



เกณฑ์การจัด การแข่งขัน ทักษะวิชาการ

ในงาน ThaChang 2 Inno-Learning & Academic Open House 2026
เปิดบ้านนวัตกรรมการเรียนรู้และทักษะวิชาการ เครือข่ายท่าฉาง 2
ประจำปีการศึกษา 2569



กลุ่มสาระการเรียนรู้
คณิตศาสตร์



กลุ่มสาระการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์



กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาไทย



กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาต่างประเทศ



กลุ่มสาระการเรียนรู้
สังคมศึกษา
ศาสนาและวัฒนธรรม



กลุ่มสาระการเรียนรู้
ศิลปะ



นิทรรศการ
นวัตกรรมการเรียนรู้



การแสดงผลงาน
และสิ่งประดิษฐ์



ฐานการเรียนรู้
เชิงปฏิบัติการ



กิจกรรม
สร้างสรรค์มากมาย



เวทีประกวด
แข่งขันทักษะวิชาการ

คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นเกณฑ์และแนวทางในการจัดการแข่งขันทักษะวิชาการ ในงาน "ThaChang ๒ Inno-Learning & Academic Open House ๒๐๒๖ เปิดบ้านนวัตกรรมการเรียนรู้และทักษะวิชาการ เครือข่ายท่าฉาง ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๙" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อชี้แจงรายละเอียด กติกา คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน และเกณฑ์การตัดสินสำหรับการแข่งขันในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ

ภายในเอกสารได้รวบรวมเกณฑ์การแข่งขันครอบคลุม ๖ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ กลุ่มสาระ การเรียนรู้คณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เพื่อให้คณะกรรมการจัดการแข่งขัน คณะกรรมการตัดสิน ครูผู้ฝึกสอน และนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน ได้ใช้เป็นคู่มือ อ้างอิงในการเตรียมความพร้อม

คณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารเกณฑ์การแข่งขันฉบับนี้จะช่วยให้การดำเนินกิจกรรมบรรลุตาม วัตถุประสงค์ เป็นไปด้วยความเรียบร้อย โปร่งใส และยุติธรรม

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์.....	๑
กิจกรรมที่ ๑ การแข่งขันซูโดกุ (Sudoku)	๓
กิจกรรมที่ ๒ การแข่งขันคิดเลขเร็ว	๕
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์.....	๘
กิจกรรมที่ ๑ การแข่งขันตอบปัญหาวิทยาศาสตร์	๑๐
กิจกรรมที่ ๒ การแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)	๑๒
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	๑๙
กิจกรรมที่ ๑ การแข่งขันคัดลายมือ	๒๑
กิจกรรมที่ ๒ การแข่งขันการอ่านทำนองเสนาะ	๒๒
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	๒๔
กิจกรรมที่ ๑ การแข่งขันการต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword)	๒๖
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	๓๖
กิจกรรมที่ ๑ การแข่งขันตอบปัญหาสังคมศึกษา	๓๘
กิจกรรมที่ ๒ การประกวดมารยาทไทย	๔๐
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	๔๒
กิจกรรมที่ ๑ การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง	๔๔
กิจกรรมที่ ๒ การแข่งขันขับร้องเพลงสากล	๔๖

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการ

ThaChang ๒ Inno-Learning & Academic Open House ๒๐๒๖

เปิดบ้านนวัตกรรมการเรียนรู้และทักษะวิชาการ เครือข่ายท่าฉาง ๒

ปีการศึกษา ๒๕๖๙

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

รายการแข่งขันทักษะทางวิชาการ						
ลำดับ	รายการแข่งขัน	ระดับการแข่งขัน			ประเภท	หมายเหตุ
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓		
๑	การแข่งขันซูโดกุ (Sudoku)	✓	✓	✓	บุคคล (เดี่ยว)	
๒	การแข่งขันคิดเลขเร็ว	✓	✓	✓	บุคคล (เดี่ยว)	
รวม ๒ กิจกรรม		๖ รายการ				

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

กิจกรรมที่ ๑ การแข่งขันซูโดกุ (Sudoku)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ป. ๑-๓ (ช่วงชั้นที่ ๑)
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔-๖ (ช่วงชั้นที่ ๒)
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑-๓ (ช่วงชั้นที่ ๓)

๒. ประเภท และระดับชั้น (ประเภทรายบุคคล (เดี่ยว))

- ๒.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒
- ๒.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒
- ๒.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ผู้เข้าแข่งขันแข่งขันเป็นรายบุคคล แบ่งการแข่งขันออกเป็น ๓ ระดับ ได้แก่ ระดับ ป.๑-๓, ป.๔-๖ และ ม.๑-๓
- ๓.๒ กรรมการแจกโจทย์ซูโดกุให้ผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๑ ชุด โดยกำหนดระดับความยากให้เหมาะสมกับระดับชั้น
- ๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องเติมตัวเลขลงในช่องว่างให้ครบถ้วน โดยตัวเลขในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละช่องย่อย ต้องไม่ซ้ำกัน
- ๓.๔ กำหนดเวลาในการแข่งขัน ๓๐ นาที ผู้เข้าแข่งขันสามารถส่งคำตอบก่อนหมดเวลาได้
- ๓.๕ เมื่อผู้เข้าแข่งขันทำเสร็จแล้ว ให้ยกมือแจ้งกรรมการเพื่อตรวจคำตอบ โดยกรรมการจะบันทึกเวลาที่ส่งคำตอบ
- ๓.๖ อุปกรณ์: ใช้แบบทดสอบและอุปกรณ์ที่คณะกรรมการจัดเตรียมให้
- ๓.๗ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้เครื่องคิดเลข โทรศัพท์มือถือ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ช่วยในการแข่งขัน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ ผู้เข้าแข่งขันที่ทำโจทย์ชุดใดถูกต้องครบถ้วนทุกข้อ จะได้รับคะแนนเต็มและพิจารณาจากเวลาที่ใช้ในการแข่งขันเป็นลำดับแรก

๔.๒ กรณีมีผู้เข้าแข่งขันทำโจทย์ถูกต้องครบถ้วนเท่ากัน ให้ผู้ที่ใช้เวลาน้อยกว่าเป็นผู้ชนะ

๔.๓ กรณีไม่มีผู้เข้าแข่งขันทำโจทย์ได้ถูกต้องครบถ้วน ให้พิจารณาจากจำนวนข้อที่ตอบถูกต้อง โดยผู้ที่มีจำนวนข้อถูกต้องมากกว่าจะได้รับอันดับที่สูงกว่า

๔.๔ หากจำนวนข้อที่ตอบถูกต้องเท่ากัน ให้พิจารณาจากเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ผู้ที่ใช้เวลาน้อยกว่าจะได้รับอันดับที่สูงกว่า

๔.๕ กรณีคะแนนและเวลาเท่ากัน ให้คณะกรรมการใช้โจทย์สำรองเป็นเกณฑ์ในการตัดสิน

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ ประกอบด้วย ครู ศึกษานิเทศก์หรือ บุคลากรอื่นที่เหมาะสม

๖.๒ คุณสมบัติของคณะกรรมการต้องมีความรู้ด้านคณิตศาสตร์

๗. สถานที่แข่งขัน

จัดสอบในห้องเรียน ณ โรงเรียนบ้านท่าแซะ สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต ๒

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขัน สำนักเขตพื้นที่การศึกษาและสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสิทธิ์ในการนำผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชั้นงานและทุกระดับขึ้นไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

กิจกรรมที่ ๒ การแข่งขันคิดเลขเร็ว

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ป. ๑-๓ (ช่วงชั้นที่ ๑)
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔-๖ (ช่วงชั้นที่ ๒)
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑-๓ (ช่วงชั้นที่ ๓)

๒. ประเภท และระดับชั้น (ประเภทรายบุคคล (เดี่ยว))

- ๒.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒
- ๒.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒
- ๒.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัวก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๓๐ นาที และนั่งประจำที่ตามที่คณะกรรมการกำหนด

๓.๒ กรรมการแจกกระดาษสำหรับแสดงวิธีคิดและผลลัพธ์ ผู้เข้าแข่งขันต้องเขียนชื่อ-สกุล โรงเรียน และเลขที่นั่งตามแบบที่กำหนด

๓.๓ ใช้ตัวเลขที่ได้จากการสุ่มโจทย์ โดยผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ตัวเลขที่กำหนดให้ครบทุกตัวและใช้ได้ตัวเลข

๑ ครั้ง เว้นแต่โจทย์ของรอบนั้นจะระบุเป็นอย่างอื่น

๓.๔ สามารถใช้เครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ตามที่กำหนดในแต่ละระดับ แต่ต้องแสดงวิธีคิดอย่างชัดเจน

๓.๕ ห้ามใช้เครื่องคิดเลข โทรศัพท์มือถือ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ช่วยคำนวณ หากพบการทุจริตหรือไม่ปฏิบัติตามกติกา ให้ตัดสิทธิ์ทันที

๓.๖ กรรมการสามารถปรับจำนวนตัวเลข จำนวนข้อ และเวลาให้เหมาะสมกับจำนวนผู้เข้าแข่งขันและสถานที่ โดยต้องประกาศกติกาให้ผู้เข้าแข่งขันทราบก่อนเริ่มการแข่งขัน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ เงื่อนไขและขอบข่ายเนื้อหาตามระดับชั้น:

- **ระดับ ป.๑-๓:** ใช้เฉพาะการบวก ลบ คูณ และหาร โดยใช้จำนวนนับและจำนวนเต็มที่เหมาะสมกับระดับชั้น ไม่ใช้เลขยกกำลัง รากที่สอง รากที่สาม แฟกทอเรียล เศษส่วนซ้อน หรือสัญลักษณ์พิเศษ เน้นความคล่องตัว ความถูกต้อง และการคิดคำนวณพื้นฐาน
- **ระดับ ป.๔-๖:** ใช้การบวก ลบ คูณ และหารเป็นหลัก ยังไม่ใช้เลขยกกำลังรากและแฟกทอเรียล เน้นการคำนวณหลายขั้นตอนและการเลือกวิธีคิดที่รวดเร็ว
- **ระดับ ม.๑-๓:** ใช้การบวก ลบ คูณ หาร และวงเล็บ โดยเพิ่มเลขยกกำลังและรากที่สองอย่างง่ายได้ ไม่กำหนดให้ใช้แฟกทอเรียลหรือรากซ้อน เน้นการคิดวิเคราะห์ การจัดลำดับการคำนวณ และความรวดเร็ว

๔.๒ รูปแบบการแข่งขันและการให้คะแนน:

- แบ่งการแข่งขันเป็น ๓ รอบ เพื่อวัดทั้งความถูกต้องและความเร็ว
- **รอบที่ ๑:** จำนวน ๑๐ ข้อ รูปแบบการคำนวณพื้นฐานตามระดับชั้น (เวลาข้อละ ๓๐ วินาที) ข้อละ ๑๐ คะแนน รวมคะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน
- การให้คะแนนพิจารณาจากคำตอบที่ถูกต้องและวิธีคิดที่เป็นไปตามกติกา กรณีผู้เข้าแข่งขันได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาเวลาที่ใช้ในการแข่งขันตามลำดับ

๔.๓ ตัวอย่างโจทย์ตามระดับ:

- **ป.๑-๓:** โจทย์: ๒, ๕, ๗, ๘ ผลลัพธ์: ๕๓ วิธีคิด: $๘ \times ๗ - ๕ + ๒ = ๕๓$ (ใช้ +, -, $\times$, $\div$ และใช้ตัวเลขที่กำหนดครบทุกตัว ตัวละ ๑ ครั้ง)
- **ป.๔-๖:** โจทย์: ๕, ๖, ๗, ๘, ๙ ผลลัพธ์: ๕๐๕ วิธีคิด: $๙ \times ๘ \times ๗ + ๖ - ๕ = ๕๐๕$ (ใช้ +, -, $\times$, $\div$ และใช้ตัวเลขที่กำหนดครบทุกตัว ตัวละ ๑ ครั้ง)
- **ม.๑-๓:** โจทย์: ๒, ๓, ๕, ๘ ผลลัพธ์: ๔๙ วิธีคิด: $๘^๒ - (๕ \times ๓) + ๒ = ๔๙$ (ใช้ +, -, $\times$, $\div$, วงเล็บ และเลขยกกำลังหรือรากที่สองอย่างง่าย)

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
 คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
 คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
 ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

- ๖.๑ ประกอบด้วย ครู ศึกษานิเทศก์หรือ บุคลากรอื่นที่เหมาะสม
- ๖.๒ คุณสมบัติของคณะกรรมการต้องมีความรู้ด้านคณิตศาสตร์

๗. สถานที่แข่งขัน

จัดสอบในห้องเรียน ณ โรงเรียนบ้านท่าแซะ สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต ๒

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขัน สำนักเขตพื้นที่การศึกษาและสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสิทธิ์ในการนำผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชั้นงานและทุกระดับชั้นไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการ

ThaChang ๒ Inno-Learning & Academic Open House ๒๐๒๖

เปิดบ้านนวัตกรรมการเรียนรู้และทักษะวิชาการ เครือข่ายท่าฉาง ๒

ปีการศึกษา ๒๕๖๙

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

รายการแข่งขันทักษะทางวิชาการ					
ลำดับ	รายการแข่งขัน	ระดับการแข่งขัน		ประเภท	หมายเหตุ
		ป.๔-๖	ม.๑-๓		
๑	การแข่งขันตอบปัญหาวิทยาศาสตร์	✓	✓	ทีม ๒ คน	
๒	การแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)	✓	✓	ทีม ๓ คน	
รวม ๒ กิจกรรม		๔ รายการ			

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

กิจกรรมที่ ๑ การแข่งขันตอบปัญหาวิทยาศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔-๖ (ช่วงชั้นที่ ๒)

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑-๓ (ช่วงชั้นที่ ๓)

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

๒.๑ ระดับชั้นประถมศึกษา ป. ๔-๖ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒

๒.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ ขอบข่ายการดำเนินการแข่งขัน มีดังนี้

- ขอบข่ายของเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในแต่ละระดับชั้น ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม เหตุการณ์ปัจจุบัน
- ผู้เข้าแข่งขันทำข้อสอบแบบปรนัย ๔๐ ข้อ และข้อสอบแบบอัตนัยสถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ (PISA) จำนวน ๒ ข้อ (เวลาที่ใช้แข่งขัน ๖๐ นาที) แบ่งเนื้อหา ดังนี้
 - ๑) เนื้อหาทั่วไป แบบปรนัย ๒๐ ข้อ (ครอบคลุมสาระวิทยาศาสตร์ชีวภาพ วิทยาศาสตร์กายภาพ วิทยาศาสตร์โลก และอวกาศ และเทคโนโลยี อย่างละเท่า ๆ กัน)
 - ๒) ความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่บูรณาการกับสาระวิชาวิทยาศาสตร์ ๒๐ ข้อ
 - ๓) โจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ(PISA) จำนวน ๒ ข้อ (โจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติทั้ง ๒ ข้อนั้น แต่ละข้อประกอบด้วยข้อความย่อยแบบเขียนอธิบายคำตอบ และแบบเลือกตอบในรูปแบบต่าง ๆ ได้ตามความเหมาะสม)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ เนื้อหาทั่วไป แบบปรนัย ๒๐ ข้อ ข้อละ ๒ คะแนน (รวม ๔๐ คะแนน)

๔.๒ ความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่บูรณาการกับสาระวิชา วิทยาศาสตร์ ๒๐ ข้อ ข้อละ ๒ คะแนน (รวม ๔๐ คะแนน)

๔.๓ โจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ (PISA) ๒ ข้อ ข้อละ ๑๐ คะแนน (รวม ๒๐ คะแนน)

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ จำนวนระดับชั้นละ ๑ ทีม ทีมละอย่างน้อย ๒ คน ประกอบด้วย ครู ศึกษานิเทศก์หรือ บุคลากรอื่น ที่เหมาะสม

๖.๒ คุณสมบัติของคณะกรรมการต้องมีความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีครอบคลุมทุกสาขาวิชา

๖.๓ ครูที่มีรายชื่อเป็นผู้ฝึกสอนไม่มีสิทธิเป็นคณะกรรมการการแข่งขัน

๗. สถานที่แข่งขัน

จัดสอบในห้องเรียน ณ โรงเรียนบ้านท่าแซะ สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต ๒

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขัน สำนักเขตพื้นที่การศึกษาและ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสิทธิในการนำผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุก ชิ้นงานและทุกระดับชั้นไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

กิจกรรมที่ ๒ การแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

การแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show) เป็นกิจกรรมการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ที่สร้างแรงบันดาลใจ และปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔-๖

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑-๓

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

๒.๑ ระดับชั้นประถมศึกษา ป. ๔-๖ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒

๒.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน ทีมละ ๓ คน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ กำหนดให้มีผู้แสดงบนเวทีจำนวน ๓ คน เท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้บุคคลประกอบฉาก หรือทำหน้าที่ใด ๆ ประกอบการแสดงบนเวทีกิจกรรมการแสดงทางวิทยาศาสตร์(ยกเว้น ผู้ชมที่ถูกเชิญขึ้นไป ในช่วงเวลาที่เชิญผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมในการแสดง)

๓.๓ เวลาที่ใช้ในการแสดง

๓.๓.๑ เวลาที่ใช้ในการแสดง ทีมละ ๘ – ๑๐ นาที กรณีที่ใช้เวลาเกินหรือขาด จะถูกหักคะแนนนาทีละ ๑ คะแนน (เศษวินาทีที่เกินหรือขาดตั้งแต่ ๓๐ วินาทีขึ้นไปให้ปัดเป็น ๑ นาที) ทั้งนี้การหักคะแนน เรื่องการใช้เวลาแสดง หักได้สูงสุดได้ไม่เกิน ๕ คะแนน ดังตาราง

แสดงเกินเวลา ๑๐ นาที	แสดงจบก่อนเวลา ๘ 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

๓.๓.๒ เวลาในการจัดเตรียมอุปกรณ์เพื่อใช้ในการแสดง ๕ นาที และเวลาในเก็บอุปกรณ์ การทำความสะอาดเวทีหลังการแสดง ๕ นาที (กรรมการจับเวลาเป็นผู้ให้สัญญาณในการเริ่มจัดเตรียมอุปกรณ์และเริ่มเก็บอุปกรณ์) ทั้งนี้การหักคะแนนเวลาในการจัดเตรียม, เก็บอุปกรณ์และการทำความสะอาดเวทีหักได้สูงสุดได้ไม่เกิน ๑ คะแนน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ สารทางวิชาการ (๓๕ คะแนน)

๔.๑.๑ เนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ (๑๕ คะแนน)

- ๑) อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้องตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ ๕ คะแนน
- ๒) อธิบายเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ได้กระชับชัดเจนเข้าใจง่าย ๕ คะแนน
- ๓) เนื้อหาที่น่าสนใจสอดคล้องตรงตามเล่มรายงาน ๕ คะแนน

๔.๑.๒ การเชื่อมโยงกิจกรรม (๕ คะแนน)

- ๑) มีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของกิจกรรมได้สอดคล้องกัน

๔.๑.๓ ความสำเร็จของการทดลอง (๑๐ คะแนน)

- ๑) มีการแสดงขั้นตอนการทดลองที่ชัดเจน ๕ คะแนน
- ๒) ทำการทดลองได้ประสบผลสำเร็จ ๕ คะแนน

๔.๑.๔ รายงานการแสดงผล (๕ คะแนน)

- ๑) รายงานการแสดงผล มีเนื้อหาถูกต้อง และมีองค์ประกอบครบถ้วนตามรูปแบบที่กำหนด

๔.๒ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (๓๐ คะแนน)

๔.๒.๑ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ (๕ คะแนน)

- ๑) ใช้เทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่และน่าสนใจ

๔.๒.๒ การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๑๕ คะแนน)

- ๑) อธิบายหลักการทางวิทยาศาสตร์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ได้ ๑๐ คะแนน
- ๒) เชื่อมโยงความรู้จากหลักการทางวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และยกตัวอย่างได้ชัดเจน น่าสนใจ ๕ คะแนน

๔.๒.๓ ความสามารถในการกระตุ้นความสนใจ (๑๐ คะแนน)

- ๑) กระตุ้นความสนใจของผู้ชมให้เกิดข้อสงสัยที่นำไปสู่การหาคำตอบของการทดลองได้ ๕ คะแนน
- ๒) การทดลองสนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ หรือ ชวนติดตาม ๕ คะแนน

๔.๓ การแสดง (๓๕ คะแนน)

๔.๓.๑ ความต่อเนื่องและปฏิภาณไหวพริบในการแสดง (๑๐ คะแนน)

- ๑) การแสดงมีความต่อเนื่องไม่ติดขัด ๕ คะแนน
- ๒) ผู้แสดงมีปฏิภาณไหวพริบหรือแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ๕ คะแนน

๔.๓.๒ การสื่อสารและการใช้ภาษา (๕ คะแนน)

- ๑) มีการพูดชัดถ้อย ชัดคำ ออกเสียงถูกต้องอักขรวิธี สุภาพและเหมาะสม โดยเน้นบุคลิกภาพที่มีลักษณะเชิงนักวิทยาศาสตร์ ที่มีความน่าเชื่อถือ

๔.๓.๓ การมีส่วนร่วมของผู้ชม (๕ คะแนน)

- ๑) ผู้ชมมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมหรือมีส่วนร่วมในการทำการทดลอง

๔.๓.๔ ความปลอดภัยในการแสดง (๕ คะแนน)

- ๑) มีการทดลองที่ปลอดภัยไม่ก่อให้เกิดอันตราย ต่อผู้แสดงและผู้ชม หลังการแสดงต้องทำความสะอาดเวทีให้อยู่ในสภาพพร้อมสำหรับการแข่งขันลำดับต่อไป

๔.๓.๕ วัสดุอุปกรณ์ในการแสดง (๕ คะแนน)

- ๑) วัสดุที่นำขึ้นมานบนเวทีจะต้องนำมาใช้ประกอบการแสดง มีความประหยัด และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

๔.๓.๖ เวลาในการแสดง (๕ คะแนน)

- ๑) เวลาในการแสดง ๘-๑๐ นาที

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น	
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด	

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ จำนวนคณะกรรมการ คณะกรรมการระดับชั้นละ ๑ ชุด ชุดละ ๔ คน ประกอบด้วย คณะกรรมการตัดสินการแสดง ๓ คน และคณะกรรมการจับเวลา ๑ คน

๖.๒ คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๖.๒.๑ บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

๖.๒.๒ ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม และไม่แต่งตั้งบุคคลที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผลการแข่งขันเป็นกรรมการ เช่น ครูในโรงเรียนที่ส่งทีมเข้าร่วมแข่งขัน เป็นต้น

๗. สถานที่แข่งขัน

๗.๑ เวทีการแข่งขัน (พื้นที่ของเวทีต้องเรียบ แข็งแรง และอยู่ในระดับเดียวกันทั้งหมด) มีจุดเชื่อมต่อปลั๊กไฟ ไม่น้อยกว่า ๒ จุด จัดเตรียมโต๊ะการแสดงผล (มีขนาดไม่น้อยกว่า ๖๐*๑๒๐ เซนติเมตร) และมีพื้นที่บริเวณให้ผู้สนใจเข้าชมการแข่งขันได้ไม่น้อยกว่า ๗๐ ที่นั่ง ในกรณีที่ไม่สามารถจัดเตรียมเวทีขนาดดังกล่าวได้ให้ใช้พื้นที่โล่งโดยตีเส้นหรือใช้เทปขาวกำหนดขอบเขตพื้นที่ในการแสดงผล ๘ เมตร * ๖.๕ เมตร แทนได้

๗.๒ สถานที่จัดการแข่งขันต้องจัดเตรียมระบบเครื่องเสียง เช่น เครื่องขยายเสียง ลำโพง ไมค์ลอย (มี ๑ ชุด ชุดละ ๒ ตัว) ถ่านไฟฉาย ฯลฯ

๗.๓ สถานที่จัดการแข่งขันต้องจัดเตรียมอุปกรณ์เพื่อความปลอดภัย เช่น ถังดับเพลิง และอุปกรณ์ทำความสะอาด เช่น ไม้กวาด ไม้ถูพื้น ถังขยะ ถังน้ำ

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขัน สำนักเขตพื้นที่การศึกษาและสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสิทธิในการนำผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชั้นงานและทุกระดับขึ้นไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

๙. รูปแบบการเขียนรายงาน

(ปกนอก)

รายงานการแสดงผลทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

เรื่อง.....

โดย

๑.....

๒.....

๓.....

ครูที่ปรึกษา

๑.

๒.

โรงเรียน..... สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต ๒

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของการแข่งขันการแสดงผลทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

ระดับชั้น.....

เนื่องในกิจกรรม ThaChang ๒ Inno-Learning & Academic Open House ๒๐๒๖

เปิดบ้านนวัตกรรมการเรียนรู้และทักษะวิชาการ

เครือข่ายท่าฉาง ๒ ประจำปี ๒๕๖๙

(ปกใน)

เรื่อง.....

โดย

๑.

๒.

๓.

ครูที่ปรึกษา

๑.

๒.

ส่วนประกอบรายการแสดง

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

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

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการ

ThaChang ๒ Inno-Learning & Academic Open House ๒๐๒๖

เปิดบ้านนวัตกรรมการเรียนรู้และทักษะวิชาการ เครือข่ายท่าฉาง ๒

ปีการศึกษา ๒๕๖๙

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายการแข่งขันทักษะทางวิชาการ						
ลำดับ	รายการแข่งขัน	ระดับการแข่งขัน			ประเภท	หมายเหตุ
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓		
๑	การแข่งขันคัดลายมือ	✓	✓	✓	บุคคล	
๒	การแข่งขันการอ่านทำนองเสนาะ		✓	✓	บุคคล	
รวม ๒ กิจกรรม		๕ รายการ				

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

กิจกรรมที่ ๑ การแข่งขันคัดลายมือ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๑-๓ (ช่วงชั้นที่ ๑)
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔-๖ (ช่วงชั้นที่ ๒)
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑-๓ (ช่วงชั้นที่ ๓)

๒. ประเภท และระดับชั้น (โรงเรียนมีสิทธิ์ส่งได้โรงเรียนละ ๑ คน และครูผู้ฝึกสอนไม่เกินโรงเรียนละ ๑ คน)

- ๒.๑ ระดับชั้นประถมศึกษา ป. ๑-๓ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒
- ๒.๒ ระดับชั้นประถมศึกษา ป. ๔-๖ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒
- ๒.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ผู้เข้าแข่งขันพร้อมกัน เวลา ๐๙.๐๐ น.
- ๓.๒ เริ่มการแข่งขันเวลา ๐๙.๐๐ น. - ๑๐.๐๐ น.
- ๓.๓ คัดลายมือตามบทอ่านในกระดาษสำหรับคัดลายมือที่กำหนดให้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้
 - **ช่วงชั้นที่ ๑ (ป. ๑-๓):** ความยาว ๑๐ - ๑๕ บรรทัด คัดตัวบรรจงเต็มบรรทัดเว้นบรรทัด ด้วยดินสอไม่มีสีดำ (๒B)
 - **ช่วงชั้นที่ ๒ (ป. ๔-๖):** ความยาว ๑๕ - ๒๐ บรรทัด คัดตัวบรรจงครึ่งบรรทัดไม่เว้นบรรทัด ด้วยปากกาปากกาสีดำขนาด ๐.๕ มม.
 - **ช่วงชั้นที่ ๓ (ม. ๑-๓):** ความยาว ๒๐ - ๒๕ บรรทัด คัดตัวบรรจงครึ่งบรรทัดไม่เว้นบรรทัด ด้วยปากกาปากกาสีดำขนาด ๐.๕ มม.

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

- ๔.๑ ใช้ตัวอักษรแบบกระทรวงศึกษาธิการ (๕๐ คะแนน)
 - ๔.๒ เขียนถูกต้องตามอักขรวิธี (๒๕ คะแนน)
 - ๔.๓ อ่านง่ายเป็นระเบียบสะอาดเรียบร้อย (๒๕ คะแนน)
- หมายเหตุ: กรรมการจะไม่พิจารณาผลงาน ในกรณีดังนี้
- ๑) ความยาวไม่เป็นไปตามที่กำหนด ๒) ไม่เขียนตัวบรรจงขนาดตามที่กำหนด

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

- | | |
|----------------------|-------------------------------|
| คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง |
| คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน | ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน |
| คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง |
- ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

- ๖.๑ ประกอบด้วย ครู ศึกษานิเทศก์หรือ บุคลากรอื่นที่เหมาะสม
- ๖.๒ คุณสมบัติของคณะกรรมการต้องมีความรู้ด้านภาษาไทย

๗. สถานที่แข่งขัน

จัดสอบในห้องเรียน ณ โรงเรียนบ้านท่าแพะ สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต ๒

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขัน สำนักเขตพื้นที่การศึกษาและสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสิทธิในการนำผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชั้นงานและทุกระดับชั้นไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

กิจกรรมที่ ๒ การแข่งขันการอ่านทำนองเสนาะ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔-๖ (ช่วงชั้นที่ ๒)
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑-๓ (ช่วงชั้นที่ ๓)

๒. ประเภท และระดับชั้น (โรงเรียนมีสิทธิ์ส่งได้โรงเรียนละ ๑ คน และครูผู้ฝึกสอนไม่เกินโรงเรียนละ ๑ คน)

- ๒.๑ ระดับชั้นประถมศึกษา ป. ๔-๖ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒
- ๒.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ รอบคัดเลือก ส่งผลงานการอ่านทำนองเสนาะ ภายในเวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น.

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

- ๔.๑ อ่านถูกต้องตามฉันทลักษณ์ของบทร้อยกรอง (๓๐ คะแนน)
- ๔.๒ ถูกต้องตามอักขรวิธี (๓๐ คะแนน) แบ่งเป็น:
 - ๔.๒.๑ การออกเสียงพยัญชนะสระ วรรณยุกต์
 - ๔.๒.๒ การออกเสียงคำควบกล้ำ
 - ๔.๒.๓ ไม่อ่านตก ไม่เติมคำ
- ๔.๓ น้ำเสียง (๓๐ คะแนน) แบ่งเป็น:
 - ๔.๓.๑ ความไพเราะ
 - ๔.๓.๒ ความหนักเบา
 - ๔.๓.๓ ความชัดเจน

- ๔.๔ ให้อารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทร้อยกรอง (๕ คะแนน)

๔.๕ บุคลิกภาพมั่นใจ (๕ คะแนน)

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

คะแนน ๘๐ - ๑๐๐ คะแนน	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น	
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด	

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

- ๖.๑ ประกอบด้วย ครู ศึกษานิเทศก์หรือ บุคลากรอื่นที่เหมาะสม
- ๖.๒ คุณสมบัติของคณะกรรมการต้องมีความรู้ด้านภาษาไทย

๗. สถานที่แข่งขัน

จัดสอบในห้องเรียน ณ โรงเรียนบ้านท่าแซะ สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต ๒

๘. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขัน สำนักเขตพื้นที่การศึกษาและสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสิทธิ์ในการนำผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชั้นงานและทุกระดับชั้นไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการ

ThaChang ๒ Inno-Learning & Academic Open House ๒๐๒๖

เปิดบ้านนวัตกรรมการเรียนรู้และทักษะวิชาการ เครือข่ายท่าฉาง ๒

ปีการศึกษา ๒๕๖๙

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

รายการแข่งขันทักษะทางวิชาการ					
ลำดับ	รายการแข่งขัน	ระดับการแข่งขัน		ประเภท	หมายเหตุ
		ป.๕-๖	ม.๑-๓		
๑	การต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword)	✓	✓	ทีม ๒ คน	
รวม ๑ กิจกรรม		๒ รายการ			

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กิจกรรมที่ ๑ การแข่งขันการต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔-๖ (ช่วงชั้นที่ ๒)

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑-๓ (ช่วงชั้นที่ ๓)

๒. ประเภท และระดับชั้น (โรงเรียนมีสิทธิ์ส่งได้โรงเรียนละ ๑ ทีม ประกอบด้วยนักเรียน ๒ คน และครูผู้ฝึกสอน ไม่เกินโรงเรียนละ ๒ คน)

๒.๑ ระดับชั้นประถมศึกษา ป. ๔-๖ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒

๒.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ม. ๑-๓ สังกัด สพป.สุราษฎร์ธานี เขต ๒ เครือข่ายท่าฉาง ๒

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ โรงเรียนส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันตามประเภทที่กำหนด

๓.๒ ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน จำนวนเกมรอบคัดเลือกไม่เกิน ๕ เกม โดยกำหนดดังนี้

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๓.๔ เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน ๓ - ๖ ทีม กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือก แบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่มีทีมแข่งขันไม่มากและสามารถจัดแข่งแบบพบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งทุกโรงเรียนโดยไม่ซ้ำกัน นำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม จากนั้น รวมคะแนนทั้ง ๒ เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีมละ ๑ เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ ๒ เกมเป็นตัวตัดสิน)

๓.๕ เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ ๗ ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือก ๕ เกม โดยใช้ระบบแพ้แบบ King of the Hill (KOTH) ทุกรอบ ตามระบบการแข่งขันสากล และรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

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

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

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยแข่งขัน ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม จากนั้น รวมคะแนนทั้ง ๒ เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่า จะเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีละ ๑ เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ ๒ เกมเป็นตัวตัดสิน)

หมายเหตุ

- การเปลี่ยนแปลงระบบการแข่งขันใดก็ตาม อาจเนื่องด้วยเหตุผลหรือความจำเป็นที่เหมาะสม กรรมการจะต้องได้รับความยินยอมเห็นชอบจากผู้ฝึกสอน และนักเรียนผู้เข้าแข่งขันด้วยมติ ๑๐๐% หากมีบุคคลใดบุคคลหนึ่งแม้เพียงคนเดียวไม่เห็นชอบ จะต้องยึดระบบการแข่งขันตามเกณฑ์เป็นหลัก
- ห้ามจัดการแข่งขันโดยระบบการแข่งขันอื่นนอกเหนือจากระบบการแข่งขันเบื้องต้น เช่น แข่งแบบแพ้ตกรอบ, แบบแบ่งสาย, ลดจำนวนเกมการแข่งขัน หรือระบบอื่นใดที่ไม่ตรงกับเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น
- คำตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด ทั้งนี้ ต้องไม่ขัดกับกฎกติกา และระเบียบเกณฑ์ จัดการแข่งขัน
- ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับเครือข่าย เป็นผู้ชนะเลิศ

๔. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของ คณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๕. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

๕.๑ คณะกรรมการ

๑. ระดับชั้นละ ๑-๒ คน
๒. เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ครูอาจารย์ วิทยากร นักกีฬา ที่มีความรู้ ความยุติธรรม มีความเข้าใจในระบบ การแข่งขัน ตลอดจนกฎและกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี
๓. เป็นผู้ฝึกสอนที่ส่งนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยคัดเลือกจากผลงาน ประสบการณ์ และความสามารถตามความเหมาะสม
๔. ให้แต่ละเขตพื้นที่สรรหากรรมการในเขตที่รับผิดชอบหรือใกล้เคียงเพื่อดำเนินการตัดสินจาก คุณสมบัติเบื้องต้นตามความเหมาะสม ทั้งนี้ผู้ฝึกสอนของนักเรียนที่เข้าแข่งขัน สามารถร่วมเป็นกรรมการตัดสินได้ เนื่องจากผู้ฝึกสอนจะเข้าใจกฎและกติกาของกิจกรรมนี้เป็นอย่างดี และเพื่อแก้ปัญหาในหลายปีที่ผ่านมา กรรมการ ที่มาตัดสินมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการแข่งขันกิจกรรมนี้ไม่มากพอ อันส่งผลให้เกิดปัญหา ระหว่างการแข่งขัน ส่งผลกระทบโดยตรงต่อผู้เข้าแข่งขัน จึงอนุญาตให้ผู้ฝึกสอนสามารถร่วมเป็นกรรมการได้ แต่ต้องไม่ตัดสินชี้ขาดในเกมที่นักเรียนของตนเองกำลังแข่งอยู่ หากเกิดปัญหาในคู่ของนักเรียนตนเอง ต้องให้กรรมการท่านอื่นมาตัดสินชี้ขาดแทน แต่ยังสามารถให้คำปรึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกรรมการท่านอื่นได้เหมือนเดิม และจะต้องไม่ทำ การสอนหรือชี้แนะนักเรียนของตนเอง ระหว่างการแข่งขัน ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเป็นกลาง โดยมีประธานฯ และรองประธานฯ ควบคุมดูแล ผู้

ได้รับมอบหมายปฏิบัติหน้าที่กรรมการ สามารถศึกษากฎกติกา ระเบียบข้อปฏิบัติ และการจัดการแข่งขัน

๕.๒ ข้อปฏิบัติสำหรับกรรมการ

๑. การแข่งขันในแต่ละเกม เป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่น ๒ ฝ่าย ที่จะตัดสินกันเอง กรรมการ ไม่สามารถเข้าแทรกแซงการแข่งขันได้ หากไม่มีการร้องขอจากผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งในกรณีที่เกิดปัญหา หรือมีความเห็นไม่ตรงกันระหว่างผู้เล่น เช่น บอกผู้เล่นว่านับคะแนนผิด บอกผู้เล่นว่า คำศัพท์นั้นมีหรือไม่มี หรือบอกคำที่น้ำจะมีแก่ผู้เล่น พุดแทรกแซงการตัดสินใจของผู้เข้าแข่งขัน ทำให้เกิดความลังเล พิมพ์คำศัพท์ใน การขำเล่นจึงให้ผู้เข้าแข่งขัน (การขำเล่นจ้ ผู้เข้าแข่งขันจะพิมพ์ คำศัพท์เอง ไม่ใช่หน้าที่ของกรรมการ) ยืนหรือนั่งใกล้ ผู้เข้าแข่งขันในระยะ ๒ เมตร และส่งเสียง รบกวนผู้เข้าแข่งขัน เป็นต้น
๒. การจัดสถานที่แข่งขัน หากเป็นห้องเรียน ให้เปิดประตูห้องไว้ ห้ามปิดประตูแข่งขัน เพื่อให้ผู้ฝึกสอน ได้สังเกตการแข่งขัน โดยจัดพื้นที่สำหรับผู้ฝึกสอน ห่างจากโต๊ะแข่งขันอย่างน้อย ๓ เมตร ไม่ให้ ผู้ ฝึกสอนรบกวนการแข่งขัน ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความโปร่งใส เป็นไปตามกฎและกติกากการแข่งขัน ซึ่ง กรรมการจะต้อง ปฏิบัติด้วยความยุติธรรม ไม่ปิดกั้นการสังเกตการณ์ และเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขัน สามารถปรึกษาวางแผนร่วมกับ ผู้ฝึกสอนได้ เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละเกม
๓. กรรมการจะต้องติดประกาศผลการแข่งขันและผลการจัดอันดับทุกรอบ เพื่อให้ผู้ฝึกสอน และผู้เข้า แข่งขันได้ตรวจสอบ

๖. ข้อปฏิบัติสำหรับผู้ฝึกสอน

๖.๑ อนุญาตให้ผู้ฝึกสอนสามารถสังเกตการจัดการแข่งขันว่าถูกต้องตามเกณฑ์ได้ เมื่อมีข้อสงสัย สามารถ สอบถามกรรมการเพื่อความชัดเจน

๖.๒ ผู้ฝึกสอนต้องตรวจสอบผลการแข่งขันและผลประเภคู่ทุกเกมว่าถูกต้องหรือไม่ ก่อนจะทำการ แข่งขันใน เกมถัดไป หากตรวจสอบแล้วไม่ถูกต้อง ให้ผู้ฝึกสอนทักท้วงกรรมการทันที กรณีที่ดำเนินการแข่งขัน เกมดังกล่าว ไปแล้ว ต้องทักท้วงก่อนที่เกมในรอบนั้นจะสิ้นสุด เพื่อให้กรรมการประเภคู่การแข่งขันให้ถูกต้อง

๖.๓ ผู้ฝึกสอนต้องไม่รบกวนการแข่งขัน หรือการปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการ ให้สังเกตการณ์ด้วยความ สงบ เรียบร้อย

หมายเหตุ อนุญาตให้มีผู้สังเกตการณ์การแข่งขันได้ แต่ต้องอยู่ห่างจากบริเวณการแข่งขันอย่างน้อย ๓ เมตร ห้าม บันทึกภาพ/วิดีโอ หรือบันทึกลเสียง ห้ามยกป้ายหรือส่งเสียงเชียร์หรือกระทำการใด ๆ อันเป็นการรบกวน ผู้เข้า แข่งขัน ไม่อนุญาตให้สนทนาทางโทรศัพท์ในห้่งแข่งขัน และต้องปิดเสียงโทรศัพท์ตลอดการแข่งขัน

๗. กติกาเพิ่มเติม

๗.๑ กฎและกติกากการแข่งขัน ใช้กฎและกติกากการแข่งขันของสมาคมครูสเวิร์ด เอเม้ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย หากมีกฎกติกาอื่นใดที่แตกต่างกัน จะระบุไว้ในห้่งข้อนั้น ๆ

๗.๒ พจนานุกรมที่ใช้ในการแข่งขัน

- ๑) รุ่นประถมศึกษา (ป.๔ - ๖) ใช้พจนานุกรมอเมริกา OWL๒.๑
- ๒) รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ๓) ใช้พจนานุกรมอเมริกา OWL๒.๑
- ๓) โปรแกรมที่ใช้ชาเลนจ์จะต้องแสดงพจนานุกรมที่ถูกต้องและตรงรุ่นให้ผู้เข้าแข่งขันเห็นชัดเจน

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

- ๑) รุ่นประถมศึกษาใช้อุปกรณ์แข่งขันรุ่นประถมฯ กระดานขนาด ๑๑ x ๑๑ ช่อง (เบี้ย ๕๒ ตัว)
- ๒) รุ่นมัธยมศึกษาใช้อุปกรณ์แข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด ๑๕ x ๑๕ ช่อง (เบี้ย ๑๐๐ ตัว)
- ๓) นาฬิกา ใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ที่สามารถ ดิกลบเวลาได้ในทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา หากไม่มีนาฬิกาให้ ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันลงบนแท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “A-Math Clock” ฯลฯ

๗.๔ การเล่นพิเศษเฉพาะในรุ่นประถมศึกษา

- ๑) รุ่นประถมศึกษาจะใช้วิธีเล่นแบบยกคำ กล่าวคือ เมื่อผู้เล่นลงคำศัพท์ไปบนกระดานจะต้องเหลือคำศัพท์หลักไว้เพียง ๑ คำ และจะต้องยกคำศัพท์คำเก่าออก โดยให้ยกออกเฉพาะตัวเบี้ยอักษรที่ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของคำศัพท์ใหม่ที่เป็นคำหลัก ตัวเบี้ยที่ยกออกถือเป็นตัวเบี้ยที่ถูกใช้แล้ว ให้นำไปใส่ไว้ในกล่องแยกตัวเบี้ยต่างหาก
- ๒) การยกตัวเบี้ยคำเก่าออก ให้เป็นหน้าที่ของฝ่ายตรงข้ามที่ไม่ได้เป็นฝ่ายลงคำศัพท์ เช่น ทีม A ลงคำใหม่บนกระดาน เมื่อทีม A ขานแต้มและกดเปลี่ยนเวลาแล้ว ฝ่าย B จะเป็นฝ่ายหยิบคำเก่าออก ซึ่งแสดงถึง การยอมรับคำศัพท์ที่ฝ่าย A ลง โดยไม่มีการชาเลนจ์และเพื่อตรวจนับคะแนนของฝ่ายตรงข้าม

๗.๕ เวลาในการแข่งขัน

- ๑) รุ่นประถมศึกษา ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ ๒๐ นาที, รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น ใช้เวลาแข่งขัน ฝั่งละ ๒๒ นาที เท่า ๆ กัน
- ๒) ในการแข่งขัน แต่ละทีมจะมีเวลาแข่งขันเท่ากัน และสามารถเล่นเกินเวลาที่กำหนดได้ แต่จะถูกลงโทษ โดยหากผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนน นาทีละ ๑๐ คะแนน เศษวินาทีที่เกินจะถูกปัดขึ้นนับเป็น ๑ นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาติดลบ -๓.๑๘ นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน ๔ นาที และจะถูกหักคะแนน ๔๐ คะแนน (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่ง เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล
- ๓) ในการแข่งขัน จะยังไม่ใช่กฎ Forfeit Loss (ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลา เกินครบ ๕ นาที หรือ ๑๐ นาที)

- ๔) ทุกคู่การแข่งขันจะต้องใช้นาฬิกาจับเวลาในการแข่งขัน หากคู่ใดไม่มีการใช้นาฬิกาจับเวลา ให้ปรับเป็นแพ้ทั้ง ๒ ทีม
- ๕) ห้ามกรรมการใช้การจับเวลาแบบรวม เช่น ให้ใช้เวลารวม ๔๔ นาที หากครบ ๔๔ นาทีให้จบเกมแบบนี้ไม่ถูกต้องตามกติกา ต้องให้ผู้เล่นทั้ง ๒ ฝ่ายได้ใช้เวลาฝั่งละเท่า ๆ กัน
- ๖) ห้ามกรรมการตัดสินทำการตัดเกมการแข่งขัน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นจนจบเกมเท่านั้น นอกเสียจากพิจารณาแล้วว่าสถานการณ์คะแนน ณ เวลานั้นมีผลต่างเกินกว่าคะแนนสูงสุด (Maximum) สามารถ พิจารณาจบเกมได้ โดยต้องแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนรับทราบเหตุผลของการตัดจบเกมเสมอ หากมีการตัดเกม การแข่งขันโดยไม่สมควร ผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถทักท้วงกรรมการผู้ตัดสินได้หรือหากต้องมีการตัดเกมจริง ต้องได้รับการยินยอมจากผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนเช่นกัน
- ๗) ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ตโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้คู่แข่งขัน สามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้
- ๘) ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน
- ๙) ขั้นตอนการใช้นาฬิกา
 - ลงคำศัพท์ >> นับแต้ม >> ขานแต้ม >> กดเปลี่ยนเวลา (จากนั้นรูดูท่าที่ฝั่งตรงข้าม ว่าจะโฮลด์หรือชาเลนจ์หรือไม่ ถึงจะจับเบี้ยจากถุงได้)
 - เมื่อมีการตัดสินใจชาเลนจ์ให้กด “หยุดเวลา”
 - กรณีคะแนนไม่ตรงกันสามารถ “หยุดเวลา” เพื่อตรวจสอบคะแนนได้
- ๑๐) ในแต่ละเกม หากผู้เข้าแข่งขันมาช้าหลังจากที่กรรมการให้สัญญาณเริ่มแข่ง ฝ่ายตรงข้าม สามารถเริ่มกดเวลาเริ่มการแข่งขันได้ จนกว่าอีกฝ่ายจะเข้าสู่สนาม และจะหยุดเวลา ฝ่ายที่มาช้าจะต้องเล่นด้วยเวลาที่ เหลือ และหากมาสาย ๑๕ นาทีหลังจากเริ่มเกมไปแล้ว จะถูกปรับเป็นแพ้บาย

๗.๖ การขอตรวจศัพท์ (Challenge) และการโฮลด์ (Hold)

- ๑) ใช้ระบบชาเลนจ์แบบ Double Challenge เมื่อมีการขอชาเลนจ์ แล้วปรากฏว่า
 - คำศัพท์ที่ชาเลนจ์มีทุกคำ ฝ่ายที่ขอชาเลนจ์จะต้องเสียตาการเล่น ๑ เทิร์น ฝ่ายที่ลง คำศัพท์และถูกชาเลนจ์ในเทิร์นนั้นจะได้คะแนน และได้เล่นต่ออีก ๑ เทิร์น
 - คำศัพท์ที่ชาเลนจ์คำหนึ่งคำใดไม่มี ฝ่ายที่ลงคำศัพท์และถูกชาเลนจ์จะต้องยกคำศัพท์ออก เอากลับไปใส่ในแป้นวางเบี้ย และไม่ได้คะแนนในตาการเล่นนั้น สิทธิการเล่นจะเปลี่ยนไปเป็นของฝ่ายที่ขอชาเลนจ์
- ๒) ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดเปลี่ยนเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่กดเวลา การขอชาเลนจ์จะไม่เป็นผล
- ๓) การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาคำศัพท์ที่คู่แข่งขันลง ให้พูด “โฮลด์” ทันทีหลังจาก ที่ฝ่ายตรงข้ามกดเปลี่ยนเวลา คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าฝ่ายที่ขอโฮลด์จะ

ยอมรับคำศัพท์ นั้นๆ ช่วงเวลาของการโฮลด์ ฝ่ายโฮลด์จะต้องไม่คิดคำศัพท์จากตัวเบี้ยที่อยู่ในแป้นวางเบี้ยของตัวเอง

- ๔) หากปล่อยให้ฝ่ายตรงข้ามหยิบเบี้ยออกจากกองมาใส่ในแป้นวางเบี้ย การโฮลด์หรือชาเลนจ์จะ ไม่เป็นผล ดังนั้นต้องโฮลด์หรือชาเลนจ์ก่อนที่จะดึงตรงข้ามจะหยิบเบี้ยมาใส่ในแป้นวางเบี้ย
- ๕) ผู้เล่นมีสิทธิ์ใช้เวลาโฮลด์ ๑ นาที หากครบ ๑ นาทีแล้วยังไม่สามารถตัดสินใจได้ว่าจะชาเลนจ์หรือไม่ ฝ่ายที่ลงคำศัพท์ จะสามารถหยิบตัวเบี้ยจากกองเบี้ยมาทดแทนตัวเบี้ยที่ลงไปได้ แต่จะยังไม่นำไปใส่ในแป้นวาง เบี้ย โดยจะสามารถเปิดดูตัวเบี้ยได้แล้ววางคว่ำไว้บนโต๊ะก่อน จนกว่าฝ่ายขอโฮลด์จะตัดสินใจ
- ๖) ช่วงเวลาการโฮลด์จะไม่หยุดเวลา เวลาของฝ่ายขอโฮลด์จะลดลงเรื่อย ๆ
- ๗) การตรวจสอบคำศัพท์ ให้โปรแกรมตรวจคำศัพท์ที่มีคุณสมบัติตามมาตรฐานสากล (แนะนำโปรแกรม Zyzzyva สามารถดาวน์โหลดได้ที่กลุ่มเฟซบุ๊ก) หรือโปรแกรมอื่นที่มีความสามารถใกล้เคียง โดยเลือกใช้ ดิกชันนารีให้ตรงตามรุ่นแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ตรวจคำศัพท์ในสมาร์ทโฟน/แท็บเล็ตพีซีที่นำมาใช้จับเวลาหรือเครื่อง ส่วนตัวของผู้เล่นแข่งขัน ต้องใช้คอมพิวเตอร์แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟนที่กรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น
- ๘) เมื่อมีการขอชาเลนจ์ให้หยุดเวลา คว่ำเบี้ย ทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนไปเช็คคำศัพท์ที่เครื่องชาเลนจ์

๗.๗ การสิ้นสุดเกม เกมการแข่งขันแต่ละเกมจะจบก็ต่อเมื่อ

- ๑) เมื่อตัวเบี้ยหมดกองแล้ว และมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งลงเบี้ยตัวอักษรในแป้นหมดก่อน จะถือว่าเกมสิ้นสุด ถึงแม้ว่าอีกฝ่ายจะยังเหลือตัวเบี้ยและสามารถคิดคำศัพท์ได้ ก็ไม่สามารถลงได้แล้ว กรณีนี้ให้ฝ่ายที่เหลือตัวเบี้ยนำ คะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน แล้วคูณด้วย ๒ ได้คะแนนเท่าไร ให้นำไปบวกให้กับฝั่งตรงข้าม หรือจะ หักออกจากคะแนนของตัวเองก็ได้ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีค่าเท่ากัน)
 - ๒) กรณีที่ทั้งสองฝ่ายไม่สามารถลงได้แล้ว หรือคะแนนของทั้งสองฝ่ายเป็น ๐ ฝั่งละ ๓ ครั้งติดต่อกัน (รวมเป็น ๖ ครั้งติดต่อกัน) กรณีนี้หมายถึงรวมถึง การเปลี่ยนเบี้ย การผ่าน และการชาเลนจ์ด้วย ถือว่าเกมสิ้นสุด ให้ทั้งสองฝ่ายที่นำคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน (โดยไม่ต้องคูณด้วย ๒) ได้คะแนนเท่าไร ให้นำไปบวกให้กับฝั่งตรงข้าม หรือจะหักออกจากคะแนนของตัวเองก็ได้ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีค่าเท่ากัน) หรือจะนำ คะแนนตัวเบี้ยที่เหลือมาหักลบกัน ได้ผลต่างเท่าไร นำไปบวกให้คนที่เหลือคะแนนตัวเบี้ยน้อยกว่า (วิธีนิยม)
- หมายเหตุ การลงหมัดก่อนไม่ได้หมายความว่าฝ่ายชนะ ต้องดูที่คะแนนรวมตลอดทั้งเกม

๗.๘ คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ ๒ คะแนน เสมอได้ทีมละ ๑ คะแนน และแพ้ได้ ๐ คะแนน

๗.๙ การเขียนใบบันทึกคะแนน (Score Sheet)

- 1) กรรมการเป็นผู้เตรียมใบบันทึกคะแนนให้ผู้เข้าแข่งขัน
- 2) ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้ใบบันทึกคะแนนที่ตนเองออกแบบได้ตามความถนัด ทั้งนี้ต้องไม่ผิด ลักษณะต้องห้ามของใบบันทึกคะแนน ไม่มีการจดคำศัพท์ลงไป และยินยอมให้ฝ่ายตรงข้ามตรวจสอบความเรียบร้อย ก่อนการแข่งขันได้
- 3) การบันทึกคะแนนในแต่ละเกมเป็นหน้าที่ของผู้เข้าแข่งขัน (ไม่ใช่หน้าที่ของกรรมการ) ผู้เล่นทั้ง ๒ ฝ่ายจะต้องจดบันทึกคะแนนทั้งของตนเอง และฝ่ายตรงข้าม เพื่อใช้ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน และต้องหมั่นเช็ค คะแนนให้ตรงกันอยู่เสมอ (แนะนำให้ทำทุก ๒ - ๓ เทิร์น เป็นอย่างน้อย) เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาคะแนนผิดพลาดท้ายเกม โดยเฉพาะในรุ่นประถมศึกษา ที่มีการยกคำออกจากกระดาน

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

๗.๑๑ การเขียนใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) เมื่อจบการแข่งขันแต่ละเกม ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียน ผลการแข่งขันส่งให้กับกรรมการให้ถูกต้อง โดยปฏิบัติดังนี้

- ๑) ทีมชนะ เริ่มบันทึกผลแข่งขัน เขียนชื่อทีม ผลคะแนนของทั้งสองทีม และผลต่างคะแนนของเกม
- ๒) ทีมชนะส่งผลการแข่งขันให้ทีมแพ้ตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่ หากถูกต้อง ให้ทีมแพ้เขียนชื่อทีมตนเองลงไป และเซ็นชื่อรับรองผลการแข่งขัน จากนั้นคืนใบส่งผลการแข่งขันคืนให้กับทีมชนะ
- ๓) ทีมชนะเซ็นชื่อ และนำใบส่งผลการแข่งขันให้กับกรรมการ

๗.๑๒ การจัดอันดับคะแนน ในการจัดอันดับว่าใครอันดับดีกว่า ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน ตัวอย่างการจัดเรียงอันดับ ที่ถูกต้อง เช่น

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

๗.๑๓ แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

- 1) ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษา แต้มผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๑๐๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๑๐๐ แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มผลต่างไม่เกิน ๘๐ แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ ๘๐ แต้ม
- 2) ครอสเวิร์ดรุ่นมัธยมศึกษา แต้มผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๒๕๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๒๕๐ แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มผลต่างไม่เกิน ๒๐๐ แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ ๒๐๐ แต้ม
- 3) รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference
- 4) ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่ง ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษาจะได้แต้มผลต่างสะสม ๕๐ แต้ม มัธยมศึกษาได้ ๑๐๐ แต้ม

๗.๑๔ กฎ Gibsonize หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก กล่าวคือ สามารถเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศได้แน่นอน ถึงแม้จะแพ้ด้วยคะแนนสูงสุด (Maximum) ของแต่ละรุ่น ในเกมที่เหลือ จะใช้กฎ Gibsonize ให้เข้าไปรอบชิงชนะเลิศ ไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ และได้ผลการแข่งขันชนะบายในเกมนั้น โดยพิจารณาจาก คะแนนสะสม และผลต่างสะสม จากผลการแข่งขันทั้งหมดในรอบคัดเลือก และพิจารณาเทียบผล คะแนนระหว่างทีมอันดับ ๑ กับทีมอันดับ ๓ ตามเงื่อนไขดังนี้

- ๑) เงื่อนไขที่ ๑ คะแนนสะสม < A > ของทีมอันดับหนึ่ง มากกว่าทีมอันดับสาม อยู่ ๒ คะแนน หรือไม่ หากใช่ให้ตรวจสอบเงื่อนไขที่ ๒
- ๒) เงื่อนไขที่ ๒ คะแนนผลต่างสะสม < B > ของทีมอันดับหนึ่ง มากกว่าทีมอันดับสาม เป็น ๒ เท่า ของแต้มสูงสุด (Maximum) ในเกมที่เหลือหรือไม่ หากใช่ แสดงว่าทีมที่มีคะแนนเป็นอันดับหนึ่งได้ Gibsonize เรียบร้อย ซึ่งเหตุการณ์นี้ โดยส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในเกมคัดเลือกเกมสุดท้าย

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

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

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

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

*รุ่นมัธยมศึกษา เต็มสูงสุด Maximum เกมสุดท้าย ๒๐๐ คะแนน $\times$ ๒ เท่า = ๔๐๐ คะแนน

๗.๑๕ การจับตัวเบี้ย ให้ผู้เล่นจับเบี้ยในระดับสายตาหรือให้พินสายตา ให้ฝั่งตรงข้ามเห็นขั้นตอนการจับเบี้ยโดยชัดเจนทุกขั้นตอน ไม่จับเบี้ยต่ำกว่าสายตา ไม่วางเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับ จับเบี้ยได้โต๊ะ เปิดเบี้ยได้โต๊ะ แอบ มองตัวเบี้ยในถุง หรือวิธีจับอื่นใด ที่ปิดกั้นการมองเห็นของฝั่งตรงข้าม ซึ่งถือเป็นการจับเบี้ยที่ผิดกติกา เข้าข่ายทุจริต

๗.๑๖ การเปลี่ยนเบี้ย เมื่อผู้เล่นต้องการเปลี่ยนตัวเบี้ย ให้ปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

- 1) กดเปลี่ยนเวลา และแจ้งฝั่งตรงข้ามว่า “เปลี่ยนเบี้ย”
- 2) นำตัวเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยนแยกออก แล้วนำไปคว่ำไว้บนโต๊ะ ให้ฝั่งตรงข้ามเห็นชัดเจน
- 3) หยิบตัวเบี้ยจากถุงเบี้ยเท่ากับจำนวนเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยน โดยนำไปใส่ในแป้นวางเบี้ย หรือคว่ำไว้บนโต๊ะก่อน โดยแยกให้ห่างจากเบี้ยที่จะเปลี่ยน
- 4) หยิบเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยนใส่กลับคืนไปในถุงเบี้ย

๗.๑๗ การหยุดเกม ในกรณีที่ต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดคำศัพท์ และให้คว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

หมายเหตุ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม หากมีความจำเป็นจริง สามารถไปขออนุญาตเป็นกรณีพิเศษได้ โดยผู้เล่นจะไม่สามารถกลับเข้าร่วมแข่งขันในเกมนั้นได้ ต้องให้เพื่อนที่เล่นคู่กันเล่นคนเดียว จนกว่าจะจบการแข่งขัน และจะกลับ เข้าร่วมแข่งได้ในเกมถัดไป

๗.๑๘ การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ได้รับรางวัลหรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน

๘. คณะกรรมการการแข่งขัน

๘.๑ คณะกรรมการระดับชั้นละ ๑-๒ คน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ครูอาจารย์ หรือผู้มีความรู้กติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี

๘.๒ ผู้ฝึกสอนที่ส่งนักเรียนสามารถร่วมเป็นกรรมการตัดสินได้ แต่ต้องไม่ตัดสินชี้ขาด หรือสอนและชี้นำนักเรียนของตนเองในคู่ที่กำลังแข่งอยู่

๘.๓ กรรมการไม่สามารถเข้าแทรกแซงการแข่งขันได้ หากไม่มีการร้องขอ และต้องไม่ช่วยพิมพ์คำศัพท์ในการชาเลนจ์

๘.๔ กรรมการจะต้องติดประกาศผลการแข่งขันและผลการจัดอันดับทุกรอบให้ผู้ฝึกสอนตรวจสอบ

๙. สถานที่แข่งขัน

๙.๑ จัดการแข่งขัน ณ โรงเรียนบ้านท่าแซะ สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต ๒

๙.๒ หากเป็นห้องเรียน ให้เปิดประตูห้องไว้ ห้ามปิดประตูแข่งขัน เพื่อความโปร่งใส

๙.๓ จัดพื้นที่สำหรับผู้ฝึกสอนให้ห่างจากโต๊ะแข่งขันอย่างน้อย ๓ เมตร เพื่อไม่ให้รบกวนการแข่งขัน

๑๐. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

คณะกรรมการ หน่วยงานที่จัดการแข่งขัน สำนักเขตพื้นที่การศึกษาและสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสิทธิ์ในการนำผลงานของนักเรียนที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันในทุกชั้นงานและทุกระดับชั้นไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการ

ThaChang ๒ Inno-Learning & Academic Open House ๒๐๒๖

เปิดบ้านนวัตกรรมการเรียนรู้และทักษะวิชาการ เครือข่ายท่าฉาง ๒

ปีการศึกษา ๒๕๖๙

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

รายการแข่งขันทักษะทางวิชาการ						
ลำดับ	รายการแข่งขัน	ระดับการแข่งขัน			ประเภท	หมายเหตุ
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓		
๑	การแข่งขันตอบปัญหาสังคมศึกษา	✓	✓	✓	บุคคล	
๒	การประกวดมารยาทไทย		✓	✓	บุคคล	
รวม ๒ กิจกรรม		๕ รายการ				

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

กิจกรรมที่ ๑ การแข่งขันตอบปัญหาสังคมศึกษา

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๒ คน
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๒.๑ ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖	จำนวน ๑ ทีม	ทีมละ ๒ คน
๒.๒.๒ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓	จำนวน ๑ ทีม	ทีมละ ๒ คน

๓. วิธีการดำเนินการ และรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมรายชื่อครูผู้ฝึกซ้อม ๒ คน ต่อ ๑ ทีม
- ๓.๒ รายละเอียดการแข่งขัน

๓.๒.๑ คณะกรรมการจัดการแข่งขันเตรียมแบบทดสอบปรนัยจำนวน ๑๐๐ ข้อ จำนวน ๔ ตัวเลือก โดยกำหนดเนื้อหาตามตัวชี้วัดหลักสูตรแกนกลางของเนื้อหาถึงปลายปี ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ ใช้เนื้อหาชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ ใช้เนื้อหาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ตามเนื้อหาสาระ ดังนี้

- ๑) ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม
- ๒) หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต
- ๓) เศรษฐศาสตร์
- ๔) ประวัติศาสตร์
- ๕) ภูมิศาสตร์

๓.๒.๒. เวลาที่ใช้แข่งขัน ๙๐ นาที

๓.๒.๓ ผู้เข้าแข่งขันตอบลงในกระดาษคำตอบที่เตรียมไว้

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- ๔.๑ คำตอบที่ถูกต้องข้อละ ๑ คะแนน

หมายเหตุ : ๑) กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทำเครื่องหมายคำตอบมากกว่า ๑ ตัวเลือกในข้อเดียวกัน หรือมีรอยลบแก้ไข คำตอบเดิมไม่สะอาด คณะกรรมการจะถือว่าข้อนั้นผิดและได้ ๐ คะแนน

๒) ไม่อนุญาตให้นำอุปกรณ์สื่อสาร เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ หรือเอกสารตำราใด ๆ เข้าแข่งขันหากตรวจพบจะถือว่าทุจริตและถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันทันที

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการในการตัดสิน

๖.๑ จำนวน ๓ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

๖.๒.๑ ครูผู้สอนหรือมีประสบการณ์สอนวิชาสังคมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสถานศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

๗. สถานที่ ควรจัดโต๊ะสอบแยกตามทีม (ทีมละ ๒ คน) โดยเว้นระยะห่างระหว่างทีมอย่างเหมาะสมเพื่อให้มีความเป็นสัดส่วน ภายในห้องสอบต้องจัดเตรียมนาฬิกาแสดงเวลาที่ผู้เข้าแข่งขันสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน ควรดำเนินการปิดหรือจัดเก็บสื่อให้ความรู้ต่าง ๆ ภายในห้องสอบให้มิดชิด เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปด้วยความโปร่งใสและยุติธรรม ทั้งนี้ ไม่อนุญาตให้ครูผู้ฝึกสอนหรือบุคคลภายนอกเข้าไปในบริเวณห้องสอบระหว่างที่ดำเนินการแข่งขัน

Download ตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ฯ

- ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

<https://drive.google.com/file/d/oBat๕๖๕dmUe๕Z๒๐๒Wmw๕S๑dvOGM/view?resourcekey=o-๕dzEmHF๗yipsPKfkZShqjw>

- มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้สาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) สาระภูมิศาสตร์

<https://drive.google.com/file/d/๑uKcNtZr๘G๙๔vPOv๑๙ftTKp๒g๒jq๖Y๓W๓/view>

กิจกรรมที่ ๒ การประกวดมารยาทไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๒ คน (ชาย ๑ คน และหญิง ๑ 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	จำนวน ๑ ทีม	ทีมละ ๒ คน

๓. วิธีการดำเนินการ และรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมรายชื่อครูผู้ฝึกซ้อม ๒ คน ต่อ ๑ ทีม

๓.๒ รายละเอียดการแข่งขัน

- ๓.๒.๑ ทำบังคับ ผู้เข้าประกวดทุกคนจะต้องปฏิบัติ

๑) กราบเบญจางคประดิษฐ์

- ๓.๒.๒ ทำเลือก ผู้เข้าประกวดจะจับฉลากเลือกประกวด ดังนี้

๑) กราบผู้ใหญ่

๒) การเคารพศพผู้สูงอายุ

๓) การเคารพศพพระ

๔) รับของจากผู้ใหญ่ยืน

๕) รับของจากผู้ใหญ่นั่งพื้น

๖) รับของจากผู้ใหญ่นั่งเก้าอี้

๗) ส่งของให้ผู้ใหญ่ยืน

๘) ส่งของให้ผู้ใหญ่นั่งพื้น

๙) ส่งของให้ผู้ใหญ่นั่งเก้าอี้

๑๐) การไหว้ระดับ ๑ ไหว้พระ ไหว้โบราณสถาน หรือโบราณวัตถุทางพระพุทธศาสนา

๑๑) การไหว้ระดับ ๒ ไหว้ผู้มีพระคุณ เช่น พ่อแม่ ปู่ย่า ตายาย ครูอาจารย์

และบุคคลที่เคารพนับถืออย่างสูง

๑๒) การไหว้ระดับ ๓ ไหว้ผู้ที่เคารพนับถือโดยทั่วไปที่อาวุโสไม่มาก รวมถึงผู้เสมอกัน

- ๓.๓ ผู้เข้าประกวดจะต้องเข้าประกวดพร้อมกันทั้งชายหญิง และแต่งกายชุดนักเรียนเท่านั้น

- ๓.๔ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- ๔.๑ ความถูกต้อง ๖๐ คะแนน
- ๔.๒ ทักษะความเป็นธรรมชาติ ๒๐ คะแนน
- ๔.๓ การแต่งกาย (สุภาพ เรียบร้อย) ๒๐ คะแนน

หมายเหตุ : หากไม่ได้ดำเนินการตามวิธีการดำเนินการ และรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน (ข้อ ๓) กรรมการมีสิทธิ์ตัดคะแนนได้

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐-๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐-๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
<u>ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด</u>	

๖. คณะกรรมการในการตัดสิน

๖.๑ จำนวน ๓ คน

๖.๒ คุณสมบัติ

๖.๒.๑ ครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มีความรู้เรื่องมารยาทไทย

๖.๒.๒ ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานอื่นที่มีความรู้เกี่ยวกับมารยาทไทย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสถานศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าประกวด
- กรรมการควรบันทึกความคิดเห็นการตัดสินประกอบการพิจารณา

๗. สถานที่ ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะหมู่บูชา พร้อมด้วยธงชาติ และพระบรมฉายาลักษณ์ พร้อมทั้งอุปกรณ์ในการประกวดสำหรับจัดการแข่งขัน และสามารถเปิดให้เข้าชมการประกวดได้

Download เกณฑ์มารยาทไทย

- หนังสือมารยาทไทย (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม)

https://drive.google.com/file/d/๑iHxTPB-LAqSWOP-vo๘duuvOBrYxC-vd/view?usp=drive_link



กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการ

ThaChang ๒ Inno-Learning & Academic Open House ๒๐๒๖

เปิดบ้านนวัตกรรมการเรียนรู้และทักษะวิชาการ เครือข่ายท่าฉาง ๒

ปีการศึกษา ๒๕๖๙

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

รายการแข่งขันทักษะทางวิชาการ						
ลำดับ	รายการแข่งขัน	ระดับการแข่งขัน			ประเภท	หมายเหตุ
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓		
๑	การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง	✓	✓	✓	บุคคล	
๒	การแข่งขันขับร้องเพลงสากล	✓		✓	บุคคล	
รวม ๒ กิจกรรม		๕ รายการ				

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กิจกรรมที่ ๑ การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

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

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน
- ๓.๒ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๒.๑ เพลงที่ใช้แข่งขันเป็นเพลงไทยลูกทุ่ง ๑ เพลง โดยผู้ร้องเลือกมาเอง ต้องเป็นเพลงไทยลูกทุ่งตามต้นฉบับของศิลปินไทยลูกทุ่งเท่านั้น

หมายเหตุ : เพลงไทยลูกทุ่งตามต้นฉบับของศิลปินไทยลูกทุ่ง หมายถึง เพลงที่ขับร้องโดยนักร้องลูกทุ่ง เช่น ไหวจัน เพชรสุพรรณ/ชาย เมืองสิงห์/ทูล ทองใจ/ก้าน แก้วสุพรรณ/พุ่มพวง ดวงจันทร์ สุรพล สมบัติเจริญ/ผ่องศรี วรนุช/ยอดรักสกลใจ/คัทธรียา มารศรี/อาภาพร นครสวรรค์/ฝน ธนสุนทร เป็นต้น ทั้งนี้ เพลงพื้นบ้าน เพลงพื้นเมือง เพลงลูกทุ่งอินดี้เพลงลูกทุ่งเพื่อชีวิต ไม่สามารถนำมาเข้าแข่งขันได้

๓.๒.๓ ไม่มีรีวิว/หางเครื่อง/แดนเซอร์ ประกอบเพลง

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

๓.๒.๕ จับฉลากเพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที

๓.๒.๖ ส่งเนื้อร้องให้คณะกรรมการในวันแข่งขัน จำนวน ๓ ชุด

๓.๒.๗ แต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๓.๒.๘ กรณีที่เกิดการผิดพลาดอนุญาตให้เริ่มต้นใหม่ได้ ทั้งนี้ต้องไม่เกินวรรคที่ ๒ ของเนื้อร้องท่อนที่ ๑ หากเกิน จากนี้ถือว่าผิดพลาด ให้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ

๓.๒.๙ ไม่อนุญาตให้ดูเนื้อเพลงในขณะที่แข่งขัน

๓.๒.๑๐ กรณีที่รายการใดมีผู้แข่งขันเพียงรายเดียว ต้องจัดให้มีการบรรเลงต่อหน้าคณะกรรมการเพื่อพิจารณา หากไม่ผ่านเกณฑ์การตัดสินจะไม่ได้สิทธิ์ในการแข่งขันในระดับต่อไป

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

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

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

๖. คณะกรรมการการตัดสิน

- ๖.๑ จำนวนคณะกรรมการตัดสินประเภทละ ๓ คน หรือ ๕ คน เท่านั้น
- ๖.๒ คณะกรรมการตัดสินควรมีคุณสมบัติตามข้อใดข้อหนึ่ง ต่อไปนี้
 - ๖.๒.๑ เป็นศึกษานิเทศก์ที่จบการศึกษาด้านดนตรี(ขับร้อง) หรือ
 - ๖.๒.๒ เป็นครูที่สอนดนตรี(ขับร้อง) มาแล้วไม่น้อยกว่า ๑๐ ปี หรือ มีวิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป หรือ
 - ๖.๒.๓ เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่สอนดนตรีไทย (ขับร้อง) หรือเป็นบุคลากรทางดนตรีของหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันทางดนตรี หรือ
 - ๖.๒.๔ กรณีที่ไม่มีคุณสมบัติ/ตำแหน่งตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางดนตรี (ขับร้อง) หรือมีอาชีพเป็นศิลปินด้านดนตรี (ขับร้อง) หรือนักดนตรีที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นอย่างดี ยอมรับ
- ๖.๓ กรรมการตัดสินแต่ละท่านควรมีที่มาอย่างหลากหลายสังกัด กล่าวคือ ต่างสถาบันหรือต่างหน่วยงาน เพื่อให้เกิดความยุติธรรมในการตัดสิน
 - ๖.๓.๑ กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในรายการที่สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อมให้กับผู้แข่งขันในรายการนั้น ๆ
 - ๖.๓.๒ กรรมการตัดสิน มีหน้าที่ตัดสินด้วยความยุติธรรม ไม่ควรให้คำแนะนำ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในกาช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะทำการแข่งขัน ทุกกรณี ยกเว้นแต่ทำการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงจะสามารถให้คำแนะนำได้

๖.๓.๓ กรรมการตัดสินควรตระหนักว่าการแข่งขันในครั้งนี้ เป็นไปเพื่อเป็นการอนุรักษ์และพัฒนาดนตรีให้คงอยู่อย่างมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน รวมทั้งสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้แข่งขันข้อควรคำนึงของกรรมการ ให้คณะกรรมการแต่ละคนมีการอภิปรายผลการให้คะแนนของผู้แข่งขันทุกคนจนได้ข้อยุติและสรุปผลการแข่งขัน

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของเครือข่ายสถานศึกษาท่าฉาง ๒

กิจกรรมที่ ๒ การแข่งขันขับร้องเพลงสากล

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

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

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/ทางเครื่อง/แดนซ์เซอร์ ประกอบเพลง
 - ต้องนำแถบบันทึกเสียง/ซีดี/เสียงดนตรี สำหรับประกอบการร้องเพลงมาเองและสามารถ ตัด Guide Melody ออกได้(หากไม่สามารถตัดได้กรรมการจะไม่พิจารณาคะแนนให้) ถ้าเป็นเสียงคอร์ดก็ได้
 - จับฉลาก เพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
 - ส่งเนื้อร้องให้คณะกรรมการในวันประกวดเพลงละ ๓ ชุด
 - แต่งกายด้วยชุดนักเรียน
 - กรณีที่เกิดการผิดพลาดอนุญาตให้เริ่มต้นใหม่ได้ ทั้งนี้ไม่เกินวรรคที่ ๒ ของเนื้อร้องท่อน ที่ ๑ หากเกินจาก นี้ถือว่าผิดพลาด กรรมการจะหักคะแนนตามกรณีที่เกิดขึ้น
 - ไม่อนุญาตให้ดูเนื้อเพลงในขณะที่ประกวด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

- ๔.๑ น้ำเสียง ความไพเราะของเสียง ๓๐ คะแนน
- ๔.๒ เทคนิคการขับร้อง
- ๔.๓ อักขระวิธีถูกต้อง
- ๔.๔ จังหวะ ทำนอง ถูกต้อง
- ๔.๕ บุคลิก สีลา อารมณ์
- ๔.๖ ความยากง่ายของเพลง

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมแข่งขันเว้นแต่กรรมการจะพิจารณาเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ๓ หรือ ๕ คนเท่านั้น

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นครูที่ทำการสอนดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นที่ยอมรับในด้านดนตรีสากล หรือขับร้องสากล
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฝึกซ้อม
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนากับนักเรียนที่เข้าแข่งขันเพื่อนำไปพัฒนาทักษะของตนเอง

๗. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ใน เว็บไซต์ ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของเครือข่ายสถานศึกษาท่าฉาง ๒ เพื่อใช้ในการเผยแพร่ และ ประชาสัมพันธ์

