



เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๔
ปีการศึกษา ๒๕๖๔ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายการกิจกรรมการประกวดแข่งขัน	เขตพื้นที่/ระดับชั้น			ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.				
	ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	เดี่ยว	
๑. คัดลายมือสื่อภาษาไทย	✓	✓	✓	เดี่ยว	ทีม เป็น นักเรียน โรงเรียน เดียวกัน
๒. วรรณกรรมพิจารณา	-	-	✓	เดี่ยว	
๓. พินิจวรรณคดี	-	-	✓	เดี่ยว	
๔. เรียงร้อยถ้อยความ ๔.๑ การเขียนเรื่องจากภาพ	✓	-	-	เดี่ยว	
๔.๒ การเขียนเรียงความ	-	✓	✓	เดี่ยว	
๕. ท่องอาขยานทำนองเสนาะ	✓	✓	✓	เดี่ยว	
๖. กวีเยาวชนคนรุ่นใหม่ ๖.๑ กลอนสี่ (๔ บท)	-	✓	-	ทีม ๒ คน	
๖.๒ กาพย์ยานี ๑๑ (๖ บท)	-	-	✓	ทีม ๒ คน	
๗.ต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม)	-	✓	✓	ทีม ๒ คน	
รวม	๓	๕	๗		
รวม ๗ กิจกรรม	๑๕				

การแข่งขันทักษะภาษาไทย

๑. คัดลายมือสื่อภาษาไทย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

กำหนดเนื้อหาการเขียนให้เหมาะสมตามระดับชั้นของนักเรียน ใช้เวลาแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที

ตัวอักษรแบบกระทรวงศึกษาธิการ

ชั้น ป.๑ - ๓ ใช้ดินสอดำ ๒ B ตัวบรรจงเต็มบรรทัด ความยาว ๑๐ - ๑๕ บรรทัด หรือไม่เกิน ๑

หน้ากระดาษ A ๔

ชั้น ป.๔ - ๖ ใช้ปากกาปากกลิ้งสีด้า ขนาด ๐.๕ มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว ๑๕ - ๒๐ บรรทัด หรือไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A ๔

ชั้น ม.๑ - ๓ ใช้ปากกาปากกลิ้งสีด้า ขนาด ๐.๕ มม. ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว ๒๐ - ๒๕ บรรทัด หรือไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A ๔

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ ใช้ตัวอักษรแบบกระทรวงศึกษาธิการ ๕๐ คะแนน

๔.๒ ถูกต้องตามอักขรวิธี ๒๕ คะแนน

๔.๓ อ่านง่าย เป็นระเบียบ สะอาดเรียบร้อย ๒๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ

๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ

๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑ – ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๒. วรรณกรรมพิจารณา

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๑ ระดับชั้น ดังนี้
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ คณะกรรมการเตรียมบทอ่านและคำถามที่ประกอบด้วยปรนัยและอัตนัย ซึ่งลักษณะบทอ่านเป็นวรรณกรรมตามความหมายของพจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม ฉบับราชบัณฑิตยสภาว่า “งานประพันธ์ ร่วมสมัย (วรรณกรรมร้อยแก้วหรือร้อยกรองที่ประพันธ์ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ ๙ เป็นต้นไป) ที่มีคุณค่า ส่วนหนึ่งเพราะเป็นการสื่อสารความรู้ และความรู้สึกนึกคิดของผู้คนในสังคม อีกส่วนหนึ่งเพราะเป็นหนังสือ ที่แต่งดีมีวรรณศิลป์ ด้วย โดยทั่วไป มักเรียกว่า วรรณกรรมปัจจุบัน ถ้าเป็นงานประพันธ์ร่วมสมัยที่สร้างสรรค์ ในหมู่ชาวบ้านท้องถิ่นหนึ่ง ๆ จะเรียกว่า วรรณกรรมท้องถิ่น” โดยเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับระดับชั้นของ ผู้เรียน และไม่ควรมีเนื้อหาเชิงลบ เช่น พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม การแสดงความรุนแรง การแสดงความก้าวร้าว เรื่องที่ผิดศีลธรรม ฯลฯ

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันทำข้อสอบ ใช้เวลาการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

การให้คะแนนเป็นไปตามที่คณะกรรมการกำหนด

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ
- ๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ
- ๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

๓. พินิจวรรณคดี

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๑ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ คณะกรรมการเตรียมบทอ่านและคำถามที่ประกอบด้วยปรนัยและอัตนัย ซึ่งลักษณะบทอ่านเป็นวรรณคดีตามความหมายของพจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมฉบับราชบัณฑิตยสภาว่า “งานประพันธ์เก่าที่มีคุณค่า ส่วนหนึ่งเพราะเป็นหนังสือที่เป็นบันทึกความรู้สึคนึกคิดของคนโบราณซึ่งมีคุณค่าควรศึกษา อีกส่วนหนึ่งเพราะเป็นหนังสือที่แต่งดีมีวรรณศิลป์ด้วย ได้พิสูจน์คุณค่าแล้วด้วยกาลเวลาและความนิยมของผู้อ่าน โดยทั่วไปมักเรียกว่า วรรณคดีโบราณ ถ้าเป็นงานประพันธ์เก่าที่สร้างสรรค์ขึ้นในหมู่ชาวบ้านท้องถิ่นหนึ่ง ๆ จะเรียกว่า วรรณคดีท้องถิ่น วรรณคดีโบราณเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษ จึงมี คุณค่าเสมือนเป็นมรดกที่ได้ฝากไว้ให้ชนรุ่นหลัง จึงมักเรียกวรรณคดีโบราณในแง่การประเมินค่าว่า วรรณคดีมรดก”

๓.๒ บทอ่านวรรณคดีที่ใช้แข่งขันต้องไม่ปรากฏซ้ำกับวรรณคดีที่ตัดตอนมาจากหนังสือวรรณคดีวิจักษ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ เช่น หากจะนำเรื่องอิเหนามาแข่งขันจะต้องเลือกใช้ตอนอื่นมาแข่งขัน ไม่ใช่ตอน ศึกกะหมิงกุกุหนิง

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันทำข้อสอบ ใช้เวลาการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

การให้คะแนนเป็นไปตามที่คณะกรรมการกำหนด

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ
- ๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ
- ๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑ - ๓

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละ ระดับชั้น

๔. เรียงร้อยถ้อยความ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๓ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ แข่งขันเขียนเรื่องจากภาพ ดำเนินการดังนี้

๑) กรรมการเตรียมภาพให้เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียนโดยภาพควรสื่อความในเชิงสร้างสรรค์

๒) เขียนเรื่องจากภาพตามที่กำหนด ด้วยลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เว้นบรรทัด โดยใช้ดินสอดำ ความยาว ๖ - ๘ บรรทัด และตั้งชื่อเรื่องให้เหมาะสม ใช้เวลาแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที

๓.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ , ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เขียนเรียงความ ดำเนินการดังนี้

๑) ให้นักเรียนเขียนเรียงความตามหัวข้อที่กรรมการกำหนดโดยตั้งชื่อเรื่องใหม่ ใช้เวลา การแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที โดยจะต้องเขียนเรียงความดังนี้

ชั้น ป. ๔ - ๖ ความยาวไม่น้อยกว่า ๑๕ แต่ไม่เกิน ๒๐ บรรทัด เขียนครึ่งบรรทัด ด้วยปากกา สีน้ำเงินหรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียนอักษรไทย

ชั้น ม. ๑ - ๓ ความยาวไม่น้อยกว่า ๒๐ แต่ไม่เกิน ๒๕ บรรทัด เขียนครึ่งบรรทัด ด้วยปากกา สีน้ำเงินหรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียนอักษรไทย

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๔.๑ การเขียนเรื่องจากภาพ ระดับชั้น ป.๑ - ๓

๑) การตั้งชื่อเรื่อง (๕ คะแนน)

- ชื่อเรื่องสอดคล้องกับภาพ
- ชื่อเรื่องสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เขียน
- ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจ/แปลกใหม่
- ตั้งชื่อเรื่องอย่างสร้างสรรค์ไม่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา
- ตั้งชื่อเรื่องได้กระชับ เข้าใจง่าย

๒) สารสำคัญของเรื่อง (๖๐ คะแนน)

- ลำดับความคิดอย่างต่อเนื่อง
- นำเสนอเนื้อหาตรงประเด็น
- เนื้อหามีความสัมพันธ์กับภาพ
- มีความเป็นเหตุผล
- มีการนำเสนอแนวคิดใหม่

๓) การใช้ภาษา (๒๐ คะแนน)

- เลือกใช้คำถูกต้อง
- เขียนเว้นวรรคตอนถูกต้อง
- ใช้คำสุภาพ
- ใช้ประโยคสื่อความหมายได้
- ใช้คำได้สละสลวย
- ใช้คำ วลี ประโยค หรือข้อความถูกต้องตามหลักภาษา

๔) การเขียนสะกดคำ (๑๐ คะแนน) (เขียนผิดซ้ำให้นับเป็น ๑ คำ)

๕) ความเป็นระเบียบเรียบร้อย (๕ คะแนน)

- เขียนตัวอักษรอ่านง่าย
- สะอาดเรียบร้อย

๔.๒ การเขียนเรียงความ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ , ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓
กรรมการจะไม่พิจารณาผลงานการเขียนเรียงความ ในกรณีดังนี้

- ๑) ความยาวไม่เป็นตามที่กำหนด
- ๒) เนื้อหาไม่ตรงกับหัวข้อที่กำหนด
- ๓) องค์ประกอบเรียงความไม่ครบถ้วน

เกณฑ์ที่พิจารณา ดังนี้

รายการ	คะแนน
การตั้งชื่อเรื่อง - ชื่อเรื่องสอดคล้องกับประเด็นที่กำหนด - ชื่อเรื่องสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เขียน - ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจ / แปลกใหม่ - ตั้งชื่อเรื่องอย่างสร้างสรรค์ ไม่ขัดต่อหลักศีลธรรมจรรยา - ตั้งชื่อเรื่องได้กระชับ เข้าใจง่าย	๕
การเขียนส่วนนำ - ส่วนนำมีเนื้อหาชี้ให้เห็นความสำคัญ หรือปูพื้นฐานความเข้าใจให้แก่ผู้อ่าน - ส่วนนำสามารถกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ - เนื้อหาในส่วนนำต้องไม่ซ้ำกับส่วนสรุป - ปรากฏเทคนิคที่น่าสนใจในการเขียนส่วนนำ เช่น นำด้วยคำถาม นำด้วยสุภาษิตหรือบทร้อยกรอง นำด้วยความเป็นมาของเรื่อง นำด้วยจุดประสงค์ของการเขียน ฯลฯ - ความยาวของส่วนนำคิดเป็นประมาณร้อยละ ๒๐ ของเรียงความ	๑๐
การเขียนเนื้อเรื่อง - ลำดับข้อความและความคิดต่อเนื่องสอดคล้องกัน - แสดงเหตุและผลอย่างสมเหตุสมผล	๔๐

- ปรากฏใจความสำคัญ ๑ ใจความในแต่ละย่อหน้า - เนื้อหาที่นำเสนอเป็นข้อเท็จจริงถูกต้อง - ยกตัวอย่างและอ้างอิงประกอบโดยใช้สำนวนโวหาร สุภาพชัด คำคม ตัวเลข สถิติ บุคคล ทฤษฎี หลักปรัชญา ฯลฯ ได้อย่างเหมาะสม - ความยาวของเนื้อเรื่องประมาณร้อยละ ๖๐ ของเรียงความ	
การเขียนส่วนสรุป - ส่วนสรุปมีเนื้อหาสัมพันธ์กับเนื้อหาส่วนอื่น ๆ - ส่วนสรุปมีเนื้อหา กล่าวปิด ไม่ปรากฏรายละเอียดที่ซ้ำกับเนื้อเรื่อง - ส่วนสรุปไม่เสนอประเด็นใหม่ที่ไม่เกี่ยวข้อง - ปรากฏเทคนิคที่น่าสนใจในการเขียนส่วนสรุป เช่น สังเคราะห์สาระสำคัญทั้งหมด เน้นย้ำประเด็นหลัก ตั้งคำถามให้ผู้อ่านถกคิด เสนอข้อคิดหรือคติเตือนใจ เสนอคำคมหรือบทร้อยกรอง ฯลฯ - ความยาวของส่วนสรุปประมาณร้อยละ ๒๐ ของเรียงความ	๑๐
การใช้ภาษา - ใช้คำได้ถูกต้องตามความหมาย - ใช้ระดับภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมตามบุคคลและสถานการณ์ - ร้อยเรียงประโยคได้สละสลวย - ใช้ภาษาที่มีวรรณศิลป์ - ใช้คำเชื่อมข้อความและย่อหน้าได้ถูกต้อง - ไม่ปรากฏสำนวนภาษาต่างประเทศ - ไม่ปรากฏการใช้คำฟุ่มเฟือย - ใช้ภาษาได้กระชับ อ่านเข้าใจง่าย	๒๐
การเขียนถูกต้องตามอักขรวิธี - เขียนได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ไทย - สะกดคำได้ถูกต้องทุกคำ - เว้นวรรคตอนได้ถูกต้อง - ใช้เครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้อง - ไม่พบการฉีกคำและการตัดคำ	๑๐
อ่านง่าย เป็นระเบียบ สะอาดเรียบร้อย	๕
รวม	๑๐๐

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ
- ๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ
- ๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ หลายเขตพื้นที่ในภาคเดียวกัน
- ๔) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

๕. ท่องอาขยานทำนองเสนาะ

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๓ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๑.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับชั้นละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ เนื้อหาบทอาขยานที่นำมาใช้แข่งขันท่องอาขยานทำนองเสนาะ ประกอบด้วยบทอาขยานบทหลัก และบทอาขยานบทเลือกของแต่ละชั้นปี จากหนังสืออ่านเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทอาขยาน ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ของสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และให้ผู้เข้าแข่งขันท่องอาขยานทำนองเสนาะโดยไม่ดูบท

๓.๒ คณะกรรมการเตรียมบทอาขยานบทหลักและบทอาขยานบทเลือกของแต่ละชั้นปี จำแนกเป็นบทอาขยานบทหลัก ๕ บท และบทอาขยานบทเลือก ๕ บท รวม ๑๐ บท โดยดำเนินการดังนี้

๑) ให้ตัวแทนกรรมการจับฉลากบทอาขยานจำนวน ๑ บท จาก ๑๐ บท ของแต่ละชั้นปี เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนใช้เป็นบทท่องบทเดียวกัน

๒) นักเรียนที่เข้าแข่งขันไม่ต้องแนะนำตัวเองต่อคณะกรรมการ ๓.๓ เวลาในการท่องบทอาขยานทำนองเสนาะขึ้นอยู่กับเนื้อหาบทอาขยาน

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

๑) ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ของบทร้อยกรอง คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน

๒) ถูกต้องตามอักขรวิธี เช่น การอ่านคำ คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน

การออกเสียงคำควบกล้ำ ร, ล ฯลฯ (ออกเสียงผิด ๑ ครั้ง หัก ๒ คะแนน)

๓) น้ำเสียง เช่น ความไพเราะ ความหนักเบาและความชัดเจน ฯลฯ คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน

๔) ให้อารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทอาขยาน คะแนนเต็ม ๕ คะแนน

๕) บุคลิกภาพมั่นใจ คะแนนเต็ม ๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ
- ๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ
- ๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

จัดห้องสอบที่มีพื้นที่ให้นักเรียนท่องอาขยานทำนองเสนาะต่อหน้าคณะกรรมการ ซึ่งจะต้องมี ห้องเก็บตัวสำหรับนักเรียนที่รอเวลาการแข่งขันซึ่งอยู่ไกลจากสถานที่แข่งขันพอสมควร เพื่อไม่ให้ได้ยินเสียง นักเรียนที่กำลังแข่งขัน

๖. กวีเยาวชนคนรุ่นใหม่

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๒ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภททีม

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ กรรมการกำหนดหัวข้อที่จะใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๓ หัวข้อ

๓.๒ ให้นักเรียนเลือกผู้แทน ๑ คน จับฉลากหัวข้อแล้วนำหัวข้อที่จับฉลากได้ไปแต่งคำประพันธ์ โดยตั้งชื่อเรื่องใหม่ ใช้เวลาการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที โดยมีรายละเอียดดังนี้

ชั้น ป. ๔ - ๖ แต่งกลอนสี่ จำนวน ๔ บท

ชั้น ม. ๑ - ๓ แต่งกาพย์ยานี ๑๑ ชั้น จำนวน ๖ บท

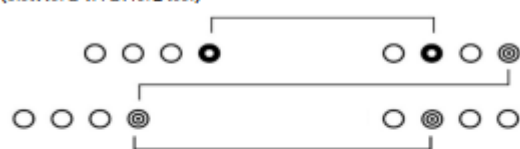
๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน)

ดังนี้

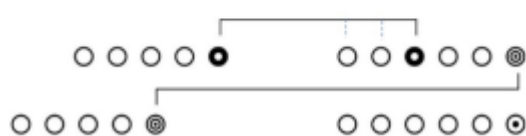
* บทหรือกรอนที่ผิดฉันทลักษณ์ ต่อไปนี้ กรรมการจะไม่นำไปตรวจให้คะแนน

๑) ไม่มีสัมผัสบังคับตามฉันทลักษณ์ของบทหรือกรอนแต่ละชนิด ดังนี้

(สัมผัสบังคับกลอนสี่)



(สัมผัสบังคับกาพย์ยานี ๑๑)



๒) กรณีสองกลอนสี่ หรือกาพย์ยานี ไม่มีสัมผัสระหว่างบท ๓) กรณีสองโคลงสี่สุภาพไม่มีการร้อยโคลง

๔) วางตำแหน่งคำเอกและคำโทในโคลงสี่สุภาพไม่ถูกตำแหน่ง

๕) ใช้สระเสียงสั้น สัมผัสกับสระเสียงยาวเป็นสัมผัสบังคับ (เช่น ใช้ “ใจ” สัมผัส กับ “กาย”) ๖) เขียนไม่ครบตามที่กำหนด

๔.๑ ฉันทลักษณ์และอักขรวิธี คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน

- เขียนตัวสะกดการันต์ผิด หักค่าละ ๑ คะแนน

- มีสัมผัสซ้ำ หักคะแนนตำแหน่งละ ๒ คะแนน

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

๔.๒ ความคิดและเนื้อหา คะแนนเต็ม ๔๐ คะแนน

- ตรงประเด็น หมายความว่า นักเรียนจะต้องใช้หัวข้อที่กำหนดให้เป็นแกนเรื่อง
- เสนอแนวคิดสร้างสรรค์ หมายความว่า เนื้อหาที่นักเรียนเสนอนั้นให้แง่คิดที่เป็น ประโยชน์แก่ผู้อ่าน เช่น แง่คิดในการดำรงชีวิต การเข้าใจสังคม การปฏิบัติตนให้เป็น ประโยชน์ต่อสังคม
- เสนอแนวคิดแปลกใหม่ หมายความว่า แนวความคิดที่เสนอในเนื้อหาไม่ค่อยมีใคร กล่าวถึง เป็นแนวความคิดที่มีเหตุผลและอยู่ในขอบเขตของหัวข้อ

๔.๓ กวีโวหาร คะแนนเต็ม ๔๐ คะแนน

- เลือกใช้คำเหมาะแก่เนื้อหาและบริบท
- เล่นสัมผัสอักษร เล่นคำ ไพเราะ สละสลวยและราบรื่น ช่วยให้คำประพันธ์ไพเราะยิ่งขึ้น
- ใช้โวหารต่างๆส่งเสริมเนื้อหาให้มีความหมายลึกซึ้งกินใจเช่น ใช้อุปมา ใช้บุคคลวัต เป็นต้น

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองได้รับรางวัลระดับ
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	เหรียญเงินได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดงได้รับ
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	เกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ
- ๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ
- ๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น
- ๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน
- ๓) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรเป็นห้องที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับผู้เข้าแข่งขันนั่งตามเลขที่ โดยจัดให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละ ระดับชั้น

๗. การแข่งขันการต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคม)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๒ ระดับชั้น ดังนี้

๑.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น (ประเภททีม ๒ คน)

๑.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น (ประเภททีม ๒ คน)

ใช้กติกาการแข่งขันตามของสมาคมโครอสเวิร์ดเกม เอเชีย คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทย

๒. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน

- กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประกบคู่การแข่งขัน (Pairing) วิธีการ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล รอบคัดเลือกจำนวน ๕ เกม และรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม โดยดำเนินการแข่งขัน ดังนี้

เกมที่ ๑ กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ ๔ ทีม ให้ทีมที่จับได้หมายเลข ๑ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๑ ทีมที่จับได้โต๊ะหมายเลข ๒ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๒ และทีมที่จับได้โต๊ะหมายเลข ๓ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๓ ทีมที่จับได้โต๊ะหมายเลข ๔ นั่งประจำโต๊ะหมายเลข ๔ เป็นกลุ่มโต๊ะเดียวกัน โดยหมายเลข ๑ จะแข่งกับ ๒ และหมายเลข ๓ แข่งกับหมายเลข ๔ ส่วนหมายเลขอื่น ๆ ให้ทำแบบเดียวกันไปเรื่อย ๆ จนครบ ทุกทีมที่เข้าร่วมแข่งขัน

กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random)

จบเกม ให้ส่งใบส่งผลการแข่งขัน (Tally sheet)

****ก่อนเล่นเกมที่ ๑ ดูโต๊ะที่นั่งและทีมที่ประกบคู่ที่จุดลงทะเบียน และเข้าไลน์กลุ่มผู้เข้าแข่งขัน ณ จุดลงทะเบียน****

เกมที่ ๒ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๑ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มนั้นจะมาแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผล (Tally sheet) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๓

ในกรณีที่กลุ่มโต๊ะสุดท้าย มีผู้เข้าแข่งขันขาดไปตั้งแต่ ๒ ทีม จาก ๔ ทีม ทำให้ไม่อาจสลับคู่แข่งขันในเกมที่ได้ให้นำทีมในกลุ่มโต๊ะสุดท้าย และรองสุดท้าย มารวมกลุ่มประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill

เกมที่ ๓ กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ ๒ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมอันดับ ๑ พบ ๒ และ ๓ พบ ๔ ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผล (Tally sheet) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๔

เกมที่ ๔ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ให้กลุ่มนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึก ผลการแข่งขัน (Tally sheet) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๕

ในกรณีที่กลุ่มโต๊ะสุดท้าย มีผู้เข้าแข่งขันขาดไปตั้งแต่ ๒ ทีม จาก ๔ ทีม ทำให้ไม่อาจสลับคู่แข่งขันในเกมที่ ๔ ได้ให้นำทีมในกลุ่มโต๊ะสุดท้าย และรองสุดท้ายมารวมกลุ่มประกบคู่การแข่งขัน วิธีการ King of the Hill

เกมที่ ๕ กรรมการประกบคู่การแข่งขันวิธีการ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนนหลังจากจบเกมที่ ๔ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน ๑ พบ ๒ และ ๓ พบ ๔ ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผล (Tally sheet)

****** ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือที่รอบคัดเลือก ให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องแข่งขันในเกมที่เหลือในรอบคัดเลือกอีก โดยได้ผลการแข่งขันเป็น W (ชนะบาย) ในเกมที่ไม่ได้แข่งขัน และคะแนนสะสมเพิ่ม ๑๐๐ คะแนน (Gibsonize)

**** เกมที่ ๓ และ เกมที่ ๕ ดูผลการแข่งขันและประกบคู่ใหม่ ในไลน์กลุ่ม “ประกาศผลคำคม”**

“จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก ในรอบคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และทีมที่มีคะแนนที่ ๓ และ ๔ เข้าสู่รอบชิงอันดับที่ ๓ โดยทำการแข่งขัน ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกม ก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม ทีมที่ทำคะแนนรวม ๒ เกม ได้มากกว่าเป็นผู้ชนะ”

๓. กติกาการแข่งขันเพิ่มเติม

๓.๑ กฎและกติกาการแข่งขัน การเริ่มต้นลงคำศัพท์ในกระดาน (เริ่มต้นเกม) ต้องประกอบด้วยพยัญชนะอย่างน้อย ๑ ตัว ผสมกับสระ หรือพยัญชนะอย่างน้อยอีก ๑ ตัว เช่น สี่, กา, กก เป็นต้น นอกจากนี้ให้ใช้กฎ กติกา และระบบการแข่งขันแบบมาตรฐานสากลของสมาคมคروشเวิร์ด เอเม็ท คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทยเท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับเกณฑ์นี้

๓.๒ อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน, แป้นวางเบี้ย, ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อยเพื่อใช้ในการแข่งขัน

๓.๓ เวลาในการแข่งขัน ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ ๒๒ นาที โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และ การถ่วงเวลา

หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ตพีซี หรือสมาร์ตโฟน (แนะนำให้ใช้ระบบ Android) โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน Play Store คำว่า “Scrabble O' Clock” หรือ App Store คำว่า “ULU” ฯลฯ

ทั้งนี้ ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ตโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลาใช้ในการแข่งขันได้คู่แข่งขันสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้ ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน ในการแข่งขันต้องมีนาฬิกาจับเวลาหรืออุปกรณ์จับเวลาทุกเกมการแข่งขัน

๓.๔ หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนนนาทีละ ๑๐ คะแนน เศษวินาทีจะถูกนับเป็น ๑ นาที ตัวอย่างเช่น นาย ก ใช้เวลาติดลบ -๓.๑๘ นาที จะถือว่านาย ก ใช้เวลาเกิน ๔ นาที และจะถูกหักคะแนน ๔๐ คะแนนตามกฎ (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่งเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล **ทั้งนี้ในการแข่งขันแต่ละเกม กำหนดเวลาไม่เกิน ๖๐ นาที หากเกินเวลาที่กำหนดกรรมการตัดสินสามารถทำการตัดเกมการแข่งขันได้**

๓.๕ การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge) ให้ผู้เข้าแข่งขันต้องกดยกเวลา และส่งตัวแทนทั้งสองทีมไปขอตรวจคำศัพท์ด้วยโปรแกรมตรวจคำศัพท์ โดยยกเว้นคำที่ไม่นำมาใช้ในการแข่งขัน ดังนี้

คำที่มีเครื่องหมายยัติภังค์ - ต่อท้าย เช่น สลิด-, ทักษ-

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

คำที่มีการเว้นวรรคในระหว่างคำ เช่น ก หัน
คำที่มีเครื่องหมายไปยาลน้อย (๓) เช่น ๓พณ๓
คำที่มีไม้ยมก (๓) เช่น รตตุก ๓

๓.๖ ขั้นตอนการใช้นาฬิกา

ลงคำ >> นับแต้ม >> ขานแต้ม >> กดเปลี่ยนเวลา จากนั้นรอดูท่าที่ฝั่งตรงข้าม ว่าจะ โสลดหรือชา เล่นจหรือไม ถึงจะจับเบี้ยจากถุงได้

๓.๗ ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้ม และกดเวลามาฝั่งผู้เล่นที่จะขอตรวจ คำศัพท์แล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่ขานแต้มและไม่กดเวลา การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge) ยังไม่สามารถทำได้ ในกรณีที่คู่ต่อสู้ลงคำศัพท์ โดยละเลยการขานแต้มและไม่กดเวลา และจะทำการจับตัวเบี้ยใหม่มาเติมในแป้น ให้ผู้เล่นที่จะขอตรวจคำศัพท์แจ้งคู่ต่อสู้ให้ทำการขานแต้มและกดเวลาให้ถูกต้องหากคู่ต่อสู้ไม่ปฏิบัติตามให้แจ้ง คณะกรรมการทันที

๓.๘ การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์หรือดำเนินการเล่นเกมต่อไป (Hold) ใช้เวลาพิจารณาได้ไม่เกิน ๑ นาที โดยเวลาจะลดฝั่งที่ขอพิจารณา (Hold) **กรณีคะแนนไม่ตรงกัน สามารถ “หยุดเวลา” เพื่อตรวจสอบคะแนนได้**

๓.๙ คะแนนในแต่ละเกม ทีมจะบันทึกในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master score card) ในช่อง WTL ทีมที่ชนะบันทึกด้วยตัว W มีค่าเท่ากับ ๒ คะแนน , เสมอบันทึกด้วยตัว T มีค่าเท่ากับ ๑ คะแนน และแพ้ บันทึกด้วยตัว L มีค่าเท่ากับ ๐ คะแนน การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ (W) และเสมอ (T) ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้ผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน

๓.๑๐ ผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

- ผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๒๕๐ ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๒๕๐ เฉพาะเกมสุดท้าย ผลต่างไม่เกิน ๒๐๐ ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ ๒๐๐

- รอบชิงชนะเลิศไม่มีผลต่างสูงสุดต่อเกม (Maximum Difference)

- ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่ง หรือคู่แข่งมาช้ากว่าที่กำหนด ให้ทีมผู้เข้าแข่งขันที่มาแล้วกดจับเวลา ๑๕ นาที หากเกินกำหนด ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้น โดยมีผลการแข่งขันเป็น W และคะแนนสะสมในเกมนั้น ๑๐๐ คะแนน (ชนะบาย)

- ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองทีม ไม่ปฏิบัติตามกฎกติกาการแข่งขัน จนไม่อาจตัดสินได้ว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะ เช่น ไม่ยอมบันทึกคำศัพท์ และคะแนนที่แข่งขัน จนคะแนนไม่ตรงกัน และไม่สามารถตรวจสอบผลได้ ให้ทั้งสองทีมมีผลการแข่งขันเป็น L และลบคะแนนสะสม ๑๐๐ คะแนน ทั้งสองทีม (แพบาย)

- ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกม ต้องคว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน, ตัวเบี้ย ชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

๔. การสิ้นสุดเกม เกมการแข่งขันแต่ละเกมจะจบก็ต่อเมื่อ

๔.๑ เมื่อตัวเบี้ยหมดถุงแล้ว และมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งลงเบี้ยตัวอักษรในแป้นหมดก่อน จะถือว่าเกม สิ้นสุด ถึงแม้ว่าอีกฝ่ายจะยังเหลือตัวเบี้ยและสามารถลงคำได้ ก็ไม่สามารถลงได้แล้ว กรณีนี้ ให้ฝ่ายที่เหลือ ตัวเบี้ยนำคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน แล้วคูณด้วย ๒ ได้คะแนนเท่าไร ให้นำไปบวกให้กับ ฝั่งตรงข้าม

๔.๒ กรณีที่ทั้งสองฝ่ายไม่สามารถลงได้แล้ว หรือคะแนนของทั้งสองฝ่ายเป็น ๐ ฝั่งละ ๓ ครั้ง

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

ติดต่อกัน (รวมเป็น ๖ ครั้งติดต่อกัน) กรณีนี้หมายถึงรวมถึง การเปลี่ยนเบี้ย การผ่าน และการชาเลนจ์ด้วย ถือว่าเกมสิ้นสุด ให้ทั้งสองฝ่ายที่นำคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน (โดยไม่ต้องคูณด้วย ๒) ได้คะแนนเท่าไรให้นำไปหักออกจากคะแนนของตัวเอง

***เมื่อเบี้ยในถุงหมด และผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ใช้เบี้ยที่มีอยู่จนหมด = จบเกม**

ต่อให้อีกฝ่ายยังเหลือเบี้ยและสามารถลงเป็นคำได้ ก็ไม่สามารถลงได้*

****เมื่อเบี้ยในถุงเหลือต่ำกว่า ๙ ตัว (ไม่สามารถเปลี่ยนเบี้ยได้)**

๕. การเขียนใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card)

ผู้เข้าร่วมแข่งขันรับใบบันทึกผลการแข่งขัน ตอนลงทะเบียน ณ จุดลงทะเบียน (กรรมการแจกให้ทีมละ ๑ ใบ ต้องเอาไว้กับตัวเอง จนแข่งครบ ๕ เกม) หลังการแข่งขันแต่ละเกม ผู้เข้าแข่งขันทั้ง ๒ ทีม ต้องบันทึกผลการแข่งขันด้วยตนเอง โดยตรวจสอบผลการแข่งขันให้ถูกต้องก่อนลงชื่อรับรองผลการแข่งขัน

๖. การเขียนใบบันทึกคะแนน (Score Sheet)

ผู้เข้าร่วมแข่งขันรับใบบันทึกคะแนน ตอนลงทะเบียน ณ จุดลงทะเบียน (กรรมการแจกให้ทีมละ ๑ แผ่น แบบหน้า-หลัง สามารถใช้ได้จนครบ ๕ เกม) ในการบันทึกคะแนนในแต่ละเกมเป็นหน้าที่ของผู้เข้าแข่งขัน (ไม่ใช่หน้าที่ของกรรมการ) **"ผู้เล่นทั้ง ๒ ฝ่ายจะต้องจดบันทึกคะแนนทั้งของตนเอง และฝ่ายตรงข้าม เพื่อใช้ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน และต้องหมั่นเช็คคะแนนให้ตรงกันอยู่เสมอ (แนะนำให้ทำทุก ๒-๓ เทิร์น เป็นอย่างน้อย) เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาคะแนนผิดพลาดท้ายเกม"**

๗. การเขียนใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet)

เมื่อจบการแข่งขันแต่ละเกม ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนผลการแข่งขันส่งให้กับกรรมการให้ถูกต้อง โดยทีมชนะเป็นทีมบันทึกผลแข่งขัน เขียนรหัสทีม เขียนชื่อ และผลคะแนนของทั้งสองทีม แล้วให้ทีมแพ้ตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่ หากถูกต้อง ให้ทีมแพ้เขียนรหัสทีม เขียนชื่อตนเองลงไป และเซ็นชื่อรับรองผลการแข่งขันจากนั้นคืนใบส่งผลการแข่งขันคืนให้กับทีมชนะนำไปส่งผลการแข่งขันให้กับกรรมการกรอกคะแนนในระดับชั้นของตนเอง

๘. การจัดอันดับคะแนน

ในการจัดอันดับว่าใครอันดับดีกว่า ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน ตัวอย่างการจัดเรียงอันดับที่ถูกต้อง เช่น

อันดับ ๑ ทีม A มี ๖ คะแนน ผลต่างสะสม + ๑๐๘

อันดับ ๒ ทีม B มี ๔ คะแนน ผลต่างสะสม + ๑๗๕

อันดับ ๓ ทีม C มี ๔ คะแนน ผลต่างสะสม + ๑๑๒

๙. นิยามศัพท์

Pairing คือ ระบบประกบคู่การแข่งขัน

King of the Hill (KOTH) คือ ระบบประกบคู่การแข่งขัน โดยใช้คะแนนการแข่งขันทีมอันดับ ๑ พบ ๒ และ ๓ พบ ๔ ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

Gibsonize คือ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันทีมใด มีผลการแข่งขันที่จะเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว แม้จะแพ้ในเกมที่เหลือในการแข่งขันรอบคัดเลือก โดยให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้อง แข่งขัน ในเกมที่เหลืออีก โดยในเกมรอบคัดเลือกนั้น ให้ผู้เข้าแข่งขันทีมนั้นได้ W และได้ผลต่างสะสม ๑๐๐ (ชนะบาย)

ตัวอย่าง

เมื่อจบเกมที่ ๔ (กรณีแข่ง ๕ เกม) กรรมการเรียงลำดับจาก ๑ ถึงสุดท้ายตามผลการแข่งขัน ได้ดังนี้

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

อันดับ ๑ โรงเรียนฐานันดรวิทยา	ชนะ ๔ แพ้ ๐	ผลต่างสะสม ๖๐๐ คะแนน
อันดับ ๒ โรงเรียนบ้านหลวง	ชนะ ๔ แพ้ ๐	ผลต่างสะสม ๕๕๐ คะแนน
อันดับ ๓ โรงเรียนชุมชนโคกใหญ่วิทยา	ชนะ ๓ แพ้ ๑	ผลต่างสะสม ๑๗๐ คะแนน

ให้สมมติว่าเกมที่ ๕ ทีมอันดับ ๑ แพ้ ด้วยผลต่าง Maximum ๒๐๐ คะแนน จะมีผลการแข่งขันเป็น ชนะ ๔ แพ้ ๑ ผลต่างสะสม ๔๐๐ คะแนน

และนำทีมอันดับ ๓ มาสมมติว่าชนะ ด้วยผลต่าง Maximum ๒๐๐ คะแนนเช่นเดียวกัน จะมีผลการแข่งขันเป็น ชนะ ๔ แพ้ ๑ ผลต่างสะสม ๓๗๐ คะแนน

จะเห็นว่าแม้ทีมอันดับ ๑ จะแพ้ด้วยผลต่าง Maximum (-๒๐๐) และทีมอันดับ ๓ จะชนะด้วยคะแนนสูงสุด (+๒๐๐) ก็ไม่สามารถมีอันดับเป็นที่ ๑ หรือ ๒ ได้ จึงถือว่าทีมโรงเรียนฐานันดรวิทยา ได้ Gibsonize เนื่องจากเกมสุดท้ายจะชนะหรือแพ้ก็น่าจะเป็นทีมที่เขาชิงชนะเลิศเช่นเดิม (คือมีผลการแข่งขันในรอบคัดเลือกเป็นอันดับ ๑-๒)

Hold คือ การพิจารณาคำศัพท์ที่สงสัยก่อนที่จะมีการขอตรวจคำศัพท์หรือดำเนินการเล่นเกม ต่อไปใช้เวลาไม่เกิน ๑ นาที

๑๐. การจับตัวเบี้ย ให้ผู้เล่นจับเบี้ยในระดับสายตาหรือให้พินสายตา ให้ฝั่งตรงข้ามเห็นขั้นตอนการจับเบี้ยโดยชัดเจนทุกขั้นตอน ไม่จับเบี้ยต่ำกว่าสายตา ไม่วางเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับ จับเบี้ยได้โต๊ะเปิดเบี้ยได้โต๊ะ แอบมองตัวเบี้ยในถุง หรือวิธีจับอื่นใด ที่ปิดกั้นการมองเห็นของฝั่งตรงข้าม ซึ่งถือเป็นการจับเบี้ยที่ผิดกติกาเข้าข่ายทุจริต

๑๑. การจับตัวเบี้ยเกิน ให้ผู้เล่นที่จับเกิน นำตัวเบี้ยทั้งหมด รวมกันสลับไปมา แล้วให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเลือกหยิบตัวเบี้ย จากฝ่ายที่จับเกิน โดยใช้สูตร $X + ๒ =$ จำนวนตัวเบี้ยที่สุ่มหยิบ (X คือ จำนวนที่เกิน) ยกตัวอย่าง จับเกิน ๑ ตัว $= ๑+๒ =$ ให้สุ่มหยิบ ๓ ตัว เลือก ๑ ตัวคืนถุง ที่เหลือคืนให้กับผู้เล่นที่จับเกิน

๑๒. การเปลี่ยนเบี้ย เมื่อผู้เล่นต้องการเปลี่ยนตัวเบี้ย ให้ปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

- กดเปลี่ยนเวลา และแจ้งฝั่งตรงข้ามว่า "เปลี่ยนเบี้ย"

ขั้นตอนการเปลี่ยนเบี้ยที่ถูกต้องตามมาตรฐานสากล มีดังนี้:

๑) แยกเบี้ยที่จะเปลี่ยน: นำเบี้ยในมือ (กี่ตัวก็ได้ ๑-๙ ตัว) ที่ต้องการเปลี่ยน ออกมาจากแท่นวาง คว่ำลงกับโต๊ะ

๒) จับเบี้ยขึ้นมาใหม่ให้เท่ากับจำนวนเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยน

๓) เอาเบี้ยที่คว่ำไว้กับโต๊ะที่จะเปลี่ยน ใส่เข้าไปในถุง

๑๓. ข้อปฏิบัติของผู้เข้าแข่งขัน ครูผู้ฝึกสอน และกรรมการ

๑) ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำ หรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจ ธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม หากมีความจำเป็นต้องขออนุญาตคณะกรรมการทุกครั้งและต้องมีการไปด้วย

๒) ห้ามนำเครื่องมือสื่อสารเข้าในสถานที่แข่งขัน ยกเว้นนาฬิกาจับเวลา หรืออุปกรณ์ในการจับเวลา

๓) ห้ามผู้ฝึกสอน นักเรียน หรือบุคคลผู้ไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง บันทึกวิดีโอ หรือเผยแพร่ภาพระหว่างการแข่งขัน

๔) ให้จับเบี้ยในระดับสายตาหรือให้พินสายตา จับเบี้ยให้ครบและวางเบี้ยที่จับลงบนโต๊ะก่อน ใส่ในแป้นวางเบี้ยเท่านั้น ห้ามวางเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับเบี้ย หรือห้ามจับตัวเบี้ยได้โต๊ะ หรือเปิดเบี้ยดูได้โต๊ะ ตามกติกาและ

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

มารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถตักเตือนได้ หากผู้เล่นอีกฝ่ายมีพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถเรียกกรรมการมาตักเตือนหากยังทำซ้ำ เมื่อจับเบียร์เสร็จแล้ว ให้รูดเชือกปิดถุงเบียร์ให้เรียบร้อย

๕) การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน

๖) ไม่อนุญาตให้ครูผู้ฝึกสอนหรือบุคคลภายนอกที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องในการแข่งขันเข้าบริเวณสถานที่แข่งขัน

๗) "การตัดสินของกรรมการให้ถือว่าเป็นที่สิ้นสุด"

๑๔. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

๑) ผู้ทรงคุณวุฒิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาไทย หรือ

๒) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือ

๓) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ข้อควรคำนึง

๑) กรรมการที่เป็นครูต้องไม่ตัดสิน กรณีที่มีนักเรียนในสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขันในระดับชั้นนั้น

๒) กรรมการควรมีการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการตัดสิน

๓) กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ชนะเลิศลำดับที่ ๑ – ๓

สอบถาม/ติดตามข้อมูลได้ที่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ (สพป.อจ.)

๑) หมายเลขโทรศัพท์ -กลุ่มนิเทศติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา ๐-๔๕๕๑-๑๐๑๙ ต่อ ๓๐๒

-ศน.นิติกุล หวานอ่อน ๐๘-๓๔๘๐-๙๑๐๙