

มหกรรมทักษะทางวิชาการอนุบาลประจำจังหวัด 14 จังหวัดภาคใต้ ครั้งที่ 11

สรุปกิจกรรมการแข่งขัน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

วันจันทร์ ที่ 10 ตุลาคม 2559 ณ โรงเรียนอนุบาลกระบี่ จังหวัดกระบี่

| ชื่อกิจกรรม | ระดับชั้น | | ประเภท | หมายเหตุ |
|---|-----------|-------|--------------------------|------------------------------------|
| | ป.1-3 | ป.4-6 | | |
| 1.การผูกเงื่อน เดินทรงตัวและโยนบอล | ✓ | | ทีม 6 คน (สำรอง 2 คน) | เกณฑ์การแข่งขันงาน ศิลปหัตถกรรม |
| 2. การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและ สะกดรอย | | ✓ | ทีม 6 คน (สำรอง 2 คน) | นักเรียนครั้งที่ 66 |
| รวม 2 กิจกรรม | 2 รายการ | | | |

กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี และยุวกาชาด

กิจกรรมที่ 1 การผูกเงื่อน เดินทวนของบนคีรีชะและโยนลูกบอล

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ – เนตรนารี หรือยุวกาชาด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันเป็นทีม ทีมละ 6 คน

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน สถานศึกษาละ 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมการแข่งขันในการเดินทวนตัววางของบนคีรีชะ โยนลูกบอล และผูกเงื่อนตามใบงาน ดังต่อไปนี้

3.1 เดินวางของบนคีรีชะมือทั้งสองข้างกอดดอก อ้อมสิ่งกีดขวาง ระยะทาง 14 เมตร
ไปและกลับ

3.2 โยนลูกบอล (ใช้ลูกเทนนิส) ลงตะกร้า ระยะทาง 2.5 เมตร

3.3 ผูกเงื่อน 4 เงื่อน

1) เงื่อนกระหวัดไม้สองชั้น

2) เงื่อนพิรอด

3) เงื่อนขัดสมาธิ

4) เงื่อนบ่วงสายธนู

3.4 ให้ผู้จัดการแข่งขันจัดเตรียมเชือกผูกเงื่อนที่มีขนาดเท่ากันยาว 2 เมตร

จำนวน 5 เส้นและ เชือกไนลอนขนาดเล็กกว่าเชือกผูกเงื่อนยาว 2 เมตร จำนวน 1 เส้น

3.5 ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ-เนตรนารี หรือยุวกาชาด

4. เกณฑ์การให้คะแนน

4.1 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

1) ผลสำเร็จของการปฏิบัติงาน (75 คะแนน)

1.1) เดินวางของบนคีรีชะ คนละ 5 คะแนน 30 คะแนน

1.2) โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า คนละ 3 ลูก ลูกละ 1 คะแนน 18 คะแนน

1.3) ความถูกต้องของการผูกเงื่อน คนละ 2 คะแนน 12 คะแนน

1.4) ประสิทธิภาพของเชือกที่ผูกต่อกัน 12 คะแนน

1.4.1) ให้ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายดึงเชือกที่ผูกกับไม้กันต่อกันมาและเชือกบ่วง
สายธนูที่ผูกกับตัว ถ้าหลุดให้ตัด 4 คะแนน

1.4.2) ดูความเรียบร้อยของเงื่อน และปลายเชือกเงื่อนที่ใช้ต่อเชือก 4 คะแนน

1.4.3) ความยาวของเชือกที่ผูกจากหลักถึงตัวผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายทีมใดต่อ
เชือกได้ยาวที่สุดได้ 4 คะแนน และลดคะแนนทีมที่ได้ความยาวลดลงมาทุก 5
เซนติเมตรต่อ 1 คะแนน

1.5) การเลือกใช้เชือกให้เหมาะสมกับเงื่อน 3 คะแนน

2) ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม เครื่องแต่งกาย (20 คะแนน)

2.1) บทบาทของหัวหน้าทีมในการสั่งการ การควบคุมทีม 5 คะแนน

2.2) ลูกทีมเชื่อฟังและปฏิบัติตามคำสั่งอย่างมีวินัย 5 คะแนน

2.3) แต่งเครื่องแบบครบและถูกต้องทั้งหมด (แต่งเครื่องแบบไม่ครบหรือไม่ถูกต้อง ใน
กรรมการใช้ดุลพินิจลดคะแนนตามความเหมาะสม) 5 คะแนน

2.4) ความคล่องแคล่วว่องไว ความมีวินัย 5 คะแนน

3) เวลาที่ใช้ (5คะแนน)

3.1) ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จโดยใช้เวลาน้อยที่สุดได้คะแนน 5 คะแนน

3.2) ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จโดยใช้เวลามากขึ้น ลดคะแนนลงตามส่วนทุก 1 นาที

ต่อ 1 คะแนน

4.2 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

6 คณะกรรมการตัดสิน

จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน

คุณสมบัติกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความชำนาญในกิจกรรมลูกเสือ
- ครูผู้สอนลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวุฒิบัตร 2 ท่อนขึ้นไป
- ครูผู้สอนยุวกาชาดโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมลูกเสือ

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจาก ส านักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3

สถานที่แข่งขัน

สถานที่จัดแข่งขันควรเป็นลานกลางแจ้ง หรือห้องประชุม พื้นราบ

คำแนะนำสำหรับคณะกรรมการ การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

1. ลูกเทนนิสสำหรับใช้ในการแข่งขัน จำนวนลู่อะ 18 ลูก รวม 54 ลูก
2. ตะกร้าแชร์บอล ขนาดเท่ากัน 3 ใบ
3. สมุดลูกเสือปกแข็ง จำนวน 3 เล่ม
4. นาฬิกาจับเวลา 3 เรือน
5. เชือกผูกเงื่อน ขนาดเท่ากันยาว 2 เมตร จำนวน 15 เส้น
6. เชือกไนลอน เส้นเล็กกว่าเชือกผูกเงื่อนความยาว 2 เมตร จำนวน 3 เส้น
7. ไม้กลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 1 – 2 นิ้ว ยาว 5 – 6 เมตร 2 อัน นำมาต่อกันผูกกับหลักไว้ เพื่อให้ผู้เข้า แข่งขันใช้ผูกเงื่อนและเป็นจุดกั้นสำหรับการโยนลูกเทนนิส
8. โต๊ะนักเรียนหรือโต๊ะอื่นที่มีขนาดใกล้เคียงจำนวน 6 ตัว ไว้สำหรับวางสมุดและลูกเทนนิส
9. ฉลากหมายเลข 1 – 6 ใส่กล่องทึบแสงจำนวน 3 ชุด
10. กรวยยางหรืออุปกรณ์อย่างอื่นที่มีลักษณะเดียวกัน จำนวน 15 อัน
11. กระดาษขาว / วัสดุอื่นที่มีลักษณะเดียวกันขนาด 2 นิ้ว จำนวน 3 ม้วน สำหรับตีเส้นตรงให้เดินทรงตัว

การจัดเตรียมสถานที่แข่งขัน

1. สถานที่สำหรับการแข่งขัน เป็นลานพื้นราบ
2. จัดทำลู่อู 3 ลู่อ ความยาวลู่อะ 22 เมตร กว้าง 3 เมตร สำหรับผู้เข้าแข่งขัน ครั้งละ 3 ทีม แต่ละลู่อูขีดเส้น ทำเครื่องหมายและวางอุปกรณ์ดังนี้
 - ระยะ 3 เมตรแรก เป็นจุดยืนรอของสมาชิกทีมที่เข้าแข่งขัน
 - ระหว่างจุดรอลงถึงจุดเริ่มต้นระยะ 1 เมตร วางโต๊ะ 1 ตัว สำหรับวางสมุดลูกเสือปกแข็ง 1 เล่ม
 - จากจุดเริ่มต้นใช้เทปกาว 2 นิ้ว ตีเส้นตรงขนาด กว้าง 4 นิ้ว ยาว 5 เมตร แล้ววางกรวยที่ 1
 - จากกรวยที่ 1 ให้วางกรวยเรียงในแนวตรงต่อไปอีก 4 กรวย ระยะห่างระหว่างกรวย 1 เมตร
 - จากกรวยที่ 5 ให้ใช้เทปกาว 2 นิ้ว ตีเส้นตรงขนาดกว้าง 4 นิ้ว ยาว 5 เมตร ไปจนจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว
 - จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว วางโต๊ะ 1 ตัว ไว้สำหรับวางสมุดและวางตะกร้าใส่ลูกเทนนิสตะกร้าละ 18 ลูก
 - จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัวถึงจุดผูกเงื่อนระยะ 1 เมตร ปักหลักผูกไม้กั้นยาว 9 เมตร สูงจากพื้นไม้เกิน 30 เซนติเมตร ไว้สำหรับกั้นเป็นแนวโยนลูกบอลลงตะกร้าและไว้ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ 1 ผูกเงื่อนยึดติดกับไม้

- จากจุดไม้กั้นระยะ 2.5 เมตร ให้วางตะกร้าแชร์บอลคู่ละ 1 ใบ โดยอาจจะนำหินหรืออิฐผูกไว้นอก
กั้นตะกร้าเพื่อถ่วงยึดกับพื้นกันล้มได้ แต่ห้ามใช้วัสดุอื่นใดไว้ในตะกร้า

3. ให้ผู้เข้าแข่งขันยืนเข้าแถวที่จุดรอห่างจากจุดเริ่มต้น 1 เมตร ห้ามผู้เข้าแข่งขันออกจากจุดรอจนกว่าผู้เข้า
แข่งขันคนก่อนจะกลับมาสัมผัสมือ
4. ขณะแข่งขันควรให้ผู้เข้าแข่งขันถอดหมวก

การดำเนินการแข่งขัน

1. แจกใบงานให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมพร้อมๆกัน (ครั้งละ 3 ทีม) ให้เวลาแต่ละทีมอ่านใบงาน และสังเกตการ
สั่งงาน การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำ
2. ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีม (ทุกคน) มาจับฉลากหมายเลข เมื่อจับได้แล้วให้ถือไว้ก่อน ห้ามเปิดออกดูจนกว่า
จะได้ยินสัญญาณ ให้สังเกตการสั่งงานของนายหมู่ การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม
3. มอบเชือกที่จัดเตรียมไว้ให้แก่นายหมู่ หมู่ละ 6 เส้น (ประกอบด้วยเชือกผูกเงื่อน 5 เส้น และเชือกไต่ล่อน 1
เส้น) เพื่อให้ให้นายหมู่ดำเนินการมอบเชือกให้สมาชิกคนละ 1 เส้น เพื่อใช้ในการแข่งขัน

**เมื่อได้เชือก ประจำตัวแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจัดการเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสือ เสร็จแล้วให้
ใส่ไว้ในกระเป๋า กางเกงหรือกระโปรงของแต่ละคน**

4. เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด จึงเริ่มปฏิบัติตามใบงานและเริ่มจับเวลา
5. เริ่มการแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ 1 เดินจากจุดรอมาที่โต๊ะวางสมุด หยิบสมุดลูกเสือปกแข็งวางบนศีรษะ
เอามือกอดอก เดินจากจุดเริ่มต้นเหยียบไปบนเส้นตรงที่จัดไว้ ถึงกรวยให้เดินอ้อมกรวยแบบงูเลื้อย 5 กรวย
ผ่านกรวยสุดท้ายแล้วให้เดินตรงไปตามเส้นจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทางตัว หยิบสมุดจากศีรษะวางไว้บนโต๊ะ
ตัวที่ 2 หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า เดินไปที่ไม้กั้น โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า ครั้งละ 1 ลูก จนครบ 3 ลูก เสร็จ
แล้วให้ดึงเชือกประจำตัวจากที่เก็บออกมาใช้เงื่อนกระหวัดไม้ 2 ชั้นกับไม้กั้นตรงจุดที่กำหนด แล้วดึงปลาย
เชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ดึง ทิ้งปลายเชือกไว้ เดินหยิบสมุดปกแข็งจากบนโต๊ะตัวที่ 2 วางบนศีรษะเอามือ
กอดอก เดินย้อนกลับไปตามเส้นทางเดิมจนถึงจุดเริ่มต้น หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะ แล้ววิ่งไปสัมผัสมือ
กับสมาชิกผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปเพื่อเข้าปฏิบัติกิจกรรมดังเช่นผู้เข้าแข่งขันคนแรก ผู้เข้าแข่งขันคนใดทำสมุด
ตกระหว่างทาง ให้หยุดตรงที่จุดที่สมุดตก หยิบสมุดวางบนศีรษะแล้วเดินต่อไป กรรมการตัดคะแนนผู้เข้า
แข่งขันครั้งละ 1 คะแนน ในกรณีต่อไปนี้

- ทำสมุดตกจากศีรษะ
- ทำกรวยล้ม กรวยละ 1 คะแนน
- เดินออกนอกเส้นตรงก้าวละ 1 คะแนน
- ใช้มือจับหรือหยิบสมุดก่อนถึงจุดที่กำหนด

6. เมื่อผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปสัมผัสมือกับผู้เข้าแข่งขันคนก่อนแล้วให้ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันคนแรกจากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว หยิบสมุดจากศีรษะวางไว้บนโต๊ะ หยิบลูกเทนนิสในตะกร้าเดินไปที่ไม้กั้น โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า ครั้งละ 1 ลูก จนครบ 3 ลูก เสร็จแล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึงทั้งปลายเชือกไว้ แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะตัวที่ 2 วางบนศีรษะเดินย้อนกลับตามเส้นทางเดิมไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะแล้ววิ่งไปสัมผัสมือผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามลำดับ
7. ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายเมื่อผูกเงื่อนเสร็จทั้ง 2 เงื่อนเสร็จสิ้นแล้ว ไม่ต้องไปหยิบสมุดจากโต๊ะตัวที่ 2 แต่ให้ดึงปลายเชือกให้ตึง และร้องไฮโยขึ้น ถือเป็นการเล่นสุดการแข่งขัน กรรมการบันทึกเวลาที่ปฏิบัติกิจกรรมของแต่ละทีมไว้เพื่อใช้ประกอบการให้คะแนน
8. คณะกรรมการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์
9. รวบรวมผล สรุปผลการแข่งขัน

ใบงาน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

1. ให้ผู้เข้าแข่งขันไปยืนตั้งแถวในจุดที่กำหนดให้ อ่านใบงาน เมื่อเข้าใจแล้วให้ส่งใบงานคืน กรรมการ กรรมการจะมอบเชือกให้แก่ชายหมู่ ทีมละ 6 เส้น
2. ให้ทุกคนในทีมจับฉลากหมายเลขลำดับเพื่อปฏิบัติกิจกรรม
3. เมื่อได้ยินสัญญาณจากกรรมการ ให้ทุกคนเปิดอ่านหมายเลขที่จับฉลากได้ แล้วตั้งแถวตอนเรียง ตามลำดับหมายเลขที่จับฉลากได้
4. นายหมู่มอบเชือกให้สมาชิก คนละ 1 เส้น ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจัดการเก็บเชือกประจำตัวแบบ ลูกเสือ เสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกงหรือกระโปรงแล้วปฏิบัติดังต่อไปนี้

หมายเลข 1 เดินจากจุดรอปไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดที่กรรมการจัดไว้บนโต๊ะวางบนศีรษะ เดินมือกอดอก เดินทวนสมุดบนศีรษะเท้าเหยียบไปตามเส้นที่จัดเตรียมไว้ ถึงกรวยให้เดินอ้อมกรวยทุกกรวย สิ้นสุดกรวยเดินไปตามเส้นจนถึงโต๊ะตัวที่ 2 หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะ หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า เดินไปที่ไม้กั้น โยนลูกเทนนิส ลง ตะกร้า ครั้งละ 1 ลูก จนครบ 3 ลูก แล้วหยิบเชือกจากที่เก็บมาแก้ออก นำปลายเชือกข้างหนึ่งไปผูกกับไม้กั้นด้วยเงื่อนกระหวัดไม้ 2 ชั้น ตรงจุดที่กรรมการกำหนด ดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง ปล่อยเชือกทิ้งไว้ แล้วไป หยิบ สมุดจากโต๊ะวางบนศีรษะ มือกอดอก เดินย้อนกลับไปที่จุดเริ่มต้นตามเส้นทางเดิม ถึงจุดเริ่มต้นให้หยิบสมุด จาก ศีรษะวางบนโต๊ะแล้ววิ่งไปสัมผัสมือกับผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เสร็จแล้วให้ออกจากกลุ่มแข่งขันไป

หมายเลข 2 ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 1 แต่ให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของ หมายเลข 1 ด้วยเงื่อนพิรอด

หมายเลข 3 ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 2 และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือก ของ หมายเลข 2 ด้วยเงื่อนพิรอด

หมายเลข 4 ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 2 และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือก ของหมายเลข 3 ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ

หมายเลข 5 ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 2 และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือก ของหมายเลข 2 ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ

หมายเลข 6 ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 2 และให้นำปลายเชือกไปผูกต่อกับปลาย เชือกของหมายเลข 5 ด้วยเงื่อนพิรอดเสร็จแล้วนำปลายเชือกอีกด้านหนึ่งผูกเงื่อนบ่วงสายธนูกับสะเอว ตนเอง ดึงปลายเชือกที่ คล้องกับตนเองไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง เมื่อเชือกตึงแล้วให้ร้อง “ไชโย” ถือเป็น

การสิ้นสุดการแข่งขัน ไม่ต้องไปหยิบ สมุดเดินย้อนมาที่จุดเริ่มต้น แต่ให้ยืนนิ่งไว้จนกว่ากรรมการจะ
ตรวจให้คะแนนเสร็จแล้วจึงออกจากคู่แข่ง

กิจกรรมที่ 2 การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

1.2.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ-เนตรนารี ยุวกาชาด หรือผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 -6

1.2.2 ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1.2.2.1 การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดหรือผู้บำเพ็ญประโยชน์อยู่ในทีมเดียวกันได้

1.2.2.2 ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ 6 คน

1.2.2.3 สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ 1 ทีม

1.2.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

1.2.3.1 ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติตามคำสั่งในใบงานที่กำหนดให้ โดยใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและการสะกดรอยประกอบการหาตำแหน่งและเป้าหมาย

1.2.3.2 ให้ทีมเข้าร่วมการแข่งขันเดินทางโดยใช้เข็มทิศ และเครื่องหมายสะกดรอย ไปตามจุดที่กำหนดให้ และตอบคำถามในใบงานให้ครบถ้วน

1.2.3.3 คณะกรรมการจัดการแข่งขัน เป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ให้ครบถ้วนทุกรายการ

1.2.3.4 ทีมเข้าร่วมการแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดหรือผู้บำเพ็ญประโยชน์ให้ถูกต้องตามกฎกระทรวงว่าด้วยเครื่องแบบ

1.2.4 เกณฑ์การให้คะแนน (100 คะแนน)

1.2.4.1 ความสำเร็จของงาน (54 คะแนน)

- | | |
|---|----------|
| 1) ค้นพบเป้าหมาย จำนวน 10 จุด | 30 คะแนน |
| 2) ตอบคำถามคาดคะเนระยะทาง จำนวน 2 จุด | 6 คะแนน |
| 3) ตอบคำถามคาดคะเนความสูง จำนวน 2 จุด | 6 คะแนน |
| 4) ตอบคำถามการหามุม แอซิมัท (Azimuth) จำนวน 2 จุด | 6 คะแนน |
| 5) ตอบคำถามเครื่องหมายสะกดรอย จำนวน 2 จุด | 6 คะแนน |

1.2.4.2 การใช้เข็มทิศ 10 คะแนน

1.2.4.3 การคำนวณระยะทาง 10 คะแนน

1.2.4.4 การคาดคะเน 10 คะแนน

1.2.4.5 การแต่งกายและระบบหมู่ (11 คะแนน)

- | | |
|--|---------|
| 1) บทบาทหัวหน้าทีม | 5 คะแนน |
| 2) การแต่งเครื่องแบบถูกต้อง ครบถ้วน ความมีวินัยและเป็นระเบียบเรียบร้อย | 6 คะแนน |

1.2.4.6 เวลาที่ใช้ 45 นาที (5 คะแนน)

- 1) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมเสร็จภายในเวลาที่กำหนด 5 คะแนน
- 2) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันใช้เวลาเกินจากที่กำหนด ตัดคะแนน 1 คะแนน ต่อ 2 นาที

1.2.5 เกณฑ์การตัดสิน

| | | |
|-----------------------|--------|-------------------------------|
| ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ | 80-100 | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง |
| ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ | 70-79 | ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน |
| ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ | 60-69 | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง |
| ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ | 60 | ได้รับเกียรติบัตร |

เว้นแต่คณะกรรมการจัดการแข่งขันมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

1.2.6 คณะกรรมการตัดสิน จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน

1.2.6.1 คุณสมบัติกรรมการ

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ในการใช้เข็มทิศ การคาดคะเน การสะกดรอย
- 2) ครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารี ที่ได้เครื่องหมายวูดแบดจ์ 2 ท่อนขึ้นไป
- 3) ครูสอนยุวกาชาด โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- 4) ครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์ โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- 5) กรรมการอย่างน้อย 1 คน ควรผ่านการอบรมวิชาแผนที่-เข็มทิศ หรือมีประสบการณ์

ในการสอนวิชาเข็มทิศ การคาดคะเน การสะกดรอย

1.2.6.2 ข้อควรคำนึง

- 1) กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- 2) กรรมการตัดสินควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย

คำแนะนำสำหรับกรรมการ

1. การตัดสิน

- 1.1 คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
- 1.2 การให้คะแนนเครื่องแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งเครื่องแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน
- 1.3 ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดและผู้บำเพ็ญประโยชน์ อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้
- 1.4 คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการให้ผู้เข้าแข่งขันเก็บอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารของผู้เข้าแข่งขันเปลี่ยนอาวุธประจำกาย และอุปกรณ์อื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน
- 1.5 คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

2. การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

- 2.1 เข็มทิศแบบซิลวา จำนวน 2 เรือน/ทีม และเป็นเข็มทิศรุ่นเดียวกันทั้งหมดที่ใช้ในการแข่งขัน
- 2.2 ผ้าสีแดง สีเหลือง สีฟ้า สีละ 2 ผืน : ทีม
- 2.3 ไม้พลอง ส ารองสำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ใช้ไม้พลองผิวดกติกา จำนวนไม่น้อยกว่า 30 อัน
- 2.4 นาฬิกาจับเวลา
- 2.5 ไม้และธงสี สำหรับเป็นเครื่องหมายในการคาดคะเนความสูง และความกว้าง
- 2.6 แผ่นรองเขียนกระดาษใบงานและคำตอบ ทีมละ 1 แผ่น

3. การจัดเตรียมสถานที่ใช้ในการแข่งขัน

- 3.1 จัดเตรียมสถานที่การแข่งขันให้เหมาะสมกับกิจกรรม และมีต้นไม้เป็นที่วางจุดอย่างน้อย 5 เส้นทาง
- 3.2 แต่ละเส้นทางให้มีจุดในการเดินเข็มทิศและปฏิบัติกิจกรรม จำนวน 10 จุด ระหว่างจุดให้มีระยะทางและกิจกรรม ดังนี้
 - 3.2.1 ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ 35 – 40 เมตร จำนวน 3 ระยะทาง ให้มีกิจกรรมสะกดรอย ๒ จุด
 - 3.2.2 ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ 45 – 60 เมตร จำนวน 4 ระยะทาง ให้มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุ 1 จุด และคาดคะเนความกว้าง 1 จุด
 - 3.2.3 ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ 75 – 90 เมตร จำนวน 3 ระยะทาง ให้มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุ 1 จุด และคาดคะเนความกว้าง 1 จุด
 - 3.2.4 จุดที่มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุ ให้บอกตำแหน่งที่ตั้งของวัตถุนั้นเป็นค่ามุมแอสซิมาท์ (Azimuth) ด้วย

3.3 การจัดทำสนามแข่งขัน

3.3.1 กำหนดมุมแอสซิมาท (Azimuth) และระยะทางเป็นเมตร ให้ผู้เข้าแข่งขันเดินไปสู่เป้าหมายเพื่อบันทึกรหัสคำตอบ จำนวน 10 จุด รหัสคำตอบแต่ละจุดควรติดตั้งให้สามารถมองเห็นได้ในระดับสายตา แต่ไม่ควรใช้รหัสคำตอบที่เป็นอักษรหรือตัวเลขเรียงลำดับที่ผู้เข้าแข่งขันคาดเดาได้

3.3.2 เส้นทางที่กำหนดให้มีกิจกรรมสะกดรอย ให้ทำเครื่องหมายสะกดรอย ให้ผู้เข้าแข่งขันหาคำตอบ และปฏิบัติตามคำสั่งในรหัสคำตอบนั้น เพื่อเดินทางต่อไปเครื่องหมายสะกดรอยที่กำหนดนี้ ให้เว้นช่วง ไม่ควรวางต่อเนื่องกัน

4. การดำเนินการแข่งขัน

4.1 ทีมที่เข้าแข่งขันรายงานตัวลงทะเบียน

4.2 กรรมการตรวจเครื่องแบบ

4.3 หัวหน้าทีมจับฉลากลำดับที่เข้าแข่งขัน และเส้นทางที่จะเข้าแข่งขัน

4.4 กรรมการดำเนินการแข่งขัน โดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.4.1 กรรมการให้สมาชิกในทีมทุกคนจับฉลาก ผู้ทำหน้าที่ประจำทีม

- ผู้ใช้เข็มทิศ จำนวน 2 คน ให้ผูกผ้าสีแดง

- ผู้คำนวณระยะทาง จำนวน 2 คน ให้ผูกผ้าสีเหลือง

- ผู้คาดคะเนและสะกดรอย จำนวน 2 คน ให้ผูกผ้าสีฟ้า

4.4.2 กรรมการมอบใบงาน กระดาษคำตอบ และเข็มทิศ

4.4.3 กรรมการจับเวลา และให้สัญญาณเริ่มต้นการแข่งขัน

4.5 กรรมการให้คะแนนความเป็นผู้นำ การใช้เข็มทิศ การคำนวณระยะทาง การคาดคะเน และการสะกดรอย ต้องติดตามและสังเกตการณ์ทำงานของทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยให้คะแนนตามเกณฑ์การแข่งขัน

4.6 เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ไม่เกิน 45 นาที การให้คะแนนเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อหมดเวลาแข่งขัน ให้กรรมการเป่าให้สัญญาณ สำหรับทีมที่ยังแข่งขันไม่แล้วเสร็จ ให้ดำเนินการต่อไป

4.7 ควรจะจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายใน 1 วัน หากไม่สามารถดำเนินการได้ ให้กรรมการปรับเปลี่ยนใบงาน เส้นทาง และกิจกรรมการแข่งขัน

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

.....

ทีมของท่านได้รับมอบหมายให้เดินทางสำรวจตามเส้นทางที่กำหนด ภายในเวลา 45 นาที โดยใช้เข็มทิศ และทักษะทางลูกเสือในการคาดคะเน และการสะกดรอย ให้ปฏิบัติกิจกรรมตามคำสั่งและบันทึกคำตอบลงในกระดาษคำตอบ เมื่อปฏิบัติกิจกรรมเสร็จให้ร้อง “ไชโย” 3 ครั้ง แล้วเดินทางไปพบกรรมการที่จุดรับคำสั่ง ส่งกระดาษคำตอบและเข็มทิศคืนคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

.....

ตัวอย่างคำสั่งและกระดาษคำตอบ

เส้นทางที่

ทีมโรงเรียน.....เขตพื้นที่การศึกษา

.....

| ลำดับที่ | คำสั่ง | คำตอบ |
|----------|---|---|
| 1 | จากจุดเริ่มต้น ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางไประยะทาง.....เมตรจะพบรหัสคำตอบที่ 1 | รหัสคำตอบ ที่ 1 คือ |
| 2 | จากจุดที่พบรหัสคำตอบที่ 1 ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางต่อไประยะทาง.....เมตร จะพบรหัสคำตอบที่ 2 และให้คาดคะเนความกว้างระหว่าง.....ถึง..... | รหัสคำตอบที่ 2 คือ ความกว้าง.....เมตร |
| 3 | จากจุดที่พบรหัสคำตอบที่ 2 ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางไประยะทาง...38...เมตร จะพบเครื่องหมาย สะกดรอย ที่ 1 และคำสั่งให้ปฏิบัติต่อไป | เครื่องหมายสะกดรอยที่ 1 คือ.... คำสั่งให้ปฏิบัติ..... (เดินทางไป.....เมตร มุม.....องศา) |
| 4 | จากคำสั่งของเครื่องหมายสะกดรอยที่ 1 ออกเดินทางต่อไป จะพบรหัสคำตอบที่ 3 และให้คาดคะเนความสูงของ.....และตำแหน่งที่ตั้งของ..... | รหัสคำตอบที่ 3 ความสูง.....เมตร มุม.....องศา |