



ประกาศการแข่งขันทักษะวิชาการและประกวดสิ่งประดิษฐ์นักเรียนโรงเรียนเอกชน

ครั้งที่ 11 ประจำปีการศึกษา 2569

จัดโดย เครือข่ายพัฒนาการศึกษาเอกชนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

คู่แข่งชั้น	รายการแข่งขัน	ประเภท	ระดับชั้นที่แข่งขัน					รูปแบบ
			ปฐมวัย	ป.1-ป.3	ป.4-ป.6	ม.1-ม.3	ม.4-ม.6 จังหวัด	การ แข่งขัน
คณิตศาสตร์			ปฐมวัย	ป.1-ป.3	ป.4-ป.6	ม.1-ม.3	ม.4-ม.6	
สุรินทร์	1. การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์	เดี่ยว	-	✓	✓	✓	✓	Onsite
สุรินทร์	2. การแข่งขันคณิตคิดเร็ว	เดี่ยว	-	✓	✓	✓	✓	Onsite
	3. การแข่งขันสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม GSP	ทีม 2 คน	-	-	✓	✓	✓	จังหวัด
	4. การแข่งขันซูโดกุ	เดี่ยว	-	✓		✓	✓	จังหวัด
สุรินทร์	5. การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (A-MATH)	ทีม 2 คน	-	✓		✓	✓	Onsite
	6. การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ประเภทสร้างทฤษฎีและคำอธิบายทางคณิตศาสตร์	ทีม 3 คน	-	-	✓	✓	✓	จังหวัด
	7. การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ประเภทบูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้	ทีม 3 คน	-	-	✓	✓	✓	จังหวัด
รวมทั้งหมด 7 กิจกรรม 23 รายการ		41 คน	-	3	6	7	7	

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์: 1 การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์ จังหวัดสุรินทร์

การแข่งขันทักษะทางวิชาการและประกวดสิ่งประดิษฐ์นักเรียนโรงเรียนเอกชน

ระดับภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ ๑๑ ประจำปี ๒๕๗๐

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับ ดังนี้

๑.๑ ระดับประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๑.๓ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนระดับละ ๑ คนตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ กิจกรรมการแข่งขัน ผู้แข่งขันต้องทำแบบทดสอบวัด

- ความสามารถในการคิดเลขเร็ว และการคิดคำนวณ

- ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหา

๓.๓ แบบทดสอบในแต่ละระดับชั้นใช้เนื้อหาคณิตศาสตร์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หลักสูตรการแข่งขันทางวิชาการระดับนานาชาติและแนวการประเมินนักเรียนระดับ

นานาชาติ (PISA) โดยใช้เวลาในการทดสอบ ๑๒๐ นาที นักเรียนที่เข้าแข่งขันทุกระดับชั้นทำแบบทดสอบ ทั้งหมด ๓ ตอนดังนี้

ตอนที่ ๑ แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ แบบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๑๐ ข้อ

ตอนที่ ๒ แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ วัดทักษะคิดเลขเร็วและทักษะการคิดคำนวณ
จำนวน ๒๐ ข้อ

ตอนที่ ๓ แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ วัดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา จำนวน ๑๐ ข้อ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

ตอนที่ ๑ แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ แบบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๑๐ ข้อ ข้อละ ๑ คะแนน
รวม ๑๐ คะแนน

ตอนที่ ๒ แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ จำนวน ๒๐ ข้อ ข้อละ ๒ คะแนน รวม ๔๐ คะแนน

ตอนที่ ๓ แบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำตอบ จำนวน ๑๐ ข้อ ข้อละ ๕ คะแนน รวม ๕๐ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

ถ้าคะแนนรวมเท่ากัน ให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนแบบทดสอบตอนที่ ๓ ตอนที่ ๒ และตอนที่ ๑ ตามลำดับ แล้วนำคะแนนรวมมาคิดเทียบเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตรว่าแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูผู้สอนที่ทำการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรใช้ห้องเรียนที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค (ระดับชาติ)

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนระดับจังหวัดเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๒ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับจังหวัดที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับตอนของเกณฑ์การให้คะแนน โดยเรียงลำดับจากตอนที่ ๓ , ๒ , ๑ เช่น มีทีมที่ได้คะแนนตอนที่ ๓ เท่ากันให้ดูตอนที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

ข้อเสนอแนะในการต่อยอด ควรต่อยอดโดยการจัดค่ายพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์

หมายเหตุ

๑. นักเรียนที่เป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขันระดับภาค ต้องเป็นบุคคลคนเดียวกับผู้ที่ได้รับการคัดเลือกจากระดับจังหวัด

๒. ไม่อนุญาตให้นำเครื่องคิดเลขหรืออุปกรณ์ช่วยอื่นๆ เข้าไปในห้องแข่งขัน

๓. กรรมการคุมสอบแจกกระดาษทดให้ในห้องสอบ และห้ามนำออกจากห้องสอบ

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไปซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์: 2 การแข่งขันคณิตคิดเร็ว จังหวัดสุรินทร์

การแข่งขันคิดเลขเร็ว

๑. ระดับและคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๔ ระดับ ดังนี้

๑.๑ ระดับประถมศึกษาตอนต้น ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ เท่านั้น

๑.๒ ระดับประถมศึกษาตอนปลาย ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ – ๖ เท่านั้น

๑.๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ ประเภทเดี่ยว

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขันระดับละ ๑ คน

๓. วิธีดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ การส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนระดับละ ๑ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๒ การจัดการแข่งขัน

การแข่งขันทุกระดับมีการแข่งขัน ๒ รอบ ดังนี้

รอบที่ ๑ จำนวน ๓๐ ข้อ ใช้เวลาข้อละ ๓๐ วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๒ หลัก

รอบที่ ๒ จำนวน ๒๐ ข้อ ใช้เวลาข้อละ ๓๐ วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก
เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันรอบที่ ๑ ให้พัก ๑๐ นาที

หมายเหตุ ให้คณะกรรมการพิจารณาเกณฑ์ข้อที่ ๕ ประกอบการดำเนินการ

๓.๓ วิธีการแข่งขัน

๓.๓.๑ ชี้แจงระเบียบการแข่งขันให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มการแข่งขัน

๓.๓.๒ ใช้โปรแกรม GSP ตามที่ส่วนกลางกำหนดไว้เท่านั้น เพื่อให้ให้นักเรียนที่เข้าแข่งขันเตรียมความพร้อม
ในการแข่งขันระดับชาติ ห้ามนำไปปรับเปลี่ยน จะมีไฟล์แบบให้ทั้งระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

๓.๓.๓ ใช้กระดาษคำตอบ ขนาด ๑ / ๔ ของกระดาษ A๔ ดังตัวอย่าง ในการแข่งขันทุกระดับ

ชื่อ-สกุล.....โรงเรียน.....เลขที่ ข้อ

วิธีการและคำตอบ

พื้นที่สำหรับทดเลข

๓.๓.๔ แจกกระดาษคำตอบตามจำนวนข้อในการแข่งขันแต่ละรอบ

๓.๓.๕ ให้นักเรียนเขียนชื่อ – สกุล โรงเรียน เลขที่นั่ง และหมายเลขข้อ ให้เรียบร้อยก่อนเริ่ม
การแข่งขันในแต่ละรอบ และห้ามเขียนข้อความอื่น ๆ จากที่กำหนด

๓.๓.๖ เริ่มการแข่งขันโดยสุ่มเลขโดดจากโปรแกรม GSP ที่ทางส่วนกลางจัดไว้ให้ เป็นโจทย์และ ผลลัพธ์ ซึ่งเลขโดดในโจทย์ที่สุ่มได้ต้องไม่ซ้ำเกินกว่า ๒ ตัว หรือถ้าสุ่มได้เลข ๐ ต้องมีเพียงตัวเดียวเท่านั้น เช่น

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัว สุ่มได้เป็น ๖๖๑๖ มี ๖ ซ้ำเกินกว่า ๒ ตัว ต้องสุ่มใหม่ หรือ
สุ่มได้เป็น ๐๐๕๔ มี ๐ ซ้ำเกิน ๑ ตัว ต้องสุ่มใหม่

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัว สุ่มได้เป็น ๔๓๔๔๕ มี ๔ ซ้ำเกินกว่า ๒ ตัว ต้องสุ่มใหม่ หรือ
สุ่มได้เป็น ๒๐๗๐๓ มี ๐ ซ้ำเกิน ๑ ตัว ต้องสุ่มใหม่

ชี้แจงเพิ่มเติมในคู่มือ

๓.๓.๗ เมื่อหมดเวลาในแต่ละข้อให้กรรมการเก็บกระดาษคำตอบ และดำเนินการแข่งขัน ต่อเนื่องจนครบทุกข้อ (ไม่มีการหยุดพักในแต่ละข้อเพื่อตรวจให้คะแนน/ไม่มีการเฉลยที่ละข้อให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขันรับทราบก่อนเสร็จสิ้นการแข่งขัน)

๓.๔ หลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๔.๑ การแข่งขันระดับประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ๓) ใช้การดำเนินการ ทางคณิตศาสตร์ บวก ลบ คูณ หาร หรือยกกำลังเท่านั้น เพื่อหาผลลัพธ์ และให้เขียนแสดงวิธีคิดทีละขั้นตอน หรือเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปของสมการก็ได้ เช่น

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๒ หลัก

ตัวอย่างที่ ๑

โจทย์ที่สุ่ม

ผลลัพธ์

๔ ๙ ๕ ๗

๘๘

วิธีคิด $๙ \times ๗ = ๖๓$

$๕ \times ๔ = ๒๐$

$๖๓ + ๒๐ = ๘๓$

หรือ นักเรียน เขียน $(๙ \times ๗) + (๕ \times ๔) = ๖๓ + ๒๐ = ๘๓$ ก็ได้

ได้คำตอบ ๘๓ ซึ่งไม่ตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ในกรณีนี้ถ้าไม่มีนักเรียนคนใดได้คำตอบที่ตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ถ้า ๘๓ เป็นคำตอบที่ใกล้เคียงที่สุด จะได้คะแนน

ตัวอย่างที่ ๒

โจทย์ที่สุ่ม

ผลลัพธ์

๒ ๑ ๒ ๓

๙๙

วิธีคิด $(๓^๒ + ๑)^๒ = (๙ + ๑)^๒ = ๑๐๐$

ได้คำตอบ ๑๐๐ ซึ่งไม่ตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ในกรณีนี้ถ้าไม่มีนักเรียนคนใดได้คำตอบที่ตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ถ้า ๑๐๐ เป็นคำตอบที่ใกล้เคียงที่สุด จะได้คะแนน

ตัวอย่างที่ ๓	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	๔ ๘ ๓ ๖	๑๓

$$\text{วิธีคิด } (๘ + ๖) - (๔ - ๓) = ๑๓$$

ได้คำตอบตรงกับผลลัพธ์ที่สุ่มได้พอดี จะได้คะแนน

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก

ตัวอย่าง	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	๑ ๙ ๗ ๓ ๒	๗๑๙

$$\text{วิธีคิด } ๙^๓ - (๗ + ๒) - ๑ = ๗๑๙ \text{ ได้คำตอบตรงกับ}$$

ผลลัพธ์ที่สุ่มได้พอดี จะได้คะแนน

๓.๔.๒ การแข่งขันระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖) ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ ได้แก่ บวก ลบ คูณ หาร ยกกำลัง หรือถอดรากอันดับที่ n ที่เป็นจำนวนเต็มบวกเท่านั้น เพื่อหาผลลัพธ์ ในการถอดรากต้องใส่อันดับที่ของรากจากตัวเลขที่สุ่มจากโจทย์ ยกเว้นรากอันดับที่สอง ในการถอดรากอันดับที่ n อนุญาตให้ใช้เพียงขั้นเดียว และ ไม่อนุญาต ให้ใช้รากอนันต์ และให้เขียนแสดงวิธีคิดทีละขั้นตอน หรือเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปของสมการก็ได้ เช่น

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๒ หลัก

ตัวอย่างที่ ๑	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	๔ ๙ ๕ ๗	๘๘

$$\text{วิธีคิด } ๙ \times ๗ = ๖๓$$

$$\sqrt{๔} = ๒$$

$$๕^๒ = ๒๕$$

$$๖๓ + ๒๕ = ๘๘$$

$$\text{หรือ นักเรียน เขียน } (๙ \times ๗) + ๕^{\sqrt{๔}} = ๖๓ + ๒๕ = ๘๘ \text{ ก็ได้}$$

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก

ตัวอย่างที่ ๒	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	๒ ๘ ๔ ๓ ๙	๗๕๗

$$\text{วิธีคิด } [(\sqrt{๔})^๘ \times ๓] - (๙ + ๒) = ๗๖๘ - ๑๑ = ๗๕๗$$

ตัวอย่างที่ ๓	โจทย์ที่สุ่ม	ผลลัพธ์
	๒ ๒ ๔ ๕ ๓	๑๘๒

$$\text{วิธีคิด } [(๓ \times ๒)^{\sqrt{๔}} \times ๕] + ๒ = ๑๘๒$$

๓.๔.๓ การแข่งขันระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ และ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖) ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ บวก ลบ คูณ หาร ยกกำลัง ถอดรากอันดับที่ n ที่เป็นจำนวนเต็มบวก เพื่อหาผลลัพธ์ สามารถใช้แฟคทอเรียลและซิกมาได้ โดยมีข้อตกลงดังนี้ ในการถอดราก อันดับที่ n จะถอดกี่ขั้นก็ได้ ถ้าไม่ใช่รากอันดับที่สองต้องใส่อันดับที่ของรากจากตัวเลขที่สุ่มมาเท่านั้น และ ไม่อนุญาต ให้ใช้รากอนันต์ การใช้แฟคทอเรียลจะใช้ ! ก็ครั้งก็ได้ แต่ต้องใส่วงเล็บให้ชัดเจนทุกครั้ง เช่น

$$(๓!)! = (๖)! = ๗๒๐$$

หากมีการใช้ซิกมาต้องเขียนให้ถูกต้องตามหลักคณิตศาสตร์ โดยอนุญาตให้ใช้ i ที่ปรากฏหลัง Σ ได้ไม่เกิน ๒ ตัว เพราะไม่ต้องการให้มีการปรับรูปแบบการใช้ซิกมาหรือค่าที่เกิดจากการประยุกต์ มาประกอบกับ i เกิน ความจำเป็น และตัวเลขที่ปรากฏอยู่กับ Σ ต้องเป็นตัวเลขที่ได้จากโจทย์ที่สุ่มเท่านั้น และผลรวมต้องเป็นจำนวนเต็มบวก เช่น

$$๑) \sum_{i=๑}^๕ (i+i) = \sum_{i=๑}^๕ ๒i = ๒ \sum_{i=๑}^๕ i = ๒ \times ๑๕ = ๓๐ \quad (\text{ต้องมีตัวเลข ๑ และ ๕ ในโจทย์ที่สุ่ม})$$

๒)

$$\sum_{i=1}^5 (i \times i) = \sum_{i=1}^5 i^2 = 1^2 + 2^2 + 3^2 + 4^2 + 5^2 = 55$$

(ต้องมีตัวเลข ๑ และ ๕ ในโจทย์ที่สุ่ม)

๓)

$$\sum_{i=1}^5 i = \sum_{i=1}^{15} i = 1 + 2 + 3 + \dots + 15 = 120$$

(ต้องมีตัวเลข ๑ , ๑ และ ๕ ในโจทย์ที่สุ่ม)

$$\text{สามารถใช้ } \sum_{i=๑}^n i^j \quad \sum_{i=๑}^n i^{j!} \quad \text{และ} \quad \sum_{i=๑}^n \frac{j!}{i}$$

การเขียนแสดงวิธีคิดให้เขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปของสมการเท่านั้น เช่น

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๔ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๒ หลัก

ตัวอย่างที่ ๑

โจทย์ที่สุ่ม

ผลลัพธ์

๐ ๕ ๘ ๒

๒๗

วิธีคิด $\sqrt{\sqrt{๕^๘} + ๒} + ๐ = ๒๗$ หรือ $(\sqrt{\sqrt{๕^๘} + ๒}) + ๐ = ๒๗$

ตัวอย่างที่ ๒

โจทย์ที่สุ่ม

ผลลัพธ์

๔ ๘ ๓ ๗

๖๙

วิธีคิด $\left[(7 + \sqrt{4}) \times 8 \right] - 3 = 69$

สุมเลขโดดเป็นโจทย ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก

ตัวอย่างที่ ๑

โจทยที่สุม

ผลลัพธ์

๑ ๘ ๓ ๗ ๔

๘๓๔

$$\text{วิธีคิด } \left[7! \div (8 - \sqrt{4}) \right] - (3! \times 1) = (5,040 \div 6) - 6 = 834$$

ตัวอย่างที่ ๒

โจทยที่สุม

ผลลัพธ์

๕ ๘ ๓ ๗ ๖

๓๒๖

$$\text{วิธีคิด } (8!/5!) - (7 + 6 - 3) = 326$$

$$\text{หรือ } \sqrt{\sqrt{(6 \times 3)^8} + 7 - 5} = 326$$

ตัวอย่างที่ ๓

โจทยที่สุม

ผลลัพธ์

๘ ๕ ๘ ๔ ๒

๒๔๒

$$\text{วิธีคิด } (5! \times 2) + \sqrt{4} + (8 - 8) = 242$$

$$\text{หรือ } (5! \times 2) + \sqrt{4} \times \left(\frac{8}{8} \right) = 242$$

$$\text{หรือ } 2^8 - \left(8 + (5 - \sqrt{4})! \right) = 242$$

๓.๔.๔ ข้อพึงระวังในการแข่งขัน

เท่านั้น

๑) การคิดคำนวณหาคำตอบต้องใช้เลขโดดที่สุมเป็นโจทยให้ครบทุกตัว และใช้ได้ตัวเลข ๑ ครั้ง

๒) การใช้เครื่องหมาย + , - , X , ÷ ควรเขียนให้ชัดเจน

๒.๑) การเขียนเครื่องหมายบวก ให้เขียน +

ห้ามเขียน ~~+~~ ~~+~~ ~~+~~ ~~+~~

๒.๒) การเขียนเครื่องหมายคูณ ให้เขียน ๒ X ๓ หรือ (๒)(๓) หรือ ๒.๓

ห้ามเขียน 203 ~~2+3~~ ~~2-3~~ ~~2+3~~ ~~2-3~~

๒.๓) การเขียนเครื่องหมายหาร ให้เขียน ๘ ÷ ๒ หรือ $\frac{8}{2}$ หรือ ๘/๒

ห้ามเขียน 8|2 หรือ 8\2

๓) กรณีที่มีการใช้วงเล็บให้เขียนวงเล็บให้ชัดเจน จะใช้ () หรือ { } หรือ [] ก็ขึ้นก็ได้

ห้ามเขียน < >

๔) การเขียนเลขยกกำลัง ควรเขียนให้ชัดเจน เช่น

$$(2^3)^4 = 8^4 \text{ หรือ } 2^{(3^4)} = 2^{81}$$

กรณีที่ไม่วางเล็บจะคิดตามหลักคณิตศาสตร์ เช่น $2^{3^4} = 2^{(3^4)} = 2^{81}$

๕) การเขียนเครื่องหมายอันดับที่ของราก ควรเขียนให้ชัดเจน เช่น

$$\sqrt[9]{8} = 2, \sqrt[1+2]{8} = 2, \sqrt[4]{9} = 3$$

๖) การใช้ Σ ต้องเขียนตัวเลขกำกับไว้ตามหลักการทางคณิตศาสตร์ เช่น

$$\sum_{i=1}^7 i = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 = 28$$

ห้ามเขียน $\sum 7 = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 = 28$

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ ผู้ที่ได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่กำหนด และวิธีการถูกต้อง ได้คะแนนข้อละ ๒ คะแนน

๔.๒ ถ้าไม่มีผู้ใดได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ผู้ที่ได้คำตอบใกล้เคียงกับผลลัพธ์มากที่สุด และวิธีการถูกต้อง เป็นผู้ได้คะแนน ไม่ว่าผลลัพธ์ที่ต้องการจะเป็นกี่หลักก็ตาม (ผลลัพธ์ที่ได้ต้องเป็นจำนวนเต็มเท่านั้น)

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการนำคะแนนรวมของรอบที่ ๑ และรอบที่ ๒ มาคิดเทียบกับเกณฑ์การตัดสินดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ ระดับประถมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย (ป.๑ - ๓ และ ป.๔ - ๖) คณะกรรมการการแข่งขัน จำนวน ๑๒ - ๑๕ คน

๖.๒ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย (ม.๑ - ๓ และ ม.๔ - ๖) คณะกรรมการการแข่งขัน จำนวน ๑๒ - ๑๘ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญการสอนคณิตศาสตร์หรือการใช้โปรแกรม GSP
- ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์
- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างหลากหลาย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓
- ถ้าจะมีการเฉลยคำตอบในแต่ละข้อให้เฉลยหลังจากการแข่งขันเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้วเท่านั้น

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

- ๗.๑ ห้องที่สามารถใช้คอมพิวเตอร์พร้อมโปรแกรม GSP ในการดำเนินการแข่งขันได้
- ๗.๒ การแข่งขันในแต่ละระดับให้ใช้ห้องแข่งขันห้องเดียวเท่านั้น

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค (ระดับชาติ)

๘.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนระดับจังหวัดเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนน ระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ - ๒ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๘.๒ ในกรณีแข่งขันระดับจังหวัดที่มีทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาคะแนนที่นักเรียนแต่ละคนได้ในการแข่งขันรอบที่ ๒ นักเรียนคนใดได้คะแนนมากกว่า ให้เป็นผู้ชนะตามลำดับที่ต้องการ ถ้ายังเท่ากันอีกให้ดำเนินการดังนี้

ระดับภาค ให้จัดแข่งขันใหม่จำนวน ๕ ข้อ โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ ๕ ตัวเลข ผลลัพธ์ ๓ หลัก เวลาข้อละ ๒๐ วินาที หากนักเรียนคนใดได้คะแนนมากกว่าเป็นผู้ชนะ ถ้าคะแนนยังเท่ากันอีกจะดำเนินการแข่งขันข้อต่อข้อจนกว่าจะได้ผู้ชนะ

หมายเหตุ

๑. ไม่อนุญาตให้นำเครื่องคิดเลขหรืออุปกรณ์ช่วยในการคำนวณอื่นๆ เข้าไปในห้องแข่งขัน
๒. นักเรียนที่เป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขัน ระดับชาติ ต้องเป็นบุคคลคนเดียวกับผู้ที่ได้รับการคัดเลือกจากระดับจังหวัดเท่านั้น
๓. การสุ่มเลขโดด สามารถดาวน์โหลดได้ที่ <http://www.sillapa.net/rule๕๔/mathGSP.gsp>
(โดยต้องเปิดด้วยโปรแกรม GSP version ๔.๐ เท่านั้น)

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไปซึ่งผลงานของผู้แข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการส่งเสริมการศึกษาเอกชน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

3. การสร้างสรรค์ผลงานทางคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม GSP

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

นักเรียนระดับชั้น ป.4-ป.6, ม.1-ม.3

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภททีม ทีมละ 2 คน

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน ระดับชั้นละ 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการแข่งขัน และเกณฑ์การให้คะแนน

3.1 ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอนทีมละ 1 คน ตามแบบฟอร์ม ที่กำหนด

3.2 กำหนดโจทย์การแข่งขัน จำนวน 5 ข้อ ๆ ละ 20 คะแนน รวมคะแนนเต็ม 100 คะแนน

โดยกำหนดรายละเอียดดังนี้

3.2.1 โจทย์แก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยใช้ GSP จำนวน 4 ข้อ ข้อละ 20 คะแนน

รวม 80 คะแนน ซึ่งแต่ละข้อใช้เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

1) ความสมบูรณ์และถูกต้องของผลงาน 10 คะแนน

2) ขั้นตอนไม่ซับซ้อน 5 คะแนน

3) ความสวยงาม 5 คะแนน

3.2.2 โจทย์กำหนด ให้ใช้เครื่องมือที่กำหนดให้สร้างผลงานคณิตศาสตร์ จำนวน 1 ข้อ 20 คะแนน

1) มีความเป็นพลวัต มีแนวคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 10 คะแนน

2) มีการนำเสนอที่สื่อความหมายได้สอดคล้องและเชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่อง 10 คะแนน

3.2.3 เวลาที่ใช้แข่งขัน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

4 เกณฑ์การตัดสิน คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ร้อยละ 80 - 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 - 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 - 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

5. คณะกรรมการตัดสิน

5.1 จำนวนระดับชั้นละ 3-5 คน

5.2 คุณสมบัติมีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านคณิตศาสตร์และโปรแกรม GSP

5.2 เป็นบุคลากรสังกัด

6. สถานที่แข่งขัน

หมายเหตุ

การแข่งขันในแต่ละระดับชั้น ทีมที่ได้ลำดับที่ 1-2 ของระดับภูมิภาค เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันระดับประเทศ

4. การแข่งขันซูโดกุ

1. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว

1.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- | | |
|--------------------------------------|------------|
| 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 | จำนวน 2 คน |
| 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 | จำนวน 2 คน |
| 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 | จำนวน 2 คน |

2. วิธีดำเนินการ และรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

2.1 ระดับจังหวัด

ให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละโรงเรียนเข้าร่วมแข่งขันทั้งหมด 2 รอบๆ ละ 60 นาที ใช้โจทย์ปริศนา 10 ข้อ ตามรูปแบบที่กำหนดให้รูปแบบละ 1 ตาราง รวมรอบละ 10 ตาราง ทั้งสองรอบจะใช้โจทย์ปริศนารูปแบบเดียวกัน ผู้เข้าแข่งขันที่ได้คะแนนสูงสุด จะได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนระดับจังหวัด

2.2 การแข่งขันสิ้นสุดระดับจังหวัด

2.3 รูปแบบปริศนาซูโดกุที่ใช้ในการแข่งขัน

2.3.1 ระดับประถมศึกษา

ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุทั้งหมด 10 รูปแบบ ดังนี้

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| 1. 6 x 6 Classic Sudoku | 6. 9 x 9 Classic Sudoku |
| 2. 6 x 6 Alphabet Sudoku | 7. 9 x 9 Alphabet Sudoku |
| 3. 6 x 6 Diagonal Sudoku | 8. 9 x 9 Diagonal Sudoku |
| 4. 6 x 6 Jigsaw Sudoku | 9. 9 x 9 Jigsaw Sudoku |
| 5. 6 x 6 Thai Alphabet Sudoku | 10. 9 x 9 Even-Odd Sudoku |

2.3.2 ระดับมัธยมศึกษา

ประกอบด้วยปริศนาซูโดกุตาราง 9 x 9 ทั้งหมด 10 รูปแบบ ดังนี้

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| 1. Classic Sudoku | 6. Consecutive Sudoku |
| 2. Diagonal Sudoku | 7. Asterisk Sudoku |

- | | |
|--------------------|---------------------------|
| 3. Alphabet Sudoku | 8. Thai Alphabet Sudoku |
| 4. Jigsaw Sudoku | 9. Diagonal Jigsaw Sudoku |
| 5. Even-Odd Sudoku | 10. Windoku Sudoku |

3. กติกาการแข่งขันและวิธีการนับคะแนนซูโดกุ

- 3.1 ให้ตัวแทนนักเรียนแข่งขันทั้งหมด 2 รอบ ๆ ละ 60 นาที ใช้โจทย์ปริศนา 10 รูปแบบ รูปแบบละ 1 ตาราง รวมรอบละ 10 ตาราง ทั้งสองรอบจะใช้โจทย์ปริศนาในรูปแบบเดียวกัน
- 3.2 หากตัวแทนนักเรียนสามารถแก้โจทย์ปริศนาซูโดกุได้ภายในเวลาที่กำหนด และถูกต้อง จะได้รับ คะแนนประจำโจทย์ปริศนา ข้อละ 10 คะแนน หากทำปริศนาไม่ถูกต้อง สามารถทำผิดได้ข้อละ 2 ช่องเท่านั้น โดยจะหักคะแนนข้อละ 3 คะแนน
- 3.3 หากตัวแทนนักเรียนสามารถแก้โจทย์ปริศนาทั้งหมดได้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนดในแต่ละรอบ (รวมถึงปริศนาที่ผิดไม่เกิน 2 ช่อง) จะได้รับคะแนนโบนัสเวลาเพิ่มนาทีละ 3 คะแนน โดยคำนวณจากเวลาที่เหลืออยู่เป็นนาที (เศษของนาทีปัดทิ้ง) คูณด้วย 3 (ถ้าแก้โจทย์ปริศนาไม่ถูกต้อง และผิดเกิน 2 ช่อง ตั้งแต่ 1 ตารางขึ้นไป จะไม่ได้รับคะแนนโบนัส) ตัวอย่างการคิดคะแนนโบนัสเวลา เช่น ถ้ากำหนดเวลาในรอบให้ 30 นาที แต่นาย Z ทำเสร็จและถูกต้องภายในเวลา 20 นาที 40 วินาที นาย Z จะได้คะแนนโบนัสเวลาในรอบนี้ เท่ากับ 9 นาที $\times 3$ คะแนนต่อนาที = คะแนนโบนัสเวลา 27 คะแนน

4. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ 80-100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
- ร้อยละ 70-79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
- ร้อยละ 60-69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
- ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

5. สถานที่จัดการแข่งขัน ควรใช้ห้องเรียนที่มีโต๊ะ เก้าอี้ สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

5. การแข่งขัน A-math จังหวัดสุรินทร์

การต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท)

๑ ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- ๑.๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ ประเภททีม จำนวน ๒ คน (ครูผู้ฝึกสอน ๒ คน)
๑.๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ ประเภททีม จำนวน ๒ คน (ครูผู้ฝึกสอน ๒ คน)

๒ วิธีดำเนินการแข่งขัน จำนวนเกม/รอบ

ระดับภาค

- ๒.๑ ทีมที่ได้เป็นตัวแทนระดับจังหวัดเข้าแข่งขันในระดับภาค
๒.๒ ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน ๑ วัน จำนวนเกมรอบคัดเลือกไม่เกิน ๖ เกม
๒.๓ กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือกโดยใช้ระบบประเภทรูปแบบ King of the Hill (KOTH) ตาม

ระบบการแข่งขันสากล ดังนี้

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

ตาม โปรแกรม ดังนี้

เกมที่ ๑ กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก โดยจัดเป็นกลุ่มโต๊ะละ ๔ ทีม

เกมที่ ๒ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๑ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นจะแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการ แข่งขันหรือใบส่งผลการแข่งขัน จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขัน ในเกมที่ ๓

เกมที่ ๓ กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน หลังจบเกมจากเกมที่ ๒ มาประกบคู่ใหม่ ให้ทีมที่มีลำดับคะแนน ๑ พบ ๒, ๓ พบ ๔, ๕ พบ ๖...ไปเรื่อยๆ ตามลำดับ

เกมที่ ๔ หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก ๒ ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการ แข่งขันหรือใบส่งผลการแข่งขัน จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขัน ในเกมที่ ๕

เกมที่ ๕ กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน หลังจบเกมจากเกมที่ ๔ มาประกบคู่ใหม่ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขันหรือใบส่งผลการแข่งขัน จากนั้นให้ กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขัน เพื่อประกบคู่การแข่งขันในเกมที่ ๖

เกมที่ ๖ กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน หลังจบเกมจากเกมที่ ๕ มาประกบคู่ใหม่ จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขันหรือใบส่งผลการแข่งขันจากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 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 เป็นต้น ไป หลังจบการแข่งขันเกมที่ ๖) จะทำการแข่งขันอีก ๑ เกม เพื่อจัดอันดับครั้งสุดท้าย โดยอันดับที่ดีที่สุดจะเป็น อันดับที่ ๕ (ผู้เข้าแข่งขัน ๔ ทีมในรอบชิงชนะเลิศ จะได้อันดับที่ ๑-๔ โดยอัตโนมัติ)

๒.๔ หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือกเกมที่ ๖ จะใช้ระบบ Gibsonize ให้ผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ

๒.๕ ห้ามกรรมการใช้การจัดการแข่งขันแบบแพ็คกรอบ (น็อกเอาท์)

๓. เกณฑ์การตัดสิน

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

*หมายเหตุ การแข่งขันระดับจังหวัดให้กรรมการพิจารณาคะแนนตามความเหมาะสมจากผลการแข่งขัน ไม่สามารถใช้โปรแกรมให้คะแนนได้เหมือนระดับภาค โดยให้ระดับเหรียญทองแดงเป็นอย่างน้อย

๔. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ วิทยากร นักกีฬา ที่มีความรู้ ความยุติธรรม มีความเข้าใจในระบบการแข่งขัน ตลอดจนกฎและกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี (ไม่จำเป็นต้องเป็นครูเฉพาะในกลุ่มสาระคณิตศาสตร์)

๔.๑ กรรมการระดับจังหวัด ให้แต่ละเขตพื้นที่สรรหากรรมการในเขตที่รับผิดชอบหรือใกล้เคียงเพื่อ ดำเนินการตัดสินจากคุณสมบัติเบื้องต้นตามความเหมาะสม **กรรมการต้องแม่นยำในกฎกติกาและการจัดการแข่งขัน สามารถชี้แจงรายละเอียดข้อมูลให้ผู้เข้าแข่งขัน และผู้ฝึกสอนสงสัยได้อย่างถูกต้อง**

หมายเหตุ* ครูที่มีนักเรียนเข้าแข่งขันในรุ่นนั้นๆ สามารถที่จะร่วมเป็นกรรมการตัดสินในรุ่นนั้นได้ แต่ไม่สามารถตัดสินชี้ขาดในเกมที่นักเรียนของตนแข่งขันได้ ต้องให้กรรมการจากโรงเรียนอื่นเป็นผู้ตัดสิน และต้อง ไม่เข้าไปใกล้ชิดแข่งขันที่นักเรียนของตนเองกำลังแข่งขันอยู่ เพื่อความโปร่งใสในการปฏิบัติหน้าที่

๔.๒ กรรมการระดับภาค ศูนย์จัดการแข่งขันสรรหากรรมการที่มีความสามารถในการตัดสินที่เข้าใจ กติกาและระบบจัดการแข่งขันตามความเหมาะสม โดยสามารถติดต่อกับผู้ประสานงานในกลุ่มเอแม็ท ศิลปหัตถกรรมนักเรียน เพื่อขอให้แนะนำกรรมการจากส่วนกลางเป็นกรรมการหลักในการตัดสินได้ ทั้งนี้เพื่อให้ การจัดการแข่งขันมีประสิทธิภาพ และเกิดปัญหาน้อยที่สุด

๕. กติกาเพิ่มเติม

๕.๑ กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมคอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุแห่งประเทศไทย เป็นหลัก

*หมายเหตุ มีการเปลี่ยนแปลงกฎและกติกาบางส่วนเพื่อความเหมาะสมในการแข่งขัน

๕.๒ อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน, นาฬิกาจับเวลา, แบนวางเบี้ย, ตัวเบี้ย และเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย เพื่อใช้ในการแข่งขัน

- ๕.๒.๑. รุ่นประถมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นประถมศึกษา กระดานขนาด ๑๕x๑๕ ช่อง (เบี้ย ๗๐ ตัว)
๕.๒.๒ รุ่นมัธยมศึกษาใช้อุปกรณ์การแข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด ๑๕x๑๕ ช่อง (เบี้ย ๑๐๐ ตัว)

๕.๓ เวลาในการแข่งขัน

๕.๓.๑ ทุกรุ่นใช้เวลาแข่งขันฝั่งละ ๒๒ นาที (รุ่นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ สามารถปรับเวลาเหลือฝั่งละ ๑๘-๒๐ นาที ได้ตามสมควร ทั้งนี้กรรมการจะต้องแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนทราบก่อนทำการแข่งขัน) โดยใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) ที่สามารถติตลบเวลาได้ในทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหา ความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา **หากคู่แข่งขันใดไม่มีนาฬิกาจับเวลาในการแข่งขัน ให้ ปรับแก้บายทั้ง ๒ ทีม**

๕.๓.๒ หากไม่มีนาฬิกาจับเวลาที่เป็นเครื่องเฉพาะ ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต พีซี หรือสมาร์ตโฟนแทนได้ โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดเพื่อนำมาใช้ จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาคำว่า “A-Math Clock” , “Scrabble Clock” หรือ “Chess Clock” เป็นต้น

๕.๓.๓ ก่อนการแข่งขันให้ผู้เล่นตกลงกันว่าจะใช้นาฬิกาจับเวลาของฝั่งใดในการแข่งขันเพียง ๑ เครื่อง และต้องให้ผู้แข่งขันสามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

๕.๓.๔ ก่อนแข่งขันให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

๕.๓.๕ เมื่อผู้เข้าแข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งร้องขอให้มีการใช้นาฬิกาในเกมนั้น คู่ต่อสู้ไม่มีสิทธิปฏิเสธหรือเลี่ยงการใช้นาฬิกาได้

๕.๓.๖ ผู้เล่นสามารถเล่นเกินกำหนดเวลาตามกติกาได้ แต่หากมีผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนน นาทีละ ๑๐ คะแนน เป็นการลงโทษ เศษวินาทีจะถูกนับเป็น ๑ นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาเกินจนเวลา ติตลบ -๓.๑๘ นาที เศษ ๐.๑๘ วินาทีที่เกินมาจะถูกปัดขึ้น ถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน ๔ นาที และจะถูกหัก คะแนน ๔๐ คะแนน ตามกฎ (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติตลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับ เวลาให้ชำนาญ ก่อนแข่งเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล

๕.๓.๗ ห้ามกรรมการตัดสินทำการตัดเกมการแข่งขัน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นจนจบเกมเท่านั้น หากมีการตัดเกมการแข่งขัน ผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถทักท้วงกรรมการผู้ตัดสินได้ หรือหากต้องมีการตัดเกมจริงต้องพิจารณาถึงคะแนนของทั้ง ๒ ฝ่าย ณ เวลานั้น ว่าสมเหตุผลที่จะตัดจบเกมหรือไม่ และชี้แจงให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนรับทราบด้วยเช่นกัน

๕.๓.๘ ห้ามกรรมการใช้การกำหนดเวลารวม เช่น กำหนดเวลารวมไว้ที่ ๔๔ นาที, ๖๐ นาที หรือเวลาอื่นๆ ต้องใช้นาฬิกาจับเวลาโดยให้ผู้เล่นทั้ง ๒ ฝ่ายใช้เวลาที่เท่ากันตามกติกากำหนดแต่ละรุ่นเท่านั้น เพื่อความยุติธรรมตามกติกาสากล

๕.๔ การขอตรวจสอบการ (Challenge)

๕.๔.๑ ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจสอบการได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดยเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ ยังไม่ขานแต้มและไม่กดยเวลาการขอขานเล่นจึงไม่เป็นผล

๕.๔.๒ การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาสมการที่คู่แข่งขันลง ผู้เล่นมีเวลาในการขอโฮลด์ ๖๐ วินาที คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าคู่แข่งขันที่ขอโฮลด์ยอมรับสมการนั้นๆ

๕.๕ คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ ๒ คะแนน , เสมอได้ทีมละ ๑ คะแนน และแพ้ได้ ๐ คะแนน

๕.๖ การจัดอันดับคะแนน ให้นำคะแนนรวมสะสมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หาก คะแนนรวมสะสมเท่ากัน ให้ใช้คะแนนผลต่างสะสม เป็นตัวตัดสินเป็นลำดับถัดไป (การใช้คะแนนผลต่างสะสม เป็นลำดับแรกในการจัดอันดับผู้เล่นถือว่าไม่ถูกต้อง)

๕.๗ คะแนนผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

๕.๗.๑ เอ็มพีรุ่นประถมศึกษา คะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๑๕๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๑๕๐ แต้ม เฉพาะเกมในรอบคัดเลือกเกมสุดท้ายคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๑๒๐ แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ ๑๒๐ แต้ม

๕.๗.๒ เอ็มพีรุ่นมัธยมศึกษา คะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๒๕๐ แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ ๒๕๐ แต้ม เฉพาะเกมในรอบคัดเลือกเกมสุดท้ายคะแนนผลต่างสูงสุดไม่เกิน ๒๐๐ แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลง เหลือ ๒๐๐ แต้ม

๕.๗.๓ รอบชิงชนะเลิศไม่มีกำหนดคะแนนผลต่างสูงสุด

๕.๗.๔ ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ และจะได้คะแนนสะสม ๒ คะแนน และจะได้คะแนนผลต่างในเกมนั้น ดังนี้ เอ็มพีรุ่นประถมศึกษาจะได้คะแนนคะแนนผลต่าง ๖๐ แต้ม และรุ่นมัธยมศึกษาจะได้คะแนนผลต่าง ๑๐๐ แต้ม

๕.๘ การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ให้ได้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนอาจจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน ดังนั้นผู้เข้าแข่งขันควรทำการแข่งขันด้วยความสุจริตและปฏิบัติตามกฎกติกา มารยาทอย่างเคร่งครัด

๕.๙ ผู้ฝึกสอนสามารถเข้าในบริเวณสนามแข่งขันได้ โดยต้องเว้นระยะห่างจากโต๊ะที่นักเรียนของตนแข่งขันอย่างน้อย ๓ เมตร (กรรมการอาจจัดพื้นที่สำหรับผู้ฝึกสอนบริเวณสนามแข่งขันและทำเขตกันพื้นที่ระหว่างพื้นที่แข่งขันและพื้นที่สำหรับผู้ฝึกสอน) และไม่ส่งเสียงดัง หรือรบกวนสมาธิของผู้เข้าแข่งขัน รวมถึงรบกวนการทำหน้าที่ตัดสินของกรรมการ ผู้ฝึกสอนสามารถพูดคุย แนะนำนักเรียนของตนได้หลังจบการแข่งขันแต่ละเกมเท่านั้น ไม่สามารถแนะนำระหว่างทำการแข่งขันได้ หากเกิดข้อสงสัยในการแข่งขันสามารถขอฟังคำชี้แจงจากกรรมการได้ เพื่อให้เกิดความกระจ่างในการแข่งขัน

๕.๑๐ ห้ามกรรมการปิดห้องแข่งขัน โดยไม่ให้ผู้ฝึกสอนสังเกตการจัดการแข่งขัน

๕.๑๑ กรรมการจะต้องตีประกาศผลลำดับคะแนนและการประกบคู่ ให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนตรวจสอบทุกครั้ง หลังจากจบการแข่งขันในแต่ละเกม และก่อนเริ่มเกมการแข่งขันรอบถัดไป

การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์

ประเภทสร้างทฤษฎีหรือคำอธิบายทางคณิตศาสตร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๑.๑ ระดับประถมศึกษาตอนปลาย : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ - ๖ เท่านั้น

๑.๒ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๑.๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม ทีมละ ๓ คน

๒.๒ เข้าแข่งขัน ระดับละ ๑ ทีม เท่านั้น

๓. หลักเกณฑ์การแข่งขันและวิธีดำเนินการ

๓.๑ หลักเกณฑ์การแข่งขันการประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ ประเภทสร้างทฤษฎีหรือคำอธิบายทางคณิตศาสตร์ มีการพิจารณาระดับการแข่งขันและตัดสินโครงงาน แยกเขตพื้นที่/ระดับชั้น ดังนี้

๓.๑.๑ ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา (สพป.)

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ - ๖

- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๓.๑.๒ ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา (สพม.)

- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๓.๒ วิธีดำเนินการ

๓.๒.๑ ก่อนการแข่งขัน

๑) ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน ทีมละ ๓ คน พร้อมชื่อครูที่ปรึกษาโครงงานคณิตศาสตร์ ทีมละไม่เกิน ๒ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๒) ส่งรายงานโครงงานคณิตศาสตร์เป็นรูปเล่มล่วงหน้า (ตามที่ระดับเขตพื้นที่การศึกษา/ระดับภาค/ระดับชาติ กำหนดก่อนการแข่งขัน ไม่เกิน ๒ สัปดาห์) จำนวนชุดตามที่กำหนดในการแข่งขัน ในแต่ละระดับ

๓.๒.๑ วันที่ดำเนินการแข่งขัน

๑) นำบอร์ด/โปสเตอร์ พร้อมขาตั้ง มาแสดงตามขนาดมาตรฐาน ดังนี้



๒) นำเสนอโครงงานคณิตศาสตร์ต่อคณะกรรมการ ใช้เวลาไม่เกิน ๑๐ นาที และตอบข้อซักถาม ใช้เวลาไม่เกิน ๑๐ นาที

๓) สื่อที่ใช้ในการนำเสนอโครงงานคณิตศาสตร์ ผู้ส่งโครงงานเข้าแข่งขันจัดเตรียมมาเอง

๔) พื้นที่จัดวางบอร์ด/โปสเตอร์โครงงานคณิตศาสตร์ คณะกรรมการจัดให้ไม่เกิน ๑.๕๐ ม. x ๑.๐๐ ม. และให้จัดภายในพื้นที่ที่กำหนดเท่านั้น

๔. การให้คะแนน พิจารณาตามเกณฑ์ (๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

ส่วนที่ ๑ เล่มรายงาน	(๕๐)	คะแนน
๑.๑ การกำหนดหัวข้อโครงงาน	๓	
๑.๒ ความสำคัญและความเป็นมาของโครงงาน	๔	
๑.๓ วัตถุประสงค์/สมมติฐาน/ตัวแปร (ถ้ามี)	๓	
๑.๔ เนื้อหาสาระและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	๑๐	
๑.๕ วิธีดำเนินงาน และผลที่ได้รับ	๕	
๑.๖ การนำไปใช้ประโยชน์	๕	
๑.๗ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๕	
๑.๘ การเขียนรายงานโครงงานถูกต้องตามรูปแบบ	๕	
ส่วนที่ ๒ การนำเสนอ	(๕๐)	คะแนน
๒.๑ การจัดแสดงโครงงานเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน	๑๐	
๒.๒ การนำเสนอปากเปล่า	๓๐	
- ความสมบูรณ์ของเนื้อหา (๑๐ คะแนน)		
- ทักษะการนำเสนอ (๑๐ คะแนน)		
- การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ (๕ คะแนน)		
- การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม (๕ คะแนน)		
ส่วนที่ ๓ การตอบข้อซักถาม	(๒๐)	คะแนน
๓.๑ ความถูกต้องของเนื้อหาทางคณิตศาสตร์	๕	
๓.๒ มีปฏิภาณไหวพริบ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	๕	
๓.๓ การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ	๕	
๓.๔ การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม	๕	

๕. การตัดสิน พิจารณาตามเกณฑ์ ดังนี้

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

คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับละ ๓ – ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์และมีประสบการณ์การทำงานคณิตศาสตร์ (ถ้าเป็นกรรมการระดับชาติต้องเคยเป็นกรรมการตัดสินโครงงานในระดับภาค หรือระดับชาติมาก่อน)

หน้าที่

- ตรวจสอบการคัดลอก ดัดแปลง แก้ไขผลงานของทีมที่เข้าแข่งขัน หากพบกรณีดังกล่าวการตัดสินให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ
- ให้คะแนนตามเกณฑ์การตัดสิน ด้วยความบริสุทธิ์ยุติธรรม
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรใช้ลานโล่ง/ห้องเรียน หรือสถานที่ที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ทีมที่ชนะเลิศ (เหรียญทอง อันดับ ๑) ของแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาในการแข่งขันระดับภาค

๘.๒ ทีมที่ชนะเลิศ อันดับ ๑ – ๓ (เหรียญทอง อันดับ ๑ – ๓) ของแต่ละภาค เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๘.๓ กรณีนักเรียนที่เป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ ในประเภททีม ทีมละ ๓ คน ไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้ ทีมสามารถเลือกดำเนินการ ดังนี้

๘.๓.๑ เปลี่ยนตัวผู้เข้าแข่งขันได้ ๑ คน **หรือ**

๘.๓.๒ ให้สมาชิกในทีมที่เหลือ ๒ คน ทำการแข่งขันต่อ

๘.๔ กรณีการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษามีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาจากการให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนน (ข้อ ๔) เรียงตามลำดับ ดังนี้ ส่วนที่ ๒ การนำเสนอ ส่วนที่ ๑ เล่มรายงาน และส่วนที่ ๓ การตอบข้อซักถาม คะแนนของทีมใดสูงกว่า ถือว่าเป็นทีมที่ชนะเลิศ เช่น มีทีมที่ได้คะแนนในส่วนที่ ๒ การนำเสนอ เท่ากัน ให้พิจารณาส่วนที่ ๑ เล่มรายงาน ทีมที่ได้คะแนนมากกว่า ถือเป็นผู้ชนะเลิศ แต่ถ้าส่วนที่ ๑ เล่มรายงาน ยังมีคะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาในส่วนที่ ๓ การตอบข้อซักถาม ถ้าคะแนนเท่ากันในทุกส่วน ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดในระดับชาติ อันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าแข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๑๐. รูปแบบการเขียนรายงานโครงงานคณิตศาสตร์

๑๐.๑ รูปแบบปก

โครงงานคณิตศาสตร์	
เรื่อง.....	โดย.....
	๑.....
	๒.....
	๓.....
ครูที่ปรึกษา	๑.....
	๒.....
โรงเรียน.....	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา.....
รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงงานคณิตศาสตร์	
ประเภทสร้างทฤษฎีและคำอธิบายทางคณิตศาสตร์ ระดับ.....	
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖	

๑๐.๒ รายละเอียดในเล่ม ประกอบด้วย

- บทคัดย่อ
- กิตติกรรมประกาศ
- สารบัญ
- สารบัญตาราง
- สารบัญรูปภาพ
- บทที่ ๑ บทนำ
- บทที่ ๒ เอกสารที่เกี่ยวข้อง
- บทที่ ๓ วิธีการดำเนินการ
- บทที่ ๔ ผลการดำเนินการ
- บทที่ ๕ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ
- บรรณานุกรม
- ภาคผนวก ไม่เกิน ๑๐ หน้า

หมายเหตุ

- ๑. ขนาดของกระดาษเขียนรายงานให้ใช้กระดาษพิมพ์ ขนาด A๔
- ๒. ตัวอักษรไม่ต่ำกว่า ๑๖ point พิมพ์หน้าเดียว

๓. ระยะขอบกระดาษ

- หัวกระดาษด้านบน ๓.๘๑ ซม.
- หัวกระดาษด้านล่าง ๒.๕๔ ซม.
- ด้านซ้าย ๓.๘๑ ซม.
- ด้านขวา ๒.๕๔ ซม.

๔. จำนวนหน้า เฉพาะบทที่ ๑ – ๕ มีความยาวไม่เกิน ๓๐ หน้า ภาคผนวกมีความยาวไม่เกิน ๑๐ หน้า (รายงานฉบับใดที่มีความยาวเกินกว่าที่กำหนดจะถูกตัดคะแนน)

(ตัวอย่าง)

แบบประเมินโครงงานคณิตศาสตร์ประเภทสร้างทฤษฎีและคำอธิบายทางคณิตศาสตร์

ระดับ ☐ ประถมศึกษา ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย

สังกัด ☐ สพป. ☐ สพม.

ชื่อโครงงาน.....

โรงเรียน..... จังหวัด.....

ส่วนที่	รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
๑.	เล่มรายงาน	(๕๐)	
	๑.๑ การกำหนดหัวข้อโครงงาน	๓	
	๑.๒ ความสำคัญและความเป็นมาของโครงงาน	๔	
	๑.๓ วัตถุประสงค์/สมมติฐาน/ตัวแปร (ถ้ามี)	๓	
	๑.๔ เนื้อหาสาระและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	๑๐	
	๑.๕ วิธีดำเนินงาน และผลที่ได้รับ	๕	
	๑.๖ การนำไปใช้ประโยชน์	๕	
	๑.๗ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๕	
	๑.๘ การเขียนรายงานโครงงานถูกต้องตามรูปแบบ	๕	
๒.	การนำเสนอ	(๕๐)	
	๒.๑ การจัดแสดงโครงงานเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน	๑๐	
	๒.๒ การนำเสนอปากเปล่า	๓๐	
	- ความสมบูรณ์ของเนื้อหา (๑๐ คะแนน)		
	- ทักษะการนำเสนอ (๑๐ คะแนน)		
	- การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ (๕ คะแนน)		
	- การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม (๕ คะแนน)		
๓.	การตอบข้อซักถาม	(๒๐)	
	๓.๑ ความถูกต้องของเนื้อหาทางคณิตศาสตร์	๕	
	๓.๒ มีปฏิภาณไหวพริบ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	๕	
	๓.๓ การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ	๕	
	๓.๔ การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม	๕	
	คะแนนรวม	๑๐๐	

[illegible]

ลงชื่อกรรมการ
(.....)

๓.๒.๒ วันที่ดำเนินการแข่งขัน

๑) นำบอร์ด/โปสเตอร์ พร้อมขาตั้ง มาแสดงตามขนาดมาตรฐาน ดังนี้



๒) นำเสนอโครงงานคณิตศาสตร์ต่อคณะกรรมการ ใช้เวลาไม่เกิน ๑๐ นาที และตอบข้อซักถามใช้เวลาไม่เกิน ๑๐ นาที

๓) สื่อที่ใช้ในการนำเสนอโครงงานคณิตศาสตร์ ผู้ส่งโครงงานเข้าแข่งขันจัดเตรียมมาเอง

๔) พื้นที่จัดวางบอร์ด/โปสเตอร์โครงงานคณิตศาสตร์ คณะกรรมการจัดให้ไม่เกิน ๑.๕๐ ม. x ๑.๐๐ ม. และให้จัดภายในพื้นที่ที่กำหนดเท่านั้น

๔. การให้คะแนน พิจารณาตามเกณฑ์ (๑๐๐ คะแนน) ดังนี้

ส่วนที่ ๑ เล่มรายงาน	(๔๐)	คะแนน
๑.๑ การกำหนดหัวข้อโครงงาน	๓	
๑.๒ ความสำคัญและความเป็นมาของโครงงาน	๓	
๑.๓ วัตถุประสงค์/สมมติฐาน/ตัวแปร (ถ้ามี)	๓	
๑.๔ เนื้อหาที่มีความเชื่อมโยงความรู้และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่น ๆ/บูรณาการความรู้คณิตศาสตร์	๕	
๑.๕ วิธีดำเนินงาน และผลที่ได้รับ	๓	
๑.๖ การนำไปใช้ประโยชน์	๑๐	
๑.๗ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๑๐	
๑.๘ การเขียนรายงานโครงงานถูกต้องตามรูปแบบ	๓	
ส่วนที่ ๒ การนำเสนอ	(๔๐)	คะแนน
๒.๑ การจัดแสดงโครงงานเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน	๑๐	
๒.๒ การนำเสนอปากเปล่า	๓๐	
- ความสมบูรณ์ของเนื้อหา (๑๐ คะแนน)		
- ทักษะการนำเสนอ (๑๐ คะแนน)		
- การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ (๕ คะแนน)		
- การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม (๕ คะแนน)		
ส่วนที่ ๓ การตอบข้อซักถาม	(๒๐)	คะแนน
๓.๑ เน้นการเชื่อมโยงบูรณาการคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้	๕	
๓.๒ มีปฏิภาณไหวพริบ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	๕	
๓.๓ การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ	๕	
๓.๔ การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม	๕	

การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ที่บูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๑.๑ ระดับประถมศึกษาตอนปลาย : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๑.๒ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เท่านั้น

๑.๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย : ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เท่านั้น

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม ทีมละ ๓ คน

๒.๒ เข้าแข่งขัน ระดับละ ๑ ทีม เท่านั้น

๓. หลักเกณฑ์การแข่งขันและวิธีดำเนินการ

๓.๑ หลักเกณฑ์การแข่งขันการประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ที่บูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้มีการพิจารณาระดับการแข่งขันและตัดสินโครงงาน แยกเขตพื้นที่/ระดับชั้น ดังนี้

๓.๑.๑ ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา (สพป.)

๑) โครงงานคณิตศาสตร์ที่บูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ได้แก่

- โครงงานคณิตศาสตร์ประเภทสำรวจเก็บรวบรวมข้อมูล
- โครงงานคณิตศาสตร์ประเภททดลอง
- โครงงานคณิตศาสตร์ประเภทพัฒนาหรือประดิษฐ์

๒) โครงงานคณิตศาสตร์ที่บูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ ได้แก่

- โครงงานคณิตศาสตร์ประเภททดลอง
- โครงงานคณิตศาสตร์ประเภทพัฒนาหรือประดิษฐ์

๓.๑.๒ ระดับสำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษา (สพม.)

โครงงานคณิตศาสตร์ที่บูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ ได้แก่

- โครงงานคณิตศาสตร์ประเภททดลอง
- โครงงานคณิตศาสตร์ประเภทพัฒนาหรือประดิษฐ์

๓.๒ วิธีดำเนินการ

๓.๒.๑ ก่อนการแข่งขัน

๑) ส่งรายชื่อนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน ทีมละ ๓ คน พร้อมชื่อครูที่ปรึกษาโครงงานคณิตศาสตร์ทีมละไม่เกิน ๒ คน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๒) ส่งรายงานโครงงานคณิตศาสตร์เป็นรูปเล่มล่วงหน้า (ตามที่ระดับเขตพื้นที่การศึกษา/ระดับภาค/ระดับชาติ กำหนดก่อนการแข่งขัน ไม่เกิน ๒ สัปดาห์) จำนวนชุดตามที่กำหนดในการแข่งขัน ในแต่ละระดับ

๕. การตัดสิน พิจารณาตามเกณฑ์ ดังนี้

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

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับละ ๓ – ๕ คน

คุณสมบัติของคณะกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในด้านคณิตศาสตร์
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์และมีประสบการณ์การทำโครงการ

คณิตศาสตร์ (ถ้าเป็นกรรมการระดับชาติต้องเคยเป็นกรรมการตัดสินโครงการในระดับภาค หรือระดับชาติมาก่อน)

หน้าที่

- ตรวจสอบการคัดลอก ดัดแปลง แก้ไขผลงานของทีมที่เข้าแข่งขัน หากพบกรณีดังกล่าว การตัดสินให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ
- ให้คะแนนตามเกณฑ์การตัดสิน ด้วยความบริสุทธิ์ยุติธรรม
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมาจากเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย

๗. สถานที่ทำการแข่งขัน

ควรใช้ลานโล่ง/ห้องเรียน หรือสถานที่ ที่มีโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถดำเนินการแข่งขันได้พร้อมกัน

๘. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

๘.๑ ทีมที่ชนะเลิศ (เหรียญทอง อันดับ ๑) ของแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาในการแข่งขันระดับภาค

๘.๒ ทีมที่ชนะเลิศ อันดับ ๑ – ๓ (เหรียญทอง อันดับ ๑ – ๓) ของแต่ละภาค เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

๘.๓ กรณีนักเรียนที่เป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ ในประเภททีม ทีมละ ๓ คน ไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้ ทีมสามารถเลือกดำเนินการ ดังนี้

๘.๓.๑ เปลี่ยนตัวผู้เข้าแข่งขันได้ ๑ คน หรือ

๘.๓.๒ ให้สมาชิกในทีมที่เหลือ ๒ คน ทำการแข่งขันต่อ

๘.๔ กรณีการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษามีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน และในระดับภาค มีมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาจากการให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนน (ข้อ ๔) เรียงตามลำดับ ดังนี้ ส่วนที่ ๒ การนำเสนอ ส่วนที่ ๑ เล่มรายงาน และส่วนที่ ๓ การตอบข้อซักถาม คะแนนของทีมใดสูงกว่า ถือว่าเป็นทีมที่ชนะ เช่น มีทีมที่ได้คะแนนในส่วนที่ ๒ การนำเสนอ เท่ากัน ให้พิจารณาส่วนที่ ๑ เล่มรายงาน ทีมที่ได้คะแนนมากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าส่วนที่ ๑ เล่มรายงาน ยังมีคะแนนเท่ากัน ให้พิจารณาในส่วนที่ ๓ การตอบข้อซักถาม ถ้าคะแนนเท่ากันในทุกส่วน ให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๙. การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดในระดับชาติ อันดับที่ ๑ – ๓ คณะกรรมการพิจารณาและนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งผลงานของผู้เข้าแข่งขัน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๑๐. รูปแบบการเขียนรายงานโครงการคณิตศาสตร์

๑๐.๑ รูปแบบปก

โครงการคณิตศาสตร์	
เรื่อง.....	
โดย	
๑.....	
๒.....	
๓.....	
ครูที่ปรึกษา	๑.....
	๒.....
โรงเรียน.....	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา.....
รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงการคณิตศาสตร์	
ประเภทบูรณาการความรู้คณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ ระดับ.....	
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖	

๑๐.๒ รายละเอียดในเล่ม ประกอบด้วย

- บทคัดย่อ
- กิตติกรรมประกาศ
- สารบัญ
- สารบัญตาราง
- สารบัญรูปภาพ
- บทที่ ๑ บทนำ
- บทที่ ๒ เอกสารที่เกี่ยวข้อง
- บทที่ ๓ วิธีการดำเนินการ
- บทที่ ๔ ผลการดำเนินการ
- บทที่ ๕ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ
- บรรณานุกรม
- ภาคผนวก ไม่เกิน ๑๐ หน้า

หมายเหตุ

๑. ขนาดของกระดาษเขียนรายงานให้ใช้กระดาษพิมพ์ ขนาด A๔
๒. ตัวอักษรไม่ต่ำกว่า ๑๖ point พิมพ์หน้าเดียว
๓. ระยะขอบกระดาษ
 - หัวกระดาษด้านบน ๓.๘๑ ซม.
 - หัวกระดาษด้านล่าง ๒.๕๔ ซม.
 - ด้านซ้าย ๓.๘๑ ซม.
 - ด้านขวา ๒.๕๔ ซม.
๔. จำนวนหน้า เฉพาะบทที่ ๑ – ๕ มีความยาวไม่เกิน ๓๐ หน้า ภาคผนวกมีความยาวไม่เกิน ๑๐ หน้า (รายงานฉบับใดที่มีความยาวเกินกว่าที่กำหนดจะถูกตัดคะแนน)

(ตัวอย่าง)

แบบประเมินโครงงานคณิตศาสตร์ประเภทบูรณาการความรู้ในคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้

ระดับ ☐ ประถมศึกษา ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย

สังกัด ☐ สพป. ☐ สพม.

ชื่อโครงงาน.....

โรงเรียน..... จังหวัด.....

ส่วนที่	รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
๑.	เล่มรายงาน	(๕๐)	
	๑.๑ การกำหนดหัวข้อโครงงาน	๓	
	๑.๒ ความสำคัญและความเป็นมาของโครงงาน	๓	
	๑.๓ วัตถุประสงค์/สมมติฐาน/ตัวแปร (ถ้ามี)	๓	
	๑.๔ เนื้อหาที่มีความเชื่อมโยงความรู้และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ กับศาสตร์อื่น ๆ/บูรณาการความรู้คณิตศาสตร์	๕	
	๑.๕ วิธีดำเนินงาน และผลที่ได้รับ	๓	
	๑.๖ การนำไปใช้ประโยชน์	๑๐	
	๑.๗ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	๑๐	
	๑.๘ การเขียนรายงานโครงงานถูกต้องตามรูปแบบ	๓	
๒.	การนำเสนอ	(๕๐)	
	๒.๑ การจัดแสดงโครงงานเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน	๑๐	
	๒.๒ การนำเสนอปากเปล่า	๓๐	
	- ความสมบูรณ์ของเนื้อหา (๑๐ คะแนน)		
	- ทักษะการนำเสนอ (๑๐ คะแนน)		
	- การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ (๕ คะแนน)		
	- การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม (๕ คะแนน)		
๓.	การตอบข้อซักถาม	(๒๐)	
	๓.๑ เน้นการเชื่อมโยงบูรณาการคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้	๕	
	๓.๒ มีปฏิภาณไหวพริบ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	๕	
	๓.๓ การใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าใจง่าย ถูกต้อง และมีความกระชับ	๕	
	๓.๔ การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม	๕	
	คะแนนรวม	๑๐๐	

[illegible]

ลงชื่อ กรรมการ
(.....)