

# ประกายไฟก่อกำเนิดวิทยาส์ประยุทธ์



เราคงปฏิเสธไม่ได้ว่า “เวท” เป็นปัจจัยที่ 6 ของเยาวชนไทยต่อจากโทรศัพท์มือถือ อเนกประสงค์ พ่วงกับปัจจัยสี่ของมนุษย์ทั่วไปตั้งแต่เดิมดั้นด้นนี้บ่งคือเวทก็คว้าวาดต่าง ๆ “วิทยาส์ประยุทธ์” ขอเป็นทางเลือกใหม่ เป็นเวทีวิชาการสร้างสรรค์อนาคตของเยาวชนไทย ยุคใหม่จาก สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

**ด้วย** ความเข้าใจยากของวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ เป็นอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาบุคลากรของประเทศทั้งระดับเยาวชน ครู-อาจารย์ไปจนถึงประชาชนทั่วไป ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนา เทคโนโลยี และการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ให้กับสังคม แต่ในปัจจุบัน สามารถเห็นได้อย่างชัดเจนว่า การพัฒนาด้านเทคโนโลยี สิ่งก่อสร้าง การพัฒนาคน เกิดความเหลื่อมล้ำ ทั้งห่างกันอย่างมากจึงทำให้ ประเทศไทยพึ่งพาและนำเข้าเทคโนโลยีจากต่างประเทศ ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งของปัญหาสังคมในปัจจุบัน

ด้วยเนื้อหาที่เข้าใจยากของหลักสูตรวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ รวมถึงการไม่ค้นคว้า และขวนขวายหาความรู้ในด้าน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยนักเรียน นักศึกษามองว่าไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนนักศึกษาไทยขาดทักษะด้านการประยุกต์ความรู้เป็นปัญญามาใช้ในชีวิตประจำวัน จึงไม่เข้าใจว่า แท้จริงแล้วความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ ล้วนเป็นเรื่องใกล้ตัว และจำเป็น อย่างยิ่งต่อชีวิตประจำวัน รวมถึงประชาชนทั่วไปเอง ก็มองความรู้ทาง วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี เป็นเรื่องที่เข้าใจยาก และ รู้สึกว่าเป็นเรื่องไกลตัวยากแก่การเข้าถึง

การขาดความรู้ทางวิทยาศาสตร์ในสังคม และวัฒนธรรมไทย แสดงให้เห็นอย่างต่อเนื่องจากข่าวประจำวัน เช่น การบูชาต้นไม้ ปรุหลาด หรือการกราบไหว้สัตว์ซึ่งมีความพิการ รวมถึงการเชื่อถือ ข่าวสารต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว โดยที่ยังไม่ได้มีการพิสูจน์ หรือค้นหา ข้อเท็จจริง

ดังนั้น การส่งเสริมเยาวชนให้มีความรู้ ความเข้าใจ มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ และสนใจใคร่รู้ในการเรียนวิชา วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี รวมถึงเสริมสร้างให้สังคมไทย เป็นสังคมที่มีวัฒนธรรมของวิทยาศาสตร์ จึงมีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน

**“รายการวิทยาส์ประยุทธ์”** เวทีสำหรับการแสดงความสามารถ ของเยาวชนไทยในหลากหลายรูปแบบ ทั้งในด้านความรู้ทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี การสาธิต การทดลอง การแก้ปัญหา ประชันปัญญา และความสามารถในการนำเสนอ ในรูปแบบของ การทำงานเป็นทีม ผ่านการนำเสนอในลักษณะของรายการ **Reality Science Game** สิ่งเหล่านี้จะทำให้ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เป็นเรื่องสนุก เข้าใจง่าย และชวนให้น่าติดตาม

นักเรียน นักศึกษา ครู-อาจารย์รวมทั้งประชาชนทั่วไป จะได้รับความรู้ต่าง ๆ โดยเฉพาะวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี ตลอดจนการชมรายการ เรื่องราวและความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ถูกดัดแปลง และปรับให้เป็นเรื่องง่าย น่าสนใจ ทำให้นักเรียน นักศึกษา ไม่รู้สึก ถูกบังคับให้เรียน หรือท่องจำ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์จะถูกสอดแทรก และค่อย ๆ ซึมซับสู่สังคมผ่านการแสดงความคิดเห็นต่อโจทย์และการแก้ปัญหาในทีมผู้แข่งขัน ครูและอาจารย์ สามารถนำเรื่องราว ในแต่ละตอนของรายการวิทยาส์ประยุทธ์ มาขยายความและนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนได้อีกด้วย และในที่สุด ความรู้ทาง วิทยาศาสตร์จะถูกถ่ายทอดสู่สังคมอย่างค่อยเป็นค่อยไป จนทำให้สังคมไทย กลายเป็นสังคมที่มีวัฒนธรรมวิทยาศาสตร์ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

การทำวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี ให้เป็นเรื่องเข้าใจง่าย ใกล้ตัว และสามารถถ่ายทอดสู่สังคมผ่านการบอกเล่า ด้วยความสนุกสนาน โดยสื่อการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ในสังคม ยุคดิจิทัล ที่สามารถเข้าถึงและมดใจ นักเรียนนักศึกษาให้สนใจและติดตามอย่างต่อเนื่อง เป็นแนวคิดสำคัญของ “รายการวิทยาส์ประยุทธ์” ตลอดจนการทำรายการ 52 ตอน

หัวใจสำคัญของความสำเร็จ **“รายการวิทยาส์ประยุทธ์”** คือ การเปลี่ยนเรื่องราวของวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี ที่ซับซ้อน เข้าใจยากให้รู้สึกว่าเป็นเรื่องใกล้ตัว และอธิบายให้เข้าใจได้ อย่างง่ายดาย ด้วยการ

- กำหนดโจทย์ที่ใช้ในการแข่งขัน ให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น และต้องการหาคำตอบ
- เชื่อมโยงโจทย์และความรู้ในแต่ละตอน ให้ตรงกับเรื่องใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน
- สอดแทรกการอธิบายเนื้อหาความรู้ต่าง ๆ ให้เข้าใจง่าย สนุกและน่าติดตาม ด้วยการใช้อารมณ์พิศ และ Animation
- สร้างความตื่นเต้น เจ้าใจ ชวนให้ติดตามในรูปแบบของ Reality Show
- การให้ความรู้เรื่องราวทางวิทยาศาสตร์ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย จาก Commentator ที่ร่วมตัดสิน
- การมีส่วนร่วมเข้าแข่งขันของนักเรียนจากทุกภูมิภาคทั่วประเทศ

## ภาพรวมและรูปแบบการแข่งขันของ “รายการวิทยาศาสตร์”

การคัดเลือกผู้เข้าแข่งขัน และการแบ่งสายการแข่งขัน

การแข่งขันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา จากทั่วประเทศ

โดยแบ่งการแข่งขันออกเป็น 3 กลุ่ม

- กลุ่มที่ 1 ตัวแทนจำนวน 16 ทีม จากภาคเหนือ และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
- กลุ่มที่ 2 ตัวแทนจำนวน 16 ทีม จากภาคใต้และภาคตะวันออก
- กลุ่มที่ 3 ตัวแทนจำนวน 16 ทีม จากภาคกลางและภาคตะวันตก



โดยทีมผลิตรายการจะเดินทางไปในแต่ละภาคเพื่อทำการคัดเลือกตัวแทน ที่จะเข้าแข่งขัน ด้วยการให้แบบทดสอบกลาง เพื่อคัดเลือกผู้สนใจสมัครเข้าแข่งขัน ให้เหลือจำนวนทีมที่ต้องการในแต่ละสาย

## พิธีกรรายการวิทยาศาสตร์

บดินทร์ โกศลพิศิษฐ์ พิธีกร มากความสามารถจากรายการ

ทีวี

## การแข่งขันรอบแรก



1. แบ่งการแข่งขันออกเป็นสามกลุ่ม โดยเริ่มจากการแข่งขันของกลุ่ม “ภาคกลางและภาคตะวันตก” จับฉลากแบ่งสายการแข่งขัน ผู้ชนะในแต่ละสัปดาห์จะได้เงินรางวัล 10,000 บาท และเข้ารอบต่อไป
2. ทำการแข่งขันจนได้ผู้ชนะเลิศ ในแต่ละกลุ่มซึ่งจะได้รับถ้วยรางวัลจาก รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ พร้อมทุนการศึกษา 100,000 บาท
3. ผู้ชนะเลิศ และรองชนะเลิศ ในแต่ละกลุ่ม เข้าสู่การแข่งขันรอบสอง และให้โอกาสพิเศษ แก่ทีมที่ทำคะแนนรวมสูงสุดในรอบแรก จำนวน 2 ทีม เพื่อเข้าร่วมการแข่งขันรอบต่อไป ดังนั้นจึงมีทีมที่เข้าสู่การแข่งขันรอบสอง จำนวน 8 ทีม



## การแข่งขันรอบสอง

จับฉลากแบ่งสายการแข่งขันอีกครั้ง จากจำนวนผู้เข้ารอบ 8 ทีม คัดให้เหลือเพียง 4 ทีม ที่เข้าสู่รอบรองชนะเลิศต่อไป ซึ่งการแข่งขันในแต่ละสัปดาห์ ผู้ชนะยังคงได้รับเงินรางวัลมูลค่า 10,000 บาท

## การแข่งขันรอบรองชนะเลิศ

การแข่งขันของ 4 ทีมจะทำการแข่งขันเพื่อเหลือเพียง 2 ทีมที่เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยผู้ชนะในแต่ละสัปดาห์ จะได้รับเงินรางวัล 10,000 บาท

### การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

การแข่งขันเพื่อหาผู้ชนะเลิศ เพียง 1 ทีม เพื่อชิง **เงินรางวัล 300,000 บาท และ Package ตู๋งานที่ Kennedy Space Center พิพิธภัณฑ์องค์การนาซ่า ประเทศสหรัฐอเมริกา**

### กติกาการแข่งขัน

#### ขั้นตอนเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน 2 ทีม ทีมละ 3 คน รับโจทย์เดียวกันจากทีมงาน โดยมีเวลา 1 สัปดาห์ ก่อนวันแข่งขัน เพื่อ

**ตีโจทย์ แก้ปัญหา** โดยอาศัยหลักการทางวิทยาศาสตร์

**ทดลอง** เพื่อตรวจสอบ ข้อสันนิษฐาน หรือพิสูจน์ เพื่อหาข้อเท็จจริง

**นำเสนอ** ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวางแผนการนำเสนอ หลักการ และเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ที่ใช้ในการแก้ปัญหา

#### ขั้นตอนการแข่งขัน

**การทดลอง** : ผู้เข้าแข่งขัน ต้องแก้ปัญหามาตามโจทย์ที่ทีมงานมอบให้ โดยใช้หลักความรู้ทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี ทำการทดลอง ประดิษฐ์ ด้วยอุปกรณ์พื้นฐาน ต่างๆ ที่ทีมงานเตรียมไว้ให้ โดยในระหว่างการทดลอง มีตัวช่วยให้กับ

**ผู้เข้าแข่งขัน** คือ ผู้เข้าแข่งขันจะสามารถเลือกอุปกรณ์พิเศษ เพื่อนำมาช่วยในการทดลอง แต่มีเงื่อนไข ว่าต้องตอบโจทย์ หรือแก้ปัญหา ที่ทางทีมงานเตรียมไว้ (ซึ่งเป็นคำถามเชิงไหวพริบทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี)

**เวทีประลอง** : หลังจากทำการทดลอง หรือประดิษฐ์ ตามโจทย์ที่ได้รับ ผู้เข้าแข่งขันสลับกัน นำเสนอผลงาน การทดลอง และนำเสนอหลักการ เหตุผลทางวิทยาศาสตร์ ที่นำมาแก้ปัญหา ต่อหน้าคณะกรรมการ และผู้เข้าแข่งขันฝ่ายตรงข้าม พร้อมเตรียมคำอธิบาย หรือตอบคำถาม จากการถูกซักถามโดยคณะกรรมการ และทีมฝ่ายตรงข้าม

### เกณฑ์การให้คะแนน

**40 คะแนน จากแนวคิด** (ในการหาคำตอบด้วยการใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี)

**30 คะแนน จากการนำเสนอ** (การเตรียมความพร้อมและไหวพริบในการนำเสนอ)

**20 คะแนน จากผลการทดลอง** (ความสำเร็จของการทดลอง หรือสิ่งประดิษฐ์)

**10 คะแนน จากผู้ชมในท้องถ้ง** (การอธิบายที่เข้าใจง่าย ทำให้รู้สึกน่าติดตาม)



แข่งเครื่องกับการแก้ปัญหา



ชื่นชมกับรางวัลแห่งชีวิต



ผู้ทรงเกียรติของสสวท.ร่วมแสดงความยินดีกับความสำเร็จของทีมแข่งขัน