



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปทุมวัน



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
องครักษ์



เอกสารงานสาริตวิชาการ ครั้งที่ 10

SATIT : Literacy Building Community

โรงเรียนสาริต: ชุมชนสร้างความฉลาดรู้

วันเสาร์ที่ 12 - วันอาทิตย์ที่ 13 ธันวาคม 2569

ห้อง Hall 8 ชั้น LG

ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
1. แนวคิดและรายละเอียดในการจัดงาน	3
1.1 แนวคิดและองค์ประกอบ	1
1.2 การจัดพื้นที่แห่งการเรียนรู้งานสาธิตวิชาการ	2
1.3 สัญลักษณ์งานสาธิตวิชาการครั้งที่ 10	3
1.4 รายละเอียดในการจัดงาน	4
2. รายละเอียดกิจกรรมของแต่ละชุมชน	6
2.1 ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ระดับประถมศึกษา	7
2.2 ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ระดับมัธยมศึกษา	23
2.3 ชุมชนสร้างความฉลาดรู้การศึกษานานาชาติและภาคภาษาอังกฤษ	36
2.4 ชุมชนสร้างความฉลาดรู้เพื่อพัฒนานักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ	45
2.5 ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ด้านการวิจัยทางการศึกษา และสร้างบัณฑิตครู	50
2.6 ฝ่ายแสดงผลงานและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน	52
2.7 ฝ่ายจัดการแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยี	56
3. รายชื่อผู้ประสานงานสาธิตวิชาการ ครั้งที่ 10	59
3.1 ผู้ประสานงานชุมชนสร้างความฉลาดรู้ระดับประถมศึกษา	60
3.2 ผู้ประสานงานชุมชนสร้างความฉลาดรู้ระดับมัธยมศึกษา	61
3.3 ผู้ประสานงานชุมชนสร้างความฉลาดรู้การศึกษานานาชาติและภาคภาษาอังกฤษ	62
3.4 ผู้ประสานงานชุมชนสร้างความฉลาดรู้เพื่อพัฒนานักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ	63
3.5 ผู้ประสานงานชุมชนสร้างความฉลาดรู้ด้านการวิจัยทางการศึกษา และสร้างบัณฑิตครู	64
3.6 ผู้ประสานงานฝ่ายแสดงผลงานและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน	65
3.7 ผู้ประสานงานฝ่ายจัดการแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีของนักเรียน	66

1

แนวทางและข้อมูลสำหรับการจัดงาน



งานสารัตถะวิชาการ ครั้งที่ 10

SATIT: Literacy Building Community

โรงเรียนสาธิต: ชุมชนสร้างความฉลาดรู้

1.1 แนวคิดและองค์ประกอบ

โรงเรียนสาธิต คือ ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ในบริบทของแหล่งทดลอง ค้นคว้าวิจัย ทางการศึกษา เพื่อพัฒนาผู้เรียนและสร้างบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพแบ่งออกเป็น 5 ชุมชน สร้างความฉลาดรู้ (Literacy Building Community) เพื่อเปิดพื้นที่แห่งการเรียนรู้ ดังนี้

1. ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ระดับประถมศึกษา
2. ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ระดับมัธยมศึกษา
3. ชุมชนสร้างความฉลาดรู้การศึกษานานาชาติและภาคภาษาอังกฤษ
4. ชุมชนสร้างความฉลาดรู้เพื่อพัฒนานักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ
5. ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ด้านการวิจัยทางการศึกษา และสร้างบัณฑิตครู

โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) และโรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ในฐานะเจ้าภาพผู้จัดงาน “งานสารัตถะวิชาการ ครั้งที่ 10 (SATIT ACADEMIC FAIR 2026)” ภายใต้แนวคิด “Satit Literacy Building Community” เพื่อเปิดพื้นที่การเรียนรู้ให้ผู้เรียน ครู ผู้ปกครอง และสาธารณชน ได้ร่วมเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และเห็นศักยภาพของการจัดการศึกษารูปแบบสาธิต ผ่านกิจกรรม และนิทรรศการ ที่หลากหลาย อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียน บุคลากรทางการศึกษา และสังคมโดยรวมอย่างยั่งยืน โดยองค์ประกอบและแนวคิด SATIT: Literacy Building Community หรือ โรงเรียนสาธิต: ชุมชนสร้างความฉลาดรู้มีองค์ประกอบ ดังนี้

S = School for Demonstration and Literacy Development
โรงเรียนสาธิตเพื่อการพัฒนาความฉลาดรู้

A = Active Learning for Literacy Development
การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อการพัฒนาความฉลาดรู้

T = Technology for Learning and Literacy Development
เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้และการพัฒนาความฉลาดรู้

I = Innovation for Literacy Development
การสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาความฉลาดรู้

T = Teaching for Lifelong Learning and Literacy Development
ศาสตร์การสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิตและความฉลาดรู้

1.2 การจัดพื้นที่แห่งการเรียนรู้ฐานสาธิตวิชาการ

Zone 1 Literacy Building Community of Primary School (ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ระดับประถมศึกษา) มีแนวคิดสำคัญ คือ การจัดการศึกษาในระดับปฐมวัยและประถมศึกษา ในทิศทาง “ฉลาดรู้ (Literacy)” เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และสามารถนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังมุ่งส่งเสริมกิจกรรมทางวิชาการ อาทิ การแข่งขันทักษะทางวิชาการ การนำเสนอผลงาน การเสวนาทางวิชาการ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อเปิดโอกาสให้ครู ผู้ปกครองและผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพ แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และร่วมกันขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษาของประเทศไทยให้สอดคล้องกับบริบทของโลกยุคใหม่อย่างยั่งยืน

Zone 2 Literacy Building Community of Secondary School (ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ระดับมัธยมศึกษา) มีแนวคิดสำคัญ คือ การขับเคลื่อนและการกำหนดทิศทางการศึกษาของประเทศไทย จำเป็นต้องออกแบบและพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับบริบทสังคมพลวัต และความต้องการของผู้เรียน เพื่อให้สามารถจัดการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์อย่างยั่งยืน โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จึงนำเอานวัตกรรมทางการศึกษาของโรงเรียน ประกอบไปด้วยด้านหลักสูตร (Curriculum) ด้านการจัดการเรียนรู้ (Instruction) และด้านนวัตกรรม (Innovation) จากโรงเรียนสาธิตต่าง ๆ ในเครือทั่วประเทศ มาจัดแสดงในลักษณะของนิทรรศการที่เผยแพร่องค์ความรู้ที่มีจุดเน้นเกี่ยวกับความฉลาดรู้ (Literacy) ที่เป็นสมรรถนะสำคัญ รวมทั้งจัดกิจกรรมการแข่งขัน การเสวนาทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการขับเคลื่อนการศึกษาของประเทศไทย

Zone 3 Literacy Building Community of International School (ชุมชนสร้างความฉลาดรู้การศึกษานานาชาติและภาษาอังกฤษ) มีแนวคิดสำคัญ คือ กระบวนการสร้างและนำเสนอความฉลาดรู้ของชุมชนผ่าน Model: “L O V E S” ในการกำหนดกรอบความคิดของชุมชนฯ มีรายละเอียด ดังนี้

- L “Learning in Digital Era” Lifelong Learning สะท้อนแนวคิดการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนักเรียนสาธิตที่มุ่งเน้นความเป็นเลิศที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านนานาชาติและภาษาอังกฤษ
- O “Opportunity For all in My School” Opportunity สะท้อนแนวทางการบริหารของโรงเรียนสาธิตที่มุ่งเน้นการให้โอกาสกับผู้เรียนที่มีความต้องการหลากหลาย ในการส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านนานาชาติและภาษาอังกฤษ
- V “Value-Added Innovation in My School” Value Added สะท้อนนวัตกรรมการบริหารจัดการโรงเรียนสาธิตที่มุ่งเน้นความเป็นผู้นำทางนวัตกรรมการเรียนการสอน ที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านนานาชาติและภาษาอังกฤษ
- E “School Environment to Support Literacy” Environment สะท้อนถึงการบริหารจัดการพื้นที่ในโรงเรียนสาธิตที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านนานาชาติและภาษาอังกฤษ
- S “Social Engagement Project” Social Engagement สะท้อนถึงกิจกรรม โครงการพันธกิจสัมพันธ์ที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านนานาชาติและภาษาอังกฤษ

การจัดพื้นที่แห่งการเรียนรู้งานสารัตถะวิชาการ

Zone 4 Literacy Building Community of Diverse Student Development Center (ชุมชนสร้างความฉลาดรู้เพื่อพัฒนานักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ) มีแนวคิดสำคัญ คือ “เข้าใจ ใส่ใจและส่งเสริม” เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ด้านการดูแลนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษอย่างเข้าใจ ทั้งพื้นฐานความแตกต่าง ความต้องการ และศักยภาพรายบุคคลเพื่อนำไปสู่การวางแผนทางการช่วยเหลือที่เหมาะสม และใส่ใจที่จะรับฟัง ตอบสนองด้วยความจริงใจ โดยคำนึงถึงความรู้สึกและคุณค่าของนักเรียน ตลอดจนส่งเสริม สนับสนุนและสร้าง โอกาสให้นักเรียนได้ฝึกฝน พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างต่อเนื่อง ผ่านการจัดนิทรรศการให้ความรู้ กิจกรรมเสวนา ทางวิชาการ และกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ ที่สามารถสร้างองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ด้วยการลงมือปฏิบัติ อย่างเข้าใจและนำไปใช้ได้จริงในบริบทของสถานศึกษา

Zone 5 Literacy Building Community of Research Center (ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ด้านการวิจัยทางการศึกษา และสร้างบัณฑิตครู) มีแนวคิดสำคัญ คือ การสร้างพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และ เผยแพร่ผลงานวิจัยและนวัตกรรมของโรงเรียนสาธิตต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นไปที่การถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการวิจัย และการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ของผู้เรียน และการสร้างบัณฑิตครู ตลอดจนการสร้างสรรค์วิจัย และนวัตกรรมของผู้เรียน การเสวนาทางวิชาการ และการแข่งขันทักษะทางเทคโนโลยี (AI) เพื่อให้สถานศึกษาต่าง ๆ นำไปต่อยอดในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

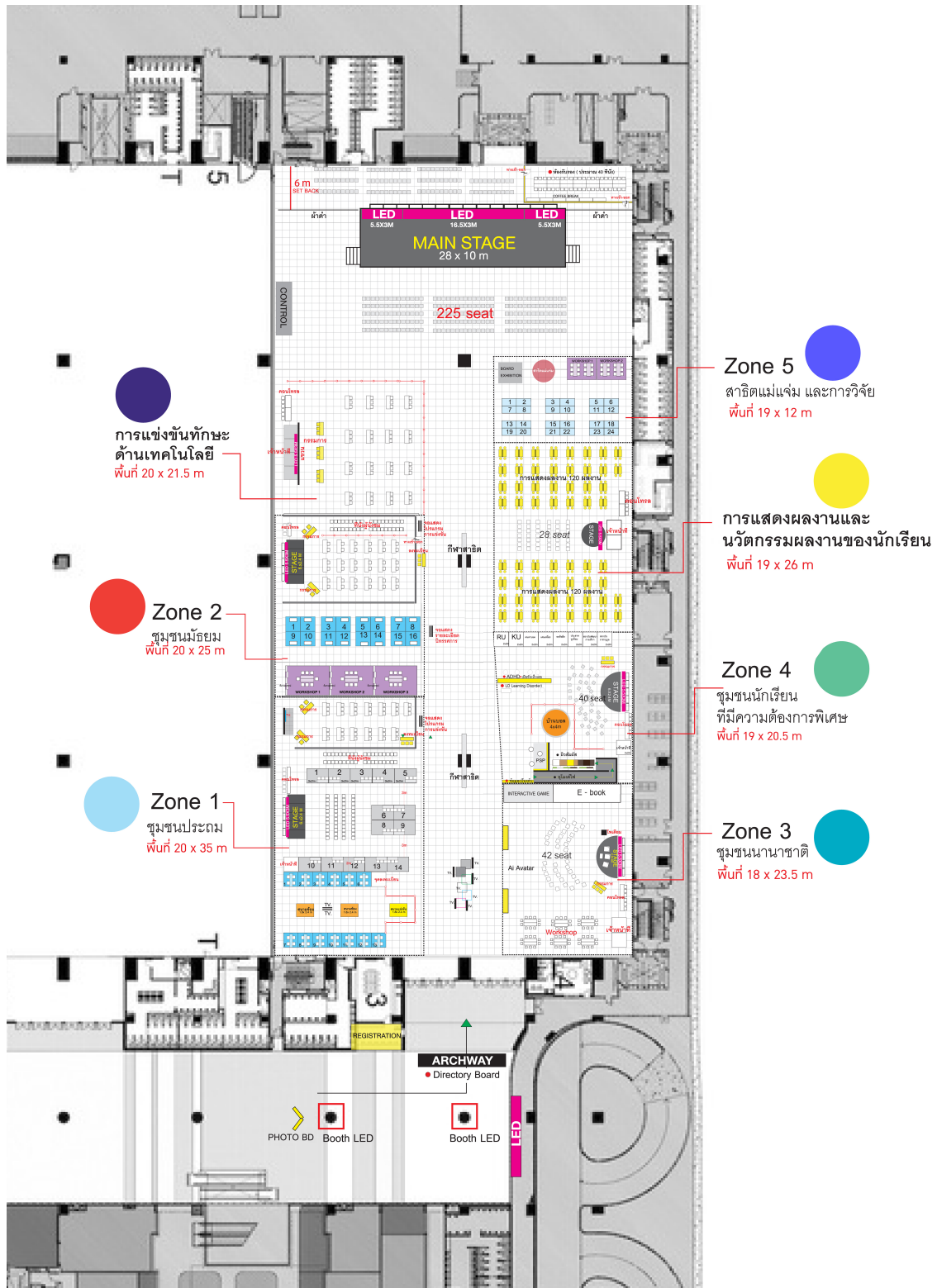
1.3 สัญลักษณ์งานสารัตถะวิชาการครั้งที่ 10



แนวคิดการออกแบบสัญลักษณ์งานสารัตถะวิชาการ ครั้งที่ 10 เป็นรูปตัวเลข 10 ที่ผสมผสานเป็นกราฟของ ฟังก์ชันเอกซ์โพเนนเชียล (Exponential Function) สื่อถึงการจัดงานสารัตถะวิชาการครั้งที่ 10 เพื่อส่งเสริมให้เกิด ความเจริญงอกงามทางการศึกษาและชีวิตของผู้เรียน ประกอบด้วย ลายเส้นสีเทา หมายถึง สมอ ลายเส้นสีแดง หมายถึง เลือดและชีวิต นอกจากนี้ สีเทา – แดง สื่อถึง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และโรงเรียนสาธิตในสังกัด มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นเจ้าภาพในการจัดงานสารัตถะวิชาการ ครั้งที่ 10 ลักษณะลายเส้นแสดงความอิสระ และเชื่อมต่อกัน สื่อถึงการเรียนรู้ไม่มีที่สิ้นสุดเพื่อความฉลาดรู้อย่างยั่งยืน และความร่วมมือในการพัฒนาการศึกษา ของโรงเรียนสาธิตทั่วประเทศ รวมถึงมีข้อความสีเทาที่บอกชื่องานและแนวคิดในการจัดงาน คือ SATIT ACADEMIC FAIR 2026 “LITERACY BUILDING COMMUNITY”

1.4 รายละเอียดในการจัดงาน

งานสาธิตวิชาการครั้งที่ 10 ในปีการศึกษา 2569 ซึ่งจะจัดขึ้นระหว่างวันเสาร์ที่ 12 ธันวาคม ถึงวันอาทิตย์ที่ 13 ธันวาคม พ.ศ. 2569 เวลา 8.00 น. – 17.00 น. ณ ห้อง Hall 8 ชั้น LG ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ โดยแบ่งพื้นที่ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ดังนี้





โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)



SATIT ACADEMIC
FAIR 2026

ชุมชนสร้างความรู้
สู่การสร้างสรรค์อนาคตอย่างยั่งยืน

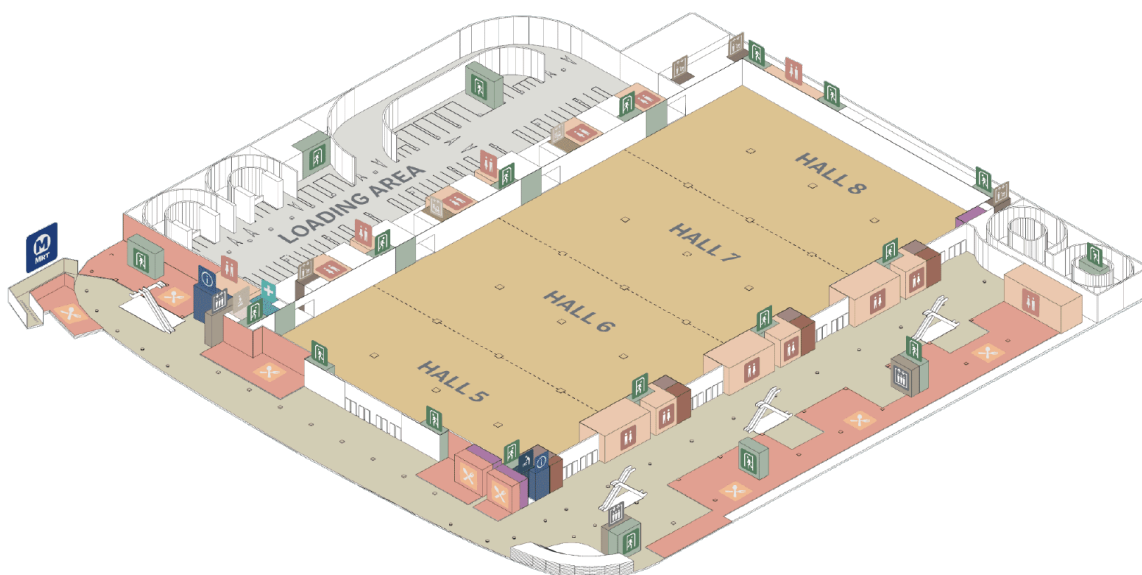
รายละเอียดในการจัดงาน



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)



2

รายละเอียดกิจกรรมของแต่ละชุมชน



ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ ระดับประถมศึกษา

Literacy Building Community of Primary School

รายการแข่งขัน

กิจกรรมที่ 1

Kids Innovation Pitching Challenge

จุดประกายไอเดีย ฉลาดรู้สู่การเปลี่ยนแปลงโลกด้วยนวัตกรรมอย่างยั่งยืน

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โดยเป็นนักเรียนในกลุ่มโรงเรียนสาธิต และโรงเรียนเครือข่าย เท่านั้น
- 2) แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขัน โดยแต่ละทีมมีสมาชิกได้ไม่เกิน 3 คน (สามารถละระดับชั้นได้)
- 3) แต่ละทีมมีอาจารย์ที่ปรึกษาได้ไม่เกิน 2 คน

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภททีม ทีมละ 3 คน

รายละเอียดการแข่งขัน

- 1) หัวข้อการนำเสนอ (Pitching) เป็นแนวคิด ผลงานสร้างสรรค์ หรือนวัตกรรม โดยมุ่งเน้นการบูรณาการที่สอดคล้องกับโมเดลเศรษฐกิจใหม่ อันได้แก่ เศรษฐกิจชีวภาพ (Bio Economy) เน้นใช้ทรัพยากรชีวภาพหรือผลผลิตทางการเกษตร โดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการเพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) เน้นการใช้ทรัพยากรให้คุ้มค่าที่สุด ใช้ซ้ำ และเศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) เน้นการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม โดยเชื่อมโยงกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง
- 2) เป็นผลงานแนวคิด ผลงานสร้างสรรค์หรือนวัตกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 จากโรงเรียนสาธิตและโรงเรียนในเครือข่าย โดยส่งผลงานเป็นทีม ประกอบด้วย นักเรียน (ผู้ประดิษฐ์คิดค้น) และอาจารย์ที่ปรึกษา โดยแต่ละโรงเรียนส่งประกวดได้ไม่เกิน 3 ผลงานต่อโรงเรียน และสมาชิกแต่ละคนสามารถลงแข่งได้เพียงทีมเดียวเท่านั้น
- 3) เป็นผลงานแนวคิด ผลงานสร้างสรรค์หรือนวัตกรรมที่คิดค้นขึ้นใหม่ และ/หรือ ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น แสดงถึงการพัฒนาเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีความชาญฉลาดในการประดิษฐ์หรือการปรับปรุงมีความปลอดภัย ไม่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและความมั่นคงของประเทศ มีความเหมาะสมและง่ายต่อการใช้งาน ใช้งานสะดวก อุปกรณ์ ที่เหมาะสมกับผลงาน หาได้ง่าย มีต้นทุนต่ำ มีการนำองค์ความรู้จากการวิจัย หรือหลักวิชาการที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์ใช้หรือสนับสนุนนวัตกรรม
- 4) ผลงานที่นำเสนอต้องไม่เป็นผลงานที่ลอกเลียนแบบมาจากผู้อื่น
- 5) ในกรณีที่มีการนำผลงานที่ดำเนินการและเคยได้รับรางวัลการประกวดจากหน่วยงานอื่นมาก่อนแล้ว จะต้องให้ข้อมูลในการปรับปรุง และพัฒนาให้ดีขึ้นกว่าเดิม โดยระบุให้เห็นข้อแตกต่างจากผลงานเดิม โดยจะไม่มีผลต่อการพิจารณาตัดสินของคณะกรรมการ ทั้งนี้คณะกรรมการจะพิจารณาจากการพัฒนาต่อยอดผลงานให้ดีขึ้นเป็นสำคัญ

ชุมชนสร้างความรู้ระดับประถมศึกษา

6) การแข่งขันแบ่งออกเป็น 2 รอบ ดังนี้

รอบที่ 1: รอบคัดเลือก

- ส่งใบสมัคร พร้อมรายละเอียดแนวคิด ผลงานสร้างสรรค์หรือนวัตกรรม ภายใน 16 ตุลาคม 2569
- คลิปวิดีโอแนะนำผลงานความยาวไม่เกิน 3 นาที
- คัดเลือกทีมที่มีผลงานโดดเด่นเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

รอบที่ 2: รอบชิงชนะเลิศ

- นำเสนอผลงาน (Pitching) ทีมละ 5 นาที
- ตอบคำถามจากคณะกรรมการ 5 นาที

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

กิจกรรมที่ 2 Royal Melody ฉลาดรู้สุนทรีย์ สดุดีคีติราชัน (ประกวดขับร้องเพลงพระราชนิพนธ์)

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 3 – 6 ใน โดยเป็นนักเรียนในกลุ่มโรงเรียนสาธิต และโรงเรียนเครือข่าย เท่านั้น
- 2) แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขัน โรงเรียนละ 1 คน
- 3) อาจารย์ผู้ดูแลนักเรียนเข้าร่วมแข่งขัน จำนวน 1 ท่านต่อโรงเรียน

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภทเดี่ยว แต่ละโรงเรียนส่งเข้าแข่งขันได้ 1 คน

รายละเอียดการแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าประกวดลงทะเบียนยืนยันตัวตนกับคณะกรรมการดำเนินงานก่อนเริ่มการแข่งขัน 1 ชั่วโมง และ จับสลาก เพื่อเรียงลำดับก่อนการประกวด 30 นาที
- 2) เพลงที่ใช้ประกวด 1 บทเพลง โดยเป็นเพลงพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราชบรมนาถบพิตร โดยผู้ประกวดเลือกมาเอง
- 3) ต้องส่งไฟล์เสียงดนตรีสำหรับประกอบการร้องเพลง (Backing Track) โดยต้องตัดเสียงร้อง และ Guide Melody ออก (หากไม่ตัดกรรมการจะไม่พิจารณาคะแนนให้)
- 4) ส่งเนื้อร้องให้คณะกรรมการในวันประกวด จำนวน 3 ชุด
- 5) ไม่มีรีวิว/หางเครื่อง/แดนเซอร์ประกอบเพลง
- 6) แต่งกายด้วยชุดนักเรียน
- 7) ไม่อนุญาตให้ดูเนื้อเพลงในขณะที่ประกวด

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

กิจกรรมที่ 3 ฉลาดคิดพิชิต Math War: เกมแข่งขันคณิตศาสตร์บนแพลตฟอร์ม Roblox

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โดยเป็นนักเรียนในกลุ่มโรงเรียนสาธิต และโรงเรียนเครือข่าย เท่านั้น
- 2) แต่ละโรงเรียนมีอาจารย์ที่ปรึกษาได้ไม่เกิน 2 คน

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภทเดี่ยว แต่ละโรงเรียนส่งเข้าแข่งขันไม่เกิน 2 คน
- 2) ประเภททีม แต่ละโรงเรียนส่งเข้าแข่งขันได้ 1 ทีม (2 คน)

รายละเอียดการแข่งขัน

ประเภททีม นักเรียน 2 คน ทีมเดียวกันแข่งขันโดยใช้ iPad 1 เครื่อง
ประเภทบุคคล นักเรียน 1 คนแข่งขันโดยใช้ iPad 1 เครื่อง
แบ่งการแข่งขันออกเป็น 3 รอบ ดังนี้

รอบที่ 1: รอบคัดเลือก

- ผู้เข้าแข่งขันประเภททีม/บุคคล ทำการแข่งขันโดยใช้เกม Roblox Lava โดยแข่งขันตอบ
ชุดคำถาม 2-3 ชุด
- จากนั้นนำผู้ที่มีเวลาดีที่สุด 10 อันดับแรกของประเภททีม/บุคคล เข้าแข่งขันรอบรองชนะเลิศ

รอบที่ 2: รอบรองชนะเลิศ

- ผู้เข้าแข่งขันประเภททีม/บุคคล ทำการแข่งขันโดยใช้เกม Roblox Obby Tower
ผู้ที่เข้าเส้นชัย 4 อันดับแรก ของแต่ละประเภทผ่านเข้าแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

รอบที่ 3: รอบชิงชนะเลิศ

- ดำเนินการแข่งขันตามรูปแบบที่คณะกรรมการกำหนด
 - ทีม/บุคคลที่มีคะแนนดีที่สุดหรือทำเวลาดีที่สุด ได้รางวัลชนะเลิศ
 - ทีม/บุคคลที่มีคะแนนหรือเวลาดีที่สุดอันดับสองได้รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1
 - ทีม/บุคคลที่มีคะแนนหรือเวลาดีที่สุดอันดับ 3 และ 4 ได้รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2
- ในกรณีที่ทีม/บุคคลมีคะแนนเท่ากันในอันดับที่ 1 หรือ 2 ให้นำทีม/บุคคลนั้นมาทำการแข่งขันอีกครั้ง จนกว่าจะได้ผู้ชนะ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด



QR code สำหรับทดลองเล่นเกมและฝึกซ้อม

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

กิจกรรมที่ 4 งานปั้นดินน้ำมันนูนต่ำ หัวข้อ “ฉลาดรู้ คู่ AI วิถีใหม่ในชีวิตประจำวัน”

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โดยเป็นนักเรียนในกลุ่มโรงเรียนสาธิต และโรงเรียนเครือข่าย เท่านั้น
- 2) แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขัน โดยแต่ละทีมมีสมาชิกได้ไม่เกิน 3 คน
- 3) อาจารย์ผู้ดูแลนักเรียนเข้าร่วมแข่งขัน ต้องเป็นอาจารย์ผู้สอนในหมวดทัศนศิลป์ของโรงเรียนที่เข้าแข่งขันเท่านั้น จำนวน 1 ท่านต่อโรงเรียน
- 4) นักเรียนที่เข้าร่วมประกวดต้องเตรียมดินน้ำมันและอุปกรณ์ต่าง ๆ มาด้วยตนเอง

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภททีม แต่ละโรงเรียนส่งเข้าแข่งขันได้ 1 ทีม โดยแต่ละทีมมีสมาชิกได้ไม่เกิน 3 คน

รายละเอียดการแข่งขัน

- 1) ทีมผู้เข้าแข่งขันลงทะเบียนยืนยันตัวตนกับคณะกรรมการดำเนินงาน
- 2) ทีมผู้เข้าแข่งขันเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขันในบริเวณพื้นที่ของตนเอง
- 3) ทีมผู้เข้าแข่งขันเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน งานปั้นดินน้ำมันนูนต่ำ หัวข้อ “ฉลาดรู้ คู่ AI วิถีใหม่ในชีวิตประจำวัน” โดยใช้เวลาในการแข่งขัน ประมาณ 2 ชั่วโมง 30 นาที
- 4) ผลงานที่สร้างสรรค์จะต้องจัดทำบนกระดาษไม้อัดขนาด A4 ที่ทางคณะกรรมการดำเนินงานจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น
- 5) ในระหว่างการแข่งขัน ห้ามมิให้ครูหรืออาจารย์ผู้ดูแลทีมของแต่ละโรงเรียน เข้าไปแนะนำ หรือช่วยทีมผู้เข้าแข่งขันในการสร้างสรรค์ผลงานโดยเด็ดขาด
- 6) ห้ามมิให้นำแบบภาพที่สร้างขึ้นก่อนการแข่งขันมาเป็นแบบในการแข่งขันจริง
- 7) ในระหว่างการแข่งขัน ห้ามผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีม เดินไปดูผลงานของทีมอื่น ๆ เพื่อป้องกันมิให้เกิดการคัดลอกความคิด เทคนิค รูปแบบ หรือกรณีใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน
- 8) ในระหว่างการแข่งขัน หากมีผู้เข้าแข่งขัน มีเหตุต้องออกจากพื้นที่การแข่งขัน เช่น เข้าห้องน้ำ หรือมีกิจธุระอื่นอันจำเป็น จะต้องขออนุญาตกับทีมคณะกรรมการดำเนินงานเสียก่อน และจะต้องมีคณะกรรมการดำเนินงานติดตามดูแลผู้เข้าแข่งขันจนกว่าจะเสร็จสิ้นกิจธุระนั้นตามที่ผู้เข้าแข่งขันแจ้งความประสงค์ต่อคณะกรรมการดำเนินงาน
- 9) เมื่อสิ้นสุดเวลาการแข่งขัน ทุกทีมที่เข้าแข่งขันจะต้องส่งผลงานกับทางคณะกรรมการดำเนินงานทันที หากผลงานเสร็จก่อนเวลากำหนด ให้ทีมผู้เข้าแข่งขันอยู่รอจนกว่าเวลาการแข่งขันจะสิ้นสุดในบริเวณพื้นที่การแข่งขันเท่านั้น
- 10) ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด จะอุทธรณ์มิได้
- 11) เมื่อทุกทีมส่งผลงานกับทางคณะกรรมการดำเนินงานจนครบ ทางคณะกรรมการตัดสินผลงาน และจะทำการคัดเลือกผลงานที่ดีที่สุดตามเกณฑ์การพิจารณาให้คะแนน เพื่อเข้าพิธีมอบรางวัล และประกาศผลการตัดสิน

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

กิจกรรมที่ 5 ฉลาดรู้คู่คำศัพท์ (การแข่งขันเขียนสะกดคำ)

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยเป็นนักเรียนในกลุ่มโรงเรียนสาธิต และโรงเรียนเครือข่าย เท่านั้น
- 2) แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขัน โรงเรียนละ 1 คน
- 3) แต่ละโรงเรียนมีอาจารย์ที่ปรึกษาได้ 1 คน

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภทเดี่ยว

รายละเอียดการแข่งขัน

- 1) ใช้คำศัพท์จากบัญชีคำพื้นฐานที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3
- 2) เขียนคำศัพท์ภาษาไทยตามคำบอกจำนวน 20 คำ คำละ 15 วินาที

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

กิจกรรมที่ 6

Connection Quest: The Junior Vocabulary Challenge (ฉลาดรู้คำศัพท์: ภารกิจพิชิต Connection Quest)

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 โดยเป็นนักเรียนในกลุ่มโรงเรียนสาธิต และโรงเรียนเครือข่าย เท่านั้น
- 2) แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันโรงเรียนละ 1 ทีม (3 คน)
- 3) แต่ละทีมมีอาจารย์ที่ปรึกษาได้ 1 คน

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภททีม

รายละเอียดการแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งออกเป็น 2 รอบ ดังนี้

รอบที่ 1: รอบคัดเลือก (Round 1: Qualifying Round)

รูปแบบการแข่งขัน

- 1) ทุกทีมแข่งขันพร้อมกัน ซึ่งในแต่ละทีมจะมีสมาชิกไม่เกิน 3 คน
- 2) แต่ละทีมจะได้รับกระดาษคำตอบ 5 ชุด สำหรับเขียนคำตอบแต่ละหมวด
- 3) ในแต่ละหมวดผู้เข้าแข่งขัน มีเวลาในการเขียนคำศัพท์ 5 นาที โดยคำศัพท์จะต้องสอดคล้องกับหมวดหมู่ที่กำหนดให้ และจะต้องสะกดคำศัพท์ให้ถูกต้อง
- 4) สมาชิกในทีมห้ามใช้โทรศัพท์ หนังสือ พจนานุกรม หรืออุปกรณ์ใดก็ตามในการค้นหาคำศัพท์

ขั้นตอนการแข่งขัน

- 1) คณะกรรมการสุ่มหมวดหมู่คำศัพท์ในการแข่งขัน เมื่อได้รับหมวดหมู่คำศัพท์ ให้สมาชิกในทีมช่วยกันคิด และเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีความสอดคล้องให้ได้จำนวนมากที่สุดภายใน 5 นาที โดยคำศัพท์ที่เขียนจะต้องสะกดถูกต้อง คำศัพท์นั้นจึงจะถูกนับคะแนน
- 2) เมื่อหมดเวลาในแต่ละหมวด กรรมการจะนับคำศัพท์ที่เขียนถูกต้อง สอดคล้องกับหมวดหมู่ที่กำหนด
- 3) แต่ละทีมสะสมคะแนนตามจำนวนคำศัพท์ที่เขียนได้ เมื่อครบทั้ง 5 หมวดหมู่แล้ว กรรมการรวมคะแนนทั้งหมด โดยเรียงลำดับคะแนนของโรงเรียนจากมากไปน้อย โรงเรียนที่อยู่ในลำดับที่ 1 – 5 จะเข้าสู่การแข่งขันในรอบถัดไป

รอบที่ 2: รอบชิงชนะเลิศ (Round 2: Final Round)

รูปแบบการแข่งขัน

- 1) ทุกทีมแข่งขันพร้อมกัน ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นทีมที่ผ่านการคัดเลือกจาก 5 ทีมแรกเท่านั้น
- 2) แต่ละทีมจะได้รับกระดาษคำตอบ 5 ชุด สำหรับเขียนคำตอบแต่ละหมวด ซึ่งหมวดหมู่ของคำศัพท์จะมีความท้าทายมากกว่ารอบคัดเลือก
- 3) ในแต่ละหมวด ผู้เข้าแข่งขันมีเวลาในการเขียนคำศัพท์ 5 นาที โดยคำศัพท์จะต้องสอดคล้องกับหมวดหมู่ที่กำหนดให้ และจะต้องสะกดคำศัพท์ให้ถูกต้อง
- 4) สมาชิกในทีมห้ามใช้โทรศัพท์ หนังสือ หรืออุปกรณ์ใดก็ตามในการค้นหาคำศัพท์

ชุมชนสร้างความรู้ระดับประถมศึกษา

ขั้นตอนการแข่งขัน

- 1) คณะกรรมการสุ่มหมวดหมู่คำศัพท์ในการแข่งขัน เมื่อได้รับหมวดหมู่คำศัพท์ ให้สมาชิกในทีมช่วยกันคิด และเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีความสอดคล้องให้ได้จำนวนมากที่สุดภายใน 5 นาที โดยคำศัพท์ที่เขียนจะต้องสะกดถูกต้อง คำศัพท์นั้นจึงจะถูกนับคะแนน
- 2) เมื่อหมดเวลาในแต่ละหมวด กรรมการจะนับคำศัพท์ที่เขียนถูกต้อง สอดคล้องกับหมวดหมู่ที่กำหนด
- 3) แต่ละทีมสะสมคะแนนตามจำนวนคำศัพท์ที่เขียนได้ เมื่อครบทั้ง 5 หมวดหมู่แล้วกรรมการรวมคะแนนทั้งหมด โดยทีมที่มีคะแนนสูงสุด 3 ลำดับ จะได้รับรางวัล ได้แก่ ชนะเลิศ รองชนะเลิศอันดับ 1 และรองชนะเลิศอันดับ 2

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

กิจกรรมที่ 7 คู่มือนักปราชญ์ฉลาดรู้ (การแข่งขันตอบปัญหาหลักภาษาและวรรณคดีไทย)

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเป็นนักเรียนในกลุ่มโรงเรียนสาธิต และโรงเรียนเครือข่าย เท่านั้น
- 2) แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขัน โรงเรียนละ 1 ทีม ทีมละ 2 คน
- 3) แต่ละทีมมีอาจารย์ที่ปรึกษาได้ 1 คน

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภททีม

รายละเอียดการแข่งขัน

ดำเนินการจัดการแข่งขัน 2 รอบ ดังนี้

รอบที่ 1: รอบคัดเลือก

- 1) เป็นการแข่งขันตอบคำถามแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เวลา 30 นาที
- 2) ทำแบบทดสอบแยกเป็นรายบุคคล แล้วนำคะแนนมารวมกันเป็นรายทีม (60 คะแนน)
- 3) คัดเลือกทีมที่มีคะแนนสูงสุดจำนวน 5 ทีม เพื่อเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศรอบชิงชนะเลิศ

รอบที่ 2: รอบชิงชนะเลิศ

- 1) เป็นการแข่งขันตอบคำถามแบบอัตนัยเขียนตอบ จำนวน 10 ข้อ
(หากคะแนนเท่ากันจะมีข้อคำถามสำรอง เพื่อตัดสินผู้ชนะ)

เนื้อหาในการแข่งขัน ทั้ง 2 รอบ ประกอบด้วย

- หลักภาษา ได้แก่ เสียงในภาษาไทย ชนิดของคำ สำนวน ประโยค (โครงสร้างของประโยค ชนิดของประโยค และประโยคเพื่อการสื่อสาร) คำราชาศัพท์และคำสุภาพ
- วรรณคดี ได้แก่ บทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม และ สุภาพชนอนหญิง สักสายเลือด (จากหนังสือวรรณคดีลำนํ้า ชั้น ป.6)

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

กิจกรรมที่ 8

Spark & Speak: The Junior Literacy Orator Challenge (วาทศิลป์ฉลาดรู้ สื่อสารสร้างสรรค์)

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โดยเป็นนักเรียนในกลุ่มโรงเรียนสาธิต และโรงเรียนเครือข่าย เท่านั้น
- 2) แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขัน โรงเรียนละ 1 คน เท่านั้น
- 3) แต่ละโรงเรียนมีอาจารย์ที่ปรึกษาได้ 1 คน

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภทเดี่ยว

รายละเอียดการแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งออกเป็น 2 รอบ ดังนี้

รอบที่ 1: รอบคัดเลือก (Round 1 : The Qualifier)

- 1) ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องจับฉลากหัวข้อการพูดจากหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด
- 2) ผู้เข้าแข่งขันมีเวลาเตรียมตัวก่อนกล่าวสุนทรพจน์ 3 นาที และมีเวลาในการกล่าวสุนทรพจน์ไม่เกิน 5 นาที ต่อคน
- 3) คณะกรรมการจะประเมินผลตามเกณฑ์การตัดสิน และคัดเลือกผู้เข้าแข่งขันที่ได้คะแนนสูงสุดตามจำนวนที่คณะกรรมการกำหนด เพื่อเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ
- 4) ตัวอย่างหัวข้อสำหรับการแข่งขันรอบคัดเลือก ได้แก่ My Dream, My Culture, My Favorite Place/ Subject, My Friend , My Pet

รอบที่ 2: รอบชิงชนะเลิศ (Round 2: The Final Showdown)

- 1) ผู้เข้าแข่งขันที่ผ่านการคัดเลือกจากรอบแรกต้องจับฉลากหัวข้อการพูดสำหรับรอบชิงชนะเลิศ
- 2) ผู้เข้าแข่งขันมีเวลาเตรียมตัวก่อนกล่าวสุนทรพจน์ 5 นาที และมีเวลาในการกล่าวสุนทรพจน์ไม่เกิน 7 นาที ต่อคน
- 3) คณะกรรมการจะพิจารณาคะแนนตามเกณฑ์การตัดสิน และจัดลำดับคะแนนเพื่อคัดเลือกผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศ รองชนะเลิศอันดับ 1 และรองชนะเลิศอันดับ 2
- 4) ตัวอย่างหัวข้อสำหรับการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ได้แก่ AI in My Classroom, Online or Onsite Learning, Save the Planet, The Power of Kindness, Why is English Important?

การจับสลากลำดับการแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องจับสลากลำดับการพูดก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบ
- 2) การจับสลากดำเนินการโดยคณะกรรมการจัดการแข่งขัน เพื่อกำหนดลำดับการพูดของผู้เข้าแข่งขัน
- 3) ลำดับการพูดจะเรียงตามหมายเลขที่จับได้ ตั้งแต่หมายเลข 1 ถึง 15 (หรือเท่ากับจำนวนผู้เข้าแข่งขัน)
- 4) ผลการจับสลากถือเป็นที่สุด และผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติตามลำดับที่ได้รับ

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

กิจกรรมที่ 9 Robotics competition

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 กลุ่มโรงเรียนสาธิต และโรงเรียนเครือข่าย
โรงเรียนละ 3 – 4 คน จำนวน 13 โรงเรียนที่มีความสนใจด้านหุ่นยนต์ การเขียนโปรแกรม หรือ
การแก้ปัญหา
- 2) ครูผู้ดูแลนักเรียนเข้าร่วมแข่งขัน จำนวน 1 ท่านต่อโรงเรียน

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภททีม ทีมละ 3 คน

รายละเอียดการแข่งขัน

การแข่งขัน VEX IQ Robotics Competition เกม “Stack It Up!” เป็นการแข่งขันประเภท
Teamwork Challenge โดยมี 2 ทีมร่วมกันเป็นพันธมิตรในสนามเดียวกัน แต่ละทีมควบคุมหุ่นยนต์ 1 ตัว
เพื่อทำคะแนนรวมให้ได้สูงที่สุดภายในระยะเวลา 60 วินาที ภารกิจหลักของเกมคือการใช้หุ่นยนต์เก็บ
Supply Boxes ซึ่งเป็นกล่องสีต่าง ๆ แล้วนำไปวางหรือซ้อนบน Goal เพื่อทำคะแนน โดยคะแนน
จะขึ้นอยู่กับตำแหน่งของกล่อง ความถูกต้องของสี และลักษณะการวางหรือซ้อนกล่องบน Goal

วิธีการเล่น

ผู้เข้าแข่งขันควบคุมหุ่นยนต์เพื่อดำเนินภารกิจดังต่อไปนี้

- 1) เก็บ Supply Boxes จากภายในสนามหรือจากบริเวณ Start & Load Zone
- 2) เคลื่อนที่ไปยังตำแหน่ง Goal
- 3) วาง Supply Boxes ลงบน Goal หรือซ้อน Supply Boxes บน Goal เพื่อทำคะแนน
- 4) วางแผนและประสานงานร่วมกับทีมพันธมิตร เพื่อให้สามารถทำคะแนนรวมได้สูงที่สุดภายในเวลา
60 วินาที
- 5) ใช้กลยุทธ์ในการเลือกสีของกล่องและตำแหน่ง Goal ให้เหมาะสม เพื่อเพิ่มโอกาสในการได้รับคะแนน
และคะแนนโบนัส

รูปแบบการแข่งขันและกติกาสำคัญ

การแข่งขันเป็นรูปแบบ Teamwork Challenge โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1) ในแต่ละแมตช์มี 2 ทีมร่วมกันเป็นพันธมิตรในสนามเดียวกัน
- 2) แต่ละทีมควบคุมหุ่นยนต์ 1 ตัว
- 3) ระยะเวลาการแข่งขันในแต่ละแมตช์ คือ 60 วินาที
- 4) ทั้งสองทีมต้องทำงานร่วมกันเพื่อให้ได้คะแนนรวมสูงที่สุด
- 5) การทำคะแนนจะพิจารณาจากสถานะของ Supply Boxes เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน
- 6) Supply Boxes จะต้องถูกวางหรือซ้อนในลักษณะที่ตรงตามเงื่อนไขการให้คะแนนของเกม

ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ระดับประถมศึกษา

หลักการให้คะแนนและการจัดอันดับทีม

- 1) ทีมที่เป็นพันธมิตรในแต่ละแมตช์จะร่วมกันทำคะแนนรวม
- 2) คะแนนที่ได้เป็นคะแนนจากผลงานร่วมกันของทั้ง 2 ทีมในสนาม
- 3) การวางแผนร่วมกันระหว่างทีมพันธมิตรมีความสำคัญอย่างมาก เพราะทั้งสองทีมต้องช่วยกันจัดการ Supply Boxes และเลือก Goal ที่เหมาะสม
- 4) ทีมที่สามารถทำคะแนนได้สูงอย่างสม่ำเสมอจากหลายแมตช์ จะมีโอกาสได้รับอันดับที่ดีขึ้นในการแข่งขัน

บทบาทหน้าที่ของผู้ปฏิบัติหน้าที่ในทีม

ในการแข่งขัน VEX IQ Robotics Competition เกม Stack It Up! ผู้เข้าแข่งขันในแต่ละทีมควรมีการแบ่งบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน เพื่อให้การเตรียมทีมและการแข่งขันเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยประกอบด้วยหน้าที่หลัก ดังนี้

- 1) Main Builder (ผู้ออกแบบและประกอบหุ่นยนต์หลัก) จำนวน 1 คนเป็นอย่างน้อย
 - รับผิดชอบในการออกแบบโครงสร้างและกลไกของหุ่นยนต์
 - พัฒนาหุ่นยนต์ให้สามารถเก็บ เคลื่อนย้าย วาง และซ้อน Supply Boxes ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - ทดสอบความแข็งแรง ความสมดุล และความเหมาะสมของชิ้นส่วนต่าง ๆ
 - ทำงานร่วมกับ Programmer เพื่อให้ระบบกลไกและระบบควบคุมทำงานสอดคล้องกัน
- 2) Main Programmer (ผู้เขียนโปรแกรมหลัก) จำนวน 1 คนเป็นอย่างน้อย
 - รับผิดชอบในการพัฒนาและปรับปรุงโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์
 - ออกแบบระบบควบคุมหุ่นยนต์ในช่วง Driver Control
 - วิเคราะห์และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดสอบและการแข่งขัน
 - สนับสนุนทีมในการปรับกลยุทธ์การเคลื่อนที่ การหยิบกล่อง และการวางกล่องให้เหมาะสมกับสถานการณ์
- 3) Main Loader จำนวน 1 คนเป็นอย่างน้อย
 - ผู้จัดการ Supply Boxes ในพื้นที่ Load Zone
 - ทำหน้าที่จัดการ Supply Boxes จากพื้นที่ Start & Load Zone
 - สนับสนุนการนำ Supply Boxes เข้าสู่สนามตามกติกาและแผนการเล่นของทีม
 - ปฏิบัติตามกติกาความปลอดภัยของการแข่งขันอย่างเคร่งครัด
 - ประสานงานกับ Driver เพื่อให้การนำกล่องเข้าสู่เกมเป็นไปอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ
- 4) Main Drivers (ผู้ควบคุมหุ่นยนต์) จำนวน 2 คนเป็นอย่างน้อย
 - ควบคุมหุ่นยนต์เพื่อเก็บ เคลื่อนย้าย วาง และซ้อน Supply Boxes บน Goal
 - ปฏิบัติงานภายในบริเวณ Driver Station ตลอดระยะเวลาการแข่งขัน
 - ประสานงานกับ Driver อีกคนหนึ่ง เพื่อแบ่งหน้าที่ในการควบคุมหุ่นยนต์ให้มีประสิทธิภาพ
 - ตัดสินใจตามสถานการณ์จริงในสนาม เพื่อเลือกวิธีทำคะแนนที่เหมาะสมที่สุด

การทำงานเป็นทีม

แม้ว่าจะมีการแบ่งหน้าที่ภายในทีมอย่างชัดเจน แต่ผู้เข้าแข่งขันทุกคนควรมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสนับสนุนกันในทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบ การเขียนโปรแกรม การทดสอบ การแก้ปัญหา และการวางแผนกลยุทธ์ เพื่อให้ทีมสามารถพัฒนาหุ่นยนต์และทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

หมายเหตุ: รูปแบบกติกา การแข่งขัน และขนาดของสนามอาจมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ระดับประถมศึกษา

นิทรรศการ

พบกับการจัดนิทรรศการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในหัวข้อ “แนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการส่งเสริมความฉลาดรู้” และขอเชิญชวนโรงเรียนสาธิตระดับประถมศึกษาทุกสถาบัน ร่วมกันจัดแสดงนิทรรศการงานสารัตถะวิชาการครั้งที่ 10 เพื่อการแลกเปลี่ยนนวัตกรรม กระบวนการเรียนรู้ และร่วมกันสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อความฉลาดรู้ (Literacy Learning Community) ที่มุ่งส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนระดับประถมศึกษาให้เติบโตอย่างรอบด้านและยั่งยืน ครั้งนี้ทางเจ้าภาพได้แบ่งพื้นที่นิทรรศการออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 นิทรรศการ : นวัตกรรมการศึกษาของโรงเรียน

เผยแพร่แนวคิด ทฤษฎี หลักการ หรือโมเดลในการพัฒนาผู้เรียนระดับประถมศึกษา ทั้งด้านหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ ด้านเทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของโรงเรียนสาธิตแต่ละสถาบัน

ส่วนที่ 2 นิทรรศการ : การจัดการเรียนรู้เรื่องความฉลาดรู้

เผยแพร่แนวคิด หลักการ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ที่เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของผู้เรียนระดับประถมศึกษาในด้านต่าง ๆ เช่น ความฉลาดรู้การอ่าน ความฉลาดรู้คณิตศาสตร์ ความฉลาดรู้ทางวิทยาศาสตร์ ความฉลาดรู้อารมณ์ ความฉลาดรู้ทางกาย ความฉลาดรู้เรื่องการสื่อสาร ความฉลาดรู้ทางการเกษตร ความฉลาดรู้ทางธุรกิจ ความฉลาดรู้การเงิน ความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัล ฯลฯ

นอกเหนือจากการจัดแสดงนิทรรศการของเครือข่ายโรงเรียนสาธิตแล้ว ทางโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ได้จัดแสดงนิทรรศการพิเศษพร้อมกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ที่ถอดบทเรียนจากการจัดการเรียนรู้จริงภายในโรงเรียน นำเสนอผ่าน 2 หัวข้อหลัก ได้แก่:

หัวข้อที่ 1. นิทรรศการและ Workshop : การจัดการเรียนรู้ฉันทศึกษา (Chanta Education)

จัดแสดงแนวทางการพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นโรงเรียนพัฒนาการคิด ผ่านกระบวนการ 4 ขั้นตอน (Basic, Practice, Project, Present) เพื่อสร้างผู้เรียนให้มีคุณลักษณะ 7 เป็น (คิดเป็น พูดเป็น ทำเป็น ผลิตเป็น ขายเป็น เป็นคนดีมีวัฒนธรรม และมีความสุข) พร้อมเข้าร่วม Chanta Workshop ที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมงานได้ทดลองปฏิบัติจริงในฐานกิจกรรมตามความสนใจ

หัวข้อที่ 2 นิทรรศการและ Workshop : ศูนย์การเรียนรู้ STEAM Education Center

จัดแสดงนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้อย่างบูรณาการบนพื้นฐานความชอบของผู้เรียน ด้วยวิธีการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ผ่านศาสตร์วิชาต่าง ๆ ได้แก่ Science (วิทยาศาสตร์), Technology (เทคโนโลยี), Engineering (วิศวกรรมศาสตร์), Arts (ศิลปศาสตร์) และ Mathematics (คณิตศาสตร์) โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านวิชาการ ผ่านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน C-STEAM ผ่านการเรียนรู้ในห้องปฏิบัติการเฉพาะทาง 9 ห้องเรียน พร้อมเข้าร่วม STEAM Workshop ที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมงานได้ทดลองปฏิบัติจริงและสัมผัสบรรยากาศการเรียนรู้จริง

หมายเหตุ : ติดตามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

กิจกรรมบรรยายหรือเสวนาทางวิชาการ

ติดตามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ <https://satitacademic10.e-spsm.online>



ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ ระดับมัธยมศึกษา

Literacy Building Community of Secondary School

รายการแข่งขัน

กิจกรรมที่ 1 ตอบปัญหาความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – ม.3) เท่านั้น
- 2) ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนของโรงเรียนสาธิต ในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
- 3) แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้ 1 ทีมเท่านั้น

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภททีม ทีมละ 2 คน

รายละเอียดการแข่งขัน

เป็นการแข่งขันตอบปัญหาความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์ โดยแบ่งการแข่งขันเป็น 2 รอบ ประกอบด้วย รอบคัดเลือก และ เข้าแข่งขันต่อในรอบชิงชนะเลิศ ซึ่งปัญหาที่ใช้เป็นปัญหาหรือสถานการณ์ที่สอดคล้องกับบริบทในโลกจริง

รอบคัดเลือก (ทำการแข่งขันจำนวน 15 ทีม)

ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมต้องแก้ปัญหาเพื่อตอบคำถามให้ได้จำนวนข้อมากที่สุด

ถ้าตอบถูกต้องจะได้คะแนนในข้อนั้น แต่หากตอบไม่ถูกต้องจะถูกลบคะแนนตามคะแนนในข้อนั้น

รอบชิงชนะเลิศ (จำนวน 5 ทีม)

เป็นการแข่งขันตอบปัญหาสดบนเวที ซึ่งเป็นปัญหาหรือสถานการณ์ที่สอดคล้องกับบริบทในโลกจริง

1 สถานการณ์ โดยจะมีการวัดและประเมินผลจากกระบวนการและทักษะที่ใช้แก้ปัญหาตามนิยามของความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์ PISA ที่ได้กำหนดกรอบการประเมินด้านคณิตศาสตร์ ซึ่งครอบคลุม 3 องค์ประกอบ ได้แก่

- 1) การให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ (Mathematical reasoning) และการแก้ปัญหา (Problem solving) ที่บุคคลใช้เชื่อมโยงคณิตศาสตร์กับโลกจริง เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาโดยใช้ความรู้และกระบวนการทางคณิตศาสตร์
- 2) เนื้อหาทางคณิตศาสตร์ (Mathematical content) ที่บุคคลนำมาใช้ในการแก้ปัญหา
- 3) บริบท (Context) เป็นสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับโลกจริงและทักษะที่สำคัญสำหรับศตวรรษที่ 21 ซึ่งสัมพันธ์กับความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมการแข่งขันตอบปัญหาความฉลาดรู้ภาษาไทย

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – ม.3) เท่านั้น
- 2) ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนของโรงเรียนสาธิต ในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
- 3) แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้ 1 ทีมเท่านั้น

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภททีม ทีมละ 2 คน

รายละเอียดการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันอ่านบทอ่านที่สอดคล้องกับบริบทในปัจจุบันอย่างละเอียด แล้วตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูลจากบทอ่านเป็นสำคัญ เพื่อแสดงความสามารถในการค้นหาและเข้าถึงข้อมูล การทำความเข้าใจ การตีความ การประเมินและสะท้อนความคิดเห็น ตลอดจนการเชื่อมโยงข้อมูลเพื่อให้เหตุผลและเสนอแนวคิดอย่างเหมาะสม ทั้งนี้ การแข่งขันแบ่งออกเป็น 2 รอบ ดังนี้

รอบที่ 1 (รอบคัดเลือก 15 ทีม)

- 1) ผู้เข้าแข่งขันอ่านบทอ่านแบบต่อเนื่อง และบทอ่านแบบไม่ต่อเนื่อง เช่น บทความ ข่าว อินโฟกราฟิก ตาราง แผนภูมิ แผนที่ หรือสื่อประชาสัมพันธ์ภายในเวลาที่กำหนด และตอบคำถามโดยใช้ข้อมูลจากบทอ่านเป็นหลักฐานประกอบการให้เหตุผล ข้อคำถามครอบคลุมองค์ประกอบของการประเมินความฉลาดรู้ด้านการอ่าน (Reading Literacy) ของ PISA ได้แก่
 - การรู้ตำแหน่งข้อมูลสารสนเทศในบทอ่าน (Locating information)
 - การมีความเข้าใจในบทอ่าน (Understanding)
 - การประเมินและสะท้อนความคิดเห็นต่อบทอ่าน (Evaluating and reflecting)

รอบที่ 2 (รอบชิงชนะเลิศ 5 ทีม)

- 1) ผู้เข้าแข่งขันอ่านบทอ่านแบบต่อเนื่อง และบทอ่านแบบไม่ต่อเนื่อง เช่น บทความ ข่าว อินโฟกราฟิก ตาราง แผนภูมิ แผนที่ หรือสื่อประชาสัมพันธ์ โดยบทอ่านมีระดับความซับซ้อนสูงกว่ารอบคัดเลือกและเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในปัจจุบัน
- 2) ผู้เข้าแข่งขันตอบคำถามโดยอ้างอิงข้อมูลจากบทอ่านเป็นหลักฐานประกอบการให้เหตุผล โดยข้อคำถามมุ่งวัดความสามารถในการวิเคราะห์ ตีความ เปรียบเทียบ สังเคราะห์ และประเมินข้อมูลจากแหล่งสารสนเทศที่หลากหลาย เช่น การวิเคราะห์จุดมุ่งหมายหรือมุมมองของผู้เขียน การประเมินคุณภาพและความน่าเชื่อถือของข้อมูล การเปรียบเทียบข้อมูลจากบทอ่านหลายรูปแบบ ตลอดจนการอธิบายเหตุผลหรือสรุปสาระสำคัญจากข้อมูลที่อ่าน นอกจากนี้ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องวิเคราะห์สถานการณ์ที่กำหนด พร้อมเสนอความคิดเห็น แนวทางแก้ปัญหา หรือข้อเสนอเชิง

สร้างสรรค์โดยอ้างอิงข้อมูลจากบทอ่านอย่างเหมาะสมและมีเหตุผล การวัดและประเมินผลเป็นไปตามองค์ประกอบของการประเมินความฉลาดรู้ด้านการอ่าน (Reading Literacy) ของ PISA ได้แก่

- การรู้ตำแหน่งข้อมูลสารสนเทศในบทอ่าน (Locating information)
- การมีความเข้าใจในบทอ่าน (Understanding)
- การประเมินและสะท้อนความคิดเห็นต่อบทอ่าน (Evaluating and reflecting)

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>



กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมการแข่งขันอ่านและพูดภาษาอังกฤษอย่างฉลาดรู้

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – ม.3) เท่านั้น
- 2) ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนของโรงเรียนสาธิต ในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
- 3) แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้ 1 คนเท่านั้น
- 4) ไม่รับนักเรียนที่เรียนหลักสูตรนานาชาติ
- 5) ต้องเป็นผู้ที่ไม่เคยเข้าร่วมโครงการนักเรียนแลกเปลี่ยนต่างประเทศที่มีระยะเวลาเกิน 3 เดือน

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภทบุคคล

รายละเอียดการแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันฝากสัมภาระทุกชนิดไว้ที่จุดรับฝาก ผู้เข้าไม่สามารถนำสัมภาระและอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้ามาในบริเวณการแข่งขันได้ กรรมการจะเตรียมอุปกรณ์เครื่องเขียนไว้ให้
- 2) ผู้เข้าแข่งขันนั่งที่โต๊ะที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้

ขั้นตอนที่ 1: Reading Literacy

- 1) ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับบทอ่านภาษาอังกฤษจำนวน 3 บทความ
- 2) ผู้เข้าแข่งขันมีเวลา 15 นาทีในการอ่านทำความเข้าใจ วิเคราะห์ สังเคราะห์ บทความภาษาอังกฤษที่ได้รับ โดยผู้เข้าแข่งขันสามารถเขียนโน้ตลงบนกระดาษที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้ได้
- 3) เมื่อครบ 15 นาที กรรมการจะเก็บบทความภาษาอังกฤษของผู้เข้าแข่งขันทุกคน โดยจะให้เหลือกระดาษที่ผู้เข้าแข่งขันใช้จดไว้ให้

ขั้นตอนที่ 2: Impromptu Speech

- 1) ผู้เข้าแข่งขันจับฉลากลำดับขึ้นพูด Impromptu Speech
- 2) ผู้เข้าแข่งขันขึ้นพูดบทเวทีตามลำดับที่จับฉลากได้
- 3) บนเวที หลังจากที่คุณเข้าแข่งขันแนะนำตัวเสร็จแล้ว บนจอภาพจะแสดง Key Word ผู้เข้าแข่งขันจะต้องสุ่ม Key Word 1 คำเพื่อใช้เป็นหัวข้อในการพูด Impromptu Speech หากผู้เข้าแข่งขันไม่ต้องการพูดหัวข้อที่สุ่มได้ ผู้เข้าแข่งขันสามารถเปลี่ยนหัวข้อได้ 1 ครั้ง โดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้หัวข้อที่สุ่มครั้งที่ 2 นี้เท่านั้น ไม่สามารถกลับไปใช้หัวข้อที่สุ่มได้ครั้งก่อนได้
- 4) ผู้เข้าแข่งขันมีเวลาในการพูดคนเดียว 2 นาที โดยกรรมการจะเริ่มจับเวลาตั้งแต่คำแรกที่คุณเข้าแข่งขันพูด
- 5) ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำกระดาษที่ทบทวนไว้ขึ้นเวทีได้ 1 แผ่น
- 6) จะมีสัญญาณเตือน 3 ครั้ง
 - ครั้งที่ 1 ก่อนหมดเวลา 30 วินาที
 - ครั้งที่ 2 ก่อนหมดเวลา 10 วินาที

- ครั้งที่ 3 หมดเวลา

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>



กิจกรรมที่ 4 กิจกรรมการแข่งขันตอบปัญหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – ม.3) เท่านั้น
- 2) ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนของโรงเรียนสาธิต ในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม
- 3) แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้ 1 ทีมเท่านั้น

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภททีม ทีมละ 2 คน

รายละเอียดการแข่งขัน

- 1) ห้ามใช้โทรศัพท์มือถือ เครื่องคิดเลข หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการแข่งขัน
- 2) ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องมีสมาชิกครบทั้ง 2 คนในทีม และจะต้องมารายงานตัวภายในวัน เวลา ที่กำหนด มิฉะนั้นจะถือว่าสละสิทธิ์ในการเข้าร่วมแข่งขัน
- 3) ทีมที่เข้าร่วมแข่งขันจะต้องส่งใบสมัครพร้อมหลักฐานให้ตรงตามระยะเวลาที่กำหนด และปฏิบัติตามข้อกำหนด มิฉะนั้นจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน
- 4) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

รอบคัดเลือก

- 1) รอบคัดเลือก Team Challenge เปิดป้ายคำถามแบบข้อสอบอัตนัย 15 ข้อ แบ่งเป็น
 - ระดับยาก 5 ข้อ ข้อละ 500 คะแนน
 - ระดับปานกลาง 5 ข้อ ข้อละ 300 คะแนน
 - ระดับง่าย 5 ข้อ ข้อละ 100 คะแนน
- 2) กรณีตอบถูก ในข้อที่ทีมตนเองเลือกก็จะได้คะแนนคูณ 2 ในข้อนั้น ส่วนทีมอื่นๆที่ตอบถูก ก็ยังคงได้คะแนนเช่นกันแต่ไม่คูณ 2 เช่น ทีม A เลือกข้อระดับยากและตอบถูก ทีม A จะได้คะแนน $500 \times 2 = 1,000$ คะแนน และทีมอื่นๆที่ตอบถูกก็ยังได้คะแนน 500 คะแนน) ทีมที่มีคะแนนรวมสูงสุด จำนวน 5 ทีม เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

รอบชิงชนะเลิศ

รอบชิงชนะเลิศ Team Challenge เป็นการวิเคราะห์และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

กิจกรรมที่ 5 กิจกรรมการแข่งขันตอบปัญหาความรู้สังคมศึกษา

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 - ม.6) เท่านั้น
- 2) ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนของโรงเรียนสาธิต ในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
- 3) แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้ 1 ทีมเท่านั้น

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภททีม ทีมละ 2 คน

รายละเอียดการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมต้องเตรียมอุปกรณ์การแข่งขัน เช่น โทรศัพท์มือถือ, iPad, Tablet อย่างใดอย่างหนึ่ง จำนวน 1 เครื่องต่อทีม พร้อมอินเทอร์เน็ตมาด้วยตนเอง
การแข่งขันแบ่งออกเป็น 4 รอบ ดังนี้

รอบที่ 1

เป็นการแข่งขันเก็บคะแนนเพื่อคัดเลือกทีมที่มีคะแนนสูงสุดจำนวน 8 ทีมจากทีมผู้เข้าแข่งขันทั้งหมด เพื่อเข้าสู่รอบที่ 2

รอบที่ 2 เป็นการแข่งขันเพื่อคัดเลือกทีมที่มีคะแนนสูงสุดจำนวน 4 ทีม เพื่อเข้าสู่รอบที่ 3 (4 ทีมสุดท้าย)

รอบที่ 3 (4 ทีมสุดท้าย) เป็นการแข่งขันเพื่อคัดเลือกทีมเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ จำนวน 2 ทีม โดยใช้ระบบสายบนและสายล่าง (Double Elimination) ซึ่งมีลำดับการแข่งขันดังนี้

- MATCH 1 (สายบน) ทีมอันดับที่ 1 พบ ทีมอันดับที่ 2 ซึ่งทีมที่ชนะจะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ เป็นทีมแรก ส่วนทีมที่แพ้จะต้องไปรอแข่งใน MATCH 3 ต่อไป
- MATCH 2 (สายล่าง) ทีมอันดับที่ 3 พบ ทีมอันดับที่ 4 ซึ่งทีมที่ชนะจะได้ผ่านเข้าไปแข่งใน MATCH 3 ต่อไป ส่วนทีมที่แพ้จะถูกคัดออกจากการแข่งขัน
- MATCH 3 มาจากทีมที่แพ้จาก MATCH 1 (สายบน) พบกับ ทีมที่ชนะจาก MATCH 2 (สายล่าง) โดยทีมที่ชนะในรอบนี้จะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศเป็นทีมที่สอง ทีมที่แพ้ในรอบนี้จะสิ้นสุดการแข่งขัน และได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ทันที (ตามผังการแข่งขันรอบ 4 ทีมสุดท้าย ดังแนบ)

ตามผังการแข่งขันรอบ 4 ทีมสุดท้าย <https://satitacademic10.e-spsm.online>

รอบที่ 4 (รอบชิงชนะเลิศ) การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ (Grand Final) จะดำเนินการแข่งขันภายใต้ระบบ Best of 3 โดยกำหนดให้ทีมที่สามารถทำคะแนนชนะได้ก่อน 2 ใน 3 เกม เป็นทีมที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ ส่วนทีมที่แพ้จะได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1

ชุมชนสร้างความรู้ระดับมัธยมศึกษา

นิทรรศการ

การจัดนิทรรศการของชุมชนสร้างความรู้ระดับมัธยมศึกษาขอความร่วมมือโรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาทุกสถาบัน ร่วมกันจัดนิทรรศการงานสารัตถะวิชาการ ครั้งที่ 10 ครั้งนี้ ทางเจ้าภาพได้แบ่งพื้นที่นิทรรศการออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 นิทรรศการ : นวัตกรรมการศึกษาของโรงเรียน

เผยแพร่แนวคิด ทฤษฎี หลักการ หรือโมเดล ด้านหลักสูตร ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านเทคโนโลยี และสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผลการเรียนรู้ของโรงเรียนสาธิตแต่ละสถาบัน

โดยทางเจ้าภาพ ได้จัดเตรียมบอร์ดนิทรรศการให้โรงเรียนละ 2 บอร์ด ขอให้โรงเรียนสาธิตแต่ละสถาบันออกแบบในรูปแบบโปสเตอร์จำนวน 2 แผ่น โดยกำหนดขนาดของโปสเตอร์แต่ละแผ่นเป็น 90 x 240 เซนติเมตร เมื่อออกแบบเสร็จแล้วให้นำส่งไฟล์ให้ทางเจ้าภาพ โดยทางเจ้าภาพจะเป็นผู้ดูแลและนำไปติดบอร์ดให้

ส่วนที่ 2 นิทรรศการ : การจัดการเรียนรู้เรื่องความรู้

เผยแพร่แนวคิด หลักการ การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความรู้ด้านต่าง ๆ เช่น ความรู้ด้านคณิตศาสตร์ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ความรู้การอ่าน ความรู้ด้านอารมณ์ ความรู้ทางกาย ความรู้เรื่องสื่อสาร ความรู้ทางการเกษตร ความรู้ทางธุรกิจ ความรู้ทางการเงิน ความรู้เรื่องดิจิทัล ฯลฯ

โดยทางเจ้าภาพ ได้จัดเตรียมบอร์ดนิทรรศการให้โรงเรียนละ 2 บอร์ด ขอให้โรงเรียนสาธิตแต่ละสถาบัน ออกแบบในรูปแบบโปสเตอร์จำนวน 2 แผ่น โดยกำหนดขนาดของโปสเตอร์แต่ละแผ่นเป็น 90 x 240 เซนติเมตร เมื่อออกแบบเสร็จแล้วให้นำส่งไฟล์ให้ทางเจ้าภาพ โดยทางเจ้าภาพจะเป็นผู้ดูแลและนำไปติดบอร์ดให้ และสามารถนำจอมอนิเตอร์หรือชิ้นงานมาตั้งวางนำเสนอบนแท่นโชว์ของแต่ละบูธนิทรรศการได้

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop)

Workshop 1 ฉลาดรู้สมุนไพรไทย Smart Thai Herbalist

แนวคิดของกิจกรรมที่ใช้ความฉลาดรู้ทางวิทยาศาสตร์

- 1) ฉลาดรู้สมุนไพรไทย (Smart Thai Herbalist) การบูรณาการองค์ความรู้เรื่องศาสตร์การแพทย์แผนไทย ผ่านการวิเคราะห์ธาตุเจ้าเรือน เพื่อสร้างสรรค์แนวทางการดูแลสุขภาพแบบองค์รวมด้วยตนเอง ด้วยสมุนไพรไทย และมีการสังเคราะห์ผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพในวิถีชีวิตประจำวัน และประเมินความปลอดภัยในการใช้สมุนไพร เพื่อให้เกิดสุขภาวะที่สมดุลและยั่งยืน แบ่งเป็น 3 ด้าน
 - ด้านที่ 1 ฉลาดเลือก (Smart Selection) คือ ความสามารถในการ วิเคราะห์ สภาวะร่างกายตามหลักธาตุเจ้าเรือน เพื่อ คัดเลือก วัตถุดิบสมุนไพรที่เป็นเภสัชวัตถุทั้งจากพืช ให้มีความสอดคล้องกับร่างกายสำหรับการปรับสมดุลสุขภาพเฉพาะบุคคล
 - ด้านที่ 2 ฉลาดใช้ (Smart Usage) คือ ความสามารถในการประเมินค่าและตัดสินใจบนพื้นฐานของข้อมูล โดยผู้เรียนจะเกิดความตระหนักรู้ใน คุณประโยชน์และโทษ ของผลิตภัณฑ์สมุนไพรอย่างรอบด้าน รวมถึงเข้าใจวิธีการใช้ที่ถูกต้องตามหลักเภสัชกรรมไทย เพื่อให้เกิดความปลอดภัยสูงสุดและหลีกเลี่ยงผลข้างเคียงจากการใช้ที่ไม่เหมาะสม
 - ด้านที่ 3 ฉลาดปรุง (Smart Blending) คือ ความสามารถในการนำองค์ความรู้ประโยชน์และโทษของสมุนไพร มาคัดเลือกสมุนไพรที่เหมาะสมกับตน และนำมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบที่หลากหลายที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตประจำวัน เพื่อสร้างเสริมสุขภาพเชิงป้องกันและรักษาเบื้องต้นด้วยตนเอง

ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรม

- 1) องค์ความรู้เรื่องสมดุลธาตุเจ้าเรือนและการคัดเลือกสมุนไพรเฉพาะบุคคล ผู้เรียนได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักทฤษฎีการแพทย์แผนไทยเรื่อง “ธาตุเจ้าเรือน” ผ่านการใช้เทคโนโลยีแอปพลิเคชันในการวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของตนเอง ทำให้ผู้เรียนสามารถจำแนกและคัดเลือกวัตถุดิบสมุนไพร ได้อย่างถูกต้องและสอดคล้องกับสภาวะร่างกาย เพื่อนำไปสู่การปรับสมดุลของร่างกายได้อย่างตรงจุด มิใช่การเลือกใช้ตามกระแสสังคม
- 2) ทักษะการปรุงและหลักการสกัดสารสำคัญทางพฤกษเคมี ผู้เรียนเกิดทักษะปฏิบัติการในการปรุงผลิตภัณฑ์สมุนไพร โดยเข้าใจกลไกทางวิทยาศาสตร์เบื้องหลังภูมิปัญญาการตำและบดสมุนไพร ซึ่งเป็นการสกัดสารสำคัญด้วยวิธีการเพื่อทำลายผนังเซลล์พืชและปลดปล่อยน้ำมันหอมระเหยออกมาให้ได้มากที่สุด นอกจากนี้ ยังได้เรียนรู้หลักการผสมผสานกลิ่นเพื่อให้เกิดการเสริมฤทธิ์ทางยา ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการบำบัดอาการได้ดียิ่งขึ้น
- 3) ความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยและพิษวิทยาของสมุนไพร ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้เรื่องการใช้สมุนไพรอย่างสมเหตุสมผล โดยตระหนักว่าสมุนไพรมีทั้งคุณประโยชน์และโทษหากใช้ผิดวิธี ผู้เรียนได้เข้าใจกลไกการทำงานของระบบประสาทรับกลิ่น และปรากฏการณ์การชินกลิ่น ซึ่งนำไปสู่ความระมัดระวังในการใช้ยาสมุนไพร เพื่อป้องกันการระคายเคืองต่อเยื่อจมูกและการติดนิสัยการดมที่เกินความจำเป็น

ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ระดับมัธยมศึกษา

- 4) การสร้างเสริมความรู้ทางสุขภาพเพื่อการพึ่งพาตนเอง ผู้เรียนเกิดการบูรณาการองค์ความรู้ที่เปลี่ยนบทบาทจากผู้รับมาเป็นผู้สร้างสุขภาวะด้วยตนเอง โดยสามารถประยุกต์ใช้สมุนไพรรักษาโรคมาดูแลสุขภาพเบื้องต้นในชีวิตประจำวันได้อย่างยั่งยืน และมีทักษะในการตัดสินใจเลือกผลิตภัณฑ์สุขภาพบนพื้นฐานของข้อมูลที่ถูกต้อง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของการดูแลสุขภาพในยุคปัจจุบัน

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

Workshop 2 LAB MONTER ห้องทดลองอสุรกาย

ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรม

- 1) ความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ (Art & Design Literacy) จิตวิทยารูปร่าง (Psychology of Shapes) : เข้าใจว่ารูปร่างไม่ได้มีไว้แค่สวยงาม แต่สื่อสารอารมณ์ได้ (เช่น ทรงผมดูเหมือนอันตราย/ชน, ทรงผมดูเป็นมิตร)
- 2) โครงสร้างและการเคลื่อนไหว (Kinetic Art): การใช้หมุดตาไก่เชื่อมชิ้นส่วนทำให้เด็กเข้าใจเรื่อง “จุดหมุน” และการเคลื่อนไหวเบื้องต้นของร่างกาย (Anatomy) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของงานแอนิเมชัน
- 3) การออกแบบตัวละคร (Character Design): ฝึกการสร้างเอกลักษณ์ (Identity) ให้กับผลงานตัวเองไม่ให้ซ้ำกับคนอื่น
- 4) การทำงานร่วมกับ AI (Human-AI Collaboration): เรียนรู้มุมมอง AI ไม่ได้เป็นแค่เครื่องมือ แต่เป็น “ผู้ช่วยสร้างสรรค์” เรียนรู้วิธีการเปลี่ยนงานศิลปะบนกระดาษ (Analog) ให้กลายเป็นงานดิจิทัล (Digital)
- 5) การบันทึกข้อมูลและการเผยแพร่ข้อมูลในรูปแบบ NFC ในการประยุกต์ใช้ในการทำเป็นพวงกุญแจ แต่สามารถสแกนดูภาพเคลื่อนไหวได้
- 6) การคิดเชิงสร้างสรรค์ภายใต้ข้อจำกัด: การถูกบังคับให้ใช้แค่ “3 รูปร่างที่สุ่มมา” จะช่วยกระตุ้นให้เด็กต้องแก้ปัญหาและคิดนอกกรอบมากกว่าการวาดอิสระ
- 7) ทักษะการสร้างเรื่องราว (Storytelling): การเขียน Bio และสวมบทบาทนักวิทยาศาสตร์ ช่วยให้ฝึกเรียบเรียงความคิด ข้อมูล และสร้างที่มาที่ไปให้ผลงานตัวเองมีเสน่ห์น่าสนใจ

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

Workshop 3 Healthy Crunch Bowl พลังgrupสุขภาพ

แนวคิดของกิจกรรม

กิจกรรมนี้ออกแบบเพื่อส่งเสริม ความฉลาดรู้ทางสุขภาพ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้ เข้าใจ และ ตัดสินใจเลือกวัตถุดิบอาหารที่มีประโยชน์ ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงในการสร้างเมนูสุขภาพของตนเอง

ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรม

กิจกรรมนี้ช่วยปลูกฝังการดูแลสุขภาพเชิงรุก ผ่านประสบการณ์ที่สนุก เข้าถึงง่าย เหมาะสำหรับทุกช่วงวัย กระบวนการ workshop เน้นคิดเป็น เลือกเป็น ทำเป็น เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง เรียนรู้คุณค่าทางโภชนาการของวัตถุดิบ ฝึกการเลือกอาหารอย่างเหมาะสม เชื่อมโยงอาหารกับการดูแลสุขภาพ สร้างทักษะการตัดสินใจเพื่อสุขภาพ

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>



ชุมชนสร้างความรู้ การศึกษานานาชาติและภาษาอังกฤษ

Literacy Building Community of Internation School



ชุมชนสร้างความรู้ การศึกษานานาชาติและภาษาอังกฤษ

รายการแข่งขัน

กิจกรรมที่ 1 การแข่งขันตอบปัญหาพัฒนาความรู้ (International Trivia Challenge)

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

1) รุ่นอายุไม่เกิน 12 ปี

- ผู้เข้าแข่งขันมีอายุไม่เกิน 18 ปีบริบูรณ์ นับถึงวันที่แข่งขันเป็นวันสุดท้าย
- ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนของโรงเรียนสาธิต ในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เท่านั้น
- แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 2 ทีม แต่ละทีมมีสมาชิก 2 คน และมีสมาชิกสำรองอีก 1 คน โดยแต่ละทีมต้องมีอาจารย์ผู้ควบคุมทีมในวันแข่งขัน 1 ท่าน ซึ่งเป็นอาจารย์จากโรงเรียนที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่เท่านั้น

2) รุ่นอายุไม่เกิน 15 ปี

- ผู้เข้าแข่งขันมีอายุไม่เกิน 15 ปีบริบูรณ์ นับถึงวันที่แข่งขันเป็นวันสุดท้าย
- ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนของโรงเรียนสาธิต ในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เท่านั้น
- แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 2 ทีม แต่ละทีมมีสมาชิก 2 คน และมีสมาชิกสำรองอีก 1 คน โดยแต่ละทีมต้องมีอาจารย์ผู้ควบคุมทีมในวันแข่งขัน 1 ท่าน ซึ่งเป็นอาจารย์จากโรงเรียนที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่เท่านั้น

3) รุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี

- ผู้เข้าแข่งขันมีอายุไม่เกิน 18 ปีบริบูรณ์ นับถึงวันที่แข่งขันเป็นวันสุดท้าย
- ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนของโรงเรียนสาธิต ในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เท่านั้น
- แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 2 ทีม แต่ละทีมมีสมาชิก 2 คน และมีสมาชิกสำรองอีก 1 คน โดยแต่ละทีมต้องมีอาจารย์ผู้ควบคุมทีมในวันแข่งขัน 1 ท่าน ซึ่งเป็นอาจารย์จากโรงเรียนที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่เท่านั้น

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภททีม ทีมละ 2 คน

รายละเอียดการแข่งขัน

รอบสะสมคะแนน (20 นาที)

- 1) ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับกระดาษคำตอบและปากกาสำหรับเขียนคำตอบ ทีมละ 1 ชุด
- 2) ผู้เข้าแข่งขันต้องตอบคำถามให้ถูกต้องภายในเวลา 30 วินาที โดยคำถามมีลักษณะเป็นคำถามปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ จาก 6 หมวด ดังต่อไปนี้
 - หมวดความรู้ทั่วไป

- หมวดวิทยาศาสตร์
 - หมวดคณิตศาสตร์
 - หมวดศิลปะและวัฒนธรรม
 - หมวดประวัติศาสตร์
 - หมวดภูมิศาสตร์
- 3) เมื่อครบเวลา 30 วินาทีแล้ว กระดาษคำตอบจะถูกเก็บรวบรวมเพื่อตรวจให้คะแนน หากตอบคำถามได้ถูกต้อง ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับคะแนนสะสมข้อละ 10 คะแนน หากตอบคำถามไม่ถูกต้อง ผู้เข้าแข่งขันจะไม่ได้คะแนนสะสม
 - 4) ผู้เข้าแข่งขันที่มีคะแนนสะสมสูงสุดจำนวน 6 ทีม จะผ่านเข้ารอบถัดไป

รอบคัดเลือก (20 นาที)

- 1) ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับกระดาษคำตอบและปากกาสำหรับเขียนคำตอบ ทีมละ 1 ชุด
- 2) ผู้เข้าแข่งขันจับสลากทีมที่จะต้องแข่งขันด้วย โดยแบ่งเป็น 3 คู่อันดับแข่งขัน แข่งขันทีละคู่
- 3) ผู้เข้าแข่งขันเลือกกระดาษคำถามที่ต้องการตอบ ทีมละ 3 คำถาม สลับกับทีมที่แข่งด้วย หากเลือกแล้ว จะไม่สามารถเลือกซ้ำได้ โดยระดับคำถามแบ่งเป็น 5 ระดับ จำนวน 12 ข้อ ดังต่อไปนี้
 - คำถามระดับ 50 คะแนน จำนวน 2 ข้อ
 - คำถามระดับ 40 คะแนน จำนวน 2 ข้อ
 - คำถามระดับ 30 คะแนน จำนวน 2 ข้อ
 - คำถามระดับ 20 คะแนน จำนวน 2 ข้อ
 - คำถามระดับ 10 คะแนน จำนวน 4 ข้อ
- 4) หากตอบคำถามได้ถูกต้อง ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับคะแนนสะสมตามระดับคำถามที่ผู้เข้าแข่งขันเลือก หากตอบคำถามไม่ถูกต้อง ผู้เข้าแข่งขันจะไม่ได้คะแนนสะสม และทีมที่แข่งด้วยมีสิทธิ์ตอบคำถามข้อนั้นแทน หากทีมที่ตอบคำถามแทนนั้น ตอบคำถามได้ถูกต้องก็จะได้รับคะแนนสะสมนั้นไปแทน
- 5) ผู้เข้าแข่งขันที่มีคะแนนสะสมสูงสุดจำนวน 2 ทีม ผ่านเข้ารอบถัดไป และผู้เข้าแข่งขันที่มีคะแนนสะสมรองลงมาจากอันดับที่ 2 ในรอบนี้ จะได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2

รอบชิงชนะเลิศ (20 นาที)

- 1) ผู้เข้าแข่งขันต้องกดปุ่มสัญญาณตอบคำถามให้เร็วที่สุดจึงจะมีสิทธิ์ตอบคำถามข้อนั้น โดยคำถามจะมี 4 รูปแบบ ได้แก่ ทายภาพปริศนา จำนวน 2 ข้อ ทายชื่อเพลง จำนวน 2 ข้อ ถอดรหัส จำนวน 2 ข้อ และคำถามพิเศษ จำนวน 3 ข้อ รวมทั้งสิ้น 9 ข้อ
- 2) หากตอบคำถามได้ถูกต้อง ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับคะแนนสะสมข้อละ 10 คะแนน หากตอบคำถามไม่ถูกต้อง ผู้เข้าแข่งขันจะไม่ได้คะแนนสะสม
- 3) ผู้เข้าแข่งขันที่มีคะแนนสะสมสูงสุดจะได้รับรางวัลชนะเลิศ (ในรอบนี้จะไม่นำคะแนนจากรอบสะสมคะแนนและรอบคัดเลือกมาคำนวณรวมด้วย)

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

กิจกรรมที่ 2 การแข่งขันศิลปะการเต้นนานาชาติ (World Dance Arts Competition)

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

1) รุ่นอายุไม่เกิน 12 ปี

- ผู้เข้าแข่งขันมีอายุไม่เกิน 12 ปีบริบูรณ์ นับถึงวันสุดท้ายของการแข่งขัน
- ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนของโรงเรียนสาธิตในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
- แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 2 ทีม
- แต่ละทีมมีสมาชิกตั้งแต่ 2 คน แต่ไม่เกิน 6 คน
- สมาชิกทุกคนในทีมต้องมีคุณสมบัติด้านอายุตรงตามรุ่นที่สมัครแข่งขัน
- แต่ละทีมต้องมีอาจารย์ผู้ควบคุมทีมอย่างน้อยจำนวน 1 ท่าน ซึ่งเป็นอาจารย์จากโรงเรียนที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่

2) รุ่นอายุไม่เกิน 15 ปี

- ผู้เข้าแข่งขันมีอายุไม่เกิน 15 ปีบริบูรณ์ นับถึงวันสุดท้ายของการแข่งขัน
- ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนของโรงเรียนสาธิตในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
- แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 2 ทีม
- แต่ละทีมมีสมาชิกตั้งแต่ 2 คน แต่ไม่เกิน 6 คน
- สมาชิกทุกคนในทีมต้องมีคุณสมบัติด้านอายุตรงตามรุ่นที่สมัครแข่งขัน
- แต่ละทีมต้องมีอาจารย์ผู้ควบคุมทีมจำนวน 1 ท่าน ซึ่งเป็นอาจารย์จากโรงเรียนที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่

3) รุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี

- ผู้เข้าแข่งขันมีอายุไม่เกิน 18 ปีบริบูรณ์ นับถึงวันสุดท้ายของการแข่งขัน
- ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนของโรงเรียนสาธิตในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
- แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 2 ทีม
- แต่ละทีมมีสมาชิกตั้งแต่ 2 คน แต่ไม่เกิน 6 คน
- สมาชิกทุกคนในทีมต้องมีคุณสมบัติด้านอายุตรงตามรุ่นที่สมัครแข่งขัน
- แต่ละทีมต้องมีอาจารย์ผู้ควบคุมทีมจำนวน 1 ท่าน ซึ่งเป็นอาจารย์จากโรงเรียนที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่

ประเภทการแข่งขัน

- 1) ประเภททีม ทีมละ 2 – 6 คน

รายละเอียดการแข่งขัน

การแข่งขันจัดขึ้นในรูปแบบ การแข่งขันรอบเดียว โดยไม่มีรอบคัดเลือก ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะนำเสนอผลงานการเต้นบนเวทีในวันอาทิตย์ที่ 13 ธันวาคม 2569 เวลา 11.00 – 14.00 น. ตามลำดับการแสดงที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด

การนำเสนอผลงาน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมต้องรายงานตัวและเตรียมความพร้อมตามเวลาที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด
- 2) แต่ละทีมต้องนำเสนอผลงานการเต้นบนเวทีจำนวน 1 รอบ โดยมีความยาวตั้งแต่ 2 นาที 30 วินาที ถึง 4 นาที
- 3) แต่ละทีมสามารถเลือกนำเสนอรูปแบบการเต้นได้อย่างอิสระ เช่น
 - การเต้นพื้นเมืองหรือการเต้นที่สะท้อนศิลปวัฒนธรรมนานาชาติ
 - Contemporary Dance
 - Jazz Dance
 - Latin Dance
 - Street Dance หรือ Hip Hop Show Dance
 - Creative Dance
 - การเต้นแบบผสมผสานหลายรูปแบบ
- 4) ผลงานการแสดงควรมีความเหมาะสมกับช่วงอายุของผู้เข้าแข่งขัน มีความสร้างสรรค์ และสะท้อนแนวคิดด้านศิลปวัฒนธรรม ความเป็นนานาชาติ หรือความหลากหลายทางวัฒนธรรม
- 5) ผู้เข้าแข่งขันต้องแสดงตามลำดับที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด โดยลำดับการแสดงอาจพิจารณาจากการจับสลาก รุ่นอายุ หรือความเหมาะสมของกำหนดการ

การตัดสินการแข่งขัน

- 1) คณะกรรมการจะประเมินผลงานของทุกทีมตามเกณฑ์การตัดสินที่กำหนด โดยมีคะแนนรวมทั้งสิ้น 100 คะแนน
- 2) การตัดสินและการมอบรางวัลจะแยกตามรุ่นอายุ ได้แก่
 - รุ่นอายุไม่เกิน 12 ปี
 - รุ่นอายุไม่เกิน 15 ปี
 - รุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี
- 3) ทีมที่ได้รับคะแนนรวมสูงสุดในแต่ละรุ่นอายุจะได้รับรางวัลชนะเลิศ ทีมที่มีคะแนนรองลงมาจะได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 และรองชนะเลิศอันดับ 2 ตามลำดับ
- 4) ทีมที่มีคะแนนลำดับถัดมาจะได้รับรางวัลชมเชยตามจำนวนรางวัลที่กำหนด
- 5) กรณีที่ทีมผู้เข้าแข่งขันมีคะแนนรวมเท่ากัน ให้พิจารณาคะแนนตามลำดับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในหัวข้อการตัดสิน หรือให้อยู่ในดุลยพินิจของประธานคณะกรรมการตัดสิน
- 6) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

ชุมชนสร้างความฉลาดรู้การศึกษานานาชาติและภาษาอังกฤษ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนนรวมทั้งสิ้น 100 คะแนน แบ่งเป็น 5 ด้าน ดังนี้

- 1) คุณภาพทางเทคนิค Technical Quality — 25 คะแนน
พิจารณาความถูกต้องและความชัดเจนของการเคลื่อนไหว การควบคุมร่างกาย ความสมดุล ความแข็งแรง ความต่อเนื่องของท่า และความเหมาะสมของระดับความยากกับช่วงอายุของผู้เข้าแข่งขัน
- 2) ความสัมพันธ์กับดนตรี Movement and Musicality — 20 คะแนน
พิจารณาความตรงต่อจังหวะ การรับรู้จังหวะและทำนอง ความสามารถในการถ่ายทอดอารมณ์ของดนตรี รวมถึงการเลือกใช้จังหวะ ความเร็ว และช่วงเปลี่ยนผ่านของเพลงอย่างเหมาะสม
- 3) ความพร้อมเพรียงและการทำงานเป็นทีม Teamwork and Synchronisation — 20 คะแนน
พิจารณาความพร้อมเพรียงของสมาชิก การประสานงานระหว่างผู้แสดง ความสัมพันธ์ของการเคลื่อนไหว การใช้พื้นที่ร่วมกัน การเปลี่ยนตำแหน่ง และความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของทีม
- 4) การออกแบบท่าและความคิดสร้างสรรค์ Choreography and Creativity — 20 คะแนน
พิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบท่า ความหลากหลายของการเคลื่อนไหว การจัดรูปแบบบนเวที การเชื่อมโยงลำดับการแสดง ความน่าสนใจ และความเป็นเอกลักษณ์ของผลงาน
- 5) การนำเสนอและการสื่อความหมาย Presentation and Cultural Communication — 15 คะแนน
พิจารณาบุคลิกภาพ ความมั่นใจ การแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์ เครื่องแต่งกาย ความเหมาะสมขององค์ประกอบการแสดง และความสามารถในการถ่ายทอดแนวคิดด้านศิลปวัฒนธรรม ความเป็นนานาชาติ หรือความหลากหลายของโลก

ข้อกำหนดเกี่ยวกับผลงานการแสดง

- 1) ผลงานต้องมีความยาวตั้งแต่ 2 นาที 30 วินาที ถึง 4 นาที โดยนับตั้งแต่เสียงดนตรีหรือการเคลื่อนไหวแรกเริ่มขึ้น จนถึงเสียงดนตรีหรือการเคลื่อนไหวสุดท้ายสิ้นสุดลง
- 2) ผลงานต้องสร้างสรรค์และเหมาะสมกับอายุของผู้เข้าแข่งขัน รวมถึงเหมาะสมกับการนำเสนอในพื้นที่สาธารณะและสถานศึกษา
- 3) ผลงานสามารถนำเสนอเรื่องราวหรือวัฒนธรรมของประเทศใดประเทศหนึ่ง หรือผสมผสานศิลปวัฒนธรรมจากหลายประเทศได้
- 4) ผู้เข้าแข่งขันต้องเคารพวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของแต่ละประเทศ ไม่ใช่เนื้อหา เครื่องแต่งกาย หรือท่าทางที่ล้อเลียนเหยียดหยาม หรือสร้างความเข้าใจผิดเกี่ยวกับเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา เพศ หรือวัฒนธรรม
- 5) เพลงที่ใช้ประกอบการแข่งขันต้องไม่มีถ้อยคำหยาบคาย เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ความรุนแรง หรือเนื้อหาที่ขัดต่อศีลธรรมอันดี
- 6) การใช้เพลงที่มีลิขสิทธิ์ต้องเป็นไปตามข้อกำหนดของผู้จัดงานและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง
- 7) ไม่อนุญาตให้ใช้ท่าผาดโผน การยกตัว หรือการเคลื่อนไหวที่มีความเสี่ยงสูงและอาจก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้เข้าแข่งขันหรือบุคคลอื่น
- 8) เครื่องแต่งกายต้องมีความสุภาพ ปลอดภัย เหมาะสมกับช่วงอายุ และไม่เป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนไหว

การใช้เวทีและอุปกรณ์ประกอบ

- 1) ผู้จัดการแข่งขันจะแจ้งขนาดและลักษณะพื้นที่เวทีให้ผู้เข้าแข่งขันทราบก่อนวันแข่งขัน

- 2) อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สามารถเคลื่อนย้ายได้โดยสมาชิกในทีม และต้องใช้เวลาในการติดตั้งหรือเก็บออกจากเวทีไม่เกิน 1 นาที
- 3) ไม่อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์ที่มีคม เปลวไฟ ควั่น วัตถุไวไฟ ของเหลว สี ผง แป้ง ทราย กลิตเตอร์ หรือวัสดุที่อาจทำให้พื้นเวทีลื่น สกปรก หรือเกิดอันตราย
- 4) ไม่อนุญาตให้มีฉากประกอบการแสดง และไม่อนุญาตให้นำอุปกรณ์ที่มีน้ำหนักมาก หรืออุปกรณ์ที่ต้องยึด ตอก เจาะ หรือแขวนกับโครงสร้างเวทีมาใช้ในการแข่งขัน
- 5) ผู้เข้าแข่งขันและอาจารย์ผู้ควบคุมทีมต้องตรวจสอบความปลอดภัยของอุปกรณ์ก่อนนำขึ้นเวที
- 6) เวทีมีขนาด 6x2.4 สูง 0.60 เมตร

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

ชุมชนสร้างความรู้สู่สมรรถนะแห่งอนาคตและพลเมืองโลก

กิจกรรมเสวนาทางวิชาการ

กิจกรรมเวทีย่อย : เสวนาแนวทางการสร้างความรู้สู่สมรรถนะแห่งอนาคตและพลเมืองโลก

หัวข้อ เสวนาแนวทางการสร้างความรู้สู่สมรรถนะแห่งอนาคตและพลเมืองโลก

วันเสาร์ที่ 12 ธันวาคม 2569 เวลา 13.00 – 14.00 น.

วิทยากร



Nicolás Ramos

University of Puerto Rico Secondary School



Dr. Heidi Mouhu

University of Jyväskylä Teacher Training School



Tomoyo Mitsui

Kobe Shinwa University



Nathan Justis

Edith Bowen Laboratory School

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop)

เวิร์กช็อปประดิษฐ์สร้างสรรค์นานาชาติ (International DIY Workshops)

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมนานาชาติผ่านกิจกรรมเวิร์กช็อปลงมือประดิษฐ์ผลงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนเอกลักษณ์ของประเทศต่าง ๆ เช่น อังกฤษ จีน สเปน และประเทศอื่น ๆ

กิจกรรมออกแบบภายใต้แนวคิด Hands-on Learning ให้ผู้เข้าร่วมได้สัมผัสและเรียนรู้วัฒนธรรมผ่านงานประดิษฐ์ ศิลปะพื้นเมือง สัญลักษณ์ประจำชาติ และของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์ พร้อมเรียนรู้เรื่องราวและความหมายทางวัฒนธรรมที่อยู่เบื้องหลังผลงานแต่ละชิ้น ในบรรยากาศที่สนุกสนานเป็นกันเอง และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน



ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ เพื่อพัฒนานักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ

**Literacy Building Community
of Diverse Student Development Center**

กิจกรรมเสวนาทางวิชาการ

วันที่ 12 ธันวาคม 2569

- 1) กิจกรรมเสวนา เรื่อง “ความเข้มแข็งทางจิตใจของผู้ปกครองที่มีลูกต้องการพิเศษ”
(13.00 – 14.00 น.)

วิทยากร รศ.ดร.ชัชชาติ สิทธิพันธุ์
ผู้ดำเนินการเสวนา แพทย์หญิงวสันตสินี นิชู
นายแพทย์กฤตศักดิ์ อนุโรจน์

- 2) แนะนำบุรุษชุมชนสร้างความฉลาดรู้ เพื่อพัฒนานักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ (14.00 – 15.00 น.)
ฐานข้อมูลเบื้องต้น

- รร. สาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- รร. มหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม)
- รร. สาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
- มูลนิธิออทิสติกไทย
- สมาคมคนตาบอดแห่งประเทศไทย
- บริษัทเอียร์โท (ประเทศไทย)
- เศรษฐเสถียรในพระบรมราชูปถัมภ์
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
- สถาบันราชานุกูล

วันที่ 13 ธันวาคม 2569

- 1) การแสดงของบุรุษชุมชนสร้างความฉลาดรู้เพื่อพัฒนานักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ (ช่วงที่ 1)
(09.00 – 10.00 น.)

- รร. สาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- รร. มหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม)
- รร. สาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

- 2) โชว์ของบุรุษจากสมาคม (หน่วยงานละ 15 นาที) ช่วงที่ 2 (12.00 – 13.30 น.)

- มูลนิธิออทิสติกไทย
- สมาคมคนตาบอดแห่งประเทศไทย
- บริษัทเอียร์โท (ประเทศไทย)
- เศรษฐเสถียรในพระบรมราชูปถัมภ์
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
- สถาบันราชานุกูล



ชุมชนสร้างความรู้เพื่อพัฒนานักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

รายการแข่งขัน

กิจกรรมที่ 1 ความฉลาดรู้ : สุดยอดนวัตกรรมตัวน้อย (Smart Literacy : Super Little Innovators)

วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม และการเรียนรู้เชิงบูรณาการของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษในระดับมัธยมศึกษา มีรายละเอียดการดำเนินกิจกรรม ดังต่อไปนี้

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 1) เป็นนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษระดับมัธยมศึกษาตอนต้นหรือมัธยมศึกษาตอนปลาย
- 2) สมัครในรูปแบบทีม ทีมละ 3 คน
- 3) มีความสนใจด้านการคิดค้น พัฒนา หรือประยุกต์ใช้นวัตกรรม

ระยะเวลาการรับสมัคร

เปิดรับสมัครทางออนไลน์ ตั้งแต่วันที่ 10 เดือน สิงหาคม ถึง 15 เดือน กันยายน พ.ศ. 2569

วิธีการสมัคร

ผู้สนใจสามารถสมัครได้โดยกรอกใบสมัครผ่านระบบออนไลน์ ได้ที่ <https://forms.gle/reLR5uuNWmCgXXNT6> ส่งผลงานแนะนำสมาชิกทีม พร้อมนำเสนอ “ไอเดียของนวัตกรรม” (ในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้นความยาวไม่เกิน 1 นาที)

การส่งผลงาน

ส่งผลงานได้ที่ sakkayawirotspsm@gmail.com

การประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้าร่วมกิจกรรม

ประกาศผลในวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2569 เวลา 12.00 น. ผ่านช่องทาง Facebook Page : ศูนย์ศักยภาพวิโรฒ
โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร ฝ่ายมัธยม
(<https://www.facebook.com/share/18bsSG82Lj/?mibextid=wwXlfr>)

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>



กิจกรรมที่ 2 จำเรื่องราว เล่าด้วยใจ ในแบบฉัน (Smart Literacy : My Story, My Way)

วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมทักษะการฟัง การจดจำ การสื่อสาร และการถ่ายทอดเรื่องราวอย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงศักยภาพและความแตกต่างของผู้เรียนเป็นสำคัญ มีรายละเอียดการดำเนินกิจกรรม ดังต่อไปนี้

คุณสมบัติผู้สมัคร

- 1) เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นหรือมัธยมศึกษาตอนปลาย
- 2) เป็นนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ (สามารถเข้าร่วมพร้อมการสนับสนุนที่เหมาะสม)
- 3) สมัครเข้าร่วมในรูปแบบรายบุคคล
- 4) มีความสนใจด้านการเล่าเรื่อง การสื่อสาร หรือการแสดงออก

ระยะเวลาการรับสมัคร

เปิดรับสมัครทางออนไลน์ ตั้งแต่วันที่ 10 เดือน สิงหาคม ถึง 15 เดือน กันยายน พ.ศ. 2569

วิธีการสมัคร

ผู้สนใจสามารถสมัครได้โดย กรอกใบสมัครผ่านระบบออนไลน์ ได้ที่ <https://forms.gle/HbgHndUF1wTsv4eFA> ส่งผลงานแนะนำตนเอง พร้อมนำเสนอ “จำเรื่องราว เล่าด้วยใจ ในแบบฉัน” (ในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้นความยาวไม่เกิน 1 นาที)

การส่งผลงาน

ส่งผลงานได้ที่ : sakkayawirotspsm@gmail.com

การประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน

ประกาศผลในวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2569 เวลา 12.00 น.ผ่านช่องทาง Facebook Page : ศูนย์ศักยภาพวิโรฒ
โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร ฝ่ายมัธยม

(<https://www.facebook.com/share/18bsSG82Lj/?mibextid=wwXIfr>)

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>



ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ ด้านการวิจัยทางการศึกษา และสร้างบัณฑิตครู

Literacy Building Community of Research Center

ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ด้านการวิจัยทางการศึกษา และสร้างบัณฑิตครู

วิจัย

ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ด้านการวิจัยทางการศึกษาและสร้างบัณฑิตครู

แนวคิด

เน้นสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่ผลงานวิจัยที่น่าสนใจ โดยมุ่งเน้นที่การถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการวิจัยและนวัตกรรมทางการศึกษาที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ของผู้เรียนและสร้างบัณฑิตครู

กิจกรรม

1) นำเสนอผลงานวิจัยและผลงานทางวิชาการ

เชิญชวนโรงเรียนสาธิตในสังกัดมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ส่งผลงานบทความวิจัยหรือบทความวิชาการหรือแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ที่เป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ สถาบันละ 1 ผลงาน เพื่อเข้าร่วมนำเสนอในลักษณะของการร่วมเสวนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตามประเด็นของการส่งเสริมความฉลาดรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ในระดับปฐมวัย ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ในห้องประชุมทางวิชาการ ทั้งนี้ทุกผลงานจะได้รับการพิจารณาตีพิมพ์ในหนังสือรวมเล่มบทความงานสาธิตวิชาการ ครั้งที่ 10 ที่มีคณะกรรมการ คณะผู้ทรงคุณวุฒิประเมินและตรวจสอบคุณภาพของผลงาน นอกจากนี้ทุกผลงานจะได้รับการเผยแพร่ผ่านนิทรรศการผลงานวิจัยหรือบทความวิชาการหรือแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ของชุมชนสร้างความฉลาดรู้ด้านการวิจัยทางการศึกษาและสร้างบัณฑิตครู

กำหนดส่งผลงาน : ภายในวันที่ 30 กันยายน 2569

ดาวน์โหลดแบบฟอร์มและส่งผลงาน : <https://satitacademic10.e-spsm.online>

2) บรรยายหรือเสวนาทางวิชาการ

เชิญชวนอาจารย์และบุคลากรโรงเรียนสาธิตทุกสถาบัน ครู บุคลากรทางการศึกษา นิสิต นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป ลงทะเบียนเข้าร่วมฟังบรรยายพิเศษและกิจกรรมเสวนาวิจัยในงานสาธิตวิชาการ ครั้งที่ 10

ดังกล่าวต่อไปนี้

กำหนดการบรรยายพิเศษและกิจกรรมเสวนาวิจัยงานสาธิตวิชาการ ครั้งที่ 10

“ชุมชนสร้างความฉลาดรู้ด้านการวิจัยทางการศึกษาและสร้างบัณฑิตครู”

วันเสาร์ที่ 12 ธันวาคม พ.ศ. 2569

08.30 – 09.00 น. ลงทะเบียน

09.00 – 11.00 น. การบรรยายพิเศษ เรื่อง การออกแบบการวิจัยในบริบทการเรียนรู้ยุค AI

โดย รศ.ดร.อิทธิพัทธ์ สวทันพรกุล

ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายวิชาการมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

11.00 – 12.00 น. กิจกรรมเสวนาวิจัย “กลุ่มความฉลาดรู้ทางภาษาและวัฒนธรรม”

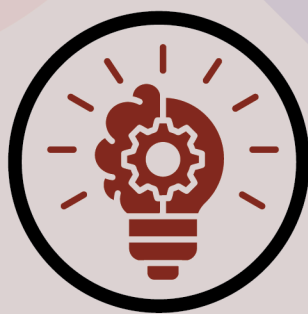
12.00 – 13.00 น. พักรกลางวัน

13.00 – 14.30 น. กิจกรรมเสวนาวิจัย “กลุ่มความฉลาดรู้ทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี”

14.30 – 15.30 น. กิจกรรมเสวนาวิจัย “กลุ่มความฉลาดรู้ทางศิลปกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์”

กำหนดการลงทะเบียน : ภายในวันที่ 30 พฤศจิกายน 2569

ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม : <https://satitacademic10.e-spsm.online>



ฝ่ายแสดงผลงานและ นวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน

รายการแข่งขันนวัตกรรม

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา กลุ่มโรงเรียนสาธิตและโรงเรียนเครือข่ายได้แสดงศักยภาพในการคิดค้น สร้างสรรค์ และประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) วิศวกรรมศาสตร์ (Engineering) ศิลปะ (Art) คณิตศาสตร์ (Mathematics) แบบผสมผสานในการสร้างสรรค์และพัฒนาสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ให้เกิดการพัฒนาต่อยอดไปสู่การใช้ประโยชน์ในมิติต่าง ๆ
- 2) เพื่อให้นักเรียนกลุ่มโรงเรียนสาธิตและโรงเรียนเครือข่ายได้มีเวทีนำเสนอผลงานสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเผยแพร่สู่สาธารณชน

กลุ่มเรื่องการประกวดจำนวน 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพและการแพทย์ เป็นผลงานนวัตกรรมที่ออกแบบและพัฒนา การใช้ประโยชน์ด้านส่งเสริมสุขภาพ ป้องกัน ดูแล รักษา บำบัดโรค ตรวจสอบ และวินิจฉัยโรค อุปกรณ์ทางการแพทย์ อุปกรณ์กายภาพบำบัด เทคโนโลยีสุขภาพ เครื่องสำอาง ผลิตภัณฑ์สุขภาพ ผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติ การดูแลสุขภาพอย่างชาญฉลาด (Smart Healthcare) จิตวิทยาหรือการส่งเสริมคุณภาพชีวิตและสุขภาวะที่ดีของประชากร หรือการพัฒนาที่ยั่งยืนตามหลักการ SDGs และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

กลุ่มที่ 2 ด้านวิศวกรรมศาสตร์ ปัญญาประดิษฐ์ พลังงาน สิ่งแวดล้อม และความยั่งยืน เป็นผลงานนวัตกรรมที่ออกแบบและพัฒนา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) ปัญญาประดิษฐ์ (AI) การเขียนโปรแกรม (Coding) หุ่นยนต์ (Robotics) การสื่อสาร อุปกรณ์เชื่อมต่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (IoT) เทคโนโลยีการศึกษา Big Data ระบบอัตโนมัติ (Automation) Machine Learning ระบบควบคุมและเครื่องมือวัด (Control System and Instrument) ระบบเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality) ด้านพลังงานและสิ่งแวดล้อม การอนุรักษ์พลังงาน นวัตกรรมเพื่อการประหยัดพลังงาน พลังงานรูปแบบใหม่ เทคโนโลยียานยนต์ไฟฟ้า เทคโนโลยีแบตเตอรี่และวัสดุพลังงาน การผลิตพลังงานจากธรรมชาติ โซลาร์เซลล์ พลังงานจากขยะ การจัดการขยะ มลพิษทางอากาศ และน้ำเสีย และพลังงานเทคโนโลยีแบตเตอรี่และวัสดุพลังงาน เทคโนโลยีวัสดุ หรือการพัฒนาที่ยั่งยืนตามหลักการ SDGs และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

กลุ่มที่ 3 ด้านการเกษตร และวิทยาศาสตร์การอาหาร เป็นผลงานนวัตกรรมที่ออกแบบและพัฒนา การใช้ประโยชน์ต่อการผลิตผลทางการเกษตร เทคโนโลยีการเกษตร เกษตรอัจฉริยะ การอนุรักษ์ดิน น้ำ และสิ่งแวดล้อมในระบบนิเวศเกษตร เทคโนโลยีในกระบวนการผลิตแปรรูป อาหาร อาหารฟังก์ชัน (functional foods) บรรจุภัณฑ์ ตลอดจนการใช้ประโยชน์จากผลพลอยได้ทางการเกษตร กากของเหลือหรือวัสดุเหลือทิ้งจากภาคการเกษตร หรือการพัฒนาที่ยั่งยืนตามหลักการ SDGs และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

กลุ่มที่ 4 ด้านศิลปะ ท่องเที่ยว และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นผลงานนวัตกรรมที่ออกแบบและพัฒนา การใช้ประโยชน์ผลิตภัณฑ์ดีไซน์ใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูง หรือการใช้วัสดุเหลือใช้มาเพิ่มมูลค่าด้วยศิลปะและวิศวกรรม แพลตฟอร์มหรือแอปพลิเคชันที่สร้างประสบการณ์ใหม่ให้ผู้ใช้งาน การนำจุดเด่นทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้กับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซอฟต์แวร์ และนวัตกรรมเทคโนโลยีการท่องเที่ยว (Travel Tech) ที่ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ เชิงวัฒนธรรม เชิงสุขภาพ และการท่องเที่ยวในรูปแบบความสนใจพิเศษอื่น เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเพิ่มประสิทธิภาพการบริการ

(Service Enhancing) โดยการใช้องค์ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์หรือบริการ รูปแบบใหม่ที่มีมูลค่าเพิ่มสูง รวมถึงการพัฒนาเพื่อส่งออกสินค้าและบริการผ่านของขวัญ ของฝาก อย่างมีอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น หรือการพัฒนาที่ยั่งยืนตามหลักการ SDGs และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

คุณสมบัติผู้ส่งผลงาน

- 1) นักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา กลุ่มโรงเรียนสาธิตและโรงเรียนเครือข่าย ทีมละไม่เกิน 3 คน
- 2) ครูที่ปรึกษา 1 คน และครูที่ปรึกษาหลักต้องเป็นครูในโรงเรียนที่สมัครเท่านั้น
- 3) แต่ละโรงเรียนสามารถส่งได้มากกว่า 1 ทีม โดยรายชื่อนักเรียนแต่ละทีมต้องไม่ซ้ำซ้อนกัน

คุณสมบัติของผลงาน

- 1) ผลงานเป็นนวัตกรรมหรือสิ่งประดิษฐ์ที่ผู้จัดทำคิดค้นขึ้นใหม่หรือมีการพัฒนาต่อยอดจากผลงานเดิม อย่างมีนัยสำคัญและเป็นผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ ไม่อนุญาตให้นำงานที่เคยเข้าร่วมหรือได้รับรางวัล ในการประกวดต่าง ๆ มาส่งเป็นผลงานโดยไม่ต่อยอดหรือปรับปรุงจากผลงานเดิมอย่างมีนัยสำคัญ
- 2) ผลงานต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น
- 3) ผลงานต้องไม่เกิดจากการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) อย่างไม่เหมาะสม เช่น ต้องไม่ใช่ปัญญาประดิษฐ์ สร้างแนวคิดหรือสรุปย่อบทความหรือเอกสารทางวิชาการโดยไม่อ่านต้นฉบับ ต้องไม่ใช่ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อเขียนหรือสร้างเนื้อหาในงานที่เกี่ยวข้อง หากมีการใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างรูปภาพหรือในส่วนใดส่วนหนึ่งของผลงาน จะต้องประกาศรายละเอียดที่ใช้ไว้อย่างชัดเจนในหัวข้อรายละเอียดการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในงาน
- 4) ผลงานที่ส่งต้องสอดคล้องกับกลุ่มการประกวด ที่ฝ่ายจัดการแข่งขันกำหนด กลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง หากส่งผลงานไม่สอดคล้องกับกลุ่มการประกวด คณะกรรมการจะปรับเปลี่ยนกลุ่มการประกวดให้เหมาะสมกับลักษณะผลงาน

หมายเหตุ: หากตรวจพบว่าผลงานไม่ตรงตามคุณสมบัติข้างต้น จะถูกตัดสิทธิ์การเข้าร่วม

ขั้นตอนการสมัครและการคัดเลือก

การประกวดแบ่งออกเป็น 2 รอบ โดยรับผลงานเข้าร่วมจัดแสดงและตัดสินรวม 90 ทีม

รอบที่ 1: รอบคัดเลือก ผู้สมัครส่งเอกสารประกอบการสมัครทั้งหมดผ่านช่องทางออนไลน์ที่กำหนด คณะกรรมการจะพิจารณาจากเอกสารและคลิปวิดีโอสรุปผลงาน เพื่อคัดเลือกผลงานเข้าสู่รอบตัดสิน สำหรับทีมที่ผ่านการคัดเลือกจะต้องเข้าร่วมกิจกรรม รับฟังการบรรยายเพื่อพัฒนานวัตกรรม และเทคนิควิธีการนำเสนอผลงาน ในวันเสาร์ ที่ 26 กันยายน 2569 เวลา 09.00 – 16.00 น. (Online) ผ่านระบบ Microsoft Team

รอบที่ 2: รอบตัดสินและนำเสนอผลงาน ทีมที่ผ่านเข้ารอบตัดสินจะต้องนำผลงานจริงมาจัดแสดงในงานสารนิพนธ์วิชาการครั้งที่ 10 และนำเสนอผลงานต่อหน้าคณะกรรมการ (Pitching) เพื่อให้คณะกรรมการซักถามและประเมินผลงานอย่างละเอียด หากสมาชิกทุกคนไม่สามารถมาเข้าร่วมได้จะถูกตัดสิทธิ์การประกวด ทั้งนี้ การนำเสนอจะต้องนำเสนอ 2 ส่วน ได้แก่ การนำเสนอหน้าเวที (2 นาที) และการนำเสนอหน้าผู้ชมผลงานของตนเอง

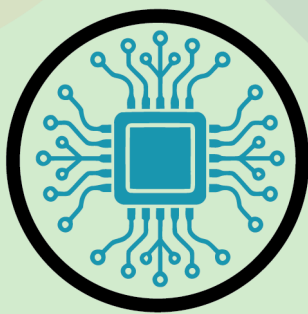
เอกสารประกอบการสมัคร (รอบคัดเลือก)

ผู้สมัครจะต้องจัดเตรียมและส่งเอกสารดังต่อไปนี้ผ่านช่องทางออนไลน์ที่กำหนด

- 1) แบบฟอร์มการสมัครออนไลน์ กรอกข้อมูลทีมและอาจารย์ที่ปรึกษา
- 2) แบบฟอร์มข้อเสนอโครงงานนวัตกรรม ความยาวไม่เกิน 10 หน้ากระดาษ A4 (ไม่รวมภาคผนวก) ประกอบด้วย ที่มาและแนวคิด วัตถุประสงค์ คุณสมบัติ/คุณลักษณะเฉพาะและขอบเขตการใช้งานของนวัตกรรม วิธีการและขั้นตอนการทำงานของนวัตกรรม นวัตกรรมนี้มีประโยชน์อย่างไร เมื่อเปรียบเทียบกับผลิตภัณฑ์/วิธีการ/กระบวนการเดิมที่มีอยู่ การต่อยอดและขยายผลการใช้งาน ความสอดคล้องกับ STEAM ความสอดคล้องกับหลัก SDGs และรายการอ้างอิง ทั้งนี้ การอ้างอิงในเนื้อหาและรายการอ้างอิงให้ใช้แบบ APA 7
- 3) รูปภาพผลงาน รูปถ่ายผลงานจริงหรือแบบจำลอง (Mock-up) จำนวน 3 – 5 ภาพ ความละเอียดสูง (JPG หรือ PNG)
- 4) คลิปวิดีโอนำเสนอผลงาน (Video Presentation) ความยาวไม่เกิน 3 นาที ประกอบด้วย ที่มาและแนวคิด วัตถุประสงค์ วิธีการและขั้นตอนการทำงานของนวัตกรรม นวัตกรรมนี้มีประโยชน์อย่างไรเมื่อเปรียบเทียบกับผลิตภัณฑ์/วิธีการ/กระบวนการเดิมที่มีอยู่ การต่อยอดและขยายผลการใช้งาน ความสอดคล้องกับ STEAM และความสอดคล้องกับหลัก SDGs

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>



ฝ่ายจัดการแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยี

ฝ่ายจัดการแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยี

รายการแข่งขันสิ่งประดิษฐ์คัดแยกวัตถุ AI

รูปแบบการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมจะต้องออกแบบและสร้างระบบคัดแยกวัตถุอัตโนมัติ ที่สามารถทำงานได้อย่างถูกต้องแม่นยำ โดยมีข้อกำหนด คือ ใช้โปรแกรม Pictoblox (Block-based Coding) ในการเขียนคำสั่งควบคุมบอร์ด Arduino และใช้พีเจเจอร์ AI (Object Detection/ Image Classification) ผ่านกล้องเว็บแคมเพื่อจำแนกวัตถุตาม รูปทรง (วงกลมหรือสี่เหลี่ยม) ลักษณะ (มีฝาหรือไม่มีฝา) และ สี (แดงหรือน้ำเงิน) ตามที่โจทย์กำหนด

ขั้นตอนการสมัครและการคัดเลือก

ช่วงประกาศรับสมัครและเรียนรู้ด้วยตนเอง วันที่ : 10 สิงหาคม 2569 – 5 ตุลาคม 2569

รายละเอียด

- 1) รับสมัครนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายทีมละ 3 คน ครูที่ปรึกษาทีมละ 1 คน (สมาชิกในทีมจะต้องอยู่สถานบันการศึกษาเดียวกัน)
- 2) ผู้สมัครลงทะเบียนผ่านระบบออนไลน์ ในช่วงวันที่เปิดรับสมัคร
- 3) การสอบคัดเลือก หลังจากลงทะเบียนผู้จัดการแข่งขันส่งคลิปวิดีโอเนื้อหาสำหรับการสอบคัดเลือกให้แก่ผู้สมัครทุกคน เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเกี่ยวกับพื้นฐานปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence Basics)
- 4) การคัดเลือกทีมเข้ารอบ คณะกรรมการจะประกาศรายชื่อทีมที่ผ่านการคัดเลือก โดยแต่ละโรงเรียนมีสิทธิ์ผ่านเข้ารอบได้เพียง 1 ทีม ซึ่งเป็นทีมที่ได้รับคะแนนสูงสุดของโรงเรียนนั้น ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

ช่วงการสอบคัดเลือก

วันที่ 11 – 17 ตุลาคม 2569

รายละเอียด

- 1) ผู้สมัครที่ลงทะเบียนและศึกษาคลิปวิดีโอแล้วต้องเข้าทำข้อสอบคัดเลือก ผ่านระบบออนไลน์ตามวันและเวลาที่กำหนด
- 2) ข้อสอบจะเน้นการวัดความรู้ความเข้าใจจากเนื้อหาในคลิปวิดีโอที่ส่งให้

ประกาศผลทีมที่ผ่านการคัดเลือก

วันที่ 20 ตุลาคม 2569

รายละเอียด

ประกาศรายชื่อทีมที่ได้รับคัดเลือกเข้าสู่งการแข่งขันรอบออนไลน์ จำนวน 15 ทีม ผ่านทางเว็บไซต์สารัตถะวิชาการ ทีมที่เข้ารอบจะได้รับอีเมลยืนยันพร้อมลิงก์เข้าร่วมกลุ่ม LINE สำหรับการประสานงาน

คุณสมบัติผู้เข้าร่วมแข่งขัน

- 1) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มโรงเรียนสาธิตและโรงเรียนเครือข่าย ทีมละไม่เกิน 3 คน
- 2) ครูที่ปรึกษา 1 คน และครูที่ปรึกษาหลักต้องเป็นครูในโรงเรียนที่สมัครเท่านั้น
- 3) แต่ละโรงเรียนสามารถส่งได้ 1 ทีมเท่านั้น

รายละเอียดเพิ่มเติมและการสมัคร

ผ่านเว็บไซต์ <https://satitacademic10.e-spsm.online>

3

รายชื่อผู้ประสานงานสาริตวิชาการ ครั้งที่ 10

3.1 ผู้ประสานงานชุมชนสร้างความฉลาดรู้ระดับประถมศึกษา



<https://line.me/ti/g/LyB8dSy4wf>

อาจารย์ ดร.มะลิวรรณ งามยิ่ง
อาจารย์ยศวดี พันธุ์พีช

080 – 514 – 5632
098 – 2949 – 990

maliwan@prathom.swu.ac.th
yotwadee.pp@gmail.com



ผู้ประสานงานชุมชนสร้างความรู้ระดับมัธยมศึกษา

3.2 ผู้ประสานงานชุมชนสร้างความรู้ระดับมัธยมศึกษา



<https://line.me/ti/g/dev7FatCYy>

อาจารย์ไพศาล จรรยา

อาจารย์ ดร. ระพีพัฒน์ แก้วอ่ำ

089 – 666 – 2667

081 – 438 – 8723

paisan.spsm@gmail.com

rapeepat_pai@hotmail.com

3.3 ผู้ประสานงานชุมชนสร้างความรู้การศึกษานานาชาติและภาษาอังกฤษ



<https://line.me/ti/g/4KsxcRpKaf>

อาจารย์ ดร.สฐิภพ สมตัว

080 – 974 – 7897

sathibhoph.so@spip.in.th

อาจารย์ ดร.กฤษณ์ภัฏ อากาศวิภาต

064 – 451 - 5959

krinnaphat.krin@gmail.com



ผู้ประสานงานชุมชนสร้างความฉลาดรู้เพื่อพัฒนานักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ

3.4 ผู้ประสานงานชุมชนสร้างความฉลาดรู้เพื่อพัฒนานักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ



<https://line.me/ti/g/ENw28M-eFq>

อาจารย์ ดร.สุภัทสร จตุโชคอุดม

080 – 619- 33438

supatsara123@gmail.com

อาจารย์ณัฐธยาน์ เซาว์เฉลิมกุล

081 – 297 – 8847

ampere.p@gmail.com

3.5 ผู้ประสานงานชุมชนสร้างความรู้ด้านการวิจัยทางการศึกษา และสร้างบัณฑิตครู



<https://line.me/ti/g/Pe3cmh7S74>

อาจารย์ ดร.ทิจากรช อภิวัตรากุล
 อาจารย์ ดร.ธีรเชษฐ์ เรืองสุขอนันต์

091 – 872 – 3484
 086 – 101 – 0920

thichakorn@g.swu.ac.th
 teerachat@g.swu.ac.th



ผู้ประสานงานฝ่ายแสดงผลงานและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน

3.6 ผู้ประสานงานฝ่ายแสดงผลงานและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน



<https://line.me/ti/g/FtBGMBgnDJ>

อาจารย์พีระพล ชินรัตน์

อาจารย์วีระพล ลาภเกิด

087 – 938 – 2860

095 – 821 – 2929

path_ln@hotmail.com

we-erapolperw@gmail.com

3.7 ผู้ประสานงานฝ่ายจัดการแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีของนักเรียน



<https://line.me/ti/g/KUUT--MLjw>

อาจารย์กัลญญะ สูงใหญ่
อาจารย์ณัฐฐาทิพ จันทร์ผล

063 – 897 – 7779
083 – 024 – 7716

tum_ks89@hotmail.com
nattatip@g.swu.ac.th



โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

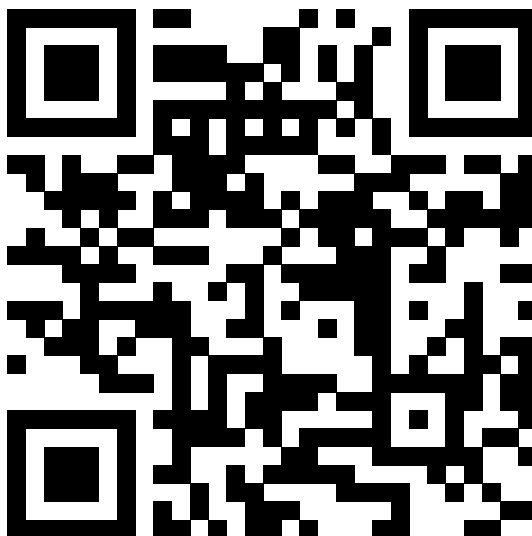


โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)



ชุมชนสร้างความรู้
สู่การสร้างสรรค์อนาคตอย่างยั่งยืน

ผู้ประสานงานฝ่ายจัดการแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีของนักเรียน



ติดตามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่เว็บไซต์
<https://satitacademic10.e-spsm.online>

สาริตวิชาการ ครั้งที่ 10



ชุมชนสร้างความฉลาดรู้
สู่การสร้างสรรค์อนาคตอย่างยั่งยืน



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)