



เกณฑ์การแข่งขันทักษะภาษาอังกฤษ
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ปีการศึกษา 2569
ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน
กลุ่มโรงเรียนมัธยมศึกษาจังหวัดลำปาง

สรุปกิจกรรมการแข่งขันทักษะภาษาอังกฤษ
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74 ปีการศึกษา 2569
ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน
กลุ่มโรงเรียนมัธยมศึกษาจังหวัดลำปาง

ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น (สพม.)		ประเภท	หมายเหตุ
	ม.1-ม.3	ม.4-ม.6		
1. การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)	✓	✓	เดี่ยว	
2. การแข่งขันการเล่านิทาน (Story Telling)	✓	✓	เดี่ยว	
3. กิจกรรมประกวดเขียนเรื่องสั้นภาษาอังกฤษ ประกอบภาพ (Pictorial Writing)	✓	✓	เดี่ยว	
4. การแข่งขันต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword)	✓	✓	ทีมและเดี่ยว	
5. การแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit)	✓	✓	เดี่ยว	
รวม 5 กิจกรรม	10 รายการ			

การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

1. คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันมีคุณสมบัติเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษ ภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่นๆ และต้องเป็นนักเรียนที่**ไม่เคยไป** ศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการนานเกิน 6 เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็นระดับ ดังนี้

1.1 นักเรียนระดับชั้น ม. 1 – 3

1.2 นักเรียนระดับชั้น ม. 4 – 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1) นักเรียนระดับชั้น ม. 1 – 3 จำนวน 1 คน

2) นักเรียนระดับชั้น ม. 4 – 6 จำนวน 1 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 หัวข้อการแข่งขันเป็นไปตามเนื้อหาในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการของ แต่ละระดับชั้นที่เหมาะสมกับการพูดแบบ Impromptu Speech ดังนี้

3.1.1 นักเรียนระดับชั้น ม.1-3 ตามหัวเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว ภาษา ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 2,100 – 2,250 คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรมมากขึ้น)

3.1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.4-6 หัวเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600 – 3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

3.2 ผู้เข้าแข่งขันจะพูดตามหัวข้อโดยวิธีการจับสลากก่อนการพูด ให้เวลาเตรียมตัว 5 นาที คณะกรรมการกลางของการแข่งขันเป็นผู้กำหนดหัวข้อที่จะใช้ในการแข่งขัน หัวข้อการแข่งขันเป็นไปตามเนื้อหาในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการของแต่ละระดับชั้นที่เหมาะสมกับการพูดแบบ Impromptu Speech จำนวน 8-10 หัวข้อ และลงมติเลือก 3 หัวข้อ สำหรับใช้ในการแข่งขันแต่ละระดับ ผู้เข้าแข่งขันมีสิทธิ์จับสลาก 2 ครั้ง แล้วเลือกพูดเพียง 1 หัวข้อ

3.3 เวลาในการแข่งขัน

1) ระดับชั้น ม. 1-3 ใช้เวลาในการพูด 4-5 นาที

2) ระดับชั้น ม. 4-6 ใช้เวลาในการพูด 5-6 นาที

(บวก/ลบ 30 วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาที่ละ 1 คะแนน)

3.4 ขณะทำการแข่งขัน **ไม่อนุญาต**ให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์สื่อสารทุกชนิด ข้อมูล บันทึกช่วยจำ อุปกรณ์หรือเอกสารอื่นๆ ประกอบการพูด

- 3.5 ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน
- 3.6 ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด
- 3.7 **ไม่อนุญาต**ให้บุคคลภายนอกหรือผู้เข้าแข่งขัน เข้าชมการแข่งขัน
- 3.8 **ห้าม**บันทึกภาพ/วิดีโอ **ห้าม**ส่งเสียงดังรบกวน **ห้าม**แสดงป้ายไฟหรือป้ายสัญลักษณ์ที่แสดงการสนับสนุนผู้เข้าแข่งขัน และห้ามเดินเข้า-ออกห้องแข่งขันขณะที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังทำการแข่งขัน
- 3.9 คำตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ด้านเนื้อหา (Accuracy and consistency)	45 คะแนน
- ลำดับเรื่องราวสอดคล้องกับหัวข้อและความสับสนของเนื้อเรื่อง	20 คะแนน
- แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงกับหัวข้อ	20 คะแนน
- ตอบคำถามเกี่ยวกับหัวข้อที่จับสลากได้	5 คะแนน
4.2 การใช้ภาษาและคำศัพท์ (Use of language and vocabulary)	30 คะแนน
- ใช้ภาษาเหมาะสมกับระดับชั้น (Difficulty level) ด้านศัพท์ (Vocabulary)	15 คะแนน
โครงสร้างและคำสันธาน (Structure & connectors)	
- ใช้ภาษาในรูปแบบการพูดสุนทรพจน์ได้ถูกต้อง (Form & organizing of speech)	15 คะแนน
4.3 ความสำเร็จในการถ่ายทอด (Presentation)	15 คะแนน
- ถ่ายทอด/นำเสนอที่สามารถเข้าถึงผู้ฟังได้ชัดเจนเป็นอย่างดี	5 คะแนน
- ใช้น้ำเสียงสอดคล้องกับเนื้อหาที่พูด	5 คะแนน
- ใช้ท่าทางประกอบได้เหมาะสม มีบุคลิกภาพในการนำเสนอด้วยความมั่นใจ	5 คะแนน
4.4 การจัดการเวลา (Time management)	10 คะแนน
- พูดได้ตรงตามเวลาที่เกณฑ์กำหนด มีจังหวะในการพูดที่ดี ไม่ส่งผลกระทบต่อเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน	10 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น	
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด	

6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

6.1 คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

- ครูชาวต่างชาติ จำนวน 1 คน (ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง เช่น ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ หรือครูผู้ถือสัญชาติประเทศใดประเทศหนึ่งใน 5 ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ แคนาดา เป็นต้น หรือครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือครูผู้ถือสัญชาติหรือมาจากประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการหรือภาษาที่สอง ได้แก่ ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ อินเดีย เนเธอร์แลนด์ แอฟริกาใต้ เป็นต้น)

- ครูชาวไทยผู้สอนภาษาอังกฤษ หรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

- ในกรณี มีข้อจำกัดด้านครูชาวต่างชาติ สามารถให้คณะกรรมการตัดสินเป็นครูชาวไทยได้ทั้งหมด โดยครูชาวไทยต้องมีผลคะแนนความสามารถทางภาษาอังกฤษเทียบเคียงกรอบมาตรฐาน CEFR ระดับ B2 ขึ้นไป อย่างน้อยจำนวน 1 คน และระดับ B1 ขึ้นไป จำนวน 2 คน

6.2 คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 - 6 คน และกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน ประกอบด้วย

- คณะกรรมการตัดสิน จำนวน 5 คน (คนไทย 4 คน และ ครูชาวต่างชาติ 1 คน)

- คณะกรรมการจับเวลา จำนวน 1 คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในช่วงชั้นที่ปฏิบัติการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1 - 3

ระเบียบการจัดการแข่งขันการพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech)

1. รูปแบบการจัดสถานที่แข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัว และห้องจัดการแข่งขัน

2. การดำเนินการจัดสถานที่แข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขัน แบ่งเป็น 3 ห้อง ดังนี้

ห้องที่ 1 ห้องเก็บตัว

- ผู้เข้าแข่งขันทุกคนนั่งรอในห้องเก็บตัวหลังจากการรายงานตัวและจับสลากลำดับการแข่งขันแล้ว
- ควรมีกรรมการที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ 2 ห้องจับสลากหัวข้อในการแข่งขัน

- ห้องหรือมุมใดมุมหนึ่งของห้องที่ 1 สำหรับนักเรียนที่จับสลากหัวข้อ เพื่อเตรียมแข่งขันบนเวทีในห้องจัดการแข่งขันโดยนักเรียนที่เข้ามาทีละคนตามลำดับ ก่อนเวลาพูด 7 นาที นักเรียนจับสลากหัวข้อได้ 2 ครั้ง แล้วเลือกพูดเพียง 1 หัวข้อตามที่จับสลากได้พูดบนเวทีในห้องจัดการแข่งขัน โดยสามารถเขียนโครงเรื่องคร่าวๆ ใส่กระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ ภายในเวลา 5 นาที (กรรมการจับเวลาเพื่อความยุติธรรม)

ห้องที่ 3 ห้องจัดการแข่งขัน

ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการตัดสิน จำนวน 3 - 5 คน
- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการจับเวลา จำนวน 1 คน
- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการผู้กำกับการแข่งขัน เพื่อนั่งสังเกตความเรียบร้อยของการเข้าชมให้เป็นไปตามระเบียบการแข่งขัน จำนวน 1 คน
- ที่นั่งสำหรับผู้ชม
- ควรเป็นห้องที่ไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก มีเครื่องปรับอากาศ /หากเป็นพัดลมควรมีจำนวนเพียงพอมีอากาศถ่ายเทได้สะดวก เพื่อลดบรรยากาศความตึงเครียดจากสภาพอากาศ ที่อาจร้อนอบอ้าวในวันที่ทำการแข่งขัน

3. คณะกรรมการดำเนินงาน

คณะกรรมการดำเนินงานวางแผนการจัดการแข่งขันการพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech) ตามรายละเอียดดังนี้

1. คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ประกอบด้วย

1.1 กรรมการรับลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน จำนวน 1 คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อและโรงเรียนของผู้เข้าแข่งขันให้ถูกต้อง ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากเพื่อจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขัน

1.2 พิธีกร จำนวน 1 คน ทำหน้าที่ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียนก่อนการแข่งขัน

1.3 กรรมการที่ดูแลนักเรียนเข้าแข่งขัน จำนวน 1 คน โดยเป็นกรรมการที่มีจิตวิทยาสูง เพราะนักเรียนอาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน ทำหน้าที่ให้นักเรียนจับสลากหัวข้อ โดยสามารถจับสลากได้ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 หัวข้อ นักเรียนสามารถเลือกหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งตามที่จับสลากได้พูดในห้องจัดการแข่งขัน โดยแจ้งหัวข้อที่เลือกให้กรรมการทราบ จากนั้นกรรมการจะส่งตัวนักเรียนเข้าห้องแข่งขันพร้อมแจ้งหัวข้อที่นักเรียนเลือกให้คณะกรรมการตัดสินทราบ

2. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ประกอบด้วย

2.1 คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน จำนวน 3 – 5 คน ทำหน้าที่ตัดสินการแข่งขัน ตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม และถามคำถามโดยต้องถามหลังจากผู้เข้าแข่งขันพูดเสร็จในทุกระดับ จำนวน 1 คำถาม (คำถามจะสัมพันธ์กับหัวข้อที่ผู้เข้าแข่งขันจับสลากหัวข้อได้) คนถามควรเป็นเจ้าของภาษา (Native speaker) หรือครูชาวต่างชาติเพื่อจะได้เป็นมาตรฐานและตรวจความเข้าใจในเนื้อหาที่นักเรียนพูด ทำการ สรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมดส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

2.2 กรรมการจับเวลา จำนวน 1 คน มีหน้าที่ควบคุมเวลาการแข่งขัน และต้องมีอุปกรณ์จับเวลาในการแข่งขัน โดยให้สัญญาณ ป้าย 3 สี (สีเขียว สีเหลือง และสีแดง) ดังนี้

- สีเขียว หมายถึง เริ่มพูดได้
- สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนหมดเวลา 1 นาที
- สีแดง หมายถึง หมดเวลาในการแข่งขัน
- เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน หลังจากกรรมการชูป้ายสีแดง ผู้แข่งขันสามารถพูดต่อได้ 30 วินาทีโดยไม่โดนหักคะแนน
- การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนแนะนำตัวและพูดหัวข้อ

2.3 กรรมการกำกับการเข้าชมการแข่งขัน จำนวน 1 คน มีหน้าที่ควบคุมดูแลการเข้าชมการแข่งขันให้เกิดความเรียบร้อย โดยให้ผู้เข้าชมปฏิบัติตามระเบียบการเข้าชมการแข่งขันอย่างเคร่งครัด ดังนี้

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

3. กรรมการจัดเตรียมหัวข้อในการแข่งขันให้เป็นไปตามเนื้อหา

ทำหน้าที่ กำหนดหัวข้อคำถามในการแข่งขันโดยกำหนดเป็นวลีหรือประโยคสั้นๆ โดยแต่ละระดับชั้นสามารถกำหนดหัวข้อการแข่งขันได้ตามแนวทาง ดังนี้

3.1 นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3 ตามหัวเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว ภาษา ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 2,100 - 2,250 คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรมมากขึ้น) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อ Environment, Leisure Activity ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด ตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology) หัวข้อคำถามควรเป็น The Impact of Social Media

3.2 นักเรียนระดับชั้น ม.4 - 6 หัวเรื่องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600 - 3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน) แต่ไม่ควรตั้งหัวข้อ Education, Environment, Health and Welfare ควรตั้งคำถามที่ให้ผู้แข่งขันได้บูรณาการทางด้านความคิด ตัวอย่างเช่น ถ้าเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology) หัวข้อคำถามควรเป็น The Impact of Technology on Relationships

ภาคผนวก

แนวทางเกณฑ์การให้คะแนนภาคภาษาไทยและภาคภาษาอังกฤษ

	ควรปรับปรุง	พอใช้	ดี	ดีมาก	ดีเยี่ยม
1. ด้านเนื้อหา (20 คะแนน):	0-7 คะแนน: เค้าโครง/เนื้อหาไม่มีความต่อเนื่องกันและขาดแนวคิดหรือประเด็นหลักที่ชัดเจน	8-11 คะแนน: มีการออกแบบเค้าโครง/เนื้อหา แต่ขาดประเด็นหลักที่ชัดเจนหรือรายละเอียดสนับสนุนที่ดี	12-15 คะแนน: มีการออกแบบเค้าโครง/เนื้อหาได้ดีปานกลาง โดยมีแนวคิดหลักที่มองเห็นได้ชัดเจนและมีประเด็นสนับสนุนบางส่วน	16-19 คะแนน: มีการออกแบบเค้าโครง/เนื้อหาได้เป็นอย่างดีโดยมีแนวคิดหลักที่ชัดเจนและประเด็นสนับสนุนที่เกี่ยวข้อง	20 คะแนน: มีการออกแบบเค้าโครง/เนื้อหาได้เป็นอย่างดี โดยมีแนวคิดหลักและประเด็นสนับสนุนที่น่าสนใจและน่าคล้อยตาม
2. ความเชื่อมโยงกับ หัวข้อ (20 คะแนน):	0-7 คะแนน: ไม่ระบุข้อความ/เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ หรือมีเพียงเล็กน้อย	8-11 คะแนน: มีข้อความ/เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ บางส่วนแต่ขาดความสอดคล้องและลึกซึ้ง	12-15 คะแนน: มีข้อความ/เนื้อหาที่ตรง ประเด็นและเหมาะสม	16-19 คะแนน: แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจเกี่ยวกับหัวข้อ และสามารถให้ข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้อง	20 คะแนน: มีข้อความ/เนื้อหาที่ตรงประเด็นและครอบคลุม ด้วยข้อมูล เชิงลึกที่น่าสนใจ
3. ความสามารถในการตอบคำถาม (5 คะแนน):	0-1 คะแนน: ไม่สามารถตอบคำถาม หรือคำตอบไม่เชื่อมโยงกับคำถาม ซึ่งบ่งชี้ให้เห็นว่าขาดความเข้าใจในคำถามนั้น	2 คะแนน: สามารถตอบคำถามได้ แต่ไม่ได้อธิบายคำตอบโดยละเอียด หรือขาดประเด็นสำคัญ	3 คะแนน: สามารถตอบคำถามและให้ข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้อง แม้ว่าคำตอบนั้นจะยังไม่ครอบคลุมทั้งหมด	4 คะแนน: สามารถตอบคำถามได้ มีการกล่าวถึงประเด็น หลักแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในคำถาม	5 คะแนน: สามารถตอบคำถาม ได้ตรงและครอบคลุม ถึงประเด็นสำคัญ แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในคำถามอย่างลึกซึ้ง
4. การใช้ภาษาและ คำศัพท์ (15 คะแนน):	0-5 คะแนน: ใช้ภาษาไม่เหมาะสม เข้าใจยาก มีข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์จำนวนมาก	6-8 คะแนน: ภาษาที่ใช้ควรปรับปรุง มีคำศัพท์ในวงที่จำกัด และพบข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์บ่อยครั้ง	9-11คะแนน: ใช้ภาษาได้ในระดับหนึ่ง แต่ควรมีความหลากหลายและชัดเจนมากขึ้น	12-14คะแนน: มีทักษะในการใช้ภาษา เลือกใช้คำศัพท์ได้เหมาะสมและพบข้อผิดพลาดเพียงเล็กน้อย	15 คะแนน: ใช้ภาษาได้ดีมาก เลือกใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสมหลากหลาย และแทบไม่พบข้อผิดพลาดใดๆ ใน การพูด
5. รูปแบบการพูดตามแบบสุนทรพจน์ (15 คะแนน):	0-5 คะแนน: มีโครงสร้าง/รูปแบบ การพูดที่ไม่เป็นไปตาม การพูดสุนทรพจน์ ไม่ มีบทนำ เนื้อความ หรือบทสรุปที่ชัดเจน	6-8 คะแนน: มีโครงสร้าง/รูปแบบ การพูดตามการพูดสุนทรพจน์บางส่วน แต่ขาดความลื่นไหลและความเชื่อมโยงระหว่างส่วนต่างๆ	9-11 คะแนน: มีโครงสร้าง/รูปแบบ การพูดตามการพูดสุนทรพจน์ โดยมีบทนำ เนื้อความ และบทสรุปที่มองเห็นได้ชัดเจน	12-14 คะแนน: มีโครงสร้าง/รูปแบบ การพูดตามการพูดสุนทรพจน์ที่ดี โดยมี ความชัดเจน ลื่นไหล และความเชื่อมโยงระหว่างส่วนต่าง ๆ	15 คะแนน: มีโครงสร้าง/รูปแบบ การพูดตามการพูด สุนทรพจน์ที่ดี โดยทั้งบทนำ เนื้อความและบทสรุปมีความ น่าสนใจ และน่าประทับใจ

	ควรปรับปรุง	พอใช้	ดี	ดีมาก	ดีเยี่ยม
6. การถ่ายทอด/ นำเสนอ (15คะแนน):	0-5 คะแนน: ถ่ายทอด/นำเสนอ ได้ ไม่ดี เข้าใจได้ ยาก และไม่สามารถ ทำให้ผู้ฟัง เข้าใจและมีส่วน ร่วมได้	6-8 คะแนน: การถ่ายทอด/การ นำเสนอควรได้รับ การปรับปรุง ขาด ความหลากหลาย ของน้ำเสียงและ บุคลิกท่าทาง	9-11 คะแนน: ถ่ายทอด/นำเสนอได้ ดี แต่ขาดการสบตา กับผู้ฟังและความ สม่ำเสมอในการ ถ่ายทอด	12-14 คะแนน: ถ่ายทอด/นำเสนอได้ ดี เสียงดังฟังชัด มี การสบตากับผู้ฟัง และใช้ ท่าทางได้ อย่าง เหมาะสม	15 คะแนน: ถ่ายทอด/นำเสนอได้ อย่างยอดเยี่ยม มี ความมั่นใจ ชัดเจน สามารถเข้าถึง ผู้ฟังได้เป็นอย่างดี
7. การจัดการ เวลา (10 คะแนน):	0-3 คะแนน: ใช้เวลาเกินหรือต่ำกว่า เวลาที่เกณฑ์ กำหนด	4-6 คะแนน: ปฏิบัติตามเวลาที่ เกณฑ์กำหนด แต่มี ความติดขัดในระหว่าง ที่พูดที่ส่งผล ต่อเวลา ในการแข่งขันอย่าง ชัดเจน	7-8 คะแนน: ปฏิบัติ ตามเวลาที่เกณฑ์ กำหนด โดยใน ระหว่างที่พูดเกิด ความติดขัดที่ส่งผล ต่อเวลา ในการ แข่งขันเล็กน้อย	9 คะแนน: จัดการ เวลาได้อย่างมี ประสิทธิภาพ โดยใช้ เวลาใกล้เคียงกับที่ เกณฑ์กำหนด	10 คะแนน: ปฏิบัติได้ตรง ตามเวลาที่เกณฑ์กำหนด มีจังหวะในการพูดที่ดี ไม่ ส่งผลกระทบต่อ เวลาที่ใช้ ในการแข่งขัน

หมายเหตุ แนวทางเกณฑ์การให้คะแนนภาคภาษาไทยและภาคภาษาอังกฤษนี้เป็นตัวอย่างเท่านั้น โดย
คณะกรรมการ สามารถพิจารณาปรับเกณฑ์การให้คะแนนตามดุลยพินิจ

Sample of Rubrics for Scoring Impromptu Speech Competition

Criteria	Poor	Need improvement	Acceptable	Good	Excellent
1. Content and Organization (20 points):	0-7 points: Incoherent and lacks a clear main idea or structure.	8-11 points: Somewhat organized, but the main points are unclear or poorly supported.	12-15 points: Moderately organized with a discernible main idea and some supporting points.	16-19 points: Well organized with a clear main idea and relevant supporting points.	20 points: Highly organized, compelling main idea, and strong supporting points.
2. Response to the Prompt (20 points):	0-7 points: Does not address the prompt or provides an irrelevant response.	8-11 points: Partially addresses the prompt but lacks depth and coherence.	12-15 points: Adequately addresses the prompt with some relevant points.	16-19 points: Demonstrates a good understanding of the prompt and provides relevant insights.	20 points: Thoughtfully and comprehensively addresses the prompt with compelling insights.

Criteria	Poor	Need improvement	Acceptable	Good	Excellent
3. Direct Relevance to Question (5 points):	0-1 point: The response barely addresses the question or fails to connect to its main points, indicating a lack of understanding.	2 points: The response somewhat addresses the question, but key points may be missed or not fully elaborated upon.	3 points: The response addresses the question and provides some relevant insights, though it may lack full depth or coverage.	4 points: The response is highly relevant to the question, addressing its main points effectively and showcasing a strong understanding.	5 points: The response directly and comprehensively addresses the question's key points and nuances, demonstrating a deep understanding of both the question and the speech content.
4. Use of Language and Vocabulary (15 points):	0-5 points: Language is inappropriate, many grammatical errors, and difficult to comprehend.	6-8 points: Language needs improvement, limited vocabulary, and frequent errors.	9-11 points: Acceptable language use, but could be more varied and precise.	12-14 points: Good language skills, appropriate vocabulary, and few errors.	15 points: Exceptional language use, rich vocabulary, and minimal errors.
5. Form or Organizing of Speech (15 points):	0-5 points: Poorly structured with no clear introduction, body, or conclusion.	6-8 points: Some attempt at structuring, but lacks smooth transitions between sections.	9-11 points: Adequate form with discernible introduction, body, and conclusion.	12-14 points: Well structured speech with clear transitions and a logical flow.	15 points: Highly effective form with engaging introduction, well-developed body, and impactful conclusion.
6. Delivery and Presentation (15 points):	0-5 points: Very poor delivery, difficult to understand, and disengaging.	6-8 points: Delivery needs significant improvement, lacks vocal variety and gestures.	9-11 points: Adequate delivery, but lacks consistent eye contact and enthusiasm.	12-14 points: Good delivery with clear voice projection, some eye contact, and suitable gesture.	15 points: Excellent delivery, confident, articulate, engaging, and connects with the audience.
7. Time Management (10 points):	0-3 points: Goes significantly over or under the time limit.	4-6 points: Struggles to manage time effectively, disrupting the flow of the speech.	7-8 points: Mostly adheres to the time limit but with minor deviations.	9 points: Effectively manages time, staying close to the designated time.	10 points: Precisely adheres to the time limit, delivering a well-paced speech.

References

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

การแข่งขันการเล่านิทาน (Story Telling)

1. คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน มีคุณสมบัติเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรปกติและหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่นๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการนานเกิน 6 เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็นระดับ ดังนี้

1.1 นักเรียนระดับชั้น ม. 1 – 3

1.2 นักเรียนระดับชั้น ม. 4 – 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1) นักเรียนระดับชั้น ม. 1 – 3 จำนวน 1 คน

2) นักเรียนระดับชั้น ม. 4 – 6 จำนวน 1 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นิทานที่ใช้แข่งขัน เป็นนิทานพื้นบ้านของไทย นิทานของต่างประเทศ หรือนิทานอีสป โดยยังคงเค้าโครงหลักของเรื่องไว้ สามารถดัดแปลงหรือเพิ่มเติมบทบาท/บทสนทนาได้เพื่อให้เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจมากขึ้น

3.2 เวลาในการแข่งขัน

1) ระดับชั้น ม. 1 – 3 เวลา 6 - 7 นาที

2) ระดับชั้น ม. 4 – 6 เวลา 7 - 8 นาที

(บวก/ลบ 30 วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาที่ละ 1 คะแนน)

3.3 ผู้เข้าแข่งขันต้องส่งบทนิทาน จำนวน 5 ชุด (ให้เย็บมุมส่ง ไม่ต้องเข้าเล่ม) ให้คณะกรรมการ ณ จุดลงทะเบียนเพื่อรายงานตัว ในวันแข่งขัน

3.4 ขณะทำการแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์สื่อสารทุกชนิด ข้อมูล บันทึกช่วยจำ อุปกรณ์ หรือเอกสารอื่นๆ ที่เอื้อต่อการแข่งขันเล่านิทาน

3.5 ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

3.6 ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิขาด

3.7 อนุญาตให้ครูผู้ฝึกซ้อม ผู้ปกครองนักเรียน และบุคคลทั่วไปเข้าชมได้ โดยต้องได้รับอนุญาตจากกรรมการ และปฏิบัติตามระเบียบการเข้าชมการแข่งขันอย่างเคร่งครัด ยกเว้นผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าชมการแข่งขัน เพื่อให้เกิดความยุติธรรมแก่ผู้เข้าแข่งขันที่อยู่ในห้องเก็บตัว

3.8 ห้ามบันทึกภาพ/วิดีโอ ห้ามส่งเสียงดังรบกวน ห้ามแสดงป้ายไฟหรือป้ายสัญลักษณ์ที่แสดงการสนับสนุนผู้เข้าแข่งขัน และห้ามเดินเข้า-ออกห้องแข่งขันขณะที่ผู้แข่งขันกำลังเล่านิทาน หากมีผู้ใดฝ่าฝืนให้ ถือเป็นสิทธิขาดของคณะกรรมการในการตัดสิทธิ์การเข้าชม

3.9 คำตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 การเล่าถ่ายทอดเรื่องราว	15 คะแนน
- เล่าตามเค้าโครงเดิมของเรื่อง มีความเป็นเอกลักษณ์ นำเสนออย่างสร้างสรรค์ มีมุมมองที่แปลกใหม่และน่าติดตาม	5 คะแนน
- เลือกใช้ภาษาเหมาะสมกับระดับชั้น ไม่ใช้คำซ้ำๆ ถ่ายทอดจินตนาการของผู้เล่าได้อย่างสร้างสรรค์	5 คะแนน
- สร้างความประทับใจแก่ผู้ฟังด้วยการคลายปมจากแก่นของเนื้อเรื่องสู่บทสรุปที่น่าสนใจ ให้แง่คิดหรือคติสอนใจ	5 คะแนน
4.2 การวางโครงเรื่องและการดำเนินเรื่อง	15 คะแนน
- จัดวางโครงเรื่องอย่างถูกต้องตามรูปแบบการเล่านิทานโดยลำดับ เปิดฉาก นำเรื่อง เนื้อเรื่อง และตอนจบของเรื่องอย่างชัดเจน	8 คะแนน
- ลำดับเหตุการณ์เนื้อเรื่องชวนติดตาม มีความต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน	7 คะแนน
4.3 การแสดงบทบาทและการพัฒนาตัวละคร	15 คะแนน
- แสดงออกถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครนั้นๆ ได้อย่างมีเอกลักษณ์ ชัดเจน สมบทบาท ส่งผลให้ผู้ชมสามารถติดตาม เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของตัวละครในเนื้อเรื่องได้	5 คะแนน
- ดำเนินเรื่องให้ตัวละครทุกตัวในเนื้อเรื่องมีบทบาทและมีส่วนร่วม	5 คะแนน
- เข้าถึงบทบาทของตัวละครแต่ละตัวในเนื้อเรื่องที่มีความลึกซึ้งและความซับซ้อนได้อย่างน่าสนใจ	5 คะแนน
4.4 การแสดงทางอารมณ์	15 คะแนน
- กระตุ้นผู้ชมให้มีความรู้สึกคล้อยตาม เกิดความรู้สึกร่วม เช่น ยินดี เศร้า กลัว หรือเห็นใจตัวละครได้	8 คะแนน
- สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ผ่านรูปแบบการเล่านิทาน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่าและผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ	7 คะแนน
4.5 การใช้ภาษา	15 คะแนน
- ใช้ไวยากรณ์ในการเล่าเรื่องได้ถูกต้องตามหลักภาษา ใช้คำศัพท์และภาษาที่หลากหลาย สื่อความหมายได้อย่างเหมาะสม	5 คะแนน
- ใช้คำเปรียบเทียบอุปมาอุปไมยช่วยในการบรรยายเล่าเรื่องได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เกิดความงดงามทางภาษา	5 คะแนน
- ควบคุมการใช้ภาษาในการลำดับเรื่อง และดำเนินเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเพิ่มอรรถรสเรื่องราวและการมีส่วนร่วมได้	5 คะแนน
4.6 ประสิทธิภาพของการแสดงในภาพรวม	20 คะแนน
- เล่าเปิดฉากนำเรื่องชัดเจนและดึงดูดความสนใจของผู้ชม	5 คะแนน
- สบตา และใช้ภาษากายได้อย่างเหมาะสม เช่น การแสดงท่าทาง การปรับน้ำเสียง และการแสดงออกทางสีหน้าเพื่อเพิ่มอรรถรสในการเล่าเรื่องได้	5 คะแนน
- มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมตลอดเวลาการเล่าเรื่อง มีจังหวะการเล่าเรื่องที่เหมาะสม กระตุ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วม	5 คะแนน
- สามารถปรับรูปแบบการเล่าเรื่องให้สอดคล้องกับปฏิกิริยาของผู้ชมได้	5 คะแนน

4.7 การใช้เวลาในการเล่าเรื่อง

5 คะแนน

- บริหารจัดการเวลาได้อย่างเหมาะสมในกรอบเวลาที่กำหนด นำเสนอเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจ และถ่ายทอดแก่นของเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. เกณฑ์การตัดสิน

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

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

6.1 คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

- ครูชาวต่างชาติ จำนวน 1 คน (ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง เช่น ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ หรือครูผู้ถือสัญชาติประเทศใดประเทศหนึ่งใน 5 ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ แคนาดา เป็นต้น หรือครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือครูผู้ถือสัญชาติหรือมาจากประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการหรือภาษาที่สอง ได้แก่ ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ อินเดีย เนเธอร์แลนด์ แอฟริกาใต้ เป็นต้น)

- ครูชาวไทยผู้สอนภาษาอังกฤษ หรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

- ในกรณี มีข้อจำกัดด้านครูชาวต่างชาติ สามารถให้คณะกรรมการตัดสินเป็นครูชาวไทยได้ทั้งหมด โดยครูชาวไทยต้องมีผลคะแนนความสามารถทางภาษาอังกฤษเทียบเคียงกรอบมาตรฐาน CEFR ระดับ B2 ขึ้นไป อย่างน้อยจำนวน 1 คน และระดับ B1 ขึ้นไป จำนวน 2 คน

6.2 คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 - 7 คน และคณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน ประกอบด้วย

- คณะกรรมการตัดสิน จำนวน 3 - 5 คน
- คณะกรรมการจับเวลา จำนวน 1 คน
- คณะกรรมการกำกับการแข่งขัน จำนวน 1 คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในช่วงชั้นที่ปฏิบัติการสอน
- กรรมการควรมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1 - 3

ระเบียบการจัดการแข่งขันการเล่านิทาน (Story Telling)

1. รูปแบบการจัดสถานที่แข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัว และห้องจัดการแข่งขัน

2. การดำเนินการจัดสถานที่แข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขัน แบ่งเป็น 2 ห้อง ดังนี้

ห้องที่ 1 ห้องเก็บตัว

- ผู้เข้าแข่งขันทุกคนนั่งรอในห้องเก็บตัวหลังจากการรายงานตัวและจับสลากลำดับการแข่งขันแล้ว
- ควรมีกรรมการที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล
- ควรเป็นห้องที่มีเครื่องปรับอากาศ /หากเป็นพัดลมควรมีจำนวนเพียงพอมีอากาศถ่ายเทได้สะดวก

เพื่อลดบรรยากาศความตึงเครียดจากสภาพอากาศที่อาจร้อนอบอ้าวในวันที่ทำการแข่งขัน

ห้องที่ 2 ห้องจัดการแข่งขัน

ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการตัดสิน จำนวน 3 - 7 คน
- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการจับเวลา จำนวน 1 คน
- จัดโต๊ะสำหรับกรรมการผู้กำกับการแข่งขัน เพื่อนั่งสังเกตความเรียบร้อยของการเข้าชมให้เป็นไปตามระเบียบการแข่งขัน จำนวน 1 คน
- ที่นั่งสำหรับผู้ชม

3. คณะกรรมการดำเนินงาน

คณะกรรมการดำเนินงาน วางแผนการจัดการแข่งขันการเล่านิทาน (Storytelling) ตามรายละเอียด ดังนี้

1. คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ประกอบด้วย

1.1 กรรมการรับลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน จำนวน 1 คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อและโรงเรียนของผู้เข้าแข่งขันให้ถูกต้อง ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากเพื่อจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขัน

1.2 พิธีกร จำนวน 1 คน ทำหน้าที่ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียนก่อนการแข่งขัน

1.3 กรรมการดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน จำนวน 1 คน ทำหน้าที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน เพราะอาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนแข่งขัน และส่งตัวผู้เข้าแข่งขัน เข้า-ออก ห้องเก็บตัวและห้องแข่งขัน

2. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ประกอบด้วย

2.1 คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน จำนวน 3 – 5 คน ทำหน้าที่ตัดสินการแข่งขัน ตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม และสรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมดส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

2.2 กรรมการจับเวลา จำนวน 1 คน มีหน้าที่ควบคุมเวลาการแข่งขัน และต้องมีอุปกรณ์จับเวลาในการแข่งขัน โดยให้สัญญาณ ป้าย 3 สี (สีเขียว สีเหลือง และสีแดง) ดังนี้

- สีเขียว หมายถึง เริ่มเล่านิทานได้
- สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนหมดเวลา 1 นาที
- สีแดง หมายถึง หมดเวลาในการเล่านิทาน

- เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน หลังจากกรรมการชูป้ายสีแดง ผู้แข่งขันสามารถพูดต่อได้ 30 วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน
- การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนพูดหัวข้อนิทาน

2.3 กรรมการกำกับการเข้าชมการแข่งขัน จำนวน 1 คน มีหน้าที่ควบคุมดูแล การเข้าชมการแข่งขันให้เกิดความเรียบร้อย โดยให้ผู้เข้าชมปฏิบัติตามระเบียบการเข้าชมการแข่งขันอย่างเคร่งครัด ดังนี้

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

ภาคผนวก
เกณฑ์การแข่งขันภาคภาษาอังกฤษ

Criteria for Story Telling

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

อ้างอิง

ไพพรรณ อินทนิล. (2534). เทคนิคการเล่านิทาน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

References

Barton, B. & Booth, D. (1990). **Stories in the Classroom: Storytelling, Reading Aloud and Roleplaying with Children**. Ontario: Pembroke Publishers Limited.

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

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

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

Peterson, Eric E. "Performance and Storytelling." *21st Century Communication: A Reference Handbook*. Ed. . Thousand Oaks, CA:SAGE, 2009. 147-56. *SAGE Reference Online*. Web. 2 Jul. 2012.

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

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

Websites

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

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

การเขียนภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)

1. คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน มีคุณสมบัติเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่นๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษาหรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการนานเกิน 6 เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็น ระดับ ดังนี้

1.1 นักเรียนระดับชั้น ม. 1 - 3

1.2 นักเรียนระดับชั้น ม. 4 - 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภทเดี่ยว

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1) นักเรียนระดับชั้น ม. 1 - 3 จำนวน 1 คน

2) นักเรียนระดับชั้น ม. 4 - 6 จำนวน 1 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ภาพที่ใช้ในการแข่งขัน ควรเป็นภาพที่เกี่ยวกับ โรงเรียน ประเพณีอันดีงาม สถานที่ท่องเที่ยวของไทย ผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรหรือผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นในชุมชนของไทย การอนุรักษ์เพื่อรักษาสิ่งแวดล้อมในประเทศไทย หรือภาพอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพข้างต้นตามดุลยพินิจของคณะกรรมการ และมีคำที่กำหนดให้ใช้ในการบรรยายภาพตามที่กำหนดในแต่ละระดับ โดยให้คณะกรรมการแต่ละท่านจัดเตรียมภาพพิมพ์สีเต็มแผ่นขนาด A4 สามารถเห็นได้ชัดเจน จำนวนท่านละ 5 ภาพ นำมาในวันแข่งขันเพื่อร่วมกันพิจารณาคัดเลือกภาพที่เหมาะสมที่สุด รวมจำนวน 5 ภาพ จากนั้น ทำการจับสลากภาพที่ใช้ในการแข่งขัน จำนวน 1 ภาพเท่านั้น และแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันทราบ ทั้งนี้ คณะกรรมการทุกคนเป็นผู้ร่วมกันกำหนดคำศัพท์ประกอบภาพหลังจากการคัดเลือกภาพเสร็จสิ้น ซึ่งประกอบไปด้วย คำที่หลากหลายเพื่อใช้ในการเขียนประกอบภาพดังกล่าว โดยกำหนดจำนวนคำในการเขียนภาษาอังกฤษประกอบภาพ และกำหนดเวลาในการเขียนแต่ละระดับ ดังนี้

1) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 ไม่ต่ำกว่า 150 คำ แต่ไม่เกิน 200 คำ และมีคำศัพท์ที่กำหนดให้ใช้ประกอบภาพ จำนวน 10 คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน และขีดเส้นใต้กำกับคำศัพท์ที่ใช้เพื่อความชัดเจน (กรณีแก้ไขคำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียนตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน 50 นาที

2) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ไม่ต่ำกว่า 200 คำ แต่ไม่เกิน 250 คำ และมีคำศัพท์ที่กำหนดให้ใช้ประกอบภาพ จำนวน 15 คำ เขียนด้วยปากกาสีน้ำเงิน หรือสีดำ โดยใช้ตัวอักษรอ่านง่าย ถูกต้องตามลักษณะวิธีเขียน และขีดเส้นใต้กำกับคำศัพท์ที่ใช้เพื่อความชัดเจน (กรณีแก้ไขคำผิด ควรลบให้สะอาด และเขียน ตัวอักษรให้ชัดเจน) เวลาในการเขียน 60 นาที

3.2 ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมกระดาษรายงานมีเส้น ขนาด A4 และอุปกรณ์ประกอบการเขียน เพื่อใช้ในการแข่งขัน จำนวนไม่เกิน 3 แผ่น โดยแสดงให้เห็นคณะกรรมการตรวจสอบก่อนการแข่งขัน หรือกรรมการในการแข่งขันควรเตรียมกระดาษรายงานมีเส้นขนาด A4 และอุปกรณ์ประกอบการเขียนเพื่อในกรณีที่นักเรียนมีความต้องการ อุปกรณ์ เช่น ลิ้มอุปกรณ์หรือเกิดเหตุฉุกเฉินอื่น ๆ

3.3 ประธานคณะกรรมการตัดสินเป็นผู้จับสลากภาพที่ใช้ในการแข่งขัน จำนวน 1 ภาพ ก่อนการแข่งขัน

3.4 ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

3.5 ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ความชัดเจนของหัวเรื่อง (Topic clarity)	15 คะแนน
- เขียนหัวเรื่องเพื่อถ่ายทอดภาพรวมของเรื่องราวทั้งหมดได้อย่างชัดเจนและตรงประเด็น	5 คะแนน
- ตั้งชื่อเรื่องแสดงความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องและภาพได้อย่างชัดเจน	5 คะแนน
- มีรูปแบบการเขียนหัวเรื่องที่น่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์	5 คะแนน
4.2 การถ่ายทอดเนื้อเรื่อง (Organization)	45 คะแนน
- เขียนด้วยกระบวนการที่ชัดเจน เข้าใจง่าย แสดงให้เห็นรายละเอียดที่สอดคล้องกับ รูปภาพ เรียบเรียงลำดับเรื่องราวได้ดี น่าติดตาม และมีบทสรุปชัดเจน	10 คะแนน
- เขียนประกอบภาพแสดงความเชื่อมโยงระหว่างภาพและเรื่องที่เขียนได้อย่างชัดเจน	10 คะแนน
- เขียนนำเสนอเปิดเรื่องโดยมีฉากหรือบริบท เช่น การบรรยายสถานที่ หรือการนำเสนอ ตัวละครหลัก (กรณีที่มีตัวละคร สามารถกำหนดชื่อหรือข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครได้)	10 คะแนน
- เขียนนำเสนอเกี่ยวกับคุณธรรม คติสอนใจ หรือประเด็นชวนคิดได้	5 คะแนน
- ใช้คำศัพท์ครบถ้วนตามที่กำหนดให้ และเขียนจำนวนคำตามเกณฑ์ที่กำหนด	5 คะแนน
- มีกลวิธีสรุปที่ดึงดูดใจ เน้นย้ำประเด็นหลักของเรื่อง ตั้งคำถามให้ผู้อ่านถกคิด หรือเสนอ ข้อคิด คติเตือนใจ	5 คะแนน
4.3 การใช้ภาษา (Language)	40 คะแนน
- ใช้ประโยคเปิด คำสันธาน และคำเชื่อมในประโยคได้อย่างเหมาะสม และแสดงให้เห็นถึง ความสร้างสรรค์ในการเขียนนำเสนอประกอบภาพ	10 คะแนน
- ใช้โครงสร้างไวยากรณ์และเครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้องชัดเจน	10 คะแนน
- ใช้คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ในการเปิดเรื่องอย่างชัดเจน สามารถเลือกใช้คำเพื่อเขียนประกอบภาพสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจจินตนาการของผู้เขียนที่สัมพันธ์กับภาพได้	10 คะแนน
- เขียนประโยคและใช้โครงสร้างประโยคที่มีความหลากหลาย โดยเลือกใช้คำที่ถูกต้องสื่อความหมายอย่างเหมาะสมและชัดเจน คำที่เลือกใช้มีความเฉพาะเจาะจง สร้างอรรถรสและ สัมพันธ์กับภาพ	10 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของ

คณะกรรมการถือเป็นที่สุด

หมายเหตุ กรณีผู้เข้าแข่งขันเขียนประกอบภาพไม่ตรงตามภาพที่กำหนด ให้กรรมการพิจารณาตัดคะแนนในส่วนการถ่ายทอดเนื้อเรื่อง (Organization)

6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

6.1 คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย

- ครูชาวต่างชาติ จำนวน 1 คน (ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง เช่น ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็น ภาษาแม่ หรือครูผู้ถือสัญชาติประเทศใดประเทศหนึ่งใน 5 ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ แคนาดา เป็นต้น หรือครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือครูผู้ถือสัญชาติหรือมาจากประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการหรือภาษาที่สอง ได้แก่ ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ อินเดีย เนเธอร์แลนด์ แอฟริกาใต้ เป็นต้น)

- ครูชาวไทยผู้สอนภาษาอังกฤษ หรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

- ในกรณี มีข้อจำกัดด้านครูชาวต่างชาติ สามารถให้คณะกรรมการตัดสินเป็นครูชาวไทยได้ทั้งหมด โดยครูชาวไทยต้องมีผลคะแนนความสามารถทางภาษาอังกฤษเทียบเคียงกรอบมาตรฐาน CEFR ระดับ B2 ขึ้นไป อย่างน้อยจำนวน 1 คน และระดับ B1 ขึ้นไป จำนวน 2 คน

6.2 คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 - 6 คน และคณะกรรมการควบคุมการแข่งขันระดับชั้นละ 3 คน ประกอบด้วย

- คณะกรรมการตัดสิน จำนวน 3 - 5 คน

- คณะกรรมการจับเวลา จำนวน 1 คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1 - 3

ระเบียบการจัดการแข่งขันการเขียนภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing)

1. รูปแบบการจัดสถานที่แข่งขัน

- จุดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัว และห้องจัดการแข่งขัน

2. การดำเนินการจัดสถานที่แข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขัน แบ่งเป็น 2 ห้อง ดังนี้

ห้องที่ 1 ห้องเก็บตัว

- ผู้เข้าแข่งขันทุกคนนั่งรอในห้องเก็บตัวหลังจากการรายงานตัวและจับสลากลำดับการแข่งขันแล้ว
- ควรมีกรรมการที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ 2 ห้องจัดการแข่งขัน

ภายในห้องแข่งขัน ควรจัดดังนี้

- มีหมายเลขอยู่มุมขวาด้านบนของโต๊ะทุกตัวตามจำนวนและลำดับผู้เข้าแข่งขันโดยมีการเว้นระยะห่างที่เหมาะสม มีความสะอาด ไม่มีร่องรอยและไม่มีพื้นผิวขรุขระ

- โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการตัดสิน จำนวน 3 - 6 คน

- โต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการจับเวลา จำนวน 1 คน

- ควรเป็นห้องที่ไม่มีเสียงดังรบกวน และควรเป็นห้องที่มีเครื่องปรับอากาศ /หากเป็นพัดลมควรมีจำนวนเพียงพอ มีอากาศถ่ายเทได้สะดวก เพื่อลดบรรยากาศความตึงเครียดจากสภาพอากาศที่อาจร้อนอบอ้าวในวันที่ทำการแข่งขัน

- ผู้เข้าแข่งขันนั่งตามลำดับที่นั่ง

- ประธานคณะกรรมการตัดสินการแข่งขันเป็นผู้จับสลากภาพที่จะใช้ในการแข่งขัน กรรมการแจ้งคำศัพท์ที่กำหนดในการเขียนประกอบภาพด้วยการติดบัตรคำ หรือนำเสนอคำศัพท์ผ่านจอภาพ หรือเขียนคำบนกระดานให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน

- เมื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อม ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนโครงเรื่องคร่าวๆ ใส่กระดาษที่กรรมการเตรียมไว้ให้ ภายในเวลา 5 นาที(กรรมการจับเวลาเพื่อความยุติธรรม) แล้วจึงเริ่มการแข่งขัน และเริ่มจับเวลาที่ใช้ในการเขียนบรรยายภาพตามเกณฑ์การแข่งขัน

3. คณะกรรมการดำเนินงาน

คณะกรรมการดำเนินงาน วางแผนการจัดการแข่งขันการเขียนภาษาอังกฤษประกอบภาพ (Pictorial Writing) ตามรายละเอียดดังนี้

1. คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ประกอบด้วย

1.1 กรรมการรับลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน จำนวน 1 คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อและโรงเรียนของผู้เข้าแข่งขันให้ถูกต้อง ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากลำดับที่นั่ง

1.2 พิธีกร จำนวน 1 คน ทำหน้าที่ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน และสร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียนก่อนการแข่งขัน

1.3 กรรมการดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน จำนวน 1 คน ทำหน้าที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน เพราะอาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนแข่งขัน และส่งตัวผู้เข้าแข่งขันเข้า-ออกห้องเก็บตัว และห้องแข่งขัน

2. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ประกอบด้วย

2.1 คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน จำนวน 3 – 5 คน ทำหน้าที่ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม และสรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมดส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

2.2 กรรมการจับเวลา จำนวน 1 คน มีหน้าที่ควบคุมเวลาการแข่งขัน และต้องมีอุปกรณ์จับเวลาในการแข่งขัน โดยให้สัญญาณจำนวน 3 ครั้ง ประกอบด้วย ครั้งที่ 1 ให้สัญญาณเริ่มเขียน ครั้งที่ 2 ให้สัญญาณก่อนหมดเวลา 15 นาที และครั้งที่ 3 ให้สัญญาณหมดเวลา

หมายเหตุ

- การจัดรูปแบบการแข่งขันนี้เป็นรูปแบบการแข่งขันระดับชาติ ซึ่งในระดับภาคและระดับเขตพื้นที่การศึกษา อาจปรับได้ตามความเหมาะสม แต่ให้ยึดแนวปฏิบัติในเกณฑ์นี้

- ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์หรือเอกสารอื่นๆ บันทึกช่วยจำ ข้อมูลประกอบการเขียน หรือพจนานุกรมทุกประเภท และอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดที่เอื้อต่อการแข่งขัน

- ไม่อนุญาตให้บุคคลใดๆ เข้า-ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังทำการแข่งขัน จนกว่าการแข่งขันจะเสร็จสิ้น จึงสามารถเข้า-ออกห้องแข่งขันได้

- คณะกรรมการนั่งประจำที่ที่สามารถมองเห็นผู้เข้าแข่งขันได้อย่างทั่วถึง

Criteria for Pictorial Writing

Criteria/Categories	Score
1 Topic clarity - Topic of the pictorial writing is clear throughout and demonstrates mastery in delivering to the reader. - The given title of the pictorial writing is related to the picture prompt. - Evidence of creativity and style is acceptable but not fully required.	15 Points 5 Points 5 Points 5 Points
2 Organization - Pictorial writing depicts a clear story or process which is easy to follow, demonstrating attention to details. The sequence of the story is well-organized. The conclusion of the story is clear and evident. - Pictorial writing represents the given picture. There must be a clear connection between the picture and the story. - The opening of the writing demonstrates a scene setting (where the story takes place) and/or main character's introduction (names or things about each of the characters, if any). - The moral of the story or the final thought of the story is optional. - The story is written using an account of all word banks suggested of each particular key stage and strictly follows the word limit. - Provides an engaging conclusion that highlights key points, raises reflective questions, or offers an insightful takeaway.	45 Points 10 Points 10 Points 10 Points 5 Points 5 Points 5 Points
3. Language - Use of sentence beginnings, conjunctions, and connectives within sentences, is appropriate, and showcases creative and stylistic representation of writing. - Use of correct grammatical structure with correct punctuation marks is clear and evident. - Use of adjectives and adverbs in story opening is mastery. The description and detail illustrate a good picture in the reader's mind which is relevant to the given picture prompt. - The writing has sentences that show the use of sentence variety and complexity of structure. Use of precise, specific, descriptive, and vivid word choice is clear and consistently relevant to the picture prompt.	45 Points 10 Points 10 Points 10 Points 10 Points

Judgments/Awards

80 - 100 points Gold Medal

70 - 79 points Silver Medal

60 - 69 points Bronze Medal

Remarks

- Competitors who are given below 60 points receive a certificate of participation. Unless the judges see otherwise, the result of the decision of the board is final.

- Should the competitor write an irrelevant story to the picture prompt, the judges must deduct the points of organization.

- The judges' decision is final.

การต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword)

1. คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน มีคุณสมบัติเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย โดยกำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรปกติ และหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่นๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการนานเกิน 6 เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็นระดับ ดังนี้

1.1 นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3

1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.4 - 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ประเภททีม นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3 จำนวน 2 คน

2.2 ประเภทเดี่ยว นักเรียนระดับชั้น ม.4 - 6 จำนวน 1 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

การแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษา

1) โรงเรียนส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันตามประเภทที่กำหนด

2) ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน จำนวนเกมรอบคัดเลือกไม่เกิน 5 เกม โดยกำหนดดังนี้

3) ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน

4) **เซตที่มีทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 2 ทีม** กำหนดให้ทั้ง 2 ทีมมาแข่งในรอบตัดสิน 2 เกมได้ โดยไม่ต้องมีรอบคัดเลือก และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน/หลัง เพื่อความยุติธรรม จากนั้นรวมคะแนนทั้ง 2 เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีมละ 1 เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ 2 เกมเป็นตัวตัดสิน)

5) **เซตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขัน 3 - 6 ทีม** กำหนดให้ทุกทีมแข่งขันกันในรอบคัดเลือกแบบพบกันหมด (Round Robin) ตามระบบการแข่งขันสากล ในกรณีที่มีทีมแข่งขันไม่มากและสามารถจัดแข่งแบบพบกันหมดได้ในเวลาที่กำหนด แต่ละทีมจะได้แข่งขันกับคู่แข่งทุกโรงเรียนโดยไม่ซ้ำกัน นำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน/หลัง เพื่อความยุติธรรม จากนั้น รวมคะแนนทั้ง 2 เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีมละ 1 เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ 2 เกมเป็นตัวตัดสิน)

6) **เซตที่มีจำนวนทีมเข้าร่วมการแข่งขันตั้งแต่ 7 ทีมขึ้นไป** กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือก 5 เกม โดยใช้ระบบแฟร้งแบบ King of the Hill (KOTH) ทุกรอบ ตามระบบการแข่งขันสากล และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นในใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ส่งผลการแข่งขันให้กับกรรมการ

เกมที่ 2-5 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill ในทุกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อย ๆ เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นในใบส่งผล

การแข่งขัน (Tally Sheet) ให้กับกรรมการ ทั้งนี้ หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบ กรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ ทุกครั้ง

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรกในรอบคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยแข่งขัน 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม จากนั้น รวมคะแนนทั้ง 2 เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่า จะเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีละ 1 เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ 2 เกมเป็นตัวตัดสิน)

หมายเหตุ

- การเปลี่ยนแปลงระบบการแข่งขันใดก็ตาม อาจเนื่องด้วยเหตุผลหรือความจำเป็นที่เหมาะสม กรรมการจะต้องได้รับความยินยอมเห็นชอบจากผู้ฝึกสอนและนักเรียนผู้เข้าแข่งขันด้วยมติ 100% หากมีบุคคลใดบุคคลหนึ่งแม้เพียงคนเดียวไม่เห็นชอบ จะต้องยึดระบบการแข่งขันตามเกณฑ์เป็นหลัก
- ห้ามจัดการแข่งขันโดยระบบการแข่งขันอื่นนอกเหนือจากระบบการแข่งขันเบื้องต้น เช่น แข่งแบบแพ้ตกรอบ, แบบแบ่งสาย, ลดจำนวนเกมการแข่งขัน หรือระบบอื่นใดที่ไม่ตรงกับเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น
- คำตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด ทั้งนี้ ต้องไม่ขัดกับกฎกติกาและระเบียบเกณฑ์การจัดการแข่งขัน

4. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 - 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 - 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 - 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

5. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

5.1 คณะกรรมการระดับเขตพื้นที่การศึกษา

- 1) ระดับชั้นละ 3 - 5 คน
- 2) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ครูอาจารย์ วิทยากร นักกีฬา ที่มีความรู้ ความยุติธรรม มีความเข้าใจในระบบการแข่งขัน ตลอดจนกฎและกติกาการแข่งขันเป็นอย่างดี
- 3) เป็นผู้ฝึกสอนที่ส่งนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยคัดเลือกจากผลงาน ประสบการณ์ และความสามารถตามความเหมาะสม
- 4) ให้แต่ละเขตพื้นที่สรรหากรรมการในเขตที่รับผิดชอบหรือใกล้เคียงเพื่อดำเนินการตัดสินจากคุณสมบัติเบื้องต้นตามความเหมาะสม ทั้งนี้ผู้ฝึกสอนของนักเรียนที่เข้าแข่งขัน สามารถร่วมเป็นกรรมการตัดสินได้ เนื่องจากผู้ฝึกสอนจะเข้าใจกฎและกติกาของกิจกรรมนี้เป็นอย่างดี และเพื่อแก้ปัญหาในหลายปีที่ผ่านมา กรรมการที่มาตัดสินมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการแข่งขันกิจกรรมนี้ไม่มากพอ อันส่งผลให้เกิดปัญหาระหว่างการแข่งขัน ส่งผลกระทบโดยตรงต่อผู้เข้าแข่งขัน จึงอนุญาตให้ผู้ฝึกสอนสามารถร่วมเป็นกรรมการได้ แต่ต้องไม่ตัดสินชี้ขาดในเกมที่นักเรียนของตัวเองกำลังแข่งอยู่ หากเกิดปัญหาในคู่ของนักเรียนตนเอง ต้องให้กรรมการท่านอื่นมาตัดสินชี้ขาดแทน แต่ยังสามารถให้คำปรึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกรรมการท่านอื่นได้เหมือนเดิม และจะต้องไม่ทำการสอนหรือชี้นำนักเรียนของตนเองระหว่างการแข่งขัน ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเป็นกลาง โดยมีประธานฯ และรองประธานฯ ควบคุมดูแล

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

5.2 ข้อปฏิบัติสำหรับกรรมการ

1) การแข่งขันในแต่ละเกม เป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่น 2 ฝ่าย ที่จะตัดสินกันเอง กรรมการไม่สามารถเข้าแทรกแซงการแข่งขันได้ หากไม่มีการร้องขอจากผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งในกรณีที่เกิดปัญหา หรือมีความเห็นไม่ตรงกันระหว่างผู้เล่น เช่น บอกผู้เล่นว่านับคะแนนผิด บอกผู้เล่นว่าคำศัพท์นั้นมีหรือไม่มี หรือบอกคำที่น่าจะมีแก่ผู้เล่น พุดแทรกแซงการตัดสินใจของผู้เข้าแข่งขันทำให้เกิดความลังเล พิมพ์คำศัพท์ในการขานเล่นจึงให้ผู้เข้าแข่งขัน (การขานเล่น) ผู้เข้าแข่งขันจะพิมพ์คำศัพท์เอง ไม่ใช่หน้าที่ของกรรมการ) ยืนหรือนั่งใกล้ ผู้เข้าแข่งขันในระยะ 2 เมตร และส่งเสียงรบกวนผู้เข้าแข่งขัน เป็นต้น

2) การจัดสถานที่แข่งขัน หากเป็นห้องเรียน ให้เปิดประตูห้องไว้ ห้ามปิดประตูแข่งขัน เพื่อให้ผู้ฝึกสอนได้สังเกตการแข่งขัน โดยจัดพื้นที่ให้สำหรับผู้ฝึกสอน ห่างจากโต๊ะแข่งขันอย่างน้อย 3 เมตร ไม่ให้ ผู้ฝึกสอนรบกวนการแข่งขัน ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความโปร่งใส เป็นไปตามกฎและกติกการแข่งขัน ซึ่งกรรมการจะต้องปฏิบัติด้วยความยุติธรรม ไม่ปิดกั้นการสังเกตการณ์ และเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันสามารถปรึกษาวางแผนร่วมกับผู้ฝึกสอนได้เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละเกม

3) กรรมการจะต้องติดประกาศผลการแข่งขันและผลการจัดอันดับทุกรอบ เพื่อให้ผู้ฝึกสอน และผู้เข้าแข่งขันได้ตรวจสอบ

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

5) หากเกิดปัญหาระหว่างการแข่งขันที่ไม่สามารถตัดสินใจได้ สามารถติดต่อสอบถามแนวทางปฏิบัติได้ที่กลุ่มเฟซบุ๊ก หรือช่องทางอื่นๆ

6. ข้อปฏิบัติสำหรับผู้ฝึกสอน

6.1 อนุญาตให้ผู้ฝึกสอนสามารถสังเกตการจัดการแข่งขันว่าถูกต้องตามเกณฑ์ได้ เมื่อมีข้อสงสัย สามารถสอบถามกรรมการเพื่อความชัดเจน หากเกิดปัญหาระหว่างการแข่งขัน สามารถติดต่อสอบถามแนวทางปฏิบัติได้ที่ กลุ่มเฟซบุ๊ก หรือช่องทางอื่นๆ เพื่อรักษาผลประโยชน์ของผู้เข้าแข่งขัน

6.2 ผู้ฝึกสอนต้องตรวจสอบผลการแข่งขันและผลประเภคู้ทุกเกมว่าถูกต้องหรือไม่ ก่อนจะทำการแข่งขันในเกมถัดไป หากตรวจสอบแล้วไม่ถูกต้อง ให้ผู้ฝึกสอนทักท้วงกรรมการทันที กรณีที่ดำเนินการแข่งขันเกมดังกล่าวไปแล้ว ต้องทักท้วงก่อนที่เกมในรอบนั้นจะสิ้นสุด เพื่อให้กรรมการประเภคู้การแข่งขันให้ถูกต้อง

6.3 ผู้ฝึกสอนต้องไม่รบกวนการแข่งขัน หรือการปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการ ให้สังเกตการณ์ด้วยความสงบ เรียบร้อย

หมายเหตุ อนุญาตให้มีผู้สังเกตการณ์การแข่งขันได้ แต่ต้องอยู่ห่างจากบริเวณการแข่งขันอย่างน้อย 3 เมตร ห้ามบันทึกภาพ/วิดีโอ หรือบันทึกเสียง ห้ามยกป้ายหรือส่งเสียงเชียร์หรือกระทำการใดๆ อันเป็นการรบกวนผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาตให้สนทนาทางโทรศัพท์ในห้องแข่งขัน และต้องปิดเสียงโทรศัพท์ตลอดการแข่งขัน

7. กติกาเพิ่มเติม

7.1 กฎและกติกาการแข่งขัน ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมโครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย หากมีกฎกติกาอื่นใดที่แตกต่างจะระบุไว้ในหัวข้อนั้นๆ

7.2 พจนานุกรมที่ใช้ในการแข่งขัน

- 1) รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - 3) ใช้พจนานุกรมอเมริกา OWL2.1
- 2) รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 - 6) ใช้พจนานุกรมอังกฤษ CSW21
- 3) โปรแกรมที่ใช้เล่นจะต้องแสดงพจนานุกรมที่ถูกต้องและตรงรุ่นให้ผู้เข้าแข่งขันเห็นชัดเจน

7.3 อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดานที่ใช้ในการแข่งขัน แป้นวางเบี้ย ชุดตัวเบี้ยและเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) นาฬิกาจับเวลา โดยทำสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือเขียนชื่อโรงเรียนให้เรียบร้อย เมื่อกรรมการเลือกกระดานของโรงเรียนใดเพื่อใช้ในการแข่งขัน ให้คงกระดานนั้นไว้ที่เดิม จนจบการแข่งขันโดยไม่ต้องย้ายตำแหน่งกระดาน

- 1) รุ่นมัธยมศึกษา ใช้อุปกรณ์แข่งขันรุ่นมาตรฐาน กระดานขนาด 15 x 15 ช่อง (เบี้ย 100 ตัว)
- 2) นาฬิกา ใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ที่สามารถติดลบเวลาได้ในทุกเกม เพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้าในการเล่น การตัดเกม และการถ่วงเวลา หากไม่มีนาฬิกาให้ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน ลงบนแท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “A-Math Clock” ฯลฯ

7.4 เวลาในการแข่งขัน

- 1) รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้นและปลาย ใช้เวลาแข่งขัน ฝั่งละ 22 นาที เท่าๆ กัน
- 2) ในการแข่งขัน แต่ละทีมจะมีเวลาแข่งขันเท่ากัน และสามารถเล่นเกินเวลาที่กำหนดได้ แต่จะถูกลงโทษ โดยหากผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนน นาทีละ 10 คะแนน เศษวินาทีที่เกินจะถูกปัดขึ้นนับเป็น 1 นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาติดลบ -3.18 นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที และจะถูกหักคะแนน 40 คะแนน (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้นาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่ง เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล
- 3) ในการแข่งขันศิลปหัตถกรรม จะยังไม่ใช้กฎ Forfeit Loss (ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาเกินครบ 5 นาที หรือ 10 นาที)
- 4) ทุกคู่การแข่งขันจะต้องใช้นาฬิกาจับเวลาในการแข่งขัน หากคู่ใดไม่มีการใช้นาฬิกาจับเวลา ให้ปรับเป็นแพ้ทั้ง 2 ทีม
- 5) ห้ามกรรมการใช้การจับเวลาแบบรวม เช่น ให้ใช้เวลารวม 44 นาที หากครบ 44 นาทีให้จบเกมแบบนี้ ไม่ถูกต้องตามกติกา ต้องให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายได้ใช้เวลาฝั่งละเท่าๆ กัน
- 6) ห้ามกรรมการตัดสินทำการตัดเกมการแข่งขัน ต้องให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นจนจบเกมเท่านั้น นอกเสียจากพิจารณาแล้วว่าสถานการณ์คะแนน ณ เวลานั้นมีผลต่างเกินกว่าคะแนนสูงสุด (Maximum) สามารถพิจารณาจบเกมได้ โดยต้องแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนรับทราบเหตุผลของการตัดจบเกมเสมอ หากมีการตัดเกมการแข่งขันโดยไม่สมควร ผู้ฝึกสอนหรือผู้เข้าแข่งขันสามารถทักท้วงกรรมการผู้ตัดสินได้หรือหากต้องมีการตัดเกมจริง ต้องได้รับการยินยอมจากผู้เข้าแข่งขันและผู้ฝึกสอนเช่นกัน
- 7) ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้คู่แข่งขัน สามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้
- 8) ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

9) ขั้นตอนการใช้นาฬิกา

- ลงคำศัพท์ >> นับแต้ม >> ขานแต้ม >> กดเปลี่ยนเวลา (จากนั้นรูดดูท่าที่ฝั่งตรงข้าม ว่าจะโฮลด์หรือชาเลนจ์หรือไม่ ถึงจะจับเบี้ยจากถุงได้)
- เมื่อมีการตัดสินใจชาเลนจ์ให้กด “หยุดเวลา”
- กรณีคะแนนไม่ตรงกันสามารถ “หยุดเวลา” เพื่อตรวจสอบคะแนนได้

10) ในแต่ละเกม หากผู้เข้าแข่งขันมาช้าหลังจากที่กรรมการให้สัญญาณเริ่มแข่ง ฝ่ายตรงข้ามสามารถเริ่มกดเวลาเริ่มการแข่งขันได้จนกว่าอีกฝ่ายจะเข้าสู่สนาม และจะหยุดเวลา ฝ่ายที่มาช้าจะต้องเล่นด้วยเวลาที่เหลือ และหากมาสาย 15 นาทีหลังจากเริ่มเกมไปแล้ว จะถูกปรับเป็นแพ้บาย

7.5 การขอตรวจคำศัพท์ (Challenge) และการโฮลด์ (Hold)

- 1) ใช้ระบบชาเลนจ์แบบ Double Challenge เมื่อมีการขอชาเลนจ์ แล้วปรากฏว่า
 - คำศัพท์ที่ชาเลนจ์มีทุกคำ ฝ่ายที่ขอชาเลนจ์จะต้องเสียตาการเล่น 1 เทิร์น ฝ่ายที่ลงคำศัพท์และถูกชาเลนจ์ในเทิร์นนั้นจะได้คะแนน และได้เล่นต่ออีก 1 เทิร์น
 - คำศัพท์ที่ชาเลนจ์คำหนึ่งคำใดไม่มี ฝ่ายที่ลงคำศัพท์และถูกชาเลนจ์จะต้องยกคำศัพท์ออก เอากลับไปใส่ในแป้นวางเบี้ย และไม่ได้คะแนนในตาการเล่นนั้น สิทธิการเล่นจะเปลี่ยนไปเป็นของฝ่ายที่ขอชาเลนจ์
- 2) ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจคำศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดเปลี่ยนเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่กดเวลา การขอชาเลนจ์จะไม่เป็นผล
- 3) การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาคำศัพท์ที่คู่แข่งขานลง ให้พูด “โฮลด์” ทันทีหลังจากที่ฝ่ายตรงข้ามกดเปลี่ยนเวลา คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าฝ่ายที่ขอโฮลด์จะยอมรับ คำศัพท์นั้นๆ ช่วงเวลาของการโฮลด์ ฝ่ายโฮลด์จะต้องไม่คิดคำศัพท์จากตัวเบี้ยที่อยู่ในแป้นวางเบี้ยของตัวเอง
- 4) หากปล่อยให้ฝ่ายตรงข้ามหยิบเบี้ยออกจากถุงมาใส่ในแป้นวางเบี้ย การโฮลด์หรือชาเลนจ์จะไม่เป็นผล ดังนั้นต้องโฮลด์หรือชาเลนจ์ก่อนที่ฝั่งตรงข้ามจะหยิบเบี้ยมาใส่ในแป้นวางเบี้ย
- 5) ผู้เล่นมีสิทธิใช้เวลาโฮลด์ 1 นาที หากครบ 1 นาทีแล้วยังไม่สามารถตัดสินใจว่าจะชาเลนจ์ หรือไม่ ฝ่ายที่ลงคำศัพท์ จะสามารถหยิบตัวเบี้ยจากถุงเบี้ยมาทดแทนตัวเบี้ยที่ลงไปได้ แต่จะยังไม่นำไปใส่ในแป้นวางเบี้ย โดยจะสามารถเปิดดูตัวเบี้ยได้แล้ววางคว่ำไว้บนโต๊ะก่อน จนกว่าฝ่ายขอโฮลด์จะตัดสินใจ
- 6) ช่วงเวลาการโฮลด์จะไม่หยุดเวลา เวลาของฝ่ายขอโฮลด์จะลดลงเรื่อยๆ
- 7) การตรวจสอบคำศัพท์ ให้โปรแกรมตรวจคำศัพท์ที่มีคุณสมบัติตามมาตรฐานสากล (แนะนำโปรแกรม Zyzzyva สามารถดาวน์โหลดได้ที่กลุ่มเฟซบุ๊ก) หรือโปรแกรมอื่นที่มีความสามารถใกล้เคียง โดยเลือกใช้ดิคชันนารีให้ตรงตามรุ่นแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ตรวจคำศัพท์ในสมาร์ทโฟน/แท็บเล็ตพีซีที่นำมาใช้จับเวลา หรือเครื่องส่วนตัวของผู้เข้าแข่งขัน ต้องใช้คอมพิวเตอร์แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟนที่กรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น

8) เมื่อมีการขอชาเลนจ์ให้หยุดเวลา คว่ำเบี้ยทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนไปเช็คคำศัพท์ที่เครื่องชาเลนจ์

7.6 การสิ้นสุดเกม เกมการแข่งขันแต่ละเกมจะจบก็ต่อเมื่อ

- 1) เมื่อตัวเบี้ยหมดถุงแล้ว และมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งลงเบี้ยตัวอักษรในแป้นหมดก่อน จะถือว่าเกมสิ้นสุด ถึงแม้ว่าอีกฝ่ายจะยังเหลือตัวเบี้ยและสามารถคิดคำศัพท์ได้ ก็ไม่สามารถลงได้แล้ว กรณีนี้ให้ฝ่ายที่เหลือตัวเบี้ยนำคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกันแล้วคูณด้วย 2 ได้คะแนนเท่าไร ให้นำไปบวกให้กับฝั่งตรงข้าม หรือจะหักออกจากคะแนนของตัวเองก็ได้ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีค่าเท่ากัน)
- 2) กรณีที่ทั้งสองฝ่ายไม่สามารถลงได้แล้ว หรือคะแนนของทั้งสองฝ่ายเป็น 0 ฝั่งละ 3 ครั้งติดต่อกัน (รวมเป็น 6 ครั้งติดต่อกัน) กรณีนี้หมายถึงรวมถึง การเปลี่ยนเบี้ย การผ่าน และการชาเลนจ์ด้วย ถือว่าเกมสิ้นสุด ให้ทั้ง

สองฝ่ายที่นำคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน (โดยไม่ต้องคูณด้วย 2) ได้คะแนนเท่าไร?ให้นำไปบวกให้กับฝั่งตรงข้าม หรือจะหักออกจากคะแนนของตัวเองก็ได้ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีค่าเท่ากัน) หรือจะนำคะแนนตัวเบี้ยที่เหลือมาหักลบกัน ได้ผลต่างเท่าไร? นำไปบวกให้คนที่เหลือคะแนนตัวเบี้ยน้อยกว่า (วิธีนิยม)

*หมายเหตุ การลงหมัดก่อนไม่ได้หมายความว่า เป็นฝ่ายชนะ ต้องดูที่คะแนนรวมตลอดทั้งเกม

7.7 คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

7.8 การเขียนใบบันทึกคะแนน (Score Sheet)

1) กรรมการเป็นผู้เตรียมใบบันทึกคะแนนให้ผู้เข้าแข่งขัน
2) ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้ใบบันทึกคะแนนที่ตนเองออกแบบได้ตามความถนัด ทั้งนี้ต้องไม่ผิดลักษณะต้องห้ามของใบบันทึกคะแนน ไม่มีการจดคำศัพท์ลงไป และยินยอมให้ฝ่ายตรงข้ามตรวจสอบความเรียบร้อยก่อนการแข่งขันได้

3) การบันทึกคะแนนในแต่ละเกมเป็นหน้าที่ของผู้เข้าแข่งขัน (ไม่ใช่หน้าที่ของกรรมการ) ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายจะต้องจดบันทึกคะแนนทั้งของตนเอง และฝ่ายตรงข้าม เพื่อใช้ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน และต้องหมั่นเช็คคะแนนให้ตรงกันอยู่เสมอ (แนะนำให้ทำทุก 2 - 3 เทิร์น เป็นอย่างน้อย) เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาคะแนนผิดพลาดท้ายเกม

7.9 การเขียนใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) ผู้เข้าแข่งขันทั้ง 2 ทีม ต้องบันทึกผลการแข่งขันด้วยตนเอง โดยตรวจสอบผลการแข่งขันให้ถูกต้องก่อนลงชื่อรับรองผลการแข่งขัน

7.10 การเขียนใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) เมื่อจบการแข่งขันแต่ละเกม ให้ผู้เข้าแข่งขันผลการแข่งขันส่งให้กับกรรมการให้ถูกต้อง โดยปฏิบัติดังนี้

- 1) ทีมชนะ เริ่มบันทึกผลการแข่งขัน เขียนชื่อทีม ผลคะแนนของทั้งสองทีม และผลต่างคะแนนของเกม
- 2) ทีมชนะส่งผลการแข่งขันให้ทีมแพ้ตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่ หากถูกต้อง ให้ทีมแพ้เขียนชื่อทีมตนเองลงไป และเซ็นชื่อรับรองผลการแข่งขัน จากนั้นคืนใบส่งผลการแข่งขันคืนให้กับทีมชนะ
- 3) ทีมชนะเซ็นชื่อ และนำใบส่งผลการแข่งขันให้กับกรรมการ

7.11 การจัดอันดับคะแนน ในการจัดอันดับว่าใครอันดับดีกว่า ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน ตัวอย่างการจัดเรียงอันดับ ที่ถูกต้อง เช่น

- อันดับ 1 ทีม A มี 6 คะแนน ผลต่างสะสม + 108
- อันดับ 2 ทีม B มี 4 คะแนน ผลต่างสะสม + 175
- อันดับ 3 ทีม C มี 4 คะแนน ผลต่างสะสม + 112
- อันดับ 4 ทีม D มี 4 คะแนน ผลต่างสะสม + 42
- อันดับ 5 ทีม E มี 2 คะแนน ผลต่างสะสม + 57
- อันดับ 6 ทีม F มี 2 คะแนน ผลต่างสะสม - 79
- อันดับ 7 ทีม G มี 2 คะแนน ผลต่างสะสม - 145
- อันดับ 8 ทีม H มี 0 คะแนน ผลต่างสะสม - 130

7.12 แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

- 1) ครอสเวิร์ดรุ่นมัธยมศึกษา แต้มผลต่างสูงสุดไม่เกิน 250 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 250 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มผลต่างไม่เกิน 200 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 200 แต้ม
- 2) รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference

3) ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่ง ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ ครอสเวิร์ดรุ่นมัธยมศึกษา จะได้แต้มผลต่างสะสม 100 แต้ม

7.13 กฎ Gibsonize หากมีทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือก กล่าวคือ สามารถเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศได้แน่นอน ถึงแม้จะแพ้ด้วยคะแนนสูงสุด (Maximum) ของแต่ละรุ่นในเกม ที่เหลือจะใช้กฎ Gibsonize ให้เข้าไปรอบชิงชนะเลิศ ไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ และได้ผลการแข่งขัน ชนะบายในเกมนั้น โดยพิจารณาจาก คะแนนสะสมและผลต่างสะสม จากผลการแข่งขันทั้งหมดในรอบคัดเลือก และพิจารณาเทียบผล คะแนนระหว่างทีมอันดับ 1 กับทีมอันดับ 3 ตามเงื่อนไขดังนี้

1) เงื่อนไขที่ 1 **คะแนนสะสม < A >** ของทีมอันดับหนึ่ง มากกว่าทีมอันดับสาม อยู่ 2 คะแนน หรือไม่ หากใช่ ให้ตรวจสอบเงื่อนไขที่ 2

2) เงื่อนไขที่ 2 **คะแนนผลต่างสะสม < B >** ของทีมอันดับหนึ่ง มากกว่าทีมอันดับสาม เป็น 2 เท่า ของแต้มสูงสุด (Maximum) ในเกมที่เหลือหรือไม่ หากใช่ แสดงว่าทีมที่มีคะแนนเป็นอันดับหนึ่งได้ Gibsonize เรียบร้อย ซึ่งเหตุการณ์นี้ โดยส่วนใหญ่มักจะเกิดขึ้นในเกมคัดเลือกเกมสุดท้าย

ตัวอย่าง Gibsonize ระดับประถมศึกษา ระดับเขตพื้นที่ รอบคัดเลือก 5 เกม แต้มสูงสุด Maximum เกมสุดท้าย 80 คะแนน $\times 2$ เท่า = 160 คะแนน

อันดับ	ทีม	แข่ง	ชนะ	เสมอ	แพ้	< A > คะแนนสะสม	< B > ผลต่างสะสม	
1	A	4	4	0	0	8	+ 420	คะแนนสะสมมากกว่า 2 คะแนน ผลต่างสะสมมากกว่า 160 คะแนน
2	B	4	3	0	1	6	+ 280	
3	C	4	3	0	1	6	+ 200	
4	D	4	3	0	1	6	+ 184	
5	E	4	2	0	2	4	+ 123	
6	F	4	2	0	2	4	+ 85	

จากตารางคะแนนตัวอย่าง ทีม A ที่อยู่อันดับหนึ่ง มีคะแนนสะสม มากกว่าทีม C อันดับสาม อยู่ 2 คะแนน ตรงตามเงื่อนไขที่ 1 และเมื่อตรวจสอบเงื่อนไขที่ 2 จะเห็นว่า ทีม A มีผลต่างสะสมมากกว่าทีม C อยู่ 220 คะแนน ซึ่งมากกว่า 2 เท่าของคะแนนแต้มสูงสุดในเกมสุดท้าย (160 คะแนน) หมายความว่า ถึงแม้ทีม A จะแพ้ในเกมสุดท้าย ด้วยคะแนน Maximum และทีม C ชนะในเกมสุดท้ายด้วยคะแนน Maximum ทีม C ก็ไม่สามารถมีอันดับแข่งทีม A ได้ เพราะฉะนั้น ทีม A ก็ยังคงมีผลการแข่งขันเพียงพอที่จะเข้ารอบชิงชนะเลิศได้อยู่ดี

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

* รุ่นมัธยมศึกษา แต้มสูงสุด Maximum เกมสุดท้าย 200 คะแนน $\times 2$ เท่า = 400 คะแนน

7.14 การจับตัวเบี้ย ให้ผู้เล่นจับเบี้ยในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา ให้ฝั่งตรงข้ามเห็นขั้นตอนการจับเบี้ยโดยชัดเจนทุกขั้นตอน ไม่จับเบี้ยต่ำกว่าสายตา ไม่วางเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับเบี้ยใต้โต๊ะ เปิดเบี้ยใต้โต๊ะ แอบมองตัวเบี้ยในถุง หรือวิธีจับอื่นใด ที่ปิดกั้นการมองเห็นของฝั่งตรงข้าม ซึ่งถือเป็นการจับเบี้ยที่ผิดกติกา เข้าข่ายทุจริต

7.15 การเปลี่ยนเบี้ย เมื่อผู้เล่นต้องการเปลี่ยนตัวเบี้ย ให้ปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

- 1) กดเปลี่ยนเวลา และแจ้งฝั่งตรงข้ามว่า “เปลี่ยนเบี้ย”
- 2) นำตัวเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยนแยกออก แล้วนำไปคว่ำไว้บนโต๊ะ ให้ฝั่งตรงข้ามเห็นชัดเจน
- 3) หยิบตัวเบี้ยจากถุงเบี้ยเท่ากับจำนวนเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยน โดยนำไปใส่ในแบนวางเบี้ย หรือคว่ำไว้บนโต๊ะก่อน โดยแยกให้ห่างจากเบี้ยที่จะเปลี่ยน
- 4) หยิบเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยนใส่กลับคืนไปในถุงเบี้ย

7.16 การหยุดเกม ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดคำศัพท์ และให้คว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน, ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

หมายเหตุ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม หากมีความจำเป็นจริง สามารถไปขออนุญาตเป็นกรณีพิเศษได้ โดยผู้เล่นจะไม่สามารถกลับเข้าร่วมแข่งขันในเกมนั้นได้ ต้องให้เพื่อนที่เล่นคู่กันเล่นคนเดียวจนกว่าจะจบการแข่งขัน และจะกลับเข้าร่วมแข่งได้ในเกมถัดไป

7.17 การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ได้รับรางวัล หรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน

7.18 สามารถศึกษาข้อมูล ดาวนิโกลด์ไฟล์ โปรแกรม เอกสาร และติดต่อประสานงานต่างๆ ได้ที่
Facebook Group : ครอสเวิร์ด ศิลปหัตถกรรมนักเรียน

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

Facebook Page : ครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม ศิลปหัตถกรรมนักเรียน

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

Line Group : Crossword กิจกรรมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ เหมาะสำหรับติดต่อสอบถามปัญหาหรือข้อสงสัยด่วน ระหว่างทำการแข่งขัน เพื่อช่วยในการตัดสินใจแก้ปัญหา ไขข้อสงสัยในการจัดการแข่งขัน เมื่อเกิดปัญหาให้ติดต่อทันที ไม่ควรรอให้จบการแข่งขัน เพื่อประโยชน์ในการจัดการแข่งขันสำหรับทุกฝ่าย



การแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีบิดาหรือมารดา หรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทย หลักสูตรปกติ และหลักสูตรโปรแกรมพิเศษทุกประเภท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสังกัดอื่นๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ไม่เคยไปศึกษาหรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ นานเกิน 6 เดือน โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็นระดับ ดังนี้

1.1 นักเรียนระดับชั้น ม. 1 - 3

1.2 นักเรียนระดับชั้น ม. 4 - 6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภททีม ทีมละ 5 คน

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1) ระดับชั้น ม. 1 - 3 จำนวน 1 ทีม

2) ระดับชั้น ม. 4 - 6 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 บทที่ใช้ในการแข่งขันต้องเป็นบทที่แต่งขึ้นเอง หรือเป็นบทที่ดัดแปลงหรือประยุกต์จากนิทาน เรื่องเล่า หรือบทที่มีอยู่เดิม โดยต้องมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้เหมาะสมและสอดคล้องอารมณ์ขัน

3.2 ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมส่งบทละคร (Script) ให้คณะกรรมการก่อนการแข่งขัน (ส่งในวันรายงานตัว) จำนวน 5 ชุด

3.3 ลำดับการแข่งขันเป็นไปตามลำดับการลงทะเบียนของโรงเรียน

3.4 เวลาในการแข่งขัน

1) ระดับชั้น ม. 1 - 3 เวลา 10 นาที

2) ระดับชั้น ม. 4 - 6 เวลา 10 นาที

(บวก/ลบ 30 วินาทีไม่ตัดคะแนน) ใช้เวลาน้อยหรือเกินกว่าเวลาที่กำหนด ตัดนาที่ละ 1 คะแนน)

3.4 ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียนเท่านั้น

3.5 ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันช้ากว่ากำหนดเวลา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเป็นสิทธิ์ขาด

3.6 ไม่อนุญาตให้มีผู้ชมภายในห้องแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป หรือบันทึกวิดีโอ หรือบันทึกเสียง หรือยกป้ายหรือส่งเสียงเชียร์หรือกระทำการใดๆ อันเป็นการรบกวนผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ส่งหนาทางโทรศัพท์ในห้องแข่งขัน และต้องปิดเสียงโทรศัพท์ตลอดการแข่งขัน

3.7 ไม่อนุญาตให้บุคคลใดๆ เข้า-ออกห้องแข่งขันในระหว่างที่นักเรียนกำลังแข่งขัน ต้องให้นักเรียนแสดงจบก่อนจึงสามารถเข้า-ออกห้องแข่งขันได้

3.8 กรณีที่มีทีมเข้าแข่งขันจำนวนมากสามารถจัดการแข่งขันมากกว่า 1 วัน เพื่อมิให้ผู้เข้าแข่งขันรอนานเกินไป

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ด้านการแสดง (Acting)	40 คะแนน
- การใช้บทบาทการแสดง (Characterization)	10 คะแนน
- การใช้เสียงและความคิดชีวีตชีวาในการแสดง (Voice Projection, Vocal Expression, & Energy)	10 คะแนน
- การเคลื่อนไหว การใช้ท่าทาง และสีหน้าในการแสดง (Movement, Gestures, & Facial Expressions)	10 คะแนน
- การใช้พื้นที่บนเวทีการแสดง (Use of Stage Space)	10 คะแนน
4.2 ด้านเนื้อหาของบทละคร (Story)	45 คะแนน
- การออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคล่องของภาษา (Pronunciation & Fluency)	25 คะแนน
- ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity & Originality)	10 คะแนน
- การสอดแทรกอารมณ์ขัน (Use of Humor)	5 คะแนน
- ข้อคิดจากเรื่องที่นำเสนอ (Moral)	5 คะแนน
4.3 ด้านผลงานการแสดง (Production) และการนำเสนอบนเวที (Stage presentation)	15 คะแนน
- การแต่งกาย (School Uniform)	5 คะแนน
- การทำงานเป็นทีม (Teamwork & Ensemble Performance)	5 คะแนน
- ความเหมาะสมของเวลาในการแสดง (Time Management)	5 คะแนน

หมายเหตุ

- ไม่อนุญาตให้ใช้ไมโครโฟน
- ไม่อนุญาตให้ใช้บุคคลอื่นนอกเหนือจากผู้แสดงทำหน้าที่เป็น Backstage

5. เกณฑ์การตัดสิน

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

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

- 6.1 คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ประกอบด้วย
- ครูชาวต่างชาติ จำนวน 1 คน (ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง เช่น ครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษ เป็นภาษาแม่ หรือครูผู้ถือสัญชาติประเทศใดประเทศหนึ่งใน 5 ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ แคนาดา เป็นต้น หรือครูผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือครูผู้ถือสัญชาติหรือ มาจากประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการหรือภาษาที่สอง ได้แก่ ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ อินเดีย เนเธอร์แลนด์ แอฟริกาใต้ เป็นต้น)
 - ครูชาวไทยผู้สอนภาษาอังกฤษ หรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ

- ในกรณี มีข้อจำกัดด้านครูชาวต่างชาติ สามารถให้คณะกรรมการตัดสินเป็นครูชาวไทยได้ทั้งหมด โดยครูชาวไทยต้องมีผลคะแนนความสามารถทางภาษาอังกฤษเทียบเคียงกรอบมาตรฐาน CEFR ระดับ B2 ขึ้นไป อย่างน้อยจำนวน 1 คน และระดับ B1 ขึ้นไป จำนวน 2 คน

6.2 คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 - 6 คน และคณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 คน ประกอบด้วย

- คณะกรรมการตัดสิน จำนวน 3 - 5 คน
- คณะกรรมการจับเวลา จำนวน 1 คน

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้อง**ไม่ตัดสิน**ในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่เป็นครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1 - 3

ระเบียบการจัดการแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit)

1. รูปแบบการจัดสถานที่แข่งขัน

- จัดลงทะเบียน
- ห้องเก็บตัว และห้องจัดการแข่งขัน

2. การดำเนินการจัดสถานที่แข่งขัน

จัดสถานที่แข่งขัน แบ่งเป็น 2 ห้อง ดังนี้

ห้องที่ 1 ห้องเก็บตัว

- ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมนั่งรอในห้องเก็บตัวหลังจากการรายงานตัวและจับสลากลำดับการแข่งขันแล้ว
- ควรมีกรรมการที่มีคุณสมบัติในการช่วยนักเรียนผ่อนคลายจากความตื่นเต้นกังวล

ห้องที่ 2 ห้องจัดการแข่งขัน

ภายในห้องแข่งขันควรจัดเวทีให้เหมาะสมและมีผู้เข้าชมได้ ดังนี้

- จัดโต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการตัดสิน จำนวน 3 - 5 คน
- จัดโต๊ะและเก้าอี้สำหรับกรรมการจับเวลา จำนวน 1 คน
- จัดที่นั่งสำหรับผู้เข้าชมการแข่งขัน

3. คณะกรรมการดำเนินงาน

คณะกรรมการดำเนินงาน วางแผนการจัดการแข่งขันละครสั้นภาษาอังกฤษ (Skit) ตามรายละเอียด ดังนี้

1. คณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน ประกอบด้วย

1.1 กรรมการรับลงทะเบียนรายงานตัวผู้เข้าแข่งขัน จำนวน 1 คน ทำหน้าที่รับลงทะเบียนตรวจสอบรายชื่อและโรงเรียนของผู้เข้าแข่งขันให้ถูกต้อง ให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากเพื่อจัดลำดับเข้าร่วมการแข่งขัน

1.2 พิธีกร จำนวน 1 คน ทำหน้าที่ชี้แจงระเบียบการแข่งขัน มารยาทในการแข่งขัน สร้างบรรยากาศที่ดี และดูแลนักเรียนก่อนการแข่งขัน

1.3 กรรมการดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน จำนวน 1 คน ทำหน้าที่ดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน เพราะอาจมีความกดดันและความเครียดในขณะเตรียมตัวก่อนแข่งขัน และส่งตัวผู้เข้าแข่งขัน เข้า-ออก ห้องเก็บตัวและห้องแข่งขัน

2. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ประกอบด้วย

2.1 คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน จำนวน 3 - 5 คน ทำหน้าที่ตัดสินการแข่งขันตามเกณฑ์ด้วยความยุติธรรม และสรุปผลคะแนนของนักเรียนที่แข่งขันทั้งหมดส่งฝ่ายประมวลผลเพื่อประกาศผลคะแนน

2.2 กรรมการจับเวลา จำนวน 1 คน มีหน้าที่ควบคุมเวลาการแข่งขัน และต้องมีอุปกรณ์จับเวลาในการแข่งขัน โดยให้สัญญาณ ป้าย 3 สี (สีเขียว สีเหลือง และสีแดง) ดังนี้

- สีเขียว หมายถึง เริ่มแสดงละครสั้นได้
- สีเหลือง หมายถึง เตือนก่อนหมดเวลา 1 นาที
- สีแดง หมายถึง หมดเวลาในการแสดงละครสั้น
- เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน หลังจากกรรมการชูป้ายสีแดง ผู้แข่งขันสามารถแสดงละครต่อได้ 30 วินาที โดยไม่โดนหักคะแนน
- การจับเวลาจะเริ่มหลังจากที่นักเรียนเริ่มแสดงละครสั้น

หมายเหตุ

- ไม่มีฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก
- ให้นักเรียนแต่งชุดนักเรียนในการแข่งขัน
- อนุญาตให้ใช้โต๊ะ 3 ตัว เก้าอี้ 5 ตัว
- อนุญาตให้ใช้เครื่องแต่งกายหรือวัสดุอุปกรณ์ขนาดเล็กในการแสดงได้ เช่น ผ้าม่านเปื้อน หมวก เสื้อคลุม ที่คาดผม แว่นตา สมุดหนังสือ ตะกร้า แก้วน้ำ จานชาม ป้ายชื่อตัวละคร เป็นต้น