



“SLC 75 ปี Creative Academic Days”

วันศุกร์ที่ 15 กันยายน พ.ศ. 2566

Academic Rally

คำชี้แจง : การแข่งขันแรลลี่ วิชาการรวม แบ่งทีม/กลุ่ม การแข่งขันออกเป็น 2 ช่วง คือ

- ช่วงเช้า (1 ทีม) เวลา 10.00 -11.30 น. แข่งขันทีม ประถมศึกษาปีที่ 4-6

(ประถมศึกษาปีที่ 4-6 แบบทีม 4 คน ไม่มีข้อกำหนด)

- ช่วงบ่าย (1 ทีม) เวลา 13.00 -14.30 น. แข่งขันทีม มัธยมศึกษาปีที่ 1-3

(มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 แบบทีม 4 คน, แบบผสม มีครบทั้ง ม.1, ม.2, ม.3 ไม่กำหนดชายหญิง)

แต่ละโรงเรียนสามารถส่งทีมเข้าแข่งขัน แต่ละช่วงเวลา ไม่เกิน 1 ทีม หรือ เลือกส่งตามความสะดวก เช่น

ส่งประถมปลาย ทีมเดียว หรือ มัธยมต้นทีมเดียว ก็ได้

ข้อมูลการแข่งขันแรลลี่ วิชาการรวม

เป็นการแข่งขันที่ใช้ความสามารถของนักเรียน ทั้งในด้าน ทักษะ กระบวนการ สมรรถนะต่างๆ การทำงานเป็นทีม บริหารจัดการในแต่ละฐานให้สำเร็จลุล่วง ตามกำหนดเวลา โดยประมาณฐานละ 10 นาที ให้ถูกต้องครบถ้วนตามฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม แต่ละฐานการแข่งขัน มี กติกา/สิ่งที่ปฏิบัติ ดังนี้

ฐานที่ 1. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชื่อฐานการแข่งขัน **ปริศนาอักษรไขว้ (ระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4-6)**

กติกา/สิ่งที่ปฏิบัติ

วิธีเริ่มเล่นปริศนาอักษรไขว้ ผู้เล่นต้องอ่านคำที่ให้ไว้ จากแนวนอน และ แนวตั้ง ตั้งแต่คำแรกไปเรื่อย แล้วลองคาดเดาคำว่า คำนั้นมาจากความหมายของคำอะไร ทีมใด ได้คำเยอะสุด ในเวลาที่กำหนด จะเป็นฝ่ายชนะ

เวลาที่กำหนด ทีมละ 10 นาที

สถานที่/จุดแข่งขัน ห้องสมุดชั้น 3 ศูนย์การเรียนรู้ ยอห์นแมรี

ชื่อฐานการแข่งขัน **ปริศนาอักษรไขว้ (ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3)**

กติกา/สิ่งที่ปฏิบัติ

การเล่นคำประพันธ์หรรษา คณะกรรมการจะเตรียมฉลากไว้ 3 ชุด ให้ผู้เล่นจับฉลาก ว่าได้คำประพันธ์ชุดใด จากนั้นเรียงคำประพันธ์ ให้ถูกต้อง ในเวลาที่กำหนด

เวลาที่กำหนด ทีมละ 10 นาที

สถานที่/จุดแข่งขัน ห้องสมุดชั้น 3 ศูนย์การเรียนรู้ ยอห์นแมรี

ฐานที่ 2. กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

ชื่อฐานการแข่งขัน คณิตเลขเร็ว (ช่วงเช้า ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6) (ช่วงบ่าย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3)

สถานที่แข่งขัน ชั้น 4 ศูนย์การเรียนรู้ ยอห์นแมรี

กติกา/สิ่งที่ปฏิบัติ

สุ่มตัวเลขจากโปรแกรม GSP เป็นโจทย์ และผลลัพธ์ แล้วใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ บวก ลบ คูณ หาร ยกกำลัง ถอดราก เพื่อหาผลลัพธ์ และต้องใช้ตัวเลขให้ครบทุกตัว โดยใช้ได้ตัวเลข 1 ครั้ง ซึ่งตัวเลขที่สุ่มได้ต้องไม่ซ้ำเกิน 2 ตัว และเลข 0 ต้องมีเพียงตัวเดียวเท่านั้น (ใน 1 ทีม มี 3 คน ให้เลือกเพียง 1 คนเท่านั้น ทำการแข่งขัน)

ช่วงเช้า ระดับชั้น ป.4-ป.6 (ใช้เวลา 10 นาที)

รอบที่ 1 จำนวน 5 ข้อ ใช้เวลาข้อละ 45 วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ 4 ตัวเลข ผลลัพธ์ 2 หลัก

รอบที่ 2 จำนวน 5 ข้อ ใช้เวลาข้อละ 45 วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ 4 ตัวเลข ผลลัพธ์ 3 หลัก

ช่วงบ่าย ระดับชั้น ม.1-ม.3 (ใช้เวลา 10 นาที)

รอบที่ 1 จำนวน 5 ข้อ ใช้เวลาข้อละ 45 วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ 4 ตัวเลข ผลลัพธ์ 2 หลัก

รอบที่ 2 จำนวน 5 ข้อ ใช้เวลาข้อละ 45 วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ 4 ตัวเลข ผลลัพธ์ 3 หลัก

วิธีการแข่งขัน

กรรมการแจกกระดาษคำตอบ และกระดาษทดตามจำนวนข้อ

เมื่อหมดเวลาแต่ละข้อ ให้กรรมการเก็บกระดาษคำตอบ

เกณฑ์การให้คะแนน

- ผู้ที่ได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่กำหนดให้ ได้คะแนนข้อละ 1 คะแนน
- ถ้าข้อใดไม่สามารถหาคำตอบได้เท่ากับผลลัพธ์ที่กำหนดให้ และคำตอบมีผลต่างไม่เกิน 2 กับคำตอบ จะได้ 0.5 คะแนน

ฐานที่ 3. กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

ชื่อฐานการแข่งขัน ฐานวิทย์ คิด แก้ปัญหา (ระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4-6)

กติกา/สิ่งที่ปฏิบัติ

ทีมผู้แข่งขัน รับกระดาษ A4 1 แผ่นเท่านั้น วางแผน ออกแบบ พับเป็นรูปแบบใดก็ได้ แล้วนำไปลอยน้ำ และให้สามารถบรรจุลูกแก้วให้ได้มากที่สุด (1 ลูก ได้ 1 คะแนน)

เวลาที่กำหนด ทีมละ 10 นาที

สถานที่/จุดแข่งขัน ชั้น 4 ศูนย์การเรียนรู้ ยอห์นแมรี

ชื่อฐานการแข่งขัน ฐานวิทย์ คิด แก้ปัญหา (ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3)

กติกา/สิ่งที่ปฏิบัติ

ทีมผู้แข่งขัน รับกระดาษ A4 1 แผ่นเท่านั้น วางแผน ออกแบบ พับเป็นรูปแบบใดก็ได้ แล้วนำไปลอยน้ำ และให้สามารถบรรจุลูกแก้วให้ได้มากที่สุด (1 ลูก ได้ 1 คะแนน)

เวลาที่กำหนด ทีมละ 10 นาที

สถานที่/จุดแข่งขัน ชั้น 4 ศูนย์การเรียนรู้ ยอห์นแมรี

ฐานที่ 4. กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชื่อฐานการแข่งขัน ไทยแลนด์ แดนสไมล์ (ช่วงเช้า ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6) (ช่วงบ่าย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3)
กติกา/สิ่งที่ปฏิบัติ

1. กิจกรรมทายชื่อจังหวัดภายในประเทศไทย ซึ่งจะมีกติกาดังนี้
 - ทายชื่อจังหวัดที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะที่กำหนด จำนวน 5 ข้อ
 - ทายชื่อจังหวัดจากรูปภาพที่กำหนดให้ จำนวน 3 ข้อ
 - ทายชื่อจังหวัดจากคำขวัญที่กำหนดให้ จำนวน 2 ข้อ

ผู้แข่งขันที่สามารถตอบคำถามได้ภายในเวลาที่กำหนด จะได้ 1 คะแนน ต่อ 1 ข้อ

รวมทั้งสิ้น 10 ข้อ (10 คะแนน)

2. เงื่อนไขอื่นๆ นอกเหนือจากข้อกำหนดให้อยู่ในดุลยพินิจของกรรมการ โดยผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

เวลาที่กำหนด 10 นาที

สถานที่/จุดแข่งขัน ห้องสมุดชั้น 3 ศูนย์การเรียนรู้ ยอห์นแมรี

.....

ฐานที่ 5. กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

ชื่อฐานการแข่งขัน Golden Goal (ประถมศึกษาปีที่ 4-6)

กติกา/สิ่งที่ปฏิบัติ

ใช้ประตูรูกหนู ระยะห่างระหว่างประตูกับจุดยิง 5 เมตร ยิง 5 ครั้งๆละ 2 คะแนน ใช้ลูกบอลพลาสติก เบอร์ 4

เวลาที่กำหนด 10 นาที

สถานที่/จุดแข่งขัน ชั้น 4 ศูนย์การเรียนรู้ ยอห์นแมรี

ชื่อฐานการแข่งขัน Golden Goal (มัธยมศึกษาปีที่ 1-3)

กติกา/สิ่งที่ปฏิบัติ

ใช้ประตูรูกหนู ระยะห่างระหว่างประตูกับจุดยิง 7 เมตร ยิง 5 ครั้งๆละ 2 คะแนน ใช้ลูกบอลพลาสติก เบอร์ 4

เวลาที่กำหนด 10 นาที

สถานที่/จุดแข่งขัน ชั้น 4 ศูนย์การเรียนรู้ ยอห์นแมรี

.....

ฐานที่ 6. กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

ชื่อฐานการแข่งขัน ไทสู่ม (ประถมศึกษาปีที่ 4-6)

กติกา/สิ่งที่ปฏิบัติ

มีตัวอักษร 20 ตัว ในไทสู่ม ให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน หยิบตัวอักษรในไท 5 ตัวอักษร และร้องเพลงที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรนั้นๆ ...เช่น.....ก...ร้องเพลงไก่จ๋า

เวลาที่กำหนด 10 นาที

สถานที่/จุดแข่งขันห้องโถง ชั้น 4 ศูนย์การเรียนรู้ ยอห์นแมรี่

ชื่อฐานการแข่งขัน ำให้ได้ ถ้านายแน่จริง (มัธยมศึกษาปีที่ 1-3)

กติกา/สิ่งที่ปฏิบัติ

จะมีชื่อเพลงรางวัลมาตรฐาน 10 เพลง โดยให้ผู้เข้าร่วมทีม 1 คน สุ่มชื่อเพลง 5 เพลง จาก 10 เพลง และทุกคนในทีม ทำท่ารำประกอบเพลงให้ถูกต้อง

เวลาที่กำหนด 10 นาที

สถานที่/จุดแข่งขันห้องโถง ชั้น 4 ศูนย์การเรียนรู้ ยอห์นแมรี่

.....

ฐานที่ 7. กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

ชื่อฐานการแข่งขัน Roller Coaster (ระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6)

สถานที่/จุดแข่งขัน ชั้น 2 ศูนย์การเรียนรู้ ยอห์นแมรี่

กติกา/สิ่งที่ปฏิบัติ

ให้นักเรียนจัดองค์ประกอบของทอลำเลียง (ท่อยาง) ขนาดความยาวไม่เกิน 5 เมตร เพื่อให้ลูกแก้วเคลื่อนที่ด้านใน จากจุดเริ่มต้น ถึงจุดปลายทาง (โดยไม่มีการหยุดนิ่ง) ให้มีระยะเวลาอยู่ในท่อยาวนานที่สุด

อุปกรณ์ - ผู้จัดจะเตรียมแท่นไม้ ทรงแนวตั้ง มีการเจาะรูไว้เป็นระยะตลอดแนว เพื่อเป็นช่องให้ท่อยางลอดได้

โดยจะเตรียมแท่นไม้ไว้ให้ 10 แท่น ต่อ 1 ทีมแข่งขัน

เวลาที่กำหนด - ในการออกแบบและ สร้างให้อยู่ภายในเวลา 5 นาที

- นำผลงานมาจับเวลา ไม่เกิน 3 นาที (สามารถปรับแก้ไข และทำซ้ำได้)

เกณฑ์ - คะแนนรวม 10 คะแนน ประกอบด้วย

อุปกรณ์ถูกใช้งานได้ครบ และถูกต้องตามกติกา 2 คะแนน

ระยะเวลาที่ใช้ 5 คะแนน ดังนี้

อยู่ได้นานกว่า 10 วินาที ได้ 5 คะแนน

อยู่ได้ระหว่าง 8-9 วินาที ได้ 4 คะแนน

อยู่ได้ระหว่าง 5-7 วินาที ได้ 3 คะแนน

อยู่ได้ต่ำกว่า 5 วินาที ได้ 2 คะแนน

- อยู่ในขอบเขตของเวลาที่กำหนด ได้ 3 คะแนน
- ไม่เกินเวลา 5 นาที ได้ 3 คะแนน
- เกินเวลาไป 1 นาที หักนาทีละ 1 คะแนน แต่ไม่เกิน 3 คะแนน

ชื่อฐานการแข่งขัน Earthquake Engineering STEAM Challenge (ระดับมัธยมศึกษา 1-3)

สถานที่/จุดแข่งขัน ชั้น 2 ศูนย์การเรียนรู้ ยอห์นแมรี่

กติกา/สิ่งที่ปฏิบัติ

- ให้นักเรียนจัดสร้างองค์ประกอบของโครงสร้างรองรับไข่ไก่ (ไข่ต้ม) ที่มีความสูงไม่น้อยกว่า 20 เซนติเมตร และขนาดของฐาน ขนาด 10x10 เซนติเมตร เพื่อรองรับการสั่นสะเทือนไม่ให้โครงสร้างเสียหายหรือไข่ไก่หลุดหล่นจากโครงสร้างที่จัดทำ

อุปกรณ์ - ผู้จัดจะเตรียมวัสดุได้แก่ ไม้ไอศกรีม ไม้ตะเกียบ ไม้เสียบลูกชิ้น หลอดกาแฟ ดินน้ำมัน ไข่ไก่ กรรไกร ไม้บรรทัด ดินสอ โดยไม่มีการใช้วัสดุนอกเหนือจากรายการที่กำหนดให้

การแข่งขัน - ผู้แข่งขันออกแบบและสร้างโครงสร้างด้วยวัสดุที่กำหนด พร้อมทั้งนำไข่ต้มวางไว้ส่วนบนของโครงสร้าง โดยให้มีการยึดเกาะตามแนวทางของตนเอง และนำวางบนเครื่องกำเนิดการสั่นสะเทือนเพื่อทดสอบ

เวลาที่กำหนด - ที่ใช้ในการออกแบบและสร้าง 5 นาที
เวลาที่ใช้ทดสอบ ขึ้นอยู่กับความสามารถของโครงสร้าง โดยทดสอบได้เพียง 1 ครั้ง

- เกณฑ์**
- การให้คะแนน (10 คะแนน)
 - อุปกรณ์ถูกใช้งานได้ครบและถูกต้องตามกติกา (3 คะแนน)
 - ระยะเวลาในการสร้าง อยู่ในขอบเขตเวลาที่กำหนด (2 คะแนน)
(เกินเวลา ปรับ นาทีละ 1 คะแนน แต่ไม่เกิน 2 คะแนน)
 - ความสามารถรับการสั่นสะเทือนของโครงสร้าง (5 คะแนน)

โครงสร้างอยู่ได้ในระดับความสั่นสะเทือนระดับ 5	ได้ 5 คะแนน
โครงสร้างอยู่ได้ในระดับความสั่นสะเทือนระดับ 4	ได้ 4 คะแนน
โครงสร้างอยู่ได้ในระดับความสั่นสะเทือนระดับ 3	ได้ 3 คะแนน
โครงสร้างอยู่ได้ในระดับความสั่นสะเทือนระดับ 2	ได้ 2 คะแนน
โครงสร้างอยู่ได้ในระดับความสั่นสะเทือนระดับ 1	ได้ 1 คะแนน

หมายเหตุ

* โครงสร้างอยู่ได้ หมายถึง โครงสร้างไม่มีการชำรุดหรือหักโค่นล้มลงจากตำแหน่งเดิม

** หากโครงสร้างไม่เสียหาย แต่ไข่ต้มหลุดหล่นลงจากยอดโครงสร้างให้ถือเป็นอันสิ้นสุด

.....

ฐานที่ 8. กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

ชื่อฐานการแข่งขัน Shock Quiz (ประถมศึกษาปีที่ 4-6)

กติกา/สิ่งที่ปฏิบัติ

ในฐานจะมีคำถามภาษาอังกฤษ เป็นความรู้รอบตัว 20 คำถาม ให้ทีมที่แข่งขันเลือกจับฉลาก 5 คำถาม หากตอบได้ ข้อละ 2 คะแนน (รวม 10 คะแนน)

เวลาที่กำหนด 10 นาที

สถานที่/จุดแข่งขัน ห้องสมุดครู JMLC ชั้น 3

ชื่อฐานการแข่งขัน Shock Quiz (มัธยมศึกษาปีที่ 1-3)

กติกา/สิ่งที่ปฏิบัติ

ในฐานจะมีคำถามภาษาอังกฤษ เป็นความรู้รอบตัว 20 คำถาม ให้ทีมที่แข่งขันเลือกจับฉลาก 5 คำถาม หากตอบได้ ข้อละ 2 คะแนน (รวม 10 คะแนน)

เวลาที่กำหนด 10 นาที

สถานที่/จุดแข่งขัน ห้องสมุดครู JMLC ชั้น 3

.....

สรุปสถานที่แข่งขัน Academic Rally วันศุกร์ที่ 15 ก.ย. 66

ชั้น 2 JMLC กลุ่มสาระฯ การงาน

ชั้น 3 JMLC กลุ่มสาระฯ ภาษาไทย กลุ่มสาระฯ สังคมศึกษา กลุ่มสาระฯ ภาษาต่างประเทศ

ชั้น 4 JMLC กลุ่มสาระฯ คณิตศาสตร์ กลุ่มสาระฯ วิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระฯ ศิลปะ กลุ่มสาระฯ สุขศึกษา



“SLC 75 ปี Creative Academic Days”

วันศุกร์ที่ 15 กันยายน พ.ศ. 2566

ใบสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน **Academic Rally**

ข้าพเจ้า.....ตำแหน่ง.....

โรงเรียน.....เลขที่.....หมู่.....

ตำบล.....อำเภอ.....จังหวัด.....รหัส.....

โทร.....แฟกซ์.....อีเมล.....

ขอส่งนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันดังรายการนี้

ต้องการส่งนักเรียนเข้าร่วมแข่งขัน Academic Rally

ประถมศึกษาปีที่ 4-6 (ค่านำหน้า ชื่อ-สกุล ที่ถูกต้อง)

ลำดับที่	ชื่อ - ชื่อสกุล(ผู้เข้าแข่งขัน)	กำลังเรียนชั้น
1		
2		
3		
4		

มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 (ค่านำหน้า ชื่อ-สกุล ถูกต้อง)

ลำดับที่	ชื่อ - ชื่อสกุล(ผู้เข้าแข่งขัน)	กำลังเรียนชั้น
1		
2		
3		
4		

ลงชื่อ ครูผู้ควบคุม
(.....)

.....