
รายละเอียดการแข่งขันทักษะวิชาการและวิชาชีพ
งานนิทรรศการวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด “KPRUMS NEXT STEP NEW START”
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๐
“กิจกรรมการแข่งขันทางวิชาการ A MATH คณิตคิดไว”

๑. หลักการและเหตุผล

เนื่องจากความสามารถในทักษะวิชาคณิตศาสตร์เป็นเรื่องที่ค่อนข้างเข้าใจยาก การที่นักเรียนจะสนใจเรียนอย่างจริงจังเป็นเรื่องที่ยาก แต่ถ้าความยากนั้นมาอยู่ในรูปแบบของเกมการแข่งขัน ก็จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนใจ และนอกจากนี้ยังเป็นการเสริมทักษะทางวิชาคณิตศาสตร์และเพื่อสนับสนุนนักเรียนที่มีความรู้ความสามารถทางด้านวิชาคณิตศาสตร์ได้เข้าร่วมแข่งขันอีกด้วย

๒. วัตถุประสงค์

- ๒.๑ เพื่อให้ให้นักเรียนฝึกทักษะในการคำนวณ โดยการใช้เกม A-Math เป็นสื่อการเรียนรู้
- ๒.๒ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

๓. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

๔. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า โดยแต่ละโรงเรียนสามารถส่งได้ ๑ - ๓ ทีมๆ ละ ๒ คน

๕. รางวัลในการแข่งขัน

- ๕.๑ รางวัลสำหรับผู้ชนะเลิศการแข่งขัน มีดังนี้
- ๕.๒ รางวัลชนะเลิศอันดับที่ ๑ ได้รับเงินรางวัล ๑,๐๐๐ บาท
- ๕.๓ รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ ๑ ได้รับเงินรางวัล ๘๐๐ บาท
- ๕.๔ รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ ๒ ได้รับเงินรางวัล ๖๐๐ บาท
- ๕.๕ รางวัลชมเชย (๒ รางวัล) ได้รับเงินรางวัล ๓๐๐ บาท

๖. วันที่/สถานที่การแข่งขัน

วันพุธที่ ๑๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๑ เวลา ๑๑.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ณ ห้องเรียน ๕๕๐๔ อาคารเฉลิมพระเกียรติ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด (ลงทะเบียนก่อนเวลาแข่งขัน ๓๐ นาที)

๗. เกณฑ์การแข่งขัน

แบ่งการแข่งขันเป็น ๒ รอบ โดยรอบแรกคัดเหลือเพียงจำนวน ๕ ทีม เพื่อแข่งขันชิงรางวัลต่อไป

๗.๑ การเริ่มต้น

- ๗.๑.๑ ผู้เล่นจะต้องจับเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ ๑ ตัวเพื่อดูว่าฝ่ายใดจะได้เล่นก่อน โดยมีหลักคือเรียงตามตัวเลขจากมากไปหาน้อย เครื่องหมายทั้งหลายถือว่าต่ำกว่า ๐ ทั้งหมด และตัว BLANK ถือว่าใกล้ที่สุด ใครใกล้ ๒๐ กว่าจะได้เริ่มก่อน
- ๗.๑.๒ ผู้เล่นจับตัวเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ ๘ ตัววางบนแป้น โดยที่ผู้เริ่มเล่นจับก่อน
- ๗.๑.๓ ผู้เล่นที่ได้เริ่มเล่นก่อนจะต้องจัดตัวเลขเป็นสมการในลักษณะหนึ่งลักษณะใดก็ได้ (เช่น $๗ \times ๒ = ๕ + ๙$ หรือ $๙ \div ๓ + ๕ = ๔ \times ๒$ หรือ $๖ = ๖$ ก็ได้) วางลงบนกระดานในแนวนอนหรือแนวตั้งเท่านั้น โดยต้องมีตัวเบี้ยตัวใดตัวหนึ่งที่ทับบนช่องดาวกลางกระดาน ตัวเบี้ยที่ทับบนช่องดาวจะได้เป็น ๓ เท่า เพราะช่องดาวกลางกระดานเป็นช่องสี่ฟ้า
- ๗.๑.๔ ผู้เล่นคนแรกจะต้องจับตัวเบี้ยในถุงขึ้นมาใหม่เท่ากับจำนวนตัวเบี้ยที่ใช้ไป จากนั้นจะเป็นตาเล่นของผู้เล่นคนที่สอง ซึ่งจะต้องต่อตัวเบี้ยที่มีอยู่ให้เป็นสมการโดยมีตัวเบี้ยที่ลงไปใหม่อย่างน้อยหนึ่งตัวสัมผัสกับตัวเบี้ยที่มีอยู่ในกระดานแล้วอาจจะเป็นการเพิ่มตัวเลขลงบนสมการเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้ว เช่น นาย A ลง $๓ + ๔ = ๗$ นาย B อาจจะเล่น $๙ - ๓ + ๔ = ๗ + ๓$ ก็ถือว่าเป็นสมการใหม่ก็ได้

๗.๒ การคิดและการทำคะแนน

- ๗.๒.๑ จากช่องคะแนนพิเศษทั้ง ๔ แบบ คือช่องสี่แดง (ทั้งสมการคุณ ๓) ช่องสี่เหลือง (ทั้งสมการคุณ ๒) ช่องสี่ฟ้า (คุณ ๓ เฉพาะตัวที่ทับช่อง) ช่องสี่ส้ม (คุณ ๒ เฉพาะตัวที่ทับช่อง) หากเกิดกรณีที่ผู้เล่นลงสมการซึ่งมีเบี้ยตัวเลขที่เล่นใหม่ทับช่องพิเศษมากกว่า ๑ ช่องแล้ว คะแนนที่ได้จะนับคะแนนพิเศษเบี้ยแต่ละตัวก่อนแล้วค่อยนำมาคิดช่องพิเศษของทั้งสมการ ตัวอย่าง เช่น เมื่อผู้เล่นเล่น $๗ - ๗ = ๖ \times ๐$ ตัวเบี้ย ๗ มีค่า ๒ แต้มทับบนช่องสี่ฟ้า (เฉพาะตัวคุณ ๓) เครื่องหมาย = มีค่า ๑ แต้ม ทับช่องสี่ส้ม (เฉพาะตัวคุณ ๒) เครื่องหมาย \times ทับช่องสี่เหลือง (ทั้งสมการคุณ ๒) คะแนนของ การเล่นครั้งนี้ได้เท่ากับ $[(2 \times 3) + 2 + 2 + (1 \times 2) + 2 + 2 + 1] \times 2 = 17 \times 2 = 34$ แต้ม
- ๗.๒.๒ ช่องพิเศษต่างๆ นั้นสามารถใช้ได้ในการเล่นทับลงไปครั้งแรกเท่านั้น ในการเล่นครั้งต่อมาเบี้ยที่ทับอยู่บนช่องพิเศษแล้วนั้นให้นับคะแนนเฉพาะค่าของเบี้ยเท่านั้น

๗.๓ การสิ้นสุดเกม

- ๗.๓.๑ เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวเบี้ยที่ตนมีอยู่จนหมด (หลังจากที่ตัวเบี้ยในถุงหมดแล้ว)
- ๗.๓.๒ ในขณะที่เดียวกันผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะยังคงมีตัวเบี้ยเหลืออยู่ ให้หาคะแนนรวมของตัวเบี้ยนั้นแล้วคูณด้วย ๒ นำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวเบี้ยหมดก่อน (ยกเว้น BLANK ไม่ต้องคูณ)

-
- ๗.๓.๓ ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง ๒ ฝ่ายไม่สามารถเล่นตัวเบี้ยที่เหลือในแป้นของเขาทั้งสองแล้ว และบอกผ่านครบ ๓ ครั้งก็ถือว่าเกมการเล่นสิ้นสุดลง การนับคะแนนจะทำโดยที่เอาคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลืออยู่ในแป้นลบออกจากคะแนนของตนเองโดยไม่ต้องคูณ ๒ (คะแนน BLANK เท่ากับศูนย์)
- ๗.๓.๔ เกมจะยุติลงเมื่อเวลาผ่านไป ๓๐ นาที**

๘. ผู้รับผิดชอบกิจกรรม

โปรแกรมวิชาการจัดการทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

๙. ผู้ประสานงานการจัดกิจกรรม

๙.๑ อาจารย์อังคณา ตาเสนา เบอร์โทรศัพท์ ๐๘๓ ๕๗๘ ๔๖๐๕

๙.๒ อาจารย์ธนัชพร หาได้ เบอร์โทรศัพท์ ๐๘๑ ๑๘๓ ๑๑๔๙



ใบสมัครการแข่งขันทักษะวิชาการและวิชาชีพ
งานนิทรรศการวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด “KPRUMS NEXT STEP NEW START”
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๐
“กิจกรรมการแข่งขันทางวิชาการ A MATH คณิตคิดไว”

ชื่อโรงเรียน

อำเภอ จังหวัด..... ตาก รหัสไปรษณีย์

ชื่อทีม.....

ชื่อ-สกุล ผู้เข้าร่วมแข่งขัน

๑.เบอร์โทรศัพท์..... ระดับชั้น.....

E-mail.....ID LINE.....

๒.เบอร์โทรศัพท์..... ระดับชั้น.....

E-mail.....ID LINE.....

ครูผู้ดูแลทีม.....เบอร์โทร.....

E-mail.....ID LINE.....

ขอรับรองว่าข้อความดังกล่าวถูกต้อง

(ลงชื่อ) ผู้รับรอง

(.....)

ตำแหน่ง.....



กรุณาส่งใบสมัครภายในวันที่ ๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๑

ทาง E-mail : kprums.exhibition@gmail.com

หรือ

ทาง Line ID : @kprums



สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่

อาจารย์อังคณา ตาเสนา เบอร์โทรศัพท์ ๐๘๓ ๕๗๘ ๔๖๐๕

อาจารย์ธนัชพร หาได้ เบอร์โทรศัพท์ ๐๘๑ ๑๘๓ ๑๑๔๙

หมายเหตุ ผู้เข้าร่วมแข่งขันต้องเตรียมสำเนาบัตรประจำตัวประชาชนมีคนละ ๑ ฉบับ ในวันที่ทำการแข่งขัน