



นิทรรศสวนฯ 2024



เอกสารโครงการ

รายละเอียดโครงการ / กำหนดการ / การแข่งขัน

31 ตุลาคม - 2 พฤศจิกายน 2567

ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย



นิทรรศสวนฯ 2024



@ske2024.official



@ske2024official

สารบัญ.....	1
ส่วนที่ 1 : โครงการนิทรรศการ 2024 รายละเอียดห้องนิทรรศการ	3
แผนผังห้องนิทรรศการ.....	3
ภาพรวม นิทรรศการ 2024.....	4
รายละเอียดโครงการนิทรรศการ 2024	5
นิทรรศการ นิทรรศการ 2024.....	10
แผนผัง นิทรรศการ 2024	17
กำหนดการ นิทรรศการ 2024	25
แบบตอบรับร่วมชมงาน นิทรรศการ 2024.....	28
ส่วนที่ 2 : การแข่งขัน นิทรรศการ 2024.....	29
การอบรมเชิงปฏิบัติการและแข่งขันทักษะทางวิชาการ : การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)	30
การแข่งขันสมรรถนะการสืบค้นจากพจนานุกรม	35
การแข่งขันความฉลาดรู้ด้านการอ่านจากหนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ	38
การแข่งขันความฉลาดรู้ทางภาษาไทย	41
การแข่งขัน Youth’s Dream Case 2024.....	44
การแข่งขันทำเค้กในฝันสไตล์คาเฟ่ Café Dream Cake Challenge	47
การแข่งขันเกมต่อสมการคณิตศาสตร์ “นิทรรศการ 2024”	51
การแข่งขันคณิตคิดเร็ว “นิทรรศการ 2024”	54
การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์ “นิทรรศการ 2024”	59
การประกวดถ่ายภาพหัวข้อ “ความฝันของฉัน”	64
การแข่งขันว่ายน้ำ “นิทรรศการ 2024”	67
การแข่งขัน ROV ประจำทัวร์นาเมนต์ “นิทรรศการ 2024”	78
การแข่งขันฟิวเจอร์การ์ด Buddyfight Over Drive “นิทรรศการ 2024”	84
การแข่งขันการ์ดไฟท์ Vanguard D Fight “นิทรรศการ 2024”	88

การแข่งขันกีฬาเสต็ค “นิทรรศสวนฯ 2024”	91
การแข่งขันลูกบาศก์ “นิทรรศสวนฯ 2024”	94
การแข่งขันมวยสากลสมัครเล่น “นิทรรศสวนฯ 2024”	97
การแข่งขันหมากรุกสากล “นิทรรศสวนฯ 2024”	103
Suankularb Exhibition Music Award ครั้งที่ 8 (SEMA#8).....	106
ส่วนที่ 3 : กิจกรรมเวที นิทรรศสวนฯ 2024	109
การโต้วาทีกระชับมิตร “นิทรรศสวนฯ 2024”	110
ละครเวที S.H.A.R.I.F.	112
การแสดง พักเบรกกับเสียงเพลง สู้ฝัน.....	113
การแสดงโขน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ยกรบ	114
การแสดงเต้น จักรวาลแห่งความฝัน.....	115
การแสดงดนตรี นิทรรศการดนตรีสวนกุหลาบ	116
การจัดแสดง : ลูกบาศก์แปรอักษร “นิทรรศสวนฯ 2024”	117
เสวนา “ทางของฉัน ฝันของใคร?”	118
เสวนา No One Left Behind.....	119
SK Open House 2025 สนทนา... ภาษาหลักสูตร	120
SKE2024 Tip Talks.....	121
Experiencing Phra Nakhon: A Case Study from SK Gentlemen.....	122
ส่วนที่ 4 : สู่ นิทรรศสวนฯ 2024.....	123
แผนที่ วิธีการเดินทางสู่ นิทรรศสวนฯ 2024	124
ช่องทางการติดต่อกลับ นิทรรศสวนฯ 2024.....	125

ส่วนที่ 1 :
โครงการนิทรรศสวนฯ 2024
รายละเอียดห้องนิทรรศการ
แผนผังห้องนิทรรศการ



ภาพรวม นิทรรศสวนฯ 2024

31 ตุลาคม – 2 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

นิทรรศสวนฯ 2024: บริษัท ความฝัน ไม่จำกัด (เยาวชน)

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมในปัจจุบันเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในหลายมิติ เยาวชนผู้เป็นอนาคตและความหวังของสังคม ต่างมีความคิดและความฝันที่หลากหลาย ทางคณะผู้จัดงาน ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการสร้างพื้นที่สำหรับการนำเสนอความคิดและความฝันของเยาวชน ให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สร้างความเข้าใจ และโอบรับความคิดที่แตกต่าง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของเยาวชนในศตวรรษที่ 21 นำไปสู่การแลกเปลี่ยนความคิดกับเยาวชนในกลุ่มสังคมที่แตกต่าง และสานต่อความฝันอันเป็นรากฐานของการขับเคลื่อนสังคมในอนาคต

“นิทรรศสวนฯ 2024” นำเสนอผ่านการจัดนิทรรศการ การแข่งขัน การแสดง และกิจกรรมอื่น ๆ โดยมีนักเรียนโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยเป็นตัวแทนเยาวชน นำเสนอความคิดและความฝันผ่านมุมมองชุมนุม (ชมรม) ซึ่งรวบรวมนักเรียน (เยาวชน) ที่มีความสนใจในเรื่องใกล้เคียงกันไว้ด้วยกัน จัดกิจกรรมผ่านแนวคิด “บริษัท ความฝัน ไม่จำกัด (เยาวชน)” บริษัทความฝัน ที่รวบรวม “พนักงานฝ่ายสร้างฝัน” ผู้มีความฝันอิสระและเป็นอนันต์ ให้มานำเสนอความคิดและความฝัน สะท้อนรูปแบบสังคมและการขับเคลื่อนสังคมในฝัน “สู่พนักงานฝ่ายสานฝัน” ที่จะมาสานต่อความฝัน ผสานความคิดจนเกิดเป็นความจริงในสังคม

ข้อมูลทั่วไป

ชื่อทางการ	งานนิทรรศการวิชาการสวนกุหลาบฯ ครั้งที่ 13 (the 13 th Suankularb Exhibition)		
ชื่อประชาสัมพันธ์	นิทรรศสวนฯ 2024 (Suankularb Exhibition 2024)		
ระยะเวลางาน	วันพฤหัสบดีที่ 31 ตุลาคม 2567	เวลา 08.00 น. (พิธีเปิด)	
	วันเสาร์ที่ 2 พฤศจิกายน 2567	เวลา 19.00 น. (พิธีปิด)	
สถานที่	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร		
เป้าหมายผู้เข้าชมงาน	นักเรียน ร้อยละ 100 / เยาวชนและบุคคลทั่วไป จำนวน 20,000 คน		
ตราสัญลักษณ์ประจำงาน			





รายละเอียดโครงการนิทรรศสวนฯ 2024

31 ตุลาคม – 2 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

โครงการนิทรรศสวนฯ 2024 / Suankularb Exhibition 2024

สนองกลยุทธ์โรงเรียน

- ยุทธศาสตร์ ที่ 1 การพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการจัดการเรียนรู้ G K S
- ยุทธศาสตร์ ที่ 2 การพัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษา G K S
- ยุทธศาสตร์ ที่ 3 การสร้างและพัฒนาผู้เรียนให้มีอัตลักษณ์ “สุภาพบุรุษสวนกุหลาบ”
G1 K4) G11 K21) S10), G18 K30) S17)
- ยุทธศาสตร์ ที่ 4 การพัฒนาการบริการของโรงเรียน ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน G K S
- ยุทธศาสตร์ ที่ 5 การทำนุบำรุงสืบสานศิลปวัฒนธรรมไทย G 14 K 24 S 13

สนองมาตรฐานการศึกษา ด้าน

- คุณภาพของผู้เรียน
 - ข้อที่ 1.2 คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน
 - 1) การมีคุณลักษณะและค่านิยมที่ดีตามที่สถานศึกษากำหนด
 - 2) ความภูมิใจในท้องถิ่นความเป็นไทย
 - 3) การยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างและหลากหลาย
- กระบวนการบริหารและการจัดการ
 - ข้อที่
- กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
 - 1) จัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดปฏิบัติจริง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้ใช้
 - 2) สื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศ และแหล่งการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้
- คุณภาพกุหลาบหลวง
 - 1) คุณภาพครอบครัวสวนกุหลาบ
 - 2) คุณภาพครูผู้สอนสวนกุหลาบ
 - 3) คุณภาพการบริหารจัดการสถานศึกษาสวนกุหลาบ

ลักษณะของโครงการ

โครงการต่อเนื่อง

งาน/กลุ่มงานที่รับผิดชอบ

แผนพัฒนาคุณภาพนักเรียน

กลุ่มบริหาร

กลุ่มบริหารวิชาการ

ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่ม 3 มิถุนายน 2567 สิ้นสุด 2 พฤศจิกายน 2567

1. หลักการและเหตุผล

จากการที่โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยเป็นสถานศึกษาที่มุ่งเน้นการส่งเสริมการแสดงพลัง แสดงออกทางความคิดเห็นของนักเรียนอย่างสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะให้นักเรียนได้รับความรู้ใหม่ ๆ และตามทันโลก โดยการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาความรู้วิชาการ ทักษะอาชีพและทักษะชีวิตของนักเรียน

โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย คณะกรรมการนักเรียนและชุมนุมต่าง ๆ ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในเรื่องดังกล่าวจึงได้จัดงานนิทรรศการสวนกุหลาบ 2024 เพื่อให้โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยได้เรียนรู้ในทุกบริบท ทั้งทักษะวิชาการ ทักษะอาชีพ ทักษะชีวิต รู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่และเป็นเยาวชนที่พร้อมขับเคลื่อนสังคมและพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าต่อไป

2. วัตถุประสงค์

2.1. วัตถุประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนได้ความรู้ทักษะด้านวิชาการและนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างทันโลก
2. เพื่อเผยแพร่ผลงานวิชาการของนักเรียนและบุคลากรของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยแก่สังคม

2.2. วัตถุประสงค์เฉพาะ

1. เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสในการแสดงศักยภาพต่าง ๆ ทั้งด้านวิชาการตลอดจนถึงกิจกรรม
2. เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้และเป็นเวทีแลกเปลี่ยนความรู้ในด้านต่าง ๆ แก่ผู้เข้าชมงาน

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยและบุคลากรทุกคน มีส่วนร่วมในกิจกรรมและแสดงความรู้ ความสามารถ ทักษะและความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่และมีประสิทธิภาพ
2. อาจารย์ นักเรียน นักศึกษาจากสถาบันต่าง ๆ ตลอดจนผู้ปกครองและบุคคลทั่วไปมีความสนใจเข้าชมงานเป็นจำนวน 20,000 คน โดยแบ่งเป็นสัดส่วนคือ นักเรียนประถมร้อยละ 25 นักเรียนมัธยมร้อยละ 40 อาจารย์ นักศึกษาจากสถาบันต่าง ๆ ตลอดจนผู้ปกครองและบุคคลทั่วไปร้อยละ 35

3.2 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ได้มีประสบการณ์ชีวิตในการทำงานของตนเองและได้เรียนรู้ทักษะกระบวนการในการวางแผนและทำงานร่วมกันมากขึ้น
2. ผู้เข้าชมงานได้รับความรู้และแนวคิดทางด้านวิชาการต่าง ๆ ภายในงาน อันเป็นประโยชน์จากการเข้าชมงานและร่วมกิจกรรมภายในงาน

4. วิธีดำเนินการ / ขั้นตอนการดำเนินการ

กิจกรรม / ขั้นตอนการดำเนินการ	ระยะเวลา	งบประมาณ (บาท)	ผู้รับผิดชอบ
ขั้นเตรียม			
1. ประชุมคณะกรรมการทำงาน กรรมการนักเรียน	3 – 7 มิถุนายน 2567	-	วิชาการ กิจกรรม นักเรียนและ คณะกรรมการ นักเรียน
2. จัดทำโครงการขออนุมัติ			
ขั้นดำเนินการ			
1. แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงาน	4 มิถุนายน 2567		วิชาการ
2. ประชุมคณะกรรมการ ครั้งที่ 1	6 มิถุนายน 2567		วิชาการ
3. ขออนุมัติโครงการและงบประมาณ	7 มิถุนายน 2567		วิชาการ
4. พิจารณากิจกรรมของกลุ่มสาระฯ และชุมนุม	13 มิถุนายน 2567		
5. ประชุมรายงานความก้าวหน้าใน การดำเนินงาน ครั้งที่ 1	4 กรกฎาคม 2567		
6. จัดสรรงบประมาณและห้อง นิทรรศการตามความเหมาะสม	18 กรกฎาคม 2567		วิชาการ และ กิจกรรม นักเรียน
7. ประชุมคณะกรรมการ ครั้งที่ 2	29 สิงหาคม 2567		ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง
8. ประชุมรายงานความก้าวหน้าใน การดำเนินงาน ครั้งที่ 2	26 กันยายน 2567		
9. จัดเตรียมสถานที่และนิทรรศการ	28 – 30 ตุลาคม 2567		
10. ดำเนินการจัดนิทรรศการ สวทศ 2024	31 ตุลาคม – 2 พฤศจิกายน 2567		
ขั้นประเมิน			
1. ก่อนดำเนินการ - ตรวจสอบการมาทำงานตามที่มีกำหนด ของผู้ที่ได้รับมอบหมาย	24 – 30 ตุลาคม 2567	-	วิชาการ และ กิจกรรม นักเรียนและ คณะกรรมการ นักเรียน
2. ระหว่างดำเนินการ - สืบราชการปฏิบัติตนและการมีส่วนร่วม ในกิจกรรม	31 ตุลาคม – 2 พฤศจิกายน 2567	-	
3. หลังดำเนินการ - สรุปการดำเนินงาน	4 – 11 พฤศจิกายน 2567	-	กลุ่มพัฒนาคุณภาพฯ คณะกรรมการ นักเรียน

5. แหล่งดำเนินการ

โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

6. งบประมาณและทรัพยากร

ประเภท	1. เงินอุดหนุน		
	<input type="checkbox"/> เงินอุดหนุนรายหัว	บาท
	<input type="checkbox"/> ค่าหนังสือ	บาท
	<input type="checkbox"/> ค่าอุปกรณ์การเรียน	บาท
	<input type="checkbox"/> ค่าเครื่องแบบนักเรียน	บาท
	<input type="checkbox"/> ค่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	บาท
	2. เงินรายได้สถานศึกษา		
	<input type="checkbox"/> ระดมทรัพยากร	บาท
	<input type="checkbox"/> บริจาคแบบมีวัตถุประสงค์	บาท
	<input type="checkbox"/> บริจาคเพื่อพัฒนาโรงเรียน	บาท
	3. <input checked="" type="checkbox"/> เงินอื่น ๆ / กิจกรรมนิทรรศการ	3,220,000	บาท
	รวมทั้งสิ้น	3,220,000	บาท

7. ระดับความสำเร็จ/ประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ
สถิติผู้เข้าชมงาน	การสำรวจ	- จำนวนตัวเข้าชมงานที่ขายได้ - การลงทะเบียนหน้างาน และการลงทะเบียนแบบออนไลน์
สถิติผู้ที่สนใจ	การสำรวจ	- ยอดจำนวนผู้เข้าชม สื่อประชาสัมพันธ์โดย การกดถูกใจและแชร์ ในสื่อแพลตฟอร์มต่าง ๆ - จำนวนผู้เข้าชมเว็บไซต์นิทรรศการ 2024
ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมงาน	การสอบถามความพึงพอใจ	- แบบสอบถามความพึงพอใจ

8. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ทุกหน่วยงานของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

9. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

กลุ่มเป้าหมายที่ 1 : นักเรียน นักศึกษา

ผู้เข้าร่วมงานนิทรรศการสวนฯ 2024 ส่วนมากมีทัศนคติต่องานในทางที่ดีทางด้านวิชาการ แนวคิด ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงความสามารถจากการที่ผู้เข้าร่วมได้เข้าชมนิทรรศการต่าง ๆ ที่ถูกจัดขึ้นภายในงานนิทรรศการสวนฯ 2024 จะสามารถทำให้นักเรียนและนักศึกษาได้รับการเรียนรู้เกี่ยวกับข้อมูล และความรู้ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม รวมถึงมีทัศนคติเกี่ยวกับการแสดงออก ความคิดว่าไม่ใช่เป็นสิ่งที่ถูกจำกัด เพราะทุกคนมีเสรีภาพที่จะแสดงออกซึ่งความคิด และทัศนคติต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งนิทรรศการที่ถูกจัดขึ้นจะมีการนำเสนอที่แตกต่างกันออกไป และมีการแสดงออกทางความคิด ถึงประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม เป็นการแสดงให้เห็นว่าการแสดงพลังและแสดงออกทางความคิดไม่ใช่เป็นเรื่องที่ควรถูกจำกัด และอีกทั้งยังสามารถสื่อสารออกมาได้หลากหลายรูปแบบและมีความคิดสร้างสรรค์

กลุ่มเป้าหมายที่ 2 : บุคคลทั่วไป ผู้ปกครอง

ผู้เข้าร่วมงานนิทรรศการสวนฯ 2024 ส่วนมากมีทัศนคติของงานในทางที่ดีทางด้านวิชาการ แนวคิด ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงความสามารถ จากการที่ผู้เข้าร่วมได้เข้าชมนิทรรศการต่าง ๆ ที่ถูกจัดขึ้นภายในงานนิทรรศการสวนฯ 2024 จะสามารถทำใ้บุคคลทั่วไป ผู้ปกครองเข้าใจความคิด และแนวทางการแสดงออกของเยาวชนในปัจจุบันมากขึ้น เห็นถึงความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ และการนำองค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดนิทรรศการ



นิทรรศการ นิทรรศสวนฯ 2024

31 ตุลาคม – 2 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

อาคารสวนกุหลาบวิทยาลัย (ตึกยาว)

DiverCity : ชุมนุมภาคีสังคมศึกษา (1204-1206)

เพราะทุกความแตกต่างคือความงดงาม มาร่วมค้นพบพลังแห่งการอยู่ร่วมกันที่แท้จริง เพื่อรับรู้ถึงความสำคัญของการยอมรับและเข้าใจความแตกต่างในทุกมิติของชีวิต สร้างสังคมที่เปิดกว้างและอบอุ่น ที่ซึ่งทุกเสียงไม่เพียงแต่ถูกได้ยิน แต่ยังได้รับความเคารพและยอมรับจากสังคม มาร่วมกันสร้างเมืองที่สะท้อนถึงความงดงามของความหลากหลายที่อยู่ร่วมกันในสังคม เมืองที่ทุกความคิดสร้างสรรค์ได้รับการสนับสนุนทุกความฝันมีโอกาสที่จะเป็นจริง และทุกคนได้เป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนสังคมให้ก้าวไปข้างหน้าด้วยกัน

Retro Reverie : ชุมนุมถ่ายภาพโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย (1207-1207/1)

ขอเชิญทุกท่านมาร่วมชมภาพในอดีตอันแสนล้ำค่า ย้อนเวลาไปกับรูปถ่ายที่สะท้อนเสน่ห์ของอดีต สัมผัสบรรยากาศคลาสสิกและร่วมกิจกรรมที่จะเติมเต็มคุณค่าให้กับชีวิต ให้ทุกภาพบอกเล่าเรื่องราวที่มีความหมายเกินกว่าคำพูด และเตรียมพบกับโลกใบใหม่ผ่านเลนส์กล้อง ที่คุณไม่เคยสัมผัสมาก่อน!

อนาคต ความฝัน และตัวฉันที่หล่นหาย : ชุมนุมการศึกษาต่อต่างประเทศ (1208-1210/1)

ตั้งแต่เด็ก ๆ เราทุกคนล้วนมีสิ่งที่ชอบ และใฝ่ฝันที่จะได้ทำมัน แต่สิ่งเหล่านั้นมันกลับค่อย ๆ หล่นหายไป ระหว่างทาง และถูกเติมเต็มด้วยกรอบความคิดของสังคม ที่คอยจะเลือกเส้นทางให้กับเรา อยู่ที่ว่าเมื่อมีโอกาสเปลี่ยนเส้นทางเข้ามาในชีวิต คุณพร้อมจะคว้าโอกาสนั้น และเปิดให้ตัวตนของคุณที่หล่นหายไป ได้กลับมามีชีวิตอีกครั้งหรือไม่ แล้วอนาคตปลายทาง จะเป็นของคุณ มาค้นหาตัวตนที่หายไป พร้อมเปิดใจ หาเส้นทางแห่งโอกาสเล็ก ๆ กับความเป็นไปได้ทางการศึกษา ที่จะเปิดโลกอันกว้างใหญ่ให้กับคุณ

TALKstory : ชุมนุมศิลปะการพูดและการแสดง (1212-1213)

เมื่อคุณตื่นมาพบกับความฝันในอดีต เรื่องราวของความรัก ความสัมพันธ์ ความผิดหวัง กำลังจะเกิดขึ้นอีกครั้งหนึ่ง คำพูดจะกำหนดทุกอย่างของคุณ และคุณจะเป็นคนกำหนดคำพูดนั้น สุดท้ายแล้วคุณจะทำอะไร

Yearning for Lost Times : ชุมนุมยูเนสโก (1213/1-1217)

คุณเคยคิดไหมว่าการตัดสินใจของคุณยังคงฝังลึกอยู่ในจิตใจ ไม่ว่าจะผลลัพธ์จะออกมาดีหรือร้าย ก็ยังคงตราตรึงอยู่ในความทรงจำ แต่ละหนทางที่เลือกนั้นเต็มไปด้วยโอกาส และความเสียดใจที่เราต้องเผชิญ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นบทเรียนในชีวิตของเรา และเป็นกระจกสะท้อนอนาคต “Yearning for Lost Times” นิทรรศการที่จะพาคุณไปกำหนดเส้นทางชีวิตของตนเอง ผ่านความฝันของคุณในโลกแห่งความจริง คุณอาจจะได้ทำในสิ่งที่ไม่เคยทำ แต่คุณจะไม่มีความเสียดใจอย่างแน่นอน

อาคารสามัคยาจารย์ (อาคาร 2)

Record of Scout (บันทึกข้อความภารกิจลูกเสือ) : ชุมนุมลูกเสือกองร้อยพิเศษ (2407-2409)

เด็กกลุ่มหนึ่งได้วาดฝันถึงโลกที่ทุกคนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เด็กเหล่านั้นพยายามช่วยเหลือผู้คนทุกครั้งที่มีโอกาส เพราะรู้ว่า การโดดเดี่ยวในความมืดที่ไร้แสงสว่างนั้นโหดร้ายเพียงใด เมื่อเด็กเหล่านั้นโตขึ้นภาระหน้าที่มากขึ้น พวกเขาก็ยังคงฝันถึงโลกใบนั้น แต่ด้วยแรงของพวกเขาโดยลำพังไม่สามารถสร้างฝันนั้นขึ้นมาได้ พวกเขาต้องการแสงสว่างที่จะจุดประกายให้ความมืดมิดที่เดียวดายหายไป

Naijin Bookstore (ร้านหนังสือในจินต) : กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (2310, 2410-2411)

เมื่อวันที่ผู้คนรู้สึกลัวว่าอะไรบางอย่างในตัวตนของเขาขาดหายไป ไม่ว่าจะเป็ความรู้ ทักษะ ทศนคติ และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง “ความฝัน” แล้ววันหนึ่งได้พานพบร้านหนังสือที่ถูกใจ เขาเหล่านั้นก็คงจะมุ่งตรงเข้าไปเพื่อเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไป แต่หลายคนก็อาจหลงลืมว่าการเข้าถึง “สาร” เหล่านั้นจะเป็นอย่างไรได้บ้าง มาทบทวนความทรงจำจากการเรียนในการเข้าถึง “สาร” หลากหลายรูปแบบกับ “ร้านหนังสือในจินต”

ความฝันที่ถูกลืม : ชุมนุมสวนเฮลท์คลับ (2301-2303)

“แม้จะถูกลืม ความฝันก็ไม่มีทางสูญหายไป” ความฝัน เป้าหมาย ตัวตน สิ่งเหล่านี้คือสิ่งที่หล่อหลอมให้เราเป็นเรา ในขณะที่อุปสรรคและความคิดแง่ร้าย เปรียบเสมือนความมืด ที่กลืนกินแสงแห่งความหวังจนดับลง เส้นทางสู่ความฝันที่มีมิติเต็มไปดด้วยขวากหนามจนมองไม่เห็นทางออก จะทำอย่างไรให้แสงไฟแห่งความทรงจำกลับมาสว่างไสวอีกครั้ง มาค้นหาคำตอบได้กับชุมนุมสวนเฮลท์คลับ ในนิทรรศการ “ความฝันที่ถูกลืม”

Amour in Expression | The Symphony of Communication : ชุมนุมประชาสัมพันธ์ (2304-2305)

ในโลกที่การสื่อสารกลายเป็นหัวใจของความสัมพันธ์ เคยสงสัยไหมว่า ความรักของคุณถูกส่งผ่านและแปลความหมายออกมาอย่างไร? คำดิ่งสู่ความซับซ้อนของความรักและการประชาสัมพันธ์ เพื่อค้นพบว่าการประชาสัมพันธ์มีบทบาทสำคัญอย่างไรต่อความคิดของเรา มาร่วมกันเปิดมุมมองใหม่ ๆ ที่จะช่วยให้คุณเห็นคุณค่าและเห็นพลังของการสื่อสารอย่างแท้จริง

The Hidden Motive : ชุมนุมภาษาอังกฤษ (2306-2307)

คดีฆาตกรรมที่ซับซ้อน ซ่อนเงื่อน ณ บริษัทข้ามชาติชื่อดังแห่งหนึ่ง เกิดอะไรขึ้น แล้วใครเป็นคนฆ่า แรงจูงใจคืออะไร มาใช้ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อปิดคดีไปด้วยกัน!

Sin of the Unrighteous and the Last Act of Sorrow : ชุมนุมจีนสิกข์ ชุมนุมภาษาฝรั่งเศส ชุมนุมภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่น (2201-2206)

บทแห่งการแสวงหาถึงการมีชีวิตของตระกูลหนึ่งที่ต้องสัญจรผ่านไตรประเทศ เพื่อหลบหนีบทพิพากษาของอดีต และกระจกสะท้อนเงาแห่งปญชนผู้พเนจรเหนือแผ่นดินแห่งการดับสูญ

Dreams Speak! : กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (2210-2211)

Let your dreams speak! สำรวจและค้นพบความฝันทางภาษา พร้อมบอกเล่าการวาดฝันในอนาคตของตนเองผ่านการจำลองการสอบพูดตามกรอบแนวทาง CEFR กับครูชาวต่างชาติได้ในนิทรรศการ

Beyond Possibilities : ชุมนุมเทคโนโลยีและดีเวลลอปเม้นท์ (2102-2104)

ว่าด้วยเรื่องราวของนักวิจัยกลุ่มหนึ่งที่กำลังค้นคว้าวิธีการรักษาโรคที่เทคโนโลยีปัจจุบันยังไม่สามารถรักษาได้ ทว่าในขณะที่พวกเขากำลังสร้างเครื่องมือในการรักษา เทคโนโลยีที่ให้พลังงานในปัจจุบันนั้น ยังไม่เพียงพอที่จะให้เครื่องมือชิ้นนั้นทำงาน แร่ธาตุพิเศษเท่านั้นที่สามารถขับเคลื่อนเครื่องมือชิ้นนั้น พวกเขาจึงต้องออกผจญภัยในดินแดนมหัศจรรย์ ผ่านการไขปริศนาปัญหาเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อพิชิตเป้าหมายของพวกเขา

Beyond the Cards : ชุมนุมการ์ดเกม (2105)

มาร่วมปลดปล่อยพลังแห่งจินตนาการและความฝันไปกับเรา ในนิทรรศการ Beyond the Cards การ์ดที่เป็นมากกว่าการ์ด เพราะเราเชื่อว่าจินตนาการไม่ได้หยุดอยู่แค่ในการ์ดใบเล็ก ๆ

The Forgotten Melody : ชุมนุมดนตรีสากล (2107-2109)

เข้าสู่โลกแห่งความฝันอันเปรมปรีดิ์ ร่วมสร้างสรรค์เสียงดนตรีของคุณเอง

The Secret Recipe (สูตรลับตำรับโลกแฟนตาซี) : ชุมนุมเอส เค เบอเกอร์รี่ (2110-2111)

ในอาณาจักรแห่งดาบและเวทมนตร์ ได้มีจอมมารตนหนึ่งได้ตื่นขึ้นมาจากการหลับใหลนับร้อยปี จอมปีศาจตนนั้น ต้องการกินขนมที่เลิศรสที่สุดเพื่อที่จะดับความหิวโหย หากไม่สำเร็จ มันจะกลืนกินโลกใบนี้ทั้งหมดเข้าไป เราต้องการคุณ! ขอแค่ลองเปิดใจ, มีความปรารถนาที่จะกอบกู้โลกไว้และพร้อมจะเสี่ยงชีวิตเพื่อมวลมนุษยชาติ หากคุณต้องการเป็นวีรบุรุษผู้กอบกู้ ขอให้มารวมตัวที่ ห้อง 2110!

อาคารศาสนาพระเสด็จ (อาคาร 4)

Experiencing Phra Nakhon | A Case Study from SK Gentlemen : นักเรียน EPLUS+ (4402)

ชุมชนที่คุณเคยนั่งรถผ่านทุกวัน หรือเดินผ่านทุกเช้า อาจไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป ร่วมเป็นส่วนหนึ่งกับการมองต่างมุมในชุมชนใกล้โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ที่คุณอาจจะเคยได้ยินชื่อ เคยมองผ่าน แต่อาจไม่เคยสัมผัส ให้ได้รู้ซึ่งถึงความสำคัญ ความหมายที่ลึกซึ้งถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของแต่ละชุมชน

Let's Go! : ชุมนุมหมากล้อม (4406)

ปลุกปัญญาและฝึกจิตไปกับหมากล้อม ร่วมค้นพบความสนุกและกลยุทธ์ที่แฝงอยู่ในทุกหมากที่วางลงในสมรภูมิ กับชุมชนหมากล้อมกระดานสุดเรียบง่าย ช่วยทั้งการพัฒนาทักษะ ฝึกสมาธิ และสร้างมิตรภาพใหม่ ๆ ในโลกแห่งหมากล้อมไปด้วยกัน!

LeaderShit | การเป็นผู้นำมันยาก...หรือ? : ชุมนุมเชียร์และแปรอักษร (4407-4408)

การเป็นผู้นำดูเหมือนจะเป็นภาระหนัก แต่จริง ๆ แล้ว การเป็นผู้นำอาจไม่ซับซ้อนอย่างที่คิด นิทรรศการนี้จะเปิดมุมมองใหม่เกี่ยวกับการเป็นผู้นำให้กับคุณ ว่าคุณเองก็สามารถเป็นผู้นำที่มีประสิทธิภาพได้ ไม่ว่าคุณจะอยู่ในบทบาทใดก็ตาม

Dream Gambit : ชุมนุมหมากรุกสากล (4409)

เชิญคุณเข้าสู่โลกของการต่อสู้ทางความคิดของเกมหมากรุก ที่ซึ่งแผนหมากแต่ละตาไม่เพียงแต่ทำทลายความสามารถในการวางกลยุทธ์ แต่ยังสะท้อนถึงวิถีชีวิตและปรัชญาแห่งปัญญา มาร่วมชิงชัยไปด้วยกัน เพราะหมากรุกไม่ใช่แค่เกม แต่เป็นศิลปะแห่งการคิดและการวางแผน

ห้องแห่งความฝัน (Nocturnal Wandering) : กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (4412-4414)

ช่วงเวลาแห่งการหลับไหลยามค่ำคืน หน้าต่างสู่ความฝันที่สะท้อนให้เราเห็นถึงตัวตน ความรู้สึก และจินตนาการอันซับซ้อนจากภายในจิตใจของเรา ขอเชิญทุกท่านมาร่วมรับชม “ห้องแห่งความฝัน Nocturnal Wandering” เพื่อค้นหาความเป็นไปได้ของ “ความฝัน” ที่ไม่สิ้นสุด

Future Dreamnovation : ชุมนุมวิทยาศาสตร์ (4302-4305, 4203-4209)

ในทุก ๆ คืนที่คุณนอนหลับและพบกับความฝัน มีคน 2.4 ล้านคนบนโลกที่ไม่แม้แต่จะหลับลงได้ เพราะความเครียดและความวุ่นวายในชีวิต “นวัตกรรมแห่งความฝัน” คือสิ่งจะทำให้อนาคตคุณเปลี่ยนไป ทำให้ความวุ่นวายของคุณเลือนหาย และทำให้คุณได้พบกับความฝันในทุกราตรี

AI เอ อะไร? : ชุมนุมวิทยาการหุ่นยนต์ (4202)

กล่าวถึงความล้ำสมัยแห่งยุค พัฒนาการที่แปรผัน ความแปลกใหม่และความก้าวหน้าที่กำลังจะกลายเป็นความเคยชินในยุคสมัยปัจจุบันนี้ อย่าง “หุ่นยนต์” อะไรเล่าคือปัจจัยที่ทำให้หุ่นยนต์เป็นสิ่งที่นิยม

Learning Dreamnovation : กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (4213)

สัมผัสการเรียนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกับประสบการณ์ห้องเรียนไร้ขอบเขต โข้วเคสรูปแบบ การเรียนการสอนที่ทันสมัย นำทางสู่การสร้างบทเรียนยุคใหม่ สร้างห้องเรียนที่มีความหมาย เป็นแรงบันดาลใจให้กับเยาวชนในการประดิษฐ์นวัตกรรมเปลี่ยนโลก

อาคารดำรงราชานุภาพ (อาคาร 5)

สู่สื่อสาร : ชุมนุมสวนสื่อสาร (5502)

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การสื่อสารถือเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ในสิ่งที่อีกฝ่ายต้องการที่จะสื่อ ด้วยการพัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้ง การสื่อสาร จึงเกิดการพัฒนาเช่นกัน สรรวจการสื่อสารตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันได้ ณ นิทรรศการ สู่สื่อสาร

Living your Dreams Through Candlelight : ชุมนุมพุทธศาสน์ (5503-5505)

ฝันที่ไม่ได้อยู่แค่ตอนนอน แต่เป็นการนำฝันให้เป็นจริง แสงเทียนจะส่องสว่างให้เราดำเนินฝัน ไปยังจุดสิ้นสุดอย่างสำเร็จในเป้าหมาย แสงไม่ใช่ตัวกำหนดชีวิต แต่เมื่อแสงหมดไปจะนำความลำบากมาให้ชีวิต เลือกที่จะฝัน เลือกที่จะใช้เวลาให้คุ้มค่า มีสติ ปัญญา พร้อมทั้งจะพบเจอความฝัน

Why History 1945 : ชุมนุมประวัติศาสตร์ (5506)

“เพราะประวัติศาสตร์ ไม่ได้อยู่แค่ในหนังสือ แต่อยู่รอบ ๆ ตัวเรา”

Perfection Amidst Imperfection : ชุมนุมศิลปะ (5402-5403)

“ต้องมีเงิน มีฐานะมั่นคง” “ต้องมีเหมือนคนนั้นคนนี้” “ต้องเป็นอย่างนั้นอย่างนี้” ผู้คนส่วนใหญ่ แสวงหาความสมบูรณ์แบบที่ตนเองหรือคนรอบข้างคาดหวัง และทำให้ตนเองไปอยู่ภายใต้ความกดดันต่าง ๆ ต้องพยายามมากขึ้น มีความทะเยอทะยานมากขึ้น ส่งผลให้พฤติกรรม ความรู้สึกและการตัดสินใจของเรานั้น เปลี่ยนแปลง ดังนั้นขอเชิญทุกท่านมาชมนิทรรศการ “Perfection amidst imperfection” ที่จะพาทุกคน มาสำรวจความรู้สึกในจิตใจของคุณว่าแท้จริงแล้วคุณต้องการสิ่งใดกันแน่

The Green Section of a Dream : ชุมชนอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ (5404-5405)

ในวันที่โลกของเราเผชิญกับปัญหาสิ่งแวดล้อมอย่างหนัก ทุกการกระทำของเราล้วนส่งผลกระทบต่ออนาคตของทุกสิ่งมีชีวิตบนโลกใบนี้ แต่ว่าเคยคิดกันไหม หลังจากที่เราทิ้งขยะ จะมีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมอย่างไร ? พบกับนิทรรศการที่จะพาคุณไปสำรวจปัญหาขยะ และการสูญเสียทรัพยากรอันมีค่า ตั้งแต่ต้นทางสู่ปลายทาง และร่วมกันเป็นส่วนหนึ่งของจุดเริ่มต้นของเส้นทางสีเขียวในยามราตรีอันมืดมิดในโลกแห่งความฝันนี้กัน!

ห้องปิดตา(ย) : ชุมชนศาสตร์ลับ (5406-5407)

ไม่เห็นไม่ใช่ไม่มี ที่เห็นอาจจะไม่ใช่ ที่ใช้อาจจะไม่จริง ความฝันที่น่ากลัวที่สุดคือความรู้สึกที่ไม่รู้ว่าเกิดอะไรขึ้น หากต้องการค้นพบความจริงที่ซ่อนอยู่ เจอกันที่ห้องปิดตา(ย)

ภาพฝันในจักรวาลของฉันท : ชุมชนอาร์ต-เทคนิค (5408-5409)

ทุกคนเกิดมาล้วนมีความฝัน ไปถึงบ้าง ไม่ถึงบ้าง แม้แต่บางคนยังไม่สามารถก้าวไปหามันได้เลย แต่ ณ ที่นี้จะไม่มีข้อจำกัดใด ๆ แล้วมาร่วมวาดภาพฝันในใจไปด้วยกัน

Bangkoklantis, Dire from Us : ชุมชนภูมิศาสตร์และโลกศาสตร์ (5306-5309)

บางสิ่งนั้นก็อยู่ใกล้ตัวมากเสียจนคุณอาจจะลืมไป... ดังเช่นเหตุการณ์นี้ที่ใกล้กับคุณกว่าที่คิด ใกล้จนคุณนึกไม่ถึง และใกล้จนคุณละเลยความอันตรายของมัน! หากคุณสงสัยแล้วว่าเหตุการณ์นี้จะใกล้ขนาดไหนกัน ขอเชิญคุณมาสัมผัสกับมันได้ผ่านนิทรรศการสื่อผสม “Bangkoklantis : Dire from Us” แล้วคุณจะรู้ว่ามันใกล้!

Universal Maverick Trader : ชุมชนธุรกิจและการลงทุน (5302-5303)

เพราะทุกคนมีศักยภาพที่ซ่อนเร้นอยู่ในตัวเองคุณคือสิ่งเดียวที่ไม่มีอะไรเหมือนในจักรวาลอีกแล้ว เราเชื่อว่าทุกคนมีสิ่งที่สุดยอดในตัวเองชุมชนธุรกิจและการลงทุนขอเชิญทุกท่านร่วมในกิจกรรม “Universal Marverick Trader” มาร่วมพัฒนาความฝันแห่งจักรวาล เติมเต็มความฝันที่ขาดหายไป พัฒนาศักยภาพในตนเอง ทำงานร่วมกับผู้ร่วมเดินทางในเส้นทางเดียวกันกับคุณ เพราะธุรกิจไม่ได้จำกัดแค่ที่โลก เริ่มองค์กรฯ แห่งความฝันของคุณได้แล้วในงานนี้

“Sold”ciety : ชุมชนกฎหมายและการเมือง (5304)

อดีตถึงปัจจุบัน ความสำเร็จ-ความล้มเหลว ความรุ่งเรือง-ความโรยรา เสียงของประชาชนกับความยุติธรรมและการเอาเปรียบ ร่วมย้อนดูรากอดีตสู่ปัจจุบัน เพราะเหตุใดเทียนเล่มนี้จึงกลับมามีแสงสว่างเปรียบดังความฝันที่ประชาชนเคยมี

Sus“tainted” : ชุมชนเศรษฐศาสตร์ (5305)

หลับตาฝันหนักถึงความหลังผ่านม่านหมอกเงินตรา แหกกว่าจะไปในมหาสมุทรอันไร้ขอบเขต เสมือนความต้องการอันไม่มีที่สิ้นสุดของมนุษยชาติ ประทับสะกดตรึงตราด้วยทรัพยากรที่หลากหลาย แต่มันกำลังจะหายไป เศรษฐศาสตร์กำลังจะเป็นตัวช่วยในการแก้ปัญหา นี้ มาร่วมค้นหาทางแก้ปัญหาไปด้วยกัน

Dream of the Crop : ชุมนุมกุหลาบเพชร ชุมนุมชีววิทยาโอลิมปิก (5103-5104)

ศูนย์รวมแห่งปัญญาและความรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์ เพื่อพัฒนาและยกระดับประเทศ “กุหลาบเพชร” การผลักดันให้เยาวชนมีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ที่มากขึ้นและเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางความรู้สู่เยาวชน มาร่วมค้นหาวิธีการยกระดับความรู้ขึ้นสู่คุณภาพระดับสากลเพื่อพัฒนาสังคมประเทศชาติกันที่นิทรรศการ “Dream of the Crop”

อาคารสวนกุหลาบรำลึก (อาคาร 6)

ย้อนอดีต... สู่ปัจจุบัน... ก้าวล้ำอนาคต : กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (5508, 6502)

เดินทางข้ามผ่านเวลาไปกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่มุ่งหมายให้ผู้เรียนได้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างเท่าทันโลกและมีความสุข ทุกคนจะได้เรียนรู้เท่าทันโลกอย่างมีความสุขไปด้วยกัน!

Dream Walkers : ชุมนุมสวนกุหลาบบอร์ดเกม (6301)

ก้าวเข้าสู่โลกแห่งความฝัน แล้วมาจับมือร่วมกันพิชิตภารกิจ และออกเดินทางผจญภัยไปพร้อมกับเพื่อน ๆ เยาวชนในดินแดนสนธยา โดยใช้ความคิด วางแผน สร้างกลยุทธ์ เพื่อหลบหนีออกจากโลกแห่งความฝันไปด้วยกัน

WorldWideWish : ชุมนุมการทำงานอาชีพ (6401-6402)

การเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องไม่ยาก ความฝันเป็นเรื่องไม่ไกล วิธีการเริ่มนั้นเหมือนของขวัญที่จะเปลี่ยนชีวิตตลอดไป แล้วมาพบกันที่นิทรรศการ “WorldWideWish”

AI Paradox (อลหม่าน วัน AI) : ชุมนุมคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี (6302, 6304, 6306-6307)

อะไรคือ AI? ทำไมเราต้องรู้จักมัน? แรกเริ่มเดิมทีเราก็อาจจะไม่ได้ให้ความสนใจมันมากนัก แต่พอเริ่มมีการใช้งานกันอย่างแพร่หลาย มันก็ดันกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเราไปเสียแล้ว ถ้าอย่างนั้น อะไรเล่าจะหยุดความอยากพัฒนาของเทคโนโลยีได้ แล้วจะมีเหตุผลอื่นใดให้เราไม่ลองมาสำรวจนิทรรศการ “AI Paradox : อลหม่านวัน AI” แห่งนี้ได้เล่า!

พื้นที่อื่น ๆ

Math box : ชุมนุมคณิตศาสตร์ (สนามไพศาล บุญยั้ง)

เมื่อวันหนึ่ง มีมหาเศรษฐีที่มีความฝันที่จะครอบครองส่วนแบ่งรายใหญ่ของตลาดเกิดเสียชีวิตกะทันหัน บริษัทเขาจึงล้มละลาย เปิดโอกาสให้คนที่มีความสามารถหน้าใหม่ได้เข้ามาจับจองพื้นที่ในการทำธุรกิจของตัวเอง เพื่อขึ้นเป็นเจ้าตลาดคนใหม่!

เรียนรู้ สนุก ทำจริง : กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (ลานหน้าห้องประชาสัมพันธ์)

มาเถอะ! มาสนุกกับกิจกรรมสุดปังในนิทรรศการการงานอาชีพของเรา! ลงมือทำ ขนมไทยสุดอร่อย เย็บปักถักร้อยสุดคูล ปลูกพืชเพลิน ๆ และเรียนรู้การทำขนมนานาชาติแบบมือโปร อยากรู้เอง อยากรองอะไรใหม่ ๆ ต้องไม่พลาด มาเจอกันที่ซุ้มเราเลย!

แดนฝันท่ามกลางห้วงดาว : ชุมชนดาราศาสตร์ (ห้องฟ้าจำลองสิรินธร)

คุณเคยฝันว่าได้เอื้อมมือไปจับดาว? หรือเดินทางไปในเส้นทางของผู้บุกเบิก? ในตอนนี้ ความฝันเหล่านั้นกำลังจะกลายเป็นจริง! มาร่วมผจญภัยไปในความฝันที่ไม่เหมือนใครในนิทรรศการชุมชนดาราศาสตร์ ผ่านการสัมผัสประสบการณ์จริง และความรู้ที่จะทำให้จักรวาลกลายเป็นสิ่งที่คุณสามารถเข้าใจได้ง่าย และใกล้ตัว มาเป็นส่วนหนึ่งของการค้นหา “ปริศนาที่ยังไม่ถูกค้นพบ” ของจักรวาลใบนี้

Midnight Library (แดนฝันยามราตรี) : ชุมชนรักการอ่าน (บริเวณห้องสมุด)

หากว่าเราสามารถแก้ไขสิ่งที่เคยทำผิดพลาดได้ หรือได้รับโอกาสอีกครั้ง คุณคิดว่าจะเกิดอะไรขึ้น? ลองจินตนาการถึงการได้รับโอกาสเพื่อแก้ไขความผิดพลาดในอดีตในแดนแห่งความฝัน คุณจะได้เป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว และได้เข้าไปสัมผัสชีวิตของตัวละคร โดยร่วมกันแก้ไขสิ่งที่พลาดลงไปในอดีต ลองสัมผัสประสบการณ์ใหม่ที่ไม่เหมือนใครได้ที่ห้องสมุดโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

Dreamnovation Lab : SK Open Lab

สวรรค์ของนักทดลองรุ่นใหม่ เปิดประสบการณ์การทดลองในรูปแบบที่น่าสนใจ กระตุ้นต่อมแห่งการเรียนรู้ไปกับ “Dreamnovation Lab” พื้นที่เปิดกว้างสำหรับความเป็นไปได้ในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ให้เยาวชนได้จับจริง ทำจริง ทดลองจริง เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างนวัตกรรมแห่งอนาคต

ศิลปะแห่งจินตนาการ : กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทางเดินห้องศิลปะ)

นิทรรศการศิลปะแห่งจินตนาการจะพาคุณสู่โลกแห่งความฝันและสีสัน สัมผัสผลงานศิลปะของนักเรียนสวนกุหลาบฯ ที่สร้างจากจินตนาการและนักสร้างสรรค์รุ่นใหม่ ชมผลงานหลากหลายสไตล์ ตั้งแต่ภาพวาด เสียงดนตรี ศิลปะ วัฒนธรรม ไปจนถึงงานศิลปะดิจิทัล มาร่วมสร้างแรงบันดาลใจและเปิดมุมมองใหม่ ๆ ในโลกแห่งศิลปะกับเรา

ความภาคภูมิใจในรั้วสวนฯ : กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา (ลานหน้าห้องปิงปอง)

จากความมุ่งมั่นตั้งใจ ความไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค และความพากเพียรพยายาม นำมาซึ่งความสำเร็จและความภาคภูมิใจของเหล่าทัพนักกีฬาในรั้วสวนฯ ซึ่งล้วนแล้วแต่ผ่านประสบการณ์การแข่งขัน เป็นเยาวชนที่กำลังเติบโตอย่างมีคุณธรรม รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย และมีน้ำใจนักกีฬา

1. อาคารสวนกุหลาบ (ตึกยาว)

ชั้น 2

บันได	1201 (ห้องระดับ ม.1)	1202 – 1210	บันได	1211 - 1217	1218 -1219	บันได
-------	-------------------------	-------------	-------	-------------	------------	-------

ชั้น 1

บันได	ห้องนำชาย	ห้องนำหญิง	ประตูรีเซพช	1103 - 1106	1107 - 1109 (พิพิธภัณฑ)	บันได	1110 - 1118 (พิพิธภัณฑ)	บันได
-------	-----------	------------	-------------	----------------	-------------------------------	-------	-------------------------	-------

2. อาคารสามัคยาจารย์ (อาคาร 2)

ชั้น 4

2407 - 2409	บันได	2410 - 2411
-------------	-------	-------------

ชั้น 3

บันได	ห้องพักครู	2301 - 2306	บันได	2307	2308 - 2309	บันได	2310 (ห้องศูนย์สื่อฯ ภาษาไทย), 2311
-------	------------	-------------	-------	------	-------------	-------	-------------------------------------

ชั้น 2

บันได	2201 - 2206	บันได	2207 - 2209	บันได	2310 - 2311
-------	-------------	-------	-------------	-------	-------------

ชั้น 1

ห้องชุมนุมวิทยาศาสตร์	บันได	2101	2102 - 2105	บันได	ทางไปห้องน้ำอาคาร สุทธิ เพ็งบาน	2107 - 2109	บันได	2110 - 2111 (ห้องเบเกอรี่)
-----------------------	-------	------	-------------	-------	---------------------------------	-------------	-------	----------------------------

3. อาคารปิยมหาราชานุสรณ์ (อาคาร 3)

ชั้น 4

บันได	โรงยิม	บันได
-------	--------	-------

ชั้น 3

ห้องดูริยางค์	ห้องปิงปอง	3305 (ห้องศูนย์สื่อฯ สุขศึกษา และพลศึกษา)
บันได	ทางเดิน	บันได
		ทางเดิน
		ห้องน้ำชาย

ชั้น 2

3203 (ห้องศิลปะ)	3206 (ห้องชุมนุมศิลปะ)	3204 (ห้องศิลปะ)
3202 (ห้องศิลปะ)	3207 (ห้องศูนย์สื่อฯ ศิลปะ / ห้องโขน)	3205 (ห้องดนตรีไทย)
		ห้องน้ำครู
บันได	ทางเดิน	บันได

ชั้น 1

โรงอาหาร	ห้องน้ำหญิง	ห้องน้ำชาย
ทางเข้า โรงอาหาร	โรงอาหาร	ทางเข้า โรงอาหาร
บันได	พระบรมรูปรัชกาลที่ 5	บันได

4. อาคารศาลาพระเสด็จ (อาคาร 4)

ชั้น 5

โคมดาราศาสตร์ ท้องฟ้าจำลองสิรินธร	บันได
-----------------------------------	-------

ชั้น 4

บันได	4406 - 4409	บันได
4402 - 4405		4410 - 4411
บันได	ทางเดิน	4412 - 4413
4401		4414 (ห้องศูนย์สื่อฯ คณิตศาสตร์)

ชั้น 3

บันได	4307 - 4309 (ห้อง Lab)	บันได
4302 - 4304 (ห้อง Lab)		4310 - 4313
บันได	ทางเดิน	
4301 (ห้อง Lab)	สวนพฤกษศาสตร์	4314 (ห้อง Lab)

ชั้น 2

4215 (ห้อง งาน ช่าง)	FAB LAB	4216	4217	4218	บันได	4206	4207 - 4209 (ห้อง Lab)	บันได
อาคาร 3					4203 - 4205 (ห้อง Lab)	Open Lab		4210 - 4213 (ห้อง Lab)
					บันได	ทางเดิน		
					4201			4214 (ห้องปฏิบัติการ วิทยาศาสตร์กายภาพ)

ชั้น 1

บันได	ห้องสมุด		บันได
ประตู	ทางเดินหน้าห้องสมุด		ประตู

5. อาคารดำรงราชานุภาพ (อาคาร 5)

ชั้น 5

บันได	5501 (ห้องระดับ ม.3)	5502 - 5505	บันได	5506	5507	ห้อง กุหลาบ คุณธรรม	บันได
-------	-------------------------	-------------	-------	------	------	---------------------------	-------

ชั้น 4

บันได	5401 - 5405	บันได	5406 - 5409	บันได
-------	-------------	-------	-------------	-------

ชั้น 3

บันได	5301 (ห้องระดับ ม.2)	5302 - 5505	บันได	5306 - 5309	บันได
-------	-------------------------	-------------	-------	-------------	-------

ชั้น 2

บันได	5201	5202 - 5204	ห้องพักครู ต่างประเทศ	5205	บันได	5206 - 5207 (ศูนย์ผลิต เอกสาร)	5208/1 (ห้องเตรียม อาหาร)	5208/2 - 5209 (ห้องฟ้าชมพู คูใจ)	บันได
-------	------	-------------------	--------------------------	------	-------	---	---------------------------------	---	-------

ชั้น 1

บันได	5101 - 5102 (ห้องพยาบาล)	5103 - 5104 (ห้องกุหลาบ เพชร)	5105 (ห้องแนะแนว)	บันได	5106 - 5109 (ห้องนวัตกรรม)	บันได
-------	-----------------------------	-------------------------------------	----------------------	-------	----------------------------	-------

6. อาคารสวนกุหลาบรำลึก (อาคาร 6)

ชั้น 5

บันได	ห้องศูนย์สื่อฯ สังคมศึกษา (Social Center)	หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก	บันได
-------	---	------------------------	-------

ชั้น 4

บันได	ลิฟต์		ห้องน้ำชาย	บันไดชั้น หอประชุม
			ห้องน้ำหญิง	
6401	ห้องศูนย์สื่อฯ การงานอาชีพ	ห้องกุหลาบขาว		

ชั้น 3

บันได	ลิฟต์	ห้องน้ำ ชาย	ห้องน้ำ หญิง	6301	6302 (ห้องคอมพิวเตอร์)	บันได
						6303 (ห้องประชุม สวนกุหลาบ อนุสรณ์ 12 ทศวรรษ)
	6308 (ห้องพักครูกลุ่ม สาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ)	6306 - 6307 (ห้องสวน คอมพิวเตอร์)	6305 (งานเทคโนโลยี สารสนเทศ)	6304 (ห้องสวนคอมพิวเตอร์)		

ชั้น 2

บันได	ลิฟต์	ห้องน้ำครู	ห้องวิชาการ	ห้องการเงินและ สินทรัพย์	บันได	ห้องน้ำครู ทางเชื่อมไป ตึกยาว
6204 (ห้องลิ้น กุหลาบ)	ห้องทะเบียนวัดผล				สำนักงาน ผู้อำนวยการ	
บันไดชั้นหอประชุมอาคาร 123 ปี สวนกุหลาบวิทยาลัย						
ห้องกลุ่มพัฒนาคุณภาพการศึกษา (ห้องแผนงาน)					บันได	

บันได	ลิฟต์	ห้อง สวัสดิการ	ห้องน้ำ หญิง	ธนาคาร โรงเรียน	ห้องน้ำ ชาย	ห้องกิจการ นักเรียน	ห้อง ประชาสัมพันธ์	ห้องบริหาร ทั่วไป	ห้องชุมนุม สวนสื่อสาร (ห้อง On Air)	ห้องฟิตเนส
ทางเดิน										
ทางรถวิ่ง										

	ที่จอดรถ	6003 (ห้องชุมนุม ประชาสัมพันธ์)
ทางลาด		ทางลาด



กำหนดการ นิทรรศสวนฯ 2024

31 ตุลาคม – 2 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

วันพฤหัสบดีที่ 31 ตุลาคม 2567

เวลา	กิจกรรม	สถานที่
8:00 - 9:30 น.	พิธีเปิด	เวทีกลางสนามฟุตบอล
8:00 - 12:15 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการและแข่งขันทักษะทางวิชาการ : การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ระดับประถมศึกษาตอนปลาย	หอประชุมอาคาร 123 ปีฯ
8:00 - 17:00 น.	การประกวดถ่ายภาพในหัวข้อ “ความฝันของฉัน”	ตึกสวนกุหลาบรำลึก ชั้น 1
8:00 - 19:00 น.	ลูกบาศก์แปรอักษร “นิทรรศสวนฯ 2024”	เวทีกลางสนามฟุตบอล
9:00 - 12:00 น.	การแข่งขัน Youth’s Dream Case 2024	หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก
9:00 - 14:00 น.	การโต้วาทีกระชับมิตร “นิทรรศสวนฯ 2024”	ห้องนวัตกรรม
9:00 - 14:30 น.	การแข่งขันการ์ดไฟท์ Vanguard D Fight “นิทรรศสวนฯ 2024”	โรงยิม อาคารปิยมหาราชานุสรณ์ ชั้น 4
9:00 - 15:30 น.	การแข่งขันฟิวเจอร์การ์ด Buddyfight Over Drive “นิทรรศสวนฯ 2024”	โรงยิม อาคารปิยมหาราชานุสรณ์ ชั้น 4
9:00 - 17:00 น.	การแข่งขันว่ายน้ำ “นิทรรศสวนฯ 2024”	สระว่ายน้ำ สวนกุหลาบวิทยาลัย
12:00 - 13:00 น.	การแสดงโขนสวนกุหลาบ เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ยกรบ	หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก
13:00 - 14:00 น.	การแสดง พักเบรกกับเสียงเพลง สูฝัน	หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก
12:30 - 15:30 น.	การแข่งขันสมรรถนะการสืบค้นจากพจนานุกรม	ตึกสามัคยาจารย์ ชั้น 4 (2410-2411)
13:00 - 17:15 น.	การอบรมเชิงปฏิบัติการและแข่งขันทักษะทางวิชาการ : การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	หอประชุมอาคาร 123 ปีฯ
14:00 - 15:30 น.	เสวนา “ทางของฉัน ฝันของใคร?”	หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก
14:00 - 16:00 น.	SKE2024 Tip Talks	ห้องนวัตกรรม
15:00 - 16:00 น.	การแสดงเต้น “จักรวาลแห่งความฝัน”	เวทีกลางสนามฟุตบอล
15:30 - 16:30 น.	การแสดงโขนสวนกุหลาบ เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ยกรบ	หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก
16:00 - 19:00 น.	การจัดแสดงดนตรี โดยศิลปินที่มีชื่อเสียง	เวทีกลางสนามฟุตบอล



กำหนดการ นิทรรศสวนา 2024

31 ตุลาคม – 2 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

วันศุกร์ที่ 1 พฤศจิกายน 2567

เวลา	กิจกรรม	สถานที่
8:00 - 12:30 น.	การแข่งขันคณิตคิดเร็ว “นิทรรศสวนา 2024”	หอประชุมอาคาร 123 ป้า
8:00 - 14:25 น.	การแข่งขันทำเค้กในฝันสไตล์คาเฟ่ “Dream Café Cake Challenge”	ตึกสวนกุหลาบรำลึก ชั้น 1
8:00 - 16:00 น.	การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์ “นิทรรศสวนา 2024”	ห้องนวัตกรรม
8:00 - 17:00 น.	การประกวดถ่ายภาพในหัวข้อ “ความฝันของฉัน”	ตึกสวนกุหลาบรำลึก ชั้น 1
8:00 - 19:00 น.	ลูกบาศก์แปรอักษร “นิทรรศสวนา 2024”	เวทีกลางสนามฟุตบอล
8:30 - 11:30 น.	การแข่งขันความฉลาดรู้จากการอ่านหนังสือสารานุกรมไทย สำหรับเด็กเยาวชน	ตึกสามัคยาจารย์ ชั้น 4 (2410-2411)
9:00 - 10:00 น.	การแสดง พักเบรกกับเสียงเพลง ผู้ฝัน	หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก
9:00 - 17:00 น.	การแข่งขันอัจฉริยภาพทางด้านดาราศาสตร์ ครั้งที่ 2 (SPICA)	ท้องฟ้าจำลองสิรินธร
9:00 - 17:00 น.	การแข่งขันมวยสากลสมัครเล่น “นิทรรศสวนา 2024”	โรงยิม อาคารปิยมหาราชานุสรณ์ ชั้น 4
10:00 - 11:00 น.	การแสดงโขนสวนกุหลาบ เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน “ยกรบ”	หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก
11:00 - 12:30 น.	เสวนา “No One Left Behind”	หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก
12:30 - 15:30 น.	การแข่งขันความฉลาดรู้ทางภาษาไทย	ตึกสามัคยาจารย์ ชั้น 4 (2410-2411)
13:00 - 17:00 น.	การแสดงละครเวที เรื่อง S.H.A.R.I.F.	หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก
14:00 - 15:00 น.	การแสดงเต้น “จักรวาลแห่งความฝัน”	เวทีกลางสนามฟุตบอล
16:00 - 19:00 น.	การจัดแสดงดนตรี โดยศิลปินที่มีชื่อเสียง	เวทีกลางสนามฟุตบอล



กำหนดการ นิทรรศการ 2024

31 ตุลาคม – 2 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

วันเสาร์ที่ 2 พฤศจิกายน 2567

เวลา	กิจกรรม	สถานที่
8:00 - 16:00 น.	การแข่งขันกีฬาสาธิต “นิทรรศการ 2024”	โรงยิม อาคารปิยมหาราชานุสรณ์ ชั้น 4
8:00 - 17:00 น.	การประกวดถ่ายภาพในหัวข้อ “ความฝันของฉัน”	ตึกสวนกุหลาบรำลึก ชั้น 1
8:00 - 17:00 น.	การแข่งขันเกมต่อสมการคณิตศาสตร์ “นิทรรศการ 2024”	หอประชุมอาคาร 123 ปี
8:00 - 19:00 น.	ลูกบาศก์แปรอักษร “นิทรรศการ 2024”	เวทีกลางสนามฟุตบอล
8:30 - 10:30 น.	กิจกรรม SK Open House 2025 สนทนา... ภาษาหลักสูตร	หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก
9:00 - 11:00 น.	เสวนา “Experiencing Phra Nakhon: A Case Study from SK Gentlemen”	ห้องนวัตกรรม
9:00 - 17:00 น.	การแข่งขันหมากรุกสากล “นิทรรศการ 2024”	หอประชุมอาคาร 123 ปี
10:30 - 11:30 น.	การแสดงโขนสวนกุหลาบ เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ยกรบ	หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก
11:00 - 17:00 น.	การแข่งขัน ROV ประจำทัวร์นาเมนต์นิทรรศการ 2024	ห้องนวัตกรรม
11:30 - 12:30 น.	การแสดง พักเบรกกับเสียงเพลง สู่มัน	หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก
12:00 - 15:00 น.	การประกวดดนตรี Suankularb Exhibition Music Award ครั้งที่ 8 (SEMA8)	เวทีกลางสนามฟุตบอล
12:30 - 16:30 น.	การแข่งขันลูกบาศก์ “นิทรรศการ 2024”	โรงยิม อาคารปิยมหาราชานุสรณ์ ชั้น 4
13:00 - 17:00 น.	การแสดงละครเวที เรื่อง S.H.A.R.I.F.	หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก
16:00 - 19:00 น.	การจัดแสดงดนตรี โดยศิลปินที่มีชื่อเสียง	เวทีกลางสนามฟุตบอล
19:00 - 19:30 น.	พิธีปิดงานนิทรรศการ 2024	เวทีกลางสนามฟุตบอล



แบบตอบรับร่วมชมงาน นิทรรศการ 2024

31 ตุลาคม – 2 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

โรงเรียน.....

มีความยินดีที่จะนำนักเรียนในความดูแลเข้าร่วมชมงานนิทรรศการวิชาการสวนกุหลาบ ครั้งที่ 13 (นิทรรศการ 2024) โดยโรงเรียนได้มอบหมายคณะกรรมการรายชื่อพร้อมหมายเลขโทรศัพท์มือถือติดต่อที่ระบุไว้ เป็นผู้ควบคุมดูแลนักเรียนเข้าร่วมงาน รายละเอียดดังนี้

○ วันที่ 31 ตุลาคม 2567 จำนวนนักเรียน คน ตั้งแต่เวลา น. ถึง น.
โดยมีคณะกรรมการผู้ควบคุมดูแล คน ได้แก่

1. โทร.
2. โทร.
3. โทร.

○ วันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 จำนวนนักเรียน คน ตั้งแต่เวลา น. ถึง น.
โดยมีคณะกรรมการผู้ควบคุมดูแล คน ได้แก่

1. โทร.
2. โทร.
3. โทร.

○ วันที่ 2 พฤศจิกายน 2567 จำนวนนักเรียน คน ตั้งแต่เวลา น. ถึง น.
โดยมีคณะกรรมการผู้ควบคุมดูแล คน ได้แก่

1. โทร.
2. โทร.
3. โทร.

ลงชื่อ

(.....)

ผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

หมายเหตุ: กรุณาสแกนใบตอบรับเป็นไฟล์ .PDF หรือ .JPG แล้วส่งมาทางอีเมล ske.exhibition@gmail.com

ภายในวันที่ 28 ตุลาคม 2567 หากต้องการข้อมูลเพิ่มเติมติดต่อได้ที่ ปิยะทัช โชติกุลธนะชัย โทร. 061-339-4546

หรือ ธนะภูมิ สุขสง่าเจริญ โทร. 065-925-5991

หรือ ศุภกร จินดาทองสกุล โทร. 082-707-2324

ส่วนที่ 2:
การแข่งขัน นิทรรศการ 2024

การอบรมเชิงปฏิบัติการและแข่งขันทักษะทางวิชาการ : การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

31 ตุลาคม 2567 ณ หอประชุมอาคาร 123 ปี สอนกุลหลาบวิทยาลัย

รายละเอียดการแข่งขัน

1. ระดับชั้นที่เข้าร่วมแข่งขัน

การอบรมเชิงปฏิบัติการและแข่งขันทักษะทางวิชาการ : การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นการจัดการแข่งขันประเภททีม ทีมละ 3 คน แบ่งการแข่งขันออกเป็น 2 ระดับชั้น ดังนี้

1.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

1.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3

นักเรียนทั้ง 3 คนในทีม เป็นนักเรียนต่างระดับชั้นกันได้แต่ต้องอยู่ในช่วงชั้นเดียวกัน โดยแต่ละทีมมีครูผู้คุมทีม ทีมละ 1 คน แต่ละโรงเรียนส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้ไม่จำกัดจำนวน

2. รูปแบบการแข่งขัน

เป็นการจัดการแข่งขันประเภททีม ทีมละ 3 คน เท่านั้น

3. วิธีการแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งออกเป็น 2 รอบ ดังนี้

3.1 รอบคัดเลือก

ให้แต่ละทีมนำเสนอแนวคิดการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ในจินตนาการโดยการเขียนความเรียงไม่เกิน 10 บรรทัด ด้วยลายมือของนักเรียนเอง ลงในแบบฟอร์ม DT1 (ดาวน์โหลดเอกสารตามข้อ 8 จาก Link และ QR Code 1) จากนั้นเตรียมไฟล์ให้เป็น .PDF เพื่อใช้แนบประกอบการสมัครเข้าแข่งขัน

คณะกรรมการจะพิจารณาความเรียงดังกล่าวตามเกณฑ์การตัดสินให้ทีมที่ผ่านเข้ารอบจำนวน 12 ทีม

3.2 รอบชิงชนะเลิศ

การจัดการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ ผู้ผ่านเข้ารอบทั้ง 12 ทีม จะได้เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) แต่ละทีมมีวิทยากรประจำกลุ่มให้คำปรึกษาและบันทึกคะแนนระหว่างการทำกิจกรรม เมื่อดำเนินการครบตามขั้นตอนแล้ว นักเรียนแต่ละทีมจะต้องนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการเพื่อตัดสินผลการแข่งขัน

4. เกณฑ์การตัดสิน

4.1 รอบคัดเลือก

- 1) ความครบถ้วนและชัดเจนของแนวคิดที่นำเสนอ
- 2) ความคิดสร้างสรรค์ของแนวคิด

4.2 รอบชิงชนะเลิศ

การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ จะมีการอบรมเชิงปฏิบัติการการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ให้กับนักเรียนทุกทีมที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศ โดยจะชี้แจงหลักเกณฑ์การให้คะแนนให้ทราบในวันแข่งขัน

5. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

สิ่งที่ต้องเตรียมมาในวันแข่งขัน

- 1) บัตรประจำตัวประชาชน หรือ บัตรประจำตัวนักเรียน ของนักเรียนทุกคน เพื่อยืนยันตัวตนในวันแข่งขัน
- 2) เครื่องคอมพิวเตอร์พกพา หรือ แท็บเล็ต จำนวน 1 เครื่อง
- 3) รางเต๋ารับ จำนวน 1 อัน

6. รางวัลการแข่งขัน

- | | |
|--------------------------------|---|
| 1) รางวัลชนะเลิศ | ได้รับโล่รางวัล เกียรติบัตร และเงินรางวัล 5,000 บาท |
| 2) รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง | ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 3,000 บาท |
| 3) รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง | ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 2,000 บาท |
| 4) ผู้เข้าร่วมแข่งขันทุกคน | ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมแข่งขัน |
- (ดาวน์โหลดเกียรติบัตรตามข้อ 8 จาก Link และ QR Code 4)

7. กำหนดการ

7.1 การรับสมัครและคัดเลือก

ช่วงเวลา	กิจกรรม	รายละเอียด
1 กันยายน 2567 ถึง 5 ตุลาคม 2567	รับสมัครคัดเลือก	สมัครเข้ารับการคัดเลือกตามข้อ 8 จาก Link และ QR Code 2
10 ตุลาคม 2567	ประกาศผลรอบคัดเลือก	ตรวจสอบรายชื่อตามข้อ 8 จาก Link และ QR Code 3

7.2 การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

วันพฤหัสบดีที่ 31 ตุลาคม 2567 เวลา 08.30 - 12.15 น. ณ หอประชุมอาคาร 123 ปี
สวนกุหลาบวิทยาลัย

ช่วงเวลา	กิจกรรม
08.30 - 09.00 น.	นักเรียนและครูผู้ควบคุมทีมลงทะเบียนนอบรมเชิงปฏิบัติการและแข่งขันทักษะทางวิชาการ
09.00 - 12.00 น.	การอบรมเชิงปฏิบัติการและแข่งขันทักษะทางวิชาการ : การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)
12.00 - 12.15 น.	ประกาศผลการแข่งขันและมอบรางวัล

7.3 การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3

วันพฤหัสบดีที่ 31 ตุลาคม 2567 เวลา 13.30 - 17.00 น. ณ หอประชุมอาคาร 123 ปี
สวนกุหลาบวิทยาลัย

ช่วงเวลา	กิจกรรม
13.30 - 14.00 น.	นักเรียนและครูผู้ควบคุมทีมลงทะเบียนนอบรมเชิงปฏิบัติการและแข่งขันทักษะทางวิชาการ
14.00 - 17.00 น.	การอบรมเชิงปฏิบัติการและแข่งขันทักษะทางวิชาการ : การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)
17.00 - 17.15 น.	ประกาศผลการแข่งขันและมอบรางวัล

8. ช่องทางการรับสมัคร

QR Code 1



แบบฟอร์ม DT1

<https://drive.google.com/drive/folders/1-2UxhvV2awynrldpBh1stYNvjYxnt9uY>

QR Code 2



รับสมัครคัดเลือก

<https://forms.gle/2tR4y58aTB22wU4h6>

QR Code 3



ประกาศผลรอบคัดเลือก

<https://drive.google.com/drive/folders/1Uo-KIBUx4Q8D7EVLApkjeA2pzpPDDO?usp=sharing>

QR Code 4



ดาวโหลดเกียรติบัตร

https://drive.google.com/drive/folders/1-WY3pgj41S2OXV8E-iEAK5jgONvwJaIX?usp=drive_link

9. ช่องทางการติดต่อสอบถาม

- 1) นายธนดล ยิ้มถนอม โทร 089 133 4430
- 2) นายธีรยุทธ มาณะจักร์ โทร 081 157 2895
- 3) LINE Open Chat จาก QR Code





แบบฟอร์ม DT1

เอกสารเสนอเพื่อเข้ารับการศึกษาคัดเลือกเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการและแข่งขันทักษะทางวิชาการ :
การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

คำชี้แจง ให้แต่ละทีมนำเสนอแนวคิดการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ในจินตนาการ โดยเขียนด้วยลายมือ
จำนวน 1 ย่อหน้า ไม่เกิน 10 บรรทัด

สมาชิกในทีม (ชื่อของสมาชิกคนใดให้เขียนด้วยลายมือของตนเอง)

เด็กชาย / เด็กหญิง / นาย / นางสาว ชั้น

เด็กชาย / เด็กหญิง / นาย / นางสาว ชั้น

เด็กชาย / เด็กหญิง / นาย / นางสาว ชั้น

โรงเรียน

ชื่อสิ่งประดิษฐ์ _____

- _____ (1)
- _____ (2)
- _____ (3)
- _____ (4)
- _____ (5)
- _____ (6)
- _____ (7)
- _____ (8)
- _____ (9)
- _____ (10)

รายละเอียดการแข่งขัน

1. ระดับชั้นที่ร่วมแข่งขัน

1.1 ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4 - ป.6) จำนวน 30 คน จาก 15 โรงเรียน ตัวแทนโรงเรียนละ 1 ทีม ทีมละ 2 คน

1.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - ม.3) จำนวน 30 คน จาก 15 โรงเรียน ตัวแทนโรงเรียนละ 1 ทีม ทีมละ 2 คน

2. รูปแบบการแข่งขัน

การแข่งขันสมรรถนะการสืบค้นจากพจนานุกรม เป็นการแข่งขันที่ให้ผู้เข้าแข่งขันแสดงความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์และสามารถค้นคืนได้อย่างถูกต้อง พร้อมทั้งนำไปเรียบเรียงความเพื่อใช้ในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม ในที่นี้กำหนดแหล่งการสืบค้นเป็นพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542

3. วิธีการแข่งขัน

การแข่งขันแบ่งเป็น 2 รอบ

รอบที่ 1 การค้นคืนข้อมูลของคำที่กำหนด เป็นจำนวน 15 คำ โดยระบุ (1) ชนิดของคำ (2) ความหมายของคำ (3) ประวัติของคำ และ (4) หนังสือที่อ้างอิงในวงเล็บท้ายบทนิยาม โดยระบุให้ครบถ้วนสมบูรณ์ตามพจนานุกรม และเขียนตอบด้วยลายมือที่อ่านง่าย ข้อมูลละ 1 คะแนน รวมคำละ 4 คะแนน คิดเป็นคะแนนเต็ม 60 คะแนน ทีมที่มีคะแนนสูงสุด 5 อันดับแรก ได้เข้าสู่รอบที่ 2

รอบที่ 2 การเรียบเรียงประโยคจากคำที่กำหนด กำหนด 1 คำ ต่อ 1 ประโยค เป็นจำนวน 10 คำ โดยแต่ละทีมจะต้องเปิดพจนานุกรมเพื่อ (1) หาหน้าที่ของคำในประโยค และ (2) หาความหมายของคำ แล้ว (3) เรียบเรียงประโยคให้มีจำนวนคำต่อประโยค 10 คำขึ้นไป การตอบใช้การเขียนตอบ ให้เวลาคำละ 3 นาที การให้คะแนนต่อโจทย์ 1 คำ พิจารณาจากความถูกต้องและสมบูรณ์ในการให้ข้อมูล ส่วนละ 1 คะแนน รวม 3 คะแนน คิดเป็นคะแนนเต็ม 30 คะแนน ทีมที่ตอบถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุดจะได้รับรางวัลชนะเลิศ รองชนะเลิศอันดับ 1 รองชนะเลิศอันดับ 2 และรางวัลชมเชย 2 รางวัล ตามลำดับ

กรณีมีทีมผู้เข้าแข่งขันอันดับ 1 ถึง 3 อันดับใดมีคะแนนเท่ากัน กรรมการจะถามโดยใช้คำสำรอง 1 คำ เฉพาะทีมที่มีคะแนนเท่ากัน ทีมที่เรียบเรียงประโยคได้สมบูรณ์และเร็วที่สุดจะเป็นผู้ชนะ เพื่อรับรางวัลชนะเลิศ รองชนะเลิศอันดับที่ 1 และรองชนะเลิศลำดับที่ 2

4. เกณฑ์การแข่งขัน

- 4.1 ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นที่เข้าร่วมการแข่งขันจริง
 - 4.2 แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้โรงเรียนละ 1 ทีม
 - 4.3 พจนานุกรมที่ใช้ในการแข่งขัน คือ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542
- ซึ่งทางคณะกรรมการแข่งขันจัดเตรียมไว้ให้ ผู้เข้าแข่งขันไม่ต้องนำมา

5. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

- 5.1 ห้ามใช้โทรศัพท์มือถือ อุปกรณ์การติดต่อสื่อสาร กล้องถ่ายภาพ สมาร์ทวอตช์ (นาฬิกาอิเล็กทรอนิกส์) ทุกชนิดในระหว่างการแข่งขัน
- 5.2 คำตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- 5.3 รับฟังและปฏิบัติตามคำสั่งของคณะกรรมการอย่างเคร่งครัด

6. รางวัลการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันที่ได้รางวัลชนะเลิศ	จะได้รับเงินรางวัล	จำนวน	1,500 บาท
ผู้เข้าแข่งขันที่ได้รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1	จะได้รับเงินรางวัล	จำนวน	1,000 บาท
ผู้เข้าแข่งขันที่ได้รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2	จะได้รับเงินรางวัล	จำนวน	500 บาท

และผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

7. กำหนดการแข่งขัน

เปิดรับสมัครถึงวันที่ 20 ตุลาคม 2567
จัดแข่งขันในวันพฤหัสบดีที่ 31 ตุลาคม 2567 เวลา 13.00 - 15.30 น.

เวลา	รายการ
12.30 - 13.00 น.	ลงทะเบียนหน้าห้องแข่งขัน ห้อง 2410 - 2411 (อาคารสามัคยาจารย์ ชั้น 4)
13.00 - 13.30 น.	ดำเนินการแข่งขันรอบที่ 1
14.00 - 15.00 น.	ประกาศผลทีมที่เข้ารอบ และดำเนินการแข่งขันรอบที่ 2
15.00 - 15.30 น.	ประกาศผลการแข่งขันและมอบรางวัล

หมายเหตุ: เวลาอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม หากเปลี่ยนแปลงจะมีการแจ้งให้ทราบในภายหลัง

8. ช่องทางการรับสมัคร

<https://forms.gle/J8bgjXmandA6a7jc6>



หมายเหตุ: รับสมัครเข้าร่วมการแข่งขันระดับชั้นละ 15 โรงเรียน

หากเกินจำนวนรับสมัครจะพิจารณาตามลำดับเวลาที่สมัครเข้าร่วมก่อน

9. การติดต่อกลับ

9.1 เพจ Facebook: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

9.2 เบอร์ติดต่อกลุ่มสาระฯ ภาษาไทย โทร. 02-2216701 ต่อ 203

9.3 เบอร์ติดต่อผู้รับผิดชอบกิจกรรม

1) นายโกญจนาท คุณพูล โทร. 097-129-0955

2) นางสาวเสาวลักษณ์ ทักษิณากุล โทร. 099-442-6911

3) นายศุภวุฒิ จอมศรี โทร. 089-111-7899



การแข่งขันความฉลาดรู้ด้านการอ่านจากหนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน

1 พฤศจิกายน 2567 ณ ห้อง 2410 - 2411 (อาคารสามัคยาจารย์ ชั้น 4)

รายละเอียดการแข่งขัน

1. ระดับชั้นที่ร่วมแข่งขัน

1.1 ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4 - ป.6) จำนวน 30 คน จาก 15 โรงเรียนตัวแทนโรงเรียนละ 1 ทีม ทีมละ 2 คน

1.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - ม.3) จำนวน 30 คน จาก 15 โรงเรียนตัวแทนโรงเรียนละ 1 ทีม ทีมละ 2 คน

2. รูปแบบการแข่งขัน

การแข่งขันความฉลาดรู้ด้านการอ่านจากหนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ เป็นการแข่งขันที่ให้ผู้เข้าแข่งขันแสดงถึงความฉลาดรู้ด้านการอ่านสารประเภทสารคดี ที่นักเรียนจะต้องมีความสามารถในการจดจำสาระสำคัญจากการอ่านหนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ ในเล่มที่กำหนด พร้อมทั้งสามารถอธิบายความเข้าใจจากการอ่าน ขยายความถึงสาระสำคัญที่ได้จากการอ่าน และเชื่อมโยงความรู้ที่ได้จากการอ่านกับความรู้พื้นฐานในวิชาอื่น ๆ ด้วยการทำแบบทดสอบ และการถาม-ตอบภายในเวลาที่กำหนด

3. วิธีการแข่งขัน

รอบที่ 1 ความรอบรู้จากการอ่านหนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ

นักเรียนแต่ละทีมทำแบบทดสอบความรอบรู้จากการอ่านหนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ จำนวน 50 ข้อ ในเวลา 30 นาที เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ข้อละ 1 คะแนน มีคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยนักเรียน 1 ทีม ต่างคนต่างทำแบบทดสอบ แล้วนำคะแนนของแต่ละคนที่ได้มารวมกันคิดเป็นคะแนนเต็ม 100 คะแนน จากนั้นเรียงลำดับคะแนน ทีมที่มีคะแนนสูงสุด 5 อันดับแรก ได้เข้าสู่รอบที่ 2

รอบที่ 2 ความฉลาดรู้ด้านการอ่านจากหนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ

1) ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมอ่านบทอ่านเพิ่มเติมจากหนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ ฉบับเสริมการเรียนรู้จำนวน 2 หัวข้อ (ซึ่งเชื่อมโยงกับหนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ ที่กำหนด) ในเวลา 15 นาที

2) ผู้เข้าแข่งขันตอบคำถามที่กรรมการอ่านครั้งละ 1 ข้อ จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 - 3 คะแนน โดยเขียนคำตอบให้ถูกต้องและชัดเจนด้วยลายมือที่อ่านง่าย ในกรณีที่กรรมการซักถามผู้เข้าแข่งขันต้องสามารถอธิบายขยายความได้

3) ทีมที่ตอบถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุดจะได้รับรางวัลชนะเลิศ รองชนะเลิศอันดับ 1 และรองชนะเลิศอันดับ 2 และรางวัลชมเชย 2 รางวัล ตามลำดับ

4) กรณีมีทีมผู้เข้าแข่งขันอันดับ 1 ถึง 3 อันดับใดมีคะแนนเท่ากัน กรรมการจะถามคำถามสำรองเฉพาะทีมที่มีคะแนนเท่ากัน เพื่อแข่งขันต่อครั้งละ 1 ข้อ จนกว่าจะได้ทีมชนะ เพื่อรับรางวัลชนะเลิศ รองชนะเลิศอันดับ 1 และรองชนะเลิศลำดับ 2

4. เกณฑ์การแข่งขัน

4.1 ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นที่เข้าร่วมการแข่งขันจริง

4.2 แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้โรงเรียนละ 1 ทีม

4.3 ขอบเขตของเนื้อหาความรู้ด้านการอ่านจากหนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4 - ป.6)

หนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ เล่มที่ 16

ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - ม.3)

หนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ เล่มที่ 14 และ 17

5. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

5.1 ห้ามใช้โทรศัพท์มือถือ อุปกรณ์การติดต่อสื่อสาร กล้องถ่ายภาพ สมาร์ทวอตช์ (นาฬิกาอิเล็กทรอนิกส์) ทุกชนิดในระหว่างการแข่งขัน

5.2 คำตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

5.3 รับฟังและปฏิบัติตามคำสั่งของกรรมการอย่างเคร่งครัด

6. รางวัลการแข่งขัน (เงินรางวัลเป็นไปตามคณะกรรมการส่วนกลางกำหนด)

ผู้เข้าแข่งขันที่ได้รางวัลชนะเลิศ จะได้รับเงินรางวัล จำนวน 1,500 บาท

ผู้เข้าแข่งขันที่ได้รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 จะได้รับเงินรางวัล จำนวน 1,000 บาท

ผู้เข้าแข่งขันที่ได้รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 จะได้รับเงินรางวัล จำนวน 500 บาท

และผู้แข่งขันทุกคนจะได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

7. กำหนดการแข่งขัน

เปิดรับสมัครถึงวันที่ 20 ตุลาคม 2567

จัดแข่งขันในวันศุกร์ที่ 1 พฤศจิกายน 2567 เวลา 09.00 - 11.30 น.

เวลา	รายการ
08.30 - 09.00 น.	ลงทะเบียนหน้าห้องแข่งขัน ห้อง 2410 - 2411 (อาคารสามัคยาจารย์ ชั้น 4)
09.00 - 09.30 น.	ดำเนินการแข่งขันรอบที่ 1
10.00 - 11.00 น.	ประกาศผลผู้เข้ารอบ และดำเนินการแข่งขันรอบที่ 2
11.00 - 11.30 น.	ประกาศผลการแข่งขันและมอบรางวัล

หมายเหตุ: เวลาอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม หากเปลี่ยนแปลงจะมีการแจ้งให้ทราบในภายหลัง

8. ช่องทางการรับสมัคร

<https://forms.gle/J8bgiXmandA6a7jc6>



หมายเหตุ: รับสมัครเข้าร่วมการแข่งขันระดับชั้นละ 15 โรงเรียน

หากเกินจำนวนรับสมัครจะพิจารณาตามลำดับเวลาที่สมัครเข้าร่วมก่อน

9. การติดต่อกลับ

9.1 เพจ Facebook: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

9.2 เบอร์ติดต่อกลุ่มสาระฯ ภาษาไทย โทร. 02-2216701 ต่อ 203

9.3 เบอร์ติดต่อผู้รับผิดชอบกิจกรรม

1) นายโกญจนาท คุณพูล โทร. 097-129-0955

2) นางสาวเสาวลักษณ์ ทักษิณากุล โทร. 099-442-6911

3) นายศุภวุฒิ จอมศรี โทร. 089-111-7899

รายละเอียดการแข่งขัน

1. ระดับชั้นที่ร่วมแข่งขัน

1.1 ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4 - ป.6) จำนวน 30 คน จาก 15 โรงเรียน ตัวแทนโรงเรียน
ละ 1 ทีม ทีมละ 2 คน

1.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - ม.3) จำนวน 30 คน จาก 15 โรงเรียน ตัวแทนโรงเรียน
ละ 1 ทีม ทีมละ 2 คน

2. รูปแบบการแข่งขัน

การแข่งขันความฉลาดรู้ทางภาษาไทย เป็นการแข่งขันที่ให้ผู้เข้าแข่งขันแสดงถึงความรอบรู้
ทางหลักการใช้ภาษาและวรรณคดีไทย รวมถึงทักษะการสื่อสารด้วยภาษาไทย ด้วยการทำแบบทดสอบ
และการถาม-ตอบภายในเวลาที่กำหนด

3. วิธีการแข่งขัน

รอบที่ 1 ความรอบรู้ทางหลักการใช้ภาษาและวรรณคดีไทย

นักเรียนแต่ละทีมทำแบบทดสอบความรอบรู้ทางหลักการใช้ภาษาและวรรณคดีไทย จำนวน 40 ข้อ
ในเวลา 30 นาที เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ข้อละ 1 คะแนน มีคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว
โดยนักเรียน 1 ทีม ต่างคนต่างทำแบบทดสอบ แล้วนำคะแนนของแต่ละคนที่ได้มารวมกัน คิดเป็นคะแนนเต็ม
80 คะแนน จากนั้นเรียงลำดับคะแนน ทีมที่มีคะแนนสูงสุด 5 อันดับแรก ได้เข้าสู่รอบที่ 2

รอบที่ 2 ทักษะการสื่อสารด้วยภาษาไทย

1) ผู้เข้าแข่งขันตอบคำถามที่กรรมการอ่านครั้งละ 1 ข้อ จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 - 3 คะแนน
โดยเขียนคำตอบให้ถูกต้องและชัดเจนด้วยลายมือที่อ่านง่าย ในกรณีกรรมการซักถามผู้เข้าแข่งขันต้องสามารถ
อธิบายขยายความได้

2) ทีมที่ตอบถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุดจะได้รับรางวัลชนะเลิศ รองชนะเลิศอันดับ 1
และรองชนะเลิศอันดับ 2 และรางวัลชมเชย 2 รางวัล ตามลำดับ

3) กรณีมีทีมผู้เข้าแข่งขันอันดับ 1 ถึง 3 อันดับใดมีคะแนนเท่ากัน กรรมการจะถามคำถามสำรอง
เฉพาะทีมที่มีคะแนนเท่ากัน เพื่อแข่งขันต่อครั้งละ 1 ข้อ จนกว่าจะได้ทีมชนะเลิศ เพื่อรับรางวัลชนะเลิศ
รองชนะเลิศอันดับที่ 1 และรองชนะเลิศลำดับที่ 2

4. เกณฑ์การแข่งขัน

- 4.1 ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นที่เข้าร่วมการแข่งขันจริง
- 4.2 แต่ละโรงเรียนสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้โรงเรียนละ 1 ทีม
- 4.3 ขอบเขตของเนื้อหาความรู้ทางภาษาไทย
ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4 - ป.6)
หนังสือเรียนภาษาพาทีและหนังสือเรียนวรรณคดีลำนำ ป.4 - ป.6
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - ม.3)
หนังสือเรียนวิวิธภาษาและหนังสือเรียนวรรณคดีวิจักษ์ ม.1 - ม.3

5. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

- 5.1 ห้ามใช้โทรศัพท์มือถือ อุปกรณ์การติดต่อสื่อสาร กล้องถ่ายภาพ สมาร์ทวอตช์ (นาฬิกาอิเล็กทรอนิกส์) ทุกชนิดในระหว่างการแข่งขัน
- 5.2 คำตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- 5.3 รับฟังและปฏิบัติตามคำสั่งของกรรมการอย่างเคร่งครัด

6. รางวัลการแข่งขัน (เงินรางวัลเป็นไปตามคณะกรรมการส่วนกลางกำหนด)

- | | | |
|--|--------------------------|-----------|
| ผู้เข้าแข่งขันที่ได้รางวัลชนะเลิศอันดับ 1 | จะได้รับเงินรางวัล จำนวน | 1,500 บาท |
| ผู้เข้าแข่งขันที่ได้รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 | จะได้รับเงินรางวัล จำนวน | 1,000 บาท |
| ผู้เข้าแข่งขันที่ได้รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 | จะได้รับเงินรางวัล จำนวน | 500 บาท |
- และผู้แข่งขันทุกคนจะได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

7. กำหนดการแข่งขัน

- เปิดรับสมัครถึง 20 ตุลาคม พ.ศ. 2567
จัดแข่งขันในวันศุกร์ที่ 1 พฤศจิกายน พ.ศ.2567 เวลา 13.00 - 15.30 น.

เวลา	รายการ
12.30 - 13.00 น.	ลงทะเบียนหน้าห้องแข่งขัน ห้อง 2410 - 2411 (อาคารสามัคยาจารย์ ชั้น 4)
13.00 - 13.30 น.	ดำเนินการแข่งขันรอบที่ 1
14.00 - 15.00 น.	ประกาศผลผู้เข้ารอบ และดำเนินการแข่งขันรอบที่ 2
15.00 - 15.30 น.	ประกาศผลการแข่งขันและมอบรางวัล

หมายเหตุ : เวลาอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม หากเปลี่ยนแปลงจะมีการแจ้งให้ทราบในภายหลัง

8. ช่องทางการรับสมัคร

<https://forms.gle/J8bgiXmandA6a7jc6>



หมายเหตุ : รับสมัครเข้าร่วมการแข่งขันระดับชั้นละ 15 โรงเรียน

หากเกินจำนวนรับสมัครจะพิจารณาตามลำดับเวลาที่สมัครเข้าร่วมก่อน

9. การติดต่อกลับ

9.1 เพจ Facebook: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

9.2 เบอร์ติดต่อกลุ่มสาระฯ ภาษาไทย โทร. 02-2216701 ต่อ 203

9.3 เบอร์ติดต่อผู้รับผิดชอบกิจกรรม

1) นายโกญจนนาท คุณพูล โทร. 097-129-0955

2) นางสาวเสาวลักษณ์ ทักษิณากุล โทร. 099-442-6911

3) นายศุภวุฒิ จอมศรี โทร. 089-111-7899

รายละเอียดการแข่งขัน

1. ระดับชั้นที่ร่วมแข่งขัน

มัธยมศึกษาปีที่ 4 - มัธยมศึกษาปีที่ 6

2. รูปแบบการแข่งขัน

- การแข่งขันรูปแบบทีม ทีมละ 3 คน
- สมาชิกในทีมต้องมาจากโรงเรียนเดียวกัน

3. วิธีการแข่งขัน

ทุกทีมต้องนำเสนอไอเดียการแก้ไขปัญหาตามหัวข้อที่กำหนด

หัวข้อการแข่งขัน

เยาวชนไทยกล้าฝัน ลงมือทำเพื่อพัฒนาความเป็นอยู่ของคนรุ่นใหม่

รอบคัดเลือก

Online Session

- การประกาศโจทย์ปัญหา และรายละเอียดของการแข่งขัน
- การให้ความรู้เรื่องเยาวชน และการพัฒนาสังคมความเป็นอยู่ จากวิทยากรในด้านสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์
- การให้ความรู้แนวทางการนำเสนอผลงาน จากวิทยากรในด้านการพูด คัดเลือกจากวิดีโอนำเสนอ และจากคำถามในแบบฟอร์มส่งผล งานการแข่งขัน (Google Forms) โดยพิจารณาถึงความตั้งใจ ความโดดเด่น น่าสนใจของ ไอเดีย ความสามารถในการแก้ปัญหา และเป็นไปได้จริง

รอบ 16 ทีมสุดท้าย

On-site Workshop

- เปิดโอกาสให้ปรึกษาทีมผู้เชี่ยวชาญเพื่อไอเดียและวิธีการนำเสนอ เพื่อให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด
- คัดเลือกผู้เข้ารอบทีมสุดท้ายจากผลงานและกิจกรรมร่วมกัน ตลอดทั้งวัน

รอบชิงชนะเลิศ

ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมนำเสนอผลงานผ่าน Presentation ภายใน เวลา 5 นาที และตอบคำถามจากคณะกรรมการ

4. เกณฑ์การแข่งขัน

รอบคัดเลือก

ดูเนื้อหาจากวิดีโอแนะนำเสนอ และแบบฟอร์มส่งผลงาน โดยพิจารณาจาก

- ความคิดสร้างสรรค์ และความโดดเด่นของไอเดีย
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- การศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม
- การระบุจุดแข็งและจุดอ่อนของทีม

รอบ 16 ทีมสุดท้าย

ผู้เข้าแข่งขันต้องเข้าร่วมกิจกรรม On-site Workshop

เกณฑ์การให้คะแนนจะประกาศให้ทราบพร้อมรายชื่อ ผู้เข้ารอบ 16 ทีมสุดท้าย

รอบชิงชนะเลิศ

เกณฑ์การให้คะแนนจะประกาศให้ทราบพร้อมรายชื่อ ผู้เข้ารอบ 8 ทีมสุดท้าย

5. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

- ต้องเป็นไอเดียการแก้ปัญหาที่ใหม่ และสร้างสรรค์
- ไอเดียการแก้ไขจะต้องสร้างคุณค่าให้กับสังคมและสามารถทำได้จริง

6. รางวัลการแข่งขัน

ชนะเลิศอันดับที่ 1	โล่รางวัล เกียรติบัตร และเงินรางวัล 3,000 บาท
รองชนะเลิศอันดับที่ 1	เกียรติบัตร และเงินรางวัล 2,000 บาท
รองชนะเลิศอันดับที่ 2	เกียรติบัตร และเงินรางวัล 1,000 บาท
ผู้เข้ารอบ 16 ทีมสุดท้าย	เกียรติบัตร ระบุว่าเป็นผู้ผ่านเข้ารอบ 16 ทีมสุดท้าย
ผู้ส่งผลงานในรอบคัดเลือก	เกียรติบัตร

7. กำหนดการแข่งขัน

วันที่	รายการ
วันที่ 15 กันยายน - 21 กันยายน 2567	เปิดรับสมัคร
วันที่ 22 กันยายน 2567	Online Session
วันที่ 29 กันยายน 2567	ส่งผลงานการแข่งขันในรอบคัดเลือก
วันที่ 6 กันยายน 2567	ประกาศรายชื่อ 16 ทีมสุดท้าย
วันที่ 13 ตุลาคม 2567	On-site Workshop และคัดเลือกรอบ 8 ทีมสุดท้าย
วันที่ 19 ตุลาคม 2567	ประกาศรายชื่อ 8 ทีมสุดท้าย
วันที่ 31 ตุลาคม 2567	นำเสนอผลงาน ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

วันพฤหัสบดีที่ 31 ตุลาคม 2567 ณ หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก สวนกุหลาบวิทยาลัย

เวลา	รายการ
09.00 - 09.20 น.	พิธีเปิด
09.20 - 11.30 น.	การนำเสนอผลงาน
11.30 - 12.00 น.	มอบเงินรางวัลและพิธีปิด

หมายเหตุ : เวลาอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม หากมีการเปลี่ยนแปลง จะมีการแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

8. ช่องทางการรับสมัคร

กรอกข้อมูลผ่านทาง QR code



หรือ ติดตามข่าวสารเพิ่มเติมได้ทาง

Facebook: นิทรรศสวนฯ 2024

Instagram: ske2024.official

9. การติดต่อกลับ

เบอร์โทรศัพท์: 097-137-8525 (เคน)

Gmail: ske.exhibition@gmail.com



การแข่งขันทำเค้กในฝันสไตล์คาเฟ่ Café Dream Cake Challenge

1 พฤศจิกายน 2567 ณ ลานหน้าห้องประชาสัมพันธ์ อาคารสวนกุหลาบรำลึก

รายละเอียดการแข่งขัน

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนระดับชั้น ม. 4 - 6
- จำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ 3 คนและส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน พร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ 2 คน

2. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

การแข่งขันทำเค้กในฝันสไตล์คาเฟ่ "Café Dream Cake Challenge" ผู้เข้าแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามกติกาการแข่งขัน ดังนี้

2.1 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเตรียมเอกสารขนาด A4 จำนวน 5 ชุด ๆ ละ 1 แผ่น โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ชื่อโรงเรียนของผู้แข่งขัน และชื่อสมาชิกในทีมของผู้แข่งขัน
- ชื่อของ เค้กในฝันสไตล์คาเฟ่
- วัตถุดิบที่ใช้ ระบุปริมาณที่ใช้ หน่วยเป็น กรัม หรือช้อนชา หรือช้อนโต๊ะ
- วัตถุดิบที่ผู้แข่งขันจัดเตรียมมาเอง ไม่เกิน 5 รายการนั้น ขอให้ highlight ด้วยสีชมพู
งดใช้สารเสริมคุณภาพในการแข่งขันนี้
- ผลไม้ไทย ที่เลือกมาเป็นตัวชูวัตถุดิบหลัก และเหตุผลที่เลือก
- ราคาที่คาดว่าจะขาย/จำหน่ายต่อชิ้น

2.2 นักเรียนผู้เข้าแข่งขันจะต้องเตรียมผลไม้ไทยมาเป็นส่วนประกอบในการทำเค้กในฝันสไตล์คาเฟ่เอง

2.3 ทางผู้จัดจะมีการเตรียมวัตถุดิบส่วนกลางไว้ให้ผู้เข้าแข่งขันได้เลือกนำไปเป็นวัตถุดิบในการทำเค้กในฝันสไตล์คาเฟ่ โดยที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องทำการชั่งตวงวัดอย่างพอดี ไม่มีเหลือเป็นส่วนเกิน

2.4 อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำวัตถุดิบมาเองได้ไม่เกิน 5 รายการ (ไม่รวมผลไม้ไทย)

2.5 ผู้แข่งขันจะต้องเตรียมอุปกรณ์ต่อพ่วงเครื่องใช้ไฟฟ้ามาเอง กำลังไฟของอุปกรณ์ไฟฟ้าไม่เกิน 2000 วัตต์ รวมถึงภาชนะที่ใช้ทั้งหมดมาเอง อุปกรณ์ที่ทางทีมงานจัดให้ 2 รายการ คือ โต้ะปฏิบัติงาน (โต้ะหน้าขาว) 1 ตัว โต้ะวางอุปกรณ์ (แชร์กับอีกทีม 1 ตัว ใช้ร่วมกัน 2 ทีม), แก้ว 3 ตัว และโต้ะกลางรวมสำหรับให้ทุกกลุ่มจัดแสดงผลงาน

2.6 ในการแข่งขัน จะมีการจับเวลา 2 ส่วน คือ

- ส่วนการเตรียมวัตถุดิบ ให้เวลา 20 นาที
- ส่วนการแข่งขันหลัก ให้เวลา 3 ชั่วโมง

2.7 เตรียมผลงาน (ขนมเค้ก) สำหรับจัดแสดงที่โต๊ะกลาง 1 ชุด และสำหรับคณะกรรมการ 5 ชุด

2.8 ห้ามนำส่วนผสมใด ๆ ที่ไม่ได้ประกอบ/ทำในการแข่งขันหลักมาใช้

2.9 ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดนอกเหนือจากเกณฑ์กำหนดไว้ มาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม

2.10 การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

3. สถานที่จัดการแข่งขัน

ลานหน้าห้องประชาสัมพันธ์ อาคารสวนกุหลาบรำลึก (ตึก 6) โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

ตารางการแข่งขัน วันศุกร์ที่ 1 พฤศจิกายน 2567

เวลา	กิจกรรม	ใช้เวลา
08:00 น. - 08:30 น.	ลงทะเบียนและต้อนรับ	30 นาที
08:30 น. - 09:00 น.	การจัดเตรียมและตั้งโต๊ะ	30 นาที
09:00 น. - 09:20 น.	การเตรียมวัตถุดิบ	20 นาที
09:20 น. - 12:20 น.	การแข่งขันหลัก - แต่ละทีมแข่งขัน เริ่มกระบวนการทำขนมสไตส์คาเฟ่ - กรรมการเดินดูเพื่อสังเกตเทคนิค และความคิดสร้างสรรค์	3 ชั่วโมง
12:20 น. - 12:40 น.	การทำความสะอาดและจัดเรียงผลงาน (ขนม) - แต่ละทีมแข่งขัน ทำความสะอาดพื้นที่ทำงาน - จัดเรียงขนมของตนเพื่อเตรียมนำเสนอ	20 นาที
12:40 น. - 13:05 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน	25 นาที
13:05 น. - 13:55 น.	การนำเสนอและการตัดสิน - แต่ละทีม นำเสนอผลงานของตนต่อกรรมการ - ตอบคำถาม - กรรมการตัดสินและให้คะแนน	50 นาที
13:55 น. - 14:25 น.	การประกาศผลและมอบรางวัล	30 นาที

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน
1) การเตรียมงาน - เตรียมวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องใช้ไฟฟ้า และใช้อุปกรณ์อย่างถูกต้อง ปฏิบัติงานตามขั้นตอน	10
2) กระบวนการ - ทักษะการทำงาน มีความสามารถในการแบ่งสรรเวลาให้เหมาะสมกับการเตรียมวัตถุดิบ และกระบวนการทำขนม การทำงานร่วมกันเป็นทีม - เทคนิคในการทำขนม การใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการเตรียมวัตถุดิบ ที่แสดงถึงความชำนาญ และความเข้าใจในการทำขนม - สุขลักษณะที่ดีส่วนบุคคลและการปฏิบัติงาน - ปฏิบัติงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด	5 10 5 5
3) ผลงาน - รสชาติ ของขนมต้องมีความสมดุลและเหมาะสมกับประเภทของขนม และน่าสนใจ ซึ่งทำให้ผู้ชิมประทับใจ - เนื้อสัมผัส - ความสวยงามของการจัดตกแต่งขนม - ความคิดสร้างสรรค์ ความเหมาะสมกับธีม การชูวัตถุดิบหลัก การใช้ผลไม้ไทยเพื่อสร้างสรรค์เมนูขนมใหม่ที่มีเอกลักษณ์และน่าสนใจ ขนมที่ควรสะท้อนถึงความเป็นคาเฟ่ - การนำเสนอผลงาน การจัดวางขนมบนจานหรือในการนำเสนอควรมีความเป็นระเบียบ และแสดงถึงการใส่ใจในรายละเอียด - การแสดงความคิดและการตอบคำถาม	20 15 10 10 5 5

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด

6. รางวัลที่ได้รับ

- 6.1 ชนะเลิศ ได้รับโล่พร้อมเกียรติบัตร และวัตถุดิบจากผู้สนับสนุนกิจกรรม
- 6.2 รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตร และวัตถุดิบจากผู้สนับสนุนกิจกรรม
- 6.3 รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเกียรติบัตร และวัตถุดิบจากผู้สนับสนุนกิจกรรม

7. หมายเหตุ

วัตถุดิบส่วนกลางที่ทางผู้จัดเตรียมไว้ให้

1. แป้งสาลี ตรา ราชัน	7. นมผง Dairy Rich, มิลแลคโกลด์ครีม
2. แป้งข้าวโพด ตรา โคเน่	8. นมข้นจืด Falcon
3. เนยสด ชนิดจืด ตรา อลาวรี	9. ยีสต์, เกลือ, ผงฟู, เบกกิ้งโซดา, ซินนาม่อน
4. น้ำตาลทรายขาว ตรา มิตรผล	10. ช็อกโกแลตชิพ ทิวลิป
5. น้ำตาลทรายแดง ตรา มิตรผล	11. Cacao Barry Extra Brute Cocoa Powder
6. กลิ่นวานิลลา ตรา แม็คคอร์มิค	12. อัลมอนต์พาวเดอร์ USA

8. ช่องทางการรับสมัคร

สามารถสมัครได้ตั้งแต่วันที่ 9 ก.ย. - 20 ต.ค. 2567

ทางลิงก์นี้ <https://forms.gle/TVch9HYbZx5NU4TA6>

หรือทาง QR Code นี้



9. ช่องทางการติดต่อ

- คุณครูสุพรรณณี สุภีรัตน์ supanee@sk.ac.th



การแข่งขันเกมต่อสมการคณิตศาสตร์ "นิทรรศการ 2024"

2 พฤศจิกายน 2567 ณ หอประชุมอาคาร 123 ปี สวนกุหลาบวิทยาลัย

รายละเอียดการแข่งขัน

1. ระดับชั้นที่แข่งขัน

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย ปีการศึกษา 2567

2. รูปแบบการแข่งขัน

- การแข่งขันประเภททีม ทีมละ 2 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 32 ทีม โรงเรียนสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้ไม่เกิน 1 ทีม
- การแข่งขันประเภทเดี่ยว ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 32 ทีม โรงเรียนสามารถส่งนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันได้ไม่เกิน 1 คน

3. วิธีการแข่งขัน

1) ผู้เข้าแข่งขันทำการแข่งขันโดยใช้ระบบแพริ่งแบบ King of the Hill เก็บแต้มจำนวนการแข่งขันรอบคัดเลือกจำนวน 5 เกม รอบชิงชนะเลิศ 2 เกม

- เกมที่ 1 Random Pairing** ประกอบการแข่งขันแบบสุ่ม ด้วยวิธีการจับสลาก ซึ่งจะให้ผู้เข้าแข่งขันจับสลากด้วยตนเอง ณ จุดรับลงทะเบียน โดยจะจัดเป็นกลุ่มโต๊ะแข่งขัน โต๊ะละ 4 ทีม (2 การแข่งขัน)
- เกมที่ 2** หลังจบการแข่งขันเกมที่ 1 ให้ผู้เข้าแข่งขันสลับคู่แข่งขัน โดยผู้ชนะจะแข่งกับผู้ชนะที่อยู่ในกลุ่มโต๊ะเดียวกัน และทีมที่เหลืออีก 2 ทีม (ผู้แพ้) ในกลุ่มโต๊ะนั้นจะมาแข่งกัน จบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอ์การ์ด) จากนั้นให้กรรมการจัดเรียงอันดับตามผลการแข่งขันเพื่อประกอบ การแข่งขันในเกมที่ 3
- เกมที่ 3 King of the Hill** จับคู่ผู้เข้าแข่งขันที่ได้ลำดับคะแนนใกล้ ๆ กัน หลังจากเกมที่ 2 มาประกอบคูใหม่ เช่น ลำดับที่ 1 เจอ 2 ลำดับที่ 3 เจอ 4 ไปเรื่อย ๆ โดยจบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอ์การ์ด)
- เกมที่ 4 King of the Hill** จับคู่ผู้เข้าแข่งขันที่ได้ลำดับคะแนนใกล้ ๆ กัน หลังจากเกมที่ 2 มาประกอบคูใหม่ เช่น ลำดับที่ 1 เจอ 2 ลำดับที่ 3 เจอ 4 ไปเรื่อย ๆ โดยจบเกมให้ส่งใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สกอ์การ์ด)

- **เกมที่ 5 King of the Hill** จับคู่ผู้เข้าแข่งขันที่ได้ลำดับคะแนนใกล้เคียง ๆ กัน หลังจากเกมที่ 4 มาประกบคู่ใหม่ เช่น ลำดับที่ 1 เจอ 2 ลำดับที่ 3 เจอ 4 ไปเรื่อย ๆ โดยจับเกมให้ส่งไปบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สเกอร์การ์ด)
 - จากนั้นทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือก (5 เกม) เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ และทีมที่มีคะแนนที่ 3 และ 4 รอบชิงอันดับที่ 3 โดยทำการแข่งขัน 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม
- 2) หากกระดานที่ 5 มีผู้ชนะเลิศแน่นอนอยู่แล้ว จะใช้ระบบ **Gibsonize** ให้เข้าไปรอบชิงทันที
- 3) ยึดถือตามกติกาของสมาคมครอสเวิร์ดเกม เอเชีย คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย

4. เกณฑ์การตัดสิน

- ในการจัดลำดับ หากผู้เข้าแข่งขันมีจำนวนการชนะแพ้เท่ากัน ให้พิจารณาตัดสินจากคะแนนบนใบบันทึกผลการแข่งขัน (ใบมาสเตอร์สเกอร์การ์ด)
- ทีมที่ได้คะแนน 4 อันดับแรก เป็นผู้ได้รับรางวัลการแข่งขัน
- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุดไม่มีข้อโต้แย้งใด ๆ

5. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

- ให้โรงเรียนมีครูผู้กำกับดูแลนักเรียนที่เข้าแข่งขัน โรงเรียนละ 1 ท่าน
- ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องพกบัตรประจำตัวประชาชน หรือบัตรประจำตัวนักเรียน มาแสดงตัวตน
- หากผู้เข้าแข่งขันลงทะเบียนในเกมที่ 1 มาสายเกิน 15 นาที คณะกรรมการจะทำการปรับแพ้เกมนั้นทันที

6. รางวัลการแข่งขัน

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1) รางวัลชนะเลิศ | ได้โล่รางวัลการแข่งขัน เกียรติบัตร และเงินรางวัล 3,000 บาท |
| 2) รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 | ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 2,000 บาท |
| 3) รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 | ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 1,000 บาท |
| 4) รางวัลชมเชย | ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 500 บาท |
| 5) ผู้เข้าร่วมเข้าแข่งขันทุกคน | ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน |

7. กำหนดการแข่งขันทั้ง 2 ประเภท

วันที่ 2 พฤศจิกายน 2567 สถานที่ในการแข่งขัน หอประชุมอาคาร 123 ปี สอนกุลหาวิทยาลัย

เวลา	รายการแข่งขัน
08.00 – 08.45 น.	ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน
08.45 – 09.00 น.	รับฟังกติกาและรายละเอียดการแข่งขัน
09.00 – 09.50 น.	แข่งขันกระดานที่ 1 (Random Pairing)
10.00 – 10.50 น.	แข่งขันกระดานที่ 2
11.00 – 11.50 น.	แข่งขันกระดานที่ 3 (King of the Hill)
12.00 – 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 13.50 น.	แข่งขันกระดานที่ 4 (King of the Hill)
14.00 – 14.50 น.	แข่งขันกระดานที่ 5 (King of the Hill)
15.00 – 16.20 น.	แข่งขันกระดานชิงชนะเลิศ และชิงอันดับที่ 3 (2 กระดาน)
16.20 – 16.40 น.	พิธีมอบรางวัล

หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

8. รายละเอียดช่องทางการรับสมัคร



ฟอร์มส่งข้อมูล



ใบสมัครแข่งขัน



ตรวจสอบรายชื่อผู้สมัคร

- 1) การกรอกใบสมัคร สามารถกรอกด้วยการพิมพ์หรือเขียน โดยดาวน์โหลดได้ทาง QR Code
- 2) ส่งใบสมัครเป็นไฟล์ .PDF ผ่าน QR Code ฟอร์มส่งข้อมูลระบบการรับสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน
เปิดให้
- 3) ปิดการรับสมัครในวันที่ 18 ตุลาคม 2567 หรือเมื่อผู้สมัครครบจำนวน
- 4) ประกาศลำดับรายชื่อตั้งแต่ วันที่ 21 ตุลาคม 2567

9. ช่องทางการติดต่อ

- นายวนช วงศ์ตระกูลจง โทร 082-108-0466
- เพจเฟซบุ๊ก Suankularb AMath Club
- อีเมล a-mathclub@sk.ac.th



การแข่งขันคณิตคิดเร็ว “นิทรรศสวนฯ 2024”

1 พฤศจิกายน 2567 ณ หอประชุม 123 ปี สวนกุหลาบวิทยาลัย

รายละเอียดการแข่งขัน

1. ระดับชั้นที่แข่งขัน

- ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และ มัธยมศึกษาตอนปลาย

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- การแข่งขันประเภทเดี่ยว
- โรงเรียนสามารถส่งนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันได้ช่วงชั้นละ 1 คน

3. วิธีการดำเนินการและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

1) การจัดการแข่งขัน

การแข่งขันจะจัดแยกกันระหว่างมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย มีการแข่งขัน 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลาทำข้อละ 30 วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ 4 ตัวเลข ผลลัพธ์ 2 หลัก (ข้อละ 2 คะแนน รวม 40 คะแนน)

ตอนที่ 2 จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลาทำข้อละ 30 วินาที โดยสุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ 5 ตัวเลข ผลลัพธ์ 3 หลัก (ข้อละ 3 คะแนน รวม 60 คะแนน)

เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันตอนที่ 1 ให้พัก 10 นาที

2) วิธีการแข่งขัน

2.1 ชี้แจงระเบียบและหลักเกณฑ์การแข่งขันต่าง ๆ ให้ผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ฝึกสอนเข้าใจ
ตรงกันก่อนเริ่มแข่งขัน

2.2 ใช้โปรแกรมสุ่มตัวเลขพร้อมแสดงเวลา

2.3 ใช้กระดาษคำตอบขนาด $\frac{1}{4}$ ของกระดาษ A4 ดังตัวอย่างในการแข่งขัน

ชื่อ-สกุล.....โรงเรียน.....เลขที่.....ข้อ.....	
วิธีการและคำตอบ	พื้นที่สำหรับทศ

2.4 แจกกระดาษคำตอบตามจำนวนข้อในการแข่งขันแต่ละตอน

2.5 ให้นักเรียนเขียน ชื่อ - สกุล โรงเรียน เลขที่นั่ง หมายเลขข้อ ให้เรียบร้อยก่อนเริ่มแข่งขันในแต่ละตอน ห้ามเขียนข้อความอย่างอื่นจากที่กำหนด

2.6 เริ่มการสุ่มเลขโดดจากโปรแกรม เป็นโจทย์และผลลัพธ์ ซึ่งเลขโดดในโจทย์ที่สุ่มได้ต้องไม่ซ้ำเกิน 2 ตัว หรือ ถ้าสุ่มได้ 0 ต้องมีเพียงตัวเดียวเท่านั้น ถ้าซ้ำเกินจะสุ่มใหม่

2.7 เริ่มจับเวลาหลังจากกรรมการสุ่มเลขโดดจากโปรแกรม เป็นโจทย์และผลลัพธ์ เรียบร้อยแล้ว กรรมการไม่อ่านออกเสียงโจทย์และผลลัพธ์

2.8 เมื่อหมดเวลาในแต่ละข้อ กรรมการจะเก็บกระดาษคำตอบและดำเนินการแข่งขันต่อเนื่องจนครบทุกข้อ (ไม่มีการหยุดพักในแต่ละข้อ แต่จะหยุดพักเมื่อแข่งจบ 1 ตอน เป็นเวลา 10 นาที)

3) หลักเกณฑ์การแข่งขัน

ใช้การดำเนินการทางคณิตศาสตร์ บวก ลบ คูณ หาร ยกกำลัง ถอดรากอันดับที่ n ที่เป็นจำนวนเต็มบวก เพื่อหาผลลัพธ์ สามารถใช้แฟคทอเรียลและซิกมาได้ โดยมีข้อตกลงดังนี้ ในการถอดรากอันดับที่ n จะถอดได้ไม่เกิน 2 ชั้น ถ้าไม่ใช่รากอันดับที่สองต้องใส่อันดับที่ของรากจากตัวเลขที่สุ่มมาเท่านั้น และไม่อนุญาตให้ใช้รากอนันต์ การใช้แฟคทอเรียลจะใช้ ! ก็ครั้งก็ได้ แต่ต้องใส่วงเล็บให้ชัดเจนทุกครั้ง เช่น $(3!)! = (6)! = 720$

หากมีการใช้ซิกมาต้องเขียนให้ถูกต้องตามหลักคณิตศาสตร์ โดยอนุญาตให้ใช้ i ที่ปรากฏหลัง Σ ได้ไม่เกิน 2 ตัว และตัวเลขที่ปรากฏอยู่กับ Σ ต้องเป็นตัวเลขที่ได้จากโจทย์ที่สุ่มเท่านั้น และผลรวมต้องเป็นจำนวนเต็มบวก เช่น

$$1) \sum_{i=1}^5 (i+i) = \sum_{i=1}^5 2i = 2 \sum_{i=1}^5 i = 2 \times 15 = 30$$

(ต้องมีตัวเลข 1 และ 5 ในโจทย์ที่สุ่ม)

$$2) \sum_{i=1}^5 (i \times i) = \sum_{i=1}^5 i^2 = 1^2 + 2^2 + 3^2 + 4^2 + 5^2 = 55$$

(ต้องมีตัวเลข 1 และ 5 ในโจทย์ที่สุ่ม)

$$3) \sum_{i=1}^5 i = \sum_{i=1}^{15} i = 1+2+3+\dots+15 = 120$$

(ต้องมีตัวเลข 1, 1 และ 5 ในโจทย์ที่สุ่ม)

$$\text{สามารถใช้ } \sum_{i=1}^n i^i \quad \sum_{i=1}^n i^{i!} \quad \text{และ} \quad \sum_{i=1}^n \frac{i!}{i}$$

การเขียนแสดงวิธีคิดให้เขียนแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการและคำตอบในรูปของสมการเท่านั้น เช่น
สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ 4 ตัวเลข ผลลัพธ์ 2 หลัก

ตัวอย่างที่ 1 โจทย์ที่สุ่ม ผลลัพธ์

$$0 \ 5 \ 8 \ 2 \qquad 27$$

$$\text{วิธีคิด} \quad \sqrt{\sqrt{5^8}} + 2 + 0 = 27 \quad \text{หรือ} \quad (\sqrt{\sqrt{5^8}} + 2) + 0 = 27$$

ตัวอย่างที่ 2 โจทย์ที่สุ่ม ผลลัพธ์
 4 8 3 7 69

วิธีคิด $[(7 + \sqrt{4}) \times 8] - 3 = 69$

สุ่มเลขโดดเป็นโจทย์ 5 ตัวเลข ผลลัพธ์ 3 หลัก

ตัวอย่างที่ 1 โจทย์ที่สุ่ม ผลลัพธ์
 1 8 3 7 4 834

วิธีคิด $[7! \div (8 - \sqrt{4})] - (3 \times 1) = (5,040 \div 6) - 6 = 834$

ตัวอย่างที่ 2 โจทย์ที่สุ่ม ผลลัพธ์
 5 8 3 7 6 326

วิธีคิด $(8! \div 5!) - (7 + 6 - 3) = 326$ หรือ $\sqrt{\sqrt{(6 \times 3)^8}} + 7 - 5 = 326$

4) ข้อพึงระวังในการแข่งขัน

1) การคิดคำนวณหาคำตอบต้องใช้เลขโดดที่สุ่มเป็นโจทย์ให้ครบทุกตัว และใช้ได้ตัวละ 1 ครั้ง เท่านั้น

2) การใช้เครื่องหมาย บวก ลบ คูณ หาร ควรเขียนให้ชัดเจน

3) กรณีที่มีการใช้วงเล็บให้เขียนวงเล็บให้ชัดเจน จะใช้ () หรือ { } หรือ [] ก็ขึ้นก็ได้

4) การเขียนเลขยกกำลัง ควรเขียนให้ชัดเจน เช่น

$$(2^3)^4 = 8^4 \quad \text{หรือ} \quad 2^{(3^4)} = 2^{81}$$

กรณีที่ไม่ใส่วงเล็บจะคิดตามหลักคณิตศาสตร์ เช่น $2^{3^4} = 2^{(3^4)} = 2^{81}$

5) การเขียนเครื่องหมายอันดับที่ของราก ควรเขียนให้ชัดเจน เช่น

$$\sqrt[9]{8} = 2 \quad , \quad {}^{1+2}\sqrt{8} = 2 \quad , \quad \sqrt[4]{9} = 3$$

6) การใช้ Σ ต้องเขียนตัวเลขกำกับไว้ตามหลักการทางคณิตศาสตร์ เช่น

$$\sum_{i=1}^7 i = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 = 28$$

หมายเหตุ การพิจารณาข้อพึงระวังให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ

4. เกณฑ์การให้คะแนน

1. ผู้ที่ได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ และวิธีการถูกต้อง ได้คะแนนเต็มในข้อนั้น
2. ถ้าไม่มีผู้ใดได้คำตอบเท่ากับผลลัพธ์ที่สุ่มได้ ผู้ที่ได้คำตอบใกล้เคียงกับผลลัพธ์มากที่สุด และวิธีการถูกต้องเป็นผู้ได้คะแนน ไม่ว่าผลลัพธ์ที่ต้องการจะเป็นก็หลักก็ตาม (ผลลัพธ์ที่ได้ต้องเป็นจำนวนเต็มเท่านั้น) เช่น ต้องการผลลัพธ์ 99 มีผู้ได้คำตอบ 100 และ 98 ซึ่งวิธีการถูกต้องทั้ง 2 คำตอบ ได้ คะแนนเต็มในข้อนั้นทั้งคู่

5. เกณฑ์การตัดสิน

- คณะกรรมการนำคะแนนรวมของผู้เข้าแข่งขันทุกคนในรอบที่ 1 และ 2 มาเรียงลำดับจากมากไปน้อย โดยคนที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้รับรางวัลชนะเลิศ และคนที่ได้คะแนนรองลงมาจะได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง และรองชนะเลิศอันดับที่สอง ตามลำดับ
- ในกรณีที่เสมอกันจะให้ผู้เข้าแข่งขันเลือกระหว่างแข่งเพื่อไว้ 5 ข้อ โดยใช้เวลาข้อละ 20 วินาที หรือ จะให้ทางชุมนุมเรียกผู้เข้าแข่งขันที่มีคะแนนเสมอกันมาแข่งต่อ จนกว่าจะได้ผู้ชนะ โดยจะให้ผู้เข้าแข่งขันเลือกก่อนเริ่มแข่งขัน
- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุดไม่มีข้อโต้แย้งใด ๆ

6. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าร่วมการแข่งขันแต่ละทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์เครื่องเขียน มาใช้ในการแข่งขันเอง โดยใส่ในซองใสที่สามารถมองเห็นได้
- 2) **งด** การนำเครื่องมือสื่อสารหรืออุปกรณ์ที่สามารถสื่อสารทุกชนิดเข้าห้องสอบแข่งขัน
- 3) **งด** การนำเครื่องมือที่สามารถใช้คำนวณทุกชนิดเข้าห้องสอบแข่งขัน
- 4) **งด** การนำนาฬิกาดิจิทัล หรือ สมาร์ทวอตช์ เข้าห้องสอบแข่งขัน อนุญาตให้ใส่เฉพาะนาฬิกาแบบเข็ม
- 5) ผู้เข้าแข่งขันที่มาสายเกินหลังจากการเริ่มสอบ ถือว่าหมดสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน
- 6) ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทุกคนต้องนำบัตรประจำตัวประชาชน หรือบัตรประจำตัวนักเรียน หรือบัตรที่ทางราชการออกให้ มาแสดงตนในวันแข่งขันด้วย

7. รางวัลการแข่งขัน

- 1) รางวัลชนะเลิศ ได้รับโล่รางวัล เกียรติบัตร และเงินรางวัล 3000 บาท
- 2) รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 2000 บาท
- 3) รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 1000 บาท
- 4) ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทุกคน ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

8. กำหนดการแข่งขัน

วันที่ 1 พฤศจิกายน พ.ศ.2567 สถานที่ที่ใช้ในการสอบ ได้แก่ หอประชุมอาคาร 123 ปี สอนกุลหลาบวิทยาลัย

เวลา	รายละเอียด
7.30 – 8.30 น.	ลงทะเบียน ณ บริเวณหน้าหอประชุมอาคาร 123 ปี สอนกุลหลาบวิทยาลัย
8.45 - 9.00 น.	ชี้แจงกติกาการแข่งขันรอบที่ 1
9.00 – 10.30 น.	ดำเนินการแข่งขันของมัธยมศึกษาตอนต้น
10.45 – 11.00 น.	ชี้แจงกติกาการแข่งขันรอบที่ 2
11.00 – 12.30 น.	ดำเนินการแข่งขันของมัธยมศึกษาตอนปลาย
14.30 น.	ประกาศผลการแข่งขัน
16.00 – 16.30 น.	มอบรางวัล

กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

9. ระยะเวลาและช่องทางการรับสมัคร



ฟอร์มรับสมัคร



ใบสมัครแข่งขัน



ตรวจสอบรายชื่อ

1. การกรอกใบสมัคร ขอให้กรอกด้วยการพิมพ์หรือเขียนด้วยตัวบรรจงเท่านั้น
2. ใบสมัครสามารถดาวน์โหลดได้ทาง QR Code
3. ส่งใบสมัครเป็นไฟล์ .PDF ทาง QR code Google Forms
4. หมดเวลาการรับสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน ภายในวันที่ 18 ตุลาคม 2567 หรือเมื่อ จำนวนผู้สมัครครบตามจำนวนแล้ว และตรวจสอบรายชื่อได้ตั้งแต่วันที่ 21 ตุลาคม 2567
5. จำกัดจำนวนผู้เข้าแข่งขันช่วงชั้นละ 60 คน รวมทั้งหมด 120 คน

10. ช่องทางการติดต่อ

1. นายอภิวิชญ์ เจริญฐิติธรรม โทร 094-441-5615
2. Email: quickmathclub@sk.ac.th



การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์

“นิทรรศการ 2024”

1 พฤศจิกายน 2567 ณ ห้องนวัตกรรม

รายละเอียดการแข่งขัน

1. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมแข่งขัน

- เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – ม.3) ปีการศึกษา 2567
- ไม่เป็นนักเรียนของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

2. รูปแบบของการแข่งขัน

- แข่งขันประเภททีม ทีมละ 2 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- โรงเรียนสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้ 1 ทีม

3. วิธีการแข่งขัน

รอบคัดเลือก

สอบคัดเลือกแบบทีมด้วยแบบทดสอบ 1 ฉบับ ประกอบด้วย

- ตอนที่ 1 : ข้อสอบปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน
- ตอนที่ 2 : ข้อสอบปรนัยแบบเติมคำตอบ จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 2 คะแนน

รวมคะแนนเป็น 40 คะแนน

รอบชิงชนะเลิศ

ทีมที่ผ่านเข้ารอบจำนวน 6 ทีม ร่วมตอบปัญหาบนเวที โดยการแข่งขันจะแบ่งออกเป็น

- **Speedy Quiz** ทีมที่เข้าแข่งขันจะต้องตอบปัญหาจำนวน 10 ข้อ คะแนนและเวลาในแต่ละข้อขึ้นจะเป็นไปตามความยากของปัญหา โดยมีช่วงของคะแนนอยู่ที่ 1-5 คะแนน ทีมที่สามารถตอบปัญหาได้ทันเวลาและถูกต้องจะได้รับคะแนนตามที่กำหนดในข้อนั้น ๆ
- **Card Revealing** ทีมที่เข้าแข่งขันจะได้รับสิทธิในการเปิดแผ่นป้ายซึ่งมีปัญหาลงอยู่ โดยบนแผ่นป้ายจะมีคะแนนของแผ่นป้ายนั้น ๆ แสดงอยู่ คะแนนของแผ่นป้ายจะสอดคล้องกับระดับความยากของปัญหาภายใต้แผ่นป้าย โดยผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมจะได้รับสิทธิในการเปิดแผ่นป้าย โดยลำดับการเปิดแผ่นป้ายจะพิจารณาจากคะแนนของแต่ละทีมที่ได้จากรอบ Speedy Quiz แต่หากมีทีมมีคะแนนในรอบ Speedy Quiz เท่ากันจะทำการพิจารณาลำดับการเปิดแผ่นป้ายจากลำดับที่ได้ในรอบคัดเลือก

ในการตอบปัญหานั้นทีมที่ได้รับสิทธิ์ในการเปิดแผ่นป้ายจะมีสิทธิ์ในการตอบคำถามเป็นทีมแรก ในขณะที่ทีมอื่น ๆ ที่สามารถคิดหาคำตอบได้แล้วจะยังไม่สามารถตอบคำถามได้แต่สามารถยกแจ้งคณะกรรมการเพื่อขอสิทธิ์ **Steal** โดยเป็นสิทธิ์ในการตอบคำถามหลังหมดเวลาในข้อนั้น ๆ ในกรณีทีมที่เป็นผู้เปิดแผ่นป้ายไม่สามารถตอบคำถามได้ถูกต้องหรือทันเวลา โดยหากทีมที่เป็นผู้เปิดแผ่นป้ายในข้อนั้นสามารถตอบคำถามได้ถูกต้องละทันเวลาจะได้รับคะแนนเต็มของแผ่นป้ายที่ทำการเปิด ในกรณีที่เกิดการ Steal ทุก ๆ ทีมที่ทำการ Steal และตอบคำถามได้ถูกต้อง จะได้รับคะแนน หากมีทีมที่สามารถ Steal และตอบคำถามได้ถูกต้อง เพียง 1 ทีม ทีมนั้นจะได้รับคะแนนเต็มตามแผ่นป้ายที่ทำการ Steal แต่หากมีทีมที่ Steal และตอบคำถามได้ถูกต้อง มากกว่า 1 ทีม คะแนนที่แต่ละทีมที่สามารถ Steal และตอบคำถามได้ถูกต้อง จะได้รับจะเป็นการนำคะแนนของแผ่นป้ายนั้น ๆ มาหารด้วยจำนวนทีมที่สามารถ Steal และตอบคำถามได้ถูกต้อง (แบ่งเท่า ๆ กัน) โดยหากคะแนนที่ถูกแบ่งด้วยจำนวนทีมเป็นจำนวนที่ประกอบด้วยทศนิยมซ้ำไม่รู้จบ จะทำการคิดคะแนนเพียงทศนิยมตำแหน่งที่ 2 เป็นตำแหน่งสุดท้าย (ปัดทศนิยมตำแหน่งที่ 3 เป็นต้นไปทิ้ง) โดยการแข่งขันในรอบ Card Revealing จะทำการแข่งขันเพียง 1 รอบ (เมื่อทีมผู้เข้าแข่งขันทั้ง 6 ทีมได้สิทธิ์ในการเปิดแผ่นป้ายครบทั้ง 6 ทีมตามลำดับแล้ว)

เมื่อจบการแข่งขันรอบ Card Revealing หากมีทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 อันดับแรกมากกว่า 3 ทีม จะมีการแข่งขันรอบ Ranking แต่หากคะแนนสูงสุด 3 อันดับแรกมีเพียงอันดับละ 1 ทีม จะไม่มีการแข่งขันรอบ Ranking และทำการสรุปผลคะแนนเพื่อประกาศรางวัลทันที

- **Ranking** ทีมที่มีคะแนนเท่ากันในลำดับคะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก จะต้องมาทำการแข่งขันกัน โดยจะเป็นการแข่งขันตอบปัญหาภายในเวลาที่กำหนด ทีมที่สามารถตอบปัญหาได้ถูกต้องและทันเวลาจะได้รับคะแนน คะแนนและเวลาในแต่ละข้อขึ้นจะเป็นไปตามความยากของปัญหา โดยมีช่วงของคะแนนอยู่ที่ 1-5 คะแนน โดยทำการแข่งขันจนกว่าจะได้ผู้ที่มีคะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก อันดับละ 1 ทีม

4. เกณฑ์การตัดสิน

รอบคัดเลือก

1. ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 6 อันดับแรก จะได้รับการคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ
2. หากทีมที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศลำดับสุดท้ายมีมากกว่า 1 ทีม (คะแนนรวมเท่ากัน) จะพิจารณาคะแนนจากข้อสอบตอนที่ 2

3. หากมีทีมที่มีผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศลำดับสุดท้ายมีมากกว่า 1 ทีม อีกทั้งยังมีคะแนนจากข้อสอบตอนที่ 2 เท่ากัน จะพิจารณาทีมที่มีผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศจากลำดับวันที่และเวลาที่ส่งข้อมูลและใบสมัครเข้าแข่งขัน

รอบชิงชนะเลิศ

1. ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้รับรางวัลชนะเลิศ และทีมที่ได้คะแนนรองลงมาจะได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง และรองชนะเลิศอันดับที่สอง ตามลำดับ

หมายเหตุ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

5. ข้อปฏิบัติในการสอบแข่งขัน

1. ทีมเข้าแข่งขันจะต้องมีครูผู้ควบคุมดูแลทีม 1 ท่าน
2. ผู้เข้าร่วมการแข่งขันแต่ละทีมจะต้องเตรียมดินสอดำขนาด 2B ยางลบ ปากกาสีน้ำเงิน และน้ำยาลบคำผิด มาใช้ในการแข่งขันเอง
3. **งด** การนำเครื่องมือสื่อสารหรืออุปกรณ์ที่สามารถสื่อสารทุกชนิดเข้าห้องสอบแข่งขัน
4. **งด** การนำเครื่องมือที่สามารถใช้คำนวณทุกชนิดเข้าห้องสอบแข่งขัน
5. ผู้เข้าแข่งขันที่มาสายเกิน 15 นาที หลังเริ่มเวลาการสอบ ถือว่าหมดสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน
6. ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทุกคนต้องนำบัตรประจำตัวประชาชน หรือบัตรประจำตัวนักเรียน หรือบัตรที่ทางราชการออกให้ มาแสดงตนในวันแข่งขันด้วย
7. การเขียนคำตอบในข้อสอบตอนที่ 2 ให้เขียนด้วยตัวบรรจง
8. ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าสอบออกจากห้องสอบก่อนหมดเวลาการสอบ

6. รางวัลการแข่งขัน

- | | |
|--------------------------------|---|
| 1. รางวัลชนะเลิศ | ได้รับโลรางวัลชนะเลิศอันดับ 1
เกียรติบัตรชนะเลิศอันดับ 1 และเงินรางวัล 3,000 บาท |
| 2. รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง | ได้รับเกียรติบัตรรองชนะเลิศอันดับ 1
และเงินรางวัล 2,000 บาท |
| 3. รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง | ได้รับเกียรติบัตรรองชนะเลิศอันดับ 2
และเงินรางวัล 1,000 บาท |
| 4. ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทุกคน | ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน |

7. กำหนดการแข่งขัน

วันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 สถานที่ ที่ใช้ในการสอบ ได้แก่

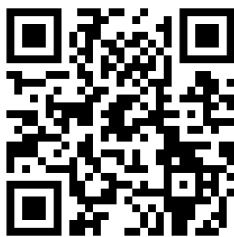
7.1 รอบคัดเลือก ทำการแข่งขัน ณ ห้องนวัตกรรม อาคารดำรงราชานุภาพ

7.2 รอบชิงชนะเลิศ ทำการแข่งขัน ณ ห้องนวัตกรรม อาคารดำรงราชานุภาพ

เวลา	รายการ
08.00 – 08.45 น.	ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน ณ บริเวณหน้าห้องนวัตกรรม อาคารดำรงราชานุภาพ
08.45 – 09.00 น.	รับฟังรายละเอียดการแข่งขันรอบคัดเลือก
09.00 – 10.00 น.	เริ่มทำการสอบแข่งขันรอบคัดเลือก
11.00 น.	ประกาศผลสอบรอบคัดเลือก ณ บริเวณหน้าห้องนวัตกรรม อาคารดำรงราชานุภาพ
12.00 – 12.15 น.	รายงานตัวนักเรียนทีมที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศ ณ หน้าห้องนวัตกรรม อาคารดำรงราชานุภาพ
12.30 – 13.00 น.	รับฟังรายละเอียดการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ
13.00 – 15.00 น.	แข่งขันรอบชิงชนะเลิศ
15.00 – 16.00 น.	พิธีมอบรางวัล และ เกียรติบัตร

หมายเหตุ กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

8. ระยะเวลาและช่องทางการรับสมัคร



ฟอร์มส่งข้อมูล



ใบสมัครแข่งขัน



ตรวจสอบรายชื่อผู้สมัคร

1. การกรอกใบสมัคร ขอให้กรอกด้วยการพิมพ์หรือเขียนด้วยตัวบรรจงเท่านั้น
2. ใบสมัครสามารถดาวน์โหลดได้จาก QR Code
3. ส่งใบสมัครเป็นไฟล์ .PDF ทาง QR Code Google Forms
4. จำกัดจำนวนทีมเข้าแข่งขันรวม 20 ทีม
5. หมดเวลาการรับสมัครเข้าร่วมการแข่งขันวันที่ 18 ตุลาคม 2567 หรือเมื่อจำนวนผู้สมัครครบตามจำนวนแล้ว และตรวจสอบรายชื่อได้ตั้งแต่วันที่ 21 ตุลาคม 2567 ผ่านทาง QR Code ดังแนบ
6. การส่งเอกสารใบสมัครเพื่อเข้าแข่งขัน ต้องมีผู้บริหารสถานศึกษาหรือหัวหน้ากลุ่มสาระ-การเรียนรู้คณิตศาสตร์รับรอง

9. ช่องทางการติดต่อ

1. นายณภัทร พิทยาปริษานนท์ โทร 094-081-4439
2. นายปรีชา เพิ่มผล โทร 085-078-1120
3. Email : matholympicclub@gmail.com

รายละเอียดการประกวด

1. หัวข้อการประกวด

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมในปัจจุบันเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในหลายมิติ เยาวชนผู้เป็นอนาคตและความหวังของสังคม ต่างมีความคิดและความฝันที่หลากหลาย ทางคณะผู้จัดงานได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการสร้างพื้นที่สำหรับการนำเสนอความคิดและความฝันของเยาวชน จึงได้มีการประกวดนี้ขึ้นเพื่อแสดงถึงความฝันของเยาวชน ในหัวข้อ “ความฝันของฉัน”

2. หลักเกณฑ์ และกติกาการส่งภาพประกวด

- ผู้สมัครต้องมีอายุไม่เกิน 19 ปีและกำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษา หรือมัธยมศึกษา
- ผู้สมัคร 1 คน มีสิทธิ์ส่งภาพเข้าประกวดไม่เกิน 3 รูป
- ภาพถ่ายต้องบันทึกหลังวันที่ 1 มกราคม 2567
- ภาพถ่ายต้องโพสต์ใน Instagram หรือ Facebook ของผู้สมัคร และแนบรูปดังกล่าวในฟอร์มรับสมัคร
- ผู้สมัครต้องเปิดโพสต์ให้เป็นสาธารณะและใส่ #SKE2024 และ #ความฝันของฉัน
- ผู้สมัครต้องเขียนคำอธิบายภาพของตนในโพสต์จำนวนขั้นต่ำ 5 คำและไม่เกิน 50 คำ
- ผู้สมัครต้องกรอกข้อมูลในแบบฟอร์มการสมัครที่กำหนดให้ครบถ้วนและต้องตรวจสอบความถูกต้องด้วยตนเอง มิฉะนั้นจะไม่ได้รับการพิจารณาภาพถ่ายที่ส่งเข้าประกวด
- ภาพถ่ายที่ส่งเข้าประกวด ต้องเป็นภาพถ่ายที่ถ่ายด้วยตนเอง ไม่กระทำการใด ๆ อันเป็นการละเมิดสิทธิ์ของผู้อื่น
- ขอสงวนสิทธิ์ไม่รับภาพที่สร้างจาก AI หรือปัญญาประดิษฐ์อื่น ๆ
- ภาพถ่ายที่ส่งเข้าประกวด ต้องเป็นไฟล์ภาพสีหรือขาวดำ ในแนวนอนหรือแนวตั้งก็ได้
- รับไฟล์ภาพจากกล้องถ่ายภาพประเภทใดก็ได้ รวมถึงภาพจากกล้องสมาร์ทโฟน, แท็บเล็ต, Action Camera โดยต้องมี “ขนาดด้านสั้นที่สุดไม่ต่ำกว่า 2,400 pixels” และ “ขนาดด้านยาวที่สุดต้องไม่เกิน 6,000 pixels” ในรูปแบบไฟล์ .JPG หรือ .JPEG เท่านั้น และต้องรักษาไฟล์ RAW ไว้เพื่อเป็นหลักฐานในกรณีที่มีการเรียกตรวจสอบ
- ในกรณีที่ใช้กล้องบรรจุฟิล์มจะต้องนำฟิล์มไปสแกนเป็นไฟล์ภาพดิจิทัลที่มี “ขนาดด้านสั้นที่สุดต้องไม่ต่ำกว่า 2,400 pixels” และ “ขนาดด้านยาวที่สุดต้องไม่เกินกว่า 6,000 pixels” ในรูปแบบ

ไฟล์ .JPG หรือ .JPEG เท่านั้น และต้องรักษาฟิล์มต้นฉบับไว้เพื่อเป็นหลักฐานในกรณีที่มีการเรียกตรวจสอบ

- ภาพที่ส่งเข้าประกวดต้องไม่มีลายน้ำ เครดิตภาพ ตัวอักษร หรือกราฟิกใด ๆ รวมถึงห้ามทำขอบภาพเป็นสีขาวหรือสีใด ๆ ทั้งสิ้น
- สามารถปรับแต่งภาพถ่ายได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของคณะกรรมการตัดสิน
- ภาพถ่ายที่ส่งเข้าประกวดต้องไม่เคยได้รับรางวัลจากการประกวดใด ๆ มาก่อน ไม่ว่าจะเป็นการประกวดในเวทีสาธารณะ หรือการประกวดภายในของสมาคม ชมรม หรือองค์กรอื่นใด
- ภาพถ่ายที่ส่งเข้าประกวดต้องไม่มีข้อผูกมัดในเรื่องกรรมสิทธิ์ภาพจากหน่วยงานต่าง ๆ รวมไปถึงต้องไม่ใช่ภาพที่ส่งขายตาม Stock Photo ทุกแห่ง ทั้งนี้คณะผู้จัดจะไม่รับผิดชอบเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เจ้าของผลงานมีสัญญาผูกพันต่อบุคคลหรือหน่วยงานใด ๆ ซึ่งเจ้าของผลงานต้องเป็นผู้รับผิดชอบในกรณีนี้เองทั้งสิ้น
- คณะผู้จัดจะไม่รับผิดชอบต่อการละเมิดกฎหมายใด ๆ อันเจ้าของผลงานได้กระทำเพื่อที่จะได้ภาพที่ส่งเข้าร่วมประกวด ซึ่งเจ้าของผลงานต้องเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียว
- ไฟล์ภาพถ่ายทุกไฟล์ที่ส่งเข้าประกวด ทางคณะผู้จัดจะไม่ส่งคืนให้ผู้เข้าร่วมประกวดและไฟล์ภาพดังกล่าวจะเป็นกรรมสิทธิ์ของคณะผู้จัด แต่ลิขสิทธิ์ของภาพยังคงเป็นของเจ้าของภาพอย่างสมบูรณ์ ทางคณะผู้จัดมีสิทธิ์นำภาพถ่ายทุกภาพที่ได้รับรางวัลและได้รับคัดเลือกเพื่อจัดแสดงไปใช้ในการเผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ อาทิ สื่อโซเชียลมีเดีย สื่อออนไลน์ TV เว็บไซต์ การจัดแสดงนิทรรศการ รวมถึงตีพิมพ์ในสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ โดยไม่ต้องแจ้งให้เจ้าของภาพทราบล่วงหน้า และไม่ต้องเสียค่าลิขสิทธิ์แก่เจ้าของภาพ หากต้องการใช้ภาพอื่นที่ส่งเข้าประกวด คณะผู้จัดจะติดต่อเจ้าของภาพเป็นกรณีไป
- หากปรากฏว่าภาพที่ส่งเข้าประกวดไม่เป็นไปตามกติกาข้อใดข้อหนึ่งที่กำหนดไว้ข้างต้น ผู้ส่งภาพเข้าประกวดไม่มีสิทธิ์อ้างว่ากระทำผิดเพราะอ่านกติกาไม่ครบถ้วน คณะกรรมการฯ มีอำนาจในการตัดสินผู้ที่ส่งภาพเข้าประกวด และการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด ผู้ส่งภาพเข้าประกวดไม่มีสิทธิ์อุทธรณ์ใด ๆ ทั้งสิ้น
- คณะผู้จัดขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนดและเงื่อนไข รวมทั้งรางวัลโดยไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
- คณะผู้จัด และคณะกรรมการตัดสินไม่มีสิทธิ์ร่วมส่งภาพถ่ายเข้าประกวด
- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

3. หลักเกณฑ์การตัดสิน

1. ภาพถ่ายต้องปฏิบัติตามกติกาที่ได้แจ้งไว้
2. การตัดสินเป็นไปตามวิจารณ์ของคณะกรรมการ

4. รางวัลการแข่งขัน

- รางวัลชนะเลิศ ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 1,500 บาท
- รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 1,000 บาท
- รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 และ 3 ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 500 บาท
- 10 อันดับแรก ได้รับเกียรติบัตรชมเชย

5. กำหนดการ

- เปิดรับผลงาน วันนี้ - 25 ตุลาคม 2567
- จัดแสดงผลงานของผู้ชนะในวันที่ 31 ตุลาคม ถึง 1 - 2 พฤศจิกายน 2567 ณ อาคารสวนกุหลาบ รำลึก ชั้น 1

6. ช่องทางการรับสมัคร

- https://docs.google.com/forms/d/1mMAVRCyXt6-zMOK4rvoPz8uL2rG1_7Nw0s5YP93cpGc/edit



- Qr code: ส่งผลงาน

7. ช่องทางการติดต่อ

- IG: skphotoclub
- เบอร์ติดต่อ : 096-068-5554 นายอภิวัฒน์ รัตนการุณย์พงศ์



การแข่งขันว่ายน้ำ “นิทรรศสวนฯ 2024”

31 ตุลาคม 2567 ณ สระว่ายน้ำโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

รายละเอียดการแข่งขัน

1. สถานที่แข่งขัน

สระว่ายน้ำโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย แขวงวังบูรพาภิรมย์ เขตพระนคร กรุงเทพฯ

2. กำหนดการ

- วันพฤหัสบดี 31 ตุลาคม 2567 ณ สระว่ายน้ำโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย
- เริ่มการแข่งขันรายการแรก เวลา 08.30 น.
- คณะกรรมการจัดการแข่งขันเปิดสระให้อบอุ่นร่างกาย เวลา 07.00 น. - 08.00 น.
- ทุกรุ่นอายุเริ่มรายงานตัว เวลา 08.00 น. เพื่อชี้แจงรายละเอียด

3. รุ่นอายุในการแข่งขันชาย จำนวน 2 รุ่น โดยใช้ปี พ.ศ. เป็นเกณฑ์

- รุ่นอายุ 12 ปี เป็นผู้ไม่เกิดก่อน ปี พ.ศ. 2555 - 2556
- รุ่นอายุ 15 ปี เป็นผู้ไม่เกิดก่อน ปี พ.ศ. 2552 - 2553

4. การจัดการแข่งขัน

- การแข่งขันจะใช้เวลาแข่งขันที่ดีที่สุดตามลำดับ (TIME FINAL)
- นักกีฬาทุกคนต้องนำ ID CARD มารายงานตัวก่อนเริ่มแข่งขัน 20 นาทีแข่งขัน รวมถึงการรับถ้วยรางวัล

5. รายการแข่งขัน

รายการแข่งขัน	รุ่นอายุ 12 ปี	รุ่นอายุ 15 ปี
ว่ายน้ำท่าฟรีสไตล์ 100 เมตร	✓	✓
ว่ายน้ำท่ากรรเชียง 100 เมตร	✓	✓
ว่ายน้ำท่ากบ 100 เมตร	✓	✓
ว่ายน้ำท่าผีเสื้อ 100 เมตร	✓	✓

6. วิธีการแข่งขัน

- การแข่งขันใช้กติกาของสหพันธ์กีฬาว่ายน้ำนานาชาติ ฉบับภาษาไทยล่าสุด แปลโดยสมาคมกีฬาว่ายน้ำแห่งประเทศไทย

7. การจับเวลา

ในการแข่งขันใช้เวลาจากนาฬิกาประจำลู่วิ่งของกรรมการ

8. เกณฑ์การตัดสิน

- การคัดเลือกผู้จะพิจารณาจากเวลาที่ดีที่สุดในแต่ละรุ่น เป็นอันดับที่ 1, 2, 3 เพื่อรับรางวัล

9. รางวัล

9.1 รุ่นอายุ 12 ปี เป็นผู้ไม่เคยเกิดก่อน ปี พ.ศ. 2555 - 2556

รายการ	รางวัล		
	ชนะเลิศ	รองชนะเลิศอันดับที่ 1	รองชนะเลิศอันดับที่ 2
ว่ายน้ำฟรีสไตล์	ทุนการศึกษา 1,500 บาท พร้อมถ้วยรางวัล และเกียรติบัตร	ทุนการศึกษา 1,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร	ทุนการศึกษา 500 บาท พร้อมเกียรติบัตร
ว่ายน้ำกรรเชียง	ทุนการศึกษา 1,500 บาท พร้อมถ้วยรางวัล และเกียรติบัตร	ทุนการศึกษา 1,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร	ทุนการศึกษา 500 บาท พร้อมเกียรติบัตร
ว่ายน้ำท่ากบ	ทุนการศึกษา 1,500 บาท พร้อมถ้วยรางวัล และเกียรติบัตร	ทุนการศึกษา 1,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร	ทุนการศึกษา 500 บาท พร้อมเกียรติบัตร
ว่ายน้ำผีเสื้อ	ทุนการศึกษา 1,500 บาท พร้อมถ้วยรางวัล และเกียรติบัตร	ทุนการศึกษา 1,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร	ทุนการศึกษา 500 บาท พร้อมเกียรติบัตร

9.2 รุ่นอายุ 15 ปี เป็นผู้ไม่เกิดก่อน ปี พ.ศ. 2552 - 2553

รายการ	รางวัล		
	ชนะเลิศ	รองชนะเลิศอันดับที่ 1	รองชนะเลิศอันดับที่ 2
ถ่ายทอดฟรีสไตล์	ทุนการศึกษา 1,500 บาท พร้อมถ้วยรางวัล และเกียรติบัตร	ทุนการศึกษา 1,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร	ทุนการศึกษา 500 บาท พร้อมเกียรติบัตร
ถ่ายทอดกรรเชียง	ทุนการศึกษา 1,500 บาท พร้อมถ้วยรางวัล	ทุนการศึกษา 1,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร	ทุนการศึกษา 500 บาท พร้อมเกียรติบัตร
ถ่ายทอดกบ	ทุนการศึกษา 1,500 บาท พร้อมถ้วยรางวัล และเกียรติบัตร	ทุนการศึกษา 1,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร	ทุนการศึกษา 500 บาท พร้อมเกียรติบัตร
ถ่ายทอดผีเสื้อ	ทุนการศึกษา 1,500 บาท พร้อมถ้วยรางวัล และเกียรติบัตร	ทุนการศึกษา 1,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร	ทุนการศึกษา 500 บาท พร้อมเกียรติบัตร

10. รายละเอียดช่องทางการรับสมัคร

10.1 สามารถสมัครได้ตั้งแต่วันที่ - 20 ต.ค. 2567

ทางลิงก์ <https://shorturl.asia/NAlde>

หรือ Scan QR CODE



10.2 การส่งเอกสารสมัคร ให้อัปโหลดเอกสารประกอบการรับสมัคร ดังนี้

- สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน
- รูปถ่ายหน้าตรง ไม่สวมหมวก ถ่ายไว้ไม่เกิน 6 เดือน
- ใบสมัครของนักกีฬา
- หนังสือส่งตัวจากโรงเรียน/สโมสร
- คำรับรองจากผู้ปกครอง
- คำรับรองของหัวหน้าสถานศึกษา/สโมสร



10.3 ระเบียบการแข่งขันว่ายน้ำงานนิทรรศสวนฯ 2024



10.4 แบบฟอร์มเอกสารสำหรับการแข่งขันว่ายน้ำงานนิทรรศสวนฯ 2024



11. ช่องทางการติดต่อ

- Facebook : กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ส.ก.
- ครูผู้รับผิดชอบ :
 1. นายมณฑิร กลิ่นเขียว 097-453-9641
 2. นางสาวดาวเรือง บุปผา 063-916-6318

12. การรักษาความปลอดภัยและสุขอนามัย

- คณะกรรมการมีการจัดตั้งจุดปฐมพยาบาลสำหรับนักกีฬาและผู้ปกครอง กรณีเกิดอุบัติเหตุระหว่างการแข่งขัน
- ในกรณีที่นักกีฬา ผู้ฝึกสอน ผู้ปกครองหรือผู้ติดตาม หรือเจ้าหน้าที่อื่นๆ มีทรัพย์สินที่สูญหาย คณะกรรมการจัดการแข่งขันจะไม่รับผิดชอบใด ๆ ทั้งสิ้น

13. สงวนสิทธิ์

- คณะกรรมการจัดการแข่งขันของสงวนสิทธิ์จะตัดสิทธิ์การเข้าร่วมการแข่งขันของนักกีฬา หากนักกีฬา ผู้ฝึกสอน หรือผู้ปกครอง แสดงกิริยามารยาทที่ไม่เหมาะสมหรือไม่เป็นไปตามเจตนารมณ์อันดีของการจัดการแข่งขันคณะกรรมการจัดการแข่งขันอาจจะพิจารณา ดำเนินการตัดสิทธิ์การเข้าร่วมการแข่งขัน
- ศิษย์ปัจจุบันของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยไม่สามารถสมัครได้

14. การประท้วง

- กรณีการประท้วงคุณสมบัตินักกีฬา จะต้องทำให้เสร็จก่อนเริ่มทำการแข่งขันรายการแรก โดยให้ผู้ฝึกสอนเป็นผู้ยื่นเอกสารหลักฐานการประท้วงยื่นต่อฝ่ายจัดการแข่งขันหรือกรรมการผู้ชี้ขาด
- คำตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

15. ตารางการแข่งขัน

วันที่/เดือน/ปี	รุ่นอายุ	
	รุ่นอายุ 12 ปี ชาย เป็นผู้ไม่เกิดก่อน ปี พ.ศ. 2555 - 2556	รุ่นอายุ 15 ปี ชาย เป็นผู้ไม่เกิดก่อน ปี พ.ศ. 2552 - 2553
31 ตุลาคม 67	<ul style="list-style-type: none">- ว่ายท่าฟรีสไตล์- ว่ายท่ากรรเชียง- ว่ายท่ากบ- ว่ายท่าผีเสื้อ	<ul style="list-style-type: none">- ว่ายท่าฟรีสไตล์- ว่ายท่ากรรเชียง- ว่ายท่ากบ- ว่ายท่าผีเสื้อ

หมายเหตุ : การตัดสินจะแข่งเรียงไปตามรุ่นอายุ 12 และ 15 ปี ของแต่ละฮีทจนครบ จึงจะประกาศรางวัลชนะเลิศของแต่ละรุ่นในท่าต่าง ๆ เพื่อรับมอบถ้วยรางวัลทุนการศึกษาและเกียรติบัตร



ที่ /.....

โรงเรียน.....เลขที่.....

ถนน.....ตำบล/แขวง.....

อำเภอ/เขต.....จังหวัด.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เรื่อง ขอส่งนักกีฬาสมัครเข้าแข่งขันกีฬาวัยนักเรียนนิทรรศสรวงฯ 2024

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

ข้าพเจ้า.....ตำแหน่ง.....

สถานศึกษา.....เลขที่.....ถนน.....ตำบล/แขวง.....

อำเภอ/เขต.....จังหวัด.....รหัสไปรษณีย์.....

โทรศัพท์.....โทรสาร.....ขอส่งตัวนักกีฬาสมัครเข้าแข่งขันกีฬาวัยนักเรียน

นิทรรศสรวงฯ 2024

ข้าพเจ้าขอรับรองว่านักกีฬาและเจ้าหน้าที่ที่มีรูปอยู่ในทะเบียนแข่งรูปดังกล่าว มีสภาพเป็นนักเรียน และเจ้าหน้าที่ของโรงเรียนจริง และเป็นผู้มีคุณสมบัติถูกต้องตามที่ระบุไว้ในระเบียบการแข่งขันกีฬาวัยนักเรียนนิทรรศสรวงฯ 2024 ทุกประการ

ขอแสดงความนับถือ

(ลงชื่อ).....

(.....)

ตำแหน่ง.....

หัวหน้าสถานศึกษา

(ประทับตราสถานศึกษา)

รูปถ่าย
ขนาด 1 นิ้ว

ใบสมัครของนักศึกษา
เข้าแข่งขันกีฬาวัยนักเรียนนิทรรศสวณฯ 2024
ข้อมูลส่วนตัวของผู้สมัคร

วันที่.....เดือน.....พ.ศ 2567

ข้าพเจ้า.....เกิดวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....อายุ.....ปี

หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

อยู่บ้านเลขที่.....ซอย.....ถนน.....ตำบล.....อำเภอ.....

จังหวัด..... รหัสไปรษณีย์..... โทรศัพท์.....

กำลังศึกษาอยู่ในระดับ..... ชั้น..... ชื่อสถานศึกษา.....

ขอสมัครเข้าแข่งขันกีฬาวัยนักเรียนนิทรรศสวณฯ 2024 รุ่นอายุไม่เกิน.....ปี ยินดีที่จะปฏิบัติตามระเบียบการแข่งขันของกีฬาวัยนักเรียนนิทรรศสวณฯ 2024 หากเกิดการบาดเจ็บหรือได้รับอันตราย จากการแข่งขันข้าพเจ้าจะไม่เรียกร้องความเสียหายจากโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย แต่อย่างใดและยินยอมให้เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล รูปภาพ วิดีโอ ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันของท่านได้ทุกประการ

ลงชื่อ.....ผู้สมัคร
(.....)

คำรับรองของผู้ปกครอง

ข้าพเจ้า..... อายุ.....ปี เป็นผู้ปกครองโดยชอบธรรม
ของ..... ยินดีอนุญาตให้
สมัครเข้าแข่งขันกีฬาวัยนักเรียนนิทรรศการฯ 2024 รุ่นอายุไม่เกิน.....ปี หากเกิดการบาดเจ็บหรือ
ได้รับอันตรายจากการแข่งขัน ข้าพเจ้าจะไม่เรียกร้องความเสียหายจากโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย แต่อย่าง
ใดและยินยอมให้เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล รูปภาพ วิดีโอ ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันของ บุตร หลาน
ได้ทุกประการ

ลงชื่อ.....

ผู้ปกครอง

(นาย,นางสาว,นาง.....)

คำรับรองของหัวหน้าสถานศึกษา

ข้าพเจ้า.....ตำแหน่ง.....
ชื่อสถานศึกษา.....ขอรับรองว่า.....มีอายุไม่เกิน.....ปี
ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้น..... และเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติถูกต้องตามระเบียบ
การรับสมัคร เข้าแข่งขันกีฬาว่ายน้ำงานนิทรรศการสวนฯ 2024 ทุกประการ

(ลงชื่อ).....

(.....)

ตำแหน่ง.....

หัวหน้าสถานศึกษา

(ประทับตราสถานศึกษา)

ตราสโมสร

ที่ /.....

สโมสร.....เลขที่.....

ถนน.....ตำบล/แขวง.....

อำเภอ/เขต.....จังหวัด.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เรื่อง ขอส่งนักกีฬาสมัครเข้าแข่งขันกีฬาวัยนักเรียนนิทรรศการฯ 2024

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

ข้าพเจ้า.....ตำแหน่ง.....

สโมสร.....เลขที่.....ถนน.....ตำบล/แขวง.....อำเภอ/

เขต.....จังหวัด.....รหัสไปรษณีย์.....โทรศัพท์.....

โทรสาร.....ขอส่งตัวนักกีฬาสมัครเข้าแข่งขันกีฬาวัยนักเรียนนิทรรศการฯ 2024

ข้าพเจ้าขอรับรองว่านักกีฬาและเจ้าหน้าที่ที่มีรูปอยู่ในทะเบียนแข่งรูปดังกล่าว มีสภาพเป็นนักเรียน และเจ้าหน้าที่ของโรงเรียนจริง และเป็นผู้มีคุณสมบัติถูกต้องตามที่ระบุไว้ในระเบียบการแข่งขันกีฬาวัยนักเรียนนิทรรศการฯ 2024 ทุกประการ

ขอแสดงความนับถือ

(ลงชื่อ).....

(.....)

ตำแหน่ง.....

หัวหน้าสโมสร

(ประทับตราสโมสร)

คำรับรองของหัวหน้าสโมสร

ข้าพเจ้า.....ตำแหน่ง.....
ชื่อสถานศึกษา.....ขอรับรองว่า.....มีอายุไม่เกิน.....ปี
ปัจจุบันเป็นนักกีฬาว่ายน้ำ รุ่นอายุ.....สโมสร..... และเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติถูกต้องตาม
ระเบียบการรับสมัคร เข้าแข่งขันกีฬาว่ายน้ำงานนิทรรศการสวนฯ 2024 ทุกประการ

(ลงชื่อ).....

(.....)

ตำแหน่ง.....

หัวหน้าสโมสร

(ประทับตราสโมสร)



การแข่งขัน ROV ประจำปี 2567

“นิทรรศการ 2024”

2 พฤศจิกายน 2567 ณ ห้องนวัตกรรม

รายละเอียดการแข่งขัน

1. ข้อมูลพื้นฐานการแข่งขัน

1. ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และมีสัญชาติไทย
2. เริ่มเปิดรับสมัครตั้งแต่วันที่ 1 กันยายน 2567 เวลา 00.00 น. และสิ้นสุดในวันที่ 1 ตุลาคม 2567 เวลา 00.00 น.
3. ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมจะต้องรวบรวมสมาชิกเป็นจำนวน 5 คน และ 1 คนเป็นผู้เล่นสำรอง
4. การแข่งขันวันที่ 2 พฤศจิกายน 2567 ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งชุดนักเรียน พร้อมบัตรประจำตัวประชาชนและหลักฐานการเป็นนักเรียน นำมาแสดงในวันงานเพื่อใช้ในการกรณียืนยันตัวตนและลงทะเบียนก่อนเข้าแข่งขัน ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

2. ข้อกำหนดการแข่งขัน

1. สมาชิกทุกคนในทีมต้องเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6 ในปีการศึกษาปัจจุบันและแข่งขันด้วยตนเองเท่านั้น
2. สมาชิกทุกคนจะต้องมีอุปกรณ์เคลื่อนที่และอินเทอร์เน็ตที่เสถียรสำหรับการแข่งขันและถ่ายทอดสด
3. การแข่งขันทุกประเภททั้งรอบ 64 ทีม, 32 ทีม, 16 ทีม, 8 ทีม, และ 4 ทีม จะเกิดขึ้นบนแพลตฟอร์มดิสคอร์ดเท่านั้น
4. สมาชิกทุกคนจะต้องไม่กระทำการอันใดที่เป็นการใช้ผลประโยชน์จากการถ่ายทอดสดโปรแกรม หรือช่องโหว่ในการเปลี่ยนแปลงผลลัพธ์หรือเพื่อให้ได้เปรียบอย่างไม่ยุติธรรม การสมรู้ร่วมคิดหรือการกระทำที่อยู่นอกเหนือหลักเกณฑ์ที่เหล่านี้จะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันครั้งต่อไป
5. สมาชิกทุกคนจะต้องพร้อมที่จะแข่งขันตามเวลาที่กำหนดในแบบฟอร์มรับสมัคร หากเกิดความล่าช้าเกิน 30 นาที ฝ่ายที่ไม่สามารถเริ่มการแข่งขันได้จะถูกปรับแพ้ทันที
6. ก่อนการแข่งขันในรอบ 64 ทีม 32 ทีม 16 ทีม และ 8 ทีม ผู้ที่จะต้องแข่งขันจะต้องลงวันเวลาแข่งขันที่แนชต์อย่างน้อย 1 วันก่อนการแข่งขันเพื่อใช้เป็นหลักฐานหากเกิดปัญหาในการแข่งระหว่างคู่
7. หากมีเหตุการณ์ใด ๆ เกิดขึ้นระหว่างการแข่ง จะต้องมีการบันทึกหน้าจอไว้ในเหตุการณ์นั้น ๆ หรือมีหลักฐานอื่น ๆ ที่เป็นที่ยอมรับ มีฉะนั้นจะถือว่าเป็นโมฆะทันที
8. คำตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

3. รูปแบบการแข่งขัน

1. การแข่งขันในรอบ 64 ทีม, 32 ทีม, 16 ทีม, และ 8 ทีม เป็นการแข่งขันที่ผู้เข้าแข่งขันทั้ง 2 ทีมต้องตกลงเรื่องเวลาการแข่งขันด้วยตัวเอง และต้องใช้พื้นที่ดิสคอร์ดกลางในการแข่งขันเท่านั้น ซึ่งการกรอกเวลาการแข่งขันตามซีทต้องถูกบันทึกลงในซีทข้อมูลที่กำหนด เมื่อการแข่งขันระหว่างคู่จบลง ทีมที่ชนะจะต้องส่งผลคะแนนหลักฐานประวัติการแข่งขันเข้ามาในไลน์เพื่อให้กรรมการสามารถเข้าเช็ค และอัปเดตสายการแข่งขัน ภายในวันที่ 8, 10, 15, 17 ตุลาคม 2567 ตามลำดับ
2. การแข่งขันในรอบ 4 ทีมสุดท้าย จะเป็นการแข่งขันที่ถูกถ่ายทอดสดขึ้นผ่าน เพจ Facebook “นิทรรศสวนฯ 2024” และสามารถย้อนดูเป็นคลิปย้อนหลังได้ ซึ่งการแข่งขัน จะถูกแบ่งเป็น 2 สาย คือสาย A แข่งในวันที่ 22 ตุลาคม เวลา 20.00 น. และ สาย B แข่งในวันที่ 24 ตุลาคม เวลา 20.00 น. บนแพลตฟอร์มดิสคอร์ด ซึ่งจะมีทีมกรรมการเป็นกรรมการในการแข่งขันนั้น ๆ เพื่อหาผู้ชนะจากทั้ง 2 สายไปแข่งต่อในวันงานนิทรรศสวนฯ เพื่อหาผู้ชนะเลิศและรองชนะเลิศอันดับที่ 2
3. การแข่งขันในรอบรองชนะเลิศอันดับที่ 2 และรอบชิงชนะเลิศจะถูกจัดขึ้นในวันงานนิทรรศสวนฯ ซึ่งตรงกับวันที่ 2 พฤศจิกายน 2567 ณ ห้องนวัตกรรม โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย โดยที่ผู้เข้าแข่งขันทุกทีม ต้องมารายงานตัวเพื่อเตรียมการแข่งขันตั้งแต่เวลา 12.00 น. รอบรองชนะเลิศอันดับที่ 2 เวลา 13.00 น. และรอบชิงชนะเลิศเวลา 14.30 น.

4. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

1. ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้เซิร์ฟเวอร์ไทยในการแข่งขันเท่านั้น
2. ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องใช้บัญชีส่วนตัวของตนเองในการลงสมัครแข่งขัน
3. ผู้เข้าแข่งขันทุกคนสามารถเข้าร่วมเป็นสมาชิกในทีมที่เข้าแข่งขันได้เพียงทีมเดียวเท่านั้น
4. ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต้องมีฮีโร่อย่างน้อย 18 ตัว สำหรับการเข้าแข่งขันในโหมด “การแข่งขัน 5v5”
5. ทุกรอบการแข่งขันจะเป็นการแข่งขันรูปแบบ Best of 3 (ชนะ 2 ใน 3) ในการหาผู้ชนะในรอบนั้น ๆ เพื่อผ่านเข้ารอบต่อไป
6. เมื่อสิ้นสุดระยะเวลาในการเปิดรับสมัคร จะไม่สามารถแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงจำนวน และรายชื่อสมาชิกในทีม ไม่ว่าจะกรณีใดทั้งสิ้น
7. เมื่อสิ้นสุดระยะเวลาการเปิดรับสมัคร หากทีมใดลงทะเบียนไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ตามกติกาการรับสมัครนี้ จะถูกตัดสิทธิ์เข้าร่วมแข่งขันในทันที
8. การประกาศรายชื่อผู้เข้าแข่งขันในงาน การแข่งขัน Arena of Valor ประจำทัวร์นาเมนต์นิทรรศสวนฯ 2024 ทั้งหมด 64 ทีม จะเกิดขึ้นในวันที่ 2 ตุลาคม 2567 ผ่านทางแพลตฟอร์ม Facebook เพจ คณะกรรมการนักเรียน - Suankularb Wittayalai School และ Instagram ske2024.official ทั้งนี้ หากมีการเปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขรายละเอียดการแข่งขัน จะมีการแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันทราบผ่านทางแพลตฟอร์ม Facebook และ Instagram
9. ห้ามมิให้เพิ่มรายชื่อผู้เข้าแข่งขันภายหลังจากการลงทะเบียนรับสมัครเสร็จสิ้น

5. กติกาการแข่งขัน

1. การแข่งขันในทุกรอบ ต้องสร้างห้องแข่งขันในโหมด “การแข่งขัน 5v5” เท่านั้น
2. หากทั้ง 2 ฝ่าย ไม่สามารถตกลงเวลากันได้ ให้แข่งขันกันในเวลากลาง คือเวลา 20:00 น. ของวันที่ต้องส่งผลการแข่งขัน หากเลยวันกำหนดส่งผลการแข่งขันไปแล้ว และยังไม่มีหลักฐานการแข่งขันอัปโหลดเข้ามา ทางทีมงานจะใช้วิธีการสุ่มหาคนเข้ารอบต่อไปโดยทันที
3. การหลุดออกจากเกม (Disconnect) และการเริ่มเกมใหม่ (Rematch) ในรอบออนไลน์
 - a. ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันหลุดออกจากเกม ให้ทำการหยุดเกมชั่วคราว โดยแต่ละทีมสามารถกดหยุดเกมได้ทีละ 5 ครั้ง ครั้งละไม่เกิน 1 นาที ถ้าหากเกินเวลาดังกล่าว อีกทีมสามารถกด Resume ได้ทันที และทำการแข่งขันต่อตามปกติ
 - b. หากผู้เข้าแข่งขันหลุดด้วยเหตุผลอื่น ๆ ที่เป็นเหตุสุดวิสัย (เช่น เครือข่ายผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตล่มทั้งบริเวณ หรือเกิดข้อผิดพลาดจากเซิร์ฟเวอร์ของเกม) ทางทีมที่มีส่วนเสียหาย ต้องแจ้งหลักฐานให้กับทางทีมงานผ่านการโพสต์ในกระทู้ในหมวดของแจ้งปัญหาเกี่ยวกับการแข่งขัน หรือ ผู้กระทำผิดกติกา ของทัวร์นาเมนต์ดังกล่าว และขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการว่าจะเห็นสมควรให้แข่งขันใหม่หรือไม่
 - c. ในกรณีที่ยังไม่มี First Blood และเวลาในเกมยังไม่เกิน 2 นาที ทีมที่ผู้เข้าแข่งขันหลุดการเชื่อมต่อ สามารถแจ้งอีกทีมหนึ่งเพื่อขอเริ่มเกมใหม่ได้ทันที โดยผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องเลือกฮีโร่และตำแหน่งการเล่นเหมือนเกมแรกก่อนมีการขอเริ่มเกมใหม่
 - d. หากเกิดการ First Blood ขึ้นแล้ว หรือเริ่มเกมไปแล้วเกินกว่า 2 นาทีในเกม ห้ามไม่ให้ผู้เข้าแข่งขันทั้งสองฝ่ายขอเริ่มเกมใหม่ได้
4. ห้ามมิให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนกระทำการอย่างหนึ่งอย่างใดดังต่อไปนี้
 - a. ห้ามใช้คำพูดหรือแสดงกิริยาไม่สุภาพ หรือเสียดสีผู้อื่น (บทลงโทษ : ปรับแพ้ในเกมที่พบการกระทำผิดในทันที)
 - b. ห้ามส่งผลการแข่งขันอันเป็นเท็จ หรือบิดเบือน (บทลงโทษ : ปรับแพ้ในเกมที่พบการกระทำผิดในทันทีและตัดสิทธิ์ทีมผู้เข้าแข่งขันดังกล่าวออกจากการแข่งขันทันที)
 - c. ห้ามทีมผู้เข้าแข่งขันทุกทีมอนุญาตให้บุคคลอื่นที่ไม่ได้อยู่ในรายชื่อผู้เข้าแข่งขันในทีมของตนตามที่ได้ลงทะเบียนไว้ เข้าแข่งขันโดยเด็ดขาด หากพบว่ามีชื่อผู้เข้าแข่งขันไม่ตรงตามที่ลงทะเบียนไว้ ให้ทำการบันทึกภาพหลักฐานและยุติการแข่งขันในทันที แต่หากมีการแข่งขันจนจบเกม จะถือว่าทั้งสองทีมยินยอมให้เกิดการแข่งขันขึ้น ทางทีมงานจะไม่รับฟังข้อโต้แย้งใด ๆ ทั้งสิ้น (บทลงโทษ : ปรับแพ้ในเกมที่พบการกระทำผิดในทันทีและตัดสิทธิ์ทีมผู้เข้าแข่งขันดังกล่าวออกจากการแข่งขันทันที)
 - d. ห้ามมิให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนอนุญาตให้บุคคลอื่นเล่นแทนตนเองในขณะที่ทำการแข่งขัน (บทลงโทษ : ปรับแพ้ในเกมที่พบการกระทำผิดในทันทีและตัดสิทธิ์ทีมผู้เข้าแข่งขันดังกล่าวออกจากการแข่งขันทันที)

- e. ห้ามมิให้ผู้เข้าแข่งขันเสพ ค้า หรือดำเนินการใดๆ อันเกี่ยวกับยาเสพติด บุหรี่ และอาวุธ และอื่น ๆ ที่ต้องห้ามตามกฎหมาย (บทลงโทษ : ปรับแพ้ในเกมที่พบการกระทำผิดในทันทีและตัดสิทธิ์ทีมผู้เข้าแข่งขันดังกล่าวออกจากการแข่งขันทันที)
5. การใช้โปรแกรมช่วยเหลือในการเล่น และ/หรือ การกระทำใด ๆ อันเป็นการทำให้เกิดการได้เปรียบหรือเสียเปรียบต่อตนเองหรือผู้เข้าแข่งขันคนอื่น (บทลงโทษ : หากทางทีมงานตรวจสอบพบ หรือได้รับการร้องเรียนจากผู้อื่น ทีมงานจะมีมาตรการลงโทษผู้เข้าแข่งขันที่ฝ่าฝืนกติกา โดยตัดสิทธิ์การเข้าร่วมแข่งขัน หรือกิจกรรมใด ๆ ที่ทางการริานจัดขึ้นและระงับการใช้งานบัญชีของผู้ฝ่าฝืนตลอดชีวิต ซึ่งรวมถึงผู้เข้าแข่งขันคนอื่น หรือบุคคลอื่นใด ที่มีส่วนร่วมในการกระทำดังกล่าว)
- a. ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนใช้โปรแกรมช่วยหรือในการเล่นใด ๆ ทั้งสิ้น
 - b. ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนกระทำการอย่างหนึ่งอย่างใดอันมีลักษณะเป็นการใช้ข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นภายในตัวเกม
 - c. ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนกระทำการจงใจหลุดจากการแข่งขัน
 - d. ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนกระทำการใดๆ อันเป็นการยินยอมให้ทีมฝ่ายตรงข้ามชนะ
6. การถ่ายทอดสดและการร่วมดูการแข่งขัน
- a. ไม่อนุญาตให้บุคคลอื่นเข้ามาเป็นผู้ชมภายในตัวเกม (Observer หรือ Spectator) ในขณะที่ทำการแข่งขัน ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันในรอบออนไลน์ หรือออฟไลน์ก็ตาม ในกรณีที่มีการถ่ายทอดสดการแข่งขันโดยทีมงาน ทางทีมงานมีสิทธิ์ขาดแต่เพียงผู้เดียวในการเข้าเป็นผู้ชมดังกล่าว
 - b. ห้ามผู้เข้าแข่งขันทุกคนทำการถ่ายทอดสดหรือ Stream ผ่านช่องทางใด ๆ ก็ตามในขณะที่ทำการแข่งขัน เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากคู่แข่งและทีมงาน (บทลงโทษ : หากผู้เข้าแข่งขันผู้ใดฝ่าฝืนอาจถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในทันที)
 - c. กรณีที่เป็นการถ่ายทอดสดการแข่งขันคู่ที่ทีมงานได้เลือกทำการถ่ายทอดสด แต่การถ่ายทอดสดเกิดข้อผิดพลาดระหว่างการแข่งขัน ทางทีมงานมีสิทธิ์ที่จะขอให้ทั้งสองทีมทำการรีแมทช์ได้ตามดุลพินิจของทีมงาน
7. การแจ้งเหตุความไม่เป็นธรรมระหว่างการแข่งขัน
- a. หากผู้เข้าแข่งขันพบว่าทีมฝ่ายตรงข้ามมีรายชื่อผู้เข้าแข่งขันไม่ตรงตามที่ลงทะเบียนไว้ ให้ทำการบันทึกหลักฐานไม่ว่าจะในรูปแบบคลิปวิดีโอ หรือรูปภาพก็ตาม และยุติการแข่งขันในทันที พร้อมทั้งส่งหลักฐานดังกล่าวให้แก่ทีมงานเพื่อตรวจสอบ หากผู้เข้าแข่งขันฝ่ายที่ตรวจสอบพบยินยอมให้มีการแข่งขันจนจบเกม ให้ถือว่าทั้งสองฝ่ายยินยอม
 - b. โพสต์ในกระทู้ในหมวดของ แจ้งปัญหาเกี่ยวกับการแข่งขัน หรือ ผู้กระทำความผิดกฏกติกาของการแข่งขันรายการนี้
 - c. หากหลักฐานไม่ชัดเจน ทางทีมงานขอสงวนสิทธิ์ไม่เปลี่ยนแปลงผลการแข่งขันใด ๆ ที่ได้มีการตัดสินผลแพ้-ชนะไปแล้ว

8. หากเกิดเหตุใด ๆ ก็ตามที่มีการบันทึกชัดเจนอยู่ในกฎกติกาของการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันสามารถบันทึกหน้าจอบทเป็นหลักฐานในกรรมการตัดสินได้

6. รางวัลการแข่งขัน

1. รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ได้รับเงินจำนวน 3,000 บาท (สามพันบาทถ้วน) พร้อมเหรียญรางวัล และเกียรติบัตร
2. รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 ได้รับเงินจำนวน 2,000 บาท (สองพันบาทถ้วน) พร้อมเหรียญรางวัล และเกียรติบัตร
3. รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ได้รับเงินจำนวน 1,000 บาท (หนึ่งพันบาทถ้วน) พร้อมเหรียญรางวัล และเกียรติบัตร
4. รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 3 ได้รับเงินจำนวน 500 บาท (ห้าร้อยบาทถ้วน)

หมายเหตุ : ผู้เข้าแข่งขันทุกท่านจะได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขันผ่านไฟล์ที่จะถูกส่งให้ผู้เข้าแข่งขัน (หากผู้เข้าแข่งขันประสงค์ที่จะมารับเกียรติบัตรในวันงานจะมี Google Forms ให้กรอกภายหลัง)

7. กำหนดการ การแข่งขัน

วันเสาร์ที่ 2 พฤศจิกายน 2567		
เวลา	รายการกิจกรรม	สถานที่
11.00 - 12.30 น.	ลงทะเบียนการแข่งขัน	ห้องนวัตกรรม
12.30 - 13.00 น.	พิธีเปิดและเตรียมผู้เข้าแข่งขัน	
13.00 - 14.30 น.	การแข่งขันรอบรองชนะเลิศอันดับที่ 2	
14.30 - 15.00 น.	พักเบรกรับประทานอาหาร	
15.00 - 16.30 น.	การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศอันดับที่ 1	
16.30 - 17.00 น.	พิธีปิดและมอบรางวัล	

หมายเหตุ : กำหนดการอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

8. ช่องทางการรับสมัคร

สามารถสมัครเข้าร่วมการแข่งขันผ่านช่องทาง QR-Code



หรือผ่านทาง <https://forms.gle/DomJ6U8yeZxrXTGD6>

9. การติดต่อ

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ทาง

Facebook เพจ : คณะกรรมการนักเรียน - Suankularb Wittayalai School

Instagram เพจนิทรรศการสวนฯ 2024 : ske2024.official

Instagram เพจคณะกรรมการนักเรียน : skkornor.official



การแข่งขันฟิวเจอร์การ์ด Buddyfight Over Drive "Buddychess 2024"

31 ตุลาคม 2567 ณ โรงแรม อาคารปิยมหาราชานุสรณ์

รายละเอียดการแข่งขัน

1. ระดับชั้นที่แข่งขัน

ไม่เกินระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 หรือ ปวช.

2. รูปแบบการแข่งขัน

การแข่งขันประเภทเดี่ยว จำกัดจำนวนคนไม่เกิน 64 คน

3. วิธีการแข่งขัน

- รอบเก็บคะแนน แข่งทั้งหมด 3 รอบ แบบ Best of 3 หาผู้ที่มีสถิติชนะดีที่สุด 8 คน (รอบละ 40 นาที) โดยใช้โปรแกรมในการจับคู่การแข่งขันแบบ Swiss System
- รอบ 8 คนสุดท้าย แข่ง Best of 3 ผู้ชนะเข้ารอบต่อไป (รอบละ 40 นาที)
- รอบรองชนะเลิศ แข่ง Best of 3 ผู้ชนะเข้ารอบต่อไป (รอบละ 40 นาที)
- รอบชิงชนะเลิศ แข่ง Best of 3 ผู้ชนะเลิศ (รอบละ 40 นาที)
- หากผู้ลงทะเบียนน้อยกว่า 16 คน จะจัดในรูปแบบ Swiss Round หาผู้ที่มีสถิติดีที่สุด (ไม่แพ้ใครเลย)

4. เกณฑ์การตัดสิน

1. ผู้เข้าแข่งต้องปฏิบัติตามกฎพื้นฐานที่กำหนด และต้องรักษามารยาทต่อผู้เข้าแข่งขันทุกคน
2. ใช้โปรแกรมที่จับคู่การแข่งขัน ตัดสินผลลำดับคะแนนชั้น Top เท่านั้น หากว่ามี Win rate หรือคะแนนเท่ากันในอันดับ 8 จะให้แข่งสิทธิ์ เพื่อเข้ารอบ Top 8
3. ผู้แข่งขันที่มาไม่ทันเข้าแข่งหลังเริ่มแข่ง 5 นาที จะโดนปรับแพ้ในรอบนั้น
4. เมื่อหมดเวลาการแข่งขันแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ - ชนะ ผู้เล่นที่ชนะเกมมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ หากเสมอกันให้แข่งต่อจำนวน 2 เทิร์น เจ้าของเทิร์นนับเป็นเทิร์นที่ 1 เมื่อสิ้นสุดเทิร์นที่ 2 และยังไม่รู้ผลแพ้ - ชนะ ให้วัดกันที่ไลฟ์ ผู้เล่นที่มีไลฟ์มากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ หากเท่ากันจะให้เล่นต่อโดยหลังจากนี้ผู้เล่นที่ไลฟ์ได้รับความเสียหายจะแพ้ทันที

5. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

1. ใช้เฉพาะการ์ดที่เป็นลิขสิทธิ์แท้ภาษาไทยเท่านั้น ไม่สามารถใช้การ์ดภาษาญี่ปุ่นในเด็กได้
2. การ์ดของผู้เล่นจะต้องใส่**สลิปหลังทาบ** (ลวดลายใด ๆ ก็ได้ตามความเหมาะสม)
3. ถ้าใส่ซองคลุมสลิป จะต้องใส่เป็นแนวเดียวกันทั้งหมด ห้ามใส่ สลับหัวสลับท้าย
4. การ์ดบัดดี้ ต้องใช้ซองลายเดียวกับกองการ์ดหลัก
5. บัดดี้กิฟต์ อัลติเมท และการ์ดแฟลก ไม่จำเป็นต้องใส่ซองสลิป หากใส่ต้องใช้ซองลายที่แตกต่างจากการ์ดหลัก
6. การหาผู้เริ่มก่อน
 - ในเกมแรกให้ทั้ง 2 ฝ่ายเป่ายี่งุบ ผู้ชนะต้องเริ่มคนแรกเท่านั้น
 - ในเกมที่ 2 ให้ผู้ที่แพ้ในเกมแรกเลือกว่าจะเริ่มก่อนหรือเริ่มหลัง
 - ในกรณีที่มีเกมที่ 3 ให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายเป่ายี่งุบใหม่โดยผู้ชนะต้องเริ่มก่อนเท่านั้น
7. เตรียมบัตรประชาชน/สิ่งที่ยืนยันตัวตนมาให้พร้อมเพื่อยืนยันการรับรางวัลเสมอ ถ้าไม่นำมา จะถูกตัดสิทธิ์จากการรับรางวัล

กฎการเล่นเพิ่มเติม

1. ใน 1 เกมสามารถบัดดี้คอลก็์ครั้งก็ได้ ๓ ทราบเท่าที่บัดดี้โซนอยู่ในสภาพสแตนด์
2. ช่วงสแตนด์การ์ดทุกใบในสนาม (Start Phase) ให้สแตนด์การ์ดในบัดดี้โซนเพิ่มเติมด้วย
3. ผู้เล่นไม่สามารถใช้ counter ใน Start Phase ได้ (Stand, Draw และ Charge & Draw)
4. การชาร์จเกจ ต้องวางการ์ดเป็นใบบนสุดของช่องเกจเท่านั้น (เห็นการ์ดเต็มใบ)
5. การจ่ายเกจ ต้องจ่ายจากเกจใบบนสุดเรียงลำดับลงไปเท่านั้น (เลือกจ่ายบางตำแหน่งไม่ได้)
6. เมื่อจบเทิร์นของผู้เล่นเจ้าของเทิร์น หากการ์ดบนมือเกิน 8 ใบ ให้เลือกทิ้งการ์ด จนกว่าการ์ดบนมือจะเหลือ 8 ใบ
7. มีไซด์บอร์ดได้ไม่เกิน 10 ใบ และต้องใส่ซองลายเดียวกับกองการ์ดหลัก

บทลงโทษ

1. โค้ชชิง = (ผู้กระทำ) แนะนำการเล่นระหว่างแข่ง สอน ชี้นำ ผู้แข่งขัน (ผู้ได้รับประโยชน์) ที่ทำการแข่งอยู่
2. การมาร์คการ์ด = ทำสัญลักษณ์บนการ์ด แสดงความแตกต่างจากการ์ดใบอื่นในกองการ์ด
 - เอาการ์ดใบนั้นออกจากเกม/เกมลอสต์
3. (ผู้กระทำ) โทษครั้งที่ 1 - ตักเตือน/เกมลอสต์
4. (ผู้กระทำ) โทษครั้งที่ 2 - DQ เชิญออกจากการแข่งขันโดยไม่มีของรางวัล
5. (ผู้ได้รับประโยชน์) โทษ - เกมลอสต์ เพราะมีเหตุได้รับประโยชน์จากบุคคลภายนอก มีอาจกลับไปแก้ไขได้

6. รางวัลการแข่งขัน

รางวัลชนะเลิศ : Playmat + Sleeve protector

รางวัลรองชนะเลิศ : Counter Power

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 และ 3 : Storage

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทุกคนจะได้รับเกียรติบัตร

รางวัล Lucky Draw : Deck Holder

7. กำหนดการแข่งขัน

วันที่ 31 ตุลาคม 2567 ณ โรงยิม อาคารปิยมหาราชานุสรณ์ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

ลงทะเบียนและรายงานตัว	ก่อน 09:45 น.
รวมตัวผู้เข้าแข่งขันและจับรางวัล Lucky draw	10:00 – 10:10 น.
การแข่งขันรอบเก็บคะแนนรอบที่ 1	10:15 – 10:55 น.
การแข่งขันรอบเก็บคะแนนรอบที่ 2	11:00 – 11:40 น.
การแข่งขันรอบเก็บคะแนนรอบที่ 3	11:45 – 12:25 น.
พักกลางวัน	12:25 – 12:55 น.
การแข่งขันรอบ 8 คนสุดท้าย	13:00 – 13:40 น.
การแข่งขันรอบรองชนะเลิศ	13:45 – 14:25 น.
การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ	14:30 – 15:10 น.
มอบรางวัล	15:15 – 15:30 น.

8. ช่องทางการรับสมัคร

รับสมัคร Online ผ่านทาง Google Forms



หรือผ่านลิงก์ <https://forms.gle/bzVAAo3wkQzutVoF8>

(หากจำนวนผู้สมัครเป็นจำนวนคี่จะทำการตัดผู้ลงทะเบียนคนสุดท้าย)

9. ช่องทางการติดต่อ

Facebook : SK.cardgame

Instagram : sk.cardgameclub

Email : cardgameclub@sk.ac.th

เบอร์โทรศัพท์ : 064-653-9027 (จ๊อบ)

10. รายละเอียดเพิ่มเติม

1. ขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของรางวัลตามความเหมาะสม
2. ทางชุมชนถือสิทธิ์การเผยแพร่รูปภาพกิจกรรมการแข่งขันโดยจะมีการเผยแพร่ผ่านทาง

Facebook : SK.cardgame , Instagram : sk.cardgameclub โดยยินยอม



การแข่งขันการ์ดไฟท์ Vanguard D Fight "นิสสคสวษา 2024"

31 ตุลาคม 2567 ณ โรงแรม อาคารปิยมหาราชานุสรณ์

รายละเอียดการแข่งขัน

1. ระดับชั้นที่แข่งขัน

ไม่เกินระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 หรือ ปวช.

2. รูปแบบการแข่งขัน

การแข่งขันประเภทเดี่ยว จำกัดจำนวนคนไม่เกิน 64 คน

3. วิธีการแข่งขัน

- รอบเก็บคะแนน แข่งทั้งหมด 3 รอบ แบบ Best of 1 หาผู้ที่มีสถิติชนะดีที่สุด 8 คน (รอบละ 30 นาที) โดยใช้โปรแกรมในการจับคู่การแข่งขัน แบบ Swiss System
- รอบ 8 คนสุดท้าย แข่ง Best of 1 ผู้ชนะเข้ารอบต่อไป (รอบละ 30 นาที)
- รอบรองชนะเลิศ แข่ง Best of 1 ผู้ชนะเข้ารอบต่อไป (รอบละ 30 นาที)
- รอบชิงชนะเลิศ แข่ง Best of 1 ผู้ชนะเลิศ (รอบละ 30 นาที)
- หากผู้ลงทะเบียนน้อยกว่า 16 คน จะจัดในรูปแบบ Swiss Round หาผู้ที่ดีที่สุด (ไม่แพ้ใครเลย)

4. เกณฑ์การตัดสิน

1. ผู้เข้าแข่งต้องปฏิบัติตามกฎพื้นฐานที่กำหนด และต้องรักษามารยาทต่อผู้เข้าแข่งขันทุกคน
2. ใช้โปรแกรมที่จับคู่การแข่งขัน ตัดสินผลลำดับคะแนนขึ้น Top เท่านั้น หากว่ามี Winrate หรือคะแนนเท่ากันในอันดับ 8 จะให้แข่งสิทธิ์ เพื่อเข้ารอบ Top 8
3. ผู้แข่งขันที่มาไม่ทันเข้าแข่งหลังเริ่มแข่ง 5 นาที จะโดนปรับแพ้ในรอบนั้น
4. เมื่อหมดเวลาการแข่งขันแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ - ชนะ ให้เล่นต่ออีก 2 เทิร์น (รวมเทิร์นปัจจุบัน) ถ้าอยู่ในแบทเทิลเฟสจะนับเป็นเทิร์นที่ 0 จากนั้นจะหยุดเกม ผู้เล่นที่มีความเสียหายน้อยกว่าจะเป็นผู้ชนะ, หากเท่ากัน ให้แข่งต่อ ใครได้รับความเสียหายก่อนจะนับเป็นผู้แพ้ (โดยไม่สนผลของฮิลทริกเกอร์)

5. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

1. เด็คที่ใช้เล่นจะต้องเป็นการ์ดแวนการ์ดเฉพาะการ์ดที่เป็นลิขสิทธิ์แท้ภาษาไทยเท่านั้น (ไม่สามารถใช้การ์ดภาษาอื่นปนในเด็คได้)
2. ใช้ฟอร์มแมต D Fight (ใช้การ์ดที่มีสัญลักษณ์ D ตรงรหัสการ์ดเท่านั้น)
3. การ์ดของผู้เล่นจะต้องใส่สลิปหลังทาบ (ลวดลายใด ๆ ก็ได้ตามความเหมาะสม)
4. ถ้าใส่ซองคลุมสลิป จะต้องใส่เป็นแนวเดียวกันทั้งหมด ห้ามใส่สลับหัวสลับท้าย
5. ใช้กฎ Nation Fight การ์ดแคลน Etranger เวอร์ชันไทยทุกใบจะถือว่าเป็นทุกแคลนทุก Nation
6. Ride Deck (ไรด์เด็ค) คือการ์ด เกรด 0, 1, 2, 3 อย่างละ 1 ใบเท่านั้น รวม 4 ใบที่แยกออกมาจาก Main Deck ไว้สำหรับใช้ Guaranteed Ride (การันตีไรด์) โดยเฉพาะ และจะวางไว้บนสนามข้าง Main Deck
7. Main Deck จะต้องมีการ์ดทั้งหมด 46 ใบ และ Ride Deck อีก 4 ใบ รวมเป็น 50 ใบ (สลิปของ Main Deck จะต้องแตกต่างจาก Ride Deck)
8. การ์ดเสมือน หรือ โทเคน สามารถเลือกไม่ใส่สลิปได้ หากเลือกใส่ ลายสลิปต้องแตกต่างจากกองหลัก
9. เตรียมบัตรประชาชน/สิ่งที่ยืนยันตัวตนมาให้พร้อมเพื่อยืนยันการรับรางวัลเสมอ ถ้าไม่นำมา จะถูกตัดสิทธิ์จากการรับรางวัล

บทลงโทษ

1. โค้ชชิง = (ผู้กระทำ) แนะนำการเล่นระหว่างแข่ง สอน ชี้นำ ผู้แข่งขัน (ผู้ได้รับประโยชน์) ที่ทำการแข่งอยู่
2. การมาร์คการ์ด = ทำสัญลักษณ์บนการ์ด แสดงความแตกต่างจากการ์ดใบอื่นในกองการ์ด - เอาการ์ดใบนั้นออกจากเกม/เกมลอสต์
3. (ผู้กระทำ) โทษครั้งที่ 1 - ตักเตือน/เกมลอสต์
4. (ผู้กระทำ) โทษครั้งที่ 2 - DQ เชิญออกจากการแข่งขันโดยไม่มีของรางวัล
5. (ผู้ได้รับประโยชน์) โทษ - เกมลอสต์ เพราะมีเหตุได้รับประโยชน์จากบุคคลภายนอก มิอาจกลับไปแก้ไขได้

6. รางวัลการแข่งขัน

รางวัลชนะเลิศ	: Playmat + Sleeve protector
รางวัลรองชนะเลิศ	: Counter Power
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 และ 3	: Storage
รางวัล Lucky Draw	: Deck Holder

หมายเหตุ : ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะได้รับเกียรติบัตร

7. กำหนดการแข่งขัน

วันที่ 31 ตุลาคม 2567 ณ โรงยิม อาคารปิยมหาราชานุสรณ์ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ลงทะเบียนและรายงานตัว	ก่อน 09:45 น.
รวมตัวผู้เข้าแข่งขันและจับรางวัล Lucky draw	10:00 – 10:10 น.
การแข่งขันรอบเก็บคะแนนรอบที่ 1	10:15 – 10:45 น.
การแข่งขันรอบเก็บคะแนนรอบที่ 2	10:50 – 11:20 น.
การแข่งขันรอบเก็บคะแนนรอบที่ 3	11:25 – 11:55 น.
พักกลางวัน	11:55 – 12:30 น.
การแข่งขันรอบ 8 คนสุดท้าย	12:30 – 13:00 น.
การแข่งขันรอบรองชนะเลิศ	13:05 – 13:35 น.
การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ	13:40 – 14:20 น.
มอบรางวัล	14:20 – 14:30 น.

8. ช่องทางการรับสมัครและระยะเวลา

รับสมัคร Online ผ่านทาง Google Forms



หรือผ่านลิงก์ <https://forms.gle/zrKmoWRDNdJvXn8JA>

(หากจำนวนผู้สมัครเป็นจำนวนคี่จะทำการตัดผู้ลงทะเบียนคนสุดท้าย)

9. ช่องทางการติดต่อ

Facebook : SK.cardgame

Instagram : sk.cardgameclub

Email : cardgameclub@sk.ac.th

เบอร์โทรศัพท์ : 0646539027 (จ๊อบ)

10. รายละเอียดเพิ่มเติม

1. ขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของรางวัลตามความเหมาะสม
2. ทางชุมนุมถือสิทธิ์การเผยแพร่รูปภาพกิจกรรมการแข่งขันโดยจะมีการเผยแพร่ผ่านทาง

Facebook : SK.cardgame , Instagram : sk.cardgameclub โดยยินยอม



การแข่งขันกีฬาสาธิต "นิรศวาน 2024"

2 พฤศจิกายน 2567 ณ ณ โรงยิม อาคารปิยมหาราชานุสรณ์

รายละเอียดการแข่งขัน

1. ระดับชั้นที่แข่งขัน

- ประถมศึกษาตอนต้น/ปลาย
- มัธยมศึกษาตอนต้น/ปลาย

2. รูปแบบการแข่งขัน

- ประเภทเดี่ยว 3 ประเภท ได้แก่ 3-3-3 , 3-6-3 และ Cycle แบ่งรุ่นอายุเป็น 4 รุ่น ได้แก่ ป.ต้น, ป.ปลาย, ม.ต้น, ม.ปลาย จำกัดจำนวนผู้เข้าแข่งขันรุ่นอายุละ 20 คน
- ประเภทคู่ แบ่งเป็น 2 รุ่น ได้แก่ ประถม, มัธยม จำกัดจำนวนผู้เข้าแข่งขันรุ่นอายุละ 20 คู่
- ประเภททีม แบ่งเป็น 2 รุ่น ได้แก่ ประถม, มัธยม จำกัดจำนวนผู้เข้าแข่งขันรุ่นอายุละ 8 ทีม

3. วิธีการแข่งขัน

- แข่งแบบวันเดียว ให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ชิงอันดับเพื่อรางวัล 3 อันดับ ของแต่ละรุ่น
- ในการแข่งขันจะมีให้ warm 2 รอบยกเว้นประเภททีม และแข่งจริงอีก 3 รอบในแต่ละครั้ง โดยจะเอาเวลาที่ดีที่สุดเป็นผลตัดสิน
- การแข่งขัน H-T-H Cycle จะสุ่มทีมที่จะเจอกัน โดยจะเป็นรูปแบบแบ่งสาย ทีมไหนชนะ จะผ่านเข้ารอบต่อไป

4. เกณฑ์การตัดสิน

- ตัดสินด้วยเวลา โดยใครที่ทำเวลาที่สุดในรุ่นการแข่งขันแต่ละรุ่นอายุ จะถือเป็นผู้ชนะในแต่ละประเภท
- H-T-H แข่งชิงกันแบบ 2 ใน 3 เซต แข่งจนถึงรอบสุดท้าย (Finals) ใครที่เอาชนะ 2 ใน 3 เซตได้ ถือเป็นผู้ชนะ

5. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

- แข่งขันในวันที่ 2 พฤศจิกายน 2567
- สถานที่แข่งขัน โรงยิม อาคารปิยมหาราชานุสรณ์ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย
- นักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขันให้มารายงานตัวพร้อมบัตรประชาชน หรือบัตรนักเรียนในวันแข่งขัน
- นักเรียนผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องเตรียมอุปกรณ์การแข่งขันมาด้วยตัวเอง ได้แก่ แก้วสแตนเลส 1 ชุด

6. รางวัลการแข่งขัน

- ประเภทรุ่นอายุ:
 - รางวัลประเภทเดี่ยว ได้แก่เหรียญรางวัล 3 ลำดับ
อันดับที่ 1 ของทุกรุ่นอายุ Overall ได้รับโล่รางวัล
 - รางวัลประเภทคู่ และ ประเภททีม ได้แก่เหรียญรางวัล 3 ลำดับ
อันดับที่ 1 ของรุ่นอายุ ได้รับโล่รางวัล
 - H-T-H อันดับที่ 1 ได้รับถ้วยรางวัล และเงินรางวัล 1,000 บาท
- รวมทุกรุ่นอายุ (All Around) :
 - รางวัลประเภทเดี่ยว อันดับที่ 1 Overall ได้รับเงินรางวัล 500 บาท
 - รางวัลประเภทคู่ อันดับที่ 1 ได้รับเงินรางวัล 500 บาท
 - รางวัลประเภททีม อันดับที่ 1 ได้รับเงินรางวัล 1,000 บาท

7. กำหนดการแข่งขัน

วันเสาร์ที่ 2 พฤศจิกายน 2567		
เวลา	รายการแข่งขัน	สถานที่
08:00 - 9:00 น.	ลงทะเบียน	โรงยิม อาคารปิยมหาราชานูสรณ์ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย
09:00 - 9:10 น.	พิธีเปิดการแข่งขัน	
09:10 - 12:00 น.	แข่งขันประเภทเดี่ยว/คู่/ทีม	
12:00 - 13:00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน	
13:00 - 15:00 น.	แข่งขันประเภท H-T-H Cycle	
15:00 - 15:30 น.	ประมวลผลข้อมูลการแข่งขัน	
15:30 - 16:00 น.	พิธีมอบรางวัล	

หมายเหตุ : ตารางอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

8. ช่องทางการรับสมัคร

สามารถสมัครได้ตั้งแต่วันที่ 9 ก.ย. - 20 ต.ค. 2567

ทางลิงก์นี้ <https://forms.gle/fO1p4CNWsBnojnNP8>

หรือทาง QR Code นี้



9. ช่องทางการติดต่อ

- Facebook : SK Speed Stacking
- ปิยบุตร โหมกชะเวส 091-869-1584



การแข่งขันลูกบาศก์ “นิทรรศการ 2024”

2 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงยิม อาคารปิยมหาราชานุสรณ์

รายละเอียดการแข่งขัน

1. ระดับชั้นที่แข่งขัน

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 - มัธยมศึกษาปีที่ 6

2. รูปแบบการแข่งขัน

1. ประเภทเดี่ยว
2. คัดเลือกผู้เข้าแข่งขัน 8 อันดับแรกจากการแข่งขันรอบออนไลน์
3. จัดการแข่งขันผู้เข้ารอบ 8 คนสุดท้าย โดยยึดตามกฎกติกาของสมาคมลูกบาศก์โลก (WCA)

3. วิธีการแข่งขัน

รอบคัดเลือกออนไลน์

1. ผู้เข้าแข่งขันต้องส่งผลเวลา, แนบหลักฐานการแก้โจทย์ ตามโจทย์ที่สุ่มให้ โดยต้องเห็นลูกบาศก์, อุปกรณ์จับเวลาที่ใช้กันอย่างชัดเจน เข้าผ่านทางลิงก์ Google Forms ที่ใช้สมัคร เพื่อนำมาจัดลำดับสำหรับผู้เข้าแข่งขันรอบ 8 คนสุดท้ายต่อไป

รอบ 8 คนสุดท้าย

1. ผู้เข้าแข่งขันออกมาแก้โจทย์ทีละคู่ตามตารางการแข่งขันที่กำหนดไว้
2. ให้เวลาตรวจสอบโจทย์ 15 วินาที และเริ่มจับเวลาในการแก้โจทย์ด้วยอุปกรณ์จับเวลามาตรฐาน โดยผู้เข้าแข่งขันทั้งคู่เริ่มแก้โจทย์พร้อมกัน หากผู้เข้าแข่งขันฝ่ายไหนแก้โจทย์โดยใช้เวลาที่แสดงออกมาผ่านเครื่องจับเวลาน้อยกว่า นับว่าเป็นผลการแข่งขันที่ดีกว่าและได้แต้มในการแก้โจทย์ครั้งนั้น
3. แข่งขันตามระบบ Single Elimination จนตัดสินผู้ชนะเลิศ, รองชนะเลิศลำดับที่ 1 และ 2 ได้

4. เกณฑ์การตัดสิน

1. ผู้เข้าแข่งขันที่ทำเวลาได้ 8 อันดับแรกจากการแข่งขันรอบออนไลน์ เป็นผู้มีสิทธิ์แข่งขันในรอบ 8 คนสุดท้าย
2. การตัดสินในรอบ 8 คนสุดท้าย ใช้หลักเกณฑ์ Best 3 of 5 และ Best 5 of 9 โดยการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด และไม่สามารถโต้แย้งใด ๆ ทั้งสิ้น

5. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

1. ผู้เข้าแข่งขันต้องนำอุปกรณ์การแข่งขันมาด้วยตนเอง ได้แก่ ลูกบาศก์ 3x3x3
2. ปฏิบัติตามกฎหมายการแข่งขัน ซึ่งข้อปฏิบัติอ้างอิงจากกฎกติกาของสมาคมลูกบาศก์โลก (WCA) ยกเว้น article B, C, E, F, H (จะมีการชี้แจงกติกาเพิ่มเติมสำหรับการแข่งขันจากผู้จัดการแข่งขัน ณ วันแข่งขัน)

6. รางวัลการแข่งขัน

1. รางวัลชนะเลิศ โล่รางวัล, เหรียญรางวัลพร้อมเกียรติบัตรและของที่ระลึก
2. รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 เหรียญรางวัลพร้อมเกียรติบัตรและของที่ระลึก
3. รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 เหรียญรางวัลพร้อมเกียรติบัตรและของที่ระลึก
4. รางวัลชมเชยลำดับที่ 4 เกียรติบัตรและของที่ระลึก

หมายเหตุ ผู้เข้าแข่งขันทุกคนในรอบ 8 คนสุดท้ายจะได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน จากชุมชน และ ชมรมลูกบาศก์ไทย

7. กำหนดการแข่งขัน

วันที่	เวลา	รายการการแข่งขัน	สถานที่
วันจันทร์ที่ 16 กันยายน - วันพุธที่ 2 ตุลาคม 2567	-	รอบคัดเลือกออนไลน์	-
วันเสาร์ที่ 2 พฤศจิกายน 2567	12.30 - 13.00 น.	ลงทะเบียน	โรงยิม
	13.00 - 13.40 น.	การแข่งขันรอบที่ 1	โรงยิม
	13.50 - 14.10 น.	การแข่งขันรอบที่ 2	โรงยิม
	14.20 - 14.30 น.	การแข่งขันรอบรองชนะเลิศลำดับที่ 2	โรงยิม
	14.30 - 14.40 น.	การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ	โรงยิม
	15.00 - 15.30 น.	พิธีมอบรางวัล	โรงยิม

8. ช่องทางการรับสมัคร

<https://forms.gle/jdYyAjvFY63fDFKG7>



สามารถสมัครเข้าร่วมการแข่งขันรอบคัดเลือกผ่านทาง QR Code หรือผ่านทางลิงก์ Google Forms

9. ช่องทางการติดต่อ

- Instagram ชุมชุม : sk.speedcubing
- Email : suanspeedcubing@gmail.com
- ติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม : 062-007-2434 (ภูมิพัฒน์)

10. รายละเอียดเพิ่มเติม

1. ผู้สมัครรอบคัดเลือกต้องทำการสมัครให้เสร็จสิ้นภายในวันที่ 2 ตุลาคม 2567 เวลา 23.59 น.
2. ไม่รับสมัครเพิ่มเติมหลังจากเวลาที่กำหนด
3. ผู้เข้าแข่งขันตรวจสอบรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้าแข่งขันในรอบ 8 คนสุดท้าย
ผ่านช่องทาง Instagram ชุมชุม : sk.speedcubing



การแข่งขันมวยสากลสมัครเล่น

“นิทรรศการ 2024”

1 พฤศจิกายน 2567 ณ ณ โรงยิม อาคารปิยมหาราชานุสรณ์

รายละเอียดการแข่งขัน

1. ระเบียบการแข่งขัน

- 1.1 ใช้ระเบียบข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทย
- 1.2 ใช้กติกาการแข่งขันมวยสากลสมัครเล่นของสมาคมมวยสากลสมัครเล่นแห่งประเทศไทย

2. ประเภทของการแข่งขัน

- 2.1 ประเภทชาย
- 2.2 ประเภทเยาวชนชาย

3. คุณสมบัติของผู้ร่วมการแข่งขัน

3.1 ประเภทเยาวชนชาย

- 3.1.1. ให้เป็นไปตามข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ทั้งนี้ผู้เข้าแข่งขันต้องมีอายุไม่น้อยกว่า 15 ปี และต้องมีอายุไม่เกิน 18 ปี โดยให้นับเฉพาะปี พ.ศ. ที่เกิด จนถึงปี พ.ศ. ที่เข้าแข่งขันในครั้งนี้
- 3.1.2 ต้องเป็นเพศชาย เข้าร่วมการแข่งขันมาแล้วไม่เกิน 5 ครั้ง
- 3.1.3 จะต้องเป็นบุคคลที่มีอวัยวะครบถ้วนสมบูรณ์

3.2 ประเภทชาย

- 3.2.1. ให้เป็นไปตามข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ทั้งนี้ผู้เข้าแข่งขันต้องมีอายุไม่น้อยกว่า 12 ปี และต้องมีอายุไม่เกิน 14 ปี โดยให้นับเฉพาะปี พ.ศ. ที่เกิด จนถึงปี พ.ศ. ที่เข้าแข่งขันในครั้งนี้
 - 3.2.2 จะต้องเป็นเพศชาย เข้าร่วมการแข่งขันมาแล้วไม่เกิน 5 ครั้ง
 - 3.2.3 จะต้องเป็นบุคคลที่มีอวัยวะครบถ้วนสมบูรณ์
- 3.3 ห้ามนักกีฬาลงทำการแข่งขันในชนิดและประเภทกีฬาต่อสู้เกินกว่า 1 รุ่น

4. จำนวนรุ่นของการแข่งขัน

4.1 ประเภทเยาวชนชาย กำหนดให้มีการแข่งขันทั้งหมด 10 รุ่น ดังนี้

4.1.1 รุ่นมินิเวท	น้ำหนักเกิน 39 กก. แต่ไม่เกิน 42 กก. บุคคลชาย
4.1.2 รุ่นพินเวท	น้ำหนักเกิน 42 กก. แต่ไม่เกิน 46 กก. บุคคลชาย
4.1.3 รุ่นไลท์ฟลายเวท	น้ำหนักเกิน 46 กก. แต่ไม่เกิน 49 กก. บุคคลชาย
4.1.4 รุ่นฟลายเวท	น้ำหนักเกิน 49 กก. แต่ไม่เกิน 52 กก. บุคคลชาย
4.1.5 รุ่นแบนตั้มเวท	น้ำหนักเกิน 52 กก. แต่ไม่เกิน 56 กก. บุคคลชาย
4.1.6 รุ่นไลท์เวท	น้ำหนักเกิน 56 กก. แต่ไม่เกิน 60 กก. บุคคลชาย
4.1.7 รุ่นไลน์เวลเตอร์เวท	น้ำหนักเกิน 60 กก. แต่ไม่เกิน 64 กก. บุคคลชาย
4.1.8 รุ่นเวลเตอร์เวท	น้ำหนักเกิน 64 กก. แต่ไม่เกิน 69 กก. บุคคลชาย
4.1.9 รุ่นมิดเดิลเวท	น้ำหนักเกิน 69 กก. แต่ไม่เกิน 75 กก. บุคคลชาย
4.1.10 รุ่นไลท์เฮฟวีเวท	น้ำหนักเกิน 75 กก. แต่ไม่เกิน 81 กก. บุคคลชาย

4.2 ประเภทยุวชนชาย กำหนดให้มีการแข่งขันทั้งหมด 7 รุ่น ดังนี้ 30 กก. 34 กก. 38 กก. 42 กก. 46 กก. 50 กก. 54 กก.

5. จำนวนนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขัน

5.1 ในแต่ละรุ่นมีนักมวยที่เข้าร่วมการแข่งขันได้ไม่เกิน 4 คน โดยแต่ละทีมมีนักมวยเข้าแข่งขันได้รุ่นละไม่เกิน 4 คน

5.2 ในแต่ละรุ่นถ้ามีนักมวยจำนวน 2 คน ให้จัดการแข่งขันได้

5.3 ในแต่ละรุ่นถ้ามีนักมวย 1 คนไม่มีคู่ชกจะไม่มีการจัดการแข่งขันในรุ่นนั้น ๆ และจะไม่มีการรวมไปถึงเกียรติบัตร

6. วิธีการแข่งขัน

6.1 จัดการแข่งขันแบบแพ้ครั้งเดียวคัดออก (Elimination)

7. แนวทางปฏิบัติในการเข้าแข่งขัน

7.1 ให้ถือปฏิบัติตามระเบียบว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ของการกีฬาแห่งประเทศไทย

7.2 นักมวยทุกคนต้องไปรับการตรวจร่างกายและชั่งน้ำหนักเพื่อเข้ารุ่นในวันแรกของการแข่งขัน ตั้งแต่เวลา 07.00 น. – 08.00 น. ณ โรงยิม ชั้น 4 ณ ตึกปิยมหาราชานุสรณ์ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

8. หลักฐานการสมัคร

- 8.1 ใช้บัตรประชาชน หรือบัตรนักเรียนพร้อมรูปถ่าย 1 นิ้ว 1 รูป
- 8.2 ใบสมัครเข้าแข่งขัน

9. จำนวนยกและเวลาของยกที่แข่งขัน

- 9.1 ประเภทเยาวชนชาย ให้มีการแข่งขัน 3 ยก ยกละ 3 นาที พักระหว่างยก 1 นาที
- 9.2 ประเภทยุวชนชาย ให้มีการแข่งขัน 3 ยก ยกละ 2 นาที พักระหว่างยก 1 นาที

10. การประท้วง

- 10.1 การประท้วงให้ปฏิบัติไปตามระเบียบของการกีฬาแห่งประเทศไทย

11. แพทย์ตรวจร่างกายประจำเวทีการแข่งขัน

- 11.1 ใช้ผู้ช่วยพยาบาลจากโรงพยาบาลที่ทางโรงเรียนจัดหาไว้ให้ตามเหมาะสม

12. รางวัลการแข่งขัน

- 12.1 รางวัลที่ 1 ถ้วยรางวัลพร้อมประกาศนียบัตร
- 12.2 รางวัลที่ 2 ประกาศนียบัตร



ใบสมัครเข้าร่วมการแข่งขันมวยสากลสมัครเล่น

“นิทรรศสวณฯ 2024”

วันศุกร์ที่ 1 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

มวยสากลสมัครเล่น

สังกัดทีม..... เบอร์โทร

นักกีฬา

ชื่อ-นามสกุล

ชื่อชกมวย

ประวัติการแข่งขัน

.....

.....

.....

การศึกษาระดับ สถาบัน

ที่อยู่

เบอร์โทร

อายุปี น้ำหนักกิโลกรัม ส่วนสูงเซนติเมตร

ผู้ฝึกสอน

ผู้จัดการทีม

ชื่อ-สกุล

ชื่อ-สกุล

เบอร์โทร

เบอร์โทร



แบบตอบรับการเข้าร่วม
การแข่งขันมวยสากลสมัครเล่น
SKE fighting championship 2024
วันศุกร์ที่ 1 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย
มวยสากลสมัครเล่น

๑. ข้อมูลทั่วไป

ชื่อสถานศึกษา.....สังกัด.....

ที่อยู่

.....

ชื่อผู้ประสานงานเบอร์โทร.....

มีความประสงค์เข้าร่วม

ครู.....คน นักเรียน.....คน

ผู้ฝึกสอน.....คน นักกีฬา.....คน

อื่น ๆ.....คน

รวมทั้งสิ้น.....คน

เวลาที่จะเข้าร่วมกิจกรรม.....

ไม่ประสงค์เข้าร่วม

.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

หมายเหตุ : กรุณาส่งเอกสารแบบตอบรับมาที่ Line ชุมชนมุขิลปะการต่อสู้

ครูที่ปรึกษาชุมชนมุขิลปะการต่อสู้

โทรศัพท์ 063-261-6529 นางสาวสุชินันท์ งามสมชนม์





กำหนดการแข่งขันมวยสากลสมัครเล่น “นิทรรศสวนาฯ 2024”
งานนิทรรศสวนาฯ 2024 ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย
วันศุกร์ที่ 1 พฤศจิกายน 2567
ณ โรงยิม ชั้น 4 ตึกปิยมหาราชาานุสรณ์ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

- เวลา 06.30 – 07.00 น. - ประชุม/อบรม เจ้าหน้าที่ฝ่ายจัดการแข่งขัน
- เวลา 07.00 – 08.00 น. - นักกีฬาทุกคน ตรวจร่างกายและชั่งน้ำหนัก
- เวลา 08.00 - 08.30 น. - ประชุมผู้จัดการทีม
- เวลา 08.30 - 09.00 น. - พิธีเปิดงานการแข่งขันมวยสากลสมัครเล่น “นิทรรศสวนาฯ 2024”
- เวลา 09.00 - 12.00 น. - เริ่มการแข่งขันคู่ที่ 1 – 12 (นักกีฬารับรางวัลหลังจากแข่งขันเสร็จในแต่ละคู่)
- เวลา 12.00 – 13.00 น. - รับประทานอาหารกลางวัน
- เวลา 13.00 – 17.30 น. - เริ่มการแข่งขันคู่ที่ 13 – 25 (นักกีฬารับรางวัลหลังจากแข่งขันเสร็จในแต่ละคู่)
- เวลา 17.30 – 18.00 น. - พิธีปิด

หมายเหตุ : กำหนดการแข่งขันอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม



การแข่งขันหมากรุกสากล "ปีตรัสสวนฯ 2024"

2 พฤศจิกายน 2567 ณ ณ หอประชุมอาคาร 123 ปี สวนกุหลาบวิทยาลัย

รายละเอียดการแข่งขัน

1. ระดับชั้นที่แข่งขัน

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6

2. รูปแบบการแข่งขัน

- ประเภทเดี่ยว จำกัดโรงเรียนละไม่เกิน 4 คน
- จำกัดจำนวนผู้เข้าแข่งขันจำนวน 96 คน

3. วิธีการแข่งขัน

- แต่ละเกมให้เวลาคนละ 10 นาที
- เกมที่ 1 เป็นการแข่งแบบสุ่ม (Random Pairing)
- เกมที่ 2 - 10 จับคู่แบบ Swiss Pairing
- เกมที่ 11, 12 เป็นเกม Tiebreaker
- ยึดถือตามกติกาของสหพันธ์หมากรุกนานาชาติ (FIDE) และสมาคมกีฬาหมากรุกสากล

แห่งประเทศไทย

4. เกณฑ์การตัดสิน

- ผู้เข้าแข่งขันที่ทำคะแนนได้ 5 อันดับแรกเป็นผู้ได้รับรางวัลจากการแข่งขัน
- หากผู้เข้าแข่งขันได้รับคะแนนเท่ากันจะมีการจัดเกม Tiebreaker
- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด และไม่สามารถโต้แย้งใด ๆ ทั้งสิ้น

5. ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน

1) ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมอุปกรณ์การเล่นมาด้วยตัวเองได้แก่ กระดานหมากรุก และเบี้ยหมากรุก

2) กระดานและตัวหมากต้องเป็นไปตามมาตรฐานของสหพันธ์หมากรุกนานาชาติ (FIDE) โดยที่

กระดานหมากรุกต้องมีช่องตารางขนาดประมาณช่องละ 5 - 6 เซนติเมตร ตัวหมากกับช่องตาราง ต้องเป็นสีขาวและสีดำหรือน้ำตาล และ ตัวหมากต้องมีความสูงประมาณได้แก่ ตัวขุน 9.5 เซนติเมตร ตัวควีน 8.5 เซนติเมตร ตัวบิชอป 7 เซนติเมตร ตัวม้า 6 เซนติเมตร ตัวเรือ 5.5 เซนติเมตร และตัวเบี้ย 5 เซนติเมตร

3) หากผู้เข้าแข่งขันไม่ได้เตรียมกระดานมาหรือกระดานที่เตรียมมาไม่ได้มาตรฐานตามที่กำหนด
ข้างต้นสามารถเข้าแข่งขันได้ด้วยการเช่าเซตกระดานหมากรุกตลอดทั้งทัวร์นาเมนต์ในราคา 250
บาท

6. รางวัลการแข่งขัน

รางวัลชนะเลิศ	ทุนการศึกษา 2,000 บาท และเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศลำดับที่1	ทุนการศึกษา 1,000 บาท และเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศลำดับที่2	ทุนการศึกษา 800 บาท และเกียรติบัตร
รางวัลชมเชย	ทุนการศึกษา 300 บาท และเกียรติบัตร

หมายเหตุ ผู้เข้าแข่งขันทุกท่านจะได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

7. กำหนดการแข่งขัน

วันเสาร์ที่ 2 พฤศจิกายน 2567		
เวลา	รายการการแข่งขัน	สถานที่
08:00 - 09:00 น.	ลงทะเบียน	หอประชุมอาคาร 123 ปี สวนกุหลาบวิทยาลัย
09:00 - 09:30 น.	แข่งขันกระดานที่ 1	
09:30 - 12:00 น.	แข่งขันกระดานที่ 2 - 6	
12:00 - 13:00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน	
13:00 - 13:30 น.	แข่งขันกระดานที่ 7	
13:30 - 15:00 น.	แข่งขันกระดานที่ 7 - 10	
15:00 - 16:20 น.	แข่งขัน Tiebreaker	
16:30 - 17:00 น.	พิธีมอบรางวัล	

หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

8. ช่องทางการรับสมัคร



หรือผ่านทาง <https://forms.gle/nhDhAwukgmc6Mq7k7>

9. ช่องทางการติดต่อ

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ทาง Instagram: suan chessclub

ติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่เบอร์โทรศัพท์ : 061-828-8212

10. รายละเอียดเพิ่มเติม

1) ให้สิทธิผู้สมัครที่ทำการสมัครเสร็จสิ้นตามลำดับก่อนหลัง จนถึงก่อนเวลาลงทะเบียน



Suankularb Exhibition Music Award ครั้งที่ 8 (SEMA#8)

2 พฤศจิกายน 2567 ณ สนามฟุตบอล โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

รายละเอียดการแข่งขัน

1. ระดับชั้นที่แข่งขัน

ระดับชั้นมัธยมศึกษา (ม.ต้น ม.ปลาย และ ปวช.)

2. ชุมนุมและครูที่รับผิดชอบ

สมาชิกชุมนุมฮาร์โมนิคมิวสิคคลับ และอาจารย์ที่ปรึกษาชุมนุม (อาจารย์ดาวเรือง บุปผา)

3. สถานที่

เวทีสสนามฟุตบอล โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

4. คาดการณ์จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

25 - 50 วง

5. รูปแบบการแข่งขัน

แข่งขันดนตรีประเภท string (Full Band)

6. วิธีการแข่งขัน

1. รอบ Online Audition คัดรอบแรก : เลือก 1 เพลง โดยอัดคลิปเล่นทั้งวงที่สามารถเห็นหน้าได้ชัดเจน ลง YouTube ตั้งชื่อคลิปเป็นชื่อวงพร้อม #sema8 สามารถปรับเปลี่ยนเพลงให้เป็นในรูปแบบของวงตนเอง หรือไม่ได้ (มีคะแนนพิเศษ สำหรับวงที่เล่นในรูปแบบของวงตนเอง)

- ความยาวคลิปไม่เกิน 7 นาที

- คัดเลือกโดยคณะครูหมวดศิลปะ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

- โดยคัดเลือก 12 วง (กรณีมีวงที่สมัครตั้งแต่ 18 วง ขึ้นไป)

6 วง (กรณีมีวงที่สมัครไม่ถึง 18 วง)

2. รอบ Online Audition 12 วง 12 นาที (กรณีคัดเลือก 12 วง) : ทำ 1 โชว์ ไม่จำกัดจำนวนเพลง ภายในเวลา 12 นาที อัปเดตคลิปเล่นทั้งวง เห็นหน้าชัด ลง Youtube แล้วส่งลิงก์มาทาง Google Forms

- นำเพลงที่เลือกมาทำให้เป็นในรูปแบบของวงตนเอง อย่างน้อย 1 เพลง
- ความยาวคลิปไม่เกิน 12 นาที
- คัดเลือกโดยคณะอาจารย์ที่มีความชำนาญพิเศษทางด้านดนตรี
- คัดเหลือ 6 วง

3. รอบ Final Audition คัดรอบสุดท้าย : ทำ 1 โชว์ เลือกเพลง 2 เพลง โดยนำเพลงที่เลือกมาทำให้เป็นในรูปแบบของวงตนเองอย่างน้อย 1 เพลง เล่นภายในเวลา 15 นาที

- จัดแข่งที่โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย
- ตัดสินโดยกรรมการรับเชิญพิเศษ

7. เกณฑ์การตัดสิน

- คัดเลือกจากคะแนนการตัดสินของคณะกรรมการ
- ความคิดสร้างสรรค์ของการทำโชว์ออกมาในรูปแบบของวงตัวเอง
- ความสมบูรณ์ของคนตรี
- ความสามารถในการขับร้อง และการแสดงออก

*** คำตัดสินของคณะกรรมการ ถือเป็นที่สุด ***

8. คุณสมบัติผู้สมัคร

- นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา หรือเทียบเท่า (นับจากสถานะในวันที่สมัคร)
- วงมีสมาชิก 3 คนขึ้นไป
- สมาชิกในวงห้ามอยู่ในสังกัดค่ายเพลงใด ๆ
- ผู้เข้าร่วมแข่งขันมีสิทธิลงสมัครแข่งได้เพียงวงเดียว
- ผู้เข้าร่วมแข่งขันต้องปฏิบัติตามกฎ กติกา ที่ทางคณะผู้จัดได้กำหนดไว้

9. รางวัลการแข่งขัน

- | | |
|-------------|-----------------------|
| อันดับที่ 1 | เงินรางวัล 12,000 บาท |
| อันดับที่ 2 | เงินรางวัล 8,000 บาท |
| อันดับที่ 3 | เงินรางวัล 5,000 บาท |

เกียรติบัตรสำหรับวงดนตรีที่ได้อันดับ 1 - 6 (วงที่มีสิทธิเข้าร่วมการแข่งขันในวันงานนิทรรศการ ฯ)

9. กำหนดการแข่งขัน

วันที่	เวลา	กิจกรรม
15/9/2567	12:40	เปิดรับสมัคร audition รอบที่ 1
4/10/2567	12:40	ปิดรับสมัคร audition รอบที่ 1
8/10/2567	12:40	ประกาศผล audition รอบที่ 1
9/10/2567	12:40	วงที่ผ่าน audition รอบที่ 1 ส่งคลิป audition รอบที่ 2
22/10/2567	12:40	ประกาศผล audition รอบที่ 2
วันนิทรรศการ (2 พฤศจิกายน)		
2/11/2567	11:00	วงที่มาร่วมแข่งขันในวันนิทรรศการ เตรียมตัวที่ห้องรับรอง
2/11/2567	12:00	วงที่ 1 ซาวด์เช็ค และขึ้นแสดง
2/11/2567	12:15	วงที่ 2 ซาวด์เช็ค และขึ้นแสดง
2/11/2567	12:30	วงที่ 3 ซาวด์เช็ค และขึ้นแสดง
2/11/2567	12:45	วงที่ 4 ซาวด์เช็ค และขึ้นแสดง
2/11/2567	13:00	วงที่ 5 ซาวด์เช็ค และขึ้นแสดง
2/11/2567	13:15	วงที่ 6 ซาวด์เช็ค และขึ้นแสดง

11. ช่องทางการรับสมัคร

กรอกแบบฟอร์มการรับสมัคร ผ่านทางเพจ Facebook และ Instagram ชุมนุมฮาร์โมนิคมิวสิคคลับ

ลิงก์รับสมัคร : <https://forms.gle/y7AkmKxsEBhv7RRj7>

Qr code :



12. ช่องทางการติดต่อ

Facebook : Suankularb Harmonic Music Club

Instagram : sk.harmonicmusic

13. รายละเอียดเพิ่มเติม

- วงที่เข้าร่วมการแข่งขัน ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงสมาชิกภายในวงได้ทุกกรณี ในระหว่างการแข่งขัน
- วงที่เข้าร่วมการแข่งขัน ยินยอมให้ถ่ายภาพ และวิดีโอ ระหว่างการแข่งขัน

ส่วนที่ 3:
กิจกรรมเวที นิทรรศการ 2024



การโต้วาทีกระชับมิตร “นิทรรศสวนฯ 2024”

31 ตุลาคม 2567 ณ ห้องนวัตกรรม

หลักการและเหตุผล

การโต้วาทีเป็นพื้นที่ของการแสดงออกซึ่งความรู้ ความคิด ทักษะคิด ต่อเรื่องที่เป็นยุติติ กล่าวคือ ประเด็นที่ตั้งไว้ โดยสามารถเป็นพื้นที่ที่ให้ผู้แสดงความสามารถในการพูด ถ่ายทอดความรู้และความคิดเห็นนั้น ด้วยวัจนภาษาและอวัจนภาษา สีลา ท่าทาง และน้ำเสียง

ความฝันเป็นนามธรรมหนึ่งซึ่งเป็นที่วิพากษ์ถึงความสำคัญในฐานะเครื่องยึดเหนี่ยวการเดินทางของชีวิต แต่ก็ยังเป็นภาพความคาดหวังที่ยังมาไม่ถึง ที่อาจจะทำให้ผู้คนคะเนถึงแต่ไม่สามารถไขว่คว้าให้เกิดขึ้นได้จริง

ต่อประเด็นของความฝันนี้ เมื่อยังมีเหลี่ยมมุมที่ยังต้องขบคิด จึงเป็นพื้นที่ที่สามารถแสดงออกทางความคิดเห็นของบุคคลต่างกลุ่มและฝ่ายได้ การโต้วาทีในประเด็นดังกล่าวจึงเป็นโอกาสหนึ่งที่จะข้อมูลข้อเท็จจริงมาประชันกันด้วยวาทศิลป์ให้ผู้รับชมได้ข้อสรุป มุมมองต่อ

ประเด็นความฝันนั้น แตกต่างกันโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อบุคคลต่างกันทางกลุ่มเพศ กลุ่มสังคม การโต้วาทีนี้จึงกำหนดให้มี 4 กลุ่มลักษณะของบุคคลที่จะได้แสดงความคิดเห็นของตนด้วยเบื้องหลังชีวิตที่ต่างกัน ประกอบด้วย กลุ่มนักเรียนชายและหญิงจากโรงเรียนรัฐบาลและเอกชน

ทั้งนี้ การโต้วาทีนี้จะเป็นการสร้างความสัมพันธ์กันระหว่างชุมนุม/ชมรมโต้วาทีของโรงเรียนมัธยมศึกษา 4 โรงเรียน และอาจก่อให้เกิดโอกาสในความร่วมมือกันเป็นกลุ่มชุมชนเดียวกันในภายภาคหน้า

จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดของนักเรียน
2. เพื่อพัฒนาวิจรรย์ญาณในการคิดและสื่อสารของนักเรียน
3. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างชุมนุม/ชมรมโต้วาทีของโรงเรียนทั้ง 4 โรงเรียน

สถานที่

ห้องนวัตกรรม อาคารดำรงราชานุภาพ

กำหนดการ

วันพฤหัสบดีที่ 31 ตุลาคม พ.ศ. 2567 เวลา 09.00 - 14.00 น.

- | | |
|----------|--|
| 09.00 น. | ลงทะเบียน |
| 09.15 น. | การต้อนรับ แนะนำกรรมการ และชี้แจงกติกา |
| 09.30 น. | การแข่งขันโต้วาที คู่ที่ 1 |
| 10.30 น. | พักการแข่งขัน |
| 10.45 น. | การแข่งขันโต้วาที คู่ที่ 2 |
| 11.45 น. | พักรับประทานอาหารกลางวัน |
| 12.45 น. | การแข่งขันโต้วาที รอบชิงชนะเลิศ |
| 13.45 น. | การมอบรางวัล |
| 14.00 น. | สิ้นสุดกิจกรรม |



ละครเวที S.H.A.R.I.F.

1 พฤศจิกายน – 2 พฤศจิกายน 2567 หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก

เนื้อเรื่องย่อ

เรื่องราวความเดือดดาลของการล่าพ่อมดแม่มดในประเทศแถบยุโรป ดำเนินเรื่องราวผ่านอังเดรส์ เด็กหนุ่มอายุ 18 ที่ถูกเลี้ยงดูโดยเหล่าพ่อมด วันหนึ่งเขาได้รับคำทำนายเกี่ยวกับชีวิตอันสงบที่เขากำลังจะ ต้องเผชิญในไม่นาน หลังจากวันที่สงบสุขของเขา กลับต้องเจอกับวิกฤติที่ทำให้เขาต้องเอาตัวรอดจากมนุษย์ ที่จะบุกเข้ามาล่าพวกพ่อมดและเขาได้ทุกเมื่อ เขาพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อให้เขาได้รับความสงบสุขตั้งคำทำนาย แม้ว่าตลอดการเดินทางของเขาจะต้องสูญเสียสิ่งสำคัญมากมาย

“ความเงิองจางของจตุรัส พัดอนันต์ความอภัยศุ่มงร้าย”

บทละครดัดแปลงมาจาก “แมคเบธ” บทละครคลาสสิกจาก วิลเลียม เชกสเปียร์ กวีผู้ยิ่งใหญ่

สถานที่

หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก

วันที่และเวลา

1 พฤศจิกายน 2567 : 13.00 - 17:00 น.

2 พฤศจิกายน 2567 : 13.00 - 17:00 น.



การแสดง พักเบรกกับเสียงเพลง | สู้ฝัน

31 ตุลาคม – 2 พฤศจิกายน 2567 ณ หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก

ภาพรวมกิจกรรม

เป็นการแสดงร้องเพลงและเล่นดนตรีโดยนักเรียนวัยรุ่นสวนกุหลาบ และเป็นการผ่อนคลาย ฟังเพลงหรือร้องคลอตาม ซึ่งเพลงต่าง ๆ ที่ได้รับเลือก ล้วนจะพาทุกคนไปสู่แดนฝัน ไม่ว่าจะเป็น เพลงไทยสากล เพลงสากลต่างประเทศ และเพลงยุคเก่า ชุมนุ่มคอรัสขอเชิญชวนทุกท่านมารับชมการแสดง “พักเบรกกับเสียงเพลง : สู้ฝัน | Recess & Music: Dream”

สถานที่

ณ หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก

วันที่และเวลา

- | | |
|------------------|--------------------|
| 31 ตุลาคม 2567 | : 13.00 - 14.00 น. |
| 1 พฤศจิกายน 2567 | : 09.00 - 10.00 น. |
| 2 พฤศจิกายน 2567 | : 11.30 - 12.30 น. |



การแสดงโซน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ยกรบ

31 ตุลาคม – 2 พฤศจิกายน 2567 ณ หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก

เนื้อเรื่องย่อ

เป็นการแสดงการปะทะทัพอหรือการทำสงคราม รบกันระหว่างกองทัพฝ่ายพระราม พระลักษมณ์ ไพร่พลวานรและกองทัพฝ่ายทศกัณฐ์ พญายักษ์แห่งกรุงลงกา เริ่มการแสดงด้วย พญายักษ์ทศกัณฐ์ พระราม พระลักษมณ์ หนุมาน ออกปะทะทัพ ตามกระบวนท่าการรบตามลำดับ เวลาล่วงเลยถึงพลบค่ำทศกัณฐ์ พลาดท่าเสียทีแก่พระราม จึงกล่าวอย่าทัพอตามตำราพิชัยสงคราม การรบของทั้งสองฝ่ายเต็มไปด้วยชั้นเชิงลีลา ทำร้ายอันตราย การนำท่ารบโบราณมาใช้ในกระบวนท่าการรบ และความสามารถที่โดดเด่น ประณีตงดงาม เป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย

จุดประสงค์

เพื่อแสดงศักยภาพการแสดงโซนของนักเรียนโรงเรียนสวนกุหลาบฯ

สถานที่

หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก

วันที่และเวลา

31 ตุลาคม 2567	12:00 - 13:00 น. และ 15:30 - 16:30 น.	ณ หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก
1 - 2 พฤศจิกายน 2567	10:30 - 11:30 น.	ณ หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก



การแสดงต้น จักรวาลแห่งความฝัน

31 ตุลาคม – 1 พฤศจิกายน 2567 ณ สนามฟุตบอล โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

แนะนำการแสดง

อย่าลืมนัดที่จะลงมือทำ เพราะคุณคนเดียวกำหนดมันได้ ชุมนุมต้นโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ขอเชิญชวนทุกท่านพบกับเรื่องราวของจักรวาลแห่งความฝันของเสียงดนตรีและท่วงท่าที่ไม่มีสิ้นสุดใน Reverie Verse - จักรวาลแห่งความฝันของชุมนุมต้นโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

สถานที่

เวทีกลาง (สนามฟุตบอล)

วันที่และเวลา

31 ตุลาคม 2567 : 15:00 - 16:00 น.

1 พฤศจิกายน 2567 : 14:00 - 15:00 น.



การแสดงผลนิทรรศการดนตรีสวนกุหลาบ

31 ตุลาคม – 2 พฤศจิกายน 2567 ณ สนามฟุตบอล โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

จุดประสงค์

ให้ความบันเทิงแก่ผู้ที่เข้าร่วมงาน และเป็นการเพิ่มความน่าสนใจให้กับงานนิทรรศการ

ภาพรวมของกิจกรรม

การแสดงดนตรีของศิลปิน และทีมงานมืออาชีพ

สถานที่

เวทีกลาง (สนามฟุตบอล)

วันที่และเวลา

31 ตุลาคม : 16:00 น. - 19:00 น.

1 พฤศจิกายน : 16:00 น. - 19:00 น.

2 พฤศจิกายน : 16:00 น. - 19:00 น.



การจัดแสดง : ลูกบาศก์แปรรหัส

“นิทรรศการ 2024”

31 ตุลาคม – 2 พฤศจิกายน 2567 สนามฟุตบอล ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

ที่มาและความสำคัญ

ลูกบาศก์แปรรหัสเป็นการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของชุมชนเชียร์และแปรรหัสที่มีมาอย่างยาวนาน โดยมีการถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับความฝันโดยนักเรียนชุมชนเชียร์และแปรรหัสสร้างสรรค์ผ่านสมุดสี

ภาพรวมกิจกรรม

ถ่ายทอดเรื่องราวความฝันของเยาวชนสวนกุหลาบฯ ตลอด 3 วัน

สถานที่

บริเวณสนามฟุตบอล โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

วันที่ และเวลา

วันที่ 31 ตุลาคม 2567 - 2 พฤศจิกายน 2567



เสวนา “ทางของฉัน ผันของใคร?”

31 ตุลาคม 2567 ณ หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก

หลักการและเหตุผล

“ความผัน” คำคำหนึ่งที่ไม่ว่าจะพูดออกมากี่ครั้ง ก็ฟังดูเหมือนคำที่มีความหมายที่ตายตัวที่ซึ่งในความจริงแล้ว “ความผัน” นั้นมีบทบาทในการใช้งานที่หลากหลายรูปแบบอย่างไร้ขอบเขตและข้อกำหนด เฉกเช่นเดียวกับ “เยาวชน” กลุ่มคนที่ต่างคนก็ประสบเรื่องราวที่แตกต่างกัน จึงนำพามาตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องราวของ “ความผัน” เสวนานี้จะพาคุณเข้ามาพบกับหัวข้อชวนคิด ที่นำเสนอผ่านละครเวทีขนาดย่อ 3 เรื่อง ซึ่งแต่ละเรื่อง ก็จะมีการร้อยเล่มเรื่องราว มุมมอง และ แนวคิดที่จะสื่อสารเกี่ยวกับความผันที่ล้วนแล้วแตกต่างกัน และรวมกันหาคำตอบที่เหมาะสมในแต่ละบุคคล

วัตถุประสงค์

- เพื่อนำเสนอ “ความผัน” ในมุมมอง บทบาทที่แตกต่างหลากหลายจากการถูกใช้งานในโอกาสต่าง ๆ
- เพื่อให้ผู้เข้าฟังได้ตั้งคำถาม ทบทวนตัวเองจากเนื้อหาของเรื่องราวที่ถูกนำเสนอ
- เพื่อจุดประกายและกระตุ้นให้ผู้เข้าฟังอยากที่จะเดินหน้า ไขว้คว้าความผันของตัวเอง

สถานที่

หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

กำหนดการ

14:00 - 14:15	ลงทะเบียน
14:15 - 15:30	การเสวนา



เสวนา No One Left Behind

1 พฤศจิกายน 2567 ณ หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก

หลักการและเหตุผล

เนื่องด้วยภาคีสังคมศึกษาเป็นการรวมตัวกันของ 6 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย โรงเรียนสตรีวิทยา โรงเรียนอัสสัมชัญศึกษา และโรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย ทำให้มีความแตกต่างทางสังคมและการใช้ชีวิต ทำให้พวกเราต้องมีการปรับตัว และยอมรับความหลากหลายนั้น ซึ่งการเสวนานี้จะเป็นเวทีให้นักเรียนจากต่างโรงเรียนที่เป็นเยาวชนมาร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแสดงมุมมองเกี่ยวกับความหลากหลายที่พวกเขาประสบในชีวิตประจำวัน และการเสวนานี้ยังเป็นการเปิดโอกาสให้เยาวชนได้แสดงออกถึงสิทธิ์เสียงของตนเอง และบทบาทในการขับเคลื่อนสังคม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้คนในสังคมได้ตระหนักถึงความหลากหลายและเข้าใจถึงบทบาทของตนในการสร้างสังคมที่เปิดกว้างและยอมรับความแตกต่าง
2. เพื่อให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการผลักดันเปลี่ยนแปลงสังคมให้ไปในทางที่ดีขึ้น

สถานที่

หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

วันที่และเวลา

1 พฤศจิกายน 2567 เวลา 11.00 น. - 12.30 น.



SK Open House 2025

สนทนา... ภาษาหลักสูตร

2 พฤศจิกายน 2567 ณ หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก

ที่มาและความสำคัญ

การจัดกิจกรรม Open House จัดขึ้นเพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรการเรียนการสอนในโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย โดยมุ่งเน้นให้ผู้สนใจ เกิดความเข้าใจในบริบทของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย และรูปแบบการเรียนการสอนในแต่ละโครงการ/โปรแกรม หลักสูตรของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย เพื่อให้ผู้สนใจเลือกโปรแกรมเรียนได้ตรงกับความสนใจของบุตรหลาน ที่ส่งเข้ามาศึกษาต่อในโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย และมุ่งเน้นพัฒนาให้นักเรียนมีองค์ความรู้ ควบคู่กับอัตลักษณ์ความเป็นนักเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ที่ว่า “เป็นผู้นำ รักเพื่อน นับถือพี่ เคารพครู กตัญญูพ่อแม่ ดูแลน้อง สนองคุณแผ่นดิน”

ภาพรวมกิจกรรม

เยี่ยมชมนิทรรศการวิชาการในงานนิทรรศการสวนฯ 2024 โดยเป็นการจำลองการจัดการเรียนการสอน และแสดงถึงศักยภาพของนักเรียนในแต่ละโครงการ/โปรแกรม แต่ละหลักสูตรของนักเรียนโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย และยังมีการแนะนำหลักสูตรต่าง ๆ และการตอบข้อซักถามให้กับผู้สนใจทั้งในรูปแบบออนไลน์และรูปแบบ onsite โดยมีกำหนดการ ดังนี้

08.30 - 09.00 น. แนะนำภาพรวมห้องเรียนพิเศษ ห้องเรียนปกติ ระดับชั้นม.1 และระดับชั้นม. 4

(เฉพาะโปรแกรมที่รับนักเรียนจากการสอบแข่งขัน)

09.00 - 09.30 น. แนะนำหลักสูตรห้องเรียนพิเศษ GATE Program ม.1

แนะนำหลักสูตรห้องเรียนพิเศษ Gifted Science ม.4

09.30 - 10.00 น. แนะนำหลักสูตรห้องเรียนพิเศษ EPLUS+ ม.1, ม. 4

10.00 - 10.30 น. Q&A

สถานที่

หอประชุมสวนกุหลาบรำลึก

วันที่ และเวลา

วันที่ 2 พฤศจิกายน 2567 เวลา 08.30 น. - 10.30 น.



SKE2024 Tip Talks

31 ตุลาคม 2567 ณ ห้องนวัตกรรม

ที่มาและความสำคัญ

การจัดกิจกรรม SKE2024 Tip Talks ทำขึ้นเพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษพูดในที่สาธารณะ การใช้ภาษาอังกฤษนอกห้องเรียน

Tip Talks มีความหมาย คือ เป็นแบบจำลองเวทีการพูด สำหรับผู้พูดนั้น จะพูดเป็นคู่ หรือกลุ่มเล็ก ๆ โดยนักเรียนสามารถวางแผนการพูดเหมือนกับสุนทรพจน์ การเล่านิทาน และการให้ข้อมูล มีเวลาการพูดไม่เกิน 10 นาที ต่อคน หรือต่อกลุ่ม

สำหรับโครงการนี้ สร้างขึ้นมาเพื่อปรับปรุงการพูดในที่สาธารณะของนักเรียน และทักษะการฟัง พูดอย่างมั่นใจ และเปิดกว้างกับความคิดเห็น ประสบการณ์ในเรื่องราวที่นักเรียนสนใจนำมาถ่ายทอดให้ผู้ฟัง เกิดเป็นแรงบันดาลใจ และยังได้เปิดรับความคิดเห็นใหม่ ผ่านเวทีการพูดนี้

ภาพรวมกิจกรรม

นักเรียนได้ถ่ายทอดเรื่องราวบนเวที โดยเป็นเรื่องที่ได้รับความสนใจ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกัน โดยถ่ายทอดเป็นภาษาอังกฤษ โดยการพูดนั้นต้องเป็นการสร้างความมั่นใจ เต็มเปี่ยมไปด้วยการสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้ฟัง ให้เกิดการเข้าใจ สนใจ และรักในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร หาความรู้ หรือเกิดการเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ ๆ

สถานที่

ห้องนวัตกรรม

วันที่และเวลา

วันที่ 31 ตุลาคม 2567 เวลา 14.00-16.00 น.



Experiencing Phra Nakhon: A Case Study from SK Gentlemen

2 พฤศจิกายน 2567 ณ ห้องนวัตกรรม

หลักการและเหตุผล

เมื่อเดินผ่านย่านปากคลองตลาดหรือประตูผี หลายคนอาจนึกถึงตลาดดอกไม้ที่สวยงามหรือร้านอาหารที่มีชื่อเสียงในพื้นที่ โดยปกติการรับรู้ของผู้คนส่วนใหญ่ยังคงถูกจำกัดอยู่เพียงเพียงแง่มุมที่เห็นได้ชัดเจนและเป็นที่ยอมรับเท่านั้น โดยมักมองข้ามคุณค่าและความสำคัญเชิงวัฒนธรรมของชุมชนที่อยู่เบื้องหลัง หลายคนเดินทางผ่านสถานที่เหล่านี้โดยไม่เคยสำรวจหรือสนใจที่จะทำความรู้จักกับความเป็นมาหรือเอกลักษณ์ของชุมชนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ สิ่งเหล่านี้สะท้อนถึงการรับรู้ที่จำกัด ซึ่งอาจนำไปสู่การมองข้ามคุณค่าทางวัฒนธรรมและสังคมที่มีอยู่ในย่าน ด้วยเหตุนี้ จึงมีความจำเป็นที่จะสร้างความตระหนักรู้และส่งเสริมให้คนทั่วไปได้มองเห็นและเข้าใจถึงความสำคัญของชุมชนในมุมที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น การเปิดเผยเรื่องราวเหล่านี้จะช่วยให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าที่แท้จริงของสถานที่และชุมชนที่พวกเขาเดินผ่านไปในทุก ๆ วัน

วัตถุประสงค์

- เพื่อนำเสนอและถ่ายทอดมุมมองใหม่ ของชุมชนโดยรอบโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย
- เพื่อสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการอยู่ร่วมกันและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาอย่างยั่งยืน

สถานที่

ห้องนวัตกรรม โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

กำหนดการ

9.00 – 11.00 น. Community Sharing เรื่อง Experiencing Phra Nakorn: A Case Study from SK Gentlemen

ส่วนที่ 4:
สู่ ปีรศศวณฯ 2024



รถโดยสารประจำทาง

- ฝั่งตรงข้ามโรงเรียน สาย 2-37 (3) / 3-1 (2) / 3-2E (2E) / 4-1 (6) / 4-10 (42) / 4-15 (82) / 4-37 (9) / 4-48 (7ก) / 5 / 42 / 53 / 82
- ฝั่งโรงเรียน สาย 4-1 (6) / 4-11 (43)



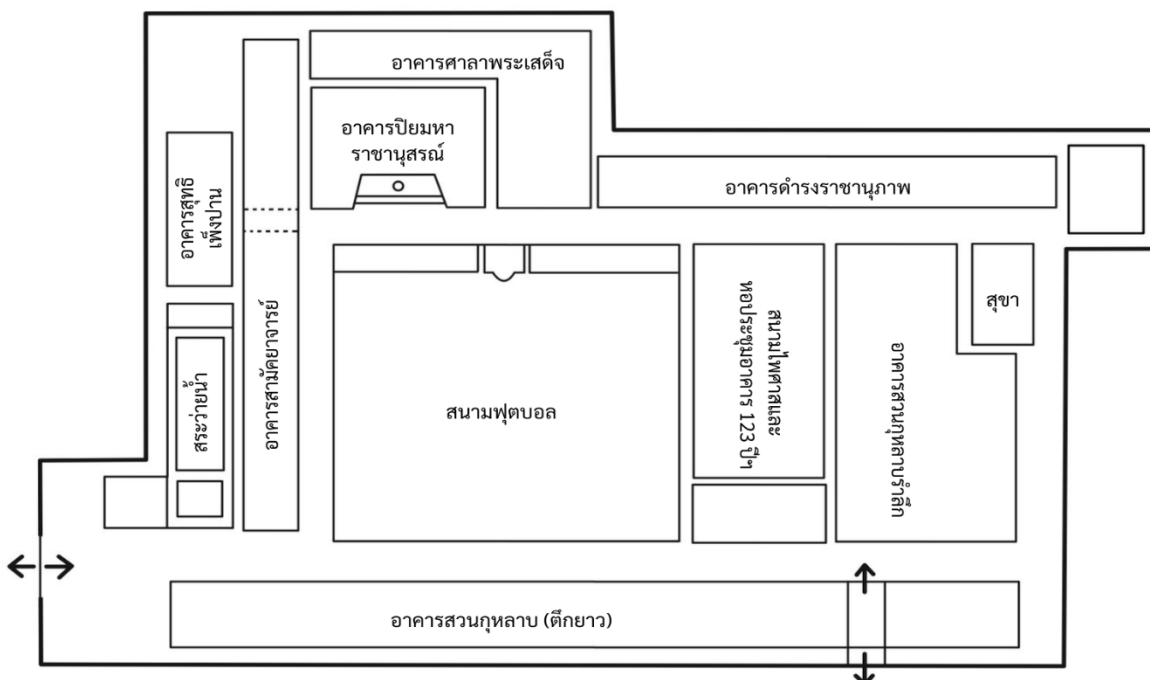
MRT

- สถานีสามยอด
- สถานีสนามไชย



เรือ

- ท่าเรือยอดพิมาน
- ท่าเรือสะพานพุทธ





ช่องทางการติดต่อกลับ นิทรรศการ 2024

31 ตุลาคม – 2 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย



สำนักงานนิทรรศการ 2024 ห้อง 5208 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย
88 ถนนตรีเพชร แขวงวังบูรพาภิรมย์ เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200



นายธนะภูมิ สุขสง่าเจริญ (ฝ่ายอำนวยการ) โทร. 065-925-5991
นายปิยะทัช โชติกุลธนะชัย (ประสานงานภายนอก) โทร. 061-339-4546



Facebook: นิทรรศการ 2024



Instagram: @ske2024.official