

[illegible]

1. การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์

1. ระดับชั้นผู้เข้าประกวด

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5
- แข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5

2. จำนวนผู้เข้าประกวด

- 2.1 ผู้เข้าประกวดในแต่ละระดับชั้นทีมละไม่เกิน 3 คน แต่ละคนเข้าแข่งขันไม่เกิน 1 โครงงาน
- 2.2 ให้แต่ละองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นคัดเลือกโครงงานในแต่ละระดับไม่เกิน 1 โครงงาน

3. เวลาที่ใช้ในการประกวด

นำเสนอไม่เกิน 18 นาที / 1 โครงงาน

4. วิธีการประกวด

- 4.1 ให้ผู้เข้าประกวดส่งรายงานโครงงานฉบับสมบูรณ์ จำนวน 5 ชุด (พิมพ์ด้วยกระดาษ A4) โดยส่งให้คณะกรรมการก่อนการแข่งขัน
- 4.2 ผู้เข้าประกวดจัดทำป้ายแสดงโครงงาน ประกอบด้วยวัสดุเป็นแผ่น 3 แผ่น แผ่นกลางมีขนาด 60x120 เซนติเมตร แผ่นข้างมีขนาด 60x60 เซนติเมตร

โรงเรียน..... ชื่อโครงงาน..... (สูง ไม่เกิน 50 ซม.)		
60 ซม.	120 ซม.	60 ซม.

- 4.4 ผู้เข้าประกวดต้องนำเสนอโครงงานต่อคณะกรรมการ เพื่อให้คณะกรรมการซักถาม
- 4.5 โครงงานที่ส่งเข้าประกวด ต้องไม่เป็นโครงงานที่ลอกเลียนแบบของผู้อื่นและต้องไม่เป็นโครงงานที่ผ่านการคัดเลือกจากระดับภาคมาแล้ว

5. เกณฑ์การให้คะแนน เต็ม 100 คะแนน ดังนี้

ตอนที่ 1 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (23 คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
1. ความแปลกใหม่ของปัญหาและการนำไปใช้	5
2. การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	5
3. การออกแบบการทดลอง (ให้คะแนนทุกข้อ)	
- ความเป็นไปได้	3
- มีลำดับขั้นตอนและการดำเนินการทดลองตามลำดับขั้นตอน	4
- มีการอภิปรายสรุป ประเด็นปัญหา	4
- การทดลองเหมาะสมกับเนื้อหา	2

ตอนที่ 2 การเขียนรายงาน (27 คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
1. ความถูกต้องตามแบบฟอร์ม (เลือกให้คะแนน 1 ข้อ)	
- มีองค์ประกอบครบ	2
- ถ้าขาดตั้งแต่ 2 องค์ประกอบขึ้นไป	1
2. การใช้ภาษา คำศัพท์ทางวิทยาศาสตร์	10
- ผิดหลักคำศัพท์ หักคำละ 1 คะแนน	
3. การใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ (เลือกให้คะแนน 1 ข้อ)	
- มีครบทุกขั้นตอนและเรียงลำดับถูกต้อง	10
- มีครบทุกขั้นตอนและเรียงลำดับไม่ถูกต้อง	9
- มีครบทุกขั้นตอน แต่เรียงลำดับไม่ถูกต้อง	8
- มีไม่ครบทุกขั้นตอน และเรียงลำดับไม่ถูกต้อง	7
4. การแสดงการบันทึกผลอย่างเพียงพอ (เลือกให้คะแนน 1 ข้อ)	
- มีการนำเสนอข้อมูลที่สำคัญได้ครบถ้วนทุกประเด็น	5
- นำเสนอข้อมูลที่สำคัญไม่ครบถ้วน 1 ประเด็น	4
- นำเสนอข้อมูลที่สำคัญไม่ครบถ้วน 2 ประเด็น	3
- นำเสนอข้อมูลที่สำคัญไม่ครบถ้วน 3 ประเด็น	2

ตอนที่ 3 การจัดแสดงผลงาน (20 คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
1. ถูกต้องตามแบบฟอร์ม (ให้คะแนนทุกข้อ)	
- เสนอรูปแบบ แผนภูมิ ตารางผิด ถูกตัดคะแนน	2
- แผงจัดแสดงโครงการไม่ถูกต้องถูกตัดคะแนน	3
2. ความถูกต้องเหมาะสมของการใช้วัสดุอุปกรณ์ (เลือกให้คะแนน 1 ข้อ)	
- ใช้วัสดุที่มีราคาถูก วัสดุที่มีในท้องถิ่นหรือวัสดุที่เหลือใช้และเหมาะสม	5
- ใช้วัสดุราคาแพง แต่เหมาะสม	4
- ใช้วัสดุราคาแพง แต่ไม่เหมาะสม	2
3. ความปราณีตสวยงาม (เลือกให้คะแนน 1 ข้อ)	
- แข็งแรง สวยงาม สะอาด	5
- แข็งแรง สวยงาม ไม่สะอาด	4
- แข็งแรง ไม่สวยงาม สะอาด	3
- ไม่แข็งแรง สวยงาม ไม่สะอาด	2
- ไม่แข็งแรง ไม่สวยงาม สะอาด	1
4. ความเหมาะสมในการนำเสนอข้อมูล (เลือกให้คะแนนเฉพาะข้อที่ถูกต้อง)	
- ข้อมูลที่เสนอเหมาะสมกับเนื้อหา	1
- ข้อมูลที่เสนอชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	1
- มีการนำเสนอหลายรูปแบบ	1
- ป้ายที่แสดงโครงการถูกต้องตามขนาดที่กำหนด	1
- มีข้อมูลครบสมบูรณ์ (ตามหลักการทฤษฎี)	1

ตอนที่ 4 การอภิปรายปากเปล่า (30 คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
1. การนำเสนอ (ให้คะแนนทุกข้อ)	
- บอกชื่อโครงการ	2
- อภิปรายเหตุผลชัดเจน	2
- วิธีการนำเสนอชัดเจน	2
- มีการสาธิตหรือแสดงผล	2
- บุคลิก ลักษณะถ้อยคำ	2
2. การตอบข้อซักถามชัดเจน (เลือกให้คะแนน 1 ข้อ)	
- ตอบตามประเด็นปัญหาทุกประเด็น ผู้ฟังเข้าใจง่าย	20
- ตอบไม่ตรงประเด็นปัญหา 1 ประเด็น	15
- ตอบไม่ตรงประเด็นปัญหา 2 ประเด็น	10

**** หมายเหตุ** การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

1. เวลาที่ใช้ในการนำเสนอไม่เกิน 9 นาที และเวลาตอบข้อซักถามไม่เกิน 9 นาที
2. สามารถนำเสนอด้วยวิธีการฉายภาพข้ามศีรษะ หรือคอมพิวเตอร์
3. แผนจัดแสดงโครงการต้องถูกต้องตามแบบ สสวท.

6. รางวัลการประกวด

เกียรติบัตร

- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง	คะแนนตั้งแต่ 80	คะแนนขึ้นไป
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน	คะแนนตั้งแต่ 70-79	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง	คะแนนตั้งแต่ 60-69	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพชมเชย	คะแนนตั้งแต่ 50-59	คะแนน

หมายเหตุ

1. ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน
 - ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 2
 - ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 5
2. โครงการที่ส่งเข้าแข่งขัน ต้องไม่เป็นโครงการที่ลอกเลียนแบบของผู้อื่นและต้องไม่เป็นโครงการที่ผ่านการคัดเลือกจากระดับภาคมาแล้ว
3. จับสลากเพื่อนำเสนอโครงการ เวลา 09.00 น. สำหรับโรงเรียนที่มาหลังจากเวลาดังกล่าวจะจัดลำดับให้นำเสนอเรียงจากลำดับที่จับสลากแล้ว

2. การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์

1. ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5
- แข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5

2. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันแต่ละระดับชั้น เป็นทีม ๆ ละ 3 คน

3. วิธีการแข่งขัน

3.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5

3.1.1 ผู้เข้าแข่งขันทำแบบทดสอบ จำนวน 4 ฉบับ คะแนนเต็ม 100 คะแนน

- ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์
- ทักษะการคิดคำนวณ
- ทักษะการคิดเลขเร็ว
- ทักษะการแก้โจทย์ปัญหา

3.1.2 หลักสูตรที่ใช้ในการทำแบบทดสอบใช้นิยามคณิตศาสตร์ ชั้น ป. 4 – 6

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| - จำนวนตัวเลข | - การบวก |
| - เส้นตรง มุม สี่เหลี่ยมและระนาบ | - การสร้างรูปวงกลม การประดิษฐ์ลวดลาย |
| - การคูณ การหาร | - การตวงและการชั่ง |
| - แผนภูมิภาพ แผนภูมิแท่งและตาราง | - การวัดและความยาว |
| - พื้นที่ | - เศษส่วน |
| - เงินและการบันทึก | - การคูณ การหาร |
| - เวลา | - ทศนิยม |
| - สมการและการแก้สมการ | - ตัวประกอบของจำนวนนับ |
| - มุมและส่วนของมุม | - สมการ |
| - เส้นขนาน | - รูปหลายเหลี่ยม |
| - บทประยุกต์ | |

3.1.3 นักเรียนที่เข้าแข่งขัน ทำแบบทดสอบ 4 ฉบับ คือ

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำ วัดทักษะการคิดเลขเร็ว

- จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน เวลา 10 นาที ทุกชั้น

ฉบับที่ 2 แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ วัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์

- จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน เวลา 15 นาที

ฉบับที่ 3 แบบทดสอบปรนัยเติมคำ วัดทักษะการคิดคำนวณ

- จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน เวลา 15 นาที

ฉบับที่ 4 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำ วัดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา

- จำนวน 15 ข้อ 30 คะแนน เวลา 20 นาที

3.2 แข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 และ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5

3.2.1 ผู้เข้าแข่งขันแต่ละบุคคลทำแบบทดสอบวัดสมรรถภาพ 4 สมรรถภาพ คือ

- ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์
- ทักษะการคิดคำนวณ
- ทักษะการคิดเร็ว
- ทักษะการแก้ปัญหา

3.2.2 หลักสูตรที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ ใช้เนื้อหาคณิตศาสตร์ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยมีขอบเขตแต่ละระดับชั้นตามหลักสูตรแกนกลางของ สสวท.

3.2.3 นักเรียนที่เข้าแข่งขันทำแบบทดสอบทั้งหมด 4 ฉบับ

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำ วัดทักษะการคิดเร็ว

- จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน

ฉบับที่ 2 แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ วัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์

- จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน

ฉบับที่ 3 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำ วัดทักษะการคิดคำนวณ

- จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน

ฉบับที่ 4 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำวัดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา

- จำนวน 15 ข้อ 30 คะแนน

3.2.4 การดำเนินการแข่งขัน คณะกรรมการจัดการแข่งขันแจกกระดาษคำตอบให้ทีละ 1 แผ่น และแบบทดสอบคนละ 1 ชุด เมื่อหมดเวลาในการทำแบบทดสอบ คณะกรรมการจัดการ แข่งขันเก็บกระดาษคำตอบ แล้วตรวจคำตอบพร้อมประกาศรายชื่อผู้เข้าแข่งขันตามลำดับคะแนน ที่ได้

3.2.5 เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม 100 คะแนน) ดังนี้

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำ วัดทักษะการคิดเร็ว 20 คะแนน

ฉบับที่ 2 แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ วัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ
คณิตศาสตร์ 30 คะแนน

ฉบับที่ 3 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำ วัดทักษะการคิดคำนวณ 20 คะแนน

ฉบับที่ 4 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำวัดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา 30 คะแนน

3.2.6 ใช้เวลาในการแข่งขัน 2 ชั่วโมง 30 นาที

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำ วัดทักษะการคิดเร็ว เวลา 30 นาที

ฉบับที่ 2 แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ วัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ
คณิตศาสตร์ เวลา 30 นาที

ฉบับที่ 3 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำ วัดทักษะการคิดคำนวณ 40 นาที

ฉบับที่ 4 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำวัดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา 50 นาที

4. รางวัลการแข่งขัน

เกียรติบัตร

- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง	คะแนนตั้งแต่ 80	คะแนนขึ้นไป
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน	คะแนนตั้งแต่ 70-79	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง	คะแนนตั้งแต่ 60-69	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพชมเชย	คะแนนตั้งแต่ 50-59	คะแนน

หมายเหตุ

โรงเรียนทุกโรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษร่วมออกข้อสอบโดยใช้
เนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานให้ครอบคลุม 5 สาระ โดยแบ่งเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 20 ข้อ
และมัธยมศึกษาตอนปลาย 20 ข้อ ดังนี้คือ ฉบับที่ 1 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำ วัดทักษะการคิดเร็ว
จำนวน 5 ข้อ พร้อมเฉลย ฉบับที่ 2 แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ วัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ
คณิตศาสตร์ จำนวน 5 ข้อ พร้อมเฉลย ฉบับที่ 3 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำ วัดทักษะการคิด
คำนวณ จำนวน 5 ข้อ พร้อมเฉลย ฉบับที่ 4 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำวัดทักษะการแก้โจทย์
ปัญหา จำนวน 5 ข้อ พร้อมเฉลย จัดพิมพ์ด้วยตัวอักษร Angsana New ขนาด 16” ส่งเป็นไฟล์ข้อมูลและ
ต้นฉบับ พร้อมเฉลย ระดับชั้นละ 1 ชุดทาง e-mail

1) ealra2511@gmail.com 2) thepnaga@hotmail.com ที่คณะกรรมการเพื่อกรรมการพิจารณาคัดเลือก
เป็นข้อสอบแข่งขันภายในวันที่ 17 มกราคม 2556 ณ โรงเรียนศรีแก้วพิทย

3. การแข่งขันคิดเลขเร็ว

ให้นักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขันทั้งในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย รายงานตัวเพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน ตั้งแต่เวลา 08.00 น. – 09.30 น. หากไม่รายงานตัวตามกำหนดเวลาถือว่าสละสิทธิ์ในการเข้าร่วมการแข่งขัน วิธีการดำเนินการแข่งขันมีรายละเอียดดังนี้

1. ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2)
- 1.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5)

2. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 เป็นประเภทเดี่ยว
- 2.2 แต่ละโรงเรียนคัดเลือกนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันแต่ละระดับได้ไม่เกินโรงเรียนละ 2 คน

3. วิธีการแข่งขัน

3.1 รอบคัดเลือก

1. คณะกรรมการสุ่มตัวเลขโคดมา 5 ตัว พร้อมทั้งคำตอบผลลัพธ์ 2 หลัก จำนวน 20 ข้อโดยฉายจอทาบบนโปรเจกเตอร์ แล้วเริ่มจับเวลา โดยจะจับเวลาหลังจากคณะกรรมการบอกว่า “จับเวลา” โดยจะจับเวลาข้อละ 40 วินาที
2. ผู้ที่เข้าร่วมการแข่งขันคำนวณหาคำตอบที่ต้องการ โดยใช้ตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์ ได้แก่ การบวก (+) การลบ (-) การคูณ ($\times$) การหาร ($\div$) แฟกทอเรียล($n!$) ยกกำลัง (a^b) และกรณีที่ $n(\sqrt[n]{a})$ (กรณีการถอดรากที่ n ลำดับที่ของรากเป็นจำนวนเต็มบวก n จำนวนแรก และในการถอดราก ถ้าไม่ใช่รากที่ 2 ต้องใส่อันดับที่ของรากจากตัวเลขที่สุ่มมา) เพื่อหาจำนวนที่เท่ากับคำตอบหรือใกล้เคียงกับคำตอบมากที่สุด ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้ต้องเป็นจำนวนเต็มเท่านั้น ในการคำนวณจะอนุญาตให้ใช้เลขโคดแต่ละตัวเพียงครั้งเดียวเท่านั้นและต้องใช้เลขโคดทั้ง 5 ตัวให้ครบในการคำนวณ
3. กรณีเลขโคด 5 ตัว ปรากฏ เลข 0 ซ้ำกัน กรรมการจะทำการสุ่มโจทย์ใหม่และกรณีที่ ได้เลขโคดซ้ำกันมากกว่า 3 ตัวจะทำการสุ่มโจทย์ใหม่
4. เมื่อผู้ที่เข้าแข่งขันคำนวณหาคำตอบที่ต้องการแล้ว ผู้ที่เข้าแข่งขันต้องกดสัญญาณไฟพร้อมวางปากกา และยุติการคำนวณ กรรมการจะถามว่า คำตอบที่ได้คือเท่าไร ซึ่งคำตอบที่ได้ห้ามเปลี่ยนแปลงภายหลัง ในตอนนี้กรรมการจะหยุดเวลาเพื่อให้ผู้ที่กดสัญญาณไฟตอบ

5. ถ้าผู้ที่เข้าแข่งขันแสดงการคำนวณคำตอบโดยใช้เลขโดด 5 ตัว ได้ถูกต้องตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ผู้ที่เข้าแข่งขันผู้นั้นจะได้รับคะแนนในข้อนี้ไป แต่ถ้าแสดงวิธีคำนวณผิดพลาดผู้ที่เข้าแข่งขันผู้นี้จะหมดสิทธิ์ในเกมการเล่นข้อนี้

6. ถ้าผู้ที่เข้าแข่งขันได้คำตอบไม่ตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ หลังจากตอบเสร็จแล้ว กรรมการจะจับเวลาต่อไป ผู้แข่งขันที่เหลือก็สามารถคิดคำนวณต่อไปภายในเวลาที่เหลือเมื่อครบกำหนดเวลา พิธีกรจะให้ผู้ที่เข้าแข่งขันที่คำนวณได้คำตอบที่ใกล้เคียงที่สุด เป็นผู้แสดงวิธีคำนวณก่อน และให้ผู้เข้าแข่งขันที่สามารถหาคำตอบได้ใกล้เคียงในลำดับถัดมาแสดงวิธีคำนวณถ้าแสดงวิธีคำนวณผิดพลาด

7. การแข่งขันรอบนี้ ดำเนินการสุ่มตัวเลข 20 ข้อ ผู้ที่มีคะแนนสูงสุดใน 8 อันดับแรก เป็นผู้ผ่านเข้ารอบที่ 2 แต่ถ้ามีผู้ที่เข้าร่วมแข่งขัน 2 คน ขึ้นไปได้คะแนนสูงสุดเท่ากัน ก็จะทำให้ผู้เข้าแข่งขันนั้นมาแข่งกันอีกทีละข้อเพื่อหาคนชนะเพื่อหาคนเข้าสู่รอบที่ 2

3.2 รอบที่2 และรอบชิงชนะเลิศ

1. การแข่งขันรอบนี้ ดำเนินการสุ่มตัวเลข 20 ข้อ ซึ่งแบ่งเป็นสุ่มตัวเลขโดดมา 5 ตัว พร้อมทั้งคำตอบผลลัพธ์ 2 หลัก จำนวน 16 ข้อ และสุ่มตัวเลขโดดมา 5 ตัว พร้อมทั้งคำตอบผลลัพธ์ 3 หลัก จำนวน 4 ข้อ

2.การดำเนินการแข่งขันดำเนินการเหมือนรอบคัดเลือก

4. เกณฑ์การให้คะแนน

4.1 โจทย์ที่มีคำตอบผลลัพธ์ 2 หลัก มีคะแนนข้อละ 1 คะแนน

4.2 โจทย์ที่มีคำตอบผลลัพธ์ 3 หลัก แยกพิจารณา 2 กรณีดังนี้

1. ถ้าคำตอบที่ได้ตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ มีคะแนนข้อละ 2 คะแนน

2. ถ้าคำตอบที่ได้ใกล้เคียงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ มีคะแนนข้อละ 1 คะแนน

5. รางวัลการแข่งขัน

5.1 เกียรติบัตร

เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับที่1-3 ในรอบชิงชนะเลิศ
เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงินผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับที่ 4-6ในรอบชิงชนะเลิศ
เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดงผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับที่ 7-8 ในรอบชิงชนะเลิศ

เกียรติบัตรระดับคุณภาพชมเชย ผู้ที่เข้าร่วมการแข่งขัน

5.2 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. การแข่งขันซูโดกุ (SUDOKU)

1. ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5
- แข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5

2. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ผู้เข้าแข่งขันแต่ละระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5 เป็นทีมๆละ 2 คน
- ผู้เข้าแข่งขันแต่ละระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 และ 4-5 เป็นประเภทเดี่ยว

3. วิธีการแข่งขัน

3.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5

การแข่งขันรอบที่ 1

- โจทย์ทำการแข่งขัน 3 ตาราง (4 x 4, 6 x 6, 9 x 9)
- เวลาทำการแข่งขัน 20 นาที
- การให้คะแนน เดิมตัวเลขครบ ถูกต้อง และทันเวลา 20 คะแนน/ตาราง
- เกณฑ์การผ่านเข้ารอบที่ 2 คือ ได้คะแนนในรอบแรก 40 คะแนน ขึ้นไป

การแข่งขันรอบที่ 2

- โจทย์ทำการแข่งขัน 2 ตาราง (6 x 6, 9 x 9)
- เวลาทำการแข่งขัน 20 นาที
- การให้คะแนน (คะแนนที่ได้จากรอบแรกถือว่าเป็นศูนย์)
 1. นับคะแนนตามจำนวนช่องที่เติมตัวเลขได้ถูกต้อง
 2. ถ้าเติมได้ครบ ถูกต้อง และทันเวลา บวกคะแนนเพิ่ม 10 คะแนน/ตาราง

3.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 และ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5

การแข่งขันรอบที่ 1

1. โจทย์ทำการแข่งขัน 3 ตาราง (9 x 9)
2. เวลาทำการแข่งขัน 30 นาที
3. การให้คะแนน เดิมตัวเลขครบและถูกต้องทันเวลา 20 คะแนนต่อตาราง
4. เกณฑ์การผ่านเข้ารอบ 2 คือ ได้คะแนนในรอบแรก 40 คะแนน ขึ้นไป

การแข่งขันรอบที่ 2

1. โจทย์ทำการแข่งขัน 2 ตาราง
2. เวลาทำการแข่งขัน 30 นาที
3. การให้คะแนน (คะแนนที่ได้จากรอบแรกถือว่าเป็นศูนย์)
 - 3.1 นับคะแนนตามจำนวนช่องที่เติมตัวเลขได้ถูกต้อง
 - 3.2 ถ้าเติมได้ครบ ถูกต้องและทันเวลา บวกคะแนนเพิ่ม 10 คะแนนต่อตาราง

3.3 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. รางวัลการแข่งขัน

รางวัลเกียรติบัตร

- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง	คะแนนตั้งแต่ 80	คะแนนขึ้นไป
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน	คะแนนตั้งแต่ 70-79	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง	คะแนนตั้งแต่ 60-69	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพชมเชย	คะแนนตั้งแต่ 50-59	คะแนน

หมายเหตุ

ให้ส่งจำนวนผู้เข้าร่วมแข่งขัน โดยแบ่งเป็นระดับชั้นประถมได้ไม่เกิน 2 คน และ ระดับชั้นมัธยมศึกษาได้ไม่เกิน 2 ทีม

5. การแข่งขันตอบปัญหาคณิตศาสตร์

1. ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5
- แข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5

2. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ผู้เข้าแข่งขันแต่ละระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5 เป็นทีมๆ ละ 2 คน
- ผู้เข้าแข่งขันแต่ละระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 และ 4-5 เป็นทีมๆ ละ 3 คน

3.วิธีการแข่งขัน

3.1 การแข่งขันระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5

3.1.1 รอบที่ 1 แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 30 ข้อ เวลา 1 ชั่วโมง
เกณฑ์รอบที่ 1 ให้เรียงคะแนน แล้วคัดเลือกทีมที่ 1-5 เข้ารอบ 2

3.1.2 รอบที่ 2 แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ (ถาม- ตอบ) จำนวน 15 ข้อ
ข้อละ 2 คะแนน เวลาที่ใช้ข้อละ 2 นาที

3.1.3 การพิจารณาตัดสิน

- พิจารณาจัดลำดับโดยใช้คะแนนรอบที่ 2 (ไม่รวมคะแนนรอบแรก)
เพื่อมอบเกียรติบัตร เหรียญทอง เหรียญเงิน เหรียญทองแดง รางวัลชมเชย และรางวัลการเข้าร่วม
กิจกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนด

- ถ้าอันดับที่ 1 ได้คะแนนเท่ากัน จะต้องทำแบบทดสอบปรนัยชนิดเติม
คำตอบ (ถาม- ตอบ) จำนวน 5 ข้อ

3.2 การแข่งขันแข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5

คณะกรรมการจัดการแข่งขัน จะแจกกระดาษเขียนตอบให้กับนักเรียนเท่ากับจำนวนข้อสอบ
และคณะกรรมการแต่ละท่านจะหยิบโจทย์คำถามเวียนสลับกันไปจนครบหน่วยการเรียนรู้
นักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขันจะเขียนคำตอบลงในกระดาษที่แจกให้ เมื่อหมดเวลาในการตอบของโจทย์
แต่ละข้อคณะกรรมการเก็บกระดาษคำตอบ เมื่อครบทุกหน่วยการเรียนรู้แล้วจะรวบรวมคะแนน ถ้า
คะแนนเท่ากันจะเพิ่มรอบการแข่งขัน จนกว่าจะได้ผู้ชนะ แข่งขัน

4. รางวัลการแข่งขัน

เกียรติบัตร

- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง	คะแนนตั้งแต่	80	คะแนนขึ้นไป
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน	คะแนนตั้งแต่	70-79	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง	คะแนนตั้งแต่	60-69	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพชมเชย	คะแนนตั้งแต่	50-59	คะแนน

หมายเหตุ

โรงเรียนทุกโรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ร่วมออกข้อสอบโดยใช้เนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานให้ครอบคลุม 5 สาระ และ ควรเป็นข้อสอบที่มีความยาก จำนวน 1 ข้อ ปานกลางจำนวน 1 ข้อ ง่ายจำนวน 1 ข้อ รวมทั้งหมดออกข้อสอบโรงเรียนละ 3 ข้อ ใส่ซอง ซองละ 1 ข้อ หน้าซองและในข้อสอบให้พิมพ์ชื่อโรงเรียนกำกับไว้ให้ชัดเจนพร้อมเฉลยและนำส่งคณะกรรมการ ในวันที่ 19 มกราคม 2556 ณ ขุนหาญวิทยาสรรค์

6. การแข่งขันเกม 24

1. ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5
- แข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2

2. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5 อปท. ละไม่เกิน 3 คน

ผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 จำนวนไม่เกิน 2 คน

3. วิธีการแข่งขัน

3.1 การแข่งขันระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5

3.1.1 ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนหงายแผ่นตัวเลขที่กรรมการแจกให้ทีละแผ่น รวม 10 แผ่น (ข้อ)

3.1.2 ผู้เข้าแข่งขันที่คิดวิธีคำนวณได้ก่อน ให้ยกมือข้างขวา เพื่อจะได้สิทธิ์เป็นผู้เฉลย

3.1.3 ผู้ที่ได้สิทธิ์เฉลยจะต้องบอกวิธีคำนวณ ภายใน 5 วินาที มิฉะนั้นจะถูกปรับแพ้แล้ว

โดยหมดสิทธิ์เฉลยในโจทย์ข้อนั้น

3.1.4 ผู้เฉลยได้ถูกต้อง ได้คะแนน 1 คะแนน/ข้อ

3.1.5 ผู้เฉลยผิดจะถูกปรับแพ้แล้ว โดยหมดสิทธิ์เฉลยในโจทย์ข้อนั้น

3.1.6 ถ้าภายใน 30 วินาที ยังไม่มีผู้ใดคิดโจทย์นั้นออก ให้เก็บแผ่นเลขตัวนั้นกลับ

3.1.7 ผู้ที่ถูกปรับแพ้ 3 ครั้ง (ตามกติกาข้อ 3.1.3 และ 3.1.5) จะหมดสิทธิ์เฉลยอีก

ต่อไป (ให้นับคะแนนเฉพาะที่สะสมไว้ก่อนหน้านั้น)

3.1.8 ผู้ที่สะสมคะแนนได้มากที่สุดเมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน เป็นผู้ชนะของกลุ่มนั้น

และได้เข้าเล่นรอบต่อไป

ตัวอย่าง

1	4
3	9

$$9 - 3 = 6$$

$$6 \times 4 = 24$$

$$24 \times 1 = 24$$

2	6
5	7

$$7 - 5 = 2$$

$$2 + 2 = 4$$

$$4 \times 6 = 24$$

2	4
3	9

$$9 \div 3 = 3$$

$$3 \times 2 = 6$$

$$6 \times 4 = 24$$

3.1.9 จัดลำดับคะแนนเพื่อมอบเกียรติบัตรรางวัลชนะเลิศ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 รางวัลชมเชย และรางวัลการเข้าร่วมกิจกรรม

3.1.10 ถ้าอันดับที่ 1 ได้คะแนนเท่ากัน จะต้องทำโจทย์เพิ่มอีกทีละ 4 ข้อ

3.2 การแข่งขันแข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2

3.2.1 แข่งขันเป็นโต๊ะ โต๊ะละ 4 คน แต่ละคนมีตัวเลข 1 - 9 ให้เลือกมา คนละ 1 ตัวเลข แล้วคว้าไวบนโต๊ะ เมื่อครบ 4 ตัวแล้ว กรรมการเปิดตัวเลขทั้ง 4 ตัวออก ผู้เข้าแข่งขันนำตัวเลข 4 จำนวนมาบวก ลบ คูณ หรือหาร ให้ได้ผลลัพธ์เท่ากับ 24 เมื่อคิดได้ก่อนให้จับที่แผ่นซีดี แล้วเฉลยวิธีคิด ภายในเวลา 5 วินาที ถ้าเฉลยได้ถูกต้องจะได้ 1 คะแนน โต๊ะละ 10 นาที คัดเข้ารอบสอง โต๊ะละ 2 คน จากนั้นดำเนินการแข่งเหมือนข้างต้นแล้วคัดเข้ารอบสามโต๊ะ โต๊ะละ 2 คน จากนั้นดำเนินการแข่งขันจนได้อันดับที่ 1,2,3 ซึ่งจะใช้กติกาในการแข่งทั่ว ๆ ไป

3.2.2 กติกาการแข่งขัน

- หากมีคะแนนเท่ากัน ให้เพิ่มเวลา 5 นาที
- ถ้าตอบผิด คัดลบ 1 คะแนน
- ถ้าจับที่แผ่นซีดีแล้วไม่ตอบ รอบต่อไปไม่มีสิทธิ์ตอบ

3.2.3 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. รางวัลการแข่งขัน

เกียรติบัตร

- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง	คะแนนตั้งแต่ 80	คะแนนขึ้นไป
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน	คะแนนตั้งแต่ 70-79	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง	คะแนนตั้งแต่ 60-69	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพชมเชย	คะแนนตั้งแต่ 50-59	คะแนน

หมายเหตุ

ให้ส่งจำนวนผู้เข้าร่วมแข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นได้ไม่เกินโรงเรียนละ 2 คน

7. การแข่งขัน เกม 10

1. ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 2

2. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันเป็นทีมๆละ 2 คน

3. วิธีการแข่งขัน

- 3.1 คณะกรรมการหยาดแผ่นตัวเลขครั้งละ 4 แผ่น รวม 50 ครั้ง
- 3.2 ผู้เข้าแข่งขันที่คิดวิธีคำนวณได้ก่อน ให้ยกมือข้างขวา เพื่อจะได้สิทธิ์เป็นผู้เฉลย
- 3.3 ผู้ที่ได้สิทธิ์เฉลยจะต้องบอกวิธีคำนวณ ภายใน 5 วินาที มิฉะนั้นจะถูกปรับแพ้ โดยหมดสิทธิ์เฉลยในโจทย์ข้อนั้น
- 3.4 ผู้เฉลยได้ถูกต้อง ได้คะแนน 2 คะแนน / ครั้ง
- 3.5 ผู้เฉลยผิดจะถูกปรับแพ้ โดยหมดสิทธิ์เฉลยในโจทย์ข้อนั้น
- 3.6 ผู้ที่ถูกปรับแพ้ 3 ครั้ง (ตามกติกาข้อ 3.3 และ 3.5) จะหมดสิทธิ์เฉลยอีกต่อไป (ให้นับคะแนนเฉพาะที่สะสมไว้ก่อนหน้านี้)
- 3.7 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. รางวัลการแข่งขัน

เกียรติบัตร

- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง	คะแนนตั้งแต่ 80	คะแนนขึ้นไป
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน	คะแนนตั้งแต่ 70-79	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง	คะแนนตั้งแต่ 60-69	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพชมเชย	คะแนนตั้งแต่ 50-59	คะแนน

8. การแข่งขัน A - MATH

1. ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5

2. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ผู้เข้าแข่งขันแต่ละระดับชั้น เป็นทีม ๆ ละ 2 คน

3. วิธีการแข่งขัน

3.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5

A Math เป็นเกมต่อตัวเลขคำนวณ ทักษะของการเล่นคือการต่อตัวเลข ตามหลักการคำนวณคณิตศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นการบวก ลบ คูณ หาร ลงบนช่องตารางให้เกิดผลดีที่สุด เมื่อจบการแข่งขันผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ คะแนนจะเกิดจากค่าประจำตัวเบี้ยแต่ละตัว ในการลงเล่นแต่ละครั้งรวมกับช่องตารางต่าง ๆ ซึ่งมีค่าแตกต่างกันไป ผู้เล่นอาจจะเล่นแบบฝ่ายละ 1 คน หรือจับคู่เป็นทีมแข่งกันก็ได้

3.1.1 อุปกรณ์และความหมาย

1. กระดาน (Board) กระดานจะมีทั้งสิ้น 225 ช่อง แบ่งออกเป็นช่องคะแนนธรรมดา และช่องคะแนนพิเศษต่าง ๆ

- สีแดง (Triple Equation 3 X) หมายถึง เบี้ยตัวใดที่ผู้เล่นลงในช่องนี้ จะมีผลทำให้สมการที่มีตัวเบี่ยนี้เป็นส่วนประกอบ จะได้คะแนนเป็น 3 เท่า ทั้งสมการ

- สีเหลือง (Double Equation 2 X) ความหมาย เช่นเดียวกับช่องสีแดง แต่คะแนนที่ได้เป็นเพียง 2 เท่าของสมการ

- สีฟ้า (Triple Piece 3 X) หมายถึง เบี้ยตัวใดที่ทับช่องนี้ เฉพาะเบี้ยตัวเลขนั้น จะได้คะแนนเป็น 3 เท่า

- สีส้ม (Double Piece 2 X) ความหมายเช่นเดียวกับช่องสีฟ้า แต่คะแนนที่ได้จะเป็นเพียง 2 เท่าของเฉพาะเบี้ยนั้น

2. เบี้ย (Tiles) มีทั้งสิ้น 100 ตัว จะมีคะแนนค่าตัวแต่ละตัวปรากฏอยู่ตามความยากง่ายของการเล่น ดังนี้

ตัวเลข 0_1 มี 5 ตัว	ตัวเลข 1_1 มี 6 ตัว	ตัวเลข 2_1 มี 6 ตัว	ตัวเลข 3_1 มี 5 ตัว
ตัวเลข 4_2 มี 5 ตัว	ตัวเลข 5_2 มี 4 ตัว	ตัวเลข 6_2 มี 4 ตัว	ตัวเลข 7_2 มี 4 ตัว
ตัวเลข 8_2 มี 4 ตัว	ตัวเลข 9_2 มี 4 ตัว	ตัวเลข 10_3 มี 2 ตัว	ตัวเลข 11_4 มี 1 ตัว
ตัวเลข 12_3 มี 2 ตัว	ตัวเลข 13_5 มี 1 ตัว	ตัวเลข 14_4 มี 1 ตัว	ตัวเลข 15_4 มี 1 ตัว
ตัวเลข 16_4 มี 1 ตัว	ตัวเลข 17_8 มี 1 ตัว	ตัวเลข 18_4 มี 1 ตัว	ตัวเลข 19_7 มี 1 ตัว
ตัวเลข 20_5 มี 1 ตัว	ตัวเลข 4_2 มี 5 ตัว	ตัวเลข $+$ มี 4 ตัว	ตัวเลข $-$ มี 4 ตัว
ตัวเลข $+/ -_1$ มี 5 ตัว	ตัวเลข $\times_1$ มี 4 ตัว	ตัวเลข $\div_2$ มี 4 ตัว	ตัวเลข $\times / \div_1$ มี 4 ตัว
ตัวเลข $=_1$ มี 11 ตัว	ตัวเลข BLANK _c มี 4 ตัว		

หมายเหตุ - เบี้ย $+/ -$ หรือ $\times / \div$ ให้เลือกใช้อย่างใดอย่างหนึ่ง และเมื่อเลือกแล้วจะเปลี่ยนแปลงไม่ได้
- BLANK ใช้แทนตัวเลขอะไรก็ได้ตั้งแต่ 0 – 20 รวมทั้ง $+$, $-$, $\times$, $\div$, $=$ เมื่อกำหนดแล้วจะเปลี่ยนไม่ได้

3.1.2 การเริ่มต้น

1. ผู้เล่นจะต้องจับเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ 1 ตัว เพื่อดูว่าฝ่ายใดจะได้เล่นก่อน โดยมีหลักคือ เรียงตามตัวเลขจากมากไปหาน้อย เครื่องหมายทั้งหลายถือว่าต่ำกว่า 0 ทั้งหมด และตัว BLANK ถือว่าใกล้เคียงใครใกล้ 20 กว่า จะได้เริ่มเล่นก่อน

2. ผู้เล่นจับตัวอักษรขึ้นมาฝ่ายละ 8 ตัว วางบนแป้น โดยผู้ที่เริ่มเล่นก่อนจับก่อน

3. ผู้เล่นที่ได้เริ่มเล่นก่อนจะต้องจัดตัวเลขเป็นสมการในลักษณะหนึ่งลักษณะใด

(เช่น $7 \times 20 = 5 + 9$ หรือ $9 \div 3 + 5 = 4 \times 2$ หรือ $6 = 6$ ก็ได้) วางลงบนกระดานในแนวนอนหรือแนวตั้งเท่านั้น โดยต้องมีตัวเบี้ยตัวใดตัวหนึ่งทับบนช่องดาวกลางกระดาน ตัวเบี้ยที่ทับบนช่องดาวจะได้คะแนนเป็น 3 เท่า เพราะช่องดาวกลางกระดานเป็นช่องสี่ฟ้า

4. ผู้เล่นคนแรกจะต้องจับตัวเบี้ยในถุงขึ้นมาใหม่เท่ากับจำนวนตัวเบี้ยที่ใช้ไป จากนั้นผู้เล่นคนที่สองจะเป็นผู้เล่นต่อไป ซึ่งจะต้องต่อเบี้ยที่มีอยู่ให้เป็นสมการ โดยมีตัวเบี้ยที่ลงไปใหม่อย่างน้อยหนึ่งตัว สัมผัสกับตัวเบี้ยที่มีอยู่ในกระดานแล้ว อาจจะเป็นการเพิ่มตัวเลขลงบนสมการเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้ว เช่น นาย A ลง $3 + 4 = 7$ นาย B อาจจะเล่น $9 - 3 + 4 = 7 + 3$ ก็ถือเป็นสมการใหม่ก็ได้

3.1.3 การคิดและทำคะแนน

1. จากช่องคะแนนพิเศษทั้ง 4 แบบ คือ ช่องสีแดง (ทั้งสมการคูณ 3) ช่องสีเหลือง (ทั้งสมการคูณ 2) ช่องสีฟ้า (เฉพาะตัวที่ทับช่องคูณ 3) และช่องสีส้ม (เฉพาะตัวที่ทับช่องคูณ 2) หากเกิดกรณีที่ผู้เล่นลงสมการซึ่งมีเบี้ยตัวเลขที่เล่นใหม่ทับช่องพิเศษมากกว่า 1 ช่องแล้ว คะแนนที่ได้จะนับคะแนนพิเศษเบี้ยแต่ละตัวก่อน แล้วค่อยนำมาคิดช่องพิเศษของทั้งสมการ ตัวอย่างเช่น เมื่อผู้เล่นเล่น 7-7 x 6 x 0 ตัวเบี้ย 7 มีค่า 2 แต้ม ทับบนช่องสีฟ้า (เฉพาะตัวคูณ 3) เครื่องหมาย = มีค่า 1 แต้ม ทับช่องสีส้ม (เฉพาะตัวคูณ 2) เครื่องหมาย x ทับช่องสีเหลือง (ทั้งสมการคูณ 2) คะแนนของการเล่นครั้งนี้ได้เท่ากับ $\{ (2 \times 3) + 2 + 2(1 \times 2) \div 2 \div 2 + 1 \} \times 2 = 17 \times 2 = 34$ แต้ม

2. ช่องพิเศษต่าง ๆ นั้น สามารถใช้ได้ในการเล่นทับลงไปครั้งแรกเท่านั้น ในการเล่นครั้งต่อมา เบี้ยที่ทับอยู่บนช่องพิเศษแล้วนั้น ให้นับคะแนนเฉพาะค่าของเบี้ยเท่านั้น

3.1.4 การสิ้นสุดเกม

1. เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวเบี้ยที่ตนมีอยู่จนหมด (หลังจากที่ตัวเบี้ยในถุงหมดแล้ว)
2. ในขณะเดียวกันผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะยังคงมีตัวเบี้ยเหลืออยู่ ให้หาคะแนนรวมของตัวเบี้ยนั้น แล้วคูณด้วย 2 นำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวเบี้ยหมดก่อน (ยกเว้น BLANK ไม่ต้องคิดลบ)
3. ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย ไม่สามารถเล่นตัวเบี้ยที่เหลือในแป้นของเขาทั้งสองแล้ว และบอกผ่านครบ 3 ครั้ง ก็ถือว่าเกมการเล่นสิ้นสุดลง การนับคะแนนจะทำโดยที่เอาคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลืออยู่ในแป้น ลบออกจากคะแนนของตนเอง โดยไม่ต้องคูณ 2 (คะแนนของ BLANK เท่ากับศูนย์)

3.1.5 ส่วนพิเศษในการเล่น

1. การขอเปลี่ยนตัว ผู้เล่นสามารถขอเปลี่ยนเบี้ยได้โดยไม่ต้องเสียตาเล่น 1 ตา การเปลี่ยนสามารถเปลี่ยนได้ตั้งแต่ 1-8 ตัว ยกเว้นถ้าตัวเบี้ยในถุงเหลือไม่ถึง 5 ตัว จะไม่สามารถเปลี่ยนเบี้ยได้อย่างเด็ดขาด
2. การทำบิงโกเอแมท ในระหว่างที่ผู้เล่นคนใดสามารถลงตัวเบี้ยทั้ง 8 ตัว บนแป้นพร้อมกัน ในตาเล่นเดียว ผู้เล่นคนนั้นจะได้รับคะแนนพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 40 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนที่ได้ปกติในตาเล่นนั้น
3. การขอชาเลนจ์ (CHALLENGE) หากผู้เล่นฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด เล่นลงสมการแล้วอีกฝ่ายเห็นหรือคิดว่าผิดพลาด ผู้เล่นสามารถขอเรียกชาเลนจ์ได้ เพื่อคว่าถูกต้องหรือเปล่า โดยอาจใช้เครื่องคิดเลขช่วย หากถูกต้องแล้วผู้ที่ขอตรวจจะเสียตาเล่นไปหนึ่งตา แต่หากผิดผู้ที่ลงผิดจะต้องยกตัวเบี้ยที่ลงทั้งหมดในตานั้นออก และได้คะแนนเป็นศูนย์

3.1.6 เวลา

ควรกำหนดเวลาในการเล่น แต่ละครั้งเพื่อความสนุกสนาน ในปกติไม่ควรเกิน 3 นาทีในการเล่นแต่ละครั้ง

3.1.7 การผสมตัวเลข

การลงเบี่ยตัวเลขนั้น สามารถที่จะนำเลขโดด (0 – 9) จำนวน 2 – 3 ตัว มาวางติดกัน เพื่อประกอบเป็นเลข 2 – 3 หลักได้ เช่น ใช้เบี่ยเลข 1 และ 2 มาประกอบเป็นเลข 12 ได้ หรือใช้เบี่ย เลข 1 , 8 และ 5 มาต่อเป็น 185 ได้ เป็นต้น (เบี่ยที่เป็นจำนวนหลักสิบขึ้นไปนำมาต่อไม่ได้ เช่น นำเบี่ย 12 กับ 0 มาต่อเป็น 120 ไม่ได้)

3.1.8 การเปลี่ยนค่าเป็นเลขลบ

สามารถที่จะเอาเครื่องหมายลบมาวางไว้หน้าเบี่ยตัวเลข 1–20 และจำนวนต่าง ๆ ที่เกิดจากข้อ 5 เพื่อให้เป็นค่าลบได้ เช่น $-6 = 4 - 10$ หรือ $-5 = -5$ แต่ห้ามวางเบี่ยเครื่องหมายบวก ลบ คูณหาร ไว้ติดกัน เช่น $-7 = 6 + -13$ ไม่ได้

3.1.9 ห้ามใช้ศูนย์ไปต่อหน้าตัวเลขทุกจำนวน เช่น 07,012 ถือว่าใช้ไม่ได้ทั้งหมด

3.1.10 ห้ามใช้เครื่องหมาย (+) หรือเครื่องหมาย (-) เติมหน้าตัวเลข 0

3.1.11 ห้ามใช้เครื่องหมาย (+) เติมหน้าตัวเลข เช่น $+7 = 5 + 2$

3.1.12 หลักการคำนวณเบื้องต้น

1. หากเครื่องหมาย $\times$ และ $\div$ หรือเครื่องหมาย $+$ และ $-$ อยู่ด้วยกัน ต้องทำตามลำดับก่อนหลัง เช่น $8 \times 3 \div 8 = 1 + 4 \div 2 = 3$ หรือ $7 - 4 + 5 = 8$

2. ต้องกระทำเครื่องหมายคูณและหาร ก่อนเครื่องหมายบวกและลบเสมอ

เช่น $4 \times 3 + 4$ ต้องคิดเป็น $(4 \times 3) + 4 = 12 + 4 = 16$

$4 \times 9 \div 2 + 5 = 36$ ต้องคิดเป็น $(4 \times 9 \div 2) + 5 = 18 + 5 = 23$

3. ห้ามนำ 0 เป็นตัวหาร แต่หากใช้เป็นตัวตั้งแล้วจะหารด้วยเลขอะไรผลลัพธ์ จะได้เท่ากับ 0 เสมอ

เช่น $5 \div 0 =$ หาค่าไม่ได้ แต่ $0 \div 5 = 0$

4. ตัวอย่างการลงโดยขยายสมการที่มีอยู่แล้ว เมื่อผู้เล่นไม่มีเครื่องหมาย =

เช่น จาก $3 + 2 \times 1 = 10 \times 1 - 5$ เป็น $12 \div 3 + 3 \times 1 = 10 \times 1 - 5 + 1$

นอกจากนี้สามารถจะขยายต่อได้อีกโดยคงให้สมการสมดุล รวมถึงการทำสมการให้สมดุลกัน

เช่น จาก $4 + 5 = 3 \times 3 \div 1$ เป็น $4 + 5 = 3 \times 3 \div 1 = 81 \div 9$

3.2 แข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 และ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5

3.2.1 การแข่งขันรอบคัดเลือก

1. จัดการแข่งขันออกเป็น 2 สาย (สาย A สาย B) หรือ 4 สาย (สาย A สาย B สาย C สาย D) ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2. ผู้เข้าแข่งขันหรือกรรมการ จับสลากหรือเลือกสายการแข่งขัน

3. แต่ละสายดำเนินการแข่งขัน ดังนี้

3.1 ใน 1 กระดาน จะแข่งขันเพียง 2 คน

3.2 จัดการแข่งขันแบบแพ้คัดออก

3.3 ใน 1 เกม จะใช้เวลา ไม่เกิน 30 นาที

3.4 ถ้ามี 2 สาย จะนำที่หนึ่งของสายเข้ารอบชิงชนะเลิศ และนำที่สองของสายเข้ารอบรองชนะเลิศ

3.5 ถ้ามี 4 สาย จะนำที่หนึ่งของแต่ละสายเข้ารอบรองชนะเลิศ

3.2.2 การแข่งขันรอบรองชนะเลิศ

1. ถ้ามี 2 สาย จะนำที่สองของทั้งสองสาย มาแข่งขันกัน ผู้ชนะจะได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 2

2. ถ้ามี 4 สาย จะนำที่หนึ่งของแต่ละสายจับสลากหาคู่แข่ง

2.1 คนที่ชนะจะเข้ารอบชิงชนะเลิศ

2.2 คนที่แพ้จะต้องแข่งขันกัน เพื่อชิงตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 2

3.2.3 การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

1. ทีมที่เข้ารอบจะทำการแข่งขัน จำนวน 1 เกม

2. ทีมที่ชนะจะได้รับตำแหน่งชนะเลิศ ทีมที่แพ้จะได้รับตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 1

3.2.4 กติกาการแข่งขัน

ใช้เวลาในการแข่งขันเกมละ 30 นาที

1) กฎและวิธีการเล่น

เอแม็ท (A - Math) เป็นเกมต่อตัวเลขคำนวณ ทักษะของการเล่นนั้นคือการต่อตัวเลขตามหลักการคำนวณคณิตศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นการบวก ลบ คูณ หาร ลงบนช่องตารางให้เกิดผลดีที่สุด เมื่อจบการแข่งขันผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ คะแนนจะเกิดจากค่าประจำตัวเบี้ยแต่ละตัวในการแสดงการเล่นแต่ละครั้งรวมกับช่องตารางต่างๆ ซึ่งมีค่าแตกต่างกันไป ผู้เล่นอาจจะเล่นแบบฝ่ายละ 1 คน หรือจับคู่เป็นทีมแข่งกันก็ได้

2) การเริ่มต้น

1. ผู้เล่นจะต้องจับเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ 1 ตัว เพื่อดูว่าฝ่ายใดจะได้เล่นก่อน โดยมีหลักคือเรียงตามตัวเลขจากมากไปหาน้อย เครื่องหมายทั้งหลายถือว่าต่ำกว่า 0 ทั้งหมด และตัว BLANK ถือว่าใกล้เคียงที่สุด ใครใกล้เคียง 20 กว่าจะได้ เริ่มเล่นก่อน

2. ผู้เล่นจับตัวเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ 8 ตัววางบนแป้น โดยที่ผู้เริ่มเล่นก่อนจับก่อน

3. ผู้เล่นที่ได้เริ่มเล่นก่อนจะต้องจัดตัวเลขเป็นสมการในลักษณะหนึ่งลักษณะใด (เช่น $7 \times 2 = 5 + 9$ หรือ $9 \div 3 + 5 = 4 \times 2$ หรือ $6 = 6$ ก็ได้) วางลงบนกระดานในแนวนอนหรือแนวตั้งเท่านั้น โดยต้องมีตัวเบี้ยตัวใดตัวหนึ่งที่ทับบนช่องดาวกลางกระดาน ตัวเบี้ยที่ทับบนช่องดาวจะได้คะแนนเป็น 3 เท่า เพราะช่องดาวกลางกระดาน เป็นช่องสี่ฟ้า

4. ผู้เล่นคนแรกจะต้องจับตัวเบี้ยในถุงขึ้นมาใหม่เท่ากับจำนวนตัวเบี้ยที่ใช้ไป จากนั้นจะเป็นตาเล่นของผู้เล่นคนที่สอง ซึ่งจะต้องต่อตัวเบี้ยที่มีอยู่ให้เป็นสมการโดยมีตัวเบี้ยที่ลงไปใหม่อย่างน้อยหนึ่งตัวสัมผัสกับตัวเบี้ยที่มีอยู่ในกระดานแล้วอาจจะเป็นการเพิ่มตัวเลขลงบนสมการเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้ว เช่น นาย A $3+4=7$ นาย B อาจจะเล่น $9-3+4=7+3$ ก็ถือว่าเป็นสมการใหม่ก็ได้

3) การคิดและการทำคะแนน

1. จากช่องคะแนนพิเศษทั้ง 4 แบบ คือช่องสีแดง (ทั้งสมการคูณ 3) ช่องสีเหลือง (ทั้งสมการคูณ 2) ช่องสีฟ้า (คูณ 3 เฉพาะตัวที่ทับช่อง) และช่องสีส้ม (คูณ 2 เฉพาะตัวที่ทับช่อง) หากเกิดกรณีที่ผู้เล่นลงสมการซึ่งมีเบี้ย ตัวเลขที่เล่นใหม่ทับช่องพิเศษมากกว่า 1 ช่องแล้ว คะแนนที่ได้จะนับคะแนนพิเศษเบี้ยแต่ละตัวก่อนแล้วค่อย นำมาคิดช่องพิเศษ ของทั้งสมการ ตัวอย่าง เช่น เมื่อผู้เล่นเล่น $7-7=6 \times 0$ ตัวเบี้ย 7 มีค่า 2 แต้ม ทับช่องสีฟ้า (เฉพาะตัวคูณ 3) เครื่องหมาย = มีค่า 1 แต้ม ทับช่องสีส้ม (เฉพาะตัวคูณ 2) เครื่องหมาย $\times$ ทับช่องสีเหลือง (ทั้งสมการคูณ 2) คะแนนของ การเล่นครั้งนี้ได้เท่ากับ $[(2 \times 3) + 2 + 2(1 \times 2) + 2 + 2 + 1] \times 2 = 17 \times 2 = 34$ แต้ม

2. ช่องพิเศษต่างๆ นั้นสามารถใช้ได้ในการเล่นทับลงไปครั้งแรกเท่านั้น ในการเล่นครั้งต่อมาเบี้ยทับอยู่บนช่อง พิเศษแล้วนั้นให้นับคะแนนเฉพาะค่าของเบี้ยเท่านั้น

4) การสิ้นสุดเกม

1. เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวเบี้ยที่ตนมีอยู่จนหมด(หลังจากที่ตัวเบี้ยในถุงหมด)

2. ในขณะเดียวกันผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะยังคงมีตัวเบี้ยเหลืออยู่ ให้หาคะแนนรวมของตัวเบี้ยนั้นแล้วคูณด้วย 2 นำไปบอกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวเบี้ยหมดก่อน (ยกเว้น BLANK ไม่ต้องคิดลบ)

3. ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย มาสามารถเล่นตัวเบี้ยที่เหลือในแป้นของเขาทั้งสองแล้ว และบอกผ่านครบ 3 ครั้ง ถือว่าเกมการเล่นสิ้นสุดลง การนับคะแนนจะทำโดยที่เอาคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลืออยู่ในแป้นลบออกจากคะแนนของตนเองโดยไม่คูณ 2 (คะแนนของ BLANK เท่ากับศูนย์)

5) ส่วนพิเศษในการเล่น

1. การขอเปลี่ยนตัว ผู้เล่นสามารถขอเปลี่ยนเบี้ยได้โดยต้องเสียตาเล่น 1 ตา การเปลี่ยนสามารถเปลี่ยนได้ตั้งแต่ 1-8 ตัว ยกเว้นถ้าตัวเบี้ยในถุงเหลือไม่ถึง 5 ตัว จะไม่สามารถเปลี่ยนเบี้ยได้อย่างเด็ดขาด

2. การทำบิงโกเอแม็ท ในระหว่างการเล่นที่ผู้เล่นคนใดสามารถลงตัวเบี้ยทั้ง 8 ตัวบนแป้นพร้อมกันในตาเล่นเดียวผู้เล่นคนนั้นจะได้รับคะแนนพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 40 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนที่ได้ปกติในตาเล่นนั้น

3. การขอชาเลนจ์ (CHALLENGE) หากผู้เล่นฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเล่นลงสมการแล้วอีกฝ่ายเห็นหรือคิดผิดพลาดผู้เล่นสามารถขอเรียกชาเลนจ์ได้เพื่อคิดว่าถูกต้องหรือเปล่าโดยอาจใช้เครื่องคิดเลขช่วย หากถูกต้องแล้วผู้ที่ขอตรวจจะเสียตาเล่นอีกหนึ่งตา แต่หากผิด ผู้ที่ลงเล่นผิด จะต้องยกตัวเบี้ยที่ลงทั้งหมดในตานั้นออกและได้คะแนนเป็นศูนย์

4. เวลา ควรกำหนดเวลาให้การลงแต่ละครั้งเพื่อความสนุกสนานในปกติไม่ควรเกิน 3 นาที ในการเล่นแต่ละครั้ง

5. การผสมตัวเลข การลงเบี้ยตัวเลขนั้นสามารถที่จะนำเลขโดด (0-9) จำนวน 2-3 ตัวมาวางติดกันเพื่อประกอบเป็นเลข 2-3 หลักได้ เช่น ใช้เบี้ยเลข 1 และ 2 มาประกอบเป็นเลข 12 ได้ หรือใช้เบี้ยเลข 1,8 และ 5 มาต่อเป็น 185 ได้ เป็นต้น (เบี้ยที่เป็นจำนวนหลักสิบขึ้นไปนำมาต่อไม่ได้ เช่น เบี้ย 12 กับ 0 มาต่อให้เป็น 120 ไม่ได้)

6. การเปลี่ยนค่าเป็นเลขลบ สามารถที่จะเอาเครื่องหมายลบมาวางไว้หน้าเบี้ยตัวเลข 1-20 และจำนวนต่างๆที่เกิดจากข้อ 5 เพื่อให้เป็นค่าลบได้ เช่น $-6=4-10$ หรือ $-5=-5$ แต่ห้ามวางเบี้ยเครื่องหมายบวก ลบ คูณหาร ไว้ติดกัน เช่น $-7=6+ -13$ ไม่ได้

7. ห้ามใช้ 0 ไปต่อตัวเลขทุกจำนวน เช่น 07,012 ถือว่าใช้ไม่ได้ทั้งหมด

8. ห้ามใช้เครื่องหมาย (+) หรือเครื่องหมายลบ (-) เติมหน้าตัวเลข 0

9. ห้ามใช้เครื่องหมายบวก (+) เติมหน้าตัวเลข เช่น $+7 = 5+2$

หมายเหตุ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. รางวัลการแข่งขัน

เกียรติบัตร

- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง	คะแนนตั้งแต่	80	คะแนนขึ้นไป
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน	คะแนนตั้งแต่	70-79	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง	คะแนนตั้งแต่	60-69	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพชมเชย	คะแนนตั้งแต่	50-59	คะแนน

9. การแข่งขันสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม GSP

1. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 2 ระดับ ดังนี้

1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 2 เท่านั้น

1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 5 เท่านั้น

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ประเภททีม

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน ทีมละ 2 คน

3. วิธีดำเนินการแข่งขัน และรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน ระดับละ 1 ทีม พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอน 2 คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

3.2 กำหนดโจทย์การแข่งขัน จำนวน 5 ข้อ ข้อละ 20 คะแนน รวมคะแนนเต็ม 100 คะแนน

3.3 เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน 2 ชั่วโมง 30 นาที

4. เกณฑ์การให้คะแนน คะแนนเต็ม 100 คะแนน กำหนดรายละเอียด ดังนี้

4.1 โจทย์การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยใช้โปรแกรม GSP จำนวน 4 ข้อ ข้อละ 20 คะแนน รวม 80 คะแนน ซึ่งแต่ละข้อใช้เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

4.1.1 ความสมบูรณ์และถูกต้องของรูปหรือแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ 10 คะแนน

4.1.2 ความคิดและความสมเหตุสมผลของคำตอบและกระบวนการแก้ปัญหา 5 คะแนน

4.1.3 การพุดนำเสนอถูกต้องชัดเจน 5 คะแนน

4.2 โจทย์การสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม GSP จำนวน 1 ข้อ 20 คะแนน

4.2.1 ความเป็นพลวัต ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความสวยงาม และความเหมาะสม 10 คะแนน

4.2.2 ผลงานสื่อความหมายได้สอดคล้องและเชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่อง 5 คะแนน

4.2.3 การพุดนำเสนอถูกต้องชัดเจน 5 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 - 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 - 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 - 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

6. คณะกรรมการ การแข่งขัน ระดับละ 3 – 5 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่มีความเชี่ยวชาญโปรแกรม GSP
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาหรือหน่วยงานอื่นอย่าง

หลากหลาย

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3

7. สถานที่แข่งขัน

ห้องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม GSP ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

หมายเหตุ

โรงเรียนทุกโรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ร่วมส่งโจทย์ดังนี้

- โจทย์การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยใช้โปรแกรม GSP แบ่งเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 4 ข้อ และมัธยมศึกษาตอนปลาย 4 ข้อ
- ส่งโจทย์การสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม GSP แบ่งเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 1 ข้อ และมัธยมศึกษาตอนปลาย 1 ข้อ

ส่งที่คณะกรรมการเพื่อกรรมการพิจารณาคัดเลือกเป็นโจทย์การแข่งขัน ในวันที่ 19 มกราคม 2556

ณ โรงเรียนขุนหาญวิทยาสรรค์ และให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันเตรียม flash drive มาในวันแข่งขัน

10. การประกวดสื่อนวัตกรรมทางการศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

1. ผู้เข้าประกวด

ครูผู้สอนในโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

2. เวลาที่ใช้ในการประกวด

นำเสนอและกรรมการซักถามไม่เกิน 12 นาที / 1 สื่อ

3. วิธีการประกวด

3.1 ผู้เข้าประกวดจะต้องจับลำดับ ก่อนการประกวด 30 นาที

3.2 ผู้เข้าประกวดสามารถจัดเตรียมสื่อนวัตกรรมภายในห้อง ก่อนการประกวด 15 นาที

3.3 ผู้เข้าประกวดต้องนำเสนอสื่อนวัตกรรมต่อคณะกรรมการ เพื่อให้คณะกรรมการได้ซักถาม

4. เกณฑ์การให้คะแนน เต็ม 100 คะแนน ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
1. รูปแบบการผลิตสื่อ 1.1 ออกแบบสื่ออย่างเป็นระบบ เนื้อหามีความสัมพันธ์สอดคล้องกับแผนการเรียนรู้ 1.2 ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน 1.3 เป็นสื่อที่ไม่ลอกเลียนแบบผู้อื่นมาโดยตรง 1.4 เป็นสื่อที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ให้แก่นักเรียน	20
2. คู่มือการผลิตและขั้นตอนการใช้สื่อ 2.1 มีเทคนิคและกระบวนการผลิตที่ชัดเจน 2.2 มีเนื้อหาสอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ 2.3 การนำเสนอสื่อเป็นไปตามลำดับขั้นตอนของหลักวิชาการ 2.4 ความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้น / ช่วงชั้น 2.5 มีคุณค่าและประโยชน์กับผู้สอน และผู้เรียน	20

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
3. สรุปรายงานผลการนำไปใช้ 3.1 มีเอกสารรายงานผลการนำไปใช้ที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ 3.2 มีเอกสารเผยแพร่เป็นรูปธรรมเป็นที่ยอมรับและตรวจสอบได้ 3.3 มีเอกสารแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เกิดจากการใช้สื่อ 3.4 รายงานการใช้จัดทำเพื่อแสดงผล และยืนยันประโยชน์ของสื่อต่อการเรียนการสอน ***มิใช่จัดทำเพื่อการประกวดสื่อเท่านั้น	20
4. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิต 4.1 มีความทันสมัยแปลกใหม่ 4.2 มีความคงทน ประหยัด ง่ายในท้องถิ่น 4.3 ใช้ประกอบการสอนได้ง่ายและสะดวก 4.4 การจัดแสดงเรียบง่าย และมีคุณค่า	20
5. การนำเสนอต่อคณะกรรมการ 5.1 ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอ 5.2 มีเทคนิคในการนำเสนอที่เหมาะสมน่าสนใจ 5.3 มีความมั่นใจชัดเจนในการตอบคำถาม 5.4 บุคลิกภาพ ท่วงท่า วาจาของผู้รายงาน	20

หมายเหตุ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

5. รางวัลการประกวด

เกียรติบัตร

- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง	คะแนนตั้งแต่ 80	คะแนนขึ้นไป
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน	คะแนนตั้งแต่ 70-79	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง	คะแนนตั้งแต่ 60-69	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพชมเชย	คะแนนตั้งแต่ 50-59	คะแนน