

เกณฑ์การแข่งขันทักษะวิชาการ

ThaChang 2 Inno-Learning & Academic Open House 2026

เปิดบ้านนวัตกรรมการเรียนรู้และทักษะวิชาการ เครือข่ายท่าฉาง 2

ปีการศึกษา 2569

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

มีการแข่งขัน 2 รายการ

1. การแข่งขันซูโดกุ (Sudoku)
2. การแข่งขันคิดเลขเร็ว

ระดับการแข่งขัน

- 1) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3
- 2) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
- 3) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

กิจกรรมที่ 1 การแข่งขันซูโดกุ (Sudoku)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3
- 1.2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
- 1.3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

2. ประเภทการแข่งขัน

- 2.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 รายบุคคล(เดี่ยว)
- 2.2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 รายบุคคล(เดี่ยว)
- 2.3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 รายบุคคล(เดี่ยว)

3. วิธีดำเนินการแข่งขัน

- 3.1 ผู้เข้าแข่งขันแข่งขันเป็นรายบุคคล แบ่งการแข่งขันออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ระดับ ป.1-3 ,ป.4-6 และ ม.1-3
- 3.2 กรรมการแจกโจทย์ซูโดกุให้ผู้เข้าแข่งขันระดับละ 1 ชุด โดยกำหนดระดับความยากให้เหมาะสมกับระดับชั้น
- 3.3 ผู้เข้าแข่งขันต้องเติมตัวเลขลงในช่องว่างให้ครบถ้วน โดยตัวเลขในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละช่องย่อย ต้องไม่ซ้ำกัน
- 3.4 กำหนดเวลาในการแข่งขัน 30 นาที ผู้เข้าแข่งขันสามารถส่งคำตอบก่อนหมดเวลาได้
- 3.5 เมื่อผู้เข้าแข่งขันทำเสร็จแล้ว ให้ยกมือแจ้งกรรมการเพื่อตรวจคำตอบ โดยกรรมการจะบันทึกเวลาที่ส่งคำตอบ
- 3.6 ผู้ที่ทำโจทย์ได้ถูกต้องครบถ้วนและใช้เวลาน้อยที่สุด จะได้รับการจัดอันดับที่สูงกว่า
- 3.7 กรณีมีผู้เข้าแข่งขันทำโจทย์ถูกต้องครบถ้วนและใช้เวลาเท่ากัน ให้ใช้โจทย์สำรองเป็นเกณฑ์ในการตัดสิน
- 3.8 กรณีหมดเวลาและไม่มีผู้เข้าแข่งขันทำโจทย์ได้ถูกต้องครบถ้วน ให้พิจารณาจากจำนวนช่องที่เติมถูกต้อง และใช้เวลาเป็นเกณฑ์ประกอบการตัดสิน
- 3.9 ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้เครื่องคิดเลข โทรศัพท์มือถือ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ในการแข่งขัน
- 3.10 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การตัดสิน

- 4.1 ผู้เข้าแข่งขันที่ทำโจทย์ซูโดกุได้ถูกต้องครบถ้วนทุกช่อง จะได้รับคะแนนเต็มและพิจารณาจากเวลาที่ใช้ในการแข่งขันเป็นลำดับแรก
- 4.2 กรณีมีผู้เข้าแข่งขันทำโจทย์ถูกต้องครบถ้วนเท่ากัน ให้ผู้ที่ใช้นิเวลน้อยกว่าเป็นผู้ชนะ
- 4.3 กรณีไม่มีผู้เข้าแข่งขันทำโจทย์ได้ถูกต้องครบถ้วน ให้พิจารณาจากจำนวนช่องที่ตอบถูกต้อง โดยผู้ที่มีจำนวนช่องถูกต้องมากกว่าจะได้รับอันดับที่สูงกว่า
- 4.4 หากจำนวนช่องที่ตอบถูกต้องเท่ากัน ให้พิจารณาจากเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ผู้ที่ใช้นิเวลน้อยกว่าจะได้รับอันดับที่สูงกว่า
- 4.5 กรณีคะแนนและเวลาเท่ากัน ให้คณะกรรมการใช้โจทย์สำรองเป็นเกณฑ์ในการตัดสิน
- 4.6 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

5. อุปกรณ์

1. ใช้แบบทดสอบและอุปกรณ์ที่คณะกรรมการจัดเตรียมให้
2. ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ช่วยในการแข่งขัน

กิจกรรมที่ 2 การแข่งขันคิดเลขเร็ว

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3
- 1.2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
- 1.3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

2. ประเภทการแข่งขัน

- 2.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 รายบุคคล(เดี่ยว)
- 2.2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 รายบุคคล(เดี่ยว)
- 2.3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 รายบุคคล(เดี่ยว)

การแข่งขันรายบุคคล(เดี่ยว) แยกผลการแข่งขันตาม 3 ระดับชั้น

3. วิธีดำเนินการแข่งขัน

- 3.1 ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัวก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า 30 นาที และนั่งประจำที่ตามที่คณะกรรมการกำหนด
- 3.2 กรรมการแจกกระดาษสำหรับแสดงวิธีคิดและผลลัพธ์ ผู้เข้าแข่งขันต้องเขียนชื่อ-สกุล โรงเรียน และเลขที่นั่งตามแบบที่กำหนด
- 3.3 ใช้ตัวเลขที่ได้จากการสุ่มโจทย์ โดยผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ตัวเลขที่กำหนดให้ครบทุกตัวและใช้ได้ตัวละ 1 ครั้ง เว้นแต่โจทย์ของรอบนั้นจะระบุเป็นอย่างอื่น
- 3.4 สามารถใช้เครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ตามที่กำหนดในแต่ละระดับ แต่ต้องแสดงวิธีคิดอย่างชัดเจน
- 3.5 ห้ามใช้เครื่องคิดเลข โทรศัพท์มือถือ

หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ช่วยคำนวณหากพบการทุจริตหรือไม่ปฏิบัติตามกติกา

ให้ตัดสิทธิ์ทันที

4. เกณฑ์การตัดสิน

4.1 ระดับ ป.1-3

ใช้เฉพาะการบวก ลบ คูณ และหาร โดยใช้จำนวนนับและจำนวนเต็มที่เหมาะสมกับระดับชั้น ไม่ใช้เลขยกกำลัง รากที่สอง รากที่สาม แผลกทอเรียล เศษส่วนซ้อน หรือสัญลักษณ์พิเศษ

ตัวอย่าง : 3, 7, 5, 8 → สามารถจัดเรียงและใช้ +, -, ×, ÷ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่โจทย์กำหนด

เน้นความคล่องตัว ความถูกต้อง และการคิดคำนวณพื้นฐาน

4.2 ระดับ ป.4-6

ใช้การบวก ลบ คูณ และหารเป็นหลัก

ยังไม่ใช่เลขยกกำลังรากและแผลกทอเรียลเพื่อให้เหมาะกับนักเรียนระดับประถมศึกษา

เน้นการคำนวณหลายขั้นตอนและการเลือกวิธีคิดที่รวดเร็ว

4.3 ระดับ ม.1-3

ใช้การบวก ลบ คูณ หาร

และวงเล็บโดยเพิ่มเลขยกกำลังและรากที่สองอย่างง่ายได้ไม่กำหนดให้ใช้แผลกทอเรียลหรือรากซ้อน

เพื่อให้การแข่งขันมีระดับความยากเหมาะสมและไม่ซับซ้อนเกินไปเน้นการคิดวิเคราะห์ การจัดลำดับการคำนวณ และความรวดเร็ว

5. รูปแบบการแข่งขันและการให้คะแนน

แบ่งการแข่งขันเป็น 3 รอบ เพื่อวัดทั้งความถูกต้องและความเร็ว

รอบ	จำนวนข้อ	รูปแบบ	เวลา	คะแนน
รอบที่ 1	10 ข้อ	คำนวณพื้นฐานตามระดับชั้น	ข้อละ 30 วินาที	ข้อละ 10 คะแนน รวม 100

คะแนนเต็ม 100 คะแนน

การให้คะแนนพิจารณาจากคำตอบที่ถูกต้องและวิธีคิดที่เป็นไปตามกติกาการณิผู้เข้าแข่งขันได้คะแนนเท่ากันให้พิจารณาเวลาที่ใช้ในการแข่งขันตามลำดับ

6. เกณฑ์การตัดสินและการได้รับรางวัล

อันดับ 1 ได้รับรางวัลชนะเลิศ

อันดับ 2 ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1

อันดับ 3 ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2

คะแนน 80-100 คะแนน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนน 70-79 คะแนน ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนน 60-69 คะแนน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่า 60 คะแนน ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

7. ตัวอย่างโจทย์ตามระดับ

ป.1-3 : โจทย์: 2, 5, 7, 8 ผลลัพธ์: 53

วิธีคิด: $8 \times 7 - 5 + 2 = 53 \rightarrow$ ใช้ +, -, $\times$, $\div$ และใช้ตัวเลขที่กำหนดครบทุกตัว ตัวละ 1 ครั้ง

ป.4-6 : โจทย์: 5, 6, 7, 8, 9 ผลลัพธ์: 505

วิธีคิด: $9 \times 8 \times 7 + 6 - 5 = 505 \rightarrow$ ใช้ +, -, $\times$, $\div$ และใช้ตัวเลขที่กำหนดครบทุกตัว ตัวละ 1 ครั้ง

ม.1-3 : โจทย์: 2, 3, 5, 8 ผลลัพธ์: 49

วิธีคิด: $8^2 - (5 \times 3) + 2 = 51 \rightarrow$ ใช้ +, -, $\times$, $\div$, วงเล็บ และเลขยกกำลังหรือรากที่สองอย่างง่าย

8. หมายเหตุ

กรรมการสามารถปรับจำนวนตัวเลข จำนวนข้อ และเวลาให้เหมาะสมกับจำนวนผู้เข้าแข่งขันและสถานที่ โดยต้องประกาศกติกาให้ผู้เข้าแข่งขันทราบก่อนเริ่มการแข่งขัน