



ศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๖๔ ปีการศึกษา ๒๕๕๗

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
๑. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ๑.๑ การผูกเงื่อน เดินทรงตัวและโยนบอล ๑.๒ การใช้เข็มทิศและการคาดคะเนและ สะกดรอย ๑.๓ การจัดการค่ายพักแรม ๑.๔ การสร้างอุปกรณ์เพื่อให้บริการ	✓	✓	✓	✓	✓	ทีมละ ๖ คน ทีมละ ๖ คน ทีมละ ๘ คน ทีมละ ๖ คน	
๒. กิจกรรมสถานักเรียน	✓		✓	✓	✓	ทีม๗-๑๐ คน	ให้ สพป. สพม. และผู้เกี่ยวข้อง อ่านหลักเกณฑ์ ประกวดการ แข่งขันโดย ละเอียด
๓. กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (Youth Counselor : YC)			✓	✓	✓	ทีมไม่เกิน ๕คน	
๔. กิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน - การประกวดหนังสือเล่มเล็ก - การประกวดยุวบรรณารักษ์ส่งเสริมการอ่าน		✓ ✓	✓ ✓	✓ ✓	✓ ✓	ทีมละ ๓ คน	
๕.กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ ๕.๑ Cross word ๕.๒ A Math ๕.๓ คำคม ๕.๔ ชูโตกุ	✓ ✓ ✓ ✓		✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	ทีม ๒ คน/เดี่ยว ทีม ๒ คน/เดี่ยว ทีม ๒ คน/เดี่ยว เดี่ยว	ให้ สพท. จัดส่งโรงเรียน ที่สมัครเข้า แข่งขันทุกทีม ในระดับ ประเทศ
รวม	๑	๓	๘	๙	๙		
	๕						
	๑						
	๑๐						
รวมทั้งสิ้น ๕ กิจกรรม	๒๘ รายการ						

๑. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี และยุวกาชาด

๑.๑ การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ – เนตรนารี หรือ ยุวกาชาด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ๓

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๖ คน

๒) จำนวนผู้เข้าแข่งขัน สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมการแข่งขันในการเดินทรงตัววางของบนศีรษะ โยนลูกบอล และผูกเงื่อนตามใบงาน ดังต่อไปนี้

๓.๑ เดินวางของบนศีรษะมือทั้งสองข้างกอดอก อ้อมสิ่งกีดขวาง ระยะทาง ๑๔ เมตร ไปและกลับ

๓.๒ โยนลูกบอล(ใช้ลูกเทนนิส) ลงตะกร้า ระยะห่าง ๒.๕ เมตร

๓.๓ ผูกเงื่อน ๔ เงื่อน

๑) เงื่อนกระหวัดไม้สองชั้น

๒) เงื่อนพิรอด

๓) เงื่อนขัดสมาธิ

๔) เงื่อนบ่วงสายธนู

๓.๔ ให้ผู้จัดการแข่งขันจัดเตรียมเชือกผูกเงื่อนที่มีขนาดเท่ากัน ยาว ๒ เมตร จำนวน ๕ เส้น และเชือกไนลอนขนาดเล็กกว่าเชือกผูกเงื่อน ยาว ๒ เมตร จำนวน ๑ เส้น

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ-เนตรนารี หรือยุวกาชาด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑) ผลสำเร็จของการปฏิบัติงาน (๗๕ คะแนน)

๑.๑ เดินวางของบนศีรษะ คนละ ๕ คะแนน ๓๐ คะแนน

๑.๒ โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า คนละ ๓ ลูก ๆ ละ ๑ คะแนน ๑๘ คะแนน

๑.๓ ความถูกต้องของการผูกเงื่อน คนละ ๒ คะแนน ๑๒ คะแนน

๑.๔ ประสิทธิภาพของเชือกที่ผูกต่อกัน ๑๒ คะแนน

๑.๔.๑ ให้ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายดึงเชือกที่ผูกกับ ไม้กันต่อกันมาและเชือกบ่วงสายธนูที่ผูกกับตัว ถ้าหลุด ให้ตัด ๔ คะแนน

๑.๔.๒ ดูความเรียบร้อยของเงื่อน และปลายเชือกเงื่อนที่ใช้ต่อเชือก ๔ คะแนน

๑.๔.๓ วัดความยาวของเชือกที่ผูกจากหลักถึงตัวผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายทีมใดต่อเชือกได้ยาวที่สุดได้ ๔ คะแนน และลดคะแนนทีมที่ได้ความยาวลดลงมาทุก ๕ ซม. ต่อ ๑ คะแนน

๑.๕ การเลือกใช้เชือกให้เหมาะสมกับเงื่อน ๓ คะแนน

๒) ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม เครื่องแต่งกาย (๒๐ คะแนน)

- ๒.๑ บทบาทของหัวหน้าทีมในการสั่งการ การควบคุมทีม ๕ คะแนน
๒.๒ ลูกทีมเชื่อฟังและปฏิบัติงานตามคำสั่งอย่างมีวินัย ๕ คะแนน
๒.๓ แต่งเครื่องแบบครบและถูกต้องทั้งหมด (แต่งเครื่องแบบไม่ ๕ คะแนน
ครบหรือไม่ถูกต้อง ให้กรรมการใช้ดุลพินิจลดคะแนนตามความเหมาะสม)
๒.๔ ความแคล่วคล่องว่องไว ความมีวินัย ๕ คะแนน

๓) เวลาที่ใช้ (๕ คะแนน)

- ๓.๑ ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จโดยใช้เวลาน้อยที่สุด ได้คะแนน ๕ คะแนน
๓.๒ ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จใช้เวลามากขึ้น ลดคะแนนลงตามส่วนทุก ๑ นาที
ต่อ ๑ คะแนน
๔.๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

๖. คณะกรรมการตัดสิน

- จำนวนไม่น้อยกว่า ๕ คน

คุณสมบัติกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความชำนาญในกิจกรรมลูกเสือ
- ครูผู้สอนลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวูดแบดจ์๒ ท่อนขึ้นไป
- ครูผู้สอนยุวกาชาดโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมลูกเสือ

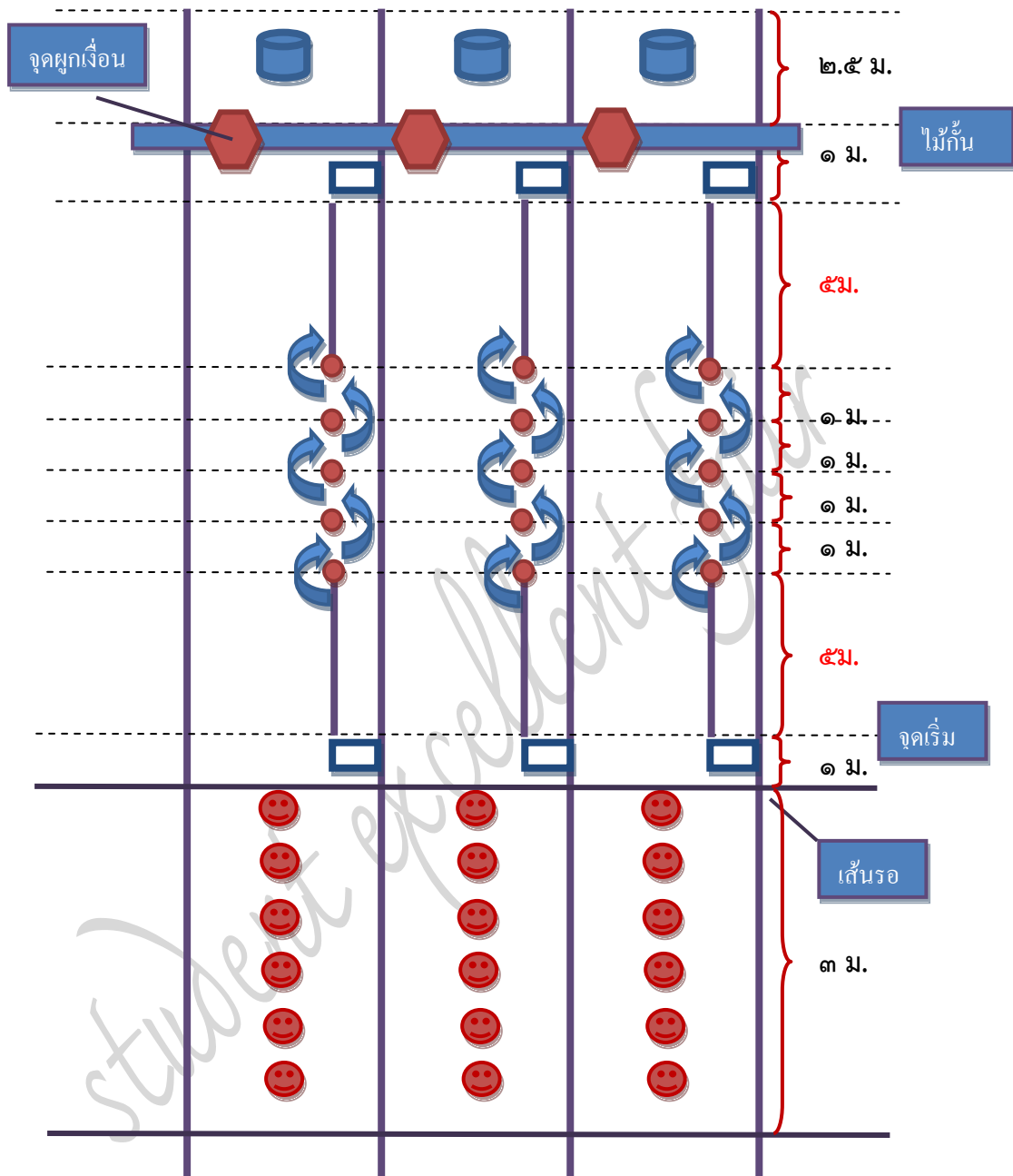
ข้อควรคำนึง

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

สถานที่แข่งขัน

สถานที่จัดแข่งขันควรเป็นลานกลางแจ้ง หรือห้องประชุม พื้นราบ

แผนผังสนามแข่งขันเดินทรงตัวของบนศีรษะและโยนบอล



ตะกร้า



โต๊ะ



กรวย

เส้นตรงกว้าง ๔ นิ้ว ยาว ๓ ม.



ทีมผู้เข้าแข่งขัน



เส้นทางเดินอ้อมกรวย

๗. การแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีที่ทีมที่มีคะแนนลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑.๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๑.๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๑.๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๑.๒ เท่ากัน ให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

คำแนะนำสำหรับคณะกรรมการ

การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

๑. ลูกเทนนิสสำหรับใช้ในการแข่งขัน จำนวนลูกละ ๑๘ ลูกรวม ๕๔ ลูก
๒. ตะกร้าแชร์บอล ขนาดเท่ากัน ๓ ใบ
๓. สมุดลูกเสือปกแข็ง จำนวน ๓ เล่ม
๔. นาฬิกาจับเวลา ๓ เรือน
๕. เชือกผูกเงื่อน ขนาดเท่ากัน ยาว ๒ เมตร จำนวน ๑๕ เส้น
๖. เชือกไต่ล่อน เส้นเล็กกว่าเชือกผูกเงื่อน ความยาว ๒ เมตร จำนวน ๓ เส้น
๗. ไม้กลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๑- ๒ นิ้ว ยาว ๕ - ๖ เมตร ๒ อัน นำมาต่อกัน ผูกกับหลักไว้เพื่อให้ผู้แข่งขันใช้ผูกเงื่อนและเป็นจุดกันสำหรับการโยนลูกเทนนิส
๘. โต๊ะนักเรียนหรือโต๊ะอื่นที่มีขนาดใกล้เคียง จำนวน ๖ ตัว ไว้สำหรับวางสมุดและลูกเทนนิส
๙. ฉลากหมายเลข ๑ - ๖ ใส่กล่องทึบแสง จำนวน ๓ ชุด
๑๐. กรวยยางหรืออุปกรณ์อย่างอื่นที่มีลักษณะเดียวกัน จำนวน ๑๕ อัน
๑๑. กระดาษขาว/วัสดุอื่นที่มีลักษณะเดียวกัน ขนาด ๒ นิ้ว จำนวน ๓ ม้วน สำหรับตีเส้นตรงให้เดินทรงตัว

การจัดเตรียมสถานที่แข่งขัน

๑. สถานที่สำหรับการแข่งขัน เป็นลานพื้นราบ
๒. จัดทำลู่วิ่ง ๓ ลู่วิ่ง ความยาวลู่วิ่ง ๒๒ เมตร กว้าง ๓ เมตร สำหรับผู้แข่งขันครั้งละ ๓ ทีม แต่ละลู่วิ่งทำเครื่องหมายและวางอุปกรณ์ดังนี้
 - ระยะ ๓ เมตรแรก เป็นจุดยืนรอของสมาชิกทีมที่เข้าแข่งขัน
 - ระหว่างจุดรอถึงจุดเริ่มต้น ระยะ ๑ เมตร วางโต๊ะ ๑ ตัว สำหรับวางสมุดลูกเสือปกแข็ง ๑ เล่ม
 - จากจุดเริ่มต้น ใช้เทปกาว ๒ นิ้ว ตีเส้นตรงขนาดกว้าง ๔ นิ้ว ยาว ๕ เมตร แล้ววางกรวยที่ ๑
 - จากกรวยที่ ๑ ให้วางกรวยเรียงในแนวตรงต่อไปอีก ๔ กรวย ระยะห่างระหว่างกรวย ๑ เมตร
 - จากกรวยที่ ๕ ให้ใช้เทปกาว ๒ นิ้ว ตีเส้นตรงขนาดกว้าง ๔ นิ้ว ยาว ๕ เมตร ไปจนจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว
 - จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว วางโต๊ะ ๑ ตัว ไว้สำหรับวางสมุดและวางตะกร้าใส่ลูกเทนนิส ตะกร้าละ ๑๘ ลูก

- จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว ถึงจุดผูกเงื่อน ระยะ ๑ เมตร ปีกหลักผูกไม้กันยาว ๙ เมตร สูงจากพื้นไม่เกิน ๓๐ เซนติเมตร ไว้สำหรับกันเป็นแนวโยนลูกบอลลงตะกร้า และไว้ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๑ ผูกเงื่อนยึดติดกับไม้

- จากจุดไม้กัน ระยะ ๒.๕ เมตร ให้วางตะกร้าแชร์บอลคู่ละ ๑ ใบ โดยอาจจะนำหินหรืออิฐผูกไว้ นอกกันตะกร้าเพื่อถ่วงยึดกับพื้นกันล้มได้ แต่ห้ามใช้วัสดุอื่นใดใส่ไว้ในตะกร้า

๓. ให้ผู้เข้าแข่งขันยืนเข้าแถวที่จุดรอห่างจากจุดเริ่มต้น ๑ เมตร ห้ามผู้เข้าแข่งขันออกจากจุดรอ จนกว่าผู้เข้าแข่งขันคนก่อนจะกลับมาสัมผัสมือ

๔. ขณะแข่งขันควรให้ผู้เข้าแข่งขันถอดหมวก

การดำเนินการแข่งขัน

๑. แจกใบงานให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมพร้อมๆกัน (ครั้งละ ๓ ทีม) ให้เวลาแต่ละทีมอ่านใบงาน และสังเกตการสั่งงาน การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

๒. ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีม (ทุกคน) มาจับฉลากหมายเลข เมื่อจับได้แล้วให้ถือไว้ก่อน,ห้ามเปิดออกดู จนกว่าจะได้ยินสัญญาณ ให้สังเกตการสั่งงานของนายหมู่ การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

๓. มอบเชือกที่จัดเตรียมไว้แก่นายหมู่ หมู่ละ ๖ เส้น (ประกอบด้วยเชือกผูกเงื่อน ๕ เส้น และเชือกในลอน ๑ เส้น) เพื่อให้ นายหมู่ดำเนินการมอบเชือกให้สมาชิกคนละ ๑ เส้น เพื่อใช้ในการแข่งขัน

เมื่อได้เชือกประจำตัวแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจัดการเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสือ เสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกงหรือกระโปรงของแต่ละคน

๔. เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด จึงเริ่มปฏิบัติตามใบงานและเริ่มจับเวลา

๕. เริ่มการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๑ เดินจากจุดรอมาที่โต๊ะวางสมุด หยิบสมุดลูกเสือพกแข็งวางบนศีรษะ เอามือทอดอก เดินจากจุดเริ่มต้นเหยียบไปบนเส้นตรงที่จัดไว้ ถึงกรวยให้เดินอ้อมกรวยแบบงูเลื้อย ๕ กรวย ผ่านกรวยสุดท้ายแล้วให้เดินตรงไปตามเส้นจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว หยิบสมุดจากศีรษะวางไว้บนโต๊ะตัวที่ ๒ หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า เดินไปที่ไม้กัน โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า ครั้งละ ๑ ลูก จนครบ ๓ ลูก เสร็จแล้วให้ดึงเชือกประจำตัวจากที่เก็บออกมาใช้ผูกเงื่อนกระหวัดไม้ ๒ ชั้นกับไม้กันตรงจุดที่กำหนด แล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง ทั้งปลายเชือกไว้ เดินไปหยิบสมุดพกแข็งจากบนโต๊ะตัวที่ ๒ วางบนศีรษะ เอามือทอดอก เดินย้อนกลับไปตามเส้นทางเดิมจนถึงจุดเริ่มต้น หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะ แล้ววิ่งไปสัมผัสมือกับสมาชิกผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปเพื่อเข้าปฏิบัติกิจกรรมดังเช่นผู้เข้าแข่งขันคนแรก

ผู้เข้าแข่งขันคนใดทำสมุดตกกระหว่างทาง ให้หยุดตรงจุดที่สมุดตก หยิบสมุดวางบนศีรษะแล้วเดินต่อไป

กรรมการตัดคะแนนผู้เข้าแข่งขันครั้งละ ๑ คะแนน ทุกครั้ง ในกรณีต่อไปนี้

- ทำสมุดตกจากศีรษะ
- ทำกรวยล้ม กรวยละ ๑ คะแนน
- เดินออกนอกเส้นตรง ก้าวละ ๑ คะแนน
- ใช้มือจับหรือหยิบสมุดก่อนถึงจุดที่กำหนด

๖. เมื่อผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปสัมผัสมือกับผู้เข้าแข่งขันคนก่อนแล้วให้ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันคนแรกจากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว หยิบสมุดจากศีรษะวางไว้บน หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า เดินไปที่ไม้กัน โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า ครั้งละ ๑ ลูก จนครบ ๓ ลูก เสร็จแล้วดึงเชือกประจำตัวจากที่เก็บไปผูกเงื่อนกับปลายเชือกที่ผู้เข้าแข่งขันคนก่อนทั้งปลายเชือกไว้ เสร็จแล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง

ทิ้งปลายเชือกไว้ แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะตัวที่ ๒ วางบนศีรษะเดินย้อนกลับตามเส้นทางเดิมไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะแล้ววิ่งไปสัมผัสมือผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปเพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามลำดับ

๗. ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายเมื่อผูกเงื่อนตามที่กำหนดทั้ง ๒ เงื่อนเสร็จสิ้นแล้ว ไม่ต้องไปหยิบสมุดจากโต๊ะตัวที่ ๒ แต่ให้ดึงปลายเชือกให้ตึง และร้องไฮโยขึ้น ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน กรรมการบันทึกเวลาที่ปฏิบัติกิจกรรมของแต่ละทีมไว้เพื่อใช้ประกอบการให้คะแนน

๘. คณะกรรมการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์

๙. รวบรวมผล สรุปผลการแข่งขัน

student excellent fair

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ๓
การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

๑. ให้ผู้เข้าแข่งขันไปยืนตั้งแถวในจุดที่กำหนดให้ อ่านใบงาน เมื่อเข้าใจแล้วให้ส่งใบงานคืนกรรมการ กรรมการจะมอบเชือกให้แก่ชายหมู่ ทีมละ ๖ เส้น

๒. ให้ทุกคนในทีมจับฉลากหมายเลขลำดับเพื่อปฏิบัติกิจกรรม

๓. เมื่อได้ยื่นสัญญาณจากกรรมการ ให้ทุกคนเปิดอ่านหมายเลขที่จับฉลากได้ แล้วตั้งแถวตอนเรียงตามลำดับหมายเลขที่จับฉลากได้

๔. นายหมู่มอบเชือกให้สมาชิก คนละ ๑ เส้น ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจัดการเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสือ เสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกงหรือกระเป๋าโปรงแล้วปฏิบัติดังต่อไปนี้

หมายเลข ๑ เดินจากจุดรอปไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดที่กรรมการจัดไว้บนโต๊ะวางบนศีรษะ เดินมือทอดอกทวนสมุดบนศีรษะเท้าเหยียบไปตามเส้นที่จัดไว้ ถึงกรวยให้เดินอ้อมกรวยทุกกรวย สิ้นสุดกรวยเดินไปตามเส้นจนถึงโต๊ะตัวที่ ๒ หยิบสมุดจากศีรษะวางไว้บนโต๊ะ หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า เดินไปที่ไม้กั้น โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า ครึ่งละ ๑ ลูก จนครบ ๓ ลูก แล้วหยิบเชือกจากที่เก็บมาแก้ออก นำปลายเชือกข้างหนึ่งไปผูกกับไม้กั้นด้วยเงื่อนกระหวัดไม้ ๒ ชั้น ตรงจุดที่กรรมการกำหนด ดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง ปล่อยเชือกทิ้งไว้ แล้วไปหยิบสมุดจากโต๊ะวางบนศีรษะ มือทอดอก เดินย้อนกลับไปที่จุดเริ่มต้นตามเส้นทางเดิม ถึงจุดเริ่มต้นให้หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะแล้ววิ่งไปสัมผัสมือกับผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เสร็จแล้วให้ออกจากกลุ่มแข่งขันไป

หมายเลข ๒ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๑ แต่ให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๑ ด้วยเงื่อนพิรอด

หมายเลข ๓ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๒ ด้วยเงื่อนพิรอด

หมายเลข ๔ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๓ ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ

หมายเลข ๕ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๔ ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ

หมายเลข ๖ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำปลายเชือกด้านหนึ่งไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๕ ด้วยเงื่อนพิรอด เสร็จแล้วนำปลายเชือกอีกด้านหนึ่งผูกเงื่อนบ่วงสายธนูกับสะเอวตนเอง ดึงปลายเชือกที่คล้องตนเองไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง เมื่อเชือกตึงแล้วให้ร้อง “ไชโย” ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน ไม่ต้องไปหยิบสมุดเดินย้อนมาที่จุดเริ่มต้น แต่ให้ยืนนิ่งไว้จนกว่ากรรมการจะตรวจให้คะแนนเสร็จจึงออกจากกลุ่มแข่งขัน

๑.๒.การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ-เนตรนารี ยุวกาชาด หรือ ผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม

๒.๒ ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๖ คน

๒.๓ สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติตามคำสั่งในใบงานที่กำหนดให้ โดยใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและการสะกดรอยประกอบการหาตำแหน่งและเป้าหมาย

๓.๒ ให้ทีมเข้าร่วมการแข่งขันเดินทางโดยใช้เข็มทิศและเครื่องหมายสะกดรอยไปตามจุดที่กำหนดให้ และตอบคำถามในใบงานให้ครบถ้วน

๓.๓ คณะกรรมการจัดการแข่งขัน เป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ให้ครบถ้วนทุกรายการ

๓.๔ ทีมเข้าร่วมการแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดหรือผู้บำเพ็ญประโยชน์ให้ถูกต้องตามกฎกระทรวงว่าด้วยเครื่องแบบ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน(๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ ความสำเร็จของงาน (๕๕ คะแนน)

๑) ค้นหาเป้าหมาย จำนวน ๑๐ จุด ๓๐คะแนน

๒) ตอบคำถามคาดคะเนระยะทาง จำนวน ๒ จุด ๖ คะแนน

๓) ตอบคำถามคาดคะเนความสูง จำนวน ๒ จุด ๖ คะแนน

๔) ตอบคำถามการหามุมแอซิมัท (Azimuth) จำนวน ๒ จุด ๖ คะแนน

๕) ตอบคำถามเครื่องหมายสะกดรอย จำนวน ๒ จุด ๖ คะแนน

๔.๒ ทักษะการใช้เข็มทิศ ๑๐ คะแนน

๔.๓ ทักษะการคาดคะเนและสะกดรอย ๑๐ คะแนน

๔.๔ การแต่งกายและระบบหมู่ (๒๑ คะแนน)

๑) บทบาทหัวหน้าทีม ๕ คะแนน

๒) การวางแผนและความร่วมมือในการปฏิบัติงานของทีม ๑๐คะแนน

๓) การแต่งเครื่องแบบถูกต้อง ครบถ้วน ความมีวินัยและเป็นระเบียบเรียบร้อย ๖ คะแนน

๔.๕ เวลาที่ใช้ (๕ คะแนน)

๑) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมเสร็จในเวลาที่กำหนด ๕ คะแนน

๒) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันใช้เวลาเกินจากที่กำหนด ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันตัดคะแนน ๑ คะแนน / ๒ นาที

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	๘๐-๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	๗๐-๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	๖๐-๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการจัดการแข่งขัน มีความเห็นเป็นอย่างอื่น		

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวนไม่น้อยกว่า ๕ คน

๖.๑ คุณสมบัติกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ในการใช้เข็มทิศ การคาดคะเน การสะกดรอย
- ๒) ครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารี ที่ได้เครื่องหมายวูดแบดจ์ ๒ ท่อนขึ้นไป
- ๓) ครูสอนยูวากาชาด โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- ๔) ครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์ โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- ๕) กรรมการอย่างน้อย ๑ คน ควรผ่านการอบรมวิชาแผนที่-เข็มทิศ หรือมีประสบการณ์ในการสอนวิชาเข็มทิศ การคาดคะเน การสะกดรอย

๖.๒ ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีที่สถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการตัดสินควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย
- ๓) กรรมการจัดการแข่งขันควรให้คำแนะนำเพิ่มเติมให้กับทีมเข้าร่วมการแข่งขันที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับที่ ๑-๓ เพื่อเตรียมความพร้อมในการแข่งขันระดับชาติต่อไป

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีที่ทีมเข้าร่วมการแข่งขันชนะเลิศลำดับสูงสุด ได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน คือ ถ้าคะแนนรวมเท่ากัน ให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ ถ้าคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ เท่ากัน ให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ รวมกับคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๒ ทีมใดได้คะแนนมากกว่าให้ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าคะแนนยังคงเท่ากันอีก ให้ใช้คะแนนรวมในข้อถัดไปตัดสิน กรณีคะแนนรวมเท่ากันทุกข้อ ให้ตัดสินด้วยวิธีการจับฉลาก

๘. คำแนะนำสำหรับกรรมการ

๘.๑ จัดเตรียมเข็มทิศให้เพียงพอกับทีมเข้าร่วมการแข่งขัน จำนวน ๒ เรือน/ทีม (ให้ใช้เข็มทิศแบบซิลวา และเป็นเข็มทิศรุ่นเดียวกันทั้งหมดที่ใช้ในการแข่งขัน)

๘.๒ จัดเตรียมสถานที่การแข่งขันกลางแจ้งและมีต้นไม้เป็นที่วางจุดอย่างน้อย ๕ เส้นทาง แต่ละเส้นทางให้วางจุดการเดินทางเข็มทิศระยะทางระหว่างจุดห่างกันตั้งแต่ ๓๕-๔๕ เมตรจำนวน ๔ จุด ตั้งแต่ ๕๐ - ๖๐ เมตร จำนวน ๔ จุด และห่าง ๘๐ - ๙๐ เมตรอีก ๒ จุด

เป้าหมายแต่ละจุดติดตั้งให้สามารถมองเห็นได้ในระดับสายตา แต่ไม่ควรใช้รหัสเป้าหมายที่เป็นอักษรหรือตัวเลขเรียงลำดับที่ผู้เข้าแข่งขันคาดเดาได้ในแต่ละเส้นทาง กำหนดให้ทีมเข้าร่วมการแข่งขันทำกิจกรรมดังต่อไปนี้

๑) กำหนดมุมแอซิมัท (Azimuth) และระยะทางเป็นเมตร ให้ผู้เข้าแข่งขันเดินทางหาคำตอบ จำนวน ๑๐ จุด

๒) ระหว่างเส้นทาง ๓๕ - ๔๕ เมตร ต้องกำหนดกิจกรรมให้ผู้แข่งขันคาดคะเนหาคำตอบระยะทาง จำนวน ๒ จุด

๓) ระหว่างเส้นทาง ๕๐ - ๖๐ เมตร ให้ทำเครื่องหมายสะกดรอยบอกเส้นทางตรงไป ไปทางซ้ายหรือไปทางขวา เพื่อไปสู่เป้าหมาย และต้องทำเครื่องหมายไปหาคำสั่งหรือรหัส ที่เป็นคำตอบในการสะกดรอย จำนวน ๒ จุด

๔) ระหว่างเส้นทาง ๘๐ - ๙๐ เมตร ต้องกำหนดกิจกรรมให้ผู้แข่งขันคาดคะเนหาคำตอบความสูงของวัตถุและค่ามุมแอซิมัท (Azimuth) จากจุดที่กำหนดไปถึงวัตถุที่คาดคะเนความสูง จำนวน ๒ จุด

๘.๓ กรรมการจัดการแข่งขันจัดให้ผู้แทนทีมเข้าร่วมการแข่งขันจับฉลากเส้นทางที่จะเข้าแข่งขัน และให้เข้าแข่งขันชุดละไม่เกิน ๔ ทีม

การจับฉลาก ให้จับฉลากก่อนเริ่มการแข่งขันของแต่ละชุด และแต่ละชุดให้ให้เว้นช่วงเวลาห่างกัน ไม่น้อยกว่า ๒๐ นาที

๘.๔ กรรมการจัดการแข่งขันจัดให้ผู้แทนทีมแต่ละทีมมารับใบงานและใบเขียนคำตอบ

๘.๕ กรรมการจัดการแข่งขันให้สัญญาณทีมเข้าร่วมการแข่งขันเปิดใบงาน และเริ่มจับเวลาการแข่งขัน

๘.๖ กรรมการตัดสินติดตาม และสังเกตการทำงานของทุกทีมเข้าร่วมการแข่งขัน และให้คะแนนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตามเกณฑ์การให้คะแนน

๘.๗ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันเป็นผู้กำหนด ทีมละประมาณ ๔๐ นาที หรือตามความเหมาะสม โดยให้พิจารณาจากสภาพพื้นที่ที่ใช้แข่งขัน เมื่อหมดเวลาแข่งขัน ให้เป่าสัญญาณนกหวีดเพื่อยุติการปฏิบัติงานของทีมเข้าร่วมการแข่งขัน

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖
การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

๑. ทีมเข้าร่วมการแข่งขันส่งผู้แทนจับฉลากเลือกเส้นทาง รับใบงาน ใบเขียนคำตอบ และเข็มทิศจากคณะกรรมการจัดการแข่งขัน
๒. คณะกรรมการเริ่มจับเวลาการแข่งขัน และเวลาที่ใช้แข่งขันให้เป็นไปตามที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด
๓. ทีมเข้าร่วมการแข่งขันอ่านใบงานที่ได้รับ เมื่อได้ยืนยันสัญญาณนกหวีดจากคณะกรรมการจัดการแข่งขัน
๔. ทีมเข้าร่วมการแข่งขันเริ่มปฏิบัติงานตามใบงานทันที ให้ตอบคำถามทุกข้อที่กำหนดในใบงาน ดังนี้
 - ๓.๑ การหารหัสจุดที่กำหนดให้ จำนวน ๑๐ จุด
 - ๓.๒ การคาดคะเนระยะทาง จำนวน ๒ จุด
 - ๓.๓ การคาดคะเนความสูง จำนวน ๒ จุด
 - ๓.๔ การหาค่ามุมแอสิมัท (Azimuth) จำนวน ๒ จุด
 - ๓.๕ การหารหัสคำตอบจากการสะกดรอย จำนวน ๒ จุด
๕. เมื่อทีมเข้าร่วมการแข่งขันค้นพบเป้าหมาย และตอบคำถามตามใบงานที่กำหนดให้ครบถ้วน ให้ส่งเสียง “ไชโย” พร้อมกัน แล้วเดินทางไปพบกรรมการ
๖. กรรมการจัดการแข่งขันบันทึกเวลาที่ทีมใช้ในการแข่งขัน
๗. ผู้แทนทีมเข้าร่วมการแข่งขันส่งใบงาน และเข็มทิศคืนให้แก่คณะกรรมการจัดการแข่งขัน

๑.๓ การจัดค่ายพักแรม (Camping)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ-เนตรนารี ยุวกาชาด หรือ ผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม

๒.๒ ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๘ คน

๒.๓ สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ตามรายการต่อไปนี้

- ๑) เต็นท์หมูนอน ๘ คน ทรงสามเหลี่ยมหน้าจั่ว ๑ หลัง สมอบก เสาคาน
 - ๒) จาน ชาม ช้อนสำหรับสมาชิกในทีมใช้รับประทานอาหาร
 - ๓) เชือกผูกธง และธงชาติ
 - ๔) ไม้จิ้มฟันประจำตัว ๘ อัน
 - ๕) ไม้ไผ่สี่เหลี่ยมผืนผ้าที่ไม่มีกิ่งก้าน ไม่ตกแต่ง ไม่ลิดข้อ หรือทำเครื่องหมายใด ๆ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๒ – ๔ นิ้ว ยาว ๒ เมตร จำนวน ๒๕ อัน
 - ๖) เครื่องมือสำหรับจัดกิจกรรมตั้งค่ายพักแรม (ห้ามใช้เครื่องมือที่ใช้ไฟฟ้าหรือแบตเตอรี่)
 - ๗) เชือกมะนิลาหรือเชือกพี.พี. (ผลิตจากเส้นใยสังเคราะห์โพลีโพรพิลีน) ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๔ – ๘ มิลลิเมตร ยาว ๓ เมตร จำนวน ๘๐ เส้น
 - ๘) ผ้าใบ หรือผ้ายาง หรือผ้าพลาสติก จำนวน ๒ ผืน (ห้ามใช้เสาเหล็ก อลูมิเนียมหรืออุปกรณ์สำเร็จรูปที่ทำจากโลหะเป็นส่วนประกอบ)
 - ๙) อาหารสดประกอบด้วยไข่ไก่หรือไข่เป็ด จำนวน ๘ ฟอง ไก่สดทั้งตัวที่ควักเอาเครื่องในออก แล้วแต่ยังไม่ได้ชำแหละ จำนวน ๑ ตัวมีด เขียง เครื่องปรุง
 - ๑๐) ข้าวสารใช้หุงข้าวสำหรับสมาชิก ๘ คน น้ำดื่ม ไม้ขีดไฟ เชื้อเพลิงก่อไฟและไม้ฟืน
- ๓.๒ กรรมการเป็นผู้กำหนดพื้นที่ไม่น้อยกว่า ๖๐ ตารางเมตรให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีม
- ๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไปวางไว้ให้กรรมการตรวจนอกพื้นที่แข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน เมื่อตรวจอุปกรณ์และเครื่องแบบเสร็จแล้ว จึงนำอุปกรณ์ที่ผ่านการตรวจแล้วเข้าไปในพื้นที่แข่งขัน
- ๓.๔ กรรมการมอบใบงานให้ผู้เข้าแข่งขัน เสร็จแล้วให้เป่านกหวีดเริ่มจับเวลาการแข่งขัน
- ๓.๕ ให้ทีมผู้เข้าแข่งขันร่วมกันนำอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไปดำเนินการจัดสร้างค่ายพักแรมของหมู่ ให้เสร็จสิ้นภายในเวลา ๓ ชั่วโมงโดยให้มียอดประกอบในค่ายพักแรม คือ

- เต็นท์หมู่ ๑ หลัง
- เสาคาน ๑ ต้น สูง ๓.๕๐ เมตร สำหรับชักธงชาติ โดยใช้ไม้จิ้มฟันประจำตัว ๘ อัน
- ประตูก่ายพร้อมรั้วหน้าค่าย
- เตาหุงข้าวและประกอบอาหารชาวค่าย ที่วางถ้าวานชาม
- เพิงกันแดดฝนสำหรับนั่งพักและรับประทานอาหารของหมู่

- ที่วางเครื่องมือ
- ระบบสุขาภิบาล

๓.๖ ผู้แข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด หรือผู้บำเพ็ญประโยชน์

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑) ความถูกต้องและประสิทธิภาพใช้งาน

๗๕ คะแนน

- | | |
|--|----------|
| ๑.๑ เสาธงลอย ขนาด รูปแบบ การผูกเงื่อนและประสิทธิภาพใช้งาน | ๑๐ คะแนน |
| ๑.๒ การกางเต็นท์ การผูกเงื่อน ทิศทางของเต็นท์ | ๑๐ คะแนน |
| ๑.๓ เครื่องมือ การจัดเก็บ การใช้และการบำรุงรักษา | ๑๐ คะแนน |
| ๑.๔ การหุงข้าวและประกอบอาหารชาวค่ายโดยใช้ไม้ไผ่เป็นภาชนะหุงต้ม | ๑๐ คะแนน |
| ๑.๕ เตาประกอบอาหาร ที่วางถ้วยจานชาม รูปแบบและประโยชน์ใช้สอย | ๑๐ คะแนน |
| ๑.๖ ประตูก่ายและรั้ว รูปแบบ สัดส่วน ประโยชน์ใช้งาน | ๑๐ คะแนน |
| ๑.๗ เฝือก ที่รับประทานอาหาร พักผ่อน รูปแบบ ประสิทธิภาพใช้งาน | ๑๐ คะแนน |
| ๑.๘ การจัดสุขาภิบาลในค่าย ที่ทิ้งขยะเปียก ขยะแห้ง | ๕ คะแนน |

๒) ความเรียบร้อย และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ๑๐ คะแนน

- | | |
|--|---------|
| ๒.๑ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการจัดค่ายพักแรม | ๕ คะแนน |
| ๒.๒ ความสะอาด ความเป็นระเบียบเรียบร้อย | ๕ คะแนน |

๓) ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม เครื่องแบบ ๑๐ คะแนน

- | | |
|--|---------|
| ๓.๑ บทบาทของหัวหน้าทีม การวางแผน การสั่งงาน
ความร่วมมือของสมาชิกตั้งแต่เริ่มวางแผนจนสิ้นสุด | ๕ คะแนน |
| ๓.๒ การแต่งเครื่องแบบ ความมีวินัยและ
ความเป็นระเบียบเรียบร้อยของเครื่องแบบ | ๕ คะแนน |

๔) เวลาที่ใช้ ๓ ชั่วโมง ๕ คะแนน

- | | |
|---|---------|
| ๔.๑ เสร็จภายในเวลาที่กำหนด | ๕ คะแนน |
| ๔.๒ เสร็จเลยเวลาที่กำหนด ตัดคะแนน ๑ คะแนนต่อ ๒ นาที | |

๔.๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

๖. คณะกรรมการตัดสิน

จำนวนอย่างน้อย ๑๐ คน

คุณสมบัติของกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมลูกเสือ
- ครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวุฒิบัตร ๒ ท่อนขึ้นไป
- ครูผู้สอนยูวภาษาโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- ครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- กรรมการอย่างน้อย ๑ คนควรผ่านการอบรมวิชาการลูกเสือหรือมีประสบการณ์ในการสร้างงานลูกเสือและการจัดค่ายพักแรม

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินใจในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย
- กรรมการควรให้การเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับทีมที่เข้าแข่งขัน และผู้ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน คือ ถ้าคะแนนรวมเท่ากันให้ดูทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑) มากกว่าเป็นผู้ชนะ ถ้าคะแนนข้อที่ ๑) เท่ากันให้ดูคะแนนรวมข้อที่ ๑) และ ๒) ทีมใดคะแนนมากกว่าถือว่าเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าคะแนนเท่ากันอีกให้ดูคะแนนข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

๘. คำแนะนำสำหรับกรรมการ

- ๘.๑ กรรมการจัดเตรียมและกำหนดพื้นที่ให้ผู้แข่งขันแต่ละทีมห่างกันพอสมควร และมีพื้นที่ไม่น้อยกว่า ๖๐ ตารางเมตร
- ๘.๒ กรรมการจัดทำใบงานให้ผู้เข้าแข่งขัน
- ๘.๓ กรรมการจัดรับลงทะเบียน
- ๘.๔ กรรมการตรวจนับอุปกรณ์ของผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ห้ามผู้เข้าแข่งขันนำภาชนะหุงต้ม เครื่องมือที่ใช้ไฟฟ้าหรือแบตเตอรี่ เสาหรือคานที่ทำด้วยเหล็กหรืออลูมิเนียม (ยกเว้นเสาและคานเต็นท์) ไม้ แผ่นป้ายหรือวัสดุธรรมชาติอื่นใดทุกชนิดเข้าไปในพื้นที่แข่งขัน
- ๘.๕ กรรมการตรวจเครื่องแบบไปพร้อมกับการตรวจอุปกรณ์
- ๘.๖ กรรมการจัดทำฉลากและจัดให้ผู้แทนผู้เข้าแข่งขันจับฉลากเลือกพื้นที่แข่งขัน
- ๘.๗ กรรมการมอบใบงานและให้ผู้เข้าแข่งขันขนย้ายอุปกรณ์ที่ผ่านการตรวจแล้วเข้าพื้นที่แข่งขัน
- ๘.๘ กรรมการเป่านกหวีดเริ่มการแข่งขัน จับเวลา ๓ ชั่วโมง
- ๘.๙ กรรมการติดตามสังเกตการปฏิบัติงาน การสั่งงาน การวางแผน ความเป็นผู้นำผู้ตาม
- ๘.๑๐ การให้คะแนนความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ให้พิจารณาจากการจัดวางตำแหน่งและองค์ประกอบของค่าย ตำแหน่งของเต็นท์ การตกแต่งประตู รั้ว เตา การประกอบอาหาร ที่วางซ้อนจานชาม ที่วางเครื่องมือการจัดทำเพิงพักและที่รับประทานอาหาร เสาธงลอย การจัดสุขาภิบาลและอื่น ๆ โดยใช้อุปกรณ์ที่จัดเตรียมมาตามกติกาเท่านั้น

๘.๑๑ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง นับจากเริ่มต้นการแข่งขันจนสร้างงานตั้งค่ายพักแรมและประกอบอาหารเสร็จสิ้น หลังจากผู้เข้าแข่งขันร้อง “ไชโย” ให้กรรมการไปตรวจให้คะแนน เสร็จแล้วจึงให้ผู้เข้าแข่งขันรับประทานอาหารและรื้อเก็บ

๘.๑๒ คณะกรรมการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์

๘.๑๓ รวบรวมคะแนน สรุปผลการแข่งขัน และให้คำแนะนำเพิ่มเติมแก่ผู้เข้าแข่งขัน

๘.๑๔ กรณีที่มีทีมเข้าแข่งขันหลายทีม ต้องจัดการแข่งขันหลายรอบ กรรมการให้คะแนนทุกรอบควรเป็นกรรมการชุดเดียวกัน

ใบงาน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ การจัดค่ายพักแรม

หมู่ของท่านมีโครงการจัดกิจกรรมเดินทางสำรวจไปอยู่ค่ายพักแรมในวันสุดสัปดาห์ และต้องตั้งค่ายพักแรมในพื้นที่ที่ไม่คุ้นเคย ๑ คืน ให้หมู่ของท่านวางแผนจัดตั้งค่ายพักแรมโดยใช้อุปกรณ์ที่เตรียมมาตามที่กำหนด พร้อมทั้งอุปกรณ์ที่ได้รับจากกรรมการมาดำเนินการสร้างค่ายพักแรมและประกอบอาหารให้เสร็จสิ้นในเวลา ๓ ชั่วโมง

องค์ประกอบของค่ายพักแรม

๑. มีเต็นท์หมู่ทรงสามเหลี่ยมหน้าจั่วสำหรับสมาชิก ๘ คน จำนวน ๑ หลัง
๒. มีเสาธงลอยสำหรับกิจกรรมเคารพธงชาติ ๑ ต้น สร้างด้วยไม้งาม ๘ อัน สูงไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ เมตร
๓. มีประตูทางเข้าค่าย ป้ายชื่อหมู่ พร้อมรั้วด้านหน้าค่าย สร้างด้วยไม้ไผ่และเชือก
๔. มีเตาไฟหุงข้าวและประกอบอาหารชาวค่าย ๓ อย่าง โดยใช้ไม้ไผ่เป็นอุปกรณ์หุงต้ม
๕. มีที่วางภาชนะและซ้อนจานชาม
๖. มีเครื่องมือและที่จัดเก็บรักษาเครื่องมือที่ใช้ในการตั้งค่าย
๗. มีเพิงพักกันแดดฝนสำหรับทำกิจกรรมและรับประทานอาหาร
๘. มีระบบสุขาภิบาลภายในค่าย
๙. เมื่อจัดตั้งค่ายพักแรมเสร็จแล้ว ให้ส่งเสียง “ไชโย” พร้อมกัน แจ้งให้กรรมการทราบ เพื่อตรวจให้คะแนน แล้วรับประทานอาหารที่จัดเตรียมตามข้อ ๔ เสร็จแล้วให้รื้อเก็บทุกอย่างให้เรียบร้อย
๑๐. ระหว่างปฏิบัติกิจกรรม ห้ามออกไปจัดหาอุปกรณ์เพิ่มเติม

๑.๔ การสร้างอุปกรณ์และให้บริการ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน เป็นลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ หรือปวช.

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม

๒.๒ ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๖ คน

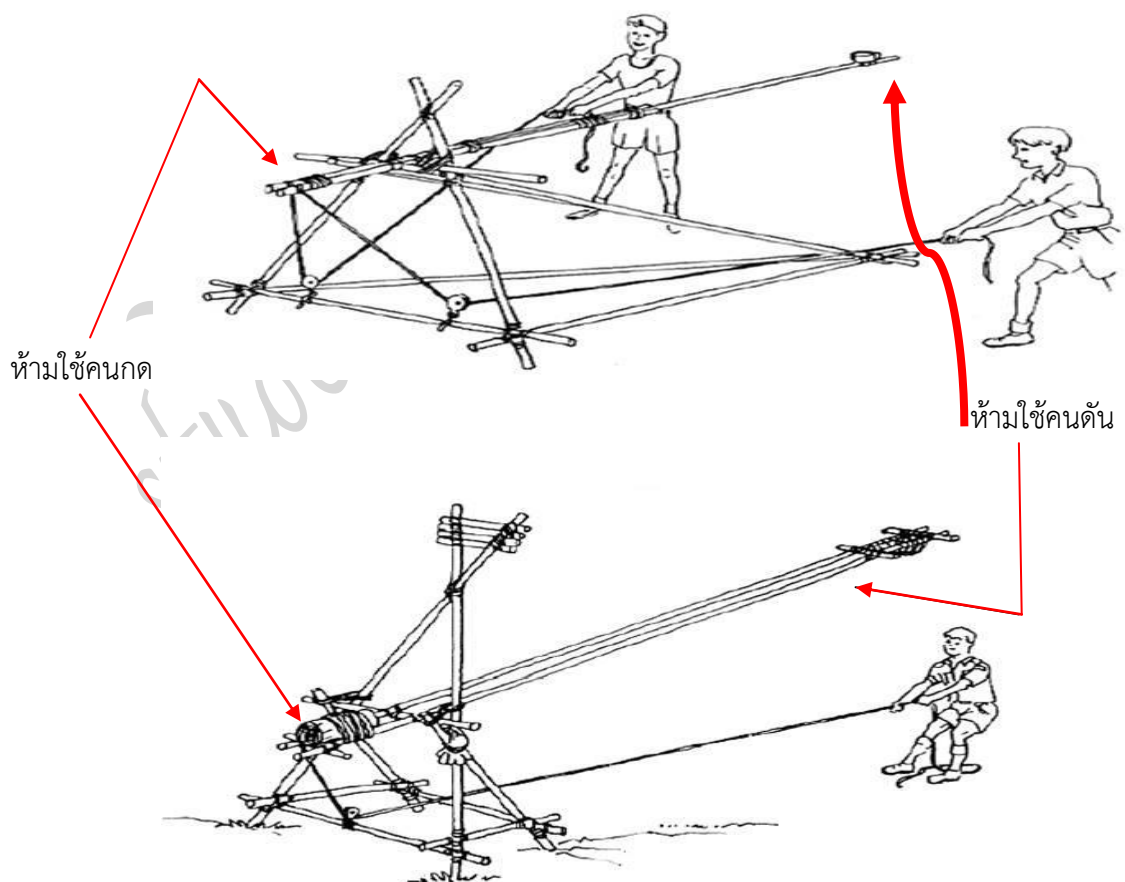
๒.๓ สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการรายละเอียด และหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ให้ผู้เข้าแข่งขันแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ที่กำหนดไว้ในใบงาน เมื่อได้รับสัญญาณให้เริ่มต้นการแข่งขันจนแล้วเสร็จทุกขั้นตอน ภายในเวลา ๙๐ นาที โดยมีรายละเอียดดังนี้

๓.๑ ให้ออกแบบสร้างอุปกรณ์สำหรับการส่งอาหารและน้ำดื่มข้ามเหวลึกที่มีความกว้าง ๑๕ เมตรทอดเป็นแนวยาวขวางอยู่ เพื่อช่วยเหลือผู้ประสบภัยแผ่นดินถล่มที่ติดค้างอยู่ฝั่งตรงข้ามในแนวพื้นราบ โดยอาศัยแรงส่งที่เกิดจากเครื่องพ่นแรง เช่น คาน รอก ล้อและเพลา ลิ่ม สกรู เป็นต้น อุปกรณ์สำหรับส่งอาหารนี้ต้องมีฐานรองรับที่มั่นคงแข็งแรง สามารถเคลื่อนย้ายได้

๓.๒ ห้ามผู้เข้าแข่งขันใช้แรงส่งที่เกิดจากการอัดลม อัดน้ำ หรือแรงระเบิดจากสารเคมี และห้ามใช้คนกด ผลัก หรือ ดันโดยตรงที่ปลายคานด้านใดด้านหนึ่งของเครื่องส่งประเภทคานดีด ดังตัวอย่าง



๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องจัดเตรียมวัสดุและเครื่องมือนำมาวัด ตัด เจาะ ผ่า ฯลฯ และสร้างงานในพื้นที่ การแข่งขันระหว่างทำการแข่งขันเท่านั้น ห้ามทำเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ใด ๆ มาก่อน รายการอุปกรณ์ให้มีดังนี้

๑) ไม้ไผ่ที่มีความยาวเท่ากันทุกอัน ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๒ – ๔ นิ้ว ความยาว ๓ -๔ เมตร จำนวนไม่เกิน ๘ อัน

๒) ไม้ถ่วงน้ำหนัก รอก เชือกคล้องรอก

๓) เชือกมะนิลาหรือเชือกพี.พี.(ผลิตจากเส้นใยสังเคราะห์โพลีโพรพิลีน)ให้มีจำนวน ขนาด และความยาวตามความเหมาะสมของรูปแบบที่จะจัดสร้าง แต่อุปกรณ์ที่จัดสร้างต้องมีตำแหน่งผูกเงื่อนผูกแน่นไม่น้อยกว่า ๑๐ จุด

๔) ถุงผ้าบรรจุทรายให้มีน้ำหนักถุงละ ๑ กิโลกรัมจำนวน ๑๓ ถุง(ใช้แทน“อาหารและน้ำดื่ม”)

๕) ห้ามนำวัสดุสำเร็จรูปอื่น ๆ เช่น ตะกร้า ลวด ตาข่าย ฯลฯ มาใช้ประกอบอุปกรณ์ที่จัดสร้างขึ้น หากจำเป็นต้องมี ให้จัดทำขึ้นเองจากไม้และเชือกที่กำหนดให้

๓.๔ เมื่อสร้างอุปกรณ์“ส่งอาหารและน้ำดื่มช่วยเหลือผู้ประสบภัย” เสร็จแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันแจ้งให้กรรมการทราบและขออนุญาตทดลองใช้อุปกรณ์ส่งถุงทรายไปยังเป้าหมายเพื่อหาพิกัดและปรับอุปกรณ์ ได้ ๓ ครั้ง โดยไม่นับคะแนน และห้ามนำถุงทรายนั้นกลับมาใช้อีก หลังจากนั้นจึงใช้อุปกรณ์ส่งถุงทรายที่เหลืออีก ๑๐ ถุงไปยังเป้าหมาย ผู้เข้าแข่งขันสามารถปรับตำแหน่งที่ตั้งของอุปกรณ์ได้ตลอดเวลา แต่ต้องไม่ล้ำเส้นที่กรรมการกำหนดไว้

๓.๕ เมื่อการดำเนินการใช้อุปกรณ์ส่งถุงทรายไปยังเป้าหมายครบ ๑๐ ถุงแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันร้อง “ไชโย” พร้อมกัน ๑ ครั้ง ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน กรรมการจะบันทึกเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดหรือผู้บำเพ็ญประโยชน์

๔. เกณฑ์การให้คะแนน(๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ บทบาทผู้นำและกระบวนการกลุ่ม(๒๐ คะแนน)

๔.๑.๑ บทบาทหัวหน้าทีม ๕ คะแนน

๔.๑.๒ การวางแผนและความร่วมมือในการปฏิบัติงานของทีม ๕ คะแนน

๔.๑.๓ การแสดงบทบาทสมมุติ ๑๐ คะแนน

๔.๒ การแต่งเครื่องแบบถูกต้องครบถ้วน ความมีวินัยและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของเครื่องแบบ (๑๐ คะแนน)

๔.๓ ความมั่นคง แข็งแรง และการใช้งานอุปกรณ์ (๒๐ คะแนน)

๔.๓.๑ อุปกรณ์มีความมั่นคง แข็งแรง และใช้งานได้จริง ๑๐ คะแนน

๔.๓.๒ การเลือกใช้เชือกมีความเหมาะสมและผูกเงื่อนถูกต้อง ๑๐ คะแนน

๔.๔ ความปลอดภัยในการปฏิบัติงานและความคิดริเริ่ม (๒๐ คะแนน)

๔.๔.๑ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการออกแบบอุปกรณ์ ๑๐ คะแนน

๔.๔.๑ ความปลอดภัยในการทำงาน การใช้เครื่องมือ และการใช้อุปกรณ์ส่งอาหารและน้ำดื่ม ๑๐ คะแนน

๔.๕ เวลาการปฏิบัติงาน (๑๐ คะแนน)

๔.๕.๑ เป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนด ๑๐ คะแนน

๔.๕.๒ ใช้เวลาในการแข่งขันมากกว่า ๙๐ นาที ให้ตัดคะแนน ๑ คะแนน ต่อเวลา ๒ นาที

๔.๖ ความสำเร็จในการ “ส่งอาหารและน้ำดื่มช่วยเหลือผู้ประสบภัย” จำนวน ๑๐ ครั้ง (๒๐ คะแนน)

๔.๖.๑ เกณฑ์คะแนน

อุทราภัยเหตุหนึ่งใบเป้าหมายวงรัศมี ๕๐ เซนติเมตร จากขอบระยะ ๒๐ เมตรจากจุดส่งสูงละ ๑๐ คะแนน

อุทราภัยเหตุหนึ่งในวงรัศมี ๑ เมตร สูงละ ๘ คะแนน

อุทราภัยเหตุหนึ่งในวงรัศมี ๑.๕ เมตร สูงละ ๖ คะแนน

อุทราภัยเหตุหนึ่งในวงรัศมี ๒ เมตร สูงละ ๔ คะแนน

อุทราภัยเหตุหนึ่งนอกวงรัศมี ๒ เมตร สูงละ ๐ คะแนน

กรณีส่งอุทราภัยไปตกในระยะไม่ถึง ๑๕ เมตรจากจุดส่ง ถือว่าอุทราภัยนั้นตกเหลว ไม่ให้คะแนนถึงแม้อุทราภัยนั้นจะไกลไปเหตุหนึ่งในวงรัศมีที่ได้คะแนน

กรณีอุทราภัยตกทับเส้นวงรัศมี ให้พิจารณาสัดส่วนของอุทราภัย หากมีสัดส่วนเข้าไปในวงรัศมีได้มากกว่า ๕๐ % ให้คะแนนตามน้ำหนักคะแนนในวงรัศมีนั้น

๔.๖.๒ การคำนวณคะแนนความสำเร็จ ดังนี้

$$\text{คะแนนที่ได้} = \frac{\text{ผลรวมคะแนน “การส่งอาหารและเครื่องดื่ม” จำนวน ๑๐ ครั้ง}}{๑๐๐} \times ๒๐$$

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๘๐-๑๐๐

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๗๐-๗๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๖๐-๖๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐

ได้รับเกียรติบัตรเว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวนไม่น้อยกว่า ๕ คน

คุณสมบัติกรรมการ

(๑) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ทางลูกเสือ

(๒) เป็นครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือที่ได้เครื่องหมายวุฒิบัตร ๒ ท่อนขึ้นไป

(๓) เป็นครูสอนยุวกาชาดโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป

(๔) เป็นครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป

(๕) เป็นผู้รับผิดชอบกิจกรรมลูกเสือ

(๖) กรรมการอย่างน้อย ๑ คน ควรเป็นผู้บังคับบัญชาลูกเสือที่ผ่านการอบรมในหลักสูตร “วิชาการบุกเบิก” หรือมีประสบการณ์ในการสร้างงานบุกเบิก

ข้อควรคำนึง

(๑) กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีที่สถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

(๒) กรรมการควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย

(๓) กรรมการควรให้คำแนะนำเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าแข่งขันและชนะเลิศในระดับที่ ๑-๓ เพื่อเตรียมความพร้อมในการแข่งขันระดับชาติต่อไป

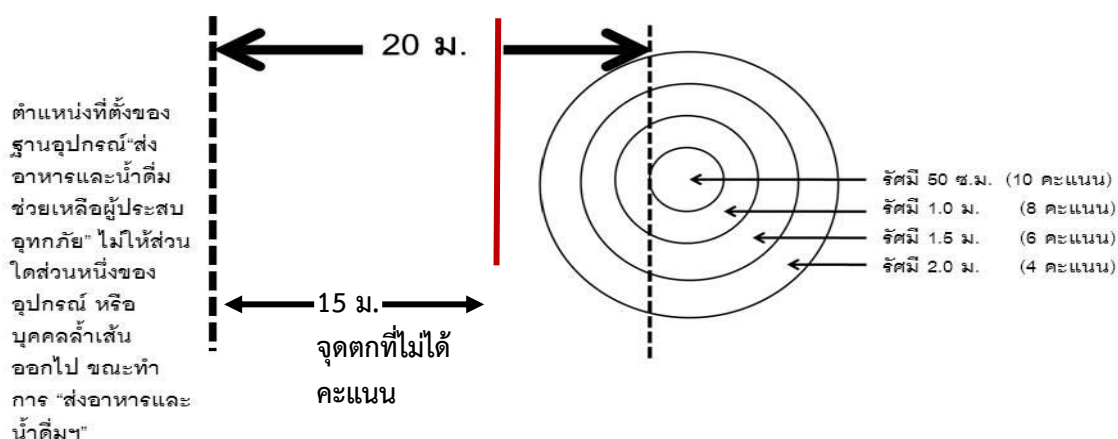
๗. การแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษา ในทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันระดับภาค จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ – ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีที่ทีมที่มีคะแนนลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีมให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อ ๔.๖ ถ้าคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๖ เท่ากันให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๓ รวมกับคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๔ ทีมใดได้คะแนนมากกว่าให้ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าคะแนนยังคงเท่ากันอีกให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ รวมกับคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๕ ทีมใดได้คะแนนมากกว่าให้ถือเป็นผู้ชนะกรณีคะแนนรวมเท่ากันทุกข้อให้ตัดสินด้วยวิธีการจับฉลาก

๘. คำแนะนำสำหรับกรรมการ

๘.๑ จัดเตรียมพื้นที่ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมห่างกันพอสมควร และจัดพื้นที่การแข่งขันดังนี้



๘.๒ ควรจัดตำแหน่งทีมเข้าแข่งขันเรียงตามลำดับโดยวิธีการจับฉลาก หากมีทีมเข้าร่วมการแข่งขันจำนวนมากอาจแบ่งการแข่งขันออกเป็นชุดๆ จำนวนทีมในแต่ละชุดไม่ควรเกิน ๕ ทีม และเว้นระยะเวลาเริ่มต้นการแข่งขันแต่ละชุดไว้ ๓๐ นาที

๘.๓ ควรเรียงลำดับกิจกรรมการแข่งขันดังนี้

- ๑) ประชุมชี้แจงหรือทบทวนเกณฑ์การแข่งขันหรือการนัดหมายอื่นๆ
- ๒) ตรวจสอบความถูกต้องของอุปกรณ์ ได้แก่ ไม้ เครื่องมือ เชือก รอก ฯลฯ ให้ครบถ้วนและเป็นไปตามเกณฑ์ก่อนการให้สัญญาณเริ่มจับเวลาการแข่งขัน
- ๓) กรรมการต้องจัดให้ผู้เข้าแข่งขันแสดงบทบาทสมมุติอย่างต่อเนื่องตลอดการแข่งขัน
- ๔) กรรมการให้คะแนนผู้ทราญแต่ละผู้ ในจุดที่ตกหยุดนิ่ง ขานและบันทึกคะแนน แล้วนำเอาผู้ทราญออกนอกพื้นที่เป้าหมายทันที

๘.๔ กรรมการอย่างน้อย ๕ คน ควรแบ่งหน้าที่ให้คณะกรรมการสังเกตการทำงานของทุกทีมและให้คะแนนทีมแข่งขันตามเกณฑ์ซึ่งควรประกอบด้วยผู้ให้คะแนนดังนี้

๑) ให้คะแนนตามเกณฑ์ในข้อ ๔.๑ และ ๔.๓ จำนวน ๒ คน

๒) ให้คะแนนตามเกณฑ์ในข้อ ๔.๔ และ ๔.๖ จำนวน ๒ คน

๓) ให้คะแนนตามเกณฑ์ในข้อ ๔.๒ และ ๔.๕ จำนวน ๑ คน

๘.๕ เมื่อผู้เข้าแข่งขันจัดสร้างอุปกรณ์เสร็จ และขออนุญาตทดลองใช้อุปกรณ์ ให้กรรมการเก็บถ้วยรางวัลที่ผู้เข้าแข่งขันใช้ทดลอง จำนวน ๓ ถ้วย ออกนอกพื้นที่เป้าหมายทันที และไม่ให้คะแนนในส่วนนี้

ใบงาน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ หรือ ปวช.

การสร้างอุปกรณ์และให้บริการ

.....

สมมุติว่า ทีมของท่านได้รับมอบหมายให้นำอาหารและน้ำดื่มไปช่วยเหลือผู้ประสบภัยแผ่นดินถล่มที่ขาดอาหารและน้ำดื่ม แต่ทีมของท่านไม่สามารถนำอาหารและน้ำดื่มเข้าไปถึงพื้นที่ที่ผู้ประสบภัยรอรับความช่วยเหลือได้ เนื่องจากแผ่นดินถล่มมีแนวยาวเป็นเหวลึก กว้าง ๑๕ เมตร ขวางกั้นอยู่ พื้นที่สองฝั่งปากเหวเป็นพื้นราบ ไม่มีต้นไม้สูง

ให้ทีมของท่านคิดสร้างอุปกรณ์สำหรับการส่งอาหารและน้ำดื่มขนาดบรรจุถุงละ ๑ กิโลกรัม ข้ามเหวไปให้ผู้ประสบภัยโดยอาศัยแรงส่งที่เกิดจากเครื่องผ่อนแรง ทำด้วยไม้ไผ่ และสร้างฐานที่มั่นคงแข็งแรงรองรับอุปกรณ์ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ ให้กลุ่มของท่านดำเนินการเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้

๑. ให้แสดงบทบาทสมมุติตลอดการแข่งขัน โดยให้เริ่มต้นทันทีที่ได้รับสัญญาณจากกรรมการ
๒. วางแผนการทำงานและปฏิบัติงานตามแผนในการสร้างอุปกรณ์
๓. เมื่อสร้างอุปกรณ์เสร็จ ให้แจ้งกรรมการเพื่อขออนุญาตทดลองใช้ ๓ ครั้ง
๔. ดำเนินการส่งอาหารและน้ำดื่มไปยังจุดเป้าหมาย จำนวน ๑๐ ชุด
๕. เมื่อสิ้นสุดการดำเนินการ “ส่งอาหารและน้ำดื่มช่วยเหลือผู้ประสบภัย” แล้วเสร็จโดยสมบูรณ์ ให้ “ไชโย” พร้อมกัน ๑ ครั้ง
๖. ให้เวลาปฏิบัติงานไม่เกิน ๔๐ นาที

หมายเหตุ ให้ใช้ถุงบรรจุทราย น้ำหนัก ๑ กิโลกรัมแทนถุงอาหารและน้ำดื่ม

๒. กิจกรรมสถานักเรียน

หลักเกณฑ์การประกวดและแข่งขัน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าประกวดและแข่งขัน

๑.๑ เป็นคณะกรรมการสถานักเรียนของโรงเรียนตามระดับและประเภทที่โรงเรียนสมัครประกวดและแข่งขันระดับชั้นละ ๗ – ๑๐ คน

๑.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นตัวแทนสถานักเรียนที่ปรากฏอยู่ในใบสมัครและผังรูปถ่าย (ที่แนบท้าย)

๑.๓ โรงเรียนมีเพียงสภาเดียวเท่านั้น

๒. โรงเรียนที่เข้าประกวดและแข่งขันกิจกรรมสถานักเรียนแบ่งออกเป็น ๓ ระดับดังนี้

๒.๑ สถานักเรียนระดับประถมศึกษา (เปิดสอนตั้งแต่ ป.๑-๖ เท่านั้น)

๒.๒ สถานักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น(ป.๑-ม.๓ และ ม.๑-ม.๓ ซึ่งเปิดสอนไม่เกิน ม.๓ เท่านั้น)

๒.๓ สถานักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายป.๑-ม.๖ และ ม.๑ – ม.๖

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดการประกวดและแข่งขัน

๓.๑ ให้สถานักเรียนจัดทำเอกสารรายงานผลการดำเนินงานย้อนหลังไม่เกิน ๓ ปีจำนวนไม่เกิน ๑๐๕ หน้านับตั้งแต่ปกหน้าถึงปกหลัง (หากเกินจะไม่รับพิจารณา) โดยจัดรูปเล่มเอกสารตามหัวข้อที่กำหนดให้จัดทำเป็นรูปเล่มจำนวน ๑ เล่มพร้อมสำเนาจำนวน ๔ เล่ม (รวมทั้งหมด ๕ เล่ม)

๓.๒ สถานักเรียนแต่ละทีมจะต้องจัดส่งเอกสารตามข้อ ๓.๑ ดังนี้

๓.๒.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษาโรงเรียนที่เข้าประกวดและแข่งขันต้องจัดส่งเอกสารให้แก่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาตามที่กำหนดเพื่อคัดเลือกตัวแทนเข้าประกวดและแข่งขันในระดับภูมิภาคต่อไป

๓.๒.๒ ระดับภูมิภาคโรงเรียนที่เป็นตัวแทนเขตพื้นที่การศึกษาเข้าประกวดและแข่งขันในระดับภูมิภาคต้องจัดส่งเอกสารให้แก่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เป็นเจ้าภาพในระดับภูมิภาคประทับตราไปรษณีย์ด่วนพิเศษ (EMS) ล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๑๕ วันนับถึงวันแรกของการประกวดและแข่งขันทั้งนี้สามารถจัดส่งโดยตรงหรือจัดส่งทางไปรษณีย์ตามระยะเวลาที่กำหนดเท่านั้น

๓.๒.๓ ระดับชาติโรงเรียนที่เป็นตัวแทนระดับภูมิภาคเข้าประกวดและแข่งขันในระดับชาติต้องจัดส่งเอกสารให้แก่สำนักงานพัฒนาการศึกษานักเรียนอาครสพฐ.๕ ชั้น ๙ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ เขตดุสิตกรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐ (สถานักเรียน)โดยประทับตราไปรษณีย์ด่วนพิเศษ (EMS) ล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๑๕ วันนับถึงวันแรกของการประกวดและแข่งขันทั้งนี้สามารถจัดส่งโดยตรงหรือจัดส่งทางไปรษณีย์ตามระยะเวลาที่กำหนดเท่านั้น

๔. เกณฑ์การประกวดและแข่งขัน

ตอนที่ ๑ พิจารณาจากเอกสารรายงานผลการดำเนินงานสถานักเรียน

๔.๑ เอกสารรายงานผลการดำเนินงานสถานักเรียน

๖๐ คะแนน

- ๔.๑.๑ ที่มาของสถานักเรียนคณะกรรมการนักเรียนที่มาจากการเลือกตั้ง
และบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการสถานักเรียนตามโครงสร้างของสถานักเรียน ๕ คะแนน
- ๔.๑.๒ โครงการ / งาน / กิจกรรมที่ส่งเสริมการปกครองในระบอบ
ประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุขโดยการมีส่วนร่วมของสถานักเรียน ๑๐ คะแนน
- ๔.๑.๓ การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมวิถีประชาธิปไตยโดยการมีส่วนร่วม
ของสถานักเรียนประกอบด้วย ๑๐ คะแนน
- คารวะธรรม
 - สามัคคีธรรม
 - ปัญญาธรรม
- ๔.๑.๔ การมีจิตอาสาและมีส่วนร่วมของสถานักเรียนในโรงเรียน ๑๐ คะแนน
- ๔.๑.๕ การประสานงานกับองค์กรและการสร้างเครือข่ายของสถานักเรียน
กับชุมชนและองค์กรต่างๆรวมทั้งประโยชน์ที่ได้รับ ๑๐ คะแนน
- ๔.๑.๖ ผลสำเร็จของการปฏิบัติงานมีการประเมินผลการดำเนินงานและ
รายงานผลโครงการ/กิจกรรมตลอดจนผลงานดีเด่นของสถานักเรียน ๑๐ คะแนน
- ๔.๑.๗ ความสมบูรณ์ของเอกสารประกอบการประกวดและแข่งขัน ๕ คะแนน

ตอนที่ ๒ พิจารณาจากการนำเสนอผลงานและการตอบคำถาม

๔.๒ การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม

๔๐ คะแนน

- การนำเสนอผลงาน(๗ – ๑๐ นาที) ตามประเด็นดังนี้

- (๑) ที่มาของสถานักเรียนกรรมการนักเรียนที่มาจากการเลือกตั้ง
และบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการสถานักเรียนตามโครงสร้างของสถานักเรียน ๓ คะแนน
- (๒) โครงการ/งาน / กิจกรรมที่ส่งเสริมการปกครองในระบอบ
ประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุขโดยการมีส่วนร่วมของสถานักเรียน ๔ คะแนน
- (๓) การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมวิถีประชาธิปไตยโดยการมีส่วนร่วม
ของสถานักเรียนประกอบด้วย ๕ คะแนน
- คารวะธรรม
 - สามัคคีธรรม
 - ปัญญาธรรม
- (๔) การมีจิตอาสาและมีส่วนร่วมของสถานักเรียน ๔ คะแนน
- (๕) การประสานงานกับองค์กรและการสร้างเครือข่ายของสถานักเรียน
กับชุมชนและองค์กรต่างๆรวมทั้งประโยชน์ที่ได้รับ ๕ คะแนน
- (๖) ผลความสำเร็จของการปฏิบัติงานมีการประเมินผลการดำเนินงานและ
รายงานโครงการ/ กิจกรรมตลอดจนผลงานดีเด่นของสถานักเรียน ๔ คะแนน

- (๗) รูปแบบการนำเสนอ
(หากนำเสนอเกินเวลาที่กำหนดจะถูกตัด ๑ คะแนนทุก ๑ นาที)
- (๘) การตอบคำถาม

๕คะแนน

๑๐คะแนน

หมายเหตุ

๑. การนำเสนอผลงานห้ามใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทุกประเภท และไม่ต้องจัดนิทรรศการหลังจากจบการนำเสนอคณะกรรมการจะซักถามปัญหาพร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ

๒. ในกรณีที่ทีมชนะเลิศระดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีมให้พิจารณาคะแนนรวมในตอน
ที่ ๒ การนำเสนอผลงานและตอบคำถามและหากคะแนนรวมยังเท่ากันให้พิจารณาคะแนนรวมในตอน
ที่ ๑ เอกสารรายงานผลการดำเนินงานสถานักเรียนและกรณีคะแนนรวมทั้ง ๒ ตอนเท่ากันให้ใช้วิธีการจับฉลาก

๕. เกณฑ์การตัดสินการประกวดและแข่งขัน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. การเข้าประกวดและแข่งขันระดับภูมิภาคและระดับชาติ

ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับ
เหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ
จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗. คณะกรรมการตัดสิน

๗.๑ คณะกรรมการแบ่งเป็น ๓ ระดับชั้นระดับละ ๕คนโดยต้องมีคุณสมบัติเป็นผู้มีความรู้
เกี่ยวกับงานสถานักเรียนและการปกครองระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุขและมีจิตอาสา

๗.๒ ข้อควรคำนึงของกรรมการ

- กรรมการต้องไม่ตัดสินกรณีที่มีสถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสถานศึกษาสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่หลากหลาย

๗.๓ สถานที่แข่งขันเป็นห้องประชุมหรือสถานที่ขนาดกว้างเพียงพอที่จะนำเสนอและให้
ผู้สนใจกิจกรรมเข้ารับฟังและรับชมได้

๗.๔ ผลการตัดสินของคณะกรรมการทุกระดับถือเป็นที่สุด

การเตรียมการจัดการแข่งขันกิจกรรมสถานักเรียนในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

๑ สถานที่จัดการแข่งขัน

เป็นห้องโถงพร้อมเวทีที่สามารถให้นักเรียน ๗-๑๐ คนนำเสนอผลงานได้พร้อมเก้าอี้สำหรับให้นักเรียน ครูและผู้สนใจเข้าร่วมฟังการนำเสนอได้

๒ วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้

๒.๑ โต๊ะเก้าอี้สำหรับคณะกรรมการตัดสิน

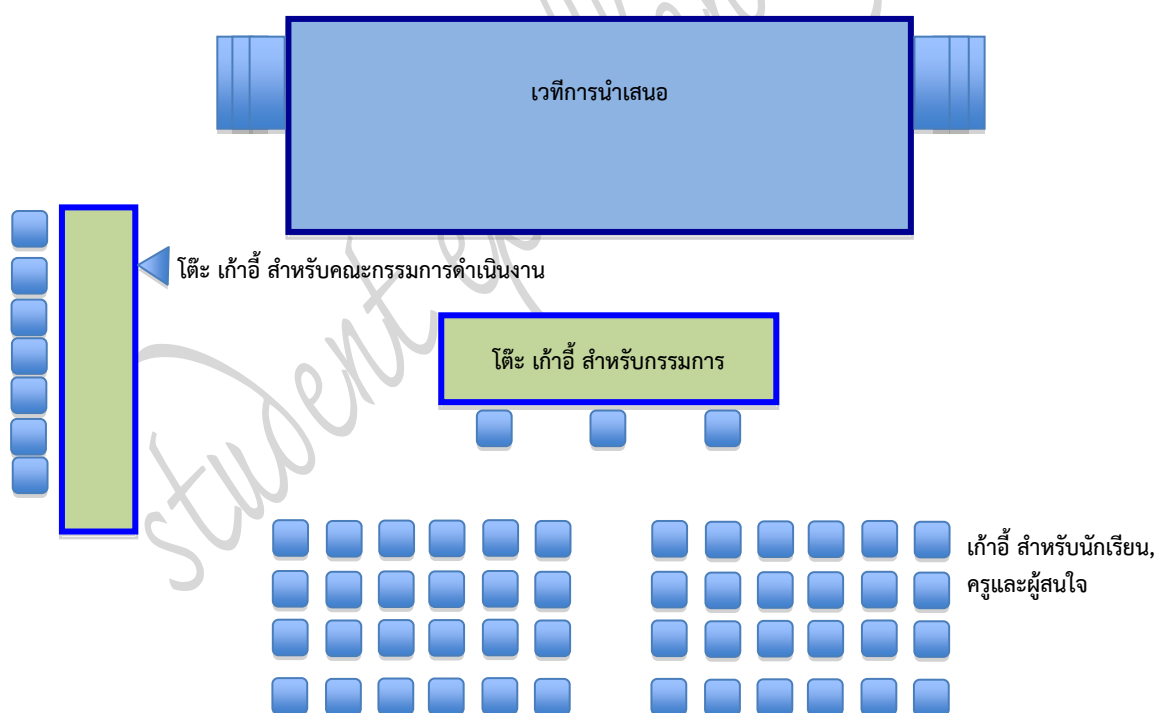
๒.๒ เครื่องเสียง ๑ ชุดพร้อมไมโครโฟนอย่างน้อย ๓ ตัว

๒.๓ โต๊ะเก้าอี้สำหรับคณะกรรมการดำเนินการและรับรายงานตัวตามความเหมาะสม

๓ การบริหารจัดการแข่งขันที่ประสบผลสำเร็จ

- การจัดการแข่งขันให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนด
- ความยุติธรรมในการจัดทำข้อคำถามที่เป็นความลับและคำถามต้องไม่ซ้ำกันมีการจับสลากคำถาม

รูปแบบการจัดสถานที่แข่งขัน



ผังรูปถ่ายคณะกรรมการสถานักเรียนโรงเรียน.....
 อำเภอ.....จังหวัด.....
 สพป.....สพม. เขต.....(จังหวัด.....)

๑. ชื่อ/สกุล.....ชั้น..... ตำแหน่ง.....	๒. ชื่อ/สกุล.....ชั้น..... ตำแหน่ง.....
๓. ชื่อ/สกุล.....ชั้น..... ตำแหน่ง.....	๔. ชื่อ/สกุล.....ชั้น..... ตำแหน่ง.....
๕. ชื่อ/สกุล.....ชั้น..... ตำแหน่ง.....	๖. ชื่อ/สกุล.....ชั้น..... ตำแหน่ง.....
๗. ชื่อ/สกุล.....ชั้น..... ตำแหน่ง.....	๘. ชื่อ/สกุล.....ชั้น..... ตำแหน่ง.....

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
 (.....)
 ผู้อำนวยการโรงเรียน.....

๓. กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC :Youth Counselor)

หลักเกณฑ์การประกวดและแข่งขัน

๑. ระดับของโรงเรียนที่เข้าประกวดและแข่งขัน แบ่งออกเป็น ๒ ระดับ ดังนี้

- ๑.๑ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนที่เปิดสอนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ทุกสังกัด
- ๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนที่เปิดสอนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายทุกสังกัด

๒. ประเภทและจำนวนของการประกวดและแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันเป็นทีมจำนวนทีมละไม่เกิน ๕ คน
- ๒.๒ แต่ละโรงเรียนสามารถส่งเข้าประกวดและแข่งขัน ได้ระดับละ ๑ ทีม เท่านั้น

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดการประกวดและแข่งขัน

๓.๑ นักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาแต่ละทีมจะต้องจัดส่งเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC :Youth Counselor) ตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนด ดังนี้

๓.๑.๑ **ระดับเขตพื้นที่การศึกษา** โรงเรียนที่เข้าประกวดและแข่งขัน ต้องจัดส่งเอกสาร จำนวน ๕ ชุด ให้แก่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๑๕ วัน ก่อนถึงวันแรกของการประกวดและแข่งขัน เพื่อให้คณะกรรมการ ฯ พิจารณาคัดเลือก

๓.๑.๒ **ระดับภูมิภาค** โรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือกจากระดับเขตพื้นที่การศึกษา ต้องจัดส่งเอกสาร จำนวน ๕ ชุด ให้แก่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เป็นเจ้าภาพในระดับภูมิภาค ล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๓๐ วัน ก่อนถึงวันแรกของการประกวดและแข่งขัน โดยโรงเรียนสามารถจัดส่งโดยตรง หรือจัดส่งทางไปรษณีย์ลงทะเบียน EMS ตามระยะเวลาที่กำหนดไว้เพื่อให้คณะกรรมการ ฯ ได้ตรวจเอกสารก่อนการประกวดและแข่งขัน

๓.๑.๓ **ระดับชาติ** สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เป็นเจ้าภาพในการจัดการประกวดและแข่งขัน กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา ระดับภูมิภาคต้องจัดส่งเอกสาร จำนวน ๕ ชุด ของทุกโรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือกในระดับภูมิภาค (ซึ่งเป็นชุดเดียวกับที่ใช้ในการประกวดและแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาในระดับภูมิภาค) ให้แก่สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (กลุ่มพัฒนาระบบการแนะแนว) อาคาร สพฐ.๓ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ ๑๐๓๐๐ ล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๓๐ วัน ก่อนถึงวันแรกของการประกวดและแข่งขัน

๓.๒ โรงเรียนที่เข้าประกวดและแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา ต้องจัดเตรียมเอกสารหลักฐาน ดังนี้

๓.๒.๑ การบันทึกข้อมูลการทำงานและการให้คำปรึกษา

๓.๒.๒ การประสานงานเครือข่ายความร่วมมือในการดำเนินงาน

๓.๒.๓ การเชื่อมโยงโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC :Youth Counselor) กับระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียน

๓.๓ โรงเรียนที่เข้าประกวดและแข่งขันจัดส่งเอกสารหลักฐาน ตามข้อ ๓.๒.๑ ถึง ๓.๒.๓ จำนวน ๕ ชุด พร้อมทั้งจัดทำแบบสรุปรายการเอกสารให้คณะกรรมการโดยมีผู้บริหารโรงเรียนลงนามรับรองความถูกต้อง เอกสารหลักฐานที่น่าเสนอนั้น และจะต้องแสดงข้อมูลการดำเนินงานของนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา เช่น แบบรายงานผลการปฏิบัติงาน คำสั่ง บันทึกการปฏิบัติงาน รายงานการประชุม หนังสือแจ้ง-เวียนแผ่นพับ โปสเตอร์ ภาพถ่าย CD DVD และอื่นๆ ที่ช่วยให้คณะกรรมการฯ ประเมินผลการดำเนินงานเห็นถึงความ

พยายามและคุณภาพของการปฏิบัติงานได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ ให้รวบรวมเอกสารหลักฐาน ตามข้อ ๓.๒.๑ – ๓.๒.๓ โดยจัดทำเป็น ๑ แฟ้มหรือ ๑ เล่ม เท่านั้นและเอกสารหลักฐานดังกล่าว จะต้องเป็นชุดเดียวกันตลอดการประกวดและแข่งขัน ตั้งแต่ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภูมิภาค และระดับชาติ (รวมสารบัญและภาคผนวก ไม่เกิน ๑๐๐ หน้า หากเกินจากที่กำหนดจะไม่ได้รับการพิจารณา)

๓.๔ ทีมที่เป็นตัวแทนของโรงเรียนที่เข้าประกวดและแข่งขันต้องนำเสนอผลงานที่ได้ดำเนินงานต่อคณะกรรมการใช้เวลา ๕ นาที โดยร่วมกันตอบข้อซักถามของคณะกรรมการหลังจากนั้นทีมพิจารณาคัดเลือกผู้แทน ๑ คน แสดงบทบาทสมมติเป็นผู้ให้คำปรึกษาเพื่อน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการกระบวนการให้คำปรึกษาเพื่อน ใช้เวลา ๘-๑๐ นาที

๔.เกณฑ์การประกวดและแข่งขัน

เกณฑ์การพิจารณา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภูมิภาค และระดับชาติ คณะกรรมการฯ จะพิจารณา ๓ ด้าน คือ

- ด้านที่ ๑. เอกสารรายงานผลการดำเนินงานกิจกรรมเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)
- ด้านที่ ๒. การนำเสนอผลงานและการตอบคำถาม
- ด้านที่ ๓. ความสามารถในการให้คำปรึกษา

๔.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับภูมิภาค

ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับภูมิภาค คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน โดยมีสัดส่วนของคะแนนในแต่ละด้านคือ ๓๐ : ๓๐ : ๔๐ รายละเอียดดังนี้

๔.๑.๑ พิจารณาจากเอกสารรายงานผลการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา(๓๐ คะแนน)

- การจัดทำบันทึกข้อมูลการทำงานและการให้คำปรึกษา ๑๐ คะแนน
- การประสานงานเครือข่ายความร่วมมือในการดำเนินงานพร้อมเอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการทำงาน ได้อย่างเหมาะสมและเห็นชัด ๑๐ คะแนน
- เอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการทำงานการเชื่อมโยงโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา(YC:Youth Counselor) กับระบบดูแลช่วยเหลือของโรงเรียนอย่างชัดเจน ๑๐ คะแนน

๔.๑.๒ การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม (๓๐ คะแนน)

- ผลการดำเนินงานของโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาในโรงเรียน ๕ คะแนน
- ผลงานที่ทีมงานนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษามีความประทับใจ/ประสบความสำเร็จ ๑๐ คะแนน
- แนวทางการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาที่จะทำต่อไป ๑๐ คะแนน
- การตอบคำถามของคณะกรรมการได้อย่างสอดคล้อง ถูกต้อง ครบถ้วน ๕ คะแนน

๔.๑.๓ พิจารณาความสามารถในการให้คำปรึกษาเพื่อน (๔๐ คะแนน)

๔.๑.๓.๑ กระบวนการให้การปรึกษาโดยพิจารณาจากขั้นตอนการให้คำปรึกษา ๑๐ คะแนน

ทั้ง ๕ ขั้นตอน คือ

- การสร้างสัมพันธภาพ
- การสำรวจและทำความเข้าใจปัญหา
- การหาแนวทางแก้ไขปัญหา
- การวางแผนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ
- การยุติการให้การปรึกษาเพื่อน

- ๔.๑.๓.๒ ทักษะการให้การปรึกษาพิจารณาจากการเลือกใช้ทักษะการใส่ใจ ๑๐ คะแนน
การฟัง การถาม การเงี่ยบ การทวนซ้ำ การให้กำลังใจ การสรุปความ การให้ข้อมูลและคำแนะนำ
รวมทั้งทักษะการชี้ผลที่ตามมาได้อย่างหลากหลายและเหมาะสมกับปัญหาและสถานการณ์
- ๔.๑.๓.๓ แนวทางการช่วยเหลือเพื่อน พิจารณาจากความเหมาะสมกับปัญหา ๑๐ คะแนน
และการนำไปใช้ได้จริง รวมทั้งเป็นแนวทางที่เพื่อนมีส่วนร่วมในการ กำหนด / แสดงความคิดเห็น
- ๔.๑.๓.๔ บุคลิกภาพของผู้ให้การปรึกษา ๑๐ คะแนนโดยพิจารณาจากสีหน้า ๑๐ คะแนน
ท่าทาง การพูดจา น้ำเสียงความรู้สึกที่แสดงออกและการแต่งกาย

๔.๒ ระดับชาติ

ระดับชาติ คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน โดยมีสัดส่วนของคะแนนในแต่ละด้านคือ ๒๐ : ๒๐ : ๖๐

รายละเอียดดังนี้

- ๔.๒.๑ พิจารณาจากเอกสารรายงานผลการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา(๒๐ คะแนน)
- การจัดทำบันทึกข้อมูลการทำงานและการให้คำปรึกษา ๑๐ คะแนน
 - การประสานงานเครือข่ายความร่วมมือในการดำเนินงานพร้อม เอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการทำงาน ได้อย่างเหมาะสมและเห็นชัด ๕ คะแนน
 - เอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการดำเนินงานการเชื่อมโยงโครงการนักเรียน เพื่อนที่ปรึกษา(YC:Youth Counselor) กับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ของโรงเรียนอย่างชัดเจน ๕ คะแนน
- ๔.๒.๒ การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม (๒๐ คะแนน)
- ผลการดำเนินงานของโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาในโรงเรียน ๕ คะแนน
 - ผลงานที่ทีมงานนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษามีความประทับใจ/ประสบความสำเร็จ ๕ คะแนน
 - แนวทางการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาที่จะทำต่อไป ๕ คะแนน
 - การตอบคำถามของคณะกรรมการได้อย่างสอดคล้อง ถูกต้อง ครบถ้วน ๕ คะแนน
- ๔.๒.๓ พิจารณาความสามารถในการให้คำปรึกษาเพื่อน (๖๐ คะแนน)
- ๔.๒.๓.๑ กระบวนการให้การปรึกษาโดยพิจารณาจากขั้นตอนการให้คำปรึกษา ๑๐ คะแนน
ทั้ง ๕ ขั้นตอน คือ
- การสร้างสัมพันธภาพ
 - การสำรวจและทำความเข้าใจปัญหา
 - การหาแนวทางแก้ไขปัญหา
 - การวางแผนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ
 - การยุติการให้การปรึกษาเพื่อน
- ๔.๒.๓.๒ ทักษะการให้การปรึกษาโดยพิจารณาจากการเลือกใช้ทักษะการใส่ใจ ๒๐ คะแนน
การฟัง การถาม การเงี่ยบ การทวนซ้ำ การให้กำลังใจ การสรุปความ การให้ข้อมูลและคำแนะนำ รวมทั้ง
ทักษะการชี้ผลที่ตามมาได้อย่างหลากหลายและเหมาะสมกับปัญหา
- ๔.๒.๓.๓ แนวทางการช่วยเหลือเพื่อน โดยพิจารณาจากความเหมาะสมกับปัญหา ๒๐ คะแนน
และการนำไปใช้ได้จริง รวมทั้งเป็นแนวทางที่เพื่อนมีส่วนร่วมในการกำหนด / แสดงความคิดเห็น
- ๔.๒.๓.๔ บุคลิกภาพของผู้ให้การปรึกษา โดยพิจารณาจาก สีหน้า ท่าทาง ๑๐ คะแนน
การพูดจา น้ำเสียงความรู้สึกที่แสดงออกและการแต่งกาย

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙.๙๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙.๙๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการฯ มีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. คณะกรรมการตัดสินการประกวดและแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา

๖.๑ คุณสมบัติและจำนวนคณะกรรมการฯ

- คณะกรรมการฯ ควรเป็นผู้มีความรู้ ความเข้าใจ และมีประสบการณ์ที่เกี่ยวกับเรื่องนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC: Youth Counselor) กระบวนการให้การปรึกษา และระบบการดูแล ช่วยเหลือนักเรียน

- กรรมการฯ อาจจะเป็นบุคคลภายนอก เช่น บุคลากรจากมหาวิทยาลัย นักจิตเวชจากโรงพยาบาล หรือ นักแนะแนว เป็นต้น

- คณะกรรมการฯ มีจำนวน ๓ - ๕ คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการฯ ต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
 - กรรมการฯ ที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
 - กรรมการฯ ควรมาจากสถานศึกษา หรือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่หลากหลาย
 - กรรมการฯ ควรให้ข้อเสนอแนะเพื่อเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะการประกวดและแข่งขัน
- ในลำดับที่ ๑-๓

๖.๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการฯ ถือเป็นที่สุด

๗. การแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน มีจำนวนมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๔.๑.๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๔.๑.๒ ทีมใดได้คะแนน ข้อที่ ๔.๑.๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๔.๑.๒ เท่ากัน ให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับสลาก

๘. รายละเอียดกิจกรรมในการจัดเตรียมการประกวดและแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา

(YC : Youth Counselor)

กิจกรรมที่คณะกรรมการฯ จัดการประกวดและแข่งขันต้องดำเนินการเพิ่มเติม ประกอบด้วย

๘.๑ จัดเพิ่มแบบฟอร์มการให้คะแนนของกรรมการฯ ทุกคน (ซึ่งคณะผู้จัดการแข่งขันต้องเตรียมไว้ล่วงหน้าก่อนการแข่งขัน)

๘.๒ จัดเตรียมห้องสำหรับการประกวดและแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา ที่เหมาะสม ควรเป็นสถานที่ไม่พลุกพล่าน มีความเป็นส่วนตัวปลอดการรบกวนจากเสียงหรือผู้คน เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันมีสมาธิในการให้คำปรึกษา

๘.๓ จัดเตรียมห้องเก็บตัวของผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งเป็นผู้ให้คำปรึกษา (Counselor) และห้องฝึกซ้อมนักเรียนที่แสดงบทบาทสมมติเป็นผู้ขอรับคำปรึกษา (Counselee)

๘.๔ จัดเตรียมนักเรียนแสดงบทบาทสมมติ โดย

๑) **ผู้จัดการแข่งขัน**ต้องเตรียมประเด็นปัญหา ไม่น้อยกว่า ๕ กรณีปัญหา ของแต่ละระดับการประกวดและแข่งขัน และจัดเตรียมนักเรียนแสดงบทบาทสมมติเป็นผู้ขอรับคำปรึกษา (Counselee) กรณีปัญหาละ ๑ คน (รวม ๕ คน) เพื่อขอรับคำปรึกษาจากผู้ให้คำปรึกษา Counselor ในเวทีการประกวดและแข่งขันทั้งระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภาค และระดับชาติ

๒) **ทีมที่เข้าแข่งขัน**ต้องคัดเลือกจากสมาชิกมา ๑ คน ทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษา (Counselor) เพื่อให้ผู้แข่งขันได้แสดงถึงความสามารถในการให้คำปรึกษาแก่ผู้ที่มาขอรับคำปรึกษา

๘.๕ ก่อนการแข่งขันควรมีเจ้าหน้าที่ชี้แจงรายละเอียด ทำความเข้าใจให้ผู้เข้าแข่งขันรับทราบถึงกระบวนการและขั้นตอนในการแข่งขันอย่างชัดเจน

๘.๖ ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากกรณีปัญหาก่อนเข้าห้องแข่งขัน

๘.๗ มีเจ้าหน้าที่จัดลำดับและเชิญให้ผู้เข้าแข่งขันและนักเรียนที่แสดงบทบาทสมมติเข้าไปยังห้องแข่งขัน

๘.๘ ในการแข่งขันแต่ละทีมจะใช้เวลาไม่เกิน ๑๕ นาที

- การนำเสนอโดยทีม ใช้เวลา ๕ นาที

- การนำเสนอโดยผู้แทนทีม (๑ คน) ใช้เวลา ๘-๑๐ นาที

๘.๙ มีคณะกรรมการ / เจ้าหน้าที่นำผลการให้คะแนนของกรรมการแต่ละคนมาประมวลผลหลังสิ้นสุดการแข่งขัน

๘.๑๐ การประกาศผลการแข่งขันและการมอบรางวัล ให้แล้วเสร็จภายในวันแข่งขันของแต่ละระดับ

หมายเหตุ บริษัทฯขอทราบรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๕-๒๒๖๘๘๗๗ และ ๐๒-๒๘๘๕๕๔๔

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๔. กิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน

๔.๑ การประกวดหนังสือเล่มเล็ก

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๔-๖
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑-๓ (สพป. และ สพม.)
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔-๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ ๓ คน
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - ๒.๒.๑ ระดับชั้น ป. ๔-๖ จำนวน ๑ ทีม
 - ๒.๒.๒ ระดับชั้น ม. ๑-๓ จำนวน ๑ ทีม
 - ๒.๒.๓ ระดับชั้น ม. ๔-๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ กรอบเรื่องเป็นหนังสือบันเทิงคดีที่ คณะกรรมการจะแจ้งกรอบเรื่องให้ทราบในวันแข่งขันโดยกรอบเรื่องต้องคำนึงถึงความเป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

๓.๒ รูปแบบของหนังสือเล่มเล็ก

- ๑) นักเรียนระดับชั้น ป.๔ -๖
 - ใช้กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ขนาด A๔ พับครึ่ง
 - รูปเล่มประกอบด้วยหน้าปก ปกใน ปกหลัง ส่วนที่บอกถึงที่มาของเรื่องหรือแรงบันดาลใจและวัตถุประสงค์ของหนังสือ มีเนื้อเรื่อง ๖ หน้าและให้กำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน
 - เรื่องที่แต่งขึ้นเองหรือดัดแปลงมาจากเรื่องที่มีอยู่เดิมก็ได้เป็นร้อยแก้ว คำคล้องจอง หรือกลอนเปล่า อย่างใดอย่างหนึ่งตลอดเนื้อเรื่อง
 - ขนาดและรูปแบบของตัวอักษรมีขนาดโตพอสมควรเหมาะสมแก่วัย
 - มีภาพประกอบบรรยายสีด้วยสีไม้
- ๒) นักเรียนระดับชั้น ม .๑ -๓
 - ใช้กระดาษ ๑๐๐ปอนด์ ขนาด A๔ พับครึ่ง
 - รูปเล่มประกอบด้วยหน้าปก ปกใน ปกหลัง ส่วนที่บอกถึงที่มาของเรื่องหรือแรงบันดาลใจและวัตถุประสงค์ของหนังสือ มีเนื้อเรื่อง ๑๐ หน้าและให้กำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน
 - เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเองหรือดัดแปลงมาจากเรื่องที่มีอยู่เดิมก็ได้แต่งเป็นบทร้อยแก้วหรือร้อยกรอง
 - เนื้อหาภาพประกอบและรูปแบบตัวอักษรเหมาะสมสำหรับเด็กชั้น ม. ๑ - ๓
 - มีภาพประกอบบรรยายสีด้วยสีไม้ระบายด้วยน้ำ
- ๓) นักเรียนระดับชั้น ม .๔ -๖
 - ใช้กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ขนาด A๔ พับครึ่ง
 - รูปเล่มประกอบด้วยหน้าปก ปกใน ปกหลัง ส่วนที่บอกถึงที่มาของเรื่องหรือแรงบันดาลใจและวัตถุประสงค์ของหนังสือ มีเนื้อเรื่อง ๑๒ หน้าและให้กำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน
 - เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเองหรือดัดแปลงมาจากเรื่องที่มีอยู่เดิมก็ได้เป็นบทร้อยแก้วหรือร้อยกรองประกอบภาพ

- เนื้อหาภาพประกอบและรูปแบบตัวอักษรเหมาะสมสำหรับวัยรุ่น ชั้น ม. ๔ - ๖
- มีภาพประกอบบรรยายสื่อด้วยสีไม่ระบายด้วยน้ำ

๓.๓ ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะไม่ส่งคืน

๓.๔ กำหนดเวลา ๖ ชั่วโมง

๓.๕ อุปกรณ์ในการจัดทำให้ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมมาเอง

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐คะแนน

๔.๑ เนื้อหาสาระ	๒๐	คะแนน
๔.๒ ภาพประกอบ	๑๕	คะแนน
๔.๓ ภาษา และฉันทลักษณ์	๑๕	คะแนน
๔.๔ ความคิดสร้างสรรค์	๑๕	คะแนน
๔.๕ ชื่อเรื่อง	๕	คะแนน
๔.๖ ขนาดและรูปแบบตัวอักษร	๑๐	คะแนน
๔.๗ ความสวยงามของรูปเล่ม	๑๕	คะแนน
๔.๘ การวางแผน ทำโครงร่างงานเขียนได้เหมาะสมเป็นระบบ	๕	คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

หมายเหตุ

- ๑) ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- ๒) เกินเวลาดัดคะแนนนาที่ละ ๑ คะแนน

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

๖.๑ คณะกรรมการจัดการแข่งขัน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นนักวิชาการศึกษา ศิษยานุศิษย์ ครู หรือบุคลากรทางการศึกษาไม่น้อยกว่า ๒ คน

(ชาย ๑ คน หญิง ๑ คน)

๖.๒ คณะกรรมการตัดสิน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศิษยานุศิษย์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย, การส่งเสริมการอ่าน, ห้องสมุด

มีชีวิต

- เป็นครูที่ทำการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยครูบรรณารักษ์ หรือครูผู้ทำหน้าที่ ครู

บรรณารักษ์

- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านภาษาไทย, บรรณารักษ์ศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์, นักเขียนหรือนัก

วาดภาพหนังสือเด็ก, หนังสือสำหรับวัยรุ่น

ข้อควรคำนึง

- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันและกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาในเขตของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่างๆ หลายเขตพื้นที่หลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับทีมที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓

สถานที่ทำการแข่งขัน

- ห้องที่ใช้แข่งขันต้องจัดโต๊ะ – เก้าอี้ให้พร้อมสำหรับทำงานกลุ่ม ที่สามารถดำเนินการแข่งขันพร้อมกัน

หมายเหตุ

- ๑) ห้ามผู้เข้าแข่งขันนำเครื่องมือสื่อสารทุกชนิดเข้าห้องแข่งขัน
- ๒) ก่อนเวลาการแข่งขันให้กรรมการจัดการแข่งขันตรวจสอบอุปกรณ์และเครื่องมือแข่งขันของทุกทีม เพื่อความเสมอภาคและเท่าเทียมกัน
- ๓) การขออนุญาตเข้าห้องน้ำต้องขออนุญาตและภายใต้การกำกับดูแลของกรรมการดำเนินการแข่งขันอย่างใกล้ชิด (พิเศษเดียวกับผู้เข้าร่วมการแข่งขัน)
- ๔) การส่ง-มอบอาหาร/น้ำ หรืออุปกรณ์การแข่งขันอื่นใดต้องส่ง-มอบผ่านกรรมการจัดการแข่งขัน

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีที่มีทีมที่ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ผู้ใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

ข้อเสนอแนะเพื่อการพิจารณา

ควรต่อยอดโดยการจัดค่ายพัฒนาทักษะการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก และให้โอกาสนักเรียนได้พบนักเขียนมืออาชีพ

๔.๒ ยุทธศาสตร์ส่งเสริมการอ่าน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าร่วม

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๔-๖
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑-๓ (สพป. และ สพม.)
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔-๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าร่วม

- ๒.๑ ประกวดเป็นทีม ๆ ละ ๓ คน (คะแนนได้แต่ต้องอยู่ในช่วงชั้นเดียวกัน)
- ๒.๒ จำนวนผู้เข้าร่วม
 - ๒.๒.๑ ระดับชั้น ป. ๔-๖ จำนวน ๑ ทีม
 - ๒.๒.๒ ระดับชั้น ม. ๑-๓ จำนวน ๑ ทีม
 - ๒.๒.๓ ระดับชั้น ม. ๔-๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การประกวด

๓.๑ กรอบการประกวดกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่านโดยนักเรียนผู้ทำหน้าที่ยุวบรรณารักษ์ช่วยงานห้องสมุดโรงเรียน และดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน เพื่อปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน โดยจัดกิจกรรมสร้างสรรค์อย่างหลากหลาย โดยใช้สื่อที่น่าสนใจเพื่อเชิญชวนให้นักเรียนเกิดความสนใจการอ่านและร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ โดยจัดทั้งในห้องสมุดและนอกห้องสมุด รวมถึงชุมชนที่อยู่ใกล้เคียงเพื่อสร้างสังคมแห่งการอ่านและการเรียนรู้

๓.๒ นำเสนอกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่นักเรียนเป็นผู้คิดและดำเนินการเองที่มีความแปลกใหม่น่าสนใจ แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์และสามารถปฏิบัติได้จริง ทีมละ ๑๐ นาที

๓.๓ สื่อ/อุปกรณ์ประกอบกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมประกวดจัดเตรียมมาเอง

๓.๕ กิจกรรมที่นำเสนอต้องมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เข้าร่วมประกวด

๓.๖ รูปแบบการประกวด

๑) นักเรียนระดับชั้น ป.๔ -๖

- นำเสนอกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่นักเรียนเป็นผู้คิดและดำเนินการเองโดยใช้เสียงจริงในการนำเสนอ ไม่มีการบันทึกเสียงของผู้นำเสนอ

- เวลาในการจัดเตรียมอุปกรณ์ไม่เกิน ๕ นาที และเวลานำเสนอทีมละ ๑๐ นาที

๒) นักเรียนระดับชั้น ม .๑ -๓

- นำเสนอกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่นักเรียนเป็นผู้คิดและดำเนินการเองโดยใช้เสียงจริงในการนำเสนอ ไม่มีการบันทึกเสียงของผู้นำเสนอ

- เวลาในการจัดเตรียมอุปกรณ์ไม่เกิน ๕ นาที และเวลานำเสนอทีมละ ๑๐ นาที

๓) นักเรียนระดับชั้น ม .๔ -๖

- นำเสนอกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่นักเรียนเป็นผู้คิดและดำเนินการเองโดยใช้เสียงจริงในการนำเสนอ ไม่มีการบันทึกเสียงของผู้นำเสนอ

- เวลาในการจัดเตรียมอุปกรณ์ไม่เกิน ๕ นาที และเวลานำเสนอทีมละ ๑๐ นาที

- การนำเสนอกิจกรรมอาจใช้ทั้งภาษาไทยและ/หรือภาษาอังกฤษ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐คะแนน

การวางร่างกาย(๔๐ คะแนน)

๔.๑ บุคลิกท่าทาง ความมั่นใจ	๑๐	คะแนน
๔.๒ อักขรวิธี	๑๐	คะแนน
๔.๓ น้ำเสียง สีลา และการใช้ภาษา	๑๐	คะแนน
๔.๔ ความน่าสนใจ ชวนติดตาม	๑๐	คะแนน

เนื้อหาสาระกิจกรรม (๖๐ คะแนน)

๔.๕ ความโดดเด่น แปลกใหม่	๑๐	คะแนน
๔.๖ ความคิดสร้างสรรค์	๑๐	คะแนน
๔.๗ ขั้นตอน/ลำดับเนื้อหา ความต่อเนื่องของกิจกรรม	๑๐	คะแนน
๔.๘ การนำไปใช้ได้จริง	๑๐	คะแนน
๔.๙ ผลที่คาดว่าจะได้รับ	๑๐	คะแนน
๔.๑๐ สื่อประกอบ	๑๐	คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น	

หมายเหตุ

๑) ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๒) แสดงเกินเวลาตัดคะแนนนาทีละ ๑ คะแนน

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ – ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน และพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต
- เป็นครูที่ทำการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยครูบรรณารักษ์ หรือครูทำหน้าที่ ครูบรรณารักษ์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านภาษาไทย, บรรณารักษ์ศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์, นักเขียนหนังสือเด็ก หรือหนังสือสำหรับวัยรุ่น

ข้อควรคำนึง

- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันและกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาในเขตของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
 - กรรมการควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่างๆ หลายเขตพื้นที่หลากหลาย
 - กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับทีมที่ชนะในลำดับที่ ๑-๓

สถานที่ทำการแข่งขัน

- ต้องมีเวทีนำเสนอกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน

หมายเหตุ ห้ามผู้เข้าประกวดนำเครื่องมือสื่อสารทุกชนิดเข้าห้อง/เวทีการประกวด

๗. การเข้าประกวดระดับภาค และระดับชาติ

๗.๑ ให้ผู้ที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และผู้ที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗.๒ ในกรณีที่ทีมที่มีคะแนนลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ผู้ใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะแต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

ข้อเสนอแนะเพื่อการพิจารณา

ควรต่อยอดโดยการจัดค่ายยุวบรรณารักษ์ และให้โอกาสนักเรียนได้ศึกษาดูงานห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนและสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (TK park)

รายชื่อคณะกรรมการพิจารณาเกณฑ์การประกวดหนังสือเล่มเล็ก และการประกวดยุวบรรณารักษ์ส่งเสริมการอ่าน

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	สังกัด	เบอร์โทร.
๑	นางศกุนตลา สุขสมัย	รอง ผอ.สวก.	สวก. สพฐ.	๐๘ ๑๓๔๕ ๗๕๕๖
๒	พ.จ.อ.แดงรัตน์ชัย คงสม	นักวิชาการศึกษา	สวก. สพฐ.	๐๘ ๖๐๐๖ ๒๓๘๓

๕.การแข่งขันคอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม และซูโดกุ

๑.ประเภทและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน :

๑.๑ คอสเวิร์ดเกม

๑.๑.๑ รุ่นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖* ประเภททีม ๆ ละ ๒ คน

๑.๑.๒ รุ่นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ประเภททีม ๆ ละ ๒ คน

๑.๑.๓ รุ่นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ ประเภทบุคคล

*(เฉพาะรุ่นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ ใช้อุปกรณ์แข่งขันคอสเวิร์ดเกมระดับประถม และรุ่นมัธยมศึกษา ใช้อุปกรณ์คอสเวิร์ดเกมปกติ)

๑.๒ เอแม็ท

๑.๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖** ประเภททีม ๆ ละ ๒ คน

๑.๒.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ประเภททีม ๆ ละ ๒ คน

๑.๒.๓ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ ประเภทบุคคล

*(เฉพาะรุ่นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ ใช้อุปกรณ์แข่งขันเอแม็ท ระดับประถม และรุ่นมัธยมศึกษา ใช้อุปกรณ์เอแม็ทปกติ)

๑.๓ คำคม

๑.๓.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ ประเภททีม ๆ ละ ๒ คน

๑.๓.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ประเภททีม ๆ ละ ๒ คน

๑.๓.๓ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ ประเภทบุคคล

๑.๔ ซูโดกุ

๑.๔.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ ประเภทบุคคล

๑.๔.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ประเภทบุคคล

๑.๔.๓ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ ประเภทบุคคล

(ปริศนาซูโดกุ ที่ใช้แข่งขันระดับประถม จะเป็นซูโดกุ แบบ ๖x๖, ๖x๖ ตัวอักษร, ๘x๘, ๘x๘ ตัวอักษร, ๘x๘ ทแยงมุม, ๘x๘ จิ๊กซอ, ๙x๙, ๙x๙ ตัวอักษร, ๙x๙ ทแยงมุม, ๙x๙ จิ๊กซอ และระดับมัธยม จะเป็นซูโดกุ แบบ ๙x๙, ๙x๙ ตัวอักษร, ๙x๙ ทแยงมุม, ๙x๙ จิ๊กซอ, Even-Odd, Consecutive, Asterisk, Wordoku, Alphabet Jigsaw, Windoku)

๒. หลักเกณฑ์การคัดเลือกและระบบการแข่งขัน

การคัดเลือกตัวแทนผู้เข้าแข่งขันคอสเวิร์ดเกม เอเม็ท คำคม และซูโดกุ เข้าแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปี ๒๕๕๖ โรงเรียนสามารถจัดส่งผู้เข้าแข่งขันเข้าร่วมการแข่งขันระดับประเทศได้ โดยตรงไม่ต้องทำการคัดเลือกในระดับเขตพื้นที่การศึกษา หรือรอบคัดเลือกระดับภูมิภาค

การแข่งขันระดับประเทศ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปี ๒๕๕๖ (เมืองทองธานี)

จำนวนเกม/รอบ ที่ใช้คัดเลือก

คอสเวิร์ดเกม ๘-๑๒ เกม

เอเม็ท ๘-๑๒ เกม

คำคม ๘-๑๒ เกม

ซูโดกุ ๒ รอบ

ประเภทคอสเวิร์ดเกม/เอเม็ท/คำคม – ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ๒ อันดับแรกในรอบคัดเลือก จะได้เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

ประเภทซูโดกุ – ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ๕ อันดับแรกในรอบคัดเลือก จะได้เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

๓. เกณฑ์การตัดสินระดับประเทศ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปี ๒๕๕๖(เมืองทองธานี)

ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐-๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐-๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้เกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

๔. ระบบและกติกาการแข่งขัน

ใช้กฎกติกาและระบบการแข่งขันแบบมาตรฐานสากล ระดับประเทศและนานาชาติ โดยสมาคมคอสเวิร์ดเกม เอเม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย โดยคอสเวิร์ดเกม เอเม็ท และคำคม แข่งขันแต่ละกระดานๆ ละ ๒ ฝ่าย และ ซูโดกุ จะแข่งขันรวมเพื่อการคัดเลือก การแข่งขันจะแบ่งออกเป็นรอบคัดเลือก และรอบชิงชนะเลิศ ดังนี้

๔.๑ รอบคัดเลือก คอสเวิร์ดเกม เอเม็ท และ คำคม จะแข่งขันตามจำนวนเกมที่กำหนดไว้ โดยใช้วิธีประกบคู่แบบ Swiss Pairing ให้ผู้เข้าแข่งขันที่ผลการแข่งขันระดับเดียวกันพบกัน จนกระทั่งเกมคัดเลือกสุดท้าย ใช้วิธี King of the Hill เรียงลำดับ และให้อันดับ ๑ พบ ๒ , ๓ พบ ๔ เป็นต้น ส่วนซูโดกุ จะแข่งขันรวมด้วยปริศนาที่กำหนดให้แบบเดียวกัน โดยผู้ที่ทำถูกจะได้คะแนนถูกต้อง และ คะแนนโบนัสความเร็วเสร็จก่อนเวลา หากทำผิดจะไม่ได้คะแนน

๔.๒ รอบชิงชนะเลิศ ผู้แข่งขันคอสเวิร์ดเกม เอเม็ท และคำคม ที่มีผลการแข่งขันดีที่สุดสองอันดับแรก จะได้เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ ส่วนซูโดกุ จะคัดเลือกผู้แข่งขันได้คะแนนสูงสุด ๕ อันดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ (โรงเรียนสามารถสอบถามรายละเอียด และขอคำปรึกษาเพิ่มเติมได้ที่สมาคมฯ ๐๒-๒๙๕-๐๘๖๑-๕)

กติกาเพิ่มเติม

๑. แต้มต่างต่อเกม Maximum Difference

- ครอสเวิร์ดเกม รูน ประถมศึกษา แต้มต่างไม่เกิน ๑๐๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๑๐๐ แต้ม **เกมสุดท้าย** แต้มต่างไม่เกิน ๘๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๘๐ แต้ม
- เอแม็ทและคำคม รูน ประถมศึกษา แต้มต่างไม่เกิน ๑๕๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๑๕๐ แต้ม **เกมสุดท้าย** แต้มต่างไม่เกิน ๑๒๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๑๒๐ แต้ม
- ครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม รูน มัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย แต้มต่างไม่เกิน ๒๕๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๒๕๐ แต้ม **เกมสุดท้าย** แต้มต่างไม่เกิน ๒๐๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๒๐๐ แต้ม
- รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference

๒. ชนะบาย (Bye)

- ครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม ทุกรุ่น ชนะบายได้ ๑๐๐ แต้ม **ยกเว้น** ครอสเวิร์ดเกม รูน ประถมศึกษา ชนะบาย ๕๐ แต้ม

๓. วิธีการนับคะแนน

๓.๑ คะแนนประจำปริศนา หากผู้แข่งขันสามารถแก้โจทย์ปริศนาชุดใดก็ได้ภายในเวลาที่กำหนด และถูกต้อง ท่านจะได้รับคะแนนประจำปริศนาตามที่ระบุไว้ในแต่ละข้อ

๓.๒ คะแนนโบนัสเวลา ในแต่ละรอบจะมีการกำหนดเวลาในการแก้โจทย์ปริศนาไว้ หากผู้แข่งขันสามารถแก้โจทย์ปริศนาทั้งหมดได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนด ท่านจะได้รับคะแนนโบนัสเวลาเพิ่มขึ้นอีก นาทีละ ๓ คะแนน โดยคำนวณจากเวลาที่เหลืออยู่เป็นนาที (เศษของนาทีปัดทิ้ง) คูณด้วย ๓ (ถ้าแก้โจทย์ปริศนาไม่ถูกต้อง จะไม่ได้รับคะแนนโบนัสนี้)

เช่น เวลาในรอบกำหนดให้ ๓๐ นาที แต่นาย Z ทำเสร็จและถูกต้องภายในเวลา ๒๐ นาที ๔๐ วินาที นาย Z จะได้คะแนนโบนัสเวลาในรอบนี้ เท่ากับ ๙ นาที (เวลาเหลือ ๙ นาที ๒๐ วินาที แต่เศษของนาทีปัดทิ้ง เหลือ ๙ นาที) $\times ๓$ คะแนนต่อนาที = คะแนนโบนัสเวลา ๒๗ คะแนน