การศึกษา) และปกหลังของหนังสือ

๓) ความหนาของเนื้อเรื่องและภาพประกอบ จำนวน ๑๖ หน้า

๔) เนื้อเรื่องของหนังสือ ต้องเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเอง มีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และมีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ เขียนในรูปแบบร้อยแก้ว และ หรือร้อยกรอง คำคล้องจอง กลอนเปล่า

๕) ตัวอักษรมีขนาด รูปแบบ และสี มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๖) ภาพประกอบ มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ขยายรายละเอียดให้เข้าใจเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ และเสริมให้หนังสือมีความสวยงาม และน่าอ่าน ไม่อนุญาตให้จัดทำเป็นภาพสามมิติ (Pop Up)

๗) ชนิดของสีที่ใช้ในการวาดภาพประกอบ ใช้สีไม่ระบายน้ำ ถ้าต้องการเน้นภาพประกอบใช้ปากกาตัดเส้นได้

๘) เขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) บอกขั้นตอน การจัดวางเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และรูปเล่มของหนังสือ ตั้งแต่ปกหน้าจนถึงปกหลังไว้ในแต่ละกรอบ อย่างชัดเจน

๙) ทำรูปเล่ม ให้มีความสวยงามตลอดทั้งเล่ม สามารถเข้าเล่มแบบเย็บปก (มุงหลังคา) หรือสันหนังสือทากาว หรือเย็บเยื่อกระดาษสองหน้า ห้ามใช้สเปรย์แล็กเกอร์ แล็กเกอร์เคลือบเงาหนังสือ แต่อนุญาตให้ใช้สติ๊กเกอร์ใสได้

๑.๓.๓ ผลงานที่ส่งเข้าแข่งขันจะไม่ส่งคืน

๑.๓.๔ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๖ ชั่วโมง

๑.๓.๕ วัสดุอุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้แข่งขันเป็นผู้จัดเตรียมมาเองให้พร้อม

๑.๔ เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

๑.๔.๑ เนื้อหาสาระ	๓๐ คะแนน
๑.๔.๒ ภาพประกอบ/การนำเสนอ	๒๐ คะแนน
๑.๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์	๑๐ คะแนน
๑.๔.๔ การใช้สำนวนภาษา	๑๐ คะแนน
๑.๔.๕ การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board)	๑๐ คะแนน
๑.๔.๖ การทำรูปเล่ม	๑๐ คะแนน
๑.๔.๗ การตั้งชื่อเรื่อง	๕ คะแนน
๑.๔.๘ ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร/ตัวสะกด/การวางวรรณยุกต์	๕ คะแนน

ในกรณีที่ ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนด คณะกรรมการตัดคะแนนทีละ ๑ คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า ๓๐ วินาที ให้นับเป็น ๑ นาที

๑.๕ เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นและผลการตัดสินของคณะกรรมการทุกระดับชั้นถือเป็นที่สุด

๑.๖ คณะกรรมการแข่งขัน

๑.๖.๑ คณะกรรมการดำเนินการ แบ่งออกเป็น ๔ ระดับชั้น ระดับชั้นละไม่น้อยกว่า ๓ คน ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับมอบหมายให้มีหน้าที่ดำเนินงานจัดการแข่งขันให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนดด้วยความโปร่งใสและความเป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

๑.๖.๒ คณะกรรมการตัดสิน แบ่งออกเป็น ๔ ระดับชั้น ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน โดยมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

๑.๖.๒.๑ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

๑.๖.๒.๒ ศิษยานุศิษย์ที่รับผิดชอบกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน หรือการพัฒนาห้องสมุด หรือมีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

๑.๖.๒.๓ ครูบรรณารักษ์ หรือครูผู้ทำหน้าที่บรรณารักษ์ หรือครูผู้สอน หรือผู้อำนวยการโรงเรียนที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

๑.๖.๒.๔ ข้อควรคำนึงถึงในการสรรหากรรมการ เพื่อความโปร่งใส และยุติธรรม ดังนี้
๑) กรรมการที่เป็นครูผู้สอน หรือศิษยานุศิษย์ไม่เป็นกรรมการตัดสินในกรณีโรงเรียนของตนเข้าแข่งขัน

๒) กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในการจัดทำหนังสือ

๓) กรรมการควรมาจากหน่วยงานและหรือองค์กรที่หลากหลาย
๔) กรรมการสามารถให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงผลงานให้เป็นไปอย่างถูกต้องและมีคุณภาพให้กับทีมผู้เข้าแข่งขันที่คะแนนระดับเหรียญทองในลำดับ ๑ - ๓ ในระดับภาค และหรือระดับชาติ

๑.๖.๓ แนวทางการพิจารณาของคณะกรรมการตัดสิน

๑.๖.๓.๑ ประชุมปรึกษาหารือก่อนการตัดสินเพื่อให้เข้าใจเกณฑ์การตัดสินให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

๑.๖.๓.๒ ให้คะแนนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

๑.๖.๓.๓ พิจารณาการให้คะแนน ดังนี้

- เนื้อหาสาระ พิจารณาตามแก่นของเรื่อง (Theme) หรือหัวข้อเรื่องที่ใช้แข่งขัน ซึ่งคณะกรรมการแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน ความคิดรวบยอดเหมาะสมกับระดับชั้น และกลวิธีการดำเนินเรื่องน่าสนใจ สอดคล้องกันอย่างมีระบบและมีความเหมาะสมกลมกลืนเป็นอย่างดี

- ภาพประกอบ พิจารณาความเหมาะสม สื่อความหมายได้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง มีความสวยงามในการสร้างสรรค์ของตัวละคร ฉาก ส่งเสริมความเข้าใจและจินตนาการ

- ความคิดสร้างสรรค์ พิจารณาเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ รูปเล่ม ปก การจัดวางตัวอักษร การจัดหน้า และส่วนประกอบอื่น ๆ เหมาะสมกับระดับชั้น

- การใช้สำนวนภาษา พิจารณาการใช้สำนวนโวหาร ถ้อยคำ วิธีเรียบเรียงถูกต้องตามหลักภาษาไทย และเหมาะสมกับระดับชั้น

- การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) พิจารณาการนำเสนอการจัดวางองค์ประกอบของหนังสือแต่ละกรอบ ตั้งแต่หน้าปกจนถึงหน้าสุดท้ายได้อย่างถูกต้องและชัดเจน สอดคล้องกับผลงานที่จัดทำขึ้น

- การทำรูปเล่ม พิจารณาคุณค่าความงามเชิงศิลปะ ความประณีต แข็งแรงทนทาน และสะอาดเรียบร้อย

- การตั้งชื่อเรื่อง พิจารณาความสัมพันธ์กับแก่นของเรื่อง (Theme) วลีหรือข้อความที่ได้ความหมายในตัวเอง มีความน่าสนใจ และน่าติดตามอ่าน

▪ ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร/ตัวสะกด/การวางวรรณยุกต์ พิจารณาขนาดตัวอักษรที่ใช้ของปกหนังสือ และเนื้อเรื่องเหมาะสมกับระดับชั้น รูปแบบ สีของตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย และเขียนถูกต้องตามหลักภาษาไทย

๑.๗ รายละเอียดในการจัดการแข่งขัน

๑.๗.๑ การเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขัน

๑.๗.๑.๑ ป้ายตั้งโต๊ะบอกเลขที่ทีมที่เข้าแข่งขัน

๑.๗.๑.๒ นาฬิกาบอกเวลา

๑.๗.๑.๓ เครื่องเสียง

๑.๗.๒ การเตรียมสถานที่ในการแข่งขัน

๑.๗.๒.๑ สถานที่ หรือห้องที่ใช้ในการแข่งขันให้สามารถดำเนินการแข่งขันพร้อมกันได้ทุกทีมในระดับเดียวกัน

๑.๗.๒.๒ โต๊ะ - เก้าอี้ ให้มีขนาดเหมาะสมต่อการปฏิบัติงานกลุ่มที่มีนักเรียน จำนวน ๓ คน พร้อมป้ายตั้งโต๊ะบอกเลขที่ทีมที่เข้าแข่งขัน

๑.๗.๒.๓ นาฬิกาบอกเวลา ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน

๑.๗.๒.๔ เครื่องเสียง ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมสามารถได้ยินเสียงคำชี้แจงจากกรรมการ ได้อย่างชัดเจน และเข้าใจตรงกัน

๑.๗.๓ การดำเนินการจัดการแข่งขัน

๑.๗.๓.๑ ลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันมารายงานตัว ชำกว่าเวลาที่กำหนดให้สามารถเข้าร่วมแข่งขันได้ แต่เวลาสิ้นสุดการเข้าแข่งขันต้องเป็นไปตามที่คณะกรรมการดำเนินงานกำหนดพร้อมกันทุกทีม

๑.๗.๓.๒ ตรวจอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการแข่งขันก่อนเวลาการแข่งขัน

๑.๗.๓.๓ การเตือนเวลาการแข่งขัน ให้เตือนครั้งที่ ๑ เหลือเวลา ๓๐ นาที เตือนครั้งที่ ๒ เหลือเวลา ๑๕ นาที เตือนครั้งที่ ๓ หมดเวลา กรณีที่ทีมผู้เข้าแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนดจะถูกตัดคะแนน นาทีละ ๑ คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า ๓๐ วินาที ให้นับเป็น ๑ นาที

๑.๗.๓.๔ ผู้แข่งขันห้ามนำเครื่องมือสื่อสารทุกประเภทเข้าในการแข่งขัน

๑.๗.๓.๕ การเข้าห้องน้ำ ผู้เข้าแข่งขันต้องขออนุญาตจากกรรมการ และอยู่ภายใต้การดูแลของกรรมการดำเนินการแข่งขัน

๑.๗.๓.๖ การส่ง-มอบอาหาร/น้ำ หรืออุปกรณ์การแข่งขันอื่นใดต้องส่ง-มอบผ่านกรรมการดำเนินการแข่งขันเท่านั้น

๑.๘ การแข่งขันคัดเลือกตัวแทนระดับภาค และหรือระดับชาติ

๑.๘.๑ ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค และหรือระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง อันดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๑.๘.๒ ในกรณีที่แข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษามีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนน ข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด และถือเป็นยุติจะอุทธรณ์มิได้

๑.๙ การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เป็นเจ้าภาพหลักระดับภาค และหรือระดับชาติ ใน ๔ ภูมิภาค จะต้องส่งผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ ให้สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา เพื่อพิจารณานำไปเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำแนะนำสำหรับกรรมการตัดสินการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

หนังสือบันทึคดี หมายถึง หนังสือที่แต่งขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีจินตนาการ สอดแทรกคุณธรรม คติธรรม เนื้อหาสาระของหนังสือเป็นเรื่องราวที่ผู้แต่งสมมติขึ้น ทั้งตัวละคร เหตุการณ์ สถานที่และเวลา

ส่วนสำคัญของหนังสือบันทึคดี

๑.เค้าโครงเรื่อง (Plot) คือ การลำดับเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงกัน อย่างสมเหตุสมผล เมื่ออ่านเหตุการณ์หนึ่งก็อยากทราบว่าเรื่องราวจะจบอย่างไร ขณะอ่านผู้อ่านจะรู้สึกเพลิดเพลินหรือสับสนว่าตัวละครนี้คือใครมาจากไหน

๒. ตัวละคร (Characters) เป็นศูนย์กลางของเรื่อง เรื่องราวและเหตุการณ์ที่ผู้เขียนสร้างเป็น เค้าโครงเรื่องขึ้นจะผูกพันวนเวียนอยู่ที่ตัวละคร ถ้าไม่มีตัวละครก็คงไม่มีเรื่องราวที่จะบอกเล่าแก่ผู้อ่าน

๓. ฉาก (Setting) คือ เวลาและสถานที่ที่เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นตามเค้าโครงเรื่อง มีเรื่องราว เหตุการณ์ ตัวละคร สิ่งที่ตัวละครทำ คิด และรู้สึก อาจะเกิดขึ้นทั้งในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคตตามจินตนาการ

๔. แก่นของเรื่อง (Theme) คือ สาระสำคัญหรือหัวใจของเรื่องที่ผู้เขียนสะท้อนหรือแสดงให้เห็นผู้อ่านเข้าใจและสรุปความหมายแก่นของเรื่องได้ เมื่ออ่านเหตุการณ์ เรื่องราว และชีวิตของตัวละคร ตั้งแต่ต้นจนจบ

๕. สำนวนภาษา ผู้เขียนเลือกใช้คำและประโยคเรียบเรียงเป็นเรื่องราว ซึ่งทำให้ผู้อ่านเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน การใช้ภาษาที่เหมาะสม มีบทสนทนาให้เห็นพฤติกรรมของตัวละคร สร้างฉาก ที่ประทับใจ สร้างความรู้สึกและอารมณ์ต่าง ๆ แก่ผู้อ่านตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

๖. กรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) คือ การเขียนกรอบแสดงเรื่องของหนังสือแต่ละเรื่อง โดยนำเค้าโครงเรื่องมาเขียนลงในแต่ละกรอบ บอกว่ามีเรื่องและภาพสัมพันธ์กันตามลำดับ จนจบเล่ม มีองค์ประกอบ ดังนี้

กรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board)

ปกหลัง	ปกหน้า	*กระดาด ผืนปก	*กระดาด ผืนปก	ว่าง	หน้า ปกใน	ว่าง	หน้า คำนำ
ว่าง	*เนื้อเรื่อง ๑	*เนื้อเรื่อง ๒	*เนื้อเรื่อง ๓	*เนื้อเรื่อง ๔	*เนื้อเรื่อง ๕	*เนื้อเรื่อง ๖	*เนื้อเรื่อง ๗
*เนื้อเรื่อง ๘	*เนื้อเรื่อง ๙	*เนื้อเรื่อง ๑๐	*เนื้อเรื่อง ๑๑	*เนื้อเรื่อง ๑๒	*เนื้อเรื่อง ๑๓	*เนื้อเรื่อง ๑๔	*เนื้อเรื่อง ๑๕
*เนื้อเรื่อง ๑๖	หน้าคณะ ผู้จัดทำ	*กระดาด ผืนปก	*กระดาด ผืนปก				

หมายเหตุ : ๑. *เนื้อเรื่อง : จำนวนหน้า ขึ้นอยู่กับระดับชั้นของผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์การแข่งขัน

๒. *กระดาดผืนปก : จะมีหรือไม่ก็ได้ เป็นสิทธิ์ของผู้จัดทำ

๓. เนื้อเรื่อง และ หรือภาพประกอบ การนับจำนวนหน้า ให้คณะกรรมการเริ่มนับเนื้อเรื่อง รวมทั้งหน้าที่มีภาพประกอบแต่ไม่มีเนื้อเรื่องทุกหน้า จนถึงหน้าสุดท้ายของเนื้อเรื่อง ไม่รวมหน้าคณะผู้จัดทำ

ในกรณีที่ภาพประกอบต่อเนื่องกัน ๒ หน้า (Double space) ให้นับเป็น ๒ หน้า

๒. การจัดกิจกรรมยุวบรรณารักษ์เพื่อส่งเสริมการอ่าน

๒.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑.๑ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ (สพป./ทุกสังกัด)
- ๒.๑.๒ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สพป./สพม./ทุกสังกัด)
- ๒.๑.๓ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ (สพป./สพม./ทุกสังกัด)

๒.๒ ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๒.๑ รูปแบบในการแข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน
- ๒.๒.๒ จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน แบ่งเป็น ๔ ระดับ ดังนี้
 - ๒.๒.๒.๑ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม (สพป./ทุกสังกัด)
 - ๒.๒.๒.๒ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม (สพป./ทุกสังกัด)
 - ๒.๒.๒.๓ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม (สพม./ทุกสังกัด)
 - ๒.๒.๒.๔ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม (สพป./สพม./ทุกสังกัด)

๒.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๒.๓.๑ การจัดกิจกรรมยุวบรรณารักษ์เพื่อส่งเสริมการอ่าน ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นนักเรียนช่วยงานห้องสมุดโรงเรียน (ยุวบรรณารักษ์) หรือนักเรียนที่เป็นสมาชิกชมรม ชุมนุม/ห้องสมุด/ส่งเสริมการอ่านโดยทำหน้าที่ช่วยงานห้องสมุดและจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในโรงเรียน หรือชุมชนอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

๒.๓.๒ กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน ต้องเป็นกิจกรรมที่นักเรียนสร้างสรรค์ขึ้น และปฏิบัติได้จริง โดยมีครูบรรณารักษ์เป็นที่ปรึกษา ลักษณะของกิจกรรมควรเป็นกิจกรรมที่แสดงแนวคิด ในรูปแบบใหม่ ๆ ที่ชัดเจนว่าสามารถช่วยกระตุ้นให้นักเรียนที่ร่วมกิจกรรมเกิดความสนใจการอ่านและเข้าใช้ห้องสมุดเพิ่มขึ้น หรือการให้บริการชุมชนเพื่อสร้างสังคมแห่งการอ่าน จำนวน ๒ กิจกรรม

๒.๓.๓ กิจกรรมที่นำเสนอต้องมีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และกลุ่มเป้าหมาย

๒.๓.๔ ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมจะต้องจัดทำข้อมูลกิจกรรมนำเสนอเป็นอินโฟกราฟิก (Infographic) ลงบนกระดาษ A4 จำนวน ๑ แผ่น (หน้าเดียว) พร้อมส่งให้แก่คณะกรรมการตามจำนวนคณะกรรมการ เพื่อพิจารณาประกอบการนำเสนอกิจกรรมในวันแข่งขัน

๒.๓.๕ ข้อมูลกิจกรรมที่นำเสนอสรุปเป็นอินโฟกราฟิก (Infographic) มีเนื้อหาและภาพสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย ชัดเจน และใช้ความคิดสร้างสรรค์ออกแบบให้น่าสนใจ

๒.๓.๖ สื่อและอุปกรณ์ ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมและสร้างสรรค์ขึ้นเอง แต่ควรเป็นสื่อและอุปกรณ์ที่เรียบง่าย กระดาษ วัสดุ อุปกรณ์ ประหยัด มีความเหมาะสมกับกิจกรรมที่นำเสนอและใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่าทุกชิ้น โดยมีจำนวนสื่อ วัสดุอุปกรณ์ไม่เกิน ๖ ชิ้น หรือ ๒ ชุด

หมายเหตุ ๑ ชุด ประกอบด้วย สื่อ วัสดุอุปกรณ์ ไม่เกิน ๓ ชิ้น

การนับชิ้น เช่น ตะกร้า ๑ ใบ นับเป็น ๑ ชิ้น หนังสือ ๑ เล่ม นับเป็น ๑ ชิ้น

๒.๓.๗ รูปแบบการนำเสนอกิจกรรม

๒.๓.๗.๑ ผู้เข้าแข่งขันนำเสนอกิจกรรม แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์กิจกรรม รูปแบบกลวิธีในการดำเนินการ โดยเป็นไปตามลำดับและสอดคล้องกับสื่อที่ใช้อย่างเหมาะสม

๒.๓.๗.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้เสียงจริงในการนำเสนอ ไม่ใช้การบันทึกเสียง และนำเสนอด้วยภาษาไทยเป็นหลัก และอาจใช้ภาษาต่างประเทศประกอบได้บ้าง

๒.๓.๗.๓ ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาในการนำเสนอทีมละ ๑๕ นาที แบ่งออกเป็นการจัดเตรียมสื่อ/อุปกรณ์ ๕ นาที และการนำเสนอกิจกรรม ๑๐ นาที (ไม่รวมเวลาตอบคำถาม)

๒.๔ เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

๒.๔.๑ รูปแบบและเนื้อหากิจกรรม (๔๐ คะแนน)

▪ ความคิดสร้างสรรค์	๑๐	คะแนน
▪ ลำดับเนื้อหา ความต่อเนื่องของกิจกรรม	๑๐	คะแนน
▪ กิจกรรมนำไปปฏิบัติได้จริง	๑๐	คะแนน
▪ ประโยชน์ที่ได้รับ	๑๐	คะแนน

๒.๔.๒ ความสามารถในการพูดนำเสนอและตอบคำถาม (๓๐ คะแนน)

▪ บุคลิกท่าทาง สีหน้า สายตา	๕	คะแนน
▪ การใช้ภาษา/อักขรวิธี	๕	คะแนน
▪ การใช้เสียง	๕	คะแนน
▪ การใช้สื่อประกอบการพูด	๕	คะแนน
▪ การลำดับเนื้อหา	๕	คะแนน
▪ ปฏิภาณไหวพริบในการตอบคำถาม	๕	คะแนน

๒.๔.๓ อินโฟกราฟิก (Infographic) (๒๐ คะแนน)

▪ การนำเสนอเนื้อหากิจกรรม	๑๐	คะแนน
▪ การออกแบบรูปแบบนำเสนอกิจกรรม	๑๐	คะแนน

๒.๔.๔ สื่อและอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม (๑๐ คะแนน)

▪ รูปแบบสื่อและอุปกรณ์	๕	คะแนน
▪ จำนวน/การจัดวางสื่อและอุปกรณ์	๕	คะแนน

ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาการแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนด คณะกรรมการตัดคะแนน
นาทีละ ๑ คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า ๓๐ วินาที ให้นับเป็น ๑ นาที

๒.๕ เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น
และผลการตัดสินของคณะกรรมการทุกระดับขั้นถือเป็นขั้นสุดท้าย

๒.๖ คณะกรรมการแข่งขัน

๒.๖.๑ คณะกรรมการดำเนินการ ระดับชั้นละไม่น้อยกว่า ๓ คน ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับมอบหมายให้มีหน้าที่
ดำเนินงานจัดการแข่งขันให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนดด้วยความโปร่งใส และความเป็นธรรมแก่ทุก
ฝ่าย

๒.๖.๒ คณะกรรมการตัดสิน แบ่งออกเป็น ๔ ระดับชั้น ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน โดยมีคุณสมบัติ
ดังต่อไปนี้

๒.๖.๒.๑ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการส่งเสริมการอ่านและงาน
ห้องสมุด

๒.๖.๒.๒ ศิษยานุศิษย์ที่รับผิดชอบกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน หรือการพัฒนาห้องสมุด
หรือมีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการส่งเสริมการอ่านและงานห้องสมุด

๒.๖.๒.๓ ครูบรรณารักษ์ หรือครูผู้ทำหน้าที่บรรณารักษ์ หรือครูผู้สอน หรือผู้อำนวยการ
โรงเรียนที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการส่งเสริมการอ่านและงานห้องสมุด

๒.๖.๒.๔ ข้อควรคำนึงถึงในการสรรหากรรมการเพื่อความโปร่งใส และยุติธรรม ดังนี้

๑) กรรมการที่เป็นครูผู้สอน หรือศึกษานิเทศก์ไม่เป็นกรรมการตัดสินในกรณีโรงเรียนของตนเข้าแข่งขัน

๒) กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

๓) กรรมการควรมาจากหน่วยงานและหรือองค์กรที่หลากหลาย

๔) กรรมการสามารถให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงผลงานให้เป็นไปอย่างถูกต้อง และมีคุณภาพให้กับผู้เข้าแข่งขันที่คะแนนระดับเหรียญทองในลำดับที่ ๑ - ๓ ในระดับภาค และหรือระดับชาติ

๒.๖.๓ แนวทางการพิจารณาของคณะกรรมการตัดสิน

๒.๖.๓.๑ ให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

๒.๖.๓.๒ ถามคำถามได้ไม่เกิน ๓ คำถาม

๒.๖.๓.๓ ประชุมปรึกษาหารือเพื่อทำความเข้าใจเกณฑ์การตัดสินร่วมกันก่อน การแข่งขัน

๒.๖.๓.๔ พิจารณาการให้คะแนน ดังนี้

- รูปแบบและเนื้อหากิจกรรม พิจารณาความคิดสร้างสรรค์ของรูปแบบกิจกรรม ลำดับเนื้อหา ความต่อเนื่องของกิจกรรม นำไปปฏิบัติได้จริง ประโยชน์ที่ได้รับ

- ความสามารถในการพูดนำเสนอและตอบคำถาม พิจารณามโนทัศน์ ทักษะที่ใช้ สุนทรียภาพเหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องที่นำเสนอ การแสดงความรู้สึกทางสีหน้าและสายตา การพูดออกเสียง ระดับเสียง จังหวะการพูด การใช้ภาษา/อักขรวิธี การลำดับเนื้อหาได้เข้าใจมีการเน้นย้ำชวนให้ติดตาม และลักษณะการใช้สื่อประกอบการพูด รวมทั้งปฏิภาณไหวพริบในการตอบคำถามแสดงให้เห็นถึงความคิด ทักษะ อารมณ์ ความรู้ และความสามารถ

- อินโฟกราฟิก (Infographic) ให้พิจารณาเนื้อหาของกิจกรรม กระชับ ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย และน่าสนใจ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการออกแบบข้อความและภาพมีความสอดคล้องเหมาะสม จัดแบ่งลำดับชั้นของข้อมูล ถ่ายทอดกิจกรรมที่น่าเสนออย่างน่าติดตาม และสวยงาม

- สื่อและอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการแข่งขัน ให้พิจารณาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รูปแบบ จำนวน เลือกใช้ได้เหมาะสมกับกิจกรรมและปรับเปลี่ยนได้ตามขนาดของพื้นที่การใช้งาน จัดวางสื่อและอุปกรณ์เป็นระเบียบ สวยงาม สะดวก ปลอดภัย และใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่าทุกชิ้น

๒.๗ รายละเอียดในการจัดการแข่งขัน

๒.๗.๑ การเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขัน

๒.๗.๑.๑ ป้ายเตือนเวลา

๒.๗.๑.๒ นาฬิกาจับเวลา

๒.๗.๑.๓ เครื่องเสียง ไมโครโฟนสำหรับผู้เข้าแข่งขันและกรรมการ

๒.๗.๒ การเตรียมสถานที่ในการแข่งขัน

๒.๗.๒.๑ เวที หรือพื้นที่ต่างระดับสำหรับผู้เข้าแข่งขันในการจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ และการพูดนำเสนอกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน

๒.๗.๒.๒ โต๊ะ - เก้าอี้ สำหรับกรรมการ

๒.๗.๒.๓ สถานที่เก็บตัวสำหรับผู้เข้าแข่งขันก่อนการแข่งขัน

๒.๗.๒.๔ เครื่องเสียงให้มีความพร้อมสำหรับผู้เข้าแข่งขันนำเสนอกิจกรรม

๒.๗.๒.๕ สถานที่แข่งขันควรเปิดให้ผู้ร่วมงานได้ชม แต่ควรกำหนดอาณาเขตพื้นที่ไม่ให้รบกวนผู้เข้าแข่งขันระหว่างแข่งขัน

๒.๗.๓ การจัดดำเนินการในการแข่งขัน

๒.๗.๓.๑ รับลงทะเบียนรายงานตัวทีมผู้เข้าแข่งขัน

๒.๗.๓.๒ ตรวจสอบจำนวนสื่อและอุปกรณ์ตามที่กำหนด และสรุปเสนอคณะกรรมการตัดสิน

๒.๗.๓.๓ การเตือนเวลาการแข่งขัน ใช้ป้ายเตือนครั้งที่ ๑ เหลือเวลา ๓ นาที เตือนครั้งที่ ๒ เหลือเวลา ๑ นาที เตือนครั้งที่ ๓ หมดเวลา กรณีที่ทีมผู้เข้าแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนดจะถูกตัดคะแนน นาทีละ ๑ คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า ๓๐ วินาที ให้นับเป็น ๑ นาที

๒.๗.๓.๔ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายชุดนักเรียน หรือชุดพลศึกษา หรือชุดประจำโรงเรียน เท่านั้น

๒.๗.๓.๕ ห้ามนำเครื่องมือสื่อสารทุกประเภทและไมโครโฟนส่วนตัวเข้าไปในพื้นที่แข่งขัน

๒.๘ การแข่งขันระดับภาค และหรือระดับชาติ

๒.๘.๑ ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๒.๘.๒ ในกรณีที่แข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษามีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันและ ในระดับภาคมีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนน ข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด และถือเป็นยุติจะอุทธรณ์มิได้

๒.๙ การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ หรือสื่ออื่น ๆ ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



คำชี้แจง
การประกวด แข่งขันทักษะทางวิชาการ
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๕
การศึกษาพิเศษ (โรงเรียนเรียนรวม)

แนวทางการดำเนินการ มีดังนี้

๑. การคัดเลือกตัวแทนในระดับเขตพื้นที่การศึกษา

๑.๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา (สพป.) ดำเนินการคัดเลือกตัวแทนนักเรียนพิการเรียนรวม เพื่อประกวด แข่งขันในระดับประถมศึกษา ของโรงเรียนทุกสังกัด รวมทั้งโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัด สพฐ. และ อปท. ที่เปิดสอนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยแบ่งตามเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ๑๘๓ เขต

๑.๒ สำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษา (สพม.) ดำเนินการคัดเลือกตัวแทนนักเรียนพิการเรียนรวม เพื่อประกวด แข่งขันในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ยกเว้นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัด สพฐ. และอปท. ที่เปิดสอนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น) และประกวด แข่งขันในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนทุกสังกัด รวมทั้งโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด สพฐ. และ อปท. ที่เปิดสอนถึงชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยแบ่งตามเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ๑๘๓ เขต

๒. การดำเนินการจัดการแข่งขัน

๒.๑ สพป. และ สพม. ทุกแห่ง จัดการแข่งขันในระดับเขตพื้นที่การศึกษา โดยประสานงานกับศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดนั้น ๆ เพื่อวางแผนการดำเนินงานร่วมกัน

๒.๒ สพป. และ สพม. ทุกแห่ง ส่งรายชื่อนักเรียนที่เป็นตัวแทนของแต่ละเขตพื้นที่ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ เท่านั้น ทั้งประเภทเดี่ยวและประเภททีม เพื่อเข้าร่วมการแข่งขันในระดับภูมิภาค

๒.๓ รายการแข่งขันที่มีการแข่งขันประเภททีมทุกกิจกรรม จะต้องเป็นนักเรียนที่มาจากโรงเรียนเดียวกัน และครบจำนวนตามประเภทของแต่ละกิจกรรม

๒.๔ กรณีนักเรียนที่มีชื่อเข้าร่วมแข่งขันหลายกิจกรรมในวัน และเวลาเดียวกัน ต้องสละสิทธิ์ ให้เหลือเพียงกิจกรรมเดียว และต้องอยู่ในสนามแข่งขันตั้งแต่เริ่มจนถึงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน

๓. การเตรียมและการตรวจสอบเอกสาร หลักฐานของผู้เข้าแข่งขัน

โรงเรียนจัดการเรียนรวมที่จะส่งนักเรียนเข้าแข่งขัน ให้ครูที่นำนักเรียนมาแข่งขันนำเอกสารฉบับจริง พร้อมสำเนาเอกสารที่ผู้บริหารสถานศึกษาเป็นผู้รับรองความถูกต้องมาแสดงต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขันในทุกประเภทและทุกระดับ ตั้งแต่ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภูมิภาค และระดับชาติ ในวันที่เข้าแข่งขัน

โดยคณะกรรมการจัดการแข่งขันตรวจสอบเอกสารฉบับจริงและสำเนาฉบับ จากนั้นการรวบรวมหลักฐาน โดยให้เก็บเฉพาะสำเนาเท่านั้น รายละเอียดเอกสาร หลักฐานของผู้เข้าแข่งขันตามประเภทความพิการ มีดังนี้

- ๓.๑ บุคคลที่มีความบกพร่องทางการเห็น
- ๓.๒ บุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
- ๓.๓ บุคคลที่มีความบกพร่องทางร่างกาย หรือการเคลื่อนไหวหรือสุขภาพ
- ๓.๔ บุคคลออทิสติก
- ๓.๕ บุคคลที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

ให้แนบเอกสาร ข้อ ๑) หรือ ๒) หรือ ๓) และ ๔)

๑) สมุดประจำตัวคนพิการ หรือ บัตรประจำตัวคนพิการ

๒) ใบรับรองแพทย์จากสถานพยาบาลของรัฐ

๓) ผลการคัดกรองตามแบบคัดกรองคนพิการทางการศึกษาที่แนบท้ายประกาศคณะกรรมการ พิจารณาให้คนพิการได้รับสิทธิช่วยเหลือทางการศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการ การรับรองบุคคล ของสถานศึกษาว่าเป็นคนพิการ ฉบับปี พ.ศ.๒๕๕๖ พร้อมให้แนบสำเนาวุฒิบัตรของผู้ดำเนินการคัดกรองที่ ผ่านการอบรมผู้ดำเนินการคัดกรองตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ ปี ๒๕๕๖ จำนวน ๒ คน

๔) แผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล (IEP) รายละเอียดครบทั้ง ๘ องค์ประกอบ ในปีการศึกษา

ปัจจุบัน

- ๓.๖ บุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

ให้แนบเอกสาร ข้อ ๑) หรือ ๒) และ ๓)

๑) สมุดประจำตัวคนพิการ หรือ บัตรประจำตัวคนพิการ

๒) ใบรับรองแพทย์จากสถานพยาบาลของรัฐ ที่ระบุระดับสติปัญญา (IQ) ต่ำกว่า ๗๐

๓) แผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล (IEP) รายละเอียดครบทั้ง ๘ องค์ประกอบ ในปีการศึกษา

ปัจจุบัน

ทั้งนี้ หากพบว่าเอกสาร หลักฐานของผู้เข้าแข่งขัน และวุฒิบัตรของผู้ดำเนินการคัดกรองที่ผ่านการ อบรมผู้ดำเนินการคัดกรองตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ ปี ๒๕๕๖ มีการปลอมแปลง แก้ไข เพิ่มเติม เอกสารของทางราชการ จะดำเนินการทางวินัยและแจ้งความเอาผิดเกี่ยวกับการปลอมแปลงเอกสาร

สรุปจำนวนกิจกรรมการประกวด แข่งขันทักษะทางวิชาการ
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๕
การศึกษาพิเศษ (โรงเรียนเรียนรวม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้	จำนวนกิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย
๑.กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	๓	๒๔
๒.กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	๑	๓
๓.กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ	๗	๑๒
๔.กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	๓	๓๖
๕.กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๑	๙
รวม	๑๕	๘๔

**รายการประกวด แข่งขันทักษะทางวิชาการ
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๕
การศึกษาพิเศษ (โรงเรียนเรียนรวม)**

๑.กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ลำดับ ที่	ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น/คัดเลือกโดย				ประเภท	ประเภทความพิการ	กิจกรรมย่อย
		ป.๑-๖ สพป.	ม.๑-๓ สพป.	ม.๑-๓ สพม.	ม.๔-๖ สพม.			
๑	การแข่งขันการเล่านิทาน	✓	✓	✓	-	เดี่ยว	- บกพร่องทางการเห็น - บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางร่างกายฯ - บกพร่องทางการเรียนรู้ - ออทิสติก	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๑๕ กิจกรรมย่อย
๒	การแข่งขันนักอ่านข่าวรุ่นเยาว์	✓	-	-	-	เดี่ยว	- บกพร่องทางการเห็น - บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางร่างกายฯ - บกพร่องทางการเรียนรู้ - ออทิสติก	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๕ กิจกรรมย่อย
๓	การแข่งขันการจัดทำหนังสือ เล่มเล็ก	✓	✓	✓	✓	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางการเรียนรู้	๔ กิจกรรมย่อย

๒.กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ลำดับ ที่	ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น/คัดเลือกโดย				ประเภท	ประเภทความพิการ	กิจกรรมย่อย
		ป.๑-๖ สพป.	ม.๑-๓ สพป.	ม.๑-๓ สพม.	ม.๔-๖ สพม.			
๔	การประกวดมารยาทงามอย่าง ไทย	✓	-	-	-	ทีม (๒ คน)	- บกพร่องทางการได้ยิน - บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๓ กิจกรรมย่อย

๓.กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

ลำดับ ที่	ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น/คัดเลือกโดย				ประเภท	ประเภทความพิการ	กิจกรรมย่อย
		ป.๑-๖ สพป.	ม.๑-๓ สพป.	ม.๑-๓ สพม.	ม.๔-๖ สพม.			
๕	การแข่งขันการทำอาหาร	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๒ กิจกรรมย่อย
๖	การแข่งขันการประดิษฐ์งาน ใบตองประเภทบายศรีปากชาม	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๒ กิจกรรมย่อย
๗	การแข่งขันประดิษฐ์ของใช้จาก เศษวัสดุเหลือใช้	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๒ กิจกรรมย่อย
๘	การแข่งขันการประดิษฐ์ของ เล่นจากเศษวัสดุเหลือใช้	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๒ กิจกรรมย่อย
๙	การแข่งขันการร้อยมาลัย ดอกไม้สด	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๒ กิจกรรมย่อย
๑๐	การแข่งขันการจัดสวนถาด แบบชื้น	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๑ กิจกรรมย่อย
๑๑	การแข่งขันการจัดสวนถาด แบบแห้ง	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยกประเภท ความพิการ ๑ กิจกรรมย่อย

๔.กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ลำดับ ที่	ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น/คัดเลือกโดย				ประเภท	ประเภทความพิการ	กิจกรรมย่อย
		ป.๑-๖ สพป.	ม.๑-๓ สพป.	ม.๑-๓ สพม.	ม.๔-๖ สพม.			
๑๒	การแข่งขันการวาดภาพระบายสี	✓	✓	✓	-	เดี่ยว	- บกพร่องทางการได้ยิน - บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางร่างกาย - บกพร่องทางการเรียนรู้ - ออทิสติก	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๑๕ กิจกรรมย่อย
๑๓	การประกวดการขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	- บกพร่องทางการเห็น - บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางร่างกาย - บกพร่องทางการเรียนรู้ - ออทิสติก	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๒๐ กิจกรรมย่อย
๑๔	การแข่งขันการเต้นหางเครื่องประกอบเพลง	✓	-	-	-	ทีม (๕-๗ คน)	- บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๑ กิจกรรมย่อย

๕.กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ลำดับ ที่	ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น/คัดเลือกโดย				ประเภท	ประเภทความพิการ	กิจกรรมย่อย
		ป.๑-๖ สพป.	ม.๑-๓ สพป.	ม.๑-๓ สพม.	ม.๔-๖ สพม.			
๑๕	การแข่งขันการวาดภาพด้วยโปรแกรม Paint	✓	✓	ไม่กำหนดระดับชั้น สพม.		ทีม (๒ คน)	- บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางร่างกาย - บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๙ กิจกรรมย่อย

รายงานละเอียดและหลักเกณฑ์การแข่งขัน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

๑. การแข่งขันการเล่านิทาน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖ และ ม.๑-๓

๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น บกพร่องทางสติปัญญา บกพร่องทางร่างกาย บกพร่องทางการเรียนรู้ และออทิสติก

๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเดี่ยว

๒.๒ แข่งขันแยกประเภทความพิการและแยกตามระดับชั้น

๒.๓ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๓.๑ ระดับชั้น ป. ๑-๖ ทุกสังกัด

๒.๓.๑.๑ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น จำนวน ๑ คน

๒.๓.๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน ๑ คน

๒.๓.๑.๓ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกาย จำนวน ๑ คน

๒.๓.๑.๔ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๑ คน

๒.๓.๑.๕ นักเรียนออทิสติก จำนวน ๑ คน

๒.๓.๒ ระดับชั้น ม. ๑-๓ (เฉพาะโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด สพฐ. และ อปท. ที่เปิดสอนถึงชั้น ม.๓)

๒.๓.๒.๑ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น จำนวน ๑ คน

๒.๓.๒.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน ๑ คน

๒.๓.๒.๓ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกาย จำนวน ๑ คน

๒.๓.๒.๔ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๑ คน

๒.๓.๒.๕ นักเรียนออทิสติก จำนวน ๑ คน

๒.๓.๓ ระดับชั้น ม. ๑-๓ ทุกสังกัดที่เปิดสอนถึงชั้น ม.๖ (รวมโรงเรียนเอกชน)

๒.๓.๓.๑ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น จำนวน ๑ คน

๒.๓.๓.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน ๑ คน

๒.๓.๓.๓ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกาย จำนวน ๑ คน

๒.๓.๓.๔ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๑ คน

๒.๓.๓.๕ นักเรียนออทิสติก จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันส่งชื่อเรื่องและบทนิทานจำนวน ๓ ชุด ให้แก่คณะกรรมการตัดสิน ณ จุดแข่งขัน

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันจับสลากลำดับการแข่งขัน

๓.๔ เวลาในการแข่งขัน ๕-๗ นาที หากผู้เข้าร่วมการแข่งขันใช้เวลาไม่น้อยหรือเกินเวลาที่กำหนด ให้ตัดคะแนนนาทีละ ๑ คะแนน แต่ไม่เกิน ๕ คะแนน (หักจากคะแนนรวม)

- ๓.๕ การแต่งกาย ให้แต่งกายด้วยชุดนักเรียนเท่านั้น
- ๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ – สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)
- ๓.๗ ไม่อนุญาตให้ใช้ฉากทุกชนิดในการแข่งขัน (ฉาก หมายถึง วัสดุหรือสิ่งก่อสร้างที่ประกอบขึ้น เป็นฉาก)
๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น
- ๔.๑ เนื้อเรื่อง ๓๕ คะแนน
- ๔.๑.๑ เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัย ๑๕ คะแนน
- ๔.๑.๒ รูปแบบการเล่าเรื่อง การนำเสนอ ๑๐ คะแนน
- ๔.๑.๓ ข้อคิดจากเรื่องที่เล่า ๑๐ คะแนน
- ๔.๒ ความคล่องแคล่วด้านการใช้ภาษา ๖๐ คะแนน
- ๔.๒.๑ ใช้ภาษาถูกต้อง คำศัพท์ โครงสร้าง คำสนทนาและความเหมาะสมกับระดับชั้น ๒๐ คะแนน
- ๔.๒.๒ ความสามารถด้านการออกเสียง ๒๐ คะแนน
- ๔.๒.๓ การใช้น้ำเสียง และอารมณ์สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ๒๐ คะแนน
- ๔.๓ ใช้เวลาตามที่กำหนด ๕ คะแนน
๕. เกณฑ์การตัดสิน
- คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
- ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
- ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
- ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
- ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน
- ๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน
- ๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดีจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- ๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ
- ๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- ๖.๒ ข้อควรคำนึง
- ๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- ๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- ๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง
- ๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่ หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่
- ๖.๓ สถานที่ เป็นที่โล่ง หรือเวที หรือห้อง ที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก

๗. การแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

๒. การแข่งขันนักอ่านข่าวรุ่นเยาว์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖

๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น บกพร่องทางสติปัญญา บกพร่องทางร่างกายฯ บกพร่องทางการเรียนรู้ และออทิสติก

๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเดี่ยว

๒.๒ แข่งขันแยกประเภทความพิการ

๒.๓ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน ระดับประถมศึกษาทุกสังกัด

๒.๓.๑ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น จำนวน ๑ คน

๒.๓.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน ๑ คน

๒.๓.๓ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกายฯ จำนวน ๑ คน

๒.๓.๔ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๑ คน

๒.๓.๕ นักเรียนออทิสติก จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน

๓.๒ คณะกรรมการเป็นผู้เตรียมเนื้อหาในการอ่านข่าว

๓.๓ คณะกรรมการเป็นผู้กำหนดเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ตามความเหมาะสม

๓.๔ ผู้เข้าแข่งขันจับฉลากลำดับการแข่งขัน

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ - สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

๔.๑ อักษรวิธี (อ่านผิด ๑ ครั้ง หัก ๑ คะแนน) ๔๐ คะแนน

๔.๑.๑ ความถูกต้องตามหลักเกณฑ์การออกเสียง ๑๐ คะแนน

๔.๑.๒ การออกเสียง /ร/, /ล/ ๑๐ คะแนน

๔.๑.๓ การออกเสียงคำควบกล้ำ ๑๐ คะแนน

๔.๑.๔ การออกเสียงตรงคำ ๑๐ คะแนน

๔.๒ ลีลาการนำเสนอ ๓๐ คะแนน

๔.๒.๑ วรรคตอน ๑๐ คะแนน

๔.๒.๒ จังหวะและน้ำหนักคำและข้อความ ๑๐ คะแนน

- ๔.๒.๓ การรักษาความในบท ๕ คะแนน
- ๔.๒.๔ ความเหมาะสมกับเนื้อหา ๕ คะแนน
- ๔.๓ ความชัดเจน ๒๐ คะแนน
- ๔.๓.๑ การออกเสียงคำ ๑๐ คะแนน
- ๔.๓.๒ ไม่มีเสียงสอแทรก (เสียงลมที่พ่นออกมาทางจมูก/ปาก หรือเสียงที่เกิดจากความบกพร่องของอวัยวะประตีสัญเสียง) ๑๐ คะแนน
- ๔.๔ เสียง ๑๐ คะแนน
- ๔.๔.๑ ลักษณะโดยธรรมชาติและคุณภาพเสียง ๕ คะแนน
- ๔.๔.๒ การเปล่งเสียง (ระดับเสียง) ๕ คะแนน
๕. เกณฑ์การตัดสิน
- คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
- ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
- ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
- ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
- ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
๖. คณะกรรมการการตัดสิน จำนวน ๓ คน
- ๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน
- ๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดีจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- ๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ
- ๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- ๖.๒ ข้อควรคำนึง
- ๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- ๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- ๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง
- ๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่ หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่
- ๖.๓ สถานที่ ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวน
๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ
- ๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ
- ๗.๒ ในกรณีที่มิได้ผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สุด

๓. การแข่งขันการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔-๖ ม. ๑-๓ และ ม. ๔-๖
- ๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
- ๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน จะเป็นชายล้วนหรือหญิงล้วน หรือคละชายหญิงก็ได้
- ๒.๒ แข่งขันแยกระดับชั้น ดังนี้
 - ๒.๒.๑ ระดับชั้น ป. ๔-๖ ทุกสังกัด
 - ๒.๒.๒ ระดับชั้น ม. ๑-๓ (เฉพาะโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด สพฐ. และ อปท. ที่เปิดสอนถึงชั้น ม.๓)
 - ๒.๒.๓ ระดับชั้น ม. ๑-๓ ทุกสังกัด ทุกสังกัดที่เปิดสอนถึงชั้น ม.๖ (รวมโรงเรียนเอกชน) ๒.๒.๔ ระดับชั้น ม. ๔-๖ ทุกสังกัด จำนวน ๓ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน
- ๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องพร้อมในสถานที่แข่งขันก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที และผู้เข้าแข่งขันต้องอยู่ในสนามแข่งขันครบทีม ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันจนถึงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน
- ๓.๓ กรอบเรื่องคณะกรรมการจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน
- ๓.๔ รูปแบบของหนังสือเล่มเล็ก
 - ๓.๔.๑ ใช้กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ขนาด A๔ พับครึ่ง
 - ๓.๔.๒ ใช้สีไม้เท่านั้น
 - ๓.๔.๓ เนื้อหาไม่น้อยกว่า ๖ หน้า
 - ๓.๔.๔ เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเองหรือดัดแปลงมาจากเรื่องที่มีอยู่เดิมก็ได้ ตามกรอบเรื่องที่คณะกรรมการแจ้งให้ทราบ
 - ๓.๔.๕ ขนาดและรูปแบบของตัวอักษรมีขนาดโตพอสมควรเหมาะสมแก่วัย
 - ๓.๔.๖ มีภาพประกอบบรรยายสีสวยงาม
- ๓.๕ ห้ามไม่ให้ผู้แข่งขันจัดทำผลงานมาล่วงหน้า โดยผู้เข้าแข่งขันนำวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขันให้คณะกรรมการตรวจสอบก่อนแข่งขัน
- ๓.๖ ผลงานของนักเรียนที่เข้าแข่งขันทั้งหมดจะไม่ส่งคืน
- ๓.๗ กำหนดเวลา ๖ ชั่วโมง
- ๓.๘ อุปกรณ์ในการจัดทำให้ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมมาเอง
- ๓.๙ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ - สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

- ๔.๑ การวางแผน ทำโครงร่างงานเขียนได้เหมาะสมเป็นระบบ ๑๐ คะแนน
- ๔.๒ ความสวยงามของรูปเล่ม ๑๕ คะแนน
- ๔.๓ เนื้อหาสาระ ๒๐ คะแนน
- ๔.๔ ขนาดตัวอักษร ๑๐ คะแนน

๔.๕ ภาพประกอบสวยงามและเหมาะสมกับเรื่อง ๑๕ คะแนน

๔.๖ ภาษาถูกต้องเหมาะสมกับระดับของผู้จัดทำ ๒๐ คะแนน

๔.๗ ชื่อเรื่องสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ พิจารณาตามความเหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สุด

**รายงานละเอียดและหลักเกณฑ์การแข่งขัน
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม**

๔. การประกวดมารยาทงามอย่างไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖

๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน บกพร่องทางสติปัญญา และบกพร่องทางการเรียนรู้

๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๒ คน (ประกอบด้วยนักเรียนชาย ๑ คน และนักเรียนหญิง ๑ คน)

๒.๒ ระดับของผู้เข้าแข่งขัน ระดับชั้น ป. ๑-๖ ทุกสังกัด

๒.๓ แข่งขันแยกประเภทความพิการ

๒.๓.๑ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน ๒ คน

๒.๓.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน ๒ คน

๒.๓.๓ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องพร้อมในสถานที่แข่งขันก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที และผู้เข้าแข่งขันต้องอยู่ในสนามแข่งขันครบทีม ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันจนถึงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน

๓.๓ ประกวด ๒ ประเภท คือ การกรำแบบเบญจางคประดิษฐ์ และการไหว้ผู้ใหญ่ในทำนองและนัย

๓.๔ แต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ - สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๓.๖ ใช้เกณฑ์ของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

๔.๑ ความถูกต้องและสวยงาม ๕๐ คะแนน

๔.๒ ความพร้อมเพรียง ๒๕ คะแนน

๔.๓ บุคลิกภาพ ๒๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

- ๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ
- ๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
- ๖.๒ ข้อควรคำนึง
- ๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินใจให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- ๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- ๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง
- ๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่
- ๖.๓ สถานที่ พิจารณาตามความเหมาะสม
๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ
- ๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ
- ๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

รายงานละเอียดและหลักเกณฑ์การแข่งขัน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

๕. การแข่งขันการทำอาหาร

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน
- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖
- ๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา และบกพร่องทางการเรียนรู้
- ๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ
๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน
- ๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน จะเป็นชายล้วนหรือหญิงล้วน หรือคละชายหญิงก็ได้
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน ระดับชั้น ป.๑-๖ ทุกสังกัด
- ๒.๓ แข่งขันแยกประเภทความพิการ
- ๒.๓.๑ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน ๓ คน
- ๒.๓.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๓ คน
๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน
- ๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน
- ๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องพร้อมในสถานที่แข่งขันก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที และผู้เข้าแข่งขันต้องอยู่ในสนามแข่งขันครบทีม ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันจนถึงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน
- ๓.๓ ส่งเอกสารให้คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ ชุด ก่อนการแข่งขัน ข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมาของอาหาร เครื่องปรุง วิธีการทำ เคล็ดลับความอร่อย จำนวนผู้รับประทาน ราคาทุนและราคาจำหน่าย ประโยชน์ที่ได้รับ และภาพประกอบเพื่อการเผยแพร่
- ๓.๔ สิ่งที่ต้องเตรียมมาล่วงหน้าได้ เช่น เครื่องปรุง ภาชนะใส่อาหาร อุปกรณ์ในการประกอบอาหาร

- ๓.๕ จัดทำอาหารคาว (อาหารจานเดียว) และอาหารหวาน อย่างละ ๑ ชนิด
- ๓.๖ การทำอาหารคาวและอาหารหวานให้ปฏิบัติในเวลาแข่งขันทุกขั้นตอน
- ๓.๗ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง
- ๓.๘ เตรียมผลงานสำหรับนำเสนอคณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๑ ชุด
- ๓.๙ จัดทำป้ายแสดงการคิดราคาทุน และราคาจำหน่ายให้ชัดเจนไว้ที่โต๊ะที่จัดแสดงผลงาน (นำมาเอง)
- ๓.๑๐ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ – สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

- ๔.๑ เตรียมวัสดุ อุปกรณ์ เหมาะสมกับการใช้งาน ๑๐ คะแนน
- ๔.๒ มีกระบวนการทำงานเป็นทีม ๕ คะแนน
- ๔.๓ ปฏิบัติงานถูกต้องตามขั้นตอน ๕ คะแนน
- ๔.๔ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ๑๐ คะแนน
- ๔.๕ ลักษณะและการตกแต่งอาหารให้น่ารับประทาน ๑๐ คะแนน
- ๔.๖ รสชาติของอาหาร ๒๐ คะแนน
- ๔.๗ ถูกหลักโภชนาการและอนามัย ๑๐ คะแนน
- ๔.๘ งานเสร็จทันเวลาที่กำหนด ๑๐ คะแนน
- ๔.๙ การจัดเก็บ ทำความสะอาดอุปกรณ์และสถานที่ ๕ คะแนน
- ๔.๑๐ ความประหยัดและคุ้มค่าเหมาะสมกับต้นทุนและราคาจำหน่าย ๕ คะแนน
- ๔.๑๐ การนำเสนอผลงานของนักเรียน ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
- ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
- ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
- ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
- ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

- ๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างใดจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- ๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ
- ๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (กลุ่มวิชาคหกรรม)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

- ๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- ๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- ๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่น

ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องประชุมหรืออาคารอเนกประสงค์

๗. การแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

๖. การแข่งขันการประดิษฐ์งานใบตอง ประเภทบายศรีปากชาม

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖

๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา และบกพร่องทางการเรียนรู้

๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน จะเป็นชายล้วนหรือหญิงล้วน หรือคละชายหญิงก็ได้

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน ระดับชั้น ป.๑-๖ ทุกสังกัด

๒.๓ แข่งขันแยกประเภทความพิการ

๒.๓.๑ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน ๓ คน

๒.๓.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๓ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องพร้อมในสถานที่แข่งขันก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที และผู้เข้าแข่งขันต้องอยู่ในสนามแข่งขันครบทีม ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันจนถึงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์สำหรับการประดิษฐ์พานบายศรีปากชามมาให้พร้อมก่อนการแข่งขัน

๓.๔ ห้ามตัดหรือประกอบตกแต่งอุปกรณ์ที่ใช้ในการประดิษฐ์มาก่อนการแข่งขัน (หากกรรมการตัดสินตรวจพบจะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันทันที)

๓.๕ ห้ามใช้โฟมและพลาสติกเป็นองค์ประกอบ

๓.๖ ขนาดของปากชาม มีเส้นผ่าศูนย์กลางไม่เกิน ๒๐ เซนติเมตร

๓.๗ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๘ จัดทำป้ายแสดงการคิดราคาทุน และราคาจำหน่ายให้ชัดเจนไว้ที่โต๊ะที่จัดแสดงผลงาน (นำมาเอง)

๓.๙ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ - สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

๔.๑ เตรียมวัสดุ อุปกรณ์ เหมาะสมกับการใช้งาน ๑๐ คะแนน

๔.๒ มีกระบวนการทำงานเป็นทีม ๕ คะแนน

- ๔.๓ ปฏิบัติงานถูกต้องตามขั้นตอน ๕ คะแนน
- ๔.๔ ผลงานถูกต้อง สมบูรณ์ มีรูปทรงและขนาดเหมาะสม ๑๐ คะแนน
- ๔.๕ ความประณีตสวยงาม ๑๕ คะแนน
- ๔.๖ การตกแต่งเครื่องบูชาครบถ้วน ๑๐ คะแนน
- ๔.๗ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ๑๕ คะแนน
- ๔.๘ ความประหยัดและคุ้มค่าเหมาะสมกับต้นทุนและราคาจำหน่าย ๕ คะแนน
- ๔.๙ การจัดเก็บ ทำความสะอาดอุปกรณ์และสถานที่ ๕ คะแนน
- ๔.๑๐ ทำงานเสร็จภายในเวลาที่กำหนด ๑๐ คะแนน
- ๔.๑๑ การนำเสนอผลงานของนักเรียน ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

- ๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- ๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ
- ๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (กลุ่มวิชาคหกรรม)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

- ๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- ๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- ๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องประชุมหรืออาคารเอนกประสงค์

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มิได้ผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สุด

๗. การแข่งขันการประดิษฐ์ของใช้จากเศษวัสดุเหลือใช้

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖

๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา และบกพร่องทางการเรียนรู้

๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน (จะเป็นชายล้วนหรือหญิงล้วน หรือคละชายหญิงก็ได้)

๒.๒ ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน ประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ ทุกสังกัด

๒.๓ แข่งขันแยกประเภทความพิการ

๒.๓.๑ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน ๓ คน

๒.๓.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๓ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องพร้อมในสถานที่แข่งขันก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที และผู้เข้าแข่งขันต้องอยู่ในสนามแข่งขันครบทีม ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันจนถึงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน

๓.๓ ส่งเอกสารให้คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ ชุด ก่อนการแข่งขัน ข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมา วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ ขั้นตอนการทำ ราคาทุนและราคาจำหน่าย ประโยชน์ที่ได้รับ และภาพประกอบเพื่อการเผยแพร่

๓.๔ วัสดุที่ใช้ในการปฏิบัติงานให้ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมมาให้พร้อม

๓.๕ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขัน เจาะ ตัด ตกแต่งวัสดุที่จะนำมาใช้ประดิษฐ์ก่อนการแข่งขัน (หากกรรมการตัดสินตรวจพบจะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันทันที)

๓.๖ ประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุเหลือใช้ไม่จำกัดชนิด รูปแบบอิสระ และสามารถนำไปใช้ได้จริง

๓.๗ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๘ จัดทำป้ายแสดงการคิดราคาทุน และราคาจำหน่ายให้ชัดเจนไว้ที่บริเวณที่แสดงผลงาน (นำมาเอง)

๓.๙ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ - สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

๔.๑ เตรียมวัสดุ อุปกรณ์ เหมาะสมกับการใช้งาน ๑๐ คะแนน

๔.๒ มีกระบวนการทำงานเป็นทีม ๕ คะแนน

๔.๓ ปฏิบัติงานถูกต้องตามขั้นตอน ๕ คะแนน

๔.๔ ความคิดสร้างสรรค์ ๑๐ คะแนน

๔.๕ ความประณีต คงทน สวยงาม ๒๐ คะแนน

๔.๖ ประโยชน์การใช้งาน ๒๐ คะแนน

๔.๗ งานเสร็จทันเวลาที่กำหนด ๑๐ คะแนน

๔.๘ การจัดเก็บ ทำความสะอาดอุปกรณ์และสถานที่ ๕ คะแนน

๔.๙ ความประหยัดและคุ้มค่าเหมาะสมกับต้นทุนและราคาจำหน่าย ๕ คะแนน

๔.๑๐ การนำเสนอผลงานของนักเรียน ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี กลุ่มวิชาการงานอาชีพ

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่น ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สุด

๘. การแข่งขันการประดิษฐ์ของเล่นจากเศษวัสดุเหลือใช้

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖

๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา และบกพร่องทางการเรียนรู้

๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน (จะเป็นชายล้วนหรือหญิงล้วน หรือคละชายหญิงก็ได้)

๒.๒ ระดับของผู้เข้าแข่งขัน ระดับชั้น ป.๑-๖ ทุกสังกัด

๒.๓ แข่งขันแยกประเภทความพิการ

๒.๓.๑ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน ๓ คน

๒.๓.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๓ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องพร้อมในสถานที่แข่งขันก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที และผู้เข้าแข่งขันต้องอยู่ในสนามแข่งขันครบทีม ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันจนถึงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน

๓.๓ ส่งเอกสารให้คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ ชุด ก่อนการแข่งขัน ข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมา วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ ขั้นตอนการทำ ราคาทุนและราคาจำหน่าย ประโยชน์ที่ได้รับ และภาพประกอบเพื่อการเผยแพร่

๓.๔ วัสดุที่ใช้ในการปฏิบัติงานให้ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมมาให้พร้อม

๓.๕ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขัน เจาะ ตัด ตกแต่งวัสดุที่จะนำมาใช้ประดิษฐ์ก่อนการแข่งขัน (หากกรรมการตัดสินตรวจพบจะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันทันที)

๓.๖ ประดิษฐ์ของเล่นจากวัสดุเหลือใช้ไม่จำกัดชนิด รูปแบบอิสระ และสามารถนำไปเล่นได้จริง

๓.๗ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๘ จัดทำป้ายแสดงการคิดราคาทุน และราคาจำหน่ายให้ชัดเจนไว้ที่บริเวณที่แสดงผลงาน (นำมาเอง)

๓.๙ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ - สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

๔.๑ เตรียมวัสดุ อุปกรณ์ เหมาะสมกับการใช้งาน ๑๐ คะแนน

๔.๒ มีกระบวนการทำงานเป็นทีม ๕ คะแนน

๔.๓ ปฏิบัติงานถูกต้องตามขั้นตอน ๕ คะแนน

๔.๔ ความคิดสร้างสรรค์ ๑๐ คะแนน

๔.๕ ความประณีต คงทน สวยงาม ๒๐ คะแนน

๔.๖ ประโยชน์ที่ได้จากของเล่น ๒๐ คะแนน

๔.๗ งานเสร็จทันเวลาที่กำหนด ๑๐ คะแนน

๔.๘ การจัดเก็บ ทำความสะอาดอุปกรณ์และสถานที่ ๕ คะแนน

๔.๙ ความประหยัดและคุ้มค่าเหมาะสมกับต้นทุนและราคาจำหน่าย ๕ คะแนน

๔.๑๐ การนำเสนอผลงานของนักเรียน ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (กลุ่มวิชาการงานอาชีพ)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ พิจารณาตามความเหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

๘. การแข่งขันการร้อยมาลัยดอกไม้สด

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖

๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา และบกพร่องทางการเรียนรู้

๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน จะเป็นชายล้วนหรือหญิงล้วน หรือคละชายหญิงก็ได้

๒.๒ แข่งขันแยกประเภทความพิการ

๒.๓ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน ระดับชั้น ป.๑-๖ ทุกสังกัด

๒.๓.๑ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน ๓ คน

๒.๓.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๓ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องพร้อมในสถานที่แข่งขันก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที และผู้เข้าแข่งขันต้องอยู่ในสนามแข่งขันครบทีม ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันจนถึงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์สำหรับการร้อยมาลัยดอกไม้สดมาเอง เตรียมให้ พร้อมก่อน การแข่งขัน

๓.๔ รูปแบบของมาลัยดอกไม้สด

๓.๔.๑ เป็นมาลัยข้อมือที่มีเส้นผ่านศูนย์กลางไม่น้อยกว่า ๖ นิ้ว วัดจากขอบด้านนอก

๓.๔.๒ ใช้มาลัยเชือกมัดตัวข้อต่อมาลัยกับอุบะ

- ๓.๔.๓ ตัวมาลัยและส่วนประกอบของตัวมาลัยต้องทำด้วยดอกไม้สดและวัสดุธรรมชาติเท่านั้น
- ๓.๕ ไม่อนุญาตให้ตัด ตกแต่งกลีบหรือส่วนประกอบอื่น ๆ มาก่อนการแข่งขัน ยกเว้นดอกกรักหรือดอกพุท
- ๓.๖ ห้ามใช้โฟม พลาสติก เส้นลวดเป็นองค์ประกอบ
- ๓.๗ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง
- ๓.๘ จัดทำป้ายแสดงการคิดราคาทุน และราคาจำหน่ายให้ชัดเจนไว้ที่โต๊ะที่จัดแสดงผลงาน (นำมาเอง)
- ๓.๙ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ – สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

- ๔.๑ เตรียมวัสดุ อุปกรณ์ เหมาะสมกับการใช้งาน ๑๐ คะแนน
- ๔.๒ มีกระบวนการทำงานเป็นทีม ๕ คะแนน
- ๔.๓ ปฏิบัติงานถูกต้องตามขั้นตอน ๕ คะแนน
- ๔.๔ ผลงานถูกต้อง สมบูรณ์ มีรูปทรงและขนาดเหมาะสม ๑๐ คะแนน
- ๔.๕ ความประณีตสวยงาม ๒๐ คะแนน
- ๔.๖ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ๒๐ คะแนน
- ๔.๗ ความประหยัดและคุ้มค่าเหมาะสมกับต้นทุนและราคาจำหน่าย ๕ คะแนน
- ๔.๘ การจัดเก็บ ทำความสะอาดอุปกรณ์และสถานที่ ๕ คะแนน
- ๔.๙ ทำงานเสร็จภายในเวลาที่กำหนด ๑๐ คะแนน
- ๔.๑๐ การนำเสนอผลงานของนักเรียน ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
- ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
- ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
- ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
- ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดีจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (กลุ่มวิชาคหกรรม)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่น ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ พิจารณาตามความเหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

๑๐. การแข่งขันการจัดสวนถาดแบบชื้น

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖

๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน (จะเป็นชายล้วนหรือหญิงล้วน หรือคละชายหญิงก็ได้)

๒.๒ ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน ประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ ทุกสังกัด

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องพร้อมในสถานที่แข่งขันก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที และผู้เข้าแข่งขันต้องอยู่ในสนามแข่งขันครบทีม ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันจนถึงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ได้แก่

๓.๓.๑ อุปกรณ์การเขียนแบบ ๑ ชุด

๓.๓.๒ พันธุ์ไม้ และวัสดุตกแต่งต้องมาจากธรรมชาติในท้องถิ่น

๓.๓.๓ ภาชนะที่ใช้จัด

๓.๓.๔ ภาชนะฉีดน้ำ

๓.๔ ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนแบบการจัดสวนให้เสร็จก่อนลงมือจัด โดยคณะกรรมการจัดเตรียมกระดาษเขียนแบบไว้ให้ทุกทีม ห้ามเขียนแบบมาล่วงหน้า

๓.๕ ลักษณะของภาชนะที่ใช้เป็นจานรองกระถางหรือถาดทรงกลมดินเผา ชนิดเคลือบหรือไม่เคลือบก็ได้ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง ๑๑ - ๑๕ นิ้ว

๓.๖ พันธุ์ไม้และวัสดุประกอบ

๓.๖.๑ เป็นพันธุ์ไม้ที่ใช้จัดสวนถาดแบบชื้น ไม่ต่ำกว่า ๓ ชนิด

๓.๖.๒ วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่น ๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลายไม่จำกัดความคิดสร้างสรรค์ (ย่อมสืได้)

๓.๖.๓ วัสดุปลูก มีความเหมาะสมต่อการเจริญเติบโตของพันธุ์ไม้

๓.๗ อุปกรณ์ที่คณะกรรมการจัดให้

๓.๗.๑ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด

๓.๗.๒ กระดาษเขียนแบบการจัดสวน

๓.๘ เวลาในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง (รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)

๓.๑๐ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ-สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

- ๔.๑ การเลือกใช้พันธุ์ไม้ และวัสดุอุปกรณ์ ๑๐ คะแนน
- ๔.๒ เขียนแบบ ถูกต้อง สมบูรณ์ ๑๐ คะแนน
- ๔.๒ มีกระบวนการทำงานเป็นทีม ๕ คะแนน
- ๔.๓ ปฏิบัติงานถูกต้องตามขั้นตอน ๑๐ คะแนน
- ๔.๔ ความคิดสร้างสรรค์ ๑๐ คะแนน
- ๔.๕ ความประณีต ๑๐ คะแนน
- ๔.๖ ความสมดุล ๑๐ คะแนน
- ๔.๗ กลมกลืนสวยงาม ๑๐ คะแนน
- ๔.๘ งานเสร็จทันเวลาที่กำหนด ๑๐ คะแนน
- ๔.๙ การจัดเก็บ ทำความสะอาดอุปกรณ์และสถานที่ ๕ คะแนน
- ๔.๑๐ การนำเสนอผลงานของนักเรียน ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดีจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (กลุ่มการงานอาชีพ)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก หรือ สถานที่ที่เหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มิได้ผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

๑๑. การแข่งขันการจัดสวนถาดแบบแห้ง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖

๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน (จะเป็นชายล้วนหรือหญิงล้วน หรือคละชายหญิงก็ได้)

๒.๒ ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน ประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ ทุกสังกัด

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องพร้อมในสถานที่แข่งขันก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที และผู้เข้าแข่งขันต้องอยู่ในสนามแข่งขันครบทีม ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันจนถึงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ได้แก่

๓.๓.๑ อุปกรณ์การเขียนแบบ ๑ ชุด

๓.๓.๒ พันธุ์ไม้ และวัสดุตกแต่งต้องมาจากธรรมชาติในท้องถิ่น

๓.๓.๓ ภาชนะที่ใช้จัด

๓.๓.๔ ภาชนะฉีดน้ำ

๓.๔ ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนแบบการจัดสวนให้เสร็จก่อนลงมือจัด โดยคณะกรรมการจัดเตรียมกระดาษเขียนแบบไว้ให้ทุกทีม ห้ามเขียนแบบมาล่วงหน้า

๓.๕ ลักษณะของภาชนะที่ใช้เป็นจานรองกระถางหรือถาดทรงกลมดินเผา ชนิดเคลือบหรือไม่เคลือบก็ได้ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง ๑๑-๑๕ นิ้ว

๓.๖ พันธุ์ไม้และวัสดุประกอบ

๓.๖.๑ เป็นพันธุ์ไม้ที่ใช้จัดสวนถาดแบบแห้ง ไม่ต่ำกว่า ๓ ชนิด

๓.๖.๒ วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่น ๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลายไม่จำกัดความคิดสร้างสรรค์ (ย่อมสืได้)

๓.๖.๓ วัสดุปลูก มีความเหมาะสมต่อการเจริญเติบโตของพันธุ์ไม้

๓.๗ อุปกรณ์ที่คณะกรรมการจัดให้

๓.๗.๑ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด

๓.๗.๒ กระดาษเขียนแบบการจัดสวน

๓.๘ เวลาในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง (รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)

๓.๙ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ-สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

๔.๑ การเลือกใช้พันธุ์ไม้ และวัสดุอุปกรณ์ ๑๐ คะแนน

- ๔.๒ เขียนแบบ ถูกต้อง สมบูรณ์ ๑๐ คะแนน
- ๔.๒ มีกระบวนการทำงานเป็นทีม ๕ คะแนน
- ๔.๓ ปฏิบัติงานถูกต้องตามขั้นตอน ๑๐ คะแนน
- ๔.๔ ความคิดสร้างสรรค์ ๑๐ คะแนน
- ๔.๕ ความประณีต ๑๐ คะแนน
- ๔.๖ ความสมดุล ๑๐ คะแนน
- ๔.๗ กลมกลืนสวยงาม ๑๐ คะแนน
- ๔.๘ งานเสร็จทันเวลาที่กำหนด ๑๐ คะแนน
- ๔.๙ การจัดเก็บ ทำความสะอาดอุปกรณ์และสถานที่ ๕ คะแนน
- ๔.๑๐ การนำเสนอผลงานของนักเรียน ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
- ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
- ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
- ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
- ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดีจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (กลุ่มการงานอาชีพ)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก หรือ สถานที่ที่เหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สุด

รายงานละเอียดและหลักเกณฑ์การแข่งขัน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

๑๒. การแข่งขันการวาดภาพระบายสี

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๑-๖ และ ม.๑-๓

๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน บกพร่องทางสติปัญญา บกพร่องทางร่างกายฯ บกพร่องทางการเรียนรู้ และออทิสติก

๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเดี่ยว

๒.๒ ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ชั้น ป. ๑-๖ ทุกสังกัด

๒.๒.๒ ชั้น ม. ๑-๓ (เฉพาะโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด สพฐ. และ อปท. ที่เปิดสอนถึงชั้น ม.๓)

๒.๓.๓ ชั้น ม. ๑-๓ ทุกสังกัดที่เปิดสอนถึงชั้น ม.๖ (รวมโรงเรียนเอกชน)

๒.๓ แข่งขันแยกประเภทความพิการ

๒.๓.๑ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน ๑ คน

๒.๓.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน ๑ คน

๒.๓.๓ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกายฯ จำนวน ๑ คน

๒.๓.๔ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๑ คน

๒.๓.๕ นักเรียนออทิสติก จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน

๓.๒ การแข่งขันนักเรียนสามารถวาดภาพระบายสีได้ตามจินตนาการ โดยใช้สี ดังนี้

- ชั้น ป.๑ -๖ ใช้สีไม้ เท่านั้น

- ชั้น ม.๑ -๓ ใช้สีชอล์ก เท่านั้น

๓.๓ ขนาดกระดาษที่ใช้ในการแข่งขัน

- ชั้น ป.๑ -๖ กระดาษขาว ๑๐๐ ปอนด์ ขนาด ๑๑" x ๑๕"

- ชั้น ม.๑ -๓ กระดาษขาว ๑๐๐ ปอนด์ ขนาด ๑๕" x ๒๒"

๓.๔ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๕ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ - สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

๔.๑ ความคิดสร้างสรรค์ ๓๐ คะแนน

๔.๒ การจัดภาพ/องค์ประกอบ ๒๐ คะแนน

๔.๓ เรื่องราว/สื่อความหมาย ๒๐ คะแนน

๔.๔ ความประณีต สวยงาม ๒๐ คะแนน

๔.๕ เสร็จทันเวลา ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดีจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ พิจารณาตามความเหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สุด

๑๓. การประกวดการขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖ ม.๑-๓ และ ม.๔-๖

๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น บกพร่องทางสติปัญญา บกพร่องทางร่างกาย บกพร่องทางการเรียนรู้ และออทิสติก

๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเดี่ยว

๒.๒ ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ ทุกสังกัด

๒.๒.๒ มัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ (เฉพาะโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด สพฐ. และ อบท. ที่เปิดสอนถึงชั้น ม.๓)

๒.๒.๓ มัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ทุกสังกัดที่เปิดสอนถึงชั้น ม.๖ (รวมโรงเรียนเอกชน)

๒.๒.๔ มัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ ทุกสังกัด

๒.๓ แข่งขันแยกตามประเภทความพิการ

๒.๓.๑ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น จำนวน ๑ คน

๒.๓.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน ๑ คน

๒.๓.๓ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกายฯ จำนวน ๑ คน

๒.๓.๔ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๑ คน

๒.๓.๕ นักเรียนออทิสติก จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน

๓.๒ เพลงไทยลูกทุ่ง ที่ผู้เข้าประกวดเลือกเองตามความถนัด คนละ ๑ เพลง

๓.๓ ผู้เข้าประกวด ต้องนำเทป หรือ ซีดี เสียงดนตรี สำหรับประกอบการประกวดขับร้องมาเอง

ในวันประกวดแข่งขัน

๓.๔ ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียนเท่านั้น

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ – สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมา

เอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

๔.๑ เทคนิคการใช้เสียง (พลังเสียง น้ำเสียง) ๔๐ คะแนน

๔.๒ จังหวะ ทานอง ๒๐ คะแนน

๔.๓ อักขระ เนื้อร้อง ๑๕ คะแนน

๔.๔ ลีลา ท่าทาง อารมณ์ ๑๕ คะแนน

๔.๕ บุคลิกภาพ ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดีจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (วิชาดนตรี)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่น ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ เป็นห้องโถงหรือเวที ที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

๑๔. การแข่งขันการขับร้องเพลงประกอบเพลง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖

๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๕-๗ คน จะเป็นชายล้วนหรือหญิงล้วน หรือคละชายหญิงก็ได้

๒.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ระดับชั้น ป.๑-๖ ทุกสังกัด

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องพร้อมในสถานที่แข่งขันก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที และผู้เข้าแข่งขันต้องอยู่ในสนามแข่งขันครบทีม ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันจนถึงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน

๓.๓ ให้แต่ละทีมเตรียมเพลงมาเอง ไม่อนุญาตให้ใช้ฉากทุกชนิดในการแข่งขัน (ฉาก หมายถึง วัสดุหรือสิ่งก่อสร้างที่ประกอบขึ้นเป็นฉาก)

๓.๔ เวลาที่ใช้ในการแข่งขันไม่เกิน ๗ นาที หากใช้เวลาเกิน ตัดนาทีละ ๑ คะแนน (หักจากคะแนนรวม)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน คะแนนรวม ๑๐๐ คะแนน โดยแบ่งเป็น

๔.๑ การแต่งกาย ๒๐ คะแนน

๔.๒ ความสวยงาม ลีลา ๒๕ คะแนน

๔.๓ ความพร้อมเพรียง ๓๐ คะแนน

๔.๔ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ๒๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดีจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (วิชาดนตรีหรือนาฏศิลป์)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องประชุมหรือห้องอื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สุด

รายงานละเอียดและหลักเกณฑ์การแข่งขัน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

๑๕. การแข่งขันการวาดภาพด้วยโปรแกรม Paint

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖ และนักเรียนระดับชั้น ม.๑-๓ (ขยายโอกาส)
- ๑.๒ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา ไม่จำกัดช่วงชั้น
- ๑.๓ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา บกพร่องทางร่างกาย และบกพร่องทางการเรียนรู้
- ๑.๔ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันทีม ทีมละ ๒ คน (จะเป็นชายล้วนหรือหญิงล้วน หรือคละชายหญิงก็ได้)
- ๒.๒ ระดับของผู้เข้าแข่งขัน
 - ๒.๒.๑ ประถมศึกษาทุกสังกัด ป.๑-ป.๖ และมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด สพฐ. และ อปท. ที่เปิดสอนถึงชั้น ม.๓
 - ๒.๒.๒ มัธยมศึกษาตอนต้นทุกสังกัด (ยกเว้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด สพฐ.) และมัธยมศึกษาตอนปลายทุกสังกัด
- ๒.๓ แข่งขันแยกประเภทความพิการ
 - ๒.๓.๑ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน ๒ คน
 - ๒.๓.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกาย ฯ จำนวน ๒ คน
 - ๒.๓.๓ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๒ คน
๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน
 - ๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน
 - ๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องพร้อมในสถานที่แข่งขันก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที และผู้เข้าแข่งขันต้องอยู่ในสนามแข่งขันครบทีม ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันจนถึงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน
 - ๓.๓ โปรแกรมวาดภาพที่ใช้ในการแข่งขัน ได้แก่ โปรแกรม Paint
 - ๓.๔ คอมพิวเตอร์ที่ใช้แข่งขัน ไม่มีการเชื่อมโยงระบบเครือข่าย
 - ๓.๕ หัวข้อเรื่องที่ใช้ในการแข่งขันให้คณะกรรมการตัดสิน กำหนด ๖ เรื่อง แล้วให้ตัวแทนนักเรียนจับฉลากในวันแข่งขัน เพียง ๑ เรื่อง
 - ๓.๖ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง
 - ๓.๗ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ - สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

- ๔.๑ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ๒๐ คะแนน
- ๔.๒ ความสวยงาม ๒๐ คะแนน
- ๔.๓ กระบวนการทำงานเป็นทีม ๒๐ คะแนน
- ๔.๔ ความถูกต้องและความสมบูรณ์ของเนื้อหา ๒๐ คะแนน
- ๔.๕ เทคนิคและการจัดองค์ประกอบของผลงาน ๒๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดีจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (วิชาคอมพิวเตอร์)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก (ห้องคอมพิวเตอร์)

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สุด

แบบตรวจสอบเอกสารและหลักฐาน การประกวดแข่งขันทักษะทางวิชาการ
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ การศึกษาพิเศษ
(โรงเรียนเรียนรวม)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....ระดับ ☐ เขตพื้นที่ ☐ ภูมิภาค ☐ ชาติ
สถานที่แข่งขัน.....จังหวัด.....
ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....
โรงเรียน.....สังกัด.....
กิจกรรมที่แข่งขัน.....ประเภท ☐ เดี่ยว ☐ ทีมจำนวน.....คน

ประเภทความพิการ

- ☐ บกพร่องทางการเห็น ☐ บกพร่องทางการได้ยิน ☐ บกพร่องทางสติปัญญา
☐ บกพร่องทางร่างกาย ☐ บกพร่องทางการเรียนรู้ ☐ ออทิสติก

แนบสำเนาเอกสาร หลักฐาน แนบตามที่กำหนดในแต่ละประเภทความพิการ ดังนี้

- ☐ สมุดประจำตัวคนพิการ หรือ บัตรประจำตัวคนพิการ
☐ ใบรับรองแพทย์จากสถานพยาบาลของรัฐ
☐ ใบรับรองแพทย์จากสถานพยาบาลของรัฐ ที่ระบุระดับสติปัญญา (IQ) ต่ำกว่า ๗๐
☐ ผลการคัดกรองตามแบบคัดกรองคนพิการทางการศึกษาที่แนบท้ายประกาศคณะกรรมการพิจารณา

ให้คนพิการได้รับสิทธิช่วยเหลือทางการศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการ การรับรองบุคคลของสถานศึกษา
ว่าเป็นคนพิการ ฉบับปี พ.ศ.๒๕๕๖

☐ วุฒิบัตรของผู้ดำเนินการคัดกรองที่ผ่านการอบรมผู้ดำเนินการคัดกรองตามประกาศ
กระทรวงศึกษาธิการปี ๒๕๕๖ จำนวน ๒ คน

- ☐ แผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล (IEP) รายละเอียดครบทั้ง ๘ องค์ประกอบ ในปีการศึกษาปัจจุบัน

ลงชื่อ.....ครูผู้รับผิดชอบ
(.....)
วันที่...../...../.....

ผลการตรวจสอบ

- ☐ มีเอกสารครบตามเกณฑ์ที่กำหนด
☐ เอกสารไม่ครบตามเกณฑ์ที่กำหนด

ลงชื่อ.....กรรมการผู้ตรวจสอบ
(.....)
วันที่...../...../.....