



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ
ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2565-2567

1. วัตถุประสงค์ของการแข่งขัน

- 1) เพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกมให้นักศึกษา
- 2) เพื่อให้ นักศึกษา ได้ใช้ความรู้ความสามารถที่ได้ศึกษามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการปฏิบัติงานจริง
- 3) เพื่อให้ นักศึกษาได้รับประสบการณ์นอกเหนือจากการศึกษาในห้องเรียน
- 4) เพื่อประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงานของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
- 5) เพื่อยกระดับทักษะฝีมือของผู้เรียนอาชีวศึกษาสู่มาตรฐานวิชาชีพ

2. คุณสมบัติและข้อกำหนดของผู้เข้าประกวด แข่งขัน

2.1 คุณสมบัติ

- 1) เป็นสมาชิกประเภทสามัญขององค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับสถานศึกษา
- 2) เป็นนักเรียนในระบบ หรือระบบทวิภาคี (ไม่เป็นพนักงานประจำบริษัท) ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาและได้ลงทะเบียนเรียนในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
- 3) ระดับจังหวัด ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับสถานศึกษา
- 4) ระดับภาค ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับจังหวัด
- 5) ระดับชาติ ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ในระดับภาค

2.2 ข้อกำหนด

- 1) กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์เท่านั้น
- 2) ผู้เข้าแข่งขันทีมละ 4 คน สำรอง 1 คน ครูผู้ควบคุมทีม 1 คน
- 3) ยื่นใบสมัครพร้อมหลักฐาน และลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน
- 4) ผู้เข้าร่วมแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน หรือตามที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด
- 5) กำหนดให้มีการแข่งขันเพียงรอบเดียว





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ
ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ
ปีการศึกษา 2565-2567

5) ผู้แข่งขันที่มีคุณสมบัติไม่ครบ หรือ ไม่ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนด คณะกรรมการดำเนินงานจะตัดสิทธิ์การเข้าร่วมแข่งขัน

6) ห้ามนำโทรศัพท์ หรือเครื่องคำนวณ ข้อมูล หรือเอกสารใด ๆ เข้าในพื้นที่การแข่งขัน ยกเว้นอุปกรณ์ที่คณะกรรมการดำเนินงานจัดให้สำหรับการแข่งขัน เท่านั้น หากมีการฝ่าฝืนคณะกรรมการดำเนินการแข่งขันและคณะกรรมการตัดสินตัดคะแนน 10 คะแนน

7) อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขันแบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ให้แต่ละสถานศึกษาจัดเตรียม และนำมาใช้ในการแข่งขัน

3. รายละเอียดของการแข่งขัน

3.1 สมรรถนะรายวิชา

1) วางแผนดำเนินงาน จัดการและพัฒนางานอาชีพตามหลักการและกระบวนการ โดยคำนึงถึงการบริหารงานคุณภาพ การอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม และหลักความปลอดภัย

2) ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อพัฒนางานอาชีพด้านโลจิสติกส์และซัพพลายเชน

3) วางแผน และจัดการข้อมูลในระบบโลจิสติกส์และซัพพลายเชนของสินค้าและบริการ

4) ดำเนินการด้านโลจิสติกส์ตามกฎหมาย และมาตรฐานสากล

5) เลือกใช้ข้อมูล และระบบสารสนเทศในงานโลจิสติกส์

6) วิเคราะห์ จำนวนต้นทุน และเลือกวิธีการจัดการเพื่อลดต้นทุนโลจิสติกส์

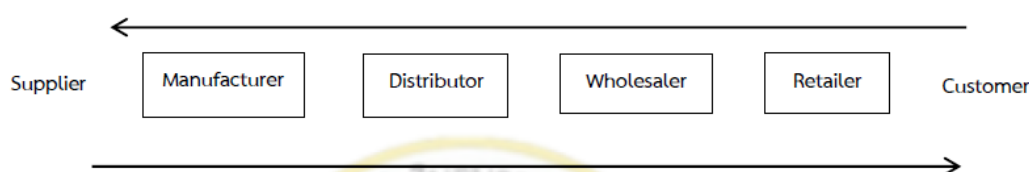
7) จัดระบบงาน และบริหารข้อมูลการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน

3.2 งานที่กำหนด ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ

3.2.1 ภาคปฏิบัติ

3.2.2 ภาคทฤษฎี

3.2.1 ภาคปฏิบัติ การจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม (60 คะแนน)



Signature



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ
ประเภทวิชาการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ
ปีการศึกษา 2565-2567

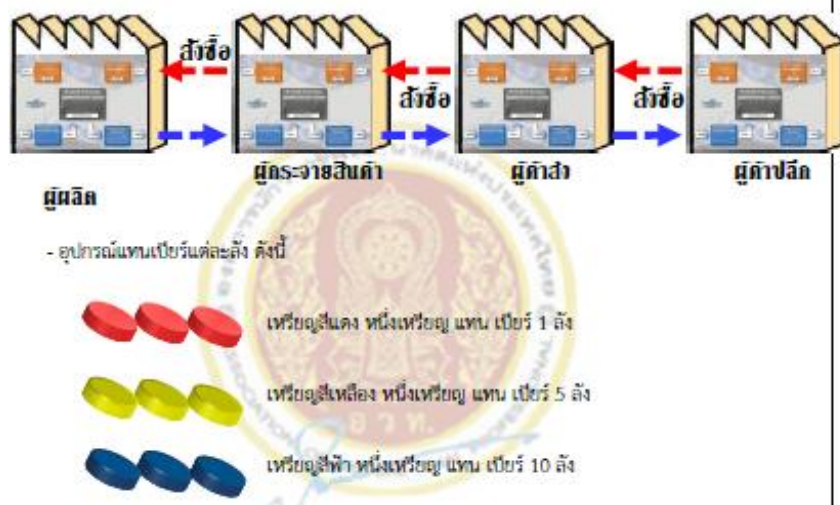
1. แข่งขันเป็นทีม แต่ละทีมมี 4 คน การแข่งขันจะเน้นที่การบริหารสินค้า และการส่งมอบสินค้าเพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงการผลิต และการกระจายสินค้า คือ เบียร์ โดยทีมใดที่มีต้นทุนรวมต่ำสุด และถูกต้องตามกระบวนการ จะเป็นผู้ชนะ
2. ในแต่ละทีมจะแบ่งออกเป็น 4 ส่วนงาน คือ ผู้ผลิต (Manufacturer) ผู้กระจายสินค้า (Distributor) ผู้ค้าส่ง (Wholesaler) และผู้ค้าปลีก (Retailer)
3. ผู้แข่งขันจะถูกจัดเรียงในลักษณะเส้นตรง เรียงตามการเชื่อมโยงตั้งแต่ต้นทาง (Origin Source) ไปยังปลายทาง (Customer Source)
4. ให้แต่ละทีมหรือแต่ละซัพพลายเชนตั้งชื่อทีม และเขียนไว้ด้านบนของใบบันทึกข้อมูล รวมทั้ง ระบุด้วยว่าตนเองเล่นในตำแหน่งใด
5. จะดำเนินการแข่งขันเป็นสัปดาห์
 - 5.1 ในสัปดาห์ที่ 1 – 52 ให้ผู้แข่งขันวางแผนการเล่น และสื่อสารกันได้
 - 5.2 ในระหว่างการแข่งขันจะมีการสั่งทำลายสินค้า 4 ครั้ง
 - 5.3 ผู้นำเกมเป็นผู้กำหนดสถานการณ์การทำลายสินค้าได้ทุกจุดตลอดซัพพลายเชน
6. อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน
 - 6.1 โต๊ะ เก้าอี้ บริเวณสถานที่ในการแข่งขัน
 - 6.2 คอมพิวเตอร์, โน้ตบุค
 - 6.3 เครื่องเสียง
 - 6.4 เครื่องโปรเจคเตอร์
 - 6.5 ไมโครโฟน



Signature



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ
ประเภทวิชาการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ
ปีการศึกษา 2565-2567



- กล่องใส่เหรียญของ Suppliers โดยให้จัดวางเหรียญอยู่ในกล่องอย่างเรียบร้อย
- เอกสารบันทึกข้อมูล และ ใบสั่งซื้อของทั้ง 4 ส่วน คือ ผู้ผลิต (Manufacturer) ผู้กระจายสินค้า (Distributor) ผู้ค้าส่ง (Wholesaler) และผู้ค้าปลีก (Retailer) ดังนี้

เอกสารหมายเลข 1 คือ ส่วนของ Manufacturer's Order (สีเขียว)

เอกสารหมายเลข 2 คือ ส่วนของ Distributor's Order (สีชมพู)

เอกสารหมายเลข 3 คือ ส่วนของ Wholesaler's Order (สีฟ้า)

เอกสารหมายเลข 4 คือ ส่วนของ Retailer's Order (สีเหลือง)

เอกสารหมายเลข 5 คือ ส่วนของ Consumer's Order (สีขาว)

เอกสารหมายเลข 6 คือ ใบบันทึกการสั่งซื้อ / การส่งสินค้า / สินค้าค้างส่ง

7. เมื่อเริ่มแข่งขัน แต่ละส่วนงานจะมีสินค้า คือ เบียร์ ในคลังสินค้าของทุกส่วนงานๆ ละ 15 ลิ้งเริ่มสัปดาห์ที่ 1 ผู้แข่งขันสามารถทำการสั่งซื้อสินค้า คือ เบียร์ ได้ตามที่ต้องการ โดยมีขั้นต่ำในการสั่งเบียร์อยู่ที่อย่างน้อย 1 ลิ้ง

8. ในระหว่างการแข่งขัน ผู้คุมทีม ตรวจสอบว่าทีมใดเล่นช้า หรือเล่นเร็วเกินไป ต้องควบคุมให้เล่นไปพร้อมกัน ทุกทีม ตามผู้นำเกม





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ
ประเภทวิชาการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ
ปีการศึกษา 2565-2567

9. การคำนวณสินค้าค้างส่ง คือ สินค้าค้างส่งสะสมสัปดาห์ก่อน + คำสั่งซื้อจากลูกค้า = สินค้าที่ต้องส่ง
สินค้าที่ต้องส่ง - สินค้าคงคลัง = สินค้าค้างส่ง

ตัวอย่าง

Week ที่ 5 มี Order เท่ากับ 10 ลัง ส่งได้ = 4 ลัง จะเกิด Backlog ครั้งแรก $10 - 4 = 6$ ลัง

Week ที่ 6 รับเบียร์เพิ่มมา 2 ลัง มี Order เท่ากับ 5 ลัง จำนวนที่ต้องส่ง Backlog + Order ใหม่ คือ $6 + 5 = 11$ ลัง
จะเกิด Backlog ในสัปดาห์ที่ 6 คือ $11 - 2 = 9$ ลัง

หมายเหตุ ให้ลงด้วยปากกาสีแดงในใบจดข้อมูล ที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้

10. ในสัปดาห์ที่ 25 และ สัปดาห์ที่ 52 ให้นำสินค้าที่อยู่ในรถบรรทุก

- ต้นทุนที่เกิดขึ้น จะประกอบด้วย
- ต้นทุนสินค้าคงคลัง (ต้นทุนของการเก็บของไว้ในคลังสินค้า 20 บาท / ลัง / สัปดาห์)
- ต้นทุนสินค้าที่ค้างส่ง (50 บาท / ลัง / สัปดาห์)
- ต้นทุนการทำลายสินค้า (30 บาท / ลัง / สัปดาห์)
- ต้นทุนสินค้าในรถบรรทุกคันที่ 1 และคันที่ 2 (20 บาท / ลัง / สัปดาห์)

11. เมื่อดำเนินการแข่งขันครบ 25 สัปดาห์ ให้ผู้แข่งขันจัดทำการสรุปต้นทุนทั้ง 4 ประเภท และ เมื่อแข่งขันครบ 52 สัปดาห์ ให้ผู้แข่งขันทำการสรุปต้นทุนรวมทั้งทีม ลงในแบบฟอร์มการสรุปและให้สมาชิก เช่นชื่อลงในแบบฟอร์มนั้น

12. เกณฑ์การให้คะแนนภาคปฏิบัติ หลังจากทีคณะกรรมการตรวจสอบข้อมูลตามกระบวนการเป็นที่เรียบร้อยแล้วอย่างถูกต้อง ทั้งการบันทึกข้อมูล ให้บันทึกข้อมูลเป็นตัวเลขทุกสัปดาห์ การคำนวณต้นทุน หากทีมใดมีกระบวนการที่ถูกต้องไม่มีจุดผิด มีต้นทุนรวมต่ำสุด โดยให้คะแนนเป็นตามลำดับจนครบตามจำนวนทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน ดังนี้

- ทีมที่ได้เป็นลำดับที่ 1 จะได้คะแนน 60 คะแนน
- ทีมที่ได้เป็นลำดับที่ 2 จะได้คะแนน 58 คะแนน
- ทีมที่ได้เป็นลำดับที่ 3 จะได้คะแนน 56 คะแนน
- ทีมที่ได้เป็นลำดับที่ 4 จะได้คะแนน 54 คะแนน
- ทีมที่ได้เป็นลำดับที่ 5 จะได้คะแนน 52 คะแนน



หมายเหตุ ทีมที่ได้เป็นลำดับที่ 6-15 จะได้คะแนน 50 คะแนน โดยคะแนนจะลดลงตามลำดับ 2 คะแนน ส่วนทีมที่มีกระบวนการไม่ถูกต้อง มีจุดผิด จะไม่คำนึงถึงต้นทุน จะได้คะแนน 30 คะแนนเท่ากันทุกทีม



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ
ประเภทวิชาการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ
ปีการศึกษา 2565-2567

3.2.2 ภาคทฤษฎี การจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม (40 คะแนน)

1) คณะกรรมการตัดสินกำหนดโจทย์ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน เพื่อให้ผู้แข่งขันนำไปวิเคราะห์ สังเคราะห์ การตัดสินใจ การบริหารเวลา การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และจัดทำการนำเสนอด้วยโปรแกรม Power Point จำนวน 5 สไลด์ ใช้เวลา 30 นาทีและนำเสนอต่อคณะกรรมการทีมละ 5 นาที โดยใช้วิธีจับฉลาก

2) เกณฑ์การให้คะแนนการนำเสนอ 40 คะแนน ตามประเด็นดังต่อไปนี้

- ความคิดสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอ
- การวิเคราะห์เนื้อหาสาระ การแก้ปัญหา การตัดสินใจถูกต้องตรงตามหลักวิชาการ
- บุคลิกภาพ การแสดงออก กริยาท่าทางการนำเสนอ
- การตอบข้อซักถาม ปฏิภาณไหวพริบ

หมายเหตุ นำคะแนนในภาคปฏิบัติ และภาคทฤษฎี มารวมกันเป็น 100 คะแนน





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ
ประเภทวิชาการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ
ปีการศึกษา 2565-2567

3.3 กำหนดการแข่งขัน

ดำเนินการแข่งขันในวันที่ โดยมีกำหนดการ ดังนี้

วันที่ 1

เวลา 09.00 – 10.00 น. คณะกรรมการ ผู้เข้าแข่งขัน พร้อมครูผู้คุมทีม รายงานตัว และลงทะเบียน ณ สถานที่แข่งขัน

เวลา 13.00 – 16.00 น. คณะกรรมการ ผู้เข้าแข่งขัน พร้อมครูผู้คุมทีม ประชุม ณ สถานที่แข่งขัน กรรมการผู้ดำเนินรายการเป็นผู้อธิบายงานที่กำหนด ในภาคปฏิบัติ ภาค ทฤษฎี โดยแจ้งรายละเอียดที่เกี่ยวกับการ แข่งขันทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ให้ผู้เข้าแข่งขันทราบ

วันที่ 2

เวลา 07.30 – 08.00 น. คณะกรรมการ ผู้เข้าแข่งขัน พร้อมครูผู้คุมทีม รายงานตัว ณ สถานที่แข่งขัน

เวลา 08.30 – 11.00 น. เริ่มการแข่งขันในภาคปฏิบัติ

เวลา 11.00 – 12.00 น. เริ่มการแข่งขันใน ภาคทฤษฎี (วิเคราะห์โจทย์และจัดทำนำเสนอ ด้วยโปรแกรม Power Point)

เวลา 13.00 – 14.30 น. เริ่มการแข่งขันใน ภาคทฤษฎี (การนำเสนอ)

เวลา 15.00 – 16.00 น. ประกาศผล และมอบรางวัล

หมายเหตุ คณะกรรมการตัดสิน ทำการตรวจคะแนนและสรุปผลการแข่งขัน หลังจากจบการแข่งขัน ในแต่ละภาคการแข่งขัน

3.4 สิ่ง que ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียม

- 1) ชุดอุปกรณ์สำหรับการแข่งขันแบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม
- 2) เครื่องคำนวณ
- 3) ปลั๊กไฟพวง
- 4) บัตรประจำตัวนักศึกษา
- 5) บัตรประชาชน
- 6) เอกสารการสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน (กรณีที่ยังไม่มีการส่งเอกสารการสมัครล่วงหน้า)



3.5 เกณฑ์การตัดสินหรือเกณฑ์การให้คะแนน

- 1) ภาคปฏิบัติ 60 คะแนน
- 2) ภาคทฤษฎี 40 คะแนน
- รวมทั้งสิ้น 100 คะแนน



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ
ประเภทวิชาการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชนทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
แบบจำลองสถานการณ์เปียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2565-2567

3.6 คณะกรรมการตัดสิน

- 1) ระดับจังหวัด ให้มีคณะกรรมการตัดสินไม่เกิน 7 คน โดยประธานกรรมการบริหาร อวท. ระดับจังหวัด พิจารณาลงนาม
- 2) ระดับภาค และระดับชาติ ให้มีคณะกรรมการตัดสินไม่เกิน 7 คน โดยมีบุคคลภายนอกอยู่ในพื้นที่ ไม่เกิน 2 คน
- 3) กรณีมีความจำเป็นต้องเพิ่มคณะกรรมการตัดสินให้ประธานกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทยระดับภาค ลงนามแต่งตั้งอนุกรรมการ
- 4) คณะกรรมการดำเนินการตัดสิน ไม่เป็นผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียในการแข่งขันประกอบด้วยคณะกรรมการที่เป็นบุคคลภายในสถานศึกษาสังกัดอาชีวศึกษา สถานประกอบการ หรือผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน

3.7 คณะกรรมการดำเนินงาน

- 1) ระดับจังหวัด ให้มีคณะกรรมการดำเนินงาน โดยประธานกรรมการบริหาร อวท. ระดับจังหวัด พิจารณาลงนามแต่งตั้ง
- 2) ระดับภาค ให้มีคณะกรรมการดำเนินงานโดยอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับภาค
- 3) ระดับชาติ ให้มีคณะกรรมการดำเนินงานไม่เกิน 15 คน โดยมีผู้แทนของแต่ละภาค ๆ ละ 1 คน และภาคที่เป็นเจ้าภาพพิจารณาคณะกรรมการ จำนวน 11 คน โดยเลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษาพิจารณาลงนามแต่งตั้ง
- 4) จัดการประชุมร่วมกับคณะกรรมการตัดสิน เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์การแข่งขันและเกณฑ์การตัดสิน
 - 4.1 คณะกรรมการดำเนินงาน ร่วมกับสถานศึกษาเจ้าภาพ เป็นผู้รับผิดชอบในการจัดการแข่งขันให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการแข่งขัน และเกณฑ์การตัดสิน
 - 4.2 คณะกรรมการดำเนินงาน ร่วมกับสถานศึกษาเจ้าภาพ จัดเตรียมในส่วน of สถาน that แข่งขัน จัดเตรียมห้องประชุม ห้องแข่งขัน ห้องตรวจและตัดสินผลการเรียน และอุปกรณ์ ได้แก่ป้ายจัดการแข่งขัน โต๊ะลงทะเบียนหน้าห้องแข่งขัน โต๊ะเก้าอี้สำหรับการแข่งขัน เครื่องเสียง เครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมเครื่องโปรเจคเตอร์ และอุปกรณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
 - 4.3 คณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน คัดเลือกจากตัวแทนสถานศึกษา
 - 4.4 คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้กำหนดโจทย์ ทั้งในส่วนคำสั่งซื้อของลูกค้า ในสัปดาห์ที่ 1-52 พร้อมกำหนด



เงื่อนไขการทำลาย และในส่วนของโจทย์ภาคทฤษฎี

- 4.5 ครูผู้ควบคุมทีม มีหน้าที่ ควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกา
- 4.6 ตรวจสอบอุปกรณ์ ที่ใช้ในการแข่งขัน และตรวจสอบความเรียบร้อยของสถานที่ ๆ ใช้ในการแข่งขัน
- 4.7 รวบรวมคะแนนในแต่ละส่วน ตามเกณฑ์การตัดสินการแข่งขัน ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน แบบจำลองสถานการณ์เปียร์เกม ดังนี้



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ
ประเภทวิชาการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
แบบจำลองสถานการณ์เปียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ
ปีการศึกษา 2565-2567

- ภาคปฏิบัติ 60 คะแนน
- ภาคทฤษฎี 40 คะแนน
- รวมทั้งสิ้น 100 คะแนน

4. การพิจารณาเหรียญรางวัลตามเกณฑ์มาตรฐาน

- 1) คะแนน 80 ขึ้นไป ระดับเหรียญทอง
- 2) คะแนน 70 - 79 ระดับเหรียญเงิน
- 3) คะแนน 60 - 69 ระดับเหรียญทองแดง

5. การจัดอันดับรางวัล

- 1) ชนะเลิศ ได้คะแนนสูงสุด
- 2) รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้คะแนนรองจากรางวัลชนะเลิศ
- 3) รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1
- 4) รองชนะเลิศอันดับ 3 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2
- 5) รองชนะเลิศอันดับ 4 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 3
- 6) รางวัลชมเชย ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 4 และมีคะแนนอยู่ในระดับเหรียญทองแดงขึ้นไป

6. รางวัลที่ได้รับ

- 1) ชนะเลิศ ได้รับโล่พร้อมเกียรติบัตร (ระดับภาคและระดับชาติ)
- 2) รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตร
- 3) รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเกียรติบัตร
- 4) รองชนะเลิศอันดับ 3 ได้รับเกียรติบัตร
- 5) รองชนะเลิศอันดับ 4 ได้รับเกียรติบัตร



Signature

6) รางวัลชมเชย ได้รับเกียรติบัตร

หมายเหตุ

- 1) โล่รางวัลมอบให้สถานศึกษา เกียรติบัตรมอบให้สถานศึกษา ผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ควบคุม
- 2) ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด



Signature



ฟอร์มการให้คะแนน

ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน

แบบจำลองสถานการณ์เปียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2565-2567

เกณฑ์การให้คะแนน ทีมเข้าแข่งขันทักษะ	ภาคปฏิบัติ 60 คะแนน	ภาคทฤษฎี 40 คะแนน	คะแนนรวม 100 คะแนน
ทีมที่ 1			
ทีมที่ 2			
ทีมที่ 3			
ทีมที่ 4			
ทีมที่ 5			
ทีมที่ 6			
ทีมที่ 7			
ทีมที่ 8			
ทีมที่ 9			
หมายเหตุ			

.....
(.....)

กรรมการคนที่ 1

.....
(.....) (.....) (.....)
กรรมการคนที่ 2 กรรมการคนที่ 3 กรรมการคนที่ 4

.....
(.....) (.....) (.....)



Signature

กรรมการคนที่ 5

กรรมการคนที่ 6

กรรมการคนที่ 7



Signature



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ
ประเภทวิชาการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ
ปีการศึกษา 2565-2567

สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน

(ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน) ระดับ ปวส.

- | | |
|--|---------------------|
| 1. นายอานัติชัย จันทิวาสน์ ผู้อำนวยการวิทยาลัยอาชีวศึกษานครสวรรค์ | ประธานกรรมการ |
| 2. นายอนุสิษฐ์ ประเสริฐดี รองผู้อำนวยการวิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก | รองประธานกรรมการ |
| 3. นางสุภัทรา ประสงค์ชัย ครู วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษกมหานคร | กรรมการ |
| 4. นางเครือฟ้า เชียงแขก ครู วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงราย | กรรมการ |
| 5. นางวัฒนาวรรณ พิมพ์ศรี ครู วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุดรธานี | กรรมการ |
| 6. นายสิริพงษ์ จิ่งถาวรณ ที่ปรึกษาธุรกิจ บริษัท ทำน้อยได้มาก | กรรมการ |
| 7. นางชนาธิป อรุณสุรัตน์ ครู วิทยาลัยอาชีวศึกษานครสวรรค์ | กรรมการและเลขานุการ |



Signature