



โรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์
กิจกรรมเปิดบ้านวิชาการ “เช็คอิน 1 วัน มหัตศวรรษศิลาฯ”
วันที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2561

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

กิจกรรมการแข่งขันแบ่งเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมส์ 24
2. เกมส์ 180 IQ.
3. เกมส์ ซูโดกุ

รายละเอียดการแข่งขันแต่ละประเภท

การแข่งขัน เกมส์ 24

1. คุณสมบัติผู้สมัคร

1. นักเรียนกำลังศึกษาระดับชั้น ป.4 – 6
2. นักเรียนกำลังศึกษาระดับชั้น ม.1 - 3

2. ประเภทและจำนวนผู้แข่งขัน

- 2.1 ประเภทเดี่ยว
- 2.2 จำนวนผู้แข่งขัน ระดับละไม่เกิน 3 คน

3. วิธีการดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 การส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

3.2 การจัดการแข่งขัน

การแข่งขันทุกระดับมีการแข่งขัน 1 รอบ ดังนี้

จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาข้อละ 30 วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ 4 ตัวเลข ผลลัพธ์ 2 หลัก

เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขัน สรุปผลการแข่งขัน

3.3 วิธีการแข่งขัน

- ชี้แจงระเบียบการแข่งขันให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขันเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มการแข่งขัน
- ใช้โปรแกรม GSP ตามที่ส่วนกลางกำหนดไว้ให้เท่านั้น เพื่อให้นักเรียนที่เข้าแข่งขันเตรียม

ความพร้อมในการแข่งขัน

- ใช้กระดาษคำตอบ ขนาด $\frac{1}{4}$ ของกระดาษ A4

- แจกกระดาษคำตอบตามจำนวนข้อในการแข่งขัน

- ให้นักเรียนเขียนชื่อ สกุล โรงเรียน เลขที่นั่ง และหมายเลขข้อให้เรียบร้อยก่อนเริ่มการ

แข่งขัน

- เริ่มการแข่งขันโดยสุ่มเลขโดดในโจทย์ที่สุ่มได้ต้องไม่ซ้ำเกิน 2 ตัว ถ้าสุ่มได้เลข 0 ต้องมีเพียงตัวเดียวเท่านั้น เมื่อหมดเวลาในแต่ละข้อให้กรรมการเก็บกระดาษคำตอบและดำเนินการแข่งขันต่อเนื่องจนครบทุกข้อ

3.4 หลักเกณฑ์การแข่งขัน

- การแข่งขันระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ บวก ลบ คูณ หาร หรือยกกำลังเท่านั้น เพื่อหาผลลัพธ์และให้เขียนแสดงวิธีคิดที่ละขั้นตอนหรือเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปของสมการก็ได้

- การแข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ บวก ลบ คูณ หาร

4. เกณฑ์การให้คะแนน

- ผู้ที่ได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่กำหนดและวิธีการถูกต้องได้คะแนนข้อละ 2 คะแนน

- ถ้าไม่มีผู้ใดได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ผู้ที่ได้คำตอบใกล้เคียงกับผลลัพธ์มากที่สุดและวิธีการถูกต้องเป็นผู้ได้คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

- ผู้เข้าแข่งขันใดที่ได้คะแนนสูงสุด ได้รางวัลชนะเลิศ ผู้เข้าแข่งขันใดที่ได้คะแนนรองลงมาได้ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 และรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2

6. รางวัล

รางวัลชนะเลิศ ได้รับเกียรติบัตรพร้อมของรางวัล

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตรพร้อมของรางวัล

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเกียรติบัตรพร้อมของรางวัล

หมายเหตุ การตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

*** ผู้ประสานงาน คุณครูศิตาภา ศรีรักษ์ โทรศัพท์ 082-780-3997

การแข่งขัน เกมส์ 180 IQ.

1. คุณสมบัติผู้สมัคร

1. นักเรียนกำลังศึกษาระดับชั้น ป.4 – 6
2. นักเรียนกำลังศึกษาระดับชั้น ม.1 - 3

2. ประเภทและจำนวนผู้แข่งขัน

- 2.1 ประเภทเดี่ยว
- 2.2 จำนวนผู้แข่งขัน ระดับละไม่เกิน 3 คน

3. วิธีการดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 การส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

3.2 การจัดการแข่งขัน

การแข่งขันทุกระดับมีการแข่งขัน 1 รอบ ดังนี้

จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาข้อละ 30 วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ 4 ตัวเลข ผลลัพธ์ 2 หลัก

เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขัน สรุปผลการแข่งขัน

3.3 วิธีการแข่งขัน

- ชี้แจงระเบียบการแข่งขันให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขันเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มการแข่งขัน

- ใช้โปรแกรม GSP ตามที่ส่วนกลางกำหนดไว้ให้เท่านั้น เพื่อให้ให้นักเรียนที่เข้าแข่งขันเตรียม

ความพร้อมในการแข่งขัน

- ใช้กระดาษคำตอบ ขนาด $\frac{1}{4}$ ของกระดาษ A4

- แจกกระดาษคำตอบตามจำนวนข้อในการแข่งขัน

- ให้นักเรียนเขียนชื่อ สกุล โรงเรียน เลขที่นั่ง และหมายเลขข้อให้เรียบร้อยก่อนเริ่มการ

แข่งขัน

- เริ่มการแข่งขันโดยสุ่มเลขโดดในโจทย์ที่สุ่มได้ต้องไม่ซ้ำเกิน 2 ตัว ถ้าสุ่มได้เลข 0 ต้องมี

เพียงตัวเดียวเท่านั้น เมื่อหมดเวลาในแต่ละข้อให้กรรมการเก็บกระดาษคำตอบและดำเนินการแข่งขันต่อเนื่องจนครบทุกข้อ

3.4 หลักเกณฑ์การแข่งขัน

- การแข่งขันระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ บวก ลบ คูณหาร หรือยกกำลังเท่านั้น เพื่อหาผลลัพธ์และให้เขียนแสดงวิธีคิดที่ละขั้นตอนหรือเขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปของสมการก็ได้

- การแข่งขันระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ บวก ลบ คูณหาร ยกกำลังหรือถอดรากอันดับที่ n จะถอดกี่ขั้นก็ได้ที่เป็นจำนวนเต็มบวก การใช้แฟกทอเรียลจะใช้ ! ก็ครั้งก็ได้แต่ต้องใส่วงเล็บให้ชัดเจนทุกครั้ง

4. เกณฑ์การให้คะแนน

- ผู้ที่ได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่กำหนดและวิธีการถูกต้องได้คะแนนข้อละ 2 คะแนน

- ถ้าไม่มีผู้ใดได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ผู้ที่ได้คำตอบใกล้เคียงกับผลลัพธ์มากที่สุดและวิธีการถูกต้องเป็นผู้ได้คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

- ผู้เข้าแข่งขันใดที่ได้คะแนนสูงสุด ได้รางวัลชนะเลิศ ผู้เข้าแข่งขันใดที่ได้คะแนนรองลงมาได้ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 และรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2

6. รางวัล

รางวัลชนะเลิศ ได้รับเกียรติบัตรพร้อมของรางวัล

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตรพร้อมของรางวัล

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเกียรติบัตรพร้อมของรางวัล

หมายเหตุ การตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

*** ผู้ประสานงาน คุณครูศิตาภา ศรีรักษ์ โทรศัพท์ 082-780-3997

การแข่งขัน เกมส์ ซูโดกุ

1. คุณสมบัติผู้สมัคร

นักเรียนกำลังศึกษาระดับชั้น ป.4 – 6

นักเรียนกำลังศึกษาระดับชั้น ม.1 - 3

2. ประเภทและจำนวนผู้แข่งขัน

2.1 ประเภทเดี่ยว

2.2 จำนวนผู้แข่งขัน ระดับละไม่เกิน 3 คน

3. วิธีการดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 การส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน

ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมชื่อครูผู้ฝึกสอน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

3.2 การจัดการแข่งขัน

การแข่งขันทุกระดับมีการแข่งขัน 1 รอบ ดังนี้

ชุดแบบทดสอบ ซูโดกุ แบบ 4×4 , 6×6 , 9×9

3.3 วิธีการแข่งขัน

- ชี้แจงระเบียบการแข่งขันให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขันเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มการแข่งขัน

- แจกชุดแบบทดสอบ ซูโดกุ แบบ 4×4 , 6×6 , 9×9 ตามจำนวนข้อในการแข่งขัน

- ให้นักเรียนเขียนชื่อ สกุล โรงเรียน เลขที่นั่ง และหมายเลขข้อให้เรียบร้อยก่อนเริ่มการ

แข่งขัน

- เวลาในการแข่งขัน 1 ชั่วโมง

4. เกณฑ์การให้คะแนน

- ผู้ที่ได้คำตอบถูกต้องได้คะแนนช่องละ 1 คะแนน

- ถ้าไม่มีคำตอบได้ 0 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

- ผู้เข้าแข่งขันใดที่ได้คะแนนสูงสุด ได้รางวัลชนะเลิศ ผู้เข้าแข่งขันใดที่ได้คะแนนรองลงมาได้ รางวัล

รองชนะเลิศอันดับ 1 และรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2

หมายเหตุ การตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

6. รางวัล

รางวัลชนะเลิศ ได้รับเกียรติบัตรพร้อมของรางวัล

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตรพร้อมของรางวัล

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเกียรติบัตรพร้อมของรางวัล

หมายเหตุ การตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

*** ผู้ประสานงาน คุณครูรัตนาภรณ์ หลาบคำ โทรศัพท์ 063-849-8696