

การแข่งขัน 180-IQ

วันที่แข่งขัน : วันอังคารที่ 17 สิงหาคม 2564 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3)
วันพุธที่ 18 สิงหาคม 2564 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.6)

รูปแบบการแข่งขัน : Microsoft Teams โปรแกรม Kahoot

1. ระดับชั้นที่จัดการแข่งขัน

- 1.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3)
- 1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.6)

2. คุณสมบัติและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 เป็นการแข่งขันประเภทเดี่ยว
- 2.2 ส่งผู้เข้าแข่งขันได้ระดับละ 1 คน
- 2.3 เป็นนักเรียนที่ศึกษาในสถานศึกษา ที่เป็นเจ้าของผลงาน และอยู่ในชั้นเรียนจริง ตามใบสมัครที่ยื่นสมัคร ไม่สามารถเปลี่ยนผู้เข้าแข่งขันได้ หากตรวจสอบพบว่ารายชื่อผู้เข้าแข่งขันไม่ตรงจะปรับแพ้ทันที

3. กำหนดการ

- 3.1 การสมัครเข้าแข่งขัน : เปิดรับสมัครวันจันทร์ที่ 12 กรกฎาคม 2564 และปิดรับสมัครวันอังคารที่ 10 สิงหาคม 2564 เวลา 16.30 น.
- 3.2 ประกาศรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน : วันพุธที่ 11 สิงหาคม 2564
- 3.3 ทดสอบระบบด้วย Microsoft Teams : วันจันทร์ที่ 16 สิงหาคม 2564
เวลา 09.00 น.-10.00 น. มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3)
เวลา 10.00 น.-11.00 น. มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.6)
- 3.4 วันที่แข่งขัน : วันที่ 17-18 สิงหาคม 2564
วันอังคารที่ 17 สิงหาคม 2564 มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3)
วันพุธที่ 18 สิงหาคม 2564 มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.6)
กำหนดการแข่งขัน
เวลา 08.30-09.00 น. รายงานตัวทาง Microsoft Teams
เวลา 09.00-09.30 น. รอบคัดเลือก
เวลา 10.00 น.เป็นต้นไป รอบชิงชนะเลิศ

4. วิธีดำเนินการและรายละเอียดการแข่งขัน

- 4.1 การสมัครเข้าแข่งขัน
 - 1) สมัครเข้าแข่งขันทางเว็บไซต์ <https://scitech.kpru.ac.th/> เปิดระบบสมัครวันจันทร์ที่ 12 กรกฎาคม 2564 และปิดรับสมัครวันอังคารที่ 10 สิงหาคม 2564 เวลา 16.30 น. และประกาศรายชื่อผู้เข้าแข่งขัน ในวันพุธที่ 11 สิงหาคม 2564
 - 2) อาจารย์ผู้ควบคุมและผู้เข้าแข่งขันทดสอบโปรแกรม Microsoft Teams พร้อมชี้แจงกติกาตามวัน เวลา ที่กำหนดในข้อ 3.3
 - 3) วันที่แข่งขัน ดำเนินการแข่งขันตามกติกาที่กำหนด
- 4.2 กติกาการแข่งขัน
 - 1) การแข่งขันรอบคัดเลือกด้วยโปรแกรม Kahoot จำนวน 20 ข้อ ประเภทของคำถามจะเป็นปรนัย 4 ตัวเลือก มีเวลาให้ทำข้อละ 20 วินาที

1. เกณฑ์การให้คะแนน

- ในการตอบถ้าใช้เวลา 1 วินาที คะแนนจะลดไป 25 คะแนน จาก 1,000 คะแนน
- เมื่อตอบคำถามถูกต้อง 1 ข้อ คะแนนจะบวกเพิ่ม 100 คะแนน
- เมื่อตอบคำถามถูกต้อง 2 ข้อ คะแนนจะบวกเพิ่ม 200 คะแนน
- เมื่อตอบคำถามถูกต้อง 3 ข้อ คะแนนจะบวกเพิ่ม 300 คะแนน
- เมื่อตอบถูกต้องไปเรื่อยๆ คะแนนจะถูกบวกเพิ่มตามจำนวนข้อไปเรื่อยๆ

2. เมื่อตอบคำถามครบ 20 ข้อ ระบบจะรวบรวมคะแนนและจัดลำดับของผู้เข้าแข่งขัน

3. ผู้ที่มีคะแนนสูงสุด 7 อันดับแรก จะได้เข้าแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ

4. ในกรณีที่ผู้ที่มีคะแนนสูงสุดในอันดับที่ 7 มีมากกว่า 1 ทีม จะตัดสินโดยการให้ทีมที่มีคะแนนเท่ากันแข่งขันโดยใช้โปรแกรม Kahoot ในชุดสำรอง จนกว่าจะได้ตัวแทนครบทั้ง 7 ทีม

* จะยึดคะแนนตามโปรแกรม Kahoot โดยไม่มีเงื่อนไขใด ๆ

ตัวอย่างของคำถาม

จงหาสมการที่สอดคล้องกับคำตอบต่อไปนี้

โจทย์ข้อที่ 1 คำตอบ 59

- ตัวเลือก 1) $(7 \times 8) - 4 + (7 \times 1)$ 2) $(7 - 4) + (8 \times 7) - 1$
3) $8 - (7 \times 7) + (1 \times 4)$ 4) $(7 \times 1) - 7 + (8 \times 4)$

เฉลยคือ ข้อ 1

โจทย์ข้อที่ 2 คำตอบ 85

- ตัวเลือก 1) $(0 + 8) \times (5 + 3^2)$ 2) $((3^2 + 5) + 0) \times 8$
3) $5 + (3^2 \times 8) + 0$ 4) $((3^2 + 8) \times 5) + 0$

เฉลยคือ ข้อ 4

2) การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ (ใช้โปรแกรม Microsoft Teams และ เว็บไซต์การแข่งขัน) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้ที่ผ่านเข้ารอบ 7 ทีม จะเข้าแข่งขัน 180 IQ ใน Microsoft Teams โดยกรรมการจะทำการบันทึกวิดีโอตลอดการแข่งขัน

2. ทำการแข่งขันโดยโปรแกรม 180 IQ โดยจะแชร์หน้าจอผ่าน Microsoft Teams กรรมการจะส่งที่อยู่เว็บไซต์ ชื่อ และรหัสผ่านให้แต่ละทีมเพื่อใช้ในการกดปุ่มเพื่อตอบคำถาม และทำการชักซ้อมความเข้าใจก่อนทำการแข่ง โดยกำหนดให้ทั้ง 7 ทีม มีคะแนนเริ่มต้นเท่ากับ 0

3. คอมพิวเตอร์จะทำการสุ่มตัวเลขโดดขึ้นมา 5 หลัก และคำตอบ 3 หลักจากนั้นให้ทีมที่เข้าแข่งขันใช้เลขโดดที่กำหนดให้ 5 หลัก มาคำนวณโดยกระบวนการทางคณิตศาสตร์ $+$, $-$, \times , \div , \sqrt{b} , $!$, คุณด้วย 100 และ a^b ซึ่ง $a \neq 0$ เช่น 0^5 ไม่สามารถใช้ได้ โดยที่ a และ b จะต้องเป็นเลขที่นำมาจากโจทย์เท่านั้น ยกเว้นรากที่สองสามารถนำมาใช้ได้ ให้ได้คำตอบที่กำหนดหรือใกล้เคียงที่สุด

4. เมื่อดำเนินการเสร็จสิ้นแล้ว จะอนุญาตให้ใช้เครื่องหมายเท่ากับเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้คำว่า ได้ เป็น เหลือ คือ

5. ในการใช้รากที่ a ของ b อนุญาตให้ใช้คำว่า รากที่ a ของ b เท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้คำว่า สแควรท เช่น สแควรท 4 เท่ากับ 2 ไม่สามารถใช้ได้

6. ในการใช้ a^b อนุญาตให้ใช้คำว่า ยกกำลังเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้คำว่า กำลัง เช่น 5 กำลัง 2 = 25 ไม่สามารถใช้ได้

7. สำหรับการใช้เครื่องหมาย \div มักมีปัญหา ยกตัวอย่างเช่น $3 \div 9$ ถ้าต้องการคำตอบเท่ากับ 3 ต้องพูดว่า สามหารเก้า หรือ เก้าหารด้วยสาม จึงจะได้คำตอบเท่ากับ 3

8. เวลาที่ใช้คือภายใน 1 นาที ถ้ามีทีมที่ได้คำตอบตามที่กำหนด ให้ยกปุ่นขอตอบจาก ลิงค์ที่คณะกรรมการแจ้ง โดยต้องรอคำสั่งจากผู้ควบคุม หลังจากผู้ควบคุมพูดว่า “จับเวลา” สามารถกดปุ่นขอตอบเพื่อเฉลยได้ทันที โดยทีมที่กดปุ่นเป็นทีมแรกจะขึ้นสถานะเป็นสีเขียว และทีมที่กดปุ่นเป็นทีมที่สองจะขึ้นสถานะเป็นสีเหลือง ทีมที่กดปุ่นในลำดับที่ 3 เป็นต้นไปจะไม่ขึ้นสถานะใดและจะไม่มีสิทธิ์ตอบในข้อนั้น ๆ การกดปุ่นขอตอบต้องกดภายในเวลา 1 นาทีเท่านั้น หากเลยเวลา 1 นาที จะถือเป็นโมฆะ

9. ทีมแรกจะได้สิทธิ์ในการเฉลยก่อน ถ้าเฉลยถูกต้องจะได้รับ 1 คะแนนและถือเป็นสิ้นสุดเกมในข้อนั้น ๆ แต่ถ้าทีมแรกเฉลยผิดทีมที่ตอบผิดจะถูกหักคะแนน 1 คะแนนจากคะแนนที่มีอยู่ ทีมที่กดปุ่นขอตอบเป็นทีมที่สอง (ถ้ามี) จะได้สิทธิ์ในการตอบ ถ้าเฉลยถูกต้องจะได้รับ 1 คะแนน และถ้าตอบผิดจะถูกหักคะแนน 1 คะแนน และสิ้นสุดเกมในข้อนั้น ๆ

10. กรณีที่ยังไม่มีทีมใดได้คำตอบตรงตามที่กำหนด เมื่อหมดเวลาแล้วกรรมการจะให้สัญญาณในการกดปุ่นขอตอบอีกครั้ง ทีมที่กดปุ่นก่อนและใกล้เคียงที่สุด จะได้สิทธิ์เฉลย โดยคำตอบที่ใกล้เคียงน้อยที่สุดจะมีสิทธิ์ในการเฉลยก่อน เช่น คำตอบคือ 180 ทีมที่ตอบ 179 จะมีสิทธิ์ในการเฉลยก่อนทีมที่ตอบ 181 ถ้าเฉลยถูกต้องจะได้รับ 1 คะแนนและถือเป็นสิ้นสุดเกมในข้อนั้น ๆ แต่ถ้าเฉลยผิดถูกหักคะแนน 1 คะแนนจากคะแนนที่มีอยู่ ทีมที่กดปุ่นขอตอบเป็นทีมที่สอง (ถ้ามี) จะได้สิทธิ์ในการตอบ ถ้าเฉลยถูกต้องจะได้รับ 1 คะแนน และถ้าตอบผิดจะถูกหักคะแนน 1 คะแนน และสิ้นสุดเกมในข้อนั้น ๆ

11. เมื่อทำการแข่งขันครบทั้ง 15 ข้อ ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศ รองชนะเลิศอันดับ 1 และรองชนะเลิศอันดับ 2 หากมีผู้ได้คะแนนในอันดับที่ 1 2 หรือ 3 เท่ากัน จะตัดสินโดยการให้ทีมที่มีคะแนนเท่ากันแข่งขันเพิ่มอีก 1 ข้อ ทีมที่ตอบถูกต้องก่อนจะเป็นผู้ชนะ หรือทีมที่ได้ตอบก่อนแต่ตอบผิดจะเป็นผู้แพ้

12. ในการที่จะนำตัวเลขมาดำเนินการทางคณิตศาสตร์แล้วได้ผลลัพธ์ หากยังไม่นำไปใช้ให้บอกว่า “พักไว้ก่อน” และหากจะนำมาใช้ให้อ่างทุกครั้งด้วย ตัวอย่างเช่น $5 \times 6 = 30$ พักไว้ก่อน $2 + 3 = 5$, $5 + 10 = 15$ นำ 30 ที่พักไว้มาบวก 15 เท่ากับ 45

13. ในการสุ่มคำถาม หากพบว่ามีเลขซ้ำกัน 3 ตัว หรือมีเลข 0 สองตัว จะทำการสุ่มคำถามใหม่ และในการสุ่มคำตอบหากมีตัวเลขในหลักร้อยเป็น 0 จะทำการสุ่มคำตอบใหม่เช่นกัน

14. ในกรณีที่กดปุ่นเพื่อตอบ ให้ตอบภายใน 3 วินาที และหากยังไม่ตอบจะตัดสิทธิ์ในการเฉลยข้อนั้นทันที และหัก 1 คะแนนจากคะแนนที่มีอยู่

15. ในการตอบ ผู้เข้าแข่งขันต้องตอบแบบต่อเนื่อง ชัดเจน เสียงดัง และพูดช้า ๆ

16. ในการแข่งขัน 180 IQ ในครั้งนี้ จะยึดกติกาของผู้จัดการแข่งขันเป็นหลัก

5. เกณฑ์การให้คะแนนและการตัดสิน

5.1 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเปิดกล้องและเปิดไมค์ แต่ห้ามส่งเสียงจนกว่าผู้ควบคุมจะอนุญาตทีมนั้น ๆ ในกรณีที่มีเสียงรบกวนเกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน จะขอตัดสิทธิ์ทีมที่มีการส่งเสียงในข้อนั้น

5.2 การแข่งขันอนุญาตให้เฉพาะผู้เข้าแข่งขันทำการพูดคุยหรือซักถามจากกรรมการได้เท่านั้น

5.3 การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุดจะอุทธรณ์หรือประท้วงไม่ได้

6. ผู้รับผิดชอบการแข่งขัน

ผศ.พัชรา ม่วงการ อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

เบอร์โทรศัพท์ 0 5570 6516

ติดต่อสอบถามเพิ่มเติม

