

เกณฑ์แข่งขัน



ศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ครั้งที่

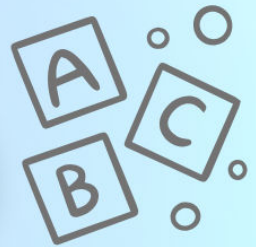
73

ประจำปีการศึกษา
2568



ภาษาต่างประเทศ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 3





เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๓

ปีการศึกษา ๒๕๖๘

ภาษาต่างประเทศ

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

รายการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต ๓						
กลุ่มสาระ	รายการแข่งขัน	ระดับการแข่งขัน			ประเภท	หมายเหตุ
		ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓		
๗. ภาษาต่างประเทศ	(๑) การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)	✓	✓	✓	เดี่ยว	
	(๒) การแข่งขันเล่านิทาน (Story Telling)	✓	✓	✓	เดี่ยว	
	(๓) การแข่งขันกิจกรรมประกวดเขียน เรื่องสั้นภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)	-	✓	✓	เดี่ยว	
	(๔) การแข่งขันต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword)	-	✓	✓	ทีม ๒ คน	
	(๕) การแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit)	-	-	✓	ทีม ๕ คน	
	(๖) การแข่งขันพูดภาษาจีน	-	✓	✓	ทีม ๒ คน	
	(๗) การแข่งขันละครสั้นภาษาจีน	-	-	✓	ทีม ๕ คน	
	(๘) การแข่งขันคัดลายมือภาษาจีน	-	✓	✓	เดี่ยว	
	รวม ๘ กิจกรรม	๑๖ รายการ				

เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒

ปีการศึกษา ๒๕๖๗

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มภาษาต่างประเทศ (กิจกรรมภาษาอังกฤษ)

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
๑. การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	
๒. การแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling)	✓	✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	
๓. กิจกรรมประกวดเขียนเรื่องสั้น ภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)		✓	✓	✓	✓	เดี่ยว	
๔. การแข่งขันต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword)		✓	✓	✓	✓	ทีมและ เดี่ยว	
๕. การแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit)			✓	✓	✓	ทีม	
รวม	๒	๔	๕	๕	๕		
	๑๑			๑๐			
รวม ๕ กิจกรรม	๒๑ รายการ						

(ร่าง) การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

๑. คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน มีคุณสมบัติเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการนานเกิน ๖ เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็นระดับ ดังนี้

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๑ – ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ – ๖

๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ – ๓

๑.๔ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ – ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนระดับชั้น ป. ๑ – ๓ จำนวน ๑ คน

๒) นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ – ๖ จำนวน ๑ คน

๓) นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ – ๓ จำนวน ๑ คน

๔) นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ – ๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หัวข้อการแข่งขันเป็นไปตามเนื้อหาในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการของ แต่ละระดับชั้นที่เหมาะสมกับการพูดแบบ Impromptu Speech ดังนี้

๓.๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๓ หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน อาหาร เครื่องดื่ม ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๓๐๐ – ๔๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

๓.๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ป.๔-๖ หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๑,๐๕๐ – ๑,๒๐๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็น รูปธรรม และนามธรรม)

๓.๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๑-๓ ตามหัวเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว ภาษา ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๒,๑๐๐ – ๒,๒๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรมมากขึ้น)

๓.๑.๔ นักเรียนระดับชั้น ม.๔-๖ หัวเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๓,๖๐๐ – ๓,๗๕๐ คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันจะพูดตามหัวข้อโดยวิธีการจับสลาก ก่อนการพูด ให้เวลาเตรียมตัว ๕ นาที คณะกรรมการกลาง ของการแข่งขันเป็นผู้กำหนดหัวข้อที่จะใช้ในการแข่งขัน หัวข้อการแข่งขันเป็นไปตามเนื้อหาในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการของแต่ละระดับชั้นที่เหมาะสมกับการพูดแบบ Impromptu Speech

จำนวน ๘-๑๐ หัวข้อ และลงมติเลือก ๓ หัวข้อ สำหรับใช้ในการแข่งขันแต่ละระดับ ผู้เข้าแข่งขันมีสิทธิ์จับสลาก ๒ ครั้ง แล้วเลือกพูดเพียง ๑ หัวข้อ

๓.๓ เวลาในการแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ป. ๑-๓ ใช้เวลาในการพูด ๒-๓ นาที

๒) ระดับชั้น ป. ๔-๖ ใช้เวลาในการพูด ๓-๔ นาที

๓) ระดับชั้น ม. ๑-๓ ใช้เวลาในการพูด ๔-๕ นาที

๔) ระดับชั้น ม. ๔-๖ ใช้เวลาในการพูด ๕-๖ นาที

(บวก/ลบ ๓๐ วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาที่ละ ๑

คะแนน)

๓.๔ ขณะทำการแข่งขัน **ไม่อนุญาต**ให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์สื่อสารทุกชนิด ข้อมูล บันทึกช่วยจำ อุปกรณ์ หรือเอกสารอื่น ๆ ประกอบการพูด

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

๓.๗ อนุญาตให้ครูผู้ฝึกซ้อม ผู้ปกครองนักเรียน และบุคคลทั่วไปเข้าชมได้ โดยต้องได้รับอนุญาตจากกรรมการหรืออยู่ในดุลพินิจของกรรมการ และปฏิบัติตามระเบียบการเข้าชมการแข่งขันอย่างเคร่งครัด **ยกเว้นผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาต**ให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าชมการแข่งขัน เพื่อให้เกิดความยุติธรรมแก่ผู้เข้าแข่งขันที่อยู่ในห้องเก็บตัว

๓.๘ **ห้าม**บันทึกภาพ/วิดีโอ ห้ามส่งเสียงดังรบกวน **ห้าม**แสดงป้ายไฟหรือป้ายสัญลักษณ์ที่แสดงการสนับสนุนผู้เข้าแข่งขัน และห้ามเดินเข้า-ออกห้องแข่งขันขณะที่ผู้แข่งขันกำลังทำการแข่งขัน หากมีผู้ใดฝ่าฝืนให้ถือเป็นสิทธิ์ขาดของคณะกรรมการในการตัดสิทธิ์การเข้าชม

๓.๙ คำตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ด้านเนื้อหา (Accuracy and consistency)

๔๕ คะแนน

- ลำดับเรื่องราวสอดคล้องกับหัวข้อและความเสถียรของเนื้อเรื่อง

๒๐ คะแนน

- แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงกับหัวข้อ

๒๐ คะแนน

- ตอบคำถามเกี่ยวกับหัวข้อที่จับสลากได้

๕ คะแนน

๔.๒ การใช้ภาษาและคำศัพท์ (Use of language and vocabulary)

๓๐ คะแนน

- ใช้ภาษาเหมาะสมกับระดับชั้น (Difficulty level) ด้านศัพท์ (Vocabulary)

๑๕ คะแนน

โครงสร้างและคำสันธาน (Structure & connectors)

- ใช้ภาษาในรูปแบบการพูดสุนทรพจน์ได้ถูกต้อง (Form & organizing of speech)

๑๕ คะแนน

๔.๓ ความสำเร็จในการถ่ายทอด (Presentation)

๑๕ คะแนน

- ถ่ายทอด/นำเสนอที่สามารถเข้าถึงผู้ฟังได้ชัดเจนเป็นอย่างดี

๕ คะแนน

- ใช้น้ำเสียงสอดคล้องกับเนื้อหาที่พูด

๕ คะแนน

- ใช้ท่าทางประกอบได้เหมาะสม มีบุคลิกภาพในการขณะนำเสนอด้วยความ

๕ คะแนน

มั่นใจ

๔.๔ การจัดการเวลา (Time management)

๑๐ คะแนน

- พุดได้ตรงตามเวลาที่เกณฑ์กำหนด มีจังหวะในการพูดที่ดี ไม่ส่งผลกระทบต่อเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

๑๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

๖.๑ คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

- ครูชาวต่างชาติ จำนวน ๑ คน (ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง เช่น ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ หรือครูผู้ถือสัญชาติประเทศใดประเทศหนึ่งใน ๕ ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ แคนาดา เป็นต้น หรือครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือครูผู้ถือสัญชาติหรือมาจากประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการหรือภาษาที่สอง ได้แก่ ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ อินเดีย เนเธอร์แลนด์ แอฟริกาใต้ เป็นต้น)

- ครูชาวไทยผู้สอนภาษาอังกฤษ หรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

- ในกรณี มีข้อจำกัดด้านครูชาวต่างชาติ สามารถให้คณะกรรมการตัดสินเป็นครูชาวไทยได้ทั้งหมด โดยครูชาวไทยต้องมีผลคะแนนความสามารถทางภาษาอังกฤษเทียบเคียงกรอบมาตรฐาน CEFR ระดับ B2 ขึ้นไป อย่างน้อยจำนวน ๑ คน และระดับ B1 ขึ้นไป จำนวน ๒ คน

๖.๒ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๖ คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน ประกอบด้วย

- คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๕ คน (คนไทย ๔ คน และ ครูชาวต่างชาติ ๑ คน)

- คณะกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในช่วงชั้นที่ปฏิบัติการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. การเข้าแข่งขันระดับภูมิภาคและระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับภูมิภาค ถือเป็นผู้ชนะระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

(ร่าง) ระเบียบการจัดการแข่งขันการพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

๑. รูปแบบการจัดสถานที่แข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัว และห้องจัดการแข่งขัน

๒. การดำเนินการจัดสถานที่แข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขัน แบ่งเป็น ๓ ห้อง ดังนี้

ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัว

- ผู้เข้าแข่งขันทุกคนนั่งรอในห้องเก็บตัวหลังจากการรายงานตัวและจับสลากลำดับการแข่งขันแล้ว
- ควรมีกรรมการที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ ๒ ห้องจับสลากหัวข้อในการแข่งขัน

- ห้องหรือมุมใดมุมหนึ่งของห้องที่ ๑ สำหรับนักเรียนที่จับสลากหัวข้อ เพื่อเตรียมแข่งขันบนเวทีในห้องจัดการแข่งขันโดยนักเรียนที่เข้ามาทีละคนตามลำดับ ก่อนเวลาพูด ๗ นาที นักเรียนจับสลากหัวข้อได้ ๒ ครั้ง แล้วเลือกพูดเพียง ๑ หัวข้อตามที่จับสลากได้พูดบนเวทีในห้องจัดการแข่งขัน โดยสามารถเขียนโครงเรื่องคร่าวๆ ใส่กระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ภายในเวลา ๕ นาที (กรรมการจับเวลาเพื่อความยุติธรรม)

ห้องที่ ๓ ห้องจัดการแข่งขัน

ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ - ๕ คน
- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน
- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการผู้กำกับการแข่งขัน เพื่อนั่งสังเกตความเรียบร้อยของการเข้าชมให้เป็นไปตามระเบียบการแข่งขัน จำนวน ๑ คน
- ที่นั่งสำหรับผู้ชม
- ควรเป็นห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก มีเครื่องปรับอากาศ /หากเป็นพัดลมควรมีจำนวนเพียงพอมีอากาศถ่ายเทได้สะดวก เพื่อลดบรรยากาศความตึงเครียดจากสภาพอากาศที่อาจร้อนอบอ้าวในวันที่ทำการแข่งขัน

๓. คณะกรรมการดำเนินงาน

คณะกรรมการดำเนินงาน วางแผนการจัดการแข่งขันการพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech) ตามรายละเอียดดังนี้

๑. คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ประกอบด้วย

๑.๑ กรรมการรับลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อและโรงเรียนของผู้เข้าแข่งขันให้ถูกต้อง ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากเพื่อจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขัน

๑.๒ พิธีกร จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียนก่อนการแข่งขัน

๑.๓ กรรมการที่ดูแลนักเรียนเข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน โดยเป็นกรรมการที่มีจิตวิญญูญสูง เพราะนักเรียนอาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน ทำหน้าที่

ให้นักเรียนจับสลากหัวข้อ โดยสามารถจับสลากได้ ๒ ครั้ง ครั้งละ ๑ หัวข้อ นักเรียนสามารถเลือกหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งตามที่จับสลากได้พูดในห้องจัดการแข่งขัน โดยแจ้งหัวข้อที่เลือกให้กรรมการทราบ จากนั้นกรรมการจะส่งตัวนักเรียนเข้าห้องแข่งขันพร้อมแจ้งหัวข้อที่นักเรียนเลือกให้คณะกรรมการตัดสินทราบ

๒. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ประกอบด้วย

๒.๑ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน จำนวน ๓ – ๕ คน ทำหน้าที่ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม และถามคำถามโดยต้องถามหลังจากผู้เข้าแข่งขันพูดเสร็จในทุกระดับ จำนวน ๑ คำถาม (คำถามจะสัมพันธ์กับหัวข้อที่ผู้เข้าแข่งขันจับสลากหัวข้อได้) คนถามควรเป็นเจ้าของภาษา (Native speaker) หรือครูชาวต่างชาติ เพื่อจะได้เป็นมาตรฐานและตรวจสอบความเข้าใจในเนื้อหาที่นักเรียนพูด ทำการสรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมดส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

๒.๒ กรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน มีหน้าที่ควบคุมเวลาการแข่งขัน และต้องมีอุปกรณ์จับเวลาในการแข่งขัน โดยให้สัญญาณ ป้าย ๓ สี (สีเขียว สีเหลือง และสีแดง) ดังนี้

- สีเขียว หมายถึง เริ่มพูดได้
- สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนหมดเวลา ๑ นาที
- สีแดง หมายถึง หมดเวลาในการแข่งขัน
- เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน หลังจากกรรมการชูป้ายสีแดง ผู้แข่งขันสามารถ

พูดต่อได้ ๓๐ วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน

- การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนแนะนำตัวและพูดหัวข้อ

๒.๓ กรรมการกำกับการแข่งขัน จำนวน ๑ คน มีหน้าที่ควบคุมดูแลการแข่งขันให้เกิดความเรียบร้อย โดยให้ผู้เข้าชมปฏิบัติตามระเบียบการแข่งขันอย่างเคร่งครัด ดังนี้

- ห้ามส่งเสียงดังรบกวน ปิดเสียงโทรศัพท์มือถือ และห้ามโทรออกหรือรับสายโทรศัพท์ขณะรับชมการแข่งขัน
- ห้ามบันทึกภาพ/วิดีโอ
- ห้ามแสดงป้ายไฟ ป้ายสัญลักษณ์ที่แสดงการสนับสนุนผู้เข้าแข่งขัน
- ห้ามเดินเข้า-ออกห้องแข่งขันขณะที่ผู้แข่งขันกำลังทำการแข่งขัน
- ชี้แจงและจัดทำป้ายกำกับการเข้าชม เช่น “กำลังดำเนินการแข่งขัน” “ห้ามรบกวน” เป็นต้น ให้ผู้เข้าชมเห็นอย่างชัดเจน และปิดประตูห้องแข่งขันให้เรียบร้อยในขณะที่กำลังดำเนินการแข่งขัน
- หากมีผู้ใดฝ่าฝืนให้ถือเป็นสิทธิ์ขาดของคณะกรรมการในการตัดสินการเข้าชม

๓. กรรมการจัดเตรียมหัวข้อในการแข่งขันให้เป็นไปตามเนื้อหา

ทำหน้าที่ กำหนดหัวข้อคำถามในการแข่งขันโดยกำหนดเป็นวลีหรือประโยคสั้น ๆ โดยแต่ละระดับชั้นสามารถกำหนดหัวข้อการแข่งขันได้ตามแนวทาง ดังนี้

๓.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๑-๓ หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน อาหาร เครื่องดื่ม ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๓๐๐ – ๔๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อ Myself, Family, school, ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด ตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับโรงเรียน (School) หัวข้อคำถามควรเป็น I love my school because.....

๓.๒ นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖ หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน เวลาว่างและ
นันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๑,๐๕๐ - ๑,๒๐๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็น รูปธรรม
และนามธรรม) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อ Myself, My Family, My School ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้บูรณา
การทางด้านความคิด ตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับสุขภาพและสวัสดิการ (Health and Welfare) หัวข้อ
คำถามควรเป็น How to Get a Healthy Life

๓.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓ ตามหัวเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ
สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว ภาษา ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๒,๑๐๐ -
๒,๒๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็น นามธรรมมากขึ้น) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อ Environment, Leisure Activity ควรตั้ง
คำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด ตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
(Science and Technology) หัวข้อคำถามควรเป็น The Impact of Social Media

๓.๔ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖ หัวเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ
สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๓,๖๐๐ - ๓,๗๕๐ คำ (คำศัพท์ที่มี
ระดับการใช้แตกต่างกัน) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อ Education, Environment, Health and Welfare ควรตั้ง
คำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด ตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
(Science and Technology) หัวข้อคำถามควรเป็น The Impact of Technology on Relationships

หมายเหตุ การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบของการแข่งขันระดับชาติ ซึ่งในระดับภาคและระดับเขต
พื้นที่การศึกษา อาจปรับได้ตามความเหมาะสม แต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

ภาคผนวก
แนวทางเกณฑ์การให้คะแนนภาคภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

	ควรปรับปรุง	พอใช้	ดี	ดีมาก	ดีเยี่ยม
๑. ด้านเนื้อหา (๒๐ คะแนน):	๐-๗ คะแนน: เค้าโครง/เนื้อหาไม่มี ความต่อเนื่องกันและ ขาดแนวคิดหรือ ประเด็นหลักที่ชัดเจน	๘-๑๑ คะแนน: มีการออกแบบเค้า โครง/เนื้อหา แต่ขาด ประเด็นหลักที่ ชัดเจนหรือ รายละเอียด สนับสนุนที่ดี	๑๒-๑๕ คะแนน: มีการออกแบบเค้า โครง/เนื้อหาได้ดีปาน กลาง โดยมีแนวคิด หลักที่มองเห็นได้ ชัดเจนและมีประเด็น สนับสนุนบางส่วน	๑๖-๑๙ คะแนน: มีการออกแบบเค้า โครง/เนื้อหาได้เป็น อย่างดีโดยมีแนวคิด หลักที่ชัดเจนและ ประเด็นสนับสนุนที่ เกี่ยวข้อง	๒๐ คะแนน: มีการออกแบบเค้า โครง/เนื้อหาได้เป็น อย่างดี โดยมีแนวคิด หลักและประเด็น สนับสนุนที่น่าสนใจ และน่าคล้อยตาม
๒. ความเชื่อมโยงกับ หัวข้อ (๒๐ คะแนน):	๐-๗ คะแนน: ไม่ระบุข้อความ/ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ หัวข้อ หรือมีเพียง เล็กน้อย	๘-๑๑ คะแนน: มีข้อความ/เนื้อหาที่ เกี่ยวข้องกับหัวข้อ บางส่วนแต่ขาดความ สอดคล้องและลึกซึ้ง	๑๒-๑๕ คะแนน: มี ข้อความ/เนื้อหาที่ตรง ประเด็นและเหมาะสม	๑๖-๑๙ คะแนน: แสดงให้เห็นถึงความ เข้าใจเกี่ยวกับหัวข้อ และสามารถให้ข้อมูล เชิงลึกที่เกี่ยวข้อง	๒๐ คะแนน: มีข้อความ/เนื้อหาที่ ตรงประเด็นและ ครอบคลุมด้วยข้อมูล เชิงลึกที่น่าสนใจ
๓. ความสามารถในการ ตอบคำถาม (๕ คะแนน):	๐-๑ คะแนน: ไม่สามารถตอบคำถาม หรือคำตอบไม่ เชื่อมโยงกับคำถาม ซึ่ง บ่งชี้ให้เห็นว่าขาด ความเข้าใจในคำถาม นั้น	๒ คะแนน: สามารถตอบคำถาม ได้ แต่ไม่ได้อธิบาย คำตอบโดยละเอียด หรือขาดประเด็น สำคัญ	๓ คะแนน: สามารถตอบคำถาม และให้ข้อมูลเชิงลึกที่ เกี่ยวข้อง แม้ว่า คำตอบนั้นจะยังไม่ ครอบคลุมทั้งหมด	๔ คะแนน: สามารถตอบคำถามได้ มีการ กล่าวถึงประเด็น หลักแสดงให้เห็นถึง ความเข้าใจในคำถาม	๕ คะแนน: สามารถตอบคำถาม ได้ตรงและครอบคลุม ถึงประเด็นสำคัญ แสดงให้เห็นถึงความ เข้าใจในคำถามอย่าง ลึกซึ้ง
๔. การใช้ภาษาและ คำศัพท์ (๑๕ คะแนน):	๐-๕ คะแนน: ใช้ภาษาไม่เหมาะสม เข้าใจยาก มี ข้อผิดพลาดทาง ไวยากรณ์จำนวนมาก	๖-๘ คะแนน: ภาษาที่ใช้ควร ปรับปรุง มีคำศัพท์ ในวงที่จำกัด และพบ ข้อผิดพลาดทาง ไวยากรณ์บ่อยครั้ง	๙-๑๑ คะแนน: ใช้ภาษาได้ในระดับ หนึ่ง แต่ควรมีความ หลากหลายและ ชัดเจนมากขึ้น	๑๒-๑๔ คะแนน: มีทักษะในการใช้ภาษา ที่ดี เลือกใช้คำศัพท์ได้ เหมาะสม และพบ ข้อผิดพลาดเพียง เล็กน้อย	๑๕ คะแนน: ใช้ภาษาได้ดีมาก เลือกใช้คำศัพท์ได้ อย่างเหมาะสม หลากหลาย และ แทบไม่พบ ข้อผิดพลาดใด ๆ ใน การพูด
๕. รูปแบบการพูด ตามแบบสุนทรพจน์ (๑๕ คะแนน):	๐-๕ คะแนน: มีโครงสร้าง/รูปแบบ การพูดที่ไม่เป็นไปตาม การพูดสุนทรพจน์ ไม่ มีบทนำ เนื้อความ หรือบทสรุปที่ชัดเจน	๖-๘ คะแนน: มีโครงสร้าง/รูปแบบ การพูดตามการพูด สุนทรพจน์บางส่วน แต่ขาดความลื่นไหล และความเชื่อมโยง ระหว่างส่วนต่าง ๆ	๙-๑๑ คะแนน: มีโครงสร้าง/รูปแบบ การพูดตามการพูด สุนทรพจน์ โดยมีบท นำ เนื้อความ และ บทสรุปที่มองเห็นได้ ชัดเจน	๑๒-๑๔ คะแนน: มีโครงสร้าง/รูปแบบ การพูดตามการพูด สุนทรพจน์ที่ดี โดยมี ความชัดเจน ลื่นไหล และความเชื่อมโยง ระหว่างส่วนต่าง ๆ	๑๕ คะแนน: มีโครงสร้าง/รูปแบบ การพูดตามการพูด สุนทรพจน์ที่ดี โดย ทั้งบทนำ เนื้อความ และบทสรุปมีความ น่าสนใจ และน่า ประทับใจ
๖. การถ่ายทอด/ นำเสนอ (๑๕ คะแนน):	๐-๕ คะแนน: ถ่ายทอด/นำเสนอได้ ไม่ดี เข้าใจได้ยาก และ ไม่สามารถทำให้ผู้ฟัง เข้าใจและมีส่วนร่วมได้	๖-๘ คะแนน: การถ่ายทอด/การ นำเสนอควรได้รับการ ปรับปรุง ขาด ความหลากหลาย ของน้ำเสียงและ บุคลิกท่าทาง	๙-๑๑ คะแนน: ถ่ายทอด/นำเสนอได้ดี แต่ขาดการสบตากับ ผู้ฟังและความ สม่ำเสมอในการ ถ่ายทอด	๑๒-๑๔ คะแนน: ถ่ายทอด/นำเสนอได้ดี เสียงดังฟังชัด มีการ สบตากับผู้ฟังและใช้ ท่าทางได้อย่าง เหมาะสม	๑๕ คะแนน: ถ่ายทอด/นำเสนอได้ อย่างยอดเยี่ยม มี ความมั่นใจ ชัดเจน สามารถเข้าถึงผู้ฟังได้ เป็นอย่างดี
๗. การจัดการเวลา (๑๐ คะแนน):	๐-๓ คะแนน: ใช้เวลาเกินหรือต่ำกว่า ที่กำหนด	๔-๖ คะแนน: ปฏิบัติตามเวลาที่ เกณฑ์กำหนด แต่มี ความติดขัดใน	๗-๘ คะแนน: ปฏิบัติ ตามเวลาที่เกณฑ์ กำหนด โดยใน ระหว่างที่พูดเกิดความ	๙ คะแนน: จัดการ เวลาได้อย่างมี ประสิทธิภาพ โดยใช้	๑๐ คะแนน: ปฏิบัติ ได้ตรงตามเวลาที่ เกณฑ์กำหนด มี จังหวะในการพูดที่ดี

	ควรปรับปรุง	พอใช้	ดี	ดีมาก	ดีเยี่ยม
		ระหว่างที่พูดที่ส่งผลต่อเวลาในการแข่งขันอย่างชัดเจน	ติดขัดที่ส่งผลต่อเวลาในการแข่งขันเล็กน้อย	เวลาใกล้เคียงกับที่กำหนด	ไม่ส่งผลกระทบต่อเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

หมายเหตุ แนวทางเกณฑ์การให้คะแนนภาคภาษาไทยและภาคภาษาอังกฤษนี้เป็นตัวอย่างเท่านั้น โดยคณะกรรมการสามารถพิจารณาปรับเกณฑ์การให้คะแนนตามดุลยพินิจ

Sample of Rubrics for Scoring Impromptu Speech Competition

Criteria	Poor	Need improvement	Acceptable	Good	Excellent
1. Content and Organization (20 points):	0-7 points: Incoherent and lacks a clear main idea or structure.	8-11 points: Somewhat organized, but the main points are unclear or poorly supported.	12-15 points: Moderately organized with a discernible main idea and some supporting points.	16-19 points: Well-organized with a clear main idea and relevant supporting points.	20 points: Highly organized, compelling main idea, and strong supporting points.
2. Response to the Prompt (20 points):	0-7 points: Does not address the prompt or provides an irrelevant response.	8-11 points: Partially addresses the prompt but lacks depth and coherence.	12-15 points: Adequately addresses the prompt with some relevant points.	16-19 points: Demonstrates a good understanding of the prompt and provides relevant insights.	20 points: Thoughtfully and comprehensively addresses the prompt with compelling insights.
3. Direct Relevance to Question (5 points):	0-1 point: The response barely addresses the question or fails to connect to its main points, indicating a lack of understanding.	2 points: The response somewhat addresses the question, but key points may be missed or not fully elaborated upon.	3 points: The response addresses the question and provides some relevant insights, though it may lack full depth or coverage.	4 points: The response is highly relevant to the question, addressing its main points effectively and showcasing a strong understanding.	5 points: The response directly and comprehensively addresses the question's key points and nuances, demonstrating a deep understanding of both the question and the speech content.
4. Use of Language and Vocabulary (15 points):	0-5 points: Language is inappropriate, many grammatical errors, and difficult to comprehend.	6-8 points: Language needs improvement, limited vocabulary, and frequent errors.	9-11 points: Acceptable language use, but could be more varied and precise.	12-14 points: Good language skills, appropriate vocabulary, and few errors.	15 points: Exceptional language use, rich vocabulary, and minimal errors.
5. Form or Organizing of Speech (15 points):	0-5 points: Poorly structured with no clear introduction, body, or conclusion.	6-8 points: Some attempt at structuring, but lacks smooth	9-11 points: Adequate form with discernible	12-14 points: Well-structured speech with clear transitions and a logical flow.	15 points: Highly effective form with engaging introduction, well-

Criteria	Poor	Need improvement	Acceptable	Good	Excellent
		transitions between sections.	introduction, body, and conclusion.		developed body, and impactful conclusion.
6. Delivery and Presentation (15 points):	0-5 points: Very poor delivery, difficult to understand, and disengaging.	6-8 points: Delivery needs significant improvement, lacks vocal variety and gestures.	9-11 points: Adequate delivery, but lacks consistent eye contact and enthusiasm.	12-14 points: Good delivery with clear voice projection, some eye contact, and suitable gestures.	15 points: Excellent delivery, confident, articulate, engaging, and connects with the audience.
7. Time Management (10 points):	0-3 points: Goes significantly over or under the time limit.	4-6 points: Struggles to manage time effectively, disrupting the flow of the speech.	7-8 points: Mostly adheres to the time limit but with minor deviations.	9 points: Effectively manages time, staying close to the designated time.	10 points: Precisely adheres to the time limit, delivering a well-paced speech.

References

- American Psychological Association. (n.d.). Time Management Techniques to Prioritize Work and Increase Productivity. Retrieved from <https://www.apa.org/topics/time-management>.
- Dale Carnegie Training. (2013). The 5 Essential Public Speaking Tips for Impromptu Speaking. Retrieved from <https://www.dalecarnegie.com/en/resources/the-5-essential-public-speaking-tips-for-impromptu-speaking>.
- John F. Kennedy University. (n.d.). Oral Communication Rubric. Retrieved from <https://www.jfku.edu/wp-content/uploads/2016/11/Oral-Communication-Rubric.pdf>.
- MindTools. (n.d.). Impromptu Speaking: Preparing and Delivering an Impromptu Speech. Retrieved from <https://www.mindtools.com/pages/article/impromptu-speaking.htm>.
- National Speech & Debate Association. (n.d.). Evaluating Impromptu Speaking. Retrieved from <https://www.speechanddebate.org/impromptu-speaking/>.
- TESL-EJ. (2005). The Role of Vocabulary in Language Learning and Teaching. TESL-EJ, 9(2). Retrieved from <http://www.tesl-ej.org/wordpress/issues/volume9/ej34/ej34a2/>.

รางวัลการรวมการแลกเปลี่ยน

(ร่าง) การแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling)

๑. คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน มีคุณสมบัติเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่**ไม่เคย**ไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการนานเกิน ๖ เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็นระดับ ดังนี้

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖

๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๔ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนระดับชั้น ป. ๑ - ๓ จำนวน ๑ คน

๒) นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ คน

๓) นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓ จำนวน ๑ คน

๔) นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ นิทานที่ใช้แข่งขัน เป็นนิทานพื้นบ้านของไทย นิทานของต่างประเทศ หรือนิทานอีสป โดยยังคงเค้าโครงหลักของเรื่องไว้ สามารถดัดแปลงหรือเพิ่มเติมบทบาท/บทสนทนาได้เพื่อให้เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

๓.๒ เวลาในการแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ป. ๑ - ๓ เวลา ๔ - ๕ นาที

๒) ระดับชั้น ป. ๔ - ๖ เวลา ๕ - ๖ นาที

๓) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ เวลา ๖ - ๗ นาที

๔) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ เวลา ๗ - ๘ นาที

(บวก/ลบ ๓๐ วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาฬิกา ๑ คะแนน)

๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันต้องส่งบทนิทาน จำนวน ๕ ชุด ให้คณะกรรมการ ณ จุดลงทะเบียนเพื่อรายงานตัวในวันแข่งขัน

๓.๔ ขณะทำการแข่งขัน **ไม่อนุญาต**ให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์สื่อสารทุกชนิด ข้อมูล บันทึกช่วยจำ อุปกรณ์ หรือเอกสารอื่น ๆ ที่เอื้อต่อการแข่งขันเล่านิทาน

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๓.๖ ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

๓.๗ อนุญาตให้ครูผู้ฝึกซ้อม ผู้ปกครองนักเรียน และบุคคลทั่วไปเข้าชมได้ โดยต้องได้รับอนุญาตจาก กรรมการ และปฏิบัติตามระเบียบการแข่งขันอย่างเคร่งครัด ยกเว้นผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าชมการแข่งขัน เพื่อให้เกิดความยุติธรรมแก่ผู้เข้าแข่งขันที่อยู่ในห้องเก็บตัว

๓.๘ ห้ามบันทึกภาพ/วิดีโอ ห้ามส่งเสียงดังรบกวน ห้ามแสดงป้ายไฟหรือป้ายสัญลักษณ์ที่แสดง การสนับสนุนผู้เข้าแข่งขัน และห้ามเดินเข้า-ออกห้องแข่งขันขณะที่ผู้แข่งขันกำลังเล่นกีฬานาน หากมีผู้ใดฝ่าฝืนให้ ถือเป็นสิทธิ์ขาดของคณะกรรมการในการตัดสิทธิ์การเข้าชม

๓.๙ คำตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ การเล่าถ่ายทอดเรื่องราว

๑๕ คะแนน

- เล่าตามเค้าโครงเดิมของเรื่อง มีความเป็นเอกลักษณ์ นำเสนออย่าง สร้างสรรค์มีมุมมองที่แปลกใหม่และน่าติดตาม

๕ คะแนน

- เลือกใช้ภาษาเหมาะสมกับระดับชั้น ไม่ใช่คำซ้ำ ๆ ถ่ายทอดจินตนาการของ ผู้เล่าได้อย่างสร้างสรรค์

๕ คะแนน

- สร้างความประทับใจแก่ผู้ฟังด้วยการคลายปมจากแก่นของเนื้อเรื่อง สุ่มทสรุปที่น่าสนใจ ให้แก่งคิดหรือคติสอนใจ

๕ คะแนน

๔.๒ การวางโครงเรื่องและการดำเนินเรื่อง

๑๕ คะแนน

- จัดวางโครงเรื่องอย่างถูกต้องตามรูปแบบการเล่านิทานโดยลำดับ เปิดฉาก นำเรื่อง เนื้อเรื่อง และตอนจบของเรื่องอย่างชัดเจน

๘ คะแนน

- ลำดับเหตุการณ์เนื้อเรื่องชวนติดตาม มีความต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน

๗ คะแนน

๔.๓ การแสดงบทบาทและการพัฒนาตัวละคร

๑๕ คะแนน

- แสดงออกถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครนั้น ๆ ได้อย่างมีเอกลักษณ์ ชัดเจน สมบทบาท ส่งผลให้ผู้ชมสามารถติดตาม เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของ ตัวละครในเนื้อเรื่องได้

๕ คะแนน

- ดำเนินเรื่องให้ตัวละครทุกตัวในเนื้อเรื่องมีบทบาทและมีส่วนร่วม

๕ คะแนน

- เข้าถึงบทบาทของตัวละครแต่ละตัวในเนื้อเรื่องที่มีความลึกซึ้งและ ความซับซ้อนได้อย่างน่าสนใจ

๕ คะแนน

๔.๔ การแสดงทางอารมณ์

๑๕ คะแนน

- กระตุ้นผู้ชมให้มีอารมณ์คล้อยตาม เกิดความรู้สึกร่วม เช่น ยินดี เศร้า กลัว หรือเห็นใจตัวละครได้

๘ คะแนน

- สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ผ่านรูปแบบการเล่านิทาน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้เล่าและผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๗ คะแนน

๔.๕ การใช้ภาษา

๑๕ คะแนน

- ใช้ไวยากรณ์ในการเล่าเรื่องได้ถูกต้องตามหลักภาษา ใช้คำศัพท์และภาษาที่หลากหลาย สื่อความหมายได้อย่างเหมาะสม

๕ คะแนน

- ใช้คำเปรียบเทียบอุปมาอุปไมยช่วยในการบรรยายเล่าเรื่องได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เกิดความงดงามทางภาษา

๕ คะแนน

- ควบคุมการใช้ภาษาในการลำดับเรื่อง และดำเนินเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเพิ่มอรรถรสเรื่องราวและการมีส่วนร่วมได้

๕ คะแนน

๔.๖ ประสิทธิภาพของการแสดงในภาพรวม

๒๐ คะแนน

- เล่าเปิดฉากนำเรื่องชัดเจนและดึงดูดความสนใจของผู้ชม

๕ คะแนน

- สบตา และใช้ภาษากายได้อย่างเหมาะสม เช่น การแสดงท่าทาง การปรับน้ำเสียง และการแสดงออกทางสีหน้าเพื่อเพิ่มอรรถรสในการเล่าเรื่องได้

๕ คะแนน

- มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมตลอดเวลาการเล่าเรื่อง มีจังหวะการเล่าเรื่องที่เหมาะสม กระตุ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วม

๕ คะแนน

- สามารถปรับรูปแบบการเล่าเรื่องให้สอดคล้องกับปฏิกิริยาของผู้ชมได้

๕ คะแนน

๔.๗ การใช้เวลาในการเล่าเรื่อง

๕ คะแนน

- บริหารจัดการเวลาได้อย่างเหมาะสมในกรอบเวลาที่กำหนด นำเสนอเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจ และถ่ายทอดแก่นของเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

๖.๑ คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

- ครูชาวต่างชาติ จำนวน ๑ คน (ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง เช่น ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ หรือครูผู้ถือสัญชาติประเทศใดประเทศหนึ่งใน ๕ ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ แคนาดา เป็นต้น หรือครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือครูผู้ถือสัญชาติหรือมาจากประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการหรือภาษาที่สอง ได้แก่ ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ อินเดีย เนเธอร์แลนด์ แอฟริกาใต้ เป็นต้น)

- ครูชาวไทยผู้สอนภาษาอังกฤษ หรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

- ในกรณี มีข้อจำกัดด้านครูชาวต่างชาติ สามารถให้คณะกรรมการตัดสินเป็นครูชาวไทยได้ทั้งหมด โดยครูชาวไทยต้องมีผลคะแนนความสามารถทางภาษาอังกฤษเทียบเคียงกรอบมาตรฐาน CEFR ระดับ B2 ขึ้นไป อย่างน้อยจำนวน ๑ คน และระดับ B1 ขึ้นไป จำนวน ๒ คน

๖.๒ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๗ คน และคณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน ประกอบด้วย

- คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ - ๕ คน
- คณะกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน
- คณะกรรมการกำกับการแข่งขัน จำนวน ๑ คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในช่วงชั้นที่ปฏิบัติการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. การเข้าแข่งขันระดับภูมิภาคและระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับภูมิภาค ถือเป็นผู้ชนะระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

(ร่าง) ระเบียบการจัดการแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling)

๑. รูปแบบการจัดสถานที่แข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัว และห้องจัดการแข่งขัน

๒. การดำเนินการจัดสถานที่แข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขัน แบ่งเป็น ๒ ห้อง ดังนี้

ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัว

- ผู้เข้าแข่งขันทุกคนนั่งรอในห้องเก็บตัวหลังจากการรายงานตัวและจับสลากลำดับการแข่งขันแล้ว
- ควรมีกรรมการที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล
- ควรเป็นห้องที่มีเครื่องปรับอากาศ / หากเป็นพัดลมควรมีจำนวนเพียงพอมีอากาศถ่ายเทได้สะดวก เพื่อลดบรรยากาศความตึงเครียดจากสภาพอากาศที่อาจร้อนอบอ้าวในวันที่ทำการแข่งขัน

ห้องที่ ๒ ห้องจัดการแข่งขัน

ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ - ๗ คน
- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน
- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการผู้กำกับการแข่งขัน เพื่อนั่งสังเกตความเรียบร้อยของการเข้าชมให้เป็นไปตามระเบียบการแข่งขัน จำนวน ๑ คน
- ที่นั่งสำหรับผู้ชม

๓. คณะกรรมการดำเนินงาน

คณะกรรมการดำเนินงาน วางแผนการจัดการแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling) ตามรายละเอียดดังนี้

๑. คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ประกอบด้วย

๑.๑ กรรมการรับลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อและโรงเรียนของผู้เข้าแข่งขันให้ถูกต้อง ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากเพื่อจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขัน

๑.๒ พิธีกร จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียนก่อนการแข่งขัน

๑.๓ กรรมการดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน เพราะอาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนแข่งขัน และส่งตัวผู้เข้าแข่งขัน เข้า-ออก ห้องเก็บตัวและห้องแข่งขัน

๒. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ประกอบด้วย

๒.๑ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน จำนวน ๓ - ๕ คน ทำหน้าที่ตัดสินการแข่งขัน ตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม และสรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมดส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

๒.๒ กรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน มีหน้าที่ควบคุมเวลาการแข่งขัน และต้องมีอุปกรณ์จับเวลาในการแข่งขัน โดยให้สัญญาณ ป้าย ๓ สี (สีเขียว สีเหลือง และสีแดง) ดังนี้

- สีเขียว หมายถึง เริ่มเล่นนิทานได้
- สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนหมดเวลา ๑ นาที
- สีแดง หมายถึง หมดเวลาในการเล่นนิทาน
- เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน หลังจากกรรมการชูป้ายสีแดง ผู้แข่งขันสามารถพูดต่อได้ ๓๐ วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน
- การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนพูดหัวข้อนิทาน

๒.๓ กรรมการกำกับการแข่งขัน จำนวน ๑ คน มีหน้าที่ควบคุมดูแลการแข่งขันให้เกิดความเรียบร้อย โดยให้ผู้เข้าชมนปฏิบัติตามระเบียบการแข่งขันอย่างเคร่งครัด ดังนี้

- ห้ามส่งเสียงดังรบกวน ปิดเสียงโทรศัพท์มือถือ และห้ามโทรออกหรือรับสายโทรศัพท์ขณะรับชมการแข่งขัน
- ห้ามบันทึกภาพ/วิดีโอ
- ห้ามแสดงป้ายไฟ ป้ายสัญลักษณ์ที่แสดงการสนับสนุนผู้เข้าแข่งขัน
- ห้ามเดินเข้า-ออกห้องแข่งขันขณะที่ผู้แข่งขันกำลังเล่นนิทาน
- ชี้แจงและจัดทำป้ายกำกับการแข่งขัน เช่น “กำลังดำเนินการแข่งขัน” “ห้ามรบกวน” เป็นต้น ให้ผู้เข้าชมเห็นอย่างชัดเจน และปิดประตูห้องแข่งขันให้เรียบร้อยในขณะที่กำลังดำเนินการแข่งขัน
- หากมีผู้ใดฝ่าฝืนให้ถือเป็นสิทธิ์ขาดของคณะกรรมการในการตัดสิทธิ์การเข้าชม

หมายเหตุ การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบของการแข่งขันระดับชาติ ซึ่งในระดับภาคและระดับเขตพื้นที่การศึกษา อาจปรับได้ตามความเหมาะสม แต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

ภาคผนวก
เกณฑ์การแข่งขันภาคภาษาอังกฤษ

Criteria for Storytelling

1. Creativity and Originality - Showcase unique and original ideas, present fresh perspectives and engaging plots, and demonstrate creativity in narrative approach. - Present unexpected twists and imaginative elements and avoid clichés or predictable narratives. - Leave a lasting impact on the audience with a satisfying resolution, conclusion, or effectively convey the story's message or moral.	15 points 5 points 5 points 5 points
2. Plot and Structure - Clearly identify the beginning, middle, and end of the story with well-organized plot or narrative structure. - Cohere the logical progression of events.	15 points 8 points 7 points
3. Character Portrayal and Development - Define and relate characters when undergo development or change throughout the story. - Contribute all characters' roles meaningfully to the story's development. - Get into the characters in depth and complex.	15 points 5 points 5 points 5 points
4. Emotional Impact - Evoke emotions in the audience (e.g. joy, sadness, fear, empathy). - Effectively convey emotions through the storytelling.	15 points 8 points 7 points
5. Language and expression - Use correct grammar, word choice, and expressive language. - Effectively use metaphors, similes, and descriptive language. - Control the language in the storyline to elevate the story and increase engagement.	15 points 5 points 5 points 5 points
6. Performance and Overall Impact - Grab the audience's attention by a grand opening. - Make eye contact and use appropriate body language such as gestures, clear voice modulation, and facial expressions to enhance the narrative.	20 points 5 points 5 points 5 points

- Use appropriate pace of presentation to ensure the audience can follow the story easily. - Demonstrate adaptability based on audience reactions.	5 points
7. Adherence to Time Limit - Adhere to the given time limit for the performance. - Effectively convey the core of the story within the allocated time. - Stay within the time limit specified for the storytelling activity. - Manage time effectively to ensure they can complete the story within the given time frame.	5 points

อ้างอิง

ไพพรรณ อินทนิล. (๒๕๓๔). เทคนิคการเล่านิทาน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

References

Barton, B. & Booth, D. (1990). **Stories in the Classroom: Storytelling, Reading Aloud and**

Roleplaying with Children. Ontario: Pembroke Publishers Limited.

Egan, K. (1986). **Teaching as storytelling.** London, Ontario: Althouse Press

Langellier, K. M. , & Peterson, E. E. (2004). **Storytelling in daily life: Performing narrative.**

Philadelphia: Temple University Press

Mc Drury, J. & Alterio, M. (2003). *Learning through Storytelling in Higher Education.* London:

Kogan Page.

Peterson, Eric E. "Performance and Storytelling." *21st Century Communication: A Reference*

Handbook. Ed. . Thousand Oaks, CA:SAGE, 2009. 147-56. *SAGE Reference Online.* Web.

2 Jul. 2012.

Vos, G. D. (2003). *Storytelling for young adults: A guide to tales for teens* (2 ed.).

Westport, CT: Libraries Unlimited.

Wright, A. (1999). *Storytelling with Children.* Oxford: Oxford University Press.

Websites

<https://fbs.uksw.edu/pages/emcd-rules-of-storytelling>

<https://tyroneeagleeyenews.com/short-story-contest-judging-guidelines/>

(ร่าง) การเขียนภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)

๑. คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน มีคุณสมบัติเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน ๖ เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็นระดับ ดังนี้

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนระดับชั้น ป. ๔ - ๖ จำนวน ๑ คน

๒) นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓ จำนวน ๑ คน

๓) นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ภาพที่ใช้ในการแข่งขัน ควรเป็นภาพที่เกี่ยวกับ โรงเรียน ประเพณีอันดีงาม สถานที่ท่องเที่ยวของไทย ผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรหรือผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นในชุมชนของไทย การรณรงค์เพื่อรักษาสีเขียวในในประเทศไทย หรือภาพอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพข้างต้นตามดุลยพินิจของคณะกรรมการ และมีคำที่กำหนดให้ใช้ในการบรรยายภาพตามที่กำหนดในแต่ละระดับ โดยให้คณะกรรมการแต่ละท่านจัดเตรียมภาพพิมพ์สี่เหลี่ยม ขนาด A4 สามารถเห็นได้ชัดเจน จำนวนท่านละ ๕ ภาพ นำมาในวันแข่งขันเพื่อร่วมกันพิจารณาคัดเลือกภาพที่เหมาะสมที่สุด รวมจำนวน ๕ ภาพ จากนั้น ทำการจับสลากภาพที่ใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๑ ภาพเท่านั้น และแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันทราบ ทั้งนี้ คณะกรรมการทุกคนเป็นผู้ร่วมกันกำหนดคำศัพท์ประกอบภาพหลังจากการคัดเลือกภาพเสร็จสิ้น ซึ่งประกอบไปด้วย คำที่หลากหลายเพื่อใช้ในการเขียนประกอบภาพดังกล่าว โดยกำหนดจำนวนคำในการเขียนภาษาอังกฤษประกอบภาพ และกำหนดเวลาในการเขียนแต่ละระดับ ดังนี้

๑) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ไม่ต่ำกว่า ๑๐๐ คำ แต่ไม่เกิน ๑๒๐ คำ และมีคำศัพท์ที่กำหนดให้ใช้ประกอบภาพ จำนวน ๕ คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน และขีดเส้นใต้กำกับคำศัพท์ที่ใช้เพื่อความชัดเจน (กรณีแก้ไขคำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียนตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน ๔๐ นาที

๒) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ ไม่ต่ำกว่า ๑๕๐ คำ แต่ไม่เกิน ๒๐๐ คำ และมีคำศัพท์ที่กำหนดให้ใช้ประกอบภาพ จำนวน ๑๐ คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน และขีดเส้นใต้กำกับคำศัพท์ที่ใช้เพื่อความชัดเจน (กรณีแก้ไขคำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียนตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน ๕๐ นาที

๓) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ไม่ต่ำกว่า ๒๐๐ คำ แต่ไม่เกิน ๒๕๐ คำ และมีคำศัพท์ที่กำหนดให้ใช้ประกอบภาพ จำนวน ๑๕ คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน และขีดเส้นใต้กำกับคำศัพท์ที่ใช้เพื่อความชัดเจน (กรณีแก้ไขคำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียนตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน ๖๐ นาที

๓.๒ ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมกระดาษรายงานมีเส้น ขนาด A4 และอุปกรณ์ประกอบการเขียน เพื่อใช้ในการแข่งขัน จำนวน ไม่เกิน ๓ แผ่น โดยแสดงให้เห็นคณะกรรมการตรวจสอบก่อนการแข่งขัน หรือกรรมการในการแข่งขัน ควรเตรียมกระดาษรายงานมีเส้น ขนาด A๔ และอุปกรณ์ประกอบการเขียนเพื่อในกรณีที่นักเรียนมีความต้องการอุปกรณ์ เช่น สลิมอุปกรณ์หรือเกิดเหตุฉุกเฉินอื่น ๆ

๓.๓ ประธานคณะกรรมการตัดสินเป็นผู้จับสลากภาพที่ใช้ในการแข่งขัน จำนวน ๑ ภาพ ก่อนการแข่งขัน

๓.๔ ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความชัดเจนของหัวเรื่อง (Topic clarity)

๑๕ คะแนน

- เขียนหัวเรื่องเพื่อถ่ายทอดภาพรวมของเรื่องราวทั้งหมดได้อย่างชัดเจน และตรงประเด็น ๕ คะแนน
- ตั้งชื่อเรื่องแสดงความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องและภาพได้อย่างชัดเจน ๕ คะแนน
- มีรูปแบบการเขียนหัวเรื่องที่น่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์ ๕ คะแนน

๔.๒ การถ่ายทอดเนื้อเรื่อง (Organization)

๔๕ คะแนน

- เขียนด้วยกระบวนการที่ชัดเจน เข้าใจง่าย แสดงให้เห็นรายละเอียดที่สอดคล้องกับรูปภาพ เรียบเรียงลำดับเรื่องราวได้ดี น่าติดตาม และมีบทสรุปชัดเจน ๑๐ คะแนน

- เขียนประกอบภาพแสดงความเชื่อมโยงระหว่างภาพและเรื่องที่เขียนได้อย่างชัดเจน ๑๐ คะแนน

- เขียนนำเสนอเปิดเรื่องโดยมีฉากหรือบริบท เช่น การบรรยายสถานที่ หรือการนำเสนอ ๑๐ คะแนน

ตัวละครหลัก (กรณีที่มีตัวละคร สามารถกำหนดชื่อหรือข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครได้)

- เขียนนำเสนอเกี่ยวกับคุณธรรม คติสอนใจ หรือประเด็นชวนคิดได้ ๕ คะแนน

- ใช้คำศัพท์ครบถ้วนตามที่กำหนดให้ และเขียนจำนวนคำตามเกณฑ์ที่กำหนด ๕ คะแนน

- มีกลวิธีสรุปที่ดึงดูดใจ เน้นย้ำประเด็นหลักของเรื่อง ตั้งคำถามให้ผู้อ่านฉุกคิดหรือเสนอ ๕ คะแนน

ข้อคิด คติเตือนใจ

๔.๓ การใช้ภาษา (Language)

๔๐ คะแนน

- ใช้ประโยคเปิด คำสันธาน และคำเชื่อมในประโยคได้อย่างเหมาะสม และแสดงให้เห็นถึงความสร้างสรรค์ในการเขียนนำเสนอประกอบภาพ ๑๐ คะแนน

- ใช้โครงสร้างไวยากรณ์และเครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้องชัดเจน ๑๐ คะแนน

- ใช้คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ในการเปิดเรื่องอย่างชัดเจน สามารถเลือกใช้คำเพื่อ ๑๐ คะแนน

เขียนประกอบภาพสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจจินตนาการของผู้เขียนที่สัมพันธ์กับภาพได้

- เขียนประโยคและใช้โครงสร้างประโยคที่มีความหลากหลาย โดยเลือกใช้คำที่ถูกต้อง ๑๐ คะแนน

สื่อความหมายอย่างเหมาะสมและชัดเจน คำที่เลือกใช้มีความเฉพาะเจาะจง สร้างอรรถรสและสัมพันธ์กับภาพ

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

หมายเหตุ กรณีผู้เข้าแข่งขันเขียนประกอบภาพไม่ตรงตามภาพที่กำหนด ให้กรรมการพิจารณาตัดสินคะแนนในส่วนการถ่ายทอดเนื้อเรื่อง (Organization)

๖. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

๖.๑ คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

- ครูชาวต่างชาติ จำนวน ๑ คน (ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง เช่น ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ หรือครูผู้ถือสัญชาติประเทศใดประเทศหนึ่งใน ๕ ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ แคนาดา เป็นต้น หรือครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือครูผู้ถือสัญชาติหรือมาจากประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการหรือภาษาที่สอง ได้แก่ ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ อินเดีย เนเธอร์แลนด์ แอฟริกาใต้ เป็นต้น)

- ครูชาวไทยผู้สอนภาษาอังกฤษ หรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

- ในกรณี มีข้อจำกัดด้านครูชาวต่างชาติ สามารถให้คณะกรรมการตัดสินเป็นครูชาวไทยได้ทั้งหมด โดยครูชาวไทยต้องมีผลคะแนนความสามารถทางภาษาอังกฤษเทียบเคียงกรอบมาตรฐาน CEFR ระดับ B2 ขึ้นไป อย่างน้อยจำนวน ๑ คน และระดับ B1 ขึ้นไป จำนวน ๒ คน

๖.๒ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๖ คน และคณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน ประกอบด้วย

- คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ - ๕ คน

- คณะกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. การเข้าแข่งขันระดับภูมิภาคและระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับภูมิภาค ถือเป็นผู้ชนะระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

(ร่าง) ระเบียบการจัดการแข่งขันการเขียนภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)

๑. รูปแบบการจัดสถานที่แข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัว และห้องจัดการแข่งขัน

๒. การดำเนินการจัดสถานที่แข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขัน แบ่งเป็น ๒ ห้อง ดังนี้

ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัว

- ผู้เข้าแข่งขันทุกคนนั่งรอในห้องเก็บตัวหลังจากการรายงานตัวและจับสลากลำดับการแข่งขันแล้ว
- ควรมีกรรมการที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ ๒ ห้องจัดการแข่งขัน

ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

- มีหมายเลขอยู่มุมขวาด้านบนของโต๊ะทุกตัวตามจำนวนและลำดับผู้เข้าแข่งขันโดยมีการเว้นระยะห่างที่เหมาะสม มีความสะอาด ไม่มีร่องรอยและไม่มีพื้นผิวขรุขระ
- โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ - ๖ คน
- โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน
- ควรเป็นห้องที่ไม่มีเสียงดังรบกวน และควรเป็นห้องที่มีเครื่องปรับอากาศ /หากเป็นพัดลมควรมีจำนวนเพียงพอ มีอากาศถ่ายเทได้สะดวก เพื่อลดบรรยากาศความตึงเครียดจากสภาพอากาศที่อาจร้อนอบอ้าวในวันที่ทำการแข่งขัน
- ผู้เข้าแข่งขันนั่งตามลำดับที่นั่ง
- ประธานคณะกรรมการตัดสินการแข่งขันเป็นผู้จับสลากภาพที่จะใช้ในการแข่งขัน กรรมการแจ้งคำศัพท์ที่กำหนดในการเขียนประกอบภาพด้วยการติดบัตรคำ หรือนำเสนอคำศัพท์ผ่านจอภาพ หรือเขียนคำบนกระดานที่ผู้เข้าแข่งขันทุกคนสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน
- เมื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อม ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนโครงเรื่องคร่าว ๆ ใส่กระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ภายในเวลา ๕ นาที (กรรมการจับเวลาเพื่อความยุติธรรม) แล้วจึงเริ่มการแข่งขัน และเริ่มจับเวลาที่ใช้ในการเขียนบรรยายภาพตามเกณฑ์การแข่งขัน

๓. คณะกรรมการดำเนินงาน

คณะกรรมการดำเนินงาน วางแผนการจัดการแข่งขันการเขียนภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing) ตามรายละเอียดดังนี้

๑. คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ประกอบด้วย

- ๑.๑ กรรมการรับลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อและโรงเรียนของผู้เข้าแข่งขันให้ถูกต้อง ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากลำดับที่นั่ง
- ๑.๒ พิธีกร จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน และสร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียนก่อนการแข่งขัน
- ๑.๓ กรรมการดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน เพราะอาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนแข่งขัน และส่งตัวผู้เข้าแข่งขัน เข้า-ออกห้องเก็บตัว และห้องแข่งขัน

๒. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ประกอบด้วย

๒.๑ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน จำนวน ๓ – ๕ คน ทำหน้าที่ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม และสรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมดส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

๒.๒ กรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน มีหน้าที่ควบคุมเวลาการแข่งขัน และต้องมีอุปกรณ์จับเวลาในการแข่งขัน โดยให้สัญญาณ จำนวน ๓ ครั้ง ประกอบด้วย ครั้งที่ ๑ ให้สัญญาณเริ่มเขียน ครั้งที่ ๒ ให้สัญญาณก่อนหมดเวลา ๑๕ นาที และครั้งที่ ๓ ให้สัญญาณหมดเวลา

หมายเหตุ

- การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบการแข่งขันระดับชาติ ซึ่งในระดับภาคและระดับเขตพื้นที่การศึกษา อาจปรับได้ตามความเหมาะสม แต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้
- ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์หรือเอกสารอื่น ๆ บันทึกช่วยจำ ข้อมูลประกอบการเขียน หรือพจนานุกรมทุกประเภท และอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดที่เอื้อต่อการแข่งขัน
- ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า-ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังทำการแข่งขัน จนกว่าการแข่งขันจะเสร็จสิ้น จึงสามารถเข้า-ออกห้องแข่งขันได้
- คณะกรรมการนั่งประจำที่ที่สามารถมองเห็นผู้เข้าแข่งขันได้อย่างทั่วถึง

(ร่าง) การต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword)

๑. คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน มีคุณสมบัติเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษ ทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการนานเกิน ๖ เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็นระดับ ดังนี้

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓

๑.๓ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภททีม นักเรียนระดับชั้น ป.๔ - ๖ จำนวน ๒ คน

๒.๒ ประเภททีม นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓ จำนวน ๒ คน

๒.๓ ประเภทเดี่ยว นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖ จำนวน ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ การเข้าแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา

๑) โรงเรียนส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันตามประเภทที่กำหนด

๒) ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน จำนวนเกมรอบคัดเลือกไม่เกิน ๕ เกม โดยกำหนดดังนี้

๓) ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๔) เขตที่มีทีมเข้าร่วมการแข่งขัน ๒ ทีม กำหนดให้ทั้ง ๒ ทีมมาแข่งในรอบตัดสิน ๒ เกมได้ โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน/หลัง เพื่อความยุติธรรม จากนั้นรวมคะแนนทั้ง ๒ เกม ทีมใด มีคะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีละ ๑ เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ ๒ เกมเป็นตัวตัดสิน)

๕) เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน ๓ - ๖ ทีม กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือก แบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่ทีมแข่งขันไม่มากและสามารถจัดแข่งแบบ พบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งทุกโรงเรียนโดยไม่ซ้ำกัน นำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อ ความยุติธรรม จากนั้น รวมคะแนนทั้ง ๒ เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีละ ๑ เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ ๒ เกมเป็นตัวตัดสิน)

๖) เขตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ ๗ ทีมขึ้นไป กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือก ๕ เกม โดยใช้ระบบแพ้ภัยแบบ King of the Hill (KOTH) ทุกรอบ ตามระบบการแข่งขันสากล และรอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ ๑ กรรมการประกบคู่แข่งแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึก ผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นใน ใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ส่งผลการแข่งขันให้กับกรรมการ

เกมที่ ๒-๕ กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill ในทุกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน ๑ พบ ๒, ๓ พบ ๔, ๕ พบ ๖, ๗ พบ ๘, ๙ พบ ๑๐.....ไปเรื่อย ๆ เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นในใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ให้กรรมการ ทั้งนี้ หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบ กรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ทุกครั้ง

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยแข่งขัน ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม จากนั้น รวมคะแนนทั้ง ๒ เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีละ ๑ เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ ๒ เกมเป็นตัวตัดสิน)

หมายเหตุ

- การเปลี่ยนแปลงระบบการแข่งขันใดก็ตาม อาจเนื่องด้วยเหตุผลหรือความจำเป็นที่เหมาะสม กรรมการจะต้องได้รับความยินยอมเห็นชอบจากผู้ฝึกสอน และนักเรียนผู้เข้าแข่งขันด้วยมติ ๑๐๐% หากมีบุคคลใดบุคคลหนึ่งแม้เพียงคนเดียวไม่เห็นชอบ จะต้องยึดระบบการแข่งขันตามเกณฑ์เป็นหลัก
- ห้ามจัดการแข่งขันโดยระบบการแข่งขันอื่นนอกเหนือจากระบบการแข่งขันเบื้องต้น เช่น แข่งแบบแพ้ตกรอบ, แบบแบ่งสาย, ลดจำนวนเกมการแข่งขัน หรือระบบอื่นใดที่ไม่ตรงกับเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น
- คำตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด ทั้งนี้ ต้องไม่ขัดกับกฎกติกา และระเบียบเกณฑ์จัดการแข่งขัน
- ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา ผ่านเข้าสู่ระดับชาติ

๓.๒ การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๑) ทีมที่ได้เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๒) ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน จำนวนเกมรอบคัดเลือก ๖ เกม

๓) กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประกบคู่แบบ Swiss Pairing และ King of the Hill (KOTH) ตามระบบการแข่งขันสากล ดังนี้

- รอบคัดเลือกจำนวน ๖ เกม เพื่อหาผู้เข้าแข่งขันที่มีอันดับดีที่สุด ๔ ทีม เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ
- รอบชิงชนะเลิศ ๒ เกม สำหรับคู่ชิงอันดับที่ ๑ และชิงอันดับที่ ๓
- รอบจัดอันดับเกมที่ ๗ สำหรับทีมที่มีผลการแข่งขันลำดับที่ ๕ เป็นต้นไป

โดยดำเนินการแข่งขันตาม โปรแกรม ดังนี้

เกมที่ ๑ กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ ๔ ทีม

เกมที่ ๒ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๑ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขันในกลุ่มโต๊ะ ๔ ทีม โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นจะแข่งขันกัน เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นในใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ให้กรรมการ จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๓

เกมที่ ๓ กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ Swiss Pairing โดยจัดกลุ่มทีมที่มีผลการแข่งขันระดับเดียวกันมาพบกัน ให้กรรมการเรียงลำดับคะแนนทีมที่มีคะแนนเท่ากันออกเป็น ๒ กลุ่ม คือ กลุ่มบนและกลุ่มล่าง กลุ่มละเท่า ๆ กัน (หากแบ่งกลุ่มคะแนนแล้วจำนวนทีมเป็นจำนวนคี่ ไม่ครบคู่ ให้ดึงทีมที่อยู่ลำดับถัดไปขึ้นมาให้ครบคู่) จากนั้นให้ประกบคู่โดยเอาทีมที่มีอันดับเหมือนกันของกลุ่มบนและกลุ่มล่างมาพบกัน เช่น อันดับ ๑ กลุ่มบน

พบกับ อันดับ ๑ กลุ่มล่าง, อันดับ ๒ กลุ่มบน พบ อันดับ ๒ กลุ่มล่าง เป็นต้น เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นในใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ให้กับกรรมการ จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๔

เกมที่ ๔ กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ Swiss Pairing โดยจัดกลุ่มทีมที่มีผลการแข่งขันระดับเดียวกันมาพบกัน เหมือนเกมที่ ๓ เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นในใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ให้กับกรรมการ จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๕

เกมที่ ๕ กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน ๑ พบ ๒, ๓ พบ ๔, ๕ พบ ๖, ๗ พบ ๘, ๙ พบ ๑๐.....ไปเรื่อย ๆ เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นในใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ให้กับกรรมการ จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๖

เกมที่ ๖ กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน ๑ พบ ๒, ๓ พบ ๔, ๕ พบ ๖, ๗ พบ ๘, ๙ พบ ๑๐.....ไปเรื่อย ๆ เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นในใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ให้กับกรรมการ

เมื่อจบการแข่งขันเกมที่ ๖ ให้นำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด ๒ ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก (๖ เกม) เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และ ทีมที่มีคะแนนที่ ๓ และ ๔ เข้าสู่รอบชิงอันดับที่ ๓ โดยทำการแข่งขัน ๒ เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม ทีมที่ทำคะแนนรวม ๒ เกมได้มากกว่าเป็นผู้ชนะ

เกมที่ ๗ เกมจัดอันดับ สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ไม่ได้ผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ (ทีมที่ได้ลำดับที่ ๕ เป็นต้นไป หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๖) จะทำการแข่งขันอีก ๑ เกม เพื่อจัดอันดับครั้งสุดท้าย โดยอันดับดีที่สุดจะเป็นอันดับที่ ๕ (ผู้เข้าแข่งขัน ๔ ทีมในรอบชิงชนะเลิศ จะได้อันดับที่ ๑ - ๔ โดยอัตโนมัติ) โดยกรรมการจะประกบคู่การแข่งขันแบบ KOTH

๔. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

เกณฑ์การตัดสินการเข้าแข่งขันระดับชาติ

ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ 1 จากการแข่งขันระดับภูมิภาค ถือเป็นผู้ชนะระดับชาติ

๕. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

๕.๑ คณะกรรมการระดับเขตพื้นที่การศึกษา

๑) ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

๒) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ครูอาจารย์ วิทยากร นักกีฬา ที่มีความรู้ ความยุติธรรม มีความเข้าใจในระบบการแข่งขัน ตลอดจนกฎและกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี

๓) เป็นผู้ฝึกสอนที่ส่งนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยคัดเลือกจากผลงาน ประสบการณ์ และความสามารถตามความเหมาะสม

๔) ให้แต่ละเขตพื้นที่สรรหากรรมการในเขตที่รับผิดชอบหรือใกล้เคียงเพื่อดำเนินการตัดสินจากคุณสมบัติเบื้องต้นตามความเหมาะสม ทั้งนี้ ผู้ฝึกสอนของนักเรียนที่เข้าแข่งขัน สามารถร่วมเป็นกรรมการตัดสินได้ เนื่องจากผู้ฝึกสอนจะเข้าใจกฎและกติกาของกิจกรรมนี้เป็นอย่างดี และเพื่อแก้ปัญหาในหลายปีที่ผ่านมา กรรมการที่มาตัดสินมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการแข่งขันกิจกรรมนี้ไม่มากพอ อันส่งผลให้เกิดปัญหาระหว่างการแข่งขันส่งผลกระทบต่อผู้เข้าแข่งขัน จึงอนุญาตให้ผู้ฝึกสอนสามารถร่วมเป็นกรรมการได้ แต่ต้องไม่ตัดสินชี้ขาดในเกมที่นักเรียนของตัวเองกำลังแข่งอยู่ หากเกิดปัญหาในคู่ของนักเรียนตนเอง ต้องให้กรรมการท่านอื่นมาตัดสินชี้ขาดแทน แต่ยังสามารถให้คำปรึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกรรมการท่านอื่นได้เหมือนเดิม และจะต้องไม่ทำการสอนหรือชี้แนะนักเรียนของตนเองระหว่างการแข่งขัน ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเป็นกลาง โดยมีประธานฯ และรองประธานฯ ควบคุมดูแล

ผู้ได้รับมอบหมายปฏิบัติหน้าที่กรรมการ สามารถศึกษากฎกติกา ระเบียบข้อปฏิบัติ และการจัดการแข่งขันได้ที่เฟซบุ๊กกลุ่มครูสเวิร์ด ศิลปหัตถกรรมนักเรียน <https://www.facebook.com/groups/crossword.edu.th>

๕.๒ คณะกรรมการระดับชาติ ดำเนินการจัดการแข่งขันและตัดสิน ให้ผู้รับผิดชอบระดับชาติของแต่ละภาคประสานงานและสรรหาตามความเหมาะสม โดยสามารถประสานงานกับกรรมการจากส่วนกลางเพื่อช่วยแนะนำรายชื่อกรรมการที่มีความรู้ความสามารถในภูมิภาคนั้น มาช่วยดำเนินการจัดการแข่งขัน เพื่อให้การจัดการแข่งขันมีประสิทธิภาพ และเกิดปัญหาน้อยที่สุด สามารถติดต่อประสานงานเพื่อสรรหากรรมการได้ที่เฟซบุ๊กกลุ่มครูสเวิร์ด ศิลปหัตถกรรมนักเรียน

๕.๓ ข้อปฏิบัติสำหรับกรรมการ

๑) การแข่งขันในแต่ละเกม เป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่น ๒ ฝ่าย ที่จะตัดสินกันเอง กรรมการไม่สามารถเข้าแทรกแซงการแข่งขันได้ หากไม่มีการร้องขอจากผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งในกรณีที่เกิดปัญหาหรือมีความเห็นไม่ตรงกันระหว่างผู้เล่น เช่น บอกผู้เล่นว่านับคะแนนผิด บอกผู้เล่นว่าคำศัพท์นั้นมีหรือไม่มีหรือบอกคำที่ว่าจะมีแก่ผู้เล่น พุดแทรกแซงการตัดสินใจของผู้เข้าแข่งขันทำให้เกิดความลังเล พิมพ์คำศัพท์ในการขาลเล่นให้ผู้เข้าแข่งขัน (การขาลเล่นจ้ ผู้เข้าแข่งขันจะพิมพ์คำศัพท์เอง ไม่ใช่หน้าที่ของกรรมการ) ยืนหรือนั่งใกล้ผู้เข้าแข่งขันในระยะ ๒ เมตร และส่งเสียงรบกวนผู้เข้าแข่งขัน เป็นต้น

๒) การจัดสถานที่แข่งขัน หากเป็นห้องเรียน ให้เปิดประตูห้องไว้ ห้ามปิดประตูแข่งขัน เพื่อให้ผู้ฝึกสอนได้สังเกตการแข่งขัน โดยจัดพื้นที่ให้สำหรับผู้ฝึกสอน ห่างจากโต๊ะแข่งขันอย่างน้อย ๓ เมตร ไม่ให้ผู้ฝึกสอนรบกวนการแข่งขัน ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความโปร่งใส เป็นไปตามกฎและกติกาการแข่งขัน ซึ่งกรรมการจะต้อง

ปฏิบัติด้วยความยุติธรรม ไม่ปิดกั้นการสังเกตการณ์ และเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันสามารถปรึกษาวางแผนร่วมกับผู้ฝึกสอนได้ เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละเกม

๓) กรรมการจะต้องตีตราผลการแข่งขันและผลการจัดอันดับทุกรอบ เพื่อให้ผู้ฝึกสอนและผู้เข้าแข่งขันได้ตรวจสอบ

๔) โปรแกรมจัดอันดับและประกบคู่สำหรับกรรมการ สามารถดาวน์โหลดได้ที่เฟซบุ๊กกลุ่มครูสเวิร์ด ศิลปหัตถกรรมนักเรียน <https://www.facebook.com/groups/crossword.edu.th>

๕) หากเกิดปัญหาระหว่างการแข่งขันที่ไม่สามารถตัดสินใจได้ สามารถติดต่อสอบถามแนวทางปฏิบัติได้ที่กลุ่มเฟซบุ๊ก หรือช่องทางอื่น ๆ

๖. ข้อปฏิบัติสำหรับผู้ฝึกสอน

๖.๑ อนุญาตให้ผู้ฝึกสอนสามารถสังเกตการจัดการแข่งขันว่าถูกต้องตามเกณฑ์ได้ เมื่อมีข้อสงสัย สามารถสอบถามกรรมการเพื่อความชัดเจน หากเกิดปัญหาระหว่างการแข่งขัน สามารถติดต่อสอบถามแนวทางปฏิบัติได้ที่กลุ่มเฟซบุ๊ก หรือช่องทางอื่นๆ เพื่อรักษาผลประโยชน์ของผู้เข้าแข่งขัน

๖.๒ ผู้ฝึกสอนต้องตรวจสอบผลการแข่งขันและผลประกบคู่ทุกเกมว่าถูกต้องหรือไม่ ก่อนจะทำการแข่งขันในเกมถัดไป หากตรวจสอบแล้วไม่ถูกต้อง ให้ผู้ฝึกสอนทักท้วงกรรมการทันที กรณีที่ดำเนินการแข่งขันเกมดังกล่าวไปแล้ว ต้องทักท้วงก่อนที่เกมในรอบนั้นจะสิ้นสุด เพื่อให้กรรมการประกบคู่การแข่งขันให้ถูกต้อง

๖.๓ ผู้ฝึกสอนต้องไม่รบกวนการแข่งขัน หรือการปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการ ให้สังเกตการณ์ด้วยความสงบเรียบร้อย

หมายเหตุ อนุญาตให้มีผู้สังเกตการณ์การแข่งขันได้ แต่ต้องอยู่ห่างจากบริเวณการแข่งขันอย่างน้อย ๓ เมตร ห้ามบันทึกภาพ/วิดีโอ หรือบันทึกเสียง ห้ามยกป้ายหรือส่งเสียงเชียร์ หรือกระทำการใด ๆ อันเป็นการรบกวนผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาตให้สนทนาทางโทรศัพท์ในห้องแข่งขัน และต้องปิดเสียงโทรศัพท์ตลอดการแข่งขัน

๗. กติกาเพิ่มเติม

๗.๑ กฎและกติกากการแข่งขัน ใช้กฎและกติกากการแข่งขันของสมาคมครูสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย หากมีกฎกติกาอื่นใดที่แตกต่าง จะระบุไว้ในหัวข้อนั้น ๆ

๗.๒ พจนานุกรมที่ใช้ในการแข่งขัน

๑) รุ่นประถมศึกษา (ป.๔ - ๖) ใช้พจนานุกรมอเมริกา OWL2.1

๒) รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ๓) ใช้พจนานุกรมอเมริกา OWL2.1

๓) รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.๔ - ๖) ใช้พจนานุกรมอังกฤษ CSW21

๔) โปรแกรมที่ใช้หาเส้นจี้จะต้องแสดงพจนานุกรมที่ถูกต้องและตรงรุ่นให้ผู้เข้าแข่งขันเห็นชัดเจน

๗.๓ อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน แป้นวางเบี้ย ชุดตัวเบี้ยและเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) นาฬิกาจับเวลา โดยทำสัญลักษณ์เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย เมื่อกรรมการเลือกกระดานของโรงเรียนใดเพื่อใช้ในการแข่งขัน ให้คงกระดานนั้นไว้ที่เดิม จนจบการแข่งขันโดยไม่ต้องย้ายตำแหน่งกระดาน

๑) รุ่นประถมศึกษาใช้อุปกรณ์แข่งขันรุ่นประถมฯ กระดานขนาด ๑๑ x ๑๑ ช่อง (เบี้ย ๕๒ ตัว)

๒) รุ่นมัธยมศึกษา ใช้อุปกรณ์แข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด ๑๕ x ๑๕ ช่อง (เบี้ย ๑๐๐ ตัว)

๓) นาฬิกา ใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ที่สามารถติดลบเวลาได้ในทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันลงบนแท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “A-Math Clock” ฯลฯ

๗.๔ การเล่นเกมเฉพาะในรุ่นประถมศึกษา

๑) รุ่นประถมศึกษาจะใช้วิธีเล่นแบบยกคำ กล่าวคือ เมื่อผู้เล่นลงคำศัพท์ไปบนกระดานจะต้องเหลือคำศัพท์หลักไว้เพียง ๑ คำ และจะต้องยกคำศัพท์คำเก่าออก โดยให้ยกออกเฉพาะตัวเบี้ยอักษรที่ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของคำศัพท์ใหม่ที่เป็นคำหลัก ตัวเบี้ยที่ยกออกถือเป็นตัวเบี้ยที่ถูกใช้แล้ว ให้นำไปใส่ไว้ในกล่องแยกตัวเบี้ยต่างหาก

๒) การยกตัวเบี้ยคำเก่าออก ให้เป็นหน้าที่ของฝ่ายตรงข้ามที่ไม่ได้เป็นฝ่ายลงคำศัพท์ เช่น ทีม A ลงคำใหม่บนกระดาน เมื่อทีม A ขานแต้มและกดเปลี่ยนเวลาแล้ว ฝ่าย B จะเป็นฝ่ายหยิบคำเก่าออก ซึ่งแสดงถึงการยอมรับคำศัพท์ที่ฝ่าย A ลง โดยไม่มีการขาลิ้นจี้ และเพื่อตรวจนับคะแนนของฝ่ายตรงข้าม

๗.๕ เวลาในการแข่งขัน

๑) รุ่นประถมศึกษา ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ ๒๐ นาที, รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้นและปลาย ใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ ๒๒ นาที เท่า ๆ กัน

๒) ในการแข่งขัน แต่ละทีมจะมีเวลาแข่งขันเท่ากัน และสามารถเล่นเกินเวลาที่กำหนดได้ แต่จะถูกลงโทษ โดยหากผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนน นาทีละ ๑๐ คะแนน เศษวินาทีที่เกินจะถูกปัดขึ้นนับเป็น ๑ นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาติดลบ -๓.๑๘ นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน ๔ นาที และจะถูกหักคะแนน ๔๐ คะแนน (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่ง เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล

๓) ในการแข่งขันศิลปหัตถกรรม จะยังไม่ใช้กฎ Forfeit Loss (ในกรณีที่มีผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาเกินครบ ๕ นาที หรือ ๑๐ นาที)

๔) ทุกคู่การแข่งขันจะต้องใช้นาฬิกาจับเวลาในการแข่งขัน หากคู่ใดไม่มีการใช้นาฬิกาจับเวลา ให้ปรับเป็นแพ้ทั้ง ๒ ทีม

๕) ห้ามกรรมการใช้การจับเวลาแบบรวม เช่น ให้ใช้เวลารวม ๔๔ นาที หากครบ ๔๔ นาทีให้จบเกมแบบนี้ไม่ถูกต้องตามกติกา ต้องให้ผู้เล่นทั้ง ๒ ฝ่ายได้ใช้เวลาฝั่งละเท่า ๆ กัน

๖) ห้ามกรรมการตัดสินทำการตัดเกมการแข่งขัน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นจนจบเกมเท่านั้น นอกเสียจากพิจารณาแล้วว่าสถานการณ์คะแนน ณ เวลานั้นมีผลต่างเกินกว่าคะแนนสูงสุด (Maximum) สามารถพิจารณาจบเกมได้ โดยต้องแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนรับทราบเหตุผลของการตัดจบเกมเสมอ หากมีการตัดเกมการแข่งขันโดยไม่สมควร ผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถทักท้วงกรรมการผู้ตัดสินได้ หรือหากต้องมีการตัดเกมจริงต้องได้รับการยินยอมจากผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนเช่นกัน

๗) ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้ คู่แข่งขันสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

๘) ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

๙) ขั้นตอนการใช้นาฬิกา

- ลงคำศัพท์ >> นับแต้ม >> ขานแต้ม >> กดเปลี่ยนเวลา (จากนั้นรอดูท่าที่ฝั่งตรงข้ามว่าจะโฮลด์หรือชาเลนจ์หรือไม่ ถึงจะจับเบี้ยจากถุงได้)

- เมื่อมีการตัดสินใจชาเลนจ์ให้กด “หยุดเวลา”

- กรณีคะแนนไม่ตรงกันสามารถ “หยุดเวลา” เพื่อตรวจสอบคะแนนได้

๑๐) ในแต่ละเกม หากผู้เข้าแข่งขันมาช้าหลังจากที่กรรมการให้สัญญาณเริ่มแข่ง ฝ่ายตรงข้ามสามารถเริ่มกดเวลาเริ่มการแข่งขันได้ จนกว่าอีกฝ่ายจะเข้าสู่สนาม และจะหยุดเวลา ฝ่ายที่มาช้าจะต้องเล่นด้วยเวลาที่เหลือ และหากมาสาย ๑๕ นาทีหลังจากเริ่มเกมไปแล้ว จะถูกปรับเป็นแพ้ยาย

๗.๖ การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge) และการโฮลด์ (Hold)

๑) ใช้ระบบชาเลนจ์แบบ Double Challenge เมื่อมีการขอชาเลนจ์ แล้วปรากฏว่า

- คำศัพท์ที่ชาเลนจ์มีทุกคำ ฝ่ายที่ขอชาเลนจ์จะต้องเสียตาการเล่น ๑ เทิร์น ฝ่ายที่ลงคำศัพท์และถูกชาเลนจ์ในเทิร์นนั้นจะได้คะแนน และได้เล่นต่ออีก ๑ เทิร์น

- คำศัพท์ที่ชาเลนจ์มีคำหนึ่งคำใดไม่มี ฝ่ายที่ลงคำศัพท์และถูกชาเลนจ์จะต้องยกคำศัพท์ออก เอากลับไปใส่ในแป้นวางเบี้ย และไม่ได้คะแนนในตาการเล่นนั้น สิทธิการเล่นจะเปลี่ยนไปเป็นของฝ่ายที่ขอชาเลนจ์

๒) ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดเปลี่ยนเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่กดเวลา การขอชาเลนจ์จะไม่เป็นผล

๓) การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาคำศัพท์ที่คู่แข่งลง ให้พูด “โฮลด์” ทันทีหลังจากที่ฝ่ายตรงข้ามกดเปลี่ยนเวลา คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าฝ่ายที่ขอโฮลด์จะยอมรับคำศัพท์นั้นๆ ช่วงเวลาของการโฮลด์ ฝ่ายโฮลด์จะต้องไม่คิดคำศัพท์จากตัวเบี้ยที่อยู่ในแป้นวางเบี้ยของตัวเอง

๔) หากปล่อยให้ฝ่ายตรงข้ามหยิบเบี้ยออกจากถุงมาใส่ในแป้นวางเบี้ย การโฮลด์หรือชาเลนจ์จะไม่เป็นผล ดังนั้นต้องโฮลด์หรือชาเลนจ์ก่อนที่ฝั่งตรงข้ามจะหยิบเบี้ยมาใส่ในแป้นวางเบี้ย

๕) ผู้เล่นมีสิทธิใช้เวลาโฮลด์ ๑ นาที หากครบ ๑ นาทีแล้วยังไม่สามารถตัดสินใจว่าจะชาเลนจ์หรือไม่ ฝ่ายที่ลงคำศัพท์ จะสามารถหยิบตัวเบี้ยจากถุงเบี้ยมาทดแทนตัวเบี้ยที่ลงไปได้ แต่จะยังไม่นำไปใส่ในแป้นวางเบี้ย โดยจะสามารถเปิดดูตัวเบี้ยได้แล้ววางคว่ำไว้บนโต๊ะก่อน จนกว่าฝ่ายขอโฮลด์จะตัดสินใจ

๖) ช่วงเวลาการโฮลด์จะไม่หยุดเวลา เวลาของฝ่ายขอโฮลด์จะลดลงเรื่อย ๆ

๗) การตรวจสอบคำศัพท์ ให้โปรแกรมตรวจคำศัพท์ที่มีคุณสมบัติตามมาตรฐานสากล (แนะนำโปรแกรม Zyzzyva สามารถดาวน์โหลดได้ที่กลุ่มเฟซบุ๊ก) หรือโปรแกรมอื่นที่มีความสามารถใกล้เคียง โดยเลือกใช้ดิจิทัลชนนารให้ตรงตามรุ่นแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ตรวจคำศัพท์ในสมาร์ทโฟน/แท็บเล็ตพีซีที่นำมาใช้จับเวลาหรือเครื่องส่วนตัวของผู้เข้าแข่งขัน ต้องใช้คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ตพีซี หรือสมาร์ทโฟนที่กรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น

๘) เมื่อมีการขอชาเลนจ์ให้หยุดเวลา คว่ำเบี้ย ทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนไปเช็คคำศัพท์ที่เครื่องชาเลนจ์

๗.๗ การสิ้นสุดเกม เกมการแข่งขันแต่ละเกมจะจบก็ต่อเมื่อ

๑) เมื่อตัวเบี้ยหมดถุงแล้ว และมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งลงเบี้ยตัวอักษรในแป้นหมดก่อน จะถือว่าเกมสิ้นสุด ถึงแม้ว่าอีกฝ่ายจะยังเหลือตัวเบี้ยและสามารถคิดคำศัพท์ได้ ก็ไม่สามารถลงได้แล้ว กรณีนี้ให้ฝ่ายที่เหลือตัวเบี้ยนำคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน แล้วคูณด้วย ๒ ได้คะแนนเท่าไร ให้นำไปบวกให้กับฝั่งตรงข้าม หรือจะหักออกจากคะแนนของตัวเองก็ได้ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีค่าเท่ากัน)

๒) กรณีที่ทั้งสองฝ่ายไม่สามารถลงได้แล้ว หรือคะแนนของทั้งสองฝ่ายเป็น ๐ ฝั่งละ ๓ ครั้งติดต่อกัน (รวมเป็น ๖ ครั้งติดต่อกัน) กรณีนี้หมายรวมถึง การเปลี่ยนเบี้ย การผ่าน และการชาเลนจ์ด้วย ถือว่าเกมสิ้นสุด ให้ทั้งสองฝ่ายที่นำคะแนนของตัวเองที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน (โดยไม่ต้องคูณด้วย ๒) ได้คะแนนเท่าไรให้นำไปบวกให้กับฝั่งตรงข้าม หรือจะหักออกจากคะแนนของตัวเองก็ได้ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีค่าเท่ากัน) หรือจะนำคะแนนตัวเองที่เหลื้อมาหักลบกัน ได้ผลต่างเท่าไร นำไปบวกให้คนที่เหลือคะแนนตัวเองน้อยกว่า (วิธีนิยม)

* หมายเหตุ การลงหมัดก่อนไม่ได้หมายความว่าฝ่ายชนะ ต้องดูที่คะแนนรวมตลอดทั้งเกม

๗.๘ คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ ๒ คะแนน เสมอได้ทีมละ ๑ คะแนน และแพ้ได้ ๐ คะแนน

๗.๙ การเขียนใบบันทึกคะแนน (Score Sheet)

๑) กรรมการเป็นผู้เตรียมใบบันทึกคะแนนให้ผู้เข้าแข่งขัน

๒) ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้ใบบันทึกคะแนนที่ตนเองออกแบบได้ตามความถนัด ทั้งนี้ต้องไม่ผิดลักษณะต้องห้ามของใบบันทึกคะแนน ไม่มีการจดคำศัพท์ลงไป และยินยอมให้ฝ่ายตรงข้ามตรวจสอบความเรียบร้อยก่อนการแข่งขันได้

๓) การบันทึกคะแนนในแต่ละเกมเป็นหน้าที่ของผู้เข้าแข่งขัน (ไม่ใช่หน้าที่ของกรรมการ) ผู้เล่นทั้ง ๒ ฝ่ายจะต้องจดบันทึกคะแนนทั้งของตนเอง และฝ่ายตรงข้าม เพื่อใช้ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน และต้องหมั่นเช็คคะแนนให้ตรงกันอยู่เสมอ (แนะนำให้ทำทุก ๒ - ๓ เทิร์น เป็นอย่างน้อย) เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาคะแนนผิดพลาดท้ายเกม โดยเฉพาะในรุ่นประถมศึกษา ที่มีการยกคำออกจากกระดาน

๗.๑๐ การเขียนใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) ผู้เข้าแข่งขันทั้ง ๒ ทีม ต้องบันทึกผลการแข่งขันด้วยตนเอง โดยตรวจสอบผลการแข่งขันให้ถูกต้องก่อนลงชื่อรับรองผลการแข่งขัน

๗.๑๑ การเขียนใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) เมื่อจบการแข่งขันแต่ละเกม ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนผลการแข่งขันส่งให้กับกรรมการให้ถูกต้อง โดยปฏิบัติดังนี้

๑) ทีมชนะ เริ่มบันทึกผลแข่งขัน เขียนชื่อทีม ผลคะแนนของทั้งสองทีม และผลต่างคะแนนของเกม

๒) ทีมชนะส่งผลการแข่งขันให้ทีมแพ้ตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่ หากถูกต้อง ให้ทีมแพ้เขียนชื่อทีมตนเองลงไป และเซ็นชื่อรับรองผลการแข่งขัน จากนั้นคืนใบส่งผลการแข่งขันคืนให้กับทีมชนะ

๓) ทีมชนะเซ็นชื่อ และนำใบส่งผลการแข่งขันให้กับกรรมการ

๗.๑๒ 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
อันดับ ๔	ทีม D	มี ๔ คะแนน	ผลต่างสะสม + ๔๒
อันดับ ๕	ทีม E	มี ๒ คะแนน	ผลต่างสะสม + ๕๗
อันดับ ๖	ทีม F	มี ๒ คะแนน	ผลต่างสะสม - ๗๙
อันดับ ๗	ทีม G	มี ๒ คะแนน	ผลต่างสะสม - ๑๔๕
อันดับ ๘	ทีม H	มี ๐ คะแนน	ผลต่างสะสม - ๑๓๐

๗.๑๓ แต้้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

๑) ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษา แต้้มผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๑๐๐ แต้้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๑๐๐ แต้้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้้มผลต่างไม่เกิน ๘๐ แต้้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ ๘๐ แต้้ม

๒) ครอสเวิร์ดรุ่นมัธยมศึกษา แต้้มผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๒๕๐ แต้้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๒๕๐ แต้้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้้มผลต่างไม่เกิน ๒๐๐ แต้้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ ๒๐๐ แต้้ม

๓) รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference

๔) ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่ง ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษาจะได้แต้้มผลต่างสะสม ๕๐ แต้้ม มัธยมศึกษาได้ ๑๐๐ แต้้ม

๗.๑๔ กฎ Gibsonize หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก กล่าวคือ สามารถเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศได้แน่นอน ถึงแม้จะแพ้ด้วยคะแนนสูงสุด (Maximum()) ของแต่ละรุ่น ในเกมที่เหลือ จะใช้กฎ Gibsonize ให้เข้าไปรอบชิงชนะเลิศ ไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ และได้ผลการแข่งขันชนะบายในเกมนั้น โดยพิจารณาจาก คะแนนสะสม และผลต่างสะสม จากผลการแข่งขันทั้งหมดในรอบคัดเลือก และพิจารณาเทียบผล คะแนนระหว่างทีมอันดับ ๑ กับทีมอันดับ ๓ ตามเงื่อนไขดังนี้

๑) เงื่อนไขที่ ๑ **คะแนนสะสม** < A > ของทีมอันดับหนึ่ง มากกว่าทีมอันดับสาม อยู่ ๒ คะแนนหรือไม่ หากใช่ ให้ตรวจสอบเงื่อนไขที่ ๒

๒) เงื่อนไขที่ ๒ **คะแนนผลต่างสะสม** < B > ของทีมอันดับหนึ่ง มากกว่าทีมอันดับสาม เป็น ๒ เท่าของแต้้มสูงสุด (Maximum) ในเกมที่เหลือหรือไม่ หากใช่ แสดงว่าทีมที่มีคะแนนเป็นอันดับหนึ่งได้ Gibsonize เรียบร้อย ซึ่งเหตุการณ์นี้ โดยส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในเกมคัดเลือกเกมสุดท้าย

ตัวอย่าง Gibsonize ระดับประถมศึกษา ระดับเขตพื้นที่ รอบคัดเลือก ๕ เกม แต้้มสูงสุด Maximum เกมสุดท้าย ๘๐ คะแนน $\times ๒$ เท่า = ๑๖๐ คะแนน

อันดับ	ทีม	แข่ง	ชนะ	เสมอ	แพ้	< A > คะแนนสะสม	< B > ผลต่างสะสม	คะแนนสะสม มากกว่า ๒ คะแนน ผลต่างสะสม มากกว่า ๑๖๐ คะแนน
๑	A	๔	๔	๐	๐	๘	+ ๔๒๐	+ ๔๒๐ + ๒๘๐ + ๒๐๐ + ๑๘๔ + ๑๒๓ + ๘๕
๒	B	๔	๓	๐	๑	๖	+ ๒๘๐	
๓	C	๔	๓	๐	๑	๖	+ ๒๐๐	
๔	D	๔	๓	๐	๑	๖	+ ๑๘๔	
๕	E	๔	๒	๐	๒	๔	+ ๑๒๓	
๖	F	๔	๒	๐	๒	๔	+ ๘๕	

จากตารางคะแนนตัวอย่าง ทีม A ที่อยู่อันดับหนึ่ง มีคะแนนสะสม มากกว่าทีม C อันดับสาม อยู่ ๒ คะแนน ตรงตามเงื่อนไขที่ ๑ และเมื่อตรวจสอบเงื่อนไขที่ ๒ จะเห็นว่า ทีม A มีผลต่างสะสมมากกว่าทีม C อยู่ ๒๒๐ คะแนน ซึ่งมากกว่า ๒ เท่าของคะแนนแต้้มสูงสุดในเกมสุดท้าย (๑๖๐ คะแนน) หมายความว่า ถึงแม้ทีม A จะแพ้ในเกมสุดท้าย ด้วยคะแนน Maximum และทีม C ชนะในเกมสุดท้ายด้วยคะแนน Maximum ทีม C ก็ไม่สามารถมีอันดับแข่งทีม A ได้ เพราะฉะนั้น ทีม A ก็ยังคงมีผลการแข่งขันเพียงพอที่จะเข้ารอบชิงชนะเลิศได้อยู่ดี

ในกรณีนี้ ทีม A จึงไม่จำเป็นต้องแข่งขันกับทีม B ตามระบบ KOTH ในเกมสุดท้าย และโปรชิงชนะเลิศได้เลย จึงทำให้การประกบคู่แข่งขันในรอบนี้เปลี่ยนไป จากเดิมที่ทีม A ต้องพบกับทีม B ก็เปลี่ยนเป็นทีม B พบกับทีม C, ทีม D พบกับทีม E, แทน

* รุ่นมัธยมศึกษา แต้มสูงสุด Maximum เกมสุดท้าย ๒๐๐ คะแนน $\times$ ๒ เท่า = ๔๐๐ คะแนน

๗.๑๕ การจับตัวเบี้ย ให้ผู้เล่นจับถุงเบี้ยในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา ให้ฝั่งตรงข้ามเห็นขั้นตอนการจับเบี้ยโดยชัดเจนทุกขั้นตอน ไม่จับถุงเบี้ยต่ำกว่าสายตา ไม่วางถุงเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับ จับเบี้ยใต้โต๊ะ เปิดเบี้ยใต้โต๊ะ แอบมองตัวเบี้ยในถุง หรือวิธีจับอื่นใด ที่ปิดกั้นการมองเห็นของฝั่งตรงข้าม ซึ่งถือเป็นการจับเบี้ยที่ผิดกติกา เข้าข่ายทุจริต

๗.๑๖ การเปลี่ยนเบี้ย เมื่อผู้เล่นต้องการเปลี่ยนตัวเบี้ย ให้ปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

๑) กดเปลี่ยนเวลา และแจ้งฝั่งตรงข้ามว่า “เปลี่ยนเบี้ย”

๒) นำตัวเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยนแยกออก แล้วนำไปคว่ำไว้บนโต๊ะ ให้ฝั่งตรงข้ามเห็นชัดเจน

๓) หยิบตัวเบี้ยจากถุงเบี้ยเท่ากับจำนวนเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยน โดยนำไปใส่ในแป้นวางเบี้ย หรือคว่ำไว้บนโต๊ะก่อน โดยแยกให้ห่างจากเบี้ยที่จะเปลี่ยน

๔) หยิบเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยนใส่กลับคืนไปในถุงเบี้ย

๗.๑๗ การหยุดเกม ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดค่าคัพท์ และให้คว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

หมายเหตุ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม หากมีความจำเป็นจริง สามารถไปขออนุญาตเป็นกรณีพิเศษได้ โดยผู้เล่นจะไม่สามารถกลับเข้าร่วมแข่งขันในเกมนั้นได้ ต้องให้เพื่อนที่เล่นคู่กันเล่นคนเดียว จนกว่าจะจบการแข่งขัน และจะกลับเข้าร่วมแข่งได้ในเกมถัดไป

๗.๑๘ การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ให้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน

๗.๑๙ สามารถศึกษาข้อมูล ดาวน์โหลดไฟล์ โปรแกรม เอกสาร และติดต่อประสานงานต่างๆ ได้ที่

Facebook Group : ครอสเวิร์ด ศิลปหัตถกรรมนักเรียน

<https://www.facebook.com/groups/crossword.edu.th>

Facebook Page : ครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม ศิลปหัตถกรรมนักเรียน

<https://www.facebook.com/Crossword.AMath.Kumkom/>

Line Group : Crossword กิจกรรมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ เหมาะสำหรับติดต่อสอบถามปัญหาหรือข้อสงสัยส่วนระหว่างทำการแข่งขัน เพื่อช่วยในการตัดสินใจแก้ปัญหา ไขข้อสงสัยในการจัดการแข่งขัน เมื่อเกิดปัญหาให้ติดต่อทันที ไม่ควรรอให้จบการแข่งขัน เพื่อประโยชน์ในการจัดการแข่งขันสำหรับทุกฝ่าย



(ร่าง) การแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรโปรแกรมพิเศษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสังกัดอื่นๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน ๖ เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็นระดับ ดังนี้

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม. ๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม. ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม ทีมละ ๕ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม

๒) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมส่งบทละคร (Script) ให้คณะกรรมการก่อนการแข่งขัน (ส่งในวันรายงานตัว) จำนวน ๕ ชุด

๓.๒ จับสลากเพื่อจัดลำดับการแข่งขัน

๓.๓ เวลาในการแข่งขัน

๑) ระดับชั้น ม. ๑ - ๓ เวลา ๑๐ นาที

๒) ระดับชั้น ม. ๔ - ๖ เวลา ๑๐ นาที

(บวก/ลบ ๓๐ วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาทิละ ๑ คะแนน)

๓.๔ ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

๓.๖ อนุญาตให้มีผู้ชมได้ แต่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป หรือบันทึกวิดีโอ หรือบันทึกเสียง หรือยกป้ายหรือส่งเสียงเชียร์หรือกระทำการใดๆ อันเป็นการรบกวนผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาตให้สนทนาทางโทรศัพท์ในห้องแข่งขัน และต้องปิดเสียงโทรศัพท์ตลอดการแข่งขัน

๓.๗ ไม่อนุญาตให้บุคคลใด ๆ เข้า-ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่นักเรียนกำลังแข่งขัน ต้องให้นักเรียนแสดงจบก่อนจึงสามารถเข้า-ออกห้องแข่งขันได้

๓.๘ กรณีที่มีทีมเข้าแข่งขันจำนวนมากสามารถจัดการแข่งขันมากกว่า ๑ วัน เพื่อมิให้ผู้เข้าแข่งขันรอนานเกินไป

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ด้านการแสดง (Acting)

	๓๐ คะแนน
- การใช้บทบาทการแสดง (Characterization)	๘ คะแนน
- การใช้เสียงและความมีชีวิตชีวาในการแสดง (Use of voice, energy levels)	๘ คะแนน
- การเคลื่อนไหว การใช้ท่าทาง และสีหน้าในการแสดง (Movement, gesture)	๗ คะแนน
- การใช้พื้นที่บนเวทีการแสดง (Use of stage space)	๗ คะแนน

๔.๒ ด้านเนื้อหาของบทละคร (Story)

- ความถูกต้องของภาษา (Language accuracy)
- การใช้ภาษาอังกฤษ (Use of language)
- ความคล่องแคล่ว (Fluency)
- การออกเสียงภาษาอังกฤษ (Pronunciation)
- ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)
- ข้อคิดจากเรื่องที่นำเสนอ (Moral)

๔๕ คะแนน

๘ คะแนน

๘ คะแนน

๘ คะแนน

๘ คะแนน

๘ คะแนน

๕ คะแนน

๔.๓ ด้านผลงานการแสดง (Production) และการนำเสนอบนเวที (Stage presentation)

๒๕ คะแนน

- วิธีการแสดง (Method of performance)
- การวางแผนการแสดง (Performance plan)
- การจัดกลุ่ม (Orchestration-grouping)
- การทำงานเป็นทีม (Strength of ensemble)
- ความเหมาะสมของเวลาในการแสดง (Adherence to time limit)

๕ คะแนน

๕ คะแนน

๕ คะแนน

๕ คะแนน

๕ คะแนน

หมายเหตุ

- ไม่อนุญาตให้ใช้ไมโครโฟน
- ไม่อนุญาตให้ใช้บุคคลอื่นนอกเหนือจากผู้แสดงทำหน้าที่เป็น Backstage

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

๖.๑ คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

- ครูชาวต่างชาติ จำนวน ๑ คน (ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง เช่น ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ หรือครูผู้ถือสัญชาติประเทศใดประเทศหนึ่งใน ๕ ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ แคนาดา เป็นต้น หรือครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือครูผู้ถือสัญชาติหรือมาจากประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการหรือภาษาที่สอง ได้แก่ ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ อินเดีย เนเธอร์แลนด์ แอฟริกาใต้ เป็นต้น)

- ครูชาวไทยผู้สอนภาษาอังกฤษ หรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

- ในกรณี มีข้อจำกัดด้านครูชาวต่างชาติ สามารถให้คณะกรรมการตัดสินเป็นครูชาวไทยได้ทั้งหมด โดยครูชาวไทยต้องมีผลคะแนนความสามารถทางภาษาอังกฤษเทียบเคียงกรอบมาตรฐาน CEFR ระดับ B2 ขึ้นไป อย่างน้อยจำนวน ๑ คน และระดับ B1 ขึ้นไป จำนวน ๒ คน

๖.๒ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๖ คน และคณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน ประกอบด้วย

- คณะกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ - ๕ คน
- คณะกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๗.๑ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับภูมิภาค ถือเป็นผู้ชนะระดับชาติ

๗.๒ ในกรณีที่ผู้ชนะลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ คน ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากัน ให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

(ร่าง) ระเบียบการจัดการแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit)

๑. รูปแบบการจัดสถานที่แข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัว และห้องจัดการแข่งขัน

๒. การดำเนินการจัดสถานที่แข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขัน แบ่งเป็น ๒ ห้อง ดังนี้

ห้องที่ ๑ ห้องเก็บตัว

- ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมนั่งรอในห้องเก็บตัวหลังจากการรายงานตัวและจับสลากลำดับการแข่งขันแล้ว
- ควรมีกรรมการที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ ๒ ห้องจัดการแข่งขัน

ภายในห้องแข่งขันควรจัดเวทีให้เหมาะสมและมีผู้เข้าชมได้ ดังนี้

- จัดโต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการตัดสิน จำนวน ๓ - ๕ คน
- จัดโต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน
- จัดที่นั่งสำหรับผู้เข้าชมการแข่งขัน

๓. คณะกรรมการดำเนินงาน

คณะกรรมการดำเนินงาน วางแผนการจัดการแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit) ตามรายละเอียด ดังนี้

๑. คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ประกอบด้วย

- ๑.๑ กรรมการรับลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียนตรวจสอบรายชื่อและโรงเรียนของผู้เข้าแข่งขันให้ถูกต้อง ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากเพื่อจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขัน
- ๑.๒ พิธีกร จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียนก่อนการแข่งขัน
- ๑.๓ กรรมการดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน จำนวน ๑ คน ทำหน้าที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน เพราะอาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนแข่งขัน และส่งตัวผู้เข้าแข่งขัน เข้า-ออก ห้องเก็บตัวและห้องแข่งขัน

๒. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ประกอบด้วย

- ๒.๑ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน จำนวน ๓ - ๕ คน ทำหน้าที่ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม และสรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมดส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน
- ๒.๒ กรรมการจับเวลา จำนวน ๑ คน มีหน้าที่ควบคุมเวลาการแข่งขัน และต้องมีอุปกรณ์จับเวลาในการแข่งขัน โดยให้สัญญาณ ป้าย ๓ สี (สีเขียว สีเหลือง และสีแดง) ดังนี้
 - สีเขียว หมายถึง เริ่มแสดงละครสั้นได้
 - สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนหมดเวลา ๑ นาที
 - สีแดง หมายถึง หมดเวลาในการแสดงละครสั้น
 - เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน หลังจากกรรมการชูป้ายสีแดง ผู้แข่งขันสามารถแสดงละครต่อได้ ๓๐ วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน
 - การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนเริ่มแสดงละครสั้น

หมายเหตุ

- ไม่มีฉลากและให้นักเรียนต่างชุดนักเรียนในการแข่งขัน
- การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบของการแข่งขันระดับชาติ ซึ่งในระดับภาคและระดับเขตพื้นที่การศึกษา หรือระดับจังหวัด อาจปรับได้ตามความเหมาะสมแต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒

ปีการศึกษา ๒๕๖๗

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มภาษาต่างประเทศ (กิจกรรมภาษาจีน)

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.๑-๓	ป.๔-๖	ม.๑-๓	ม.๑-๓	ม.๔-๖		
๑. การแข่งขันพูด-ภาษาจีน		✓	✓	✓	✓	ทีม ๒ คน	
๒. การแข่งขันเล่าเรื่องจากภาพ-ภาษาจีน					✓	ทีม ๒ คน	
๓. การแข่งขันละครสั้นภาษาจีน			✓	✓	✓	ทีม ๕ คน	
๔. การแข่งขันเขียนเรียงความภาษาจีน					✓	เดี่ยว	
๕. การคัดตัวอักษรจีน		✓	✓	✓		เดี่ยว	
รวม		๒	๓	๓	๔		
	๕			๗			
รวม ๕ กิจกรรม	รายการ						

๑. การแข่งขันพูดภาษาจีน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๓) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีสัญชาติไทยโดยกำเนิด ซึ่งมีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย หรือสัญชาติอื่นที่ไม่ใช่สัญชาติจีน (ฮ่องกง/ไต้หวัน/มาเก๊า) หรือมาเลเซีย หรือสิงคโปร์ และไม่ใช่ภาษาจีนในการสื่อสาร

๑.๒ กรณีนักเรียนที่มีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครอง เป็นกลุ่มชาติพันธุ์หรือชนเผ่าพื้นเมือง ที่ไม่มีใบสูติบัตรและสำเนาทะเบียนบ้านชัดเจน แต่พิสูจน์ได้ว่าเกิดในประเทศไทย และมีเอกสารรับรองเป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีผู้รับรองในระบอบราชการที่เชื่อถือได้ เช่น กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน เป็นผู้รับรอง ให้ถือเสมือนว่ามีสัญชาติไทยให้เข้าร่วมการแข่งขันได้

๑.๓ เป็นนักเรียนที่กำลังเรียนและต้องเรียนอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งปีการศึกษา ๒๕๖๖ ในหลักสูตรปกติหรือหลักสูตรโปรแกรมพิเศษ ซึ่งจัดโดยโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ ที่มีความประสงค์ส่งนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขัน โดยจะต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษาหรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาจีนเป็นภาษาราชการและภาษาท้องถิ่น นานเกิน ๖ เดือน

***หมายเหตุ** ไม่นับชั่วโมงกิจกรรมชุมนุม

๒. เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

๒.๑ หนังสือรับรองคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันตาม ข้อ ๑ พร้อมแนบเอกสาร ปพ.๑ หรือ ปพ.๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ และปีการศึกษา ๒๕๖๖ ที่แสดงให้เห็นว่าผู้เข้าแข่งขันได้เรียนภาษาจีนอย่างต่อเนื่อง พร้อมลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการโรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกาสีน้ำเงิน พร้อมประทับตราโรงเรียน

หมายเหตุ กรณีที่โรงเรียนเปิดการสอนภาษาจีนในปีการศึกษา ๒๕๖๖ เป็นปีแรก ขอให้แนบเอกสาร ปพ.๑ หรือ ปพ.๖ ของปีการศึกษา ๒๕๖๖ ส่วนโรงเรียนที่เปิดการเรียนการสอนภาษาจีนต่อเนื่องจากปีการศึกษา ๒๕๖๕ ถึงปัจจุบัน ให้แนบเอกสาร ปพ.๑ หรือ ปพ.๖ ของปีการศึกษา ๒๕๖๕ และ ๒๕๖๖

๒.๒ สำเนาทะเบียนบ้านที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน ชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองของผู้แข่งขัน ตามคุณสมบัติข้อ ๑.๑ - ๑.๓ รับรองสำเนาถูกต้อง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกาสีน้ำเงิน

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและทีมจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

๓. หัวข้อการแข่งขัน

ระดับประถมศึกษา (การพูดภาษาจีน)

หัวข้อ : 我的学校

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (พูดภาษาจีนเพื่ออาชีพ)

หัวข้อ : 一日游

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (พูดภาษาจีนเพื่ออาชีพ)

หัวข้อ : 我家乡的特色

๔. เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

เวลาในการแข่งขัน (ไม่รวมการแนะนำตัวเอง)

๔.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ใช้เวลาในการพูด ๓ นาที

๔.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ ใช้เวลาในการพูด ๓ นาที

๔.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ใช้เวลาในการพูด ๔ นาที

๕. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๕.๑ แข่งขันประเภททีม

๕.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๕.๒.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๒ คน

๕.๒.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวน ๒ คน

๕.๒.๓ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๒ คน

๖. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๖.๑ การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน ให้โรงเรียนเป็นผู้ดำเนินการสมัครในนามผู้แข่งขัน

๖.๒ หัวข้อการแข่งขันใช้เพียงหัวข้อเดียวในการแข่งขันทั้งระดับเขตพื้นที่และระดับภาค (ดูรายละเอียดในข้อ ๓)

๖.๓ กรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องเก็บตัวก่อนเวลาแข่งขัน ๓๐ นาที เพื่อชี้แจงกติกาและเตรียมเข้าแข่งขันตามลำดับที่กำหนด

๖.๔ ผู้แข่งขัน (ทั้งสองคน) จะต้องพูดตามหัวข้อที่กำหนด พร้อมทั้งตอบคำถามของคณะกรรมการเกี่ยวกับสิ่งที่พูด จำนวน ๒ คำถาม

๖.๔.๑ คณะกรรมการถามเป็นคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้แข่งขันพูด (ถามและตอบด้วยภาษาจีน)

- ระดับ ป. ๔ - ๖ เป็นคำถามประเภทให้ตอบว่า ใช่/ไม่ใช่ หรือคำถามที่ให้ตอบด้วยคำหรือวลีสั้น ๆ

- ระดับ ม. ๑ - ๓ เป็นคำถามประเภทให้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ

- ระดับ ม. ๔ - ๖ เป็นคำถามประเภทให้ตอบด้วยประโยคที่สมบูรณ์

๖.๔.๒ ในการถามคำถามแต่ละข้อ คณะกรรมการถามคำถามเป็นภาษาจีน และให้ผู้แข่งขันตอบด้วยภาษาจีน ในกรณีที่ผู้แข่งขันไม่สามารถตอบคำถามได้ ให้คณะกรรมการถามซ้ำอีก ๑ ครั้ง (อนุโลมให้คณะกรรมการอธิบายคำถามเพิ่มเติมด้วยภาษาจีนได้ตามความเหมาะสม) หากผู้แข่งขันไม่สามารถตอบได้ อนุโลมให้ตอบเป็นภาษาไทยได้ คะแนนที่ได้จะลดหลั่นลงไป (ดูรายละเอียดข้อ ๗)

๖.๕ เวลาในการแข่งขัน (ไม่รวมการแนะนำตัวเอง)

- ระดับชั้น ป.๔ - ๖ ใช้เวลาในการพูด ๓ นาที
- ระดับชั้น ม.๑ - ๓ ใช้เวลาในการพูด ๓ นาที
- ระดับชั้น ม.๔ - ๖ ใช้เวลาในการพูด ๔ นาที

หากใช้เวลาในการพูดเกินหรือน้อยกว่าเวลาที่กำหนดดังกล่าวข้างต้น แต่ไม่เกิน ๓๐ วินาที จะไม่ตัดคะแนนหากเกินกว่า ๓๐ วินาที ทุก ๑๐ วินาที จะถูกตัด ๑ คะแนน

๖.๖ อุปกรณ์ประกอบการนำเสนอ คือ ป้ายนิเทศที่ทำจากแผ่นฟิวเจอร์บอร์ด จำนวนเพียง ๑ แผ่นเท่านั้น (ขนาด ๖๕ x ๘๑ เซนติเมตร โดย $\pm$ ไม่เกิน ๓ เซนติเมตร) ใช้ได้ทั้งสองด้าน โดยให้มีแต่เพียงภาพจำนวนไม่เกิน ๑๐ ภาพเท่านั้น ห้ามเขียนข้อความอื่นใดบนป้ายนิเทศ หากภาพที่นำมาใช้เป็นภาพที่มีข้อความภาษาไทยปรากฏอยู่ในภาพด้วยเล็กน้อย ก็สามารถนำมาใช้ได้ ทั้งนี้ ห้ามใช้ภาพที่มีข้อความที่เป็นภาษาจีนปรากฏอยู่ในภาพหากผู้แข่งขันใช้อุปกรณ์ไม่ตรงตามที่กำหนด คณะกรรมการตัดสินแต่ละคนจะหักคะแนนคนละ ๓ คะแนน จากเกณฑ์การให้คะแนน (ข้อ ๗) ประเด็นการพิจารณา ข้อ ๑ เนื้อหาสาระ มีข้อมูลมากเพียงพอ อธิบายให้เข้าใจได้โดยง่าย น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจผู้ฟัง

หมายเหตุ การให้คะแนนอุปกรณ์ประกอบการนำเสนอ ถ้ามี ให้ ๕ คะแนน ถ้าไม่มี หักคะแนน ๕ คะแนน

๖.๗ ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่าเวลาที่กำหนดให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

๗. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

ประเด็นการพิจารณา	คะแนน
๑) เนื้อหาสาระ มีข้อมูลมากเพียงพอ อธิบายให้เข้าใจได้โดยง่าย น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจผู้ฟัง	๒๐ คะแนน
๒) ความถูกต้องทางภาษา	๒๐ คะแนน
๓) การออกเสียงและความคล่องแคล่วในการพูด	๒๐ คะแนน
๔) ท่าทางการนำเสนอ	๑๕ คะแนน
๕) การตอบคำถาม	๑๐ คะแนน
๖) อุปกรณ์ประกอบการนำเสนอ	๕ คะแนน
๗) การทำงานเป็นทีม	๕ คะแนน
๘) การใช้เวลาตามที่กำหนด	๕ คะแนน

การตอบคำถาม (ข้อละ ๕ คะแนน)

เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละคำถาม

๘. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ลักษณะการถามคำถาม	ประเด็นการพิจารณา	คะแนน
ถามด้วยภาษาจีน	ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้ภาษาจีนในการตอบคำถามได้อย่างถูกต้องและเป็นประโยชน์ตามหลักภาษาจีน	๕
	ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถตอบคำถามโดยใช้ประโยคภาษาจีนที่ถูกต้องตามหลักภาษาจีน แต่ตอบคำถามโดยใช้วลี หรือ คำศัพท์ภาษาจีนตอบเป็นคำ ๆ	๔
	ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถตอบคำถามโดยใช้ประโยคภาษาจีนที่ถูกต้องตามหลักภาษาจีน แต่ตอบคำถามโดยใช้วลี หรือคำศัพท์ตอบเป็นคำ ๆ โดยใช้ภาษาไทยเข้ามาผสมบ้าง	๓
	ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถตอบคำถามโดยใช้ประโยคภาษาจีนที่ถูกต้องตามหลักของภาษาจีน แต่ตอบคำถามโดยใช้ภาษาไทย	๒
ถามด้วยภาษาไทย	ผู้เข้าแข่งขันใช้วลี หรือ คำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้ภาษาไทยเข้ามาผสมบ้างเล็กน้อย	๑
ถามด้วยภาษาจีนหรือถามด้วยภาษาไทย	ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถตอบคำถามได้ทั้งภาษาจีนและภาษาไทย	๐

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๙. คณะกรรมการ

๙.๑ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

๙.๒ คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาจีนเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)
๒. ครูผู้สอนภาษาจีน / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาจีน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ – ๓

๑๐. การเข้าแข่งขันระดับภูมิภาค/ระดับชาติ

๑๐.๑ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่ จะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับภูมิภาค (เขตตรวจราชการ: Cluster) กรณีที่มีทีมได้คะแนนสูงสุดเท่ากันมากกว่า ๒ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๑๐.๒ ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันในระดับภูมิภาค (เขตตรวจราชการ: Cluster) ถือเป็นผู้ชนะในระดับชาติ ให้เป็นผู้ชนะร่วม

การแข่งขันละครสั้นภาษาจีน

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ม. ๓

๒) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ม. ๖

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ และมัธยมศึกษาปีที่ ๔- ๖

๑.๒ เป็นนักเรียนที่กำลังเรียนและต้องเรียนอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งปีการศึกษา ๒๕๖๖ ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรโปรแกรมพิเศษ ซึ่งจัดโดยโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ ที่มีความประสงค์ส่งนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขัน โดยจะต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษาหรืออาศัยอยู่ต่างประเทศ ที่ใช้ภาษาจีนเป็นภาษาราชการและภาษาท้องถิ่น นานเกิน ๖ เดือน

*หมายเหตุ ไม่นับชั่วโมงกิจกรรมชุมนุม

๒. เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

๒.๑ หนังสือรับรองคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันตาม ข้อ ๑ พร้อมแนบเอกสาร ปพ.๑ หรือ ปพ.๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ และปีการศึกษา ๒๕๖๖ ที่แสดงให้เห็นว่าผู้เข้าแข่งขันได้เรียนภาษาจีนอย่างต่อเนื่อง พร้อมลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการโรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกาสีน้ำเงิน พร้อมประทับตราโรงเรียน

หมายเหตุ กรณีที่โรงเรียนเปิดการสอนภาษาจีนในปีการศึกษา ๒๕๖๖ เป็นปีแรก ขอให้แนบเอกสาร ปพ.๑ หรือ ปพ.๖ ของปีการศึกษา ๒๕๖๖ ส่วนโรงเรียนที่เปิดการเรียนการสอนภาษาจีนต่อเนื่องจากปีการศึกษา ๒๕๖๕ ถึงปัจจุบัน ให้แนบเอกสาร ปพ.๑ หรือ ปพ.๖ ของปีการศึกษา ๒๕๖๕ และ ๒๕๖๖

๒.๒ สำเนาทะเบียนบ้านที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน ชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองของผู้แข่งขัน ตามคุณสมบัติข้อ ๑.๑ รับรองสำเนาถูกต้อง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกาสีน้ำเงิน

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและทีม จะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

๓. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีม จำนวน ๕ คน (รวมผู้ทำหน้าที่บรรยาย)

๔. หัวข้อการแข่งขัน

บทละครสั้น: เป็นบทนิทานอีสป หรือนิทานพื้นบ้านของประเทศไทย

๕. เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

- ๕.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ม. ๓ ใช้เวลา ๘ นาที (ไม่รวมการแนะนำตัว)
- ๕.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ม. ๖ ใช้เวลา ๘ นาที (ไม่รวมการแนะนำตัว)

๖. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๖.๑ การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน ให้โรงเรียนเป็นผู้ดำเนินการสมัครในนามผู้แข่งขัน
- ๖.๒ กรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องเก็บตัวก่อนเวลาแข่งขัน ๓๐ นาที เพื่อชี้แจงกติกาและเตรียมเข้าแข่งขันตามลำดับที่กำหนด
- ๖.๓ เวลาในการแสดง ใช้เวลา ๘ นาที ไม่รวมการแนะนำตัว (+ ๓๐ วินาที ไม่ตัดคะแนน) หากใช้เวลาน้อย หรือเกินกว่าที่กำหนด ทุก ๑๐ วินาทีจะถูกตัด ๑ คะแนน
- ๖.๔ ตัวละครและผู้บรรยาย ทุกคนจะต้องมีบทพูด โดยพูดและบรรยายไม่ดูบทละคร
- ๖.๕ ผู้แข่งขันต้องสวมใส่ชุดนักเรียน/ชุดพละ ในการแสดงเท่านั้น ห้ามแต่งหน้าและตกแต่งร่างกาย และห้ามใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง หากฝ่าฝืนกรรมการจะหักคะแนนคนละ ๓ คะแนน จากเกณฑ์การให้คะแนน (ข้อ ๗) ประเด็นการพิจารณา ๗.๓ ด้านการจัดการ ข้อ ๑ รูปแบบการจัดแสดงและการวางแผนการแสดง
- ๖.๖ ผู้แข่งขันห้ามใช้ไมโครโฟนและซาว์นเอฟเฟค (Sound Effect)
- ๖.๗ ผู้แข่งขันที่มาช้ากว่ากำหนดเวลาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

๗. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

ประเด็นการพิจารณา	คะแนน
๗.๑ ด้านการแสดง	๔๐ คะแนน
๑) การแสดงอารมณ์ออกมาทางน้ำเสียง	๒๐ คะแนน
๒) การเคลื่อนไหว การใช้ท่าทาง และสีหน้าในการแสดง	๒๐ คะแนน
๗.๒ ด้านการใช้ภาษาและเนื้อหาของบทละคร	๔๕ คะแนน
๑) ความถูกต้องทางภาษา	๒๐ คะแนน
๒) การออกเสียงและความคล่องแคล่วในการพูด	๒๐ คะแนน
๓) ข้อคิดจากเรื่องที่นำเสนอ	๕ คะแนน
๗.๓ ด้านการจัดการ	๑๕ คะแนน
๑) รูปแบบการจัดแสดง และการวางแผนการแสดง	๑๐ คะแนน
๒) ความเหมาะสมของเวลาในการแสดง	๕ คะแนน

๘. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๙. คณะกรรมการ

๙.๑ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

๙.๒ คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาจีนเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)

๒. ครูผู้สอนภาษาจีน / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาจีน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ – ๓

๑๐. การเข้าแข่งขันระดับภูมิภาค/ระดับชาติ

๑๐.๑ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่ จะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับภูมิภาค (เขตตรวจราชการ: Cluster) กรณีที่มีทีมได้คะแนนสูงสุดเท่ากันมากกว่า ๒ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๑๐.๒ ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันในระดับภูมิภาค (เขตตรวจราชการ: Cluster) ถือเป็นผู้ชนะในระดับชาติ ให้เป็นผู้ชนะร่วม

การแข่งขันคัดลายมือภาษาจีน

๑. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ๔ - ๖
- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ม. ๓

คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้ารับการแข่งขัน

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีสัญชาติไทยโดยกำเนิด ซึ่งมีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย หรือสัญชาติอื่นที่ไม่ใช่สัญชาติจีน (ฮ่องกง/ไต้หวัน/มาเก๊า) หรือมาเลเซีย หรือสิงคโปร์ และไม่ใช้ภาษาจีนในการสื่อสาร

๑.๒ กรณีนักเรียนที่มีบิดาและมารดา หรือผู้ปกครอง เป็นกลุ่มชาติพันธุ์หรือชนพื้นเมือง ที่ไม่มีใบสูติบัตร และสำเนาทะเบียนบ้าน ชัดเจน แต่พิสูจน์ได้ว่าเกิดในประเทศไทย และมีเอกสารรับรองเป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีผู้รับรองในระบบราชการที่เชื่อถือได้ เช่น กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน เป็นผู้รับรอง ให้ถือเสมือนว่ามีสัญชาติไทยให้เข้าร่วมการแข่งขันได้

๑.๓ เป็นนักเรียนที่กำลังเรียนและต้องเรียนอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งปีการศึกษา ๒๕๖๖ ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรโปรแกรมพิเศษ ซึ่งจัดโดยโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ ที่มีความประสงค์ส่งนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขัน โดยจะต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษาหรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาจีนเป็นภาษาราชการและภาษาท้องถิ่น นานเกิน ๖ เดือน

***หมายเหตุ** ไม่นับชั่วโมงกิจกรรมชุมนุม

๒. เอกสารหลักฐานที่ผู้แข่งขันต้องนำมาแสดงในวันแข่งขัน

๒.๑ หนังสือรับรองคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันตาม ข้อ ๑ พร้อมแนบเอกสาร ปพ.๑ หรือ ปพ.๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ และปีการศึกษา ๒๕๖๖ ที่แสดงให้เห็นว่าผู้เข้าแข่งขันได้เรียนภาษาจีนอย่างต่อเนื่อง พร้อมลงนามโดยผู้อำนวยการโรงเรียน ในกรณีที่ผู้อำนวยการเกษียณอายุ และยังไม่มีการแต่งตั้งผู้อำนวยการโรงเรียน ให้รองผู้อำนวยการโรงเรียนที่รักษาราชการแทน เป็นผู้ลงนามรับรอง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกาสีน้ำเงิน พร้อมประทับตราโรงเรียน

หมายเหตุ กรณีที่โรงเรียนเปิดการสอนภาษาจีนในปีการศึกษา ๒๕๖๖ เป็นปีแรก ขอให้แนบเอกสาร ปพ.๑ หรือ ปพ.๖ ของปีการศึกษา ๒๕๖๖ ส่วนโรงเรียนที่เปิดการเรียนการสอนภาษาจีนต่อเนื่องจากปีการศึกษา ๒๕๖๕ ถึงปัจจุบัน ให้แนบเอกสาร ปพ.๑ หรือ ปพ.๖ ของปีการศึกษา ๒๕๖๕ และ ๒๕๖๖

๒.๒ สำเนาทะเบียนบ้านที่ปรากฏชื่อผู้แข่งขัน ชื่อบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองของผู้แข่งขัน ตามคุณสมบัติข้อ ๑.๑ รับรองสำเนาถูกต้อง โดยลงลายมือชื่อด้วยปากกาสีน้ำเงิน

ทั้งนี้ หากกรรมการตรวจสอบ แล้วพบว่า ผู้แข่งขันคนใดขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและทีมจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

๓. หัวข้อการคัดลายมือ

จำนวนคำศัพท์ที่ผู้เข้าแข่งขันต้องคัดลายมือ

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ คัดบทกลอน ไม่น้อยกว่า ๕๐ คำ
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ คัดบทความ ไม่น้อยกว่า ๒๐๐ คำ

๔. เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

ระดับประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ใช้เวลาแข่งขัน ๖๐ นาที

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ใช้เวลาแข่งขัน ๖๐ นาที

๕. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันประเภทเดี่ยว

๖. วิธีการดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๖.๑ การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน ให้โรงเรียนเป็นผู้ดำเนินการสมัครในนามผู้แข่งขัน

๖.๒ หัวข้อการแข่งขันระดับเขตพื้นที่ ระดับภาค/ระดับชาติ คณะกรรมการเป็นผู้กำหนดตาม ข้อ ๓

๖.๓ คณะกรรมการจะเรียกผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันก่อนเวลาแข่งขัน ๑๕ นาที เพื่อชี้แจงกติกาและเตรียมแข่งขันพร้อมกัน

๖.๔ อุปกรณ์ที่ผู้แข่งขันต้องเตรียมมาเอง ระดับประถมศึกษา ใช้ดินสอ ๒B และยางลบ

ระดับมัธยมศึกษา ใช้ปากกาสีน้ำเงินและน้ำยาลบคำผิด ในการแข่งขัน

๖.๕ เมื่อเริ่มการแข่งขัน คณะกรรมการแจกกระดาษหรือสมุดที่เป็นตาราง และบทกลอนหรือบทความ ที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้กับผู้เข้าแข่งขันในการคัดลายมือ ให้ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาในการคัดลายมือ ๖๐ นาที การให้คะแนนการคัดลายมือ กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันเขียนผิด ให้คณะกรรมการพิจารณาเกณฑ์ข้อ ๗ ตัดคะแนนจากประเด็นพิจารณา ข้อ ๑ เขียนตัวอักษรได้อย่างถูกต้องตามหลักการเขียนตัวอักษรจีน หรือ กรณีที่ผู้เข้าแข่งขันใช้น้ำยาลบคำผิด ให้คณะกรรมการพิจารณาตัดคะแนนจากประเด็นพิจารณาข้อ ๓ ความสะอาดและเป็นระเบียบเรียบร้อย (ไม่ใช่ที่ลบคำผิด) คำละ ๑ คะแนน

๖.๖ ผู้เข้าแข่งขันที่มาช้ากว่าเวลาที่กำหนดให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการ

๗. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

ประเด็นการพิจารณา	คะแนน
๑) เขียนตัวอักษรได้อย่างถูกต้องตามหลักการเขียนตัวอักษรจีน	๓๐ คะแนน
๒) เขียนได้สวยงาม	๓๐ คะแนน
๓) ความสะอาดและเป็นระเบียบเรียบร้อย(ไม่ใช่ที่ลบคำผิด)	๒๐ คะแนน
๔) น้ำหนักของลายเส้นที่เขียน	๑๐ คะแนน
๕) เขียนได้ครบตรงตามเวลาที่กำหนด (รวมทั้งเครื่องหมาย วรรคตอน คำถาม จบประโยค และตัวอักษรจีน)	๑๐ คะแนน

หมายเหตุ ในการให้คะแนน กรรมการตรวจให้คะแนนนักเรียนทุกคน และนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย

๘. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ – ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ – ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๙. คณะกรรมการ

๘.๑ คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

๘.๒ คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

กรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสารภาษาจีนเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

๑. เจ้าของภาษา ๑ คน (Native Speaker)

๒. ครูผู้สอนภาษาจีน / ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาจีน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ – ๓

๑๐. การเข้าแข่งขันระดับภูมิภาค/ระดับชาติ

๑๐.๑ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่ จะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับภูมิภาค (เขตตรวจราชการ: Cluster) กรณีที่มีทีมได้คะแนนสูงสุดเท่ากันมากกว่า ๒ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๑๐.๒ ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด ลำดับที่ ๑ จากการแข่งขันในระดับภูมิภาค (เขตตรวจราชการ: Cluster) ถือเป็นผู้ชนะในระดับชาติ ให้เป็นผู้ชนะร่วม