เกณฑ์การแข่งขัน
ทักษะทางวิชาการ

ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

ปีการศึกษา ๒๕๖๙

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๔

ปีการศึกษา ๒๕๖๙

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ





การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๙
<u>กิจกรรมการงานอาชีพ</u>

รายการแข่งขัน	เขตพื้นที่ / ระดับชั้น		ประเภท	หมายเหตุ
	สพป. / สพม.			
	ม.๑ - ๓	ม.๔ - ๖		
๑. การแข่งขันประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น	✓	✓	ทีมละ ๓ คน	เวลา ๔ ชั่วโมง
๒. การแข่งขันจักสานไม้ไผ่	✓	✓	ทีมละ ๓ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
๓. การแข่งขันประดิษฐ์ดอกไม้ใบตอง ๓.๑ กระทงดอกไม้ธูปเทียนแพ ๓.๒ บายศรีสู่ขวัญ	✓	 ✓	ทีมละ ไม่เกิน ๖ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
๔. การประกวดโครงงานอาชีพ	✓	✓	ทีมละ ๓ คน	
๕. การแข่งขันจัดสวนถาด ๕.๑ การจัดสวนถาดแบบชื้น ๕.๒ การจัดสวนแก้ว	✓	 ✓	ทีมละ ๓ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
๖. การประกวดแปรรูปอาหาร	✓	✓	ทีมละ ๓ คน	
๗. การแข่งขันทำอาหาร น้ำพริก ผักสด เครื่องเคียง	✓	✓	ทีมละ ๓ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
๘. การแข่งขันทำอาหารคาวหวานเพื่อสุขภาพเชิงธุรกิจ	✓	✓	ทีมละ ๓ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
๙. การแข่งขันแกะสลักผักและผลไม้	✓	✓	ทีมละ ๓ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง
รวม	๙	๙		
	๑๘			
รวม ๙ รายการ	**๑๘ รายการ**			

๑. การแข่งขันประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ วัสดุที่ใช้ในการปฏิบัติงานให้ผู้แข่งขันจัดเตรียมมาให้พร้อม

๓.๒ อนุญาตให้ใช้ไม้ทุกประเภทที่ยังไม่ผ่านการแปรรูป อนุญาตให้ใช้ไม้จ๊อย ไม้พาเลท ไม้อัด (ไม้อัดสามารถใช้แผ่นใหญ่ ขนาด ๑๒๐ x ๒๔๐ ซม. หรือตัดเพื่อสะดวกในการขนส่งในขนาด ๑๒๐ x ๑๒๐ ซม. และขนาด ๒๔๐ x ๖๐ ซม. เท่านั้น)

๓.๓ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขัน เจาะ ตัด ตกแต่งวัสดุที่จะนำมาใช้ประดิษฐ์ก่อนการแข่งขัน (ยกเว้นในกรณีที่วัสดุนั้นไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้)

๓.๔ ประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น โดยไม่จำกัดชนิดและรูปแบบอิสระ

๓.๕ ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๔ ชั่วโมง

๓.๖ เตรียมกระดาษขนาด A๔ และอุปกรณ์ สำหรับการออกแบบและแสดงการคิดต้นทุน – กำไร ราคาจำหน่าย ไว้ที่โต๊ะแข่งขัน

๓.๗ จัดแสดงผลงานให้คณะกรรมการตรวจประเมินเฉพาะที่ประดิษฐ์ในเวลาแข่งขันเท่านั้น

๓.๘ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน	<u>๑๐๐ คะแนน</u>
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) การใช้ การเก็บอุปกรณ์และความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงาน	๕ คะแนน
๔.๓ ผลงาน	(๕๐ คะแนน)
๑) ความประณีต คงทน สวยงาม	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 ๕ คน (ในกรณีจำเป็นอาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม เช่น ปราชญ์ชาวบ้าน หรือครูท้องถิ่นที่มีผลงานด้านการประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติเด่นชัด
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๗. สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม/อาคารอเนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๒. การแข่งขันจักสานไม้ไผ่

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ให้เตรียมไม้ไผ่สำเร็จสำหรับการจักสานมาก่อนได้ อนุญาตให้ย้อมสีมาได้ แต่ไม่อนุญาตให้ตั้งตอกมาก่อน ให้ทำในเวลาเท่านั้น

๓.๒ ให้สานไม้ไผ่เป็น แผ่นรองจาน และแผ่นรองแก้วน้ำ โดยต้องทำในเวลาแข่งขันเท่านั้น

๓.๓ วัสดุที่ใช้ตกแต่งต้องนำมาประดิษฐ์ในเวลาแข่งขันเท่านั้น

๓.๔ ขนาดของผลงาน

๓.๔.๑ แผ่นรองจานขนาด กว้าง ๑๒ นิ้ว ยาว ๑๗ นิ้ว จำนวน ๒ แผ่น

๓.๔.๒ แผ่นรองแก้วน้ำขนาด กว้าง ๔ นิ้ว ยาว ๔ นิ้ว จำนวน ๔ แผ่น

๓.๕ ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๖. ส่งแผ่นพับขนาด A๔ แสดงขั้นตอนการปฏิบัติงาน การคิดราคาทุน กำไร ราคาจำหน่าย ไว้ที่โต๊ะแข่งขัน

๓.๗. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน	<u>๑๐๐ คะแนน</u>
๔.๑ การเตรียมวัสดุอุปกรณ์	(๑๐ คะแนน)
๑) การเตรียมวัสดุอุปกรณ์	๕ คะแนน
๒) แผ่นพับขนาด A๔ แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ	๕ คะแนน
๔.๒ กระบวนการทำงาน	(๔๐ คะแนน)
๑) รูปทรง สัดส่วน	๕ คะแนน
๒) ปฏิบัติตามขั้นตอน	๑๐ คะแนน
๓) การร่วมมือในการทำงาน	๕ คะแนน
๔) ทักษะการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๕) การใช้วัสดุอย่างประหยัดและคุ้มค่า	๕ คะแนน
๖) การใช้และการเก็บอุปกรณ์และความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงาน	๕ คะแนน
๔.๓ ผลงาน	(๕๐ คะแนน)
๑) ความประณีต คงทน สวยงาม	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 ๕ คน

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม เช่น ปราชญ์ชาวบ้าน หรือครูท้องถิ่นที่มีผลงานด้านการจักสานไม้ไผ่เด่นชัด

- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๗. สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม/อาคารอเนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๓. การแข่งขันประดิษฐ์ดอกไม้ใบตอง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆ ละ ๖ คน และส่งรายชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๓ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ กระทงดอกไม้ธูปเทียนแพ (ระดับชั้น ม.๑ - ๓)

๑) ประดิษฐ์กระทงดอกไม้ธูปเทียนแพ พร้อมกรวยครอบกระทง ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางของพานไม่น้อยกว่า ๑๘ เซนติเมตร ธูปเทียนแพขนาดเบอร์ ๑ จัดทำจำนวน ๑ ชุด ภายในเวลา ๓ ชั่วโมง

๒) จัดเตรียมวัสดุโครงสร้างโดยใช้โฟมหรือวัสดุอื่นทดแทน

๓) ตกแต่งด้วยดอกไม้สด ใบไม้สดหลากหลายชนิด ห้ามใช้วัสดุสังเคราะห์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่ของสด

๔) มีส่วนตกแต่งของงานร้อยมาลัย งานร้อยตาข่าย และงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๕) มีส่วนตกแต่งของงานใบตอง ไม่อนุญาตให้ใช้กาวติดงานทุกชนิด

๖) อนุญาตให้เตรียมวัสดุที่ใช้ในการแข่งขัน โดยผู้เข้าแข่งขันสามารถ ตัดกลีบ แต่งกลีบ คัด แยก ฉีก ดึง เสียบเข็มหมุดดอกไม้ ใบไม้ทุกชนิดมาก่อนได้

๗) จัดเรียงอุปกรณ์และวัสดุส่วนประกอบให้คณะกรรมการตรวจก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๘) เครื่องเย็บกระดาษ/ที่เย็บกระดาษที่ใช้สำหรับงานใบตอง สามารถมีได้ไม่เกินจำนวน ๑๐ เครื่อง/ตัว โดยให้นับรวมกันทุกขนาด

๙) จัดทำแผ่นพับเผยแพร่ และจัดส่งให้คณะกรรมการ ในวันแข่งขัน ซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมา วัสดุอุปกรณ์ วิธีการทำ ขั้นตอนการทำ ราคาทุน และราคาจำหน่าย

๑๐) การจัดส่งผลงานสำเร็จเพื่อให้คณะกรรมการตัดสิน

- จัดวางผลงานสำเร็จบนโต๊ะแข่งขัน พร้อมกับป้ายชื่อโรงเรียน แผ่นพับ
- ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดที่ไม่ได้ประดิษฐ์ในเวลามาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม
- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๑๑) ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติงานที่โต๊ะ เก้าอี้ ที่กำหนดให้

๑๒) ผู้เข้าแข่งขันห้ามนำอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้ามาในบริเวณพื้นที่แข่งขัน

เกณฑ์การให้คะแนน	๑๐๐ คะแนน
๑. การเตรียมงาน	(๑๐ คะแนน)
๑.๑ การเตรียมอุปกรณ์และดอกไม้สด	๕ คะแนน
๑.๒ 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
- กระทงดอกไม้	๑๐ คะแนน
- กรวยครอบกระทงดอกไม้	๑๐ คะแนน
- งานร้อยมาลัย	๑๐ คะแนน
- งานร้อยตาข่าย	๑๐ คะแนน
๒) รูปทรง ขนาดเหมาะสมกับงาน	๑๐ คะแนน

๓.๒ บายศรีสู่ขวัญ (ระดับชั้น ม.๔ - ๖)

๑) ประดิษฐ์ตกแต่งบายศรีสู่ขวัญ ขนาด ๕ ชั้น จำนวน ๑ ชุด ภายในเวลา ๓ ชั่วโมง

๒) ให้ตกแต่งด้วยดอกไม้ ใบไม้สด มีลวดลายตามความเหมาะสม

๓) มีส่วนตกแต่งประกอบด้วยงานร้อยมาลัย งานใบตอง และงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๔) วัสดุ โครงสร้าง รูปแบบ ใช้วัสดุธรรมชาติหรือโฟมได้ สามารถเตรียมมาก่อนได้แต่ห้ามตกแต่งและห่อหุ้ม

๕) ให้ทำความสะอาด ฉีก ตัดใบตอง ตามแบบมาก่อนได้

๖) อนุญาตให้เตรียมวัสดุที่ใช้ในการแข่งขัน โดยผู้เข้าแข่งขันสามารถ ตัดกลีบ แต่งกลีบ คัด แยก ฉีก ดึง เสียบเข็มหมุดดอกไม้ ใบไม้ทุกชนิดมาก่อนได้

๗) จัดเรียงอุปกรณ์และวัสดุส่วนประกอบให้คณะกรรมการตรวจก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๘) เครื่องเย็บกระดาษ/ที่เย็บกระดาษที่ใช้สำหรับงานใบตอง สามารถมีได้ไม่เกินจำนวน ๑๒ เครื่อง/ตัว โดยให้นับรวมกันทุกขนาด

๙) ใช้วัสดุธรรมชาติเป็นส่วนประกอบการตกแต่ง ไม่อนุญาตให้ใช้วัสดุสังเคราะห์ เช่น หมวกพลาสติก ดอกรักพลาสติก ดอกพุดพลาสติก หรืออื่น ๆ ที่ไม่ใช่ของสด

๑๐) จัดทำแผ่นพับเผยแพร่ และจัดส่งให้คณะกรรมการ ในวันแข่งขัน ซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมา วัสดุอุปกรณ์ วิธีการทำ ขั้นตอนการทำ ราคาทุน และราคาจำหน่าย

๑๑) การจัดส่งผลงานสำเร็จเพื่อให้คณะกรรมการตัดสิน

- จัดวางผลงานสำเร็จบนโต๊ะแข่งขัน พร้อมกับป้ายชื่อโรงเรียน แผ่นพับ
- ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดที่ไม่ได้ประดิษฐ์ในเวลามาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม
- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๑๒) ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติงานที่โต๊ะ เก้าอี้ ที่กำหนดให้

๑๓) 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

- 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

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด</u>

๕. คณะกรรมการการแข่งขัน

๕.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๕.๒ กรรมการตัดสินกิจกรรมละ ๕ คน

๕.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม เช่น ปราชญ์ชาวบ้าน หรือครูท้องถิ่นที่มีผลงานด้านการประดิษฐ์ดอกไม้ใบตองเด่นชัด
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๕.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๖. สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม / อาคารอเนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๔. การประกวดโครงงานอาชีพ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เป็นผลงานโครงงานอาชีพที่ดำเนินการแล้วเสร็จในปีที่ผ่านมาหรือปีการศึกษาปัจจุบันและมีรายงานโครงงานอาชีพ ๕ บท

๓.๒ ให้นำเสนอโครงงานอาชีพ โดยการจัดแสดงนิทรรศการโครงงานและนำเสนอปากเปล่า ในเวลา ๕ นาที

๓.๓ การนำผลิตภัณฑ์มาจำหน่ายจริงในบริเวณนิทรรศการของตนเอง สามารถจำหน่ายหรือไม่จำหน่ายก็ได้ โดยไม่มีผลต่อคะแนน

๓.๔ ส่งไฟล์รายงานโครงงานอาชีพในข้อ ๓.๑ ใน Google Forms เพื่อให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันพิจารณาล่วงหน้า ๑ สัปดาห์ และส่งเล่มรายงานโครงงานอาชีพ จำนวน ๕ ชุด ในวันแข่งขัน

๓.๕ อุปกรณ์ที่จัดให้ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด

๓.๖ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสินกิจกรรมละ ๕ คน

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม เช่น ปราชญ์ชาวบ้าน หรือครูท้องถิ่นที่มีผลงานด้านโครงงานอาชีพเด่นชัด

- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๗. สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม / อาคารอเนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๕. การแข่งขันจัดสวนถาด

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ การจัดสวนถาดแบบชื้น (ระดับชั้น ม.๑ - ๓)

๑) ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอน ๒ คน ตามข้อ ๒.๑

๒) ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ได้แก่

๒.๑) อุปกรณ์การเขียนแบบ ๑ ชุด

๒.๒) พันธุ์ไม้วัสดุประกอบ

๒.๓) ภาชนะที่ใช้จัด

๒.๔) ภาชนะฉีดน้ำ

๓) ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนแบบการจัดสวนให้เสร็จก่อนลงมือจัด โดยคณะกรรมการจัดเตรียมกระดาษเขียนแบบไว้ให้ทุกทีม

๔) ลักษณะของภาชนะที่ใช้เป็นจานรองกระถางหรือถาดทรงกลมชนิดเคลือบหรือ ไม่เคลือบก็ได้ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๑๑ – ๑๕ นิ้ว (วัดจากขอบภาชนะด้านในส่วนที่กว้างที่สุด)

๕) พันธุ์ไม้และวัสดุประกอบ

๕.๑) เป็นพันธุ์ไม้ที่ใช้จัดสวนถาดแบบชื้นไม่ต่ำกว่า ๓ ชนิด

๕.๒) วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่น ๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลาย ไม่จำกัดความคิดสร้างสรรค์ และเน้นวัสดุธรรมชาติ (ไม้หรือขอนไม้ ไม่อนุญาตให้นำไม้หรือขอนไม้ที่ประกอบมาก่อนแล้ว เช่น ตัด แต่ง เจาะ หรืออื่นๆ ที่เป็นการเตรียมชิ้นงานมาล่วงหน้า)

๕.๓) วัสดุปลูก มีความเหมาะสมต่อการเจริญเติบโตของพันธุ์ไม้

๖) ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง (รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)

๗) อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด กระดาษเขียนแบบการจัดสวน

๘) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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. ความกลมกลืนกันตามธรรมชาติและสวยงาม ๑๕ คะแนน

๔. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ๑๕ คะแนน

๓.๒ การจัดสวนแก้ว (ระดับชั้น ม.๔-๖)

๑) ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอน ๒ คน ตามข้อ ๒.๑

๒) ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ได้แก่

๒.๑) อุปกรณ์การเขียนแบบ ๑ ชุด

๒.๒) พันธุ์ไม้ประกอบการจัดและวัสดุ

๒.๓) ภาชนะที่ใช้จัด

๒.๔) ภาชนะฉีดน้ำ

๓) ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนแบบการจัดสวนให้เสร็จก่อนลงมือจัด โดยคณะกรรมการจัดเตรียมกระดาษเขียนแบบไว้ให้ทุกทีม

๔) ลักษณะของภาชนะใช้แก้วแชมเปญทรงกลม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๖ - ๗ นิ้ว (วัดจากขอบภาชนะด้านในส่วนที่กว้างที่สุด)

๕) ใช้พันธุ์ไม้และวัสดุประกอบ

๕.๑) พันธุ์ไม้หลากหลายไม่จำกัดจำนวน

๕.๒) วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่นๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลาย มีความคิดสร้างสรรค์ และวัสดุที่เป็นธรรมชาติ (ไม้หรือขอนไม้ ไม่อนุญาตให้นำไม้หรือขอนไม้ที่ประกอบมาก่อนแล้ว เช่น ตัด แต่ง เจาะ หรืออื่นๆที่เป็นการเตรียมชิ้นงานมาล่วงหน้า)

๕.๓) ห้ามใช้การแปะ ตัด หรือพ่นสีแก้วแชมเปญสำหรับจัดสวน

๖) ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง (รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)

๗) อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด กระดาษเขียนแบบการจัดสวน

๘) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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. ความสวยงามของชั้นทราย 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 ๕ คน

๕.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม ปราชญ์ชาวบ้าน หรือครูท้องถิ่นที่มีผลงานด้านการจัดสวนถาดเด่นชัด

- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

- บุคลากรในสังกัดอื่นๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๕.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๖. สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม / อาคารอเนกประสงค์ หรือสถานที่อื่นตามความเหมาะสม

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๖. การประกวดแปรรูปอาหาร

การแปรรูปอาหาร ความหมาย ตาม **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔** คำว่า **"แปรรูป"** หมายถึง ***"เปลี่ยนรูป หรือดัดแปลงให้เป็นอีกลักษณะหนึ่ง"*** เมื่อประยุกต์ใช้กับบริบทของอาหาร จึงตีความว่า **"การแปรรูปอาหาร"** คือกระบวนการเปลี่ยนแปลงหรือดัดแปลงวัตถุดิบอาหารจากสภาพดั้งเดิม ให้อยู่ในรูปแบบใหม่ที่แตกต่างไป เพื่อให้ได้คุณสมบัติที่เหมาะสมต่อการเก็บรักษา การขนส่ง การจำหน่าย และการบริโภค

การแปรรูปอาหารมักเกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีหรือวิธีการต่าง ๆ มาใช้ เช่น

- วิธีการทางกายภาพ เช่น การทำให้แห้ง การแช่เย็น การแช่แข็ง การบรรจุกระป๋อง
- วิธีการทางเคมี เช่น การใส่วัตถุเจือปนอาหาร (เกลือ น้ำตาล สารกันเสีย) เพื่อยืดอายุ
- วิธีการทางชีวภาพ เช่น การหมักดอง ทำโยเกิร์ต ทำเต้าเจี้ยว

วัตถุประสงค์หลักของการแปรรูปอาหาร

๑. ยืดอายุการเก็บรักษา – ลดการเน่าเสีย ทำให้อาหารอยู่ได้นานขึ้น

๒. เพิ่มความสะดวก – แปรรูปเป็นอาหารกึ่งสำเร็จรูปหรือพร้อมปรุง เพื่อประหยัดเวลา

๓. เพิ่มคุณค่าและความหลากหลาย – ปรับปรุงรสชาติ สี กลิ่น และคุณค่าทางโภชนาการ

๔. สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ – วัตถุดิบราคาต่ำเมื่อผ่านการแปรรูปสามารถจำหน่ายได้ในราคาสูงขึ้น เช่น เนื้อหมูสด หมูแผ่นปรุงรส

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เป็นผลงานที่ดำเนินการแล้วเสร็จในปีที่ผ่านมาหรือปีการศึกษาปัจจุบัน

๓.๒ การแปรรูปอาหารเป็นผลผลิตที่มีอยู่ในท้องถิ่น

๓.๓ จัดนิทรรศการ วิธีการทำ/ขั้นตอนการทำโดยละเอียดของการแปรรูปอาหาร พร้อมจัดแสดงผลิตภัณฑ์สำเร็จไม่เกิน ๒ ชิ้น (จำนวนของการแปรรูปผลิตภัณฑ์จากวัตถุดิบตั้งต้น) หากมีการจัดแสดงผลิตภัณฑ์สำเร็จมากกว่า ๒ ชิ้น คณะกรรมการจะตรวจให้คะแนนเฉพาะชิ้นงานที่ ๑ และ ๒ เท่านั้น ส่วนชิ้นงานลำดับที่ ๓ เป็นต้นไปยึดถือให้เป็นการจัดแสดงผลงานเท่านั้น

๓.๔ นำเสนอผลงาน ๕ นาทีด้วยปากเปล่ามีแผ่นป้ายประกอบได้

๓.๕ ลักษณะผลิตภัณฑ์ที่นำเสนอต้องอยู่ในภาชนะบรรจุที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์

๓.๖ เป็นผลงานที่ผลิตและสามารถนำมาจำหน่ายในบริเวณจัดนิทรรศการของตนเอง

๓.๗ ส่งไฟล์เอกสารใน Google Forms เพื่อให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน พิจารณาล่วงหน้า ๑ สัปดาห์ และส่งเล่มเอกสาร จำนวน ๕ ชุด ในวันแข่งขัน นำเสนอแนวคิด ความเป็นมาของการแปรรูปอาหาร การดำเนินงาน นำเข้าสู่กระบวนการเรียนการสอน กระบวนการพัฒนาความสามารถของนักเรียน พร้อมวิธีทำ การมีส่วนร่วมของฝ่ายต่าง ๆ ประโยชน์ที่นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องได้รับพร้อมภาพประกอบกิจกรรม เพื่อพิจารณาเผยแพร่

๓.๘ อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด

๓.๘ ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมอุปกรณ์การสาธิตมาเอง

๓.๙ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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)
- รสชาติเหมาะสมกับประเภทอาหาร	๑๐ คะแนน
- ภาพรวมของลักษณะภายนอก เช่น สี กลิ่น ภาชนะบรรจุ	๕ คะแนน
- ภาพรวมของคุณภาพอาหาร เช่น คุณค่าทางโภชนาการ ความสะอาด ฯลฯ	๕ คะแนน
- นำสู่การประกอบอาหาร	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

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสิน ๕ คน (ในกรณีจำเป็น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรมปราชญ์ชาวบ้าน หรือครูท้องถิ่นที่มีผลงานด้านการแปรรูปอาหารเด่นชัด

- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๗. สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม / อาคารอเนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๗. การแข่งขันการทำอาหาร น้ำพริก ผักสด เครื่องเคียง

น้ำพริก คือ อาหารชนิดหนึ่ง ปรุงด้วยกะปิ กระเทียม พริกขี้หนู มะนาว เป็นต้น ใช้เป็นเครื่องจิ้มหรือคลุกข้าวกิน ใช้น้ำปลาหรือน้ำปลาร้าแทนกะปิก็มี เช่น น้ำพริกปลาร้า น้ำพริกปลาย่าง ใช้ของเปรี้ยวอื่น ๆ เช่น มะขาม มะดัน มะม่วง แทนมะนาวก็มี เรียกชื่อต่างกันไปตามเครื่องปรุง เช่น น้ำพริกมะขาม น้ำพริกมะดัน น้ำพริกมะม่วง

เครื่องเคียง หรือ ของเคียง คือ ของกินที่เอามาตั้งเทียบข้างเพื่อกินประกอบกับอาหารบางชนิด

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม

๒) 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 ประโยชน์ที่นักเรียนและ ผู้ที่เกี่ยวข้องได้รับ อาจมีบทสัมภาษณ์สั้น ๆ ของผู้ที่เกี่ยวข้อง พร้อมภาพประกอบ เพื่อพิจารณาเผยแพร่

๓.๓ จัดเรียงอุปกรณ์และวัสดุ วัตถุดิบส่วนประกอบอื่นๆให้คณะกรรมการตรวจก่อน การแข่งขัน ๓๐ นาที

๓.๔ นักเรียนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำทุกอย่างมาเอง และปฏิบัติในเวลาทุกขั้นตอน

๓.๔.๑ อนุญาตให้ ปอก ล้าง วัตถุดิบ และต้มธัญพืชต้ม มาล่วงหน้าได้ ห้ามชั่ง ตวง มาก่อน

๓.๔.๒ อนุญาตให้แกะสลักผักและผลไม้เพื่อจัดตกแต่งจานอาหารเท่านั้น มาล่วงหน้าได้

๓.๔.๓ ไม่อนุญาตให้หั่น สับ ซอย โขลกน้ำพริกแกง แกะสลักผักและผลไม้เพื่อเป็นวัตถุดิบในการประกอบอาหาร มาล่วงหน้า

๓.๕ ตกแต่งผลงานสำหรับแสดง ๑ ชุด กรรมการ ๑ ชุด

๓.๖ จัดทำแผ่นพับตำหรับอาหาร วิธีการทำ/ขั้นตอนการทำโดยละเอียด

๓.๗ ระยะเวลาในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๘ อุปกรณ์จัดให้ ได้แก่ โต๊ะประกอบอาหาร และจัดแสดงผลงานนักเรียน

๓.๘.๑ ให้ปฏิบัติงานการประกอบอาหารบนโต๊ะอาหารเท่านั้น (หากไม่ประกอบอาหารบนโต๊ะที่เตรียมให้ถือว่าไม่ปฏิบัติตามเกณฑ์ที่กำหนดกรรมการขออนุญาตตัดสิทธิ์ทันทีเนื่องจากไม่เป็นมาตรฐานความปลอดภัยในงานอาหาร)

๓.๘.๒ ให้จัดแสดงผลงานหลังจากการปรุงประกอบอาหารเสร็จเรียบร้อยแล้วเท่านั้น

๓.๙ ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดนอกเหนือจากเกณฑ์กำหนดไว้มาตกแต่ง หรือประกอบผลงานเพิ่มเติม กรรมการจะพิจารณาเฉพาะผลงานของนักเรียนที่จัดทำในช่วงเวลาที่ดำเนินการแข่งขันเท่านั้น

๓.๑๐ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน <u>๑๐๐ คะแนน</u>

๔.๑ การเตรียมงาน (๒๕ คะแนน)

๑) การเลือกใช้วัตถุดิบเหมาะสม ๑๐ คะแนน

๒) การเลือกใช้วัตถุดิบในท้องถิ่น ๕ คะแนน

๒) เอกสารและแผ่นพับขนาด A๔ แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ ๑๐ คะแนน

๔.๒ กระบวนการทำงาน (๓๐ คะแนน)

๑) การร่วมมือในการทำงาน ๑๐ คะแนน

๒) ทักษะการประกอบอาหารและการปฏิบัติงาน ๑๐ คะแนน

๓) การใช้วัสดุอย่างประหยัดและคุ้มค่า ๕ คะแนน

๔) การใช้และการเก็บอุปกรณ์และความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงาน ๕ คะแนน

๔.๓ ผลงาน (๔๕ คะแนน)

๑) รสชาติเหมาะสมกับประเภทของน้ำพริก ๒๐ คะแนน

๒) การจัดตกแต่งผลงาน ๑๕ คะแนน

๔) ผลงานสามารถประยุกต์ไปสู่อาชีพ ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสิน ๕ คน (ในกรณีจำเป็นอาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ ตามความเหมาะสม)

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม เช่น ปราชญ์ชาวบ้าน หรือครูท้องถิ่นที่มีผลงานด้านการทำอาหาร น้ำพริก เด่นชัด

- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสม กับกิจกรรม

- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๗. สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม / อาคารอเนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๘. การแข่งขันทำอาหารคาวหวานเพื่อสุขภาพเชิงธุรกิจ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งเอกสารให้กรรมการ ๑ ชุด ในวันแข่งขันซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วยแนวความคิด ความเป็นมาของอาหารพร้อมทั้งเครื่องปรุงวิธีการทำ เคล็ดลับความอร่อย ประโยชน์ที่นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องได้รับ อาจมีบทสัมภาษณ์สั้น ๆ ของผู้เกี่ยวข้องพร้อมภาพประกอบเพื่อพิจารณาเผยแพร่

๓.๒ กำหนดให้

ระดับชั้น ม.๑ - ๓ และระดับชั้น ม. ๔ – ๖ จัดทำอาหาร อย่างละ ๑ ชนิด ดังนี้

๑) ข้าว

๒) อาหารประเภทแกง

๓) อาหารประเภทผัด หรือทอด

๔) อาหารประเภทขนมหวาน

๓.๓ นักเรียนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำทุกอย่างมาเอง และปฏิบัติในเวลาแข่งขันทุกขั้นตอน

๓.๓.๑ อนุญาตให้ ปอก ล้าง วัตถุดิบ และต้มธัญพืชต้ม มาล่วงหน้าได้ ห้ามชั่ง ตวง มาก่อน

๓.๓.๒ อนุญาตให้แกะสลักผักและผลไม้เพื่อจัดตกแต่งจานอาหารเท่านั้น มาล่วงหน้าได้

๓.๓.๓ ไม่อนุญาตให้หั่น สับ ซอย โขลกน้ำพริกแกง แกะสลักผักและผลไม้เพื่อเป็นวัตถุดิบในการประกอบอาหาร มาล่วงหน้า

๓.๓.๔ จัดเรียงอุปกรณ์และวัสดุ วัตถุดิบส่วนประกอบอื่นๆให้คณะกรรมการตรวจ ก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๓.๔ จัดส่วนประกอบอื่น ๆ เพื่อเป็นการเสริมคุณค่าอาหารได้ตามความเหมาะสม

๓.๕ ทีมผู้เข้าแข่งขันต้องทำอาหารจัดลงในบรรจุภัณฑ์พร้อมจำหน่าย จำนวน ๒ ชุด

๓.๕.๑ สำหรับจัดแสดง ๑ ชุด

๓.๕.๒ สำหรับส่งกรรมการ ๑ ชุด

๓.๖ จัดทำแผ่นพับตำหรับอาหาร วิธีการทำจัด ทำราคาทุนค่าใช้จ่ายและราคาจำหน่าย

๓.๗ ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๘ ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดนอกเหนือจากเกณฑ์กำหนดไว้มาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม

๓.๙ อุปกรณ์จัดให้ ได้แก่ โต๊ะประกอบอาหาร และจัดแสดงผลงานนักเรียน

๓.๙.๑ ให้ปฏิบัติงานการประกอบอาหารบนโต๊ะอาหารเท่านั้น (หากไม่ประกอบอาหารบนโต๊ะที่เตรียมให้ถือว่าไม่ปฏิบัติตามเกณฑ์ที่กำหนดกรรมการขออนุญาตตัดสิทธิ์ทันทีเนื่องจากไม่เป็นมาตรฐานความปลอดภัยในงานอาหาร)

๓.๙.๒ ให้จัดแสดงผลงานหลังจากการปรุงประกอบอาหารเสร็จเรียบร้อยแล้วเท่านั้น

๓.๑๐ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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) ทักษะการประกอบอาหารและการปฏิบัติงาน	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

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสิน ๕ คน

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม เช่น ปราชญ์ชาวบ้าน หรือครูท้องถิ่นที่มีผลงานด้านการทำอาหารคาวหวานเพื่อสุขภาพเชิงธุรกิจเด่นชัด
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๗. สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม / อาคารอเนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๙. การแข่งขันแกะสลักผักและผลไม้

๙.๑ การแข่งขันแกะสลักผักและผลไม้ ตกแต่งโต๊ะอาหาร

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ – ๓

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ จำนวนผู้เข้าแข่งขันทีม ๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หัวข้อผลงาน การแกะสลักสำหรับการจัดประดับตกแต่งโต๊ะอาหาร

๑) วัสดุที่ใช้ในงานแกะสลักผักและผลไม้ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมเอง

๒) ผู้เข้าแข่งขันสามารถล้างทำความสะอาดผักและผลไม้มาล่วงหน้าได้ก่อนการแข่งขัน

๓) ไม่อนุญาตให้เกลา คว้าน ร่าง และขึ้นรูปลวดลายมาก่อนการแข่งขัน

๔) ใช้มีดแกะสลักหรืออุปกรณ์ในงานแกะสลักอื่น ๆ ได้ยกเว้นเครื่องที่ใช้แกะสำเร็จรูป เช่น อุปกรณ์ที่หั่นเป็นลวดลาย หรือรูปทรงต่าง ๆ

๕) ผู้เข้าแข่งขัน จะต้องปฏิบัติงานอย่างถูกสุขลักษณะ สะอาด และไม่ใช้วัสดุ ที่ไม่ปลอดภัยต่อการบริโภคในขณะปฏิบัติงาน

๖) ผักและผลไม้จะต้องปอกคว้าน หรือตัด หั่น แต่ง หรือแกะสลักให้สวยงามเพื่อตกแต่งโต๊ะอาหาร ดังนี้

- ต้องมีผักหรือผลไม้ไม่น้อยกว่า ๗ ชนิด ๆ และสามารถตกแต่งด้วยดอกไม้ ใบไม้เพิ่มเติมได้ ขนาดความยาวไม่เกิน ๓๐ นิ้ว และสูงไม่เกิน ๙ นิ้ว

๗) ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติงานที่โต๊ะ เก้าอี้ ที่กำหนดให้เท่านั้น

๘) ผู้เข้าแข่งขันห้ามนำอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้ามาในบริเวณพื้นที่แข่งขัน

๙) ห้าม นำวัสดุธรรมชาติ หรือวัสดุประดิษฐ์ใด ๆ มาตกแต่งผลงานไว้ล่วงหน้า อนุญาต ให้นำวัสดุธรรมชาติหรือวัสดุประดิษฐ์มาใช้ตกแต่งได้ เฉพาะในช่วงเวลาที่กำหนดในการแข่งขันเท่านั้น

๓.๒ อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะปฏิบัติงานและวางผลงานนักเรียน

๓.๓ ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๔ จัดเรียงอุปกรณ์และวัสดุ วัตถุดิบส่วนประกอบอื่นๆให้คณะกรรมการตรวจก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๓.๕ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ ความสอดคล้องของชื่อผลงานกับชิ้นงาน	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

๙.๒ การแข่งขันแกะสลักผักและผลไม้ นิทรรศการ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ – ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ จำนวนผู้เข้าแข่งขันทีม ๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หัวข้อผลงาน ความงามแห่งธรรมชาติ (การแกะสลักลวดลายดอกไม้ ใบไม้ และสัตว์ จากธรรมชาติ)

๑) วัสดุที่ใช้ในงานแกะสลักผักและผลไม้ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมเอง

๒) ผู้เข้าแข่งขันสามารถล้างทำความสะอาดผักและผลไม้มาล่วงหน้าได้ก่อนการแข่งขัน

๓) ไม่อนุญาตให้เกลา คว้าน ร่าง และขึ้นรูปลวดลายมาก่อนการแข่งขัน

๔) ใช้มีดแกะสลักหรืออุปกรณ์ในงานแกะสลักอื่น ๆ ได้ยกเว้นเครื่องที่ใช้แกะสำเร็จรูป เช่น อุปกรณ์ที่หั่นเป็นลวดลาย หรือรูปทรงต่าง ๆ

๕) ผู้เข้าแข่งขัน จะต้องปฏิบัติงานอย่างถูกสุขลักษณะ สะอาด และไม่ใช้วัสดุ ที่ไม่ปลอดภัยต่อการบริโภคในขณะปฏิบัติงาน

๖) ผักและผลไม้จะต้องปอกคว้าน หรือตัด หั่น แต่ง หรือแกะสลักให้สวยงามเพื่อจัดนิทรรศการ ดังนี้

- ต้องมีผักหรือผลไม้ไม่น้อยกว่า ๗ ชนิด ๆ และสามารถตกแต่งด้วยดอกไม้ ใบไม้เพิ่มเติมได้ ขนาดความกว้างxยาวไม่เกิน ๗๕x๗๕ เซนติเมตร และความสูง ๑ เมตร

๗) ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติงานที่โต๊ะ เก้าอี้ ที่กำหนดให้เท่านั้น

๘) ผู้เข้าแข่งขันห้ามนำอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้ามาในบริเวณพื้นที่แข่งขัน

๙) ห้าม นำวัสดุธรรมชาติ หรือวัสดุประดิษฐ์ใด ๆ มาตกแต่งผลงานไว้ล่วงหน้า อนุญาต ให้นำวัสดุธรรมชาติหรือวัสดุประดิษฐ์มาใช้ตกแต่งได้ เฉพาะในช่วงเวลาที่กำหนดในการแข่งขันเท่านั้น

๓.๒ อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะปฏิบัติงานและวางผลงานนักเรียน

๓.๓ ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๔ จัดเรียงอุปกรณ์และวัสดุ วัตถุดิบส่วนประกอบอื่นๆให้คณะกรรมการตรวจก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๓.๕ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน	(๑๐๐ คะแนน)
๔.๑ ความสอดคล้องของชื่อผลงานกับชิ้นงาน	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

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสิน ๕ คน (ในกรณีจำเป็นสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม เช่น ปราชญ์ชาวบ้าน หรือครูท้องถิ่นที่มีผลงานด้านการแกะสลักผักและผลไม้เด่นชัด
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๗. สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม / อาคารอเนกประสงค์ หรือสถานที่อื่นๆตามความเหมาะสม

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน 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 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา (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. การตรียมและการตรวจสอบเอกสาร หลักฐานของผู้เข้าแข่งขัน

โรงเรียนจัดการเรียนรวมที่จะส่งนักเรียนเข้าแข่งขัน ให้ครูที่นำนักเรียนมาแข่งขันนำเอกสารฉบับจริงพร้อมสำเนำเอกสารที่ผู้บริหารสถานศึกษาเป็นผู้รับรองความถูกต้องมาแสดงต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขันในทุกประเภทและทุกระดับ ตั้งแต่ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภูมิภาค และระดับชาติ ในวันที่เข้าแข่งขัน

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net
TAWAN

<u>โดยคณะกรรมการจัดการแข่งขันตรวจสอบเอกสารฉบับจริงและสำเนาคู่ฉบับ จากนั้นการรวบรวมหลักฐาน โดยให้เก็บเฉพาะสำเนาเท่านั้น</u> รายละเอียดเอกสาร หลักฐานของผู้เข้าแข่งขันตามประเภทความพิการ มีดังนี้

๓.๑ บุคคลที่มีความบกพร่องทางการเห็น

๓.๒ บุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

๓.๓ บุคคลที่มีความบกพร่องทางร่างกาย หรือการคลื่อนไหวหรือสุขภาพ

๓.๔ บุคคลออทิสติก

๓.๕ บุคคลที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

ให้แนบเอกสาร ข้อ ๑) หรือ ๒) หรือ ๓) และ ๔)

๑) สมุดประจำตัวคนพิการ หรือ บัตรประจำตัวคนพิการ

๒) ใบรับรองแพทย์จากสถานพยาบาลของรัฐ

๓) ผลการคัดกรองตามแบบคัดกรองคนพิการทางการศึกษาที่แนบท้ายประกาศคณะกรรมการพิจารณาให้คนพิการได้รับสิทธิช่วยเหลือทางการศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการ การรับรองบุคคลของสถานศึกษาว่าเป็นคนพิการ ฉบับปี พ.ศ.๒๕๕๖ พร้อมให้แนบสำเนาวุฒิบัตรของผู้ดำเนินการคัดกรองที่ผ่านการอบรมผู้ดำเนินการคัดกรองตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ ปี ๒๕๕๖ จำนวน ๒ คน

๔) แผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล (IEP) รายละเอียดครบทั้ง ๘ องค์ประกอบ ในปีการศึกษาปัจจุบัน

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 ในปีการศึกษาปัจจุบัน

ทั้งนี้ หากพบว่าเอกสาร หลักฐานของผู้เข้าแข่งขัน และวุฒิบัตรของผู้ดำเนินการคัดกรองที่ผ่านการอบรมผู้ดำเนินการคัดกรองตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ ปี ๒๕๕๖ มีการปลอมแปลง แก้ไข เพิ่มเติมเอกสารของทางราชการ จะดาเนินการทางวินัยและแจ้งความเอาผิดเกี่ยวกับการปลอมแปลงเอกสาร

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

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**

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

รายการประกวด แข่งขันทักษะทางวิชาการ
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๕
การศึกษาพิเศษ (โรงเรียนเรียนรวม)

๑.กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ลำดับที่	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	แข่งขันแยกประเภทความพิการ ๑๕ กิจกรรมย่อย
๒	การแข่งขันนักอ่านข่าวรุ่นเยาว์	✓	-	-	-	เดี่ยว	- บกพร่องทางการเห็น - บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางร่างกายฯ - บกพร่องทางการเรียนรู้ - ออทิสติก	แข่งขันแยกประเภทความพิการ ๕ กิจกรรมย่อย
๓	การแข่งขันการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก	✓	✓	✓	✓	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางการเรียนรู้	๔ กิจกรรมย่อย

๒.กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ลำดับที่	ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น/คัดเลือกโดย				ประเภท	ประเภทความพิการ	กิจกรรมย่อย
		ป.๑-๖ สพป.	ม.๑-๓ สพป.	ม.๑-๓ สพม.	ม.๔-๖ สพม.			
๔	การประกวดมารยาทงามอย่างไทย	✓	-	-	-	ทีม (๒ คน)	- บกพร่องทางการได้ยิน - บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยกประเภทความพิการ ๓ กิจกรรมย่อย

Excellent Student Competition 2
https://www.slapa.ac.th

TAWAN

๓.กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

ลำดับที่	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	แข่งขันแยกประเภทความพิการ ๒ กิจกรรมย่อย
๖	การแข่งขันการประดิษฐ์งานใบตองประเภทบายศรีปากชาม	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยกประเภทความพิการ ๒ กิจกรรมย่อย
๗	การแข่งขันประดิษฐ์ของใช้จากเศษวัสดุเหลือใช้	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยกประเภทความพิการ ๒ กิจกรรมย่อย
๘	การแข่งขันการประดิษฐ์ของเล่นจากเศษวัสดุเหลือใช้	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยกประเภทความพิการ ๒ กิจกรรมย่อย
๙	การแข่งขันการร้อยมาลัยดอกไม้สด	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยกประเภทความพิการ ๒ กิจกรรมย่อย
๑๐	การแข่งขันการจัดสวนถาดแบบชื้น	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยกประเภทความพิการ ๑ กิจกรรมย่อย
๑๑	การแข่งขันการจัดสวนถาดแบบแห้ง	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยกประเภทความพิการ ๑ กิจกรรมย่อย

Excellent Student Competition 2022
https://www.tsa.or.th

TAWAN

๔.กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ลำดับที่	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 - บกพร่องทางร่างกายฯ - บกพร่องทางการเรียนรู้ - ออทิสติก	แข่งขันแยกประเภทความพิการ ๑๕ กิจกรรมย่อย
๑๓	การประกวดการขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	- บกพร่องทางการเห็น - บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางร่างกายฯ - บกพร่องทางการเรียนรู้ - ออทิสติก	แข่งขันแยกประเภทความพิการ ๒๐ กิจกรรมย่อย
๑๔	การแข่งขันการเต้นหางเครื่องประกอบเพลง	✓	-	-	-	ทีม (๕-๗ คน)	- บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยกประเภทความพิการ ๑ กิจกรรมย่อย

๕.กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ลำดับที่	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	แข่งขันแยกประเภทความพิการ ๙ กิจกรรมย่อย

Excellent Student Competition 2022 www.slea.net

TAWAN

รายงานละเอียดและหลักเกณฑ์การแข่งขัน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

๑. การแข่งขันการเล่านิทาน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖ และ ม.๑-๓

๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น บกพร่องทางสติปัญญา บกพร่องทางร่างกายฯ 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 นักเรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกายฯ 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 นักเรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกายฯ 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 นักเรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกายฯ 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 หากผู้เข้าร่วมการแข่งขันใช้เวลาน้อยหรือเกินเวลาที่กำหนด ให้ตัดคะแนนนาทีละ ๑ คะแนน แต่ไม่เกิน ๕ คะแนน (หักจากคะแนนรวม)

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

๓.๕ การแต่งกาย ให้แต่งกายด้วยชุดนักเรียนแท่านั้น

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 คำสันธานและความเหมาะสมกับระดับชั้น 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

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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 กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่ หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ เป็นที่โล่ง หรือเวที หรือห้อง ที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน 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 อักขรวิธี (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

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

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 ไม่มีเสียงสอดแทรก (เสียงลมที่พ่นออกมาทางจมูก/ปาก หรือเสียงที่เกิดจากความบกพร่องของอวัยวะประดิษฐ์เสียง) 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

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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 กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่ หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวน

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

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 ใช้สีไม้แท่านั้น

๓. ๔.๓ เนื้อหาไม่น้อยกว่า ๖ หน้า

๓. ๔.๔ เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเองหรือดัดแปลงมาจากเรื่องที่มีอยู่เดิมก็ได้ ตามกรอบเรื่องที่คณะกรรมการแจ้งให้ทราบ

๓. ๔.๕ ขนาดและรูปแบบของตัวอักษรมีขนาดโตพอสมควรเหมาะแก่วัย

๓. ๔.๖ มีภาพประกอบระบายสีสวยงาม

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

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net
TAWAN

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

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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 กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ พิจารณาตามความเหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

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 การกราบแบบเบญจางคประดิษฐ์ และการไหว้ผู้ใหญ่ในท่ายืนและนั่ง

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

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดีจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net
TAWAN

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ พิจารณาตามความเหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน 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 และภาพประกอบเพื่อการผยแพร่

๓.๔ สิ่งที่เตรียมมาล่วงหน้าได้ เช่น เครื่องปรุง ถาดใส่อาหาร อุปกรณ์ในการประกอบอาหาร

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net
TAWAN

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

๔.๔ ลักษณะและการตกแต่งอาหารให้น่ารับประทาน ๑๐ คะแนน

๔.๕ รสชาติของอาหาร ๒๐ คะแนน

๔.๖ ถูกหลักโภชนาการและอนามัย ๑๐ 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

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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 และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องประชุมหรืออาคารอเนกประสงค์

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน 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

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net
TAWAN

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

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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 กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องประชุมหรืออาคารเอนกประสงค์

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

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 และภาพประกอบเพื่อการผยแพร่

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

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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 กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

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

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net
TAWAN

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

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดีจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net
TAWAN

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 กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ พิจารณาตามความเหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

๙. 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 ใช้มาลัยซีกรัดตัวข้อต่อมาลัยกับอุบะ

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net
TAWAN

๓.๔.๓ ตัวมาลัยและส่วนประกอบของตัวมาลัยต้องทำด้วยดอกไม้สดและวัสดุธรรมชาติเท่านั้น

๓.๕ ไม่อนุญาตให้ตัด ตกแต่งกลีบหรือส่วนประกอบอื่น ๆ มาก่อนการแข่งขัน ยกเว้นดอกรักหรือดอกพุด

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

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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 กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net
TAWAN

๖.๓ สถานที่ พิจารณาตามความเหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน 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 และวัสดุตกแต่งต้องมาจากธรรมชาติ**<u>ในท้องถิ่น</u>**

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 (ย้อมสีได้)

๓.๖.๓ วัสดุปลูก มีความเหมาะสมต่อการจริญเติบโตของพันธุ์ไม้

๓.๗ อุปกรณ์ที่คณะกรรมการจัดให้

๓.๗.๑ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด

๓.๗.๒ กระดาษเขียนแบบการจัดสวน

๓.๙ เวลาในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง (รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net
TAWAN

๓.๑๐ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ–สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

๔.๑ การลือกใช้พันธุ์ไม้ 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

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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 และหน่วยงานอื่น ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก หรือ สถานที่ที่เหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

Excellent Student Competition 2022 https://www.sillapa.net

TAWAN

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน 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 และวัสดุตกแต่งต้องมาจากธรรมชาติ**<u>ในท้องถิ่น</u>**

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 (ย้อมสีได้)

๓.๖.๓ วัสดุปลูก มีความเหมาะสมต่อการจริญเติบโตของพันธุ์ไม้

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 การลือกใช้พันธุ์ไม้ และวัสดุอุปกรณ์ ๑๐ คะแนน

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

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
การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดีจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยี (กลุ่มการงานอาชีพ)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่น ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก หรือ สถานที่ที่เหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

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 การแข่งขันนักเรียนสามารถวาดภาพระบายสี ได้ตามจินตนำการ โดยใช้สี ดังนี้

- ชั้น ป.๑ -๖ ใช้สีไม้ แท่านั้น
- ชั้น ม.๑ -๓ ใช้สีชอล์ก แท่านั้น

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

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

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

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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 และหน่วยงานอื่น ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ พิจารณาตามความเหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

๑๓. การประกวดการขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖ ม.๑-๓ และ ม.๔-๖

๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น บกพร่องทางสติปัญญา บกพร่องทางร่างกายฯ บกพร่องทางการเรียนรู้ และออทิสติก

๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเดี่ยว

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net
TAWAN

๒.๒ ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ ทุกสังกัด

๒.๒.๒ มัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ (เฉพาะโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด สพฐ. และ อปท. 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 สำหรับประกอบการประกวดขับร้องมาเองในวันประกวดแข่งขัน

๓.๔ ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียนแท่านั้น

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ – สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

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 ลีลำ 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

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดีจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานการศึกษาพิเศษ

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (วิชาดนตรี)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่น ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ เป็นห้องโล่งหรือเวที ที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

๑๔. การแข่งขันการต้นหางเครื่องประกอบเพลง

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 ลีลำ ๒๕ คะแนน

๔.๓ ความพร้อมเพรียง ๓๐ คะแนน

๔.๔ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ๒๕ คะแนน

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net
TAWAN

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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 กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องประชุมหรือห้องอื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

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 บกพร่องทางร่างกายฯ 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 และมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนขยายโอกาส ทางการศึกษา สังกัด สพฐ. และ อปท. ที่เปิดสอนถึงชั้น ม.๓

๒.๒.๒ มัธยมศึกษาตอนต้นทุกสังกัด (ยกเว้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนขยายโอกาส ทางการศึกษา 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

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net
TAWAN

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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 และหน่วยงานอื่น ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา หรือของภูมิภาค ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก (ห้องคอมพิวเตอร์)

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) จากการแข่งขันระดับภูมิภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนข้อแรก ผู้ใดได้คะแนน ข้อแรกสูงกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเท่ากันอีกให้พิจารณาข้อถัดไป และหากได้คะแนนเท่ากันทุกข้อให้การตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN

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
☐ บกพร่องทางร่างกายฯ ☐ บกพร่องทางการเรียนรู้ ☐ ออทิสติก

แนบสำเนาเอกสาร หลักฐาน แนบตามที่กำหนดในแต่ละประเภทความพิการ ดังนี้

☐ สมุดประจำตัวคนพิการ หรือ บัตรประจำตัวคนพิการ
☐ ใบรับรองแพทย์จากสถานพยาบาลของรัฐ
☐ ใบรับรองแพทย์จากสถานพยาบาลของรัฐ ที่ระบุระดับสติปัญญา (IQ) ต่ำกว่า ๗๐
☐ ผลการคัดกรองตามแบบคัดกรองคนพิการทางการศึกษาที่แนบท้ายประกาศคณะกรรมการพิจารณาให้คนพิการได้รับสิทธิช่วยเหลือทางการศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการ การรับรองบุคคลของสถานศึกษาว่าเป็นคนพิการ ฉบับปี พ.ศ.๒๕๕๖
☐ วุฒิบัตรของผู้ดำเนินการคัดกรองที่ผ่านการอบรมผู้ดำเนินการคัดกรองตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการปี ๒๕๕๖ จำนวน ๒ คน
☐ แผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล (IEP) รายละเอียดครบทั้ง ๘ องค์ประกอบ ในปีการศึกษาปัจจุบัน

ลงชื่อ.....ครูผู้รับผิดชอบ
(.....)
วันที่...../...../.....

ผลการตรวจสอบ

☐ มีเอกสารครบตามเกณฑ์ที่กำหนด
☐ เอกสารไม่ครบตามเกณฑ์ที่กำหนด

ลงชื่อ.....กรรมการผู้ตรวจสอบ
(.....)
วันที่...../...../.....

Excellent Student Competition 2022
https://www.sillapa.net

TAWAN



การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๙
กิจกรรมหนังสือเล่มเล็ก

รายการแข่งขัน	เขตพื้นที่		ประเภท	หมายเหตุ
	สพม./ทุกสังกัด			
	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
การจัดทำหนังสือเล่มเล็ก	✓	✓	ทีม ๓ คน	
รวม	๑	๑		
รวม ๑ รายการ	๒ รายการ			

การจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สพม./ทุกสังกัด)

๑.๒ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ (สพม./ทุกสังกัด)

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ รูปแบบในการแข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน

๒.๒ จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน แบ่งเป็น ๒ ระดับ ดังนี้

๑) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม (สพม./ทุกสังกัด)

๒) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม (สพม./ทุกสังกัด)

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ลักษณะของการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก เป็นหนังสือบันเทิงคดี มีภาพประกอบ มีแก่นของเรื่อง (Theme) หรือหัวข้อเรื่องที่ใช้แข่งขัน ซึ่งคณะกรรมการจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๓.๒ รูปแบบของหนังสือเล่มเล็ก

๑) ชนิดกระดาษ เนื้อในและปกของหนังสือใช้กระดาษวาดเขียน ๑๐๐ ปอนด์ ปกหนังสือทำเป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้ และตัดกระดาษให้เรียบร้อย<u>โดยไม่ขีดเขียนใด ๆ</u>

๒) รูปเล่มของหนังสือ ขนาด A๔ พับครึ่ง หรือ ๑๔.๘ x ๒๑ เซนติเมตร ลักษณะแนวตั้ง มีองค์ประกอบเรียงลำดับ ดังนี้

• <u>ส่วนหน้า</u> ประกอบด้วย ปกหน้า (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) หน้าปกใน (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) และหน้าคำนำ (บอกวัตถุประสงค์และแรงบันดาลใจ ที่มาของเรื่อง หรือการนำเสนอเนื้อหา และคำขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำหนังสือ)

• <u>ส่วนเนื้อหา</u> ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง และภาพประกอบ พร้อมทั้งกำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน

• <u>ส่วนท้าย</u> ประกอบด้วย หน้าคณะผู้จัดทำ (บอกชื่อหนังสือ ชื่อผู้จัดทำ ชื่อโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และชื่อเขตพื้นที่การศึกษา) และปกหลังของหนังสือ

๓) ความหนาของเนื้อเรื่องและภาพประกอบ แบ่งตามระดับการศึกษา ดังนี้

๓.๑) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๑๒ หน้า

๓.๒) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๑๖ หน้า

๔) เนื้อเรื่องของหนังสือ ต้องเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเอง มีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และมีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ เขียนในรูปแบบร้อยแก้ว และหรือร้อยกรอง คำคล้องจอง กลอนเปล่า

๕) ตัวอักษรมีขนาด รูปแบบ และสี มีความเหมาะสมสำหรับเด็กตามระดับชั้น

๖) ภาพประกอบ มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ขยายรายละเอียดให้เข้าใจเนื้อเรื่องที่นำเสนอ และเสริมให้หนังสือมีความสวยงาม และน่าอ่าน ไม่อนุญาตให้จัดทำเป็นภาพสามมิติ (Pop Up)

๗) ชนิดของสีที่ใช้ในการวาดภาพประกอบ ดังนี้

๗.๑) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ ใช้สีไม้ระบายน้ำ

๗.๒) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ใช้สีไม้ระบายน้ำ

ทั้งนี้ ข้อ ๗.๑) - ๗.๓) ถ้าต้องการเน้นภาพประกอบให้ใช้ปากกาตัดเส้นได้ และไม่อนุญาตให้เตรียมผงสีทุกประเภทนำเข้าสู่การแข่งขัน

๘) เขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) บอกขั้นตอนการจัดวางเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และรูปเล่มของหนังสือ ตั้งแต่ปกหน้าจนถึงปกหลังไว้ในแต่ละกรอบอย่างชัดเจน

๙) ทำรูปเล่ม ให้มีความสวยงามตลอดทั้งเล่ม สามารถเข้าเล่มแบบเย็บอก (มุงหลังคา) หรือสันหนังสือทากาว หรือเทปเยื่อกาวสองหน้า ห้ามใช้สเปรย์แล็กเกอร์และแล็กเกอร์เคลือบเงาหนังสือ แต่อนุญาตให้ใช้สติ๊กเกอร์ใสได้

๓.๓ ผลงานที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขัน ณ ศูนย์การแข่งขัน เมื่อดำเนินการจัดการแข่งขันและตรวจสอบผลงานเรียบร้อยแล้ว ศูนย์การแข่งขันจะดำเนินการรวบรวมและจัดส่งผลงานทั้งหมดคืนให้แก่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ภายในระยะเวลาไม่เกิน ๗ วัน นับถัดจากวันที่เสร็จสิ้นการจัดการแข่งขัน

๓.๔ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๖ ชั่วโมง

๓.๕ วัสดุอุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้แข่งขันเป็นผู้จัดเตรียมมาเองให้พร้อม

๔. เกณฑ์การให้คะแนน **๑๐๐ คะแนน**

๔.๑ เนื้อหาสาระ	๓๐ คะแนน
๔.๒ ภาพประกอบ	๒๐ คะแนน
๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์	๑๐ คะแนน
๔.๔ การใช้สำนวนภาษา	๑๐ คะแนน
๔.๕ การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board)	๑๐ คะแนน
๔.๖ การทำรูปเล่ม	๑๐ คะแนน
๔.๗ การตั้งชื่อเรื่อง	๕ คะแนน
๔.๘ ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร/ตัวสะกด/การวางวรรณยุกต์	๕ คะแนน

ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนด คณะกรรมการตัดคะแนนนาทีละ ๑ คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า ๓๐ วินาที ให้นับเป็น ๑ นาที

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คะแนนร้อยละ ๘๐.๐๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ ๗๐.๐๐ - ๗๙.๙๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ ๖๐.๐๐ - ๖๙.๙๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐.๐๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการทุกระดับชั้นถือเป็นที่สิ้นสุด

๖. คณะกรรมการแข่งขัน

๖.๑ คณะกรรมการดำเนินการ แบ่งออกเป็น ๒ ระดับชั้น ระดับชั้นละไม่น้อยกว่า ๓ คน ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับมอบหมายให้มีหน้าที่ดำเนินงานจัดการแข่งขันให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนด ด้วยความโปร่งใสและความเป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

๖.๒ คณะกรรมการตัดสิน แบ่งออกเป็น ๒ ระดับชั้น ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน ประกอบด้วย

๖.๒.๑ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน หรือผู้ที่จบการศึกษาวิชาเอกภาษาไทย ที่มีประสบการณ์การสอน ๑๐ ปีขึ้นไป หรือ มีวิทยฐานะครูระดับชำนาญการขึ้นไป

๖.๒.๒ ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน หรือการพัฒนาห้องสมุด หรือมีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

๖.๒.๓ ครูบรรณารักษ์ หรือครูผู้ทำหน้าที่บรรณารักษ์ หรือครูผู้สอน หรือผู้อำนวยการโรงเรียน ที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน หรืองานศิลปะ หรือด้านการจัดการศึกษาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึงถึงในการสรรหากรรมการ เพื่อความโปร่งใส และยุติธรรม ดังนี้

๑) กรรมการที่เป็นครูผู้สอน ครูบรรณารักษ์ หรือศึกษานิเทศก์ไม่เป็นกรรมการตัดสินในกรณีโรงเรียนของตนเข้าแข่งขัน

๒) กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในการจัดทำหนังสือ

๓) กรรมการควรมาจากหน่วยงานและหรือองค์กรทางการศึกษาอื่น ๆ

๔) กรรมการสามารถให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงผลงานให้เป็นไปอย่างถูกต้องและมีคุณภาพให้กับทีมผู้เข้าแข่งขัน

๖.๓ แนวทางการพิจารณาของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๓.๑ ประชุมปรึกษาหารือก่อนการตัดสินเพื่อให้เข้าใจเกณฑ์การตัดสินให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

๖.๓.๒ ให้คะแนนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

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) พิจารณาการนำเสนอ การจัดวางองค์ประกอบของหนังสือแต่ละกรอบ ตั้งแต่หน้าปกจนถึงหน้าสุดท้ายได้อย่างถูกต้องและชัดเจน สอดคล้องกับผลงานที่จัดทำขึ้น

• การทำรูปเล่ม พิจารณาคุณค่าความงามเชิงศิลปะ ความประณีต แข็งแรงทนทาน และสะอาดเรียบร้อย

• การตั้งชื่อเรื่อง พิจารณาความสัมพันธ์กับแก่นของเรื่อง (Theme) วลี หรือข้อความที่ได้ความหมายในตัวเอง มีความน่าสนใจ และน่าติดตามอ่าน

• ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร/ตัวสะกด/การวางวรรณยุกต์ พิจารณาขนาดตัวอักษรที่ใช้ของปกหนังสือ และเนื้อเรื่องเหมาะสมกับระดับชั้น รูปแบบ สีของตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย และเขียนถูกต้องตามหลักภาษาไทย

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้แข่งขันแต่ละทีมจนได้ข้อยุติและสรุปผลการแข่งขัน และผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๗. รายละเอียดในการจัดการแข่งขัน

๗.๑ การจัดเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขัน

๑) ป้ายตั้งโต๊ะบอกเลขที่ทีมที่เข้าแข่งขัน

๒) นาฬิกาบอกเวลา

๓) เครื่องเสียง

๗.๒ การจัดเตรียมสถานที่ในการแข่งขัน

๑) สถานที่ หรือห้องที่ใช้ในการแข่งขันให้สามารถดำเนินการแข่งขันพร้อมกันได้ทุกทีมในระดับเดียวกัน

๒) โต๊ะ - เก้าอี้ ให้มีขนาดเหมาะสมต่อการปฏิบัติงานกลุ่มที่มีนักเรียน จำนวน ๓ คน พร้อมป้ายตั้งโต๊ะบอกเลขที่ทีมที่เข้าแข่งขัน

๓) นาฬิกาบอกเวลา ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน

๔) เครื่องเสียง ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมสามารถได้ยินเสียงคำชี้แจงจากกรรมการได้อย่างชัดเจนและเข้าใจตรงกัน

๗.๓ การดำเนินการจัดการแข่งขัน

๑) ลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันมารายงานตัวช้ากว่าเวลาที่กำหนด ให้สามารถเข้าร่วมแข่งขันได้ แต่เวลาสิ้นสุดการเข้าแข่งขันต้องเป็นไปตามที่คณะกรรมการดำเนินงานกำหนดพร้อมกันทุกทีม

๒) ตรวจอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการแข่งขันก่อนเวลาการแข่งขัน หากตรวจสอบแล้วพบว่ามีอุปกรณ์ที่ไม่อนุญาต ขอให้คณะกรรมการนำอุปกรณ์นั้นออกจากการแข่งขันทันที

๓) การเตือนเวลาการแข่งขัน ให้เตือนครั้งที่ ๑ เหลือเวลา ๓๐ นาที เตือนครั้งที่ ๒ เหลือเวลา ๑๕ นาที เตือนครั้งที่ ๓ หมดเวลา กรณีที่ทีมผู้เข้าแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนดจะถูกตัดคะแนนนาทีละ ๑ คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า ๓๐ วินาที ให้นับเป็น ๑ นาที

๔) ผู้แข่งขันห้ามนำเครื่องมือสื่อสารทุกประเภทเข้าในการแข่งขัน

๕) การเข้าห้องน้ำ ผู้เข้าแข่งขันต้องขออนุญาตจากกรรมการ และอยู่ภายใต้การดูแลของกรรมการดำเนินการแข่งขันเท่านั้น

๖) การส่ง-มอบอาหาร/น้ำ หรืออุปกรณ์การแข่งขันอื่นใดต้องส่ง-มอบผ่านกรรมการดำเนินการแข่งขันเท่านั้น

คำแนะนำสำหรับกรรมการตัดสินการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

หนังสือบันเทิงคดี หมายถึง หนังสือที่แต่งขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีจินตนาการ สอดแทรกคุณธรรม คติธรรม เนื้อหาสาระของบันเทิงคดีเป็นเรื่องราวที่ผู้แต่งสมมติขึ้น ทั้งตัวละคร เหตุการณ์ สถานที่ และเวลา

ส่วนสำคัญของหนังสือบันเทิงคดี

๑. เค้าโครงเรื่อง (Plot) คือ การลำดับเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงกันอย่างสมเหตุสมผล เมื่ออ่านเหตุการณ์หนึ่งก็อยากทราบว่าเรื่องราวจะจบอย่างไร ขณะอ่านผู้อ่านจะรู้สึกเพลิดเพลินหรือสับสนว่าตัวละครนี้คือใครมาจากไหน

๒. ตัวละคร (Characters) เป็นศูนย์กลางของเรื่อง เรื่องราวและเหตุการณ์ที่ผู้เขียนสร้างเป็นเค้าโครงเรื่องขึ้นจะผูกพันวนเวียนอยู่ที่ตัวละคร ถ้าไม่มีตัวละครก็คงไม่มีเรื่องราวที่จะบอกเล่าแก่ผู้อ่าน

๓. ฉาก (Setting) คือ เวลาและสถานที่ที่เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นตามเค้าโครงเรื่อง มีเรื่องราว เหตุการณ์ ตัวละคร สิ่งที่ตัวละครทำ คิด และรู้สึก อาจจะเกิดขึ้นทั้งในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคต ตามจินตนาการ

๔. แก่นของเรื่อง (Theme) คือ สาระสำคัญหรือหัวใจของเรื่องที่ผู้เขียนสะท้อนหรือแสดงให้ผู้อ่านเข้าใจและสรุปความหมายแก่นของเรื่องได้ เมื่ออ่านเหตุการณ์ เรื่องราว และชีวิตของตัวละคร ตั้งแต่ต้นจนจบ

๕. สำนวนภาษา ผู้เขียนเลือกใช้คำและประโยคเรียบเรียงเป็นเรื่องราว ซึ่งทำให้ผู้อ่านเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน การใช้ภาษาที่เหมาะสม มีบทสนทนาให้เห็นพฤติกรรมของตัวละคร สร้างฉาก ที่ประทับใจ สร้างความรู้สึกและอารมณ์ต่าง ๆ แก่ผู้อ่านตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

๖. กรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) คือ การเขียนกรอบแสดงเรื่องของหนังสือแต่ละเรื่อง โดยนำเค้าโครงเรื่องมาเขียนลงในแต่ละกรอบ บอกว่ามีเรื่องและภาพสัมพันธ์กันตามลำดับจนจบเล่ม

กรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board)

ปกหลัง	**ปกหน้า**	*กระดาษผนึกปก	*กระดาษผนึกปก	ว่าง	**หน้าปกใน**	ว่าง	**หน้าคำนำ**
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**	หน้าคณะผู้จัดทำ	*กระดาษผนึกปก	*กระดาษผนึกปก				

หมายเหตุ : ๑. เนื้อเรื่อง : จำนวนหน้า ขึ้นอยู่กับระดับชั้นของผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์การแข่งขัน

๒. กระดาษผนึกปก : จะมีหรือไม่มีก็ได้ เป็นสิทธิ์ของผู้จัดทำ

๗. เนื้อเรื่อง และ หรือภาพประกอบ การนับจำนวนหน้า ให้คณะกรรมการเริ่มนับเนื้อเรื่อง รวมทั้งหน้าที่มีภาพประกอบแต่ไม่มีเนื้อเรื่องทุกหน้า จนถึงหน้าสุดท้ายของเนื้อเรื่อง ไม่รวมหน้าคณะผู้จัดทำ ในกรณีที่ภาพประกอบต่อเนื่องกัน ๒ หน้า (Double space) ให้นับเป็น ๒ หน้า

74th

เกณฑ์การแข่งขัน

ทักษะวิชาการและศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ครั้งที่ 74 ปีการศึกษา 2569

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี



คำนำ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี ได้ดำเนินการจัดการแข่งขันทักษะวิชาการและศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ปีการศึกษา 2569 เพื่อสืบสานพระราชปณิธานพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๖ ที่มุ่งหวังให้เยาวชนไทยสนใจและฝึกฝนทักษะฝีมือตนเองให้มีความเป็นเลิศและรอบรู้ในวิชาชีพที่ตนเองถนัด ที่เป็นรากฐานสำคัญในการประกอบอาชีพในอนาคต รวมทั้งเป็นการเปิดเวทีให้นักเรียนได้แสดงออกถึงความรู้ ความสามารถ และความสำเร็จของการจัดการศึกษาสู่สาธารณชน ผู้บริหารและคณะทำงานได้ลงพื้นที่ให้กำลังใจและตรวจเยี่ยมการแข่งขัน พบว่า จากสถานการณ์และปัจจัยต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไป มีหลายกิจกรรมที่ควรได้รับการพัฒนาเพื่อเป็นประโยชน์กับนักเรียนในการพัฒนาต่อยอดสู่เส้นทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ จึงได้มีการพิจารณาและปรับปรุงเกณฑ์การประกวดกิจกรรมประเภทวิชาการ เพื่อให้เกิดการพัฒนาและเติมเต็มกิจกรรมการประกวดในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ให้มีความชัดเจนสอดคล้องและเป็นปัจจุบัน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี ขอขอบคุณผู้บริหาร ศึกษานิเทศก์ ครู และคณะทำงาน ที่ได้ร่วมจัดทำเกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและศิลปหัตถกรรมนักเรียน ปีการศึกษา 2569 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี มีความสมบูรณ์ในเนื้อหาและรูปเล่ม และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเกณฑ์การแข่งขันฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อสถานศึกษา ครู นักเรียน และผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายในการดำเนินการแข่งขันให้เป็นไปอย่างมีคุณภาพและบรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี

สารบัญ

กิจกรรมที่	หน้า
คำชี้แจงการใช้เกณฑ์การแข่งขัน	**1**
เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ปีการศึกษา 2569	**2**
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	
1 การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์	3
1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน	3
2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน	3
3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน	3
4. เกณฑ์การให้คะแนน	3
5. เกณฑ์การตัดสิน	4
6. คณะกรรมการการแข่งขัน	4
7. สถานที่จัดการแข่งขัน	4
2 การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทสร้างทฤษฎีหรือคำอธิบายทางคณิตศาสตร์	5
1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน	5
2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน	5
3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน	5
4. การให้คะแนน	6
5. เกณฑ์การตัดสิน	6
6. คณะกรรมการการแข่งขัน	7
7. สถานที่จัดการแข่งขัน	7
8. รูปแบบการเขียนรายงานโครงงานคณิตศาสตร์	7
3 การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทบูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้	11
1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน	11
2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน	11
3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน	11
4. การให้คะแนน	12
5. เกณฑ์การตัดสิน	12
6. คณะกรรมการการแข่งขัน	13
7. สถานที่จัดการแข่งขัน	13
8. รูปแบบการเขียนรายงานโครงงานคณิตศาสตร์	13

สารบัญ (ต่อ)

กิจกรรมที่	หน้า
4 การแข่งขันคิดเลขเร็ว	17
1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน	17
2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน	17
3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน	17
4. เกณฑ์การให้คะแนน	20
5. เกณฑ์การตัดสิน	20
6. คณะกรรมการการแข่งขัน	20
7. สถานที่จัดการแข่งขัน	21
5 การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท)	22
1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน	22
2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน	22
3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน	22
4. เกณฑ์การตัดสิน	23
5. คณะกรรมการการแข่งขัน	23
6. กติกาเพิ่มเติม	23
7. สถานที่จัดการแข่งขัน	25
6 การแข่งขันซูโดกุ	26
1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน	26
2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน	26
3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน	26
4. กติการการแข่งขันและวิธีการนับคะแนนซูโดกุ	26
5. เกณฑ์การตัดสิน	27
6. สถานที่จัดการแข่งขัน	27
7. ตัวอย่างโจทย์ปริศนาซูโดกุที่ใช้ในการแข่งขัน	27
7 การแข่งขันโฟร์สตาร์	33
1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน	33
2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน	33
3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน	33
4. กติกาการแข่งขัน	33
5. เกณฑ์การตัดสิน	34
6. สถานที่จัดการแข่งขัน	34

สารบัญ (ต่อ)

กิจกรรมที่ **หน้า**

ภาคผนวก..... 35
1. เกณฑ์การแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 70 ปีการศึกษา 2565..... 36
2. เกณฑ์การแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 71 ปีการศึกษา 2566..... 36

คำชี้แจงการใช้เกณฑ์การแข่งขัน

เอกสาร **เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ปีการศึกษา 2569 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์** จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการแข่งขันสำหรับสถานศึกษา ผู้เข้าแข่งขัน ครูผู้ฝึกสอน และคณะกรรมการที่เกี่ยวข้อง ให้สามารถดำเนินการแข่งขันเป็นไปด้วยความเรียบร้อย โปร่งใส ยุติธรรม และเป็นมาตรฐานเดียวกัน

เกณฑ์การแข่งขันฉบับนี้ประกอบด้วยรายละเอียดเกี่ยวกับคุณสมบัติและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน หลักเกณฑ์และวิธีดำเนินการแข่งขัน เกณฑ์การให้คะแนน เกณฑ์การตัดสิน ตลอดจนข้อกำหนดและแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้องของแต่ละรายการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนควรศึกษารายละเอียด หลักเกณฑ์ และข้อกำหนดของแต่ละรายการแข่งขันให้ครบถ้วนก่อนดำเนินการสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน และให้ถือปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการดำเนินการแข่งขัน หรือมีประเด็นที่มิได้กำหนดไว้ในเกณฑ์การแข่งขันฉบับนี้ ให้คณะกรรมการดำเนินการแข่งขันหรือคณะกรรมการตัดสินพิจารณาดำเนินการตามความเหมาะสม โดยคำนึงถึงความถูกต้อง โปร่งใส และความเป็นธรรมแก่ผู้เข้าแข่งขันเป็นสำคัญ ทั้งนี้ ผลการพิจารณาของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74
ปีการศึกษา 2569
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

ชื่อกิจกรรม	ระดับ		ประเภท	หมายเหตุ
	ม.1-3	ม.4-6		
1. การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์	✓	✓	เดี่ยว	
2. การแข่งขันโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทสร้างทฤษฎีหรือคำอธิบายทางคณิตศาสตร์	✓	✓	ทีม 3 คน	
3. การแข่งขันโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทบูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้	✓	✓	ทีม 3 คน	
4. การแข่งขันคิดเลขเร็ว	✓	✓	เดี่ยว	
5. การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์(เอแม็ท)	✓	✓	ม.ต้น ทีม 2 คน ม.ปลาย เดี่ยว	
6. การแข่งขันซูโดกุ	✓	✓	เดี่ยว	
7. การแข่งขันโฟร์สตาร์	✓	✓	เดี่ยว	
รวม	7	7		
รวม 7 กิจกรรม	**14 รายการ**			

การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์

1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 2 ระดับ ดังนี้

1.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 เท่านั้น

1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 เท่านั้น

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภทเดี่ยว จำนวน 1 คน และครูผู้ฝึกสอน จำนวน 1 คน

2.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทเดี่ยว จำนวน 1 คน และครูผู้ฝึกสอน จำนวน 1 คน

2.3 เข้าแข่งขัน ระดับละ 1 คน เท่านั้น

3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนระดับละ 1 คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

3.2 กิจกรรมการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องทำแบบทดสอบวัด

- ความสามารถในการคิดเลขเร็ว
- ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหา

3.3 แบบทดสอบในแต่ละระดับชั้นใช้เนื้อหาคณิตศาสตร์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 หลักสูตรการแข่งขันทางวิชาการระดับนานาชาติและแนวการประเมินนักเรียนระดับนานาชาติ (PISA) โดยใช้เวลาในการทดสอบ 120 นาที ผู้เข้าแข่งขันทุกระดับชั้นทำแบบทดสอบทั้งหมด 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ แบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ วัดทักษะคิดเลขเร็วและทักษะการคิดคำนวณ จำนวน 20 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ วัดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา จำนวน 10 ข้อ

หมายเหตุ

1) ไม่อนุญาตให้นำเครื่องคิดเลขหรืออุปกรณ์ช่วยอื่นๆ เข้าไปในห้องแข่งขัน

2) กรรมการคุมสอบแจกกระดาษทดให้ในห้องสอบ และห้ามนำออกจากห้องสอบ

3.4 แนวทางการออกข้อสอบ

การออกข้อสอบสำหรับการแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์ ให้กำหนดสัดส่วนระดับความยากง่ายของข้อสอบ ดังนี้

ระดับความยากของข้อสอบ	**สัดส่วน**
ข้อสอบระดับยาก	ร้อยละ 20
ข้อสอบระดับปานกลาง	ร้อยละ 50
ข้อสอบระดับง่าย	ร้อยละ 30
รวม	**ร้อยละ 100**

4. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม 100 คะแนน) ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ แบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 10 คะแนน

ตอนที่ 2 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 2 คะแนน รวม 40 คะแนน

ตอนที่ 3 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 5 คะแนน รวม 50 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

5.1 ให้คณะกรรมการตัดสินดำเนินการตรวจและพิจารณาผลงานของผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์การตัดสินที่กำหนด พร้อมจัดอันดับผลการแข่งขันตามคะแนนที่ได้รับ ทั้งนี้ ผู้เข้าแข่งขันหรือทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันให้ได้รับรางวัล **ระดับเหรียญทองแดงเป็นอย่างน้อย**

5.2 กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันมีคะแนนรวมเท่ากัน ให้พิจารณาตัดสินโดยเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบ **ตอนที่ 3 ตอนที่ 2 และตอนที่ 1 ตามลำดับ** โดยผู้เข้าแข่งขันที่มีคะแนนในตอนที่พิจารณาสูงกว่าจะได้รับการจัดอันดับที่สูงกว่า จากนั้นนำคะแนนรวมไปเทียบกับเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้

ร้อยละของคะแนน	**ระดับรางวัล**
ร้อยละ 70 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 50 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ต่ำกว่า ร้อยละ 50	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

5.3 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

5.4 ผลงานของผู้เข้าแข่งขันที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชิ้นงาน คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขันมีสิทธิ์ในการนำไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

6. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 - 5 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูผู้สอนที่ทำการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1 – 3

7. สถานที่จัดการแข่งขัน

ควรใช้ห้องเรียนที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทสร้างทฤษฎีหรือคำอธิบายทางคณิตศาสตร์

1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 2 ระดับ ดังนี้

1.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 เท่านั้น

1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 เท่านั้น

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภททีม ทีมละ 3 คน และครูผู้ฝึกสอน จำนวน 2 คน

2.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภททีม ทีมละ 3 คน และครูผู้ฝึกสอน จำนวน 2 คน

2.3 เข้าแข่งขัน ระดับละ 1 ทีม เท่านั้น

3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 โรงเรียนส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนตามประเภทที่กำหนด

3.2 หลักเกณฑ์การแข่งขันการประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทสร้างทฤษฎีหรือคำอธิบายทางคณิตศาสตร์ มีการพิจารณาระดับการแข่งขันและตัดสินโครงงาน แยกระดับชั้น ดังนี้

3.2.1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

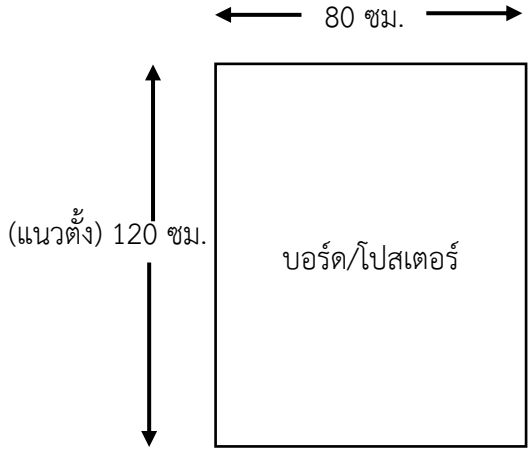
3.2.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6

3.3 วิธีดำเนินการ

3.3.1 ก่อนการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องส่งรายงานโครงงานคณิตศาสตร์เป็นรูปเล่มล่วงหน้า **จำนวน 3 ชุด ก่อนการแข่งขันไม่เกิน 2 สัปดาห์**

3.3.2 วันที่ดำเนินการแข่งขัน

1) นำบอร์ด/โปสเตอร์ พร้อมขาตั้ง มาแสดงตามขนาดมาตรฐาน ดังนี้



2) นำเสนอโครงงานคณิตศาสตร์ต่อคณะกรรมการตัดสิน ใช้เวลาไม่เกิน 10 นาที และตอบข้อซักถาม ใช้เวลาไม่เกิน 10 นาที

3) สื่อที่ใช้ในการนำเสนอโครงงานคณิตศาสตร์ ผู้ส่งโครงงานเข้าแข่งขันจัดเตรียมมาเอง

4) พื้นที่จัดวางบอร์ด/โปสเตอร์โครงงานคณิตศาสตร์ คณะกรรมการจัดให้ไม่เกิน 1.50 ม. × 1.00 ม. และให้จัดภายในพื้นที่ที่กำหนดเท่านั้น

4. การให้คะแนน พิจารณาตามเกณฑ์ (100 คะแนน) ดังนี้

ส่วนที่ 1 เล่มรายงาน	**(40)**	**คะแนน**
1.1 การกำหนดหัวข้อโครงงาน	3	
1.2 ความสำคัญและความเป็นมาของโครงงาน	4	
1.3 วัตถุประสงค์/สมมติฐาน/ตัวแปร (ถ้ามี)	3	
1.4 เนื้อหาสาระและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	10	
1.5 วิธีดำเนินงาน และผลที่ได้รับ	5	
1.6 การนำไปใช้ประโยชน์	5	
1.7 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	5	
1.8 การเขียนรายงานโครงงานถูกต้องตามรูปแบบ	5	
ส่วนที่ 2 การนำเสนอ	**(40)**	**คะแนน**
2.1 การจัดแสดงโครงงานเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน	10	
2.2 การนำเสนอปากเปล่า	30	
- ความสมบูรณ์ของเนื้อหา (10 คะแนน)		
- ทักษะการนำเสนอ (10 คะแนน)		
- การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ (5 คะแนน)		
- การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม (5 คะแนน)		
ส่วนที่ 3 การตอบข้อซักถาม	**(20)**	**คะแนน**
3.1 ความถูกต้องของเนื้อหาทางคณิตศาสตร์	5	
3.2 มีปฏิภาณไหวพริบ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	5	
3.3 การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ	5	
3.4 การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม	5	

5. เกณฑ์การตัดสิน

5.1 ให้คณะกรรมการตัดสินดำเนินการตรวจและพิจารณาผลงานของของผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์การตัดสินที่กำหนด พร้อมจัดอันดับผลการแข่งขันตามคะแนนที่ได้รับ ทั้งนี้ ผู้เข้าแข่งขันหรือทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันให้ได้รับรางวัล **ระดับเหรียญทองแดงเป็นอย่างน้อย**

5.2 กรณีการแข่งขันมีทีมชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน มีมากกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาจากการให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนน (ข้อ 4) เรียงลำดับ ดังนี้ **ส่วนที่ 2 การนำเสนอ ส่วนที่ 1 เล่มรายงาน และส่วนที่ 3 การตอบข้อซักถาม** คะแนนของทีมใดสูงกว่า ถือว่าเป็นทีมที่ชนะ เช่น มีทีมที่ได้คะแนนในส่วนที่ 2 การนำเสนอเท่ากัน ให้พิจารณาส่วนที่ 1 เล่มรายงาน ทีมที่ได้คะแนนมากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าส่วนที่ 1 เล่มรายงาน ยังมีคะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาในส่วนที่ 3 การตอบข้อซักถาม ถ้าคะแนนเท่ากันในทุกส่วน ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

5.3 พิจารณาตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละของคะแนน	**ระดับรางวัล**
ร้อยละ 80 – 100	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับเกียรติบัตรรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับเกียรติบัตรรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

5.4 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

5.5 ผลงานของผู้เข้าแข่งขันที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชิ้นงาน คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขัน มีสิทธิ์ในการนำไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

6. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับละ 3 – 5 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูที่มีความคิดรวบยอดในเนื้อหาคณิตศาสตร์และมีประสบการณ์การทำโครงงานคณิตศาสตร์

หน้าที่

- ตรวจสอบการคัดลอก ดัดแปลง แก้ไขผลงานของทีมที่เข้าแข่งขัน หากพบกรณีดังกล่าว การตัดสินให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ
- ให้คะแนนตามเกณฑ์การตัดสิน ด้วยความบริสุทธิ์ยุติธรรม
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

7. สถานที่จัดการแข่งขัน

ควรใช้ลานโล่ง/ห้องเรียน หรือสถานที่ที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

8. รูปแบบการเขียนรายงานโครงงานคณิตศาสตร์

8.1 รูปแบบปก

โครงงานคณิตศาสตร์

เรื่อง.....

โดย

1.....

2.....

3.....

ครูที่ปรึกษา 1.....

2.....

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

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงงานคณิตศาสตร์

ประเภทสร้างทฤษฎีและคำอธิบายคณิตศาสตร์ ระดับ.....

เนื่องในการแข่งขันทักษะวิชาการและศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ 74 ประจำปีการศึกษา 2569

8.2 รายละเอียดในเล่ม ประกอบด้วย

บทคัดย่อ
กิตติกรรมประกาศ
สารบัญ
สารบัญตาราง
สารบัญรูปภาพ
บทที่ 1 บทนำ
บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการ
บทที่ 4 ผลการดำเนินการ
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ
บรรณานุกรม
ภาคผนวก ไม่เกิน 10 หน้า

หมายเหตุ

1. ขนาดของกระดาษเขียนรายงานให้ใช้กระดาษพิมพ์ ขนาด A4
2. ตัวอักษรไม่ต่ำกว่า 16 point พิมพ์หน้าเดียว
3. ระยะขอบกระดาษ
   - หัวกระดาษด้านบน 3.81 ซม.
   - หัวกระดาษด้านล่าง 2.54 ซม.
   - ด้านซ้าย 3.81 ซม.
   - ด้านขวา 2.54 ซม.
4. จำนวนหน้า เฉพาะบทที่ 1 – 5 มีความยาวไม่เกิน 30 หน้า ภาคผนวกมีความยาวไม่เกิน 10 หน้า (รายงานฉบับใดที่มีความยาวเกินกว่าที่กำหนดจะถูกตัดคะแนน)

(ตัวอย่าง)

แบบประเมินโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทสร้างทฤษฎีและคำอธิบายทางคณิตศาสตร์

ระดับ ◯ มัธยมศึกษาตอนต้น ◯ มัธยมศึกษาตอนปลาย

สังกัด ◯ สพม. .....

ชื่อโครงงาน.....

โรงเรียน..... **จังหวัด**.....

ส่วนที่	รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1.	**เล่มรายงาน**	**(40)**	
	1.1 การกำหนดหัวข้อโครงงาน	3	
	1.2 ความสำคัญและความเป็นมาของโครงงาน	4	
	1.3 วัตถุประสงค์/สมมติฐาน/ตัวแปร (ถ้ามี)	3	
	1.4 เนื้อหาสาระและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	10	
	1.5 วิธีดำเนินงาน และผลที่ได้รับ	5	
	1.6 การนำไปใช้ประโยชน์	5	
	1.7 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	5	
	1.8 การเขียนรายงานโครงงานถูกต้องตามรูปแบบ	5	
2.	**การนำเสนอ**	**(40)**	
	2.1 การจัดแสดงโครงงานเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน	10	
	2.2 การนำเสนอปากเปล่า	30	
	- ความสมบูรณ์ของเนื้อหา (10 คะแนน)		
	- ทักษะการนำเสนอ (10 คะแนน)		
	- การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ (5 คะแนน)		
	- การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม (5 คะแนน)		
3.	**การตอบข้อซักถาม**	**(20)**	
	3.1 ความถูกต้องของเนื้อหาทางคณิตศาสตร์	5	
	3.2 มีปฏิภาณไหวพริบ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	5	
	3.3 การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ	5	
	3.4 การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม	5	
	คะแนนรวม	**100**	

ข้อคิดเห็น เพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....กรรมการ

(.....)

การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทบูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้

1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 2 ระดับ ดังนี้

1.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 เท่านั้น

1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 เท่านั้น

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภททีม ทีมละ 3 คน และครูผู้ฝึกสอน จำนวน 2 คน

2.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภททีม ทีมละ 3 คน และครูผู้ฝึกสอน จำนวน 2 คน

2.3 เข้าแข่งขัน ระดับละ 1 ทีม เท่านั้น

3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 โรงเรียนส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนตามประเภทที่กำหนด

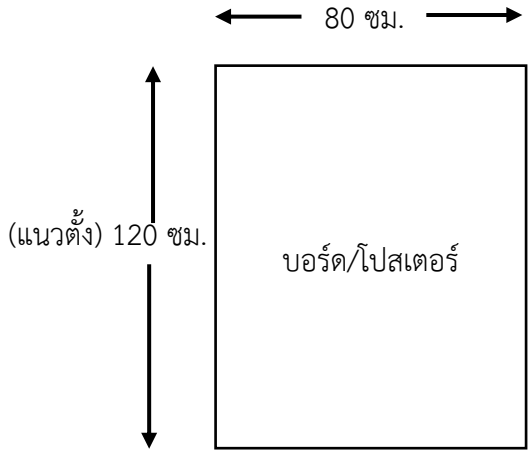
3.2 หลักเกณฑ์การแข่งขันการประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทบูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 6 ได้แก่ **โครงงานคณิตศาสตร์ประเภททดลอง และโครงงานคณิตศาสตร์ประเภทพัฒนาหรือประดิษฐ์**

3.3 วิธีดำเนินการ

3.3.1 ก่อนการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องส่งรายงานโครงงานคณิตศาสตร์เป็นรูปเล่มล่วงหน้า **จำนวน 3 ชุด ก่อนการแข่งขันไม่เกิน 2 สัปดาห์**

3.3.2 วันที่ดำเนินการแข่งขัน

1) นำบอร์ด/โปสเตอร์ พร้อมขาตั้ง มาแสดงตามขนาดมาตรฐาน ดังนี้



2) นำเสนอโครงงานคณิตศาสตร์ต่อคณะกรรมการตัดสิน ใช้เวลาไม่เกิน 10 นาที และตอบข้อซักถาม ใช้เวลาไม่เกิน 10 นาที

3) สื่อที่ใช้ในการนำเสนอโครงงานคณิตศาสตร์ ผู้ส่งโครงงานเข้าแข่งขันจัดเตรียมมาเอง

4) พื้นที่จัดวางบอร์ด/โปสเตอร์โครงงานคณิตศาสตร์ คณะกรรมการจัดให้ไม่เกิน 1.50 ม. × 1.00 ม. และให้จัดภายในพื้นที่ที่กำหนดเท่านั้น

4. การให้คะแนน พิจารณาตามเกณฑ์ (100 คะแนน) ดังนี้

ส่วนที่ 1 เล่มรายงาน	**(40)**	**คะแนน**
1.1 การกำหนดหัวข้อโครงงาน	3	
1.2 ความสำคัญและความเป็นมาของโครงงาน	3	
1.3 วัตถุประสงค์/สมมติฐาน/ตัวแปร (ถ้ามี)	3	
1.4 เนื้อหาสาระมีความเชื่อมโยงความรู้และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์	5	
1.5 วิธีดำเนินงาน และผลที่ได้รับ	3	
1.6 การนำไปใช้ประโยชน์	10	
1.7 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	10	
1.8 การเขียนรายงานโครงงานถูกต้องตามรูปแบบ	3	
ส่วนที่ 2 การนำเสนอ	**(40)**	**คะแนน**
2.1 การจัดแสดงโครงงานเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน	10	
2.2 การนำเสนอปากเปล่า	30	
- ความสมบูรณ์ของเนื้อหา (10 คะแนน)		
- ทักษะการนำเสนอ (10 คะแนน)		
- การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ (5 คะแนน)		
- การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม (5 คะแนน)		
ส่วนที่ 3 การตอบข้อซักถาม	**(20)**	**คะแนน**
3.1 เน้นการเชื่อมโยงบูรณาการคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้	5	
3.2 มีปฏิภาณไหวพริบ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	5	
3.3 การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ	5	
3.4 การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม	5	

5. เกณฑ์การตัดสิน

5.1 ให้คณะกรรมการตัดสินดำเนินการตรวจและพิจารณาผลงานของผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์การตัดสินที่กำหนด พร้อมจัดอันดับผลการแข่งขันตามคะแนนที่ได้รับ ทั้งนี้ ผู้เข้าแข่งขันหรือทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันให้ได้รับรางวัล **ระดับเหรียญทองแดงเป็นอย่างน้อย**

5.2 กรณีการแข่งขันมีทีมชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน มีมากกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาจากการให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนน (ข้อ 4) เรียงลำดับ ดังนี้ **ส่วนที่ 2 การนำเสนอ ส่วนที่ 1 เล่มรายงาน และส่วนที่ 3 การตอบข้อซักถาม** คะแนนของทีมใดสูงกว่า ถือว่าเป็นทีมที่ชนะ เช่น มีทีมที่ได้คะแนนในส่วนที่ 2 การนำเสนอเท่ากัน ให้พิจารณาส่วนที่ 1 เล่มรายงาน ทีมที่ได้คะแนนมากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าส่วนที่ 1 เล่มรายงาน ยังมีคะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาในส่วนที่ 3 การตอบข้อซักถาม ถ้าคะแนนเท่ากันในทุกส่วน ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

5.3 พิจารณาตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละของคะแนน	**ระดับรางวัล**
ร้อยละ 80 – 100	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับเกียรติบัตรรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับเกียรติบัตรรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

5.4 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

5.5 ผลงานของผู้เข้าแข่งขันที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชิ้นงาน คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขัน มีสิทธิ์ในการนำไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

6. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับละ 3 – 5 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์และมีประสบการณ์ทำโครงงานคณิตศาสตร์

หน้าที่

- ตรวจสอบการคัดลอก ดัดแปลง แก้ไขผลงานของทีมที่เข้าแข่งขัน หากพบกรณีดังกล่าว การตัดสินให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ
- ให้คะแนนตามเกณฑ์การตัดสิน ด้วยความบริสุทธิ์ยุติธรรม
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

7. สถานที่จัดการแข่งขัน

ควรใช้ลานโล่ง/ห้องเรียน หรือสถานที่ที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

8. รูปแบบการเขียนรายงานโครงงานคณิตศาสตร์

8.1 รูปแบบปก

โครงงานคณิตศาสตร์

เรื่อง.....

โดย

1.....

2.....

3.....

ครูที่ปรึกษา 1.....

2.....

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

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงงานคณิตศาสตร์

ประเภทบูรณาการความรู้คณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ ระดับ.....

เนื่องในการแข่งขันทักษะวิชาการและศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ 74 ประจำปีการศึกษา 2569

8.2 รายละเอียดในเล่ม ประกอบด้วย

บทคัดย่อ
กิตติกรรมประกาศ
สารบัญ
สารบัญตาราง
สารบัญรูปภาพ
บทที่ 1 บทนำ
บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการ
บทที่ 4 ผลการดำเนินการ
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ
บรรณานุกรม
ภาคผนวก ไม่เกิน 10 หน้า

หมายเหตุ

1. ขนาดของกระดาษเขียนรายงานให้ใช้กระดาษพิมพ์ ขนาด A4
2. ตัวอักษรไม่ต่ำกว่า 16 point พิมพ์หน้าเดียว
3. ระยะขอบกระดาษ
   - หัวกระดาษด้านบน 3.81 ซม.
   - หัวกระดาษด้านล่าง 2.54 ซม.
   - ด้านซ้าย 3.81 ซม.
   - ด้านขวา 2.54 ซม.
4. จำนวนหน้า เฉพาะบทที่ 1 – 5 มีความยาวไม่เกิน 30 หน้า ภาคผนวกมีความยาวไม่เกิน 10 หน้า (รายงานฉบับใดที่มีความยาวเกินกว่าที่กำหนดจะถูกตัดคะแนน)

(ตัวอย่าง)

แบบประเมินโครงงานคณิตศาสตร์ประเภทบูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้

ระดับ ◯ มัธยมศึกษาตอนต้น ◯ มัธยมศึกษาตอนปลาย

สังกัด ◯ สพม. .....

ชื่อโครงงาน.....

โรงเรียน..... **จังหวัด**.....

ส่วนที่	รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1.	**เล่มรายงาน**	**(40)**	
	1.1 การกำหนดหัวข้อโครงงาน	3	
	1.2 ความสำคัญและความเป็นมาของโครงงาน	3	
	1.3 วัตถุประสงค์/สมมติฐาน/ตัวแปร (ถ้ามี)	3	
	1.4 เนื้อหามีความเชื่อมโยงความรู้และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่น ๆ/บูรณาการความรู้คณิตศาสตร์	5	
	1.5 วิธีดำเนินงาน และผลที่ได้รับ	3	
	1.6 การนำไปใช้ประโยชน์	10	
	1.7 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	10	
	1.8 การเขียนรายงานโครงงานถูกต้องตามรูปแบบ	3	
2.	**การนำเสนอ**	**(40)**	
	2.1 การจัดแสดงโครงงานเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน	10	
	2.2 การนำเสนอปากเปล่า	30	
	- ความสมบูรณ์ของเนื้อหา (10 คะแนน)		
	- ทักษะการนำเสนอ (10 คะแนน)		
	- การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ (5 คะแนน)		
	- การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม (5 คะแนน)		
3.	**การตอบข้อซักถาม**	**(20)**	
	3.1 เน้นการเชื่อมโยงบูรณาการคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้	5	
	3.2 มีปฏิภาณไหวพริบ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	5	
	3.3 การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ	5	
	3.4 การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม	5	
	คะแนนรวม	**100**	

ข้อคิดเห็น เพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....กรรมการ

(.....)

การแข่งขันคิดเลขเร็ว

1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 2 ระดับ ดังนี้

1.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 เท่านั้น

1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 เท่านั้น

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภทเดี่ยว จำนวน 1 คน และครูผู้ฝึกสอน จำนวน 1 คน

2.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทเดี่ยว จำนวน 1 คน และครูผู้ฝึกสอน จำนวน 1 คน

2.3 เข้าแข่งขัน ระดับละ 1 คน เท่านั้น

3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 การส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนระดับละ 1 คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

3.2 การจัดการแข่งขัน

การแข่งขันทุกระดับชั้นมีการแข่งขัน 2 รอบ ดังนี้

รอบที่ 1 จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาข้อละ 30 วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ 4 ตัวเลข ผลลัพธ์ 2 หลัก

รอบที่ 2 จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลาข้อละ 30 วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ 5 ตัวเลข ผลลัพธ์ 3 หลัก

เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันรอบที่ 1 ให้พัก 20 นาที

3.3 วิธีการแข่งขัน

3.3.1 ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน และหลักเกณฑ์การแข่งขัน ในข้อ 3.4 ให้ผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ฝึกสอนเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มการแข่งขัน

3.3.2 ใช้โปรแกรมสุ่มตัวเลขพร้อมแสดงเวลา

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

ชื่อ-สกุล.....โรงเรียน.....เลขที่.....ข้อ.....	
วิธีการและคำตอบ	พื้นที่สำหรับทดเลข

3.3.4 แจกกระดาษคำตอบตามจำนวนข้อในการแข่งขันแต่ละรอบ

3.3.5 ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนชื่อ - สกุล โรงเรียน เลขที่นั่ง และหมายเลขข้อ ให้เรียบร้อยก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบ และห้ามเขียนข้อความอื่น ๆ จากที่กำหนด

3.3.6 เริ่มการแข่งขันโดยสุ่มเลขโดดจากโปรแกรม เป็นโจทย์และผลลัพธ์ ซึ่งเลขโดดในโจทย์ที่สุ่มได้ต้องไม่ซ้ำเกินกว่า 2 ตัว หรือถ้าสุ่มได้เลข 0 ต้องมีเพียงตัวเดียวเท่านั้น เช่น

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ 4 ตัว สุ่มได้เป็น 6616 มี 6 ซ้ำเกินกว่า 2 ตัว ต้องสุ่มใหม่ หรือ
สุ่มได้เป็น 0054 มี 0 ซ้ำเกิน 1 ตัว ต้องสุ่มใหม่

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ 5 ตัว สุ่มได้เป็น 43445 มี 4 ซ้ำเกินกว่า 2 ตัว ต้องสุ่มใหม่ หรือ
สุ่มได้เป็น 20703 มี 0 ซ้ำเกิน 1 ตัว ต้องสุ่มใหม่

3.3.7 เริ่มจับเวลา หลังจากกรรมการสุ่มเลขโดดจากโปรแกรม เป็นโจทย์และผลลัพธ์เรียบร้อยแล้ว **กรรมการไม่อ่านออกเสียงโจทย์และผลลัพธ์**

3.3.8 เมื่อหมดเวลาในแต่ละข้อ ให้กรรมการเก็บกระดาษคำตอบ และดำเนินการแข่งขันต่อเนื่องจนครบทุกข้อ (ไม่มีการหยุดพักในแต่ละข้อเพื่อตรวจให้คะแนน/ไม่มีการเฉลยทีละข้อ ให้ผู้เข้าแข่งขันรับทราบก่อนเสร็จสิ้นการแข่งขัน)

3.4. หลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.4.1 ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ บวก ลบ คูณ หาร ยกกำลัง ถอดรากอันดับที่ n ที่เป็นจำนวนเต็มบวก เพื่อหาผลลัพธ์ สามารถใช้แฟคทอเรียลและซิกมาได้ โดยมีข้อตกลงดังนี้ **ในการถอดราก อันดับที่ n จะถอดได้ไม่เกิน 2 ชั้น** ถ้าไม่ใช่รากอันดับที่สองต้องใส่อันดับที่ของรากจากตัวเลขที่สุ่มมาเท่านั้น และ**ไม่อนุญาต**ให้ใช้รากอนันต์ การใช้แฟคทอเรียลจะใช้ ! กี่ครั้งก็ได้ แต่ต้องใส่วงเล็บให้ชัดเจนทุกครั้ง เช่น

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

หากมีการใช้ซิกมาต้องเขียนให้ถูกต้องตามหลักคณิตศาสตร์ โดยอนุญาตให้ใช้ ! ที่ปรากฏหลัง ∑ ได้ไม่เกิน 2 ตัว และตัวเลขที่ปรากฏอยู่กับ ∑ ต้องเป็นตัวเลขที่ได้จากโจทย์ที่สุ่มเท่านั้น และผลรวมต้องเป็นจำนวนเต็มบวก เช่น

1) $$\sum_{i=1}^{5}(i+i)=\sum_{i=1}^{5}2i=2\sum_{i=1}^{5}i=2\times 15=30$$

(ต้องมีตัวเลข 1 และ 5 ในโจทย์ที่สุ่ม)

2) $$\sum_{i=1}^{5}(i\times i)=\sum_{i=1}^{5}i^2=1^2+2^2+3^2+4^2+5^2=55$$

(ต้องมีตัวเลข 1 และ 5 ในโจทย์ที่สุ่ม)

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

(ต้องมีตัวเลข 1, 1 และ 5 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 4 ตัวเลข ผลลัพธ์ 2 หลัก

ตัวอย่างที่ 1 **โจทย์ที่สุ่ม** **ผลลัพธ์**

0 5 8 2 27

วิธีคิด $\sqrt{\sqrt{5^8}} + 2 + 0 = 27$ หรือ $(\sqrt{\sqrt{5^8}} + 2) + 0 = 27$

ตัวอย่างที่ 2 **โจทย์ที่สุ่ม** **ผลลัพธ์**

4 8 3 7 69

วิธีคิด $[(7 + \sqrt{4}) \times 8] - 3 = 69$

ตัวอย่างที่ 3 **โจทย์ที่สุ่ม** **ผลลัพธ์**

1 2 5 7 35

วิธีคิด $2+\sum_{i=1}^{7} i+5=35$

ตัวอย่างที่ 4 **โจทย์ที่สุ่ม** **ผลลัพธ์**

0 2 2 7 30

วิธีคิด $2+\sum_{i=2^n}^{7} i-2+\sum_{i=1}^{7} i=30$

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ 5 ตัวเลข ผลลัพธ์ 3 หลัก

ตัวอย่างที่ 1 **โจทย์ที่สุ่ม** **ผลลัพธ์**

1 8 3 7 4 834

วิธีคิด $[7! \div (8-\sqrt{4})] - (3! \times 1) = (5{,}040 \div 6) - 6 = 834$

ตัวอย่างที่ 2 **โจทย์ที่สุ่ม** **ผลลัพธ์**

5 8 3 7 6 326

วิธีคิด $(8!/5!) - (7 + 6 - 3) = 326$

หรือ $\sqrt{\sqrt{(6\times3)^8}} + 7 - 5 = 326$

ตัวอย่างที่ 3 **โจทย์ที่สุ่ม** **ผลลัพธ์**

8 5 8 4 2 242

วิธีคิด $(5! \times 2!) + \sqrt{4} + (8 - 8) = 242$

หรือ $(5! \times 2!) + \sqrt{4} \times \left(\frac{8}{8}\right) = 242$

หรือ $(2^8 - (8 + (5 - \sqrt{4})!) = 242$

ตัวอย่างที่ 4 **โจทย์ที่สุ่ม** **ผลลัพธ์**

2 3 4 7 5 635

วิธีคิด $7^3 + 5 + \sum_{i=2}^{4} i^i = 343 + 5 + 287 = 635$

3.4.2 ข้อพึงระวังในการแข่งขัน

1) การคิดคำนวณหาคำตอบต้องใช้เลขโดดที่สุ่มเป็นโจทย์ให้ครบทุกตัว และใช้ได้ตัวละ 1 ครั้ง เท่านั้น

2) การใช้เครื่องหมาย **+, -, X, ÷** ควรเขียนให้ชัดเจน

2.1) การเขียนเครื่องหมายบวก ให้เขียน +

2.2) การเขียนเครื่องหมายคูณ ให้เขียน 2 X 3 หรือ (2)(3) หรือ 2*3 หรือ 2•3

2.3) การเขียนเครื่องหมายหาร ให้เขียน 8 ÷ 2 หรือ $\frac{8}{2}$ หรือ 8/2

3) กรณีที่มีการใช้วงเล็บให้เขียนวงเล็บให้ชัดเจน จะใช้ ( ) หรือ { } หรือ [ ] กี่ชั้นก็ได้

4) การเขียนเลขยกกำลัง ควรเขียนให้ชัดเจน เช่น

$(2^3)^4 = 8^4$ หรือ $2^{(3^4)} = 2^{81}$

กรณีที่ไม่ใส่วงเล็บจะคิดตามหลักคณิตศาสตร์ เช่น $2^{3^4} = 2^{(3^4)} = 281$

5) การเขียนเครื่องหมายอันดับที่ของราก ควรเขียนให้ชัดเจน เช่น

$\sqrt[9]{8} = 3$, $\sqrt[1+2]{8}$, $\sqrt[4]{\sqrt{9}} = 3$

6) การใช้ $\sum$ ต้องเขียนตัวเลขกำกับไว้ตามหลักการทางคณิตศาสตร์ เช่น

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

หมายเหตุ การพิจารณาข้อพึงระวังให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ

4. เกณฑ์การให้คะแนน

4.1 ผู้ที่ได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ และวิธีการถูกต้อง ได้คะแนนข้อละ 2 คะแนน

4.2 ถ้าไม่มีผู้ใดได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ผู้ที่ได้คำตอบใกล้เคียงกับผลลัพธ์มากที่สุด และวิธีการถูกต้อง เป็นผู้ได้คะแนน ไม่ว่าผลลัพธ์ที่ต้องการจะเป็นกี่หลักก็ตาม (ผลลัพธ์ที่ได้ต้องเป็นจำนวนเต็มเท่านั้น) เช่น ต้องการผลลัพธ์ 99 มีผู้ได้คำตอบ 100 และ 98 ซึ่งวิธีการถูกต้องทั้ง 2 คำตอบ ได้ 2 คะแนน ทั้งคู่

5. เกณฑ์การตัดสิน

5.1 ให้คณะกรรมการตัดสินดำเนินการตรวจและพิจารณาผลงานของผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์การตัดสินที่กำหนด พร้อมจัดอันดับผลการแข่งขันตามคะแนนที่ได้รับ ทั้งนี้ ผู้เข้าแข่งขันหรือทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันให้ได้รับรางวัล **ระดับเหรียญทองแดงเป็นอย่างน้อย**

5.2 คณะกรรมการตัดสินนำคะแนนรวมของรอบที่ 1 และรอบที่ 2 มาคิดเทียบกับเกณฑ์การตัดสินดังนี้

ร้อยละของคะแนน	**ระดับรางวัล**
ร้อยละ 80 – 100	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับเกียรติบัตรรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับเกียรติบัตรรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

5.3 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

5.4 ผลงานของผู้เข้าแข่งขันที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชิ้นงาน คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขันมีสิทธิ์ในการนำไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

6. คณะกรรมการการแข่งขัน

6.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – 3) คณะกรรมการการแข่งขัน จำนวน 8 – 18 คน

6.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 – 6) คณะกรรมการการแข่งขัน จำนวน 8 – 18 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญการสอนคณิตศาสตร์

- กรรมการต้องไม่ตัดสินใน**<u>กรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน</u>**

ข้อควรคำนึง

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1 – 3
- ถ้าจะมีการเฉลยคำตอบในแต่ละข้อให้เฉลยหลังจากการแข่งขันเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้วเท่านั้น

7. สถานที่จัดการแข่งขัน

7.1 ห้องที่สามารถใช้คอมพิวเตอร์ พร้อมโปรแกรมสุ่มตัวเลขโจทย์และผลลัพธ์ พร้อมแสดงเวลาในการดำเนินการแข่งขันได้

7.2 การแข่งขันในแต่ละระดับให้ใช้ห้องแข่งขันห้องเดียวเท่านั้น

การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท)

1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 2 ระดับ ดังนี้

1.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 เท่านั้น

1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 เท่านั้น

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภททีม จำนวน 2 คน และครูผู้ฝึกสอน จำนวน 2 คน

2.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทเดี่ยว จำนวน 1 คน และครูผู้ฝึกสอน จำนวน 1 คน

2.3 เข้าแข่งขัน ระดับละ 1 คน เท่านั้น

3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 โรงเรียนส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนตามประเภทที่กำหนด

3.2 ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน จำนวนเกมรอบคัดเลือกไม่เกิน 5 เกม

3.3 **กรณีมีผู้เข้าแข่งขัน/ทีมเข้าร่วมการแข่งขัน จำนวน 2 ทีม** ให้ทั้ง 2 ทีม แข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นก่อน – หลัง เพื่อความยุติธรรม ผู้เข้าแข่งขัน/ทีมที่ทำคะแนนรวมจากการแข่งขันทั้ง 2 เกมได้มากกว่าเป็นผู้ชนะ

3.4 **กรณีมีผู้เข้าแข่งขัน/ทีมเข้าร่วมการแข่งขัน จำนวน 3 – 6 ทีม** กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือกแบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่มีทีมแข่งขันไม่มาก และสามารถจัดแข่งแบบพบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งขันจากทุกโรงเรียน จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

3.5 **กรณีมีผู้เข้าแข่งขัน/ทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ 7 ทีมขึ้นไป** กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันในรอบคัดเลือก โดยใช้ระบบประกบคู่แบบ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน 5 เกม และรอบชิงชนะเลิศ จำนวน 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขัน ดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการดำเนินการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก โดยผู้เข้าแข่งขันเป็นผู้จับสลากด้วยตนเอง เมื่อแข่งขันเสร็จแล้วให้ผู้เข้าแข่งขันบันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขันหรือใบส่งผลการแข่งขัน และส่งให้กรรมการ กรรมการจัดลำดับคะแนน

เกมที่ 2–5 กรรมการดำเนินการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill (KOTH) ในทุกรอบ โดยเรียงลำดับผู้เข้าแข่งขันตามคะแนนสะสมหลังจบการแข่งขันในเกมก่อนหน้านี้ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนนที่ 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10, ... ไปเรื่อยๆ แบบนี้ทุกรอบ หลังจบการแข่งขันในแต่ละเกม ให้ผู้เข้าแข่งขันบันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขันหรือใบส่งผลการแข่งขัน และส่งให้กรรมการ (หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบ กรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ทุกครั้ง) จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม ทีมที่ทำคะแนนรวม 2 เกมได้มากกว่าเป็นผู้ชนะ

3.6 หากมีผู้เข้าแข่งขัน/ทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้กฎ Gibsonize โดยไม่ต้องแข่งขันในเกมที่เหลือ ให้ทีมดังกล่าวเข้าไปรอในรอบชิงชนะเลิศได้เลย

3.7 ให้กรรมการหารือวิธีการจัดอันดับและประกบคู่การแข่งขัน

4. เกณฑ์การตัดสิน

4.1 ให้คณะกรรมการตัดสินดำเนินการตรวจและพิจารณาผลงานของผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์การตัดสินที่กำหนด พร้อมจัดอันดับผลการแข่งขันตามคะแนนที่ได้รับ ทั้งนี้ ผู้เข้าแข่งขันหรือทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันให้ได้รับรางวัล **ระดับเหรียญทองแดงเป็นอย่างน้อย**

4.2 ให้นำคะแนนรวมที่ผู้เข้าแข่งขันได้รับมาเทียบกับเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้

ร้อยละของคะแนน	**ระดับรางวัล**
ร้อยละ 80 – 100	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับเกียรติบัตรรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับเกียรติบัตรรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตรชมเชย

4.3 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

4.4 ผลงานของผู้เข้าแข่งขันที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชิ้นงาน คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขันมีสิทธิ์ในการนำไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

5. คณะกรรมการการแข่งขัน

ศูนย์การจัดการแข่งขันดำเนินการสรรหาและแต่งตั้งคณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน โดยพิจารณาจากผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ด้านการแข่งขัน มีความเข้าใจกฎ กติกาการแข่งขัน และระบบการจัดการแข่งขันเป็นอย่างดี สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้อย่างถูกต้อง โปร่งใส และเป็นธรรม ทั้งนี้ อาจพิจารณาแต่งตั้งผู้ทรงคุณวุฒิ วิทยากร นักกีฬา ผู้ฝึกสอน หรือบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน โดย **ไม่จำเป็นต้องเป็นครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์**

หมายเหตุ

1) **กรรมการต้องแม่นยำในกฎกติกาและการจัดการแข่งขัน สามารถชี้แจงรายละเอียดข้อมูลที่ผู้เข้าแข่งขัน และผู้ฝึกสอนสงสัยได้อย่างถูกต้อง**

2) ครูที่มีนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันในรุ่นนั้นๆ สามารถที่จะร่วมเป็นกรรมการตัดสินในรุ่นนั้นได้ แต่ไม่สามารถทำหน้าที่ตัดสินชี้ขาดในเกมที่นักเรียนของตนเองแข่งขันได้ ต้องให้กรรมการจากโรงเรียนอื่นเป็นผู้ตัดสิน และต้องไม่เข้าไปใกล้โต๊ะแข่งขันที่นักเรียนของตนเองกำลังแข่งขันอยู่ เพื่อความโปร่งใสและความเป็นธรรมในการปฏิบัติหน้าที่

6. กติกาเพิ่มเติม

6.1 กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทยเป็นหลักในการดำเนินการแข่งขัน

หมายเหตุ มีการเปลี่ยนแปลงกฎและกติกาบางส่วนเพื่อความเหมาะสมในการแข่งขัน

6.2 อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมต้องเตรียมอุปกรณ์สำหรับการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน ขนาด 15 × 15 ช่อง, นาฬิกาจับเวลา, แป้นวางเบี้ย, ตัวเบี้ย จำนวน 100 ตัว และเบี้ยสำรอง (กรณีที่ตัวเบี้ยหาย) โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย เพื่อใช้ในการแข่งขัน

6.3 เวลาในการแข่งขัน

6.3.1 ผู้เข้าแข่งขันทุกรุ่นใช้เวลาในการแข่งขันฝ่ายละ 22 นาที ทั้งนี้ คณะกรรมการต้องแจ้งเวลาในการแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนทราบก่อนเริ่มการแข่งขัน โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) ที่สามารถแสดงเวลาติดลบได้ในทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา **หากคู่แข่งขันใดไม่มีนาฬิกาจับเวลาในการแข่งขัน ให้ปรับแพ้บายทั้ง 2 ทีม**

6.3.2 กรณีผู้เข้าแข่งขันไม่มีนาฬิกาจับเวลาแบบเครื่องเฉพาะ ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้แอพพลิเคชั่นบนแท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟนแทนได้ โดยติดตั้งแอพพลิเคชั่นสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดเพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาคำว่า “A-Math Clock”, “Scrabble Clock” หรือ “Chess Clock” เป็นต้น

6.3.3 ก่อนการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองฝ่ายตกลงร่วมกันว่าจะใช้นาฬิกาจับเวลาของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นอุปกรณ์จับเวลาในการแข่งขันเพียง 1 เครื่อง และต้องให้คู่แข่งขันสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

6.3.4 ก่อนการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

6.3.5 เมื่อผู้เข้าแข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งร้องขอให้มีการใช้นาฬิกาในเกมนั้น คู่ต่อสู้ไม่มีสิทธิปฏิเสธหรือเลี่ยงการใช้นาฬิกาได้

6.3.6 ผู้เข้าแข่งขันสามารถเล่นเกินกำหนดเวลาตามกติกาได้ แต่หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทีละ 10 คะแนน เป็นการลงโทษ เศษวินาทีจะถูกนับเป็น 1 นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาเกินจนเวลาติดลบ -3.18 นาที เศษ 0.18 วินาทีที่เกินมาจะถูกปัดขึ้น ถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที และถูกหักคะแนน 40 คะแนน ตามกฎ (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เข้าแข่งขันควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่งเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล

6.3.7 ห้ามคณะกรรมการตัดสินทำการตัดเกมการแข่งขัน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นจนจบเกมเท่านั้น หากมีการตัดเกมการแข่งขัน ครูผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถทักท้วงกรรมการผู้ตัดสินได้ หรือหากต้องมีการตัดเกมจริงต้องพิจารณาถึงคะแนนของทั้ง 2 ฝ่าย ณ เวลานั้น ว่าสมเหตุผลที่จะตัดจบเกมหรือไม่ และชี้แจงให้ผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนรับทราบด้วยเช่นกัน

6.3.8 ห้ามกรรมการใช้การกำหนดเวลารวม เช่น กำหนดเวลารวมไว้ที่ 44 นาที, 60 นาที หรือเวลาอื่นๆ ต้องใช้นาฬิกาจับเวลาโดยให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายใช้เวลาที่เท่ากันตามกติกากำหนดเท่านั้น เพื่อความยุติธรรมตามกติกาสากล

6.4 การขอตรวจสมการ (Challenge)

6.4.1 ผู้เข้าแข่งขันจะสามารถขอตรวจสมการ (Challenge) ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กดเวลาการขอชาเล้นจ์ไม่เป็นผล

6.4.2 การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาสมการที่คู่แข่งขันลง ผู้เข้าแข่งขันมีเวลาในการขอโฮลด์ (Hold) ได้ 60 วินาที คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าคู่แข่งขันที่ขอโฮลด์ยอมรับสมการนั้นๆ

6.5 คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน, เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

6.6 การจัดอันดับคะแนน ให้นับคะแนนรวมสะสมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนรวมสะสมเท่ากัน ให้ใช้คะแนนผลต่างสะสม เป็นตัวตัดสินเป็นลำดับถัดไป (การใช้คะแนนผลต่างสะสมเป็นลำดับแรกในการจัดอันดับผู้เล่นถือว่าไม่ถูกต้อง)

6.7 คะแนนผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

6.7.1 คะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 250 แต้ม เฉพาะเกมในรอบคัดเลือกเกมสุดท้ายคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน 200 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 200 แต้ม

6.7.2 การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศไม่มีกำหนดคะแนนผลต่างสูงสุด

6.7.3 การชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ และได้คะแนนสะสม 2 คะแนน และจะได้คะแนนผลต่างในเกมนั้น 100 แต้ม

6.8 การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ให้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนอาจจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน ดังนั้น ผู้เข้าแข่งขันควรทำการแข่งขันด้วยความสุจริตและปฏิบัติตามกฎกติกามารยาทอย่างเคร่งครัด

6.9 ครูผู้ฝึกสอนสามารถเข้าในบริเวณสนามแข่งขันได้ โดยต้องเว้นระยะห่างจากโต๊ะที่นักเรียนของตนกำลังแข่งขันอย่างน้อย 3 เมตร (กรรมการอาจจัดพื้นที่สำหรับผู้ฝึกสอนบริเวณสนามแข่งขันและทำเขตกั้นพื้นที่ระหว่างพื้นที่แข่งขันและพื้นที่สำหรับครูผู้ฝึกสอน) และไม่ส่งเสียงดัง หรือรบกวนสมาธิของผู้เข้าแข่งขัน รวมถึงรบกวนการทำหน้าที่ตัดสินของกรรมการ ครูผู้ฝึกสอนสามารถพูดคุย แนะนำผู้เข้าแข่งขันของตนได้หลังจบการแข่งขันแต่ละเกมเท่านั้น ไม่สามารถแนะนำระหว่างทำการแข่งขันได้ หากเกิดข้อสงสัยในการแข่งขันสามารถขอฟังคำชี้แจงจากกรรมการได้ เพื่อให้เกิดความกระจ่างในการแข่งขัน

6.10 ห้ามกรรมการปิดห้องแข่งขัน โดยไม่ให้ผู้ฝึกสอนสังเกตุการจัดการแข่งขัน

6.11 กรรมการจะต้องติดประกาศผลลำดับคะแนนและการประกบคู่ ให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนตรวจสอบทุกครั้ง หลังจากจบการแข่งขันในแต่ละเกม และก่อนเริ่มเกมการแข่งขันรอบถัดไป

6.12 กฎกติกาและข้อปฏิบัติในการแข่งขันเพิ่มเติม สามารถศึกษาได้จากแหล่งข้อมูลด้านล่าง

เพจ : http://www.facebook.com/Crossword.AMath.Kumkom/

7. สถานที่จัดการแข่งขัน

ควรใช้ลานโล่ง/ห้องเรียน หรือสถานที่ที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

การแข่งขันซูโดกุ

1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 2 ระดับ ดังนี้

1.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 เท่านั้น

1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 เท่านั้น

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภทเดี่ยว จำนวน 1 คน และครูผู้ฝึกสอน จำนวน 1 คน

2.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทเดี่ยว จำนวน 1 คน และครูผู้ฝึกสอน จำนวน 1 คน

2.3 เข้าแข่งขัน ระดับละ 1 คน เท่านั้น

3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 โรงเรียนส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนตามประเภทที่กำหนด

3.2 ให้ตัวแทนผู้เข้าแข่งขันแต่ละโรงเรียนเข้าร่วมแข่งขันทั้งหมด 2 รอบ ๆ ละ 60 นาที ใช้โจทย์ปริศนา 10 ข้อตามรูปแบบที่กำหนดให้รูปแบบละ 1 ตาราง รวมรอบละ 10 ตาราง ทั้งสองรอบจะใช้โจทย์ปริศนารูปแบบเดียวกัน

3.3 รูปแบบปริศนาซูโดกุที่ใช้ในการแข่งขัน

ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุตาราง 9 × 9 ทั้งหมด 10 รูปแบบ ดังนี้

1. Classic Sudoku
2. Diagonal Sudoku
3. Alphabet Sudoku
4. Jigsaw Sudoku
5. Even-Odd Sudoku
6. Consecutive Sudoku
7. Asterisk Sudoku
8. Thai Alphabet Sudoku
9. Diagonal Jigsaw Sudoku
10. Windoku Sudoku

4. กติกาการแข่งขันและวิธีการนับคะแนนซูโดกุ

4.1 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนเข้าร่วมการแข่งขันจำนวน 2 รอบ รอบละ 60 นาที โดยแต่ละรอบประกอบด้วยโจทย์ปริศนา 10 รูปแบบ รูปแบบละ 1 ตาราง รวมรอบละ 10 ตาราง ทั้งสองรอบจะใช้โจทย์ปริศนารูปแบบเดียวกัน

4.2 หากตัวแทนผู้เข้าแข่งขันสามารถแก้โจทย์ปริศนาซูโดกุได้ภายในเวลาที่กำหนด และถูกต้อง จะได้รับคะแนนประจำโจทย์ปริศนา ข้อละ 10 คะแนน หากทำปริศนาไม่ถูกต้อง สามารถทำผิดได้ข้อละ 2 ช่องเท่านั้น โดยจะหักคะแนนช่องละ 3 คะแนน

4.3 หากตัวแทนผู้เข้าแข่งขันสามารถแก้โจทย์ปริศนาทั้งหมดได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนดในแต่ละรอบ (รวมถึงปริศนาที่ผิดไม่เกิน 2 ช่อง) จะได้รับคะแนนโบนัสเวลาเพิ่มนาทีละ 3 คะแนน โดยคำนวณจากเวลาที่เหลืออยู่เป็นนาที (เศษของนาทีปัดทิ้ง) คูณด้วย 3 (ถ้าแก้โจทย์ปริศนาไม่ถูกต้อง และผิดเกิน 2 ช่อง ตั้งแต่ 1 ตารางขึ้นไป จะไม่ได้รับคะแนนโบนัส) ตัวอย่างการคิดคะแนนโบนัสเวลา เช่น ถ้ากำหนดเวลาในรอบให้ 30 นาที แต่นาย Z ทำเสร็จและถูกต้องภายในเวลา 20 นาที 40 วินาที นาย Z จะได้คะแนนโบนัสเวลาในรอบนี้ เท่ากับ 9 นาที x 3 คะแนนต่อนาที = คะแนนโบนัสเวลา 27 คะแนน

4.4 ในกรณีแข่งขันแล้วมีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน มากกว่า 3 คน ให้ใช้โจทย์ปริศนาซูโดกุสำรองรูปแบบ 9 × 9 Classic 1 ตาราง ใช้เวลา 10 นาที ตัวแทนผู้เข้าแข่งขันที่สามารถทำโจทย์ได้ถูกต้องและทำเสร็จเป็นลำดับที่ 1 ถือเป็นผู้ชนะ

5. เกณฑ์การตัดสิน

5.1 ให้คณะกรรมการตัดสินดำเนินการตรวจและพิจารณาผลงานของผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์การตัดสินที่กำหนด พร้อมจัดอันดับผลการแข่งขันตามคะแนนที่ได้รับ ทั้งนี้ ผู้เข้าแข่งขันหรือทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันให้ได้รับรางวัล **ระดับเหรียญทองแดงเป็นอย่างน้อย**

5.2 ให้นำคะแนนรวมที่ผู้เข้าแข่งขันได้รับมาเทียบกับเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้

ร้อยละของคะแนน	**ระดับรางวัล**
ร้อยละ 80 – 100	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับเกียรติบัตรรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับเกียรติบัตรรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

5.3 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

5.4 ผลงานของผู้เข้าแข่งขันที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชิ้นงาน คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขันมีสิทธิ์ในการนำไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

6. สถานที่จัดการแข่งขัน

ควรใช้ห้องเรียนที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

7. ตัวอย่างโจทย์ปริศนาซูโดกุที่ใช้ในการแข่งขัน

1) 9 × 9 Classic Sudoku

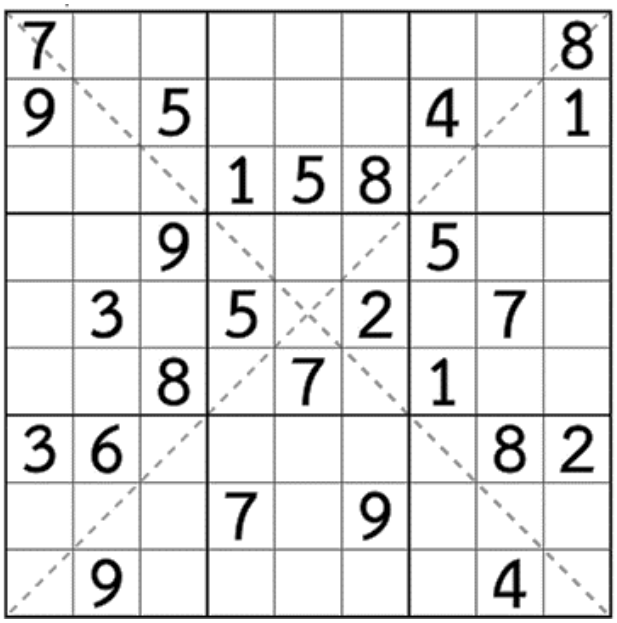
เติมตัวเลข 1 ถึง 9 ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด 3 × 3

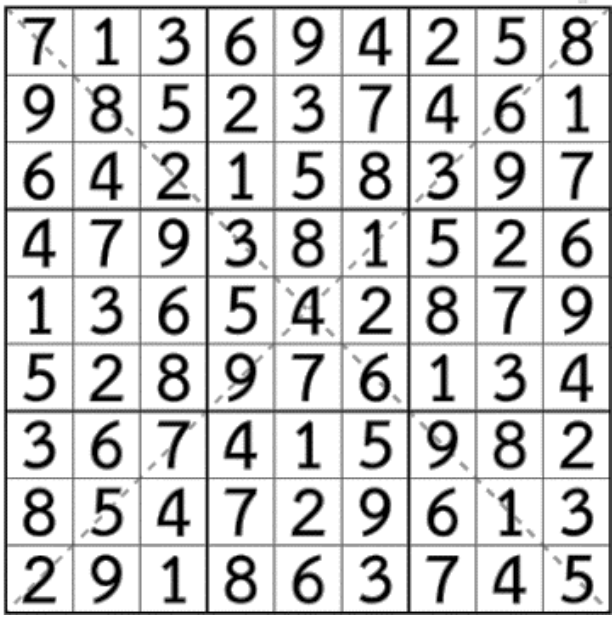
		3			2	5	8	
6		4			5			
5					4		9	1
2	8	6		3				
			4		6			
				8		7	6	3
7	6		1					9
			5			1		7
	3	1	9			2		

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

2) 9 × 9 Diagonal Sudoku

เติมตัวเลข 1 ถึง 9 ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน ตารางย่อยขนาด 3 × 3 และแนวทแยงมุมทั้งสองเส้น

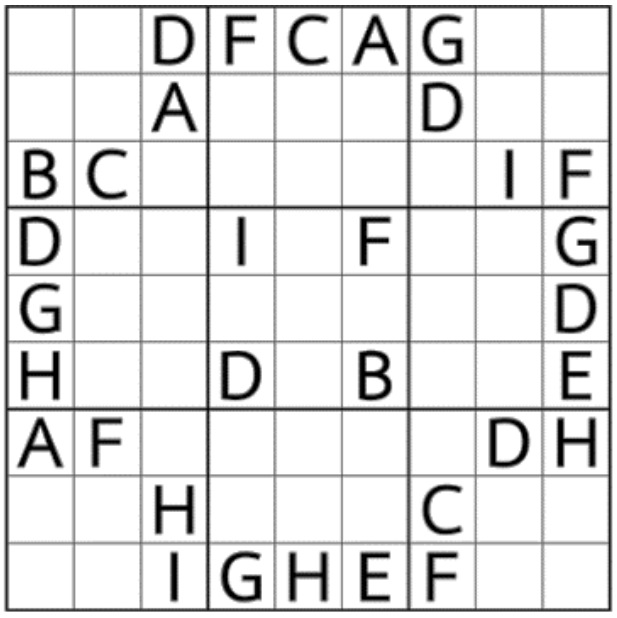


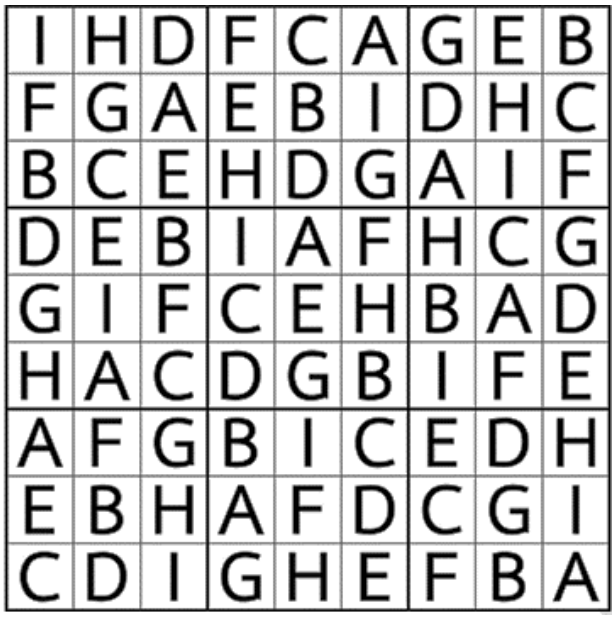


7	1	3	6	9	4	2	5	8
9	8	5	2	3	7	4	6	1
6	4	2	1	5	8	3	9	7
4	7	9	3	8	1	5	2	6
1	3	6	5	4	2	8	7	9
5	2	8	9	7	6	1	3	4
3	6	7	4	1	5	9	8	2
8	5	4	7	2	9	6	1	3
2	9	1	8	6	3	7	4	5

3) 9 × 9 Alphabet Sudoku

เติมตัวเลข A ถึง I ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน ตารางย่อยขนาด 3 × 3

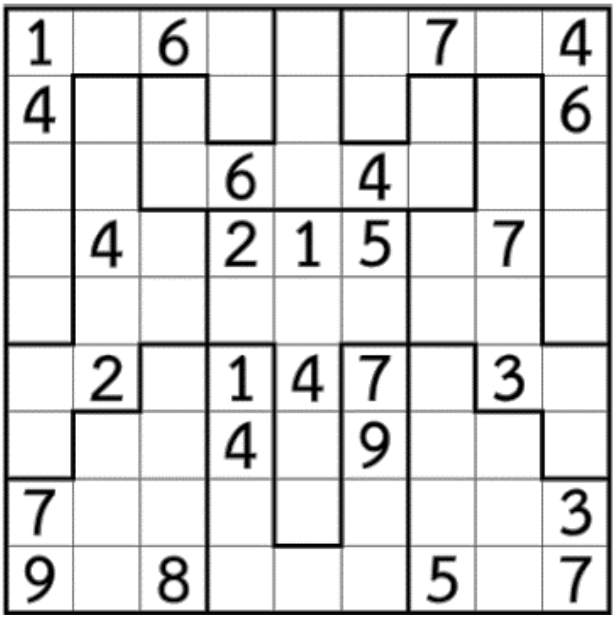


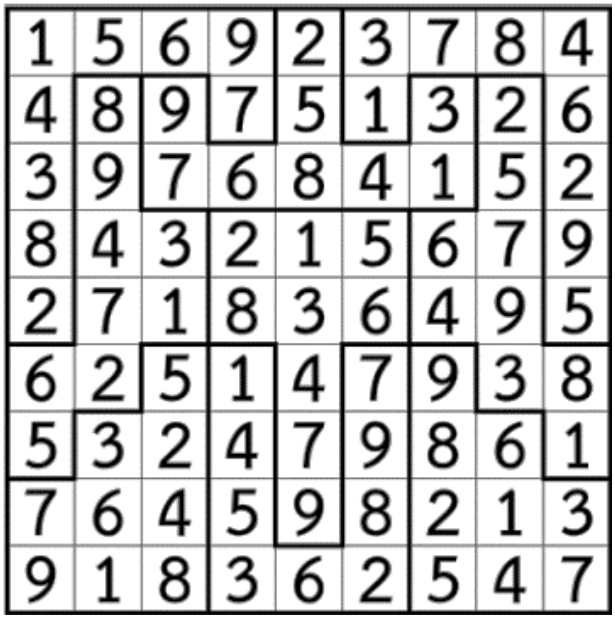


I	H	D	F	C	A	G	E	B
F	G	A	E	B	I	D	H	C
B	C	E	H	D	G	A	I	F
D	E	B	I	A	F	H	C	G
G	I	F	C	E	H	B	A	D
H	A	C	D	G	B	I	F	E
A	F	G	B	I	C	E	D	H
E	B	H	A	F	D	C	G	I
C	D	I	G	H	E	F	B	A

4) 9 × 9 Jigsaw Sudoku

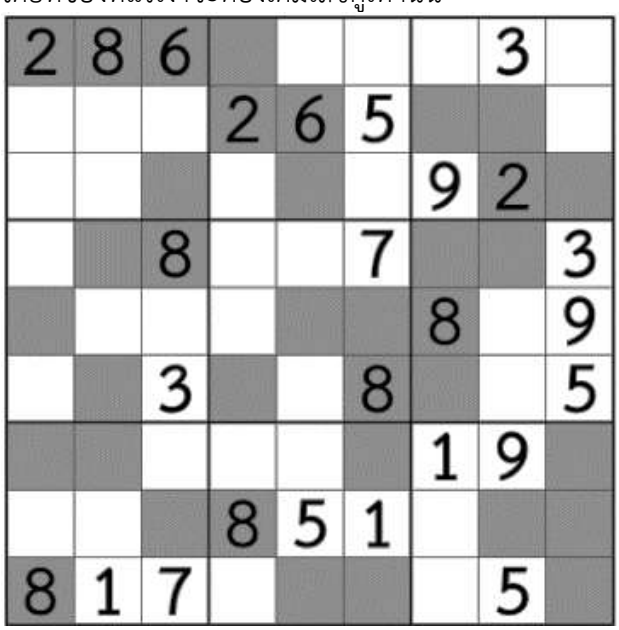
เติมตัวเลข 1 ถึง 9 ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยที่ตีกรอบด้วยเส้นสีดำหนา

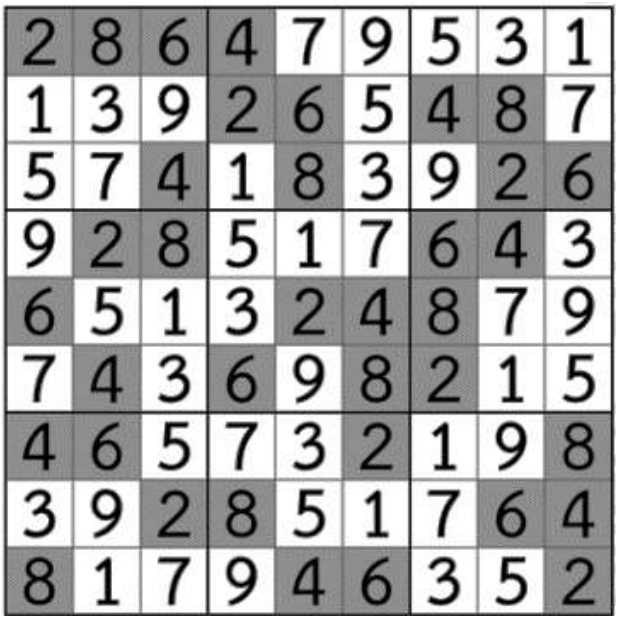




5) 9 × 9 Even-Odd Sudoku

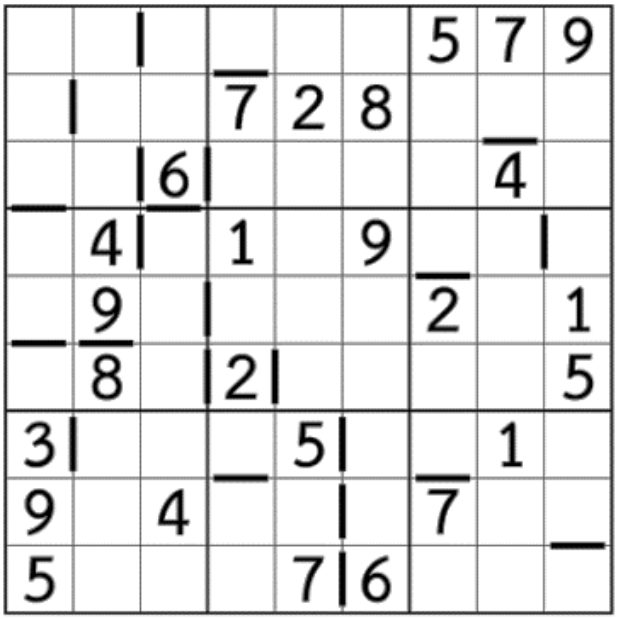
เติมตัวเลข 1 ถึง 9 ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด 3 × 3 โดยที่ช่องที่แรเงาจะต้องเติมเลขคู่เท่านั้น

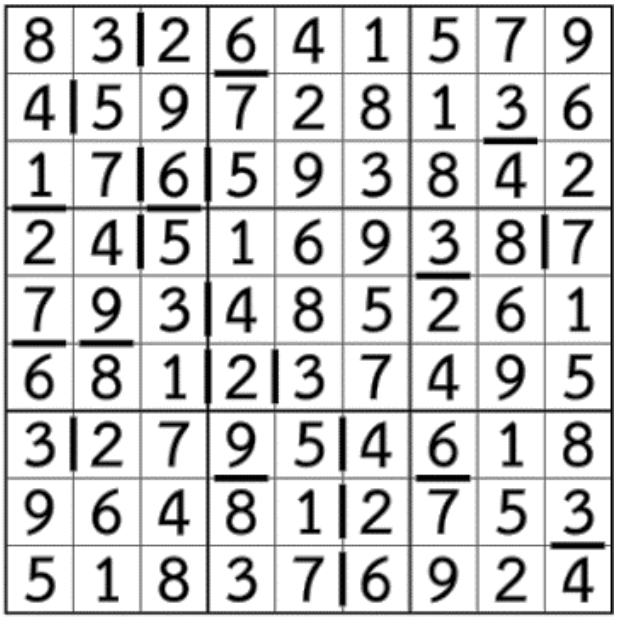




6) 9 × 9 Consecutive Sudoku

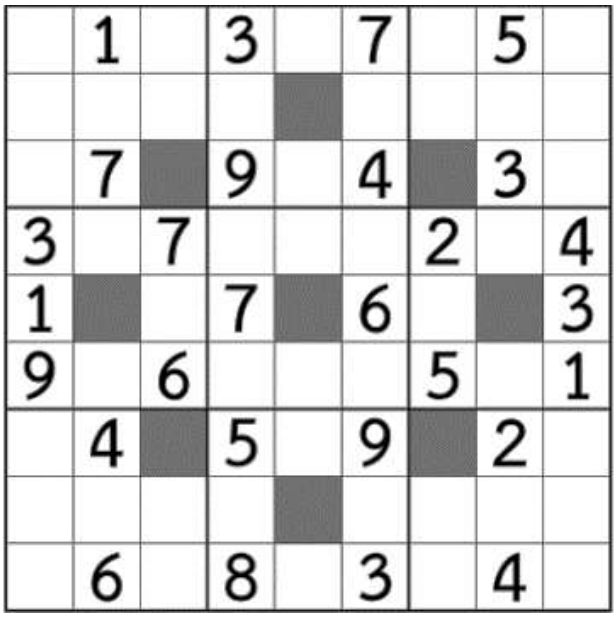
เติมตัวเลข 1 ถึง 9 ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด 3 × 3 ถ้ามีแถบสีดำอยู่ระหว่าง 2 ช่องใด ตัวเลขในสองช่องนั้นจะต้องมีค่าเรียงกัน แต่ถ้าไม่มีแถบสีดำอยู่ระหว่าง 2 ช่องใด แสดงว่า ตัวเลขในสองช่องนั้นห้ามมีค่าเรียงกัน

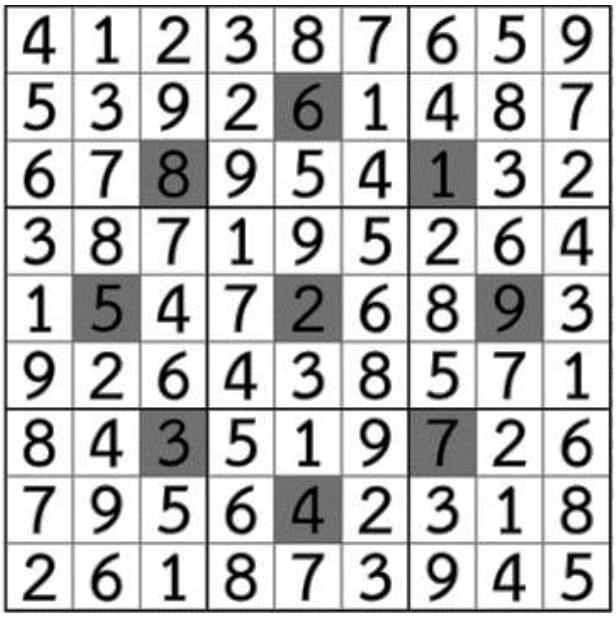




7) 9 × 9 Asterisk Sudoku

เติมตัวเลข 1 ถึง 9 ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด 3 × 3 และช่องที่แรเงา 9 ช่อง





8) 9 × 9 Thai Alphabet Sudoku

เติมตัวอักษรภาษาไทย ก, ข, ค, ง, จ, ฉ, ช, ซ, ฌ ไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด 3 × 3

	ซ	ง			ค			ฉ
ฉ	ข		ซ				ก	
จ		ค	ฉ	ข				
	จ	ก	ข		ซ			ฌ
		ฉ		จ		ช		
ง			ฌ		ฉ	ก	จ	
				ซ	ฌ	ค		จ
	ช				ข		ฌ	ง
ซ			จ			ข	ฉ	

ฌ	ซ	ง	ช	ก	ค	จ	ข	ฉ
ฉ	ข	ช	ซ	ฌ	จ	ง	ก	ค
จ	ก	ค	ฉ	ข	ง	ฌ	ซ	ช
ช	จ	ก	ข	ง	ซ	ฉ	ค	ฌ
ข	ฌ	ฉ	ค	จ	ก	ช	ง	ซ
ง	ค	ซ	ฌ	ช	ฉ	ก	จ	ข
ก	ฉ	ข	ง	ซ	ฌ	ค	ช	จ
ค	ช	จ	ก	ฉ	ข	ซ	ฌ	ง
ซ	ง	ฌ	จ	ค	ช	ข	ฉ	ก

9) 9 × 9 Diagonal Jigsaw Sudoku

เติมตัวเลข 1 ถึง 9 ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยที่ตีกรอบด้วยเส้นสีดำหนา และแนวทแยงมุมทั้งสองเส้น

		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

10) 9 × 9 Windoku Sudoku

เติมตัวเลข 1 ถึง 9 ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด 3 × 3 และช่องที่แรเงาขนาด 3 × 3

	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

การแข่งขันโฟร์สตาร์

1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 2 ระดับ ดังนี้

1.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 เท่านั้น

1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 เท่านั้น

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประเภทเดี่ยว จำนวน 1 คน และครูผู้ฝึกสอน จำนวน 1 คน

2.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทเดี่ยว จำนวน 1 คน และครูผู้ฝึกสอน จำนวน 1 คน

2.3 เข้าแข่งขัน ระดับละ 1 คน เท่านั้น

3. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 โรงเรียนส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนตามประเภทที่กำหนด

3.2 การแข่งขันรอบคัดเลือก เกมที่ 1 จะใช้ระบบ Random Pairine ในเกมหลังจากนั้นจะใช้ระบบ Swiss Paing หรือการสลับทีมชนะเจอชนะ-แพ้เจอแพ้ และเกมสุดท้ายจะใช้ระบบ King of the Hill (ในบางรายการและบางประเภท-รุ่น ถ้าจำนวนทีมไม่เกินจากจำนวนวนเกมที่กำหนด อาจใช้การแข่งขันแบบพบกันหมด โดยกรรมการประจำรุ่นจะประกาศให้ทราบก่อนเริ่มการแข่งขัน)

3.3 ผู้เข้าแข่งขันที่มีคะแนนดีที่สุด 2 อันดับของแต่ละรุ่น จะได้เข้าไปแข่งขันต่อในรอบชิงชนะเลิศ

3.4 การแข่งขันจะมี Gibsonize ในเกมสุดท้าย คือ คนที่มีคะแนนลอยลำแล้วจะไปรอแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ แต่ถ้าในเกมก่อนหน้านั้นมีคนที่มีคะแนนลอยลำแล้ว คนนั้นก็จะไปรอแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศเลย

3.5 หากผลการแข่งขันเสมอกันและมีผลต่อการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศหรือการรับรางวัล จะตัดสินตามลำดับ ดังนี้

1) ดูผลการแข่งขันจากเกมที่ได้แข่งขันกัน

2) หากไม่เคยแข่งขันกัน จะดูจากผลรวมคะแนนที่ทำได้ในแต่ละเกมของตัวเอง

3) หากคะแนนข้างต้นเท่ากัน จะแข่งขันอีก 1 เกม โดยใน 1 เกม จะแข่งขัน 3 รอบ (เกมย่อย) ถ้าแข่งขัน 3 รอบ (เกมย่อย) แล้วผลเสมอ จะแข่งขันต่อทีละ 1 รอบ (เกมย่อย) จนกว่าจะมีผลแพ้ชนะ

4. กติกาการแข่งขัน

4.1 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องนั่งตรงตาม **รหัสประจำตัว** ของตัวเอง

4.2 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องจำ **รหัสประจำตัว** ของตัวเอง โดยกำหนดให้ **รหัสประจำตัว คือ เบอร์โต๊ะในเกมแรก** และจะไม่มีการเปลี่ยนแปลงเด็ดขาดตลอดทั้งรายการนั้นๆ

4.3 การแข่งขันเกมที่ 1 หากมาไม่ทันเวลาหลังจากประกาศเริ่มเกมแล้ว จะถือว่าแพ้บาย และทางกรรมการสามารถประกบคู่การแข่งขันได้ โดยจะขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของคณะกรรมการ และในเกมหลังจากนั้น ถ้าประกาศเริ่มเกมและกดนาฬิกาผ่านไป 7 นาทีแล้ว จะถือว่าแพ้บายในเกมนั้นๆทันที หรือหากนักกีฬามาช้า แต่อยู่ในระหว่างเวลา 7 นาทีนั้น จะต้องเล่นตามเวลาที่เหลืออยู่ในเกมย่อยรอบที่ 1 ส่วนในเกมย่อยรอบที่ 2 และรอบที่ 3 สามารถเล่นโดยใช้เวลาฝั่งละ 7 นาทีต่อรอบได้

4.4 การแข่งขันใน 1 เกม จะแข่งขัน 3 รอบ (เกมย่อย) ใครชนะ 2 ใน 3 รอบ (เกมย่อย) ถือว่าชนะ โดยจะต้องแข่งให้ครบ 3 รอบ (เกมย่อย)

4.5 การเริ่มเกม ให้เป้ายิงฉุบ ในรอบที่ 1 และรอบที่ 3 ส่วนรอบที่ 2 จะสลับกับเริ่มก่อนจากในรอบที่ 1

4.6 ถ้าหยอดเหรียญแล้วจะไม่สามารถเปลี่ยนได้อีก

4.7 ระหว่างการแข่งขันให้ทุกคนใช้นาฬิกาจับเวลา ฝั่งละ 7 นาทีต่อรอบ (เกมย่อย) หากฝั่งใดใช้เวลาในการแข่งขันจนหมด จะถือว่าแพ้ในรอบ (เกมย่อย) นั้นๆทันที

4.8 คะแนนในแต่ละเกม จะได้ตามจำนวนรอบ (เกมย่อย) ที่ทำได้ เช่น ชนะ 2 รอบ แพ้ 1 รอบ ให้ใส่คะแนนที่เราทำได้ 2 คะแนน และคะแนนฝั่งตรงข้าม 1 คะแนน

4.9 คะแนนชนะบาย +2 คะแนน และแพ้บาย -2 คะแนน

4.10 การกรอกคะแนนในใบมาสเตอร์ ให้เขียนตัวเลขให้ชัดเจน

4.11 ก่อนส่งใบมาสเตอร์ ให้เขียนชื่อ-นามสกุล / โรงเรียน / จังหวัด / ระดับชั้น / เบอร์ติดต่อ ให้ชัดเจน และเวลาส่งใบมาสเตอร์ให้ส่งเป็นคู่พร้อมคู่แข่ง

4.12 ระหว่างการแข่งขันไม่อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์ และหูฟังทุกประเภท โดยจะต้องเก็บใส่กระเป๋า และไม่อนุญาตให้วางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิดไว้บนโต๊ะหรือบนตักโดยเด็ดขาด

4.13 หากเกิดปัญหาหรือข้อสงสัยให้แจ้งหรือสอบถามกรรมการทันที อย่ารอจนจบเกมเพราะจะไม่สามารถแก้ไขอะไรได้

4.14 หากมีข้อพิจารณาใดๆในระหว่างการแข่งขัน คณะกรรมการจัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ให้การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

5. เกณฑ์การตัดสิน

5.1 ให้คณะกรรมการตัดสินดำเนินการตรวจและพิจารณาผลงานของผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์การตัดสินที่กำหนด พร้อมจัดอันดับผลการแข่งขันตามคะแนนที่ได้รับ ทั้งนี้ ผู้เข้าแข่งขันหรือทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันให้ได้รับรางวัล **ระดับเหรียญทองแดงเป็นอย่างน้อย**

5.2 ให้นำคะแนนรวมที่ผู้เข้าแข่งขันได้รับมาเทียบกับเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้

ร้อยละของคะแนน	**ระดับรางวัล**
ร้อยละ 80 – 100	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับเกียรติบัตรรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับเกียรติบัตรรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

5.3 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

5.4 ผลงานของผู้เข้าแข่งขันที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชิ้นงาน คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขันมีสิทธิ์ในการนำไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

6. สถานที่จัดการแข่งขัน

ควรใช้ลานโล่ง/ห้องเรียน หรือสถานที่ที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

ภาคผนวก

1. เกณฑ์การแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 70 ปีการศึกษา 2565

2. เกณฑ์การแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 71 ปีการศึกษา 2566

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74
ปีการศึกษา 2569
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

ชื่อกิจกรรม	ระดับ		ประเภท	หมายเหตุ
	ม.1-3	ม.4-6		
1. การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์	✓	✓	เดี่ยว	
2. การแข่งขันโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทสร้างทฤษฎีหรือคำอธิบายทางคณิตศาสตร์	✓	✓	ทีม 3 คน	
3. การแข่งขันโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทบูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้	✓	✓	ทีม 3 คน	
4. การแข่งขันคิดเลขเร็ว	✓	✓	เดี่ยว	
5. การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์(เอแม็ท)	✓	✓	ม.ต้น ทีม 2 คน ม.ปลาย เดี่ยว	
6. การแข่งขันซูโดกุ	✓	✓	เดี่ยว	
7. การแข่งขันโฟร์สตาร์	✓	✓	เดี่ยว	
รวม	7	7		
รวม 7 กิจกรรม	**14 รายการ**			



การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๙

<u>กิจกรรมคอมพิวเตอร์</u>

รายการแข่งขัน	เขตพื้นที่/ระดับชั้น		ประเภท	หมายเหตุ
	สพม.			
	ม.๑ - ม.๓	ม.๔ - ม.๖		
๑.การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)	✓		ทีม ๒ คน	เวลาที่ใช้แข่งขัน ๓ ชั่วโมง
๒.การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	✓	✓	ทีม ๒ คน	เวลาที่ใช้แข่งขัน ๓ ชั่วโมง
๓.การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์	✓	✓	ทีม ๓ คน	
รวม	**๓**	**๒**		
	๕			
รวม ๓ รายการ	**๕ รายการ**			

๑. การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๒. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๑๐/๑๑ , Memory ไม่น้อยกว่า ๘ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๒.๑๐ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๑๒๘ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๓.๓ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนดซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๓.๓.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่กฎหนดให้ในลักษณะการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) โดยเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างสมบูรณ์ มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบย่อย ๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ จำนวนไม่ต่ำากว่า ๓ หน้ากระดาษ ขนาด A๔ แนวตั้งหรือแนวนอนก็ได้ ทั้งนี้ให้นักเรียนสร้างชิ้นงานจากการสร้างลายเส้นขึ้นเองเท่านั้น

๓.๔ ไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน โดยให้นักเรียนนำโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขันบรรจุลงใน Flash Drive และนำส่งให้กรรมการในวันแข่งขัน (ให้ระบุชื่อโรงเรียนติดบน Flash Drive และตั้งชื่อ Folder เป็นชื่อโรงเรียน) ห้ามมีข้อมูลนอกเหนือจากโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขันโดยเด็ดขาด

๓.๕ ให้กรรมการประจำห้องแข่งขันคัดลอกข้อมูลจาก Flash Drive ทั้งหมดลงเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนแล้วให้กรรมการเก็บ Flash Drive ไว้ตรวจสอบ โดยสามารถติดต่อรับคืนที่ศูนย์การแข่งขัน หลังจากประกาศผลการแข่งขันแล้ว ๑ สัปดาห์

๓.๖ ให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจากไฟล์ที่กรรมการคัดลอกก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง กรณีที่มีปัญหาให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๓.๗ เมื่อเริ่มการแข่งขันแล้วนักเรียนจะต้องรับผิดชอบการติดตั้งโปรแกรมด้วยตนเอง

๓.๘ หลังเวลากำหนดเริ่มการแข่งขันผ่านไปแล้ว ๓๐ นาที ไม่อนุญาตให้นักเรียนเข้าห้องแข่งขัน และ ไม่อนุญาตให้ออกจากห้องแข่งขันก่อนหมดเวลาการแข่งขัน

๓.๙ สามารถใช้เมาส์ปากกาในการแข่งขันได้ โดยให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์มาเอง

๓.๑๐ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่ระบุไว้ในข้อ ๓. ๓.๙ และที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืน จะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๓.๑๑ ใช้เวลาในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๑๒ ในการแข่งขันให้สรุปแนวคิดในการออกแบบ ไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A๔

๓.๑๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

การ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) เป็นการวาดภาพเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างสมบูรณ์แบบ ๒ มิติ เช่น การ์ตูนขำขันหลายกรอบ เป็นต้น ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบย่อย ๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ สามารถสื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจได้ จะมีข้อความหรือไม่ก็ได้ ลักษณะของพื้นหลังจะเป็นภาพวาดหรือสีเพียงอย่างเดียวก็ได้ และยังคงรักษาบุคลิกของตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องไว้ในทุกกรอบตามลำดับเรื่องจนจบ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน ๓๐ คะแนน
๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์ ๒๕ คะแนน
๔.๓ การออกแบบลักษณะของผลงาน ๒๕ คะแนน
๔.๔ ความสวยงาม ๒๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ (ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนดแต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
คะแนนร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านศิลปะ ด้านการ์ตูน ฯลฯ

๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๖.๒.๑ กำหนดหัวข้อที่นักเรียนสามารถจินตนาการเรื่องราว เหตุการณ์ น่าติดตามตั้งแต่ต้นจนจบ

๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๖.๒.๓ ให้กรรมการประจำห้องแข่งขันคัดลอกข้อมูลจาก Flash Drive ทั้งหมดลงเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนแล้วให้กรรมการเก็บ Flash Drive ไว้ตรวจสอบ โดยสามารถติดต่อรับคืนที่ศูนย์การแข่งขันหลังจากประกาศผลการแข่งขันแล้ว ๑ สัปดาห์

๖.๒.๔ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขัน บนเว็บไซต์ล่วงหน้าก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๖.๒.๕ กรรมการตรวจผลงานจากไฟล์ที่ผ่านการบันทึกไฟล์ขนาด A๔ ในรูปแบบ JPG เท่านั้น

๒. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๑๐/๑๑ , Memory ไม่น้อยกว่า ๘ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๒.๑๐ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๑๒๘ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๓.๓ ไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน โดยให้นักเรียนนำโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขันบรรจุลงใน Flash Drive และนำส่งให้กรรมการในวันแข่งขัน (ให้ระบุชื่อโรงเรียนติดบน Flash Drive และตั้งชื่อ Folder เป็นชื่อโรงเรียน) ห้ามมีข้อมูลนอกเหนือจากโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขันโดยเด็ดขาด

๓.๔ ให้กรรมการประจำห้องแข่งขันคัดลอกข้อมูลจาก Flash Drive ทั้งหมดลงเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนแล้วให้กรรมการเก็บ Flash Drive ไว้ตรวจสอบ โดยสามารถติดต่อรับคืนที่ศูนย์การแข่งขัน หลังจากประกาศผลการแข่งขันแล้ว ๑ สัปดาห์

๓.๕ ให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจากไฟล์ที่กรรมการคัดลอกก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง กรณีที่มีปัญหาให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๓.๖ เมื่อเริ่มการแข่งขันแล้วนักเรียนจะต้องรับผิดชอบการติดตั้งโปรแกรมด้วยตนเอง

๓.๗ หลังเวลากำหนดเริ่มการแข่งขันผ่านไปแล้ว ๓๐ นาที ไม่อนุญาตให้นักเรียนเข้าห้องแข่งขัน และ ไม่อนุญาตให้ออกจากห้องแข่งขันก่อนหมดเวลาการแข่งขัน

๓.๘ นักเรียนออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๓.๙ ให้นักเรียนสรุปแนวคิดการออกแบบชิ้นงานและแบบร่างชิ้นงาน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๑๐ สามารถใช้เมาส์ปากกาในการแข่งขันได้ โดยให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์มาเอง

๓.๑๑ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่ระบุไว้ในข้อ ๓. ๓.๑๐ และที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๓.๑๒ ใช้เวลาแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๑๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ การออกแบบชิ้นงานในโปรแกรม ๕๐ คะแนน

๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์ ๓๐ คะแนน

๔.๓ แนวคิดและความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงาน ๒๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ (ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนดแต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านศิลปะ ด้านการออกแบบ ฯลฯ

๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๖.๒.๑ กำหนดหัวข้อสำหรับใช้ในการแข่งขัน (Theme) ให้มีความชัดเจนว่าเป็นสิ่งของเครื่องใช้ เท่านั้น จำนวน ๑ ชิ้นงาน เช่น พัดลม ๑ เครื่อง, ชุดรับแขก ๑ ชุด, เตียงนอน ๑ ชุด, กระเป๋าเดินทาง ๑ ใบ เป็นต้น

๖.๒.๒ จัดเตรียมแบบสรุปแนวคิดการออกแบบและแบบร่างชิ้นงาน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๖.๒.๓ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๖.๒.๔ ก่อนการแข่งขันให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๖.๒.๕ ให้กรรมการประจำห้องแข่งขันคัดลอกข้อมูลจาก Flash Drive ทั้งหมดลงเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนแล้วให้กรรมการเก็บ Flash Drive ไว้ตรวจสอบ โดยสามารถติดต่อรับคืนที่ศูนย์การแข่งขันหลังจากประกาศผลการแข่งขันแล้ว ๑ สัปดาห์

๖.๒.๖ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขัน บนเว็บไซต์ล่วงหน้าก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๖.๒.๗ กรรมการตรวจผลงานจากไฟล์ที่เป็นการบันทึกในรูปแบบไฟล์โมเดลสามมิติ (เช่น .STP .STL .OBJ .๓MF .GLB ฯลฯ) หรือในรูปแบบไฟล์เฉพาะโปรแกรม ที่ต้องเปิดผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการออกแบบ (เช่น .F๓D .๓DM .SKP .BLEND) เท่านั้น

แบบสรุปแนวคิดการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้

ชื่อผลงาน_____

โรงเรียน_____ สังกัด_____

โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ_____

แนวคิดในการออกแบบ

วัสดุ

_____

_____

_____

_____

_____

ขนาด

_____

_____

วิธีการใช้งาน

_____

_____

_____

_____

_____

_____

คุณลักษณะพิเศษ

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

อื่น ๆ

_____

_____

_____

_____

แบบร่างชิ้นงาน

ชื่อผลงาน_____

โรงเรียน_____ สังกัด_____



๓.การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๓ คน

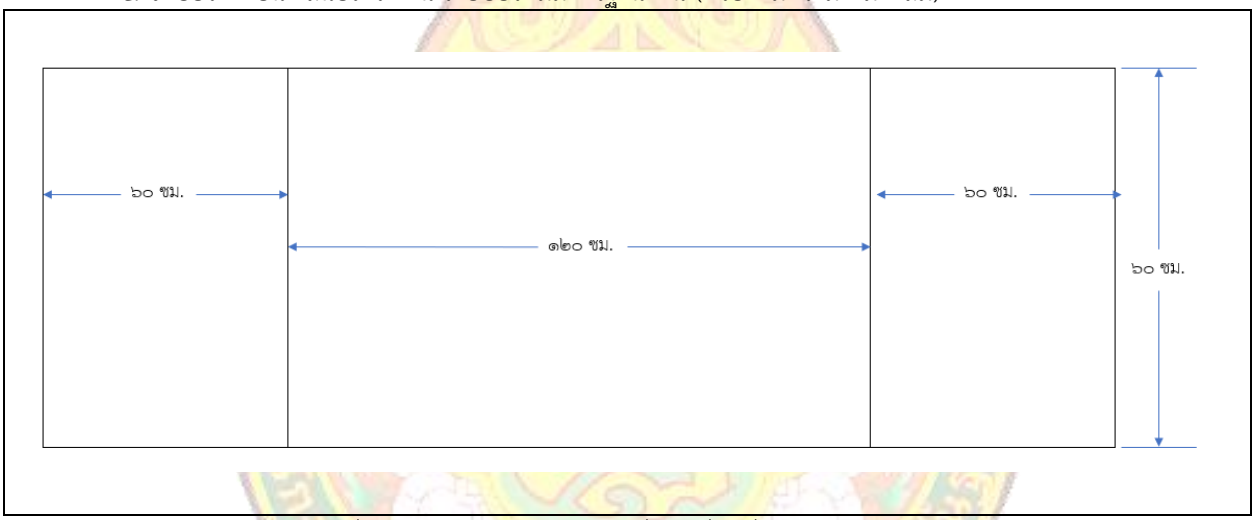
๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เป็นโครงงานที่ดำเนินการแล้วเสร็จในปีการศึกษา ๒๕๖๗, ๒๕๖๘ หรือปีการศึกษาปัจจุบัน

๓.๒ ต้องเป็นโครงงานการประยุกต์ใช้งานซอฟต์แวร์ ในลักษณะต่างๆ หรือเป็นการพัฒนาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาระบบงานต่างๆ โดยการใช้ภาษาคอมพิวเตอร์ หรือใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการพัฒนาโครงงานก็ได้ หรือปัญญาประดิษฐ์, Mobile Application , Internet of Things , หรือนวัตกรรมเพื่อการแก้ปัญหาและการพัฒนาคุณภาพชีวิต โดย ๑ โครงงาน ส่งเข้าประกวด ได้เพียง ๑ รายการแข่งขัน เท่านั้น (หากตรวจสอบพบในภายหลังจะตัดสิทธิ์ทุกรายการ)

๓.๓ ให้จัดส่งรายงานโครงงานตามรูปแบบที่กำหนด จำนวน ๕ เล่ม และส่ง ลิงก์ Youtube Clip VDO นำเสนอขั้นตอนการทำงานของซอฟต์แวร์ของโครงงาน/นวัตกรรม ความยาวไม่เกิน ๕ นาที ส่งคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ผ่าน Google Form ก่อนวันแข่งขัน ๒ สัปดาห์ หากพ้นกำหนดให้คณะกรรมการพิจารณาตัดคะแนนตามความเหมาะสม

๓.๔ จัดบอร์ดเพื่อนำเสนอโครงงาน โดยบอร์ดมีมาตรฐานดังนี้ (หรือตามความเหมาะสม)



โดยไม่ต้องมีอุปกรณ์ประดับตกแต่งเพื่อความสวยงาม หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง เพราะไม่มีผลต่อคะแนน และการตัดสิน

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันนำเสนอต่อคณะกรรมการและตอบข้อซักถาม ใช้เวลาทีมละประมาณ ๕ - ๑๐ นาที

๓.๖ ผลการตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารและสื่อนำเสนอ	๒๐ คะแนน
๔.๒ ประโยชน์และความสำคัญ	๓๐ คะแนน
๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน
๔.๔ กระบวนการและขั้นตอนการทำโครงงานฯ	๑๕ คะแนน
๔.๕ การนำเสนอโครงงาน	๑๐ คะแนน
๔.๖ การส่งเอกสารโครงงานตรงเวลา	๕ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ (ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนดแต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

กระบวนการและขั้นตอนการทำโครงงานฯ คัดเลือกหัวข้อที่สนใจ ศึกษาค้นคว้า จัดทำข้อเสนอโครงงาน พัฒนาโครงงาน จัดทำรายงานนำเสนอและเผยแพร่

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านซอฟต์แวร์ ด้านการนำเสนอ ฯลฯ

๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๖.๒.๑ ศึกษาแบบรายงานโครงงานคอมพิวเตอร์ก่อนการแข่งขัน

๖.๒.๒ หากมีผู้เข้าแข่งขันจำนวนมาก ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการในการปรับ วิธีการนำเสนอได้ตามความเหมาะสม

๗. รูปแบบการเขียนรายงาน

๗.๑ ปกนอก ประกอบด้วย ชื่อโครงงาน,คณะผู้จัดทำ, ช่วงชั้น, โรงเรียน, สังกัด และตามด้วยข้อความในตารางต่อไปนี้ แนบที่ส่วนล่างของปก

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงงานคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ ระดับ เขตพื้นที่การศึกษา วันที่.....เดือน.....พ.ศ. .....

๗.๒ ปกใน ประกอบด้วย ชื่อโครงงาน,คณะผู้จัดทำ, ช่วงชั้น, โรงเรียน, สังกัด, ครูที่ปรึกษา, ที่ปรึกษาพิเศษ

๗.๓ เนื้อหา ประกอบด้วย

- บทคัดย่อ

กิตติกรรมประกาศ

สารบัญ (พร้อมด้วยสารบัญตาราง หรือสารบัญรูปภาพ ถ้ามี)

บทที่ ๑ บทนำ

บทที่ ๒ เอกสารที่เกี่ยวข้อง

บทที่ ๓ อุปกรณ์และวิธีดำเนินการ

บทที่ ๔ ผลการดำเนินงาน

บทที่ ๕ สรุปผลการดำเนินงาน/อภิปรายผลการดำเนินงาน

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

โดยกำหนดให้ บทที่ ๑ ถึงบทที่ ๕ ความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้า, ภาคผนวก เช่น คู่มือการใช้โปรแกรม ความยาวไม่เกิน ๑๐ หน้า ขนาดของกระดาษเขียนรายงาน ให้ใช้กระดาษ A๔ พิมพ์ด้านเดียว หรือสองด้าน จัดทำรายงานจำนวน ๕ เล่ม ส่งให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนวันแข่งขัน ๒ สัปดาห์

ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อย
ตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๙

๑. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)

๑.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน

๑.๑.๑ ออกแบบการดำเนินเรื่องตามหัวข้อที่กำหนดได้ครบถ้วน
๑.๑.๒ สื่อความหมายได้สอดคล้องกับการลำดับภาพ
๑.๑.๓ ใช้ภาษาหรือภาพที่เหมาะสม ไม่สื่อถึงการใช้ความรุนแรง หรือผิดต่อศีลธรรม
๑.๑.๔ สามารถบันทึก file ได้ในรูปแบบ JPG ขนาด A๔ เท่านั้น
๑.๑.๕ ขนาดของภาพถูกต้องตรงตามที่กำหนด
๑.๑.๖ สร้างชิ้นงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด

๑.๒ ความคิดสร้างสรรค์

๑.๒.๑ นำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์
๑.๒.๒ มีการสอดแทรกแนวคิด น่าสนใจ น่าติดตาม ในเนื้อเรื่อง
๑.๒.๓ เทคนิคการเล่าเรื่อง

๑.๓ การออกแบบลักษณะของผลงาน

๑.๓.๑ ลักษณะของภาพ ตัวการ์ตูน มีความสอดคล้องกัน
๑.๓.๒ การวาดภาพ มีองค์ประกอบเหมาะสม
๑.๓.๓ การจัดวางกรอบและลำดับภาพเหมาะสม
๑.๓.๔ ขนาดตัวอักษร ลายเส้น มีความเหมาะสม

๑.๔ ความสวยงาม

๑.๔.๑ การใช้สี การให้แสงและเงา หรือการไล่โทนสีทางศิลปะ
๑.๔.๒ การจัดวางกรอบ สวยงาม เข้าใจง่าย
๑.๔.๓ ชิ้นงานมีความประณีต

๒. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

๒.๑ การออกแบบชิ้นงานในโปรแกรม

๒.๑.๑ โครงสร้างของชิ้นงาน (รูปร่าง สัดส่วน ขนาด ความเหมาะสมของชิ้นงาน)

๒.๑.๒ วัสดุและสี

๒.๑.๓ ความสวยงาม

๒.๑.๔ ฟังก์ชั่นการใช้งาน สะดวก เป็นมิตรกับผู้ใช้

๒.๒ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

๒.๒.๑ ริเริ่มสร้างสรรค์

๒.๒.๒. เป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นใหม่

๒.๒.๓ มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน

๒.๓ แนวคิดและความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงาน

๒.๓.๑ งานเสร็จสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด

๒.๓.๒ ชิ้นงานเป็นไปตามที่โจทย์กำหนด

๒.๓.๓ การนำเสนอแนวคิด



๓. การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์

๓.๑ ความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารและสื่อนำเสนอ

๓.๑.๑ ความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารตามรูปแบบที่กำหนด (จัดทำรายงานที่ครบถ้วน ถูกต้อง สมบูรณ์ มีรูปแบบและเนื้อหาสาระตรงกับที่กำหนด)

๓.๑.๒ ความถูกต้องครบถ้วนของการนำเสนอ (จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ ที่จำเป็นต่อการนำเสนอโครงงานได้ครบถ้วนพร้อมใช้งาน)

๓.๑.๓ ความถูกต้องของสื่อนำเสนอ (จัดทำบอร์ดสำหรับนำเสนอโครงงานตามรูปแบบและขนาดที่กำหนด)

๓.๒ ประโยชน์และและความสำคัญ

๓.๒.๑ ด้านวิชาการ

๓.๒.๑.๑ จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารเพิ่มเติม

๓.๒.๑.๒ จากผลงานของโครงงานที่พัฒนาขึ้น

๓.๒.๑.๓ จากการประยุกต์ใช้ (บูรณาการ) องค์ความรู้

๓.๒.๒ ด้านการนำไปใช้

๓.๒.๒.๑ เป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษา/นักเรียน โรงเรียน และการศึกษา

๓.๒.๒.๒ มีคุณค่าในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

๓.๓ ความคิดสร้างสรรค์

๓.๓.๑ โครงงานที่นำเสนอ มีความเป็นรูปธรรม สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้จริง

๓.๓.๒ โครงงานที่นำเสนอ มีความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ สร้างสรรค์ และมีความหลากหลาย

๓.๓.๓ ผลผลิตที่แปลกใหม่ มีคุณค่าต่อผู้พัฒนา สังคม วัฒนธรรม สามารถแก้ปัญหาได้จริง

๓.๓.๔ ระดับความคิดสร้างสรรค์ (ระดับต้น/กลาง/สูง)

๓.๔ กระบวนการและขั้นตอนการทำโครงงานฯ

๓.๔.๑ คัดเลือกหัวข้อที่น่าสนใจ

๓.๔.๒ มีกระบวนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล

๓.๔.๓ มีการจัดทำข้อเสนอโครงงาน

๓.๔.๔ มีกระบวนการพัฒนาโครงงาน

๓.๔.๕ จัดทำรายงานนำเสนอและเผยแพร่ได้สมบูรณ์

๓.๕ การนำเสนอโครงงาน

๓.๕.๑ นำเสนอได้ตรงประเด็น ได้เนื้อหาสาระครบถ้วน

๓.๕.๒ ลีลาการนำเสนอน่าสนใจ เข้าใจง่าย

๓.๕.๓ นำเสนอภายในเวลาที่กำหนด

๓.๕.๔ ความถูกต้องและชัดเจนในการตอบข้อซักถาม

๓.๖ การส่งเอกสารโครงงานตรงเวลา

จัดส่งรายที่เสร็จสมบูรณ์ จำนวน ๕ เล่มและ ลิงก์ Youtube Clip VDO นำเสนอขั้นตอนการทำงาน ของซอฟต์แวร์/นวัตกรรม ของโครงงานความยาวไม่เกิน ๕ นาที ส่งใน Google Form ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันล่วงหน้า ตามที่กำหนด

หมายเหตุ : เป็นเพียงตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อยในแต่ละกิจกรรม ซึ่งคณะกรรมการจัดทำเกณฑ์ การประกวดและแข่งขันฯ ได้พิจารณาและเรียบเรียงจากการประกวดและแข่งขันฯ ในครั้งที่ผ่านมาเท่านั้น จึงขอให้เป็นเอกสิทธิ์และดุลยพินิจของคณะกรรมการผู้จัดการประกวดและแข่งขันฯ และคณะกรรมการตัดสิน ที่จะใช้ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อยนี้หรือไม่ก็ได้ หรืออาจจะคิดขึ้นมาใหม่ ก็สามารถทำได้ ทั้งนี้ จะต้องให้มีความสอดคล้องตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ในการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๙

ตัวอย่างรายชื่อโปรแกรมที่พบ
ในการจัดการประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๙

๑. การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)

- Paint
- Adobe Flash
- Cool Edit Pro.
- Microsoft Office
- Paint SAI
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- PhotoScape
- Adobe InDesign
- หรือโปรแกรมอื่น ๆ

๒. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

- 3D Max / 3D Max Studio
- Blender
- Google SketchUp/ SketchUp Pro
- Pro Desktop
- Autodesk 3D Max
- Cinema 4D
- MAYA
- Sweet Home 3D
- หรือโปรแกรมอื่น ๆ

๓. การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์

-

เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี

กิจกรรมดนตรี

(ใช้เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘)

กิจกรรม	ระดับชั้น		ประเภท	หมายเหตุ
	ม.๑-ม.๓	ม.๔-ม.๖		
๑. การแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทย				
๑.๑ เดี่ยวระนาดเอก	✓	✓	เดี่ยว	
๑.๒ เดี่ยวระนาดทุ้ม	✓	✓		
๑.๓ เดี่ยวฆ้องวงใหญ่	✓	✓		
๑.๔ เดี่ยวฆ้องวงเล็ก	✓	✓		
๑.๕ เดี่ยวซอด้วง	✓	✓		
๑.๖ เดี่ยวซออู้	✓	✓		
๑.๗ เดี่ยวจะเข้	✓	✓		
๑.๘ เดี่ยวขิม ๗ หย่อง	✓	✓		
๑.๙ เดี่ยวขลุ่ยเพียงออ	✓	✓		
๒. การแข่งขันขับร้องเพลงไทย	✓	✓	เดี่ยว	
๓. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง			เดี่ยว	
๓.๑ ประเภทชายเดี่ยว	✓	✓		
๓.๒ ประเภทหญิงเดี่ยว	✓	✓		
๔. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกกรุง			เดี่ยว	
๔.๑ ประเภทชายเดี่ยว	✓	✓		
๔.๒ ประเภทหญิงเดี่ยว	✓	✓		
๕. การแข่งขันขลุ่ยเพียงออหมู่	✓		วง ๑๐ คน	
๖. วงเครื่องสายผสมขิม	✓		วง ๘ -๙ คน	
๗. วงเครื่องสายผสมปี่พาทย์	✓		วง ๑๕ คน	
๘. วงปี่พาทย์ไม้แข็ง	✓		วง ๑๒ คน	
๙. การแข่งขันวงดุริยางค์เครื่องลม (Winds)	✓		วงละมากกว่า ๑๖ คนขึ้นไป	
๑๐. การแข่งขันวงดนตรีร่วมสมัย (Contemporary Ensemble)	✓		วงละไม่เกิน ๒๕ คน	
๑๑. การแข่งขันวงดนตรีสากลเครื่องผสม (Various Ensemble)	✓		วงละ ๓ - ๑๖ คน	
๑๒. การแข่งขันขับร้องประสานเสียง	✓		วงละ ๑๖ - ๔๐ คน	
รวม ๑๒ กิจกรรม	**๓๖ รายการ**			

สรุปผลการประชุมการจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ปีการศึกษา 2569
ศูนย์พัฒนาวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จังหวัดปทุมธานี

<u>กิจกรรมดนตรีสากล</u>

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดการเปลี่ยนแปลงเกณฑ์การแข่งขัน
1	การแข่งขันวงดุริยางค์เครื่องลม (Winds)	1. แก้ไขเกณฑ์ข้อ ๒.๑ - จำนวนผู้เข้าแข่งขันแต่ละวงต้องมากกว่า 16 คนขึ้นไป **แต่ต้องไม่เกิน 50 คน (ไม่นับรวมวาทยกร)**
2	การแข่งขันวงดนตรีร่วมสมัย (Contemporary Ensemble)	1. แก้ไขเกณฑ์ข้อ ๓ รายละเอียดเครื่องดนตรีและการขับร้องในการแข่งขัน - นักร้อง (นักร้องนำมีได้ไม่เกิน 2 คน และนักร้องคอรัสได้ไม่เกิน 3 คน) - กลองชุด มีได้ไม่เกิน 1 เครื่อง - กีตาร์ไฟฟ้า มีได้ไม่เกิน 2 เครื่อง - กีตาร์เบสไฟฟ้าหรือดับเบิ้ลเบส มีได้ไม่เกิน 1 เครื่อง - คีย์บอร์ด หรือ เปียโนไฟฟ้า มีได้ไม่เกิน 2 เครื่อง - เครื่องลมไม้ (Woodwinds Section) และ/หรือ เครื่องลมทองเหลือง (Brass Section) **มีหรือไม่มีก็ได้** - **เครื่องตีกระทบประกอบจังหวะ มีหรือไม่มีก็ได้** - **เครื่องดนตรีไทย/พื้นบ้าน มีหรือไม่มีก็ได้** 2. แก้ไขเกณฑ์ข้อ 4.2.2 - เพลงที่ใช้แข่งขันจำนวน 2 เพลง ประกอบด้วย**เพลงช้า 1 เพลง และเพลงเร็ว 1 เพลง โดยไม่จำกัดแนวดนตรี และไม่จำเป็นต้องเป็นเพลงที่แสดงถึงวัฒนธรรมไทย** 3. แก้ไขเกณฑ์ข้อ 4.3.6 - **ไม่ต้องส่งสกอร์เพลง**



การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘
กิจกรรมดนตรี

รายการแข่งขัน	เขตพื้นที่/ระดับชั้น				ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.		สพม.			
ดนตรีไทย	**ป.๑–ป.๖**	**ม.๑-ม.๓**	**ม.๑-ม.๓**	**ม.๔-ม.๖**		
๑. การแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทย						
๑.๑ เดี่ยวระนาดเอก	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	
๑.๒ เดี่ยวระนาดทุ้ม	✓	✓	✓	✓		
๑.๓ เดี่ยวฆ้องวงใหญ่	✓	✓	✓	✓		
๑.๔ เดี่ยวฆ้องวงเล็ก	✓	✓	✓	✓		
๑.๕ เดี่ยวซอด้วง	✓	✓	✓	✓		
๑.๖ เดี่ยวซออู้	✓	✓	✓	✓		
๑.๗ เดี่ยวจะเข้	✓	✓	✓	✓		
๑.๘ เดี่ยวขิม ๗ หย่อง	✓	✓	✓	✓		
๑.๙ เดี่ยวขลุ่ยเพียงออ	✓	✓	✓	✓		
๒. การแข่งขันขับร้องเพลงไทย	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	
๓. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง						
๓.๑ ประเภทชายเดี่ยว	✓	✓	✓	✓		
๓.๒ ประเภทหญิงเดี่ยว	✓	✓	✓	✓		
๔. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกกรุง						
๔.๑ ประเภทชายเดี่ยว	✓	✓	✓	✓		
๔.๒ ประเภทหญิงเดี่ยว	✓	✓	✓	✓		
๕. การแข่งขันขลุ่ยเพียงออหมู่	✓	✓	✓		วง ๑๐ คน	



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘
กิจกรรมดนตรี

รายการแข่งขัน	เขตพื้นที่/ระดับชั้น				ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.		สพม.			
	ป.๑-ป.๖	ม.๑-ม.๓	ม.๑-ม.๓	ม.๔-ม.๖		
๖. วงเครื่องสายผสมขิม	✓	✓	✓		วง (๘ – ๙ คน)	
๗. วงเครื่องสายผสมปี่พาทย์	✓	✓	✓		วง (๑๕ คน)	
๘. วงปี่พาทย์ไม้แข็ง	✓	✓	✓		วง (๑๒ คน)	
ดนตรีสากล	**ป.๑-ม.๓**		**ม.๑-ม.๖**			
๙. การแข่งขันวงดุริยางค์เครื่องลม (Winds)	✓		✓		วงละมากกว่า ๑๖ คนขึ้นไป	โรงเรียนละ ๑ วง แบ่งตามช่วงชั้น
๑๐. การแข่งขันวงดนตรีร่วมสมัย (Contemporary Ensemble)	✓		✓		วงละ ไม่เกิน ๒๕ คน	โรงเรียนละ ๑ วง แบ่งตามช่วงชั้น
๑๑. การแข่งขันวงดนตรีสากลเครื่องผสม (Various Ensemble)	✓		✓		วงละ ๓ – ๑๖ คน	โรงเรียนละ ๑ วง แบ่งตามช่วงชั้น
๑๒. การแข่งขันขับร้องประสานเสียง	✓		✓		วงละ ๑๖ – ๔๐ คน	โรงเรียนละ ๑ วง แบ่งตามช่วงชั้น
รวม ๑๒ รายการ	**๔๐ รายการ**		**๓๖ รายการ**			

๑. การแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทย

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 เดี่ยวซอด้วง

๒.๖ เดี่ยวซออู้

๒.๗ เดี่ยวจะเข้

๒.๘ เดี่ยวขิม ๗ หย่อง

๒.๙ เดี่ยวขลุ่ยเพียงออ

๓. เพลงที่ใช้ในการแข่งขัน

ลำดับที่	ประเภทเครื่องดนตรี	ป.๑ – ป.๖	ม.๑ – ม.๓	ม.๔ – ม.๖
๓.๑	เดี่ยวระนาดเอก	นกขมิ้น ชั้นเดียว	แขกมอญบางช้าง สองชั้น	การเวกเล็ก สามชั้น
๓.๒	เดี่ยวระนาดทุ้ม	นกขมิ้น ชั้นเดียว	แขกมอญบางช้าง สองชั้น	การเวกเล็ก สามชั้น
๓.๓	เดี่ยวฆ้องวงใหญ่	นกขมิ้น ชั้นเดียว	แขกมอญบางช้าง สองชั้น	การเวกเล็ก สามชั้น
๓.๔	เดี่ยวฆ้องวงเล็ก	นกขมิ้น ชั้นเดียว	แขกมอญบางช้าง สองชั้น	การเวกเล็ก สามชั้น
๓.๕	เดี่ยวซอด้วง	นาคบริพัตร สองชั้น	คำหวาน สองชั้น	สาลิกาชมเดือน สามชั้น
๓.๖	เดี่ยวซออู้	นาคบริพัตร สองชั้น	คำหวาน สองชั้น	สาลิกาชมเดือน สามชั้น
๓.๗	เดี่ยวจะเข้	ท้ายแสนคำนึง ชั้นเดียว	ซุ้มลาวแพน	สาลิกาชมเดือน สามชั้น
๓.๘	เดี่ยวขิม ๗ หย่อง	ท้ายแสนคำนึง ชั้นเดียว	ซุ้มลาวแพน	นกขมิ้น สามชั้น
๓.๙	เดี่ยวขลุ่ยเพียงออ	แขกบรเทศ สองชั้น	กล่อมนารี สามชั้น	สาลิกาชมเดือน สามชั้น

หมายเหตุ : สำหรับการแข่งขันในปี ๒๕๖๙ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดแนวทางของบทเพลงไว้แล้ว (ตามภาคผนวก) โดยให้เรียงลำดับเพลงที่ใช้ในการแข่งขันตามที่กำหนด กรณีที่ปีใดไม่มีการจัดการแข่งขัน ในครั้งถัดไปให้ใช้เพลงตามลำดับที่จัดไว้

๔. หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๑ การแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทย ต้องมีฉิ่งและเครื่องหนังประกอบจังหวะโดย **รายการที่ ๑ - ๔ กำหนดให้ใช้ฉิ่งและกลองสองหน้า รายการที่ ๕ – ๙ กำหนดให้ใช้ฉิ่งและโทน – รำมะนาหรือกลองแขก** ทั้งนี้ อนุญาตให้ครูหรือนักดนตรีอาชีพบรรเลงได้

๔.๒ การแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทย ตั้งแต่ระดับเขตพื้นที่การศึกษาลงไป **อนุโลม** ให้ใช้ฉิ่งประกอบการแข่งขันเพียงอย่างเดียวได้ แต่การแข่งขันในระดับภาคและระดับชาติให้ยึดหลักเกณฑ์การแข่งขัน **ตามข้อ ๔.๑**

๔.๓ การแข่งขัน **เดี่ยวระนาดเอกให้ใช้ไม้แข็งบรรเลง** ในทุกระดับการแข่งขัน

๔.๔ การแข่งขัน **เดี่ยวฆ้องวงใหญ่และฆ้องวงเล็ก * หากเป็นการแข่งขันในระดับภาคและระดับชาติให้ใช้ไม้หนังในการบรรเลง** เท่านั้น

๔.๕ การแข่งขันประเภท **ซอด้วง ซออู้ ทุกระดับชั้น** กำหนดให้ใช้**สายซอที่เป็น “สายไหม” เท่านั้น**

๔.๖ การแข่งขันประเภท **ขิมสาย ทุกระดับชั้น** กำหนดให้ใช้**ขิมผีเสื้อหรือขิมคางหมู ที่มีจำนวนหย่อง ๗ หย่อง เท่านั้น**

๔.๗ เพลงที่ใช้ในการแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทยทุกประเภท ผู้บรรเลงสามารถใช้ทางเพลงได้อย่างอิสระ โดยให้สอดคล้องกับโน้ตเพลงที่ให้ไว้เป็นแนวทาง

๔.๘ แต่ละโรงเรียนสามารถส่งนักเรียนเข้าแข่งขันได้ประเภทละ ๑ คน เท่านั้น

๔.๙ นักเรียนแต่ละคนสามารถเข้าแข่งขันได้มากกว่า ๑ รายการ

๔.๑๐ กรณีที่รายการใดมีผู้แข่งขันเพียงรายเดียว ต้องจัดให้มีการบรรเลงต่อหน้าคณะกรรมการเพื่อพิจารณา หากไม่ผ่านเกณฑ์การตัดสินจะไม่ได้สิทธิ์ในการแข่งขันในระดับต่อไป

๕. วิธีดำเนินการแข่งขัน

๕.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๕.๒ ในวันแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัวและจับสลากเพื่อเรียงลำดับการแข่งขัน ก่อนการแข่งขัน ๓ นาที

๕.๓ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถเข้าแข่งขันได้ตามลำดับที่จับสลากได้ ให้แจ้งต่อคณะกรรมการเพื่อขออนุญาตเปลี่ยนลำดับในการแข่งขันกับผู้แข่งขันลำดับอื่น **และต้องแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายในระยะเวลาการแข่งขันในวันนั้น**

๕.๔ ผู้แข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๕.๕ เครื่องดนตรีที่ใช้แข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันเตรียมมาเอง

๕.๖ การจัดการแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทยทุกประเภทต้องจัดสถานที่ให้เข้าชมการแข่งขันได้

๖. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๖.๑ ความแม่นยำและความถูกต้องของจังหวะและทำนองเพลง	๓๐ คะแนน
๖.๒ ความไพเราะและคุณภาพของเสียงในการบรรเลง	๓๐ คะแนน
๖.๓ เทคนิคการบรรเลงและความสามารถของผู้บรรเลง	๒๐ คะแนน
๖.๔ ความเหมาะสมของแนวทางในการบรรเลง	๑๐ คะแนน
๖.๕ บุคลิก ท่าทางในการบรรเลง	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 บรรเลงล่มหรือหยุดระหว่างบรรเลง** คณะกรรมการจะไม่ตัดสินผลรางวัลให้ผู้เข้าแข่งขันรายนั้น

๗.๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๘. คณะกรรมการการตัดสิน

๘.๑ จำนวนคณะกรรมการตัดสินประเภทละ ๓ คน หรือ ๕ คน เท่านั้น

๘.๒ คณะกรรมการตัดสินควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่ง ต่อไปนี้

๘.๒.๑ เป็นศึกษานิเทศก์ที่จบการศึกษาด้านดนตรีไทย หรือ

๘.๒.๒ เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีไทยมาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๐ ปี หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป หรือ

๘.๒.๓ เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่ทำการสอนดนตรีไทย หรือเป็นบุคลากรทางดนตรีไทยของหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ

๘.๒.๔ กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางดนตรีไทย หรือมีอาชีพเป็นศิลปินด้านดนตรีไทย หรือนักดนตรีไทยที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ

๘.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่านควรมีที่มาอย่างหลากหลายสังกัด กล่าวคือ **ต่างสถาบันหรือต่างหน่วยงาน** เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการตัดสิน

๘.๓.๑ กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้แข่งขันในรายการนั้น ๆ

๘.๓.๒ กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการแข่งขัน ทุกกรณี ยกเว้นแต่ทำการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

๘.๓.๓ กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ เป็นไป**เพื่อเป็นการอนุรักษ์และพัฒนาดนตรีไทยให้คงอยู่อย่างมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน รวมทั้งสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้แข่งขัน**

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้แข่งขันทุกคนจนได้ข้อยุติและสรุปผลการแข่งขัน

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๒. การแข่งขันขับร้องเพลงไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ๖

๑.๒ เป็นนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓

๑.๓ เป็นนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ – ๖

๒. ประเภทของการแข่งขัน

๒.๑ ขับร้องเพลงไทย

๓. เพลงที่ใช้ในการแข่งขัน

ลำดับที่	ประเภทเครื่องดนตรี	ป.๑ – ป.๖	ม.๑ – ม.๓	ม.๔ – ม.๖
๑	ขับร้องเพลงไทย (เดี่ยว)	ขอมกล่อมลูก สองชั้น	จีนเก็บบุปผา สองชั้น	สาลิกาชมเดือน สามชั้น

หมายเหตุ : สำหรับการแข่งขันในปี ๒๕๖๙ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดแนวทางของบทเพลงไว้แล้ว (ตามภาคผนวก) โดยให้เรียงลำดับเพลงที่ใช้ในการแข่งขันตามที่กำหนด กรณีที่ปีใดไม่มีการจัดการแข่งขัน ในครั้งถัดไปให้ใช้เพลงตามลำดับที่จัดไว้

๔. หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๑ การแข่งขันขับร้องเพลงไทย ตั้งแต่ระดับเขตพื้นที่การศึกษาลงไป **อนุโลม** ให้ใช้ฉิ่งประกอบการแข่งขันเพียงอย่างเดียวได้ * หากมีการแข่งขันในระดับภาคและระดับชาติให้ยึดหลักเกณฑ์การแข่งขัน **ตามข้อ ๔.๒**

๔.๒ การแข่งขันขับร้องเพลงไทย ต้องมีฉิ่งและโทน – รำมะนาหรือกลองแขกประกอบ ทั้งนี้ อนุญาตให้ครูหรือนักดนตรีอาชีพบรรเลงได้

๔.๓ การแข่งขันขับร้องเพลงไทยทุกระดับชั้นให้ยึดเนื้อร้องตามที่กำหนดให้เท่านั้น

๔.๔ การกำหนดเสียงเริ่มต้น และการบรรเลง รับ – ส่งร้อง สำหรับการแข่งขันขับร้องเพลงไทยมีแนวปฏิบัติ ดังนี้

๔.๔.๑ การแข่งขันขับร้องเพลงไทย ศูนย์การแข่งขันจะต้องจัดให้มีเครื่องดนตรีกลาง ได้แก่ ระนาดเอก (ผืนระนาดแบบปี่พาทย์ จำนวน ๒๒ ลูก เทียบเสียงตามมาตรฐานกรมศิลปากร) สำหรับกำหนดเสียงเริ่มต้นและการบรรเลงรับ – ส่งร้อง ซึ่งผู้เข้าแข่งขันจะต้องจัดหานักเรียน ครู หรือนักดนตรีอาชีพมาบรรเลงเอง

๔.๔.๒ การกำหนดเสียงเริ่มต้นและการบรรเลงรับ – ส่งร้อง จะต้องบรรเลงให้สอดคล้องกับเสียงที่กำหนดตามตัวอย่างโน้ตเพลงที่กำหนดให้

๔.๔.๓ การบรรเลงรับ – ส่งร้อง ให้บรรเลงในตอนท้ายท่อน จำนวน ๔ ห้องเพลง (ตามรูปแบบโน้ตเพลงไทย) โดยรับร้องแล้วให้บรรเลงส่งร้องได้อีก ๔ ห้องเพลงติดต่อกันไปทันที ไม่มีการบรรเลงคั่น

๔.๔.๔ ดนตรีที่บรรเลงรับ – ส่งร้อง ไม่พิจารณาให้คะแนน แต่จะต้องปฏิบัติให้ถูกต้องตามแนวปฏิบัติในข้อที่ **๔.๔.๑ – ๔.๔.๓** ในกรณีที่ไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนด คณะกรรมการจะไม่ตัดสินผลรางวัลให้ผู้เข้าแข่งขันรายนั้น

๔.๕ แต่ละโรงเรียนสามารถส่งนักเรียนเข้าแข่งขันได้ประเภทละ ๑ คน เท่านั้น

๔.๖ นักเรียนแต่ละคนสามารถเข้าแข่งขันได้มากกว่า ๑ รายการ

๔.๗ กรณีที่รายการใดมีผู้แข่งขันเพียงรายเดียว ต้องจัดให้มีการบรรเลงต่อหน้าคณะกรรมการเพื่อพิจารณา หากไม่ผ่านเกณฑ์การตัดสินจะไม่ได้สิทธิ์ในการแข่งขันในระดับต่อไป

๕. วิธีดำเนินการแข่งขัน

๕.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๕.๒ ในวันแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัวและจับสลากเพื่อเรียงลำดับการแข่งขัน ก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๕.๓ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถเข้าแข่งขันตามลำดับที่จับสลากได้ ให้แจ้งต่อคณะกรรมการเพื่อขออนุญาตเปลี่ยนลำดับในการแข่งขันกับผู้แข่งขันลำดับอื่น **และต้องแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายในระยะเวลาการแข่งขันในวันนั้น**

๕.๔ ผู้แข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๕.๕ เครื่องดนตรีที่ใช้แข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันเตรียมมาเอง

๕.๖ การจัดการแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทยทุกประเภทต้องจัดสถานที่ให้เข้าชมการแข่งขันได้

๖. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๖.๑ ความแม่นยำและความถูกต้องของจังหวะและทำนองทางร้อง	๓๐ คะแนน
๖.๒ ความไพเราะและคุณภาพของเสียงในการขับร้อง	๓๐ คะแนน
๖.๓ เทคนิคการร้องและความสามารถของผู้ขับร้องเพลงไทย	๒๐ คะแนน
๖.๔ ความเหมาะสมของแนวทางในการขับร้อง	๑๐ คะแนน
๖.๕ บุคลิก ท่าทางในการขับร้อง	๑๐ คะแนน

๗. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
	เว้นแต่กรรมการจะพิจารณาเป็นอย่างอื่น

๗.๑ กรณีผู้เข้าแข่งขัน**ไม่ขับร้องตามหลักเกณฑ์การแข่งขันที่กำหนด ขับร้องล่มหรือหยุดระหว่างขับร้อง** คณะกรรมการจะไม่ตัดสินผลรางวัลให้ผู้เข้าแข่งขันรายนั้น

๗.๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๘. คณะกรรมการการตัดสิน

๘.๑ จำนวนคณะกรรมการตัดสินประเภทละ ๓ คน หรือ ๕ คน เท่านั้น

๘.๒ คณะกรรมการตัดสินควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่ง ต่อไปนี้

๘.๒.๑ เป็นศึกษานิเทศก์ที่จบการศึกษาด้านดนตรีไทย (คีตศิลป์ไทย) หรือ

๘.๒.๒ เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีไทย (คีตศิลป์ไทย) มาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๐ ปี หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป หรือ

๘.๒.๓ เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่ทำการสอนดนตรีไทย (คีตศิลป์ไทย) หรือเป็นบุคลากรทางดนตรีไทยของหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ

๘.๒.๔ กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางดนตรีไทย (คีตศิลป์ไทย) หรือมีอาชีพเป็นศิลปินด้านดนตรีไทย (คีตศิลป์ไทย) หรือนักดนตรีไทย (คีตศิลป์ไทย) ที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ

๘.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่านควรมีที่มาอย่างหลากหลายสังกัด กล่าวคือ **ต่างสถาบันหรือต่างหน่วยงาน** เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการตัดสิน

๘.๓.๑ กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขันหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้แข่งขันในรายการนั้นๆ

๘.๓.๒ กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการแข่งขัน ทุกกรณี ยกเว้นแต่ทำการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

๘.๓.๓ กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ เป็นไป**เพื่อเป็นการอนุรักษ์และพัฒนาดนตรีไทยให้คงอยู่อย่างมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน รวมทั้งสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้แข่งขัน**

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้แข่งขันทุกคนจนได้ข้อยุติและสรุปผลการแข่งขัน

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๓. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง

๔. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกกรุง

๑. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ๖

๑.๒ เป็นนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓

๑.๓ เป็นนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ – ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทชาย (เดี่ยว)

๒.๒ ประเภทหญิง (เดี่ยว)

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๒.๑ เพลงที่ใช้แข่งขันเป็นเพลงไทยลูกทุ่ง ๑ เพลง โดยผู้ร้องเลือกมาเอง **ต้องเป็นเพลงไทยลูกทุ่งตามต้นฉบับของศิลปินไทยลูกทุ่งเท่านั้น**

หมายเหตุ : เพลงไทยลูกทุ่งตามต้นฉบับของศิลปินไทยลูกทุ่ง หมายถึง เพลงที่ขับร้องโดยนักร้องลูกทุ่ง เช่น ไวพจน์ เพชรสุพรรณ/ชาย เมืองสิงห์/ทูล ทองใจ/ก้าน แก้วสุพรรณ/พุ่มพวง ดวงจันทร์ สุรพล สมบัติเจริญ/ผ่องศรี วรนุช/ยอดรัก สลักใจ/คัทรียา มารศรี/อาภาพร นครสวรรค์/ฝน ธนสุนทร เป็นต้น ทั้งนี้ เพลงพื้นบ้าน เพลงพื้นเมือง เพลงลูกทุ่งอินดี้ เพลงลูกทุ่งเพื่อชีวิต ไม่สามารถนำมาเข้าแข่งขันได้

๓.๒.๒ เพลงที่ใช้แข่งขันเป็นเพลงไทยลูกกรุง ๑ เพลง โดยผู้แข่งขันเลือกมาเอง **ต้องเป็นเพลงไทยลูกกรุงตามต้นฉบับของศิลปินไทยลูกกรุงเท่านั้น**

หมายเหตุ : เพลงไทยลูกกรุงตามต้นฉบับของศิลปินไทยลูกกรุง หมายถึง เพลงที่ประพันธ์โดยครูเพลงหรือขับร้องโดยนักร้องเพลงลูกกรุง เช่น เอื้อ สุนทรสนาน/แก้ว อัจฉริยะกุล/ทนงศักดิ์ ภักดีเทวา/ดาวใจ ไพจิตร/ธานินทร์ อินทรเทพ/ชาลี อินทรวิจิตร/สมาน กาญจนะผลิน/พยงค์ มุกดา/ชรินทร์ นันทนาคร/สุเทพ วงศ์กำแหง/สวลี ผกาพันธุ์ เป็นต้น

๓.๒.๓ ไม่มีรีวิว/หางเครื่อง/แดนเซอร์ ประกอบเพลง

๓.๒.๔ ต้องนำแถบบันทึกเสียง/ซีดี/เสียงดนตรี สำหรับประกอบการร้องเพลงมาเอง และให้ตัด **Guide Melody ออก (หากไม่สามารถตัดได้กรรมการจะไม่พิจารณาตัดสิน)**

๓.๒.๕ จับฉลากเพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๓.๒.๖ ส่งเนื้อร้องให้คณะกรรมการในวันแข่งขัน จำนวน ๓ ชุด

๓.๒.๗ แต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๓.๒.๘ กรณีที่เกิดการผิดพลาดอนุญาตให้เริ่มต้นใหม่ได้ ทั้งนี้ ต้องไม่เกินวรรคที่ ๒ ของเนื้อร้องท่อนที่ ๑ หากเกินจากนี้ถือว่าผิดพลาด ให้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ

๓.๒.๙ ไม่อนุญาตให้ดูเนื้อเพลงในขณะแข่งขัน

๓.๒.๑๐ กรณีที่รายการใดมีผู้แข่งขันเพียงรายเดียว ต้องจัดให้มีการบรรเลงต่อหน้าคณะกรรมการเพื่อพิจารณา หากไม่ผ่านเกณฑ์การตัดสินจะไม่ได้สิทธิ์ในการแข่งขันในระดับต่อไป

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	ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
	เว้นแต่กรรมการจะพิจารณาเป็นอย่างอื่น

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการการตัดสิน

๖.๑ จำนวนคณะกรรมการตัดสินประเภทละ ๓ คน หรือ ๕ คน เท่านั้น

๖.๒ คณะกรรมการตัดสินควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่ง ต่อไปนี้

๖.๒.๑ เป็นศึกษานิเทศก์ที่จบการศึกษาด้านดนตรี (ขับร้อง) หรือ

๖.๒.๒ เป็นครูที่สอนดนตรี (ขับร้อง) มาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๐ ปี หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป หรือ

๖.๒.๓ เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่สอนดนตรีไทย (ขับร้อง) หรือเป็นบุคลากรทางดนตรีของหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ

๖.๒.๔ กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางดนตรี (ขับร้อง) หรือมีอาชีพเป็นศิลปินด้านดนตรี (ขับร้อง) หรือนักดนตรีที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ

๖.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่านควรมีที่มาอย่างหลากหลายสังกัด กล่าวคือ **ต่างสถาบันหรือต่างหน่วยงาน** เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการตัดสิน

๖.๓.๑ กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้แข่งขันในรายการนั้น ๆ

๖.๓.๒ กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการแข่งขัน ทุกกรณี ยกเว้นแต่ทำการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

๖.๓.๓ กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ เป็นไป**<u>เพื่อเป็นการอนุรักษ์และพัฒนาดนตรีให้คงอยู่อย่างมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน</u>** **<u>รวมทั้งสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้แข่งขัน</u>**

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้แข่งขันทุกคนจนได้ข้อยุติและสรุปผลการแข่งขัน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๕. ขลุ่ยเพียงออหมู่

๖. วงเครื่องสายผสมขิม

๗. วงเครื่องสายผสมปี่พาทย์

๘. วงปี่พาทย์ไม้แข็ง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ๖

๑.๒ เป็นนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๖

๒. ประเภทการแข่งขัน

๒.๑ ขลุ่ยเพียงออหมู่ (๑๐ คน)

๒.๒ ประเภทวงเครื่องสายผสมขิม

๒.๓ ประเภทวงเครื่องสายผสมปี่พาทย์

๒.๔ ประเภทวงปี่พาทย์ไม้แข็ง

๓. เพลงที่ใช้ในการแข่งขัน

ลำดับที่	ประเภทการแข่งขัน	ป.๑ - ป.๖	ม.๑ - ม.๖
๓.๑	ขลุ่ยเพียงออหมู่ (๑๐ คน)	สร้อยลำปาง	ชื่นชุมนุม กลุ่มดนตรี
๓.๒	วงเครื่องสายผสมขิม (รับร้อง)	บังใบ สองชั้น	ทองย่อน เถา
๓.๓	วงเครื่องสายผสมปี่พาทย์ (รับร้อง)	จีนขิมเล็ก เถา	เงี้ยวรำลึก เถา
๓.๔	วงปี่พาทย์ไม้แข็ง (ไม่มีรับร้อง)	กล่อมนารี เถา	ไส้พระจันทร์ เถา

หมายเหตุ สำหรับการแข่งขันในปี ๒๕๖๙ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดแนวทางของบทเพลงไว้แล้ว (ตามภาคผนวก) โดยให้เรียงลำดับเพลงที่ใช้ในการแข่งขันตามที่กำหนด กรณีที่ปีใดไม่มีการจัดการแข่งขัน ในครั้งถัดไปให้ใช้เพลงตามลำดับที่จัดไว้

๔. รายละเอียดเครื่องดนตรีที่ใช้ในการแข่งขัน

๔.๑ ขลุ่ยเพียงออหมู่ ประกอบด้วยเครื่องดนตรีดังต่อไปนี้

๔.๑.๑ ขลุ่ยเพียงออ ๑๐ คน (ได้ทั้งชายและหญิง)

๔.๑.๒ ฉิ่ง ๑ คู่

๔.๑.๓ โทน รำมะนาหรือกลองแขก ๑ คู่

๔.๒ วงเครื่องสายผสมขิม ประกอบด้วยเครื่องดนตรีดังต่อไปนี้

๔.๒.๑ ขิม ๗ หย่อง ๑ ตัว

๔.๒.๒ จะเข้ ๑ ตัว

๔.๒.๓ ซอด้วง ๑ คัน

๔.๒.๔ ซออู้ ๑ คัน

๔.๒.๕ ขลุ่ยเพียงออ ๑ เลา

๔.๒.๖ โทน- รำมะนา ๑ คู่ (ใช้ผู้เล่น ๑ คน) หรือ กลองแขก ๑ คู่ (ใช้ผู้เล่น ๒ คน)

๔.๒.๗ ฉิ่ง ๑ คู่

๔.๒.๘ นักร้อง ๑ คน

๔.๓ วงเครื่องสายผสมปี่พาทย์ ประกอบด้วยเครื่องดนตรีดังต่อไปนี้

๔.๓.๑ จะเข้	๑ ตัว
๔.๓.๒ ซอด้วง	๑ คัน
๔.๓.๓ ซออู้	๑ คัน
๔.๓.๔ ระนาดเอก	๑ ราง
๔.๓.๕ ระนาดทุ้ม	๑ ราง
๔.๓.๖ ฆ้องวงใหญ่	๑ วง
๔.๓.๗ ฆ้องวงเล็ก	๑ วง
๔.๓.๘ ขลุ่ยเพียงออ	๑ เลา
๔.๓.๙ กลองแขก	๑ คู่ (ใช้ผู้เล่น ๒ คน)
๔.๓.๑๐ ฉิ่ง	๑ คู่
๔.๓.๑๑ ฉาบเล็ก	๑ คู่
๔.๓.๑๒ กรับ	๑ คู่
๔.๓.๑๓ โหม่ง	๑ ใบ
๔.๓.๑๔ นักร้อง	๑ คน

๔.๔ วงปี่พาทย์ไม้แข็ง ประกอบด้วยเครื่องดนตรีดังต่อไปนี้

๔.๔.๑ ปี่ใน	๑ เลา (อนุโลมให้ครูหรือนักดนตรีอาชีพเป่าได้)
๔.๔.๒ ระนาดเอก	๑ ราง
๔.๔.๓ ระนาดทุ้ม	๑ ราง
๔.๔.๔ ฆ้องวงใหญ่	๑ วง
๔.๔.๕ ฆ้องวงเล็ก	๑ วง
๔.๔.๖ กลองแขก	๑ คู่ (ใช้ผู้เล่น ๒ คน)
๔.๔.๗ ฉิ่ง	๑ คู่
๔.๔.๘ ฉาบเล็ก	๑ คู่
๔.๔.๙ กรับ	๑ คู่
๔.๔.๑๐ โหม่ง	๑ ใบ
๔.๔.๑๑ นักร้อง	๑ คน

๕. หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๕.๑ สมาชิกในวงต้องเป็นนักเรียน**<u>ในโรงเรียนเดียวกันเท่านั้น</u>**

๕.๒ การแข่งขันวงดนตรีไทยทุกประเภทที่มีรับ – ร้อง ให้ใช้เนื้อร้องที่กำหนดให้เท่านั้น

๕.๓ การแข่งขันวงดนตรีไทยทุกประเภท ที่ใช้เพลงสองชั้น เพลงโหมโรง และเพลงสามชั้นในการบรรเลง **<u>ห้ามมีเดี่ยวในเพลง หรือหัวเพลง/หางเพลง และให้ลงจบด้วยการทอดจังหวะลงเท่านั้น</u>**

๕.๔ การแข่งขันวงดนตรีไทยทุกประเภท ที่ใช้เพลงเถา เพลงสามชั้นในการบรรเลง **<u>ห้ามมีเดี่ยวในเพลงหรือหางเพลงต่อท้าย และให้ลงด้วยลูกหมด</u>**

๕.๕ การแข่งขันวงดนตรีไทยทุกประเภท ให้มีบทเพลงสร้างสรรค์ที่มีการขับร้องโดยมีเนื้อหากล่าวถึง Soft Power ในท้องถิ่นของตนเอง ได้แก่ อาหาร เครื่องแต่งกาย วัฒนธรรม ประเพณีและเทศกาล ใช้เวลาในการเตรียมความพร้อมบนเวที ทดสอบเสียงเครื่องดนตรีและบรรเลงบทเพลงได้ไม่เกิน ๕ นาที หากเกินเวลาคณะกรรมการจะพิจารณาตัดคะแนนในส่วนของบทเพลงสร้างสรรค์ แนวทางการปรับวง โดยหักคะแนนนาทีละ ๑ คะแนน เศษของนาทีปัดเป็น ๑ นาที คณะกรรมการจะเริ่มนับคะแนน หลังจากได้รับสัญญาณ

จากผู้เข้าแข่งขัน และจะเริ่มพิจารณาคะแนนตั้งแต่เสียงแรกที่บรรเลงจนจบเพลง หลังจากบรรเลงบทเพลงสร้างสรรค์จบ ผู้ควบคุมวงไม่สามารถปรับเสียงให้ผู้บรรเลงได้

๕.๖ บทเพลงสร้างสรรค์ เป็นบทเพลงที่ผู้เข้าแข่งขันประพันธ์ขึ้นใหม่ หรือจะใช้เพลงของเดิมในการแข่งขันก็ได้ ทั้งนี้ ให้เป็นตามเกณฑ์ข้อ ๕.๕

หมายเหตุ : ในการแข่งขันบทเพลงสร้างสรรค์ของวงปี่พาทย์ไม้แข็งและวงขลุ่ยเพียงออหมู่ สามารถออกแบบให้ผู้ที่บรรเลงอยู่ในวงขับร้องได้ ทั้งนี้ ไม่สามารถเพิ่มจำนวนนักดนตรีได้

๕.๗ แต่ละโรงเรียนสามารถส่งวงดนตรีเข้าแข่งขันได้ประเภทละ ๑ วงเท่านั้น

๕.๘ การแข่งขันวงดนตรีไทยแต่ละประเภท ให้ใช้แนวทางการบรรเลงตามโน้ตกลางที่กำหนดให้หรืออาจปรับได้ตามความเหมาะสมตามลักษณะของทางเครื่องดนตรีหรือการบรรเลงของวงในแต่ละประเภท

๕.๙ กรณีที่รายการใดมีผู้แข่งขันเพียงรายเดียว ต้องจัดให้มีการบรรเลงต่อหน้าคณะกรรมการเพื่อพิจารณาหากไม่ผ่านเกณฑ์การตัดสินจะไม่ได้สิทธิ์ในการแข่งขันในระดับต่อไป

๖. วิธีดำเนินการแข่งขัน

๖.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๖.๒ ในวันแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัวและจับสลากเพื่อเรียงลำดับการแข่งขัน ก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๖.๓ ในกรณีวงดนตรีที่ไม่สามารถเข้าแข่งขันได้ตามลำดับที่จับสลากได้ ให้แจ้งต่อคณะกรรมการเพื่อขออนุญาตเปลี่ยนลำดับในการแข่งขันกับวงดนตรีที่แข่งขันในลำดับอื่น **<u>และต้องแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายในระยะเวลาการแข่งขันในวันนั้น</u>**

๖.๔ ผู้แข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๖.๕ เครื่องดนตรีที่ใช้แข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันเตรียมมาเอง

๖.๖ การจัดการแข่งขันวงดนตรีไทยทุกประเภทต้องจัดสถานที่ให้เข้าชมการแข่งขันได้

๗. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๗.๑ ประเภทวงดนตรีไทย (บรรเลงมีรับร้อง)

๗.๑.๑ ความถูกต้องของทำนองเพลงและจังหวะ	๑๕ คะแนน
๗.๑.๒ ความถูกต้องและความไพเราะของการขับร้อง	๑๕ คะแนน
๗.๑.๓ ความไพเราะกลมกลืนของการบรรเลงและการขับร้อง	๑๕ คะแนน
๗.๑.๔ เทคนิคและความสามารถเฉพาะทางในการบรรเลงเครื่องดนตรี	๑๕ คะแนน
๗.๑.๕ แนวทางการปรับวงในการบรรเลง	๑๐ คะแนน
๗.๑.๖ บุคลิกท่าทางของผู้บรรเลงและผู้ขับร้อง	๑๐ คะแนน
๗.๑.๗ การบรรเลงบทเพลงสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน

๗.๒ ประเภทวงดนตรีไทย (บรรเลงไม่มีรับร้อง)

๗.๒.๑ ความถูกต้องของทำนองเพลงและจังหวะ	๒๐ คะแนน
๗.๒.๒ ความไพเราะกลมกลืนของการบรรเลง	๒๐ คะแนน
๗.๒.๓ เทคนิคและความสามารถเฉพาะทางในการบรรเลงเครื่องดนตรี	๒๐ คะแนน
๗.๒.๔ แนวทางการปรับวงในการบรรเลง	๑๐ คะแนน
๗.๒.๕ บุคลิกท่าทางของผู้บรรเลง	๑๐ คะแนน
๗.๒.๕ การบรรเลงบทเพลงสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน

๘. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
	เว้นแต่กรรมการจะพิจารณาเป็นอย่างอื่น

๘.๑ กรณีเกิดความไม่พร้อมของเครื่องดนตรีในขณะบรรเลง เช่น ตะกั่วหลุด สายขาด อนุโลมให้แก้ไขและบรรเลงใหม่ได้ ๑ ครั้ง

๘.๒ กรณีผู้เข้าแข่งขัน**ไม่บรรเลงตามหลักเกณฑ์การแข่งขันที่กำหนด บรรเลงล่มหรือหยุดระหว่างบรรเลง** คณะกรรมการจะไม่ตัดสินผลรางวัลให้ผู้เข้าแข่งขันรายนั้น

๘.๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๙. คณะกรรมการการตัดสิน

๙.๑ จำนวนคณะกรรมการตัดสินประเภทละ ๓ คน หรือ ๕ คน เท่านั้น

๙.๒ คณะกรรมการตัดสินควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่ง ต่อไปนี้

๙.๒.๑ เป็นศึกษานิเทศก์ที่จบการศึกษาด้านดนตรีไทย หรือ

๙.๒.๒ เป็นครูที่สอนดนตรีไทยมาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๐ ปี หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป หรือ

๙.๒.๓ เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่สอนดนตรีไทย หรือเป็นบุคลากรทางดนตรีไทยของหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ

๙.๒.๔ กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางดนตรีไทย หรือมีอาชีพเป็นศิลปินด้านดนตรีไทย หรือนักดนตรีไทยที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ

๙.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่านควรมีที่มาอย่างหลากหลายสังกัด กล่าวคือ **ต่างสถาบันหรือต่างหน่วยงาน** เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการตัดสิน

๙.๓.๑ กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้แข่งขันในรายการนั้นๆ

๙.๓.๒ กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการแข่งขัน ทุกกรณี ยกเว้นแต่ทำการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

๙.๓.๓ กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ เป็นไป**เพื่อเป็นการอนุรักษ์และพัฒนาดนตรีไทยให้คงอยู่อย่างมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน รวมทั้งสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้แข่งขัน**

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้แข่งขันทุกคนจนได้ข้อยุติและสรุปผลการแข่งขัน

๑๐. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๙. การแข่งขันวงดุริยางค์เครื่องลม (Winds)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ม.๓ โรงเรียนละ ๑ วง

๑.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๖ โรงเรียนละ ๑ วง

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ จำนวนผู้เข้าแข่งขันแต่ละวงต้องมากกว่า ๑๖ คนขึ้นไป

๒.๒ ประเภทวง

๒.๒.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ม.๓ โรงเรียนละ ๑ วง

๒.๒.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๖ โรงเรียนละ ๑ วง

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันไปที่ศูนย์การแข่งขัน

๓.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน ให้วงที่เข้าร่วมแข่งขันบรรเลงเพลง จำนวน ๒ เพลง

- **ระดับชั้น ป.๑ – ม.๓**

เพลงบังคับ จำนวน ๑ เพลง โดยเลือกจากรายการ ดังนี้

๑) Chasing the Dream โดย รุ่งรดิศ จันทร์จำปา

๒) คำหวาน โดย รุ่งรดิศ จันทร์จำปา

๓) มะลิ โดย จิณณวัตร มั่นทรัพย์

๔) มาร์ชนกน้อย โดย วิษณ์กมล ชัยวานิชศิริ

<u>เพลงเลือกตามถนัด จำนวน ๑ เพลง</u>

- **ระดับชั้น ม.๑ – ม.๖**

เพลงบังคับ จำนวน ๑ เพลง โดยเลือกจากรายการ ดังนี้

๑) Concert March No.๑ โดย จิณณวัตร มั่นทรัพย์

๒) Naka โดย จิณณวัตร มั่นทรัพย์

๓) Lanna Concert March โดย รุ่งรดิศ จันทร์จำปา

<u>เพลงเลือกตามถนัด จำนวน ๑ เพลง</u>

หมายเหตุ : บทเพลงที่กำหนดให้เลือกในกลุ่มเพลงบังคับจำนวน ๑ เพลง โรงเรียนสามารถสแกน QR Code แนบท้ายประกาศ

๓.๓ ส่งสกอร์เพลงที่ใช้ในการแข่งขันให้คณะกรรมการจัดงานในวันรายงานตัว จำนวนเพลงละ ๕ ชุด ถ้าไม่ส่งสกอร์เพลง คณะกรรมการจะไม่พิจารณาให้คะแนน

๓.๔ ให้ศูนย์จัดการแข่งขันดำเนินการจับสลากลำดับที่เข้ารับการแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลากให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่ศูนย์จัดการแข่งขันจับสลากไว้ได้ ให้แจ้งเหตุผลต่อคณะกรรมการ เพื่อให้คณะกรรมการสลับลำดับที่การแข่งขันให้ใหม่และดำเนินการให้เสร็จสิ้นภายในเวลาการแข่งขัน

๓.๕ กรณีผู้เข้าแข่งขัน **<u>ไม่บรรเลงตามหลักเกณฑ์การแข่งขันที่กำหนด หรือหยุดระหว่างการบรรเลง</u>** คณะกรรมการจะไม่พิจารณาคะแนนให้ผู้เข้าแข่งขัน

๓.๖ จะมีหรือไม่มีผู้อำนวยเพลงก็ได้ (Conductor)

๓.๗ ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียนเท่านั้น

๓.๘ เวลาในการเตรียมเครื่องดนตรีบนเวที จนเสร็จสิ้นการแข่งขัน จัดเก็บอุปกรณ์ และลงจากเวที รวมทั้งสิ้นไม่เกิน ๒๐ นาที หากเกินเวลาจะถูกหักคะแนนจากคะแนนรวม นาทีละ ๒ คะแนน

๓.๙ หากต้องการใช้สแตนด์โน้ต ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมสแตนด์โน้ตมาเอง

<u>๓.๑๐ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด</u>

๓.๑๑ ในการจัดการแข่งขัน ศูนย์ที่เป็นเจ้าภาพจัดจะต้องจัดสถานที่ให้เข้าชมการแข่งขันได้

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ศิลปะในการบรรเลง (Artistic Quality) ๔๐ คะแนน

๔.๑.๑ การสร้างบุคลิกของน้ำเสียงที่เหมาะสมกับบทประพันธ์ (Balance Ensemble)

๔.๑.๒ สไตล์การบรรเลงที่เหมาะสมกับบทประพันธ์ (Style, Performance Practice)

๔.๑.๓ ความกลมกลืนของการประสานเสียงที่เหมาะสม (Harmony, Texture)

๔.๑.๔ สุนทรียภาพของการบรรเลง (Aesthetic, Musicianship)

๔.๒ การรวมวง (Ensemble) ๓๐ คะแนน

๔.๒.๑ ความสมดุลของเสียงในการบรรเลง (Ensemble)

๔.๒.๒ ความพร้อมเพรียงในสำเนียงที่เหมาะสมในการบรรเลง (Articulations)

๔.๒.๓ ความแม่นยำของระดับเสียง (Intonation)

๔.๓ เทคนิค (Techniques) ๓๐ คะแนน

๔.๓.๑ บุคลิกของน้ำเสียงของเครื่องดนตรีแต่ละประเภท Tone Color

๔.๓.๒ การใช้สำเนียงการบรรเลงที่เหมาะสมกับวรรคเพลง Articulations

๔.๓.๓ ความแม่นยำของระดับเสียง Intonation

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
	เว้นแต่กรรมการจะพิจารณาเป็นอย่างอื่น

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการตัดสินผล

๖.๑ จำนวนคณะกรรมการตัดสินผล ๕ คน

๖.๒ คณะกรรมการตัดสินควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่ง ต่อไปนี้

๖.๒.๑ เป็นศึกษานิเทศก์ที่จบการศึกษาด้านดนตรีสากล หรือ

๖.๒.๒ เป็นครูที่สอนดนตรีสากลมาแล้วไม่น้อยกว่า ๕ ปี หรือ

๖.๒.๓ เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่สอนดนตรีสากล หรือเป็นบุคลากรทางดนตรีสากลของหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ

๖.๒.๔ กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางดนตรีสากล หรือมีอาชีพเป็นศิลปินด้านดนตรีสากล หรือนักดนตรีสากลที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ

๖.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่านควรมีที่มาจากหลากหลายสังกัด กล่าวคือ **ต่างสถาบันหรือต่างหน่วยงาน** เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการตัดสิน

๖.๓.๑ กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขันหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้เข้าแข่งขันในรายการนั้น ๆ

๖.๓.๒ กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการแข่งขันทุกกรณี ยกเว้นแต่การแข่งขันเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

๖.๓.๓ กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ เป็นไป**เพื่อเป็นการพัฒนาดนตรีสากลให้เป็นมาตรฐานเทียบเท่ามาตรฐานสากล รวมทั้งเพื่อเป็นการสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้เข้าแข่งขัน และการตัดสินควรสะท้อนระดับการแสดงของนักเรียนด้วย**

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้เข้าแข่งขันทุกคนจนได้ข้อยุติก่อนแล้วจึงสรุปผลการแข่งขัน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าแข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๘. คำจำกัดความ

วง Winds หมายถึง วงดุริยางค์เครื่องลม จำนวนผู้เข้าแข่งขันวงละมากกว่า ๑๖ คนขึ้นไป ประกอบด้วยเครื่องลมไม้ เครื่องลมทองเหลือง เครื่องกระทบ และดับเบิลเบส

๑๐. การแข่งขันวงดนตรีร่วมสมัย (Contemporary Ensemble)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ม.๓ โรงเรียนละ ๑ วง

๑.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๖ โรงเรียนละ ๑ วง

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ จำนวนผู้เข้าแข่งขันไม่เกิน ๒๕ คน

๒.๒ ผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ม.๓ โรงเรียนละ ๑ วง

๒.๒.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๖ โรงเรียนละ ๑ วง

๓. รายละเอียดเครื่องดนตรีและการขับร้องในการแข่งขัน

๓.๑ นักร้อง (นักร้องนำมีได้ไม่เกิน ๒ คน และนักร้องคอรัสได้ไม่เกิน ๓ คน)

๓.๒ กลองชุด **มีได้ไม่เกิน ๑ เครื่อง**

๓.๓ กีตาร์ไฟฟ้า **มีได้ไม่เกิน ๒ เครื่อง**

๓.๔ กีตาร์เบสไฟฟ้าหรือดับเบิ้ลเบส **มีได้ไม่เกิน ๑ เครื่อง**

๓.๕ คีย์บอร์ด หรือ เปียโนไฟฟ้า **มีได้ไม่เกิน ๒ เครื่อง**

๓.๖ เครื่องลมไม้ (Woodwinds Section) และ/หรือ เครื่องลมทองเหลือง (Brass Section)

๔. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันไปที่ศูนย์การแข่งขัน

๔.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๒.๑ เวลาในการเตรียมเครื่องดนตรีบนเวที จนเสร็จสิ้นการแข่งขัน จัดเก็บอุปกรณ์และลงจากเวที รวมทั้งสิ้นไม่เกิน ๒๐ นาที หากเกินเวลาจะถูกหักคะแนนจากคะแนนรวม นาทีละ ๒ คะแนน

๔.๒.๒ เพลงที่ใช้แข่งขันจำนวน ๒ เพลง (เพลงเลือก จำนวน ๑ เพลง และเพลงที่แสดงถึงวัฒนธรรมไทย จำนวน ๑ เพลง ทั้งนี้ ให้ผู้เข้าแข่งขันพิจารณาความเหมาะสมของจังหวะและความหลากหลายของแนวดนตรี)

๔.๒.๓ ต้องแสดงสดห้ามใช้โปรแกรม หรือเครื่องดนตรีอัตโนมัติ

๔.๒.๔ สมาชิกในวงต้องเป็นนักเรียนในสถานศึกษาเดียวกันและกำลังศึกษาอยู่เท่านั้น โดยผู้อำนวยการสถานศึกษาเป็นผู้ลงนามรับรอง

๔.๒.๕ ต้องใช้อุปกรณ์ดนตรีที่คณะกรรมการกลาง จัดไว้ให้ ได้แก่

๑) ตู้แอมป์กีตาร์ ๒ ตู้

๒) ตู้แอมป์คีย์บอร์ด ๒ ตู้

๓) ตู้แอมป์เบส ๑ ตู้

๔) กลองชุด ๑ ชุด (อนุญาตให้เปลี่ยนอุปกรณ์ได้เฉพาะกระเดื่อง และกลองสแนร์เท่านั้น และสามารถเพิ่มฉาบได้ ๑ ใบ)

๕) ไมโครโฟน กีตาร์ไฟฟ้า เอฟเฟกกีตาร์ กีตาร์เบสไฟฟ้า ดับเบิ้ลเบส เปียโนไฟฟ้าและคีย์บอร์ด สามารถนำมาเองได้

๖) จับฉลากเพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๔.๒.๖ ส่งสกอร์เพลงที่ใช้ในการแข่งขันให้คณะกรรมการจัดงานในวันรายงานตัวจำนวนเพลงละ ๕ ชุด ถ้าไม่ส่งสกอร์เพลง คณะกรรมการจะไม่พิจารณาให้คะแนน

๔.๒.๗ให้ศูนย์จัดการตัดสินดำเนินการจับสลากลำดับที่เข้าแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลากให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่ศูนย์จัดการแข่งขันจับสลากไว้ได้ให้แจ้งเหตุผลต่อคณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน เพื่อให้คณะกรรมการสลับลำดับที่การตัดสินให้ใหม่และแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายในเวลาแข่งขัน

๔.๒.๘ กรณีผู้เข้าแข่งขัน **ไม่บรรเลงตามหลักเกณฑ์การแข่งขันที่กำหนด หรือหยุดระหว่างการบรรเลง** คณะกรรมการจะไม่พิจารณาให้คะแนนผู้เข้าแข่งขัน

๔.๒.๙ ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียนเท่านั้น

๔.๒.๑๐ หากต้องการใช้สแตนด์โน้ต ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมสแตนด์โน้ตมาเอง

๔.๒.๑๑ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๔.๒.๑๒ ในการจัดการแข่งขัน ศูนย์ที่เป็นเจ้าภาพจัดจะต้องจัดสถานที่ให้เข้าชมการแข่งขันได้

๕. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๕.๑ ศิลปะในการบรรเลง (Artistic Quality) ๔๐ คะแนน

๕.๑.๑ การสร้างบุคลิกของน้ำเสียงที่เหมาะสมร่วมกับบทประพันธ์ (Balance Ensemble)

๕.๑.๒ สไตล์การบรรเลงที่เหมาะสมกับบทประพันธ์ (Style, Performance Practice)

๕.๑.๓ ความกลมกลืนของการประสานเสียงที่เหมาะสม (Harmony, Texture)

๕.๑.๔ สุนทรียภาพของการบรรเลง (Aesthetic, Musicianship)

๕.๒ การรวมวง (Ensemble) ๓๐ คะแนน

๕.๒.๑ ความสมดุลของเสียงในการบรรเลง (Ensemble)

๕.๒.๒ ความพร้อมเพรียงในสำเนียงที่เหมาะสมในการบรรเลง (Articulations)

๕.๒.๓ ความแม่นยำของระดับเสียง (Intonation)

๕.๓ เทคนิค (Techniques) ๓๐ คะแนน

๕.๓.๑ บุคลิกของน้ำเสียงของเครื่องดนตรีแต่ละประเภท Tone Color

๕.๓.๒ การใช้สำเนียงการบรรเลงที่เหมาะสมกับวรรคเพลง Articulations

๕.๓.๓ ความแม่นยำของระดับเสียง Intonation

๖. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
	เว้นแต่กรรมการจะพิจารณาเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด

๗. คณะกรรมการตัดสิน

๗.๑ จำนวนคณะกรรมการตัดสิน ๕ คน

๗.๒ คณะกรรมการตัดสินควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่ง ต่อไปนี้

๗.๒.๑ เป็นศึกษานิเทศก์ที่จบการศึกษาด้านดนตรีสากล หรือ

๗.๒.๒ เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีสากลมาแล้วไม่น้อยกว่า ๕ ปี หรือ

๗.๒.๓ เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่ทำการสอนดนตรีสากล หรือเป็นบุคลากรทางดนตรีสากลของหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ

๗.๒.๔ กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางดนตรีสากล หรือมีอาชีพเป็นศิลปินด้านดนตรีสากล หรือนักดนตรีสากลที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ

๗.๒.๕ กรรมการตัดสินแต่ละท่านควรมีที่มาจากหลากหลายสังกัด กล่าวคือ **ต่างสถาบันหรือต่างหน่วยงาน** เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการตัดสิน

๗.๒.๖ กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้เข้าแข่งขันในรายการนั้น ๆ

๗.๒.๗ กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการแข่งขัน ทุกกรณี ยกเว้นแต่การแข่งขันเสร็จสิ้นแล้วจึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

๗.๒.๘ กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ เป็นไป**<u>เพื่อเป็นการพัฒนาดนตรีสากลให้เป็นมาตรฐานเทียบเท่ามาตรฐานสากล รวมทั้งเพื่อเป็นการสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้เข้าแข่งขันและการตัดสินควรสะท้อนระดับการแสดงของนักเรียนด้วย</u>**

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้เข้าแข่งขันทุกคนจนได้ข้อยุติก่อนแล้วจึงสรุปผลการแข่งขัน

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าแข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๙. คำจำกัดความของวงดนตรีร่วมสมัย (Contemporary Ensemble)

วงดนตรีที่ประกอบด้วย

๑) Rhythm section (กลองชุด, กีต้าร์ไฟฟ้า, กีต้าร์เบสไฟฟ้า หรือดับเบิ้ลเบส, คีย์บอร์ด หรือเปียโนไฟฟ้า)

๒) เครื่องเป่าประเภทเครื่องลมไม้และเครื่องลมทองเหลือง (Woodwind and Brasswind Instruments)

๓) นักร้อง (นักร้องนำมีได้ไม่เกิน ๒ คน และนักร้องคอรัสได้ไม่เกิน ๓ คน)

หมายเหตุ รายการในข้อ ๒. และข้อ ๓. อาจมีหรือไม่มีก็ได้

- แนวเพลงไม่จำกัด
- ไม่อนุญาตให้มี Dancer และไม่มีคะแนนสำหรับท่าทางประกอบ

๑๑. การแข่งขันวงดนตรีสากลเครื่องผสม (Various Ensemble)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ม.๓ โรงเรียนละ ๑ วง

๑.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๖ โรงเรียนละ ๑ วง

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ จำนวนผู้เข้าแข่งขันเป็นวง ๓ – ๑๖ คน

๒.๒ ผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ม.๓ โรงเรียนละ ๑ วง

๒.๒.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๖ โรงเรียนละ ๑ วง

๓. รายละเอียดเครื่องดนตรีในการแข่งขัน

๓.๑ เครื่องดนตรีที่ใช้ในการเรียนการสอน เช่น Keyboard Harmonica (เมโลเดียน/เปียนิกา) ขลุ่ย Recorder

๓.๒ เครื่องสายสากล (Violin/Viola/Cello/Double Bass)

๓.๓ เครื่องลมไม้และเครื่องลมทองเหลือง (Woodwind and Brasswind Instruments)

๓.๔ เครื่องกระทบ (Percussion)

๓.๕ ขับร้อง จำนวนไม่เกิน ๘ คน

๔. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันไปที่ศูนย์จัดการแข่งขัน

๔.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๒.๑ เวลาในการเตรียมเครื่องดนตรีบนเวที จนเสร็จสิ้นการแข่งขัน จัดเก็บอุปกรณ์ และลงจากเวที รวมทั้งสิ้นไม่เกิน ๑๕ นาที หากเกินเวลาจะถูกหักคะแนนจากคะแนนรวม นาทีละ ๒ คะแนน

๔.๒.๒ เพลงที่ใช้แข่งขันจำนวน ๒ เพลง (เพลงเลือก จำนวน ๑ เพลง และเพลงที่แสดงถึงวัฒนธรรมไทย จำนวน ๑ เพลง ทั้งนี้ ให้ผู้เข้าแข่งขันพิจารณาความเหมาะสมของจังหวะและความหลากหลายของแนวดนตรี)

๔.๒.๓ ต้องแสดงสดห้ามใช้โปรแกรม หรือเครื่องดนตรีอัตโนมัติ

๔.๒.๔ สมาชิกในวงต้องเป็นนักเรียนในสถานศึกษาเดียวกันและกำลังศึกษาอยู่เท่านั้น โดยผู้อำนวยการสถานศึกษาเป็นผู้ลงนามรับรอง

๔.๒.๕ จับฉลากเพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๔.๒.๖ ส่งสกอร์เพลงที่ใช้ในการแข่งขันให้คณะกรรมการจัดงานในวันรายงานตัวจำนวนเพลงละ ๕ ชุด ถ้าไม่ส่งสกอร์เพลง คณะกรรมการจะไม่พิจารณาให้คะแนน

๔.๒.๗ ให้ศูนย์จัดการแข่งขันดำเนินการจับสลากลำดับที่เข้าแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลากให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่ศูนย์จัดการแข่งขันจับสลากไว้ได้ ให้แจ้งเหตุผลต่อคณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน เพื่อให้คณะกรรมการสลับลำดับที่การแข่งขันให้ใหม่และแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายในเวลาแข่งขัน

๔.๒.๘ กรณีผู้เข้าแข่งขัน**ไม่บรรเลงตามหลักเกณฑ์การแข่งขันที่กำหนด หรือหยุดระหว่างการบรรเลง** คณะกรรมการจะไม่พิจารณาให้คะแนนผู้เข้าแข่งขัน

๔.๒.๙ จะมีหรือไม่มีผู้อำนวยเพลงก็ได้ (Conductor)

๔.๒.๑๐ ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียนเท่านั้น

๔.๒.๑๑ หากต้องการใช้สแตนด์โน้ต ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมสแตนด์โน้ตมาเอง

๔.๒.๑๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๔.๒.๑๓ ในการจัดการแข่งขัน ศูนย์ที่เป็นเจ้าภาพจัดจะต้องจัดสถานที่ให้เข้าชมการแข่งขันได้

๕. เกณฑ์การตัดสินคะแนนรวม ๑๐๐ คะแนน

๕.๑ ศิลปะในการบรรเลง (Artistic Quality) ๔๐ คะแนน

๕.๑.๑ การสร้างบุคลิกของน้ำเสียงที่เหมาะสมกับบทประพันธ์ (Balance Ensemble)

๕.๑.๒ สไตล์การบรรเลงที่เหมาะสมกับบทประพันธ์ (Style, Performance Practice)

๕.๑.๓ ความกลมกลืนของการประสานเสียงที่เหมาะสม (Harmony, Texture)

๕.๑.๔ สุนทรียภาพของการบรรเลง (Aesthetic, Musicianship)

๕.๒ การรวมวง (Ensemble) ๓๐ คะแนน

๕.๒.๑ ความสมดุลของเสียงในการบรรเลง (Ensemble)

๕.๒.๒ ความพร้อมเพรียงในสำเนียงที่เหมาะสมในการบรรเลง (Articulations)

๕.๒.๓ ความแม่นยำของระดับเสียง (Intonation)

๕.๓ เทคนิค (Techniques) ๓๐ คะแนน

๕.๓.๑ บุคลิกของน้ำเสียงของเครื่องดนตรีแต่ละประเภท Tone Color

๕.๓.๒ การใช้สำเนียงการบรรเลงที่เหมาะสมกับวรรคเพลง Articulations

๕.๓.๓ ความแม่นยำของระดับเสียง Intonation

๖. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
	เว้นแต่กรรมการจะพิจารณาเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๗. คณะกรรมการตัดสิน

๗.๑ จำนวนคณะกรรมการตัดสิน ๕ คน

๗.๒ คณะกรรมการตัดสินควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่ง ต่อไปนี้

๗.๒.๑ เป็นศึกษานิเทศก์ที่จบการศึกษาด้านดนตรีสากล หรือ

๗.๒.๒ เป็นครูที่สอนดนตรีสากลมาแล้วไม่น้อยกว่า ๕ ปี หรือ

๗.๒.๓ เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่สอนดนตรีสากล หรือเป็นบุคลากรทางดนตรีสากลของหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ

๗.๒.๔ กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางดนตรีสากล หรือมีอาชีพเป็นศิลปินด้านดนตรีสากล หรือนักดนตรีสากลที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ

๗.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่านควรมีที่มาจากหลากหลายสังกัด กล่าวคือ **ต่างสถาบันหรือต่างหน่วยงาน** เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการตัดสิน

๗.๔ กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้เข้าแข่งขันในรายการนั้น ๆ

๗.๕ กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการตัดสินทุกกรณี ยกเว้นแต่ทำการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

๗.๖ กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ เป็นไป**เพื่อเป็นการพัฒนาดนตรีสากลให้เป็นมาตรฐานเทียบเท่ามาตรฐานสากล รวมทั้งเพื่อเป็นการสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้เข้าแข่งขันและการตัดสินควรสะท้อนระดับการแสดงของนักเรียนด้วย**

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้เข้าแข่งขันทุกคนจนได้ข้อยุติก่อนแล้วจึงสรุปผลการแข่งขัน

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าแข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๙. คำจำกัดความของวงดนตรีสากลเครื่องผสม (Various Ensemble)

- เครื่องดนตรีสากลที่ใช้ในการเรียนการสอนในการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- นักดนตรี จำนวน ๓ - ๑๖ คน ในจำนวนนี้สามารถมีนักร้องไม่เกิน ๘ คน
- ไม่จำกัดแนวเพลง
- ไม่อนุญาตให้มี Dancer และไม่มีคะแนนสำหรับท่าทางประกอบ

๑๒. การแข่งขันขับร้องประสานเสียง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ม.๓ โรงเรียนละ ๑ วง

๑.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๖ โรงเรียนละ ๑ วง

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ จำนวนผู้เข้าแข่งขันวงละ ๑๖ – ๔๐ คน

๒.๒ หญิงล้วน หรือชายล้วน (Equal Voices)

๒.๓ ผสมหญิง ชาย (Mixed Voices)

๒.๔ ประเภทวง

๒.๔.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ม.๓ โรงเรียนละ ๑ วง

๒.๔.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๖ โรงเรียนละ ๑ วง

๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การตัดสิน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันไปที่ศูนย์การแข่งขัน

๓.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

เพลงที่ใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๒ เพลง

- เพลงช้า จำนวน ๑ เพลง
- เพลงเร็ว จำนวน ๑ เพลง
- สามารถเลือกขับร้องเพลงไทย หรือเพลงภาษาต่างประเทศก็ได้
- ลำดับการขับร้องเริ่มด้วยเพลงช้าหรือเพลงเร็วก่อนก็ได้

๓.๓ ส่งสกอร์เพลงที่ใช้ในการแข่งขันให้คณะกรรมการจัดงานในวันรายงานตัวจำนวนเพลงละ ๕ ชุด ถ้าไม่ส่งสกอร์เพลง คณะกรรมการจะไม่พิจารณาให้คะแนน

๓.๔ ให้ศูนย์จัดการแข่งขันดำเนินการจับสลากลำดับที่เข้ารับการแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลากให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่ศูนย์จัดการแข่งขันจับสลากไว้ได้ ให้แจ้งเหตุผลต่อคณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน เพื่อให้คณะกรรมการสลับลำดับที่การแข่งขันให้ใหม่และแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายในเวลาการแข่งขัน

๓.๕ กรณีผู้เข้าแข่งขัน**ไม่บรรเลงตามหลักเกณฑ์การแข่งขันที่กำหนด หรือหยุดระหว่างการบรรเลง** คณะกรรมการจะไม่พิจารณาคะแนนให้ผู้เข้าแข่งขัน

๓.๖ จะมีหรือไม่มีผู้อำนวยเพลงก็ได้ (Conductor)

๓.๗ สามารถใช้เครื่องดนตรีประเภท Acoustic ในการแข่งขันเท่านั้น ยกเว้นเปียโนที่สามารถใช้คีย์บอร์ดหรือเปียโนไฟฟ้าได้ โดยใช้เฉพาะเสียงเปียโนเท่านั้น

๓.๘ เวลาในการเตรียมเครื่องดนตรีบนเวที ขับร้อง จนเสร็จสิ้นการแข่งขัน จัดเก็บอุปกรณ์ และลงจากเวที รวมทั้งสิ้นไม่เกิน ๑๕ นาที หากเกินเวลาจะถูกหักคะแนนจากคะแนนรวม นาทีละ ๒ คะแนน

๓.๙ ไม่อนุญาตให้ทดสอบเสียง และ/หรือวอร์มเสียงบนเวที การร้องบนเวทีจะต้องเป็นเพลงที่ทำการแข่งขันเท่านั้น และเมื่อเริ่มร้อง กรรมการจะเริ่มตัดสินทันที

๓.๑๐ ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียนเท่านั้น

๓.๑๑ หากต้องการใช้แสตนด์โน้ต ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมสแตนด์โน้ตมาเอง

๓.๑๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๓.๑๓ ในการจัดการแข่งขัน ศูนย์ที่เป็นเจ้าภาพจัดจะต้องจัดสถานที่ให้เข้าชมการแข่งขันได้

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความถูกต้องตามสกอร์เพลง (Fidelity to the Score) ๒๕ คะแนน
(เครื่องหมายต่าง ๆ, การออกเสียงคำร้อง, ความถูกต้องของโน้ต)

๔.๒ ความแม่นยำของระดับเสียง (Intonation) ๒๕ คะแนน

๔.๓ คุณภาพเสียงของวง (Tone) ๒๕ คะแนน
(คุณภาพเสียงนักร้อง, ความกลมกลืน, ความสมดุล, การรวมวง)

๔.๔ ความประทับใจด้านศิลป์ (Artistic Impression) ๒๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
	เว้นแต่กรรมการจะพิจารณาเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด

หมายเหตุ : ท่าทางประกอบการขับร้องไม่นับเป็นคะแนน

๖. คณะกรรมการตัดสิน

๖.๑ จำนวนคณะกรรมการตัดสิน ๕ คน

๖.๒ คณะกรรมการตัดสินควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่ง ต่อไปนี้

๖.๒.๑ เป็นศึกษานิเทศก์ที่จบการศึกษาด้านการขับร้องเพลงไทยสากล/เพลงสากล/ขับร้องเพลงประสานเสียง หรือ

๖.๒.๒ เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีด้านการขับร้องเพลงไทยสากล/เพลงสากล/ขับร้องเพลงประสานเสียง มาแล้วไม่น้อยกว่า ๕ ปี หรือ

๖.๒.๓ เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่ทำการสอนด้านการขับร้องเพลงไทยสากล/เพลงสากล/สอนขับร้องเพลงประสานเสียง หรือเป็นบุคลากรทางดนตรีด้านการขับร้องเพลงไทยสากล/เพลงสากล/ขับร้องเพลงประสานเสียง ของหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ

๖.๒.๔ กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านการขับร้องเพลงไทยสากล/เพลงสากล/ขับร้องเพลงประสานเสียง หรือมีอาชีพเป็นศิลปินการขับร้องเพลงไทยสากล/เพลงสากล หรือนักร้องเพลงประสานเสียง ที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ

๖.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่านควรมีที่มาจากหลากหลายสังกัด กล่าวคือ **ต่างสถาบันหรือต่างหน่วยงาน** เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการตัดสิน

๖.๔ กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้เข้าแข่งขันในรายการนั้น ๆ

๖.๕ กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการแข่งขันทุกกรณี ยกเว้นแต่ทำการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

๖.๖ กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ เป็นไป**<u>เพื่อเป็นการพัฒนาดนตรีสากลให้เป็นมาตรฐานเทียบเท่ามาตรฐานสากล รวมทั้งเพื่อเป็นการสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้เข้าแข่งขันและการตัดสินควรสะท้อนระดับการแสดงของนักเรียนด้วย</u>**

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้เข้าแข่งขันทุกคนจนได้ข้อยุติก่อนแล้วจึงสรุปผลการแข่งขัน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าแข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๘. คำจำกัดความ

- วง Equal Voices: วงหญิงล้วน (SSA, SSAA) หรือ ชายล้วน (TB, TTB, TBB, TTBB)
- วง Mixed Voice: วงผสมหญิงชาย (SAB, SATB)



ภาคผนวก

โน้ตเพลงดนตรีไทย



โน้ตเพลงดนตรีสากล



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี

กิจกรรมทัศนศิลป์

(ใช้เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘)

กิจกรรม	ระดับชั้น		ประเภท	หมายเหตุ
	ม.๑-ม.๓	ม.๔-ม.๖		
๑. จิตรกรรมเทคนิคผสม (Mixed Media)	✓	✓	เดี่ยว	
๒. วาดภาพระบายสี	✓	✓	เดี่ยว	
๓. เขียนภาพไทยประเพณี	✓	✓	เดี่ยว	
๔. การออกแบบร่าง (Sketch Design)	✓	✓	เดี่ยว	
๕. วาดเส้น (Drawing)	✓	✓	เดี่ยว	
๖. ประติมากรรม	✓	✓	ทีม ๓ คน	
รวม	**๖**	**๖**		
รวม ๖ กิจกรรม	**๑๒ รายการ**			

สรุปผลการประชุมการจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ปีการศึกษา 2569
ศูนย์พัฒนาวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จังหวัดปทุมธานี
<u>กิจกรรมทัศนศิลป์</u>

ที่	รายการแข่งขัน	หัวข้อรายการแข่งขัน	เทคนิค	หมายเหตุ
1	จิตรกรรมเทคนิคผสม (Mixed Media) ม.1 - ม.3	ท้องถิ่นปทุมธานี	เกณฑ์ตามประกาศ	- วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ไม่ยื่นเกินจากขอบกระดาษตามขนาดที่กำหนดในเกณฑ์
2	จิตรกรรมเทคนิคผสม (Mixed Media) ม.4 - ม.6	เทคโนโลยีในปัจจุบัน	เกณฑ์ตามประกาศ	
3	วาดภาพระบายสี ม.1 - ม.3	เทิดไท้ 74 พรรษา ในหลวงรัชกาลที่ 10	สีโปสเตอร์	-
4	วาดภาพระบายสี ม.4 - ม.6	ตามรอบพระราชปณิธาน ในหลวงรัชกาลที่ 10	สีอะคริลิก	-
5	เขียนภาพไทยประเพณี ม.1 - ม.3	การละเล่นไทย	สีโปสเตอร์	- เขียนแบบไทยประเพณีจิตรกรรมฝาผนัง - ใช้พู่กันตัดเส้นด้วยสีโปสเตอร์เท่านั้น
6	เขียนภาพไทยประเพณี ม.4 - ม.6	ประเพณีไทย	สีโปสเตอร์	
7	ออกแบบร่าง (sketch design) ม.1 - ม.3	Art Toy Monster	ตามความถนัด	-
8	ออกแบบร่าง (sketch design) ม.4 - ม.6	รองเท้านักเรียน	ตามความถนัด	- ไม่ยึดความถูกต้องตามระเบียบโรงเรียน ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และใช้งานได้จริง
9	วาดเส้น ม.1 - ม.3	การศึกษาไทยในอนาคต	เกณฑ์ตามประกาศ	- สามารถใช้เกรยองแบบแท่งและแบบผงได้ - ใช้การถูกระดาษได้
10	วาดเส้น ม.4 - ม.6	อนุรักษ์สัตว์ป่าไทย	เกณฑ์ตามประกาศ	
11	ประติมากรรม ม.1 - ม.3	สืบสานรักษ์ถิ่นไทยดำรงในแผ่นดิน	เกณฑ์ตามประกาศ	- ใช้ผ้า และ/หรือ ตระแกรงในการขึ้นโครงได้ - ลวดดัดสำหรับขึ้นโครงไม่อนุญาตให้ดัดเป็นรูปทรงที่สมบูรณ์ - ไม่อนุญาตให้เตรียมดินเป็นรูปทรงพร้อมวางสำหรับปูพื้นฐานงาน - ไม่อนุญาตให้พ่นน้ำมัน หรือสเปรย์เคลือบเงา ให้ใช้แค่น้ำพ่นเพื่อรักษาความชื้นเท่านั้น - ไม่อนุญาตให้ใช้พิมพ์รูปสำเร็จรูป
12	ประติมากรรม ม.4 - ม.6	เทิดไท้องค์ราชันรัชกาลที่ 10	เกณฑ์ตามประกาศ	



การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘
กิจกรรมทัศนศิลป์

รายการแข่งขัน	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. จิตรกรรมเทคนิคผสม (Mixed Media)	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว
๒. วาดภาพระบายสี	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว
๓. เขียนภาพไทยประเพณี	-	-	✓	✓	✓	เดี่ยว
๔. การออกแบบร่าง (SKETCH DESIGN)	-	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว
๕. วาดเส้น (DRAWING)	-	-	✓	✓	✓	เดี่ยว
๖. ประติมากรรม	✓	✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน
รวม	๓	๔	๖	๖	๖	
	๑๓			๑๒		
รวม ๖ รายการ	**๒๕ รายการ**					

๑. จิตรกรรมเทคนิคผสม (Mixed Media)

คำอธิบาย : เป็นการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมด้วยสีชนิดใดก็ได้ ยกเว้นสีเปรย์ โดยให้ผสมผสานเทคนิคการปะติดวัสดุที่เป็นวัสดุจากธรรมชาติ และ/หรือ วัสดุสังเคราะห์เข้าไปด้วย โดยวัสดุที่ปะติดลงไปจะต้องมีความหนานูนไม่เกิน ๑ นิ้วโดยประมาณ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๓

๑.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๔ – ป.๖

๑.๓ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓

๑.๔ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภท เดี่ยว

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 จำนวน ๑ คน

๒.๒.๔ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ ใช้กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ขนาดกระดาษ ดังนี้

๓.๒.๑ ระดับชั้น ป.๑ - ป.๓ และ ป.๔ - ป.๖ ขนาด ๑๑ x ๑๕ นิ้ว

๓.๒.๒ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ และ ม.๔ - ม.๖ ขนาด ๑๕ x ๒๒ นิ้ว

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

๓.๓.๑ ระดับชั้น ป.๑ - ป.๓ หัวข้อ“ท้องถิ่นของเรา”

๓.๓.๒ ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ หัวข้อ “วัฒนธรรมไทย”

๓.๓.๓ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ หัวข้อ “ภูมิปัญญาไทยสร้างสรรค์”

๓.๓.๔ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ หัวข้อ “SOFT POWER สร้างสรรค์ นำไทยพัฒนา”

๓.๔ ห้ามเคลือบภาพและไม่ใส่กรอบภาพ ทั้งนี้ สามารถกั้นขอบด้วยกระดาษกาวได้ไม่เกิน ๑ เซนติเมตร

๓.๕ ห้ามนำต้นแบบมาดูในขณะแข่งขัน

๓.๖ ห้ามใช้เครื่องมือสื่อสารทุกชนิดขณะแข่งขัน

๓.๗ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๘ เวลาในการวาดภาพ ๓ ชั่วโมง

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด	๒๐ คะแนน
๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน
๔.๓ ความลงตัวในการผสมผสานเทคนิคจิตรกรรมและการปะติดวัสดุ	๒๐ คะแนน
๔.๔ ความสวยงามในการจัดองค์ประกอบของภาพ	๒๐ คะแนน
๔.๕ ความสมบูรณ์ของผลงาน	๒๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

โดยผู้ได้คะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ ถึง อันดับ ๓ จะได้รับรางวัล “ชนะเลิศ” “รองชนะเลิศอันดับ ๑” และ “รองชนะเลิศอันดับ ๒” ตามลำดับ

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน คุณสมบัติของคณะกรรมการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้โดยต้องมีผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย ๑ คน

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์
- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

<u>ข้อควรคำนึง</u>

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓ และจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณานำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๒. วาดภาพระบายสี

คำอธิบาย : เป็นการวาดภาพระบายสีด้วยสีชนิดใดชนิดหนึ่ง ตามที่กำหนดให้ ดังนี้

- ระดับชั้น ป.๑ - ป.๓ ใช้สีไม้หรือสีชอล์ค
- ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ ใช้สีไม้หรือสีชอล์ค
- ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ ใช้สีน้ำ สีโปสเตอร์ หรือสีอะคริลิก
- ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ ใช้สีน้ำ สีโปสเตอร์ หรือสีอะคริลิก

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๓

๑.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๔ – ป.๖

๑.๓ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓

๑.๔ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภท เดี่ยว

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 จำนวน ๑ คน

๒.๒.๔ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ ใช้กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ขนาดกระดาษ ดังนี้

๓.๒.๑ ระดับชั้น ป.๑ - ป.๓ ขนาด ๑๑ x ๑๕ นิ้ว

๓.๒.๒ ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ ขนาด ๑๑ x ๑๕ นิ้ว

๓.๒.๓ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ ขนาด ๑๕ x ๒๒ นิ้ว

๓.๒.๔ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ ขนาด ๑๕ x ๒๒ นิ้ว

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

๓.๓.๑ ระดับชั้น ป.๑ - ป.๓ หัวข้อ “มหัศจรรย์ภูมิปัญญาไทย”

๓.๓.๒ ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ หัวข้อ “จิตอาสา พาใจเป็นสุข”

๓.๓.๓ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ หัวข้อ “เทิดไท้ ๗๒ พรรษา ในหลวงรัชกาลที่ ๑๐”

๓.๓.๔ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ หัวข้อ “ตามรอยพระราชปณิธาน ในหลวงรัชกาลที่ ๑๐”

๓.๔ ห้ามเคลือบภาพและไม่ใส่กรอบภาพ ทั้งนี้ สามารถกั้นขอบด้วยกระดาษกาวได้ไม่เกิน ๑ เซนติเมตร

๓.๕ ห้ามนำต้นแบบมาดูในขณะแข่งขัน

๓.๖ ห้ามใช้เครื่องมือสื่อสารทุกชนิดขณะแข่งขัน

๓.๗ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๘ เวลาในการวาดภาพ ๓ ชั่วโมง

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด	๒๐ คะแนน
๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน
๔.๓ เทคนิคการใช้สี	๒๐ คะแนน
๔.๔ ความสวยงามและความสมบูรณ์ของภาพ	๒๐ คะแนน
๔.๕ การจัดองค์ประกอบของภาพ	๒๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

โดยผู้ได้คะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ ถึง อันดับ ๓ จะได้รับรางวัล “ชนะเลิศ” “รองชนะเลิศอันดับ ๑” และ “รองชนะเลิศอันดับ ๒” ตามลำดับ

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน คุณสมบัติของคณะกรรมการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้ โดยต้องมีผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย ๑ คน

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์
- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

<u>ข้อควรคำนึง</u>

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓ และจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณานำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๓. เขียนภาพไทยประเพณี

คำอธิบาย : เป็นภาพวาดระบายสีที่มีลักษณะแนวไทยประเพณี โดยใช้สีโปสเตอร์หรือสีอะคริลิก

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓

๑.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภท เดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ คน

๒.๒.๒ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ ใช้กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ขนาดกระดาษ ดังนี้

๓.๒.๑ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ ขนาด ๑๕ x ๒๒ นิ้ว

๓.๒.๒ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ ขนาด ๑๕ x ๒๒ นิ้ว

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

๓.๓.๑ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ หัวข้อ “เรื่องราวจากวรรณคดีไทย”

๓.๓.๒ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ หัวข้อ “เรื่องราวจากนิทานชาดก”

๓.๔ ห้ามเคลือบภาพและไม่ใส่กรอบภาพ ทั้งนี้ สามารถกั้นขอบด้วยกระดาษกาวได้ไม่เกิน ๑ เซนติเมตร

๓.๕ ห้ามนำต้นแบบมาดูในขณะแข่งขัน

๓.๖ ห้ามใช้เครื่องมือสื่อสารทุกชนิดขณะแข่งขัน

๓.๗ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๘ เวลาในการวาดภาพ ๓ ชั่วโมง

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความสวยงามทางรูปแบบศิลปะ	๒๐ คะแนน
๔.๒ ความถูกต้องของลักษณะภาพไทยและความสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนด	๒๐ คะแนน
๔.๓ ทักษะการใช้สี	๒๐ คะแนน
๔.๔ การจัดองค์ประกอบของภาพ	๒๐ คะแนน
๔.๕ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

โดยผู้ได้คะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ ถึง อันดับ ๓ จะได้รับรางวัล “ชนะเลิศ” “รองชนะเลิศอันดับ ๑” และ “รองชนะเลิศอันดับ ๒” ตามลำดับ

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน คุณสมบัติของคณะกรรมการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้ โดยต้องมีผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย ๑ คน

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์
- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓ และจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณานำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๔. การออกแบบร่าง (SKETCH DESIGN)

คำอธิบาย : การนำเสนอความคิดการออกแบบด้วยวิธีการวาดภาพลายเส้นและระบายสี เพื่อแสดงให้เห็นรายละเอียดของสิ่งที่ออกแบบให้เข้าใจโดยสังเขป โดยอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับวาดลายเส้นและระบายสี ได้แก่ ดินสอ ปากกาตัดเส้น สีเมจิก สีหมึก สีน้ำ หรือสีไม้ ฯลฯ ตามความถนัด

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๔ – ป.๖

๑.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓

๑.๓ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ จำนวน ๑ คน

๒.๒.๒ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ คน

๒.๒.๓ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ วัสดุที่ใช้ในการแข่งขัน

๓.๒.๑ กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ขนาดภาพ ๑๕ x ๒๒ นิ้ว

๓.๒.๒ ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ ขนาด ๑๑ x ๑๕ นิ้ว

๓.๓.๓ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ ขนาด ๑๕ x ๒๒ นิ้ว

๓.๓.๔ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ ขนาด ๑๕ x ๒๒ นิ้ว

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

๓.๓.๑ ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ หัวข้อ “ออกแบบตัวละคร SUPER HERO ไทย”

โจทย์ : ให้นักเรียนออกแบบตัวละคร (CARACTOR DESIGN) ซุปเปอร์ฮีโร่ ที่มีความเป็นไทย มีพลังความสามารถพิเศษที่จะสามารถสร้างความดีให้กับสังคมไทยได้ โดยวาดเป็นภาพลายเส้นและระบายสีตัวละครที่ออกแบบ พร้อมวาดภาพแสดงรายละเอียดของส่วนย่อยต่าง ๆ ที่สำคัญตามความจำเป็น ตั้งชื่อและอธิบายความคิดเกี่ยวกับตัวละครที่ออกแบบ (ให้อยู่ในหน้าของผลงาน) โดยสังเขป

๓.๓.๒ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ หัวข้อ “Art Toy ท้องถิ่น”

โจทย์ : ให้นักเรียนออกแบบของเล่นอาร์ตทอย ๑ ชนิด ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นหรือภูมิภาคที่นักเรียนอาศัยอยู่พร้อมวาดภาพแสดงรายละเอียดของส่วนย่อยต่าง ๆ ที่สำคัญตามความจำเป็น ตั้งชื่อและอธิบายความคิดเกี่ยวกับอาร์ตทอยที่ออกแบบ (ให้อยู่ในหน้าของผลงานนั้น) โดยสังเขป

๓.๓.๓ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ หัวข้อ "กระเป๋านักเรียน"

โจทย์ : ให้นักเรียนออกแบบกระเป๋านักเรียนที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ ประโยชน์ การใช้งาน และทันสมัย โดยวาดภาพลายเส้นและระบายสี ที่แสดงรายละเอียดของส่วนย่อยต่าง ๆ ที่สำคัญตามความจำเป็น ตั้งชื่อและอธิบายความคิดเกี่ยวกับผลงานที่ออกแบบ (ให้อยู่ในหน้าของผลงานนั้น) โดยสังเขป

๓.๔ ห้ามเคลือบภาพและไม่ใส่กรอบภาพ ทั้งนี้ สามารถกั้นขอบด้วยกระดาษกาวได้ไม่เกิน ๑ เซนติเมตร

๓.๕ ห้ามนำต้นฉบับมาดูในขณะแข่งขัน

๓.๖ ห้ามใช้เครื่องมือสื่อสารทุกชนิดขณะแข่งขัน

๓.๗ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๘ เวลาในการวาดภาพ ๓ ชั่วโมง

ตัวอย่างการออกแบบร่าง (SKETCH DESIGN)





๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด	๒๐ คะแนน
๔.๒ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน
๔.๓ ความสมบูรณ์ในการแสดงรายละเอียดของงานออกแบบ	๒๐ คะแนน
๔.๔ ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้งานได้จริง	๒๐ คะแนน
๔.๕ ความสวยงามในการออกแบบ	๒๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

โดยผู้ได้คะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ ถึง อันดับ ๓ จะได้รับรางวัล “ชนะเลิศ” “รองชนะเลิศอันดับ ๑” และ “รองชนะเลิศอันดับ ๒” ตามลำดับ

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน คุณสมบัติของคณะกรรมการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้โดยต้องมีผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย ๑ คน

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์
- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

<u>ข้อควรคำนึง</u>

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓ และจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณานำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๕. วาดเส้น (DRAWING)

คำอธิบาย : เป็นการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมโดยใช้ดินสอหรือเครยอง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓

๑.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ คน

๒.๒ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ วัสดุที่ใช้ในการแข่งขัน ใช้กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ดังนี้

๓.๒.๑ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ ขนาด ๑๕ x ๒๒ นิ้ว

๓.๒.๒ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ ขนาด ๑๕ x ๒๒ นิ้ว

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

๓.๓.๑ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ หัวข้อ “เยาวชนไทยร่วมใจรักษ์ พิทักษ์สิ่งแวดล้อม”

๓.๓.๒ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๖ หัวข้อ “SOFT POWER พลังสร้างสรรค์ไทย”

๓.๔ ห้ามเคลือบภาพและไม่ใส่กรอบภาพ ทั้งนี้ สามารถกั้นขอบด้วยกระดาษกาวได้ไม่เกิน ๑ เซนติเมตร

๓.๕ ห้ามนำต้นแบบมาดูในขณะแข่งขัน

๓.๖ ห้ามใช้เครื่องมือสื่อสารทุกชนิดขณะแข่งขัน

๓.๗ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๘ เวลาในการวาดภาพ ๓ ชั่วโมง

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ ลักษณะความสมบูรณ์ของเส้น ความถูกต้องของแสงเงา	๓๐ คะแนน
๔.๒ การจัดภาพ / องค์ประกอบ	๒๐ คะแนน
๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน
๔.๔ ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน	๒๐ คะแนน
๔.๕ ความสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนด	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การพิจารณาตัดสินผลรางวัล

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

โดยผู้ได้คะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ ถึง อันดับ ๓ จะได้รับรางวัล “ชนะเลิศ” “รองชนะเลิศอันดับ ๑” และ “รองชนะเลิศอันดับ ๒” ตามลำดับ

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน คุณสมบัติของคณะกรรมการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้โดยต้องมีผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย ๑ คน

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์
- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓ และจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณานำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๖. ประติมากรรม

คำอธิบาย : เป็นการสร้างสรรค์งานประติมากรรมตามประเภทต่าง ๆ

- ระดับชั้น ป.๑ - ป.๓ ประติมากรรมนูนต่ำ ใช้ดินน้ำมัน
- ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ ประติมากรรมนูนสูง ใช้ดินน้ำมัน
- ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ ประติมากรรมลอยตัว ใช้ดินเหนียว
- ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ ประติมากรรมลอยตัว ใช้ดินเหนียว

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๓

๑.๒ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๔ – ป.๖

๑.๓ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓

๑.๔ เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภททีม ๓ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ จำนวน ๑ ทีม

๒.๒.๒ ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ จำนวน ๑ ทีม

๒.๒.๓ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ ทีม

๒.๒.๔ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ ขนาดของผลงาน

๓.๒.๑ ระดับชั้น ป.๑ - ป.๓ ขนาดพื้นที่ ๑๐ x ๑๕ นิ้ว

๓.๒.๒ ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ ขนาดพื้นที่ ๑๕ x ๒๒ นิ้ว

๓.๒.๓ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ ขนาดพื้น ๒๕ x ๒๕ นิ้ว จำกัดความสูงไม่เกิน ๒๕ นิ้ว

๓.๒.๔ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ ขนาดพื้นไม่เกิน ๒๕ x ๒๕ นิ้ว จำกัดความสูงไม่เกิน ๒๕ นิ้ว

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

๓.๓.๑ ระดับชั้น ป.๑ - ป.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “ท่องเที่ยวสุขใจ เมืองไทยงดงาม”

๓.๓.๒ ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “ท้องถิ่นของเรา”

๓.๓.๓ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “สืบสาน รักษ์ถิ่นไทย ดำรงไว้ในแผ่นดิน”

๓.๓.๔ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “เทิดไท้องค์ราชัน รัชกาลที่ ๑๐”

๓.๔ ห้ามนำภาพรูปแบบของงานปั้นมาดูในขณะแข่งขัน

๓.๕ ห้ามทำโครงสร้างมาก่อนล่วงหน้า

๓.๖ ห้ามใช้แบบพิมพ์ทุกชนิดเป็นเครื่องมือในการสร้างงาน

๓.๗ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๘ เวลาในการปั้น ๓ ชั่วโมง

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความสวยงามและความสมบูรณ์ของรูปทรง	๓๐ คะแนน
๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์	๓๐ คะแนน
๔.๓ การจัดองค์ประกอบ	๒๐ คะแนน
๔.๔ ความสอดคล้องของผลงานกับหัวข้อที่กำหนด	๒๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การพิจารณาตัดสินผลรางวัล

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

โดยผู้ได้คะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ ถึงอันดับ ๓ จะได้รับรางวัล “ชนะเลิศ” “รองชนะเลิศอันดับ ๑” และ “รองชนะเลิศอันดับ ๒” ตามลำดับ

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน คุณสมบัติของคณะกรรมการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้โดยต้องมีผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย ๑ คน

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์
- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

<u>ข้อควรคำนึง</u>

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓ และจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณานำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี

กิจกรรมนาฏศิลป์

(ใช้เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘)

กิจกรรม	ระดับชั้น		ประเภท	หมายเหตุ
	ม.๑-ม.๓	ม.๔-ม.๖		
๑. รำหรือระบำมาตรฐาน	✓	✓	ทีมละ ๖ - ๑๐ คน	
๒. นาฏศิลป์ไทยอนุรักษ์	✓	✓	ทีมละ ๘ - ๑๐ คน	ยกเว้นระบำสวัสดิรักษา จำนวน ๗ คน
๓. นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์	✓	✓	ทีมละไม่น้อยกว่า ๘ คน แต่ไม่เกิน ๑๒ คน	
๔. รำวงมาตรฐาน	✓	✓	ทีมละ ๑๐ คน	
รวม	**๔**	**๔**		
รวม ๔ กิจกรรม	**๘ รายการ**			



การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘
กิจกรรมนาฏศิลป์

รายการแข่งขัน	เขตพื้นที่/ระดับชั้น				ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.		สพม.			
	ป.๑-ป.๖	ม.๑-ม.๓	ม.๑-ม.๓	ม.๔-ม.๖		
๑. รำหรือระบำมาตรฐาน	✓	✓	✓	✓	ทีมละ ๖ - ๑๐ คน	
๒. นาฏศิลป์ไทยอนุรักษ์	✓	✓	✓	✓	ทีมละ ๘ - ๑๐ คน	ยกเว้นระบำสวัสดิรักษา จำนวน ๗ คน
๓. นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์	✓	✓	✓	✓	ทีมละไม่น้อยกว่า ๘ คน แต่ไม่เกิน ๑๒ คน	
๔. รำวงมาตรฐาน	✓	✓	✓	✓	ทีมละ ๑๐ คน	
รวม	๔	๔	๔	๔		
	๘		๘			
รวม ๔ ระดับ	**๑๖ รายการ**					

๑. รำหรือระบำมาตรฐาน

นิยามศัพท์

รำหรือระบำมาตรฐาน หมายถึง การแสดงรำหรือระบำที่มีกระบวนท่ารำ และกระบวนการรำเป็นมาตรฐานถ่ายทอดสืบต่อกันมา มีรูปแบบการแต่งกายในลักษณะยืนเครื่อง พระ นาง ยักษ์ ลิง ให้เลือก ๑ ชุดการแสดงจากรายการต่อไปนี้

รำปะเลง	รำพัทธวิสัย	ระบำนันทอุทยาน	ระบำพรหมมาสตร์
รำเชิดฉิ่งเชิดจีน	ระบำกฤดาภินิหาร	ระบำสี่บท	ระบำดาวดึงส์
ระบำเทพบันเทิง	ระบำย่องหงิด	ระบำอสุรพงศ์	รำวีรชัยยักษ์
รำวีรชัยลิง			

หมายเหตุ สำหรับระบำสี่บทให้เลือกปฏิบัติเพียง ๑ บท หากเลือกปฏิบัติ บทที่ ๒-๓ ก็ปฏิบัติในบทร้องเลย หรือหากเลือกปฏิบัติบทที่ ๔ ก็ต้องรำเพลงช้า เร็ว ระบำ ด้วย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในสถานศึกษาสังกัด (สพป. หรือ สพม.)

๑.๒ ใช้ผู้แสดงชาย/หญิง หรือผสมผสาน โดยให้พิจารณาตามความเหมาะสม และคำนึงถึงภาพรวมของการแสดง

๑.๓ การจัดกลุ่มผู้เข้าร่วมการแข่งขันให้จัดกลุ่มภายในช่วงชั้นเดียวกัน

๑.๔ จำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๖ คน แต่ไม่เกิน ๑๐ คน

๒. วิธีดำเนินการจัดการแข่งขันและขั้นตอนสมัครแข่งขัน

๒.๑ วิธีดำเนินการจัดการแข่งขัน ให้ดำเนินการดังนี้

๒.๑.๑ จัดการแข่งขันในรูปแบบออนไซต์ (On site)

๒.๑.๒ จัดการแข่งขันโดยเปิดเผยต่อสาธารณชน

๒.๑.๓ ให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา บันทึกภาพเคลื่อนไหวทุกทีมที่เข้าทำการแข่งขัน โดยใช้กล้องเพียงตัวเดียวและบันทึกภาพมุมเดียวโดยไม่ต้องมีการตัดต่อตลอดการแสดง

๒.๒ ขั้นตอนสมัครแข่งขัน

๒.๒.๑ ให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันส่งใบสมัคร พร้อมไฟล์เพลงสำหรับการแข่งขันตามระยะเวลาที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด

๒.๒.๒ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน ดำเนินการจับสลากเพื่อจัดลำดับการแข่งขัน และแจ้งผลให้โรงเรียนทราบ กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้ตามกำหนด ให้ทำหนังสือชี้แจงต่อคณะกรรมการฯ ทั้งนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ

๓. การแต่งกายผู้แสดง

ให้เลือกแต่งกายตามรูปแบบการแสดงจริง โดยใช้เครื่องแต่งกายยืนเครื่องดังนี้

๓.๑ รูปแบบกรมศิลปากร

๓.๒ รูปแบบสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

๓.๓ รูปแบบเลียนแบบอย่างโบราณ (เครื่องเบา)

๔. หลักเกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน กำหนดดังนี้

๔.๑ การปฏิบัติท่ารำ ๓๐ คะแนน

(ท่ารำถูกต้องตามต้นแบบ ใช้สรีระร่างกายประกอบท่ารำ ได้ระดับและสัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน)

๔.๒ จังหวะและลีลา ๒๐ คะแนน

(ปฏิบัติกระบวนท่ารำสอดคล้องกับจังหวะ หน้าทับ ไม้กลอง ทำนองเพลง และการขับร้อง (ถ้ามี) โดยผสานลีลาที่เหมาะสมกับการรำในชุดที่เลือกปฏิบัติ)

๔.๓ การใช้สีหน้าและอารมณ์ ๒๐ คะแนน

(ใช้สีหน้าและอารมณ์ได้เหมาะสมกับการรำในชุดที่เลือกปฏิบัติ)

๔.๔ ความพร้อมเพรียง ๑๐ คะแนน

(การเคลื่อนไหวร่างกายและอวัยวะต่างๆ ที่ใช้ในการปฏิบัติกระบวนท่ารำเป็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงให้เห็นความเป็นเอกภาพทางการแสดง)

๔.๕ การแปรแถวและการใช้พื้นที่ ๑๐ คะแนน

(จัดระเบียบแถวประกอบการรำได้สวยงามชัดเจน แสดงระยะห่าง ระยะเคียง ระหว่างบุคคลได้สม่ำเสมอ สมดุลกับพื้นที่ที่ใช้รำ)

๔.๖ ความเหมาะสมและความถูกต้องของเครื่องแต่งกาย ๑๐ คะแนน

(รูปแบบและองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายมีความถูกต้องตามมาตรฐานที่กำหนดตามข้อ ๓ และมีสัดส่วนที่เหมาะสมสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของผู้แสดง เช่น ความสั้น ยาว ของสังวาลย์ (พระ) สร้อยตัว (นาง-ถ้ามี) ระดับการประดับอุบะ ดอกไม้ทัด ฯ

๕. เกณฑ์การตัดสิน (ผลการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สิ้นสุด)

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

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการจัดการแข่งขัน กำหนดให้มีระดับชั้นละไม่น้อยกว่า ๓ คน แต่ไม่เกิน ๕ คน

๗. คุณสมบัติของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

๗.๑ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) หรือ

๗.๒ เป็นครูที่ทำการสอนสาระนาฏศิลป์มาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๐ ปี หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป หรือ

๗.๓ เป็นอาจารย์ที่มีคุณวุฒิระดับปริญญาเอกหรือเทียบเท่า สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง หรือมีคุณวุฒิระดับปริญญาโทและดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดงในสถาบันอุดมศึกษา หรือ

๗.๔ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์หรือศิลปะการแสดง ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) นักวิชาการละครและดนตรีทรงคุณวุฒิ (โขน ละคร และดนตรี) นาฏศิลปินทักษะพิเศษ นาฏศิลปินอาวุโส ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ และผู้ชำนาญการด้านนาฏศิลป์ หรือ

๗.๕ กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) โดยผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๘. แนวปฏิบัติของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

๘.๑ คณะกรรมการต้องชี้แจง/อธิบายหลักเกณฑ์และวิธีการแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน

๘.๒ คณะกรรมการต้องไม่ร่วมตัดสินกรณีสถานศึกษาที่ตนเองสังกัดเข้าร่วมการแข่งขัน

๘.๓ คณะกรรมการควรให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้แข่งขันทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๘.๔ คณะกรรมการต้องอภิปรายผลการให้คะแนนการแข่งขันจนได้ข้อยุติร่วมกัน จึงจะสามารถสรุปผลและประกาศผลการแข่งขันประเภทนั้น ๆ ได้

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๒. นาฏศิลป์ไทยอนุรักษ์

นิยามศัพท์

นาฏศิลป์ไทยอนุรักษ์ หมายถึง การแสดงนาฏศิลป์ไทยประเภทรำ หรือระบำเบ็ดเตล็ด ที่ปรมาจารย์ทางนาฏศิลป์ไทยได้คิดประดิษฐ์ท่ารำ ดนตรี ทำนองเพลง และได้รับการยอมรับและถือเป็นแนวปฏิบัติสืบเนื่องมา ให้เลือก ๑ ชุดการแสดง จากรายการต่อไปนี้

รำซัดชาตรี	รำสีนวล	รำสีนวลออกอาหนู	รำพม่ามอญ
รำพม่ารำขวาน	รำเถิดเทิง	รำพัดรัตนโกสินทร์	ระบำทวารวดี
ระบำเชียงแสน	ระบำศรีวิชัย	ระบำสุโขทัย	ระบำลพบุรี
ระบำศรีชยสิงห์	ระบำอยุธยา	ระบำนพรัตน์	ระบำนางกอย
ระบำวิชนี	ระบำไก่	ระบำม้า	ระบำมยุราภิรมย์
ระบำมฤคระเริง	ระบำจันทกินรี	ระบำฉิ่ง	ระบำกรับ
ระบำไกรลาศสำเริง	ระบำสวัสดิรักษา*	ระบำครุฑ	ฟ้อนม่านมงคล

๑. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในสถานศึกษาสังกัด (สพป. หรือ สพม.)

๑.๒ ใช้ผู้แสดงชาย/หญิง หรือผสมผสาน โดยให้พิจารณาตามความเหมาะสม และคำนึงถึงภาพรวมของการแสดง

๑.๓ การจัดกลุ่มผู้เข้าร่วมการแข่งขันให้จัดกลุ่มภายในช่วงชั้นเดียวกัน

๑.๔ จำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๘ คน แต่ไม่เกิน ๑๐ คน

*** **หมายเหตุ ยกเว้นระบำสวัสดิรักษา จำนวน ๗ คน** ***

๒. วิธีดำเนินการจัดการแข่งขันและขั้นตอนสมัครแข่งขัน

๒.๑ วิธีดำเนินการจัดการแข่งขัน ให้ดำเนินการดังนี้

๒.๑.๑ จัดการแข่งขันในรูปแบบออนไซต์ (On site)

๒.๑.๒ จัดการแข่งขันโดยเปิดเผยต่อสาธารณชน

๒.๑.๓ ให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา บันทึกภาพเคลื่อนไหวทุกทีมที่เข้าทำการแข่งขัน โดยใช้กล้องเพียงตัวเดียวและบันทึกภาพมุมเดียวโดยไม่ต้องมีการตัดต่อตลอดการแสดง

๒.๒ ขั้นตอนสมัครแข่งขัน

๒.๒.๑ ให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันส่งใบสมัคร พร้อมไฟล์เพลงสำหรับการแข่งขันตามระยะเวลาที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด

๒.๒.๒ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน ดำเนินการจับสลากเพื่อจัดลำดับการแข่งขัน และแจ้งผลให้โรงเรียนทราบ กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้ตามกำหนด ให้ทำหนังสือชี้แจงต่อคณะกรรมการ ทั้งนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ

๓. การแต่งกายผู้แสดง ให้ปฏิบัติดังนี้

๓.๑ รูปแบบกรมศิลปากร

๓.๒ รูปแบบสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

๓.๓ รูปแบบเลียนแบบอย่างโบราณ (เครื่องเบา)

หมายเหตุ กรณีการแสดงชุดรำซัดชาตรี ระบำจันทกินรี ระบำไกรลาศสำเริง ระบำสวัสดิรักษา และระบำครุฑ สามารถแต่งกายด้วยเครื่องแต่งกายที่มีส่วนประกอบของการแต่งกายยืนเครื่องเลียนแบบอย่างโบราณ (เครื่องเบา) ได้

๔. หลักเกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน กำหนดดังนี้

๔.๑ การปฏิบัติท่ารำ ๓๐ คะแนน

(ท่ารำถูกต้องตามต้นแบบ ใช้สรีระร่างกายประกอบท่ารำ ได้ระดับและสัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน)

๔.๒ จังหวะและลีลา ๒๐ คะแนน

(ปฏิบัติกระบวนท่ารำสอดคล้องกับจังหวะ หน้าทับ ไม้กลอง ทำนองเพลง และการขับร้อง (ถ้ามี) โดยผสานลีลาที่เหมาะสมกับการรำในชุดที่เลือกปฏิบัติ)

๔.๓ การใช้สีหน้าและอารมณ์ ๒๐ คะแนน

(ใช้สีหน้าและอารมณ์ ได้เหมาะสมกับการรำในชุดที่เลือกปฏิบัติ)

๔.๔ ความพร้อมเพรียง ๑๐ คะแนน

(การเคลื่อนไหวร่างกายและอวัยวะต่างๆ ที่ใช้ในการปฏิบัติกระบวนท่ารำเป็นไปในทิศทางเดียวกันแสดงให้เห็นความเป็นเอกภาพทางการแสดง)

๔.๕ การแปรแถวและการใช้พื้นที่ ๑๐ คะแนน

(จัดระเบียบแถวประกอบการรำได้สวยงามชัดเจน แสดงระยะห่าง ระยะเคียง ระหว่างบุคคลได้สม่ำเสมอ สมดุลกับพื้นที่ที่ใช้รำ)

๔.๖ ความถูกต้องและความเหมาะสมของเครื่องแต่งกาย ๑๐ คะแนน

(รูปแบบและองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายมีความถูกต้องตามมาตรฐานที่กำหนดตามข้อ ๓ และมีสัดส่วนที่เหมาะสมสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของผู้แสดง เช่น ความสั้น ยาว ของสังวาลย์ (พระ) สร้อยตัว (นาง-ถ้ามี) ระดับการประดับอุบะ ดอกไม้ทัด)

๕. หลักเกณฑ์การตัดสิน (ผลการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สิ้นสุด)

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

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการจัดการแข่งขัน กำหนดให้มีระดับชั้นละไม่น้อยกว่า ๓ คน แต่ไม่เกิน ๕ คน

๗. คุณสมบัติของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

๗.๑ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) หรือ

๗.๒ เป็นครูที่ทำการสอนสาระนาฏศิลป์มาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๐ ปี หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป หรือ

๗.๓ เป็นอาจารย์ที่มีคุณวุฒิระดับปริญญาเอกหรือเทียบเท่า สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง หรือมีคุณวุฒิระดับปริญญาโทและดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดงในสถาบันอุดมศึกษา หรือ

๗.๔ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์หรือศิลปะการแสดง ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) นักวิชาการละครและดนตรีทรงคุณวุฒิ (โขน ละคร และดนตรี) นาฏศิลปินทักษะพิเศษ นาฏศิลปินอาวุโส ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ และผู้ชำนาญการด้านนาฏศิลป์ หรือ

๗.๕ กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) โดยผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๘. แนวปฏิบัติของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

๘.๑ คณะกรรมการต้องชี้แจง/อธิบายหลักเกณฑ์และวิธีการแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน

๘.๒ คณะกรรมการต้องไม่ร่วมตัดสินกรณีสถานศึกษาที่ตนเองสังกัดเข้าร่วมการแข่งขัน

๘.๓ คณะกรรมการควรให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้แข่งขันทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๘.๔ คณะกรรมการต้องอภิปรายผลการให้คะแนนการแข่งขันจนได้ข้อยุติร่วมกัน จึงจะสามารถสรุปผลและประกาศผลการแข่งขันประเภทนั้น ๆ ได้

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๓. นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์

นิยามศัพท์

นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์ หมายถึง การแสดงนาฏศิลป์ไทย หรือนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ประกอบด้วยบทขับร้องที่ประพันธ์ขึ้นใหม่ หรือไม่มีบทขับร้องก็ได้ ส่วนดนตรี/ทำนองเพลงสามารถใช้ทำนองเพลงเดิมมาเรียบเรียงใหม่ หรือเป็นทำนองเพลงที่แต่งขึ้นใหม่ ให้สอดคล้องตามกรอบแนวคิดที่กำหนดขึ้น ในรูปแบบของการแสดงเบ็ดเตล็ดที่ส่งเสริมการนำเรื่องราวในประวัติศาสตร์ชาติไทย การสดุดีวีรชน และอัตลักษณ์ชุมชนในแต่ละภูมิภาค มาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ โดยพิจารณาจาก ๔ ประเด็น ดังนี้

๑) ประวัติศาสตร์ไทย หรือวีรชนชาติไทย เช่น สมเด็จพระนเรศวรมหาราช สมเด็จพระเจ้าตากสิน ท้าวสุรนารี วีรชนบ้านบางระจัน ขุนรองปลัดชู ฯลฯ

๒) ประเพณี หรือวิถีชีวิตชุมชน เช่น งานประเพณีประจำถิ่น อัตลักษณ์วิถีถิ่น งานประเพณี ๑๒ เดือน ของแต่ละภูมิภาค ฯลฯ

๓) ผลิตภัณฑ์ หรือวิสาหกิจชุมชน เช่น การทอผ้า เครื่องจักสาน หรืองานหัตถศิลป์ทั่วประเทศ

๔) ศิลปะ เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ภาพพิมพ์ ฯลฯ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในสถานศึกษาสังกัด (สพป.หรือ สพม.)

๑.๒ ใช้ผู้แสดงชาย/หญิง หรือผสมผสาน โดยให้พิจารณาตามความเหมาะสม และคำนึงถึงภาพรวมและแนวคิดของการแสดง

๑.๓ การจัดกลุ่มผู้เข้าร่วมการแข่งขันให้จัดกลุ่มภายในช่วงชั้นเดียวกัน

๑.๔ จำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๘ คน แต่ไม่เกิน ๑๒ คน

๒. วิธีดำเนินการจัดการแข่งขันและขั้นตอนสมัครแข่งขัน

๒.๑ วิธีดำเนินการจัดการแข่งขัน ให้ดำเนินการ ดังนี้

๒.๑.๑ จัดการแข่งขันในรูปแบบออนไซต์ (On site)

๒.๑.๒ จัดการแข่งขันโดยเปิดเผยต่อสาธารณชน

๒.๑.๓ ให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา บันทึกภาพเคลื่อนไหวทุกทีมที่เข้าทำการแข่งขัน โดยใช้กล้องเพียงตัวเดียวและบันทึกภาพมุมเดียวโดยไม่ต้องมีการตัดต่อตลอดการแสดง

๒.๒ ขั้นตอนสมัครแข่งขัน

๒.๒.๑ ให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันส่งใบสมัคร พร้อมไฟล์เพลงสำหรับการแข่งขัน ตามระยะเวลาที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด

๒.๒.๒ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน ดำเนินการจับสลากเพื่อจัดลำดับการแข่งขัน และแจ้งผลให้โรงเรียนทราบ กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้ตามกำหนด ให้ทำหนังสือชี้แจงต่อคณะกรรมการ ทั้งนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ

๓. ข้อกำหนดผู้เข้าร่วมการแข่งขันและคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

๓.๑ เป็นการแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ซึ่งมีบทขับร้องที่ประพันธ์ขึ้นใหม่ หรือไม่มีบทขับร้องก็ได้ ส่วนดนตรี/ทำนองเพลงสามารถใช้ทำนองเพลงเดิมมาเรียบเรียงใหม่หรือเป็นทำนองเพลงที่แต่งขึ้นใหม่ (ผู้สร้างสรรค์ต้องรับผิดชอบกรณีลิขสิทธิ์ของเพลง)

๓.๒ เป็นการสร้างสรรค์การแสดงที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับนิยามศัพท์ทั้ง ๔ ประเด็นที่กำหนดอย่างน้อย ๑ ประเด็น

๓.๓ การแต่งกายผู้แสดง ให้แต่งกายเต็มรูปแบบตามแนวคิดการสร้างสรรค์

๓.๔ ระยะเวลาในการแสดงไม่น้อยกว่า ๕ นาทีและไม่เกิน ๗ นาที

๓.๕ ให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจัดทำคลิปวิดีโอ (VDO Clip) กระบวนการสร้างสรรค์ความยาวไม่เกิน ๓ นาที โดยจัดส่งพร้อมเพลง ประกอบการแสดง บันทึกในรูปแบบไฟล์ ส่งถึงคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ก่อนวันที่ทำการแข่งขัน ๓ วัน หากไม่ส่งตามกำหนดจะถูกหักคะแนน จำนวน ๕ คะแนน โดยจะหักจากคะแนนรวมเมื่อทำการแข่งขันเสร็จสิ้น (เกณฑ์ให้คะแนน ข้อ ๕)

๓.๖ ใช้เวลาในการเตรียมการนำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์ไม่เกิน ๑๐ นาที โดยไม่นับรวมกับเวลาทำการแสดง หากเกินเวลาจะถูกหักคะแนน นาทีละ ๑ คะแนน จากคะแนนรวมเมื่อทำการแข่งขันเสร็จสิ้น (เกณฑ์การให้คะแนน ข้อ ๕)

๓.๗ ให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจัดทำเอกสาร สูจิบัตร หรือแผ่นพับ โดยมีรูปแบบและหัวข้อนำเสนอตามที่คณะกรรมการกำหนดนำส่งให้คณะกรรมการในวันที่ทำการแข่งขัน ดังนี้

ปกหน้า	**เนื้อหา**
(สามารถออกแบบหน้าปกได้ตามความเหมาะสม แต่ต้องปรากฏรายละเอียดข้อความด้านล่างในหน้าปก) **การแสดงนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์** **ชุด.....** **โดย.....** ผลงานสร้างสรรค์สำหรับการประกวด ในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๓ พุทธศักราช ๒๕๖๘ **(ลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน)**	ให้อธิบายสาระสำคัญของการสร้างสรรค์การแสดง ตามหัวข้อที่กำหนด ดังนี้ ๑. แรงบันดาลใจ ๒. แนวคิด ๓. วัตถุประสงค์ ๔. กระบวนการสร้างสรรค์ ๕. ผลงานและองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ ๖. คุณค่า ประโยชน์ ของผลงานสร้างสรรค์ ๗. ข้อเสนอแนะในการนำผลงานสร้างสรรค์ไปใช้ **หมายเหตุ** สามารถใส่รูปภาพประกอบเอกสารได้

๓.๘ ให้คณะกรรมการดำเนินการจัดการแข่งขันจัดเตรียมสื่อโสตทัศนูปกรณ์อื่นๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ตามที่ผู้เข้าแข่งขันร้องขอ

๓.๙ ให้คณะกรรมการดำเนินการจัดการแข่งขัน จับสลากลำดับที่การแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลากให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่ในวันแข่งขันได้ ให้ทำหนังสือชี้แจงเหตุผลต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนการแข่งขันล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๗ วัน เพื่อให้คณะกรรมการฯ จัดลำดับที่การแข่งขันให้ใหม่

๔. หลักเกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน กำหนดดังนี้

๔.๑ เอกสาร สูจิบัตรหรือแผ่นพับนำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์ ๕ คะแนน
(นำเสนอตามหัวข้อที่กำหนด รายละเอียดในข้อ ๓.๗)

๔.๒ แนวคิดของการแสดง ๑๕ คะแนน
(สอดคล้องกับประเด็นที่กำหนดตามนิยามศัพท์ทั้ง ๔ ประเด็น)

๔.๓ รูปแบบการแสดง (แปลกใหม่ น่าสนใจ) ๒๐ คะแนน

๔.๔ ผลงานสร้างสรรค์ (สวยงาม มีคุณค่า สร้างแรงบันดาลใจ) ๒๐ คะแนน

๔.๕ การจัดการพื้นที่ ฉากหรืออุปกรณ์การแสดง ๑๐ คะแนน

(ใช้ฉาก หรืออุปกรณ์ประกอบการแสดงได้อย่างมีประโยชน์ ผสมผสานเป็นหนึ่งเดียว เพิ่มความน่าสนใจให้การแสดง)

๔.๖ ความเหมาะสมของผู้แสดง (เหมาะสมกับบทบาท แนวคิด) ๑๐ คะแนน

๔.๗ การแต่งกาย ๑๐ คะแนน

(แสดงอัตลักษณ์ท้องถิ่นชาติพันธุ์ด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง)

๔.๘ เพลงประกอบการแสดง ๑๐ คะแนน

(ชัดเจน แปลกใหม่ สอดคล้องกับแนวคิดของการแสดง)

๕. หลักเกณฑ์การตัดสิน (ผลการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สิ้นสุด)

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

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด</u>

๖. คณะกรรมการจัดการแข่งขัน กำหนดให้มีกรรมการจำนวน ๕ คน (กำหนดสัดส่วนเป็นนาฏศิลป์ ๓ คน ทัศนศิลป์ ๑ คน และดนตรี ๑ คน โดยใช้เกณฑ์พิจารณาคุณสมบัติของคณะกรรมการ ข้อ ๗

๗. คุณสมบัติของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

๗.๑ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หรือ

๗.๒ เป็นครูที่ทำการสอนสาระนาฏศิลป์ ดนตรี และทัศนศิลป์ มาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๐ ปี หรือมีวิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป หรือ

๗.๓ เป็นอาจารย์ที่มีคุณวุฒิระดับปริญญาเอกหรือเทียบเท่า สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง/ดุริยางศิลป์ ดนตรี /ทัศนศิลป์ หรือมีคุณวุฒิระดับปริญญาโทและดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง/ดุริยางคศิลป์ /ทัศนศิลป์ ในสถาบันอุดมศึกษา หรือ

๗.๔ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง/ดุริยางคศิลป์ /ทัศนศิลป์ ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) นักวิชาการละครและดนตรีทรงคุณวุฒิ (โขน ละคร และดนตรี) นาฏศิลปินทักษะพิเศษ นาฏศิลปินอาวุโส ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ ดนตรี ทัศนศิลป์และผู้ชำนาญการด้านนาฏศิลป์ ดนตรี และทัศนศิลป์

๗.๕ กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๘. แนวปฏิบัติของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

๘.๑ คณะกรรมการต้องชี้แจง/อธิบายหลักเกณฑ์และวิธีการแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน

๘.๒ คณะกรรมการต้องไม่ร่วมตัดสินกรณีสถานศึกษาที่ตนเองสังกัดเข้าร่วมการแข่งขัน

๘.๓ คณะกรรมการควรให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้แข่งขันทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๘.๔ คณะกรรมการต้องอภิปรายผลการให้คะแนนการแข่งขันจนได้ข้อยุติร่วมกัน จึงจะสามารถสรุปผลและประกาศผลการแข่งขันประเภทนั้น ๆ ได้

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



๔. รำวงมาตรฐาน

นิยามศัพท์

รำวงมาตรฐาน หมายถึง การแสดงที่วิวัฒนาการมาจากการละเล่นรำโทน นิยมรำคู่ ชาย หญิง เป็นวงกลม แต่งกาย แบบชาวบ้าน แบบรัชกาลที่ ๕ แบบสากลนิยม และแบบราตรีสโมสร

จากการแต่งกายดังกล่าว การแข่งขันรำวงมาตรฐานในงานการแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ยังได้กำหนดให้เพิ่มการแต่งกายแบบพื้นเมืองประจำท้องถิ่น การแต่งกายแบบชุดไทยพระราชนิยม เพื่อขับเคลื่อนนโยบายชาติ เรื่อง Soft Power และเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง และสนับสนุนการขึ้นทะเบียนชุดไทยพระราชนิยมเป็นมรดกโลกด้วย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในสถานศึกษาสังกัด (สพป.หรือ สพม.)

๑.๒ ใช้ผู้แสดงชายและผู้แสดงหญิง

๑.๓ การจัดกลุ่มผู้เข้าร่วมการแข่งขันให้จัดกลุ่มภายในช่วงชั้นเดียวกัน

๑.๔ จำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขันจำนวน ๑๐ คน

๒. วิธีดำเนินการจัดการแข่งขันและขั้นตอนสมัครแข่งขัน

๒.๑ วิธีดำเนินการจัดการแข่งขัน ให้ดำเนินการดังนี้

๒.๑.๑ จัดการแข่งขันในรูปแบบออนไซต์ (On site)

๒.๑.๒ จัดการแข่งขันโดยเปิดเผยต่อสาธารณชน

๒.๑.๓ ให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา บันทึกภาพเคลื่อนไหวทุกทีมที่เข้าทำการแข่งขัน โดยใช้กล้องเพียงตัวเดียวและบันทึกภาพมุมเดียวโดยไม่ต้องมีการตัดต่อตลอดการแสดง

๒.๒ ขั้นตอนสมัครแข่งขัน

๒.๒.๑ ให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันส่งใบสมัคร พร้อมไฟล์เพลงสำหรับการแข่งขันตามระยะเวลาที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด

๒.๒.๒ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน ดำเนินการจับสลากเพื่อจัดลำดับการแข่งขัน และแจ้งผลให้โรงเรียนทราบ กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้ตามกำหนด ให้ทำหนังสือชี้แจงต่อคณะกรรมการ ทั้งนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ

๓. การแต่งกายผู้แสดง

ให้แต่งกายตามรูปแบบการแสดง โดยเลือกรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งจาก ๖ รูปแบบดังนี้

รูปแบบที่ ๑ แบบชาวบ้าน หรือแบบพื้นเมืองประจำท้องถิ่นตามภูมิภาค ทั้งชายและหญิง

รูปแบบที่ ๒ แบบรัชกาลที่ ๕ ทั้งชายและหญิง

รูปแบบที่ ๓ แบบสากลนิยม ทั้งชายและหญิง

รูปแบบที่ ๔ แบบราตรีสโมสร ทั้งชายและหญิง

รูปแบบที่ ๕ **หญิง** แบบไทยพระราชนิยม **ชาย** แบบสากลนิยม/ราตรีสโมสร

รูปแบบที่ ๖ แบบผสมผสาน โดยเลือกแต่งกายแบบผสมระหว่างรูปแบบที่ ๑-๕ รูปแบบละ ๑ คู่ แบ่งเป็น ๒ รูปแบบ ประกอบด้วย

รูปแบบที่ ๖.๑ เลือกแต่งกายแบบผสมทั้ง ๕ รูปแบบ (รูปแบบละ ๑ คู่)

รูปแบบที่ ๖.๒ เลือกแต่งกายเพียงรูปแบบเดียว ทั้ง ๕ คู่

๔. ข้อกำหนดผู้เข้าร่วมการแข่งขันและคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

๔.๑ เพลงบังคับ ๑ เพลง

ระดับชั้น ประถมศึกษา (ป.๑ - ป. ๖) คือ เพลงคืนเดือนหงาย

ระดับชั้น มัธยมศึกษา (ม.๑ - ม.๓) คือ เพลงรำซิมารำ

ระดับชั้น มัธยมศึกษา (ม.๔ - ม.๖) คือ เพลงดวงจันทร์วันเพ็ญ

๔.๒ **เพลงเลือกเสรี ๒ เพลง**

๔.๓ จับฉลากเลือกเพลง ๑ เพลงถ้าซ้ำกับเพลงเลือกเสรี ให้จับฉลากใหม่

๔.๔ **ใช้ท่ารำของกรมศิลปากร ตามลิงก์** https://youtu.be/S๓xDNYaCwz๔

๔.๕ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันจัดเตรียมเพลงสำหรับการแข่งขัน

๔.๖ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันดำเนินการจับสลากลำดับที่แข่งขัน และแจ้งผลให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่การแข่งขันได้ ให้ทำหนังสือชี้แจงเหตุผลต่อคณะกรรมการดำเนินการแข่งขันก่อนการแข่งขันล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๗ วัน เพื่อให้คณะกรรมการจัดลำดับที่การแข่งขันใหม่

๕. หลักเกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน กำหนดดังนี้

๕.๑ การปฏิบัติท่ารำ ๓๐ คะแนน

(ท่ารำถูกต้องตามต้นแบบ ใช้สรีระร่างกายประกอบท่ารำ ได้ระดับและสัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน)

๕.๒ จังหวะและลีลา ๒๐ คะแนน

(ปฏิบัติกระบวนท่ารำสอดคล้องกับจังหวะ หน้าทับ ทำนองเพลง และการขับร้อง โดยผสานลีลาที่เหมาะสมกับการรำในเพลงที่ปฏิบัติ)

๕.๓ การใช้สีหน้าและอารมณ์ ๒๐ คะแนน

(ใช้สีหน้าและอารมณ์ ได้เหมาะสมกับการรำคู่ชาย หญิง ตรงตามบุคลิกลักษณะผู้แสดง)

๕.๔ ความพร้อมเพรียง ๑๐ คะแนน

(การเคลื่อนไหวร่างกายและอวัยวะต่างๆที่ใช้ในการปฏิบัติกระบวนท่ารำเป็นไปในทิศทางเดียวกัน มีความสัมพันธ์สอดคล้องกันทั้งภายในคู่ที่รำและระหว่างคู่ร่วมรำ แสดงให้เห็นความเป็นเอกภาพทางการแสดง)

๕.๕ การแปรแถวและการใช้พื้นที่ ๑๐ คะแนน

(จัดระเบียบแถวประกอบการรำได้ชัดเจน แสดงระยะห่าง ระยะเคียง ระหว่างบุคคล ได้สม่ำเสมอสมดุลกับพื้นที่)

๕.๖ ความถูกต้องและความเหมาะสมของเครื่องแต่งกาย ๑๐ คะแนน

(รูปแบบและองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายมีความถูกต้องตามมาตรฐานที่กำหนดตามข้อ ๓ และมีสัดส่วนที่เหมาะสมสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของผู้รำทั้งชายและหญิง

๖. หลักเกณฑ์การตัดสิน (ผลการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สิ้นสุด)

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน

เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด</u>

๗. คณะกรรมการจัดการแข่งขัน กำหนดให้มีระดับชั้นละไม่น้อยกว่า ๓ คน แต่ไม่เกิน ๕ คน

๘. คุณสมบัติของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

๘.๑ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) หรือ

๘.๒ เป็นครูที่ทำการสอนสาระนาฏศิลป์มาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๐ ปี หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป หรือ

๘.๓ เป็นอาจารย์ที่มีคุณวุฒิระดับปริญญาเอกหรือเทียบเท่า สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง หรือ มีคุณวุฒิระดับปริญญาโทและดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดงในสถาบันอุดมศึกษา หรือ

๘.๔ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์หรือศิลปะการแสดง ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) นักวิชาการละครและดนตรีทรงคุณวุฒิ (โขน ละคร และดนตรี) นาฏศิลปินทักษะพิเศษ นาฏศิลปินอาวุโส ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ และผู้ชำนาญการด้านนาฏศิลป์ หรือ

๘.๕ กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) โดยผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๙. แนวปฏิบัติของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

๙.๑ คณะกรรมการต้องชี้แจง/อธิบายหลักเกณฑ์และวิธีการแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน

๙.๒ คณะกรรมการต้องไม่ร่วมตัดสินกรณีสถานศึกษาที่ตนเองสังกัดเข้าร่วมการแข่งขัน

๙.๓ คณะกรรมการควรให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้แข่งขันทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๙.๔ คณะกรรมการต้องอภิปรายผลการให้คะแนนการแข่งขันจนได้ข้อยุติร่วมกัน จึงจะสามารถสรุปผลและประกาศผลการแข่งขันประเภทนั้น ๆ ได้

๑๐. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๑
ปีการศึกษา ๒๕๖๖
กลุ่มพัฒนาระบบการแนะแนว

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มพัฒนาระบบการแนะแนว

รายการกิจกรรมการประกวดแข่งขัน	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
นักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)	-	-	✓	✓	✓	ทีม	
รวม	-	-	๑	๑	๑		
	๑			๒			
รวม ๑ กิจกรรม	**๓ รายการ**						

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) ต้องจัดเตรียมเอกสาร **“รายงานผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องของกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)”** ซึ่งประกอบด้วย

๑.๑.๑ บันทึกข้อมูลการดำเนินงานและการให้การปรึกษาของนักเรียน YC

๑.๑.๒ การประสานงานเครือข่าย / ความร่วมมือในการดำเนินงาน

๑.๑.๓ การเชื่อมโยงโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) กับระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียน ทั้งนี้ จะต้องแสดงข้อมูลการดำเนินงานของนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาเกี่ยวกับแบบรายงานผลการปฏิบัติงาน คำสั่ง บันทึกการปฏิบัติงาน รายงานการประชุม หนังสือแจ้ง - เวียน แผ่นพับ โปสเตอร์ ภาพถ่าย CD DVD และสื่ออื่น ๆ ที่ช่วยให้คณะกรรมการฯ ประเมินผลการดำเนินงานเห็นถึงความพยายามและคุณภาพของการปฏิบัติงานได้อย่างชัดเจน ในกรณีที่โรงเรียนเดียวกันส่งแข่งขัน ๒ ระดับ เอกสารที่ส่งมาเพื่อพิจารณาจะต้องมีเนื้อหาหรือผลการดำเนินงานของนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) ที่ไม่ซ้ำซ้อนกัน

๑.๒ เอกสารหลักฐาน ตามข้อ ๑ มี**จำนวนหน้า ไม่เกิน ๓๐ หน้า** นับจากสารบัญจนถึงหน้าสุดท้ายของภาคผนวก หากเกินจากที่กำหนดจะมีผลต่อการพิจารณาของคณะกรรมการฯ **เอกสารหลักฐานที่นำเสนอต้องเป็นข้อมูลย้อนหลัง ไม่เกิน ๓ ปีการศึกษา** โดยมีผู้บริหารโรงเรียนลงนามรับรองความถูกต้องเอกสารหลักฐานที่นำเสนอนั้น และต้องไม่คัดลอกผลงานของโรงเรียนอื่น **หากพบว่ามีการคัดลอก คณะกรรมการจะพิจารณาตัดสิทธิ์การแข่งขัน**

๒. การจัดส่งเอกสาร

๒.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา โรงเรียนที่เข้าแข่งขันต้องจัดส่งเอกสาร **จำนวน ๕ เล่ม** ให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ตามวัน เวลา ที่กำหนด เพื่อคัดเลือกผู้แทนเข้าแข่งขันในระดับภูมิภาคต่อไป

๒.๒ ระดับภูมิภาค ให้โรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือกจากระดับเขตพื้นที่การศึกษา ต้องจัดส่งเอกสาร **จำนวน ๕ เล่ม** ให้กับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เป็นเจ้าภาพ ล่วงหน้า**ไม่น้อยกว่า ๑๕ วัน** ก่อนถึงวันแรกการแข่งขัน ทั้งนี้ สามารถจัดส่งโดยตรง หรือ จัดส่งทางไปรษณีย์ ตามระยะเวลาที่กำหนดเท่านั้น งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

๒.๓ ระดับชาติ ให้โรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือกและเป็นผู้แทนระดับภูมิภาค จัดส่งเอกสารที่ได้แก้ไขตามข้อแนะนำของคณะกรรมการฯ ระดับภูมิภาค **จำนวน ๕ เล่ม** ให้กับสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กลุ่มพัฒนาระบบการแนะแนว อาคาร สพฐ.3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ ๑๐๓๐๐ (กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา) ล่วงหน้า**ไม่น้อยกว่า ๑๕ วัน** ก่อนถึงวันแรกของการแข่งขัน ทั้งนี้ สามารถจัดส่งโดยตรง หรือจัดส่งทางไปรษณีย์ ตามระยะเวลาที่กำหนดเท่านั้น

• เกณฑ์การแข่งขัน

เกณฑ์การพิจารณา

ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภูมิภาค และระดับชาติ คณะกรรมการฯ จะพิจารณา 3 ด้าน คือ

ด้านที่ ๑. เอกสาร “รายงานผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องของกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)”

ด้านที่ ๒. การนำเสนอผลงานและการตอบคำถาม

ด้านที่ ๓. ความสามารถในการให้การปรึกษา

เกณฑ์การให้คะแนน

๑. ระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับภูมิภาค

ระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับภูมิภาค คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน โดยมีสัดส่วนของคะแนน ในแต่ละด้านคือ ๓๐ : ๓๐ : ๔๐ รายละเอียดดังนี้

๑.๑ พิจารณาจากเอกสาร“รายงานผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องของกิจกรรม (๓๐ คะแนน) นักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)” ประกอบด้วย

๑.) การจัดทำบันทึกข้อมูลการทำงานและการให้การปรึกษา ๑๐ คะแนน

๒.) การสร้าง ประสาน และการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงานนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) ๑๐ คะแนน

๓.) การดำเนินงานที่เหมาะสม ชัดเจน ตามสภาพจริงนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษากับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียนอย่างชัดเจน ๑๐ คะแนน

๑.๒ การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม (๓๐ คะแนน)

๑.) ผลการดำเนินงานของโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาในโรงเรียน ๑๐ คะแนน
(ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน นักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา และสถานศึกษา)

๒.) ผลงานที่ทีมงานนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษามีความประทับใจ/ประสบความสำเร็จ ๕ คะแนน

๓.) การจัดการความรู้ (KM) และการต่อยอดการดำเนินงานนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา
(YC : Youth Counselor) ๑๐ คะแนน

๔.) การตอบคำถามของคณะกรรมการได้อย่างชัดเจน ๕ คะแนน
สอดคล้อง ถูกต้อง ครบถ้วน

๑.๓ พิจารณาความสามารถในการให้การปรึกษาเพื่อน (๔๐ คะแนน)

กระบวนการให้การปรึกษาโดยพิจารณาจากขั้นตอนการให้การปรึกษา
ทั้ง ๕ ขั้นตอน คือ ๑๐ คะแนน

๑.) การสร้างสัมพันธภาพ

๒.) การสำรวจและทำความเข้าใจปัญหา

๓.) การหาแนวทางแก้ไขปัญหา

๔.) การวางแผนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ

๕.) การยุติการให้การปรึกษาเพื่อน

๑.๔ ทักษะการให้การปรึกษาพิจารณาจากการเลือกใช้ทักษะการใส่ใจ ๑๐ คะแนน

การฟัง การถาม การเงียบ การทวนซ้ำ การให้กำลังใจ การสรุปความ
การให้ข้อมูลและคำแนะนำ รวมทั้งทักษะการชี้ผลที่ตามมาได้อย่าง
หลากหลายและเหมาะสมกับปัญหาและสถานการณ์

๑.๕ แนวทางการช่วยเหลือเพื่อน พิจารณาจากความเหมาะสมกับปัญหา ๑๐ คะแนน

และการนำไปใช้ได้จริง รวมทั้งเป็นแนวทางที่เพื่อนมีส่วนร่วม
ในการกำหนด / แสดงความคิดเห็น

๑.๖ บุคลิกภาพของผู้ให้การปรึกษา จะพิจารณาจากสีหน้า ท่าทาง ๑๐ คะแนน

การพูดจา น้ำเสียง ความรู้สึกที่แสดงออกมา และการแต่งกาย

๒. **<u>ระดับชาติ</u> (๒๕ : ๒๕ : ๕๐)**

ระดับชาติ คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน โดยมีสัดส่วนของคะแนนในแต่ละด้าน คือ ๒๕ : ๒๕ : ๕๐ รายละเอียดดังนี้

๒.๑ พิจารณาจากเอกสารรายงานผลการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (๒๕ คะแนน)

๑.) การจัดทำบันทึกข้อมูลการทำงานและการให้การปรึกษา ๑๐ คะแนน

๒.) การสร้าง ประสาน และการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน ๕ คะแนน
นักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)

๓.) การดำเนินงานที่เหมาะสม ชัดเจน ตามสภาพจริง ๑๐ คะแนน

นักเรียนเพื่อนที่ปรึกษากับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียนอย่างชัดเจน

๒.๒ การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม (๒๕ คะแนน)

๑.) ผลการดำเนินงานของโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาในโรงเรียน (ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน นักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา และสถานศึกษา) ๑๐ คะแนน

๒.) ผลงานที่ทีมงานนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษามีความประทับใจ/ประสบความสำเร็จ ๕ คะแนน

๓.) การจัดการความรู้ (KM) และการต่อยอดการดำเนินงานนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) ๕ คะแนน

๔.) การตอบคำถามของคณะกรรมการได้อย่างชัดเจน สอดคล้อง ถูกต้องครบถ้วน ๕ คะแนน

<u>ทั้งนี้ ขอให้นำเสนอผลงานและตอบคำถามให้ตรงประเด็นและไม่อนุญาตให้มีวัสดุ / อุปกรณ์ หรือสื่อต่าง ๆ ประกอบการนำเสนอ</u>

๒.๓ พิจารณาความสามารถในการให้การปรึกษาเพื่อน (๕๐ คะแนน)

๒.๓.๑ กระบวนการให้การปรึกษาโดยพิจารณาจากขั้นตอนการให้การปรึกษา ๑๐ คะแนน
ทั้ง ๕ ขั้นตอน คือ

๑.) การสร้างสัมพันธภาพ

๒.) การสำรวจและทำความเข้าใจปัญหา

๓.) การหาแนวทางแก้ไขปัญหา

๔.) การวางแผนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ

๕.) การยุติการให้การปรึกษาเพื่อน

๒.๓.๒ ทักษะการให้การปรึกษาโดยพิจารณาจากการเลือกใช้ทักษะการใส่ใจ ๒๐ คะแนน
การฟัง / การถาม / การเงียบ / การทวนซ้ำ / การให้กำลังใจ / การสรุปความ / การให้ข้อมูลและคำแนะนำ รวมทั้งทักษะการชี้ผลที่ตามมาได้อย่าง หลากหลายและเหมาะสมกับปัญหา

๒.๓.๓ แนวทางการช่วยเหลือเพื่อน โดยพิจารณาจากความเหมาะสมกับปัญหา ๑๕ คะแนน
และการนำไปใช้ได้จริง รวมทั้งเป็นแนวทางที่เพื่อนมีส่วนร่วมในการกำหนด / แสดงความคิดเห็น

๒.๓.๔ บุคลิกภาพของผู้ให้การปรึกษา โดยพิจารณาจากสีหน้า ท่าทาง ๕ 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 และเหรียญทองแดง 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 คณะกรรมการต้องเป็นครูแนะแนวและมีประสบการณ์ในการทำงานด้าน YC อย่างน้อย ๕ ปี

๑.๒ กรรมการฯ ควรมาจากสถานศึกษา หรือสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่หลากหลาย อาจจะเป็นบุคลากรจากส่วนกลาง บุคคลภายนอก เช่น บุคลากรจากมหาวิทยาลัย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการแนะแนว เป็นต้น

๒. คณะกรรมการตัดสินผลการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)

๒.๑ คณะกรรมการฯ แบ่งเป็น ๓ ระดับ ระดับละ ๕ คน

๒.๒ คณะกรรมการฯ ควรประเมินด้านเอกสารของโรงเรียนที่เข้าแข่งขันในแต่ละระดับให้แล้วเสร็จก่อนวันแข่งขัน

๒.๓ คณะกรรมการฯ ต้องเตรียมข้อคำถาม สำหรับให้ผู้เข้าแข่งขันได้ร่วมกันตอบต่อหน้าคณะกรรมการ ฯ

๒.๔ คณะกรรมการฯ ต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน

๒.๕ คณะกรรมการฯ ควรให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่องกับนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

• การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๑. ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๒. ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา มีทีมชนะในลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาคมีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนด้านที่ ๑ เท่ากันให้ดูด้านที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนด้านที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าด้านที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในด้านที่ ๓ กรณีคะแนนเท่ากันทุกด้านให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

• การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในการนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์และประชาสัมพันธ์ต่อไป

• **รายละเอียดกิจกรรมในการจัดเตรียมการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)**

หน่วยงานที่จัดการแข่งขันต้องดำเนินการเพิ่มเติม ดังนี้

๑. ประชุมชี้แจงคณะกรรมการตัดสินผลการแข่งขันทุกระดับ

๒. จัดให้มีการตรวจสอบและประเมินด้านเอกสารของโรงเรียนที่เข้าแข่งขันให้แล้วเสร็จก่อนวันแข่งขัน

๓. จัดแฟ้มแบบฟอร์มการให้คะแนนของกรรมการฯ ทุกคน (ซึ่งคณะผู้จัดการแข่งขันต้องเตรียมไว้ล่วงหน้าก่อนการแข่งขัน)

๔. จัดเตรียมห้องสำหรับการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาที่เหมาะสม ควรเป็นสถานที่เงียบ ไม่มีคนเดินพลุกพล่าน มีความเป็นส่วนตัว ปลอดการรบกวนจากเสียงหรือผู้คน เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันมีสมาธิในการให้การปรึกษา

๕. **ผู้จัดการแข่งขัน** ต้องเตรียม**กรณีศึกษาที่เน้นให้ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหา ไม่น้อยกว่า ๑๐ เรื่อง** ของแต่ละระดับการแข่งขัน ในส่วนของผู้ให้การปรึกษา (Counselor) และผู้ขอรับการปรึกษา (Counselee) คณะกรรมการจะทำการจับสลากจากทีมผู้เข้าแข่งขัน

๖. ก่อนการแข่งขันควรมีเจ้าหน้าที่ชี้แจงรายละเอียด ทำความเข้าใจให้ผู้เข้าแข่งขันรับทราบถึงกระบวนการและขั้นตอนในการแข่งขันอย่างชัดเจน

๗. มีเจ้าหน้าที่จัดลำดับและเชิญให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าไปยังห้องแข่งขัน

๘. ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากกรณีศึกษาต่อหน้าคณะกรรมการฯ ก่อนที่จะดำเนินการแข่งขัน

๙. ในการแข่งขันแต่ละทีมจะใช้เวลา ดังนี้

- การนำเสนอโดยทีม ใช้เวลา ๕ นาที

- การนำเสนอบทบาทสมมุติ ใช้เวลา ๑๐ นาที

หากใช้เวลาเกินกว่าที่กำหนด จะมีผลต่อการพิจารณาของคณะกรรมการ ฯ

๑๐. มีคณะทำงาน / เจ้าหน้าที่นำผลการให้คะแนนของกรรมการ ฯ แต่ละคนมาประมวลผลหลังสิ้นสุดการแข่งขัน

๑๑. การประกาศผลการแข่งขันและการมอบรางวัล ให้แล้วเสร็จภายในวันแข่งขันของแต่ละระดับ

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๙
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มภาษาต่างประเทศ (กิจกรรมภาษาอังกฤษ)

ชื่อกิจกรรม	ระดับเขตพื้นที่การศึกษา		ประเภท	หมายเหตุ
	สพม.			
	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
๑. การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)	✓	✓	เดี่ยว	
๒. การแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling)	✓	✓	เดี่ยว	
๓. กิจกรรมประกวดเขียนเรื่องสั้นภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)	✓	✓	เดี่ยว	
๔. การแข่งขันต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword)	✓	✓	ทีมและ เดี่ยว	
๕. การแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit)	✓	✓	ทีม	
รวม	**๕**	**๕**		
รวม ๕ กิจกรรม	**๑๐ รายการ**			

๑. การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

๑. คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน มีคุณสมบัติเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่**ไม่เคย**ไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการนานเกิน ๖ เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็นระดับ ดังนี้

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ – ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ – ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ – ๓ จำนวน ๑ คน

๒) นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ – ๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หัวข้อการแข่งขันเป็นไปตามเนื้อหาในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการของ แต่ละระดับชั้นที่เหมาะสมกับการพูดแบบ Impromptu Speech ดังนี้

๓.๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม.๑-๓ ตามหัวเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว ภาษา ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๒,๑๐๐ – ๒,๒๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรมมากขึ้น)

๓.๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๔-๖ หัวเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๓,๖๐๐ – ๓,๗๕๐ คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันจะพูดตามหัวข้อโดยวิธีการจับสลาก ก่อนการพูด ให้เวลาเตรียมตัว ๕ นาที คณะกรรมการกลาง ของการแข่งขันเป็นผู้กำหนดหัวข้อที่จะใช้ในการแข่งขัน หัวข้อการแข่งขันเป็นไปตามเนื้อหาในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการของแต่ละระดับชั้นที่เหมาะสมกับการพูดแบบ Impromptu Speech จำนวน ๘-๑๐ หัวข้อ และลงมติเลือก ๓ หัวข้อ สำหรับใช้ในการแข่งขันแต่ละระดับ ผู้เข้าแข่งขันมีสิทธิ์จับสลาก ๒ ครั้ง แล้วเลือกพูดเพียง ๑ หัวข้อ

๓.๓ เวลาในการแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ม. ๑-๓ ใช้เวลาในการพูด ๔-๕ นาที

๒) ระดับชั้น ม. ๔-๖ ใช้เวลาในการพูด ๕-๖ นาที

(บวก/ลบ ๓๐ วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาทีละ ๑ คะแนน

๓.๔ ขณะทำการแข่งขัน **ไม่อนุญาต**ให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์สื่อสารทุกชนิด ข้อมูล บันทึกช่วยจำ อุปกรณ์ หรือเอกสารอื่น ๆ ประกอบการพูด

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

๓.๗ อนุญาตให้ครูผู้ฝึกซ้อม ผู้ปกครองนักเรียน และบุคคลทั่วไปเข้าชมได้ โดยต้องได้รับอนุญาตจากกรรมการหรืออยู่ในดุลยพินิจของกรรมการและปฏิบัติตามระเบียบการเข้าชมการแข่งขันอย่างเคร่งครัด **ยกเว้นผู้เข้าแข่งขันไม่อนุญาต**ให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าชมการแข่งขันเพื่อให้เกิดความยุติธรรมแก่ผู้เข้าแข่งขันที่อยู่ในห้องเก็บตัว

๓.๘ **ห้าม**บันทึกภาพ/วิดีโอ ห้ามส่งเสียงดังรบกวน **ห้าม**แสดงป้ายไฟหรือป้ายสัญลักษณ์ที่แสดงการสนับสนุนผู้เข้าแข่งขัน และห้ามเดินเข้า-ออกห้องแข่งขันขณะที่ผู้แข่งขันกำลังทำการแข่งขัน หากมีผู้ใดฝ่าฝืนให้ถือเป็นสิทธิ์ขาดของคณะกรรมการในการตัดสิทธิ์การเข้าชม

๓.๙ คำตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ด้านเนื้อหา (Accuracy and consistency)	**๔๕ คะแนน**
- ลำดับเรื่องราวสอดคล้องกับหัวข้อและความเส้นคงวาของเนื้อเรื่อง	๒๐ คะแนน
- แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงกับหัวข้อ	๒๐ คะแนน
- ตอบคำถามเกี่ยวกับหัวข้อที่จับสลากได้	๕ คะแนน
๔.๒ การใช้ภาษาและคำศัพท์ (Use of language and vocabulary)	**๓๐ คะแนน**
- ใช้ภาษาเหมาะสมกับระดับชั้น (Difficulty level) ด้านศัพท์ (Vocabulary) โครงสร้างและคำสันธาน (Structure & connectors)	๑๕ คะแนน
- ใช้ภาษาในรูปแบบการพูดสุนทรพจน์ได้ถูกต้อง (Form & organizing of speech)	๑๕ คะแนน
๔.๓ ความสำเร็จในการถ่ายทอด (Presentation)	**๑๕ คะแนน**
- ถ่ายทอด/นำเสนอที่สามารถเข้าถึงผู้ฟังได้ชัดเจนเป็นอย่างดี	๕ คะแนน
- ใช้น้ำเสียงสอดคล้องกับเนื้อหาที่พูด	๕ คะแนน
- ใช้ท่าทางประกอบได้เหมาะสม มีบุคลิกภาพในการขณะนำเสนอด้วยความมั่นใจ	๕ คะแนน
๔.๔ การจัดการเวลา (Time management)	**๑๐ คะแนน**
- พูดได้ตรงตามเวลาที่เกณฑ์กำหนด มีจังหวะในการพูดที่ดี ไม่ส่งผลกระทบต่อเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

๖.๑ คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

- ครูชาวต่างชาติ จำนวน ๑ คน (ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง เช่น ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ หรือครูผู้ถือสัญชาติประเทศใดประเทศหนึ่งใน ๕ ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ แคนาดา เป็นต้น หรือครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือครูผู้ถือสัญชาติหรือมาจากประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการหรือภาษาที่สอง ได้แก่ ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ อินเดีย เนเธอร์แลนด์ แอฟริกาใต้ เป็นต้น)
- ครูชาวไทยผู้สอนภาษาอังกฤษ หรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ
- ในกรณี มีข้อจำกัดด้านครูชาวต่างชาติ สามารถให้คณะกรรมการตัดสินเป็นครูชาวไทยได้ทั้งหมด โดยครูชาวไทยต้องมีผลคะแนนความสามารถทางภาษาอังกฤษเทียบเคียงกรอบมาตรฐาน CEFR ระดับ B2 ขึ้นไป อย่างน้อยจำนวน ๑ คน และระดับ B1 ขึ้นไป จำนวน ๒ คน

๖.๒ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๖ คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน ประกอบด้วย

- คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓-๕ คน (คนไทย และ ครูชาวต่างชาติอย่างน้อย ๑ คน)
- คณะกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้อง**ไม่ตัดสิน**ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในช่วงชั้นที่ปฏิบัติการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓
- ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับที่ ๑-๓ ได้คะแนนเท่ากันมากกว่าลำดับละ ๑ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็น ผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ระเบียบการจัดการแข่งขันการพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

๑. รูปแบบการจัดสถานที่แข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัว และห้องจัดการแข่งขัน

๒. การดำเนินการจัดสถานที่แข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขัน แบ่งเป็น ๓ ห้อง ดังนี้

ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัว

- ผู้เข้าแข่งขันทุกคนนั่งรอในห้องเก็บตัวหลังจากการรายงานตัวและจับสลากลำดับการแข่งขันแล้ว
- ควรมีกรรมการที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ ๒ ห้องจับสลากหัวข้อในการแข่งขัน

- ห้องหรือมุมใดมุมหนึ่งของห้องที่ ๑ สำหรับนักเรียนที่จับฉลากหัวข้อ เพื่อเตรียมแข่งขันบนเวทีในห้องจัดการแข่งขันโดยนักเรียนที่เข้ามาทีละคนตามลำดับ ก่อนเวลาพูด ๗ นาที นักเรียนจับสลากหัวข้อได้ ๒ ครั้ง แล้วเลือกพูดเพียง ๑ หัวข้อตามที่จับสลากได้พูดบนเวทีในห้องจัดการแข่งขัน โดยสามารถเขียนโครงเรื่องคร่าวๆ ใส่กระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ภายในเวลา ๕ นาที (กรรมการจับเวลาเพื่อความยุติธรรม)

ห้องที่ ๓ ห้องจัดการแข่งขัน

ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ - ๕ คน
- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน
- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการผู้กำกับการเข้าชมการแข่งขัน เพื่อนั่งสังเกตความเรียบร้อยของการเข้าชมให้เป็นไปตามระเบียบการแข่งขัน จำนวน ๑ คน
- ที่นั่งสำหรับผู้ชม
- ควรเป็นห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก มีเครื่องปรับอากาศ /หากเป็นพัดลมควรมีจำนวนเพียงพอมีอากาศถ่ายเทได้สะดวก เพื่อลดบรรยากาศความตึงเครียดจากสภาพอากาศที่อาจร้อนอบอ้าวในวันที่ทำการแข่งขัน

๓. คณะกรรมการดำเนินงาน

คณะกรรมการดำเนินงาน วางแผนการจัดการแข่งขันการพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech) ตามรายละเอียดดังนี้

๑. คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ประกอบด้วย

๑.๑ กรรมการรับลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อและโรงเรียนของผู้เข้าแข่งขันให้ถูกต้อง ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากเพื่อจัดลำดับเข้า ร่วมการแข่งขัน

๑.๒ พิธีกร จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียนก่อนการแข่งขัน

๑.๓ กรรมการที่ดูแลนักเรียนเข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน โดยเป็นกรรมการที่มีจิตวิทยาสูง เพราะนักเรียนอาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน ทำหน้าที่

ให้นักเรียนจับสลากหัวข้อ โดยสามารถจับสลากได้ ๒ ครั้ง ครั้งละ ๑ หัวข้อ นักเรียนสามารถเลือกหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งตามที่จับสลากได้พูดในห้องจัดการแข่งขัน โดยแจ้งหัวข้อที่เลือกให้กรรมการทราบ จากนั้นกรรมการจะส่งตัวนักเรียนเข้าห้องแข่งขันพร้อมแจ้งหัวข้อที่นักเรียนเลือกให้คณะกรรมการตัดสินทราบ

๒. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ประกอบด้วย

๒.๑ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน จำนวน ๓ – ๕ คน ทำหน้าที่ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม และถามคำถามโดยต้องถามหลังจากผู้เข้าแข่งขันพูดเสร็จในทุกระดับ จำนวน ๑ คำถาม (คำถามจะสัมพันธ์กับหัวข้อที่ผู้เข้าแข่งขันจับสลากหัวข้อได้) คนถามควรเป็นเจ้าของภาษา (Native speaker) หรือครูชาวต่างชาติ เพื่อจะได้เป็นมาตรฐานและตรวจความเข้าใจในเนื้อหาที่นักเรียนพูด ทำการสรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมดส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

๒.๒ กรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน มีหน้าที่ควบคุมเวลาการแข่งขัน และต้องมีอุปกรณ์จับเวลาในการแข่งขัน โดยให้สัญญาณ ป้าย ๓ สี (สีเขียว สีเหลือง และสีแดง) ดังนี้

- สีเขียว หมายถึง เริ่มพูดได้
- สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนหมดเวลา ๑ นาที
- สีแดง หมายถึง หมดเวลาในการแข่งขัน
- เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน หลังจากกรรมการชูป้ายสีแดง ผู้แข่งขันสามารถพูดต่อได้ ๓๐ วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน
- การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนแนะนำตัวและพูดหัวข้อ

๒.๓ กรรมการกำกับการเข้าชมการแข่งขัน จำนวน ๑ คน มีหน้าที่ควบคุมดูแลการเข้าชมการแข่งขันให้เกิดความเรียบร้อย โดยให้ผู้เข้าชมปฏิบัติตามระเบียบการเข้าชมการแข่งขันอย่างเคร่งครัด ดังนี้

- ห้ามส่งเสียงดังรบกวน ปิดเสียงโทรศัพท์มือถือ และห้ามโทรออกหรือรับสายโทรศัพท์ขณะรับชมการแข่งขัน
- ห้ามบันทึกภาพ/วิดีโอ
- ห้ามแสดงป้ายไฟ ป้ายสัญลักษณ์ที่แสดงการสนับสนุนผู้เข้าแข่งขัน
- ห้ามเดินเข้า-ออกห้องแข่งขันขณะที่ผู้แข่งขันกำลังทำการแข่งขัน
- ชี้แจงและจัดทำป้ายกำกับการเข้าชม เช่น “กำลังดำเนินการแข่งขัน” “ห้ามรบกวน” เป็นต้น ให้ผู้เข้าชมเห็นอย่างชัดเจน และปิดประตูห้องแข่งขันให้เรียบร้อยในขณะที่กำลังดำเนินการแข่งขัน
- หากมีผู้ใดฝ่าฝืนให้ถือเป็นสิทธิ์ขาดของคณะกรรมการในการตัดสิทธิ์การเข้าชม

๓. กรรมการจัดเตรียมหัวข้อในการแข่งขันให้เป็นไปตามเนื้อหา

ทำหน้าที่ กำหนดหัวข้อคำถามในการแข่งขันโดยกำหนดเป็นวลีหรือประโยคสั้น ๆ โดยแต่ละระดับชั้นสามารถกำหนดหัวข้อการแข่งขันได้ตามแนวทาง ดังนี้

๓.๑ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓ ตามหัวเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว ภาษา ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๒,๑๐๐ - ๒,๒๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็น นามธรรมมากขึ้น) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อ Environment, Leisure Activity ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด ตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology) หัวข้อคำถามควรเป็น The Impact of Social Media

๓.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖ หัวเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๓,๖๐๐ – ๓,๗๕๐ คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อ Education, Environment, Health and Welfare ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด ตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology) หัวข้อคำถามควรเป็น The Impact of Technology on Relationships

หมายเหตุ

- การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้อาจปรับได้ตามความเหมาะสมแต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้
- เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน
    ๑. หนังสือรับรองคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันตามคุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน ข้อ ๑ พร้อมแนบเอกสาร ปพ.๑ พร้อมลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุและยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการโรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกา พร้อมประทับตราโรงเรียน
    ๒. สำเนาทะเบียนบ้านที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน ชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองของผู้แข่งขันตามคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน รับรองสำเนาถูกต้อง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกา

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

ภาคผนวก

แนวทางเกณฑ์การให้คะแนนภาคภาษาไทยและภาคภาษาอังกฤษ

	ควรปรับปรุง	พอใช้	ดี	ดีมาก	ดีเยี่ยม
๑. ด้านเนื้อหา (๒๐ คะแนน):	๐-๗ คะแนน: เค้าโครง/เนื้อหาไม่มีความต่อเนื่องกันและขาดแนวคิดหรือประเด็นหลักที่ชัดเจน	๘-๑๑ คะแนน: มีการออกแบบเค้าโครง/เนื้อหา แต่ขาดประเด็นหลักที่ชัดเจนหรือรายละเอียดสนับสนุนที่ดี	๑๒-๑๕ คะแนน: มีการออกแบบเค้าโครง/เนื้อหาได้ดีปานกลาง โดยมีแนวคิดหลักที่มองเห็นได้ชัดเจนและมีประเด็นสนับสนุนบางส่วน	๑๖-๑๙ คะแนน: มีการออกแบบเค้าโครง/เนื้อหาได้เป็นอย่างดีโดยมีแนวคิดหลักที่ชัดเจนและประเด็นสนับสนุนที่เกี่ยวข้อง	๒๐ คะแนน: มีการออกแบบเค้าโครง/เนื้อหาได้เป็นอย่างดี โดยมีแนวคิดหลักและประเด็นสนับสนุนที่น่าสนใจและน่าคล้อยตาม
๒. ความเชื่อมโยงกับหัวข้อ (๒๐ คะแนน):	๐-๗ คะแนน: ไม่ระบุข้อความ/เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ หรือมีเพียงเล็กน้อย	๘-๑๑ คะแนน: มีข้อความ/เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อบางส่วนแต่ขาดความสอดคล้องและลึกซึ้ง	๑๒-๑๕ คะแนน: มีข้อความ/เนื้อหาที่ตรงประเด็นและเหมาะสม	๑๖-๑๙ คะแนน: แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจเกี่ยวกับหัวข้อและสามารถให้ข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้อง	๒๐ คะแนน: มีข้อความ/เนื้อหาที่ตรงประเด็นและครอบคลุมด้วยข้อมูลเชิงลึกที่น่าสนใจ
๓. ความสามารถในการตอบคำถาม (๕ คะแนน):	๐-๑ คะแนน: ไม่สามารถตอบคำถามหรือคำตอบไม่เชื่อมโยงกับคำถาม ซึ่งบ่งชี้ให้เห็นว่าขาดความเข้าใจในคำถามนั้น	๒ คะแนน: สามารถตอบคำถามได้ แต่ไม่ได้อธิบายคำตอบโดยละเอียดหรือขาดประเด็นสำคัญ	๓ คะแนน: สามารถตอบคำถามและให้ข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้อง แม้ว่าคำตอบนั้นจะยังไม่ครอบคลุมทั้งหมด	๔ คะแนน: สามารถตอบคำถามได้มีการ กล่าวถึงประเด็นหลักแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในคำถาม	๕ คะแนน: สามารถตอบคำถามได้ตรงและครอบคลุมถึงประเด็นสำคัญ แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในคำถามอย่างลึกซึ้ง
๔. การใช้ภาษาและคำศัพท์ (๑๕ คะแนน):	๐-๕ คะแนน: ใช้ภาษาไม่เหมาะสม เข้าใจยาก มีข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์จำนวนมาก	๖-๘ คะแนน: ภาษาที่ใช้ควรปรับปรุง มีคำศัพท์ในวงที่จำกัด และพบข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์บ่อยครั้ง	๙-๑๑ คะแนน: ใช้ภาษาได้ในระดับหนึ่ง แต่ควรมีความหลากหลายและชัดเจนมากขึ้น	๑๒-๑๔ คะแนน: มีทักษะในการใช้ภาษาที่ดี เลือกใช้คำศัพท์ได้เหมาะสม และพบข้อผิดพลาดเพียงเล็กน้อย	๑๕ คะแนน: ใช้ภาษาได้ดีมาก เลือกใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสม หลากหลาย และแทบไม่พบข้อผิดพลาดใด ๆ ในการพูด
๕. รูปแบบการพูดตามแบบสุนทรพจน์ (๑๕ คะแนน):	๐-๕ คะแนน: มีโครงสร้าง/รูปแบบการพูดที่ไม่เป็นไปตามการพูดสุนทรพจน์ ไม่มีบทนำ เนื้อความหรือบทสรุปที่ชัดเจน	๖-๘ คะแนน: มีโครงสร้าง/รูปแบบการพูดตามการพูดสุนทรพจน์บางส่วน แต่ขาดความลื่นไหลและความเชื่อมโยงระหว่างส่วนต่าง ๆ	๙-๑๑ คะแนน: มีโครงสร้าง/รูปแบบการพูดตามการพูดสุนทรพจน์ โดยมีบทนำ เนื้อความ และบทสรุปที่มองเห็นได้ชัดเจน	๑๒-๑๔ คะแนน: มีโครงสร้าง/รูปแบบการพูดตามการพูดสุนทรพจน์ที่ดี โดยมีความชัดเจน ลื่นไหลและความเชื่อมโยงระหว่างส่วนต่าง ๆ	๑๕ คะแนน: มีโครงสร้าง/รูปแบบการพูดตามการพูดสุนทรพจน์ที่ดี โดยทั้งบทนำ เนื้อความและบทสรุปมีความน่าสนใจ และน่าประทับใจ
๖. การถ่ายทอด/นำเสนอ (๑๕ คะแนน):	๐-๕ คะแนน: ถ่ายทอด/นำเสนอได้ไม่ดี เข้าใจได้ยาก และไม่สามารถทำให้ผู้ฟังเข้าใจและมีส่วนร่วมได้	๖-๘ คะแนน: การถ่ายทอด/การนำเสนอควรได้รับการปรับปรุง ขาดความหลากหลายของน้ำเสียงและบุคลิกท่าทาง	๙-๑๑ คะแนน: ถ่ายทอด/นำเสนอได้ดี แต่ขาดการสบตากับผู้ฟังและความสม่ำเสมอในการถ่ายทอด	๑๒-๑๔ คะแนน: ถ่ายทอด/นำเสนอได้ดี เสียงดังฟังชัด มีการสบตากับผู้ฟังและใช้ท่าทางได้อย่างเหมาะสม	๑๕ คะแนน: ถ่ายทอด/นำเสนอได้อย่างยอดเยี่ยม มีความมั่นใจ ชัดเจน สามารถเข้าถึงผู้ฟังได้เป็นอย่างดี
๗. การจัดการเวลา (๑๐ คะแนน):	๐-๓ คะแนน: ใช้เวลาเกินหรือต่ำกว่าที่เกณฑ์กำหนด	๔-๖ คะแนน: ปฏิบัติตามเวลาที่เกณฑ์กำหนด แต่มีความติดขัดใน	๗-๘ คะแนน: ปฏิบัติตามเวลาที่เกณฑ์กำหนด โดยในระหว่างที่พูดเกิดความ	๙ คะแนน: จัดการเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้	๑๐ คะแนน: ปฏิบัติได้ตรงตามเวลาที่เกณฑ์กำหนด มีจังหวะในการพูดที่ดี

	ควรปรับปรุง	พอใช้	ดี	ดีมาก	ดีเยี่ยม
		ระหว่างที่พูดที่ส่งผลต่อเวลาในการแข่งขันอย่างชัดเจน	ติดขัดที่ส่งผลต่อเวลาในการแข่งขันเล็กน้อย	เวลาใกล้เคียงกับที่เกณฑ์กำหนด	ไม่ส่งผลกระทบต่อเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

หมายเหตุ แนวทางเกณฑ์การให้คะแนนภาคภาษาไทยและภาคภาษาอังกฤษนี้เป็นตัวอย่างเท่านั้น โดยคณะกรรมการสามารถพิจารณาปรับเกณฑ์การให้คะแนนตามดุลยพินิจ

Sample of Rubrics for Scoring Impromptu Speech Competition

Criteria	Poor	Need improvement	Acceptable	Good	Excellent
1. Content and Organization (20 points):	0-7 points: Incoherent and lacks a clear main idea or structure.	8-11 points: Somewhat organized, but the main points are unclear or poorly supported.	12-15 points: Moderately organized with a discernible main idea and some supporting points.	16-19 points: Well-organized with a clear main idea and relevant supporting points.	20 points: Highly organized, compelling main idea, and strong supporting points.
2. Response to the Prompt (20 points):	0-7 points: Does not address the prompt or provides an irrelevant response.	8-11 points: Partially addresses the prompt but lacks depth and coherence.	12-15 points: Adequately addresses the prompt with some relevant points.	16-19 points: Demonstrates a good understanding of the prompt and provides relevant insights.	20 points: Thoughtfully and comprehensively addresses the prompt with compelling insights.
3. Direct Relevance to Question (5 points):	0-1 point: The response barely addresses the question or fails to connect to its main points, indicating a lack of understanding.	2 points: The response somewhat addresses the question, but key points may be missed or not fully elaborated upon.	3 points: The response addresses the question and provides some relevant insights, though it may lack full depth or coverage.	4 points: The response is highly relevant to the question, addressing its main points effectively and showcasing a strong understanding.	5 points: The response directly and comprehensively addresses the question's key points and nuances, demonstrating a deep understanding of both the question and the speech content.
4. Use of Language and Vocabulary (15 points):	0-5 points: Language is inappropriate, many grammatical errors, and difficult to comprehend.	6-8 points: Language needs improvement, limited vocabulary, and frequent errors.	9-11 points: Acceptable language use, but could be more varied and precise.	12-14 points: Good language skills, appropriate vocabulary, and few errors.	15 points: Exceptional language use, rich vocabulary, and minimal errors.
5. Form or Organizing of Speech (15 points):	0-5 points: Poorly structured with no clear introduction, body, or conclusion.	6-8 points: Some attempt at structuring, but lacks smooth	9-11 points: Adequate form with discernible	12-14 points: Well-structured speech with clear transitions and a logical flow.	15 points: Highly effective form with engaging introduction, well-

Criteria	Poor	Need improvement	Acceptable	Good	Excellent
		transitions between sections.	introduction, body, and conclusion.		developed body, and impactful conclusion.
6. Delivery and Presentation (15 points):	0-5 points: Very poor delivery, difficult to understand, and disengaging.	6-8 points: Delivery needs significant improvement, lacks vocal variety and gestures.	9-11 points: Adequate delivery, but lacks consistent eye contact and enthusiasm.	12-14 points: Good delivery with clear voice projection, some eye contact, and suitable gestures.	15 points: Excellent delivery, confident, articulate, engaging, and connects with the audience.
7. Time Management (10 points):	0-3 points: Goes significantly over or under the time limit.	4-6 points: Struggles to manage time effectively, disrupting the flow of the speech.	7-8 points: Mostly adheres to the time limit but with minor deviations.	9 points: Effectively manages time, staying close to the designated time.	10 points: Precisely adheres to the time limit, delivering a well-paced speech.

References

American Psychological Association. (n.d.). Time Management Techniques to Prioritize Work and Increase Productivity. Retrieved from https://www.apa.org/topics/time-management.

Dale Carnegie Training. (2013). The 5 Essential Public Speaking Tips for Impromptu Speaking. Retrieved from https://www.dalecarnegie.com/en/resources/the-5-essential-public-speaking-tips-for-impromptu-speaking.

John F. Kennedy University. (n.d.). Oral Communication Rubric. Retrieved from https://www.jfku.edu/wp-content/uploads/2016/11/Oral-Communication-Rubric.pdf.

MindTools. (n.d.). Impromptu Speaking: Preparing and Delivering an Impromptu Speech. Retrieved from https://www.mindtools.com/pages/article/impromptu-speaking.htm.

National Speech & Debate Association. (n.d.). Evaluating Impromptu Speaking. Retrieved from https://www.speechanddebate.org/impromptu-speaking/.

TESL-EJ. (2005). The Role of Vocabulary in Language Learning and Teaching. TESL-EJ, 9(2). Retrieved from http://www.tesl-ej.org/wordpress/issues/volume9/ej34/ej34a2/.

๒. การแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling)

๑. คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน มีคุณสมบัติเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่**ไม่เคย**ไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการนานเกิน ๖ เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็นระดับ ดังนี้

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ – ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ – ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ – ๓ จำนวน ๑ คน

๒) นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ – ๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ นิทานที่ใช้แข่งขัน เป็นนิทานพื้นบ้านของไทย นิทานของต่างประเทศ หรือนิทานอีสป โดยยังคงเค้าโครงหลักของเรื่องไว้ สามารถดัดแปลงหรือเพิ่มเติมบทบาท/บทสนทนาได้เพื่อให้เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

๓.๒ เวลาในการแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ม. ๑ – ๓ เวลา ๖ - ๗ นาที

๒) ระดับชั้น ม. ๔ – ๖ เวลา ๗ - ๘ นาที

(บวก/ลบ ๓๐ วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาทีละ ๑ คะแนน

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องส่งบทนิทาน จำนวน ๕ ชุด ให้คณะกรรมการ ณ จุดลงทะเบียนเพื่อรายงานตัวในวันแข่งขัน

๓.๔ ขณะทำการแข่งขัน **ไม่อนุญาต**ให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์สื่อสารทุกชนิด ข้อมูล บันทึกช่วยจำ อุปกรณ์ หรือเอกสารอื่น ๆ ที่เอื้อต่อการแข่งขันเล่านิทาน

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

๓.๗ อนุญาตให้ครูผู้ฝึกซ้อม ผู้ปกครองนักเรียน และบุคคลทั่วไปเข้าชมได้ โดยต้องได้รับอนุญาตจากกรรมการ และปฏิบัติตามระเบียบการเข้าชมการแข่งขันอย่างเคร่งครัด **ยกเว้นผู้เข้าแข่งขัน <u>ไม่อนุญาต</u>**ให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าชมการแข่งขัน เพื่อให้เกิดความยุติธรรมแก่ผู้เข้าแข่งขันที่อยู่ในห้องเก็บตัว

๓.๘ ห้ามบันทึกภาพ/วิดีโอ ห้ามส่งเสียงดังรบกวน ห้ามแสดงป้ายไฟหรือป้ายสัญลักษณ์ที่แสดงการสนับสนุนผู้เข้าแข่งขัน และห้ามเดินเข้า-ออกห้องแข่งขันขณะที่ผู้แข่งขันกำลังเล่านิทาน หากมีผู้ใดฝ่าฝืนให้ถือเป็นสิทธิ์ขาดของคณะกรรมการในการตัดสิทธิ์การเข้าชม

๓.๙ คำตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ การเล่าถ่ายทอดเรื่องราว **๑๕ คะแนน**

- เล่าตามเค้าโครงเดิมของเรื่อง มีความเป็นเอกลักษณ์ นำเสนออย่างสร้างสรรค์มีมุมมองที่แปลกใหม่และน่าติดตาม ๕ คะแนน
- เลือกใช้ภาษาเหมาะสมกับระดับชั้น ไม่ใช้คำซ้ำ ๆ ถ่ายทอดจินตนาการของผู้เล่าได้อย่างสร้างสรรค์ ๕ คะแนน
- สร้างความประทับใจแก่ผู้ฟังด้วยการคลายปมจากแก่นของเนื้อเรื่องสู่บทสรุปที่น่าสนใจ ให้แง่คิดหรือคติสอนใจ ๕ คะแนน

๔.๒ การวางโครงเรื่องและการดำเนินเรื่อง **๑๕ คะแนน**

- จัดวางโครงเรื่องอย่างถูกต้องตามรูปแบบการเล่านิทานโดยลำดับ เปิดฉากนำเรื่อง เนื้อเรื่อง และตอนจบของเรื่องอย่างชัดเจน ๘ คะแนน
- ลำดับเหตุการณ์เนื้อเรื่องชวนติดตาม มีความต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน ๗ คะแนน

๔.๓ การแสดงบทบาทและการพัฒนาตัวละคร **๑๕ คะแนน**

- แสดงออกถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครนั้น ๆ ได้อย่างมีเอกลักษณ์ชัดเจน สมบทบาท ส่งผลให้ผู้ชมสามารถติดตาม เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของตัวละครในเนื้อเรื่องได้ ๕ คะแนน
- ดำเนินเรื่องให้ตัวละครทุกตัวในเนื้อเรื่องมีบทบาทและมีส่วนร่วม ๕ คะแนน
- เข้าถึงบทบาทของตัวละครแต่ละตัวในเนื้อเรื่องที่มีความลึกซึ้งและความซับซ้อนได้อย่างน่าสนใจ ๕ คะแนน

๔.๔ การแสดงทางอารมณ์ **๑๕ คะแนน**

- กระตุ้นผู้ชมให้มีอารมณ์คล้อยตาม เกิดความรู้สึกร่วม เช่น ยินดี เศร้า กลัว หรือเห็นใจตัวละครได้ ๘ คะแนน
- สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ผ่านรูปแบบการเล่านิทาน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่าและผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ๗ คะแนน

๔.๕ การใช้ภาษา **๑๕ คะแนน**

- ใช้ไวยากรณ์ในการเล่าเรื่องได้ถูกต้องตามหลักภาษา ใช้คำศัพท์และภาษาที่หลากหลาย สื่อความหมายได้อย่างเหมาะสม ๕ คะแนน
- ใช้คำเปรียบเทียบอุปมาอุปไมยช่วยในการบรรยายเล่าเรื่องได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เกิดความงดงามทางภาษา ๕ คะแนน
- ควบคุมการใช้ภาษาในการลำดับเรื่อง และดำเนินเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเพิ่มอรรถรสเรื่องราวและการมีส่วนร่วมได้ ๕ คะแนน

๔.๖ ประสิทธิภาพของการแสดงในภาพรวม **๒๐ คะแนน**

- เล่าเปิดฉากนำเรื่องชัดเจนและดึงดูดความสนใจของผู้ชม ๕ คะแนน
- สบตา และใช้ภาษากายได้อย่างเหมาะสม เช่น การแสดงท่าทาง การปรับน้ำเสียง และการแสดงออกทางสีหน้าเพื่อเพิ่มอรรถรสในการเล่าเรื่องได้ ๕ คะแนน
- มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมตลอดเวลาการเล่าเรื่อง มีจังหวะการเล่าเรื่องที่เหมาะสม กระตุ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วม ๕ คะแนน
- สามารถปรับรูปแบบการเล่าเรื่องให้สอดคล้องกับปฏิกิริยาของผู้ชมได้ ๕ คะแนน

๔.๗ การใช้เวลาในการเล่าเรื่อง **๕ คะแนน**

- บริหารจัดการเวลาได้อย่างเหมาะสมในกรอบเวลาที่กำหนด นำเสนอเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจ และถ่ายทอดแก่นของเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

๖.๑ คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

- ครูชาวต่างชาติ จำนวน ๑ คน (ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง เช่น ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ หรือครูผู้ถือสัญชาติประเทศใดประเทศหนึ่งใน ๕ ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ แคนาดา เป็นต้น หรือครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือครูผู้ถือสัญชาติหรือมาจากประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการหรือภาษาที่สอง ได้แก่ ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ อินเดีย เนเธอร์แลนด์ แอฟริกาใต้ เป็นต้น)
- ครูชาวไทยผู้สอนภาษาอังกฤษ หรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ
- ในกรณี มีข้อจำกัดด้านครูชาวต่างชาติ สามารถให้คณะกรรมการตัดสินเป็นครูชาวไทยได้ทั้งหมด โดยครูชาวไทยต้องมีผลคะแนนความสามารถทางภาษาอังกฤษเทียบเคียงกรอบมาตรฐาน CEFR ระดับ B2 ขึ้นไป อย่างน้อยจำนวน ๑ คน และระดับ B1 ขึ้นไป จำนวน ๒ คน

๖.๒ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๗ คน และคณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน ประกอบด้วย

- คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ - ๕ คน
- คณะกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน
- คณะกรรมการกำกับการเข้าชม จำนวน ๑ คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในช่วงชั้นที่ปฏิบัติการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ – ๓
- ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับที่ ๑-๓ ได้คะแนนเท่ากันมากกว่าลำดับละ ๑ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อ ของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็น ผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ระเบียบการจัดการแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling)

๑. รูปแบบการจัดสถานที่แข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัว และห้องจัดการแข่งขัน

๒. การดำเนินการจัดสถานที่แข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขัน แบ่งเป็น ๒ ห้อง ดังนี้

ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัว

- ผู้เข้าแข่งขันทุกคนนั่งรอในห้องเก็บตัวหลังจากการรายงานตัวและจับสลากลำดับการแข่งขันแล้ว
- ควรมีกรรมการที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล
- ควรเป็นห้องที่มีเครื่องปรับอากาศ /หากเป็นพัดลมควรมีจำนวนเพียงพอมีอากาศถ่ายเทได้สะดวก เพื่อลดบรรยากาศความตึงเครียดจากสภาพอากาศที่อาจร้อนอบอ้าวในวันที่ทำการแข่งขัน

ห้องที่ ๒ ห้องจัดการแข่งขัน

ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ - ๗ คน
- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน
- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการผู้กำกับการเข้าชมการแข่งขัน เพื่อนั่งสังเกตความเรียบร้อยของการเข้าชมให้เป็นไปตามระเบียบการแข่งขัน จำนวน ๑ คน
- ที่นั่งสำหรับผู้ชม

๓. คณะกรรมการดำเนินงาน

คณะกรรมการดำเนินงาน วางแผนการจัดการแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling) ตามรายละเอียดดังนี้

๑. คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ประกอบด้วย

๑.๑ กรรมการรับลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อและโรงเรียนของผู้เข้าแข่งขันให้ถูกต้อง ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากเพื่อจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขัน

๑.๒ พิธีกร จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียนก่อนการแข่งขัน

๑.๓ กรรมการดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน เพราะอาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนแข่งขัน และส่งตัวผู้เข้าแข่งขัน เข้า-ออกห้องเก็บตัวและห้องแข่งขัน

๒. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ประกอบด้วย

๒.๑ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน จำนวน ๓ – ๕ คน ทำหน้าที่ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม และสรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมดส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

๒.๒ กรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน มีหน้าที่ควบคุมเวลาการแข่งขัน และต้องมีอุปกรณ์จับเวลาในการแข่งขัน โดยให้สัญญาณ ป้าย ๓ สี (สีเขียว สีเหลือง และสีแดง) ดังนี้

- สีเขียว หมายถึง เริ่มเล่านิทานได้
- สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนหมดเวลา ๑ นาที
- สีแดง หมายถึง หมดเวลาในการเล่านิทาน
- เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน หลังจากกรรมการชูป้ายสีแดง ผู้แข่งขันสามารถพูดต่อได้ ๓๐ วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน
- การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนพูดหัวข้อนิทาน

๒.๓ กรรมการกำกับการเข้าชมการแข่งขัน จำนวน ๑ คน มีหน้าที่ควบคุมดูแลการเข้าชมการแข่งขันให้เกิดความเรียบร้อย โดยให้ผู้เข้าชมปฏิบัติตามระเบียบการเข้าชมการแข่งขันอย่างเคร่งครัด ดังนี้

- ห้ามส่งเสียงดังรบกวน ปิดเสียงโทรศัพท์มือถือ และห้ามโทรออกหรือรับสายโทรศัพท์ขณะรับชมการแข่งขัน
- ห้ามบันทึกภาพ/วิดีโอ
- ห้ามแสดงป้ายไฟ ป้ายสัญลักษณ์ที่แสดงการสนับสนุนผู้เข้าแข่งขัน
- ห้ามเดินเข้า-ออกห้องแข่งขันขณะที่ผู้แข่งขันกำลังเล่านิทาน
- ชี้แจงและจัดทำป้ายกำกับการเข้าชม เช่น “กำลังดำเนินการแข่งขัน” “ห้ามรบกวน” เป็นต้น ให้ผู้เข้าชมเห็นอย่างชัดเจน และปิดประตูห้องแข่งขันให้เรียบร้อยในขณะที่กำลังดำเนินการแข่งขัน
- หากมีผู้ใดฝ่าฝืนให้ถือเป็นสิทธิ์ขาดของคณะกรรมการในการตัดสิทธิ์การเข้าชม

หมายเหตุ

- การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้อาจปรับได้ตามความเหมาะสมแต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้
- เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

๑. หนังสือรับรองคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันตามคุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน ข้อ ๑ พร้อมแนบเอกสาร ปพ.๑ พร้อมลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุและยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการ โรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกา พร้อมประทับตราโรงเรียน

๒. สำเนาทะเบียนบ้านที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน ชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองของผู้แข่งขันตามคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน รับรองสำเนาถูกต้อง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกา

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

ภาคผนวก

เกณฑ์การแข่งขันภาคภาษาอังกฤษ

Criteria for Storytelling

1. Creativity and Originality	**15 points**
- Showcase unique and original ideas, present fresh perspectives and engaging plots, and demonstrate creativity in narrative approach.	5 points
- Present unexpected twists and imaginative elements and avoid clichés or predictable narratives.	5 points
- Leave a lasting impact on the audience with a satisfying resolution, conclusion, or effectively convey the story's message or moral.	5 points
2. Plot and Structure	**15 points**
- Clearly identify the beginning, middle, and end of the story with well-organized plot or narrative structure.	8 points
- Cohere the logical progression of events.	7 points
3. Character Portrayal and Development	**15 points**
- Define and relate characters when undergo development or change throughout the story.	5 points
- Contribute all characters' roles meaningfully to the story's development.	5 points
- Get into the characters in depth and complex.	5 points
4. Emotional Impact	**15 points**
- Evoke emotions in the audience (e.g. joy, sadness, fear, empathy).	8 points
- Effectively convey emotions through the storytelling.	7 points
5. Language and expression	**15 points**
- Use correct grammar, word choice, and expressive language.	5 points
- Effectively use metaphors, similes, and descriptive language.	5 points
- Control the language in the storyline to elevate the story and increase engagement.	5 points
6. Performance and Overall Impact	**20 points**
- Grab the audience's attention by a grand opening.	5 points
- Make eye contact and use appropriate body language such as gestures, clear voice modulation, and facial expressions to enhance the narrative.	5 points
	5 points

- Use appropriate pace of presentation to ensure the audience can follow the story easily. - Demonstrate adaptability based on audience reactions.	5 points
7. Adherence to Time Limit - Adhere to the given time limit for the performance. - Effectively convey the core of the story within the allocated time. - Stay within the time limit specified for the storytelling activity. - Manage time effectively to ensure they can complete the story within the given time frame.	**5 points**

อ้างอิง

ไพพรรณ อินทนิล. (๒๕๓๔). เทคนิคการเล่านิทาน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

References

Barton, B. & Booth, D. (1990). **Stories in the Classroom: Storytelling, Reading Aloud and Roleplaying with Children**. Ontario: Pembroke Publishers Limited.

Egan, K. (1986). **Teaching as storytelling**. London, Ontario: Althouse Press

Langellier, K. M. , & Peterson, E. E. (2004). **Storytelling** *in daily life: Performing narrative.* Philadelphia: Temple University Press

Mc Drury, J. & Alterio, M. (2003). *Learning through Storytelling in Higher Education.* London: Kogan Page.

Peterson, Eric E. "Performance and Storytelling." *21st Century Communication: A Reference Handbook.* Ed. . Thousand Oaks, CA:SAGE, 2009. 147-56. *SAGE Reference Online*. Web. 2 Jul. 2012.

Vos, G. D. (2003). *Storytelling for young adults: A guide to tales for teens* (2 ed.). Westport, CT: Libraries Unlimited.

Wright, A. (1999). *Storytelling with Children*. Oxford: Oxford University Press.

Websites

https://fbs.uksw.edu/pages/emcd-rules-of-storytelling

https://tyroneeagleeyenews.com/short-story-contest-judging-guidelines/

๓. การเขียนภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)

๑. คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน มีคุณสมบัติเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดาหรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน ๖ เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็น ระดับ ดังนี้

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓ จำนวน ๑ คน

๒) นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ภาพที่ใช้ในการแข่งขัน ควรเป็นภาพที่เกี่ยวกับ โรงเรียน ประเพณีอันดีงาม สถานที่ท่องเที่ยวของไทย ผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรหรือผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นในชุมชนของไทย การรณรงค์เพื่อรักษาสิ่งแวดล้อมในประเทศไทย หรือภาพอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพข้างต้นตามดุลยพินิจของคณะกรรมการ และมีคำที่กำหนดให้ใช้ในการบรรยายภาพตามที่กำหนดในแต่ระดับ โดยให้คณะกรรมการแต่ละท่านจัดเตรียมภาพพิมพ์สีเต็มแผ่น ขนาด A4 สามารถเห็นได้ชัดเจน จำนวนท่านละ ๕ ภาพ นำมาในวันแข่งขันเพื่อร่วมกันพิจารณาคัดเลือกภาพที่เหมาะสมที่สุด รวมจำนวน ๕ ภาพ จากนั้น ทำการจับสลากภาพที่ใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๑ ภาพเท่านั้น และแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันทราบ ทั้งนี้ คณะกรรมการทุกคนเป็นผู้ร่วมกันกำหนดคำศัพท์ประกอบภาพหลังจากการคัดเลือกภาพเสร็จสิ้น ซึ่งประกอบไปด้วยคำที่หลากหลายเพื่อใช้ในการเขียนประกอบภาพดังกล่าว โดยกำหนดจำนวนคำในการเขียนภาษาอังกฤษประกอบภาพ และกำหนดเวลาในการเขียนแต่ละระดับ ดังนี้

๑) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ ไม่ต่ำกว่า ๑๕๐ คำ แต่ไม่เกิน ๒๐๐ คำ และมีคำศัพท์ที่กำหนดให้ใช้ประกอบภาพ จำนวน ๑๐ คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน และขีดเส้นใต้กำกับคำศัพท์ที่ใช้เพื่อความชัดเจน (กรณีแก้ไขคำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียนตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน ๕๐ นาที

๒) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ไม่ต่ำกว่า ๒๐๐ คำ แต่ไม่เกิน ๒๕๐ คำ และมีคำศัพท์ที่กำหนดให้ใช้ประกอบภาพ จำนวน ๑๕ คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน และขีดเส้นใต้กำกับคำศัพท์ที่ใช้เพื่อความชัดเจน (กรณีแก้ไขคำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียนตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน ๖๐ นาที

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมกระดาษรายงานมีเส้น ขนาด A4 และอุปกรณ์ประกอบการเขียน เพื่อใช้ในการแข่งขัน จำนวน ไม่เกิน ๓ แผ่น โดยแสดงให้คณะกรรมการตรวจสอบก่อนการแข่งขัน หรือกรรมการในการแข่งขันควรเตรียมกระดาษรายงานมีเส้น ขนาด A๔ และอุปกรณ์ประกอบการเขียนเผื่อในกรณีที่นักเรียนมีความต้องการอุปกรณ์ เช่น ลืมอุปกรณ์หรือเกิดเหตุฉุกเฉินอื่น ๆ

๓.๓ ประธานคณะกรรมการตัดสินเป็นผู้จับสลากภาพที่ใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๑ ภาพ ก่อนการแข่งขัน

๓.๔ ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความชัดเจนของหัวเรื่อง (Topic clarity)	**๑๕ คะแนน**
- เขียนหัวเรื่องเพื่อถ่ายทอดภาพรวมของเรื่องราวทั้งหมดได้อย่างชัดเจน และตรงประเด็น	๕ คะแนน
- ตั้งชื่อเรื่องแสดงความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องและภาพได้อย่างชัดเจน	๕ คะแนน
- มีรูปแบบการเขียนหัวเรื่องที่น่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์	๕ คะแนน
๔.๒ การถ่ายทอดเนื้อเรื่อง (Organization)	**๔๕ คะแนน**
- เขียนด้วยกระบวนการที่ชัดเจน เข้าใจง่าย แสดงให้เห็นรายละเอียดที่สอดคล้องกับรูปภาพ เรียบเรียงลำดับเรื่องราวได้ดี น่าติดตาม และมีบทสรุปชัดเจน	๑๐ คะแนน
- เขียนประกอบภาพแสดงความเชื่อมโยงระหว่างภาพและเรื่องที่เขียนได้อย่างชัดเจน	๑๐ คะแนน
- เขียนนำเสนอเปิดเรื่องโดยมีฉากหรือบริบท เช่น การบรรยายสถานที่ หรือการนำเสนอตัวละครหลัก (กรณีที่มีตัวละคร สามารถกำหนดชื่อหรือข้อมูลที่เกี่ยวกับตัวละครได้)	๑๐ คะแนน
- เขียนนำเสนอเกี่ยวกับคุณธรรม คติสอนใจ หรือประเด็นชวนคิดได้	๕ คะแนน
- ใช้คำศัพท์ครบถ้วนตามที่กำหนดให้ และเขียนจำนวนคำตามเกณฑ์ที่กำหนด	๕ คะแนน
- มีกลวิธีสรุปที่ดึงดูดใจ เน้นย้ำประเด็นหลักของเรื่อง ตั้งคำถามให้ผู้อ่านฉุกคิดหรือเสนอข้อคิด คติเตือนใจ	๕ คะแนน
๔.๓ การใช้ภาษา (Language)	**๔๐ คะแนน**
- ใช้ประโยคเปิด คำสันธาน และคำเชื่อมในประโยคได้อย่างเหมาะสม และแสดงให้เห็นถึงความสร้างสรรค์ในการเขียนนำเสนอประกอบภาพ	๑๐ คะแนน
- ใช้โครงสร้างไวยากรณ์และเครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้องชัดเจน	๑๐ คะแนน
- ใช้คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ในการเปิดเรื่องอย่างชัดเจน สามารถเลือกใช้คำเพื่อเขียนประกอบภาพสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจจินตนาการของผู้เขียนที่สัมพันธ์กับภาพได้	๑๐ คะแนน
- เขียนประโยคและใช้โครงสร้างประโยคที่มีความหลากหลาย โดยเลือกใช้คำที่ถูกต้องสื่อความหมายอย่างเหมาะสมและชัดเจน คำที่เลือกใช้มีความเฉพาะเจาะจง สร้างอรรถรสและสัมพันธ์กับภาพ	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

หมายเหตุ กรณีผู้เข้าแข่งขันเขียนประกอบภาพไม่ตรงตามภาพที่กำหนด ให้กรรมการพิจารณาตัดคะแนนในส่วนการถ่ายทอดเนื้อเรื่อง (Organization)

๖. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

๖.๑ คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

- ครูชาวต่างชาติ จำนวน ๑ คน (ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง เช่น ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ หรือครูผู้ถือสัญชาติประเทศใดประเทศหนึ่งใน ๕ ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ แคนาดา เป็นต้น หรือครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือครูผู้ถือสัญชาติหรือมาจากประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการหรือภาษาที่สอง ได้แก่ ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ อินเดีย เนเธอร์แลนด์ แอฟริกาใต้ เป็นต้น)
- ครูชาวไทยผู้สอนภาษาอังกฤษ หรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ
- ในกรณี มีข้อจำกัดด้านครูชาวต่างชาติ สามารถให้คณะกรรมการตัดสินเป็นครูชาวไทยได้ทั้งหมด โดยครูชาวไทยต้องมีผลคะแนนความสามารถทางภาษาอังกฤษเทียบเคียงกรอบมาตรฐาน CEFR ระดับ B2 ขึ้นไป อย่างน้อยจำนวน ๑ คน และระดับ B1 ขึ้นไป จำนวน ๒ คน

๖.๒ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๖ คน และคณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน ประกอบด้วย

- คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ - ๕ คน
- คณะกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ – ๓
- ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับที่ ๑-๓ ได้คะแนนเท่ากันมากกว่าลำดับละ ๑ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อ ของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็น ผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ระเบียบการจัดการแข่งขันการเขียนภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)

๑. รูปแบบการจัดสถานที่แข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัว และห้องจัดการแข่งขัน

๒. การดำเนินการจัดสถานที่แข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขัน แบ่งเป็น ๒ ห้อง ดังนี้

ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัว

- ผู้เข้าแข่งขันทุกคนนั่งรอในห้องเก็บตัวหลังจากการรายงานตัวและจับสลากลำดับการแข่งขันแล้ว
- ควรมีกรรมการที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ ๒ ห้องจัดการแข่งขัน

ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

- มีหมายเลขอยู่มุมขวาด้านบนของโต๊ะทุกตัวตามจำนวนและลำดับผู้เข้าแข่งขันโดยมีการเว้นระยะห่างที่เหมาะสม มีความสะอาด ไม่มีร่องรอยและไม่มีพื้นผิวขรุขระ
- โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ - ๖ คน
- โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน
- ควรเป็นห้องที่ไม่มีเสียงดังรบกวน และควรเป็นห้องที่มีเครื่องปรับอากาศ /หากเป็นพัดลมควรมีจำนวนเพียงพอ มีอากาศถ่ายเทได้สะดวก เพื่อลดบรรยากาศความตึงเครียดจากสภาพอากาศที่อาจร้อนอบอ้าวในวันที่ทำการแข่งขัน
- ผู้เข้าแข่งขันนั่งตามลำดับที่นั่ง
- ประธานคณะกรรมการตัดสินการแข่งขันเป็นผู้จับสลากภาพที่จะใช้ในการแข่งขัน กรรมการแจ้งคำศัพท์ที่กำหนดในการเขียนประกอบภาพด้วยการติดบัตรคำ หรือนำเสนอคำศัพท์ผ่านจอภาพ หรือเขียนคำบนกระดานที่ผู้เข้าแข่งขันทุกคนสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน
- เมื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อม ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนโครงเรื่องคร่าว ๆ ใส่กระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ภายในเวลา ๕ นาที (กรรมการจับเวลาเพื่อความยุติธรรม) แล้วจึงเริ่มการแข่งขัน และเริ่มจับเวลาที่ใช้ในการเขียนบรรยายภาพตามเกณฑ์การแข่งขัน

๓. คณะกรรมการดำเนินงาน

คณะกรรมการดำเนินงาน วางแผนการจัดการแข่งขันการเขียนภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing) ตามรายละเอียดดังนี้

๑. คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ประกอบด้วย

๑.๑ กรรมการรับลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อและโรงเรียนของผู้เข้าแข่งขันให้ถูกต้อง ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากลำดับที่นั่ง

๑.๒ พิธีกร จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน และสร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียนก่อนการแข่งขัน

๑.๓ กรรมการดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน เพราะอาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนแข่งขัน และส่งตัวผู้เข้าแข่งขัน เข้า-ออกห้องเก็บตัวและห้องแข่งขัน

๒. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ประกอบด้วย

๒.๑ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน จำนวน ๓ – ๕ คน ทำหน้าที่ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม และสรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมดส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

๒.๒ กรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน มีหน้าที่ควบคุมเวลาการแข่งขัน และต้องมีอุปกรณ์จับเวลาในการแข่งขัน โดยให้สัญญาณ จำนวน ๓ ครั้ง ประกอบด้วย ครั้งที่ ๑ ให้สัญญาณเริ่มเขียน ครั้งที่ ๒ ให้สัญญาณก่อนหมดเวลา ๑๕ นาที และครั้งที่ ๓ ให้สัญญาณหมดเวลา

หมายเหตุ

- การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้อาจปรับได้ตามความเหมาะสมแต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้
- ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์หรือเอกสารอื่น ๆ บันทึกช่วยจำ ข้อมูลประกอบการเขียน หรือพจนานุกรมทุกประเภท และอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดที่เอื้อต่อการแข่งขัน
- ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า-ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังทำการแข่งขัน จนกว่าการแข่งขันจะเสร็จสิ้น จึงสามารถเข้า-ออกห้องแข่งขันได้
- คณะกรรมการนั่งประจำที่ที่สามารถมองเห็นผู้เข้าแข่งขันได้อย่างทั่วถึง
- เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

๑. หนังสือรับรองคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันตามคุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน ข้อ ๑ พร้อมแนบเอกสาร ปพ.๑ พร้อมลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการ โรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกา พร้อมประทับตราโรงเรียน

๒. สำเนาทะเบียนบ้านที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน ชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองของผู้แข่งขันตามคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน รับรองสำเนาถูกต้อง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกา

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

๔. การต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword)

๑. คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน มีคุณสมบัติเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดาหรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่**ไม่เคย**ไปศึกษาหรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการนานเกิน ๖ เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็นระดับดังนี้

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภททีม	นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓	จำนวน ๒ คน
๒.๒ ประเภทเดี่ยว	นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖	จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ การเข้าแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา

๑) โรงเรียนส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขันตามประเภทที่กำหนด

๒) ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน จำนวนเกมรอบคัดเลือกไม่เกิน ๕ เกม โดยกำหนดดังนี้

๓) ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๔) **กรณีที่มีทีมเข้าร่วมการแข่งขัน ๒ ทีม** กำหนดให้ทั้ง ๒ ทีมมาแข่งในรอบตัดสิน ๒ เกมได้โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน/หลัง เพื่อความยุติธรรม จากนั้นรวมคะแนนทั้ง ๒ เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีมละ ๑ เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ ๒ เกมเป็นตัวตัดสิน)

๕) **กรณีที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน ๓ - ๖ ทีม** กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือกแบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่มีทีมแข่งขันไม่มากและสามารถจัดแข่งแบบพบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งขันทุกโรงเรียนโดยไม่ซ้ำกัน นำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อ ความยุติธรรม จากนั้น รวมคะแนนทั้ง ๒ เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีมละ ๑ เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ ๒ เกมเป็นตัวตัดสิน)

๖) **กรณีที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ ๗ ทีมขึ้นไป** กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือก ๕ เกม โดยใช้ระบบแพริ่งแบบ King of the Hill (KOTH) ทุกรอบ ตามระบบการแข่งขันสากล และรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ ๑ กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นในใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ส่งผลการแข่งขันให้กับกรรมการ

เกมที่ ๒-๕ กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill ในทุกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน ๑ พบ ๒, ๓ พบ ๔, ๕ พบ ๖, ๗ พบ ๘, ๙ พบ ๑๐.....ไปเรือย ๆ เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นในใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ให้กับกรรมการ ทั้งนี้ หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบ กรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ทุกครั้ง

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยแข่งขัน ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม จากนั้น รวมคะแนนทั้ง ๒ เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีมละ ๑ เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ ๒ เกมเป็นตัวตัดสิน)

หมายเหตุ

- การเปลี่ยนแปลงระบบการแข่งขันใดก็ตาม อาจเนื่องด้วยเหตุผลหรือความจำเป็นที่เหมาะสม กรรมการจะต้องได้รับ ความยินยอมเห็นชอบจากผู้ฝึกสอน และนักเรียนผู้เข้าแข่งขันด้วยมติ ๑๐๐% หากมีบุคคลใดบุคคลหนึ่งแม้เพียงคน เดียวไม่เห็นชอบ จะต้องยึดระบบการแข่งขันตามเกณฑ์เป็นหลัก
- คำตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด ทั้งนี้ ต้องไม่ขัดกับกฎกติกาและระเบียบเกณฑ์ จัดการแข่งขัน
- เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

๑. หนังสือรับรองคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันตามคุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน ข้อ ๑ พร้อมแนบเอกสาร ปพ.๑ พร้อมลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการ โรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกา พร้อมประทับตราโรงเรียน

๒. สำเนาทะเบียนบ้านที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน ชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองของผู้แข่งขันตามคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน รับรองสำเนาถูกต้อง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกา

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและทีมจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

๔. เกณฑ์การตัดสิน

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

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๕. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

๕.๑ คณะกรรมการระดับเขตพื้นที่การศึกษา

๑) ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

๒) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ครูอาจารย์ วิทยากร นักกีฬา ที่มีความรู้ ความยุติธรรม **มีความเข้าใจในระบบการแข่งขัน ตลอดจนกฎและกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี**

๓) เป็นผู้ฝึกสอนที่ส่งนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยคัดเลือกจากผลงาน ประสบการณ์ และความสามารถตามความเหมาะสม

๔) ให้แต่ละเขตพื้นที่สรรหากรรมการในเขตที่รับผิดชอบหรือใกล้เคียงเพื่อดำเนินการตัดสินจากคุณสมบัติเบื้องต้นตามความเหมาะสม ทั้งนี้ ผู้ฝึกสอนของนักเรียนที่เข้าแข่งขัน สามารถร่วมเป็นกรรมการตัดสินได้ เนื่องจากผู้ฝึกสอนจะเข้าใจกฎและกติกาของกิจกรรมนี้เป็นอย่างดี และเพื่อแก้ปัญหาในหลายปีที่ผ่านมา กรรมการที่มาตัดสินมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการแข่งขันกิจกรรมนี้ไม่มากพอ อันส่งผลให้เกิดปัญหาระหว่างการแข่งขัน ส่งผลกระทบโดยตรงต่อผู้เข้าแข่งขัน **จึงอนุญาตให้ผู้ฝึกสอนสามารถร่วมเป็นกรรมการได้ แต่ต้องไม่ตัดสินชี้ขาดในเกมที่นักเรียนของตัวเองกำลังแข่งอยู่ หากเกิดปัญหาในคู่ของนักเรียนตนเอง ต้องให้กรรมการท่านอื่นมาตัดสินชี้ขาดแทน** แต่ยังสามารถให้คำปรึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกรรมการท่านอื่นได้เหมือนเดิม และจะต้องไม่ทำการสอนหรือชี้นำนักเรียนของตนเองระหว่างการแข่งขัน ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเป็นกลาง โดยมีประธานฯ และรองประธานฯ ควบคุมดูแล

ผู้ได้รับมอบหมายปฏิบัติหน้าที่กรรมการ สามารถศึกษากฎกติกา ระเบียบข้อปฏิบัติ และการจัดการแข่งขันได้ที่เฟซบุ๊กกลุ่มครอสเวิร์ด ศิลปหัตถกรรมนักเรียน https://www.facebook.com/groups/crossword.edu.th

๕.๒ ข้อปฏิบัติสำหรับกรรมการ

๑) การแข่งขันในแต่ละเกม เป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่น ๒ ฝ่าย ที่จะตัดสินกันเอง กรรมการไม่สามารถเข้าแทรกระหว่างการแข่งขันได้ หากไม่มีการร้องขอจากผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ในกรณีที่เกิดปัญหาหรือมีความเห็นไม่ตรงกันระหว่างผู้เล่น เช่น บอกผู้เล่นว่านับคะแนนผิด บอกผู้เล่นว่าคำศัพท์นั้นมีหรือไม่มี หรือบอกคำที่น่าจะมีแก่ผู้เล่น พูดแทรกระหว่างการตัดสินใจของผู้เข้าแข่งขันทำให้เกิดความลังเล พิมพ์คำศัพท์ในการชาเล้นจ์ให้ผู้เข้าแข่งขัน (การชาเล้นจ์ ผู้เข้าแข่งขันจะพิมพ์คำศัพท์เอง ไม่ใช่หน้าที่ของกรรมการ) ยืนหรือนั่งใกล้ผู้เข้าแข่งขันในระยะ ๒ เมตร และส่งเสียงรบกวนผู้เข้าแข่งขัน เป็นต้น

๒) การจัดสถานที่แข่งขัน หากเป็นห้องเรียน ให้เปิดประตู ห้องไว้ ห้ามปิดประตูแข่งขัน เพื่อให้ผู้ฝึกสอนได้สังเกตการแข่งขัน โดยจัดพื้นที่ให้สำหรับผู้ฝึกสอน ห่างจากโต๊ะแข่งขันอย่างน้อย ๓ เมตร ไม่ให้ผู้ฝึกสอนรบกวนการแข่งขัน ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความโปร่งใส เป็นไปตามกฎและกติกาการแข่งขัน ซึ่งกรรมการจะต้องปฏิบัติด้วยความยุติธรรม ไม่ปิดกั้นการสังเกตุการณ์ และเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันสามารถปรึกษาวางแผนร่วมกับผู้ฝึกสอนได้ เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละเกม

๓) กรรมการจะต้องติดประกาศผลการแข่งขันและผลการจัดอันดับทุกรอบ เพื่อให้ผู้ฝึกสอนและผู้เข้าแข่งขันได้ตรวจสอบ

๔) โปรแกรมจัดอันดับและประกบคู่สำหรับกรรมการ สามารถดาวน์โหลดได้ที่เฟซบุ๊กกลุ่มครอสเวิร์ดศิลปหัตถกรรมนักเรียน https://www.facebook.com/groups/crossword.edu.th

๕) หากเกิดปัญหาระหว่างการแข่งขันที่ไม่สามารถตัดสินใจได้ สามารถติดต่อสอบถามแนวทางปฏิบัติได้ที่กลุ่มเฟซบุ๊ก หรือช่องทางอื่น ๆ

๖. ข้อปฏิบัติสำหรับผู้ฝึกสอน

๖.๑ อนุญาตให้ผู้ฝึกสอนสามารถสังเกตุการจัดการแข่งขันว่าถูกต้องตามเกณฑ์ได้ เมื่อมีข้อสงสัย สามารถสอบถามกรรมการเพื่อความชัดเจน หากเกิดปัญหาระหว่างการแข่งขัน สามารถติดต่อสอบถามแนวทางปฏิบัติได้ที่กลุ่มเฟซบุ๊ก หรือช่องทางอื่นๆ เพื่อรักษาผลประโยชน์ของผู้เข้าแข่งขัน

๖.๒ ผู้ฝึกสอนต้องตรวจสอบผลการแข่งขันและผลประกบคู่ทุกเกมว่าถูกต้องหรือไม่ ก่อนจะทำการแข่งขันในเกมถัดไป หากตรวจสอบแล้วไม่ถูกต้อง ให้ผู้ฝึกสอนทักท้วงกรรมการทันที กรณีที่ดำเนินการแข่งขันเกมดังกล่าวไปแล้ว ต้องทักท้วงก่อนที่เกมในรอบนั้นจะสิ้นสุด เพื่อให้กรรมการประกบคู่การแข่งขันให้ถูกต้อง

๖.๓ ผู้ฝึกสอนต้องไม่รบกวนการแข่งขัน หรือการปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการ ให้สังเกตุการณ์ด้วยความสงบเรียบร้อย

หมายเหตุ อนุญาตให้มีผู้สังเกตการณ์การแข่งขันได้ แต่ต้องอยู่ห่างจากบริเวณการแข่งขันอย่างน้อย ๓ เมตร ห้ามบันทึกภาพ/วิดีโอ หรือบันทึกเสียง ห้ามยกป้ายหรือส่งเสียงเชียร์ หรือกระทำการใด ๆ อันเป็นการรบกวนผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาตให้สนทนาทางโทรศัพท์ในห้องแข่งขัน และต้องปิดเสียงโทรศัพท์ตลอดการแข่งขัน

๗. กติกาเพิ่มเติม

๗.๑ กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทย หากมีกฎกติกาอื่นใดที่แตกต่าง จะระบุไว้ในหัวข้อนั้น ๆ

๗.๒ พจนานุกรมที่ใช้ในการแข่งขัน

๑) รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ๓) ใช้พจนานุกรมอเมริกา OWL2.1

๒) รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.๔ - ๖) ใช้พจนานุกรมอังกฤษ CSW21

๓) โปรแกรมที่ใช้ชาเล้นจ์จะต้องแสดงพจนานุกรมที่ถูกต้องและตรงรุ่นให้ผู้เข้าแข่งขันเห็นชัดเจน

๗.๓ อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน แป้นวางเบี้ย ชุดตัวเบี้ยและเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) นาฬิกาจับเวลา โดยทำสัญลักษณ์เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย เมื่อกรรมการเลือกกระดานของโรงเรียนใดเพื่อใช้ในการแข่งขัน ให้คงกระดานนั้นไว้ที่เดิม จนจบการแข่งขันโดยไม่ต้องย้ายตำแหน่งกระดาน

๑) รุ่นมัธยมศึกษา ใช้อุปกรณ์แข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด ๑๕ x ๑๕ ช่อง (เบี้ย ๑๐๐ ตัว)

๒) นาฬิกา ใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ที่สามารถติดลบเวลาได้ในทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน โดยติดตั้งแอพพลิเคชั่นสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอพพลิเคชั่นลงบนแท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “A-Math Clock” ฯลฯ

๗.๔ เวลาในการแข่งขัน

๑) ในการแข่งขัน แต่ละทีมจะมีเวลาแข่งขันเท่ากัน และสามารถเล่นเกินเวลาที่กำหนดได้ แต่จะถูกลงโทษ โดยหากผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนน นาทีละ ๑๐ คะแนน เศษวินาทีที่เกินจะถูกปัดขึ้นนับเป็น ๑ นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาติดลบ -๓.๑๘ นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน ๔ นาที และจะถูกหักคะแนน ๔๐ คะแนน (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่ง เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล

๒) ในการแข่งขันศิลปหัตถกรรม จะยัง***ไม่ใช้***กฎ Forfeit Loss (ในกรณีที่มีผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาเกินครบ ๕ นาที หรือ ๑๐ นาที)

๓) ทุกคู่การแข่งขันจะต้องใช้นาฬิกาจับเวลาในการแข่งขัน หากคู่ใดไม่มีการใช้นาฬิกาจับเวลา ให้ปรับเป็นแพ้ทั้ง ๒ ทีม

๔) ห้ามกรรมการใช้การจับเวลาแบบรวม เช่น ให้ใช้เวลารวม ๔๔ นาที หากครบ ๔๔ นาทีให้จบเกม แบบนี้ไม่ถูกต้องตามกติกา ต้องให้ผู้เล่นทั้ง ๒ ฝ่ายได้ใช้เวลาฝั่งละเท่า ๆ กัน

๕) ห้ามกรรมการตัดสินทำการตัดเกมการแข่งขัน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นจนจบเกมเท่านั้น นอกเสียจากพิจารณาแล้วว่าสถานการณ์คะแนน ณ เวลานั้นมีผลต่างเกินกว่าคะแนนสูงสุด (Maximum) สามารถพิจารณาจบเกมได้ โดยต้องแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนรับทราบเหตุผลของการตัดจบเกมเสมอ หากมีการตัดเกมการแข่งขันโดยไม่สมควร ผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถทักท้วงกรรมการผู้ตัดสินได้ หรือหากต้องมีการตัดเกมจริงต้องได้รับการยินยอมจากผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนเช่นกัน

๖) ผู้เข้าแข่งสามารถนำสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้ คู่แข่งขันสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

๗) ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

๘) ขั้นตอนการใช้นาฬิกา

- ลงคำศัพท์ >> นับแต้ม >> ขานแต้ม >> กดเปลี่ยนเวลา (จากนั้นรอดูท่าทีฝั่งตรงข้ามว่าจะโฮลด์หรือชาเล้นจ์หรือไม่ ถึงจะจับเบี้ยจากถุงได้)

- เมื่อมีการตัดสินใจชาเล้นจ์ให้กด “หยุดเวลา”

- กรณีคะแนนไม่ตรงกันสามารถ “หยุดเวลา” เพื่อตรวจสอบคะแนนได้

๙) ในแต่ละเกม หากผู้เข้าแข่งขันมาช้าหลังจากที่กรรมการให้สัญญาณเริ่มแข่ง ฝ่ายตรงข้ามสามารถเริ่มกดเวลาเริ่มการแข่งขันได้ จนกว่าอีกฝ่ายจะเข้าสู่สนาม และจะหยุดเวลา ฝ่ายที่มาช้าจะต้องเล่นด้วยเวลาที่เหลือ และหากมาสาย ๑๕ นาทีหลังจากเริ่มเกมไปแล้ว จะถูกปรับเป็นแพ้บาย

๗.๕ การขอตรวจศัพท์ (Challenge) และการโฮลด์ (Hold)

๑) ใช้ระบบชาเล้นจ์แบบ Double Challenge เมื่อมีการขอชาเล้นจ์ แล้วปรากฏว่า

- *คำศัพท์ที่ชาเล้นจ์มีทุกคำ* ฝ่ายที่ขอชาเล้นจ์จะต้องเสียตาการเล่น ๑ เทิร์น ฝ่ายที่ลงคำศัพท์และถูกชาเล้นจ์ในเทิร์นนั้นจะได้คะแนน และได้เล่นต่ออีก ๑ เทิร์น

- *คำศัพท์ที่ชาเล้นจ์คำหนึ่งคำใดไม่มี* ฝ่ายที่ลงคำศัพท์และถูกชาเล้นจ์จะต้องยกคำศัพท์ออกเอากลับไปใส่ในแป้นวางเบี้ย และไม่ได้คะแนนในตาการเล่นนั้น สิทธิ์การเล่นจะเปลี่ยนไปเป็นของฝ่ายที่ขอชาเล้นจ์

๒) ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดเปลี่ยนเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่กดเวลา การขอชาเล้นจ์จะไม่เป็นผล

๓) การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาคำศัพท์ที่คู่แข่งขันลง ให้พูด “โฮลด์” ทันทีหลังจากที่ฝ่ายตรงข้ามกดเปลี่ยนเวลา คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าฝ่ายที่ขอโฮลด์จะยอมรับคำศัพท์นั้นๆ ช่วงเวลาของการโฮลด์ ฝ่ายโฮลด์จะต้องไม่คิดคำศัพท์จากตัวเบี้ยที่อยู่ในแป้นวางเบี้ยของตัวเอง

๔) หากปล่อยให้ฝ่ายตรงข้ามหยิบเบี้ยออกจากถุงมาใส่ในแป้นวางเบี้ย การโฮลด์หรือชาเล้นจ์จะไม่เป็นผล ดังนั้นต้องโฮลด์หรือชาเล้นจ์ก่อนที่ฝั่งตรงข้ามจะหยิบเบี้ยมาใส่ในแป้นวางเบี้ย

๕) ผู้เล่นมีสิทธิ์ใช้เวลาโฮลด์ ๑ นาที หากครบ ๑ นาทีแล้วยังไม่สามารถตัดสินใจได้ว่าจะชาเล้นจ์หรือไม่ ฝ่ายที่ลงคำศัพท์ จะสามารถหยิบตัวเบี้ยจากถุงเบี้ยมาทดแทนตัวเบี้ยที่ลงไปได้ แต่จะยังไม่นำไปใส่ในแป้นวางเบี้ย โดยจะสามารถเปิดดูตัวเบี้ยได้แล้ววางคว่ำไว้บนโต๊ะก่อน จนกว่าฝ่ายขอโฮลด์จะตัดสินใจ

๖) ช่วงเวลาการโฮลด์จะไม่หยุดเวลา เวลาของฝ่ายขอโฮลด์จะลดลงเรื่อย ๆ

๗) การตรวจสอบคำศัพท์ ให้โปรแกรมตรวจคำศัพท์ที่มีคุณสมบัติตามมาตรฐานสากล (แนะนำโปรแกรม Zyzzyva สามารถดาวน์โหลดได้ที่กลุ่มเฟซบุ๊ก) หรือโปรแกรมอื่นที่มีความสามารถใกล้เคียง โดยเลือกใช้ดิกชันนารีให้ตรงตามรุ่นแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ตรวจคำศัพท์ในสมาร์ทโฟน/แท็บเล็ตพีซีที่นำมาใช้จับเวลาหรือเครื่องส่วนตัวของผู้เข้าแข่งขัน ต้องใช้คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ตพีซี หรือสมาร์ทโฟนที่กรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น

๘) เมื่อมีการขอชาเลนจ์ให้หยุดเวลา คว่ำเบี้ย ทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนไปเช็คคำศัพท์ที่เครื่องชาเลนจ์

๗.๖ การสิ้นสุดเกม เกมการแข่งขันแต่ละเกมจะจบก็ต่อเมื่อ

๑) เมื่อตัวเบี้ยหมดถุงแล้ว และมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งลงเบี้ยตัวอักษรในแป้นหมดก่อน จะถือว่าเกมสิ้นสุด ถึงแม้ว่าอีกฝ่ายจะยังเหลือตัวเบี้ยและสามารถคิดคำศัพท์ได้ ก็ไม่สามารถลงได้แล้ว กรณีนี้ให้ฝ่ายที่เหลือตัวเบี้ยนำคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน แล้วคูณด้วย ๒ ได้คะแนนเท่าไหร่ ให้นำไปบวกให้กับฝั่งตรงข้าม หรือจะหักออกจากคะแนนของตัวเองก็ได้ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีค่าเท่ากัน)

๒) กรณีที่ทั้งสองฝ่ายไม่สามารถลงได้แล้ว หรือคะแนนของทั้งสองฝ่ายเป็น ๐ ฝั่งละ ๓ ครั้งติดต่อกัน (รวมเป็น ๖ ครั้งติดต่อกัน) กรณีนี้หมายรวมถึง การเปลี่ยนเบี้ย การผ่าน และการชาเล้นจ์ด้วย ถือว่าเกมสิ้นสุด ให้ทั้งสองฝ่ายที่นำคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน (โดยไม่ต้องคูณด้วย ๒) ได้คะแนนเท่าไหร่ ให้นำไปบวกให้กับฝั่งตรงข้าม หรือจะหักออกจากคะแนนของตัวเองก็ได้ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีค่าเท่ากัน) หรือ จะนำคะแนนตัวเบี้ยที่เหลือมาหักลบกัน ได้ผลต่างเท่าไหร่ นำไปบวกให้คนที่เหลือคะแนนตัวเบี้ยน้อยว่า (วิธีนิยม)

* หมายเหตุ การลงหมดก่อนไม่ได้หมายความว่าเป็นฝ่ายชนะ ต้องดูที่คะแนนรวมตลอดทั้งเกม

๗.๗ คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ ๒ คะแนน เสมอได้ทีมละ ๑ คะแนน และแพ้ได้ ๐ คะแนน

๗.๘ การเขียนใบบันทึกคะแนน (Score Sheet)

๑) กรรมการเป็นผู้เตรียมใบบันทึกคะแนนให้ผู้เข้าแข่งขัน

๒) ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้ใบบันทึกคะแนนที่ตนเองออกแบบได้ตามความถนัด ทั้งนี้ต้องไม่ผิดลักษณะต้องห้ามของใบบันทึกคะแนน ไม่มีการจดคำศัพท์ลงไป และยินยอมให้ฝ่ายตรงข้ามตรวจสอบความเรียบร้อยก่อนการแข่งขันได้

๓) การบันทึกคะแนนในแต่ละเกมเป็นหน้าที่ของผู้เข้าแข่งขัน (ไม่ใช่หน้าที่ของกรรมการ) ผู้เล่นทั้ง ๒ ฝ่ายจะต้องจดบันทึกคะแนนทั้งของตนเอง และฝ่ายตรงข้าม เพื่อใช้ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน และต้องหมั่นเช็คคะแนนให้ตรงกันอยู่เสมอ (แนะนำให้ทำทุก ๒ - ๓ เทิร์น เป็นอย่างน้อย) เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาคะแนนผิดพลาดท้ายเกม โดยเฉพาะในรุ่นประถมศึกษา ที่มีการยกคำออกจากกระดาน

๗.๙ การเขียนใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) ผู้เข้าแข่งขันทั้ง ๒ ทีม ต้องบันทึกผลการแข่งขันด้วยตนเอง โดยตรวจสอบผลการแข่งขันให้ถูกต้องก่อนลงชื่อรับรองผลการแข่งขัน

๗.๑๐ การเขียนใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) เมื่อจบการแข่งขันแต่ละเกม ให้ผู้เข้าแข่งเขียนผลการแข่งขันส่งให้กับกรรมการให้ถูกต้อง โดยปฏิบัติดังนี้

๑) ทีมชนะ เริ่มบันทึกผลแข่งขัน เขียนชื่อทีม ผลคะแนนของทั้งสองทีม และผลต่างคะแนนของเกม

๒) ทีมชนะส่งผลการแข่งขันให้ทีมแพ้ตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่ หากถูกต้อง ให้ทีมแพ้เขียนชื่อทีมตนเองลงไป และเซ็นชื่อรับรองผลการแข่งขัน จากนั้นคืนใบส่งผลการแข่งขันคืนให้กับทีมชนะ

๓) ทีมชนะเซ็นชื่อ และนำใบส่งผลการแข่งขันให้กับกรรมการ

๗.๑๑ การจัดอันดับคะแนน ในการจัดอันดับว่าใครอันดับดีกว่า ให้นับคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน ตัวอย่างการจัดเรียงอันดับที่ถูกต้อง เช่น

อันดับ ๑ ทีม A มี ๖ คะแนน ผลต่างสะสม + ๑๐๘
อันดับ ๒ ทีม B มี ๔ คะแนน ผลต่างสะสม + ๑๗๕
อันดับ ๓ ทีม C มี ๔ คะแนน ผลต่างสะสม + ๑๑๒
อันดับ ๔ ทีม D มี ๔ คะแนน ผลต่างสะสม + ๔๒
อันดับ ๕ ทีม E มี ๒ คะแนน ผลต่างสะสม + ๕๗
อันดับ ๖ ทีม F มี ๒ คะแนน ผลต่างสะสม - ๗๙
อันดับ ๗ ทีม G มี ๒ คะแนน ผลต่างสะสม - ๑๔๕
อันดับ ๘ ทีม H มี ๐ คะแนน ผลต่างสะสม - ๑๓๐

๗.๑๒ แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

๑) ครอสเวิร์ดรุ่นมัธยมศึกษา แต้มผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๒๕๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๒๕๐ แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มผลต่างไม่เกิน ๒๐๐ แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ ๒๐๐ แต้ม

๒) รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference

๓) ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษาจะได้แต้มผลต่างสะสม ๕๐ แต้ม มัธยมศึกษาได้ ๑๐๐ แต้ม

๗.๑๓ กฎ Gibsonize หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก กล่าวคือ สามารถเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศได้แน่นอน ถึงแม้จะแพ้ด้วยคะแนนสูงสุด (Maximum) ของแต่ละรุ่น ในเกมที่เหลือ จะใช้กฎ Gibsonize ให้เข้าไปรอชิงชนะเลิศ ไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ และได้ผลการแข่งขันชนะบายในเกมนั้น โดยพิจารณาจาก คะแนนสะสม และผลต่างสะสม จากผลการแข่งขันทั้งหมดในรอบคัดเลือก และพิจารณาเทียบผลคะแนนระหว่างทีมอันดับ ๑ กับทีมอันดับ ๓ ตามเงื่อนไขดังนี้

๑) เงื่อนไขที่ ๑ ***คะแนนสะสม*** *< A >* ของทีมอันดับหนึ่ง มากกว่าทีมอันดับสาม อยู่ ๒ คะแนน หรือไม่ หากใช่ ให้ตรวจสอบเงื่อนไขที่ ๒

๒) เงื่อนไขที่ ๒ ***คะแนนผลต่างสะสม*** *< B >* ของทีมอันดับหนึ่ง มากกว่าทีมอันดับสาม เป็น ๒ เท่าของแต้มสูงสุด (Maximum) ในเกมที่เหลือหรือไม่ หากใช่ แสดงว่าทีมที่มีคะแนนเป็นอันดับหนึ่งได้ Gibsonize เรียบร้อย ซึ่งเหตุการณ์นี้ โดยส่วนใหญ่มักจะเกิดขึ้นในเกมคัดเลือกเกมสุดท้าย

ตัวอย่าง Gibsonize ระดับประถมศึกษา ระดับเขตพื้นที่ รอบคัดเลือก ๕ เกม แต้มสูงสุด Maximum เกมสุดท้าย ๘๐ คะแนน × ๒ เท่า = ๑๖๐ คะแนน

อันดับ	ทีม	แข่ง	ชนะ	เสมอ	แพ้	< A > คะแนนสะสม	< B > ผลต่างสะสม	คะแนนสะสมมากกว่า ๒ คะแนน ผลต่างสะสมมากกว่า ๑๖๐ คะแนน
๑	A	๔	๔	๐	๐	**๘**	+ ๔๒๐	
๒	B	๔	๓	๐	๑	**๖**	+ ๒๘๐	
๓	C	๔	๓	๐	๑	**๖**	+ ๒๐๐	
๔	D	๔	๓	๐	๑	**๖**	+ ๑๘๔	
๕	E	๔	๒	๐	๒	**๔**	+ ๑๒๓	
๖	F	๔	๒	๐	๒	**๔**	+ ๘๕	

จากตารางคะแนนตัวอย่าง ทีม A ที่อยู่อันดับหนึ่ง มีคะแนนสะสม มากกว่าทีม C อันดับสาม อยู่ ๒ คะแนน ตรงตามเงื่อนไขที่ ๑ และเมื่อตรวจสอบเงื่อนไขที่ ๒ จะเห็นว่า ทีม A มีผลต่างสะสมมากกว่าทีม C อยู่ ๒๒๐ คะแนน ซึ่งมากกว่า ๒ เท่าของคะแนนแต้มสูงสุดในเกมสุดท้าย (๑๖๐ คะแนน) หมายความว่า ถึงแม้ทีม A จะแพ้ในเกมสุดท้ายด้วยคะแนน Maximum และทีม C ชนะในเกมสุดท้ายด้วยคะแนน Maximum ทีม C ก็ไม่สามารถมีอันดับแซงทีม A ได้ เพราะฉะนั้น ทีม A ก็ยังคงมีผลการแข่งขันเพียงพอที่จะเข้ารอบชิงชนะเลิศได้อยู่ดี

ในกรณีนี้ ทีม A จึงไม่จำเป็นต้องแข่งขันกับทีม B ตามระบบ KOTH ในเกมสุดท้าย และไปรอชิงชนะเลิศได้เลย จึงทำให้การประกบคู่แข่งขันในรอบนี้เปลี่ยนไป จากเดิมที่ทีม A ต้องพบกับทีม B ก็เปลี่ยนเป็นทีม B พบกับทีม C, ทีม D พบกับทีม E, แทน

* รุ่นมัธยมศึกษา แต้มสูงสุด Maximum เกมสุดท้าย ๒๐๐ คะแนน × ๒ เท่า = ๔๐๐ คะแนน

๗.๑๔ การจับตัวเบี้ย ให้ผู้เล่นจับถุงเบี้ยในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา ให้ฝั่งตรงข้ามเห็นขั้นตอนการจับเบี้ยโดยชัดเจนทุกขั้นตอน ไม่จับถุงเบี้ยต่ำกว่าสายตา ไม่วางถุงเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับ จับเบี้ยใต้โต๊ะ เปิดเบี้ยใต้โต๊ะ แอบมองตัวเบี้ยในถุง หรือวิธีจับอื่นใด ที่ปิดกั้นการมองเห็นของฝั่งตรงข้าม ซึ่งถือเป็นการจับเบี้ยที่ผิดกติกา เข้าข่ายทุจริต

๗.๑๕ การเปลี่ยนเบี้ย เมื่อผู้เล่นต้องการเปลี่ยนตัวเบี้ย ให้ปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

๑) กดเปลี่ยนเวลา และแจ้งฝั่งตรงข้ามว่า “เปลี่ยนเบี้ย”

๒) นำตัวเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยนแยกออก แล้วนำไปคว่ำไว้บนโต๊ะ ให้ฝั่งตรงข้ามเห็นชัดเจน

๓) หยิบตัวเบี้ยจากถุงเบี้ยเท่ากับจำนวนเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยน โดยนำไปใส่ในแป้นวางเบี้ย หรือคว่ำไว้บนโต๊ะก่อน โดยแยกให้ห่างจากเบี้ยที่จะเปลี่ยน

๔) หยิบเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยนใส่กลับคืนไปในถุงเบี้ย

๗.๑๖ การหยุดเกม ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดคำศัพท์ และให้คว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

หมายเหตุ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม หากมีความจำเป็นจริง สามารถไปขออนุญาตเป็นกรณีพิเศษได้ โดยผู้เล่นจะไม่สามารถกลับเข้าร่วมแข่งขันในเกมนั้นได้ ต้องให้เพื่อนที่เล่นคู่กันเล่นคนเดียว จนกว่าจะจบการแข่งขัน และจะกลับเข้าร่วมแข่งได้ในเกมถัดไป

๗.๑๗ การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ให้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน

๗.๑๘ สามารถศึกษาข้อมูล ดาวน์โหลดไฟล์ โปรแกรม เอกสาร และติดต่อประสานงานต่างๆ ได้ที่

Facebook Group : ครอสเวิร์ด ศิลปหัตถกรรมนักเรียน

https://www.facebook.com/groups/crossword.edu.th

Facebook Page : ครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม ศิลปหัตถกรรมนักเรียน

https://www.facebook.com/Crossword.AMath.Kumkom/

Line Group : Crossword กิจกรรมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ เหมาะสำหรับติดต่อสอบถามปัญหาหรือข้อสงสัยด่วนระหว่างทำการแข่งขัน เพื่อช่วยในการตัดสินใจแก้ปัญหา ไขข้อสงสัยในการจัดการแข่งขัน เมื่อเกิดปัญหาให้ติดต่อทันที ไม่ควรรอให้จบการแข่งขัน เพื่อประโยชน์ในการจัดการแข่งขันสำหรับทุกฝ่าย

๕. การแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรโปรแกรมพิเศษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสังกัดอื่นๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน ๖ เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็นระดับ ดังนี้

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม ทีมละ ๕ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมส่งบทละคร (Script) ให้คณะกรรมการก่อนการแข่งขัน (ส่งในวันรายงานตัว) จำนวน ๕ ชุด

๓.๒ จับสลากเพื่อจัดลำดับการแข่งขัน

๓.๓ เวลาในการแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ เวลา ๑๐ นาที

๒) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ เวลา ๑๐ นาที

(บวก/ลบ ๓๐ วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาทีละ ๑ คะแนน

๓.๔ ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

๓.๖ อนุญาตให้มีผู้ชมได้ แต่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป หรือบันทึกวีดีโอ หรือบันทึกเสียง หรือยกป้ายหรือส่งเสียงเชียร์หรือกระทำการใดๆอันเป็นการรบกวนผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาตให้สนทนาทางโทรศัพท์ในห้องแข่งขัน และต้องปิดเสียงโทรศัพท์ตลอดการแข่งขัน

๓.๗ ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า-ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่นักเรียนกำลังแข่งขัน ต้องให้นักเรียนแสดงจบก่อนจึงสามารถเข้า-ออกห้องแข่งขันได้

๓.๘ กรณีที่มีทีมเข้าแข่งขันจำนวนมากสามารถจัดการแข่งขันมากกว่า ๑ วัน เพื่อมิให้ผู้เข้าแข่งขันรอนานเกินไป

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ด้านการแสดง (Acting)	**๓๐ คะแนน**
- การใช้บทบาทการแสดง (Characterization)	๘ คะแนน
- การใช้เสียงและความมีชีวิตชีวาในการแสดง (Use of voice, energy levels)	๘ คะแนน
- การเคลื่อนไหว การใช้ท่าทาง และสีหน้าในการแสดง (Movement, gesture)	๗ คะแนน
- การใช้พื้นที่บนเวทีการแสดง (Use of stage space)	๗ คะแนน

๔.๒ ด้านเนื้อหาของบทละคร (Story) **๔๕ คะแนน**

- ความถูกต้องของภาษา (Language accuracy) ๘ คะแนน
- การใช้ภาษาอังกฤษ (Use of language) ๘ คะแนน
- ความคล่องแคล่ว (Fluency) ๘ คะแนน
- การออกเสียงภาษาอังกฤษ (Pronunciation) ๘ คะแนน
- ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ๘ คะแนน
- ข้อคิดจากเรื่องที่นำเสนอ (Moral) ๕ คะแนน

๔.๓ ด้านผลงานการแสดง (Production)และการนำเสนอบนเวที (Stage presentation) **๒๕ คะแนน**

- วิธีการแสดง (Method of performance) ๕ คะแนน
- การวางแผนการแสดง (Performance plan) ๕ คะแนน
- การจัดกลุ่ม (Orchestration-grouping) ๕ คะแนน
- การทำงานเป็นทีม (Strength of ensemble) ๕ คะแนน
- ความเหมาะสมของเวลาในการแสดง (Adherence to time limit) ๕ คะแนน

หมายเหตุ

- ไม่อนุญาตให้ใช้ไมโครโฟน
- ไม่อนุญาตให้ใช้บุคคลอื่นนอกเหนือจากผู้แสดงทำหน้าที่เป็น Backstage

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

๖.๑ คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

- ครูชาวต่างชาติ จำนวน ๑ คน (ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง เช่น ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ หรือครูผู้ถือสัญชาติประเทศใดประเทศหนึ่งใน ๕ ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ แคนาดา เป็นต้น หรือครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือครูผู้ถือสัญชาติหรือมาจากประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการหรือภาษาที่สอง ได้แก่ ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ อินเดีย เนเธอร์แลนด์ แอฟริกาใต้ เป็นต้น)
- ครูชาวไทยผู้สอนภาษาอังกฤษ หรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ
- ในกรณี มีข้อจำกัดด้านครูชาวต่างชาติ สามารถให้คณะกรรมการตัดสินเป็นครูชาวไทยได้ทั้งหมด โดยครูชาวไทยต้องมีผลคะแนนความสามารถทางภาษาอังกฤษเทียบเคียงกรอบมาตรฐาน CEFR ระดับ B2 ขึ้นไป อย่างน้อยจำนวน ๑ คน และระดับ B1 ขึ้นไป จำนวน ๒ คน

๖.๒ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๖ คน และคณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน ประกอบด้วย

- คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ - ๕ คน
- คณะกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ – ๓
- ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับที่ ๑-๓ ได้คะแนนเท่ากันมากกว่าลำดับละ ๑ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อ ของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็น ผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ระเบียบการจัดการแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit)

๑. รูปแบบการจัดสถานที่แข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัว และห้องจัดการแข่งขัน

๒. การดำเนินการจัดสถานที่แข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขัน แบ่งเป็น ๒ ห้อง ดังนี้

ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัว

- ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมนั่งรอในห้องเก็บตัวหลังจากการรายงานตัวและจับสลากลำดับการแข่งขันแล้ว
- ควรมีกรรมการที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ ๒ ห้องจัดการแข่งขัน

ภายในห้องแข่งขันควรจัดเวทีให้เหมาะสมและมีผู้เข้าชมได้ ดังนี้

- จัดโต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ - ๕ คน
- จัดโต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน
- จัดที่นั่งสำหรับผู้เข้าชมการแข่งขัน

๓. คณะกรรมการดำเนินงาน

คณะกรรมการดำเนินงาน วางแผนการจัดการแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit) ตามรายละเอียด ดังนี้

๑. คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ประกอบด้วย

๑.๑ กรรมการรับลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียนตรวจสอบรายชื่อและโรงเรียนของผู้เข้าแข่งขันให้ถูกต้อง ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากเพื่อจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขัน

๑.๒ พิธีกร จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียนก่อนการแข่งขัน

๑.๓ กรรมการดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน เพราะอาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนแข่งขัน และส่งตัวผู้เข้าแข่งขัน เข้า-ออกห้องเก็บตัวและห้องแข่งขัน

๒. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ประกอบด้วย

๒.๑ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน จำนวน ๓ - ๕ คน ทำหน้าที่ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม และสรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมดส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

๒.๒ กรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน มีหน้าที่ควบคุมเวลาการแข่งขัน และต้องมีอุปกรณ์จับเวลาในการแข่งขัน โดยให้สัญญาณ ป้าย ๓ สี (สีเขียว สีเหลือง และสีแดง) ดังนี้

- สีเขียว หมายถึง เริ่มแสดงละครสั้นได้
- สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนหมดเวลา ๑ นาที
- สีแดง หมายถึง หมดเวลาในการแสดงละครสั้น
- เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน หลังจากกรรมการชูป้ายสีแดง ผู้แข่งขันสามารถแสดงละครต่อได้ ๓๐ วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน
- การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนเริ่มแสดงละครสั้น

หมายเหตุ

- ไม่มีฉากและให้นักเรียนแต่งชุดนักเรียนในการแข่งขัน
- การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้อาจปรับได้ตามความเหมาะสมแต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้
- เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

๑. หนังสือรับรองคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันตามคุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน ข้อ ๑ พร้อมแนบเอกสาร ปพ.๑ พร้อมลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการ โรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกา พร้อมประทับตราโรงเรียน

๒. สำเนาทะเบียนบ้านที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน ชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองของผู้แข่งขันตามคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน รับรองสำเนาถูกต้อง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกา

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและทีมจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ปีการศึกษา ๒๕๖๙
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มภาษาต่างประเทศ (กิจกรรมภาษาจีน)

ชื่อกิจกรรม	ระดับเขตพื้นที่การศึกษา		ประเภท	หมายเหตุ
	สพม.			
	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
๑. การแข่งขันพูด-ภาษาจีน	✓	✓	ทีม ๒ คน	
๒. การแข่งขันเล่าเรื่องจากภาพ-ภาษาจีน		✓	ทีม ๒ คน	
๓. การแข่งขันละครสั้นภาษาจีน	✓	✓	ทีม ๕ คน	
๔. การแข่งขันคัดลายมือภาษาจีน	✓	✓	เดี่ยว	
รวม	๓	๔		
รวม ๔ กิจกรรม	**๗ รายการ**			

๑. การแข่งขันพูดภาษาจีน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๒) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ – ๖

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีสัญชาติไทย**โดยกำเนิด** ซึ่งมีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย หรือสัญชาติอื่นที่ไม่ใช่สัญชาติจีน (ฮ่องกง/ไต้หวัน/มาเก๊า) หรือ มาเลเซีย หรือสิงคโปร์ และไม่ใช้ภาษาจีนในการสื่อสาร

๑.๒ กรณีนักเรียนที่มีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครอง เป็นกลุ่มชาติพันธุ์หรือชนเผ่าพื้นเมือง ที่ไม่มีใบสูติบัตรและสำเนาทะเบียนบ้านชัดเจน แต่พิสูจน์ได้ว่าเกิดในประเทศไทย และมีเอกสารรับรองเป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีผู้รับรองในระบบราชการที่เชื่อถือได้ เช่น กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน เป็นผู้รับรอง ให้ถือเสมือนว่ามีสัญชาติไทย ให้เข้าร่วมการแข่งขันได้

๑.๓ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาทุกแผนการเรียน โดยจะต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษาหรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาจีนเป็นภาษาราชการและภาษาท้องถิ่น นานเกิน ๖ เดือน

๒. เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

๒.๑ หนังสือรับรองคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันตาม ข้อ ๑ พร้อมแนบเอกสาร ปพ.๑ พร้อมลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการ โรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกา สีน้ำเงิน พร้อมประทับตราโรงเรียน

๒.๒ สำเนาทะเบียนบ้านที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน ชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองของผู้แข่งขันตามคุณสมบัติข้อ ๑.๑ - ๑.๓ รับรองสำเนาถูกต้อง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกาสีน้ำเงิน

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและทีมจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

๓. หัวข้อการแข่งขัน

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (พูดภาษาจีนเพื่ออาชีพ)

หัวข้อ : 一日游

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (พูดภาษาจีนเพื่ออาชีพ)

หัวข้อ : 我家乡的特色

๔. เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

เวลาในการแข่งขัน (ไม่รวมการแนะนำตัวเอง)

๔.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ ใช้เวลาในการพูด ๓ นาที

๔.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ใช้เวลาในการพูด ๔ นาที

๕. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๕.๑ แข่งขันประเภททีม

๕.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๕.๒.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๒ คน

๕.๒.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๒ คน

๖. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๖.๑ การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน ให้โรงเรียนเป็นผู้ดำเนินการสมัครในนามผู้แข่งขัน

๖.๒ หัวข้อการแข่งขันใช้เพียงหัวข้อเดียวในการแข่งขัน (ดูรายละเอียด ในข้อ ๓)

๖.๓ กรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องเก็บตัวก่อนเวลาแข่งขัน ๓๐ นาที เพื่อชี้แจงกติกาและเตรียมเข้าแข่งขันตามลำดับที่กำหนด

๖.๔ ผู้แข่งขัน (ทั้งสองคน) จะต้องพูดตามหัวข้อที่กำหนด พร้อมทั้งตอบคำถามของคณะกรรมการเกี่ยวกับสิ่งที่พูด **จำนวน ๒ คำถาม**

๖.๔.๑ คณะกรรมการถามเป็นคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้แข่งขันพูด (ถามและตอบด้วยภาษาจีน)

- ระดับ ม. ๑ - ๓ เป็นคำถามประเภทให้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ
- ระดับ ม. ๔ - ๖ เป็นคำถามประเภทให้ตอบด้วยประโยคที่สมบูรณ์

๖.๔.๒ ในการถามคำถามแต่ละข้อ คณะกรรมการถามคำถามเป็นภาษาจีน และให้ผู้แข่งขันตอบด้วยภาษาจีน ในกรณีที่ผู้แข่งขันไม่สามารถตอบคำถามได้ ให้คณะกรรมการถามซ้ำอีก ๑ ครั้ง (อนุโลมให้คณะกรรมการอธิบายคำถามเพิ่มเติมด้วยภาษาจีนได้ตามความเหมาะสม) หากผู้แข่งขันไม่สามารถตอบได้ อนุโลมให้ตอบเป็นภาษาไทยได้ คะแนนที่ได้จะลดหลั่นลงไป (ดูรายละเอียดข้อ ๗)

๖.๕ เวลาในการแข่งขัน (ไม่รวมการแนะนำตัวเอง)

- 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

หมายเหตุ กรรมการจะยกป้ายเตือนก่อนหมดเวลา จำนวน ๒ ครั้ง คือ ป้ายสีเหลือง ก่อนหมดเวลา ๓๐ วินาที และป้ายสีแดง หมดเวลาการแข่งขัน

๖.๖ อุปกรณ์ประกอบการนำเสนอ คือ ป้ายนิเทศที่ทำจากแผ่นฟิวเจอร์บอร์ด จำนวนเพียง ๑ แผ่น **เท่านั้น** (ขนาด ๖๕ x ๘๑ เซนติเมตร โดย ±ไม่เกิน ๓ เซนติเมตร) ใช้ได้ทั้งสองด้าน **โดยให้มีแต่เพียงภาพจำนวนไม่เกิน ๑๐ ภาพเท่านั้น ห้ามเขียนข้อความอื่นใดบนป้ายนิเทศ** หากภาพที่นำมาใช้เป็นภาพที่มีข้อความภาษาไทยปรากฏอยู่ในภาพด้วยเล็กน้อย ก็สามารถนำมาใช้ได้ ทั้งนี้ ห้ามใช้ภาพที่มีข้อความที่เป็นภาษาจีนปรากฏอยู่ในภาพหากผู้แข่งขันใช้อุปกรณ์ไม่ตรงตามที่กำหนด คณะกรรมการตัดสินแต่ละคนจะหักคะแนนคนละ ๓ คะแนน จากเกณฑ์การให้คะแนน (ข้อ ๗) ประเด็นการพิจารณา ข้อ ๑ เนื้อหาสาระ มีข้อมูลมากเพียงพอ อธิบายให้เข้าใจได้โดยง่าย น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจผู้ฟัง

หมายเหตุ การให้คะแนนอุปกรณ์ประกอบการนำเสนอ ถ้ามี ให้ ๕ คะแนน ถ้าไม่มี หักคะแนน ๕ คะแนน

๖.๗ ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่าเวลาที่กำหนดให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

๗. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

ประเด็นการพิจารณา	คะแนน
๑) เนื้อหาสาระ มีข้อมูลมากเพียงพอ อธิบายให้เข้าใจได้โดยง่าย น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจผู้ฟัง	๒๐ คะแนน
๒) ความถูกต้องทางภาษา	๒๐ คะแนน
๓) การออกเสียงและความคล่องแคล่วในการพูด	๒๐ คะแนน
๔) ท่าทางการนำเสนอ	๑๕ คะแนน
๕) การตอบคำถาม	๑๐ คะแนน
๖) อุปกรณ์ประกอบการนำเสนอ	๕ คะแนน
๗) การทำงานเป็นทีม	๕ คะแนน
๘) การใช้เวลาตามที่กำหนด	๕ คะแนน

การตอบคำถาม (ข้อละ ๕ คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละคำถาม

ลักษณะการถามคำถาม	ประเด็นการพิจารณา	คะแนน
ถามด้วยภาษาจีน	ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้ภาษาจีนในการตอบคำถามได้อย่างถูกต้องและเป็นประโยคตามหลักภาษาจีน	๕
	ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถตอบคำถามโดยใช้ประโยคภาษาจีนที่ถูกต้องตามหลักภาษาจีน แต่ตอบคำถามโดยใช้วลี หรือ คำศัพท์ภาษาจีนตอบเป็นคำ ๆ	๔
	ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถตอบคำถามโดยใช้ประโยคภาษาจีนที่ถูกต้องตามหลักภาษาจีน แต่ตอบคำถามโดยใช้วลี หรือคำศัพท์ตอบเป็นคำ ๆ โดยใช้ภาษาไทยเข้ามาผสมบ้าง	๓
	ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถตอบคำถามโดยใช้ประโยคภาษาจีนที่ถูกต้องตามหลักของภาษาจีน แต่ตอบคำถามโดยใช้ภาษาไทย	๒
ถามด้วยภาษาไทย	ผู้เข้าแข่งขันใช้วลี หรือ คำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้ภาษาไทยเข้ามาผสมบ้างเล็กน้อย	๑
ถามด้วยภาษาจีนหรือถามด้วยภาษาไทย	ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถตอบคำถามได้ทั้งภาษาจีนและภาษาไทย	๐

๘. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๙. คณะกรรมการ

๙.๑ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

๙.๒ คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาจีนเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)

๒. ครูผู้สอนภาษาจีน /ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาจีน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ – ๓
- ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับที่ ๑-๓ ได้คะแนนเท่ากันมากกว่าลำดับละ ๑ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๒. การแข่งขันเล่าเรื่องจากภาพภาษาจีน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนระดับชั้นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ – ๖

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ – มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีสัญชาติไทย**<u>โดยกำเนิด</u>** ซึ่งมีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย หรือสัญชาติอื่นที่ไม่ใช่สัญชาติจีน (ฮ่องกง/ไต้หวัน/มาเก๊า) หรือ มาเลเซีย หรือสิงคโปร์ และไม่ใช้ภาษาจีนในการสื่อสาร

๑.๒ กรณีนักเรียนที่มีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครอง เป็นกลุ่มชาติพันธุ์หรือชนพื้นเมือง ที่ไม่มีใบสูติบัตรและสำเนาทะเบียนบ้าน ชัดเจน แต่พิสูจน์ได้ว่าเกิดในประเทศไทย และมีเอกสารรับรองเป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีผู้รับรองในระบบราชการที่เชื่อถือได้ เช่น กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน เป็นผู้รับรอง ให้ถือเสมือนว่ามีสัญชาติไทยให้เข้าร่วมการแข่งขันได้

๑.๓ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาทุกแผนการเรียนโดยจะต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษาหรืออาศัยอยู่ต่างประเทศ ที่ใช้ภาษาจีนเป็นภาษาราชการและภาษาท้องถิ่น นานเกิน ๖ เดือน

๒. เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

๒.๑ หนังสือรับรองคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันตาม ข้อ ๑ พร้อมแนบเอกสาร ปพ.๑ พร้อมลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการ โรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกา สีน้ำเงิน พร้อมประทับตราโรงเรียน

๒.๒ สำเนาทะเบียนบ้านที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน ชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองของผู้แข่งขันตามคุณสมบัติข้อ ๑.๑ - ๑.๓ รับรองสำเนาถูกต้อง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกาสีน้ำเงิน

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและทีมจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

๓. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีม จำนวน ๒ คน

๔. เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

การพูดบรรยายภาพ ใช้เวลา ๓ นาที (ไม่รวมการแนะนำตัวเอง)

๕. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๕.๑ การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน ให้โรงเรียนเป็นผู้ดำเนินการสมัครในนามผู้แข่งขัน

๕.๒ ผู้แข่งขันแต่ละทีม มีจำนวน ๒ คน โดยทั้งสองคนจะต้องช่วยกันแต่งเรื่องและเล่าเรื่องจากภาพ ซึ่งกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมภาพสำหรับใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๑ ภาพ (ขนาด A๔) ภาพที่ใช้ในการแข่งขันต้องเป็นภาพเดี่ยว (ไม่ใช้ภาพที่แบ่งเป็นหลายตอน หรือภาพต่อเนื่อง) สามารถใช้ได้ทั้งภาพถ่ายหรือภาพวาด แต่ต้องเป็นภาพสีที่มีความชัดเจน

๕.๓ ผู้แข่งขันแต่ละทีมมีเวลา ๒๐ นาที ในการแต่งเรื่องราวจากรูปภาพที่ได้รับ และฝึกเล่าเรื่องจากภาพที่ห้องเตรียมแข่งขัน

๕.๔ กรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องเก็บตัวก่อนเวลาแข่งขัน ๓๐ นาที เพื่อรับทราบกติกาและเวลาการเข้าแข่งขันของแต่ละทีม และเตรียมพร้อมให้กรรมการเรียกเข้าห้องเตรียมแข่งขัน

๕.๕ ผู้แข่งขันจะเข้าแข่งขันตามลำดับและตามเวลาที่กำหนด โดยกรรมการจะเรียกผู้แข่งขันเข้าห้องเตรียมตัวก่อนเวลาแข่ง ๒๐ นาที เพื่อรับภาพและเตรียมแต่งบทเพื่อเล่าเรื่องจากภาพ

๕.๖ ผู้แข่งขันสามารถนำอุปกรณ์การเขียน กระดาษ และพจนานุกรม มาใช้ในห้องเตรียมแข่งขันได้ ทีมละไม่เกิน ๔ เล่มเท่านั้น ทั้งนี้ ให้คณะกรรมการตรวจสอบพจนานุกรมของผู้แข่งขันก่อนนำมาใช้ (ห้ามใช้พจนานุกรมผ่านโทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และเครื่องมือสื่อสารอื่น ๆ ทุกประเภท) หากฝ่าฝืนจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันและผู้แข่งขันต้องแสดงกระดาษให้คณะกรรมการตรวจสอบว่าไม่มีรอยขีดเขียนใด ๆ ก่อนนำเข้ามาในห้องเตรียมแข่งขัน

๕.๗ ผู้แข่งขันไม่สามารถนำอุปกรณ์ในข้อ ๕.๖ เข้าไปใน**ห้องแข่งขันจริง** พร้อมทั้งไม่สามารถนำบทพูดเข้าห้องแข่งขันได้ แต่อนุโลมให้ผู้แข่งขันจดบันทึกลำดับสิ่งที่จะพูด โดยเขียนเฉพาะคำสำคัญ (ห้ามเขียนทั้งประโยค) และนำเข้าห้องแข่งขันเพื่อเตือนความจำได้ ทั้งนี้ จะต้องส่งบันทึกนั้นให้กรรมการตัดสินถ่ายภาพก่อนการเล่าเรื่องจากภาพ

๕.๘ ผู้แข่งขันมีเวลาในการเล่าเรื่องจากภาพ เป็นเวลา ๓ นาที (ไม่รวมการแนะนำตัวเอง) (±๓๐วินาที ไม่ตัดคะแนน) ในกรณีที่ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าที่กำหนด ทุก ๑๐ วินาที จะถูกตัดคะแนน ๑ คะแนน (ถ้าใช้เวลาเกิน ๔ นาที จะต้องหยุดพูดและออกจากห้องแข่งขันทันที)

หมายเหตุ กรรมการจะยกป้ายเตือนก่อนหมดเวลา จำนวน ๒ ครั้ง คือ ป้ายสีเหลือง ก่อนหมดเวลา ๓๐ วินาที และป้ายสีแดง หมดเวลาการแข่งขัน

๕.๙ ผู้แข่งขันต้องช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพ โดยผลัดกันนำเสนอในสัดส่วนที่เท่า ๆ กัน ในกรณีที่ผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งพูดเป็นส่วนใหญ่ จะถูกตัดคะแนนในหัวข้อการทำงานเป็นทีม

๕.๑๐ ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่าเวลาที่กำหนดให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

๖. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

ประเด็นการพิจารณา	คะแนน
๑) เนื้อหาสาระ การลำดับเรื่องและความสอดคล้องกับภาพที่กำหนด	๓๐ คะแนน
๒) วิธีการนำเสนอ (ท่าทาง ความสมดุลของการนำเสนอแบบทีม)	๒๕ คะแนน
๓) ความถูกต้องทางภาษา	๒๐ คะแนน
๔) การออกเสียงและความคล่องแคล่วในการพูด	๒๐ คะแนน
๕) การใช้เวลาตามที่กำหนด	๕ คะแนน

๗. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๘. คณะกรรมการ

๘.๑ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

๘.๒ คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาจีนเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)

๒. ครูผู้สอนภาษาจีน /ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาจีน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ – ๓
- ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับที่ ๑-๓ ได้คะแนนเท่ากันมากกว่าลำดับละ ๑ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๓. การแข่งขันละครสั้นภาษาจีน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ม. ๓

๒) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ม. ๖

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาที่ ๑ - ๓ และมัธยมศึกษาปีที่ ๔- ๖

๑.๒ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาทุกแผนการเรียน โดยจะต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษาหรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาจีนเป็นภาษาราชการและภาษาท้องถิ่น นานเกิน ๖ เดือน

๒. เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

หนังสือรับรองคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันตาม ข้อ ๑.๑ และ ๑.๒ พร้อมแนบเอกสาร ปพ.๑ พร้อมลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการโรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกาสีน้ำเงิน พร้อมประทับตราโรงเรียน

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและทีมจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

๓. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีม จำนวน ๕ คน (รวมผู้ทำหน้าที่บรรยาย)

๔. หัวข้อการแข่งขัน

บทละครสั้น: เป็นบทนิทานอีสป หรือนิทานพื้นบ้านของประเทศจีน

๕. เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

๕.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ม. ๓ ใช้เวลา ๘ นาที (ไม่รวมการแนะนำตัว)

๕.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ม. ๖ ใช้เวลา ๘ นาที (ไม่รวมการแนะนำตัว)

๖. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๖.๑ การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน ให้โรงเรียนเป็นผู้ดำเนินการสมัครในนามผู้แข่งขัน

๖.๒ กรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องเก็บตัวก่อนเวลาแข่งขัน ๓๐ นาที เพื่อชี้แจงกติกาและเตรียมเข้าแข่งขันตามลำดับที่กำหนด

๖.๓ เวลาในการแสดง ใช้เวลา ๘ นาที ไม่รวมการแนะนำตัว (+ ๓๐ วินาที ไม่ตัดคะแนน) หากใช้เวลาน้อย หรือเกินกว่าที่กำหนด ทุก ๑๐ วินาทีจะถูกตัด ๑ คะแนน

๖.๔ ตัวละครและผู้บรรยาย ทุกคนจะต้องมีบทพูด โดยพูดและบรรยายไม่ดูบทละคร

๖.๕ ผู้แข่งขันต้องสวมใส่ชุดนักเรียน/ชุดพละ ในการแสดงเท่านั้น ห้ามแต่งหน้าและตกแต่งร่างกาย และห้ามใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง หากฝ่าฝืนกรรมการจะหักคะแนนคนละ ๓ คะแนน จากเกณฑ์การให้คะแนน (ข้อ ๗) ประเด็นการพิจารณา ๗.๓ ด้านการจัดการ ข้อ ๑ รูปแบบการจัดแสดงและการวางแผนการแสดง

๖.๖ ผู้แข่งขันห้ามใช้ไมโครโฟนและซาวน์เอฟเฟค (Sound Effect)

๖.๗ ผู้แข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

๗. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

ประเด็นการพิจารณา	คะแนน
๗.๑ ด้านการแสดง	**๔๐ คะแนน**
๑) การแสดงอารมณ์ออกมาทางน้ำเสียง	๒๐ คะแนน
๒) การเคลื่อนไหว การใช้ท่าทาง และสีหน้าในการแสดง	๒๐ คะแนน
๗.๒ ด้านการใช้ภาษาและเนื้อหาของบทละคร	**๔๕ คะแนน**
๑) ความถูกต้องทางภาษา	**๒๐** คะแนน
๒) การออกเสียงและความคล่องแคล่วในการพูด	๒๐ คะแนน
๓) ข้อคิดจากเรื่องที่นำเสนอ	๕ คะแนน
๗.๓ ด้านการจัดการ	**๑๕ คะแนน**
๑) รูปแบบการจัดแสดง และการวางแผนการแสดง	๑๐ คะแนน
๒) ความเหมาะสมของเวลาในการแสดง	๕ คะแนน

๘. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๙. คณะกรรมการ

๙.๑ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

๙.๒ คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาจีนเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)

๒. ครูผู้สอนภาษาจีน /ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาจีน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ – ๓
- ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับที่ ๑-๓ ได้คะแนนเท่ากันมากกว่าลำดับละ ๑ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๔. การแข่งขันคัดลายมือภาษาจีน

๑. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓

๒) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ม. ๖

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ และมัธยมศึกษาปีที่ ๔- ๖

๑.๒ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาทุกแผนการเรียน โดยจะต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษาหรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาจีนเป็นภาษาราชการและภาษาท้องถิ่น นานเกิน ๖ เดือน

๒. เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

หนังสือรับรองคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันตาม ข้อ ๑.๑ และ ๑.๒ พร้อมแนบเอกสาร ปพ.๑ พร้อมลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการ โรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกา สีน้ำเงิน พร้อมประทับตราโรงเรียน

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและทีมจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

๓. หัวข้อการคัดลายมือ

จำนวนคำศัพท์ที่ผู้เข้าแข่งขันต้องคัดลายมือ

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ คัดบทความ ไม่น้อยกว่า ๒๐๐ คำ

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ คัดบทความ ไม่น้อยกว่า ๒๐๐ คำ

๔. เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓	ใช้เวลาแข่งขัน ๖๐ นาที
ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖	ใช้เวลาแข่งขัน ๖๐ นาที

๕. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันประเภทเดี่ยว

๖. วิธีการดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๖.๑ การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน ให้โรงเรียนเป็นผู้ดำเนินการสมัครในนามผู้แข่งขัน

๖.๒ หัวข้อการแข่งขัน คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้กำหนดตาม ข้อ ๓ โดยคัดเลือกบทความจำนวนไม่ต่ำกว่า ๒๐๐ ตัวอักษร มาจำนวนทั้งหมด ๓ บทความ เหมาะสมกับระดับที่แข่งขัน ใช้แบบอักษร Simsun ขนาด ๑๖ และคณะกรรมการตัดสินคัดเลือก ๑ บทความที่ใช้ในการแข่งขันจริง

๖.๓ คณะกรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันก่อนเวลาแข่งขัน ๑๕ นาที เพื่อชี้แจงกติกาและเตรียมแข่งขันพร้อมกัน

๖.๔ อุปกรณ์ที่ผู้แข่งขันต้องเตรียมมาเอง **ระดับมัธยมศึกษา ใช้ปากกาสีดำและน้ำยาลบคำผิดในการแข่งขัน**

๖.๕ เมื่อเริ่มการแข่งขัน คณะกรรมการแจกกระดาษหรือสมุดที่เป็นตาราง และบทกลอนหรือบทความที่คณะกรรมกรรมจัดเตรียมไว้ให้กับผู้เข้าแข่งขันในการคัดลายมือ ให้ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาในการคัดลายมือ ๖๐ นาที การให้คะแนนการคัดลายมือ กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันเขียนผิด ให้คณะกรรมการพิจารณาเกณฑ์ข้อ ๗ ตัดคะแนนจากประเด็นพิจารณา ข้อ ๑ เขียนตัวอักษรได้อย่างถูกต้องตามหลักการเขียนตัวอักษรจีน หรือ กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันใช้น้ำยาลบคำผิด ให้คณะกรรมการพิจาณาตัดคะแนนจากประเด็นพิจารณาข้อ ๓ ความสะอาดและเป็นระเบียบร้อย (ไม่ใช้ที่ลบคำผิด) คำละ ๑ คะแนน

๖.๖ ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่าเวลาที่กำหนดให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

๗. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

ประเด็นการพิจารณา	คะแนน
๑) เขียนตัวอักษรได้อย่างถูกต้องตามหลักการเขียนตัวอักษรจีน	๓๐ คะแนน
๒) เขียนได้สวยงาม	๓๐ คะแนน
๓) ความสะอาดและเป็นระเบียบเรียบร้อย(ไม่ใช้ที่ลบคำผิด)	๒๐ คะแนน
๔) น้ำหนักของลายเส้นที่เขียน	๑๐ คะแนน
๕) เขียนได้ครบตรงตามเวลาที่กำหนด (รวมทั้งเครื่องหมาย วรรคตอน คำถาม จบประโยค และตัวอักษรจีน)	๑๐ คะแนน

หมายเหตุ ในการให้คะแนน กรรมการตรวจให้คะแนนนักเรียนทุกคน และนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย

๘. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๙. คณะกรรมการ

๘.๑ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

๘.๒ คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาจีนเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)

๒. ครูผู้สอนภาษาจีน /ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาจีน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ – ๓
- ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับที่ ๑-๓ ได้คะแนนเท่ากันมากกว่าลำดับละ ๑ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ปีการศึกษา ๒๕๖๙
สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มภาษาต่างประเทศที่สอง
(ภาษาญี่ปุ่น เกาหลี ฝรั่งเศส เมียนมา)

	ชื่อกิจกรรม	ระดับสหวิทยาเขต		ประเภท	หมายเหตุ
		สพม.			
		ม.๑-๓	ม.๔-๖		
๑.	การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาญี่ปุ่น		✓	ทีม ๒ คน	
๒.	การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาเกาหลี		✓	ทีม ๒ คน	
๓.	การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาฝรั่งเศส		✓	ทีม ๒ คน	
๔.	การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ-ภาษาเมียนมา		✓	ทีม ๒ คน	
๕.	การแข่งขันละครสั้น-ภาษาญี่ปุ่น		✓	ทีม ๓-๕ คน	
๖.	การแข่งขันละครสั้น-ภาษาเกาหลี		✓	ทีม ๓-๕ คน	
๗.	การแข่งขันละครสั้น-ภาษาฝรั่งเศส		✓	ทีม ๓-๕ คน	
๘.	การแข่งขันละครสั้น-ภาษาเมียนมา		✓	ทีม ๓-๕ คน	
	รวม ๘ กิจกรรม	**๘ รายการ**			

เกณฑ์สำคัญสำหรับกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มภาษาต่างประเทศที่สอง (๔ ภาษา)

๑. คุณสมบัติผู้แข่งขัน

๑.๑ ผู้แข่งขันต้องเป็นนักเรียนที่เรียนภาษาต่างประเทศที่สองในปีการศึกษา ๒๕๖๙ ทั้งแบบแผนการเรียน และมิใช่แผนการเรียน ทั้งนี้ต้องเป็นรายวิชาที่นับหน่วยกิตเท่านั้น

๑.๒ ผู้แข่งขันรายการพูดเพื่ออาชีพ เป็นนักเรียนที่มีสัญชาติไทยโดยกำเนิด ซึ่งบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทยโดยกำเนิด หรือสัญชาติอื่นที่ไม่ได้ใช้ภาษาที่นักเรียนสมัครเข้าแข่งขัน ผู้แข่งขัน รายการละครสั้นไม่จำกัดสัญชาติ

๑.๓ ผู้แข่งขันต้องไม่เคยไปศึกษาหรือพำนักอาศัยในประเทศที่ใช้ภาษาที่สมัครแข่งขันอย่างต่อเนื่องเกิน ๑ เดือนต่อครั้ง

๑.๔ นักเรียนเข้าร่วมแข่งขันได้คนละ ๑ รายการเท่านั้น กรณีการเปลี่ยนตัวผู้แข่งขันให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่ สพฐ. กำหนดเท่านั้น

๒. เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

๒.๑ สำเนาระเบียนแสดงผลการเรียน (ปพ.๑) ที่เป็นปัจจุบัน

๒.๒ สำเนาทะเบียนบ้าน ที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน และชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครอง ของผู้แข่งขัน (เฉพาะผู้แข่งขันรายการพูดเพื่ออาชีพ)

๒.๓ หนังสือรับรองคุณสมบัติผู้แข่งตามข้อ ๑.๓ โดยผู้อำนวยการโรงเรียน หรือผู้รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง (เซ็นสด) พร้อมประทับตราโรงเรียน

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและทีมจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

๓. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

กรรมการตัดสิน ๓ คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ๓ คน คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสินต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาที่แข่งขันเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๓.๑ อาจารย์จากสถาบันอุดมศึกษา/ผู้ทรงคุณวุฒิสอนภาษาที่แข่งขัน จำนวน ๑ คน

๓.๒ ครูจากสถานศึกษาที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับโรงเรียนของผู้แข่งขัน จำนวน ๑ คน

๓.๓ เจ้าของภาษา (Native Speaker) จำนวน ๑ คน

ในกรณีที่หน่วยจัดการแข่งขันสามารถจัดหากรรมการเจ้าของภาษาได้มากกว่า ๑ คน ก็สามารถทำได้ แต่ทั้งนี้กรรมการตัดสินทั้งหมดต้องมีจำนวน ๓ คน

ในการแข่งขันระดับเขตพื้นที่ สำหรับภาษาสเปน รัสเซีย และกลุ่มภาษาอาเซียน (เมียนมา เวียดนาม เขมร และมลายู) หากไม่มีกรรมการเจ้าของภาษา ให้เพิ่มจำนวนกรรมการในข้อ ๓.๑ เพื่อให้ครบ ๓ คน

ข้อปฏิบัติ

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่น ๆ ที่หลากหลาย
- กรรมการเป็นบุคคลที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้แข่งขัน (เช่น เป็นเจ้าของสถานศึกษาและสอนพิเศษหรือติวเข้มให้ผู้เข้าแข่งขัน)

๔. สถานที่จัดการแข่งขัน

สถานที่แข่งขันแบ่งเป็น ๒ ห้องดังนี้

- ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัวผู้เข้าแข่งขันที่รอการแข่งขัน โดยมีกรรมการผู้ประสานงานที่มีคุณสมบัติในการช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล และบริหารจัดการในการจับฉลากลำดับ (ถ้ามี) หรือการจัดลำดับการแข่งขันให้เป็นระบบ

- ห้องที่ ๒ ห้องแข่งขัน เป็นห้องปิดและมีขนาดเหมาะสมกับการแข่งขัน โดยปราศจากเสียงรบกวนจากภายนอก ประกอบด้วย โต๊ะกรรมการตัดสิน โต๊ะกรรมการจับเวลา

หมายเหตุ การอนุญาตให้มีผู้เข้าชมการแข่งขันในการแข่งขัน ให้อยู่ในดุลพินิจของหน่วยงานที่รับผิดชอบในการจัดแข่งขัน ทั้งนี้ควรคำนึงถึงความสงบเรียบร้อยภายในห้องแข่งขัน 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

ข้อควรคำนึง

ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับที่ ๑-๓ ได้คะแนนเท่ากันมากกว่าลำดับละ ๑ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ

(ภาษาญี่ปุ่น เกาหลี ฝรั่งเศส เมียนมา)

๑. หัวข้อการแข่งขัน มัคคุเทศก์: แนะนำการท่องเที่ยวแบบ ๔ Days ๓ Nights ในประเทศที่เป็นเจ้าของภาษานั้น ๆ

๒. ระดับผู้เข้าแข่งขัน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

๓. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ประเภททีม ๒ คน

๔. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๑ การแข่งขันทุกภาษา 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)

๑. ระดับของผู้เข้าแข่งขัน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ประเภททีม จำนวน ๓-๕ คน (รวมผู้ทำหน้าที่ผู้บรรยาย)

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ บทละครสั้น: เป็นบทนิทานอีสป นิทานนานาชาติ นิทานพื้นบ้านของไทย หรือนิทานพื้นบ้านของประเทศเจ้าของภาษา (ภาษาที่สมัครแข่งขัน) โดยต้องไม่แต่งเติมเนื้อหา

๓.๒ กรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องเก็บตัวก่อนเวลาแข่งขัน ๓๐ นาที เพื่อชี้แจงกติกาและเตรียมเข้าแข่งขันตามลำดับที่กำหนด

๓.๓ เวลาในการแสดง ใช้เวลา ๘ นาที ไม่รวมการแนะนำตัว (± ๓๐ วินาที ไม่ตัดคะแนน) หากใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าที่กำหนด ทุก ๑๐ วินาทีจะถูกตัด ๑ คะแนน

๓.๔ ตัวละครทุกตัวต้องมีบทพูด และพูดโดยไม่ดูบท รวมถึงผู้บรรยายละคร ต้องบรรยายโดยไม่ดูบท

๓.๕ ผู้แข่งขันต้องส่งบทละครสั้นให้แก่คณะกรรมการตัดสิน คนละ ๑ ชุด รวมทั้งสิ้น ๓ ชุด

๓.๖ ผู้แข่งขันต้องใช้**ชุดนักเรียน/ชุดพละ** ในการแสดงเท่านั้น **ห้ามแต่งหน้าและตกแต่งร่างกายใดใดทั้งสิ้น และห้ามใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงใดใดทั้งสิ้น** หากฝ่าฝืนจะโดนตัดคะแนนทั้งสิ้น ๙ คะแนน (คณะกรรมการตัดสินแต่ละคน จะหักคะแนนคนละ ๓ คะแนนจากคะแนนด้านการจัดการ ในหัวข้อรูปแบบการจัดแสดงและการวางแผนการแสดง)

๓.๗ ไม่อนุญาตให้ผู้แข่งขันใช้ไมโครโฟนและซาวน์เอฟเฟค (Sound Effect)

๓.๘ ผู้แข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ด้านการแสดง **๔๐ คะแนน** ประกอบด้วย

- บทบาทการแสดง	๑๐ คะแนน
- การแสดงอารมณ์ออกมาทางน้ำเสียง	๑๕ คะแนน
- การเคลื่อนไหว การใช้ท่าทาง และสีหน้าในการแสดง	๑๕ 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

เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔
ปีการศึกษา ๒๕๖๙
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายการแข่งขัน	ระดับชั้น		ประเภท	หมายเหตุ
	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
๑. พินิจสารอ่านร้อยแก้ว	✓	✓	เดี่ยว	
๒.เขียนสะกดคำภาษาไทย	✓	✓	เดี่ยว	
๓.พูดสุนทรพจน์ภาษาไทย	✓	✓	เดี่ยว	
๔.สืบครรลองท่องจำบทอาขยาน	✓	✓	เดี่ยว	
๕.อัจฉริยภาพภาษาไทย	✓	✓	เดี่ยว	
รวม	๕	๕		
รวมการแข่งขัน	**๑๐ รายการ**			

การแข่งขันทักษะภาษาไทย

๑. พินิจสารอ่านร้อยแก้ว

๑. คุณสมบัติผู้เขาแขงขัน

เป็นนักเรียนปัจจุบันที่กำลังศึกษาในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้แข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑) บทอ่านที่ใช้ในการแข่งขัน เป็นบทอ่านร้อยแก้วที่จัดทำโดยศึกษานิเทศก์ด้านภาษาไทย หรือคณะกรรมการที่ได้รับมอบหมาย โดยผู้เข้าแข่งขันจะไม่ทราบบทอ่านล่วงหน้า

๒) คณะกรรมการกลางเป็นผู้ดำเนินการแจกบทอ่าน ให้ผู้เข้าแข่งขันในวันแข่งขัน เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนได้รับบทอ่านเดียวกัน

๓) การอ่านเมื่อผู้เข้าแข่งขันได้รับบทอ่านแล้ว ผู้เข้าแข่งขันมีเวลา เตรียมตัวและศึกษาบทอ่าน ๕ นาที โดยสามารถอ่านบทอ่านเพื่อทำความเข้าใจเนื้อหา และพิจารณาคำในการอ่าน โดยสามารถขีดเขียนหรือทำสัญลักษณ์ได้ เมื่อครบกำหนดเวลา ๕ นาที คณะกรรมการกลางจะเก็บบทอ่านของผู้เข้าแข่งขันทุกคน และเริ่มทำการแข่งขันตามลำดับที่ได้การจับฉลาก

๔) ผู้เข้าแข่งขัน อ่านบทอ่านร้อยแก้วต่อหน้าคณะกรรมการ โดยดูบทอ่านต้นฉบับในขณะอ่าน โดยถือบทอ่านไว้ในระดับที่เหมาะสมและอ่านต่อหน้าคณะกรรมการ

๕) ผู้เข้าแข่งขันไม่ต้องแนะนำตัวเองต่อคณะกรรมการก่อนอ่าน เพื่อให้เวลาและเงื่อนไขการแข่งขันของผู้เข้าแข่งขันทุกคนมีความเท่าเทียมกัน

๖) การอ่านต้องยึดหลักการอ่านออกเสียงร้อยแก้ว ได้แก่ การออกเสียงถูกต้อง การเว้นวรรคตอน การเน้นคำหรือข้อความสำคัญ การใช้น้ำเสียงที่เหมาะสมกับเนื้อหา ความต่อเนื่อง และความชัดเจน

๗) กรรมการกลางมีหน้าที่ แจกบทอ่าน ควบคุมเวลา และแจ้งสัญญาณเริ่ม–สิ้นสุดการเตรียมตัว ส่วนคณะกรรมการตัดสินมีหน้าที่ประเมินคุณภาพการอ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ ความถูกต้องในการอ่านและอักขรวิธี คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน

- ออกเสียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง
- ออกเสียงคำควบกล้ำ อักษรนำ และคำที่มีรูปหรือเสียงซับซ้อนได้ถูกต้อง
- อ่านคำศัพท์เฉพาะและคำที่มีความหมายสำคัญได้ถูกต้อง
- ไม่อ่านผิด ตกหล่น เพิ่มคำ หรือเปลี่ยนคำจากบทอ่าน
- หากอ่านผิด ตกหล่น เพิ่มคำ หักตำแหน่งละ ๐.๕ คะแนน
- ออกเสียงคำให้ตรงตามอักขรวิธีและความหมายของคำ

๔.๒ การแบ่งวรรคตอนและจังหวะการอ่าน คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน

- แบ่งวรรคตอนสอดคล้องกับเนื้อหาและโครงสร้างประโยค
- เว้นจังหวะเมื่อจบข้อความหรือความคิดอย่างเหมาะสม
- ไม่หยุดในตำแหน่งที่ทำให้ความหมายของข้อความคลาดเคลื่อน

- ควบคุมความเร็วในการอ่านได้เหมาะสม ไม่เร็วหรือช้าจนเกินไป
- อ่านได้ต่อเนื่อง ไม่สะดุดหรือลังเลโดยไม่จำเป็น
- หากผู้เข้าแข่งขันอ่านเกิดความขัดข้องขณะอ่าน (ตื่นเต้น ตะกุกตะกัก หรือประหม่า) ให้ผู้เข้าแข่งขันอ่านต่อเนื่องไปจนจบ

๔.๓ น้ำเสียงและการเน้นคำ คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน

- ใช้ระดับเสียงดัง–เบาอย่างเหมาะสม
- มีการเน้นคำหรือข้อความสำคัญอย่างเป็นธรรมชาติ
- ใช้ระดับเสียงและลีลาการอ่านเหมาะสมกับลักษณะของบทอ่าน
- น้ำเสียงมีความชัดเจน ฟังง่าย และเป็นธรรมชาติ
- ไม่อ่านด้วยน้ำเสียงราบเรียบหรือเป็นจังหวะเดียวตลอดทั้งบท

๔.๔ อารมณ์ ความหมาย และการถ่ายทอดสาร คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน

- เข้าใจและถ่ายทอดสาระสำคัญของเรื่องได้
- น้ำเสียงและอารมณ์สอดคล้องกับเนื้อหา
- สามารถถ่ายทอดบรรยากาศ ความรู้สึก หรือเจตนาของผู้เขียนได้อย่างเหมาะสม
- การเน้นคำและการใช้น้ำเสียงช่วยให้ผู้ฟังเข้าใจความหมายของข้อความ
- ถ่ายทอดบทอ่านได้อย่างมีชีวิตชีวา แต่ไม่แสดงอารมณ์เกินความเหมาะสมของบทอ่าน

๔.๕ บุคลิกภาพ คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน

- มีความมั่นใจในการอ่าน
- มีสมาธิและควบคุมอารมณ์ได้ดี
- ท่าทางสุภาพ เหมาะสมกับสถานการณ์การแข่งขัน
- การถือบทอ่านและการวางสายตาเหมาะสม
- แต่งกายสุภาพ เรียบร้อย และเหมาะสม

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย

๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน

๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน

๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน

๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดห้องสอบที่มีพื้นที่ให้นักเรียนท่องอาขยานต่อหน้าคณะกรรมการ ซึ่งจะต้องมีห้องเก็บตัวสำหรับนักเรียนที่รอเวลาการแข่งขันซึ่งอยู่ไกลจากสถานที่แข่งขันพอสมควร เพื่อไม่ให้ได้ยินเสียงผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแข่งขัน และขณะแข่งขัน มีการบันทึกวิดีโอ เพื่อให้คณะกรรมการตรวจทานการตัดสินผล

๒. เขียนสะกดคำภาษาไทย

๑. คุณสมบัติผู้เขาแขงขัน

เป็นนักเรียนปัจจุบันที่กำลังศึกษาในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้แข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑) ผู้เข้าแข่งขันต้องมารายงานตัว ณ สถานที่จัดการแข่งขัน ก่อนเริ่มการแข่งขันอย่างน้อย ๑๕ นาที และทำธุระส่วนตัวให้เรียบร้อยก่อนเข้าห้องแข่งขัน หากผู้เข้าแข่งขันไม่มารายงานตัวตามวันเวลาที่กำหนดคณะกรรมการอาจพิจารณาตัดสิทธิ์การเข้าแข่งขัน

๒) ห้ามผู้เข้าแข่งขันนำเครื่องมือสื่อสาร อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ นาฬิกาอัจฉริยะ และอุปกรณ์ช่วยจำทุกชนิดเข้าห้องแข่งขัน โดยให้ฝากไว้กับครูผู้ฝึกสอนก่อนเข้าห้องแข่งขัน

๓) คณะกรรมการจัดเตรียมอุปกรณ์เครื่องเขียนและกระดาษคำตอบไว้ให้ ณ โต๊ะแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจึงไม่ต้องนำอุปกรณ์เครื่องเขียนใด ๆ เข้าห้องแข่งขัน

๔) ระหว่างการแข่งขันไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันลุกออกจากที่นั่งหรือออกจากห้องแข่งขัน หากลุกออกจากที่นั่งโดยไม่ได้รับอนุญาตจะถือว่าสละสิทธิ์การแข่งขันโดยปริยาย

๕) การแข่งขันแบ่งออกเป็น ๓ รอบ ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องเข้าร่วมการแข่งขันครบทั้ง ๓ รอบ ดังนี้

- **รอบที่ ๑ การเขียนตามคำบอก (คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน)** คณะกรรมการจับสลากคำศัพท์จากโหลคำศัพท์ จำนวน ๒๐ คำ ผู้ดำเนินรายการอ่านออกเสียงคำและอ่านประโยคบริบทแวดล้อมเพื่ออธิบายความหมาย เช่น *เกษียณ - คุณครูนุสรากำลังจะเกษียณอายุราชการ* โดยอ่านคำละ ๒ รอบ ใช้เวลาอ่านและบอกรูปประโยคคำละ ๓๐ วินาที และให้เวลาผู้เข้าแข่งขันเขียนคำศัพท์ลงในกระดาษคำตอบคำละ ๓๐ วินาที รวมเวลาแข่งขันรอบนี้ ๒๐ นาที โดยให้คะแนนจากคำที่ผู้เข้าแข่งขันสะกดถูกต้อง คำละ ๑ คะแนน
- **รอบที่ ๒ การเลือกคำที่สะกดถูกต้อง (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)** คณะกรรมการแสดงชุดคำศัพท์บนหน้าจอโปรเจกเตอร์ จำนวน ๒๐ คำ ซึ่งปะปนกันระหว่างคำที่สะกดถูกและสะกดผิด ผู้เข้าแข่งขันต้องพิจารณาเลือกเฉพาะคำที่สะกดถูกต้อง จำนวน ๑๐ คำ แล้วเขียนคำดังกล่าว ลงในกระดาษคำตอบภายในเวลา ๑๐ นาที โดยหากเลือกคำที่สะกดถูกต้องจะได้รับคะแนนคำละ ๑ คะแนน
- **รอบที่ ๓ การค้นหาและแก้ไขคำผิดจากบทอ่าน (คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน)** คณะกรรมการแจกบทอ่านที่ยกมาจากวรรณกรรมหรือบทความทางวิชาการ ซึ่งในบทอ่านจะมีคำสะกดผิดซ่อนอยู่ จำนวน ๑๐ คำ ผู้เข้าแข่งขันต้องค้นหาคำที่สะกดผิด และนำมาเขียนลงในกระดาษคำตอบพร้อมทั้งเขียนแก้ไขให้ถูกต้องภายในเวลา ๒๐ นาที โดยหากสามารถเลือกคำผิดจากบทอ่านได้ ถูกต้องได้คะแนนคำละ ๑ คะแนน และหากสามารถแก้ไขคำดังกล่าวถูกต้องจะได้คะแนนเพิ่มคำละ ๑ คะแนน แต่หากเลือกคำที่ถูกต้องอยู่แล้วมาแก้ไขจะถูกหักคำละ ๑ คะแนน

๖) เมื่อหมดเวลาในแต่ละรอบ คณะกรรมการจะทำการเก็บกระดาษคำตอบทันที

๗) หากเกิดกรณีคะแนนรวมเท่ากันและจำเป็นต้องตัดสินลำดับรางวัล ให้คณะกรรมการจัดแข่งขันรอบพิเศษ (สำรอง) โดยใช้รูปแบบการเขียนตามคำบอกแบบคัดออก จนกว่าจะได้ผู้ชนะ

๘) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๕๐ คะแนน)

๔.๑ การแข่งขันแบ่งออกเป็น ๓ รอบ แต่ละรอบมีคะแนน ดังนี้

- คะแนนจากรอบที่ ๑ การเขียนตามคำบอก (๒๐ คะแนน)
- คะแนนจากรอบที่ ๒ การเลือกคำที่สะกดถูกต้อง (๑๐ คะแนน)
- คะแนนจากรอบที่ ๓ การค้นหาและแก้ไขคำผิดจากบทอ่าน (๒๐ คะแนน)

๔.๒การตัดสินอ้างอิงความถูกต้องของการสะกดคำตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน

๕. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

๕.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาทองถิ่นด้านภาษาไทย

๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

๕.๒ ข้อควรคำนึง

๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน

๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน

๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน

๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะลำดับที่ ๑-๓

๖. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับจำนวนนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

-

๓. พูดสุนทรพจน์ภาษาไทย

๑. คุณสมบัติผู้เขาแขงขัน

เป็นนักเรียนปัจจุบันที่กำลังศึกษาในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้แข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

กำหนดหัวข้อการแข่งขัน ดังนี้

- ระดับชั้น ม.๑ – ๓ หัวข้อ **“เคารพความแตกต่าง สร้างสังคมแห่งความสุข”**
- ระดับชั้น ม.๔ – ๖ หัวข้อ **“ไซเบอร์บูลลี่ บาดแผลที่มองไม่เห็น”**

๑) ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัว ณ สถานที่จัดการแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขันอย่างน้อย ๓๐ นาที หากไม่มารายงานตัวตามวันเวลาที่กำหนด กรรมการอาจพิจารณาตัดสิทธิ์การเข้าแข่งขัน

๒) ผู้เข้าแข่งขันจับฉลากลำดับการแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน ๑๕ นาที

๓) ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียนตามระเบียบของโรงเรียนตนเอง

๔) ผู้เข้าแข่งขันพูดสุนทรพจน์ในหัวข้อที่กำหนด โดยใช้เวลาในการพูดคนละไม่เกิน ๕ นาที สามารถยืดหยุ่นได้ไม่เกิน ±๓๐ วินาที (๐๔.๓๐ น./๐๕.๓๐ น.)

๕) การจับเวลาจะเริ่มนับตั้งแต่ผู้เข้าแข่งขันเริ่มต้นพูดคำแรก จนถึงคำสุดท้ายของการพูด โดยมีสัญญาณเตือนเมื่อเหลือเวลา ๑ นาที และเตือนเมื่อหมดเวลา ๕ นาที

๖) ผู้เข้าแข่งขันห้ามใช้เอกสาร บทพูด หรืออุปกรณ์ช่วยจำใด ๆ ประกอบการพูด

๗) หากมีกรณีคะแนนเท่ากันและจำเป็นต้องตัดสินเพิ่มเติม ให้ดำเนินการแข่งขันรอบฉับพลันตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนดขึ้นในวันแข่งขัน

๘) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง (คะแนนเต็ม ๓๕ คะแนน)

- ตรงประเด็นตามหัวข้อที่กำหนดและมีความถูกต้องตามหลักวิชาการ
- การลำดับความคิด การโครงเรื่อง มีความสอดคล้องต่อเนื่อง
- การสอดแทรกข้อคิด ประโยชน์ หรือแนวทางที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

๔.๒ ด้านการใช้ภาษาและอักขรวิธี (คะแนนเต็ม ๒๕ คะแนน)

- ความถูกต้องตามหลักอักขรวิธี ออกเสียงคำควบกล้ำชัดเจน
- การใช้ถ้อยคำสุภาพ เหมาะสม และถูกต้องตามหลักภาษาไทย

๔.๓ ด้านลีลา และน้ำเสียง (คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน)

- น้ำเสียงไพเราะ ชัดเจน มีจังหวะในการเว้นวรรคตอน และเน้นน้ำหนักเสียงได้อย่างเหมาะสม
- มีลีลาวาทศิลป์ ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก และดึงดูดความสนใจของผู้ฟัง

๔.๔ ด้านบุคลิกภาพ มารยาท และการแสดงออก (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)

- กิริยาท่าทาง การสบตาผู้ฟัง การยืน และความมั่นใจในตัวเอง
- การแต่งกายเรียบร้อยถูกต้องตามระเบียบและมารยาทในการพูด

๔.๕ ด้านการรักษาเวลา (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)

- ใช้เวลาในการพูดอยู่ในช่วง ๔ นาที ๓๐ วินาที ถึง ๕ นาที ๓๐ วินาที ได้คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน หากน้อยหรือมากกว่าเวลานี้ หักคะแนนนาทีละ ๒ คะแนน เศษของนาทีปัดเป็น ๑ นาที

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาทองถิ่นด้านภาษาไทย

๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน

๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน

๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน

๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่จัดแข่งขัน

จัดห้องสอบที่มีพื้นที่ให้นักเรียนยืนพูดต่อหน้าคณะกรรมการ ซึ่งจะต้องมีห้องเก็บตัวสำหรับนักเรียนที่รอเวลาการแข่งขันซึ่งอยู่ไกลจากสถานที่แข่งขันพอสมควร เพื่อไม่ให้ได้ยินเสียงผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแข่งขันและขณะแข่งขัน มีการบันทึกวิดีโอ เพื่อให้คณะกรรมการตรวจทานการตัดสินผล

๔. สืบครรลองท่องจำบทอาขยาน

๑. คุณสมบัติผู้เขาแขงขัน

เป็นนักเรียนปัจจุบันที่กำลังศึกษาในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้แข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑) เนื้อหาบทอาขยานที่นำมาใช้แข่งขันท่องอาขยาน ประกอบด้วยบทอาขยานบทหลักและบทอาขยาน บทเลือกของแต่ละชั้นปี จากหนังสืออ่านเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทอาขยานภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และให้ผู้เข้าแข่งขันท่องอาขยานแบบออกเสียงโดยใส่ทำนองตามฉันทลักษณ์ของบทอาขยานที่กำหนดปกติและไม่ดูบท

๒) คณะกรรมการเตรียมบทอาขยานบทหลักและบทอาขยานบทเลือกของแต่ละชั้นปี จำแนกเป็นบทดังนี้

<u>ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น</u>

อาขยานบทหลัก ๓ บท และบทอาขยานบทเลือก ๒ บท รวม ๕ บท โดยกรรมการกำหนดบท ดังนี้

บทหลัก

๑. นิราศภูเขาทอง
๒. บทพากย์เอราวัณ
๓. โคลงสุภาษิตนฤทุมนาการ

บทเลือก

๑ .พระอภัยมณี ตอนหนีนางผีเสื้อสมุทร
๒. โคลงพระศรีสุริโยทัยขาดคอช้าง

ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

อาขยานบทหลัก ๓ บท และบทอาขยานบทเลือก ๓ บท รวม ๖ บท โดยกรรมการกำหนดบท ดังนี้

บทหลัก

๑. อิเหนา ตอน ศึกกะหมังกุหนิง
๒. ลิลิตตะเลงพ่าย
๓. สามัคคีเภทคำฉันท์

บทเลือก

๑. นิราศนรินทร์คำโคลง
๒. ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนแผนขึ้นเรือนขุนช้าง
๓. สวรรค์ชั้นกวี

บทอาขยานภาษาไทย
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

๓) ให้ตัวแทนกรรมการจับฉลากบทอาขยานจำนวน ๑ บท จากบทที่กำหนดของแต่ละชั้นปี เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนใช้เป็นบททองเดียวกัน

๔) นักเรียนที่เข้าแข่งขันไม่ต้องแนะนำตัวเองต่อคณะกรรมการ

๕) เวลาในการท่องบทอาขยานขึ้นอยู่กับเนื้อหาบทอาขยาน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ ท่องถูกต้องตามฉันทลักษณ์ คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน

- ถูกต้องตามทำนองของการท่อง ลีลา จังหวะตามฉันทลักษณ์ของบทอาขยาน

๔.๒ อักขรวิธี คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน

- การออกเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ เสียงควบกล้ำถูกต้อง
- การออกเสียงตรงตามอักขรวิธีในภาษาไทย ไม่มีการตู่ ตก และเติม (ออกเสียงผิด ๑ คำ หัก ๒ คะแนน)

๔.๓ น้ำเสียง คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน

- ความหนักเบาของเสียง ความชัดเจน เป็นธรรมชาติ
- น้ำเสียงให้อารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทอาขยาน

๔.๔ จังหวะ คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน

- ลีลาการอ่านสม่ำเสมอ แบ่งวรรคตอนถูกต้อง
- ท่องต่อเนื่องจนจบเนื้อหาของบทอาขยาน

๔.๕ บุคลิกภาพ คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน

- มั่นใจ ควบคุมอารมณ์ความรู้สึกได้
- แต่งกายสุภาพ เรียบร้อย เหมาะสม

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย

๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน

๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน

๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน

๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดห้องสอบที่มีพื้นที่ให้นักเรียนท่องอาขยานต่อหน้าคณะกรรมการ ซึ่งจะต้องมีห้องเก็บตัวสำหรับนักเรียนที่รอเวลาการแข่งขันซึ่งอยู่ไกลจากสถานที่แข่งขันพอสมควร เพื่อไม่ให้ได้ยินเสียงผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแข่งขัน

๕. อัจฉริยภาพภาษาไทย

๑. คุณสมบัติผู้เขาแขงขัน

เป็นนักเรียนปัจจุบันที่กำลังศึกษาในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้แข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑) ผู้เข้าแข่งขันต้องมารายงานตัว ณ สถานที่จัดการแข่งขัน ก่อนเริ่มการแข่งขันอย่างน้อย ๑๕ นาที และทำธุระส่วนตัวให้เรียบร้อยก่อนเข้าห้องแข่งขัน หากผู้เข้าแข่งขันไม่มารายงานตัวตามวันและเวลาที่กำหนดคณะกรรมการอาจพิจารณาตัดสิทธิ์การแข่งขัน

๒) ห้ามผู้เข้าแข่งขันนำเครื่องมือสื่อสาร โทรศัพท์มือถือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ นาฬิกาอัจฉริยะ หนังสือ เอกสารหรืออุปกรณ์ช่วยจำทุกชนิดเข้าห้องแข่งขัน

๓) คณะกรรมการจัดเตรียมข้อสอบ กระดาษคำตอบ กระดาษสำหรับเขียนตอบ และอุปกรณ์เครื่องเขียนที่จำเป็นให้แก่ผู้เข้าแข่งขัน

๔) ผู้เข้าแข่งขันแต่ละระดับทำข้อสอบ ๑ ฉบับ ซึ่งประกอบด้วยข้อสอบปรนัยและข้อสอบอัตนัย ภายในเวลาที่กำหนด

๕) ข้อสอบแยกเป็น ๒ ชุดตามระดับการแข่งขัน ได้แก่ ข้อสอบระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สำหรับนักเรียน ม.๑-๓ และข้อสอบระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สำหรับนักเรียน ม.๔-๖ โดยใช้โครงสร้างและสัดส่วนคะแนนเดียวกัน แต่ปรับความยากให้เหมาะสมกับระดับชั้น

๖) ใช้เวลาในการแข่งขัน ๑๒๐ นาที

๗) ระหว่างการแข่งขันไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันติดต่อ พูดคุย หรือขอความช่วยเหลือจากบุคคลอื่น และไม่อนุญาตให้ออกจากห้องแข่งขันโดยไม่ได้รับอนุญาต

๘) เมื่อหมดเวลา ผู้เข้าแข่งขันต้องหยุดทำข้อสอบทันที และส่งข้อสอบพร้อมกระดาษคำตอบให้คณะกรรมการ

๙) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๔. รูปแบบข้อสอบและเกณฑ์การให้คะแนน

คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน แบ่งเป็นข้อสอบปรนัย ๖๐ คะแนน และข้อสอบอัตนัย ๔๐ คะแนน

๔.๑ ขอบเขตข้อสอบปรนัย ๖๐ คะแนน

๑) หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ๒๐ คะแนน

- เสียงและอักษรไทย
- ชนิดและหน้าที่ของคำ
- การสร้างคำ
- ประโยคและส่วนประกอบของประโยค
- ความหมายของคำและการเลือกใช้คำ
- สำนวน สุภาษิต และคำพังเพย
- คำราชาศัพท์

- ระดับภาษา
- การใช้ภาษาให้เหมาะสมกับบุคคล โอกาส และสถานการณ์
- การพิจารณาความถูกต้อง และความเหมาะสมของข้อความ

๒) การอ่านและคิดวิเคราะห์ ๒๕ คะแนน

ใช้บทอ่านหรือข้อความ เช่น บทความ สารคดี ข่าว โฆษณา ข้อความจากสื่อ วรรณกรรม หรือข้อความแสดงความคิดเห็น โดยวัดทักษะต่อไปนี้

- การจับใจความสำคัญและสรุปความ
- การตีความและอนุมาน
- การวิเคราะห์เหตุผลและความสัมพันธ์ของข้อความ
- การแยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น
- การวิเคราะห์เจตนาและกลวิธีการนำเสนอ
- การประเมินความน่าเชื่อถือของสาร
- การประเมินคุณค่าและการประยุกต์ใช้สาร

๓) วรรณคดีและวรรณกรรม ๑๕ คะแนน

- ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวรรณคดีและวรรณกรรมไทย
- เนื้อหา แนวคิด ตัวละคร และสาระสำคัญ
- คุณค่าด้านเนื้อหา สังคม และวัฒนธรรม
- คุณค่าด้านภาษาและวรรณศิลป์
- ภาพพจน์และกลวิธีทางภาษา
- การตีความและประเมินคุณค่าบทประพันธ์

๔.๒ ขอบเขตข้อสอบอัตนัย ๔๐ คะแนน

๑) การอ่านวิเคราะห์ ๑๐ คะแนน อ่านบทความ/สารคดี/วรรณกรรม แล้ววิเคราะห์ประเด็นสำคัญ เหตุผล และหลักฐาน

๒) การตีความและประเมินสาร ๑๐ คะแนน วิเคราะห์ข้อความ ข่าว โฆษณา หรือสื่อที่กำหนด โดยตีความ วิเคราะห์เจตนา และประเมินความน่าเชื่อถือ

๓) การวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ภาษา ๑๐ คะแนน วิเคราะห์ แก้ไข หรือเลือกใช้ภาษาให้ถูกต้องและเหมาะสมกับสถานการณ์ พร้อมอธิบายเหตุผล

๔) การใช้ภาษาเชิงสร้างสรรค์ ๑๐ คะแนน เขียนข้อความสั้นจากสถานการณ์ ภาพ ข้อความ หรือประเด็นที่กำหนด โดยถ่ายทอดความคิดอย่างเป็นระบบ

๕. เกณฑ์การให้คะแนน

๕.๑ ข้อสอบปรนัย ข้อละ ๑ คะแนน รวม ๖๐ คะแนน

๕.๒ ข้อสอบอัตนัย ๔ ข้อ ข้อละ ๑๐ คะแนน รวม ๔๐ คะแนน

ข้อสอบอัตนัยมีเกณฑ์การให้คะแนนรายข้อ ดังต่อไปนี้

เกณฑ์การให้คะแนนข้อสอบอัตนัย

ข้อ	องค์ประกอบการให้คะแนน	คะแนน
๑. การอ่านวิเคราะห์	- จับประเด็นสำคัญ ๓ คะแนน - วิเคราะห์ ๓ คะแนน - เหตุผล/หลักฐาน ๓ คะแนน - การใช้ภาษา ๑ คะแนน	๑๐
๒. การตีความและประเมินสาร	- ตีความ ๓ คะแนน - วิเคราะห์เจตนา ๒ คะแนน - ประเมินสาร ๒ คะแนน - เหตุผล/หลักฐาน ๒ คะแนน - การใช้ภาษา ๑ คะแนน	๑๐
๓. การวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ภาษา	- วิเคราะห์ข้อบกพร่อง ๓ คะแนน - แก้ไขถูกต้อง ๓ คะแนน - ความเหมาะสม ๒ คะแนน - อธิบายเหตุผล ๒ คะแนน	๑๐
๔. การใช้ภาษาเชิงสร้างสรรค์	- เนื้อหาและความตรงประเด็น ๓ คะแนน - ลำดับความคิด ๒ คะแนน - เหตุผล/ความสร้างสรรค์ ๒ คะแนน - การใช้ภาษา ๒ คะแนน - ความถูกต้อง ๑ คะแนน	๑๐

๖. ความแตกต่างของระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย

ข้อ	มัธยมศึกษาตอนต้น	มัธยมศึกษาตอนปลาย
ระดับความยากของบทอ่าน	มีความยาวและโครงสร้างไม่ซับซ้อนมาก เหมาะสมกับวัย	มีความยาวและซับซ้อนมากขึ้น มีข้อมูลหลายมิติหรือความหมายแฝง
การจับใจความ	ระบุประเด็นสำคัญและสรุปสาระได้	สังเคราะห์ประเด็นจากข้อมูลหลายส่วนและสรุปเ ชิงเหตุผลได้
การตีความ	ตีความจากข้อความและบริบทที่ปรากฏค่อนข้างชัด	ตีความความหมายโดยนัย เจตนา ทัศนะ และกลวิธีของผู้เขียน
การวิเคราะห์เหตุผล	ค้นหาเหตุผลและหลักฐานจากเรื่อง	วิเคราะห์ความสมเหตุสมผล ข้อโต้แย้ง และน้ำหนักของหลักฐาน
การประเมินสาร	แสดงความคิดเห็นพร้อมเหตุผล	ประเมินความน่าเชื่อถือ จุดแข็ง ข้อจำกัด และผลกระทบของสาร
การใช้ภาษา	ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสมกับสถานการณ์	ถูกต้อง มีชั้นเชิง เหมาะกับผู้รับสาร จุดมุ่งหมาย และบริบท
งานเขียนอัตนัยเชิงสร้าง สรรค์	ประมาณ ๕ - ๗ บรรทัด	ประมาณ ๘ - ๑๐ บรรทัด

๗. เกณฑ์การตัดสิน

๑) พิจารณาจากคะแนนรวมทั้งข้อสอบปรนัยและอัตนัย คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๒) ผู้ที่ได้คะแนนรวมสูงที่สุดเป็นผู้ชนะการแข่งขัน และเรียงลำดับรางวัลตามคะแนนจากสูงไปต่ำ

๓) หากมีผู้เข้าแข่งขันได้คะแนนรวมเท่ากัน ให้พิจารณาคะแนนข้อสอบอัตนัยรวมสูงกว่าเป็นลำดับแรก

๔) หากยังเท่ากัน ให้พิจารณาคะแนนด้านการอ่านและคิดวิเคราะห์สูงกว่า

๕) หากยังเท่ากัน ให้พิจารณาคะแนนข้ออัตนัยการใช้ภาษาเชิงสร้างสรรค์สูงกว่า

๖) หากคะแนนยังเท่ากัน ให้คณะกรรมการจัดข้อสอบอัตนัยเพิ่มเติมตามความเหมาะสมเพื่อใช้ตัดสินลำดับ

๒) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๘. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

๘.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ผู้ทรงคณุวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย

๒) ศึกษานิเทศกที่รับผิดชอบกลุมสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

๘.๒ ข้อควรคำนึง

๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน

๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน

๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน

๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะลำดับที่ ๑-๓

๙. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห่องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับจำนวนนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

เกณฑ์การแข่งขันทักษะทางวิชาการและศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔

ปีการศึกษา ๒๕๖๙

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

(วิทยาศาสตร์)

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น สพม.		ประเภท	หมายเหตุ
	ม.๑ - ๓	ม.๔ - ๖		
๑. การแข่งขันอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์	✓	✓	ทีม ๓ คน	
๒. การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภททดลอง	✓	✓	ทีม ๓ คน	
๓. การแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)	✓	✓	ทีม ๓ คน	
รวม	**๓ รายการ**	**๓ รายการ**		
รวม ๓ กิจกรรม	**๖ รายการ**			

๑. การแข่งขันอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖

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

๒.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม.๑ - ๓ สังกัด สพม. และสังกัดอื่น ๆ

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

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอน ในระบบการแข่งขัน

๓.๒ ขอบข่ายการดำเนินการแข่งขัน

การแข่งขัน ระดับกลุ่มเครือข่าย เขตพื้นที่ แบ่งการแข่งขันออกเป็น ๒ รอบ ดังนี้

๓.๒.๑ รอบที่ ๑ กิจกรรมการตอบปัญหาทางวิทยาศาสตร์ (ภาคเช้า)

- ขอบข่ายของเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในแต่ละระดับชั้น ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม เหตุการณ์ปัจจุบัน

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

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

๒) ความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่บูรณาการกับสาระวิชาวิทยาศาสตร์ ๒๐ ข้อ

๓) โจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ ๒ ข้อ

(โจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติทั้ง ๒ ข้อนั้น แต่ละข้อประกอบด้วยข้อคำถามย่อยแบบเขียนอธิบาย คำตอบและแบบเลือกตอบในรูปแบบต่าง ๆ ได้ตามความเหมาะสม)

- ผู้เข้าแข่งขันตอบปัญหาสดบนเวทีจำนวน ๒๐ ข้อ คณะกรรมการเป็นผู้อ่านข้อคำถามโดยไม่มีข้อคำถามปรากฏ หากมีรูปภาพประกอบข้อคำถามจะแสดงบนจอหรือในกระดาษคำตอบให้ผู้เข้าแข่งขันฟังและตอบคำถามลงในกระดาษคำตอบ (เวลาที่ใช้แข่งขัน ๓๐ นาที เวลาที่ใช้ในแต่ละข้ออาจจะไม่เท่ากันขึ้นอยู่กับความยากง่ายของข้อคำถาม)

- ผู้เข้าแข่งขันที่ทำคะแนนได้ลำดับที่ ๑ - ๑๐ ได้สิทธิ์เข้าแข่งขันรอบที่ ๒ ในกรณีที่มีทีมได้คะแนนรวมเท่ากันให้พิจารณาจัดลำดับ ดังนี้

๑) คะแนนโจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ

๒) คะแนนการตอบปัญหาสดบนเวที

๓) คะแนนความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

๔) คะแนนในส่วนของเนื้อหาทั่วไป

๓.๒.๒ รอบที่ ๒ กิจกรรมแข่งขันกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ (ภาคบ่าย เวลาที่ใช้แข่งขัน ๒ ชั่วโมง) คณะกรรมการเป็นผู้กำหนดสถานการณ์ปัญหา ๑ สถานการณ์ที่บูรณาการกับสาระวิชาวิทยาศาสตร์ และผู้เข้าแข่งขันดำเนินการแก้ปัญหาตามสถานการณ์ โดยเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ตามความจำเป็น

๓.๒.๓ ในกรณีที่ทีมผู้ชนะได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาจัดลำดับ ดังนี้

๑) คะแนนกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์

๒) คะแนนการตอบปัญหาสดบนเวที

๓) คะแนนความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

๔) คะแนนในส่วนของเนื้อหาทั่วไป

๓.๒.๔ สื่อ วัสดุอุปกรณ์ ข้อสอบ สถานการณ์ปัญหา กระดาษคำตอบ

คณะกรรมการเป็นผู้จัดเตรียม โดยข้อสอบและกระดาษคำตอบ แจกผู้เข้าแข่งทุกทีมในวันแข่งขัน ทีมละ ๑ ฉบับ และไม่อนุญาตให้นำ เครื่องคิดเลขหรืออุปกรณ์ช่วยคำนวณอื่น ๆ เข้าไปในห้องแข่งขัน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๒๐๐ คะแนน) ดังนี้

ที่	รายละเอียด	คะแนน
๔.๑ กิจกรรมการตอบปัญหาทางวิทยาศาสตร์		**๑๐๐**
	๔.๑.๑ เนื้อหาทั่วไป แบบปรนัย ๒๐ ข้อ ๆ ละ ๑ คะแนน	๒๐
	๔.๑.๒ ความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่บูรณาการกับสาระวิชาวิทยาศาสตร์ ๒๐ ข้อ ๆ ละ ๑ คะแนน	๒๐
	๔.๑.๓ โจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ ๒ ข้อ ๆ ละ ๑๐ คะแนน	๒๐
	๔.๑.๔ ผู้เข้าแข่งขันตอบปัญหาสดบนเวทีจำนวน ๒๐ ข้อ ๆ ละ ๒ คะแนน	๔๐
๔.๒ กิจกรรมแข่งขันกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์		**๑๐๐**
	๔.๒.๑ การเตรียมวัสดุอุปกรณ์	๑๐
	๑) เลือกใช้วัสดุ/อุปกรณ์/เครื่องมือตามความจำเป็น ๒ คะแนน ๒) เลือกใช้วัสดุ/อุปกรณ์/เครื่องมือเหมาะสมกับประเภท ๓ คะแนน ๓) เลือกใช้วัสดุ/อุปกรณ์/เครื่องมือถูกต้องตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน ๓ คะแนน ๔) จัดวางอุปกรณ์เป็นระเบียบ รักษาความสะอาดตลอดเวลา ๒ คะแนน	
	๔.๒.๒ การวางแผนและการออกแบบการทดลอง	๑๐
	๑) ระบุปัญหา ๒ คะแนน ๒) ตั้งสมมติฐาน เข้าใจง่าย เป็นแนวทางที่นำไปสู่การปัญหา ๒ คะแนน ๓) ระบุตัวแปรได้ถูกต้อง สอดคล้อง เหมาะสม ๓ คะแนน ๔) ออกแบบขั้นตอนการแก้ปัญหาได้สอดคล้องเหมาะสม ๓ คะแนน	
	๔.๒.๓ การปฏิบัติการทดลอง	๓๐
	๑) คล่องแคล่วในการทำงาน เสร็จภายในเวลาที่กำหนด ๕ คะแนน ๒) เทคนิคการทดลอง การใช้เครื่องมือ อ่านค่าจากเครื่องมือ ๕ คะแนน ๓) ปฏิบัติตามขั้นตอนการแก้ปัญหาที่วางแผนไว้ ๕ คะแนน ๔) มีการทดลองซ้ำ ๕ คะแนน ๕) บันทึกผล โดยคำนึงถึงหน่วย และเลขนัยสำคัญ ๕ คะแนน ๖) การจัดกระทำข้อมูลเหมาะสม ชัดเจน ๕ คะแนน	

ที่	รายละเอียด	คะแนน
	๔.๒.๔ การเขียนรายงานการทดลอง	๕๐
	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 - ๑๐) ให้นำคะแนนการแข่งขันในรอบที่ ๑ และรอบที่ ๒ มารวมกันแล้วคิดเป็นร้อยละ

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย

หมายเหตุ กรณีทีมใดได้คะแนนในรอบที่ ๑ มากกว่าหรือเท่ากับร้อยละ ๖๐ จะได้รับเหรียญทองแดง

๕.๒ นักเรียนที่ไม่ผ่านเข้ารอบ ๑๐ ทีมสุดท้าย

ทีมใดได้คะแนนในรอบที่ ๑ มากกว่าหรือเท่ากับร้อยละ ๖๐ จะได้รับเหรียญทองแดง ถ้าได้คะแนนน้อยกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วม ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ จำนวนระดับชั้นละ ๑ ทีม ทีมละอย่างน้อย ๕ คน ประกอบด้วย ครู หรือบุคลากรอื่นที่เหมาะสม

๖.๒ คุณสมบัติของคณะกรรมการต้องมีความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีครอบคลุมทุกสาขาวิชา

๖.๓ ครูที่มีรายชื่อเป็นผู้ฝึกสอนไม่มีสิทธิ์เป็นคณะกรรมการการแข่งขัน

๗. สถานที่แข่งขัน

๗.๑ การสอบปรนัย จัดสอบในห้องเรียนหรือห้องประชุมที่มีความเหมาะสม

๗.๒ การตอบสดดำเนินการอ่านคำถามเป็นรายข้อ มีเวลาให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมตอบคำถาม และจัดให้มีการแสดงคะแนนเป็นรายข้อ (real time)

๗.๓ การแข่งขันกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์จัดแข่งขันในห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์หรือห้องที่มีความเหมาะสม

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขันมีสิทธิ์ในการนำผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชิ้นงานและทุกระดับชั้นไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

๒. การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภททดลอง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าประกวด (ประเภททีม ๒ - ๓ คน)

๒.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม.๑ - ๓ สังกัด สพม. และสังกัดอื่น ๆ ทุกสังกัด

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

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การประกวด

๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าประกวด ทีมละ ๒ - ๓ คน พร้อมชื่อครูที่ปรึกษา ทีมละไม่เกิน ๒ คน ในระบบการแข่งขัน

๓.๒ โครงงานที่ส่งเข้าประกวด ต้องเป็นโครงงานวิทยาศาสตร์ประเภททดลอง ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีการทดลองทางวิทยาศาสตร์ที่ใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ หรือเทคโนโลยีในการศึกษาหาความรู้เพื่อให้ได้คำตอบในเรื่องที่ศึกษา

๓.๓ การประกวดระดับเขตพื้นที่ ต้องส่งเอกสารต่อไปนี้

๑) รูปเล่มรายงานโครงงานวิทยาศาสตร์ จำนวน ๓ ชุด ภายในวันที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๙ เวลา ๑๗.๐๐ น. ณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อาคาร ๕ ชั้น ๒ โรงเรียนคณะราษฎร์บำรุงปทุมธานี(นับวันประทับตราไปรษณียากร หรือ การลงเวลาแสดงการส่งในแบบฟอร์ม ณ ศูนย์แข่งขัน) หากส่งช้ากว่ากำหนดถือว่าสละสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน

๒) ไฟล์รูปเล่มรายงานโครงงานวิทยาศาสตร์ (.pdf) ภายในวันที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๙ เวลา ๑๗.๐๐ น. (นับเวลาที่แสดงในช่องทางการส่งไฟล์) รูปแบบการส่งไฟล์ ใช้รูปแบบตามที่ศูนย์แข่งขันกำหนด หากส่งช้ากว่ากำหนดถือว่าสละสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน

๓.๔ การจัดทำไฟล์นำเสนอโครงงานวิทยาศาสตร์ สามารถจัดทำโดยใช้โปรแกรมนำเสนอเป็นไฟล์ .ppt และ .pdf เพื่อใช้ร่วมกับการนำเสนอปากเปล่าต่อคณะกรรมการในวันแข่งขัน (ไม่นำเสนอในลักษณะของวิดิโอทั้งหมด) สามารถใส่รูปหรือวีดิโอเพื่อนำเสนอข้อมูลประกอบในบางช่วงได้

๓.๕ นำเสนอโครงงานปากเปล่าต่อคณะกรรมประกอบไฟล์นำเสนอโครงงานวิทยาศาสตร์ (.ppt หรือ .pdf) ประมาณ ๗ นาที และตอบข้อซักถามใช้เวลาประมาณ ๘ นาที รวมเวลาการนำเสนอและตอบข้อซักถาม ใช้เวลาประมาณ ๑๕ นาที

๓.๖ อุปกรณ์อื่น ๆ ที่นำมาสาธิตประกอบการนำเสนอ อาจวางบนโต๊ะ โดยไม่ยื่นออกมาจากโต๊ะเกิน ๖๐ ซม. หากไม่สามารถวางบนโต๊ะได้ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ อุปกรณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับโครงงานวิทยาศาสตร์ เช่น อุปกรณ์ตกแต่งต่าง ๆ ไม่นำมาคิดเป็นคะแนน

๓.๗ ให้เจ้าภาพหรือคณะกรรมการดำเนินงานจัดเตรียมโต๊ะสำหรับวางอุปกรณ์ที่ผู้เข้าแข่งขันนำมาประกอบการนำเสนอหรือสาธิต โดยจัดให้เท่ากันขนาดไม่เกิน ๑.๕๐ ม. × ๑.๒๐ ม.(ใช้โต๊ะหน้าขาว)

๓.๘ สื่อ วัสดุอุปกรณ์ผู้ส่งโครงงานเข้าประกวดจัดเตรียมมาเอง

๓.๙ แนวทางในการจัดการแข่งขัน (ระดับเขตพื้นที่)

- การจัดกิจกรรมการแข่งขันโครงงานวิทยาศาสตร์
  แบ่งเป็นช่วงการแข่งขันวันละไม่เกิน ๒๕ ทีมต่อวัน
- อุปกรณ์อื่น ๆ ที่นำมาสาธิตประกอบการนำเสนอ ต้องจัดวางบนโต๊ะเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนลำดับการนำเสนอต่อคณะกรรมการ
- เริ่มการนำเสนอโครงงานเวลาประมาณ ๑๐.๐๐ น. และควรเสร็จสิ้นการนำเสนอโครงงานไม่เกินเวลา ๑๗.๐๐ น.

หมายเหตุ ครูผู้ฝึกสอนสามารถช่วยเหลือในการจัดเตรียมและเคลื่อนย้ายโต๊ะอุปกรณ์เท่านั้น ไม่สามารถช่วยเหลือในการนำเสนอใด ๆ เช่น ช่วยคลิกสไลด์นำเสนอ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน ดังนี้

ที่	รายละเอียด	คะแนน
๔.๑ เป้าหมาย/ปัญหาในการทำโครงงาน และการออกแบบการทดลอง		๓๕ คะแนน
	-ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และมีการสร้างวัตกรรมหรือองค์ความรู้ใหม่	(๑๐ คะแนน)
	• ปัญหา (แนวคิด) หรือวิธีการแก้ปัญหามีความน่าสนใจและแปลกใหม่	๕ คะแนน
	• การทำโครงงานมีการสร้างนวัตกรรมหรือองค์ความรู้ใหม่	๕ คะแนน
	- คุณค่าของโครงงาน	(๑๐ คะแนน)
	• มีความคุ้มค่า สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง หรือนำไปพัฒนาแนวคิดหรือใช้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาในชุมชน ท้องถิ่น สังคม	๕ คะแนน
	• การทำโครงงานมีการฝึกกระบวนการที่ก่อให้เกิดความรู้ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และจิตวิทยาศาสตร์กับผู้เข้าประกวดแข่งขัน	๕ คะแนน
	- การออกแบบการทดลอง	(๑๕ คะแนน)
	• ปัญหา สมมติฐาน การกำหนดตัวแปร วิธีการทดลอง ผลการศึกษาและสรุปผลการศึกษามีความสอดคล้องกัน	๕ คะแนน
	• มีการแบ่งกลุ่มการทดลอง	๕ คะแนน
	• ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือ มีการทำการทดลองซ้ำ	๒.๕ คะแนน
	• เลือกใช้เครื่องมือได้ถูกต้อง เหมาะสม	๒.๕ คะแนน
๔.๒ ความสมบูรณ์ของรายงานโครงงานวิทยาศาสตร์		๓๐ คะแนน
	- ความถูกต้องตามแบบฟอร์ม มีหัวข้อครบถ้วน ถูกต้อง และเรียงลำดับตามแบบฟอร์มที่กำหนด	(๓ คะแนน)
	- วัตถุประสงค์และสมมติฐานมีความถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องปัญหา	(๓ คะแนน)
	- การกำหนดตัวแปร มีความถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกับสิ่งที่ศึกษา	(๔ คะแนน)
	- การอ้างถึงความรู้ที่เกี่ยวข้องได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ข้อมูลที่อ้างอิงสอดคล้องกับปัญหา และรูปแบบการเขียนอ้างอิงถูกต้อง	(๓ คะแนน)
	-การนำเสนอข้อมูล มีการจัดกระทำข้อมูล และเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสม	(๕ คะแนน)
	- การใช้ภาษา ศัพท์ทางวิทยาศาสตร์ มีความถูกต้องชัดเจน ครอบคลุม สามารถสื่อสารข้อมูลให้ผู้อื่นเข้าใจและใช้ศัพท์ทางวิทยาศาสตร์ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	(๒ คะแนน)
	- สรุปผลและอภิปรายผลได้อย่างมีเหตุผล เปรียบเทียบผลที่ได้กับรายงาน ที่เคยมีการศึกษาไว้ หรืองานที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องที่ศึกษา รวมทั้งมีข้อเสนอแนะในการศึกษาต่อไป	(๑๐ คะแนน)

ที่	รายละเอียด	คะแนน
๔.๓ การนำเสนอปากเปล่า		๓๕ คะแนน
	- ภาพรวม องค์ประกอบในไฟล์นำเสนอโครงงานวิทยาศาสตร์มีความชัดเจน และมีสื่อ อุปกรณ์ ชิ้นงาน ประกอบการนำเสนอที่เหมาะสม	(๕ คะแนน)
	- การนำเสนอปากเปล่า ระยะเวลา บุคลิกภาพ ภาษาที่ใช้	(๑๐ คะแนน)
	- การตอบคำถาม ความถูกต้อง ความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ทำ ความมั่นใจในการตอบคำถาม การมีส่วนร่วมของสมาชิก	(๑๕ คะแนน)
	- หลักฐานที่มาของข้อมูล (เช่น สมุดบันทึกการทำโครงงาน, log book)	(๕ คะแนน)

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับได้รับเกียรติบัตร* เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

* การประกวดระดับเขตพื้นที่การศึกษา ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการประกวด

* ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

หมายเหตุ ๑. โครงงานที่ได้รับรางวัลต้องมีคะแนนตามเกณฑ์และควรมีลักษณะเพิ่มเติมดังต่อไปนี้

๑) โครงงานที่ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง เป็นโครงงานที่มีเนื้อหาสาระทางวิชาการที่ถูกต้องสมบูรณ์และทันสมัย มีแนวคิดและการนำเสนอที่ชัดเจน

๒) โครงงานที่ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน ใช้เกณฑ์เดียวกับเหรียญทองแดง และมีแนวโน้มสามารถนำไปใช้อ้างอิง หรือนำไปปฏิบัติได้

๓) โครงงานที่ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง ใช้เกณฑ์เดียวกับเหรียญเงิน และมีการกระตุ้นให้เกิดความคิดและการค้นคว้าต่อเนื่อง เป็นที่เชื่อถือและยอมรับตั้งแต่ระดับสถานศึกษา ท้องถิ่น เขตพื้นที่การศึกษา ภูมิภาค ประเทศ ถึงระดับนานาชาติ อย่างน้อยหนึ่งระดับ

๒. กรณีที่สมาชิกในทีมไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้

- ถ้าเป็นทีมที่มีสมาชิก ๓ คน อนุญาตให้เปลี่ยนสมาชิกในทีมได้ ๑ คน
  หรือให้สมาชิก ๒ คนที่เหลือ เข้าร่วมการแข่งขันได้
- ถ้าเป็นทีมที่มีสมาชิก ๒ คน ไม่อนุญาตให้เปลี่ยนสมาชิกในทีม
  และไม่อนุญาตให้สมาชิกที่เหลือ ๑ คน เข้าร่วมการแข่งขัน

๓. สำหรับการแข่งขันในระดับเขตพื้นที่การศึกษา ในกรณีที่มีทีมที่ได้คะแนนสูงสุดมากกว่า ๑ ทีม ให้พิจารณาลำดับการแข่งขัน จากเกณฑ์การให้คะแนนตามลำดับข้อ จาก ๔.๑ ถึง ๔.๓
เช่น มีทีมที่ได้คะแนน ข้อที่ ๔.๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๔.๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๔.๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๔.๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๖. คณะกรรมการการประกวด

จำนวนระดับชั้นละ ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาหรือบุคลากรอื่น ๆ ที่มีความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ หรือมีความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

๒) บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในท้องถิ่นหรือในสถาบันการศึกษา

หมายเหตุ ไม่แต่งตั้งบุคคลที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผลการประกวดเป็นกรรมการ เช่น แต่งตั้งครูในโรงเรียนที่ส่งทีมเข้าร่วมประกวดเป็นคณะกรรมการ เป็นต้น

๗. รูปแบบการเขียนรายงาน

รายงานโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภททดลอง

เรื่อง.....

โดย

๑.....

๒.....

๓.....

ครูที่ปรึกษา

๑. .....

๒. .....

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

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงงานวิทยาศาสตร์

ประเภททดลอง ระดับชั้น.....

เนื่องในงานการแข่งขันทักษะทางวิชาการและศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔

ปีการศึกษา..... วันที่ .....เดือน.....พ.ศ. .....

(ปกใน)

เรื่อง.....

โดย

๑. .....

๒. .....

๓. .....

ครูที่ปรึกษา

๑. .....

๒. .....

บทคัดย่อ

กิตติกรรมประกาศ

สารบัญ

สารบัญตาราง

สารบัญรูปภาพ

บทที่ ๑	บทนำ	ความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้า
บทที่ ๒	เอกสารที่เกี่ยวข้อง	
บทที่ ๓	อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ	
บทที่ ๔	ผลการดำเนินการ	
บทที่ ๕	สรุปผลการดำเนินการ/อภิปรายผลการดำเนินการ	

การอ้างอิง

ภาคผนวก จำนวนไม่เกิน ๑๐ หน้า

หมายเหตุ ขนาดของกระดาษเขียนรายงานให้ใช้กระดาษพิมพ์ ขนาดเอ ๔ พิมพ์หน้าเดียว ความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้า เฉพาะบทที่ ๑ - ๕ รวมสรุปผลการดำเนินการ อาจมีภาคผนวกได้อีกไม่เกิน ๑๐ หน้า

ขนาดตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาด ๑๖

(รูปแบบบทคัดย่อ)

ชื่อโครงงาน.....

ชื่อผู้จัดทำโครงงาน.....

ชื่อครูที่ปรึกษา.....

โรงเรียน..... อำเภอ..... จังหวัด .....

ปีการศึกษา.....

บทคัดย่อ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คำสำคัญ .....

หมายเหตุ

ความยาวของบทคัดย่อไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A๔

- หัวกระดาษด้านบน ๓.๘๑ ซม.
- หัวกระดาษด้านล่าง ๒.๕๔ ซม.
- ด้านซ้าย ๓.๘๑ ซม.
- ด้านขวา ๒.๕๔ ซม.

ตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาด ๑๖

๓. การแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

การแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show) เป็นกิจกรรมการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ที่สร้างแรงบันดาลใจ และปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖

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

๒.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม.๑ - ๓ สังกัด สพม. และ สังกัดอื่น ๆ ทุกสังกัด

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

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน ทีมละ ๓ คน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน ในระบบการแข่งขัน

๓.๒ ระดับเขตพื้นที่ ให้ทีมที่เข้าแข่งขัน ส่งรายงานการแสดงทางวิทยาศาสตร์จำนวน ๓ ชุด ณ ห้องกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อาคาร ๕ ชั้น ๒ โรงเรียนคณะราษฎร์บำรุงปทุมธานี พร้อมส่งไฟล์รายงานฉบับดังกล่าว ตามรูปแบบที่ศูนย์แข่งขันกำหนด ภายในวันที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๙ เวลา ๑๗.๐๐ น. (นับวันประทับตราไปรษณียากรหรือการลงเวลาแสดงการส่งในแบบฟอร์ม ณ ศูนย์แข่งขัน และเวลาที่แสดงในช่องทางการส่งไฟล์) หากส่งช้ากว่ากำหนดถือว่าสละสิทธิ์การเข้าร่วมการแข่งขัน

๓.๓ กำหนดให้มีผู้แสดงบนเวทีจำนวน ๓ คน เท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้บุคคลประกอบฉากหรือทำหน้าที่ใด ๆ ประกอบการแสดงบนเวทีกิจกรรมการแสดงทางวิทยาศาสตร์(ยกเว้นผู้ชมที่ถูกเชิญขึ้นไป ในช่วงเวลาที่เชิญผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมในการแสดง)

๓.๔ เวลาที่ใช้ในการแสดง

๓.๔.๑ เวลาที่ใช้ในการแสดง ทีมละ ๑๓ - ๑๕ นาที กรณีที่ใช้เวลาเกินหรือขาดจะถูกหักคะแนน นาทีละ 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

๓.๔.๒ เวลาในการจัดเตรียมอุปกรณ์เพื่อใช้ในการแสดง ๕ นาที และเวลาในเก็บอุปกรณ์การทำความสะอาดเวทีหลังการแสดง ๕ นาที

(กรรมการจับเวลาเป็นผู้ให้สัญญาณในการเริ่มจัดเตรียมอุปกรณ์และเริ่มเก็บอุปกรณ์) ทั้งนี้การหักคะแนนเวลาในการจัดเตรียม,เก็บอุปกรณ์และการทำความสะอาดเวทีหักได้สูงสุดได้ไม่เกิน ๑ คะแนน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

ที่	รายละเอียด	คะแนน
๔.๑ สาระทางวิชาการ		๓๕ คะแนน
	๔.๑.๑ เนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ - อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้องตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ - อธิบายเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ได้กระชับชัดเจนเข้าใจง่าย - เนื้อหาที่นำเสนอสอดคล้องตรงตามเล่มรายงาน	(๑๕ คะแนน) ๕ คะแนน ๕ คะแนน ๕ คะแนน
	๔.๑.๒ การเชื่อมโยงกิจกรรม - มีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของกิจกรรมได้สอดคล้องกัน	(๕ คะแนน)
	๔.๑.๓ ความสำเร็จของการทดลอง - มีการแสดงขั้นตอนการทดลองที่ชัดเจน - ทำการทดลองได้ประสบผลสำเร็จ	(๑๐ คะแนน) ๕ คะแนน ๕ คะแนน
	๔.๑.๔ รายงานการแสดง - รายงานการแสดง มีเนื้อหาถูกต้อง และมีองค์ประกอบครบถ้วนตามรูปแบบที่กำหนด	(๕ คะแนน)
๔.๒ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์		๓๐ คะแนน
	๔.๒.๑ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ - ใช้เทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่และน่าสนใจ	(๕ คะแนน)
	๔.๒.๒ การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน - อธิบายหลักการทางวิทยาศาสตร์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ได้ - เชื่อมโยงความรู้จากหลักการทางวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ ใช้ในชีวิตประจำวัน และยกตัวอย่างได้ชัดเจน น่าสนใจ	(๑๕ คะแนน) ๑๐ คะแนน ๕ คะแนน
	๔.๒.๓ ความสามารถในการกระตุ้นความสนใจ - กระตุ้นความสนใจของผู้ชมให้เกิดข้อสงสัยที่นำไปสู่การหาคำตอบ ของการทดลองได้ - การทดลองสนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ หรือ ชวนติดตาม	(๑๐ คะแนน) ๕ คะแนน ๕ คะแนน
๔.๓ การแสดง		(๓๕ คะแนน)
	๔.๓.๑ ความต่อเนื่องและปฏิภาณไหวพริบในการแสดง - การแสดงมีความต่อเนื่องไม่ติดขัด - ผู้แสดงมีปฏิภาณไหวพริบหรือแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างถูกต้องเหมาะสม	(๑๐ คะแนน) ๕ คะแนน ๕ คะแนน
	๔.๓.๒ การสื่อสารและการใช้ภาษา - มีการพูดชัดถ้อย ชัดคำ ออกเสียงถูกอักขระวิธี สุภาพและเหมาะสม โดยเน้นบุคลิกภาพที่มีลักษณะเชิงนักวิทยาศาสตร์ ที่มีความน่าเชื่อถือ	(๕ คะแนน)
	๔.๓.๓ การมีส่วนร่วมของผู้ชม - ผู้ชมมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมหรือมีส่วนร่วมในการทำการทดลอง	(๕ คะแนน)

ที่	รายละเอียด	คะแนน
	๔.๓.๔ ความปลอดภัยในการแสดง - มีการทดลองที่ปลอดภัยไม่ก่อให้เกิดอันตราย ต่อผู้แสดงและผู้ชม หลังการแสดงต้องทำความสะอาดเวทีให้อยู่ในสภาพพร้อมสำหรับการแข่งขันลำดับต่อไป	(๕ คะแนน)
	๔.๓.๕ วัสดุอุปกรณ์ในการแสดง - วัสดุที่นำขึ้นมาบนเวทีจะต้องนำมาใช้ประกอบการแสดง มีความประหยัด และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม	(๕ คะแนน)
	๔.๓.๖ เวลาในการแสดง - เวลาในการแสดง ๑๓ - ๑๕ นาที	(๕ คะแนน)

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับได้รับเกียรติบัตร

** เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

** ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

หมายเหตุ การประกวดระดับเขตพื้นที่การศึกษา ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการประกวด

ในระดับเขตพื้นที่การศึกษา กรณีมีทีมที่ได้คะแนนสูงสุดมากกว่า ๑ ทีม ให้เรียงลำดับการแข่งขันโดยพิจารณาจากเกณฑ์การให้คะแนน เรียงตามลำดับข้อ จาก ๔.๑ ถึง ๔.๓ เช่น หากคะแนนข้อ ๔.๑ เท่ากัน ให้พิจารณาจากคะแนนข้อ ๔.๒ หากข้อ ๔.๒ เท่ากัน ให้พิจารณาตัดสินจากกคะแนนข้อ ๔.๓ หากเท่ากันอีก ให้คณะกรรมการร่วมกันพิจารณาตัดสินชี้ขาดการเรียงลำดับ

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ จำนวนคณะกรรมการ

คณะกรรมการระดับชั้นละ ๑ ชุด ชุดละ ๓ คน ประกอบด้วย คณะกรรมการตัดสินการแสดง ๓ คน และคณะกรรมการจับเวลา ๑ คน

๖.๒ คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๖.๒.๑ บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

๖.๒.๒ ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม (การแข่งขันมัธยมศึกษาตอนต้นและปลาย ควรมีคณะกรรมการที่มีความรู้ในสาขาวิชา ฟิสิกส์ เคมีและชีววิทยา และเทคโนโลยี ครบทั้ง ๔ สาขาวิชา) และไม่แต่งตั้งบุคคลที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผลการแข่งขันเป็นกรรมการ เช่น ครูในโรงเรียนที่ส่งทีมเข้าร่วมแข่งขัน เป็นต้น

๖.๒.๓ บุคลากรสังกัดอื่น ๆ ที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม เช่นอาชีวศึกษา/ วิทยาลัย/มหาวิทยาลัย เป็นต้น

๗. สถานที่แข่งขัน

๗.๑ เวทีการแข่งขัน มีพื้นที่หรือขนาดของเวที ๘ เมตร * ๖.๕ เมตร (พื้นของเวทีต้องเรียบแข็งแรงและ อยู่ในระดับเดียวกันทั้งหมด) มีจุดเชื่อมต่อปลั๊กไฟ ไม่น้อยกว่า ๒ จุด จัดเตรียมโต๊ะการแสดง (มีขนาดไม่น้อยกว่า๖๐*๑๒๐ เซนติเมตร) และมีพื้นที่บริเวณให้ผู้สนใจเข้าชมการแข่งขันได้ไม่น้อยกว่า ๕๐ ที่นั่ง ในกรณี ที่ไม่สามารถจัดเตรียมเวทีขนาดดังกล่าวได้ให้ใช้พื้นที่โล่งโดยตีเส้นหรือใช้เทปกาวกำหนดขอบเขตพื้นที่ ในการแสดง ๘ เมตร * ๖.๕ เมตร แทนได้

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

๗.๓ สถานที่จัดการแข่งขันต้องจัดเตรียมอุปกรณ์เพื่อความปลอดภัย เช่น ถังดับเพลิง และอุปกรณ์ ทำความสะอาด เช่น ไม้กวาด ไม้ถูพื้น ถังขยะ ถุงดำ

๘. รูปแบบการเขียนรายงาน

(ปกนอก)

รายงานการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

เรื่อง.....

โดย

๑.....

๒.....

๓.....

ครูที่ปรึกษา

๑. .....

๒. ....

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

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของการแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

ระดับชั้น.....

เนื่องในงานการแข่งขันทักษะทางวิชาการและศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔

วันที่ .....เดือน.....พ.ศ. .....

(ปกใน)

เรื่อง.....

โดย

๑. .....

๒. .....

๓. .....

ครูที่ปรึกษา

๑. .....

๒. .....

ส่วนประกอบรายงานการแสดงทางวิทยาศาสตร์

๑. คำนำ

๒. สารบัญ

๓. มูลเหตุจูงใจ

๔. เนื้อหาโดยย่อ

- ชื่อการทดลอง
- วัสดุอุปกรณ์
- วิธีการทดลอง/ขั้นตอนการทดลอง
- ผลการทดลอง
- การนำหลักการทางวิทยาศาสตร์เข้ามาใช้
- การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

๕. บรรณานุกรม (ไม่จำกัดจำนวนหน้า)

๖. ภาคผนวก จำนวนไม่เกิน ๕ หน้า

หมายเหตุ ขนาดของกระดาษเขียนรายงานให้ใช้กระดาษ ขนาดเอ ๔ พิมพ์หน้าเดียว ความยาว ไม่เกิน ๕ หน้า (จากข้อ ๑ - ๔) อาจมีภาคผนวกได้อีกไม่เกิน ๕ หน้าและบรรณานุกรมไม่จำกัดจำนวนหน้า และส่งรายงาน จำนวน ๓ ชุด



เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการและศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔
ปีการศึกษา ๒๕๖๙
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี

****

ที่	ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น		ประเภท	หมายเหตุ
		ม.๑ - ๓	ม.๔ - ๖		
๑	เพลงคุณธรรม	✓	✓	ทีม ๕ คน	
๒	โครงงานคุณธรรม	✓	✓	ทีม ๕ คน	
๓	การประกวดภาพยนตร์สั้น	✓	✓	ทีม ๕ คน	
๔	เล่านิทานคุณธรรม	✓	✓	เดี่ยว	
๕	มารยาทไทย	✓	✓	ทีม ๒ คน	
๖	ตอบปัญหาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	✓	-	ทีม ๒ คน	
๗	ตอบปัญหาประวัติศาสตร์	✓	✓	ทีม ๒ คน	
๘	ตอบปัญหาเศรษฐศาสตร์	-	✓	ทีม ๒ คน	
๙	ตอบปัญหาภูมิศาสตร์	-	✓	ทีม ๒ คน	
๑๐	ตอบปัญหานิติศาสตร์ - รัฐศาสตร์	-	✓	ทีม ๒ คน	
รวม ๑๐ กิจกรรม		**๑๖ รายการ**			

๑. การประกวดเพลงคุณธรรม

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ ๕ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน

๒.๒.๒ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งเอกสารต่อไปนี้ ให้คณะกรรมการก่อนเริ่มแข่งขัน

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 มีคุณธรรมสำคัญอะไรบ้างที่เนื้อร้องต้องการสื่อสารแก่ผู้ฟัง

๓.๒ นักเรียนทุกคนในแต่ละทีมนำเสนอเพลงไทยที่มีเนื้อร้องส่งเสริมคุณธรรมบนเวที พร้อมแสดงท่าทาง อารมณ์ความรู้สึก 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 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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

๔.๑ ลีลาประกอบสอดคล้องกับเนื้อเพลงและความสามารถในการนำเสนอ	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) กรรมการมีสิทธิ์ ตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

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
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่แข่งขัน

โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม

๒. การประกวดโครงงานคุณธรรม

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ ๕ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน

๒.๒.๒ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

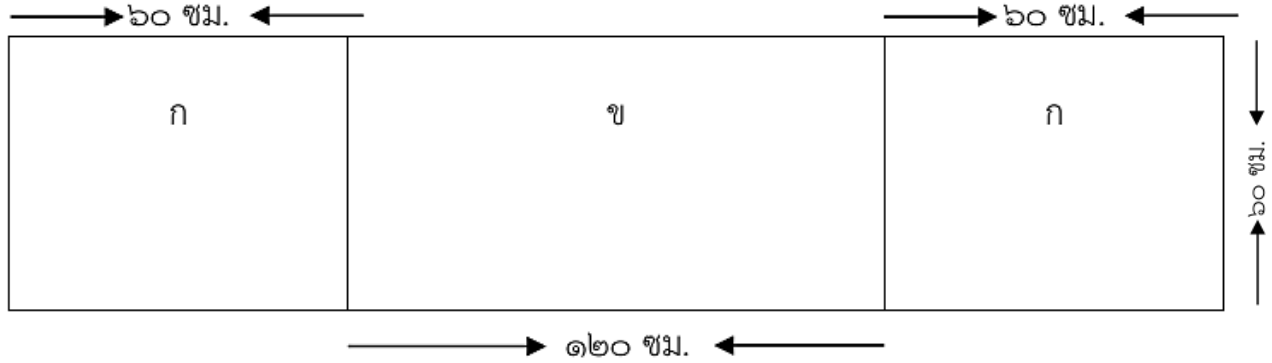
โครงงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นโครงงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมศีลธรรม คุณธรรม และจริยธรรม ที่ใช้คุณธรรมในการศึกษาหาความรู้เพื่อให้ได้คำตอบในเรื่องที่ศึกษา เป็นผลงานย้อนหลัง (นับจากปีการศึกษาปัจจุบัน) ไม่เกิน ๒ ปีการศึกษาเท่านั้น โดยมีรายละเอียดการแข่งขัน ดังนี้

๓.๑ ส่งเอกสารต่อไปนี้ ให้คณะกรรมการก่อนเริ่มแข่งขัน

๓.๑.๑ ชื่อโรงเรียน นักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๓.๑.๒ สรุปย่อโครงการ/กิจกรรมทั้งหมด ลงในแบบฟอร์มที่กำหนด (ตามตัวอย่าง ๓.๑.๒ แบบสรุปย่อโครงงานคุณธรรม) 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 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ มีกระบวนการทางปัญญาในการสำรวจเลือกประเด็นปัญหา ประมวลข้อมูล การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การประเมินผล ๑๕ คะแนน

๔.๒ การใช้หลักธรรม แนวพระราชดำริ พระราชดำรัส มาใช้ได้สอดคล้องเหมาะสมตรงกับประเด็นปัญหา ๑๕ คะแนน

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

๑.๓ เกินเวลา มากกว่า ๔ นาที ตัด ๒ คะแนน ตัด ๕ คะแนน

๒. หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ ๓) กรรมการมีสิทธิ์ตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐– ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน

๖.๑ จำนวน ๓ คน หรือ ๕ คน
๖.๒ คุณสมบัติ
๖.๒.๑ พระสงฆ์หรือผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับโครงงานคุณธรรม
๖.๒.๒ ครูสังกัด สพฐ. หรือครูผู้มีความรู้เรื่องโครงงานคุณธรรม
๖.๒.๓ ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานที่มีความรู้เกี่ยวกับโครงงานคุณธรรม

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอน ควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสานักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓
- กรรมการควรบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

๗. สถานที่แข่งขัน

โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม

ตัวอย่าง ๓.๑.๒ แบบสรุปย่อโครงงานคุณธรรม (ความยาว ๑ หน้ากระดาษ A๔)

<table>
<tr><td colspan="2">ชื่อกิจกรรม.....
โดยกลุ่ม.....โรงเรียน.....สพท.....เขต.....</td></tr>
<tr><td colspan="2">หลักธรรมสำคัญ :
พระราชดำริ :</td></tr>
<tr><td colspan="2">ประเด็นปัญหาหลัก :
กลุ่มเป้าหมาย :
ระยะเวลาดำเนินการ :
กิจกรรมเด่น :
ผลที่เกิดขึ้น :</td></tr>
<tr><td>ผู้รับผิดชอบ :</td><td>พระสงฆ์ที่ปรึกษา :
ผู้บริหารที่ปรึกษา :
ครูที่ปรึกษา :</td></tr>
</table>

ตัวอย่าง ๓.๑.๓ ส่วนประกอบของเอกสารรูปเล่ม

รายงานโครงงาน จัดพิมพ์ให้มีจำนวนหน้าไม่เกิน ๒๐ หน้ากระดาษขนาด A๔ ไม่ต้องมีภาคผนวก โดยแสดงเนื้อหา บทและหัวข้อต่าง ๆ ตามที่กำหนด ดังนี้ (ดูตัวอย่างโครงงานระดับประเทศที่ **www.moralproject.net**)

๑. ปกหน้า

๑.๑ ปกนอก (แสดงชื่อโครงงานเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ, ชื่อกลุ่มเยาวชนผู้รับผิดชอบโครงงาน, ชื่อสถานศึกษา, ชื่อสังกัด โดยระบุ สพท.)

๑.๒ ปกใน (แสดงชื่อโครงงานเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ, รายชื่อสมาชิกกลุ่มเยาวชนผู้รับผิดชอบโครงงาน 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 ที่สนับสนุนการทำโครงงาน เป็นต้น)

๓. บทคัดย่อ (สรุปย่อเนื้อหาและประเด็นสำคัญของโครงงานเป็นความเรียงใน ๑ หน้ากระดาษ)

๔. ผังมโนทัศน์ (สรุปภาพรวมของโครงงานทั้งหมดเป็นผังมโนทัศน์ ใน ๑ หน้ากระดาษ)

๕. บทที่ ๑ บทนำ

๕.๑ ที่มาและความสำคัญ (อธิบายความเป็นมา แรงบันดาลใจ หรือเหตุผล ที่ทำให้คิดทำโครงงาน)

๕.๒ วัตถุประสงค์ (แสดงจุดมุ่งหมายของการทำโครงงานเป็นรายข้อ ไม่ควรเกิน ๕ ข้อ)

๕.๓ ขอบเขตการศึกษาเรียนรู้ (ระบุ กลุ่มเป้าหมาย กำหนดระยะเวลาและสถานที่ ในการดำเนินการโครงงาน)

๖. บทที่ ๒ การดำเนินการโครงงาน

๖.๑ วิธีการดำเนินงาน (อธิบายวิธีการดำเนินงาน, แสดงแผนผังขั้นตอนการดำเนินงาน, แสดงปฏิทินหรือกำหนดการดำเนินงาน และ/หรือมีรูปภาพประกอบ)

๖.๒ งบประมาณ (แสดงรายการค่าใช้จ่ายโดยแยกเป็นรายหมวดและยอดรวม)

๖.๓ แหล่งที่มาของงบประมาณ (กรณีที่มีการระดมทุนหรือหางบประมาณเพิ่มเติมขึ้นเอง ให้อธิบายถึงวิธีการระดมทุนหรือการเข้าถึงแหล่งงบประมาณนั้นโดยย่อด้วย)

๖.๔ อุปสรรคความผิดพลาดและการแก้ปัญหา (อธิบายถึงอุปสรรคปัญหาหรือข้อขัดข้องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการดำเนินการโครงงาน 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 (วิเคราะห์เชื่อมโยงเป้าหมายของโครงงานกับวิธีการดำเนินงาน ว่าเป็นหนทางไปสู่เป้าหมายที่วางไว้อย่างไร อย่างเป็นเหตุเป็นผล)

๘.๓ หลักการและหลักธรรมที่นำมาใช้ (แสดงหลักธรรมและแนวพระราชดำริ หรือหลักวิชาการต่าง ๆ ที่ นำมาใช้ พร้อมอธิบายความหมายโดยย่อ แล้วอธิบายเชื่อมโยงกับโครงงาน อย่างสอดคล้องเป็นเหตุเป็นผล)

๘.๔ ประเมินผลการดำเนินงาน (แสดงหรืออธิบายเหตุผลว่า ผลการดำเนินงานเป็นไปตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายของโครงงานหรือไม่ เพียงใด เพราะเหตุใด และ/หรือแสดงสถิติประกอบ (ถ้ามี)

๘.๕ การประเมินตนเอง (สมาชิกกลุ่มเยาวชนผู้รับผิดชอบโครงงานทุกคน แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกต่อการพัฒนาตนเอง หรือความประทับใจต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ระหว่างการ ดำเนินการโครงงาน)

๘.๖ การประเมินและวิจารณ์โดยผู้อื่น (แสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์ คำวิจารณ์ และข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา อาจารย์และพระสงฆ์ที่ปรึกษาโครงงาน ๓ ท่าน และ/หรือบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง อีกไม่เกิน ๕ คน เช่น ผู้ปกครอง, เพื่อนนักเรียนคนอื่นที่ ไม่ได้เป็นสมาชิกกลุ่ม, คนในชุมชน)

๙. บทที่ ๕ บทสรุปและข้อเสนอแนะ

๙.๑ สรุปผลการดำเนินการโครงงาน (อธิบายสรุปภาพรวมของโครงงานทั้งหมดเชื่อมโยงสู่กระบวนการเรียนรู้และพัฒนาคุณธรรมตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายของโครงงานคุณธรรม)

๙.๒ แผนการดำเนินงานในอนาคตและข้อเสนอแนะ (แผนการดำเนินงานในภาคการศึกษาต่อไป)

๑๐. เอกสารอ้างอิง (ถ้ามี)

๓. การประกวดภาพยนตร์สั้น

๑. คุณสมบัติผู้สมัคร

๑.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒. หลักเกณฑ์การส่งผลงาน

๒.๑ โรงเรียนมีสิทธิ์เลือกส่งได้ ๑ ระดับ ดังนี้

๑) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ หรือ

๒) 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 **"The Bullying Cycle" วงจรแห่งการรังแก และบาดแผลที่ถูกมองข้าม** 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 ประเภท ไฟล์ mp๔

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

๓.๕ ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องไม่เคยส่งประกวดที่อื่นมาก่อน

๔. วิธีการส่งผลงาน

๔.๑ ทีมที่เป็นตัวแทนโรงเรียนลงทะเบียนส่งผลงานในวัน เวลา และสถานที่/ช่องทาง ที่หน่วยจัดกำหนด

๔.๒ 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 MP๔)

๔.๓ กรณีที่หน่วยจัดกำหนดให้ส่งผลงานในช่องทาง Online ให้ผู้ส่งผลงานสร้างเป็นโฟลเดอร์ใน Google Drive ด้วยชื่อผลงานภาพยนตร์สั้น แล้วอัพโหลดไฟล์ข้อมูลตามข้อ ๔.๑.๒ ๑) ๒) และ ๓) จากนั้นส่งลิงค์ Google Drive (เปิดเป็นสาธารณะ) ส่งในช่องทาง Online ที่หน่วยจัดกำหนด

๕. วิธีการประกวด

๕.๑ นักเรียนและครูผู้ฝึกสอน (ทั้งทีม) รายงานตัวพร้อมกันในวัน เวลา และสถานที่/ช่องทางที่หน่วยจัดกำหนด

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

๖. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

๖.๑ แก่นเรื่อง (Theme) ความสมบูรณ์สอดคล้องของเนื้อหาตามกรอบเรื่อง	๒๐ คะแนน
๖.๒ เทคนิคของภาพยนตร์เช่น การจัดภาพ มุมกล้อง การเก็บภาพ การตัดต่อ	๒๐ คะแนน
๖.๓ ความสมบูรณ์และการทำหน้าที่ของภาพยนตร์ (Film Functions)	๑๕ คะแนน
๖.๔ เสียง ระบบภาพ มีความสัมพันธ์ เสียงชัดเจน	๑๕ คะแนน
๖.๕ บทภาพยนตร์	๑๕ คะแนน
๖.๖ การนำเสนอผลงาน	๑๕ คะแนน

๗. คะแนนและเกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๘. คณะกรรมการตัดสิน

๘.๑ คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน หรือ ๕ คน

๘.๒ คุณสมบัติคณะกรรมการ ครู/อาจารย์/ผู้ทรงคุณวุฒิจากภาครัฐ/ภาคเอกชนที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านภาพยนตร์

ข้อควรคำนึง

๑) กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๒) กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๓) กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียน

๕) กรรมการควรบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

๙. สถานที่แข่งขัน

โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม

๔. การประกวดเล่านิทานคุณธรรม

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ คน

๒.๒.๒ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนจำนวน ๑ คน ต่อระดับชั้น

๓.๒ นิทานที่ใช้ประกวดจะต้องมีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม และมีคติสอนใจ

๓.๓ กำหนดให้ผู้เข้าประกวดเล่านิทานโดยใช้เครื่องเสียงที่จัดหามาเอง

๓.๔ ให้ผู้เข้าประกวดใช้สื่อประกอบการเล่านิทานได้

๓.๕ ผู้เข้าประกวดสามารถใช้เพลงประกอบการเล่าได้ (ผู้เข้าประกวดจัดหามาเอง)

๓.๖ เวลาที่ใช้ในการประกวด

๓.๖.๑ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ ใช้เวลา ๗ นาที

๓.๖.๒ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ ใช้เวลา ๘ นาที

๓.๗ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

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 หากเล่านิทานเกินเวลาที่กำหนด ดังนี้

๑.๑ เกินเวลา ๓ นาที ตัด ๑ คะแนน

๑.๒ เกินเวลา ๔ - ๕ นาที ตัด ๒ คะแนน

๑.๓ เกินเวลามากกว่า ๖ นาที ตัด ๔ คะแนน

๒. หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ ๓) กรรมการมีสิทธิ์ตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐– ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการในการตัดสิน

๖.๑ จำนวน ๓ คน หรือ ๕ คน
๖.๒ คุณสมบัติ
๖.๒.๑ ครูสังกัด สพฐ. ที่มีความรู้เรื่องนิทานคุณธรรม
๖.๒.๒ ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานอื่นที่มีความรู้เกี่ยวกับทักษะการเล่านิทาน/ภาษา
๖.๒.๓ ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะที่มีความรู้เรื่องการละคร

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทาการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓
- กรรมการควรบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

๗. สถานที่แข่งขัน

โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม

๕. การประกวดมารยาทไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๒ คน

๒.๒.๒ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ ทีม ทีมละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมรายชื่อครูผู้ฝึกสอน ๒ คน ต่อ ๑ ทีม

๓.๒ รายละเอียดการแข่งขัน

๓.๒.๑ ท่าบังคับ ผู้เข้าประกวดทุกคนจะต้องปฏิบัติ

๑) กราบเบญจางคประดิษฐ์ (ม.๑ – ม.๓)

๒) ถวายความเคารพแบบโบราณราชประเพณี (เฉพาะระดับชั้น ม.๔ – ม.๖)

๓.๒.๒ ท่าเลือก ผู้เข้าประกวดจะจับฉลากเลือกประกวด ดังนี้

ท่าเลือกจำนวน ๒ ท่า สำหรับระดับชั้น 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

ท่าเลือกสำหรับระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ ประกวดท่าเลือกโดยการจับฉลากสถานการณ์ที่คณะกรรมการกำหนดให้

๓.๓ ผู้เข้าประกวดจะต้องเข้าประกวดพร้อมกันทั้งชายหญิง และแต่งกายชุดนักเรียนเท่านั้น

๓.๔ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ระดับชั้น 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 (สุภาพเรียบร้อย)	๑๐ คะแนน

หมายเหตุ : หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ ๓) กรรมการ มีสิทธิ์ตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการในการตัดสิน

๖.๑ จำนวน ๓ คน หรือ ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

๖.๒.๑ ครูสังกัด สพฐ. ที่มีความรู้เรื่องมารยาทไทย

๖.๒.๒ ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานอื่นที่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องมารยาทไทย (สำนักวัฒนธรรมจังหวัด กรมส่งเสริมวัฒนธรรม)

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓
- กรรมการควรบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

๗. สถานที่แข่งขัน

โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม

๖. การแข่งขันตอบปัญหาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑. สถานศึกษามีสิทธิ์ส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้เพียง ๑ ทีม ต่อ ๑ รายการแข่งขัน
๒. นักเรียนผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องกำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษาที่ส่งเข้าแข่งขันในระดับชั้น ม.๑ - ม.๓
๓. ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดนักเรียนประจำสถานศึกษาของตนเองให้เรียบร้อย
๔. ผู้เข้าแข่งขัน แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๒ คน และครูผู้ควบคุมทีม ไม่เกิน ๒ คน

๒. รูปแบบการแข่งขัน

๑. ประเภทแบบทดสอบ เป็นข้อสอบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๕๐ ข้อ ข้อละ ๒ คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)
๒. เวลาในการทำข้อสอบ ๙๐ นาที

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑. การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน สถานศึกษาต้องลงทะเบียนสมัครเข้าร่วมการแข่งขันผ่านระบบออนไลน์ตามที่ศูนย์พัฒนาวิชาการฯ กำหนด
๒. ผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ฝึกสอนต้องมารายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน หน้าห้องสอบล่วงหน้าอย่างน้อย ๓๐–๔๕ นาที ก่อนเริ่มเวลาสอบ
๓. หลักฐานการรายงานตัว บัตรประชาชน หรือ บัตรประจำตัวนักเรียน
๔. อนุญาตให้นำเฉพาะดินสอดำ (๒B ขึ้นไป) ยางลบ และปากกาเข้าห้องสอบ ไม่อนุญาตให้นำกระเป๋า เอกสาร ตำรา เครื่องคิดเลข สมาร์ตโฟน หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิดเข้าห้องสอบโดยเด็ดขาด
๕. การเข้าห้องสอบคณะกรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องสอบก่อนเวลาสอบ ๑๕ นาที เพื่อตรวจสอบที่นั่งสอบและชี้แจงกติกา
๖. ผู้เข้าแข่งขันต้องกรอกข้อมูลบนรหัสข้อสอบ/กระดาษคำตอบให้ครบถ้วน และเริ่มทำข้อสอบเมื่อได้รับสัญญาณจากกรรมการควบคุมห้องสอบเท่านั้น
๗. ระยะเวลาทำข้อสอบปรนัยจำนวน ๕๐ ข้อ ใช้เวลาในการทำข้อสอบทั้งหมด ๙๐ นาที
๘. ผู้เข้าแข่งขันจะอนุญาตให้ออกจากห้องสอบได้เมื่อหมดเวลาสอบ
๙. ผู้เข้าแข่งขันที่มาถึงห้องสอบสายเกินเวลาเริ่มสอบ แต่ไม่เกิน ๑๕ นาที อนุญาตให้เข้าสอบได้ แต่จะไม่ได้รับการขยายเวลาในการทำข้อสอบเพิ่มเติม (ต้องส่งข้อสอบพร้อมกับผู้เข้าแข่งขันคนอื่นตามเวลาเดิม)
๑๐. ผู้เข้าแข่งขันที่มาสายเกิน ๑๕ นาทีขึ้นไป นับจากเวลาเริ่มลงมือทำข้อสอบ จะตัดสิทธิ์ไม่อนุญาตให้เข้าห้องสอบและถือว่าหมดสิทธิ์แข่งขันในรายการนั้นทันที
๑๑. กรณีผู้เข้าแข่งขันมาไม่ครบทีม: หากสมาชิกในทีมมาเพียง ๑ คนเมื่อถึงเวลาสอบ อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันที่มารายงานตัวทำข้อสอบเพียงคนเดียวได้ แต่นักเรียนอีกคนที่มาสายเกิน ๑๕ นาทีจะหมดสิทธิ์เข้าห้องสอบ

๔. คะแนนและเกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๗๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๕๐ – ๕๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๕๐ เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

๕. ขอบเขตเนื้อหาและ Test Blueprint

๑. ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม (๑๐ – ๑๕ ข้อ) หลักธรรม, วันสำคัญ, พุทธประวัติ, การปฏิบัติตนตามหลักศาสนาพุทธ คริสต์ อิสลาม
๒. หน้าที่พลเมือง (๑๐–๑๕ ข้อ) กฎหมายเบื้องต้น, รัฐธรรมนูญ, สิทธิมนุษยชน, วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย
๓. เศรษฐศาสตร์ (๑๐–๑๕ ข้อ) ระบบเศรษฐกิจ, กลไกราคา, เศรษฐกิจพอเพียง, การรวมกลุ่มเศรษฐกิจในภูมิภาค
๔. ภูมิศาสตร์ (๑๐–๑๕ ข้อ) เครื่องมือทางภูมิศาสตร์, ทวีปเอเชีย ออสเตรเลีย โอเชียเนีย ยุโรป แอฟริกา อเมริกาเหนือ-ใต้, ภัยพิบัติธรรมชาติและการจัดการสิ่งแวดล้อม

๖. สถานที่แข่งขัน

โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม

๗. การแข่งขันตอบปัญหาประวัติศาสตร์ (ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑. สถานศึกษามีสิทธิ์ส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้เพียง ๑ ทีม ต่อ ๑ รายการแข่งขัน
๒. นักเรียนผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องกำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษาที่ส่งเข้าแข่งขันในระดับชั้น ม.๑ - ม.๓
๓. ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดนักเรียนประจำสถานศึกษาของตนเองให้เรียบร้อย
๔. ผู้เข้าแข่งขัน แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๒ คน และครูผู้ควบคุมทีม ไม่เกิน ๒ คน

๒. รูปแบบการแข่งขัน

๑. ประเภทแบบทดสอบ เป็นข้อสอบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๕๐ ข้อ ข้อละ ๒ คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)
๒. เวลาในการทำข้อสอบ ๙๐ นาที

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑. การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน สถานศึกษาต้องลงทะเบียนสมัครเข้าร่วมการแข่งขันผ่านระบบออนไลน์ตามที่ศูนย์พัฒนาวิชาการฯ กำหนด
๒. ผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ฝึกสอนต้องมารายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน หน้าห้องสอบล่วงหน้าอย่างน้อย ๓๐–๔๕ นาที ก่อนเริ่มเวลาสอบ
๓. หลักฐานการรายงานตัว บัตรประชาชน หรือ บัตรประจำตัวนักเรียน
๔. อนุญาตให้นำเฉพาะดินสอดำ (๒B ขึ้นไป) ยางลบ และปากกาเข้าห้องสอบ ไม่อนุญาตให้นำกระเป๋า เอกสาร ตำรา เครื่องคิดเลข สมาร์ตโฟน หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิดเข้าห้องสอบโดยเด็ดขาด
๕. การเข้าห้องสอบคณะกรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องสอบก่อนเวลาสอบ ๑๕ นาที เพื่อตรวจสอบที่นั่งสอบและชี้แจงกติกา
๖. ผู้เข้าแข่งขันต้องกรอกข้อมูลบนรหัสข้อสอบ/กระดาษคำตอบให้ครบถ้วน และเริ่มทำข้อสอบเมื่อได้รับสัญญาณจากกรรมการควบคุมห้องสอบเท่านั้น
๗. ระยะเวลาทำข้อสอบปรนัยจำนวน ๕๐ ข้อ ใช้เวลาในการทำข้อสอบทั้งหมด ๙๐ นาที
๘. ผู้เข้าแข่งขันจะอนุญาตให้ออกจากห้องสอบได้เมื่อหมดเวลาสอบ
๙. ผู้เข้าแข่งขันที่มาถึงห้องสอบสายเกินเวลาเริ่มสอบ แต่ไม่เกิน ๑๕ นาที อนุญาตให้เข้าสอบได้ แต่จะไม่ได้รับการขยายเวลาในการทำข้อสอบเพิ่มเติม (ต้องส่งข้อสอบพร้อมกับผู้เข้าแข่งขันคนอื่นตามเวลาเดิม)
๑๐. ผู้เข้าแข่งขันที่มาสายเกิน ๑๕ นาทีขึ้นไป นับจากเวลาเริ่มลงมือทำข้อสอบ จะตัดสิทธิ์ไม่อนุญาตให้เข้าห้องสอบและถือว่าหมดสิทธิ์แข่งขันในรายการนั้นทันที
๑๑. กรณีผู้เข้าแข่งขันมาไม่ครบทีม: หากสมาชิกในทีมมาเพียง ๑ คนเมื่อถึงเวลาสอบ อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันที่มารายงานตัวทำข้อสอบเพียงคนเดียวได้ แต่นักเรียนอีกคนที่มาสายเกิน ๑๕ นาทีจะหมดสิทธิ์เข้าห้องสอบ

๔. คะแนนและเกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๗๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๕๐ – ๕๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๕๐	เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

๕. ขอบเขตเนื้อหาและ Test Blueprint

๑. วิธีการทางประวัติศาสตร์ (๑๐ ข้อ): ขั้นตอนวิธีการทางประวัติศาสตร์, ประเภทและตัวอย่างหลักฐาน
๒. ประวัติศาสตร์ไทย (๒๐ ข้อ): สุโขทัย, อยุธยา, ธนบุรี, รัตนโกสินทร์, บุคคลสำคัญและภูมิปัญญา
๓. ประวัติศาสตร์สากล (๒๐ ข้อ): อารยธรรมโบราณ, ประวัติศาสตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (ASEAN)

๖. สถานที่แข่งขัน

โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม

๘. การแข่งขันตอบปัญหาประวัติศาสตร์ (ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑. สถานศึกษามีสิทธิ์ส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้เพียง ๑ ทีม ต่อ ๑ รายการแข่งขัน
๒. นักเรียนผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องกำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษาที่ส่งเข้าแข่งขันในระดับชั้น ม.๔ - ม.๖
๓. ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดนักเรียนประจำสถานศึกษาของตนเองให้เรียบร้อย
๔. ผู้เข้าแข่งขัน แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๒ คน และครูผู้ควบคุมทีม ไม่เกิน ๒ คน

๒. รูปแบบการแข่งขัน

๑. ประเภทแบบทดสอบ เป็นข้อสอบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๕๐ ข้อ ข้อละ ๒ คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)
๒. เวลาในการทำข้อสอบ ๙๐ นาที

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑. การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน สถานศึกษาต้องลงทะเบียนสมัครเข้าร่วมการแข่งขันผ่านระบบออนไลน์ตามที่ศูนย์พัฒนาวิชาการฯ กำหนด
๒. ผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ฝึกสอนต้องมารายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน หน้าห้องสอบล่วงหน้าอย่างน้อย ๓๐–๔๕ นาที ก่อนเริ่มเวลาสอบ
๓. หลักฐานการรายงานตัว บัตรประชาชน หรือ บัตรประจำตัวนักเรียน
๔. อนุญาตให้นำเฉพาะดินสอดำ (๒B ขึ้นไป) ยางลบ และปากกาเข้าห้องสอบ ไม่อนุญาตให้นำกระเป๋า เอกสาร ตำรา เครื่องคิดเลข สมาร์ตโฟน หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิดเข้าห้องสอบโดยเด็ดขาด
๕. การเข้าห้องสอบคณะกรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องสอบก่อนเวลาสอบ ๑๕ นาที เพื่อตรวจสอบที่นั่งสอบและชี้แจงกติกา
๖. ผู้เข้าแข่งขันต้องกรอกข้อมูลบนรหัสข้อสอบ/กระดาษคำตอบให้ครบถ้วน และเริ่มทำข้อสอบเมื่อได้รับสัญญาณจากกรรมการควบคุมห้องสอบเท่านั้น
๗. ระยะเวลาทำข้อสอบปรนัยจำนวน ๕๐ ข้อ ใช้เวลาในการทำข้อสอบทั้งหมด ๙๐ นาที
๘. ผู้เข้าแข่งขันจะอนุญาตให้ออกจากห้องสอบได้เมื่อหมดเวลาสอบ
๙. ผู้เข้าแข่งขันที่มาถึงห้องสอบสายเกินเวลาเริ่มสอบ แต่ไม่เกิน ๑๕ นาที อนุญาตให้เข้าสอบได้ แต่จะไม่ได้รับการขยายเวลาในการทำข้อสอบเพิ่มเติม (ต้องส่งข้อสอบพร้อมกับผู้เข้าแข่งขันคนอื่นตามเวลาเดิม)
๑๐. ผู้เข้าแข่งขันที่มาสายเกิน ๑๕ นาทีขึ้นไป นับจากเวลาเริ่มลงมือทำข้อสอบ จะตัดสิทธิ์ไม่อนุญาตให้เข้าห้องสอบและถือว่าหมดสิทธิ์แข่งขันในรายการนั้นทันที
๑๑. กรณีผู้เข้าแข่งขันมาไม่ครบทีม: หากสมาชิกในทีมมาเพียง ๑ คนเมื่อถึงเวลาสอบ อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันที่มารายงานตัวทำข้อสอบเพียงคนเดียวได้ แต่นักเรียนอีกคนที่มาสายเกิน ๑๕ นาทีจะหมดสิทธิ์เข้าห้องสอบ

๔. คะแนนและเกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๗๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๕๐ – ๕๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๕๐	เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

๕. ขอบเขตเนื้อหาและ Test Blueprint

๑. วิธีการทางประวัติศาสตร์ (๑๐ ข้อ): การวิเคราะห์และตีความหลักฐาน, ประเภทหลักฐาน

๒. ประวัติศาสตร์ไทย (๒๐ ข้อ): พัฒนาการเมือง เศรษฐกิจ สังคม รัตนโกสินทร์, การปฏิรูปประเทศ, บุคคลสำคัญ, ความสัมพันธ์กับต่างประเทศ

๓. ประวัติศาสตร์สากล (๒๐ ข้อ): อารยธรรมตะวันตก (ตะวันออกกลาง/กรีก/โรมัน/ยุคกลาง/ยุคใหม่/สงครามโลก) และอารยธรรมตะวันออก (จีน/อินเดีย)

๖. สถานที่แข่งขัน

โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม

๙. การแข่งขันตอบปัญหาเศรษฐศาสตร์ (ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑. สถานศึกษามีสิทธิ์ส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้เพียง ๑ ทีม ต่อ ๑ รายการแข่งขัน
๒. นักเรียนผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องกำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษาที่ส่งเข้าแข่งขันในระดับชั้น ม.๔ - ม.๖
๓. ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดนักเรียนประจำสถานศึกษาของตนเองให้เรียบร้อย
๔. ผู้เข้าแข่งขัน แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๒ คน และครูผู้ควบคุมทีม ไม่เกิน ๒ คน

๒. รูปแบบการแข่งขัน

๑. ประเภทแบบทดสอบ เป็นข้อสอบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๕๐ ข้อ ข้อละ ๒ คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)
๒. เวลาในการทำข้อสอบ ๙๐ นาที

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑. การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน สถานศึกษาต้องลงทะเบียนสมัครเข้าร่วมการแข่งขันผ่านระบบออนไลน์ตามที่ศูนย์พัฒนาวิชาการฯ กำหนด
๒. ผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ฝึกสอนต้องมารายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน หน้าห้องสอบล่วงหน้าอย่างน้อย ๓๐–๔๕ นาที ก่อนเริ่มเวลาสอบ
๓. หลักฐานการรายงานตัว บัตรประชาชน หรือ บัตรประจำตัวนักเรียน
๔. อนุญาตให้นำเฉพาะดินสอดำ (๒B ขึ้นไป) ยางลบ และปากกาเข้าห้องสอบ ไม่อนุญาตให้นำกระเป๋า เอกสาร ตำรา เครื่องคิดเลข สมาร์ตโฟน หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิดเข้าห้องสอบโดยเด็ดขาด
๕. การเข้าห้องสอบคณะกรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องสอบก่อนเวลาสอบ ๑๕ นาที เพื่อตรวจสอบที่นั่งสอบและชี้แจงกติกา
๖. ผู้เข้าแข่งขันต้องกรอกข้อมูลบนรหัสข้อสอบ/กระดาษคำตอบให้ครบถ้วน และเริ่มทำข้อสอบเมื่อได้รับสัญญาณจากกรรมการควบคุมห้องสอบเท่านั้น
๗. ระยะเวลาทำข้อสอบปรนัยจำนวน ๕๐ ข้อ ใช้เวลาในการทำข้อสอบทั้งหมด ๙๐ นาที
๘. ผู้เข้าแข่งขันจะอนุญาตให้ออกจากห้องสอบได้เมื่อหมดเวลาสอบ
๙. ผู้เข้าแข่งขันที่มาถึงห้องสอบสายเกินเวลาเริ่มสอบ แต่ไม่เกิน ๑๕ นาที อนุญาตให้เข้าสอบได้ แต่จะไม่ได้รับการขยายเวลาในการทำข้อสอบเพิ่มเติม (ต้องส่งข้อสอบพร้อมกับผู้เข้าแข่งขันคนอื่นตามเวลาเดิม)
๑๐. ผู้เข้าแข่งขันที่มาสายเกิน ๑๕ นาทีขึ้นไป นับจากเวลาเริ่มลงมือทำข้อสอบ จะตัดสิทธิ์ไม่อนุญาตให้เข้าห้องสอบและถือว่าหมดสิทธิ์แข่งขันในรายการนั้นทันที
๑๑. กรณีผู้เข้าแข่งขันมาไม่ครบทีม: หากสมาชิกในทีมมาเพียง ๑ คนเมื่อถึงเวลาสอบ อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันที่มารายงานตัวทำข้อสอบเพียงคนเดียวได้ แต่นักเรียนอีกคนที่มาสายเกิน ๑๕ นาทีจะหมดสิทธิ์เข้าห้องสอบ

๔. คะแนนและเกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๗๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๕๐ – ๕๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๕๐ เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

๕. ขอบเขตเนื้อหาและ Test Blueprint

๑. เศรษฐศาสตร์จุลภาค (๒๐ ข้อ) : อุปสงค์-อุปทาน, ดุลยภาพตลาด, ความยืดหยุ่น, โครงสร้างตลาด (แข่งขันสมบูรณ์/ผูกขาด)
๒. เศรษฐศาสตร์มหภาค (๒๐ ข้อ) : รายได้ประชาชาติ, การเงินการคลัง, เงินเฟ้อ-เงินฝืด, การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ
๓. เศรษฐกิจไทยและสากล (๑๐ ข้อ) : ปัญหาเศรษฐกิจไทย, เศรษฐกิจพอเพียง, การค้าและการรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจ (WTO, ASEAN, FTA)

๖. สถานที่แข่งขัน

โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม

๑๐. การแข่งขันตอบปัญหาภูมิศาสตร์ (ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑. สถานศึกษามีสิทธิ์ส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้เพียง ๑ ทีม ต่อ ๑ รายการแข่งขัน
๒. นักเรียนผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องกำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษาที่ส่งเข้าแข่งขันในระดับชั้น ม.๔ - ม.๖
๓. ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดนักเรียนประจำสถานศึกษาของตนเองให้เรียบร้อย
๔. ผู้เข้าแข่งขัน แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๒ คน และครูผู้ควบคุมทีม ไม่เกิน ๒ คน

๒. รูปแบบการแข่งขัน

๑. ประเภทแบบทดสอบ เป็นข้อสอบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๕๐ ข้อ ข้อละ ๒ คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)
๒. เวลาในการทำข้อสอบ ๙๐ นาที

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑. การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน สถานศึกษาต้องลงทะเบียนสมัครเข้าร่วมการแข่งขันผ่านระบบออนไลน์ตามที่ศูนย์พัฒนาวิชาการฯ กำหนด
๒. ผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ฝึกสอนต้องมารายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน หน้าห้องสอบล่วงหน้าอย่างน้อย ๓๐–๔๕ นาที ก่อนเริ่มเวลาสอบ
๓. หลักฐานการรายงานตัว บัตรประชาชน หรือ บัตรประจำตัวนักเรียน
๔. อนุญาตให้นำเฉพาะดินสอดำ (๒B ขึ้นไป) ยางลบ และปากกาเข้าห้องสอบ ไม่อนุญาตให้นำกระเป๋า เอกสาร ตำรา เครื่องคิดเลข สมาร์ตโฟน หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิดเข้าห้องสอบโดยเด็ดขาด
๕. การเข้าห้องสอบคณะกรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องสอบก่อนเวลาสอบ ๑๕ นาที เพื่อตรวจสอบที่นั่งสอบและชี้แจงกติกา
๖. ผู้เข้าแข่งขันต้องกรอกข้อมูลบนรหัสข้อสอบ/กระดาษคำตอบให้ครบถ้วน และเริ่มทำข้อสอบเมื่อได้รับสัญญาณจากกรรมการควบคุมห้องสอบเท่านั้น
๗. ระยะเวลาทำข้อสอบปรนัยจำนวน ๕๐ ข้อ ใช้เวลาในการทำข้อสอบทั้งหมด ๙๐ นาที
๘. ผู้เข้าแข่งขันจะอนุญาตให้ออกจากห้องสอบได้เมื่อหมดเวลาสอบ
๙. ผู้เข้าแข่งขันที่มาถึงห้องสอบสายเกินเวลาเริ่มสอบ แต่ไม่เกิน ๑๕ นาที อนุญาตให้เข้าสอบได้ แต่จะไม่ได้รับการขยายเวลาในการทำข้อสอบเพิ่มเติม (ต้องส่งข้อสอบพร้อมกับผู้เข้าแข่งขันคนอื่นตามเวลาเดิม)
๑๐. ผู้เข้าแข่งขันที่มาสายเกิน ๑๕ นาทีขึ้นไป นับจากเวลาเริ่มลงมือทำข้อสอบ จะตัดสิทธิ์ไม่อนุญาตให้เข้าห้องสอบและถือว่าหมดสิทธิ์แข่งขันในรายการนั้นทันที
๑๑. กรณีผู้เข้าแข่งขันมาไม่ครบทีม: หากสมาชิกในทีมมาเพียง ๑ คนเมื่อถึงเวลาสอบ อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันที่มารายงานตัวทำข้อสอบเพียงคนเดียวได้ แต่นักเรียนอีกคนที่มาสายเกิน ๑๕ นาทีจะหมดสิทธิ์เข้าห้องสอบ

๔. คะแนนและเกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๗๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๕๐ – ๕๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๕๐ เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

๕. ขอบเขตเนื้อหาและ Test Blueprint

๑. เทคนิคและเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ (๑๐ ข้อ): แผนที่, GIS, Remote Sensing, GPS, การคำนวณมาตราส่วนพิกัด
๒. ภูมิศาสตร์กายภาพ (๑๐ ข้อ) : ธรณีภาค, บรรยากาศภาค, อุทกภาค, ชีวภาค, ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ
๓. สิ่งแวดล้อมและภัยพิบัติ (๑๐ ข้อ) : Climate Change, การจัดการทรัพยากร, อนุสัญญาสิ่งแวดล้อมสากล, การจัดการภัยพิบัติ
๔. ภูมิศาสตร์มนุษย์และภูมิภาค (๒๐ ข้อ) : ประชากรศาสตร์, ผังเมือง, ภูมิศาสตร์เศรษฐกิจ, ภูมิศาสตร์ไทย/โลก

๖. สถานที่แข่งขัน

โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม

๑๑. การแข่งขันตอบปัญหานิติศาสตร์ - รัฐศาสตร์ (ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑. สถานศึกษามีสิทธิ์ส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้เพียง ๑ ทีม ต่อ ๑ รายการแข่งขัน
๒. นักเรียนผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องกำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษาที่ส่งเข้าแข่งขันในระดับชั้น ม.๔ - ม.๖
๓. ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดนักเรียนประจำสถานศึกษาของตนเองให้เรียบร้อย
๔. ผู้เข้าแข่งขัน แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๒ คน และครูผู้ควบคุมทีม ไม่เกิน ๒ คน

๒. รูปแบบการแข่งขัน

๑. ประเภทแบบทดสอบ เป็นข้อสอบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๕๐ ข้อ ข้อละ ๒ คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)
๒. เวลาในการทำข้อสอบ ๙๐ นาที

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑. การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน สถานศึกษาต้องลงทะเบียนสมัครเข้าร่วมการแข่งขันผ่านระบบออนไลน์ตามที่ศูนย์พัฒนาวิชาการฯ กำหนด
๒. ผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ฝึกสอนต้องมารายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน หน้าห้องสอบล่วงหน้าอย่างน้อย ๓๐–๔๕ นาที ก่อนเริ่มเวลาสอบ
๓. หลักฐานการรายงานตัว บัตรประชาชน หรือ บัตรประจำตัวนักเรียน
๔. อนุญาตให้นำเฉพาะดินสอดำ (๒B ขึ้นไป) ยางลบ และปากกาเข้าห้องสอบ ไม่อนุญาตให้นำกระเป๋า เอกสาร ตำรา เครื่องคิดเลข สมาร์ตโฟน หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิดเข้าห้องสอบโดยเด็ดขาด
๕. การเข้าห้องสอบคณะกรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องสอบก่อนเวลาสอบ ๑๕ นาที เพื่อตรวจสอบที่นั่งสอบและชี้แจงกติกา
๖. ผู้เข้าแข่งขันต้องกรอกข้อมูลบนรหัสข้อสอบ/กระดาษคำตอบให้ครบถ้วน และเริ่มทำข้อสอบเมื่อได้รับสัญญาณจากกรรมการควบคุมห้องสอบเท่านั้น
๗. ระยะเวลาทำข้อสอบปรนัยจำนวน ๕๐ ข้อ ใช้เวลาในการทำข้อสอบทั้งหมด ๙๐ นาที
๘. ผู้เข้าแข่งขันจะอนุญาตให้ออกจากห้องสอบได้เมื่อหมดเวลาสอบ
๙. ผู้เข้าแข่งขันที่มาถึงห้องสอบสายเกินเวลาเริ่มสอบ แต่ไม่เกิน ๑๕ นาที อนุญาตให้เข้าสอบได้ แต่จะไม่ได้รับการขยายเวลาในการทำข้อสอบเพิ่มเติม (ต้องส่งข้อสอบพร้อมกับผู้เข้าแข่งขันคนอื่นตามเวลาเดิม)
๑๐. ผู้เข้าแข่งขันที่มาสายเกิน ๑๕ นาทีขึ้นไป นับจากเวลาเริ่มลงมือทำข้อสอบ จะตัดสิทธิ์ไม่อนุญาตให้เข้าห้องสอบและถือว่าหมดสิทธิ์แข่งขันในรายการนั้นทันที
๑๑. กรณีผู้เข้าแข่งขันมาไม่ครบทีม: หากสมาชิกในทีมมาเพียง ๑ คนเมื่อถึงเวลาสอบ อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันที่มารายงานตัวทำข้อสอบเพียงคนเดียวได้ แต่นักเรียนอีกคนที่มาสายเกิน ๑๕ นาทีจะหมดสิทธิ์เข้าห้องสอบ

๔. คะแนนและเกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๗๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๕๐ – ๕๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๕๐	เกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

๕. ขอบเขตเนื้อหาและ Test Blueprint

๑. นิติศาสตร์ (๒๕ ข้อ) : กฎหมายแพ่งและพาณิชย์, กฎหมายอาญา, กฎหมายรัฐธรรมนูญ, กฎหมายปกครอง, กระบวนการยุติธรรม, กฎหมายในชีวิตประจำวัน

๒. รัฐศาสตร์ (๒๕ ข้อ) : การเมืองการปกครอง, ปรัชญาการเมือง, ทฤษฎีระบบการเมือง, ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ (IR), การบริหารรัฐกิจ (PA)

๖. สถานที่แข่งขัน

โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม



เกณฑ์การแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔
ปีการศึกษา ๒๕๖๙
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

รายการแข่งขัน	ระดับชั้น		ประเภท	หมายเหตุ
	สพม			
	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
๑.การออกกำลังกายประกอบเพลง				
๑.๑ การแข่งขันแอโรบิก	√		ทีม ๑๐ คน	
๑.๒ การแข่งขันคีตะมวยไทย	√		ทีม ๗-๑๐ คน	
๑.๓ การแข่งขันคีตศิลป์มวยไทย	√		ทีม ๗-๑๐ คน	
๒.ตอบปัญหาสุขศึกษาและพลศึกษา	√	√	ทีม ๒ คน	
รวม ๒ กิจกรรม	**รวม ๕ รายการ**			

การออกกำลังกายประกอบเพลง

๑. การแข่งขันแอโรบิก

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ (สพม.)

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม แบ่งเป็น

- ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ (สพม.) จำนวน ๑ ทีม

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๑๐ คน (ชาย ๑๐ คนหรือหญิง ๑๐ คน หรือชาย - หญิง รวมกัน๑๐ คน) และครูผู้สอนจำนวน ทีมละไม่เกิน ๓ คน

๒.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๒.๓.๑ ในวันแข่งขันให้รายงานตัวเข้าแข่งขัน ๑๐ คน

๒.๓.๒ ทีมที่จะแข่งขันให้นำเพลงประกอบการแข่งขัน ส่งคณะกรรมการเพื่อเตรียมการก่อนการแข่งขัน อย่างน้อย ๓๐ นาที

๒.๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายเหมาะสมกับชุดการแข่งขันแอโรบิก (ชุดรัดกุม ผมยาวรวบให้เรียบร้อย)

๒.๓.๔ การแข่งขันใช้เวลา ๗ นาที แต่อาจน้อยกว่าหรือมากกว่าได้ไม่เกิน ๓๐ วินาที โดยเริ่มจับเวลาเมื่อนักกีฬาเริ่มการเคลื่อนไหว โดยใช้สัญญาณเริ่มต้นด้วยเสียง Beep เดียวเท่านั้น (ต้องใช้นาฬิกาจับเวลาและประกาศเวลาที่ใช้ใช้ในการแข่งขันของแต่ละทีม)

๓. เกณฑ์การให้คะแนน

๓.๑ กรรมการควบคุมการตัดสิน ประกอบด้วย

๑) ประธานผู้ตัดสิน

๒) กรรมการฝ่ายเทคนิค

๓) กรรมการฝ่ายนำเสนอ

๓.๒ คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๓.๒.๑ คะแนนกรรมการจากฝ่ายเทคนิค ๖๐ คะแนน ประกอบด้วย

๑) ความเป็นแอโรบิก (warm up, work out, cool down)	๑๕ คะแนน
๒) ความแข็งแรงและชัดเจนของท่าทาง	๑๐ คะแนน
๓) การเชื่อมท่าการเคลื่อนไหวถูกต้อง	๑๐ คะแนน
๔) ความยากของท่า	๑๐ คะแนน
๕) ความสมบูรณ์ของท่า	๑๐ คะแนน
๖) ความปลอดภัยของการเคลื่อนไหว	๕ คะแนน

หมายเหตุ : ความเป็นแอโรบิก หมายถึง ผู้เข้าแข่งขันจะไม่หยุดชะงัก ในขณะทำการแข่งขันและจะต้องเคลื่อนไหวโดยใช้ท่าการเคลื่อนไหวบังคับพื้นฐาน ๙ ท่าบังคับ ได้แก่

๑. ลันจ์ (Lunge)

๒. ย่ำเท้า (March)

๓. วิ่ง (Jog)

๔. ยกเข่า (Knee Lift)

๕. เตะ (Kick)

๖. กระโดดสลับเท้า (Skip)

๗. กระโดดตบ (Jack)

๘. ย่อขา (Squat)

๙. E-Z Walk (V - Step)

๓.๒.๒ คะแนนกรรมการจากฝ่ายนำเสนอ ๔๐ คะแนน ประกอบด้วย

๑) ความพร้อมเพรียงและการแปรแถวสวยงาม	๑๕ คะแนน
๒) ความคิดสร้างสรรค์	๑๐ คะแนน
๓) การลงจังหวะ/ท่าทางการแสดงออก	๑๐ คะแนน
๔) เครื่องแต่งกาย (ชุดรัดกุม/เหมาะสม)	๕ คะแนน

๓.๓ การหักคะแนน ให้พิจารณาจากกรณีต่อไปนี้

๑) ใช้เวลาแข่งขันน้อยกว่า ๖ นาที ๓๐ วินาที หรือ ใช้เวลาแข่งขันมากกว่า ๗ นาที ๓๐ วินาที หัก ๑ คะแนน ทุก ๕ วินาที แต่หักได้ไม่เกิน ๑๐ คะแนน

๒) การล้ำเส้น อนุญาตให้เหยียบเส้นได้แต่ไม่ล้ำออกนอกเส้นให้หักคะแนนครั้งละ ๑ คะแนน แต่หักได้ไม่เกิน ๑๐ คะแนน

๓.๔ หากมีการหักคะแนน ต้องนำคะแนนที่หักไปลบจากคะแนนที่ให้

๓.๕ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

๔. เกณฑ์การตัดสิน

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

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด</u>

๕. คณะกรรมการตัดสิน

๕.๑ คณะกรรมการแต่ละชุด มีจำนวน ๕ คน

๕.๒ คุณสมบัติ

๑) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถที่สอดคล้องกับกิจกรรม

๒) เป็นตัวแทนครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

๓) เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดขอบกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาและมัธมศึกษา
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

สถานที่

- สถานที่ใช้แข่งขันควรมีความเหมาะสม สามารถให้ผู้ชมเข้าชมได้
- ขนาดของเวที มีขนาด ๑๒ x ๑๒ เมตร
- พื้นต้องเป็นพื้นเบาะจิ๊กซอว์ที่เรียบเสมอกัน
- ต้องตีเส้นขอบสนามด้วยเทปสีที่มองเห็นชัดเจนมีความกว้างของเส้นไม่น้อยกว่า ๕ เซนติเมตร
- ต้องมีพื้นที่ปลอดภัยโดยรอบขนาดกว้างไม่น้อยกว่า ๑ เมตร

หมายเหตุ : ระดับกลุ่ม และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต้องมีเวทีหรือพรมแต่ต้องทำสนามตามเกณฑ์

๖. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๒. การแข่งขันคีตะมวยไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ (สพม.)

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งชันประเภททีม แบ่งเป็น

๑) ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ (สพม.) จำนวน ๑ ทีม

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๗ - ๑๐ คน (ชาย หรือหญิง หรือชาย - หญิงรวมกัน) และครูผู้สอนจำนวนทีมละไม่เกิน ๓ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ในวันแข่งขัน ให้รายงานตัวเข้าแข่งขัน ๗ - ๑๐ คน

๓.๒ ทีมที่จะแข่งขันให้นำเพลงประกอบการแข่งขัน ส่งคณะกรรมการเพื่อเตรียมการก่อนการแข่งขันอย่างน้อย ๓๐ นาที

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายเหมาะสมกับชุดการแข่งขันคีตะมวยไทย (ชุดมวยไทยโบราณหรือชุดมวยไทยประยุกต์ ผมยาวรวบให้เรียบร้อย)

๓.๔ การแข่งขันต้องใช้เพลงประกอบด้วยจังหวะที่สนุก เร้าใจ เหมาะสมกับท่าทางและมีความยาวของเพลง ๗ นาที โดยอนุญาตให้มีความยาวมากกว่าหรือน้อยกว่าไม่เกิน ๓๐ วินาที หากเกินจะถูกหัก ๑ คะแนน ให้แบ่งช่วงจังหวะการแข่งขัน ดังนี้

ช่วง warm up ๑ - ๑.๓๐ นาที ใช้เพลง ปี่มวย (สาระหม่า)

ช่วง work out ๓ – ๔ นาที ใช้เพลง จังหวะที่สนุกเร้าใจ

ช่วง cool down ๓.๓๐ นาที ใช้เพลง แนวความคิดสร้างสรรค์ที่สื่อถึงศิลปวัฒนธรรมเอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่อาศัย หรือประเพณีอันโดดเด่นของท้องถิ่นนั้น ๆ

หมายเหตุ : ความเป็นมวยไทย หมายถึง ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้แม่ไม้มวยไทยต่าง ๆ ที่หลากหลาย โดยมีความสัมพันธ์กับเพลงและความแข็งแรงโดยไม่มีการตีลังกาหรือต่อตัว ในขณะทำการแข่งขัน

๔. ท่าบังคับไหว้ครู ช่วง warm up

๔.๑ ท่าไหว้ครู ๔ ท่าบังคับหลัก ดังนี้

๑) ท่ากราบเบญจางคประดิษฐ์

๒) ท่ากอบพระแม่ธรณี

๓) ท่าถวายบังคม

๔) ท่าพรหม

๔.๒ ท่าไหว้ครู ๑๔ ท่าบังคับเลือก ดังนี้

๑) ท่ากุมภัณฑ์พุ่งหอก
๒) ท่าตัดไม้ข่มนาม
๓) ท่าเทพพนม
๔) ท่าเทพนิมิต
๕) ท่าสอดสร้อยมาลา
๖) ท่าพระแม่ธรณีบีบมวยผม
๗) ท่าสาวน้อยประแป้ง
๘) ทำพระรามแผลงศร
๙) ท่านารายณ์ขว้างจักร
๑๐) ท่าเมขลาล่อแก้ว
๑๑) ท่าลับหอกโมกขศักดิ์
๑๒) ท่าย่างสุขเกษม
๑๓) ท่าหงส์เหิร
๑๔) ท่าย่างสามขุม

หมายเหตุ : ผู้จัดการทีมสามารถเลือกใช้ท่าไหว้ครูได้ตามสมควรในท่าบังคับเลือก

๕. เกณฑ์การให้คะแนน

๕.๑ การให้คะแนนด้านมวยไทย	**๕๐ คะแนน**
๑) ท่าบังคับไหว้ครูมวยไทยถูกต้อง สง่างาม	๑๐ คะแนน
๒) ความถูกต้องของท่ามวยไทย (เช่น ชก เตะ ต่อย)	๑๐ คะแนน
๓) การออกอาวุธหมัด เท้า เข่า ศอก ชัดเจน	๑๐ คะแนน
๔) ความยากของท่าทางและทักษะมวยไทยขั้นสูง (แม่ไม้และลูกไม้มวยไทย)	๑๐ คะแนน
๕) ความเข้มแข็ง สง่างาม ต่อเนื่องในการออกอาวุธ	๑๐ คะแนน
๕.๒ การให้คะแนนด้านแอโรบิก	**๓๐ คะแนน**
๑) รูปแบบการออกกำลังกายแบบแอโรบิก	๕ คะแนน
๒) ความต่อเนื่องของท่าทาง การต่อท่า	๕ คะแนน
๓) ความแข็งแรง การทรงตัวและความอ่อนตัว	๕ คะแนน
๔) มีการแปรแถวหลากหลาย และพร้อมเพรียง	๑๐ คะแนน
๕) ช่วง work out มีความถูกต้องตามหลักของการออกกำลังกายแบบแอโรบิก	๕ คะแนน
๕.๓ การให้คะแนนด้านความคิดสร้างสรรค์	**๒๐ คะแนน**
๑) มีแนวความคิดสร้างสรรค์ที่สื่อถึงศิลปวัฒนธรรม เอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่อาศัย หรือประเพณีอันโดดเด่นของท้องถิ่นนั้น ๆ	๕ คะแนน
๒) ความเหมาะสมและสวยงามของเครื่องแต่งกาย	๕ คะแนน
๓) การแสดงออกสมจริง	๕ คะแนน
๔) เพลงประกอบมีความสนุกและเร้าใจ	๕ คะแนน

๖. เกณฑ์การตัดสิน

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

<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด</u>

๗. คณะกรรมการตัดสิน

๗.๑ ในการแข่งขันกีฬาคีตะมวยไทย ให้มีคณะกรรมการผู้ตัดสิน จำนวนหนึ่งคณะโดย คณะกรรมการผู้ตัดสินประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน ๕ คน ปฏิบัติหน้าที่ได้รับหมอบหมาย จนกว่าการดำเนินการเกี่ยวกับการแข่งขันจะเสร็จสิ้น

๗.๒ กรณีที่คะแนนเท่ากันให้อยู่ในดุลยพินิจของประธานคณะกรรมการผู้ตัดสิน เป็นผู้ชี้ขาด หากมีกรณีอื่นใดอยู่นอกเหนือประกาศฉบับนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ทั้งนี้ การตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สุด

๗.๓ ในการแข่งขันหากใช้เวลาต่ำกว่าที่กำหนดหรือเกินกว่าที่กำหนด <u>จะถูกตัดคะแนน ๑ คะแนน</u>

๗.๔ ห้ามนักกีฬาทำการแสดงโดยการกระโดดตีลังกา ต่อตัว ให้ทำการแสดงตามรูปแบบการออกกำลังกายแอโรบิก ขณะทำการแสดงจริงหรือขณะที่ถ่ายทำคลิปวิดีโอ <u>หากฝ่าฝืนจะถูกตัดคะแนน ๕ คะแนน</u>

๗.๕ ให้พื้นที่สำหรับการแข่งมีขนาด ๑๒ x ๑๒ เมตร หากออกนอกเขตพื้นที่สำหรับการแข่งขันที่กำหนด การล้ำเส้น อนุญาตให้เหยียบเส้นได้แต่ไม่ล้ำออกนอกเส้นให้หักคะแนนนครั้งละ ๑ คะแนน แต่หักได้ไม่เกิน ๑๐ คะแนน

๗.๖ บททั่วไปในการแข่งขันหากมีปัญหาใดหรือกรณีใด ๆ เกิดขึ้น ซึ่งไม่ได้กำหนดหรือระบุไว้ในประกาศฉบับนี้ ให้ถือว่าการตัดสินของประธานกรรมการผู้ตัดสินถือเป็นที่สุด

๘. การประท้วงในการแข่งขันให้ปฏิบัติตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้

๘.๑ การประท้วงคุณสมบัติของนักกีฬา ให้ผู้จัดการทีมที่ประท้วงเป็นผู้ยื่นคำประท้วงเป็นหนังสือพร้อมพยานหลักฐาน โดยให้ยื่นต่อประธานคณะกรรมการผู้ตัดสินก่อนเริ่มการแข่งขันอย่างน้อย ๑ ชั่วโมง

๘.๒ การประท้วงด้านเทคนิค ให้ผู้จัดการทีมเป็นผู้ยื่นคำประท้วงเป็นหนังสือพร้อมพยานหลักฐานโดยให้ยื่นต่อประธานคณะกรรมการผู้ตัดสิน ภายในเวลา ๓๐ นาที นับแต่สิ้นสุดการแข่งขัน คำตัดสินของประธานคณะกรรมการผู้ตัดสินให้ถือเป็นที่สุด

๙. เจ้าหน้าที่ทีมหรือนักกีฬาผู้ใดละเมิดข้อบังคับการแข่งขัน หรือกติกาการแข่งขัน หรือฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามคำตัดสินของคณะกรรมการผู้ตัดสิน ให้ตัดสิทธิ์ผู้นั้นออกจากการแข่งขันทันที หากมีการตรวจพบในภายหลังสิ้นสุดการแข่งขัน ให้ถือว่าการตัดสินเป็นโมฆะ

๑๐. การรักษามารยาท

๑๐.๑ เจ้าหน้าที่ทีม และนักกีฬา ต้องยอมรับคำตัดสินของคณะกรรมการผู้ตัดสินที่ทำการตัดสินในการแข่งขันทุกกรณี และถือว่าคำตัดสินของคณะกรรมการผู้ตัดสินเป็นที่สุด

๑๐.๒ ตลอดการแข่งขัน เจ้าหน้าที่ทีม และนักกีฬา ต้องประพฤติตนให้เหมาะสมกับการเป็นเจ้าหน้าที่ทีมและนักกีฬาที่ดี และต้องปฏิบัติตามระเบียบ กติกาการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

๑๐.๓ ในวันแข่งขันทีมใดไม่มาแข่งขัน หรือไม่พร้อมที่จะทำการแข่งขัน หรือไม่ลงทำการแข่งขัน หรือออกจากการแข่งขัน ให้ถือว่าเป็นการผิดมารยาหนักกีฬา ให้ปรับทีมนั้นแพ้

๑๑. สถานที่

๑๑.๑ สถานที่ใช้ในการแข่งขันควรมีความเหมาะสม สามารถให้ผู้ชมได้

๑๑.๒ ขนาดของเวที มีขนาด ๑๒ x ๑๒ เมตร

๑๑.๓ พื้นต้องเป็นพื้นเบาะจิ๊กซอว์ที่เรียบเสมอกัน

๑๑.๔ ต้องตีเส้นขอบสนามด้วยเทปสีที่มองเห็นชัดเจนมีความกว้างของเส้น ไม่น้อยกว่า ๕ เซนติเมตร

๑๑.๕ ต้องมีพื้นที่ปลอดภัยโดยรอบขนาดกว้างไม่น้อยกว่า ๓

หมายเหตุ : ระดับกลุ่ม และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาไม่ต้องมีเวทีหรือพรมแต่ต้องทำสนามตามเกณฑ์

๑๒. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๓. การแข่งขันคีตศิลป์มวยไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ (สพม.)

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม แบ่งเป็น

๑) ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ (สพม.) จำนวน ๑ ทีม

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๗ - ๑๐ คน (ชาย หรือหญิง หรือชาย - หญิงรวมกัน) และครูผู้สอนจำนวนทีมละไม่เกิน ๓ คน

๓. วิธีการดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ในวันแข่งขัน ให้รายงานตัวเข้าแข่งขัน ๗ - ๑๐ คน

๓.๒ ให้ทีมที่จะแข่งขันนำเพลงประกอบการแข่งขัน ส่งคณะกรรมการเพื่อเตรียมการก่อนการแข่งขันอย่างน้อย ๓๐ นาที

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายเหมาะสมกับชุดการแข่งขันคีตศิลป์มวยไทย (ชุดมวยไทยโบราณ หรือ ชุดมวยไทยสมัยใหม่ผมยาวรวบให้เรียบร้อย)

๓.๔ การแข่งขันต้องไข้เพลงประกอบด้วยจังหวะที่สนุก เร้าใจ เหมาะสมกับท่าทางและมีความยาวของเพลง ๗ นาที โดยอนุญาตให้มีความยาวมากกว่าหรือน้อยกว่าไม่เกิน ๓๐ วินาที หากเกินจะถูกหัก ๑ คะแนน ให้แบ่งช่วงจังหวะการแข่งขัน ดังนี้

๓.๕ การประกวดสามารถใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงได้ โดยต้องสอดคล้องกับการแสดงและไม่ก่อให้เกิดอันตราย

๓.๖ ผู้เข้าประกวดทำการแสดงโดยสามารถทำการต่อตัวได้ หรือทำการแปรขบวนแถวที่หลากหลาย สอดแทรกการเล่าเรื่องเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทย, วรรณคดีไทย, ประวัติศาสตร์ไทย หรือวัฒนธรรมท้องถิ่นของประเทศไทย

๓.๗ ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สิ้นสุด

๔. เกณฑ์การพิจารณาและตัดสินผลการประกวด เกณฑ์การพิจารณา

๔.๑ เกณฑ์การให้คะแนน	**๑๐๐ คะแนน**
๑) มีการร้อยเรียงเรื่องราวน่าสนใจและสร้างสรรค์ สอดแทรกการเล่าเรื่องศิลปวัฒนธรรมไทย, วรรณคดีไทย, ประวัติศาสตร์ไทย หรือวัฒนธรรมท้องถิ่นของประเทศไทย	๒๕ คะแนน
๒) การออกอาวุธ ความถูกต้องของท่ามวยไทย (เช่น ต่อย เตะ เข่า ศอก) มีความถูกต้อง ชัดเจน	๑๕ คะแนน
๓) ความยากของท่าทางและทักษะมวยไทยขั้นสูง (แม่ไม้และลูกไม้มวยไทย)	๑๕ คะแนน

๔) ความเข้มแข็ง สง่างาม ต่อเนื่องในการออกอาวุธ ๑๐ คะแนน

๕) การเลือกเพลงและร้อยเรียงเพลงให้มีความต่อเนื่อง ๑๐ คะแนน

๖) อุปกรณ์ประกอบการแสดงมีความสอดคล้อง เหมาะสม ๑๐ คะแนน

๗) การแสดงออกสมจริงและเปล่งเสียงชัด ๑๐ คะแนน

๘) ความเหมาะสมและสวยงามของเครื่องแต่งกาย ๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน โดยกำหนดเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ทั้งนี้ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน

๖.๑ คณะกรรมการแต่ละชุด มีจำนวน ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

๑) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถที่สอดคลอคล้องกับกิจกรรม

๒) เป็นตัวแทนครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

๓) เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดขอบกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

๗. สถานที่

๗.๑. สถานที่ใช้แข่งขันควรมีความเหมาะสม สามารถให้ผู้ชมเข้าชมได้

๗.๒. ขนาดของเวที มีขนาด ๑๒ x ๑๒ เมตร

๗.๓ พื้นต้องเป็นพื้นเบาะจิ๊กซอว์ที่เรียบเสมอกัน

๗.๔ ต้องตีเส้นขอบสนามด้วยเทปสีที่มองเห็นชัดเจนมีความกว้างของเส้น ไม่น้อยกว่า ๕ เซนติเมตร

๗.๕ ต้องมีพื้นที่ปลอดภัยโดยรอบขนาดกว้างไม่น้อยกว่า ๑ เมตร

หมายเหตุ : ระดับกลุ่ม และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาไม่ต้องมีเวทีหรือพรมแต่ต้องทำสนามตามเกณฑ์

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

การแข่งขันตอบปัญหาสุขศึกษาและพลศึกษา

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม แบ่งเป็น

- ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑- ๓ (สพม.) จำนวน ๑ ทีม
- ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔- ๖ (สพม.) จานวน ๑ ทีม

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๒ คน (ชาย ๒ คนหรือหญิง ๒ คนหรือชาย - หญิงรวมกัน ๒ คน)

๓. วิธีดำเนินการ และรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ แต่ละระดับชั้นแข่งขันตอบปัญหา ๒ รอบ คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๑) รอบแรก เป็นคำถามชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๖๐ ข้อ ๆ ละ ๑ คะแนน รวม ๖๐ คะแนน (สาระสุขศึกษา ๓๐ ข้อ, สาระพลศึกษา ๓๐ ข้อ) เวลา ๑ ชั่วโมง

๒) รอบสอง กรรมการจะถามคำถามนักเรียนเขียนตอบ จำนวน ๒๐ ข้อ ๆ ละ ๒ คะแนน รวม ๔๐ คะแนน คำถามเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับสาระสุขศึกษา ๑๐ ข้อ และสาระพลศึกษา ๑๐ ข้อ ใช้เวลาตอบคำถามข้อละ ๑ นาที

๓) การแข่งขันทั้ง ๒ รอบ เป็นการร่วมคิดเป็นทีม (กระดาษคำตอบ ๑ แผ่น ๑ ทีม)

๔) ส่งใบสมัคร พร้อมหลักฐานผู้เข้าแข่งขัน จำนวนทีมละ ๒ คน และครูผู้ควบคุมจำนวนทีมละ ๒ คน

๕) ในวันแข่งขันให้รายงานตัวเข้าแข่งขัน พร้อมส่งรายชื่อเข้าแข่งขัน ๒ คน และผู้ควบคุม ๒ คน

๓.๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๔. หลักเกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ รวมคะแนนทั้ง ๒ รอบ

๔.๒ ในกรณีที่แต่ละทีมมีคะแนนเท่ากันให้กรรมการใช้คำถามสำรองทีละคำถามจนได้ทีมชนะลำดับที่ ๑ - ๓

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน

๖.๑ คณะกรรมการระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

๑) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถที่สอดคล้องกับกิจกรรม

๒) เป็นตัวแทนครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

๓) เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดขอบกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓

สถานที่ ควรเป็นห้องสำหรับจัดการได้พร้อมกัน

Robot Athletics	ระดับการแข่งขัน	ทีม	การสร้างหุ่นยนต์
	Junior/Senior	1–2 คน	ประกอบสำเร็จ

1. **คำอธิบายเกม** (Description)

การแข่งขัน Robot Athletics เป็นการแข่งขันแบบบันทึกสถิติ โดยใช้หุ่นยนต์ที่มีล้อในการทำภารกิจในลักษณะของกีฬาหลากหลายประเภท เช่น เคิร์ลลิ่ง (curling), พุชบอล (pushball) และอื่น ๆ หุ่นยนต์จะต้องวิ่งตามเส้นสีดำไปยังจุดภารกิจที่กำหนด ทำภารกิจให้สำเร็จ จากนั้นเคลื่อนที่ไปยังจุดหมายปลายทาง โดยใช้เวลาน้อยที่สุด วัตถุประสงค์หลักของการแข่งขันคือ เพื่อประเมินทักษะด้านเทคนิคของผู้เข้าแข่งขัน ได้แก่ การควบคุมเซนเซอร์, การเขียนโปรแกรม, ความเข้าใจหลักการจลนศาสตร์ (kinematics) รวมถึงความสามารถในการแก้ปัญหาในระหว่างการทำภารกิจ

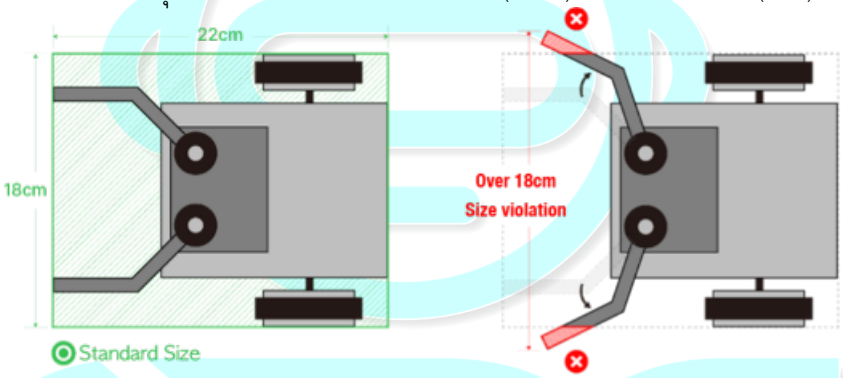
2. **หุ่นยนต์** (Robot)

2.1. **ประเภทของหุ่นยนต์:** หุ่นยนต์แบบมีล้อที่สามารถทำภารกิจในรูปแบบของกีฬาหลากหลายได้

2.2. **การสร้างหุ่นยนต์:** ชิ้นส่วนทางกลทั้งหมดของหุ่นยนต์ต้องถูกสร้างขึ้น ณ สถานที่แข่งขัน (On-site) และต้องเป็นไปตามข้อกำหนดที่ระบุไว้

2.2.1. **ขนาดของหุ่นยนต์**

2.2.1.1. ขนาดของหุ่นยนต์ต้องไม่เกิน 18 เซนติเมตร (กว้าง) × 22 เซนติเมตร (ยาว)



<ภาพที่ 1> ตัวอย่างขนาดมาตรฐานและขนาดที่เกินกำหนดของหุ่นยนต์

2.2.1.2. การวัดขนาดของหุ่นยนต์

1) ผู้เข้าแข่งขันสามารถวัดขนาดของหุ่นยนต์ได้อย่างอิสระในช่วงเวลาสร้างและฝึกซ้อม

2) กรรมการจะทำการวัดขนาดของหุ่นยนต์ก่อนเริ่มการแข่งขัน

2–1) **การวัดขนาด:** ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้เครื่องมือวัดขนาดของหุ่นยนต์หลังจากเปิดเครื่อง (Power on) โดยต้องทำภายใต้การสังเกตของกรรมการ และไม่สามารถโต้แย้งคำตัดสินของกรรมการได้

2–2) **เวลาสำหรับการแก้ไขขนาด:** หากขนาดของหุ่นยนต์เกินกว่ามาตรฐานที่กำหนด จะได้รับเวลา 1 นาทีในการแก้ไข โดยต้องทำภายใต้การดูแลของกรรมการ หากไม่สามารถแก้ไขให้ได้ตามมาตรฐานภายในเวลาที่กำหนด ผลการแข่งขันในรอบนั้นจะไม่ถูกนับ และถือว่าผิดมาตรฐาน

3) หากขนาดของหุ่นยนต์เปลี่ยนแปลงจากตอนที่ทำการวัด และเกิดการเปลี่ยนแปลงก่อนจะข้ามเส้นเริ่มต้นระหว่างการแข่งขัน จะถือว่าผู้เข้าแข่งขันถูกตัดสิทธิ์เนื่องจากละเมิดข้อกำหนดของขนาด

2.2.2. **เซนเซอร์:** ไม่มีข้อจำกัดประเภทหรือจำนวนเซนเซอร์บนหุ่นยนต์

2.2.3. **แหล่งพลังงาน**

2.2.3.1. **โครงสร้างแหล่งพลังงาน** หุ่นยนต์ต้องใช้แหล่งพลังงานแบบอิสระ (autonomous) ที่สามารถเคลื่อนที่ได้ด้วยตนเอง โดยไม่เชื่อมต่อกับแหล่งจ่ายภายนอก (off-grid) และ ห้ามใช้เครื่องยนต์ที่มีการเผาไหม้ (combustion engine) ทุกชนิด

2.2.3.2. **ความจุพลังงาน** ไม่มีข้อจำกัดเกี่ยวกับความจุ กระแสไฟ หรือแรงดันไฟของแหล่งพลังงาน

การนำกติกาไปใช้หรือคัดลอกโดยไม่ได้รับอนุญาต อาจมีผลทางกฎหมายด้านลิขสิทธิ์
Copyright © All rights reserved by iROCTH /GRC / TREC / TRTC

2.2.4. **ระบบขับเคลื่อนของหุ่นยนต์** ไม่มีข้อจำกัดเกี่ยวกับระบบขับเคลื่อนของหุ่นยนต์

2.3. **โปรแกรมและการควบคุม** หุ่นยนต์ต้องสามารถเคลื่อนที่ได้ด้วยตนเองโดยอาศัยโปรแกรม (autonomous driving) และ ห้ามควบคุมจากภายนอกในระหว่างการแข่งขัน ยกเว้นตอนเริ่มต้น ซึ่งอนุญาตให้จับหุ่นยนต์ให้อยู่ในตำแหน่งเริ่มต้นได้

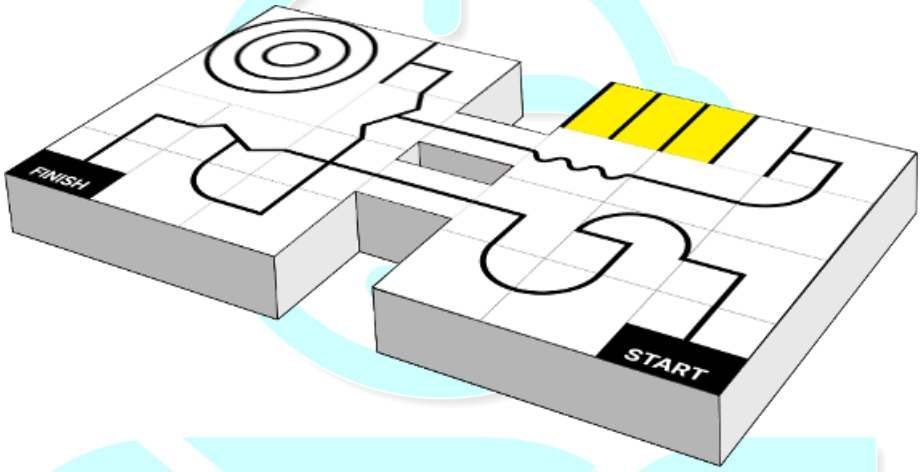
2.4. **การประกอบชิ้นส่วนมอเตอร์และล้อ** ไม่จำเป็นต้องถอดล้อหรือยางออกจากตัวหุ่นยนต์ แต่ ล้อและมอเตอร์ฮอร์น (Motor horn) จะต้องไม่ถูกติดตั้งล่วงหน้า (ต้องประกอบ ณ ที่แข่งขัน)

3. **สนามแข่งขัน (Playfield)**

3.1. สนามแข่งขันที่ได้รับอนุญาต ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้สนามแข่งขันที่ได้รับอนุญาตจาก คณะกรรมการ International Robot Olympiad (IROC) เท่านั้น

3.2. สนามแข่งขัน (Playfield) สนามแข่งขันมีขนาด 160 เซนติเมตร × 120 เซนติเมตร (ค่าความคลาดเคลื่อน ±10%) และประกอบด้วยพาเลต (ฐานสนาม) จำนวนสองชิ้นขึ้นไปที่เชื่อมต่อกัน

3.2.1. **การเชื่อมต่อระหว่างสนามแข่งขัน** สนามแต่ละส่วนจะเชื่อมต่อกันด้วยสะพาน (Bridge) แบบตรงหรือโค้ง โดยมีความกว้าง 25 เซนติเมตร (ค่าความคลาดเคลื่อน ±10%)



<ภาพที่ 2> ตัวอย่างสนามแข่งขันและภารกิจ

3.2.2. **ค่าความคลาดเคลื่อนของสนามแข่งขัน** สนามแข่งขันอาจมีความเอียงได้ไม่เกิน 2 องศา (±10%) และมีความนูนหรือช่องว่างระหว่างพื้นได้ไม่เกิน 3 มิลลิเมตร (±10%)

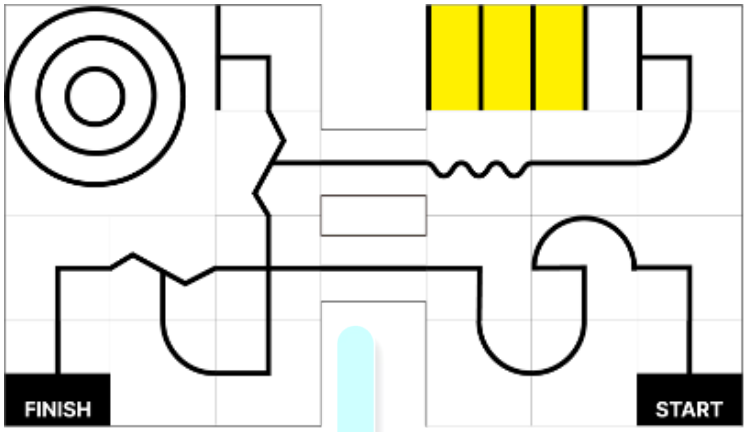
3.2.3. **โครงสร้างป้องกันการตกของหุ่นยนต์** จะไม่มีการติดตั้งโครงสร้างใด ๆ เพื่อป้องกันไม่ให้หุ่นยนต์ตกจากสนาม

3.3. **รายละเอียดของพื้นสนาม** พื้นสนามทำจากไวนิลสีขาว และอาจมีสัญลักษณ์โฆษณา หรือโลโก้ของผู้จัดการแข่งขันอยู่บนพื้นสนามได้

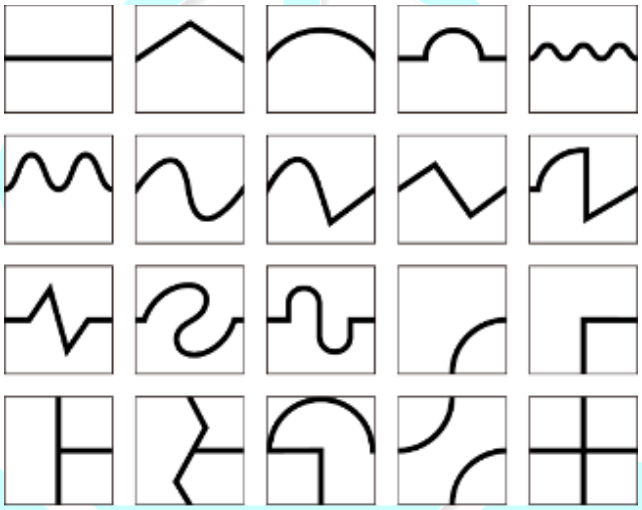
3.3.1. **เส้นทาง (Path)** เส้นทางของหุ่นยนต์จะถูกกำหนดด้วยเส้นสีดำ ซึ่งมีความกว้าง 20 มิลลิเมตร (±3 มิลลิเมตร)

3.3.2. แผนที่ภารกิจ (Mission Map) แผนที่ภารกิจจะประกอบด้วยเส้นตรง เส้นโค้ง และจุดตัด (Intersection) ที่จัดเรียงรวมกันเป็นบล็อก บล็อกแต่ละบล็อกมีขนาด 40 เซนติเมตร × 40 เซนติเมตร (ค่าความคลาดเคลื่อน ±10%) และจะถูกติดตั้งลงบนพื้นสนามด้วยกระดาษแผ่นและเทปกาว สามารถจัดวางบล็อกแบบเดียวกันซ้ำได้หลายครั้งตามตัวอย่างในภาพที่ 4

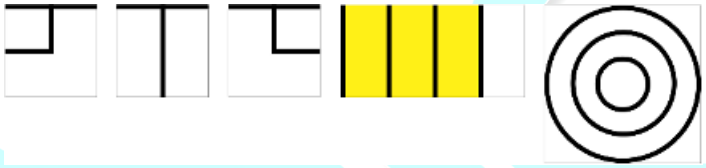
การนำกติกาไปใช้หรือคัดลอกโดยไม่ได้รับอนุญาต อาจมีผลทางกฎหมายด้านลิขสิทธิ์
Copyright © All rights reserved by iROCTH /GRC / TREC / TRTC



<ภาพที่ 3> ตัวอย่างแผนที่ภารกิจ



<ภาพที่ 4> ตัวอย่างบล็อกของแผนที่ภารกิจ



<ภาพที่ 5> ตัวอย่าง Mission Gate และภารกิจ

3.3.3. **Start and Finish Point จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด** ตำแหน่งและทิศทางของจุดเริ่มต้น (Start Point) และจุดสิ้นสุด (Finish Point) อาจแตกต่างกันไปตามลักษณะของภารกิจที่กำหนดในแต่ละครั้ง

4. การดำเนินการแข่งขัน

4.1. **การแข่งขันนี้เป็นรูปแบบ บันทึกสถิติ (record event)** ซึ่งอันดับของผู้เข้าแข่งขันจะถูกจัดเรียงตามคะแนนหรือผลบันทึกที่ทำได้ ซึ่งจะมีการแข่งขันทั้งหมด 2 รอบ โดยจะมีช่วงเวลาให้แก้ไขหรือปรับปรุงหุ่นยนต์ระหว่างรอบ คะแนน (final score) จะคำนวณจากผลรวมของคะแนนภารกิจ (mission score) และเวลาที่ทำได้ (time record)

4.2. **การออกนอกเส้น (Line Out)** หุ่นยนต์ต้องไม่ออกนอกเส้นทางสีดำในระหว่างเคลื่อนที่ หากหุ่นยนต์ออกนอกเส้นทาง จะถือว่าแพ้โดยเทคนิค (TKO) และการแข่งขันจะสิ้นสุดทันที อย่างไรก็ตาม กติกาการออกนอกเส้นจะไม่ถูกนำมาใช้ เมื่อหุ่นยนต์เข้าไปในพื้นที่ของภารกิจ Curling และ Pushball การ “ออกนอกเส้น” หมายถึง เมื่อทั้งสองเพลาหรือทั้งสองล้อของหุ่นยนต์หลุดออกจากเส้นสีดำ ซึ่งจะถูกตัดสินให้แพ้ทางเทคนิค (TKO) ทันที

4.3. **เวลาสำหรับการสร้างและฝึกซ้อมหุ่นยนต์** จะมีอย่างน้อย 2 ชั่วโมง และจะประกาศเวลาอย่างเป็นทางการในวันแข่งขัน

การนำกติกาไปใช้หรือคัดลอกโดยไม่ได้รับอนุญาต อาจมีผลทางกฎหมายด้านลิขสิทธิ์
Copyright © All rights reserved by iROCTH /GRC / TREC / TRTC

4.4. **จุดภารกิจ (Mission Point)** หุ่นยนต์จะต้องผ่าน “ประตูภารกิจ” (Mission Gate) รูปตัว “ ⊦ ” เพื่อเข้าสู่ภารกิจ Curling หรือ Pushball เป้าหมาย (Target) จะถูกวางอยู่ที่บริเวณประตูภารกิจหรือในพื้นที่ว่างด้านหน้า เมื่อหุ่นยนต์ออกจากพื้นที่ภารกิจ จะต้องผ่านประตูภารกิจนี้อีกครั้ง ตำแหน่งของเป้าหมายสามารถวางได้ทุกจุดบนแผนที่ภารกิจ ยกเว้นบริเวณใกล้จุดเริ่มต้น (Start) หรือจุดสิ้นสุด (Finish)

4.5. **การจัดสรรสนามแข่งขัน (Playfield assignments)** การจัดสรรสนามแข่งขันให้แต่ละทีมจะพิจารณาตามจำนวนผู้เข้าแข่งขันและระดับความยากของการแข่งขัน

4.6. **การสร้างและฝึกซ้อมหุ่นยนต์ (Robot building and practice)** ผู้เข้าแข่งขันสามารถฝึกซ้อมภายในสนามที่ได้รับมอบหมายได้จนกว่าจะสิ้นสุดเวลาฝึกซ้อมที่ประกาศไว้ และ **ห้ามฝึกซ้อมก่อนที่จะได้รับมอบหมายสนาม**

4.7. **รอบที่ 1** การแข่งขันรอบแรกจะเริ่มขึ้นหลังจากสิ้นสุดช่วงเวลาสร้างและฝึกซ้อมหุ่นยนต์ เวลาพักรับประทานอาหารกลางวันอาจมีการปรับเปลี่ยนตามตารางเวลาในวันแข่งขัน

4.7.1. **การเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน** ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องนำหุ่นยนต์ออกมาและรอคำสั่งจากกรรมการและเจ้าหน้าที่ ณ สนามที่ตนได้รับมอบหมาย

4.7.2. หลังการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องอยู่ในแถวรอจนกว่าการแข่งขันของตนและของผู้เข้าแข่งขันคนอื่นในรอบนั้นจะสิ้นสุด จากนั้นจึงสามารถกลับไปยังที่นั่งของตนได้เมื่อการแข่งขันของทุกคนในรอบนั้นจบครบทั้งหมด

4.8. **เวลาสำหรับการแก้ไขหรือปรับปรุงหุ่นยนต์ (Modification Time)** หลังจากจบรอบการแข่งขันรอบแรก ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะได้รับเวลาเท่ากันในการปรับปรุงหรือฝึกซ้อมหุ่นยนต์ของตน เวลาสำหรับการแก้ไขนี้จะประกาศให้ทราบในวันแข่งขัน

4.9. **รอบที่ 2** จะเริ่มต้นทันทีหลังจากสิ้นสุดเวลาการปรับแก้หุ่นยนต์

4.9.1. **การเตรียมตัวก่อนการแข่งขันรอบที่สอง** เหมือนกับข้อ 4.7.1 (ขั้นตอนการเตรียมตัวก่อนการแข่งขันรอบแรก)

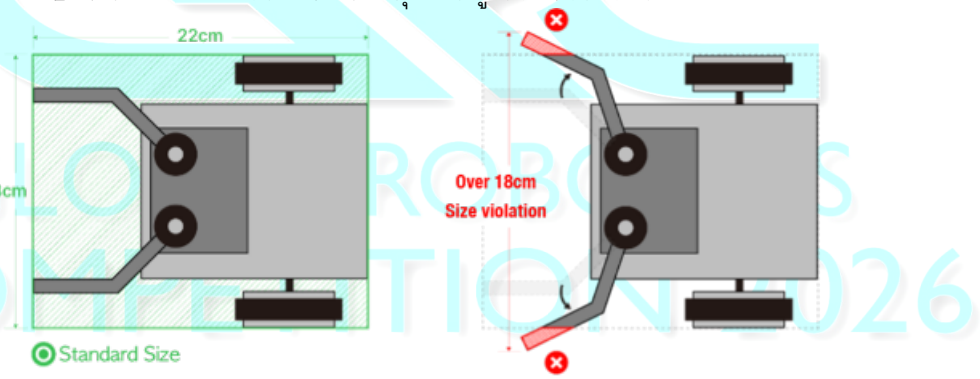
4.9.2. **หลังการแข่งขันรอบที่ 2** เหมือนกับข้อ 4.7.2 (กระบวนการหลังการแข่งขันรอบแรก)

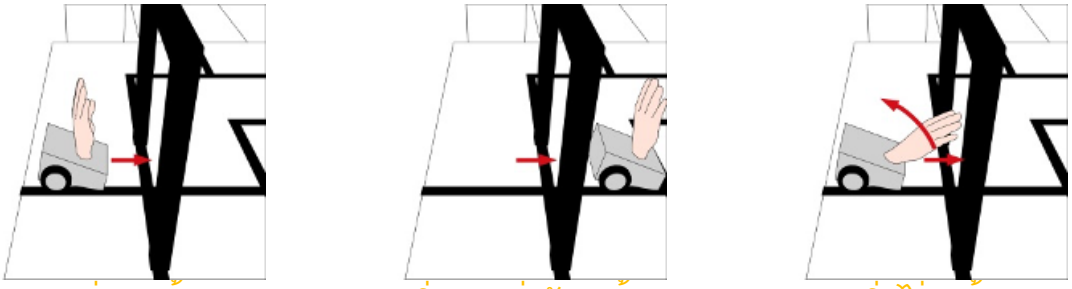
5. ขั้นตอนการแข่งขัน (Match Progression)

5.1. **การเปิดเผยภารกิจ** รูปร่างของสนามแข่งขันและสะพาน เส้นทางของเส้นดำ และภารกิจที่จะต้องทำ จะถูกเปิดเผยในรูปแบบของ แผนที่ภารกิจ (Mission Map) ที่สถานที่แข่งขัน ก่อนเริ่มการแข่งขันจริง

5.2. เวลาสูงสุดในการแข่งขันคือ 2 นาที

5.2.1. การเริ่มต้นการแข่งขัน หุ่นยนต์จะเริ่มเคลื่อนที่ตามสัญญาณเริ่มจากกรรมการ และจะเริ่มจับเวลาในทันที หากขนาดหรือรูปร่างของหุ่นยนต์ เปลี่ยนแปลงไปจากตอนที่วัดขนาดก่อนแข่งขัน และเกิดการเปลี่ยนแปลงก่อนผ่านเส้นเริ่มต้น จะถือว่าหุ่นยนต์ถูกตัดสิทธิ์ตามกติกา

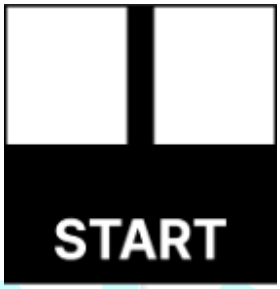




รูปร่างถูกต้อง | เริ่มการแข่งขันถูกต้อง | เริ่มไม่ถูกต้อง

การนำกติกาไปใช้หรือคัดลอกโดยไม่ได้รับอนุญาต อาจมีผลทางกฎหมายด้านลิขสิทธิ์
Copyright © All rights reserved by iROCTH /GRC / TREC / TRTC

5.2.1.1. **จุดเริ่มต้น** หุ่นยนต์ต้องถูกวางโดยให้บางส่วนของตัวหุ่นยนต์อยู่บนพื้นที่สีดำของจุดเริ่มต้น และต้องเคลื่อนที่ตามเส้นตรงที่ต่อจากจุดเริ่มนั้น หากหุ่นยนต์ลัดเส้นทางหรือเคลื่อนที่ในทิศทางตรงข้าม จะถือว่าเป็น การเริ่มต้นผิดพลาด (False Start) และต้องเริ่มใหม่อีกครั้ง



<ภาพที่ 6> ตัวอย่างจุดเริ่มต้น

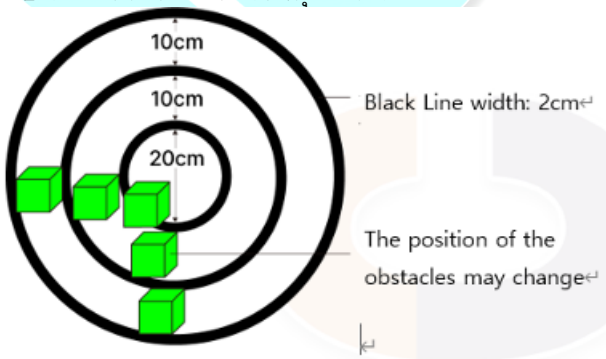
5.2.1.2. **การเริ่มไม่สำเร็จ** หากหุ่นยนต์ไม่เริ่มเคลื่อนที่ภายใน 5 จังหวะ (นับ 1–5) หลังจากกรรมการให้สัญญาณเริ่ม จะถือว่า “เริ่มไม่สำเร็จ (Miss Start)” และจะได้รับโอกาสเริ่มใหม่ได้สูงสุด 3 ครั้ง (เริ่มครั้งแรก + รีสตาร์ตได้ 2 ครั้ง)

5.2.1.3. **การเริ่มต้นผิดพลาด** เหตุการณ์ต่อไปนี้จะถือว่าเป็นการเริ่มต้นผิดพลาด (False Start):

1) หุ่นยนต์เริ่มทำงานก่อนกรรมการให้สัญญาณเริ่ม
2) ผู้เข้าแข่งขันตั้งหุ่นยนต์ให้ลัดเส้นทางจากจุดเริ่มต้น
3) หุ่นยนต์เคลื่อนที่ไปในทิศทางตรงข้ามจากเส้นทางที่กำหนดจากจุดเริ่มต้น

5.2.1.4. **การเริ่มใหม่ (Restart)** ผู้เข้าแข่งขันสามารถเริ่มใหม่ได้สูงสุด 2 ครั้ง กรณีเริ่มไม่สำเร็จ (Miss Start) และ 1 ครั้ง กรณีเริ่มผิดพลาด (False Start) อย่างไรก็ตาม หากเป็นการเริ่มต้นผิดพลาด จะอนุญาตให้เริ่มใหม่ได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น

5.3. ภารกิจเคิร์ลลิ่ง (Curling) ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับเป้าหมาย (Target) ทรงกลมตามภาพตัวอย่างด้านล่าง ต้องนำเป้าหมายไปวางระหว่างสิ่งกีดขวางที่กำหนดไว้ แต่ละจุดหมายปลายทาง (Destination) จะมีค่าเป็นคะแนน จะได้รับคะแนน **ก็ต่อเมื่อเป้าหมายยังคงสัมผัสกับหุ่นยนต์อยู่** หุ่นยนต์ต้องเคลื่อนย้ายบล็อก (เป้าหมาย) โดยใช้ส่วนของ กริปเปอร์ (Gripper) หรือ เซนเซอร์ เท่านั้น ห้ามตี โยน หรือดีดบล็อกอย่างเด็ดขาด แต่สามารถเคลื่อนย้ายเป้าด้วยล้อหรือส่วนอื่นของหุ่นยนต์ได้

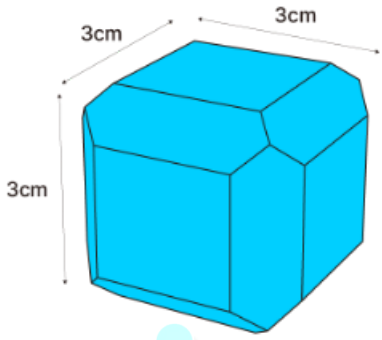


<ภาพที่ 7> ตัวอย่างเป้าหมายและการจัดวางสิ่งกีดขวาง

5.3.1. **ขนาดและรูปร่างของเป้าหมาย** เป้าหมายมีลักษณะเป็น ทรงหลายเหลี่ยม (Polyhedron) ขนาด 3x3x3 เซนติเมตร (ค่าความคลาดเคลื่อน ±10%)

5.3.2. **น้ำหนักของเป้าหมาย** ไม่เกิน 30 กรัม (ค่าความคลาดเคลื่อน ±10%)

การนำกติกาไปใช้หรือคัดลอกโดยไม่ได้รับอนุญาต อาจมีผลทางกฎหมายด้านลิขสิทธิ์
Copyright © All rights reserved by iROCTH /GRC / TREC / TRTC



<ภาพที่ 8> ตัวอย่างของเป้าหมาย

5.3.3. การเคลื่อนย้ายเป้าหมาย เป้าหมายต้องถูกนำไปวางยังจุดหมายปลายทางสุดท้าย อย่างไรก็ตาม ในระหว่างการเคลื่อนย้าย หุ่นยนต์สามารถผ่านพื้นที่ที่ไม่ใช่จุดหมายได้

5.3.4. การเคลื่อนย้ายเป้าหมายเพิ่มเติม ในแต่ละครั้ง หุ่นยนต์สามารถเคลื่อนย้ายเป้าหมายได้เพียง 1 ชิ้นเท่านั้น หากระหว่างถือเป้าหมายอยู่ หุ่นยนต์ไปชนหรือสัมผัสกับเป้าหมายอื่น เป้าหมายที่ถืออยู่ จะไม่ได้รับคะแนน แม้จะนำไปถึงจุดหมายปลายทางก็ตาม ตัวอย่าง: หุ่นยนต์ถือเป้าหมาย A แล้วไปชนเป้าหมาย B ⟶ คะแนนของเป้าหมาย A จะถูกยกเลิก หากเป้าหมาย B ถูกวางชั่วคราวบนเส้นและย้ายในภายหลัง ⟶ คะแนนของเป้าหมาย B อาจถูกนับได้

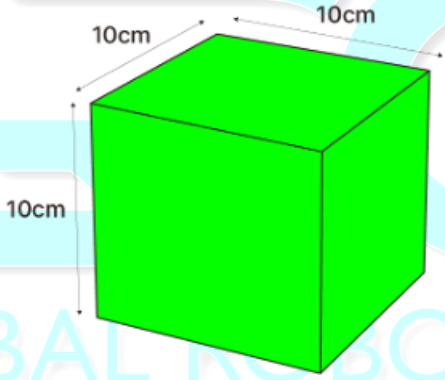
5.3.4.1. หากเป้าหมายถูกย้ายขึ้นไปอยู่บนพื้นที่สูงกว่า เนื่องจากการชนกับเป้าหมายที่อยู่ในจุดหมายอยู่แล้ว จะถือว่าได้คะแนน

5.3.5. **เป้าหมายที่หล่น** (Lost Targets) หากเป้าหมายหล่นออกนอกสนามแข่งขัน จะ ไม่สามารถนำกลับมาใช้ได้อีก

5.3.6. สีของเป้าหมายสามารถเป็นสีใดก็ได้

5.3.7. ตำแหน่งของเป้าหมายจะถูกระบุไว้ในแผนที่ภารกิจ (Mission Map)

5.3.8. สิ่งกีดขวางมีขนาด 10×10×10 เซนติเมตร (ค่าความคลาดเคลื่อน ±10%)



<ภาพที่ 9> ตัวอย่างสิ่งกีดขวาง

5.3.9. **สิ่งกีดขวางในสนาม** จำนวนและตำแหน่งของสิ่งกีดขวางจะถูกประกาศในวันแข่งขัน และจะถูกติดตั้งคงที่ในสนาม

5.3.9.1. **การสัมผัสสิ่งกีดขวาง** หากหุ่นยนต์หรือเป้าหมายสัมผัสสิ่งกีดขวางในระหว่างทำภารกิจ **จะไม่ถูกหักคะแนน**

5.4. ภารกิจพุชบอล (Pushball) วัตถุประสงค์ของภารกิจนี้คือ ผลักเป้าหมายไปยังพื้นที่ที่กำหนดไว้ จะได้รับคะแนน ตอเมื่อเป้าหมายยังคงสัมผัสกับหุ่นยนต์อยู่ในขณะเคลื่อนย้าย หุ่นยนต์ต้องผลักหรือเคลื่อนย้ายบล็อกเป้าหมายโดยใช้ส่วนของ กริปเปอร์ (gripper) หรือ เซนเซอร์ ห้ามตี โยน หรือดีดเป้าหมายในทุกกรณี แต่อนุญาตให้ใช้ล้อหรือส่วนอื่นของหุ่นยนต์ผลักเป้าหมายได้

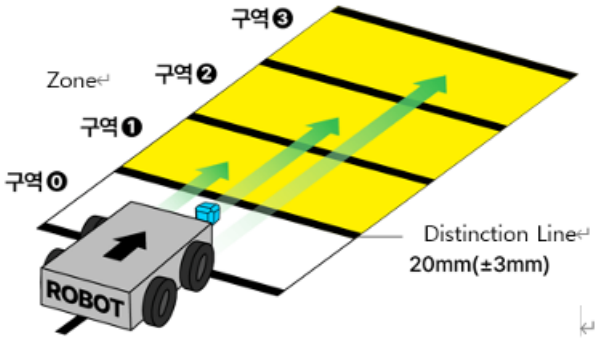
5.4.1. **ขนาดและรูปร่างของเป้าหมาย** เหมือนกับข้อ 5.3.1 (Curling)

5.4.2. **น้ำหนักของเป้าหมาย** เหมือนกับข้อ 5.3.2 (Curling)

การนำกติกาไปใช้หรือคัดลอกโดยไม่ได้รับอนุญาต อาจมีผลทางกฎหมายด้านลิขสิทธิ์
Copyright © All rights reserved by iROCTH /GRC / TREC / TRTC

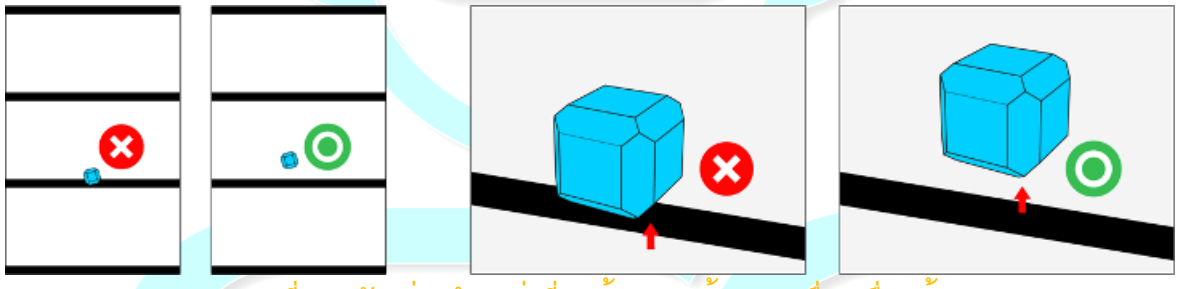
5.4.3. **ตำแหน่งเริ่มต้นของเป้าหมาย** เป้าหมายจะถูกวางอยู่บนเส้นแนวนอนของประตูภารกิจรูปตัว “T” หรือในบริเวณที่เรียกว่า โซน 0 (Zone 0)

5.4.4. **จำนวนของเป้าหมาย** จำนวนเป้าหมายจะถูกกำหนดไว้ในตำแหน่งเฉพาะบนแผนที่ และอาจมีจำนวนตั้งแต่ 1 ถึง 10 ชิ้น



<ภาพที่ 10> ตัวอย่างตำแหน่งเริ่มต้นและโซนของเป้าหมาย

5.4.4.1. เป้าหมายจะต้องเคลื่อนที่ ข้ามเส้นแบ่งเขตอย่างสมบูรณ์ หากเป้าหมายยังสัมผัสกับเส้นอยู่ จะไม่ได้รับคะแนน



<ภาพที่ 11> ตัวอย่างตำแหน่งที่ถูกต้องของเป้าหมายเมื่อเคลื่อนย้าย

5.5. สิ้นสุดการแข่งขัน (End Match)

5.5.1. จุดสิ้นสุด (Finish Point) หุ่นยนต์ต้องหยุด พอดีบนจุดสิ้นสุด (Finish Point) และอยู่ในตำแหน่งนั้นอย่างน้อย 3 วินาที จึงจะถือว่าทำสำเร็จ



<ภาพที่ 12> ตัวอย่างจุดสิ้นสุด

5.5.2. **การถึงจุดสิ้นสุด** (Arrival) หากหุ่นยนต์ถึงจุดสิ้นสุดก่อนหมดเวลาที่กำหนด การแข่งขันจะถือว่าสิ้นสุด และจะนับคะแนนภารกิจพร้อมกับเวลาที่ทำได้ในขณะนั้นเป็นผลคะแนนอย่างเป็นทางการ

5.5.3. **หมดเวลา** (Time Over) หากหุ่นยนต์ไม่ผ่านจุดสิ้นสุดภายในเวลาที่กำหนด จะนับเวลาที่หมดพอดีเป็นผลบันทึกสุดท้าย

5.5.4. **หุ่นยนต์หยุดทำงาน** (Robot Stop) หากหุ่นยนต์หยุดทำงานกลางการแข่งขัน กรรมการจะเริ่มนับถอยหลัง 10 วินาที หากหุ่นยนต์ไม่กลับมาทำงานภายในเวลานั้น กรรมการจะประกาศว่า “หุ่นยนต์หยุด” และจะให้คะแนนเฉพาะส่วนของภารกิจที่สำเร็จจนถึงขณะนั้นเท่านั้น

การนำกติกาไปใช้หรือคัดลอกโดยไม่ได้รับอนุญาต อาจมีผลทางกฎหมายด้านลิขสิทธิ์
Copyright © All rights reserved by iROCTH /GRC / TREC / TRTC

5.5.5. การแพ้ทางเทคนิค (TKO) หากหุ่นยนต์ไม่สามารถทำงานต่อได้ตามปกติ กรรมการจะเริ่มนับถอยหลัง 10 วินาที แต่ในบางกรณี กรรมการสามารถตัดสินให้เป็น TKO ทันที โดยไม่ต้องนับเวลาหาก เห็นสมควร เงื่อนไขที่ถือว่าเป็น TKO (แพ้ทางเทคนิค) ได้แก่

1) หุ่นยนต์เคลื่อนที่วนซ้ำอยู่ในบริเวณเดิมซ้ำไปมา
2) หุ่นยนต์ไม่สามารถขยับไปข้างหน้าได้เนื่องจากติดสิ่งกีดขวางหรือโครงสร้างในสนาม
3) หุ่นยนต์ตกออกนอกสนามแข่งขัน
4) หุ่นยนต์ออกนอกเส้นทาง (Line Out)

5.6. **การตัดสิทธิ์ (Disqualification)** หากมีการละเมิดกติกา หรือมีการรบกวนการดำเนินการแข่งขันใด ๆ การแข่งขันจะถูกยุติทันที และผลการแข่งขันทั้งหมดในรอบนั้นจะถูกยกเลิกโดยไม่มีการให้สิทธิ์แก้ตัว (อย่างไรก็ตาม ข้อ 5.5.4 และ 5.5.5 จะใช้เฉพาะกับการแข่งขันรอบนั้นเท่านั้น)

5.6.1. **การซ่อมหุ่นยนต์** ในระหว่างการแข่งขัน ห้ามเพิ่ม ลบ เปลี่ยน หรือดัดแปลงชิ้นส่วนของหุ่นยนต์ใด ๆ หากพบว่าทีมมีชิ้นส่วนสำรอง เครื่องมือ หรือแบตเตอรี่ สำหรับซ่อมหุ่นยนต์ที่รอคิวแข่งขันอยู่ จะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันทันที

5.6.2. **การปรับเซนเซอร์** หากตรวจพบว่ามีการปรับแต่งหรือปรับเทียบเซนเซอร์ในสนามแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน จะถูกตัดสิทธิ์ทันที

5.6.3. **การฝ่าฝืนการจัดสรรสนามแข่งขัน** หากพบว่าผู้เข้าแข่งขันไปฝึกซ้อมหรือแข่งขันในสนามอื่นที่ไม่ได้รับมอบหมาย จะถูกตัดสิทธิ์

5.6.4. **การเริ่มต้นผิดพลาดซ้ำ (False Start)** หากผู้เข้าแข่งขันเริ่มไม่สำเร็จ (Miss Start) ครบ 3 ครั้ง ในการแข่งขันรอบเดียวกัน จะถูกตัดสิทธิ์

5.7. **การแข่งขันใหม่ (Rematch)** หากเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิด เช่น ไฟฟ้าดับ ระบบล้มเหลว หรือความผิดพลาดของอุปกรณ์ กรรมการและผู้จัดสามารถสั่งให้มีการแข่งขันใหม่ (Rematch) ได้ตามดุลยพินิจ

5.8. **การตัดสินของกรรมการ (Referee's Decision)** กรรมการมีอำนาจเต็มในการควบคุมการแข่งขันทุกสถานการณ์ และควบคุมผู้เข้าแข่งขันตั้งแต่เริ่มจนจบการแข่งขัน การตัดสินผลการแข่งขันเป็นอำนาจเด็ดขาดของกรรมการแต่เพียงผู้เดียว และคำตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

6. **ประวัติการแข่งขันและการบันทึกผล (Match History)**

6.1. **รายการที่ใช้ในการให้คะแนน** รายการคะแนนประกอบด้วย **คะแนนจากการทำภารกิจ (Mission Performance Scores), เวลาที่ทำได้ (Time Record), ภารกิจจุดสิ้นสุด (Finish Point Missions)**

6.2. **การบันทึกผลภารกิจ** หลังจากการแข่งขันสิ้นสุดลง กรรมการจะคำนวณคะแนนภารกิจของแต่ละภารกิจ และบันทึกสถานะของเป้าหมาย (Target) ที่อยู่ในจุดหมายปลายทาง

6.3. **การบันทึกเวลา (Time Record)** จะเริ่มต้นเมื่อหุ่นยนต์ผ่านจุดเริ่มต้น (Start) และจะหยุดเมื่อหุ่นยนต์ผ่านจุดสิ้นสุด (Finish)

6.4. **คะแนนสุดท้าย (Final Score)** คะแนนที่ดีที่สุดจากระหว่างการแข่งขันรอบแรกและรอบที่สอง จะถูกนำมาใช้เป็น คะแนนสุดท้าย (Final Score) ของทีม

6.5. ลำดับความสำคัญในการจัดอันดับผลคะแนน (Priority in record) กรรมการจะจัดอันดับทีมทั้งหมดตามคะแนนภารกิจ (Mission Score) ก่อนเป็นอันดับแรก จากนั้นในกลุ่มทีมที่ได้คะแนนภารกิจเท่ากัน จะจัดอันดับโดยเปรียบเทียบ เวลาที่ทำได้ (Time Record) ลำดับการพิจารณาผลคะแนนมีดังนี้:

คะแนนภารกิจ (Mission Score) > การมีหรือไม่มีบันทึกเวลา (Presence of Time Record) > เปรียบเทียบเวลาที่ทำได้ (Time Record)

6.5.1. **การให้ความสำคัญตามช่วงเวลาแข่งขัน (Prioritization by time period)** หากมีผู้เข้าแข่งขัน 2 ทีมขึ้นไปที่ได้ผลคะแนนและเวลาที่เท่ากันในรอบเดียวกัน จะใช้ผลคะแนนจาก อีกรอบหนึ่ง (อีกหนึ่งรอบการแข่งขัน) เพื่อใช้ตัดสินลำดับอันดับ

6.5.2. **กรณีคะแนนเท่ากัน** หากคะแนนรวมสุดท้ายของผู้เข้าแข่งขันตั้งแต่ 2 ทีมขึ้นไป เท่ากัน จะให้ความสำคัญกับ รอบที่ทำคะแนนได้ดีกว่า (ไม่ว่าจะเป็นรอบแรกหรือรอบสอง)

การนำกติกาไปใช้หรือคัดลอกโดยไม่ได้รับอนุญาต อาจมีผลทางกฎหมายด้านลิขสิทธิ์
Copyright © All rights reserved by iROCTH /GRC / TREC / TRTC

17. หุ่นยนต์โลจิสติกส์ (Logistic Robot)	ทีม	หุ่นยนต์
Level : Junior / Senior	1-2 คน	ประกอบสำเร็จพร้อมลงแข่ง

คุณลักษณะของหุ่นยนต์

1. หุ่นยนต์ต้องมีความยาวไม่เกิน 300 มม. ความกว้างไม่เกิน 300 มม. และต้องมีน้ำหนักไม่เกิน 2 กิโลกรัม รวมแบตเตอรี่และอุปกรณ์ควบคุม
2. หุ่นยนต์ที่ใช้ในการแข่งขันต้อง**เคลื่อนที่ด้วยล้อเท่านั้น**
3. สามารถใช้ชุด motor/gearbox ได้สูงสุดไม่เกิน 6 ชุด
4. **ไม่อนุญาตให้ใช้เซอร์โวมอเตอร์** (Servo motors)
5. หุ่นยนต์ต้องใช้ TT มอเตอร์เท่านั้น (สีเหลือง/สีน้ำเงิน หรือสีใดก็ได้ ขอให้เป็นมอเตอร์เกียร์ TT) ไม่จำกัดอัตราทดเกียร์
6. **หุ่นยนต์ต้องควบคุมผ่านรีโมทคอนโทรลแบบมีสาย** (ไม่ว่าจะเป็นแบบสร้างเองหรือสำเร็จรูป) สายรีโมทคอนโทรลต้องสูงจากพื้น และต้องไม่สัมผัสพื้นในระหว่างการแข่งขัน
7. แบตเตอรี่ที่ใช้ต้องมีแรงดันไฟฟ้าไม่เกิน 12 โวลต์ และไม่อนุญาตให้ใช้แบตเตอรี่ลิโพ (Li-Po)
8. หุ่นยนต์สามารถประกอบสำเร็จล่วงหน้าก่อนการแข่งขันได้
9. ไม่จำกัดวัสดุที่ใช้ในการสร้างหุ่นยนต์

สนามแข่งขันและอุปกรณ์

1. สนามแข่งขันมีความยาว 2400 มม. และกว้าง 1200 มม. ยกพื้นสูงจากพื้นไม่เกิน 15 ซม. และไม่มีผนังกั้นขอบสนาม
2. โซนเริ่มต้น (START) และโซนสิ้นสุด (FINISH) มีขนาดพื้นที่โซนละ 300 x 300 มม.
3. รูบิคส์คิวบ์ (Rubik's Cube) 3x3 มีขนาดอยู่ระหว่าง50 x 50 x 50 มม. ถึง 60 x 60 x 60 มม.โดยประมาณ และมีน้ำหนักไม่เกิน 80 กรัม

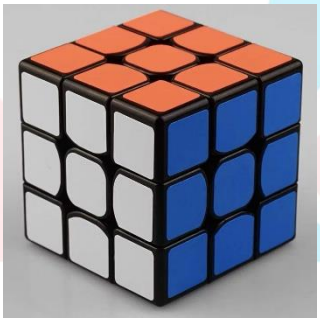


Figure 1: A cube-shaped Rubik's cube with dimensions 60 x 60 x 60 mm.

Copying or using these rules without permission may result in legal liability for copyright infringement.

4. มีรูบิคทั้งหมด 24 ชิ้น แบ่งออกเป็น 4 สี สีละ 6 ชิ้น ได้แก่ **สีแดง** **สีน้ำเงิน** **สีเหลือง** และ**สีชมพู** โดยวางไว้ที่โซนส่งมอบ (Delivery Zone)
5. Warehouse คือพื้นที่สำหรับวางรูบิค ก่อนเริ่มการแข่งขัน ซึ่งมีขอบสีแดงล้อมรอบ
6. พื้นที่ส่งมอบ(delivery zone) ประกอบด้วยตารางขนาด 6x4 รวมเป็น 24 ช่อง

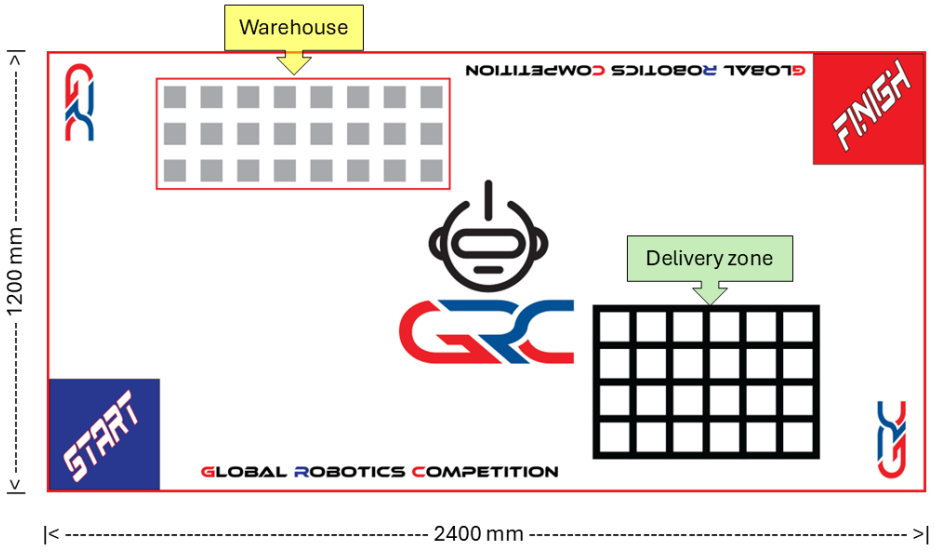


Figure 2 shows the dimensions of the competition field.

กฎกติกาการแข่งขัน

1. ก่อนเริ่มการแข่งขัน กรรมการจะแจกการ์ดภารกิจ (Mission Card) ให้กับแต่ละทีม การ์ดนี้จะระบุรายละเอียดการจัดวางรูบิค รวมถึงระบุตำแหน่งการวางวัตถุในโซนส่งมอบ(Delivery Zone)และตำแหน่งสีที่ถูกต้องในพื้นที่ส่งมอบ
2. การแข่งขันจะใช้เวลา 3 นาที แต่ละทีมจะได้รับโอกาสแข่งขัน 2 รอบ และจะนำคะแนนรวมทั้ง 2 รอบ มาใช้ในการจัดอันดับ
3. หุ่นยนต์สามารถบรรทุกรูบิคได้ครั้งละไม่เกิน 2 ชิ้น โดยใช้วิธีหนีบและยกขึ้น ไม่อนุญาตให้ใช้วิธีลาก ผลัก หรือกวาด
4. หุ่นยนต์สามารถยก หนีบ วาง ลาก หรือผลักรูบิคได้เฉพาะภายในโซน Warehouse ที่มีขอบสีแดงและพื้นที่ส่งมอบ (Delivery Zone)เท่านั้น ตัวรูบิคจะต้องอยู่ภายในพื้นที่ที่กำหนด
5. ระหว่างการขนส่ง รูบิคจะต้องไม่สัมผัสพื้นไม่ว่ากรณีใด ๆ หากรูบิคหล่นหรือร่วงลงมาสัมผัสพื้น คะแนนจะถูกหัก และหุ่นยนต์จะต้องถูกนำกลับไปวาง ณ จุด เริ่มต้น (Retire) ทันที รูบิคที่ตกลงมาจะยังคงอยู่ ณ จุดนั้นและไม่สามารถนำกลับมาใช้ซ้ำได้
6. รูบิคใดก็ตามที่หล่น ภายนอกโซนส่งมอบ(Delivery Zone)หรือพื้นที่ Warehouse กรรมการจะไม่นำออก รูบิคเหล่านี้จะถือเป็นสิ่งกีดขวางจนกว่าจะจบการแข่งขันในรอบนั้น
7. รูบิคจะต้องถูกส่งไปยังตำแหน่งที่ระบุไว้บนการ์ดภารกิจอย่างแม่นยำ การวางรูบิคผิดตำแหน่งจะส่งผลให้ถูกหักคะแนน

Copying or using these rules without permission may result in legal liability for copyright infringement.

8. รูบิคที่ส่งมอบแล้วจะต้องอยู่ภายในช่องตารางของพื้นที่ส่งมอบอย่างเต็มที่ รูบิคที่สัมผัสกับเส้นสีดำจะไม่ถูกนับคะแนน
9. สามารถขอออกจากการแข่งขัน (Retire) ได้ไม่จำกัดครั้ง แต่จำนวนครั้งของการ Retire จะถูกบันทึกและนำมาใช้ในการตัดสินกรณีที่คะแนนรวมทั้ง 2 รอบเท่ากัน (Tie-breaking)
10. หลังจากการ Retire แต่ละครั้ง ผู้เข้าแข่งขันต้องนำหุ่นยนต์กลับมาไว้ที่จุดเริ่มต้น (START)
11. หากหุ่นยนต์เกิดความเสียหายหรือขัดข้องระหว่างการแข่งขัน ทีมสามารถขอ Retire เพื่อซ่อมแซมได้ แต่เวลาแข่งขันจะไม่หยุดเดิน
12. หากทีมตัดสินใจยุติการแข่งขันก่อนกำหนด จะบันทึกเฉพาะคะแนนที่ทำได้จนถึงจุดนั้นเท่านั้น จะไม่มีการบันทึกเวลา
13. หากหุ่นยนต์เกิดเสียและไม่สามารถกลับมาแข่งขันต่อได้ทันภายในเวลาที่กำหนดหรือไม่สามารถกลับจุดสิ้นสุดได้ (FINISH) จะบันทึกเฉพาะคะแนนที่ทำได้ก่อนเกิดเหตุการณ์เท่านั้น จะไม่มีการบันทึกเวลา
14. ทีมสามารถเลือกขับหุ่นยนต์ไปยังจุดสิ้นสุด (FINISH) ได้ตลอดเวลา ซึ่งเมื่อถึงจุดนั้นคะแนนและเวลาจะถูกบันทึกทันที
15. ห้ามมิให้มีการรบกวนทีมอื่น ๆ โดยเด็ดขาด การทำผิดครั้งแรกจะถูกหัก 20 คะแนน และการทำผิดครั้งที่สองจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน
16. **สำหรับสถานการณ์ใด ๆ ที่ไม่ได้ระบุไว้ในกฎกติกาเหล่านี้ การตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด**

ขั้นตอนการแข่งขัน

1. ก่อนเริ่มการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องวางทั้งตัวหุ่นยนต์และรีโมทคอนโทรลไว้ที่จุดเริ่มต้น (START)
2. เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน ผู้ควบคุมต้องกดนาฬิกาจับเวลาด้วยตนเอง และเริ่มปฏิบัติภารกิจขนส่งรูบิคไปยังพื้นที่ส่งมอบ(Delivery Zone) โดยสามารถเคลื่อนย้ายรูบิคตามลำดับใดก็ได้
3. ระหว่างการแข่งขัน สายรีโมทคอนโทรลต้องไม่สัมผัสพื้นผิวสนาม หากสัมผัส หุ่นยนต์จะต้อง Retire ทันที
4. เมื่อทำภารกิจเสร็จสิ้นหรือเมื่อพอใจกับผลงานแล้ว จะต้องขับหุ่นยนต์เข้าไปในโซนสิ้นสุด (FINISH) โดยมีลำตัวของหุ่นยนต์อยู่ภายในโซนอย่างน้อย 50% จากนั้นผู้ควบคุมต้องวางรีโมทลงและกดปุ่มหยุดเวลาด้วยตนเอง จากนั้นกรรมการจะทำการตรวจสอบและบันทึกคะแนนและเวลา

เกณฑ์การให้คะแนน

1. รูบิคจะต้องถูกวางในช่องเป้าหมายที่ถูกต้องตามตำแหน่งที่ระบุไว้ในการ์ดภารกิจ (Mission Card) และต้องไม่สัมผัสกับเส้นขอบสีดำใดๆ
2. การให้คะแนนจะคำนวณเมื่อสิ้นสุดแต่ละรอบการแข่งขันเท่านั้น

Mission	Score
ส่งมอบถูกต้อง (ต่อชิ้น)	10
ส่งมอบผิดตำแหน่ง	-5
รูบิคสัมผัสพื้นระหว่างการขนส่ง	-10
รูบิคสัมผัสเส้นขอบสีดำ	0

Copying or using these rules without permission may result in legal liability for copyright infringement.

การตัดสิน

- **นำคะแนนทั้ง 2 รอบมารวมกันแล้วเรียงอันดับจากมากไปน้อย** ทีมที่คะแนนรวมดีที่สุดจะเป็นผู้ชนะเลิศในการแข่งขันแล้วทีมที่เหลือจะไล่ลงมาตามลำดับคะแนน
- **หากคะแนนรวมที่ดีที่สุดของทีมAและBเท่ากัน** ให้นำ**เวลาของรอบที่มีคะแนนที่ดีที่สุด**ของทีมAและBมาตัดสินทีมที่ใช้เวลาน้อยที่สุดจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

Example	ทีม A		ทีม B	
	คะแนน	เวลา/นาที	คะแนน	เวลา/นาที
ลงสนามรอบที่ 1	3	2.1	7	2.25
ลงสนามรอบที่ 2	7	2.3	3	2.15

คะแนนรวมของทีม A = 10, คะแนนรวมของทีม B = 10

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่า

เวลาของทีม B ในรอบที่ทำคะแนนได้ดีที่สุด ทีมBใช้เวลาน้อยที่สุดในการทำภารกิจ(2.25 นาที)

ดังนั้น **ทีม** B จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน #

- **หากนำเวลาที่ใช้ในการทำภารกิจของรอบที่มีคะแนนที่ดีที่สุด**ของทีมAและBมาใช้ตัดสินแล้วเวลายังคงเท่ากัน ให้นับจำนวน Retry รวมของทั้ง 2 รอบ ของทั้งทีมAและB ทีมใดที่มีจำนวนการ Retry น้อยกว่าอีกทีม จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

Example	ทีม A			ทีม B		
	คะแนน	เวลา/นาที	Retry	คะแนน	เวลา/นาที	Retry
ลงสนามครั้งที่ 1	3	2.1	0	7	2.25	1
ลงสนามครั้งที่ 2	7	2.25	2	3	2.15	5

คะแนนรวมของทีม A = 10 และ คะแนนรวมของทีม B = 10 เท่ากัน

เวลาที่น้อยที่สุดของรอบคะแนนที่ดีที่สุดของทีม A (2.25 นาที) และ ทีม B (2.25 นาที) เท่ากัน

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่า retry รวมทั้ง 2 รอบของแต่ละทีม :

ทีม A retry = 2 และ ทีม B retry = 6

ดังนั้น **ทีม** A จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน # (Retry รวมทั้ง 2 รอบ น้อยกว่าทีมB)

- หากจำนวนการ Retry รวมของทั้ง 2 ทีมเท่ากัน ให้จัดการแข่งขันใหม่เฉพาะคู่ทีมที่ยังหาข้อสรุปไม่ได้

Copying or using these rules without permission may result in legal liability for copyright infringement.

16.หุ่นยนต์บังคับมือภารกิจเตะจุดโทษ (Robot Penalty Shoot-out)

Level : Junior / Senior

คำอธิบาย

การเตะลูกจุดโทษเป็นวิธีการตัดสินหาผู้ชนะอย่างหนึ่งของกีฬาฟุตบอล สำหรับในการแข่งขันหุ่นยนต์ ซ้อมเตะจุดโทษนั้น เป็นการจำลองแบบฝึกการเตะจุดโทษในลักษณะต่างๆ แต่ละทีมจะสามารถเตะได้ 5 ครั้ง ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

1. คุณสมบัติของหุ่นยนต์

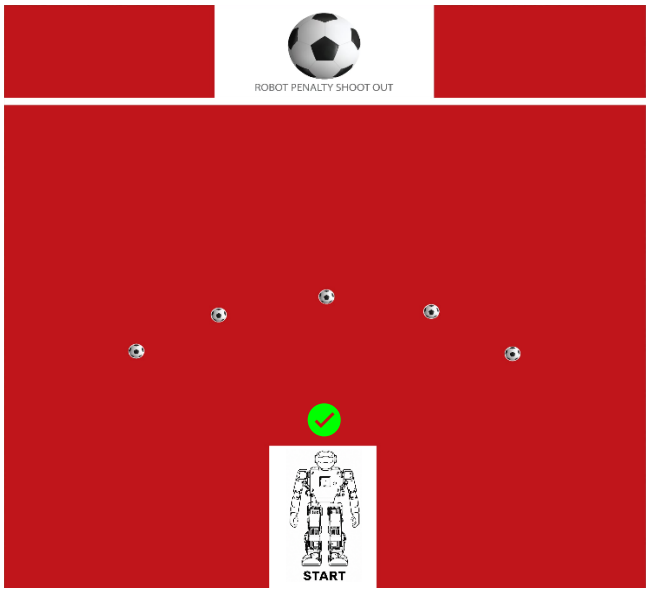
1. หุ่นยนต์ที่ใช้แข่งขันต้องใช้มอเตอร์จำนวนไม่เกิน 4 ตัว
2. หุ่นยนต์ต้องมีขนาดไม่เกิน กว้าง 200 มม. ยาว 300 มม. สูง 240 มม. ไม่จำกัดน้ำหนัก
3. การเคลื่อนไหวของหุ่นยนต์จะต้องเคลื่อนไหวเสมือนการก้าวเดิน
4. หุ่นยนต์จะต้องบังคับจากรีโมทคอนโทรลแบบมีสายเท่านั้น **การทำงานของรีโมทควบคุม กด 1 ครั้ง หุ่นยนต์ต้องทำงานแค่ 1 อย่างเท่านั้น** โดยที่ต้องติดตั้งให้สายไฟรีโมทควบคุมอยู่สูงจากพื้นและไม่สัมผัสพื้นสนาม ตลอดเวลาแข่งขัน
5. กำหนดแรงดันไฟของแบตเตอรี่ไม่เกิน 8.4 โวลต์
6. สามารถใช้แบตเตอรี่แบบชาร์จได้
7. **ห้ามใช้แบตเตอรี่ชนิด** Li-Po
8. ที่ด้านหน้าของหุ่นยนต์จะต้องติดตั้งผนังลาดเอียงไปทางด้านหลัง ทั้ง 2 ด้าน เพื่อไม่ได้ขาที่ใช้สำหรับเดินสัมผัสลูกฟุตบอล
9. การออกแบบขาสำหรับเตะลูกฟุตบอล จะต้องออกแบบการเตะให้มีลักษณะแกว่ง ห้ามหมุนรอบ และทิศทางการเตะลูกฟุตบอลจะต้องมีทิศทางไปทางด้านหน้าของหุ่นยนต์
10. ในระหว่างการแข่งขันไม่อนุญาตให้มีการเพิ่มเติม ดัดแปลงเปลี่ยนแปลงหุ่นยนต์ได้

2. คุณสมบัติของสนามแข่งขัน

1. สนามแข่งขันมีขนาด 120 ซม. X 120 ซม. ประตูมีขนาด กว้าง 40 ซม. สูง 15 ซม.
2. ลูกฟุตบอล ใช้ลูกเทนนิสแทนในการแข่งขัน มีจุดวางจำนวน 5 จุด(วางเรียงเป็นแนวเส้นโค้ง)

3. กติกาการแข่งขัน

1. ใช้เวลาในการแข่งขัน 2 นาที มี 2 รอบการแข่งขัน
2. หลังผู้เข้าแข่งขันเข้าสู่สนามไม่อนุญาตให้นำเข้าอุปกรณ์หรือสสารใดๆเพิ่มเติม
3. หลังส่งหุ่นยนต์ตรวจสอบคุณสมบัติแล้วเสร็จ กรรมการจะให้นำหุ่นยนต์ไปวาง ณ จุดที่กรรมการจัดสรรไว้ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันซ่อมหุ่นยนต์จนกว่าจะแข่งจบรอบแรก(ซ่อมได้ในเวลาที่ตนเองลงแข่ง) เวลาในการซ่อมขึ้นอยู่ที่ดุลพินิจของกรรมการภาคสนาม (การซ่อมต้องอยู่บริเวณภายในสนามเท่านั้น) ห้ามเปลี่ยนหุ่นยนต์



4. ผู้เข้าแข่งขันนำหุ่นยนต์วางไว้ที่จุดเริ่มต้นพร้อมวางรีโมทควบคุมกดเปิดการใช้งาน เมื่อได้ยินสัญญาณจากกรรมการ
   - ให้ผู้เข้าแข่งขันกดเริ่มจับเวลาด้วยตนเอง
   - บังคับหุ่นยนต์ให้เคลื่อนที่ไปเตะลูกฟุตบอลทีละ 1 ลูก จากจำนวนทั้งหมด 5 ลูก
   - ลูกฟุตบอลแต่ละลูกสามารถแตะ/สัมผัสได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น
   - ในระหว่างการแข่งขันสายรีโมทควบคุม ต้องไม่สัมผัสกับพื้นสนาม ไม่ดึงรั้งหรือลากหุ่นยนต์
   - **เมื่อเตะลูกฟุตบอลครบทั้ง 5 ลูก ผู้เข้าแข่งขันจะต้องบังคับหุ่นยนต์เคลื่อนที่กลับมาหยุดนิ่งที่จุด Start(โดยหุ่นยนต์ต้องอยู่ในกรอบโดยไม่มีส่วนใดออกนอกกรอบจุด START ดังภาพด้านบน) พร้อมทั้งวางรีโมทควบคุม จึงจะสามารถกดหยุดเวลาจบการแข่งขันได้อย่างสมบูรณ์ แล้วกรรมการจะบันทึกคะแนนและเวลาตามความเป็นจริงที่ผู้เข้าแข่งขันใช้ไป**

กรรมการจะบันทึกเวลาตามที่ใช้จริง ก็ต่อเมื่อ

1. เตะลูกฟุตบอลครบทั้ง 5 ลูก โดยไม่คำนึงถึงการคิดคะแนน
2. นำหุ่นยนต์กลับจุดStartพร้อมทั้งวางรีโมทควบคุม

- **ยกตัวอย่างการบันทึกเวลาในการทำภารกิจ**

  <u>กรณีที่ 1</u> เตะลูกฟุตบอลเข้าประตูได้ 3 ลูก และเตะลูกฟุตบอลไม่เข้าประตู 2 ลูก แล้วนำหุ่นยนต์กลับจุดstartพร้อมทั้งวางรีโมทควบคุม กดหยุดเวลา **กรรมการจะบันทึกเวลาที่ผู้เข้าแข่งขันใช้ไป**

  <u>กรณีที่ 2</u> เตะลูกฟุตบอลเข้าประตูได้ 3 ลูก และเตะลูกฟุตบอลไม่เข้าประตู 2 ลูก แล้ว**ไม่**นำหุ่นยนต์กลับจุดstartพร้อมทั้งวางรีโมทควบคุม กดหยุดเวลา กรรมการจะบันทึกเวลาที่ผู้เข้าแข่งขันใช้ไป**เต็ม 2 นาที**

  <u>กรณีที่ 3</u> เตะลูกฟุตบอลเข้าประตูได้ 5 ลูก แล้ว**ไม่**นำหุ่นยนต์กลับจุดstartพร้อมทั้งวางรีโมทควบคุม กดหยุดเวลา กรรมการจะบันทึกเวลาที่ผู้เข้าแข่งขันใช้ไป**เต็ม 2 นาที**

  <u>กรณีที่ 4</u> เตะลูกฟุตบอลเข้าประตูได้ 5 ลูก แล้วนำหุ่นยนต์กลับจุดstartพร้อมทั้งวางรีโมทควบคุม กดหยุดเวลา **กรรมการจะบันทึกเวลาที่ผู้เข้าแข่งขันใช้ไป**

5. ลูกฟุตบอลจะต้องผ่านเส้นประตูทั้งลูกโดยไม่มีส่วนใดแตะ/สัมผัสเส้นประตู จึงจะถือว่าได้คะแนน
6. หากทำการ<u>เตะลูกฟุตบอลลูกสุดท้ายแล้วเสร็จ</u> ให้เคลื่อนที่เข้าไปหยุดในพื้นที่จุด Start โดยหุ่นยนต์จะต้องอยู่ในกรอบพร้อมทั้งวางรีโมทควบคุม แล้วผู้เข้าแข่งขันถึงสามารถกดหยุดเวลาได้
7. ในกรณีที่หุ่นยนต์เกิดการขัดข้องในระหว่างแข่งขันกรรมการอนุญาตให้ยกออกมาซ่อมได้ จะนับเป็น 1 Retry เมื่อซ่อมเสร็จต้องยกมาวางยังจุดเริ่มต้น แล้วแข่งขันต่อ โดยเวลายังคงดำเนินต่อไปในระหว่างซ่อม <u>กรณีขอหยุดการแข่งขันคะแนนจะถูกบันทึกทันทีและเวลาจะถือว่าใช้ครบ 2 นาที</u>
8. เมื่อทุกทีมเสร็จสิ้นการแข่งขันในแต่ละรอบให้นำหุ่นยนต์กลับไปวาง ณ จุดที่กำหนด จนกว่าคณะกรรมการจะประกาศให้มารับหุ่นยนต์
9. สภาพการณ์หรือกรณีใดๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขันที่ไม่ได้ระบุในกติกา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ
10. **การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด**

<u>4. การรีไทร์</u> : ทุกครั้งที่รีไทร์จะต้องนำหุ่นยนต์มาวาง ณ จุดSTART เท่านั้น เพื่อเริ่มทำภารกิจต่อ

1. หากหุ่นยนต์ขัดข้อง หรือเกิดปัญหาระหว่างทำการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันสามารถขอรีไทร์ได้ตลอดในช่วงของการแข่งขันเพื่อทำการซ่อมแซมหุ่นยนต์บริเวณสนามแข่งขันเท่านั้น เวลาของการแข่งขันจะดำเนินต่อไปโดยไม่หยุด
2. สายรีโมทควบคุมแตะสัมผัสพื้นสนาม/ดึงรั้งลากหุ่นยนต์ กรรมการเตือนครบ 2 ครั้ง นับเป็น 1 รีไทร์
3. ผู้เข้าแข่งขันจับตัวหุ่นยนต์ระหว่างทำภารกิจ หรือ หุ่นยนต์ตกสนาม

5. การตัดสินผลการแข่งขัน

- การคิดคะแนน (✅ได้คะแนน / ❌ไม่ได้คะแนน)

  ลูกฟุตบอลผ่านเข้าเส้นประตูได้ 1 คะแนน ✅

  ลูกฟุตบอลผ่านเข้าเส้นประตูแล้วกลิ้งออกได้ 1 คะแนน ✅

  ลูกฟุตบอลสัมผัสเส้นประตูหรือไม่ผ่านเข้าเส้นประตู ได้ 0 คะแนน ❌

กรณีส่วนใดส่วนหนึ่งของหุ่นยนต์แตะ/สัมผัสลูกฟุตบอล

กำหนดให้ B1 คือ ลูกฟุตบอลที่ถูกแตะ/สัมผัสแล้วไม่ผ่านเข้าเส้นประตู(ถือเป็นอุปสรรคในสนาม)

และ B2 คือ ลูกฟุตบอลที่ถูกแตะ/สัมผัสแล้วผ่านเข้าเส้นประตู

กรณีเตะแล้ว B1 และ B2 ผ่านเข้าเส้นประตูทั้งสองลูก



กรณีเตะแล้ว B1 และ B2 ผ่านเข้าเส้นประตูทั้งสองลูก แล้ว B2 กลิ้งกลับออกมาภายนอกเส้นประตู



- แต่ละทีมจะได้แข่งขันจำนวน 2 รอบ **นำคะแนนทั้ง 2 รอบมารวมกันแล้วเรียงอันดับจากมากไปน้อย** ทีมที่คะแนนรวมดีที่สุดจะเป็นผู้ชนะเลิศในการแข่งขันแล้วทีมที่เหลือจะไล่ลงมาตามลำดับคะแนน
- **หากคะแนนรวมที่ดีที่สุดของทีมAและBเท่ากัน** ให้นำ**เวลาของรอบที่มีคะแนนที่ดีที่สุด**ของทีมAและBมาตัดสินทีมที่ใช้เวลาน้อยที่สุดจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

Example	ทีม A		ทีม B	
	คะแนน	เวลา/นาที	คะแนน	เวลา/นาที
ลงสนามรอบที่ 1	3	2.1	7	2.25
ลงสนามรอบที่ 2	7	2.3	3	2.15

คะแนนรวมของทีม A = 10, คะแนนรวมของทีม B = 10

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่า

เวลาของทีม B ในรอบที่ทำคะแนนได้ดีที่สุด ทีมBใช้เวลาน้อยที่สุดในการทำภารกิจ(2.25 นาที)

ดังนั้น **ทีม** B จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน #

- **หากนำเวลาที่ใช้ในการทำภารกิจของรอบที่มีคะแนนที่ดีที่สุด**ของทีมAและBมาใช้ตัดสินแล้วเวลายังคงเท่ากัน ให้นับจำนวน Retry รวมของทั้ง 2 รอบ ของทั้งทีมAและB ทีมใดที่มีจำนวนการ Retry น้อยกว่าอีกทีม จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

Example	ทีม A			ทีม B		
	คะแนน	เวลา/นาที	Retry	คะแนน	เวลา/นาที	Retry
ลงสนามครั้งที่ 1	3	2.1	0	7	2.25	1
ลงสนามครั้งที่ 2	7	2.25	2	3	2.15	5

คะแนนรวมของทีม A = 10 และ คะแนนรวมของทีม B = 10 เท่ากัน

เวลาที่น้อยที่สุดของรอบคะแนนที่ดีที่สุดของทีม A (2.25 นาที) และ ทีม B (2.25 นาที) เท่ากัน

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่า retry รวมทั้ง 2 รอบของแต่ละทีม :

ทีม A **retry** = 2 และ ทีม B **retry** = 6

ดังนั้น **ทีม** A จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน # (Retry รวมทั้ง 2 รอบ น้อยกว่าทีมB)

- หากจำนวนการ Retry รวมของทั้ง 2 ทีมเท่ากัน ให้จัดการแข่งขันใหม่เฉพาะคู่ทีมที่ยังหาข้อสรุปไม่ได้ หรือหากมีจำนวนทีมน้อยกว่า 8 ทีม กรรมการอาจพิจารณาเพิ่มรอบการแข่งขัน เพื่อให้นักเรียนมีโอกาสมากขึ้น โดยจะแจ้งวิธีการตัดสินก่อนวันแข่งขัน หรือ วันแข่งขัน

6. การผิดกติกาและบทลงโทษ : การตัดสินขึ้นอยู่ที่ดุจพินิจของคณะกรรมการและถือเป็นที่สิ้นสุด

1. เปลี่ยนหุ่นยนต์ระหว่างแข่งขัน ตักเตือน 1 ครั้งแล้วให้นำหุ่นยนต์ตัวเดิมกลับมาแข่งหากไม่ทำตามให้ออกจากการแข่งขันทันที
2. ผู้เข้าแข่งขันออกนอกสนามโดยไม่แจ้งกรรมการ หรือ ไม่มีสต๊าฟติดตามออกนอกสนาม ตักเตือนเกิน 1 ครั้ง(หากมีครั้งที่ 2 ปรับแพ้ในรอบที่กำลังจะลงแข่งหรือในรอบที่แข่งเสร็จแล้วนั้นทันที)
3. มีการสื่อสารหรือชี้แนะจากบุคคลภายนอกที่ไม่ใช่ผู้เข้าแข่งขัน หรือมีบุคคลภายนอกก่อกวนกรรมการหรือผู้เข้าแข่งขันในระหว่างแข่ง ตักเตือนเกิน 1 ครั้ง(หากมีครั้งที่ 2 ทีมใต้การดูแลของบุคคลดังกล่าวจะถูกปรับแพ้ในรอบที่กำลังจะลงแข่งหรือในรอบที่แข่งเสร็จแล้วนั้นทันที)
4. ผู้เข้าแข่งขันทำสนามชำรุดเสียหายให้ออกจากการแข่งขันทันที
5. ผู้เข้าแข่งขันแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสมกับรางวัลที่ได้รับ หรือ สร้างความเสียหายต่อกรรมการทั้งทางกาย วาจา ใจ ให้ออกจากการแข่งขันทันทีและเลื่อนลำดับให้ทีมถัดไปได้รับรางวัลนั้นแทน
6. ผู้ควบคุมทีมสร้างความเสียหายต่อกรรมการทั้งทางกาย วาจา ใจ หรือ ก่อกวนกรรมการตัดสินให้ทีมใต้การควบคุมดูแลทุกทีมออกจากการแข่งขันทันทีปรับแพ้แม้ว่าจะได้ลำดับรางวัลแล้วก็ตาม

7. ผู้เข้าแข่งขันนำหุ่นยนต์ออกนอกสนามในระหว่างที่การแข่งขัน
   - กรณีนำหุ่นยนต์ออกนอกสนามแล้วมีบุคคลภายนอกช่วยซ่อมหรือมีปฏิสัมพันธ์
     -ให้ออกจากการแข่งขันทันที
   - กรณีนำหุ่นยนต์ออกนอกสนามโดยไม่มีบุคคลภายนอกช่วยซ่อมหรือไม่มีการปฏิสัมพันธ์ เช่น
     -ซ่อมหุ่นยนต์เองนอกสนาม ให้ตักเตือน 1 ครั้ง (หากมีครั้งที่ 2 ให้ปรับแพ้ในรอบที่กำลังจะลงแข่งหรือในรอบที่แข่งเสร็จแล้วนั้นทันที)
8. เมื่อกรรมการและผู้เข้าแข่งขันได้ทำการตกลงเรื่องเกณฑ์การตัดสินก่อนเริ่มทำการแข่งขันถือเป็นมติเอกฉันท์
9. **เมื่อการแข่งขันเสร็จสิ้นผลการตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด**

2.หุ่นยนต์ Sumo Robot 1000g RC

Level : Junior / Senior

Index of Sumo Robot Competition

No.	Category	Page
1	Sumo 1000g R/C	2

Robot Requirements

No.	Robot Type	Robot Dimensions		Height
		Width	Length	
2.	Sumo 1000g R/C	20 cm	20 cm	Unlimited

Sumo Ring (Dohyo)

โครงสนาม	Shikiri Lines	Border Line
สูง (Height) : 5 cm **เส้นผ่านศูนย์กลาง** (Diameter) : 120 cm **วัสดุ** (Material) : ไม้	Width : 2 cm Length : 20 cm Separation : 20 cm	2.5 cm

สิ่งที่ต้องไม่กระทำในการสร้างหุ่นยนต์

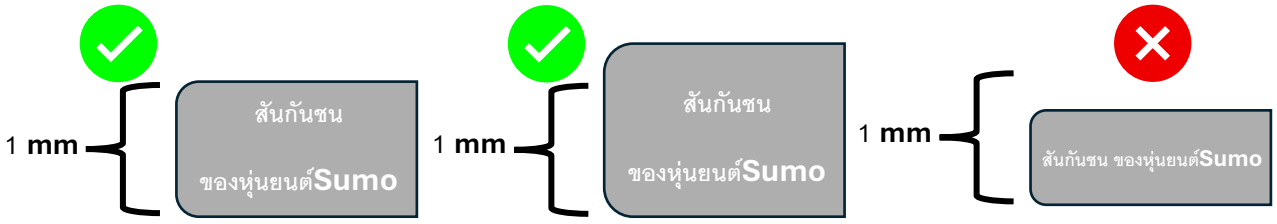
- **ต้องไม่**กระทำการใด ๆ อันเป็นการรบกวนการทำงานของตัวตรวจจับของคู่แข่งขัน เช่น การส่งแสงอินฟราเรดเข้าไปรบกวนการทำงานของโมดูลตรวจจับแสงอินฟราเรดของคู่แข่งขัน หรือติดตั้งชิ้นส่วนที่มีสีขาวหรือสีอ่อน หรือสีสะท้อนแสงซึ่งทำให้ตัวตรวจจับของคู่แข่งขันทำงานผิดพลาด
- **ต้องไม่ใช้**ชิ้นส่วนหรืออุปกรณ์ใด ๆ เมื่อติดตั้งแล้วสามารถสร้างความเสียหายแก่วงแหวนโดเฮียว(Dohyo ring) หรือภาพรวมของสนามทั้งหมด(พื้นที่สีขาวและสีดำ) รวมถึงการใช้ล้อที่มีการชุบหรือทาด้วยน้ำมันหรือของเหลวหล่อลื่น
- **ต้องไม่**ติดตั้งหรือใช้อุปกรณ์ที่มีการบรรจุของเหลว แป้งหรือผงฝุ่น รวมถึงอากาศ ที่สามารถส่งออกไปยังหุ่นยนต์ของคู่แข่งขันด้วย วิธีการใด ๆ
- **ต้องไม่ใช้**อุปกรณ์ใดที่เมื่อทำงานตามปกติแล้วทำให้เกิดเปลวไฟ หรือการลุกไหม้
- **ต้องไม่ใช้**อุปกรณ์ใดๆ ที่สามารถยิง ขว้าง หรือส่งชิ้นส่วนออกจากหุ่นยนต์ไปยังคู่แข่งขัน
- **ต้องไม่**ติดตั้งหรือใช้งานอุปกรณ์และเครื่องมืออื่นใดที่สามารถยึดหุ่นยนต์ไว้กับพื้นสนามและวงแหวนโดเฮียว (Dohyo) ไม่ว่าจะเป็นกาว ยางเหนียวยึดเกาะพื้นผิว เทปกาว สติ๊กเกอร์รวมไปถึงอุปกรณ์พิเศษที่ใช้ในการพยุงหรือสร้างแรงเสียดทานหรือแรงต้านกับพื้นสนาม เช่น ระบบไอพ่น

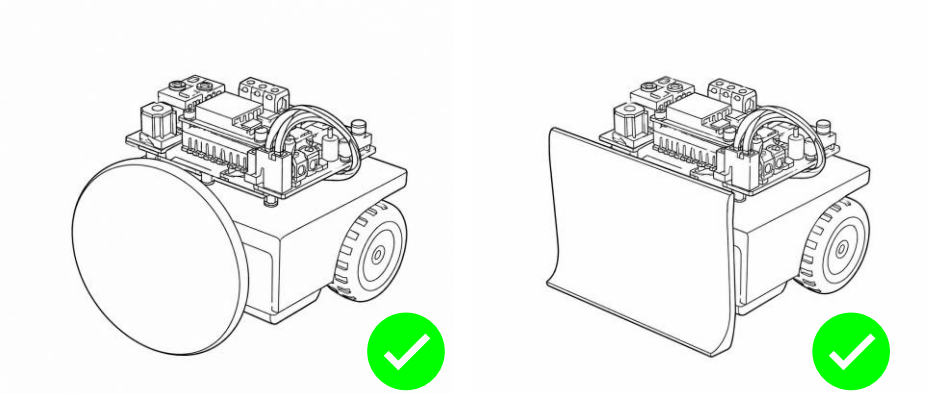
คุณสมบัติของหุ่นยนต์

1. น้ำหนักหุ่นยนต์แต่ละตัวไม่เกิน 1,000 กรัม ±2% (รวมชิ้นส่วน,แบตเตอรี่ และอุปกรณ์ที่ติดตั้งบนหุ่นยนต์ทั้งหมด) (ไม่นับรวมสายโหลดโปรแกรมคอมพิวเตอร์และรีโมท)
2. ขนาดของหุ่นยนต์ก่อนการแข่งขันต้องมีขนาดไม่เกิน กว้างxยาว เท่ากับ 200 มม. x 200 มม. ±2% ไม่จำกัดความสูง หุ่นยนต์สามารถแยกหรือขยายขนาดออกได้ในขณะแข่งขัน แต่ต้องไม่มีการยิง ขว้าง หรือส่งชิ้นส่วนอุปกรณ์อื่นใดออกจากตัวหุ่นยนต์ในขณะทำการแข่งขัน มิเช่นนั้นจะปรับแพ้ในการแข่งขันนัดนั้นทันที
3. หุ่นยนต์ต้องทำงานโดยการควบคุมจากรีโมทชนิดไร้สายเท่านั้น จะมีการเขียนโปรแกรมหรือไม่ก็ได้โดยหุ่นยนต์แต่ละตัวจะใช้แผงวงจรในการควบคุม หรือใช้ Microcontroller ชนิดใดก็ได้ ไม่จำกัดจำนวนของแผงวงจรในการควบคุม
4. หุ่นยนต์ จะสร้างหรือประกอบจากชิ้นส่วนที่สร้างขึ้นเอง หรือชิ้นส่วนสำเร็จรูปที่มีจำหน่ายก็ได้ แต่ต้องไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อสนามแข่งขัน
5. อนุญาตให้ใช้มอเตอร์กระแสตรงได้ไม่จำกัดชนิดและรูปแบบ โดยหุ่นยนต์ 1 ตัวสามารถติดตั้งมอเตอร์รวมทั้งหมดได้ไม่เกิน 4 ตัว
6. ไม่ใช้ชิ้นส่วนหรืออุปกรณ์ใด ๆ เมื่อติดตั้งแล้วสามารถสร้างความเสียหายแก่หุ่นยนต์ฝ่ายตรงข้าม
7. ไม่จำกัดจำนวนแบตเตอรี่ แรงดัน และกระแสแบตเตอรี่ที่นำมาใช้ในการแข่งขันจำเป็นจะต้องมีฉลากแสดงแรงดันและกระแสอย่างชัดเจน ห้ามนำแบตเตอรี่เสื่อมสภาพ ฉลากลางเลือน มีน้ำยาเคมีรั่วไหล หรือมีอาการบวมมาใช้ในการแข่งขันโดยเด็ดขาด
8. การยึดชิ้นส่วนใด ๆ ในตัวหุ่นยนต์จะต้องทำอย่างแน่นหนา หากในระหว่างแข่งขันมีชิ้นส่วนหลุด แตก หัก ลงในสนาม กรรมการจะนำออก และอนุญาตให้แข่งขันต่อไปได้ กรรมการไม่ต้องรับผิดชอบต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นในระหว่างที่นำชิ้นส่วนที่หลุดออกนอกสนาม
9. **สันกันชนหรือใบมีด(Sumo Blade) ด้านล่างต้องไม่คม โดยมีลักษณะเป็น “มีดทื่อ” และมีความหนามากกว่าหรือเท่ากับ 1 มิลลิเมตร**
10. **อนุญาตให้ติดใบมีดได้** แต่ต้องไม่คมหรือใช้วัสดุใดก็ตามที่จะก่อให้เกิดอันตรายในการแข่งขัน หากกรรมการหรือผู้ร่วมการแข่งขันสงสัยในเรื่องความคมของใบมีด หรือส่วนแหลมคมใดๆที่สุ่มเสี่ยงต่อผู้เข้าแข่งขันและสนามแข่งขัน หากกรรมการสงสัยเรื่องคุณสมบัติหุ่นยนต์ จะมีการพิจารณาดังต่อไปนี้ (เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันนำกลับไปแก้ไขให้ตรงตามข้อกำหนดก่อนเริ่มการแข่งขัน)

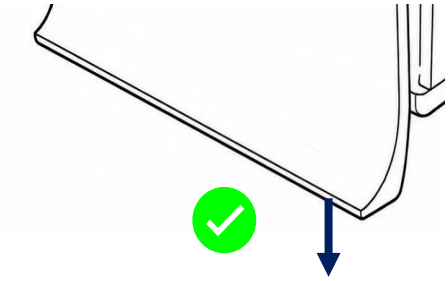
    10.1) การตรวจสอบความหนาของสันกันชนเบื้องต้น คือ ให้ผู้เข้าแข่งขันเอานิ้วลูบสันกันชน

    10.2) การตรวจสอบความหนาโดยใช้เครื่องมือวัดทางวิทยาศาสตร์

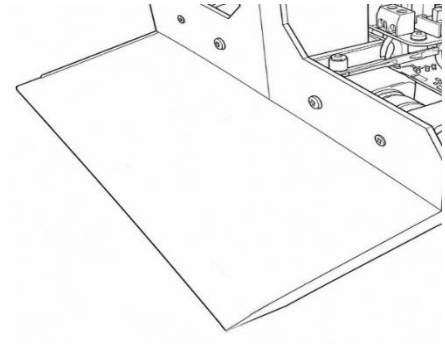




ภาพประกอบคุณสมบัติของหุ่นยนต์



สันกันชนต้องมีลักษณะ ทู่ หรือ มีดที่อ



สันกันชนต้องไม่มีลักษณะคม

กฎกติกาการแข่งขัน

1.1. รูปแบบการแข่งขัน

1.1.1. การแข่งขัน 1 แมตช์ มี 3 ยก ยกละ 2 นาที

1.1.2. ผู้ชนะการแข่งขันในแมตช์นั้นคือ ทีมที่ทำคะแนนได้ดีที่สุดใน 3 ยก เช่น ชนะ 2 ยกจาก 3 ยก และเมื่อชนะในแต่ละยก จะได้ 1 ยูโค(คะแนน) หากไม่มีทีมใดทำคะแนนได้ก่อนหมดเวลา จะถือว่า ยกนั้นเสมอกัน หากครบ 3 ยกแล้วไม่มีทีมใดทำได้ 2 ยูโค กรรมการจะตัดสินดังนี้

- **หากทั้งสองทีม ได้ทีมละ 1 ยูโค**(ชนะทีมละ1ยก) และมี 1 ยกที่เสมอกัน ทีมที่มีน้ำหนักเบากว่าจะเป็นผู้ชนะ
- **หากเสมอกันทั้ง 3 ยก** ทีมที่มีน้ำหนักเบากว่าจะเป็นผู้ชนะ
- **หากแข่งขันไปแล้ว 2 ยก** ยังไม่มีทีมใดทำได้ 2 ยูโค จะต้องทำการแข่งขันยกที่ 3 ตามปกติ

  ตัวอย่าง1

  ยกที่ 1 ทีม A ชนะ

  ยกที่ 2 เสมอกัน

  หากยกที่ 3 ทีม B ชนะ

  จะตัดสินด้วยการชั่งน้ำหนัก ทีมที่มีน้ำหนักเบากว่าจะเป็นผู้ชนะ #
- **หากเสมอกัน 2 ยก** และมีทีมใดทีมหนึ่งชนะ 1 ยกที่เหลือ ถือว่าทีมนั้นเป็นผู้ชนะในแมตช์นั้น

  ตัวอย่าง2

  ยกที่ 1 เสมอกัน

  ยกที่ 2 เสมอกัน

  ยกที่ 3 ทีม A ชนะ

  จะตัดสินได้ว่า ทีม A เป็นผู้ชนะ #

1.1.3. การแข่งขันจะเป็นแบบดับเบิลอิลิมิเนชั่น (double elimination) คือ ทีมที่แพ้สองครั้งจะตกรอบ ทีมที่ชนะได้เข้ารอบต่อไป และแข่งขันแบบแพ้คัดออกจนได้ทีมชนะเลิศ, รองชนะเลิศอันดับ 1 และรองชนะเลิศอันดับ 2 ตามลำดับ ที่ทางผู้จัดการแข่งขันได้แจ้งไว้

Double elimination คือ รูปแบบการแข่งขันที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องแพ้ครบสองแมตช์ จึงจะถูกคัดออกจากการแข่งขัน แตกต่างจาก single elimination ที่จะถูกคัดออกทันทีที่แพ้เพียงแมตช์เดียว ผู้เข้าแข่งขันที่แพ้แมตช์แรกจะถูกย้ายไปแข่งขันใน "สายผู้แพ้" (losers' bracket) และจะมีโอกาสแก้ตัวอีกครั้ง

ลักษณะสำคัญ

การแข่งขันแบ่งเป็นสองสาย : มีสายหลัก/สายบน (winners' bracket) สำหรับผู้ชนะ และสายรอง/สายล่าง (losers' bracket) สำหรับผู้ที่แพ้

โอกาสครั้งที่สอง: หากแพ้ในสายหลัก จะไม่ถูกคัดออกทันที แต่จะตกลงไปแข่งขันในสายผู้แพ้ เพื่อหาโอกาสกลับเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

การคัดออก: ผู้เข้าแข่งขันจะถูกคัดออกจากการแข่งขันอย่างเป็นทางการ**ก็ต่อเมื่อ**แพ้เป็นครั้งที่สอง (คือแพ้ในสายผู้แพ้)

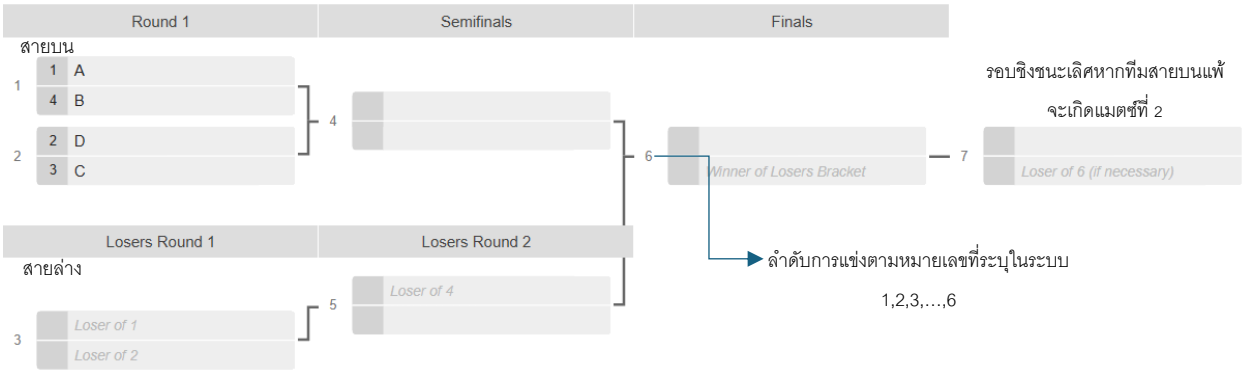
การแข่งขัน Double elimination **รอบชิงชนะเลิศ** จะถูกตัดสินจากการพบกันระหว่าง ผู้ชนะจากสายบน (Winners Bracket) และ ผู้ชนะจากสายล่าง (Losers Bracket) โดยผู้ชนะจากสายบนจะมีความได้เปรียบมากกว่า

<u>เงื่อนไขการชนะ</u>:

ผู้ชนะสายบน: หากชนะในการแข่งขันชิงชนะเลิศ จะเป็นผู้ชนะเลิศทันที

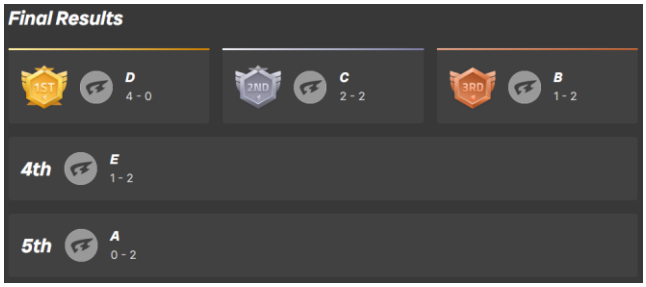
ผู้ชนะสายล่าง: หากชนะการแข่งขันแมตช์แรก จะเป็นการ "รีเซ็ตสาย" และต้องแข่งขันกับผู้ชนะสายบนอีกครั้งในแมตช์ที่สองเพื่อตัดสินหาผู้ชนะเลิศ

ข้อดี: รูปแบบนี้มีความยืดหยุ่นกว่าและเปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันได้แก้ตัวจากความพ่ายแพ้ ทำให้การแข่งขันมีความยุติธรรมและลดความเสี่ยงจากความผิดพลาดเพียงครั้งเดียว

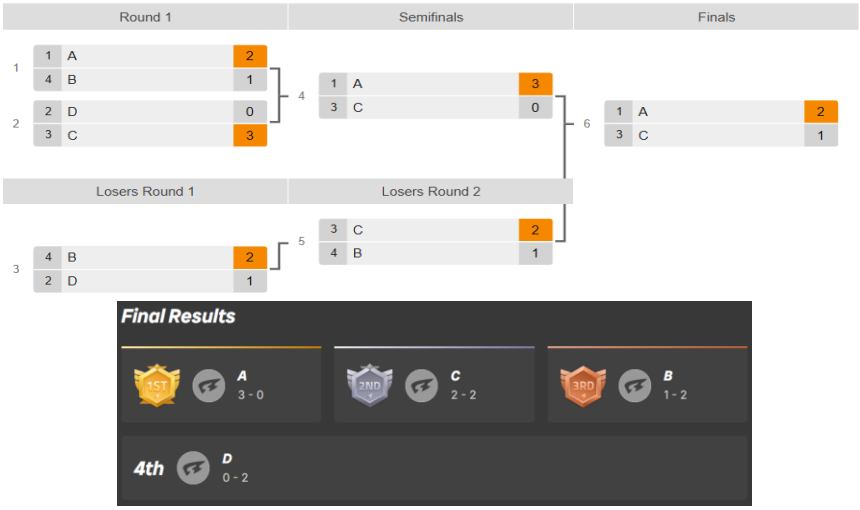


<u>กรณีจำนวนทีมที่สมัครแข่งขันเป็นเลขคี่</u> : หลังจาก Random Group จะมีเศษ 1 ทีม ที่เข้าไปรอแข่งขันในลำดับการแข่งที่ 3 (ในที่นี้คือทีม B)





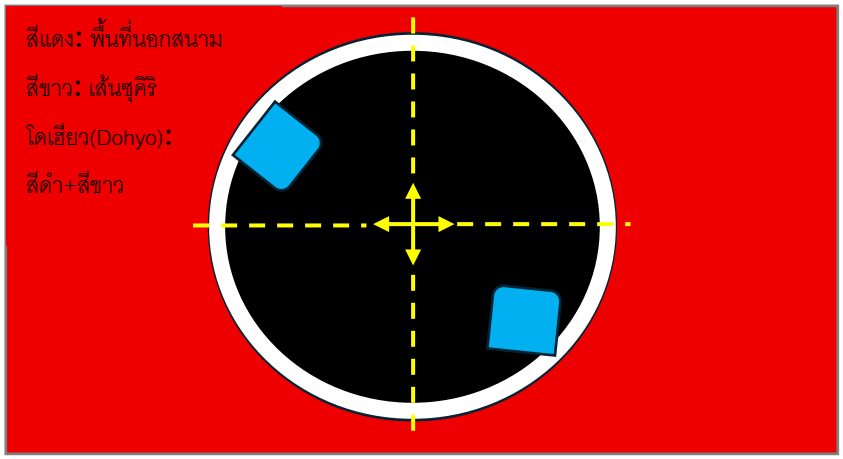
กรณีจำนวนทีมที่สมัครแข่งขันเป็นเลขคู่ : ตัวอย่าง เช่น มีผู้เข้าแข่งขัน 4 ทีม มี 6 แมตช์



1.2. **การเริ่มต้นการแข่งขัน/การเริ่มต้นใหม่/การจบการแข่งขัน**

1.2.1 เมื่อกรรมการขานเรียก ผู้แข่งขันต้องมาพร้อมกันที่สนาม มีเวลาให้เตรียมความพร้อม 20-30 วินาที

1.2.2 กรรมการจะทำการโยนเครื่องหมายแบ่งขอบเขตสนามลงบนสนามแข่งขัน เครื่องหมายแบ่งขอบเขตสนามจะแบ่งสนาม ออกเป็น 4 ส่วน โดยหุ่นยนต์จะถูกวางในด้านตรงข้ามกันในเขตพื้นที่ที่กำหนด และจะต้องมีส่วนหนึ่งส่วนใดของหุ่นยนต์สัมผัส/ทับกับเส้นซุคิริ(เส้นสีขาว) ตามตัวอย่างในภาพ



1.2.3 ในยกแรก ให้ทำการเสี่ยงทาย ทีมที่แพ้ในการเสี่ยงทาย ต้องนำหุ่นยนต์วางบนพื้นสนามตามข้อกำหนด 1.2.2 โดยหันด้านใด ของหุ่นยนต์เข้าหาฝ่ายตรงข้ามก็ได้ จากนั้นอีกหนึ่งทีมที่ชนะการเสี่ยงทายจะวางหุ่นยนต์ลงบนพื้นสนามตามหลัง เมื่อวางหุ่นยนต์แล้วห้ามเคลื่อนย้ายตำแหน่งหุ่นยนต์โดยเด็ดขาด

1.2.4 การเริ่มต้นการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันกดปุ่มเปิดการทำงานทั้งตัวหุ่นยนต์และรีโมทควบคุมสามารถทดสอบการเคลื่อนไหวของหุ่นยนต์นอกสนามได้เท่านั้น(เวลาให้เตรียมความพร้อม) หลังหมดเวลาเตรียมความพร้อมหุ่นยนต์จะต้องวางบนสนามหยุดนิ่ง กรรมการให้สัญญาณ Countdown เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณจังหวะสุดท้ายผู้เข้าแข่งขันจึงเริ่มบังคับหุ่นยนต์ได้

1.2.5 ในยกที่สองเป็นต้นไป ทีมที่ชนะจากการแข่งขันในยกก่อนหน้าเป็นฝ่ายวางหุ่นยนต์บนพื้นสนามทับเส้นซุคิริก่อน โดยหันด้านใดของหุ่นยนต์เข้าหาฝ่ายตรงข้ามก็ได้ จากนั้นทีมที่แพ้จากการแข่งขันในยกก่อนหน้าจะวางหุ่นยนต์ลงบนพื้นสนามตามหลัง

1.2.6 หลังจากให้ผู้เข้าแข่งขันส่งหุ่นยนต์ตรวจคุณสมบัติ ไม่สามารถซ่อมแซมได้อีกจนกว่าจะถึงลำดับการลงแข่งของตนเอง(เวลาเตรียมความพร้อม 20-30วินาที) และ รอบ 8 ทีมสุดท้ายอนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันซ่อมแซมหุ่นยนต์ในบริเวณสนามแข่งขันเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำเข้าอุปกรณ์ใดๆจากบุคคลภายนอก

1.2.7 การแข่งขันจะหยุดและเริ่มต้นใหม่ได้ก็ต่อเมื่อได้รับการประกาศจากกรรมการ

1.2.8 การแข่งขันจะจบลงอย่างเป็นทางการเมื่อหัวหน้ากรรมการประกาศ และให้ผู้แข่งขันนำหุ่นยนต์ออกจากสนาม

1.3. **คะแนนยูโค**

1.3.1 คะแนน 1 ยูโค จะเกิดขึ้นเมื่อ

- ฝ่ายหนึ่งสามารถทำให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของหุ่นยนต์ฝ่ายตรงข้ามสัมผัสกับพื้นที่นอกโดเฮียว(Dohyo) ซึ่งก็คือพื้นที่นอกสนาม ฝ่ายที่ทำได้ก่อนจะได้คะแนน 1 ยูโค
- เมื่อส่วนใดส่วนหนึ่งของหุ่นยนต์ฝ่ายตรงข้ามสัมผัสกับพื้นที่นอกโดเฮียว(Dohyo) ด้วยตัวเอง คะแนน 1 ยูโค ฝ่ายตรงข้ามจะได้
- เมื่อหุ่นยนต์ของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไม่ทำงานหรือไม่มีความคืบหน้าในการเคลื่อนที่นาน 5 วินาที ฝ่ายที่ยังเคลื่อนที่อยู่เป็นผู้ชนะ
- เมื่อทีม A นำหุ่นยนต์วางบนสนามแข่งขันแล้วเกิดการเคลื่อนไหว ก่อนกรรมการให้สัญญาณกดจับเวลา ทีม B จะเป็นผู้ชนะทันที

1.3.2 ถ้าหุ่นยนต์ยังอยู่บนเส้นซุคิริ ยังไม่ถือว่าได้คะแนน ให้ทำการแข่งขันต่อไป

1.3.3 การแข่งขันจะหยุดเมื่อ

- หุ่นยนต์ทั้งสองกอดกันหรือประกบติดกันและไม่มีการเคลื่อนไหวใดๆทั้งคู่นาน 5 วินาที **(เสมอกัน)**
- ถ้าหากหุ่นยนต์ทั้งสองตัวไปสัมผัสกับพื้นที่นอกโดเฮียว(Dohyo) โดยไม่สามารถระบุได้อย่างชัดแจ้งว่าใครสัมผัสก่อนกรรมการจะตัดสินให้แข่งขันใหม่

1.4. **การผิดกติกา**

1.4.1 ผู้แข่งขันที่กระทำการดูถูก เหยียดหยามฝ่ายตรงข้าม ไม่ว่าจะโดยวาจาหรือการกระทำ หรือให้หุ่นยนต์ส่งเสียง, แสดงข้อความ หรือแสดงอากัปกริยาอันเป็นการดูถูก เหยียดหยามฝ่ายตรงข้าม จะถูกปรับแพ้

1.4.2 เข้าไปในพื้นที่วงแหวนในระหว่างการแข่งขัน หรือใช้อุปกรณ์ยกเว้นในกรณีเข้าไปเพื่อนำหุ่นยนต์ออกมาเมื่อหัวหน้ากรรมการ ประกาศให้คะแนนยูโคหรือในช่วงหยุดการแข่งขัน

1.4.3 โยนหรือนำชิ้นส่วนหรืออุปกรณ์ใด ๆ เข้าไปในพื้นที่วงแหวน

1.4.4 ผู้เข้าแข่งขันละเมิดกฎกติกาการแข่งขัน

1.4.5 เปลี่ยนหุ่นยนต์ระหว่างแข่งขัน ให้ออกจากเกมส์การแข่งขันทันที ให้ 2 ยูโค แก่ทีมฝ่ายตรงข้ามให้เป็นผู้ชนะ

1.4.6 ผู้เข้าแข่งขันออกนอกสนามโดยไม่แจ้งกรรมการ หรือ ไม่มีสต๊าฟติดตามออกนอกสนาม ตักเตือนเกิน 1 ครั้ง(หากมีครั้งที่ 2 ปรับแพ้ในแมตซ์นั้นทันที)

1.4.7 มีการสื่อสารหรือชี้แนะจากบุคคลภายนอกที่ไม่ใช่ผู้เข้าแข่งขัน หรือมีบุคคลภายนอกก่อกวนกรรมการหรือผู้เข้าแข่งขันในระหว่างแข่ง ตักเตือนเกิน 1 ครั้ง(หากมีครั้งที่ 2 ทีมใต้การดูแลของบุคคลดังกล่าวจะถูกปรับ แพ้ในแมตซ์นั้นทันที)

1.4.8 ผู้เข้าแข่งขันนำหุ่นยนต์ออกนอกสนามในระหว่างที่แข่งขัน

1.4.6.1 **กรณีนำหุ่นยนต์ออกนอกสนามแล้วมีบุคคลภายนอกช่วยซ่อมหรือมีปฏิสัมพันธ์** - ให้ปรับแพ้ในแมตซ์ที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังจะลงแข่งและให้ฝ่ายตรงข้าม 2 ยูโคเป็นผู้ชนะแทน
-หลังจากที่ปรับแพ้ในแมตซ์ที่กำลังจะลงแข่งแล้วให้ออกจากการแข่งขันทันที

1.4.6.2 **กรณีนำหุ่นยนต์ออกนอกสนามโดยไม่มีบุคคลภายนอกช่วยซ่อมหรือไม่มีการปฏิสัมพันธ์ เช่น**
-ซ่อมหุ่นยนต์เองนอกสนาม ให้ตักเตือน 1 ครั้ง (หากมีครั้งที่ 2 ให้ออกจากการแข่งขันทันที)

1.4.9 ผู้เข้าแข่งขันสร้างความเสียหายแก่พื้นที่โดเฮียว(Dohyo) ให้ออกจากเกมส์การแข่งขันทันที

1.4.10 เมื่อทีมใดนำหุ่นยนต์วางบนสนามแข่งขันแล้วเกิดการเคลื่อนไหว ก่อนกรรมการให้สัญญาณกดจับเวลา

1.5. **บทลงโทษ**

1.5.1 ผู้เข้าแข่งขันที่ทำผิดกติกาและข้อกำหนดในข้อ 1.4 จะถูกปรับแพ้ทันทีในแมตซ์นั้นและให้คะแนน 2 ยูโคแก่ฝ่ายตรงข้ามทันที หรือให้ออกจากเกมส์การแข่งขันทันที ผู้กระทำผิดไม่มีสิทธิ์ประท้วง

1.5.2 หากผู้ควบคุมทีมมีส่วนในการกระทำความผิดใด ๆ ทุกทีมที่อยู่ในการดูแลจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

1.5.3 ผู้เข้าแข่งขันทำสนามชำรุดเสียหายให้ออกจากการแข่งขันทันที

1.5.4 ผู้เข้าแข่งขันแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสมกับรางวัลที่ได้รับ หรือ สร้างความเสียหายต่อกรรมการทั้งทางกาย วาจา ใจ ให้ออกจากการแข่งขันทันทีและเลื่อนลำดับให้ทีมถัดไปได้รับรางวัลนั้นแทน

1.5.5 ผู้ควบคุมทีมสร้างความเสียหายต่อกรรมการทั้งทางกาย วาจา ใจ หรือ ก่อกวนกรรมการตัดสินให้ทีมใต้การควบคุมดูแลทุกทีมออกจากการแข่งขันทันทีปรับแพ้แม้ว่าจะได้ลำดับรางวัลแล้วก็ตาม

1.6. **อุบัติเหตุในการแข่งขัน**

1.6.1 ขอหยุดการแข่งขันได้หากหุ่นยนต์ของตนเองประสบอุบัติเหตุจนแข่งขันต่อไม่ได้โดยสงสัยว่าอีกฝ่ายมีส่วนเกี่ยวข้อง

-การไม่สามารถแข่งขันต่อได้หากมีอุบัติเหตุเกิดขึ้นจนไม่สามารถแข่งขันต่อได้ กรรมการจะพิจารณาว่า ทีมใดเป็นต้นเหตุของอุบัติเหตุนั้นทีมนั้นต้องเป็นฝ่ายแพ้ ถ้าตัดสินไม่ได้หรือไม่มีผู้ใดผิด จะถือว่าทีมที่แข่งต่อไม่ได้เป็นฝ่ายแพ้

-เวลาสำหรับการพิจารณากรณีเกิดอุบัติเหตุขึ้นอยู่กับคณะกรรมการ ต้องไม่เกิน 5 นาที

1.6.2 การให้ยูโคแก่ทีมที่ไม่สามารถแข่งขันต่อได้ในกรณีเกิดเหตุการณ์ในข้อที่ 1.6.1 (ทีมที่ก่อเหตุกรรมการตัดสินแล้วว่าก่อเหตุจริง) ทีมที่ไม่สามารถแข่งขันต่อได้จะได้รับ 2 ยูโค ทำให้เป็นผู้ชนะการแข่งขัน(หากมีอยู่แล้ว 1 ยูโค จะได้รับเพิ่ม 1 ยูโคเพื่อทำให้เป็นผู้ชนะในแมตช์นั้นทันที)

1.6.3 **คำตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด ไม่สามารถโต้แย้งได้หลังเสร็จสิ้นการแข่งขัน**

19. GRC Drone Mission	Team/Individual	Building
Level : Junior / Senior	1-2 คน	ประกอบสำเร็จพร้อมลงแข่ง

คำอธิบายเกม

เป็นการแข่งขันบังคับโดรนเพื่อทำภารกิจในการบินตามเส้นทางที่กำหนด เพื่อหลบหลีก และทำลายเป้าหมาย โดยอนุญาตให้แต่ละทีมมีผู้เข้าแข่งขันได้ตั้งแต่ 1-2 คน มีหน้าที่เป็นนักบิน(ผู้บังคับโดรน)และนักบินผู้ช่วย โดยนักบินผู้ช่วยจะทำหน้าที่ด้านเทคนิค เช่น เปลี่ยนแบตเตอรี่ เก็บโดรนที่ตก โดยสามารถแบ่งหรือสลับหน้าที่กันได้เองภายในทีมว่าผู้เข้าแข่งขันคนใดจะเป็นผู้บังคับโดรนในการทำภารกิจ แต่ละทีมจะมีเวลาในการบินทำภารกิจรอบละ 2 นาที และมีโอกาส 2 รอบ โดยการตัดสินจะนำคะแนนทั้ง **2** รอบมารวมกันไปจัดลำดับเพื่อหาผู้ชนะ

I. ข้อกำหนดของโดรน

Equipment	Description
ประเภทของอากาศยาน	โดรน 4 ใบพัด (**Quadcopter**)
Wheelbase (ระยะฐานมอเตอร์)	ไม่น้อยกว่า **75mm** ไม่เกิน **135mm** **(Update 14v Feb. 2026)
ชนิดของมอเตอร์	ไม่จำกัด
แบตเตอรี่	ไม่เกิน **4.5** โวลต์ (**1S battery**) **(update 14 Feb. 2026)
น้ำหนัก	ไม่เกิน **140** กรัม **(Update 14 Feb. 2026)
อุปกรณ์เพื่อความปลอดภัย	ต้องมีฝาครอบป้องกันใบพัดรอบตัวโดรน (**Prop Guard**)
อุปกรณ์ควบคุมการบิน	รีโมทคอนโทรล, โทรศัพท์, แท็บเล็ต
Flight Performance	โดรนจะต้องมีความสามารถในการพุ่งชนเพื่อทำลายเป้าหมายได้

II. การแข่งขัน

1. ทีมที่ประกอบด้วยผู้เข้าแข่งขัน **A** และ **B** ในการแข่งขัน**อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันคนใดก็ได้บังคับโดรนในการทำภารกิจ เช่น ผู้เข้าแข่งขัน A บังคับทั้ง 2 รอบหรือ A,B สลับกันบังคับ หากในทีมมีผู้เข้าแข่งขันเพียง 1 คน** (Individual) **ผู้เข้าแข่งขันคนนั้นสามารถบังคับโดรนได้ด้วยตนเองทั้ง 2 รอบ** โดยผู้เข้าแข่งขันที่เลือกมาจะต้องบินด้วยตาเปล่าเท่านั้น และบินไปตามเส้นทางที่กำหนดในสนาม ผ่านสิ่งกีดขวางต่าง ๆ และสุดท้ายคือการโจมตีเป้าหมายให้สำเร็จ โดยแต่ละทีมจะมีเวลาในการแข่งขัน 2 นาที เพื่อทำภารกิจให้เสร็จสิ้น จะมีเส้นทางการบินดังแสดงในรูปที่ 2 และมีเป้าหมายที่จะต้องทำลายดังแสดงในรูปที่ 3
2. โดรนที่ใช้ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะต้องจัดหามาเอง ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมจะสามารถมีโดรนได้ไม่จำกัดจำนวน แต่สามารถใช้ทำการแข่งขันได้ครั้งละ 1 ตัวเท่านั้น โดยในการแข่งขัน**อนุญาตให้มีโดรนสำรองได้แต่จะต้องแจ้งให้กรรมการทราบและนำมาตรวจก่อนเริ่มทำการแข่งขัน ซึ่งจะต้องเตรียมไว้ที่ข้างสนามในขณะที่จะทำการแข่งขัน** แบตเตอรี่สำรอง อนุญาตให้มีได้ไม่เกิน 2 ก้อน จะต้องแจ้งและนำมาเตรียมไว้ก่อนลงสนามแข่งขันเท่านั้น
3. เมื่อเริ่มทำการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันเข้าสู่สนามในพื้นที่ **Take Off** โดยจะมีเวลาให้ทดสอบอุปกรณ์ 30 วินาทีในการเตรียมก่อนการ **Take Off** จริง หลังเสร็จสิ้นการเตรียมความพร้อมแล้ว ผู้เข้าแข่งขันให้สัญญาณกับกรรมการเพื่อทำการทดสอบ กรรมการจะขาน “พร้อม!” และนับถอยหลัง “3, 2, 1, **Take Off!**” โดยนักบินจะต้องฟังคำสั่ง จึงจะสามารถ

การคัดลอกหรือนำกติกานี้ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต อาจส่งผลให้ต้องรับผิดตามกฎหมายในข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์
Copyright © All rights reserved by iROCTH / TREC / TRTC

บินทำภารกิจได้ หากนักบินขึ้นบินก่อนคำสั่ง จะถูกปรับเป็น **False Start** และมีสิทธิ์ขึ้นบินได้ใหม่หลังจากได้รับสัญญาณอีก 1 ครั้ง ผู้เข้าแข่งขันสามารถเดินตามโดรนได้โดยจะต้องอยู่ในโซนที่จัดไว้ให้เท่านั้น และไม่ล้ำเข้าไปยังพื้นที่ทำการบินในระหว่างการแข่งขัน หากโดรนเกิดขัดข้องระหว่างการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันสามารถแก้ไขปัญหาได้ แต่จะไม่หยุดเวลาในระหว่างกระบวนการแก้ไขปัญหานั้น

4. ในขณะที่ทำการบินทำภารกิจนั้น ผู้เข้าแข่งขันจะต้องควบคุมการบินด้วยตาเปล่าเท่านั้น เพื่อทำการบินผ่านสิ่งกีดขวางตามเส้นทางที่กำหนดในช่วงแรก (เส้นทางการบินดังแสดงในภาพที่ **1)** หากโดรนเกิดอุบัติเหตุ ชน หรือตก หรือต้องได้รับการซ่อมแซมแก้ไข สามารถกระทำได้ และสามารถขึ้นบิน ณ จุดที่เกิดอุบัติเหตุหรือตก หรือซ่อมแซม เพื่อทำภารกิจต่อไปได้ โดยที่เวลาของการแข่งขันยังดำเนินต่อไป หากโดรนเสียหายจนไม่สามารถทำการบินต่อไปได้ ผู้เข้าแข่งขันสามารถเปลี่ยนไปใช้โดรนสำรองซึ่งเตรียมไว้ก่อนเริ่มการแข่งขันได้ (หากไม่ได้แจ้งกรรมการก่อนจะไม่สามารถเปลี่ยนได้) และผู้เข้าแข่งขันสามารถเปลี่ยนแบตเตอรี่ในขณะที่ทำการแข่งขันได้ (แบตเตอรี่จะต้องแสดงต่อกรรมการและนำติดตัวไปด้วยในขณะทำการแข่งขัน)

5. หลังจากบินตามเส้นทางที่กำหนดผ่านสิ่งกีดขวางทั้งหมดในสนามแข่งขันแล้ว ผู้เข้าแข่งขันจะต้องทำลายเป้าหมาย ซึ่งเป็นลูกโป่งจำนวน 2 เป้าให้แตก ด้วยการบินชนเป้าที่อยู่รอบด้านของเป้าหมายเพื่อให้เข็มจากเป้าแทงลูกโป่งให้แตก

6. ผู้ตัดสินจะเริ่มจับเวลาการแข่งขันตั้งแต่สิ้นสุดคำสั่ง “Take Off” จนถึงเครื่องลงจอด จึงจะถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน เมื่อเหลือเวลา 20 วินาทีและ 10 วินาที ในแต่ละรอบการทดสอบ ผู้ตัดสินจะขานว่า "เหลือเวลา xx วินาที" (ในช่วงเวลาอื่นจะไม่ขานเวลา) และผู้เล่นจะเลือกว่าจะ ลงพื้นหรือจะทำลาย Target ต่อตามสถานการณ์ของตัวเอง เมื่อเหลือเวลาอีก 5 วินาที กรรมการจะแจ้งโดยการนับถอยหลัง "5, 4, 3, 2, 1, หมดเวลา" การแข่งขันในรอบนั้นจึงจะสิ้นสุดลง

การนับคะแนนและการตัดสิน

1. คะแนนรวมของการแข่งขัน = 120 - เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน + คะแนนจากการโจมตี **Target +** คะแนนลงจอด – คะแนนที่โดนหักอื่น ๆ โดยคะแนนต่ำสุดคือ 0 คะแนน

   ตัวอย่าง: เวลาในการแข่งขันคือ **120** วินาที และคะแนนจะถูกแปลงเป็นวินาที หากเวลาที่ลงจอดคือ **1′20″30** เวลาจะเป็น **80.30** วินาที

2. การโจมตีเป้าหมาย จะได้คะแนนเป้าหมายละ 100 คะแนน

3. คะแนนเทคนิคในการโจมตีเป้าหมาย ผู้เข้าแข่งขันสามรถทำคะแนนพิเศษจากการโจมตีเป้าหมายได้ ดังนี้

   a. ท่า **Boomerang** คือ การควบคุมโดรนชนลูกโป่งจากด้านหลังแตก จะได้รับคะแนนเพิ่มอีก 100 คะแนน

   b. ท่า **Big Bang** คือ การควบคุมโดรนชนลูกโป่งให้แตกพร้อมกันทั้ง 2 ลูกจากการชนครั้งเดียว จะได้รับเพิ่ม 300 คะแนน

4. **หากมีคะแนนเสมอกัน** การจัดอันดับจะเป็นดังนี้

   a. ผู้ที่บินใช้เวลาน้อยกว่าจะได้ลำดับที่สูงกว่า

   b. หากเวลาเท่ากัน ผู้ที่โจมตีเป้าหมายได้มากกว่า จะได้ลำดับที่สูงกว่า

   c. ผู้ที่ถูกหักคะแนนน้อยกว่าในการบินข้ามสิ่งกีดขวาง

5. **การหักคะแนน**

THAILAND ROBOT EDUCATIONAL CLUB

การคัดลอกหรือนำกติกานี้ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต อาจส่งผลให้ต้องรับผิดตามกฎหมายในข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์

Copyright © All rights reserved by iROCTH / TREC / TRTC

a. **Take Off** ก่อนได้รับสัญญาณจากกรรมการ จะถูกหัก 3 คะแนน

b. แต่ละครั้งที่เครื่องบินสัมผัสพื้นระหว่างการบิน จะถูกหัก 2 คะแนน (จะไม่หักคะแนนหากสัมผัสพื้นระหว่างการโจมตีเป้าหมาย)

c. แต่ละครั้งที่เครื่องบินสัมผัสกับสิ่งกีดขวางระหว่างการบิน จะถูกหัก 2 คะแนน (ไม่รวมถึงการสัมผัสโครงสร้างในระหว่างการโจมตีเป้าหมาย)

d. หากมีการสัมผัสโดรนในขณะที่ทำภารกิจหลังจาก **Take Off** แล้ว จะถูกหัก 2 คะแนน (ไม่รวมถึงการเกิดอุบัติเหตุและต้องแก้ไขซ่อมแซม หรือในกรณีที่เครื่องตกและไปจับวางเพื่อบินใหม่)

e. ในระหว่างการบินทำภารกิจในโซนสิ่งกีดขวางนั้น นักบินจะต้องทำการบินผ่านสิ่งกีดขวางทีละจุด ห้ามข้ามภารกิจจุดใดจุดหนึ่ง หากนักบินข้ามภารกิจสิ่งกีดขวางจุดใด กรรมการจะเตือนให้กลับมาทำภารกิจ ณ จุดนั้นใหม่ หากข้ามภารกิจ 1 ครั้ง จะถูกหัก 4 คะแนน และจะต้องบินกลับมาบินทำภารกิจในจุดนั้นให้ผ่าน หากข้ามภารกิจเป็นครั้งที่สอง จะถูกหัก 6 คะแนน และหากนักบินข้ามภารกิจครั้งที่ 3 จะถูกหัก 20 คะแนน ในแต่ละจุดภารกิจ

f. หากบินออกนอกพื้นที่การแข่งขัน (บินชนตาข่ายที่กั้นไว้เพื่อความปลอดภัย หรือเส้นที่กำหนดบนพื้นสนาม) จะถูกหัก 5 คะแนน

g. **Landing Point** 10 คะแนน การลงจอดหากส่วนใดส่วนหนึ่งของตัวโดรน (รวมไปถึงการ์ดป้องกันใบพัดและขาของโดรน) มีส่วนใดส่วนหนึ่งเกินออกมาจากพื้นที่จุดลงจอด (ภายในวงกลมสีขาว) จะถูกหัก 2 คะแนน หากลงจอดแล้วมีส่วนใดส่วนหนึ่งของตัวโดรน (รวมไปถึงการ์ดป้องกันใบพัดและขาของโดรน) ออกนอก **Landing Pad** จะถูกหัก 5 คะแนน และหากลงจอดแบบไม่ปกติ เช่น เหมือนการตกหรือร่วงในลักษณะแบบเกิดอุบัติเหตุ จะถูกหัก 5 คะแนน

h. นักบินสามารถติดตามเครื่องบินในการบินข้ามสิ่งกีดขวางได้ แต่ต้องไม่ล้ำเข้าไปในพื้นที่ทำการบิน และจะต้องอยู่ในพื้นที่ที่กำหนดเท่านั้นในขณะทำการโจมตีเป้าหมาย และจะถูกหัก 30 คะแนนทุกครั้งที่ออกนอกพื้นที่ที่กำหนดไว้หรือล้ำเข้าไปในสนามแข่งขัน

i. หากโดรนตกกับพื้นหรือด้วยเหตุผลอื่นที่ไม่สามารถบินต่อได้ (ไม่รวมกรณีบินชนสิ่งกีดขวางหรืออุบัติเหตุอื่นใด) ผู้แข่งขันอาจรีเซ็ตเครื่องอย่างรวดเร็วด้วยตนเอง และวางในตำแหน่งเดิมในตำแหน่งเดิม โดยจะได้รับเครดิตในหนึ่งทัชดาวน์ (**Touchdown**) โดยจะไม่มีการหักคะแนน

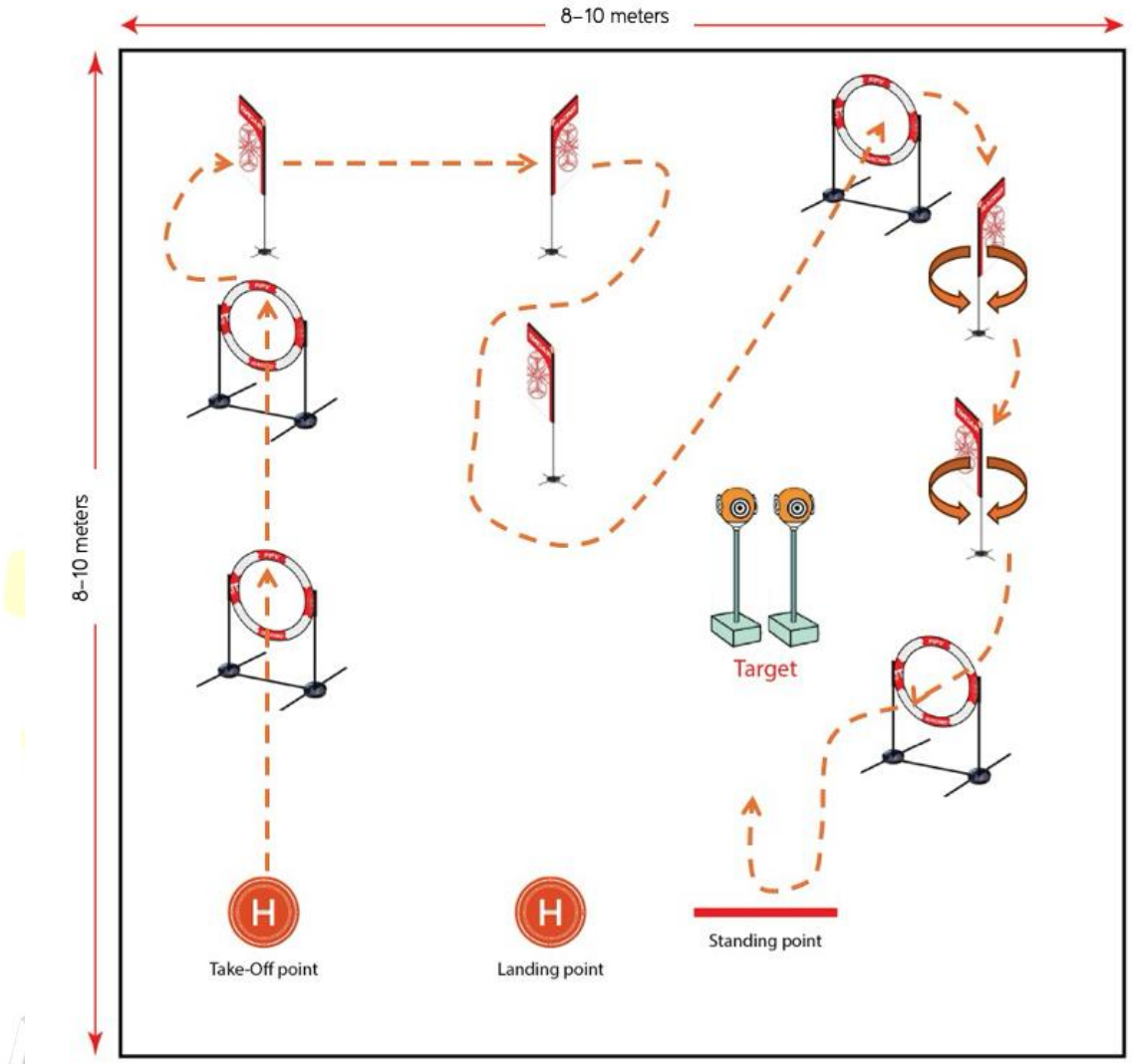
j. ในขณะทำการบินผ่านสิ่งกีดขวาง หรือโจมตีเป้าหมาย หากผู้เข้าแข่งขันพิจารณาแล้วว่าไม่สามารถบินต่อไปได้ ผู้เข้าแข่งขันสามารถแจ้งขอหยุดการแข่งขันกับกรรมการได้ กรรมการจะหยุดเวลาและเกมจะยุติลง เวลาในการแข่งขันจะถูกบันทึกเป็น 120 วินาที และนับคะแนนเป้าหมายที่โจมตีได้ และหักลบด้วยคะแนนอื่นๆ ที่ทำผิดพลาด และหักเพิ่มอีก 5 คะแนน จากการปฏิบัติภารกิจไม่สำเร็จ โดยหากคะแนนถูกหักจนติดลบ จะถูกปรับเป็น 0 คะแนน

6. **คำตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด ไม่สามารถโต้แย้งได้**

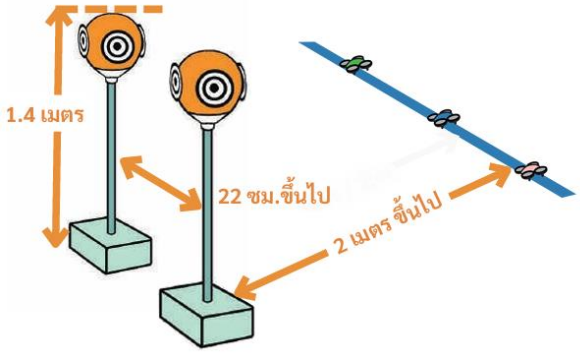
การคัดลอกหรือนำกติกานี้ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต อาจส่งผลให้ต้องรับผิดตามกฎหมายในข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์

Copyright © All rights reserved by iROCTH / TREC / TRTC

III. สนามแข่งขัน



ภาพที่ 2: เส้นทางการบิน



ภาพที่ 3: **Target**

การคัดลอกหรือนำกติกานี้ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต อาจส่งผลให้ต้องรับผิดตามกฎหมายในข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์
Copyright © All rights reserved by iROCTH / TREC / TRTC

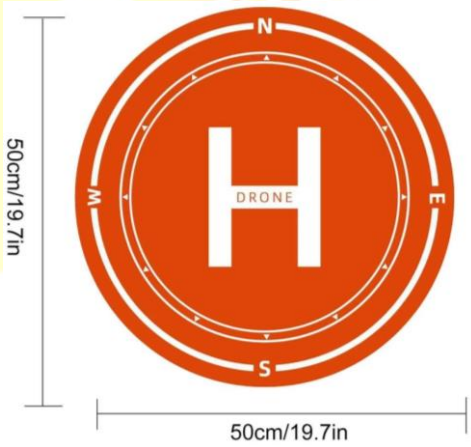
IV. อุปกรณ์สนาม



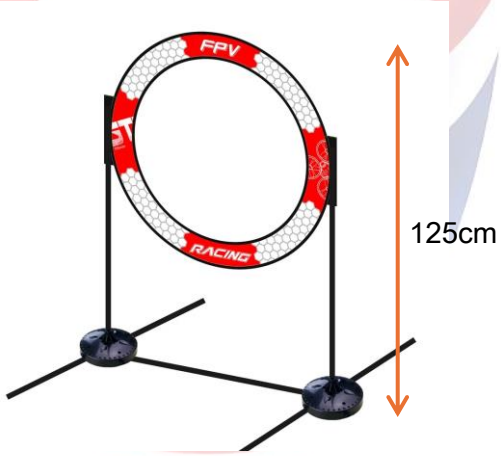
ภาพที่ 4: **Racing Flag**



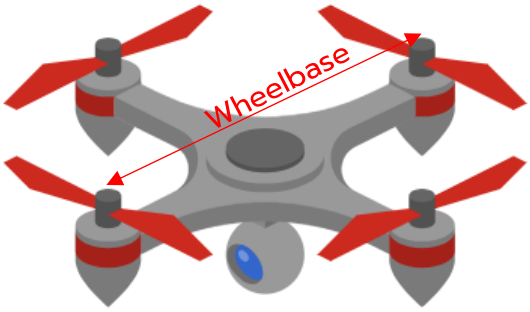
ภาพที่ 5: **Racing gate**



ภาพที่ 6: **Take-Off** และ **Landing pad**



ภาพที่ 7: **Racing gate**



ภาพที่ **8:** การวัด **Wheelbase**

การคัดลอกหรือนำกติกานี้ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต อาจส่งผลให้ต้องรับผิดตามกฎหมายในข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์
Copyright © All rights reserved by iROCTH / TREC / TRTC

V. ท่าโจมตีพิเศษ

a. ท่า **Boomerang** คือ การควบคุมโดรนชนลูกโป่งจากด้านหลังแตก ได้รับคะแนนเพิ่ม **100** คะแนน



b. ท่า **Big Bang** คือ การควบคุมโดรนชนลูกโป่งแตกพร้อมกัน **2** ลูกในครั้งเดียว ได้รับคะแนนเพิ่ม **300** คะแนน



THAILAND ROBOT EDUCATIONAL CLUB

การคัดลอกหรือนำกติกานี้ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต อาจส่งผลให้ต้องรับผิดตามกฎหมายในข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์

Copyright © All rights reserved by iROCTH / TREC / TRTC

เอกสารประมาณการค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : เตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ปทุมธานี ศูนย์การแข่งขัน : การงานอาชีพ

ที่	รายการแข่งขัน	จำนวนรายการแข่งขัน	จำนวนกรรมการ(คน)		ค่าใช้จ่าย (บาท)					รวมค่าใช้จ่าย	หมายเหตุ
			ดำเนินงาน	ตัดสิน	ค่าอาหาร	ค่าอาหารว่าง	กรรมการ	วัสดุ	อื่น ๆ (ระบุ)		
1	การแข่งขันประดิษฐ์ของใช้จากเศษวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น	2	40	5	3600	3150	7,500	6,240	0	20,110	ม.ต้น / ม.ปลาย
2	การแข่งขันจักสานไม้ไผ่	2	40	5	3600	3150	7,500	6,240	0	20,110	ม.ต้น / ม.ปลาย
3	การแข่งขันประดิษฐ์ดอกไม้ใบตอง	2	40	5	3600	3150	7,500	6,240	0	20,110	ม.ต้น / ม.ปลาย
4	การประกวดโครงงานอาชีพ	2	40	5	3600	3150	7,500	6,240	0	20,110	ม.ต้น / ม.ปลาย
5	การแข่งขันจัดสวนถาด	2	40	5	3600	3150	7,500	6,240	0	20,110	ม.ต้น / ม.ปลาย
6	การประกวดแปรรูปอาหาร	2	40	5	3600	3150	7,500	6,240	0	20,110	ม.ต้น / ม.ปลาย
7	การแข่งขันทำน้ำพริก ผักสด เครื่องเคียง	2	40	5	3600	3150	7,500	6,240	0	20,110	ม.ต้น / ม.ปลาย
8	การแข่งขันทำอาหารคาวหวานเพื่อสุขภาพเชิงธุรกิจ	2	40	5	3600	3150	7,500	6,240	0	20,110	ม.ต้น / ม.ปลาย
9	การแข่งขันแกะสลักผักและผลไม้	2	40	5	3600	3150	7,500	6,240	0	20,110	ม.ต้น / ม.ปลาย
10										0	
รวม		**18**	**360**	**45**	**32400**	**28350**	**67,500**	**56,160**	**0**	**180,990**	

หมายเหตุ

ค่าตอบแทนกรรมการตัดสิน

ในราชการ 1,000 บาท/คน

นอกราชการ 1,500 บาท/คน

ค่าอาหาร

ค่าอาหารว่าง จำนวน 2 มื้อ มื้อละ 35 บาท/คน

ค่าอาหาร จำนวน 1 มื้อ มื้อละ 80 บาท/คน

รายการพัสดุและอื่นๆ ของค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : เตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ปทุมธานี ศูนย์การแข่งขัน : การงานอาชีพ

ที่	รายการ	หน่วยนับ	จำนวน	ราคา/หน่วย	เป็นเงิน (บาท)	หมายเหตุ
1	โบว์รางวัล(กว้าง 9 ซ.ม.)รางวัลที่ 1 สีทอง	โหล	2	200	400	
2	โบว์รางวัล(กว้าง 9 ซ.ม.)รางวัลที่ 2 สีน้ำเงิน	โหล	2	200	400	
3	โบว์รางวัล(กว้าง 9 ซ.ม.)รางวัลที่ 3 สีแดง	โหล	2	200	400	
4	ดินสอ	โหล	5	100	500	
5	ยางลบ	โหล	5	100	500	
6	ปากกา	โหล	6	200	1200	
7	กระดาษ A4 100 ปอนด์ (50 แผ่น)	แพค	5	250	1250	
8	กระดาษโฟโต้ ขนาด 180 แกรม (50 แผ่น)	แพค	5	220	1100	
9	กระดาษ A4 80 แกรม	รีม	30	110	3300	
10	กระดานคลิปบอร์ดพลาสติก A4	แผ่น	24	30	720	
11	ซองขาวหนา ขนาด 10.8*23 ซม.(1 แพ็ค 100 ซอง)	แพ็ค	1	100	100	
12	แฟ้ม A4 สันกว้าง 1 นิ้ว แบบ 2 ห่วง	แฟ้ม	12	80	960	
13	ใส้แฟ้ม 1 แพ็ค 20 ซอง	ลัง	1	600	600	
14	ถุงดำขนาด 30 x 40 นิ้ว 1 กระสอบ	กระสอบ	1	700	700	
15	เคเบิ้ลไทร์ 12 นิ้ว 1ห่อ (100 ตัว)	ห่อ	1	120	120	
16	ลูกแม็กยิง ขนาด T3-10MB กล่องใหญ่	กล่อง	1	600	600	
17	ลวด 0.5 mm ม้วนใหญ่	ม้วน	5	100	500	
18	หมึก canon ดำ แดง เหลือง น้ำเงิน (ขวดใหญ่)	ชุด	2	1200	2400	
19	เทปกาว 2 หน้า บาง ขนาด 12 มม.	ม้วน	12	28	336	
20	เครื่องคิดเลข เครื่องใหญ่	เครื่อง	5	250	1250	
21	ลวดเสียบ กล่องใหญ่	กล่อง	1	100	100	
22	คลิปดำ 25 มม. (กล่องใหญ่)	กล่อง	2	62	124	
23	คลิปดำ 50 มม. (กล่องใหญ่)	กล่อง	2	65	130	
24	คลิปดำ 110 มม. (กล่องใหญ่)	กล่อง	2	65	130	
25	พลาสติก ใส PVC 0.1mm (ยกม้วน) กว้าง 120 x ยาว 68 ซม.	ม้วน	2	1350	2700	
26	ผ้าใบพลาสติกแบบม้วน ขนาด 1.80 x 50 ม.	ม้วน	2	700	1400	
27	ปลั๊กกราวด์คู่ 4 ช่อง + เบรกเกอร์ พร้อมบล็อกยาง	ชุด	20	460	9200	
28	สาย VCT 2 x 4	ม้วน	2	4520	9040	
29	สาย VCT 2 x 2.5	ม้วน	2	3500	7000	
30	ตะแกรงเหล็กมีฐานพร้อมล้อ 180 x 90 ซม.	อัน	12	750	9000	
รวม					**56160**	

เอกสารประมาณการค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : หนองเสือวิทยาคม ศูนย์การแข่งขัน : การศึกษาพิเศษ

ที่	รายการแข่งขัน	จำนวนรายการแข่งขัน	จำนวนกรรมการ(คน)		ค่าใช้จ่าย (บาท)					รวมค่าใช้จ่าย	หมายเหตุ
			ดำเนินงาน	ตัดสิน	ค่าอาหาร	ค่าอาหารว่าง	กรรมการ	วัสดุ	อื่น ๆ (ระบุ)		
1	การแข่งขันเล่านิทาน	5	10	5	1200	1050	5,000			7,250	ม.ต้น
2	การแข่งขันวาดภาพระบายสี	5	10	5	1200	1050	5,000			7,250	ม.ต้น
3	การแข่งขันการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก	2	10	5	1200	1050	5,000			7,250	ม.ต้น / ม.ปลาย
4	การประกวดขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง	5	10	5	1200	1050	5,000			7,250	ม.ต้น / ม.ปลาย
5	วาดภาพด้วยโปรแกรม paint	3	10	5	1200	1050	5,000			7,250	ไม่กำหนดระดับชั้น
4	วัสดุอุปกรณ์							11,500		11,500	
5											
6											
รวม		20	50	25	6,000	5,250	25,000	11,500	0	47,750	

หมายเหตุ

ค่าตอบแทนกรรมการตัดสิน

ในราชการ 1,000 บาท/คน

นอกราชการ 1,500 บาท/คน

ค่าอาหาร

ค่าอาหารว่าง จำนวน 2 มื้อ มื้อละ 35 บาท/คน

ค่าอาหาร จำนวน 1 มื้อ มื้อละ 80 บาท/คน

รายการพัสดุและอื่นๆ ของค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : หนองเสือวิทยาคม ศูนย์การแข่งขัน : การศึกษาพิเศษ

ที่	รายการ	หน่วยนับ	จำนวน	ราคา/หน่วย	เป็นเงิน (บาท)	หมายเหตุ
1	กระดาษวาดภาพ 100 ปอนด์ (15x22 นิ้ว)	เล่ม	4	250	1,000	
2	ซองน้ำตาลขยายข้าง เอ4	โหล	5	100	500	
3	กระดาษเกียรติบัตร A4 สีขาว	แพ็ค	8	250	2,000	
4	ไวนิล 3.2 x 1 ม.	แผ่น	5	400	2,000	
5	หมึกปริ้นเตอร์ EPSON สีดำ 003	ขวด	2	250	500	
6	หมึกปริ้นเตอร์ EPSON สีม่วงแดง 003	ขวด	2	250	500	
7	หมึกปริ้นเตอร์ EPSON สีฟ้า 003	ขวด	2	250	500	
8	หมึกปริ้นเตอร์ EPSON สีเหลือง 003	แผ่น	2	250	500	
9	ค่าเช่าเครื่องเสียง	ชุด	1	4,000	4,000	
รวม					**11,500**	

เอกสารประมาณการค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : วรราชาทินัดดามาตุวิทยา ศูนย์การแข่งขัน : กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ที่	รายการแข่งขัน	จำนวนรายการแข่งขัน	จำนวนกรรมการ(คน)		ค่าใช้จ่าย (บาท)					รวมค่าใช้จ่าย	หมายเหตุ
			ดำเนินงาน	ตัดสิน	ค่าอาหาร	ค่าอาหารว่าง	กรรมการ	วัสดุ	อื่น ๆ (ระบุ)		
1	การทำหนังสือเล่มเล็ก	1	30	10	3,200	2,800	10,500	6,964	-	23,464	ม.ต้นและม.ปลาย
2										0	
3										0	
4										0	
5										0	
6										0	
7										0	
8										0	
9										0	
10										0	
รวม		**1**	**30**	**10**	**3,200**	**2,800**	**10,500**	**6,964**	**0**	**23,464**	

หมายเหตุ

ค่าตอบแทนกรรมการตัดสิน

ในราชการ 1,000 บาท/คน

นอกราชการ 1,500 บาท/คน

ค่าอาหาร

ค่าอาหารว่าง จำนวน 2 มื้อ มื้อละ 35 บาท/คน

ค่าอาหาร จำนวน 1 มื้อ มื้อละ 80 บาท/คน

รายการพัสดุและอื่นๆ ของค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : วรราชาทินัดดามาตุวิทยา ศูนย์การแข่งขัน : กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ที่	รายการ	หน่วยนับ	จำนวน	ราคา/หน่วย	เป็นเงิน (บาท)	หมายเหตุ
1	ค่า Backdrop	ป้าย	2	2,000.00	4,000.00	
2	DOUBLE A กระดาษถ่ายเอกสาร A4 80 แกรม (แพ็ค 5 รีม)	แพ็ค	1	630	630	
3	QUANTUM ดินสอ รุ่น QP910+920 ขนาด 2B แพ็ค 50 ด้าม	แพ็ค	1	165	165	
4	STAEDTLER ยางลบดินสอ รุ่น 52635 สีขาว (แพ็ค 50 ก้อน)	แพ็ค	1	239	239	
5	ELEPHANT ซองพลาสติกผูกเชือกขยายข้าง รุ่น 435 สีชมพู ขนาด A4 (แพ็ค 12 ซอง)	แพ็ค	1	185	185	
6	เทปเยื่อกาว 2 หน้า 12 มม.x10 หลา สก๊อตช์	ชิ้น	5	49	245	
7	QUANTUM ปากกาลูกลื่น 0.5 มม. รุ่น X-TREME สีน้ำเงิน (แพ็ค 50 ด้าม)	แพ็ค	1	265	265	
8	ONE เทปลบคำผิด รุ่น W961 คละสี ขนาด 5 มม. x 6 ม. (แพ็ค 3 อัน)	แพ็ค	1	70	70	
9	Horse ลวดเสียบกระดาษกลม (150 ตัว) ขนาด #1 ตราม้า	กล่อง	2	45	90	
10	คลิปบอร์ดพลาสติก A4 คละสี ONE	แผ่น	10	58	580	
11	ตราม้า คลิปดำ ขนาด 1 1/4 นิ้ว (กล่อง 12 ตัว) รุ่น 110	กล่อง	2	40	80	
12	SCOTT กระดาษทิชชู่ซีเลคท์ ป๊อป-อัพ 50 แผ่น แพ็ค 12	แพ็ค	1	75	75	
13	HP หมึกเติม รุ่น GT53XL (1VV21AA) สีดำ ขนาด 135 มล.	กล่อง	1	340	340	
รวม					**6,469.00**	

เอกสารประมาณการค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : ธัญบุรี ศูนย์การแข่งขัน : คณิตศาสตร์

ที่	รายการแข่งขัน	จำนวนรายการแข่งขัน	จำนวนกรรมการ(คน)		ค่าใช้จ่าย (บาท)					รวมค่าใช้จ่าย	หมายเหตุ
			ดำเนินงาน	ตัดสิน	ค่าอาหาร	ค่าอาหารว่าง	กรรมการ	วัสดุ	อื่น ๆ (ระบุ)		
1	ค่าตอบแทนกรรมการออกข้อสอบ	4	8	32	3,200	2,800	9,600	2,000		17,600	
	1) การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์ ม.ต้น จำนวน 10 คน										
	2) การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์ ม.ปลาย จำนวน 10 คน										
	3) การแข่งขันซูโดกุ ม.ต้น จำนวน 6 คน										
	4) การแข่งขันซูโดกุ ม.ปลาย จำนวน 6 คน										
2	ค่าตอบแทนกรรมการตัดสินการแข่งขัน										
	1) การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาตร์ จำนวน	2	2	10	960	840	3,000			4,800	
	2) การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทสร้างทฤษฎีหรือคำอธิบายทางคณิตศาสตร์	2	2	6	640	560	6,000			7,200	
	3) การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทนูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้	2	2	6	640	560	6,000			7,200	
	4) การแข่งขันคิดเลขเร็ว	2	2	20	1,760	1,540	6,000			9,300	
	5) การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์(เอแม็ท)	2	2	10	960	840	3,000			4,800	
	6) การแข่งขันซูโดกุ	2	2	10	960	840	3,000			4,800	
	7) การแข่งขันโฟร์สตาร์	2	2	10	960	840	3,000			4,800	
3	คณะกรรมการดำเนินงาน		55		4,240	1,855				6,095	
4	พัสดุอุปกรณ์							17,346		17,346	
	-										
รวม		18	77	104	14,320	10,675	39,600	19,346	0	83,941	

หมายเหตุ

เด็ก 20 คน

ครู 26 คน

ประชาสัมพันธ์ 4 คน

ผู้บริหาร 5 คน

รวม 53 คน

ค่าตอบแทนกรรมการตัดสิน

ในราชการ 1,000 บาท/คน

นอกราชการ 1,500 บาท/คน

ค่าอาหาร

ค่าอาหารว่าง จำนวน 2 มื้อ มื้อละ 35 บาท/คน

ค่าอาหาร จำนวน 1 มื้อ มื้อละ 80 บาท/คน

รายการพัสดุและอื่นๆ ของค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : ธัญบุรี ศูนย์การแข่งขัน : คณิตศาสตร์

ที่	รายการ	หน่วยนับ	จำนวน	ราคา/หน่วย	เป็นเงิน (บาท)	หมายเหตุ
1	โฟร์สตาร์	อัน	20	235	4,700	
2	กระดาษถ่ายเอกสาร A4 80 แกรม สีขาว (500 แผ่น)	รีม	10	140	1,400	
3	ดินสอ ขนาด 2B (แพ็ค 50 ด้าม)	กระปุก	1	200	200	
4	ยางลบดินสอ สีขาว (แพ็ค 50 ก้อน)	แพ็ค	1	300	300	
5	ปากกาลูกลื่น สีน้ำเงิน ขนาด 0.5 มม. (แพ็ค 50 ด้าม)	กระปุก	3	300	900	
6	ปากกาลูกลื่น สีแดง ขนาด 0.5 มม. (แพ็ค 50 ด้าม)	กระปุก	3	300	900	
7	ซองพลาสติกใส่บัตรคล้องคอ	ชุด	130	20	2,600	
8	กระดาษการ์ดสี A4 180 แกรม สีขาว (แพ็ค 50 แผ่น)	แพ็ค	2	220	440	
9	ป้ายอะคลิริก A4 แนวตั้ง 21x29.7 ซม. ขาว-ใส	อัน	7	185	1,295	
10	ป้ายอะคลิริกสามเหลี่ยมใส่ A4 ได้พอดี	อัน	12	30	360	
11	คลิปบอร์ด A4	อัน	14	25	350	
12	กรรไกร 7 นิ้ว	อัน	5	100	500	
13	MAX-10HD	อัน	14	120	1,680	
14	คัตเตอร์	อัน	5	55	275	
15	เทปผ้า	ม้วน	4	24	96	
16	หมึกเติม epsan 4 สี	ชุด	1	1,350	1,350	
รวม					**17,346**	

เอกสารประมาณการค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2568

โรงเรียน : โรงเรียนธัญรัตน์ ศูนย์การแข่งขัน : คอมพิวเตอร์ ***เฉพาะคอมฯ ยังไม่รวมหุ่นยนต์***

ที่	รายการแข่งขัน	นวนรายการแข่งข	จำนวนกรรมการ(คน)		ค่าใช้จ่าย (บาท)					รวมค่าใช้จ่าย	หมายเหตุ
			ดำเนินงาน	ตัดสิน	ค่าอาหาร(80)	ค่าอาหารว่าง(35*2)	กรรมการ	วัสดุ	อื่น ๆ (ระบุ)		
1	โครงงานคอมพิวเตอร์ ม.1-3	1		3	240	210	3,500			3,950	
2	โครงงานคอมพิวเตอร์ ม.4-6	1		3	240	210	3,500			3,950	
3	การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ม.1-3	1		3	240	210	3,500			3,950	
4	การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ม.1-3	1		3	240	210	3,500			3,950	
5	การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ม.4-6	1		3	240	210	3,500	12840		16,790	
			42		3360	2940				6,300	
รวม			0	15	4,560	3,990	17,500	12,840	-	38,890	

หมายเหตุ

ค่าตอบแทนกรรมการตัดสิน

ในราชการ 1,000 บาท/คน

นอกราชการ 1,500 บาท/คน

ค่าอาหาร

ค่าอาหารว่าง จำนวน 2 มื้อ มื้อละ 35 บาท/คน

ค่าอาหาร จำนวน 1 มื้อ มื้อละ 80 บาท/คน

เด็ก	20
คอม	13
ประชาสัมพันธ์	4
ผู้บริหาร	5
	42

รายการพัสดุและอื่นๆ ของค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : โรงเรียนธัญรัตน์ ศูนย์การแข่งขัน : คอมพิวเตอร์

ที่	รายการ	หน่วยนับ	จำนวน	ราคา/หน่วย	เป็นเงิน (บาท)	หมายเหตุ
1	ป้าย แบคดรอป Backdrop	ป้าย	1	6500	6500	
2	กระดาษถ่ายเอกสาร A4 80 แกรม สีขาว (500 แผ่น)	รีม	3	150	450	
3	ดินสอ ขนาด 2B (แพ็ค 50 ด้าม)	แพ็ค	2	200	400	
4	ยางลบดินสอ สีขาว (แพ็ค 50 ก้อน)	ก้อน	2	300	600	
5	ซองกระดุมขยายข้าง ขนาด F4	แฟ้ม	10	40	400	
6	ป้ายสติกเกอร์ A5 13x38 มม.	แพ็ค	5	50	250	
7	ปากกาลูกลื่น สีน้ำเงิน ขนาด 0.5 มม. (แพ็ค 50 ด้าม)	แพ็ค	1	300	300	
8	ซองพลาสติกใส่บัตรคล้องคอ	ฐุด	60	20	1200	
9	กระดาษการ์ดสี A4 180 แกรม สีขาว (แพ็ค 50 แผ่น)	แพ็ค	2	90	180	
10	คลิปบอร์ดพลาสติก A4	แผ่น	16	70	1120	
11	ป้ายโบรชัวร์ แนวตั้ง 21x29.7 ซม. ขาว-ใส	อัน	6	220	1320	
12	คลิปหนีบดำ ขนาด 1 1/4 นิ้ว สีดำ (กล่อง 12 ตัว)	กล่อง	2	60	120	
รวม					**12840**	

โรงเรียน : โรงเรียนธัญรัตน์ ศูนย์การแข่งขัน : คอมพิวเตอร์-หุ่นยนต์

ที่	รายการแข่งขัน	จำนวนรายการแข่งขัน	จำนวนกรรมการ(คน)		ค่าใช้จ่าย (บาท)					รวมค่าใช้จ่าย	หมายเหตุ
			ดำเนินงาน	ตัดสิน	ค่าอาหาร(80)	ค่าอาหารว่าง(35*2)	กรรมการ	วัสดุ	อื่น ๆ		
1	หุ่นยนต์อัตโนมัติขนส่งสินค้า (Robot Athletics) ม.ต้น	1		3	240	210	3,000		2000	5,450	*สนาม
2	หุ่นยนต์อัตโนมัติขนส่งสินค้า (Robot Athletics) ม.ปลาย	1									
3	หุ่นยนต์บังคับมือแบบล้อ รีโมทไร้สายหรือมีสาย ขนส่งผลไม้ ม.ต้น	1		3	240	210	3,000		2000	5,450	*สนาม
4	หุ่นยนต์บังคับมือแบบล้อ รีโมทไร้สายหรือมีสาย ขนส่งผลไม้ ม.ปลาย	1									
5	หุ่นยนต์บังคับมือแบบขา รีโมทสาย ซ้อมเตะจุดโทษ ม.ต้น	1		3	240	210	3,000		2000	5,450	*สนาม
6	หุ่นยนต์บังคับมือแบบขา รีโมทสาย ซ้อมเตะจุดโทษ ม.ปลาย	1									
7	หุ่นยนต์ Sumo 1000 RC ม.ต้น	1		3	240	210	3,000		1500	4,950	*สนาม
8	หุ่นยนต์ Sumo 1000 RC ม.ปลาย	1									
9	อากาศยานไร้คนขับท้าภารกิจ (Drone Mission) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6	1		3	240	210	3,000		2000	5,450	*สนาม
			29		2320	2030				4,350	
รวม			29	15	3,520	3,080	15,000	0	9,500	31,100	

หมายเหตุ

ค่าตอบแทนกรรมการตัดสิน

ในราชการ 1,000 บาท/คน

นอกราชการ 1,500 บาท/คน

ค่าอาหาร

ค่าอาหารว่าง จำนวน 2 มื้อ มื้อละ 35 บาท/คน

ค่าอาหาร จำนวน 1 มื้อ มื้อละ 80 บาท/คน

เด็ก 18

คอม 11

29

รายการพัสดุและอื่นๆ ของค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : โรงเรียนธัญรัตน์ ศูนย์การแข่งขัน : คอมพิวเตอร์-หุ่นยนต์

ที่		รายการ	หน่วยนับ	จำนวน	ราคา/หน่วย	เป็นเงิน (บาท)	หมายเหตุ
1	สนาม	หุ่นยนต์อัตโนมัติขนส่งสินค้า (Robot Athletics) ม.ต้น	ผืน	1	1000	1000	
2	สนาม	หุ่นยนต์อัตโนมัติขนส่งสินค้า (Robot Athletics) ม.ปลาย	ผืน	1	1000	1000	
3	สนาม	หุ่นยนต์บังคับมือแบบล้อ รีโมทไร้สายหรือมีสาย ขนส่งผลไม้ ม.ต้น	ผืน	1	1000	1000	
4	สนาม	หุ่นยนต์บังคับมือแบบล้อ รีโมทไร้สายหรือมีสาย ขนส่งผลไม้ ม.ปลาย	ผืน	1	1000	1000	
5	สนาม	หุ่นยนต์บังคับมือแบบขา รีโมทสาย ซ้อมเตะจุดโทษ ม.ต้น	ผืน	1	1000	1000	
6	สนาม	หุ่นยนต์บังคับมือแบบขา รีโมทสาย ซ้อมเตะจุดโทษ ม.ปลาย	ผืน	1	1000	1000	
7	สนาม	หุ่นยนต์ Sumo 1000 RC ม.ต้น	ชุด	1	1500	1500	
8	สนาม	หุ่นยนต์ Sumo 1000 RC ม.ปลาย					
9	สนาม	อากาศยานไร้คนขับทำภารกิจ (Drone Mission) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6	ชุด	1	2000	2000	
รวม						**9500**	

รายการพัสดุและอื่นๆ ของค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : นวมินทราชินูทิศ สวนกุหลาบวิทยาลัย ปทุมธานี ศูนย์การแข่งขัน : แนะแนว

ที่	รายการ	หน่วยนับ	จำนวน	ราคา/หน่วย	เป็นเงิน (บาท)	หมายเหตุ
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
รวม					0	

เอกสารประมาณการค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : นวมินทราชินูทิศ สวนกุหลาบวิทยาลัย ปทุมธานี ศูนย์การแข่งขัน : แนะแนว

ที่	รายการแข่งขัน	จำนวนรายการแข่งขัน	จำนวนกรรมการ(คน)		ค่าใช้จ่าย (บาท)					รวมค่าใช้จ่าย	หมายเหตุ
			ดำเนินงาน	ตัดสิน	ค่าอาหาร	ค่าอาหารว่าง	กรรมการ	วัสดุ	อื่น ๆ (ระบุ)		
1										0	
2										0	
3										0	
4										0	
5										0	
6										0	
7										0	
8										0	
9										0	
10										0	
รวม		0	0	0	0	0	0	0	0	0	

หมายเหตุ

ค่าตอบแทนกรรมการตัดสิน

ในราชการ ๑,๐๐๐ บาท/คน

นอกราชการ ๑,๕๐๐ บาท/คน

ค่าอาหาร

ค่าอาหารว่าง จำนวน 2 มื้อ มื้อละ 35 บาท/คน

ค่าอาหาร จำนวน 1 มื้อ มื้อละ 80 บาท/คน

เอกสารประมาณการค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : สายปัญญารังสิต ศูนย์การแข่งขัน : ภาษาต่างประเทศ

ที่	รายการแข่งขัน	จำนวนรายการแข่งขัน	จำนวนกรรมการ(คน)		ค่าใช้จ่าย (บาท)					รวมค่าใช้จ่าย	หมายเหตุ
			ดำเนินงาน	ตัดสิน	ค่าอาหาร	ค่าอาหารว่าง	กรรมการ	วัสดุ	อื่น ๆ (ระบุ)		
1	การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)	2	8	6	1120	980	6,000			8,100	
2	การแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling)	2	7	6	1040	910	6,000			7,950	
3	การเขียนภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)	2	8	6	1120	980	6,000			8,100	
4	การต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword)	2	8	5	1040	910	5,000			6,950	
5	การแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit)	2	8	6	1120	980	6,000			8,100	
6	การแข่งขันพูดภาษาจีน	2			0	0	0			0	
7	การแข่งขันเล่าเรื่องจากภาพภาษาจีน	1			0	0	0			0	
8	การแข่งขันละครสั้นภาษาจีน	2			0	0	0			0	
9	การแข่งขันคัดลายมือภาษาจีน	2			0	0	0			0	
10	การแข่งขันพูดเพื่ออาชีพ (ภาษาญี่ปุ่น เกาหลี ฝรั่งเศส เมียนมา)	4			0	0	0			0	
11	การแข่งขันละครสั้น (ภาษาญี่ปุ่น เกาหลี ฝรั่งเศส เมียนมา)	4			0	0	0			0	
รวม		25	39	29	5440	4760	29,000	0	0	39,200	

หมายเหตุ

ค่าตอบแทนกรรมการตัดสิน

ในราชการ 1,000 บาท/คน

นอกราชการ 1,500 บาท/คน

ค่าอาหาร

ค่าอาหารว่าง จำนวน 2 มื้อ มื้อละ 35 บาท/คน

ค่าอาหาร จำนวน 1 มื้อ มื้อละ 80 บาท/คน

รายการพัสดุและอื่นๆ ของค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : สายปัญญารังสิต ศูนย์การแข่งขัน : ภาษาต่างประเทศ

ที่	รายการ	หน่วยนับ	จำนวน	ราคา/หน่วย	เป็นเงิน (บาท)	หมายเหตุ
1	ปากกาลูกลื่น สีน้ำเงิน ขนาด 0.5 มม. (แพ็ค 50 ด้าม)	กระปุก	2	250	500	
2	ปากกาลูกลื่น สีแดง ขนาด 0.5 มม. (แพ็ค 50 ด้าม)	กระปุก	1	250	250	
3	ดินสอดำ ขนาด HB (แพ็ค 50 ด้าม)	กระปุก	2	125	250	
4	ยางลบก้อน (แพ็ค 50 ก้อน)	กล่อง	1	120	120	
5	ซองน้ำตาล ขนาด A4 (แพ็ค 50 ซอง)	แพ็ค	2	165	330	
6	ซองน้ำตาล ขนาด A3 (แพ็ค 50 ซอง)	แพ็ค	2	381	762	
7	กระดาษรายงาน ขนาด A4 ()				-	
8					-	
9					-	
10					-	
รวม					2,212	

เอกสารประมาณการค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : ทีปังกรณวิทยาพัฒน์ (มัธยมวัดหัตถสารเกษตร)ในพระราชูปถัมภ์ฯ ศูนย์การแข่งขัน : ภาษาไทย

ที่	รายการแข่งขัน	จำนวนรายการแข่งขัน	จำนวนกรรมการ(คน)		ค่าใช้จ่าย (บาท)					รวมค่าใช้จ่าย	หมายเหตุ
			ดำเนินงาน	ตัดสิน	ค่าอาหาร	ค่าอาหารว่าง	กรรมการ	วัสดุ	อื่น ๆ (ระบุ)		
1	พินิจสารอ่านร้อยแก้ว	2	2	6	480	210	6,000			6,690	
2	เขียนสะกดคำภาษาไทย	2	2	6	480	210	6,000			6,690	
3	พูดสุนทรพจน์ภาษาไทย	2	2	6	480	210	6,000			6,690	
4	สืบครรลองท่องจำอาขยาน	2	2	6	480	210	6,000			6,690	
5	อัจฉริยภาพภาษาไทย	2	2	6	480	210	6,000			6,690	
6										0	
7										0	
8										0	
9										0	
10										0	
รวม		10	10	30	2400	1050	30,000	7730	41,180	33,450	

หมายเหตุ

ค่าตอบแทนกรรมการตัดสิน

ในราชการ 1,000 บาท/คน

นอกราชการ 1,500 บาท/คน

ค่าอาหาร

ค่าอาหารว่าง จำนวน 2 มื้อ มื้อละ 35 บาท/คน

ค่าอาหาร จำนวน 1 มื้อ มื้อละ 80 บาท/คน

รายการพัสดุและอื่นๆ ของค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : ทีปังกรณวิทยาพัฒน์ (มัธยมวัดหัตถสารเกษตร)ในพระราชูปถัมภ์ฯ ศูนย์การแข่งขัน : ภาษาไทย

ที่	รายการ	หน่วยนับ	จำนวน	ราคา/หน่วย	เป็นเงิน (บาท)	หมายเหตุ
1	ซองเอกสารน้ำตาล ขยายข้าง ขนาด 9*13 3/4 นิ้ว 1	ซอง	50	5	500	
2	ซองเอกสารน้ำตาล ขนาด 9 *12.75 นิ้ว	แพ็ค	1	200	200	
3	ป้ายห้อยคอ ขนาด 11.8*18.2 ซม.	แพ็ค	10	80	800	*แพ็คละ 10 ชิ้น
4	เชือกคล้องคอสีน้ำเงิน	เส้น	100	5	500	
5	ป้ายสามเหลี่ยมตั้งโต๊ะขนาด 30*10 ซม.	ป้าย	30	60	1,800	
6	กระดาษการ์ดขาว ขนาด 150 แกรม	แพ็ค	1	100	100	
7	กระดาษ เอ4	รีม	10	155	1,150	
8	แฟ้มใสใส่เกียรติบัตร	ชิ้น	30	2	60	
9	ปากกาน้ำเงิน	ด้าม	100	3	300	
10	ปากกาแดง	ด้าม	100	3	300	
11	ดินสอ 2บี	แท่ง	100	3	300	
12	น้ำยาลบคำผิด	อัน	10	20	200	
13	กระดิ่งกด	อัน	4	50	200	
14	นาฬิกาดิจิตอลจับเวลา	อัน	2	50	100	
15	แผ่นรองตัดสีเขียวขนาด เอ4	อัน	2	50	100	
16	ไม้บรรทัด	อัน	2	10	20	
17	คัตเตอร์	อัน	2	25	50	
18	ยางลบ	อัน	10	5	50	
19	หมึกเครื่องปริ๊น EPSON สีดำ 001	ขวด	1	300	300	
20	หมึกเครื่องปริ๊น EPSON สีน้ำเงิน 001	ขวด	1	300	300	
21	กล่องใหญ่ใส่ของอเนกประสงค์	กล่อง	1	300	300	
22	ถุงซิปล็อค	แพ็ค	1	100	100	
รวม					**7730**	

เอกสารประมาณการค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : คณะราษฎร์บำรุงปทุมธานี ศูนย์การแข่งขัน : วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ที่	รายการแข่งขัน	จำนวนรายการแข่งขัน	จำนวนกรรมการ(คน)		ค่าใช้จ่าย (บาท)					รวมค่าใช้จ่าย	หมายเหตุ
			ดำเนินงาน	ตัดสิน	ค่าอาหาร	ค่าอาหารว่าง	กรรมการ	วัสดุ	อื่น ๆ (ระบุ)		
1	การแข่งขันอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์	2	8	10	1440	1260	11,000	5000		18,700	
2	การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ประเภททดลอง	2	8	6	1120	980	8,200	2000		12,300	
3	การแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)	2	8	6	1120	980	7,000	23600		32,700	
										0	
										0	
										0	
										0	
										0	
										0	
										0	
รวม		6	24	22	3680	3220	26,200	30600	0	63,700	

หมายเหตุ

ค่าตอบแทนกรรมการตัดสิน

ในราชการ 1,000 บาท/คน

นอกราชการ 1,500 บาท/คน

ค่าอาหาร

ค่าอาหารว่าง จำนวน 2 มื้อ มื้อละ 35 บาท/คน

ค่าอาหาร จำนวน 1 มื้อ มื้อละ 80 บาท/คน

รายการพัสดุและอื่นๆ ของค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : คณะราษฎร์บำรุงปทุมธานี ศูนย์การแข่งขัน : วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ที่	รายการ	หน่วยนับ	จำนวน	ราคา/หน่วย	เป็นเงิน (บาท)	หมายเหตุ
1	backdrop หลัง stage ขนาด 4 m	แผ่น	2	3600	7200	Science Show
2	ไมค์โครโฟนไร้สายแบบไมค์ครอบหูคู่/ไมค์หนีบปกเสื้อ UHF ปรับความถี่ได้ 8 ช่องสัญญาณ	ชุด	2	8200	16400	Science Show
3	อุปกรณ์การทดลองวิทยาศาสตร์และสารเคมี	ชุด	1	5000	5000	อัจฉริยะภาพทางวิทยาศาสตร์, รอให้คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ระบุชื่ออุปกรณ์/สารเคมี ภายหลังการประชุมออกโจทย์
4	ปลั๊กบล็อคยาง ยาว 10 เมตร มาตราฐาน มอก. 4 ช่อง กำลังสูงสุด 2300 W	ชุด	4	500	2000	โครงงานวิทยาศาสตร์ประเภททดลอง
5						
6						
7						
8						
9						
10						
รวม					**30600**	

เอกสารประมาณการค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : ปทุมวิไล ศูนย์การแข่งขัน : ศิลปะ

ที่	รายการแข่งขัน	จำนวนรายการแข่งขัน	จำนวนกรรมการ(คน)		ค่าใช้จ่าย (บาท)					รวมค่าใช้จ่าย	หมายเหตุ
			ดำเนินงาน	ตัดสิน	ค่าอาหาร	ค่าอาหารว่าง	กรรมการ	วัสดุ	อื่น ๆ (ระบุ)		
1	จิตรกรรมเทคนิคผสม (Mixed Media)	2	4	3	560	490	4,500	4,050		9,600	วัสดุใช้ในการแข่งขัน 6 รายการ
2	วาดภาพระบายสี	2	4		320	280				600	
3	เขียนภาพไทยประเพณี	2	4		320	280				600	
4	การออกแบบร่าง (Sketch Design)	2	4		320	280		4,740		5,340	วัสดุใช้ในการแข่งขัน 2 รายการ
5	วาดเส้น (Drawing)	2	4		320	280		1,320		1,920	วัสดุใช้ในการแข่งขัน 2 รายการ
6	ประติมากรรม	2	4		320	280			3,000	3,600	เช่าแคนท์
7	รำหรือระบำมาตรฐาน	2	8	3	880	770	4,500			6,150	
8	นาฏศิลป์ไทยอนุรักษ์	2	8	3	880	770	4,500			6,150	
9	นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์	2	8	3	880	770	4,500			6,150	
10	รำวงมาตรฐาน	2	8	3	880	770	4,500			6,150	
11	การแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทยและขับร้องเพลงไทย	20	20	15	2,800	2,450	22,500			27,750	
12	การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง	4	10	6	1,280	1,120	9,000		6,000	17,400	เช่าชุดเครื่องเสียง 2 ชุด
13	การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกกรุง	4	10	6	1,280	1,120	9,000		6,000	17,400	เช่าชุดเครื่องเสียง 2 ชุด
14	ขลุ่ยเพียงออหมู่ และวงเครื่องสายผสมขิม	2	5	5	800	700	7,500			9,000	
15	วงเครื่องสายผสมปี่พาทย์ และวงปี่พาทย์ไม้แข็ง	2	5	5	800	700	7,500			9,000	
16	การแข่งขันดุริยางค์เครื่องลม	1	5	5	800	700	7,500		7,500	16,500	แสดนวางโน้ตสำหรับผู้อำนวยเพลง
17	การแข่งขันวงดนตรีร่วมสมัย	1	7	5	960	840	7,500		25,000	34,300	เช่าเครื่องเชียงและอุปกรณ์ดนตรี
18	การแข่งขันขับร้องประสานเสียง และวงดนตรีสากลเครื่องผสม	2	5	5	800	700	7,500			9,000	
19	คณะกรรมการประจำศูนย์ (3 วัน)	-	234	-	18,720	16,380	-	4,270	3,000	42,370	
20	การประชุมศูนย์จัดการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	-	85	-	-	2,720				2,720	
รวม		**56**	**442**	**67**	**33920**	**32400**	**100,500**	**14,380**	**50500**	**231,700**	

หมายเหตุ

ค่าตอบแทนกรรมการตัดสิน

ในราชการ 1,000 บาท/คน

นอกราชการ 1,500 บาท/คน

ค่าอาหาร

ค่าอาหารว่าง จำนวน 2 มื้อ มื้อละ 35 บาท/คน

ค่าอาหาร จำนวน 1 มื้อ มื้อละ 80 บาท/คน

รายการพัสดุและอื่นๆ ของค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : ปทุมวิไล ศูนย์การแข่งขัน : ศิลปะ

ที่	รายการ	หน่วยนับ	จำนวน	ราคา/หน่วย	เป็นเงิน (บาท)	หมายเหตุ
1	กระดาษสีน้ำ 300 แกรม A1 แบบหยาบ (เรนาซองซ์)	แผ่น	150	27	4,050	ใช้แข่งขันกิจกรรมที่ 1-3
2	กระดาษสีน้ำ 300 แกรม A1 แบบเรียบ (แคนสัน)	แผ่น	60	79	4,740	ใช้แข่งขันกิจกรรมที่ 4
3	กระดาษ Drawing 200 แกรม A1 แบบเรียบ (เรนาซองซ์)	แผ่น	60	22	1,320	ใช้แข่งขันกิจกรรมที่ 5
4	กระดาษ A4 80 แกรม	รีม	10	120	1,200	
5	กระดาษการ์ด A4 150 แกรม สีขาว (แพ็คละ 100 แผ่น)	แพ็ค	2	170	340	
6	ซองน้ำตาล ครุฑ A4 ไม่ขยายข้าง	แพ็ค	2	250	500	
7	ซองขาว (แพ็คละ 100 ซอง)	แพ็ค	1	110	110	
8	กระดานคลิปบอร์ดพาสติก A4	ฝัน	12	60	720	
9	แฟ้มหนีบ A4 สัน 3 ซม. สีดำ	อัน	20	70	1,400	
10						
รวม					**14,380**	

เอกสารประมาณการค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : ธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม ศูนย์การแข่งขัน : สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ที่	รายการแข่งขัน	จำนวนรายการแข่งขัน	จำนวนกรรมการ(คน)		ค่าใช้จ่าย (บาท)					รวมค่าใช้จ่าย	หมายเหตุ
			ดำเนินงาน	ตัดสิน	ค่าอาหาร	ค่าอาหารว่าง	กรรมการ	วัสดุ	อื่น ๆ (ระบุ)		
1	เพลงคุณธรรม ม.ต้น			3	240	210	3,000			3,450	ต้น
2	เพลงคุณธรรม ม.ปลาย			3	240	210	3,000			3,450	ปลาย
3	โครงงานคุณธรรม ม.ต้น			3	240	210	3,000			3,450	ต้น
4	โครงงานคุณธรรม ม.ปลาย			3	240	210	3,000			3,450	ปลาย
5	การประกวดภาพยนตร์สั้น ม.ต้น			3	240	210	3,000			3,450	ต้น/ปลาย
6	การประกวดภาพยนตร์สั้น ม.ปลาย										
7	เล่านิทานคุณธรรม ม.ต้น			3	240	210	3,000			3,450	ต้น
8	เล่านิทานคุณธรรม ม.ปลาย			3	240	210	3,000			3,450	ปลาย
9	มารยาทไทย ม.ต้น			3	240	210	4,500			4,950	ต้น
10	มารยาทไทย ม.ปลาย			3	240	210	4,500			4,950	ปลาย
11	ตอบปัญหาทางสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ม.ต้น			2	0	0	3,000			3,000	ต้น
12	ตอบปัญหาทางประวัติศาสตร์ ม.ต้น			2	0	0	3,000			3,000	ต้น
13	ตอบปัญหาทางภูมิศาสตร์			2	0	0	3,000			3,000	ปลาย
14	ตอบปัญหาทางเศรษฐศาสตร์			2	0	0	3,000			3,000	ปลาย
15	ตอบปัญหาทางนิติศาสตร์ - รัฐศาสตร์			2	0	0	3,000			3,000	ปลาย
16	ตอบปัญหาทางประวัติศาสตร์			2	0	0	3,000			3,000	ปลาย
17	คณะกรรมดำเนินงานของโรงเรียน/ฝ่ายจราจร/ฝ่ายโสตทัศนูปกรณ์ ฝ่ายประชาสัมพันธ์		148		11,840	10,360				22,200	
รวม		0	148	39	14,000	12,250	48,000	0	0	74,250	

หมายเหตุ : กรรมการรายการตอบปัญหา ออกข้อสอบอย่างเดียว วันแข่งไม่ได้มา เป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย

หมายเหตุ

ค่าตอบแทนกรรมการตัดสิน

ในราชการ 1,000 บาท/คน

นอกราชการ 1,500 บาท/คน

ค่าอาหาร

ค่าอาหารว่าง จำนวน 2 มื้อ มื้อละ 35 บาท/คน

ค่าอาหาร จำนวน 1 มื้อ มื้อละ 80 บาท/คน

รายการพัสดุและอื่นๆ ของค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : ธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม ศูนย์การแข่งขัน : สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ที่	รายการ	หน่วยนับ	จำนวน	ราคา/หน่วย	เป็นเงิน (บาท)	หมายเหตุ
1	ปากกา สีน้ำเงินกล่อง50ด้าม	กล่อง	2	150	300	
2	ยางลบ (ก้อน)	โหล	8	200	1600	
3	ดินสอ (กล่อง 12 ด้าม)	โหล	8	40	320	
4	ซองน้ำตาล ครุฑ A4 ไม่ขยายข้าง (แพค 50 ซอง)	แพค	2	280	560	
5	ซองขาว ครุฑ (100 ซอง)	กล่อง	1	380	380	
6	กระดาษ A4 (Double A)	ลัง	1	690	690	
7	เทปกาวย่น ขนาด 2 นิ้ว	ม้วน	2	65	130	
8	กระดาษคำตอบแบบฝน	ห่อ	1	150	150	
9	ป้ายคล้องบัตร	อัน	50	40	2000	
10	ลวดหนีบกระดาษ	กล่อง	1	77	77	
11	คลิปดำ หนีบกระดาษ เบอร์ 110	กล่อง	3	30	90	
12	แม็ค เบอร์ 10	อัน	2	117	234	
13	รูปพระบรมฉายลักษณ์พร้อมกรอบ ขนาด 20*25.6	อัน	1	700	700	
รวม					**7,231**	

เอกสารประมาณการค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : สวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต ศูนย์การแข่งขัน : สุขศึกษาและพลศึกษา

ที่	รายการแข่งขัน	จำนวนรายการแข่งขัน	จำนวนกรรมการ(คน)		ค่าใช้จ่าย (บาท)					รวมค่าใช้จ่าย	หมายเหตุ
			ดำเนินงาน	ตัดสิน	ค่าอาหาร	ค่าอาหารว่าง	กรรมการ	วัสดุ	อื่น ๆ (ระบุ)		
1	การแข่งขันแอโรบิก	1	20	5	2000	1750	7,500	7700		18,950	
2	การแข่งขันคีตะมวยไทย	1	20	5	2000	1750	7,500			11,250	
3	การแข่งขันคีตศิลป์มวยไทย	1	20	5	2000	1750	7,500			11,250	
4	ตอบปัญหาสุขศึกษาและพลศึกษา	2	20	6	2080	1820	9,000			12,900	
5										0	
6										0	
7										0	
8										0	
9										0	
10										0	
รวม		5	80	21	8080	7070	31,500	7700	0	54,350	

หมายเหตุ

ค่าตอบแทนกรรมการตัดสิน

ในราชการ 1,000 บาท/คน

นอกราชการ 1,500 บาท/คน

ค่าอาหาร

ค่าอาหารว่าง จำนวน 2 มื้อ มื้อละ 35 บาท/คน

ค่าอาหาร จำนวน 1 มื้อ มื้อละ 80 บาท/คน

รายการพัสดุและอื่นๆ ของค่าใช้จ่ายการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2569

โรงเรียน : สวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต ศูนย์การแข่งขัน : สุขศึกษาและพลศึกษา

ที่	รายการ	หน่วยนับ	จำนวน	ราคา/หน่วย	เป็นเงิน (บาท)	หมายเหตุ
1	เทปกาวผ้าสีขาว	ม้วน	24	175	4200	
2	หมึกเครื่องพิมพ์ epson L3210 สีดำ	กล่อง	2	100	200	
3	กระดาษ A4	ลัง	2	450	900	
4	เทปเหลืองดำ กั้นเขต ม้วนใหญ่	ม้วน	6	400	2400	
5						
6						
7						
8						
9						
10						
รวม					7700	