



เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มการศึกษาปฐมวัย

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มการศึกษาปฐมวัย

ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น	ประเภท	หมายเหตุ
๑. การปั้นดินน้ำมัน	อนุบาล ๓	ทีม ๓ คน	
๒. การสร้างภาพด้วยการฉีก ตัด ปะ กระดาษ	อนุบาล ๓	ทีม ๓ คน	

## การปั้นดินน้ำมัน

### ๑. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้
- ๑.๒ มีบัตรผู้แข่งขันติดรูปถ่ายหน้าตรง

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ประเภททีม ๆ ละ ๓ คน

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

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

### ๔. เกณฑ์การให้คะแนนการปั้นดินน้ำมัน ๑๐๐ คะแนน

#### ๔.๑ ความคิดสร้างสรรค์จินตนาการ

- |   |          |
|---|----------|
| - ความแปลกใหม่ขององค์ประกอบชิ้นงาน                            | ๓๕ คะแนน |
| - ความเชื่อมโยงของชิ้นงานกับหัวข้อที่กำหนด                    | ๑๐ คะแนน |
| - สัมภาษณ์เจ้าของชิ้นงาน (การพูด เล่า อธิบายเกี่ยวกับชิ้นงาน) | ๑๕ คะแนน |

#### ๔.๒ กระบวนการทำงาน

- |                            |          |
|----------------------------|----------|
| - การเตรียมอุปกรณ์         | ๒ คะแนน  |
| - การวางแผนการทำงานร่วมกัน | ๕ คะแนน  |
| - การมีส่วนร่วมในการทำงาน  | ๑๐ คะแนน |
| - เสร็จตามเวลาที่กำหนด     | ๕ คะแนน  |
| - การจัดเก็บวัสดุอุปกรณ์   | ๓ คะแนน  |

<b>๔.๓ การจัดองค์ประกอบ ความละเอียด ประณีตสวยงาม</b>	<b>๒๕ คะแนน</b>
- ความละเอียด ประณีต สวยงามของชิ้นงาน	๑๐ คะแนน
- การเลือกใช้สีดินน้ำมันหลากหลาย เหมาะสม	๑๐ คะแนน
- ความสมดุลของการจัดองค์ประกอบของชิ้นงาน	๕ คะแนน
<b>๔.๔ เนื้อหา</b>	<b>๑๕ คะแนน</b>
- ความสอดคล้องของชิ้นงานกับหัวข้อที่กำหนด	๑๐ คะแนน
- ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน	๕ คะแนน

#### ๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

#### ๖. คณะกรรมการการแข่งขัน จำนวน ๓ - ๕ คน

##### คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานการศึกษาปฐมวัย
- เป็นครูผู้สอนระดับปฐมวัย
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาปฐมวัย

##### ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรชี้แจงกติกาการแข่งขันและเกณฑ์การให้คะแนน ก่อนทำการแข่งขัน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่น หรือสถาบันการศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมภายหลังการตัดสิน เพื่อเป็นแนวทางในการ ปรับปรุง พัฒนา

#### ๗. สถานที่จัดแข่งขัน

ห้องเรียนที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก

#### ๘. การเข้าแข่งขันระดับเขตพื้นที่และระดับชายแดนใต้

กรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๒ ทีม ให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนในหัวข้อ ๔.๑ ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ เป็นหลัก ทีมใดมีคะแนนมากกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากมีคะแนนเท่ากัน ให้ พิจารณาตัดสินจากคะแนนในหัวข้อ ๔.๓ การจัดองค์ประกอบ/ความประณีตสวยงาม กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## การสร้างภาพด้วยการฉีก ตัด ปะ กระดาษ

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้
- ๑.๒ มีบัตรผู้แข่งขันติดรูปถ่ายหน้าตรง

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ประเภททีม ๆ ละ ๓ คน

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

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

### ๔. เกณฑ์การให้คะแนนการสร้างภาพด้วยการฉีก ตัด ปะ กระดาษ ๑๐๐ คะแนน

#### ๔.๑ ความคิดสร้างสรรค์จินตนาการ

- |  |          |
|--|----------|
| - ความแปลกใหม่ขององค์ประกอบชิ้นงาน                                 | ๓๕ คะแนน |
| - ความเชื่อมโยงของชิ้นงานกับหัวข้อที่กำหนด                         | ๑๐ คะแนน |
| - สัมภาษณ์เจ้าของชิ้นงาน(การพูด การเล่า การอธิบายเกี่ยวกับชิ้นงาน) | ๑๐ คะแนน |
|  | ๑๕ คะแนน |

#### ๔.๒ กระบวนการทำงาน

- |                            |          |
|----------------------------|----------|
| - การเตรียมอุปกรณ์         | ๒๕ คะแนน |
| - การวางแผนการทำงานร่วมกัน | ๒ คะแนน  |
|                            | ๕ คะแนน  |



- การมีส่วนร่วมในการทำงาน ๑๐ คะแนน
- เสร็จตามเวลาที่กำหนด ๕ คะแนน
- การจัดเก็บวัสดุอุปกรณ์ ๓ คะแนน

**๔.๓ การจัดองค์ประกอบภาพ ความละเอียด ประณีตสวยงาม ๒๕ คะแนน**

- ความละเอียด ประณีต สวยงามของชิ้นงาน ๑๐ คะแนน
- การเลือกใช้สีของกระดาษที่หลากหลาย เหมาะสม ๑๐ คะแนน
- ความสมดุลของการจัดองค์ประกอบภาพของชิ้นงาน ๕ คะแนน

**๔.๔ เนื้อหา ๑๕ คะแนน**

- ความสอดคล้องของชิ้นงานกับหัวข้อที่กำหนด ๑๐ คะแนน
- ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน ๕ คะแนน

**๕. เกณฑ์การตัดสิน**

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

**๖. คณะกรรมการการแข่งขัน จำนวน ๓ - ๕ คน**

**คุณสมบัติของคณะกรรมการ**

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานการศึกษาปฐมวัย
- เป็นครูผู้สอนระดับปฐมวัย
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาปฐมวัย

**ข้อควรคำนึง**

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรชี้แจงกติกาการแข่งขันและเกณฑ์การให้คะแนน ก่อนทำการแข่งขัน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่น หรือสถาบันการศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมภายหลังการตัดสิน เพื่อเป็นแนวทางในการ

ปรับปรุง พัฒนา

**๗. สถานที่จัดแข่งขัน**

ห้องเรียนที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก

**๘. การเข้าแข่งขันระดับเขตพื้นที่และระดับขยายแดนใต้**

กรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๒ ทีม ให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนในหัวข้อ ๔.๑ ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ เป็นหลัก ทีมใดมีคะแนนมากกว่าถือเป็นผู้ชนะ หากมีคะแนนเท่ากัน ให้ พิจารณาตัดสินจากคะแนนในหัวข้อ ๔.๓ การจัดองค์ประกอบภาพ ความละเอียด ประณีตสวยงาม กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด



เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายการ	กิจกรรม	ระดับชั้น					ประเภท
		สปป.			สพม.		
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖	
๑	คัดลายมือสี่ภาษาไทย	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว
๒	วรรณกรรมพิจารณา			✓	✓	✓	เดี่ยว
๓	พินิจวรรณคดี			✓	✓	✓	เดี่ยว
๔	เรียงร้อยถ้อยความ การเขียนเรื่องจากภาพ การเขียนเรียงความ	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว
๕	กวีเยาวชนคนรุ่นใหม่ กลอนสี่ กาพย์ยานี ๑๑ โคลงสี่สุภาพ ๔ บท		✓	✓	✓	✓	ทีม ๒ คน
รวม		๒	๓	๕	๕	๕	
รวมทั้งสิ้น		๑๐			๑๐		

## คัดลายมือสื่อภาษาไทย

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้ 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

กำหนดเนื้อหาการเขียนให้เหมาะสมตามระดับชั้นของนักเรียน ใช้เวลาสอบ ๑.๓๐ ชั่วโมง

ชั้น ป.๑ - ๓ ใช้ดินสอดำ ตัวบรรจงเต็มบรรทัด ความยาว ๑๐ - ๑๕ บรรทัด หรือ ไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A ๔

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

ชั้น ม.๑ - ๓ ใช้ปากกาลูกกลิ้งสีดำ ขนาด ๐.๕ มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว ๒๐ - ๒๕ บรรทัด หรือไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A ๔

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

### 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 กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน ในระดับชั้นนั้น และกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดเขตของตน เข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการควรมีคำสั่งแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑ - ๓

## ๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

## ๘. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๘.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับ เหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ กรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ ๒ เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากัน ทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## วรรณกรรมพิจารณา

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้ การแข่งขันแบ่งเป็น ๒ ระดับ ดังนี้

- ๑.๑ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น
- ๑.๒ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทเดี่ยว
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๑ คน

### ๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ คณะกรรมการเตรียมบทอ่านและคำถาม ใช้เวลาสอบ ๑.๓๐ ชั่วโมง

๓.๒ ลักษณะบทอ่านเป็นวรรณกรรมตามความหมายของพจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม ฉบับราชบัณฑิตยสภาว่า “งานประพันธ์ร่วมสมัยที่มีคุณค่า ส่วนหนึ่งเพราะเป็นการสื่อสารความรู้ และความรู้สึกนึกคิดของผู้คนในสังคม อีกส่วนหนึ่งเพราะเป็นหนังสือที่แต่งดีมีวรรณศิลป์ด้วย โดยทั่วไป มักเรียกว่า วรรณกรรม ปัจจุบัน ถ้าเป็นงานประพันธ์ร่วมสมัยที่สร้างสรรค์ในหมู่ชาวบ้านท้องถิ่นหนึ่ง ๆ จะเรียกว่า วรรณกรรมท้องถิ่น”

๓.๓ งานประพันธ์ร่วมสมัยในความหมายข้อ ๓.๒ หมายถึง วรรณกรรมร้อยแก้วหรือร้อยกรอง ที่ประพันธ์ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ ๙ เป็นต้นไป

๓.๔ เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน และควรสื่อความในเชิงสร้างสรรค์

๓.๕ รูปแบบของข้อสอบ ประกอบด้วยแบบปรนัยและอัตนัย

### 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. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๘.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับ เหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ กรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ ๒ เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## พินิจวรรณคดี

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้ การแข่งขันแบ่งเป็น ๒ ระดับ ดังนี้

๑.๑ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๑ คน

### ๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ คณะกรรมการเตรียมบทอ่านและคำถาม ใช้เวลาสอบ ๑.๓๐ ชั่วโมง

๓.๒ ลักษณะบทอ่านเป็นวรรณคดีตามความหมายของพจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม ฉบับราชบัณฑิตยสภาว่า “งานประพันธ์เก่าที่มีคุณค่า ส่วนหนึ่งเพราะเป็นหนังสือที่เป็นบันทึกความรู้สึก นึกคิดของคนโบราณซึ่งมีคุณค่าควรศึกษา อีกส่วนหนึ่งเพราะเป็นหนังสือที่แต่งดีมีวรรณศิลป์ด้วย ได้พิสูจน์ คุณค่าแล้วด้วยกาลเวลาและความนิยมของผู้อ่าน โดยทั่วไปมักเรียกว่า วรรณคดีโบราณ ถ้าเป็นงาน ประพันธ์เก่าที่สร้างสรรค์ขึ้นในหมู่ชาวบ้านท้องถิ่นหนึ่ง ๆ จะเรียกว่า วรรณคดีท้องถิ่น วรรณคดีโบราณเป็น สมบัติทางวัฒนธรรมที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษ จึงมีคุณค่าเสมือนเป็นมรดกที่ได้ฝากไว้ให้ชนรุ่นหลัง จึงมักเรียกวรรณคดีโบราณในแง่การประเมินค่าว่า วรรณคดีมรดก”

๓.๓ เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน

๓.๔ รูปแบบของข้อสอบ ประกอบด้วยแบบปรนัยและอัตนัย

### 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. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๘.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับ เหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ กรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ ๒ เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากัน ทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด



## เรียงร้อยถ้อยความ

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้ 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 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ แข่งขันเขียนเรื่องจากภาพ ดำเนินการดังนี้

- ๑) กรรมการเตรียมภาพให้เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียนโดยภาพควรสื่อความในเชิงสร้างสรรค์
- ๒) เขียนเรื่องจากภาพตามที่กำหนด ด้วยลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เว้นบรรทัด โดยใช้ดินสอดำ ความยาว ๖ - ๘ บรรทัด และตั้งชื่อเรื่องให้เหมาะสม ใช้เวลาสอบ ๑.๓๐ ชั่วโมง

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

- ๑) กรรมการเตรียมขอบเขตเนื้อหาให้นักเรียนเขียน ๑ ประเด็น จาก ๓ ประเด็น
- ๒) ให้ตัวแทนนักเรียนจับฉลากเพียง ๑ ประเด็นจากที่กำหนดให้
- ๓) ชี้แจงให้นักเรียนเขียนเรียงความ ตามประเด็นที่ตัวแทนนักเรียนจับฉลากได้ และตั้งชื่อเรื่องใหม่ตามประเด็นที่กำหนดให้ ใช้เวลาสอบ ๑.๓๐ ชั่วโมง
- ๔) เขียนเรียงความตามข้อ ๓)

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 เมื่อหมดเวลา ถือว่าเสร็จสิ้นการแข่งขัน

#### ๔. เกณฑ์การพิจารณา

##### ๔.๑ การเขียนเรื่องจากภาพ ระดับชั้น ป.๑ - ๓ (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

รายการ	คะแนน
๑. การตั้งชื่อเรื่อง - มีคำที่เกี่ยวข้องสอดคล้องกับภาพ - สื่อความหมายได้ตรงหรือสอดคล้องกับภาพ - ใช้คำ วลี ประโยค หรือข้อความถูกต้องตามหลักภาษา	๑๕
๒. สาระสำคัญของเรื่อง - ลำดับความคิดอย่างต่อเนื่อง - นำเสนอเนื้อหาตรงประเด็น - เนื้อหามีความสัมพันธ์กับภาพ - มีความเป็นเหตุผล - มีการนำเสนอแนวคิดใหม่	๔๐
๓. การใช้ภาษา - เลือกใช้คำถูกต้อง - เขียนเว้นวรรคตอนถูกต้อง - ใช้คำสุภาพ - ใช้ประโยคสื่อความหมายได้ - ใช้คำได้สละสลวย	๒๕
๔. การเขียนสะกดคำ (เขียนผิดซ้ำให้นับเป็น ๑ คำ)	๑๐
๕. ความเป็นระเบียบเรียบร้อย - เขียนตัวอักษรอ่านง่าย - สะอาดเรียบร้อย	๑๐
<b>รวม</b>	<b>๑๐๐</b>

๔.๒ การเขียนเรียงความ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖, ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้ เกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

รายการ	คะแนน
๑. การตั้งชื่อเรื่อง <ul style="list-style-type: none"> <li>- สอดคล้องกับหัวข้อเรียงความ</li> <li>- สัมพันธ์กับเนื้อหาที่เขียน</li> <li>- มีความน่าสนใจ / แปลกใหม่</li> <li>- ตั้งชื่อเรื่องอย่างสร้างสรรค์ ไม่ขัดต่อหลักศีลธรรมจรรยา</li> <li>- ตั้งชื่อเรื่องได้กระชับ เข้าใจง่าย</li> </ul>	๕
๒. การเขียนส่วนนำ <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีเนื้อหาชี้ให้เห็นความสำคัญ หรือปูพื้นฐานความเข้าใจให้แก่ผู้อ่าน</li> <li>- สามารถกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้</li> <li>- เนื้อหาในส่วนนำต้องไม่ซ้ำกับส่วนสรุป</li> <li>- ปรากฏเทคนิคที่น่าสนใจในการเขียนส่วนนำ เช่น นำด้วยคำถาม นำด้วยสุภาษิต หรือบทร้อยกรอง นำด้วยความเป็นมาของเรื่องนำด้วยจุดประสงค์ของการเขียน ฯลฯ</li> <li>- ความยาวของส่วนนำคิดเป็นประมาณร้อยละ ๒๐ ของเรียงความ</li> </ul>	๓๐
๓. การเขียนเนื้อเรื่อง <ul style="list-style-type: none"> <li>- ลำดับข้อความและความคิดต่อเนื่องสอดคล้องกัน</li> <li>- แสดงเหตุและผลอย่างสมเหตุสมผล</li> <li>- ปรากฏใจความสำคัญ ๑ ใจความในแต่ละย่อ</li> <li>- เนื้อหาที่น่าเสนอเป็นข้อเท็จจริงถูกต้อง</li> <li>- ยกตัวอย่างและอ้างอิงประกอบโดยใช้สำนวนโวหาร สุภาษิต คำคม ตัวเลข สถิติ บุคคล ทฤษฎี หลักปรัชญา ฯลฯ ได้อย่างเหมาะสม</li> <li>- ความยาวของเนื้อเรื่องประมาณร้อยละ ๖๐ ของเรียงความ</li> </ul>	๕๐
๔. การเขียนส่วนสรุป <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีเนื้อหาสัมพันธ์กับเนื้อหาส่วนอื่น ๆ</li> <li>- มีเนื้อหากล่าวปิด ไม่ปรากฏรายละเอียดที่ซ้ำกับเนื้อเรื่อง</li> <li>- ไม่เสนอประเด็นใหม่ที่ไม่เกี่ยวข้อง</li> <li>- ปรากฏเทคนิคที่น่าสนใจในการเขียนส่วนสรุป เช่น สังเคราะห์สาระสำคัญทั้งหมด เน้นย้ำประเด็นหลัก ตั้งคำถามให้ผู้อ่านถกคิด เสนอข้อคิดหรือคติเตือนใจ เสนอคำคมหรือบทร้อยกรอง ฯลฯ</li> <li>- ความยาวของส่วนสรุปประมาณร้อยละ ๒๐ ของเรียงความ</li> </ul>	๓๐

<http://www.sillapa.net>

รายการ	คะแนน
<b>๕. การใช้ภาษา</b> - ใช้คำได้ถูกต้องตามความหมาย - ใช้ระดับภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมตามบุคคลและสถานการณ์ - ร้อยเรียงประโยคได้สละสลวย/วรรณศิลป์ - ใช้คำเชื่อมข้อความและย่อหน้าได้ถูกต้อง - ไม่ปรากฏสำนวนภาษาต่างประเทศ - ไม่ปรากฏการใช้คำฟุ่มเฟือย - ใช้ภาษาได้กระชับ อ่านเข้าใจง่าย	๒๐
<b>๖. การเขียนถูกต้องตามอักขรวิธี</b> - เขียนได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ไทย - สะกดคำได้ถูกต้องทุกคำ - เว้นวรรคตอนได้ถูกต้อง - ใช้เครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้อง - ไม่พบการฉีกคำและการตัดคำ	๑๐
อ่านง่าย เป็นระเบียบ สะอาดเรียบร้อย	๕
<b>รวม</b>	<b>๑๐๐</b>

กรรมการจะไม่พิจารณาผลงาน ในกรณีดังนี้

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

#### 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. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๘.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับ เหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ กรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้มีทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อ ๒ เท่ากัน ให้ดูข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากัน ทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## กวีเยาวชนคนรุ่นใหม่

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้ การแข่งขันแบ่งเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

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

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภททีม
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๒ คน

### ๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ กรรมการกำหนดหัวข้อที่จะใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๓ หัวข้อ
- ๓.๒ ให้นักเรียนเลือกผู้แทน ๑ คน จับฉลากหัวข้อ แล้วนำหัวข้อที่จับฉลากได้ไปแต่งบทร้อยกรอง
  - ๑) ชั้น ป. ๔ - ๖ แต่งกลอนสี่ จำนวน ๔ บท
  - ๒) ชั้น ม. ๑ - ๓ แต่งกาพย์ยานี ๑๑ จำนวน ๖ บท
  - ๓) ชั้น ม. ๔ - ๖ แต่งโคลงสี่สุภาพ จำนวน ๔ บท
- ๓.๓ ใช้เวลาในการแต่งคำประพันธ์ ๑ ชั่วโมง \* บทร้อยกรองที่ผิดฉันทลักษณ์ ต่อไปนี้ กรรมการจะไม่นำไปตรวจให้คะแนน
  - ๑) ไม่มีสัมผัสระหว่างวรรค
  - ๒) กรณีแต่งกลอนสี่ หรือกาพย์ยานี ไม่มีสัมผัสระหว่างบท
  - ๓) กรณีแต่งโคลงสี่สุภาพไม่มีการร้อยโคลง
  - ๔) วางตำแหน่งคำเอกและคำโทในโคลงสี่สุภาพไม่ถูกต้องตำแหน่ง
  - ๕) ใช้สระเสียงสั้น สัมผัสกับสระเสียงยาวเป็นสัมผัสบังคับ (เช่น ใช้ “ใจ” สัมผัส กับ “กาย”)
  - ๖) เขียนไม่ครบตามที่กำหนด

### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

- |   |           |          |
|---|-----------|----------|
| ๑) ฉันทลักษณ์และอักขรวิธี   | คะแนนเต็ม | ๒๐ คะแนน |
| - เขียนตัวสะกดการันต์ผิด หักคำละ  |           | ๑ คะแนน  |
| - มีสัมผัสซ้ำ หักคะแนนตำแหน่งละ   |           | ๒ คะแนน  |
| ๒) ความคิดและเนื้อหา  | คะแนนเต็ม | ๔๐ คะแนน |
| - ตรงประเด็น หมายความว่า นักเรียนจะต้องใช้หัวข้อที่กำหนดให้เป็นแกนเรื่อง                          |           |          |
| - เสนอแนวคิดสร้างสรรค์ หมายความว่า เนื้อหาที่นักเรียนเสนอนั้นให้แก่งคิดที่เป็น ประโยชน์แก่ผู้อ่าน |           |          |
- เช่น แก่งคิดในการดำรงชีวิต การเข้าใจสังคม การปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม





เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

รายการ	กิจกรรม	ระดับชั้น					ประเภท
		สปป.		สพม.			
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖	
๑	คิดเลขเร็ว	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว
๒	ต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแมท)	✓		✓	✓	✓	ทีม ๒ คน ม.๔-๖ เดี่ยว
รวม		๑	๒	๒	๒	๒	
รวมทั้งสิ้น		๕			๔		



## การแข่งขันคิดเลขเร็ว

### ๑. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันเป็นนักเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้ การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับ ดังนี้

#### ๑.๑ ระดับประถมศึกษาตอนต้น

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

#### ๑.๒ ระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

#### ๑.๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

#### ๑.๔ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

#### ๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๑ คน

### ๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

#### ๓.๑ การส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนระดับละ ๑ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

#### ๓.๒ การจัดการแข่งขัน

การแข่งขันทุกระดับมีการแข่งขัน ๒ รอบ ดังนี้

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

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

เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันรอบที่ ๑ ให้พัก ๑๐ นาที

หมายเหตุ ให้คณะกรรมการพิจารณาเกณฑ์ข้อที่ ๕ ประกอบการดำเนินการ

#### ๓.๓ วิธีการแข่งขัน

๓.๓.๑ ชี้แจงระเบียบการแข่งขันให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มการแข่งขัน

๓.๓.๒ ใช้โปรแกรม GSP ตามที่ส่วนกลางกำหนดไว้ให้เท่านั้น เพื่อให้นักเรียนที่เข้าแข่งขันเตรียมความพร้อมในการแข่งขันระดับชาติ ห้ามนำไปปรับเปลี่ยน จะมีไฟล์แนบให้ทั้งระดับประถมศึกษาและ มัธยมศึกษา

๓.๓.๓ ใช้กระดาษคำตอบ ขนาด ๑/๔ ของกระดาษ A๔ ดังตัวอย่าง ในการแข่งขันทุกระดับ

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

๓.๓.๔ แจกกระดาษคำตอบตามจำนวนข้อในการแข่งขันแต่ละรอบ

๓.๓.๕ ให้นักเรียนเขียนชื่อ - สกุล โรงเรียน เลขที่ และหมายเลขข้อ ให้เรียบร้อยก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบ และห้ามเขียนข้อความอื่น ๆ จากที่กำหนด

๓.๓.๖ เริ่มการแข่งขันโดยสุ่มเลขโดดจากโปรแกรม GSP ที่ทางส่วนกลางจัดไว้ให้เป็นโจทย์และผลลัพธ์ ซึ่งเลขโดดในโจทย์ที่สุ่มได้ต้องไม่ซ้ำเกินกว่า ๒ ตัว หรือถ้าสุ่มได้เลข ๐ ต้องมีเพียงตัวเดียวเท่านั้น เช่น

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัว    สุ่มได้เป็น ๖๖๑๖ มี ๖ ซ้ำเกินกว่า ๒ ตัว ต้องสุ่มใหม่ หรือ

สุ่มได้เป็น ๐๐๕๔ มี ๐ ซ้ำเกิน ๑ ตัว ต้องสุ่มใหม่

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัว    สุ่มได้เป็น ๔๓๔๔๕ มี ๔ ซ้ำเกินกว่า ๒ ตัว ต้องสุ่มใหม่ หรือ

สุ่มได้เป็น ๒๐๗๐๓ มี ๐ ซ้ำเกิน ๑ ตัว ต้องสุ่มใหม่

ชี้แจงเพิ่มเติมในคู่มือ

๓.๓.๗ เมื่อหมดเวลาในแต่ละข้อให้กรรมการเก็บกระดาษคำตอบ และดำเนินการแข่งขันต่อเนื่องจนครบทุกข้อ (ไม่มีการหยุดพักในแต่ละข้อเพื่อตรวจให้คะแนน/ไม่มีการเฉลยทีละข้อให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขันรับทราบก่อนเสร็จสิ้นการแข่งขัน)

### ๓.๔ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

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

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๒ หลัก

ตัวอย่างที่ ๑                      โจทย์ที่สุ่ม                      ผลลัพธ์

๔ ๙ ๕ ๗                                      ๘๘

วิธีคิด    ๙ X ๗ = ๖๓

๕ x ๔ = ๒๐

๖๓ + ๒๐ = ๘๓

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

ได้คำตอบ ๘๓ ซึ่งไม่ตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ในกรณีนี้ถ้าไม่มีนักเรียนคนใดได้คำตอบที่ตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ถ้า ๘๓ เป็นคำตอบที่ใกล้เคียงที่สุด จะได้คะแนน

ตัวอย่างที่ ๒                      โจทย์ที่สุ่ม                      ผลลัพธ์

๒ ๑ ๒ ๓                      ๙๙

$$\text{วิธีคิด } (๓๒ + ๑) = (๙ + ๑) = ๑๐๐$$

ได้คำตอบ ๑๐๐ ซึ่งไม่ตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ในกรณีนี้ถ้าไม่มีนักเรียนคนใดได้คำตอบที่ตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ถ้า ๑๐๐ เป็นคำตอบที่ใกล้เคียงที่สุด จะได้คะแนน

ตัวอย่างที่ ๓                      โจทย์ที่สุ่ม                      ผลลัพธ์

๔ ๘ ๓ ๖                      ๑๓

$$\text{วิธีคิด } (๘ + ๖) - (๔ - ๓) = ๑๓$$

ได้คำตอบตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้พอดี จะได้คะแนน

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก

ตัวอย่าง                      โจทย์ที่สุ่ม                      ผลลัพธ์

๑ ๙ ๗ ๓ ๒                      ๗๑๙

$$\text{วิธีคิด } ๙^๓ - (๗ + ๒) - ๑ = ๗๑๙$$

ได้คำตอบตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้พอดี จะได้คะแนน

๓.๔.๒ การแข่งขันระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖) ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ ได้แก่ บวก ลบ คูณ หาร ยกกำลัง หรือถอดรากอันดับที่  $n$  ที่เป็นจำนวนเต็มบวกเท่านั้น เพื่อหาผลลัพธ์ ในการถอดรากต้องใส่อันดับที่ของรากจากตัวเลขที่สุ่มจากโจทย์ ยกเว้นรากอันดับที่สอง ในการถอดรากอันดับที่  $n$  อนุญาตให้ใช้เพียงขั้นเดียว และ ไม่อนุญาต ให้ใช้รากอนันต์ และให้เขียนแสดงวิธีคิดทีละขั้นตอน หรือเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปของสมการก็ได้เช่น

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๒ หลัก

ตัวอย่างที่ ๑                      โจทย์ที่สุ่ม                      ผลลัพธ์

4 9 5 7                      88

$$\text{วิธีคิด } 9 \times 7 = 63$$

$$\sqrt{4} = 2$$

$$5^2 = 25$$

$$63 + 25 = 88$$

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

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก

ตัวอย่างที่ ๒	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	2 8 4 3 9	757

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

ตัวอย่างที่ ๓	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	2 2 4 5 3	182

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

๓.๔.๓ การแข่งขันระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ และ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖) ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ บวก ลบ คูณ หาร ยกกำลัง ถอดรากอันดับที่  $n$  ที่เป็นจำนวนเต็มบวก เพื่อหาผลลัพธ์ สามารถใช้แฟคทอเรียลและซิกมาได้โดยมีข้อตกลงดังนี้ ในการถอดราก อันดับที่  $n$  จะถอดกี่ชั้นก็ได้ ถ้าไม่ใช่รากอันดับที่สองต้องใส่อันดับที่ของรากจากตัวเลขที่สุ่มมาเท่านั้น และ ไม่อนุญาตให้ใช้รากอนันต์ การใช้แฟคทอเรียลจะใช้ ! ก็ครั้งก็ได้ แต่ต้องใส่วงเล็บให้ชัดเจนทุกครั้ง เช่น

$$(๓!)! = (๖)! = ๗๒๐$$

หากมีการใช้ซิกมาต้องเขียนให้ถูกต้องตามหลักคณิตศาสตร์ โดยอนุญาตให้ใช้  $i$  ที่ปรากฏหลัง  $\sum$  ได้ไม่เกิน ๒ ตัว เพราะไม่ต้องการให้มีการปรับรูปแบบการใช้ซิกมาหรือค่าที่เกิดจากการประยุกต์ มาประกอบกับ  $i$  เกิน ความจำเป็น และตัวเลขที่ปรากฏอยู่กับ  $\sum$  ต้องเป็นตัวเลขที่ได้จากโจทย์ที่สุ่มเท่านั้น และผลรวมต้องเป็น จำนวนเต็มบวก เช่น

$$\text{๑) } \sum_{i=1}^5 (i+i) = \sum_{i=1}^5 2i = 2 \sum_{i=1}^5 i = 2 \times 15 = 30$$

(ต้องมีตัวเลข 1 และ 5 ในโจทย์ที่สุ่ม)

$$\text{๒) } \sum_{i=1}^5 (ixi) = \sum_{i=1}^5 i^2 = 1^2 + 2^2 + 3^2 + 4^2 + 5^2 = 55$$

(ต้องมีตัวเลข 1 และ 5 ในโจทย์ที่สุ่ม)

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

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

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

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก

ตัวอย่างที่ ๑	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	๑ ๘ ๓ ๗ ๔	๘๓๔
วิธีคิด	$[7! \div (8 - \sqrt{4})] - (3! \times 1) = (5,040 \div 6) - 6 = 834$	

ตัวอย่างที่ ๒	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	๕ ๘ ๓ ๗ ๖	๓๒๖
วิธีคิด	$(๘!/๕!) - (๗ + ๖ - ๓) = ๓๒๖$	

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

ตัวอย่างที่ ๓

โจทย์ที่ส่ม ผลลัพธ์

๘ ๕ ๘ ๔ ๒      ๒๔๒

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

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

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

๓.๔.๔ ข้อพึงระวังในการแข่งขัน

๑ ครั้ง เท่านั้น

๑) การคิดคำนวณหาคำตอบต้องใช้เลขโดดที่ส่มเป็นโจทย์ให้ครบทุกตัว และใช้ได้ตัวละ

๒) การใช้เครื่องหมาย + , - , × , ÷ ควรเขียนให้ชัดเจน

๒.๑) การเขียนเครื่องหมายบวก ให้เขียน +

ห้ามเขียน ~~+~~ ~~+~~ ~~+~~ ~~+~~

๒.๒) การเขียนเครื่องหมายคูณ ให้เขียน ๒ × ๓ หรือ (๒)(๓) หรือ ๒•๓

ห้ามเขียน 203    2+3    2\*3    2.3    2!3

๒.๓) การเขียนเครื่องหมายหาร ให้เขียน ๘ ÷ ๒ หรือ หรือ ๘/๒

ห้ามเขียน 8|2 หรือ 8\2

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

ห้ามเขียน < >

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

$$\sqrt[3]{9/8} = 2 \text{ , } \sqrt[4]{8} = 2 \text{ , } \sqrt[3]{4/9} = 3$$

๖) การใช้  $\sum$  ต้องเขียนตัวเลขกำกับไว้ตามหลักการทางคณิตศาสตร์ เช่น

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

ห้ามเขียน

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

#### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ ผู้ที่ได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่กำหนด และวิธีการถูกต้อง ได้คะแนนข้อละ ๒ คะแนน

๔.๒ ถ้าไม่มีผู้ใดได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ผู้ที่ได้คำตอบใกล้เคียงกับผลลัพธ์มากที่สุด และ วิธีการถูกต้อง เป็นผู้ได้คะแนน ไม่ว่าผลลัพธ์ที่ต้องการจะเป็นกี่หลักก็ตาม (ผลลัพธ์ที่ได้ต้องเป็นจำนวนเต็ม เท่านั้น) เช่น ต้องการผลลัพธ์ ๙๙ มีผู้ได้คำตอบ ๑๐๐ และ ๙๘ ซึ่งวิธีการถูกต้องทั้ง ๒ คำตอบ ได้คะแนนทั้งคู่

#### ๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการนำคะแนนรวมของรอบที่ ๑ และรอบที่ ๒ มาคิดเทียบกับเกณฑ์การตัดสินดังนี้

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

#### ๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

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

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

##### คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญการสอนคณิตศาสตร์หรือการใช้โปรแกรม GSP
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่าง หลากหลาย

##### ข้อควรคำนึง

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะเลิศในลำดับที่ ๑ - ๓
- ถ้าจะมีการเฉลยคำตอบในแต่ละข้อให้เฉลยหลังจากการแข่งขันเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว เท่านั้น

#### ๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

๗.๑ ห้องที่สามารถใช้คอมพิวเตอร์พร้อมโปรแกรม GSP ในการดำเนินการแข่งขันได้

๗.๒ การแข่งขันในแต่ละระดับให้ใช้ห้องแข่งขันห้องเดียวเท่านั้น

#### ๘. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาคะแนนที่นักเรียนแต่ละคนได้ในการแข่งขันรอบที่ ๒ นักเรียนคนใดได้คะแนน มากกว่าให้เป็นผู้ชนะ ตามลำดับที่ต้องการ ถ้ายังเท่ากันอีกให้เลือกดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้

๑. ให้จัดแข่งขันใหม่จำนวน ๕ ข้อ โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก ใช้ เวลาข้อละ ๒๐ วินาที หากนักเรียนคนใดได้คะแนนมากกว่าเป็นผู้ชนะ ถ้าคะแนนยัง เท่ากันอีกจะดำเนินการแข่งขันข้อต่อข้อจนกว่าจะได้ผู้ชนะ หรือ

๒. ให้ดำเนินการแข่งขันรอบที่ ๓ ต่อจาก รอบที่ ๒ จำนวน ๑๐ ข้อไว้ก่อน โดยสุ่มเลขโดด เป็น โจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก ใช้เวลาข้อละ ๒๐ วินาทีโดยจะตรวจให้คะแนน เพื่อตัดสินแบบข้อต่อข้อเฉพาะ นักเรียนที่ได้คะแนนเท่ากันในรอบที่ ๒ ถ้ายังหาผู้ชนะ ไม่ได้ให้ใช้วิธีจับสลาก (ให้นักเรียน ครู หรือตัวแทนที่ได้รับ มอบหมายมาจับสลาก)

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

#### หมายเหตุ

๑. ไม่อนุญาตให้นำเครื่องคิดเลขหรืออุปกรณ์ช่วยในการคำนวณอื่นๆ เข้าไปในห้องแข่งขัน
๒. นักเรียนที่เป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขัน ระดับชายแดนใต้ ต้องเป็นบุคคลคนเดียวกับผู้ที่ได้รับการคัดเลือกจากระดับเขตพื้นที่เท่านั้น
๓. การสุ่มเลขโดด สามารถดาวน์โหลดได้ที่ <http://www.sillapa.net/rule๕๙/mathGSP.gsp> (โดยต้องเปิดด้วยโปรแกรม GSP version ๔.๐ เท่านั้น)

#### ๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ ระดับชายแดนใต้ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ ในเว็บไซต์ต่อไปซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



## การต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอเม็ท)

### ๑. คุณสมบัติ ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันเป็นนักเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

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

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

๒.๑.๔ เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน ๓ - ๖ ทีม กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือก แบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่ทีมแข่งขันไม่มากและสามารถจัดแข่งแบบพบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งทุกโรงเรียน จากนั้นนำ ทีมที่มีผลคะแนน ดีที่สุด ๒ ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกม ก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

๒.๑.๕ เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ ๗ ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือก โดยใช้ระบบแพริงแบบ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน ๕ เกม และรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ ๑ กรรมการประกบคู่แข่งแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผล การแข่งขันในใบมาสเตอร์ สกอร์การ์ด และส่งกรรมการ กรรมการจัดลำดับคะแนน

เกมที่ ๒ - ๕ กรรมการประกบคู่แข่งแบบ King of the Hill ในทุกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมก่อนหน้านี้ มาประกบคู่แข่งใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน ๑ พบ ๒, ๓ พบ ๔, ๕ พบ ๖, ๗ พบ ๘, ๙ พบ ๑๐.....ไปเรื่อยๆ หลังจบการแข่งขันในแต่ละเกม ให้ผู้เข้าแข่งขันบันทึกผล การแข่งขันในใบมาสเตอร์ สกอร์การ์ด และส่งกรรมการ (หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบ กรรมการต้อง เรียงลำดับคะแนนใหม่ทุกครั้ง)

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

๒.๑.๖ หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้ระบบ Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ

๒.๑.๗ ตัวแทน ๑ ทีมเข้าสู่รอบระดับชายแดนใต้

๒.๑.๘ โปรแกรมจัดอันดับและประกบคู่อัตโนมัติ สามารถดาวน์โหลดได้ที่เฟซบุ๊ก  
กลุ่มเอแม็ทงาน ศิลปหัตถกรรมนักเรียน <https://www.facebook.com/groups/๔๑๓๕๐๘๑๕๐๓๑๘๒/>

## ๒.๒ ระดับชายแดนใต้

๒.๒.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้  
คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๒.๒.๒ ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน

๒.๒.๓ กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบแพริงแบบ King of the Hill (KOTH) ตามระบบ  
การแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน ๖ เกม และรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม โดยดำเนินการแข่งขันตาม โปรแกรม  
ดังนี้

**เกมที่ ๑** กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ ๔ ทีม

**เกมที่ ๒** หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๑ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ใน  
กลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม(ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผล การ  
แข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่ การ  
แข่งขันในเกมที่ ๓

**เกมที่ ๓** กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน  
หลังจากจบเกมที่ ๒ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน ๑ พบ ๒, ๓ พบ ๔, ๕ พบ ๖, ๗ พบ ๘, ๙ พบ  
๑๐.....ไปเรื่อยๆ

**เกมที่ ๔** หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ใน  
กลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม(ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผล การ  
แข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่ การแข่งขัน  
ในเกมที่ ๓

**เกมที่ ๕** กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน  
หลังจากจบเกมที่ ๒ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน ๑ พบ ๒, ๓ พบ ๔, ๕ พบ ๖, ๗ พบ ๘, ๙ พบ  
๑๐.....ไปเรื่อยๆ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด)

**เกมที่ ๖** กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน  
หลังจากจบเกมที่ ๒ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน ๑ พบ ๒, ๓ พบ ๔, ๕ พบ ๖, ๗ พบ ๘, ๙ พบ  
๑๐.....ไปเรื่อยๆ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอร์การ์ด) จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดี  
ที่สุด ๒ ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก ( ๖ เกม ) เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และ ทีมที่มีคะแนนที่ ๓ และ ๔ เข้าสู่รอบชิง  
อันดับที่ ๓ โดยทำการแข่งขัน ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม

๒.๒.๔ หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก จะใช้ระบบ  
Gibsonize โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ

### ๓. เกณฑ์การตัดสิน

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

### ๔. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ วิทยากร นักกีฬาที่มีความรู้ ความยุติธรรม มีความเข้าใจในระบบการแข่งขัน ตลอดจนกฎและกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี ไม่จำเป็นต้องเป็นครูเฉพาะในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ

หมายเหตุ\* ครูที่มีนักเรียนเข้าแข่งขันในรุ่นนั้นๆ สามารถที่จะร่วมเป็นกรรมการตัดสินในรุ่นนั้นได้ แต่ไม่สามารถตัดสินชี้ขาดในเกมที่นักเรียนของตนแข่งขันได้ ต้องให้กรรมการจากโรงเรียนอื่นเป็นผู้ตัดสิน

### ๕. กติกาเพิ่มเติม

**๕.๑ กฎและกติกาการแข่งขัน** ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย

**๕.๒ อุปกรณ์ในการแข่งขัน** ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน, 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

**๕.๑ กฎและกติกาการแข่งขัน** ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย

**๕.๒ อุปกรณ์ในการแข่งขัน** ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน, แป้นวางเบี้ย, ตัวเบี้ยและเบี้ยสำรอง (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 ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ ๒๒ นาที โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา

๕.๓.๒ หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน (แนะนำให้ใช้ระบบ Android) โดยติดตั้ง แอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันลงบนแท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “Chess Clock” ฯลฯ

๕.๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้ คู่แข่งขัน สามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

๕.๓.๔ ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

๕.๓.๕ เมื่อผู้เข้าแข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งร้องขอให้มีการใช้นาฬิกาในเกมนั้น คู่ต่อสู้ไม่มีสิทธิปฏิเสธหรือ เลี่ยงการใช้นาฬิกาได้

๕.๓.๖ หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทีละ ๑๐ คะแนน เศษวินาทีจะถูกนับเป็น ๑ นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาติดลบ -๓.๑๘ นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน ๔ นาที และจะถูกหักคะแนน ๔๐ คะแนน ตามกฎ (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนานก่อนแข่งเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล

๕.๓.๗ ห้ามกรรมการตัดสินทำการตัดเกมการแข่งขัน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นจนจบเกมเท่านั้น หากมีการตัดเกมการแข่งขัน ผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถประท้วงกรรมการผู้ตัดสินได้ หรือหากต้องมีการตัด เกมจริงต้องได้รับการยินยอมจากผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนเช่นกัน

๕.๓.๘ กรณีไม่ใช้นาฬิกา กรรมการต้องชี้แจงเงื่อนไขกับผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนก่อนเริ่ม การแข่งขัน และต้องได้รับการยินยอมจากทุกฝ่าย และบริหารจัดการเวลาในการแข่งขันอย่างเหมาะสม

### ๕.๔ การขอตรวจสอบการ (Challenge)

๕.๔.๑ ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจสอบการได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดยเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ ยังไม่ขานแต้มและไม่กดยเวลาการขอขานเล่นจึงไม่เป็นผล

๕.๔.๒ การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาสมการที่คู่แข่งขันลง คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ย ขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าคู่แข่งขันที่ขอโฮลด์ยอมรับสมการนั้นๆ (เวลาในการขอโฮลด์ ไม่เกิน ๑ นาที)

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

๕.๖ การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน

### ๕.๗ แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

๕.๗.๑ เอ็มที่รุ่นประถมศึกษา แต้มต่างสูงสุดไม่เกิน ๑๕๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๑๕๐ แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน ๑๒๐ แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ ๑๒๐ แต้ม

๕.๗.๒ เอ็มที่รุ่นมัธยมศึกษา แต้มต่างสูงสุดไม่เกิน ๒๕๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๒๕๐ แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มต่างไม่เกิน ๒๐๐ แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ ๒๐๐ แต้ม

๕.๗.๓ รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference ๕.๗.๔ ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่งชั้นผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ เอแม็ทรุ่น ประถมศึกษาจะได้คะแนนสะสม ๘๐ แต้ม มัธยมศึกษาได้ ๑๐๐ แต้ม

**๕.๘ การหยุดเกม** ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดสมการ และให้ค่าเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชารุด(ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

**หมายเหตุ** ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขันต้องท ากิจธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม

**๕.๙ ห้ามเล่นเครื่องมือสื่อสาร ใส่หูฟัง หรือคุยโทรศัพท์ขณะแข่งขัน**

**๕.๑๐ ให้จับเบี้ยในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา** จับเบี้ยให้ครบและวางเบี้ยที่จับลงบนโต๊ะก่อน ใส่ในแป้นวางเบี้ยเท่านั้น ห้ามวางถุงเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับเบี้ย ห้ามจับเบี้ยใต้โต๊ะ หรือเปิดเบี้ยดูใต้โต๊ะ ตามกฎกติกาและมารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตักเตือนได้หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถเรียกกรรมการมาตักเตือนหากยังทำซ้ำ เมื่อจับเบี้ยเสร็จแล้ว ให้รูดเชือกปิดถุงเบี้ยให้เรียบร้อย

**๕.๑๑ การทุจริตในการแข่งขัน** ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ได้รับ รางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน

**๕.๑๒ ผู้ฝึกสอนสามารถเข้าในบริเวณสนามแข่งขันได้** โดยต้องเว้นระยะห่างจากโต๊ะที่นักเรียนของตนแข่งขันอย่างน้อย ๓ เมตร (กรรมการอาจจัดพื้นที่สำหรับผู้ฝึกสอนบริเวณสนามแข่งขัน) และไม่ส่งเสียงดังหรือรบกวนสมาธิของผู้เข้าแข่งขัน รวมถึงรบกวนการทำหน้าที่ตัดสินของกรรมการ ผู้ฝึกสอนสามารถพูดคุยแนะนำนักเรียนของตนได้หลังจบการแข่งขันแต่ละเกมเท่านั้น ไม่สามารถแนะนำระหว่างทำการแข่งขันได้ หากเกิดปัญหาในการแข่งขันสามารถขอฟังคำชี้แจงจากกรรมการได้ เพื่อให้เกิดความกระจ่างในการแข่งขัน



เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

รายการ	กิจกรรม	ระดับชั้น					ประเภท
		สพป.		สพม.			
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖	
๑	โครงการวิทยาศาสตร์ ประเภททดลอง		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน
๒	โครงการวิทยาศาสตร์ ประเภทสิ่งประดิษฐ์		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน
๓	การแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)		✓	✓	✓		ทีม ๓ คน
รวม		๐	๓	๓	๓	๒	
รวมทั้งสิ้น		๖			๕		

## การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภททดลอง

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้ ดังนี้

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

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าประกวด (ประเภททีม ๒ - ๓ คน)

- ๒.๑ ระดับชั้นประถมศึกษา ป. ๔-๖ สังกัด สพป.
- ๒.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพป.
- ๒.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพม.
- ๒.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ม. ๔-๖ สังกัด สพม.

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การประกวด

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

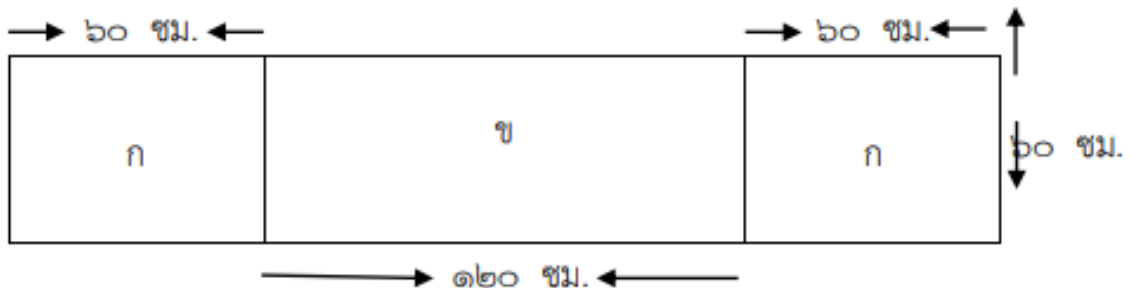
๓.๒ โครงงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภททดลอง ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์มีการทดลองทางวิทยาศาสตร์ที่ใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์หรือเทคโนโลยีในการศึกษาหาความรู้เพื่อให้ได้คำตอบในเรื่องที่ศึกษา

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

ในกรณีขาดส่งอย่างใดอย่างหนึ่ง จะไม่พิจารณาเหรียญรางวัล

**หมายเหตุ** ซีดีการนำเสนอโครงงาน มีไว้เพื่อประกอบการพิจารณา(แต่ไม่ได้นำมาคิดเป็นคะแนน)

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 อุปกรณ์ผู้ส่งโครงงานเข้าประกวดจัดเตรียมมาเอง

๓.๘ พื้นที่จัดวางแผงโครงงานและแสดงผลงาน คณะกรรมการจัดให้เท่ากันไม่เกิน ๑.๕๐ ม. × ๑.๒๐ ม.

๓.๙ โต๊ะจัดวางแผงโครงงานและแสดงผลงาน เจ้าภาพและคณะกรรมการดำเนินงานจัดให้เท่ากันไม่เกินขนาดพื้นที่ที่กำหนด

#### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน ดังนี้

๔.๑ เป้าหมาย/ปัญหาในการทำโครงงาน และการออกแบบการทดลอง	๓๕ คะแนน
- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และมีการสร้างนวัตกรรมหรือองค์ความรู้ใหม่	(๑๕ คะแนน)
- ปัญหา (แนวคิด) หรือวิธีการแก้ปัญหาที่มีความน่าสนใจ	
- ปัญหา (แนวคิด) หรือวิธีการแก้ปัญหาที่มีความแปลกใหม่	
- ไม่ซ้ำซ้อนกับโครงงานที่มีมาแล้ว	
- คุณค่าของโครงงาน	(๑๐ คะแนน)
- สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง	
- มีความคุ้มค่า	
- องค์ความรู้ที่ได้สามารถนำไปพัฒนาแนวคิด หรือใช้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาในชุมชน ท้องถิ่น สังคม	
- การออกแบบการทดลอง	(๑๐ คะแนน)
- การเลือกใช้วิธีการและเครื่องมือที่เหมาะสม	
- มีการระบุหน่วยที่ถูกต้อง	
- ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือ มีการทำการทดลองซ้ำ	
- มีการแบ่งกลุ่มการทดลอง	
๔.๒ ความสมบูรณ์ของรายงานโครงงานวิทยาศาสตร์	๓๐ คะแนน
- ความถูกต้องตามแบบฟอร์ม	(๓ คะแนน)
มีหัวข้อครบถ้วน ถูกต้อง และเรียงลำดับตามแบบฟอร์มที่กำหนด	
- วัตถุประสงค์ และสมมติฐานมีความถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องปัญหา	(๓ คะแนน)
- การกำหนดตัวแปร มีความถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกับสิ่งที่ศึกษา	(๔ คะแนน)
- การอ้างอิงความรู้ที่เกี่ยวข้องได้อย่างถูกต้องเหมาะสม	(๓ คะแนน)
ข้อมูลอ้างอิงสอดคล้องกับปัญหา และรูปแบบการเขียนอ้างอิงถูกต้อง	
- การนำเสนอข้อมูล	(๕ คะแนน)
มีการจัดกระทำข้อมูล และเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสม	



- การใช้ภาษา ศัพท์ทางวิทยาศาสตร์ (๒ คะแนน)  
มีความถูกต้องชัดเจน ครอบคลุม สามารถสื่อสารข้อมูลให้ผู้อื่นเข้าใจ  
และใช้ศัพท์ทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

- สรุปผลและอภิปรายผล ได้อย่างมีเหตุผล (๑๐ คะแนน)  
เปรียบเทียบผลที่ได้กับรายงานที่เคยมีการศึกษาไว้ มีข้อเสนอแนะในการศึกษาต่อไป

๔.๓ การนำเสนอปากเปล่า ๓๕ คะแนน

- ภาพรวมการจัดแสดงโครงงาน (๕ คะแนน)

ขนาดแผงโครงงานเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ จัดวางแผงโครงงาน  
และอุปกรณ์ไม่เกินพื้นที่กำหนด และมีสื่อ อุปกรณ์ ชิ้นงาน ประกอบการนำเสนอที่เหมาะสม

- การนำเสนอปากเปล่า (๑๐ คะแนน)

ระยะเวลา บุคลิกภาพ ภาษาที่ใช้

- การตอบคำถาม (๑๕ คะแนน)

ความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ทำ ความมั่นใจในการตอบคำถาม การมีส่วนร่วมของสมาชิก

- หลักฐานที่มาของข้อมูล (เช่น สมุดบันทึกการทำงาน, log book) (๕ คะแนน)

## ๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร\*\* เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

**ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด**

**หมายเหตุ** โครงงานที่ได้รับรางวัลต้องมีคะแนนตามเกณฑ์และควรมีลักษณะเพิ่มเติมดังต่อไปนี้

โครงงานที่ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง เป็นโครงงานที่มีเนื้อหาสาระทางวิชาการที่ถูกต้อง  
สมบูรณ์และทันสมัย มีแนวคิดและการนำเสนอที่ชัดเจน

โครงงานที่ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน ใช้เกณฑ์เดียวกับเหรียญทองแดง และมี แนวโน้ม  
สามารถนำไปใช้อ้างอิง หรือนำไปปฏิบัติได้

โครงงานที่ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง ใช้เกณฑ์เดียวกับเหรียญเงิน และมีการ กระตุ้นให้เกิด  
ความคิดและการค้นคว้าต่อเนื่อง เป็นที่เชื่อถือและยอมรับตั้งแต่ระดับสถานศึกษา ท้องถิ่น เขตพื้นที่การศึกษา  
ภูมิภาค ประเทศ ถึงระดับนานาชาติ อย่างน้อยหนึ่งระดับ

## ๖. คณะกรรมการการประกวด

จำนวนระดับชั้นละ ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน

### คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาหรือบุคลากรอื่น ๆ ที่มีความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ หรือมีความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

๒) บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ในท้องถิ่นหรือในสถาบันการศึกษา  
หมายเหตุ ไม่แต่งตั้งบุคคลที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผลการประกวดเป็นกรรมการ เช่น แต่งตั้งครูในโรงเรียนที่ส่งทีมเข้าร่วมประกวดเป็นคณะกรรมการ เป็นต้น

## ๗. สถานที่ประกวด

ห้องโถง มีบริเวณให้ผู้สนใจเข้าชมได้

## ๘. การเข้าประกวดระดับชายแดนใต้

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าประกวดในระดับชายแดนใต้ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีประกวดระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับชายแดนใต้ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน มีมากกว่า ๑ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๔.๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๔.๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๔.๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๔.๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อ ถัดไปกรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## ๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการประกวดในทุกชั้นงานและทุกระดับชั้น คณะกรรมการ/ หน่วยงานที่จัดการประกวด และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสิทธิในการนำไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

๑๐. รูปแบบการเขียนรายงาน

(ปกนอก)

รายงานโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภททดลอง

เรื่อง.....

โดย

๑.....

๒.....

๓.....

ครูที่ปรึกษา

๑. ....

๒. ....

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

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงงานวิทยาศาสตร์

ประเภททดลอง ระดับชั้น.....

เนื่องในงานงานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยีของนักเรียน

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

(ปกใน)

เรื่อง.....

โดย

๑. ....

๒. ....

๓. ....

ครูที่ปรึกษา ๑. ....

๒. ....

บทคัดย่อ  
กิตติกรรมประกาศ  
สารบัญ  
สารบัญตาราง  
สารบัญรูปภาพ

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

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 นาทีและไฟล์ บทคัดย่อจำนวน ๖ ชุด โดยส่งล่วงหน้า ๗ วัน ก่อนการประกวด (นับวันประทับตราไปรษณียากร)



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.....

## การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภทสิ่งประดิษฐ์

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้ ดังนี้

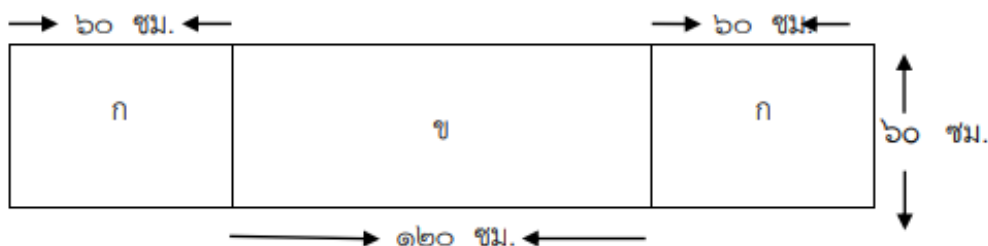
- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๔-๖
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑-๓
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔-๖

### 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 ส่งรายชื่อผู้เข้าประกวด พร้อมชื่อครูที่ปรึกษาทีมละ ๒ คน ตามแบบฟอร์ม ที่กำหนด
- ๓.๒ โครงงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นโครงงานประเภทสิ่งประดิษฐ์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่ใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ในการศึกษาหาความรู้เพื่อให้ได้คำตอบในเรื่อง ที่ศึกษา
- ๓.๓ ส่งรายงานโครงงานเป็นรูปเล่มล่วงหน้าก่อนการประกวดจำนวน ๖ ชุด (ระดับชายแดนใต้)
- ๓.๔ นำผังโครงงานมาแสดงตามเกณฑ์มาตรฐาน



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

### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- |   |          |
|---|----------|
| ๔.๑ การกำหนดปัญหาและตั้งสมมติฐาน            | ๑๐ คะแนน |
| ๔.๒ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องประกอบการทำโครงงาน   | ๑๐ คะแนน |
| ๔.๓ การออกแบบสิ่งประดิษฐ์                   | ๑๐ คะแนน |
| ๔.๔ อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการประดิษฐ์ | ๕ คะแนน  |

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

### ๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

### ๖. คณะกรรมการการประกวด

จำนวนระดับชั้นละ ๑ ทีม ทีมละ ๕ คน

#### คุณสมบัติของคณะกรรมการ

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

#### สถานที่แข่งขัน

ห้องโถง มีบริเวณให้ผู้สนใจเข้าชมได้

### ๗. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณี คะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

### ๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



๙. รูปแบบการเขียนรายงาน

(ปกนอก)

รายงานโครงการวิทยาศาสตร์ ประเภทสิ่งประดิษฐ์

เรื่อง.....

โดย

๑.....

๒.....

๓.....

ครูที่ปรึกษา

๑. ....

๒. ....

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

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงการวิทยาศาสตร์

ประเภทสิ่งประดิษฐ์ ระดับชั้น.....

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

(ปกใน)

เรื่อง.....

โดย

๑. ....

๒. ....

๓. ....

ครูที่ปรึกษา

๑. ....

๒. ....

#### บทคัดย่อ

กิตติกรรมประกาศ

สารบัญ

สารบัญตาราง

สารบัญรูปภาพ

บทที่ ๑

บทนำ

บทที่ ๒

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

บทที่ ๓

อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ

ความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้า

บทที่ ๔

ผลการดำเนินการ

บทที่ ๕

สรุปผลการดำเนินการ/อภิปรายผลการดำเนินการ

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

จำนวนไม่เกิน ๑๐ หน้า

**หมายเหตุ** ขนาดของกระดาษเขียนรายงานให้ใช้กระดาษ ขนาดเอ ๔ พิมพ์หน้าเดียว ความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้า เฉพาะบทที่ ๑-๕ รวมสรุปผลการดำเนินการ มีภาคผนวกได้อีกไม่เกิน ๑๐ หน้า และทำรายงานส่ง ตามรูปแบบการเขียนรายงานที่กำหนด จำนวน ๖ ชุด (ระดับชายแดนใต้) โดยจัดส่งเอกสารให้แก่สำนักงานเขตพื้นที่ที่เป็นเจ้าภาพ ในระดับชายแดนใต้ล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๑๕ วัน นับถึงวันแรกของการประกวดแข่งขัน สามารถจัดส่ง โดยตรงหรือจัดส่งทางไปรษณีย์ลงทะเบียน EMS ตามระยะเวลาที่กำหนดเท่านั้น

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 .....

## การแข่งขันการแสดงผลงานทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

การแข่งขันการแสดงผลงานทางวิทยาศาสตร์ (Science Show) เป็นกิจกรรมการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ ที่สร้างแรงบันดาลใจ และปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้ ดังนี้

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 มีสิทธิส่งได้ ๑ ทีม)

๒.๑ ระดับชั้นประถมศึกษา ป. ๔-๖ สังกัด สพพ.

๒.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพพ.

๒.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพม.

๒.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ม. ๔-๖ สังกัด สพม.

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน ทีมละ ๓ คน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ ระดับกลุ่มเครือข่ายและเขตพื้นที่ ให้แต่ละทีมที่เข้าแข่งขันส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมรายงานการแสดงผลงานในวันรายงานตัวเข้าแข่งขัน จำนวน ๖ ชุด

๓.๓ ระดับชายแดนใต้ ให้แต่ละทีมที่เข้าแข่งขันส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมรายงานการแสดงผลงานล่วงหน้า ๗ วันก่อนการแข่งขัน จำนวน ๖ ชุด

๓.๔ กำหนดให้มีผู้แสดงบนเวทีจำนวน ๓ คน เท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้บุคคลประกอบฉาก หรือทำหน้าที่ใด ๆ ประกอบการแสดงบนเวทีกิจกรรมการแสดงผลงานทางวิทยาศาสตร์ (ยกเว้น ผู้ชมที่ถูกเชิญขึ้นไป ในช่วงเวลาที่เชิญผู้ชมเข้าไป มีส่วนร่วมในการแสดง)

๓.๕ เวลาที่ใช้ในการแสดง

๓.๕.๑ เวลาที่ใช้ในการแสดง ทีมละ ๑๓ - ๑๕ นาที กรณีที่ใช้เวลาเกินหรือขาด จะถูกหักคะแนน นาที ละ 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 (กรรมการจับเวลาเป็นผู้ให้สัญญาณในการเริ่มจัดเตรียมอุปกรณ์และเริ่มเก็บ อุปกรณ์) ทั้งนี้การหักคะแนนเวลาในการจัดเตรียม, เก็บอุปกรณ์ และการทำความสะอาดเวที หักได้สูงสุดได้ไม่เกิน ๑ คะแนน

#### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

##### ๔.๑ สารทางวิชาการ (๓๕ คะแนน)

๔.๑.๑ เนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ ๑๕ คะแนน

- อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้องตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ (๕ คะแนน)
- อธิบายเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ได้กระชับชัดเจนเข้าใจง่าย (๕ คะแนน)
- เนื้อหาที่น่าสนใจสอดคล้องตรงตามเล่มรายงาน (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 และ

ยกตัวอย่าง ได้ชัดเจน 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 ๑๐ คะแนน

- มีการพูดชัดถ้อยชัดคำ ออกเสียงถูกอักขระวิธี สุภาพและเหมาะสม

๔.๓.๓ การมีส่วนร่วมของผู้ชม ๕ คะแนน

- ผู้ชมมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมหรือมีส่วนร่วมในการทำการทดลอง

๔.๓.๔ ความปลอดภัยในการแสดง ๕ คะแนน

- มีการทดลองที่ปลอดภัยไม่ก่อให้เกิดอันตราย ต่อผู้แสดงและผู้ชม หลังการแสดงต้อง

ทำความเข้าใจให้อยู่ในสภาพพร้อมสำหรับการแข่งขันลำดับต่อไป

๔.๓.๕ วัสดุ อุปกรณ์ ในการแสดง ๕ คะแนน

- วัสดุที่นำขึ้นมาบนเวทีจะต้องนำมาใช้ประกอบการแสดง มีความประหยัด และเป็นมิตรกับ

สิ่งแวดล้อม

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**

## 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 ครูใน โรงเรียนที่ ส่งทีมเข้าร่วมแข่งขัน เป็นต้น

๖.๒.๓ บุคลากรสังกัดอื่นๆ ที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย เป็นต้น

## ๗. สถานที่แข่งขัน

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

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

๗.๓ สถานที่จัดการแข่งขันต้องจัดเตรียมอุปกรณ์ เพื่อความปลอดภัย เช่น ถังดับเพลิง และอุปกรณ์ทำความสะอาด เช่น ไม้กวาด ไม้ถูพื้น ถังขยะ ถูดำ

## ๘. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญ ทอง ลำดับที่ ๑ โดยต้องได้คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๘.๒ ในกรณีที่ผลการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้ คะแนนเท่ากัน การตัดสินในการเรียงลำดับที่ดังกล่าวให้พิจารณาตัดสินจากทีมที่มีคะแนนสูงสุดในเกณฑ์ การให้คะแนน ข้อ ๔.๑ สาระทางวิชาการ ถ้า (๔.๑) เท่ากัน ให้พิจารณาตัดสินจากทีมที่มีคะแนนสูงสุด ข้อ ๔.๒ มีความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์ และถ้า (๔.๒) เท่ากันอีกให้พิจารณาตัดสินจากทีมที่มีคะแนนสูงสุด ข้อ ๔.๓ การแสดง และถ้า (๔.๓) เท่ากันอีก ให้พิจารณา ตัดสินจากทีมที่มีคะแนนสูงสุด ให้คณะกรรมการร่วมกันพิจารณาตัดสินชี้ขาดการเรียงลำดับที่ดังกล่าว

## ๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชั้นงานและทุก ระดับชั้น คณะกรรมการ/ หน่วยงานที่จัดการแข่งขัน และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสิทธิในการนำไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

๑๐. รูปแบบการเขียนรายงาน

(ปกนอก)

รายงานการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

เรื่อง.....

โดย

๑.....

๒.....

๓.....

ครูที่ปรึกษา

๑. ....

๒. ....

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

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของการแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

ระดับชั้น.....

เนื่องในงานมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

วันที่ .....เดือน.....พ.ศ. ....



(ปกใน)

เรื่อง.....

โดย

๑. ....

๒. ....

๓. ....

ครูที่ปรึกษา

๑. ....

๒. ....

## ส่วนประกอบรายงานการแสดงผล

๑. คำนำ

๒. สารบัญ

๓. มูลเหตุจูงใจ

๔. เนื้อหาโดยย่อ

- ชื่อการทดลอง
- วัสดุ อุปกรณ์
- วิธีการทดลอง/ขั้นตอนการทดลอง
- ผลการทดลอง
- การนำหลักการทางวิทยาศาสตร์เข้ามาใช้
- การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

๕. บรรณานุกรม (ไม่จำกัดจำนวนหน้า)

๖. ภาคผนวก จำนวนไม่เกิน ๕ หน้า

**หมายเหตุ** ขนาดของกระดาษเขียนรายงานให้ใช้กระดาษ ขนาดเอ ๔ พิมพ์หน้าเดียว ความยาว ไม่เกิน ๕ หน้า (จากข้อ ๑ - ๔) อาจมีภาคผนวกได้อีกไม่เกิน ๕ หน้าและบรรณานุกรมไม่จำกัดจำนวนหน้า และส่ง รายงาน จำนวน ๖ ชุด

- ระดับเขตพื้นที่ส่งเอกสารให้คณะกรรมการในวันรายงานตัวเข้าแข่งขัน
- ระดับชายแดนใต้ ส่งเอกสารให้คณะกรรมการล่วงหน้า ๗ วัน ก่อนการแข่งขัน



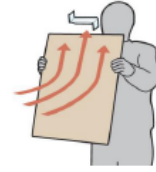
เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (นักบินน้อย)

สรุปกิจกรรมการแข่งขันนักบินน้อย

รายการ	กิจกรรม	ระดับชั้น					ประเภท
		สพป.			สพม.		
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖	
๑	เครื่องร่อนแบบเดินตาม	✓					ทีม ๒ คน
๒	เครื่องร่อนประเภทร่อนนาน ยิงยาง		✓				ทีม ๒ คน
๓	เครื่องร่อนประเภทร่อนนาน ปล่อยด้วยมือ		✓				ทีม ๒ คน
๔	เครื่องบินพลังยางประเภท บินนานสามมิติ			✓	✓		ทีม ๒ คน
รวม		๑	๒	๑	๑	๐	
รวมทั้งสิ้น		๔			๑		

หมายเหตุ ใช้เกณฑ์การแข่งขันนักบินน้อย สพฐ. งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๖๙ ปีการศึกษา ๒๕๖๒  
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ รายละเอียดตามเอกสารแนบ



## เครื่องร่อนแบบเดินตาม

### Walk along Glider

โดย สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

➤ ระดับชั้น ป.1-ป.3 (อายุไม่เกิน 9 ปี ณ ปีการศึกษาปัจจุบัน) (เกิดระหว่างปี 2553-ปัจจุบัน)

#### ➤ วัตถุประสงค์

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

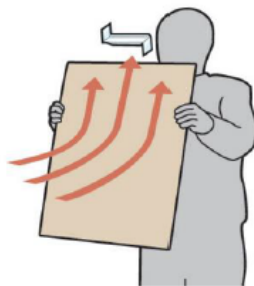
- ◆ สามารถออกแบบและสร้างเครื่องร่อนได้
- ◆ สามารถใช้เครื่องมือวัดและการคำนวณหาพื้นที่เครื่องร่อนได้
- ◆ สามารถทดสอบและแก้ปัญหาให้ร่อนได้
- ◆ สามารถปฏิบัติตามภารกิจที่กำหนดให้ได้

#### ➤ เป้าหมายการเรียนรู้

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

#### ➤ สารสำคัญ

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



รูปแสดงทิศทางการเคลื่อนที่ของอากาศ

➤ **วัสดุและอุปกรณ์**

✦ **สำหรับผู้จัดกิจกรรม**

- อุปกรณ์และจอภาพสำหรับฉายการจับเวลาในการประกอบสร้างและแข่งขัน
- จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทุกทีมในขณะที่ทำการแข่งขัน
- คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล
- นาฬิกาหรือโปรแกรมจับเวลา
- เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษขนาด A4
- แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ
- กรวยจราจรหรือสิ่งที่ใช้งานทดแทนได้ จำนวน 5 อัน
- ท่วงวงกลมขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง(วัดจากขอบภายใน) 60 เซนติเมตร ขอบล่างห่างสูงจากพื้น 0.70 เมตร
- ท่วงสามเหลี่ยมด้านเท่า มีความยาวด้านละ 80 เซนติเมตร ขอบล่างห่างสูงจากพื้น 1.00 เมตร
- ท่วงสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 70x70 เซนติเมตร ขอบล่างห่างสูงจากพื้น 0.50 เมตร
- เสาสสูง 1.70 เมตร มีคานสูงจากพื้น 1.20 เมตร ยาว 1.00 เมตร
- ฐานกรวยตั้งของท่วงขนาดต่างๆ มีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางไม่เกิน 20 เซนติเมตร
- แผ่นวัสดุพื้นเรียบ (board) จำนวน 4 แผ่น ขนาด 50 x 50 เซนติเมตร

✦ **สำหรับผู้เข้าแข่งขันจะต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้**

- วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ ไม่จำกัด สามารถสไลด์แผ่นโฟม หรือวัสดุอื่นใดมาได้โดยให้มีขนาดไม่น้อยกว่าขนาด 15x20 เซนติเมตรและไม่เป็นวัสดุที่ตัดเตรียมหรือทำเครื่องหมายไว้โดยเฉพาะ
- กระดาษ A4 จำนวน 2 แผ่น โดยแผ่นที่ 1 เอาไว้ดูในช่วงประกอบสร้าง และแผ่นที่ 2 นำส่งกรรมการตัดสิน
- เครื่องมือในการประกอบสร้าง (เทปกาว ดินสอ, ปากกา, วงเวียน ฯลฯ )
- อนุญาตให้นำแบบเครื่องร่อนเข้ามาเป็นตัวอย่งในสนาม

➤ **ขั้นตอนการจัดกิจกรรม**

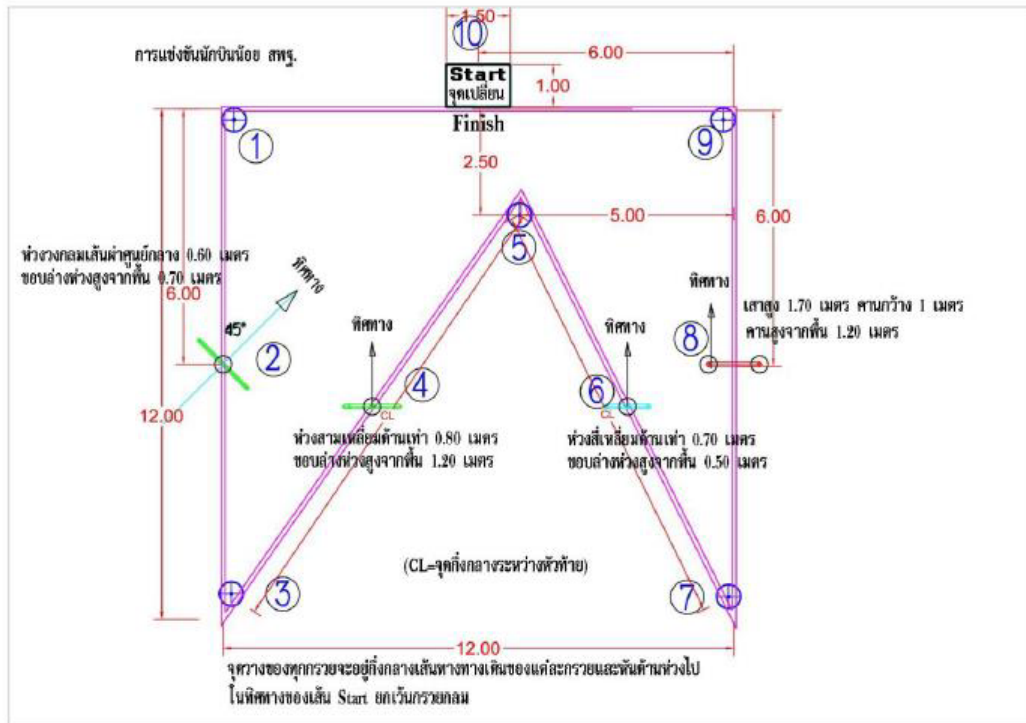
- ✦ รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน โดยแสดงบัตรประจำตัวประชาชนฉบับจริง และหนังสือรับรองชั้นเรียน) (ปพ.7)
- ✦ ให้ผู้เข้าแข่งขัน เข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างเครื่องร่อน
- ✦ ตรวจวัสดุ และอุปกรณ์ ที่ทีมเตรียมมาให้เป็นไปตามเงื่อนไข (อนุญาตให้นำแบบเข้ามาในพื้นที่แข่งขัน)
- ✦ ทำแผนแบบ จำนวน 2 แผ่น โดยแผ่นที่ 1 เอาไว้ดูในช่วงประกอบสร้าง และแผ่นที่ 2 ให้นำส่งกรรมการตัดสินพร้อมเครื่องร่อน
- ✦ กรรมการ จับเวลาเริ่มให้ทำการสร้างเครื่องร่อนพร้อมกัน และทดสอบภายในเวลา 30 นาที
- ✦ เมื่อหมดเวลาการประกอบสร้าง นำเครื่องร่อนส่งให้กรรมการทำสัญลักษณ์บนเครื่องบินร่อนที่มีสิทธิ์เข้าแข่งขัน
- ✦ กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
- ✦ ผู้เข้าแข่งขันเข้าประจำที่และปล่อยเครื่องร่อนด้วยอุปกรณ์ปล่อย

- ทีมแข่งขันต้องตอบคำถามทางวิชาการที่กรรมการกำหนด
- แต่ละทีมเข้าแข่งขันเครื่องร่อนจะร่อนทีมละ 2 รอบ โดย 1 รอบจะแข่งขันเรียงลำดับจากทีมแรกจนถึงทีมสุดท้าย (ใช้เวลาไม่เกิน 120 วินาที ในแต่ละรอบ)
- เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลสถิติการแข่งขันให้ทีมพร้อมทั้งลงชื่อรับทราบสถิติการแข่งขันและกรรมการทำการบันทึกสถิติสำหรับใช้ในการคิดคะแนนต่อไป
- เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละรอบ ให้ผู้เข้าแข่งขันนำเครื่องร่อนไปให้กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติ และให้ลงชื่อรับทราบผลการตรวจสอบ

#### ➤ ขั้นตอนการแข่งขัน (แบบผจญภัย)

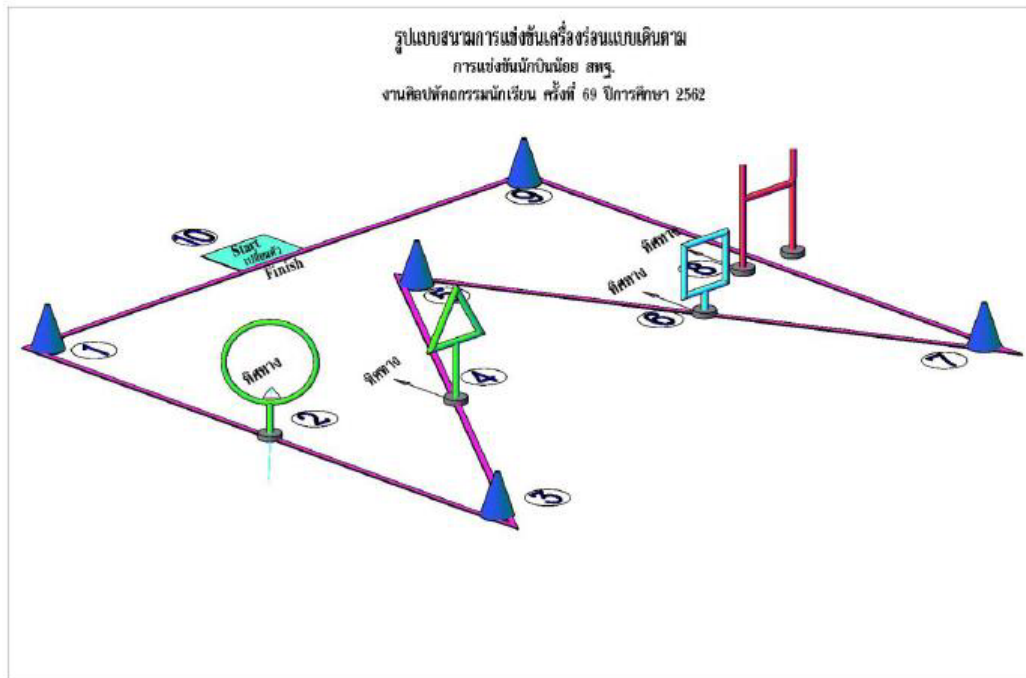
ผู้เข้าแข่งขันคนที่ 1 พร้อมแล้วกดเวลาเริ่ม (ปฏิบัติภารกิจภายในเวลา 120 วินาทีต่อทีม) เริ่มบังคับเครื่องร่อนไปตามเส้นทางที่กำหนด โดยจะต้องผ่านเส้นทางที่กำหนดดังนี้

1. หลัก/กรวย หมายเลข 1 ให้บังคับเครื่องร่อนอ้อมหลัก/กรวยไปตามแนวเส้นทางที่กำหนด
2. ห่วงกลมหมายเลข 2 ต้องบังคับให้เครื่องร่อนลอดห่วงโดยที่ผู้แข่งขันต้องอ้อมห่วงออกไปรับเมื่อเครื่องร่อนพ้นห่วงออกไปแล้ว แล้วบังคับเครื่องร่อนไปยังกรวยลำดับถัดไป ถ้าห่วงลึ้มถือว่า ได้ 0 คะแนน ในจุดนี้กรณีผ่านจะได้ 5 คะแนน
3. หลัก/กรวย หมายเลข 3 ให้บังคับเครื่องร่อนอ้อมหลัก/กรวยไปตามเส้นทางที่กำหนด
4. ห่วงสามเหลี่ยมหมายเลข 4 ต้องบังคับให้เครื่องร่อนลอดห่วงโดยที่ผู้แข่งขันต้องอ้อมห่วงออกไปรับเมื่อเครื่องร่อนพ้นห่วงออกไปแล้ว แล้วบังคับเครื่องร่อนไปยังกรวยลำดับถัดไป ถ้าห่วงลึ้มถือว่า ได้ 0 คะแนน ในจุดนี้ กรณีผ่านจะได้ 7 คะแนน
5. หลัก/กรวยหมายเลข 5 ให้บังคับเครื่องร่อนอ้อมหลัก/กรวยไปตามเส้นทางที่กำหนด
6. ห่วงสี่เหลี่ยมหมายเลข 6 ต้องบังคับให้เครื่องร่อนลอดห่วงโดยที่ผู้แข่งขันต้องอ้อมห่วงออกไปรับเมื่อเครื่องร่อนพ้นห่วงออกไปแล้ว แล้วบังคับเครื่องร่อนไปยังคานลำดับถัดไป ถ้าห่วงลึ้มถือว่า ได้ 0 คะแนน ในจุดนี้กรณีผ่านจะได้ 9 คะแนน
7. หลัก/กรวยหมายเลข 7 ให้บังคับเครื่องร่อนอ้อมหลัก/กรวยไปตามเส้นทางที่กำหนด
8. คานหมายเลข 8 จะต้องบังคับเครื่องร่อนให้ข้ามคานที่กำหนดโดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องลอดใต้คานออกไปรับเครื่องร่อนเท่านั้น (ห้ามวิ่งอ้อมเสา) แล้วบังคับเครื่องร่อนไปยังกรวยลำดับถัดไป
9. หลัก/กรวยหมายเลข 9 ให้บังคับเครื่องร่อนอ้อมหลัก/กรวย ไปตามเส้นทางที่กำหนดเพื่อกลับไปยังจุดเริ่มต้น และส่งเครื่องร่อนให้กับผู้เข้าแข่งขันคนที่ 2 ณ ตำแหน่งที่กำหนด โดยที่เครื่องร่อนยังอยู่ในอากาศ ผู้เข้าแข่งขันคนที่ 2 จะต้องบังคับเครื่องร่อนผ่านเส้นทางที่กำหนดหมายเลขที่ 1-9 อีกครั้ง จับเครื่องร่อนและกดหยุดเวลา
10. ผู้เข้าแข่งขันสามารถข้ามภารกิจใดก็ได้ถ้าไม่ต้องการคะแนนและสามารถบังคับเครื่องร่อนผ่านเส้นทางที่กำหนดไปทำภารกิจต่อไปได้แต่ไม่สามารถย้อนกลับมาทำภารกิจก่อนหน้าได้
11. ในกรณีที่ผู้แข่งขันคนใดทำภารกิจไม่สำเร็จ ผู้แข่งขันคนนั้นสามารถขอ Retry เพื่อเริ่มการแข่งขันใหม่ ณ จุดเริ่มต้น โดยให้เซตคะแนนใหม่เป็น "0" ทุกครั้งที่ขอ Retry แล้วเริ่มบันทึกคะแนนการแข่งขันใหม่ โดยกรรมการยังคงจับเวลาต่อไป พร้อมทั้งบันทึกจำนวน Retry ที่เกิดขึ้นเพื่อนำไปตัดสินผลการแข่งขันในกรณีผลคะแนนและเวลาเท่ากัน
12. หากผู้เข้าแข่งขันทำภารกิจไม่สำเร็จหลังหมดเวลาการแข่งขัน ให้คิดเวลาเต็ม 120 วินาที



ภาพจำลองสนามแข่งขัน Walk along Glider

(คณะกรรมการสนามสามารถปรับเปลี่ยนสนามแข่งขันให้เหมาะสมกับพื้นที่)



ภาพจำลองสนามแข่งขัน Walk-along Glider



### ➤ การวัดและประเมินผล

- + การร่อนในอากาศให้บันทึกคะแนนแต่ละจุด
- + แต่ละทีมใช้ระยะเวลาในการแข่งขันแต่ละครั้งภายในเวลา 120 วินาที
- + ในกรณีหมดเวลา กรรมการจะให้สัญญาณ ทีมแข่งขันจะได้คะแนนตามภารกิจที่ผ่านมา
- + แต่ละทีมจะแข่งขันได้ 2 ครั้ง โดยนำคะแนนรวมรอบที่ดีที่สุด
- + กรณีคะแนนเท่ากันให้พิจารณาเวลาในการแข่งในรอบที่น้อยที่สุดของทีมนั้นๆ หากคะแนนและเวลาเท่ากันให้พิจารณาจำนวนการขอ Retry ทีมที่มีจำนวนการขอ Retry น้อยที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
- + การออกแบบและสร้างเครื่องร่อนแบบเดินตาม 20 คะแนน
  - ส่งแบบแผนที่ 2 ให้กับกรรมการ = 10 คะแนน
  - สร้างเครื่องร่อนตรงตามแบบ = 10 คะแนน
- + การวัดและการคำนวณ 10 คะแนน
  - สามารถใช้เครื่องมือวัดหาพื้นที่เครื่องร่อนเดินตามได้ = 5 คะแนน
  - ระบุขนาดพร้อมระบุหน่วยของเครื่องร่อนเดินตามลงในแบบได้ถูกต้อง = 5 คะแนน
- + การทดสอบ 10 คะแนน
  - ตอบคำถามจากใบงาน = 10 คะแนน
  
- + การปฏิบัติภารกิจตามเงื่อนไขที่กำหนด 60 คะแนน
  - สถานที่ 1 ลอดห่วงกลม = 5 คะแนน
  - สถานที่ 2 ลอดห่วงสามเหลี่ยม = 7 คะแนน
  - สถานที่ 3 ลอดห่วงสี่เหลี่ยม = 9 คะแนน
  - สถานที่ 4 ข้ามคาน = 9 คะแนน
  - คะแนนเต็ม รวมทั้ง 2 คน = 60 คะแนน

การทดสอบสมรรถนะของเครื่องร่อนหลังประกอบเสร็จแล้ว ต้องขออนุญาตกรรมการและทดสอบในพื้นที่ที่กรรมการกำหนดเท่านั้น

### ➤ กำหนดเวลา

- + เวลาในการสร้างเครื่องร่อนและทดสอบสมรรถนะภายในเวลา 30 นาที
- + เวลาจัดการแข่งขัน ขึ้นอยู่กับจำนวนทีม

### ➤ สถานที่จัดกิจกรรม

- + สถานที่นี้่งสำหรับการสร้างเครื่องร่อน (อาจใช้โต๊ะในห้องเรียนหรือพื้นที่นั่งกับพื้นที่นั่ง โดยผู้เข้าแข่งขันสามารถเตรียมโต๊ะมาได้)
- + ให้ทำการแข่งขันในอาคาร สนามกีฬาในร่ม หรือพื้นที่ซึ่งมีลักษณะภายในอาคาร (indoor) ไม่มีสิ่งกีดขวางที่เป็นอุปสรรคในการแข่งขัน มีขนาดกว้าง - ยาว กว้างขวางพอที่จะจัดการแข่งขันได้ ที่มีหลังคา



บังแดด - ฝน มีฝาดบังปิดรอบด้าน กระแสลมจากภายนอก ไม่สามารถพัดเข้ามามีอิทธิพลในพื้นที่ทำการแข่งขันและในบริเวณสนามแข่งขันได้ พร้อมทั้งมีแผ่นป้าย แสดง หรือแจ้งพื้นที่กิจกรรมต่างๆ แสดงให้เห็นชัดเจน

➤ คณะกรรมการ

◆ กรรมการวิชาการและตรวจแบบ	อย่างน้อย	จำนวน 3 คน*
◆ กรรมการประจำจุดตัดสินการแข่งขัน	อย่างน้อย	จำนวน 11 คน*
◆ กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติเครื่องร่อนบันทึกคะแนน	อย่างน้อย	จำนวน 2 คน
◆ กรรมการจัดลำดับและเรียกทีมเข้าแข่งขัน	อย่างน้อย	จำนวน 1 คน
◆ กรรมการรายงานตัวและประมวลผลคะแนน	อย่างน้อย	จำนวน 2 คน
◆ กรรมการจับเวลา	อย่างน้อย	จำนวน 3 คน
◆ คณะทำงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของผู้จัดกิจกรรม		

หมายเหตุ จำนวนคณะกรรมการสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เครื่องหมาย \* สำคัญ

➤ รางวัลและเกียรติบัตร

- เกียรติบัตรระดับเหรียญทอง จะต้องได้คะแนน 80 - 100 คะแนน
- เกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน จะต้องได้คะแนน 70 - 79 คะแนน
- เกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง จะต้องได้คะแนน 60 - 69 คะแนน
- ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

โรงเรียน.....  
สพ. ....  
ลำดับที่.....  
วันที่...../...../.....

### ใบงาน Walk along (10 คะแนน)

1. ขณะที่นักเรียนทดสอบสมรรถนะเครื่องร่อนแบบ Walk - along ที่นักเรียนสร้าง พบปัญหาการร่อนอย่างไรบ้าง และมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร ให้เครื่องร่อนแบบ Walk - along ดีขึ้น( 10 คะแนน )

#### 1.ปัญหาที่พบ

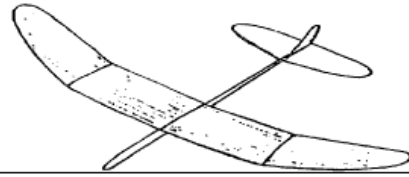
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

#### 2.วิธีการแก้ปัญหา

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

TKS/AN

การแข่งขันเครื่องร่อน  
ประเภทร่อนนานยิ่งยง



โดย สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

- ระดับชั้น
- ป.4-ป.6

➤ วัตถุประสงค์

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

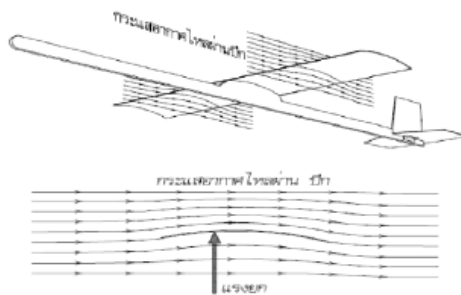
- สามารถออกแบบและสร้างเครื่องร่อนได้
- สามารถใช้เครื่องมือวัดและการคำนวณหาพื้นที่เครื่องร่อนได้
- สามารถทดสอบและแก้ปัญหาให้ร่อนได้
- สามารถปฏิบัติตามภารกิจที่กำหนดให้ได้

➤ เป้าหมายการเรียนรู้

การแข่งขันเครื่องร่อนประเภทยิ่งยง คือการสร้างเครื่องร่อนที่ใช้พลังงานศักย์จากแรงส่ง โดยสร้างเครื่องร่อนจากวัสดุที่กำหนดไว้ นักเรียนต้องออกแบบเครื่องร่อนให้สามารถปล่อยออกจากด้ามถือยิ่งยง เพื่อหาสมรรถนะอัตราร่อนที่ดีที่สุด

➤ สำคัญ

เครื่องร่อนมีลักษณะเหมือนเครื่องบินที่ไม่มีระบบกำลังขับเคลื่อนในตัวเอง ซึ่งอาศัยแรงยกจากหลักอากาศพลศาสตร์ มีแรงกระทำ 3 แรง คือแรงโน้มถ่วงกระทำกับน้ำหนัก แรงยกกระทำในแนวตั้งฉากกับปีก และแรงต้าน จากรูปทรงและแรงปะทะ



ภาพแสดงทิศทางการเคลื่อนที่ของอากาศ

➤ **วัสดุและอุปกรณ์**

แต่ละทีมจะต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้

+ **สำหรับผู้จัดกิจกรรม**

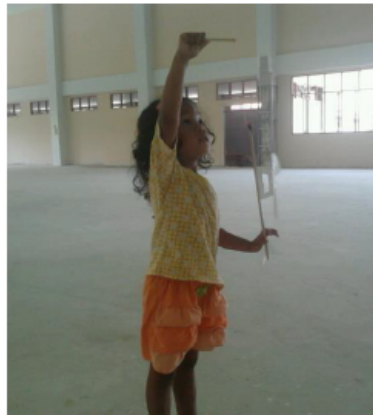
- อุปกรณ์ และจอภาพพร้อมโปรแกรมสำหรับฉายการจับเวลาในการประกอบสร้าง
- จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทุกทีมในขณะที่ทำการแข่งขัน
- คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล
- นาฬิกาจับเวลา
- เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษขนาด A4
- กระดาษเขียนแบบขนาด A3
- แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ
- อุปกรณ์ปล่อยเครื่องร่อน ประกอบด้วย ด้ามถือ ความยาวไม่เกิน 10 เซนติเมตร ใช้เกี่ยวยางวงรัดของวงใหญ่ จำนวน 1 เส้น

+ **สำหรับผู้เข้าแข่งขัน**

- เตรียมไม้ หรือวัสดุชนิดอื่นใดๆ ต้องมีขนาดใหญ่และยาวกว่าแบบที่สร้าง ในอัตราส่วนจริง
- อุปกรณ์ และเครื่องมือ สำหรับประกอบสร้าง
- ผู้เข้าแข่งขันต้องออกแบบเครื่องร่อนให้มีจุดเกี่ยวยางเพื่อสามารถยิงได้



รูปแสดงด้ามยิง



รูปแสดงตัวอย่างการปล่อยเครื่องร่อน

+ **ขั้นตอนการจัดกิจกรรม**

- o รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน และตรวจบัตรประจำตัวประชาชนและใบรับรองผลการศึกษา (ปพ.7)
- o ตรวจวัสดุ และอุปกรณ์ ที่แต่ละทีมเตรียมมาให้เป็นไปตามเงื่อนไข
- o ผู้เข้าแข่งขัน เข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างเครื่องร่อน
- o กรรมการ จับเวลาเริ่มให้ทำการสร้างเครื่องร่อนพร้อมกัน
- o เมื่อหมดเวลาการประกอบสร้าง กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
- o กรรมการประกาศพื้นที่สนามการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันทราบ
- o แต่ละทีมสามารถปล่อยเครื่องร่อนได้ 2 รอบ โดย 1 รอบจะแข่งขันเรียงลำดับจากทีมแรกจนถึงทีมสุดท้าย
- o เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลการแข่งขันให้ทีมและกรรมการบันทึกคะแนนทราบ
- o ในระหว่างการยิงเครื่องร่อนขึ้นต้องไม่มีชิ้นส่วนใดของเครื่องร่อนหลุดออก

➤ **ข้อตกลงเฉพาะการแข่งขัน**

- + เริ่มจับเวลาเมื่อเครื่องร่อนหลุดจากมือและหยุดเวลาเมื่อเครื่องร่อนสัมผัสพื้น โดยเครื่องร่อนต้องอยู่ในพื้นที่สนามการแข่งขัน และนับเวลาการร่อน

➤ **การตัดสินการแข่งขัน**

+ **คะแนนเต็ม 100 คะแนน**

1. การออกแบบและสร้างเครื่องร่อนประเภทร่อนนานยิ่งยง **20 คะแนน**
  - 1.1 แผนแบบเครื่องร่อน = 10 คะแนน
  - 1.2 สร้างเครื่องร่อนตรงตามแผนแบบ = 10 คะแนน
2. การวัดและการคำนวณ **10 คะแนน**
  - 2.1 สามารถใช้เครื่องมือวัดหาพื้นที่ปีกเครื่องร่อนได้ = 5 คะแนน
  - 2.2 ระบุขนาดพร้อมระบุหน่วยของเครื่องร่อนลงในแบบได้ถูกต้อง = 5 คะแนน
3. ประเมินการตอบคำถามในใบงาน **10 คะแนน**
4. **คะแนนการร่อนนาน 60 คะแนน** จากเวลาการร่อนที่ดีที่สุดจากการร่อน 2 ครั้ง

เพื่อให้การปฏิบัติภารกิจทุกทีมมีความหมาย จึงกำหนด ช่วงคะแนนเป็น 5 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 5 (.....-เวลาสูงสุด)	ได้คะแนน 60.0 (52.7+7.5) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ 4 (.....-.....)	ได้คะแนน 52.5 (45.0+7.5) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ 3 (.....-.....)	ได้คะแนน 45.0 (37.5+7.5) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ 2 (.....-.....)	ได้คะแนน 37.5 (30.0+7.5) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ 1 (เวลาต่ำสุด-.....)	ได้คะแนน 30.0 (30.0+0.0) คะแนน

การพิจารณา กลุ่มเวลาจากการร่อน คัดจากเวลาต่ำสุดของกลุ่มแข่งขัน และเวลาสูงสุดของกลุ่มแข่งขัน แบ่งกลุ่มเวลา 5 ระดับ

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

อ้างอิง: ค่าอันตรภาค (Interval Scale) (ศิริวรรณ เสรีรัตน์และ คณะ, 2549 : 129) ใช้สูตรการคำนวณความกว้างของอันตรภาคชั้น ดังนี้

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

### ➤ เงื่อนไข

- + นำวัสดุ อุปกรณ์ มาสร้างเครื่องร่อนพร้อมกันในสนามแข่งขัน
- + ห้ามนำเครื่องมือยกของค้ำปีกสำเร็จรูปมาใช้ แต่สามารถประดิษฐ์ขึ้นในสนามช่วงการแข่งขันได้
- + ปีกเครื่องร่อน วัดในขณะกางปีก (Wing Span) ไม่เกิน 30 เซนติเมตร พื้นที่ปีก (Wing Area) ไม่เกิน 30 ตารางเซนติเมตร
- + สร้างได้ไม่จำกัดจำนวนภายในเวลาที่กำหนด
- + ห้ามใช้แท่งคาร์บอน, ก้านลูกโป่ง
- + วัสดุธรรมชาติ ที่นำมาสร้างเครื่องร่อนได้ แต่ต้องมีขนาดกว้าง และยาวกว่าก่อนประกอบสร้าง
- + ไม่อนุญาตให้นำแบบเครื่องร่อนทุกรูปแบบ และทุกประเภทเข้ามาเป็นตัวอย่างในสนามแข่งขัน
- + ขณะยิงเครื่องร่อนต้องไม่มีชิ้นส่วนของเครื่องร่อนหลุดออก ถ้ามีชิ้นส่วนใดๆหลุดจะได้ 0 คะแนน ในรอบนั้น
- + เมื่อยิงปล่อยเครื่องร่อนเกิดขาด และเครื่องร่อนยังอยู่ที่มือผู้แข่งขัน สามารถเปลี่ยนยิงได้แต่ไม่เกิน 2 ครั้ง
- + เมื่อเครื่องร่อนสัมผัสพื้น เป็นการสิ้นสุดภารกิจและเครื่องร่อนต้องอยู่ในพื้นที่สนามแข่งขัน ( ในกรณีที่มีส่วนประกอบของเครื่องร่อนอยู่บนเส้นขอบสนาม ให้ถือว่านับเวลารอบนั้น)

### ➤ กำหนดเวลา 2 ชั่วโมง

- + เวลาในการสร้างเครื่องร่อนและทดสอบพร้อมปรับสภาพเครื่องร่อน ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
  - เวลาในการทำแผนแบบ 20 นาที
  - ปฏิบัติการสร้างเครื่องร่อน 60 นาที
  - ทดสอบสมรรถนะการบินและปรับแต่ง 20 นาที
  - เขียนตอบใบงาน 20 นาที
- + เวลาจัดการแข่งขันขึ้นอยู่กับจำนวนทีม -







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

### ใบงาน

#### เครื่องร่อน ประเภทร่อนนานยิ่งยง (10 คะแนน)

1. ขณะที่นักเรียนทดสอบสมรรถนะเครื่องร่อน ประเภทร่อนนานยิ่งยงที่นักเรียนสร้าง พบปัญหาการร่อนอย่างไรบ้าง และมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร ให้เครื่องร่อนประเภทร่อนนานยิ่งยงดีขึ้น( 10 คะแนน )

1.ปัญหาที่พบ

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

2.วิธีการแก้ปัญหา

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

TAMMOK

Excellent Student Competition 2019  
<http://www.sillipa.net>

(10 คะแนน)

ใบบันทึกคะแนนการเขียนแบบการประกวดและแข่งขันเครื่องบิน สพฐ.

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ประเภท เครื่องร่อน เครื่องบินพลังยาง และเครื่องบินสี่ช่องสัญญาณ (ทุกประเภทการแข่งขัน)

ระดับชั้น  ประถมศึกษา  มัธยมศึกษาตอนต้น  มัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียน.....สังกัดเขต (สพป./สพม.) .....

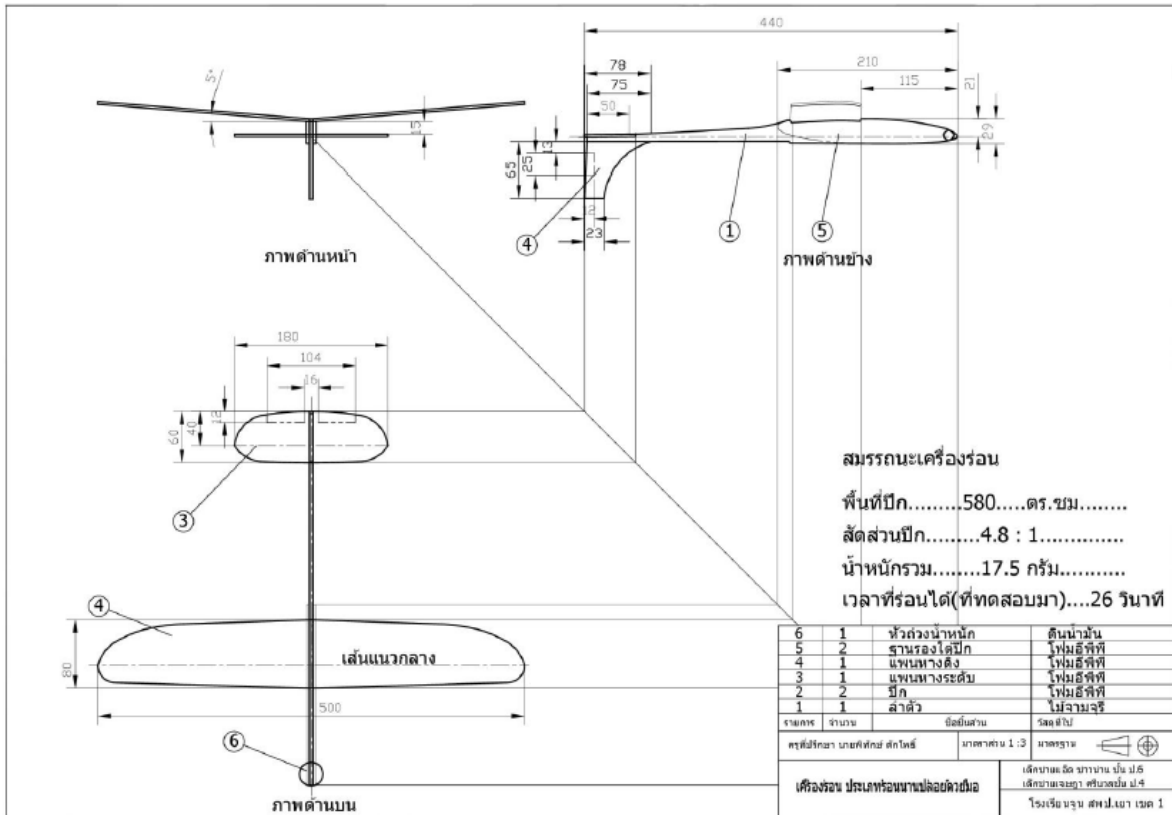
จังหวัด.....ระดับเขต/ภาค .....

เกณฑ์	หัวข้อของการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน		หมายเหตุ		
1. ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	10%		○	○	○
	ความสัมพันธ์ของรูปด้านถูกต้อง	5%		○	○	○
	การกำหนดขนาด	5%		○	○	○
2. ขนาดของชิ้นงานที่สำเร็จตรงต่อความสนใจกับตัวเลขที่เขียนไว้ในแบบ	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	20%		○	○	○
3. ความถูกต้องของมาตราส่วนขนาดตัวเลขที่เขียนลงในแบบตรงกับมาตราส่วนที่กำหนด	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	20%		○	○	○
4. ความถูกต้องของเส้นที่เขียน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ประเภทของเส้น / ลักษณะของเส้น น้ำหนัก ความชัดเจนและความสะอาด	20%		○	○	○
5. ตารางประกอบแบบ Title Box	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ชื่อชิ้นงาน	2%		○	○	○
	ชื่อโรงเรียน	2%		○	○	○
	ชื่อผู้เขียน	2%		○	○	○
	มาตราส่วน	2%		○	○	○
	หน่วยที่ใช้เขียนแบบ	2%		○	○	○
	ระบบที่เขียนแบบ	2%		○	○	○
	แสดงรายชิ้นส่วนของเครื่องบิน	2%		○	○	○
	ระบุ/ขีดบอกชิ้นส่วนของเครื่องบิน	2%		○	○	○
	แสดงรายละเอียดของสมรรถนะ	4%		○	○	○
รวม	100%			○	○	○
คะแนนที่ได้						

ลงชื่อกรรมการผู้บันทึกคะแนน.....

THANK

ตัวอย่างในการเขียนแบบประกอบเครื่องร่อน



**การแข่งขันเครื่องร่อน**  
**ประเภทร่อนนานปล่อยด้วยมือ**  
**โดย สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา**

➤ **ระดับชั้น ป.4-ป.6**

➤ **วัตถุประสงค์**

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

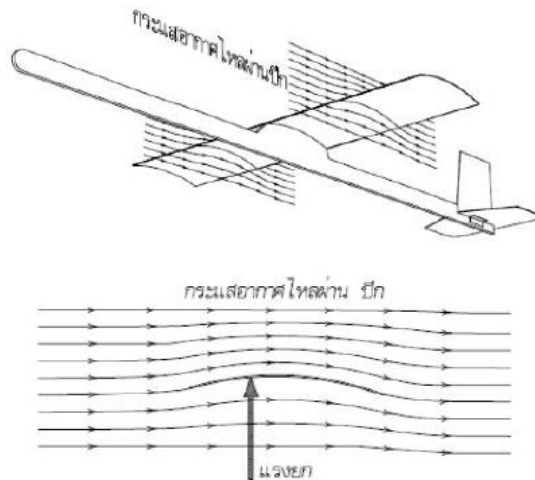
- สามารถออกแบบและสร้างเครื่องร่อนได้
- สามารถใช้เครื่องมือวัดและการคำนวณหาพื้นที่เครื่องร่อนได้
- สามารถทดสอบและแก้ปัญหาให้ร่อนได้
- สามารถปฏิบัติการร่อนตามภารกิจที่กำหนดให้ได้

➤ **เป้าหมายการเรียนรู้**

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ ( Scientific Method ) สร้างความรู้ ความเข้าใจ เกิดการเรียนรู้เกิดทักษะ คิดแก้ปัญหา เพื่อสร้างเครื่องร่อนประเภทร่อนนาน ที่ผู้เข้าร่วมแข่งขันประดิษฐ์และ พัฒนาขึ้นเอง

➤ **สาระสำคัญ**

○ เมื่อความเร็วของกระแสอากาศที่ไหลผ่านปีกซึ่งมีส่วนโค้งที่แตกต่างกัน พื้นที่ผิวปีกส่วนบนที่ เป็นส่วน โค้งมีความเร็วของกระแสอากาศมากกว่าด้านล่าง ทำให้เกิดแรงยกจากความดันที่แตกต่างกันที่ปีก ตามหลักของ เบนาร์นูลลี เมื่อความเร็วเพิ่มขึ้น ความดันลดลง ในทางตรงกันข้าม เมื่อความเร็วลดลง ความดันเพิ่มขึ้น



ภาพแสดงทิศทางการเคลื่อนที่ของอากาศ

### ➤ วัสดุและอุปกรณ์

แต่ละทีมจะต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้

#### ◆ สำหรับผู้จัดกิจกรรม

- อุปกรณ์และจอภาพสำหรับฉายการจับเวลาในการประกอบสร้างและแข่งขัน
- จอภาพสำหรับแสดง สถิติและผลการแข่งขันของทุกทีมในขณะที่ทำการแข่งขัน
- คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผล
- นาฬิกาหรือโปรแกรมสำหรับจับเวลา
- เครื่องพิมพ์ (Printer) และกระดาษขนาด A4
- กระดาษเขียนแบบขนาด A3
- แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ
- อุปกรณ์ปล่อยเครื่องร่อนปล่อยด้วยมือเท่านั้น

#### ♣ สำหรับผู้เข้าแข่งขัน

- เตรียมไม้ หรือวัสดุชนิดอื่นใดๆ ต้องมีขนาดใหญ่และยาวกว่าแบบที่สร้าง ในอัตราส่วนจริง
- อุปกรณ์ และเครื่องมือ สำหรับประกอบสร้าง

#### ♣ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

- รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน และตรวจบัตรประจำตัวประชาชนและใบรับรองผลการศึกษา (ปพ.7)

○ ตรวจวัสดุ และอุปกรณ์ ที่แต่ละทีมเตรียมมาให้ เป็นไปตามเงื่อนไข ○ ผู้เข้าแข่งขัน เข้าไปนั่งในพื้นที่ สำหรับการสร้างเครื่องร่อน

- กรรมการ จับเวลาเริ่มให้ทำการสร้างเครื่องร่อนพร้อมกัน
- เมื่อหมดเวลาการประกอบสร้าง กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
- กรรมการประกาศพื้นที่สนามการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันทราบ
- แต่ละทีมสามารถปล่อยเครื่องร่อนได้ 2 รอบ โดย 1 รอบจะแข่งขันเรียงลำดับจากทีมแรกจนถึงทีม สุดท้าย
- เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลการแข่งขันให้ทีมและกรรมการบันทึกคะแนน ทราบ
- ในระหว่างการยิงเครื่องร่อนขึ้นต้องไม่มีชิ้นส่วนใดของเครื่องร่อนหลุดออก

### ➤ การตัดสินการแข่งขัน

#### ◆ คะแนนเต็ม 100 คะแนน

5. การออกแบบและสร้างเครื่องร่อนประเภทร่อนนานยิ่งยง 20 คะแนน

5.1 แผนแบบเครื่องร่อน = 10 คะแนน

5.2 สร้างเครื่องร่อนตรงตามแผนแบบ = 10 คะแนน

6. การวัดและการคำนวณ 10 คะแนน

6.1 สามารถใช้เครื่องมือวัดหาพื้นที่ปีกเครื่องร่อนได้ = 5 คะแนน

6.2 ระบุขนาดพร้อมระบุหน่วยของเครื่องร่อนลงในแบบได้ถูกต้อง = 5 คะแนน

7. ประเมินการตอบคำถามในใบงาน 10 คะแนน

8. คะแนนการร่อนนาน 60 คะแนน

จากเวลาการร่อนที่ดีที่สุดจากการร่อน 2 ครั้ง เพื่อให้การปฏิบัติการกิจทุกทีมมีความหมาย จึงกำหนด ช่วงคะแนนเป็น 5 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 5 (.....-เวลาสูงสุด)	ได้คะแนน 60.0 (52.7+7.5) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ 4 (.....-.....)	ได้คะแนน 52.5 (45.0+7.5) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ 3 (.....-.....)	ได้คะแนน 45.0 (37.5+7.5) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ 2 (.....-.....)	ได้คะแนน 37.5 (30.0+7.5) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ 1 (เวลาต่ำสุด-.....)	ได้คะแนน 30.0 (30.0+0.0) คะแนน

การพิจารณา กลุ่มเวลาจากการร่อน คัดจากเวลาต่ำสุดของกลุ่มแข่งขัน และเวลาสูงสุดของกลุ่มแข่งขัน แบ่งกลุ่มเวลา 5 ระดับ

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

อ้างอิง: ค่าอันตรภาค (Interval Scale) (ศิริวรรณ เสรีรัตน์และ คณะ, 2549 : 129) ใช้สูตรการคำนวณความกว้างของอันตรภาคชั้น ดังนี้

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

## ➤ เงื่อนไข

- ♣ นำวัสดุ อุปกรณ์ มาสร้างเครื่องร่อนพร้อมกันในสนามแข่งขัน
- ♣ เครื่องมือช่วยประกอบสร้าง ต้องมาประดิษฐ์ขึ้นในสนามช่วงการแข่งขันเท่านั้น ห้ามนำที่สำเร็จมาใช้
- ♣ ปีกเครื่องร่อนวัดในขณะปีกกาง (Wing Span) ไม่เกิน 50 เซนติเมตร พื้นที่ปีก(Wing Area) ไม่เกิน

640 ตารางเซนติเมตร

- ♣ น้ำหนักรวมของเครื่องร่อน ไม่ต่ำกว่า 12 กรัม
- ♣ สร้างได้ไม่จำกัดจำนวนภายในเวลาที่กำหนด
- ♣ ห้ามใช้แท่งคาร์บอน, ก้านลูโก้
- ♣ วัสดุธรรมชาติ ที่นำมาสร้างเครื่องร่อนได้ แต่ต้องมีขนาดกว้าง และยาวกว่า ก่อนประกอบสร้าง
- ♣ อนุญาตให้นำแบบเครื่องร่อนทุกรูปแบบ และทุกประเภทเข้ามาเป็นตัวอย่งในสนามแข่งขัน
- ♣ ขณะปล่อยเครื่องร่อนออกจากมือ ต้องไม่มีชิ้นส่วนของเครื่องร่อนหลุดออก ถ้ามีชิ้นส่วนใดๆหลุดจะได้

0 คะแนน ในรอบนั้น

♣ เมื่อเครื่องร่อนสัมผัสพื้น เป็นการสิ้นสุดภารกิจและเครื่องร่อนต้องอยู่ในพื้นที่สนามแข่งขัน ( ในกรณีที่มี ส่วนประกอบของเครื่องร่อนอยู่บนเส้นขอบสนาม ให้ถือว่านับเวลารอบนั้น)

➤ กำหนดเวลา 2 ชั่วโมง

♣ เวลาจัดการแข่งขัน ขึ้นอยู่กับจำนวนทีม

♣ เวลาในการสร้างเครื่องร่อนและทดสอบพร้อมปรับสภาพเครื่องร่อน ไม่เกิน 2 ชั่วโมง

- เวลาในการทำแผนแบบ 20 นาที
- ปฏิบัติการสร้างเครื่องร่อน 60 นาที
- ทดสอบสมรรถนะการบินและปรับแต่ง 20 นาที
- เขียนใบงาน 20 นาที

♣ เวลาจัดการแข่งขัน ขึ้นอยู่กับจำนวนทีม

➤ สถานที่จัดกิจกรรม

◆ สถานที่นั่งสำหรับการสร้างเครื่องร่อน (อาจใช้โต๊ะในห้องเรียน หรือพื้นที่นั่งกับพื้นโดยผู้แข่งขันสามารถ เตรียมโต๊ะมาได้)

◆ สถานที่จัดการแข่งขัน มีพื้นที่เพียงพอต่อการปฏิบัติการกิจของกิจกรรมการแข่งขันได้ และกันกระแสลม พัดภายในอาคารได้

➤ คณะกรรมการ

- |   |           |            |
|---|-----------|------------|
| ◆ กรรมการวิชาการและตรวจแบบ                      | อย่างน้อย | จำนวน 3 คน |
| ◆ กรรมการประจำจุดตัดสินการแข่งขัน               | อย่างน้อย | จำนวน 5 คน |
| ◆ กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติเครื่องร่อนบันทึกคะแนน | อย่างน้อย | จำนวน 2 คน |
| ◆ กรรมการจัดลำดับและเรียกทีมเข้าแข่งขัน         | อย่างน้อย | จำนวน 1 คน |
| ◆ กรรมการรายงานตัวและประมวลผลคะแนน              | อย่างน้อย | จำนวน 2 คน |
| ◆ กรรมการจับเวลา                                | อย่างน้อย | จำนวน 3 คน |
| ◆ คณะทำงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของผู้จัดกิจกรรม |           |            |

หมายเหตุ จำนวนคณะกรรมการสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เครื่องหมาย \* สำคัญ



➤ **รางวัลและเกียรติบัตร**

เกียรติบัตรระดับเหรียญทอง จะต้องได้คะแนน 80 - 100 คะแนน

เกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน จะต้องได้คะแนน 70 - 79 คะแนน

เกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง จะต้องได้คะแนน 60 - 69 คะแนน

ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น



(10 คะแนน)

ใบบันทึกคะแนนการเขียนแบบการประกวดและแข่งขันเครื่องบิน สภส.

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ประเภท เครื่องร่อน เครื่องบินพลังยาง และเครื่องบินสี่ช่องสัญญาณ (ทุกประเภทการแข่งขัน)

ระดับชั้น  ประถมศึกษา  มัธยมศึกษาตอนต้น  มัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียน.....สังกัดเขต (สพป./สพม.) .....

จังหวัด.....ระดับเขต/ภาค .....

เกณฑ์	หัวข้อของการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน		หมายเหตุ		
1. ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	10%		○	○	○
	ความสัมพันธ์ของรูปด้านถูกต้อง	5%		○	○	○
	การกำหนดขนาด	5%		○	○	○
2. ขนาดของชิ้นงานที่สำเร็จตรงต่อความสนใจกับตัวเลขที่เขียนไว้ในแบบ	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	20%		○	○	○
3. ความถูกต้องของมาตราส่วนขนาดตัวเลขที่เขียนลงในแบบตรงกับมาตราส่วนที่กำหนด	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	20%		○	○	○
4. ความถูกต้องของเส้นที่เขียน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ประเภทของเส้น / ลักษณะของเส้น น้ำหนัก ความชัดเจนและความสะอาด	20%		○	○	○
5. ตารางประกอบแบบ Title Box	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ชื่อชิ้นงาน	2%		○	○	○
	ชื่อโรงเรียน	2%		○	○	○
	ชื่อผู้เขียน	2%		○	○	○
	มาตราส่วน	2%		○	○	○
	หน่วยที่ใช้เขียนแบบ	2%		○	○	○
	ระบบที่เขียนแบบ	2%		○	○	○
	แสดงรายชิ้นส่วนของเครื่องบิน	2%		○	○	○
	ระบุ/ชี้บอกชิ้นส่วนของเครื่องบิน	2%		○	○	○
	แสดงรายละเอียดของสมรรถนะ	4%		○	○	○
รวม	100%		○	○	○	
คะแนนที่ได้						

ลงชื่อกรรมการผู้บันทึกคะแนน.....



การแข่งขันเครื่องบินพลังยาง  
ประเภทสามมิติ (3D)



โดย สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

➤ ระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น

➤ วัตถุประสงค์

ระหว่างการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ความรู้และทักษะ ดังนี้

- สามารถออกแบบและสร้างเครื่องบินได้
- สามารถใช้เครื่องมือวัดและการคำนวณหาพื้นเครื่องบินได้
- สามารถทดสอบและแก้ปัญหาให้บินได้
- สามารถปฏิบัติตามการร่อนตามภารกิจที่กำหนดให้ได้

➤ เป้าหมายการเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ ( Scientific Method ) สร้างความรู้ ความเข้าใจ เกิดการเรียนรู้เกิดทักษะ คิดแก้ปัญหา เพื่อสร้างเครื่องบินพลังยาง ประเภทสามมิติ(3D) ที่ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ประดิษฐ์และพัฒนาขึ้นเอง



### ➤ สารสำคัญ

เครื่องบินพลังยางแบบสามมิติ (3D: 3 Dimension) เป็น การออกแบบและสร้างเครื่องบินที่ใช้พลังงานยางที่ตัวเครื่องบินมีรูปทรงเป็นสามมิติ สร้างแรงขับเคลื่อนโดยพลังยืดหยุ่นจากยางในรูปแบบพลังงานศักย์เปลี่ยนรูปแบบเป็นพลังงานจลน์ และเปลี่ยนค่าเป็นพลังงานกลสู่วีลพัคสร้างแรงต้านเพื่อเกิดแรงดูดอากาศยาน

ลำตัวเครื่องบิน Fuselage เป็นโครงสร้างหลักเป็นส่วนยึดปีก ชุดพวงหาง และอุปกรณ์อื่นๆ เช่น ยางที่ให้กำเนิดแรงขับ ประเภทการสร้างลำตัวเครื่องบินทั่วไปมี 2 แบบ

1. แบบ Truss เป็นโครงถักท่อโลหะ มักถูกสร้างด้วยเหล็กท่อที่เชื่อมต่อกัน โดยทั่วไป ผิวถูกคลุมด้วยผ้า
2. แบบ Monocoque โครงสร้างมีชิ้นส่วนถ่ายทอดแรง ใช้ความแข็งแรงของผิวในการรับแรง เครื่องบินจะต้องอยู่ภายใต้แรงกระทำ 5 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 A4
- กระดาษเขียนแบบขนาด A3
- แบบเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ แบบลงทะเบียน , แบบบันทึกคะแนน, แบบสรุปผลการแข่งขัน ฯลฯ

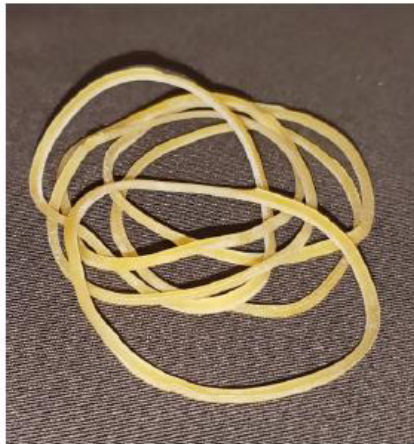
#### ✦ สำหรับผู้เข้าแข่งขัน

##### รายการวัสดุและเครื่องมือ

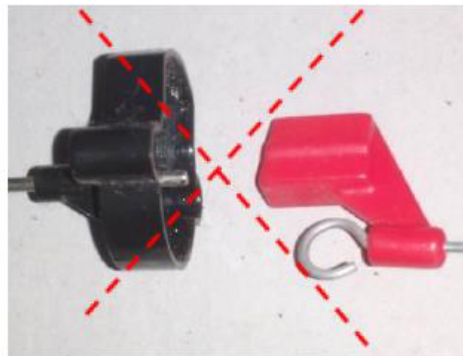
- เตรียมวัสดุสำหรับประกอบสร้าง ต้องมีขนาดใหญ่และยาวกว่าแบบที่สร้าง ในอัตราส่วนจริง
- สำเนาภาพเครื่องบินต้นแบบที่เห็นรูปทรง 3 มิติ ชัดเจน จำนวน 2 แผ่น (ให้เย็บนำส่งพร้อมแบบ 1 แผ่น และวางไว้กับตัวเครื่องบิน 1 แผ่น)
- กระดาษ,พลาสติก หรือโฟม เลือกใช้ได้ตามความต้องการ
- อุปกรณ์ตัดกระดาษตัดไม้ เช่น เลื่อยฉลุ กรรไกร คัตเตอร์, กาวติดไม้, กระดาษ หรือโฟม, กระดาษทรายละเอียด
- ใบพัดสำเร็จรูปหรือผู้เข้าแข่งขันประดิษฐ์ขึ้นใช้เอง (ห้ามนำแท่นยึดใบพัดสำเร็จรูปเข้ามาใช้ในการแข่งขัน)



- ยางวงรัดของวงใหญ่
- อุปกรณ์อื่นที่จำเป็น สำหรับอุปกรณ์ช่วยสร้างต้องประกอบขึ้นในช่วงแข่งขันเท่านั้น ห้ามทำสำเร็จมา
- ดินสอ, ปาก, วงเวียน หรืออุปกรณ์สำหรับเขียนแบบ



รูปยางวงรัดของที่สามารถใช้ได้



แท่นยึดสำเร็จรูปไม่สามารถนำเข้ามาใช้ได้

#### ➤ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

- ◆ รายงานตัว ณ จุดลงทะเบียน และตรวจบัตรประจำตัวประชาชนและใบรับรองผลการศึกษา (ปพ.7)
- ◆ ตรวจวัสดุ และอุปกรณ์ ที่แต่ละทีมเตรียมมา ให้เป็นไปตามเงื่อนไข
- ◆ ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำแบบการสร้างที่มีอัตราส่วนเล็กกว่าชิ้นงานจริง โดยการพิมพ์หรือวาดแบบลงในกระดาษขนาด A4 จำนวน 1 แผ่นเข้ามาเป็นตัวช่วยได้
- ◆ ผู้เข้าแข่งขัน เข้าไปนั่งในพื้นที่สำหรับการสร้างเครื่องบินพลังยาง
- ◆ กรรมการ จับเวลาเริ่มให้ทำการสร้างเครื่องบินพลังยางพร้อมกันโดยสร้างและทดสอบตามเวลาที่กำหนด
- ◆ เมื่อหมดเวลาการประกอบสร้าง กรรมการชี้แจงลำดับการแข่งขัน
- ◆ ผู้เข้าแข่งขันเข้าประจำที่และปล่อยเครื่องบินพลังยางด้วยมือ ณ ตำแหน่งใดก็ได้ภายในสนามแข่งขันที่กำหนด
- ◆ แต่ละทีมสามารถปล่อยเครื่องบินพลังยางได้ 3 รอบ โดย 1 รอบจะแข่งขันเรียงลำดับจากทีมแรกจนถึงทีมสุดท้าย
- ◆ เมื่อทีมแข่งขันเสร็จในแต่ละรอบให้กรรมการแจ้งผลการแข่งขันให้ผู้แข่งขันและกรรมการบันทึกคะแนนทราบ
- ◆ ถ้าเครื่องบินพลังยาง บินไปค้างให้กรรมการจับเวลาต่ออีก 10 วินาที ถ้าเครื่องบินยังไม่หลุดออกมาให้ทำการบินใหม่ในรอบนั้น ถ้าหลุดออกมาภายในเวลาให้จับเวลาต่อไป
- ◆ เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละรอบ ผู้เข้าแข่งขันปฏิบัติดังนี้
  1. นำเครื่องบินพลังยางไปให้กรรมการตรวจคุณสมบัติ
  2. ให้ลงชื่อรับทราบผลการตรวจสอบ
  3. กรรมการแจ้งคะแนนที่ได้ในรอบนั้น ตามแบบบันทึกคะแนนทุกครั้ง

➤ ผลการตัดสินประเมินผล

✦ เกณฑ์การให้คะแนนรวม 100 คะแนนจากผลรวมของ

1. การออกแบบและสร้างเครื่องบินพลังยาง ประเภทบินนาน 3D 20 คะแนน
  - แผนแบบเครื่องบินพลังยาง = 10 คะแนน
  - สร้างเครื่องบินพลังยางตรงตามแบบ = 10 คะแนน
2. การวัดและการคำนวณ 10 คะแนน
  - สามารถใช้เครื่องมือวัดหาพื้นที่ปีกเครื่องเครื่องบินได้ = 5 คะแนน
  - ระบุขนาดหรือระบุหน่วยของเครื่องร่อนลงในแบบได้ถูกต้อง = 5 คะแนน
3. การทดสอบ 10 คะแนน
  - ตอบคำถามจากใบงาน = 10 คะแนน
4. คะแนนการบินนาน 60 คะแนน จากเวลาการบินที่ดีที่สุดจากการบิน 3 ครั้ง

พิจารณา คะแนนปฏิบัติตามภารกิจ 60 คะแนน กลุ่มเวลาต่ำสุด ได้คะแนน 30 คะแนน กลุ่มเวลาสูงสุด ได้คะแนน 60 คะแนน มี 5 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 5 (.....-เวลาสูงสุด)	ได้คะแนน 60.0 (52.7+7.5) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ 4 (.....-.....)	ได้คะแนน 52.5 (45.0+7.5) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ 3 (.....-.....)	ได้คะแนน 45.0 (37.5+7.5) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ 2 (.....-.....)	ได้คะแนน 37.5 (30.0+7.5) คะแนน
กลุ่มเวลาที่ 1 (เวลาต่ำสุด-.....)	ได้คะแนน 30.0 (30.0+0.0) คะแนน

พิจารณา กลุ่มเวลา จากเวลาต่ำสุดของกลุ่มแข่งขัน และเวลาสูงสุดของกลุ่มแข่งขัน แบ่งกลุ่มเวลา 5 ระดับ

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

อ้างอิง: การอภิปรายผลแบบสอบถามเป็นแบบอันตรภาค (Interval Scale) (ศิริวรรณ เสรีรัตน์และ คณะ, 2549 : 129) ใช้สูตรการคำนวณความกว้างของอันตรภาคชั้น ดังนี้

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



### ➤ เจ็อนไข

- + นำวัสดุ อุปกรณ์ มาสร้างเครื่องบินพลังยาง 3D มาสร้างพร้อมกันในสนามแข่งขัน
- + เครื่องบินพลังยาง 3D วัดในขณะกางปีก (Wing Span) ไม่เกิน 60 เซนติเมตร
- + สร้างได้ไม่จำกัดจำนวนภายในเวลาที่กำหนด
- + ต้องมีรูปภาพตัวอย่างเครื่องบินจริง ที่ใช้เป็นแบบเพื่อจำลอง (Model) ในการสร้าง ขนาด A4 มาเป็นตัวอย่าง ในสนามจำนวน 1 แผ่นโดยระบุสัดส่วนของเครื่องบินจริง และภาพ 3 View ของเครื่องบินตัวอย่างมาด้วย  
\*มีภาพตัวอย่างอยู่ท้ายคู่มือ
- + ลำตัวของเครื่องบินที่สร้างต้องเป็นลูป (Loop) ปิด เท่านั้น ชุดยางต้นกำลังต้องอยู่ภายในลำตัว ห้าม หลุดออกนอกลำตัว
- + ผู้เข้าแข่งขันจะต้องสร้างเครื่องบินพลังยาง ซึ่งจำลองสัดส่วนจากแบบเครื่องบินที่นำเข้ามาเท่านั้น โดย คงเอกลักษณ์ตรงตามแบบของเครื่องบินที่นำมาเป็นตัวอย่าง
- + กรณีเอกลักษณ์ของเครื่องบินไม่เหมือนเครื่องบินในรุ่นที่ประกอบสร้างไม่มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน

### ➤ กำหนดเวลาการแข่งขัน

- + เวลาจัดการแข่งขัน ขึ้นอยู่กับจำนวนทีม
- + เวลาในการสร้างเครื่องบินและทดสอบพร้อมปรับสภาพเครื่องบิน ไม่เกิน 3 ชั่วโมง
  - เวลาในการทำแผนแบบ 20 นาที
  - ปฏิบัติการสร้างเครื่องบิน 120 นาที
  - ทดสอบสมรรถนะการบินและปรับแต่ง 20 นาที
  - เขียนรายงานใบงาน 20 นาที
- + เวลาจัดการแข่งขันขึ้นอยู่กับจำนวนทีม

### ➤ สถานที่จัดกิจกรรม

- ◆ สถานที่นั่งสำหรับการสร้างเครื่องบินพลังยาง (อาจใช้โต๊ะในห้องเรียน หรือพื้นที่นั่งกับพื้นโดยผู้แข่งขัน สามารถเตรียมโต๊ะมาได้)
- ◆ สถานที่จัดการแข่งขัน เป็นสถานที่ภายในอาคาร ซึ่งไม่มีสิ่งกีดขวางที่เป็นอุปสรรคในการแข่งขัน มีขนาด กว้าง ยาว กว้างขวางพอที่จะจัดการแข่งขันได้

### ➤ คณะกรรมการ

- |  |           |             |
|--|-----------|-------------|
| ◆ กรรมการวิชาการ   | อย่างน้อย | จำนวน 1 คน  |
| ◆ กรรมการตรวจสอบคุณสมบัติเครื่องบินพลังยางและบันทึกคะแนน | อย่างน้อย | จำนวน 2 คน  |
| ◆ กรรมการจับเวลา   | อย่างน้อย | จำนวน 3 คน* |
| ◆ กรรมการจัดลำดับและเรียกทีมเข้าแข่งขัน                  | อย่างน้อย | จำนวน 1 คน  |



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

**ใบงาน**

**เครื่องบินพลั้ยาง ประเภทบินนาน 3D (Model) (10 คะแนน)**

1. นักเรียนออกแบบและพัฒนาเครื่องบินพลั้ยาง3D พร้อมเสนอข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดให้ (4 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 3 ตัว)



http://v

THAIKAP





3. ผลการทดลอง (2 คะแนน)

ครั้งที่	จำนวนเส้นยาง	จำนวนรอบ	แรงบิดจากพลังงานยาง นิวตัน.เมตร		
			แรงกดที่ได้ (g)	แปลงค่านิวตัน (N)	ผลการคำนวณค่า แรงบิด T (N.m)
ตัวอย่าง	10 เส้น	300	800	7.848	0.697
		500	1,200	11.772	1.046
1	..... เส้น (2.5 คะแนน)	.....	.....	.....	.....
		.....	.....	.....	.....
		.....	.....	.....	.....
		.....	.....	.....	.....
2	..... เส้น (2.5 คะแนน)	.....	.....	.....	.....
		.....	.....	.....	.....
		.....	.....	.....	.....
		.....	.....	.....	.....

4. การประกอบสร้างเครื่องบินพลังงานยางใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์มาใช้อย่างไรบ้าง (2 คะแนน)

1. ความรู้วิทยาศาสตร์ที่นำมาใช้ในการออกแบบ ประกอบสร้างและทดสอบความสมดุลได้แก่อะไรบ้าง (1 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ความรู้วิทยาศาสตร์ที่นำมาใช้ในข่วงการบินและการแก้ปัญหา (1 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

สำหรับทีมที่ผ่านเข้ารอบระดับชาติให้ใช้เครื่องชุดทดสอบสำหรับการหาค่าแรงบิด (กรรมการแจกให้)



มิเตอร์วัดแรงบิดยาง

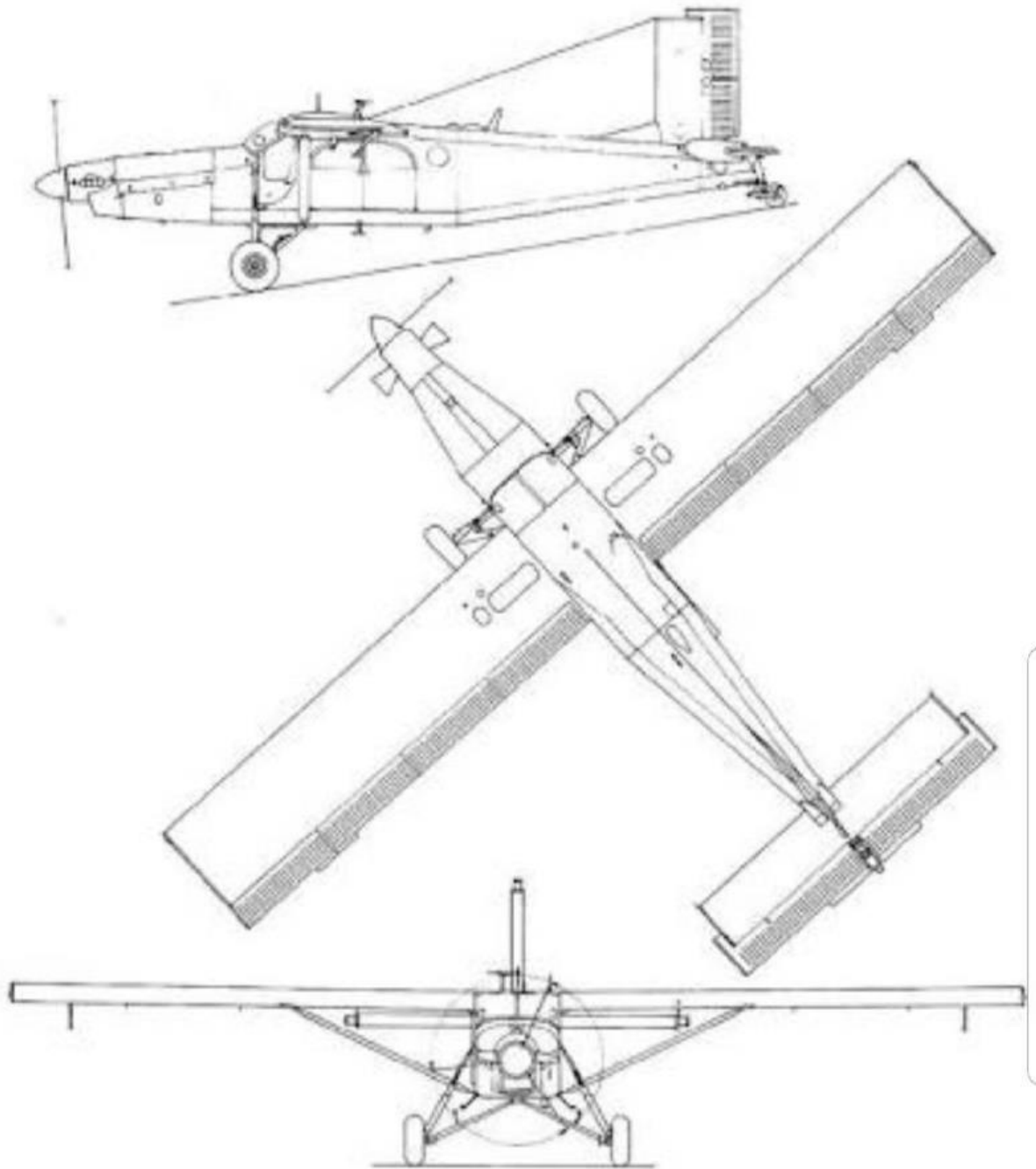


ชุดทดสอบการหมุนยาง



เกจวัดมุมใบพัด 20 นิ้ว

ตัวอย่างเครื่องบิน 3 view







PC- 6 B2 Turbo- Porter

ติดตั้งด้วย 507-kW (680-shp) Pratt & Whitney Canada PT6A-27 turboprop engine

ใบบันทึกคะแนนการเขียนแบบการประกวดและแข่งขันเครื่องบิน สพฐ.

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ประเภท เครื่องร่อน เครื่องบินพลังยาง และเครื่องบินสี่ช่องสัญญาณ (ทุกประเภทการแข่งขัน)

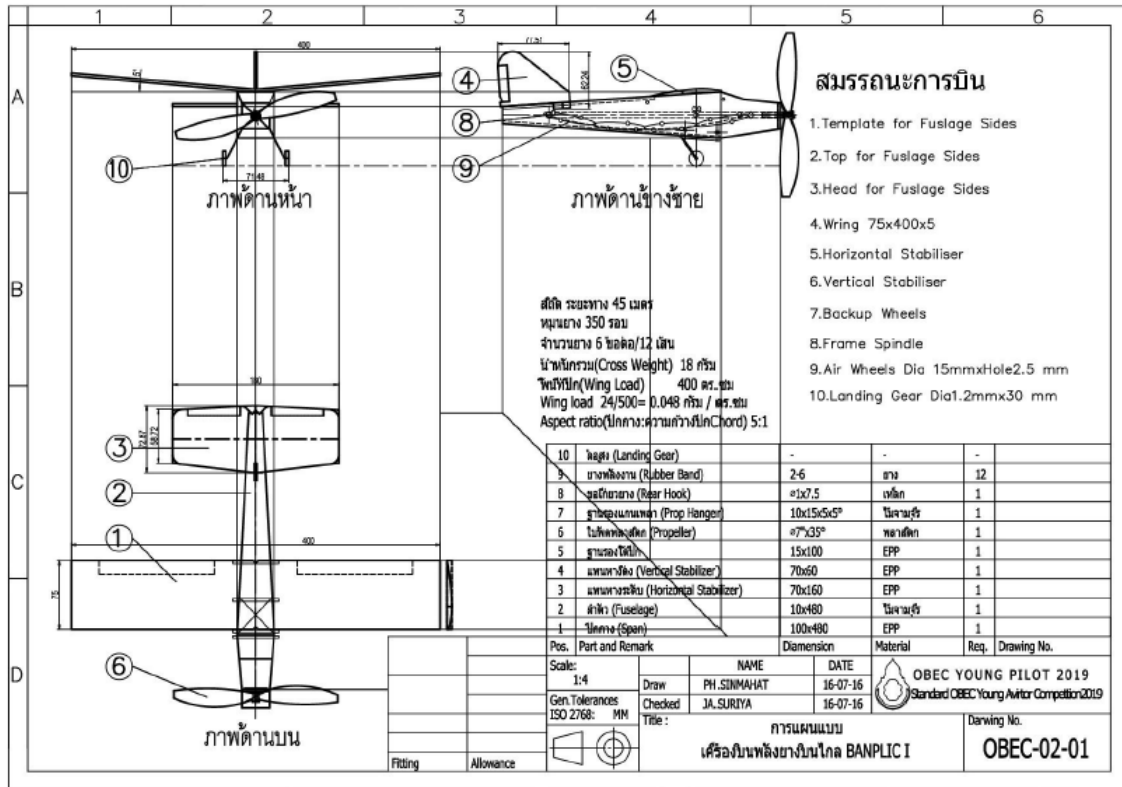
ระดับชั้น  ประถมศึกษา  มัธยมศึกษาตอนต้น  มัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียน.....สังกัดเขต (สพป./สพม.) .....

จังหวัด.....ระดับเขต/ภาค .....

เกณฑ์	หัวข้อของการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน		หมายเหตุ		
1. ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ภาพฉายไม่น้อยกว่าสามด้าน	10%		○	○	○
	ความสัมพันธ์ของรูปด้านถูกต้อง	5%		○	○	○
	การกำหนดขนาด	5%		○	○	○
2. ขนาดของชิ้นงานที่สำเร็จตรงต่อความสนใจกับตัวเลขที่เขียนไว้ในแบบ	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	20%		○	○	○
3. ความถูกต้องของมาตราส่วนขนาดตัวเลขที่เขียนลงในแบบตรงกับมาตราส่วนที่กำหนด	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	วัดส่วนของลำตัว ปีก และหาง	20%		○	○	○
4. ความถูกต้องของเส้นที่เขียน	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ประเภทของเส้น / ลักษณะของเส้น น้ำหนัก ความชัดเจนและความสะอาด	20%		○	○	○
5. ตารางประกอบแบบ Title Box	การปฏิบัติ	✓	ได้	มี/สมบูรณ์	มี/ไม่สมบูรณ์	ไม่มี
	ชื่อชิ้นงาน	2%		○	○	○
	ชื่อโรงเรียน	2%		○	○	○
	ชื่อผู้เขียน	2%		○	○	○
	มาตราส่วน	2%		○	○	○
	หน่วยที่ใช้เขียนแบบ	2%		○	○	○
	ระบบที่เขียนแบบ	2%		○	○	○
	แสดงรายชิ้นส่วนของเครื่องบิน	2%		○	○	○
	ระบุ/ชี้บอกชิ้นส่วนของเครื่องบิน	2%		○	○	○
แสดงรายละเอียดของสมรรถนะ	4%		○	○	○	
รวม	100%		○	○	○	
คะแนนที่ได้						

ตัวอย่างในการเขียนแบบภาพฉาย 3 ด้านเครื่องบินพลังยางแบบ 3 มิติ







เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

รายการ	กิจกรรม	ระดับชั้น					ประเภท
		สปป.		สพม.			
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖	
๑	การแข่งขันคีตมวยไทย	✓		✓		✓	ทีม ๑๐ คน
๒	การแข่งขันแอโรบิค	✓		✓		✓	ทีม ๑๐ คน
	รวม		๒		๒	๒	
	รวมทั้งสิ้น			๔		๒	

## การแข่งขันคีตะมวยไทย

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖

๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สพป.)

๑.๓ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ (สพม.)

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม แบ่งเป็น

- ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑- ๖ จำนวน ๑ ทีม

- ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑- ๓ (สพป. ) จำนวน ๑ ทีม

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

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

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ในวันแข่งขัน ให้รายงานตัวเข้าแข่งขัน ๗-๑๐ คน

๓.๒ ทีมที่แข่งขันให้นำซีดีเพลงประกอบการแข่งขัน ส่งคณะกรรมการเพื่อเตรียมการก่อนการแข่งขัน อย่างน้อย ๓๐ นาที

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายเหมาะสมกับชุดการแข่งขันคีตะมวยไทย (ชุดมวยไทยโบราณหรือ ชุดมวยไทย สมัยใหม่ ผมนยาวรวบให้เรียบร้อย)

๓.๔ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้รำไหว้ครูมวยไทย ในการเริ่มต้นการแสดงช่วงแรก ตามท่าบังคับที่กำหนด ๓ ท่า (ช่วงอบอุ่นร่างกาย) ๑.๓๐นาที - ๒ นาที โดยใช้เพลงปี่มวญ

๓.๕ การแข่งขันใช้เวลา ๘ นาที แต่อาจน้อยกว่าหรือมากกว่าได้ไม่เกิน ๓๐ วินาที โดยเริ่มจับเวลา เมื่อนักกีฬาเริ่มการเคลื่อนไหว โดยใช้สัญญาณเริ่มต้นด้วยเสียง Beep เดียวเท่านั้น (ต้องใช้นาฬิกาจับเวลาและประกาศเวลาที่ใช้ในการแข่งขันของแต่ละทีม)

### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ คะแนนเต็มร้อยละ ๑๐๐ คะแนน ประกอบด้วย

๔.๑.๑ ท่าไหว้ครู (ท่าบังคับ) ตามเวลาที่กำหนด ๑๕ คะแนน

๔.๑.๒ ความเป็นมวยไทย ครบทุกอาวุธ (หมัด,เท้า,เข่า,ศอก) ๒๐ คะแนน

๔.๑.๓ ความแข็งแรงและความอ่อนตัว ๑๕ คะแนน

๔.๑.๔ การเชื่อมทำการเคลื่อนไหว ๑๐ คะแนน

๔.๑.๕ ความสมบูรณ์ของท่า ๑๐ คะแนน

๔.๑.๖ ความพร้อมเพรียง ๑๐ คะแนน

๔.๑.๗ ความคิดสร้างสรรค์ ๑๐ คะแนน

#### ๔.๑.๘ ชุดการแต่งกายและความเหมาะสมของเพลง

(ชุดมวยโบราณ หรือ มวยไทยสมัยใหม่)

ให้ใส่เองก็แล้วแต่รองเท้า

๑๐ คะแนน

**\*\*\*หมายเหตุ** ความเป็นมวยไทย หมายถึง ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้ลูกไม้ต่างๆ ที่หลากหลาย โดยมีความสัมพันธ์กับเพลง และความแข็งแรง โดยไม่มีการตีลังกาหรือต่อตัว ในขณะที่ทำการแข่งขัน จะต้องมีการทำบั้งคืบ มีท่าไหว้ครู บั้งคืบ เคลื่อนไหวโดยใช้ท่าการเคลื่อนไหวบั้งคืบพื้นฐาน ๘ ท่า บั้งคืบอันได้แก่

##### - ท่าไหว้ครู

๑. กราบเบญจางคประดิษฐ์
๒. กรอบพระแม่ธรณี
๓. ถวายบังคม

##### - ท่าเคลื่อนไหวบั้งคืบ

๑. หมัด
๒. ควางเปิดสูง
๓. ศอก
๔. เตชะ
๕. เช่า
๖. ทัดมาลา
๗. ปิดสุทเทษ
๘. ย่างสามขุม

#### ๔.๒ การหักคะแนน ให้พิจารณาจากกรณีต่อไปนี้

๑) ใช้เวลาแข่งขันน้อยกว่า ๗ นาที ๓๐ วินาที หรือ ใช้เวลาแข่งขันมากกว่า ๘ นาที ๓๐ วินาทีหัก ๑ คะแนน ทุก ๕ วินาที แต่หักได้ไม่เกิน ๑๐ คะแนน

๒) การล่าเส้น อนุญาตให้เหยียบเส้นได้แต่ไม่ล่าออกนอกเส้นให้หักคะแนนครั้งละ ๑ คะแนนแต่หักได้ไม่เกิน ๑๐ คะแนน

๔.๓ หากมีการหักคะแนน ต้องนำคะแนนที่หักไปลบจากคะแนนที่ให้

๔.๔ 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
- กรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ควรมาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาและมัธยมศึกษา
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓

## สถานที่

- สถานที่ใช้แข่งขันควรมีความเหมาะสม สามารถให้ผู้ชมเข้าชมได้
  - ขนาดของเวที มีขนาด ๒๐ x ๒๐ เมตร
  - พื้นต้องเรียบเสมอกันและปูพรม (พื้นยาง)
  - ต้องตีเส้นขอบสนามด้วยเทปสีที่มองเห็นชัดเจนมีความกว้างของเส้น ๕ เซนติเมตร
  - ต้องมีพื้นที่นอกเส้นสนามโดยรอบขนาดกว้างไม่น้อยกว่า ๑ เมตร
- \*\*\*หมายเหตุ ระดับกลุ่ม เขตพื้นที่ และระดับภาค ไม่ต้องมีเวทีหรือพรมแต่ต้องทำสนามตามเกณฑ์\*\*\*

## ๗. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## ๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

## ข้อเสนอแนะในการต่อยอด

- กิจกรรมการแข่งขันคีตะมวยไทย ควรต่อยอดโดยการจัดค่ายพัฒนา



## การออกกำลังกายประกอบเพลง

### การแข่งขันแอโรบิค

#### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

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

#### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันประเภททีม แบ่งเป็น
  - ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑- ๖ จำนวน ๑ ทีม
  - ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑- ๓ (สพป. ) จำนวน ๑ ทีม
  - ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑- ๖ (สพม.) จำนวน ๑ ทีม

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

#### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ในวันแข่งขัน ให้รายงานตัวเข้าแข่งขัน ๑๐ คน
- ๓.๒ ทีมที่จะแข่งขันให้นำซีดีเพลงประกอบการแข่งขัน ส่งคณะกรรมการเพื่อเตรียมการก่อนการแข่งขันอย่างน้อย ๓๐ นาที
- ๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายเหมาะสมกับชุดการแข่งขันแอโรบิค (ชุดรัดกุม ผอมยาวรวบให้เรียบร้อย)
- ๓.๔ การแข่งขันใช้เวลา ๗ นาที แต่อาจน้อยกว่าหรือมากกว่าได้ไม่เกิน ๓๐ วินาที โดยเริ่มจับเวลาเมื่อนักกีฬาเริ่มการเคลื่อนไหว โดยใช้สัญญาณเริ่มต้นด้วยเสียง Beep เดียวเท่านั้น (ต้องใช้นาฬิกาจับเวลาและประกาศเวลาที่ใช้ในการแข่งขันของแต่ละทีม)

#### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน

- ๔.๑ กรรมการควบคุมการตัดสิน ประกอบด้วย
  - ๔.๑.๑. ประธานผู้ตัดสิน
  - ๔.๑.๒. กรรมการฝ่ายเทคนิค
  - ๔.๑.๓. กรรมการฝ่ายนำเสนอ
- ๔.๒ คะแนนเต็มร้อยละ ๑๐๐ คะแนน
  - ๔.๒.๑ คะแนนกรรมการจากฝ่ายเทคนิค ๖๐ คะแนน ประกอบด้วย
    - ๔.๒.๑.๑ ความเป็นแอโรบิค ๑๕ คะแนน
    - ๔.๒.๑.๒ ความแข็งแรงและความอ่อนตัว ๑๐ คะแนน
    - ๔.๒.๑.๓ การเชื่อมทำการเคลื่อนไหว ๑๐ คะแนน
    - ๔.๒.๑.๔ ความยากของท่า ๑๐ คะแนน
    - ๔.๒.๑.๕ ความสมบูรณ์ของท่า ๑๐ คะแนน

๔.๒.๑.๖ ความปลอดภัยของการเคลื่อนไหว ๕ คะแนน

\*\*\*หมายเหตุ ความเป็นแอโรบิก หมายถึง ผู้เข้าแข่งขันจะไม่หยุดชะงัก ในขณะที่ทำการแข่งขัน และจะต้องเคลื่อนไหวโดยใช้ท่าการเคลื่อนไหวบังคับพื้นฐาน ๘ ท่าบังคับ อันได้แก่

๑. ลันจ์ ( Lunge)
๒. ย่ำเท้า (March)
๓. วิ่ง (Jog)
๔. ยกเข่า (Knee Lift)
๕. เตะ (Kick)
๖. กระโดดสลับเท้า (Skip)
๗. กระโดดตบ (Jack)
๘. ท่าแม่ไม้มวยไทยเข้าไปประยุกต์ เช่น หมัด เท้า เข่า คอก หรือ ท่าไหว้ครูมวยไทย\*

\*\*\*\*\*

๔.๒.๑ คะแนนกรรมการจากฝ่ายนำเสนอ ๔๐ คะแนน ประกอบด้วย

๔.๒.๑.๑ ความพร้อมเพรียง	๑๕ คะแนน
๔.๒.๑.๒ ท่าทางการแสดงออก/การลงจังหวะ/ความคิดสร้างสรรค์	๑๐ คะแนน
๔.๒.๑.๓ ความผิดพลาดการเคลื่อนไหว	๑๐ คะแนน
๔.๒.๑.๔ เครื่องแต่งกาย (ชุดรัดกุม)	๕ คะแนน

๔.๒ 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

๔.๓ หากมีการหักคะแนน ต้องนำคะแนนที่หักไปลบจากคะแนนที่ให้

๔.๔ 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
- กรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ควรมาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาและมัธยมศึกษา
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓

### สถานที่

- สถานที่ใช้แข่งขันควรมีความเหมาะสม สามารถให้ผู้ชมเข้าชมได้
- ขนาดของเวที มีขนาด ๒๐ x ๒๐ เมตร
- พื้นต้องเรียบเสมอกันและปูพรม
- ต้องตีเส้นขอบสนามด้วยเทปสีที่มองเห็นชัดเจนมีความกว้างของเส้น ๕ เซนติเมตร
- ต้องมีพื้นที่นอกเส้นสนามโดยรอบขนาดกว้างไม่น้อยกว่า ๑ เมตร

\*\*\*หมายเหตุ ระดับกลุ่ม เขตพื้นที่ และระดับภาค ไม่ต้องมีเวทีหรือพรมแต่ต้องทำสนามตามเกณฑ์\*\*\*

## ๗. การแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## ๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

### ข้อเสนอแนะในการต่อยอด

- กิจกรรมแข่งขันแอโรบิค ควรต่อยอดโดยการจัดค่ายพัฒนา



เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์)

สรุปกิจกรรมการแข่งขัน

รายการ	กิจกรรม	ระดับชั้น					ประเภท
		สปป.			สพม.		
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖	
๑	ศิลป์สร้างสรรค์	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว
๒	วาดภาพระบายสี	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว
๓	สร้างสรรค์ภาพด้วยการปะติด	✓	✓	✓	✓		ทีม ๒ คน
	รวม	๓	๓	๓	๓	๒	
	รวมทั้งสิ้น	๙			๕		

## การแข่งขัน “ศิลป์สร้างสรรค์”

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๔ – ป.๖
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภท เดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ จำนวน ๑ คน
- ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ จำนวน ๑ คน
- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ คน
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ คน

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ ใช้กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ขนาดกระดาษ

- ระดับชั้น ป.๑- ป.๓ และ ป.๔-ป. ๖ ขนาด ๑๑” x ๑๕ ”
- ระดับชั้น ม.๑- ม.๓ และ ม.๔- ม.๖ ขนาด ๑๕” x ๒๒ ”

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

- ระดับชั้น ป.๑-ป.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “เศรษฐกิจพอเพียง”
- ระดับชั้น ป.๔-ป.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “วัฒนธรรมไทย”
- ระดับชั้น ม.๑-ม.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “เทคโนโลยีกับสังคมไทย”
- ระดับชั้น ม.๔-ม.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “THAILAND ๔.๐”

๓.๔ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคการวาดภาพระบายสี (โดยไม่จำกัดประเภทของสี) และเทคนิคการพิมพ์ภาพอย่างง่าย ดังนี้

- ระดับชั้น ป.๑- ป.๓ การพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์วัสดุธรรมชาติ
- ระดับชั้น ป.๔- ป.๖ การพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์วัสดุธรรมชาติ
- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ การพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์วัสดุธรรมชาติและหรือวัสดุสังเคราะห์
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ การพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์วัสดุธรรมชาติและหรือวัสดุสังเคราะห์

๓.๕ ไม่ต้องเคลือบภาพและไม่ต้องใส่กรอบภาพ

๓.๖ ห้ามนำต้นฉบับมาดูในขณะแข่งขัน

๓.๗ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๘ เวลาในการวาดภาพ ๓ ชั่วโมง

#### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- ความคิดสร้างสรรค์ ๒๐ คะแนน
- เทคนิคการใช้สี ๒๐ คะแนน
- ความประณีต/ความสวยงามของรูปภาพ ๒๐ คะแนน
- ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด ๒๐ คะแนน
- ความสมบูรณ์และการจัดองค์ประกอบของภาพ ๒๐ คะแนน

#### ๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

#### ๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน

##### คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- เป็นครูที่ทำการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

##### ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓ และจัดแสดง ผลงาน

ต่อสาธารณชน

#### ๗. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

#### ๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

## การวาดภาพระบายสี

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๔ – ป.๖
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๔ – ม.๖

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภท เดียว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ จำนวน ๑ คน
- ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ จำนวน ๑ คน
- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ คน
- ระดับชั้น ม.๔ – ม.๖ จำนวน ๑ คน

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ ใช้กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ขนาดกระดาษและสีที่ใช้ในการแข่งขัน

- ระดับชั้น ป.๑- ป.๓ ขนาด ๑๑” x ๑๕” ใช้สีไม้
- ระดับชั้น ป.๔- ป.๖ ขนาด ๑๑” x ๑๕” ใช้สีชอล์คค้ำน้ำมัน
- ระดับชั้น ม.๑- ม.๓ ขนาด ๑๕” x ๒๒” ใช้สีโปสเตอร์หรือสีอะคริลิก
- ระดับชั้น ม.๔- ม.๖ ขนาด ๑๕” x ๒๒” ใช้สีน้ำ

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

- ระดับชั้น ป.๑-ป.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “ท้องถิ่นของเรา”
- ระดับชั้น ป.๔-ป.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “สิ่งแวดล้อมไทยในอนาคต”
- ระดับชั้น ม.๑-ม.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “ในหลวงรัชกาลที่ ๑๐”
- ระดับชั้น ม.๔-ม.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “สีสันแห่งจินตนาการ”

๓.๔ ไม่ต้องเคลือบภาพและไม่ต้องใส่กรอบภาพ

๓.๕ ห้ามนำต้นฉบับมาดูในขณะแข่งขัน

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๗ เวลาในการวาดภาพ ๓ ชั่วโมง

### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- |                     |          |
|---------------------|----------|
| - ความคิดสร้างสรรค์ | ๒๐ คะแนน |
| - เทคนิคการใช้สี    | ๒๐ คะแนน |



- ความสวยงาม ความประณีต ๒๐ คะแนน
- ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด ๒๐ คะแนน
- การจัดองค์ประกอบของภาพ ๒๐ คะแนน

#### ๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

#### ๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน

##### คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- เป็นครูที่ทำการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

##### ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓ และจัดแสดงผลงาน

ต่อสาธารณชน

#### ๗. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

#### ๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

## การสร้างสรรค์ภาพด้วยการปะติด

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ – ป.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๔ – ป.๖
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม.๑ – ม.๓

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภททีม ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้น ป.๑ – ป.๓ จำนวน ๑ ทีม
- ระดับชั้น ป.๔ – ป.๖ จำนวน ๑ ทีม
- ระดับชั้น ม.๑ – ม.๓ จำนวน ๑ ทีม

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ วัสดุที่ใช้ในการแข่งขัน

- ขนาดภาพ ๑๕”x ๒๒” ไม่รวมกรอบ
- กรอบภาพไม่เกิน ๑.๕” (กรอบภาพต้องอยู่นอกพื้นที่ ๑๕”x๒๒”)
- วัสดุที่นำมาปะติดต้องเป็นวัสดุจากธรรมชาติที่สามารถคงสภาพเดิมอยู่ได้อย่างถาวรโดยไม่

เปลี่ยนแปลงทั้งรูปร่างและสี

๓.๓ หัวข้อการแข่งขัน

- ระดับชั้น ป.๑-ป.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “ท้องถิ่นของเรา”
- ระดับชั้น ป.๔-ป.๖ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “วิถีไทย”
- ระดับชั้น ม.๑-ม.๓ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง “ท่องเที่ยวไทย”

๓.๔ ห้ามนำต้นฉบับมาดูในขณะแข่งขัน

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง

๓.๖ เวลาในการวาดภาพ ๓ ชั่วโมง

### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- |  |          |
|--|----------|
| - ความสวยงามของภาพและการตกแต่งกรอบ     | ๓๐ คะแนน |
| - ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์             | ๒๐ คะแนน |
| - ความสมบูรณ์และการจัดองค์ประกอบของภาพ | ๒๐ คะแนน |
| - ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด  | ๒๐ คะแนน |
| - วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้                   | ๑๐ คะแนน |

## ๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

## ๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน

### คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- เป็นครูที่ทำการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปะ

### ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓ และจัดแสดงผลงาน

ต่อสาธารณชน

## ๗. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## ๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระดนตรี)

สรุปกิจกรรมการแข่งขัน

รายการ	กิจกรรม	ระดับชั้น					ประเภท
		สปป.			สพม.		
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖	
๑	ขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง (ชาย)	✓		✓	✓	✓	เดี่ยว
๒	ขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง (หญิง)	✓		✓	✓	✓	เดี่ยว
๓	ขับร้องเพลงไทยลูกกรุง (ชาย)	✓		✓	✓	✓	เดี่ยว
๔	ขับร้องเพลงไทยลูกกรุง (หญิง)	✓		✓	✓	✓	เดี่ยว
๕	ขับร้องเพลงสากล (ชาย)	✓		✓	✓	✓	เดี่ยว
๖	ขับร้องเพลงสากล (หญิง)	✓		✓	✓	✓	เดี่ยว
๗	ขับร้องเพลงพระราชนิพนธ์ (ชาย)	✓		✓	✓	✓	เดี่ยว
๘	ขับร้องเพลงพระราชนิพนธ์ (หญิง)	✓		✓	✓	✓	เดี่ยว
	รวม	๘		๘	๘	๘	
		๘		๘	๑๖		
	รวมทั้งสิ้น	๑๖			๑๖		

## การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง

### ๑. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้น ป.๑ - ป.๖

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ม.๓

๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ม.๖

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทชาย (เดี่ยว)

๒.๒ ประเภทหญิง (เดี่ยว)

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

๓.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

- เพลงที่ใช้ประกวด ๑ เพลง โดยผู้ร้องเลือกมาเอง ต้องเป็นเพลงไทยลูกทุ่งตามต้นฉบับ ของศิลปิน ไทยลูกทุ่งเท่านั้น

- ไม่มีรีวิว/หางเครื่อง/แดนเซอร์ ประกอบเพลง

- ต้องนำแถบบันทึกเสียง/ซีดี/เสียงดนตรี สำหรับประกอบการร้องเพลงมาเองและสามารถตัด Guide Melody ออกได้ (หากไม่สามารถตัดได้กรรมการจะไม่พิจารณาคะแนนให้)

- จับฉลาก เพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

- ส่งเนื้อร้องให้คณะกรรมการในวันประกวด จำนวน ๓ ชุด

- แต่งกายด้วยชุดนักเรียน

- กรณีที่เกิดการผิดพลาดอนุญาตให้เริ่มต้นใหม่ได้ ทั้งนี้ไม่เกินวาระครั้งที่ ๒ของเนื้อร้องท่อนที่ ๑ หากเกินจากนี้ถือว่าผิดพลาด กรรมการจะหักคะแนนตามกรณีที่เกิด

- ไม่อนุญาตให้ดูเนื้อเพลงในขณะที่ประกวด

### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ น้ำเสียง ความไพเราะของเสียง ๓๐ คะแนน

๔.๒ เทคนิคการขับร้อง ๒๐ คะแนน

๔.๓ จังหวะ ทำนอง ถูกต้อง ๒๐ คะแนน

๔.๔ อักขระวิธีถูกต้อง ๑๐ คะแนน

๔.๕ บุคลิก สีตา อารมณ์ ๑๐ คะแนน

๔.๖ ความง่ายของเพลง ๑๐ คะแนน

## ๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

## ๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ๓ หรือ ๕ คนเท่านั้น

### คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นที่ยอมรับในด้านดนตรีสากล ขับร้องสากล หรือขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อม

### ข้อควรคำนึง

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนากับนักเรียนที่เข้าแข่งขันเพื่อนำไป พัฒนา

ทักษะของตนเอง

## ๗. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อ ที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## ๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

## การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกกรุง

### ๑. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

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

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทชาย(เดี่ยว)
- ๒.๒ ประเภทหญิง (เดี่ยว)

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน
- ๓.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

- เพลงที่ใช้ประกวดเป็นเพลงไทยลูกกรุง ๑ เพลง โดยผู้ประกวดเลือกมาเอง ต้องเป็นเพลง ไทยลูกกรุงตามต้นฉบับของศิลปินไทยลูกกรุงเท่านั้น

- ไม่มีรีวิว/หางเครื่อง/แดนเซอร์ ประกอบเพลง

- ต้องนำแถบบันทึกเสียง/ซีดี/เสียงดนตรี สำหรับประกอบการร้องเพลงมาเองและสามารถตัด Guide Melody ออกได้ (หากไม่สามารถตัดได้กรรมการจะไม่พิจารณาคะแนนให้)

- จัดเวลา เพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

- ส่งเนื้อร้องให้คณะกรรมการในวันประกวดเพลงละ ๓ ชุด

- แต่งกายด้วยชุดนักเรียน

- กรณีที่เกิดการผิดพลาดอนุญาตให้เริ่มต้นใหม่ได้ ทั้งนี้ไม่เกินวาระครั้งที่ ๒ ของเนื้อร้องท่อนที่ ๑ หากเกินจากนี้ถือว่าผิดพลาด กรรมการจะหักคะแนนตามกรณีที่เกิดขึ้น - ไม่อนุญาตให้ดูเนื้อเพลงในขณะที่ประกวด

### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ น้ำเสียง ความไพเราะของเสียง	๓๐ คะแนน
๔.๒ เทคนิคการขับร้อง	๒๐ คะแนน
๔.๓ อักขระวิธีถูกต้อง	๑๐ คะแนน
๔.๔ จังหวะ ทำนอง ถูกต้อง	๒๐ คะแนน
๔.๕ บุคลิก ลีลา อารมณ์	๑๐ คะแนน
๔.๖ ความง่ายของเพลง	๑๐ คะแนน

### ๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐

ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

## ๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ๓ หรือ ๕ คนเท่านั้น

### คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นที่ยอมรับในด้านดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อม

### ข้อควรคำนึง

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนากับนักเรียนที่เข้าแข่งขันเพื่อนำไป พัฒนา

ทักษะของตนเอง

## ๗. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## ๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่ และประชาสัมพันธ์



## การแข่งขันขับร้องเพลงสากล

### ๑. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

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

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทชาย (เดี่ยว)
- ๒.๒ ประเภทหญิง (เดี่ยว)

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน
- ๓.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

- เพลงที่ใช้ประกวด จำนวน ๑ เพลง
- เป็นเพลงสากล ที่มีเนื้อเพลงเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น ๑ เพลง โดยผู้ประกวดเลือกมาเอง
- ไม่มีรีวิว/หางเครื่อง/แดนซ์เซอร์ ประกอบเพลง
- ต้องนำแถบบันทึกเสียง/ซีดี/เสียงดนตรี สำหรับประกอบการร้องเพลงมาเองและสามารถตัด Guide Melody ออกได้(หากไม่สามารถตัดได้กรรมการจะไม่พิจารณาคะแนนให้) ถ้าเป็นเสียงคอร์ดส ได้
- จัดเวลา เพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
- ส่งเนื้อร้องให้คณะกรรมการในวันประกวดเพลงละ ๓ ชุด
- แต่งกายด้วยชุดนักเรียน
- กรณีที่เกิดการผิดพลาดอนุญาตให้เริ่มต้นใหม่ได้ ทั้งนี้ไม่เกินวาระที่ ๒ ของเนื้อร้องท่อน ที่ ๑

หากเกินจากนี้ถือว่าผิดพลาด กรรมการจะหักคะแนนตามกรณีที่เกิด

- ไม่อนุญาตให้ดูเนื้อเพลงในขณะที่ประกวด

### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ น้ำเสียง ความไพเราะของเสียง	๓๐ คะแนน
๔.๒ เทคนิคการขับร้อง	๒๐ คะแนน
๔.๓ อักขระวิธีถูกต้อง	๑๐ คะแนน
๔.๔ จังหวะ ทำนอง ถูกต้อง	๒๐ คะแนน
๔.๕ บุคลิก ลีลา อารมณ์	๑๐ คะแนน
๔.๖ ความง่ายของเพลง	๑๐ คะแนน

## ๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

## ๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ๓ หรือ ๕ คนเท่านั้น

### คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นที่ยอมรับในด้านดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการ ฝึกซ้อม

### ข้อควรคำนึง

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนากับนักเรียนที่เข้าแข่งขันเพื่อนำไป พัฒนาทักษะของตนเอง

## ๗. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## ๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

## การแข่งขันขับร้องเพลงพระราชนิพนธ์

### ๑. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

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

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภทชาย (เดี่ยว)
- ๒.๒ ประเภทหญิง (เดี่ยว)

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน
- ๓.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

- เพลงที่ใช้ประกวด ๑ เพลง
- เป็นเพลงพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๙ โดยผู้ประกวดเลือกมาเอง
- ไม่มีรีวิว/หางเครื่อง/แดนเซอร์ ประกอบเพลง
- ต้องนำแถบบันทึกเสียง/ซีดี/เสียงดนตรี สำหรับประกอบการร้องเพลงมาเองและสามารถ ตัด Guide Melody ออกได้(หากไม่สามารถตัดได้กรรมการจะไม่พิจารณาคะแนนให้)
- จับฉลาก เพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
- ส่งเนื้อร้องให้คณะกรรมการในวันประกวด จำนวน ๓ ชุด
- แต่งกายด้วยชุดนักเรียน
- กรณีที่เกิดการผิดพลาดอนุญาตให้เริ่มต้นใหม่ได้ ทั้งนี้ไม่เกินวาระที่ ๒ ของเนื้อร้องท่อนที่ ๑ หากเกินจากนี้ถือว่าผิดพลาด กรรมการจะหักคะแนนตามกรณีที่เกิดขึ้น
- ไม่อนุญาตให้ดูเนื้อเพลงในขณะที่ประกวด

### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ น้ำเสียง ความไพเราะของเสียง	๓๐ คะแนน
๔.๒ เทคนิคการขับร้อง	๒๐ คะแนน
๔.๓ จังหวะ ทำนอง ถูกต้อง	๒๐ คะแนน
๔.๔ อักขระวิธีถูกต้อง	๑๐ คะแนน
๔.๕ บุคลิก ลีลา อารมณ์	๑๐ คะแนน
๔.๖ ความง่ายของเพลง	๑๐ คะแนน

## ๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

## ๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ๓ หรือ ๕ คน

### คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นที่ยอมรับในด้านดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการ ฝึกซ้อม

### ข้อควรคำนึง

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนากับนักเรียนที่เข้าแข่งขันเพื่อนำไป พัฒนา

ทักษะของตนเอง

## ๗. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## ๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่ และประชาสัมพันธ์



เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์)

สรุปกิจกรรมการแข่งขัน

รายการ	กิจกรรม	ระดับชั้น					ประเภท
		สปป.		สปม.			
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖	
๑	นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์	✓		✓	✓	✓	ทีมไม่เกิน ๑๖ คน
	รวม	๑		๑	๑	๑	
	รวมทั้งสิ้น	๒			๒		

## การแข่งขันนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์

### นิยามศัพท์

นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์ หมายถึง การแสดงนาฏศิลป์ไทย ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ทั้งท่ารำ เพลงดนตรีเนื้อหา การแต่งกายและลีลาท่ารำสอดคล้องตามกรอบแนวคิดที่กำหนดขึ้น โดยผ่านทักษะกระบวนการกลุ่มอย่างเป็นระบบแล้ว นำเสนอในรูปแบบของโครงการ และการแสดง ๑ ชุด ซึ่งจะออกมาในรูปแบบของประเภทระบำเบ็ดเตล็ดหรือการแสดง พื้นเมืองในเชิงสร้างสรรค์

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

- เป็นนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษา ( ป.๑ - ป. ๖ )
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ม.๓
- เป็นนักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ม.๖

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ไม่เกิน ๑๖ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๒.๑ ระดับชั้น ประถมศึกษา( ป.๑ - ป. ๖ ) จำนวน ๑ ทีม
- ๒.๒.๒ ระดับชั้น ม. ๑- ม.๓ สังกัด สพป. จำนวน ๑ ทีม
- ๒.๒.๓ ระดับชั้น ม. ๑- ม.๓ สังกัด สพม. จำนวน ๑ ทีม
- ๒.๒.๔ ระดับชั้น ม. ๔- ม.๖ จำนวน ๑ ทีม

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เพลงที่ใช้ประกอบท่ารำ มีหรือไม่มีเนื้อร้องก็ได้ โดยยึดหลักเกณฑ์ให้มีความหมายในการ ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมไทย

๓.๒ การแต่งกาย แต่งตามข้อมูลและสอดคล้องกับกรอบแนวคิดที่กำหนดขึ้นโดยคำนึงถึงความสวยงามและความเหมาะสมของเพลงที่นำเสนอ โดยไม่ใช่ชุดยืนเครื่องพระ-นาง

๓.๓ จัดทำข้อมูลรายละเอียดของการแสดงในรูปแบบของโครงการที่เน้นทักษะกระบวนการกลุ่ม รายละเอียดตามหัวข้อกำหนด และส่งรายงานโครงการเป็นรูปเล่มและ CD-ROM การดำเนินงาน ให้คณะกรรมการแข่งขันแต่ละระดับ ล่วงหน้าก่อนการแข่งขัน ๑ สัปดาห์ จำนวน ๕ ชุด

๓.๔ ใช้เวลาในการนำเสนอและการแสดงรวมทั้งการจัดฉาก/จัดเวที ชุดละไม่เกิน ๑๕ นาที โดยนำเสนอโครงการต่อคณะกรรมการในวันแข่งขัน ใช้เวลาไม่เกิน ๓ นาที (คณะกรรมการดำเนินการแข่งขันจัดหาเครื่อง computer, เครื่องฉายทึบแสงและจอภาพไว้ให้) และนำเสนอชุดการแสดง ใช้เวลาไม่เกิน ๑๒ นาที เกินเวลาหักคะแนน นาทีละ ๑ คะแนน

๓.๕ ใช้แผ่นซีดีหรือเทปบันทึกเสียงประกอบการแสดง

๓.๖ ผู้แสดงจะเป็นหญิงล้วน ชายล้วนหรือชายหญิงก็ได้

๓.๗ ให้คณะกรรมการดำเนินการจับสลากลำดับที่การแข่งขัน และแจ้งผลการจับสลากให้โรงเรียนทราบล่วงหน้า โรงเรียนที่มีปัญหาไม่สามารถขึ้นเวทีแข่งขันตามลำดับที่การแข่งขันได้ ให้ทำหนังสือชี้แจง เหตุผลต่อคณะกรรมการ ดำเนินการแข่งขันก่อนการแข่งขันล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๗ วัน เพื่อให้คณะกรรมการจัดลำดับที่การแข่งขันให้ใหม่ ขอบข่ายและรายละเอียดของโครงการในรูปแบบเอกสารความยาวของไม่เกิน ๒๐ หน้า ประกอบด้วย

- ชื่อชุดการแสดง
- แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง
- กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง
- การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานตามขั้นตอน กระบวนการกลุ่มอย่างเป็นระบบโดยละเอียด
- สรุปผลการดำเนินงาน/อภิปรายผลการดำเนินงาน
- บรรณานุกรม
- ภาคผนวก จำนวนไม่เกิน ๑๐ หน้า

ขอบข่ายและรายละเอียดของโครงการในรูปแบบCD-ROM ประกอบด้วย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เส้นทางการทำงาน และ ขั้นตอนการดำเนินงาน การฝึกซ้อม(อื่นๆ ตามความเหมาะสม) โดยระบุวันที่ถ่ายภาพไว้ด้วย

#### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- |   |             |
|---|-------------|
| ๔.๑ การนำเสนอกระบวนการดำเนินงาน   | ๑๐ คะแนน    |
| (เทคนิคการนำเสนอ ๒คะแนน การใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอ ๓ คะแนน ความสมบูรณ์ของเนื้อหา และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ๕ คะแนน) |             |
| ๔.๒ ความสมบูรณ์และความถูกต้องของเอกสารรายงาน(เอกสาร ,CD –ROMกระบวนการทำงาน )  | ๑๐ คะแนน    |
| (ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา ๕ คะแนน ความถูกต้องของรูปแบบรายงาน ๒ คะแนน หลักฐานการดำเนินงานในรูปแบบ CD –ROM ๓ คะแนน) |             |
| ๔.๓ ลีลาท่ารำประดิษฐ์ขึ้นใหม่   | ๔๐ คะแนน    |
| ๔.๔ ความสอดคล้องของท่ารำจังหวะ และทำนองเพลง   | ๑๐ คะแนน    |
| ๔.๕ อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สื่อถึงแนวคิด  | ๑๐ คะแนน    |
| ๔.๖ การวางรูปแบบแถวและความพร้อมเพรียง   | ๑๐ คะแนน    |
| ๔.๕ การแต่งกายเหมาะสมกับชุดการแสดง  | ๑๐ คะแนน ๕. |

#### เกณฑ์การตัดสิน (ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด)

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

## ๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ หรือ ๕ คน

### คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ( สาระนาฏศิลป์ )
- เป็นครูที่ทำการสอนสาระนาฏศิลป์มาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๕ ปี หรือ ครูวิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษขึ้นไป สาขานาฏศิลป์
- ผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญสาขานาฏศิลป์หรือด้านศิลปะการแสดง
- ครูที่สำเร็จการศึกษาสาขาวิชาเอกทางนาฏศิลป์ไทย

### ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรเป็นครูที่มีความรู้และประสบการณ์เฉพาะด้าน
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓

## ๗. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับ เหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อ ที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## ๘.การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่ และ ประชาสัมพันธ์





เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (การงานอาชีพ)

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รายการ	กิจกรรม	ระดับชั้น					ประเภท
		สปป.			สพม.		
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖	
๑	จัดสวนถาดแบบแห้ง		✓				ทีม ๓ คน
๒	จัดสวนถาดแบบชื้น			✓	✓		ทีม ๓ คน
๓	จัดสวนแก้ว					✓	ทีม ๓ คน
๔	การแปรรูปอาหาร		✓	✓	✓	✓	ทีม ๓ คน
	รวม		๒	๒	๒	๒	
		๒		๒	๒		
	รวมทั้งสิ้น		๔		๒		

## การแข่งขันจัดสวนภาค

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้ ดังนี้

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

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม ๆ ละ ๓ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

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

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ 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 โดยคณะกรรมการจัดเตรียมกระดาษเขียนแบบไว้ให้ทุกทีม
  - ๔) ลักษณะของภาชนะที่ใช้เป็นจานรองกระถางหรือถาดทรงกลมชนิดเคลือบหรือไม่เคลือบก็ได้ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๑๑ - ๑๕ นิ้ว
  - ๕) พันธุ์ไม้และวัสดุประกอบ
    - ๕.๑) เป็นพันธุ์ไม้ที่ใช้จัดสวนภาคแบบแห้งไม่ต่ำกว่า ๓ ชนิด
    - ๕.๒) วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่น ๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลายไม่จำกัด ความคิดสร้างสรรค์
    - 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. ความกลมกลืนและสวยงาม     | ๑๕ คะแนน |
| ๔. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ | ๑๕ คะแนน |
- ๓.๒) การจัดสวนภาคแบบขึ้น (ระดับชั้น ม.๑ - ๓)
- ๑) ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน
- ๒) ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ได้แก่
- |                               |
|-------------------------------|
| ๒.๑) อุปกรณ์การเขียนแบบ ๑ ชุด |
| ๒.๒) พันธุ์ไม้วัสดุประกอบ     |
| ๒.๓) ภาชนะที่ใช้จัด           |
| ๒.๔) ภาชนะฉีดน้ำ              |
- ๓) ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนแบบการจัดสวนให้เสร็จก่อนลงมือจัด โดยคณะกรรมการจัดเตรียมกระดาษเขียนแบบไว้ให้ทุกทีม
- ๔) ลักษณะของภาชนะที่ใช้เป็นจานรองกระถางหรือถาดทรงกลมชนิดเคลือบหรือไม่เคลือบก็ได้ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๑๑ - ๑๕ นิ้ว
- ๕) พันธุ์ไม้และวัสดุประกอบ
- |  |
|--|
| ๕.๑) เป็นพันธุ์ไม้ที่ใช้จัดสวนภาคแบบขึ้นไม่ต่ำกว่า ๓ ชนิด  |
| ๕.๒) วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่น ๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลายไม่จำกัด ความคิดสร้างสรรค์ และเน้นวัสดุธรรมชาติ |
| 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. ความกลมกลืนและสวยงาม     | ๑๕ คะแนน |
| ๔. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ | ๑๕ คะแนน |
- ๓.๓ การจัดสวนแก้ว (ระดับชั้น ม.๔-๖)
- ๑) ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน
  - ๒) ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ได้แก่
    - ๒.๑) อุปกรณ์การเขียนแบบ ๑ ชุด
    - ๒.๒) พันธุ์ไม้ประกอบการจัดและวัสดุ
    - ๒.๓) ภาชนะที่ใช้จัด
    - ๒.๔) ภาชนะฉีดน้ำ
  - ๓) ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนแบบการจัดสวนให้เสร็จก่อนลงมือจัด โดยคณะกรรมการจัดเตรียมกระดาษเขียนแบบไว้ให้ทุกทีม
  - ๔) ลักษณะของภาชนะใช้แก้วแชมเปญทรงกลม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๖ - ๗ นิ้ว
  - ๕) ใช้พันธุ์ไม้และวัสดุประกอบ
    - ๕.๑) พันธุ์ไม้หลากหลายไม่จำกัดจำนวน
    - ๕.๒) วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่นๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลาย มีความคิดสร้างสรรค์ และวัสดุที่เป็นธรรมชาติ
    - ๕.๓) ห้ามใช้การแปะ ตัด 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 ๓ - ๕ คน

๕.๓) คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่นๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

๕.๔) ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

#### ๖. สถานที่ในการแข่งขัน ลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่นตามความเหมาะสม

---

เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการขายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (การงานอาชีพ)

หน้า ๕

## ๗. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณี คะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## ๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

## การประกวดแปรรูปอาหาร

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม ๆ ละ ๓ คนและส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

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

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

๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เป็นผลงานที่ดำเนินการแล้วเสร็จในปีที่ผ่านมาหรือปีการศึกษาปัจจุบัน

๓.๒ การแปรรูปอาหารเป็นผลผลิตที่มีอยู่ในท้องถิ่น

๓.๓ จัดนิทรรศการและสาธิตการแปรรูปอาหารที่นำเสนอ จำนวน ๑ ชนิด

๓.๔ นำเสนอผลงาน ๕ นาทีด้วยปากเปล่ามีแผ่นป้ายประกอบได้

๓.๕ ลักษณะผลิตภัณฑ์ที่นำเสนอต้องอยู่ในภาชนะบรรจุ

๓.๖ เป็นผลงานที่ผลิตและสามารถนำมาจำหน่ายในบริเวณจัดนิทรรศการของตนเองในระดับภาค

๓.๗ ให้โรงเรียนจัดทำเอกสาร ๕ ชุดพร้อมบันทึกผล CD จำนวน ๑ ชุดส่งให้คณะกรรมการจัดการ แข่งขัน

ล่วงหน้า ๑ สัปดาห์ ในวันแข่งขันนำเสนอแนวคิด ความเป็นมาของการแปรรูปอาหาร การดำเนินงาน นำเข้าสู่กระบวนการเรียนการสอน กระบวนการพัฒนาความสามารถของนักเรียน พร้อมวิธีทำการมีส่วนร่วม ของฝ่ายต่าง ๆ ประโยชน์ที่นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องได้รับพร้อมภาพประกอบกิจกรรมเพื่อพิจารณาเผยแพร่

๓.๘ อุปกรณ์ที่จัดให้ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ ๑ ชุด

๓.๙ ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมอุปกรณ์การสาธิตมาเอง

๓.๑๐ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

#### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ กระบวนการของการแปรรูป	๒๐ คะแนน
๔.๒ รายงานการดำเนินการแปรรูป (๔๐ คะแนน)	
- การวิเคราะห์วัตถุดิบ	๑๐ คะแนน
- การวางแผน	๑๐ คะแนน
- การดำเนินงาน	๑๐ คะแนน
- การสรุปและรายงานผล	๑๐ คะแนน
๔.๓ ผลสำเร็จของการแปรรูป (๓๐ คะแนน)	
- รสชาติเหมาะสมกับประเภทของอาหาร	๑๐ คะแนน
- ภาพรวมของลักษณะภายนอกเช่นสีกลิ่นภาชนะบรรจุ	๕ คะแนน
- ภาพรวมของคุณภาพอาหารเช่นคุณค่าทางโภชนาการความสะอาด	๕ คะแนน
- นำสู่การประกอบอาชีพ	๑๐ คะแนน
๔.๔ การนำเสนอและสาธิต	๑๐ คะแนน

#### ๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

#### ๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๖.๒ กรรมการตัดสิน ๓ – ๕ คน (ในกรณีจำเป็น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

๖.๓ คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

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

๖.๔ ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ในการแข่งขัน ลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม



## ๘. การแข่งขันระดับชายแดนใต้

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณี คะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## ๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕  
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์)  
สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานและเทคโนโลยี  
(คอมพิวเตอร์)

รายการ	กิจกรรม	ระดับชั้น					ประเภท
		สพป.			สพม.		
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖	
๑	การสร้างเกมสร้างสรรค์ จากคอมพิวเตอร์		✓	✓	✓	✓	ทีม ๒ คน
๒	การสร้าง webpage ประเภท web Editor		✓	✓	✓		ทีม ๒ คน
	รวม		๒	๒	๒	๑	
	รวมทั้งสิ้น		๔		๓		

## การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

### ๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖

๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

๑.๓ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖

### ๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

### ๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๗, Memory ไม่น้อยกว่า ๑ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูลรูปภาพ และเสียงประกอบสำหรับใช้ในการแข่งขันทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียม ไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข หรือสร้างใหม่ได้ตามความเหมาะสม

๓.๓ ไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน และอนุญาตให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจาก CD หรือ DVD เท่านั้น ก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง หลังจากติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการ เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

๓.๔ นักเรียนสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ตามหัวข้อและใช้ทรัพยากรตามที่คณะกรรมการ กำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๓.๕ เกมที่สร้างต้องใช้พื้นหลัง ดังนี้

๓.๕.๑ ระดับประถมศึกษา ใช้จากทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น

๓.๕.๒ ระดับมัธยมศึกษา ใช้จากทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้ แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข หรือสร้างใหม่ได้ตามความเหมาะสม

๓.๖ การสร้างเกม

๓.๖.๑ นักเรียนระดับประถมศึกษา สร้างเกมสำหรับผู้เล่นตั้งแต่ ๑ คน ขึ้นไป

๓.๖.๒ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา สร้างเกมรองรับผู้เล่นตั้งแต่ ๒ คน ขึ้นไป (Multi Users)

๓.๗ องค์ประกอบของเกม ประกอบด้วย คำชี้แจงขั้นตอนการเล่น คะแนน เวลา และการสิ้นสุด ของเกม (Game Over)

๓.๘ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๓.๙ ใช้เวลาแข่งขัน ๕ ชั่วโมง (รวมเวลารับประทานอาหาร)

๓.๑๐ ในการแข่งขันระดับชาติให้สรุปแนวคิดในการออกแบบและการใช้งาน ไม่เกิน ๑ หน้า กระดาษ A๔  
๓.๑๑ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

#### ๔ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์และใช้งานได้จริง	๒๕ คะแนน
๔.๒ การจัดองค์ประกอบ และ user friendly	๒๕ คะแนน
๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน
๔.๔ ความสนุกและท้าทาย	๒๐ คะแนน
๔.๕ ความสวยงาม	๑๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ (ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

#### ๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้	
คะแนนร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร
เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น	

#### ๖ คณะกรรมการการแข่งขัน

##### ๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านการพัฒนาเกม ฯลฯ

๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และ กรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

##### ๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๖.๒.๑ การกำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)

๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล เรื่องราว รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว (gif, swf ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๖.๒.๓ ก่อนการแข่งขัน ให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๖.๒.๔ ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

๖.๒.๕ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขัน บนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

### ๗ การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับ ข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็น ผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

### ๘ การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ เฉพาะระดับชายแดนใต้เท่านั้น ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

## การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor

### ๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖

๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

### ๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ ๒ คน

### ๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๗, Memory ไม่น้อยกว่า ๑ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีเครื่องต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แต่ให้มีการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตภายใน Web Server และ FTP Server

๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ คลิปวิดีโอ และภาพเคลื่อนไหว สำหรับการเข้าแข่งขัน ทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม

๓.๓ เป็นการแข่งขัน โดยไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน และอนุญาตให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรม จาก CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง หลังจากที่ติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

๓.๔ สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ อนุญาตให้นักเรียนนำไฟล์ Front-End Frame Work ที่ใช้ในการแข่งขันมาได้

๓.๕ นักเรียนสร้าง Webpage ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนดและ FTP ขึ้น Server ตาม Host ที่จัดเตรียมไว้ ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน และสามารถแสดงผลผ่าน Web Browser ดังนี้ Internet Explorer V.๑๐ ขึ้นไป, Google Chrome V.๔๙.๐๐ ขึ้นไป หรือ Mozilla Firefox V.๔๒ ขึ้นไป ได้อย่างถูกต้องและสมบูรณ์

๓.๖ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๓.๗ ใช้เวลาแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๘ กรรมการจะตรวจผลงานจาก Server ที่กำหนดไว้เท่านั้น

๓.๙ วิธีการตรวจผลงาน

๓.๙.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ตรวจจากคอมพิวเตอร์ Server

๓.๙.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ตรวจจากคอมพิวเตอร์ Server และจากโทรศัพท์มือถือ

หรือแท็บเล็ต ในรูปแบบ (Responsive Web Design)

๓.๑๐ ในการแข่งขันระดับชาติให้สรุปแนวคิดในการออกแบบและการใช้งาน ไม่เกิน ๑ หน้า กระดาษ A๔ ๓.  
๑๑ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

#### ๔ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความสมบูรณ์เชิงโครงสร้างของ Web page	๒๕ คะแนน
๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน
๔.๓ ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา	๒๐ คะแนน
๔.๔ ความสวยงาม	๑๕ คะแนน
๔.๕ สามารถ FTP ขึ้น Server ได้	๑๐ คะแนน
๔.๖ สามารถเชื่อมโยงลิงค์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง	๑๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ (ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

Front-End Frame Work เป็นชุดโค้ดสำเร็จรูปที่ช่วยให้นักพัฒนาสร้าง Webpage ในส่วนของการ แสดงผล (Front-End) ได้สะดวกขึ้น ซึ่งประกอบด้วย HTML, CSS, Java Script สำเร็จรูปในการวาง Layout ตัวอักษร ปุ่ม เมนูบาร์ ฯลฯ เช่น Twitter Bootstrap, Zurb Foundation เป็นต้น

#### ๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

#### ๖ คณะกรรมการการแข่งขัน

##### ๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

- ๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ เฉพาะด้าน
- ๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และ กรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน
- ๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม
- ๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

##### ๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

- ๖.๒.๑ การกำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)
- ๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (หุฟ่ง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล เรื่องราว รูปภาพ คลิป วิดีโอ และภาพเคลื่อนไหว (gif, swf ฯลฯ) สำหรับการการแข่งขัน
- ๖.๒.๓ ตรวจสอบระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (ระบบอินเทอร์เน็ต) ทุกเครื่องให้สามารถ ใช้งานได้

๖.๒.๔ ติดตั้ง Web Server, FTP Server และสร้าง UserID, Password ตามจำนวนทีม ที่เข้าแข่งขันและให้กรรมการตรวจผลงานของผู้แข่งขันจาก Server เท่านั้น

๖.๒.๕ ก่อนการแข่งขัน ให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๖.๒.๖ ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

๖.๒.๗ สำหรับนักเรียนที่ไม่สามารถ FTP ส่งขึ้น Server ได้ ให้คณะกรรมการนำผลงานขึ้น server เพื่อทำการตรวจ และตัดคะแนนในส่วนของการ FTP

๖.๒.๘ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขัน บนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

### **๗ การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้**

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อ ของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็น ผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

### **๘ การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล**

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ เฉพาะระดับชายแดนใต้เท่านั้น ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์



## ภาคผนวก

๑. แนวดำเนินการและข้อควรคำนึงถึงในการจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๖๙
๒. ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อย ตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๖๙
๓. ตัวอย่างรายชื่อโปรแกรมที่พบในการจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๖๙ (รายการกิจกรรม)

**แนวดำเนินการและข้อควรคำนึงถึง**  
**ในการจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์**  
**เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน \***

เพื่อให้การจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนในระดับต่าง ๆ เป็นไปด้วยความเรียบร้อย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขอเสนอแนะแนวดำเนินการและข้อควรคำนึงถึงบางประการ เพื่อใช้ในการจัดประกวดและแข่งขันฯ ข้างต้น ดังนี้

**ก. แนวดำเนินการแข่งขัน**

**๑. การเตรียมการจัดการเข้าแข่งขัน**

๑.๑ ศูนย์การแข่งขันจัดประชาสัมพันธ์ให้ผู้เกี่ยวข้องทราบข้อมูลการจัดการแข่งขัน

๑.๒ หน่วยจัดกำหนดสถานที่แข่งขัน โดยพิจารณาจาก

๑.๒.๑ สถานที่ที่มีความพร้อมทางด้านทรัพยากรในการจัดประกวดและแข่งขัน

๑.๒.๒ มีความสะดวกในการเดินทางมาแข่งขัน

๑.๒.๓ ห้อง/สถานที่แข่งขันมีความสามารถในการรองรับผู้เข้าแข่งขันจำนวนมากได้โดยไม่แออัด

เกินไป

๑.๒.๔ มีสถานที่รับรองคณะกรรมการและครูผู้ควบคุมทีม

๑.๒.๕ มีป้ายประชาสัมพันธ์สถานที่ต่างๆ เช่น สถานที่ลงทะเบียน ห้องแข่งขัน สถานที่รับประทานอาหาร

อาหาร อย่างชัดเจน

๑.๒.๖ สถานที่แข่งขันควรจัดให้มีร้านค้า / ร้านอาหาร ไว้บริการเพื่ออำนวยความสะดวก

๑.๓ แต่งตั้งคณะกรรมการจัดงาน คณะกรรมการตัดสิน

๑.๓.๑ แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงาน เพื่อปฏิบัติหน้าที่ตามที่กำหนดไว้ในเกณฑ์การแข่งขัน

๑.๓.๒ แต่งตั้งคณะกรรมการตัดสิน เพื่อปฏิบัติหน้าที่ตัดสินการแข่งขันตามที่กำหนดไว้ในเกณฑ์การแข่งขัน (ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนั้นๆ จะต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมที่ส่งนักเรียนเข้า

แข่งขัน)

๑.๔ ประชุมชี้แจงคณะกรรมการดำเนินงาน คณะกรรมการตัดสิน เพื่อรับทราบรายละเอียดต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมทรัพยากร โจทย์ข้อสอบที่ใช้ในการแข่งขัน

**๒. การดำเนินงานแข่งขัน**

๒.๑ การตรวจสอบความพร้อมด้านต่างๆ

๒.๑.๑ ก่อนการแข่งขัน

๒.๑.๑.๑ การจัดเตรียมห้องแข่งขันพร้อมอุปกรณ์เพื่อรวบรวมผลงานของผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑.๑.๒ กรรมการจะต้องเก็บหลักฐาน แผ่นโปรแกรมที่ผู้เข้าแข่งขันนำมาใช้ในการแข่งขัน

ทั้งหมดโดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้โดยเด็ดขาด

๒.๑.๑.๓ ตรวจสอบความพร้อมของข้อสอบ หัวข้อ โจทย์ พร้อมทรัพยากรที่ใช้ในการ

แข่งขัน

๒.๑.๑.๔ จัดเตรียม FTP Server ในกิจกรรมการแข่งขัน Web Editor, Text editor

๒.๑.๑.๕ จัดเตรียม Web Server และ Database Server ในกิจกรรมการแข่งขัน Web

Applications

๒.๑.๑.๖ จัดพิมพ์รายละเอียด FTP Server ให้กับผู้เข้าแข่งขัน ประกอบด้วย Hostname

หรือ IP Server, Username, Password, Port ที่ใช้ในการแข่งขัน

๒.๑.๑.๗ ตรวจสอบความพร้อมของเอกสารในการรับลงทะเบียนรายงานตัว

๒.๑.๑.๘ ตรวจสอบความพร้อมของเอกสารประมวลผลและรายงานผลการแข่งขัน เช่น แบบกรอกคะแนน แบบรายงานผล แบบสรุปผล เอกสารขอเปลี่ยนตัวผู้แข่งขัน

๒.๑.๑.๙ จัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สำรองในกรณีที่เกิดปัญหา

๒.๑.๒ ระหว่างการแข่งขัน

๒.๑.๒.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันตรวจสอบเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ที่ห้ามนำเข้าห้องแข่งขัน

๒.๑.๒.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขัน ชี้แจงแนวปฏิบัติในการประกวดและแข่งขันให้แก่ผู้เข้าแข่งขันทราบ

๒.๑.๒.๓ คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ตรวจสอบแผนโปรแกรมของผู้เข้าแข่งขันก่อนทำการลงโปรแกรมเพื่อแข่งขัน

๒.๑.๒.๔ คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน อำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าแข่งขัน ในกรณีที่เกิดปัญหาจากอุปกรณ์หรือทรัพยากรที่จัดเตรียมไว้ให้

๒.๑.๒.๕ คณะกรรมการจัดการแข่งขันดำเนินการแข่งขันให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

๒.๑.๓ หลังเสร็จสิ้นการแข่งขัน

๒.๑.๓.๑ ให้กรรมการตรวจสอบการ FTP ผลงานของนักเรียนในกิจกรรม Webpage ประเภท Text Editor, Web Editor และ Web Applications หากพบว่านักเรียนไม่สามารถ FTP ได้ ให้กรรมการเป็นผู้ดำเนินการ FTP ผลงานของนักเรียนและตัดคะแนน FTP

๒.๑.๓.๒ คณะกรรมการตัดสินดำเนินการตัดสินให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

๒.๑.๓.๓ ให้คณะกรรมการตัดสินการแข่งขันระดับชาติ จัดเก็บผลงานของนักเรียน

ผู้เข้าแข่งขันที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับ ๑-๓ ในแต่ละกิจกรรม ส่งให้สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนต่อไป ทั้งนี้ไม่อนุญาตให้ทำสำเนา คัดลอกผลงานการแข่งขันโดยเด็ดขาด

## ข. ข้อควรคำนึงถึงทั่วไป

๑. ด้านการบริหารจัดการคณะทำงาน/ทีมงาน

๑.๑ เนื่องจากคณะทำงานที่เกี่ยวข้องกับการประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีจำนวนมาก จึงควรคำนึงถึงการวางแผน การบริหารจัดการ การประชุมเพื่อเตรียมความพร้อม รวมทั้งการดูแลสิทธิประโยชน์ของคณะทำงานที่ควรได้รับ และควรแจ้งให้ผู้บังคับบัญชาของบุคคลเหล่านั้นรับทราบด้วยเพื่อความคล่องตัวในการสั่งการและการมาช่วยปฏิบัติงาน

๑.๒ ทีมงานที่เกี่ยวข้อง ควรมีอำนาจการตัดสินใจในบางเรื่องและควรรับทราบที่ได้รับอย่างชัดเจน เช่น การประสานงาน การเตรียมการ การตัดสินผลการแข่งขัน เป็นต้น เพื่อให้การจัดแข่งขันมีความคล่องตัว และสามารถดำเนินการได้อย่างราบรื่น

๑.๓ ในการประชุมเพื่อรับทราบข้อมูลใดๆ เกี่ยวกับการจัดประกวดและแข่งขัน ควรแจ้งมติการประชุมให้คณะทำงานจัดประกวดแข่งขันชุดย่อยๆ ได้รับทราบด้วย เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามมติที่ประชุมในแนวทางเดียวกัน

๑.๔ สามารถใช้ช่องทางต่าง ๆ เพื่อการประสานงานได้ เช่น ช่องทาง E-Office ช่องทางเว็บไซต์ Social Network หรือ SMS เป็นต้น

๒. ด้านบทบาทหน้าที่ ความน่าเชื่อถือ และมาตรฐานของคณะกรรมการ

๒.๑ ควรให้ยึดถือหลักเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มาจากส่วนกลางให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน การดำเนินการใดๆ เพิ่มเติม หรือเปลี่ยนแปลง จะต้องไม่ขัดแย้งกับเกณฑ์การประกวดและแข่งขันฯ ของส่วนกลาง

๒.๒ การแต่งตั้งคณะทำงานและกรรมการตัดสิน ควรเป็นไปตามที่กำหนดไว้ในเกณฑ์การประกวดและแข่งขันฯ โดยขอให้พิจารณาผู้ที่มีความรู้ความสามารถ มีความเชี่ยวชาญในด้านนั้น ๆ ให้มากที่สุดมาจากสำนักงาน

ศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๖๙ ปีการศึกษา ๒๕๖๒ | ภาระงานอาชีพและเทคโนโลยี(คอมพิวเตอร์) | หน้า ๓๗

เขตพื้นที่การศึกษาอื่นๆ หรือหน่วยงานอื่น ๆ อย่างหลากหลายเท่าที่จะทำได้ และขอให้หลีกเลี่ยงผู้ที่จะมีส่วนได้ส่วนเสียกับการแข่งขัน

๒.๓ การเชิญคณะกรรมการตัดสินจากภาคเอกชนและสถาบันอุดมศึกษาถือเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการจัดการประกวดและแข่งขัน ทำให้สะดวกต่อการดำเนินงาน มีความน่าเชื่อถือและเป็นกลางในการตัดสิน

๒.๔ จำนวนกรรมการ ควรมีจำนวนตามความเหมาะสม เช่น กรรมการตัดสิน ๓-๕ คน กรรมการควบคุมการแข่งขัน ๒ คน ต่อรายการแข่งขัน กรรมการกลาง (สำรอง) และประสานงานกับเลขานุการของคณะกรรมการแต่ละชุดเพื่อซักซ้อมรายละเอียดและการนัดหมายที่แน่นอน หลีกเลี่ยงการแต่งตั้งกรรมการเข้าช้อนกิจกรรมการแข่งขันเพราะจะทำให้เกิดปัญหาตอนตรวจและตัดสินผลงาน

๒.๕ ควรมีการประชุมกรรมการตัดสินเพื่อรับทราบเกณฑ์และรายละเอียด การเตรียมโจทย์ หัวข้อทรัพยากร และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน

๒.๖ กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ – ๓

### ๓. ด้านการควบคุมเวลาการแข่งขัน

ควรกำหนดเวลาในการแข่งขันให้เหมาะสมและชัดเจน โดยควรคำนึงถึงเวลาในการตรวจผลงาน และการรวบรวมคะแนนการตัดสินด้วย หากพบว่าต้องใช้เวลาในการดำเนินการมากอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ควรมีแผนสำรอง ปรับเปลี่ยนวิธีการ และซักซ้อมผู้ที่เกี่ยวข้องให้เข้าใจตรงกัน ทั้งนี้ เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบต่อทุกฝ่ายไม่ว่าจะเป็นผู้เข้าแข่งขัน กรรมการ และทีมงาน

### ๔. ด้านความพร้อมของสถานที่จัดแข่งขัน

๔.๑ เนื่องจากการแข่งขันในแต่ละกิจกรรมต้องใช้ห้องแข่งขันหลายห้อง เพื่อรองรับทีมแข่งขันจำนวนมาก ดังนั้น การจัดสถานที่สำหรับการประกวดและแข่งขันฯ จึงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างลำบาก หากเป็นไปได้ควรจัดให้อยู่ในสถานที่ที่ ๑-๒ แห่ง เท่านั้นไม่ควรจัดกระจายหลายโรงเรียน เพื่อป้องกันปัญหาและข้อจำกัดต่างๆ ที่จะตามมา

๔.๒ ควรจัดทำป้ายประกาศเพื่อแจ้งสถานที่และห้องแข่งขันให้ชัดเจน อาจจัดทีมงานไว้คอยตอบข้อซักถามหรือพาไปยังห้องแข่งขัน จัดเจ้าหน้าที่ดูแล อำนวยความสะดวกเรื่องการจอดรถ หรือมีการประชาสัมพันธ์ด้วยวิธีการอื่น ๆ เพื่อให้รับทราบทั่วกัน

### ๕. ด้านการส่งเสริมความเป็นระเบียบวินัย และการจัดแข่งขันให้เกิดความบริสุทธิ์ ยุติธรรม

๕.๑ ควรจัดสถานที่แข่งขันให้เหมาะสมกับประเภท/รูปแบบการแข่งขัน และควรอนุญาตเฉพาะผู้เข้าแข่งขัน กรรมการ และผู้ที่เกี่ยวข้อง ให้เข้าไปได้เท่านั้น

๕.๒ ควรจัดสถานที่รับรองสำหรับครู ผู้ปกครอง และบุคคลอื่นๆ พร้อมเครื่องอำนวยความสะดวกตามความจำเป็น เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยและไม่รบกวนการแข่งขันของนักเรียน

๕.๓ ไม่ควรอนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำวัสดุอุปกรณ์เกี่ยวกับการบันทึกข้อมูลในทุกประเภท รวมทั้งอุปกรณ์สื่อสารอื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนควรปรับให้ออกจากการแข่งขันทันที หรือหากรู้ภายหลังก็ควรตัดสินให้ปรับตกโดยไม่มีเงื่อนไข

๕.๔ ในกรณีของการประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ ควรแจ้งให้ผู้ส่งผลงาน (โรงเรียน) ทราบด้วยว่าโครงงานชิ้นเดียวกัน สามารถส่งเข้าประกวดได้เพียง ๑ รายการแข่งขัน เท่านั้น หากพบว่าส่งผลงานซ้ำซ้อนจะพิจารณาปรับตกทั้งหมด

๕.๕ โจทย์ หัวข้อ ที่ใช้ในการแข่งขัน ขอให้แจ้งในห้องแข่งขันเท่านั้น ห้ามเผยแพร่ก่อนล่วงหน้าเพื่อความเหมาะสมอาจใช้วิธีการจับสลากสุ่มเลือกหัวข้อที่ใช้ในการแข่งขัน

๕.๖ การจัดที่นั่งให้กับผู้เข้าประกวดและแข่งขัน ควรให้เป็นการสุ่ม เช่น การจับสลากหมายเลขที่นั่ง

๕.๗ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำผลงานออกไปหลังจากการแข่งขันดำเนินการเสร็จสิ้นแล้ว

๖. ด้านการปกป้องสิทธิความเป็นเจ้าของผลงาน

ควรแจ้งหรือขอความร่วมมือกับคณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน และผู้เข้าแข่งขัน ต้องไม่ให้ความยินยอมหรือมอบผลงานให้กับบุคคลอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องอย่างเด็ดขาด เพื่อป้องกันการแอบอ้างนำผลงานไปลอกเลียนแบบทำซ้ำ โดยที่เจ้าของผลงานไม่รู้ หรือไม่ได้อนุญาต

๗. ด้านคอมพิวเตอร์ วัสดุอุปกรณ์ ทรัพยากรและแนวทางการจัดการด้านเทคนิค

๗.๑ คณะกรรมการผู้จัดการแข่งขันจัดคอมพิวเตอร์และ Server สำหรับการแข่งขันให้สอดคล้องกับเกณฑ์การประกวดและแข่งขันฯ และแจ้งประกาศเพื่อให้ทราบทั่วกัน

๗.๒ ควรจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์สำรองไว้จำนวนหนึ่ง เพื่อป้องกันปัญหาเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอ กรณีคอมพิวเตอร์ชำรุด หรือติดไวรัส จนไม่สามารถใช้งานได้

๗.๓ วัสดุอุปกรณ์ และทรัพยากรที่ใช้ในการประกวดและแข่งขันฯ เช่น ไฟล์เสียง ไฟล์ภาพ ไฟล์ คลิป วิดีโอ และภาพเคลื่อนไหว ฯลฯ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมไว้ให้ ทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ตัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม และไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำวัสดุอุปกรณ์ และทรัพยากรอื่นๆ เข้ามาใช้ในการแข่งขัน

๗.๔ ในกรณีของการแข่งขันการสร้าง Web Applications ควรมีการทดสอบติดตั้งซอฟต์แวร์ระบบจำลอง Server เพื่อทดลองการติดตั้งโปรแกรม หรือกรณีที่ซอฟต์แวร์ระบบจำลอง Server ของผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถติดตั้งลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้แข่งขันได้ และมีข้อควรคำนึง ดังนี้

๗.๔.๑ ความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน

Web Applications เป็นโปรแกรมประยุกต์ที่สร้างขึ้นเพื่อสนับสนุนการทำงานของระบบสารสนเทศต่างๆ สามารถเข้าใช้งานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ โดยอาศัย โพรโทคอล HTTP / HTTPS ภาษาที่นิยมนำมาสร้าง Applications ได้แก่ HTML, XHTML, XML, ASP.Net, PHP, JSP, Python, Ruby ตัวอย่าง Applications เช่น Web Mail, กระดานสนทนา, เว็บระบบรายงานผลออนไลน์, Data On Web, Facebook, Google Calendar

๗.๔.๒ การสร้างโจทย์จากความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน

๗.๔.๒.๑ ด้านความสามารถในการสร้าง ผู้กำหนดโจทย์ควรคำนึงถึงพื้นฐานการใช้งานการเขียนโปรแกรมในรูปแบบ Web Application

๗.๔.๒.๒ ความถูกต้องสมบูรณ์ของ Web Applications ให้เป็นไปตามโจทย์ที่กำหนด เมื่อมีการทดสอบระบบโดยการป้อนข้อมูลที่ถูกต้องตามแบบหรือข้อมูลที่ผิดพลาด แอปพลิเคชันสามารถทำงานได้อย่างสมบูรณ์ และสามารถอัปโหลดผ่าน FTP ขึ้น Server ได้

๗.๔.๒.๓ การออกแบบ โครงสร้างข้อมูล/ฐานข้อมูล มีการออกแบบ ER-Diagram และการออกแบบโครงสร้างของข้อมูลการจัดเก็บในแต่ละ Table ได้อย่างเหมาะสม

๗.๔.๒.๔ การวาง Layout มีความเป็นมาตรฐานของรูปแบบการนำเสนอข้อมูล ขนาดของตัวอักษร เส้นขอบ รูปภาพประกอบ มีการเชื่อมโยงลิงค์ได้อย่างถูกต้อง

๗.๔.๒.๕ การออกแบบ User Interface ให้ใช้งานได้ง่าย สวยงาม ผลงานมีความแปลกใหม่น่าสนใจ มีลักษณะโดดเด่น

๗.๔.๓ การเตรียมทรัพยากรเพื่อใช้ในการแข่งขัน ควรมีการทดสอบระบบจริงทั้งระบบ ก่อนใช้ในการแข่งขันจริง โดยเฉพาะการแข่งขันที่มีผู้เข้าร่วม ๒๐ ทีมขึ้นไป

๗.๕ ในกรณีของการแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor

เป็นการแข่งขันเพื่อมุ่งให้รู้กระบวนการสร้างสรรค์เว็บไซต์ ผ่านเครื่องมือโปรแกรม Web Editor รู้จักการวางแผนออกแบบเว็บไซต์และเนื้อหา ตามเงื่อนไขหรือข้อกำหนดของโจทย์และหัวข้อที่ได้รับ เพื่อวัดความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านโปรแกรม กระบวนการประยุกต์ใช้เครื่องมือต่างๆ ได้เหมาะสมกับงาน และสามารถนำไปใช้ได้จริง



- ๗.๕.๑ ความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน
- ๗.๕.๑.๑ ต้องการให้ผู้เข้าแข่งขันใช้ความสามารถปรับแต่ง แก้ปัญหาได้ตามความต้องการของโจทย์ โดยใช้พื้นฐานจากการใช้โปรแกรม ไม่ใช่ความสามารถพิเศษที่มีในโปรแกรม
- ๗.๕.๑.๒ ต้องการให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันสร้างเว็บไซต์ให้ตรงตามความต้องการของโจทย์ คำถามจากการอ้างอิงหลักความเป็นจริงในการแสดงผลหน้าเว็บไซต์ที่จริง เช่น ขนาดของภาพที่นำมาใช้เนื้อหาการจัดวาง ขนาดตัวอักษร เหมาะสมกับการแสดงผลตามรูปแบบที่นำเสนออื่นๆ
- ๗.๕.๑.๓ ต้องการให้ผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓-๓ สร้างเว็บไซต์ที่สามารถแสดงผลบนคอมพิวเตอร์และบนอุปกรณ์มือถือหรือแท็บเล็ต ที่มีความแตกต่างกันได้อย่างเหมาะสม
- ๗.๕.๒ การสร้างโจทย์จากความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน
- ๗.๕.๒.๑ ด้านความสามารถในการสร้าง ผู้กำหนดโจทย์ควรคำนึงถึงพื้นฐานการใช้งานจากการใช้โปรแกรม Web Editor ทั่วไป เข้าใจถึงหลักการพื้นฐานของโปรแกรม Web Editor
- ๗.๕.๒.๒ ความสวยงามพิจารณาจากการจัดวาง การแยกหมวดหมู่
- ๗.๕.๒.๓ การเตรียมทรัพยากรเพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ควรมีการทดสอบระบบจริงทั้งระบบก่อนใช้ในการแข่งขันจริงโดยเฉพาะการแข่งขันที่มีผู้เข้าร่วมเกินกว่า ๒๐ ทีมขึ้นไป
- ๗.๖ ในกรณีของการแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Text Editor
- เป็นการแข่งขันเพื่อมุ่งให้รู้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเว็บไซต์ ซึ่งต้องมีความรู้พื้นฐานในกระบวนการสร้างสรรค์และวางผังโครงสร้างเว็บไซต์ อาศัยหลักการ การควบคุม และกำหนดเงื่อนไขต่าง ๆ ตามโจทย์และหัวข้อที่ได้รับ โดยใช้ความรู้ด้านภาษา html และไม้ออนุญาตให้ใช้โปรแกรมหรือเครื่องมืออื่นใดมาช่วยในการสร้างสรรค์
- ๗.๖.๑ ความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน
- ๗.๖.๑.๑ ต้องการให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันใช้ความสามารถในการสร้างเว็บไซต์โดยอาศัย Code จากการเขียนผ่านโปรแกรม NotePad เท่านั้น โดยไม่ใช้โปรแกรมอื่นร่วม
- ๗.๖.๑.๒ ต้องการให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันเขียน Code โดยมีการจัดวาง Code และลำดับกระบวนการให้เป็นไปตามมาตรฐาน และตรวจสอบ Code ได้อย่างมีระบบ
- ๗.๖.๑.๓ การนำเสนอผลงานผ่านทางแพลตฟอร์ม (การแสดงผลหน้าเว็บ) เป็นไปตามความต้องการโดยใช้ Code คำสั่งเป็นตัวกำหนด เช่น การแสดงผลบังคับให้แสดงผลตามขนาดของภาพที่ต้องการโดยใช้ Code คำสั่งเป็นตัวกำหนด หรือการแสดงผลอื่นๆ ตามที่กรรมการได้กำหนดให้
- ๗.๖.๑.๔ การส่งผลงานที่ใช้ FTP เป็นการตรวจความสามารถการแสดงผลจริงบนสถานะจำลองที่ใกล้เคียงกับสภาพการใช้งานเว็บจริง เพื่อตรวจสอบความสามารถในการจัดเก็บทรัพยากรที่ใช้งาน และเพื่อแสดงผล
- ๗.๖.๒ การสร้างโจทย์จากความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน
- ๗.๖.๒.๑ ด้านความสามารถในการสร้าง ผู้กำหนดโจทย์ควรคำนึงถึงความต้องการ และการแปลผลคะแนนที่ความถูกต้องของการกำหนดการแสดงผลตรงตามความต้องการโดยใช้ Code คำสั่งในภาษาที่ใช้สร้างผลงานนั้นๆ
- ๗.๖.๒.๒ ความสวยงาม พิจารณาจากการจัดวาง Code คำสั่ง ไม่ใช่จากการแสดงผลหน้าจอ
- ๗.๖.๒.๓ การเตรียมทรัพยากรเพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ควรมีการทดสอบระบบจริงทั้งระบบก่อนการแข่งขันจริง โดยเฉพาะการแข่งขันที่มีผู้เข้าร่วมเกินกว่า ๒๐ ทีมขึ้นไป

๘. ด้านเกณฑ์การให้คะแนน

การกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละกิจกรรม ให้เป็นเอกสิทธิ์และอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการที่จะกำหนดได้ โดยให้อยู่ในแนวทางที่สอดคล้องกับเกณฑ์การให้คะแนนที่กำหนดไว้ในเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์แต่ละกิจกรรม

๙. ด้านการรายงานข้อมูล และรายงานผลการแข่งขัน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดใช้ระบบการลงทะเบียน การรายงานข้อมูลและรายงานผลการแข่งขัน ซึ่งพัฒนาโปรแกรมโดยอาจารย์ไพศาล ชนะกุล และคณะ เพื่อให้เป็นระบบเดียวกัน ทั้งนี้หากมีข้อสงสัย หรือต้องการคำแนะนำในการใช้งานโปรแกรม โปรดติดต่อสอบถามได้ที่อาจารย์ไพศาล ชนะกุล โรงเรียนเม็่งรามหาราชวิทยาลัยฯ จังหวัดเชียงราย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต ๓๖ โทร. ๐๘-๐๕๕๔-๙๗๕๘ และ e-mail : [paisan๒๕๕๙@hotmail.com](mailto:paisan๒๕๕๙@hotmail.com)

---

\* เป็นเพียงการเสนอแนะแนวดำเนินการและข้อควรคำนึงถึงบางประการ เพื่อให้การจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน เป็นไปด้วยความเรียบร้อยเท่านั้น ขอให้เป็นเอกสิทธิ์และอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการประกวดและแข่งขันฯ และคณะกรรมการตัดสินที่จะกำหนดเพิ่มเติมนอกเหนือจากนี้ได้ตามที่เห็นสมควร โดยไม่มีความสอดคล้อง และไม่ขัดแย้งกับเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ฯ ที่กำหนดไว้

**ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อย**  
**ตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์**  
**เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๖๙ ปีการศึกษา ๒๕๖๒**

**๑. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก**

**๑.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน**

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

**๑.๒ การออกแบบลักษณะของผลงาน**

- ๑.๒.๑ ออกแบบการ์ตูนที่สื่อความหมาย ตรงตามหัวข้อที่กำหนดได้ครบถ้วน
- ๑.๒.๒ การใช้ รูปร่าง ลายเส้น ในการออกแบบเป็นไปตามลักษณะเฉพาะของตัวการ์ตูน

**๑.๓ ความคิดสร้างสรรค์**

- ๑.๓.๑ นำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์ ไม่ซ้ำกับตัวการ์ตูนที่มีอยู่ทั่วไป
- ๑.๓.๒ มีองค์ประกอบเพื่อเพิ่มความสมบูรณ์ของตัวละครให้มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนขึ้น

**๑.๔ ความสวยงาม**

- ๑.๔.๑ การใช้สี การให้แสงและเงา หรือการไลโทนสีทางศิลปะ
- ๑.๔.๒ ชิ้นงานมีความประณีต
- ๑.๔.๓ ความสมดุลขององค์ประกอบในภาพ

**๒. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)**

**๒.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน**

- ๒.๑.๑ ออกแบบการดำเนินเรื่องตามหัวข้อที่กำหนดได้ครบถ้วน
- ๒.๑.๒ สื่อความหมายได้สอดคล้องกับการลำดับภาพ
- ๒.๑.๓ ใช้ภาษาหรือภาพที่เหมาะสม ไม่สื่อถึงการใช้ความรุนแรง หรือผิดต่อศีลธรรม
- ๒.๑.๔ สามารถบันทึก file ได้ในรูปแบบ JPG ขนาด A๔ เท่านั้น
- ๒.๑.๕ ขนาดของภาพถูกต้องตรงตามที่กำหนด
- ๒.๑.๖ สร้างชิ้นงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด

**๒.๒ ความคิดสร้างสรรค์**

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

**๒.๓ การออกแบบลักษณะของผลงาน**

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



**๒.๔ ความสวยงาม**

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

**๓. การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน (๒D Animation)****๓.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน**

- ๓.๑.๑ ภาพและเสียงมีความสอดคล้องกับท่าทางของตัวละคร
- ๓.๑.๒ ภาพมีความคมชัด เสียงดังฟังชัด สื่อความหมายได้ชัดเจน
- ๓.๑.๓ สามารถ Export file ได้ในรูปแบบ .MP๔, .MOV, .EXE, .AVI, .MPEG, .WMV, .html, .๓GP, .FLV เท่านั้น

- ๓.๑.๔ เลือกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมและสามารถติดตั้งได้สำเร็จ
- ๓.๑.๕ สื่อสารเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจ
- ๓.๑.๖ สามารถนำเสนอ แสดงผลได้ ตามเวลาที่กำหนด

**๓.๒ ความถูกต้องสมบูรณ์ของ Story Board**

- ๓.๒.๑ เรียงลำดับ story board ตามหัวข้อที่กำหนดได้ต่อเนื่อง ครบถ้วน สมบูรณ์
- ๓.๒.๒ Story Board ที่จัดทำขึ้นมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้งานจริง
- ๓.๒.๓ จัดทำ story board เสร็จทันตามเวลาที่กำหนด
- ๓.๒.๔ อธิบายสื่อสารเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจ

**๓.๓ ออกแบบลักษณะของฉาก ตัวละคร และการเคลื่อนไหว**

- ๓.๓.๑ ลักษณะของฉาก ตัวละคร และการเคลื่อนไหว มีความสอดคล้องกัน
- ๓.๓.๒ มีการจัดองค์ประกอบของฉากได้อย่างต่อเนื่องและน่าสนใจ

**๓.๔ ความคิดสร้างสรรค์**

- ๓.๔.๑ ออกแบบสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันที่สื่อความหมาย ตรงตามหัวข้อที่กำหนด
- ๓.๔.๒ นำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์ และมีความหลากหลาย

**๓.๕ ความสวยงาม**

- ๓.๕.๑ เลือกใช้สีที่เหมาะสม
- ๓.๕.๒ ชิ้นงานมีความประณีต

**๔. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์****๔.๑ การออกแบบชิ้นงานในโปรแกรม**

- ๔.๑.๑ โครงสร้างของชิ้นงาน (รูปร่าง สัดส่วน ขนาด ความเหมาะสมของชิ้นงาน)
- ๔.๑.๒ วัสดุและสี
- ๔.๑.๓ ความสวยงาม
- ๔.๑.๔ ฟังก์ชันการใช้งาน สะดวก เป็นมิตรกับผู้ใช้

**๔.๒ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์**

- ๔.๒.๑ ริเริ่มสร้างสรรค์
- ๔.๒.๒ เป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นใหม่
- ๔.๒.๓ มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน

TAVAN

- ๔.๓ แนวคิดและความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงาน
  - ๔.๓.๑ งานเสร็จสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด
  - ๔.๓.๒ ชิ้นงานเป็นไปตามที่โจทย์กำหนด
  - ๔.๓.๓ การนำเสนอแนวคิด

**๕. การสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์**

**๕.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์และใช้งานได้จริง**

- ๕.๑.๒ ลักษณะของเกมที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด
- ๕.๑.๓ เป็นเกมที่สร้างสำหรับผู้เล่นตามจำนวนที่เกณฑ์กำหนด
- ๕.๑.๔ ใช้ภาษาและภาพที่เหมาะสม ไม่สื่อถึงการใช้ความรุนแรง
- ๕.๑.๕ เสริมสร้างพัฒนาการและสติปัญญา
- ๕.๑.๖ ไม่มี error code
- ๕.๑.๗ มีการแก้ชิ้นงานเสร็จสิ้น
- ๕.๑.๘ สร้างชิ้นงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด
- ๕.๑.๙ มีการจัดทำและออกแบบ Story Board ตามหัวข้อที่กำหนด

**๕.๒ การจัดองค์ประกอบ และ user friendly**

- ๕.๒.๑ การออกแบบเกมและโครงสร้างของเกม
- ๕.๒.๒ เกมที่สร้างขึ้นประกอบด้วยคำชี้แจง ขั้นตอนการเล่น คะแนน เวลา และการสิ้นสุดของเกม
- ๕.๒.๓ การใช้งานง่าย เลือกเล่นเกม ก่อน/หลัง ได้
- ๕.๒.๔ มีการสื่อสาร โต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นเกม
- ๕.๒.๕ มีการรายงานชื่อผู้เล่น ผลคะแนน ผลการแข่งขันเรียงตามลำดับ

**๕.๓ ความคิดสร้างสรรค์**

- ๕.๓.๑ เกมที่สร้างขึ้นสื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด
- ๕.๓.๒ เกมที่สร้างขึ้นนำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ มีลักษณะโดดเด่น ไม่ซ้ำแบบผู้อื่น

**๕.๔ ความสนุกและท้าทาย**

- ๕.๔.๑ มีการเพิ่มระดับ (level) ความยากของเกม
- ๕.๔.๒ มีอุปสรรคในการทำภารกิจในเกม
- ๕.๔.๓ มีความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจของผู้เล่น

**๕.๕ ความสวยงาม**

- ๕.๕.๑ เลือกใช้สีที่เหมาะสม
- ๕.๕.๒ เกมที่สร้างขึ้นมีความประณีต

**๖. การแข่งขัน Motion Infographic**

**๖.๑ ความถูกต้องตามรูปแบบ Motion Infographic**

- ๖.๑.๑ มีการสรุปความได้ถูกต้อง กระชับ เข้าใจง่าย ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด
- ๖.๑.๒ ผลงานที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนดให้

**๖.๒ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน**

- ๖.๒.๑ ผลงานที่สร้างขึ้นมีองค์ประกอบครบถ้วน ดังนี้
  - ๖.๒.๑.๑ ชื่อเรื่อง (Title)
  - ๖.๒.๑.๒ ภาพกราฟิก เสียง ข้อความ
  - ๖.๒.๑.๓ ข้อมูลรายละเอียดของผู้จัดทำและผู้ให้การสนับสนุน (End Credit)

๖.๒.๒ การตั้งค่าความละเอียด, การ Export ไฟล์ และสามารถนำเสนอผลงานได้ตามเวลาที่กำหนด

๖.๒.๓ สร้างผลงานงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด

#### ๖.๓ ความคิดสร้างสรรค์

๖.๓.๑ การนำเสนอมีลักษณะโดดเด่น มีเอกลักษณ์ ไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น

๖.๓.๒ ภาพเคลื่อนไหวสื่อความหมายได้ตรงตามหัวข้อที่กำหนด

๖.๓.๓ การใช้ภาษา และการสื่อสารมีความหมายถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย ตรง

ประเด็น

#### ๖.๔ ความสวยงาม

๖.๔.๑ การเลือกใช้สีทางศิลปะที่เหมาะสม

๖.๔.๒ ความประณีตของผลงาน

๖.๔.๓ การจัดวางองค์ประกอบตามหลักการออกแบบมีความสวยงาม น่าสนใจ

#### ๖.๕ เทคนิคการนำเสนอ

๖.๕.๑ ผลงานมีความน่าสนใจ

๖.๕.๒ เสียงประกอบกับเนื้อหา มีจังหวะในการนำเสนอที่เหมาะสม

### ๗. การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation)

#### ๗.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา

๗.๑.๑ เลือกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมและสามารถติดตั้งได้สำเร็จ

๗.๑.๒ ความถูกต้องตามเนื้อหาที่กำหนดให้

๗.๑.๓ ความสัมพันธ์และต่อเนื่องของเนื้อหาผ่านงานนำเสนอ

๗.๑.๔ ความสมบูรณ์การให้รายละเอียดของเนื้อหาภาพรวมของผลงาน

#### ๗.๒ การใช้ Effect ที่เหมาะสม

ความเหมาะสมของการใช้ Effect ประกอบการนำเสนอเนื้อหา

#### ๗.๓ ความสวยงามของแต่ละหน้า

ความเหมาะสมของการจัดวางเนื้อหา ขนาด การตกแต่งพื้นหลังและอื่น ๆ ตามลักษณะ เฉพาะของการใช้

โปรแกรมนำเสนอ

#### ๗.๔ ความคิดสร้างสรรค์

๗.๔.๑ การสื่อสารจากผลงานนำเสนอที่แสดงความคิดสร้างสรรค์

๗.๔.๒ การนำเสนอต่อคณะกรรมการ (ระดับเขตและระดับภาค ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

เนื่องจากมีจำนวนทีมมาก อาจไม่สามารถให้นักเรียนนำเสนอได้)

#### ๗.๕ การมีภาพประกอบที่เหมาะสม

### ๘. การสร้าง Webpage ประเภท Text Editor

#### ๘.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของ Code และเนื้อหา

๘.๑.๑ เนื้อหา ความต่อเนื่อง ชิ้นงานที่สร้างขึ้นสามารถสื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด

๘.๑.๒ Code ถูกต้องสมบูรณ์ตามหลักการ

๘.๑.๓ เนื้อหาครบสมบูรณ์ถูกต้องตามที่โจทย์กำหนด

๘.๑.๔ มีการเลือกใช้รูปภาพประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหา

๘.๑.๕ มีการจัดหมวดหมู่เนื้อหาและใช้เนื้อหาได้ถูกต้องเหมาะสม

๘.๑.๖ มีจำนวนหน้าตามเกณฑ์ที่กำหนด

๘.๑.๗ สร้างชิ้นงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด

ศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๖๙ ปีการศึกษา ๒๕๖๒

การงานอาชีพและเทคโนโลยี(คอมพิวเตอร์) หน้า ๔๕

## ๘.๒ ความคิดสร้างสรรค์

ผลงานมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ มีลักษณะโดดเด่น ไม่ซ้ำแบบผู้อื่น

## ๘.๓ ความสวยงาม

๘.๓.๑ การจัดวาง Codes เป็นระเบียบ อ่านง่าย

๘.๓.๒ ความสวยงามของหน้าเว็บ

๘.๓.๓ การเลือกใช้สี Background/Font/Column มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับหัวข้อ

## ๘.๔ การจัดวาง Layout อย่างเหมาะสม

๘.๔.๑ กำหนดจัดวาง Layout ได้สมบูรณ์ สวยงาม

๘.๔.๒ มีความเป็นมาตรฐานของรูปแบบการนำเสนอข้อมูล

๘.๔.๓ ขนาดของตัวอักษร/เส้นขอบ/รูป

## ๘.๕ สามารถ FTP ขึ้น Server ได้

## ๘.๖ การเชื่อมโยง Link ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง

๘.๖.๑ การเชื่อมโยง Link ภายในเว็บเดียวกัน

๘.๖.๒ การเชื่อมโยง Link นอกเว็บไซต์

๘.๖.๓ การเชื่อมโยง Link E-mail

๘.๖.๔ การเชื่อมโยง Link ดาวน์โหลดไฟล์

## ๘.๗ การสร้างฟอร์มได้อย่างถูกต้อง

๘.๗.๑ เลือกองค์ประกอบได้ถูกต้องและครบถ้วน

๘.๗.๒ เลือกฟอร์มได้เหมาะสมกับการใช้งาน

## ๘.๘ การแทรกรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว หรือคลิปวิดีโอตามที่กำหนดได้ถูกต้อง

๘.๘.๑ ภาพเหมาะสมกับเนื้อหา

๘.๘.๒ สามารถประยุกต์ใช้ภาพและวิดีโอได้เหมาะสม

## ๙. การสร้าง Webpage ประเภท Web Editor

### ๙.๑ ความสมบูรณ์เชิงโครงสร้างของ Web page

๙.๑.๑ กำหนดจัดวาง Layout ได้สมบูรณ์สวยงาม

๙.๑.๒ ส่วนหัวของหน้า

๙.๑.๓ ส่วนเนื้อหาและการเชื่อมโยง

๙.๑.๔ ส่วนท้ายของหน้า

๙.๑.๕ มีรายละเอียดติดต่อกับผู้จัดทำและมีการทำ Link ติดต่อเช่น e-mail

๙.๑.๖ สะดวกในการใช้งาน

๙.๑.๗ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ให้การแสดงผลจากคอมพิวเตอร์ Server และจากโทรศัพท์มือถือ

หรือแท็บเล็ต ในรูปแบบ (Responsive Web Design)

### ๙.๒ ความคิดสร้างสรรค์

๙.๒.๑ ชิ้นงานที่สร้างขึ้นสามารถสื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด

๙.๒.๒ มีการนำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ มีลักษณะโดดเด่น ไม่ซ้ำแบบผู้อื่น

๙.๒.๓ ใช้โปรแกรมที่หลากหลายในการพัฒนาและเหมาะสมกับงาน

๙.๒.๔ มีการใช้สื่อมัลติมีเดีย เช่น วิดีโอ เสียง หรือสื่ออื่นๆ ประกอบ

**๙.๓ ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา**

- ๙.๓.๑ เลือกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมและสามารถติดตั้งได้สำเร็จ
- ๙.๓.๒ ชิ้นงานที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนด
- ๙.๓.๓ สร้างชิ้นงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด
- ๙.๓.๔ เนื้อหามีจำนวนเหมาะสม ใส่เนื้อหาได้สมบูรณ์ถูกต้องตามที่โจทย์กำหนด
- ๙.๓.๕ ความครบถ้วนของเนื้อหาและการแสดงผลถูกต้อง มีจำนวนหน้าตามเกณฑ์
- ๙.๓.๖ ภาพเคลื่อนไหวหรือรูปภาพที่แทรกมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอ
- ๙.๓.๗ ภาพเคลื่อนไหวหรือภาพที่แทรก มีความคมชัด สื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด

**๙.๔ ความสวยงาม**

- ๙.๔.๑ มีการจัดตกแต่งชิ้นงานที่น่าสนใจ
- ๙.๔.๒ ชิ้นงานมีความประณีต

**๙.๕ สามารถ FTP ขึ้น Server ได้**

**๙.๖ สามารถเชื่อมโยงลิงค์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง**

- ๙.๖.๑ มีการลิงค์ส่วนประกอบภายในได้อย่างถูกต้อง
- ๙.๖.๒ มีการลิงค์ภายนอกได้ถูกต้อง

**๑๐. การแข่งขันการสร้าง Web Application**

**๑๐.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของ Web Applications ตามโจทย์ที่กำหนด**

- ๑๐.๑.๑ เขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ที่เลือกใช้และเป็นไปตามโจทย์ที่กำหนด
- ๑๐.๑.๒ โปรแกรมที่เขียนเป็นไปตามแนวทางเดียวกับการออกแบบโปรแกรม
- ๑๐.๑.๓ เมื่อมีการทดสอบระบบโดยมีการป้อนข้อมูลที่ถูกต้องตามแบบและข้อมูลที่ผิดพลาดระบบสามารถทำงานได้อย่างสมบูรณ์
- ๑๐.๑.๔ มีการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลและการนำฐานข้อมูลมาใช้ในระบบ
- ๑๐.๑.๕ โปรแกรมที่เขียนสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้ดี

**๑๐.๒ การออกแบบโครงสร้างฐานข้อมูลอย่างเหมาะสม**

- ๑๐.๒.๑ มีการออกแบบ ER-Diagram อย่างเหมาะสม
- ๑๐.๒.๒ การออกแบบโครงสร้างของข้อมูล แต่ละ Table ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- ๑๐.๒.๓ มีการกำหนด ความสัมพันธ์ระหว่าง Entity ได้อย่างถูกต้อง

**๑๐.๓ การออกแบบ User Interface อย่างเหมาะสม**

- ๑๐.๓.๑ รูปแบบการนำเสนอข้อมูลมีความเป็นมาตรฐาน
- ๑๐.๓.๒ ขนาดตัวอักษร / เส้นขอบ / รูป มีความเหมาะสม
- ๑๐.๓.๓ มีการเชื่อมโยงลิงค์ได้อย่างถูกต้อง
- ๑๐.๓.๔ ง่ายและสะดวกต่อการใช้งาน (User friendly)

**๑๐.๔ สามารถ FTP ขึ้น server ได้**

**๑๑. การเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์**

**๑๑.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของระบบตามที่โจทย์กำหนด**

- ๑๑.๑.๑ เลือกภาษาคอมพิวเตอร์และโปรแกรมแปล (Compiler) ที่เหมาะสมและสามารถติดตั้งโปรแกรมได้สำเร็จ
- ๑๑.๑.๒ เขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ที่เลือกใช้ และเป็นไปตามที่โจทย์กำหนด

- ๑๑.๑.๓ โปรแกรมที่เขียนเป็นไปตามแนวทางเดียวกับการออกแบบโปรแกรม
- ๑๑.๑.๔ เมื่อมีการทดสอบระบบโดยการป้อนข้อมูลที่ถูกต้องตามแบบและข้อมูลที่ผิดพลาด ระบบสามารถทำงานได้อย่างสมบูรณ์
- ๑๑.๑.๕ มีการจัดวาง Code อย่างเหมาะสม อ่านง่าย มีการเขียนอธิบาย Code อย่างย่อ
- ๑๑.๑.๖ มีการออกแบบ User interface ให้ใช้งานได้ง่าย เหมาะสม
- ๑๑.๒ การออกแบบอย่างมีระบบ**
- ๑๑.๒.๑ แสดงการวิเคราะห์ปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาในการลักษณะแผนผัง และ/หรือ คำอธิบายอย่างย่อ
- ความสมบูรณ์ของ Flowchart หรือ Pseudo code
  - การใช้สัญลักษณ์ Flowchart หรือ Pseudo code ได้ถูกต้อง
  - Flowchart หรือ Pseudo code สามารถใช้แก้ปัญหาตามที่โจทย์กำหนดได้
- ๑๑.๒.๒ อธิบายแนวทางการวิเคราะห์ปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องชัดเจน เข้าใจง่าย
- ๑๑.๓ วิธีการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหา**
- ๑๑.๓.๑ นำเสนอเทคนิคที่สามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาการทำงานของโปรแกรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ๑๑.๓.๒ เลือกใช้โครงสร้างข้อมูล คำสั่ง ฟังก์ชัน ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับปัญหาที่กำหนดให้
- ๑๒. การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์**
- ๑๒.๑ ความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารและสื่อนำเสนอ**
- ๑๒.๑.๑ ความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารตามรูปแบบที่กำหนด (จัดทำรายงานที่ครบถ้วน ถูกต้องสมบูรณ์ มีรูปแบบและเนื้อหาสาระตรงกับที่กำหนด)
- ๑๒.๑.๒ ความถูกต้องครบถ้วนของการนำเสนอ (จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ ที่จำเป็นต่อการนำเสนอโครงการได้ครบถ้วน พร้อมใช้งาน)
- ๑๒.๑.๓ ความถูกต้องของสื่อนำเสนอ (จัดทำบอร์ดสำหรับนำเสนอโครงการตามรูปแบบและขนาดที่กำหนด)
- ๑๒.๒ ประโยชน์และและความสำคัญ**
- ๑๒.๒.๑ ด้านวิชาการ
- ๑๒.๒.๑.๑ จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารเพิ่มเติม
  - ๑๒.๒.๑.๒ จากผลงานของโครงงานที่พัฒนาขึ้น
  - ๑๒.๒.๑.๓ จากการใช้ (บูรณาการ) องค์ความรู้
- ๑๒.๒.๒ ด้านการนำไปใช้
- ๑๒.๒.๒.๑ เป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษา/นักเรียน โรงเรียน และการศึกษา
  - ๑๒.๒.๒.๒ มีคุณค่าในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง
- ๑๒.๓ ความคิดสร้างสรรค์**
- ๑๒.๓.๑ โครงงานที่นำเสนอ มีความเป็นรูปธรรม สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้จริง
  - ๑๒.๓.๒ โครงงานที่นำเสนอ มีความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ สร้างสรรค์ และมีความหลากหลาย
  - ๑๒.๓.๓ ผลผลิตที่แปลกใหม่ มีคุณค่าต่อผู้พัฒนา สังคม และวัฒนธรรม
  - ๑๒.๓.๔ ระดับความคิดสร้างสรรค์ (ระดับต้น/กลาง/สูง)
- ๑๒.๔ กระบวนการและขั้นตอนการทำโครงงาน**
- ๑๒.๔.๑ คัดเลือกหัวข้อที่น่าสนใจ
  - ๑๒.๔.๒ มีกระบวนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล



- ๑๒.๔.๓ มีการจัดทำข้อเสนอโครงการ
- ๑๒.๔.๔ มีกระบวนการพัฒนาโครงการ
- ๑๒.๔.๕ จัดทำรายงานนำเสนอและเผยแพร่ได้สมบูรณ์

#### ๑๒.๕ การนำเสนอโครงการ

- ๑๒.๕.๑ นำเสนอได้ตรงประเด็น ได้เนื้อหาสาระครบถ้วน
- ๑๒.๕.๒ สีสถาการนำเสนอน่าสนใจ เข้าใจง่าย
- ๑๒.๕.๓ นำเสนอภายในเวลาที่กำหนด
- ๑๒.๕.๔ ความถูกต้องและชัดเจนในการตอบข้อซักถาม

#### ๑๒.๖ การส่งเอกสารโครงการตรงเวลา

จัดส่งรายชื่อที่เสร็จสมบูรณ์ จำนวน ๕ เล่ม และ CD Clip VDO นำเสนอขั้นตอนการทำงาน

ของซอฟต์แวร์ของโครงการความยาวไม่เกิน ๕ นาที จำนวน ๑ แผ่น ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันล่วงหน้าตามที่กำหนด

### ๑๓. การตัดต่อภาพยนตร์

#### ๑๓.๑ ความสมบูรณ์ของภาพยนตร์

- ๑๓.๑.๑ เลือกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมและสามารถติดตั้งโปรแกรมได้สำเร็จ
- ๑๓.๑.๒ ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับบทภาพยนตร์ (Story Board)
- ๑๓.๑.๓ ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้น มีองค์ประกอบครบถ้วน ดังนี้
  - ๑๓.๑.๓.๑ ชื่อเรื่อง (Title)
  - ๑๓.๑.๓.๒ ภาพ เสียง ข้อความกราฟิก
  - ๑๓.๑.๓.๓ ข้อมูลรายละเอียดของผู้จัดทำและผู้ให้การสนับสนุน (End Credit)
  - ๑๓.๑.๓.๔ สร้างชิ้นงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด
- ๑๓.๑.๔ ภาพยนตร์ที่ตัดต่อเสร็จสมบูรณ์แล้ว มีความยาวตามเกณฑ์ที่กำหนด

#### ๑๓.๒ เทคนิคของการตัดต่อภาพยนตร์

- ๑๓.๒.๑ มีการใช้ Visual Effect ในการนำเสนอ
- ๑๓.๒.๒ การเลือกใช้ Visual Effect สอดคล้องกับเนื้อหา
- ๑๓.๒.๓ มีจังหวะในการใช้ Visual Effect ได้เหมาะสม
- ๑๓.๒.๔ สามารถนำไฟล์วิดีโอ มาตัดต่อและเกิดความต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม
- ๑๓.๒.๕ เสียงประกอบกับเนื้อหา มีจังหวะในการนำเสนอได้เหมาะสม
- ๑๓.๒.๖ บทประกอบเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา การออกเสียง อักขระชัดเจน

#### ๑๓.๓ บทภาพยนตร์ (Story Board)

- ๑๓.๓.๑ มีการจัดทำและออกแบบบทภาพยนตร์ (Story Board)ตามหัวข้อที่กำหนดให้
- ๑๓.๓.๒ มีการเขียน Story Board

#### ๑๓.๔ ความคิดสร้างสรรค์

- ๑๓.๔.๑ ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นสามารถสื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด
- ๑๓.๔.๒ ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมีการนำเสนอความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ สร้างสรรค์ และมีความ

หลากหลาย

\* เป็นเพียงตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อยในแต่ละกิจกรรม ซึ่งคณะกรรมการจัดทำเกณฑ์การประกวดและแข่งขันฯ ได้พิจารณาและเรียบเรียงจากการประกวดและแข่งขันฯ ในครั้งที่ผ่านมา ๆ มา เท่านั้น จึงขอให้เป็น เอกสิทธิ์และคุณลิขิตของคณะกรรมการผู้จัดการประกวดและแข่งขันฯ และคณะกรรมการตัดสิน ที่จะใช้ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อยนี้หรือไม่ก็ได้ หรืออาจจะคิดขึ้นมาใหม่ก็สามารถทำได้ ทั้งนี้จะต้องไม่มีความสอดคล้องตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันฯ ด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๖๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๒

ศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๖๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๒      การงานอาชีพและเทคโนโลยี(คอมพิวเตอร์)    หน้า ๔๙

ตัวอย่างรายชื่อโปรแกรมที่พบในการจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์  
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน (รายกิจกรรม)

๑. การสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

- บังคับโปรแกรม Paint เท่านั้น

๒. การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)

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

หรือโปรแกรมอื่น ๆ

๓. การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน ๒D

- Adobe Audition
- Adobe Flash
- Adobe Premiere Pro
- Audacity
- Cool Edit Pro.
- Format Factory
- Gold Wave
- QuickTime
- MD Sound
- Namo Free Motion
- RPG
- Sound Page
- Swishmax
- Ulead Video
- หรืออื่น ๆ
- Adobe After Effect
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Crazy Talk Animation
- Wondershare
- Free RIP
- GSP
- WavePad Sound Editor
- MP Converter
- Nero Wave Editor
- Soundboot
- Sound Recorder
- Toon Boom
- Vegas Pro

๔. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

- ๓D Max / ๓D Max Studio
- Blender
- Google SketchUp/ SketchUp Pro
- Pro Desktop
- หรืออื่น ๆ
- Autodesk ๓D Max
- Cinema ๔D
- MAYA
- Sweethome ๓D



#### ๕. การสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

- Adobe AI
- Adobe Master
- Adobe Flash / Flash CS
- Adobe illustrator
- Construct
- Jumla
- Microsoft Excel
- Photot Scape
- Paint
- RPG VX
- Sketchup Pro
- หรืออื่น ๆ
- Adobe Captivate
- Adobe Photoshop
- Authorware
- Game Maker
- Kodu Game Lab
- Swish / Swish max
- Microsoft PowerPoint
- Pux Paint
- RPG Maker XP
- Scratch
- Stencyl

#### ๖. การแข่งขัน Motion Infographic

- Adobe After Effect
- Adobe Flash
- Sony Vegas Pro
- หรืออื่นๆ
- Adobe Illustrator
- Adobe Premier
- Microsoft Office

#### ๗. การใช้โปรแกรมนำเสนอ

- Adobe Photoshop
- Microsoft PowerPoint
- ProShowGold
- Flash
- Photoscape
- Ulead
- หรืออื่น ๆ

#### ๘. การสร้าง Webpage ประเภท Text Editor

- บังคับโปรแกรม Notepad เท่านั้น

#### ๙. การสร้าง Webpage ประเภท Web Editor

- Adobe Flash / Flash Player
- Flash Effect Maker
- Adobe Photoshop
- FileZilla
- Swishmax
- Master collection
- Namo
- Picture College Maker Pro.
- Adobe Dreamweaver
- Webpage Maker
- Corel VideoStudio Pro
- Intro Banner
- Magic Video Converter
- Microsoft FrontPage
- Namo Web Editor
- Photo to Movie
- หรืออื่น ๆ

#### ๑๐. การสร้าง WebApplication

- Notepad
- Notepad++
- Sublime Text
- VIM
- Atom
- Emacs
- Editplus
- Adobe Dreamweaver
- Front page
- Kompozer
- nanoWebEditor
- Visual Studio.NET
- Eclipse
- หรืออื่น ๆ

#### ๑๑. การเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์

- C Free
- Dev C++
- PHP
- Turbo C++
- Visual C++ ๒๐๑๐ Express
- Code Blocks
- Dev Tools
- Visual Basic
- Visual C#
- Visual Studio Express
- หรืออื่น ๆ

#### ๑๒. การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์

-

#### ๑๓. การตัดต่อภาพยนตร์

- Adobe Audition
- Adobe Photoshop
- After Effects
- Corel VideoStudio
- Format Factory
- Power Director
- Sound Recorder
- Ulead/ Ulead Video Studio
- หรืออื่น ๆ
- Adobe Flash
- Adobe Premiere / Premiere Pro
- Converteter Pro
- Cyberlink Powerdirector
- Nero Wave
- Sony VegasPro
- Sound Forge
- Windows Movie Maker

TAMPAK



เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

สรุปกิจกรรมการแข่งขัน

รายการ	กิจกรรม	ระดับชั้น					ประเภท
		สปป.			สพม.		
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖	
๑	พูดภาษาอังกฤษ	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว
๒	การเล่านิทาน		✓	✓	✓	✓	เดี่ยว
	รวม	๑	๒	๒	๒	๒	
	รวมทั้งสิ้น	๕			๔		

## การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

### ๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

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

### ๒ ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑) ระดับชั้น ป.๑-๓ จำนวน ๑ คน
- ๒) ระดับชั้น ป.๔-๖ จำนวน ๑ คน
- ๓) ระดับชั้น ม.๑-๓ จำนวน ๑ คน
- ๔) ระดับชั้น ม.๔-๖ จำนวน ๑ คน

### คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือ สัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรโปรแกรมพิเศษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษ เป็นภาษาราชการ นานเกิน ๖ เดือน

### ๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หัวข้อการแข่งขันเป็นไปตามเนื้อหาในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการของ แต่ละระดับชั้นที่เหมาะสมกับการพูดแบบ Impromptu Speech ดังนี้

๓.๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๓ หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๓๐๐ – ๔๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

๓.๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ป.๔-๖ หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๑,๐๕๐ – ๑,๒๐๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

๓.๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๑-๓ ตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๒,๑๐๐ – ๒,๒๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรมมากขึ้น)

๓.๑.๔ นักเรียนระดับชั้น ม.๔-๖ หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง สิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่าง

บุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๓,๖๐๐ – ๓,๗๕๐ คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

๓.๒ นักเรียนจะพูดตามหัวข้อโดยวิธีการจับสลาก ก่อนการพูด ให้เวลาเตรียมตัว ๕ นาที คณะกรรมการกลางของการแข่งขันเป็นผู้กำหนดหัวข้อที่จะใช้ในการแข่งขัน หัวข้อการแข่งขันเป็นไปตามเนื้อหาในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการของแต่ละระดับชั้นที่เหมาะสมกับการพูดแบบ Impromptu Speech จำนวน ๘-๑๐ หัวข้อ และลงมติเลือก ๓ หัวข้อสำหรับใช้ในการแข่งขันแต่ละระดับ นักเรียนมีสิทธิ์จับสลาก ๒ ครั้ง แล้วเลือกพูดเพียง ๑ หัวข้อ

๓.๓ เวลาในการแข่งขัน

- ๑) ระดับชั้น ป. ๑-๓ ใช้เวลาในการพูด ๒-๓ นาที
- ๒) ระดับชั้น ป. ๔-๖ ใช้เวลาในการพูด ๓-๔ นาที
- ๓) ระดับชั้น ม. ๑-๓ ใช้เวลาในการพูด ๔-๕ นาที
- ๔) ระดับชั้น ม. ๔-๖ ใช้เวลาในการพูด ๕-๖ นาที

๓.๔ เวลาในการพูด (บวก /ลบ ๓๐ วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือมากกว่า เวลาที่กำหนดต่อนาทีละ ๑ คะแนน (ไม่รวมเวลาที่ใช้ในการแนะนำตัว)

๓.๕ ขณะพูดห้ามใช้อุปกรณ์ เอกสารอื่นๆ และบันทึกช่วยจำประกอบการพูด

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ เป็นสิทธิ์ขาด

#### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ด้านเนื้อหา (Content) ๔๐ คะแนน ประกอบด้วย

- เนื้อหามีความถูกต้องตามหัวเรื่องที่กำหนด (Accuracy and Consistency) ๑๕ คะแนน
- ความถูกต้องของภาษาในรูปแบบการพูดสุนทรพจน์ (Form & Organizing of Speech) ๑๐ คะแนน
- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creative) ๑๐ คะแนน - การตอบคำถามเกี่ยวกับหัวข้อที่จับสลากได้ ๕ คะแนน

๔.๒ ด้านความคล่องแคล่วในทักษะภาษา (Language Competence and Fluency) ๔๐ คะแนน

ประกอบด้วย

- การใช้ภาษาเหมาะสมกับระดับชั้น (Difficulty Level) ด้านศัพท์ (Vocabulary) โครงสร้างและคำสันธาน (Structure & Connectors) ๑๐ คะแนน

- ความสามารถด้านการออกเสียงการเน้นคำ การลงเสียงสูงต่ำ การเน้นคำสำคัญในประโยค และจังหวะการหยุดในช่วงจบประโยค (Pronunciation, stress, Intonation, rhythm, pausing and pace) ๒๐ คะแนน

- การใช้น้ำเสียงสอดคล้องกับเนื้อหาที่พูด (Tone) ๑๐ 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 กรรมการจะพิจารณาตัดคะแนนในส่วนเนื้อหาของเรื่องที่พูด

ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนการทดสอบการพูดสนทนา/พูดสุนทรพจน์

Scoring Rubric for Conversation Tests

รายละเอียดของเกณฑ์	- เนื้อหามีความถูกต้องตามหัวเรื่องที่กำหนด (Accuracy and Consistency) 15 คะแนน	- ความถูกต้องของภาษาในรูปแบบการพูดสุนทรพจน์ (Form & Organizing of Speech) 10 คะแนน	- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity) 10 คะแนน	- ความสามารถด้านการออกเสียงการเน้นคำ การลงเสียงสูงต่ำ การเน้นคำสำคัญในประโยคและจังหวะ การหยุดในช่วงจบประโยค 20 คะแนน
เกณฑ์การให้คะแนน				
<b>Excellent</b>	13-15 Present ideas clearly. Be able to fluently express ideas.	9-10 Main idea, supporting idea, details, examples, well organized	9-10 New idea and clear	16-20 Clear pronunciation Use correct sentence and word stress and produce clear sounds. Key words are pronounced correctly.
<b>Good</b>	9-12 Present ideas well enough to be understood.	7-8 Miss some of the main idea, supporting idea, details, examples	7-8 Partly new and quite clear	11-15 Occasionally mispronounce sounds or you stress syllables or key words incorrectly; however, listeners can understand your ideas.
<b>Satisfactory</b>	5-8 Speak with some hesitation, but can communicate basic ideas.	4-6 Contain main idea, details, but no examples	4-6 General but clear	6-10 You may pronounce key words incorrectly or use inappropriate stress. Listeners can understand main ideas, but may not understand all your details.
<b>Needs Improvement</b>	1-4 Attempt to speak, but has difficulty communicating basic ideas.	1-3 Confused organization	1-3 General but unclear	1-5 Pronunciation problems sometimes make meaning unclear. Listeners cannot understand one or more important ideas.

หมายเหตุ สามารถปรับใช้ในการให้คะแนน Impromptu Speech ได้

แหล่งที่มา : Cambridge University, UK และ ORTESOL 2008, Mt. Hood Community College

## ๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร 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
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓

### สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขันเป็น ๓ ห้อง ดังนี้

ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัวผู้เข้าแข่งขันทุกคนหลังจากลงทะเบียนรายงานตัวแล้ว เมื่อนักเรียนมาครบทุกคนให้จับสลากลำดับการแข่งขันแล้วนั่งรอในห้อง

ห้องที่ ๒ ห้องหรือมุมใดมุมหนึ่งของห้องที่ ๑ สำหรับนักเรียนที่จับฉลากหัวข้อ เพื่อเตรียม แข่งขันบนเวทีโดยนักเรียนที่เข้ามาทีละคนตามลำดับ ก่อนเวลาพูด ๗ นาที นักเรียนจับหัวข้อ แล้วเขียนเรื่อง คร่าวๆใส่กระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ ภายในเวลา ๕ นาที (กรรมการจับเวลาเพื่อความยุติธรรม) ต้องมีผู้ประสานงานที่มีคุณสมบัติในการช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้น กังวล

### หมายเหตุ

๑. อนุญาตให้มีผู้ชมได้ แต่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป หรือบันทึกวีดีโอ หรือบันทึกเสียง หรือยก ป้ายหรือส่งเสียงเชียร์หรือกระทำการใดๆ อันเป็นการรบกวนผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาตให้สนทนาทาง โทรศัพท์ในห้องแข่งขันและต้องปิดเสียงโทรศัพท์ตลอดการแข่งขัน

๒. ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า-ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่นักเรียนกำลังพูด ต้องให้นักเรียนพูดจบก่อนจึงสามารถเข้า-ออกห้องแข่งขันได้

## ๗. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ ที่มีทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณี คะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด



## ระเบียบการจัดการแข่งขันการพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

### คณะกรรมการดำเนินงาน

#### วางแผนการดำเนินงานจัดการแข่งขัน

#### จำนวนคณะกรรมการตามจุดต่างๆ

**๑. ลงทะเบียนรับรายงานตัว ๓-๕ คน** ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อให้ถูกต้อง จับสลากจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขันให้นักเรียนให้เรียบร้อย เขียนชื่อ-นามสกุลในแบบรายงานตัว ๒ ชุด

#### **๒. พิธีกร ๑-๒ คน**

ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี ดูแลนักเรียนก่อนขึ้น เวทีการแข่งขัน

#### **๓. กรรมการตัดสิน ๓-๕ คน** ควรมีชาวต่างชาติ ๑ คน

- ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม  
- การถามคำถามต้องถามหลังจากผู้เข้าแข่งขันพูดเสร็จในทุกระดับ จำนวน ๑ คำถาม โดยคำถามจะสัมพันธ์กับหัวข้อที่ผู้เข้าแข่งขันจับสลากหัวข้อได้และคนถามควรเป็นชาวต่างชาติ (Native Speaker) เพื่อจะได้เป็นมาตรฐานและตรวจความเข้าใจในเนื้อหาที่นักเรียนพูด

- สรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมด ส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

#### **๔. คณะกรรมการจับเวลา ๑ คน**

กรรมการจับเวลาควรมีอุปกรณ์ ดังนี้ นาฬิกาจับเวลา ป้าย ๓ สี (เขียว แดง เหลือง) สีเขียว หมายถึง เริ่มพูดได้ สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนครบ ๑ นาที และสีแดง หมายถึง หมดเวลา ในการแข่งขัน แต่ผู้พูดสามารถพูดต่อได้ ๓๐ วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน การจับเวลาจะเริ่ม หลังจากที่นักเรียนแนะนำตัวและพูดหัวข้อ

#### **๕. กรรมการที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน ๑ คน**

- คุณสมบัติของกรรมการที่ดูแลนักเรียนต้องเป็นผู้มีจิตวิทยาสูง เพราะนักเรียนที่เข้าแข่งขันจะมีความกดดัน และความเครียด ในขณะเตรียมตัวก่อนขึ้นเวทีแข่งขัน และนักเรียนสามารถจับ สลากหัวข้อได้ ๒ ครั้ง ที่ละหัวข้อ นักเรียนสามารถเลือกหัวข้อใด หัวข้อหนึ่งตามที่จับสลากได้พูดบนเวที หาก นักเรียนพูดไม่ตรงกับหัวข้อที่จับสลากได้กรรมการจะตัดคะแนนในส่วนเนื้อหา (Content) ๔๐ คะแนน เป็น ๐ คะแนน

- จัดเตรียมกระดาษ A๔ สำหรับร่างคำพูด ดินสอ และยางลบให้นักเรียนเพื่อวางที่ โต๊ะเตรียมตัว

- จัดบันทึกหัวข้อการพูดลงในแบบรายงานตัวทั้ง ๒ ใบให้ MC และ Judge พร้อมทั้งส่งตัว

นักเรียนเข้าห้องแข่งขันที่ MC

#### **๖. กรรมการจัดเตรียมหัวข้อ** ในการแข่งขันให้เป็นไปตามเนื้อหา

นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๓ หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน อาหาร เครื่องดื่มและเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๓๐๐ - ๔๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อ Myself, Family, school, ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิดตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับโรงเรียน (School) หัวข้อคำถามควรเป็น I love my school because.....

นักเรียนระดับชั้น ป.๔-๖ หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม เวลาว่างและ  
นันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๑,๐๕๐ – ๑,๒๐๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็น รูปธรรมและ  
นามธรรม) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อ Myself, Family, school, ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด  
ตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม (Environment) หัวข้อคำถามควรเป็น How to save the energy.

นักเรียนระดับชั้น ม.๑-๓ ตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม เวลา ว่าง  
และนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และ  
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๒,๑๐๐ – ๒,๒๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็น นามธรรมมากขึ้น) แต่  
ไม่ควรตั้งหัวข้อ Myself, Family, Environment, ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้บูรณา การทางด้านความคิด  
ตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology ) หัวข้อคำถามควรเป็น The  
influence of TV. Program in Thailand.

นักเรียนระดับชั้น ม.๔-๖ หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง สิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลา  
ว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา  
และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๓,๖๐๐ – ๓,๗๕๐ คำ (คำศัพท์ที่มี ระดับการใช้แตกต่างกัน)  
แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อ Myself, Family, Environment, ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้ บูรณาการทางด้านความคิด  
ตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology ) หัวข้อคำถามควรเป็น  
Effects of Technology on Society.

### ๗. รูปแบบการจัดห้องแข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัวนักเรียนที่เข้าร่วมแข่งขันและเตรียมตัวก่อนแข่งขันควรเป็นห้องที่ไม่ส่งเสียง รบกวน

ไม่รบกวน

- ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้
๑. เวทีการแข่งขัน ไมโครโฟน
  ๒. โต๊ะกรรมการตัดสิน ๓-๕ คน
  ๓. โต๊ะกรรมการจับเวลา ๑ คน
  ๔. ที่นั่งสำหรับผู้ชม

หมายเหตุ การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้ อาจปรับได้ตามความเหมาะสมแต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

## การประกวดเล่านิทาน (Story Telling)

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

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) ระดับชั้น ป. ๑-๓ จำนวน ๑ คน

๒) ระดับชั้น ป. ๔-๖ จำนวน ๑ คน

๓) ระดับชั้น ม. ๑-๓ จำนวน ๑ คน

๔) ระดับชั้น ม. ๔-๖ จำนวน ๑ คน

### คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือ สัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรโปรแกรมพิเศษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสังกัดอื่นๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษ เป็นภาษาราชการ นานเกิน ๖ เดือน

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ นิทานที่ใช้แข่งขัน เป็นนิทานพื้นบ้านของไทย หรือของต่างประเทศหรือนิทานอีสป

๓.๒ เวลาในการแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ป. ๑-๓ เวลา ๔-๕ นาที

๒) ระดับชั้น ป. ๔-๖ เวลา ๕-๖ นาที

๓) ระดับชั้น ม. ๑-๓ เวลา ๖-๗ นาที

๔) ระดับชั้น ม. ๔-๖ เวลา ๗-๘ นาที (บวก/ลบ ๓๐ วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกิน

กว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาทีละ ๑ คะแนน

๓.๓ นักเรียนต้องส่งบทนิทานให้กรรมการตัดสินก่อนการแข่งขัน (ส่งในเวลารายงานตัว) จำนวน ๕ ชุด

### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ เนื้อเรื่อง (Content)

๓๕ คะแนน ประกอบด้วย

- เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัย

๑๕ คะแนน

- รูปแบบการเล่าเรื่อง การนำเสนอ (Form & Organizing)

๑๐ คะแนน

- ข้อคิดในการนำเสนอ (Moral)

๑๐ คะแนน

เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

หน้า ๙

๔.๒ ความคล่องแคล่วด้านการใช้ภาษา (Language Competence) ๖๐ คะแนน ประกอบด้วย

- ใช้ภาษาถูกต้อง คำศัพท์ โครงสร้าง คำสนทนาและความเหมาะสมกับ ระดับชั้น ๒๐ คะแนน
- ความสามารถด้านการออกเสียง (Pronunciation) ๒๐ คะแนน
- การใช้น้ำเสียง และอารมณ์สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง (Tone) ๒๐ คะแนน

๔.๓ เล่าตามเวลาที่กำหนด (Time) ๕ คะแนน

หมายเหตุ การแต่งกาย ชุดนักเรียนโดยไม่มีการใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่าเรื่อง

## ๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

## ๖. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

ระดับชั้นละ ๓ คนหรือ ๕ คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

### คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)
๒. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ (Thai)

### ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓ สถานที่ทำการ

แข่งขัน เวทีที่สามารถให้ผู้ชมเข้าชมได้

## ๗. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชายแดนใต้ ที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณี คะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

## ระเบียบการจัดการแข่งขันการเล่านิทาน (Story Telling)

### คณะกรรมการดำเนินงาน

#### วางแผนการดำเนินงานจัดการแข่งขัน

#### จำนวนคณะกรรมการตามจุดต่างๆ

๑. กรรมการลงทะเบียนรับรายงานตัว ๓-๕ คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อให้ถูกต้อง จับสลากจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขันนักเรียนให้เรียบร้อย

๒. พิธีกร ๑-๒ คน ทำหน้าที่ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี ดูแลนักเรียนที่จะเข้าแข่งขัน

๓. กรรมการตัดสิน ๓-๕ คน ควรมีชาวต่างชาติ ๑ คน (Native Speaker)

- ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม

- สรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมด ส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

๔. คณะกรรมการจับเวลา ๑ คน

กรรมการจับเวลาควรมีอุปกรณ์ ดังนี้ นาฬิกาจับเวลา ป้าย ๓ สี ได้แก่ (เขียว แดง เหลือง) สีเขียว หมายถึง เริ่มพูดได้ สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนครบ ๑ นาที และสีแดง หมายถึง หมดเวลา ในการแข่งขัน หลังกรรมการจับเวลาชูป้ายสีแดง ผู้แข่งขันสามารถพูดต่อได้ ๓๐ วินาที โดยไม่โดนหัก คะแนน การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนแนะนำตัวและพูดหัวข้อนิทาน

๕. กรรมการที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน ๑ คน

- คุณสมบัติของกรรมการที่ดูแลนักเรียนต้องเป็นผู้มีจิตวิทยาสูง เพราะนักเรียนที่เข้าแข่งขันจะมีความกดดัน และความเครียด ในขณะเตรียมตัวก่อนขึ้นเวทีแข่งขัน

- จัดบันทึกเรื่องที่นักเรียนจะเข้าแข่งขันลงในแบบรายงานตัวทั้ง ๒ ใบ (MC, Judge)

พร้อมทั้งส่งตัวนักเรียนเข้าห้องแข่งขันที่ MC

๖. รูปแบบการจัดห้องแข่งขัน

- จุดลงทะเบียน

- ห้องเก็บตัวนักเรียนที่เข้าร่วมแข่งขันและเตรียมตัวก่อนแข่งขันควรเป็นห้องที่ไม่ส่งเสียง

รบกวน ไม่รบกวน

- ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

๑. เวทีการแข่งขัน ไมโครโฟน

๒. โต๊ะกรรมการตัดสิน ๓-๕ คน

๓. โต๊ะกรรมการจับเวลา ๑ คน

๔. ที่นั่งสำหรับผู้ชม หมายเหตุ การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบของการแข่งขันระดับชาติซึ่งในระดับภาคและระดับเขต พื้นที่การศึกษา หรือระดับจังหวัด อาจปรับได้ตามความเหมาะสมแต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์



## เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

### กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

### สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

รายการ	กิจกรรม	ระดับชั้น					ประเภท
		สปป.			สพม.		
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖	
๑	เพลงคุณธรรม	✓	✓	✓	✓	✓	ทีม ๕ คน
๒	ภาพยนตร์สั้น		✓	✓	✓	✓	ทีม ๕ คน
๓	เล่านิทานคุณธรรม	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว
๔	มารยาทไทย	✓	✓	✓	✓	✓	ทีม ๒ คน
๕	ขับร้องอานาซีตเป็น ภาษามลายู		✓	✓	✓	✓	ทีม ๒ คน
	รวม	๓	๕	๕	๕	๕	
	รวมทั้งสิ้น	๑๓			๑๐		

## การประกวดเพลงคุณธรรม

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

- 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 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 ส่งเอกสารต่อไปนี้ให้กรรมการทุกคนก่อนเริ่มแข่งขัน
  - ๓.๑.๑ ชื่อโรงเรียน เขตพื้นที่ ชื่อนักเรียน ชื่อครูผู้ฝึกสอน ๒ คนต่อ ๑ ทีม
  - ๓.๑.๒ เนื้อร้อง (เพลงไทยสากล ไทยลูกทุ่ง ที่เผยแพร่โดยทั่วไป เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง)
    - ๓.๑.๓ ชื่อผู้แต่งและความเป็นมาของเพลง ไม่เกิน ๕ บรรทัด (ถ้ามี)
    - ๓.๑.๔ การแปลความจากเนื้อร้อง มีคำสำคัญ (key words) อะไรบ้าง มีคุณธรรมสำคัญอะไรบ้างที่เนื้อร้องต้องการสื่อสารแก่ผู้ฟัง
  - ๓.๒ นักเรียนทุกคนในแต่ละทีมนำเสนอเพลงไทยที่มีเนื้อร้องส่งเสริมคุณธรรมบนเวที พร้อมแสดงท่าทาง อารมณ์ ความรู้สึก ประกอบเป็น Music Video (แสดงสด) สื่อสารเนื้อหาสาระสำคัญตามที่แปลความจากเพลงให้คณะกรรมการชม โดยการเรียงตามลำดับที่จับฉลากได้ (ไม่จำเป็นต้องร้องเพลงทุกคน)
- \* ให้ใช้เวลาแนะนำตัวทั้งทีมได้ไม่เกิน ๑ นาที เพราะกรรมการจะมีเอกสารของโรงเรียนแล้ว (๓.๑.๑) และร้องเพลงตามความยาวของเพลงปกติ มิต้องต่อเติม

๓.๓ ขณะนี้นักเรียนรอการประกวด ควรระวังเรื่อง “การใช้เสียง” ไม่ควรรบกวนสมาธิของทีมอื่น

๓.๔ การประกวดใช้การร้องสดไม่มีเครื่องดนตรีประกอบ แต่อาจใช้ร่างกายทำเสียงดนตรีได้ และใช้การร้องประสานเสียงก็ได้

๓.๕ การแต่งกายให้แต่งชุดนักเรียน ไม่ต้องใช้อุปกรณ์ประกอบใดๆ

๓.๖ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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

๔.๑ สีลาประกอบสอดคล้องกับเนื้อเพลงและความสามารถในการนำเสนอ ๓๐ คะแนน

๔.๒ ความไพเราะของทำนองและจังหวะเพลง ๒๐ คะแนน

๔.๓ ความไพเราะของกระแสเสียง 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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

**๖. คณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน**

๖.๑ ระดับชั้นละ ๓ คน หรือ ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

๖.๒.๑ ครูสังกัด สพฐ.ที่มีความรู้ความสามารถด้านภาษาไทย ดนตรี การสื่อสารอวัจนภาษา หรือมีผลงานดีเด่น

๖.๒.๒ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถในการแสดง การละคร การร้องเพลง

๖.๒.๓ ครูสังกัด สพฐ. ที่มีความรู้เรื่องคุณธรรมหรือครูผู้มีผลงานดีเด่นด้านคุณธรรมและจริยธรรม

**ข้อควรคำนึง**

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓



สถานที่ สถานที่ที่ใช้นำเสนอ ควรเปิดโอกาสให้ได้ชมโดยทั่วกัน

#### ๗. การแข่งขันระดับภาคชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ ตามลำดับเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

#### ๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

ข้อเสนอแนะในการต่อยอด กิจกรรมประกวดเพลงคุณธรรม ควรต่อยอดโดยการจัดค่ายพัฒนา

## การประกวดภาพยนตร์สั้น

### ๑. คุณสมบัติผู้สมัคร

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

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

### ๒. หลักเกณฑ์การส่งผลงาน

๒.๑ โรงเรียนมีสิทธิ์เลือกส่งได้ ๑ ระดับชั้น ดังนี้

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

๒.๒ โรงเรียนมีสิทธิ์ส่งได้ ๑ ทีม ๆ ละ ๑ เรื่อง

๒.๓ ในทีมต้องเป็นนักเรียนในระดับและโรงเรียนเดียวกัน ประกอบด้วยนักเรียน จำนวน ๕ คน

และครูผู้ควบคุม จำนวนไม่เกิน ๒ คน

### ๓. ลักษณะผลงาน

๓.๑ เป็นภาพยนตร์สั้น ความยาวไม่เกิน ๗ นาที (รวม Title และ End Credit) มีเนื้อหาการนำเสนอ ภายใต้แนวคิด “รู้จักตัวตน ค้นพบตัวเอง” เป็นการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการค้นพบความถนัดความสามารถพิเศษ ของตัวเอง โดยได้เรียนรู้และศึกษาเพิ่มเติมจากโรงเรียน หรือคนที่ประสบความสำเร็จในด้านนั้น ๆ อันเป็นบทเรียนที่มี คุณค่าช่วยสร้างความสำเร็จ หรือหาเลี้ยงชีพในอนาคตได้

๓.๒ ต้องเป็นผลงานที่ผลิตขึ้นใหม่ ไม่ลอกเลียนแบบ ไม่เคยส่งประกวดหรือได้รับรางวัลมาก่อน

### ๔. วิธีดำเนินการและรายละเอียดการส่งผลงาน

การประกวด แบ่งเป็น ๓ ระดับ คือ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับชายแดนใต้

๔.๑ ส่งผลงานก่อนการประกวดอย่างน้อย ๑ สัปดาห์ หรือตามที่ได้ผู้จัดกำหนด ประกอบด้วย

- ๑) รายชื่อนักเรียนและครูผู้ฝึกสอน จำนวน ๕ ชุด
  - ๒) DVD บันทึกผลงานภาพยนตร์สั้น จำนวน ๕ แผ่น
  - ๓) บทภาพยนตร์ จำนวน ๕ เล่ม
- (ผู้ส่งภาพยนตร์สั้นเข้าประกวดควรเตรียมผลงาน ๑ ชุดในวันนำเสนองาน)

๔.๒ สถานที่ส่งผลงานส่งด้วยตัวเอง หรือทางไปรษณีย์ หรือตามที่ได้ผู้จัดกำหนด

- ๑) ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ส่งที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ที่โรงเรียนตั้งอยู่
- ๒) ระดับชายแดนใต้ ส่งที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เป็นตัวแทน (สพป.นราธิวาส เขต ๑)

๔.๓ ทีมผู้เข้าประกวดและครูผู้ฝึกสอนรายงานตัวพร้อมกันทุกคนในวันประกวด ณ สถานที่จัดงาน นักเรียนนำเสนอผลงานแบบอิสระ สามารถใช้อุปกรณ์ประกอบการนำเสนอได้ (ถ้ามี) เวลานำเสนอไม่เกิน ๕ นาที

## ๕. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

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

## ๖. คะแนนและเกณฑ์การตัดสิน

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

## ๗. คณะกรรมการตัดสิน

๗.๑ คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ คน หรือ จำนวน ๕ คน

๗.๒ คุณสมบัติคณะกรรมการ

ครู/อาจารย์/ผู้ทรงคุณวุฒิจากภาครัฐ/ภาคเอกชนที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านภาพยนตร์

### ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- ๓) กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียน
- ๕) กรรมการควรบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา
- ๖) สถานที่จัดการประกวดควรเป็นห้องที่มีขนาดเหมาะสม สามารถควบคุมแสงสว่างและความดังของเสียงได้ดี
- ๗) สถานที่จัดการประกวดควรเป็นห้องที่มีเครื่องฉายพร้อมจอแสดงภาพยนตร์มีขนาดเหมาะสม
- ๘) สถานที่จัดการประกวดควรมีไมค์สาย/ไมค์ลอย พร้อมเครื่องขยายเสียง
- ๙) สถานที่จัดการประกวดควรมีชุดคอมพิวเตอร์/ชุดเครื่องเล่นดีวีดี/วีซีดี/USB พร้อมอุปกรณ์

เชื่อมต่อเครื่องฉาย

- ๑๐) สถานที่จัดการประกวดควรมีเจ้าหน้าที่ควบคุม/ประสานงาน ประจำห้องแข่งขัน
- ๑๑) สถานที่จัดการประกวดควรมีโต๊ะ/เก้าอี้ เพียงพอสำหรับคณะกรรมการและผู้เข้าแข่งขัน

#### ๘. สิทธิในการเข้าแข่งขัน

๘.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ทีมที่เป็นตัวแทนจากโรงเรียน/กลุ่มโรงเรียน

๘.๒ ระดับชายแดนใต้ ทีมที่เป็นตัวแทนจากระดับเขตพื้นที่การศึกษาที่ได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

**หมายเหตุ** กรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของการให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้า ข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

## การประกวดเล่านิทานคุณธรรม

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

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 กำหนดให้ผู้เข้าประกวดเล่านิทานโดยใช้เครื่องเสียงจากกองกลาง

๓.๔ ให้ผู้เข้าประกวดใช้สื่อประกอบขณะเล่านิทาน

๓.๕ ผู้เข้าประกวดสามารถใช้เพลงประกอบการเล่าได้ (ผู้เข้าประกวดจัดทำมาเอง)

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

เกณฑ์การแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

หน้า ๘

๔.๔ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การใช้สื่อ อุปกรณ์ประกอบเหมาะสม ๑๕ คะแนน

๔.๕ บุคลิกภาพ ๑๐ คะแนน

๔.๖ ใช้เวลาตามกำหนด ๕ คะแนน

หมายเหตุ ๑. การเล่นิทานเกินเวลาที่กำหนด

๑.๑ เกินเวลา ๓ นาทีขึ้นไป 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 ระดับชั้นละ 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
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓
- กรรมการควรบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

#### สถานที่

สถานที่ใช้แข่งขันควรเป็นเวทีหรือห้องประชุมขนาดใหญ่ที่มีเครื่องขยายเสียง

#### ๗. การเข้าแข่งขันระดับขยายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับขยายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับ เหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของการให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

ข้อเสนอแนะในการต่อยอด กิจกรรมประกวดเล่านิทานคุณธรรม ควรต่อยอดโดย การเข้าค่ายพัฒนา

## การประกวดมารยาทไทย

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

- 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 ยกเว้นถ้าเป็นโรงเรียนชายล้วนหรือหญิงล้วน อนุโลมให้เป็นทีม ชายคู่ หญิงคู่ได้

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมรายชื่อครูผู้ฝึกสอน ๒ คน ต่อ ๑ ทีม
- ๓.๒ รายละเอียดการแข่งขัน (ใช้เกณฑ์ของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม ที่ upload ไว้ในเว็บไซต์งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๖๗)

- ๓.๒.๑ **ทำบังคับ** ผู้เข้าประกวดทุกคนจะต้องปฏิบัติ
  - ๑.๑ กราบเบญจางคประดิษฐ์ (ทุกระดับชั้น)
  - ๑.๒ 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 ปู่ย่าตายาย ครูอาจารย์ และ

บุคคลที่เคารพนับถืออย่างสูง

- ๑๒) การไหว้ระดับ ๓ ไหว้ผู้ที่เคารพนับถือโดยทั่วไปที่มีอาวุโสไม่มาก รวมถึงผู้เสมอกัน
- ◆ ทำเลือกสำหรับระดับชั้น **ม.๔ - ม.๖** ประกวดทำเลือกโดยการจับฉลากสถานการณ์ที่

คณะกรรมการกำหนดให้

- 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 (ความสุภาพเรียบร้อย) 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 (ความสุภาพเรียบร้อย) 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 ระดับชั้นละ ๓ คน หรือ ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

๖.๒.๑ ครูสังกัด สพฐ. ที่มีความรู้เรื่องมารยาทไทย

๖.๒.๒ ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานอื่นที่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องมารยาท (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม)

### ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓
- กรรมการควรบันทึกข้อคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

**สถานที่** ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะหมู่บูชา พร้อมด้วยธงชาติและพระบรมฉายาลักษณ์ พร้อมทั้งอุปกรณ์ในการประกวดสำหรับจัดการแข่งขัน (ควรเป็นห้องจริยธรรม) และสามารถเปิดให้เข้าชมการประกวดได้

## ๗. การเข้าแข่งขันระดับชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ ตามลำดับเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

## ๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

**ข้อเสนอแนะในการต่อยอด** กิจกรรมประกวดมารยาทไทย ควรต่อยอดโดยการเข้าค่ายพัฒนา

## ข้อร้องอนาซีตเป็นภาษามลายู

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนโรงเรียนสังกัด สพฐ. ในเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

- ๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖
- ๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓
- ๑.๓ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

### ๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ ประเภททีม ๆ ละ ๕ คน ชายล้วน หรือหญิงล้วน (ระดับ สพป.)
- ๒.๒ ประเภททีม ๆ ละ ๕ คน ชายล้วนเท่านั้น (ระดับ สพม.)

### ๓. วิธีการดำเนินการ

- ๓.๑ เนื้อร้องของเพลงอนาซีตเป็นการเผยแพร่อิสลาม การอนุรักษ์อิสลาม เน้นยกระดับคุณภาพชีวิต และความเป็นอยู่ของผู้คน ไม่มีเนื้อหาที่กระทบต่อบุคคล สังคม และไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องการเมืองการปกครอง
- ๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันจับฉลากเพื่อจัดลำดับก่อนหลัง
- ๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องส่งมอบเอกสารเนื้อหาให้กรรมการก่อนการแข่งขัน จำนวน ๓ ชุด
- ๓.๔ ไม่อนุญาตให้ใช้ตำราหรือเอกสารใดๆ ในการแข่งขัน
- ๓.๕ ใช้ภาษามลายูกกลาง ในการข้อร้องอนาซีต
- ๓.๖ ใช้เวลาในการแข่งขันไม่เกิน ๗ นาที รวม Intro - Title
- ๓.๗ ในกรณีที่ทีมผู้เข้าแข่งขันในเวลาดำเนินการจะพิจารณา ตัดคะแนน นาทีละ ๑ คะแนน

### ๔. เกณฑ์การตัดสิน

๔.๑ เนื้อหา	๒๐	คะแนน
๔.๒ การใช้อักขระภาษาถูกต้องชัดเจน	๒๐	คะแนน
๔.๓ ความพร้อมเพรียงจังหวะทำนอง	๒๕	คะแนน
๔.๔ น้ำเสียง	๒๕	คะแนน
๔.๕ บุคลิกมารยาทลีลา ท่าทางประกอบ	๕	คะแนน
๔.๖ การรักษาเวลาตามที่กำหนด	๕	คะแนน

หมายเหตุ : หากไม่ดำเนินการตามวิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน กรรมการมีสิทธิตัดคะแนนได้

## ๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

## ๖. คณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน

๖.๑ ระดับชั้นละ ๓ คน หรือ ๕ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

๖.๒.๑ ครูสังกัด สพฐ.ที่มีความรู้ความสามารถด้านภาษามลายู ดนตรี การสื่อสารอวัจนภาษา หรือมีผลงานดีเด่น

๖.๒.๒ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถในด้านภาษามลายูและวิชาการร้องอานาซิด

### ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓

สถานที่ สถานที่ให้นำเสนอ ควรเปิดโอกาสให้ได้ชมโดยทั่วกัน

## ๗. การเข้าแข่งขันระดับภาคชายแดนใต้

๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชายแดนใต้ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาลำดับที่ ตามลำดับเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

## ๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

ข้อเสนอแนะในการต่อยอด กิจกรรมประกวดขับร้องอานาซิดเป็นภาษามลายู ควรต่อยอดโดยการจัดค่ายพัฒนา

สรุปกิจกรรมการแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้

รายการ	กลุ่มสาระ	กิจกรรมการประกวดแข่งขัน	ระดับชั้น						ประเภท	รวมรายการแข่งขัน
			สพป.			สพม.				
			ปฐมวัย	ป.1-3	ป.4-6	ม.1-3	ม.1-3	ม.4-6		
1	ปฐมวัย	การปั้นดินน้ำมัน	✓						ทีม 3 คน	1
2	ปฐมวัย	การสร้างภาพด้วยการฉีก ตัด ปะ กระดาษ	✓						ทีม 3 คน	1
3	ภาษาไทย	คัดลายมือสื่อภาษาไทย		✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	5
4	ภาษาไทย	วรรณกรรมพิจารณา				✓	✓	✓	เดี่ยว	3
5	ภาษาไทย	พินิจวรรณคดี				✓	✓	✓	เดี่ยว	3
6	ภาษาไทย	เรียงร้อยถ้อยความ (การเขียนเรื่องจากภาพ)		✓					เดี่ยว	1
7	ภาษาไทย	เรียงร้อยถ้อยความ (การเขียนเรียงความ)			✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	4
8	ภาษาไทย	กวีเยาวชนคนรุ่นใหม่ (กลอนสี่)			✓				ทีม 2 คน	1
9	ภาษาไทย	กวีเยาวชนคนรุ่นใหม่ (กาพย์ยานี11)				✓	✓		ทีม 2 คน	2
10	ภาษาไทย	กวีเยาวชนคนรุ่นใหม่ (โคลงสี่สุภาพ 4 บท)						✓	ทีม 2 คน	1
11	คณิตศาสตร์	คิดเลขเร็ว		✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	5
12	คณิตศาสตร์	ต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอเอ็มที)			✓	✓	✓	✓	ทีม 2 คน ม.4-6 เดี่ยว	4
13	วิทยาศาสตร์	โครงงานวิทยาศาสตร์ประเภททดลอง			✓	✓	✓	✓	ทีม 3 คน	4
14	วิทยาศาสตร์	โครงงานวิทยาศาสตร์ประเภทสิ่งประดิษฐ์			✓	✓	✓	✓	ทีม 3 คน	4
15	วิทยาศาสตร์	การแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)			✓	✓	✓		ทีม 3 คน	3
16	นักบินน้อย	เครื่องร่อนแบบเดินตาม		✓					ทีม 2 คน	1
17	นักบินน้อย	เครื่องร่อนประเภทร่อนนานอิงยาง			✓				ทีม 2 คน	1
18	นักบินน้อย	เครื่องร่อนประเภทร่อนนานปล่อยด้วยมือ			✓				ทีม 2 คน	1
19	นักบินน้อย	เครื่องบินพลังยางประเภทบินนานสามมิติ				✓	✓		ทีม 2 คน	2
20	สุขศึกษา-พลศึกษา	การแข่งขันคีตมวยไทย			✓	✓		✓	ทีม 10 คน	3
21	สุขศึกษา-พลศึกษา	การแข่งขันแอโรบิก			✓	✓		✓	ทีม 10 คน	3
22	ศิลปะ - ทัศนศิลป์	ศิลป์สร้างสรรค์		✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	5
23	ศิลปะ - ทัศนศิลป์	วาดภาพระบายสี		✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	5
24	ศิลปะ - ทัศนศิลป์	สร้างสรรค์ภาพด้วยการปะติด		✓	✓	✓	✓		ทีม 2 คน	4
25	ศิลปะ - ดนตรี	ขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง (ชาย)			✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	4
26	ศิลปะ - ดนตรี	ขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง (หญิง)			✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	4
27	ศิลปะ - ดนตรี	ขับร้องเพลงไทยลูกกรุง (ชาย)			✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	4
28	ศิลปะ - ดนตรี	ขับร้องเพลงไทยลูกกรุง (หญิง)			✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	4
29	ศิลปะ - ดนตรี	ขับร้องเพลงสากล (ชาย)			✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	4
30	ศิลปะ - ดนตรี	ขับร้องเพลงสากล (หญิง)			✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	4
31	ศิลปะ - ดนตรี	ขับร้องเพลงพระราชนิพนธ์ (ชาย)			✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	4
32	ศิลปะ - ดนตรี	ขับร้องเพลงพระราชนิพนธ์ (หญิง)			✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	4
33	ศิลปะ - นาฏศิลป์	นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์			✓	✓	✓	✓	ทีมไม่เกิน 16 คน	4
34	การงานอาชีพ	จัดสวนถาดแบบแห้ง			✓				ทีม 3 คน	1
35	การงานอาชีพ	จัดสวนถาดแบบชื้น				✓	✓		ทีม 3 คน	2
36	การงานอาชีพ	จัดสวนแก้ว						✓	ทีม 3 คน	1

สรุปกิจกรรมการแข่งขันมหกรรมวิชาการชายแดนใต้

รายการ	กลุ่มสาระ	กิจกรรมการประกวดแข่งขัน	ระดับชั้น						ประเภท	รวมรายการแข่งขัน	
			สพป.			สพม.					
			ปฐมวัย	ป.1-3	ป.4-6	ม.1-3	ม.1-3	ม.4-6			
37	การงานอาชีพ	การแปรรูปอาหาร			✓	✓	✓	✓	ทีม 3 คน	4	
38	คอมพิวเตอร์	การสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์			✓	✓	✓	✓	ทีม 2 คน	4	
39	คอมพิวเตอร์	การสร้าง webpage ประเภท Web Editor			✓	✓	✓		ทีม 2 คน	3	
40	ภาษาอังกฤษ	พูดภาษาอังกฤษ		✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	5	
41	ภาษาอังกฤษ	การเล่านิทาน			✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	4	
42	สังคมศึกษา ๑	เพลงคุณธรรม		✓	✓	✓	✓	✓	ทีม 5 คน	5	
43	สังคมศึกษา ๑	ภาพยนต์สั้น		✓		✓	✓	✓	ทีม 5 คน	4	
44	สังคมศึกษา ๑	เล่านิทานคุณธรรม		✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	5	
45	สังคมศึกษา ๑	มารยาทไทย		✓	✓	✓	✓	✓	ทีม 2 คน	5	
46	สังคมศึกษา ๑	ขับร้องอนาซีดเป็นภาษามลายู			✓	✓	✓	✓	ทีม 5 คน	4	
รวมกิจกรรมย่อยแยกตามระดับชั้น			ปฐมวัย	สพป. ป.1 - ม.3			สพม. ม.1 - 6			รายการ	150
			2	82			66				
รวมกิจกรรมทั้งหมด			150						รายการ		