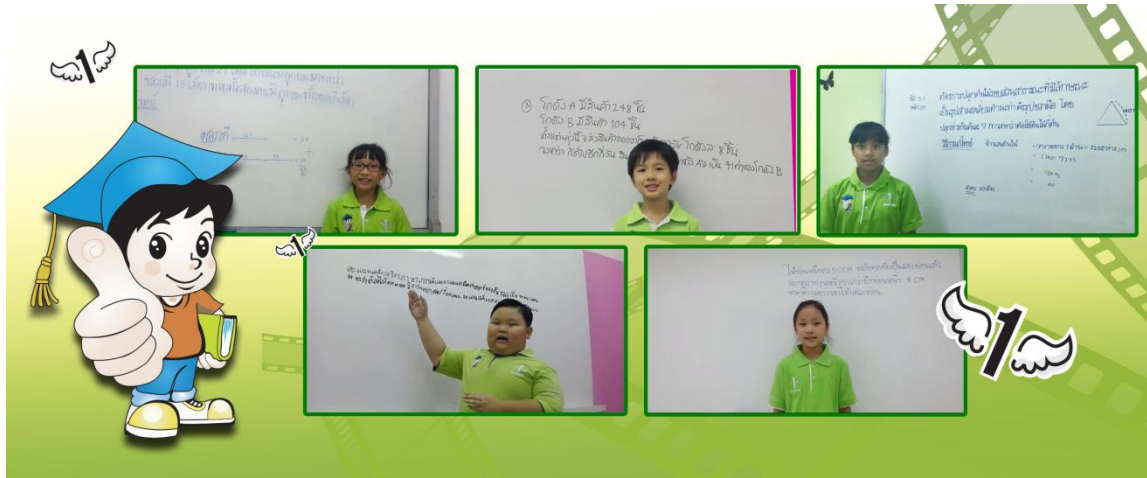


โครงการ KingMath สุดยอดนักแก้โจทย์ 2016



หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การจัดการศึกษาในยุคปัจจุบันจึงต้องปรับเปลี่ยนให้ทันกับวิทยาการต่างๆ ที่เจริญก้าวหน้าไปอย่างไม่หยุดยั้ง โดยจะต้องมุ่งพัฒนากระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การคิด การวิเคราะห์ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ให้สอดคล้องในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งจากทฤษฎีการเรียนรู้ของลูเคอร์ (Luker) อาจารย์หัวหน้าภาควิชาจิตวิทยา แห่ง University of Northern Colorado มลรัฐโคโลราโด ประเทศสหรัฐอเมริกา กล่าวว่าหากนักเรียนสามารถนำบทเรียนไปประยุกต์ และสามารถที่จะอธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจได้เป็นอย่างดี แสดงว่านักเรียนเข้าใจบทเรียนอย่างถ่องแท้

บริษัท เอดู พาร์ค จำกัด เล็งเห็นความสำคัญในการจัดการเรียนรู้ จึงจัดโครงการ KingMath สุดยอดนักแก้โจทย์ขึ้น เพื่อให้นักเรียน คิงแมทส์ ได้มีโอกาสนำความรู้ทางคณิตศาสตร์จากการเรียนในห้องเรียนมานำเสนอ อธิบายหลักการ แนวคิดให้กับผู้อื่น เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ที่จะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในวิชาคณิตศาสตร์ได้อย่างถ่องแท้ และเกิดเป็นความเชี่ยวชาญ รวมทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความสามารถทางคณิตศาสตร์ และเผยแพร่ความรู้เทคนิควิธีการแก้โจทย์คิงแมทส์ให้กับผู้อื่น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อประชาสัมพันธ์สาขาคิงแมทส์ให้บุคคลทั่วไปได้รู้จัก
2. เพื่อกระตุ้นนักเรียนคิงแมทส์ให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างถ่องแท้
3. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนนักเรียนคิงแมทส์ได้มีโอกาสแสดงความสามารถในด้านคณิตศาสตร์
4. เพื่อเพิ่มคุณภาพและกระตุ้นบรรยากาศการเรียนการสอนในสถาบันพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์คิงแมทส์
5. เพื่อเผยแพร่ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาโดยนักเรียนคิงแมทส์จากสาขาทั่วประเทศ

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

เสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ และสร้างความมั่นใจให้นักเรียน กระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ในสถาบันพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์คิงแมทส์เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือด้านคุณภาพในสถาบัน

เป้าหมายเชิงปริมาณ

มีนักเรียนส่งผลงานเข้าร่วม 3,000 ผลงานขึ้นไป

ระยะเวลาดำเนินโครงการ

กิจกรรม	กำหนดเวลา	ผู้ดำเนินการ
ส่งผลงานคลิป KingMath สูดยอดนักแก้โจทย์	วันนี้ – 4 ธันวาคม 2558	สาขา
คัดเลือกผลงานคลิป KingMath สูดยอดนักแก้โจทย์	15 ธันวาคม 2558 – 12 มกราคม 2559	คณะกรรมการ
โหวตผลงานคลิป KingMath สูดยอดนักแก้โจทย์ ทางเฟซบุ๊กแฟนเพจ KingClass Academy	1 – 29 กุมภาพันธ์ 2559	บุคคลทั่วไป
ประกาศผลทางเฟซบุ๊กแฟนเพจ KingClass Academy และเว็บไซต์ www.kingmath.co.th	31 มีนาคม 2559	บริษัท เอดู พาร์ค จำกัด
รวมระยะเวลาดำเนินโครงการ: 6 เดือน (ตุลาคม 2558 – มีนาคม 2559)		

สถานที่รับสมัคร

สถาบันพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์คิงแมทส์ทุกสาขาทั่วประเทศ

เงื่อนไขการรับสมัคร

1. รับสมัครนักเรียนคิงแมทส์ชั้น ป.1 – ป.6 ที่เรียนต่อเนื่อง 4 เดือนขึ้นไป และต้องคงสภาพเป็นนักเรียนคิงแมทส์จนถึงวันรับรางวัล
2. นักเรียน 1 คน สามารถส่งคลิปได้ 1 คลิปเท่านั้น
3. สามารถเลือกโจทย์ได้จากหนังสือเรียนนิวตัน, เกาส์, ยูคลิด, Must Know Problem Solving, Must Know Figure หรือ KingMath Extra
4. บุตร – ธิดาผู้ประกอบการมีสิทธิ์เข้าร่วมโครงการได้

รายละเอียดการนำเสนอและส่งผลงาน

หัวข้อ	รายละเอียด
การแนะนำตัว	นักเรียนต้องพูดแนะนำตัวดังต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> ชื่อ – นามสกุล ระดับชั้น ชื่อสาขา ชื่อเรื่องของโจทย์ที่จะอธิบาย ชื่อหนังสือ
โจทย์	ต้องอยู่ในระดับเดียวกันหรือมากกว่าชั้นเรียนที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2558
การแต่งกาย	สวมเสื้อ KingMath
ความยาว	ไม่เกิน 5 – 10 นาที
ขนาด	ไม่เกิน 50 MB.
รูปแบบของไฟล์	ส่งคลิปในรูปแบบ <ul style="list-style-type: none"> .mp4 .avi .mkv .mov
การบันทึก	บันทึกคลิปลงในอุปกรณ์ดังต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> CD DVD Flash Drive *ขอสงวนสิทธิ์ในการส่งผลงานคลิปในรูปแบบ Link
การจัดส่ง	ระบุชื่อโครงการ และชื่อสาขาบน CD , DVD หรือ Flash Drive พร้อมแนบแบบฟอร์มรายชื่อ นักเรียนที่ส่งผลงาน แล้วส่งไปรษณีย์มายังบริษัท เอดู พาร์ค จำกัด

เกณฑ์การตัดสินผลงานรอบคัดเลือกโดยคณะกรรมการ

ลำดับ	เกณฑ์การตัดสิน	คะแนน
1	การอธิบาย - อธิบายโจทย์ให้เข้าใจง่ายขึ้น - มีวิธีการอธิบายเป็นขั้นตอนเชื่อมโยงได้ดี - ใช้คำศัพท์ทางคณิตศาสตร์ได้ถูกต้อง	40
2	การแสดงท่าทางหรือใช้อุปกรณ์ Math Toys ประกอบการสอน	20
3	ความยากและซับซ้อนของโจทย์	20
4	ความคมชัดของภาพและเสียง	15
5	การแต่งกายสวมเสื้อ KingMath	5
รวม		100

หมายเหตุ: ผลงานที่ผ่านในรอบคัดเลือกต้องมี 50 คะแนน ขึ้นไป

เกณฑ์การตัดสินผลงาน

ลำดับ	เกณฑ์การตัดสิน	เปอร์เซ็นต์
1	คะแนนที่ได้จากรอบคัดเลือกโดยคณะกรรมการ	50
2	คะแนนโหวตจากบุคคลทั่วไปทาง เฟซบุ๊กแฟนเพจ KingClass Academy	50
รวม		100

หมายเหตุ: ผลงานที่ได้รับรางวัล KingMath สุดยอดนักแก้โจทย์ ต้องมีคะแนนจากเกณฑ์การตัดสิน 50% ขึ้นไป


รางวัล KingMath สุดยอดนักแก้โจทย์สำหรับนักเรียน 120 รางวัล และเงินรางวัลพิเศษสำหรับสาขา 120 รางวัล จำนวนทั้งสิ้น 240 รางวัล มูลค่ารวม 300,000 บาท แบ่งเป็น

ชั้น	จำนวนรางวัล (รางวัล)	ทุนการศึกษาสำหรับนักเรียนมูลค่า (บาท)	รางวัลพิเศษสำหรับสาขา มูลค่า (บาท)
ป.1	20	2,000	500
ป.2	20	2,000	500
ป.3	20	2,000	500
ป.4	20	2,000	500
ป.5	20	2,000	500
ป.6	20	2,000	500

- นักเรียนที่ได้รับรางวัลจะได้รับทุนการศึกษาพร้อมเกียรติบัตร
- นักเรียนและสาขาที่ได้รับรางวัลจะต้องชำระภาษีตามที่กฎหมายกำหนด
- รางวัลสำหรับบุตร – ธิดาผู้ประกอบการจะได้รับเกียรติบัตร

สิทธิในการเข้าร่วมโครงการของสาขา

1. สาขาส่งรายงานการลงทะเบียน ชำระค่า Royalty และค่าสินค้าตรงตามเวลาที่กำหนด
2. ปฏิบัติตามกฎหมายระเบียบของบริษัทฯ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

 นักเรียนที่เข้าแข่งขันยินยอมให้ทางบริษัท เอดู พาร์ค จำกัด นำเสนอ เผยแพร่ ภาพวิดีโอ คลิปเสียง และข้อมูลอื่นๆ ของนักเรียนที่ส่งผลงานเข้าประกวดต่อสาธารณชน

**** ทางบริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขและการตัดสินใจของบริษัท เอดู พาร์ค จำกัด ถือเป็นที่สุด ****