



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๖๘

ปีการศึกษา ๒๕๖๑

กลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่ /ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.		สพม.				
	ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
๑. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์							
๑.๑ การผูกเงื่อน เดินทรงตัวและโยนบอล	✓					ทีมละ ๖ คน	
๑.๒ การใช้เข็มทิศและการคาดคะเนและสะกดรอย		✓				ทีมละ ๖ คน	
๑.๓ การจัดการค่ายพักแรม			✓	✓		ทีมละ ๘ คน	
๑.๔ การสร้างอุปกรณ์เพื่อให้บริการ					✓	ทีมละ ๖ คน	
๒. กิจกรรมสภานักเรียน	✓			✓		ทีมละ ๑๐ คน	
	✓						
๓. กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)			✓	✓	✓	ทีมไม่เกิน ๕คน	
๔. กิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน							
๔.๑ การแข่งขันการทำหนังสือเล่มเล็ก		✓	✓	✓	✓	ทีมละ ๓ คน	
๔.๒ การแข่งขันยุวบรรณารักษ์ส่งเสริมการอ่าน		✓	✓	✓	✓	ทีมละ ๓ คน	
รวม	๑	๓	๔	๔	๔		
	๑			๑			
	๑						
	๑๐			๔			
รวม ๔ กิจกรรม	๑๙ รายการ						

๑. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์

๑.๑ การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ - เนตรนารี หรือ ยุวกาชาด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๑. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๖ คน แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารีหรือยุวกาชาด อยู่ในทีมเดียวกันได้

๒) จำนวนผู้เข้าแข่งขัน สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมการแข่งขันในการเดินทรงตัววางของบนศีรษะ โยนลูกบอล และผูกเงื่อน ตามใบงาน ดังต่อไปนี้

๓.๑ วางสมุดลูกเสือปกแข็งบนศีรษะ มือทั้งสองข้างกอดอก แขนแนบลำตัว เดินเท้าเหยียบเส้นที่กำหนดล้อมสิ่งกีดขวาง ระยะทาง ๑๔ เมตร ไปและกลับ

๓.๒ โยนลูกบอล(ใช้ลูกเทนนิส) ลงตะกร้า ที่ผูกติดกับไม้กั้นระยะ ๓ เมตร

๓.๓ ผูกเงื่อน ๔ เงื่อน

๑) เงื่อนกระหวัดไม้สองชั้น

๒) เงื่อนพิรอด

๓) เงื่อนขัดสมาธิ

๔) เงื่อนบ่วงสายธนู

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

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ - เนตรนารี หรือยุวกาชาด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑) ผลสำเร็จของการปฏิบัติงาน (๗๕ คะแนน)

๑.๑ เดินวางของบนศีรษะ คนละ ๕ คะแนน ๓๐ คะแนน

๑.๒ โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า คนละ ๓ ลูก ลูกละ ๑ คะแนน ๑๘ คะแนน

๑.๓ ความถูกต้องของการผูกเงื่อน เงื่อนละ ๒ คะแนน ๑๔ คะแนน

๑.๔ ประสิทธิภาพของเชือกที่ผูกต่อกัน ๑๓ คะแนน

๑.๔.๑ ประสิทธิภาพของการผูกเงื่อน ๔ คะแนน ให้ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายดึงเชือกที่ผูกกับไม้กั้นต่อกันมา และเชือกบ่วงสายธนูที่ผูกกับตัวระดับเข็มขัด ถ้าดึงแล้วเชือกหลุดให้ได้คะแนนเป็น ๐ คะแนน

๑.๔.๒ ความเรียบร้อยของเงื่อน ๗ คะแนน โดยดูจากปลายเชือกที่ใช้ผูกเงื่อนเงื่อนละ ๑ คะแนน ทั้งนี้จะต้องเหลือปลายเชือกแต่ละเงื่อน ๓ - ๕ ซม.

๑.๔.๓ วัดความยาวของเชือกที่ผูกจากหลักถึงตัวผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้าย ทีมใดต่อเชือกได้ยาวที่สุดได้ ๒ คะแนน และลดคะแนนทีมที่ได้ความยาวลดลงมาทุก ๕ ซม. ต่อ ๐.๕ คะแนน

๒) ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม เครื่องแต่งกาย (๒๐ คะแนน)

๒.๑	บทบาทของหัวหน้าทีมในการสั่งการ การควบคุมทีม	๕	คะแนน
๒.๒	ลูกทีมเชื่อฟังและปฏิบัติตามคำสั่งอย่างมีวินัย	๕	คะแนน
๒.๓	การแต่งเครื่องแบบครบและถูกต้องตามประเภท	๕	คะแนน
๒.๔	ความแคล่วคล่องว่องไว ความมีวินัย	๕	คะแนน

๓) เวลาที่ใช้ (๕ คะแนน)

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

๔.๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. คณะกรรมการตัดสิน

- จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐ คน

คุณสมบัติกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความชำนาญในกิจกรรมลูกเสือ
- ครูผู้สอนลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวูดแบดจ์ ๒ ท่อนขึ้นไป
- ครูผู้สอนบุคลากรโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมลูกเสือ

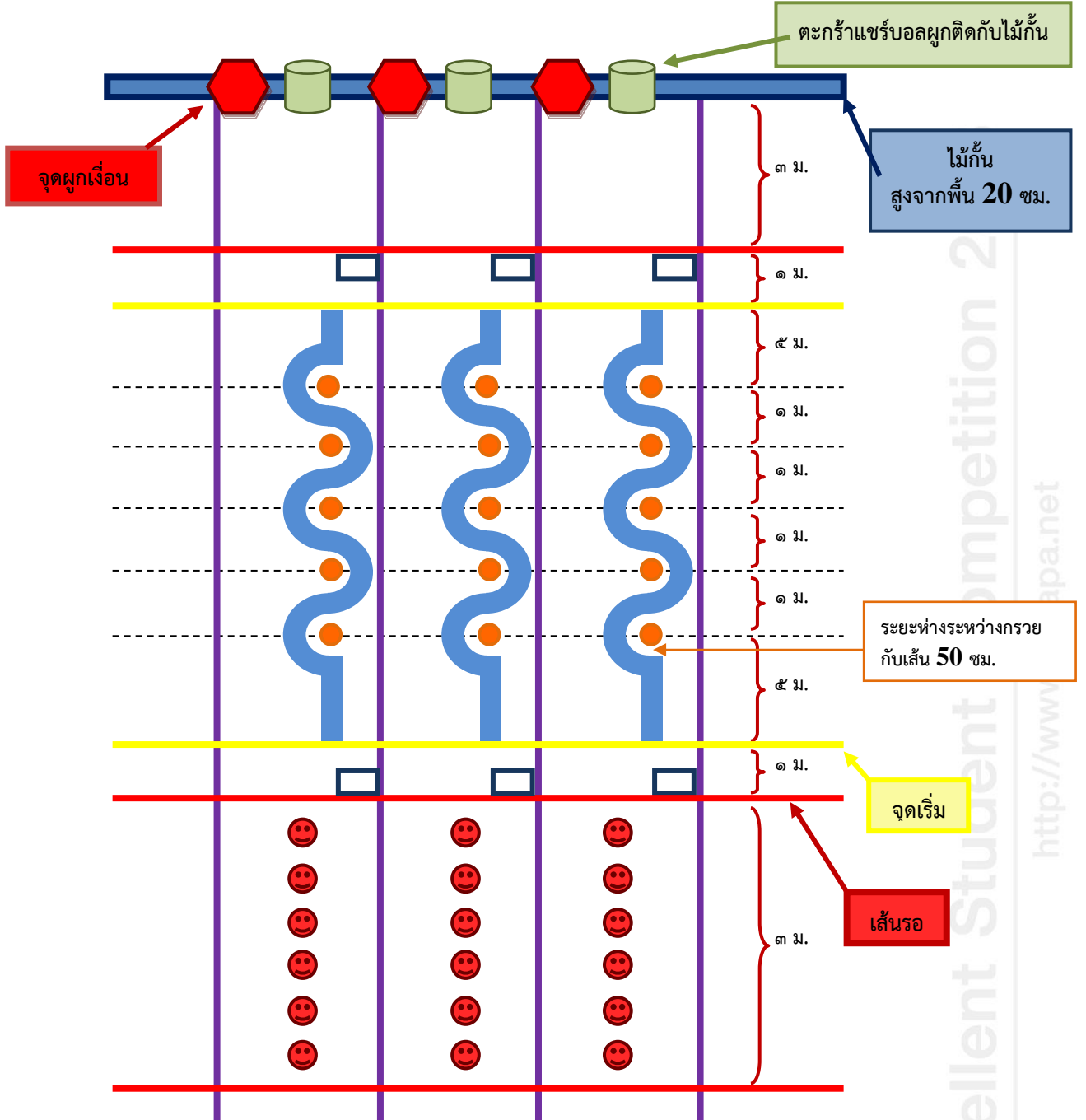
ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

สถานที่แข่งขัน

สถานที่จัดแข่งขันควรเป็นลานกลางแจ้ง หรือห้องประชุม ฟ้าโปร่ง

แผนผังสนามแข่งขันเดินทรงตัวทวนของบนศิริชะและโยนบอล



	จุดผูกเงื่อน		กรวย
	ตะกร้าแชร์บอล		สมาชิกในทีมผู้เข้าแข่งขัน
	โต๊ะ		เส้นเริ่มต้นและสิ้นสุดการเดินทรงตัว กว้าง 1 นิ้ว
	เส้นทางเดินทรงตัว กว้าง 4 นิ้ว		เส้นหยุดรอและโยนโยนลูกบอล กว้าง 1 นิ้ว

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค

๗.๑ ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑.๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๑.๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๑.๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๑.๒ เท่ากัน ให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

คำแนะนำสำหรับคณะกรรมการ

๑. การตัดสิน

- ๑.๑ คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
- ๑.๒ การให้คะแนนเครื่องแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งเครื่องแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน
- ๑.๓ ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี และยุวกาชาด อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้
- ๑.๔ คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการให้ผู้เข้าแข่งขัน แก้ไข เปลี่ยนแปลงการแต่งกายและทรงผม หรือพฤติกรรมอื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน
- ๑.๕ คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

๒. การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

- ๒.๑ ลูกเทนนิสสำหรับใช้ในการแข่งขัน จำนวนลู่อะ ๑๘ ลูก
- ๒.๒ ตะกร้าแชร์บอล ขนาดเท่ากัน
- ๒.๓ สมุดลูกเสือปกแข็ง
- ๒.๔ นาฬิกาจับเวลา
- ๒.๕ เชือกผูกเงื่อน ขนาดเท่ากัน ยาว ๒ เมตร
- ๒.๖ เชือกไต่ล่อน เส้นเล็กกว่าเชือกผูกเงื่อน ความยาว ๒ เมตร
- ๒.๗ ไม้กลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๑- ๒ นิ้ว ยาว ๕ - ๖ เมตร ๒ อัน นำมาต่อกัน ผูกกับหลักไว้ เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันใช้ผูกเงื่อนและผูกตะกร้าแชร์บอลสำหรับการโยนลูกเทนนิส
- ๒.๘ โต๊ะนักเรียนหรือโต๊ะอื่นที่มีขนาดใกล้เคียง ไว้สำหรับวางสมุดและลูกเทนนิส ลู่อะ ๒ ตัว
- ๒.๙ ฉลากหมายเลข ๑ - ๖ ใส่กล่องทึบแสง
- ๒.๑๐ กรวยยางหรืออุปกรณ์อย่างอื่นที่มีลักษณะเดียวกัน
- ๒.๑๑ วัสดุสำหรับทำเส้น ใช้เดินทรงตัว
- ๒.๑๒ กระดาษขาวสีแดงและสีเหลืองขนาดกว้าง ๑ นิ้ว
- ๒.๑๓ ตะกร้าใส่ลูกเทนนิส ลู่อะ ๑ ใบ

๓. การจัดเตรียมสถานที่แข่งขัน

- ๓.๑ สถานที่สำหรับการแข่งขัน เป็นลานซีเมนต์พื้นราบ
- ๓.๒ จัดทำลู่อะไม่น้อยกว่า ๓ ลู่อะ ความยาวลู่อะ ๒๒ เมตร กว้างไม่น้อยกว่า ๓ เมตร แต่ละลู่อะขีดเส้นทำเครื่องหมายและวางอุปกรณ์ดังนี้
 - ระยะ ๓ เมตรแรก ตีเส้นทึบสีแดงกว้าง ๑ นิ้ว เป็นจุดยืนรอกของสมาชิกทีมที่เข้าแข่งขัน
 - ระหว่างจุดรอกถึงจุดเริ่มต้น ระยะ ๑ เมตร ตีเส้นสีเหลืองกว้าง ๑ นิ้ว วางโต๊ะ ๑ ตัว สำหรับวางสมุดลูกเสือปกแข็ง ๑ เล่ม
 - จากจุดเริ่มต้นถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว ระยะ ๑๔ เมตร ตีเส้นทึบขนาดกว้าง ๔ นิ้ว ดังรูป

- จากจุดสิ้นสุดการเดินทางตัว วางโต๊ะ ๑ ตัวขีดเส้นสีแดง ไว้สำหรับวางสมุดและวางตะกร้าใส่ลูกเทนนิส ตะกร้าละ ๑๘ ลูก

- จากจุดสิ้นสุดการเดินทางตัว ระยะ ๑ เมตร ตีเส้นทึบสีแดงกว้าง ๑ นิ้วเป็นจุดกั้นยืนโยนลูกบอล

- จากจุดไม้กั้น ระยะ ๓ เมตร ปักหลักผูกไม้กั้นยาวไม่น้อยกว่า ๙ เมตร สูงจากพื้น ๒๐ เซนติเมตรไว้ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๒ ผูกเงื่อนยึดติดกับไม้และผูกตะกร้าแชร์บอลคู่ละ ๑ ใบ ให้วางตะกร้าแชร์บอลคู่ละ ๑ ใบ โดยอาจจะนำหินหรืออิฐ ผูกไว้นอกกันตะกร้า เพื่อถ่วงยึดกับพื้นกันล้มได้ แต่ห้ามใช้วัสดุอื่นใดใส่ไว้ในตะกร้า

๓.๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันยืนเข้าแถวที่จุดรอห่างจากจุดเริ่มต้น ๑ เมตร ห้ามผู้เข้าแข่งขันล้ำเส้นจากจุดรอจนกว่าผู้เข้าแข่งขันคนก่อนจะกลับมาสัมผัสมือ

๓.๔ ห้ามผู้เข้าแข่งขันยืนเหยียบเส้นจุดกั้นยืนโยนลูกบอล

๓.๕ ขณะแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันถอดหมวก

๔. การดำเนินการแข่งขัน

๔.๑ ผู้จัดการแข่งขัน ควรดำเนินการจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้น ภายใน ๑ วัน

๔.๒ แจกใบงานให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมพร้อมๆกัน ให้เวลาแต่ละทีมอ่านใบงาน และสังเกตการสั่งงาน การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

๔.๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีม (ทุกคน) มาจับฉลากหมายเลข เมื่อจับได้แล้วให้ถือไว้ก่อน ห้ามเปิดออกดูจนกว่าจะได้ยินสัญญาณ ให้สังเกตการสั่งงานของหัวหน้าทีม การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

๔.๔. มอบเชือกที่จัดเตรียมไว้ให้แก่หัวหน้าทีม ทีมละ ๖ เส้น (ประกอบด้วยเชือกผูกเงื่อน ๕ เส้น และเชือกไถล่อน ๑ เส้น) เพื่อให้หัวหน้าทีมดำเนินการมอบเชือกให้สมาชิก คนละ ๑ เส้น เพื่อใช้ในการแข่งขัน

เมื่อได้เชือกประจำตัวแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสือ เสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกงหรือกระโปรงของแต่ละคน

๔.๕ เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด จึงเริ่มปฏิบัติตามใบงานและเริ่มจับเวลา

๔.๖ เริ่มการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๑ เดินจากจุดรอมาที่โต๊ะวางสมุด หยิบสมุดลูกเสือพกแข่งวางบนศีรษะ เอามือทั้งสองข้างกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากจุดเริ่มต้นเหยียบไปบนเส้นที่กำหนดจนถึงจุดสิ้นสุด แล้วหยิบสมุดจากศีรษะวางไว้บนโต๊ะตัวที่ ๒ หยุดและยืนหลังเส้นสีแดง หยิบลูกเทนนิสในตะกร้าครั้งละ ๑ ลูก โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ ๓ ลูก เสร็จแล้วให้ดึงเชือกประจำตัวจากกระเป๋าเดินข้ามเส้นสีแดงไปผูกเงื่อนกระหวัดไม้ ๒ ชั้น กับไม้กั้นตรงจุดที่กำหนด แล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ดึง ทั้งปลายเชือกไว้ เดินไปหยิบสมุดพกแข่งจากบนโต๊ะตัวที่ ๒ วางบนศีรษะ เอามือกอดอกแขนแนบลำตัวเดินย้อนกลับไปตามเส้นทางเดิมจนถึงจุดเริ่มต้น หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะ แล้วไปสัมผัสมือกับสมาชิกผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปเพื่อเข้าปฏิบัติกิจกรรมดังเช่นผู้เข้าแข่งขันคนแรก

ผู้เข้าแข่งขันคนใดทำสมุดตกกระหว่างทาง ให้หยุดตรงจุดที่สมุดตก หยิบสมุดวางบนศีรษะแล้วเดินต่อไป กรรมการตัดคะแนนผู้เข้าแข่งขันครั้งละ ๑ คะแนน ทุกครั้ง ในกรณีต่อไปนี้

- ทำสมุดตกจากศีรษะ ครั้งละ ๑ คะแนน
- ทำกรวยล้ม กรวยละ ๑ คะแนน
- เท้าเดินออกนอกเส้น ก้าวละ ๑ คะแนน
- ใช้มือจับหรือหยิบสมุดก่อนถึงจุดที่กำหนด ครั้งละ ๑ คะแนน
- เท้าเหยียบเส้นสีแดงขณะยืนรอและโยนลูกบอล ครั้งละ ๑ คะแนน

- กรณีผู้เข้าแข่งขัน ปฏิบัติผิดขั้นตอนตามที่กำหนด ให้ทำการแก้ไขและแข่งขันต่อไปได้ แต่ให้ตัดคะแนน ครั้งละ ๑ คะแนน

๔.๗ เมื่อผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปสัมผัสมือกับผู้เข้าแข่งขันคนก่อนแล้วให้ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันคนแรกจากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางไว้บนโต๊ะ แล้วหยิบลูกเทนนิสในตะกร้า ครั้งละ ๑ ลูก โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ ๓ ลูก เสร็จแล้วดึงเชือกประจำตัวจากกระเป๋ามาผูกเงื่อนกับปลายเชือกที่ผู้เข้าแข่งขันคนก่อนทิ้งปลายเชือกไว้ เสร็จแล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ตั้งทิ้งปลายเชือกไว้ แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะตัวที่ ๒ วางบนศีรษะเดินกลับตามเส้นทางเดิมไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะ แล้วไปสัมผัสมือผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามลำดับ

๔.๘ ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายเมื่อผูกเงื่อนตามที่กำหนดทั้ง ๒ เงื่อนเสร็จสิ้นแล้ว ไม่ต้องไปหยิบสมุดจากโต๊ะตัวที่ ๒ แต่ให้ดึงปลายเชือกให้ตั้ง และร้องไชโยขึ้น ถือเป็นการเล่นสุดการแข่งขัน กรรมการบันทึกเวลาที่ปฏิบัติกิจกรรมของแต่ละทีมไว้เพื่อใช้ประกอบการให้คะแนน

๔.๙ การวัดความยาวของเชือก ให้วัดจากจุดที่ผูกเชือกไปจนถึงส้นเท้าของผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายที่ยืนในลักษณะท่าตรง

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓
การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

๑. ให้ผู้เข้าแข่งขันไปยืนตั้งแถวในจุดที่กำหนดให้ อ่านใบงาน เมื่อเข้าใจแล้วให้ส่งใบงานคืนกรรมการ กรรมการจะมอบเชือกให้แก่หัวหน้าทีม ทีมละ ๖ เส้น

๒. ให้ทุกคนในทีมจับฉลากหมายเลขลำดับเพื่อปฏิบัติกิจกรรม

๓. เมื่อได้ยื่นสัญญาณจากกรรมการ ให้ทุกคนเปิดอ่านหมายเลขที่จับฉลากได้ แล้วตั้งแถวตอนเรียงตามลำดับหมายเลขที่จับฉลากได้

๔. หัวหน้าทีมมอบเชือกให้สมาชิก คนละ ๑ เส้น ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจัดการเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสือ เสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกงหรือกระโปรงแล้วปฏิบัติดังต่อไปนี้

หมายเลข ๑ เดินจากจุดรอลหลังเส้นสีแดงไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดปกแข็งบนโต๊ะวางบนศีรษะ เอามือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากเส้นสีเหลืองทวนสมุดปกแข็งบนศีรษะทำเหยียบไปตามเส้นที่กำหนดจนถึงเส้นสีเหลืองหยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะตัวที่ ๒ หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า ครั้งละ ๑ ลูก ยืนหลังเส้นสีแดงโยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ ๓ ลูก แล้วหยิบเชือกจากกระเป๋าออกมาแก้ออก นำปลายเชือกข้างหนึ่งไปผูกกับไม้กั้นด้วยเงื่อนกระหวัดไม้ ๒ ชั้น ตรงจุดที่กรรมการกำหนด ดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึงปล่อยเชือกทิ้งไว้ แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะวางบนศีรษะ มือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากเส้นสีเหลืองกลับไปตามเส้นทางเดิม ถึงเส้นสีเหลืองให้หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะ แล้ววิ่งไปสัมผัสมือกับผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เสร็จแล้วให้ออกจากกลุ่มแข่งขัน

หมายเลข ๒ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๑ แต่ให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๑ ด้วยเงื่อนพิรอด

หมายเลข ๓ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๒ ด้วยเงื่อนพิรอด

หมายเลข ๔ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๓ ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ

หมายเลข ๕ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๔ ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ

หมายเลข ๖ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำปลายเชือกด้านหนึ่งไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๕ ด้วยเงื่อนพิรอด เสร็จแล้วนำปลายเชือกอีกด้านหนึ่งผูกเงื่อนบ่วงสายธนูกับตัวระดับเข็มขัด ดึงปลายเชือกที่คล้องตนเองไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง เมื่อเชือกตึงแล้วให้ร้อง “ไชโย” ถือเป็น การสิ้นสุดการแข่งขัน ไม่ต้องไปหยิบสมุดเดินย้อนมาที่จุดเริ่มต้น แต่ให้ยืนนิ่งไว้จนกว่ากรรมการจะตรวจให้คะแนนเสร็จจึงออกจากกลุ่มแข่งขัน

๑.๒.การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ-เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด หรือผู้บำเพ็ญประโยชน์อยู่ในทีมเดียวกันได้

๒.๒ ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๖ คน

๒.๓ สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติตามคำสั่งในใบงานที่กำหนดให้ โดยใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและการสะกดรอยประกอบการหาตำแหน่งและเป้าหมาย

๓.๒ ให้ทีมเข้าร่วมการแข่งขันเดินทางโดยใช้เข็มทิศ และเครื่องหมายสะกดรอย ไปตามจุดที่กำหนดให้ และตอบคำถามในใบงานให้ครบถ้วน

๓.๓ คณะกรรมการจัดการแข่งขัน เป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ให้ครบถ้วนทุกรายการ

๓.๔ ทีมเข้าร่วมการแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ให้ถูกต้องตามกฎกระทรวงว่าด้วยเครื่องแบบ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ ความสำเร็จของงาน (๕๕ คะแนน)

๑) ค้นพบเป้าหมาย จำนวน ๑๐ จุด ๓๐ คะแนน

๒) ตอบคำถามคาดคะเนระยะทาง จำนวน ๒ จุด ๖ คะแนน

๓) ตอบคำถามคาดคะเนความสูง จำนวน ๒ จุด ๖ คะแนน

๔) ตอบคำถามการหามุมแอสิมัท (Azimuth) จำนวน ๒ จุด ๖ คะแนน

๕) ตอบคำถามจากการสะกดรอย จำนวน ๒ จุด ๖ คะแนน

๔.๒ การใช้เข็มทิศ ๑๐ คะแนน

๔.๓ การคำนวณระยะทาง ๑๐ คะแนน

๔.๔ การคาดคะเน ๑๐ คะแนน

๔.๕ การแต่งกายและระบบหมู่ (๑๑ คะแนน)

๑) บทบาทหัวหน้าทีม ๕ คะแนน

๒) การแต่งเครื่องแบบถูกต้อง ครบถ้วน ความเป็นวินัยและเป็นระเบียบเรียบร้อย ๖ คะแนน

๔.๖ เวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม ๔๕ นาที (๕ คะแนน)

๑) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมเสร็จภายในเวลาที่กำหนด ๕ คะแนน

๒) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันใช้เวลาเกินจากที่กำหนด ตัดคะแนน ๑ คะแนน ต่อ ๒ นาที

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๕ คน

๖.๑ คุณสมบัติกรรมการ

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

๖.๒ ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีที่สถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการตัดสินควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค

๗.๑ ในกรณีที่มีทีมเข้าร่วมการแข่งขันชนะเลิศสูงสุด ได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน คือ ถ้าคะแนนรวมเท่ากัน ให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ ถ้าคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ เท่ากัน ให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ รวมกับคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๒ และ ๔.๓ ทีมใดได้คะแนนมากกว่าให้ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าคะแนนยังคงเท่ากันอีก ให้ใช้คะแนนรวมในข้อถัดไปตัดสิน กรณีคะแนนรวมเท่ากันทุกข้อ ให้ตัดสินด้วยวิธีการจับฉลาก

คำแนะนำสำหรับกรรมการ

๑. การตัดสิน

๑.๑ คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

๑.๒ การให้คะแนนเครื่องแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งเครื่องแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน

๑.๓ ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจจะถูกประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดและผู้บำเพ็ญประโยชน์ อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้

๑.๔ คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการให้ผู้เข้าแข่งขันเก็บอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารของผู้เข้าแข่งขัน เปลี่ยนอาวุธประจำกาย และอุปกรณ์อื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน

๑.๕ คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

๒. การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

๒.๑ เข็มทิศแบบซิลวา จำนวน ๒ เรือน/ทีม และเป็นเข็มทิศรุ่นเดียวกันทั้งหมดที่ใช้ในการแข่งขัน

๒.๒ ผ้าสีแดง สีเหลือง สีฟ้า สีละ ๒ ผืน : ทีม

๒.๓ ไม้พลอง สำรองสำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ใช้ไม้พลองฝึกกติกา จำนวนไม่น้อยกว่า ๓๐ อัน

๒.๔ นาฬิกาจับเวลา

๒.๕ ไม้และธงสี สำหรับเป็นเครื่องหมายในการคาดคะเนความสูง และความกว้าง

๒.๖ แผ่นรองเขียนกระดาษใบงานและคำตอบ ทีมละ ๑ แผ่น

๓. การจัดเตรียมสถานที่ใช้ในการแข่งขัน

๓.๑ จัดเตรียมสถานที่การแข่งขันให้เหมาะสมกับกิจกรรม และมีต้นไม้เป็นที่วางจุดอย่างน้อย ๕ เส้นทาง

๓.๒ แต่ละเส้นทางให้มีจุดในการเดินเข็มทิศและปฏิบัติกิจกรรม จำนวน ๑๐ จุด ระหว่างจุดให้มีระยะทางและกิจกรรม ดังนี้

๓.๒.๑ ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ ๓๕ – ๔๕ เมตร จำนวน ๓ ระยะทาง ให้มีกิจกรรม สะกดรอย ๒ จุด

๓.๒.๒ ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ ๔๕ – ๖๐ เมตร จำนวน ๔ ระยะทาง ให้มีกิจกรรม คาดคะเนความสูงของวัตถุ ๑ จุด และคาดคะเนความกว้าง ๑ จุด

๓.๒.๓ ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ ๗๕ – ๙๐ เมตร จำนวน ๓ ระยะทาง ให้มีกิจกรรม คาดคะเนความสูงของวัตถุ ๑ จุด และคาดคะเนความกว้าง ๑ จุด

๓.๒.๔ จุดที่มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุ ให้บอกตำแหน่งที่ตั้งของวัตถุนั้น เป็นค่ามุมแอสิมัท (Azimuth) ด้วย

๓.๓ การจัดทำสนามแข่งขัน

๓.๓.๑ กำหนดเส้นทางโดยบอกค่ามุมแอสิมัท (Azimuth) และกำหนดระยะทางเป็นเมตร ให้ผู้เข้าแข่งขันเดินไปสู่เป้าหมายเพื่อบันทึกคำตอบ จำนวน ๑๐ จุด รหัสคำตอบแต่ละจุดควรติดตั้งให้สามารถมองเห็นได้ในระดับสายตา แต่ไม่ควรใช้รหัสคำตอบที่เป็นอักษรหรือตัวเลขเรียงลำดับที่ผู้เข้าแข่งขัน คาดเดาได้

๓.๓.๒ เส้นทางที่กำหนดให้มีกิจกรรมสะกดรอย ให้ทำเครื่องหมายสะกดรอย ให้ผู้เข้าแข่งขัน หาคำตอบ และปฏิบัติตามคำสั่งในรหัสคำตอบนั้น เพื่อเดินทางต่อไป

เครื่องหมายสะกดรอยที่กำหนดนี้ ให้เว้นช่วง ไม่ควรวางต่อเนื่องกัน

๔. การดำเนินการแข่งขัน

๔.๑ ทีมที่เข้าแข่งขันรายงานตัวลงทะเบียน

๔.๒ กรรมการตรวจเครื่องแบบ

๔.๓ หัวหน้าทีมจับฉลากลำดับที่เข้าแข่งขัน และเส้นทางที่จะเข้าแข่งขัน

๔.๔ กรรมการดำเนินการแข่งขัน โดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

๔.๔.๑ กรรมการให้สมาชิกในทีมทุกคนจับฉลาก ผู้ทำหน้าที่ประจำทีม

- ผู้ใช้เข็มทิศ จำนวน ๒ คน ให้ผูกผ้าสีแดง
- ผู้คำนวณระยะทาง จำนวน ๒ คน ให้ผูกผ้าสีเหลือง
- ผู้คาดคะเนและสะกดรอย จำนวน ๒ คน ให้ผูกผ้าสีฟ้า

๔.๔.๒ กรรมการมอบใบงาน กระดาษคำตอบ และเข็มทิศ

๔.๔.๓ กรรมการจับเวลา และให้สัญญาณเริ่มต้นการแข่งขัน

๔.๕ กรรมการให้คะแนนความเป็นผู้นำ การใช้เข็มทิศ การคำนวณระยะทาง การคาดคะเน และการสะกดรอย ต้องติดตามและสังเกตการทำงานของทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยให้คะแนนตามเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๖ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ไม่เกิน ๔๕ นาที การให้คะแนนเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อหมดเวลาแข่งขัน ให้กรรมการเป่านกหวีดให้สัญญาณยุติการปฏิบัติกิจกรรม และเริ่มตัดคะแนนเวลา

๔.๗ ควรจะจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายใน ๑ วัน หากไม่สามารถดำเนินการได้ ให้กรรมการปรับเปลี่ยนใบงาน เส้นทาง และกิจกรรมการแข่งขัน

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖
การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

.....

ทีมของท่านได้รับมอบหมายให้เดินทางสำรวจตามเส้นทางที่กำหนด ภายในเวลา ๔๕ นาที โดยใช้เข็มทิศ และทักษะทางลูกเสือในการคาดคะเน และการสะกดรอย ให้ปฏิบัติกิจกรรมตามคำสั่ง และบันทึกคำตอบลงในกระดาษคำตอบ เมื่อปฏิบัติกิจกรรมเสร็จให้ร้อง “ไชโย” แล้วเดินทางไปพบกรรมการ ที่จุดรับคำสั่ง ส่งกระดาษคำตอบและเข็มทิศคืนคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

.....

ตัวอย่างคำสั่งและกระดาษคำตอบ

เส้นทางที่

ทีมโรงเรียน.....เขตพื้นที่การศึกษา.....

ลำดับที่	คำสั่ง	คำตอบ
๑	จากจุดเริ่มต้น ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางไป ระยะทาง.....เมตร จะพบรหัสคำตอบที่ ๑	รหัสคำตอบ ที่ ๑ คือ
๒	จากจุดที่พบรหัสคำตอบที่ ๑ ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางต่อไประยะทาง.....เมตร จะพบรหัสคำตอบที่ ๒ และให้คาดคะเนความกว้างระหว่าง.....ถึง.....	รหัสคำตอบที่ ๒ คือ ความกว้าง.....เมตร
๓	จากจุดที่พบรหัสคำตอบที่ ๒ ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางไประยะทาง...๓๘...เมตร จะพบเครื่องหมาย สะกดรอย ที่ ๑ และคำสั่งให้ปฏิบัติต่อไป	เครื่องหมายสะกดรอยที่ ๑ คือ.... คำสั่งให้ปฏิบัติ..... (เดินทางไป.....เมตร มุม.....องศา)
๔	จากคำสั่งของเครื่องหมายสะกดรอยที่ ๑ ออกเดินทางต่อไป จะพบรหัสคำตอบที่ ๓ และให้คาดคะเนความสูงของ.....และตำแหน่งที่ตั้งของ.....	รหัสคำตอบที่ ๓ ความสูง.....เมตร มุม.....องศา
	ฯลฯ	

http://www.sillapa.net

๑.๓ การจัดค่ายพักแรม (Pre - Camping)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด หรือ ผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดหรือผู้บำเพ็ญประโยชน์อยู่ในทีมเดียวกันได้

๒.๒ ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๘ คน

๒.๓ สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ตามรายการต่อไปนี้

๑) ผ้าใบหรือผ้าขนาดกว้าง ๔-๕ เมตร ยาว ๖-๘ เมตร จำนวน ๑ ผืน

๒) จาน ชาม ซ้อนสำหรับสมาชิกในทีมใช้รับประทานอาหาร

๓) ธงชาติ ๑ ผืน และเชือกผูกธง ยาว ๙ เมตร ๑ เส้น

๔) ไม้จิ้มฟันประจำตัวผู้เข้าแข่งขัน คนละ ๑ อัน

๕) ไม้ไผ่สีธรรมชาติที่ไม่มีกิ้งก้าน ไม่ตกแต่ง ไม่ลิดข้อ หรือทำเครื่องหมายใด ๆ

ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๒ - ๔ นิ้ว ยาว ๒ เมตร จำนวน ๒๘ อัน

๖) เขียงและมีดทำครัว ๒ เล่ม

๗) เครื่องมือที่จำเป็นเหมาะสมกับการทำกิจกรรมตามใบงาน จำนวนรวมไม่เกิน ๒๐ ชิ้น (ห้ามใช้เครื่องมือที่ใช้ไฟฟ้าหรือแบตเตอรี่)

๘) เชือกมะนิลาหรือเชือกไยยักซ์ (ผลิตจากเส้นใยสังเคราะห์โพลีโพรพิลีน) ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๔ - ๘ มิลลิเมตร ยาว ๓ เมตร จำนวน ๘๐ เส้น

๙) ไข่ไก่หรือไข่เป็ด จำนวน ๘ ฟอง

๑๐) ไม้กวาดทั้งตัวที่ควักเอาเครื่องในออกแล้วแต่ยังไม่ได้ชำแหละ จำนวน ๑ ตัว

และเครื่องปรุง

๑๑) ข้าวสารใช้หุงข้าวสำหรับสมาชิก ๘ คน

๑๒) ไฟแช็คหรือไม้ขีดไฟ และขี้ไต้ ๑ ก้อน/แท่ง

๑๓) ไม้พินผ้าและผูกเป็นมัด หนักไม่เกิน ๖ กิโลกรัม

๑๔) ใบตองหรือใบไม้ ๑ พับ หนักไม่เกินครึ่งกิโลกรัม

๑๕) น้ำขวด ขนาด ๖ ลิตร จำนวน ๕ ขวด

๑๖) กะละมังพลาสติกปากกว้างไม่เกิน ๔๐ เซนติเมตร ใช้ล้างอุปกรณ์การครัว ๑ ใบ

๑๗) ถุงมือ/ถุงแขนกันแดด

๑๘) กาวลาเท็กซ์ ขนาดไม่เกิน ๘ ออนซ์ หรือกาวร้อน ขนาดไม่เกิน ๑๐๐ ซีซี.

จำนวน ๒ หลอด/ขวด

๓.๒ กรรมการเป็นผู้กำหนดพื้นที่ไม่น้อยกว่า ๘๐ ตารางเมตรให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีม

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไปวางไว้ในพื้นที่แข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน ให้กรรมการตรวจอุปกรณ์และเครื่องแบบพร้อมกัน อุปกรณ์ใดที่ไม่ได้ระบุในข้อ ๓.๑ ให้นำออกจากพื้นที่แข่งขัน

๓.๔ กรรมการมอบใบงานให้ผู้เข้าแข่งขัน เสร็จแล้วให้เป่านกหวีดเริ่มจับเวลาการแข่งขัน

๓.๕ ให้ทีมผู้เข้าแข่งขันร่วมกันนำอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไปดำเนินการจัดกิจกรรมตามใบงานให้เสร็จสิ้นภายในเวลา ๓ ชั่วโมงโดยให้มือจับประกอบตามใบงาน

๓.๖ ผู้แข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด หรือผู้บำเพ็ญประโยชน์

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑) ความถูกต้องและประสิทธิภาพใช้งาน	๗๕ คะแนน
๑.๑ เสถียรถอย ขนาด รูปแบบ การผูกเงื่อนและประสิทธิภาพใช้งาน	๑๐ คะแนน
๑.๒ เครื่องมือ ที่เก็บเครื่องมือ การใช้ ความปลอดภัย การบำรุงรักษา	๑๐ คะแนน
๑.๓ การหุงข้าวและประกอบอาหารชั่วคราวโดยใช้ไม้ไผ่เป็นภาชนะหุงต้ม	๑๐ คะแนน
๑.๔ เต้าประกอบอาหาร รูปแบบและประโยชน์ใช้งาน	๑๐ คะแนน
๑.๕ ประตูกายและรั้ว รูปแบบ สัดส่วน ประโยชน์ใช้งาน	๑๐ คะแนน
๑.๖ เฝือกปัก รูปแบบและประโยชน์ใช้งาน	๑๐ คะแนน
๑.๗ โต๊ะสนามและม้านั่งสำหรับรับประทานอาหาร	๑๕ คะแนน
๒) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และความสะอาด	๑๐ คะแนน
๒.๑ ความเป็นระเบียบเรียบร้อยและความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการค่ายพักแรม	๕ คะแนน
๒.๒ ความสะอาด การจัดการขยะมูลฝอย	๕ คะแนน
๓) ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม เครื่องแบบ	๑๐ คะแนน
๓.๑ บทบาทของหัวหน้าทีม การวางแผน การสั่งงาน ความร่วมมือของสมาชิก ตั้งแต่เริ่มวางแผนจนถึงสิ้นสุด	๕ คะแนน
๓.๒ การแต่งเครื่องแบบ ความมีวินัยและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของเครื่องแบบ ในขณะปฏิบัติกิจกรรม	๕ คะแนน
๔) เวลาที่ใช้ ๓ ชั่วโมง	๕ คะแนน
๔.๑ เสร็จภายในเวลาที่กำหนด	๕ คะแนน
๔.๒ เสร็จเลยเวลาที่กำหนด ตัดคะแนน ๑ คะแนนต่อ ๒ นาที	
๔.๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด	

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

๖. คณะกรรมการตัดสิน

จำนวนอย่างน้อย ๑๕ คน

คุณสมบัติของกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมลูกเสือ
- ครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวูดแบดจ์ ๒ ท่อนขึ้นไป
- ครูผู้สอนยูวากาชาดโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- ครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- กรรมการอย่างน้อย ๑ คนควรผ่านการอบรมวิชาการบุกเบิกหรือมีประสบการณ์ในการสร้างงานบุกเบิกและการจัดค่ายพักแรม

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย
- กรรมการควรให้การเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับทีมที่เข้าแข่งขัน และผู้ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค

๗.๑ ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน คือ ถ้าคะแนนรวมเท่ากันให้ดูทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑) มากกว่าเป็นผู้ชนะ ถ้าคะแนนข้อที่ ๑) เท่ากันให้ดูคะแนนรวมข้อที่ ๑) และ ๒) ทีมใดคะแนนมากกว่าถือว่าเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าคะแนนเท่ากันอีกให้ดูคะแนนข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

คำแนะนำสำหรับกรรมการ

๑. การตัดสิน

๑.๑ คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

๑.๒ การให้คะแนนเครื่องแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งเครื่องแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน รวมถึงความเรียบร้อยของเครื่องแบบขณะปฏิบัติกิจกรรม

๑.๓ ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจจะประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดและผู้บำเพ็ญประโยชน์ อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้

๑.๔ คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการห้ามผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์ที่ไม่กำหนดในเกณฑ์ เช่น เชือก ประจำตัว เครื่องมือสื่อสาร และอุปกรณ์อื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน

๑.๕ คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

๒. การจัดเตรียมสถานที่ใช้ในการแข่งขัน

๒.๑ จัดเตรียมสถานที่สนามแข่งขันให้ทุกทีมสามารถแข่งขันได้ในบริเวณเดียวกัน

๒.๒ ขนาดของพื้นที่แข่งขัน ทีมละไม่น้อยกว่า ๘๐ ตารางเมตร

๓. การดำเนินการแข่งขัน

๓.๑ ทีมที่เข้าแข่งขันรายงานตัวลงทะเบียน จั๊บลากพื้น นำอุปกรณ์เข้าไปวางในพื้นที่แข่งขัน

๓.๒ กรรมการตรวจเครื่องแบบพร้อมกับการตรวจอุปกรณ์

๓.๓ กรรมการดำเนินการแข่งขัน โดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

๓.๓.๑ กรรมการมอบใบงานให้แก่หัวหน้าทีม

๓.๓.๒ กรรมการให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน

๓.๓.๓ กรรมการเดินตรวจ สังเกต ติดตามการปฏิบัติงานของทีมโดยใกล้ชิด

เพื่อประกอบการให้คะแนนตามเกณฑ์การตัดสิน

๓.๓.๔ กรรมการให้สัญญาณหมดเวลา

๓.๓.๕ กรรมการตรวจ ให้คะแนน รวมคะแนนและรายงานผล

๓.๔ ควรจะจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายใน ๑ วัน

๔. คำแนะนำทั่วไป

๔.๑ กรรมการตรวจนับอุปกรณ์ของผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

ห้ามผู้เข้าแข่งขันนำวัสดุอุปกรณ์อื่นใดนอกจากที่กำหนดให้เข้าไปในพื้นที่แข่งขัน

๔.๒ กรรมการให้ผู้เข้าแข่งขันขนย้ายอุปกรณ์ที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ออกจากพื้นที่แข่งขัน

๔.๓ กรรมการไม่ควรอนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้าไปในพื้นที่แข่งขัน

๔.๔ กรรมการติดตามสังเกตการปฏิบัติงาน การสั่งงาน การวางแผน ความเป็นผู้นำผู้ตาม ตลอดเวลา

๔.๕ การให้คะแนนความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความสะอาด ให้พิจารณาจากการนำเศษวัสดุที่เกิดการทำงานมาออกแบบ จัดเก็บหรือนำกลับมาใช้ประโยชน์ในการจัดกิจกรรม รวมถึงความสะอาดและความเรียบร้อยในการจัดวางตำแหน่ง และองค์ประกอบของค่าย การตกแต่งประตู รั้ว เตา การประกอบอาหาร ที่วางเครื่องมือ การจัดทำเพิงพักและที่รับประทานอาหาร เสาธงลอย การจัดสุขาภิบาลและอื่น ๆ โดยใช้อุปกรณ์ที่จัดเตรียมมาตามกติกาเท่านั้น

๔.๖ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง นับจากเริ่มต้นการแข่งขันจนสร้างงานตั้งค้ายพริกแรมและประกอบอาหารเสร็จสิ้น หลังจากผู้เข้าแข่งขันร้อง “ไชโย” ให้กรรมการไปตรวจให้คะแนน เสร็จแล้วจึงให้ผู้เข้าแข่งขันรับประทานอาหารและรื้อเก็บ

๔.๗ กรรมการควรให้คำแนะนำเพิ่มเติมแก่ผู้เข้าแข่งขันเพื่อการพัฒนาภายหลังการตัดสิน

๔.๘ กรณีมีทีมเข้าแข่งขันหลายทีม ต้องจัดการแข่งขันหลายรอบ กรรมการให้คะแนนทุกรอบควรเป็นกรรมการชุดเดียวกัน

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓
การจัดค่ายพักแรม

ในวันสุดสัปดาห์ ท่านและสมาชิกในทีมร่วมกันฝึกทบทวนทักษะทางลูกเสือเพื่อสร้างอุปกรณ์ในการอยู่ค่ายพักแรม ให้ทีมของท่านใช้วัสดุอุปกรณ์ตามที่กำหนดดำเนินการจัดสร้างค่ายพักแรมจำลอง ๑ ค่าย และประกอบอาหารตามรายการที่กำหนด ให้เสร็จสิ้นในเวลา ๓ ชั่วโมง

เมื่อจัดตั้งค่ายพักแรมเสร็จแล้ว ให้ส่งเสียง “ไชโย” พร้อมกัน แจ้งให้กรรมการทราบ เพื่อตรวจให้คะแนน แล้วรับประทานอาหารที่จัดเตรียมตามข้อ ๔. เสร็จแล้วให้รื้อถอนและจัดเก็บทุกอย่างให้เรียบร้อยระหว่างปฏิบัติกิจกรรม ห้ามออกไปจัดหาอุปกรณ์เพิ่มเติม

องค์ประกอบของชิ้นงานในการสร้างค่ายพักแรม มี ๗ รายการ ดังนี้

๑. เสาธงลอยสำหรับกิจกรรมเคารพธงชาติ ๑ ต้น สร้างด้วยไม้ง่าม ๘ อัน สูงไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ เมตร
๒. ประตูทางเข้าค่าย รั้วด้านหน้าค่าย มีป้ายชื่อหมู่ลูกเสือหรือเนตรนารี ทำด้วยไม้ไผ่ เชือกและกาว
๓. เตาประกอบอาหารชนิดตั้งสูงจากพื้นไม้ไม่น้อยกว่า ๖๐ เซนติเมตร และมีที่เก็บพินได้เตา
๔. หุงข้าวและประกอบอาหารชาวค่ายไม่น้อยกว่า ๓ อย่าง โดยใช้ไม้ไผ่เป็นภาชนะหุงต้ม เมื่อเสร็จแล้วให้นำไปวางบนโต๊ะอาหารโดยไม่ต้องถ่ายข้าวและอาหารออกจากอุปกรณ์หุงต้ม
๕. ที่จัดเก็บเครื่องมือ
๖. เฝิงพักกันแดดฝน
๗. โต๊ะสนาม ม้านั่งสำหรับรับประทานอาหาร

๑.๔ การสร้างอุปกรณ์และให้บริการ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน เป็นลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ หรือ ปวช.

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ อยู่ในทีมเดียวกันได้

๒.๒ ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๖ คน

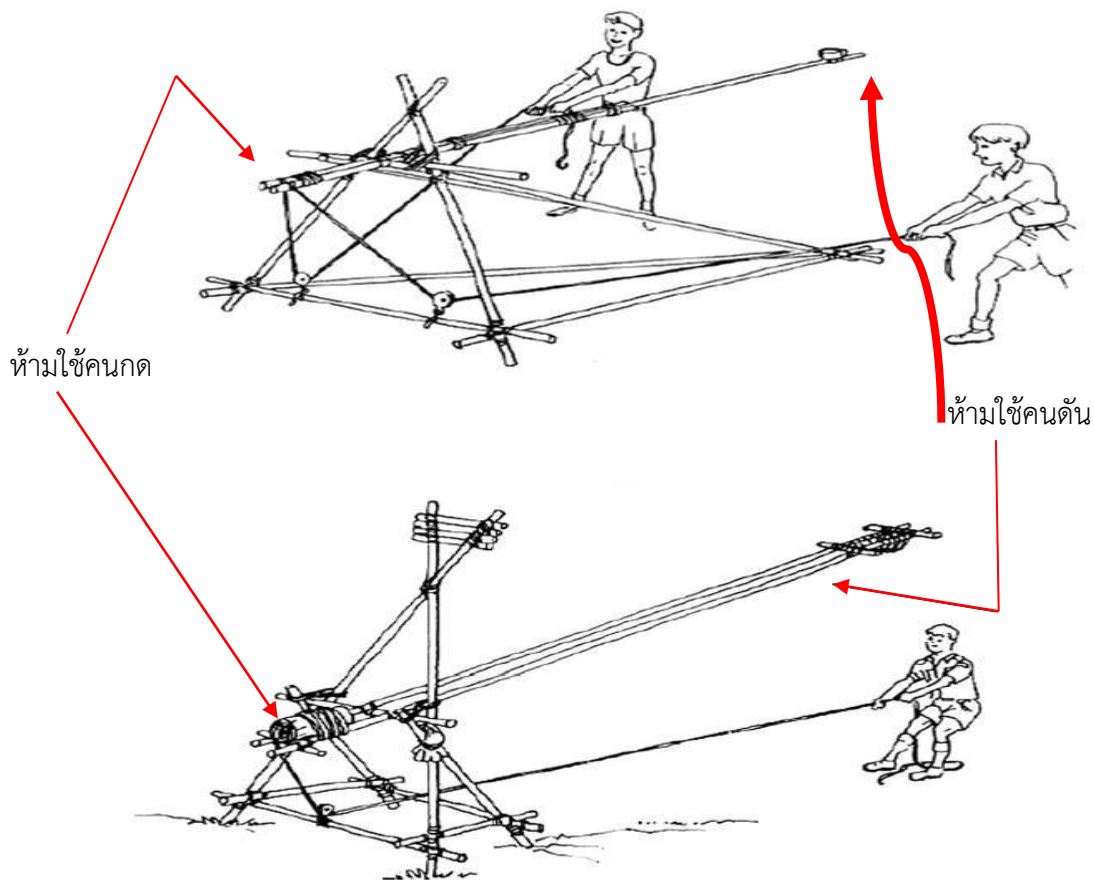
๒.๓ สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการ รายละเอียด และหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ให้ผู้เข้าแข่งขันแสดงบทบาทสมมุติตามสถานการณ์ที่กำหนดไว้ในใบงาน เมื่อได้รับสัญญาณให้เริ่มต้นการแข่งขันจนแล้วเสร็จทุกขั้นตอน ภายในเวลา ๗๕ นาที โดยมีรายละเอียดดังนี้

๓.๑ ให้ออกแบบสร้างอุปกรณ์สำหรับการส่งอาหารและน้ำดื่มข้ามเหวลึกที่มีความกว้าง ๑๕ เมตรทอดเป็นแนวยาววางอยู่ โดยอาศัยแรงส่งที่เกิดจากเครื่องผ่อนแรง เช่น คาน รอก ล้อและเพลาลิมสกรู เป็นต้น อุปกรณ์สำหรับส่งอาหารนี้ต้องมีฐานรองรับที่มั่นคงแข็งแรง สามารถเคลื่อนย้ายได้

๓.๒ ห้ามผู้เข้าแข่งขันใช้แรงส่งที่เกิดจากการอัดลม อัดน้ำ หรือแรงระเบิดจากสารเคมี และห้ามใช้คนกด ผลัก หรือ ดันโดยตรงที่ปลายคานด้านใดด้านหนึ่งของเครื่องส่งประเภทคานติด ดังตัวอย่าง



๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องจัดเตรียมวัสดุและเครื่องมือนำมาวัด ตัด เจาะ ผ่า ฯลฯ และสร้างงานในพื้นที่ การแข่งขันระหว่างทำการแข่งขันเท่านั้น ห้ามทำเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ใด ๆ มาก่อน รายการอุปกรณ์ ให้มีดังนี้

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

๒) ไม้ถ่วงน้ำหนัก รอก เชือกคล้องรอก

๓) เชือกมะนิลาหรือไยยักซ์ (ผลิตจากเส้นใยสังเคราะห์โพลีโพรพีลีน) ให้มีจำนวน ขนาดและความยาวตามความเหมาะสมของรูปแบบที่จะจัดสร้าง แต่อุปกรณ์ที่จัดสร้างต้องมีตำแหน่งผูกเงื่อนผูกแน่น ไม่น้อยกว่า ๑๐ จุด

๔) ใช้ถุงผ้าสีขาว บรรจุทรายให้มีน้ำหนักถุงละ ๑ กิโลกรัม จำนวน ๗ ถุง และถุงผ้าสีเข้ม บรรจุทรายให้มีน้ำหนักถุงละ ๒ กิโลกรัม จำนวน ๗ ถุง (ใช้แทน“อาหารและน้ำดื่ม”)

๕) ห้ามนำวัสดุสำเร็จรูปอื่น ๆ เช่น ตะกร้า ลวด ตาข่าย ฯลฯ มาใช้ประกอบอุปกรณ์ ที่จัดสร้างขึ้น หากจำเป็นต้องมี ให้จัดทำขึ้นเองจากไม้และเชือกที่กำหนดให้

๓.๔ เมื่อสร้างอุปกรณ์ “ส่งอาหารและน้ำดื่มช่วยเหลือผู้ประสบภัย” เสร็จแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันแจ้งให้ กรรมการทราบ และขออนุญาตทดลองใช้อุปกรณ์ส่งทราย ไปยังเป้าหมายเพื่อหาพิกัดและปรับอุปกรณ์ ได้ ๔ ครั้ง โดยใช้ถุงทราย ๑ กิโลกรัม ๒ ครั้ง และใช้ถุงทราย ๒ กิโลกรัม ๒ ครั้ง โดยไม่นับคะแนน และห้าม นำทรายนั้นกลับมาใช้อีก หลังจากนั้นจึงใช้อุปกรณ์ส่งทรายที่เหลืออีกอย่างละ ๕ ถุงไปยังเป้าหมาย ผู้เข้าแข่งขันสามารถปรับตำแหน่งที่ตั้งของอุปกรณ์ได้ตลอดเวลา แต่ต้องไม่ล้ำเส้นที่กรรมการกำหนดไว้

๓.๕ เมื่อการดำเนินการใช้อุปกรณ์ส่งทรายไปยังเป้าหมายครบ ๑๐ ถุงแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขัน ร้อง“ไชโย” พร้อมกัน ๑ ครั้ง ถือเป็น การสิ้นสุดการแข่งขัน กรรมการจะบันทึกเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดหรือผู้บำเพ็ญประโยชน์

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ บทบาทผู้นำและกระบวนการกลุ่ม (๒๐ คะแนน)

๔.๑.๑ บทบาทหัวหน้าทีม ๕ คะแนน

๔.๑.๒ การวางแผนและความร่วมมือในการปฏิบัติงานของทีม ๕ คะแนน

๔.๑.๓ การแสดงบทบาทสมมุติ ๑๐ คะแนน

๔.๒ การแต่งเครื่องแบบถูกต้องครบถ้วน ความมีวินัยและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของเครื่องแบบ (๑๐ คะแนน)

๔.๓ ความมั่นคง แข็งแรง และการใช้งานอุปกรณ์ (๒๐ คะแนน)

๔.๓.๑ อุปกรณ์มีความมั่นคง แข็งแรง และใช้งานได้จริง ๑๐ คะแนน

๔.๓.๒ การเลือกใช้เชือกมีความเหมาะสมและผูกเงื่อนถูกต้อง ๑๐ คะแนน

๔.๔ ความปลอดภัยในการปฏิบัติงานและความคิดริเริ่ม (๒๐ คะแนน)

๔.๔.๑ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการออกแบบอุปกรณ์ ๑๐ คะแนน

๔.๔.๑ ความปลอดภัยในการทำงาน การใช้เครื่องมือ และการใช้อุปกรณ์ส่งอาหารและน้ำดื่ม ๑๐ คะแนน

๔.๕ เวลาการปฏิบัติงาน (๑๐ คะแนน)

๔.๕.๑ เป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนด ๑๐ คะแนน

๔.๕.๒ ใช้เวลาในการแข่งขันมากกว่า ๗๕ นาที ให้ตัดคะแนน ๑ คะแนน ต่อเวลา ๒ นาที

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

๔.๖.๑ เกณฑ์คะแนน

ถุทรายหุดนึ่งในเป้าหมายวงรัศมี ๕๐ เซนติเมตร จากขอบระยะ ๒๐ เมตรจากจุดส่งถุทละ ๑๐ คะแนน

ถุทรายหุดนึ่งในวงรัศมี ๑ เมตร ถุทละ ๘ คะแนน

ถุทรายหุดนึ่งในวงรัศมี ๑.๕ เมตร ถุทละ ๖ คะแนน

ถุทรายหุดนึ่งในวงรัศมี ๒ เมตร ถุทละ ๔ คะแนน

ถุทรายหุดนึ่งนอกวงรัศมี ๒ เมตร ถุทละ ๐ คะแนน

กรณีส่งถุทรายไปตกในระยะไม่ถึง ๑๕ เมตรจากจุดส่ง ถือว่าถุทรายนั้นตกเทว ไมให้คะแนน ถือแมถุทรายนั้นจะไกลไปหุดนึ่งในวงรัศมีที่ได้คะแนน

กรณีถุทรายตกทับเส้นวงรัศมี ให้พิจารณาสัดส่วนของถุทราย หากมีสัดส่วนเข้าไปในวงรัศมีได้มากกว่า ๕๐ % ให้คะแนนตามน้ำหนักคะแนนในวงรัศมีนั้น

๔.๖.๒ การคำนวณคะแนนความสำเร็จ ดังนี้

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

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๘๐-๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๗๐-๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๖๐-๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตรเว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐ คน

คุณสมบัติกรรมการ

- (๑) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ทางลูกเสือ
- (๒) เป็นครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือที่ได้เครื่องหมายวุฒดดับ ๒ ท่อนขึ้นไป
- (๓) เป็นครูสอนยุวกาชาดโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- (๔) เป็นครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- (๕) เป็นผู้รับผิดชอบกิจกรรมลูกเสือ
- (๖) กรรมการอย่างน้อย ๑ คน ควรเป็นผู้บังคับบัญชาลูกเสือที่ผ่านการอบรมในหลักสูตร "วิชาการบุกเบิก" หรือมีประสบการณ์ในการสร้างงานบุกเบิก

ข้อควรคำนึง

- (๑) กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีที่สถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- (๒) กรรมการควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค

๗.๑ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีมให้ตัดสินด้วยคะแนนรวม ในข้อ ๔.๖ ถ้าคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๖ เท่ากันให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๓ รวมกับคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๔ ทีมใดได้คะแนนมากกว่าให้ถือเป็นผู้ชนะเลิศถ้าคะแนนยังคงเท่ากันอีกให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ รวมกับคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๕ ทีมใดได้คะแนนมากกว่าให้ถือเป็นผู้ชนะเลิศคะแนนรวมเท่ากันทุกข้อให้ตัดสินด้วยวิธีการจับฉลาก

คำแนะนำสำหรับกรรมการ

๑. การตัดสิน

๑.๑ คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

๑.๒ การให้คะแนนเครื่องแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งเครื่องแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน

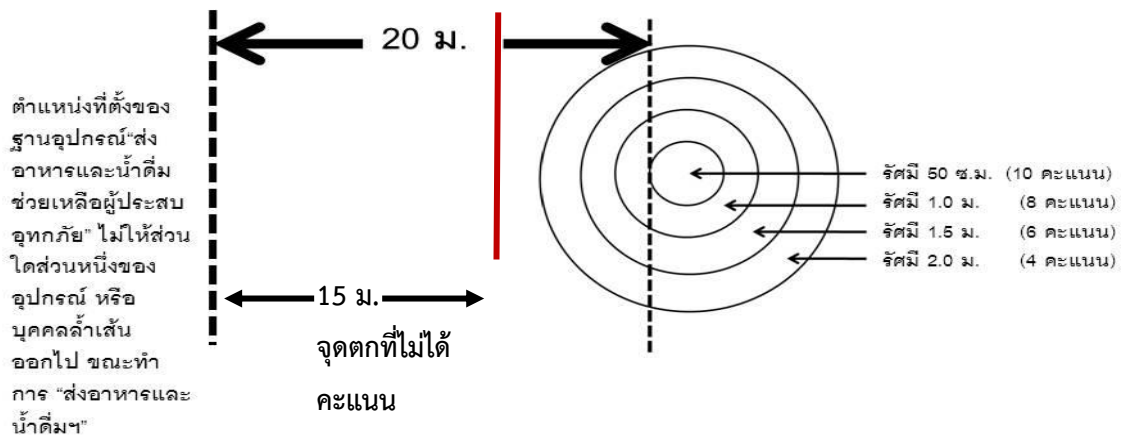
๑.๓ ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดและผู้บำเพ็ญประโยชน์ อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้

๑.๔ คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการให้ผู้เข้าแข่งขันเก็บอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารของผู้เข้าแข่งขัน เปลี่ยนอาวุธประจำกาย และอุปกรณ์อื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน

๑.๕ คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

๒. การจัดเตรียมสถานที่ใช้ในการแข่งขัน

จัดเตรียมสถานที่สนามแข่งขันให้เป็นไปตามเกณฑ์ ดังรูป



๓. การดำเนินการแข่งขัน

๓.๑ ทีมที่เข้าแข่งขันรายงานตัวลงทะเบียน จับฉลาก นำอุปกรณ์เข้าไปวางในพื้นที่แข่งขัน

๓.๒ กรรมการตรวจเครื่องแบบพร้อมกับการตรวจอุปกรณ์

๓.๓ กรรมการดำเนินการแข่งขัน โดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

๓.๓.๑ กรรมการมอบใบงานให้แก่หัวหน้าทีม

๓.๓.๒ กรรมการจับเวลาและให้สัญญาณเริ่มการแข่งขันแต่ละชุด

๓.๓.๓ กรรมการเดินตรวจ สังเกต ติดตามการปฏิบัติงานของทีมโดยใกล้ชิด

เพื่อประกอบการให้คะแนนตามเกณฑ์การตัดสิน

๓.๓.๔ กรรมการให้สัญญาณหมดเวลา

๓.๓.๕ กรรมการให้คะแนนทุกรายการ ควรตรวจให้คะแนนผู้เข้าแข่งขันแต่ละรายการตามภารกิจในเกณฑ์การให้คะแนน

๓.๓.๖ คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

๓.๔ ควรจะจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายใน ๑ วัน

๔. คำแนะนำทั่วไป

๔.๑ กรรมการควรจัดตำแหน่งทีมเข้าแข่งขันเรียงตามลำดับโดยวิธีการจับฉลาก หากมีทีมเข้าร่วมการแข่งขันจำนวนมากอาจแบ่งการแข่งขันออกเป็นชุด ๆ และเว้นระยะเวลาเริ่มต้นการแข่งขันแต่ละชุดไว้ไม่น้อยกว่า ๓๐ นาที

๔.๒ กรรมการตรวจสอบความถูกต้องของอุปกรณ์ ได้แก่ ไม้ เครื่องมือ เชือก รอก ฯลฯ ให้ครบถ้วน และเป็นไปตามเกณฑ์ก่อนการให้สัญญาณเริ่มจับเวลาการแข่งขัน

๔.๓ กรรมการต้องจัดให้ผู้เข้าแข่งขันแสดงบทบาทสมมุติอย่างต่อเนื่องตามใบงาน

๔.๔ กรรมการให้คะแนนถุงทรายแต่ละถุง ในจุดที่ตกหยุดนิ่ง ขานและบันทึกคะแนน แล้วนำเอาถุงทรายออกนอกพื้นที่เป้าหมายทันที กรณีที่ถุงทรายแตก ให้กรรมการขานและบันทึกคะแนน ในตำแหน่งที่ถุงผ้าหยุดนิ่ง

๔.๕ กรรมการอย่างน้อย ๑๐ คน ควรแบ่งหน้าที่สังเกตการทำงานของทุกทีมและให้คะแนนทีมแข่งขันตามเกณฑ์การให้คะแนน

๔.๖ เมื่อผู้เข้าแข่งขันจัดสร้างอุปกรณ์เสร็จ และขออนุญาตทดลองใช้อุปกรณ์ ให้กรรมการเก็บถุงทรายที่ผู้เข้าแข่งขันใช้ทดลอง จำนวน ๔ ถุง ออกนอกพื้นที่เป้าหมายทันที และไม่ให้คะแนนในส่วนนี้

๔.๗ ผู้เข้าแข่งขันสามารถเลือกถุงทราย ๑ หรือ ๒ กิโลกรัม ส่งไปยังเป้าหมายได้ตามการตัดสินใจของทีม กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันต้องการปรับตำแหน่งที่ตั้งหรือซ่อมแซมอุปกรณ์ระหว่างการแข่งขัน สามารถดำเนินการได้ตลอดเวลา แต่ต้องอยู่ในเวลาที่กำหนด

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖ หรือ ปวช.
การสร้างอุปกรณ์และให้บริการ

.....

สมมุติว่า ทีมของท่านได้รับมอบหมายให้นำอาหารและน้ำดื่มไปช่วยเหลือผู้ประสบภัยแผ่นดินถล่มที่ขาดอาหารและน้ำดื่ม แต่ทีมของท่านไม่สามารถนำอาหารและน้ำดื่มเข้าไปถึงพื้นที่ที่ผู้ประสบภัยรอรับความช่วยเหลือได้ เนื่องจากแผ่นดินถล่มมีแนวยาวเป็นเหลี่ยม กว้าง ๑๕ เมตร ขวางกั้นอยู่ พื้นที่สองฝั่งปากเหวเป็นพื้นราบ ไม่มีต้นไม้สูง

ให้ทีมของท่านคิดสร้างอุปกรณ์สำหรับการส่งอาหารและน้ำดื่มขนาดบรรจุถุงละ ๑ และ ๒ กิโลกรัมข้ามเหวไปให้ผู้ประสบภัยโดยอาศัยแรงส่งที่เกิดจากเครื่องพ่นแรง ทำด้วยไม้ไผ่ และสร้างฐานที่มั่นคงแข็งแรงรองรับอุปกรณ์ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ ภายในเวลา ๗๕ นาที

ให้ทีมแสดงบทบาทสมมุติเหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำหนดและปฏิบัติกิจกรรมอย่างต่อเนื่องตามลำดับขั้นตอนต่อไปนี้ทันทีที่ได้รับสัญญาณจากกรรมการ

๑. วางแผนการทำงานและปฏิบัติงานตามแผนในการสร้างอุปกรณ์
๒. สร้างอุปกรณ์ เมื่อเสร็จแล้วให้แจ้งกรรมการเพื่อขออนุญาตทดลองส่งถุงบรรจุ “อาหารและน้ำดื่ม” น้ำหนัก ๑ และ ๒ กิโลกรัม ชนิดละ ๒ ถุง
๓. ดำเนินการส่งถุงบรรจุ “อาหารและน้ำดื่ม” น้ำหนัก ๑ และ ๒ กิโลกรัม ไปยังจุดเป้าหมายจำนวนทั้งสิ้น ๑๐ ถุง อย่างต่อเนื่อง
๔. เมื่อสิ้นสุดการดำเนินการ “ส่งอาหารและน้ำดื่มช่วยเหลือผู้ประสบอุทกภัย” แล้วเสร็จโดยสมบูรณ์ให้ “ไชโย” พร้อมกัน ๑ ครั้ง

หมายเหตุ

๑. ให้ใช้ถุงบรรจุทราย น้ำหนัก ๑ และ ๒ กิโลกรัม แทนถุงบรรจุอาหารและน้ำดื่ม
๒. ผู้เข้าแข่งขันสามารถเลือกถุงทราย ๑ หรือ ๒ กิโลกรัม ส่งไปยังเป้าหมายได้ตามการตัดสินใจของทีม กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันต้องการปรับตำแหน่งที่ตั้งหรือซ่อมแซมอุปกรณ์ระหว่างการแข่งขัน สามารถดำเนินการได้ตลอดเวลา แต่ต้องอยู่ในเวลาที่กำหนด

๒. กิจกรรมสถานักเรียน

หลักเกณฑ์การประกวด

๑. คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

- ๑.๑ โรงเรียนมีเพียงสภาเดียว เท่านั้น
- ๑.๒ เป็นคณะกรรมการสถานักเรียนของโรงเรียนตามระดับและประเภทที่โรงเรียนสมัครเข้าประกวด ระดับละ ๗ - ๑๐ คน
- ๑.๓ ผู้เข้าประกวดต้องเป็นตัวแทนสถานักเรียนที่ปรากฏอยู่ในใบสมัครและผังรูปถ่าย (ที่แนบท้าย)

๒. ระดับการประกวด แบ่งออกเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

- ๒.๑ ระดับประถมศึกษา (เปิดสอนตั้งแต่ อนุบาล - ป.๖ เท่านั้น)
- ๒.๒ ระดับขยายโอกาสทางการศึกษา (เปิดสอนตั้งแต่อนุบาล - ม.๓ สังกัด สพฐ. และ อปท. เท่านั้น)
- ๒.๓ ระดับมัธยมศึกษา (เปิดสอนตั้งแต่ ม.๑ - ม.๓, ม.๑ - ม.๖ รวมถึงโรงเรียนที่เปิดสอนอนุบาลถึง ม.๖ ทุกสังกัด)

๓. ขั้นตอนการประกวด

๓.๑ จัดทำเอกสารรายงานผลการดำเนินงานโดยใช้ข้อมูลย้อนหลังไม่เกิน ๓ ปี จำนวนไม่เกิน ๑๒๐ หน้า นับตั้งแต่ปกหน้าถึงปกหลัง (หากเกินจะไม่รับพิจารณา) โดยจัดรูปเล่มเอกสารตามหัวข้อที่กำหนดให้จัดทำเป็นรูปเล่มจำนวน ๑ เล่ม พร้อมสำเนา จำนวน ๔ เล่ม (รวมทั้งหมด ๕ เล่ม)

๓.๒ จัดส่งเอกสาร ตามข้อ ๓.๑ ดังนี้

๓.๒.๑ **ระดับเขตพื้นที่การศึกษา** ให้โรงเรียนที่เข้าประกวด จัดส่งเอกสารให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ตามวัน เวลา ที่กำหนด เพื่อคัดเลือกตัวแทนเข้าประกวดในระดับภูมิภาคต่อไป

๓.๒.๒ **ระดับภูมิภาค** ให้โรงเรียนที่เป็นตัวแทนเขตพื้นที่การศึกษา จัดส่งเอกสารให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เป็นเจ้าภาพในระดับภูมิภาค ตามวัน เวลา ที่กำหนด

๓.๒.๓ **ระดับชาติ** ให้โรงเรียนที่เป็นตัวแทนระดับภูมิภาค จัดส่งเอกสารให้สำนักพัฒนากิจกรรม นักเรียน อาคาร สพฐ.๕ ชั้น ๙ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐ (สถานักเรียน) โดยประทับตราไปรษณีย์ด่วนพิเศษ (EMS) ล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๑๕ วัน นับถึงวันแรกของการประกวด ทั้งนี้ สามารถจัดส่งโดยตรงหรือจัดส่งทางไปรษณีย์ตามระยะเวลาที่กำหนด เท่านั้น

๔. เกณฑ์การประกวด

ตอนที่ ๑ พิจารณาเอกสารรายงานผลการดำเนินงานของสถานักเรียน	๖๐ คะแนน
๑. ที่มาของสถานักเรียน และบทบาทหน้าที่ ตามโครงสร้างของสถานักเรียน	๕ คะแนน
๒. โครงการ/งาน/กิจกรรมที่ส่งเสริมการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข โดยการมีส่วนร่วมของสถานักเรียน	๑๐ คะแนน
๓. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมวิถีประชาธิปไตยโดยการมีส่วนร่วมของสถานักเรียน	๑๐ คะแนน

ประกอบด้วย

- คารวธรรม
- สำนัคดีธรรม
- ปัญญาธรรม

- | | |
|---|----------|
| ๔. มีจิตอาสาและมีส่วนร่วมของสถานักเรียนในโรงเรียน | ๑๐ คะแนน |
| ๕. มีการประสานงานกับองค์กรและการสร้างเครือข่ายของสถานักเรียน
กับชุมชนและองค์กรต่างๆ รวมทั้งประโยชน์ที่ได้รับ | ๑๐ คะแนน |
| ๖. มีผลการปฏิบัติงานของสถานักเรียนที่เป็นเลิศ (Best Practice) | ๑๐ คะแนน |
| ๗. มีการประเมินผลและรายงานผลการดำเนินงาน | ๕ คะแนน |

ตอนที่ ๒ พิจารณาจากการนำเสนอผลงานและการตอบคำถาม **๔๐ คะแนน**

- | | |
|---|----------|
| ๑. ที่มาของสถานักเรียน และบทบาทหน้าที่ ตามโครงสร้างของสถานักเรียน | ๓ คะแนน |
| ๒. โครงการ/งาน/กิจกรรมที่ส่งเสริมการปกครองในระบอบ
ประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข โดยการมีส่วนร่วมของสถานักเรียน | ๓ คะแนน |
| ๓. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมวิถีประชาธิปไตยโดยการมีส่วนร่วมของสถานักเรียน
ประกอบด้วย | ๓ คะแนน |
| - คารวธรรม | |
| - สามัคคีธรรม | |
| - ปัญญาธรรม | |
| ๔. มีจิตอาสาและมีส่วนร่วมของสถานักเรียนในโรงเรียน | ๓ คะแนน |
| ๕. มีการประสานงานกับองค์กรและการสร้างเครือข่ายของสถานักเรียน
กับชุมชนและองค์กรต่างๆ รวมทั้งประโยชน์ที่ได้รับ | ๓ คะแนน |
| ๖. มีการประเมินผลและรายงานผลการดำเนินงาน | ๔ คะแนน |
| ๗. มีผลการปฏิบัติงานของสถานักเรียนที่เป็นเลิศ (Best Practice) | ๖ คะแนน |
| ๘. วิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ | ๕ คะแนน |
| ๙. การตอบคำถาม | ๑๐ คะแนน |

หมายเหตุ

๑. การนำเสนอผลงานห้ามใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทุกประเภท และไม่ต้องจัดนิทรรศการ หลังจากจบการนำเสนอ คณะกรรมการจะซักถาม
๒. การนำเสนอผลงานไม่เกิน ๑๐ นาที หากนำเสนอเกินเวลาที่กำหนดจะถูกตัด ๑ คะแนน (เศษของนาทีให้คิดเป็น ๑ นาที)
๓. การตอบคำถาม ไม่นับรวมในเวลาที่นำเสนอผลงาน

๕. เกณฑ์การตัดสินการประกวด

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

๖. การเข้าประกวดระดับภูมิภาคและระดับชาติ

๖.๑ ให้โรงเรียนที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาที่เข้าประกวดในระดับภูมิภาค ต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๖.๒ ให้โรงเรียนที่เป็นตัวแทนระดับภูมิภาคที่เข้าประกวดในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๗. คณะกรรมการตัดสิน

๗.๑ คณะกรรมการแบ่งเป็น ๓ ระดับ ระดับละ ๕ คน ต้องมีคุณสมบัติเป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับกิจกรรมสถานักเรียน

๗.๒ ข้อควรคำนึงของกรรมการ

- ต้องไม่เป็นผู้มีส่วนได้เสียกับโรงเรียนที่เข้าประกวด

✳ - ควรประเมินด้านเอกสารให้แล้วเสร็จก่อนวันประกวด

๗.๓ สถานที่ประกวด เป็นห้องประชุมหรือสถานที่ขนาดกว้างเพียงพอที่จะนำเสนอและให้ผู้สนใจกิจกรรมเข้ารับฟังและรับชมได้

๗.๔ ในกรณีที่ไม่มีชนะเลิศระดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๑ ทีม ให้พิจารณาคะแนนรวมในตอนี่ ๒ การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม

๗.๕ ผลการตัดสินของคณะกรรมการทุกระดับถือเป็นที่สุด

การเตรียมการจัดการประกวดกิจกรรมสถานักเรียนในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

๑. สถานที่จัดการประกวด

เป็นห้องโถงพร้อมเวทีที่สามารถให้นักเรียน ๗-๑๐ คน นำเสนอผลงานได้ พร้อมด้วยเก้าอี้สำหรับให้นักเรียนครูและผู้สนใจเข้าร่วมฟังการนำเสนอได้

๒. วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้

๒.๑ โต๊ะเก้าอี้สำหรับคณะกรรมการตัดสิน

๒.๒ เครื่องเสียง ๑ ชุด พร้อมไมโครโฟนอย่างน้อย ๕ ตัว

๒.๓ โต๊ะเก้าอี้สำหรับคณะกรรมการดำเนินการและรับรายงานตัวตามความเหมาะสม

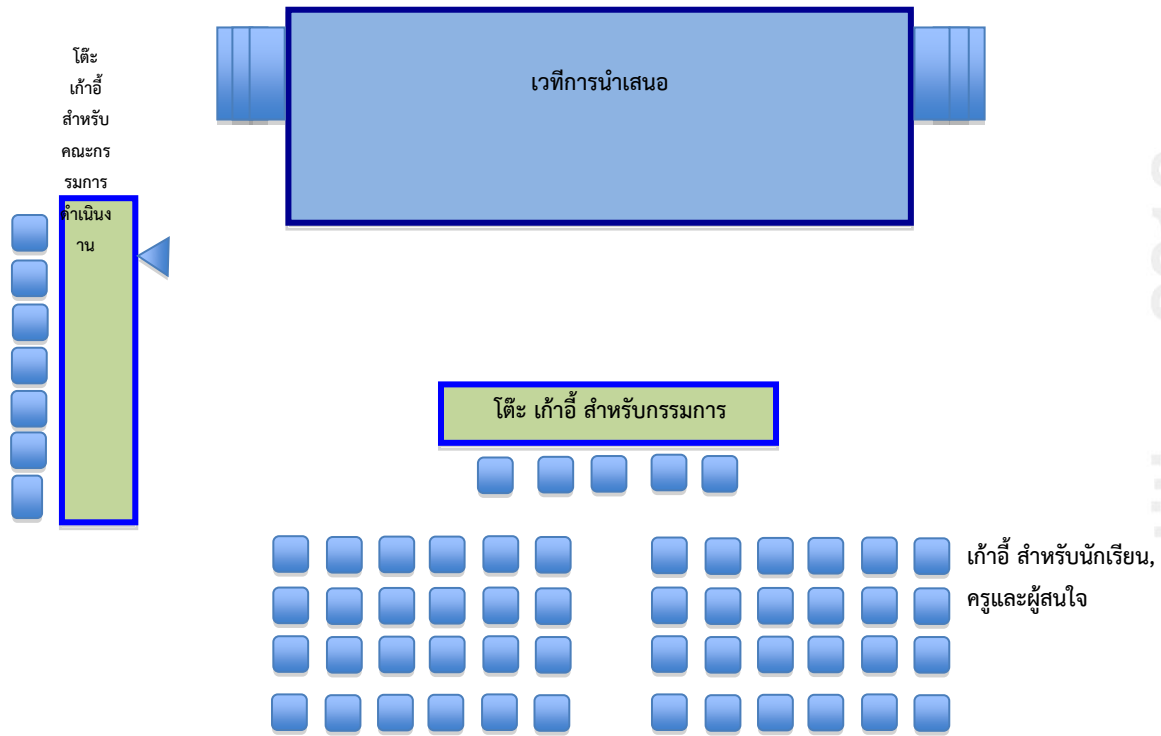
๒.๔ นาฬิกาจับเวลา

๓. การบริหารจัดการประกวดที่ประสบผลสำเร็จ

- การจัดการประกวดให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนด

- ความยุติธรรมในการจัดทำข้อคำถามที่เป็นความลับและคำถามต้องไม่ซ้ำกันมีการจับสลากคำถาม

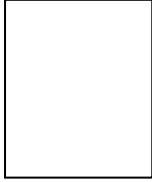
รูปแบบการจัดสถานที่ประกวด



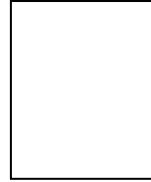
ผังรูปถ่ายคณะกรรมการสถานักเรียน
โรงเรียน.....

อำเภอ.....จังหวัด.....

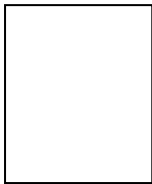
สพป..... สพม. เขต.....(จังหวัด.....)



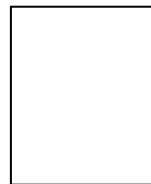
๑. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



๒. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



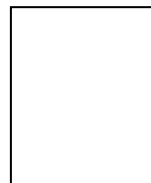
๓. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



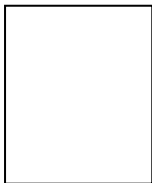
๔. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



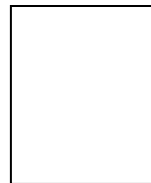
๕. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



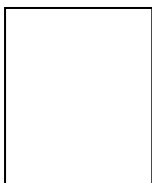
๖. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



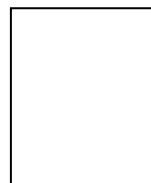
๗. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



๘. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



๙. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....



๑๐. ชื่อ/สกุล..... ชั้น.....
ตำแหน่ง.....

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียน.....

๓. กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)

● หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) ของโรงเรียน

๒. โรงเรียนที่เข้าแข่งขัน แบ่งออกเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๒.๑ มัธยมศึกษาตอนต้น : โรงเรียนที่เปิดสอนตั้งแต่มัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

๒.๒ มัธยมศึกษาตอนต้น : โรงเรียนที่เปิดสอนตั้งแต่อนุบาล - มัธยมศึกษาปีที่ ๓

๒.๓ มัธยมศึกษาตอนปลาย : โรงเรียนที่เปิดสอนตั้งแต่มัธยมศึกษาปีที่ ๑-๖ ทุกสังกัด และ
โรงเรียนที่เปิดสอนตั้งแต่อนุบาล - มัธยมศึกษาปีที่ ๖

๓. ประเภทและจำนวนของการแข่งขัน

๓.๑ แข่งขันเป็นทีม จำนวนทีมละ ๕ คน

๓.๒ โรงเรียนสามารถส่งเข้าแข่งขัน ได้ระดับละ ๑ ทีม เท่านั้น

● วิธีดำเนินการและรายละเอียดการแข่งขัน

๑. การจัดเตรียมเอกสาร

๑.๑ โรงเรียนที่เข้าแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) ต้องจัดเตรียมเอกสาร ประกอบด้วย

๑.๑.๑ บันทึกข้อมูลการทำงานและการให้คำปรึกษาของนักเรียน YC

๑.๑.๒ การประสานงานเครือข่ายความร่วมมือในการดำเนินงาน

๑. ๑.๓ การเชื่อมโยงโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) กับระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียน

ทั้งนี้ จะต้องแสดงข้อมูลการดำเนินงานของนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา เกี่ยวกับแบบรายงานผลการปฏิบัติงาน คำสั่ง บันทึกการปฏิบัติงาน รายงานการประชุม หนังสือแจ้ง-เวียน แผ่นพับ โปสเตอร์ ภาพถ่าย CD DVD และสื่ออื่น ๆ ที่ช่วยให้คณะกรรมการ ฯ ประเมินผลการดำเนินงาน เห็นถึงความพยายามและคุณภาพของการปฏิบัติงานได้อย่างชัดเจน ในกรณีที่โรงเรียนเดียวกันส่งแข่งขัน ๒ ระดับ เอกสารที่ส่งมาเพื่อพิจารณาจะต้องมีเนื้อหาหรือผลการดำเนินงานของนักเรียน YC ที่ไม่ซ้ำซ้อนกัน

๑.๒ เอกสารหลักฐาน ตามข้อ ๑ มีจำนวนหน้า ไม่เกิน ๘๐ หน้า นับจากสารบัญจนถึงหน้าสุดท้ายของภาคผนวก หากเกินจากที่กำหนดจะมีผลต่อการพิจารณาของคณะกรรมการ ฯ และ**เอกสารหลักฐานที่นำเสนอต้องเป็นข้อมูลย้อนหลัง ๓ ปี (ปีการศึกษา ๒๕๕๙ - ๒๕๖๑)** โดยมีผู้บริหารโรงเรียนลงนามรับรองความถูกต้องเอกสารหลักฐานที่นำเสนอนั้น

๒. การจัดส่งเอกสาร

๒.๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา โรงเรียนที่เข้าแข่งขัน ต้องจัดส่งเอกสาร จำนวน ๕ เล่ม ให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ตามวัน เวลา ที่กำหนด เพื่อคัดเลือกผู้แทนเข้าแข่งขันในระดับภูมิภาคต่อไป

๒.๒ ระดับภูมิภาค ให้โรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือกจากระดับเขตพื้นที่การศึกษา ต้องจัดส่งเอกสาร จำนวน ๕ เล่ม ให้กับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เป็นเจ้าภาพ ล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๑๕ วัน ก่อนถึงวันแรกของการแข่งขัน ทั้งนี้ สามารถจัดส่งโดยตรง หรือ จัดส่งทางไปรษณีย์ ตามระยะเวลาที่กำหนดเท่านั้น

๒.๓ **ระดับชาติ** ให้โรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือกและเป็นผู้แทนระดับภูมิภาค จัดส่งเอกสารที่ได้แก้ไขตามข้อแนะนำของคณะกรรมการ ฯ ระดับภูมิภาค จำนวน ๕ เล่ม ให้กับสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กลุ่มพัฒนาระบบการแนะแนว อาคาร สพฐ.๓ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ ๑๐๓๐๐ (กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา) ล่วงหน้า ไม่น้อยกว่า ๑๕ วัน ก่อนถึงวันแรกของการแข่งขัน ทั้งนี้ สามารถจัดส่งโดยตรง หรือจัดส่งทางไปรษณีย์ตามระยะเวลาที่กำหนดเท่านั้น

● เกณฑ์การแข่งขัน

เกณฑ์การพิจารณา

ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภูมิภาค และระดับชาติ คณะกรรมการฯ จะพิจารณา ๓ ด้าน คือ

ด้านที่ ๑.

เอกสารรายงานผลการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)

ด้านที่ ๒.

การนำเสนอผลงานและการตอบคำถาม

ด้านที่ ๓.

ความสามารถในการให้คำปรึกษา

เกณฑ์การให้คะแนน

๑. ระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับภูมิภาค

ระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับภูมิภาค คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน โดยมีสัดส่วนของคะแนน ในแต่ละด้านคือ ๓๐ : ๓๐ : ๔๐ รายละเอียดดังนี้

๑.๑ พิจารณาจากเอกสารรายงานผลการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา

(๓๐ คะแนน)

- การจัดทำบันทึกข้อมูลการทำงานและการให้คำปรึกษา ๑๐ คะแนน
- การประสานงานเครือข่ายความร่วมมือในการดำเนินงานพร้อมเอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการทำงาน ได้อย่างเหมาะสมและเห็นชัด ๑๐ คะแนน
- เอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการทำงานการเชื่อมโยงโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษากับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียนอย่างชัดเจน ๑๐ คะแนน

๑.๒ การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม

(๓๐ คะแนน)

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

- ๑.๓ พิจารณาความสามารถในการให้คำปรึกษาเพื่อน (๔๐ คะแนน)
 กระบวนการให้การปรึกษาโดยพิจารณาจากขั้นตอนการให้คำปรึกษา ๑๐ คะแนน
 ทั้ง ๕ ขั้นตอน คือ
- การสร้างสัมพันธภาพ
 - การสำรวจและทำความเข้าใจปัญหา
 - การหาแนวทางแก้ไขปัญหา
 - การวางแผนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ
 - การยุติการให้การปรึกษาเพื่อน
- ๑.๔ ทักษะการให้การปรึกษาพิจารณาจากการเลือกใช้ทักษะการใส่ใจ ๑๐ คะแนน
 การฟัง การถาม การเรียบ การทวนซ้ำ การให้กำลังใจ การสรุปความ
 การให้ข้อมูลและคำแนะนำ รวมทั้งทักษะการชี้ผลที่ตามมาได้อย่าง
 หลากหลายและเหมาะสมกับปัญหาและสถานการณ์
- ๑.๕ แนวทางการช่วยเหลือเพื่อน พิจารณาจากความเหมาะสมกับปัญหา ๑๐ คะแนน
 และการนำไปใช้ได้จริง รวมทั้งเป็นแนวทางที่เพื่อนมีส่วนร่วม
 ในการกำหนด / แสดงความคิดเห็น
- ๑.๖ บุคลิกภาพของผู้ให้การปรึกษา ๑๐ คะแนนโดยพิจารณาจากสีหน้า ๑๐ คะแนน
 ท่าทาง การพูดจา น้ำเสียงความรู้สึกที่แสดงออกและการแต่งกาย

๒. ระดับชาติ

ระดับชาติ คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน โดยมีสัดส่วนของคะแนนในแต่ละด้านคือ ๒๐ : ๒๐ : ๖๐
 รายละเอียดดังนี้

- ๒.๑ พิจารณาจากเอกสารรายงานผลการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (๒๐ คะแนน)
- การจัดทำบันทึกข้อมูลการทำงานและการให้คำปรึกษา ๑๐ คะแนน
 - การประสานงานเครือข่ายความร่วมมือในการดำเนินงานพร้อม ๕ คะแนน
- เอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการดำเนินงาน ได้อย่างเหมาะสมและเห็นชัด
- เอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการดำเนินงานการเชื่อมโยงโครงการนักเรียน ๕ คะแนน
- เพื่อนที่ปรึกษา(YC : Youth Counselor) กับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน
 ของโรงเรียนอย่างชัดเจน
- ๒.๒ การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม (๒๐ คะแนน)
- ผลการดำเนินงานของโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาในโรงเรียน ๕ คะแนน
 - ผลงานที่ทีมงานนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษามีความประทับใจ/ประสบความสำเร็จ ๕ คะแนน
 - แนวทางการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาที่จะทำต่อไป ๕ คะแนน
 - การตอบคำถามของคณะกรรมการได้อย่างสอดคล้อง ถูกต้อง ครบถ้วน ๕ คะแนน
- ทั้งนี้ ขอให้นำเสนอผลงานและตอบคำถามให้ตรงประเด็นและไม่อนุญาตให้มีวัสดุ /
 อุปกรณ์ หรือ สื่อต่าง ๆ ประกอบการนำเสนอ**

- _ ๒.๓ พิจารณาความสามารถในการให้คำปรึกษาเพื่อน (๖๐ คะแนน)
- ๒.๓.๑ กระบวนการให้การปรึกษาโดยพิจารณาจากขั้นตอนการให้คำปรึกษา ๑๐ คะแนน
ทั้ง ๕ ขั้นตอน คือ
- การสร้างสัมพันธภาพ
 - การสำรวจและทำความเข้าใจปัญหา
 - การหาแนวทางแก้ไขปัญหา
 - การวางแผนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ
 - การยุติการให้การปรึกษาเพื่อน
- ๒.๓.๒ ทักษะการให้การปรึกษาโดยพิจารณาจากการเลือกใช้ทักษะการใส่ใจ ๒๐ คะแนน
การฟัง/การถาม/การจับใจ/การทวนซ้ำ/การให้กำลังใจ/การสรุปความ
/การให้ข้อมูลและคำแนะนำ รวมทั้งทักษะการชี้ผลที่ตามมาได้อย่าง
หลากหลายและเหมาะสมกับปัญหา
- ๒.๓.๓ แนวทางการช่วยเหลือเพื่อน โดยพิจารณาจากความเหมาะสมกับปัญหา ๒๐ คะแนน
และการนำไปใช้ได้จริง รวมทั้งเป็นแนวทางที่เพื่อนมีส่วนร่วม
ในการกำหนด / แสดงความคิดเห็น
- ๒.๓.๔ บุคลิกภาพของผู้ให้การปรึกษา โดยพิจารณาจาก สีหน้า ท่าทาง ๑๐ คะแนน
การพูดจา น้ำเสียง ความรู้สึกที่แสดงออกและการแต่งกาย

● **เกณฑ์ตัดสินการแข่งขัน**

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

● **การมอบรางวัล**

๑.รางวัลประเภทเหรียญ

โรงเรียนที่ได้คะแนนสูงสุด ๓ ลำดับแรก ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป จะได้รับเหรียญทอง เหรียญเงิน
และเหรียญทองแดง ตามลำดับ

๒.รางวัลประเภทเกียรติบัตร

- ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรเหรียญทอง
- ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรเหรียญเงิน
- ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลเกียรติบัตรเหรียญทองแดง
- คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรชมเชย

- **คณะกรรมการตัดสินการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)**

- ๑. คุณสมบัติคณะกรรมการ ฯ

- ๑.๑ คณะกรรมการฯ ควรเป็นผู้มีความรู้ ความเข้าใจ และมีประสบการณ์ที่เกี่ยวกับเรื่องนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) กระบวนการให้การปรึกษา และระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน

- ๑.๒ กรรมการฯ ควรมาจากสถานศึกษา หรือสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่หลากหลาย อาจจะเป็นบุคคลภายนอก เช่น บุคลากรจากมหาวิทยาลัย นักจิตวิทยาจากโรงพยาบาล หรือ นักแนะแนว

- ๒. คณะกรรมการ ฯ

- ๒.๑ คณะกรรมการ ฯ แบ่งเป็น ๓ ระดับ ระดับละ ๕ คน

- ๒.๒ คณะกรรมการ ฯ ควรประเมินด้านเอกสารของโรงเรียนที่เข้าแข่งขันในแต่ละระดับให้แล้วเสร็จก่อนวันแข่งขัน

- ๒.๓ คณะกรรมการ ฯ ต้องเตรียมข้อคำถาม สำหรับให้ผู้เข้าแข่งขันได้ร่วมกันตอบต่อหน้าคณะกรรมการ ฯ

- ๒.๔ คณะกรรมการ ฯ ต้องไม่ตัดสินในกรณีเขตการศึกษา / สถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

- ๒.๕ คณะกรรมการ ฯ ควรให้ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนากับนักเรียนที่ชนะเลิศการแข่งขัน ในลำดับที่ ๑ - ๓

- **การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ**

- ๑. ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

- ๒. ในกรณีแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา มีทีมชนะเลิศในลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาคมีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนด้านที่ ๑ เท่ากันให้ดูด้านที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนด้านที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะเลิศ แต่ถ้าด้านที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในด้านที่ ๓ กรณีคะแนนเท่ากันทุกด้านให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

- **การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล**

- ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในการนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์และประชาสัมพันธ์ต่อไป

- **รายละเอียดกิจกรรมในการจัดเตรียมการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)**

- ผู้จัดการแข่งขันต้องดำเนินการเพิ่มเติม ดังนี้

- ๘.๑ ประชุมชี้แจงคณะกรรมการตัดสินผลการแข่งขันทุกระดับ

- ๘.๒ จัดให้มีการตรวจสอบและประเมินด้านเอกสารของโรงเรียนที่เข้าแข่งขันให้แล้วเสร็จก่อนวันแข่งขัน

- ๘.๓ จัดเพิ่มแบบฟอร์มการให้คะแนนของกรรมการฯ ทุกคน (ซึ่งคณะผู้จัดการแข่งขันต้องเตรียมไว้ล่วงหน้าก่อนการแข่งขัน)

- ๘.๔ จัดเตรียมห้องสำหรับการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาที่เหมาะสม ควรเป็นสถานที่เงียบ

- ไม่มีคนเดินพลุกพล่าน มีความเป็นส่วนตัว ปลอดภัยจากเสียงหรือผู้คน เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันมีสมาธิในการให้การปรึกษา

๘.๕ จัดเตรียมห้องเก็บตัวของผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งเป็นผู้ให้คำปรึกษา (Counselor) และห้องฝึกซ้อมนักเรียนที่แสดงบทบาทสมมติเป็นผู้ขอรับคำปรึกษา (Counselee)

๘.๖ จัดเตรียมนักเรียนแสดงบทบาทสมมติ โดย

๑) **ผู้จัดการแข่งขัน** ต้องเตรียม**กรณีศึกษาที่เน้นให้ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ความสามารถในการ**

คิดวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหา ไม่น้อยกว่า ๕ เรื่อง ของแต่ละระดับการแข่งขัน และจัดเตรียมนักเรียนแสดงบทบาทสมมติเป็นผู้ขอรับคำปรึกษา (Counselee) กรณีศึกษาละ ๑ คน โดยให้เหมาะสมกับระดับชั้น (รวม ๕ คน) เพื่อขอรับคำปรึกษาจากผู้ให้คำปรึกษา (Counselor) ในเวทีการแข่งขัน ทั้งระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภาค และระดับชาติ

๒) **ทีมที่เข้าแข่งขัน** คัดเลือกสมาชิกมา ๑ คน ทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษา (Counselor) เพื่อให้ผู้แข่งขันได้แสดงถึงความสามารถในการให้การปรึกษาแก่ผู้ที่มาขอรับคำปรึกษา (Counselee)

๘.๗ ก่อนการแข่งขันควรมีเจ้าหน้าที่ชี้แจงรายละเอียด ทำความเข้าใจให้ผู้เข้าแข่งขันรับทราบถึงกระบวนการและขั้นตอนในการแข่งขันอย่างชัดเจน

๘.๘ มีเจ้าหน้าที่จัดลำดับและเชิญให้ผู้เข้าแข่งขันและนักเรียนที่แสดงบทบาทสมมติเข้าไปยังห้องแข่งขัน

๘.๙ ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากกรณีศึกษาต่อหน้าคณะกรรมการ ฯ ก่อนการแข่งขัน

๘.๑๐ ในการแข่งขันแต่ละทีมจะใช้เวลา ดังนี้

- การนำเสนอโดยทีม ใช้เวลา ๕ นาที
- การนำเสนอบทบาทสมมติ ใช้เวลา ๑๐ นาที

หากใช้เวลาเกินกว่าที่กำหนด จะมีผลต่อการพิจารณาของคณะกรรมการ ฯ

๘.๑๑ มีคณะกรรมการ / เจ้าหน้าที่นำผลการให้คะแนนของกรรมการ ฯ แต่ละคนมาประมวลผลหลังสิ้นสุดการแข่งขัน

๘.๑๒ การประกาศผลการแข่งขันและการมอบรางวัล ให้แล้วเสร็จภายในวันแข่งขันของแต่ละระดับ

๔. กิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน

๔.๑. การจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ (สพป./ทุกสังกัด)
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สพป./สพม./ทุกสังกัด)
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ (สพป./สพม./ทุกสังกัด)

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ รูปแบบในการแข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน
- ๒.๒ จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน แบ่งเป็น ๔ ระดับ ดังนี้
 - ๒.๒.๑ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม (สพป./ทุกสังกัด)
 - ๒.๒.๒ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม (สพป./ทุกสังกัด)
 - ๒.๒.๓ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม (สพม./ทุกสังกัด)
 - ๒.๒.๔ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม (สพป./สพม./ทุกสังกัด)

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ลักษณะของการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก เป็นหนังสือบันเทิงคดี มีภาพประกอบ มีแก่นของเรื่อง (Theme) หรือหัวข้อเรื่องที่เข้าแข่งขัน ซึ่งคณะกรรมการจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๓.๒ รูปแบบของหนังสือเล่มเล็ก

๓.๒.๑ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

- ๑) ชนิดกระดาษ เนื้อในและปกของหนังสือใช้กระดาษวาดเขียน ๑๐๐ ปอนด์ ปกหนังสือทำเป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้ และเตรียมตัดกระดาษให้เรียบร้อยพร้อมเข้าแข่งขัน
- ๒) รูปเล่มของหนังสือ ขนาด A4 พับครึ่ง หรือ ๑๔.๘ x ๒๑ เซนติเมตร ลักษณะแนวตั้ง มืองค์ประกอบเรียงลำดับ ดังนี้
 - ส่วนหน้าของหนังสือ ประกอบด้วย ปกหน้า (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) หน้าปกใน (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) และหน้าคำนำ (บอกถึงวัตถุประสงค์และแรงบันดาลใจ ที่มาของเรื่องหรือการนำเสนอเนื้อหา และคำขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำหนังสือ)
 - ส่วนเนื้อหาของหนังสือ ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง และภาพประกอบ พร้อมทั้งกำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน
 - ส่วนท้ายของหนังสือ ประกอบด้วย หน้าคณะผู้จัดทำ (บอกชื่อหนังสือ ชื่อผู้จัดทำ ชื่อโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และชื่อเขตพื้นที่การศึกษา) และปกหลังของหนังสือ
- ๓) ความหนาของเนื้อเรื่องและภาพประกอบ จำนวน ๘ หน้า
- ๔) เนื้อเรื่องของหนังสือ ต้องเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเอง มีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และมีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ เขียนในรูปแบบร้อยแก้ว และหรือร้อยกรอง คำคล้องจอง กลอนเปล่า
- ๕) ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร มีความเหมาะสมสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๖) ภาพประกอบ มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ขยายรายละเอียดให้เข้าใจ เนื้อเรื่องที่น่าเสนอ และเสริมให้หนังสือมีความสวยงาม และน่าอ่าน ไม่อนุญาตให้จัดทำเป็นภาพสามมิติ (Pop Up)

๗) ชนิดของสีที่ใช้ในการวาดภาพประกอบ ใช้สีไม่ ถ้าต้องการเน้น ภาพประกอบใช้ปากกาตัดเส้นได้

๘) เขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) บอกขั้นตอนการจัดวางเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และรูปเล่มของหนังสือ ตั้งแต่ปกหน้าจนถึงปกหลังไว้ในแต่ละกรอบอย่างชัดเจน

๙) ทำรูปเล่ม ให้มีความสวยงามตลอดทั้งเล่ม สามารถเข้าเล่มแบบเย็บอก (มุงหลังคา) หรือสันหนังสือทากาว หรือเทปเยื่อกระดาษสองหน้า ห้ามใช้สเปรย์แล็กเกอร์, แล็กเกอร์เคลือบเงา หนังสือ แต่อนุญาตให้ใช้สติ๊กเกอร์ใสได้

๓.๒.๒ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๑) ชนิดกระดาษ เนื้อในและปกของหนังสือใช้กระดาษวาดเขียน ๑๐๐ ปอนด์ ปกหนังสือทำเป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้ และเตรียมตัดกระดาษให้เรียบร้อยพร้อมเข้าแข่งขัน

๒) รูปเล่มของหนังสือ ขนาด A4 พับครึ่ง หรือ ๑๔.๘ x ๒๑ เซ็นติเมตร ลักษณะแนวตั้ง มีองค์ประกอบเรียงลำดับ ดังนี้

- ส่วนหน้าของหนังสือ ประกอบด้วย ปกหน้า (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) หน้าปกใน (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) และหน้าคำนำ (บอกถึงวัตถุประสงค์และแรงบันดาลใจ ที่มาของเรื่องหรือการนำเสนอเนื้อหา และคำขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำหนังสือ)

- ส่วนเนื้อหาของหนังสือ ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง และภาพประกอบ พร้อมทั้งกำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน

- ส่วนท้ายของหนังสือ ประกอบด้วย หน้าคณะผู้จัดทำ (บอกชื่อหนังสือ ชื่อผู้จัดทำ ชื่อโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และชื่อเขตพื้นที่การศึกษา) และปกหลังของหนังสือ

๓) ความหนาของเนื้อเรื่องและภาพประกอบ จำนวน ๑๒ หน้า

๔) เนื้อเรื่องของหนังสือ ต้องเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเอง มีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และมีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ เขียนในรูปแบบร้อยแก้ว และ หรือร้อยกรอง คำคล้องจอง กลอนเปล่า

๕) ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร มีความเหมาะสมสำหรับเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๖) ภาพประกอบ มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ขยายรายละเอียดให้เข้าใจ เนื้อเรื่องที่น่าเสนอ และเสริมให้หนังสือมีความสวยงาม และน่าอ่าน ไม่อนุญาตให้จัดทำเป็นภาพสามมิติ (Pop Up)

๗) ชนิดของสีที่ใช้ในการวาดภาพประกอบ ใช้สีไม่ระบายน้ำหรือสีผสมน้ำ ถ้าต้องการเน้นภาพประกอบใช้ปากกาตัดเส้นได้

๘) เขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) บอกขั้นตอนการจัดวางเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และรูปเล่มของหนังสือ ตั้งแต่ปกหน้าจนถึงปกหลังไว้ในแต่ละกรอบอย่างชัดเจน

๙) ทำรูปเล่ม ให้มีความสวยงามตลอดทั้งเล่ม สามารถเข้าเล่มแบบเย็บปก (มุงหลังคา) หรือสันหนังสือทากาว หรือเทปเยื่อกระดาษสองหน้า ห้ามใช้สเปร์ยแล็กเกอร์, แล็กเกอร์เคลือบเงา หนังสือ แต่อนุญาตให้ใช้สติ๊กเกอร์ใสได้

๓.๒.๓ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๑) ชนิดกระดาษ เนื้อในและปกของหนังสือใช้กระดาษวาดเขียน ๑๐๐ ปอนด์ ปกหนังสือทำเป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้ และเตรียมตัดกระดาษให้เรียบร้อยพร้อมเข้าแข่งขัน

๒) รูปเล่มของหนังสือ ขนาด A4 พับครึ่ง หรือ ๑๔.๘ x ๒๑ เซ็นติเมตร ลักษณะแนวตั้ง มืองค์ประกอบเรียงลำดับ ดังนี้

- ส่วนหน้าของหนังสือ ประกอบด้วย ปกหน้า (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) หน้าปกใน (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) และหน้าคำนำ (บอกถึงวัตถุประสงค์และแรงบันดาลใจ ที่มาของเรื่องหรือการนำเสนอเนื้อหา และคำขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำหนังสือ)

- ส่วนเนื้อหาของหนังสือ ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง และภาพประกอบ พร้อมทั้งกำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน

- ส่วนท้ายของหนังสือ ประกอบด้วย หน้าคณะผู้จัดทำ (บอกชื่อหนังสือ ชื่อผู้จัดทำ ชื่อโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และชื่อเขตพื้นที่การศึกษา) และปกหลังของหนังสือ

๓) ความหนาของเนื้อเรื่องและภาพประกอบ จำนวน ๑๖ หน้า

๔) เนื้อเรื่องของหนังสือ ต้องเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเอง มีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และมีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ เขียนในรูปแบบร้อยแก้ว และ หรือร้อยกรอง คำคล้องจอง กลอนเปล่า

๕) ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร มีความเหมาะสมสำหรับเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๖) ภาพประกอบ มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ขยายรายละเอียดให้เข้าใจ เนื้อเรื่องที่น่าสนใจ และเสริมให้หนังสือมีความสวยงาม และน่าอ่าน ไม่อนุญาตให้จัดทำเป็นภาพสามมิติ (Pop Up)

๗) ชนิดของสีที่ใช้ในการวาดภาพประกอบ ใช้สีไม่ระบายน้ำหรือสีแสดตมภ์ ถ้าต้องการเน้นภาพประกอบใช้ปากกาตัดเส้นได้

๘) เขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) บอกขั้นตอนการจัดวางเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และรูปเล่มของหนังสือ ตั้งแต่ปกหน้าจนถึงปกหลังไว้ในแต่ละกรอบอย่างชัดเจน

๙) ทำรูปเล่ม ให้มีความสวยงามตลอดทั้งเล่ม สามารถเข้าเล่มแบบเย็บปก (มุงหลังคา) หรือสันหนังสือทากาว หรือเทปเยื่อกระดาษสองหน้า ห้ามใช้สเปร์ยแล็กเกอร์, แล็กเกอร์เคลือบเงา หนังสือ แต่อนุญาตให้ใช้สติ๊กเกอร์ใสได้

๓.๓ ผลงานที่ส่งเข้าแข่งขันจะไม่ส่งคืน

๓.๔ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๖ ชั่วโมง

๓.๕ วัสดุอุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้แข่งขันเป็นผู้จัดเตรียมมาเองให้พร้อม

๔ เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ เนื้อหาสาระ	๓๐ คะแนน
๔.๒ ภาพประกอบ/การนำเสนอ	๒๐ คะแนน
๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์	๑๐ คะแนน
๔.๔ การใช้สำนวนภาษา	๑๐ คะแนน
๔.๕ การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board)	๑๐ คะแนน
๔.๖ การทำรูปเล่ม	๑๐ คะแนน
๔.๗ การตั้งชื่อเรื่อง	๕ คะแนน
๔.๘ ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร/ตัวสะกด/การวางวรรณยุกต์	๕ คะแนน

ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนด คณะกรรมการจะตัดคะแนนนาที่ละ ๑ คะแนน (นับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า ๓๐ วินาที ให้นับเป็น ๑ นาที)

๕ เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖ คณะกรรมการแข่งขัน

๖.๑ คณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน แบ่งออกเป็น ๔ ระดับชั้น ระดับชั้นละไม่น้อยกว่า ๓ คน ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับมอบหมายให้มีหน้าที่ดำเนินงานจัดการแข่งขันให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนดด้วยความโปร่งใส และความเป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

๖.๒ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน แบ่งออกเป็น ๔ ระดับชั้น ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน โดยมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

๖.๒.๑ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

๖.๒.๒ ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน หรือการพัฒนาห้องสมุด หรือศึกษานิเทศก์ที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

๖.๒.๓ ครูบรรณารักษ์ หรือครูผู้ทำหน้าที่บรรณารักษ์ หรือครูผู้สอน หรือผู้อำนวยการโรงเรียนที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

๖.๒.๔ ข้อควรคำนึงถึงในการสรรหากรรมการ

๑) กรรมการที่เป็นครูผู้สอน หรือศึกษานิเทศก์ไม่ควรตัดสินในกรณีโรงเรียนของตนเข้าแข่งขัน ถ้ามีคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการไปแล้ว ขอให้งดออกเสียง หรือมีคำสั่งแต่งตั้งเปลี่ยนแปลงได้เพื่อความโปร่งใส และยุติธรรม

๒) กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในการจัดทำหนังสือ

๓) กรรมการควรมาจากหน่วยงาน/องค์กรที่หลากหลาย (กรณีการแข่งขันระดับภาค)

๔) กรณีการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา กรรมการไม่ควรเป็นผู้ที่อยู่ในโรงเรียนเดียวกันกับโรงเรียนที่เข้าแข่งขัน

๕) กรรมการอาจให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงผลงานให้เป็นไปอย่างถูกต้อง และมีคุณภาพให้กับทีมผู้เข้าแข่งขันที่คะแนนระดับเหรียญทองในลำดับ ๑ - ๓ ในระดับภาค และระดับชาติ

๖.๓ แนวทางการพิจารณาของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๓.๑ คณะกรรมการควรให้คะแนนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

๖.๓.๒ คณะกรรมการควรประชุมปรึกษาหารือก่อนการตัดสินเพื่อให้เข้าใจเกณฑ์การตัดสินให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

๖.๓.๓ การให้คะแนนกรรมการควรพิจารณา ดังนี้

- เนื้อหาสาระ พิจารณาตามแก่นของเรื่อง (Theme) หรือหัวข้อเรื่องที่ใช้แข่งขัน ซึ่งคณะกรรมการแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน ความคิดรวบยอดเหมาะสมกับระดับชั้น และกลวิธีการดำเนินเรื่องน่าสนใจ สอดคล้องกันอย่างมีระบบและมีความเหมาะสมกลมกลืนเป็นอย่างดี

- ภาพประกอบ พิจารณาความเหมาะสม สื่อความหมายได้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง มีความสวยงามในการสร้างสรรค์ของตัวละคร ฉาก ส่งเสริมความเข้าใจและจินตนาการ

- ความคิดสร้างสรรค์ พิจารณาเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ รูปเล่ม ปก การจัดวางตัวอักษร การจัดหน้า และส่วนประกอบอื่น ๆ ที่มีแนวคิดสร้างสรรค์ได้เหมาะสมกับระดับชั้น

- การใช้สำนวนภาษา พิจารณาการใช้สำนวนโวหารถ้อยคำที่นำมาใช้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย วิธีเรียบเรียงเหมาะสมกับระดับชั้น

- การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) พิจารณาการนำเสนอการจัดวางองค์ประกอบของหนังสือแต่ละกรอบ ตั้งแต่หน้าปกจนถึงหน้าสุดท้ายได้อย่างถูกต้องและชัดเจน สอดคล้องกับผลงานที่จัดทำขึ้น

- การทำรูปเล่ม พิจารณาคุณค่าความงามเชิงศิลปะ ความประณีต แข็งแรงทนทาน และสะอาดเรียบร้อย

- การตั้งชื่อเรื่อง พิจารณาความสัมพันธ์กับแก่นของเรื่อง วลีหรือข้อความที่ได้ความหมายในตัวเอง มีความน่าสนใจ และน่าติดตามอ่าน

- ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร/ตัวสะกด/การวางวรรณยุกต์ พิจารณาขนาดตัวอักษรที่ใช้ของปกหนังสือ เนื้อเรื่องมีขนาดเหมาะสมกับระดับชั้น รูปแบบและสีของตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย และเขียนถูกต้องตามหลักภาษาไทย

๗ รายละเอียดในการจัดการแข่งขัน

๗.๑ การจัดเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขัน

๗.๑.๑ บ้ายตั้งโต๊ะบอกเลขที่ทีมที่เข้าแข่งขัน

๗.๑.๒ นาฬิกาบอกเวลา

๗.๑.๓ เครื่องเสียง

๗.๒ การจัดเตรียมสถานที่ในการแข่งขัน

๗.๒.๑ สถานที่ หรือห้องที่ใช้ในการแข่งขันให้สามารถดำเนินการแข่งขันพร้อมกันได้ทุกทีมในระดับเดียวกัน

๗.๒.๒ โต้ะ - แก้อี้ ให้มีขนาดเหมาะสมและสะดวกต่อการปฏิบัติงานกลุ่มที่มีนักเรียน
จำนวน ๓ คน พร้อมป้ายตั้งโต๊ะบอกเลขที่ทีมที่เข้าแข่งขัน

๗.๒.๓ นาฬิกาบอกเวลา ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน

๗.๒.๔ เครื่องเสียง ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมสามารถได้ยินเสียงคำชี้แจงจากกรรมการ
ได้อย่างชัดเจน และเข้าใจตรงกัน

๗.๓ การดำเนินการจัดการแข่งขัน

๗.๓.๑ ลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันมารายงานตัว ช้า
กว่าเวลาที่กำหนดให้สามารถเข้าร่วมแข่งขันได้ แต่เวลาสิ้นสุดการเข้าแข่งขันต้องเป็นไปตามที่คณะกรรมการ
ดำเนินงานกำหนดพร้อมกันทุกทีม

๗.๓.๒ ตรวจสอบอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการแข่งขันก่อนเวลาการแข่งขัน

๗.๓.๓ การเตือนเวลาการแข่งขัน ให้เตือนครั้งที่ ๑ เหลือเวลา ๓๐ นาที เตือนครั้งที่
๒ เหลือเวลา ๑๕ นาที เตือนครั้งที่ ๓ หมดเวลา กรณีที่ทีมผู้เข้าแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนดจะถูก
ตัดคะแนนทีละ ๑ คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า ๓๐ วินาที ให้นับเป็น ๑ นาที

๗.๓.๔ ผู้แข่งขันห้ามนำเครื่องมือสื่อสารทุกประเภทเข้าในการแข่งขัน

๗.๓.๕ การเข้าห้องน้ำ ผู้เข้าแข่งขันต้องขออนุญาตจากกรรมการ และอยู่ภายใต้การ
ดูแลของกรรมการดำเนินการแข่งขัน

๗.๓.๖ การส่ง-มอบอาหาร/น้ำ หรืออุปกรณ์การแข่งขันอื่นใดต้องส่ง-มอบผ่าน
กรรมการดำเนินการแข่งขันเท่านั้น

๘ การแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้
คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันใน
ระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีที่แข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษามีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันและใน
ระดับภาคมีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนน
ข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะเลิศ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดู
คะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙ การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไป
เผยแพร่ในเว็บไซต์ หรือสื่ออื่น ๆ ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

คำแนะนำสำหรับกรรมการตัดสินการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

หนังสือบันเทิงคดี หมายถึง หนังสือที่แต่งขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีจินตนาการ สอดแทรกคุณธรรม คติธรรม เนื้อหาสาระของบันเทิงคดีเป็นเรื่องราวที่ผู้แต่งสมมติขึ้น ทั้งตัวละคร เหตุการณ์ สถานที่ และเวลา

ส่วนสำคัญของหนังสือบันเทิงคดี

๑.เค้าโครงเรื่อง (Plot) คือ การลำดับเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงกันอย่างสมเหตุสมผล เมื่ออ่านเหตุการณ์หนึ่งก็อยากทราบว่าเรื่องราวจะจบอย่างไร ขณะอ่านผู้อ่านจะรู้สึกเพลิดเพลินหรือสับสนว่าตัวละครนี้คือใครมาจากไหน

๒. ตัวละคร (Characters) เป็นศูนย์กลางของเรื่อง เรื่องราวและเหตุการณ์ที่ผู้แต่งสร้างเป็นเค้าโครงเรื่องขึ้นจะผูกพันวนเวียนอยู่ที่ตัวละคร ถ้าไม่มีตัวละครก็คงไม่มีเรื่องราวที่จะบอกเล่าแก่ผู้อ่าน

๓. ฉาก (Setting) คือ เวลาและสถานที่ที่เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นตามเค้าโครงเรื่อง มีเรื่องราว เหตุการณ์ ตัวละคร สิ่งที่ตัวละครทำ คิด และรู้สึก อาจเกิดขึ้นทั้งในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคตตามจินตนาการ

๔. แก่นของเรื่อง (Theme) คือ สาระสำคัญหรือหัวใจของเรื่องและผู้เขียนสะท้อนหรือแสดงให้ผู้อ่านเข้าใจและสรุปความหมายแก่นของเรื่องได้ เมื่ออ่านเหตุการณ์ เรื่องราว และชีวิตของตัวละคร ตั้งแต่ต้นจนจบ

๕. สำนวนภาษา ผู้เขียนเลือกใช้คำและประโยคเรียบเรียงเป็นเรื่องราว ซึ่งทำให้ผู้อ่านเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน การใช้ภาษาที่เหมาะสม มีบทสนทนาให้เห็นพฤติกรรมของตัวละคร สร้างฉากที่ประทับใจ สร้างความรู้สึกและอารมณ์ต่าง ๆ แก่ผู้อ่านตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

๖. กรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) คือ การเขียนกรอบแสดงเรื่องของหนังสือแต่ละเรื่อง โดยนำเค้าโครงเรื่องมาเขียนลงในแต่ละกรอบ บอกว่ามีเรื่องและภาพสัมพันธ์กันตามลำดับจนจบเล่ม มีองค์ประกอบ ดังนี้

ปกหลัง	ปกหน้า	*กระดาษ ผนึกปก	*กระดาษ ผนึกปก	ว่าง	หน้า ปกใน	ว่าง	หน้า คำนำ
ว่าง	*เนื้อเรื่อง ๑	*เนื้อเรื่อง ๒	*เนื้อเรื่อง ๓	*เนื้อเรื่อง ๔	*เนื้อเรื่อง ๕	*เนื้อเรื่อง ๖	*เนื้อเรื่อง ๗
*เนื้อเรื่อง ๘	*เนื้อเรื่อง ๙	*เนื้อเรื่อง ๑๐	*เนื้อเรื่อง ๑๑	*เนื้อเรื่อง ๑๒	*เนื้อเรื่อง ๑๓	*เนื้อเรื่อง ๑๔	*เนื้อเรื่อง ๑๕
*เนื้อเรื่อง ๑๖	หน้าคณะ ผู้จัดทำ	*กระดาษ ผนึกปก	*กระดาษ ผนึกปก				

หมายเหตุ : ๑. *เนื้อเรื่อง : จำนวนหน้า ขึ้นอยู่กับระดับชั้นของผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์การแข่งขัน

๒. *กระดาษผนึกปก : จะมีหรือไม่มีก็ได้ เป็นสิทธิ์ของผู้จัดทำ

๗. เนื้อเรื่อง และ หรือภาพประกอบ การนับจำนวนหน้า ให้คณะกรรมการเริ่มนับเนื้อเรื่องรวมทั้งหน้าที่มีภาพประกอบแต่ไม่มีเนื้อเรื่องทุกหน้า จนถึงหน้าสุดท้ายของเนื้อเรื่อง ไม่รวมหน้าคณะผู้จัดทำ

ในกรณีที่ภาพประกอบต่อเนื่องกัน ๒ หน้า (Double space) ให้นับเป็น ๒ หน้า

๔.๒ การจัดกิจกรรมยุวบรรณารักษ์เพื่อส่งเสริมการอ่าน

๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ (สพป./ทุกสังกัด)
- ๑.๒ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (สพป./สพม./ทุกสังกัด)
- ๑.๓ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ (สพป./สพม./ทุกสังกัด)

๒ ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๒.๑ รูปแบบในการแข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๓ คน
- ๒.๒ จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน แบ่งเป็น ๔ ระดับ ดังนี้
 - ๒.๒.๑ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม (สพป./ทุกสังกัด)
 - ๒.๒.๒ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม (สพป./ทุกสังกัด)
 - ๒.๒.๓ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม (สพม./ทุกสังกัด)
 - ๒.๒.๔ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม (สพป./สพม./ทุกสังกัด)

๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ การจัดกิจกรรมยุวบรรณารักษ์เพื่อส่งเสริมการอ่าน ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นนักเรียนช่วยงานห้องสมุดโรงเรียน (ยุวบรรณารักษ์) หรือนักเรียนที่เป็นสมาชิกชมรม ชุมนุม/ห้องสมุด/ส่งเสริมการอ่าน โดยทำหน้าที่ช่วยงานห้องสมุดและจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในโรงเรียน หรือชุมชนอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

๓.๒ กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน ต้องเป็นกิจกรรมที่นักเรียนสร้างสรรค์ขึ้น โดยมี ครูบรรณารักษ์เป็นที่ปรึกษา และสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง กิจกรรมควรเป็นกิจกรรมที่แสดงแนวคิดในรูปแบบใหม่ ๆ ที่ชัดเจนว่าสามารถช่วยกระตุ้นให้นักเรียนที่ร่วมกิจกรรมเกิดความสนใจการอ่านและเข้าใช้ห้องสมุดเพิ่มขึ้น รวมทั้งบริการชุมชนเพื่อสร้างสังคมแห่งการอ่าน จำนวน ๑ - ๓ กิจกรรม

๓.๓ กิจกรรมที่นำเสนอต้องมีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และกลุ่มเป้าหมาย

๓.๔ ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมจะต้องจัดทำข้อมูลกิจกรรมที่นำเสนอ โดยสรุปเป็นลักษณะข้อความและภาพ (Infographic) ลงบนกระดาษ A4 จำนวน ๑ แผ่น (หน้าเดียว) พร้อมส่งให้แก่คณะกรรมการตามจำนวนคณะกรรมการ เพื่อพิจารณาประกอบการนำเสนอกิจกรรมในวันแข่งขัน

๓.๕ ข้อมูลกิจกรรมที่สรุปเป็นลักษณะข้อความและภาพ (Infographic) ควรมีการสร้างสรรค์ภาพและเนื้อหาให้อ่านในเวลารวดเร็ว เข้าใจง่าย และชัดเจน โดยบอกชื่อกิจกรรม วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย สื่อและอุปกรณ์ กระบวนการจัดกิจกรรม และการประเมินผล

๓.๖ สื่อและอุปกรณ์ ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมและสร้างสรรค์ขึ้นเอง แต่ควรเป็นสื่อและอุปกรณ์ที่เรียบง่าย กะทัดรัด เคลื่อนย้ายสะดวก ประหยัด มีความเหมาะสมกับกิจกรรมที่นำเสนอและใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่าทุกชิ้น โดยมีจำนวนไม่เกิน ๗ ชิ้น

๓.๗ รูปแบบการนำเสนอกิจกรรม

๓.๗.๑ ผู้เข้าแข่งขันนำเสนอกิจกรรม แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์กิจกรรมรูปแบบ กลวิธีในการดำเนินการ โดยเป็นไปตามลำดับและสอดคล้องกับสื่อที่ใช้ที่เหมาะสม

๓.๗.๒ ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้เสียงจริงในการนำเสนอ ไม่ใช้การบันทึกเสียง และนำเสนอด้วยภาษาไทยเป็นหลัก และอาจใช้ภาษาต่างประเทศประกอบได้บ้าง

๓.๗.๓ ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาในการนำเสนอทีละ ๑๕ นาที แบ่งออกเป็น การจัดเตรียมสื่อ/อุปกรณ์ ๕ นาที และการนำเสนอกิจกรรม ๑๐ นาที (ไม่รวมเวลาตอบคำถาม)

๔ เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ รูปแบบและเนื้อหากิจกรรม (๔๐ คะแนน)

▪ ความคิดสร้างสรรค์	๑๐	คะแนน
▪ ลำดับเนื้อหา ความต่อเนื่องของกิจกรรม	๑๐	คะแนน
▪ กิจกรรมนำไปปฏิบัติได้จริง	๑๐	คะแนน
▪ ประโยชน์ที่ได้รับ	๑๐	คะแนน

๔.๒ ความสามารถในการพูดนำเสนอและตอบคำถาม (๓๐ คะแนน)

▪ บุคลิกท่าทาง สีหน้า สายตา	๕	คะแนน
▪ การใช้ภาษา/อักขรวิธี	๕	คะแนน
▪ การใช้เสียง	๕	คะแนน
▪ การใช้สื่อประกอบการพูด	๕	คะแนน
▪ การลำดับเนื้อหา	๕	คะแนน
▪ ปฏิภาณไหวพริบในการตอบคำถาม	๕	คะแนน

๔.๓ ข้อมูลนำเสนอกิจกรรมลักษณะข้อความและภาพ (Infographic) (๒๐ คะแนน)

▪ การนำเสนอเนื้อหากิจกรรม	๑๐	คะแนน
▪ การออกแบบรูปแบบนำเสนอกิจกรรม	๑๐	คะแนน

๔.๔ สื่อและอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม (๑๐ คะแนน)

▪ รูปแบบสื่อและอุปกรณ์	๕	คะแนน
▪ จำนวน/การจัดวางสื่อและอุปกรณ์	๕	คะแนน

ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาการแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนด คณะกรรมการจะตัดคะแนน นาทีละ ๑ คะแนน (นับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า ๓๐ วินาที ให้นับเป็น ๑ นาที)

๕ เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖ คณะกรรมการแข่งขัน

๖.๑ คณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน ระดับชั้นละไม่น้อยกว่า ๓ คน ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับมอบหมายให้มีหน้าที่ดำเนินงานจัดการแข่งขันให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนดด้วยความโปร่งใสและเป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

๖.๒ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน แบ่งออกเป็น ๔ ระดับชั้น ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน โดยมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

๖.๒.๑ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการส่งเสริมการอ่านและงานห้องสมุด

๖.๒.๒ ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน หรือการพัฒนาห้องสมุด หรือศึกษานิเทศก์ที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการส่งเสริมการอ่านและงานห้องสมุด

๖.๒.๓ ครูบรรณารักษ์ หรือครูผู้ทำหน้าที่บรรณารักษ์ หรือครูผู้สอน หรือผู้อำนวยการโรงเรียนที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการส่งเสริมการอ่านและงานห้องสมุด

๖.๒.๔ ข้อควรคำนึงถึงในการสรรหากรรมการ

๑) กรรมการที่เป็นครูผู้สอน หรือศึกษานิเทศก์ไม่ควรตัดสินในกรณีโรงเรียนของตนเข้าแข่งขัน ถ้ามีคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการไปแล้ว ขอให้งดออกเสียง หรือมีคำสั่งแต่งตั้งเปลี่ยนแปลงได้เพื่อความโปร่งใส และยุติธรรม

๒) กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

๓) กรรมการควรมาจากหน่วยงาน/องค์กรที่หลากหลาย (กรณีการแข่งขันระดับภาค)

๔) กรณีการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา กรรมการไม่ควรเป็นผู้ที่อยู่ในโรงเรียนเดียวกันกับโรงเรียนที่เข้าแข่งขัน

๕) กรรมการอาจให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงผลงานให้เป็นไปอย่างถูกต้อง และมีคุณภาพให้กับทีมที่คะแนนระดับเหรียญทองในลำดับที่ ๑ - ๓ ในระดับภาค และระดับชาติ

๖.๓ แนวทางการพิจารณาของคณะกรรมการตัดสิน

๖.๓.๑ คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

๖.๓.๒ คณะกรรมการถามคำถามได้ไม่เกิน ๓ คำถาม

๖.๓.๓ คณะกรรมการควรประชุมปรึกษาหารือเพื่อทำความเข้าใจเกณฑ์การตัดสินร่วมกันก่อนการแข่งขัน

๖.๓.๔ การให้คะแนนกรรมการควรพิจารณา ดังนี้

▪ รูปแบบและเนื้อหากิจกรรม พิจารณาความคิดสร้างสรรค์ของรูปแบบกิจกรรม ลำดับเนื้อหา ความต่อเนื่องของกิจกรรม นำไปปฏิบัติได้จริง ประโยชน์ที่ได้รับ

▪ ความสามารถในการพูดนำเสนอและตอบคำถาม พิจารณาบุคลิกภาพท่าทางที่ใช้สุภาพเหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องที่น่าเสนอ การแสดงความรู้สึกลึกซึ้งทางสีหน้าและสายตา การพูดออกเสียง ระดับเสียง จังหวะการพูด การใช้ภาษา/อักขรวิธี การลำดับเนื้อหาได้เข้าใจมีการเน้นย้ำชวนให้ติดตาม และลักษณะการใช้สื่อประกอบการพูด รวมทั้งปฏิภาณไหวพริบในการตอบคำถามแสดงให้เห็นถึงความคิด ทักษะคิด อารมณ์ ความรู้ และความสามารถ

▪ ข้อมูลนำเสนอลักษณะข้อความและภาพ (Infographic) ให้พิจารณาเนื้อหาของกิจกรรมอธิบายได้ถูกต้อง ข้อความกระชับ ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย ชัดเจน และน่าสนใจ มีความคิด

ริเริ่มสร้างสรรค์ ในการออกแบบข้อความและภาพมีความสอดคล้องเหมาะสม จัดแบ่งลำดับชั้นของข้อมูล ถ่ายทอดกิจกรรมที่นำเสนอได้อย่างน่าติดตาม และสวยงาม

▪ สื่อและอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการแข่งขัน ให้พิจารณาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รูปแบบ จำนวน เลือกใช้ได้เหมาะสมกับกิจกรรมและปรับเปลี่ยนได้ตามขนาดของพื้นที่การใช้งาน จัดวางสื่อและอุปกรณ์เป็นระเบียบ สวยงาม สะดวก ปลอดภัย และใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่าทุกชิ้น

๗ รายละเอียดในการจัดการแข่งขัน

๗.๑ การจัดเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขัน

๗.๑.๑ ป้ายเตือนเวลา

๗.๑.๒ นาฬิกาจับเวลา

๗.๑.๓ เครื่องเสียง

๗.๒ การจัดเตรียมสถานที่ในการแข่งขัน

๗.๒.๑ เวที หรือพื้นที่ต่างระดับสำหรับผู้เข้าแข่งขันในการจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ และการพูดนำเสนอกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน

๗.๒.๒ โต๊ะ - เก้าอี้ สำหรับกรรมการ

๗.๒.๓ สถานที่เก็บตัวสำหรับผู้เข้าแข่งขันก่อนการแข่งขัน

๗.๒.๔ เครื่องเสียงให้มีความพร้อมสำหรับผู้เข้าแข่งขันนำเสนอกิจกรรม

๗.๒.๕ สถานที่แข่งขันควรเปิดให้ผู้ร่วมงานได้ชม แต่ควรกำหนดอาณาเขตพื้นที่ไม่ให้รบกวนผู้เข้าแข่งขันระหว่างแข่งขัน

๗.๓ การจัดดำเนินการในการแข่งขัน

๗.๓.๑ รับลงทะเบียนรายงานตัวทีมผู้เข้าแข่งขัน

๗.๓.๒ ตรวจสอบจำนวนสื่อและอุปกรณ์ตามที่กำหนด และสรุปเสนอคณะกรรมการตัดสิน

๗.๓.๓ การเตือนเวลาการแข่งขัน ใช้ป้ายเตือนครั้งที่ ๑ เหลือเวลา ๓ นาที เตือนครั้งที่ ๒ เหลือเวลา ๑ นาที เตือนครั้งที่ ๓ หมดเวลา กรณีที่ทีมผู้เข้าแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนดจะถูกตัดคะแนนนาทีละ ๑ คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า ๓๐ วินาที ให้นับเป็น ๑ นาที

๗.๓.๔ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายชุดนักเรียน หรือชุดพลศึกษา หรือชุดประจำโรงเรียน เท่านั้น

๗.๓.๕ ห้ามนำเครื่องมือสื่อสารทุกประเภทเข้าไปในพื้นที่แข่งขัน

๘ การแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติ จะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๓ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีที่แข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษามีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันและในระดับภาคมีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๒ ทีมใดได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากันให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙ การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ หรือสื่ออื่น ๆ ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้แข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์