



รายการแข่งขัน และเกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ปีการศึกษา 2569

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ

สรุปกิจกรรมการแข่งขันกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กิจกรรม	ระดับชั้น			ประเภท	หมายเหตุ
	ป.1-3	ป.4-6	ม.1-3		
1. กิจกรรมลูกเสือเนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์	✓			ทีมละ 6 คน	กรรมการ 10
1.1 การผูกเงื่อน เดินทรงตัวและโยนบอล					
1.2 การใช้เข็มทิศและการคาดคะเน และสะกดรอย		✓		ทีมละ 6 คน	กรรมการ 12
1.3 การจัดการค่ายพักแรม			✓	ทีมละ 8 คน	กรรมการ 10
1.4 การเต้นประกอบเพลง Cover Dance Contest (ลูกเสือต้านภัยยาเสพติด)	✓			ทีมละ 10 คน	กรรมการ 5
		✓		ทีมละ 10 คน	กรรมการ 5
			✓	ทีมละ 10 คน	กรรมการ 5
2. กิจกรรมยุวกาชาด 2.1 คหกรรม		✓		ทีมละ 3 คน	กรรมการ 5
3. กิจกรรมสภานักเรียน	✓			ทีม 7-10 คน	กรรมการ 5
	✓			ทีม 7-10 คน	กรรมการ 5
4. กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)			✓	ทีมไม่เกิน 5คน	กรรมการ 3
5. กิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน 5.1 การแข่งขันการทำหนังสือเล่มเล็ก		✓		ทีมละ 3 คน	กรรมการ 5
			✓	ทีมละ 3 คน	กรรมการ 5
		✓		ทีมละ 3 คน	กรรมการ 5
5.2 การแข่งขันยุวบรรณารักษ์ส่งเสริมการอ่าน			✓	ทีมละ 3 คน	กรรมการ 5
รวมทั้งสิ้น 5 กิจกรรม	9		5		85

1. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารียุวกาชาด ผู้นำเพ็ญประโยชน์

1.1 การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

1) คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน เป็นลูกเสือ – เนตรนารีหรือ ยุวกาชาด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3

2) ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1) แข่งขันเป็นทีม ทีมละ 6 คน แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารีหรือยุวกาชาด อยู่ในทีม เดียวกันได้

2) จำนวนผู้เข้าแข่งขัน สถานศึกษาละ 1 ทีม

3) วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมการแข่งขันในการเดินทรงตัววางของบนศีรษะ โยนลูกบอล และผูกเงื่อนตามใบงานดังต่อไปนี้

3.1 วางสมุดลูกเสือปกแข็งบนศีรษะ มือทั้งสองข้างกอดอก แขนแนบลำตัว เดินเท้าเหยียบเส้น ที่กำหนด อ้อมสิ่งกีดขวาง ระยะทาง 14 เมตร ไปและกลับ

3.2 โยนลูกบอล(ใช้ลูกเทนนิส) ลงตะกร้า ที่ผูกติดกับไม้กั้นระยะ 3 เมตร

3.3 ผูกเงื่อน 4 เงื่อน

1) เงื่อนกระหวัดไม้สองชั้น

2) เงื่อนพรวด

3) เงื่อนขัดสมาธิ

4) เงื่อนบ่วงสายธนู

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

3.5 ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ - เนตรนารีหรือยุวกาชาด

4) เกณฑ์การให้คะแนน

4.1 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

1) ผลสำเร็จของการปฏิบัติงาน (75 คะแนน)

1.1 เดินวางของบนศีรษะ คนละ 5 คะแนน 30 คะแนน

1.2 โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า คนละ 3 ลูก ลูกละ 1 คะแนน 18 คะแนน

1.3 ความถูกต้องของการผูกเงื่อน เงื่อนละ 2 คะแนน 14 คะแนน

1.4 ประสิทธิภาพของเชือกที่ผูกต่อกัน 13 คะแนน

1.4.1 ประสิทธิภาพของการผูกเงื่อน 4 คะแนน ให้ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายดึงเชือกที่ผูกกับไม้กั้นต่อกันมา และเชือกบ่วงสายธนูที่ผูกกับตัวระดับเข็มขัด ถ้าดึงแล้วเชือกหลุดให้ได้คะแนนเป็น 0 คะแนน

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

1.4.3 วัดความยาวของเชือกที่ผูกจากหลักถึง ตัวผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้าย ทีมใดต่อเชือกได้ยาวที่สุดได้ 2 คะแนน และลดคะแนนทีมที่ได้ความยาว ลดลงมาทุก 5 ซม. ต่อ 0.5 คะแนน

2) ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม เครื่องแต่งกาย (20 คะแนน)

- 2.1 บทบาทของหัวหน้าทีมในการสั่งการ การควบคุมทีม 5 คะแนน
- 2.2 ลูกทีมเชื่อฟังและปฏิบัติงานตามคำสั่งอย่างมีวินัย 5 คะแนน
- 2.3 การแต่งเครื่องแบบครบและถูกต้องตามประเภท 5 คะแนน
- 2.4 ความแคล่วคล่องว่องไว ความมีวินัย 5 คะแนน

3) เวลาที่ใช้ (5 คะแนน)

- 3.1 ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จโดยใช้เวลาน้อยที่สุด ได้คะแนน 5 คะแนน
- 3.2 ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จใช้เวลามากขึ้น ลดคะแนนลงตามส่วนทุก 1 นาที ต่อ 1 คะแนน

4.2 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

5) เกณฑ์การตัดสิน ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง ร้อยละ 72 – 79

ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

6) คณะกรรมการตัดสิน

- จำนวนไม่น้อยกว่า 10 คน

คุณสมบัติกรรมการ

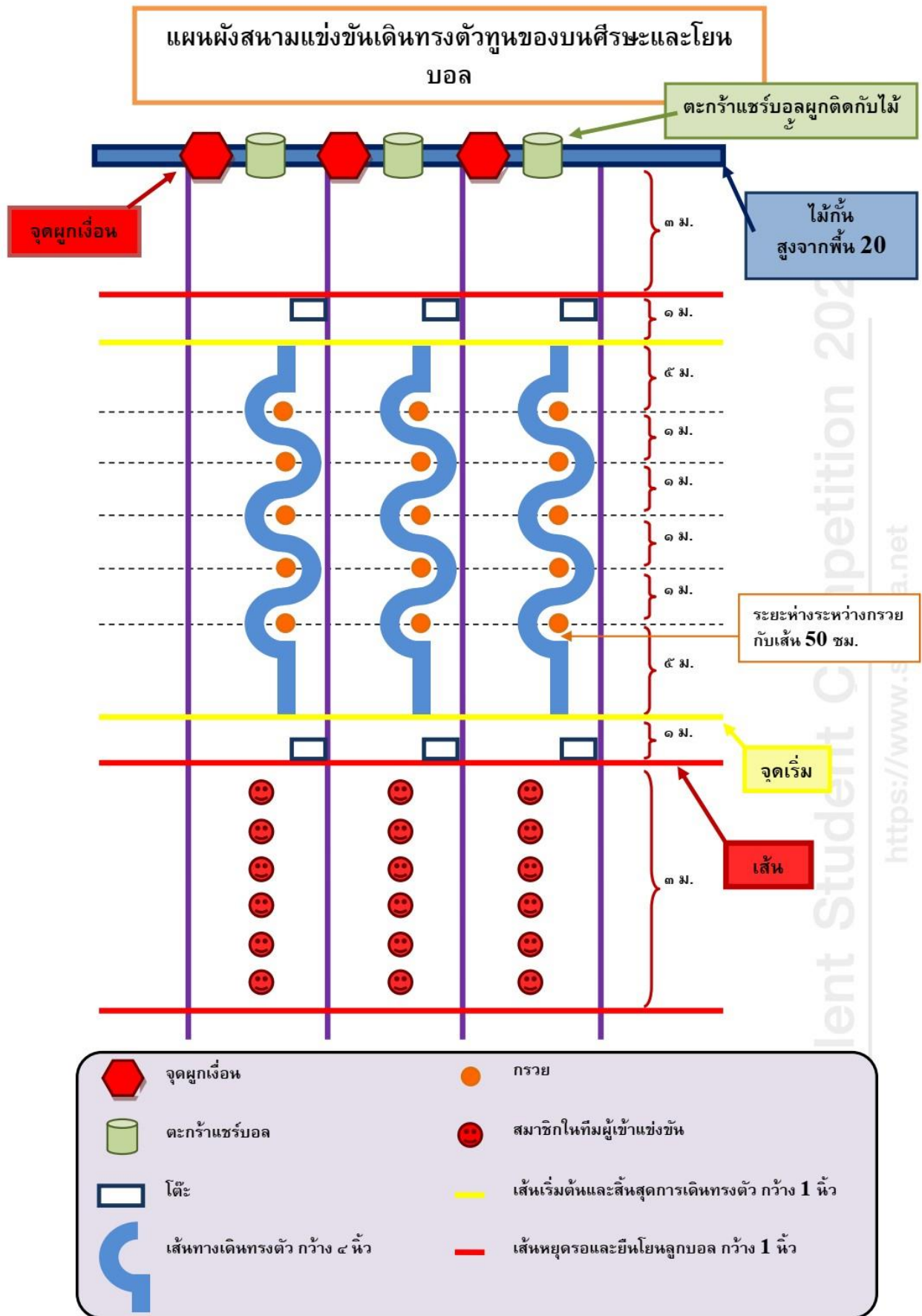
- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความชำนาญในกิจกรรมลูกเสือ
- ครูผู้สอนลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวุดแบดจ์ 2 ท่อนขึ้นไป
- ครูผู้สอนยุวกาชาดโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมลูกเสือ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

สถานที่แข่งขัน

สถานที่จัดแข่งขันควรเป็นลานกลางแจ้ง หรือห้องประชุม พื้นราบ



คำแนะนำสำหรับคณะกรรมการ

1. การตัดสิน

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

2. การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

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

3. การจัดเตรียมสถานที่แข่งขัน

- 3.1 สถานที่สำหรับการแข่งขัน เป็นลานซีเมนต์พื้นราบ
- 3.2 จัดทำลู่อะไม่น้อยกว่า 3 ลู่อะ ความยาวลู่อะ 22 เมตร กว้างไม่น้อยกว่า 3 เมตร แต่ละลู่อะขีดเส้นทำเครื่องหมายและวางอุปกรณ์ดังนี้

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

ลูกเสือปกแข็ง 1 เล่ม

- จากจุดเริ่มต้นถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว ระยะ 14 เมตร ตีเส้นทึบขนาดกว้าง 4 นิ้ว ดังรูป
- จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว วางโต๊ะ 1 ตัวขีดเส้นสีแดง ไว้สำหรับวางสมุดและวางตะกร้า ใส่ลูกเทนนิส

ตะกร้าละ 18 ลูก

- จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว ระยะ 1 เมตร ตีเส้นทึบสีแดงกว้าง 1 นิ้วเป็นจุดกั้นยืนโยนลูกบอล
- จากจุดไม้กั้น ระยะ 3 เมตร ปักหลักผูกไม้กั้นยาวไม่น้อยกว่า 9 เมตร สูงจากพื้น 20 เซนติเมตร ไว้ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ 2 ผูกเงื่อนยึดติดกับไม้และผูกตะกร้าแชร์บอลลู่อะ 1 ใบ ให้วางตะกร้าแชร์บอลลู่อะ 1 ใบ โดยอาจจะนำหินหรืออิฐ ผูกไว้นอกกันตะกร้า เพื่อถ่วงยึดกับพื้นกันล้มได้แต่ห้ามใช้วัสดุอื่นใดใส่ไว้ในตะกร้า

3.3 ให้ผู้เข้าแข่งขันยืนเข้าแถวที่จุดรอห่างจากจุดเริ่มต้น 1 เมตร ห้ามผู้เข้าแข่งขันล้ำเส้นจากจุดรอจนกว่าผู้เข้าแข่งขันคนก่อนจะกลับมาสัมผัสมือ

3.4 ห้ามผู้เข้าแข่งขันยืนเหยียบเส้นจุดกั้นยืนโยนลูกบอล

3.5 ขณะแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันถอดหมวก

4. การดำเนินการแข่งขัน

4.1 ผู้จัดการแข่งขัน ควรดำเนินการจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้น ภายใน 1 วัน

4.2 แจกใบงานให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมพร้อมๆกัน ให้เวลาแต่ละทีมอ่านใบงาน และสังเกตการสั่งงาน การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

4.3 ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีม (ทุกคน) มาจับฉลากหมายเลข เมื่อจับได้แล้วให้ถือไว้ก่อน ห้ามเปิดออกดูจนกว่าจะได้ยินสัญญาณ ให้สังเกตการสั่งงานของหัวหน้าทีม การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

4.4 มอบเชือกที่จัดเตรียมไว้ให้แก่หัวหน้าทีม ทีมละ 6 เส้น (ประกอบด้วยเชือกผูกเงื่อน 5 เส้น และเชือกไถล่อน 1 เส้น) เพื่อให้หัวหน้าทีมดำเนินการมอบเชือกให้สมาชิก คนละ 1 เส้น เพื่อใช้ในการแข่งขัน เมื่อได้เชือกประจำตัวแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสือ เสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋า กางเกงหรือกระโปรงของแต่ละคน

4.5 เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด จึงเริ่มปฏิบัติตามใบงานและเริ่มจับเวลา

4.6 เริ่มการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ 1 เดินจากจุดรามาที่โต๊ะวางสมุด หยิบสมุดลูกเสือปกแข็ง วางบนศีรษะ เอามือทั้งสองข้างกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากจุดเริ่มต้นเหยียบไปบนเส้นที่กำหนดจนถึงจุดสิ้นสุด แล้วหยิบสมุดจากศีรษะวางไว้บนโต๊ะตัวที่ 2 หยุดและยืนหลังเส้นสีแดง หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า ครึ่งละ 1 ลูก โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ 3 ลูก เสร็จแล้วให้ดึงเชือกประจำตัวจากกระเป๋า เดินข้ามเส้นสีแดงไปผูกเงื่อนกระหวัดไม้ 2 ชั้นกับไม้กั้นตรงจุด ที่กำหนด แล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้น ให้ดึง ทั้งปลายเชือกไว้เดินไปหยิบสมุดปกแข็งจากบนโต๊ะตัวที่ 2 วางบนศีรษะ เอามือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินย้อนกลับไปตามเส้นทางเดิมจนถึงจุดเริ่มต้น หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะแล้วไปสัมผัสมือกับสมาชิก ผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปเพื่อเข้าปฏิบัติกิจกรรมดังเช่นผู้เข้าแข่งขันคนแรก ผู้เข้าแข่งขันคนใดทำสมุดตกกระหว่างทางให้หยุดตรงจุดที่สมุดตกหยิบสมุดวางบนศีรษะ แล้วเดินต่อไป กรรมการตัดคะแนนผู้เข้าแข่งขันครึ่งละ 1 คะแนน ทุกครั้ง ในกรณีต่อไปนี้

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

ครึ่งละ 1 คะแนน

4.7 เมื่อผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปสัมผัสมือกับผู้เข้าแข่งขันคนก่อนแล้วให้ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันคนแรก จากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางไว้บนโต๊ะ แล้วหยิบ ลูกเทนนิสใน ตะกร้า ครึ่งละ 1 ลูก โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ 3 ลูก เสร็จแล้วดึงเชือกประจำตัวจากกระเป๋า ไปผูกเงื่อนกับปลายเชือกที่ผู้เข้าแข่งขันคนก่อนทั้งปลายเชือกไว้เสร็จแล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ดึงทั้งปลายเชือกไว้แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะตัวที่ 2 วางบนศีรษะเดินกลับตามเส้นทางเดิมไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะ แล้วไปสัมผัสมือผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามลำดับ

4.8 ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายเมื่อผูกเงื่อนตามที่กำหนดทั้ง 2 เงื่อนเสร็จสิ้นแล้ว ไม่ต้องไปหยิบสมุดจากโต๊ะตัวที่ 2 แต่ให้ดึงปลายเชือกให้ตึง และร้องไฮโยขึ้น ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน กรรมการบันทึกเวลาที่ปฏิบัติกิจกรรมของแต่ละทีมไว้เพื่อใช้ประกอบการให้คะแนน

4.9 การวัดความยาวของเชือก ให้วัดจากจุดที่ผูกเชือกไปจนถึงสันเท้าของผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายที่ยืนในลักษณะท่าตรง

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3
การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

1. ให้ผู้เข้าแข่งขันไปยืนตั้งแถวในจุดที่กำหนดให้ อ่านใบงาน เมื่อเข้าใจแล้วให้ส่งใบงานคืนกรรมการ กรรมการจะมอบเชือกให้แก่หัวหน้าทีม ทีมละ 6 เส้น
2. ให้ทุกคนในทีมจับฉลากหมายเลขลำดับเพื่อปฏิบัติกิจกรรม
3. เมื่อได้ยืนยันสัญญาณจากกรรมการ ให้ทุกคนเปิดอ่านหมายเลขที่จับฉลากได้แล้วตั้งแถวตอนเรียงตามลำดับหมายเลขที่จับฉลากได้
4. หัวหน้าทีมมอบเชือกให้สมาชิก คนละ 1 เส้น ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจัดการเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสือเสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกงหรือกระเป๋าโปรงแล้วปฏิบัติดังต่อไปนี้

หมายเลข 1 เดินจากจุดรอลหลังเส้นสีแดงไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดปกแข็งบนโต๊ะวางบนศีรษะ เอามือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากเส้นสีเหลืองทวนสมุดปกแข็งบนศีรษะเท้าเหยียบไปตามเส้นที่กำหนดจนถึง เส้นสีเหลืองหยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะตัวที่ 2 หยิบลูกเทนนิสในตะกร้าครั้งละ 1 ลูกยืนหลังเส้นสีแดง โยนลูกเทนนิสลงตะกร้าจนครบ 3 ลูก แล้วหยิบเชือกจากกระเป๋ารอกมาแก้ออก นำปลายเชือกข้างหนึ่งไปผูกกับไม้กั้นด้วยเงื่อนกระหวัดไม้ 2 ชั้น ตรงจุดที่กรรมการกำหนด ดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง ปลอยเชือกทิ้งไว้แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะวางบนศีรษะ มือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากเส้นสีเหลืองกลับไปตามเส้นทางเดิม ถึงเส้นสีเหลืองให้หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะ แล้ววิ่งไปสัมผัสมือกับ ผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เสร็จแล้วให้ออกจากกลุ่มแข่งขัน

หมายเลข 2 ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 1 แต่ให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของ หมายเลข 1 ด้วยเงื่อนพิรอด

หมายเลข 3 ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 2 และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของ หมายเลข 2 ด้วยเงื่อนพิรอด

หมายเลข 4 ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 2 และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของ หมายเลข 3 ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ

หมายเลข 5 ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 2 และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของ หมายเลข 4 ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ

หมายเลข 6 ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 2 และให้นำปลายเชือกด้านหนึ่งไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข 5 ด้วยเงื่อนพิรอด เสร็จแล้วนำปลายเชือกอีกด้านหนึ่งผูกเงื่อนบ่วงสายธนูกับตัวระดับเข็มขัด ดึงปลายเชือกที่คล้องตนเอง ไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง เมื่อเชือกตึงแล้วให้ร้อง “ไชโย” ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน ไม่ต้องไปหยิบสมุดเดินย้อนมาที่จุดเริ่มต้น แต่ให้ยืนนิ่งไว้จนกว่ากรรมการจะตรวจให้คะแนนเสร็จจึงออกจากกลุ่มแข่งขัน

1.2. การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

- 1) คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน เป็นลูกเสือ-เนตรนารียุวกาชาดผู้บำเพ็ญประโยชน์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6
- 2) ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - 2.1 การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารียุวกาชาดหรือผู้บำเพ็ญประโยชน์อยู่ในทีมเดียวกันได้
 - 2.2 ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ 6 คน
 - 2.3 สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ 1 ทีม
- 3) วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน
 - 3.1 ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติตามคำสั่งในใบงานที่กำหนดให้โดยใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและการสะกดรอยประกอบการหาตำแหน่งและเป้าหมาย
 - 3.2 ให้ทีมเข้าร่วมการแข่งขันเดินทางโดยใช้เข็มทิศ และเครื่องหมายสะกดรอย ไปตามจุดที่กำหนดให้ และตอบคำถามในใบงานให้ครบถ้วน
 - 3.3 คณะกรรมการจัดการแข่งขัน เป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ให้ครบถ้วนทุกรายการ
 - 3.4 ทีมเข้าร่วมการแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารียุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ให้ถูกต้องตามกฎกระทรวงว่าด้วยเครื่องแบบ
- 4) เกณฑ์การให้คะแนน (100 คะแนน)
 - 4.1 ความสำเร็จของงาน (54 คะแนน)
 - 1) ค้นพบเป้าหมาย จำนวน 10 จุด 30 คะแนน
 - 2) ตอบคำถามคาดคะเนระยะทาง จำนวน 2 จุด 6 คะแนน
 - 3) ตอบคำถามคาดคะเนความสูง จำนวน 2 จุด 6 คะแนน
 - 4) ตอบคำถามการหามุมแอสิมัท (Azimuth) จำนวน 2 จุด 6 คะแนน
 - 5) ตอบคำถามจากการสะกดรอย จำนวน 2 จุด 6 คะแนน
 - 4.2 การใช้เข็มทิศ 10 คะแนน
 - 4.3 การคำนวณระยะทาง 10 คะแนน
 - 4.4 การคาดคะเน 10 คะแนน
 - 4.5 การแต่งกายและระบบหมู่ (11 คะแนน)
 - 1) บทบาทหัวหน้าทีม 5 คะแนน
 - 2) การแต่งเครื่องแบบถูกต้อง ครบถ้วน ความมีวินัยและเป็นระเบียบเรียบร้อย 6 คะแนน
 - 4.6 เวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม 45 นาที (5 คะแนน)
 - 1) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมเสร็จภายในเวลาที่กำหนด 5 คะแนน
 - 2) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันใช้เวลาเกินจากที่กำหนดตัดคะแนน 1 คะแนน ต่อ 2 นาที

5) เกณฑ์การตัดสิน

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80-100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 72-79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 60-69

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร

เว้นแต่คณะกรรมการจัดการแข่งขัน มีความเห็นเป็นอย่างอื่น

6) คณะกรรมการตัดสิน จำนวนไม่น้อยกว่า 15 คน

6.1 คุณสมบัติกรรมการ

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ในการใช้เข็มทิศ การคาดคะเน การสะกดรอย
- 2) ครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารีที่ได้เครื่องหมายวูดแบดจ์ 2 ท่อนขึ้นไป
- 3) ครูสอนยุวกาชาด โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- 4) ครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- 5) กรรมการอย่างน้อย 1 คน ควรผ่านการอบรมวิชาแผนที่-เข็มทิศ หรือมีประสบการณ์ในการสอนวิชาเข็มทิศ

การคาดคะเน การสะกดรอย

6.2 ข้อควรคำนึง

- 1) กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีที่สถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

คำแนะนำสำหรับกรรมการ

1.การตัดสิน

- 1.1 คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
- 1.2 การให้คะแนนเครื่องแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งเครื่องแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน
- 1.3 ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจจะประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารียุวกาชาดและผู้นำเพ็ญประโยชน์อยู่ในทีม เดียวกันก็ได้
- 1.4 คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการให้ผู้เข้าแข่งขันเก็บอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารของผู้เข้าแข่งขัน เปลี่ยนอาวุธประจำกาย และอุปกรณ์อื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน
- 1.5 คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

2.การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

- 2.1 เช็มทิศแบบซิลวา จำนวน 2 เรือน/ทีม และเป็นเช็มทิศรุ่นเดียวกันทั้งหมดที่ใช้ในการแข่งขัน
- 2.2 ผ้าสีแดง สีเหลือง สีฟ้า สีละ 2 ผืน : ทีม
- 2.3 ไม้พลอง สำหรับสำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ใช้ไม้พลองฝึกกติกา จำนวนไม่น้อยกว่า 30 อัน
- 2.4 นาฬิกาจับเวลา
- 2.5 ไม้และธงสีสำหรับเป็นเครื่องหมายในการคาดคะเนความสูง และความกว้าง
- 2.6 แผ่นรองเขียนกระดาษใบงานและคำตอบ ทีมละ 1 แผ่น

3.การจัดเตรียมสถานที่ใช้ในการแข่งขัน

- 3.1 จัดเตรียมสถานที่การแข่งขันให้เหมาะสมกับกิจกรรม และมีต้นไม้เป็นที่วางจุดอย่างน้อย 5 เส้นทาง
- 3.2 แต่ละเส้นทางให้มีจุดในการเดินเช็มทิศและปฏิบัติกิจกรรม จำนวน 10 จุด ระหว่างจุด ให้มีระยะทางและกิจกรรม ดังนี้

3.2.1 ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ 35 – 45 เมตร จำนวน 3 ระยะทาง ให้มีกิจกรรม

สะกดรอย 2 จุด

3.2.2 ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ 45 – 60 เมตร จำนวน 4 ระยะทาง ให้มีกิจกรรม

คาดคะเนความสูงของวัตถุ 1 จุด และคาดคะเนความกว้าง 1 จุด

3.2.3 ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ 75 – 90 เมตร จำนวน 3 ระยะทาง ให้มีกิจกรรม

คาดคะเนความสูงของวัตถุ 1 จุด และคาดคะเนความกว้าง 1 จุด

3.2.4 จุดที่มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุให้บอกตำแหน่งที่ตั้งของวัตถุนั้น

เป็นค่ามุมแอสิมัท (Azimuth) ด้วย

3.3 การจัดทำสนามแข่งขัน

3.3.1 กำหนดเส้นทางโดยบอกค่ามุมแอสิมัท (Azimuth) และกำหนดระยะทางเป็นเมตร ให้ผู้เข้าแข่งขันเดินไปสู่เป้าหมายเพื่อบันทึกคำตอบ จำนวน 10 จุด หักคำตอบแต่ละจุดควรติดตั้งให้สามารถมองเห็นได้ในระดับสายตา แต่ไม่ควรใช้รหัสคำตอบที่เป็นอักษรหรือตัวเลขเรียงลำดับที่ผู้เข้าแข่งขันคาดเดาได้

3.3.2 เส้นทางที่กำหนดให้มีกิจกรรมสะกดรอย ให้ทำเครื่องหมายสะกดรอย ให้ผู้เข้าแข่งขันหา คำตอบ และปฏิบัติตามคำสั่งในรหัสคำตอบนั้น เพื่อเดินทางต่อไป เครื่องหมายสะกดรอยที่กำหนดนี้ให้เว้นช่วง ไม่ควรวางต่อเนื่องกัน

4. การดำเนินการแข่งขัน

- 4.1 ทีมที่เข้าแข่งขันรายงานตัวลงทะเบียน
- 4.2 กรรมการตรวจเครื่องแบบ
- 4.3 หัวหน้าทีมจับฉลากลำดับที่เข้าแข่งขัน และเส้นทางที่จะเข้าแข่งขัน
- 4.4 กรรมการดำเนินการแข่งขัน โดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้
 - 4.4.1 กรรมการให้สมาชิกในทีมทุกคนจับฉลาก ผู้ทำหน้าที่ประจำทีม
 - ผู้ใช้เข็มทิศ จำนวน 2 คน ให้ผูกผ้าสีแดง
 - ผู้คำนวณระยะทาง จำนวน 2 คน ให้ผูกผ้าสีเหลือง
 - ผู้คาดคะเนและสะกดรอย จำนวน 2 คน ให้ผูกผ้าสีฟ้า
 - 4.4.2 กรรมการมอบใบงาน กระดาษคำตอบ และเข็มทิศ
 - 4.4.3 กรรมการจับเวลา และให้สัญญาณเริ่มต้นการแข่งขัน
- 4.5 กรรมการให้คะแนนความเป็นผู้นำ การใช้เข็มทิศ การคำนวณระยะทาง การคาดคะเน และการสะกดรอย ต้องติดตามและสังเกตการทำงานของทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยให้คะแนนตามเกณฑ์การแข่งขัน
- 4.6 เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ไม่เกิน 45 นาทีการให้คะแนนเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อหมดเวลาแข่งขัน ให้กรรมการเป่านกหวีดให้สัญญาณยุติการปฏิบัติกิจกรรม และเริ่มตัดคะแนนเวลา
- 4.7 ควรจะจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายใน 1 วัน หากไม่สามารถดำเนินการได้ให้กรรมการปรับเปลี่ยนใบงาน เส้นทาง และกิจกรรมการแข่งขัน

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 การใช้เข็มทิศ
การคาดคะเนและสะกดรอย

.....

ทีมของท่านได้รับมอบหมายให้เดินทางสำรวจตามเส้นทางที่กำหนด ภายในเวลา 45 นาที โดยใช้เข็มทิศ และทักษะทางลูกเสือในการคาดคะเน และการสะกดรอย ให้ปฏิบัติตามกิจกรรมตามคำสั่ง และบันทึกคำตอบลงใน กระดาษคำตอบ เมื่อปฏิบัติกิจกรรมเสร็จให้ร้อง “ไชโย” แล้วเดินทางไปพบกรรมการ ที่จุดรับคำสั่ง ส่งกระดาษคำตอบ และเข็มทิศคืนคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

.....

ตัวอย่างคำสั่งและกระดาษคำตอบ

เส้นทางที่

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

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

1.3 การจัดการค่ายพักแรม (Pre - Camping)

- 1) คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน เป็นลูกเสือเนตรนารี ยุวกาชาด หรือผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

2) ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดหรือผู้บำเพ็ญประโยชน์อยู่ในทีมเดียวกันได้

2.2 ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ 8 คน

2.3 สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ 1 ทีม

3) วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ตามรายการต่อไปนี้

1) ผ้าใบหรือผ้าขนาดกว้าง 4-5 เมตร ยาว 6-8 เมตร จำนวน 1 ผืน

2) จาน ชาม ช้อนสำหรับสมาชิกในทีมใช้รับประทานอาหาร

3) ธงชาติ 1 ผืน และเชือกผูกธง ยาว 9 เมตร 1 เส้น

4) ไม้จิ้มฟันประจำตัวผู้เข้าแข่งขัน คนละ 1 อัน

5) ไม้ไผ่สี่เหลี่ยมผืนผ้าที่ไม่มีกิ่งก้าน ไม่แตกแต่ง ไม่ลิดข้อ หรือทำเครื่องหมายใด ๆ ขนาด เส้นผ่าศูนย์กลาง

2 - 4 นิ้ว ยาว 2 เมตร จำนวน 28 อัน

6) เชียงและมิดทำครัว 2 เล่ม

7) เครื่องมือที่จำเป็นเหมาะสมกับการทำกิจกรรมตามใบงาน จำนวนรวมไม่เกิน 20 ชิ้น (ห้ามใช้เครื่องมือที่ใช้ไฟฟ้าหรือแบตเตอรี่)

8) เชือกมะนิลาหรือเชือกไยยักซ์ (ผลิตจากเส้นใยสังเคราะห์โพลีโพรพิลีน) ขนาด เส้นผ่าศูนย์กลาง 4 – 8 มิลลิเมตร ยาว 3 เมตร จำนวน 80 เส้น

9) ไข่ไก่หรือไข่เป็ด จำนวน 8 ฟอง

10) ไก่สดทั้งตัวที่ควักเอาเครื่องในออกแล้วแต่ยังไม่ได้ชำแหละ จำนวน 1 ตัว และ เครื่องปรุง

11) ข้าวสารใช้หุงข้าวสำหรับสมาชิก 8 คน

12) ไฟแช็คหรือไม้ขีดไฟ และซีโต้ 1 ก้อน/แท่ง

13) ไม้พินผ้าและผูกเป็นมัด หนักไม่เกิน 6 กิโลกรัม

14) ใบตองหรือใบไม้ 1 พับ หนักไม่เกินครึ่งกิโลกรัม

15) น้ำขวด ขนาด 6 ลิตร จำนวน 5 ขวด

16) กะละมังพลาสติกปากกว้างไม่เกิน 40 เซนติเมตร ใช้ล้างอุปกรณ์การครัว 1 ใบ

17) ถุงมือ/ถุงแขนกันแดด

18) กาวลาเท็กซ์ขนาดไม่เกิน 8 ออนซ์หรือกาวร้อน ขนาดไม่เกิน 100 ซีซี. จำนวน 2 หลอด/ขวด

3.2 กรรมการเป็นผู้กำหนดพื้นที่ไม่น้อยกว่า 80 ตารางเมตรให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีม

3.3 ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไปวางไว้ในพื้นที่แข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขัน ให้กรรมการตรวจอุปกรณ์และเครื่องแบบพร้อมกัน อุปกรณ์ใดที่ไม่ได้ระบุในข้อ 3.1 ให้นำออกจากพื้นที่แข่งขัน

3.4 กรรมการมอบใบงานให้ผู้เข้าแข่งขัน เสร็จแล้วให้เป่านกหวีดเริ่มจับเวลาการแข่งขัน

3.5 ให้ทีมผู้เข้าแข่งขันร่วมกันนำอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไปดำเนินการจัดกิจกรรมตามใบงาน

ให้เสร็จสิ้นภายในเวลา 3 ชั่วโมงโดยให้มีองค์ประกอบตามใบงาน

3.6 ผู้แข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด หรือผู้บำเพ็ญประโยชน์

4) เกณฑ์การให้คะแนน

4.1 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

1) ความถูกต้องและประสิทธิภาพใช้งาน 75 คะแนน

- 1.1 เสาธงลอย ขนาด รูปแบบ การผูกเงื่อนและประสิทธิภาพใช้งาน 10 คะแนน
- 1.2 เครื่องมือ ที่เก็บเครื่องมือ การใช้ความปลอดภัย การบำรุงรักษา 10 คะแนน
- 1.3 การหุงข้าวและประกอบอาหารชั่วคราวโดยใช้ไม้ไผ่เป็นภาชนะหุงต้ม 10 คะแนน
- 1.4 เตาประกอบอาหาร รูปแบบและประโยชน์ใช้งาน 10 คะแนน
- 1.5 ประตูกายและรั้ว รูปแบบ สัดส่วน ประโยชน์ใช้งาน 10 คะแนน
- 1.6 เฟิงปัก รูปแบบและประโยชน์ใช้งาน 10 คะแนน
- 1.7 โต๊ะสนามและม้านั่งสำหรับรับประทานอาหาร 15 คะแนน

2) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความสะอาด 10 คะแนน

- 2.1 ความเป็นระเบียบเรียบร้อยและความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการค่ายพักแรม 5 คะแนน
- 2.2 ความสะอาด การจัดการขยะมูลฝอย 5 คะแนน

3) ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม เครื่องแบบ 10 คะแนน

- 3.1 บทบาทของหัวหน้าทีม การวางแผน การสั่งงาน ความร่วมมือของสมาชิก ตั้งแต่เริ่มวางแผนจนถึงสิ้นสุด 5 คะแนน
- 3.2 การแต่งเครื่องแบบ ความมีวินัยและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของเครื่องแบบ ในขณะปฏิบัติกิจกรรม 5 คะแนน

4) เวลาที่ใช้ 3 ชั่วโมง 5 คะแนน

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

4.2 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

5) เกณฑ์การตัดสิน คะแนนร้อยละ 80 – 100

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง คะแนนร้อยละ 72 – 79

ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน คะแนนร้อยละ 60 – 69

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

6) คณะกรรมการตัดสิน จำนวนอย่างน้อย 15 คน

คุณสมบัติของกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมลูกเสือ
- ครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวูดแบดจ์ 2 ท่อนขึ้นไป
- ครูผู้สอนยุวกาชาดโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- ครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- กรรมการอย่างน้อย 1 คนควรผ่านการอบรมวิชาการบุกเบิกหรือมีประสบการณ์ในการสร้างงานบุกเบิก
- และการจัดค่ายพักแรม

ข้อควรคำนึง กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน

คำแนะนำสำหรับกรรมการ

1. การตัดสิน

1.1 คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

1.2 การให้คะแนนเครื่องแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งเครื่องแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขันรวมถึงความเรียบร้อยของเครื่องแบบขณะปฏิบัติกิจกรรม

1.3 ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจจะถูกประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารียุวกาชาดและผู้นำเพื่อประโยชน์อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้

1.4 คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการห้ามผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์ที่ไม่กำหนดในเกณฑ์เช่น เชือก ประจำตัว เครื่องมือสื่อสาร และอุปกรณ์อื่นใด ที่ 'จะก่'อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน 1.5 คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

2. การจัดเตรียมสถานที่ใช้ในการแข่งขัน

2.1 จัดเตรียมสถานที่สนามแข่งขันให้ทุกทีมสามารถแข่งขันได้ในบริเวณเดียวกัน

2.2 ขนาดของพื้นที่แข่งขัน ทีมละไม่น้อยกว่า 80 ตารางเมตร

3. การดำเนินการแข่งขัน

3.1 ทีมที่เข้าแข่งขันรายงานตัวลงทะเบียน จับฉลากพื้น นำอุปกรณ์เข้าไปวางในพื้นที่แข่งขัน

3.2 กรรมการตรวจเครื่องแบบพร้อมกับการตรวจอุปกรณ์

3.3 กรรมการดำเนินการแข่งขัน โดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

3.4 กรรมการมอบใบงานให้แก่หัวหน้าทีม

3.5 กรรมการให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน

3.6 กรรมการเดินตรวจ สังเกต ติดตามการปฏิบัติงานของทีมโดยใกล้ชิดเพื่อประกอบการให้คะแนนตามเกณฑ์การตัดสิน

3.7 กรรมการให้สัญญาณหมดเวลา

3.8 กรรมการตรวจ ให้คะแนน รวมคะแนนและรายงานผล

3.9 ควรจะจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายใน 1 วัน

4. คำแนะนำทั่วไป

4.1 กรรมการตรวจนับอุปกรณ์ของผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

ห้ามผู้เข้าแข่งขันนำวัสดุอุปกรณ์อื่นใดนอกจากที่กำหนดให้เข้าไปในพื้นที่แข่งขัน

4.2 กรรมการให้ผู้เข้าแข่งขันขนย้ายอุปกรณ์ที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ออกจากพื้นที่แข่งขัน

4.3 กรรมการไม่ควรอนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้าไปในพื้นที่แข่งขัน

4.4 กรรมการติดตามสังเกตการปฏิบัติงาน การสั่งงาน การวางแผน ความเป็นผู้นำผู้ตามตลอดเวลา

4.5 การให้คะแนนความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความสะอาด ให้พิจารณาจากการนำเศษวัสดุที่เกิดการ

ทำงานมาออกแบบ จัดเก็บหรือนำกลับมาใช้ประโยชน์ในการจัดกิจกรรม รวมถึงความสะอาดและความเรียบร้อยในการจัดวางตำแหน่ง และองค์ประกอบของค่าย การตกแต่งประตูรั้ว เตา การประกอบอาหาร ที่วางเครื่องมือ การจัดทำเพิงพักและที่รับประทานอาหาร เสาธงลอย การจัดสุขาภิบาลและอื่น ๆ โดยใช้ของที่จัดเตรียมมาตามกติกาเท่านั้น

- 4.6 เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน 3 ชั่วโมง นับจากเริ่มต้นการแข่งขันจนสร้างงานตั้งค่ายพักแรมและประกอบอาหารเสร็จสิ้น หลังจากผู้เข้าแข่งขันร้อง “ไชโย” ให้กรรมการไปตรวจให้คะแนน เสร็จแล้วจึงให้ผู้เข้าแข่งขันรับประทานอาหารและรื้อเก็บ
- 4.7 กรรมการควรให้คำแนะนำเพิ่มเติมแก่ผู้เข้าแข่งขันเพื่อการพัฒนาภายหลังการตัดสินใจ
- 4.8 กรณีมีทีมเข้าแข่งขันหลายทีม ต้องจัดการแข่งขันหลายรอบ กรรมการให้คะแนนทุกรอบควรเป็นกรรมการชุดเดียวกัน

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3
การจัดค่ายพักแรม

.....

ในวันสุดสัปดาห์ท่านและสมาชิกในทีมร่วมกันฝึกทบทวนทักษะทางลูกเสือเพื่อสร้างอุปกรณ์ ในการอยู่ค่าย พักแรม ให้ทีมของท่านใช้วัสดุอุปกรณ์ตามที่กำหนดดำเนินการจัดสร้างค่ายพักแรมจำลอง 1 ค่าย และประกอบอาหารตาม รายการที่กำหนด ให้เสร็จสิ้นในเวลา 3 ชั่วโมง เมื่อจัดตั้งค่ายพักแรมเสร็จแล้ว ให้ส่งเสียง “ไชโย” พร้อมกัน แจกให้กรรมการทราบ เพื่อตรวจ ให้คะแนน แล้วรับประทานอาหารที่จัดเตรียมตามข้อ 4. เสร็จแล้วให้รื้อถอนและจัดเก็บทุกอย่างให้เรียบร้อย ระหว่างปฏิบัติ กิจกรรม ห้ามออกไปจัดหาอุปกรณ์เพิ่มเติม องค์ประกอบของชิ้นงานในการสร้างค่ายพักแรม มี 7 รายการ ดังนี้

1. เสาธงลอยสำหรับกิจกรรมเคารพธงชาติ 1 ต้น สร้างด้วยไม้งาม 8 อัน สูงไม่น้อยกว่า 3.50 เมตร
2. ประตูทางเข้าค่าย รั้วด้านหน้าค่าย มีป้ายชื่อหมู่ลูกเสือหรือเนตรนารีทำด้วยไม้ไผ่ เชือกและกาบ
3. เตาประกอบอาหารชนิดตั้งสูงจากพื้นไม่น้อยกว่า 60 เซนติเมตร และมีที่เก็บฟืนใต้เตา
4. หุงข้าวและประกอบอาหารชาวค่ายไม่น้อยกว่า 3 อย่าง โดยใช้ไม้ไผ่เป็นภาชนะหุงต้ม เมื่อเสร็จแล้วให้นำไปวางบนโต๊ะอาหารโดยไม่ต้องถ่ายข้าวและอาหารออกจากอุปกรณ์หุงต้ม
5. ที่จัดเก็บเครื่องมือ
6. เฝิงพักกันแดดฝน
7. โต๊ะสนาม ม้านั่งสำหรับรับประทานอาหาร

1.4 กิจกรรมการเต้นประกอบเพลง Cover Dance Contest (ลูกเสือต้านภัยยาเสพติด)

1) เกณฑ์การเต้นประกอบเพลง Cover Dance Contest (ลูกเสือต้านภัยยาเสพติด)

2) ผู้ส่งผลงาน นักเรียนทุกสังกัด

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

3) ประเภทการประกวด ประเภททีม

ทีมนักเรียนในสถานศึกษาเดียวกัน (สมาชิกแต่ละทีมจำนวน 10 คน)

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

4) กติกาการส่งผลงานเข้าประกวด

- 1) ระดับกลุ่มโรงเรียนสถานศึกษาทุกสังกัด สามารถส่งผลงานประเภททีมเข้าประกวดได้
- 2) ระดับเขต ส่งตัวแทนชนะเลิศระดับกลุ่มโรงเรียนสมัคร ให้สมัครผ่านช่องทางโปรแกรมงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ตามกำหนดระยะเวลาเท่านั้น หากเกินกำหนดเวลาไม่รับผลงาน ไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น
- 3) กรณีนักเรียน ให้มีหนังสือรับรองจากสถานศึกษา (ลงนามรับรองโดยผู้อำนวยการสถานศึกษา หรือ วิชาการในตำแหน่ง)

5) หลักเกณฑ์และเงื่อนไขการประกวด

- 1) ใช้เพลง **Scout Anti Drug** ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยในวันแข่งขัน คณะกรรมการจัดการประกวด จะเป็นผู้จัดเตรียมเพลง **Scout Anti Drugs** สำหรับผู้เข้าประกวดทุกทีม
- 2) การใช้ท่าเต้นที่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อสุขภาพและสอดคล้องกับจังหวะดนตรี ทั้งนี้ บังคับเฉพาะทำจบเพลง

ให้เป็นไปตามต้นฉบับ ของคลิปเพลง Scout Anti Drug สพฐ.

- 3) การเต้น มีอารมณ์สนุกสนาน และทำให้ผู้ชมมีอารมณ์คล้อยตามเพลิดเพลินไปกับการเต้น
- 4) การจัดลำดับการแข่งขัน ใช้จับฉลากเพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน 30 นาที
- 5) การแต่งกายถูกต้องตามระเบียบรูปแบบลูกเสือ เหมาะสมกับการเต้น และเกิดความสวยงามสมวัย
- 6) ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

6) เกณฑ์การพิจารณาและตัดสินผลการประกวด เกณฑ์การพิจารณา

6.1 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- 6.1.1 ท่าเต้นมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 30 คะแนน
- 6.1.2 จังหวะและการเชื่อมท่า 20 คะแนน
- 6.1.3 ความพร้อมเพรียง เป็นระเบียบ 20 คะแนน
- 6.1.4 ภาพรวมการแสดง การสื่ออารมณ์และบุคลิกภาพ 20 คะแนน
- 6.1.5 การแต่งกายถูกต้องตามระเบียบเครื่องแบบลูกเสือ 10 คะแนน

6.2 เกณฑ์การตัดสิน

การตัดสินการแข่งขันทั้งในรอบคัดเลือกและรอบตัดสินโดยคณะกรรมการตัดสินผู้ทรงคุณวุฒิ

จัดอันดับผลการแข่งขันตามคะแนน โดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้

ร้อยละ 80 - 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 72 - 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 - 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ทั้งนี้ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

2. กิจกรรมยุวกาชาด

2.1 กิจกรรมยุวกาชาด คหกรรม

1) คุณสมบัติผู้เข้าร่วมประกวด

- 1.1 ผู้เข้าร่วมประกวดต้องเป็นสมาชิกยุวกาชาดระดับ 2
- 1.2 เป็นสมาชิกยุวกาชาดหญิงหรือชายก็ได้จำนวน 3 คน

2) วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การประกวด

- 1 ลักษณะของกิจกรรมการประกวด ผู้เข้าร่วมการประกวดจะปฏิบัติในกิจกรรมงานประดิษฐ์ (งานประดิษฐ์ คิดอย่างสร้างสรรค์) ระยะเวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง
2. ผู้เข้าร่วมประกวดต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาเอง
3. ไม่อนุญาตให้นำเครื่องมือสื่อสารทุกชนิดเข้าบริเวณสถานที่จัดการประกวด
4. ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าร่วมประกวดออกนอกบริเวณการแข่งขันก่อนส่งผลงาน

หมายเหตุ กิจกรรมที่ ผู้เข้าร่วมประกวดต้องเตรียมวัสดุมาเอง

3) วัสดุอุปกรณ์

1. กระดาษสี
2. กระดาษย่น
3. ทางมะพร้าว
4. ฟอราเทป
5. กล่องกระดาษ
6. กล่องนม
7. ลูกปัด
8. ขวดแก้ว
9. วัสดุท้องถิ่น (ธรรมชาติ)

4) เกณฑ์การให้คะแนน

กิจกรรมงานประดิษฐ์ (งานประดิษฐ์ คิดอย่างสร้างสรรค์)

- | | |
|---------------------------------|----------|
| 1. ผลงานประณีต เรียบร้อย สวยงาม | 30 คะแนน |
| 2. ความคิด ริเริ่ม สร้างสรรค์ | 30 คะแนน |
| 3. กระบวนการทำงาน | 20 คะแนน |
| 4. การสื่อความหมายของผลงาน | 20 คะแนน |

รวม 100 คะแนน

5) การแต่งกาย สมาชิกยุวกาชาดที่เข้าร่วมการประกวด

จะต้องสวมเครื่องแบบยุวกาชาดเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขัน สวมเครื่องแบบอื่นนอกเหนือจากที่กำหนด

หมายเหตุ

1. ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าร่วมประกวดออกนอกบริเวณการแข่งขันก่อนส่งผลงาน
2. ไม่อนุญาตให้นำเครื่องมือสื่อสารทุกชนิดเข้าบริเวณสถานที่จัดการประกวด
3. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

3. กิจกรรมสถานักเรียน

1. คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

- 1.1 โรงเรียนมีสถานักเรียนเพียงสภาเดียว เท่านั้น
- 1.2 เป็นคณะกรรมการสถานักเรียนของโรงเรียนตามระดับที่โรงเรียนสมัครเข้าประกวด ระดับละ 7 – 10 คน
- 1.3 ผู้เข้าประกวดต้องเป็นตัวแทนสถานักเรียนที่ปรากฏอยู่ในใบสมัครและผังรูปถ่าย (ที่แนบท้าย)

2. ระดับการประกวด แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

- 2.1 ระดับประถมศึกษา (เปิดสอนตั้งแต่อนุบาล – ป.6 หรือ ป.1 - ป.6 สพป.บึงกาฬ)
- 2.2 ระดับขยายโอกาสทางการศึกษา (เปิดสอนตั้งแต่อนุบาล – ม.3 สังกัดสพป.บึงกาฬเท่านั้น)

3. ขั้นตอนการประกวด

- 3.1 จัดทำเอกสารรายงานผลการดำเนินงานโดยใช้ข้อมูลย้อนหลังไม่เกิน 3 ปี (นับถึงวันสุดท้ายของการ รับสมัคร) จำนวนไม่เกิน 120 หน้า นับตั้งแต่ปกหน้าถึงปกหลัง (หากเกินจะไม่รับพิจารณา) โดยจัดรูปเล่มเอกสาร ตามหัวข้อที่กำหนดให้จัดทำเป็นรูปเล่มจำนวน 1 เล่ม พร้อมสำเนา จำนวน 4 เล่ม (รวมทั้งหมด 5 เล่ม)
- 3.2 จัดส่งเอกสาร ตามข้อ 3.1 ดังนี้
 - 3.2.1 **ระดับเขตพื้นที่การศึกษา** ให้คัดเลือกจากกลุ่มโรงเรียน และเป็นตัวแทนเข้าประกวด โดยตัวแทน จัดส่งเอกสารให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ตามวัน เวลา ที่กำหนด

4. เกณฑ์การประกวด

ตอนที่ 1 พิจารณาเอกสารรายงานผลการดำเนินงานของสถานักเรียน 60 คะแนน

(ให้ คณะกรรมการการประเมินปฏิบัติตามข้อ 7.2 อย่างเคร่งครัด)

1. ที่มาของสถานักเรียน และบทบาทหน้าที่ตามโครงสร้างของสถานักเรียน 5 คะแนน
2. โครงการ/งาน/กิจกรรมที่ส่งเสริมการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข โดยการมีส่วนร่วมของสถานักเรียน 10 คะแนน
3. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมวิถีประชาธิปไตยโดยการมีส่วนร่วมของสถานักเรียน 10 คะแนน
ประกอบด้วย
 - คารวธรรม
 - สามัคคีธรรม
 - ปัญญาธรรม
4. มีจิตอาสาและการมีส่วนร่วมของสถานักเรียนในโรงเรียน 10 คะแนน
5. มีการประสานงานกับองค์กรและการสร้างเครือข่ายของสถานักเรียนกับชุมชนและองค์กรต่างๆ รวมทั้งประโยชน์ที่ได้รับ 10 คะแนน
6. มีผลการปฏิบัติงานของสถานักเรียนที่เป็นเลิศ (Best Practice) 10 คะแนน
7. มีการประเมินผลและรายงานผลการดำเนินงาน 5 คะแนน

ตอนที่ 2 พิจารณาจากการนำเสนอผลงานและการตอบคำถาม 40 คะแนน

1. ที่มาของสถานักเรียน และบทบาทหน้าที่ตามโครงสร้างของสถานักเรียน 3 คะแนน
 2. โครงการ/งาน/กิจกรรมที่ส่งเสริมการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข โดยมีส่วนร่วมของสถานักเรียน 3 คะแนน
 3. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมวิถีประชาธิปไตยโดยมีส่วนร่วมของสถานักเรียน 3 คะแนน
ประกอบด้วย
 - การวธธรรม
 - สามัคคีธรรม
 - ปัญญาธรรม
 4. มีจิตอาสาและการมีส่วนร่วมของสถานักเรียนในโรงเรียน 3 คะแนน
 5. มีการประสานงานกับองค์กรและการสร้างเครือข่ายของสถานักเรียนกับชุมชน และองค์กรต่างๆ
- รวมทั้งประโยชน์ที่ได้รับ 3 คะแนน
6. มีการประเมินผลและรายงานผลการดำเนินงาน 4 คะแนน
 7. มีผลการปฏิบัติงานของสถานักเรียนที่เป็นเลิศ (Best Practice) 6 คะแนน
 8. วิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ 5 คะแนน
 9. การตอบคำถาม 10 คะแนน

หมายเหตุ

1. การนำเสนอผลงานห้ามใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ทุกประเภท และไม่ต้องจัดนิทรรศการ หลังจาก จบการนำเสนอ คณะกรรมการจะซักถาม
2. การนำเสนอผลงานไม่เกิน 10 นาทีหากนำเสนอเกินเวลาที่กำหนดจะถูกตัดนาทีละ 1 คะแนน (เศษของนาทีให้คิดเป็น 1 นาที)
3. การตอบคำถาม ไม่นับรวมในเวลาที่นำเสนอผลงาน

5. เกณฑ์การตัดสินการประกวด

- ร้อยละ 80 - 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 72 - 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60- 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

6. คณะกรรมการตัดสิน

- 6.1 คณะกรรมการแบ่งเป็น 3 ระดับ ระดับละ 5 คน
ต้องมีคุณสมบัติเป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับกิจกรรมสถานักเรียน
- 6.2 ข้อปฏิบัติของคณะกรรมการ
 - ต้องไม่เป็นผู้มีส่วนได้เสียกับโรงเรียนที่เข้าประกวด
 - *- ต้องประเมินด้านเอกสารให้แล้วเสร็จก่อนวันประกวด
- 6.3 สถานที่ประกวด เป็นห้องประชุมหรือสถานที่ขนาดกว้างเพียงพอที่จะนำเสนอและให้ผู้สนใจ กิจกรรมเข้ารับฟังและรับชมได้

6.4 ในกรณีที่มิมีทักษะระดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า 1 ทีม ให้พิจารณาคะแนนรวมใน ตอนที่ 2 การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม

6.5 ผลการตัดสินของคณะกรรมการทุกระดับถือเป็นที่สุด

7. การเตรียมการจัดการประกวดกิจกรรมสถานักเรียนในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

1) สถานที่จัดการประกวด

- 1.1. เป็นห้องโถงพร้อมเวทีที่สามารถให้นักเรียน 7-10 คน นำเสนอผลงานได้
- 1.2. จัดหาเก้าอี้สำหรับนักเรียนครูและผู้สนใจเข้าร่วมฟังและชมการนำเสนอได้

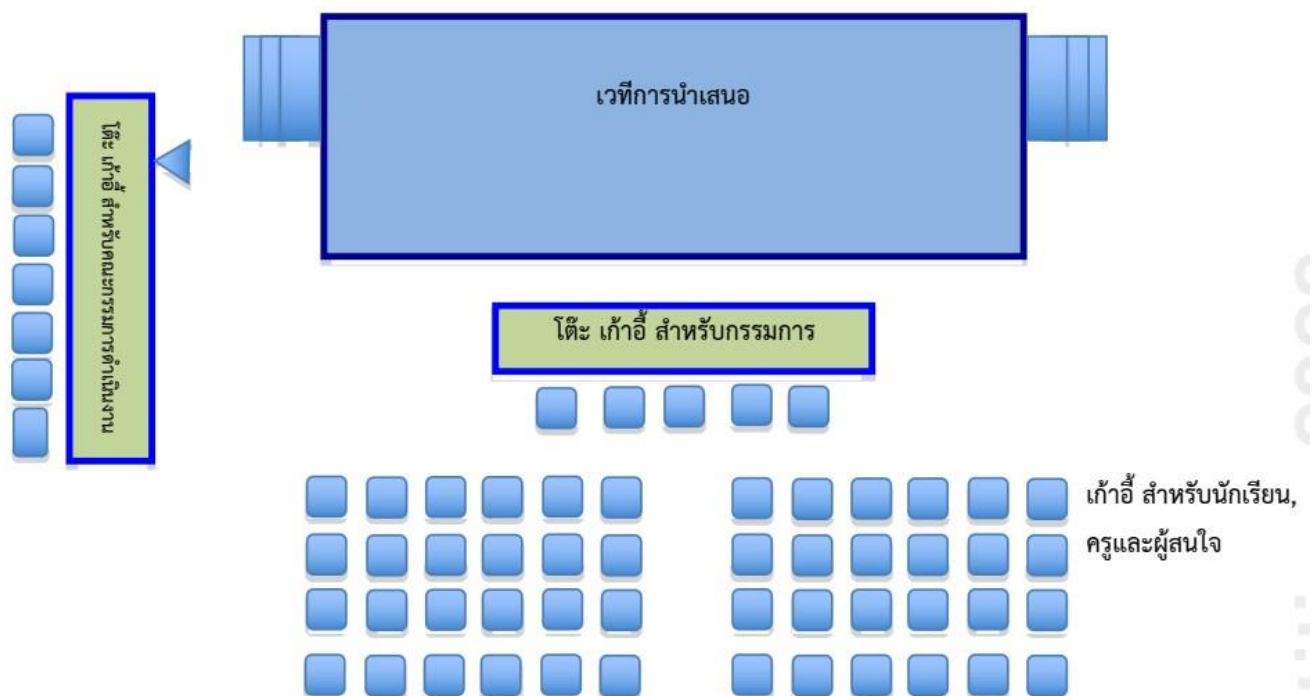
2) วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้

- 2.1. โต๊ะเก้าอี้สำหรับคณะกรรมการตัดสิน
- 2.2. เครื่องเสียง 1 ชุด พร้อมไมโครโฟนอย่างน้อย 5 ตัว
- 2.3. โต๊ะเก้าอี้สำหรับคณะกรรมการดำเนินการและรับรายงานตัวตามความเหมาะสม
- 2.4. นาฬิกาจับเวลา
- 2.5. เอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้อง

3) การบริหารจัดการประกวดที่ประสบผลสำเร็จ

- 3.1. หน่วยงานที่จัดการประกวดควรจัดการประกวดให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนด
- 3.2. คณะกรรมการควรศึกษาเอกสารหลักเกณฑ์การประกวดให้ชัดเจน
- 3.3. การจัดทำข้อคำถามของคณะกรรมการถือเป็นความลับ และคำถามต้องไม่ซ้ำกัน มีการจับสลากตอบคำถามตามลำดับ

รูปแบบการจัดสถานที่ประกวด



ผังรูปถ่ายคณะกรรมการสภานักเรียน
โรงเรียน.....

อำเภอ.....จังหวัด.....

สพป..... สพม. เขต.....(จังหวัด.....)



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

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



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

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



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

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



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

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



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

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

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(.....)
ผู้อำนวยการโรงเรียน.....

4. กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)

• หลักเกณฑ์การแข่งขัน

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- เป็นนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) ของโรงเรียน

2. โรงเรียนที่เข้าแข่งขัน แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

- 2.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา)

3. ประเภทและจำนวนของการแข่งขัน

- 3.1 แข่งขันเป็นทีม จำนวนทีมละ 5 คน

- 3.2 โรงเรียนสามารถส่งเข้าแข่งขัน ได้ระดับละ 1 ทีม เท่านั้น

4. วิธีดำเนินการและรายละเอียดการแข่งขัน

1. การจัดเตรียมเอกสาร

- 1.1 โรงเรียนที่เข้าแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) ต้องจัดเตรียม เอกสาร

“รายงานผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องของกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)” ซึ่ง ประกอบด้วย

- 1.1.1 บันทึกข้อมูลการดำเนินงานและการให้คำปรึกษาของนักเรียน YC

- 1.1.2 การประสานงานเครือข่าย / ความร่วมมือในการดำเนินงาน

- 1.1.3 การเชื่อมโยงโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) กับระบบการ ดูแล

ช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียน ทั้งนี้จะต้องแสดงข้อมูลการดำเนินงานของนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา เกี่ยวกับแบบ

รายงานผลการปฏิบัติงาน คำสั่ง บันทึกการปฏิบัติงาน รายงานการประชุม หนังสือแจ้ง-เวียน แผ่นพับ โปสเตอร์ ภาพถ่าย CD

DVD และสื่ออื่น ๆ ที่ช่วยให้คณะกรรมการ ฯ ประเมินผลการดำเนินงาน เห็นถึงความพยายามและ คุณภาพของการ

ปฏิบัติงานได้อย่างชัดเจน ในกรณีที่โรงเรียนเดียวกันส่งแข่งขัน 2 ระดับ เอกสารที่ส่งมาเพื่อพิจารณา

จะต้องมีเนื้อหาหรือผลการดำเนินงานของนักเรียน YC ที่ไม่ซ้ำซ้อนกัน

- 1.2 เอกสารหลักฐาน ตามข้อ 1 มีจำนวนหน้า ไม่เกิน 80 หน้า นับจากสารบัญจนถึงหน้า สุดท้ายของภาคผนวก

หากเกินจากที่กำหนดจะมีผลต่อการพิจารณาของคณะกรรมการ ฯ และ เอกสารหลักฐานที่นำเสนอต้อง เป็นข้อมูลย้อนหลัง

ไม่เกิน 3 ปีการศึกษา (ปีการศึกษา 2566 - 2568)

โดยมีผู้บริหารโรงเรียนลงนามรับรองความถูกต้องเอกสารหลักฐานที่นำเสนอ

- 2. การจัดส่งเอกสาร โรงเรียนที่เข้าแข่งขัน ต้องจัดส่งเอกสาร จำนวน 5 เล่ม ให้สำนักงานเขต พื้นที่การศึกษา

ตามวัน เวลา ที่กำหนด

• เกณฑ์การแข่งขัน เกณฑ์การพิจารณา พิจารณา 3 ด้าน คือ

ด้านที่ 1. เอกสาร “รายงานผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องของกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)” ด้านที่ 2.

การนำเสนอผลงานและการตอบคำถาม

ด้านที่ 3. ความสามารถในการให้คำปรึกษา

5. เกณฑ์การให้คะแนน

คะแนนเต็ม 100 คะแนน โดยมีสัดส่วนของ คะแนน ในแต่ละด้านคือ 30 : 30 : 40 รายละเอียดดังนี้

1. พิจารณาจากเอกสาร “รายงานผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องของกิจกรรม นักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)” (30 คะแนน) ประกอบด้วย
 - การจัดทำบันทึกข้อมูลการทำงานและการให้คำปรึกษา 10 คะแนน
 - การประสานงานเครือข่าย / ความร่วมมือในการดำเนินงานพร้อมเอกสารหลักฐานข้อมูลการดำเนินงานที่เหมาะสม ชัดเจน ตามสภาพจริง 10 คะแนน
 - เอกสารหลักฐานแสดงข้อมูลการดำเนินงานการเชื่อมโยงโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษากับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียน อย่างชัดเจน 10 คะแนน
2. การนำเสนอผลงานและตอบคำถาม (30 คะแนน)
 - ผลการดำเนินงานของโครงการนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาในโรงเรียน 5 คะแนน
 - ผลงานที่ทีมงานนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษามีความประทับใจ/ประสบความสำเร็จ 10 คะแนน
 - แนวทางการดำเนินงานกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาที่จะทำต่อไป 10 คะแนน
 - การตอบคำถามของคณะกรรมการได้อย่างชัดเจน สอดคล้อง ถูกต้อง ครบถ้วน 5 คะแนน
3. พิจารณาความสามารถในการให้คำปรึกษาเพื่อน (40 คะแนน)

กระบวนการให้การปรึกษาโดยพิจารณาจากขั้นตอนการให้คำปรึกษาทั้ง 5 ขั้นตอนคือ 10 คะแนน

 - การสร้างสัมพันธภาพ
 - การสำรวจและทำความเข้าใจปัญหา
 - การหาแนวทางแก้ไขปัญหา
 - การวางแผนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ
 - การยุติการให้การปรึกษาเพื่อน
4. ทักษะการให้การปรึกษาพิจารณาจากการเลือกใช้ทักษะการใส่ใจ การฟัง การถาม การเงี่ยบ การทวนซ้ำ การให้กำลังใจ การสรุปความ การให้ข้อมูลและคำแนะนำ รวมทั้งทักษะการชี้ผลที่ตามมาได้อย่างหลากหลายและเหมาะสมกับปัญหาและสถานการณ์ 10 คะแนน
5. แนวทางการช่วยเหลือเพื่อน พิจารณาจากความเหมาะสมกับปัญหา และการนำไปใช้ได้จริง รวมทั้งเป็นแนวทางที่เพื่อนมีส่วนร่วมในการกำหนด/แสดงความคิดเห็น 10 คะแนน
6. บุคลิกภาพของผู้ให้การปรึกษาจะพิจารณาจากสีหน้า ท่าทาง การพูดจา น้ำเสียง ความรู้สึกที่แสดงออกมา และการแต่งกาย

6. เกณฑ์ตัดสินการแข่งขัน

- ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
 - ร้อยละ 72 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
 - ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
 - ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรชมเชย
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

7. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : YouthCounselor)

1. คุณสมบัติคณะกรรมการตัดสินผลการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)

1.1 คณะกรรมการฯ ควรเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจ ในงานแนะแนวและมีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องกิจกรรม นักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor) และกระบวนการให้การปรึกษา

1.2 กรรมการฯ ควรมาจากสถานศึกษา หรือสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่หลากหลาย อาจจะเป็นบุคคลภายนอก เช่น บุคลากรจากมหาวิทยาลัย นักจิตวิทยาจากโรงพยาบาล หรือ นักแนะแนว เป็นต้น

2. คณะกรรมการตัดสินผลการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา (YC : Youth Counselor)

2.1 คณะกรรมการ ฯ แบ่งเป็น 3 ระดับ ระดับละ 5 คน

2.2 คณะกรรมการ ฯ ควรประเมินด้านเอกสารของโรงเรียนที่เข้าแข่งขันในแต่ละระดับให้แล้วเสร็จก่อนวันแข่งขัน

2.3 คณะกรรมการ ฯ ต้องเตรียมข้อคำถาม สำหรับให้ผู้เข้าแข่งขันได้ร่วมกันตอบต่อหน้า คณะกรรมการ ฯ

2.4 คณะกรรมการ ฯ ต้องไม่ตัดสินในกรณีเขตการศึกษา / สถานศึกษาของตนเข้าร่วมการแข่งขัน

2.5 คณะกรรมการฯ ควรให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่องกับนักเรียนที่ชนะการแข่งขัน

8. รายละเอียดกิจกรรมในการจัดเตรียมการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา(YC : Youth Counselor)

หน่วยงานที่จัดการแข่งขันต้องดำเนินการเพิ่มเติม ดังนี้

8.1 ประชุมชี้แจงคณะกรรมการตัดสินผลการแข่งขันทุกระดับ

8.2 จัดให้มีการตรวจสอบและประเมินด้านเอกสารของโรงเรียนที่เข้าแข่งขันให้แล้วเสร็จก่อนวันแข่งขัน

8.3 จัดเพิ่มแบบฟอร์มการให้คะแนนของกรรมการฯ ทุกคน (ซึ่งคณะผู้จัดการแข่งขันต้องเตรียมไว้ล่วงหน้าก่อนการแข่งขัน)

8.4 จัดเตรียมห้องสำหรับการแข่งขันกิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษาที่เหมาะสม ควรเป็นสถานที่เงียบ ไม่มีคนเดินพลุกพล่าน มีความเป็นส่วนตัว ปลอดภัยจากเสียงหรือผู้คน เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันมีสมาธิในการให้การปรึกษา

8.5 จัดเตรียมห้องเก็บตัวของผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งเป็นผู้ให้คำปรึกษา (Counselor) และห้องฝึกซ้อมนักเรียนที่ แสดงบทบาทสมมติเป็นผู้ขอรับคำปรึกษา (Counselee)

8.6 จัดเตรียมนักเรียนแสดงบทบาทสมมติโดย

1) ผู้จัดการแข่งขัน ต้องเตรียมกรณีศึกษาที่เน้นให้ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ความสามารถในการ

คิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหา ไม่น้อยกว่า 5 เรื่อง ของแต่ละระดับการแข่งขัน และ จัดเตรียมนักเรียนแสดง

บทบาทสมมติเป็นผู้ขอรับคำปรึกษา (Counselee) กรณีศึกษาละ 1 คน โดยให้เหมาะสมกับระดับชั้น (รวม 5 คน)

เพื่อขอรับคำปรึกษาจากผู้ให้คำปรึกษา (Counselor) ใน เวทีการแข่งขัน ทั้งระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภาค และระดับชาติ

2) ทีมที่เข้าแข่งขัน คัดเลือกสมาชิกมา 1 คน ทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษา (Counselor) เพื่อให้ผู้แข่งขันได้แสดงถึงความสามารถในการให้การปรึกษาแก่ผู้ที่มาขอรับคำปรึกษา (Counselee)

8.7 ก่อนการแข่งขันควรมีเจ้าหน้าที่ชี้แจงรายละเอียด ทำความเข้าใจให้ผู้เข้าแข่งขันรับทราบถึงกระบวนการและขั้นตอนในการแข่งขันอย่างชัดเจน

8.8 มีเจ้าหน้าที่จัดลำดับและเชิญให้ผู้เข้าแข่งขันและนักเรียนที่แสดงบทบาทสมมติเข้าไปยังห้องแข่งขัน

8.9 ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากกรณีศึกษาต่อหน้าคณะกรรมการ ฯ ก่อนที่จะดำเนินการแข่งขัน

8.10 ในการแข่งขันแต่ละทีมจะใช้เวลา ดังนี้

- การนำเสนอโดยทีม ใช้เวลา 5 นาที -

การนำเสนอบทบาทสมมติใช้เวลา 10 นาที

หากใช้เวลาเกินกว่าที่กำหนด จะมีผลต่อการพิจารณาของคณะกรรมการ ฯ

8.11 มีคณะกรรมการ / เจ้าหน้าที่นำผลการให้คะแนนของกรรมการ ฯ แต่ละคนมาประมวลผลหลังสิ้นสุด การแข่งขัน

8.12 การประกาศผลการแข่งขันและการมอบรางวัล ให้แล้วเสร็จภายในวันแข่งขันของแต่ละระดับ

5. กิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน

5.1 การจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 (สพป.บึงกาฬ)
- 1.2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 (สพป.บึงกาฬ)

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

รูปแบบในการแข่งขันเป็นทีม ทีมละ 3 คน

- 2.1.1 จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน แบ่งเป็น 2 ระดับ ดังนี้

- 1) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวน 1 ทีม (สังกัดสพป.บึงกาฬ)
- 2) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 จำนวน 1 ทีม (สังกัดสพป.บึงกาฬ)

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- 3.1 ลักษณะของการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก เป็นหนังสือบันเทิงคดีมีภาพประกอบมีแก่นของเรื่อง (Theme) หรือหัวข้อเรื่องที่ใช้แข่งขัน ซึ่งคณะกรรมการจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

3.2 รูปแบบของหนังสือเล่มเล็ก

3.2.1 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

- 1) ชนิดกระดาษ เนื้อในและปกของหนังสือใช้กระดาษวาดเขียน 100 ปอนด์
ปกหนังสือทำเป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้และตัดกระดาษให้เรียบร้อยโดยไม่ขีดเขียนใด ๆ
- 2) รูปเล่มของหนังสือ ขนาด A4 พับครึ่ง หรือ 14.8 x 21 เซนติเมตร

ลักษณะ แนวตั้ง มืองค์ประกอบเรียงลำดับ ดังนี้

■ ส่วนหน้า ประกอบด้วย ปกหน้า (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ)

หน้าปกใน (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) และหน้าคำนำ (บอกถึงวัตถุประสงค์และแรงบันดาลใจ ที่มาของเรื่องหรือการ นำเสนอเนื้อหา และคำขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำหนังสือ)

■ ส่วนเนื้อหา ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง และภาพประกอบ พร้อมทั้งกำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน

■ ส่วนท้าย ประกอบด้วย หน้าคณะผู้จัดทำ (บอกชื่อหนังสือชื่อผู้จัดทำ ชื่อโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และชื่อเขตพื้นที่การศึกษา) และปกหลังของหนังสือ

- 3) ความหนาของเนื้อเรื่องและภาพประกอบ จำนวน 8 หน้า

- 4) เนื้อเรื่องของหนังสือ ต้องเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเอง มีความเหมาะสมกับวัย

ระดับชั้น และมีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ เขียนในรูปแบบร้อยแก้ว และ หรือร้อยกรอง คำคล้องจอง

กลอนเปล่า

- 5) ตัวอักษร มีขนาด รูปแบบ และสีมีความเหมาะสมสำหรับเด็กระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

- 6) ภาพประกอบ มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ขยายรายละเอียดให้เข้าใจเนื้อเรื่อง ที่นำเสนอ

และเสริมให้หนังสือมีความสวยงาม และน่าอ่าน ไม่อนุญาตให้จัดทำเป็นภาพสามมิติ (Pop Up)

- 7) ชนิดของสีที่ใช้ในการวาดภาพประกอบ ใช้สีไม่ถ้าต้องการเน้นภาพประกอบใช้ ปากกาตัดเส้นได้

- 8) เขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) บอกขั้นตอน การจัด วางเนื้อเรื่อง

ภาพประกอบ และรูปเล่มของหนังสือ ตั้งแต่ปกหน้าจนถึงปกหลังไว้ในแต่ละกรอบ อย่างชัดเจน

9) ทำรูปเล่ม ให้มีความสวยงามตลอดทั้งเล่ม สามารถเข้าเล่มแบบเย็บปก (มุงหลังคา) หรือสันหนังสือทากาว หรือเทปเยื่อกระดาษสองหน้า ห้ามใช้สเปรย์แล็กเกอร์แล็กเกอร์เคลือบเงาหนังสือ แต่อนุญาตให้ใช้สติ๊กเกอร์ได้

3.2.2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3

1) ชนิดกระดาษ เนื้อในและปกของหนังสือใช้กระดาษวาดเขียน 100 ปอนด์ปกหนังสือทำเป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้และตัดกระดาษให้เรียบร้อยโดยไม่ขีดเขียนใด ๆ

2) รูปเล่มของหนังสือ ขนาด A4 พับครึ่ง หรือ 14.8×21 เซนติเมตรลักษณะแนวตั้ง มืองค์ประกอบเรียงลำดับ ดังนี้

■ ส่วนหน้า ประกอบด้วย ปกหน้า (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) หน้าปก

ใน (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) และหน้าคำนำ (บอกถึงวัตถุประสงค์และแรงบันดาลใจ ที่มาของเรื่องหรือการ นำเสนอเนื้อหา และคำขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำหนังสือ)

■ ส่วนเนื้อหา ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง และภาพประกอบ พร้อมทั้งกำหนดเลข หน้าให้ชัดเจน

■ ส่วนท้าย ประกอบด้วย หน้าคณะผู้จัดทำ (บอกชื่อหนังสือ ชื่อผู้จัดทำ ชื่อ โรงเรียน อำเภอ จังหวัด และชื่อเขตพื้นที่การศึกษา) และปกหลังของหนังสือ

3) ความหนาของเนื้อเรื่องและภาพประกอบ จำนวน 12 หน้า

4) เนื้อเรื่องของหนังสือ ต้องเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเอง มีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และมีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์เขียนในรูปแบบร้อยแก้ว และ หรือร้อยกรอง คำคล้องจอง กลอนเปล่า

5) ตัวอักษรมีขนาด รูปแบบ และสีมีความเหมาะสมสำหรับเด็กระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3

6) ภาพประกอบ มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ขยายรายละเอียดให้เข้าใจเนื้อเรื่อง ที่นำเสนอ และเสริมให้หนังสือมีความสวยงาม และน่าอ่าน ไม่อนุญาตให้จัดทำเป็นภาพสามมิติ (Pop Up)

7) ชนิดของสีที่ใช้ในการวาดภาพประกอบ ใช้สีไม่ระบายน้ำ ถ้าต้องการเน้น ภาพประกอบใช้ปากกาตัดเส้นได้

8) เขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) บอกขั้นตอน การจัด วางเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และรูปเล่มของหนังสือ ตั้งแต่ปกหน้าจนถึงปกหลังไว้ในแต่ละกรอบ อย่างชัดเจน

9) ทำรูปเล่ม ให้มีความสวยงามตลอดทั้งเล่ม สามารถเข้าเล่มแบบเย็บปก (มุง หลังคา) หรือสันหนังสือทากาว หรือเทปเยื่อกระดาษสองหน้า ห้ามใช้สเปรย์แล็กเกอร์แล็กเกอร์เคลือบเงาหนังสือ แต่ อนุญาตให้ใช้สติ๊กเกอร์ได้

4 เกณฑ์การให้คะแนน (100 คะแนน)

4.1 เนื้อหาสาระ 30 คะแนน

4.2 ภาพประกอบ/การนำเสนอ 20 คะแนน

4.3 ความคิดสร้างสรรค์ 10 คะแนน

4.4 การใช้สำนวนภาษา 10 คะแนน

4.5 การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) 10 คะแนน

4.6 การทำรูปเล่ม 10 คะแนน

4.7 การตั้งชื่อเรื่อง 5 คะแนน

4.8 ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร/ตัวสะกด/การวางวรรณยุกต์ 5 คะแนน

ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนด คณะกรรมการตัดสินคะแนน นาที่ละ 1 คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า 30 วินาทีให้นับเป็น 1 นาที

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 72 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร

เว้นแต่คณะกรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นและผล การตัดสินของคณะกรรมการทุกระดับชั้น

ถือเป็นที่สุด

6. คณะกรรมการแข่งขัน

6.1 คณะกรรมการดำเนินการ แบ่งออกเป็น 4 ระดับชั้น ระดับชั้นละไม่น้อยกว่า 3 คน ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับมอบหมายให้มีหน้าที่ดำเนินงานจัดการแข่งขันให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนดด้วยความโปร่งใส และความเป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

6.2 คณะกรรมการตัดสิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับชั้น ระดับชั้นละ 3 - 5 คน โดยมีคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้

6.2.1 ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและ เยาวชน

6.2.2 ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน หรือการพัฒนาห้องสมุด หรือมีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

6.2.3 ครูบรรณารักษ์หรือครูผู้ทำหน้าที่บรรณารักษ์หรือครูผู้สอน หรือผู้อำนวยการ โรงเรียนที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

6.2.4 ข้อควรคำนึงถึงในการสรรหากรรมการ เพื่อความโปร่งใส และยุติธรรม ดังนี้

- 1) กรรมการที่เป็นครูผู้สอน หรือศึกษานิเทศก์ไม่เป็นกรรมการตัดสินในกรณี โรงเรียนของตนเข้าแข่งขัน
- 2) กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ใน การจัดทำหนังสือ
- 3) กรรมการควรมาจากหน่วยงานและหรือองค์กรที่หลากหลาย

6.3 แนวทางการพิจารณาของคณะกรรมการตัดสิน

6.3.1 ประชุมปรึกษาหารือก่อนการตัดสินเพื่อให้เข้าใจเกณฑ์การตัดสินให้เป็น ไปด้วย ความเรียบร้อย

6.3.2 ให้คะแนนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

6.3.3 พิจารณาการให้คะแนน ดังนี้

■ เนื้อหาสาระ พิจารณาตามแก่นของเรื่อง (Theme) หรือหัวข้อเรื่องที่ผู้แข่งขัน ซึ่งคณะกรรมการแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน ความคิดรวบยอดเหมาะสมกับระดับชั้น และกลวิธีการดำเนินเรื่องน่าสนใจ สอดคล้องกันอย่างมีระบบและมีความเหมาะสมกลมกลืนเป็นอย่างดี

■ ภาพประกอบ พิจารณาความเหมาะสม สื่อความหมายได้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง มีความสวยงามในการสร้างสรรค์ของตัวละคร มาก ส่งเสริมความเข้าใจและจินตนาการ

■ ความคิดสร้างสรรค์พิจารณาเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ รูปเล่ม ปก การจัดวาง ตัวอักษร การจัดหน้า และส่วนประกอบอื่น ๆ เหมาะสมกับระดับชั้น

■ การใช้สำนวนภาษา พิจารณาการใช้สำนวนโวหาร ถ้อยคำ วิธีเรียบเรียงถูกต้องตามหลักภาษาไทย และเหมาะสมกับระดับชั้น

■ การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) พิจารณาการนำเสนอการจัดวางองค์ประกอบของหนังสือแต่ละกรอบ ตั้งแต่หน้าปกจนถึงหน้าสุดท้ายได้อย่างถูกต้องและชัดเจน สอดคล้องกับผลงานที่จัดทำขึ้น

■ การทำรูปเล่ม พิจารณาคุณค่าความงามเชิงศิลปะ ความประณีต แข็งแรงทนทาน และสะอาดเรียบร้อย

■ การตั้งชื่อเรื่อง พิจารณาความสัมพันธ์กับแก่นของเรื่อง (Theme) วลีหรือข้อความที่ได้ความหมายในตัวเอง มีความน่าสนใจ และน่าติดตามอ่าน

■ ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร/ตัวสะกด/การวางวรรณยุกต์พิจารณาขนาดตัวอักษรที่ใช้ของปกหนังสือ และเนื้อเรื่องเหมาะสมกับระดับชั้น รูปแบบ สีของตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย และเขียนถูกต้องตามหลักภาษาไทย

7. รายละเอียดในการจัดการแข่งขัน

7.1 การจัดเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขัน

7.1.1 ป้ายตั้งโต๊ะบอกเลขที่ทีมที่เข้าแข่งขัน

7.1.2 นาฬิกาบอกเวลา

7.1.3 เครื่องเสียง

7.2 การจัดเตรียมสถานที่ในการแข่งขัน

7.2.1 สถานที่ หรือห้องที่ใช้ในการแข่งขันให้สามารถดำเนินการแข่งขันพร้อมกันได้ทุกทีมในระดับเดียวกัน

7.2.2 โต๊ะ - เก้าอี้ให้มีขนาดเหมาะสมต่อการปฏิบัติงานกลุ่มที่มีนักเรียน จำนวน 3 คน พร้อมป้ายตั้งโต๊ะบอกเลขที่ทีมที่เข้าแข่งขัน

7.2.3 นาฬิกาบอกเวลา ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน

7.2.4 เครื่องเสียง ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมสามารถได้ยินเสียงคำชี้แจงจากกรรมการ ได้อย่างชัดเจน และเข้าใจตรงกัน

7.3 การดำเนินการจัดการแข่งขัน

7.3.1 ลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันมารายงานตัว ช้ากว่าเวลาที่กำหนดให้สามารถเข้าร่วมแข่งขันได้แต่เวลาสิ้นสุดการเข้าแข่งขันต้องเป็นไปตามที่คณะกรรมการดำเนินงานกำหนดพร้อมกันทุกทีม

7.3.2 ตรวจอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการแข่งขันก่อนเวลาการแข่งขัน

7.3.3 การเตือนเวลาการแข่งขัน ให้เตือนครั้งที่ 1 เหลือเวลา 30 นาทีเตือนครั้งที่ 2 เหลือเวลา 15 นาทีเตือนครั้งที่ 3 หมดเวลา กรณีที่ทีมผู้เข้าแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนดจะถูกตัดคะแนน นาทีละ 1 คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า 30 วินาทีให้นับเป็น 1 นาที

7.3.4 ผู้แข่งขันห้ามนำเครื่องมือสื่อสารทุกประเภทเข้าในการแข่งขัน

7.3.5 การเข้าห้องน้ำ ผู้เข้าแข่งขันต้องขออนุญาตจากกรรมการ และอยู่ภายใต้การดูแลของกรรมการดำเนินการแข่งขัน

7.3.6 การส่ง-มอบอาหาร/น้ำ หรืออุปกรณ์การแข่งขันอื่นใดต้องส่ง-มอบผ่านกรรมการ
ดำเนินการแข่งขันเท่านั้น

คำแนะนำสำหรับกรรมการตัดสินการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

หนังสือบันเทิงคดี หมายถึง หนังสือที่แต่งขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีจินตนาการ สอดแทรก คุณธรรม
คติธรรม เนื้อหาสาระของบันเทิงคดีเป็นเรื่องราวที่ผู้แต่งสมมติขึ้น ทั้งตัวละคร เหตุการณ์สถานที่และเวลา

ส่วนสำคัญของหนังสือบันเทิงคดี

1. **เค้าโครงเรื่อง (Plot)** คือ การลำดับเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงกัน อย่าง
สมเหตุสมผล เมื่ออ่านเหตุการณ์หนึ่งก็อยากทราบว่าเรื่องราวจะจบอย่างไร ขณะอ่านผู้อ่านจะรู้สึกเพลิดเพลินหรือ
สับสนว่าตัวละครนี้คือใครมาจากไหน

2. **ตัวละคร (Characters)** เป็นศูนย์กลางของเรื่อง เรื่องราวและเหตุการณ์ที่ผู้เขียนสร้างเป็น เค้าโครง
เรื่องขึ้นจะผูกพันวนเวียนอยู่ที่ตัวละคร ถ้าไม่มีตัวละครก็คงไม่มีเรื่องราวที่จะบอกเล่าแก่ผู้อ่าน

3. **ฉาก (Setting)** คือ เวลาและสถานที่ที่เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นตามเค้าโครงเรื่อง มี เรื่องราว
เหตุการณ์ตัวละคร สิ่งที่ตัวละครทำ คิด และรู้สึก อาจเกิดขึ้นทั้งในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคตตาม จินตนาการ

4. **แก่นของเรื่อง (Theme)** คือ สาระสำคัญหรือหัวใจของเรื่องที่ผู้เขียนสะท้อนหรือแสดงให้ผู้อ่าน
เข้าใจและสรุปความหมายแก่นของเรื่องได้เมื่ออ่านเหตุการณ์เรื่องราว และชีวิตของตัวละคร ตั้งแต่ต้นจนจบ

5. **สำนวนภาษา** ผู้เขียนเลือกใช้คำและประโยคเรียบเรียงเป็นเรื่องราว ซึ่งทำให้ผู้อ่านเกิดความ
สนุกสนานเพลิดเพลิน การใช้ภาษาที่เหมาะสม มีบทสนทนาให้เห็นพฤติกรรมของตัวละคร สร้างฉาก ที่ ประทับใจ
สร้างความรู้สึกละเอียดต่าง ๆ แก่ผู้อ่านตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

6. **กรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board)** คือ การเขียนกรอบแสดงเรื่องของหนังสือแต่ละ เรื่อง
โดยนำเค้าโครงเรื่องมาเขียนลงในแต่ละกรอบ บอกว่ามีเรื่องและภาพสัมพันธ์กันตามลำดับ จนจบเล่ม มี
องค์ประกอบ ดังนี้

กรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board)

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

- หมายเหตุ :
1. *เนื้อเรื่อง : จำนวนหน้า ขึ้นอยู่กับระดับชั้นของผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์การแข่งขัน
 2. *กระดาศผนีกปก : จะมีหรือไม่มีก็ได้เป็นสิทธิ์ของผู้จัดทำ

7. เนื้อเรื่อง และ หรือภาพประกอบ การนับจำนวนหน้า ให้คณะกรรมการเริ่มนับเนื้อเรื่อง รวมทั้งหน้าที่มีภาพประกอบแต่ไม่มีเนื้อเรื่องทุกหน้า จนถึงหน้าสุดท้ายของเนื้อเรื่อง ไม่รวมหน้าคณะผู้จัดทำ ในกรณีที่ภาพประกอบต่อเนื่องกัน 2 หน้า (Double space) ให้นับเป็น 2 หน้า

5.2 การจัดกิจกรรมยุวบรรณารักษ์เพื่อส่งเสริมการอ่าน

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 (สพป.บึงกาฬ)
- 1.2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 (สพป.บึงกาฬ)

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 รูปแบบในการแข่งขันเป็นทีม ทีมละ 3 คน
- 2.2 จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน แบ่งเป็น 2 ระดับ ดังนี้
 - 2.2.1 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวน 1 ทีม (สพป.บึงกาฬ)
 - 2.2.2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 จำนวน 1 ทีม (สพป.บึงกาฬ)

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 การจัดกิจกรรมยุวบรรณารักษ์เพื่อส่งเสริมการอ่าน ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นนักเรียนช่วยงานห้องสมุดโรงเรียน (ยุวบรรณารักษ์) หรือนักเรียนที่เป็นสมาชิกชมรม ชุมนุม/ห้องสมุด/ส่งเสริมการอ่าน โดยทำหน้าที่ ช่วยงานห้องสมุดและจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในโรงเรียน หรือชุมชนอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

3.2 กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน ต้องเป็นกิจกรรมที่นักเรียนสร้างสรรค์ขึ้น และปฏิบัติได้จริง โดยมีครูบรรณารักษ์เป็นที่ปรึกษา ลักษณะของกิจกรรมควรเป็นกิจกรรมที่แสดงแนวคิด ในรูปแบบใหม่ ๆ ที่ชัดเจนว่าสามารถช่วยกระตุ้นให้นักเรียนที่ร่วมกิจกรรมเกิดความสนใจการอ่านและเข้าใช้ห้องสมุดเพิ่มขึ้น หรือการให้บริการชุมชนเพื่อสร้างสังคมแห่งการอ่าน จำนวน 2 กิจกรรม

3.3 กิจกรรมที่นำเสนอต้องมีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และกลุ่มเป้าหมาย

3.4 ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมจะต้องจัดทำข้อมูลกิจกรรมนำเสนอเป็นอินโฟกราฟิก (Infographic) ลงบนกระดาษ A4 จำนวน 1 แผ่น (หน้าเดียว) พร้อมส่งให้แก่คณะกรรมการตามจำนวนคณะกรรมการ เพื่อพิจารณาประกอบการนำเสนอกิจกรรมในวันแข่งขัน

3.5 ข้อมูลกิจกรรมที่นำเสนอสรุปเป็นอินโฟกราฟิก (Infographic) มีเนื้อหาและภาพสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย ชัดเจน และใช้ความคิดสร้างสรรค์ออกแบบให้น่าสนใจ

3.6 สื่อและอุปกรณ์ ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมและสร้างสรรค์ขึ้นเอง แต่ควรเป็นสื่อและอุปกรณ์ที่ เรียบง่าย กระดาษ เคลื่อนย้ายสะดวก ประหยัด มีความเหมาะสมกับกิจกรรมที่นำเสนอและใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่าทุกชิ้น โดยมีจำนวนสื่อ วัสดุอุปกรณ์ไม่เกิน 6 ชิ้น หรือ 2 ชุด

หมายเหตุ 1 ชุด ประกอบด้วย สื่อ วัสดุอุปกรณ์ไม่เกิน 3 ชิ้น

การนับชิ้น เช่น ตะกร้า 1 ใบ นับเป็น 1 ชิ้น หนังสือ 1 เล่ม นับเป็น 1 ชิ้น

3.7 รูปแบบการนำเสนอกิจกรรม

3.7.1 ผู้เข้าแข่งขันนำเสนอกิจกรรม แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์กิจกรรม รูปแบบกลวิธีในการดำเนินการ โดยเป็นไปตามลำดับและสอดคล้องกับสื่อที่ใช้อย่างเหมาะสม

3.7.2 ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้เสียงจริงในการนำเสนอ ไม่ใช้การบันทึกเสียง และนำเสนอด้วย ภาษาไทยเป็นหลัก และอาจใช้ภาษาต่างประเทศประกอบได้บ้าง

3.7.3 ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาในการนำเสนอทีมละ 15 นาทีแบ่งออกเป็นการจัดเตรียมสื่อ/ อุปกรณ์ 5 นาทีและการนำเสนอกิจกรรม 10 นาที(ไม่รวมเวลาตอบคำถาม)

4. เกณฑ์การให้คะแนน (100 คะแนน)

4.1 รูปแบบและเนื้อหากิจกรรม (40 คะแนน)

- ความคิดสร้างสรรค์ 10 คะแนน
- ลำดับเนื้อหา ความต่อเนื่องของกิจกรรม 10 คะแนน
- กิจกรรมนำไปปฏิบัติได้จริง 10 คะแนน
- ประโยชน์ที่ได้รับ 10 คะแนน

4.2 ความสามารถในการพูดนำเสนอและตอบคำถาม (30 คะแนน)

- บุคลิกท่าทาง สีหน้า สายตา 5 คะแนน
- การใช้ภาษา/อักขรวิธี 5 คะแนน
- การใช้เสียง 5 คะแนน
- การใช้สื่อประกอบการพูด 5 คะแนน
- การลำดับเนื้อหา 5 คะแนน
- ปฏิภาณไหวพริบในการตอบคำถาม 5 คะแนน

4.3 อินโฟกราฟิก (Infographic) (20 คะแนน)

- การนำเสนอเนื้อหา กิจกรรม 10 คะแนน
- การออกแบบรูปแบบนำเสนอ กิจกรรม 10 คะแนน

4.4 สื่อและอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม (10 คะแนน) ■

- รูปแบบสื่อและอุปกรณ์ 5 คะแนน
- จำนวน/การจัดวางสื่อและอุปกรณ์ 5 คะแนน

ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาการแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนด คณะกรรมการตัดคะแนน นาที่ละ 1 คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า 30 วินาทีให้นับเป็น 1 นาที

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 - 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 72 - 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 - 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น และผลการตัดสินของคณะกรรมการทุกระดับชั้นถือเป็นที่สุด

6. คณะกรรมการแข่งขัน

6.1 คณะกรรมการดำเนินการ ระดับชั้นละไม่น้อยกว่า 3 คน ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับมอบหมายให้มีหน้าที่ดำเนินงานจัดการแข่งขันให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนดด้วยความโปร่งใส และความเป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

6.2 คณะกรรมการตัดสิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับชั้น ระดับชั้นละ 3 - 5 คน โดยมีคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้

6.2.1 ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการส่งเสริมการอ่านและงานห้องสมุด

6.2.2 ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน หรือการพัฒนาห้องสมุด

หรือมีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการส่งเสริมการอ่านและงานห้องสมุด

6.2.3 ครูบรรณารักษ์หรือครูผู้ทำหน้าที่บรรณารักษ์หรือครูผู้สอน หรือผู้อำนวยการโรงเรียนที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการส่งเสริมการอ่านและงานห้องสมุด

6.2.4 ข้อควรคำนึงถึงในการสรรหากรรมการเพื่อความโปร่งใส และยุติธรรม ดังนี้

1) กรรมการที่เป็นครูผู้สอน

หรือศึกษานิเทศก์ไม่เป็นกรรมการตัดสินในกรณีโรงเรียนของตนเข้าแข่งขัน

2) กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ใน

การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

3) กรรมการควรมาจากหน่วยงานและหรือองค์กรที่หลากหลาย

6.3 แนวทางการพิจารณาของคณะกรรมการตัดสิน

6.3.1 ให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

6.3.2 ถามคำถามได้ไม่เกิน 3 คำถาม

6.3.3 ประชุมปรึกษาหารือเพื่อทำความเข้าใจเกณฑ์การตัดสินร่วมกันก่อน การแข่งขัน

6.3.4 พิจารณาการให้คะแนน ดังนี้

■ รูปแบบและเนื้อหากิจกรรม พิจารณาความคิดสร้างสรรค์ของรูปแบบกิจกรรม ลำดับเนื้อหา ความต่อเนื่องของกิจกรรม นำไปปฏิบัติได้จริง ประโยชน์ที่ได้รับ

■ ความสามารถในการพูดนำเสนอและตอบคำถาม พิจารณาบุคลิกภาพ ท่าทางที่ใช้ สุกภาพเหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องที่นำเสนอ การแสดงความรู้สึกลีลาทางสีหน้าและสายตา การพูดออกเสียง ระดับเสียง จังหวะการพูด การใช้ภาษา/อักขรวิธีการลำดับเนื้อหาได้เข้าใจมีการเน้นย้ำชวนให้ติดตาม และลักษณะการใช้สื่อ ประกอบการพูด รวมทั้งปฏิภาณไหวพริบในการตอบคำถามแสดงให้เห็นถึงความคิด ทักษะคิดอารมณ์ความรู้และความสามารถ

■ อินโฟกราฟิก (Infographic) ให้พิจารณาเนื้อหาของกิจกรรม กระชับ ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย และน่าสนใจ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการออกแบบข้อความและภาพมีความสอดคล้องเหมาะสม จัดแบ่งลำดับชั้นของข้อมูล ถ่ายทอดกิจกรรมที่น่าเสนออย่างน่าติดตาม และสวยงาม

■ สื่อและอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการแข่งขัน ให้พิจารณาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รูปแบบ จำนวน เลือกใช้ได้เหมาะสมกับกิจกรรมและปรับเปลี่ยนได้ตามขนาดของพื้นที่การใช้งาน จัดวางสื่อและอุปกรณ์เป็นระเบียบ สวยงาม สะดวก ปลอดภัยและใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่าทุกชิ้น

7. รายละเอียดในการจัดการแข่งขัน

7.1 การเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขัน

7.1.1 ป้ายเตือนเวลา

7.1.2 นาฬิกาจับเวลา

7.1.3 เครื่องเสียง ไมโครโฟนสำหรับผู้เข้าแข่งขันและกรรมการ

7.2 การเตรียมสถานที่ในการแข่งขัน

7.2.1 เวทีหรือพื้นที่ต่างระดับสำหรับผู้เข้าแข่งขันในการจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์และการพูดนำเสนอกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน

7.2.2 โต๊ะ - เก้าอี้สำหรับกรรมการ

7.2.3 สถานที่เก็บตัวสำหรับผู้เข้าแข่งขันก่อนการแข่งขัน

7.2.4 เครื่องเสียงให้มีความพร้อมสำหรับผู้เข้าแข่งขันนำเสนอกิจกรรม

7.2.5 สถานที่แข่งขันควรเปิดให้ผู้ร่วมงานได้ชม แต่ควรกำหนดอาณาเขตพื้นที่ "ไม่" ให้รบกวนผู้เข้าแข่งขันระหว่างแข่งขัน

7.3 การจัดดำเนินการในการแข่งขัน

7.3.1 รับลงทะเบียนรายงานตัวทีมผู้เข้าแข่งขัน

7.3.2 ตรวจสอบจำนวนสื่อและอุปกรณ์ตามที่กำหนดและสรุปเสนอคณะกรรมการตัดสิน

7.3.3 การเตือนเวลาการแข่งขัน ใช้ป้ายเตือนครั้งที่ 1 เหลือเวลา 3 นาทีเตือนครั้งที่ 2 เหลือเวลา 1 นาทีเตือนครั้งที่ 3 หมดเวลา กรณีที่ทีมผู้เข้าแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนดจะถูกตัดคะแนน
นาทีละ 1 คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า 30 วินาทีให้นับเป็น 1 นาที

7.3.4 ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายชุดนักเรียน หรือชุดพลศึกษา หรือชุดประจำโรงเรียน เท่านั้น

7.3.5 ห้ามนำเครื่องมือสื่อสารทุกประเภทและไมโครโฟนส่วนตัวเข้าไปในพื้นที่แข่งขัน
