

กิจกรรมการแข่งขันทักษะวิชาการครั้งที่ 16 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายการแข่งขัน	ระดับสังกัด	ระดับภาค	ระดับประเทศ
1.การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ (ป.1-3)	√	√	√
2.การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ (ป.4-6)	√	√	√
3.การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ (ม.1-3)	√	√	√
4.การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ (ม.4-6)	√	√	√
5.หุ่นยนต์บังคับมือ (ป.4-6)	√	√	√
6.หุ่นยนต์อัตโนมัติ (ม.1-2)	√	√	√
7.หุ่นยนต์อัตโนมัติ (ม.4-5)	√	√	√
8.ทักษะคอมพิวเตอร์ (ป.4-6)	√	√	√
9.ทักษะคอมพิวเตอร์ (ม.1-3)	√	√	√
10.ทักษะคอมพิวเตอร์ (ม.4-6)	√	√	√
11.อัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์ (ป.4-6)	√		
12.อัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์ (ม.1-3)	√		
13.อัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์ (ม.4-6)	√		
14.การแสดงทางวิทยาศาสตร์ (ป.4-6)	√		
15.การแสดงทางวิทยาศาสตร์ (ม.1-3)	√		
16.การแสดงทางวิทยาศาสตร์ (ม.4-6)	√		
17.การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ (ม.1-3)	√		
18.การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ (ม.4-6)	√		
19. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก (ป. 1-3)	√		
20. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก (ป. 4-6)	√		
21.สื่อนวัตกรรมทางการศึกษา(ครู)	√	√	√

เกณฑ์การประกวดแข่งขันโครงการวิทยาศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

- ๑.๑ ประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๒
- ๑.๒ ประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๕
- ๑.๓ มัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๒
- ๑.๔ มัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๕

๒. จำนวนผู้เข้าประกวด (ทีมละ 3 คน)

- ๒.๑ ประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๒
- ๒.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๕
- ๒.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๒
- ๒.๔ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๕

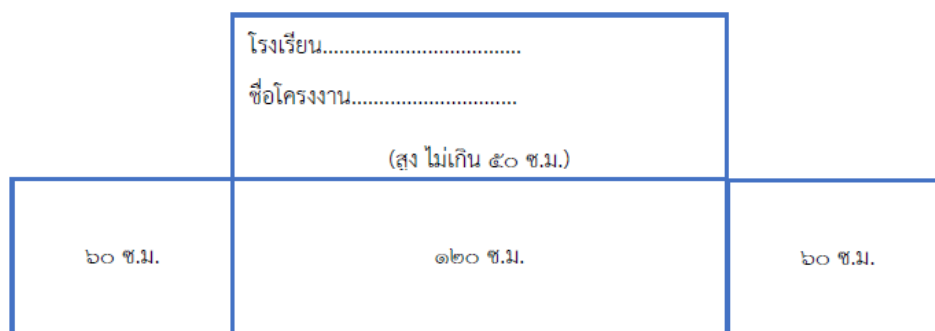
๓. เวลาที่ใช้ในการประกวด

นำเสนอพร้อมับคณะกรรมการซักถาม ไม่เกิน ๑๘ นาที / ๑ โครงการ

๔. วิธีการประกวด

๔.๑ ให้ผู้เข้าประกวดจัดทำรายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ มีจำนวนหน้าไม่เกิน ๕๐ หน้า โดยเริ่มนับจากบทที่ ๑ ถึงบทที่ ๕ โดยไม่รวมภาคผนวก จำนวน ๕ ชุด (พิมพ์ด้วยกระดาษ A๔) ส่งให้คณะกรรมการก่อนการประกวดแข่งขัน (***) ติดตามรายละเอียดการจัดส่งจากผู้จัดการประกวด) ระดับชั้น ป.๑ - ๓, ป.๔ - ๖, ม.๑ - ๓, ม.๔ - ๖

๔.๒ ผู้เข้าประกวดจัดทำป้ายแสดงโครงการ ประกอบด้วย วัสดุเป็นแผ่น ๓ แผ่น แผ่นกลางมีขนาด ๖๐ x ๑๒๐ เซนติเมตร แผ่นข้างมีขนาด ๖๐ x ๖๐ เซนติเมตร



๔.๔ ผู้เข้าประกวดต้องจับฉลากเพื่อจัดลำดับก่อนการประกวด ๓๐ นาที

๔.๕ ผู้เข้าประกวดสามารถจัดเตรียมโครงการภายในห้อง ก่อนการประกวด ๑๕ นาที

๔.๖ ผู้เข้าประกวดต้องนำเสนอโครงการต่อคณะกรรมการ เพื่อให้คณะกรรมการซักถาม

๔.๗ โครงการที่ส่งเข้าประกวด ต้องไม่เป็นโครงการที่ลอกเลียนแบบของผู้อื่นและต้องเป็นโครงการที่ผ่านการคัดเลือกจากระดับภาคมาแล้ว

๔.๘ กรณีผู้เข้าประกวดไปรายงานตัวไม่ครบตามจำนวนที่กำหนดในหลักเกณฑ์การประกวดแข่งขัน ให้กรรมการฯ พิจารณาตัดสิทธิ์การเข้าประกวด

๔.๙ ผู้เข้าประกวดต้องมารายงานตัวก่อนการประกวดแข่งขัน ๖๐ นาที (หากมารายงานตัวพ้นจากเวลาที่กำหนด ให้กรรมการฯ พิจารณาตัดสิทธิ์การเข้าประกวด)

๔.๑๐ กรณีผู้เข้าประกวดเป็นคนซึ่งไม่มีสัญชาติไทยให้แสดงหลักฐานทางราชการที่แสดงให้เห็นว่าอยู่ในประเทศไทยอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ดังนี้

(๑) สำเนาบัตรประจำตัวคนซึ่งไม่มีสัญชาติไทยหรือสำเนาสูติบัตรหรือหนังสือรับรองการเกิด (อย่างใดอย่างหนึ่ง) และ

(๒) หนังสือรับรองของผู้บริหารสถานศึกษาโดยให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นซึ่งเป็นเจ้าภาพระดับภาควรรวมเอกสารดังกล่าวส่งไปยังหน่วยงานผู้จัดการแข่งขันทักษะทางวิชาการระดับประเทศภายในเวลาที่กำหนด ทั้งนี้ กรณีเอกสารไม่ครบตาม (๑) และ (๒) ให้กรรมการฯ พิจารณาตัดสิทธิ์การเข้าประกวด

๔.๑๑ หากผู้เข้าแข่งขันเจ็บป่วยกะทันหันสามารถเปลี่ยนตัวผู้เข้าประกวดได้ โดยมีหนังสือรับรองจากผู้อำนวยการโรงเรียน

๕. เกณฑ์การให้คะแนน เต็ม ๑๐๐ คะแนน ดังนี้

ตอนที่ ๑ ความคิดสร้างสรรค์ (๑๐ คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๑. ความแปลกใหม่ของโครงการ	๕
๒. การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	๕

ตอนที่ ๒ ความคิดสร้างสรรค์ (๒๒ คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามแบบฟอร์มการเขียนรายงานการจัดทำโครงการ (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- มีครบทุกหัวข้อ จัดลำดับถูกต้อง	๕
- มีครบทุกหัวข้อ แต่จัดลำดับไม่ถูกต้อง	๓
- มีไม่ครบทุกหัวข้อ	๑
๒. ความสมบูรณ์ของเนื้อหาในการเขียนรายงานการจัดทำโครงการ (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- โครงการมีเนื้อหาครอบคลุมประเด็นที่ศึกษาไม่น้อยกว่า ๙๕%	๙
- โครงการมีเนื้อหาครอบคลุมประเด็นที่ศึกษาไม่น้อยกว่า ๘๕%	๗
- โครงการมีเนื้อหาครอบคลุมประเด็นที่ศึกษาไม่น้อยกว่า ๗๕%	๕
- โครงการมีเนื้อหาครอบคลุมประเด็นที่ศึกษาไม่น้อยกว่า ๖๕%	๓
- โครงการมีเนื้อหาครอบคลุมประเด็นที่ศึกษาไม่น้อยกว่า ๕๕%	๑
๓. การใช้ภาษา (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- ใช้ภาษาถูกหลักไวยากรณ์	๕
- มีการสะกดคำผิดไม่เกิน ๓ คำ	๓
- มีการสะกดคำผิดมากกว่า ๓ คำ	๑
๔. เอกสารอ้างอิง (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- เอกสารอ้างอิงมีความเกี่ยวข้องกับโครงการไม่น้อยกว่า ๙๕%	๓
- เอกสารอ้างอิงมีความเกี่ยวข้องกับโครงการไม่น้อยกว่า ๘๕%	๒
- เอกสารอ้างอิงมีความเกี่ยวข้องกับโครงการไม่น้อยกว่า ๗๕%	๑

หมายเหตุ

๑. รูปเล่มรายงานที่มีจำนวนหน้าเกิน ๕๐ หน้า จะถูกตัดคะแนน ๕ คะแนน
๒. รูปเล่มรายงานที่ส่งไม่ทันตามเวลาที่กำหนด ให้นำไปส่งในวันประกวัด โดยจะถูกตัดคะแนน ๕ คะแนน

ตอนที่ ๓ วิธีการดำเนินงาน (๑๘ คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๑. การกำหนดปัญหา (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- ประเด็นปัญหามีความเฉพาะเจาะจง และชัดเจนดีมาก	๕
- ประเด็นปัญหามีความเฉพาะเจาะจง แต่ยังไม่ชัดเจน	๓
- ประเด็นปัญหาไม่เฉพาะเจาะจง	๑
๒. การดำเนินงาน (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- ดำเนินงานเป็นลำดับขั้นตอน สื่อความหมายอย่างชัดเจนและเข้าใจง่าย	๗
- ดำเนินงานเป็นลำดับขั้นตอน สื่อความหมายอย่างชัดเจน	๔
- ดำเนินงานเป็นลำดับขั้นตอน สื่อความหมายไม่ชัดเจน	๓
- ดำเนินงานไม่เป็นลำดับขั้นตอน สื่อความหมายไม่ชัดเจน	๑
๓. การแปลผลและสรุปผล (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- แปลผลถูกต้อง และสรุปผลสอดคล้องกับข้อมูล	๓
- แปลผลบางส่วนถูกต้อง และสรุปผลไม่สอดคล้องกับข้อมูล	๒
- แปลผลบางส่วนไม่ถูกต้อง และสรุปผลสอดคล้องกับข้อมูล	๑
๔. การอภิปราย (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- อภิปรายผลได้ถูกต้อง สมบูรณ์ พร้อมมีข้อมูลประกอบ	๓
- อภิปรายผลได้ถูกต้อง แต่ไม่มีข้อมูลประกอบ	๒
- อภิปรายผลถูกต้องเพียงบางส่วน	๑

ตอนที่ ๔ การนำเสนอ : จัดแสดงผลงาน (๒๐คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๑. การนำเสนอข้อมูล (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- จัดเรียงลำดับขั้นตอนในการนำเสนอมีความสมบูรณ์ไม่น้อยกว่า ๙๕%	๗
- จัดเรียงลำดับขั้นตอนในการนำเสนอมีความสมบูรณ์ไม่น้อยกว่า ๘๕%	๕
- จัดเรียงลำดับขั้นตอนในการนำเสนอมีความสมบูรณ์ไม่น้อยกว่า ๗๕%	๓
- จัดเรียงลำดับขั้นตอนในการนำเสนอมีความสมบูรณ์ไม่น้อยกว่า ๖๕%	๑

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๒. มีการใช้วัสดุอุปกรณ์ประกอบการแสดงโครงงานที่เหมาะสม (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- อุปกรณ์ประกอบการแสดงโครงงานมีความเหมาะสมทั้งหมด	๓
- อุปกรณ์ประกอบการแสดงโครงงานบางส่วนมีความเหมาะสม	๒
- อุปกรณ์ประกอบการแสดงโครงงานไม่เหมาะสม	๑
๓. รูปแบบการนำเสนอน่าสนใจ (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- รูปแบบการนำเสนอผลงานน่าสนใจไม่น้อยกว่า ๙๕%	๕
- รูปแบบการนำเสนอผลงานน่าสนใจไม่น้อยกว่า ๘๕%	๔
- รูปแบบการนำเสนอผลงานน่าสนใจไม่น้อยกว่า ๗๕%	๓
- รูปแบบการนำเสนอผลงานน่าสนใจไม่น้อยกว่า ๖๕%	๒
- รูปแบบการนำเสนอผลงานน่าสนใจไม่น้อยกว่า ๕๕%	๑
๔. มีความประณีต สวยงาม (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- สะอาด สวยงาม ตัวหนังสือ และสีที่ใช้เหมาะสมทั้งหมด	๓
- สะอาด สวยงาม ตัวหนังสือ และสีที่ใช้เหมาะสมเพียงบางส่วน	๓
- สะอาด ตัวหนังสือ และสีที่ใช้ไม่เหมาะสม	๑
๕. การใช้ผังโครงงานตามขนาดที่กำหนด (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- ใช้ผังโครงงานตามขนาดที่กำหนด	๒
- ใช้ผังโครงงานแตกต่างจากขนาดที่กำหนด	๐

ตอนที่ ๕ การนำเสนอ : บรรยาย

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๑. ความสมบูรณ์ของเนื้อหา (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- - นำเสนอเนื้อหาครอบคลุมประเด็นที่ศึกษาครบถ้วนไม่น้อยกว่า ๙๕%	๗
- - นำเสนอเนื้อหาครอบคลุมประเด็นที่ศึกษาครบถ้วนไม่น้อยกว่า ๘๕%	๕
- - นำเสนอเนื้อหาครอบคลุมประเด็นที่ศึกษาครบถ้วนไม่น้อยกว่า ๗๕%	๓
- - นำเสนอเนื้อหาครอบคลุมประเด็นที่ศึกษาครบถ้วนไม่น้อยกว่า ๖๕%	๑
๒. ทักษะการนำเสนอ (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- มีทักษะในการนำเสนอครบถ้วนไม่น้อยกว่า ๙๕%	๑๐
- มีทักษะในการนำเสนอครบถ้วนไม่น้อยกว่า ๘๕%	๘
- มีทักษะในการนำเสนอครบถ้วนไม่น้อยกว่า ๗๕%	๖
- มีทักษะในการนำเสนอครบถ้วนไม่น้อยกว่า ๖๕%	๔
- มีทักษะในการนำเสนอครบถ้วนไม่น้อยกว่า ๕๕%	๒
๓. การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- สมาชิกในกลุ่มทุกคนมีส่วนร่วมในการนำเสนอผลงาน	๓
- สมาชิกในกลุ่มมีการนำเสนอผลงานไม่ครบทุกคน	๑

หมายเหตุ

*** สามารถนำเสนอด้วยวิธีการฉายภาพข้ามศีรษะ หรือคอมพิวเตอร์

ตอนที่ ๖ การตอบข้อซักถาม (๑๐ คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๑. การตอบคำถาม (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- ตอบคำถามได้ตรงประเด็น และสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ไม่น้อยกว่า ๙๕%	๗
- ตอบคำถามได้ตรงประเด็น และสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ไม่น้อยกว่า ๘๕%	๕
- ตอบคำถามได้ตรงประเด็น และสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ไม่น้อยกว่า ๗๕%	๓
- ตอบคำถามได้ตรงประเด็น และสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ไม่น้อยกว่า ๖๕%	๑
๒. การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- สมาชิกในกลุ่มทุกคนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม	๓
- สมาชิกในกลุ่มร่วมกันตอบคำถามไม่ครบทุกคน	๑

หมายเหตุ

*** เวลาที่ใช้ในการนำเสนอไม่เกิน ๙ นาที และเวลาตอบข้อซักถามไม่เกิน ๙ นาที

*** การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. เกณฑ์การได้รับรางวัล

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร ** เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

*** ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

ใบสมัคร

การประกวดแข่งขันโครงงานวิทยาศาสตร์

การแข่งขันทักษะวิชาการโรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....

ชื่อโครงงาน.....

ระดับ

- ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๒
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๕
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๒
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๕

โรงเรียน.....

สังกัด อบจ. /เทศบาล /อบต.....

อำเภอ.....จังหวัด.....

ผู้ประกวด

๑. ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....
๒. ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....
๓. ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....

ครูผู้ควบคุม

๑. ชื่อ - สกุล.....เบอร์มือถือ.....
๒. ชื่อ - สกุล.....เบอร์มือถือ.....

ขอรับรองว่าข้อความดังกล่าวถูกต้อง

(ลงชื่อ)

ผู้รับรอง

(

)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา/ผู้อำนวยการสถานศึกษา

เกณฑ์การประกวดแข่งขันสื่อนวัตกรรมทางการศึกษา

๑. ระดับผู้เข้าประกวด

ข้าราชการครูหรือพนักงานครูหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายให้ทำการสอน (ลูกจ้าง/พนักงานจ้าง) ในโรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

๒. จำนวนผู้เข้าประกวด

จำนวน ๑ คน ต่อหนึ่งชั้นงาน

๓. เวลาที่ใช้ในการประกวด

นำเสนอ และตอบข้อซักถามของคณะกรรมการฯ ไม่เกิน ๑๒ นาที / ๑ สื่อ

๔. วิธีการประกวด

๔.๑ สื่อนวัตกรรมจากกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

๔.๒ ให้ผู้เข้าประกวดส่งรายงานสื่อนวัตกรรมทางการศึกษา จำนวน ๔ ชุด (พิมพ์ด้วยกระดาษ A๔) โดยส่งให้คณะกรรมการก่อนการประกวดแข่งขัน (***) ติดตามรายละเอียดการจัดส่งจากผู้จัดการประกวดแข่งขัน)

๔.๓ ผู้เข้าประกวดจะต้องจับฉลากเพื่อจัดลำดับ ก่อนการประกวด ๓๐ นาที

๔.๔ ผู้เข้าประกวดสามารถจัดเตรียมสื่อนวัตกรรมภายในห้อง ก่อนการประกวด ๑๕ นาที

๔.๕ ผู้เข้าประกวดต้องนำเสนอสื่อนวัตกรรมต่อคณะกรรมการ เพื่อให้คณะกรรมการได้ซักถาม

๔.๖ ผู้เข้าประกวดต้องมารายงานตัวก่อนการประกวดแข่งขัน ๖๐ นาที (หากมารายงานตัวพ้นจากเวลาที่กำหนด ให้กรรมการฯ พิจารณาตัดสิทธิ์การเข้าประกวด)

๕. เกณฑ์การให้คะแนน เต็ม ๑๐ คะแนน ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๑. รูปแบบการผลิตสื่อ ๑.๑ ออกแบบสื่ออย่างเป็นระบบ เนื้อหามีความสัมพันธ์สอดคล้องกับแผนการเรียนรู้ ๑.๒ ส่งเสริมและพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของนักเรียน ๑.๓ เป็นสื่อที่ไม่ลอกเลียนแบบผู้อื่นมาโดยตรง	๒๐

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
<p>๒. คู่มือการผลิตและขั้นตอนการใช้สื่อ</p> <p>๒.๑ มีเทคนิคและกระบวนการผลิตที่ชัดเจน</p> <p>๒.๒ มีเนื้อหาสอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้</p> <p>๒.๓ การนำเสนอสื่อเป็นไปตามลำดับขั้นตอนของหลักวิชาการ</p> <p>๒.๔ ความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้น / ช่วงชั้น</p> <p>๒.๕ มีคุณค่าและประโยชน์กับผู้สอน และผู้เรียน</p>	๒๐
<p>๓. สรุปรายงานผลการนำไปใช้</p> <p>๓.๑ มีเอกสารรายงานผลการนำไปใช้ที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ</p> <p>๓.๒ มีเอกสารเผยแพร่เป็นรูปธรรมเป็นที่ยอมรับและตรวจสอบได้</p> <p>๓.๓ มีเอกสารแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เกิดจากการใช้สื่อ</p> <p>๓.๔ รายงานการใช้จัดทำเพื่อแสดงผล และยืนยันประโยชน์ของสื่อต่อการเรียนการสอน</p> <p>***มิใช้จัดทำเพื่อการประกวดสื่อเท่านั้น</p>	๒๐
<p>๔. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิต</p> <p>๔.๑ มีความทันสมัยแปลกใหม่</p> <p>๔.๒ มีความคงทน ประหยัด หาง่ายในท้องถิ่น</p> <p>๔.๓ ใช้ประกอบการสอนได้ง่ายและสะดวก</p> <p>๔.๔ การจัดแสดงเรียบง่าย และมีคุณค่า</p>	๒๐
<p>๕. การนำเสนอต่อคณะกรรมการ</p> <p>๕.๑ ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอ</p> <p>๕.๒ มีเทคนิคในการนำเสนอที่เหมาะสมน่าสนใจ</p> <p>๕.๓ มีความมั่นใจชัดเจนในการตอบคำถาม</p> <p>๕.๔ บุคลิกภาพ ท่วงที วาจาของผู้รายงาน</p> <p>หมายเหตุ ***การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด</p>	๒๐

๖. เกณฑ์การได้รับรางวัล

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

*** หมายเหตุ ผู้ที่เข้าร่วมแข่งขันทุกคนจะได้รับรางวัลเหรียญทองแดง

*** ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

ใบสมัคร
การประกวดแข่งขันสื่อนวัตกรรมทางการศึกษา
การแข่งขันทักษะวิชาการโรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

โรงเรียน.....

สังกัด อบจ./ทน./ทม./ทต./อบต.....

อำเภอ..... จังหวัด.....

กลุ่มสาระ.....

ชื่อสื่อนวัตกรรม.....

ผู้ประกวด

๑. ชื่อ - สกุล.....

ขอรับรองว่าข้อความดังกล่าวถูกต้อง

(ลงชื่อ).....ผู้รับรอง

()

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา/ผู้อำนวยการสถานศึกษา

เกณฑ์การประกวดแข่งขันทักษะทางคอมพิวเตอร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

- ๑.๑ ประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๕
- ๑.๒ มัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๒
- ๑.๓ มัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๕

๒. จำนวนผู้เข้าประกวด

ระดับละ ๑ คน

๓. ประเภทการแข่งขัน

- ๓.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ
แข่งขันการใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2021
- ๓.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ
- ๓.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ
แข่งขันการเขียน Homepage

๔. หลักการแข่งขัน

๔.๑ กรณีผู้เข้าประกวดไปรายงานตัวไม่ครบตามจำนวนที่กำหนดในหลักเกณฑ์การแข่งขันให้กรรมการฯ พิจารณาตัดสิทธิ์การเข้าแข่งขัน

๔.๒ ผู้เข้าประกวดต้องมารายงานตัวก่อนการประกวดแข่งขัน ๖๐ นาที (หากมารายงานตัวพ้นจากเวลาที่กำหนด ให้กรรมการฯ พิจารณาตัดสิทธิ์การเข้าแข่งขัน)

๔.๓ กรณีผู้เข้าประกวดเป็นคนซึ่งไม่มีสัญชาติไทยให้แสดงหลักฐานทางราชการที่แสดงให้เห็นว่าอยู่ในประเทศไทยอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ดังนี้

(๑) สำเนาบัตรประจำตัวคนซึ่งไม่มีสัญชาติไทยหรือสำเนาสูติบัตรหรือหนังสือรับรองการเกิด (อย่างใดอย่างหนึ่ง) และ

(๒) หนังสือรับรองของผู้บริหารสถานศึกษา

๔.๔ หากผู้เข้าแข่งขันเจ็บป่วยกะทันหัน สามารถเปลี่ยนตัวผู้เข้าประกวดได้ โดยมีหนังสือรับรองจากผู้อำนวยการโรงเรียน

๕. วิธีการแข่งขัน

- ๕.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๕

***** หัวข้อในการประกวดผู้จัดการประกวดจะประกาศให้ทราบก่อนวันประกวด ๑ อาทิตย์ *****

แข่งขันการใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint ๒๐๒๑

ปฏิบัติการสร้างงานให้ได้ตามหัวข้อเรื่องที่คณะกรรมการกำหนดโดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint ๒๐๒๑ แล้วจัดเก็บงานที่เสร็จเรียบร้อยแล้วลง Flash Drive เพื่อส่งให้คณะกรรมการตรวจ พร้อมนำเสนอผลงาน

เวลาในการแข่งขัน

ปฏิบัติการสร้างงาน ๑๒๐ นาที นำเสนอผลงานไม่เกิน ๓ นาที

เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน

๑. ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์กลางที่คณะกรรมการเตรียมให้
๒. ผู้เข้าประกวดจัดเตรียม Flash Drive สำหรับจัดเก็บข้อมูล
๓. สำหรับเนื้อหาและภาพคณะกรรมการจะเตรียมให้ผู้เข้าแข่งขัน

*** ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าประกวดใช้งานรูปภาพกราฟิกหรือส่วนประกอบอื่นๆ ที่ได้มีการออกแบบ และจัดเตรียมไว้ล่วงหน้าก่อนเข้าทำการแข่งขัน หากผู้เข้าประกวดฝ่าฝืน คณะกรรมการจะทำการตัดคะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนเต็ม ๑๐๐ ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๑. ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	๒๐
๒. ความเชื่อมโยงข้อมูล	๑๕
๓. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความสวยงาม	๒๕
๔. การใช้เทคนิคของโปรแกรม	๑๕
๕. การบันทึกข้อมูล	๑๐
๖. การนำเสนอผลงาน	๑๐

๕.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

*** หัวข้อในการประกวดผู้จัดการประกวดจะประกาศให้ทราบก่อนวันประกวด ๑ อาทิตย์ ***

ปฏิบัติการสร้างโฮมเพจตามที่กำหนดโดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Flash CS6 แล้วจัดเก็บงานที่เสร็จเรียบร้อยแล้วลง Flash Drive เพื่อส่งให้คณะกรรมการตรวจ พร้อมนำเสนอผลงาน

เวลาในการแข่งขัน

ปฏิบัติการสร้างงาน ๑๒๐ นาที นำเสนอผลงานไม่เกิน ๕ นาที

เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน

๑. ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์กลางที่คณะกรรมการเตรียมให้
๒. ผู้เข้าประกวดจัดเตรียม Flash Drive สำหรับจัดเก็บข้อมูล
๓. สำหรับเนื้อหาและภาพคณะกรรมการจะเตรียมให้ผู้เข้าแข่งขัน
๔. อนุญาตให้ผู้เข้าประกวดติดตั้งรูปแบบตัวอักษร (Font) เพิ่มเติมในเครื่องที่ใช้ทำการแข่งขัน

โดยผู้เข้าประกวดสามารถนำไฟล์ตัวอักษรมาติดตั้งบนเครื่องกลางเองได้

*** อนุญาตให้นำเข้าประกวดใช้งานรูปภาพกราฟิกหรือส่วนประกอบอื่นๆ ที่ได้มีการออกแบบและจัดเตรียมไว้ล่วงหน้าก่อนเข้าทำการแข่งขัน หากผู้เข้าประกวดฝ่าฝืน คณะกรรมการจะทำการตัดคะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนเต็ม ๑๐๐ ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๑. ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	๒๐
๒. ความเชื่อมโยงข้อมูล	๑๕
๓. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความสวยงาม	๒๕
๔. การใช้เทคนิคของโปรแกรม	๑๕
๕. การบันทึกข้อมูล	๑๐
๖. การนำเสนอผลงาน	๑๐

๖. เกณฑ์การได้รับรางวัล

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

*** ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

ใบสมัคร
การประกวดแข่งขันทักษะทางคอมพิวเตอร์
การแข่งขันทักษะวิชาการโรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

โรงเรียน.....
 สังกัด อบจ./ทน./ทม./ทต./อบต.....
 อำเภอ..... จังหวัด.....

ประเภทการแข่งขัน/ระดับ

การใช้โปรแกรม Microsoft Powerpoint 2021

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

การเขียน Homepage

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

ผู้ประกวด

๑. ชื่อ - สกุล.....

ครูผู้ควบคุม

๑. ชื่อ - สกุล.....เบอร์มือถือ.....

๒. ชื่อ - สกุล.....เบอร์มือถือ.....

ขอรับรองว่าข้อความดังกล่าวถูกต้อง

(ลงชื่อ).....ผู้รับรอง

()

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา/ผู้อำนวยการสถานศึกษา

เกณฑ์การประกวดแข่งขันหุ่นยนต์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

- ๑.๑ ประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๕
- ๑.๒ มัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๒
- ๑.๓ มัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๕

๒. จำนวนผู้เข้าประกวด

โรงเรียนละ ๑ ทีมๆ ละ ๔ คน ประกอบด้วย ครูผู้ควบคุมทีม ๑ คน และนักเรียน ๓ คน

๓. ประเภทการแข่งขัน

หุ่นยนต์บังคับมือ (Manual Control)

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖

หุ่นยนต์อัตโนมัติ (Automatic Control)

- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

*** หมายเหตุ ในการแข่งขันระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ สามารถนำนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ มาร่วมการแข่งขันได้

๔. หลักการแข่งขัน

๔.๑ กรณีผู้เข้าประกวดไปรายงานตัวไม่ครบตามจำนวนที่กำหนดในหลักเกณฑ์การแข่งขันให้กรรมการฯ พิจารณาตัดสิทธิ์การเข้าแข่งขัน

๔.๒ ผู้เข้าประกวดต้องมารายงานตัวก่อนการประกวดแข่งขัน ๖๐ นาที (หากมารายงานตัวพ้นจากเวลาที่กำหนด ให้กรรมการฯ พิจารณาตัดสิทธิ์การเข้าแข่งขัน)

๔.๓ กรณีผู้เข้าประกวดเป็นคนซึ่งไม่มีสัญชาติไทย ให้แสดงหลักฐานทางราชการที่แสดงให้เห็นว่าอยู่ในประเทศไทยอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ดังนี้

(๑) สำเนาบัตรประจำตัว บุคคลผู้ไม่มีสัญชาติไทยหรือสำเนาสูติบัตรหรือหนังสือรับรองการเกิด (อย่างใดอย่างหนึ่ง) และ

(๒) หนังสือรับรองของผู้บริหารสถานศึกษา

๔.๔ กรณีแข่งขันเป็นทีมสามารถเปลี่ยนตัวผู้เข้าประกวดได้ โดยมีผู้เข้าประกวดสำรองได้ไม่เกิน ๑ คน/ทีม และให้แจ้งชื่อผู้เข้าประกวดสำรองไปพร้อมกับผู้เข้าประกวดตัวจริง

๕. การแข่งขันหุ่นยนต์บังคับมือ ระดับประถมศึกษา

๕.๑ การแข่งขันหุ่นยนต์บังคับมือ

การแข่งขันหุ่นยนต์บังคับมือ หมายถึง การออกแบบและประดิษฐ์หุ่นยนต์ที่ทำการขับเคลื่อนด้วยอุปกรณ์ควบคุม (Remote Control) แบบมีสายที่สามารถบังคับตัวหุ่นยนต์ให้เคลื่อนไหวหรือเคลื่อนที่ โดยใช้คนเป็นผู้ควบคุมการทำงานของหุ่นยนต์ เพื่อปฏิบัติภารกิจตามกติกาภายในเวลาที่กำหนด

๕.๒ ขอบเขตและความหมาย

หุ่นยนต์บังคับมือ หมายถึง การนำมอเตอร์ อุปกรณ์ไฟฟ้าหรือ อิเล็กทรอนิกส์ วัสดุทางกลศาสตร์ มาออกแบบและประดิษฐ์หุ่นยนต์ที่เคลื่อนไหวหรือเคลื่อนที่ การทำงานให้ขับเคลื่อนด้วยอุปกรณ์ควบคุม (Remote Control) แบบมีสายโดยคนเป็นผู้ควบคุมการทำงานของหุ่นยนต์ ข้อสำคัญ คือ หุ่นยนต์สามารถปฏิบัติภารกิจโดยปราศจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นั่นคือ ไม่มีการโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อควบคุมการทำงาน

๕.๓ รายละเอียดการแข่งขัน

๕.๓.๑ สนามแข่งขัน

(๑) สนามมีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาดความกว้าง ๒,๔๐๐ มิลลิเมตร ความยาว ๒,๔๐๐ มิลลิเมตร มีขอบสูง ๑๐๐ มิลลิเมตร

(๒) ก่อขึ้นสะพานมีทางลาดขนาด กว้าง ๒๕๐ มิลลิเมตร ยาว ๑,๘๕๐ มิลลิเมตร ทางลาดขึ้นที่สูง ๑๐๐ มิลลิเมตร

(๓) ขนาดสะพาน กว้าง ๒๕- มิลลิเมตร ยาว ๖๐๐ มิลลิเมตร และสูง ๑๒๐ มิลลิเมตร (วัดจากพื้น) ปลายทั้งสองข้างของสะพานเอียงทำมุม ๓๐ องศา

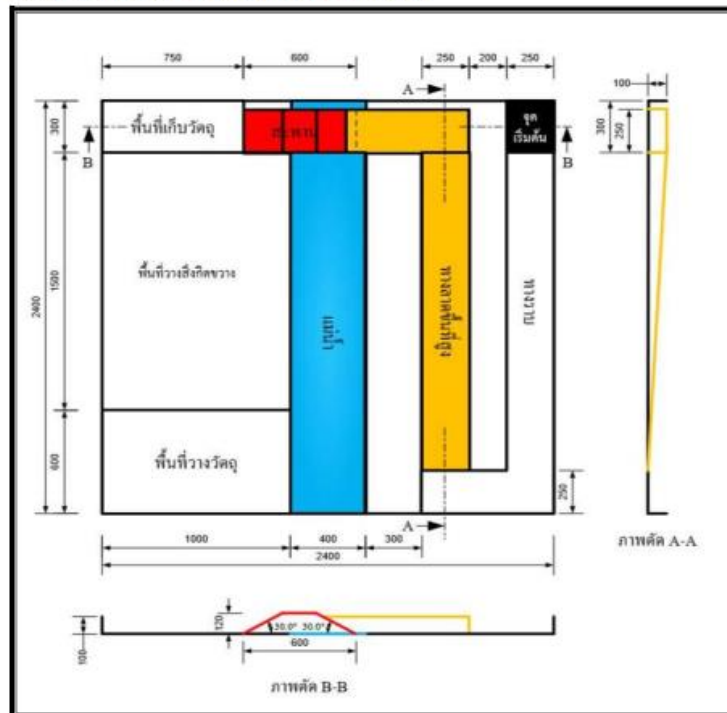
(๔) พื้นที่เกิดวัตถุ มีความกว้าง ๓๐๐ มิลลิเมตร และยาว ๗๕๐ มิลลิเมตร

(๕) พื้นที่วางวัตถุ มีความกว้าง ๖๐๐ มิลลิเมตร และยาว ๑,๐๐๐ มิลลิเมตร

(๖) พื้นที่วางสิ่งกีดขวาง มีความกว้าง ๑,๐๐๐ มิลลิเมตร และยาว ๑,๕๐๐ มิลลิเมตร

ภาพจำลองสนามแข่งขันหุ่นยนต์บังคับมือ ระดับประถมศึกษา

ภาพจำลองสนามแข่งขันหุ่นยนต์บังคับมือ ระดับประถมศึกษา



๕.๓.๒ วัตถุและสิ่งกีดขวางในสนาม

(๑) สิ่งกีดขวาง ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๓๐ มิลลิเมตร สูง ๒๐๐ มิลลิเมตร จำนวน ๑๐ ชิ้น วางกระจายตามจุดต่างๆ ในสนามตามที่คณะกรรมการกำหนด

(๒) วัตถุที่ต้องเก็บเป็นสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ขนาดความกว้าง ๔๐ มิลลิเมตร ความยาว ๔๐ มิลลิเมตร และความสูง ๔๐ มิลลิเมตร วัตถุดังกล่าวมีสามสี คือ สีแดง สีเหลืองและสีเขียว วัตถุแต่ละสีมีจำนวน ๑๐ ชิ้น

๕.๓.๓ คุณสมบัติของหุ่นยนต์

(๑) หุ่นยนต์ที่ใช้แข่งขัน ๑ ตัว ไม่จำกัดชนิดของวัสดุที่นำมาทำหุ่นยนต์

(๒) หุ่นยนต์แข่งขันเป็นหุ่นยนต์ที่ใช้มอเตอร์และชุดเฟืองทด ไม่เกิน ๒ ชุด แบตเตอรี่

ใช้กับมอเตอร์เป็นขนาด AA (แบบประจุไฟฟ้าได้ (Rechargeable) หรือเป็นแบบอัลคาไลน์) ขนาดกระแสไฟฟ้าไม่เกิน ๒,๔๐๐ มิลลิแอมแปร์ชั่วโมงต่อก้อน ในการแข่งขันอนุญาตให้ใช้แบตเตอรี่ได้ไม่เกิน ๔ ก้อน

(๓) ขนาดหุ่นยนต์ที่ใช้ในการแข่งขัน มีความกว้างไม่เกิน ๑๕๐ มิลลิเมตร ความยาวไม่เกิน ๓๐๐ มิลลิเมตร และความสูงไม่เกิน ๑๘๐ มิลลิเมตร น้ำหนักตัวหุ่นยนต์และอุปกรณ์ควบคุมทั้งหมดที่ใช้ในการแข่งขันรวมกันไม่เกิน ๑,๕๐๐ กรัม

(๔) หุ่นยนต์ที่ใช้แข่งขันจะต้องเคลื่อนไหวเหมือนการก้าวขาเดินหรือการวิ่งโดยที่ขาของหุ่นยนต์สามารถยกขึ้นสูงจากพื้นได้ความยาวสายสัญญาณควบคุมหุ่นยนต์จากตัวหุ่นยนต์ถึงอุปกรณ์ควบคุมต้องไม่น้อยกว่า ๒,๐๐๐ มิลลิเมตรและติดตั้งที่ตัวหุ่นยนต์สูงจากพื้นไม่เกิน ๒๔0 มิลลิเมตร ในขณะที่แข่งขันไม่อนุญาตให้สายสัญญาณควบคุมหุ่นยนต์ลากไปบนพื้นสนามแข่งขัน

๕.๓.๔ กฎและกติกาการแข่งขัน

หุ่นยนต์มีภารกิจในการฝ่าอุปสรรคต่างๆ ภายในสนามแข่งขัน โดยผ่านเส้นทางลาดชันที่สูงและข้ามสะพาน เพื่อผ่านสิ่งกีดขวางไปเก็บวัตถุในพื้นที่วางวัตถุ และลำเลียงวัตถุไปยังพื้นที่เก็บวัตถุให้ได้มากที่สุดภายในระยะเวลา ๒๔๐ วินาที ทีมใดได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ

๕.๓.๕ วิธีการแข่งขัน

(๑) ก่อนเข้าสนามแข่งขัน อุปกรณ์ทุกชิ้นของหุ่นยนต์ต้องไม่มีการประกอบมาก่อน (ให้แยกชิ้นส่วนทุกชิ้น)

(๒) ประกอบหุ่นยนต์ภายในพื้นที่ที่คณะกรรมการกำหนด

(๓) เมื่อถึงเวลาแข่งขัน ทีมผู้เข้าประกวดจะต้องนำหุ่นยนต์มาวางที่จุดเริ่มต้น และรอสัญญาณแข่งขันจากคณะกรรมการเมื่อคณะกรรมการให้สัญญาณแข่งขัน ผู้เข้าประกวดบังคับหุ่นยนต์เดินไปตามเส้นทางที่กำหนด คือ เส้นทางราบ ทางลาดชันที่สูง ข้ามสะพาน และผ่านสิ่งกีดขวาง ไปยังพื้นที่วางวัตถุ เพื่อไปเก็บวัตถุและลำเลียงไปยังพื้นที่เก็บวัตถุผู้เข้าประกวดลำเลียงวัตถุไปยังพื้นที่เก็บวัตถุจนครบทุกชิ้น และนำหุ่นยนต์กลับมาที่จุดเริ่มต้น ถือว่าทำภารกิจเสร็จสมบูรณ์

๕.๓.๖ วิธีนับคะแนน

(๑) หุ่นยนต์เดินผ่านทางลาดชันที่สูงไปถึงจุดก่อนข้ามสะพาน +๑๕ คะแนน

(๒) หุ่นยนต์เดินข้ามสะพาน +๑๐ คะแนน

(๓) ลำเลียงวัตถุจากพื้นที่วางวัตถุไปยังพื้นที่เก็บวัตถุได้คะแนนตามสีที่กำหนด ดังนี้

- สีแดง	+๒๐	คะแนน
- สีเหลือง	+๑๕	คะแนน
- สีเขียว	+๑๐	คะแนน

(๔) หุ่นยนต์ลำเลียงวัตถุไปยังพื้นที่เก็บวัตถุดิบครบทุกชิ้น และกลับมาที่จุดเริ่มต้นถือว่า ทำภารกิจเสร็จสมบูรณ์	+๓๐	คะแนน
(๕) คนสิ่งกีดขวางล้มหรือเคลื่อนออกจากจุดที่กำหนด	-๕	คะแนน
(๖) หุ่นยนต์ขัดข้องขณะแข่งขันและต้องเริ่มใหม่	-๕	คะแนน
(๗) ถ้าขาของหุ่นยนต์ล้ำเขตของพื้นที่แม่น้ำ	-๕	คะแนน
(๘) วัตถุหล่นระหว่างทาง (ห้ามหยิบวัตถุนั้น)	๐	คะแนน

๕.๓.๗ ข้อบังคับ

(๑) ในกรณีที่หุ่นยนต์ขัดข้องขณะแข่งขัน ผู้แข่งขันสามารถนำหุ่นยนต์มาแก้ไขได้ ณ จุดที่กำหนด เมื่อแก้ไขเสร็จจะต้องนำหุ่นยนต์ไปวางที่จุดเริ่มต้น เพื่อเริ่มการแข่งขันใหม่ แต่จะถูกตัดคะแนนทุกครั้งที่มีการแก้ไขครั้งละ ๕ คะแนน และเวลาในการแข่งขันจะดำเนินต่อไปจนครบระยะเวลาที่กำหนดไว้ การเริ่มต้นแข่งขันใหม่จะนับคะแนนให้เฉพาะภารกิจที่ทำได้ก่อนหน้านั้นเท่านั้น

(๒) กรณีที่หุ่นยนต์ไม่สามารถออกจากจุดเริ่มต้นหรือออกจากจุดเริ่มต้นแล้วไม่สามารถทำภารกิจได้ภายในเวลา ๒๐ วินาที ให้ถือว่าผิดกติกาและออกจากการแข่งขันในรอบนั้น

(๓) แต่ละทีมแข่งขันได้ ๒ รอบ และนำคะแนนสูงสุด มาเรียงลำดับหาผู้ชนะ

(๔) กรณีที่ทำภารกิจสำเร็จแต่คะแนนเท่ากัน จะพิจารณาทีมที่ใช้เวลาน้อยที่สุดเป็นผู้ชนะ

(๕) กรณีที่ทำภารกิจไม่สำเร็จ และมีวัตถุวางอยู่ในพื้นที่ วางวัตถุแต่มีคะแนนเท่ากันให้พิจารณาน้ำหนักหุ่นยนต์ของทีมที่น้ำหนักน้อยที่สุดเป็นผู้ชนะ

(๖) ห้ามนำอุปกรณ์เครื่องมือหนักที่อาจเป็นอันตรายต่อตนเองและผู้อื่นมาใช้สร้างหุ่นยนต์ภายในพื้นที่แข่งขัน เช่น เครื่องตัดไฟเบอร์ เครื่องเจียร์มือ เป็นต้น

๖. การแข่งขันหุ่นยนต์อัตโนมัติ (Automatic Control)

การแข่งขันหุ่นยนต์อัตโนมัติ (Automatic Control) หมายถึง การนำมอเตอร์ อุปกรณ์ไฟฟ้าวัสดุทางกลศาสตร์ ที่อาจมีการใช้แผงวงจรอิเล็กทรอนิกส์หรือตัวตรวจจับชนิดต่างๆ และใช้อุปกรณ์ทั่วไปอย่างไม่จำกัด มาออกแบบประกอบเป็นหุ่นยนต์ที่เคลื่อนไหวหรือเคลื่อนที่ได้ ในการปฏิบัติภารกิจต้องใช้ระบบ สมองกล (Computer System) ชนิดใดชนิดหนึ่ง และ/หรือ มีการเขียนโปรแกรมให้คอมพิวเตอร์เพื่อควบคุมการทำภารกิจแบบอัตโนมัติหลังเริ่มต้น ขับเคลื่อนหุ่นยนต์ด้วยสวิทช์เปิด - ปิดเพียงครั้งเดียว ระหว่างการแข่งขันห้ามใช้อุปกรณ์ควบคุมใดๆ ทั้งแบบมีสาย ไร้สาย หรือแบบสัญญาณวิทยุ ในการส่งสัญญาณไปยังหุ่นยนต์ผลการแข่งขันขึ้นอยู่กับ การเขียนโปรแกรมควบคุมกลไกทำให้หุ่นยนต์สามารถปฏิบัติภารกิจตามโจทย์กำหนดได้ทันเวลา

๖.๑ รายละเอียดการแข่งขัน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๖.๑.๑ สนามแข่งขัน

- (๑) สนามมีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาดความกว้าง ๑,๒๐๐ มิลลิเมตร ความยาว ๒,๔๐๐ มิลลิเมตร
- (๒) พื้นที่เก็บกระป๋องมี ๒ สี คือ สีขาวและสีดำ มีขนาดความกว้าง ๒๕๐ มิลลิเมตร ความยาว ๒๕๐ มิลลิเมตร
- (๓) พื้นที่จุดเริ่มต้นเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสมีขนาดความกว้าง ๒๕๐ มิลลิเมตรและความยาว ๒๕๐ มิลลิเมตร

๖.๑.๒ วัตถุและอุปกรณ์ภายในสนาม

กระป๋อง ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๕๐ มิลลิเมตร สูง ๑๐๐ มิลลิเมตร น้ำหนักไม่เกิน ๕๐ กรัมมี ๒ สี คือ สีขาวจำนวน ๕ อัน และสีดำจำนวน ๕ อัน

๖.๑.๓ คุณสมบัติของหุ่นยนต์

- (๑) หุ่นยนต์ที่ใช้ในการแข่งขัน มีขนาดความกว้างไม่เกิน ๒๕๐ มิลลิเมตร ความยาวไม่เกิน ๒๕๐ มิลลิเมตร และความสูงไม่เกิน ๒๕๐ มิลลิเมตร
- (๒) หุ่นยนต์ที่ใช้แข่งขัน ๑ ตัว ไม่จำกัดชนิดของวัสดุ และอุปกรณ์ รวมทั้งจำนวนมอเตอร์
- (๓) หุ่นยนต์ต้องทำงานโดยอัตโนมัติเท่านั้น ไม่ให้ควบคุมด้วยรีโมทให้ใช้คอมพิวเตอร์ ๑ เครื่องสำหรับเขียนโปรแกรม โดยไม่จำกัดซอฟต์แวร์
- (๔) ห้ามใช้ช่องสัญญาณสื่อสารทุกชนิด เพื่อควบคุมหุ่นยนต์ในระหว่างแข่งขัน (ปิดช่องสัญญาณ)

๖.๑.๔ กฎและกติกาการแข่งขัน

หุ่นยนต์มีภารกิจต้องเคลื่อนที่ไปตามเส้นสีดำเท่านั้น (เซนเซอร์หรือล้อคร่อมอยู่บนเส้น) เพื่อไปเก็บกระป๋องแต่ละสี และนำกระป๋องที่เก็บได้ไปวางบริเวณพื้นที่เก็บกระป๋องให้ตรงตามสีจนครบทุกกระป๋อง และนำหุ่นยนต์กลับมาที่จุดเริ่มต้นภายในระยะเวลา ๑๘๐ วินาที ทีมใดได้คะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะ

๖.๑.๕ วิธีการแข่งขัน

- (๑) ก่อนเข้าสนามแข่งขัน อุปกรณ์ทุกชิ้นของหุ่นยนต์ต้องไม่มีการประกอบมาก่อน (ให้แยกชิ้นส่วนทุกชิ้น)
- (๒) ประกอบหุ่นยนต์ภายในพื้นที่ที่คณะกรรมการกำหนด
- (๓) ก่อนเข้าสนามแข่งขัน อุปกรณ์ทุกชิ้นของหุ่นยนต์ต้องไม่มีการประกอบมาก่อน (ให้แยกชิ้นส่วนทุกชิ้น)

- (๒) ประกอบหุ่นยนต์ภายในพื้นที่ที่คณะกรรมการกำหนด
- (๓) ให้เขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์ด้วยตัวเองภายในพื้นที่ที่คณะกรรมการกำหนด
- (๔) เมื่อถึงเวลาแข่งขัน ทีมผู้เข้าประกวดจะต้องนำหุ่นยนต์มาวางที่จุดเริ่มต้น และรอสัญญาณแข่งขันจากคณะกรรมการ

(๕) เมื่อคณะกรรมการให้สัญญาณแข่งขัน หุ่นยนต์จึงเริ่มทำภารกิจโดยทำงานแบบอัตโนมัติไม่อนุญาตให้ควบคุมหุ่นยนต์โดยวิธีอื่นใด เช่น ควบคุมด้วยรีโมท ควบคุมด้วยระบบช่องสัญญาณ เป็นต้น

(๖) ทีมที่เข้าแข่งขันลำเลยงกระป๋องไปยังพื้นที่เก็บกระป๋องตามพื้นที่ที่กำหนด สีขาววางไว้ที่พื้นที่เก็บกระป๋องสีขาว สีดำวางไว้ที่พื้นที่เก็บกระป๋องสีดำ จนครบทุกกระป๋อง และนำหุ่นยนต์กลับมาที่จุดเริ่มต้น ถือว่าทำภารกิจเสร็จสมบูรณ์

๖.๑.๖ วิธีนับคะแนน

- (๑) เก็บกระป๋องและนำมาวางที่พื้นที่เก็บกระป๋อง +๑๐ คะแนน
- (๒) หุ่นยนต์ลำเลยงวัตถุไปยังพื้นที่เก็บวัตถุจนครบทุกชิ้น และกลับมาที่จุดเริ่มต้น ถือว่าทำภารกิจเสร็จสมบูรณ์ +๓๐ คะแนน
- (๓) ถ้ากระป๋องเคลื่อนออกจากจุดที่กำหนด -๕ คะแนน
- (๔) วางกระป๋องผิดพื้นที่เก็บกระป๋อง (ผิดสี) -๕ คะแนน
- (๕) ถ้ากระป๋องที่วางบนพื้นที่เก็บกระป๋องล้ม กระป๋องละ -๕ คะแนน
- (๖) หุ่นยนต์ขัดข้องขณะแข่งขันและต้องเริ่มใหม่ -๕ คะแนน
- (๗) หุ่นยนต์ไม่ขัดข้องขณะแข่งขัน แต่ต้องการเริ่มใหม่ (Retry) -๕ คะแนน
- (๘) การเก็บกระป๋องต้องใช้วิธี หนีบ จับ และยกลอยสูงจากพื้นเท่านั้นห้ามไถไปกับพื้น -๕ คะแนน

๖.๑.๗ การขอเริ่มต้นใหม่ (Retry)

- (๑) ผู้เข้าประกวดขอเริ่มต้นใหม่ต้องให้คณะกรรมการตัดสินอนุญาตก่อน จึงเริ่มต้นใหม่ได้และนำหุ่นยนต์ไปวางที่จุดเริ่มต้น
- (๒) ผู้เข้าประกวดสามารถขอเริ่มต้นใหม่ได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง แต่จะถูกตัดคะแนนครั้งละ ๕ คะแนน และวัตถุที่อยู่ในสนามต้องอยู่ในตำแหน่งเดิม โดยถือเป็นอุปสรรคของการแข่งขัน

๖.๑.๘ ข้อบังคับ

(๑) กรณีที่หุ่นยนต์ขัดข้องขณะแข่งขัน ผู้แข่งขันสามารถนำหุ่นยนต์มาแก้ไขได้ ณ จุดที่คณะกรรมการกำหนดให้ เมื่อแก้ไขเสร็จต้องนำหุ่นยนต์ไปวางที่จุดเริ่มต้นเพื่อเริ่มการแข่งขันใหม่ แต่จะถูกตัดคะแนนทุกครั้งที่มีการแก้ไข ครั้งละ ๕ คะแนน และเวลาในการแข่งขันจะดำเนินต่อไปจนครบระยะเวลาที่กำหนดไว้ การเริ่มต้นแข่งขันใหม่จะนับคะแนนให้เฉพาะภารกิจที่ทำได้ก่อนหน้านี้นั้น

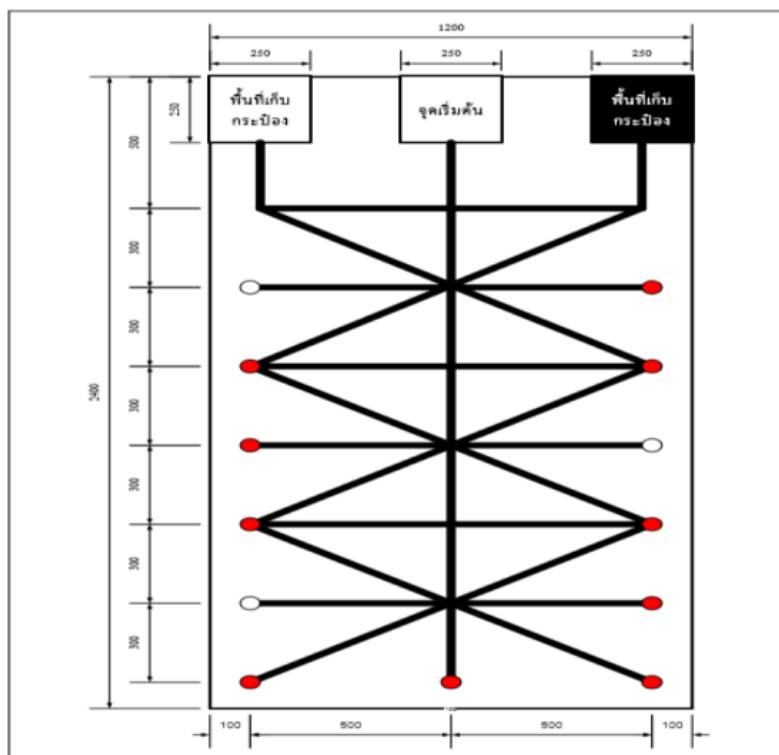
(๒) กรณีที่หุ่นยนต์ไม่สามารถออกจากจุดเริ่มต้นหรือออกจากจุดเริ่มต้นแล้วไม่สามารถทำภารกิจต่อได้ (หยุดอยู่กับที่) ภายในเวลา ๒๐ วินาที กรรมการให้เริ่มต้นใหม่

(๓) แต่ละทีมแข่งได้ ๒ รอบ และนำคะแนนสูงสุด มาเรียงลำดับหาผู้ชนะ กรณีที่ทำภารกิจสำเร็จแต่คะแนนเท่ากัน จะพิจารณาทีมที่ใช้เวลาน้อยที่สุดและจำนวนครั้งที่เริ่มต้นใหม่น้อยที่สุดเป็นผู้ชนะ

(๔) กรณีที่หมดเวลาและทำภารกิจไม่สำเร็จแต่คะแนนเท่ากันจะพิจารณาน้ำหนักหุ่นยนต์ของทีมที่มีน้ำหนักที่น้อยที่สุดและจำนวนครั้งที่เริ่มต้นใหม่น้อยที่สุด เป็นผู้ชนะไม่อนุญาตให้ผู้ควบคุมทีมและบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องเข้าไปในพื้นที่แข่งขัน

(๕) ไม่อนุญาตให้ทีมที่เข้าแข่งขันนำหุ่นยนต์ออกจากพื้นที่ที่คณะกรรมการกำหนดในระหว่างการแข่งขัน

ภาพจำลองสนามแข่งขันหุ่นยนต์อัตโนมัติ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓



๖.๒ รายละเอียดการแข่งขัน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๖.๒.๑ สนามแข่งขัน

(๑) สนามมีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาดความกว้าง ๑,๒๐๐ มิลลิเมตรและความยาว ๒,๔๐๐ มิลลิเมตร

(๒) พื้นที่เก็บกระป๋องมี ๓ สี คือ สีเขียว สีเหลืองและสีแดง มีขนาดความกว้าง ๒๕๐ มิลลิเมตร และความยาว ๒๕๐ มิลลิเมตร

(๓) พื้นที่จุดเริ่มต้นเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสมีขนาดความกว้าง ๒๕๐ มิลลิเมตร และความยาว ๒๕๐ มิลลิเมตร

๖.๒.๒ วัตถุและอุปกรณ์ภายในสนาม

กระป๋อง ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๕๐ มิลลิเมตร สูง ๑๐๐ มิลลิเมตร น้ำหนักไม่เกิน ๕๐ กรัมมี ๓ สี คือ สีเขียวจำนวน ๕ อัน สีเหลืองจำนวน ๕ อันและสีแดงจำนวน ๕ อัน

๖.๒.๓ คุณสมบัติของหุ่นยนต์

(๑) หุ่นยนต์ที่ใช้ในการแข่งขัน มีขนาดความกว้างไม่เกิน ๒๕๐ มิลลิเมตร ความยาวไม่เกิน ๒๕๐ มิลลิเมตร และความสูงไม่เกิน ๒๕๐ มิลลิเมตร

(๒) หุ่นยนต์ที่ใช้แข่งขัน ๑ ตัว ไม่จำกัดชนิดของวัสดุ และอุปกรณ์ รวมทั้งจำนวนมอเตอร์

(๓) หุ่นยนต์ต้องทำงานโดยอัตโนมัติเท่านั้น ไม่ให้ควบคุมด้วยรีโมทที่ใช้คอมพิวเตอร์ ๑ เครื่องสำหรับเขียนโปรแกรม โดยไม่จำกัดซอฟต์แวร์

(๔) ห้ามใช้ช่องสัญญาณสื่อสารทุกชนิด เพื่อควบคุมหุ่นยนต์ในระหว่างแข่งขัน (ปิดช่องสัญญาณ)

๖.๒.๔ กฎและกติกาการแข่งขัน

หุ่นยนต์มีภารกิจต้องเคลื่อนที่ไปตามเส้นสีดำเท่านั้น (เช่น เซอร์หรือล้อคร่อมอยู่บนเส้น) เพื่อไปเก็บกระป๋องแต่ละสี และนำกระป๋องที่เก็บได้ไปวางบริเวณพื้นที่เก็บกระป๋องให้ตรงตามสีจนครบทุกกระป๋อง และนำหุ่นยนต์กลับมาที่จุดเริ่มต้นภายในระยะเวลา ๑๘๐ วินาที ทีมใดได้คะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะ

๖.๒.๕ วิธีการแข่งขัน

(๑) ก่อนเข้าสนามแข่งขัน อุปกรณ์ทุกชิ้นของหุ่นยนต์ต้องไม่มีการประกอบมาก่อน (ให้แยกชิ้นส่วนทุกชิ้น)

(๒) ประกอบหุ่นยนต์ภายในพื้นที่ที่คณะกรรมการกำหนด

(๓) ให้เขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์ด้วยตัวเองภายในพื้นที่ที่คณะกรรมการกำหนด

(๔) เมื่อถึงเวลาแข่งขัน ทีมผู้เข้าประกวดจะต้องนำหุ่นยนต์มาวางที่จุดเริ่มต้น และรอสัญญาณแข่งขันจากคณะกรรมการ

(๕) เมื่อคณะกรรมการให้สัญญาณแข่งขัน หุ่นยนต์จึงเริ่มทำภารกิจโดยทำงานแบบอัตโนมัติไม่อนุญาตให้ควบคุมหุ่นยนต์โดยวิธีอื่นใด เช่น ควบคุมด้วยรีโมท ควบคุมด้วยระบบช่องสัญญาณ เป็นต้น

(๖) ทีมที่เข้าแข่งขันลำเลยงกระโปงไปยังพื้นที่เก็บกระโปงตามพื้นที่สีที่กำหนด สีเขียว วางไว้ที่พื้นที่เก็บกระโปงสีเขียว สีเหลืองวางไว้ที่พื้นที่เก็บกระโปงสีเหลือง และสีแดงวางไว้ที่พื้นที่เก็บกระโปง

๖.๒.๖ วิธีนับคะแนน

(๑) เก็บกระโปงและนำมาวางที่พื้นที่เก็บกระโปง	+๑๐ คะแนน
(๒) หุ่นยนต์ลำเลยงวัตถุไปยังพื้นที่เก็บวัตถุจนครบทุกชิ้น และกลับมาที่จุดเริ่มต้นถือว่าทำภารกิจเสร็จสมบูรณ์	+๓๐ คะแนน
(๓) ถ้ากระโปงเคลื่อนออกจากจุดที่กำหนด	-๕ คะแนน
(๔) วางกระโปงผิดพื้นที่เก็บกระโปง (ผิดสี)	-๕ คะแนน
(๕) ถ้ากระโปงที่วางบนพื้นที่เก็บกระโปงล้ม กระโปงละ	-๕ คะแนน
(๖) หุ่นยนต์ขัดข้องขณะแข่งขันและต้องเริ่มใหม่	-๕ คะแนน
(๗) หุ่นยนต์ไม่ขัดข้องขณะแข่งขัน แต่ต้องการเริ่มใหม่ (Retry)	-๕ คะแนน
(๘) การเก็บกระโปงต้องใช้วิธี หนีบ จับ และยกลอยสูงจากพื้นเท่านั้นห้ามไถไปกับพื้น	-๕ คะแนน

๖.๒.๗ การขอเริ่มต้นใหม่ (Retry)

(๑) ผู้เข้าประกวดขอเริ่มต้นใหม่ต้องให้คณะกรรมการตัดสินใจอนุญาตก่อน จึงเริ่มต้นใหม่ได้และนำหุ่นยนต์ไปวางที่จุดเริ่มต้น

(๒) ผู้เข้าประกวดสามารถขอเริ่มต้นใหม่ได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง แต่จะถูกตัดคะแนนครั้งละ ๕ คะแนน และวัตถุที่อยู่ในสนามต้องอยู่ในตำแหน่งเดิม โดยถือเป็นอุปสรรคของการแข่งขัน

๖.๒.๘ ข้อบังคับ

(๑) กรณีที่หุ่นยนต์ขัดข้องขณะแข่งขัน ผู้แข่งขันสามารถนำหุ่นยนต์มาแก้ไขได้ ณ จุดที่คณะกรรมการกำหนดให้ เมื่อแก้ไขเสร็จต้องนำหุ่นยนต์ไปวางที่จุดเริ่มต้นเพื่อเริ่มการแข่งขันใหม่ แต่จะถูกตัดคะแนนทุกครั้งที่มีการแก้ไข ครั้งละ ๕ คะแนน และเวลาในการแข่งขันจะดำเนินต่อไปจนครบระยะเวลาที่กำหนดไว้ การเริ่มต้นแข่งขันใหม่จะนับคะแนนให้เฉพาะภารกิจที่ทำได้อ่อนหน้านี้เท่านั้น

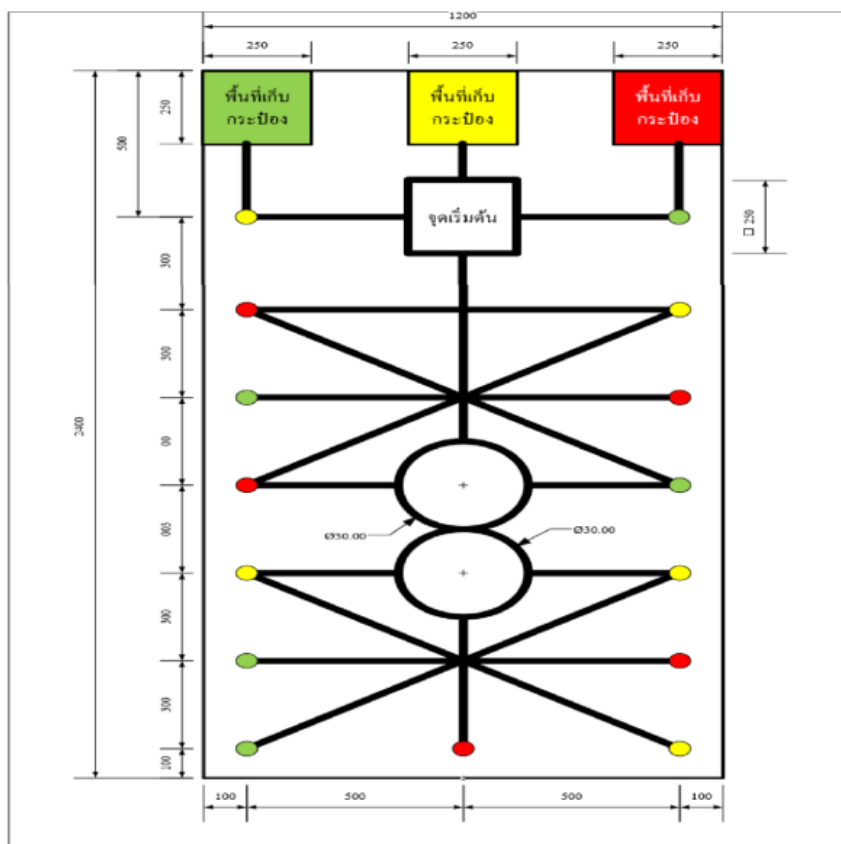
(๒) กรณีที่หุ่นยนต์ไม่สามารถออกจากจุดเริ่มต้นหรือออกจากจุดเริ่มต้นแล้วไม่สามารถทำภารกิจต่อได้ (หยุดอยู่กับที่) ภายในเวลา ๒๐ วินาที กรรมการให้เริ่มต้นใหม่

(๓) แต่ละทีมแข่งได้ ๒ รอบ และนำคะแนนสูงสุด มาเรียงลำดับหาผู้ชนะ กรณีที่ทำภารกิจสำเร็จแต่คะแนนเท่ากัน จะพิจารณาทีมที่ใช้เวลาน้อยที่สุดและจำนวนครั้งที่เริ่มต้นใหม่น้อยที่สุด เป็นผู้ชนะ

(๕) กรณีที่หมดเวลาและทำภารกิจไม่สำเร็จแต่คะแนนเท่ากันจะพิจารณาน้ำหนัก หุ่นยนต์ของทีมที่มีน้ำหนักที่น้อยที่สุดและจำนวนครั้งที่เริ่มต้นใหม่น้อยที่สุด เป็นผู้ชนะไม่อนุญาตให้ผู้ควบคุมทีม และบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องเข้าไปในพื้นที่แข่งขัน

(๗) ไม่อนุญาตให้ทีมที่เข้าแข่งขันนำหุ่นยนต์ออกจากพื้นที่ที่คณะกรรมการกำหนดใน ระหว่างการแข่งขัน

ภาพจำลองสนามแข่งขันหุ่นยนต์อัตโนมัติ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖



๖.๓ ดุลยพินิจของคณะกรรมการ

*** สภาพการณ์และกรณีใด ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขันทุกประเภทและทุกระดับ ที่ไม่ได้ระบุ ในกติกาให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ และการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖.๔ เกณฑ์การให้รางวัลการประกวด

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

*** ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

ใบสมัคร
การประกวดแข่งขันหุ่นยนต์
การแข่งขันทักษะวิชาการโรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

โรงเรียน.....
 สังกัด อบจ./ทน./ทม./ทต./อบต.....
 อำเภอ..... จังหวัด.....

ประเภทการแข่งขัน/ระดับ

การแข่งขันหุ่นยนต์บังคับมือ (Manual Control)

ชั้นประถมศึกษา

การแข่งขันหุ่นยนต์อัตโนมัติ (Automatic Control)

ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้ประกวด

๑. ชื่อ - สกุล..... ชั้น.....
 ๒. ชื่อ - สกุล..... ชั้น.....
 ๓. ชื่อ - สกุล..... ชั้น.....

ครูผู้ควบคุม

๑. ชื่อ - สกุล..... เบอร์มือถือ.....
 ๒. ชื่อ - สกุล..... เบอร์มือถือ.....

ขอรับรองว่าข้อความดังกล่าวถูกต้อง

(ลงชื่อ).....ผู้รับรอง

()

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา/ผู้อำนวยการสถานศึกษา

เกณฑ์การแข่งขันอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์

๑. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

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

๒. ประเภท และระดับชั้น (โรงเรียนมีสิทธิ์ส่งได้โรงเรียนละ ๑ ทีม ประกอบด้วยนักเรียน ๓ คน)

- ๒.๑ นักเรียนระดับชั้น ป ๔-๖
- ๒.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑-๓
- ๒.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔-๖

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าร่วมแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนไม่เกินทีมละ ๒ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ ขอบข่ายการดำเนินการแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งการแข่งขันออกเป็น ๒ รอบดังนี้

๓.๒.๑ รอบที่ ๑ กิจกรรมการตอบปัญหาทางวิทยาศาสตร์

- ขอบข่ายของเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในแต่ละระดับชั้น ความรู้ทั่วไปทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อมเหตุการณ์ปัจจุบัน

- ผู้เข้าแข่งขันทำข้อสอบแบบปรนัย ๒๐ ข้อ และข้อสอบแบบโจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ (PISA) จำนวน ๒ ข้อ (เวลาที่ใช้แข่งขัน ๖๐ นาที) แบ่งเนื้อหา ดังนี้

๑) เนื้อหาทั่วไป แบบปรนัย ๒๐ ข้อ (ครอบคลุมสาระวิทยาศาสตร์ชีวภาพวิทยาศาสตร์กายภาพ วิทยาศาสตร์โลก และอวกาศ อย่างละเท่า ๆ กัน)

๒) ความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ๒๐ ข้อ (บูรณาการกับสาระวิชาวิทยาศาสตร์)

๓) โจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ ๒ ข้อ (โจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ ทั้ง - ข้อนี้ แต่ละข้อประกอบด้วยข้อคำถามย่อยแบบเขียนอธิบาย คำตอบ และแบบเลือกตอบในรูปแบบต่าง ๆ ได้ตามความเหมาะสม)

- ผู้เข้าแข่งขันที่ทำคะแนนได้ลำดับที่ ๑-๑๒ ได้สิทธิ์เข้าแข่งขันรอบที่ ๒ ในกรณีที่มีทีมได้คะแนนรวมเท่ากันให้จัดลำดับจากคะแนนโจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติหากคะแนนดังกล่าวยังเท่ากันอีกให้พิจารณาจากการตอบปัญหาสดบนเวที หากคะแนนดังกล่าวยังเท่ากันอีกให้พิจารณาคะแนนในส่วนความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หากคะแนนดังกล่าวยังเท่ากันอีกให้พิจารณาคะแนนในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาทั่วไป

๓.๒.๒ รอบที่ ๒ กิจกรรมการตอบตอบปัญหาสดบนเวที จำนวน ๒๐ ข้อ คณะกรรมการเป็นผู้อ่านข้อคำถามโดยไม่มีข้อคำถามปรากฏ หากมีรูปภาพประกอบข้อคำถามจะแสดงบนจอหรือในกระดาษคำตอบ ให้ผู้เข้าแข่งขันฟังและตอบคำถามลงในกระดาษคำตอบ (เวลาที่ใช้แข่งขัน ๓๐ นาที เวลาที่ใช้ในแต่ละข้ออาจจะไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับความยากง่ายของข้อคำถาม)

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ กิจกรรมการตอบปัญหาทางวิทยาศาสตร์ (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

๔.๑.๑ เนื้อหาทั่วไป แบบปรนัย ๒๐ ข้อ ข้อ ๆ ละ ๑ คะแนน รวม ๒๐ คะแนน

๔.๑.๒ ความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ๒๐ ข้อ ๆ ละ ๑ คะแนนรวม

๒๐ คะแนน

๔.๑.๓ โจทย์สถานการณ์ตามแนวการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ ๒ ข้อๆ ละ ๑๐ คะแนนรวม

๒๐ คะแนน

๔.๑.๔ ผู้เข้าแข่งขันตอบปัญหาสดบนเวที จำนวน ๒๐ ข้อ ๆ ละ ๒ คะแนน รวม ๔๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

๕.๑ ทีมที่ผ่านเข้ารอบที่ ๒ (ลำดับที่ ๑-๑๒ ให้นำคะแนนการแข่งขันในรอบที่ ๑ และรอบที่ ๒ มารวมกันแล้วคิดเป็นร้อยละร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงินร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดงต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชยหมายเหตุ กรณีทีมใดได้คะแนนในรอบที่ ๓ มากกว่าหรือเท่ากับร้อยละ ๖๐ จะได้รับเหรียญทองแดง

๕.๒ นักเรียนที่ไม่ผ่านเข้ารอบ ๑๒ ทีมสุดท้ายทีมใดได้คะแนนในรอบที่ ๑ มากกว่าหรือเท่ากับร้อยละ ๖๐ จะได้รับเหรียญทองแดง ถ้าได้คะแนนน้อยกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วม

***ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. สถานที่แข่งขัน

๖.๑ การสอบปรนัย จัดสอบในห้องเรียน

๖.๒ การตอบสดบนเวที จัดเวทีสำหรับพิธีกรดำเนินการอ่านคำถามเป็นรายข้อ มีเวลาให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมตอบคำถามและจัดให้มีการแสดงคะแนนเป็นรายข้อ (real time)

ใบสมัคร

การประกวดแข่งขันอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์
การแข่งขันทักษะวิชาการโรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

ระดับ

- ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

โรงเรียน.....
สังกัด อบจ. /เทศบาล /อบต.....
อำเภอ.....จังหวัด.....

ผู้ประกวด

๑. ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....
๒. ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....
๓. ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....

ครูผู้ควบคุม

๑. ชื่อ - สกุล.....เบอร์มือถือ.....
๒. ชื่อ - สกุล.....เบอร์มือถือ.....

ขอรับรองว่าข้อความดังกล่าวถูกต้อง

(ลงชื่อ)

ผู้รับรอง

(

)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา/ผู้อำนวยการสถานศึกษา

เกณฑ์การประกวดแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

การแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show) เป็นกิจกรรมการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ ที่สร้างแรงบันดาลใจ และปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ ๔-๖
- ๑.๒ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ม. ๑-๓
- ๑.๓ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ม. ๔-๖

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

- ๒.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖
- ๒.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ม. ๑-๓
- ๒.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ม. ๔-๖

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน ทีมละ ๓ คน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๒ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด
- ๓.๒ ในการส่งรูปเล่มรายงานการแสดง Science Show ส่งจำนวน ๖ เล่ม
- ๓.๓ กำหนดให้มีผู้แสดงบนเวทีจำนวน ๓ คน เท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้บุคคลประกอบฉาก หรือทำหน้าที่ใด ๆ ประกอบการแสดงบนเวทีกิจกรรมการแสดงทางวิทยาศาสตร์(ยกเว้น ผู้ชมที่ถูกเชิญขึ้นไป ในช่วงเวลาที่เชิญผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมในการแสดง)
- ๓.๔ หากผู้เข้าแข่งขันเจ็บป่วยกะทันหันสามารถเปลี่ยนตัวผู้เข้าประกวดได้ โดยมีหนังสือรับรองจากผู้อำนวยการโรงเรียน
- ๓.๕ เวลาที่ใช้ในการแสดง
 - ๓.๕.๑ เวลาที่ใช้ในการแสดง ทีมละ ๑๓ - ๑๕ นาที กรณีที่ใช้เวลาเกินหรือขาด จะถูกหักคะแนนทีละ ๑ คะแนน (เศษวินาทีที่เกินหรือขาดตั้งแต่ ๓๐ วินาทีขึ้นไปให้ปัดเป็น ๑ นาที) ทั้งนี้การหักคะแนน เรื่องการใช้เวลาแสดง หักได้สูงสุดได้ไม่เกิน ๕ คะแนน ดังตาราง

แสดงเกิดเวลา ๑๕ นาที	แสดงจบก่อนเวลา ๑๕ นาที	หักคะแนน
๑ นาที	๑ นาที	๑
๒ นาที	๒ นาที	๒
๓ นาที	๓ นาที	๓
๔ นาที	๔ นาที	๔
๕ นาทีขึ้นไป	๕ นาทีขึ้นไป	๕

๓.๕.๒ เวลาในการจัดเตรียมอุปกรณ์ เพื่อใช้ในการแสดง ๕ นาที และเวลาในเก็บอุปกรณ์ การทำความสะอาดเวทีหลังการแสดง ๕ นาที (กรรมการจับเวลาเป็นผู้ให้สัญญาณในการเริ่มจัดเตรียมอุปกรณ์และเริ่มเก็บอุปกรณ์) ทั้งนี้การหักคะแนนเวลาในการจัดเตรียม, เก็บอุปกรณ์ และการทำความสะอาดเวทีหักได้สูงสุดได้ไม่เกิน ๑ คะแนน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ สารทางวิชาการ (๓๕ คะแนน)

- ๔.๑.๑ เนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ ๑๕ คะแนน
- อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้องตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ (๕ คะแนน)
 - อธิบายเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ได้กระชับชัดเจนเข้าใจง่าย (๕ คะแนน)
 - เนื้อหาที่น่าสนใจสอดคล้องตรงตามเล่มรายงาน (๕ คะแนน)
- ๔.๑.๒ การเชื่อมโยงกิจกรรม ๕ คะแนน
- มีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของกิจกรรมได้สอดคล้องกัน
- ๔.๑.๓ ความสำเร็จของการทดลอง
- มีการแสดงขั้นตอนการทดลองที่ชัดเจน (๕ คะแนน)
 - ทำการทดลองได้ประสบผลสำเร็จ (๕ คะแนน)
- ๔.๑.๔ รายงานการแสดงผล ๕ คะแนน
- รายงานการแสดงผล มีเนื้อหาถูกต้อง และมีองค์ประกอบครบถ้วนตามรูปแบบที่กำหนด

๔.๒ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (๓๐ คะแนน)

- ๔.๒.๑ ความแปลกใหม่ในการนำเสนอ
- มีการทดลองที่แปลกใหม่และน่าสนใจ (๕ คะแนน)
 - ใช้เทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่และน่าสนใจ (๕ คะแนน)

๔.๒.๒ การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ๑๐ คะแนน

- อธิบายหลักการทางวิทยาศาสตร์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้

วิทยาศาสตร์ได้ (๕ คะแนน)

- เชื่อมโยงความรู้จากหลักการทางวิทยาศาสตร์ มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และ

ยกตัวอย่างได้ชัดเจน น่าสนใจ (๕ คะแนน)

	๔.๒.๓ ความสามารถในการกระตุ้นความสนใจ	๑๐ คะแนน
ของการทดลองได้	- กระตุ้นความสนใจของผู้ชมให้เกิดข้อสงสัยที่นำไปสู่การหาคำตอบ	(๕ คะแนน)
	- การทดลองสนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ หรือ ชวนติดตาม	(๕ คะแนน)
	๔.๓ การแสดง (๓๕ คะแนน)	
เหมาะสม	๔.๓.๑ ความต่อเนื่องและปฏิภาณไหวพริบในการแสดง	๑๐ คะแนน
	- การแสดงมีความต่อเนื่องไม่ติดขัด	(๕ คะแนน)
	- ผู้แสดงมีปฏิภาณไหวพริบหรือแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างถูกต้อง	(๕ คะแนน)
	๔.๓.๒ การสื่อสารและการใช้ภาษา	๕ คะแนน
	- มีการพูดชัดถ้อยชัดคำ ออกเสียงถูกอักขระวิธี สุภาพและเหมาะสม	
	๔.๓.๓ การมีส่วนร่วมของผู้ชม	๕ คะแนน
	- ผู้ชมมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมหรือมีส่วนร่วมในการทำการทดลอง	
	๔.๓.๔ ความปลอดภัยในการแสดง	๕ คะแนน
ทำความเข้าใจ	- มีการทดลองที่ปลอดภัยไม่ก่อให้เกิดอันตราย ต่อผู้แสดงและผู้ชม หลังการแสดงต้อง	
	ทำความเข้าใจให้อยู่ในสภาพพร้อมสำหรับการแข่งขันลำดับต่อไป	
	๔.๓.๕ วัสดุ อุปกรณ์ ในการแสดง	๕ คะแนน
มิตรกับสิ่งแวดล้อม	- วัสดุที่นำขึ้นมาบนเวทีจะต้องนำมาใช้ประกอบการแสดง มีความประหยัด และเป็น	
	- โรงเรียนที่ทำการแสดงสามารถนำ <u>ไมโครโฟนไร้สาย</u> ไมค์ลอยพกพา Wireless	
	Microphone มาเอง เพื่อใช้ในการแสดง Science Show	
	๔.๓.๖ เวลาในการแสดง	๕ คะแนน
	- เวลาในการแสดง ๑๓-๑๕ นาที	

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. สถานที่แข่งขัน

๖.๑ เวทีการแข่งขัน มีพื้นที่หรือขนาดของเวที ๘ เมตร * ๖.๕ เมตร (พื้นที่ของเวทีต้องเรียบ แข็งแรงและอยู่ในระดับเดียวกันทั้งหมด มีจุดเชื่อมต่อปลั๊กไฟ ไม่น้อยกว่า ๒ จุด จัดเตรียมโต๊ะการแสดง (มีขนาดไม่น้อยกว่า ๖๐*๑๒๐ เซนติเมตร) และมีพื้นที่บริเวณให้ผู้สนใจเข้าชมการแข่งขันได้ไม่น้อยกว่า ๗๐ ที่นั่ง

๖.๒ สถานที่จัดการแข่งขันต้องจัดเตรียมระบบเครื่องเสียง เช่น เครื่องขยายเสียง ลำโพง ไมค์ลอย(ควรมี ๒ ชุด ชุดละ ๓ ตัว) ถ่านไฟฉาย ฯลฯ

๖.๓ สถานที่จัดการแข่งขันต้องจัดเตรียมอุปกรณ์ เพื่อความปลอดภัย เช่น ถังดับเพลิง และอุปกรณ์ทำความสะอาด เช่น ไม้กวาด ไม้ถูพื้น ถังขยะ ถังน้ำ

๗. ส่วนประกอบรายงานการแสดง

๑. คำนำ

๒. สารบัญ

๓. มุลเหตุจูงใจ

๔. เนื้อหาโดยย่อ

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

๕. บรรณานุกรม (ไม่จำกัดจำนวนหน้า)

๖. ภาคผนวก จำนวนไม่เกิน ๕ หน้า

หมายเหตุ ขนาดของกระดาษเขียนรายงานให้ใช้กระดาษ ขนาดเอ ๔ พิมพ์หน้าเดียว ความยาวไม่เกิน ๕ หน้า (จากข้อ ๑ - ๔) อาจมีภาคผนวกได้อีกไม่เกิน ๕ หน้าและบรรณานุกรมไม่จำกัดจำนวนหน้า และส่งรายงาน จำนวน ๖ ชุด

ใบสมัคร

การประกวดแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show)

การแข่งขันทักษะวิชาการโรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

ระดับ

- นักเรียนประถมศึกษาปีที่ ๔-๖
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

โรงเรียน.....

สังกัด อบจ. /เทศบาล /อบต.....

อำเภอ.....จังหวัด.....

ผู้ประกวด

๑. ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....
๒. ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....
๓. ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....

ครูผู้ควบคุม

๑. ชื่อ - สกุล.....เบอร์มือถือ.....
๒. ชื่อ - สกุล.....เบอร์มือถือ.....

ขอรับรองว่าข้อความดังกล่าวถูกต้อง

(ลงชื่อ)

ผู้รับรอง

(

)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา/ผู้อำนวยการสถานศึกษา

เกณฑ์การประกวดโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์

๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑- ๓

๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ ๓ คน

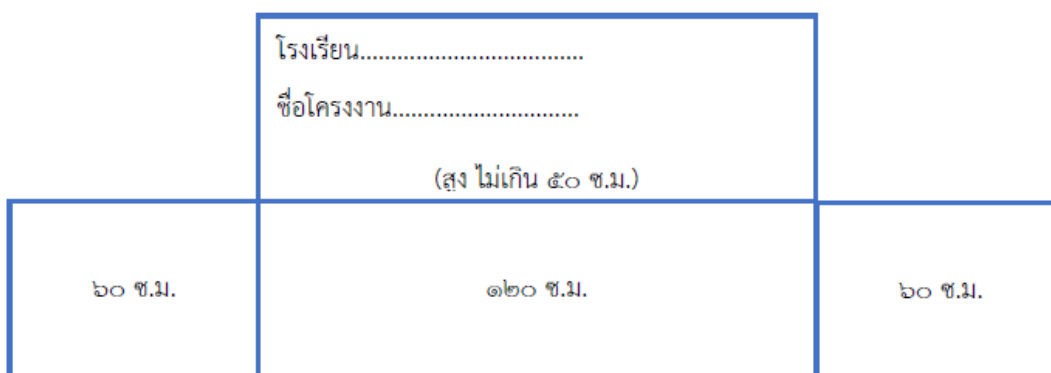
๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เป็นโครงการที่ดำเนินการแล้วเสร็จในปีการศึกษา ๒๕๖๖ หรือปีการศึกษาปัจจุบัน

๓.๒ ต้องเป็นโครงการประยุกต์ใช้งานซอฟต์แวร์ ในลักษณะต่างๆ หรือเป็นการพัฒนาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาระบบงานต่างๆ โดยการใช้ภาษาคอมพิวเตอร์ หรือใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการพัฒนาโครงการก็ได้ หรือปัญญาประดิษฐ์, Mobile Application โดย ๑ โครงการ ส่งเข้าประกวด ได้เพียง ๑ รายการแข่งขัน เท่านั้น (หากตรวจสอบพบในภายหลังจะตัดสิทธิ์ทุกรายการ)

๓.๓ ให้จัดส่งรายงานโครงการตามรูปแบบที่กำหนด จำนวน ๕ เล่ม ส่ง CD Clip VDO, Flash dive นำเสนอและสามารถอัปโหลดลง YouTube ที่แสดงขั้นตอนการทำงานของซอฟต์แวร์ของโครงการความยาวไม่เกิน ๕ นาที จำนวน ๑ แผ่น ส่งคณะกรรมการจัดการแข่งขัน (***) ติดตามรายละเอียดการจัดส่งจากผู้จัดการประกวดแข่งขัน)

๓.๔ จัดบอร์ดเพื่อนำเสนอโครงการ โดยบอร์ดมีมาตรฐานดังนี้



โดยไม่ต้องมีอุปกรณ์ประดับตกแต่งเพื่อความสวยงาม หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง เพราะไม่มีผลต่อคะแนนและการตัดสิน

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันนำเสนอต่อคณะกรรมการและตอบข้อซักถาม ใช้เวลาที่มละประมาณ ๕-๑๐ นาที

๓.๖ ผลการตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

๓.๗ หากผู้เข้าแข่งขันเจ็บป่วยกะทันหันสามารถเปลี่ยนตัวผู้เข้าประกวดได้ โดยมีหนังสือรับรองจากผู้อำนวยการโรงเรียน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารและสื่อนำเสนอ	๒๐ คะแนน
๔.๒ ประโยชน์และความสำคัญ	๓๐ คะแนน
๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน
๔.๔ กระบวนการและขั้นตอนการทำโครงการฯ	๑๕ คะแนน
๔.๕ การนำเสนอโครงการ	๑๐ คะแนน
๔.๖ การส่งเอกสารโครงการตรงเวลา	๕ คะแนน
***หมายเหตุ หากมีการส่งล่าช้ากว่าที่กำหนดให้ตัดคะแนนวันละ	๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การได้รับรางวัล

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

๖. รูปแบบการเขียนรายงาน

ปกนอก

เรื่อง.....
 โดย ๑.....
 ๒.....
 ๓.....
 ชั้น.....โรงเรียน.....
 สังกัด.....

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์
 เนื่องในงานแข่งขันทักษะวิชาการ ครั้งที่.....ปีการศึกษา.....
 วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ปกใน

เรื่อง.....
 โดย ๑.....
 ๒.....
 ๓.....
 ชั้น.....โรงเรียน.....
 สังกัด.....
 ครูที่ปรึกษา.....

เนื้อหา ประกอบด้วย

- บทคัดย่อ
- กิตติกรรมประกาศ
- สารบัญ
- สารบัญตาราง (ถ้ามี)
- สารบัญรูปภาพ (ถ้ามี)
- บทที่ ๑ บทนำ
- บทที่ ๒ เอกสารที่เกี่ยวข้อง
- บทที่ ๓ อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ

- บทที่ ๔ ผลการดำเนินงาน
- บทที่ ๕ สรุปผลการดำเนินงาน/อภิปรายผลการดำเนินงาน
- บรรณานุกรม
- ภาคผนวก

โดยกำหนดให้ บทที่ ๑ ถึงบทที่ ๕ ความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้า ภาคผนวก เช่น คู่มือการใช้โปรแกรม ความยาวไม่เกิน ๑๐ หน้า ขนาดของกระดาษเขียนรายงานใช้กระดาษ A๔ พิมพ์หน้าเดียว จัดทำรายงานจำนวน ๕ เล่ม ส่งให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนวันแข่งขัน ๒ สัปดาห์

ใบสมัคร

การประกวดแข่งขันโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์
การแข่งขันทักษะวิชาการโรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

ระดับ

- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

โรงเรียน.....

สังกัด อบจ. /เทศบาล /อบต.....

อำเภอ.....จังหวัด.....

ผู้ประกวด

๑. ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....
๒. ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....
๓. ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....

ครูผู้ควบคุม

๑. ชื่อ - สกุล.....เบอร์มือถือ.....
๒. ชื่อ - สกุล.....เบอร์มือถือ.....

ขอรับรองว่าข้อความดังกล่าวถูกต้อง

(ลงชื่อ)

ผู้รับรอง

(

)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา/ผู้อำนวยการสถานศึกษา

เกณฑ์การประกวดแข่งขันการสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖

๒. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ใช้โปรแกรม Paint ที่มาพร้อมระบบ ปฏิบัติการ Windows ในการแข่งขันเท่านั้น

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

๓.๓ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๓.๔ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนดซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

- นักเรียนวาดภาพในลักษณะการออกแบบตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

(Cartoon Character Design) จำนวน ๔ ลักษณะ ใน ๑ หน้าจอ

๓.๕ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ

นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๓.๖ ใช้เวลาในการแข่งขัน ๒ ชั่วโมง

๓.๗ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

การออกแบบตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก (Cartoon Character Design) หมายถึง การออกแบบตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรม Paint จำนวน ๑ ตัว โดยออกแบบลักษณะโดดเด่นของบุคลิกตัวการ์ตูนนั้น ๔ ลักษณะ เช่น การแสดงกริยาท่าทาง (เดิน นั่ง นอน เปิดประตู ฯลฯ) การแสดงอารมณ์ (โกรธ ดีใจ เสียใจ ฯลฯ) กิจกรรมหรือการกระทำ (เล่นกีฬา ทำอาหาร ฯลฯ) เป็นต้น โดยอาจมีองค์ประกอบเพิ่มเติมเพื่อความสมบูรณ์ของตัวการ์ตูน ให้อยู่ภายใน ๑ หน้าจอ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน ๓๐ คะแนน

๔.๒ การออกแบบลักษณะของผลงาน ๒๕ คะแนน

๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์ ๒๕ คะแนน

๔.๔ ความสวยงาม ๒๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

ใบสมัคร

การประกวดแข่งขันแข่งขันการสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
การแข่งขันทักษะวิชาการโรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

ระดับ

- ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

โรงเรียน.....

สังกัด อบจ. /เทศบาล /อบต.....

อำเภอ.....จังหวัด.....

ผู้ประกวด

๑. ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....
๒. ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....

ครูผู้ควบคุม

๑. ชื่อ - สกุล.....เบอร์มือถือ.....
๒. ชื่อ - สกุล.....เบอร์มือถือ.....

ขอรับรองว่าข้อความดังกล่าวถูกต้อง

(ลงชื่อ)

ผู้รับรอง

(

)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา/ผู้อำนวยการสถานศึกษา