



ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๖๓ ปีการศึกษา ๒๕๕๖

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.		สพม.				
	ป.1-3	ป.4-6	ม.1-3	ม.1-3	ม.4-6		
1. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด 1.1 การผูกเงื่อน เดินทรงตัวและโยนบอล 1.2 การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย 1.3 การจัดการค่ายพักแรม 1.4 การสร้างอุปกรณ์เพื่อให้บริการ	✓	✓	✓	✓	✓	ทีมละ 6 คน ทีมละ 6 คน ทีมละ 8 คน ทีมละ 6 คน	
2. กิจกรรมสถานักเรียน	✓		-	✓		ทีม 7-10 คน	
3. กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (Youth Counselor : YC)			✓	✓	✓	ทีมไม่เกิน 5 คน	
4. กิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน - การประกวดหนังสือเล่มเล็ก - การประกวดยุวบรรณารักษ์ส่งเสริมการอ่าน		✓	✓	✓	✓	ทีมละ 3 คน	
5. กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ 6.1 Cross word 6.2 A Math 6.3 คำคม 6.4 ซูโดกุ	✓	✓	✓	✓	✓	ทีม 2 คน / เดี่ยว ทีม 2 คน / เดี่ยว ทีม 2 คน / เดี่ยว เดี่ยว	
6.การประกวดมารชชิงความดี เพื่อสร้างความดีพื้นฐานสากล 5 ประการ	✓		✓	✓	✓	ทีม 80-100 คน	
รวม	1	3	10	10	10		
	6						
รวมทั้งสิ้น 6 กิจกรรม	20		20				
รวม 6 กิจกรรม	23 รายการ						

1. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี และยุวกาชาด

1. การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ – เนตรนารี หรือ ยุวกาชาด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 1) แข่งขันเป็นทีม ทีมละ 6 คน
- 2) จำนวนผู้เข้าแข่งขัน สถานศึกษาละ 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมการแข่งขันในการเดินทรงตัววางของบนศีรษะ โยนลูกบอล และผูกเงื่อนตามใบงาน ดังต่อไปนี้

3.1 เดินวางของบนศีรษะมือทั้งสองข้างกอดอก อ้อมสิ่งกีดขวาง ระยะทาง 10 เมตร ไปและกลับ

3.2 โยนลูกบอล(ใช้ลูกเทนนิส) ลงตะกร้า ระยะห่าง 2.5 เมตร

3.3 ผูกเงื่อน 4 เงื่อน

- 1) เงื่อนกระหวัดไม้สองชั้น
- 2) เงื่อนพิรอด
- 3) เงื่อนขัดสมาธิ
- 4) เงื่อนบ่วงสายธนู

3.4 ให้ผู้จัดการแข่งขันจัดเตรียมเชือกผูกเงื่อนที่มีขนาดเท่ากัน ยาว 2 เมตร จำนวน 5 เส้น และเชือกไนลอนขนาดเล็กกว่าเชือกผูกเงื่อน ยาว 2 เมตร จำนวน 1 เส้น

3.5 ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ-เนตรนารี หรือยุวกาชาด

4. เกณฑ์การให้คะแนน

4.1 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

1) ผลสำเร็จของการปฏิบัติงาน (75 คะแนน)

- | | |
|---|----------|
| 1.1 เดินวางของบนศีรษะ คนละ 4 คะแนน | 24 คะแนน |
| 1.2 โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า คนละ 3 คะแนน | 18 คะแนน |
| 1.3 ความถูกต้องของการผูกเงื่อน คนละ 3 คะแนน | 18 คะแนน |
| 1.4 ประสิทธิภาพของเชือกที่ผูกต่อกัน | 12 คะแนน |

1.4.1 ให้ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายดึงเชือกที่ผูกกับ ไม้กั้นต่อกันมาและเชือกบ่วงสายธนูที่ผูกกับตัว ถ้าหลุด ให้ตัด 4 คะแนน

1.4.2 ดูความเรียบร้อยของเงื่อน และปลายเชือกเงื่อนที่เชื่อมต่อเชือก 4 คะแนน

1.4.3 วัดความยาวของเชือกที่ผูกจากหลักถึงตัวผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้าย ทีมใดต่อเชือกได้ยาวที่สุดได้ 4 คะแนน และลดคะแนนทีมที่ได้ความยาวลดลงมาทุก 5 เซนติเมตรต่อ 1 คะแนน

1.5 การเลือกใช้เชือกให้เหมาะสมกับเงื่อน 3 คะแนน

2) ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม เครื่องแต่งกาย (20 คะแนน)

- | | |
|--|---------|
| 2.1) บทบาทของหัวหน้าทีมในการสั่งการ การควบคุมทีม | 5 คะแนน |
| 2.2) ลูกทีมเชื่อฟังและปฏิบัติตามคำสั่งอย่างมีวินัย | 5 คะแนน |
| 2.3) แต่งเครื่องแบบครบและถูกต้องทั้งหมด (แต่ง | |

เครื่องแบบไม่ครบหรือไม่ถูกต้อง ให้กรรมการใช้ดุลพินิจลด

คะแนนตามความเหมาะสม)

5 คะแนน

2.4 ความแคล่วคล่องว่องไว ความมีวินัย

5 คะแนน

3) เวลาที่ใช้

(5 คะแนน)

3.1) ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จโดยใช้เวลาน้อยที่สุด ได้คะแนน 5 คะแนน

3.2) ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จใช้เวลามากขึ้น ลดคะแนนลงตามส่วน ทุก 1 นาที ต่อ 1

คะแนน

4.2 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79

ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

6. คณะกรรมการตัดสิน

- จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน

คุณสมบัติกรรมการ

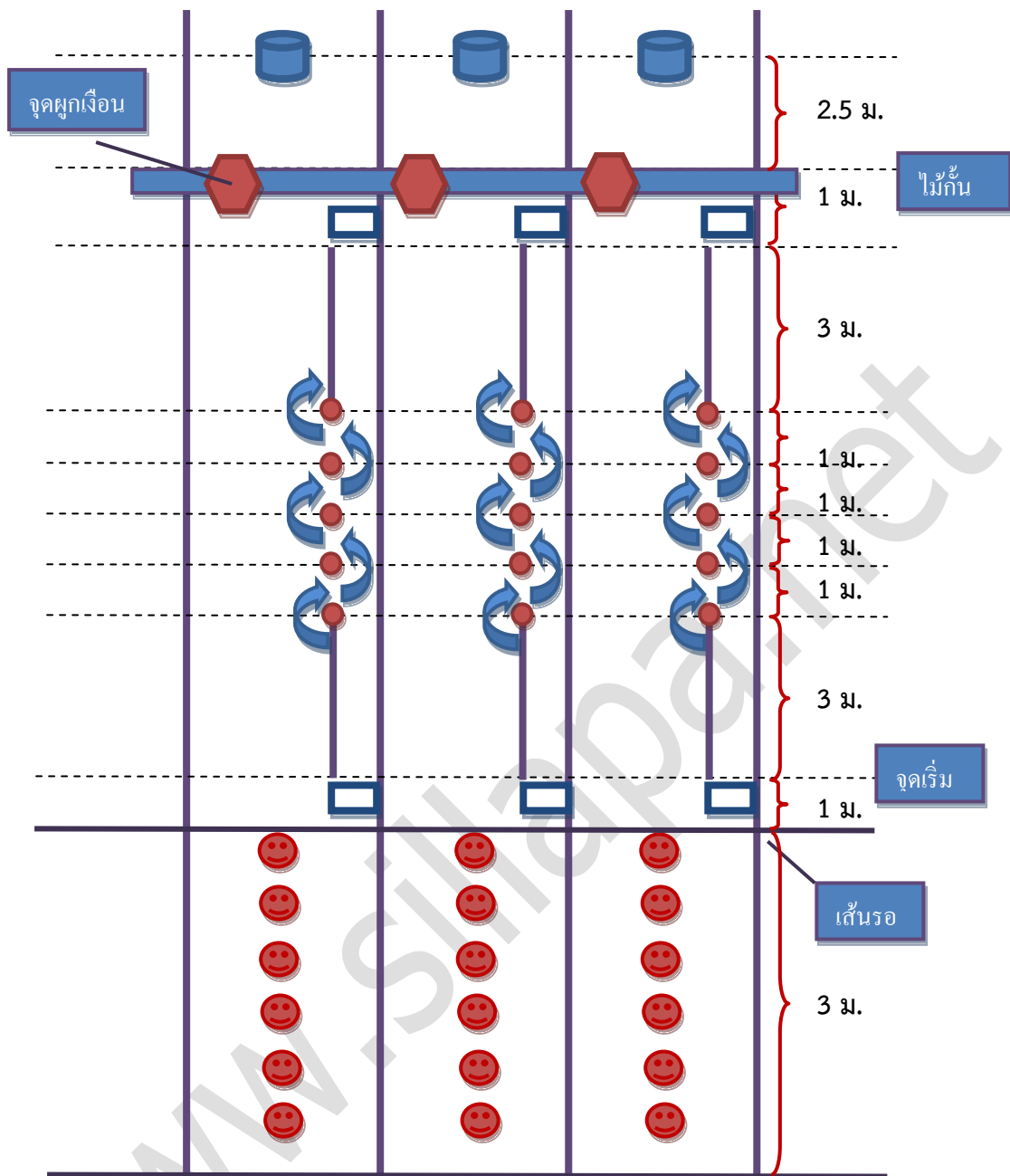
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความชำนาญในกิจกรรมลูกเสือ
- ครูผู้สอนลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวูดแบดจ์ 2 ท่อนขึ้นไป
- ครูผู้สอนยุวภาษาฯ โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมลูกเสือ







ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3

สถานที่แข่งขัน

สถานที่จัดแข่งขันควรเป็นลานกลางแจ้ง หรือห้องประชุม พื้นราบ



-  ตะกร้า
-  โต๊ะ
-  กรวย
-  เส้นตรงกว้าง 4 นิ้ว ยาว 3 ม.
-  ทีมผู้เข้าแข่งขัน
-  เส้นทางเดินอ้อมกรวย

แผนผังสนามแข่งขันเดินทรงตัวทวนของบสนีรัษะ

7. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ 1 - 3 จากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

7.2 ในกรณีที่ทีมที่มีทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากันมากกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ 1.1 เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ 1.2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 1.2 มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 1.2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

คำแนะนำสำหรับคณะกรรมการ

การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

1. ลูกเทนนิสสำหรับการแข่งขัน จำนวน 18 ลูก
2. ตะกร้าแชร์บอล ขนาดเท่ากัน 3 ใบ
3. สมุดลูกเสือปกแข็ง จำนวน 3 เล่ม
4. นาฬิกาจับเวลา 3 เรือน
5. เชือกผูกเงื่อน ขนาดเท่ากัน ยาว 2 เมตร จำนวน 15 เส้น
6. เชือกไนลอน เส้นเล็กกว่าเชือกผูกเงื่อน ความยาว 2 เมตร จำนวน 3 เส้น
7. ไม้กลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 1-2 นิ้ว ยาว 5 - 6 เมตร 2 อัน นำมาต่อกัน ผูกกับหลักไว้ เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันใช้ผูกเงื่อนและเป็นจุดกั้นสำหรับการโยนลูกเทนนิส
8. โต๊ะนักเรียนหรือโต๊ะอื่นที่มีขนาดใกล้เคียง จำนวน 6 ตัว ไม้สำหรับวางสมุดและลูกเทนนิส
9. ฉลากหมายเลข 1 - 6 ใส่กล่องทึบแสง จำนวน 3 ชุด
10. กรวยยางหรืออุปกรณ์อย่างอื่นที่มีลักษณะเดียวกัน จำนวน 15 อัน
11. กระดาษขาวหรือวัสดุอื่นที่มีลักษณะเดียวกัน ขนาด 2 นิ้ว จำนวน 3 ม้วน สำหรับตีเส้นตรงให้เดินทรงตัว

การจัดเตรียมสถานที่แข่งขัน

1. สถานที่สำหรับการแข่งขัน เป็นลานพื้นราบ
2. จัดทำลู่วิ่ง 3 ลู่วิ่ง ความยาวลู่วิ่ง 18 เมตร กว้าง 3 เมตร สำหรับผู้เข้าแข่งขันครั้งละ 3 ทีม แต่ละลู่วิ่งขีดเส้นทำเครื่องหมายและวางอุปกรณ์ดังนี้
 - ระยะ 3 เมตรแรก เป็นจุดยืนรอของสมาชิกทีมที่เข้าแข่งขัน
 - ระหว่างจุดรอถึงจุดเริ่มต้น ระยะ 1 เมตร วางโต๊ะ 1 ตัว สำหรับวางสมุดลูกเสือปกแข็ง 1 เล่ม
 - จากจุดเริ่มต้น ใช้เทปขาว 2 นิ้ว ตีเส้นตรงขนาดกว้าง 4 นิ้ว ยาว 3 เมตร แล้ววางกรวยที่ 1
 - จากกรวยที่ 1 ให้วางกรวยเรียงในแนวตรงต่อไปอีก 4 กรวย ระยะห่างระหว่างกรวย 1 เมตร
 - จากกรวยที่ 5 ให้ใช้เทปขาว 2 นิ้ว ตีเส้นตรงขนาดกว้าง 4 นิ้ว ยาว 3 เมตร ไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทาง
- ตัว
- จากจุดสิ้นสุดการเดินทาง ตัว วางโต๊ะ 1 ตัว ไม้สำหรับวางสมุดและวางตะกร้าใส่ลูกเทนนิส ตะกร้าละ 6 ลูก
- จากจุดสิ้นสุดการเดินทาง ตัว ถึงจุดผูกเงื่อน ระยะ 1 เมตร ปักหลักผูกไม้กันยาว 9 เมตร สูงจากพื้นไม่เกิน 30 เซนติเมตร ไม้สำหรับกันเป็นแนวโยนลูกบอลลงตะกร้า และไว้ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ 1 ผูกเงื่อนยึดติดกับไม้

- จากจุดไม้กั้น ระยะ 2.5 เมตร ให้วางตะกร้าแชร์บอลคู่ละ 1 ใบ โดยอาจจะนำหินหรืออิฐผูกไว้นอก
ก้นตะกร้าเพื่อถ่วงยึดกับพื้นกันล้มได้ แต่ห้ามใช้วัสดุอื่นใดใส่ไว้ในตะกร้า

3. ให้ผู้เข้าแข่งขันยืนเข้าแถวที่จตุรพิธจากจุดเริ่มต้น 1 เมตร ห้ามผู้เข้าแข่งขันออกจากจตุร
พิธกว่าผู้เข้าแข่งขันคนก่อนจะกลับมาสัมผัสมือ

4. ขณะแข่งขันควรให้ผู้เข้าแข่งขันถอดหมวก

การดำเนินการแข่งขัน

1. แจกใบงานให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมพร้อมๆกัน (ครั้งละ 3 ทีม) ให้เวลาแต่ละทีมอ่านใบงาน และ
สังเกตการสั่งงาน การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

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

3. มอบเชือกที่จัดเตรียมไว้ให้แก่นายหมู่ หมู่ละ 6 เส้น (ประกอบด้วยเชือกผูกเงื่อน 5 เส้น และ
เชือกไนลอน 1 เส้น) เพื่อให้ให้นายหมู่ดำเนินการมอบเชือกให้สมาชิกคนละ 1 เส้น เพื่อใช้ในการแข่งขัน

**เมื่อได้เชือกประจำตัวแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจัดการเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสือ เสร็จ
แล้วให้ร้อยไว้กับหูกางเกง/กระโปรงหรือเข็มขัดของแต่ละคน**

4. เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด จึงเริ่มปฏิบัติตามใบงาน และเริ่มจับเวลา

5. เริ่มการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ 1 เดินจากจตุรพิธมาที่โต๊ะวางสมุด หยิบสมุดลูกเสือปกแข็ง
วางบนศีรษะ เอามือกอดอก เดินจากจุดเริ่มต้นเหยียบไปบนเส้นตรงที่จัดไว้ ถึงกรวยให้เดินอ้อมกรวยแบบงู
เลื้อย 5 กรวย ผ่านกรวยสุดท้ายแล้วให้เดินตรงไปตามเส้นจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทางตัว หยิบสมุดจาก
ศีรษะวางไว้บนโต๊ะตัวที่ 2 หยิบลูกเทนนิสในตะกร้าบนโต๊ะ 1 ลูก เดินไปที่จุดไม้กั้น โยนลูกเทนนิส 1 ลูก
ลงตะกร้า (ถ้าไม่ลงตะกร้าหรือลงแต่ลูกเทนนิสไม่อยู่ในตะกร้า ตัดคนละ 3 คะแนน) เสร็จแล้วให้ดึงเชือก
ประจำตัวจากที่เก็บออกมาใช้ผูกเงื่อนกระหวัดไม้ 2 ชั้นกับไม้กั้นตรงจุดที่กำหนด แล้วดึงปลายเชือกไปทาง
จุดเริ่มต้นให้ตึง ทิ้งปลายเชือกไว้ เดินไปหยิบสมุดปกแข็งจากบนโต๊ะตัวที่ 2 วางบนศีรษะ เอามือกอดอก
เดินย้อนกลับไปตามเส้นทางเดิมจนถึงจุดเริ่มต้น หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะ แล้ววิ่งไปสัมผัสมือกับสมาชิก
ผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปเพื่อเข้าปฏิบัติกิจกรรมดังเช่นผู้เข้าแข่งขันคนแรก

ผู้เข้าแข่งขันคนใดทำสมุดตกระหว่างทาง ให้หยุดตรงจุดที่สมุดตก หยิบสมุดวางบนศีรษะแล้ว
เดินต่อไป

กรรมการตัดคะแนนผู้เข้าแข่งขันครั้งละ 1 คะแนน ทุกครั้ง ในกรณีต่อไปนี้

- ทำสมุดตกจากศีรษะ
- ทำกรวยล้ม กรวยละ 1 คะแนน
- เดินออกนอกเส้นตรง
- ใช้มือจับหรือหยิบสมุดก่อนถึงจุดที่กำหนด

6. เมื่อผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปสัมผัสมือกับผู้เข้าแข่งขันคนก่อนแล้วให้ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันคน
แรกจากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทางตัว หยิบสมุดจากศีรษะวางไว้บนโต๊ะ หยิบลูกเทนนิสใน
ตะกร้าบนโต๊ะ 1 ลูก เดินไปที่จุดไม้กั้น โยนลูกเทนนิส 1 ลูกลงตะกร้า เสร็จแล้วดึงเชือกประจำตัวจากที่เก็บ
ไปผูกเงื่อนกับปลายเชือกที่ผู้เข้าแข่งขันคนก่อนทิ้งปลายเชือกไว้ เสร็จแล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้
ตึง ทิ้งปลายเชือกไว้ แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะตัวที่ 2 วางบนศีรษะเดินย้อนกลับตามเส้นทางเดิมไปที่
จุดเริ่มต้น หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะแล้ววิ่งไปสัมผัสมือผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปเพื่อปฏิบัติกิจกรรม
ตามลำดับ

7. ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายเมื่อผูกเงื่อนตามที่กำหนดทั้ง 2 เงื่อนเสร็จสิ้นแล้ว ไม่ต้องไปหยิบสมุดจากโต๊ะตัวที่ 2 แต่ให้ตั้งปลายเชือกให้ตึง และร้องไชโยขึ้น ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน กรรมการบันทึกเวลาที่ปฏิบัติกิจกรรมของแต่ละทีมไว้เพื่อใช้ประกอบการให้คะแนน
8. คณะกรรมการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์
9. รวบรวมผล สรุปผลการแข่งขัน

ใบงาน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

1. ให้ผู้เข้าแข่งขันไปยืนตั้งแถวในจุดที่กำหนดให้ อ่านใบงาน เมื่อเข้าใจแล้วให้ส่งใบงานคืนกรรมการ กรรมการจะมอบเชือกให้แก่นายหมู่ ทีมละ 6 เส้น
2. ให้ทุกคนในทีมจับฉลากหมายเลขลำดับเพื่อปฏิบัติกิจกรรม
3. เมื่อได้ยินสัญญาณจากกรรมการ ให้ทุกคนเปิดอ่านหมายเลขที่จับฉลากได้ แล้วตั้งแถวตอนเรียงตามลำดับหมายเลขที่จับฉลากได้
4. นายหมู่มอบเชือกให้สมาชิก คนละ 1 เส้น ให้สมาชิกแต่ละคนจัดเก็บเชือกแบบลูกเสือ เสร็จแล้วให้ร้อยปลายเชือกไว้กับทู่กางเกงหรือกระโปรง แล้วปฏิบัติดังต่อไปนี้
หมายเลข 1 เดินจากจุดรอไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดที่กรรมการจัดไว้บนโต๊ะวางบนศีรษะ เดินมือกอดอกทวนสมุดบนศีรษะทำเหยียบไปตามเส้นที่จัดไว้ ถึงกรวยให้เดินอ้อมกรวยทุกกรวย สิ้นสุดกรวยเดินไปตามเส้นจนถึงโต๊ะตัวที่ 2 หยิบสมุดจากศีรษะวางไว้บนโต๊ะ หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า 1 ลูก เดินไปที่ราวกั้นโยนลูกเทนนิสลงตะกร้า แล้วหยิบเชือกจากที่เก็บมาแก้ออก นำปลายเชือกข้างหนึ่งไปผูกกับไม้กั้นด้วยเงื่อนกระหวัดไม้ 2 ชั้น ตรงจุดที่กรรมการกำหนด ตั้งปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง ปลดเชือกทิ้งไว้ แล้วไปหยิบสมุดจากโต๊ะวางบนศีรษะ มือกอดอก เดินย้อนกลับไปที่จุดเริ่มต้นตามเส้นทางเดิม ถึงจุดเริ่มต้นให้หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะแล้ววิ่งไปสัมผัสมือกับผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เสร็จแล้วให้ออกจากกลุ่มแข่งขันไป
- หมายเลข 2 ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 1 แต่ให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข 1 ด้วยเงื่อนพิรอด
- หมายเลข 3 ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 2 และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข 2 ด้วยเงื่อนพิรอด
- หมายเลข 4 ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 2 และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข 3 ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ
- หมายเลข 5 ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 2 และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข 4 ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ
- หมายเลข 6 ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 2 และให้นำปลายเชือกด้านหนึ่งไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข 5 ด้วยเงื่อนพิรอด เสร็จแล้วนำปลายเชือกอีกด้านหนึ่งผูกเงื่อนบ่วงสายธนูกับสะเอวตนเอง ตั้งปลายเชือกที่คล้องตนเองไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง เมื่อเชือกตึงแล้วให้ร้อง “ไชโย” ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน ไม่ต้องไปหยิบสมุดเดินย้อนมาที่จุดเริ่มต้น แต่ให้ยืนนิ่งไว้จนกว่ากรรมการจะตรวจให้คะแนนเสร็จจึงออกจากกลุ่มแข่งขัน

1.2. การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ-เนตรนารี ยุวกาชาด หรือ ผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม

2.2 ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีละ 6 คน

2.3 สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติตามคำสั่งในใบงานที่กำหนดให้ โดยใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและการสะกดรอยประกอบการหาตำแหน่งและเป้าหมาย

3.2 ให้ทีมเข้าร่วมการแข่งขันเดินทางโดยใช้เข็มทิศและเครื่องหมายสะกดรอยไปตามจุดที่กำหนดให้ และตอบคำถามในใบงานให้ครบถ้วน

3.3 คณะกรรมการจัดการแข่งขัน เป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ให้ครบถ้วนทุกรายการ

3.4 ทีมเข้าร่วมการแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด หรือผู้บำเพ็ญประโยชน์ ให้ถูกต้องตามกฎกระทรวงว่าด้วยเครื่องแบบ

4. เกณฑ์การให้คะแนน (100 คะแนน)

4.1 ความสำเร็จของงาน (54 คะแนน)

- | | |
|--|---------|
| 1) ค้นพบเป้าหมาย จำนวน 10 จุด | 30คะแนน |
| 2) ตอบคำถามคาดคะเนระยะทาง จำนวน 2 จุด | 6 คะแนน |
| 3) ตอบคำถามคาดคะเนความสูง จำนวน 2 จุด | 6 คะแนน |
| 4) ตอบคำถามการหามุมแอสิมัท (Azimuth) จำนวน 2 จุด | 6 คะแนน |
| ตอบคำถามเครื่องหมายสะกดรอย จำนวน | |
| 5) 2 จุด | 6 คะแนน |

4.2 ทักษะการใช้เข็มทิศ 10 คะแนน

4.3 ทักษะการคาดคะเนและสะกดรอย 10 คะแนน

4.4 การแต่งกายและระบบหมู่ (21 คะแนน)

- | | |
|--|----------|
| 1) บทบาทหัวหน้าทีม | 5 คะแนน |
| 2) การวางแผนและความร่วมมือในการปฏิบัติงานของทีม | 10 คะแนน |
| 3) การแต่งเครื่องแบบถูกต้อง ครบถ้วน ความมีวินัยและเป็นระเบียบเรียบร้อย | 6 คะแนน |

4.5 เวลาที่ใช้ (5 คะแนน)

- | | |
|--|---------|
| 1) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมเสร็จในเวลาที่กำหนด | 5 คะแนน |
| 2) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันใช้เวลาเกินจากที่กำหนด ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันตัดคะแนน 1 คะแนน / 2 นาที | |

5. เกณฑ์การตัดสิน

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	80-100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	70-79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	60-69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตร	เว้นแต่คณะกรรมการจัดการแข่งขัน มีความเห็นเป็นอย่างอื่น

6. คณะกรรมการตัดสิน จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน

6.1 คุณสมบัติกรรมการ

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ในการใช้เข็มทิศ การคาดคะเน การสะกดรอย
- 2) ครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารี ที่ได้เครื่องหมายวูดแบดจ์ 2 ท่อนขึ้นไป
- 3) ครูสอนยุวภาษา โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- 4) ครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์ โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- 5) กรรมการอย่างน้อย 1 คน ควรผ่านการอบรมวิชาแผนที่-เข็มทิศ หรือมีประสบการณ์ในการสอนวิชาเข็มทิศ การคาดคะเน การสะกดรอย

6.2 ข้อควรคำนึง

- 1) กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีที่สถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- 2) กรรมการตัดสินควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย
- 3) กรรมการจัดการแข่งขันควรให้คำแนะนำเพิ่มเติมให้กับทีมเข้ารับการแข่งขันที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ 1-3 เพื่อเตรียมความพร้อมในการแข่งขันระดับชาติ ต่อไป

7. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

7.1 ทีมเข้ารับการแข่งขันที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ 1-3 จากการแข่งขันระดับภาค จะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันระดับชาติ

7.2 ในกรณีที่มีทีมเข้ารับการแข่งขันชนะเลิศลำดับสูงสุด ได้คะแนนเท่ากันมากกว่า 3 ทีม ให้พิจารณา

ลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน คือ ถ้าคะแนนรวมเท่ากัน ให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่

4.1 ถ้าคะแนนรวมในข้อที่ 4.1 เท่ากัน ให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ 4.1 รวมกับคะแนนรวมในข้อที่

4.2 ทีมใดได้คะแนนมากกว่าให้ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าคะแนนยังคงเท่ากันอีก ให้ใช้คะแนนรวมในข้อถัดไป

ตัดสิน กรณีคะแนนรวมเท่ากันทุกข้อ ให้ตัดสินด้วยวิธีการจับฉลาก

8. คำแนะนำสำหรับกรรมการ

8.1 จัดเตรียมเข็มทิศให้เพียงพอกับทีมเข้ารับการแข่งขัน จำนวน 2 เรือน/ทีม (ให้ใช้เข็มทิศแบบซิลวา และเป็นเข็มทิศรุ่นเดียวกันทั้งหมดที่ใช้ในการแข่งขัน)

8.2 จัดเตรียมสถานที่การแข่งขันกลางแจ้งและมีต้นไม้เป็นที่วางจุดอย่างน้อย 5 เส้นทาง แต่ละเส้นทางให้วางจุดการเดินทางเข็มทิศระยะทางระหว่างจุดห่างกันตั้งแต่ 35-60 เมตร จำนวน 8 จุด และห่าง 80 – 90 เมตร อีก 2 จุด

เป้าหมายแต่ละจุดติดตั้งให้สามารถมองเห็นได้ในระดับสายตา แต่ไม่ควรใช้รหัสเป้าหมายที่เป็นอักษรหรือตัวเลขเรียงลำดับที่ผู้เข้าแข่งขันคาดเดาได้ในแต่ละเส้นทาง แต่ละเส้นทาง กำหนดให้ทีมเข้ารับการแข่งขันทำกิจกรรมดังต่อไปนี้

- 1) กำหนดมุมแอสซิมาท (Azimuth) และระยะทางเป็นเมตร ให้ผู้เข้าแข่งขันเดินทางหาคำตอบจำนวน 10 จุด

2) จำนวน 2 ใน 8 จุด ต้องกำหนดกิจกรรมให้ผู้แข่งขัน
คาดคะเนหาค่าตอบระยะทาง

3) จำนวน 2 ใน 8 จุด ต้องกำหนดกิจกรรมให้ผู้แข่งขันคาดคะเนหาค่าตอบความสูงของวัตถุ
และหาค่ามุมแอสซิมีท (Azimuth) จากจุดที่กำหนดไปถึงวัตถุที่คาดคะเนความสูงนั้น

4) ระหว่างเส้นทาง 80 - 90 เมตร 2 จุด ให้ใช้วัสดุธรรมชาติ
จัดทำเครื่องหมายสะกดยบอกละเอียดเส้นทางตรงไป ไปทางซ้ายหรือไปทางขวาเพื่อไปสู่เป้าหมายในเส้นทางนั้น
จำนวน 2 จุดที่ใช้วัสดุธรรมชาติทำเครื่องหมายสะกดยบอกละเอียด
ต้องทำเครื่องหมายชี้ทางกำหนดให้ไปหาคำสั่งหรือรหัสที่เป็นคำตอบในการสะกดยบอกละเอียดด้วย

8.3 กรรมการจัดการแข่งขันจัดให้ผู้แทนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน
จับฉลากเส้นทางที่จะเข้าแข่งขัน และให้เข้าแข่งขันชุดละไม่เกิน 4 ทีม
การจับฉลาก ให้จับฉลากก่อนเริ่มการแข่งขันของแต่ละชุด และแต่ละชุดให้ให้เว้นช่วงเวลาห่างกัน
ไม่น้อยกว่า 20 นาที

8.4 กรรมการจัดการแข่งขันจัดให้ผู้แทนทีมแต่ละทีมมารับใบงานและใบเขียนคำตอบ

8.5 กรรมการจัดการแข่งขันให้สัญญาณทีมเข้าร่วมการแข่งขันเปิดใบงาน และเริ่มจับเวลาการแข่งขัน

8.6 กรรมการตัดสินติดตาม และสังเกตการทำงานของทุกทีมเข้าร่วมการแข่งขัน และให้คะแนนทีม
เข้าร่วมการแข่งขันตามเกณฑ์การให้คะแนน

8.7 เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันเป็นผู้กำหนด ทีมละประมาณ 40
นาที หรือตามความเหมาะสม โดยให้พิจารณาจากสภาพพื้นที่ที่ใช้แข่งขัน เมื่อหมดเวลาแข่งขัน ให้เป่า
สัญญาณนกหวีดเพื่อยุติการปฏิบัติงานของทีมเข้าร่วมการแข่งขัน

ใบงาน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดยบอกละเอียด

1. ทีมเข้าร่วมการแข่งขันส่งผู้แทนจับฉลากเลือกเส้นทาง รับใบงาน ใบเขียนคำตอบ และเข็มทิศจาก
คณะกรรมการจัดการแข่งขัน
2. คณะกรรมการเริ่มจับเวลาการแข่งขัน และเวลาที่ใช้แข่งขันให้เป็นไปตามที่คณะกรรมการจัดการแข่งขัน
กำหนด
3. ทีมเข้าร่วมการแข่งขันอ่านใบงานที่ได้รับ เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดจากคณะกรรมการจัดการแข่งขัน
3. ทีมเข้าร่วมการแข่งขันเริ่มปฏิบัติงานตามใบงานทันที ให้ตอบคำถามทุกข้อที่กำหนดในใบงาน ดังนี้
 - 3.1 การหารหัสจุดที่กำหนดให้ จำนวน 10 จุด
 - 3.2 การคาดคะเนระยะทาง จำนวน 2 จุด
 - 3.3 การคาดคะเนความสูง จำนวน 2 จุด
 - 3.4 การหาค่ามุมแอสซิมีท (Azimuth) จำนวน 2 จุด
 - 3.5 การหารหัสคำตอบจากการสะกดยบอกละเอียด จำนวน 2 จุด
4. เมื่อทีมเข้าร่วมการแข่งขันค้นพบเป้าหมาย และตอบคำถามตามใบงานที่กำหนดให้ครบถ้วน ให้ส่งเสียง
“ไฮโย”พร้อมกัน แล้วเดินทางไปพบกรรมการ
5. กรรมการจัดการแข่งขันบันทึกเวลาที่ทีมใช้ในการแข่งขัน
6. ผู้แทนทีมเข้าร่วมการแข่งขันส่งใบงาน และเข็มทิศคืนให้แก่คณะกรรมการจัดการแข่งขัน

1.3 การจัดค่ายพักแรม (Camping)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ-เนตรนารี ยุวกาชาด หรือ ผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม

2.2 ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีละ 8 คน

2.3 สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ตามรายการต่อไปนี้

- 1) เต็นท์หมอนอน 8 คน ทรงสามเหลี่ยมหน้าจั่ว 1 หลัง
สมอบก เสาคาน (ให้ใช้เชือกผูกแน่นในการผูกยึดเต็นท์กับสมอบกทุกจุด)
- 2) จาน ชาม ช้อนสำหรับสมาชิกในทีมใช้รับประทานอาหาร
- 3) เชือกผูกธง และธงชาติ
- 4) ไม้จิ้มฟันประจำตัว 8 อัน
- 5) ไม้ไผ่ที่ไม่มีกิ่งก้าน ไม้ตอกแต่งหรือทำเครื่องหมายใด ๆ
ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 2 – 4 นิ้ว ยาว 2 เมตร จำนวน 25 อัน
- 6) เครื่องมือสำหรับจัดกิจกรรมตั้งค่ายพักแรม(ห้ามใช้เครื่องมือที่ใช้ไฟฟ้าหรือแบตเตอรี่)
- 7) เชือกผูกแน่นขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 5 – 8 มิลลิเมตร
ยาว 3 เมตร จำนวน 80 เส้น
- 8) ผ้าใบ หรือผ้ายาง หรือผ้าพลาสติก จำนวน 2 ผืน
(ห้ามใช้เสาเหล็ก อลูมิเนียมหรืออุปกรณ์สำเร็จรูปที่ทำจากโลหะเป็นส่วนประกอบ)
- 9) อาหารสดประกอบด้วยไข่ไก่หรือไข่เป็ด จำนวน 8 ฟอง ไก่สดทั้งตัวที่ควักเอาเครื่องในออกแล้วแต่ยังไม่ได้ชำแหละ จำนวน 1 ตัว มีด เขียง เครื่องปรุง
- 10) ข้วสารใช้หุงข้าวสำหรับสมาชิก 8 คน น้ำต้ม ไม้ขีดไฟ เชื้อเพลิงก่อไฟ

3.2 กรรมการเป็นผู้กำหนดพื้นที่ไม่น้อยกว่า 60 ตารางเมตรให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีม

3.3 กรรมการเป็นผู้จัดเตรียมพื้นที่ใช้เป็นเชื้อเพลิงประกอบอาหารให้ผู้เข้าแข่งขันในปริมาณที่เท่ากัน

3.4 ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไปวางไว้ให้กรรมการตรวจนอกพื้นที่แข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน เมื่อตรวจอุปกรณ์และเครื่องแบบเสร็จแล้ว จึงนำอุปกรณ์ที่ผ่านการตรวจแล้วเข้าไปในพื้นที่แข่งขัน

3.5 กรรมการมอบใบงานให้ผู้เข้าแข่งขัน เสร็จแล้วให้เป่านกหวีดเริ่มจับเวลาการแข่งขัน

3.6 ให้ทีมผู้เข้าแข่งขันร่วมกันนำอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไปดำเนินการจัดสร้างค้ายพักแรมของหมู่ ให้เสร็จสิ้นภายในเวลา 3 ชั่วโมงโดยให้มีองค์ประกอบในค้ายพักแรม คือ

- เต็นท์หมู่ 1 หลัง
- เสာธงลอย 1 ต้น สูง 3.50 เมตร สำหรับชักธงชาติ โดยใช้ไม้้งามประจำตัว 8 อัน
- ประตูค้ายพร้อมรั้วหน้าค้าย
- เตาหุงข้าวและประกอบอาหารชาวค้าย ที่วางถ้วยงานชาม
- เฝงกันแดดฝนสำหรับนั่งพักและรับประทานอาหารของหมู่
- ที่วางเครื่องมือ

3.7 ผู้แข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด หรือผู้บำเพ็ญประโยชน์

4. เกณฑ์การให้คะแนน

4.1 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

1) ความถูกต้องและประสิทธิภาพใช้งาน 75 คะแนน

- | | | |
|---|----|-------|
| 1.1 เสาธงลอย ขนาด รูปแบบ การผูกเงื่อนและประสิทธิภาพใช้งาน | 10 | คะแนน |
| 1.2 การกางเต็นท์ การผูกเงื่อน ทิศทางของเต็นท์ | 10 | คะแนน |
| 1.3 เครื่องมือ การจัดเก็บ การใช้และการบำรุงรักษา | | |

10 คะแนน

- | | | |
|--|----|-------|
| 1.4 การหุงข้าวและประกอบอาหารชาวค้ายโดยใช้ไม้ไผ่เป็นภาชนะหุงต้ม | 10 | คะแนน |
| 1.5 เตาประกอบอาหาร ที่วางถ้วยงานชาม รูปแบบและประโยชน์ใช้สอย | 10 | คะแนน |
| 1.6 ประตูค้ายและรั้ว รูปแบบ สัดส่วน ประโยชน์ใช้งาน | 10 | คะแนน |
| 1.7 เฝงพัก ที่รับประทานอาหาร พักถ้วน รูปแบบ ประสิทธิภาพใช้งาน | 10 | คะแนน |
| 1.8 การจัดสุขาภิบาลในค้าย ที่ทิ้งขยะเปียก ขยะแห้ง ที่ตากเสื้อผ้า | 5 | คะแนน |

2) ความเรียบร้อย และความคิตรีเริ่มสร้างสรรค์ 10 คะแนน

- | | | |
|--|---|-------|
| 5.1 ความคิตรีเริ่มสร้างสรรค์ในการจัดค้ายพักแรม | 5 | คะแนน |
| 5.2 ความสะอาด ความเป็นระเบียบเรียบร้อย | 5 | คะแนน |

3) ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม เครื่องแบบ 10 คะแนน

- | | | |
|---|---|-------|
| 3.1 บทบาทของหัวหน้าทีม การวางแผน การสั่งงาน ความร่วมมือของสมาชิกตั้งแต่เริ่มวางแผนจนสิ้นสุด | 5 | คะแนน |
| 3.2 การแต่งเครื่องแบบ ความมีวินัยและ ความเป็นระเบียบเรียบร้อยของเครื่องแบบ | 5 | คะแนน |

4) เวลาที่ใช้ 3 ชั่วโมง 5 คะแนน

- | | | |
|---|---|-------|
| 4.1 เสร็จภายในเวลาที่กำหนด | 5 | คะแนน |
| 4.2 เสร็จเลยเวลาที่กำหนด ตัดคะแนน 1 คะแนนต่อ 2 นาที | | |

4.2 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

5. เกณฑ์การตัดสิน

- | | |
|--------------------------|---|
| คะแนนร้อยละ 80 - 100 | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง |
| คะแนนร้อยละ 70 - 79 | ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน |
| คะแนนร้อยละ 60 - 69 | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง |
| ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 | ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น |

6. คณะกรรมการตัดสิน

จำนวนอย่างน้อย 10 คน

คุณสมบัติของกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมลูกเสือ
- ครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวูดแบดจ์ 2 ท่อนขึ้นไป
- ครูผู้สอนยุวภาษาชดโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- ครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- กรรมการอย่างน้อย 1 คนควรผ่านการอบรมวิชาการบุกเบิกหรือมีประสบการณ์ในการสร้างงานบุกเบิกและการจัดค่ายพักแรม

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย
- กรรมการควรให้การเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับทีมที่เข้าแข่งขัน และผู้ชนะในลำดับที่ 1 - 3

7. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ 1 - 3 จากการแข่งขันระดับภาค จะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

7.2 ในกรณีที่ทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากันมากกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน คือ ถ้าคะแนนรวมเท่ากันให้ดูทีมที่ได้คะแนนข้อที่ 1) มากกว่าเป็นผู้ชนะ ถ้าคะแนนข้อที่ 1) เท่ากันให้ดูคะแนนรวมข้อที่ 1) และ 2) ทีมใดคะแนนมากกว่าถือว่าเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าคะแนนเท่ากันอีกให้ดูคะแนนข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

8. คำแนะนำสำหรับกรรมการ

8.1 กรรมการจัดเตรียมและกำหนดพื้นที่ให้ผู้แข่งขันแต่ละทีมห่างกันพอสมควร และมีพื้นที่ไม่น้อยกว่า 60 ตารางเมตร

8.2 กรรมการจัดเตรียมพื้นที่ให้ผู้แข่งขันในขนาดและจำนวนที่เท่ากัน

8.3 กรรมการจัดทำใบงานให้ผู้แข่งขัน

8.4 กรรมการจัดรับลงทะเบียน

8.5 กรรมการตรวจนับอุปกรณ์ของผู้แข่งขันแต่ละทีมให้เป็นที่เรียบร้อยตามเกณฑ์ที่กำหนด ห้ามผู้แข่งขันนำภาชนะหุงต้ม เครื่องมือที่ใช้ไฟฟ้าหรือแบตเตอรี่ เส้าหรือคานที่ทำด้วยเหล็กหรืออลูมิเนียม (ยกเว้นเส้าและคานเต็นท์) ไม้ แผ่นป้ายหรือวัสดุธรรมชาติอื่นใดทุกชนิดเข้าไปในพื้นที่แข่งขัน

8.6 กรรมการตรวจเครื่องแบบไปพร้อมกับการตรวจอุปกรณ์

8.7 กรรมการจัดทำฉลากและจัดให้ผู้แทนผู้แข่งขันจับฉลากเลือกพื้นที่แข่งขัน

8.8 กรรมการมอบใบงานและให้ผู้แข่งขันขนย้ายอุปกรณ์ที่ผ่านการตรวจแล้วเข้าพื้นที่แข่งขัน

8.9 กรรมการเป่านกหวีดเริ่มการแข่งขัน จับเวลา 3 ชั่วโมง

8.10 กรรมการติดตามสังเกตการปฏิบัติงาน การสั่งงาน

การวางแผน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

8.11 การให้คะแนนความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ให้พิจารณา

จากการจัดวางตำแหน่งและองค์ประกอบของค้าย ตำแหน่งของเต็นท์ การตกแต่งประตู รั้ว เตา การประกอบอาหาร ที่วางช้อนจานชาม ที่วางเครื่องมือ การจัดทำเพิงพักและที่รับประทานอาหาร เสาธง ลอย การจัดสุขาภิบาลและอื่น ๆ โดยใช้อุปกรณ์ที่จัดเตรียมมาตามกติกาเท่านั้น

8.12 เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน 3 ชั่วโมง นับจากเริ่มต้นการแข่งขันจนสร้างงานตั้งค้ายพักแรม และประกอบอาหารเสร็จสิ้น หลังจากผู้เข้าแข่งขันร้อง “ไชโย” ให้กรรมการไปตรวจให้คะแนน เสร็จแล้วจึงให้ผู้เข้าแข่งขันรับประทานอาหารและรื้อเก็บ

8.13 คณะกรรมการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์

8.14 รวบรวมคะแนน สรุปผลการแข่งขัน และให้คำแนะนำ
เพิ่มเติมแก่ผู้เข้าแข่งขัน

8.15 กรณีมีทีมเข้าแข่งขันหลายทีม ต้องจัดการแข่งขันหลายรอบ กรรมการให้คะแนนทุก
รอบควรเป็นกรรมการชุดเดียวกัน

ใบงาน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

การจัดค้ายพักแรม

.....

หมู่ของท่านมีโครงการจัดกิจกรรมเดินทางสำรวจไปอยู่ค้ายพักแรมในวันสุดสัปดาห์ และต้องตั้งค้ายพักแรมในพื้นที่ที่ไม่คุ้นเคย ๑ คืน ให้หมู่ของท่านวางแผนจัดตั้งค้ายพักแรมโดยใช้อุปกรณ์ที่เตรียมมาตามที่กำหนด พร้อมทั้งอุปกรณ์ที่ได้รับจากกรรมการมาดำเนินการสร้างค้ายพักแรมและประกอบอาหารให้เสร็จสิ้นในเวลา 3 ชั่วโมง

องค์ประกอบของค้ายพักแรม

1. มีเต็นท์หมู่ทรงสามเหลี่ยมหน้าจั่วสำหรับสมาชิก 8 คน จำนวน 1 หลัง
2. มีเสากลอยสำหรับกิจกรรมเคารพธงชาติ 1 ต้น สร้างด้วยไม้ งาม 8 อัน สูงไม่น้อยกว่า 3.50 เมตร
3. มีประตูทางเข้าค้าย ป้ายชื่อหมู่ พร้อมรั้วด้านหน้าค้าย สร้างด้วย ไม้ไผ่และเชือก
4. มีเตาไฟ หุงข้าวและประกอบอาหารชาวค้าย 3 อย่าง โดยใช้ไม้ไผ่เป็นอุปกรณ์หุงต้ม
5. มีที่วางภาชนะและช้อนจานชาม
6. มีเครื่องมือและที่จัดเก็บรักษาเครื่องมือที่ใช้ในการตั้งค้าย
7. มีเพิงพักกันแดดฝนสำหรับทำกิจกรรมและรับประทานอาหาร
8. มีระบบสุขาภิบาลภายในค้าย
9. เมื่อจัดตั้งค้ายพักแรมเสร็จแล้ว ให้ส่งเสียง “ไชโย” พร้อมกัน แจ้งให้กรรมการทราบ เพื่อตรวจให้คะแนน แล้วรับประทานอาหารที่จัดเตรียมตามข้อ 4 เสร็จแล้วให้รื้อเก็บทุกอย่างให้เรียบร้อย
10. ระหว่างปฏิบัติกิจกรรม ห้ามออกไปจัดหาอุปกรณ์เพิ่มเติม

1.4 การสร้างอุปกรณ์และให้บริการ

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน เป็นลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 หรือปวช.

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม

2.2 ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีละ 6 คน

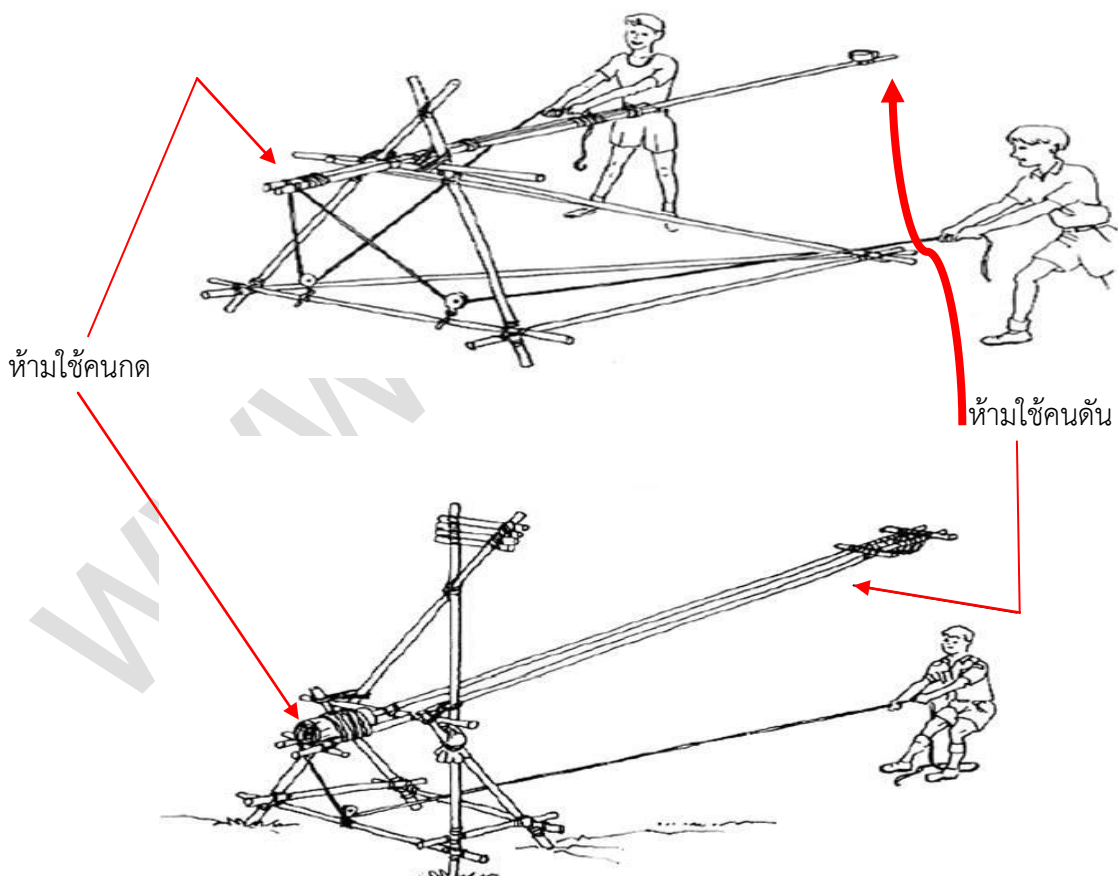
2.3 สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการรายละเอียด และหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ให้ผู้เข้าแข่งขันแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ที่กำหนดไว้ในใบงาน เมื่อได้รับสัญญาณให้เริ่มต้นการแข่งขันจนแล้วเสร็จทุกขั้นตอน ภายในเวลา 90 นาที โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 ให้ออกแบบสร้างอุปกรณ์สำหรับการส่งอาหารและน้ำดื่มข้ามเหวลึกที่มีความกว้าง 15 เมตรทอดเป็นแนวยาววางอยู่ เพื่อช่วยเหลือผู้ประสบภัยแผ่นดินถล่มที่ติดค้างอยู่ฝั่งตรงข้ามในแนวพื้นราบ โดยอาศัยแรงส่งที่เกิดจากเครื่องพ่นแรง เช่น คาน รอก ล้อและเพลาลิม สกรู เป็นต้น อุปกรณ์สำหรับส่งอาหารนี้ต้องมีฐานรองรับที่มั่นคงแข็งแรง สามารถเคลื่อนย้ายได้

3.2 ห้ามผู้เข้าแข่งขันใช้แรงส่งที่เกิดจากการอัดลม อัดน้ำ หรือแรงระเบิดจากสารเคมี และห้ามใช้คนกด ผลัก หรือ ดันโดยตรงที่ปลายคานด้านใดด้านหนึ่งของเครื่องส่งประเภทคานติด ดังตัวอย่าง



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

- 1) ไม้ไผ่หรือไม้จริง ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 2 – 4 นิ้ว ความยาว 3 - 4 เมตร จำนวนไม่เกิน 8 อัน ไม้ทุกอันต้องมีขนาดและความยาวเท่ากัน
- 2) ไม้ถ่วงน้ำหนัก รอก เชือกคล้องรอก
- 3) เชือกผูกแน่น ให้มีจำนวน ขนาดและความยาวตามความเหมาะสมของรูปแบบที่จะจัดสร้าง แต่ อุปกรณ์ที่จัดสร้างต้องมีตำแหน่งผูกเงื่อนผูกแน่นไม่น้อยกว่า 10 จุด
- 4) ถุงผ้าขนาด 6x8 นิ้ว บรรจุทรายให้มีน้ำหนักถุงละ 1 กิโลกรัม จำนวน 13 ถุง (ใช้แทน “อาหาร และน้ำดื่ม”)
- 5) ห้ามนำวัสดุสำเร็จรูปอื่น ๆ เช่น ตะกร้า ลวด ตาข่าย ฯลฯ มาใช้ประกอบอุปกรณ์ที่จัดสร้างขึ้น หากจำเป็นต้องมี ให้จัดทำขึ้นเองจากไม้และเชือกที่กำหนดให้

3.4 เมื่อสร้างอุปกรณ์ “ส่งอาหารและน้ำดื่มช่วยเหลือผู้ประสบภัย” เสร็จแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันแจ้งให้กรรมการทราบและขออนุญาตทดลองใช้อุปกรณ์ส่งถุงทรายไปยังเป้าหมาย เพื่อหาพิภพและปรับอุปกรณ์ ได้ 3 ครั้ง โดยไม่นับคะแนน และห้ามนำถุงทรายนั้นกลับมาใช้อีก หลังจากนั้น จึงใช้อุปกรณ์ส่งถุงทรายที่เหลืออีก 10 ถุงไปยังเป้าหมาย

ผู้เข้าแข่งขันสามารถปรับตำแหน่งที่ตั้งของอุปกรณ์ได้ตลอดเวลา แต่ต้องไม่ล้ำเส้นที่กรรมการกำหนดไว้

3.5 เมื่อการดำเนินการใช้อุปกรณ์ส่งถุงทรายไปยังเป้าหมายครบ 10 ถุงแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันร้อง “ไชโย” พร้อมกัน 1 ครั้ง ถือเป็นสิ้นสุดการแข่งขัน กรรมการจะบันทึกเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

3.6 ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดหรือผู้บำเพ็ญประโยชน์

4. เกณฑ์การให้คะแนน(100 คะแนน)

4.1 บทบาทผู้นำและกระบวนการกลุ่ม (20 คะแนน)

- 4.1.1 บทบาทหัวหน้าทีม 5 คะแนน
- 4.1.2 การวางแผนและความร่วมมือในการปฏิบัติงานของทีม 5 คะแนน
- 4.1.3 การแสดงบทบาทสมมติ 10 คะแนน

4.2 การแต่งเครื่องแบบถูกต้องครบถ้วน ความมีวินัยและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของเครื่องแบบ (10 คะแนน)

4.3 ความมั่นคง แข็งแรง และการใช้งานอุปกรณ์ (20 คะแนน)

- 4.3.1 อุปกรณ์มีความมั่นคง แข็งแรง และใช้งานได้จริง 10 คะแนน
- 4.3.2 การเลือกใช้เชือกมีความเหมาะสมและผูกเงื่อนถูกต้อง 10 คะแนน

4.4 ความปลอดภัยในการปฏิบัติงานและความคิดริเริ่ม (20 คะแนน)

- 4.4.1 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการออกแบบอุปกรณ์ 10 คะแนน
- 4.4.1 ความปลอดภัยในการทำงาน การใช้เครื่องมือ และการใช้อุปกรณ์ส่งอาหารและน้ำดื่ม 10 คะแนน

4.5 เวลาการปฏิบัติงาน (10 คะแนน)

- 4.5.1 เป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนด 10 คะแนน
- 4.5.2 ใช้เวลาในการแข่งขันมากกว่า 90 นาที ให้ตัดคะแนน 1 คะแนน ต่อเวลา 2 นาที

4.6 ความสำเร็จในการ “ส่งอาหารและน้ำดื่มช่วยเหลือผู้ประสบภัย” จำนวน 10 ครั้ง (20 คะแนน)

4.6.1 เกณฑ์คะแนน

อุทราภัยเหตุหนึ่งในปีพหามาวยวงรัศมี 50 เซนติเมตร จากขอบระยะ 20 เมตรจากจุดส่ง ถุงละ 10 คะแนน

อุทราภัยเหตุหนึ่งในวงรัศมี 1 เมตร ถุงละ 8 คะแนน

อุทราภัยเหตุหนึ่งในวงรัศมี 1.5 เมตร ถุงละ 6 คะแนน

อุทราภัยเหตุหนึ่งในวงรัศมี 2 เมตร ถุงละ 4 คะแนน

อุทราภัยเหตุหนึ่งนอกวงรัศมี 2 เมตร ถุงละ 0 คะแนน

กรณีส่งอุทราภัยไปตกในระยะไม่ถึง 15 เมตรจากจุดส่ง ถือว่าอุทราภัยนั้นตกเหว ไม่ให้คะแนนถึงแม้อุทราภัยนั้นจะไกลไปหยุดหนึ่งในวงรัศมีที่ได้คะแนน

กรณีอุทราภัยตกทับเส้นวงรัศมี ให้พิจารณาสัดส่วนของอุทราภัย หากมีสัดส่วนเข้าไปในวงรัศมีได้มากกว่า 50 % ให้คะแนนตามน้ำหนักคะแนนในวงรัศมีนั้น

4.6.2 การคำนวณคะแนนความสำเร็จ ดังนี้

$$\text{คะแนนที่ได้} = \frac{\text{ผลรวมคะแนน “การส่งอาหารและเครื่องดื่ม” จำนวน 10 ครั้ง}}{100} \times 20$$

5. เกณฑ์การตัดสิน

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80-100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70-79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 60-69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรเว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

6. คณะกรรมการตัดสิน จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน

คุณสมบัติกรรมการ

(1) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ทางลูกเสือ

(2) เป็นครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือที่ได้เครื่องหมายวูดแบดจ์ 2 ท่อนขึ้นไป

(3) เป็นครูสอนยุวกาชาดโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป

(4) เป็นครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป

(5) เป็นผู้รับผิดชอบกิจกรรมลูกเสือ

(6) กรรมการอย่างน้อย 1 คน ควรเป็นผู้บังคับบัญชาลูกเสือที่ผ่านการอบรมในหลักสูตร “วิชาการบุกเบิก” หรือมีประสบการณ์ในการสร้างงานบุกเบิก

ข้อควรคำนึง

(1) กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีที่สถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

(2) กรรมการควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย

(3) กรรมการควรให้คำแนะนำเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าแข่งขันและชนะเลิศในระดับที่ 1-3 เพื่อเตรียมความพร้อมในการแข่งขันระดับชาติต่อไป

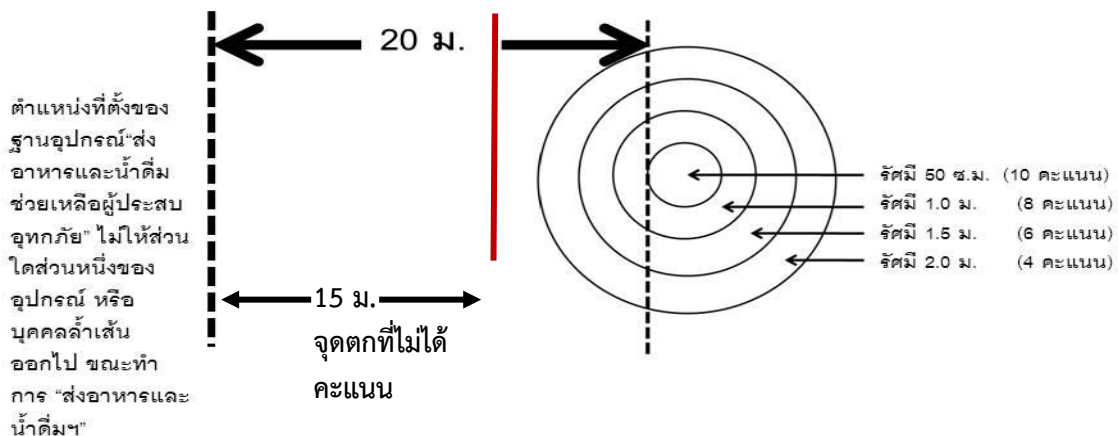
7. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับที่ 1-3 จากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันระดับชาติ

7.2 ในกรณีที่ทีมที่มีคะแนนลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า 3 ทีมให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อ 4.6 ถ้าคะแนนรวมในข้อที่ 4.6 เท่ากันให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ 4.3 รวมกับคะแนนรวมในข้อที่ 4.4 ทีมใดได้คะแนนมากกว่าให้ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าคะแนนยังคงเท่ากันอีกให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ 4.1 รวมกับคะแนนรวมในข้อที่ 4.5 ทีมใดได้คะแนนมากกว่าให้ถือเป็นผู้ชนะกรณีคะแนนรวมเท่ากันทุกข้อให้ตัดสินด้วยวิธีการจับฉลาก

8. คำแนะนำสำหรับกรรมการ

8.1 จัดเตรียมพื้นที่ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมห่างกันพอสมควร และจัดพื้นที่การแข่งขันดังนี้



8.2 ควรจัดตำแหน่งทีมเข้าแข่งขันเรียงตามลำดับโดยวิธีการจับฉลาก หากมีทีมเข้าร่วมการแข่งขันจำนวนมากอาจแบ่งการแข่งขันออกเป็นชุดๆ จำนวนทีมในแต่ละชุดไม่ควรเกิน 5 ทีม และเว้นระยะเวลาเริ่มต้นการแข่งขันแต่ละชุดไว้ 30 นาที

8.3 ควรเรียงลำดับกิจกรรมการแข่งขันดังนี้

1) ประชุมชี้แจงหรือทบทวนเกณฑ์การแข่งขันหรือการนัดหมายอื่นๆ

2) ตรวจสอบความถูกต้องของอุปกรณ์ ได้แก่ ไม้ เครื่องมือ เชือก รอก ฯลฯ ให้ครบถ้วนและเป็นไปตามเกณฑ์ก่อนการให้สัญญาณเริ่มจับเวลาการแข่งขัน

8.4 กรรมการอย่างน้อย 5 คน ควรแบ่งหน้าที่ให้คณะกรรมการสังเกตการทำงานของทุกทีมและให้คะแนนทีมแข่งขันตามเกณฑ์ซึ่งควรประกอบด้วยผู้ให้คะแนนดังนี้

1) ให้คะแนนตามเกณฑ์ในข้อ 4.1 และ 4.3 จำนวน 2 คน

2) ให้คะแนนตามเกณฑ์ในข้อ 4.4 และ 4.6 จำนวน 2 คน

3) ให้คะแนนตามเกณฑ์ในข้อ 4.2 และ 4.5 จำนวน 1 คน

๘.๕ เมื่อผู้เข้าแข่งขันจัดสร้างอุปกรณ์เสร็จ และขออนุญาตทดลองใช้อุปกรณ์ ให้กรรมการเก็บถุงทรายที่ผู้เข้าแข่งขันใช้ทดลอง จำนวน 3 ถุง ออกนอกพื้นที่เป้าหมายทันที และไม่ให้คะแนนในส่วนนี้

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 หรือ ปวช.
การสร้างอุปกรณ์และให้บริการ

.....

สมมุติว่า ทีมของท่านได้รับมอบหมายให้นำอาหารและน้ำดื่มไปช่วยเหลือผู้ประสบภัยแผ่นดินถล่มที่ขาดอาหารและน้ำดื่ม แต่ทีมของท่านไม่สามารถนำอาหารและน้ำดื่มเข้าไปถึงพื้นที่ที่ผู้ประสบภัยรอรับความช่วยเหลือได้ เนื่องจากแผ่นดินถล่มมีแนวยาวเป็นเหลี่ยม กว้าง 15 เมตร ขวางกั้นอยู่ พื้นที่สองฝั่งปากเหวเป็นพื้นราบ ไม่มีต้นไม้สูง

ให้ทีมของท่านคิดสร้างอุปกรณ์สำหรับการส่งอาหารและน้ำดื่มขนาดบรรจุถุงละ 1 กิโลกรัม ข้ามเหวไปให้ผู้ประสบภัยโดยอาศัยแรงส่งที่เกิดจากเครื่องผ่อนแรง ทำด้วยไม้หรือไม้ไผ่ และสร้างฐานที่มั่นคงแข็งแรงรองรับอุปกรณ์ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ ให้กลุ่มของท่านดำเนินการเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ให้แสดงบทบาทสมมุติตลอดการแข่งขัน โดยให้เริ่มต้นทันทีที่ได้รับสัญญาณจากกรรมการ
2. วางแผนการทำงานและปฏิบัติงานตามแผนในการสร้างอุปกรณ์
3. เมื่อสร้างอุปกรณ์เสร็จ ให้แจ้งกรรมการเพื่อขออนุญาตทดลองใช้ 3 ครั้ง
4. ดำเนินการส่งอาหารและน้ำดื่มไปยังจุดเป้าหมาย จำนวน 10 ชุด
5. เมื่อสิ้นสุดการดำเนินการ “ส่งอาหารและน้ำดื่มช่วยเหลือผู้ประสบอุทกภัย” แล้วเสร็จโดยสมบูรณ์ให้ “ไชโย” พร้อมกัน 1 ครั้ง
6. ให้เวลาปฏิบัติงานไม่เกิน 90 นาที

หมายเหตุ ให้ใช้ถุงบรรจุทราย น้ำหนัก 1 กิโลกรัมแทนถุงอาหารและน้ำดื่ม

2. กิจกรรมสถานักเรียน

หลักเกณฑ์การประกวดและแข่งขัน

1. คุณสมบัติผู้เข้าประกวดและแข่งขัน

1.1 เป็นคณะกรรมการสถานักเรียนของโรงเรียนตามระดับและประเภทที่โรงเรียนสมัครประกวดและแข่งขัน ระดับชั้นละ 7 – 10 คน

1.2 ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นตัวแทนสถานักเรียนที่ปรากฏอยู่ในใบสมัคร และผังรูปถ่าย (ที่แนบท้าย)

1.3 โรงเรียนสามารถส่งเข้าแข่งขันได้เพียงระดับเดียวเท่านั้น (หากส่งมากกว่า 1 ประเภท จะตัดสิทธิ์เข้าแข่งขันทุกประเภท)

2. โรงเรียนที่เข้าประกวดและแข่งขันกิจกรรมสถานักเรียน แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

2.1 **สถานักเรียนระดับประถมศึกษา (ป.1-6)** คือ โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน / สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน / สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และสังกัดอื่น ๆ ที่เปิดสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6

2.2 **สถานักเรียนระดับขยายโอกาสทางการศึกษา (ป.1 – ม.3)** คือ โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เท่านั้น

2.3 **สถานักเรียนระดับมัธยมศึกษา** คือ โรงเรียนที่เปิดสอนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – ม.3) หรือระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.1 – ม.6) ทุกสังกัด รวมทั้งโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่เปิดสอนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ป.1 – ม.6)

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดการประกวดและแข่งขัน

3.1 สถานักเรียนแต่ละทีมจะต้องจัดส่งเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานสถานักเรียนตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนด ดังนี้

3.1.1 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา โรงเรียนที่เข้าประกวดและแข่งขัน ต้องจัดส่งเอกสารให้แก่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาตามที่กำหนด เพื่อคัดเลือกตัวแทนเข้าประกวดและแข่งขันในระดับภูมิภาคต่อไป

3.1.2 ระดับภูมิภาค โรงเรียนที่เป็นตัวแทนเขตพื้นที่การศึกษา เข้าประกวดและแข่งขันในระดับภูมิภาค ต้องจัดส่งเอกสารให้แก่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เป็นเจ้าภาพในระดับภูมิภาค ประทับตราไปรษณีย์ด่วนพิเศษ (EMS) ล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 15 วัน **นับถึงวันแรกของการประกวดและแข่งขัน** ทั้งนี้ สามารถจัดส่งโดยตรง หรือ จัดส่งทางไปรษณีย์ ตามระยะเวลา ที่กำหนดเท่านั้น

3.1.3 ระดับชาติ โรงเรียนที่เป็นตัวแทนระดับภูมิภาคเข้าประกวดและแข่งขันในระดับชาติ ต้องจัดส่งเอกสาร ให้แก่ สำนักงานพัฒนาการศึกษานักเรียน อาคาร สพฐ.5 ชั้น 9 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300 โดยประทับตราไปรษณีย์ด่วนพิเศษ (EMS) ล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 15 วัน **นับถึงวันแรกของการประกวดและแข่งขัน** ทั้งนี้ สามารถจัดส่งโดยตรง หรือ จัดส่งทางไปรษณีย์ ตามระยะเวลาที่กำหนดเท่านั้น

3.2 เอกสารผลงานการดำเนินงานของสถานักเรียนเป็นผลงานที่ดำเนินการมาแล้วไม่เกิน 3 ปี จำนวนไม่เกิน 105 หน้า นับตั้งแต่ปกหน้าถึงปกหลัง (หากเกินจะไม่รับพิจารณา) โดยจัดรูปเล่มเอกสารตามหัวข้อที่กำหนด ให้จัดทำเป็นรูปเล่ม จำนวน 1 เล่ม พร้อมสำเนา จำนวน 2 ชุด (รวมทั้งหมด 3 เล่ม)

4. เกณฑ์ การประกวดและแข่งขัน

ตอนที่ 1 พิจารณาจากเอกสารรายงานผลการดำเนินงานสถานักเรียน

4.1 เอกสารรายงานผลการดำเนินงานสถานักเรียน	70 คะแนน
4.1.1 ที่มาของสถานักเรียน คณะกรรมการนักเรียนที่มาจากการเลือกตั้ง และบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการสถานักเรียนตามโครงสร้างของสถานักเรียน	10 คะแนน
4.1.2 โครงการ / งาน / กิจกรรม ที่ส่งเสริมการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข	10 คะแนน
4.1.3 การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมวิถีประชาธิปไตย ประกอบด้วย	10 คะแนน
- คารวธรรม	
- สามัคคีธรรม	
- ปัญญาธรรม	
4.1.4 การมีจิตอาสา และมีส่วนร่วมของนักเรียนในโรงเรียน	10 คะแนน
4.1.5 การประสานงานกับองค์กรและการสร้างเครือข่ายของสถานักเรียน กับชุมชนและองค์กรต่างๆ รวมทั้งประโยชน์ที่ได้รับ	10 คะแนน
4.1.6 ผลสำเร็จของการปฏิบัติงาน มีการประเมินผลการดำเนินงานและ รายงานผลโครงการ/กิจกรรม ตลอดจนผลงานดีเด่นของสถานักเรียน	10 คะแนน
4.1.7 ความสมบูรณ์ของเอกสารประกอบการประกวดและแข่งขัน	10 คะแนน

ตอนที่ 2 พิจารณาจากการนำเสนอผลงานและการตอบคำถาม

4.2 การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม	30 คะแนน
- การนำเสนอผลงาน (7 – 10 นาที) ตามประเด็น ดังนี้	
(1) ที่มาของสถานักเรียน กรรมการนักเรียนที่มาจากการเลือกตั้ง และบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการสถานักเรียนตามโครงสร้างของสถานักเรียน	3 คะแนน
(2) โครงการ/งาน / กิจกรรม ที่ส่งเสริมการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข	4 คะแนน
(3) การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมวิถีประชาธิปไตย ประกอบด้วย	4 คะแนน
- คารวธรรม	
- สามัคคีธรรม	
- ปัญญาธรรม	
(4) การมีจิตอาสา และมีส่วนร่วมของนักเรียนในโรงเรียน	4 คะแนน
(5) การประสานงานกับองค์กรและการสร้างเครือข่ายของสถานักเรียน กับชุมชนและองค์กรต่างๆ รวมทั้งประโยชน์ที่ได้รับ	3 คะแนน
(6) ผลความสำเร็จของการปฏิบัติงาน มีการประเมินผล การดำเนินงานและรายงานโครงการ/ กิจกรรม ตลอดจนผลงานดีเด่นของสถานักเรียน	3 คะแนน

(7) รูปแบบการนำเสนอ
(หากนำเสนอเกินเวลาที่กำหนด จะถูกตัด 1 คะแนน ทุก 1 นาที)

4 คะแนน

- การตอบคำถาม

5 คะแนน

หมายเหตุ

1. การนำเสนอผลงาน ไม่ต้องจัดนิทรรศการ หลังจากจบการนำเสนอคณะกรรมการจะซักถามปัญหาพร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะประมาณ 3 นาที
2. ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศระดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาคะแนนรวมในตอนที่ 2 การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม และหากคะแนนรวมยังเท่ากัน ให้พิจารณาคะแนนรวมในตอนที่ 1 เอกสารรายงานผลการดำเนินงานสถานักเรียน และกรณีคะแนนรวมทั้ง 2 ตอน เท่ากัน ให้ใช้วิธีการจับฉลาก
3. ไม่อนุญาตให้ใช้สื่อเทคโนโลยี และมัลติมีเดีย ทุกประเภท

5. เกณฑ์การตัดสินการประกวดและแข่งขัน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

6. การเข้าประกวดและแข่งขันระดับภูมิภาคและระดับชาติ

ระดับภูมิภาค

ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดของเขตพื้นที่การศึกษา ในแต่ละระดับเป็นตัวแทนเข้าประกวดและแข่งขันในระดับภูมิภาค ระดับละ 1 ทีม

ระดับชาติ

ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ 1 – 3 ของแต่ละระดับ จากการแข่งขันระดับภูมิภาคเป็นตัวแทนเข้าประกวดแข่งขันระดับชาติ รวมภูมิภาคละ 9 ทีม

7. คณะกรรมการตัดสิน

7.1 คณะกรรมการแบ่งเป็น 3 ระดับชั้น ระดับละ 3 คน โดยต้องมีคุณสมบัติเป็นผู้มีความรู้เกี่ยวกับงานสถานักเรียน และการปกครองระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข และมีจิตอาสา

7.2 ข้อควรคำนึงของกรรมการ

- กรรมการต้องไม่ตัดสินกรณีที่มีสถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่หลากหลาย

7.3 สถานที่แข่งขัน เป็นห้องประชุมหรือสถานที่ขนาดกว้างเพียงพอที่จะนำเสนอ และให้ผู้สนใจกิจกรรมเข้ารับฟังและรับชมได้

7.4 ผลการตัดสินของคณะกรรมการทุกระดับถือเป็นที่สุด

การเตรียมการจัดการแข่งขันกิจกรรมสถานักเรียนในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ 63 ปีการศึกษา 2556

1 สถานที่จัดการแข่งขัน

เป็นห้องโถงพร้อมเวที ที่สามารถให้นักเรียน 7-10 คน นำเสนอผลงานได้ พร้อมเก้าอี้สำหรับให้นักเรียน ครู และผู้สนใจเข้าร่วมฟังการนำเสนอประมาณ 100 ตัว

2 วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้

2.1 โต๊ะ เก้าอี้ สำหรับคณะกรรมการตัดสิน

2.2 เครื่องเสียง 1 ชุด พร้อมไมโครโฟนอย่างน้อย 3 ตัว

2.3 โต๊ะ เก้าอี้ สำหรับคณะกรรมการดำเนินการและรับรายงานตัว ตามความเหมาะสม

3 การบริหารจัดการแข่งขันที่ประสบผลสำเร็จ

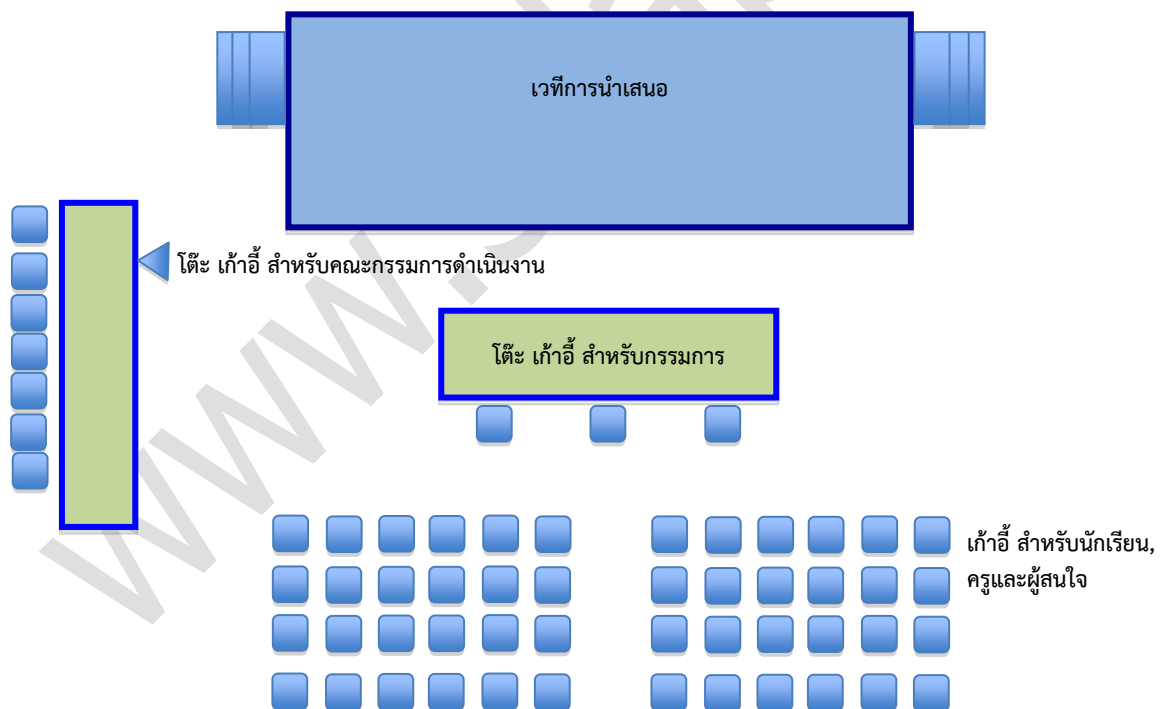


การจัดการแข่งขันให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนด



ความยุติธรรมในการจัดทำข้อคำถามที่เป็นความลับ และคำถามต้องไม่ซ้ำกัน มีการจับสลากคำถาม

รูปแบบการจัดสถานที่แข่งขัน



ผังรูปถ่ายคณะกรรมการสภานักเรียนโรงเรียน.....

อำเภอ.....จังหวัด.....

สพป. สพม. เขต.....(จังหวัด.....)

1.

ชื่อ/สกุล.....ชั้น.....
ตำแหน่ง.....

2.

ชื่อ/สกุล.....ชั้น.....
ตำแหน่ง.....

3.

ชื่อ/สกุล.....ชั้น.....
ตำแหน่ง.....

4.

ชื่อ/สกุล.....ชั้น.....
ตำแหน่ง.....

5.

ชื่อ/สกุล.....ชั้น.....
ตำแหน่ง.....

6.

ชื่อ/สกุล.....ชั้น.....
ตำแหน่ง.....

7.

ชื่อ/สกุล.....ชั้น.....
ตำแหน่ง.....

8.

ชื่อ/สกุล.....ชั้น.....
ตำแหน่ง.....

9.

ชื่อ/สกุล.....ชั้น.....
ตำแหน่ง.....

10.

ชื่อ/สกุล.....ชั้น.....
ตำแหน่ง.....

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง

(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียน.....

3. กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)

หลักเกณฑ์การประกวดและแข่งขัน

1. ระดับของโรงเรียนที่เข้าประกวดและแข่งขัน แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

- 1.1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 1.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 โรงเรียนที่เปิดสอนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นทุกสังกัด *ยกเว้น* โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 1.3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนที่เปิดสอนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายทุกสังกัด *รวมทั้ง* โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ที่เปิดสอนระดับม.4 – ม.6 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2. ประเภทและจำนวนของการประกวดและแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันเป็นทีม จำนวนทีมละไม่เกิน 5 คน
- 2.2 แต่ละโรงเรียนสามารถส่งเข้าประกวดและแข่งขัน ได้ระดับละ 1 ทีม เท่านั้น

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดการประกวดและแข่งขัน

3.1 นักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาแต่ละทีมจะต้องจัดส่งเอกสารที่เกี่ยวกับการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) ตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนด ดังนี้

3.1.1 **ระดับเขตพื้นที่การศึกษา** โรงเรียนที่เข้าประกวดและแข่งขัน ต้องจัดส่งเอกสาร จำนวน 5 ชุด ให้แก่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ไม่น้อยกว่า 15 วัน นับถึงวันแรกของการแข่งขัน เพื่อให้คณะกรรมการ ฯ พิจารณาคัดเลือก

3.1.2 **ระดับภูมิภาค** โรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือกจากระดับเขตพื้นที่การศึกษา ต้องจัดส่งเอกสาร จำนวน 5 ชุด ให้กับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เป็นเจ้าภาพในระดับภูมิภาค ล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 15 วัน นับถึงวันแรกของการประกวดและแข่งขัน สามารถจัดส่งโดยตรง หรือจัดส่งทางไปรษณีย์ ลงทะเบียน EMS ตามระยะเวลาที่กำหนดเท่านั้น เพื่อให้คณะกรรมการ ได้ตรวจเอกสารก่อนการประกวดและแข่งขัน

3.1.3 **ระดับชาติ** โรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือกจากระดับภาค ต้องจัดส่งเอกสาร จำนวน 5 ชุด ให้กับสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (งานแนะแนว) อาคาร สพฐ.3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10300 ล่วงหน้า ไม่น้อยกว่า 15 วัน ก่อนวันประกวดและแข่งขัน สามารถจัดส่งโดยตรง หรือ จัดส่งทางไปรษณีย์ ลงทะเบียน EMS ตามระยะเวลาที่กำหนด เท่านั้น เพื่อให้คณะกรรมการ ฯ ได้ตรวจเอกสารก่อนการประกวดและแข่งขัน

3.2 โรงเรียนที่เข้าประกวดและแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา ต้องจัดเตรียมเอกสารหลักฐาน ดังนี้

- 3.2.1 การบันทึกข้อมูลการทำงานและการให้คำปรึกษา
- 3.2.2 การประสานงานเครือข่ายความร่วมมือในการดำเนินงาน
- 3.2.3 การเชื่อมโยงโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) กับระบบการดูแลช่วยเหลือของโรงเรียน

3.3 โรงเรียนที่เข้าประกวดและแข่งขันจัดส่งเอกสารหลักฐาน ตามข้อ 3.2.1 ถึง 3.2.3 จำนวน 5 ชุด พร้อมทั้งจัดทำแบบสรุปรายการเอกสารให้คณะกรรมการ โดยมีผู้บริหารโรงเรียนลงนามรับรองความถูกต้อง

เอกสารหลักฐานที่น่าเสนอนั้น จะต้องแสดงข้อมูลดำเนินงาน เช่น แบบรายงาน คำสั่ง บันทึกการปฏิบัติงาน รายงานการประชุม หนังสือแจ้ง-เวียน แผ่นพับ โปสเตอร์ ภาพถ่าย CD DVD และอื่น ๆ ที่ช่วยให้คณะกรรมการฯ ประเมินผลการดำเนินงานเห็นถึงความพยายามและคุณภาพของการปฏิบัติงานได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ ให้รวบรวมเอกสารหลักฐาน ตามข้อ 3.2.1 – 3.2.3 โดยจัดทำเป็น 1 แฟ้ม หรือ 1 เล่ม เท่านั้น และเอกสารหลักฐานดังกล่าว จะต้องเป็นชุดเดียวกันตลอดการประกวดและแข่งขัน ตั้งแต่ระดับเขตพื้นที่ การศึกษา ระดับภาค และระดับชาติ

3.4 ทีมที่เป็นตัวแทนของโรงเรียนที่เข้าประกวดและแข่งขัน ต้องนำเสนอผลงานที่ได้ดำเนินงานต่อคณะกรรมการฯ ใช้เวลา 5 นาที หลังจากนั้น ทีมพิจารณาคัดเลือกผู้แทน 1 คน ที่จะต้องแสดงให้เห็นถึงความสามารถในกระบวนการให้คำปรึกษาเพื่อน ต่อคณะกรรมการฯ และตอบคำถามในเวลา 8-10 นาที

4. เกณฑ์การประกวดและแข่งขัน

เกณฑ์การพิจารณา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภูมิภาค และระดับชาติ คณะกรรมการฯ จะพิจารณา 3 ด้าน คือ

- ด้านที่ 1. เอกสารรายงานผลการดำเนินงานกิจกรรมเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)
- ด้านที่ 2. การนำเสนอผลงานและการตอบคำถาม
- ด้านที่ 3. ความสามารถในการให้คำปรึกษา

4.1 ระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับภูมิภาค

ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับภูมิภาค คะแนนเต็ม 100 คะแนน โดยมีสัดส่วนของคะแนนในแต่ละด้าน คือ 30 : 30 : 40 รายละเอียดดังนี้

4.1.1 พิจารณาจากเอกสารรายงานผลการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (30 คะแนน)

- การจัดทำบันทึกข้อมูลการทำงานและการให้คำปรึกษา 10 คะแนน
- การประสานงานเครือข่าย ความร่วมมือในการดำเนินงานพร้อม 10 คะแนน

เอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการทำงาน ได้อย่างเหมาะสมและเห็นชัด

- เอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการทำงานการเชื่อมโยงโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) กับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียนอย่างชัดเจน 10 คะแนน

4.1.2 การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม (30 คะแนน)

- ผลการดำเนินงานของโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาในโรงเรียน 5 คะแนน
- ผลงานที่ทีมงานนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษามีความประทับใจ/ประสบความสำเร็จ 10 คะแนน
- แนวทางการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาที่จะทำต่อไป 10 คะแนน
- การตอบคำถามของคณะกรรมการได้อย่างสอดคล้อง ถูกต้อง ครบถ้วน 5 คะแนน

4.1.3 พิจารณาความสามารถในการให้คำปรึกษาเพื่อน (40 คะแนน)

4.1.3.1 กระบวนการให้การปรึกษา 10 คะแนน

- การสร้างสัมพันธภาพ
- การสำรวจและทำความเข้าใจปัญหา
- การหาแนวทางแก้ไขปัญหา
- การวางแผนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ
- การยุติการให้การปรึกษาเพื่อน

- 4.1.3.2 ทักษะการให้การปรึกษา
- 1.) การใช้ทักษะการให้การปรึกษาอย่างหลากหลาย 10 คะแนน
 โดยพิจารณาจาก ทักษะการใส่ใจ การฟัง การถาม การเรียบ
 การทวนซ้ำ การให้กำลังใจ การสรุปความ
 การให้ข้อมูลและคำแนะนำ และทักษะการชี้ผลที่ตามมา
- 2.) การเลือกใช้ทักษะการให้การปรึกษาที่เหมาะสม 10 คะแนน
 โดยพิจารณาจาก ทักษะการใส่ใจ การฟัง การถาม
 การให้กำลังใจ และทักษะการสรุปความ
- 4.1.3.3 บุคลิกภาพของผู้ให้การปรึกษา 10 คะแนน
 โดยพิจารณาจาก สีหน้า ท่าทาง การพูดจา น้ำเสียง
 ความรู้สึกที่แสดงออก และการแต่งกาย

4.2 ระดับชาติ

ระดับชาติ คะแนนเต็ม 100 คะแนน โดยมีสัดส่วนของคะแนน ในแต่ละด้าน คือ 20 : 20 : 60
 รายละเอียดดังนี้

- 4.2.1 พิจารณาจากเอกสารรายงานผลการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (20 คะแนน)
- การจัดทำบันทึกข้อมูลการทำงานและการให้คำปรึกษา 6 คะแนน
 - การประสานงานเครือข่ายความร่วมมือในการดำเนินงานพร้อม เอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการดำเนินงาน ได้อย่างเหมาะสมและเห็นชัด 7 คะแนน
 - เอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการดำเนินงานการเชื่อมโยงโครงการนักเรียน เพื่อนที่ปรึกษา (YC: Youth Counselor) กับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ของโรงเรียนอย่างชัดเจน 7 คะแนน
- 4.2.2 การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม (20 คะแนน)
- ผลการดำเนินงานของโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาในโรงเรียน 3 คะแนน
 - ผลงานที่ทีมงานนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษามีความประทับใจ/ประสบความสำเร็จ 7 คะแนน
 - แนวทางการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาที่จะทำต่อไป 7 คะแนน
 - การตอบคำถามของคณะกรรมการได้อย่างสอดคล้อง ถูกต้อง ครบถ้วน 3 คะแนน
- 4.2.3 พิจารณาความสามารถในการให้คำปรึกษาเพื่อน (60 คะแนน)
- 4.2.3.1 กระบวนการให้การปรึกษา 10 คะแนน
- การสร้างสัมพันธภาพ
 - การสำรวจและทำความเข้าใจปัญหา
 - การหาแนวทางแก้ไขปัญหา
 - การวางแผนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ
 - การยุติการให้การปรึกษาเพื่อน
- 4.2.3.2 ทักษะการให้การปรึกษา
- 1.) การใช้ทักษะการให้การปรึกษาอย่างหลากหลาย 20 คะแนน
 โดยพิจารณาจาก ทักษะการใส่ใจ การฟัง การถาม การเรียบ
 การทวนซ้ำ การให้กำลังใจ การสรุปความ
 การให้ข้อมูลและคำแนะนำ และทักษะการชี้ผลที่ตามมา

2.) การเลือกใช้ทักษะการให้การปรึกษาที่เหมาะสม 20 คะแนน
โดยพิจารณาจาก ทักษะการใส่ใจ การฟัง การถาม การให้กำลังใจ
และทักษะการสรุปความ

4.3.3.3 บุคลิกภาพของผู้ให้การปรึกษา 10 คะแนน
โดยพิจารณาจาก สีหน้า ท่าทาง การพูดจา น้ำเสียง
ความรู้สึกที่แสดงออก และการแต่งกาย

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัล ระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79.99 ได้รับรางวัล ระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69.99 ได้รับรางวัล ระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการฯ มีความเห็น
เป็นอย่างอื่น

6. คณะกรรมการตัดสินการประกวดและแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา

6.1 คุณสมบัติและจำนวนคณะกรรมการฯ

- คณะกรรมการฯ ควรเป็นผู้มีความรู้ ความเข้าใจ และมีประสบการณ์ที่เกี่ยวกับเรื่องนักเรียน
เพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) กระบวนการให้การปรึกษา และระบบการดูแล
ช่วยเหลือนักเรียน
- กรรมการฯ อาจจะเป็นบุคคลภายนอก เช่น บุคลากรจากมหาวิทยาลัย นักจิตเวชจากโรงพยาบาล
หรือ นักแนะแนว เป็นต้น
- คณะกรรมการฯ มีจำนวน 3 - 5 คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการฯ ต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการฯ ที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการฯ ควรมาจากสถานศึกษา หรือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่หลากหลาย
- กรรมการฯ ควรให้ข้อเสนอแนะเพื่อเติมเต็มให้กับนักเรียนที่ชนะการประกวดและแข่งขัน
ในลำดับที่ 1-3

6.2 ผลการตัดสินของคณะกรรมการฯ ถือเป็นที่สุด

7. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ 1 - 3 จากการแข่งขันระดับภูมิภาค จะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขัน
ในระดับชาติ

7.2 ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน มีจำนวนมากกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อ
ของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ 4.1.1 เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ 4.1.2 ทีมใดได้คะแนน
ข้อที่ 4.1.2 มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 4.1.2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากัน
ทุกข้อ ให้ใช้วิธีจับสลาก

8. รายละเอียดกิจกรรมในการจัดเตรียมการประกวดและแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)

กิจกรรมที่คณะกรรมการฯ จัดการประกวดและแข่งขันต้องดำเนินการเพิ่มเติม ประกอบด้วย

8.1 จัดเพิ่มแบบฟอร์มการให้คะแนนของกรรมการฯ ทุกคน (ซึ่งคณะผู้จัดการแข่งขันต้องเตรียมไว้ล่วงหน้าก่อนการแข่งขัน)

8.2 จัดเตรียมห้องสำหรับการประกวดและแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา ที่เหมาะสม ควรเป็นสถานที่ไม่พลุกพล่าน มีความเป็นส่วนตัว ปลอดภัยจากเสียงหรือผู้คน เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันมีสมาธิในการให้คำปรึกษา

8.3 จัดเตรียมห้องเก็บตัวของผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งเป็นผู้ให้คำปรึกษา (Counselor) และห้องฝึกซ้อมนักเรียนที่แสดงบทบาทสมมติเป็นผู้ขอรับคำปรึกษา (Counselee)

8.4 จัดเตรียมนักเรียนแสดงบทบาทสมมติ โดย

- 1) **ผู้จัดการแข่งขัน** ต้องเตรียมประเด็นปัญหา ไม่น้อยกว่า 5 กรณีปัญหา ของแต่ละระดับ การประกวดและแข่งขัน และจัดเตรียมนักเรียนแสดงบทบาทสมมติเป็นผู้ขอรับคำปรึกษา (Counselee) กรณีปัญหาละ 1 คน (รวม 5 คน) เพื่อขอรับคำปรึกษาจากผู้ให้คำปรึกษา Counselor ในเวทีการประกวดและแข่งขัน ทั้งระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภาค และระดับชาติ
- 2) **ทีมที่เข้าแข่งขัน** ต้องคัดเลือกจากสมาชิกมา 1 คน ทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษา (Counselor) เพื่อให้ผู้แข่งขันได้แสดงถึงความสามารถในการให้คำปรึกษาแก่ผู้ที่มาขอรับคำปรึกษา

8.5 ก่อนการแข่งขันควรมีเจ้าหน้าที่ชี้แจงรายละเอียด ทำความเข้าใจให้ผู้เข้าแข่งขันรับทราบถึงกระบวนการและขั้นตอนในการแข่งขันอย่างชัดเจน

8.6 ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากกรณีปัญหาก่อนเข้าห้องแข่งขัน

8.7 มีเจ้าหน้าที่จัดลำดับและเชิญให้ผู้เข้าแข่งขันและนักเรียนที่แสดงบทบาทสมมติเข้าไปยังห้องแข่งขัน

8.8 ในการแข่งขันแต่ละทีมจะใช้เวลาไม่เกิน 15 นาที

- การนำเสนอโดยทีม ใช้เวลา 5 นาที

- การนำเสนอโดยผู้แทนทีม (1 คน) ใช้เวลา 8-10 นาที

8.9 มีคณะกรรมการ / เจ้าหน้าที่นำผลการให้คะแนนของกรรมการแต่ละคนมาประมวลผลหลังสิ้นสุดการแข่งขัน

8.10 การประกาศผลการแข่งขันและการมอบรางวัล ให้แล้วเสร็จภายในวันแข่งขันของแต่ละระดับ

หมายเหตุ ปรึกษาขอทราบรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ หมายเลขโทรศัพท์ 085-2268777 และ 02-2885944

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

4. กิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน

4.1 การประกวดหนังสือเล่มเล็ก

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ป. 4-6
- 1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.1-3 (สพป. และ สพม.)
- 1.3 นักเรียนระดับชั้น ม.4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ 3 คน
- 2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - 2.2.1 ระดับชั้น ป. 4-6 จำนวน 1 ทีม
 - 2.2.2 ระดับชั้น ม. 1-3 จำนวน 1 ทีม
 - 2.2.3 ระดับชั้น ม. 4-6 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 กรอบเรื่องเป็นหนังสือบันเทิงคดีที่ คณะกรรมการจะแจ้งกรอบเรื่องให้ทราบในวันแข่งขัน โดยกรอบเรื่องต้องคำนึงถึงความเป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

3.2 รูปแบบของหนังสือเล่มเล็ก

- 1) นักเรียนระดับชั้น ป.4 -6
 - ใช้กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4 พับครึ่ง
 - รูปเล่มประกอบด้วยหน้าปก ปกใน ปกหลัง ส่วนที่บอกถึงที่มาของเรื่องหรือแรงบันดาลใจและวัตถุประสงค์ของหนังสือ มีเนื้อเรื่อง 6 หน้า และให้กำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน
 - เรื่องที่แต่งขึ้นเองหรือดัดแปลงมาจากเรื่องที่มีอยู่เดิมก็ได้ เป็นร้อยแก้ว คำคล้องจอง หรือกลอนเปล่า อย่างใดอย่างหนึ่งตลอดเนื้อเรื่อง
 - ขนาดและรูปแบบของตัวอักษรมีขนาดโตพอสมควรเหมาะสมแก่วัย
 - มีภาพประกอบบรรยายสีด้วยสีไม้
- 2) นักเรียนระดับชั้น ม.1 -3
 - ใช้กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4 พับครึ่ง
 - รูปเล่มประกอบด้วยหน้าปก ปกใน ปกหลัง ส่วนที่บอกถึงที่มาของเรื่องหรือแรงบันดาลใจและวัตถุประสงค์ของหนังสือ มีเนื้อเรื่อง 10 หน้า และให้กำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน
 - เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเอง หรือดัดแปลงมาจากเรื่องที่มีอยู่เดิมก็ได้ แต่งเป็นบทร้อยแก้ว หรือร้อยกรอง
 - เนื้อหาภาพประกอบและรูปแบบตัวอักษรเหมาะสมสำหรับเด็กชั้น ม. 1 - 3
 - มีภาพประกอบบรรยายสีด้วยสีไม้ระบายด้วยน้ำ
- 3) นักเรียนระดับชั้น ม.4 -6
 - ใช้กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4 พับครึ่ง
 - รูปเล่มประกอบด้วยหน้าปก ปกใน ปกหลัง ส่วนที่บอกถึงที่มาของเรื่องหรือแรงบันดาลใจและวัตถุประสงค์ของหนังสือ มีเนื้อเรื่อง 12 หน้า และให้กำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน
 - เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเองหรือดัดแปลงมาจากเรื่องที่มีอยู่เดิมก็ได้ เป็นบทร้อยแก้วหรือร้อยกรองประกอบภาพ
 - เนื้อหาภาพประกอบและรูปแบบตัวอักษรเหมาะสมสำหรับวัยรุ่น ชั้น ม. 4 - 6
 - มีภาพประกอบบรรยายสีด้วยสีไม้ระบายด้วยน้ำ

3.3 ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะไม่ส่งคืน

3.4 กำหนดเวลา 6 ชั่วโมง

3.5 อุปกรณ์ในการจัดทำให้ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมมาเอง

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100คะแนน

4.1 เนื้อหาสาระ	20	คะแนน
4.2 ภาพประกอบ	15	คะแนน
4.3 ภาษา และฉันทลักษณ์	15	คะแนน
4.4 ความคิดสร้างสรรค์	15	คะแนน
4.5 ชื่อเรื่อง	5	คะแนน
4.6 ขนาดและรูปแบบตัวอักษร	10	คะแนน
4.7 ความสวยงามของรูปเล่ม	15	คะแนน
4.8 การวางแผน ทำโครงร่างงานเขียนได้เหมาะสมเป็นระบบ	5	คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

หมายเหตุ

- 1) ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- 2) เกินเวลาดัดคะแนนนาที่ละ 1 คะแนน

6. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 – 5 คน

6.1 คณะกรรมการจัดการแข่งขัน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นนักวิชาการศึกษา ศึกษานิเทศก์ ครู หรือบุคลากรทางการศึกษา ไม่น้อยกว่า 2 คน

(ชาย 1 คน หญิง 1 คน)

6.2 คณะกรรมการตัดสิน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย, การส่งเสริมการอ่าน,

ห้องสมุดมีชีวิต

- เป็นครูที่ทำการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ครูบรรณารักษ์ หรือครูผู้ทำหน้าที่

ครูบรรณารักษ์

- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านภาษาไทย, บรรณารักษ์ศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์, นักเขียนหรือ

นักวาดภาพหนังสือเด็ก, หนังสือสำหรับวัยรุ่น

ข้อควรคำนึง

- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันและกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาในเขตของตนเข้าแข่งขัน

- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

- กรรมการควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่างๆ หลายเขตพื้นที่หลากหลาย

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับทีมที่ชนะในลำดับที่ 1-3

สถานที่ทำการแข่งขัน

- ห้องที่ใช้แข่งขันต้องจัดโต๊ะ – เก้าอี้ให้พร้อมสำหรับทำงานกลุ่ม ที่สามารถดำเนินการแข่งขันพร้อมกัน

หมายเหตุ

- 1) ห้ามผู้เข้าแข่งขันนำเครื่องมือสื่อสารทุกชนิดเข้าห้องแข่งขัน
- 2) ก่อนเวลาการแข่งขันให้กรรมการจัดการแข่งขันตรวจสอบอุปกรณ์และเครื่องมือแข่งขันของทุกทีม เพื่อความเสมอภาคและเท่าเทียมกัน
- 3) การขออนุญาตเข้าห้องน้ำต้องขออนุญาตและภายใต้การกำกับดูแลของกรรมการดำเนินการแข่งขันอย่างใกล้ชิด (พิเศษเดียวกับผู้เข้าร่วมการแข่งขัน)
- 4) การส่ง-มอบอาหาร/น้ำ หรืออุปกรณ์การแข่งขันอื่นใดต้องส่ง-มอบผ่านกรรมการจัดการแข่งขัน

7. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

7.1 ทีมที่ชนะเลิศลำดับสูงสุดลำดับที่ 1-3 จากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

7.2 ในกรณีที่ทีมที่ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ผู้ใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

ข้อเสนอแนะเพื่อการพิจารณา

ควรต่อยอดโดยการจัดค่ายพัฒนาทักษะการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก และให้โอกาสนักเรียนได้พบนักเขียนมืออาชีพ

4.2 ยุวบรรณารักษ์ส่งเสริมการอ่าน

1. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมประกวด

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ป. 4-6
- 1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.1-3 (สพป. และ สพม.)
- 1.3 นักเรียนระดับชั้น ม.4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าร่วมประกวด

- 2.1 ประกวดเป็นทีม ๆ ละ 3 คน (คณะชั้นได้แต่ต้องอยู่ในช่วงชั้นเดียวกัน)
- 2.2 จำนวนผู้เข้าร่วมประกวด
 - 2.2.1 ระดับชั้น ป. 4-6 จำนวน 1 ทีม
 - 2.2.2 ระดับชั้น ม. 1-3 จำนวน 1 ทีม
 - 2.2.3 ระดับชั้น ม. 4-6 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การประกวด

3.1 กรอบการประกวดกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่านโดยนักเรียนผู้ทำหน้าที่ยุวบรรณารักษ์ช่วยงานห้องสมุดโรงเรียน และดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน เพื่อปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน โดยจัดกิจกรรมสร้างสรรค์อย่างหลากหลาย โดยใช้สื่อที่น่าสนใจเพื่อเชิญชวนให้นักเรียนเกิดความสนใจการอ่านและร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ โดยจัดทั้งในห้องสมุดและนอกห้องสมุด รวมถึงชุมชนที่อยู่ใกล้เคียงเพื่อสร้างสังคมแห่งการอ่านและการเรียนรู้

3.2 นำเสนอกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่นักเรียนเป็นผู้คิดและดำเนินการเองที่มีความแปลกใหม่น่าสนใจ แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์และสามารถปฏิบัติได้จริง ทีมละ 10 นาที

3.3 สื่อ/อุปกรณ์ประกอบกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมประกวดจัดเตรียมมาเอง

3.5 กิจกรรมที่นำเสนอต้องมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เข้าร่วมประกวด

3.6 รูปแบบการประกวด

1) นักเรียนระดับชั้น ป.4 -6

- นำเสนอกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่นักเรียนเป็นผู้คิดและดำเนินการเอง

โดยใช้เสียงจริงในการนำเสนอ ไม่มีการบันทึกเสียงของผู้นำเสนอ

- เวลาในการจัดเตรียมอุปกรณ์ไม่เกิน 5 นาที และเวลานำเสนอทีมละ 10 นาที

2) นักเรียนระดับชั้น ม .1 -3

- นำเสนอกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่นักเรียนเป็นผู้คิดและดำเนินการเอง

โดยใช้เสียงจริงในการนำเสนอ ไม่มีการบันทึกเสียงของผู้นำเสนอ

- เวลาในการจัดเตรียมอุปกรณ์ไม่เกิน 5 นาที และเวลานำเสนอทีมละ 10 นาที

3) นักเรียนระดับชั้น ม .4 -6

- นำเสนอกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่นักเรียนเป็นผู้คิดและดำเนินการเอง

โดยใช้เสียงจริงในการนำเสนอ ไม่มีการบันทึกเสียงของผู้นำเสนอ

- เวลาในการจัดเตรียมอุปกรณ์ไม่เกิน 5 นาที และเวลานำเสนอทีมละ 10 นาที

- การนำเสนอกิจกรรมอาจใช้ทั้งภาษาไทยและ/หรือภาษาอังกฤษ

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100คะแนน

การวางร่างกาย (40 คะแนน)

4.1 บุคลิกท่าทาง ความมั่นใจ	10	คะแนน
4.2 อักษรวิธี	10	คะแนน
4.3 น้ำเสียง สีส่า และการใช้ภาษา	10	คะแนน
4.4 ความน่าสนใจ ชวนติดตาม	10	คะแนน

เนื้อหาสาระกิจกรรม (60 คะแนน)

4.5 ความโดดเด่น แปลกใหม่	15	คะแนน
4.6 ความคิดสร้างสรรค์	15	คะแนน
4.7 ขั้นตอน/ลำดับเนื้อหา ความต่อเนื่องของกิจกรรม	10	คะแนน
4.8 การนำไปใช้ได้จริง	10	คะแนน
4.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	10	คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

หมายเหตุ

- 1) ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- 2) แสดงเกินเวลาตัดคะแนนนาทีละ 1 คะแนน

6. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 – 5 คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน และพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต
- เป็นครูที่ทำการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ครูบรรณารักษ์ หรือครูทำหน้าที่ครูบรรณารักษ์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านภาษาไทย, บรรณารักษ์ศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์, นักเขียนหนังสือเด็ก หรือหนังสือสำหรับวัยรุ่น

ข้อควรคำนึง

- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันและกรรมการที่เป็นศึกษานิเทศก์ต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาในเขตของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
 - กรรมการควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่างๆ หลายเขตพื้นที่หลากหลาย
 - กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับทีมที่ชนะเลิศในลำดับที่ 1-3

สถานที่ทำการแข่งขัน

- ต้องมีเวทีนำเสนอกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน

หมายเหตุ ห้ามผู้เข้าประกวดนำเครื่องมือสื่อสารทุกชนิดเข้าห้อง/เวทีการประกวด

7. การเข้าประกวดระดับชาติ

7.1 ทีมที่ชนะเลิศระดับสูงสุดในลำดับ 1-3 จากการประกวดระดับภาคจะเป็นตัวแทนเข้าประกวดในระดับชาติ

7.2 ในกรณีที่ทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากันมากกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับตามลำดับชื่อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ผู้ใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

ข้อเสนอแนะเพื่อการพิจารณา

ควรต่อยอดโดยการจัดค่ายยุวบรรณารักษ์ และให้โอกาสนักเรียนได้ศึกษาดูงานห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนและสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (TK park)

รายชื่อคณะกรรมการพิจารณาเกณฑ์การประกวดหนังสือเล่มเล็ก และการประกวดยุวบรรณารักษ์ส่งเสริมการอ่าน

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	สังกัด	เบอร์โทร.
1	นางศกุนตลา สุขสมัย	รอง ผอ.สวก.	สวก. สพฐ.	08 1345 7556
2	พ.จ.อ.แดงรัตน์ชัย คงสม	นักวิชาการศึกษา	สวก. สพฐ.	08 6006 2383

5.การแข่งขันครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม และซูโดกุ

1.ประเภทและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน :

1.1 ครอสเวิร์ดเกม

- 1.1.1 รุ่นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6* ประเภททีม ๆ ละ 2 คน
- 1.1.2 รุ่นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ประเภททีม ๆ ละ 2 คน
- 1.1.3 รุ่นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประเภทบุคคล

* (เฉพาะรุ่นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ใช้อุปกรณ์แข่งขันครอสเวิร์ดเกมระดับประถม และรุ่นมัธยมศึกษา ใช้ อุปกรณ์ครอสเวิร์ดเกมปกติ)

1.2 เอแม็ท

- 1.2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6** ประเภททีม ๆ ละ 2 คน
- 1.2.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ประเภททีม ๆ ละ 2 คน
- 1.2.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประเภทบุคคล

* (เฉพาะรุ่นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ใช้อุปกรณ์แข่งขันเอแม็ทระดับประถม และรุ่นมัธยมศึกษา ใช้ อุปกรณ์เอแม็ทปกติ)

1.3 คำคม

- 1.3.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ประเภททีม ๆ ละ 2 คน
- 1.3.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ประเภททีม ๆ ละ 2 คน
- 1.3.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประเภทบุคคล

1.4 ซูโดกุ

- 1.4.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ประเภทบุคคล
- 1.4.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ประเภทบุคคล
- 1.4.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ประเภทบุคคล

(ปริศนาซูโดกุ ที่ใช้แข่งขันระดับประถม จะเป็นซูโดกุ แบบ 6x6, 6x6 ตัวอักษร, 8x8, 8x8 ตัวอักษร, 8x8 ทแยงมุม, 8x8 จิ๊กซอ, 9x9, 9x9 ตัวอักษร, 9x9 ทแยงมุม, 9x9 จิ๊กซอ และระดับมัธยม จะเป็นซูโดกุ แบบ 9x9, 9x9 ตัวอักษร, 9x9 ทแยงมุม, 9x9 จิ๊กซอ, Even-Odd, Consecutive, Asterisk, Wordoku, Alphabet Jigsaw, Windoku)

2.หลักเกณฑ์การคัดเลือกและระบบการแข่งขัน

การคัดเลือกตัวแทนนักกีฬาครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม และซูโดกุ เข้าแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปี 2556 มีรายละเอียดดังนี้

- การคัดเลือกในระดับเขตพื้นที่การศึกษา
- การคัดเลือกในระดับภาค
- การแข่งขันระดับประเทศ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปี 2556 (เมืองทองธานี)

2.1 การคัดเลือกในระดับเขตพื้นที่การศึกษา

คัดเลือกโดยจัดการแข่งขันภายในแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา โดยโรงเรียนต้องส่งตัวแทนนักเรียนเข้าแข่งขันแต่ละเกมกีฬา(ครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม และซูโดกุ) จำนวนไม่เกิน 2 ทีม/รุ่น

2.1.1 จำนวนเกม/รอบ ที่ใช้คัดเลือก

2.1.1.1 ครอสเวิร์ดเกม	7-12 เกม
2.1.1.2 เอแม็ท	7-12 เกม
2.1.1.3 คำคม	7-12 เกม
2.1.1.4 ซูโดกุ	1 รอบ

จำนวนเกมการคัดเลือกและจำนวนวันแข่งขันจะขึ้นอยู่กับจำนวนทีมนักกีฬาที่สมัครแข่งขัน โดยจะคัดเอานักกีฬาที่ได้อันดับ 1-3แต่ละประเภทกีฬาเข้าสู่รอบต่อไป ในการแข่งขันระดับภาค (หัวข้อ 2.2)

2.2 การคัดเลือกในระดับภาค

คัดเลือกจากนักกีฬาที่เข้ารอบอันดับ 1 - 3 ของแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา (หัวข้อ 2.1) โดยแบ่งออกเป็น 4 ภาค ได้แก่ ภาคกลาง และภาคตะวันออก , ภาคเหนือ , ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้

2.2.1 จำนวนเกม/รอบ ที่ใช้คัดเลือก

2.2.1.1 ครอสเวิร์ดเกม	8-12 เกม
2.2.1.2 เอแม็ท	8-12 เกม
2.2.1.3 คำคม	8-12 เกม
2.2.1.4 ซูโดกุ	2 รอบ

จำนวนเกมการคัดเลือกและจำนวนวันแข่งขันจะขึ้นอยู่กับจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน โดยจะคัดเอานักกีฬาแต่ละภาคที่ได้อันดับ 1 ถึง 5 ของแต่ละเกมกีฬาเข้าสู่รอบสุดท้ายต่อไป (หัวข้อ 2.3)

2.3 การแข่งขันระดับประเทศ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปี 2556 (เมืองทองธานี)

คัดเลือกนักกีฬาอันดับ 1-5 จากแต่ละประเภท(ครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม และซูโดกุ) จากแต่ละภาค (หัวข้อ 3.2) เข้าแข่งขันในรอบสุดท้าย

2.3.1 จำนวนเกม/รอบ ที่ใช้คัดเลือก

2.3.1.1 ครอสเวิร์ดเกม	8-12 เกม
2.3.1.2 เอแม็ท	8-12 เกม
2.3.1.3 คำคม	8-12 เกม
2.3.1.4 ซูโดกุ	2 รอบ

ประเภทครอสเวิร์ดเกม/เอแม็ท/คำคม – ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด 2 อันดับแรกในรอบคัดเลือก จะได้เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

ประเภทซูโดกุ – ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด 5 อันดับแรกในรอบคัดเลือก จะได้เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

3.เกณฑ์การตัดสินระดับประเทศ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปี 2556 (เมืองทองธานี)

ร้อยละ 80-100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70-79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60-69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้เกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

4. ระบบและกติกาการแข่งขัน

ใช้กฎกติกาและระบบการแข่งขันแบบมาตรฐานสากล ระดับประเทศและนานาชาติ โดยสมาคมคروشเวิร์ตเกม เอเม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย โดยคروشเวิร์ตเกม เอเม็ท และคำคม แข่งขันแต่ละกระดานๆ ละ 2 ฝ่าย และ ซูโดกุ จะแข่งขันรวมเพื่อการคัดเลือก การแข่งขันจะแบ่งออกเป็นรอบคัดเลือกและรอบชิงชนะเลิศ ดังนี้

4.1 รอบคัดเลือก คروشเวิร์ตเกม เอเม็ท และ คำคม จะแข่งขันตามจำนวนเกมที่กำหนดไว้ โดยใช้วิธีประกบคู่แบบ Swiss Pairing ให้

ผู้เข้าแข่งขันที่ผลการแข่งขันระดับเดียวกันพบกัน จนกระทั่งเกมคัดเลือกสุดท้าย ใช้วิธี King of the Hill เรียงลำดับ และให้อันดับ 1 พบ 2 , 3 พบ 4 เป็นต้น ส่วนซูโดกุ จะแข่งขันรวมด้วยปริศนาที่กำหนดให้แบบเดียวกัน โดยผู้ที่ทำถูกจะได้คะแนนถูกต้อง และ คะแนนโบนัสความเร็วเสร็จก่อนเวลา หากทำผิดจะไม่ได้คะแนน

4.2 รอบชิงชนะเลิศ ผู้แข่งขันคروشเวิร์ตเกม เอเม็ท และคำคม ที่มีผลการแข่งขันดีที่สุดสองอันดับแรก จะได้เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ ส่วนซูโดกุ จะคัดเลือกผู้แข่งขันได้คะแนนสูงสุด 5 อันดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ (โรงเรียนสามารถสอบถามรายละเอียด และขอคำปรึกษาเพิ่มเติมได้ที่สมาคมฯ 02-295-0861-5)

กติกาเพิ่มเติม

1. แต้มต่างต่อเกม Maximum Difference

- คروشเวิร์ตเกม รุ่น ประถมศึกษา แต้มต่างไม่เกิน 100 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 100 แต้ม เกมสุดท้าย แต้มต่างไม่เกิน 80 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 80 แต้ม

- เอเม็ทและคำคม รุ่น ประถมศึกษา แต้มต่างไม่เกิน 150 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 150 แต้ม เกมสุดท้าย แต้มต่างไม่เกิน 120 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 120 แต้ม

- คروشเวิร์ตเกม เอเม็ท คำคม รุ่น มัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย แต้มต่างไม่เกิน 250 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลง เหลือ 250 แต้ม เกมสุดท้าย แต้มต่างไม่เกิน 200 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 200 แต้ม

- รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference

2. ชนะบาย (Bye)

- คروشเวิร์ตเกม เอเม็ท คำคม ทุกรุ่น ชนะบายได้ 100 แต้ม ยกเว้น คروشเวิร์ตเกม รุ่น ประถมศึกษา ชนะบาย 50 แต้ม

3. วิธีการนับคะแนน

3.1 คะแนนประจำปริศนา หากผู้แข่งขันสามารถแก้โจทย์ปริศนาซูโดกุได้ภายในเวลาที่กำหนด และถูกต้อง ท่านจะได้รับคะแนนประจำปริศนาตามที่ระบุไว้ในแต่ละข้อ

3.2 คะแนนโบนัสเวลา ในแต่ละรอบจะมีการกำหนดเวลาในการแก้ไขข้อผิดพลาดไว้ หากผู้แข่งขันสามารถแก้ไขข้อผิดพลาดทั้งหมดได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนด ท่านจะได้รับคะแนนโบนัสเวลาเพิ่มขึ้นอีก นาทีละ 3 คะแนน โดยคำนวณจากเวลาที่เหลืออยู่เป็นนาที (เศษของนาทีปัดทิ้ง) คูณด้วย 3 (ถ้าแก้ไขข้อผิดพลาดไม่ถูกต้อง จะไม่ได้รับคะแนนโบนัสนี้)

เช่น เวลาในรอบกำหนดให้ 30 นาที แต่นาย Z ทำเสร็จและถูกต้องภายในเวลา 20 นาที 40 วินาที นาย Z จะได้คะแนนโบนัสเวลาในรอบนี้ เท่ากับ 9 นาที (เวลาเหลือ 9 นาที 20 วินาที แต่เศษของนาทีปัดทิ้ง เหลือ 9 นาที) \times 3 คะแนนต่อนาที = คะแนนโบนัสเวลา 27 คะแนน

www.sillapa.net

การประกวดมาร์ชชิงความดี เพื่อสร้างความคิดพื้นฐานสากล 5 ประการ (Goodness Marching Contest for 5 Basic Moral – GMC)

1. คุณสมบัติของผู้เข้าประกวด
 - 1.1 นักเรียนระดับชั้น ป.1 – 6
 - 1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.1 – 3
 - 1.3 นักเรียนระดับชั้น ม.4 – 6
2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - 2.1 แข่งขันประเภททีม
 - 2.2 จำนวนนักเรียนที่เข้าประกวด 80 – 100 คน (ขึ้นอยู่กับขนาดและความพร้อมของโรงเรียน)

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

การประกวดมาร์ชชิงความดีฯ จะต้องมี 2 องค์ประกอบ ดังนี้

3.1 การแปรขบวนแถวมาร์ชชิงความดี

- 1) แสดงการแปรขบวนแถวของนักเรียน จำนวนไม่น้อยกว่า 80 คน ไม่เกิน 100 คน
- 2) เวลาที่ใช้ในการแสดง ไม่น้อยกว่า 5 นาที และไม่เกิน 7 นาที
- 3) เป็นการแปรแถวด้วยท่าทางที่องอาจ สง่างาม สุภาพเรียบร้อย สวยงาม เป็นแถว เป็นแนว มีระเบียบ มีวินัย
- 4) การแต่งกายของนักเรียนที่แสดงมาร์ชชิงความดี ให้ใช้ชุดของนักเรียนที่ปรากฏในระเบียบ
การแต่งกายของโรงเรียน เช่น ชุดนักเรียน ชุดพละ ชุดลูกเสือ-เนตรนารี-ยุวกาชาด ฯลฯ
- 5) อุปกรณ์ประกอบการแสดง อนุญาตเพียง **ถุงมือ และธง เท่านั้น**
- 6) ใช้เสียงดนตรีประกอบการแปรขบวนแถว แทนการบรรเลงด้วยเครื่องดนตรี โดยมีเพลงบังคับ 1 เพลง คือ **เพลงมาร์ช สพฐ.** สามารถตัดต่อร่วมกับเพลงอื่นๆ หรือคำบรรยายได้ตามความเหมาะสม
- 7) การแสดงต้องทำให้เห็นถึงความดีพื้นฐานสากล 5 ประการที่มีอยู่ในตัวผู้เรียน และสถานศึกษา

3.2 ระบบการพัฒนาทักษะความคิดพื้นฐานสากล 5 ประการของโรงเรียน

ส่งเนื้อหา รายละเอียด และภาพประกอบ จำนวน 4 เล่ม (คณะกรรมการ 3 เล่ม, ส่วนกลาง 1 เล่ม) จำนวน 10 หน้ากระดาษ A 4 ประกอบด้วย

- หน้าที่ 1 นโยบาย วิสัยทัศน์ หรือพันธกิจ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความคิดพื้นฐานสากล 5 ประการและคณะทำงานหลัก
- หน้าที่ 2-3 ภาพรวมระบบพัฒนาทักษะความคิดพื้นฐานสากลของโรงเรียน
- หน้าที่ 4-5 การนำทักษะความคิดพื้นฐานสากล ลงสู่ตัวผู้เรียนทั้งโรงเรียน
- หน้าที่ 6-7 ภาพบรรยากาศของโรงเรียนที่แสดงถึงความดีพื้นฐานสากล 5 ประการ

หน้าที่ 8-10 กระบวนการฝึกและภาพแปรชวบนแวมมาร์ชชิ่งของโรงเรียน
หมายเหตุ หากเกิน 10 หน้า คณะกรรมการฯ ไม่พิจารณาเอกสารนั้น แต่ยังสามารถเข้า
ประกวดได้

4. ขั้นตอนการดำเนินงาน

รอบที่	ระดับการคัดเลือก	โรงเรียนที่เข้าร่วมประกวด	ผู้รับผิดชอบ	วิธีการคัดเลือกการประกวด
รอบที่ 1	ระดับกลุ่มเครือข่าย	โรงเรียนที่สนใจเข้าร่วมโครงการ	คณะกรรมการระดับ กลุ่มเครือข่าย	พิจารณาจากเอกสาร ระบบพัฒนาทักษะความดีพื้นฐานสากล
รอบที่ 2	ระดับเขตพื้นที่การศึกษา	โรงเรียนที่ได้รับการคัดเลือก จากกลุ่มเครือข่าย ๆ ละ 1 โรงเรียน ต่อระดับ	คณะกรรมการระดับ เขตพื้นที่การศึกษา	ประกวดมาร์ชชิ่งความดี และ ตรวจเอกสารระบบการพัฒนาทักษะความดี พื้นฐานสากล
รอบที่ 3	ระดับภาค	โรงเรียนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศระดับ เขตพื้นที่ ๆ ละ 1 โรงเรียน จำนวน 3 ระดับ รวม 549 โรงเรียน (1 โรงเรียน*3ระดับ*183เขต)	คณะกรรมการ ศิลปหัตถกรรมระดับภาค ร่วมกับ มูลนิธิพัฒนาการ ศึกษาเพื่อศีลธรรม	ประกวดมาร์ชชิ่งความดี และ ตรวจเอกสารระบบการพัฒนาทักษะความดี พื้นฐานสากล
รอบที่ 4	ระดับชาติ	โรงเรียนที่ได้รับรางวัลที่ 1 – 3 ของการ ประกวดระดับภาค จำนวน 36 โรงเรียน (3โรงเรียน*3ระดับ*4ภาค)	คณะกรรมการ ผู้ทรงคุณวุฒิ จากมูลนิธิพัฒนาการศึกษา เพื่อศีลธรรมและภาคี เครือข่าย	ประกวดมาร์ชชิ่งความดี ตรวจเอกสารระบบการพัฒนาทักษะความดี พื้นฐานสากล และเยี่ยมให้กำลังใจสถานศึกษา ทั้ง 36 แห่ง

5. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม 100)

5.1 การแปรชวบนแวมมาร์ชชิ่งความดี	60 คะแนน
1) การแต่งกายสะอาด ถูกระเบียบ	10 คะแนน
2) การแปรชวบนแวมพร้อมเพรียง เป็นระเบียบ และสง่างาม	15 คะแนน
3) มีความคิดสร้างสรรค์ และท่าทางที่สวยงาม	10 คะแนน
4) เริ่มและจบการแสดงตามเวลาที่กำหนด	5 คะแนน
5) การมีสมาธิ ดูแล้วทรงพลัง เป็นหนึ่งเดียว	15 คะแนน
6) ความประหยัดของชุดและอุปกรณ์การแสดง	5 คะแนน
5.2 ระบบพัฒนาทักษะความดีพื้นฐานสากล 5 ประการ	40 คะแนน
1) นโยบาย วิสัยทัศน์ หรือพันธกิจและคณะทำงานหลัก	5 คะแนน
2) ภาพรวมระบบพัฒนาทักษะความดีพื้นฐานสากลของโรงเรียน	10 คะแนน
3) การนำทักษะความดีพื้นฐานสากล ลงสู่ตัวผู้เรียนทั้งโรงเรียน	10 คะแนน
4) ภาพบรรยากาศของโรงเรียนที่แสดงถึงความดีพื้นฐานสากล	10 คะแนน
5) กระบวนการฝึกและภาพแปรชวบนแวมมาร์ชชิ่งของโรงเรียน	5 คะแนน

6. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 - 100	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 - 79	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 - 69	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด	

7. รางวัลที่ได้รับเพิ่มเติม

7.1 โรงเรียนที่ชนะเลิศระดับเขตพื้นที่ ที่เข้ารับการคัดเลือกระดับภาค จะได้รับทุนสนับสนุนการสร้างควมดี จากมูลนิธิพัฒนาการศึกษาเพื่อศีลธรรม โรงเรียนละ จำนวน 3,000 บาท จำนวน 549 รางวัล (183 เขตพื้นที่ * 3 ระดับ) เป็นเงิน 1,647,000 บาท

7.2 โรงเรียนที่ชนะเลิศระดับภาค จำนวน 12 โรงเรียน (4 ภาค ภาคละ 3 ระดับ รวมเป็น 12 โรงเรียน) จะได้รับสิทธิ์ในการพัฒนาบุคลากรและการศึกษาดูงานภายในประเทศ เฉพาะผู้บริหาร ครูที่มีชื่อในเอกสารส่งสมัคร และนักเรียนที่เข้าประกวด จากมูลนิธิฯ ภายในเวลา 1 ปี (ปีการศึกษา 2557)

7.3 โรงเรียนที่ชนะเลิศระดับชาติ จำนวน 3 โรงเรียน จะได้รับ โล่รางวัลเกียรติยศ พร้อมป้ายเกียรติยศที่หน้าสถานศึกษา และสิทธิ์ในการพัฒนาบุคลากรและนักเรียนทั้งระบบ ตลอดจนการศึกษาดูงานภายในหรือต่างประเทศ ภายใน 1 ปี (ปีการศึกษา 2557)

หมายเหตุ โรงเรียนที่ได้รับรางวัลระดับประเทศ จะได้รับรางวัลเฉพาะข้อ 7.3 เท่านั้น

8. สถานที่จัดการประกวด

8.1 ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเป็นผู้กำหนดสถานที่

8.2 ระดับภาค คณะกรรมการศิลปหัตถกรรมระดับภาค ร่วมกับ มูลนิธิพัฒนาการศึกษาเพื่อศีลธรรม เป็นผู้กำหนดสถานที่

8.3 ระดับชาติ มูลนิธิพัฒนาการศึกษาเพื่อศีลธรรม เป็นผู้กำหนดสถานที่

9. คณะกรรมการตัดสิน

แบ่งเป็น 3 ระดับ ๆ ละ 3 คน โดย

9.1 คุณสมบัติของคณะกรรมการ

9.1.1 จบการศึกษาอย่างน้อยระดับปริญญาตรี

9.1.2 มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องทักษะความดีพื้นฐานสากล 5 ประการ

9.1.3 มีความรู้ความสามารถในการตัดสินรางวัลการประกวด หรือ เป็นที่ยอมรับของสังคม

9.1.4 เป็นผู้มีความยุติธรรม ไม่มีประวัติเสื่อมเสียทางด้านศีลธรรม

9.1.5 สามารถทำหน้าที่คณะกรรมการได้ครบตามที่กำหนด

9.2 องค์ประกอบของคณะกรรมการ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเป็นผู้คัดเลือก จำนวน 2 คน

มูลนิธิเป็นผู้คัดเลือก จำนวน 1 คน