



รายละเอียดการแข่งขันทักษะวิชาการและวิชาชีพ
งานนิทรรศการวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด “KPRUMS NEXT STEP NEW START”
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๑
วันที่ ๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒
“กิจกรรมการแข่งขันทางวิชาการ A MATH คณิตคิดไว”

๑. หลักการและเหตุผล

เนื่องจากความสามารถในทักษะวิชาคณิตศาสตร์เป็นเรื่องที่ค่อนข้างเข้าใจยาก การที่นักเรียนจะสนใจเรียนอย่างจริงจังเป็นเรื่องที่ยาก แต่ถ้าความยากนั้นมาอยู่ในรูปแบบของเกมการแข่งขัน ก็จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนใจ และนอกจากนี้ยังเป็นการเสริมทักษะทางวิชาคณิตศาสตร์และเพื่อสนับสนุนนักเรียนที่มีความรู้ความสามารถทางด้านวิชาคณิตศาสตร์ได้เข้าร่วมแข่งขันอีกด้วย

๒. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะในการคำนวณ โดยการใช้เกม A-Math เป็นสื่อการเรียนรู้
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

๓. กลุ่มเป้าหมาย

เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่า

๔. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่า โรงเรียนละ ๑ - ๓ ทีมๆ ละ ๒ คน

๕. รูปแบบการแข่งขัน

แบ่งการแข่งขันเป็น ๒ รอบ โดยรอบแรกคัดเหลือเพียงจำนวน ๕ ทีม เพื่อแข่งขันชิงรางวัลต่อไป

การเริ่มต้น

๑. ผู้เล่นจะต้องจับเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ ๑ ตัวเพื่อดูว่าฝ่ายใดจะได้เล่นก่อน โดยมีหลักคือเรียงตามตัวเลขจากมากไปหาน้อย เครื่องหมายทั้งหลายถือว่าต่ำกว่า ๐ ทั้งหมด และตัว BLANK ถือว่าใกล้ที่สุด ใครใกล้ ๒๐ กว่าจะได้เริ่มก่อน
๒. ผู้เล่นจับตัวเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ ๘ ตัววางบนแป้น โดยที่ผู้เริ่มเล่นจับก่อน
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
๔. ผู้เล่นคนแรกจะต้องจับตัวเบี้ยในถุงขึ้นมาใหม่เท่ากับจำนวนตัวเบี้ยที่ใช้ไป จากนั้นจะเป็นตาเล่นของผู้เล่นคนที่สอง ซึ่งจะต้องต่อตัวเบี้ยที่มีอยู่ให้เป็นสมการโดยมีตัวเบี้ยที่ลงไปใหม่อย่างน้อยหนึ่งตัวสัมผัสกับตัวเบี้ยที่มีอยู่ในกระดานแล้วอาจจะเป็นการเพิ่มตัวเลขลงบนสมการเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้ว เช่น นาย A ลง $๓ + ๔ = ๗$ นาย B อาจจะเล่น $๙ - ๓ + ๔ = ๗ + ๓$ ก็ถือว่าเป็นสมการใหม่ก็ได้

การคิดและการทำคะแนน

- จากช่องคะแนนพิเศษทั้ง ๔ แบบ คือช่องสีแดง (ทั้งสมการคุณ ๓) ช่องสีเหลือง (ทั้งสมการคุณ ๒) ช่องสีฟ้า (คุณ ๓ เฉพาะตัวที่ทับช่อง) ช่องสีส้ม (คุณ ๒ เฉพาะตัวที่ทับช่อง) หากเกิดกรณีที่ผู้เล่นลงสมการซึ่งมีเบี้ยตัวเลขที่เล่นใหม่ทับช่องพิเศษมากกว่า ๑ ช่องแล้ว คะแนนที่ได้จะนับคะแนนพิเศษเบี้ยแต่ละตัวก่อนแล้วค่อยนำมาคิดช่องพิเศษ ของทั้งสมการ ตัวอย่าง เช่น เมื่อผู้เล่นเล่น ๗-๗=๖x๐ ตัวเบี้ย ๗ มีค่า ๒ แต้มทับบนช่องสีฟ้า (เฉพาะตัวคุณ ๓) เครื่องหมาย = มีค่า ๑ แต้ม ทับช่องสีส้ม (เฉพาะตัวคุณ ๒) เครื่องหมาย x ทับช่องสีเหลือง (ทั้งสมการคุณ ๒) คะแนนของ การเล่นครั้งนี้ได้เท่ากับ $[(2 \times 3) + 2 + 2 + (1 \times 2) + 2 + 2 + 1] \times 2 = 17 \times 2 = 34$ แต้ม
- ช่องพิเศษต่างๆ นั้นสามารถใช้ได้ในการเล่นทับลงไปครั้งแรกเท่านั้น ในการเล่นครั้งต่อมาเบี้ยที่ทับอยู่บนช่องพิเศษแล้วนั้นให้นับคะแนนเฉพาะค่าของเบี้ยเท่านั้น

การสิ้นสุดเกมส์

- เกมส์จะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวเบี้ยที่ตนมีอยู่จนหมด (หลังจากที่ตัวเบี้ยในถุงหมดแล้ว)
- ในขณะที่เดียวกันผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะยังคงมีตัวเบี้ยเหลืออยู่ ให้หาคะแนนรวมของตัวเบี้ยนั้นแล้วคูณด้วย ๒ นำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวเบี้ยหมดก่อน (ยกเว้น BLANK ไม่ต้องติดลบ)
- ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง ๒ ฝ่ายไม่สามารถเล่นตัวเบี้ยที่เหลือในแป้นของเขาทั้งสองแล้ว และบอกผ่านครบ ๓ ครั้งก็ถือว่าเกมการเล่นสิ้นสุดลง การนับคะแนนจะทำโดยที่เอาคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลืออยู่ในแป้นลบออกจากคะแนนของตนเองโดยไม่ต้องคูณ ๒ (คะแนน BLANK เท่ากับศูนย์)
- เกมส์จะยุติลงเมื่อเวลาผ่านไป ๓๐ นาที**

๖. รางวัลในการแข่งขัน

๖.๑ รางวัลชนะเลิศอันดับที่ ๑	ได้รับเงินรางวัล ๑,๐๐๐ บาท
๖.๒ รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ ๑	ได้รับเงินรางวัล ๘๐๐ บาท
๖.๓ รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ ๒	ได้รับเงินรางวัล ๖๐๐ บาท
๖.๔ รางวัลชมเชย (๒ รางวัล)	ได้รับเงินรางวัล ๓๐๐ บาท

๗. วันที่/สถานที่การแข่งขัน

วันพุธที่ ๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๑๓.๐๐ - ๑๕.๐๐ น. ณ ห้องเรียน ๕๓๐๕ ชั้น ๓ อาคารเฉลิมพระเกียรติ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด (ลงทะเบียนก่อนเวลาแข่งขัน ๓๐ นาที)

๘. ผู้รับผิดชอบกิจกรรม

โปรแกรมวิชาการจัดการทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

๙. ผู้ประสานงานการจัดกิจกรรม

อาจารย์ธนัชพร หาได้ เบอร์โทรศัพท์ ๐๘๑-๑๘๓๑๑๔๙

อาจารย์ราวาด ยิ้มสวัสดิ์ เบอร์โทรศัพท์ ๐๘๕-๑๖๔๖๙๙๖

อาจารย์ ดร.วาสนา จรุงศรีโชติกำจร เบอร์โทรศัพท์ ๐๘๗-๒๐๒๐๓๐๓

อาจารย์สันติ คู่กระสังข์ เบอร์โทรศัพท์ ๐๘๕-๐๐๘๘๘๔๕



กิจกรรม ๓

ใบสมัครการแข่งขันทักษะวิชาการและวิชาชีพ
งานนิทรรศการวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด “KPRUMS NEXT STEP NEW START”
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๑
วันพุธที่ ๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒
“กิจกรรมการแข่งขันทางวิชาการ A MATH คณิตคิดไว”

ชื่อโรงเรียน

อำเภอ จังหวัด รหัสไปรษณีย์

ชื่อทีม

ชื่อ-สกุล ผู้เข้าร่วมแข่งขัน

๑. เบอร์โทรศัพท์ ระดับชั้น

E-mail ID LINE

๒. เบอร์โทรศัพท์ ระดับชั้น

E-mail ID LINE

ครูผู้ดูแลทีม เบอร์โทรศัพท์

E-mail ID LINE

ขอรับรองว่าข้อความดังกล่าวถูกต้อง

(ลงชื่อ) ผู้รับรอง

(.....)

ตำแหน่ง

กรุณาส่งใบสมัครภายในวันที่ ๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

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

หรือ

ทาง Line ID : @kprums



สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่

อาจารย์ธนัชพร หาได้	เบอร์โทรศัพท์ ๐๘๑ ๑๘๓ ๑๑๔๔
อาจารย์ราววาด ยิ้มสวัสดิ์	เบอร์โทรศัพท์ ๐๘๕ ๑๖๔ ๖๙๙๖
อาจารย์ ดร.วาสนา จรูญศรีโชติกำจร	เบอร์โทรศัพท์ ๐๘๗ ๒๐๒ ๐๓๐๓
อาจารย์สันติ คู่กระสังข์	เบอร์โทรศัพท์ ๐๘๕ ๐๐๘ ๘๘๔๕

หมายเหตุ ผู้เข้าร่วมแข่งขันต้องเตรียมสำเนาบัตรประจำตัวประชาชน คนละ ๑ ฉบับ ในวันที่ทำการแข่งขัน