

๑. เกณฑ์การประกวดเลื่อนวัตรกรรมทางการศึกษา

๑. ระดับผู้เข้าประกวด

ครูผู้สอนในโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

๒. จำนวนผู้เข้าประกวด

ไม่จำกัดจำนวน

๓. เวลาที่ใช้ในการประกวด

นำเสนอ และตอบข้อซักถามของคณะกรรมการฯ ไม่เกิน ๑๒ นาที / ๑ สื่อ

๔. วิธีการประกวด

๔.๑ ผู้เข้าประกวดต้องส่งรายงานฉบับสมบูรณ์ ๕ บท จำนวน ๓ ชุด (พิมพ์ด้วยกระดาษ A๔) โดยให้ส่งกองการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ให้คณะกรรมการ ภายในวันที่

๒๙ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

๔.๒ ผู้เข้าประกวดจะต้องจับสลากเพื่อจัดลำดับ ก่อนการประกวด ๓๐ นาที

๔.๓ ผู้เข้าประกวดสามารถจัดเตรียมสื่อวัตรกรรมภายในห้อง ก่อนการประกวด ๑๕ นาที

๔.๔ ผู้เข้าประกวดต้องนำเสนอสื่อวัตรกรรมต่อคณะกรรมการ เพื่อให้คณะกรรมการได้ซักถาม

๔.๕ ผู้เข้าประกวดต้องส่งมารายงานตัวก่อนการประกวดแข่งขัน ๖๐ นาที (หากมารายงานตัวพ้นจากเวลาที่กำหนด ให้กรรมการฯ พิจารณาตัดสิทธิ์การเข้าประกวด

๔.๖ กรณีแข่งขันเดี่ยว ไม่ให้มีการเปลี่ยนตัว

หมายเหตุ

๑. การนับจำนวนหน้าให้นับจากหน้าปก - หน้าสุดท้าย (ไม่นับปกหลัง) รวมไม่เกิน ๕๐ หน้า

๒. ใช้ผลงานตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๕-๒๕๖๗

๕. เกณฑ์การให้คะแนน เต็ม ๑๐๐ คะแนน ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๑. รูปแบบการผลิตสื่อ ๑.๑ ออกแบบสื่ออย่างเป็นระบบ เนื้อหามีความสัมพันธ์สอดคล้องกับแผนการเรียนรู้ ๑.๒ ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ๑.๓ เป็นสื่อที่ไม่ลอกเลียนแบบผู้อื่นมาโดยตรง ๑.๔ เป็นสื่อที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ให้แก่นักเรียน	๒๐
๒. คู่มือการผลิตและขั้นตอนการใช้สื่อ ๒.๑ มีเทคนิคและกระบวนการผลิตที่ชัดเจน ๒.๒ มีเนื้อหาสอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ๒.๓ การนำเสนอสื่อเป็นไปตามลำดับขั้นตอนของหลักวิชาการ ๒.๔ ความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้น / ช่วงชั้น ๒.๕ มีคุณค่าและประโยชน์กับผู้สอน และผู้เรียน	๒๐

เกณฑ์การให้คะแนน เต็ม ๑๐๐ คะแนน (ต่อ)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๓. สรุปรายงานผลการนำไปใช้ ๓.๑ มีเอกสารรายงานผลการนำไปใช้ที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ ๓.๒ มีเอกสารเผยแพร่เป็นรูปธรรมเป็นที่ยอมรับและตรวจสอบได้ ๓.๓ มีเอกสารแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เกิดจากการใช้สื่อ ๓.๔ รายงานการใช้จัดทำเพื่อแสดงผล และยืนยันประโยชน์ของสื่อต่อการเรียนการสอน ***มีใช้จัดทำเพื่อการประกวดสื่อเท่านั้น	๒๐
๔. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิต ๔.๑ มีความทันสมัยแปลกใหม่ ๔.๒ มีความคงทน ประหยัด ง่ายในท้องถิ่น ๔.๓ ใช้ประกอบการสอนได้ง่ายและสะดวก ๔.๔ การจัดแสดงเรียบง่าย และมีคุณค่า	๒๐
๕. การนำเสนอต่อคณะกรรมการ ๕.๑ ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอ ๕.๒ มีเทคนิคในการนำเสนอที่เหมาะสมน่าสนใจ ๕.๓ มีความมั่นใจชัดเจนในการตอบคำถาม ๕.๔ บุคลิกภาพ ท่วงท่า วาจาของผู้รายงาน	๒๐

หมายเหตุ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. รางวัลการประกวด

- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง	คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	๘๐	คะแนนขึ้นไป
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน	คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	๗๐-๗๙	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง	คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	๖๐-๖๙	คะแนน
- เกียรติบัตรเข้าร่วมกิจกรรม			

๒. เกณฑ์การแข่งขันโครงการสังคมศึกษา

๑. ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๒ - ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๕
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๒ - ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๕

๒. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ โรงเรียนละ ๑ ทีม (ทีมละ ๓ คน)
- ๒.๒ ให้แต่ละโรงเรียนเลือกโครงการในแต่ละระดับไม่เกิน ๑ โครงการ

๓. เวลาที่ใช้ในการประกวด

๓.๑ นำเสนอพร้อมกับคณะกรรมการซักถามไม่เกิน ๑๘ นาที/ ๑ โครงการ (เวลาที่ใช้ในการนำเสนอไม่เกิน ๙ นาที และเวลาตอบข้อซักถามไม่เกิน ๙ นาที)

๔. วิธีการแข่งขัน

๔.๑ ให้ผู้เข้าประกวดทำรายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ มีจำนวนหน้า ๕๐ หน้า ใช้อักษร TH Sarabun PSK (เฉพาะเนื้อหาและภาคผนวก) จำนวน ๓ ชุด (พิมพ์ด้วยกระดาษ A๔) ส่งที่กองการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม อบจ.ศรีสะเกษ ในวันที่ ๒๙ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

๔.๒ ผู้เข้าประกวดจัดทำป้ายแสดงโครงการ ประกอบด้วยวัสดุเป็นแผ่น ๓ แผ่น แผ่นกลางมีขนาด ๖๐x๑๒๐ เซนติเมตร แผ่นข้างมีขนาด ๖๐x๖๐ เซนติเมตร

๔.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องนำเสนอโครงการต่อคณะกรรมการ เพื่อให้คณะกรรมการซักถาม

	โรงเรียน..... ชื่อโครงการ..... (สูง ไม่เกิน ๕๐ ซม.)	
๖๐x๖๐ ซม.	๖๐x๑๒๐ ซม.	๖๐x๖๐ ซม.

๔.๔ ผู้เข้าประกวดต้องจับสลากเพื่อจัดลำดับก่อนการประกวด ๓๐ นาที

๔.๕ ผู้เข้าประกวดต้องนำเสนอโครงการต่อคณะกรรมการ เพื่อให้คณะกรรมการซักถาม

๔.๖ โครงการที่ส่งเข้าประกวด ต้องไม่เป็นโครงการที่ลอกเลียนแบบของผู้อื่น

๕. เกณฑ์การให้คะแนน เต็ม ๑๐๐ คะแนน ดังนี้

ตอนที่ ๑ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (๑๐ คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๑. ความแปลกใหม่ของโครงการ	๕
๒. การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	๕

ตอนที่ ๒ การเขียนรายงาน (๒๒ คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามแบบฟอร์มการเขียนรายงานการจัดทำโครงการงาน (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- มีครบทุกหัวข้อ และจัดลำดับถูกต้อง	๕
- มีครบทุกหัวข้อ แต่จัดลำดับไม่ถูกต้อง	๓
- มีไม่ครบทุกหัวข้อ	๑

ตอนที่ ๒ การเขียนรายงาน (๒๒ คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๒. ความสมบูรณ์ของเนื้อหาในการเขียนรายงานการจัดทำโครงการงาน (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	๑๐
- โครงการมีเนื้อหาครอบคลุมประเด็นที่ศึกษาไม่น้อยกว่า ๙๕%	๙
- โครงการมีเนื้อหาครอบคลุมประเด็นที่ศึกษาไม่น้อยกว่า ๘๕%	๗
- โครงการมีเนื้อหาครอบคลุมประเด็นที่ศึกษาไม่น้อยกว่า ๗๕%	๕
- โครงการมีเนื้อหาครอบคลุมประเด็นที่ศึกษาไม่น้อยกว่า ๖๕%	๓
- โครงการมีเนื้อหาครอบคลุมประเด็นที่ศึกษาไม่น้อยกว่า ๕๕%	๑
๓. การใช้ภาษา (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- ใช้ภาษาถูกหลักเกณฑ์ไวยากรณ์	๕
- มีการสะกดคำผิดไม่เกิน ๓ คำ	๓
- มีการสะกดคำผิดมากกว่า ๓ คำ	๑
๔. เอกสารอ้างอิง (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- เอกสารอ้างอิงมีความเกี่ยวข้องกับโครงการงานไม่น้อยกว่า ๙๕%	๓
- เอกสารอ้างอิงมีความเกี่ยวข้องกับโครงการงานไม่น้อยกว่า ๘๕%	๒
- เอกสารอ้างอิงมีความเกี่ยวข้องกับโครงการงานไม่น้อยกว่า ๗๕%	๑

หมายเหตุ

- รูปเล่มรายงานที่มีจำนวนหน้าเกิน ๕๐ หน้า จะถูกตัดคะแนน ๕ คะแนน
- รูปเล่มรายงานที่ส่งไม่ตามเวลาที่กำหนด ให้นำส่งในวัน โดยจะถูกตัดคะแนน ๕ คะแนน

ตอนที่ ๓ วิธีดำเนินงาน (๑๘ คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๑. การกำหนดปัญหา (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	๑๐
- ประเด็นปัญหา มีความเฉพาะเจาะจง และชัดเจนดีมาก	๕
- ประเด็นปัญหา มีความเฉพาะเจาะจง แต่ยังไม่ชัดเจน	๓
- ประเด็นปัญหา ไม่เฉพาะเจาะจง	๑

ตอนที่ ๓ วิธีดำเนินงาน (๑๘ คะแนน) (ต่อ)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๒. การดำเนินงาน (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- ดำเนินงานเป็นลำดับขั้นตอน สื่อความหมายอย่างชัดเจนและเข้าใจง่าย	๗
- ดำเนินงานเป็นลำดับขั้นตอน สื่อความหมายอย่างชัดเจน	๕
- 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

ตอนที่ ๔ การนำเสนอ : จัดแสดงผลงาน (๒๐ คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนน
๑. การนำเสนอข้อมูล (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- จัดเรียงลำดับขั้นตอนในการนำเสนอมีความสมบูรณ์ไม่น้อยกว่า ๙๕%	๗
- จัดเรียงลำดับขั้นตอนในการนำเสนอมีความสมบูรณ์ไม่น้อยกว่า ๘๕%	๕
- จัดเรียงลำดับขั้นตอนในการนำเสนอมีความสมบูรณ์ไม่น้อยกว่า ๗๕%	๓
- จัดเรียงลำดับขั้นตอนในการนำเสนอมีความสมบูรณ์ไม่น้อยกว่า ๖๕%	๑
๒. มีการใช้วัสดุอุปกรณ์ประกอบการแสดงโครงงานที่เหมาะสม (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- อุปกรณ์ประกอบการแสดงโครงงานมีความเหมาะสมทั้งหมด	๓
- อุปกรณ์ประกอบการแสดงโครงงานบางส่วนมีความเหมาะสม	๒
- อุปกรณ์ประกอบการแสดงโครงงานไม่เหมาะสม	๑
๓. รูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ (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	๒
- สะอาด ตัวหนังสือ และสีที่ใช้ไม่เหมาะสม	๑
๕. การใช้ผังโครงงานตามขนาดที่กำหนด (เลือกให้คะแนน ๑ ข้อ)	
- ใช้ผังโครงงานตามขนาดที่กำหนด	๒
- ใช้ผังโครงงานแตกต่างจากขนาดที่กำหนด	๑

ตอนที่ ๕ การนำเสนอ : การบรรยาย (๒๐ คะแนน)

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 สามารถนำเสนอด้วยวิธีการฉายภาพข้ามศีรษะหรือคอมพิวเตอร์

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. รางวัลการประกวด

- | | | | |
|--------------------------------------|--------------------|-------|-------------|
| - เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง | คะแนนตั้งแต่ร้อยละ | ๘๐ | คะแนนขึ้นไป |
| - เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน | คะแนนตั้งแต่ร้อยละ | ๗๐-๗๙ | คะแนน |
| - เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง | คะแนนตั้งแต่ร้อยละ | ๖๐-๖๙ | คะแนน |
| - เกียรติบัตรเข้าร่วมกิจกรรม | | | |

๓. การแข่งขันตอบปัญหาทางสังคมศึกษา

๑. ระดับชั้นของผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖

๒. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันในแต่ละระดับชั้น แข่งขันประเภททีม ๆ ละ ๒ คน

๓. วิธีการแข่งขัน

- ๓.๑ ให้รายงานตัว ณ สถานที่แข่งขัน ภายในเวลาที่กำหนด
- ๓.๒ หากมารายงานตัวช้ากว่าเวลาที่กำหนด ๑๕ นาที กรรมการไม่อนุญาตให้เข้าห้องสอบ
- ๓.๓ รูปแบบการแข่งขันและค่าคะแนน

๓.๓.๑ โรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ส่งข้อสอบให้กับคณะกรรมการตัดสิน เพื่อดำเนินการคัดเลือกข้อสอบตามเกณฑ์ ในเวลา ๐๘.๐๐ น.

๓.๓.๒ คณะกรรมการคัดเลือกข้อสอบตามเกณฑ์ที่กำหนด

ระดับประถมศึกษา จำนวน ๓๐ ข้อ

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย จำนวน ๕๐ ข้อ

ข้อสอบเป็นแบบปรนัย ชนิด ๔ ตัวเลือก

๓.๓.๓ เวลาในการทดสอบ

ระดับประถมศึกษา จำนวน ๑ ชั่วโมง

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย จำนวน ๑.๐๐ ชั่วโมง

๔. ขอบข่ายของปัญหาและวิชาที่ใช้แข่งขัน

๔.๑ ระดับประถมศึกษา

- | | |
|---|-------------|
| ๔.๑.๑ สารศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม | จำนวน ๖ ข้อ |
| ๔.๑.๒ สารหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม | จำนวน ๖ ข้อ |
| ๔.๑.๓ สารเศรษฐศาสตร์ | จำนวน ๖ ข้อ |
| ๔.๑.๔ สารภูมิศาสตร์ | จำนวน ๖ ข้อ |
| ๔.๑.๕ สารประวัติศาสตร์ | จำนวน ๖ ข้อ |

๔.๒ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย

- | | |
|---|--------------|
| ๔.๒.๑ สารศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม | จำนวน ๑๐ ข้อ |
| ๔.๒.๒ สารหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม | จำนวน ๑๐ ข้อ |
| ๔.๒.๓ สารเศรษฐศาสตร์ | จำนวน ๑๐ ข้อ |
| ๔.๒.๔ สารภูมิศาสตร์ | จำนวน ๑๐ ข้อ |
| ๔.๒.๕ สารประวัติศาสตร์ | จำนวน ๑๐ ข้อ |

๕. รางวัลการประกวด

- | | | | |
|--------------------------------------|--------------------|-------|-------------|
| - เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง | คะแนนตั้งแต่ร้อยละ | ๘๐ | คะแนนขึ้นไป |
| - เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน | คะแนนตั้งแต่ร้อยละ | ๗๐-๗๙ | คะแนน |
| - เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง | คะแนนตั้งแต่ร้อยละ | ๖๐-๖๙ | คะแนน |
| - เกียรติบัตรเข้าร่วมกิจกรรม | | | |

๔. เกณฑ์การแข่งขันตอบปัญหาคุณธรรม

๑. ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๕
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๒
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๕

๒. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันในแต่ละระดับชั้น แข่งขันประเภททีม ๆ ละ ๒ คน

๓. วิธีการประกวดและเกณฑ์การให้คะแนน

การแข่งขันครั้งนี้จะวัดผลทั้งด้านความรู้ กรอบแนวคิดของคุณธรรม และความรวดเร็วในการตอบปัญหา เช่น กรณี ๑๐ ทีม

๓.๑ ทั้ง ๑๐ ทีม เตรียมพร้อม ณ เส้นสตาร์ท เมื่อได้รับสัญญาณปล่อยตัว ทุกทีมออกจากเส้นสตาร์ทพร้อมกัน

๓.๒ มีกระดานคำถาม วางคว่ำเป็นระยะ ทีมละ ๕ ปัญหา เรียงลำดับปัญหาที่ ๑ - ๕ เหมือนกัน ทุกทีม

๓.๓ แต่ละทีมจะทำคำตอบในกระดานปัญหาตามลำดับ โดยปัญหาแต่ละข้อจะเป็นคำตอบแบบเลือกตอบ

ทั้งนี้ แต่ละข้อจะมีคะแนน ๑๐๐ คะแนน หากตอบถูกต้องทั้ง ๕ ข้อ จะได้คะแนนความรู้ ๕๐๐ คะแนน

๓.๔ เมื่อตอบปัญหาข้อสุดท้ายเรียบร้อยแล้ว จะวิ่งไปเส้นชัย แล้วเหยียบลูกโป่งให้แตก ทีมใดเหยียบลูกโป่งแตกก่อนจะได้คะแนนความเร็ว ๑๐ คะแนน ทีมอื่นจะได้คะแนนความเร็วลดหลั่นลงมา จนถึงทีมที่ช้าที่สุด จะได้คะแนนความเร็ว ๑ คะแนน

๓.๕ นำคะแนนความรู้ และคะแนนความเร็วรวมกัน (ทีมที่ทำลูกโป่งแตก อันดับ ๑ ตอบถูก ๔ ข้อ ได้คะแนนความรู้ ๔๐๐ คะแนน และได้คะแนนความเร็ว ๑๐ คะแนน ได้คะแนนรวม ๔๑๐ คะแนน ส่วนทีมที่ทำลูกโป่งแตกอันดับ ๙ ตอบถูก ๕ ข้อ ได้คะแนนความรู้ ๕๐๐ คะแนน และได้คะแนนความเร็ว ๒ คะแนน ได้คะแนนรวม ๕๐๒ คะแนน)

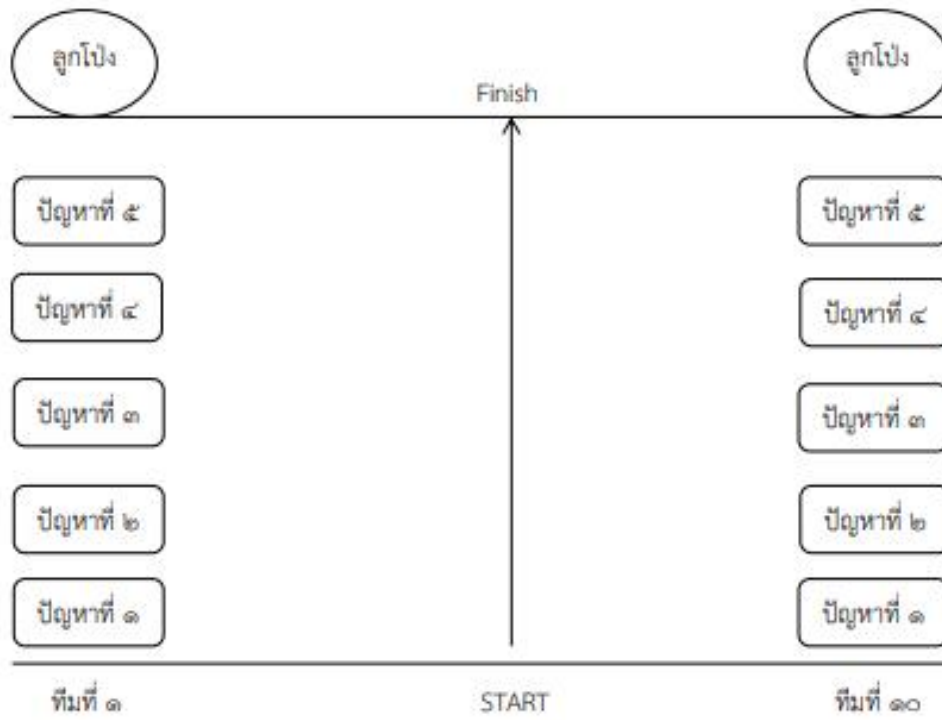
๓.๖ นำคะแนนรวมของทุกทีม มาจัดลำดับ จะได้ทีมชนะเลิศลำดับที่ ๑ - ๑๐

๓.๗ กรณีหากมีทีมเข้าแข่งขันจำนวนมาก เช่น ๑๐๐ ทีม ก็จะมีการแข่งขันรอบคัดเลือกเป็น ๑๐ รอบ รอบละ ๑๐ ทีม (โดยใช้วิธีจับสลากว่าทีมใดจะได้เข้าแข่งรอบใด) แล้วนำทีมชนะเลิศแต่ละรอบ มาแข่งขันกันในรอบชิงชนะเลิศ เพื่อหาผู้ชนะเลิศอันดับ ๑ ซึ่งเป็นทีมที่จะได้รับรางวัล

๔. รางวัลการประกวด

- | | | | |
|--------------------------------------|--------------------|-------|-------------|
| - เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง | คะแนนตั้งแต่ร้อยละ | ๘๐ | คะแนนขึ้นไป |
| - เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน | คะแนนตั้งแต่ร้อยละ | ๗๐-๗๙ | คะแนน |
| - เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง | คะแนนตั้งแต่ร้อยละ | ๖๐-๖๙ | คะแนน |
| - เกียรติบัตรเข้าร่วมกิจกรรม | | | |

หมายเหตุ : ผังสนามแข่งขัน



ภาคผนวก ก : รายละเอียดของปัญหา
แบบทำยเกณฑ์การประกวดแข่งขันตอบปัญหาคุณธรรม

๑. ลักษณะของปัญหา ให้เลือกข้อคำตอบ โดยทำเครื่องหมายถูก / ในช่องว่าง () เช่น

๑.๑ เอ กินกล้วยแล้วรำคาญในมือ จึงทิ้งเปลือกกล้วยไว้บนทางเดิน อาจทำให้คนอื่นเหยียบเปลือกกล้วยแล้วลื่นล้มได้ การกระทำของ เอ เป็นการกระทำระดับใด

() ดี () ปกติ/เว้นชั้ว () ชั้ว

๑.๒ บี กินกล้วยแล้วรำคาญเปลือกกล้วยในมือ จึงนำเปลือกกล้วยไปทิ้งในถังขยะ เพราะบี ไม่ได้ทำให้ทางเดินสกปรก การกระทำของบี เป็นการทำความดี ใช่ หรือ ไม่

() ใช่ () ไม่ใช่

๒. เพื่อให้ตอบคำถามได้ถูกต้อง

ผู้ตอบต้องมีความสามารถแยกแยะได้ว่า การกระทำแต่ละครั้ง แบ่งได้เป็น ๓ ระดับ คือ

๒.๑ ดี หมายถึง การกระทำเพื่อประโยชน์ของผู้อื่น/ส่วนรวม (สมชาย ซื้อข้าวให้เด็กเร่ร่อนกิน เพราะสงสาร)

๒.๒ ปกติ/เว้นชั้ว หมายถึง การกระทำเพื่อตนเอง แต่ก็ไม่ได้ทำให้ผู้อื่น/ ส่วนรวมเดือดร้อน (สมศักดิ์ซื้อกล้วยเดี่ยวกินเอง เพราะหิว)

๒.๓ ชั้ว หมายถึง การทำให้ผู้อื่น/ ส่วนรวมเดือดร้อน (สมบัติกินกล้วยเดี่ยวแล้ว ไม่ยอมจ่ายเงิน ทำให้เจ้าของร้านเดือดร้อน)

๓. ความดีเป็นเรื่องของเจตนา

ที่จะทำเพื่อผู้อื่น/ส่วนรวม การทำเพื่อตนเองนั้นไม่สามารถเรียกว่า ความดีเช่น ส้ม และ ฟ้า เข้าห้องเรียนตรงเวลาเหมือนกัน แต่ส้มทำเพราะกลัวถูกครูตี ส่วนฟ้าทำเพราะเกรงใจไม่ยอมให้เพื่อนเสียเวลา-คอย

๓.๑ ฟ้า ทำเพื่อผู้อื่น/ ส่วนรวม จึงเรียกว่า ทำความดี

๓.๒ แม้เข้าห้องเรียนตรงเวลาเหมือนกัน แต่ส้ม ทำเพื่อตนเอง จึงไม่สามารถเรียกว่า ทำความดี และส้มก็ไม่ได้ทำให้คนอื่นเดือดร้อน การกระทำของส้ม จึงอยู่ในระดับปกติ/ เว้นชั้ว

๔. คุณธรรมเชิงสัมพันธ์

คือ การเปรียบเทียบระดับของส่วนรวม และเลือกผลประโยชน์ของส่วนรวมในระดับ ที่ใหญ่กว่า ซึ่งเป็นการแก้ปัญหา เรื่องผลประโยชน์ทับซ้อน

๔.๑ เอ เป็นผู้จัดการโรงงานที่ต้องการมีผลกำไรมาก เพื่อต้องการนำมาแบ่งให้กับพนักงาน จึงปล่อยน้ำเสียลงในแม่น้ำ เพราะต้องการประหยัดงบประมาณการบำบัดน้ำเสีย การกระทำของเอ ในครั้งนี้ เพื่อประโยชน์ส่วนรวมในระดับของโรงงาน แต่ทำให้ผลประโยชน์ส่วนรวมของชุมชนริมน้ำ ที่เป็นส่วนรวมระดับใหญ่กว่าเสียหายดังนั้น การกระทำของเอ จึงเป็นการทำความชั่ว

๔.๒ จากกรณีดังกล่าว เป็นเรื่องผลประโยชน์ทับซ้อน คือ ผลประโยชน์ของส่วนรวมในระดับโรงงาน ขัดแย้งกับผลประโยชน์ส่วนรวมของชุมชนริมน้ำ คำถามคือ เอ ควรเลือกผลประโยชน์ส่วนรวมในระดับใด คำตอบที่ถูกต้องคือ เอ ควรเลือกผลประโยชน์ของส่วนรวมระดับชุมชนริมน้ำ ซึ่งเป็นส่วนรวมระดับใหญ่กว่าระดับโรงงาน

๕. ชุดคำถาม ที่ใช้ประเมินระดับของการกระทำ ๓ คำถาม

๕.๑ ทำเพื่อใคร (เพื่อจุดเจตนา ๑. ทำเพื่อตนเอง หรือ ๒. ทำเพื่อผู้อื่น/ ส่วนรวม)

๕.๒ ใครอื่นเดือดร้อน (เพื่อดูผลกระทบต่อผู้อื่น/ส่วนรวม ๑. ไม่มีใครเดือดร้อน หรือ ๒.ผู้อื่น/ส่วนรวม
ในระดับที่ใหญ่กว่า เดือดร้อน)

๕.๓ เป็นการกระทำระดับใด (๑. ดี ๒. ปกติ/เว้นชู้ ๓. ชั่ว)

๖. สมการคุณธรรม ที่ได้จากชุดคำถามตามข้อ ๕ จำนวน ๔ สมการ คือ

สมการที่ ๑ ตัวอย่าง	ทำเพื่อตนเอง + ผู้อื่น/ส่วนรวม ไม่ เดือดร้อน = ปกติ เอ จ่ายเงินซื้อกล้วยเดี่ยวกินเอง เพราะหิว เอ ทำเพื่อตนเอง + ผู้อื่น/ส่วนรวม ไม่ เดือดร้อน = ปกติ
สมการที่ ๒ ตัวอย่าง	ทำเพื่อตนเอง + ผู้อื่น/ส่วนรวม เดือดร้อน = ชั่ว บี กินกล้วยเดี่ยวกินแล้วไม่จ่ายเงิน ทำให้เจ้าของร้านเดือดร้อน บี ทำเพื่อตนเอง + เจ้าของร้านเดือดร้อน = ชั่ว
สมการที่ ๓ ตัวอย่าง	ทำเพื่อผู้อื่น/ ส่วนรวมเล็ก + ส่วนรวมใหญ่ ไม่ เดือดร้อน = ดี ส้ม ทำความสะอาดห้องหลังเลิกเรียน เพราะอยากให้ห้องสะอาด ส้ม ทำเพื่อห้องเรียน + โรงเรียน ไม่ เดือดร้อน = ดี
สมการที่ ๔ ตัวอย่าง	ทำเพื่อผู้อื่น/ ส่วนรวมเล็ก + ส่วนรวมใหญ่ เดือดร้อน = ชั่ว แดง แอบเอาถังขยะของโรงเรียนมาให้เพื่อนในห้องใช้ เพราะอยากให้ห้องสะอาด แต่ทำให้โรงเรียนสกปรก แดง ทำเพื่อห้องเรียน + โรงเรียน เดือดร้อน = ชั่ว

๕. การแข่งขันประกวดมารยาทไทย

๑. ระดับชั้นผู้เข้าแข่งขัน

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖

๒. จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันในแต่ละระดับชั้น แข่งขันประเภททีม ๆ ละ ๒ คน (ชาย ๑ คน, หญิง ๑ คน) และห้ามไม่ให้มีการเปลี่ยนตัวผู้เข้าแข่งขันทุกกรณีในระหว่างการแข่งขัน

๓. เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

เวลาในการแข่งขันในรอบตัดสิน คณะกรรมการสงวนสิทธิ์ในการกำหนดเพื่อความเหมาะสม

๔. ขอบข่ายของการแข่งขัน

ให้ผู้เข้าแข่งขันเริ่มแข่งขันประกวดมารยาทไทย ดังนี้

- ๔.๑ การกราบเบญจางคประดิษฐ์ (กราบพระ)
- ๔.๒ การถวายความเคารพพระมหากษัตริย์ (ตามแบบสากลนิยม)
- ๔.๓ การไหว้พระสงฆ์
- ๔.๔ การไหว้ผู้ใหญ่
- ๔.๕ การไหว้ผู้เสมอกัน
- ๔.๖ การเดินผ่านผู้ใหญ่ขณะยืน
- ๔.๗ การรับสิ่งของจากผู้ใหญ่ขณะยืน
- ๔.๘ การส่งของให้กับผู้ใหญ่ขณะนั่งเก้าอี้

๕. เกณฑ์การให้คะแนน (ตามระเบียบของสภาวัฒนธรรมแห่งชาติ) คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

๕.๑ ความถูกต้อง	๔๐	คะแนน
๕.๒ ความพร้อมเพรียง	๓๐	คะแนน
๕.๓ มารยาทและท่าทาง	๒๐	คะแนน
๕.๔ บุคลิกภาพและการแต่งกาย	๑๐	คะแนน

๖. รางวัลการประกวด

- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทอง	คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	๘๐	คะแนนขึ้นไป
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญเงิน	คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	๗๐-๗๙	คะแนน
- เกียรติบัตรระดับคุณภาพเหรียญทองแดง	คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	๖๐-๖๙	คะแนน
- เกียรติบัตรเข้าร่วมกิจกรรม			