



ประกาศการแข่งขันทักษะวิชาการและประกวดสิ่งประดิษฐ์นักเรียนโรงเรียนเอกชน
ครั้งที่ 11 ประจำปีการศึกษา 2569
จัดโดย เครือข่ายพัฒนาการศึกษาเอกชนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

คู่แข่งชั้น	รายการแข่งขัน	ประเภท	ระดับชั้นที่แข่งขัน					รูปแบบการแข่งขัน
			ปฐมวัย	ป.1-ป.3	ป.4-ป.6	ม.1-ม.3	ม.4-ม.6	
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน			ปฐมวัย	ป.1-ป.3	ป.4-ป.6	ม.1-ม.3	ม.4-ม.6	
	1. การผูกเงื่อน เดินทรงตัว และโยนบอล	ทีม 6 คน	-	✓	-	-	-	จังหวัด
	2. การใช้เข็มทิศและการคาดคะเนและสะกดรอย	ทีม 6 คน	-	-	✓	-	-	Onsite
	3. การจัดทำหนังสือเล่มเล็ก	ทีม 3 คน	-	-	✓	✓	✓	จังหวัด
	รวมทั้งหมด 3 กิจกรรม 5 รายการ	21 คน	-	1	2	1	1	

เกณฑ์การแข่งขันกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

1. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารียุวกาชาด ผู้นำเพื่อประโยชน์

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 และผูกเงื่อนตามใบงาน ดังต่อไปนี้

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) เงื่อนพิรอด
- 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 ให้ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายดึงเชือกที่ผูกกับ ไม้กั้นต่อกันมา 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
- ครูผู้สอนลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวูดแบดจ์ 2 ท่อนขึ้นไป
- ครูผู้สอนยุวกาชาดโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมลูกเสือ

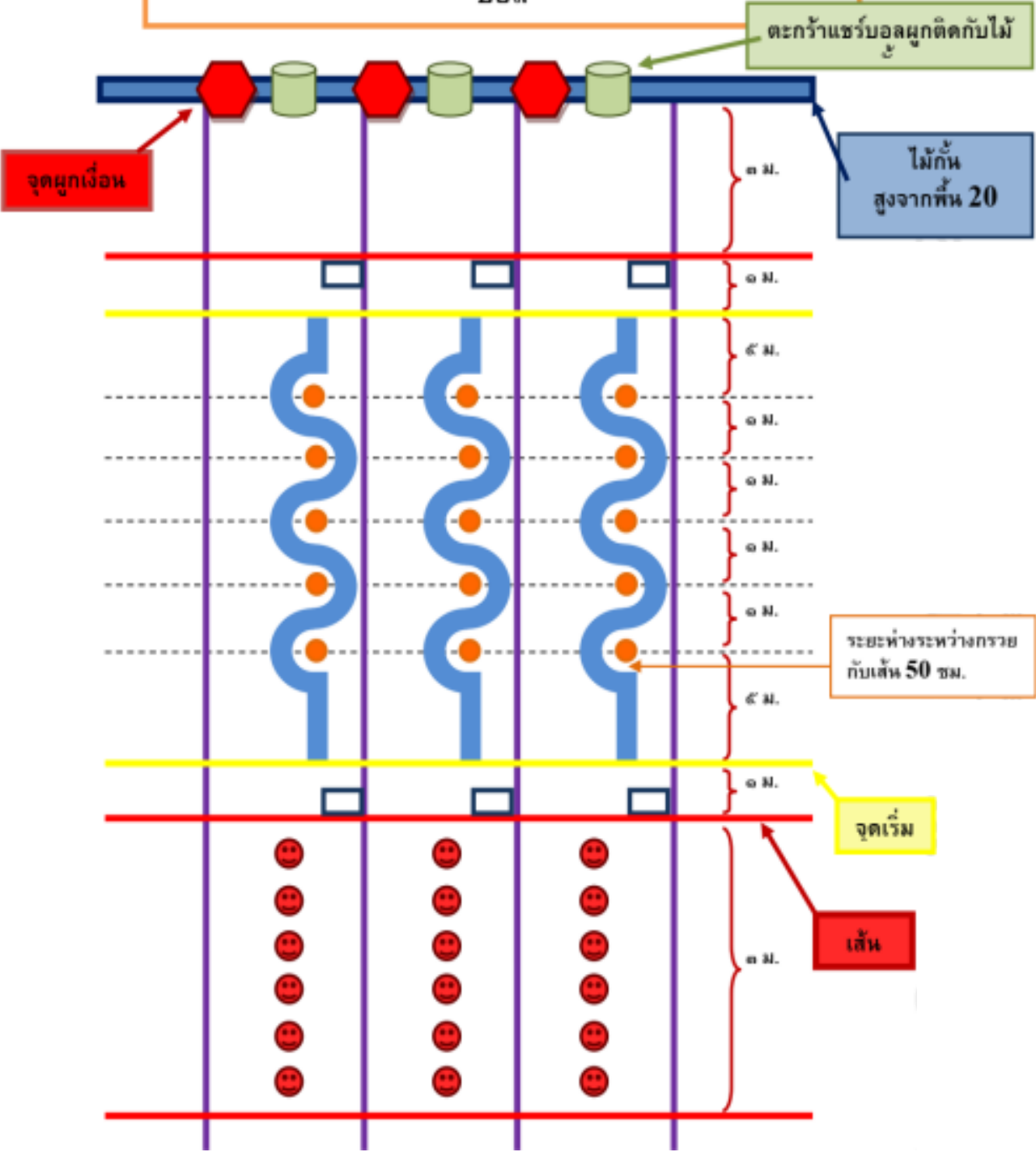
ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน

สถานที่แข่งขัน

สถานที่จัดแข่งขันควรเป็นลานกลางแจ้ง หรือห้องประชุม พื้นราบ

แผนผังสนามแข่งขันเดินทรงตัวทูนของบนิรชะและโยนบอล



คำแนะนำสำหรับคณะกรรมการ

1.การตัดสิน

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

2.การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

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

3.การจัดเตรียมสถานที่แข่งขัน

- 3.1 สถานที่สำหรับการแข่งขัน เป็นลานซีเมนต์พื้นราบ
- 3.2 จัดทำลู่อะไม่น้อยกว่า 3 ลูก ความยาวลู่อะ 22 เมตร กว้างไม่น้อยกว่า 3 เมตร แต่ละลู่อะขีดเส้นทำเครื่องหมายและวางอุปกรณ์ดังนี้
 - ระยะ 3 เมตรแรก ตีเส้นทึบสีแดงกว้าง 1 นิ้ว เป็นจุดยืนรอของสมาชิกทีมที่เข้าแข่งขัน
 - ระหว่างจุดรอลงจุดเริ่มต้น ระยะ 1 เมตร ตีเส้นสีเหลืองกว้าง 1 นิ้ว วางโต๊ะ 1 ตัว สำหรับวางสมุดลูกเสือปกแข็ง 1 เล่ม
 - จากจุดเริ่มต้นถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว ระยะ 14 เมตร ตีเส้นทึบขนาดกว้าง 4 นิ้ว ดังรูป
 - จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว วางโต๊ะ 1 ตัวขีดเส้นสีแดง ไว้สำหรับวางสมุดและวางตะกร้า ใส่ลูกเทนนิสตะกร้าละ 18 ลูก
 - จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว ระยะ 1 เมตร ตีเส้นทึบสีแดงกว้าง 1 นิ้วเป็นจุดกันยืนโยนลูกบอล
 - จากจุดไม้กัน ระยะ 3 เมตร ปักหลักผูกไม้กันยาวไม่น้อยกว่า 9 เมตร สูงจากพื้น 20 เซนติเมตร ไว้ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ 2 ผูกเงื่อนยึดติดกับไม้และผูกตะกร้าแชร์บอลลู่อะ 1 ใบ ให้วางตะกร้าแชร์บอลลู่อะ 1 ใบ โดยอาจจะนำหินหรืออิฐ ผูกไว้นอกกันตะกร้า เพื่อถ่วงยึดกับพื้นกันล้มได้แต่ห้ามใช้วัสดุอื่นใดใส่ไว้ในตะกร้า
- 3.3 ให้ผู้เข้าแข่งขันยืนเข้าแถวที่จุดรอห่างจากจุดเริ่มต้น 1 เมตร ห้ามผู้เข้าแข่งขันล้ำเส้นจากจุดรอจนกว่าผู้เข้าแข่งขันคนก่อนจะกลับมาสัมผัสมือ
- 3.4 ห้ามผู้เข้าแข่งขันยืนเหยียบเส้นจุดกันยืนโยนลูกบอล

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 ห้ามเปิดออกดู จนกว่าจะได้ยินสัญญาณ 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 เดินจากจุดรอมมาที่โต๊ะวางสมุด หยิบสมุดลูกเสือปกแข็ง วางบน ศีรษะ เอามือทั้งสองข้างกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากจุดเริ่มต้นเหยียบไปบนเส้นที่กำหนดจนถึงจุดสิ้นสุด แล้วหยิบ สมุดจากศีรษะวางไว้บนโต๊ะตัวที่ 2 หยุดและยืนหลังเส้นสีแดง หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า ครั้งละ 1 ลูก โยนลูกเทนนิส ลงตะกร้า จนครบ 3 ลูก เสร็จแล้วให้ดึงเชือกประจำตัวจากกระเป๋า เดินข้ามเส้นสีแดงไปผูกเงื่อน กระหวัดไม้ 2 ชั้น กับไม้กั้นตรงจุดที่กำหนด แล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้น ให้ดึง ทั้งปลายเชือกไว้เดินไปหยิบ สมุดปกแข็งจากบนโต๊ะตัวที่ 2 วางบนศีรษะ เอามือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินย้อนกลับไปตามเส้นทางเดิมจนถึง จุดเริ่มต้น หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะ แล้วไปสัมผัสมือกับสมาชิก ผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปเพื่อเข้าปฏิบัติกิจกรรม ดังเช่นผู้เข้าแข่งขันคนแรก

ผู้เข้าแข่งขันคนใดทำสมุดตกกระหว่างทาง ให้หยุดตรงจุดที่สมุดตก หยิบสมุดวางบนศีรษะแล้วเดินต่อไป กรรมการตัดสินคะแนนผู้เข้าแข่งขันครั้งละ 1 คะแนน ทุกครั้ง ในกรณีต่อไปนี้

- ทำสมุดตกจากศีรษะ ครั้งละ 1 คะแนน
- ทำกรวยล้ม กรวยละ 1 คะแนน
- เท้าเดินออกนอกเส้น ก้าวละ 1 คะแนน
- ใช้มือจับหรือหยิบสมุดก่อนถึงจุดที่กำหนด ครั้งละ 1 คะแนน
- ใช้มือจับหรือหยิบสมุดก่อนถึงจุดที่กำหนด ครั้งละ 1 คะแนน
- เท้าเหยียบเส้นสีแดงขณะยืนรอและโยนลูกบอล ครั้งละ 1 คะแนน
- กรณีผู้เข้าแข่งขัน ปฏิบัติผิดขั้นตอนตามที่กำหนด ให้ทำการแก้ไขและแข่งขันต่อไปได้แต่ให้ตัด คะแนน

ครั้งละ 1 คะแนน

4.7 เมื่อผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปสัมผัสมือกับผู้เข้าแข่งขันคนก่อนแล้วให้ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันคนแรก จากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางไว้บนโต๊ะ แล้วหยิบ ลูกเทนนิสใน ตะกร้า ครั้งละ 1 ลูก โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ 3 ลูก เสร็จแล้วดึงเชือกประจำตัวจากกระเป๋า ไปผูกเงื่อนกับ ปลายเชือกที่ผู้เข้าแข่งขันคนก่อนทั้งปลายเชือกไว้เสร็จแล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ดึงทั้งปลายเชือกไว้ แล้ว ไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะตัวที่ 2 วางบนศีรษะเดินกลับตามเส้นทางเดิมไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวาง บนโต๊ะ แล้วไปสัมผัสมือผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามลำดับ

4.8 ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายเมื่อผูกเงื่อนตามที่กำหนดทั้ง 2 เงื่อนเสร็จสิ้นแล้ว ไม่ต้องไปหยิบสมุดจากโต๊ะตัว ที่ 2 แต่ให้ดึงปลายเชือกให้ตึง และร้องไชโยขึ้น ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน กรรมการบันทึกเวลาที่ปฏิบัติกิจกรรม ของแต่ละทีมไว้เพื่อใช้ประกอบการให้คะแนน

4.9 การวัดความยาวของเชือก ให้วัดจากจุดที่ผูกเชือกไปจนถึงสันเท้าของผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้าย ที่ยืนในลักษณะท่าตรง

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3
การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

1. ให้ผู้เข้าแข่งขันไปยืนตั่งแถวในจุดที่กำหนดให้ อ่านใบงาน เมื่อเข้าใจแล้วให้ส่งใบงานคืนกรรมการ กรรมการจะมอบเชือกให้แก่หัวหน้าทีม ทีมละ 6 เส้น
2. ให้ทุกคนในทีมจับฉลากหมายเลขลำดับเพื่อปฏิบัติกิจกรรม
3. เมื่อได้ยื่นสัญญาณจากกรรมการ ให้ทุกคนเปิดอ่านหมายเลขที่จับฉลากได้แล้วตั่งแถวตอนเรียงตามลำดับหมายเลขที่จับฉลากได้

4. หัวหน้าทีมมอบเชือกให้สมาชิก คนละ 1 เส้น ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจัดการเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสือเสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกงหรือกระโปรงแล้วปฏิบัติดังต่อไปนี้

หมายเลข 1 เดินจากจุดรอลหลังเส้นสีแดงไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดปกแข็งบนโต๊ะวางบนศีรษะ เอามือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากเส้นสีเหลืองทวนสมุดปกแข็งบนศีรษะเท้าเหยียบไปตามเส้นที่กำหนดจนถึง เส้นสีเหลืองหยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะตัวที่ 2 หยิบลูกเทนนิสในตะกร้าครั้งละ 1 ลูกยืนหลังเส้นสีแดง โยนลูกเทนนิสลงตะกร้าจนครบ 3 ลูก แล้วหยิบเชือกจากกระเป๋ายื่นออกมาแก้ออก นำปลายเชือกข้างหนึ่งไปผูกกับไม้กั้นด้วยเงื่อนกระหวัดไม้ 2 ชั้น ตรงจุดที่กรรมการกำหนด ดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง ปลอ่ยเชือกทิ้งไว้แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะวางบนศีรษะ 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 ดึง ปลายเชือกที่คล้องตนเองไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง เมื่อเชือกตึงแล้วให้ร้อง “ไชโย” ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน ไม่ต้องไปหยิบสมุดเดินย้อนมาที่จุดเริ่มต้น แต่ให้ยืนนิ่งไว้จนกว่ากรรมการจะตรวจให้คะแนนเสร็จจึงออกจากกลุ่มแข่งขัน

๒. การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ-เนตรนารียุวกาชาดผู้บำเพ็ญประโยชน์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดหรือผู้ บำเพ็ญประโยชน์อยู่ในทีมเดียวกันได้

๒.๒ ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๖ คน

๒.๓ สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติตามคำสั่งในใบงานที่กำหนดให้โดยใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและการสะกดรอยประกอบการหาตำแหน่งและเป้าหมาย

๓.๒ ให้ทีมเข้าร่วมการแข่งขันเดินทางโดยใช้เข็มทิศ และเครื่องหมายสะกดรอย ไปตามจุดที่กำหนดให้ และ ตอบคำถามในใบงานให้ครบถ้วน

๓.๓ คณะกรรมการจัดการแข่งขัน เป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ให้ครบถ้วนทุกรายการ

๓.๔ ทีมเข้าร่วมการแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารียุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ให้ถูกต้องตาม กฎกระทรวงว่าด้วยเครื่องแบบ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ ความสำเร็จของงาน	๕๔ คะแนน
๑) ค้นพบเป้าหมาย จำนวน ๑๐ จุด	๓๐ คะแนน
๒) ตอบคำถามคาดคะเนระยะทาง จำนวน ๒ จุด	๖ คะแนน
๓) ตอบคำถามคาดคะเนความสูง จำนวน ๒ จุด	๖ คะแนน
๔) ตอบคำถามการหามุมแอสิมัท (Azimuth) จำนวน ๒ จุด	๖ คะแนน
๕) ตอบคำถามจากการสะกดรอย จำนวน ๒ จุด	๖ คะแนน
๔.๒ การใช้เข็มทิศ	๑๐ คะแนน
๔.๓ การคำนวณระยะทาง	๑๐ คะแนน
๔.๔ การคาดคะเน	๑๐ คะแนน
๔.๕ การแต่งกายและระบบหมู่	๑๑ คะแนน
๑) บทบาทหัวหน้าทีม	๕ คะแนน
๒) การแต่งเครื่องแบบถูกต้อง ครบถ้วน ความมีวินัยและเป็นระเบียบเรียบร้อย	๖ คะแนน

๔.๖ เวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม ๔๕ นาที (๕ คะแนน)

๑) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมเสร็จภายในเวลาที่กำหนด ๕ คะแนน

๒) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันใช้เวลาเกินจากที่กำหนดตัดคะแนน ๑ คะแนน ต่อ ๒ นาที

๕. เกณฑ์การตัดสิน

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

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวนไม่น้อยกว่า ๕ คน

๖.๑ คุณสมบัติกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ในการใช้เข็มทิศ การคาดคะเน การสะกดรอย
- ๒) ครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารีที่ได้เครื่องหมายวูดแบดจ์ ๒ ท่อนขึ้นไป
- ๓) ครูสอนยุวภาษาฯ โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- ๔) ครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- ๕) กรรมการอย่างน้อย ๑ คน ควรผ่านการอบรมวิชาแผนที่-เข็มทิศ หรือมีประสบการณ์ในการ สอน

วิชาเข็มทิศ การคาดคะเน การสะกดรอย

๖.๒ ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีที่สถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการตัดสินควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย

ในกรณีที่มิมีทีมเข้าร่วมการแข่งขันชนะเลิศลำดับสูงสุด ได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน คือ ถ้าคะแนนรวมเท่ากัน ให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ ถ้าคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ เท่ากัน ให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ รวมกับคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๒ และ ๔.๓ ทีมใดได้คะแนนมากกว่าให้ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าคะแนนยังคงเท่ากันอีก ให้ใช้คะแนนรวมใน ข้อถัดไปตัดสิน กรณีคะแนนรวมเท่ากันทุกข้อ ให้ตัดสินด้วยวิธีการจับฉลาก

คำแนะนำสำหรับกรรมการ

๑.การตัดสิน

- ๑.๑ คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
- ๑.๒ การให้คะแนนรูปแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งรูปแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน
- ๑.๓ ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจจะประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารียุวกาชาดและผู้นำเพื่อประโยชน์อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้
- ๑.๔ คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการให้ผู้เข้าแข่งขันเก็บอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารของผู้เข้าแข่งขัน เปลี่ยนอาวุธประจำกาย และอุปกรณ์อื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน
- ๑.๕ คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

๒.การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

- ๒.๑ เข็มทิศแบบซิลวา จำนวน ๒ เรือน/ทีม และเป็นเข็มทิศรุ่นเดียวกันทั้งหมดที่ใช้ในการแข่งขัน
- ๒.๒ ผ้าสีแดง สีเหลือง สีฟ้า สีละ ๒ ผืน : ทีม
- ๒.๓ ไม้พลอง สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ใช้ไม้พลองผิวดกติกา จำนวนไม่น้อยกว่า ๓๐ อัน
- ๒.๔ นาฬิกาจับเวลา
- ๒.๕ ไม้และธงสีสำหรับเป็นเครื่องหมายในการคาดคะเนความสูง และความกว้าง
- ๒.๖ แผ่นรองเขียนกระดาษใบงานและคำตอบ ทีมละ ๑ แผ่น

๓.การจัดเตรียมสถานที่ใช้ในการแข่งขัน

- ๓.๑ จัดเตรียมสถานที่การแข่งขันให้เหมาะสมกับกิจกรรม และมีต้นไม้เป็นที่วางจุดอย่างน้อย ๕ เส้นทาง
- ๓.๒ แต่ละเส้นทางให้มีจุดในการเดินเข็มทิศและปฏิบัติกิจกรรม จำนวน ๑๐ จุด ระหว่างจุด ให้มีระยะทาง และกิจกรรม ดังนี้
 - ๓.๒.๑ ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ ๓๕ – ๔๕ เมตร จำนวน ๓ ระยะทาง ให้มีกิจกรรม สะกดรอย ๒ จุด
 - ๓.๒.๒ ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ ๔๕ – ๖๐ เมตร จำนวน ๔ ระยะทาง ให้มีกิจกรรม คาดคะเน ความสูงของวัตถุ ๑ จุด และคาดคะเนความกว้าง ๑ จุด
 - ๓.๓.๓ ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ ๗๕ – ๙๐ เมตร จำนวน ๓ ระยะทาง ให้มีกิจกรรม คาดคะเน ความสูงของวัตถุ ๑ จุด และคาดคะเนความกว้าง ๑ จุด
 - ๓.๓.๔ จุดที่มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุให้บอกตำแหน่งที่ตั้งของวัตถุนั้น เป็นค่ามุมแอสซิเมัท (Azimuth) ด้วย
- ๓.๓ การจัดทำสนามแข่งขัน

๓.๓.๑ กำหนดเส้นทางโดยบอกค่ามุมแอสซิเมัท (Azimuth) และกำหนดระยะทางเป็นเมตร ให้ผู้เข้าแข่งขันเดินไปสู่เป้าหมายเพื่อบันทึกหาคำตอบ จำนวน ๑๐ จุด รหัสคำตอบแต่ละจุดควรติดตั้งให้สามารถมองเห็นได้ ในระดับสายตา แต่ไม่ควรใช้รหัสคำตอบที่เป็นอักษรหรือตัวเลขเรียงลำดับที่ผู้เข้าแข่งขันคาดเดาได้

๓.๓.๒ เส้นทางที่กำหนดให้มีกิจกรรมสะกดรอย ให้ทำเครื่องหมายสะกดรอย ให้ผู้เข้าแข่งขันหา คำตอบ และปฏิบัติตามคำสั่งในรหัสคำตอบนั้น เพื่อเดินทางต่อไป เครื่องหมายสะกดรอยที่กำหนดนี้ให้เว้นช่วง ไม่ ควรวางต่อเนื่องกัน

๔. การดำเนินการแข่งขัน

๔.๑ ทีมที่เข้าแข่งขันรายงานตัวลงทะเบียน

๔.๒ กรรมการตรวจเครื่องแบบ

๔.๓ หัวหน้าทีมจับฉลากลำดับที่เข้าแข่งขัน และเส้นทางที่จะเข้าแข่งขัน

๔.๔ กรรมการดำเนินการแข่งขัน โดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

๔.๔.๑ กรรมการให้สมาชิกในทีมทุกคนจับฉลาก ผู้ทำหน้าที่ประจำทีม

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

๔.๔.๒ กรรมการมอบใบงาน กระดาษคำตอบ และเข็มทิศ

๔.๔.๓ กรรมการจับเวลา และให้สัญญาณเริ่มต้นการแข่งขัน

๔.๕ กรรมการให้คะแนนความเป็นผู้นำ การใช้เข็มทิศ การคำนวณระยะทาง การคาดคะเน และการสะกด รอย ต้องติดตามและสังเกตการทำงานของทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยให้คะแนนตามเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๖ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ไม่เกิน ๔๕ นาทีการให้คะแนนเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน เป็นไปตามเกณฑ์ที่ กำหนด เมื่อหมดเวลาแข่งขัน ให้กรรมการเป่านกหวีดให้สัญญาณยุติการปฏิบัติกิจกรรม และเริ่มตัดคะแนนเวลา

๔.๗ ควรจะจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายใน ๑ วัน หากไม่สามารถดำเนินการได้ให้กรรมการปรับเปลี่ยนใบ งาน เส้นทาง และกิจกรรมการแข่งขัน

ใบงาน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖
การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

.....

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

.

.....

ตัวอย่างคำสั่งและกระดาษคำตอบ
เส้นทางที่

ทีมโรงเรียน

.....

ลำดับ ที่	คำสั่ง	คำตอบ
๑	จากจุดเริ่มต้น ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางไป ระยะทาง.....เมตร จะพบรหัสคำตอบที่ ๑	๑ รหัสคำตอบ ที่ ๑ คือ
๒	จากจุดที่พบรหัสคำตอบที่ ๑ ใช้เข็มทิศตั้งมุม..... องศา เดินทางต่อไประยะทาง.....เมตร จะพบรหัสคำตอบ ที่ ๒ และให้คาดคะเนความกว้างระหว่าง.....ถึง.....	รหัสคำตอบที่ ๒ คือความกว้าง.....เมตร
๓	จากจุดที่พบรหัสคำตอบที่ ๒ ใช้เข็มทิศตั้งมุม..... องศา เดินทางไประยะทาง...๓๘...เมตร จะพบ เครื่องหมาย สะกดรอย ที่ ๑ และคำสั่งให้ปฏิบัติต่อไป	เครื่องหมายสะกดรอยที่ ๑ คือ.... คำสั่งให้ปฏิบัติ (เดินทางไปเมตร มุม.....องศา)
๔	จากคำสั่งของเครื่องหมายสะกดรอยที่ ๑ ออก เดินทาง ต่อไป จะพบรหัสคำตอบที่ ๓ และให้คาดคะเน ความสูง ของ.....และตำแหน่งที่ตั้งของ.....	รหัสคำตอบที่ ๓ ความสูง.....เมตร มุม.....องศา
	ฯลฯ	

3 การจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

1.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1.1 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6
- 1.1.2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3
- 1.1.2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6

1.2 ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 1.2.1 รูปแบบในการแข่งขันเป็นทีม ทีมละ 3 คน
- 1.2.2 จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน แบ่งเป็น 4 ระดับ ดังนี้
 - 1.2.2.1 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวน 1 ทีม
 - 1.2.2.2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 จำนวน 1 ทีม
 - 1.2.2.3 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวน 1 ทีม

1.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

1.3.1 ลักษณะของการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก เป็นหนังสือบันเทิงคดีมีภาพประกอบมีแก่นของเรื่อง (Theme) หรือหัวข้อเรื่องที่ใช้แข่งขัน ซึ่งคณะกรรมการจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

1.3.2 รูปแบบของหนังสือเล่มเล็ก

1.3.2.1 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

1) ชนิดกระดาษ เนื้อในและปกของหนังสือใช้กระดาษวาดเขียน 100 ปอนด์ ปกหนังสือทำเป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้และตัดกระดาษให้เรียบร้อย โดยไม่ขีดเขียนใด ๆ

2) รูปเล่มของหนังสือ ขนาด A4 พับครึ่ง หรือ 14.8 x 21 เซนติเมตร ลักษณะ แนวตั้ง มีองค์ประกอบเรียงลำดับ ดังนี้

- **ส่วนหน้า** ประกอบด้วย ปกหน้า (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) หน้าปกใน (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) และหน้าคำนำ (บอกถึงวัตถุประสงค์และแรงบันดาลใจ ที่มาของเรื่องหรือการนำเสนอเนื้อหา และคำขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำหนังสือ)

- **ส่วนเนื้อหา** ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง และภาพประกอบ พร้อมทั้ง กำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน

- **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) ตัวอักษรมีขนาด รูปแบบ และสีมีความเหมาะสมสำหรับได้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6
- 6) ภาพประกอบ มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ขยายรายละเอียดให้เข้าใจเนื้อเรื่องที่นำเสนอ และเสริมให้หนังสือมีความสวยงาม และน่าอ่าน ไม่อนุญาตให้จัดทำเป็นภาพสามมิติ (Pop Up)
- 7) ชนิดของสีที่ใช้ในการวาดภาพประกอบ ใช้สีไม้ถ้าต้องการเน้นภาพประกอบ ใช้ปากกาตัดเส้นได้

8) เขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) บอกขั้นตอน การจัดวางเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และรูปเล่มของหนังสือ ตั้งแต่ปกหน้าจนถึงปกหลังไว้ในแต่ละกรอบ อย่างชัดเจน

9) ทำรูปเล่ม ให้มีความสวยงามตลอดทั้งเล่ม สามารถเข้าเล่มแบบเย็บปก (มุงหลังคา) หรือสันหนังสือทากาว หรือเทปเยื่อกระดาษสองหน้า ห้ามใช้สเปรย์แล็กเกอร์ แล็กเกอร์เคลือบเงาหนังสือ แต่อนุญาตให้ใช้สติ๊กเกอร์ใส่ได้

1.3.2.2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 และ มัธยมศึกษาปีที่ 4-6

1) ชนิดกระดาษ เนื้อในและปกของหนังสือใช้กระดาษวาดเขียน 100 ปอนด์ปกหนังสือทำเป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้และตัดกระดาษให้เรียบร้อย โดยไม่ขีดเขียนใด ๆ

2) รูปเล่มของหนังสือ ขนาด A4 พับครึ่ง หรือ 14.8 x 21 เซนติเมตร ลักษณะแนวตั้ง มืองค์ประกอบเรียงลำดับ ดังนี้

- **ส่วนหน้า** ประกอบด้วย ปกหน้า (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) หน้าปกใน (บอกชื่อหนังสือและคณะผู้จัดทำ) และหน้าคำนำ (บอกถึงวัตถุประสงค์และแรงบันดาลใจ ที่มาของเรื่องหรือการนำเสนอเนื้อหา และคำขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำหนังสือ)

- **ส่วนเนื้อหา** ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง และภาพประกอบ พร้อมทั้งกำหนดเลขหน้าให้ชัดเจน

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

3) ความหนาของเนื้อเรื่องและภาพประกอบ จำนวน 12 หน้า

4) เนื้อเรื่องของหนังสือ ต้องเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเอง มีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และมีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์เขียนในรูปแบบร้อยแก้ว และ หรือร้อยกรอง คำคล้องจอง กลอนเปล่า

5) ตัวอักษรมีขนาด รูปแบบ และสีมีความเหมาะสมสำหรับเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3

6) ภาพประกอบ มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ขยายรายละเอียดให้เข้าใจเนื้อเรื่องที่นำเสนอ และเสริมให้หนังสือมีความสวยงาม และน่าอ่าน ไม่อนุญาตให้จัดทำเป็นภาพสามมิติ (Pop Up)

7) ชนิดของสีที่ใช้ในการวาดภาพประกอบ ใช้สีไม้ระบายน้ำ ถ้าต้องการเน้นภาพประกอบใช้ปากกาตัดเส้นได้

8) เขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) บอกขั้นตอน การจัดวางเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และรูปเล่มของหนังสือ ตั้งแต่ปกหน้าจนถึงปกหลังไว้ในแต่ละกรอบ อย่างชัดเจน

9) ทำรูปเล่ม ให้มีความสวยงามตลอดทั้งเล่ม สามารถเข้าเล่มแบบเย็บปก (มุงหลังคา) หรือสันหนังสือทากาว หรือเทปเยื่อกระดาษสองหน้า ห้ามใช้สเปรย์แล็กเกอร์ แล็กเกอร์เคลือบเงาหนังสือ แต่อนุญาตให้ใช้สติ๊กเกอร์ใส่ได้

1.3.3 ผลงานที่ส่งเข้าแข่งขันจะไม่ส่งคืน

1.3.4 เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน จำนวน 6 ชั่วโมง

1.3.5 วัสดุอุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้แข่งขันเป็นผู้จัดเตรียมมาให้พร้อม

1.4 เกณฑ์การให้คะแนน (100 คะแนน)

1.4.1 เนื้อหาสาระ	30	คะแนน
1.4.2 ภาพประกอบ/การนำเสนอ	20	คะแนน
1.4.3 ความคิดสร้างสรรค์	10	คะแนน
1.4.4 การใช้สำนวนภาษา	10	คะแนน
1.4.5 การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board)	10	คะแนน

1.4.6 การทำรูปเล่ม	10	คะแนน
1.4.7 การตั้งชื่อเรื่อง	5	คะแนน
1.4.8 ขนาด/รูปแบบ/สีของตัวอักษร/ตัวสะกด/การวางวรรณยุกต์	5	คะแนน

ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนด คณะกรรมการตัดสินคะแนน นาทีละ 1 คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า 30 วินาทีให้นับเป็น 1 นาที

1.5 เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นและผลการตัดสินของคณะกรรมการทุกระดับชั้นถือเป็นที่สุด

1.6 คณะกรรมการแข่งขัน

1.6.1 คณะกรรมการดำเนินการ แบ่งออกเป็น 4 ระดับชั้น ระดับชั้นละไม่น้อยกว่า 3 คน ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับมอบหมายให้มีหน้าที่ดำเนินงานจัดการแข่งขันให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนดด้วยความโปร่งใสและเป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

1.6.2 คณะกรรมการตัดสิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับชั้น ระดับชั้นละ 3 - 5 คน โดยมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

1.6.2.1 ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

1.6.2.2 ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน หรือการพัฒนาห้องสมุดหรือมีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

1.6.2.3 ครูบรรณารักษ์หรือครูผู้ทำหน้าที่บรรณารักษ์หรือครูผู้สอน หรือผู้อำนวยการโรงเรียนที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

1.6.2.4 ข้อควรคำนึงถึงในการสรรหากรรมการ เพื่อความโปร่งใส และยุติธรรม ดังนี้
1) กรรมการที่เป็นครูผู้สอน หรือศึกษานิเทศก์ไม่เป็นการตัดสินในกรณีโรงเรียนของตนเข้าแข่งขัน

2) กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในการจัดทำหนังสือ

3) กรรมการควรมาจากหน่วยงานและหรือองค์กรที่หลากหลาย

4) กรรมการสามารถให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงผลงานให้เป็นไปอย่างถูกต้อง และมีคุณภาพให้กับทีมผู้เข้าแข่งขันที่คะแนนระดับเหรียญทองในลำดับ 1 - 3 ในระดับภาค และหรือระดับชาติ

1.6.3 แนวทางการพิจารณาของคณะกรรมการตัดสิน

1.6.3.1 ประชุมปรึกษาหารือก่อนการตัดสินเพื่อให้เข้าใจเกณฑ์การตัดสินให้เป็น ไปด้วยความเรียบร้อย

1.6.3.2 ให้คะแนนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

1.6.3.3 พิจารณาการให้คะแนน ดังนี้

; เนื้อหาสาระ พิจารณาตามแก่นของเรื่อง (Theme) หรือหัวข้อเรื่องที่ใช้

แข่งขันซึ่งคณะกรรมการแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน ความคิดรวบยอดเหมาะสมกับระดับชั้น และกลวิธีการดำเนินเรื่องน่าสนใจสอดคล้องกันอย่างมีระบบและมีความเหมาะสมกลมกลืนเป็นอย่างดี

; ภาพประกอบ พิจารณาความเหมาะสม สื่อความหมายได้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องมีความสวยงามในการสร้างสรรค์ของตัวละคร ฉาก ส่งเสริมความเข้าใจและจินตนาการ

- ความคิดสร้างสรรค์พิจารณาเนื้อเรื่อง ภาพประกอบ รูปเล่ม ปก การจัดวางตัวอักษร การจัดหน้า และส่วนประกอบอื่น ๆ เหมาะสมกับระดับชั้น

- การใช้สำนวนภาษา พิจารณาการใช้สำนวนโวหาร ถ้อยคำ วิธีเรียบเรียงถูกต้องตามหลักภาษาไทย และเหมาะสมกับระดับชั้น

- การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board) พิจารณานำเสนอการจัดวางองค์ประกอบของหนังสือแต่ละกรอบ ตั้งแต่หน้าปกจนถึงหน้าสุดท้ายได้อย่างถูกต้องและชัดเจน สอดคล้องกับผลงานที่จัดทำขึ้น

- การทำรูปเล่ม พิจารณาคูณค่าความงามเชิงศิลปะ ความประณีต แข็งแรงทนทานและสะอาดเรียบร้อย

- การตั้งชื่อเรื่อง พิจารณาความสัมพันธ์กับแก่นของเรื่อง (Theme) วลีหรือข้อความที่ได้ความหมายในตัวเอง มีความน่าสนใจ และน่าติดตามอ่าน

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

1.7 รายละเอียดในการจัดการแข่งขัน

1.7.1 การจัดเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขัน

1.7.1.1 ป้ายตั้งโต๊ะบอกเลขที่ทีมที่เข้าแข่งขัน

1.7.1.2 นาฬิกาบอกเวลา

1.7.1.3 เครื่องเสียง

1.7.2 การจัดเตรียมสถานที่ในการแข่งขัน

1.7.2.1 สถานที่ หรือห้องที่ใช้ในการแข่งขันให้สามารถดำเนินการแข่งขันพร้อมกันได้ทุกทีมในระดับเดียวกัน

1.7.2.2 โต๊ะ - เก้าอี้ให้มีขนาดเหมาะสมต่อการปฏิบัติงานกลุ่มที่มีนักเรียน จำนวน 3 คน พร้อมป้ายตั้งโต๊ะบอกเลขที่ทีมที่เข้าแข่งขัน

1.7.2.3 นาฬิกาบอกเวลา ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน

1.7.2.4 เครื่องเสียง ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมสามารถได้ยินเสียงคำชี้แจงจากกรรมการ ได้อย่างชัดเจน และเข้าใจตรงกัน

1.7.3 การดำเนินการจัดการแข่งขัน

1.7.3.1 ลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันมารายงานตัว ชำกว่าเวลาที่กำหนดให้สามารถเข้าร่วมแข่งขันได้แต่เวลาสิ้นสุดการเข้าแข่งขันต้องเป็นไปตามที่คณะกรรมการดำเนินงานกำหนดพร้อมกันทุกทีม

1.7.3.2 ตรวจอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการแข่งขันก่อนเวลาการแข่งขัน

1.7.3.3 การเตือนเวลาการแข่งขัน ให้เตือนครั้งที่ 1 เหลือเวลา 30 นาทีเตือนครั้งที่ 2

เหลือเวลา 15 นาที เดือนครั้งที่ 3 หมดเวลา กรณีที่ทีมผู้เข้าแข่งขันเกินระยะเวลาที่กำหนดจะถูกตัดคะแนน นาทีละ 1 คะแนน โดยนับเวลาส่วนที่เป็นเศษเกินกว่า 30 วินาทีให้นับเป็น 1 นาที

1.7.3.4 ผู้แข่งขันห้ามนำเครื่องมือสื่อสารทุกประเภทเข้าในการแข่งขัน

1.7.3.5 การเข้าห้องน้ำ ผู้เข้าแข่งขันต้องขออนุญาตจากกรรมการ และอยู่ภายใต้การดูแลของกรรมการดำเนินการแข่งขัน

1.7.3.6 การส่ง-มอบอาหาร/น้ำ หรืออุปกรณ์การแข่งขันอื่นใดต้องส่ง-มอบผ่านกรรมการดำเนินการแข่งขันเท่านั้น

คำแนะนำสำหรับกรรมการตัดสินการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

หนังสือบันทึงคดีหมายถึง หนังสือที่แต่งขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีจินตนาการ สอดแทรกคุณธรรม คติธรรม เนื้อหาสาระของบันทึงคดีเป็นเรื่องราวที่ผู้แต่งสมมติขึ้น ทั้งตัวละคร เหตุการณ์สถานที่และเวลา

ส่วนสำคัญของหนังสือบันทึงคดี

1. **เค้าโครงเรื่อง (Plot)** คือ การลำดับเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงกัน อย่างสมเหตุสมผล เมื่ออ่านเหตุการณ์หนึ่งก็อยากทราบว่าเรื่องราวจะจบอย่างไร ขณะอ่านผู้อ่านจะรู้สึกเพลิดเพลินหรือสับสนว่าตัวละครนี้คือใครมาจากไหน

2. **ตัวละคร (Characters)** เป็นศูนย์กลางของเรื่อง เรื่องราวและเหตุการณ์ที่ผู้เขียนสร้างเป็น เค้าโครงเรื่องขึ้นจะผูกพันวนเวียนอยู่ที่ตัวละคร ถ้าไม่มีตัวละครก็คงไม่มีเรื่องราวที่จะบอกเล่าแก่ผู้อ่าน

3. **ฉาก (Setting)** คือ เวลาและสถานที่ที่เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นตามเค้าโครงเรื่อง มีเรื่องราว เหตุการณ์ตัวละคร สิ่งที่ตัวละครทำ คิด และรู้สึก อาจเกิดขึ้นทั้งในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคตตามจินตนาการ

4. **แก่นของเรื่อง (Theme)** คือ สาระสำคัญหรือหัวใจของเรื่องที่ผู้เขียนสะท้อนหรือแสดงให้ผู้อ่านเข้าใจและสรุปความหมายแก่นของเรื่องได้เมื่ออ่านเหตุการณ์เรื่องราว และชีวิตของตัวละคร ตั้งแต่ต้นจนจบ

5. **สำนวนภาษา** ผู้เขียนเลือกใช้คำและประโยคเรียบเรียงเป็นเรื่องราว ซึ่งทำให้อ่านเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน การใช้ภาษาที่เหมาะสม มีบทสนทนาให้เห็นพฤติกรรมของตัวละคร สร้างฉาก ที่ประทับใจ สร้างความรู้สึกและอารมณ์ต่าง ๆ แก่ผู้อ่านตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

6. **กรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board)** คือ การเขียนกรอบแสดงเรื่องของหนังสือแต่ละเรื่อง โดยนำเค้าโครงเรื่องมาเขียนลงในแต่ละกรอบ บอกว่ามีเรื่องและภาพสัมพันธ์กันตามลำดับ จนจบเล่ม มีองค์ประกอบ ดังนี้

กรอบแสดงเรื่องราวของหนังสือ (Story Board)

ปกหลัง	ปกหน้า	*กระต่าย ผีนึกปก	*กระต่าย ผีนึกปก	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	*กระต่าย ผีนึกปก	*กระต่าย ผีนึกปก				

หมายเหตุ :

1. *เนื้อเรื่อง : จำนวนหน้า ขึ้นอยู่กับระดับชั้นของผู้เข้าแข่งขันตามเกณฑ์การแข่งขัน
2. *กระต่ายผีนึกปก: จะมีหรือไม่มีก็ได้ เป็นสิทธิ์ของผู้จัดทำ

7. เนื้อเรื่อง และ หรือภาพประกอบ การนับจำนวนหน้า ให้คณะกรรมการเริ่มนับเนื้อเรื่อง รวมทั้งหน้าที่มีภาพประกอบแต่ไม่มีเนื้อเรื่องทุกหน้า จนถึงหน้าสุดท้ายของเนื้อเรื่อง ไม่รวมหน้าคณะผู้จัดทำ

ในกรณีที่ภาพประกอบต่อเนื่องกัน 2 หน้า (Double space) ให้นับเป็น 2 หน้า