

เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ครั้งที่ 74 ปีการศึกษา 2569

กิจกรรมการแข่งขันกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

รายการแข่งขัน	ระดับชั้น			ประเภท	หมายเหตุ
	ป.1-3	ป.4-6	ม.1-3		
1.กิจกรรมกิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญ ประโยชน์					
1.1 การผูกเงื่อน เดินทรงตัวและโยนบอล	✓			ทีมละ 6 คน	
1.2 การใช้เข็มทิศและการคาดคะเนและสะกดรอย		✓		ทีมละ 6 คน	
1.3การเต้นประกอบ เพลง Cover Dance Contest (ลูกเสือต้านภัยยาเสพติด)	✓	✓	✓	ทีมละ 10 คน	
รวม	2	2	1		
	5 รายการ				

1. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์

1.1 การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ – เนตรนารี หรือ ยุวกาชาด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 1) แข่งขันเป็นทีม ทีมละ 6 คน แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารีหรือยุวกาชาด อยู่ในทีมเดียวกันได้
- 2) จำนวนผู้เข้าแข่งขัน สถานศึกษาละ 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมการแข่งขันในการเดินทรงตัววางของบนศีรษะ โยนลูกบอล และผูกเงื่อนตามใบงาน ดังต่อไปนี้

3.1 วางสมุดลูกเสือปกแข็งบนศีรษะ มือทั้งสองข้างกอดอก แขนแนบลำตัว เดินเท้าเหยียบเส้นที่กำหนดอ้อมสิ่งกีดขวาง ระยะทาง 14 เมตร ไปและกลับ

3.2 โยนลูกบอล(ใช้ลูกเทนนิส) ลงตะกร้าที่ผูกติดกับไม้กั้นระยะ 3 เมตร

3.3 ผูกเงื่อน 4 เงื่อน

- 1) เงื่อนกระหวัดไม้สองชั้น
- 2) เงื่อนพริอด
- 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 5 คะแนน	30	คะแนน
1.2 โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า คนละ 3 ลูก ลูกละ 1 คะแนน	18	คะแนน
1.3 ความถูกต้องของการผูกเงื่อน เงื่อนละ 2 คะแนน	14	คะแนน
1.4 ประสิทธิภาพของเชือกที่ผูกต่อกัน	13	คะแนน

1.4.1 ประสิทธิภาพของการผูกเงื่อน 4 คะแนน ให้ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้าย ดึง เชือกที่ผูกกับไม้กันต่อกันมา และเชือกบ่วงสายธนูที่ผูกกับตัวระดับเข็มขัด ถ้าดึงแล้วเชือกหลุดให้ได้คะแนนเป็น 0 คะแนน

1.4.2 ความเรียบร้อยของเงื่อน 7 คะแนน โดยดูจากปลายเชือกที่ใช้ผูกเงื่อน เงื่อนละ 1 คะแนน ทั้งนี้จะต้องเหลือปลายเชือกแต่ละเงื่อน 3 – 5 ซม.

1.4.3 วัดความยาวของเชือกที่ผูกจากหลักถึงตัวผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้าย ทีมใดต่อเชือกได้ยาวที่สุดได้ 2 คะแนน และลดคะแนนทีมที่ได้ความยาวลดลงมาทุก 5 ซม. ต่อ 0.5 คะแนน

2) ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม เครื่องแต่งกาย (20 คะแนน)

2.1 บทบาทของหัวหน้าทีมในการสั่งการ การควบคุมทีม	5	คะแนน
2.2 ลูกทีมเชื่อฟังและปฏิบัติตามคำสั่งอย่างมีวินัย	5	คะแนน
2.3 การแต่งเครื่องแบบครบและถูกต้องตามประเภท	5	คะแนน
2.4 ความแคล่วคล่องว่องไว ความมีวินัย	5	คะแนน

3) เวลาที่ใช้ (5 คะแนน)

3.1 ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จโดยใช้เวลาน้อยที่สุด ได้คะแนน 5 คะแนน

3.2 ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จใช้เวลามากขึ้น ลดคะแนนลงตามส่วนทุก 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

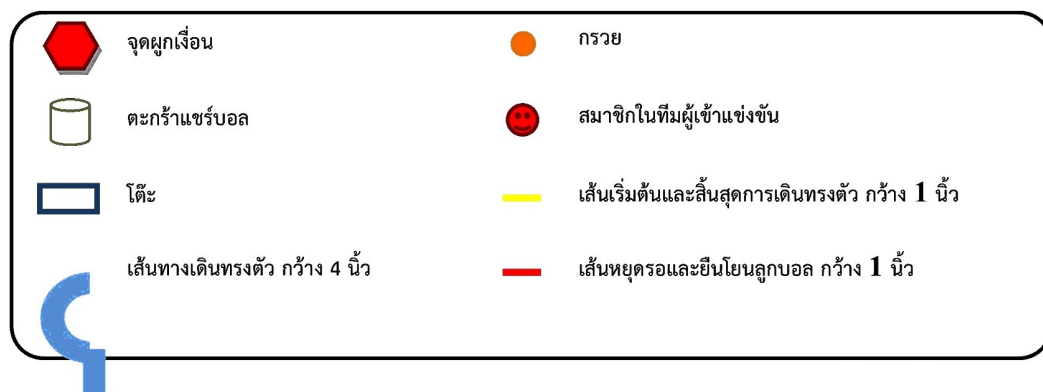
- จำนวนไม่น้อยกว่า 10 คน

คุณสมบัติกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความชำนาญในกิจกรรมลูกเสือ
- ครูผู้สอนลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวูดแบดจ์ 2 ท่อนขึ้นไป
- ครูผู้สอนยุวกาชาดโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมลูกเสือ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน



คำแนะนำสำหรับคณะกรรมการ

1.การตัดสิน

- 1.1 คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
- 1.2 การให้คะแนนรูปแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งรูปแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน
- 1.3 ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจจะประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี และยุวกาชาด อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้
- 1.4 คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการให้ผู้เข้าแข่งขัน แก้ไข เปลี่ยนแปลงการแต่งกายและทรงผม หรือพฤติกรรมอื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน
- 1.5 คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

2.การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

- 2.1 ลูกเทนนิสสำหรับการแข่งขัน จำนวนลู่อะ 18 ลูก
- 2.2 ตะกร้าแชร์บอล ขนาดเท่ากัน
- 2.3 สมุดลูกเสือปกแข็ง
- 2.4 นาฬิกาจับเวลา
- 2.5 เชือกผูกเงื่อน ขนาดเท่ากัน ยาว 2 เมตร
- 2.6 เชือกไต่ล่อน เส้นเล็กกว่าเชือกผูกเงื่อน ความยาว 2 เมตร
- 2.7 ไม้กลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 1- 2 นิ้ว ยาว 5 – 6 เมตร 2 อัน นำมาต่อกัน ผูกกับหลักไว้เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันใช้ผูกเงื่อนและผูกตะกร้าแชร์บอลสำหรับการโยนลูกเทนนิส
- 2.8 โต๊ะนักเรียนหรือโต๊ะอื่นที่มีขนาดใกล้เคียง ไว้สำหรับวางสมุดและลูกเทนนิส ลู่อะ 2 ตัว
- 2.9 ฉลากหมายเลข 1 - 6 ใส่กล่องทึบแสง
- 2.10 กรวยยางหรืออุปกรณ์อย่างอื่นที่มีลักษณะเดียวกัน
- 2.11 วัสดุสำหรับทำเส้น ใช้เดินทรงตัว

2.12 กระดาษขาวสีแดงและสีเหลืองขนาดกว้าง 1 นิ้ว

2.13 ตะกร้าใส่ลูกเทนนิส ลูกละ 1 ใบ

3.การจัดเตรียมสถานที่แข่งขัน

3.1 สถานที่สำหรับการแข่งขัน เป็นลานซีเมนต์พื้นราบ

3.2 จัดทำลู่วิ่งไม่น้อยกว่า 3 ลู่วิ่ง ความยาวลู่วิ่ง 22 เมตร กว้างไม่น้อยกว่า 3 เมตร แต่ละลู่วิ่งขีดเส้นทำเครื่องหมายและวางอุปกรณ์ดังนี้

- ระยะ 3 เมตรแรก ตีเส้นทึบสีแดงกว้าง 1 นิ้ว เป็นจุดยืนรอกของสมาชิกทีมที่เข้าแข่งขัน
- ระหว่างจุดรอกถึงจุดเริ่มต้น ระยะ 1 เมตร ตีเส้นสีเหลืองกว้าง 1 นิ้ว วางโต๊ะ 1 ตัว สำหรับวาง

สมุดลูกเสือปกแข็ง 1 เล่ม

- จากจุดเริ่มต้นถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว ระยะ 14 เมตร ตีเส้นทึบขนาดกว้าง 4 นิ้ว ดังรูป

- จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว วางโต๊ะ 1 ตัวขีดเส้นสีแดง ไว้สำหรับวางสมุดและวางตะกร้า ใส่

ลูกเทนนิส ตะกร้าละ 18 ลูก

- จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว ระยะ 1 เมตร ตีเส้นทึบสีแดงกว้าง 1 นิ้วเป็นจุดกันยืนโยนลูกบอล

- จากจุดไม้กัน ระยะ 3 เมตร ปักหลักผูกไม้กันยาวไม่น้อยกว่า 9 เมตร สูงจากพื้น 20 เซนติเมตร ไว้ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ 2 ผูกเงื่อนยึดติดกับไม้และผูกตะกร้าแรบบอลลูกละ 1 ใบ ให้วางตะกร้าแรบบอลลูกละ 1 ใบ โดยอาจจะนำหินหรืออิฐ ผูกไว้นอกกันตะกร้า เพื่อถ่วงยึดกับพื้นกันล้มได้ แต่ห้ามใช้วัสดุอื่นใดใส่ไว้ในตะกร้า

3.3 ให้ผู้เข้าแข่งขันยืนเข้าแถวที่จุดรอกห่างจากจุดเริ่มต้น 1 เมตร ห้ามผู้เข้าแข่งขันล้ำเส้นจากจุดรอกจนกว่าผู้เข้าแข่งขันคนก่อนจะกลับมาสัมผัสมือ

3.4 ห้ามผู้เข้าแข่งขันยื่นเหยียบเส้นจุดกันยืนโยนลูกบอล

3.5 ขณะแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันถอดหมวก

4. การดำเนินการแข่งขัน

4.1 ผู้จัดการแข่งขัน ควรดำเนินการจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้น ภายใน 1 วัน

4.2 แจกใบงานให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมพร้อมๆกัน ให้เวลาแต่ละทีมอ่านใบงาน และสังเกตการสั่งงาน การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

4.3 ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีม (ทุกคน) มาจับฉลากหมายเลข เมื่อจับได้แล้วให้ถือไว้ก่อน ห้ามเปิดออกดูจนกว่าจะได้ยินสัญญาณ ให้สังเกตการสั่งงานของหัวหน้าทีม การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

4.4. มอบเชือกที่จัดเตรียมไว้ให้แก่หัวหน้าทีม ทีมละ 6 เส้น (ประกอบด้วยเชือกผูกเงื่อน 5 เส้น และเชือกไถล่อน 1 เส้น) เพื่อให้หัวหน้าทีมดำเนินการมอบเชือกให้สมาชิก คนละ 1 เส้น เพื่อใช้ในการแข่งขัน

เมื่อได้เชือกประจำตัวแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสือ เสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกงหรือกระโปรงของแต่ละคน

4.5 เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด จึงเริ่มปฏิบัติตามใบงานและเริ่มจับเวลา

4.6 เริ่มการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ 1 เดินจากจุดรอมมาที่โต๊ะวางสมุด หยิบสมุดลูกเสือปกแข็ง วางบนศีรษะ เอามือทั้งสองข้างกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากจุดเริ่มต้นเหยียบไปบนเส้นที่กำหนดจนถึงจุดสิ้นสุด แล้วหยิบสมุดจากศีรษะวางไว้บนโต๊ะตัวที่ 2 หยุดและยืนหลังเส้นสีแดง หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า ครึ่งละ 1 ลูก โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ 3 ลูก เสร็จแล้วให้ตั้งเชือกประจำตัวจากกระเป๋าดำ เดินข้ามเส้นสีแดงไปผูกเงื่อนกระหวัดไม้ 2 ชั้น กับไม้กั้นตรงจุดที่กำหนด แล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้น ให้ตั้งทิ้งปลายเชือกไว้ เดินไปหยิบสมุดปกแข็งจากบนโต๊ะตัวที่ 2 วางบนศีรษะ เอามือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินย้อนกลับไปตามเส้นทางเดิมจนถึงจุดเริ่มต้น หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะ แล้วไปสัมผัสมือกับสมาชิกผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปเพื่อเข้าปฏิบัติกิจกรรมดังเช่นผู้เข้าแข่งขันคนแรก

ผู้เข้าแข่งขันคนใดทำสมุดตกระหว่างทาง ให้หยุดตรงจุดที่สมุดตก หยิบสมุดวางบนศีรษะแล้วเดินต่อไป กรรมการตัดคะแนนผู้เข้าแข่งขันครึ่งละ 1 คะแนน ทุกครั้ง ในกรณีต่อไปนี้

- ทำสมุดตกจากศีรษะ ครึ่งละ 1 คะแนน
- ทำกรวยล้ม กรวยละ 1 คะแนน
- เท้าเดินออกนอกเส้น ก้าวละ 1 คะแนน
- ใช้มือจับหรือหยิบสมุดก่อนถึงจุดที่กำหนด ครึ่งละ 1 คะแนน
- เท้าเหยียบเส้นสีแดงขณะยืนรอและโยนลูกบอล ครึ่งละ 1 คะแนน
- กรณีผู้เข้าแข่งขัน ปฏิบัติผิดขั้นตอนตามที่กำหนด ให้ทำการแก้ไขและแข่งขันต่อไปได้ แต่ให้ตัดคะแนน ครึ่งละ 1 คะแนน

4.7 เมื่อผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปสัมผัสมือกับผู้เข้าแข่งขันคนก่อนแล้วให้ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันคนแรกจากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทางตัว หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางไว้บนโต๊ะ แล้วหยิบลูกเทนนิสในตะกร้า ครึ่งละ 1 ลูก โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ 3 ลูก เสร็จแล้วตั้งเชือกประจำตัวจากกระเป๋าดำ ไปผูกเงื่อนกับปลายเชือกที่ผู้เข้าแข่งขันคนก่อนทิ้งปลายเชือกไว้ เสร็จแล้วตั้งปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ตั้งทิ้งปลายเชือกไว้ แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะตัวที่ 2 วางบนศีรษะเดินกลับตามเส้นทางเดิมไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะ แล้วไปสัมผัสมือผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามลำดับ

4.8 ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายเมื่อผูกเงื่อนตามที่กำหนดทั้ง 2 เงื่อนเสร็จสิ้นแล้ว ไม่ต้องไปหยิบสมุดจากโต๊ะตัวที่ 2 แต่ให้ตั้งปลายเชือกให้ตั้ง และร้องไชโยขึ้น ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน กรรมการบันทึกเวลาที่ปฏิบัติกิจกรรมของแต่ละทีมไว้เพื่อใช้ประกอบการให้คะแนน

4.9 การวัดความยาวของเชือก ให้วัดจากจุดที่ผูกเชือกไปจนถึงสันเท้าของผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายที่ยืนในลักษณะท่าตรง

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3
การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

1. ให้ผู้เข้าแข่งขันไปยืนตั้งแถวในจุดที่กำหนดให้ อ่านใบงาน เมื่อเข้าใจแล้วให้ส่งใบงานคืนกรรมการ กรรมการจะมอบเชือกให้แก่หัวหน้าทีม ทีมละ 6 เส้น

2. ให้ทุกคนในทีมจับฉลากหมายเลขลำดับเพื่อปฏิบัติกิจกรรม

3. เมื่อได้ยืนยันสัญญาณจากกรรมการ ให้ทุกคนเปิดอ่านหมายเลขที่จับฉลากได้ แล้วตั้งแถวตอนเรียงตามลำดับหมายเลขที่จับฉลากได้

4. หัวหน้าทีมมอบเชือกให้สมาชิก คนละ 1 เส้น ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจัดการเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสือ เสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกงหรือกระโปรงแล้วปฏิบัติดังต่อไปนี้

หมายเลข 1 เดินจากจุดรอหลังเส้นสีแดงไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดปกแข็งบนโต๊ะวางบนศีรษะ เอามือกดดอกแขนแนบลำตัว เดินจากเส้นสีเหลืองทวนสมุดปกแข็งบนศีรษะเท้าเหยียบไปตามเส้นที่กำหนดจนถึงเส้นสีเหลืองหยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะตัวที่ 2 หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า ครึ่งละ 1 ลูก ยืนหลังเส้นสีแดง โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ 3 ลูก แล้วหยิบเชือกจากกระเป๋าออกมาแก้ออก นำปลายเชือกข้างหนึ่งไปผูกกับไม้กั้นด้วยเงื่อนกระหวัดไม้ 2 ชั้น ตรงจุดที่กรรมการกำหนด ดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง ปล่อยเชือกทิ้งไว้ แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะวางบนศีรษะ มือกดดอกแขนแนบลำตัว เดินจากเส้นสีเหลืองกลับไปตามเส้นทางเดิม ถึงเส้นสีเหลืองให้หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะ แล้ววิ่งไปสัมผัสมือกับ ผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เสร็จแล้วให้ออกจากกลุ่มแข่งขัน

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 เสร็จแล้วนำปลายเชือกอีกด้านหนึ่งผูกเงื่อนบ่วงสายธนูกับตัวระดับเข็มขัด ดึงปลายเชือกที่คล้องตนเองไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง เมื่อเชือกตึงแล้วให้ร้อง “ไชโย” ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน ไม่ต้องไปหยิบสมุดเดินย้อนมาที่จุดเริ่มต้น แต่ให้ยืนนิ่งไว้จนกว่ากรรมการจะตรวจให้คะแนนเสร็จจึงออกจากกลุ่มแข่งขัน



แบบสำรวจความเห็นของผู้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนลูกเสือ ยุวกาชาด

1.2.การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ-เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด หรือผู้บำเพ็ญประโยชน์อยู่ในทีมเดียวกันได้

2.2 ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ 6 คน

2.3 สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติตามคำสั่งในใบงานที่กำหนดให้ โดยใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและการสะกดรอยประกอบการหาตำแหน่งและเป้าหมาย

3.2 ให้ทีมเข้าร่วมการแข่งขันเดินทางโดยใช้เข็มทิศ และเครื่องหมายสะกดรอย ไปตามจุดที่กำหนดให้ และตอบคำถามในใบงานให้ครบถ้วน

3.3 คณะกรรมการจัดการแข่งขัน เป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ให้ครบถ้วนทุกรายการ

3.4 ทีมเข้าร่วมการแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ให้ถูกต้องตามกฎกระทรวงว่าด้วยเครื่องแบบ

4. เกณฑ์การให้คะแนน (100 คะแนน)

4.1 ความสำเร็จของงาน (54 คะแนน)

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

4.2 การใช้เข็มทิศ 10 คะแนน

4.3 การคำนวณระยะทาง 10 คะแนน

- 4.4 การคาดคะเน 10 คะแนน
- 4.5 การแต่งกายและระบบหมู่ (11 คะแนน)
- 1) บทบาทหัวหน้าทีม 5 คะแนน
 - 2) การแต่งเครื่องแบบถูกต้อง ครบถ้วน ความมีวินัยและเป็นระเบียบเรียบร้อย 6 คะแนน
- 4.6 เวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม 45 นาที (5 คะแนน)
- 1) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมเสร็จภายในเวลาที่กำหนด 5 คะแนน
 - 2) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันใช้เวลาเกินจากที่กำหนด ตัดคะแนน 1 คะแนน ต่อ 2 นาที

5. เกณฑ์การตัดสิน

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

6. คณะกรรมการตัดสิน จำนวนไม่น้อยกว่า 15 คน

6.1 คุณสมบัติกรรมการ

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ในการใช้เข็มทิศ การคาดคะเน การสะกดรอย
- 2) ครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารี ที่ได้เครื่องหมายวุฒิบาตร 2 ท่อนขึ้นไป
- 3) ครูสอนยูวากาชาด โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- 4) ครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์ โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- 5) กรรมการอย่างน้อย 1 คน ควรผ่านการอบรมวิชาแผนที่-เข็มทิศ หรือมีประสบการณ์ในการ

สอนวิชาเข็มทิศ การคาดคะเน การสะกดรอย

6.2 ข้อควรคำนึง

- 1) กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีที่สถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- 2) กรรมการตัดสินควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย

คำแนะนำสำหรับกรรมการ

1.การตัดสิน

- 1.1 คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
- 1.2 การให้คะแนนรูปแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งรูปแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน
- 1.3 ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจจะประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดและผู้นำเพื่อประโยชน์ อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้
- 1.4 คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการให้ผู้เข้าแข่งขันเก็บอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารของผู้เข้าแข่งขัน เปลี่ยนอาวุธประจำกาย และอุปกรณ์อื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน
- 1.5 คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

2.การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

- 2.1 เข็มทิศแบบซิลวา จำนวน 2 เรือน/ทีม และเป็นเข็มทิศรุ่นเดียวกันทั้งหมดที่ใช้ในการแข่งขัน
- 2.2 ผ้าสีแดง สีเหลือง สีฟ้า สีละ 2 ผืน : ทีม
- 2.3 ไม้พลอง สำหรับสำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ใช้ไม้พลองผิวดกตึกา จำนวนไม่น้อยกว่า 30 อัน
- 2.4 นาฬิกาจับเวลา
- 2.5 ไม้และธงสี สำหรับเป็นเครื่องหมายในการคาดคะเนความสูง และความกว้าง
- 2.6 แผ่นรองเขียนกระดาษใบงานและคำตอบ ทีมละ 1 แผ่น

3.การจัดเตรียมสถานที่ใช้ในการแข่งขัน

- 3.1 จัดเตรียมสถานที่การแข่งขันให้เหมาะสมกับกิจกรรม และมีต้นไม้เป็นที่วางจุดอย่างน้อย 5 เส้นทาง
- 3.2 แต่ละเส้นทางให้มีจุดในการเดินเข็มทิศและปฏิบัติกิจกรรม จำนวน 10 จุด ระหว่างจุดให้มีระยะทางและกิจกรรม ดังนี้
 - 3.2.1 ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ 35 – 45 เมตร จำนวน 3 ระยะทาง ให้มีกิจกรรม สะกดรอย 2 จุด
 - 3.2.2 ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ 45 – 60 เมตร จำนวน 4 ระยะทาง ให้มีกิจกรรม คาดคะเนความสูงของวัตถุ 1 จุด และคาดคะเนความกว้าง 1 จุด
 - 3.2.3 ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ 75 – 90 เมตร จำนวน 3 ระยะทาง ให้มีกิจกรรม คาดคะเนความสูงของวัตถุ 1 จุด และคาดคะเนความกว้าง 1 จุด
 - 3.2.4 จุดที่มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุ ให้บอกตำแหน่งที่ตั้งของวัตถุนั้น เป็นค่ามุมแอซิมัท (Azimuth) ด้วย

3.3 การจัดทำสนามแข่งขัน

3.3.1 กำหนดเส้นทางโดยบอกค่ามุม**แอซิมัท** (Azimuth) และกำหนดระยะทางเป็นเมตร ให้ผู้เข้าแข่งขันเดินไปสู่เป้าหมายเพื่อบันทึกรหัสคำตอบ จำนวน 10 จุด รหัสคำตอบแต่ละจุดควรติดตั้งให้สามารถมองเห็นได้ในระดับสายตา แต่ไม่ควรใช้รหัสคำตอบที่เป็นอักษรหรือตัวเลขเรียงลำดับที่ผู้เข้าแข่งขันคาดเดาได้

3.3.2 เส้นทางที่กำหนดให้มีกิจกรรมสะกดรอย ให้ทำเครื่องหมายสะกดรอย ให้ผู้เข้าแข่งขันหาคำตอบ และปฏิบัติตามคำสั่งในรหัสคำตอบนั้น เพื่อเดินทางต่อไป

เครื่องหมายสะกดรอยที่กำหนดนี้ ให้เว้นช่วง ไม่ควรวางต่อเนื่องกัน

4. การดำเนินการแข่งขัน

4.1 ทีมที่เข้าแข่งขันรายงานตัวลงทะเบียน

4.2 กรรมการตรวจเครื่องแบบ

4.3 หัวหน้าทีมจับฉลากลำดับที่เข้าแข่งขัน และเส้นทางที่จะเข้าแข่งขัน

4.4 กรรมการดำเนินการแข่งขัน โดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.4.1 กรรมการให้สมาชิกในทีมทุกคนจับฉลาก ผู้ทำหน้าที่ประจำทีม

- ผู้ใช้เข็มทิศ จำนวน 2 คน ให้ผูกผ้าสีแดง
- ผู้คำนวณระยะทาง จำนวน 2 คน ให้ผูกผ้าสีเหลือง
- ผู้คาดคะเนและสะกดรอย จำนวน 2 คน ให้ผูกผ้าสีฟ้า

4.4.2 กรรมการมอบใบงาน กระดาษคำตอบ และเข็มทิศ

4.4.3 กรรมการจับเวลา และให้สัญญาณเริ่มต้นการแข่งขัน

4.5 กรรมการให้คะแนนความเป็นผู้นำ การใช้เข็มทิศ การคำนวณระยะทาง การคาดคะเน และการสะกดรอย ต้องติดตามและสังเกตการทำงานของทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยให้คะแนนตามเกณฑ์การแข่งขัน

4.6 เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ไม่เกิน 45 นาที การให้คะแนนเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อหมดเวลาแข่งขัน ให้กรรมการเป่านกหวีดให้สัญญาณยุติการปฏิบัติกิจกรรม และเริ่มตัดคะแนนเวลา

4.7 ควรจะจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายใน 1 วัน หากไม่สามารถดำเนินการได้ ให้กรรมการปรับเปลี่ยนใบงาน เส้นทาง และกิจกรรมการแข่งขัน

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6
การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

.....

ทีมของท่านได้รับมอบหมายให้เดินทางสำรวจตามเส้นทางที่กำหนด ภายในเวลา 45 นาที โดย
ใช้เข็มทิศ และทักษะทางลูกเสือในการคาดคะเน และการสะกดรอย ให้ปฏิบัติตามกิจกรรมตามคำสั่ง และ
บันทึกคำตอบลงในกระดาษคำตอบ เมื่อปฏิบัติกิจกรรมเสร็จให้ร้อง “ไฮโย” แล้วเดินทางไปพบกรรมการ ที่
จุดรับคำสั่ง ส่งกระดาษคำตอบและเข็มทิศคืนคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

.....

ตัวอย่างคำสั่งและกระดาษคำตอบ

เส้นทางที่

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

ลำดับที่	คำสั่ง	คำตอบ
1	จากจุดเริ่มต้น ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางไป ระยะทาง.....เมตร จะพบรหัสคำตอบที่ 1	รหัสคำตอบ ที่ 1 คือ
2	จากจุดที่พบรหัสคำตอบที่ 1 ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางต่อไประยะทาง.....เมตร จะพบรหัสคำตอบที่ 2 และให้คาดคะเนความกว้างระหว่าง.....ถึง.....	รหัสคำตอบที่ 2 คือ ความกว้าง.....เมตร
3	จากจุดที่พบรหัสคำตอบที่ 2 ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางไประยะทาง...38....เมตร จะพบเครื่องหมาย สะกดรอย ที่ 1 และคำสั่งให้ปฏิบัติต่อไป	เครื่องหมายสะกดรอยที่ 1 คือ.... คำสั่งให้ปฏิบัติ..... (เดินทางไป.....เมตร มุม.....องศา)
4	จากคำสั่งของเครื่องหมายสะกดรอยที่ 1 ออกเดินทาง ต่อไป จะพบรหัสคำตอบที่ 3 และให้คาดคะเนความ สูงของ.....และตำแหน่งที่ตั้งของ.....	รหัสคำตอบที่ 3 ความสูง.....เมตร มุม.....องศา
	ฯลฯ	



การเต้นประกอบเพลง Cover Dance Contest (ลูกเสือต้านภัยยาเสพติด)

1. เกณฑ์การเต้นประกอบเพลง Cover Dance Contest

2. ผู้ส่งผลงาน (กิจกรรมเฉพาะลูกเสือ เนตรนารี ผู้บำเพ็ญประโยชน์) นักเรียนทุกสังกัด

- ระดับประถมศึกษา (ป.1 - ป.3)
- ระดับประถมศึกษา (ป.4 - ป.6)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - ม.3)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - ม.3) (ขยายโอกาสทางการศึกษา)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 - ม.6)
- ให้มีครูฝึกสอนตามประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดจำนวนครูผู้สอน

ตามประเภทการแข่งขันแต่ละกิจกรรม

3. ประเภทการประกวด

ประเภททีม

ทีมนักเรียนในสถานศึกษาเดียวกัน (สมาชิกทีมละ 10 คน)

- ระดับประถมศึกษา (ป.1 - ป.3)
- ระดับประถมศึกษา (ป.4 - ป.6)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - ม.3)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - ม.3) (ขยายโอกาสทางการศึกษา)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 - ม.6)

4. กติกาการส่งผลงานเข้าประกวด

1. สถานศึกษาทุกสังกัด สามารถส่งผลงานประเภททีมเข้าประกวดได้
2. การสมัคร ให้สมัครผ่านช่องทางโปรแกรมงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ตามกำหนดระยะเวลาเท่านั้น หากเกินกำหนดเวลาไม่รับผลงาน ไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น
3. กรณีนักเรียน ให้มีหนังสือรับรองจากสถานศึกษา (ลงนามรับรองโดยผู้อำนวยการสถานศึกษา หรือรักษาการในตำแหน่ง)

5. หลักเกณฑ์และเงื่อนไขการประกวด

- 1) ใช้เพลง **Scout Anti Drug** ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยในวันแข่งขัน คณะกรรมการจัดการประกวด จะเป็นผู้จัดเตรียมเพลง **Scout Anti Drugs** สำหรับผู้เข้าประกวดทุกทีม
- 2) การใช้ท่าเต้นที่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อสุขภาพและสอดคล้องกับจังหวะดนตรี
ทั้งนี้ **บังคับเฉพาะท่าจบเพลง** ให้เป็นไปตามต้นฉบับ ของคลิปเพลง **Scout Anti Drug** สพฐ.
- 3) การเต้น มีอารมณ์สนุกสนาน และทำให้ผู้ชมมีอารมณ์คล้อยตามพลัดเพลินไปกับการเต้น
- 4) การจัดลำดับการแข่งขัน ใช้จับฉลากเพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน 30 นาที
- 5) การแต่งกายด้วยชุดลูกเสือ เนตรนารี ให้ถูกต้องตามกฎกระทรวงว่าด้วยเครื่องแบบลูกเสือฯ ตามระดับ หรือประเภทของลูกเสือฯ

6) ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

6. กำหนดการประกวด

1. การประกาศรับสมัคร (เจ้าภาพกำหนด)

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แจ้งประชาสัมพันธ์โครงการ
ผ่านสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา วันที่
- ผู้สมัคร สมัครและส่งข้อมูลการสมัคร
พร้อมผลงาน (ทาง) วันที่

7. รางวัลการประกวด

การประกวดประเภททีม

ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ขยายโอกาส)

และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

รางวัลชนะเลิศ	เกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1	เกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2	เกียรติบัตร
รางวัลชมเชย	เกียรติบัตร

8. เกณฑ์การพิจารณาและตัดสินผลการประกวด

เกณฑ์การพิจารณา

8.1 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

8.1.1 ท่าเต้นมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	30 คะแนน
8.1.2 จังหวะและการเชื่อมต่อ	20 คะแนน
8.1.3 ความพร้อมเพรียง เป็นระเบียบ	20 คะแนน
8.1.4 ภาพรวมการแสดง การสื่ออารมณ์ และบุคลิกภาพ	20 คะแนน
8.1.5 การแต่งกายถูกต้องตามระเบียบฯ เครื่องแบบลูกเสือ	10 คะแนน

8.2 เกณฑ์การตัดสิน

การตัดสินการแข่งขันทั้งในรอบคัดเลือกและรอบตัดสิน โดยคณะกรรมการตัดสินผู้ทรงคุณวุฒิ จัดอันดับผลการแข่งขันตามคะแนน เป็นรางวัลชนะเลิศ รางวัลรองชนะเลิศ และรางวัลชมเชยโดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้

ร้อยละ 80 - 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 - 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 - 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

9. คุณสมบัติกรรมการ จำนวน 6 คน

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความชำนาญในกิจกรรมลูกเสือ
- ครูผู้สอนลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวูดแบดจ์ 2 ท่อนขึ้นไป
- ผู้ทรงคุณวุฒิ หรือครูผู้สอนที่มีความชำนาญในกิจกรรมการเดิน
- เป็นศิษยานุศิษย์ที่รับผิดชอบกิจกรรมลูกเสือ หรือที่มีความชำนาญในกิจกรรมการเดิน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

สถานที่แข่งขัน

สถานที่จัดแข่งขันควรเป็นลานกลางแจ้ง เวที หรือห้องประชุมพื้นราบ ตามความเหมาะสมของกิจกรรม

ควรให้มีหน่วยรักษาความปลอดภัย หรือชุดปฐมพยาบาลภายในบริเวณการจัดกิจกรรม