

ปีการศึกษา ๒๕๖๗



“สืบสานหัตถกรรม เลิศล้ำภูมิปัญญา ก้าวหน้าเทคโนโลยี สู่วิชาการสุด”

รายละเอียดและเกณฑ์การแข่งขัน
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ครั้งที่ ๗๒

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล



089-468-6139



sesao.go.th

● LIVE

sesaosatun.webex.com/meet/sv.sornozak

คำนำ

การจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร ปีการศึกษา ๒๕๖๗ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นหน่วยงานหลักในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดให้ทุกสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาดำเนินการจัดการแข่งขัน เพื่อให้นักเรียนได้แสดงออกถึงความรู้ความสามารถผลสำเร็จของการจัดการศึกษาของครูผู้สอน การเผยแพร่ผลงานด้านการจัดการศึกษาสู่สายตาสาธารณชน เพื่อสอดคล้องกับนโยบาย โดยยึดมั่นในหลักพระราชบัญญัติของล้นเกล้ารัชกาลที่ ๖ ทรงริเริ่มการจัดงานศิลปหัตถกรรมสืบสานถ่ายทอดสู่อนุชนรุ่นหลัง “ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อจะแนะนำชักจูงให้เด็กชายหญิงในสมัยนั้น ได้อาใจใฝ่ฝึกหัดศิลปหัตถกรรมซึ่งเป็นทางเลี้ยงอาชีพต่างๆ เพื่อจะกันการที่เด็กทั้งหลายพากันนิยมการเป็นเสมียน หรือเข้าทำราชการให้น้อยลง”

การจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ในครั้งนี้ได้กำหนดให้มีการจัดการแข่งขันโดยนักเรียนที่เข้าแข่งขันเป็นตัวแทนจากทุกสังกัด จำนวน ๔ หน่วยงานการศึกษา ได้แก่ ๑) ตัวแทนนักเรียนจากระดับศูนย์กลุ่มเครือข่ายโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร ๒) ตัวแทนนักเรียนจากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชน ๓) ตัวแทนนักเรียนจากโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และ ๔) ตัวแทนนักเรียนจากโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ ๔๒ โดยกำหนดการจัดงาน ระหว่างวันที่ ๑๙ - ๒๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘ ณ สนามโรงเรียนในสังกัด และสถานที่ราชการในจังหวัดเป็นสนามแข่งขัน เพื่อส่งเสริมและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถด้านทักษะทางวิชาการสู่ความเป็นเลิศในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตลอดจนระดับปฐมวัย และการศึกษาพิเศษ

คณะผู้จัดเอกสารเล่มนี้ขอขอบคุณ คณะทำงานทุกฝ่าย ที่ได้ส่งเสริมสนับสนุนการดำเนินงาน ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในทุกๆ ด้าน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร ปีการศึกษา ๒๕๖๗	
ตราสัญลักษณ์.....	๑
คำขวัญ.....	๑
แผนที่จังหวัดสกลนคร.....	๒
แนวทางการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน.....	๓
รายการแข่งขันกิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับ Soft Power.....	๖
รายการแข่งขันกิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับวิชาการ.....	๘
รายการแข่งขันกิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับบริบท.....	๙
การจัดหน่วยในการแข่งขัน.....	๑๐
เกณฑ์การแข่งขัน.....	๑๑
บรรณานุกรม.....	
คณะผู้จัดทำ.....	





ตราสัญลักษณ์

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร ปีการศึกษา ๒๕๖๗



อุทยานธรณีสตูล มรดกธรณี
ระดับโลกแห่งแรกของไทย

เกาะไข่ เกาะเล็กๆ เกาะหนึ่งในอุทยาน
แห่งชาติตะรุเตาตั้งอยู่ระหว่าง เกาะตะรุเตา
กับ เกาะอาดัง เส้นใต้ของเกาะไข่อยู่ที่ชุม
ประตุนหินประติมากรรมธรรมชาติ อันเป็น
สัญลักษณ์ของอุทยานแห่งชาติตะรุเตา



คำขวัญ

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร ปีการศึกษา ๒๕๖๗

“สืบสานหัตถกรรม
ก้าวหน้าเทคโนโลยี

เลิศล้ำภูมิปัญญา
สู่วิถีชาวสตูล”





แผนที่จังหวัดสตูล





แนวทางการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร ปีการศึกษา ๒๕๖๗

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นหน่วยงานหลักในการจัดการศึกษาสำหรับเด็กและเยาวชนเพื่อให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตามยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ประเด็น ๔.๔ การตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงเห็นว่า นอกจากการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ และทักษะเฉพาะทางเพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนรายบุคคลแล้ว หากเด็กและเยาวชนได้เข้าร่วมกิจกรรมตามความสนใจและความถนัด ได้ทำกิจกรรมนอกห้องเรียนจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ค้นพบศักยภาพของตนเองได้ ในการนี้สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงได้จัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อสานต่อพระราชปณิธานของล้นเกล้ารัชกาล ที่ ๖ ทรงริเริ่มการจัดงานศิลปหัตถกรรมสืบสานถ่ายทอดสู่อนุชนรุ่นหลัง “ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อจะแนะนำชักจูงให้เด็กชายหญิงในสมัยนั้น ได้เอาใจใส่ฝึกหัดศิลปหัตถกรรมซึ่งเป็นทางเลี้ยงอาชีพต่าง ๆ เพื่อจะกันการที่เด็กทั้งหลายพากันนิยมการเป็นเสมียน หรือเข้าทำราชการให้น้อยลง” และสานต่อเจตนารมณ์ของการจัดการศึกษาที่มุ่งหวังให้ การจัดงานศิลปหัตถกรรมของนักเรียนเป็นเวทีให้นักเรียนได้แสดงออกถึงความรู้ ความสามารถ ผลสำเร็จของการจัดการศึกษาของครูผู้สอน การเผยแพร่ผลงานด้านการจัดการศึกษาสู่สายตา สาธารณชน โดยการจัดงานได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบและวิธีการจัดการแข่งขันเพื่อสอดคล้องกับนโยบายและบริบทการจัดการศึกษาที่เปลี่ยนไป ทั้งนี้ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยกำหนดให้เป็นไปตามหลักการ โดยให้มีการจัดการแข่งขันภายในระดับจังหวัด ระหว่างวันที่ ๑๙-๒๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘

สำหรับการดำเนินการในครั้งนี สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน อนุมัติการจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ให้สอดคล้องกับนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ “เรียนดี มีความสุข” เรื่อง การลดภาระครูและบุคลากรทางการศึกษา และลดภาระนักเรียนและผู้ปกครอง โดยแยกการจัดการแข่งขันด้านวิชาการออกจากการแข่งขันด้านศิลปหัตถกรรม จากเดิมมีการแข่งขัน จำนวน ๑๒ กลุ่มสาระ ๑๓๓ กิจกรรม ปรับลดแล้วคงเหลือ ๑๐ กิจกรรม ๔๕ รายการ ส่วนกิจกรรมการแข่งขันด้านวิชาการให้สำนักต่าง ๆ ภายใน สพฐ. ดำเนินการ โดยในปีการศึกษา ๒๕๖๗ นี้ เป็นการจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงได้กำหนดแนวทางการดำเนินงาน ดังนี้

๑. การจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ให้ดำเนินการโดยสิ้นสุดที่ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

๒. ให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาดำเนินการแต่งตั้งคณะกรรมการในส่วนที่เกี่ยวข้อง โดยให้มีผู้รับผิดชอบในการตัดสินการแข่งขัน การประมวลผล การประกาศผล และการออกเกียรติบัตรรับรองผลการแข่งขัน โดยเกียรติบัตรรับรองผลการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ **ให้ถือเป็นผลการแข่งขันระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา**

๓. ประเภทและกลุ่มการแข่งขัน



๓.๑ ระดับก่อนประถมศึกษา - ระดับประถมศึกษา **ทุกสังกัด** แข่งขันในลู่**ประถมศึกษา**

๓.๒ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น **โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา** แข่งขันในลู่โรงเรียนขยายโอกาส

๔. การคัดเลือกตัวแทนในระดับเขตพื้นที่การศึกษา

ให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาคัดเลือกตัวแทนนักเรียน ทั้งจากนักเรียนปกติและนักเรียนเรียนรวม โดยแบ่งการแข่งขันตามเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ๑๘๓ เขตตามระดับ ดังนี้

๔.๑ ระดับก่อนประถมศึกษา และระดับประถมศึกษา

๔.๒ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ที่เปิดทำการสอนชั้นสูงสุดถึงชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ ๓

๕. การเปลี่ยนตัวผู้เข้าแข่งขัน

๕.๑ การแข่งขันประเภทเดี่ยวหรือมีผู้เข้าแข่งขัน ๑ คน ไม่สามารถเปลี่ยนตัวผู้เข้าแข่งขันได้

๕.๒ การเปลี่ยนตัวผู้เข้าแข่งขันประเภททีม กรณีที่นักเรียนได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนของโรงเรียนเข้าแข่งขันในระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแล้ว หากจะเปลี่ยนตัวผู้เข้าแข่งขัน จะต้องมียื่นหนังสือขอเปลี่ยนตัวผู้เข้าแข่งขัน โดยผู้อำนวยการโรงเรียนเป็นผู้ลงนามอนุญาต พร้อมทั้งสำเนาหนังสือดังกล่าวยื่นต่อคณะกรรมการเจ้าหน้าที่ ณ จุดลงทะเบียนการแข่งขัน (วันรายงานตัว) ทั้งนี้เจ้าหน้าที่รับรายงานตัวต้องเก็บไว้เป็นหลักฐาน

๕.๓ การแข่งขันประเภททีม สามารถเปลี่ยนตัวได้ ดังนี้

๑) ทีม ๒ - ๓ คน เปลี่ยนตัวได้ ๑ คน

๒) ทีม ๔ - ๖ คน เปลี่ยนตัวได้ไม่เกิน ๒ คน

๓) ทีม ๗ - ๑๐ คน เปลี่ยนตัวได้ไม่เกิน ๓ คน

๔) ทีม ๑๑ - ๒๐ คน เปลี่ยนตัวได้ไม่เกิน ๔ คน

๕) ทีม ๒๐ คน ขึ้นไป เปลี่ยนตัวได้ไม่เกิน ๕ คน

๕.๔ การเพิ่มผู้เข้าแข่งขัน กรณีได้รับคัดเลือกเป็นตัวแทนระดับโรงเรียน และมีผู้เข้าแข่งขันไม่ครบตามจำนวนสูงสุดที่กำหนดในเกณฑ์การแข่งขัน โรงเรียนสามารถเพิ่มผู้เข้าแข่งขันได้ แต่ต้องไม่เกินจำนวนผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์ที่กำหนด

๕.๕ กรณีที่ผู้ได้รับการประกาศให้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันทั้งประเภททีม และประเภทบุคคลในระดับที่สูงขึ้น แต่ไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันด้วยเหตุอันใดก็ตาม ให้ผู้อำนวยการโรงเรียนส่งเรื่องขอสละสิทธิ์การเป็นตัวแทนไปยังประธานคณะกรรมการจัดการแข่งขัน และให้ประธานคณะกรรมการจัดการแข่งขันแต่ละระดับพิจารณาเลื่อน (ทีม/คน) ที่อยู่ระดับถัดไป เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันต่อไป

๖. ครูผู้สอน

๖.๑ การเปลี่ยนตัวครูผู้สอนในแต่ละกิจกรรม ต้องมียื่นหนังสือยินยอมให้เปลี่ยนจากครูผู้สอนคนเดิม และผู้อำนวยการโรงเรียนลงนามอนุญาต พร้อมทั้งสำเนาหนังสือดังกล่าว ยื่นต่อเจ้าหน้าที่ ณ จุดลงทะเบียนแข่งขัน (วันรายงานตัว) ทั้งนี้ เจ้าหน้าที่รับรายงานตัวต้องเก็บไว้เป็นหลักฐาน

๖.๒ กำหนดจำนวนครูผู้สอนตามประเภทการแข่งขันแต่ละกิจกรรม ดังนี้

- ประเภทเดี่ยว (บุคคล) ให้มีครูผู้สอน ๑ คน

- ประเภททีม ๒ - ๕ คน ให้มีครูผู้สอน ๒ คน
- ประเภททีม ๖ - ๑๐ คน ให้มีครูผู้สอน ๓ คน
- ประเภททีม ๑๑ - ๑๕ คน ให้มีครูผู้สอน ๔ คน
- ประเภททีม ๑๖ - ๒๐ คน ให้มีครูผู้สอน ๕ คน
- ประเภททีม ๒๑ - ๒๕ คน ให้มีครูผู้สอน ๖ คน
- ประเภททีม ๒๖ - ๓๐ คน ให้มีครูผู้สอน ๗ คน
- ประเภททีม ๓๑ - ๔๐ คน ให้มีครูผู้สอน ๘ คน

๗. ให้ผู้เกี่ยวข้องในการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนคนต้องตระหนักหรือคำนึงถึงเรื่องความปลอดภัยในการใช้รถใช้ถนนเป็นสำคัญ โดยต้องกำหนดมาตรการเรื่องความปลอดภัยในการเดินทางของผู้เข้าแข่งขัน โดยเฉพาะการจ้างเหมารถ การใช้รถโรงเรียน รถยนต์ส่วนตัวของครูหรือผู้ปกครองต้องมีความปลอดภัยในการเดินทาง สำหรับจังหวัดที่เป็นเจ้าภาพต้องบริหารจัดการเรื่องการจราจร ที่พัก อาหาร สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ โดยดูแลผู้แข่งขันเสมือนญาติพี่น้องและลูกหลานของตนเอง

๘. กิจกรรมและหลักเกณฑ์การแข่งขันในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสตูล ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จัดให้มีรายการแข่งขันแบ่งออกเป็น ๓ ประเภท ดังนี้

- | | |
|--|------------------|
| ๘.๑ กิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับ Soft Power | จำนวน ๔๕ กิจกรรม |
| ๘.๒ กิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับวิชาการ | จำนวน ๓๖ กิจกรรม |
| ๘.๓ กิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับบริบท | จำนวน ๕ กิจกรรม |
| รวมรายการแข่งขันทั้งสิ้น | จำนวน ๘๖ กิจกรรม |



รายการแข่งขันกิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับ Soft Power

กิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับ Soft Power	รายการแข่งขัน
๑. ภาพยนตร์สั้น Soft Power สาขาภาพยนตร์ ละคร และซีรีส์ จำนวน ๑ กิจกรรม	การประกวดภาพยนตร์สั้น
๒. คอมพิวเตอร์ Soft Power สาขาเกม จำนวน ๓ กิจกรรม	๑. การสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ๒. การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ๓. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
๓. การงานอาชีพ Soft Power สาขาอาหาร/สาขาออกแบบ/สาขาศิลปะ จำนวน ๙ กิจกรรม	๑. การแข่งขันประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น ๒. การแข่งขันจักสานไม้ไผ่ ๓. การแข่งขันประดิษฐ์ดอกไม้ใบตอง ๓.๑ พานพุ่มสักการะ ๓.๒ กระถางดอกไม้รูปเทียนแพ ๓.๓ บายศรีสู่ขวัญ ๔. การประกวดโครงงานอาชีพ ๕. การแข่งขันจัดสวนถาด ๕.๑ การจัดสวนถาดแบบแห้ง ๕.๒ การจัดสวนถาดแบบชื้น ๕.๓ การจัดสวนแก้ว ๖. การประกวดแปรรูปอาหาร ๗. การแข่งขันทำอาหาร น้ำพริก ผักสด เครื่องเคียง ๘. การแข่งขันทำอาหารคาวหวานเพื่อสุขภาพเชิงธุรกิจ ๙. การแข่งขันแกะสลักผักและผลไม้
๔. สุขศึกษาและพลศึกษา Soft Power สาขากีฬา (มวย) จำนวน ๓ กิจกรรม	การออกกำลังกายประกอบเพลง ๑. แอโรบิก ๒. คีตะมวยไทย ๓. คีตศิลป์มวยไทย
๕. ทักษะศิลป์ Soft Power สาขาศิลปะ จำนวน ๖ กิจกรรม	๑. จิตรกรรมเทคนิคผสม (Mixed Media) ๒. วาดภาพระบายสี ๓. เขียนภาพไทยประเพณี ๔. การออกแบบร่าง (SKETCH DESIGN) ๕. วาดเส้น (DRAWING) ๖. ประติมากรรม

กิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับ Soft Power	รายการแข่งขัน
๖. นาฏศิลป์ Soft Power สาขาเฟสติวล จำนวน ๔ กิจกรรม	๑. รำหรือระบำมาตรฐาน ๒. นาฏศิลป์ไทยอนุรักษ์ ๓. นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์ ๔. รำวงมาตรฐาน
๗. ดนตรี Soft Power สาขาดนตรี จำนวน ๑๒ กิจกรรม	๑. การแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทย - เดี่ยวระนาดเอก - เดี่ยวระนาดทุ้ม - เดี่ยวฆ้องวงใหญ่ - เดี่ยวฆ้องวงเล็ก - เดี่ยวขลุ่ยเพียงออ - เดี่ยวซอด้วง - เดี่ยวซออู้ - เดี่ยวจะเข้ - เดี่ยวซิม ๗ หย่อง ๒. การแข่งขันขับร้องเพลงไทย ๓. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง - ประเภทชายเดี่ยว - ประเภทหญิงเดี่ยว ๔. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกกรุง - ประเภทชายเดี่ยว - ประเภทหญิงเดี่ยว ๕. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยหมู่ ๖. วงเครื่องสายผสมซิม ๗. วงเครื่องสายผสมปี่พาทย์ไม้ نرم ๘. วงปี่พาทย์ไม้แข็ง ๙. การแข่งขันวงดุริยางค์เครื่องลม (Winds) ๑๐. การแข่งขันวงดนตรีร่วมสมัย (Contemporary Ensemble) ๑๑. การแข่งขันวงดนตรีสากลเครื่องผสม (Various Ensemble) ๑๒. การแข่งขันขับร้องประสานเสียง

กิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับ Soft Power	รายการแข่งขัน
๘. หนังสือเล่มเล็ก Soft Power สาขาหนังสือ จำนวน ๑ กิจกรรม	การจัดทำหนังสือเล่มเล็ก
๙. ปฐมวัย จำนวน ๒ กิจกรรม	๑. การปั้นดินน้ำมัน ๒. การสร้างภาพด้วยการฉีก ตัด ปะกระดาษ
๑๐. โรงเรียนเรียนรวม จำนวน ๔ กิจกรรม	๑. กลุ่มศิลปะ ๒. กลุ่มดนตรี ๓. กลุ่มนาฏศิลป์ ๔. กลุ่ม Soft Power
รวมทั้งสิ้น ๔๕ กิจกรรม	

รายการแข่งขันกิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับวิชาการ

กลุ่มสาระ/จำนวน	กิจกรรม
๑. ภาษาไทย จำนวน ๘ กิจกรรมหลัก	(๑) คัดลายมือสื่อภาษาไทย (๒) สืบครรลองท่องจำบทอาขยาน (๓) เรียงร้อยถ้อยความ (การเขียนเรื่องจากภาพ) (๔) เรียงร้อยถ้อยความ (การเขียนเรียงความ) (๕) กวีเยาวชนคนรุ่นใหม่ กลอนสี่ (๔ บท) (๖) กวีเยาวชนคนรุ่นใหม่ กาพย์ยานี ๑๑ (๖ บท) (๗) ต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม) (๘) วรรณกรรมพิจารณา
๒. คณิตศาสตร์ จำนวน ๖ กิจกรรมหลัก	(๑) การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์ (๒) การแข่งขันสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม GSP (๓) การแข่งขันคิดเลขเร็ว (๔) การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท) (๕) ซูโดกุ (๖) การแข่งขันเวทคณิต
๓. วิทยาศาสตร์ จำนวน ๔ กิจกรรมหลัก	(๑) การแข่งขันอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์ (๒) การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ประเภททดลอง (๓) การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ประเภทสิ่งประดิษฐ์ (๔) การแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)
๔. สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	(๑) เพลงคุณธรรม (๒) โครงงานคุณธรรม

กลุ่มสาระ/จำนวน	กิจกรรม
จำนวน ๔ กิจกรรมหลัก	(๓) เล่านิทานคุณธรรม (๔) มารยาทไทย
๕. ภาษาต่างประเทศ (อังกฤษ) จำนวน ๔ กิจกรรมหลัก	(๑) การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech) (๒) การแข่งขันการเล่านิทาน (Story Telling) (๓) กิจกรรมประกวดเขียนเรื่องสั้นภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing) (๔) การแข่งขันต่อคำศัพท์ (Crossword)
๗. หุ่นยนต์ จำนวน ๒ กิจกรรมหลัก	(๑) หุ่นยนต์ระดับพื้นฐาน (๒) หุ่นยนต์ระดับกลาง
๘. นักบินน้อย สพฐ. จำนวน ๕ กิจกรรมหลัก	(๑) เครื่องร่อนแบบเดินตาม Walk along Glider (๒) การแข่งขันเครื่องร่อนประเภทร่อนนานยิ่งยง (๓) การแข่งขันเครื่องร่อน ประเภทร่อนนาน ปล่อยด้วยมือ (๔) การแข่งขันเครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนานสามมิติ (๓D) (๕) การแข่งขันเครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนานปล่อยอิสระ
๑๕. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน ๓ กิจกรรมหลัก	กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ (๑) การผูกเงื่อน เดินทรงตัวและโยนบอล (๒) การใช้เข็มทิศและการคาดคะเนและสะกดรอย (๓) การเต้นประกอบเพลง Cover Dance Contest (ลูกเสือต้านภัยยาเสพติด)
รวมทั้งสิ้น ๓๖ กิจกรรม	

รายการแข่งขันกิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับบริบท

กลุ่มสาระ/จำนวน	กิจกรรม
๑. ภาษาไทย จำนวน ๒ กิจกรรมหลัก	(๑) การประกวดพูดในที่สาธารณะ (๒) การประกวดสุนทรพจน์
๒. สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม จำนวน ๒ กิจกรรมหลัก	(๑) ประกวดสวดสรภัญญะ (๒) ประกวดอาชาน
๓. ปฐมวัย จำนวน ๑ กิจกรรมหลัก	(๑) เริงเล่นเต้น Dancer ประกอเพลงฉั่นคือ เมฆ
รวมทั้งสิ้น ๕ กิจกรรม	



การจัดหน่วยในการแข่งขัน

กำหนดให้มีหน่วยการแข่งขัน ดังนี้

- ๑) สพป.สตูล ประกอบด้วย ๑๖ ศูนย์เครือข่าย, โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน (ตชด.)
- ๒) องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ประกอบด้วย โรงเรียนสังกัดเทศบาล, โรงเรียนสังกัด อบจ. และโรงเรียนสังกัดเทศบาลตำบลคลองขุด
- ๓) โรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชน ที่เปิดทำการสอนระดับปฐมวัย - ประถมศึกษา และที่เปิดทำการสอนระดับประถมศึกษา - มัธยมศึกษาปีที่ ๓
- ๔) โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ ๔๒



ปีการศึกษา ๒๕๖๗



รายละเอียดและเกณฑ์การแข่งขัน งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตุล

กิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับ Soft Power

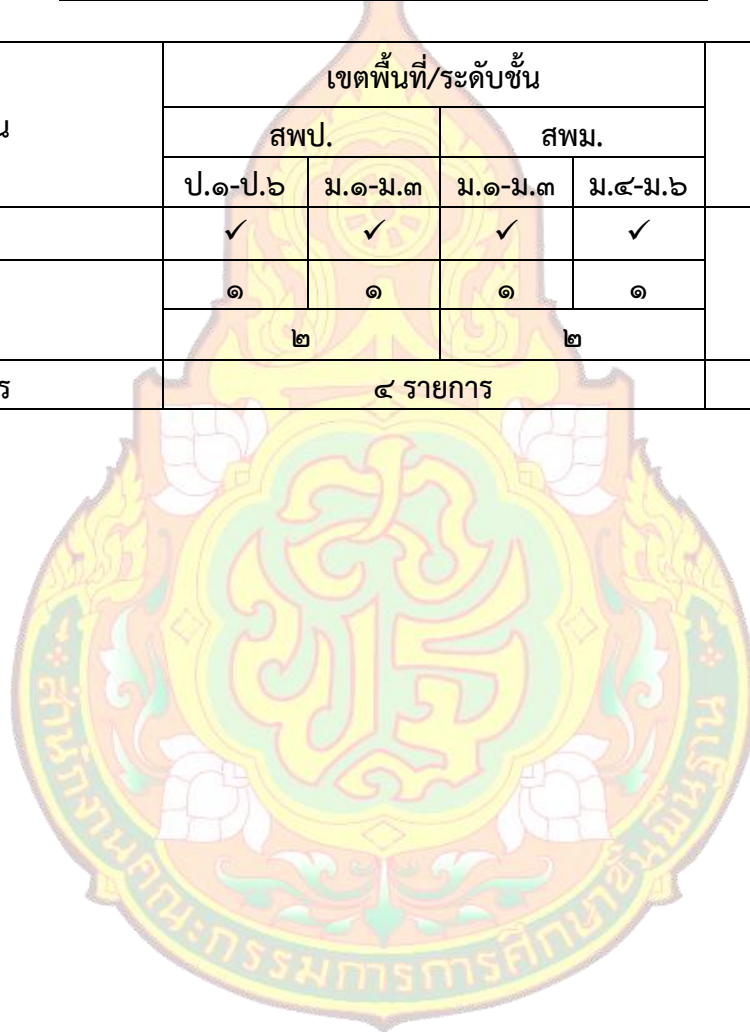
“สืบสานหัตถกรรม เลิศล้ำภูมิปัญญา ก้าวหน้าเทคโนโลยี สู่วิถีชาวสตุล”

☎ 089-468-6139 🌐 sesao.go.th ● LIVE sesaosatun.webex.com/meet/sv.sornozak



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
กิจกรรมภาพยนตร์สั้น
Soft Power สาขาภาพยนตร์ ละคร และซีรีส์

รายการแข่งขัน	เขตพื้นที่/ระดับชั้น				ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.		สพม.			
	ป.๑-ป.๖	ม.๑-ม.๓	ม.๑-ม.๓	ม.๔-ม.๖		
การประกวดภาพยนตร์สั้น	✓	✓	✓	✓	ทีม ๕ คน	
รวม	๑	๑	๑	๑		
	๒		๒			
รวม ๑ รายการ	๔ รายการ					



การประกวดภาพยนตร์สั้น

๑. คุณสมบัติผู้สมัคร

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

๒. หลักเกณฑ์การส่งผลงาน

๒.๑ โรงเรียนมีสิทธิ์เลือกส่งได้ ไม่เกิน ๒ ระดับ ดังนี้

- ๒.๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ (สพป.)
- ๒.๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สพป.)
- ๒.๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สพม.)
- ๒.๑.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ (สพม.)

๒.๒ โรงเรียนมีสิทธิ์ส่งได้ระดับละ ๑ ทีม ทีมละ ๑ เรื่อง

๒.๓ ในทีมต้องเป็นนักเรียนในระดับและโรงเรียนเดียวกัน ประกอบด้วยนักเรียน จำนวน ๕ คน และครูผู้ควบคุม จำนวน ๒ คน

๓. ลักษณะผลงานภาพยนตร์สั้น

๓.๑ ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับหัวข้อ **ของกินบ้านฉัน...ในงานบ้านเธอ** : นำเสนอเกี่ยวกับอาหารประจำถิ่นที่ต้องการให้คนในพื้นที่ได้รู้จัก ทั้งในมุมมองของเรื่องราวความเป็นมาและกระตุ้นให้เกิดความต้องการรับประทานอาหารประจำถิ่น โดยมีความยาว ๕ นาที (รวม Title และ End Credit)

๓.๒ การผลิตผลงาน ไม่จำกัดรูปแบบการนำเสนอ สไตล เทคโนโลยีการถ่ายทำ เทคนิคการผลิต และการตัดต่อ สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ

๓.๓ ความละเอียดของภาพยนตร์ไม่ต่ำกว่า ๗๒๐p (๑๒๘๐x๗๒๐ pixels) ถึง ๑๙๒๐ x ๑๐๘๐ pixels ประเภทไฟล์ MP4

๓.๔ ผู้ที่ส่งผลงานเข้าประกวดเป็นผู้รับผิดชอบต่อลิขสิทธิ์ของข้อมูล ได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียงคลิป วิดีโอ ซอฟต์แวร์ หรืออื่นใดที่ใช้ในการผลิตผลงานโดยต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญา หากมีการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือมีการกระทำที่ละเมิดกฎหมาย ถ้ามีการฟ้องร้อง ผู้ที่ส่งผลงานเข้าประกวดจะต้องรับผิดชอบในทุกกรณี

๓.๕ ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องไม่เคยส่งประกวดที่อื่นมาก่อน

๔. วิธีการส่งผลงาน

๔.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา (ทีมที่เป็นตัวแทนจากโรงเรียน/กลุ่มโรงเรียน)

๔.๑.๑ ลงทะเบียนส่งผลงานในวัน เวลา และสถานที่/ช่องทาง ที่หน่วยจัดกำหนด

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

- ๑) รายชื่อนักเรียน รายชื่อครูผู้ฝึกสอน หมายเลขโทรศัพท์ จำนวน ๑ ชุด (ไฟล์ PDF)
- ๒) บทภาพยนตร์ จำนวน ๑ ชุด (ไฟล์ PDF)
- ๓) ผลงานภาพยนตร์สั้น ความยาว ๕ นาที จำนวน ๑ เรื่อง (ไฟล์ MP๔)
- ๔) โปสเตอร์ภาพยนตร์สั้น ขนาด ๒๗x๔๐ นิ้ว (๒,๕๙๒ x ๓,๘๔๐ pixels)

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

๕. วิธีการประกวด

๕.๑ คัดเลือกโดยคณะกรรมการระดับเขตพื้นที่

๕.๒ คัดเลือกจากผลงานผ่านระบบออนไลน์

๖. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๖.๑ แก่นเรื่อง (Theme) ความสมบูรณ์สอดคล้องของเนื้อหาตามกรอบเรื่อง	๒๐ คะแนน
๖.๒ เทคนิคของภาพยนตร์ เช่น การจัดภาพ มุมกล้อง การเก็บภาพ การตัดต่อ	๒๐ คะแนน
๖.๓ ความสมบูรณ์และการทำหน้าที่ของภาพยนตร์ (Film Functions)	๑๕ คะแนน
๖.๔ เสียง ระบบภาพ มีความสัมพันธ์ เสียงชัดเจน	๑๕ คะแนน
๖.๕ บทภาพยนตร์	๑๐ คะแนน
๖.๖ पोสเตอร์ภาพยนตร์	๑๐ คะแนน
๖.๗ การนำเสนอผลงาน	๑๐ คะแนน

๗. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๘. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

๘.๑ คณะกรรมการตัดสินระดับเขตพื้นที่การศึกษา จำนวน ๕ คน (คัดเลือกโดยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา)

คุณสมบัติคณะกรรมการ

- ครู/อาจารย์/ผู้ทรงคุณวุฒิจากภาครัฐ/ภาคเอกชนที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านภาพยนตร์

ข้อควรคำนึง

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

๙. สถานที่จัดการประกวด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสามารถจัดการประกวดผ่านระบบ Online หรือ Onsite ตามที่หน่วยจัดกำหนด

ข้อควรคำนึง

- ๑) มีความปลอดภัยตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคระบาด
- ๒) ควรเป็นห้องที่มีอุปกรณ์ที่เหมาะสมและสามารถควบคุมแสงและเสียงได้ดี
- ๓) ควรมีการแพร่ภาพการประกวดให้กับผู้เข้าแข่งขันรับชมระหว่างรอการแข่งขัน
- ๔) ควรมีสัญญาณ Internet ที่เหมาะสำหรับการจัดการแข่งขัน
- ๕) มีเจ้าหน้าที่ควบคุมระบบ และผู้ประสานงานตลอดการแข่งขัน

๑๐. สิทธิในการเข้าแข่งขัน

ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ทีมที่เป็นตัวแทนจากโรงเรียน/กลุ่มโรงเรียน

หมายเหตุ กรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันให้คณะกรรมการตัดสินพิจารณาเป็นที่สิ้นสุด

สอบถาม/ติดตามข้อมูลได้ที่ ศูนย์สารสนเทศการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

๑) เฟซบุ๊ก OBEC Film

๒) อีเมล obecfilm@gmail.com

๓) หมายเลขโทรศัพท์ ๐-๒๒๘๘-๕๕๑๓



เฟซบุ๊ก OBEC Film





เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
กิจกรรมคอมพิวเตอร์
Soft Power สาขาเกม

รายการแข่งขัน	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.๑-ป.๓	ป.๔-ป.๖	ม.๑-ม.๓	ม.๑-ม.๓	ม.๔-ม.๖		
๑. การสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก	✓					ทีม ๒ คน	เวลาที่ใช้แข่งขัน ๒ ชั่วโมง
๒. การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)		✓	✓	✓		ทีม ๒ คน	เวลาที่ใช้แข่งขัน ๓ ชั่วโมง
๓. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์			✓	✓	✓	ทีม ๒ คน	เวลาที่ใช้แข่งขัน ๓ ชั่วโมง
รวม	๑	๑	๒	๒	๑		
		๔		๓			
รวม ๓ รายการ			๗ รายการ				

๑. การสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๒. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ใช้โปรแกรม Paint ที่มาพร้อมระบบปฏิบัติการ Windows ในการแข่งขันเท่านั้น

๓.๒ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๑๐, Memory ไม่น้อยกว่า ๔ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHZ, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๓.๓ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๓.๔ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนดซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

- นักเรียนวาดภาพในลักษณะการออกแบบตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก (Cartoon Character Design) จำนวน ๔ ลักษณะ ใน ๑ หน้าจอ

๓.๕ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๓.๖ ใช้เวลาในการแข่งขัน ๒ ชั่วโมง

๓.๗ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

การออกแบบตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก (Cartoon Character Design)

หมายถึง การออกแบบตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรม Paint จำนวน ๑ ตัว โดยออกแบบลักษณะโดดเด่นของบุคลิกตัวการ์ตูนนั้น ๔ ลักษณะ เช่น การแสดงกริยาท่าทาง (เดิน นั่ง นอน เปิดประตู ฯลฯ) การแสดงอารมณ์ (โกรธ ดีใจ เสียใจ ฯลฯ) กิจกรรมหรือการกระทำ (เล่นกีฬา ทำอาหาร ฯลฯ) เป็นต้น โดยอาจมีองค์ประกอบเพิ่มเติมเพื่อความสมบูรณ์ของตัวการ์ตูน ให้อยู่ภายใน ๑ หน้าจอ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน ๓๐ คะแนน

๔.๒ การออกแบบลักษณะของผลงาน ๒๕ คะแนน

๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์ ๒๕ คะแนน

๔.๔ ความสวยงาม ๒๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ (ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

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 กรรมการควบคุมการแข่งขัน ได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๖.๒.๑ กำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขันให้มีความชัดเจนว่าเป็นการตัดสินจำนวน ๑ ตัว โดยหัวข้อการแข่งขันต้องกำหนดลักษณะบุคลิกของตัวการ์ตูน ๔ ลักษณะ เช่น การแสดงกริยาท่าทาง (เดิน นั่ง นอน เปิดประตู ฯลฯ) การแสดงอารมณ์ (โกรธ ดีใจ เสียใจ ฯลฯ) กิจกรรมหรือการกระทำ (เล่นกีฬา ทำอาหาร ฯลฯ) เป็นต้น

๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๖.๒.๓ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันบนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๖.๒.๔ กรรมการตรวจผลงานจากไฟล์ที่บันทึกเป็นรูปภาพแล้ว โดยภาพที่สร้างสำเร็จเป็นตัวการ์ตูนที่มี ๔ ลักษณะ ใน ๑ หน้าจอ



๒. การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๒. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๑๐, Memory ไม่น้อยกว่า ๔ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีเครื่องต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๓.๓ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนดซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๓.๓.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่กำหนดให้ในลักษณะการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) โดยเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างสมบูรณ์ มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบย่อยๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ ใน ๑ หน้าจอ ขนาด A4 แนวตั้งหรือแนวนอนก็ได้ ทั้งนี้ให้นักเรียนสร้างชิ้นงานจากการสร้างลายเส้นขึ้นเองเท่านั้น

๓.๓.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่กำหนดให้ในลักษณะการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) โดยเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างสมบูรณ์ มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบย่อยๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ จำนวนไม่ต่ำกว่า ๓ หน้ากระดาษ ขนาด A4 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 และไม่อนุญาตให้ออกจากห้องแข่งขันก่อนหมดเวลาการแข่งขัน

๓.๙ สามารถใช้เมาส์ปากกาในการแข่งขันได้ โดยให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์มาเอง

๓.๑๐ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่ระบุไว้ในข้อ ๒.๓.๙ และที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๓.๑๑ ใช้เวลาในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๑๒ ในการแข่งขันให้สรุปแนวคิดในการออกแบบ ไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A4

๓.๑๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

การ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) เป็นการวาดภาพเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกัน อย่างสมบูรณ์แบบ ๒ มิติ เช่น การ์ตูนขำขันหลายกรอบ เป็นต้น ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบย่อย ๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ สามารถสื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจได้ จะมีข้อความหรือไม่ก็ได้ ลักษณะของพื้นหลังจะเป็นภาพวาด หรือสีเพียงอย่างเดียวก็ได้ 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) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

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 นำติดตามตั้งแต่ต้นจนจบ เช่น วันเปิดเทอม, กีฬาสีของฉัน, กว่าจะถึงโรงเรียน เป็นต้น

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 ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันบนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๖.๒.๕ กรรมการตรวจผลงานจากไฟล์ที่ผ่านการบันทึกไฟล์ขนาด A4 ในรูปแบบ JPG เท่านั้น

๓. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓
- ๒) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๑๐, Memory ไม่น้อยกว่า ๔ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ 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 และไม่อนุญาตให้ออกจากห้องแข่งขันก่อนหมดเวลาการแข่งขัน

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 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๑๐๐ คะแนน

๔.๑ การออกแบบชิ้นงานในโปรแกรม

๕๐ คะแนน

๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์

๓๐ คะแนน

๔.๓ แนวคิดและความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงาน

๒๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ (ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

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

๖. คณะกรรมการตัดสิน

๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านการออกแบบ ฯลฯ

๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๖.๒.๑ กำหนดหัวข้อข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme) ให้มีความชัดเจนว่าเป็นสิ่งของเครื่องใช้เท่านั้น จำนวน ๑ ชิ้นงาน เช่น พัดลม ๑ เครื่อง, ชุดรับแขก ๑ ชุด, เตียนนอน ๑ ชุด, กระเป๋าเดินทาง ๑ ใบ เป็นต้น

๖.๒.๒ แบบสรุปแนวความคิดการออกแบบและแบบร่างชิ้นงาน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๖.๒.๓ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๖.๒.๔ ก่อนการแข่งขันให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๖.๒.๕ ให้กรรมการประจำห้องแข่งขันคัดลอกข้อมูลจาก Flash Drive ทั้งหมดลงเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนแล้วให้กรรมการเก็บ Flash Drive ไว้ตรวจสอบ โดยสามารถติดต่อรับคืนที่ศูนย์การแข่งขันหลังจากประกาศผลการแข่งขันแล้ว ๑ สัปดาห์

๖.๒.๖ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันบนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

แบบสรุปแนวคิดการออกแบบ

ชื่อผลงาน.....

โรงเรียน..... สังกัด.....

โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ.....

แนวคิดในการออกแบบ

- วัสดุ

.....

.....

.....

.....

.....

ขนาด

.....

- วิธีการใช้งาน

.....

.....

.....

.....

.....

คุณลักษณะพิเศษ

.....

.....

.....

.....

.....

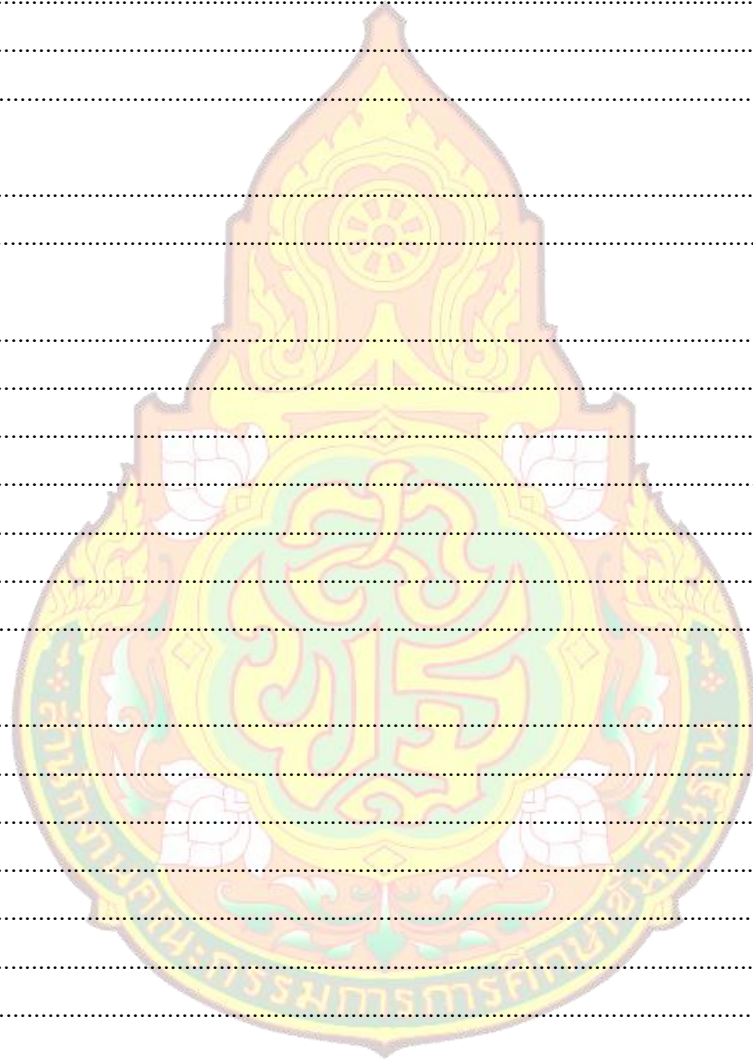
- อื่น ๆ

.....

.....

.....

.....



แบบร่างชิ้นงาน

ชื่อผลงาน.....

โรงเรียน.....สังกัด.....



ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อย
ตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๑. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

๑.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน

- ๑.๑.๑ ความหมาย/การสื่อสารของภาพต่าง ๆ ทำให้เข้าใจได้อย่างถูกต้องตามลักษณะที่ออกแบบ
- ๑.๑.๒ มีความเป็นเอกลักษณ์ ตามหัวข้อที่กำหนดให้
- ๑.๑.๓ ออกแบบลักษณะ ท่าทาง ให้เห็นความแตกต่างได้อย่างชัดเจน
- ๑.๑.๔ สร้างชิ้นงานครบ ๔ ลักษณะ และเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด

๑.๒ การออกแบบลักษณะของผลงาน

- ๑.๒.๑ ออกแบบการ์ตูนที่สื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนดได้ครบถ้วน
- ๑.๒.๒ การใช้ รูปร่าง ลายเส้น ในการออกแบบเป็นไปตามลักษณะเฉพาะของตัวการ์ตูน

๑.๓ ความคิดสร้างสรรค์

- ๑.๓.๑ นำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์ ไม่ซ้ำกับตัวการ์ตูนที่มีอยู่ทั่วไป
- ๑.๓.๒ มีองค์ประกอบเพื่อเพิ่มความสมบูรณ์ของตัวละครให้มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนขึ้น

๑.๔ ความสวยงาม

- ๑.๔.๑ การใช้สี การให้แสงและเงา หรือการไล่โทนสีทางศิลปะ
- ๑.๔.๒ ชิ้นงานมีความประณีต
- ๑.๔.๓ ความสมดุลขององค์ประกอบในภาพ

๒. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)

๒.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน

- ๒.๑.๑ ออกแบบการดำเนินเรื่องตามหัวข้อที่กำหนดได้ครบถ้วน
- ๒.๑.๒ สื่อความหมายได้สอดคล้องกับการลำดับภาพ
- ๒.๑.๓ ใช้ภาษาหรือภาพที่เหมาะสม ไม่สื่อถึงการใช้ความรุนแรง หรือผิดต่อศีลธรรม
- ๒.๑.๔ สามารถบันทึก file ได้ในรูปแบบ JPG ขนาด A4 เท่านั้น
- ๒.๑.๕ ขนาดของภาพถูกต้องตรงตามที่กำหนด
- ๒.๑.๖ สร้างชิ้นงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด

๒.๒ ความคิดสร้างสรรค์

- ๒.๒.๑ นำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์
- ๒.๒.๒ มีการสอดแทรกแนวคิด น่าสนใจ น่าติดตาม ในเนื้อเรื่อง
- ๒.๒.๓ เทคนิคการเล่าเรื่อง

๒.๓ การออกแบบลักษณะของผลงาน

- ๒.๓.๑ ลักษณะของภาพ ตัวการ์ตูน มีความสอดคล้องกัน
- ๒.๓.๒ การวาดภาพ มีองค์ประกอบเหมาะสม
- ๒.๓.๓ การจัดวางกรอบและลำดับภาพเหมาะสม
- ๒.๓.๔ ขนาดตัวอักษร ลายเส้น มีความเหมาะสม

๒.๔ ความสวยงาม

- ๒.๔.๑ การใช้สี การให้แสงและเงา หรือการไล่โทนสีทางศิลปะ
- ๒.๔.๒ การจัดวางกรอบ สวยงาม เข้าใจง่าย
- ๒.๔.๓ ชิ้นงานมีความประณีต

๓. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

๓.๑ การออกแบบชิ้นงานในโปรแกรม

- ๓.๑.๑ โครงสร้างของชิ้นงาน (รูปร่าง สัดส่วน ขนาด ความเหมาะสมของชิ้นงาน)
- ๓.๑.๒ วัสดุและสี
- ๓.๑.๓ ความสวยงาม
- ๓.๑.๔ ฟังก์ชันการใช้งาน สะดวก เป็นมิตรกับผู้ใช้

๓.๒ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

- ๓.๒.๑ ริเริ่มสร้างสรรค์
- ๓.๒.๒ เป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นใหม่
- ๓.๒.๓ มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน

๓.๓ แนวคิดและความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงาน

- ๓.๓.๑ งานเสร็จสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด
- ๓.๓.๒ ชิ้นงานเป็นไปตามที่โจทย์กำหนด
- ๓.๓.๓ การนำเสนอแนวคิด

หมายเหตุ : เป็นเพียงตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อยในแต่ละกิจกรรม ซึ่งคณะกรรมการจัดทำเกณฑ์ การประกวดและแข่งขันฯ ได้พิจารณาและเรียบเรียงจากการประกวดและแข่งขันฯ ในครั้งที่ผ่านมาเท่านั้น จึงขอให้เป็นเอกสิทธิ์และดุลยพินิจของคณะกรรมการผู้จัดการประกวดและแข่งขันฯ และคณะกรรมการตัดสิน ที่จะใช้ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อยนี้หรือไม่ก็ได้ หรืออาจจะคิดขึ้นมาใหม่ ก็สามรถทำได้ ทั้งนี้ จะต้องให้มีความสอดคล้องตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ ในการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ตัวอย่างรายชื่อโปรแกรมที่พบ
ในการจัดประกวดและแข่งขันคอมพิวเตอร์
การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๑. การสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

- บังคับโปรแกรม Paint เท่านั้น

๒. การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)

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

๓. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

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





เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

กิจกรรมการงานอาชีพ

Soft Power สาขาอาหาร/สาขาออกแบบ/สาขาศิลปะ

รายการแข่งขัน	เขตพื้นที่ / ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ	
	สพป.			สพม.				
	ป. ๑ - ๓	ป. ๔ - ๖	ม. ๑ - ๓	ม. ๑ - ๓	ม. ๔ - ๖			
๑. การแข่งขันประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	เวลา ๔ ชั่วโมง	
๒. การแข่งขันจักสานไม้ไผ่		✓	✓	✓	✓	ทีมละ ๓ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง	
๓. การแข่งขันประดิษฐ์ดอกไม้ใบตอง								
๓.๑ พานพุ่มสักการะ		✓				ทีมละ ไม่เกิน ๖ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง	
๓.๒ กระถางดอกไม้รูปเทียนแพ			✓	✓				
๓.๓ บายศรีสู่ขวัญ					✓			
๔. การประกวดโครงงานอาชีพ		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน		
๕. การแข่งขันจัดสวนถาด								
๕.๑ การจัดสวนถาดแบบแห้ง		✓				ทีมละ ๒ คน		
๕.๒ การจัดสวนถาดแบบชื้น			✓	✓				
๕.๓ การจัดสวนแก้ว					✓			
๖. การประกวดแปรรูปอาหาร		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน		
๗. การแข่งขันทำอาหาร น้ำพริก ผักสด เครื่องเคียง		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง	
๘. การแข่งขันทำอาหารคาวหวาน เพื่อสุขภาพเชิงธุรกิจ		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน		
๙. การแข่งขันแกะสลักผักและผลไม้		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน	เวลา ๓ ชั่วโมง	
รวม		๙	๙	๙	๙			
		๑๘		๑๘				
รวม ๙ รายการ		๓๖ รายการ						

๑. การแข่งขันประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม
- ๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม
- ๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม
- ๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ วัสดุที่ใช้ในการปฏิบัติงานให้ผู้แข่งขันจัดเตรียมมาให้พร้อม

๓.๒ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขัน เจาะ ตัด ตกแต่งวัสดุที่จะนำมาใช้ประดิษฐ์ก่อนการแข่งขัน
(ยกเว้นในกรณีที่วัสดุชิ้นนั้นไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้)

๓.๓ ประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น โดยไม่จำกัดชนิดและรูปแบบอิสระ

๓.๔ ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๔ ชั่วโมง

๓.๕ เตรียมกระดาษขนาด A๔ และอุปกรณ์ สำหรับการออกแบบและแสดงการคิดต้นทุน - กำไร
ราคาจำหน่าย วัสดุที่แต่ละแข่งขัน

๓.๖ จัดแสดงผลงานให้คณะกรรมการตรวจประเมินเฉพาะที่ประดิษฐ์ในเวลาแข่งขันเท่านั้น

๓.๗ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

- | | |
|---|------------|
| ๔.๑ การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ | ๑๐๐ คะแนน |
| ๔.๒ กระบวนการทำงาน | (๑๐ คะแนน) |
| ๑) การออกแบบ | (๔๐ คะแนน) |
| ๒) ปฏิบัติตามขั้นตอนที่ออกแบบ | ๕ คะแนน |
| ๓) การร่วมมือในการทำงาน | ๑๐ คะแนน |
| ๔) ทักษะการปฏิบัติงาน | ๕ คะแนน |
| ๕) การใช้วัสดุอย่างประหยัดและคุ้มค่า | ๑๐ 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 ราษฎรชาวบ้าน หรือครูท้องถิ่นที่มีผลงานด้านการประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติเด่นชัด

- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้ารับการแข่งขัน

๗. สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม/อาคารอเนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๒. การแข่งขันจักสานไม้ไผ่

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม
- ๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม
- ๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม
- ๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ให้เตรียมไม้ไผ่สำเร็จสำหรับการจักสานมาก่อนได้ อนุญาตให้ย้อมสีมาได้

๓.๒ ให้สานไม้ไผ่เป็นของใช้ (ประดับตกแต่งภายในบ้าน) โดยต้องทำในเวลาแข่งขัน

๓.๓ วัสดุที่ใช้ตกแต่งต้องนำมาประดิษฐ์ในเวลาแข่งขัน

๓.๔ ขนาดของผลงานเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย

๓.๕ ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๖ ส่งแผ่นพับขนาด A๔ แสดงขั้นตอนการปฏิบัติงาน การคิดราคาทุน กำไร ราคาจำหน่าย
ไว้ที่โต๊ะแข่งขัน

๓.๗. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๑๐๐ คะแนน

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 ปรากฏ
ชาวบ้าน 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 คณะกรรมการพิจารณาและ
นำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๓. การแข่งขันประดิษฐ์ดอกไม้ใบตอง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆ ละไม่เกิน ๖ คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละไม่เกิน ๓ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม
- ๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม
- ๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม
- ๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ พานพุ่มสักการะ (ระดับชั้น ป.๔ - ๖)

- ๑) ประดิษฐ์พุ่มสักการะทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางของพานไม่น้อยกว่า ๑๖ เซนติเมตร จำนวน ๑ พาน ภายในเวลา ๓ ชั่วโมง
- ๒) จัดเตรียมวัสดุโครงสร้างโดยใช้โฟมหรือวัสดุอื่นทดแทน ขนาดกว้างกว่าขอบพาน ตามความเหมาะสมของรูปทรง และเขียนลวดลายในเวลากการแข่งขัน
- ๓) ตกแต่งด้วยดอกไม้สด ใบไม้สดหลากหลายชนิด ห้ามใช้วัสดุสังเคราะห์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่ของสด
- ๔) มีส่วนตกแต่งของงานร้อยละไม่น้อยกว่า ๓ ชนิด และงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสม
- ๕) มีส่วนตกแต่งของงานใบตอง และเย็บแบบ โดยไม่อนุญาตให้ใช้กาวติดแบบ
- ๖) อนุญาตให้เตรียมวัสดุที่ใช้ในการแข่งขัน โดยผู้เข้าแข่งขันสามารถ ตัดกลีบ แต่งกลีบ คัด แยก ฉีก ดึง เสียบเข็มหมุดดอกไม้ ใบไม้ทุกชนิดมาก่อนได้
- ๗) จัดเรียงอุปกรณ์และวัสดุส่วนประกอบให้คณะกรรมการตรวจก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
- ๘) จัดทำแผ่นพับเผยแพร่ และจัดส่งให้คณะกรรมการในวันแข่งขัน ซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมา วัสดุอุปกรณ์ วิธีการทำ ขั้นตอนการทำ ราคาทุน และราคาจำหน่าย
- ๙) การจัดส่งผลงานสำเร็จเพื่อให้คณะกรรมการตัดสิน
 - จัดวางผลงานสำเร็จบนโต๊ะแข่งขัน พร้อมกับป้ายชื่อโรงเรียน แผ่นพับ
 - ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดที่ไม่ได้ประดิษฐ์ในเวลามาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม
 - การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- ๑๐) ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติงานที่โต๊ะ เก้าอี้ ที่กำหนดให้
- ๑๑) 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	(๕๐ คะแนน)
๒.๑ ผลงานเสร็จทันเวลาที่กำหนด	๑๐ คะแนน
๒.๒ การทำงานร่วมกัน	๑๐ คะแนน
๒.๓ ทักษะการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๒.๔ การใช้วัสดุอย่างประหยัดและคุ้มค่า	๕ คะแนน
๒.๕ การใช้และการเก็บอุปกรณ์และความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงาน	๕ คะแนน
๓. ผลงาน	(๕๐ คะแนน)
๓.๑ ความประณีตคงทนสวยงาม	๔๐ คะแนน
- ดอกไม้ประดับพุ่ม	๑๐ คะแนน
- งานมาลัย	๑๐ คะแนน
- งานใบตองหรือใบไม้	๑๐ คะแนน
- งานเย็บแบบ	๑๐ คะแนน
๓.๒. รูปทรง ขนาดเหมาะสมกับงาน	๑๐ คะแนน

๓.๒ กระถางดอกไม้รูปเทียนแพ (ระดับชั้น ม.๑ - ๓)

- ๑) ประดิษฐ์กระถางดอกไม้รูปเทียนแพ พร้อมกรวยครอบกระถาง ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางของพานไม่น้อยกว่า ๑๘ เซนติเมตร รูปเทียนแพขนาดเบอร์ ๑ จัดทำจำนวน ๑ ชุด ภายในเวลา ๓ ชั่วโมง
- ๒) จัดเตรียมวัสดุโครงสร้างโดยใช้โฟมหรือวัสดุอื่นทดแทน
- ๓) ตกแต่งด้วยดอกไม้สด ใบไม้สดหลากหลายชนิด ห้ามใช้วัสดุสังเคราะห์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่ของสด
- ๔) มีส่วนตกแต่งของงานร้อยมาลัย งานร้อยตาข่าย และงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสม
- ๕) มีส่วนตกแต่งของงานใบตอง ไม่อนุญาตให้ใช้กาบติดงานทุกชนิด
- ๖) อนุญาตให้เตรียมวัสดุที่ใช้ในการแข่งขัน โดยผู้เข้าแข่งขันสามารถ ตัดกลีบ แต่งกลีบ คัด แยก ฉีก ดึง เสียบเข็มหมุดดอกไม้ ใบไม้ทุกชนิดมาก่อนได้
- ๗) จัดเรียงอุปกรณ์และวัสดุส่วนประกอบให้คณะกรรมการตรวจก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
- ๘) จัดทำแผ่นพับเผยแพร่ และจัดส่งให้คณะกรรมการ ในวันแข่งขัน ซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมา วัสดุอุปกรณ์ วิธีการทำ ขั้นตอนการทำ ราคาทุน และราคาจำหน่าย
- ๙) การจัดส่งผลงานสำเร็จเพื่อให้คณะกรรมการตัดสิน
 - จัดวางผลงานสำเร็จบนโต๊ะแข่งขัน พร้อมกับป้ายชื่อโรงเรียน แผ่นพับ
 - ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดที่ไม่ได้ประดิษฐ์ในเวลามาตักแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม
 - การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- ๑๐) ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติงานที่โต๊ะ เก้าอี้ ที่กำหนดให้
- ๑๑) 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
- กระถางดอกไม้	๑๐ คะแนน
- กรวยครอบกระถางดอกไม้	๑๐ คะแนน
- งานร้อยมาลัย	๑๐ คะแนน
- งานร้อยตาข่าย	๑๐ คะแนน
๒) รูปทรง ขนาดเหมาะสมกับงาน	๑๐ คะแนน

๓.๓ บายศรีสู่ขวัญ (ระดับชั้น ม.๔ - ๖)

- ๑) ประดิษฐ์ตกแต่งบายศรีสู่ขวัญ ขนาด ๕ ชั้น จำนวน ๑ ชุด ภายในเวลา ๓ ชั่วโมง
- ๒) ให้ตกแต่งด้วยดอกไม้ ใบไม้สด มีลวดลายตามความเหมาะสม
- ๓) มีส่วนตกแต่งประกอบด้วยงานร้อยมาลัย งานใบตอง และงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสม
- ๔) วัสดุ โครงสร้าง รูปแบบ ใช้วัสดุธรรมชาติ สามารถเตรียมมาก่อนได้แต่ห้ามตกแต่งและห่อหุ้ม
- ๕) ให้ทำความสะอาด ฉีก ตัดใบตอง ตามแบบมาก่อนได้
- ๖) อนุญาตให้เตรียมวัสดุที่ใช้ในการแข่งขัน โดยผู้เข้าแข่งขันสามารถ ตัดกลีบ แต่งกลีบ คัด แยก ฉีก ดึง เสียบเข็มหมุดดอกไม้ ใบไม้ทุกชนิดมาก่อนได้
- ๗) จัดเรียงอุปกรณ์และวัสดุส่วนประกอบให้คณะกรรมการตรวจก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
- ๘) ใช้วัสดุธรรมชาติเป็นส่วนประกอบตกแต่ง ไม่อนุญาตให้ใช้วัสดุสังเคราะห์ เช่น หมวก พลาสติก ดอกรักพลาสติก ดอกพุดพลาสติก หรืออื่น ๆ ที่ไม่ใช่ของสด
- ๘) จัดทำแผ่นพับเผยแพร่ และจัดส่งให้คณะกรรมการ ในวันแข่งขัน ซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมา วัสดุอุปกรณ์ วิธีการทำ ขั้นตอนการทำ ราคาทุน และราคาจำหน่าย
- ๙) การจัดส่งผลงานสำเร็จเพื่อให้คณะกรรมการตัดสิน
 - จัดวางผลงานสำเร็จบนโต๊ะแข่งขัน พร้อมกับป้ายชื่อโรงเรียน แผ่นพับ
 - ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดที่ไม่ได้ประดิษฐ์ในเวลามาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม
 - การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- ๑๐) ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติงานที่โต๊ะ เก้าอี้ ที่กำหนดให้
- ๑๑) ผู้เข้าแข่งขันห้ามนำอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้ามาในบริเวณพื้นที่แข่งขัน

เกณฑ์การให้คะแนน	๑๐๐ คะแนน
๑. การเตรียมงาน	(๑๐ คะแนน)
๑) การเตรียมอุปกรณ์และดอกไม้สด	๕ คะแนน
๒) แผ่นพับขนาด A๔ แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ การคิดต้นทุน กำไร ราคาจำหน่าย	๕ คะแนน
๒. กระบวนการทำงาน	(๔๐ คะแนน)
๑) ผลงานเสร็จทันเวลาที่กำหนด	๑๐ คะแนน
๒) การทำงานร่วมกัน	๑๐ คะแนน
๓) ทักษะการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๔) การใช้วัสดุอย่างประหยัดและคุ้มค่า	๕ คะแนน
๕) การใช้และการเก็บอุปกรณ์และความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงาน	๕ คะแนน
๓. ผลงาน	(๕๐ คะแนน)
๑) ความประณีตคงทนสวยงาม	๔๐ คะแนน
- งานใบตอง	๒๐ คะแนน
- งานร้อยมาลัย	๑๐ คะแนน
- การประดับตกแต่ง	๑๐ คะแนน
๒) รูปทรง ขนาดเหมาะสมกับงาน	๑๐ คะแนน

๔. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๕. คณะกรรมการการแข่งขัน

๕.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๕.๒ กรรมการตัดสินกิจกรรมละ ๕ คน

๕.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม เช่น ปราชญ์ชาวบ้าน หรือครูท้องถิ่นที่มีผลงานด้านการประดิษฐ์ดอกไม้ใบตองเด่นชัด

- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๕.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

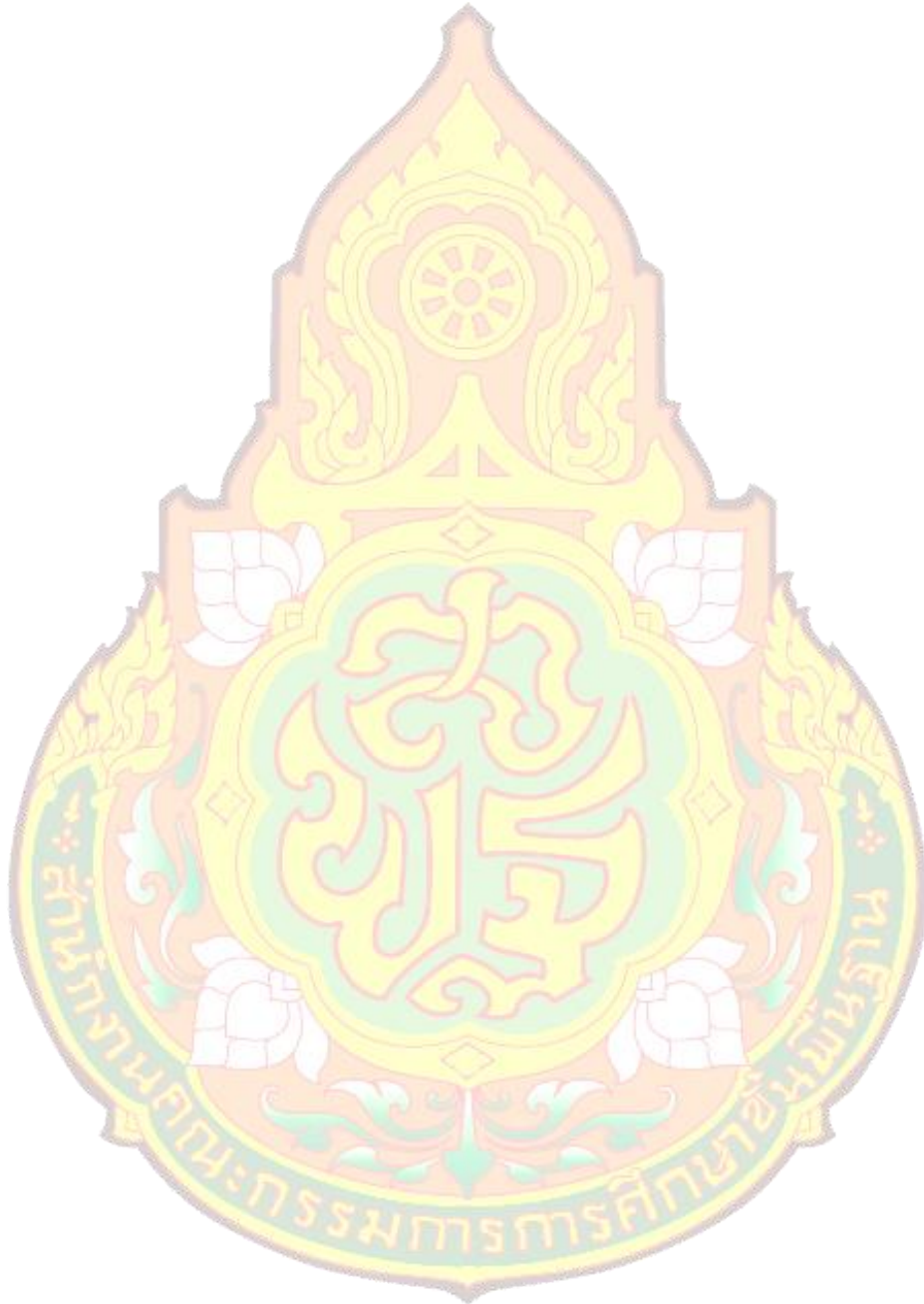
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๖. สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม / อาคารอเนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



๔. การประกวดโครงงานอาชีพ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันประเภททีม ๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม
- ๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม
- ๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม
- ๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เป็นผลงานโครงงานอาชีพที่ดำเนินการแล้วเสร็จในปีที่ผ่านมาหรือปีการศึกษาปัจจุบันและมีรายงานโครงงานอาชีพ ๕ บท

๓.๒ให้นำเสนอโครงงานอาชีพ โดยการจัดแสดงนิทรรศการโครงงานและนำเสนอปากเปล่า ในเวลา ๕ นาที

๓.๓ มีการนำมาจำหน่ายจริงในบริเวณนิทรรศการของตนเองในระดับภาค

๓.๔ ส่งรายงานโครงงานอาชีพในข้อ ๓.๑ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน ล่วงหน้า ๑ สัปดาห์ จำนวน ๕ ชุด พร้อมบันทึกลงบนแผ่นซีดี จำนวน ๑ แผ่น เพื่อประกอบการพิจารณาเผยแพร่

๓.๕ อุปกรณ์ที่จัดให้ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด

๓.๖ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๑๐๐ คะแนน

๔.๑ กระบวนการของโครงงานอาชีพ

๒๐ คะแนน

๔.๒ รายงานโครงงานอาชีพ

(๔๐ คะแนน)

- การวิเคราะห์โครงงาน

๑๐ คะแนน

- การวางแผน

๑๐ คะแนน

- การดำเนินงาน

๑๐ คะแนน

- การสรุปและรายงานผล

๑๐ คะแนน

๔.๓ ผลสำเร็จของโครงงาน

(๓๐ คะแนน)

- มีเงินทุนหมุนเวียนในการดำเนินงาน

๑๐ คะแนน

- นำสู่การประกอบอาชีพ

๒๐ คะแนน

๔.๔ การนำเสนอโครงงานด้วยวาจา

๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐

ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสินกิจกรรมละ ๕ คน

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม เช่น
ปราชญ์ชาวบ้าน หรือครูท้องถิ่นที่มีผลงานด้านโครงการอาชีพเด่นชัด

- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๗. สถานที่ในการแข่งขัน

สถานกิจกรรม / อาคารอเนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไป
เผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



๕. การแข่งขันจัดสวนภาค

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม ๆ ละ ๓ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม
- ๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม
- ๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม
- ๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ การจัดสวนภาคแบบแห้ง (ระดับชั้น ป.๔ - ๖)

- ๑) ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน
- ๒) ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ได้แก่
 - ๒.๑) อุปกรณ์การเขียนแบบ ๑ ชุด
 - ๒.๒) พันธุ์ไม้วัสดุประกอบ
 - ๒.๓) ภาชนะที่ใช้จัด
 - ๒.๔) ภาชนะฉีดน้ำ
- ๓) ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนแบบการจัดสวนให้เสร็จก่อนลงมือจัด โดยคณะกรรมการจัดเตรียมกระดาษ เขียนแบบไว้ให้ทุกทีม
 - ๔) ลักษณะของภาชนะที่ใช้เป็นจานรองกระถางหรือถาดทรงกลมชนิดเคลือบหรือไม่เคลือบก็ได้ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๑๑ - ๑๕ นิ้ว (วัดจากขอบภาชนะด้านในส่วนที่กว้างที่สุด)
 - ๕) พันธุ์ไม้และวัสดุประกอบ
 - ๕.๑) เป็นพันธุ์ไม้ที่ใช้จัดสวนภาคแบบแห้งไม่ต่ำกว่า ๓ ชนิด
 - ๕.๒) วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่น ๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลาย ไม่จำกัดความคิดสร้างสรรค์ (ไม้หรือขอนไม้ ไม่อนุญาตให้นำไม้หรือขอนไม้ที่ประกอบมาก่อนแล้ว เช่น ตัด แต่ง เจาะ หรืออื่น ๆ ที่เป็นการเตรียมชิ้นงานมาแล้ว)
 - ๕.๓) วัสดุปลูก มีความเหมาะสมต่อการเจริญเติบโตของพันธุ์ไม้
 - ๖) ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง (รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)
 - ๗) อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด กระดาษเขียนแบบการจัดสวน
 - ๘) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๙) เกณฑ์การให้คะแนน	๑๐๐ คะแนน
๙.๑) การเตรียมงาน	(๒๐ คะแนน)
๑. การเขียนแบบ	๑๐ คะแนน
๒. การเลือกใช้พันธุ์ไม้ วัสดุ	๑๐ คะแนน
๙.๒) กระบวนการทำงาน	(๓๐ คะแนน)
๑. ขั้นตอนและความร่วมมือในการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๒. ความสะอาดเรียบร้อยในการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๓. ทำงานทันตามกำหนดเวลา	๑๐ คะแนน
๙.๓) ผลงาน	(๕๐ คะแนน)
๑. ความประณีต	๑๐ คะแนน
๒. ความสมดุล	๑๐ คะแนน
๓. ความกลมกลืนกันตามธรรมชาติและสวยงาม	๑๕ คะแนน
๔. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๑๕ คะแนน

๓.๒ การตัดสินมาตรฐานแบบขึ้น (ระดับชั้น ม.๑ - ๓)

- ๑) ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน
- ๒) ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ได้แก่
 - ๒.๑) อุปกรณ์การเขียนแบบ ๑ ชุด
 - ๒.๒) พันธุ์ไม้วัสดุประกอบ
 - ๒.๓) ภาชนะที่ใช้จัด
 - ๒.๔) ภาชนะฉีดย้ำ
- ๓) ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนแบบการตัดสินให้เสร็จก่อนลงมือจัด โดยคณะกรรมการจัดเตรียมกระดาษ เขียนแบบไว้ให้ทุกทีม
 - ๔) ลักษณะของภาชนะที่ใช้เป็นจานรองกระถางหรือถาดทรงกลมชนิดเคลือบหรือไม่เคลือบก็ได้ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๑๑ - ๑๕ นิ้ว (วัดจากขอบภาชนะด้านในส่วนที่กว้างที่สุด)
 - ๕) พันธุ์ไม้และวัสดุประกอบ
 - ๕.๑) เป็นพันธุ์ไม้ที่ใช้ตัดสินมาตรฐานแบบขึ้นไม่ต่ำกว่า ๓ ชนิด
 - ๕.๒) วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่น ๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลาย ไม่จำกัด ความคิดสร้างสรรค์ และเน้นวัสดุธรรมชาติ (ไม้หรือขอนไม้ ไม่อนุญาตให้นำไม้หรือขอนไม้ที่ประกอบมาก่อนแล้ว เช่น ตัด แต่ง เจาะ หรืออื่นๆ ที่เป็นการเตรียมชิ้นงานมาแล้วล่วงหน้า)
 - ๕.๓) วัสดุปลูก มีความเหมาะสมต่อการเจริญเติบโตของพันธุ์ไม้
- ๖) ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง (รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)
- ๗) อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด กระดาษเขียนแบบการตัดสิน
- ๘) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๙) เกณฑ์การให้คะแนน	๑๐๐ คะแนน
๙.๑) การเตรียมงาน	(๒๐ คะแนน)
๑. การเขียนแบบ	๑๐ คะแนน
๒. การเลือกใช้พันธุ์ไม้ วัสดุ	๑๐ คะแนน
๙.๒) กระบวนการทำงาน	(๓๐ คะแนน)
๑. ขั้นตอนและความร่วมมือในการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๒. ความสะอาดเรียบร้อยในการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๓. ทำงานทันตามกำหนดเวลา	๑๐ คะแนน
๙.๓) ผลงาน	(๕๐ คะแนน)
๑. ความประณีต	๑๐ คะแนน
๒. ความสมดุล	๑๐ คะแนน
๓. ความกลมกลืนกันตามธรรมชาติและสวยงาม	๑๕ คะแนน
๔. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๑๕ คะแนน

๓.๓ การจัดสวนแก้ว (ระดับชั้น ม.๔-๖)

- ๑) ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน
- ๒) ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ได้แก่
 - ๒.๑) อุปกรณ์การเขียนแบบ ๑ ชุด
 - ๒.๒) พันธุ์ไม้ประกอบการจัดและวัสดุ
 - ๒.๓) ภาชนะที่ใช้จัด
 - ๒.๔) 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 หรืออื่นๆที่เป็นการเตรียมชิ้นงานมาแล้วล่วงหน้า)
 - ๕.๓) ห้ามใช้การแปะ ตัด หรือพ่นสีแก้วแชมเปญสำหรับจัดสวน
- ๖) ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง (รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)
- ๗) อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด กระดาษเขียนแบบการจัดสวน
- ๘) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๙) เกณฑ์การให้คะแนน	๑๐๐ คะแนน
๙.๑) การเตรียมงาน	(๒๐ คะแนน)
๑. การเขียนแปลนถูกต้อง	๑๐ คะแนน
๒. การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์	๑๐ คะแนน
๙.๒) กระบวนการทำงาน	(๓๐ คะแนน)
๑. ขั้นตอนและความร่วมมือในการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๒. ความสะอาดเรียบร้อยในการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๓. ทำงานทันตามกำหนดเวลา	๑๐ คะแนน
๙.๓) ผลงาน	(๕๐ คะแนน)
๑. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๑๐ คะแนน
๒. ความสวยงามของชิ้นทราย	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

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรมปราชญ์ชาวบ้าน หรือครูท้องถิ่นที่มีผลงานด้านการจัดสวนภาคเด่นชัด
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่นๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๕.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๖. สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม / อาคารอเนกประสงค์ หรือสถานที่อื่นตามความเหมาะสม

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๖. การประกวดแปรรูปอาหาร

การแปรรูปขั้นต้น คือ อาหารที่ถนอมไว้โดยผ่านกรรมวิธีการแปรรูปที่ไม่ซับซ้อน ได้แก่ แช่เย็น แช่แข็ง หมัก ตอง ตัดแต่ง ปอกเปลือก ตากแห้ง เป็นต้น หรือเป็นอาหารที่มีการเปลี่ยนแปลงสภาพเล็กน้อย และสามารถนำไปใช้เป็นวัตถุดิบในการผลิตสินค้าแปรรูปได้อุตสาหกรรมอาหาร

สินค้าอาหารแปรรูป คือ อาหารที่ผ่านกรรมวิธีปรุงแต่ง ผ่านกรรมวิธีทำให้สุก หรือ ผ่านกรรมวิธีการผลิตโดยใช้เทคโนโลยีขั้นสูง หรือลักษณะของอาหารที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม หรือ มีคุณลักษณะของอาหารที่ดีขึ้น หรือ ผลิตภัณฑ์ที่สามารถรับประทานได้ทันที หรือ ใช้วิธีการเตรียมก่อนการบริโภคได้ด้วยวิธีง่ายๆ และรวดเร็ว เช่น การทำให้ละลาย และการให้ความร้อน รวมถึงอาหารสำเร็จรูป อาหารกึ่งสำเร็จรูป และอาหารพร้อมรับประทาน

ประเภทการแปรรูปอาหาร การแปรรูปอาหารด้วยวิธีการทำแห้ง การรมควัน การหมัก การใช้อุณหภูมิสูง การใช้อุณหภูมิต่ำ การฉายรังสี การใช้สารเคมี และอื่นๆ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม ๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม

๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม

๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เป็นผลงานที่ดำเนินการแล้วเสร็จในปีที่ผ่านมาหรือปีการศึกษาปัจจุบัน

๓.๒ การแปรรูปอาหารเป็นผลผลิตที่มีอยู่ในท้องถิ่น

๓.๓ จัดนิทรรศการและสาธิตการแปรรูปอาหารที่นำเสนอ จำนวน ๑ ชนิด

๓.๔ นำเสนอผลงาน ๕ นาทีด้วยปากเปล่ามีแผ่นป้ายประกอบได้

๓.๕ ลักษณะผลิตภัณฑ์ที่นำเสนอต้องอยู่ในภาวะบรรจุที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์

๓.๖ เป็นผลงานที่ผลิตและสามารถนำมาจำหน่ายในบริเวณจัดนิทรรศการของตนเอง

๓.๗ ให้โรงเรียนจัดทำเอกสาร ๕ ชุด พร้อมบันทึกผล CD จำนวน ๑ ชุด ส่งให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันล่วงหน้า ๑ สัปดาห์ ในวันแข่งขันนำเสนอแนวคิด ความเป็นมาของการแปรรูปอาหาร การดำเนินงาน นำเข้าสู่กระบวนการเรียนการสอน กระบวนการพัฒนาความสามารถของนักเรียน พร้อมวิธีทำ การมีส่วนร่วมของฝ่ายต่าง ๆ ประโยชน์ที่นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องได้รับพร้อมภาพประกอบกิจกรรม เพื่อพิจารณาเผยแพร่

๓.๘ อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด

๓.๘ ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมอุปกรณ์การสาธิตมาเอง

๓.๙ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน	๑๐๐ คะแนน
๔.๑ กระบวนการของการแปรรูป	๒๐ คะแนน
๔.๒ รายงานการดำเนินการแปรรูป	(๔๐ คะแนน)
- การวิเคราะห์วัตถุดิบ	๑๐ คะแนน
- การวางแผน	๑๐ คะแนน
- การดำเนินงาน	๑๐ คะแนน
- การสรุปและรายงานผล	๑๐ คะแนน
๔.๓ ผลสำเร็จของการแปรรูป	(๓๐ คะแนน)
- 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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

- ๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม
- ๖.๒ กรรมการตัดสิน ๕ คน (ในกรณีจำเป็น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอาจพิจารณาแต่งตั้ง คณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)
- 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 ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๗. การแข่งขันการทำอาหาร น้ำพริก ผักสด เครื่องเคียง

น้ำพริก คือ อาหารชนิดหนึ่ง ประกอบด้วยกะปิ กระเทียม พริกชี้หนู มะนาว เป็นต้น ใช้เป็นเครื่องจิ้มหรือคลุกข้าวกิน ใช้น้ำปลาหรือน้ำปลาร้าแทนกะปิก็มี่ เช่น น้ำพริกปลาร้า น้ำพริกปลาย่าง ใช้ของเปรี้ยวอื่น ๆ เช่น มะขาม มะดัน มะม่วง แทนมะนาวกัมี เรียกชื่อต่างกันไปตามเครื่องปรุง เช่น น้ำพริกมะขาม น้ำพริกมะดัน น้ำพริกมะม่วง

เครื่องเคียง หรือ ของเคียง คือ ของกินที่เอามาตั้งเทียบข้างเพื่อกินประกอบกับอาหารบางชนิด

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีมๆละ ๓ คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพ. จำนวน ๑ ทีม

๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม

๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ชื่อผลงาน “น้ำพริกสมุนไพร ก้าวไกลสู่อาเซียน”

๓.๒ ส่งเอกสารให้กรรมการ ๑ ชุด ในวันแข่งขัน ซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมา ของอาหาร พร้อมทั้งเครื่องปรุงรส วิธีการทำ เคล็ดลับความอร่อย ประโยชน์ที่นักเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้องได้รับ อาจมีบทสัมภาษณ์สั้น ๆ ของผู้ที่เกี่ยวข้อง พร้อมภาพประกอบ เพื่อพิจารณาเผยแพร่

๓.๓ นักเรียนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำทุกอย่างมาเอง และปฏิบัติในเวลาทุกชั้นตอน

๓.๔ ตกแต่งผลงานสำหรับแสดง ๑ ชุด กรรมการ ๑ ชุด

๓.๕ จัดทำแผ่นพับสูตรอาหาร วิธีการทำ จัดทำราคาทุน ค่าใช้จ่าย และราคาจำหน่าย

๓.๖ ระยะเวลาในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๗ อุปกรณ์จัดให้ ได้แก่ โต๊ะวางผลงานนักเรียน

๓.๘ ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดนอกเหนือจากเกณฑ์กำหนดไว้มาตกแต่ง หรือประกอบผลงานเพิ่มเติม กรรมการจะพิจารณาเฉพาะผลงานของนักเรียนที่จัดทำในช่วงเวลาที่ดำเนินการแข่งขันเท่านั้น

๓.๙ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ การเตรียมงาน

๑๐๐ คะแนน

(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	๑๕ คะแนน
๒) การจัดตกแต่งผลงาน	๑๕ คะแนน
๔) ผลงานสามารถประยุกต์ไปสู่อาชีพ	๑๐ คะแนน
๕) การคิดต้นทุน – กำไร ราคาจำหน่าย	๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสิน ๕ คน (ในกรณีจำเป็นอาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม เช่น ประชาชนชาวบ้าน หรือครูท้องถิ่นที่มีผลงานด้านการทำอาหาร น้ำพริก เด่นชัด

- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

- บุคลากรในสังกัดอื่นๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๗. สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม / อาคารอเนกประสงค์ หรือสถานที่อื่นๆตามความเหมาะสม

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๘. การแข่งขันทำอาหารคาวหวานเพื่อสุขภาพเชิงธุรกิจ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ จำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - ๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม
 - ๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม
 - ๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม
 - ๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งเอกสารให้กรรมการ ๑ ชุด ในวันแข่งขันซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วยแนวความคิดความเป็นมาของอาหารพร้อมทั้งเครื่องปรุงวิธีการทำ เคล็ดลับความอร่อย ประโยชน์ที่นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องได้รับ อาจมีบทสัมภาษณ์สั้น ๆ ของผู้เกี่ยวข้องพร้อมภาพประกอบเพื่อพิจารณาเผยแพร่

๓.๒ กำหนดให้

๓.๒.๑ ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จัดทำอาหารคาวจานเดียวและอาหารหวานอย่างละ ๑ ชนิด เท่านั้น
๓.๒.๒ ระดับชั้น ม.๑ - ๓ สังกัด สพป. สพม. และระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จัดทำอาหารอย่างละ ๑ ชนิด ดังนี้

- ๑) ข้าว
- ๒) อาหารประเภทแกง
- ๓) อาหารประเภทผัด หรือทอด
- ๔) อาหารประเภทขนมหวาน

๓.๓ นักเรียนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำทุกอย่างมาเอง และปฏิบัติในเวลาแข่งขันทุกขั้นตอน

๓.๓.๑ อนุญาตให้ ปอก ล้าง วัตถุดิบ และต้มธัญพืชต้ม มาลวกหน้าได้

๓.๓.๒ อนุญาตให้แกะสลักผักและผลไม้เพื่อจัดตกแต่งจานอาหารเท่านั้น มาลวกหน้าได้

๓.๓.๓ ไม่อนุญาตให้หั่น สับ ซอย โขลกน้ำพริกแกง แกะสลักผักและผลไม้เพื่อเป็นวัตถุดิบในการประกอบอาหาร มาลวกหน้า

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 จัดทำแผ่นพับสูตรอาหาร วิธีการทำ จัดทำราคาทุนค่าใช้จ่ายและราคาจำหน่าย

๓.๗ ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๘ ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดนอกเหนือจากเกณฑ์กำหนดไว้มาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม

๓.๙ อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะปฏิบัติงานและวางผลงานนักเรียน

๓.๑๐ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน	๑๐๐ คะแนน
๔.๑ การเตรียมงาน	(๒๐ คะแนน)
๑) การเตรียมอุปกรณ์และเลือกใช้วัตถุดิบ	๑๕ คะแนน
๒) เอกสารและแผ่นพับขนาด A๔ แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ	๕ คะแนน
๔.๒ กระบวนการทำงาน	(๓๐ คะแนน)
๑) การร่วมมือในการทำงาน	๑๐ คะแนน
๒) 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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสิน ๕ คน

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

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

๖.๔ ข้อควรคำนึง

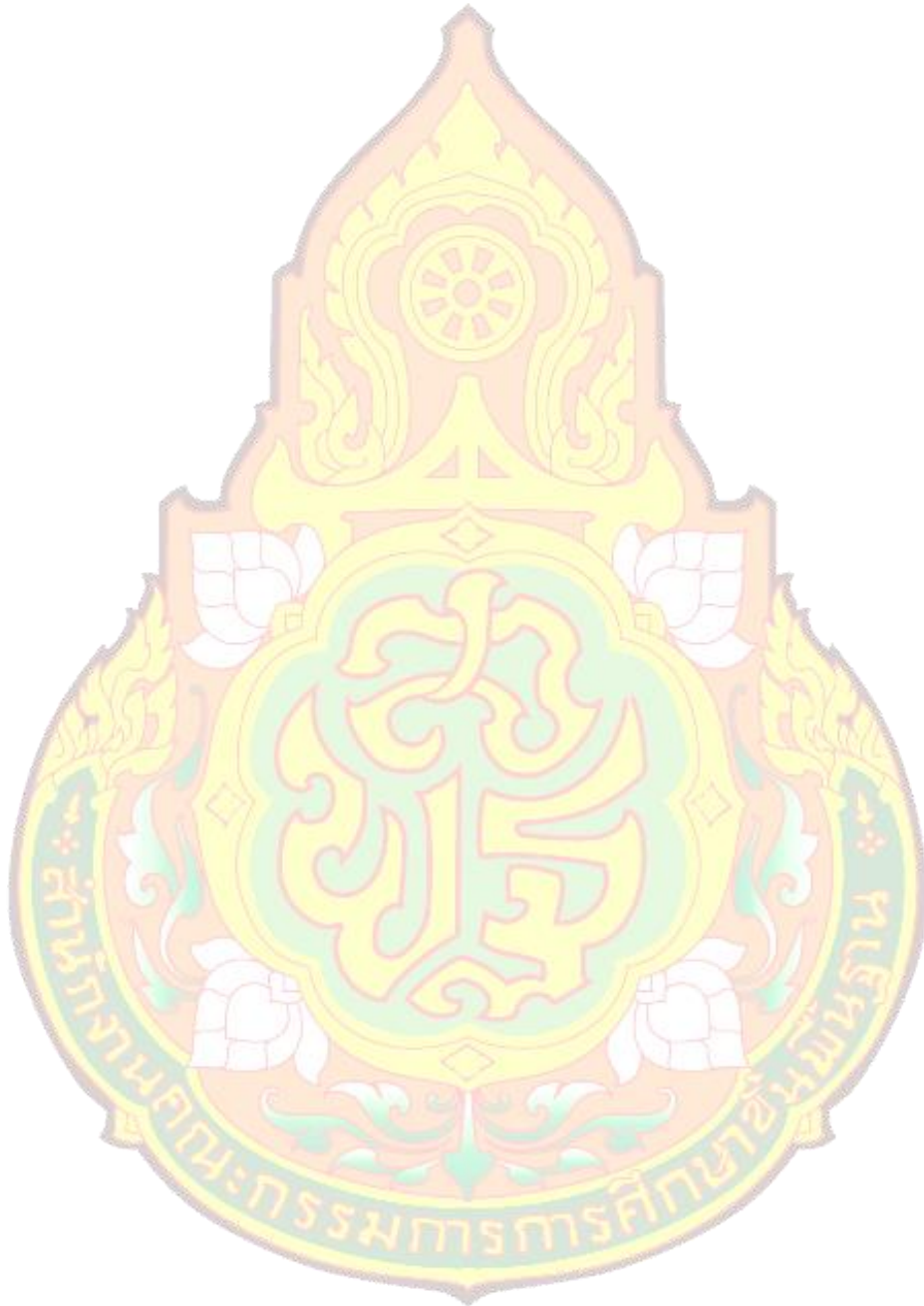
- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๗. สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม / อาคารอเนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



๙. การแข่งขันแกะสลักผักและผลไม้

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ จำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมๆ ละ ๓ คนและส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- | | |
|-----------------------------------|-------------|
| ๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ | จำนวน ๑ ทีม |
| ๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพป. | จำนวน ๑ ทีม |
| ๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ สังกัด สพม. | จำนวน ๑ ทีม |
| ๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ | จำนวน ๑ ทีม |

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หัวข้อผลงาน คณะกรรมการจะแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันทราบในวันแข่งขัน โดยก่อนการแข่งขันให้ คณะกรรมการตัดสินร่วมกันกำหนดชื่อผลงาน และประกาศให้ผู้เข้าแข่งขันทราบก่อนการแข่งขัน

- ๑) วัสดุที่ใช้ในงานแกะสลักผักและผลไม้ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมเอง
- ๒) ผู้เข้าแข่งขันสามารถล้างทำความสะอาดผักและผลไม้มาล่วงหน้าได้ก่อนการแข่งขัน

๓) ไม่อนุญาตให้เกลา คิวาน ร้าง และขึ้นรูปลวดลายมาก่อนการแข่งขัน

๔) ใช้มีดแกะสลักหรืออุปกรณ์ในงานแกะสลักอื่น ๆ ได้ยกเว้นเครื่องมือที่ใช้แกะสำเร็จรูป เช่น อุปกรณ์ที่หั่นเป็นลวดลาย หรือรูปทรงต่าง ๆ

๕) ผู้เข้าแข่งขัน จะต้องปฏิบัติงานอย่างถูกสุขลักษณะ สะอาด และไม่ใช้วัสดุที่ไม่ปลอดภัยต่อการบริโภคในขณะปฏิบัติงาน

๖) ผักและผลไม้จะต้องปอกคว้าน หรือตัด หั่น แต่ง หรือแกะสลักให้สวยงาม เพื่อการรับประทาน และการตกแต่ง

๗) จัดตกแต่งใส่ในภาชนะ ที่สามารถเตรียมมาล่วงหน้าได้ และให้มีความเหมาะสมกับขนาดของ ผลงาน และจุดมุ่งหมายการใช้งาน โดยกำหนดขนาดของภาชนะ สำหรับใส่ผลงาน ดังนี้

- ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ ใช้ภาชนะขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางไม่น้อยกว่า ๓๐ เซนติเมตร
- ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ ใช้ภาชนะขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางไม่น้อยกว่า ๔๐ เซนติเมตร
- ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ ใช้ภาชนะขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางไม่น้อยกว่า ๕๐ เซนติเมตร

๘) ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติงานที่โต๊ะ เก้าอี้ ที่กำหนดให้เท่านั้น

๙) ผู้เข้าแข่งขันห้ามนำอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้ามาในบริเวณพื้นที่แข่งขัน

๑๐) ห้ามใช้ของตกแต่งที่เป็นวัสดุธรรมชาติหรือวัสดุประดิษฐ์ มาตกแต่งในผลงานล่วงหน้า ยกเว้นนำมาตกแต่งในเวลา สำหรับภาชนะสามารถเตรียมมาล่วงหน้าได้ (ภาชนะ หมายถึงเครื่องใช้สำหรับใส่ผัก ผลไม้แกะสลักอาจเป็นวัสดุถาวร หรือประดิษฐ์จากวัสดุต่าง ๆ ที่ไม่เป็นอันตรายต่อการบริโภค)

๓.๒ อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะปฏิบัติงานและวางผลงานนักเรียน

๓.๓ ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๔ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสิน ๕ คน (ในกรณีจำเป็นสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม เช่น ประชาชนชาวบ้าน หรือครูท้องถิ่นที่มีผลงานด้านการแกะสลักผักและผลไม้เด่นชัด
- 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 ซึ่งผลงานของผู้เข้าประกวดถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
กิจกรรมสุขศึกษาและพลศึกษา
Soft Power สาขากีฬา (มวย)

รายการแข่งขัน	เขตพื้นที่/ระดับชั้น				ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.		สพม.			
	ป.๑ - ๖	ม.๑ - ๓	ม.๑ - ๓	ม.๔ - ๖		
๑. การออกกำลังกายประกอบเพลง						
๑.๑ แอโรบิก	✓	✓	✓		ทีม ๑๐ คน	
๑.๒ คีตะมวยไทย	✓	✓	✓		ทีม ๗ - ๑๐ คน	
๑.๓ คีตศิลป์มวยไทย	✓	✓	✓		ทีม ๗ - ๑๐ คน	
รวม ๑ รายการ	รวม ๙ รายการ					

การออกกำลังกายประกอบเพลง

๑. แอโรบิก

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖
- ๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สพป.)
- ๑.๓ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ (สพม.)

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม แบ่งเป็น

- | | |
|--------------------------------------|-------------|
| ๑) ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ | จำนวน ๑ ทีม |
| ๒) ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สพป.) | จำนวน ๑ ทีม |
| ๓) ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ (สพม.) | จำนวน ๑ ทีม |

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๑๐ คน (ชาย ๑๐ คนหรือหญิง ๑๐ คนหรือชาย - หญิง รวมกัน ๑๐ คน) และครูผู้สอนจำนวน ทีมละไม่เกิน ๓ คน

๒.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๒.๓.๑ ในวันแข่งขัน ให้รายงานตัวเข้าแข่งขัน ๑๐ คน

๒.๓.๒ ทีมที่จะแข่งขันให้นำเพลงประกอบการแข่งขัน ส่งคณะกรรมการเพื่อเตรียมการก่อนการแข่งขัน อย่างน้อย ๓๐ นาที

๒.๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายเหมาะสมกับชุดการแข่งขันแอโรบิก (ชุดรัดกุม ผอมยาว รวบให้เรียบร้อย)

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

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ กรรมการควบคุมการตัดสิน ประกอบด้วย

- ๑) ประธานผู้ตัดสิน
- ๒) กรรมการฝ่ายเทคนิค
- ๓) กรรมการฝ่ายนำเสนอ

๔.๒ คะแนนเต็มร้อยละ ๑๐๐ คะแนน

๔.๒.๑ 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 ในขณะที่ทำการแข่งขัน และจะต้องเคลื่อนไหวโดยใช้ท่าการเคลื่อนไหวบังคับพื้นฐาน 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)

๔.๒.๒ คะแนนกรรมการจากฝ่ายนำเสนอ ๔๐ คะแนน ประกอบด้วย

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

๔.๓ การหักคะแนน ให้พิจารณาจากกรณีต่อไปนี้

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

๒) การล้ำเส้น อนุญาตให้เหยียบเส้นได้แต่ไม่ล้ำออกนอกเส้นให้หักคะแนนครั้งละ ๑ คะแนน แต่หักได้ไม่เกิน ๑๐ คะแนน

๔.๔ หากมีการหักคะแนน ต้องนำคะแนนที่หักไปลบจากคะแนนที่ให้

๔.๕ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน

๖.๑ คณะกรรมการแต่ละชุด มีจำนวน ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

- ๑) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถที่สอดคล้องกับกิจกรรม
- ๒) เป็นตัวแทนครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
- ๓) เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาและมัธยมศึกษา
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

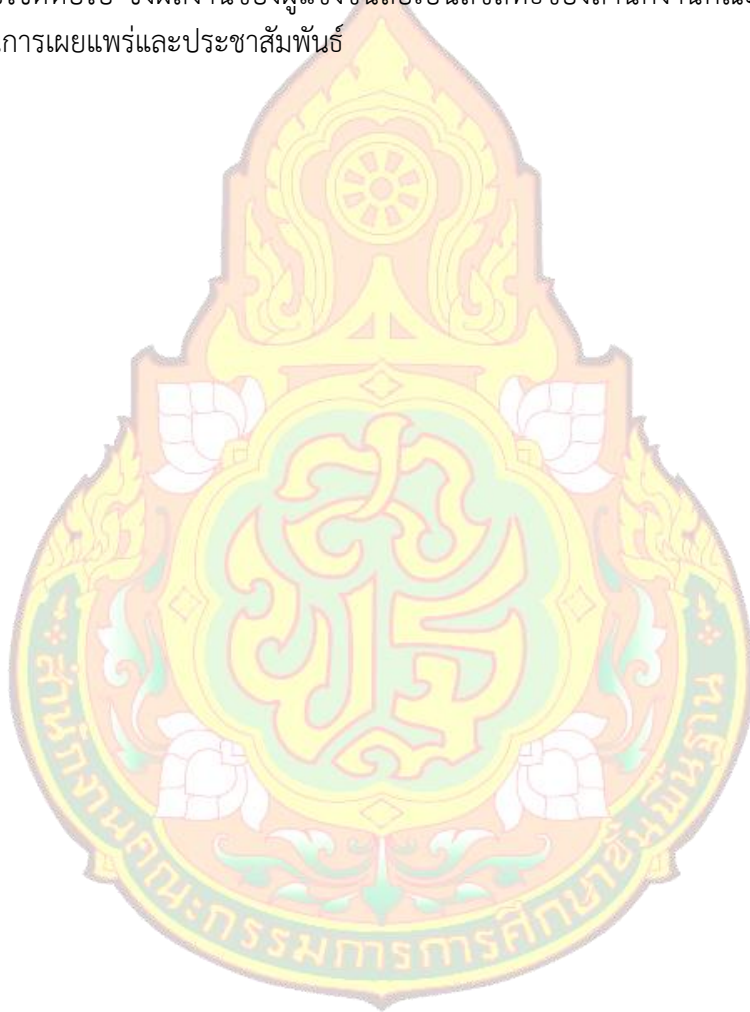
สถานที่

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

หมายเหตุ : ระดับกลุ่ม และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต้องมีเวทีหรือพรมแต่ต้องทำสนามตามเกณฑ์

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



๒. คีตะมวยไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖
- ๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สพป.)
- ๑.๓ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ (สพม.)

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม แบ่งเป็น

- ๑) ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ จำนวน ๑ ทีม
- ๒) ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สพป.) จำนวน ๑ ทีม
- ๓) ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ (สพม.) จำนวน ๑ ทีม

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

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ในวันแข่งขัน ให้รายงานตัวเข้าแข่งขัน ๗ - ๑๐ คน

๓.๒ ทีมที่จะแข่งขันให้นำเพลงประกอบการแข่งขัน ส่งคณะกรรมการเพื่อเตรียมการก่อนการแข่งขัน อย่างน้อย ๓๐ นาที

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายเหมาะสมกับชุดการแข่งขันคีตะมวยไทย (ชุดมวยไทยโบราณหรือชุดมวยไทยประยุกต์ ผอมยาวรวบให้เรียบร้อย)

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

- | | | |
|----------------|---------------|--|
| ช่วง warm up | ๑ - ๑.๓๐ นาที | ใช้เพลง ปี่มวย (สาระหมา) |
| ช่วง work out | ๓ - ๔ นาที | ใช้เพลง จังหวะที่สนุกเร้าใจ |
| ช่วง cool down | ๑.๓๐ นาที | ใช้เพลง แนวความคิดสร้างสรรค์ที่สื่อถึงศิลปวัฒนธรรม |

เอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่อาศัย หรือประเพณีอันโดดเด่นของท้องถิ่นนั้น ๆ

หมายเหตุ ความเป็นมวยไทย หมายถึง ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้แม่ไม้มวยไทยต่าง ๆ ที่หลากหลาย โดยมีความสัมพันธ์กับเพลงและความแข็งแรงโดยไม่มีกรตีสั่งกาหรือต่อตัว ในขณะที่ทำการแข่งขัน

๔. ทำบั้งคับไหว้ครู ช่วง warm up

๔.๑ ทำไหว้ครู ๔ ทำบั้งคับหลัก ดังนี้

- ๑) ทำกราบเบญจางคประดิษฐ์
- ๒) ทำกอบพระแม่ธรณี
- ๓) ทำถวายบังคม
- ๔) ทำพรหม

๔.๒ ทำไหว้ครู ๑๔ ทำบั้งคับเลือก ดังนี้

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| ๑) ทำกุมภภัณฑ์พุ่งหอก | ๘) ทำพระรามแผลงศร |
| ๒) ทำตัดไม้ข่มนาม | ๙) ทำนารายณ์ขว้างจักร |
| ๓) ทำเทพพนม | ๑๐) ทำเมขลาถ่อแก้ว |
| ๔) ทำเทพนิมิต | ๑๑) ทำลับหอกโมกขศักดิ์ |
| ๕) ทำสอดสร้อยมาลา | ๑๒) ทำอย่างสุขเกษม |

๖) ท่าพระแม่ธรณีบีบมวยผม

๑๓) ท่าหงส์เหิร

๗) ท่าสาวน้อยประแป้ง

๑๔) ท่า่างสามชুম

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) มีแนวความคิดสร้างสรรค์ที่สื่อถึงศิลปวัฒนธรรมเอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่อาศัยหรือประเพณีอันโดดเด่นของท้องถิ่นนั้น 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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๗. คณะกรรมการตัดสิน

๗.๑ ในการแข่งขันกีฬาคีตะมวยไทย ให้มีคณะกรรมการผู้ตัดสิน จำนวนหนึ่งคณะโดยคณะกรรมการผู้ตัดสินประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน ๕ คน ปฏิบัติหน้าที่ได้รับมอบหมาย จนกว่าการดำเนินการเกี่ยวกับการแข่งขันจะเสร็จสิ้น

๗.๒ กรณีที่คะแนนเท่ากันให้อยู่ในดุลยพินิจของประธานคณะกรรมการผู้ตัดสิน เป็นผู้ชี้ขาด หากมีกรณีอื่นใดอยู่นอกเหนือประกาศฉบับนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ทั้งนี้ การตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สุด

๗.๓ ในการแข่งขันหากใช้เวลาต่ำกว่าที่กำหนดหรือเกินกว่าที่กำหนด จะถูกตัดคะแนน ๑ คะแนน

๗.๔ ห้ามนักกีฬาทำการแสดงโดยการกระโดดตลังกา ต่อตัว ให้ทำการแสดงตามรูปแบบการออกกำลังกายแอโรบิก ขณะทำการแสดงจริงหรือขณะที่ถ่ายทำคลิปวิดีโอ หากฝ่าฝืนจะถูกตัดคะแนน ๕ คะแนน

๗.๕ ให้พื้นที่สำหรับการแข่งมีขนาด ๑๒ x ๑๒ เมตร หากออกนอกเขตพื้นที่สำหรับการแข่งขันที่กำหนด การล้ำเส้น อนุญาตให้เหยียบเส้นได้แต่ไม่ล้ำออกนอกเส้นให้หักคะแนนครั้งละ ๑ คะแนน แต่หักได้ไม่เกิน ๑๐ คะแนน

๗.๖ บททั่วไปในการแข่งขันหากมีปัญหาใดหรือกรณีใด ๆ เกิดขึ้น ซึ่งไม่ได้กำหนดหรือระบุไว้ในประกาศฉบับนี้ ให้ถือว่าการตัดสินของประธานกรรมการผู้ตัดสินถือเป็นที่สุด

๘. การประท้วงในการแข่งขันให้ปฏิบัติตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้

๘.๑ การประท้วงคุณสมบัติของนักกีฬา ให้ผู้จัดการทีมที่ประท้วงเป็นผู้ยื่นคำประท้วงเป็นหนังสือพร้อมพยานหลักฐาน โดยให้ยื่นต่อประธานคณะกรรมการผู้ตัดสินก่อนเริ่มการแข่งขันอย่างน้อย ๑ ชั่วโมง

๘.๒ การประท้วงด้านเทคนิค ให้ผู้จัดการทีมเป็นผู้ยื่นคำประท้วงเป็นหนังสือพร้อมพยานหลักฐาน โดยให้ยื่นต่อประธานคณะกรรมการผู้ตัดสิน ภายในเวลา ๓๐ นาที นับแต่สิ้นสุดการแข่งขัน คำตัดสินของประธานคณะกรรมการผู้ตัดสินให้ถือเป็นที่สุด

๙. เจ้าหน้าที่ทีมหรือนักกีฬาผู้ใดละเมิดข้อบังคับการแข่งขัน หรือกติกากการแข่งขัน หรือฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามคำตัดสินของคณะกรรมการผู้ตัดสิน ให้ตัดสิทธิ์ผู้นั้นออกจากการแข่งขันทันที หากมีการตรวจพบในภายหลังสิ้นสุดการแข่งขัน ให้ถือว่าการตัดสินเป็นโมฆะ

๑๐. การรักษา มารยาท

๑๐.๑ เจ้าหน้าที่ทีม และนักกีฬา ต้องยอมรับคำตัดสินของคณะกรรมการผู้ตัดสินที่ทำการตัดสินในการแข่งขันทุกกรณี และถือว่าคำตัดสินของคณะกรรมการผู้ตัดสินเป็นที่สุด

๑๐.๒ ตลอดการแข่งขัน เจ้าหน้าที่ทีม และนักกีฬา ต้องประพฤติตนให้เหมาะสมกับการเป็นเจ้าหน้าที่ทีมและนักกีฬาที่ดี และต้องปฏิบัติตามระเบียบ กติกากการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

๑๐.๓ ในวันแข่งขันทีมใดไม่มาแข่งขัน หรือไม่พร้อมที่จะทำการแข่งขัน หรือไม่ลงทำการแข่งขัน หรือออกจากการแข่งขัน ให้ถือว่าเป็นการผิดมารยาทนักกีฬา ให้ปรับทีมนั้นแพ้

๑๑. สถานที่

๑๑.๑ สถานที่ใช้ในการแข่งขันควรมีความเหมาะสม สามารถให้ผู้ชมเข้าชมได้

๑๑.๒ ขนาดของเวที มีขนาด ๑๒ x ๑๒ เมตร

๑๑.๓ พื้นต้องเป็นพื้นเบาะจิ๊กซอว์ที่เรียบเสมอกัน

๑๑.๔ ต้องตีเส้นขอบสนามด้วยเทปสีที่มองเห็นชัดเจนมีความกว้างของเส้น ไม่น้อยกว่า ๕ เซนติเมตร

๑๑.๕ ต้องมีพื้นที่ปลอดภัยโดยรอบขนาดกว้างไม่น้อยกว่า ๑ เมตร

หมายเหตุ : ระดับกลุ่ม และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาไม่ต้องมีเวทีหรือพรมแต่ต้องทำสนามตามเกณฑ์

๑๒. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๓. คีตศิลป์มวยไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖
- ๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สพป.)
- ๑.๓ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ (สพม.)

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม แบ่งเป็น

- | | |
|--------------------------------------|-------------|
| ๑) ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ | จำนวน ๑ ทีม |
| ๒) ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สพป.) | จำนวน ๑ ทีม |
| ๓) ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ (สพม.) | จำนวน ๑ ทีม |

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

๓. วิธีการดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ในวันที่แข่งขัน ให้รายงานตัวเข้าแข่งขัน ๗ - ๑๐ คน

๓.๒ ให้ทีมที่จะแข่งขันนำเพลงประกอบการแข่งขัน ส่งคณะกรรมการเพื่อเตรียมการก่อนการแข่งขันอย่างน้อย ๓๐ นาที

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายเหมาะสมกับชุดการแข่งขันคีตศิลป์มวยไทย (ชุดมวยไทยโบราณ หรือ ชุดมวยไทยสมัยใหม่ผอมยาวรวบให้เรียบร้อย)

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

๓.๕ การประกวดสามารถใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงได้ โดยต้องสอดคล้องกับการแสดง และไม่ก่อให้เกิดอันตราย

๓.๖ ผู้เข้าประกวดทำการแสดงโดยสามารถทำการต่อตัวได้ หรือทำการแปรขบวนแถวที่หลากหลาย สอดแทรกการเล่าเรื่องเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทย, วรรณคดีไทย, ประวัติศาสตร์ไทย หรือวัฒนธรรมท้องถิ่นของประเทศไทย

๓.๗ ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การพิจารณาและตัดสินผลการประกวด เกณฑ์การพิจารณา

๔.๑ เกณฑ์การให้คะแนน

- | | |
|--|-----------|
| ๑) มีการร้อยเรียงเรื่องราวน่าสนใจและสร้างสรรค์ | ๑๐๐ คะแนน |
| สอดแทรกการเล่าเรื่องศิลปวัฒนธรรมไทย, วรรณคดีไทย, ประวัติศาสตร์ไทย หรือวัฒนธรรมท้องถิ่นของประเทศไทย | ๒๕ คะแนน |
| ๒) การออกอาวุธ ความถูกต้องของท่ามวยไทย | ๑๕ คะแนน |
| (เช่น ต่อย เตะ เข่า ศอก) มีความถูกต้อง ชัดเจน | |
| ๓) ความยากของท่าทางและทักษะมวยไทยขั้นสูง | ๑๕ คะแนน |
| (แม่ไม้และลูกไม้มวยไทย) | |
| 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 |
- ทั้งนี้ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด**

๖. คณะกรรมการตัดสิน

๖.๑ คณะกรรมการแต่ละชุด มีจำนวน ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

- ๑) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถที่สอดคล้องกับกิจกรรม
- ๒) เป็นตัวแทนครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
- ๓) เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

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



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
กิจกรรมทัศนศิลป์
Soft Power สาขาศิลปะ

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 โดยวัสดุที่ปะติดลงไปจะต้องมีความหนาแน่นไม่เกิน 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” |
| ๓.๒.๒ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ และ ม.๔ – ม.๖ | ขนาด ๑๕” x ๒๒” |

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

- ๓.๓.๑ ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “ท้องถิ่นของเรา”
- ๓.๓.๒ ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “วัฒนธรรมไทย”
- ๓.๓.๓ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “ภูมิปัญญาไทยสร้างสรรค์”
- ๓.๓.๔ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “SOFT POWER สร้างสรรค์ นำไทยพัฒนา”

๓.๔ ห้ามเคลือบภาพและไม่ใส่กรอบภาพ ทั้งนี้ สามารถกันขอบด้วยกระดาษขาวได้ไม่เกิน ๑ เซนติเมตร

๓.๕ ห้ามนำต้นแบบมาดูในขณะที่แข่งขัน

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

ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์

- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์

- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้น

ที่ทำการสอน

- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษ่อื่นอย่างหลากหลาย

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓ และจัดแสดง

ผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

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"
 - ๓.๒.๒ ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ ขนาด ๑๑" X ๑๕"
 - ๓.๒.๓ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ ขนาด ๑๕" X ๒๒"
 - ๓.๒.๔ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ ขนาด ๑๕" X ๒๒"
- ๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน
 - ๓.๓.๑ ระดับชั้น ป.๑ - ป.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “มหัศจรรย์ภูมิปัญญาไทย”
 - ๓.๓.๒ ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “จิตอาสา พาใจเป็นสุข”
 - ๓.๓.๓ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “เทิดไท้ ๗๒ พรรษา ในหลวงรัชกาลที่ ๑๐”
 - ๓.๓.๔ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “ตามรอยพระราชปณิธาน ในหลวงรัชกาลที่ ๑๐”
- ๓.๔ ห้ามเคลือบภาพและไม่ใส่กรอบภาพ ทั้งนี้ สามารถยื่นขอด้วยกระดาษกาวได้ไม่เกิน 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	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์
- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓ และจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป 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"

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

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

๓.๓.๑ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง "เรื่องราวจากวรรณคดีไทย"

๓.๓.๒ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง "เรื่องราวจากนิทานชาดก"

๓.๔ ห้ามเคลือบภาพและไม่ใส่กรอบภาพ ทั้งนี้ สามารถกันขอบด้วยกระดาษขาวได้ไม่เกิน ๑ เซนติเมตร

๓.๕ ห้ามนำต้นแบบมาดูในขณะที่แข่งขัน

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

ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

โดยผู้ได้คะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ ถึง อันดับ ๓ จะได้รับรางวัล "ชนะเลิศ" "รองชนะเลิศอันดับ ๑"

และ "รองชนะเลิศอันดับ ๒" ตามลำดับ

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์
- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓ และจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป 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

๓.๒.๓ 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.๔ - ป.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “ออกแบบตัวละคร SUPER HERO ไทย”

โจทย์ : ให้นักเรียนออกแบบตัวละคร (CHARACTER DESIGN) ซูเปอร์ฮีโร่ ที่มีความเป็นไทย มีพลังความสามารถพิเศษที่จะสามารถสร้างความดีให้กับสังคมไทยได้ โดยวาดเป็นภาพลายเส้นและระบายสี ตัวละครที่ออกแบบ พร้อมวาดภาพแสดงรายละเอียดของส่วนย่อยต่างๆ ที่สำคัญตามความจำเป็น ตั้งชื่อและอธิบายความคิดเกี่ยวกับตัวละครที่ออกแบบ (ให้อยู่ในหน้าของผลงาน) โดยสังเขป

๓.๓.๒ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “ออกแบบตัวละคร SUPER HERO ไทย”

โจทย์ : ให้นักเรียนออกแบบตัวละคร (CHARACTER DESIGN) ซูเปอร์ฮีโร่ ที่มีความเป็นไทย มีพลังความสามารถพิเศษที่จะสามารถสร้างความดีให้กับสังคมไทยได้ โดยวาดเป็นภาพลายเส้นและระบายสี ตัวละครที่ออกแบบ พร้อมวาดภาพแสดงรายละเอียดของส่วนย่อยต่างๆ ที่สำคัญตามความจำเป็น ตั้งชื่อและอธิบายความคิดเกี่ยวกับตัวละครที่ออกแบบ (ให้อยู่ในหน้าของผลงานนั้น) โดยสังเขป

๓.๓.๓ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “รถยนต์รักษ์โลก”

โจทย์ : ให้นักเรียนออกแบบร่างรถยนต์ชนิดพิเศษที่มีกลไกการทำงานที่เกิดผลดีแก่โลกได้ โดยวาดเป็นภาพลายเส้นและระบายสีรถยนต์ที่ออกแบบ พร้อมวาดภาพแสดงรายละเอียดของส่วนย่อยต่าง ๆ ที่สำคัญตามความจำเป็น ตั้งชื่อและอธิบายความคิดเกี่ยวกับรถยนต์ที่ออกแบบ (ให้อยู่ในหน้าของผลงานนั้น) โดยสังเขป

๓.๔ ห้ามเคลือบภาพและไม่ใส่กรอบภาพ ทั้งนี้ สามารถกั้นขอบด้วยกระดาษขาวได้ไม่เกิน ๑ เซนติเมตร

๓.๕ ห้ามนำต้นฉบับมาดูในขณะแข่งขัน

- ๓.๖ ห้ามใช้เครื่องมือสื่อสารทุกชนิดขณะแข่งขัน
- ๓.๗ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง
- ๓.๘ เวลาในการวาดภาพ ๓ ชั่วโมง

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 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์
- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้นที่ทำการสอน

- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓ และจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป 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”

๓.๒.๒ ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ ขนาด ๑๕”x ๒๒”

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

๓.๓.๑ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “เยาวชนไทยร่วมใจรักษ์ พิทักษ์สิ่งแวดล้อม”

๓.๓.๒ ระดับชั้น ม.๑ – ม.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “SOFT POWER พลังสร้างสรรค์ไทย”

๓.๔ ห้ามเคลือบภาพและไม่ใส่กรอบภาพ ทั้งนี้ สามารถกันขอบด้วยกระดาษขาวได้ไม่เกิน 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 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์

- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์

- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้น

ที่ทำการสอน

- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓ และจัดแสดง

ผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



๖. ประติมากรรม

คำอธิบาย : เป็นการสร้างสรรค์งานประติมากรรมตามประเภทต่างๆ

- 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 ขนาดของผลงานและวัสดุที่ใช้ในการปั้น
 - ๓.๒.๑ ระดับชั้น ป.๑ - ป.๓ ขนาดพื้นที่ ๑๐”x ๑๕”
 - ๓.๒.๒ ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ ขนาดพื้นที่ ๑๕”x ๒๒”
 - ๓.๒.๓ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ ขนาดพื้นที่ ๒๕”x ๒๕” จำกัดความสูงไม่เกิน ๒๕”
 - ๓.๒.๔ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ ขนาดพื้นที่ไม่เกิน ๒๕”x ๒๕” จำกัดความสูงไม่เกิน ๒๕”
- ๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน
 - ๓.๓.๑ ระดับชั้น ป.๑ - ป.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “ท้องเที่ยวสุขใจ เมืองไทยงดงาม”
 - ๓.๓.๒ ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “ท้องถิ่นของเรา”
 - ๓.๓.๓ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “สืบสาน รัชชถิ่นไทย ดำรงไว้ในแผ่นดิน”
 - ๓.๓.๔ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “เทิดไถ่องคราชน 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

ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ด้านทัศนศิลป์

- เป็นครูที่ทำการสอนด้านวิชาทัศนศิลป์

- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ต่ำกว่าที่ทำการสอนหรือระดับชั้น

ที่ทำการสอน

- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓ และจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชน

ผลงานต่อสาธารณชน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์





เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
กิจกรรมนาฏศิลป์
Soft Power สาขาเฟสติวล

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	✓	✓	✓	✓	ทีมนละไม่น้อยกว่า ๘ คน แต่ไม่เกิน ๑๐ คน	
๒. นาฏศิลป์ไทยอนุรักษ์	✓	✓	✓	✓	ทีมนละไม่น้อยกว่า ๘ คน แต่ไม่เกิน ๑๐ คน	
๓. นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์	✓	✓	✓	✓	ทีมนละไม่น้อยกว่า ๘ คน แต่ไม่เกิน ๑๖ คน	
๔. รำวงมาตรฐาน	✓	✓	✓	✓	ทีมนละ ๑๐ คน	
รวม	๔	๔	๔	๔		
	๘		๘			
รวม ๔ รายการ	๑๖ รายการ					

๑. รำหรือระบำมาตรฐาน

นิยามศัพท์

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

รำปะเลง	รำพัทลุง	ระบำนันทอุทยาน	ระบำพรหมมาสเตอร์
รำเชิดฉิ่งเชิดจิ้ง	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 ๘ 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 ใช้สีรีระร่างกายประกอบท่ารำ ได้ระดับและสัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน)
- ๔.๒ จังหวะและลีลา ๒๐ คะแนน
(ปฏิบัติกระบวนท่ารำสอดคล้องกับจังหวะ หน้าทับ ไม้กลอง ทำนองเพลง และการขับร้อง (ถ้ามี) โดยผสมลีลาที่เหมาะสมกับการรำในชุดที่เลือกปฏิบัติ)
- ๔.๓ การใช้สีหน้าและอารมณ์ ๒๐ คะแนน
(ใช้สีหน้าและอารมณ์ได้เหมาะสมกับการรำในชุดที่เลือกปฏิบัติ)
- ๔.๔ ความพร้อมเพรียง ๑๐ คะแนน
(การเคลื่อนไหวร่างกายและอวัยวะต่างๆ ที่ใช้ในการปฏิบัติกระบวนท่ารำเป็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงให้เห็นความเป็นเอกภาพทางการแสดง)
- ๔.๕ การแปรแถวและการใช้พื้นที่ ๑๐ คะแนน
(จัดระเบียบแถวประกอบการรำได้สวยงามชัดเจน แสดงระยะห่าง ระยะเคียง ระหว่างบุคคล ได้สม่ำเสมอ สอดคล้องกับพื้นที่ที่ใช้รำ)
- ๔.๖ ความเหมาะสมและความถูกต้องของเครื่องแต่งกาย ๑๐ คะแนน
(รูปแบบและองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายมีความถูกต้องตามมาตรฐานที่กำหนดตามข้อ ๓ และมีสัดส่วนที่เหมาะสมสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของผู้แสดง เช่น ความสั้น ยาว ของสังวาลย์ (พระ) สร้อยตัว (นาง-ถ้ามี) ระดับการประดับอูบะ ดอกไม้ทัด ฯ

๕. เกณฑ์การตัดสิน (ผลการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สุด)

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

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 หรือ มีคุณวุฒิระดับปริญญาโทและดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดงในสถาบันอุดมศึกษา หรือ
- ๗.๔ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์หรือศิลปะการแสดง ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) นักวิชาการละครและดนตรีทรงคุณวุฒิ (โขน ละคร และดนตรี) นาฏศิลป์นทักษะพิเศษ นาฏศิลป์อาวุโส 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



๒. นาฏศิลป์ไทยอนุรักษ์

นิยามศัพท์

นาฏศิลป์ไทยอนุรักษ์ หมายถึง การแสดงนาฏศิลป์ไทยประเภทรำ หรือระบำเบ็ดเตล็ด ที่ปรมาจารย์ทางนาฏศิลป์ไทยได้คิดประดิษฐ์ท่ารำ ดนตรี ทำนองเพลง และได้รับการยอมรับ และถือเป็น แนวปฏิบัติสืบเนื่องมา ให้เลือก ๑ ชุดการแสดง จากรายการต่อไปนี้

รำซัดชาติรี	รำสีนวล	รำสีนวลออกอาหนู	รำพม่ามอญ
รำพม่ารำชวาน	รำเถิดเทิง	รำพัตรตันโกสินทร์	ระบำทวาราวดี
ระบำเชียงแสน	ระบำศรีวิชัย	ระบำสุโขทัย	ระบำลพบุรี
ระบำศรีชัยสิงห์	ระบำอยุธยา	ระบำนพรัตน์	ระบำนางกอย
ระบำวิชณี	ระบำไก่อ	ระบำม้า	ระบำมยุราภิรมย์
ระบำมฤคระเริง	ระบำจันทกนิรี	ระบำฉิ่ง	ระบำกรับ
ระบำไกรลาศสำเร็จ	ระบำสวัสดิรักษา	ระบำครุฑ	พ็อนมานมงคล

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

๒. วิธีดำเนินการจัดการแข่งขันและขั้นตอนสมัครแข่งขัน

๒.๑ วิธีดำเนินการจัดการแข่งขัน ให้ดำเนินการดังนี้

๒.๑.๑ จัดการแข่งขันในรูปแบบออนไซต์ (On site)

๒.๑.๒ จัดการแข่งขันโดยเปิดเผยต่อสาธารณชน

๒.๑.๓ ให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา บันทึกภาพเคลื่อนไหวทุกทีมที่เข้าทำการแข่งขัน โดยใช้ กล้องเพียงตัวเดียวและบันทึกภาพมุมเดียวโดยไม่ต้องมีการตัดต่อตลอดการแสดง

๒.๒ ขั้นตอนสมัครแข่งขัน

๒.๒.๑ ให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันส่งใบสมัคร พร้อมไฟล์เพลงสำหรับการแข่งขันตามระยะเวลา ที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด

๒.๒.๒ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน ดำเนินการจับสลากเพื่อจัดลำดับการแข่งขัน และแจ้งผล ให้โรงเรียนทราบ กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้ตามกำหนด ให้ทำหนังสือชี้แจงต่อ คณะกรรมการ ทั้งนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ

๓. การแต่งกายผู้แสดง ให้ปฏิบัติดังนี้

๓.๑ รูปแบบกรมศิลปากร

๓.๒ รูปแบบสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

๓.๓ รูปแบบเลียนแบบอย่างโบราณ (เครื่องเบา)

หมายเหตุ กรณีการแสดงชุดรำซัดชาติรี ระบำจันทกนิรี ระบำไกรลาศสำเร็จ ระบำสวัสดิรักษา และ ระบำครุฑ สามารถแต่งกายด้วยเครื่องแต่งกายที่มีส่วนประกอบของการแต่งกายยืนเครื่องเลียนแบบอย่าง โบราณ (เครื่องเบา) ได้

๔. หลักเกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน กำหนดดังนี้

- ๔.๑ การปฏิบัติท่ารำ ๓๐ คะแนน
(ท่ารำถูกต้องตามต้นแบบ ใช้สีรีระร่างกายประกอบท่ารำ ได้ระดับและสัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน)
- ๔.๒ จังหวะและลีลา ๒๐ คะแนน
(ปฏิบัติกระบวนท่ารำสอดคล้องกับจังหวะ หน้าทับ ไม้กลอง ทำนองเพลง และการขับร้อง (ถ้ามี) โดยผสมลีลาที่เหมาะสมกับการรำในชุดที่เลือกปฏิบัติ)
- ๔.๓ การใช้สีหน้าและอารมณ์ ๒๐ คะแนน
(ใช้สีหน้าและอารมณ์ ได้เหมาะสมกับการรำในชุดที่เลือกปฏิบัติ)
- ๔.๔ ความพร้อมเพรียง ๑๐ คะแนน
(การเคลื่อนไหวร่างกายและอวัยวะต่างๆที่ใช้ในการปฏิบัติกระบวนท่ารำเป็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงให้เห็นความเป็นเอกภาพทางการแสดง)
- ๔.๕ การแปรแถวและการใช้พื้นที่ ๑๐ คะแนน
(จัดระเบียบแถวประกอบการรำได้สวยงามชัดเจน แสดงระยะห่าง ระยะเคียง ระหว่างบุคคล ได้สม่ำเสมอ สอดคล้องกับพื้นที่ที่ใช้รำ)
- ๔.๖ ความถูกต้องและความเหมาะสมของเครื่องแต่งกาย ๑๐ คะแนน
(รูปแบบและองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายมีความถูกต้องตามมาตรฐานที่กำหนดตามข้อ ๓ และมีสัดส่วนที่เหมาะสมสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของผู้แสดง เช่น ความสั้น ยาว ของสังวาลย์ (พระ) สร้อยตัว (นาง-ถ้ามี) ระดับการประดับอูบะ ดอกไม้ทัด)
๕. หลักเกณฑ์การตัดสิน (ผลการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สุด)
- | | |
|------------------|---|
| ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง |
| ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ | ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน |
| ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง |
| ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ | ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น |
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 หรือ มีคุณวุฒิระดับปริญญาโทและดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชานาฏศิลป์/ศิลปะการแสดงในสถาบันอุดมศึกษา หรือ
- ๗.๔ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์หรือศิลปะการแสดง ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) นักวิชาการละครและดนตรีทรงคุณวุฒิ (โขน ละคร และดนตรี) นาฏศิลป์นทักษะพิเศษ นาฏศิลป์อาวุโส 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 เดือนของแต่ละภูมิภาค 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 ๑๖ 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 เป็นการสร้างสรรค์การแสดงที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับ ๔ ประเด็นที่กำหนด อย่างน้อย ๑ ประเด็น

๓.๓ การแต่งกายผู้แสดง ให้แต่งกายเต็มรูปแบบตามแนวคิดการสร้างสรรค์

๓.๔ ระยะเวลาในการแสดงไม่น้อยกว่า ๕ นาทีและไม่เกิน ๗ นาที

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

๓.๖ ใช้เวลาในการเตรียมการนำเสนอระยะเวลาการสร้างสรรค์ไม่เกิน ๑๐ นาที โดยไม่นับรวมกับเวลา ทำการแสดง หากเกินเวลาจะถูกหักคะแนน นาทีละ ๑ คะแนน จากคะแนนรวมเมื่อทำการแข่งขันเสร็จสิ้น (เกณฑ์การให้คะแนน ข้อ ๕)

๓.๗ ให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจัดทำเอกสาร สุนัขบัตร หรือแผ่นพับ โดยมีรูปแบบและหัวข้อนำเสนอตามที่ คณะกรรมการกำหนดนำส่งให้คณะกรรมการในวันที่ทำการแข่งขัน ดังนี้

ปกหน้า	เนื้อหา
<p>(สามารถออกแบบหน้าปกได้ตามความเหมาะสม แต่ต้องปรากฏรายละเอียดข้อความด้านล่างในหน้าปก)</p> <p>การแสดงนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์</p> <p>ชุด.....</p> <p>โดย.....</p> <p>ผลงานสร้างสรรค์สำหรับการประกวด ในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ พุทธศักราช ๒๕๖๗ (ลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน)</p>	<p>ให้อธิบายสาระสำคัญของการสร้างสรรค์การแสดง ตามหัวข้อที่กำหนด ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. แรงบันดาลใจ ๒. แนวคิด ๓. วัตถุประสงค์ ๔. ระยะเวลาการสร้างสรรค์ ๕. ผลงานสร้างสรรค์และองค์ประกอบผลงาน สร้างสรรค์ ๖. คุณค่า ประโยชน์ ของผลงานสร้างสรรค์ ๗. ข้อเสนอแนะในการนำผลงานสร้างสรรค์ไปใช้ หมายเหตุ สามารถใส่รูปภาพประกอบเอกสารได้

๓.๘ ให้คณะกรรมการดำเนินการจัดการแข่งขันจัดเตรียมสื่อวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ เพื่ออำนวยความสะดวก ในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ตามที่ผู้เข้าแข่งขันร้องขอ

๓.๙ ให้คณะกรรมการดำเนินการจัดการแข่งขัน จัดสลากลำดับที่การแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลาก ให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่ในวันแข่งขันได้ ให้ทำหนังสือชี้แจงเหตุผลต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนการแข่งขันล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๗ วัน เพื่อให้คณะกรรมการฯ จัดลำดับที่การแข่งขันให้ใหม่

๔. หลักเกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน กำหนดดังนี้

- | | |
|--|----------|
| ๔.๑ คลิปการนำเสนอระยะเวลาการสร้างสรรค์ (ทันสมัย แสดงกระบวนการชัดเจน) | ๑๐ คะแนน |
| ๔.๒ แนวคิดของการแสดง (สอดคล้องกับประเด็นที่กำหนดตามนิยามศัพท์ ๔ ประเด็น) | ๑๐ คะแนน |
| 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 (ผลการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สุด)

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

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 หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป หรือ

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

๗.๔ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์/ศิลปะการแสดง/ดุริยางคศิลป์ /ทัศนศิลป์ ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) นักวิชาการละครและดนตรีทรงคุณวุฒิ (इन ละคร และดนตรี) นาฏศิลป์บัณฑิตพิเศษ นาฏศิลป์อาวุโส 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

นอกจากการแต่งกายดังกล่าว การแข่งขันรำวงมาตรฐานในงานการแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ยังได้กำหนดให้เพิ่ม การแต่งกายแบบพื้นเมืองประจำท้องถิ่น การแต่งกายแบบชุดไทยพระราชานิยม เพื่อขับเคลื่อนนโยบายชาติ เรื่อง Soft Power และเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง และสนับสนุนการขึ้นทะเบียนชุดไทยพระราชานิยมเป็นมรดกโลกด้วย

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 พร้อมไฟล์เพลงสำหรับการแข่งขันตามระยะเวลา ที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด

๒.๒.๒ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน ดำเนินการจับสลากเพื่อจัดลำดับการแข่งขัน และแจ้งผล ให้โรงเรียนทราบ กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้ตามกำหนด ให้ทำหนังสือชี้แจง ต่อคณะกรรมการ ทั้งนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ

๓. การแต่งกายผู้แสดง

ให้แต่งกายตามรูปแบบการแสดง โดยเลือกรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งจาก ๖ รูปแบบดังนี้

รูปแบบที่ ๑ แบบชาวบ้าน หรือแบบพื้นเมืองประจำท้องถิ่น ทั้งชายและหญิง

รูปแบบที่ ๒ แบบรัชกาลที่ ๕ ทั้งชายและหญิง

รูปแบบที่ ๓ แบบสากลนิยม ทั้งชายและหญิง

รูปแบบที่ ๔ แบบราตรีสโมสร ทั้งชายและหญิง

รูปแบบที่ ๕ หญิง แบบไทยพระราชานิยม 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 เพลงรำชิมารำ

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

๔.๒ เพลงเลือกเสรี ๑ เพลง

๔.๓ จับฉลากเลือกเพลง ๑ เพลงถ้าซ้ำกับเพลงเลือกเสรี ให้จับฉลากใหม่

๔.๔ ใช้ทำรำของกรมศิลปากร ตามลิงก์ <https://youtu.be/SmxDNYaCwz๔>

๔.๕ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันจัดเตรียมเพลงสำหรับการแข่งขัน

๔.๖ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันดำเนินการจับสลากลำดับที่แข่งขัน และแจ้งผลให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่การแข่งขันได้ ให้ทำหนังสือชี้แจงเหตุผลต่อคณะกรรมการดำเนินการแข่งขันก่อนการแข่งขันล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๗ วัน เพื่อให้คณะกรรมการจัดลำดับที่การแข่งขันใหม่

๕. หลักเกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน กำหนดดังนี้

๕.๑ การปฏิบัติทำรำ ๓๐ คะแนน

(ทำรำถูกต้องตามต้นแบบ ใช้สรีระร่างกายประกอบทำรำ ได้ระดับและสัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน)

๕.๒ จังหวะและลีลา ๒๐ คะแนน

(ปฏิบัติกระบวนทำรำสอดคล้องกับจังหวะ หน้าทับ ทำนองเพลง และการขับร้อง โดยผสานลีลาที่เหมาะสมกับการรำในเพลงที่ปฏิบัติ)

๕.๓ การใช้สีหน้าและอารมณ์ ๒๐ คะแนน

(ใช้สีหน้าและอารมณ์ ได้เหมาะสมกับการรำคู่ชาย หญิง)

๕.๔ ความพร้อมเพรียง ๑๐ คะแนน

(การเคลื่อนไหวร่างกายและอวัยวะต่างๆที่ใช้ในการปฏิบัติกระบวนทำรำเป็นไปในทิศทางเดียวกัน มีความสัมพันธ์สอดคล้องกันทั้งภายในคู่ที่รำและระหว่างคู่ร่วมรำ แสดงให้เห็นความเป็นเอกภาพทางการแสดง)

๕.๕ การแปรแถวและการใช้พื้นที่ ๑๐ คะแนน

(จัดระเบียบแถวประกอบการรำได้ชัดเจน แสดงระยะห่าง ระยะเคียง ระหว่างบุคคล ได้สม่ำเสมอ สอดคล้องกับพื้นที่)

๕.๖ ความถูกต้องและความเหมาะสมของเครื่องแต่งกาย ๑๐ คะแนน

(รูปแบบและองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายมีความถูกต้องตามมาตรฐานที่กำหนดตามข้อ ๓ และมีสัดส่วนที่เหมาะสมสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของผู้รำทั้งชายและหญิง)

๖. หลักเกณฑ์การตัดสิน (ผลการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือเป็นที่สุด)

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

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 สาขา ศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) นักวิชาการละครและดนตรีทรงคุณวุฒิ (โขน ละคร และดนตรี) นาฏศิลป์นทักษะ พิเศษ นาฏศิลป์อาวุโส ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ และผู้ชำนาญการด้านนาฏศิลป์ หรือ

๘.๕ กรณีที่ไม่มีคุณวุฒิ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) โดยผ่าน ความเห็นชอบจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๙. แนวปฏิบัติของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

๙.๑ คณะกรรมการต้องชี้แจง/อธิบายหลักเกณฑ์และวิธีการแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน

๙.๒ คณะกรรมการต้องไม่ร่วมตัดสินกรณีสถานศึกษาที่ตนเองสังกัดเข้าร่วมการแข่งขัน

๙.๓ คณะกรรมการควรให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้แข่งขันทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๙.๔ คณะกรรมการต้องอภิปรายผลการให้คะแนนการแข่งขันจนได้ข้อยุติร่วมกัน จึงจะสามารถสรุปผล และประกาศผลการแข่งขันประเภทนั้น ๆ ได้

๑๐. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ ในเว็บไซต์ ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์





เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
กิจกรรมดนตรี
Soft Power สาขาดนตรี

รายการแข่งขัน	เขตพื้นที่/ระดับชั้น				ประเภท	หมายเหตุ
	สปป.		สปม.			
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 เดี่ยวขลุ่ยเพียงออ	✓	✓	✓	✓		
๑.๖ เดี่ยวซอด้วง	✓	✓	✓	✓		
๑.๗ เดี่ยวซออู้	✓	✓	✓	✓		
๑.๘ เดี่ยวจะเข้	✓	✓	✓	✓		
๑.๙ เดี่ยวขิม ๗ หย่อง	✓	✓	✓	✓		
๒. การแข่งขันขับร้องเพลงไทย	✓	✓	✓	✓		เดี่ยว
๓. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง						
๓.๑ ประเภทชายเดี่ยว	✓	✓	✓	✓		
๓.๒ ประเภทหญิงเดี่ยว	✓	✓	✓	✓		
๔. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกกรุง						
๔.๑ ประเภทชายเดี่ยว	✓	✓	✓	✓		
๔.๒ ประเภทหญิงเดี่ยว	✓	✓	✓	✓		
๕. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยหมู่	✓	✓	✓		วง (๑๓-๑๔ คน)	



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
กิจกรรมดนตรี
Soft Power สาขาดนตรี

รายการแข่งขัน	เขตพื้นที่/ระดับชั้น				ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.		สพม.			
	ป.๑-ป.๖	ม.๑-ม.๓	ม.๑-ม.๓	ม.๔-ม.๖		
๖. วงเครื่องสายผสมซิม	✓	✓	✓		วง (๘ - ๙ คน)	
๗. วงเครื่องสายผสมปี่พาทย์ไม้นวม	✓	✓	✓		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 เดี่ยวขลุ่ยเพียงออ
- ๒.๖ เดี่ยวซอด้วง
- ๒.๗ เดี่ยวซออู้
- ๒.๘ เดี่ยวจะเข้
- ๒.๙ เดี่ยวซิม ๗ หย่อง

๓. เพลงที่ใช้ในการแข่งขัน

ลำดับที่	ประเภทเครื่องดนตรี	ป.๑ - ป.๖	ม.๑ - ม.๓	ม.๔ - ม.๖
๓.๑	เดี่ยวระนาดเอก	พม่าเห่ ชั้นเดียว	การเวกเล็ก สองชั้น	อาหนู สามชั้น
๓.๒	เดี่ยวระนาดทุ้ม	พม่าเห่ ชั้นเดียว	การเวกเล็ก สองชั้น	อาหนู สามชั้น
๓.๓	เดี่ยวฆ้องวงใหญ่	พม่าเห่ ชั้นเดียว	การเวกเล็ก สองชั้น	อาหนู สามชั้น
๓.๔	เดี่ยวฆ้องวงเล็ก	พม่าเห่ ชั้นเดียว	การเวกเล็ก สองชั้น	อาหนู สามชั้น
๓.๕	เดี่ยวขลุ่ยเพียงออ	นกกาก สองชั้น	น้ำลอดใต้ทราย สองชั้น	วิเวกเวหา สามชั้น
๓.๖	เดี่ยวซอด้วง	กาเรียนทอง สองชั้น	น้ำลอดใต้ทราย สองชั้น	แขกสาหร่าย สองชั้น
๓.๗	เดี่ยวซออู้	กาเรียนทอง สองชั้น	น้ำลอดใต้ทราย สองชั้น	แขกสาหร่าย สองชั้น
๓.๘	เดี่ยวจะเข้	กาเรียนทอง สองชั้น	ฉิ่งตวงพระธาตุ ชั้นเดียว	จันทิมใหญ่ สองชั้น
๓.๙	เดี่ยวซิม ๗ หย่อง	กาเรียนทอง สองชั้น	น้ำลอดใต้ทราย สองชั้น	อาหนู สามชั้น

หมายเหตุ : สำหรับการแข่งขันในปี ๒๕๖๘ 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 การแข่งขันเดี่ยวระนาดเอกระดับประถมศึกษา (ป.๑ - ๖) กำหนดให้ บรรเลง ๔ เที้ยว โดยยึด โน้ตทำนองหลัก ที่กำหนดให้เป็นแนวทาง

๔.๔ การแข่งขัน เดี่ยวระนาดเอกให้ใช้ไม้แข็งบรรเลง ในทุกระดับการแข่งขัน

๔.๕ การแข่งขัน เดี่ยวฆ้องวงใหญ่และฆ้องวงเล็ก * หากเป็นการแข่งขันในระดับภาคและระดับชาติ ให้ใช้ไม้หนังในการบรรเลง เท่านั้น

๔.๖ การแข่งขันประเภท ซอด้วง ซออู้ ทุกระดับชั้น กำหนดให้ใช้สายซอที่เป็น “สายไหม” เท่านั้น

๔.๗ การแข่งขันประเภท ขิมสาย ทุกระดับชั้น กำหนดให้ใช้ ขิมผีเสื้อหรือขิมคางหมู ที่มีจำนวนหย่อง ๗ หย่อง เท่านั้น

๔.๘ เพลงที่ใช้ในการแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทยทุกระดับชั้น ผู้บรรเลงสามารถใช้ทางเพลงได้อย่างอิสระ โดยให้สอดคล้องกับโน้ตเพลงที่ให้ไว้เป็นแนวทาง

๔.๙ แต่ละโรงเรียนสามารถส่งนักเรียนเข้าแข่งขันได้ประเภทละ ๑ คน เท่านั้น

๔.๑๐ นักเรียนแต่ละคนสามารถเข้าแข่งขันได้มากกว่า ๑ รายการ

๔.๑๑ กรณีที่รายการใดมีผู้แข่งขันเพียงรายเดียว ต้องจัดให้มีการบรรเลงต่อหน้าคณะกรรมการ เพื่อพิจารณา หากไม่ผ่านเกณฑ์การตัดสินจะไม่ได้สิทธิ์ในการแข่งขันในระดับต่อไป

๕. วิธีดำเนินการแข่งขัน

๕.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๕.๒ ในวันแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัวและจับสลากเพื่อเรียงลำดับการแข่งขัน ก่อนการแข่งขัน ๓ นาที

๕.๓ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถเข้าแข่งขันได้ตามลำดับที่จับสลากได้ ให้แจ้งต่อคณะกรรมการ เพื่อขออนุญาตเปลี่ยนลำดับในการแข่งขันกับผู้แข่งขันลำดับอื่น และต้องแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายในระยะเวลาการแข่งขันในวันนั้น

๕.๔ ผู้แข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๕.๕ เครื่องดนตรีที่ใช้แข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันเตรียมมาเอง

๕.๖ การจัดการแข่งขันเดี่ยวดนตรีไทยทุกระดับชั้นต้องจัดสถานที่ให้เข้าชมการแข่งขันได้

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 อนุโลมให้แก้ไข และบรรเลงใหม่ได้ ๑ ครั้ง

๗.๒ กรณีผู้เข้าแข่งขัน ไม่บรรเลงตามหลักเกณฑ์การแข่งขันที่กำหนด บรรเลงลุ่มหรือหยุดระหว่างบรรเลง คณะกรรมการจะไม่ตัดสินผลรางวัลให้ผู้เข้าแข่งขันรายนั้น

๗.๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๘. คณะกรรมการการตัดสิน

๘.๑ จำนวนคณะกรรมการตัดสินประเภทละ ๓ คน หรือ ๕ คน เท่านั้น

๘.๒ คณะกรรมการตัดสินควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่ง ต่อไปนี้

๘.๒.๑ เป็นศึกษานิเทศก์ที่จบการศึกษาด้านดนตรีไทย หรือ

๘.๒.๒ เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีไทยมาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๐ ปี หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป หรือ

๘.๒.๓ เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่ทำการสอนดนตรีไทย หรือเป็นบุคลากรทางดนตรีไทย

ของหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ

๘.๒.๔ กรณีที่ไม่มีคุณสมบัติ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางดนตรีไทย หรือ มีอาชีพเป็นศิลปินด้านดนตรีไทย หรือนักดนตรีไทยที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ

๘.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่านควรมีที่มาอย่างหลากหลายสังกัด กล่าวคือ **ต่างสถาบันหรือต่างหน่วยงาน** เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการตัดสิน

๘.๓.๑ กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้แข่งขันในรายการนั้น ๆ

๘.๓.๒ กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการแข่งขัน ทุกกรณี ยกเว้นแต่ทำการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

๘.๓.๓ กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ เป็นไปเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนาดนตรีไทยให้คงอยู่อย่างมั่นคง 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	เวสสุกรรม สองชั้น	น้ำลอดใต้ทราย สองชั้น	แขกสาหร่าย สองชั้น

หมายเหตุ : สำหรับการแข่งขันในปี ๒๕๖๘ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดแนวทางของบทเพลงไว้แล้ว (ตามภาคผนวก) โดยให้เรียงลำดับเพลงที่ใช้ในการแข่งขันตามที่กำหนด กรณีที่ปีใดไม่มีการจัดการแข่งขัน ในครั้งถัดไปให้ใช้เพลงตามลำดับที่จัดไว้

๔. หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๑ การแข่งขันขับร้องเพลงไทย ตั้งแต่ระดับเขตพื้นที่การศึกษาลงไป **อนุโลม** ให้ใช้ฉิ่งประกอบการแข่งขัน เพียงอย่างเดียวได้ * 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 (ผืนระนาดแบบปีพาทย์ จำนวน ๒๒ ลูก เทียบเสียงตามมาตรฐานกรมศิลปากร) สำหรับกำหนดเสียงเริ่มต้น และการบรรเลงรับ - 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** ในกรณีที่ปฏิบัติไม่ถูกต้อง 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 ขับร้องลุ่มหรือหยุดระหว่างขับร้อง** คณะกรรมการจะไม่ตัดสินผลรางวัลให้ผู้เข้าแข่งขันรายนั้น

๗.๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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 มีวิทยฐานะ

ชำนาญการขึ้นไป หรือ

๘.๒.๓ เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่ทำการสอนดนตรีไทย (คีตศิลป์ไทย) หรือเป็นบุคลากรทางดนตรีไทยของหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ

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

๘.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่านควรมีที่มาอย่างหลากหลายสังกัด กล่าวคือ **ต่างสถาบันหรือต่างหน่วยงาน** เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการตัดสิน

๘.๓.๑ กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้แข่งขันในรายการนั้นๆ

๘.๓.๒ กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการแข่งขัน ทุกกรณี ยกเว้นแต่ทำการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

๘.๓.๓ กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ เป็นไปเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนาดนตรีไทยให้คงอยู่อย่างมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน รวมทั้งสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้แข่งขัน

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้แข่งขันทุกคนจนได้ข้อยุติและสรุปผลการแข่งขัน

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



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 ไหวพจน์ เพชรสุพรรณ/ชาย เมืองสิงห์/ทูล ทองใจ/ก้าน แก้วสุพรรณ/พุ่มพวง ดวงจันทร์ สุรพล สมบัติเจริญ/ผ่องศรี วรนุช/ยอดรัก สลักใจ/คัททริยา 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/ทองศักดิ์ ภัคดีเทวา/ดาวใจ ไพจิตร/ธานินทร์ อินทรเทพ/ชาลี อินทรวิจิตร/สมาน กาญจนผลิน/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 ไม่อนุญาตให้ดูเนื้อเพลงในขณะที่แข่งขัน

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 สีลา อารมณ์	๑๐ คะแนน
๔.๖ ความยากง่ายของเพลง	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน เว้นแต่กรรมการจะพิจารณาเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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 กรณีที่ไม่มีคุณสมบัติ/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 ยกเว้นแต่ทำการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

๖.๓.๓ กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ **เป็นไปเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนาดนตรีให้คงอยู่อย่างมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน รวมทั้งสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้แข่งขัน**

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้แข่งขันทุกคน จนได้ข้อยุติและสรุปผลการแข่งขัน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๕. การแข่งขันขับร้องเพลงไทยหมู

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน
 - ๑.๑ เป็นนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖
 - ๑.๒ เป็นนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖
๒. ประเภทการแข่งขัน
 - ๒.๑ ขับร้องหมู
๓. เพลงที่ใช้ในการแข่งขัน

ลำดับที่	ประเภทการแข่งขัน	ป.๑ - ป.๖	ม.๑ - ม.๖
๑	ขับร้องเพลงไทยหมู	ลาวสมเด็จ สองชั้น	ฝรั่งห้า สองชั้น

หมายเหตุ สำหรับการแข่งขันในปี ๒๕๖๘ - ๒๕๖๙ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดแนวทางของบทเพลงไว้แล้ว (ตามภาคผนวก) โดยให้เรียงลำดับเพลงที่ใช้ในการแข่งขันตามที่กำหนด กรณีที่ปีใดไม่มีการจัดการแข่งขัน ในครั้งถัดไปให้ใช้เพลงตามลำดับที่จัดไว้

๔. รายละเอียดเครื่องดนตรีที่ใช้ในการแข่งขัน

๔.๑ ขับร้องเพลงไทยหมู ประกอบด้วยเครื่องดนตรีดังต่อไปนี้

- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| ๔.๑.๑ ผู้ขับร้อง | ๑๐ คน (ได้ทั้งชายและหญิง) |
| ๔.๑.๒ ฉิ่ง | ๑ คู่ |
| ๔.๑.๓ โทน รำมะนาหรือกลองแขก | ๑ คู่ |
| ๔.๑.๔ เครื่องดนตรีรับร้อง | ๑ ชิ้น |

๕. หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๕.๑ สมาชิกในวงต้องเป็นนักเรียนในโรงเรียนเดียวกันเท่านั้น

๕.๒ การแข่งขันขับร้องเพลงไทยหมูที่มีรับ - ร้อง ให้ใช้เนื้อร้องที่กำหนดให้เท่านั้น

๕.๓ การแข่งขันขับร้องเพลงไทยหมู ผู้เข้าแข่งขันจะเป็นหญิงล้วน ชายล้วนหรือผสมกันก็ได้

โดยสามารถเลือกเครื่องดนตรีดำเนินทำนองรับร้องชนิดใดชนิดหนึ่งจำนวน ๑ ชิ้น เมื่อบรรเลงรับ-ส่งร้องให้บรรเลงในตอนท้ายท่อนจำนวน ๔ ห้องเพลง แล้วให้บรรเลงส่งร้องได้อีก ๔ ห้องเพลงติดต่อกันไปทันที ไม่มีการบรรเลงคั่น

๕.๔ แต่ละโรงเรียนสามารถส่งวงดนตรีเข้าแข่งขันได้ประเภทละ ๑ วงเท่านั้น

๕.๕ การแข่งขันขับร้องเพลงไทยหมูให้ใช้เนื้อเพลงที่กำหนดให้เท่านั้น

๕.๖ กรณีที่รายการใดมีผู้แข่งขันเพียงรายเดียว ต้องจัดให้มีขับร้องต่อหน้าคณะกรรมการเพื่อพิจารณา หากไม่ผ่านเกณฑ์การตัดสินจะไม่ได้สิทธิ์ในการแข่งขันในระดับต่อไป

๖. วิธีดำเนินการแข่งขัน

๖.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๖.๒ ในวันแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัวและจับสลากเพื่อเรียงลำดับการแข่งขัน ก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๖.๓ ในการแข่งขันขับร้องเพลงไทยหมูไม่สามารถเข้าแข่งขันได้ตามลำดับที่จับสลากได้ ให้แจ้งต่อ

คณะกรรมการเพื่อขออนุญาตเปลี่ยนลำดับในการแข่งขันกับวงดนตรีที่แข่งขันในลำดับอื่น และต้องแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายในระยะเวลาการแข่งขันในวันนั้น

๖.๔ ผู้แข่งขันต้องแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๖.๕ เครื่องดนตรีที่ใช้แข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันเตรียมมาเอง

๖.๖ การจัดการแข่งขันวงดนตรีไทยทุกประเภทต้องจัดสถานที่ให้เข้าชมการแข่งขันได้

๗. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน (ระดับเขตพื้นที่การศึกษา)

๗.๑ ประเภทขับร้องเพลงไทยหมู่

๗.๑.๑ ความถูกต้องชัดเจนของคำร้อง ทำนองเพลงและจังหวะ	๓๐ คะแนน
๗.๑.๒ ความไพเราะกลมกลืนและความพร้อมเพรียงในการขับร้อง	๓๐ คะแนน
๗.๑.๓ เทคนิคและความสามารถในการขับร้อง	๒๐ คะแนน
๗.๑.๔ วิธีการบรรเลงรับร้อง-ส่งร้อง	๑๐ คะแนน
๗.๑.๕ บุคลิกท่าทางของผู้บรรเลงและขับร้อง	๑๐ 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 กรณีผู้เข้าแข่งขันขับร้องเพลงไทยหมู่ **ไม่ปฏิบัติตามหลักเกณฑ์การแข่งขันที่กำหนด ขับร้องล้มหรือหยุดระหว่างขับร้อง** คณะกรรมการจะไม่ตัดสินผลรางวัลให้ผู้เข้าแข่งขันรายนั้น

๘.๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๙. คณะกรรมการการตัดสิน

๙.๑ จำนวนคณะกรรมการตัดสินประเภทละ ๓ คน หรือ ๕ คน เท่านั้น

๙.๒ คณะกรรมการตัดสินควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่ง ต่อไปนี้

๙.๒.๑ เป็นศึกษานิเทศก์ที่จบการศึกษาด้านดนตรีไทย (คีตศิลป์ไทย) หรือ

๙.๒.๒ เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีไทย (คีตศิลป์ไทย) มาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๐ ปี หรือ มีวิทยฐานะ

ชำนาญการขึ้นไป หรือ

๙.๒.๓ เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่ทำการสอนดนตรีไทย (คีตศิลป์ไทย) หรือเป็นบุคลากรทางดนตรีไทย (คีตศิลป์ไทย) ของหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ

๙.๒.๔ กรณีที่ไม่มีคุณสมบัติ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางดนตรีไทย (คีตศิลป์ไทย) หรือมีอาชีพเป็นศิลปินด้านดนตรีไทย (คีตศิลป์ไทย) หรือนักดนตรีไทย (คีตศิลป์ไทย) ที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ

๙.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่านควรมีที่มาอย่างหลากหลายสังกัด กล่าวคือ **ต่างสถาบันหรือต่างหน่วยงาน** เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการตัดสิน

๙.๓.๑ กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้แข่งขันในรายการนั้น ๆ

๙.๓.๒ กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการแข่งขัน ทุกกรณี ยกเว้นแต่ทำการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

๙.๓.๓ กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ **เป็นไปเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนา** **ดนตรีไทยให้คงอยู่อย่างมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน รวมทั้งสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้แข่งขัน**

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้แข่งขัน
ทุกคนจนได้ข้อยุติและสรุปผลการแข่งขัน

๑๑. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่
ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



๖. วงเครื่องสายผสมซิม

๗. วงเครื่องสายผสมปี่พาทย์ไม้นวม

๘. วงปี่พาทย์ไม้แข็ง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน
 - ๑.๑ เป็นนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖
 - ๑.๒ เป็นนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖
๒. ประเภทการแข่งขัน
 - ๒.๑ ประเภทวงเครื่องสายผสมซิม
 - ๒.๒ ประเภทวงเครื่องสายผสมปี่พาทย์ไม้นวม
 - ๒.๓ ประเภทวงปี่พาทย์ไม้แข็ง
๓. เพลงที่ใช้ในการแข่งขัน

ลำดับที่	ประเภทการแข่งขัน	ป.๑ - ป.๖	ม.๑ - ม.๖
๓.๑	วงเครื่องสายผสมซิม	พัตซา สองชั้น (รับร้อง)	แป๊ะ สามชั้น (รับร้อง)
๓.๒	วงเครื่องสายผสมปี่พาทย์ไม้นวม	จินซิมเล็ก สองชั้น (รับร้อง)	อาหนู เถา (รับร้อง)
๓.๓	วงปี่พาทย์ไม้แข็ง	โหมโรงแปดบท (ไม่รับร้อง)	เงี้ยวรำลึก เถา (รับร้อง)

หมายเหตุ สำหรับการแข่งขันในปี ๒๕๖๘ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดแนวทางของบทเพลงไว้แล้ว (ตามภาคผนวก) โดยให้เรียงลำดับเพลงที่ใช้ในการแข่งขันตามที่กำหนด กรณีที่ปีใดไม่มีการจัดการแข่งขัน ในครั้งถัดไปให้ใช้เพลงตามลำดับที่จัดไว้

๔. รายละเอียดเครื่องดนตรีที่ใช้ในการแข่งขัน

๔.๑ วงเครื่องสายผสมซิม ประกอบด้วยเครื่องดนตรีดังต่อไปนี้

- ๔.๑.๑ ซิม ๗ หย่อง ๑ ตัว
- ๔.๑.๒ จะเข้ ๑ ตัว
- ๔.๑.๓ ซอด้วง ๑ คั่น
- ๔.๑.๔ ซออู้ ๑ คั่น
- ๔.๑.๕ ขลุ่ยเพียงออ ๑ เถา
- ๔.๑.๖ โทน- รำมะนา ๑ คู่ (ใช้ผู้เล่น ๑ คน) หรือ กลองแขก ๑ คู่ (ใช้ผู้เล่น ๒ คน)
- ๔.๑.๗ ฉิ่ง ๑ คู่
- ๔.๑.๘ นักร้อง ๑ คน

๔.๒ วงเครื่องสายผสมปี่พาทย์ไม้นวม ประกอบด้วยเครื่องดนตรีดังต่อไปนี้

- ๔.๒.๑ จะเข้ ๑ ตัว
- ๔.๒.๒ ซอด้วง ๑ คั่น
- ๔.๒.๓ ซออู้ ๑ คั่น
- ๔.๒.๔ ระนาดเอก ๑ ราง
- ๔.๒.๕ ระนาดทุ้ม ๑ ราง
- ๔.๒.๖ ฆ้องวงใหญ่ ๑ วง
- ๔.๒.๗ ฆ้องวงเล็ก ๑ วง

๔.๒.๘ ขลุ่ยเพียงออ	๑ เลา
๔.๒.๙ กลองแขก	๑ คู่ (ใช้ผู้เล่น ๒ คน)
๔.๒.๑๐ ฉิ่ง	๑ คู่
๔.๒.๑๑ ฉาบเล็ก	๑ คู่
๔.๒.๑๒ กรับ	๑ คู่
๔.๒.๑๓ โหม่ง	๑ ใบ
๔.๒.๑๔ นักร้อง	๑ คน

๔.๓ วงปี่พาทย์ไม้แข็ง ประกอบด้วยเครื่องดนตรีดังต่อไปนี้

๔.๓.๑ ปี่ใน	๑ เลา (อนุโลมให้ครูหรือนักดนตรีอาชีพเป่าได้)
๔.๓.๒ ระนาดเอก	๑ ราง
๔.๓.๓ ระนาดทุ้ม	๑ ราง
๔.๓.๔ ซ้องวงใหญ่	๑ วง
๔.๓.๕ ซ้องวงเล็ก	๑ วง
๔.๓.๖ กลองแขก	๑ คู่ (ใช้ผู้เล่น ๒ คน)
๔.๓.๗ ฉิ่ง	๑ คู่
๔.๓.๘ ฉาบเล็ก	๑ คู่
๔.๓.๙ กรับ	๑ คู่
๔.๓.๑๐ โหม่ง	๑ ใบ
๔.๓.๑๑ นักร้อง	๑ คน

๕. หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๕.๑ สมาชิกในวงต้องเป็นนักเรียนในโรงเรียนเดียวกันเท่านั้น

๕.๒ การแข่งขันวงดนตรีไทยทุกประเภทที่มีรับ – ร้อง ให้ใช้เนื้อร้องที่กำหนดให้เท่านั้น

๕.๓ การแข่งขันวงดนตรีไทยทุกประเภท ที่ใช้เพลงสองชั้น เพลงโหมโรง และเพลงสามชั้นในการบรรเลง ห้ามมีเดี่ยวในเพลง หรือหัวเพลง/หางเพลง และให้ลงจบด้วยการทอดจิ้งหะลงเท่านั้น

๕.๔ การแข่งขันวงดนตรีไทยทุกประเภท ที่ใช้เพลงเถา เพลงสามชั้นในการบรรเลง ห้ามมีเดี่ยวในเพลง หรือหางเพลงต่อท้าย และให้ลงด้วยลูกหมัด

๕.๕ การแข่งขันวงดนตรีไทยทุกประเภท ให้มีบทเพลงสร้างสรรค์ที่มีการขับร้องโดยมีเนื้อหากล่าวถึง Soft Power ในท้องถิ่นของตนเอง ได้แก่ อาหาร เครื่องแต่งกาย วัฒนธรรม ประเพณีและเทศกาล ใช้เวลาในการเตรียมความพร้อมบนเวที ทดสอบเสียงเครื่องดนตรีและบรรเลงบทเพลงได้ไม่เกิน ๕ นาที หากเกินเวลา คณะกรรมการจะพิจารณาตัดคะแนนในส่วนของบทเพลงสร้างสรรค์ แนวทางการปรับวง โดยหักคะแนน นาทีละ ๑ คะแนน เศษของนาทีที่ปัดเป็น ๑ นาที คณะกรรมการจะเริ่มนับคะแนน หลังจากได้รับสัญญาณจากผู้เข้าแข่งขัน และจะเริ่มพิจารณาคะแนนตั้งแต่เสียงแรกที่บรรเลงจนจบเพลง หลังจากบรรเลงบทเพลงสร้างสรรค์จบ ผู้ควบคุมวงไม่สามารถปรับเสียงให้ผู้บรรเลงได้

๕.๖ บทเพลงสร้างสรรค์ เป็นบทเพลงที่ผู้เข้าแข่งขันประพันธ์ขึ้นใหม่ หรือจะใช้เพลงของเดิมในการแข่งขันก็ได้ ทั้งนี้ ให้เป็นตามเกณฑ์ข้อ ๕.๕

หมายเหตุ : ในการแข่งขันบทเพลงสร้างสรรค์ของวงปี่พาทย์ไม้แข็งระดับประถมศึกษาสามารถ ออกแบบให้ผู้บรรเลงอยู่ในวงขับร้องได้ ทั้งนี้ ไม่สามารถเพิ่มจำนวนนักดนตรีได้

๕.๗ แต่ละโรงเรียนสามารถส่งวงดนตรีเข้าแข่งขันได้ประเภทละ ๑ วงเท่านั้น

๕.๘ การแข่งขันวงดนตรีไทยแต่ละประเภท ให้ใช้แนวทางการบรรเลงตามโน้ตกลางที่กำหนดให้หรือ อาจปรับได้ตามความเหมาะสมตามลักษณะของทางเครื่องดนตรีหรือการบรรเลงของวงในแต่ละประเภท

๕.๙ กรณีที่รายการใดมีผู้แข่งขันเพียงรายเดียว ต้องจัดให้มีการบรรเลงต่อหน้าคณะกรรมการเพื่อพิจารณา หากไม่ผ่านเกณฑ์การตัดสินจะไม่ได้สิทธิ์ในการแข่งขันในระดับต่อไป

๖. วิธีดำเนินการแข่งขัน

๖.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๖.๒ ในวันแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัวและจับสลากเพื่อเรียงลำดับการแข่งขัน ก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๖.๓ ในกรณีวงดนตรีที่ไม่สามารถเข้าแข่งขันได้ตามลำดับที่จับสลากได้ ให้แจ้งต่อคณะกรรมการ เพื่อขออนุญาตเปลี่ยนลำดับในการแข่งขันกับวงดนตรีที่แข่งขันในลำดับอื่น **และต้องแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายใน ระยะเวลาการแข่งขันในวันนั้น**

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 อนุโลมให้แก้ไข และบรรเลงใหม่ได้ ๑ ครั้ง

๘.๒ กรณีผู้เข้าแข่งขัน**ไม่บรรเลงตามหลักเกณฑ์การแข่งขันที่กำหนด บรรเลงลุ่มหรือหยุดระหว่าง บรรเลง** คณะกรรมการจะไม่ตัดสินผลรางวัลให้ผู้เข้าแข่งขันรายนั้น

๘.๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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 กรณีที่ไม่มีคุณสมบัติ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางดนตรีไทย หรือมีอาชีพเป็นศิลปินด้านดนตรีไทย หรือนักดนตรีไทยที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ

๙.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่านควรมีที่มาอย่างหลากหลายสิ่งกีด กล่าวคือ **ต่างสถาบันหรือต่างหน่วยงาน** เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการตัดสิน

๙.๓.๑ กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้แข่งขันในรายการนั้นๆ

๙.๓.๒ กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการแข่งขัน ทุกกรณี ยกเว้นแต่ทำการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

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 ประเภท
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 รุ่งรติศ จันทร์จำปา
- ๒) คำหวาน โดย รุ่งรติศ จันทร์จำปา
- ๓) มะลิ โดย จิณณวัตร มั่นทรัพย์
- ๔) มาร์ชนกน้อย โดย วิษณภมล ชัยวานิชศิริ

เพลงเลือกตามถนัด จำนวน ๑ เพลง

- 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 รุ่งรติศ จันทร์จำปา

เพลงเลือกตามถนัด จำนวน ๑ เพลง

หมายเหตุ : บทเพลงที่กำหนดให้เลือกในกลุ่มเพลงบังคับจำนวน ๑ เพลง โรงเรียนสามารถสแกน QR Code แบนท้ายประกาศ

๓.๓ ส่งสกออร์เพลงที่ใช้ในการแข่งขันให้คณะกรรมการจัดงานในวันรายงานตัว จำนวนเพลงละ ๕ ชุด ถ้าไม่ส่งสกออร์เพลง คณะกรรมการจะไม่พิจารณาให้คะแนน

๓.๔ ให้ศูนย์จัดการแข่งขันดำเนินการจับสลากลำดับที่เข้ารับการแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลากให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่ศูนย์จัดการแข่งขันจับสลากไว้ได้ ให้แจ้งเหตุผลต่อคณะกรรมการ เพื่อให้คณะกรรมการสลับลำดับที่การแข่งขันให้ใหม่และดำเนินการให้เสร็จสิ้นภายในเวลาการแข่งขัน

๓.๕ กรณีผู้เข้าแข่งขัน ไม่บรรเลงตามหลักเกณฑ์การแข่งขันที่กำหนด หรือหยุดระหว่างการบรรเลง คณะกรรมการจะไม่พิจารณาคะแนนให้ผู้เข้าแข่งขัน

๓.๖ จะมีหรือไม่มีผู้อำนวยเพลงก็ได้ (Conductor)

๓.๗ ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียนเท่านั้น

๓.๘ เวลาในการเตรียมเครื่องดนตรีบนเวที จนเสร็จสิ้นการแข่งขัน จัดเก็บอุปกรณ์ และลงจากเวทีรวมทั้งสิ้นไม่เกิน ๒๐ นาที หากเกินเวลาจะถูกหักคะแนนจากคะแนนรวม นาทีละ ๒ คะแนน

๓.๙ หากต้องการใช้สแตนด์โน้ต ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมสแตนด์โน้ตมาเอง

๓.๑๐ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๓.๑๑ ในการจัดการแข่งขัน ศูนย์ที่เป็นเจ้าภาพจัดจะต้องจัดสถานที่ให้เข้าชมการแข่งขันได้

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ศิลปะในการบรรเลง (Artistic Quality) ๔๐ คะแนน

๔.๑.๑ การสร้างบุคลิกของน้ำเสียงที่เหมาะสมกับบทประพันธ์ (Balance Ensemble)

๔.๑.๒ สไตส์การบรรเลงที่เหมาะสมกับบทประพันธ์ (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

ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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 หรือเป็นบุคลากรทางดนตรีสากลของ

หน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ

๖.๒.๔ กรณีที่ไม่มีคุณสมบัติ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางดนตรีสากล หรือมีอาชีพเป็นศิลปินด้านดนตรีสากล หรือนักดนตรีสากลที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ

๖.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่านควรมีที่มาจากหลากหลายสังกัด กล่าวคือ **ต่างสถาบันหรือต่างหน่วยงาน** เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการตัดสิน

๖.๓.๑ กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้เข้าแข่งขันในรายการนั้น ๆ

๖.๓.๒ กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการแข่งขันทุกกรณี ยกเว้นแต่การแข่งขันเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

๖.๓.๓ กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ เป็นไปเพื่อเป็นการพัฒนาดนตรีสากลให้เป็นมาตรฐานเทียบเท่ามาตรฐานสากล รวมทั้งเพื่อเป็นการสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้เข้าแข่งขัน และการตัดสินควรสะท้อนระดับการแสดงของนักเรียนด้วย

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้เข้าแข่งขันทุกคนจนได้ข้อยุติก่อนแล้วจึงสรุปผลการแข่งขัน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าแข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๘. คำจำกัดความ

วง Winds หมายถึง วงดุริยางค์เครื่องลม จำนวนผู้เข้าแข่งขันวงละมากกว่า ๑๖ คนขึ้นไป ประกอบด้วย เครื่องลมไม้ 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 กีตาร์เบสไฟฟ้าหรือดับเบิลเบส 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 จัดเก็บอุปกรณ์ และลงจากเวที รวมทั้งสิ้นไม่เกิน ๒๐ นาที หากเกินเวลาจะถูกหักคะแนนจากคะแนนรวม นาทีละ ๒ คะแนน

๔.๒.๒ เพลงที่ใช้แข่งขันจำนวน ๒ เพลง (เพลงเลือก จำนวน ๑ เพลง และเพลงที่แสดงถึงวัฒนธรรมไทย จำนวน ๑ เพลง ทั้งนี้ให้ผู้เข้าแข่งขันพิจารณาความเหมาะสมของจังหวะและความหลากหลายของแนวดนตรี)

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 ดับเบิลเบส เปียโนไฟฟ้าและคีย์บอร์ด สามารถนำมาเองได้

๖) จับฉลากเพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๔.๒.๖ ส่งสกอ์เพลงที่ใช้ในการแข่งขันให้คณะกรรมการจัดงานในวันรายงานตัวจำนวนเพลงละ ๕ ชุด ถ้าไม่ส่งสกอ์เพลง คณะกรรมการจะไม่พิจารณาให้คะแนน

๔.๒.๗ ให้ศูนย์จัดการตัดสินดำเนินการจับสลากลำดับที่เข้าแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลากให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่ศูนย์จัดการแข่งขันจับสลากไว้ได้ ให้แจ้งเหตุผลต่อคณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน เพื่อให้คณะกรรมการสลับลำดับที่การตัดสินให้ใหม่และแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายในเวลาแข่งขัน

๔.๒.๘ กรณีผู้เข้าแข่งขัน **ไม่บรรเลงตามหลักเกณฑ์การแข่งขันที่กำหนด หรือหยุดระหว่างการบรรเลง** คณะกรรมการจะไม่พิจารณาให้คะแนนผู้เข้าแข่งขัน

๔.๒.๙ ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียนเท่านั้น

๔.๒.๑๐ หากต้องการใช้สแตนด์โน้ต ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมสแตนด์โน้ตมาเอง

๔.๒.๑๑ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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 สไตส์การบรรเลงที่เหมาะสมกับบทประพันธ์ (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

ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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 หรือเป็นบุคลากรทางดนตรี

สากลของหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ

๗.๒.๔ กรณีที่ไม่มีคุณสมบัติ/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 **เป็นไปเพื่อเป็นการพัฒนาดนตรีสากลให้เป็นมาตรฐานเทียบเท่ามาตรฐานสากล รวมทั้งเพื่อเป็นการสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้เข้าแข่งขันและการตัดสินควรสะท้อนระดับการแสดงของนักเรียนด้วย**

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้เข้าแข่งขันทุกคนจนได้ข้อยุติก่อนแล้วจึงสรุปผลการแข่งขัน

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าแข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๙. คำจำกัดความของวงดนตรีร่วมสมัย (Contemporary Ensemble)

วงดนตรีที่ประกอบด้วย

๑) Rhythm section (กลองชุด, กีตาร์ไฟฟ้า, กีตาร์เบสไฟฟ้า หรือดับเบิลเบส, คีย์บอร์ดหรือเปียโนไฟฟ้า)

๒) เครื่องเป่าประเภทเครื่องลมไม้และเครื่องลมทองเหลือง (Woodwind and Brasswind Instruments)

๓) นักร้อง (นักร้องนำมีได้ไม่เกิน ๒ คน และนักร้องคอรัสได้ไม่เกิน ๓ คน)

หมายเหตุ รายการในข้อ ๒. และข้อ ๓. อาจมีหรือไม่มีก็ได้

- แนวเพลงไม่จำกัด

- อนุญาตให้มี 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/เปียโนกา) ขลุ่ย Recorder
- ๓.๒ เครื่องสายสากล (Violin/Viola/Cello/Double Bass)
- ๓.๓ เครื่องลมไม้และเครื่องลมทองเหลือง (Woodwind and Brasswind Instruments)
- ๓.๔ เครื่องกระทบ (Percussion)
- ๓.๕ ขั้วร้อง 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 ส่งสกออร์เพลงที่ใช้ในการแข่งขันให้คณะกรรมการจัดงานในวันรายงานตัวจำนวนเพลงละ ๕ ชุด ถ้าไม่ส่งสกออร์เพลง คณะกรรมการจะไม่พิจารณาให้คะแนน

๔.๒.๗ ให้ศูนย์จัดการแข่งขันดำเนินการจับสลากลำดับที่เข้าแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลากให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่ศูนย์จัดการแข่งขันจับสลากไว้ได้ ให้แจ้งเหตุผลต่อคณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน เพื่อให้คณะกรรมการสลับลำดับที่การแข่งขันให้ใหม่ และแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายในเวลาแข่งขัน

๔.๒.๘ กรณีผู้เข้าแข่งขัน **ไม่บรรเลงตามหลักเกณฑ์การแข่งขันที่กำหนด หรือหยุดระหว่างการบรรเลง** คณะกรรมการจะไม่พิจารณาให้คะแนนผู้เข้าแข่งขัน

๔.๒.๙ จะมีหรือไม่มีผู้อำนวยเพลงก็ได้ (Conductor)

๔.๒.๑๐ ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียนเท่านั้น

๔.๒.๑๑ หากต้องการใช้สแตนด์โน้ต ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมสแตนด์โน้ตมาเอง

๔.๒.๑๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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 สไตส์การบรรเลงที่เหมาะสมกับบทประพันธ์ (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	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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 กรณีที่ไม่มีคุณสมบัติ/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 เป็นไปเพื่อเป็นการพัฒนาดนตรีสากลให้เป็นมาตรฐานเทียบเท่ามาตรฐานสากล 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 ประเภท
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 ส่งสกอาร์เพลงที่ใช้ในการแข่งขันให้คณะกรรมการจัดงานในวันรายงานตัวจำนวนเพลงละ ๕ ชุด

ถ้าไม่ส่งสกอาร์เพลง คณะกรรมการจะไม่พิจารณาให้คะแนน

๓.๔ ให้ศูนย์จัดการแข่งขันดำเนินการจับสลากลำดับที่เข้ารับการแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลากให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า กรณีที่มีเหตุสุดวิสัยไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่ศูนย์จัดการแข่งขันจับสลากไว้ได้ ให้แจ้งเหตุผลต่อคณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน เพื่อให้คณะกรรมการสลับลำดับที่การแข่งขันให้ใหม่ และแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายในเวลาการแข่งขัน

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 ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมแสตนด์โน้ตมาเอง

- ๓.๑๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

- ๓.๑๓ ในการจัดการแข่งขัน ศูนย์ที่เป็นเจ้าภาพจะต้องจัดสถานที่ให้เข้าชมการแข่งขันได้

๔. เกณฑ์การให้คะแนน	๑๐๐ คะแนน
๔.๑ ความถูกต้องตามสกอร์เพลง (Fidelity to the Score) (เครื่องหมายต่าง ๆ, การออกเสียงคำร้อง, ความถูกต้องของโน้ต)	๒๕ คะแนน
๔.๒ ความแม่นยำของระดับเสียง (Intonation)	๒๕ คะแนน
๔.๓ คุณภาพเสียงของวง (Tone) (คุณภาพเสียงนักร้อง, ความกลมกลืน, ความสมดุล, การรวมวง)	๒๕ คะแนน
๔.๔ ความประทับใจด้านศิลป์ (Artistic Impression)	๒๕ คะแนน
๕. เกณฑ์การตัดสิน	

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

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 กรณีที่ไม่มีคุณสมบัติ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางการขับร้องเพลงไทยสากล/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**เพื่อเป็นการพัฒนาดนตรีสากลให้เป็นมาตรฐานเทียบเท่ามาตรฐานสากล รวมทั้งเพื่อเป็นการสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้เข้าแข่งขันและการตัดสินควรสะท้อนระดับการแสดงของนักเรียนด้วย**

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของ
ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจนได้ข้อยุติก่อนแล้วจึงสรุปผลการแข่งขัน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไป
เผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าแข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน 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 ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
กิจกรรมหนังสือเล่มเล็ก
Soft Power สาขาหนังสือ

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

การจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ (สพป./ทุกสังกัด)
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สพป./สพม./ทุกสังกัด)
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ (สพป./สพม./ทุกสังกัด)

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ รูปแบบในการแข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน
- ๒.๒ จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน แบ่งเป็น ๔ ระดับ ดังนี้
 - ๑) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม (สพป./ทุกสังกัด)
 - ๒) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม (สพป./ทุกสังกัด)
 - ๓) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม (สพม./ทุกสังกัด)
 - ๔) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม (สพป./สพม./ทุกสังกัด)

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ลักษณะของการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก เป็นหนังสือบันเทิงคดี มีภาพประกอบมีแก่นของเรื่อง (Theme) หรือหัวข้อเรื่องที่ใช้แข่งขัน ซึ่งคณะกรรมการจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๓.๒ รูปแบบของหนังสือเล่มเล็ก

๑) ชนิดกระดาษ เนื้อในและปกของหนังสือใช้กระดาษวาดเขียน ๑๐๐ ปอนด์ ปกหนังสือทำเป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้ และตัดกระดาษให้เรียบร้อยโดยไม่ขีดเขียนใด ๆ

๒) รูปเล่มของหนังสือ ขนาด A4 พับครึ่ง หรือ ๑๔.๘ x ๒๑ เซ็นติเมตร ลักษณะแนวตั้ง มีองค์ประกอบเรียงลำดับ ดังนี้

▪ **ส่วนหน้า** ประกอบด้วย ปกหน้า (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) หน้าปกใน (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) และหน้าคำนำ (บอกวัตถุประสงค์และแรงบันดาลใจ ที่มาของเรื่อง หรือการนำเสนอเนื้อหา และคำขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำหนังสือ)

▪ **ส่วนเนื้อหา** ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง และภาพประกอบ พร้อมทั้งกำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน

▪ **ส่วนท้าย** ประกอบด้วย หน้าคณะผู้จัดทำ (บอกชื่อหนังสือ ชื่อผู้จัดทำ ชื่อโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และชื่อเขตพื้นที่การศึกษา) และปกหลังของหนังสือ

๓) เนื้อเรื่องของหนังสือ ต้องเป็นเรื่องที่แต่ตัวเอง มีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และมีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ เขียนในรูปแบบบรรยาย กวี หรือร้อยกรอง คำคล้องจอง กลอนเปล่า

๔) ตัวอักษรมีขนาด รูปแบบ และสี มีความเหมาะสมสำหรับเด็กตามระดับชั้น

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

๖) ชนิดของสีที่ใช้ในการวาดภาพประกอบ ดังนี้

๖.๑) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ใช้สีไม้ หรือสีไม้ระบายน้ำ หรือสีชอล์กน้ำมัน (oil pastel) หรือ สีเทียน (wax pastel) ใดๆอย่างหนึ่ง

๖.๒) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ ใช้สีไม้ระบายน้ำ หรือ สีน้ำ หรือสีโปสเตอร์ ใดๆอย่างหนึ่ง

๖.๓) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ใช้สีไม้ระบายน้ำ หรือ สีน้ำ หรือสีโปสเตอร์ ใดๆอย่างหนึ่ง ถ้าต้องการเน้นภาพประกอบใช้ปากกาตัดเส้นได้

ทั้งนี้ ไม่อนุญาตให้เตรียมหนังสือทุกประเภทนำเข้าสู่การแข่งขัน

๗) เขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) บอกขั้นตอนการจัดวางเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และรูปเล่มของหนังสือ ตั้งแต่ปกหน้าจนถึงปกหลังไว้ในแต่ละกรอบอย่างชัดเจน

๘) ทำรูปเล่ม ให้มีความสวยงามตลอดทั้งเล่ม สามารถเข้าเล่มแบบเย็บปก (มุงหลังคา) หรือ สั้นหนังสือทากาว หรือเทปเยื่อทาสองหน้า ห้ามใช้สเปรย์แล็กเกอร์และแล็กเกอร์เคลือบเงาหนังสือ แต่อนุญาตให้ใช้สติกเกอร์ใสได้

๙) ความหนาของเนื้อเรื่องและภาพประกอบ แบ่งตามระดับการศึกษา ดังนี้

- | | |
|-------------------------------------|---------------|
| ๙.๑) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ | จำนวน ๘ หน้า |
| ๙.๒) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ | จำนวน ๑๒ หน้า |
| ๙.๓) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ | จำนวน ๑๖ หน้า |

๓.๓ ทุกผลงานที่ส่งเข้าแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ไม่สงวนคืน

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 คณะกรรมการตัดคะแนน นาทีละ ๑ คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า ๓๐ วินาที ให้นับเป็น ๑ นาที

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คะแนนร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ ๗๐ - ๗๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ ๖๐ - ๖๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐

ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการทุกระดับชั้นถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการแข่งขัน

๖.๑ คณะกรรมการดำเนินการ แบ่งออกเป็น ๓ ระดับชั้น ระดับชั้นละไม่น้อยกว่า ๓ คน ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับมอบหมายให้มีหน้าที่ดำเนินงานจัดการแข่งขันให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนดด้วยความโปร่งใส และความเป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

๖.๒ คณะกรรมการตัดสิน แบ่งออกเป็น ๓ 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 หรือด้านการจัดการศึกษา ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึงถึงในการสรรหากรรมการ เพื่อความโปร่งใส และยุติธรรม ดังนี้

๑) กรรมการที่เป็นครูผู้สอน หรือศึกษานิเทศก์ไม่เป็นกรรมการตัดสินในกรณีโรงเรียนของตน เข้าแข่งขัน

๒) กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ ในการจัดทำหนังสือ

๓) กรรมการควรมาจากหน่วยงานและหรือองค์กรทางการศึกษาอื่น ๆ

๔) กรรมการสามารถให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงผลงานให้เป็นไปอย่างถูกต้องและมีคุณภาพให้กับทีมผู้แข่งขัน

๖.๓ แนวทางการพิจารณาของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๓.๑ ประชุมปรึกษาหารือก่อนการตัดสินเพื่อให้เข้าใจเกณฑ์การตัดสินให้เป็นไปด้วย ความเรียบร้อย

๖.๓.๒ ให้คะแนนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

๖.๓.๓ พิจารณาการให้คะแนน ดังนี้

- เนื้อหาสาระ พิจารณาตามแก่นของเรื่อง (Theme) หรือหัวข้อเรื่องที่ใช้แข่งขัน ซึ่งคณะกรรมการแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน ความคิดรวบยอดเหมาะสมกับระดับชั้น และกลวิธีการดำเนินเรื่อง น่าสนใจ สอดคล้องกันอย่างมีระบบและมีความเหมาะสมกลมกลืนเป็นอย่างดี

- ภาพประกอบ พิจารณาความเหมาะสม สื่อความหมายได้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง มีความสวยงามในการสร้างสรรค์ของตัวละคร ฉาก ส่งเสริมความเข้าใจและจินตนาการ

- ความคิดสร้างสรรค์ พิจารณาเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ รูปเล่ม ปก การจัดวางตัวอักษร การจัดหน้า และส่วนประกอบอื่น ๆ เหมาะสมกับระดับชั้น

- การใช้สำนวนภาษา พิจารณาการใช้สำนวนโวหาร ถ้อยคำ วิธีเรียบเรียงถูกต้องตาม หลักภาษาไทย และเหมาะสมกับระดับชั้น

- การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) พิจารณาการนำเสนอ การจัดวางองค์ประกอบของหนังสือแต่ละกรอบ ตั้งแต่หน้าปกจนถึงหน้าสุดท้ายได้อย่างถูกต้องและชัดเจน สอดคล้องกับผลงานที่จัดทำขึ้น

- การทำรูปเล่ม พิจารณาคุณค่าความงามเชิงศิลปะ ความประณีต แข็งแรงทนทาน และสะอาดเรียบร้อย

- การตั้งชื่อเรื่อง พิจารณาความสัมพันธ์กับแก่นของเรื่อง (Theme) วลี หรือ ข้อความที่ได้ความหมายในตัวเอง มีความน่าสนใจ และน่าติดตามอ่าน

- ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร/ตัวสะกด/การวางวรรณยุกต์พิจารณาขนาดตัวอักษร ที่ใช้ของปกหนังสือ และเนื้อเรื่องเหมาะสมกับระดับชั้น รูปแบบ สีของตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย และเขียนถูกต้องตามหลักภาษาไทย

ข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้แข่งขันแต่ละทีมจนได้ข้อยุติและสรุปผลการแข่งขัน และผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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 ในกรณีที่มีผู้เข้าแข่งขันมารายงานตัวช้ากว่าเวลาที่กำหนดให้สามารถเข้าร่วมแข่งขันได้ แต่เวลาสิ้นสุดการเข้าแข่งขันต้องเป็นไปตามที่คณะกรรมการดำเนินงานกำหนดพร้อมกันทุกทีม

๒) ตรวจสอบอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการแข่งขันก่อนเวลาการแข่งขัน

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

๔) ผู้แข่งขันห้ามนำเครื่องมือสื่อสารทุกประเภทเข้าในการแข่งขัน

๕) การเข้าห้องน้ำ ผู้เข้าแข่งขันต้องขออนุญาตจากกรรมการ และอยู่ภายใต้การดูแลของกรรมการดำเนินการแข่งขัน

๖) การส่ง-มอบอาหาร/น้ำ หรืออุปกรณ์การแข่งขันอื่นใดต้องส่ง-มอบผ่านกรรมการดำเนินการแข่งขันเท่านั้น

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

คำแนะนำสำหรับกรรมการตัดสินการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

หนังสือบันเทิงคดี หมายถึง หนังสือที่แต่งขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีจินตนาการ สอดแทรก คุณธรรม คติธรรม เนื้อหาสาระของบันเทิงคดีเป็นเรื่องราวที่ผู้แต่งสมมติขึ้น ทั้งตัวละคร เหตุการณ์ สถานที่ และเวลา

ส่วนสำคัญของหนังสือบันเทิงคดี

๑.เค้าโครงเรื่อง (Plot) คือ การลำดับเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงกัน อย่างสมเหตุสมผล เมื่ออ่านเหตุการณ์หนึ่งก็อยากทราบว่าเรื่องราวจะจบอย่างไร ขณะอ่านผู้อ่านจะรู้สึก เพลิดเพลินหรือสับสนว่าตัวละครนี้คือใครมาจากไหน

๒. ตัวละคร (Characters) เป็นศูนย์กลางของเรื่อง เรื่องราวและเหตุการณ์ที่ผู้เขียนสร้างเป็น เค้าโครงเรื่องขึ้นจะผูกพันวนเวียนอยู่ที่ตัวละคร ถ้าไม่มีตัวละครก็ไม่มีเรื่องราวที่จะบอกเล่าแก่ผู้อ่าน

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

๔. แก่นของเรื่อง (Theme) คือ สาระสำคัญหรือหัวใจของเรื่องที่ผู้เขียนสะท้อนหรือแสดงให้ ผู้อ่านเข้าใจและสรุปความหมายแก่นของเรื่องได้ เมื่ออ่านเหตุการณ์ เรื่องราว และชีวิตของตัวละคร ตั้งแต่ต้น จนถึงจบ

๕. สำนวนภาษา ผู้เขียนเลือกใช้คำและประโยคเรียงเป็นเรื่องราว ซึ่งทำให้อ่านเกิดความ สนุกสนานเพลิดเพลิน การใช้ภาษาที่เหมาะสม มีบทสนทนาให้เห็นพฤติกรรมของตัวละคร สร้างฉาก ที่ประทับใจ สร้างความรู้สึกและอารมณ์ต่าง ๆ แก่ผู้อ่านตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

๖. กรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) คือ การเขียนกรอบแสดงเรื่องของหนังสือ แต่ละเรื่อง โดยนำเค้าโครงเรื่องมาเขียนลงในแต่ละกรอบ บอกว่ามีเรื่องและภาพสัมพันธ์กันตามลำดับ จนจบเล่ม มีองค์ประกอบ ดังนี้

กรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board)

ปกหลัง	ปกหน้า	*กระดาศ ฉนิกก	*กระดาศ ฉนิกก	ว่าง	หน้า ปกใน	ว่าง	หน้า คำนำ
ว่าง	*เนื้อเรื่อง ๑	*เนื้อเรื่อง ๒	*เนื้อเรื่อง ๓	*เนื้อเรื่อง ๔	*เนื้อเรื่อง ๕	*เนื้อเรื่อง ๖	*เนื้อเรื่อง ๗
*เนื้อเรื่อง ๘	*เนื้อเรื่อง ๙	*เนื้อเรื่อง ๑๐	*เนื้อเรื่อง ๑๑	*เนื้อเรื่อง ๑๒	*เนื้อเรื่อง ๑๓	*เนื้อเรื่อง ๑๔	*เนื้อเรื่อง ๑๕
*เนื้อเรื่อง ๑๖	หน้าคณะ ผู้จัดทำ	*กระดาศ ฉนิกก	*กระดาศ ฉนิกก				

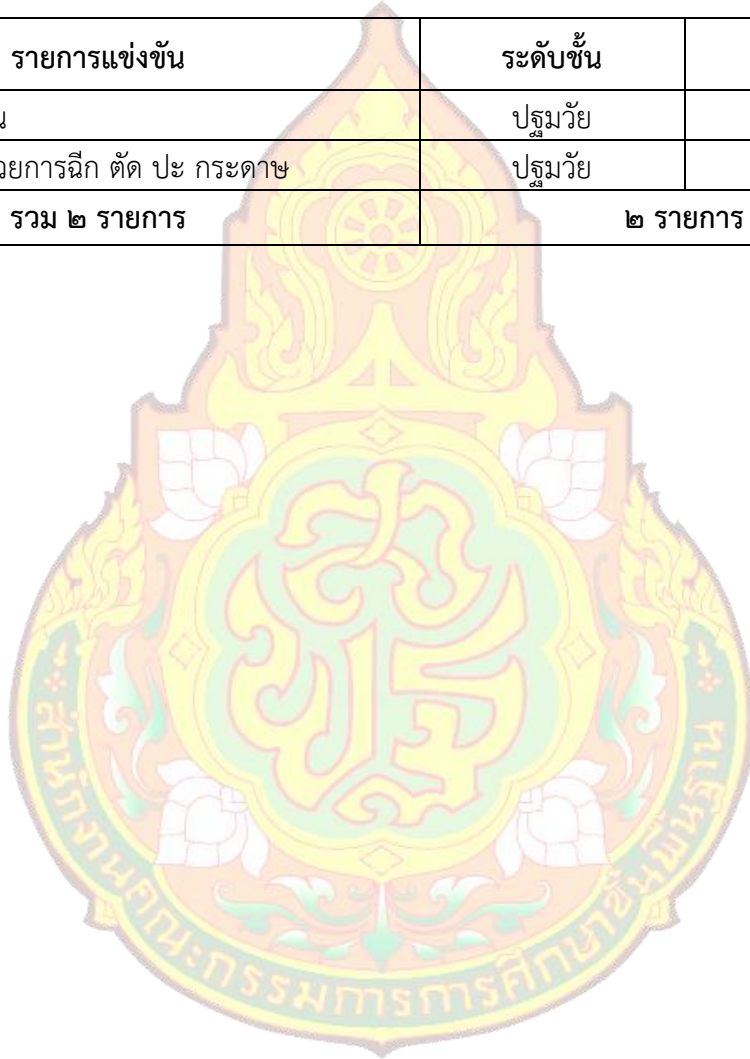
- หมายเหตุ : ๑. เนื้อเรื่อง : จำนวนหน้า ขึ้นอยู่กับระดับชั้นของผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์การแข่งขัน
๒. กระดาษผนึกปก : จะมีหรือไม่มีก็ได้ เป็นสิทธิ์ของผู้จัดทำ
๓. เนื้อเรื่อง และ หรือภาพประกอบ การนับจำนวนหน้า ให้คณะกรรมการเริ่มนับเนื้อเรื่องรวมทั้งหน้าที่มีภาพประกอบแต่ไม่มีเนื้อเรื่องทุกหน้า จนถึงหน้าสุดท้ายของเนื้อเรื่อง ไม่รวมหน้าคณะผู้จัดทำ
- ในกรณีที่ภาพประกอบต่อเนื่องกัน ๒ หน้า (Double space) ให้นับเป็น ๒ หน้า





เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
กิจกรรมปฐมวัย

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



๑. การปั้นดินน้ำมัน

๑.๑ คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนสังกัด สพฐ. โรงเรียนเอกชน หรือหน่วยงานอื่น
- ๒) มีบัตรผู้แข่งขันติดรูปถ่ายหน้าตรง ออกให้โดยหน่วยงานต้นสังกัดที่ส่งเข้าแข่งขัน

๑.๒ ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ประเภททีม ๆ ละ ๓ คน

๑.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑.๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ควบคุม

๑.๓.๒ หัวข้อการปั้น

- ๑) คณะกรรมการเป็นผู้กำหนดหัวข้อในวันแข่งขัน จำนวน ๕ หัวข้อ
- ๒) หัวข้อควรสื่อความหมายได้ชัดเจน ไม่มีลักษณะเป็นนามธรรมที่เด็กเข้าใจได้ยาก
- ๓) ให้ตัวแทนเด็กที่เข้าแข่งขัน เป็นผู้จับฉลากหัวข้อการแข่งขัน

๑.๓.๓ วัสดุอุปกรณ์ผู้เข้าแข่งขันนำมาเอง

- ดินน้ำมันไร้สารชนิดก้อน ผิวเรียบ ไม่สะท้อนแสง และไม่ผ่านการใช้

* **ห้าม** แกะกระดาษ/พลาสติกหุ้มห่อดินน้ำมัน ก่อนให้คณะกรรมการสนามตรวจอุปกรณ์การแข่งขัน

* **ห้าม** นวดดินน้ำมันหรือทำสิ่งใด ๆ กับดินน้ำมันก่อนเข้าแข่งขัน

* **ห้าม** ใช้ดินน้ำมันชนิดเส้น/แท่งกลม เข้าแข่งขัน

* **ห้าม** ใช้อุปกรณ์ในการยึด ติด พิมพ์ลาย อุปกรณ์ตกแต่ง เศษไม้/แท่งไม้ทุกชนิดและอุปกรณ์ตัดดินน้ำมัน

- ฐานรองใช้ไม้ัดขนาดกว้าง ๑๐ นิ้ว ยาว ๑๕ นิ้ว ไม่มีกรอบและขาตั้ง ไม่มีการตกแต่ง

- แผ่นรองขนาด

๑.๓.๔ ครูผู้ควบคุมแสดงวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันที่เตรียมมาและแกะกระดาษหรือพลาสติกที่ห่อก้อนดินน้ำมันก่อนการแข่งขัน ต่อหน้าคณะกรรมการเท่านั้น

๑.๓.๕ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง (ไม่รวมเวลาในการสัมภาษณ์เด็ก ทั้งนี้ หากเด็กทำงานเสร็จก่อนเวลา กรรมการสามารถเข้าสัมภาษณ์เด็กได้)

๑.๓.๖ แต่งกายด้วยชุดนักเรียน หรือชุดกีฬาประจำโรงเรียน

๑.๓.๗ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๑.๔ เกณฑ์การให้คะแนนการปั้นดินน้ำมัน

๑.๔.๑ กระบวนการทำงาน

๑) วางแผนการทำงานร่วมกัน

๒) มีส่วนร่วมในการทำงาน

๓) ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด

๔) จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์

๑.๔.๒ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

๑.๔.๓ การจัดองค์ประกอบ

๑) มีความละเอียด ประณีตสวยงาม

๒) ใช้สีดินน้ำมันหลากหลาย

๓) มีความสมดุลของการจัดองค์ประกอบ

๑๐๐ คะแนน

๒๕ คะแนน

๕ คะแนน

๑๐ คะแนน

๕ คะแนน

๕ คะแนน

๒๕ คะแนน

๒๕ คะแนน

๑๐ คะแนน

๕ คะแนน

๑๐ คะแนน

- ๑.๔.๔ เนื้อหา ๒๕ คะแนน
- ๑) มีความสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนด ๑๐ คะแนน
- ๒) อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับชิ้นงานเป็นเรื่องราวสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนด (สัมภาษณ์เจ้าของชิ้นงาน) ๑๕ คะแนน

๑.๕ เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
- ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
- ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
- ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๑.๖ คณะกรรมการการแข่งขัน จำนวน ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานการศึกษาปฐมวัย
- เป็นครูผู้สอนระดับปฐมวัย
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาปฐมวัย

หมายเหตุ

- กรรมการควรชี้แจงกติกาการแข่งขันและเกณฑ์การให้คะแนน ก่อนทำการแข่งขัน
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๑.๗ สถานที่จัดแข่งขัน

ห้องที่ไม่มีเสียงหรือสิ่งรบกวนจากภายนอก

๑.๘ การเข้าแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา

กรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ๒ ทีมขึ้นไป ให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนในหัวข้อ ๑.๔.๒ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก ทีมใดมีคะแนนมากกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากมีคะแนนเท่ากันให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนในหัวข้อ ๑.๔.๓ การจัดองค์ประกอบ กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๒. การสร้างภาพด้วยการฉีก ตัด ปะ กระดาษ

๒.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนสังกัด สพฐ. โรงเรียนเอกชน หรือหน่วยงานอื่น
- ๒) มีบัตรผู้แข่งขันติดรูปถ่ายหน้าตรง ออกให้โดยหน่วยงานต้นสังกัดที่ส่งเข้าแข่งขัน

๒.๒ ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ประเภททีม ๆ ละ ๓ คน

๒.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๒.๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ควบคุม

๒.๓.๒ หัวข้อการฉีก ตัด ปะ กระดาษ

- ๑) คณะกรรมการเป็นผู้กำหนดหัวข้อในวันแข่งขัน จำนวน ๕ หัวข้อ
- ๒) หัวข้อควรสื่อความหมายได้ชัดเจน ไม่มีลักษณะเป็นนามธรรมที่เด็กเข้าใจได้ยาก
- ๓) ให้ตัวแทนเด็กที่เข้าแข่งขัน เป็นผู้จับฉลากหัวข้อการแข่งขัน

๒.๓.๓ วัสดุอุปกรณ์ผู้เข้าแข่งขันนำมาเอง

- ๑) กระดาษขาว - เทา อย่างหนา ขนาดกว้าง ๑๐ นิ้ว ยาว ๑๕ นิ้ว ไม่มีกรอบและขาตั้ง
ไม่มีการตกแต่ง
- ๒) กระดาษที่ใช้ในการฉีก ตัด ปะ ใช้กระดาษมันปูและกระดาษโปสเตอร์สีหน้าเดียวเท่านั้น
และไม่เป็นกระดาษสีสะท้อนแสง
- ๓) ผ้าเช็ดมือ
- ๔) กรรไกรปลายมน
- ๕) กาวลาเท็กซ์พร้อมที่ทาขาว

* **ห้าม** ฉีก ตัดกระดาษที่ใช้ในการแข่งขัน ให้มีขนาดเล็กกว่าขนาดกระดาษ A4 หรือ ขนาด ๒๑ X ๒๙.๗ ซม.

* **ห้าม** ตัด พับ กระดาษเป็นรูปร่าง เส้น หรือเป็นแถบ มาลวงหน้า

* **ห้าม** ร่างภาพด้วยดินสอ หรือใช้อุปกรณ์ใด ๆ ในการขีด หรือทำให้เกิดรอย บนกระดาษเทา - ขาว
กระดาษมันปูและกระดาษโปสเตอร์สีหน้าเดียว ก่อนและระหว่างการแข่งขัน

* **ห้าม** ม้วน พับ ขยำ บิด และหนูนกระดาษ เพื่อสร้างชิ้นงานเป็น ๓ มิติ

* **ห้าม** ใช้กาวน้ำชนิดหลอด และชนิดแท่ง

๒.๓.๔ ครูผู้ควบคุมแสดงวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันที่เตรียมมาต่อหน้าคณะกรรมการก่อนการแข่งขัน

๒.๓.๕ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง (ไม่รวมเวลาในการสัมภาษณ์เด็ก ทั้งนี้หากเด็กทำงานเสร็จ
ก่อนเวลากรรมการสามารถเข้าสัมภาษณ์เด็กได้)

๒.๓.๖ แต่งกายด้วยชุดนักเรียนหรือชุดกีฬาประจำโรงเรียน

๒.๓.๗ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๒.๔ เกณฑ์การให้คะแนนการสร้างภาพด้วยการฉีก ตัด ปะ กระดาษ	๑๐๐	คะแนน
๒.๔.๑ กระบวนการทำงาน	๒๕	คะแนน
๑) วางแผนการทำงานร่วมกัน	๕	คะแนน
๒) มีส่วนร่วมในการทำงาน	๑๐	คะแนน
๓) ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด	๕	คะแนน
๔) จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์	๕	คะแนน
๒.๔.๒ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	๒๕	คะแนน
๑) มีองค์ประกอบหลากหลาย	๑๐	คะแนน
๒) มีรายละเอียดแปลกใหม่	๑๕	คะแนน

๒.๔.๓ การจัดองค์ประกอบ	๒๕	คะแนน
๑) มีความละเอียด ประณีตสวยงาม	๑๐	คะแนน
๒) ใช้สีของกระดาษที่หลากหลาย	๕	คะแนน
๓) มีความสมดุลของการจัดองค์ประกอบ	๑๐	คะแนน
๒.๔.๔ เนื้อหา	๒๕	คะแนน
๑) มีความสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนด	๑๐	คะแนน
๒) อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับชิ้นงานเป็นเรื่องราวสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนด (สัมภาษณ์เจ้าของชิ้นงาน)	๑๕	คะแนน

๒.๕ เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๙ - ๖๐	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๒.๖ คณะกรรมการการแข่งขัน จำนวน ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานการศึกษาปฐมวัย
- เป็นครูผู้สอนระดับปฐมวัย
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาปฐมวัย

หมายเหตุ

- กรรมการควรชี้แจงกติกาการแข่งขันและเกณฑ์การให้คะแนน ก่อนทำการแข่งขัน
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๒.๗ สถานที่จัดแข่งขัน

ห้องที่ไม่มีเสียงและสิ่งรบกวนจากภายนอก

๒.๘ การเข้าแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา

กรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ๒ ทีมขึ้นไป ให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนในหัวข้อ ๒.๔.๒ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก ทีมใดมีคะแนนมากกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากมีคะแนนเท่ากันให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนในหัวข้อ ๒.๔.๓ การจัดองค์ประกอบ กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ปีการศึกษา ๒๕๖๗



รายละเอียดและเกณฑ์การแข่งขัน งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตุล

กิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับ Soft Power โรงเรียนเรียนรวม

“สืบสานหัตถกรรม เลิศล้ำภูมิปัญญา ก้าวหน้าเทคโนโลยี สู่วิถีชาวสตุล”

☎ 089-468-6139 🌐 sesao.go.th ● LIVE sesaosatun.webex.com/meet/sv.sornozak



คำชี้แจง

การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ กิจกรรมโรงเรียนเรียนรวม

๑. แนวทางการดำเนินการ

๑.๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา (สพป.) ดำเนินการแข่งขันนักเรียนพิการในระดับประถมศึกษา ของโรงเรียนทุกสังกัด รวมทั้งโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัด สพฐ. และ อปท. ที่เปิดสอนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยแบ่งตามเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ๑๘๓ เขต

๑.๒ สำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษา (สพม.) ดำเนินการแข่งขันนักเรียนพิการในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ยกเว้นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัด สพฐ. และ อปท. ที่เปิดสอนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น) และประกวดแข่งขันในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนทุกสังกัด รวมทั้งโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด สพฐ. และ อปท. ที่เปิดสอนถึงชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยแบ่งตามเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ๑๘๓ เขต

๒. การดำเนินการจัดการแข่งขัน

๒.๑ สพป. และ สพม. ทุกแห่ง จัดการแข่งขันในระดับเขตพื้นที่การศึกษา โดยประสานงานกับศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดนั้น ๆ เพื่อวางแผนการดำเนินงานร่วมกัน

๒.๒ รายการแข่งขันที่มีการแข่งขันประเภททีมทุกกิจกรรม จะต้องเป็นนักเรียนที่มาจากโรงเรียนเดียวกัน และครบจำนวนตามประเภทของแต่ละกิจกรรม

๒.๓ กรณีนักเรียนที่มีชื่อเข้าร่วมแข่งขันหลายกิจกรรมในวัน และเวลาเดียวกัน ต้องสละสิทธิ์ให้เหลือเพียงกิจกรรมเดียว และต้องอยู่ในสนามแข่งขันตั้งแต่เริ่มจนถึงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน

๓. การเตรียมและการตรวจสอบเอกสาร หลักฐานของผู้เข้าแข่งขัน

โรงเรียนจัดการเรียนรวมที่จะส่งนักเรียนเข้าแข่งขัน ให้ครูที่นำนักเรียนมาแข่งขันนำเอกสารฉบับจริง พร้อมสำเนาเอกสารที่ผู้บริหารสถานศึกษาเป็นผู้รับรองความถูกต้องมาแสดงต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขันในทุกประเภทและทุกระดับ ในวันที่เข้าแข่งขัน โดยคณะกรรมการจัดการแข่งขันตรวจสอบเอกสารฉบับจริง และสำเนาฉบับ จากนั้นการรวบรวมหลักฐานโดยให้เก็บเฉพาะสำเนาท่านั้น รายละเอียดเอกสารหลักฐานของผู้เข้าแข่งขันตามประเภทความพิการ มีดังนี้

- ๓.๑ บุคคลที่มีความบกพร่องทางการเห็น
- ๓.๒ บุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
- ๓.๓ บุคคลที่มีความบกพร่องทางร่างกาย หรือการเคลื่อนไหวหรือสุขภาพ
- ๓.๔ บุคคลออทิสติก

๓.๕ บุคคลที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

บุคคลที่มีความบกพร่องตามข้อ ๓.๑ – ๓.๕ ให้แนบเอกสาร ข้อ ๑) หรือ ๒) หรือ ๓) และ ๔)

๑) สมุดประจำตัวคนพิการ หรือ บัตรประจำตัวคนพิการ

๒) เอกสารทางการแพทย์จากสถานพยาบาลของรัฐที่ระบุความบกพร่องทางการศึกษา

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

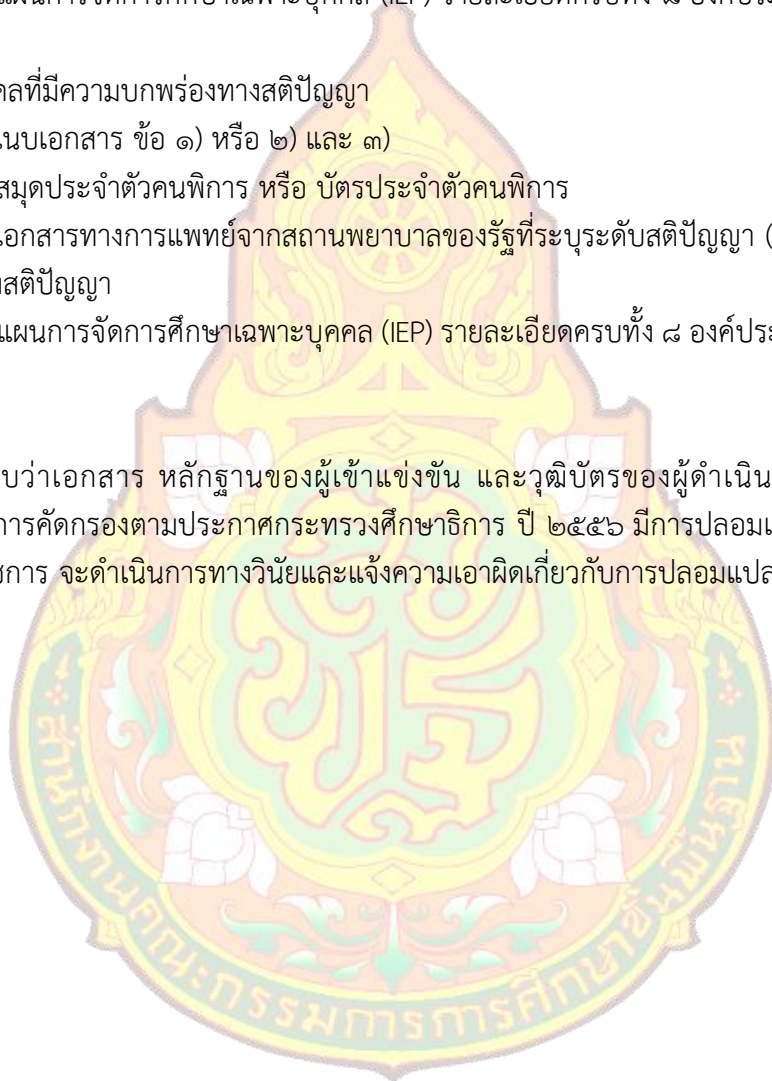
ให้แนบเอกสาร ข้อ ๑) หรือ ๒) และ ๓)

๑) สมุดประจำตัวคนพิการ หรือ บัตรประจำตัวคนพิการ

๒) เอกสารทางการแพทย์จากสถานพยาบาลของรัฐที่ระบุระดับสติปัญญา (IQ) ต่ำกว่า ๗๐ หรือระบุว่าบกพร่องทางสติปัญญา

๓) แผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล (IEP) รายละเอียดครบทั้ง ๘ องค์ประกอบ ในปีการศึกษาปัจจุบัน

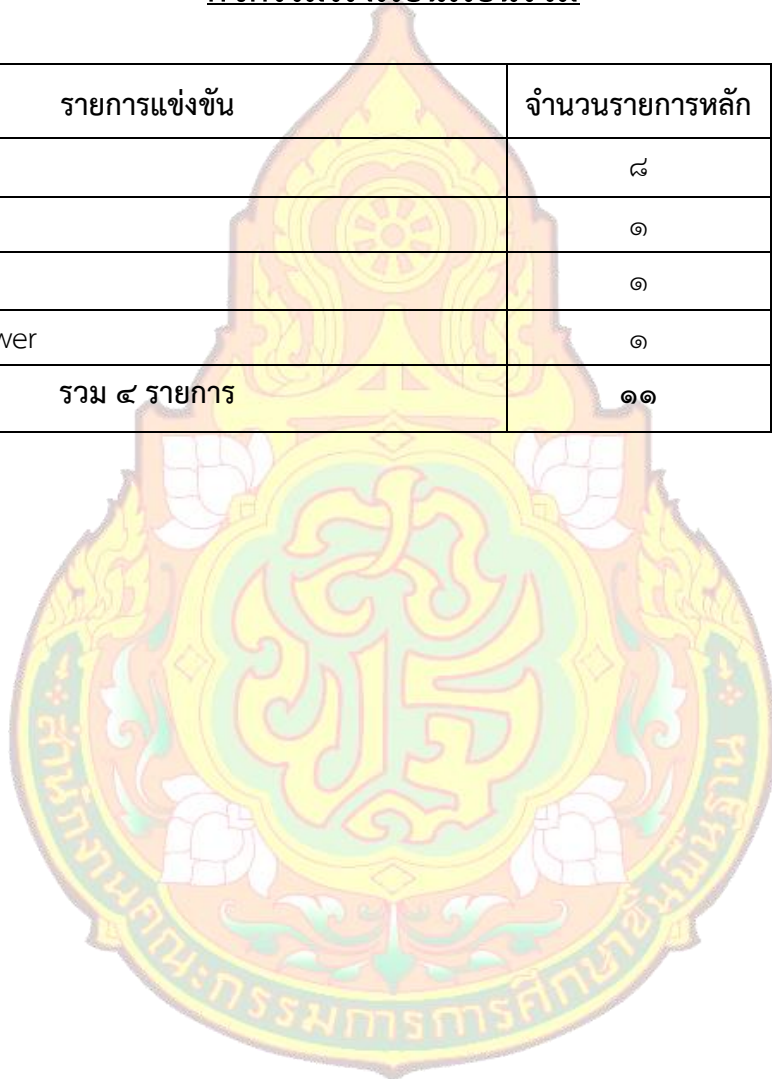
ทั้งนี้ หากพบว่าเอกสาร หลักฐานของผู้เข้าแข่งขัน และวุฒิบัตรของผู้ดำเนินการคัดกรองที่ผ่านการอบรมผู้ดำเนินการคัดกรองตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ ปี ๒๕๕๖ มีการปลอมแปลง แก้ไข เพิ่มเติมเอกสารของทางราชการ จะดำเนินการทางวินัยและแจ้งความเอาผิดเกี่ยวกับการปลอมแปลงเอกสาร





เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
กิจกรรมโรงเรียนเรียนรวม

รายการแข่งขัน	จำนวนรายการหลัก	รายการย่อย
๑. กลุ่มศิลปะ	๘	๒๙
๒. กลุ่มดนตรี	๑	๒๐
๓. กลุ่มนาฏศิลป์	๑	๑
๔. กลุ่ม Soft Power	๑	๒
รวม ๔ รายการ	๑๑	๕๒



๑. กลุ่มศิลปะ

ลำดับ ที่	ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น/คัดเลือกโดย				ประเภท	ประเภทความพิการ	กิจกรรมย่อย
		ป.๑-๖ สพป.	ม.๑-๓ สพป.	ม.๑-๓ สพม.	ม.๔-๖ สพม.			
๑	การแข่งขันการประดิษฐ์งาน ใบตอง ประเภทบายศรีปากชาม	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร้อมทางสติปัญญา - บกพร้อมทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๒ กิจกรรมย่อย
๒	การแข่งขันการประดิษฐ์ ของใช้จากเศษวัสดุเหลือใช้	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร้อมทางสติปัญญา - บกพร้อมทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๒ กิจกรรมย่อย
๓	การแข่งขันการประดิษฐ์ ของเล่นจากเศษวัสดุเหลือใช้	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร้อมทางสติปัญญา - บกพร้อมทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๒ กิจกรรมย่อย
๔	การแข่งขันการร้อยมาลัย ดอกไม้สด	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร้อมทางสติปัญญา - บกพร้อมทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๒ กิจกรรมย่อย
๕	การแข่งขันการจัดสวนถาด แบบชื้น	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร้อมทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๑ กิจกรรมย่อย
๖	การแข่งขันการจัดสวนถาด แบบแห้ง	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร้อมทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๑ กิจกรรมย่อย
๗	การแข่งขันการวาดภาพพระบายสี	✓	✓	✓	-	เดี่ยว	- บกพร้อมทางการได้ยิน - บกพร้อมทางสติปัญญา - บกพร้อมทางร่างกายฯ - บกพร้อมทางการเรียนรู้ - ออทิสติก	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๑๕ กิจกรรมย่อย
๘	การแข่งขันการจัดทำหนังสือ เล่มเล็ก	ป.๔-๖	✓	✓	✓	ทีม (๓ คน)	- บกพร้อมทางการเรียนรู้	๔ กิจกรรมย่อย

๒. กลุ่มดนตรี

ลำดับ ที่	ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น/คัดเลือกโดย				ประเภท	ประเภทความพิการ	กิจกรรมย่อย
		ป.๑-๖ สพป.	ม.๑-๓ สพป.	ม.๑-๓ สพม.	ม.๔-๖ สพม.			
๙	การประกวดการขับร้องเพลง ไทยลูกทุ่ง	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	- บกพร่องทางการเห็น - บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางร่างกายฯ - บกพร่องทางการเรียนรู้ - ออทิสติก	แข่งขันแยกประเภท ความพิการ ๒๐ กิจกรรมย่อย

๓. กลุ่มนาฏศิลป์

ลำดับ ที่	ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น/คัดเลือกโดย				ประเภท	ประเภทความพิการ	กิจกรรมย่อย
		ป.๑-๖ สพป.	ม.๑-๓ สพป.	ม.๑-๓ สพม.	ม.๔-๖ สพม.			
๑๐	การแข่งขันการเต้นทางเครื่อง ประกอบเพลง	✓	-	-	-	ทีม (๕-๗ คน)	- บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยกประเภท ความพิการ ๑ กิจกรรมย่อย

๔. กลุ่ม Soft Power

ลำดับ ที่	ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น/คัดเลือกโดย				ประเภท	ประเภทความพิการ	กิจกรรมย่อย
		ป.๑-๖ สพป.	ม.๑-๓ สพป.	ม.๑-๓ สพม.	ม.๔-๖ สพม.			
๑๑	การแข่งขันการทำอาหาร	✓	-	-	-	ทีม (๓ คน)	- บกพร่องทางสติปัญญา - บกพร่องทางการเรียนรู้	แข่งขันแยก ประเภท ความพิการ ๒ กิจกรรมย่อย

รายงานละเอียดและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑. 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 (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

๔.๑ เตรียมวัสดุ อุปกรณ์ เหมาะสมกับการใช้งาน ๑๐ คะแนน

๔.๒ มีกระบวนการทำงานเป็นทีม ๕ คะแนน

๔.๓ ปฏิบัติงานถูกต้องตามขั้นตอน ๕ คะแนน

๔.๔ ผลงานถูกต้อง สมบูรณ์ มีรูปทรงและขนาดเหมาะสม ๑๐ คะแนน

๔.๕ ความประณีตสวยงาม ๑๕ คะแนน

๔.๖ การตกแต่งเครื่องบูชาครบถ้วน ๑๐ คะแนน

๔.๗ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ๑๕ คะแนน

๔.๘ ความประหยัดและคุ้มค่าเหมาะสมกับต้นทุนและราคาจำหน่าย ๕ คะแนน

๔.๙ การจัดเก็บ ทำความสะอาดอุปกรณ์และสถานที่ ๕ คะแนน

๔.๑๐ ทำงานเสร็จภายในเวลาที่กำหนด ๑๐ คะแนน

๔.๑๑ การนำเสนอผลงานของนักเรียน ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (กลุ่มวิชาคหกรรม)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียน ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องประชุมหรืออาคารอเนกประสงค์



๒. การแข่งขันการประดิษฐ์ของใช้ จากเศษวัสดุเหลือใช้

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 แนวความคิดความเป็นมา วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ ขั้นตอนการทำ ราคาทุนและราคาจำหน่าย ประโยชน์ที่ได้รับ และภาพประกอบเพื่อการเผยแพร่

๓.๔ วัสดุที่ใช้ในการปฏิบัติงานให้ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมมาให้พร้อม

๓.๕ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขัน เจาะ ตัด ตกแต่งวัสดุที่จะนำมาใช้ประดิษฐ์ก่อนการแข่งขัน (หากกรรมการตัดสินตรวจพบจะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันทันที)

๓.๖ ประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุเหลือใช้ไม่จำกัดชนิด รูปแบบอิสระ และสามารถนำไปใช้ได้จริง

๓.๗ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๘ จัดทำป้ายแสดงการคิดราคาทุน และราคาจำหน่ายให้ชัดเจนไว้ที่บริเวณที่แสดงผลงาน (นำมาเอง)

๓.๙ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ - สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

- | | |
|---|----------|
| ๔.๑ เตรียมวัสดุ อุปกรณ์ เหมาะสมกับการใช้งาน | ๑๐ คะแนน |
| ๔.๒ มีกระบวนการทำงานเป็นทีม | ๕ คะแนน |
| ๔.๓ ปฏิบัติงานถูกต้องตามขั้นตอน | ๕ คะแนน |
| ๔.๔ ความคิดสร้างสรรค์ | ๑๐ คะแนน |
| ๔.๕ ความประณีต คงทน สวยงาม | ๒๐ คะแนน |
| ๔.๖ ประโยชน์การใช้งาน | ๒๐ คะแนน |
| ๔.๗ งานเสร็จทันเวลาที่กำหนด | ๑๐ คะแนน |
| ๔.๘ การจัดเก็บ ทำความสะอาดอุปกรณ์และสถานที่ | ๕ คะแนน |
| ๔.๙ ความประหยัดและคุ้มค่าเหมาะสมกับต้นทุนและราคาจำหน่าย | ๕ คะแนน |
| ๔.๑๐ การนำเสนอผลงานของนักเรียน | ๑๐ คะแนน |

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
- ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
 - ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
 - ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
 - ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (กลุ่มวิชาการงานอาชีพ)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่น

ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียน ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติ

ได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก



๓. การแข่งขันการประดิษฐ์ของเล่น จากเศษวัสดุเหลือใช้

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๖
- ๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา และบกพร่องทางการเรียนรู้
- ๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน (จะเป็นชายล้วนหรือหญิงล้วน หรือคละชายหญิงก็ได้)
- ๒.๒ ระดับของผู้เข้าแข่งขัน ระดับชั้น ป.๑-๖ ทุกสังกัด
- ๒.๓ แข่งขันแยกประเภทความพิการ

๒.๓.๑ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน ๓ คน

๒.๓.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๓ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องพร้อมในสถานที่แข่งขันก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที และผู้เข้าแข่งขันต้องอยู่ในสนามแข่งขันครบทีม ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันจนถึงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน

๓.๓ ส่งเอกสารให้คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ ชุด ก่อนการแข่งขัน ข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิดความเป็นมา 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 (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

- | | |
|---|----------|
| ๔.๑ เตรียมวัสดุ อุปกรณ์ เหมาะสมกับการใช้งาน | ๑๐ คะแนน |
| ๔.๒ มีกระบวนการทำงานเป็นทีม | ๕ คะแนน |
| ๔.๓ ปฏิบัติงานถูกต้องตามขั้นตอน | ๕ คะแนน |
| ๔.๔ ความคิดสร้างสรรค์ | ๑๐ คะแนน |
| ๔.๕ ความประณีต คงทน สวยงาม | ๒๐ คะแนน |
| ๔.๖ ประโยชน์ที่ได้จากของเล่น | ๒๐ คะแนน |
| ๔.๗ งานเสร็จทันเวลาที่กำหนด | ๑๐ คะแนน |
| ๔.๘ การจัดเก็บ ทำความสะอาดอุปกรณ์และสถานที่ | ๕ คะแนน |
| ๔.๙ ความประหยัดและคุ้มค่าเหมาะสมกับต้นทุนและราคาจำหน่าย | ๕ คะแนน |
| ๔.๑๐ การนำเสนอผลงานของนักเรียน | ๑๐ คะแนน |

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
- | | |
|------------------|--|
| ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ | ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง |
| ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ | ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน |
| ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ | ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง |
| ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ | ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน |
- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (กลุ่มวิชาการงานอาชีพ)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่น

ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียน ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ พิจารณาตามความเหมาะสม



๔. 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 เตรียมให้พร้อมก่อนการแข่งขัน

๓.๔ รูปแบบของมาลัยดอกไม้สด

- ๓.๔.๑ เป็นมาลัยข้อมือที่มีเส้นผ่านศูนย์กลางไม่น้อยกว่า ๖ นิ้ว วัดจากขอบด้านนอก
- ๓.๔.๒ ใช้มาลัยซีกรัดตัวข้อต่อมาลัยกับอุบะ
- ๓.๔.๓ ตัวมาลัยและส่วนประกอบของตัวมาลัยต้องทำด้วยดอกไม้สดและวัสดุธรรมชาติเท่านั้น
- ๓.๕ ไม่อนุญาตให้ตัด ตกแต่งกลีบหรือส่วนประกอบอื่น ๆ มาก่อนการแข่งขัน ยกเว้นดอกกรักหรือดอกพุด
- ๓.๖ ห้ามใช้โฟม พลาสติก เส้นลวดเป็นองค์ประกอบ
- ๓.๗ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง
- ๓.๘ จัดทำป้ายแสดงการคิดราคาทุน และราคาจำหน่ายให้ชัดเจนไว้ที่โต๊ะที่จัดแสดงผลงาน (นำมาเอง)
- ๓.๙ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ – สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

- | | |
|---|----------|
| ๔.๑ เตรียมวัสดุ อุปกรณ์ เหมาะสมกับการใช้งาน | ๑๐ คะแนน |
| ๔.๒ มีกระบวนการทำงานเป็นทีม | ๕ คะแนน |
| ๔.๓ ปฏิบัติงานถูกต้องตามขั้นตอน | ๕ คะแนน |
| ๔.๔ ผลงานถูกต้อง สมบูรณ์ มีรูปทรงและขนาดเหมาะสม | ๑๐ คะแนน |
| ๔.๕ ความประณีตสวยงาม | ๒๐ คะแนน |
| ๔.๖ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ | ๒๐ คะแนน |
| ๔.๗ ความประหยัดและคุ้มค่าเหมาะสมกับต้นทุนและราคาจำหน่าย | ๕ คะแนน |
| ๔.๘ การจัดเก็บ ทำความสะอาดอุปกรณ์และสถานที่ | ๕ คะแนน |
| ๔.๙ ทำงานเสร็จภายในเวลาที่กำหนด | ๑๐ คะแนน |
| ๔.๑๐ การนำเสนอผลงานของนักเรียน | ๑๐ คะแนน |

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (กลุ่มวิชาคหกรรม)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่น

ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียน ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ พิจารณาตามความเหมาะสม



๕. การแข่งขันการจัดสวนถาดแบบขึ้น

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
 - 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 เป็นพันธุ์ไม้ที่ใช้จัดสวนถาดแบบขึ้น ไม่ต่ำกว่า ๓ ชนิด
 - ๓.๖.๒ วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่น ๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลายไม่จำกัดความคิดสร้างสรรค์ (ย้อมสีได้)
 - ๓.๖.๓ วัสดุปลูก มีความเหมาะสมต่อการเจริญเติบโตของพันธุ์ไม้
 - ๓.๗ อุปกรณ์ที่คณะกรรมการจัดให้
 - ๓.๗.๑ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด
 - ๓.๗.๒ กระดาษเขียนแบบการจัดสวน
 - ๓.๘ เวลาในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง (รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)
 - ๓.๙ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ-สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)
๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น
 - ๔.๑ การเลือกใช้พันธุ์ไม้ และวัสดุอุปกรณ์ ๑๐ คะแนน
 - ๔.๒ เขียนแบบ ถูกต้อง สมบูรณ์ ๑๐ คะแนน
 - ๔.๓ มีกระบวนการทำงานเป็นทีม ๕ คะแนน
 - ๔.๔ ปฏิบัติงานถูกต้องตามขั้นตอน ๑๐ คะแนน
 - ๔.๕ ความคิดสร้างสรรค์ ๑๐ คะแนน
 - ๔.๖ ความประณีต ๑๐ คะแนน
 - ๔.๗ ความสมดุล ๑๐ คะแนน

๔.๘ กลมกลืนสวยงาม	๑๐ คะแนน
๔.๙ งานเสร็จทันเวลาที่กำหนด	๑๐ คะแนน
๔.๑๐ การจัดเก็บ ทำความสะอาดอุปกรณ์และสถานที่	๕ คะแนน
๔.๑๑ การนำเสนอผลงานของนักเรียน	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (กลุ่มการงานอาชีพ)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่น

ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียน ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติ

ได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก หรือ สถานที่ที่เหมาะสม

๖. การแข่งขันการจัดสวนภาคแบบแห้ง

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
 - 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 เป็นพันธุ์ไม้ที่ใช้จัดสวนภาคแบบแห้ง ไม่ต่ำกว่า ๓ ชนิด
 - ๓.๖.๒ วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่น ๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลายไม่จำกัดความคิดสร้างสรรค์ (ย้อมสีได้)
 - ๓.๖.๓ วัสดุปลูก มีความเหมาะสมต่อการเจริญเติบโตของพันธุ์ไม้
 - ๓.๗ อุปกรณ์ที่คณะกรรมการจัดให้
 - ๓.๗.๑ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด
 - ๓.๗.๒ กระดาษเขียนแบบการจัดสวน
 - ๓.๘ เวลาในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง (รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)
 - ๓.๙ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ-สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)
๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น
 - ๔.๑ การเลือกใช้พันธุ์ไม้ และวัสดุอุปกรณ์ ๑๐ คะแนน
 - ๔.๒ เขียนแบบ ถูกต้อง สมบูรณ์ ๑๐ คะแนน
 - ๔.๒ มีกระบวนการทำงานเป็นทีม ๕ คะแนน
 - ๔.๓ ปฏิบัติงานถูกต้องตามขั้นตอน ๑๐ คะแนน
 - ๔.๔ ความคิดสร้างสรรค์ ๑๐ คะแนน
 - ๔.๕ ความประณีต ๑๐ คะแนน
 - ๔.๖ ความสมดุล ๑๐ คะแนน

๔.๗ กลมกลืนสวยงาม	๑๐ คะแนน
๔.๘ งานเสร็จทันเวลาที่กำหนด	๑๐ คะแนน
๔.๙ การจัดเก็บ ทำความสะอาดอุปกรณ์และสถานที่	๕ คะแนน
๔.๑๐ การนำเสนอผลงานของนักเรียน	๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

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 กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียน ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติ

ได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก หรือ สถานที่ที่เหมาะสม

๗. 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)

๒.๒.๓ 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 ได้ตามจินตนาการและกำหนดชื่อเรื่องผลงานโดยใช้สี ดังนี้

- ชั้น ป.๑ - ๖ ใช้สีไม้ เท่านั้น

- ชั้น ม.๑ - ๓ ใช้สีชอล์ก เท่านั้น

๓.๓ ขนาดกระดาษที่ใช้ในการแข่งขัน

- ชั้น ป.๑ - ๖ กระดาษขาว ๑๐๐ ปอนด์ ขนาด ๑๑" x ๑๕"

- ชั้น ม.๑ - ๓ กระดาษขาว ๑๐๐ ปอนด์ ขนาด ๑๕" x ๒๒"

๓.๔ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๕ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ - สกูล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

๔.๑ ความคิดสร้างสรรค์ ๓๐ คะแนน

๔.๒ การจัดภาพ/องค์ประกอบ ๒๐ คะแนน

๔.๓ เรื่องราว/สื่อความหมาย ๒๐ คะแนน

๔.๔ ความประณีต สวยงาม ๒๐ คะแนน

๔.๕ เสร็จทันเวลา ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

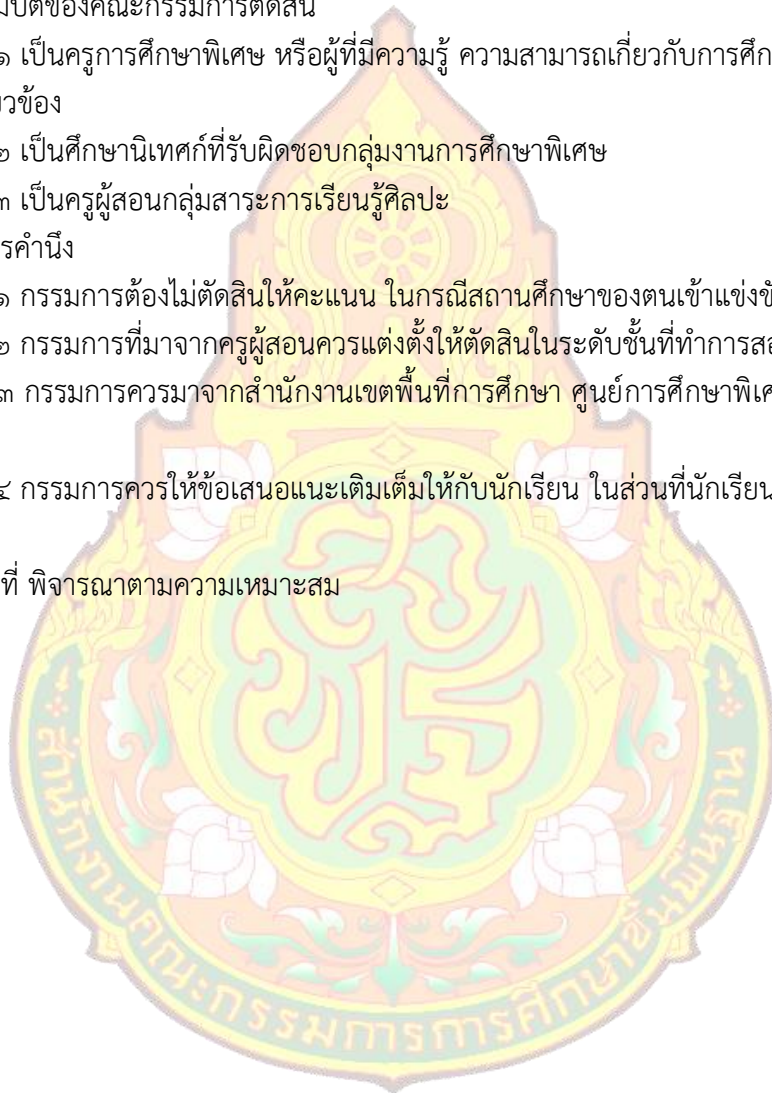
๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่น

ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียน ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติ

ได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ พิจารณาตามความเหมาะสม



๘. การแข่งขันการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๑.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

๑.๓ มีเอกสารและหลักฐานยืนยันตามประเภทความพิการ

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน จะเป็นชายล้วนหรือหญิงล้วน หรือคละชายหญิงก็ได้

๒.๒ แข่งขันแยกระดับชั้น ดังนี้

๒.๒.๑ ระดับชั้น ป. ๔-๖ ทุกสังกัด

๒.๒.๒ ระดับชั้น ม. ๑-๓ (เฉพาะโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด สพฐ. และ อปท. ที่เปิดสอนถึงชั้น ม.๓)

๒.๒.๓ ระดับชั้น ม. ๑-๓ ทุกสังกัด ทุกสังกัดที่เปิดสอนถึงชั้น ม.๖ (รวมโรงเรียนเอกชน)

๒.๒.๔ ระดับชั้น ม. ๔-๖ ทุกสังกัด จำนวน ๓ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องพร้อมในสถานที่แข่งขันก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที และผู้เข้าแข่งขันต้องอยู่ในสนามแข่งขันครบทีม ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันจนถึงสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน

๓.๓ กรอบเรื่องคณะกรรมการจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๓.๔ รูปแบบของหนังสือเล่มเล็ก

๓.๔.๑ ใช้กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ขนาด A๔ พับครึ่ง

๓.๔.๒ ใช้สีไม้เท่านั้น

๓.๔.๓ เนื้อหาไม่น้อยกว่า ๖ หน้า

๓.๔.๔ เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเองหรือดัดแปลงมาจากเรื่องที่มีอยู่เดิมก็ได้ ตามกรอบเรื่องที่คณะกรรมการแจ้งให้ทราบ

๓.๔.๕ ขนาดและรูปแบบของตัวอักษรมีขนาดโตพอสมควรเหมาะสมแก่วัย

๓.๔.๖ 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 (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

๔.๑ การวางแผน ทำโครงร่างงานเขียนได้เหมาะสมเป็นระบบ ๑๐ คะแนน

๔.๒ ความสวยงามของรูปเล่ม ๑๕ คะแนน

๔.๓ เนื้อหาสาระ ๒๐ คะแนน

๔.๔ ขนาดตัวอักษร ๑๐ คะแนน

๔.๕ ภาพประกอบสวยงามและเหมาะสมกับเรื่อง ๑๕ คะแนน

๔.๖ ภาษาถูกต้องเหมาะสมกับระดับของผู้จัดทำ ๒๐ คะแนน

๔.๗ ชื่อเรื่องสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

๖.๒ ข้อควรคำนึง

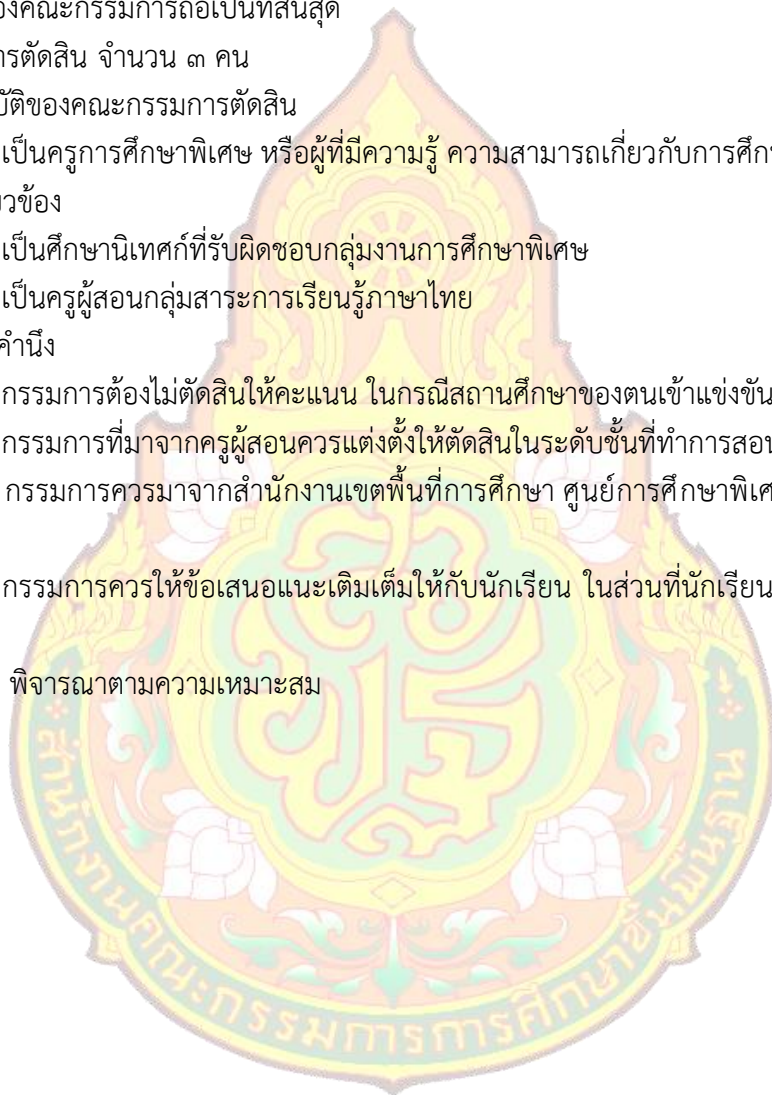
๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียน ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ พิจารณาตามความเหมาะสม



๙. 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

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)

๒.๒.๓ ชั้น ม. ๑-๓ ทุกสังกัดที่เปิดสอนถึงชั้น ม.๖ (รวมโรงเรียนเอกชน)

๒.๒.๔ ชั้น ม. ๔-๖ ทุกสังกัด

๒.๓ แข่งขันแยกตามประเภทความพิการ

๒.๓.๑ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น จำนวน ๑ คน

๒.๓.๒ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน ๑ คน

๒.๓.๓ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกายฯ จำนวน ๑ คน

๒.๓.๔ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๑ คน

๒.๓.๕ นักเรียนออทิสติก จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับรายงานตัวส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนให้แก่คณะกรรมการตัดสิน

๓.๒ เพลงไทยลูกทุ่ง ที่ผู้เข้าประกวดเลือกเองตามความถนัด คนละ ๑ เพลง

๓.๓ ผู้เข้าประกวด ต้องนำเทป หรือ ซีดี เสียงดนตรี สำหรับประกอบการประกวดขับร้องมาเอง ในวันประกวดแข่งขัน

๓.๔ ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียนเท่านั้น

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ - สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

๔.๑ เทคนิคการใช้เสียง (พลังเสียง น้ำเสียง) ๒๐ คะแนน

๔.๒ จังหวะ ๒๐ คะแนน

๔.๓ ทำนอง ๒๐ คะแนน

๔.๔ อักขระ เนื้อร้อง ๑๕ คะแนน

๔.๕ ลีลา ท่าทาง อารมณ์ ๑๕ คะแนน

๔.๖ บุคลิกภาพ ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (วิชาดนตรี)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

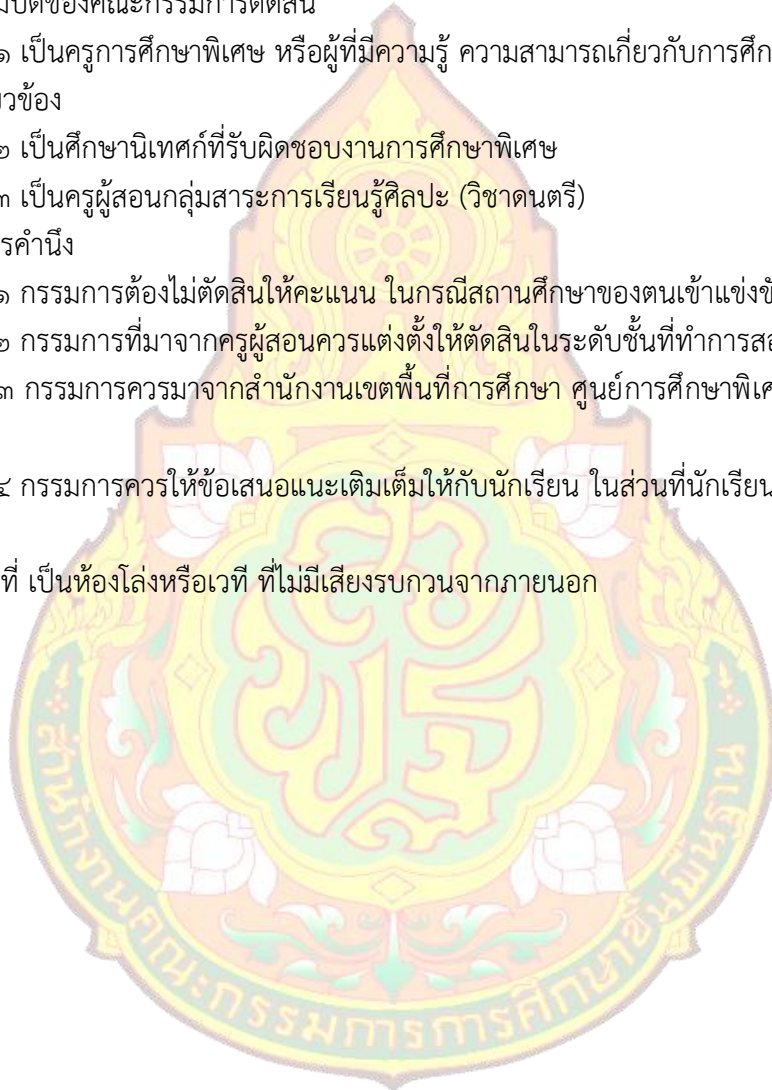
๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่น

ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียน ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติ

ได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ เป็นห้องโถงหรือเวที ที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก



๑๐. การแข่งขันการเต้นหางเครื่องประกอบเพลง

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 ตัดนาทิละ ๑ คะแนน (หักจากคะแนนรวม)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) โดยแบ่งเป็น

๔.๑ การแต่งกาย

๒๐ คะแนน

๔.๒ ความสวยงาม ลีลา

๒๕ คะแนน

๔.๓ ความพร้อมเพรียง

๓๐ คะแนน

๔.๔ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

๒๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (วิชาดนตรีหรือนาฏศิลป์)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

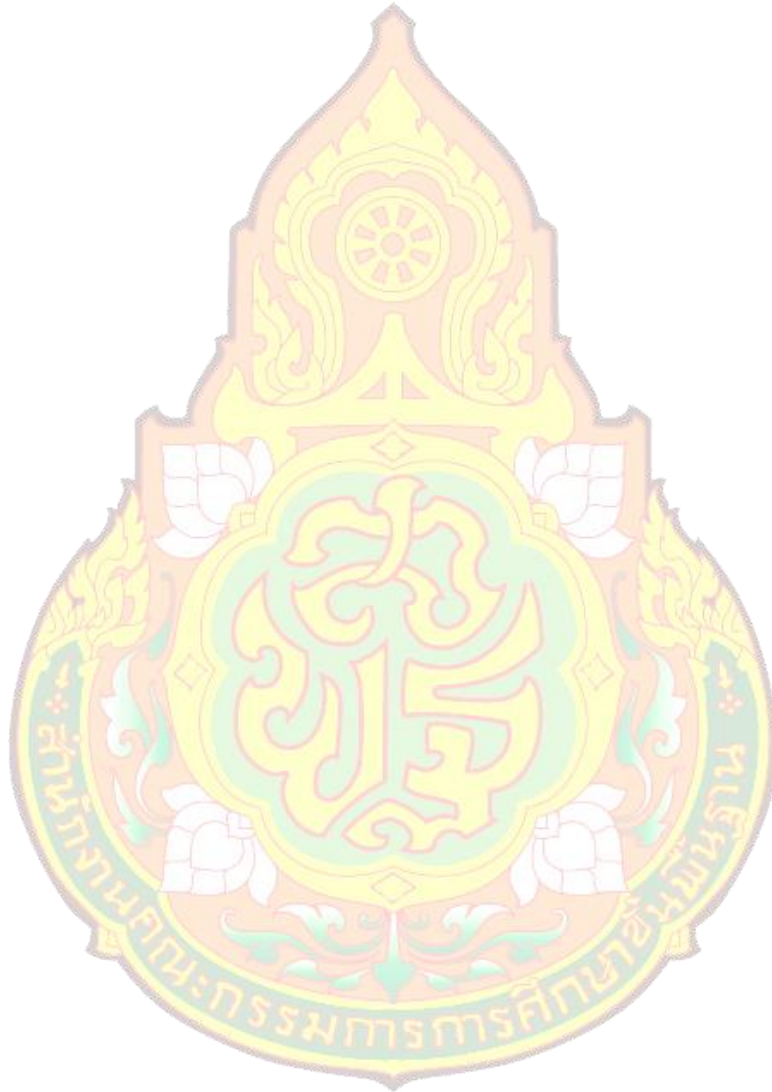
๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่น
ที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียน ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติ
ได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องประชุมหรือห้องอื่น ๆ ตามความเหมาะสม



๑๑. 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 ส่งเอกสารให้แก่คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ ชุด ก่อนการแข่งขัน ข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมาของอาหาร เครื่องปรุง วิธีการทำ เคล็ดลับความอร่อย จำนวนผู้รับประทาน ราคาทุนและราคาจำหน่าย ประโยชน์ที่ได้รับ และภาพประกอบเพื่อการเผยแพร่

๓.๔ สิ่งเตรียมมาล่วงหน้าได้ เช่น เครื่องปรุง ภาชนะใส่อาหาร อุปกรณ์ในการประกอบอาหาร

๓.๕ จัดทำอาหารคาว (อาหารจานเดียว) และอาหารหวาน อย่างละ ๑ ชนิด

๓.๖ การทำอาหารคาวและอาหารหวานให้ปฏิบัติในเวลาแข่งขันทุกขั้นตอน

๓.๗ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๘ เตรียมผลงานสำหรับนำเสนอคณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๑ ชุด

๓.๙ จัดทำป้ายแสดงการคิดราคาทุน และราคาจำหน่ายให้ชัดเจนไว้ที่โต๊ะที่จัดแสดงผลงาน (นำมาเอง)

๓.๑๐ ผู้เข้าแข่งขันต้องติดป้ายชื่อ - สกุล โรงเรียน จังหวัดและสังกัดให้ชัดเจนตลอดการแข่งขัน (นำมาเอง)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) แบ่งเป็น

๔.๑ เตรียมวัสดุ อุปกรณ์ เหมาะสมกับการใช้งาน ๑๐ คะแนน

๔.๒ มีกระบวนการทำงานเป็นทีม ๕ คะแนน

๔.๓ ปฏิบัติงานถูกต้องตามขั้นตอน ๕ คะแนน

๔.๔ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ๑๐ คะแนน

๔.๕ ลักษณะและการตกแต่งอาหารให้น่ารับประทาน ๑๐ คะแนน

๔.๖ รสชาติของอาหาร ๒๐ คะแนน

๔.๗ ถูกหลักโภชนาการและอนามัย ๑๐ คะแนน

๔.๘ งานเสร็จทันเวลาที่กำหนด ๑๐ คะแนน

๔.๙ การจัดเก็บ ทำความสะอาดอุปกรณ์และสถานที่ ๕ คะแนน

๔.๑๐ ความประหยัดและคุ้มค่าเหมาะสมกับต้นทุนและราคาจำหน่าย ๕ คะแนน

๔.๑๑ การนำเสนอผลงานของนักเรียน ๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขัน
การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน

๖.๑ คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๑.๑ เป็นครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการศึกษาพิเศษ เป็นอย่างดี จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๖.๑.๒ เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

๖.๑.๓ เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (กลุ่มวิชาคหกรรม)

๖.๒ ข้อควรคำนึง

๖.๒.๑ กรรมการต้องไม่ตัดสินให้คะแนน ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๖.๒.๒ กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

๖.๒.๓ กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๔ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียน ในส่วนที่นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้เต็มที่

๖.๓ สถานที่ ห้องประชุมหรืออาคารอเนกประสงค์



แบบตรวจสอบเอกสารและหลักฐาน การประกวดแข่งขันทักษะทางวิชาการ
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ การศึกษาพิเศษ (โรงเรียนเรียนรวม)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

สถานที่แข่งขัน.....จังหวัด.....

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....

โรงเรียน.....สังกัด.....

กิจกรรมที่แข่งขัน.....ประเภท เดี่ยว ทีมจำนวน.....คน

ประเภทความพิการ

- บกพร่องทางการเห็น บกพร่องทางการได้ยิน บกพร่องทางสติปัญญา
 บกพร่องทางร่างกาย บกพร่องทางการเรียนรู้ ออทิสติก

แนบสำเนาเอกสาร หลักฐาน แนบตามที่กำหนดในแต่ละประเภทความพิการ ดังนี้

- สมุดประจำตัวคนพิการ หรือ บัตรประจำตัวคนพิการ
 เอกสารทางการแพทย์จากสถานพยาบาลของรัฐที่ระบุความบกพร่องทางการศึกษา
 เอกสารทางการแพทย์จากสถานพยาบาลของรัฐที่ระบุระดับสติปัญญา (IQ) ต่ำกว่า ๗๐ หรือระบุว่า
บกพร่องทางสติปัญญา
 ผลการคัดกรองตามแบบคัดกรองคนพิการทางการศึกษาที่แนบท้ายประกาศคณะกรรมการพิจารณา
ให้คนพิการได้รับสิทธิช่วยเหลือทางการศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการ การรับรองบุคคลของสถานศึกษา
ว่าเป็นคนพิการ ฉบับปี พ.ศ.๒๕๕๖
 วุฒิบัตรของผู้ดำเนินการคัดกรองที่ผ่านการอบรมผู้ดำเนินการคัดกรองตามประกาศ
กระทรวงศึกษาธิการปี ๒๕๕๖ จำนวน ๒ คน
 แผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล (IEP) รายละเอียดครบทั้ง ๘ องค์ประกอบ ในปีการศึกษาปัจจุบัน

ลงชื่อ.....ครูผู้รับผิดชอบ

(.....)

วันที่...../...../.....

ผลการตรวจสอบ

- มีเอกสารครบตามเกณฑ์ที่กำหนด
 เอกสารไม่ครบตามเกณฑ์ที่กำหนด

ลงชื่อ.....กรรมการผู้ตรวจสอบ

(.....)

วันที่...../...../.....

ปีการศึกษา ๒๕๖๗



รายละเอียดและเกณฑ์การแข่งขัน งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตุล

กิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับวิชาการ

“สืบสานหัตถกรรม เลิศล้ำภูมิปัญญา ก้าวหน้าเทคโนโลยี สู่วิถีชาวสตุล”



089-468-6139



sesao.go.th

LIVE

sesaosatun.webex.com/meet/sv.sornozak

การแข่งขันทักษะภาษาไทย

๑. คัดลายมือสื่อภาษาไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับชั้น ดังนี้

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

กำหนดเนื้อหาการเขียนให้เหมาะสมตามระดับชั้นของนักเรียน ใช้เวลาแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที

ชั้น ป.๑-๓ ใช้ดินสอดำ ตัวบรรจงเต็มบรรทัด ความยาว ๑๐-๑๕ บรรทัด หรือไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A4

ชั้น ป.๔-๖ ใช้ปากกาลูกลื่นสีดำ ขนาด ๐.๕ มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว ๑๕-๒๐ บรรทัด หรือไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A4

ชั้น ม.๑-๓ ใช้ปากกาลูกลื่นสีดำ ขนาด ๐.๕ มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว ๒๐-๒๕ บรรทัด หรือไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A4

ชั้น ม.๔-๖ ใช้ปากกาลูกลื่นสีดำ ขนาด ๐.๕ มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว ๒๐-๒๕ บรรทัด หรือไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A4



ตัวอักษรแบบกระทรวงศึกษาธิการ



๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ ใช้ตัวอักษรแบบกระทรวงศึกษาธิการ	๕๐ คะแนน
๔.๒ ถูกต้องตามอักขรวิธี	๒๕ คะแนน
๔.๓ อ่านง่าย เป็นระเบียบ สะอาดเรียบร้อย	๒๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓-๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

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

ข้อควรคำนึง

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

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

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

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



๒. วรรณกรรมพิจารณา

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๒ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันชั้นระดับละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

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

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันทำข้อสอบ ใช้เวลาการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓-๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ

๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ

๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน

๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน

- ๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

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

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



๔. เรียงร้อยถ้อยความ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับชั้น ดังนี้

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทเดี่ยว
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓ แข่งขันเขียนเรื่องจากภาพ ดำเนินการดังนี้

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

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

๑) ให้นักเรียนเขียนเรียงความตามหัวข้อที่กรรมการกำหนดโดยตั้งชื่อเรื่องใหม่ ใช้เวลาการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที โดยจะต้องเขียนเรียงความดังนี้

ชั้น ป. ๔-๖ ความยาวไม่น้อยกว่า ๑๕ แต่ไม่เกิน ๒๐ บรรทัด เขียนครึ่งบรรทัด ด้วยปากกาสีน้ำเงินหรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียนอักษรไทย

ชั้น ม. ๑-๓ ความยาวไม่น้อยกว่า ๒๐ แต่ไม่เกิน ๒๕ บรรทัด เขียนครึ่งบรรทัด ด้วยปากกาสีน้ำเงินหรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียนอักษรไทย

ชั้น ม. ๔-๖ ความยาวไม่น้อยกว่า ๒๕ แต่ไม่เกิน ๓๐ บรรทัด เขียนครึ่งบรรทัด ด้วยปากกาสีน้ำเงินหรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียนอักษรไทย

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ การเขียนเรื่องจากภาพ ระดับชั้น ป.๑-๓

๑) การตั้งชื่อเรื่อง (๕ คะแนน)

- ชื่อเรื่องสอดคล้องกับภาพ
- ชื่อเรื่องสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เขียน
- ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจแปลกใหม่
- ตั้งชื่อเรื่องอย่างสร้างสรรค์ไม่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา
- ตั้งชื่อเรื่องได้กระชับ เข้าใจง่าย

๒) สารสำคัญของเรื่อง (๖๐ คะแนน)

- ลำดับความคิดอย่างต่อเนื่อง
- นำเสนอเนื้อหาตรงประเด็น
- เนื้อหามีความสัมพันธ์กับภาพ
- มีความเป็นเหตุผล
- มีการนำเสนอแนวคิดใหม่

๓) การใช้ภาษา (๒๐ คะแนน)

- เลือกใช้คำถูกต้อง
- เขียนเว้นวรรคตอนถูกต้อง
- ใช้คำสุภาพ
- ใช้ประโยคสื่อความหมายได้
- ใช้คำได้สละสลวย
- ใช้คำ วลี ประโยค หรือข้อความถูกต้องตามหลักภาษา

๔) การเขียนสะกดคำ (๑๐ คะแนน)

(เขียนผิดซ้ำให้นับเป็น ๑ คำ)

๕) ความเป็นระเบียบเรียบร้อย (๕ คะแนน)

- เขียนตัวอักษรอ่านง่าย
- สะอาดเรียบร้อย

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

กรรมการจะไม่พิจารณาผลงานการเขียนเรียงความ ในกรณีดังนี้

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

เกณฑ์ที่พิจารณา ดังนี้

รายการ	คะแนน
การตั้งชื่อเรื่อง - ชื่อเรื่องสอดคล้องกับประเด็นที่กำหนด - ชื่อเรื่องสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เขียน - ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจ / แปลกใหม่ - ตั้งชื่อเรื่องอย่างสร้างสรรค์ ไม่ขัดต่อหลักศีลธรรมจรรยา - ตั้งชื่อเรื่องได้กระชับ เข้าใจง่าย	๕
การเขียนส่วนนำ - ส่วนนำมีเนื้อหาชี้ให้เห็นความสำคัญ หรือปูพื้นฐานความเข้าใจให้แก่ผู้อ่าน - ส่วนนำสามารถกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้	๑๐

รายการ	คะแนน
<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาในส่วนนำต้องไม่ซ้ำกับส่วนสรุป - ปรากฏเทคนิคที่น่าสนใจในการเขียนส่วนนำ เช่น นำด้วยคำถาม นำด้วยสุภาชิตหรือบทร้อยกรอง นำด้วยความเป็นมาของเรื่อง นำด้วยจุดประสงค์ของการเขียน ฯลฯ - ความยาวของส่วนนำคิดเป็นประมาณร้อยละ ๒๐ ของเรียงความ 	
<p>การเขียนเนื้อเรื่อง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ลำดับข้อความและความคิดต่อเนื่องสอดคล้องกัน - แสดงเหตุและผลอย่างสมเหตุสมผล - ปรากฏใจความสำคัญ ๑ ใจความในแต่ละย่อหน้า - เนื้อหาที่นำเสนอเป็นข้อเท็จจริงถูกต้อง - ยกตัวอย่างและอ้างอิงประกอบโดยใช้สำนวนโวหาร สุภาชิต คำคม ตัวเลข สถิติ บุคคล ทฤษฎี หลักปรัชญา ฯลฯ ได้อย่างเหมาะสม - ความยาวของเนื้อเรื่องประมาณร้อยละ ๖๐ ของเรียงความ 	๕๐
<p>การเขียนส่วนสรุป</p> <ul style="list-style-type: none"> - ส่วนสรุปมีเนื้อหาสัมพันธ์กับเนื้อหาส่วนอื่น ๆ - ส่วนสรุปมีเนื้อหากล่าวปิด ไม่ปรากฏรายละเอียดที่ซ้ำกับเนื้อเรื่อง - ส่วนสรุปไม่เสนอประเด็นใหม่ที่ไม่เกี่ยวข้อง - ปรากฏเทคนิคที่น่าสนใจในการเขียนส่วนสรุป เช่น สังเขปสาระสำคัญ ทั้งหมด เน้นย้ำประเด็นหลัก ตั้งคำถามให้ผู้อ่านฉุกละเอิบ เสนอข้อคิดหรือคติเตือนใจ เสนอคำคมหรือบทร้อยกรอง ฯลฯ - ความยาวของส่วนสรุปประมาณร้อยละ ๒๐ ของเรียงความ 	๑๐
<p>การใช้ภาษา</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้คำได้ถูกต้องตามความหมาย - ใช้ระดับภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมตามบุคคลและสถานการณ์ - ร้อยเรียงประโยคได้สละสลวย - ใช้ภาษาที่มีวรรณศิลป์ - ใช้คำเชื่อมข้อความและย่อหน้าได้ถูกต้อง - ไม่ปรากฏสำนวนภาษาต่างประเทศ - ไม่ปรากฏการใช้คำฟุ่มเฟือย - ใช้ภาษาได้กระชับ อ่านเข้าใจง่าย 	๒๐
<p>การเขียนถูกต้องตามอักขรวิธี</p> <ul style="list-style-type: none"> - เขียนได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ไทย - สะกดคำได้ถูกต้องทุกคำ - เว้นวรรคตอนได้ถูกต้อง - ใช้เครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้อง - ไม่พบการฉีกคำและการตัดคำ 	๑๐
อ่านง่าย เป็นระเบียบ สะอาดเรียบร้อย	๕
รวม	๑๐๐



๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓-๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

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

ข้อควรคำนึง

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

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

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

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



๕. สืบครรลองท่องจำบทอาขยาน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับชั้น ดังนี้

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทเดี่ยว
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เนื้อหาบทอาขยานที่นำมาใช้แข่งขันท่องอาขยาน ประกอบด้วยบทอาขยานบทหลักและบทอาขยานบทเลือกของแต่ละชั้นปี จากหนังสืออ่านเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทอาขยานภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และให้ผู้เข้าแข่งขันท่องอาขยานแบบออกเสียงปกติ โดยไม่ต้องท่องเป็นทำนองเสนาะและไม่ดูบท

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

๑) ให้ตัวแทนกรรมการจับฉลากบทอาขยานจำนวน ๑ บท จาก ๑๐ บท ของแต่ละชั้นปี เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนใช้เป็นบทท่อง

๒) นักเรียนที่เข้าแข่งขันไม่ต้องแนะนำตัวเองต่อคณะกรรมการ

๓.๓ เวลาในการท่องบทอาขยานขึ้นอยู่กับเนื้อหาบทอาขยาน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

- | | |
|---|--------------------|
| ๔.๑ อักษรวิธี | คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน |
| - การออกเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ เสียงควบกล้ำถูกต้อง
การออกเสียงตรงตามอักษรวิธีในภาษาไทย ไม่มีการตู่ ตก และเติม
(ออกเสียงผิด ๑ ครั้ง หัก ๒ คะแนน) | |
| ๔.๒ น้ำเสียง | คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน |
| - ความหนักเบาของเสียง ความชัดเจน เป็นธรรมชาติ
น้ำเสียงให้อารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทอาขยาน | |
| ๔.๓ จังหวะ | คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน |
| - ลีลาการอ่านสม่ำเสมอ แบ่งวรรคตอนถูกต้อง | |
| ๔.๔ บุคลิกภาพ | คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน |
| - มั่นใจ ควบคุมอารมณ์ความรู้สึกได้ | |



๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓-๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

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

ข้อควรคำนึง

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

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดห้องสอบที่มีพื้นที่ให้นักเรียนท่องเที่ยวพักผ่อนต่อหน้าคณะกรรมการ ซึ่งจะต้องมีห้องเก็บตัวสำหรับนักเรียนที่รอเวลาการแข่งขันซึ่งอยู่ไกลจากสถานที่แข่งขันพอสมควร เพื่อไม่ให้ได้ยินเสียงผู้เข้าแข่งขันที่กำลังแข่งขัน

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

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

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



๗. กวีเยาวชนคนรุ่นใหม่

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๓ ระดับชั้น ดังนี้

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภททีม
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๒ คน

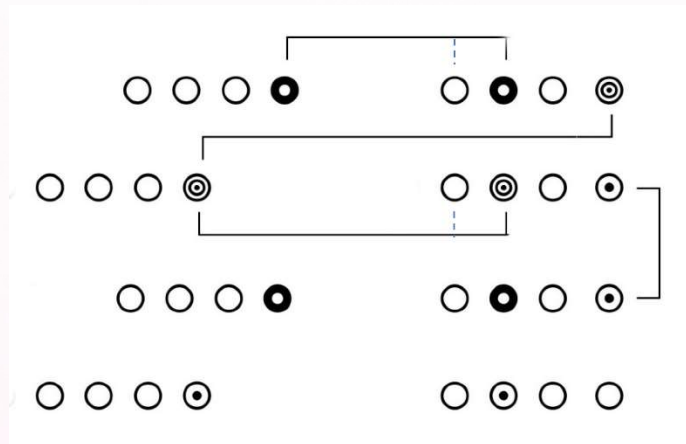
๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ กรรมการกำหนดชื่อหัวข้อที่จะใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๓ หัวข้อ
- ๓.๒ ให้นักเรียนเลือกผู้แทน ๑ คน จับฉลากชื่อหัวข้อ จากนั้นนำไปแต่งคำประพันธ์ โดยใช้ชื่อหัวข้อที่จับฉลากได้เป็นชื่อเรื่อง (ไม่ต้องตั้งชื่อเรื่องใหม่) ใช้เวลาการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที รายละเอียดมีดังนี้

ชั้น ป. ๔-๖	แต่งกลอนสี่	จำนวน ๔ บท
ชั้น ม. ๑-๓	แต่งกาพย์ยานี ๑๑	จำนวน ๖ บท
ชั้น ม. ๔-๖	แต่งโคลงสี่สุภาพ	จำนวน ๔ บท

หมายเหตุ: สัมผัสบังคับของบทร้อยกรองในการแข่งขัน มีดังนี้

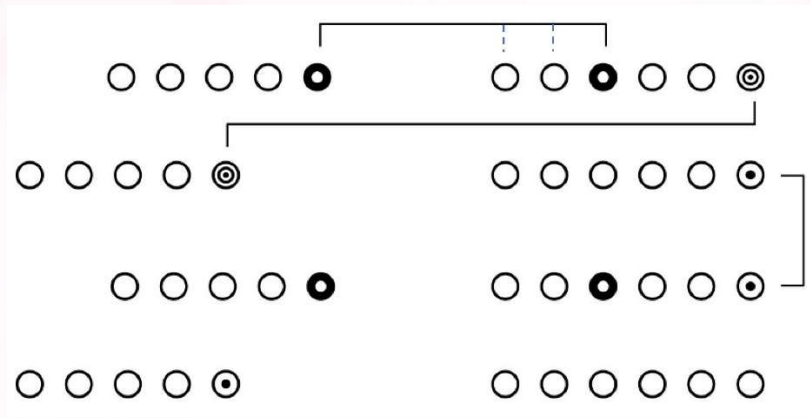
(ผังกลอนสี่)



สัมพันธ์บังคับของกลอนสี่ มีดังนี้

๑. คำสุดท้ายวรรคที่ ๑ สัมผัสกับคำที่ ๑ หรือ ๒ ของวรรคที่ ๒
๒. คำสุดท้ายของวรรคที่ ๒ สัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่ ๓
๓. คำสุดท้ายของวรรคที่ ๓ สัมผัสกับคำที่ ๑ หรือ ๒ ของวรรคที่ ๔
๔. คำสุดท้ายของวรรคที่ ๔ ของบทต้น สัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่ ๒ ของบทถัดไป

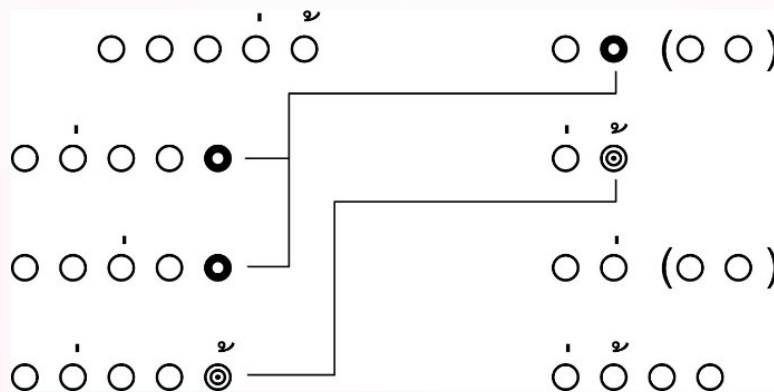
(ผังภาพยยานี้ ๑๑)



สัมพันธ์บังคับของกาพย์ยานี ๑๑ มีดังนี้

๑. คำสุดท้ายวรรคที่ ๑ สัมผัสกับคำที่ ๑ หรือ ๒ หรือ ๓ ของวรรคที่ ๒
๒. คำสุดท้ายของวรรคที่ ๒ สัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่ ๓
๓. คำสุดท้ายของวรรคที่ ๔ ของบทต้น สัมผัสกับคำสุดท้ายของวรรคที่ ๒ ของบทถัดไป

(ผังโคลงสี่สุภาพ)



สัมผัสบังคับของโคลงสี่สุภาพ มีดังนี้

๑. คำสุดท้ายของบาทที่ ๑ สัมผัสกับคำที่ ๕ ของบาทที่ ๒ และคำที่ ๕ ของบาทที่ ๓
๒. คำสุดท้ายของบาทที่ ๒ สัมผัสกับคำที่ ๕ ของบาทที่ ๔
๓. คำสุดท้ายของบาทที่ ๔ ของบทต้น สัมผัสกับคำที่ ๑ หรือ ๒ หรือ ๓ ของบาทที่ ๑ ในบทถัดไป เรียกลักษณะสัมผัสเช่นนี้ว่า **การร้อยโคลง**

ถัดไป เรียกลักษณะสัมผัสเช่นนี้ว่า **การร้อยโคลง**

๔. ตำแหน่งคำเอก (๗ แห่ง) คำโท (๔ แห่ง) ให้ดูจากผังโคลงสี่สุภาพข้างต้น
๕. คำที่ ๔ (คำเอก) กับคำที่ ๕ (คำโท) ของบาทที่ ๑ สามารถสลับที่กันได้ (นอกนั้นสลับที่กันไม่ได้)

ดังตัวอย่าง

อุรารานร้าวแยก	ยลสยบ
เอนพระองค์ลงทบ	ท้าวคืน
	(ลิลิตตะเลงพ่าย)

๖. คำสร้อยในโคลงสี่สุภาพ

คำสร้อยในโคลงสี่สุภาพ มีอยู่ ๒ แห่ง คือ ท้ายบาทที่ ๑ และท้ายบาทที่ ๓

คำสร้อยตามปกติมีอยู่ ๒ คำ คำต้นนั้นมีหน้าที่ต่อคำข้างหน้าให้ได้ความครบ ส่วนคำท้ายเป็นคำเสริมให้เต็ม ทั้งนี้ คำท้ายที่นิยมใช้กันเป็นแบบแผน มีทั้งหมด ๑๘ คำ ได้แก่ พ่อ แม่ พี่ เลย เทอญ นานา นอ บารณี รา ฤ เอน ฮา แล ก็ดี แฮ อา เอย เฮย

คำสร้อยที่ใช้ในโคลงสี่สุภาพจะใช้ต่อเมื่อความขาดหรือยังไม่สมบูรณ์ หากได้ใจความอยู่แล้วไม่ต้องใส่คำสร้อย เพราะจะทำให้ “รกร้อย”

นอกจากนี้มีคำสร้อยที่เรียกว่า “**สร้อยเจตน์ง**” คือ สร้อยที่มีความหมาย หรือที่ใช้ตามใจตน **ไม่ควร**ใช้ในงานกวีนิพนธ์ที่เป็นพิธีการหรืองานประกวด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

* บทร้อยกรองที่มีลักษณะต่อไปนี้ กรรมการจะไม่นำไปตรวจให้คะแนน

- ๑) ไม่มีสัมผัสบังคับตามฉันทลักษณ์ของบทร้อยกรองที่กำหนด
- ๒) กรณีแต่งกลอนสี่ หรือกาพย์ยานี ไม่มีสัมผัสระหว่างบท
- ๓) กรณีแต่งโคลงสี่สุภาพไม่มีการร้อยโคลง
- ๔) กรณีแต่งโคลงสี่สุภาพ วางตำแหน่งคำเอกและคำโทในโคลงสี่สุภาพไม่ครบถ้วนหรือไม่ถูกตำแหน่ง
- ๕) กรณีแต่งโคลงสี่สุภาพ ใช้คำสร้อยต่างจากที่นิยมใช้กันเป็นแบบแผน หรือใช้สร้อยเจตน์ง

หรือใช้คำสร้อยผิดบาท

- ๖) ใช้สระเสียงสั้น สัมผัสกับสระเสียงยาวเป็นสัมผัสบังคับ (เช่น ใช้ “ใจ” สัมผัส กับ “กาย”)
- ๗) เขียนบทร้อยกรองไม่ครบบทหรือเขียนเกินจากเกณฑ์ที่กำหนด
- ๘) เขียนบทร้อยกรองที่อาจเข้าข่ายละเมิดต่อบุคคลอื่น หรือผิดต่อขนบประเพณีและศีลธรรม

อันดีของประชาชน



๔.๑ ฉันทลักษณ์และอักษรวิธี คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน

- เขียนตัวสะกดการันต์ผิด หักคำละ ๑ คะแนน
- มีสัมผัสซ้ำ หักตำแหน่งละ ๒ คะแนน

๔.๒ ความคิดและเนื้อหา คะแนนเต็ม ๔๐ คะแนน

- ตรงประเด็น หมายความว่า นักเรียนจะต้องใช้หัวข้อที่กำหนดให้เป็นแกนเรื่อง
- เสนอแนวคิดสร้างสรรค์ หมายความว่า เนื้อหาที่นักเรียนเสนอนั้นให้แก่งคิดที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน เช่น แก่งคิดในการดำรงชีวิต การเข้าใจสังคม การปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม
- เสนอแนวคิดแปลกใหม่ หมายความว่า แนวความคิดที่เสนอในเนื้อหาไม่ค่อยมีใครกล่าวถึง เป็นแนวความคิดที่มีเหตุผลและอยู่ในขอบเขตของหัวข้อ

๔.๓ กวีโวหาร คะแนนเต็ม ๔๐ คะแนน

- เลือกใช้คำเหมาะแก่เนื้อหาและบริบท
- เล่นสัมผัสอักษร เล่นคำสละสลวย และราบรื่น ช่วยให้คำประพันธ์ไพเราะยิ่งขึ้น
- ใช้โวหารต่าง ๆ ส่งเสริมเนื้อหาให้มีความหมายลึกซึ้งกินใจ เช่น การใช้อุปมา การใช้อุปลักษณ์ การใช้ชื่อพจน์ การใช้บุคลลวัต เป็นต้น

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓-๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

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

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน หากมีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน หากมีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น



๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

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

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



๘. ต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๓ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น (ประเภททีม ๒ คน)

๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ เท่านั้น (ประเภททีม ๒ คน)

๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ เท่านั้น (ประเภทเดี่ยว)

๒. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๒.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

๒.๑.๑ โรงเรียนสามารถส่งตัวแทนเข้าแข่งขัน จำนวนไม่เกิน ๑ ทีม/ระดับชั้น

๒.๑.๒ ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน

๒.๑.๓ เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน ๒ ทีม กำหนดให้ทีมทั้ง ๒ ทีมมาแข่งในรอบตัดล้น ๒ เกม โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

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

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

เกมที่ ๑ กรรมการประกบคู่แข่งแบบสุ่ม (Random) ในวันแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากหมายเลขโต๊ะแข่งขันเกมที่ ๑ โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ ๔ ทีม ให้ทีมที่จับได้หมายเลข ๑ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๑ ทีมที่จับได้โต๊ะหมายเลข ๒ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๒ และทีมที่จับได้โต๊ะหมายเลข ๓ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๓ ทีมที่จับได้โต๊ะหมายเลข ๔ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๔ เป็นกลุ่มโต๊ะเดียวกัน โดยหมายเลข ๑ จะแข่งกับ ๒ และหมายเลข ๓ แข่งกับหมายเลข ๔ ส่วนหมายเลขอื่น ๆ ให้ทำแบบเดียวกันไปเรื่อยๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมแข่งขัน

เกมที่ ๒ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๑ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่ง โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่แข่งการแข่งขันในเกมที่ ๓

ในกรณีที่กลุ่มโต๊ะสุดท้าย มีผู้เข้าแข่งขันขาดไปตั้งแต่ ๒ ทีม จาก ๔ ทีม ทำให้ไม่อาจสลับคู่แข่งขันในเกมที่ได้ ให้นำทีมในกลุ่มโต๊ะสุดท้าย และรองสุดท้ายมารวมกลุ่มประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill (คณะกรรมการอาจกำหนดให้ส่งใบส่งผลการแข่งขันรายการเกม เพื่อความสะดวกแทนหรือควบคู่กับการส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) แทนได้)

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

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

ในกรณีที่กลุ่มโต๊ะสุดท้าย มีผู้เข้าแข่งขันขาดไปตั้งแต่ ๒ ทีม จาก ๔ ทีม ทำให้ไม่อาจสลับคู่แข่งขันในเกมที่ ๔ ได้ ให้นำทีมในกลุ่มโต๊ะสุดท้าย และรองสุดท้ายมารวมกลุ่มประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill

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

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรกในรอบคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน-หลัง เพื่อความยุติธรรม ส่วนลำดับที่ ๓ เป็นต้นไปให้เรียงอันดับจากผลการแข่งขันในรอบคัดเลือก

๒.๑.๖ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือที่รอบคัดเลือก ให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขันในเกมที่เหลือในรอบคัดเลือกอีก โดยได้ผลการแข่งขันเป็น W (ชนะบาย) ในเกมที่ไม่ได้แข่งขัน และคะแนนสะสมเพิ่ม ๑๐๐ คะแนน (Gibsonize)

๒.๑.๗ ตัวแทน ๑ ทีม ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับเหรียญทองในระดับเขตพื้นที่การศึกษา เข้าสู่รอบภาค(ระดับชาติ)



หมายเหตุ คู่มือกติกาการแข่งขันเพิ่มเติม โปรแกรมจัดลำดับ และประกบคู่ และแบบฟอร์มใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) แบบฟอร์มกระดาษตรวจคำศัพท์ กระดาษบันทึกคะแนน เพื่อใช้ในการแข่งขัน ให้ใช้เอกสารที่ดาวน์โหลดจาก

Facebook : คำคม ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปี 2566

<https://www.facebook.com/groups/5791305917556275/> และ

Line คำคม ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปี 2566 <https://line.me/ti/g2/xKqC4Tzizg->

[VP9b7RYAsnh6SYfu7FzgB0vIbbO?utm_source=invitation&utm_medium=link_copy&utm_campaign=default](https://www.facebook.com/groups/5791305917556275/?utm_source=invitation&utm_medium=link_copy&utm_campaign=default)



๒.๒ ระดับภาคและระดับชาติ

๒.๒.๑ ทีมที่ได้เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค (ระดับชาติ)

๒.๒.๒ ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน

๒.๒.๓ กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประกบคู่แข่งขัน รอบคัดเลือกจำนวน ๖ เกม และรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม ดังนี้

เกมที่ ๑ กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ในวันแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากหมายเลขโต๊ะแข่งขันเกมที่ ๑ โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ ๔ ทีม ให้ทีมที่จับได้หมายเลข ๑ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๑ ทีมที่จับได้โต๊ะหมายเลข ๒ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๒ และทีมที่จับได้โต๊ะหมายเลข ๓ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๓ ทีมที่จับได้โต๊ะหมายเลข ๔ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๔ เป็นกลุ่มโต๊ะเดียวกัน โดยหมายเลข ๑ จะแข่งกับ ๒ และหมายเลข ๓ แข่งกับหมายเลข ๔ ส่วนหมายเลขอื่นๆให้ทำแบบเดียวกันไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมแข่งขัน

เกมที่ ๒ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๑ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๓

ในกรณีที่กลุ่มโต๊ะสุดท้าย มีผู้เข้าแข่งขันขาดไปตั้งแต่ ๒ ทีม จาก ๔ ทีม ทำให้ไม่อาจสลับคู่แข่งขันในเกมที่ ๒ ได้ ให้นำทีมในกลุ่มโต๊ะสุดท้าย และรองสุดท้ายมารวมกลุ่มประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill (คณะกรรมการอาจกำหนดให้ส่งใบส่งผลการแข่งขันรายเกม เพื่อความสะดวกแทนหรือควบคู่กับการส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) แทนได้)

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

เกมที่ ๔ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ให้กลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน ในกรณีที่กลุ่มโต๊ะสุดท้าย มีผู้เข้าแข่งขันขาดไปตั้งแต่ ๒ ทีม จาก ๔ ทีม ทำให้ไม่อาจสลับคู่แข่งขันในเกมที่ ๔ ได้ ให้นำทีมในกลุ่มโต๊ะสุดท้าย และรองสุดท้ายมารวมกลุ่มประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill

จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๕

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

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

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

๒.๒.๔ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขันในเกมที่เหลืออีก (ระบบ Gibsonize)

๒.๒.๕ ตัวแทน ๓ ทีมที่มีผลการแข่งขันอันดับ ๑-๓ เป็นผู้ที่ได้รับรางวัลระดับชาติ

๓. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด



๔. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓-๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

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

ข้อควรคำนึง

- ๑) ครู ผู้บริหารสถานศึกษา หรือศึกษานิเทศก์ที่มีนักเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาของตนเข้าร่วมแข่งขัน สามารถปฏิบัติหน้าที่กรรมการได้ แต่ต้องไม่ตัดสินชี้ขาดนักเรียนในสังกัดของตนเอง
- ๒) กรรมการต้องได้รับการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน

๕. กติกาเพิ่มเติม

๕.๑ กฎและกติกาการแข่งขัน การเริ่มต้นลงคำศัพท์ในกระดาน (เริ่มต้นเกม) ต้องประกอบด้วยพยัญชนะอย่างน้อย ๑ ตัว ผสมกับสระ หรือพยัญชนะอย่างน้อยอีก ๑ ตัว เช่น สี , กา , กก เป็นต้น นอกจากนี้ให้ใช้กฎ กติกา และระบบการแข่งขันแบบมาตรฐานสากล ของสมาคมคروشเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทยเท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับเกณฑ์นี้

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

๕.๓ เวลาในการแข่งขัน

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

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

๕.๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขัน ได้คู่แข่งขันสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

๕.๓.๔ ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

๕.๓.๕ ในการแข่งขันต้องมีนาฬิกาจับเวลาหรืออุปกรณ์จับเวลาทุกเกมการแข่งขัน ในกรณีไม่มีอุปกรณ์จับเวลา กรรมการต้องบริหารจัดการเวลาในการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด

๕.๓.๖ หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทีละ ๑๐ คะแนน เศษวินาทีจะถูกนับเป็น ๑ นาที ตัวอย่างเช่น นาย ก ใช้เวลาติดลบ -๓.๑๘ นาที จะถือว่านาย ก ใช้เวลาเกิน ๔ นาที และจะถูกหักคะแนน ๔๐ คะแนนตามกฎ (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้งานนาฬิกา



จับเวลาให้ชำนานก่อนแข่งขันเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล ทั้งนี้ในการแข่งขันแต่ละเกม กำหนดเวลา ไม่เกิน ๖๐ นาที หากเกินเวลาที่กำหนดกรรมการตัดสินสามารถทำการตัดเกมการแข่งขันได้

๕.๔ การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge) ให้ผู้เข้าแข่งขันต้องกดหยุดเวลา และส่งตัวแทนของทีมทั้งสองทีมไปขอตรวจคำศัพท์กับกรรมการ

๕.๔.๑ กรรมการใช้พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.๒๕๕๔ หรือสืบค้นคำศัพท์ได้จากเว็บไซต์ราชบัณฑิตยสถาน <http://www.royin.go.th/dictionary/> หรือแอปพลิเคชันพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ (Royal society) เพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง และได้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ โดยยกเว้นคำที่ไม่นำมาใช้การแข่งขัน ดังนี้

- ๑) คำที่มีเครื่องหมายยัติภังค์ - ต่อท้าย เช่น สลึง- , ทักษ-
- ๒) คำที่มีการเว้นวรรคในระหว่างคำ เช่น ก หัน
- ๓) คำที่มีเครื่องหมายไปยาลน้อย (๓) เช่น ๓พณ๓
- ๔) คำที่มีไม้ยมก (๓) เช่น รถตุ๊ก ๓

โดยให้ผู้เล่นเขียนคำศัพท์ที่ขอตรวจคำศัพท์ (Challenge) ลงในกระดาษตรวจคำศัพท์จากนั้นนำไปให้คณะกรรมการร่วมพิจารณา คณะกรรมการจะแจ้งผลโดยเขียนในกระดาษตรวจคำศัพท์ว่า มี หรือไม่มี พร้อมลงชื่อกำกับ และเก็บหลักฐานการตรวจไว้ที่กรรมการ หากผู้เข้าแข่งขันเกิดความสงสัยว่าผลการตรวจคำศัพท์ของคณะกรรมการถูกต้องหรือไม่ สามารถขอตรวจคำศัพท์อีกครั้งได้ กับคณะกรรมการท่านอื่น โดยผลการตรวจคำศัพท์ของคณะกรรมการครั้งที่สองถือเป็นที่สุด

๕.๔.๒ ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้ม และกดเวลามาฝั่งผู้เล่นที่จะขอตรวจคำศัพท์แล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กดเวลา การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge) ยังไม่สามารถทำได้ ในกรณีที่คู่ต่อสู้ลงคำศัพท์ โดยละเลยการขานแต้มและไม่กดเวลา และจะทำการจับตัวเบี้ยใหม่มาเติมในแป้น ให้ผู้เล่นที่จะขอตรวจคำศัพท์แจ้งคู่ต่อสู้ให้ทำการขานแต้ม และกดเวลาให้ถูกต้อง หากคู่ต่อสู้ไม่ปฏิบัติตามให้แจ้งคณะกรรมการทันที

๕.๔.๓ การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์ หรือดำเนินการเล่นเกมต่อไป (Hold) ให้ใช้เวลาพิจารณาได้ไม่เกิน ๑ นาที โดยเวลาจะลดฝั่งที่ขอพิจารณา (Hold)

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

๕.๖ การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ W และเสมอ T ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากันให้ใช้ผลต่างสะสม Difference เป็นตัวตัดสิน

๕.๗ ผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

๕.๗.๑ ผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๒๕๐ ทุกรุ่น ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๒๕๐ เฉพาะเกมสุดท้ายผลต่างไม่เกิน ๒๐๐ ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ ๒๐๐

๕.๗.๒ รอบชิงชนะเลิศไม่มีผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

๕.๗.๓ ในกรณีไม่มีคู่แข่งชั้น หรือคู่แข่งชั้นมาช้ากว่าที่กำหนด ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้น โดยมีผลการแข่งขันเป็น W และคะแนนสะสมในเกมนั้น ๑๐๐ คะแนน (ชนะบาย)

๕.๗.๔ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองทีม ไม่ปฏิบัติตามกฎกติกาการแข่งขัน จนไม่อาจตัดสินได้ว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะ เช่น ไม่ยอมบันทึกคำศัพท์ และคะแนนที่แข่งขัน จนคะแนนไม่ตรงกัน และไม่สามารถตรวจสอบผลได้ ให้ทั้งสองทีมมีผลการแข่งขันเป็น L และลบคะแนนสะสม ๑๐๐ คะแนน ทั้งสองทีม (แพ้บาย)

๕.๘ ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกม ต้องคว้าตัวเบี่ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี่ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

๖. นิยามศัพท์

Pairing คือ ระบบประกบคู่แข่งชั้น

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

Gibsonize คือ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขันในเกมที่เหลืออีก โดยในเกมรอบคัดเลือกนั้น ให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นได้ W และได้ผลต่างสะสม ๑๐๐ (ชนะบาย)

ตัวอย่าง

เมื่อจบเกมที่ ๔ (กรณีแข่ง ๕ เกม) หรือเกมที่ ๕ (กรณีแข่ง ๖ เกม) กรรมการเรียงลำดับจาก ๑ ถึงสุดท้ายตามผลการแข่งขัน ได้ดังนี้

อันดับ ๑ โรงเรียนฐานันดรวิทยา ชนะ ๔ แพ้ ๐ ผลต่างสะสม ๖๐๐ คะแนน

อันดับ ๒ โรงเรียนบ้านหลวง ชนะ ๔ แพ้ ๐ ผลต่างสะสม ๕๕๐ คะแนน

อันดับ ๓ โรงเรียนชุมชนโคกใหญ่วิทยา ชนะ ๓ แพ้ ๑ ผลต่างสะสม ๑๗๐ คะแนน

ให้สมมติว่าเกมที่ ๕ ทีมอันดับ ๑ แพ้ ด้วยผลต่าง Maximum ๒๐๐ คะแนน จะมีผลการแข่งขันเป็น

ชนะ ๔ แพ้ ๑ ผลต่างสะสม ๔๐๐ คะแนน

และนำทีมอันดับ ๓ มาสมมติว่าชนะ ด้วยผลต่าง Maximum ๒๐๐ คะแนนเช่นเดียวกัน จะมีผลการแข่งขันเป็น

ชนะ ๔ แพ้ ๑ ผลต่างสะสม ๓๗๐ คะแนน

จะเห็นว่าแม้ทีมอันดับ ๑ จะแพ้ด้วยผลต่าง Maximum (-๒๐๐) และทีมอันดับ ๓ จะชนะด้วยคะแนนสูงสุด (+๒๐๐) ก็ไม่สามารถมีอันดับเป็นที่ ๑ หรือ ๒ ได้ จึงถือว่าทีมโรงเรียนฐานันดรวิทยา ได้ Gibsonize



เนื่องจากเกมสุดท้ายจะชนะหรือแพ้ก็นับเป็นทีมที่เข้าชิงชนะเลิศเช่นเดิม (คือมีผลการแข่งขันในรอบคัดเลือกเป็นอันดับ ๑-๒)

Hold คือ การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์ หรือดำเนินการเล่นเกมต่อไป ใช้เวลาไม่เกิน ๑ นาที

๗. ข้อปฏิบัติของผู้เข้าแข่งขัน ครูผู้ฝึกสอน และกรรมการ

๗.๑ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำ หรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม หากมีความจำเป็นต้องขออนุญาตคณะกรรมการทุกครั้ง และต้องมีกรรมการไปด้วย

๗.๒ ห้ามนำเครื่องมือสื่อสารเข้าในสถานที่แข่งขัน ยกเว้นอุปกรณ์จับเวลา หรือนาฬิกาจับเวลา

๗.๓ ห้ามผู้ฝึกสอน นักเรียน หรือบุคคลผู้ไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง บันทึกวีดีโอ หรือเผยแพร่ภาพระหว่างการแข่งขัน

๗.๔ ให้จับถุงเบียร์ในระดับสายตา หรือให้พ้นสายตา ห้ามวางถุงเบียร์บนโต๊ะแล้วจับตัวเบียร์ หรือห้ามจับตัวเบียร์ใต้โต๊ะ หรือเปิดเบียร์ดูใต้โต๊ะ ตามกติกาและมารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตักเตือนได้ หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถเรียกรรมการมาตักเตือนหากยังทำซ้ำ เมื่อจับเบียร์เสร็จแล้วให้รูดเชือกปิดถุงเบียร์ให้เรียบร้อย

๗.๕ การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน

๗.๖ ไม่อนุญาตให้ครูผู้ฝึกสอน หรือบุคคลภายนอกที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องในการแข่งขัน เข้าบริเวณสถานที่แข่งขัน



๓. การแข่งขันคิดเลขเร็ว

๑. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับ ดังนี้

- ๑.๑ ระดับประถมศึกษาตอนต้น : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น
- ๑.๒ ระดับประถมศึกษาตอนปลาย : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น
- ๑.๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น
- ๑.๔ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทเดี่ยว
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ การส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนระดับละ ๑ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ การจัดการแข่งขัน

การแข่งขันทุกระดับมีการแข่งขัน ๒ รอบ ดังนี้

- รอบที่ ๑ จำนวน ๓๐ ข้อ ใช้เวลาข้อละ ๓๐ วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๒ หลัก
 - รอบที่ ๒ จำนวน ๒๐ ข้อ ใช้เวลาข้อละ ๓๐ วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก
- เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันรอบที่ ๑ ให้พัก ๒๐ นาที

๓.๓ วิธีการแข่งขัน

๓.๓.๑ ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน และหลักเกณฑ์การแข่งขัน ในข้อ ๓.๔ ให้กับผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มการแข่งขัน

๓.๓.๒ ใช้โปรแกรมสุ่มตัวเลขพร้อมแสดงเวลา

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

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

๓.๓.๔ แจกกระดาษคำตอบตามจำนวนข้อในการแข่งขันแต่ละรอบ

๓.๓.๕ ให้นักเรียนเขียนชื่อ - สกุล โรงเรียน เลขที่นี้ และหมายเลขข้อ ให้เรียบร้อยก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบ และห้ามเขียนข้อความอื่น ๆ จากที่กำหนด

๓.๓.๖ เริ่มการแข่งขันโดยสุ่มเลขโดดจากโปรแกรม เป็นโจทย์และผลลัพธ์ ซึ่งเลขโดดในโจทย์ที่สุ่มได้ ต้องไม่ซ้ำเกินกว่า ๒ ตัว หรือถ้าสุ่มได้เลข ๐ ต้องมีเพียงตัวเดียวเท่านั้น เช่น

ส้อมเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัว ส้อมได้เป็น ๖๖๑๖ มี ๖ ซ้ำเกินกว่า ๒ ตัว ต้องส้อมใหม่ หรือ
 ส้อมได้เป็น ๐๐๕๔ มี ๐ ซ้ำเกิน ๑ ตัว ต้องส้อมใหม่
 ส้อมเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัว ส้อมได้เป็น ๔๓๔๔๕ มี ๔ ซ้ำเกินกว่า ๒ ตัว ต้องส้อมใหม่ หรือ
 ส้อมได้เป็น ๒๐๗๐๓ มี ๐ ซ้ำเกิน ๑ ตัว ต้องส้อมใหม่

๓.๓.๗ เริ่มจับเวลา หลังจากกรรมการส้อมเลขโดดจากโปรแกรม เป็นโจทย์และผลลัพธ์เรียบร้อยแล้ว
กรรมการไม่อ่านออกเสียงโจทย์และผลลัพธ์

๓.๓.๘ เมื่อหมดเวลาในแต่ละข้อ ให้กรรมการเก็บกระดาษคำตอบ และดำเนินการแข่งขันต่อเนื่อง
 จนครบทุกข้อ (ไม่มีการหยุดพักในแต่ละข้อเพื่อตรวจให้คะแนน/ไม่มีการเฉลยที่ละข้อ ให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขัน
 รับทราบก่อนเสร็จสิ้นการแข่งขัน)

๓.๔ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๔.๑ ระดับประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓)

ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ บวก ลบ คูณ หรือยกกำลังเท่านั้น เพื่อหาผลลัพธ์
 และให้เขียนแสดงวิธีคิดที่ละขั้นตอน หรือเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปของสมการก็ได้ เช่น

ส้อมเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัว เลข ผลลัพธ์ ๒ หลัก

ตัวอย่างที่ ๑	โจทย์ที่ส้อม	ผลลัพธ์
	4 9 5 7	88
วิธีคิด	$9 \times 7 = 63$	
	$5 \times 4 = 20$	
	$63 + 20 = 83$	

หรือ นักเรียน เขียน $(9 \times 7) + (5 \times 4) = 63 + 20 = 83$ ก็ได้

ได้คำตอบ 83 ซึ่งไม่ตรงกับผลลัพธ์ที่ส้อมได้ ในกรณีนี้ถ้าไม่มีนักเรียนคนใดได้คำตอบที่ตรงกับผลลัพธ์ที่ส้อมได้
 ถ้า 83 เป็นคำตอบที่ใกล้เคียงที่สุด จะได้คะแนน

ตัวอย่างที่ ๒	โจทย์ที่ส้อม	ผลลัพธ์
	2 1 2 3	99
วิธีคิด	$(3^2 + 1)^2 = (9 + 1)^2 = 100$	

ได้คำตอบ 100 ซึ่งไม่ตรงกับผลลัพธ์ที่ส้อมได้ ในกรณีนี้ถ้าไม่มีนักเรียนคนใดได้คำตอบที่ตรงกับผลลัพธ์ที่ส้อมได้
 ถ้า 100 เป็นคำตอบที่ใกล้เคียงที่สุด จะได้คะแนน

ตัวอย่างที่ ๓	โจทย์ที่ส้อม	ผลลัพธ์
	4 8 3 6	13
วิธีคิด	$(8 + 6) - (4 - 3) = 13$	

ได้คำตอบตรงกับผลลัพธ์ที่ส้อมได้พอดี จะได้คะแนน



ส้อมเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก

ตัวอย่าง	โจทย์ที่ส้อม	ผลลัพธ์
	1 9 7 3 2	719

$$\text{วิธีคิด } 9^3 - (7 + 2) - 1 = 719$$

ได้คำตอบตรงกับผลลัพธ์ที่ส้อมได้พอดี จะได้คะแนน

๓.๔.๒ ระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖)

ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ ได้แก่ บวก ลบ คูณ หาร ยกกำลัง หรือถอดรากอันดับที่ n ที่เป็นจำนวนเต็มบวกเท่านั้น เพื่อหาผลลัพธ์ ในการถอดรากต้องใส่อันดับที่ของรากจากตัวเลขที่ส้อมจากโจทย์ ยกเว้นรากอันดับที่สอง ในการถอดรากอันดับที่ n อนุญาตให้ใช้เพียงชั้นเดียว และ ไม่อนุญาต ให้ใช้รากอนันต์ และให้เขียนแสดงวิธีคิดทีละขั้นตอน หรือเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปแบบของสมการก็ได้ เช่น

ส้อมเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๒ หลัก

ตัวอย่างที่ ๑	โจทย์ที่ส้อม	ผลลัพธ์
	4 9 5 7	88

$$\text{วิธีคิด } 9 \times 7 = 63$$

$$\sqrt{4} = 2$$

$$5^2 = 25$$

$$63 + 25 = 88$$

หรือ นักเรียน เขียน $(9 \times 7) + 5^{\sqrt{4}} = 63 + 25 = 88$ ก็ได้

ส้อมเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก

ตัวอย่างที่ ๒	โจทย์ที่ส้อม	ผลลัพธ์
	2 8 4 3 9	757

$$\text{วิธีคิด } [(\sqrt{4})^8 \times 3] - (9 + 2) = 768 - 11 = 757$$

ตัวอย่างที่ ๓	โจทย์ที่ส้อม	ผลลัพธ์
	2 2 4 5 3	182

$$\text{วิธีคิด } [(3 \times 2)^{\sqrt{4}} \times 5] + 2 = 182$$

๓.๔.๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖)

ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ บวก ลบ คูณ หาร ยกกำลัง ถอดรากอันดับที่ n ที่เป็นจำนวนเต็มบวก เพื่อหาผลลัพธ์ สามารถใช้แฟคทอเรียลและซิกมาได้ โดยมีข้อตกลงดังนี้ ในการถอดรากอันดับที่ n จะถอดได้ไม่เกิน ๒ ชั้น ถ้าไม่ใช้รากอันดับที่สองต้องใส่อันดับที่ของรากจากตัวเลขที่ส้อมมาเท่านั้น



และ**ไม่อนุญาต**ให้ใช้รากอนันต์ การใช้แฟคทอเรียลจะใช้ ! ก็ครั้งก็ได้ แต่ต้องใส่วงเล็บให้ชัดเจนทุกครั้ง เช่น

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

หากมีการใช้ซิกมาต้องเขียนให้ถูกต้องตามหลักคณิตศาสตร์ โดยอนุญาตให้ใช้ i ที่ปรากฏหลัง \sum ได้ไม่เกิน ๒ ตัว และตัวเลขที่ปรากฏอยู่กับ \sum ต้องเป็นตัวเลขที่ได้จากโจทย์ที่สุ่มเท่านั้น และผลรวมต้องเป็นจำนวนเต็มบวก เช่น

๑)

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

(ต้องมีตัวเลข 1 และ 5 ในโจทย์ที่สุ่ม)

๒)

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

(ต้องมีตัวเลข 1 และ 5 ในโจทย์ที่สุ่ม)

๓)

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

(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 ๔ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๒ หลัก

ตัวอย่างที่ ๑	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	0 5 8 2	27

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

ตัวอย่างที่ ๒	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	4 8 3 7	69

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

ตัวอย่างที่ ๓	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	1 2 5 7	35

วิธีคิด $2 + \sum_{i=1}^7 i + 5 = 35$

ตัวอย่างที่ ๔	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	0 2 2 7	30

วิธีคิด $2 + \sum_{i=2^0}^7 i = 2 + \sum_{i=1}^7 i = 30$



สุมเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก

ตัวอย่างที่ ๑	โจทย์ที่สุม	ผลลัพธ์
	1 8 3 7 4	834

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

ตัวอย่างที่ ๒	โจทย์ที่สุม	ผลลัพธ์
	5 8 3 7 6	326

วิธีคิด $(8!/5!) - (7 + 6 - 3) = 326$

หรือ $\sqrt{\sqrt{(6 \times 3)^8} + 7 - 5} = 326$

ตัวอย่างที่ ๓	โจทย์ที่สุม	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 ๔	โจทย์ที่สุม	ผลลัพธ์
	2 3 4 7 5	635

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

๓.๔.๔ ข้อพึงระวังในการแข่งขัน

๑) การคิดคำนวณหาคำตอบต้องใช้เลขโดดที่สุมเป็นโจทย์ให้ครบทุกตัว และใช้ได้ตัวละ ๑ ครั้ง เท่านั้น

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

๒.๑) การเขียนเครื่องหมายบวก ให้เขียน $+$

๒.๒) การเขียนเครื่องหมายคูณ ให้เขียน 2×3 หรือ $(2)(3)$ หรือ $2*3$ หรือ $2\cdot 3$

๒.๓) การเขียนเครื่องหมายหาร ให้เขียน $8 \div 2$ หรือ $\frac{8}{2}$ หรือ $8/2$

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

๔) การเขียนเลขยกกำลัง ควรเขียนให้ชัดเจน เช่น

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

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

๕) การเขียนเครื่องหมายอันดับที่ของราก ควรเขียนให้ชัดเจน เช่น

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

๖) การใช้ \sum ต้องเขียนตัวเลขกำกับไว้ตามหลักการทางคณิตศาสตร์ เช่น

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

หมายเหตุ การพิจารณาข้อพึงระวังให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ



๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ ผู้ที่ได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ และวิธีการถูกต้อง ได้คะแนนข้อละ ๒ คะแนน

๔.๒ ถ้าไม่มีผู้ใดได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ผู้ที่ได้คำตอบใกล้เคียงกับผลลัพธ์มากที่สุดและวิธีการถูกต้อง เป็นผู้ได้คะแนน ไม่ว่าผลลัพธ์ที่ต้องการจะเป็นกี่หลักก็ตาม (ผลลัพธ์ที่ได้ต้องเป็นจำนวนเต็มเท่านั้น) เช่น ต้องการผลลัพธ์ ๙๙ มีผู้ได้คำตอบ ๑๐๐ และ ๙๘ ซึ่งวิธีการถูกต้องทั้ง ๒ คำตอบ ได้ ๒ คะแนน ทั้งคู่

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการนำคะแนนรวมของรอบที่ ๑ และรอบที่ ๒ มาคิดเทียบกับเกณฑ์การตัดสินดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ ระดับประถมศึกษาตอนต้น (ป.๑ - ๓) คณะกรรมการการแข่งขัน จำนวน ๘ - ๑๘ คน

๖.๒ ระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔ - ๖) คณะกรรมการการแข่งขัน จำนวน ๘ - ๑๘ คน

๖.๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ๓) คณะกรรมการการแข่งขัน จำนวน ๘ - ๑๘ คน

๖.๔ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.๔ - ๖) คณะกรรมการการแข่งขัน จำนวน ๘ - ๑๘ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญการสอนคณิตศาสตร์
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓
- ถ้าจะมีการเฉลยคำตอบในแต่ละข้อให้เฉลยหลังจากการแข่งขันเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้วเท่านั้น
- กรรมการระดับภาค ระดับชาติ ควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

อย่างหลากหลาย

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

๗.๑ ห้องที่สามารถใช้คอมพิวเตอร์ พร้อมโปรแกรมสุ่มตัวเลขโจทย์และผลลัพธ์ พร้อมแสดงเวลาในการดำเนินการแข่งขันได้

๗.๒ การแข่งขันในแต่ละระดับให้ใช้ห้องแข่งขันห้องเดียวเท่านั้น

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาคและระดับชาติ

๘.๑ นักเรียนที่ชนะเลิศ (เหรียญทอง อันดับ ๑) ของแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาในการแข่งขันระดับภาค

๘.๒ นักเรียนที่ชนะเลิศ อันดับ ๑ - ๓ (เหรียญทอง อันดับ ๑ - ๓) ของแต่ละภาค เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

หมายเหตุ

๑. ในกรณีที่ไม่เป็นไปตามข้อ ๘.๑ หรือ ๘.๒ ให้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้
 - ๑.๑ พิจารณาคะแนนที่นักเรียนแต่ละคนได้ในการแข่งขันรอบที่ ๒ นักเรียนคนใดได้คะแนนมากกว่า ให้เป็นผู้ชนะตามลำดับที่ต้องการ
 - ๑.๒ ถ้าคะแนนยังเท่ากันอีก ให้จัดแข่งขันใหม่จำนวน ๕ ข้อ โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก ใช้เวลาข้อละ ๒๐ วินาที หากนักเรียนคนใดได้คะแนนมากกว่าเป็นผู้ชนะ
 - ๑.๓ ถ้าคะแนนยังเท่ากันอีก ให้ดำเนินการแข่งขันข้อต่อข้อจนกว่าจะได้ผู้ชนะ
๒. ไม่อนุญาตให้นำเครื่องคิดเลขหรืออุปกรณ์ช่วยในการคำนวณอื่น ๆ เข้าไปในห้องแข่งขัน
๓. นักเรียนที่เป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขัน ระดับชาติ **ต้องเป็นบุคคลคนเดียวกับผู้ที่ได้รับการคัดเลือกจากระดับภาค และระดับเขตพื้นที่เท่านั้น**

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดในระดับชาติ อันดับ ที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าแข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๔. การแข่งขันเวทคณิต

๑. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๑.๑ ระดับประถมศึกษาตอนต้น : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับประถมศึกษาตอนปลาย : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๑.๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมครูผู้ฝึกสอนระดับละ ๑ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ การจัดการแข่งขัน

ใช้ข้อสอบประเภทแสดงวิธีทำและตอบ เป็นเครื่องมือในการแข่งขัน แต่ละระดับจัดข้อสอบเป็น ๒ ฉบับ ผู้เข้าแข่งขันได้รับข้อสอบคนละ ๑ ชุด (ทีละฉบับ) ดังนี้

๓.๒.๑ ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

ข้อสอบประเภทแสดงวิธีทำและตอบ แบ่งเป็น ๕ เรื่อง จำนวน ๕๐ ข้อ รวม ๑๐๐ คะแนน กำหนดเวลา ๖๐ นาที ดังนี้

ฉบับที่ ๑	การบวก	จำนวน ๑๒ ข้อ	ข้อละ ๒ คะแนน	กำหนดเวลา ๒๕ นาที
	การลบ	จำนวน ๑๒ ข้อ	ข้อละ ๒ คะแนน	
	การบวกลบระคน	จำนวน ๔ ข้อ	ข้อละ ๒ คะแนน	
ฉบับที่ ๒	การคูณ	จำนวน ๑๒ ข้อ	ข้อละ ๒ คะแนน	กำหนดเวลา ๓๕ นาที
	การหาร	จำนวน ๑๐ ข้อ	ข้อละ ๒ คะแนน	

๓.๒.๒ ระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

ข้อสอบประเภทแสดงวิธีทำและตอบ แบ่งเป็น ๕ เรื่อง จำนวน ๕๐ ข้อ รวม ๑๐๐ คะแนน กำหนดเวลา ๖๐ นาที ดังนี้

ฉบับที่ ๑	การบวก	จำนวน ๑๒ ข้อ	ข้อละ ๒ คะแนน	กำหนดเวลา ๒๕ นาที
	การลบ	จำนวน ๑๒ ข้อ	ข้อละ ๒ คะแนน	
	การบวกลบระคน	จำนวน ๔ ข้อ	ข้อละ ๒ คะแนน	
ฉบับที่ ๒	การคูณ	จำนวน ๑๒ ข้อ	ข้อละ ๒ คะแนน	กำหนดเวลา ๓๕ นาที
	การหาร	จำนวน ๑๐ ข้อ	ข้อละ ๒ คะแนน	

๓.๒.๓ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

ข้อสอบประเภทแสดงวิธีทำและตอบ แบ่งเป็น ๕ เรื่อง จำนวน ๕๐ ข้อ รวม ๑๐๐ คะแนน กำหนดเวลา ๗๐ นาที ดังนี้

ฉบับที่ ๑	การบวก	จำนวน ๑๒ ข้อ	ข้อละ ๒ คะแนน	กำหนดเวลา ๓๐ นาที
	การลบ	จำนวน ๑๒ ข้อ	ข้อละ ๒ คะแนน	
	การบวกลบประคน	จำนวน ๓ ข้อ	ข้อละ ๒ คะแนน	
ฉบับที่ ๒	การคูณ	จำนวน ๑๒ ข้อ	ข้อละ ๒ คะแนน	กำหนดเวลา ๔๐ นาที
	การหาร	จำนวน ๑๑ ข้อ	ข้อละ ๒ คะแนน	

๓.๓ กติกาและวิธีการแข่งขัน

๓.๓.๑ กติกาการแข่งขัน

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

๓.๓.๒ วิธีการแข่งขัน

- ๑) ในการสอบ เมื่อผู้แข่งขันเข้านั่งประจำที่เรียบร้อยแล้ว กรรมการจะวางข้อสอบโดยคว่ำข้อสอบไว้ด้านซ้ายมือของผู้แข่งขันจนครบทุกคน กรรมการจะให้สัญญาณเพื่อให้นักเรียนกรอกชื่อ นามสกุล ชั้น โรงเรียน ให้เรียบร้อย แล้วคว่ำข้อสอบไว้ที่เดิม (ห้ามเปิดข้อสอบจนกว่ากรรมการจะให้สัญญาณ)
- ๒) เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มทำข้อสอบ ให้ผู้แข่งขันเริ่มทำข้อสอบฉบับที่ ๑ จับเวลาตามที่กำหนด เมื่อหมดเวลา ให้ผู้แข่งขันวางปากกา/ดินสอ และวางข้อสอบไว้ด้านขวามือของผู้แข่งขัน กรรมการเก็บข้อสอบฉบับที่ ๑
- ๓) เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันฉบับที่ ๑ ให้ผู้เข้าแข่งขัน พัก ๒๐ นาที
- ๔) ผู้แข่งขันเข้านั่งประจำที่เรียบร้อยแล้ว กรรมการจะวางข้อสอบฉบับที่ ๒ โดยคว่ำข้อสอบไว้ด้านซ้ายมือของผู้แข่งขันจนครบทุกคน กรรมการจะให้สัญญาณเพื่อให้นักเรียนกรอกชื่อ นามสกุล ชั้น โรงเรียน ให้เรียบร้อย แล้วคว่ำข้อสอบไว้ที่เดิม (ห้ามเปิดข้อสอบจนกว่ากรรมการจะให้สัญญาณ)
- ๕) เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มทำข้อสอบ ให้ผู้แข่งขันเริ่มทำข้อสอบฉบับที่ ๒ จับเวลาตามที่กำหนด เมื่อหมดเวลา ให้ผู้แข่งขันวางปากกา/ดินสอ และวางข้อสอบไว้ด้านขวามือของผู้แข่งขัน กรรมการเก็บข้อสอบฉบับที่ ๒

๓.๔ โครงสร้างข้อสอบ
ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

ฉบับที่	โครงสร้างข้อสอบ	จำนวน ข้อ	คะแนน	คะแนน รวม	เวลา (นาที)
๑	การบวกแบบทศจุด				๒๕
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๒ - ๔ หลัก ๓ จำนวน	๔	๘	๒๔	
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๓ - ๕ หลัก ๔ จำนวน	๔	๘		
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๔ - ๖ หลัก ๕ จำนวน	๔	๘		
	การลบ (๒ จำนวน)				
	การลบโดยใช้หลักทศสิบ ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๓	๖	๒๔	
	การลบโดยใช้หลักทศสิบทศเก้า ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๓	๖		
	การลบโดยใช้การลบตรงหลัก ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๓	๖		
	การลบโดยใช้วิธีนิซิมั้ม ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๓	๖		
	การบวกลบระคน				
การบวกลบระคน จำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก ๔ จำนวน ผลลัพธ์เป็นจำนวนเต็มบวก	๔	๘	๘		
๒	การคูณ (๒ จำนวน)				๓๕
	การคูณโดยการจัดตำแหน่งผลคูณ จำนวนเต็มบวก ๓ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๒ หลัก	๔	๘	๒๔	
	การคูณแนวตั้งและแนวไขว้ จำนวนเต็มบวก ๓ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๓ หลัก	๔	๘		
	การคูณโดยวิธีเปียงฐาน จำนวนเต็มบวก ๒ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๒ หลัก	๔	๘		
	การหาร (๒ จำนวน)				
	การหารโดยใช้วิธีนิซิมั้ม ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก ๒ หลัก ผลหารลงตัว	๕	๑๐	๒๐	
การหารโดยใช้วิธีพาราวารท การหารตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก ๒ หลัก ผลหารลงตัว	๕	๑๐			

ระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

ฉบับที่	โครงสร้างข้อสอบ	จำนวน ข้อ	คะแนน	คะแนน รวม	เวลา (นาที)	
๑	การบวกแบบทศจุด					๒๕
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๓ - ๕ หลัก ๓ จำนวน	๔	๘	๒๔		
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๔ - ๖ หลัก ๔ จำนวน	๔	๘			
	การบวกจำนวนเต็มบวก ๖ - ๗ หลัก ๕ จำนวน	๔	๘			
	การลบ (๒ จำนวน)					
	การลบโดยใช้หลักทศสิบ ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๕ - ๗ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๕ - ๗ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๓	๖	๒๔		
	การลบโดยใช้หลักทศสิบทศเก้า ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๕ - ๗ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๕ - ๗ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๓	๖			
	การลบโดยใช้การลบตรงหลัก ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๕ - ๗ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๕ - ๗ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๓	๖			
	การลบโดยใช้วิธีนิขิลัม ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๕ - ๗ หลัก ตัวลบจำนวนเต็มบวก ๕ - ๗ หลัก ผลลบเป็นจำนวนเต็มบวก	๓	๖			
	การบวกลบระคน					
การบวกลบระคน จำนวนเต็มบวก ๓ - ๔ หลัก ๔ จำนวน ผลลัพธ์เป็นจำนวนเต็มบวก	๔	๘	๘			
๒	การคูณ (๒ จำนวน)					๓๕
	การคูณโดยการจัดตำแหน่งผลคูณ จำนวนเต็มบวก ๓ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๒ หลัก	๔	๘	๒๔		
	การคูณแนวตั้งและแนวไขว้ จำนวนเต็มบวก ๓ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๓ หลัก	๔	๘			
	การคูณโดยวิธีเปียงฐาน จำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก กับ จำนวนเต็มบวก ๒ - ๓ หลัก	๔	๘			
	การหาร (๒ จำนวน)					
	การหารโดยใช้วิธีนิขิลัม ตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก ๒ หลัก ผลหารลงตัว	๕	๑๐	๒๐		
การหารโดยใช้วิธีพาราวารท การหารตัวตั้งจำนวนเต็มบวก ๓ หลัก ตัวหารจำนวนเต็มบวก ๒ หลัก ผลหารลงตัว	๕	๑๐				

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

ฉบับที่	โครงสร้างข้อสอบ	จำนวน ข้อ	คะแนน	คะแนน รวม	เวลา (นาที)
๑	การบวกแบบทศจุด				๓๐
	การบวกจำนวนเต็ม ๔ - ๖ หลัก ๔ จำนวน	๒	๔	๒๔	
	การบวกจำนวน ๔ - ๖ หลักที่มีทศนิยมไม่เกิน ๒ ตำแหน่ง ๔ จำนวน	๒	๔		
	การบวกจำนวนเต็ม ๕ - ๗ หลัก ๕ จำนวน	๒	๔		
	การบวกจำนวน ๕ - ๗ หลักที่มีทศนิยมไม่เกิน ๓ ตำแหน่ง ๕ จำนวน	๒	๔		
	การบวกจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก ๖ จำนวน	๒	๔		
	การบวกจำนวน ๖ - ๘ หลัก ที่มีทศนิยมไม่เกิน ๓ ตำแหน่ง ๖ จำนวน	๒	๔		
	การลบ (๒ - ๓ จำนวน)				
	การลบโดยใช้หลักทศสิบ ตัวตั้งจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก	๓	๖	๒๔	
	การลบโดยใช้หลักทศสิบทศเก้า ตัวตั้งจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก	๓	๖		
	การลบโดยใช้การลบตรงหลัก ตัวตั้งจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก	๓	๖		
	การลบโดยใช้วิธีนิซัลล์ ตัวตั้งจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก ตัวลบจำนวนเต็ม ๖ - ๘ หลัก	๓	๖		
	การบวกลบระคน				
การบวกลบระคน จำนวนเต็ม ๔ - ๖ หลัก ๔ จำนวน ผลลัพธ์เป็นจำนวนเต็มบวก	๓	๖	๖		
๒	การคูณ (๒ จำนวน)				๔๐
	การคูณโดยการจัดตำแหน่งผลคูณ จำนวนเต็ม ๔ หลัก กับ จำนวนเต็ม ๔ หลัก	๔	๘	๒๔	
	การคูณแนวตั้งและแนวไขว้ จำนวน ๓ - ๕ หลัก กับ จำนวน ๓ - ๕ หลัก	๔	๘		
	การคูณโดยวิธีเปียงฐาน จำนวนเต็ม ๓ - ๕ หลัก กับ จำนวนเต็ม ๓ - ๕ หลัก	๔	๘		
	การหาร (๒ จำนวน)				
	การหารโดยใช้วิธีนิซัลล์ การหารตัวตั้งจำนวนเต็ม ๔ - ๖ หลัก ตัวหารจำนวนเต็ม ๒ - ๔ หลัก ผลหารลงตัว หรือ ไม่ลงตัว(ตอบเป็นเศษเหลือ)	๕	๑๐	๒๒	
	การหารโดยใช้วิธีนิซัลล์ การหารตัวตั้งจำนวนเต็ม ๔ - ๖ หลัก ตัวหารจำนวนเต็ม ๒ - ๔ หลัก ผลหารไม่ลงตัว (ตอบเป็นทศนิยม ๒ ตำแหน่ง)	๒	๔		
การหารโดยใช้วิธีพาราวารท การหารตัวตั้งจำนวนเต็ม ๔ - ๖ หลัก ตัวหารจำนวนเต็ม ๒ - ๔ หลัก ผลหารลงตัว หรือ ไม่ลงตัว(ตอบเป็นเศษเหลือ)	๓	๖			



ฉบับที่	โครงสร้างข้อสอบ	จำนวน ข้อ	คะแนน	คะแนน รวม	เวลา (นาที)
	อาหารโดยใช้วิธีพาราวารท อาหารตัวตั้งจำนวนเต็ม ๔ - ๖ หลัก ตัวหารจำนวนเต็ม ๒ - ๔ หลัก ผลหารไม่ลงตัว (ตอบเป็นทศนิยม ๒ ตำแหน่ง)	๑	๒		

หมายเหตุ ปกหลังของข้อสอบต้องไม่มีข้อสอบ

๔. เกณฑ์การตัดสิน

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

๕. คุณสมบัติของคณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

๕.๑ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความเชี่ยวชาญด้านเทคนิค มีความเข้าใจในระบบการแข่งขันตลอดจนกฎและกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี

๕.๒ กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๕.๓ กรรมการระดับเขตพื้นที่การศึกษา ให้แต่ละเขตพื้นที่การศึกษา สรรหากรรมการในเขตพื้นที่การศึกษาที่รับผิดชอบ หรือเขตพื้นที่การศึกษาใกล้เคียงเพื่อเป็นกรรมการตัดสินจากคุณสมบัติ ตามข้อ ๕.๑ และ ข้อ ๕.๒

๕.๔ กรรมการระดับภาค ให้แต่ละภาคเป็นผู้สรรหากรรมการตัดสิน เพื่อให้การจัดการแข่งขันมีประสิทธิภาพจากคุณสมบัติ ตามข้อ ๕.๑ และ ข้อ ๕.๒

๕.๕ กรรมการระดับชาติ ส่วนกลางจะเป็นผู้สรรหากรรมการตัดสิน

๖. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรใช้ห้องเรียน หรือสถานที่ ที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาคและระดับชาติ

๗.๑ นักเรียนที่ชนะเลิศ (เหรียญทอง อันดับ ๑) ของแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาในการแข่งขันระดับภาค

๗.๒ นักเรียนที่ชนะเลิศ อันดับ ๑ - ๓ (เหรียญทอง อันดับ ๑ - ๓) ของแต่ละภาค เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

หมายเหตุ

ในกรณีที่ไม่เป็นไปตามข้อ ๗.๑ หรือ ๗.๒ ให้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

๑. พิจารณาคะแนนที่นักเรียนแต่ละคนได้ในการแข่งขันฉบับที่ ๒ นักเรียนคนใดได้คะแนนมากกว่า ให้เป็นผู้ชนะเลิศตามลำดับที่ต้องการ

๒. กรณีคะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาคะแนนข้อสอบฉบับที่ ๒ เรื่องอาหารของผู้ที่มีคะแนนมากกว่า

๓. กรณีคะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาคะแนนข้อสอบฉบับที่ ๒ เรื่องอาหารโดยใช้วิธีพาราวารทของผู้ที่มีคะแนนมากกว่า



๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดในระดับชาติ อันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าแข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๑. การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับ ดังนี้

- ๑.๑ ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น
- ๑.๒ ระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น
- ๑.๓ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น
- ๑.๔ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทเดี่ยว
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนระดับละ ๑ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด
- ๓.๒ กิจกรรมการแข่งขัน ผู้แข่งขันต้องทำแบบทดสอบวัด

- ความสามารถในการคิดเลขเร็ว และการคิดคำนวณ
- ความสามารถของการแก้โจทย์ปัญหา

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

- ตอนที่ ๑ แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ แบบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๑๐ ข้อ
- ตอนที่ ๒ แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ วัดทักษะคิดเลขเร็วและทักษะการคิดคำนวณ จำนวน ๒๐ ข้อ
- ตอนที่ ๓ แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ วัดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา จำนวน ๑๐ ข้อ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

- ตอนที่ ๑ แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ แบบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๑๐ ข้อ ข้อละ ๑ คะแนน รวม ๑๐ คะแนน
- ตอนที่ ๒ แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ จำนวน ๒๐ ข้อ ข้อละ ๒ คะแนน รวม ๔๐ คะแนน
- ตอนที่ ๓ แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ จำนวน ๑๐ ข้อ ข้อละ ๕ คะแนน รวม ๕๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ถ้าคะแนนรวมเท่ากัน ให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนแบบทดสอบตอนที่ ๓ ตอนที่ ๒ และ ตอนที่ ๑ ตามลำดับ แล้วนำคะแนนรวมมาคิดเทียบเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้

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

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูผู้สอนที่ทำการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรใช้ห้องเรียนที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

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

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

ข้อเสนอแนะในการต่อยอดในระดับชาติ ควรต่อยอดโดยการจัดค่ายพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์

หมายเหตุ

๑. นักเรียนที่เป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขันระดับชาติ ต้องเป็นบุคคลคนเดียวกับผู้ที่ได้รับการคัดเลือกจากระดับภาคและระดับเขตพื้นที่

๒. ไม่อนุญาตให้นำเครื่องคิดเลขหรืออุปกรณ์ช่วยอื่นๆ เข้าไปในห้องแข่งขัน

๓. กรรมการคุมสอบแจกกระดาษทดให้ในห้องสอบ และห้ามนำออกจากห้องสอบ

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไปซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๔. การแข่งขันสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม GSP

๑. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๑.๑ ระดับประถมศึกษา

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๑.๒ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๑.๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภททีม

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน ทีมละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการแข่งขันและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน ระดับละ ๑ ทีม พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอน ๒ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ กำหนดโจทย์การแข่งขัน จำนวน ๕ ข้อ ข้อละ ๒๐ คะแนน รวมคะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๓.๓ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๒ ชั่วโมง ๓๐ นาที

๔. เกณฑ์การให้คะแนน คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน กำหนดรายละเอียด ดังนี้

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

๔.๑.๑ ความสมบูรณ์และถูกต้องของรูปหรือแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ ๑๐ คะแนน

๔.๑.๒ ความคิดและความสมเหตุสมผลของคำตอบและกระบวนการแก้ปัญหา ๑๐ คะแนน

๔.๒ โจทย์การสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม GSP จำนวน ๑ ข้อ ๒๐ คะแนน

๔.๒.๑ ความเป็นพลวัต ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ความสวยงาม และความเหมาะสม

๑๐ คะแนน

๔.๒.๒ ผลงานสื่อความหมายได้สอดคล้องและเชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่อง

๕ คะแนน

๔.๒.๓ การพูดนำเสนอถูกต้อง ชัดเจน และใช้เวลาไม่เกิน ๕ นาที

๕ คะแนน

(หากเกินเวลาให้คณะกรรมการพิจารณาตัดคะแนน)

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการ การแข่งขัน ระดับละ ๕ – ๑๐ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่มีความเชี่ยวชาญโปรแกรม GSP
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับที่ทำการสอน
- กรรมการควรอยู่ในเขตพื้นที่การศึกษาหรือหน่วยงานอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑- ๓

๗. สถานที่แข่งขัน

ห้องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม GSP ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

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

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

ข้อเสนอแนะในการต่อยอดในระดับชาติ

ควรต่อยอดโดยการจัดค่ายพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์และโปรแกรม GSP

หมายเหตุ นักเรียนที่เป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขันระดับชาติ ต้องเป็นบุคคลคนเดียวกับผู้ที่ได้รับการคัดเลือกจากระดับภาคและระดับเขตพื้นที่

๙.การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไปซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๖. การต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท)

๑ ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

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

๒ วิธีดำเนินการแข่งขัน จำนวนเกม/รอบ

๒.๑ ระดับเขต

๒.๑.๑ โรงเรียนส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขันตามประเภทที่กำหนด

๒.๑.๒ ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน จำนวนเกมรอบคัดเลือกไม่เกิน ๕ เกม

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

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

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

เกมที่ ๑ กรรมการประกบคู่แข่งแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก โดยผู้เข้าแข่งขันเป็นผู้จับสลากด้วยตนเอง เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขันหรือใบส่งผลการแข่งขัน และส่งกรรมการ กรรมการจัดลำดับคะแนน

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

๒.๑.๖ หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้กฎ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ ให้ทีมดังกล่าวเข้าไปรอในรอบชิงชนะเลิศได้เลย

๒.๑.๗ ตัวแทน ๑ ทีมเข้าสู่รอบระดับภาค

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

๒.๒ ระดับภาค

๒.๒.๑ ทีมที่ได้เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค

๒.๒.๒ ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน จำนวนเกมรอบคัดเลือกไม่เกิน ๖ เกม

๒.๒.๓ กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประกบคู่แบบ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล ดังนี้

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

โดยดำเนินการแข่งขันตาม โปรแกรม ดังนี้

เกมที่ ๑ กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ ๔ ทีม

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

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

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

เกมที่ ๕ กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ ๔ มาประกบคู่ใหม่ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขันหรือใบส่งผลการแข่งขัน จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๖

เกมที่ ๖ กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ ๕ มาประกบคู่ใหม่ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขันหรือใบส่งผลการแข่งขัน

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

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

๒.๒.๔ หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือกเกมที่ ๖ จะใช้ระบบ Gibsonize ให้ผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ

๒.๒.๕ ห้ามกรรมการใช้การจัดการแข่งขันแบบแพตครอบ (น็อกเอาต์)

๓. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รางวัลระดับชมเชย

*หมายเหตุ การแข่งขันระดับเขตพื้นที่ ให้กรรมการพิจารณาคะแนนตามความเหมาะสมจากผลการแข่งขัน ไม่สามารถใช้โปรแกรมให้คะแนนได้เหมือนระดับภาค โดยให้ระดับเหรียญทองแดงเป็นอย่างน้อย

๔. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ วิทยากร นักกีฬา ที่มีความรู้ ความยุติธรรม มีความเข้าใจในระบบการแข่งขัน ตลอดจนกฎและกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี (ไม่จำเป็นต้องเป็นครูเฉพาะในกลุ่มสาระคณิตศาสตร์)

๔.๑ กรรมการระดับเขตพื้นที่ ให้แต่ละเขตพื้นที่สรรหากรรมการในเขตที่รับผิดชอบหรือใกล้เคียงเพื่อดำเนินการตัดสินจากคุณสมบัติเบื้องต้นตามความเหมาะสม **กรรมการต้องแม่นยำในกฎกติกาและการจัดการแข่งขัน สามารถชี้แจงรายละเอียดข้อมูลให้ผู้เข้าแข่งขัน และผู้ฝึกสอนสงสัยได้อย่างถูกต้อง**

หมายเหตุ* ครูที่มีนักเรียนเข้าแข่งขันในรุ่นนั้นๆ สามารถที่จะร่วมเป็นกรรมการตัดสินในรุ่นนั้นได้ แต่ไม่สามารถตัดสินชี้ขาดในเกมที่นักเรียนของตนแข่งขันได้ ต้องให้กรรมการจากโรงเรียนอื่นเป็นผู้ตัดสิน และต้องไม่เข้าไปใกล้โต๊ะแข่งขันที่นักเรียนของตนเองกำลังแข่งขันอยู่ เพื่อความโปร่งใสในการปฏิบัติหน้าที่

๔.๒ กรรมการระดับภาค ศูนย์จัดการแข่งขันสรรหากรรมการที่มีความสามารถในการตัดสินที่เข้าใจกติกาและระบบจัดการแข่งขันตามความเหมาะสม โดยสามารถติดต่อกับผู้ประสานงานในกลุ่มเอเอ็มที ศิลปหัตถกรรมนักเรียน เพื่อขอให้แนะนำกรรมการจากส่วนกลางเป็นกรรมการหลักในการตัดสินได้ ทั้งนี้เพื่อให้การจัดการแข่งขันมีประสิทธิภาพ และเกิดปัญหาน้อยที่สุด

๕. กติกาเพิ่มเติม

๕.๑ กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครอสเวิร์ด เอเอ็มที คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทย เป็นหลัก

*หมายเหตุ มีการเปลี่ยนแปลงกฎและกติกาบางส่วนเพื่อความเหมาะสมในการแข่งขัน

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

๕.๒.๑ รุ่นประถมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นประถมศึกษา กระดานขนาด ๑๕x๑๕ ช่อง (เบี้ย ๗๐ ตัว)

๕.๒.๒ รุ่นมัธยมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด ๑๕x๑๕ ช่อง (เบี้ย ๑๐๐ ตัว)

๕.๓ เวลาในการแข่งขัน

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

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

๕.๓.๓ ก่อนการแข่งขันให้ผู้เล่นตกลงกันว่าจะใช้นาฬิกาจับเวลาของฝั่งใดในการแข่งขันเพียง ๑ เครื่อง และต้องให้คู่แข่งสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

๕.๓.๔ ก่อนแข่งขันให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

๕.๓.๕ เมื่อผู้เข้าแข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งร้องขอให้มีการใช้นาฬิกาในเกมนั้น คู่ต่อสู้ไม่มีสิทธิปฏิเสธหรือเลี่ยงการใช้นาฬิกาได้

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

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

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

๕.๔ การขอตรวจสอบการ (Challenge)

๕.๔.๑ ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจสอบการได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดยเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กดยเวลาการขอขานเล่นจึงไม่เป็นผล

๕.๔.๒ การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาสมการที่คู่แข่งลง ผู้เล่นมีเวลาในการขอโฮลด์ ๖๐ วินาที คู่แข่งจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าคู่แข่งที่ขอโฮลด์ยอมรับสมการนั้นๆ

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

๕.๖ การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมสะสมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนรวมสะสมเท่ากัน ให้ใช้คะแนนผลต่างสะสม เป็นตัวตัดสินเป็นลำดับถัดไป (การใช้คะแนนผลต่างสะสมเป็นลำดับแรกในการจัดอันดับผู้เล่นถือว่าไม่ถูกต้อง)

๕.๗ คะแนนผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

๕.๗.๑ เอ็มเอ็มทรุ่นประถมศึกษา คะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๑๕๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปดลงเหลือ ๑๕๐ แต้ม เฉพาะเกมในรอบคัดเลือกเกมสุดท้ายคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๑๒๐ แต้ม ถ้าเกินให้ปดลงเหลือ ๑๒๐ แต้ม

๕.๗.๒ เอ็มเอ็มทรุ่นมัธยมศึกษา คะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๒๕๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปดลงเหลือ ๒๕๐ แต้ม เฉพาะเกมในรอบคัดเลือกเกมสุดท้ายคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๒๐๐ แต้ม ถ้าเกินให้ปดลงเหลือ ๒๐๐ แต้ม

๕.๗.๓ รอบชิงชนะเลิศไม่มีกำหนดคะแนนผลต่างสูงสุด

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

๕.๘ การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ได้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนอาจจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน ดังนั้นผู้เข้าแข่งขันควรทำการแข่งขันด้วยความสุจริตและปฏิบัติตามกฎกติกา มารยาทอย่างเคร่งครัด

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

๕.๑๐ ห้ามกรรมการปิดห้องแข่งขัน โดยไม่ให้ผู้ฝึกสอนสังเกตการจัดการแข่งขัน

๕.๑๑ กรรมการจะต้องตีประกาศผลลำดับคะแนนและการประกบคู่ ให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนตรวจสอบทุกครั้ง หลังจากจบการแข่งขันในแต่ละเกม และก่อนเริ่มเกมการแข่งขันรอบถัดไป

๕.๑๒ กฎกติกาและข้อปฏิบัติในการแข่งขันเพิ่มเติม สามารถศึกษาได้จากแหล่งข้อมูลด้านล่าง

กลุ่ม : [เอแม็ท ศิลปหัตถกรรมนักเรียน | Facebook](#)

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

๗. การแข่งขันซูโดกุ

๑. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว

๑.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. วิธีดำเนินการ และรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๒.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

ให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละโรงเรียนเข้าร่วมแข่งขันทั้งหมด ๒ รอบๆ ละ ๖๐ นาที ใช้โจทย์ปริศนา ๑๐ ข้อตามรูปแบบที่กำหนดให้รูปแบบละ ๑ ตาราง รวมรอบละ ๑๐ ตาราง ทั้งสองรอบจะใช้โจทย์ปริศนารูปแบบเดียวกัน ผู้เข้าแข่งขันที่ได้คะแนนสูงสุด จะได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนระดับเขตพื้นที่การศึกษา เข้าร่วมการแข่งขันระดับภาคต่อไป

๒.๒ ระดับภาค

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

๒.๓ ระดับชาติ

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

๒.๔ การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศในการแข่งขันระดับชาติ

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

๒.๕ รูปแบบปริศนาซูโดกุที่ใช้ในการแข่งขัน

๒.๕.๑ ระดับประถมศึกษา

ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุทั้งหมด ๑๐ รูปแบบ ดังนี้

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

๔. ๖ x ๖ Jigsaw Sudoku ๙. ๙ x ๙ Jigsaw Sudoku
 ๕. ๖ x ๖ Thai Alphabet Sudoku ๑๐. ๙ x ๙ Even-Odd Sudoku

๒.๕.๒ ระดับมัธยมศึกษา

ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุตาราง ๙ x ๙ ทั้งหมด ๑๐ รูปแบบ ดังนี้

- | | |
|--------------------|---------------------------|
| ๑. Classic Sudoku | ๖. Consecutive Sudoku |
| ๒. Diagonal Sudoku | ๗. Asterisk Sudoku |
| ๓. Alphabet Sudoku | ๘. Thai Alphabet Sudoku |
| ๔. Jigsaw Sudoku | ๙. Diagonal Jigsaw Sudoku |
| ๕. Even-Odd Sudoku | ๑๐. Windoku Sudoku |

๓. กติกาการแข่งขันและวิธีการนับคะแนนซูโดกุ

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

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

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

๔. เกณฑ์การตัดสิน

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

๕. สถานที่จัดการแข่งขัน

ควรใช้ห้องเรียนที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

๖. การเข้าแข่งขันระดับภาคและระดับชาติ

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

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

ตัวอย่างโจทย์ปริศนาซูโดกุที่ใช้ในการแข่งขัน

๖ x ๖ Classic Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๖ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวทแยง และตารางย่อยขนาด ๒x๓

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

๖ x ๖ Alphabet Sudoku

เติมตัวอักษร A ถึง F ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวทแยง และตารางย่อยขนาด ๒x๓

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

๖ x ๖ Diagonal Sudoku

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

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

๖ x ๖ Jigsaw Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๖ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยที่ถูกรอบด้วยเส้นสีดำ

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

๖ x ๖ Thai Alphabet Sudoku

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

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

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

๙ x ๙ Classic Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๙ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวดิ่ง แถวนอน และตารางย่อยขนาด ๓x๓

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

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

๙ x ๙ Alphabet Sudoku

เติมตัวอักษร A ถึง I ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด ๓x๓

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

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

๙ x ๙ Diagonal Sudoku

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

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

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

๙ x ๙ Jigsaw Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๙ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยที่ถูกรอบด้วยเส้นสีดำ

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

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

๙ x ๙ Odd-Even Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๙ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด ๓x๓ โดยที่ช่องที่แรเงาจะต้องเติมเลขคู่เท่านั้น

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

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

๙ x ๙ Consecutive Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๙ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน และตารางย่อยขนาด ๓x๓ ถ้ามีแถบสีค้ำอยู่ระหว่าง ๒ ช่องใด ตัวเลขในสองช่องนั้นจะต้องมีค่าเรียงกัน แต่ถ้าไม่มีแถบสีค้ำอยู่ระหว่าง ๒ ช่องใดแสดงว่า ตัวเลขในสองช่องนั้นห้ามมีค่าเรียงกัน

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

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

๙ x ๙ Asterisk Sudoku

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

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

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

๙ x ๙ Windoku Sudoku

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

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

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

๙ x ๙ Thai Alphabet Sudoku

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

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

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

๙ x ๙ Diagonal Jigsaw Sudoku

เติมตัวเลข ๑ ถึง ๙ ลงในช่องว่างไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละแถว แนวตั้ง แนวนอน ตารางย่อยที่ถูกรอบด้วยเส้นสีดำ และ แนวทแยงมุมทั้งสองเส้น

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

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

Excellent Student Competition 2022

<https://www.sillapa.net>

๑. การแข่งขันอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

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

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

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนไม่เกินทีมละ ๒ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด
- ๓.๒ ขอบข่ายการดำเนินการแข่งขัน

การแข่งขัน ระดับกลุ่มเครือข่าย เขตพื้นที่ และระดับภาค (ระดับชาติ) แบ่งการแข่งขันออกเป็น ๒ รอบ ดังนี้

- ๓.๒.๑ รอบที่ ๑ กิจกรรมการตอบปัญหาทางวิทยาศาสตร์ (ภาคเช้า)
 - ขอบข่ายของเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในแต่ละระดับชั้น ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม เหตุการณ์ปัจจุบัน
 - ผู้เข้าแข่งขันทำข้อสอบแบบปรนัย ๔๐ ข้อ และข้อสอบแบบโจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ (PISA) จำนวน ๒ ข้อ (เวลาที่ใช้แข่งขัน ๖๐ นาที) แบ่งเนื้อหา ดังนี้
 - ๑) เนื้อหาทั่วไป แบบปรนัย ๒๐ ข้อ (ครอบคลุมสาระวิทยาศาสตร์ชีวภาพ วิทยาศาสตร์กายภาพ วิทยาศาสตร์โลก และอวกาศ อย่างละเท่า ๆ กัน)
 - ๒) ความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ๒๐ ข้อ (บูรณาการกับสาระวิชาวิทยาศาสตร์)
 - ๓) โจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ ๒ ข้อ (โจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ ทั้ง ๒ ข้อนั้น แต่ละข้อประกอบด้วยข้อความย่อแบบเขียนอธิบาย คำตอบ และแบบเลือกตอบในรูปแบบต่าง ๆ ได้ตามความเหมาะสม)
 - ผู้เข้าแข่งขันตอบปัญหาสดบนเวที จำนวน ๒๐ ข้อ คณะกรรมการเป็นผู้อ่านข้อความ โดยไม่มีข้อความปรากฏ หากมีรูปภาพประกอบข้อความจะแสดงบนจอหรือในกระดาษคำตอบ ให้ผู้เข้าแข่งขันฟังและตอบคำถามลงในกระดาษคำตอบ (เวลาที่ใช้แข่งขัน ๓๐ นาที เวลาที่ใช้ในแต่ละข้ออาจจะไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับความยากง่ายของข้อความ)
 - ผู้เข้าแข่งขันที่ทำคะแนนได้ลำดับที่ ๑-๑๒ ได้สิทธิ์เข้าแข่งขันรอบที่ ๒ ในกรณีที่ทีมที่มีได้คะแนนรวมเท่ากันให้จัดลำดับจากคะแนนโจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ หากคะแนนดังกล่าวยังเท่ากันอีกให้พิจารณาจากการตอบปัญหาสดบนเวที หากคะแนนดังกล่าวยังเท่ากันอีกให้พิจารณาคะแนนในส่วนความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หากคะแนนดังกล่าวยังเท่ากันอีกให้พิจารณาคะแนนในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาทั่วไป

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

๓.๒.๓ ในกรณีที่ทีมผู้ชนะได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาจากคะแนนกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ หากคะแนนรวมยังเท่ากันให้จัดลำดับจากคะแนนโจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ หากคะแนนดังกล่าวยังเท่ากันอีกให้พิจารณาจากการตอบปัญหาสดบนเวที หากคะแนนดังกล่าวยังเท่ากันอีกให้พิจารณาคะแนนในส่วนความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หากคะแนนดังกล่าวยังเท่ากันอีกให้พิจารณาคะแนนในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาทั่วไป

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

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๒๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ กิจกรรมการตอบปัญหาทางวิทยาศาสตร์ (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

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

๔.๑.๒ ความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ๒๐ ข้อ ๆ ละ ๑ คะแนน รวม ๒๐ คะแนน

๔.๑.๓ โจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ ๒ ข้อๆ ละ ๑๐ คะแนน รวม ๒๐ คะแนน

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

๔.๒ กิจกรรมแข่งขันกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

๔.๒.๑ การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ๑๐ คะแนน

๔.๒.๒ การออกแบบการทดลอง ๑๐ คะแนน

๔.๒.๓ การปฏิบัติการทดลอง ๓๐ คะแนน

๔.๒.๔ การเขียนรายงานการทดลอง ๕๐ คะแนน แบ่งเป็น

๑) ตั้งชื่อเรื่อง ๓ คะแนน

๒) กำหนดวัตถุประสงค์ ๕ คะแนน

๓) ตั้งสมมติฐาน ๔ คะแนน

๔) กำหนดตัวแปร ๔ คะแนน

๕) วัสดุอุปกรณ์ ๒ คะแนน

๖) วิธีการทดลอง ๑๒ คะแนน

๗) บันทึกผลการทดลอง ๑๐ คะแนน

๘) อภิปรายและสรุปผลการทดลอง ๑๐ คะแนน

๔.๓ นำคะแนนในข้อ ๔.๑ และ ๔.๒ รวมกันเป็นคะแนน ๒๐๐ คะแนน แล้วคิดค่าเฉลี่ยร้อยละ

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

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

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

หมายเหตุ กรณีทีมใดได้คะแนนในรอบที่ ๑ มากกว่าหรือเท่ากับร้อยละ ๖๐ จะได้รับเหรียญทองแดง

๕.๒ นักเรียนที่ไม่ผ่านเข้ารอบ ๑๒ ทีมสุดท้าย

ทีมใดได้คะแนนในรอบที่ ๑ มากกว่าหรือเท่ากับร้อยละ ๖๐ จะได้รับเหรียญทองแดง ถ้าได้คะแนนน้อยกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วม

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

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

๖.๒ คุณสมบัติของคณะกรรมการต้องมีความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ ครอบคลุมทุกสาขาวิชา

๖.๓ ครูที่มีรายชื่อเป็นผู้ฝึกสอนไม่มีสิทธิ์เป็นคณะกรรมการการแข่งขัน

๗. สถานที่แข่งขัน

๗.๑ การสอบปรนัย จัดสอบในห้องเรียน

๗.๒ การตอบสดบนเวที จัดเวทีสำหรับพิธีกรดำเนินการอ่านคำถามเป็นรายข้อ มีเวลาให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมตอบคำถามและจัดให้มีการแสดงคะแนนเป็นรายข้อ (real time)

๗.๓ การแข่งขันกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ จัดแข่งขันในห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค (ระดับชาติ)

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

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขัน และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสิทธิ์ในการนำผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชั้นงานและทุกระดับชั้นไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

ใบส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภททดลอง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าประกวด (ประเภททีม ๒ - ๓ คน)

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

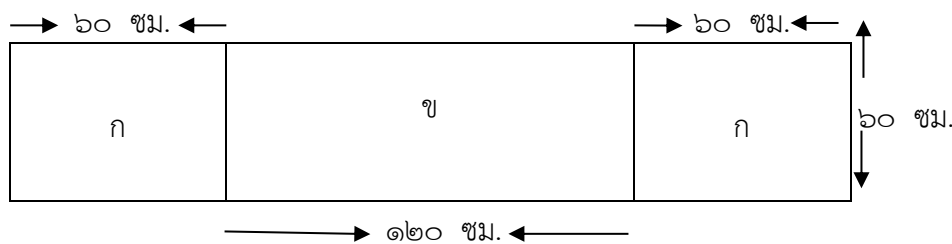
๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การประกวด

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

๓.๒ โครงงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภททดลอง ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ มีการทดลองทางวิทยาศาสตร์ที่ใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ หรือเทคโนโลยีในการศึกษาหาความรู้เพื่อให้ได้คำตอบในเรื่องที่ศึกษา

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

๓.๔ นำแผนโครงงานวิทยาศาสตร์มาแสดงตามเกณฑ์มาตรฐาน โดยชื่อเรื่องโครงงาน และเนื้อหาข้อมูลโครงงานต้องอยู่ในแผนโครงงานขนาดตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังภาพ



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

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

๓.๗ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ ผู้ส่งโครงงานเข้าประกวดจัดเตรียมมาเอง

๓.๘ พื้นที่จัดวางแผนโครงงานและแสดงผลงาน คณะกรรมการจัดให้เท่ากันไม่เกิน ๑.๕๐ ม. x ๑.๒๐ ม.

๓.๙ โต๊ะจัดวางแผนโครงงานและแสดงผลงาน เจ้าภาพและคณะกรรมการดำเนินงานจัดให้เท่ากันไม่เกินขนาดพื้นที่ที่กำหนด

๓.๑๐ แนวทางในการจัดการแข่งขัน (ระดับชาติ)

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

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน ดังนี้

๔.๑ เป้าหมาย/ปัญหาในการทำโครงงาน และการออกแบบการทดลอง

๓๕ คะแนน

- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และมีการสร้างนวัตกรรมหรือองค์ความรู้ใหม่

(๑๕ คะแนน)

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

- คุณค่าของโครงงาน

(๑๐ คะแนน)

- สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง
- มีความคุ้มค่า
- องค์ความรู้ที่ได้สามารถนำไปพัฒนาแนวคิด หรือใช้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาในชุมชน ท้องถิ่น สังคม

- การออกแบบการทดลอง

(๑๐ คะแนน)

- การเลือกใช้วิธีการและเครื่องมือที่เหมาะสม
- มีการระบุหน่วยที่ถูกต้อง
- ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือ มีการทำการทดลองซ้ำ
- มีการแบ่งกลุ่มการทดลอง

๔.๒ ความสมบูรณ์ของรายงานโครงงานวิทยาศาสตร์

๓๐ คะแนน

- ความถูกต้องตามแบบฟอร์ม

(๓ คะแนน)

มีหัวข้อครบถ้วน ถูกต้อง และเรียงลำดับตามแบบฟอร์มที่กำหนด

- วัตถุประสงค์ และสมมติฐานมีความถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกับปัญหา

(๓ คะแนน)

- การกำหนดตัวแปร มีความถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกับสิ่งที่ศึกษา

(๔ คะแนน)

- การอ้างอิงความรู้ที่เกี่ยวข้องได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

(๓ คะแนน)

ข้อมูลอ้างอิงสอดคล้องกับปัญหา และรูปแบบการเขียนอ้างอิงถูกต้อง

- การนำเสนอข้อมูล

(๕ คะแนน)

มีการจัดกระทำข้อมูล และเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสม

- การใช้ภาษา ศัพท์ทางวิทยาศาสตร์

(๒ คะแนน)

มีความถูกต้องชัดเจน ครบคลุม สามารถสื่อสารข้อมูลให้ผู้อื่นเข้าใจ

และใช้ศัพท์ทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

- สรุปผลและอภิปรายผล ได้อย่างมีเหตุผล (๑๐ คะแนน)
เปรียบเทียบผลที่ได้กับรายงานที่เคยมีการศึกษาไว้ มีข้อเสนอแนะในการศึกษาต่อไป

๔.๓ การนำเสนอปากเปล่า

๓๕ คะแนน

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

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

หมายเหตุ ** การประกวดระดับเขตพื้นที่การศึกษา ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการประกวด
การประกวดระดับชาติ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย

หมายเหตุ โครงงานที่ได้รับรางวัลต้องมีคะแนนตามเกณฑ์และควรมีลักษณะเพิ่มเติมดังต่อไปนี้

โครงงานที่ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง เป็นโครงงานที่มีเนื้อหาสาระทางวิชาการ
ที่ถูกต้องสมบูรณ์และทันสมัย มีแนวคิดและการนำเสนอที่ชัดเจน

โครงงานที่ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน ใช้เกณฑ์เดียวกับเหรียญทองแดง และมี
แนวโน้มสามารถนำไปใช้อ้างอิง หรือนำไปปฏิบัติได้

โครงงานที่ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง ใช้เกณฑ์เดียวกับเหรียญเงิน และมีการ
กระตุ้นให้เกิดความคิดและการค้นคว้าต่อเนื่อง เป็นที่เชื่อถือและยอมรับตั้งแต่ระดับสถานศึกษา
ท้องถิ่น เขตพื้นที่การศึกษา ภูมิภาค ประเทศ ถึงระดับนานาชาติ อย่างน้อยหนึ่งระดับ

๖. คณะกรรมการการประกวด

จำนวนระดับชั้นละ ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาหรือบุคลากรอื่น ๆ ที่มีความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ หรือมี
ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

ในกรณีคณะกรรมการระดับชาติ ควรมีผลงานเป็นที่ยอมรับในระดับภูมิภาคขึ้นไป

๒) บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ในท้องถิ่นหรือในสถาบันการศึกษา

หมายเหตุ ไม่แต่งตั้งบุคคลที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผลการประกวดเป็นกรรมการ เช่น แต่งตั้งครูในโรงเรียน
ที่ส่งทีมเข้าร่วมประกวดเป็นคณะกรรมการ เป็นต้น

๗. สถานที่ประกวด

ห้องโถง มีบริเวณให้ผู้สนใจเข้าชมได้

๘. การเข้าประกวดระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าประกวดในระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

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

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการประกวดในทุกชั้นงานและทุกระดับชั้น คณะกรรมการ/ หน่วยงานที่จัดการประกวด และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสิทธิในการนำไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

๑๐. รูปแบบการเขียนรายงาน

(ปกนอก)

รายงานโครงการวิทยาศาสตร์ ประเภททดลอง

เรื่อง.....

โดย

๑.....

๒.....

๓.....

ครูที่ปรึกษา

๑.

๒.

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

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงการวิทยาศาสตร์

ประเภททดลอง ระดับชั้น.....

เนื่องในงานงานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยีของนักเรียน

ปีการศึกษา..... วันที่เดือน.....พ.ศ.

(ปกใน)

เรื่อง.....

โดย

๑.

๒.

๓.

ครูที่ปรึกษา ๑.

๒.

บทคัดย่อ

กิตติกรรมประกาศ

สารบัญ

สารบัญตาราง

สารบัญรูปภาพ

บทที่ ๑ บทนำ

บทที่ ๒ เอกสารที่เกี่ยวข้อง

บทที่ ๓ อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ

บทที่ ๔ ผลการดำเนินการ

บทที่ ๕ สรุปผลการดำเนินการ/อภิปรายผลการดำเนินการ

} ความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้า

การอ้างอิง

ภาคผนวก จำนวนไม่เกิน ๑๐ หน้า

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

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

ด้านซ้าย 3.81 ซม.

ด้านบน 3.81 ซม.

ด้านขวา 2.54 ซม.

รูปแบบบทคัดย่อ

ชื่อโครงการ.....
ชื่อผู้จัดทำโครงการ.....
ชื่อครูที่ปรึกษา.....
อีเมลล์ครูที่ปรึกษา.....
โรงเรียน..... อำเภอ..... จังหวัด.....
ปีการศึกษา.....

บทคัดย่อ

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

คำสำคัญ

หมายเหตุ

ความยาวของบทคัดย่อไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษเอ ๔

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

ตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาด ๑๖

ใบส่งรายชื่อนักเรียนเข้าประกวด

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

๓. การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภทสิ่งประดิษฐ์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

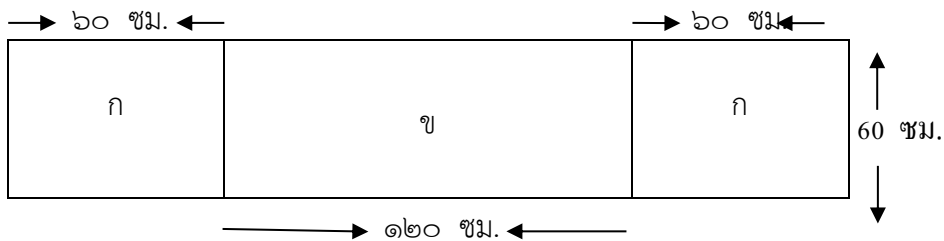
- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๔-๖
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑-๓
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔-๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าประกวด (ประเภททีม ๓ คน)

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

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การประกวด

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



- ๓.๕ อุปกรณ์อื่น ๆ ที่นำมาสาธิตอาจวางบนโต๊ะ โดยไม่ยื่นออกมาจากโต๊ะเกิน ๖๐ ซม.
- ๓.๖ นำเสนอโครงงานต่อคณะกรรมการและตอบข้อซักถามใช้เวลาประมาณ ๑๐ นาที
- ๓.๗ สิ่งประดิษฐ์ ผู้ส่งโครงงานเข้าประกวดจัดเตรียมมาเอง
- ๓.๘ พื้นที่จัดวางผังโครงงาน คณะกรรมการจัดให้เท่ากันไม่เกิน ๑.๕๐ ม. x ๑.๐๐ ม.

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

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

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

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการประกวด

จำนวนระดับชั้นละ ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

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

สถานที่แข่งขัน

ห้องโถง มีบริเวณให้ผู้สนใจเข้าชมได้

ข้อเสนอแนะในการต่อยอดในระดับชาติ ควรต่อยอดโดยการจัดค่ายพัฒนาทักษะกิจกรรมดังกล่าว

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

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

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

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๙. รูปแบบการเขียนรายงาน

(ปกนอก)

รายงานโครงการวิทยาศาสตร์ ประเภทสิ่งประดิษฐ์

เรื่อง.....

โดย

๑.....

๒.....

๓.....

ครูที่ปรึกษา

๑.

๒.

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

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงการวิทยาศาสตร์

ประเภทสิ่งประดิษฐ์ ระดับชั้น.....

เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ วันที่เดือน.....พ.ศ.

(ปกใน)

เรื่อง.....

โดย

๑.

๒.

๓.

ครูที่ปรึกษา

๑.

๒.

บทคัดย่อ

กิตติกรรมประกาศ

สารบัญ

สารบัญตาราง

สารบัญรูปภาพ

บทที่ ๑

บทนำ

บทที่ ๒

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

บทที่ ๓

อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ

บทที่ ๔

ผลการดำเนินการ

บทที่ ๕

สรุปผลการดำเนินการ/อภิปรายผลการดำเนินการ

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

จำนวนไม่เกิน ๑๐ หน้า

ความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้า

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

ใบส่งรายชื่อนักเรียนเข้าประกวด

๑. กิจกรรม “โครงการวิทยาศาสตร์ ประเภทสิ่งประดิษฐ์” เรื่อง
๒. ระดับชั้น
๓. ชื่อนักเรียน
 ๑.
 ๒.
 ๓.
๔. ครูที่ปรึกษา
 ๑.เบอร์โทรศัพท์.....
 ๒.เบอร์โทรศัพท์.....
๕. ชื่อโรงเรียน
๖. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
๗. ภูมิภาค

๔. การแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

การแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show) เป็นกิจกรรมการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ ที่สร้างแรงบันดาลใจ และปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

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

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

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

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

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

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

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ สาระทางวิชาการ (๓๕ คะแนน)

๔.๑.๑ เนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ ๑๕ คะแนน

- อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้องตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ (๕ คะแนน)
- อธิบายเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ได้กระชับชัดเจนเข้าใจง่าย (๕ คะแนน)
- เนื้อหาที่นำเสนอสอดคล้องตรงตามเล่มรายงาน (๕ คะแนน)

๔.๑.๒ การเชื่อมโยงกิจกรรม ๕ คะแนน

- มีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของกิจกรรมได้สอดคล้องกัน

๔.๑.๓ ความสำเร็จของการทดลอง ๑๐ คะแนน

- มีการแสดงขั้นตอนการทดลองที่ชัดเจน (๕ คะแนน)
- ทำการทดลองได้ประสบผลสำเร็จ (๕ คะแนน)

๔.๑.๔ รายงานการแสดงผล ๕ คะแนน

- รายงานการแสดงผล มีเนื้อหาถูกต้อง และมีองค์ประกอบครบถ้วนตามรูปแบบที่กำหนด

๔.๒ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (๓๐ คะแนน)

๔.๒.๑ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ ๑๐ คะแนน

- มีการทดลองที่แปลกใหม่และน่าสนใจ (๕ คะแนน)
- ใช้เทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่และน่าสนใจ (๕ คะแนน)

๔.๒.๒ การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ๑๐ คะแนน

- อธิบายหลักการทางวิทยาศาสตร์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ได้ (๕ คะแนน)
- เชื่อมโยงความรู้จากหลักการทางวิทยาศาสตร์ มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และยกตัวอย่างได้ชัดเจน น่าสนใจ (๕ คะแนน)

๔.๒.๓ ความสามารถในการกระตุ้นความสนใจ ๑๐ คะแนน

- กระตุ้นความสนใจของผู้ชมให้เกิดข้อสงสัยที่นำไปสู่การหาคำตอบของการทดลองได้ (๕ คะแนน)
- การทดลองสนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ หรือ ชวนติดตาม (๕ คะแนน)

๔.๓ การแสดง (๓๕ คะแนน)

๔.๓.๑ ความต่อเนื่องและปฏิภาณไหวพริบในการแสดง ๑๐ คะแนน

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

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

หมายเหตุ ** การประกวดระดับเขตพื้นที่การศึกษา ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการประกวด การประกวดระดับชาติ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ จำนวนคณะกรรมการ

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

๖.๒ คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ๖.๒.๑ บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ๖.๒.๒ ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม(การแข่งขันมัธยมศึกษาตอนต้นและปลาย ควรมีคณะกรรมการที่มีความรู้ในสาขาวิชา ฟิสิกส์ เคมี และชีววิทยา ครบทั้ง ๓ สาขาวิชา) และไม่แต่งตั้งบุคคลที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผลการแข่งขันเป็นกรรมการ เช่น ครูในโรงเรียนที่ส่งทีมเข้าร่วมแข่งขัน เป็นต้น
- ๖.๒.๓ บุคลากรสังกัดอื่นๆ ที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย เป็นต้น

๗. สถานที่แข่งขัน

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

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

๗.๓ สถานที่จัดการแข่งขันต้องจัดเตรียมอุปกรณ์ เพื่อความปลอดภัย เช่น ถังดับเพลิง และอุปกรณ์ทำความสะอาด เช่น ไม้กวาด ไม้ถูพื้น ถังขยะ ถูดำ

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาคและระดับชาติ

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชาติทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ โดยต้องได้คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๘.๒ ในกรณีที่ผลการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภาค/ระดับชาติ มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้ คะแนนเท่ากัน การตัดสินในการเรียงลำดับที่ดังกล่าวให้พิจารณาตัดสินจากทีมที่มีคะแนนสูงสุดในเกณฑ์ การให้คะแนนข้อ ๔.๑ สาระทางวิชาการ ถ้า (๔.๑) เท่ากัน ให้พิจารณาตัดสินจากทีมที่มีคะแนนสูงสุด ข้อ ๔.๒ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และถ้า (๔.๒) เท่ากันอีกให้พิจารณาตัดสินจากทีมที่มีคะแนนสูงสุด ข้อ ๔.๓ การแสดง และถ้า (๔.๓) เท่ากันอีก ให้พิจารณา ตัดสินจากทีมที่มีคะแนนสูงสุด ให้คณะกรรมการร่วมกันพิจารณาตัดสินชี้ขาดการเรียงลำดับ ที่ดังกล่าว

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล ผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชั้นงาน และทุกระดับชั้น คณะกรรมการ/ หน่วยงานที่จัดการแข่งขัน และ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสิทธิในการนำไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

๑๐. รูปแบบการเขียนรายงาน

(ปกนอก)

รายงานการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

เรื่อง.....

โดย

๑.....

๒.....

๓.....

ครูที่ปรึกษา

๑.

๒.

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

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของการแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

ระดับชั้น.....

เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่...

วันที่เดือน.....พ.ศ.

(ปกใน)

เรื่อง.....

โดย

๑.

๒.

๓.

ครูที่ปรึกษา

๑.

๒.

Excellent Student Competition 2022

<https://www.sillapa.net>

ส่วนประกอบรายงานการแสดง

๑. คำนำ
๒. สารบัญ
๓. มุลเหตุจูงใจ
๔. เนื้อหาโดยย่อ
 - ชื่อการทดลอง
 - วัสดุ อุปกรณ์
 - วิธีการทดลอง/ขั้นตอนการทดลอง
 - ผลการทดลอง
 - การนำหลักการทางวิทยาศาสตร์เข้ามาใช้
 - การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
๕. บรรณานุกรม (ไม่จำกัดจำนวนหน้า)
๖. ภาคผนวก จำนวนไม่เกิน ๕ หน้า

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

- ระดับเขตพื้นที่ส่งเอกสารให้คณะกรรมการในวันรายงานตัวเข้าแข่งขัน
- ระดับภาค/ระดับชาติ ส่งเอกสารให้คณะกรรมการล่วงหน้า ๗ วัน ก่อนการแข่งขัน

ความเป็นมา

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

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ครูผู้สอน และนักเรียน แสดงศักยภาพขีดความสามารถ การนำความรู้ ด้าน STEAM มาสร้าง พัฒนาชิ้นผลงานผ่านกิจกรรมเครื่องร่อน เครื่องบินพลังยาง และอากาศยานบังคับด้วยวิทยุ

๒. เพื่อให้ครูผู้สอน และนักเรียนตระหนักเห็นความสำคัญ จำเป็นต่อการพัฒนาให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ผ่านสื่อ และกิจกรรมของการนำสื่อเครื่องบินไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และบูรณาการในสาระการเรียนรู้ที่หลากหลายได้อย่างมีคุณค่า

๓. เพื่อพัฒนาทักษะ ความสามารถของครู นักเรียน ด้านการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นด้วยความรู้ทางด้านอากาศยาน

๔. เพื่อพัฒนาทักษะความคิดอย่างเป็นระบบให้กับนักเรียน ให้นักเรียนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองให้ทันต่อโลกเทคโนโลยียุคใหม่ในชีวิตประจำวันโดยใช้ความรู้พื้นฐานทางด้านวิทยาศาสตร์อากาศยาน

๕. เพื่อค้นหาเด็กที่มีความสามารถด้านอากาศยาน เพื่อพัฒนาให้ตรงตามความต้องการของสาขาอาชีพด้านอากาศยานของประเทศต่อไป

กิจกรรมการแข่งขัน

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

การแข่งขันออกเป็น ๓ ระดับ คือ

๑. ระดับประถมศึกษา เป็นการแข่งขันเครื่องร่อน ประกอบด้วย ๓ กติกา ดังนี้

- ๑) เครื่องร่อนแบบเดินตาม
- ๒) เครื่องร่อน ประเภทร่อนนานยิ่งยง
- ๓) เครื่องร่อน ประเภทร่อนนานปล่อยด้วยมือ

๒. ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นการแข่งขันเครื่องบินพลังยาง ประกอบด้วย ๒ กติกา ดังนี้

- ๑) เครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนานสามมิติ (๓D)
- ๒) เครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนานปล่อยอิสระ

๓. ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นการแข่งขันอากาศยานบังคับด้วยวิทยุ ประเภทพิชิตเป้าหมาย

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

การแข่งขันทักษะทางวิชาการ กิจกรรมนักเรียนน้อย สพฐ. งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ ได้กำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันจะต้องสร้างและประกอบเครื่องบินด้วยตนเองทุกทีม ซึ่งการประกอบเครื่องบินจะทำให้นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนประสบการณ์ แบบ Active Learning เสริมสร้าง ทักษะ ความรู้ ความชำนาญ และได้รับประสบการณ์ตรง ดังต่อไปนี้

๑. ด้านความรู้ นักเรียนนำความรู้มาใช้ในการสร้างผลงาน STEAM

๑.๑ Science ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ ได้แก่ หลักพลศาสตร์ แรงและการเคลื่อนที่ พลังงาน กลศาสตร์ วัสดุศาสตร์

๑.๒ Technology ความรู้ด้านเทคโนโลยี ได้แก่ การสืบค้น การสร้างแบบจำลอง การแสวงหา แหล่งวัสดุ แหล่งผลิต และความรู้ที่มีอยู่ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๑.๓ Engineering ทักษะเบื้องต้นและองค์ความรู้พื้นฐานด้านวิศวกรรมศาสตร์ในการออกแบบประกอบ เครื่องร่อน เครื่องบิน ได้แก่

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

๑.๔ Art ใช้ทักษะด้านศิลปะ เลือกวัสดุและวิธีการสร้างรูปแบบหรือสื่อความรู้สร้างสรรค์

๑.๕ Mathematic นำความรู้การคิดคำนวณ มุม องศา มาตราส่วนมาใช้ในการออกแบบสร้าง

๒. ด้านทักษะการบวนการการเรียนรู้

นำวิธีการทางวิทยาศาสตร์มาใช้เป็นเครื่องมือในการคิดที่เป็นระบบ ในการสร้างผลงานตามเงื่อนไข ที่กำหนด สามารถคิดแก้ปัญหา จนเกิดเป็นชิ้นผลงานได้ตามวัตถุประสงค์

๓. ด้านคุณลักษณะผู้เรียน

- สามารถทำงานและเรียนรู้การทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบ ทำงานร่วมกับคนอื่นได้ ตรงต่อเวลา มีระเบียบ วินัย อดทน มีสมาธิ

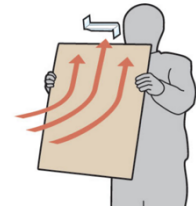
- มีจิตวิทยาศาสตร์ ได้แก่ ยอมรับในผลปฏิบัติ มีความซื่อสัตย์ ไม่เอาเปรียบคู่แข่ง มีน้ำใจนักกีฬา

- เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ แสวงหาสิ่งใหม่ๆ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีการปรับปรุงอยู่เสมอ

เครื่องร่อนแบบเดินตาม

Walk along Glider

โดย สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา



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

➤ วัตถุประสงค์

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

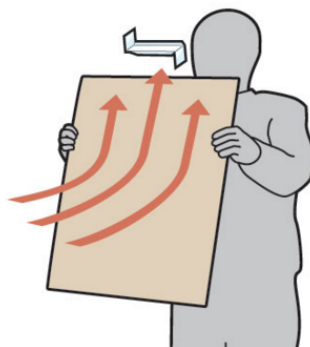
- ◆ สามารถออกแบบและสร้างเครื่องร่อนได้
- ◆ สามารถใช้เครื่องมือวัดและการคำนวณหาพื้นที่เครื่องร่อนได้
- ◆ สามารถทดสอบและแก้ปัญหาให้ร่อนได้
- ◆ สามารถปฏิบัติตามภารกิจที่กำหนดให้ได้

➤ เป้าหมายการเรียนรู้

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

➤ สารสำคัญ

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



รูปแสดงทิศทางการเคลื่อนที่ของอากาศ

➤ วัสดุและอุปกรณ์

◆ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

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

◆ สำหรับผู้เข้าแข่งขันจะต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้

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

➤ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

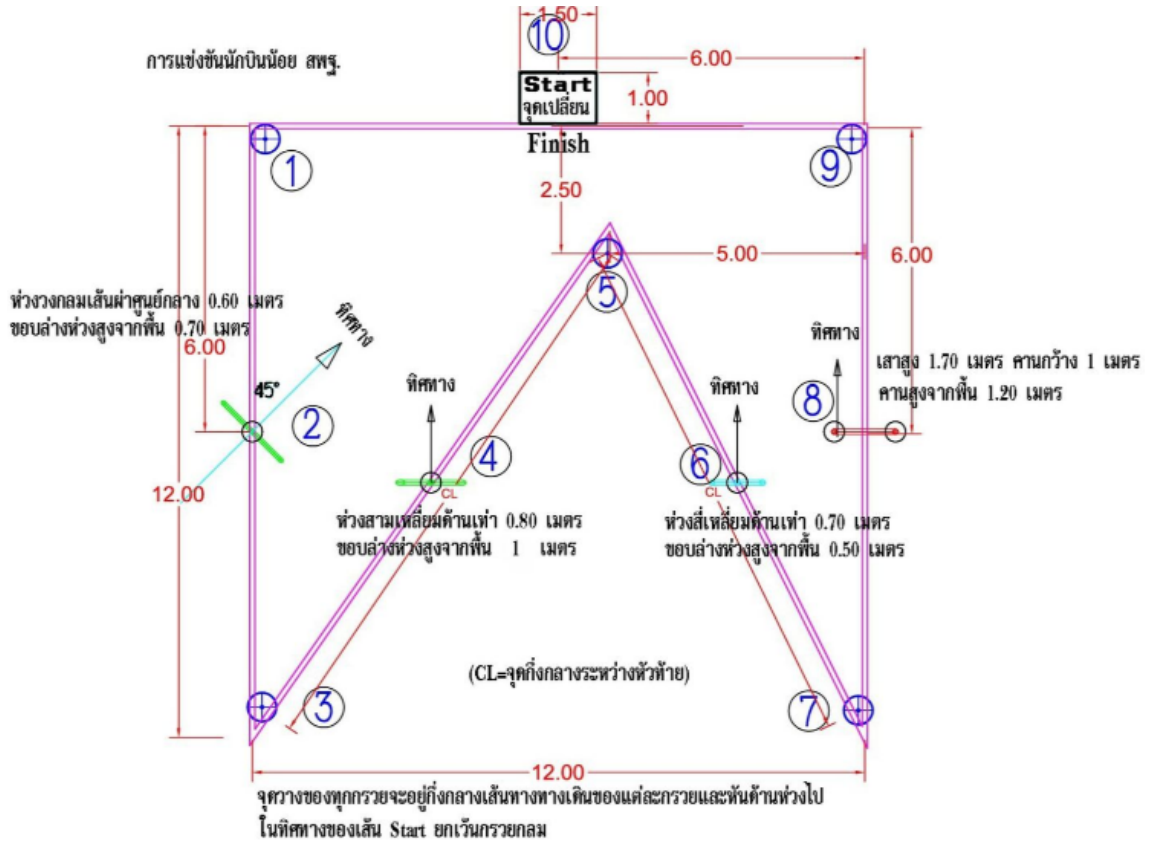
- ◆ รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน โดยแสดงบัตรประจำตัวประชาชนฉบับจริง และหนังสือรับรองชั้นเรียน)(ปพ.๗)
- ◆ ให้ผู้เข้าแข่งขัน เข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างเครื่องร้อน
- ◆ ตรวจสอบวัสดุ และอุปกรณ์ ที่ทีมเตรียมมาให้เป็นไปตามเงื่อนไข (ไม่อนุญาตให้นำแบบเข้ามาในพื้นที่แข่งขัน)
- ◆ ทำแผนแบบ จำนวน ๒ แผ่น โดยแผ่นที่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

- ◆ เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละรอบ ให้ผู้เข้าแข่งขันนำเครื่องร้อนไปให้กรรมการตรวจคุณสมบัติ และให้ลงชื่อรับทราบผลการตรวจสอบ

➤ **ขั้นการแข่งขัน (แบบผจญภัย)**

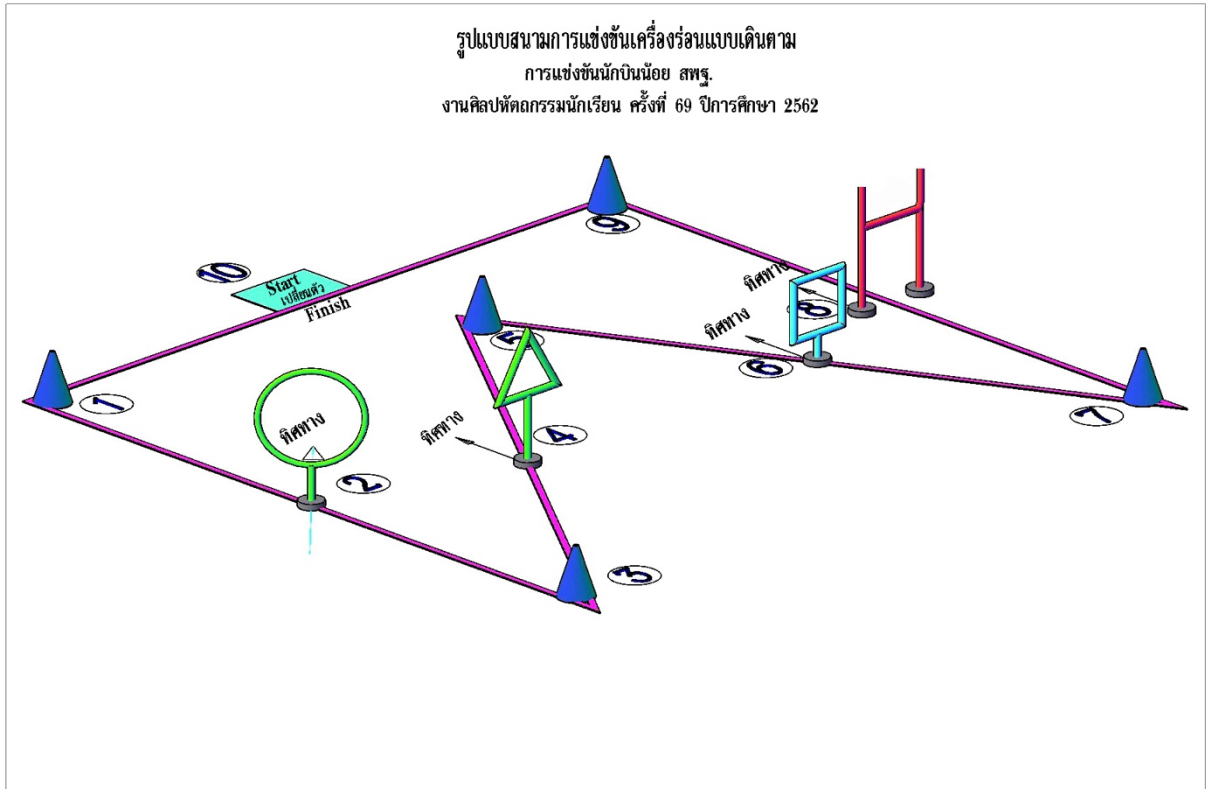
ผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๑ พร้อมแล้วกดเวลาเริ่ม (ปฏิบัติการกิจภายในเวลา ๑๒๐ วินาทีต่อทีม) เริ่มบังคับเครื่องร้อนไปตามเส้นทางที่กำหนด โดยจะต้องผ่านเส้นทางที่กำหนดดังนี้

๑. หลัก/กรวย หมายเลข ๑ ให้บังคับเครื่องร้อนอ้อมหลัก/กรวยไปตามแนวเส้นทางที่กำหนด
๒. ห่วงกลม หมายเลข ๒ ต้องบังคับให้เครื่องร้อนลอดห่วงโดยที่ผู้แข่งขันต้องอ้อมห่วงออกไปรับเมื่อเครื่องร้อนพ้นห่วงออกไปแล้ว แล้วบังคับเครื่องร้อนไปยังกรวยลำดับถัดไป ถ้าห่วงลั่นถือว่า ได้ ๐ คะแนน ในจุดนี้กรณีผ่านจะได้ ๕ คะแนน
๓. หลัก/กรวย หมายเลข ๓ ให้บังคับเครื่องร้อนอ้อมหลัก/กรวยไปตามเส้นทางที่กำหนด
๔. ห่วงสามเหลี่ยม หมายเลข ๔ ต้องบังคับให้เครื่องร้อนลอดห่วงโดยที่ผู้แข่งขันต้องอ้อมห่วงออกไปรับเมื่อเครื่องร้อนพ้นห่วงออกไปแล้ว แล้วบังคับเครื่องร้อนไปยังกรวยลำดับถัดไป ถ้าห่วงลั่นถือว่า ได้ ๐ คะแนน ในจุดนี้กรณีผ่านจะได้ ๗ คะแนน
๕. หลัก/กรวย หมายเลข ๕ ให้บังคับเครื่องร้อนอ้อมหลัก/กรวยไปตามเส้นทางที่กำหนด
๖. ห่วงสี่เหลี่ยม หมายเลข ๖ ต้องบังคับให้เครื่องร้อนลอดห่วงโดยที่ผู้แข่งขันต้องอ้อมห่วงออกไปรับเมื่อเครื่องร้อนพ้นห่วงออกไปแล้ว แล้วบังคับเครื่องร้อนไปยังคานลำดับถัดไป ถ้าห่วงลั่นถือว่า ได้ ๐ คะแนน ในจุดนี้ กรณีผ่านจะได้ ๙ คะแนน
๗. หลัก/กรวย หมายเลข ๗ ให้บังคับเครื่องร้อนอ้อมหลัก/กรวยไปตามเส้นทางที่กำหนด
๘. คาน หมายเลข ๘ จะต้องบังคับเครื่องร้อนให้ข้ามคานที่กำหนดโดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องลอดใต้คานออกไปรับเครื่องร้อนเท่านั้น (ห้ามวิ่งอ้อมเสา) แล้วบังคับเครื่องร้อนไปยังกรวยลำดับถัดไป
๙. หลัก/กรวย หมายเลข ๙ ให้บังคับเครื่องร้อนอ้อมหลัก/กรวย ไปตามเส้นทางที่กำหนดเพื่อกลับไปยังจุดเริ่มต้น และส่งเครื่องร้อนให้กับผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๒ ณ ตำแหน่งที่กำหนด โดยที่เครื่องร้อนยังอยู่ในอากาศ ผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๒ จะต้องบังคับเครื่องร้อนผ่านเส้นทางที่กำหนดหมายเลขที่ ๑-๙ อีกครั้ง จับเครื่องร้อนและกดยุคเวลา
๑๐. ผู้เข้าแข่งขันสามารถข้ามภารกิจใดก็ได้ถ้าไม่ต้องการคะแนนและสามารถบังคับเครื่องร้อนผ่านเส้นทางที่กำหนดไปทำภารกิจต่อไปได้แต่ไม่สามารถย้อนกลับมาทำภารกิจก่อนหน้าได้
๑๑. ในกรณีที่ผู้แข่งขันคนใดทำภารกิจไม่สำเร็จ ผู้แข่งขันคนนั้นสามารถขอ Retry เพื่อเริ่มการแข่งขันใหม่ ณ จุดเริ่มต้น โดยให้เซตคะแนนใหม่เป็น “๐” ทุกครั้งที่ขอ Retry แล้วเริ่มบันทึกคะแนนการแข่งขันใหม่ โดยกรรมการยังคงจับเวลาต่อไป พร้อมทั้งบันทึกจำนวน Retry ที่เกิดขึ้นเพื่อนำไปตัดสินผลการแข่งขันในกรณีผลคะแนนและเวลาเท่ากัน
๑๒. หากผู้เข้าแข่งขันทำภารกิจไม่สำเร็จหลังหมดเวลาการแข่งขัน ให้คิดเวลาเต็ม ๑๒๐ วินาที

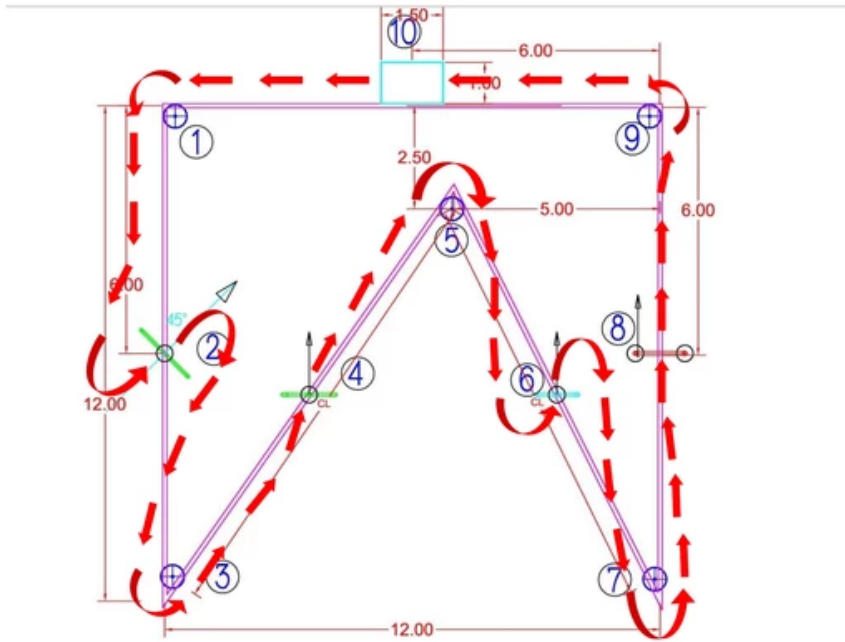


ภาพจำลองสนามแข่งขัน Walk along Glider

(คณะกรรมการสนามสามารถปรับเปลี่ยนสนามแข่งขันให้เหมาะสมกับพื้นที่)



ภาพจำลองสนามแข่งขัน Walk-along Glider



**** ← ← ลูกศรสีแดง คือ ตัวอย่างเส้นทางการบังคับเครื่องร่อนเข้าฐานเพื่อทำภารกิจที่ถูกต้อง ****

ทิศทางการบินบังคับเครื่องร่อนแบบเดินตาม

1. ผู้แข่งขันจะต้องบังคับเครื่องร่อนในการเข้าฐานทำภารกิจตามทิศทางของลูกศรที่กำหนดไว้ในฐานเท่านั้น
2. ในการเข้าฐานเพื่อทำภารกิจ ผู้แข่งขันสามารถบังคับเครื่องร่อนให้อ้อมมาทางด้านซ้ายหรือด้านขวาของฐานภารกิจก็ได้

Excellent Student

<https://www.sillapa.net>

การวัดและประเมินผล

- ✦ การร่อนในอากาศให้บันทึกคะแนนแต่ละจุด
- ✦ แต่ละทีมใช้ระยะเวลาในการแข่งขันแต่ละครั้งภายในเวลา ๑๒๐ วินาที
- ✦ ในกรณีหมดเวลา กรรมการจะให้สัญญาณ ทีมแข่งขันจะได้คะแนนตามภารกิจที่ผ่านมา
- ✦ แต่ละทีมจะแข่งขันได้ ๒ ครั้ง โดยนำคะแนนรวมรอบที่ดีที่สุด
- ✦ กรณีคะแนนเท่ากันให้พิจารณาเวลาในการแข่งในรอบที่น้อยที่สุดของทีมนั้นๆ หากคะแนนและเวลาเท่ากันให้พิจารณาจำนวนการขอ Retry ทีมที่มีจำนวนการขอ Retry น้อยที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
- ✦ การออกแบบและสร้างเครื่องร่อนแบบเดินตาม **๒๐ คะแนน**
 - ส่งแบบแผ่นที่ ๒ ให้กับกรรมการ = ๑๐ คะแนน
 - สร้างเครื่องร่อนตรงตามแบบ = ๑๐ คะแนน
- ✦ การวัดและการคำนวณ **๑๐ คะแนน**
 - สามารถใช้เครื่องมือวัดหาพื้นที่เครื่องร่อนเดินตามได้ = ๕ คะแนน
 - ระบุขนาดพร้อมระบุหน่วยของเครื่องร่อนเดินตามลงในแบบได้ถูกต้อง = ๕ คะแนน
- ✦ การทดสอบ **๑๐ คะแนน**
 - ตอบคำถามจากใบงาน = ๑๐ คะแนน
- ✦ การปฏิบัติภารกิจตามเงื่อนไขที่กำหนด **๖๐ คะแนน**
 - สถานีที่ ๑ ลอดห่วงกลม = ๕ คะแนน
 - สถานีที่ ๒ ลอดห่วงสามเหลี่ยม = ๗ คะแนน
 - สถานีที่ ๓ ลอดห่วงสี่เหลี่ยม = ๙ คะแนน
 - สถานีที่ ๔ ข้ามคาน = ๙ คะแนน
 - คะแนนเต็ม รวมทั้ง ๒ คน = ๖๐ คะแนน

การทดสอบสมรรถนะของเครื่องร่อนหลังประกอบเสร็จแล้ว ต้องขออนุญาตกรรมการและทดสอบในพื้นที่ที่กรรมการกำหนดเท่านั้น

➤ กำหนดเวลา

- ✦ เวลาในการสร้างเครื่องร่อนและทดสอบสมรรถนะภายในเวลา ๓๐ นาที
- ✦ เวลาจัดการแข่งขัน ขึ้นอยู่กับจำนวนทีม

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

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

➤ คณะกรรมการ

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

หมายเหตุ : จำนวนคณะกรรมการสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เครื่องหมาย * สำคัญ

➤ รางวัลและเกียรติบัตร

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

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

ใบงาน Walk along (๑๐ คะแนน)

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

๑. ปัญหาที่พบ

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

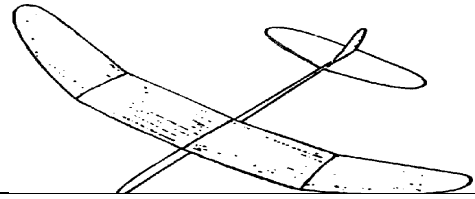
๒. วิธีการแก้ปัญหา

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

Excellent Student Competition 2022

<https://www.sillapa.net>

การแข่งขันเครื่องร่อน ประเภทร่อนนานยิ่งยาง



โดย สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

- ระดับชั้น
- ป.๔-ป.๖

➤ วัตถุประสงค์

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

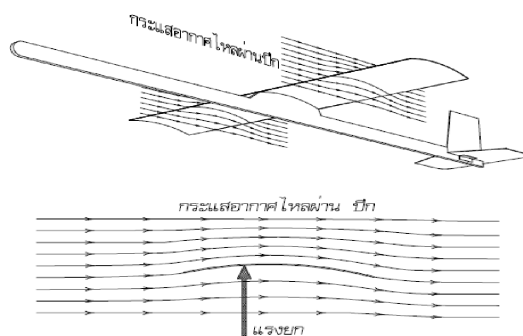
- สามารถออกแบบและสร้างเครื่องร่อนได้
- สามารถใช้เครื่องมือวัดและการคำนวณหาพื้นที่เครื่องร่อนได้
- สามารถทดสอบและแก้ปัญหาให้ร่อนได้
- สามารถปฏิบัติการบินตามภารกิจที่กำหนดให้ได้

➤ เป้าหมายการเรียนรู้

การแข่งขันเครื่องร่อนประเภทยิ่งยาง คือการสร้างเครื่องร่อนที่ใช้พลังงานศักย์จากแรงส่ง โดยสร้างเครื่องร่อนจากวัสดุที่กำหนดไว้ นักเรียนต้องออกแบบเครื่องร่อนให้สามารถปล่อยออกจากด้ามถือยิ่งยาง เพื่อหาสมรรถนะ อัตราร่อนที่ดีที่สุด

➤ สารสำคัญ

เครื่องร่อนมีลักษณะเหมือนเครื่องบินที่ไม่มีระบบกำลังขับเคลื่อนในตัวเอง ซึ่งอาศัยแรงยกจากหลักอากาศพลศาสตร์ มีแรงกระทำ ๓ แรง คือแรงโน้มถ่วงกระทำกับน้ำหนัก แรงยกกระทำในแนวตั้งฉากกับปีก และแรงต้านจากรูปทรงและแรงปะทะ



ภาพแสดงทิศทางการเคลื่อนที่ของอากาศ

วัสดุและอุปกรณ์

แต่ละทีมจะต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้

★ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

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

★ สำหรับผู้เข้าแข่งขัน

- เตรียมไม้ หรือวัสดุชนิดอื่นใดๆ ต้องมีขนาดใหญ่และยาวกว่าแบบที่สร้าง ในอัตราส่วนจริง
- อุปกรณ์ และเครื่องมือ สำหรับประกอบสร้าง
- ผู้เข้าแข่งขันต้องออกแบบเครื่องร่อนให้มีจุดเกี่ยวยางเพื่อสามารถยิงได้



รูปแสดงด้ามยิง



รูปแสดงตัวอย่างการปล่อยเครื่องร่อน

✦ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

- รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน และตรวจบัตรประจำตัวประชาชนและใบรับรองผลการศึกษา (ปพ.๗)
- ตรวจวัสดุ และอุปกรณ์ ที่แต่ละทีมเตรียมมาให้เป็นไปตามเงื่อนไข
- ผู้เข้าแข่งขัน เข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างเครื่องร่อน
- กรรมการ จับเวลาเริ่มให้ทำการสร้างเครื่องร่อนพร้อมกัน
- เมื่อหมดเวลาการประกอบสร้าง กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
- กรรมการประกาศพื้นที่สนามการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันทราบ
- แต่ละทีมสามารถปล่อยเครื่องร่อนได้ ๒ รอบ โดย ๑ รอบจะแข่งขันเรียงลำดับจากทีมแรกจนถึงทีมสุดท้าย
- เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลการแข่งขันให้ทีมและกรรมการบันทึกคะแนนทราบ
- ในระหว่างการยิงเครื่องร่อนขึ้นต้องไม่มีชิ้นส่วนใดของเครื่องร่อนหลุดออก

➤ ข้อตกลงเฉพาะการแข่งขัน

- ✦ เริ่มจับเวลาเมื่อเครื่องร่อนหลุดจากมือและหยุดเวลาเมื่อเครื่องร่อนสัมผัสพื้น โดยเครื่องร่อนต้องอยู่ในพื้นที่สนามการแข่งขัน และนับเวลาการร่อน

➤ การตัดสินการแข่งขัน

✦ คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๑. การออกแบบและสร้างเครื่องร่อนนานปล่อยด้วยมือ ๒๐ คะแนน

๑.๑ แผนแบบเครื่องร่อน = ๑๐ คะแนน

๑.๒ สร้างเครื่องร่อนตรงตามแผนแบบ = ๑๐ คะแนน

๒. การวัดและการคำนวณ ๑๐ คะแนน

๑.๓ สามารถใช้เครื่องมือวัดหาพื้นที่ปีกเครื่องร่อนได้ = ๕ คะแนน

๑.๔ ระบุขนาดพร้อมระบุหน่วยของเครื่องร่อนลงในแบบได้ถูกต้อง = ๕ คะแนน

๓. ประเมินการตอบคำถามในใบงาน ๑๐ คะแนน

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

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

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

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

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = 7.5$$

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

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

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

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

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

การพิจารณา กลุ่มเวลาจากการร่อน คัดจากเวลาที่ต่ำสุดของกลุ่มแข่งขัน และเวลาสูงสุดของกลุ่มแข่งขัน แบ่งกลุ่มเวลา ๕ ระดับ

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

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

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

➤ เงื่อนไข

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

➤ กำหนดเวลา ๒ ชั่วโมง

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

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

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

➤ คณะกรรมการ

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

หมายเหตุ : จำนวนคณะกรรมการสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เครื่องหมาย * สำคัญ

➤ รางวัลและเกียรติบัตร

เกียรติบัตรระดับเหรียญทอง จะต้องได้คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน

เกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน จะต้องได้คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน

เกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง จะต้องได้คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

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

ใบงาน

เครื่องร้อน ประเภทร่อนนानยียงาง (๑๐ คะแนน)

๑. ขณะที่นักเรียนทดสอบสมรรถนะเครื่องร้อน ประเภทร่อนนานยียงางที่นักเรียนสร้าง พบปัญหาการร่อน
อย่างไรบ้าง และมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร ให้เครื่องร้อนประเภทร่อนนานยียงางดีขึ้น (๑๐ คะแนน)

๑. ปัญหาที่พบ

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

๒. วิธีการแก้ปัญหา

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

Excellent Student Competition 2022

<https://www.sillapa.net>

ใบบันทึกคะแนนการเขียนแบบการประกวดและแข่งขันเครื่องบิน สพร.

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ประเภท เครื่องร่อน เครื่องบินพลังยาง และเครื่องบินสี่ช่องสัญญาณ (ทุกประเภทการแข่งขัน)

ระดับชั้น ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย

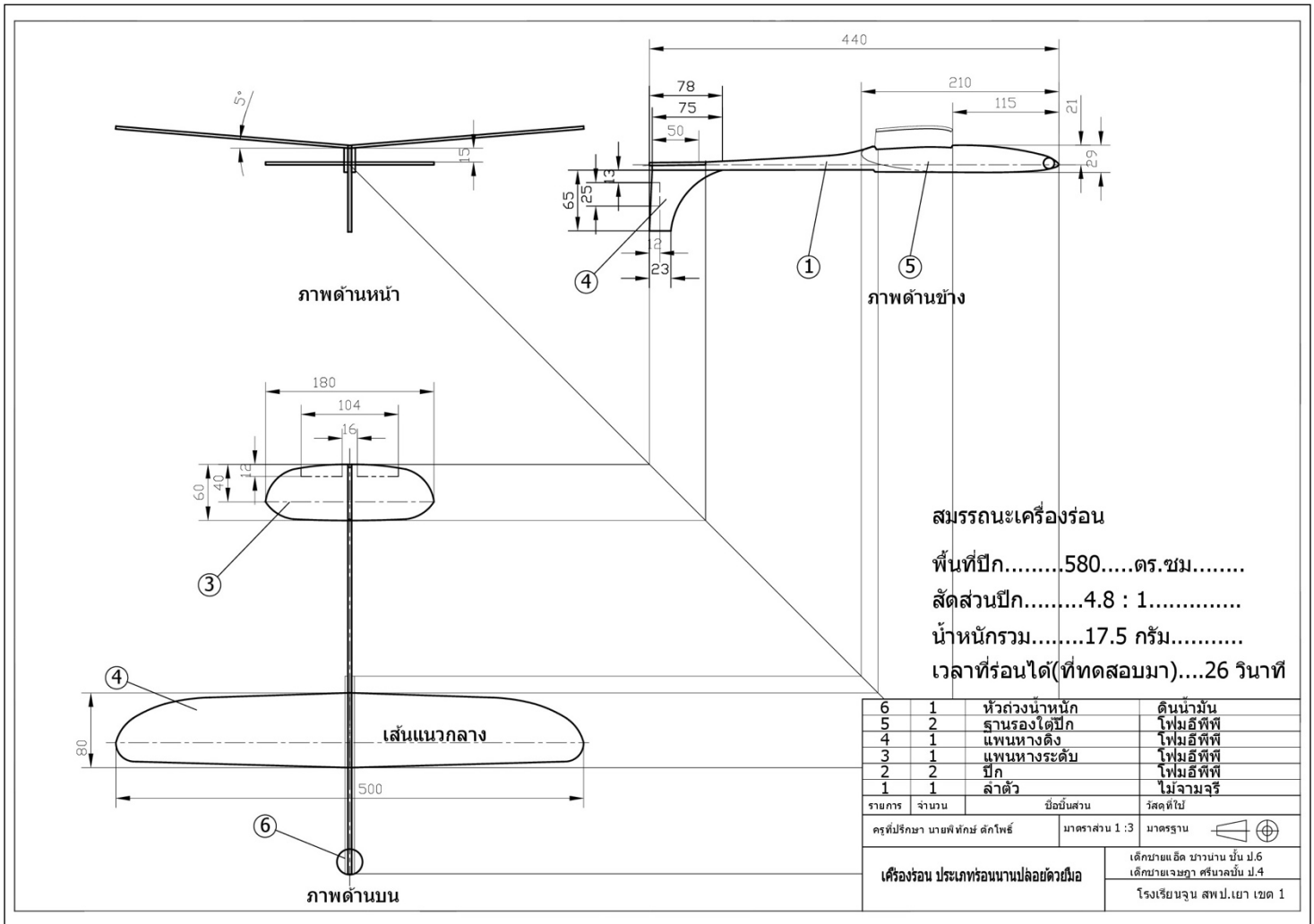
โรงเรียน.....สังกัดเขต (สพป./สพม.)

จังหวัด.....ระดับเขต/ภาค

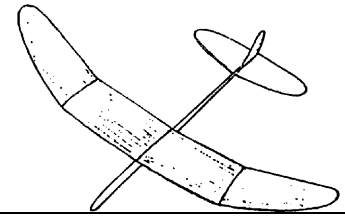
เกณฑ์	หัวข้อของการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน		หมายเหตุ		
		✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
๑. ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	๑๐%		○	○	○
	ความสัมพันธ์ของรูปด้านถูกต้อง	๕%		○	○	○
	การกำหนดขนาด	๕%		○	○	○
๒. ขนาดของชิ้นงานที่สำเร็จตรงต่อความสนใจกับตัวเลขที่เขียนไว้ในแบบ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

ลงชื่อกรรมการผู้บันทึกคะแนน.....

ตัวอย่างในการเขียนแบบประกอบเครื่องร่อน



การแข่งขันเครื่องร่อน ประเภทร่อนนานปล่อยด้วยมือ



โดย สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

➤ ระดับชั้น

➤ ป.๕-ป.๖

➤ วัตถุประสงค์

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

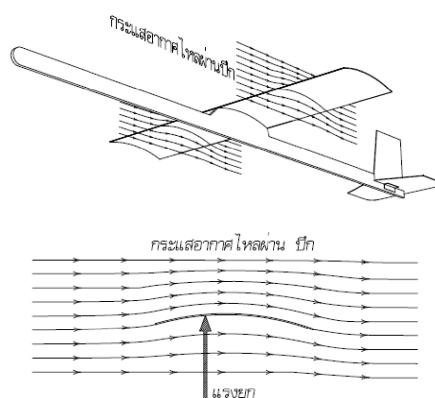
- สามารถออกแบบและสร้างเครื่องร่อนได้
- สามารถใช้เครื่องมือวัดและการคำนวณหาพื้นที่เครื่องร่อนได้
- สามารถทดสอบและแก้ปัญหาให้ร่อนได้
- สามารถปฏิบัติตามภารกิจที่กำหนดให้ได้

➤ เป้าหมายการเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Method) สร้างความรู้ ความเข้าใจ เกิดการเรียนรู้เกิดทักษะ คิดแก้ปัญหา เพื่อสร้างเครื่องร่อนประเภทร่อนนาน ที่ผู้เข้าร่วมแข่งขันประดิษฐ์และพัฒนาขึ้นเอง

➤ สารสำคัญ

เมื่อความเร็วของกระแสอากาศที่ไหลผ่านปีกซึ่งมีส่วนโค้งที่แตกต่างกัน พื้นที่ผิวปีกส่วนบนที่เป็นส่วนโค้งมีความเร็วของกระแสอากาศมากกว่าด้านล่าง ทำให้เกิดแรงยกจากความดันที่แตกต่างกันที่ปีก ตามหลักของเบอร์นูลลี เมื่อความเร็วเพิ่มขึ้น ความดันลดลง ในทางตรงกันข้าม เมื่อความเร็วลดลง ความดันเพิ่มขึ้น



ภาพแสดงทิศทางการเคลื่อนที่ของอากาศ

วัสดุและอุปกรณ์

แต่ละทีมจะต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้

★ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

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

★ สำหรับผู้เข้าแข่งขัน

- เตรียมไม้ หรือวัสดุชนิดอื่นใดๆ ต้องมีขนาดใหญ่และยาวกว่าแบบที่สร้าง ในอัตราส่วนจริง
- อุปกรณ์ และเครื่องมือ สำหรับประกอบสร้าง

★ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

- รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน และตรวจบัตรประจำตัวประชาชนและไปรับรองผลการศึกษา (ปพ.๗)
- ตรวจวัสดุ และอุปกรณ์ ที่แต่ละทีมเตรียมมาให้เป็นไปตามเงื่อนไข
- ผู้เข้าแข่งขัน เข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างเครื่องร่อน
- กรรมการ จับเวลาเริ่มให้ทำการสร้างเครื่องร่อนพร้อมกัน
- เมื่อหมดเวลาการประกอบสร้าง กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
- กรรมการประกาศพื้นที่สนามการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันทราบ
- แต่ละทีมสามารถปล่อยเครื่องร่อนได้ ๒ รอบ โดย ๑ รอบจะแข่งขันเรียงลำดับจากทีมแรกจนถึงทีมสุดท้าย
- เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลการแข่งขันให้ทีมและกรรมการบันทึกคะแนนทราบ
- ในระหว่างการยิงเครื่องร่อนขึ้นต้องไม่มีชิ้นส่วนใดของเครื่องร่อนหลุดออก

การตัดสินการแข่งขัน

◆ คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๑. การออกแบบและสร้างเครื่องร่อนนานปล่อยด้วยมือ ๒๐ คะแนน

๑.๕ แผนแบบเครื่องร่อน = ๑๐ คะแนน

๑.๖ สร้างเครื่องร่อนตรงตามแผนแบบ = ๑๐ คะแนน

๒. การวัดและการคำนวณ ๑๐ คะแนน

๑.๗ สามารถใช้เครื่องมือวัดหาพื้นที่ปีกเครื่องร่อนได้ = ๕ คะแนน

๑.๘ ระบุขนาดพร้อมระบุหน่วยของเครื่องร่อนลงในแบบได้ถูกต้อง = ๕ คะแนน

๓. ประเมินการตอบคำถามในใบงาน ๑๐ คะแนน

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

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

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

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

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = 7.5$$

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

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

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

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

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

การพิจารณา กลุ่มเวลาจากการร่อน คัดจากเวลาที่ต่ำสุดของกลุ่มแข่งขัน และเวลาสูงสุดของกลุ่มแข่งขัน แบ่งกลุ่มเวลา ๕ ระดับ

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

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

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

➤ เงื่อนไข

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

➤ กำหนดเวลา ๒ ชั่วโมง

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

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

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

➤ คณะกรรมการ

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

หมายเหตุ : จำนวนคณะกรรมการสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เครื่องหมาย * สำคัญ

➤ รางวัลและเกียรติบัตร

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

ใบบันทึกคะแนนการเขียนแบบการประกวดและแข่งขันเครื่องบิน สพร.

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ประเภท เครื่องร่อน เครื่องบินพลังยาง และเครื่องบินสี่ช่องสัญญาณ (ทุกประเภทการแข่งขัน)

ระดับชั้น ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย

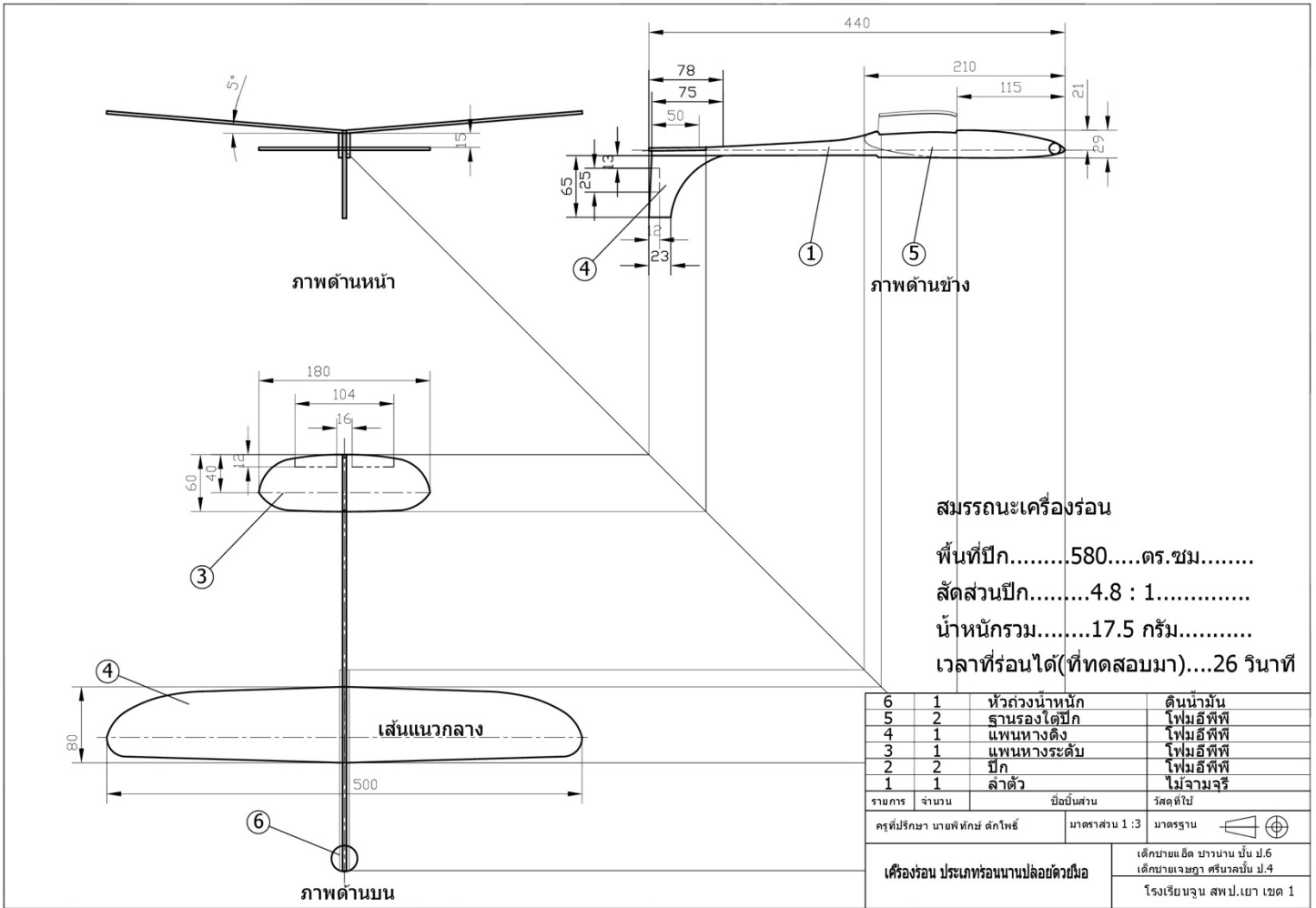
โรงเรียน.....สังกัดเขต (สพป./สพม.)

จังหวัด.....ระดับเขต/ภาค

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

ลงชื่อกรรมการผู้บันทึกคะแนน.....

ตัวอย่างในการเขียนแบบประกอบเครื่องร่อน



การแข่งขันเครื่องบินพลังยาง

ประเภทสามมิติ (๓D)



โดย สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

➤ ระดับชั้น

➤ มัธยมศึกษาตอนต้น

➤ วัตถุประสงค์

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

- สามารถออกแบบและสร้างเครื่องบินได้
- สามารถใช้เครื่องมือวัดและการคำนวณหาพื้นเครื่องบินได้
- สามารถทดสอบและแก้ปัญหาให้บินได้
- สามารถปฏิบัติตามภารกิจที่กำหนดให้ได้

➤ เป้าหมายการเรียนรู้

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



สาระสำคัญ

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

ลำตัวเครื่องบิน Fuselage เป็นโครงสร้างหลักเป็นส่วนยึดปีก ชุดพวงหาง และอุปกรณ์อื่นๆ เช่น ยางที่ให้กำเนิดแรงขับ ประเภทการสร้างลำตัวเครื่องบินทั่วไปมี ๒ แบบ

๑. แบบ Truss เป็นโครงถักท่อโลหะ มักถูกสร้างด้วยเหล็กท่อที่เชื่อมต่อกัน โดยทั่วไป ผิวถูกคลุมด้วยผ้า

๒. แบบ Monocoque โครงสร้างมีชิ้นส่วนถ่ายทอดแรง ใช้ความแข็งแรงของผิวในการรับแรง

เครื่องบินจะต้องอยู่ภายใต้แรงกระทำ ๕ แรงที่สำคัญ

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

ในการสร้างเครื่องบินพลังยางจึงต้องคำนึงถึงแรงกระทำต่างๆ และการควบคุมเพื่อการบินตามวัตถุประสงค์

➤ วัสดุและอุปกรณ์

แต่ละทีมจะต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้

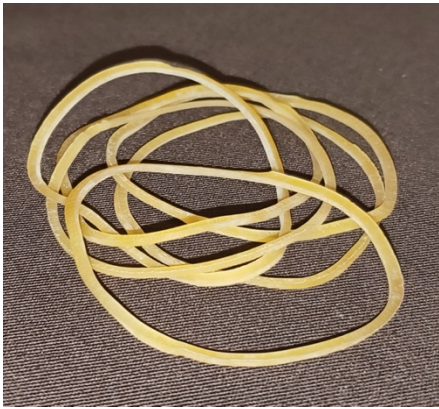
◆ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

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

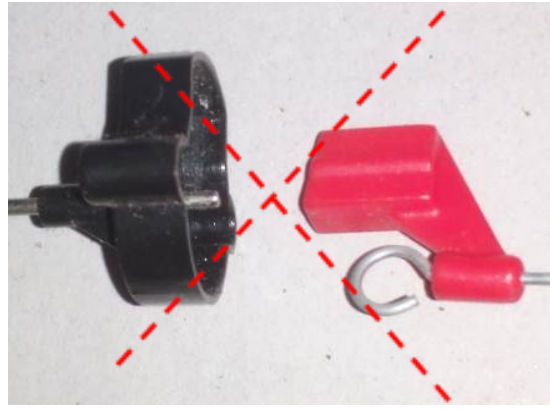
◆ สำหรับผู้เข้าแข่งขัน

รายการวัสดุและเครื่องมือ

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



รูปยางรัดของที่สามารถใช้ได้



แท่นยึดสำเร็จรูปไม่สามารถนำมาเข้ามาใช้ได้

➤ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

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

➤ ผลการตัดสินประเมินผล

- ◆ เกณฑ์การให้คะแนนรวม ๑๐๐ คะแนนจากผลรวมของ

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

๓. การทดสอบ

๑๐ คะแนน

- ตอบคำถามจากใบงาน

= ๑๐ คะแนน

๔. คะแนนการบินนาน ๖๐ คะแนน จากเวลาการบินที่ดีที่สุดจากการบิน ๓ ครั้ง

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

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

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

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

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = 7.5$$

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

พิจารณา กลุ่มเวลา จากเวลาต่ำสุดของกลุ่มแข่งขัน และเวลาสูงสุดของกลุ่มแข่งขัน แบ่งกลุ่มเวลา ๕ ระดับ

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

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

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

➤ เงื่อนไข

- ✦ นำวัสดุ อุปกรณ์ มาสร้างเครื่องบินพลังยาง ๓D มาสร้างพร้อมกันในสนามแข่งขัน
- ✦ เครื่องบินพลังยาง ๓D วัดในขณะกางปีก (Wing Span) ไม่เกิน ๖๐ เซนติเมตร
- ✦ สร้างได้ไม่จำกัดจำนวนภายในเวลาที่กำหนด
- ✦ ต้องมีรูปภาพตัวอย่างเครื่องบินจริง ที่ใช้เป็นแบบเพื่อจำลอง (Model) ในการสร้าง ขนาด A๔ มาเป็นตัวอย่างในสนามจำนวน ๑ แผ่นโดยระบุสัดส่วนของเครื่องบินจริง และภาพ ๓ View ของเครื่องบินตัวอย่างมาด้วย
*มีภาพตัวอย่างอยู่ท้ายคู่มือ
- ✦ ลำตัวของเครื่องบินที่สร้างต้องเป็นลูป (Loop) ปิด เท่านั้น ชุดยางต้นกำลังต้องอยู่ภายในลำตัว ห้ามหลุดออกนอกลำตัว
- ✦ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องสร้างเครื่องบินพลังยาง ซึ่งจำลองสัดส่วนจากแบบเครื่องบินที่นำเข้ามาเท่านั้น โดยคงเอกลักษณ์ตรงตามแบบของเครื่องบินที่นำมาเป็นตัวอย่าง

- ✦ กรณีเอกลักษณ์ของเครื่องบินไม่เหมือนเครื่องบินในรุ่นที่ประกอบสร้างไม่มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน

➤ กำหนดเวลาการแข่งขัน

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

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

- ✦ สถานที่นั่งสำหรับการสร้างเครื่องบินพลังยาง (อาจใช้โต๊ะในห้องเรียน หรือพื้นที่นั่งกับพื้นโดยผู้แข่งขันสามารถเตรียมโต๊ะมาได้)
- ✦ สถานที่จัดการแข่งขัน เป็นสถานที่ภายในอาคาร ซึ่งไม่มีสิ่งกีดขวางที่เป็นอุปสรรคในการแข่งขัน มีขนาดกว้างยาว กว้างขวางพอที่จะจัดการแข่งขันได้

➤ คณะกรรมการ

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

หมายเหตุ : จำนวนคณะกรรมการสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เครื่องหมาย * สำคัญ

➤ รางวัลและเกียรติบัตร

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

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

ใบงาน

เครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนาน ๓D (Model) (๑๐ คะแนน)

๑. นักเรียนออกแบบและพัฒนาเครื่องบินพลังยาง ๓D พร้อมเสนอข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดให้ (๔ คะแนน)

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

(เช่น ทะเบียนไทยมี HS - นำหน้าและตามด้วยอักษรโรมัน ๓ ตัว)



๓. ผลการทดลอง (๒ คะแนน)

ครั้งที่	จำนวนเส้นยาง	จำนวนรอบ	แรงบิดจากพลังงานยาง นิวตัน.เมตร		
			แรงกดที่ได้ (g)	แปลงค่านิวตัน (N)	ผลการคำนวณค่า แรงบิด T (N.m)
ตัวอย่าง	๑๐ เส้น	๓๐๐	๘๐๐	๗.๘๔๘	๐.๖๙๗
		๕๐๐	๑,๒๐๐	๑๑.๗๗๒	๑.๐๔๖
๑ เส้น (๒.๕ คะแนน)
	
	
	
๒ เส้น (๒.๕ คะแนน)
	
	
	

๔. การประกอบสร้างเครื่องบินพลังงานยางใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์มาใช้อย่างไรบ้าง (๒ คะแนน)

๑. ความรู้วิทยาศาสตร์ที่นำมาใช้ในการออกแบบ ประกอบสร้างและทดสอบความสมดุลได้แก่อะไรบ้าง (๑ คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

๒. ความรู้วิทยาศาสตร์ที่นำมาใช้ในวงการบินและการแก้ปัญหา (๑ คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สำหรับทีมที่ผ่านเข้ารอบระดับชาติให้ใช้เครื่องชุดทดสอบสำหรับการหาค่าแรงบิด (กรรมการแจกให้)



มิเตอร์วัดแรงบิดยาง

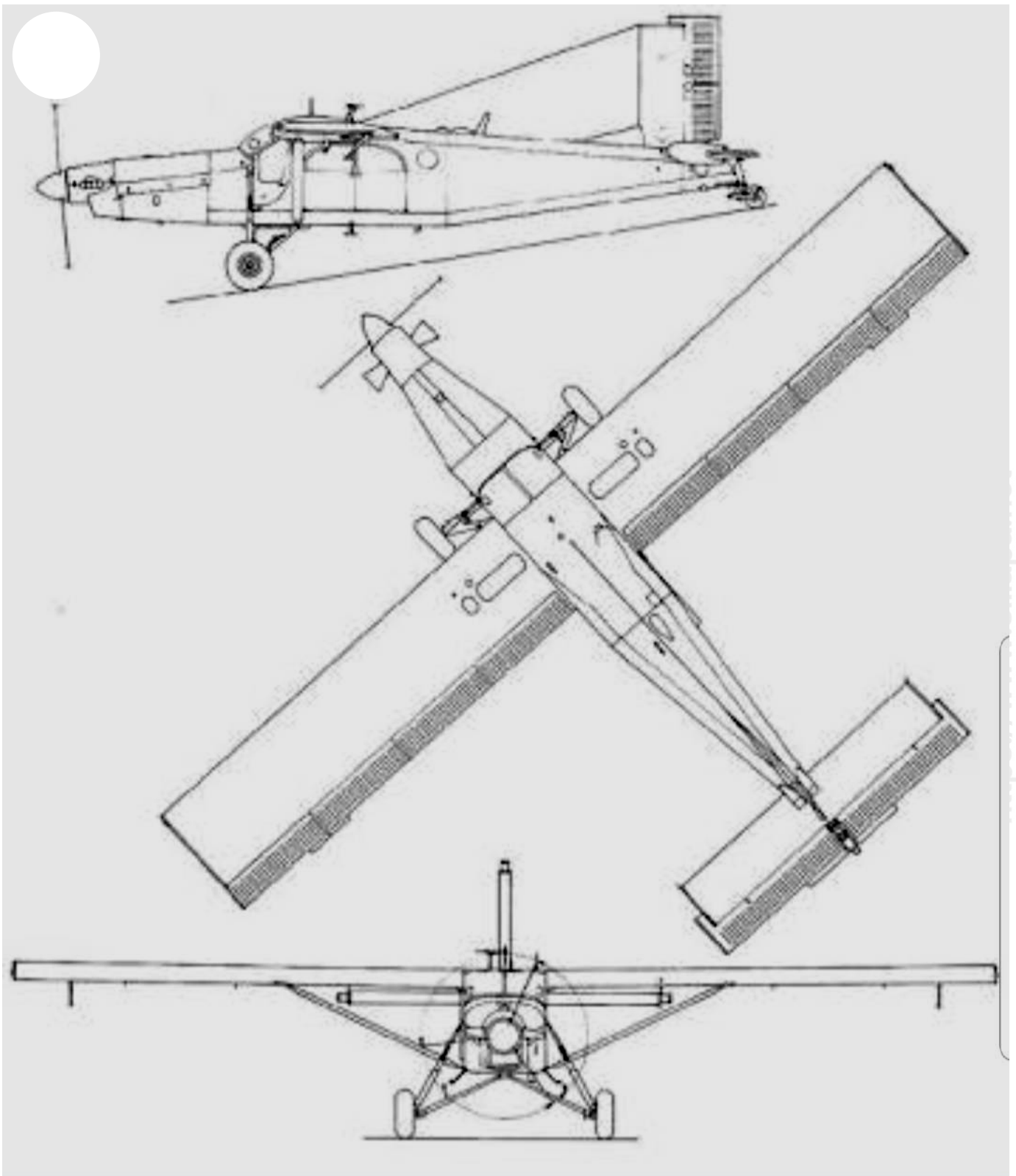


ชุดทดสอบการหมุนยาง



เกจวัดมุมใบพัด ๒๐ นิ้ว

ตัวอย่างเครื่องบิน ๓ view





PC- ๖ B๒ Turbo- Porter

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

Excellent Student C

<https://www.>

ใบบันทึกคะแนนการเขียนแบบการประกวดและแข่งขันเครื่องบิน สภฐ.

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ประเภท เครื่องร่อน เครื่องบินพลังยาง และเครื่องบินสี่ช่องสัญญาณ (ทุกประเภทการแข่งขัน)

ระดับชั้น ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียน.....สังกัดเขต (สพป./สพม.)

จังหวัด.....ระดับเขต/ภาค

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

ลงชื่อกรรมการผู้บันทึกคะแนน.....

ตัวอย่างในการเขียนแบบภาพฉาย ๓ ด้านเครื่องบินพลังยางแบบ ๓ มิติ

สมรรถนะการบิน

- 1.Template for Fuselage Sides
- 2.Top for Fuselage Sides
- 3.Head for Fuselage Sides
- 4.Wring 75x400x5
- 5.Horizontal Stabiliser
- 6.Vertical Stabiliser
- 7.Backup Wheels
- 8.Frame Spindle
- 9.Air Wheels Dia 15mmxHole2.5 mm
- 10.Landing Gear Dia1.2mmx30 mm

สถิติ ระยะทาง 45 เมตร
 หมุนยาง 350 รอบ
 จำนวนยาง 6 ข้อต่อ/12 เส้น
 น้ำหนักรวม(Cross Weight) 18 กรัม
 น้ำหนักปีก(Wing Load) 400 ตร.ซม
 Wing load 24/500= 0.048 กรัม / ตร.ซม
 Aspect ratio(ปีกกาง:ความกว้างปีกChord) 5:1

Pos.	Part and Remark	Dimension	Material	Req.	Drawing No.
10	ล้อส่ง (Landing Gear)	-	-	-	
9	ยางพืดงาน (Rubber Band)	2-6	ยาง	12	
8	ขอเกี่ยวยาง (Rear Hook)	∅1x7.5	เหล็ก	1	
7	ฐานรองแกนพืด (Prop Hanger)	10x15x5x5°	ไม้จันทน์	1	
6	ใบพัดพืดส่ง (Propeller)	∅7°x35°	พลาสติก	1	
5	ฐานรองโด้ปีก	15x100	EPP	1	
4	แผ่นหางตั้ง (Vertical Stabilizer)	70x60	EPP	1	
3	แผ่นหางระดับ (Horizontal Stabilizer)	70x160	EPP	1	
2	ลำตัว (Fuselage)	10x480	ไม้จันทน์	1	
1	ปีกกาง (Span)	100x480	EPP	1	

Scale:	NAME	DATE
1:4	PH.SINMAHAT	16-07-16
Gen.Tolerances	Checked	Checked
ISO 2768: MM	JA.SURIYA	16-07-16
Title: การออกแบบ เครื่องบินพลังยางบินไกล BANPLIC I		Drawing No. OBEC-02-01

Excellent Studer
[https](https://www.excellentstuder.com)

การแข่งขันเครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนาน ปล่อยอิสระ



โดย สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

➤ ระดับชั้น

➤ มัธยมศึกษาตอนต้น

➤ วัตถุประสงค์

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

- สามารถออกแบบและสร้างเครื่องบินได้
- สามารถใช้เครื่องมือวัดและการคำนวณหาพื้นเครื่องบินได้
- สามารถทดสอบและแก้ปัญหาให้บินได้
- สามารถปฏิบัติการร่อนตามภารกิจที่กำหนดให้ได้

➤ เป้าหมายการเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Method) สร้างความรู้ ความเข้าใจ เกิดการเรียนรู้เกิดทักษะ คิดแก้ปัญหา เพื่อสร้างเครื่องบินพลังยางประเภทบินนาน ที่ผู้เข้าร่วมแข่งขันประดิษฐ์และพัฒนาขึ้นเอง

➤ สารสำคัญ

ตามหลักการออกแบบอากาศยาน อากาศยานต้องมีแรงขับมาก น้ำหนักเบา แรงยกสูง วัสดุที่ใช้ในการสร้างจึงต้องมีน้ำหนักเบาและมีความยืดหยุ่น เพื่อรับแรงกระทำต่างๆโดยโครงสร้างอากาศยานไม่เสียรูปและแตกหัก

ลำตัวเครื่องบิน Fuselage เป็นโครงสร้างหลักเป็นส่วนยึดปีก ชุดพวงหาง และอุปกรณ์อื่นๆ เช่นอย่างที่ให้กำเนิดแรงขับ ประเภทการสร้างลำตัวเครื่องบินทั่วไปมี ๒ แบบ

๑. แบบ Truss เป็นโครงถักท่อโลหะ มักถูกสร้างด้วยเหล็กท่อที่เชื่อมต่อกัน โดยทั่วไปผิวถูกคลุมด้วยผ้า

๒. แบบ Monocoque โครงสร้างมีชิ้นส่วนถ่ายทอดแรง ใช้ความแข็งแรงของผิวในการรับแรง

เครื่องบินจะต้องอยู่ภายใต้แรงกระทำ ๕ แรงที่สำคัญ

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

ในการสร้างเครื่องบินพลังงานยางจึงต้องคำนึงถึงแรงกระทำต่างๆและการควบคุมเพื่อการบินตามวัตถุประสงค์

➤ **วัสดุและอุปกรณ์**

แต่ละทีมจะต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้

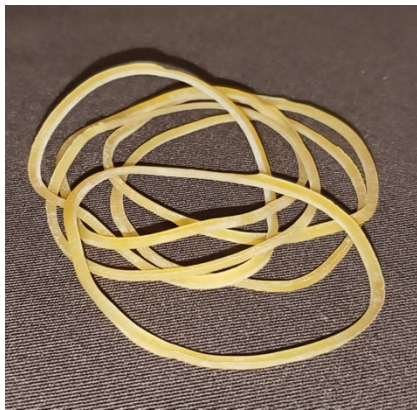
◆ **สำหรับผู้จัดกิจกรรม**

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

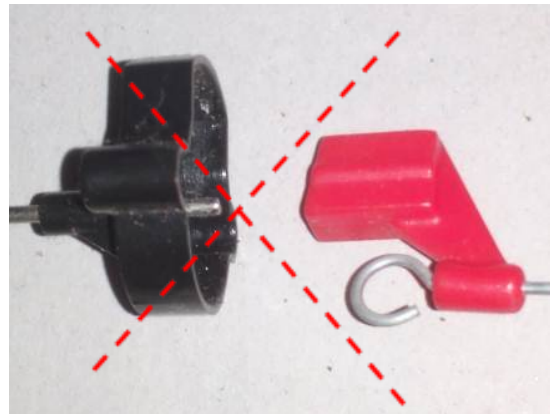
◆ **สำหรับผู้เข้าแข่งขัน**

รายการวัสดุและเครื่องมือ

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



รูปยางวงรัดของที่สามารถใช้ได้



แท่นยึดสำเร็จรูปไม่สามารถนำมาใช้ได้

➤ **ขั้นตอนการจัดกิจกรรม**

- ◆ รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน และตรวจบัตรประจำตัวประชาชนและใบรับรองผลการศึกษา (ปพ.๗)
- ◆ ตรวจวัสดุ และอุปกรณ์ ที่แต่ละทีมเตรียมมาให้เป็นไปตามเงื่อนไข (รายการวัสดุและเครื่องมือ)
- ◆ ผู้เข้าแข่งขัน เข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างเครื่องบินพลังยาง
- ◆ กรรมการ จับเวลาเริ่มให้ทำการสร้างเครื่องบินพลังยางพร้อมกันโดยสร้างและทดสอบตามเวลาที่กำหนด
- ◆ เมื่อหมดเวลาการประกอบสร้าง กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
- ◆ ผู้เข้าแข่งขันเข้าประจำที่และทำการปล่อยเครื่องบินพลังยาง
- ◆ แต่ละทีมสามารถปล่อยเครื่องบินพลังยางได้ ๓ รอบ โดย ๑ รอบจะแข่งขันเรียงลำดับจากทีมแรกจนถึงทีมสุดท้าย
- ◆ ถ้าเครื่องบิน บินไปค้างให้กรรมการจับเวลาต่ออีก ๑๐ วินาที ถ้าเครื่องบินยังไม่หลุดออกมาให้ทำการบินใหม่ในรอบนั้น ถ้าหลุดออกมาภายในเวลาให้จับเวลาต่อไป
- ◆ เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลการแข่งขันให้ทีมและกรรมการบันทึกคะแนนทราบ
- ◆ เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละรอบ ให้ผู้เข้าแข่งขันนำเครื่องบินพลังยางไปให้กรรมการตรวจคุณสมบัติ และให้ลงชื่อรับทราบผลการตรวจสอบ และคะแนนที่ได้ ตามแบบบันทึกคะแนนทุกครั้ง

➤ **การวัดและประเมินผล**

- ◆ เกณฑ์การให้คะแนนรวม ๑๐๐ คะแนนจากผลรวมของ

๑. การออกแบบและสร้างเครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนาน ปล่อยอิสระ ๒๐ คะแนน

- แผนแบบเครื่องบินพลังยาง = ๑๐ คะแนน
- สร้างเครื่องบินพลังยางตรงตามแบบ = ๑๐ คะแนน

๒. การวัดและการคำนวณ ๑๐ คะแนน

- สามารถใช้เครื่องมือวัดหาพื้นที่ปีกเครื่องเครื่องบินได้ = ๕ คะแนน
- ระบุขนาดพร้อมระบุหน่วยของเครื่องร่อนลงในแบบได้ถูกต้อง = ๕ คะแนน

๓. การทดสอบ ๑๐ คะแนน

- ตอบคำถามจากใบงาน = ๑๐ คะแนน

๔. คะแนนการบินนาน ๖๐ คะแนน จากเวลาการบินที่ดีที่สุดจากการบิน ๓ ครั้ง

เพื่อให้การปฏิบัติภารกิจทุกทีมมีความหมาย จึงกำหนด ช่วงคะแนนเป็น ๕ ชั้น จากสูตร ดังนี้

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

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

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

$$\text{ความกว้างของคะแนน} = 7.5$$

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

การพิจารณา กลุ่มเวลาจากการร่อน คัดจากเวลาต่ำสุดของกลุ่มแข่งขัน และเวลาสูงสุดของกลุ่มแข่งขัน แบ่งกลุ่มเวลา ๕ ระดับ

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

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

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

➤ เงื่อนไข

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

➤ เวลาที่ต้องใช้

- เวลาในการสร้างเครื่องบินพลึงยาง ทดสอบเครื่องบินพลึงยางและทำแบบทดสอบ ไม่เกิน ๓ ชั่วโมง
- เวลาจัดการแข่งขัน ขึ้นอยู่กับจำนวนทีม

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

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

➤ คณะกรรมการ

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

หมายเหตุ : จำนวนคณะกรรมการสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เครื่องหมาย * สำคัญ

➤ รางวัลและเกียรติบัตร

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

๔. ผลการทดลอง (๒ คะแนน)

ครั้งที่	จำนวนเส้นยาง	จำนวนรอบ	แรงบิดจากพลังงานยาง นิวตัน.เมตร		
			แรงกดที่ได้ (g)	แปลงค่านิวตัน (N)	ผลการคำนวณค่า แรงบิด T (N.m)
ตัวอย่าง	๑๐ เส้น	๓๐๐	๘๐๐	๗.๘๔๘	๐.๖๕๗
		๕๐๐	๑,๒๐๐	๑๑.๗๗๒	๑.๐๕๖
๔.๑ เส้น (๒.๕ คะแนน)
	
	
	
๔.๒ เส้น (๒.๕ คะแนน)
	
	
	

๕. การประกอบสร้างเครื่องบินพลังงานยางใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์มาใช้อย่างไรบ้าง (๒ คะแนน)

๕.๑ ความรู้วิทยาศาสตร์ที่นำมาใช้ในการออกแบบ ประกอบสร้างและทดสอบความสมดุลได้แก่อะไรบ้าง (๑ คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

๕.๒ ความรู้วิทยาศาสตร์ที่นำมาใช้ในช่วงการบินและการแก้ปัญหา (๑ คะแนน)

.....

.....

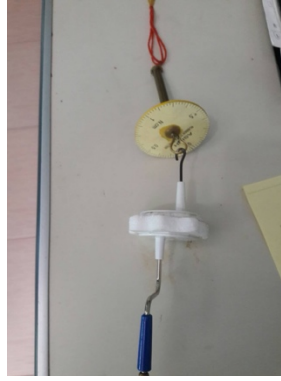
.....

.....

.....

.....

สำหรับทีมที่ผ่านเข้ารอบระดับชาติให้ใช้เครื่องชุดทดสอบสำหรับการหาค่าแรงบิด (กรรมการแจกให้)



มิเตอร์วัดแรงบิดยาง



ชุดทดรอบการหมุนยาง



เกจวัดมุมใบพัด ๒๐ นิ้ว

ใบบันทึกคะแนนการเขียนแบบการประกวดและแข่งขันเครื่องบิน สภฐ.

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ประเภท เครื่องร่อน เครื่องบินพลังยาง และเครื่องบินสี่ล้อสัญญาณ (ทุกประเภทการแข่งขัน)

ระดับชั้น ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียน.....สังกัดเขต (สพป./สพม.)

จังหวัด.....ระดับเขต/ภาค

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

ลงชื่อกรรมการผู้บันทึกคะแนน.....

ตัวอย่างในการเขียนแบบภาพฉาย ๓ ด้านเครื่องบินพลังยาง

ชื่อเครื่องบิน: BANPLIC I
ประเภท : พลังยางบินนาน

สมรรถนะการบิน
 สติต ระยะทาง 45 เมตร
 หมุนยาง 350 รอบ
 จำนวนยาง 6 ข้อต่อ/12 เส้น
 น้ำหนักรวม(Cross Weight) 18 กรัม
 โหลดปีก(Wing Load) 400 ตร.ซม
 Wing load $24/500 = 0.048$ กรัม / ตร.ซม
 Aspect ratio(ปีกกาง:ความกว้างปีกChord) 5:1

Pos.	Part and Remark	Dimension	Material	Req.	Drawing No.
10	ล้อสูง (Landing Gear)	-	-	-	
9	ยางพืดงาน (Rubber Band)	2-6	ยาง	12	
8	ขอเกี่ยวยาง (Rear Hook)	$\phi 1 \times 7.5$	เหล็ก	1	
7	ฐานรองแกนเพลลา (Prop Hanger)	$10 \times 15 \times 5 \times 5^\circ$	ไม้จามรี	1	
6	ใบพัดพลาสติก (Propeller)	$87^\circ \times 35^\circ$	พลาสติก	1	
5	ฐานรองใบปีก	15×100	EPP	1	
4	แผงหางตั้ง (Vertical Stabilizer)	70×60	EPP	1	
3	แผงหางระดับ (Horizontal Stabilizer)	70×160	EPP	1	
2	ลำตัว (Fuselage)	10×480	ไม้จามรี	1	
1	ปีกกาง (Span)	100×480	EPP	1	

Scale:	NAME	DATE
1:4	PH.SINMAHAT	16-07-16
Gen.Tolerances	Checked	
ISO 2768: MM	JA.SURIYA	16-07-16

OBEC YOUNG PILOT 2019
 Standard OBEC Young Aviator Competition 2019

การออกแบบ
เครื่องบินพลังยางบินไกล BANPLIC I

Darwing No.
OBEC-02-01

การแข่งขันอากาศยานบังคับด้วยวิทยุ

ประเภทพิชิตเป้าหมาย



โดย สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

- ระดับชั้น
 - ม.๔ - ม.๖

➤ วัตถุประสงค์

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

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

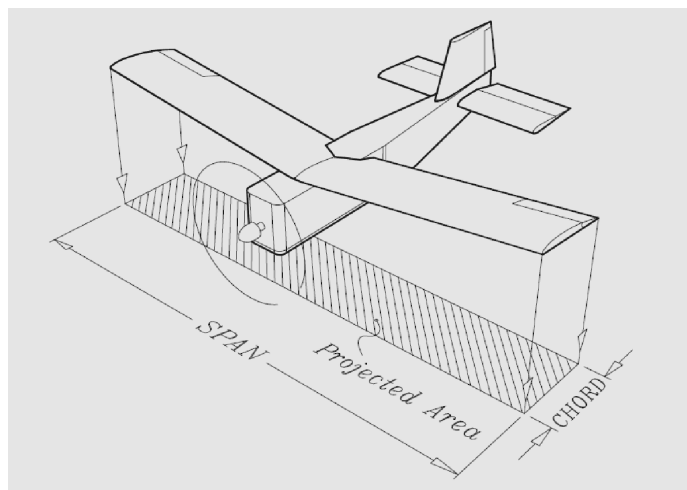
➤ จุดมุ่งหมายการเรียนรู้

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

➤ สารสำคัญ

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

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



รูปแสดงการคำนวณหาความกว้างปีก (Chord) และความยาวปีก (Span)

◆ วัสดุและอุปกรณ์

✦ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

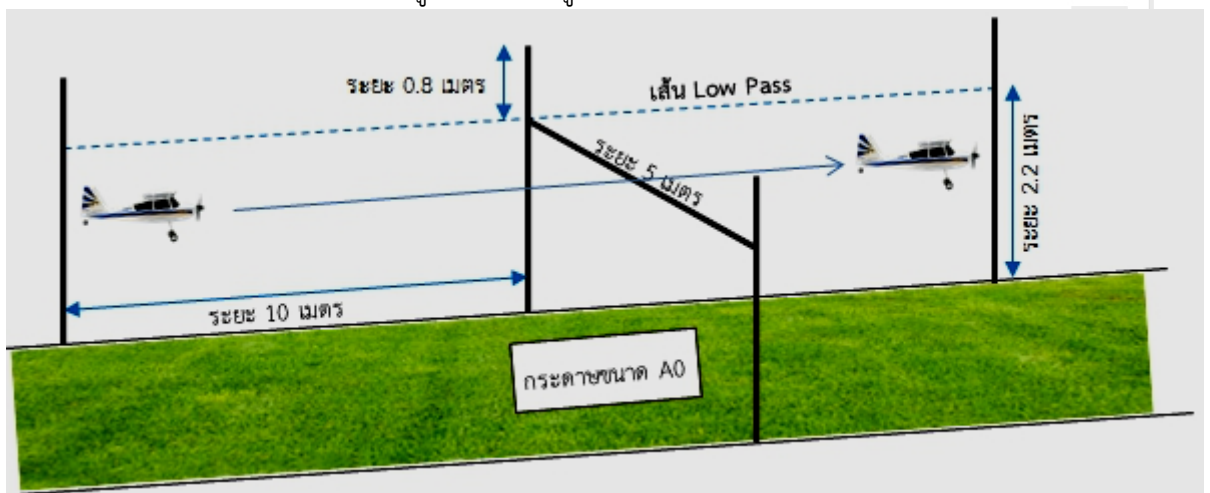
- อุปกรณ์และจอภาพสำหรับฉายการจับเวลาในการประกอบสร้างและแข่งขัน
- จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทุกทีมในขณะที่ทำการแข่งขัน
- คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล
- นาฬิกาจับเวลาหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับจับเวลา
- เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษ A๔
- กระดาษเขียนแบบขนาด A๓
- สัมภาระ คือ น้ำสี (สีผสมอาหารเท่านั้น)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

✦ สำหรับผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมจะต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้

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

➤ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน และตรวจบัตรประจำตัวประชาชนและใบรับรองผลการศึกษา (ปพ.๗)
2. แจ้งสัญญาณความถี่ที่มซีในการแข่งขันต่อคณะกรรมการ ณ จุดรายงานตัว
3. ตรวจวัสดุ และอุปกรณ์ ที่แต่ละทีมเตรียมมาให้เป็นไปตามเงื่อนไขตามที่กำหนด
4. ผู้เข้าแข่งขัน เข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้าง
5. กรรมการ จับเวลาเริ่มให้ทำการประกอบสร้างพร้อมกัน โดยนักเรียนต้องสร้างให้มีช่องบรรทุกัมภาระ(น้ำ) โดยมีกลไกเปิด-ปิดและสามารถปล่อยน้ำเพื่อให้หล่นลงตรงพื้นที่ที่กำหนด (กระดาษ A๐)
6. ทำการประกอบสร้างเครื่องบินบังคับ พร้อมกลไกควบคุมการทำงานให้แล้วเสร็จ
7. ผู้เข้าแข่งขันนำเครื่องบินส่งให้กรรมการตรวจรับ จากนั้นนักเรียนสามารถนำเครื่องบินไปทดสอบได้โดยให้ออกอนุญาตจากกรรมการทุกครั้ง
8. เมื่อหมดเวลาการประกอบสร้างและการทดสอบบิน(First Fight) กรรมการเก็บเครื่องบินไว้ในที่ที่จัดเตรียมไว้ จากนั้นให้กรรมการชี้แจงลำดับและเกณฑ์การแข่งขันแก่ผู้เข้าแข่งขัน
9. ทีมที่เข้าแข่งขันส่งตัวแทนมารับเครื่องบินจากกรรมการ นั่งในที่ที่จัดเตรียมไว้และบรรจุน้ำในเครื่องบิน
10. ทีมแข่งขันมีสิทธิบินแข่งขัน ๒ รอบ โดยจะต้องบินภายในเวลา รอบละ ๓ นาที นับจากกรรมการปล่อยตัว (อยู่บนท้องฟ้า หากสัมผัสพื้นในระหว่างทำภารกิจถือว่าพาล์วในรอบนั้น)
11. เมื่อเรียกทีมเข้าร่วมการแข่งขัน เครื่องบินต้องพร้อมขึ้นบินภายใน ๒ นาที กรณีบินไม่ขึ้นหรือบินขึ้นไม่ถึง ๑๐ วินาทีแล้วตก ให้เติมน้ำ (ถ้า น้ำหมด) แล้วขึ้นบิน (Take off) ใหม่ได้ จนเวลาถึง ๒ นาทีที่ยังไม่ขึ้นถือว่าไม่ผ่านในรอบนั้น
12. เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน นักบินต้องนำเครื่องบินวิ่งจากพื้นบินขึ้นและลงจอดภายในพื้นที่ที่กำหนดเท่านั้น
13. เมื่อนำเครื่องขึ้นแล้วนักบินจะต้องบังคับเครื่องบิน บินวนวงจรถัดก็ได้หนึ่งรอบจากนั้นให้ปฏิบัติภารกิจดังนี้
 - a. ภารกิจบินต่ำแนวระนาบ(Low Pass) ให้ทำการบินท่าทางบินต่ำแนวระนาบ(Low Pass) ผ่านเส้นระดับสายตา ความสูง ๒.๒๐ เมตรและลอดสายรุ้งความสูง ๒.๒๐ เมตร กว้าง ๕ เมตร ระยะทางรวม ๒๐ เมตร ให้สมบูรณ์ ท่าทางบินต่ำแนวระนาบ(Low Pass) ให้บินผ่านหน้าตามแนวรัศมีเวย์ห่างตัวนักบินประมาณ ๑- ๕ เมตร กรณี Low Pass ไม่ผ่านให้บินกลับมาทำใหม่ได้ภายในเวลา ๓ นาที นับจากที่กรรมการปล่อยตัว
 - b. ภารกิจปล่อยสัมภาระ(น้ำ) ให้ปล่อยน้ำลงบริเวณที่กำหนด(กระดาษ A๐) ให้เปียกมากที่สุด นักบินอาจปล่อยเองจากรีโมทหรือให้ผู้ช่วยนักบินเป็นคนปล่อยจากรีโมทตัวเดียวกัน การปล่อย(น้ำ)ให้ปล่อยในพื้นที่ จังหวะที่ปล่อยต้องไม่สูงเกินเส้นระดับ ๒.๒๐ เมตร เมื่อภารกิจเสร็จสามารถขึ้นได้เลย
 - c. เมื่อเสร็จสิ้นภารกิจ a และ b ให้นักบินทำการบินวนวงจรถัดก็ได้ให้ครบเวลา ๓ นาที แล้วให้นำเครื่องลงจอดโดยเครื่องบินอยู่ในสภาพสมบูรณ์ ภายในรัศมีที่กำหนดภายในเวลา ๒ นาที



รูปการบินท่าทางบินต่ำแนวระนาบ (Low Pass) และ บินปล่อยน้ำลงกระดาดเข้าหมาย

➤ เงื่อนไข

- ◆ นำเครื่องมือและวัสดุมาประกอบสร้างพร้อมกันในสนามแข่งขันโดยใช้เวลาภายใน ๘ ชั่วโมง
- ◆ ขนาดความยาวของปีก พื้นที่ปีกทั้งหมด และปริมาตรน้ำที่บรรจุไม่จำกัด
- ◆ ใช้มอเตอร์ไฟฟ้าBrushless ขนาดไม่เกิน ๒๘๑๕ : ไม่จำกัด KV ไม่จำกัดจำนวนมอเตอร์
- ◆ แบตเตอรี่ Li-Po ๓ เซลล์ ขนาดไม่เกิน ๒,๒๐๐ mA ๑๑.๑ V จำนวน ๑ ก้อน
- ◆ ไม่กำหนดขนาด Speed Control : ไม่จำกัดจำนวน Speed Control
- ◆ ห้ามใช้ บอร์ดควบคุมอัตโนมัติ ไจโร(Gyro) ทุกชนิด
- ◆ ประกอบสร้างเครื่องบินบังคับ มีกลไกควบคุมการทำงานและกลไกสำหรับปล่อยน้ำให้แล้วเสร็จ
- ◆ ต้องบินในท่าบินต่ำแนวระนาบ (Low Pass) ที่ ความสูง ๒.๒๐ เมตรและลอดสายรั้งความสูง ๒.๒๐ เมตร กว้าง ๕ เมตร ระยะทางรวม ๒๐ เมตร โดยให้บินผ่านตามแนวรั้งห่างตัวนักบินประมาณ ๑-๕ เมตร
- ◆ ทำการปล่อยน้ำลงบริเวณที่กำหนด(กระดาด A๐) ให้เปียกมากที่สุด นักบินอาจปล่อยเองจากรีโมทหรือให้ผู้ช่วยนักบินเป็นคนปล่อยจากรีโมทตัวเดียวกัน การปล่อย(น้ำ)ให้ปล่อยในพื้นที่ จังหวะที่ปล่อยต้องไม่สูงเกินเส้นระดับ ๒.๒๐ เมตร เมื่อภารกิจเสร็จสามารถขึ้นได้เลย
- ◆ ถ้าทำท่าบินต่ำแนวระนาบ (Low Pass)หรือภารกิจใดภารกิจหนึ่งไม่ผ่าน สามารถบินวนกลับมาทำต่อให้ผ่านจนครบทุกภารกิจจึงจะถือว่าภารกิจสมบูรณ์ โดยให้กรรมการสังเกตการปฏิบัติภารกิจว่าสมบูรณ์หรือไม่ และให้ขานเสียงบอกผู้เข้าแข่งขันว่าผ่านหรือไม่ผ่านในภารกิจใดและให้ทำภารกิจใดใหม่
- ◆ แข่งขัน ๒ รอบ รอบละ ๓ นาทีนับกรรมการปล่อยตัวเครื่องบินเริ่มขึ้นจากรันเวย์ หลังจากทำภารกิจครบ ๓ นาทีให้นำเครื่องลงจอดอย่างปลอดภัยในรันเวย์ที่กำหนด (ระยะเวลาลงจอดภายใน ๒ นาที)
- ◆ สร้างได้ไม่จำกัดจำนวนลำและขึ้นส่วนสำรอง เช่น ปีก ลำตัว ภายในเวลาที่กำหนด แต่กรรมการจะต้องเซ็นชื่อตรวจรับทุกลำ
- ◆ หากทำการบินเสร็จสิ้นต้องนำเครื่องบินมาวางในที่ที่กรรมการจัดให้นำสัมภาระออกต่อหน้ากรรมการ และอนุญาตให้แก้ไขซ่อมแซมเครื่องบินจนกว่าจะถึงการแข่งขันในรอบถัดไป ถ้ากรรมการเรียกแล้วยังไม่พร้อมแข่งขันภายใน ๒ นาที ถือว่าพาล์วในรอบนั้น
- ◆ หากเครื่องบินเสียหายระหว่างการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันสามารถเปลี่ยนเครื่องบินสำหรับใช้แข่งขันได้ในรอบต่อไป และต้องเป็นเครื่องบินที่ผ่านการตรวจรับ/เซ็นชื่อกำกับจากกรรมการเท่านั้น
- ◆ หากกรรมการเรียกชื่อทีมใดขึ้นบิน ทีมนั้นต้องพร้อมและนำเครื่องขึ้นบินภายใน ๒ นาที
- ◆ ไม่อนุญาตให้นำแบบเครื่องบินทุกรูปแบบและทุกประเภทเข้ามาเป็นตัวอยู่ในสนาม แข่งขัน
- ◆ ลงจอดสภาพสมบูรณ์ คือ ลงในรันเวย์ที่กำหนดเท่านั้น และไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดของเครื่องบินแตกหัก หลุดเสียหาย ไม่หงายท้อง หัวไม่ทิ่ม ฐานล้อไม่พับหรือฉีกออกจากเครื่องบิน

➤ เวลาที่ต้องใช้

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

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

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

➤ คณะกรรมการ

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

➤ การตัดสินและประเมินผล

คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๑. การออกแบบและเขียนแบบ ๑๐ คะแนน

๒. ผลคะแนนจากแบบทดสอบ ๒๐ คะแนน

๓. ผลคะแนนการแข่งขัน ๗๐ คะแนน

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

- ◆ ถ้ามีคะแนนรวมเท่ากันให้พิจารณาจากข้อมูลเรียงลำดับดังนี้

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

➤ รางวัลและเกียรติบัตร

เกียรติบัตรระดับเหรียญทองจะต้องได้คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน

เกียรติบัตรระดับเหรียญเงินจะต้องได้คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน

เกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดงจะต้องได้คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ใบบันทึกคะแนนการเขียนแบบการประกวดและแข่งขันเครื่องบิน สพร.

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ประเภท เครื่องร่อน เครื่องบินพลังยาง และเครื่องบินสี่ช่องสัญญาณ (ทุกประเภทการแข่งขัน)

ระดับชั้น ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียน.....สังกัดเขต (สพป./สพม.)

จังหวัด.....ระดับเขต/ภาค

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

ลงชื่อกรรมการผู้บันทึกคะแนน.....

แบบตรวจเช็คอากาศยานควบคุมด้วยระบบไร้สาย
การแข่งขันอากาศยานบังคับด้วยวิทยุประเภทพิชิตเป้าหมาย

ระดับภาค / ชาติ.....

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

ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับผลการตรวจสภาพ

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

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

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

https://www.sillapa.net

สรุป

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

หมายเหตุ แจกเมื่อเริ่มประกอบสร้าง ส่งพร้อมเครื่องบิน

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

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

ตัวอย่างในการเขียนแบบภาพถ่าย ๓ ด้านเครื่องบิน ๔ ช่องสัญญาณ

RevNo | Revision note | Date | Signature | Checked

ภาพด้านหน้า | ภาพด้านข้างซ้าย | ภาพด้านบน

(แบบแปลน)
การออกแบบเครื่องบินเล็กบังคับด้วยวิทยุประเภท 4 ช่องสัญญาณ
การประกวดและแข่งขันบินบอย สฟฐ.
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ ปีการศึกษา 2562
ครั้งที่ 69
สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

นำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรม ศูนย์มาตรฐานนักบินน้อย สฟฐ.
Standard OBEC Young Aviator Competition 2019
"SOYAC"
SOYAC 2019 Trainer

8	1	แบตเตอรี่	11.1V-2200Mah 40C	TRAINER 4 CH STD-9
7	1	ซีซีฟิวเจอร์	FS-GT3B 2.4ghz	TRAINER 4 CH STD-8
6	1	สปีด	30A	TRAINER 4 CH STD-7
5	2	มอเตอร์	No.2815 1400 KV	TRAINER 4 CH STD-6
4	1	แผงหางตั้ง	100x150	TRAINER 4 CH STD-5
3	1	แผงหางระดับ	200x100	TRAINER 4 CH STD-4
2	1	ลำตัว	50x60x700	TRAINER 4 CH STD-3
1	1	ปีก	100x900	TRAINER 4 CH STD-2

การเขียนภาพถ่ายแบบมุมที่ 1 (First angle Projection) ระบบยุโรป Method E (ISO)

Item/Ref	Quantity	Title/Name, designation, material, dimension etc	Article No./Reference
Designed by PRO.SURIYA	Checked by PRO.SINWAT	Approved by - date SOYAC-2019 - 18/07/19	File name Trainer 4 CH STD Date 18/07/19 Scale 1:1
OBEC YOUNG PILOT 2019		TRAINER 4 CH STD-1	
Standard OBEC Young Aviator Competition 2019		SOYAC-2019-06	Edition 0 Sheet 1/1

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

การแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ. งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

ความเป็นมา

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้เล็งเห็นประโยชน์ของการนำหุ่นยนต์ มาเป็นสื่อและเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนการสอน และให้ความสำคัญกับการพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ และการออกแบบเทคโนโลยี การนำความรู้ด้านอิเล็กทรอนิกส์ กลศาสตร์และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาบูรณาการ กับสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ศิลปะ และสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ซึ่งการแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ. งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ จะช่วยกระตุ้นและส่งเสริมให้เกิด การเรียนรู้แบบบูรณาการ เกิดแรงบันดาลใจที่ประติษฐ์ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบและสร้างหุ่นยนต์ ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อเสริมความเข้มแข็งทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีให้กับนักเรียนและเยาวชน ของชาติต่อไป

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ให้นักเรียนและครูผู้สอนที่สนใจได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วย หุ่นยนต์
๒. เพื่อให้ให้นักเรียนและครูผู้สอนตระหนัก เห็นความสำคัญของการนำสื่อหุ่นยนต์ไปใช้ในการ พัฒนาคุณภาพการศึกษา และบูรณาการในสาระการเรียนรู้ที่หลากหลายได้อย่างมีคุณค่า
๓. เพื่อพัฒนาทักษะ ความสามารถของนักเรียนและครูผู้สอนด้านการพัฒนาโปรแกรม คอมพิวเตอร์ควบคุมหุ่นยนต์
๔. เพื่อพัฒนาทักษะความคิดอย่างเป็นระบบให้กับนักเรียน ให้นักเรียนได้มีโอกาสพัฒนาตนเอง ให้ทันต่อโลกเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน โดยใช้หุ่นยนต์เป็นสื่อ
๕. เพื่อค้นหาและพัฒนาอัจฉริยภาพเด็กไทยด้านหุ่นยนต์ เป็นตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขัน ในเวทีระดับนานาชาติต่อไป

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

การแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ. งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ ได้กำหนด ให้ผู้แข่งขันจะต้อง**สร้างประกอบหุ่นยนต์ด้วยตนเองทุกทีม** ซึ่งการประกอบหุ่นยนต์จะทำให้ นักเรียนได้เรียนรู้ และฝึกฝนประสบการณ์จะทำให้ นักเรียนมีทักษะความรู้ความชำนาญและได้รับประสบการณ์ตรงจากการสร้าง ประกอบหุ่นยนต์ดังต่อไปนี้

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

๒.๓ ทักษะในด้านคอมพิวเตอร์และด้านการคิดคำนวณ

๒.๔ รู้เข้าใจและมีทักษะทางด้านกลศาสตร์เช่น

๑) สามารถอธิบายเรื่องแรงต้านหรือแรงเสียดทาน /จุดหมุนได้

๒) สามารถอธิบายหลักการสมดุลของวัตถุและนำมาประยุกต์ได้

๓) สามารถอธิบายหลักการเปลี่ยนแปลงของพลังงาน จากพลังงานไฟฟ้าเป็นพลังงานกลและสามารถนำพลังงานกลไปใช้ในการขับเคลื่อนหุ่นยนต์ได้

๒.๕ มีทักษะในการสร้าง /ประกอบและทดสอบการทำงานของหุ่นยนต์

๑) สามารถประกอบเฟืองทดได้หลากหลายรูปแบบ

๒) สามารถนำรูปแบบของเฟืองทดที่ประกอบแต่ละรูปแบบไปประยุกต์ใช้งานได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

๓) เข้าใจและสามารถจัดการเชื่อมต่อวัสดุที่เป็นขาของหุ่นยนต์ให้เคลื่อนที่ได้อย่างสมดุล

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

➤ สถานการณ์จำลอง

ในหมู่บ้านชนบทแห่งหนึ่ง หมู่บ้านนี้นิยมเลี้ยงแกะไว้จำนวนมาก ทั้งเพื่อการเกษตรและการท่องเที่ยว แต่สิ่งที่เจ้าของฟาร์ม เลี้ยงแกะจะต้องดูแลเป็นพิเศษคือ การป้องกันหมาป่าที่มักจะคอยแอบเข้าไปกินแกะ ในฟาร์มก่อให้เกิดความเสียหายเป็นอย่างมาก การแข่งขันนี้จึงเป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการประดิษฐ์ และออกแบบการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์ได้อย่างคล่องตัว สมมุติให้หุ่นยนต์มีหน้าที่เลี้ยงแกะ โดยหุ่นยนต์ จะต้องนำแกะ (ลูกปิงปองสีขาว) เข้าคอกแกะ และไล่หมาป่า (ลูกปิงปองสีส้ม) ออกจากคอกแกะ

➤ จุดมุ่งหมายการเรียนรู้

๑. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องการออกแบบการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์แบบขา
๒. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องการออกแบบกลไกพิเศษเพิ่มเติมในการทำภารกิจ

➤ วัสดุและอุปกรณ์

◆ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

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

◆ สำหรับผู้เข้าแข่งขัน

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

➤ กฎข้อบังคับและมารยาทในการแข่งขัน

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

๘. ห้ามมิให้ผู้แข่งขันขึ้นไปบนพื้นที่ของสนามแข่งขัน

๙. หากมีการกระทำผิดกฎข้อบังคับ กรรมการสามารถตัดสิทธิ์การแข่งขันในรอบดังกล่าวได้

➤ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

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

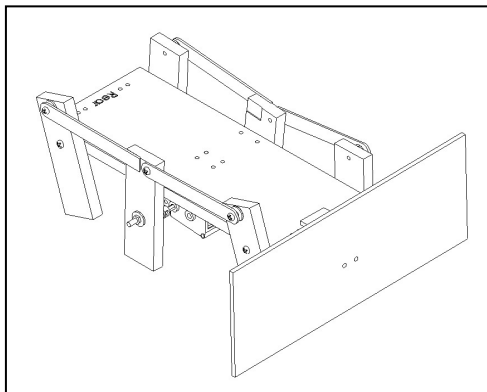
➤ สถานที่จัดกิจกรรม

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

➤ คณะกรรมการ

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

➤ กฎข้อบังคับหุ่นยนต์



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

▶ สนามแข่งขัน

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



▶ ภารกิจ

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

➤ รูปแบบการแข่งขัน

ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน อาจจะใช้การแข่งขันดังนี้

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

การแข่งขันในรอบแรก เป็นการทำภารกิจแข่งกับเวลา ใช้สถิติของแต่ละทีมจัดลำดับเข้าสู่รอบสอง

- จับสลากลำดับการแข่งขันของแต่ละทีม แต่ละทีมแข่ง ๒ ครั้ง เอาคะแนนที่ดีที่สุด หรือเอาคะแนนจาก ๒ ครั้งมารวมกันแล้วจัดอันดับเข้ารอบสอง

- ให้ผู้แข่งขันลงสนามทำภารกิจครั้งละ ๑ ทีม (กรรมการจะจับเวลาการทำภารกิจของแต่ละทีม)

การแข่งขันในรอบ ๒ ใช้สถิติการแข่งขันของแต่ละทีมในรอบแรก มาเรียงลำดับเข้าสายแข่งขัน

- ใช้การแข่งขันแบบแพ้คัดออกไปจนถึงรอบชิงชนะเลิศ (Elimination Knock-Out Tournament)

- ตั้งแต่วงรอบ ๘ ทีม สุดท้าย ใช้ผลแพ้ชนะแบบ ๒ ใน ๓ เกม (รอบแรกใช้การแข่งขันแบบเกมเดียว)

หรือการแข่งขันในรอบ ๒ อาจใช้การแข่งขันแบบแข่งกับตัวเองอีกทีละ ๒ ครั้งแล้วนำคะแนนมาจัดอันดับหาผู้ชนะเลิศ

กรณี แข่งขัน ๒ ครั้ง ช่วงเวลาระหว่างการหลังเสร็จสิ้นการแข่งขันในครั้งที่ ๑ ถึงก่อนเริ่มเก็บหุ่นยนต์

ในครั้งที่ ๒ ควรให้เวลาผู้เข้าแข่งขันปรับปรุงหุ่นยนต์อย่างน้อย ๓๐ นาที

และกรณีที่ใช้การแข่งขันแบบเป็นรอบๆ ในช่วงระหว่างรอบจะใช้เวลาผู้เข้าแข่งขันปรับปรุงหุ่นยนต์

อย่างน้อย ๓๐ นาที

➤ เวลาที่ต้องใช้

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

➤ กติกาการแข่งขัน

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

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

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

➤ **สถานการณ์จำลอง**

โครงการสำรวจพื้นที่ใหม่ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มนุษย์เดินทางเข้าถึงได้ยากลำบาก ซึ่งในระหว่างทางเต็มไปด้วยอุปสรรค เช่น พื้นผิว ขรุขระ เนินสะพาน ทางขาด เป็นต้น ดังนั้นเพื่อเป็นการสำรวจพื้นที่ใหม่ที่ต้องการประสิทธิภาพจึงได้ใช้หุ่นยนต์อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะมาสำรวจเส้นทาง

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

➤ **จุดมุ่งหมายการเรียนรู้**

๑. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องการออกแบบการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์แบบขา
๒. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องวงจรรีเลย์อิเล็กทรอนิกส์พื้นฐาน

➤ **วัสดุและอุปกรณ์**

◆ **สำหรับผู้จัดกิจกรรม**

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

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

◆ **สำหรับผู้เข้าแข่งขัน**

1. ชนิดของวัสดุ อุปกรณ์ ให้เป็นไปตามกฎข้อบังคับของหุ่นยนต์
2. ทีมที่เข้าแข่งขันต้องจัดเตรียมและนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ระหว่างการแข่งขันรวมทั้งแหล่งจ่ายพลังงาน
3. ทีมต้องจัดเตรียมอะไหล่สำรองมาด้วย คณะกรรมการจะไม่รับผิดชอบในการซ่อมแซมหรือจัดหา มาทดแทนไม่ว่าในกรณีใด ๆ

➤ **กฎข้อบังคับและมารยาทในการแข่งขัน**

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

➤ **ขั้นตอนการจัดกิจกรรม**

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

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

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

➤ คณะกรรมการ

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

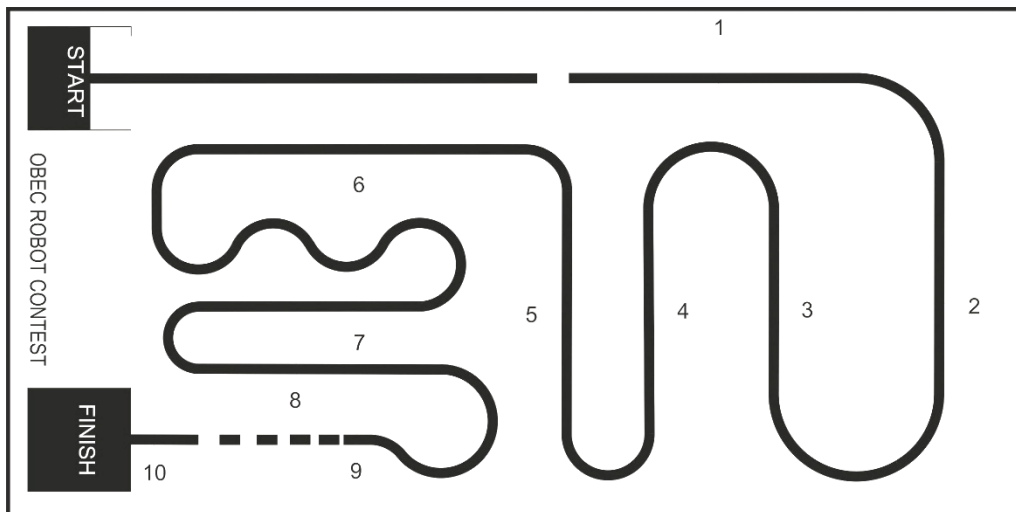
➤ กฎข้อบังคับหุ่นยนต์

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

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

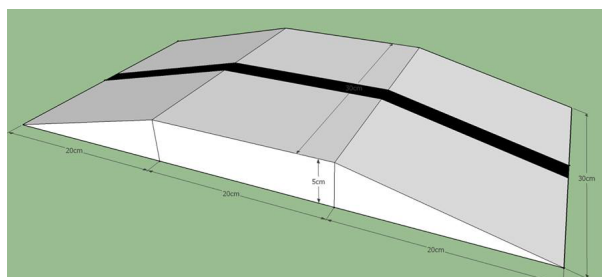
▶ สนามแข่งขัน

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



โดยมีรายละเอียดของอุปสรรคดังนี้

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



➤ การกิจ

ผู้แข่งขันปล่อยหุ่นยนต์ให้วิ่งจับเส้นไปตามเส้นทางที่กำหนด โดยไม่หลุดออกจากเส้น จนถึงเส้นชัย/Finish ทีมใดที่ใช้เวลาน้อยที่สุดจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

➤ รูปแบบการแข่งขัน

ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน อาจจะใช้การแข่งขันดังนี้

๑. แข่งขัน ๒ ครั้ง แล้วนำคะแนนครั้งที่ดีที่สุด หรือ คะแนนจาก ๒ ครั้งมารวมกันแล้วหาผู้ชนะ โดย

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

- ให้ผู้แข่งขันลงสนามทำภารกิจครั้งละ ๑ ทีม (กรรมการจะจับเวลาการทำภารกิจของแต่ละทีม)

๒. แข่งขันแบบเป็นรอบ

การแข่งขันในรอบแรก เป็นการทำการกิจแข่งกับเวลา ใช้สถิติของแต่ละทีมจัดลำดับเข้าสู่รอบสอง

- จับสลากลำดับการแข่งขันของแต่ละทีม แต่ละทีมแข่งขัน ๒ ครั้ง เอาคะแนนที่ดีที่สุด หรือ คะแนนจาก ๒ ครั้งมารวมกัน แล้วจัดอันดับเข้ารอบสอง

- ให้ผู้แข่งขันลงสนามทำภารกิจครั้งละ ๑ ทีม (กรรมการจะจับเวลาการทำภารกิจของแต่ละทีม)

การแข่งขันในรอบ ๒ ใช้สถิติการแข่งขันของแต่ละทีมในรอบแรก มาเรียงลำดับเข้าสายแข่งขัน

- ใช้การแข่งขันแบบแพ้คัดออกไปจนถึงรอบชิงชนะเลิศ (Elimination Knock-Out Tournament)

หรือการแข่งขันในรอบ ๒ อาจใช้การแข่งขันแบบแข่งกับตัวเองอีกทีละ ๒ ครั้งแล้วนำคะแนนมา

จัดอันดับหาผู้ชนะเลิศ

กรณี แข่งขัน ๒ ครั้ง ช่วงเวลาระหว่างการหลังเสร็จสิ้นการแข่งขันในครั้งที่ ๑ ถึงก่อนเริ่มเก็บหุ่นยนต์ในครั้งที่ ๒ ควรให้เวลาผู้เข้าแข่งขันปรับปรุงหุ่นยนต์อย่างน้อย ๓๐ นาที

และกรณีที่ใช้การแข่งขันแบบเป็นรอบๆ ในช่วงระหว่างรอบจะให้เวลาผู้เข้าแข่งขันปรับปรุงหุ่นยนต์อย่างน้อย ๓๐ นาที

➤ เวลาที่ต้องใช้

๑. เวลาในการสร้างประกอบหุ่นยนต์และทดสอบสนาม จำนวน ๔ ชั่วโมง

๒. เวลาจัดการแข่งขันแต่ละทีมมีเวลา Setup ๓๐ วินาที และใช้เวลาแข่งขันทีมละ ๓ นาที

➤ กติกาการแข่งขัน

๑. เมื่อครบเวลา ๔ ชั่วโมงในการสร้างหุ่นยนต์ ผู้เข้าแข่งขันส่งหุ่นยนต์เพื่อตรวจสอบคุณสมบัติ แล้วนำไปวางที่จุดที่กรรมการกำหนด

๒. เมื่อกรรมการเรียกทีมมาแข่งขันที่สนาม ผู้เข้าแข่งขันสามารถทำการ setup หุ่นยนต์ที่สนามแข่งขัน โดยใช้เวลา ๓๐ วินาที

๓. การแข่งขันหุ่นยนต์ใช้เวลาในการแข่งขันรอบละ ๓ นาที

๔. ทีมผู้เข้าแข่งขันต้องนำหุ่นยนต์มาวางที่จุดเริ่มต้น (จุด start)

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

๖. บนเส้นทางวิ่งจะมีจุดชี้คะแนน หมายเลข ๑ - ๑๐ เพื่อใช้ในการบันทึกระยะทางที่ได้

๗. ทุกครั้งที่ Retry กรรมการจะทำสัญลักษณ์เพื่อระบุตำแหน่งที่หุ่นยนต์วิ่งไปได้ เก็บไว้เป็นระยะทาง (สถิติของหุ่นยนต์)

๘. หากหุ่นยนต์ถึงเส้นชัย/Finish กรรมการจะบันทึกเวลา

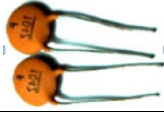




๙. เมื่อทุกทีมเสร็จสิ้นการแข่งขันในแต่ละรอบให้นำหุ่นยนต์กลับไปเก็บ ณ ที่กำหนด จนกว่าคณะกรรมการจะประกาศให้รับหุ่นยนต์อีกครั้งพร้อมกัน


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

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

ตัวอย่างอุปกรณ์ที่ใช้กับวงจรอิเล็กทรอนิกส์แบบพื้นฐาน

ผู้แข่งขันสามารถนำวัสดุ ตามแบบของตนมาใช้ในการแข่งขันได้ แต่ต้องผ่านการอนุมัติของกรรมการตัดสินก่อน นำเข้าสู่พื้นที่สร้างประกอบหุ่นยนต์

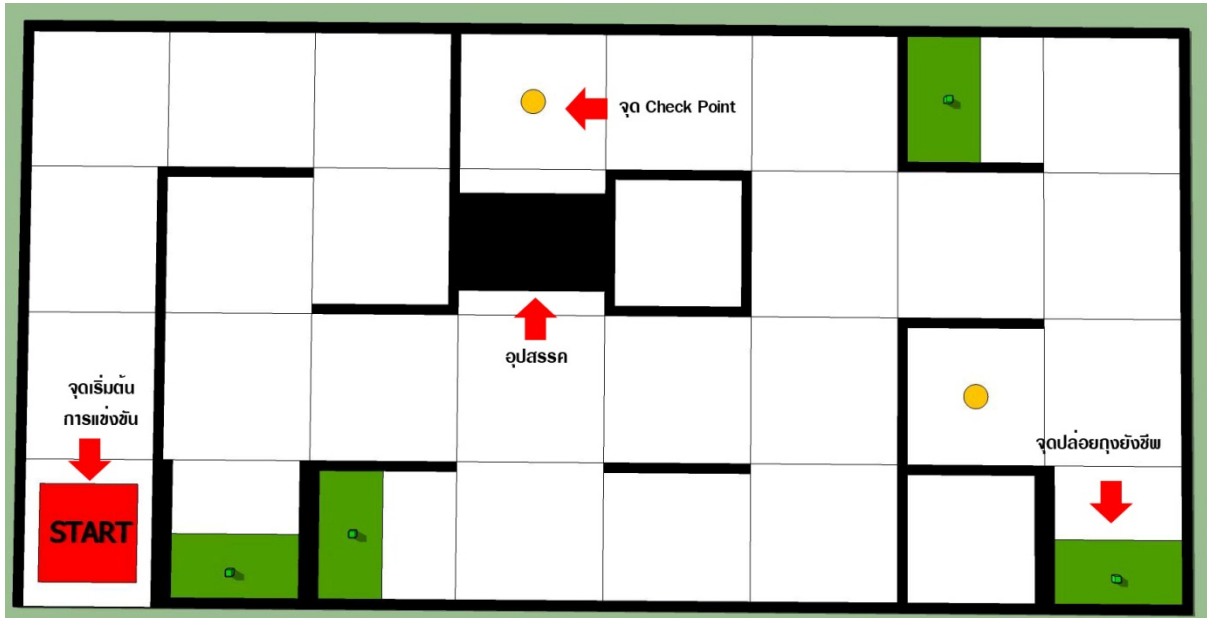
ที่	รายการ	ที่	รายการ
๑	ตัวต้านทาน ๑๐๐ โอห์ม 	๘	ตัวเก็บประจุ ๐.๑ ไมโครฟารัด 
๒	ตัวต้านทาน ๑ กิโลโอห์ม 	๙	หลอด LED 
๓	ตัวต้านทานปรับค่าได้ ๕๐ กิโลโอห์ม 	๑๐	บอร์ดทดลอง ขนาดไม่จำกัด 
๔	ทรานซิสเตอร์ BC๓๓๗ 	๑๑	บอร์ดเอนกประสงค์ (ต่อวงจรเซนเซอร์) 
๕	ทรานซิสเตอร์ BD๖๗๙ 	๑๒	สายไฟ 
๖	ไดโอด ๑N๔๐๐๑ 	๑๓	ลังถ่าน AA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

๗	อินฟาเรดเซนเซอร์ 		
---	---	--	--

กติกาการแข่งขันหุ่นยนต์ สฟฐ. ระดับกลาง ระดับชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น
และมัธยมศึกษาตอนปลาย

“หุ่นยนต์กู้ภัย”

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕



ภาพจำลองสนามหุ่นยนต์

➤ สถานการณ์จำลอง

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

➤ จุดมุ่งหมายการเรียนรู้

๑. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องการออกแบบหุ่นยนต์ให้ทำภารกิจโดยอัตโนมัติโดยการประยุกต์ใช้การเขียนโปรแกรมควบคุมกล่องสมองกลในการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์
๒. เพื่อศึกษาการเคลื่อนที่โดยการคำนวณรอบของล้อ
๓. เพื่อศึกษากลไกในการปล่อยถุงยังชีพตามภารกิจ

➤ วัสดุและอุปกรณ์

◆ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

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

◆ สำหรับผู้เข้าแข่งขัน

๑. ชนิดของวัสดุ อุปกรณ์ ให้เป็นไปตามกฎข้อบังคับของหุ่นยนต์
๒. ทีมที่เข้าแข่งขันต้องจัดเตรียมและนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ระหว่างการแข่งขันรวมทั้ง

แหล่งจ่ายพลังงาน

๓. ทีมต้องจัดเตรียมอะไหล่สำรองมาด้วย คณะกรรมการจะไม่รับผิดชอบในการซ่อมแซมหรือจัดหาทดแทนไม่ว่าในกรณีใด ๆ

➤ กฎข้อบังคับและมารยาทในการแข่งขัน

๑. ไม่อนุญาตให้ผู้ควบคุมทีมและบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องเข้าไปในพื้นที่การแข่งขัน
๒. ก่อนเข้าพื้นที่แข่งขันกรรมการจะตรวจวัสดุที่นำมาสร้างประกอบหุ่นยนต์
๓. ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถเข้าพื้นที่ในส่วนของสนามแข่งขันได้ จนกว่ากรรมการจะอนุญาต
๔. ผู้เข้าแข่งขันจะต้องประกอบหุ่นยนต์ด้วยตนเองในพื้นที่การแข่งขัน
๕. ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำหุ่นยนต์ออกจากพื้นที่จนกว่าการแข่งขันจะเสร็จสิ้น
๖. คณะกรรมการจะทำการตรวจสอบความพร้อมของหุ่นยนต์ที่ลงแข่งขันในแต่ละรอบ โดยให้แต่ละทีมเตรียมความพร้อมของหุ่นยนต์ในพื้นที่ ที่คณะกรรมการจัดไว้ให้เท่านั้น
๗. ไม่อนุญาตให้กระทำการใด ๆ ที่เป็นการรบกวนหรือให้ความช่วยเหลือแก่หุ่นยนต์ที่อยู่ในระหว่างการแข่งขัน
๘. ห้ามมิให้ผู้แข่งขันขึ้นไปบนพื้นที่ของสนามแข่งขัน
๙. หากมีการกระทำผิดกฎข้อบังคับ กรรมการสามารถตัดสิทธิ์การแข่งขันในรอบดังกล่าวได้

➤ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

๑. รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน
๒. ผู้เข้าแข่งขันตรวจอุปกรณ์และเข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างหุ่นยนต์ตามที่กรรมการกำหนด
๓. กรรมการชี้แจงกฎกติกา และกรรมการตัดสินการแข่งขันต้องกำหนดเส้นทางและรูปแบบสนามให้เสร็จสิ้น ภายในเวลา ๑ ชั่วโมง หลังจากอนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันประกอบหุ่นยนต์
๔. นักเรียนทำการสร้างหุ่นยนต์ใช้เวลา ๓ ชั่วโมง
๕. เมื่อหมดเวลาการสร้างหุ่นยนต์ให้นำหุ่นยนต์ส่งให้กรรมการตรวจขนาดและทำสัญลักษณ์บนหุ่นยนต์ที่มีสิทธิ์เข้าแข่งขัน วางไว้ที่จุดกรรมการกำหนด
๖. กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
๗. เริ่มทำการแข่งขันตามลำดับ
๘. เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลสถิติการแข่งขันให้ทีมพร้อมทั้งเซ็นชื่อรับทราบสถิติการแข่งขันและกรรมการทำการบันทึกสถิติสำหรับการใช้ในการคิดคะแนนต่อไป
๙. เมื่อทุกทีมเสร็จสิ้นการแข่งขันในแต่ละรอบให้นำหุ่นยนต์กลับไปเก็บ ณ ที่กำหนด จนกว่าคณะกรรมการจะประกาศให้รับหุ่นยนต์อีกครั้งพร้อมกัน

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

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

► คณะกรรมการ

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

► กฎข้อบังคับหุ่นยนต์

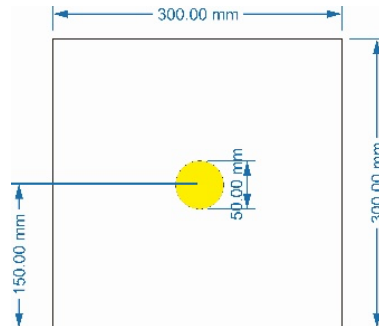
๑. ขนาดของหุ่นยนต์เมื่อขยายเต็มที่ต้องมีขนาดไม่เกิน ๒๐๐ มม. x ๒๐๐ มม. ไม่มีข้อจำกัดด้านน้ำหนักและความสูง
๒. หุ่นยนต์ต้องทำงานโดยอัตโนมัติเท่านั้น (ไม่มีการใช้รีโมทคอนโทรล)
๓. อนุญาตให้ใช้แผงวงจรควบคุม (Microcontroller) เพียง ๑ แผงเท่านั้น
๔. ไม่จำกัดจำนวนมอเตอร์และเซนเซอร์ที่ใช้การแข่งขัน
๕. ให้ใช้กำลังไฟฟ้าได้ไม่เกิน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

► สนามแข่งขัน

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

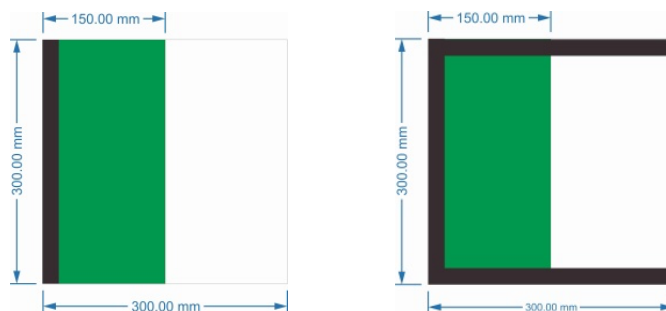


๔. แผ่นจุดลายจุด Check Point กำหนดให้มีจำนวน ๔ ลายหลัก แต่ละแผ่นมีขนาด ๓๐ ซม. X ๓๐ ซม. (สติ๊กเกอร์สี่เหลี่ยมขนาด ๕๐ มม. x ๕๐ มม.) กำหนดให้เลื่อวางในสนามจำนวน ๒ แผ่น



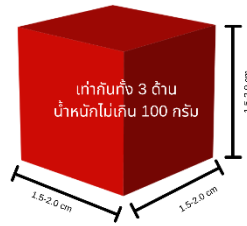
ตัวอย่างแผ่นลายจุด Check Point

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



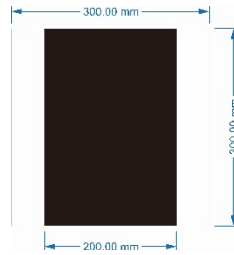
๖. การติดตั้งสนามกรรมการจะต้องติดตั้งสนามให้เกิดรอยแยกระหว่างแผ่นน้อยที่สุดอาจมีการยึดหรือตรึงแต่ละแผ่น หากมีรอยแยกของสนามระหว่างแผ่นลายสนามให้ถือเป็นอุปสรรคระหว่างการแข่งขัน
๗. การวางลายสนาม กรรมการควรวางให้มีเส้นสีดำอยู่รอบสนาม

๘. ถูยั้งซีพีมีลักษณะเป็นทรงลูกบาศก์ ขนาดความกว้าง x ยาว x สูง เท่ากันทุกด้าน ด้านละ ๑.๕ - ๒ ซม. และมีน้ำหนักแต่ละชั้นไม่เกิน ๑๐๐ กรัม



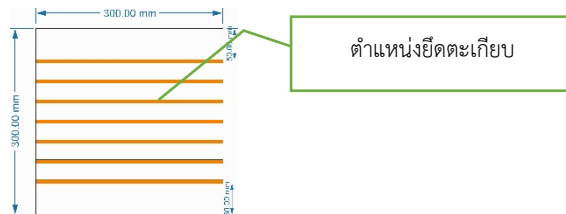
๙. อุปสรรค

๑. หลุมดำ เรียกว่า แผ่นหลุมดำ ดังรูป

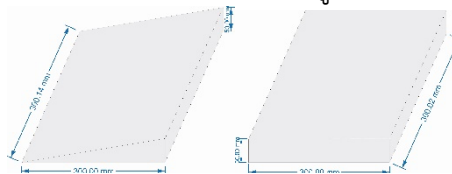


แผ่นหลุมดำ มีความหมาย จุดห้ามผ่าน หุ่นยนต์สามารถเคลื่อนที่เข้าไปได้แต่ต้องไม่เกิน ๕๐ % ของตัวหุ่นยนต์ และต้องถอยออก หากเกิน ๕๐ % จะถูกบังคับ Retry

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



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

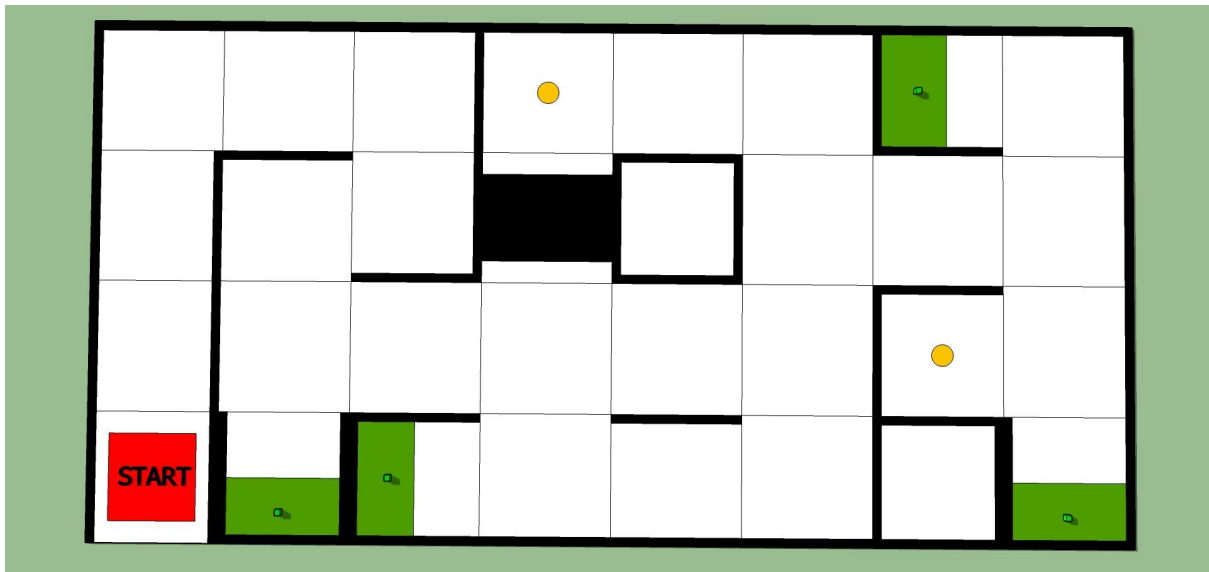


๔. อุปสรรคแต่ละระดับมีดังนี้

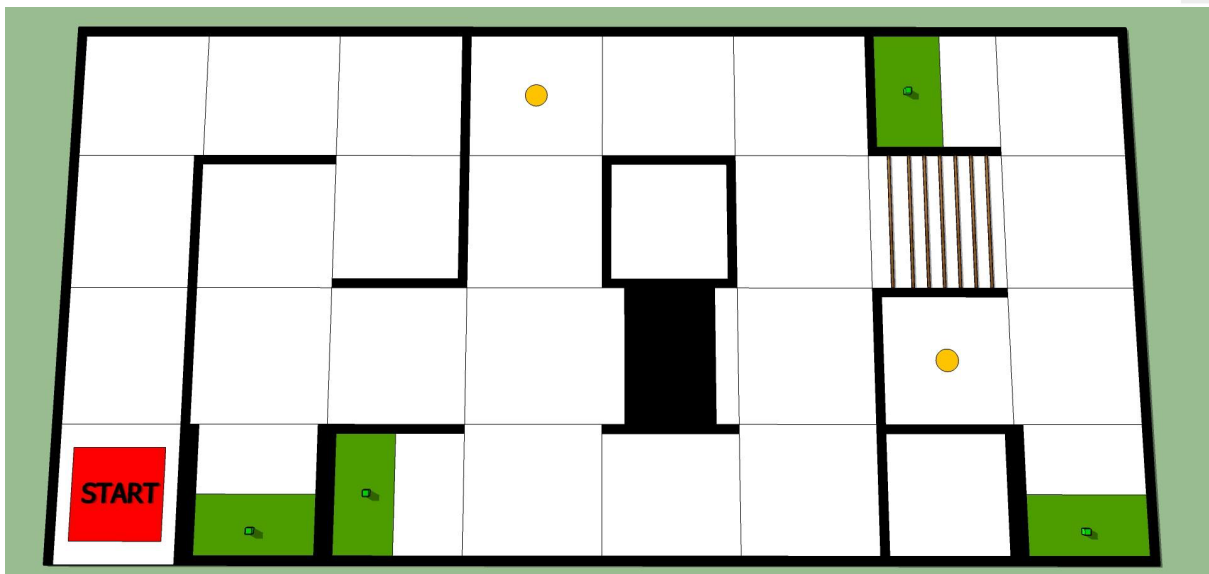
๑. ระดับชั้นประถมศึกษา มีหลุมดำ
๒. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีหลุมดำ และลูกกระนาต
๓. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีหลุมดำ ลูกกระนาต และสะพาน

*** ข้อแตกต่างระหว่างระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย
คือลายสนามและขนาดของอุปสรรค

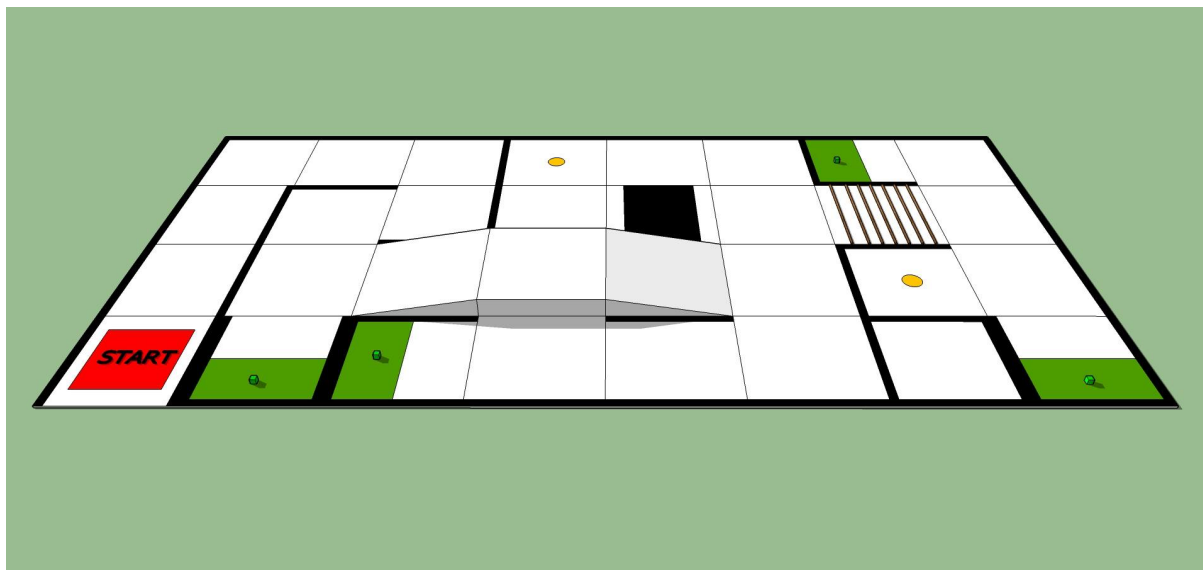
ภาพจำลองสนามหุ่นยนต์ระดับชั้นประถมศึกษา



ภาพจำลองสนามหุ่นยนต์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น



ภาพจำลองสนามหุ่นยนต์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



➤ ภารกิจ

หุ่นยนต์จะต้องบรรจุถุงยังชีพก่อนเดินออกจากจุด START โดยสามารถบรรจุได้ตามความต้องการและไม่เกินจำนวน ๑๐ ชิ้น เดินไปตามเส้นทางที่กำหนด โดยส่วนล้อของหุ่นยนต์จะต้องไม่มีการคร่อมเส้นหรือพื้นที่สีดำ และทำการขนย้ายวัสดุ (ถุงยังชีพ) ไปวางในพื้นที่ต่าง ๆ ที่กรรมการกำหนด เมื่อทำภารกิจครบแล้ว หุ่นยนต์จะต้องเดินกลับไปยังจุด START

➤ รูปแบบการแข่งขัน

ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน อาจจะใช้การแข่งขันดังนี้

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

การแข่งขันในรอบแรก เป็นการทำการกิจแข่งกับเวลา ใช้สถิติของแต่ละทีมจัดลำดับเข้าสู่รอบสอง

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

การแข่งขันในรอบ ๒ ใช้สถิติการแข่งขันของแต่ละทีมในรอบแรก มาเรียงลำดับเข้าสายแข่งขัน

- ใช้การแข่งขันแบบแพ้คัดออกไปจนถึงรอบชิงชนะเลิศ (Elimination Knock-Out Tournament)

หรือการแข่งขันในรอบ ๒ อาจใช้การแข่งขันแบบแข่งกับตัวเองอีกทีละ ๒ ครั้งแล้วนำคะแนนมาจัดอันดับหาผู้ชนะเลิศ

กรณี แข่งขัน ๒ ครั้ง ช่วงเวลาระหว่างการหลังเสร็จสิ้นการแข่งขันในครั้งที่ ๑ ถึงก่อนเริ่มเก็บหุ่นยนต์ในครั้งที่ ๒ ควรให้เวลาผู้เข้าแข่งขันปรับปรุงหุ่นยนต์อย่างน้อย ๓๐ นาที

และกรณีที่ใช้การแข่งขันแบบเป็นรอบๆ ช่วงกรรมการเปลี่ยนสนามใหม่หรือเปลี่ยนตำแหน่งวางถุงยังชีพแต่ละครั้งจะให้เวลาผู้เข้าแข่งขันปรับปรุงหุ่นยนต์อย่างน้อย ๓๐ นาที

➤ เวลาที่ต้องใช้

1. เวลาในการสร้างหุ่นยนต์และทดสอบสนาม จำนวน ๓ ชั่วโมง
2. เวลาจัดการแข่งขันแต่ละทีมมีเวลา Setup ๑ นาที และใช้เวลาแข่งขันทีมละ ๓ นาที

➤ กติกาการแข่งขัน

1. เมื่อครบเวลา ๓ ชั่วโมงในการสร้างและทดสอบหุ่นยนต์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องส่งหุ่นยนต์เพื่อตรวจสอบคุณสมบัติ แล้วนำไปวางที่จุดที่กรรมการกำหนด
2. เมื่อกรรมการเรียกทีมมาแข่งขันที่สนาม ผู้เข้าแข่งขันสามารถทำการ setup หุ่นยนต์ที่สนามแข่งขัน โดยใช้เวลา ๑ นาที ผู้เข้าแข่งขันจะต้องบรรจุถุงยังชีพได้ตามความต้องการและไม่เกินจำนวน ๑๐ ชิ้น โดยบรรจุได้ครั้งเดียว
3. เมื่อจะเริ่มแข่งขัน หุ่นยนต์จะถูกนำไปวางยังจุด Start เมื่อได้รับสัญญาณเริ่มการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันกดปุ่มเริ่มการทำงานของหุ่นยนต์ เพื่อให้หุ่นยนต์ทำงานตามภารกิจที่กำหนด จะไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันสัมผัสหุ่นยนต์ ถ้าสัมผัสหุ่นยนต์ กรรมการจะบังคับ Retry
4. หุ่นยนต์ทำการเคลื่อนที่ไปในสนามผ่านจุด Checkpoint ที่กำหนด ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับคะแนน ๑๕ คะแนน
 - จุด Check Point มีจำนวน ๒ จุด
 - การผ่านจุด Check Point หมายถึง ส่วนใดส่วนหนึ่งของหุ่นยนต์ที่จับจุด Check Point
 - เมื่อมีการผ่านจุด Check Point และได้คะแนนไปแล้วหากมีการเดินผ่านจุด Check Point ที่ได้คะแนนไปแล้วอีกครั้ง กรณีนี้จะไม่ได้รับคะแนนในจุดนี้อีกครั้ง
5. เมื่อหุ่นยนต์เคลื่อนที่ไปถึงพื้นที่ปล่อยถุงยังชีพที่กำหนด และสามารถปล่อยถุงยังชีพในพื้นที่ที่กำหนดได้ ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับคะแนน ๑๕ คะแนน กรรมการจะทำการนับคะแนนไว้ และคะแนนจะไม่ถูกล้าง เมื่อมีการ Retry เกิดขึ้น ในการ Retry ไม่อนุญาตให้เก็บถุงยังชีพที่ปล่อยแล้วกลับมาทำภารกิจอีกครั้ง
6. เมื่อมีการ Retry ผู้เข้าแข่งขันต้องกลับไปเริ่มต้นที่จุด Start ทุกครั้ง (ไม่สามารถบรรจุถุงยังชีพเพิ่มได้)
7. เมื่อมีการเริ่มต้นการทำงานใหม่ แล้วหุ่นยนต์นำถุงยังชีพไปวางที่จุดเดิม จะไม่นับคะแนนเพิ่ม
8. ผู้เข้าแข่งขันสามารถขอหยุดการแข่งขันได้ตลอดเวลา แต่จะนับเวลาเป็น ๓ นาที
9. ในการ Retry เวลาการแข่งขันยังคงเดินต่อเนื่องไปจนสิ้นสุดการแข่งขัน (ไม่หยุดเวลา)
10. การนับคะแนนจะนับจากจำนวนถุงยังชีพที่วางถูกต้องตามจุด จำนวน ๔ จุด จุด Check Point ๒ จุด และกลับไปยังจุด START โดยจะนับคะแนนให้เมื่อทำภารกิจสำเร็จทันที
- 10.1. ในระหว่างหุ่นยนต์ทำภารกิจ
 - หุ่นยนต์ห้ามสัมผัสเส้นสีดำของแผ่นลายสนามต่าง ๆ เกิน ๕ วินาที หากเกิน ๕ วินาที กรรมการจะบังคับ Retry หรือหากมีเจตนาในการเขียนโปรแกรมให้หุ่นยนต์เคลื่อนที่ตามเส้นสีดำ กรณีนี้กรรมการจะบังคับ Retry
 - หากหุ่นยนต์ปล่อยถุงยังชีพผิดจากจุดที่กำหนดจะถือว่าเป็นอุปสรรคเพิ่มเติม กรรมการจะไม่เก็บออกจากสนาม
 - หากหุ่นยนต์หลุดออกจากสนาม กรรมการจะบังคับ Retry
- 10.2. ระยะเวลาการแข่งขัน ๓ นาที คะแนนทั้งหมด ๑๐๐ คะแนนดังนี้
 - ทีมที่สามารถเคลื่อนที่ไปยังจุด Checkpoint ได้ จะได้รับคะแนนจุดละ ๑๕ คะแนน

จำนวน ๒ จุด

- ทีมที่สามารถนำธงยังชีพไปวางยังพื้นที่ที่กำหนดได้ถูกต้อง โดยธงยังชีพต้องมีส่วนใดส่วนหนึ่งอยู่ในพื้นที่ที่กำหนด ได้คะแนนจุดละ ๑๕ คะแนน จำนวน ๔ จุด

- ทีมที่สามารถทำภารกิจได้ครบ (ได้ Checkpoint ๒ จุด/ปล่อยธงยังชีพได้ถูกต้อง ๔ จุด) แล้วหุ่นยนต์สามารถเดินกลับเข้าถึงจุด START และหยุดนิ่งที่จุด START โดยมีส่วนใดส่วนหนึ่งของหุ่นยนต์อยู่ที่จุด START ได้คะแนน ๑๐ คะแนน

๑๓. หุ่นยนต์ที่ได้คะแนนสูงสุด และได้เวลาดีที่สุด จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

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

๑๕. ในกรณีที่หุ่นยนต์ที่เกิดการเสียหายระหว่างแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันสามารถซ่อมแซมได้ โดยกรรมการจะไม่ทำการหยุดเวลาในการแข่งขัน แต่ไม่สามารถอัปโหลดโปรแกรมลงไปใหม่ได้ เมื่อซ่อมแซมเสร็จให้นำหุ่นยนต์มาตั้งยังจุดเริ่มต้น (Start) เพื่อเริ่มการแข่งขันใหม่โดยก่อนปล่อยหุ่นยนต์จะต้องแจ้งกรรมการให้ทราบก่อนทุกครั้ง

๑๖. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นอันสิ้นสุด

๑. การประกวดเพลงคุณธรรม

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

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

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ 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 มีคุณธรรมสำคัญอะไรบ้าง

ที่เนื้อร้องต้องการสื่อสารแก่ผู้ฟัง

๓.๒ นักเรียนทุกคนในแต่ละทีมนำเสนอเพลงไทยที่มีเนื้อร้องส่งเสริมคุณธรรมบนเวที พร้อมแสดงท่าทาง อารมณ์ ความรู้สึก ประกอบเป็น Music Video (แสดงสด) สื่อสารเนื้อหาสาระสำคัญตามที่แปลความจากเพลง ให้คณะกรรมการชม โดยการเรียงตามลำดับที่จับฉลากได้ (ไม่จำเป็นต้องร้องเพลงทุกคน)

* ให้ใช้เวลาแนะนำตัวทั้งทีมได้ไม่เกิน ๑ นาที เพราะกรรมการจะมีเอกสารของโรงเรียนแล้ว (๓.๑.๑) และร้องเพลงตามความยาวของเพลงปกติ มิต้องต่อเติม

๓.๓ ขณะนี้นักเรียนรอการประกวด ควรระวังเรื่อง “การใช้เสียง” ไม่ควรรบกวนสมาธิของทีมอื่น

๓.๔ การประกวดใช้การร้องสดไม่มีเครื่องดนตรีประกอบ แต่อาจใช้ร่างกายทำเสียงดนตรีได้ และใช้การร้องประสานเสียงก็ได้

๓.๕ การแต่งกาย ให้แต่งชุดนักเรียน ไม่ต้องใช้อุปกรณ์ประกอบใด ๆ

๓.๖ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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

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

หมายเหตุ : หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ ๓) กรรมการมีสิทธิ์ตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน

๖.๑ จำนวน ๓ คน หรือ ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

๖.๒.๑ ครูสังกัด สพฐ. ที่มีความรู้ความสามารถด้านภาษาไทย ดนตรี การสื่อสารอวัจนภาษาหรือมีผลงานดีเด่น

๖.๒.๒ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถในการแสดง การละคร การร้องเพลง

๖.๒.๓ ครูสังกัด สพฐ. ที่มีความรู้เรื่องคุณธรรมหรือครูผู้มีผลงานดีเด่นด้านคุณธรรมและจริยธรรม

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓

๗. สถานที่ สถานที่ให้นำเสนอ ควรเปิดโอกาสให้ได้ชมโดยทั่วกัน

๘. การแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

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

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

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๒. การประกวดโครงงานคุณธรรม

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ ๕ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

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

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

โครงงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นโครงงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมศีลธรรม คุณธรรม และจริยธรรมที่ใช้คุณธรรมในการศึกษาหาความรู้เพื่อให้ได้คำตอบในเรื่องที่ศึกษา เป็นผลงานย้อนหลัง (นับจากปีการศึกษาปัจจุบัน) ไม่เกิน ๒ ปีการศึกษาเท่านั้น โดยมีรายละเอียดการแข่งขัน ดังนี้

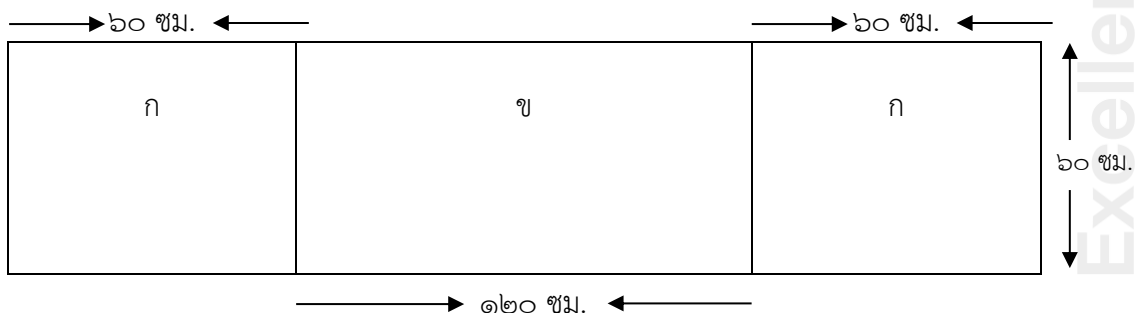
๓.๑ ส่งเอกสารต่อไปนี้ ให้คณะกรรมการก่อนเริ่มแข่งขัน

๓.๑.๑ ชื่อโรงเรียน นักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๓.๑.๒ สรุปย่อโครงการ/กิจกรรมทั้งหมด ลงในแบบฟอร์มที่กำหนด (ตามตัวอย่าง ๓.๑.๒ แบบสรุปย่อ

โครงงานคุณธรรม) ความยาว ๑ หน้ากระดาษ A๔

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



๓.๒ นักเรียนนำเสนอต่อคณะกรรมการ โดยใช้เวลานำเสนอไม่เกิน ๗ นาที หลังจากนั้นให้นักเรียนร่วมตอบข้อซักถาม (เวลาสำหรับซักถามไม่เกิน ๑๕ นาที)

๓.๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- ๔.๑ มีกระบวนการทางปัญญาในการสำรวจเลือกประเด็นปัญหา ประมวลข้อมูล การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การประเมินผล ๑๕ คะแนน
- ๔.๒ การใช้หลักกรรม แนวพระราชดำริ พระราชดำรัส มาใช้ได้อย่างสอดคล้อง เหมาะสมตรงกับประเด็นปัญหา 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 มีความสุขขีปีติใจ
 - ปัญญา : ทศนคติใฝ่ดี ละอายชั่ว มีความเข้าใจชีวิตและโลก เข้าใจสัจธรรม
- ๔.๖ มีการสร้างการมีส่วนร่วมแก่บุคคลต่าง ๆ และความสัมพันธ์กับชุมชน (บ-ว-ร),(บ-ร-ม) ๑๐ คะแนน
- ๔.๗ การพึ่งตนเองและสืบต่อไปได้อย่างยั่งยืน ๑๐ คะแนน
- ๔.๗.๑ ความมุ่งมั่นทุ่มเท เพียรพยายามของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง จนเป็นที่ประจักษ์
- ๔.๗.๒ มีการสร้างเครือข่ายแกนนำและกลุ่มสมาชิก เช่น การตั้งเป็นชมรม/ชุมนุม
- ๔.๗.๓ การนำลงสู่วิถีชีวิตปกติของโรงเรียนหรือชุมชนของตนเองได้
- ๔.๗.๔ แผนการดำเนินงานมีความชัดเจนและเป็นไปได้
- ๔.๗.๕ มีวิธีการระดมทุนและแสวงหาแหล่งงบประมาณได้เอง
- ๔.๘ การนำเสนอด้วยความคิดสร้างสรรค์ เทคนิควิธีการ และบุคลิกภาพในการสื่อสาร ๑๐ คะแนน
- ๔.๘.๑ รูปแบบและวิธีการนำเสนอชัดเจนและน่าสนใจ
- ๔.๘.๒ กิริยามารยาท การทักทาย การพูด การใช้ภาษา
- ๔.๘.๓ การแบ่งงาน ทำงานเป็นกลุ่ม
- ๔.๙ ความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารและสื่อนำเสนอ ๕ คะแนน

หมายเหตุ ๑. เกณฑ์การตัดคะแนน หากนำเสนอเกินเวลาที่กำหนด ดังนี้

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

๒. หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ ๓) กรรมการมีสิทธิ์ตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

๖. คณะกรรมการตัดสิน

๖.๑ จำนวน ๓ คน หรือ ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

๖.๒.๑ พระสงฆ์หรือผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับโครงการคุณธรรม

๖.๒.๒ ครูสังกัด สพฐ. หรือครูผู้มีความรู้เรื่องโครงการคุณธรรม

๖.๒.๓ ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานที่มีความรู้เกี่ยวกับโครงการคุณธรรม

ข้อควรคำนึง

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

๗. สถานที่ ควรมีห้องและโต๊ะวางโครงการสำหรับจัดการแข่งขัน รองรับจำนวนโครงการที่ส่งเข้าประกวดอย่างเพียงพอ

๘. การแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

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

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

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

ตัวอย่าง ๓.๑.๒ แบบสรุปย่อโครงการงานคุณธรรม (ความยาว ๑ หน้ากระดาษ A๔)

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

Excellent Student Competition 2022

<https://www.sillapa.net>

ตัวอย่าง ๓.๑.๓ ส่วนประกอบของเอกสารรูปเล่ม

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

๑. ปกหน้า

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

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

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

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

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

๕. บทที่ ๑ บทนำ

๕.๑ ที่มาและความสำคัญ (อธิบายความเป็นมา แรงบันดาลใจ หรือเหตุผล ที่ทำให้คิดทำโครงการ)

๕.๒ วัตถุประสงค์ (แสดงจุดมุ่งหมายของการทำโครงการเป็นรายชื่อ ไม่ควรเกิน ๕ ข้อ)

๕.๓ ขอบเขตการศึกษาเรียนรู้ (ระบุ กลุ่มเป้าหมาย กำหนดระยะเวลาและสถานที่ ในการดำเนินโครงการ)

๖. บทที่ ๒ การดำเนินการโครงการ

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

๖.๒ งบประมาณ (แสดงรายการค่าใช้จ่ายโดยแยกเป็นรายหมวดและยอดรวม)

๖.๓ แหล่งที่มาของงบประมาณ (กรณีที่มีการระดมทุนหรือหางบประมาณเพิ่มเติมขึ้นเอง ให้อธิบายถึงวิธีการระดมทุนหรือการเข้าถึงแหล่งงบประมาณนั้นโดยย่อด้วย)

๖.๔ อุปสรรคความผิดพลาดและการแก้ปัญหา (อธิบายถึงอุปสรรคปัญหาหรือข้อขัดข้องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการดำเนินการโครงการ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า แล้วสรุปเป็นบทเรียนที่ได้ จากการเผชิญปัญหานั้น ๆ)

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

๘. บทที่ ๔ การศึกษาวิเคราะห์

๘.๑ ปัญหาและสาเหตุ (ประมวลข้อมูลสภาพปัญหา แล้ววิเคราะห์สืบสาวหาสาเหตุของปัญหา)

๘.๒ เป้าหมายและทางแก้ (วิเคราะห์เชื่อมโยงเป้าหมายของโครงการกับวิธีการดำเนินงานว่าเป็นหนทางไปสู่เป้าหมายที่วางไว้อย่างไร อย่างเป็นเหตุเป็นผล)

๘.๓ หลักการและหลักธรรมที่นำมาใช้ (แสดงหลักธรรมและแนวพระราชดำริ หรือหลักวิชาการต่าง ๆ ที่นำมาใช้ พร้อมอธิบายความหมายโดยย่อ แล้วอธิบายเชื่อมโยงกับโครงการ อย่างเป็นเหตุเป็นผล)

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

๘.๕ การประเมินตนเอง (สมาชิกกลุ่มเยาวชนผู้รับผิดชอบโครงการทุกคน แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกต่อการพัฒนาตนเอง หรือความประทับใจต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ระหว่าง การดำเนินการโครงการ)

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

๙. **บทที่ ๕** บทสรุปและข้อเสนอแนะ

๙.๑ สรุปผลการดำเนินการโครงการ (อธิบายสรุปภาพรวมของโครงการทั้งหมดเชื่อมโยงสู่กระบวนการเรียนรู้และพัฒนาคุณธรรมตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายของโครงการคุณธรรม)

๙.๒ แผนการดำเนินงานในอนาคตและข้อเสนอแนะ (แผนการดำเนินงานในภาคการศึกษาต่อไป)

๑๐. เอกสารอ้างอิง (ถ้ามี)

๖. การประกวดเล่านิทานคุณธรรม

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

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

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

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

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

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

หมายเหตุ

๑. เกณฑ์การตัดคะแนน หากเล่นิทานเกินเวลาที่กำหนด ดังนี้

๑.๑	เกินเวลา ๓ นาที	ตัด ๑ คะแนน
๑.๒	เกินเวลา ๔-๕ นาที	ตัด ๒ คะแนน
๑.๓	เกินเวลา มากกว่า ๖ นาที	ตัด ๔ คะแนน

๒. หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ ๓) กรรมการมีสิทธิ์ตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการในการตัดสิน

๖.๑ จำนวน ๓ คน หรือ ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

- ๖.๒.๑ ครูสังกัด สพฐ. ที่มีความรู้เรื่องนิทานคุณธรรม
- ๖.๒.๒ ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานอื่นที่มีความรู้เกี่ยวกับทักษะการเล่นิทาน/ภาษา
- ๖.๒.๓ ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะที่มีความรู้เรื่องการละคร

ข้อควรคำนึง

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

๗. สถานที่ สถานที่ใช้แข่งขันควรเป็นเวทีหรือห้องประชุมขนาดใหญ่ที่มีเครื่องขยายเสียง

๘. การแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

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

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

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๗. การประกวดมารยาทไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีมๆละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

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

ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นทีมชาย ๑ หญิง ๑ ยกเว้น ถ้าเป็นโรงเรียนชายล้วนหรือหญิงล้วน อนุโลมให้เป็นทีมชายคู่ หญิงคู่ได้

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมรายชื่อครูผู้ฝึกสอน ๒ คน ต่อ ๑ ทีม

๓.๒ รายละเอียดการแข่งขัน

๓.๒.๑ ทำบังคับ ผู้เข้าประกวดทุกคนจะต้องปฏิบัติ

๑) กราบเบญจางคประดิษฐ์ (ทุกระดับชั้น)

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

๓.๒.๒ ทำเลือก ผู้เข้าประกวดจะจับฉลากเลือกประกวด ดังนี้

ทำเลือกจำนวน ๒ ทำ สำหรับระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ , ป.๔ – ป.๖ และ ม.๑ – ม.๓ ได้แก่

๑) กราบผู้ใหญ่

๒) การเคารพศพผู้สูงอายุ

๓) การเคารพศพพระ

๔) รับของจากผู้ใหญ่ยืน

๕) รับของจากผู้ใหญ่นั่งพื้น

๖) รับของจากผู้ใหญ่นั่งเก้าอี้

๗) ส่งของให้ผู้ใหญ่ยืน

๘) ส่งของให้ผู้ใหญ่นั่งพื้น

๙) ส่งของให้ผู้ใหญ่นั่งเก้าอี้

๑๐) การไหว้ระดับ ๑ ไหว้พระ, ไหว้โบราณสถาน โบราณวัตถุทางพระพุทธศาสนา

๑๑) การไหว้ระดับ ๒ ไหว้ผู้มีพระคุณ เช่น พ่อแม่ ปู่ย่า ตายาย ครูอาจารย์และบุคคลที่เคารพ

นับถืออย่างสูง

๑๒) การไหว้ระดับ ๓ ไหว้ผู้ที่เคารพนับถือโดยทั่วไปที่มีอาวุโสไม่มาก รวมถึงผู้เสมอกัน

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

๓.๓ ผู้เข้าประกวดจะต้องเข้าประกวดพร้อมกันทั้งชายหญิง และแต่งกายชุดนักเรียนเท่านั้น

๓.๔ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

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

๔.๑.๑ ความถูกต้อง ๖๐ คะแนน

๔.๑.๒ ทักษะความเป็นธรรมชาติ ๒๐ คะแนน

๔.๑.๓ การแต่งกาย (สุภาพ เรียบร้อย) ๒๐ คะแนน

๔.๒ ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖

๔.๒.๑ ความถูกต้อง ๕๐ คะแนน

๔.๒.๒ ทักษะความเป็นธรรมชาติ ๒๐ คะแนน

๔.๒.๓ ปฏิภาณไหวพริบ ๒๐ คะแนน

๔.๒.๔ การแต่งกาย (สุภาพ เรียบร้อย) ๑๐ คะแนน

หมายเหตุ : หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ ๓) กรรมการมีสิทธิ์ตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการในการตัดสิน

๖.๑ จำนวน ๓ คน หรือ ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

๖.๒.๑ ครูสังกัด สพฐ. ที่มีความรู้เรื่องมารยาทไทย

๖.๒.๒ ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานอื่นที่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องมารยาท (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม)

ข้อควรคำนึง

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

๗. สถานที่ ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะหมู่บูชา พร้อมด้วยธงชาติและพระบรมฉายาลักษณ์ พร้อมทั้งอุปกรณ์ในการประกวดสำหรับจัดการแข่งขัน (ควรเป็นห้องจริยธรรม) และสามารถเปิดให้เข้าชมการประกวดได้

๘. การแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

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

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

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

Download เกณฑ์มารยาทไทย

- หนังสือมารยาทไทย (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม)

<https://drive.google.com/drive/folders/1vUkMk3B3g92qb8iODNaPzjLtoY1kekJY?usp=sharing>

กลุ่มกิจกรรมภาษาอังกฤษ (กิจกรรมที่ ๑ - ๓)

๑. การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖ จำนวน ๑ คน
- ๒) นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓ จำนวน ๑ คน
- ๓) นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖ จำนวน ๑ คน

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน ๖ เดือน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หัวข้อเรื่องในการแข่งขันเป็นไปตามเนื้อหาในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการของแต่ละระดับชั้นที่เหมาะสมกับการพูดแบบ Impromptu Speech ดังนี้

๓.๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖ หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมเวลาว่างและนันทนาการ และสุขภาพและสวัสดิการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๑,๐๕๐ - ๑,๒๐๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

๓.๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓ หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมเวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการสถานที่ ภาษาและวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๒,๑๐๐ - ๒,๒๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรมมากขึ้น)

๓.๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖ หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง สิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการสถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๓,๖๐๐ - ๓,๗๕๐ คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

๓.๒ คณะกรรมการกลางของการแข่งขันเป็นผู้กำหนดหัวข้อเรื่องที่จะใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๘ - ๑๐ หัวข้อ และลงมติเลือก ๓ หัวข้อ สำหรับใช้ในการแข่งขันแต่ละระดับ นักเรียนมีสิทธิ์จับสลาก ๒ ครั้ง แล้วเลือกพูดเพียง ๑ หัวข้อ โดยให้เวลาเตรียมตัวก่อนการพูด ๕ นาที ผู้เข้าแข่งขันจะพูดตามหัวข้อเรื่องที่จับสลากได้

๓.๓ เวลาในการแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖	ใช้เวลาในการพูด	๓ - ๔ นาที
๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓	ใช้เวลาในการพูด	๔ - ๕ นาที
๓) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖	ใช้เวลาในการพูด	๕ - ๖ นาที

๓.๔ เวลาในการพูด (บวก /ลบ ๓๐ วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือมากกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาทีละ ๑ คะแนน (ไม่รวมเวลาที่ใช้ในการแนะนำตัว)

๓.๕ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์หรือเอกสารอื่น ๆ บันทึกช่วยจำ หรือข้อมูลประกอบการพูด และอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดที่เอื้อต่อการแข่งขัน

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

๓.๗ ไม่อนุญาตให้บุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันอยู่ในห้องหรือสถานที่จัดการแข่งขันในระหว่างการแข่งขัน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ด้านเนื้อหา (Content)

๔๐ คะแนน

ประกอบด้วย

- เนื้อหามีความถูกต้องตามหัวข้อเรื่องที่กำหนด (Accuracy and Consistency) ๑๕ คะแนน
- ความถูกต้องของภาษาในรูปแบบการพูดสุนทรพจน์ (Form & Organization of Speech) ๑๐ คะแนน
- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity) ๑๐ คะแนน
- การตอบคำถามเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องที่จับสลากได้ ๕ คะแนน

๔.๒ ด้านความคล่องแคล่วในทักษะภาษา (Language Competence and Fluency) ๔๐ คะแนน

ประกอบด้วย

- การใช้ภาษาเหมาะสมกับระดับชั้น (Difficulty Level) ด้านศัพท์ (Vocabulary) ๑๐ คะแนน
- โครงสร้างและคำสันธาน (Structure & Connectors)
- ความสามารถด้านการออกเสียง การเน้นคำ การลงเสียงสูงต่ำ การเน้นคำสำคัญ ในประโยคและจังหวะการหยุดในช่วงจบประโยค (Pronunciation, stress, Intonation, rhythm, pausing and pace) ๑๕ คะแนน
- การใช้น้ำเสียงสอดคล้องกับเนื้อหาที่พูด (Tone) ๑๐ คะแนน
- การตอบคำถามเกี่ยวกับหัวข้อที่จับสลากได้ ๕ คะแนน

๔.๓ ความสำเร็จในการถ่ายทอด (Presentation) ๑๕ คะแนน

ประกอบด้วย

- ความสามารถในการสื่อถึงผู้ฟัง (Communication) ๑๐ คะแนน
- บุคลิก ท่าทาง (Personality) ๕ คะแนน

๔.๔ พูดในระยะเวลาที่กำหนด (Time)

๕ คะแนน

หมายเหตุ : กรณีนักเรียนพูดไม่ตรงตามหัวข้อที่จับสลากได้ กรรมการพิจารณาตัดคะแนนในส่วนเนื้อหาของเรื่องที่พูด

กรรมการจะตัดคะแนนในส่วนเนื้อหา (Content) ๔๐ คะแนน เป็น ๐ คะแนน

Excellent Student Competition 2022

<https://www.sillapa.net>

ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนการทดสอบการพูดสนทนา/พูดสุนทรพจน์

Scoring Rubric

รายละเอียด เกณฑ์การ ให้คะแนน	เนื้อหาที่มีความถูกต้องตาม หัวข้อเรื่องที่กำหนด (Accuracy and Consistency) 15 คะแนน	ความถูกต้องของภาษา ในรูปแบบการพูด สุนทรพจน์ (Form & Organization of Speech) 10 คะแนน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity) 10 คะแนน	ความสามารถด้านการออกเสียง การเน้นคำสำคัญในประโยคและจังหวะการ หยุดในช่วงจบประโยค 20 คะแนน
Excellent	13 - 15 Present ideas clearly. Be able to express ideas fluently.	9 - 10 Main idea, supporting idea, details, examples, and well organized.	9 - 10 New, relevant, and clear idea	16 - 20 Clear pronunciation. Use correct sentence and word stress. Produce clear sounds. Key words are pronounced correctly.
Good	9 - 12 Present ideas well enough to be understood.	7 - 8 Miss some of the main ideas, supporting idea, details, and examples.	7 - 8 New, relevant, and quite clear idea	11 - 15 Occasionally mispronounce sounds or stress syllables or key words incorrectly; however, listeners can understand ideas.
Satisfactory	5 - 8 Speak with some hesitation but can communicate basic ideas.	4 - 6 Contain main idea, details, but no examples.	4 - 6 General, somewhat relevant, and unclear idea	6 - 10 May pronounce key words incorrectly or use inappropriate stress. Listeners can understand main ideas but may not understand all details.
Needs Improvement	1 - 4 Attempt to speak, but has difficulty communicating basic ideas.	1 - 3 Confusing main ideas and details with limited organization.	1 - 3 General, irrelevant, and unclear idea	1 - 5 Pronunciation makes meaning unclear which causes misunderstanding. Listeners cannot understand one or more important ideas.

หมายเหตุ : สามารถปรับใช้ในการให้คะแนน Impromptu Speech ได้แหล่งที่มา : Cambridge University, UK และ ORTESOL 2008, Mt. Hood Community College

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)
๒. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ/ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขันเป็น ๓ ห้อง ดังนี้

ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัว หลังจากผู้เข้าแข่งขันทุกคนลงทะเบียนและรายงานตัวเรียบร้อยแล้ว ให้จับสลากลำดับการแข่งขันแล้วนั่งรอในห้อง และควรมีผู้ประสานงานที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ ๒ ห้องเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน (อาจใช้มุมใดมุมหนึ่งของห้องที่ ๑) นักเรียนเข้ามาทีละคนตามลำดับก่อนเวลาพูด ๗ นาที จากนั้นจับสลากหัวข้อเรื่อง แล้วเขียนเรื่องคร่าว ๆ ใส่กระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ภายในเวลา ๕ นาที (กรรมการจับเวลาเพื่อความยุติธรรม)

ห้องที่ ๓ ห้องจัดการแข่งขัน

หมายเหตุ :

- ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า - ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังพูด ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันพูดจบก่อนจึงสามารถเข้า - ออกห้องแข่งขันได้
- ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันร้องเพลงหรือใช้อุปกรณ์ใด ๆ ประกอบการแข่งขันพูด
- ผู้เข้าแข่งขันต้องสวมชุดนักเรียนและยืนพูดให้เห็นเต็มตัว

๗. การเข้าแข่งขันระดับภูมิภาคและระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับภูมิภาค ถือเป็นผู้ชนะระดับชาติ (เขตตรวจราชการ : Cluster)

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ระเบียบการจัดการแข่งขันการพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

คณะกรรมการดำเนินงาน

วางแผนการดำเนินงานจัดการแข่งขัน

๑. จำนวนคณะกรรมการตามจุดต่าง ๆ

ลงทะเบียนรับรายงานตัว ๓ - ๕ คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อให้ถูกต้อง จับสลากจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขันให้นักเรียนให้เรียบร้อย เขียนชื่อ นามสกุลในแบบรายงานตัว ๒ ชุด

๒. พิธีกร ๑ - ๒ คน

ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียน ก่อนการแข่งขัน

๓. กรรมการตัดสิน ๓ - ๕ คน ควรมีชาวต่างชาติ ๑ คน

- ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม
- การถามคำถามต้องถามหลังจากผู้เข้าแข่งขันพูดเสร็จในทุกระดับ จำนวน ๑ คำถาม โดยคำถามจะสัมพันธ์กับหัวข้อที่ผู้เข้าแข่งขันจับฉลากหัวข้อได้ และคนถามควรเป็นชาวต่างชาติ (Native Speaker) เพื่อจะได้เป็นมาตรฐานและตรวจสอบความเข้าใจในเนื้อหาที่นักเรียนพูด

- สรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมด ส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

๔. คณะกรรมการจับเวลา ๑ คน

กรรมการจับเวลาควรมีอุปกรณ์ ดังนี้ นาฬิกาจับเวลา ป้าย ๓ สี (เขียว แดง เหลือง) สีเขียว หมายถึง เริ่มพูดได้ สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนหมดเวลา ๑ นาที และสีแดง หมายถึง หมดเวลาในการพูด แต่ผู้พูดสามารถพูดต่อได้ ๓๐ วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนแนะนำตัวและพูดหัวข้อ

๕. กรรมการที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน ๑ คน

- คุณสมบัติของกรรมการที่ดูแลนักเรียนต้องเป็นผู้มีจิตวิญญู เพราะนักเรียนที่เข้าแข่งขัน อาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน

- จัดเตรียมกระดาษ A๔ ดินสอ และยางลบ วางไว้ที่โต๊ะเพื่อให้นักเรียนร่างคำพูด

- จัดบันทึกหัวข้อการพูดลงในแบบรายงานตัวทั้ง ๒ ใบ ให้พิธีกรและคณะกรรมการ พร้อม ทั้งส่งตัวนักเรียนเข้าห้องแข่งขัน

๖. กรรมการเตรียมหัวข้อ ในการแข่งขันให้เป็นไปตามเนื้อหา

นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖ หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ และสุขภาพและสวัสดิการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๑,๐๕๐ - ๑,๒๐๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อเรื่อง Myself, Family, school ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้เข้าแข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด เช่น หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม (Environment) หัวข้อเรื่องควร เป็น How to save the energy เป็นต้น

นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓ หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษาและวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๒,๑๐๐ - ๒,๒๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรม มากขึ้น)แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อเรื่อง Myself, Family, Environment ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้เข้าแข่งขันได้บูรณาการ

ทางด้านความคิด เช่น หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology) หัวข้อเรื่องควรเป็น The influence of online marketing in Thailand เป็นต้น

นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖ หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง สิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการสถานที่ ภาษาและวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๓,๖๐๐ - ๓,๗๕๐ คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อเรื่อง Myself, Family, Environment ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้เข้าแข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด ตัวอย่างเช่น หัวข้อเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology) หัวข้อเรื่องควรเป็น The effects of digital learning in schools เป็นต้น

๗. รูปแบบการจัดห้องแข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัวและห้องเตรียมตัวควรเป็นห้องที่ไม่มีเสียงดังรบกวน
- ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้
 ๑. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการตัดสิน ๓ - ๕ คน
 ๒. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการจับเวลา ๑ คน

หมายเหตุ : การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบของการแข่งขันระดับชาติ ซึ่งในระดับภาคและระดับเขตพื้นที่การศึกษา อาจปรับได้ตามความเหมาะสม แต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

๒. การแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖ จำนวน ๑ คน
- ๒) นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓ จำนวน ๑ คน
- ๓) นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖ จำนวน ๑ คน

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครอง ถิ่นสัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน ๖ เดือน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ นิทานที่ใช้แข่งขัน เป็นนิทานพื้นบ้านของไทย นิทานของต่างประเทศ หรือนิทานอีสป

๓.๒ เวลาในการแข่งขัน

- ๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ เวลา ๕ - ๖ นาที
- ๒) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ เวลา ๖ - ๗ นาที
- ๓) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ เวลา ๗ - ๘ นาที

(บวก/ลบ ๓๐ วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาทีละ ๑ คะแนน

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องส่งบทนิทาน จำนวน ๕ ชุด ให้กรรมการตัดสินก่อนการแข่งขันล่วงหน้า ๑ วัน นับหลังจากแจ้งวันที่แข่งขัน

๓.๔ ขณะแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์หรือเอกสารอื่น ๆ บันทึกช่วยจำ หรือข้อมูลประกอบการเล่านิทาน และอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดที่เอื้อต่อการแข่งขัน

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

๓.๖ ไม่อนุญาตให้บุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องข้องเกี่ยวกับการแข่งขันอยู่ในห้องหรือสถานที่จัดการแข่งขันในระหว่างการแข่งขัน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ เนื้อเรื่อง (Content) ประกอบด้วย

๓๕ คะแนน

- เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัย
- รูปแบบการเล่าเรื่อง การนำเสนอ (Form & Organization)
- ข้อคิดในการนำเสนอ (Moral)

๑๕ คะแนน

๑๐ คะแนน

๑๐ คะแนน

๔.๒ ความคล่องแคล่วด้านการใช้ภาษา (Language Competence) ประกอบด้วย

๖๐ คะแนน

- ใช้ภาษาถูกต้องคำศัพท์ โครงสร้างคำสันธานและความเหมาะสมกับระดับชั้น
- ความสามารถด้านการออกเสียง (Pronunciation)
- การใช้น้ำเสียง และอารมณ์สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง (Tone)

๒๐ คะแนน

๒๐ คะแนน

๒๐ คะแนน

๔.๓ เล่าตามเวลาที่กำหนด (Time)

๕ คะแนน

หมายเหตุ : การแต่งกายชุดนักเรียน โดยไม่มีการใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่าเรื่อง

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)

๒. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะเลิศในลำดับที่ ๑ - ๓

สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขันเป็น ๒ ห้อง ดังนี้

ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัว หลังจากผู้เข้าแข่งขันทุกคนลงทะเบียนและรายงานตัวเรียบร้อยแล้ว

ให้จับสลากลำดับการแข่งขันแล้วนั่งรอในห้อง และควรมีผู้ประสานงานที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ ๒ ห้องจัดการแข่งขัน

หมายเหตุ

- ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า - ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังเล่นกีฬานาน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นกีฬานานจบก่อนจึงสามารถเข้า - ออกห้องแข่งขันได้
- ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันร้องเพลงหรือใช้อุปกรณ์ใด ๆ ประกอบการเล่นกีฬานาน
- ผู้เข้าแข่งขันต้องสวมชุดนักเรียนและยืนพูดให้เห็นเต็มตัว

๗. การเข้าแข่งขันระดับภูมิภาคและระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับภูมิภาค ถือเป็นผู้ชนะระดับชาติ (เขตตรวจราชการ: Cluster)

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ระเบียบการจัดการแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling)

คณะกรรมการดำเนินงาน

วางแผนการดำเนินงานจัดการแข่งขัน

๑. จำนวนคณะกรรมการตามจุดต่าง ๆ

ลงทะเบียนรับรายงานตัว ๓ - ๕ คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อให้ถูกต้อง จับสลากจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขันให้นักเรียนให้เรียบร้อย เขียนชื่อ นามสกุลในแบบรายงานตัว ๒ ชุด

๒. พิธีกร ๑ - ๒ คน

ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียนก่อนการแข่งขัน

๓. กรรมการตัดสิน ๓ - ๕ คน ควรมีชาวต่างชาติ ๑ คน (Native Speaker)

- ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม
- สรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมด ส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

๔. คณะกรรมการจับเวลา ๑ คน

กรรมการจับเวลาควรมีอุปกรณ์ ดังนี้ นาฬิกาจับเวลา ป้าย ๓ สี (เขียว แดง เหลือง) สีเขียว หมายถึง เริ่มเล่านิทานได้ สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนหมดเวลา ๑ นาที และสีแดง หมายถึง หมดเวลาในการเล่านิทาน แต่ผู้สามารถพูดต่อได้ ๓๐ วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนแนะนำตัว และพูดหัวข้อนิทาน

๕. กรรมการที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน ๑ คน

- คุณสมบัติของกรรมการที่ดูแลนักเรียนต้องเป็นผู้มีจิตวิทยาสูง เพราะนักเรียนที่เข้าแข่งขันอาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน
- ส่งตัวนักเรียนเข้าห้องแข่งขัน

๖. รูปแบบการจัดห้องแข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัวควรเป็นห้องที่ไม่มีเสียงดังรบกวน
- ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้
 ๑. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการตัดสิน ๓ - ๕ คน
 ๒. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการจับเวลา ๑ คน

หมายเหตุ : การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบของการแข่งขันระดับชาติ ซึ่งในระดับภาคและระดับเขตพื้นที่การศึกษา อาจปรับได้ตามความเหมาะสม แต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

๓. การเขียนเรื่องสั้นภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖ จำนวน ๑ คน
- ๒) นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓ จำนวน ๑ คน
- ๓) นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖ จำนวน ๑ คน

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน ๖ เดือน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ภาพที่ใช้ในการแข่งขันควรเป็นภาพที่เกี่ยวกับโรงเรียน ประเพณีอันดีงาม สถานที่ท่องเที่ยวของไทย ผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรหรือผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นในชุมชนของไทย หรือการรณรงค์สิ่งแวดล้อมในประเทศไทย และมีคำที่กำหนดให้ใช้ในการบรรยายภาพประมาณ ๕ - ๑๕ คำ โดยคณะกรรมการจัดเตรียมภาพพิมพ์สีขนาด A๔ สามารถเห็นได้ชัดเจน จำนวน ๕ ภาพ และแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันทราบในวันทำการแข่งขัน โดยกำหนดจำนวนคำในการเขียนเรื่องสั้นภาษาอังกฤษประกอบภาพในแต่ละระดับชั้น ดังนี้

๓.๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ไม่ต่ำกว่า ๑๐๐ คำ และมีคำที่ใช้กำหนดให้ใช้ประกอบภาพ จำนวน ๕ คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน (กรณีแก้ไขคำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียนตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน ๔๐ นาที

๓.๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ ไม่ต่ำกว่า ๑๕๐ คำ และมีคำที่ใช้กำหนดให้ใช้ประกอบภาพ จำนวน ๑๐ คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน (กรณีแก้ไขคำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียนตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน ๕๐ นาที

๓.๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ไม่ต่ำกว่า ๒๐๐ คำ และมีคำที่ใช้กำหนดให้ใช้ประกอบภาพจำนวน ๑๕ คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน (กรณีแก้ไขคำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียนตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน ๖๐ นาที

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมกระดาษรายงานมีเส้น ขนาด A๔ และอุปกรณ์ประกอบการเขียน เพื่อใช้ในการแข่งขัน จำนวน ไม่เกิน ๓ แผ่น โดยแสดงให้เห็นคณะกรรมการตรวจสอบก่อนการแข่งขัน

๓.๓ ประธานคณะกรรมการตัดสินเป็นผู้จับสลากภาพที่จะใช้ในการแข่งขัน ๑ ภาพ ก่อนการแข่งขัน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑. ด้านเนื้อหา ประกอบด้วย

๓๐ คะแนน

- เนื้อหา มีความสอดคล้องกับภาพการแข่งขันที่กำหนด ๑๐ คะแนน
- เนื้อหา สัมพันธ์กับหัวข้อที่เขียน ๑๐ คะแนน
- ตั้งชื่อเรื่องอย่างสร้างสรรค์ มีความน่าสนใจ กระชับ และเข้าใจง่าย สอดคล้องกับภาพที่กำหนด ๕ คะแนน
- ลำดับข้อความ ความคิดต่อเนื่อง และความสอดคล้องกัน ๕ คะแนน

๒. ด้านการถ่ายทอดเนื้อเรื่อง ประกอบด้วย

๓๐ คะแนน

- ลำดับการถ่ายทอดเป็นไปตามขั้นตอนรูปแบบการเขียน มีลำดับ ๑๐ คะแนน
- ประโยคใจความหลัก และประโยคสนับสนุนที่สอดคล้องกัน ๕ คะแนน
- ปรากฏใจความสำคัญ อย่างน้อย ๑ ใจความของแต่ละย่อหน้า ๕ คะแนน
- ใช้กลวิธีที่น่าสนใจในการถ่ายทอด เช่น ยกตัวอย่าง ทฤษฎี หลักปรัชญา สำนวน เป็นต้น ๑๐ คะแนน
- สามารถกระตุ้นและดึงความสนใจของผู้อ่านได้ ๕ คะแนน

๓. ด้านการสรุป ประกอบด้วย

๒๕ คะแนน

- มีเนื้อหา สัมพันธ์กับส่วนเนื้อหาอื่น ๆ ๕ คะแนน
- มีเนื้อหา กล่าวปิด ไม่ปรากฏรายละเอียดที่ซ้ำกับเนื้อเรื่อง ๕ คะแนน
- ใช้กลวิธีที่น่าสนใจในการสรุป ดึงดูดใจ เช่น สังเขปสาระสำคัญทั้งหมด เน้นย้ำประเด็นหลัก ตั้งคำถามให้ผู้อ่านครุ่นคิด เสนอข้อคิดหรือคติเตือนใจ คำคม บทร้อยกรอง ฯลฯ ๑๐ คะแนน
- ใช้คำที่กำหนดให้ ครบตามจำนวนเกณฑ์ที่กำหนด ๕ คะแนน

๔. ด้านการใช้ภาษา ประกอบด้วย

๑๕ คะแนน

- ใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ หรือสำนวนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ๑๐ คะแนน
- ร้อยเรียงประโยคภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

หมายเหตุ : กรณีนักเรียนเขียนเนื้อเรื่องไม่ตรงตามภาพที่จับสลาก ให้กรรมการพิจารณาตัดคะแนนในส่วนเนื้อหา

๖. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)

๒. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขันเป็น ๒ ห้อง ดังนี้

ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัว หลังจากผู้เข้าแข่งขันทุกคนลงทะเบียนและรายงานตัวเรียบร้อยแล้ว ให้จับสลากลำดับที่นั่งแข่งขันแล้วนั่งรอในห้อง และควรมีผู้ประสานงานที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ ๒ ห้องแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันนั่งตามลำดับที่นั่ง จากนั้นให้ประธานคณะกรรมการตัดสินการแข่งขันเป็นผู้จับสลากภาพที่จะใช้ในการแข่งขัน กรรมการแจ้งคำศัพท์ที่กำหนดให้ใช้ประกอบการบรรยายภาพด้วยการติดบัตรคำ หรือเขียนคำบนกระดานที่ผู้เข้าแข่งขันทุกคนสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน เมื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อม ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนเรื่องราว ๆ ใส่กระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ ภายในเวลา ๕ นาที (กรรมการจับเวลาเพื่อความยุติธรรม) แล้วจึงเริ่มการแข่งขัน

หมายเหตุ

- ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์หรือเอกสารอื่น ๆ บันทึกช่วยจำ ข้อมูลประกอบการเขียนหรือพจนานุกรมทุกประเภท และอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดที่เอื้อต่อการแข่งขัน
- ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า - ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังทำการแข่งขัน ต้องให้การแข่งขันเสร็จสิ้นก่อนจึงสามารถเข้า - ออกห้องแข่งขันได้
- ให้คณะกรรมการนั่งประจำที่ที่สามารถมองเห็นผู้เข้าแข่งขันได้อย่างทั่วถึง
- ผู้แข่งขันสวมชุดนักเรียน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภูมิภาคและระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับภูมิภาค ถือเป็นผู้ชนะระดับชาติ (เขตตรวจราชการ: Cluster)

๗.๒ ในกรณีที่มีผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับชื่อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ระเบียบการจัดการแข่งขันการเขียนเรื่องสั้นภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)

คณะกรรมการดำเนินงาน

วางแผนการดำเนินงานจัดการแข่งขัน

๑. จำนวนคณะกรรมการตามจุดต่าง ๆ

ลงทะเบียนรับรายงานตัว ๓ - ๕ คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อให้ถูกต้อง
จับสลากลำดับที่นั่งให้เรียบร้อย เขียนชื่อ นามสกุลในแบบรายงานตัว ๒ ชุด

๒. พิธีกร ๑ - ๒ คน

ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี ดูแลนักเรียน
ก่อนการแข่งขัน

๓. กรรมการตัดสิน ๓ - ๕ คน ควรมีชาวต่างชาติ ๑ คน (Native Speaker)

- ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม
- สรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมด ส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

๔. คณะกรรมการจับเวลา ๑ คน

กรรมการจับเวลาควรมีอุปกรณ์ ดังนี้ นาฬิกาจับเวลาในการแข่งขัน โดยกรรมการผู้จับเวลา
ให้สัญญาณ จำนวน ๓ ครั้ง ประกอบด้วย ครั้งที่ ๑ ให้สัญญาณเริ่มเขียน ครั้งที่ ๒ ให้สัญญาณก่อนหมดเวลา ๑๕
นาที และครั้งที่ ๓ ให้สัญญาณหมดเวลา

๕. กรรมการที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน ๑ คน

- คุณสมบัติของกรรมการที่ดูแลนักเรียนต้องเป็นผู้มีจิตวิญญูสูง เพราะนักเรียนที่เข้าแข่งขัน
จะมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนแข่งขัน
- ส่งตัวนักเรียนเข้าห้องแข่งขัน และพานักเรียนออกจากห้องแข่งขันเมื่อหมดเวลา

๖. รูปแบบการจัดห้องแข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัวนักเรียน ควรเป็นห้องที่ไม่มีเสียงดังรบกวน
- ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

๑. มีหมายเลขอยู่มุมขวาด้านบนของโต๊ะทุกตัวตามจำนวนและลำดับผู้เข้าแข่งขัน
โดยมีการเว้นระยะห่างที่เหมาะสม มีความสะอาด ไม่มีร่องรอยและไม่มีพื้นผิวขรุขระ

๒. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการตัดสิน ๓ - ๕ คน

๓. โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการจับเวลา ๑ คน

หมายเหตุ : การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบของการแข่งขันระดับชาติ ซึ่งในระดับภาคและระดับเขต
พื้นที่การศึกษา อาจปรับได้ตามความเหมาะสม แต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

4. การต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (ครอสเวิร์ด)

1. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1.1	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6	ประเภททีม	จำนวน 2 คน
1.2	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 (ขยายโอกาส)	ประเภททีม	จำนวน 2 คน
1.3	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 (สามัญ)	ประเภททีม	จำนวน 2 คน
1.4	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6	ประเภทเดี่ยว	จำนวน 1 คน

2. วิธีดำเนินการแข่งขัน จำนวนเกม/รอบ

2.1 ระดับเขต

2.1.1 โรงเรียนส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขันตามประเภทที่กำหนด

2.1.2 ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน

2.1.3 เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 2 ทีม กำหนดให้ทั้ง 2 ทีมมาแข่งในรอบคัดเลือก 2 เกม โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.1.4 เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 3 – 6 ทีม กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือกแบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่มีทีมแข่งขันไม่มากและสามารถจัดแข่ง แบบพบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งชั้นทุกโรงเรียน จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนน

ดีที่สุด 2 ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.1.5 เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ 7 ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบแพริ่งแบบ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน 5 เกม และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์ สกอร์การ์ด และส่งกรรมการ เพื่อให้กรรมการจัดลำดับคะแนน

เกมที่ 2-5 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill ในทุกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมก่อนหน้า มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อยๆ หลังจบการแข่งขันในแต่ละเกม ให้ผู้เข้าแข่งขันบันทึกผลการแข่งขันในใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด และส่งกรรมการ (หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบ กรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ทุกครั้ง) จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.1.6 หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้ระบบ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ

2.1.7 ตัวแทน 1 ทีมเข้าสู่รอบระดับภาค

2.1.8 โปรแกรมจัดอันดับและประกบคู่อัตโนมัติ สามารถดาวน์โหลดได้ที่เฟซบุ๊ก กลุ่มครูสเวิร์ด งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน <https://www.facebook.com/groups/352702025126870/>

2.2 ระดับภาค

2.2.1 ทีมที่ได้เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค

2.2.2 ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน

2.2.3 กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบแพริงแบบ King of the Hill (KOTH) ตามระบบ การแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน 6 เกม และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ 4 ทีม

เกมที่ 2 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 1 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ 3

เกมที่ 3 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 2 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อยๆ

เกมที่ 4 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 3 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ 5

เกมที่ 5 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 4 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อยๆ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด)

เกมที่ 6 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ 5 มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อยๆ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด)

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก (6 เกม) เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และทีมที่มีคะแนนที่ 3 และ 4 เข้าสู่รอบรองอันดับที่ 3 โดยทำการแข่งขัน 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.2.4 หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้ระบบ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ

2.2.5 ตัวแทน 3 ทีมเข้าสู่รอบระดับชาติ

2.3 ระดับชาติ

2.3.1 ทีมที่ได้เป็นตัวแทนของภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ

2.3.2 ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 2 วัน

2.3.3 กำหนดให้ทุกทีมที่เข้าแข่งขันจะต้องแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบพบกันหมด (round robin)

จำนวน 11 เกม หลังจากจบเกมที่ 11 ให้ผู้เข้าแข่งขันส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ 12 และ 13

เกมที่ 12 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบเรียงลำดับ - king of the hill จากผลการแข่งขันเกมที่ 11 จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด)

เกมที่ 13 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบเรียงลำดับ - king of the hill จากผลการแข่งขันเกมที่ 12 จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด)

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และทีมที่มีคะแนนที่ 3 และ 4 เข้าสู่รอบรองชิงอันดับที่ 3 โดยทำการแข่งขัน 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

2.3.4 หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้ระบบ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ

3. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

4. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ วิทยากรนักกีฬา ที่มีความรู้ ความยุติธรรม มีความเข้าใจในระบบการแข่งขัน ตลอดจนกฎและกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี ไม่จำเป็นต้องเป็นครูเฉพาะในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ

4.1 กรรมการระดับเขตพื้นที่ ให้แต่ละเขตพื้นที่สรรหากรรมการในเขตที่รับผิดชอบหรือใกล้เคียงเพื่อดำเนินการตัดสินจากคุณสมบัติเบื้องต้นตามความเหมาะสม

หมายเหตุ* ครูที่มีนักเรียนเข้าแข่งขันในรุ่นนั้นๆ สามารถที่จะร่วมเป็นกรรมการตัดสินในรุ่นนั้นได้ แต่ไม่สามารถตัดสินชี้ขาดในเกมที่นักเรียนของตนแข่งขันได้ ต้องให้กรรมการจากโรงเรียนอื่นเป็นผู้ตัดสิน

4.2 กรรมการระดับภาค ส่วนกลางจะเป็นผู้กำหนดกรรมการตัดสินในแต่ละภาคให้บางส่วน เพื่อเป็นกรรมการหลักในการตัดสิน ไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด เพื่อให้การจัดการแข่งขันมีประสิทธิภาพ และเกิดปัญหาน้อยที่สุด ส่วนกรรมการดำเนินการจัดการแข่งขันให้ได้รับผิดชอบระดับภาคของแต่ละภาคประสานงานและสรรหาตามความเหมาะสม

4.3 กรรมการระดับชาติ ส่วนกลางจะเป็นผู้กำหนดกรรมการตัดสิน

5. กติกาเพิ่มเติม

5.1 กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมโครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทย

5.2 อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเองได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน, แป้นวางเบี้ย, ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) และนาฬิกาหรือโทรศัพท์ที่มีแอปพลิเคชันจับเวลา โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย เพื่อใช้ในการแข่งขัน

5.2.1. รุ่นประถมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นประถมศึกษา กระดานขนาด 11x11 ช่อง (เบี้ย 52 ตัว)

5.2.2. รุ่นมัธยมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด 15x15 ช่อง (เบี้ย 100 ตัว)

5.3 เวลาในการแข่งขัน

5.3.1 ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ 22 นาที โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา

5.3.2 หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน (แนะนำให้ใช้ระบบ Android) โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันลงบนแท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟนเพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “Chess Clock” ฯลฯ

5.3.3 ผู้เข้าแข่งขันสามารถนาฬิกาหรือสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลาใช้ในการแข่งขันได้คู่แข่งสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

5.3.4 ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

5.3.5 เมื่อผู้เข้าแข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งร้องขอให้มีการใช้นาฬิกาในเกมนั้น คู่ต่อสู้ไม่มีสิทธิปฏิเสธหรือเลี่ยงการใช้นาฬิกาได้

5.3.6 หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทีละ 10 คะแนน เศษวินาทีจะถูกนับเป็น 1 นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาติดลบ -3.18 นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที และจะถูกหักคะแนน 40 คะแนน ตามกฎ (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญ ก่อนแข่งเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล

5.3.7 ห้ามกรรมการตัดสินหากการตัดเกมการแข่งขัน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นจนจบเกมเท่านั้น หากมีการตัดเกมการแข่งขัน ผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถประท้วงกรรมการผู้ตัดสินได้ หรือหากต้องมีการตัดเกมจริงต้องได้รับการยินยอมจากผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนเช่นกัน

5.3.8 กรณีไม่ใช้นาฬิกา กรรมการต้องชี้แจงเงื่อนไขกับผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนก่อนเริ่มการแข่งขัน และต้องได้รับการยินยอมจากทุกฝ่าย และบริหารจัดการเวลาในการแข่งขันอย่างเหมาะสม และต้องปฏิบัติตามกฎข้อ 5.3.7 โดยไม่มีการตัดเกม

5.4 การขอตรวจศัพท์ (Challenge)

5.4.1 ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกตเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กตเวลา การขอขานเล่นจึงจะไม่เป็นผล

5.4.2 การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาคำศัพท์ที่คู่แข่งชั้นลง คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี่ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าคู่แข่งที่ขอโฮลด์จะยอมรับคำศัพท์นั้นๆ (เวลาในการขอโฮลด์ ไม่เกิน 30 วินาที)

5.4.3 การตรวจสอบคำศัพท์ ให้ใช้คอมพิวเตอร์หรือนิตบุ๊คในการตรวจคำศัพท์จากโปรแกรมที่ชื่อว่า Zyzzyva (ดาวน์โหลดจากลิงค์ในเพจ <https://www.facebook.com/Crossword.AMath.Kumkom/>) โดยใช้ดิคชันนารี TWL06 หรือ OWL2.x ที่ใช้ในการแข่งขันภายในประเทศ ไม่อนุญาตให้ตรวจคำศัพท์ในสมาร์ทโฟน/แท็บเล็ตพีซีที่นำมาใช้จับเวลาหรือเครื่องส่วนตัวของผู้เข้าแข่งขัน ต้องใช้คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต พีซีที่กรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น เมื่อมีการขอขาลเล่นจึงให้หยุดเวลา คำเบี่ย รูดถุงเบี่ย ทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนไป เช็คคำศัพท์ที่เครื่องขาลเล่น ห้ามตรวจคำศัพท์จากหนังสือศัพท์หรือพจนานุกรม การตรวจคำศัพท์ผู้เข้าแข่งขัน จะเป็นผู้ตรวจคำศัพท์ตนเองจากโปรแกรมตรวจคำศัพท์ กรรมการไม่สามารถบอกได้ว่าคำศัพท์คำนั้นมีหรือไม่มี

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

5.6 การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน

5.7 แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

5.7.1 ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษา แต้มต่างสูงสุดไม่เกิน 100 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 100 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 80 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 80 แต้ม

5.7.2 ครอสเวิร์ดรุ่นมัธยมศึกษา แต้มต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 250 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน 200 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 200 แต้ม

5.7.3 รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference

5.7.4 ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่ง ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษาจะได้คะแนนสะสม 50 แต้ม มัธยมศึกษาได้ 100 แต้ม

5.8 การหยุดเกม ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดคำศัพท์ และให้คว่ำเบี่ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี่ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น
หมายเหตุ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม

5.9 ห้ามเล่นเครื่องมือสื่อสาร ใส่หูฟัง หรือคุยโทรศัพท์ขณะแข่งขัน

5.10 ให้จับถุงเบี่ยในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา จับเบี่ยให้ครบและวางเบี่ยที่จับลงบนโต๊ะก่อนใส่ในแป้นวางเบี่ยเท่านั้น ห้ามวางถุงเบี่ยบนโต๊ะแล้วจับเบี่ย ห้ามจับเบี่ยใต้โต๊ะ หรือเปิดเบี่ยดูใต้โต๊ะ ตามกฎกติกา และมารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตักเตือนได้หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถเรียกกรรมการมาตักเตือนหากยังทำซ้ำ เมื่อจับเบี่ยเสร็จแล้ว ให้รูดเชือกปิดถุงเบี่ยให้เรียบร้อย

5.11 การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ให้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน

5.12 ผู้ฝึกสอนสามารถเข้าในบริเวณสนามแข่งขันได้ โดยต้องเว้นระยะห่างจากโต๊ะที่นักเรียนของตนแข่งขันอย่างน้อย 3 เมตร (กรรมการอาจจัดพื้นที่สำหรับผู้ฝึกสอนบริเวณสนามแข่งขัน) และไม่ส่งเสียงดัง

หรือรบกวนสมาธิของผู้เข้าแข่งขัน รวมถึงรบกวนการทำหน้าที่ตัดสินของกรรมการ ผู้ฝึกสอนสามารถพูดคุย
แนะนำนักเรียนของตนได้หลังจบการแข่งขันแต่ละเกมเท่านั้น ไม่สามารถแนะนำระหว่างทำการแข่งขันได้
หาก เกิดปัญหาในการแข่งขันสามารถขอฟังคำชี้แจงจากกรรมการได้ เพื่อให้เกิดความกระจ่างในการแข่งขัน

5.13 กติกาและมารยาทในการแข่งขันเพิ่มเติม สามารถศึกษาได้จากแหล่งข้อมูลด้านล่าง

กลุ่มคอสเวิร์ด งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

<https://www.facebook.com/groups/352702025126870/>

เพจคอสเวิร์ด เอแม็ท คาคม งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

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

เกณฑ์การประกวดเล่านิทาน (Story Telling) เพิ่มเติม
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน นักเรียน ระดับชั้น ป.1-3

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ระดับชั้น ป.1-3 จำนวน 1 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

เวลาในการแข่งขัน 3-5 นาที (บวก/ลบ 30 วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาทีละ 1 คะแนน

หมายเหตุ** : เกณฑ์การแข่งขันข้ออื่นๆ ใช้หลักปฏิบัติเช่นเดียวกับรายละเอียดและเกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 72 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล (รายการแข่งขันกิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับวิชาการ ข้อ 5.ภาษาต่างประเทศ (อังกฤษ))

๑. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์

๑.๑ การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ – เนตรนารี หรือ ยุวกาชาด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ๓

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๖ คน แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารีหรือยุวกาชาด อยู่ในทีมเดียวกันได้

๒) จำนวนผู้เข้าแข่งขัน สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมการแข่งขันในการเดินทรงตัววางของบนศีรษะ โยนลูกบอล และผูกเงื่อนตามใบงาน ดังต่อไปนี้

๓.๑ วางสมุดลูกเสือปกแข็งบนศีรษะ มือทั้งสองข้างกอดอก แขนแนบลำตัว เดินเท้าเหยียบเส้นที่กำหนด อ้อมสิ่งกีดขวาง ระยะทาง ๑๔ เมตร ไปและกลับ

๓.๒ โยนลูกบอล(ใช้ลูกเทนนิส) ลงตะกร้า ที่ผูกติดกับไม้กั้นระยะ ๓ เมตร

๓.๓ ผูกเงื่อน ๔ เงื่อน

๑) เงื่อนกระหวัดไม้สองชั้น

๒) เงื่อนพิรอด

๓) เงื่อนขัดสมาธิ

๔) เงื่อนบ่วงสายธนู

๓.๔ ให้ผู้จัดการแข่งขันจัดเตรียมเชือกผูกเงื่อนที่มีขนาดเท่ากัน ยาว ๒ เมตร จำนวน ๕ เส้น และเชือกไนลอนขนาดเล็กกว่าเชือกผูกเงื่อน ยาว ๒ เมตร จำนวน ๑ เส้น

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ - เนตรนารี หรือยุวกาชาด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑) ผลสำเร็จของการปฏิบัติงาน (๗๕ คะแนน)

๑.๑ เดินวางของบนศีรษะ คนละ ๕ คะแนน ๓๐ คะแนน

๑.๒ โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า คนละ ๓ ลูก ลูกละ ๑ คะแนน ๑๘ คะแนน

๑.๓ ความถูกต้องของการผูกเงื่อน เงื่อนละ ๒ คะแนน ๑๔ คะแนน

๑.๔ ประสิทธิภาพของเชือกที่ผูกต่อกัน ๑๓ คะแนน

๑.๔.๑ ประสิทธิภาพของการผูกเงื่อน ๔ คะแนน ให้ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายดึงเชือกที่ผูกกับไม้กั้นต่อกันมา และเชือกบ่วงสายธนูที่ผูกกับตัวระดับเข็มขัด ถ้าดึงแล้วเชือกหลุดให้ได้คะแนนเป็น ๐ คะแนน

๑.๔.๒ ความเรียบร้อยของเงื่อน ๗ คะแนน โดยดูจากปลายเชือกที่ใช้ผูกเงื่อน เงื่อนละ ๑ คะแนน ทั้งนี้จะต้องเหลือปลายเชือกแต่ละเงื่อน ๓ – ๕ ซม.

๑.๔.๓ วัดความยาวของเชือกที่ผูกจากหลักถึงตัวผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้าย ทีมใดต่อเชือกได้ยาวที่สุดได้ ๒ คะแนน และลดคะแนนทีมที่ได้ความยาวลดลงมาทุก ๕ ซม. ต่อ ๐.๕ คะแนน

๒) ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม เครื่องแต่งกาย (๒๐ คะแนน)

๒.๑	บทบาทของหัวหน้าทีมในการสั่งการ การควบคุมทีม	๕	คะแนน
๒.๒	ลูกทีมเชื่อฟังและปฏิบัติงานตามคำสั่งอย่างมีวินัย	๕	คะแนน
๒.๓	การแต่งเครื่องแบบครบและถูกต้องตามประเภท	๕	คะแนน
๒.๔	ความแคล่วคล่องว่องไว ความมีวินัย	๕	คะแนน

๓) เวลาที่ใช้ (๕ คะแนน)

- ๓.๑ ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จโดยใช้เวลาน้อยที่สุด ได้คะแนน ๕ คะแนน
๓.๒ ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จใช้เวลามากขึ้น ลดคะแนนลงตามส่วนทุก ๑ นาที
ต่อ ๑ คะแนน

๔.๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. คณะกรรมการตัดสิน

- จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐ คน

คุณสมบัติกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความชำนาญในกิจกรรมลูกเสือ
- ครูผู้สอนลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวุฒิบัตย์ ๒ ท่อนขึ้นไป
- ครูผู้สอนยุวภาษาชาติโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมลูกเสือ

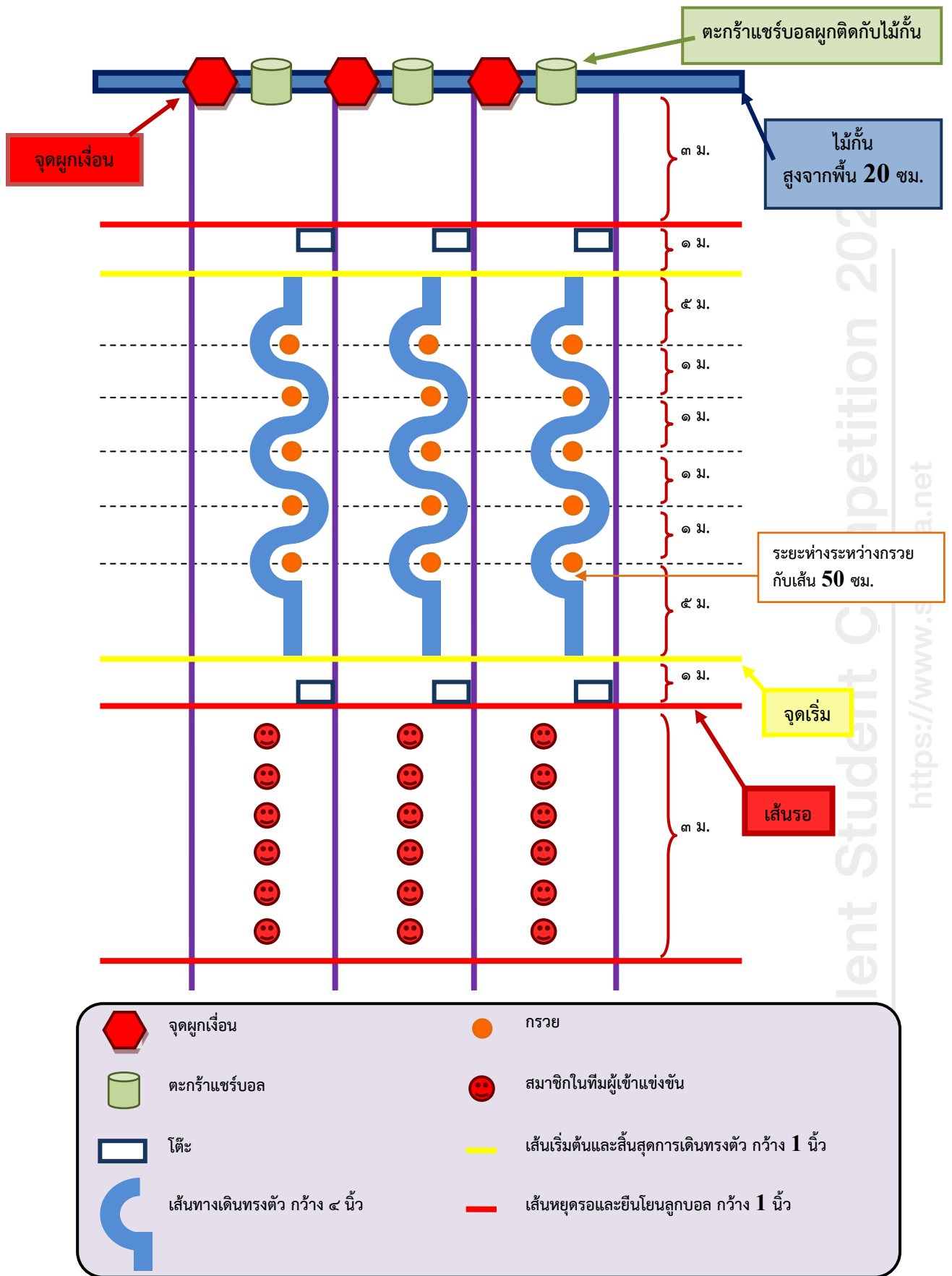
ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

สถานที่แข่งขัน

สถานที่จัดแข่งขันควรเป็นลานกลางแจ้ง หรือห้องประชุม ฟ้าโปร่ง

แผนผังสนามแข่งขันเดินทรงตัวทวนของบนศีรษะและโยนบอล



๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค

๗.๑ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑.๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๑.๒ ทีมใดได้คะแนน ข้อที่ ๑.๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๑.๒ เท่ากัน ให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

คำแนะนำสำหรับคณะกรรมการ

๑. การตัดสิน

- ๑.๑ คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
- ๑.๒ การให้คะแนนเครื่องแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งเครื่องแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน
- ๑.๓ ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจจะถูกประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี และยุวกาชาด อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้
- ๑.๔ คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการให้ผู้เข้าแข่งขัน แก้ไข เปลี่ยนแปลงการแต่งกายและทรงผม หรือพฤติกรรมอื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน
- ๑.๕ คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

๒. การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

- ๒.๑ ลูกเทนนิสสำหรับใช้ในการแข่งขัน จำนวนลู่อะ ๑๘ ลูก
- ๒.๒ ตะกร้าแชร์บอล ขนาดเท่ากัน
- ๒.๓ สมุดลูกเสือปกแข็ง
- ๒.๔ นาฬิกาจับเวลา
- ๒.๕ เชือกผูกเงื่อน ขนาดเท่ากัน ยาว ๒ เมตร
- ๒.๖ เชือกไต่ลอดัน เส้นเล็กกว่าเชือกผูกเงื่อน ความยาว ๒ เมตร
- ๒.๗ ไม้กลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๑- ๒ นิ้ว ยาว ๕ - ๖ เมตร ๒ อัน นำมาต่อกัน ผูกกับหลักไว้เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันใช้ผูกเงื่อนและผูกตะกร้าแชร์บอลสำหรับการโยนลูกเทนนิส
- ๒.๘ โต๊ะนักเรียนหรือโต๊ะอื่นที่มีขนาดใกล้เคียง ไว้สำหรับวางสมุดและลูกเทนนิส ลู่อะ ๒ ตัว
- ๒.๙ ฉลากหมายเลข ๑ - ๖ ใส่กล่องทึบแสง
- ๒.๑๐ กรวยยางหรืออุปกรณ์อย่างอื่นที่มีลักษณะเดียวกัน
- ๒.๑๑ วัสดุสำหรับทำเส้น ใช้เดินทรงตัว
- ๒.๑๒ กระดาษกาวสีแดงและสีเหลืองขนาดกว้าง ๑ นิ้ว
- ๒.๑๓ ตะกร้าใส่ลูกเทนนิส ลู่อะ ๑ ใบ

๓. การจัดเตรียมสถานที่แข่งขัน

- ๓.๑ สถานที่สำหรับการแข่งขัน เป็นลานซีเมนต์พื้นราบ
- ๓.๒ จัดทำลู่อะไม่น้อยกว่า ๓ ลู่อะ ความยาวลู่อะ ๒๒ เมตร กว้างไม่น้อยกว่า ๓ เมตร แต่ละลู่อะขีดเส้นทำเครื่องหมายและวางอุปกรณ์ดังนี้
 - ระยะ ๓ เมตรแรก ตีเส้นทึบสีแดงกว้าง ๑ นิ้ว เป็นจุดยืนรอกของสมาชิกทีมที่เข้าแข่งขัน
 - ระหว่างจุดรอกถึงจุดเริ่มต้น ระยะ ๑ เมตร ตีเส้นสีเหลืองกว้าง ๑ นิ้ว วางโต๊ะ ๑ ตัว สำหรับวางสมุดลูกเสือปกแข็ง ๑ เล่ม
 - จากจุดเริ่มต้นถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว ระยะ ๑๔ เมตร ตีเส้นทึบขนาดกว้าง ๔ นิ้ว ดังรูป
 - จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว วางโต๊ะ ๑ ตัวขีดเส้นสีแดง ไว้สำหรับวางสมุดและวางตะกร้า ใส่ลูกเทนนิส ตะกร้าละ ๑๘ ลูก
 - จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว ระยะ ๑ เมตร ตีเส้นทึบสีแดงกว้าง ๑ นิ้ว เป็นจุดกั้นยืนโยนลูกบอล

- จากจุดไม้กั้น ระยะ ๓ เมตร ปีกหลักผูกไม้กั้นยาวไม่น้อยกว่า ๙ เมตร สูงจากพื้น ๒๐ เซนติเมตร ไว้ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๒ ผูกเงื่อนยึดติดกับไม้และผูกตะกร้าแฮร์บอลคู่ละ ๑ ใบ ให้วางตะกร้าแฮร์บอลคู่ละ ๑ ใบ โดยอาจจะนำหินหรืออิฐ ผูกไว้นอกกันตะกร้า เพื่อถ่วงยึดกับพื้นกันล้มได้ แต่ห้ามใช้วัสดุอื่นใดใส่ไว้ในตะกร้า

๓.๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันยืนเข้าแถวที่จุดรอห่างจากจุดเริ่มต้น ๑ เมตร ห้ามผู้เข้าแข่งขันล้ำเส้นจากจุดรอจนกว่าผู้เข้าแข่งขันคนก่อนจะกลับมาสัมผัสมือ

๓.๔ ห้ามผู้เข้าแข่งขันยืนเหยียบเส้นจุดกั้นยืนโยนลูกบอล

๓.๕ ขณะแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันถอดหมวก

๔. การดำเนินการแข่งขัน

๔.๑ ผู้จัดการแข่งขัน ควรดำเนินการจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้น ภายใน ๑ วัน

๔.๒ แจกใบงานให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมพร้อมๆกัน ให้เวลาแต่ละทีมอ่านใบงาน และสังเกตการสั่งงาน การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

๔.๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีม (ทุกคน) มาจับฉลากหมายเลข เมื่อจับได้แล้วให้ถือไว้ก่อน ห้ามเปิดออกดูจนกว่าจะได้ยินสัญญาณ ให้สังเกตการสั่งงานของหัวหน้าทีม การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

๔.๔. มอบเชือกที่จัดเตรียมไว้ให้แก่หัวหน้าทีม ทีมละ ๖ เส้น (ประกอบด้วยเชือกผูกเงื่อน ๕ เส้น และเชือกในล่อน ๑ เส้น) เพื่อให้หัวหน้าทีมดำเนินการมอบเชือกให้สมาชิก คนละ ๑ เส้น เพื่อใช้ในการแข่งขัน

เมื่อได้เชือกประจำตัวแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสือ เสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกงหรือกระเป๋าของของแต่ละคน

๔.๕ เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด จึงเริ่มปฏิบัติตามใบงานและเริ่มจับเวลา

๔.๖ เริ่มการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๑ เดินจากจุดรอมาที่โต๊ะวางสมุด หยิบสมุดลูกเสือปกแข็ง วางบนศีรษะ เอามือทั้งสองข้างกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากจุดเริ่มต้นเหยียบไปบนเส้นที่กำหนดจนถึงจุดสิ้นสุด แล้วหยิบสมุดจากศีรษะวางไว้บนโต๊ะตัวที่ ๒ หยุดและยืนหลังเส้นสีแดง หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า ครั้งละ ๑ ลูก โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ ๓ ลูก เสร็จแล้วให้ดึงเชือกประจำตัวจากกระเป๋า เดินข้ามเส้นสีแดงไปผูกเงื่อนกระหวัดไม้ ๒ ชั้น กับไม้กั้นตรงจุดที่กำหนด แล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้น ให้ดึง ทั้งปลายเชือกไว้ เดินไปหยิบสมุดปกแข็งจากบนโต๊ะตัวที่ ๒ วางบนศีรษะ เอามือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินย้อนกลับไปตามเส้นทางเดิมจนถึงจุดเริ่มต้น หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะ แล้วไปสัมผัสมือกับสมาชิก ผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปเพื่อเข้าปฏิบัติกิจกรรม ดังเช่นผู้เข้าแข่งขันคนแรก

ผู้เข้าแข่งขันคนใดทำสมุดตกระหว่างทาง ให้หยุดตรงจุดที่สมุดตก หยิบสมุดวางบนศีรษะแล้วเดินต่อไป
กรรมการตัดคะแนนผู้เข้าแข่งขันครั้งละ ๑ คะแนน ทุกครั้ง ในกรณีต่อไปนี้

- ทำสมุดตกจากศีรษะ ครั้งละ ๑ คะแนน
- ทำกรวยล้ม กรวยละ ๑ คะแนน
- เท้าเดินออกนอกเส้น ก้าวละ ๑ คะแนน
- ใช้มือจับหรือหยิบสมุดก่อนถึงจุดที่กำหนด ครั้งละ ๑ คะแนน
- เท้าเหยียบเส้นสีแดงขณะยืนรอและโยนลูกบอล ครั้งละ ๑ คะแนน
- กรณีผู้เข้าแข่งขัน ปฏิบัติผิดขั้นตอนตามที่กำหนด ให้ทำการแก้ไขและแข่งขันต่อไปได้ แต่ให้ตัดคะแนน ครั้งละ ๑ คะแนน

๔.๗ เมื่อผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปสัมผัสมือกับผู้เข้าแข่งขันคนก่อนแล้วให้ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันคนแรก จากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางไว้บนโต๊ะ แล้วหยิบ ลูกเทนนิสในตะกร้า ครั้งละ ๑ ลูก โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ ๓ ลูก เสร็จแล้วดึงเชือกประจำตัวจากกระเป๋า ไปผูกเงื่อนกับปลายเชือกที่ผู้เข้าแข่งขันคนก่อนทิ้งปลายเชือกไว้ เสร็จแล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ดึงทั้งปลายเชือกไว้ แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะตัวที่ ๒ วางบนศีรษะเดินกลับตามเส้นทางเดิมไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะ แล้วไปสัมผัสมือผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามลำดับ

๔.๘ ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายเมื่อผูกเงื่อนตามที่กำหนดทั้ง ๒ เงื่อนเสร็จสิ้นแล้ว ไม่ต้องไปหยิบสมุดจากโต๊ะตัวที่ ๒ แต่ให้ดึงปลายเชือกให้ตึง และร้องไชโยขึ้น ถือเป็นการเล่นสุดการแข่งขัน กรรมการบันทึกเวลาที่ปฏิบัติกิจกรรมของแต่ละทีมไว้เพื่อใช้ประกอบการให้คะแนน

๔.๙ การวัดความยาวของเชือก ให้วัดจากจุดที่ผูกเชือกไปจนถึงส้นเท้าของผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายที่ยืนในลักษณะท่าตรง

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓
การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

๑. ให้ผู้เข้าแข่งขันไปยืนตั้งแถวในจุดที่กำหนดให้ อ่านใบงาน เมื่อเข้าใจแล้วให้ส่งใบงานคืนกรรมการ กรรมการจะมอบเชือกให้แก่หัวหน้าทีม ทีมละ ๖ เส้น

๒. ให้ทุกคนในทีมจับฉลากหมายเลขลำดับเพื่อปฏิบัติกิจกรรม

๓. เมื่อได้ยินสัญญาณจากกรรมการ ให้ทุกคนเปิดอ่านหมายเลขที่จับฉลากได้ แล้วตั้งแถวตอนเรียงตามลำดับหมายเลขที่จับฉลากได้

๔. หัวหน้าทีมมอบเชือกให้สมาชิก คนละ ๑ เส้น ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจัดการเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสื่อเสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกงหรือกระโปรงแล้วปฏิบัติดังต่อไปนี้

หมายเลข ๑ เดินจากจุดรอหลังเส้นสีแดงไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดปกแข็งบนโต๊ะวางบนศีรษะ เอามือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากเส้นสีเหลืองทวนสมุดปกแข็งบนศีรษะทำเหยียบไปตามเส้นที่กำหนดจนถึง เส้นสีเหลืองหยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะตัวที่ ๒ หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า ครั้งละ ๑ ลูก ยืนหลังเส้นสีแดง โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ ๓ ลูก แล้วหยิบเชือกจากกระเป๋าออกมาแก้ออก นำปลายเชือกข้างหนึ่งไปผูกกับไม้กั้นด้วยเงื่อนกระหวัดไม้ ๒ ชั้น ตรงจุดที่กรรมการกำหนด ดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง ปลอยเชือกทิ้งไว้ แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะวางบนศีรษะ มือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากเส้นสีเหลืองกลับไปตามเส้นทางเดิม ถึงเส้นสีเหลืองให้หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะ แล้ววิ่งไปสัมผัสมือกับ ผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เสร็จแล้วให้ออกจากกลุ่มแข่งขัน

หมายเลข ๒ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๑ แต่ให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๑ ด้วยเงื่อนพิรอด

หมายเลข ๓ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๒ ด้วยเงื่อนพิรอด

หมายเลข ๔ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๓ ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ

หมายเลข ๕ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๔ ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ

หมายเลข ๖ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำปลายเชือกด้านหนึ่งไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๕ ด้วยเงื่อนพิรอด เสร็จแล้วนำปลายเชือกอีกด้านหนึ่งผูกเงื่อนบ่วงสายธนูกับตัวระดับเข็มขัด ดึงปลายเชือกที่คล้องตนเองไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง เมื่อเชือกตึงแล้วให้ร้อง “ไชโย” ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน ไม่ต้องไปหยิบสมุดเดินย้อนมาที่จุดเริ่มต้น แต่ให้ยืนนิ่งไว้จนกว่ากรรมการจะตรวจให้คะแนนเสร็จจึงออกจากกลุ่มแข่งขัน

๑.๒.การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ-เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดหรือผู้บำเพ็ญประโยชน์อยู่ในทีมเดียวกันได้

๒.๒ ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๖ คน

๒.๓ สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติตามคำสั่งในใบงานที่กำหนดให้ โดยใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและการสะกดรอยประกอบการหาตำแหน่งและเป้าหมาย

๓.๒ ให้ทีมเข้าร่วมการแข่งขันเดินทางโดยใช้เข็มทิศ และเครื่องหมายสะกดรอย ไปตามจุดที่กำหนดให้ และตอบคำถามในใบงานให้ครบถ้วน

๓.๓ คณะกรรมการจัดการแข่งขัน เป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ให้ครบถ้วนทุกรายการ

๓.๔ ทีมเข้าร่วมการแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ให้ถูกต้องตามกฎกระทรวงว่าด้วยเครื่องแบบ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ ความสำเร็จของงาน (๕๕ คะแนน)

- | | |
|--|----------|
| ๑) ค้นพบเป้าหมาย จำนวน ๑๐ จุด | ๓๐ คะแนน |
| ๒) ตอบคำถามคาดคะเนระยะทาง จำนวน ๒ จุด | ๖ คะแนน |
| ๓) ตอบคำถามคาดคะเนความสูง จำนวน ๒ จุด | ๖ คะแนน |
| ๔) ตอบคำถามการหามุมแอสิมัท (Azimuth) จำนวน ๒ จุด | ๖ คะแนน |
| ๕) ตอบคำถามจากการสะกดรอย จำนวน ๒ จุด | ๖ คะแนน |

๔.๒ การใช้เข็มทิศ ๑๐ คะแนน

๔.๓ การคำนวณระยะทาง ๑๐ คะแนน

๔.๔ การคาดคะเน ๑๐ คะแนน

๔.๕ การแต่งกายและระบบหมู่ (๑๑ คะแนน)

- | | |
|--|---------|
| ๑) บทบาทหัวหน้าทีม | ๕ คะแนน |
| ๒) การแต่งเครื่องแบบถูกต้อง ครบถ้วน ความมีวินัยและเป็นระเบียบเรียบร้อย | ๖ คะแนน |

๔.๖ เวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม ๔๕ นาที (๕ คะแนน)

- | | |
|--|---------|
| ๑) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมเสร็จภายในเวลาที่กำหนด | ๕ คะแนน |
| ๒) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันใช้เวลาเกินจากที่กำหนด ตัดคะแนน ๑ คะแนน ต่อ ๒ นาที | |

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	๘๐-๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	๗๐-๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	๖๐-๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการจัดการแข่งขัน มีความเห็นเป็นอย่างอื่น	

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๕ คน

๖.๑ คุณสมบัติกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ในการใช้เข็มทิศ การคาดคะเน การสะกดรอย
- ๒) ครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารี ที่ได้เครื่องหมายวูดแบดจ์ ๒ ท่อนขึ้นไป
- ๓) ครูสอนยูกาซาด โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- ๔) ครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์ โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- ๕) กรรมการอย่างน้อย ๑ คน ควรผ่านการอบรมวิชาแผนที่-เข็มทิศ หรือมีประสบการณ์ในการสอนวิชาเข็มทิศ การคาดคะเน การสะกดรอย

๖.๒ ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีที่สถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการตัดสินควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค

๗.๑ ในกรณีที่มีทีมเข้าร่วมการแข่งขันชนะเลิศสูงสุด ได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน คือ ถ้าคะแนนรวมเท่ากัน ให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ ถ้าคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ เท่ากัน ให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ ร่วมกับคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๒ และ ๔.๓ ทีมใดได้คะแนนมากกว่าให้ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าคะแนนยังคงเท่ากันอีก ให้ใช้คะแนนรวมในข้อถัดไปตัดสิน กรณีคะแนนรวมเท่ากันทุกข้อ ให้ตัดสินด้วยวิธีการจับฉลาก

คำแนะนำสำหรับกรรมการ

๑. การตัดสิน

๑.๑ คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

๑.๒ การให้คะแนนเครื่องแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งเครื่องแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน

๑.๓ ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจจะถูกประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยูวกาชาดและผู้บำเพ็ญประโยชน์ อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้

๑.๔ คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการให้ผู้เข้าแข่งขันเก็บอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารของผู้เข้าแข่งขัน เปลี่ยนอาวุธประจำกาย และอุปกรณ์อื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน

๑.๕ คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

๒. การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

๒.๑ เข็มทิศแบบซิลวา จำนวน ๒ เรือน/ทีม และเป็นเข็มทิศรุ่นเดียวกันทั้งหมดที่ใช้ในการแข่งขัน

๒.๒ ผ้าสีแดง สีเหลือง สีฟ้า สีละ ๒ ผืน : ทีม

๒.๓ ไม้พลอง สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ใช้ไม้พลองฝึกกติกา จำนวนไม่น้อยกว่า ๓๐ อัน

๒.๔ นาฬิกาจับเวลา

๒.๕ ไม้และธงสี สำหรับเป็นเครื่องหมายในการคาดคะเนความสูง และความกว้าง

๒.๖ แผ่นรองเขียนกระดาษใบงานและคำตอบ ทีมละ ๑ แผ่น

๓. การจัดเตรียมสถานที่ใช้ในการแข่งขัน

๓.๑ จัดเตรียมสถานที่การแข่งขันให้เหมาะสมกับกิจกรรม และมีต้นไม้มิเป็นที่วางจุดอย่างน้อย ๕ เส้นทาง

๓.๒ แต่ละเส้นทางให้มีจุดในการเดินเข็มทิศและปฏิบัติกิจกรรม จำนวน ๑๐ จุด ระหว่างจุดให้มีระยะทางและกิจกรรม ดังนี้

๓.๒.๑ ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ ๓๕ - ๔๕ เมตร จำนวน ๓ ระยะทาง ให้มีกิจกรรมสะกดรอย ๒ จุด

๓.๒.๒ ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ ๔๕ - ๖๐ เมตร จำนวน ๔ ระยะทาง ให้มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุ ๑ จุด และคาดคะเนความกว้าง ๑ จุด

๓.๒.๓ ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ ๗๕ - ๙๐ เมตร จำนวน ๓ ระยะทาง ให้มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุ ๑ จุด และคาดคะเนความกว้าง ๑ จุด

๓.๒.๔ จุดที่มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุ ให้บอกตำแหน่งที่ตั้งของวัตถุนั้นเป็นค่ามุมแอสิมัท (Azimuth) ด้วย

๓.๓ การจัดทำสนามแข่งขัน

๓.๓.๑ กำหนดเส้นทางโดยบอกค่ามุมแอสิมัท (Azimuth) และกำหนดระยะทางเป็นเมตร ให้ผู้เข้าแข่งขันเดินไปสู่เป้าหมายเพื่อบันทึกหาคำตอบ จำนวน ๑๐ จุด รหัสดำตอบแต่ละจุดควรติดตั้งให้สามารถมองเห็นได้ในระดับสายตา แต่ไม่ควรใช้รหัสดำตอบที่เป็นอักษรหรือตัวเลขเรียงลำดับที่ผู้เข้าแข่งขันคาดเดาได้

๓.๓.๒ เส้นทางที่กำหนดให้มีกิจกรรมสะกดรอย ให้ทำเครื่องหมายสะกดรอย ให้ผู้เข้าแข่งขันหาคำตอบ และปฏิบัติตามคำสั่งในรหัสดำตอบนั้น เพื่อเดินทางต่อไป

เครื่องหมายสะกดรอยที่กำหนดนี้ ให้เว้นช่วง ไม่ควรวางต่อเนื่องกัน

๔. การดำเนินการแข่งขัน

๔.๑ ทีมที่เข้าแข่งขันรายงานตัวลงทะเบียน

๔.๒ กรรมการตรวจเครื่องแบบ

๔.๓ หัวหน้าทีมจับฉลากลำดับที่เข้าแข่งขัน และเส้นทางที่จะเข้าแข่งขัน

๔.๔ กรรมการดำเนินการแข่งขัน โดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

๔.๔.๑ กรรมการให้สมาชิกในทีมทุกคนจับฉลาก ผู้ทำหน้าที่ประจำทีม

- ผู้ใช้เข็มทิศ จำนวน ๒ คน ให้ผูกผ้าสีแดง
- ผู้คำนวณระยะทาง จำนวน ๒ คน ให้ผูกผ้าสีเหลือง
- ผู้คาดคะเนและสะกดรอย จำนวน ๒ คน ให้ผูกผ้าสีฟ้า

๔.๔.๒ กรรมการมอบใบงาน กระดาษคำตอบ และเข็มทิศ

๔.๔.๓ กรรมการจับเวลา และให้สัญญาณเริ่มต้นการแข่งขัน

๔.๕ กรรมการให้คะแนนความเป็นผู้นำ การใช้เข็มทิศ การคำนวณระยะทาง การคาดคะเน และการสะกดรอย ต้องติดตามและสังเกตการทำงานของทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยให้คะแนนตามเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๖ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ไม่เกิน ๔๕ นาที การให้คะแนนเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อหมดเวลาแข่งขัน ให้กรรมการเป่านกหวีดให้สัญญาณยุติการปฏิบัติกิจกรรม และเริ่มตัดคะแนนเวลา

๔.๗ ควรจะจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายใน ๑ วัน หากไม่สามารถดำเนินการได้ ให้กรรมการปรับเปลี่ยนใบงาน เส้นทาง และกิจกรรมการแข่งขัน

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖
การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

.....

ทีมของท่านได้รับมอบหมายให้เดินทางสำรวจตามเส้นทางที่กำหนด ภายในเวลา ๔๕ นาที โดยใช้เข็มทิศ และทักษะทางลูกเสือในการคาดคะเน และการสะกดรอย ให้ปฏิบัติกิจกรรมตามคำสั่ง และบันทึกคำตอบลงในกระดาษคำตอบ เมื่อปฏิบัติกิจกรรมเสร็จให้ร้อง “ไชโย” แล้วเดินทางไปพบกรรมการ ที่จุดรับคำสั่ง ส่งกระดาษคำตอบและเข็มทิศคืนคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

.....

ตัวอย่างคำสั่งและกระดาษคำตอบ

เส้นทางที่

ทีมโรงเรียน.....เขตพื้นที่การศึกษา.....

ลำดับที่	คำสั่ง	คำตอบ
๑	จากจุดเริ่มต้น ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางไป ระยะทาง.....เมตร จะพบรหัสคำตอบที่ ๑	รหัสคำตอบ ที่ ๑ คือ
๒	จากจุดที่พบรหัสคำตอบที่ ๑ ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางต่อไประยะทาง.....เมตร จะพบรหัสคำตอบที่ ๒ และให้คาดคะเนความกว้างระหว่าง.....ถึง.....	รหัสคำตอบที่ ๒ คือ ความกว้าง.....เมตร
๓	จากจุดที่พบรหัสคำตอบที่ ๒ ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางไประยะทาง...๓๘...เมตร จะพบเครื่องหมาย สะกดรอย ที่ ๑ และคำสั่งให้ปฏิบัติต่อไป	เครื่องหมายสะกดรอยที่ ๑ คือ.... คำสั่งให้ปฏิบัติ..... (เดินทางไป.....เมตร มุม.....องศา)
๔	จากคำสั่งของเครื่องหมายสะกดรอยที่ ๑ ออกเดินทางต่อไป จะพบรหัสคำตอบที่ ๓ และให้คาดคะเนความสูงของ.....และตำแหน่งที่ตั้งของ.....	รหัสคำตอบที่ ๓ ความสูง.....เมตร มุม.....องศา
	ฯลฯ	

https://www.sillapa.net

เกณฑ์การประกวดกิจกรรมการเต้นประกอบเพลง Cover Dance Contest โครงการสร้างจิตสำนึกเยาวชนไทยห่างไกลยาเสพติดด้วยกิจกรรม Cover Dance

๑. เกณฑ์การเต้นประกอบเพลง Cover Dance Contest ๒๐๒๒

๒. ผู้ส่งผลงาน นักเรียนทุกสังกัด

- ระดับประถมศึกษา (ป.๑ - ป.๓)
- ระดับประถมศึกษา (ป.๔ - ป.๖)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ม.๓)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ม.๓) (ขยายโอกาสทางการศึกษา)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.๔ - ม.๖)

๓. ประเภทการประกวด

ประเภททีม

ทีมนักเรียนในสถานศึกษาเดียวกัน (สมาชิกแต่ละทีม ๑๐ คน)

- ระดับประถมศึกษา (ป.๑ - ป.๓)
- ระดับประถมศึกษา (ป.๔ - ป.๖)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ม.๓)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ม.๓) (ขยายโอกาสทางการศึกษา)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.๔ - ม.๖)

๔. กติกาการส่งผลงานเข้าประกวด

๑. สถานศึกษาทุกสังกัด สามารถส่งผลงานประเภททีมเข้าประกวดได้
๒. การสมัคร ให้สมัครผ่านช่องทางโปรแกรมงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ตามกำหนดระยะเวลาเท่านั้น หากเกินกำหนดเวลาไม่รับผลงาน ไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น
๓. กรณีนักเรียน ให้มีหนังสือรับรองจากสถานศึกษา (ลงนามรับรองโดยผู้อำนวยการสถานศึกษา หรือ รักษาการในตำแหน่ง)

๕. หลักเกณฑ์และเงื่อนไขการประกวด

- ๑) ใช้เพลง **Scout Anti Drug** ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยในวันแข่งขัน คณะกรรมการจัดการประกวด จะเป็นผู้จัดเตรียมเพลง **Scout Anti Drugs** สำหรับผู้เข้าประกวดทุกทีม
- ๒) การใช้ท่าเต้นที่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อสุขภาพและสอดคล้องกับจังหวัดนครสวรรค์
ทั้งนี้ **บังคับเฉพาะท่าจบเพลง** ให้เป็นไปตามต้นฉบับ ของคลิปเพลง **Scout Anti Drug** สพฐ.
- ๓) การเต้น มีอารมณ์สนุกสนาน และทำให้ผู้ชมมีอารมณ์คล้อยตามเพลิดเพลินไปกับการเต้น
- ๔) การจัดลำดับการแข่งขัน ใช้จับฉลากเพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
- ๕) การแต่งกาย เหมาะสมกับการเต้น และเกิดความสวยงามสมวัย
- ๖) ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

๕. กำหนดการประกวด

๑. การประกาศรับสมัคร

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แจงประชาสัมพันธ์โครงการผ่านสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา วันที่
- ผู้สมัคร สมัครและส่งข้อมูลการสมัครพร้อมผลงาน (ทาง Google form) วันที่

๖. รางวัลการประกวด

การประกวดประเภททีม

ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ขยายโอกาส) และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

รางวัลชนะเลิศ	เกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๑	เกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๒	เกียรติบัตร
รางวัลชมเชย	เกียรติบัตร

๗. เกณฑ์การพิจารณาและตัดสินผลการประกวด

เกณฑ์การพิจารณา

๗.๑ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๗.๑.๑ ทำเด่นมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๓๐ คะแนน
๗.๑.๒ จังหวะและการเชื่อมทำ	๒๐ คะแนน
๗.๑.๓ ความพร้อมเพรียง เป็นระเบียบ	๒๐ คะแนน
๗.๑.๔ ภาพรวมการแสดง การสื่ออารมณ์ และบุคลิกภาพ	๒๐ คะแนน
๗.๑.๕ การแต่งกายถูกต้องตามระเบียบเครื่องแบบลูกเสือ	๑๐ คะแนน

๗.๒ เกณฑ์การตัดสิน

การตัดสินการแข่งขันทั้งในรอบคัดเลือกและรอบตัดสิน โดยคณะกรรมการตัดสินผู้ทรงคุณวุฒิ จัดอันดับผลการแข่งขันตามคะแนน เป็นรางวัลชนะเลิศ รางวัลรองชนะเลิศ และรางวัลชมเชยโดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

ปีการศึกษา ๒๕๖๗



รายละเอียดและเกณฑ์การแข่งขัน งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล

กิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับบริบท

“สืบสานหัตถกรรม เลิศล้ำภูมิปัญญา ก้าวหน้าเทคโนโลยี สู่วิถีชาวสตูล”

☎ 089-468-6139 🌐 sesao.go.th ● LIVE sesaosatun.webex.com/meet/sv.sornozak

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การประกวดพูดในที่ชุมชน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ประเภทเดี่ยว

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หัวข้อการแข่งขันคณะกรรมการกลางของการแข่งขันเป็นผู้กำหนดหัวข้อที่จะใช้ในการแข่งขันที่เหมาะสมกับการพูดในที่ชุมชน จำนวน ๘-๑๐ หัวข้อ และลงมติเลือก ๓ หัวข้อ สำหรับใช้ในการแข่งขัน โดยจะแจ้งหัวข้อก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์

๓.๒ นักเรียนจะพูดตามหัวข้อโดยวิธีการจับสลาก ก่อนการพูด ให้เวลาเตรียมตัว ๕ นาที โดยนักเรียนจับสลากพูดเพียง ๑ หัวข้อ

๓.๓ เวลาในการแข่งขัน ใช้เวลาในการพูด ๕ นาที

๓.๔ เวลาในการพูด (บวก /ลบ ๓๐ วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือมากกว่า เวลาที่กำหนดตัดนาทีละ ๑ คะแนน (ไม่รวมเวลาที่ใช้ในการแนะนำตัว)

๓.๕ ขณะพูดห้ามใช้อุปกรณ์ เอกสารอื่นๆ และบันทึกช่วยจำประกอบการพูด

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ เป็นสิทธิ์ขาด

๔. เกณฑ์การให้คะแนนประกวดการพูดในที่ชุมชน คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ โครงสร้างการพูด ๓๖ คะแนน

๔.๑.๑ คำนำ (การแนะนำตนเอง นำเข้าสู่เนื้อเรื่อง) ๖ คะแนน

๔.๑.๒ เนื้อเรื่อง ผู้เข้าประกวดพูดได้ตรงกับเรื่องที่กำหนดให้ ๖ คะแนน

๔.๑.๓ การดำเนินเรื่อง พูดเรียงลำดับความสำคัญของเรื่องที่น่าเสนอ และสอดคล้องสัมพันธ์กันตลอดเรื่อง ๑๒ คะแนน

๔.๑.๔ การสรุปของเรื่องที่น่าเสนอ ๘ คะแนน

๔.๑.๕ ตรงตามเวลาที่กำหนด ๔ คะแนน

๔.๒ ศิลปะการนำเสนอ ๓๐ คะแนน

๔.๒.๑ ลีลาวาทศิลป์ชวนฟัง ๖ คะแนน

๔.๒.๒ น้ำเสียงชัดเจน ไม่ตะกุกตะกัก เว้นจังหวะการพูดได้ถูกต้องหนักเบา และสอดคล้องสัมพันธ์กับเรื่อง ๖ คะแนน

๔.๒.๓ ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย เหมาะสมกับระดับชั้น และกาลเทศะ ๖ คะแนน



- ๔.๒.๔ ออกเสียงอักขระที่ถูกต้อง ๖ คะแนน
๔.๒.๕ สามารถสร้างบรรยากาศที่ดึงดูดใจผู้ฟังได้ดี ๖ คะแนน

๔.๓ ความคิด (๒๔ คะแนน)

- ๔.๓.๑ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ๖ คะแนน
๔.๓.๒ มีเหตุผลน่าเชื่อถือสอดคล้องกับเรื่องที่เล่า ๖ คะแนน
๔.๓.๓ มีไหวพริบในการแก้ปัญหา ๖ คะแนน
๔.๓.๔ ข้อเสนอแนะเป็นรูปธรรมสามารถทำตามได้ ๖ คะแนน

๔.๔ บุคลิกภาพ (๑๐ คะแนน)

- ๔.๔.๑ ปรากฏตัวด้วยความเชื่อมั่น ไม่แสดงอาการประหม่า ๔ คะแนน
๔.๔.๒ กริยาท่าทางขณะพูดเหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องที่พูด หรือเนื้อหา ๔ คะแนน
๔.๔.๓ ขณะพูดมองผู้ฟังได้อย่างเป็นธรรมชาติ ๒ คะแนน

หมายเหตุ ในกรณีที่ผู้เข้าประกวดได้รับคะแนนรวมเท่ากัน จะใช้คะแนนเรียงลำดับความสำคัญจากข้อ

๔.๑ เป็นเกณฑ์

*** การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด



การประกวดกล่าวสุนทรพจน์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ประเภทเดี่ยว

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หัวข้อการแข่งขันคณะกรรมการกลางของการแข่งขันเป็นผู้กำหนดหัวข้อที่จะใช้ในการแข่งขันที่เหมาะสมกับการพูดในที่ชุมชน จำนวน ๘-๑๐ หัวข้อ และลงมติเลือก ๓ หัวข้อ สำหรับใช้ในการแข่งขัน โดยจะแจ้งหัวข้อก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์

๓.๒ นักเรียนจะพูดตามหัวข้อโดยวิธีการจับสลากก่อนการพูด ให้เวลาเตรียมตัว ๕ นาที โดยนักเรียนจับสลากพูดเพียง ๑ หัวข้อ

๓.๓ เวลาในการแข่งขัน ใช้เวลาในการพูด ๕ นาที

๓.๔ เวลาในการพูด (บวก /ลบ ๓๐ วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือมากกว่า เวลาที่กำหนดตัดนาทีละ ๑ คะแนน (ไม่รวมเวลาที่ใช้ในการแนะนำตัว)

๓.๕ ขณะพูดห้ามใช้อุปกรณ์ เอกสารอื่นๆ และบันทึกช่วยจำประกอบการพูด

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ เป็นสิทธิ์ขาด

๔. เกณฑ์การให้คะแนนประกวดกล่าวสุนทรพจน์ คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ โครงสร้างการพูด ๓๖ คะแนน

๔.๑.๑ คำนำ (การแนะนำตนเอง นำเข้าสู่เนื้อเรื่อง) ๖ คะแนน

๔.๑.๒ เนื้อเรื่อง ผู้เข้าประกวดพูดได้ตรงกับเรื่องที่กำหนดให้ ๖ คะแนน

๔.๑.๓ การดำเนินเรื่อง พูดเรียงลำดับความสำคัญของเรื่องที่น่าเสนอ และสอดคล้องสัมพันธ์กันตลอดเรื่อง ๑๒ คะแนน

๔.๑.๔ การสรุปของเรื่องที่น่าเสนอ ๘ คะแนน

๔.๑.๕ ตรงตามเวลาที่กำหนด ๔ คะแนน

๔.๒ ศิลปะการนำเสนอ ๓๐ คะแนน

๔.๒.๑ ลีลาวาทศิลป์ชวนฟัง ๖ คะแนน

๔.๒.๒ น้ำเสียงชัดเจน ไม่ตะกุกตะกัก เว้นจังหวะการพูดได้ถูกต้องหนักเบา และสอดคล้องสัมพันธ์กับเรื่อง ๖ คะแนน

๔.๒.๓ ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย เหมาะสมกับระดับชั้น และกาลเทศะ ๖ คะแนน

๔.๒.๔ ออกเสียงอักขระที่ถูกต้อง ๖ คะแนน

๔.๒.๕ สามารถสร้างบรรยากาศที่ดึงดูดใจผู้ฟังได้ดี ๖ คะแนน

๔.๓ ความคิด (๒๔ คะแนน)

- ๔.๓.๑ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ๖ คะแนน
๔.๓.๒ มีเหตุผลน่าเชื่อถือสอดคล้องกับเรื่องที่เล่า ๖ คะแนน
๔.๓.๓ มีไหวพริบในการแก้ปัญหา ๖ คะแนน
๔.๓.๔ ข้อเสนอแนะเป็นรูปธรรมสามารถทำได้ ๖ คะแนน

๔.๔ บุคลิกภาพ (๑๐ คะแนน)

- ๔.๔.๑ ปรากฏตัวด้วยความเชื่อมั่น ไม่แสดงอาการประหม่า ๔ คะแนน
๔.๔.๒ กริยาท่าทางขณะพูดเหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องที่พูด หรือเนื้อหา ๔ คะแนน
๔.๔.๓ ขณะพูดมองผู้ฟังได้อย่างเป็นธรรมชาติ ๒ คะแนน

หมายเหตุ ในกรณีที่ผู้เข้าประกวดได้รับคะแนนรวมเท่ากัน จะใช้คะแนนเรียงลำดับความสำคัญจากข้อ

๔.๑ เป็นเกณฑ์

*** การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด



กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม

การประกวดสวดมนต์สรภัญญะ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน แบ่งเป็น ๒ ระดับ

- ๑.๑ ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑-๖
- ๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ประเภททีม ๕ คน

๓. บทสวดที่ใช้ในการประกวด

๑. บทนมัสการพระรัตนตรัย (อะระหัง สัมมาสัมพุทโธ ฯลฯ)
๒. บทนมัสการพระพุทธเจ้า (นะโม ตัสสะ ภะคะวะโต ฯลฯ)
๓. บทพุทธคุณ ภาษาไทย (องค์ใดพระสัมพุทธ ฯลฯ) สวดทำนองสรภัญญะ
๔. บทธรรมคุณ ภาษาไทย (ธรรมะคือคุณากร ฯลฯ) สวดทำนองสรภัญญะ
๕. บทสังฆคุณ ภาษาไทย (สงฆ์ใดสาวกศาสดา ฯลฯ) สวดทำนองสรภัญญะ
๖. บทขยสิทธิคาถา ภาษาไทย (ปางเมื่อพระองค์ประมะพุท - ฯลฯ) สวดทำนองสรภัญญะ

๔. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๔.๑ ผู้เข้าประกวดเตรียมความพร้อม ณ สถานที่ประกวด
- ๔.๒ ผู้เข้าประกวดเดินเข้าไปยังเบื้องหน้าโต๊ะหมู่บูชา นั่งแถวหน้ากระดานเรียงหนึ่ง กราบเบญจางคประดิษฐ์ ๓ ครั้ง แล้วทำความเคารพธงชาติ และพระบรมฉายาลักษณ์ ตามลำดับ หัวหน้าที่มนั่งตรงกลาง (ลำดับที่ ๓ หรือ ๔) เพื่อเป็นต้นเสียง
- ๔.๓ ผู้เข้าประกวดเดินเข้าไปยังจุดที่คณะกรรมการกำหนด
- ๔.๔ ผู้เข้าประกวดทุกคนนั่งคุกเข่าประนมมือเตรียมความพร้อม
- ๔.๕ หัวหน้าที่มนำสวดบทนมัสการพระรัตนตรัยแบบสวดนำ (อะระหัง สัมมาสัมพุทโธ ภะคะวา ฯลฯ)
- ๔.๖ สวดบทนมัสการพระพุทธเจ้า (นะโม ตัสสะ ภะคะวะโต ฯลฯ)
- ๔.๗ สวดบทพระพุทธานุภาพ ภาษาบาลี (อิติปิ โส ภะคะวา ฯลฯ) ทำนองสังโยค เสร็จแล้ว สวดบทพระพุทธานุภาพ ภาษาไทย (องค์ใดพระสัมพุทธ ฯลฯ) ทำนองสรภัญญะ จบแล้วกราบ ๑ ครั้ง
- ๔.๘ สวดบทพระธรรมคุณ ภาษาบาลี (สวากขาโต ภะคะวะตา ธัมโม ฯลฯ) ทำนองสังโยค สวดบทพระธรรมคุณ ภาษาไทย (ธรรมะคือคุณากร ฯลฯ) ทำนองสรภัญญะ จบแล้วกราบ ๑ ครั้ง
- ๔.๙ สวดบทพระสังฆคุณ ภาษาบาลี (สุปะฏิปันโน ภะคะวะโต ฯลฯ) ทำนองสังโยค สวดบทพระสังฆคุณ ภาษาไทย (สงฆ์ใดสาวกศาสดา ฯลฯ) ทำนองสรภัญญะ จบแล้วกราบ ๑ ครั้ง
- ๔.๑๐ สวดบทขยสิทธิคาถา ภาษาบาลี (พาหุง สะหัสสะ.. ฯลฯ) ทำนองสังโยค สวดบทขยสิทธิคาถา ภาษาไทย (ปางเมื่อพระองค์ปรมาพุท ฯลฯ) ทำนองสรภัญญะ จบแล้วกราบ ๑ ครั้ง วางมือ ลงอยู่ในท่าเตรียม



๔.๑๑ กราบลาพระรัตนตรัยเบญจางคประดิษฐ์ ๓ ครั้ง และเดินเข้าออกจากสถานที่ประกวด ถือเป็นการเสร็จสิ้นการประกวด

๔. เกณฑ์การให้คะแนนประกวดสวดมนต์สรภัญญะ คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๕.๑ ความถูกต้องของอักขระ	๒๐ คะแนน
๕.๒ ความถูกต้องของจังหวะ	๒๐ คะแนน
๕.๓ ความถูกต้องของทำนอง	๒๐ คะแนน
๕.๔ ความไพเราะของน้ำเสียง	๒๐ คะแนน
๕.๕ มารยาทและท่าทาง	๑๐ คะแนน
๕.๖ ความพร้อมเพรียงโดยรวม	๑๐ คะแนน

หมายเหตุ กรณีที่สถานศึกษามีผลคะแนนสูงสุดเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามเกณฑ์การให้คะแนน เช่น ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้พิจารณาคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือว่าเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้พิจารณาข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้คณะกรรมการตัดสินการประกวดใช้ดุลยพินิจในการพิจารณาตัดสิน ทั้งนี้ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด



แบบฝึกหัดสวดมนต์หมู่ฯ ทำนองสรภัญญะ
บทนมัสการพระรัตนตรัย (ทำนองสวดนำ)

อะ.ระ.หัง. สัม.มา.สัม.พุท.โธ.. ภา.คะ.วา..
พุท.ัง. ภา.คะ.วิน.ตัง. อะ.ภี.วา.เท.มิ. (กราบ)
สะ.หฺวาก..ชา..โต.. ภา.คะ.วะ.ตา.. ธัม.โม..
ธัม.มัง. นะ.มัส.สา.มิ. (กราบ)
สุ.ปะ.ภู.ปี.น..โน.. ภา.คะ.วะ.โต.. สา.วะ.กะ.สัง.โม..
สัง.ฆัง. นะ.มา..มิ. (กราบ)

บทนมัสการ (ทำนองสังโยค)

(นำ) นะ.โม..
(รับพร้อมกัน) ตัส./สะ. ภา.คะ.วะ.โต.. อะ.ระ.หะ.โต..
สัม.มา.สัม.พุท./ธัส.สะ. (๓ จบ)

คำแนะนำในการใช้แบบฝึกหัด บทภาษาบาลี

. หมายถึง ให้ออกเสียงสั้นหรือเบา
.. หมายถึง ให้ออกเสียงยาว หนัก หรือเต็มคำ
/ หมายถึง สัญลักษณ์ของการหยุดในคำที่เป็นตัวสังโยค
การสวดทำนองสังโยค คือการสวดหยุดตรงคำที่กำหนดไว้ โดยมีคำที่เป็นตัวสะกดในแม่ กก กด กบ เป็นตัวกำหนด การสวดหยุด เป็นการหยุดสั้นๆ เพียงเล็กน้อยเหมือนกับการลึกลับหายใจ ไม่ใช่หยุดนาน
ในกรณีที่มีสังโยคซ้อนกัน ๒ ตัว ให้หยุดเฉพาะตัวหน้า
ในคำที่มีเสียงยาว ๒ ตัว เช่น อะภีวาเทมิ ให้ออกเสียงยาวเฉพาะตัวหลัง ตัวหน้าไม่ต้องออกเสียงยาว ให้ออกเสียงเต็มคำตามปกติ
ในบทพาหุง / ในคำว่า นิจ/จัง จะคงไว้หรือตัดออกก็ได้ เพราะเป็นคำลงท้ายบท แต่ที่สำคัญคือ ต้องลงท้ายบทจบให้ไพเราะน่าฟังอย่างมีลีลาเป็นดีที่สุด

บทสวดพระพุทธรุณ (ทำนองสังโยค)

(นำ) อี.ติ.ปี. โส..
(รับพร้อมกัน) ภา.คะ.วา.. อะ.ระ.หัง. สัม.มา.สัม.พุท./โธ..
วิช./ชา..จะ.ระ.ณะ.สัม.ปัน.โน.. สุ.คะ.โต.. โล..กะ.วิ.ฑู..
อะ.นุต./ตะ.โร.. ปุ.ริ.สะ.ทัม.มะ.สา..ระ.ถิ.
สັต./ถา.. เท..วะ.มะ.นุส./สา..นัง.. พุท./โธ.. ภา.คะ.วา..ติ.

บทสวดพระพุทธรคุณ (ทำนองสรภัญญะ)

(นำ) องค์..ใด..พระ..สัม..พุทธ.. (รับพร้อมกัน)	สุ..วิ..สุท..ระ..สัน..दान..
ดัด..มูล..กะ..เสส..มาร..	บ..มิ..หม่น..มิ..หมอง..มัว..
หนึ่ง..ใน..พระ..ทัย..ท่าน..	ก็..เบิก..บาน..คือ..ดอก..บัว..
รา..คือ..บ..พัน..พั่ว..	สุ..วะ..คน..ระ..กำ..จร..
องค์..ใด..ประ..กอบ..ด้วย.. (หยุด)	พระ..กรุ..ณา..ตั้ง..สา..คร..
โปรด..หม..ประ..ชา..กร..	มะ..ละ..โอฆ..ฆะ..กัน..ดาร..
ชี้..ทาง..บรร..เทา..ทุกข์..	และ..ชี้..สุข..กะ..เขม..สานต์..
ชี้..ทาง..พระ..นฤ..พาน..	อัน..พัน..โศก..วิ..โยค..ภัย..
พร้อม..เบญ..จะ..พิระ..จัก..- (ต่อ)	ชุ..จะ..รัส..วิมล..ใส..
เห็น..เหตุ..ที่..ใกล้..ไกล..	ก็..เจน..จบ..ประ..จักษ์..จริง..
กำ..จัด..น้ำ..ใจ..หยาบ.. (หยุด)	สัน..दान..บาป..แห่ง..ชาย..หญิง..
สัตว์..โลก..ได้..ฟัง..ฟัง..	มะ..ละ..บาป..บำ..เพ็ญ..บุญ..
ข้า..ขอ..ประ..ณต..น้อม..	ศิ..ระ..เกล้า..บัง..คม..คุณ..
สัม..พุท..ระ..กา..รุธ..- (หยุด)	ณะ..ภาพ..นั้น..นิ..รัน..ดร.. (กราบ)

บทสวดพระธรรมคุณ (ทำนองสังโยค)

(นำ) สะ..หฺวาก..ชา..โต..
 (รับพร้อมกัน) ะ..คะ..วะ..ตา.. ัม..โม. สัน..ทิฏฺฐิ..โก.. อะ..กา..ลิ..โก..
 เอ..หิ..ปัส..สิ..โก.. โอ..ปะ..นะ..ยิ..โก.. ปัจ../จัด..ตั้ง..
 เว..ทิ..ตัพ..โพ.. วิญ..ญ..หิ..ติ..

บทสวดพระธรรมคุณ (ทำนองสรภัญญะ)

(นำ) ัม มะ คือ คุณา กร (รับพร้อมกัน)	ส่วน ชอบ สา ธร
ดฺจ ดฺวง ประ ทีป ชัช วาล	
แห่ง องค์ พระ ศาส ตา จารย์	ส่อง สัตว์ สัน दान
ส ว่าง กระ จ่าง ใจ มน্থ	
ธรรม ไต นับ โดย มรรค ผล	เป็น แปรต ฟัง ยล
และ แก้ว กับ ทั้ง นฤ พาน	
สม ญา โลก อุดร พิศ ดาร	อัน ลึก โอ พาร
พิ สุทธิ พิ เศษ สุก ใส	
อีก ธรรม ต้น ทาง ครร ไล	นาม ขนาน ขาน ไช
ปฏิ บัติ ปริ ยัติ เป็น สอง	

คือ ทาง ดำ เนิน ดุจ(จะ) คลอง ให้ ล่วง ลุ ปอง
ยัง โลก อุ ทร โดย ตรง
ข้า ขอ โอน อ่อน อุต ตะมรงค์ (หยุด) นบ ธรรม จำ นาง
ด้วย จิต และ กาย วา จา (กราบ)

บทสวดพระสังฆคุณ (ทำนองสังโยค)

(นำ) สุ.ปะ.ภฺ.ปิ่น.โน..

(รับพร้อมกัน) ภา.คะ.วะ.โต.. สา..วะ.กะ.สัง.โฆ..

อุ.ชุ.ปะ.ภฺ.ปิ่น.โน.. ภา.คะ.วะ.โต.. สา..วะ.กะ.สัง.โฆ..

ญา..ยะ.ปะ.ภฺ.ปิ่น.โน.. ภา.คะ.วะ.โต.. สา..วะ.กะ.สัง.โฆ..

สา..มี..จิ.ปะ.ภฺ.ปิ่น.โน.. ภา.คะ.วะ.โต.. สา..วะ.กะ.สัง.โฆ..

ยะ.ที.ทัง.. จัต./ตา..ริ. ปุ.ริ.สะ.ยุ.คา..นิ. อัญ/ฐะ.

ปุ.ริ.สะ.ปุ.ค./คะ.ลา.. เอ..สะ. ภา.คะ.วะ.โต.. สา..วะ.กะ.สัง.โฆ..

อา..หุ.เนย.โย.. ปา..หุ.เนย.โย.. ทัก./ชิ.เนย.โย..

อัญ.ชะ.สี..กะ.ระ.ณี..โย.. อะ.นุต./ตะ.รัง. ปุ.ญ.ญัก/เขต.ตัง.

โล..กั.ส./สา..ติ.

คำแนะนำในการใช้แบบฝึกหัด บทภาษาไทย

. หมายถึง ให้ออกเสียงสั้นหรือเบา

.. หมายถึง ให้ออกเสียงยาว หรือหนัก หรือ เต็มคำ

ในการสวดบทภาษาไทย จะมีการใช้ลีลาหรือลูกเอื้อนเข้ามาช่วยได้ตามความเหมาะสม เพื่อให้เกิดความไพเราะ ในอรรถรสแห่งบทประพันธ์นั้นๆ

การอ่านและการสวดบทภาษาไทยในอินทรวชิรฉันท์ แบ่งเป็น (ซ้าย) ๒-๓ (ขวา) ๓-๓

เช่น (อ่าน) องค์ใด พระสัมพุทธ สุวิสุท ธสันดาน

(สวด) ในช่องเว้นวรรคระหว่างคำอ่าน ให้ใส่ลีลาลูกเอื้อนเข้ามาช่วยให้เกิดความไพเราะ

การอ่านและการสวดบทภาษาไทยในวสันตติลกฉันท์ แบ่งเป็น (ซ้าย) ๒-๒-๔ (ขวา) ๓-๓

เช่น (อ่าน) ขุนमार สหัส สพหุพา หุวิชา วิชิตขลัง

(สวด) ในช่องเว้นวรรคระหว่างคำอ่าน ให้ใส่ลีลาลูกเอื้อนเข้ามาช่วยให้เกิดความไพเราะ

การอ่านและการสวดบทภาษาไทยในกาพย์ฉบัง ๑๖ให้อ่านโดยแบ่งเป็น วรรคแรก ๒-๒-๒

วรรคสอง ๒-๒ วรรคสาม ๒-๒-๒ ให้สวดโดยใช้ลีลาช่วยเพื่อให้เกิดความไพเราะ

การอ่านกับการสวดนั้นต่างกัน การสวดใช้ลีลาลูกเอื้อนเข้ามาช่วยให้เกิดความไพเราะน่าฟัง จึงห้ามหยุด เป็นวรรคๆ เหมือนการอ่านเป็นอันขาด

บทสวดพระสังฆคุณ (ทำนองสรภัญญะ)



(นำ) สงฆ์ ไต สว ก ศาส ตา (รับพร้อมกัน)	รับ ปฏิ บัติ มา
แต่ องค์กร สม เต็จ ภา คณะ วันต์	
เห็น แจ้ง จตุ สัจ เสรีจ บรร- (ต่อ)	ลู่ ทาง ที่ อัน
ระ ังบ และ ดับ ทุกข์ ภัย	
โดย เสด็จ พระ ผู้ ตรัส ไตร (หยุด)	ปัญญา ผ่อง ไส
สะ อาด และ ปราศ มัว หมอง	
เห็น ท่าง ทาง ข้ำ สึก ปอง	บ มิ ลำ พอง
ด้วย กาย และ วา จา ใจ	
เป็น เนื้อ นา บุญ อัน ไพ- (ต่อ)	ศาล แต่ โล ภัย
และ เกิด พิ บุญ ์ พูน ผล	
สม ญา เอา รส ทศ พล	มีคุณ อ นนต
อ เนก จะ นั้บ เหลือ ตรา	
ข้า ขอ นบ หมู่ พระ ศรา- (ต่อ)	พก ทรง คุณา- (ต่อ)
นุ คุณ ประ ดุจ รำ พัน	
ด้วย เดช บุญ ข้ำ อภิ วันท์	พระ ไตร รัตน์ อัน
อุ ตม ตี เรก นิ รัติ สัย	
จง ช่วย ข จัด โพย ภัย	อัน ตราย ไต ไต
จง ดับ และ กลับ เสื่อม สูญ (กราบ)	

บทสวดชยสิทธิคาถาหรือบทพาหุง (สวดทำนองสังโยค)

(นำ) พา..หุง.
 (รับพร้อมกัน) สะ.หัส./สะ.มะ.ภิ.นิม.มิ.ตะ.สา..วุ.ธัน.ตั้ง.
 ศรี..เม..ชะ.ลัง. อุ.ที.ตะ.โม..ระ.สะ.เส..นะ.มา..รัง.
 ทา..นา..ทิ.ธัม.มะ.วิ.ธิ.นา.. ชิ.ตะ.วา... มุ,นิน.โท..
 ต้น.เต..ชะ.สา.. ภา.วะ.ตุ.เต.. ชะ.ยะ.สิท./ธิ. นิจ..จ้ง.

บทสวดชยสิทธิคาถา (ทำนองสรภัญญะ)

(นำ) ปาง..เมื่อ..พระ.องค์..ปะ.ระ.มะ.พุท.. (รับพร้อมกัน) ธะ.วิ.สุท..ธะ.ศา.ส..ดา..
 ตรัส...อะ.นะ.นต..ตะ.ระ.สะ.มา..(ต่อ) ธิ.ณ.โพ..ธิ.บัล..ลังก์..
 ขุน..มาร..สะ.หัส..สะ.พะ.หุ.พา..(ต่อ) หุ.วิ.ชา..วิ.ชิต..ขลัง..
 ชี..ตี..ริ.เม..ชะ.ละ.ประ.ทั้ง.. คณะ.หทัยม..กระ.เหิม..หาญ..
 แสร้ง..เสก..ส.รา..วุ.ธะ.ประ.ดิษฐ์.. ภา.ละ.คิด..จะ.รอน..ราญ..
 รุม..พล..พะ.หล..พะ.ยุ.หะ.ปาน.. พระ.ส.มุต..พะ.นอง..มา..

หวัง..เพื่อ..ผ.จณ..วะ.ระ.มู.เนิน...(ต่อ) ทะ.สุ.ชิน..นะ.รา..ชา..
พระ..ปราบ..พะ.หล..พะ.ยุ,หะ.มา..(ต่อ) ะ.มะ.เลื่อง..มะ.ลาย..สุญ...
ด้วย..เด..ชะ.องค์..พระ.ทะ.ศะ.พล..(หยุด) สุ.วิ.มล..ละ.ไพ.บุญ..
ทา..นา..ที.ธัม..มะ.วิ.ธิ.กุล.. ชะ.นะ.น้อม..มะ.โน..ตาม..
ด้วย..เด..ชะ.สัจ..จะ.วะ.จะ.นา..(หยุด) และ.นะ.มา..มี.องค์..สาม..
ชะ.ยะ.สิท..ธิ.ทุก..วาร.. ขอ..จง..นิ.กร..พะ.ละ.ส.หยาม..
ถึง..แม่..จะมี..อะ.หริ.วิ.เศษ.. พะ.ละ.เดช..ชะ.เทียม..มาร..
ขอ..ไทย..ผ.จณ..พี.ซี.ตะ.ผลาญ..(หยุด) อะ.หริ.แม่น..มู.เนิน..ทร..
กราบ ๑ ครั้ง แสดงถึงการสวดจบในบทนี้ แล้วกราบลาพระรัตนตรัยอีก ๓ ครั้ง



การประกวดอาชาน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน แบ่งเป็น ๒ ระดับ

- ๑.๑ ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑-๖
- ๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ประเภทเดี่ยว

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ผู้เข้าประกวดเตรียมความพร้อม ณ สถานที่ประกวด
- ๓.๒ ใช้เวลาอาชานไม่เกิน ๕ นาที
- ๓.๓ ไม่อนุญาตดูเอกสารประกอบ

๔. เกณฑ์การให้คะแนนประกวดอาชาน คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

- | | |
|------------------------------------|----------|
| ๔.๑ ความถูกต้องของอักขระ (ตัวจิ๋ว) | ๔๐ คะแนน |
| ๔.๒ ความไพเราะของน้ำเสียง | ๓๐ คะแนน |
| ๔.๓ ช่วงจังหวะการอาชาน | ๒๕ คะแนน |
| ๔.๔ ท่าทางบุคลิกภาพ | ๕ คะแนน |

หมายเหตุ กรณีที่สถานศึกษามีผลคะแนนสูงสุดเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามเกณฑ์การให้คะแนน เช่น ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้พิจารณาคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือว่าเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้พิจารณาข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้คณะกรรมการตัดสินการประกวดใช้ดุลยพินิจในการพิจารณาตัดสิน ทั้งนี้ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด



ปฐมวัย

การประกวดเรียงเล่นต้นประกอบเพลง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๒-๓

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ประเภททีม ๕-๗ คน

๓. หลักเกณฑ์การแข่งขันและเงื่อนไขการประกวด

๓.๑ เพลงที่ใช้ในการประกวดเป็นแนวเพลงสร้างสรรค์

๓.๒ การแต่งกายเหมาะสม

๓.๓ การใช้ท่าเต้นที่สอดคล้องกับจังหวะดนตรี

๓.๔ เวลาที่ใช้ในการประกวดทีมละไม่เกิน ๗ นาทีรวมการแนะนำตัว

๓.๕ ครูผู้ควบคุมทีมที่จะทำการประกวดจะต้องเตรียมแผ่น CD เพลงมา และให้แจ้งรายละเอียดชื่อเพลงก่อนล่วงหน้าเพื่อจัดเก็บลงในคอมพิวเตอร์

๔. เกณฑ์การให้คะแนนประกวดเรียงเล่นต้นประกอบเพลง คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ท่าเต้นมีความคิดสร้างสรรค์ ๓๐ คะแนน

๔.๒ จังหวะและการเชื่อมท่า ๒๕ คะแนน

๔.๓ ความพร้อมเพรียงเป็นระเบียบ ๒๕ คะแนน

๔.๔ ภาพรวมการแสดง การสื่ออารมณ์ และบุคลิกภาพ ๒๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

*** ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน จำนวน ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานการศึกษาปฐมวัย
- เป็นครูผู้สอนระดับปฐมวัย
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาปฐมวัย

หมายเหตุ

- กรรมการควรชี้แจงกติกาการแข่งขันและเกณฑ์การให้คะแนน ก่อนทำการแข่งขัน

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

๗. สถานที่จัดแข่งขัน

ห้องที่ไม่มีเสียงหรือสิ่งรบกวนจากภายนอก

๘. การเข้าแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา

กรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ๒ ทีมขึ้นไป ให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนในหัวข้อ ๔.๔.๑ หากแต่เดิมมีความคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก ทีมใดมีคะแนนมากกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากมีคะแนนเท่ากันให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนในหัวข้อ ๔.๔.๒ จังหวะและการเชื่อมท่า กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด



เกณฑ์การแข่งขัน

ภาษาไทย



นักบินน้อย
สพฐ.



คณิตศาสตร์



สังคมศึกษา
ศาสนาและ
วัฒนธรรม



วิทยาศาสตร์



หุ่นยนต์



ภาษาต่างประเทศ



กิจกรรม
พัฒนาผู้เรียน



Soft Power



ปริบท



บรรณานุกรม

กำหนดการจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ ครั้งที่ ๗๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ . (๒๕๖๗).[ออนไลน์].

เข้าถึงได้จาก <https://www.obec.go.th/archives/๙๓๖๒๗๒> เมื่อวันที่ ๑๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๗.

ประวัติงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน. (๒๕๖๕).[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

<https://sites.google.com/site/silphatthkrmm๑๑๒๒/prawati-yx> เมื่อวันที่ ๘ ธันวาคม ๒๕๖๕.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (๑๖ กันยายน ๒๕๖๗). ประกาศสำนักงานคณะกรรมการ

การศึกษาขั้นพื้นฐาน เรื่อง การจัดการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ ครั้งที่ ๗๑

ปีการศึกษา ๒๕๖๗.



คณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

- | | |
|-------------------------------------|--|
| ๑. นายภิรมย์ จีนธาดา | ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล |
| ๒. ว่าที่ รต.บุญทิพย์ แก้วเนื้ออ่อน | รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล |
| ๓. นางวิยะดา บุญไชย | รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล |
| ๔. นางรัชดา บุญสิทธิ์ | รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล |

คณะผู้จัดทำ

- | | |
|--------------------------------|---|
| ๑. นายนภดล ยิ่งยงสกุล | ผู้อำนวยการกลุ่มนิเทศติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา |
| ๒. นายอับดุลรอหมาน ปะดุกา | ศึกษานิเทศก์ |
| ๓. นางหนึ่งฤทัย วิจิตรจรรยา | ศึกษานิเทศก์ |
| ๔. นางสาวจันทร์สม เอี้ยวเล็ก | ศึกษานิเทศก์ |
| ๕. นายชัชกรียา หมาดบากา | ศึกษานิเทศก์ |
| ๖. นางสาวกัลยาณี พิพัฒน์วรสกุล | ศึกษานิเทศก์ |
| ๗. นายเจนวิทย์ อุตสวิโร | ศึกษานิเทศก์ |
| ๘. นางสาวศุภวัลย์ ชูมี | ศึกษานิเทศก์ |
| ๙. นางสาวหมะหานี มิเหาะ | ศึกษานิเทศก์ |
| ๑๐. นายพีรรัช เพชรเกตู | ศึกษานิเทศก์ |
| ๑๑. นายอับดุลเลาะ ลอเต็ง | เจ้าพนักงานธุรการ |

บรรณาธิการ

- | | |
|-----------------------|---|
| ๑. นายนภดล ยิ่งยงสกุล | ผู้อำนวยการกลุ่มนิเทศติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล |
|-----------------------|---|

ออกแบบปกและจัดรูปเล่ม

- | | |
|-----------------------|---|
| ๑. นายนภดล ยิ่งยงสกุล | ผู้อำนวยการกลุ่มนิเทศติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล |
|-----------------------|---|

