THB
THAI BROADCASTING
COMPANY LIMITED

workpoint

รายละเอียดกติกาการแข่งขัน
รายการ "WIT WAR อัจฉริยะพันธุ์ใหม่"

คณะดำเนินงาน และวัตถุประสงค์

บริษัท ไทย บรอดคาสติ้ง จำกัด ในเครือบริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) จัดทำรายการ "WIT WAR **อัจฉริยะพันธุ์ใหม่**" ขึ้น เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั่วประเทศ ได้มีพื้นที่แสดงทักษะความสามารถทางวิชาการ ตามแนวทางสะเต็มศึกษา (STEM Education) ได้แก่ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ โดยใช้คุณลักษณะของคนรุ่นใหม่ในศตวรรษที่ 21 คือ มีความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการสื่อสาร มาเป็นแกนหลักในการเฟ้นหาทีมโรงเรียนที่เป็นสุดยอดอัจฉริยะพันธุ์ใหม่ทั้งด้านความรู้ ไหวพริบ และความคิดสร้างสรรค์

รูปแบบการแข่งขัน

ประเภทรายการ รายการเกมโชว์แข่งขันตอบปัญหาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ครอบคลุมเนื้อหาตามหลัก STEM
วิธีการแข่งขัน แข่งขันเป็นฤดูกาล (Seasonal) 1 ฤดูกาล จำนวนตอน 15 ตอน
จำนวนผู้เข้าแข่งขัน ทีมโรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือกจากทั่วประเทศ จำนวนทั้งสิ้น 16 ทีม

คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-6 หรือเทียบเท่า) ในปีการศึกษา 2567 สังกัดโรงเรียนรัฐบาล โรงเรียนเอกชน หรือสถาบันการศึกษา ที่ได้รับการรับรองมาตรฐานหลักสูตรจากกระทรวงศึกษาธิการ จากทั่วประเทศ โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านเพศ อายุ ศาสนา และเชื้อชาติ

โดยโรงเรียนต้นสังกัด มีหน้าที่คัดเลือกนักเรียนที่มีคุณสมบัติเข้าร่วมรายการ โรงเรียนละ 1 ทีม ทีมละ 5 คน แบ่งเป็น ผู้เล่นหลักในแต่ละสัปดาห์ 4 คน และผู้เล่นสำรอง 1 คน ตลอดการแข่งขันทั้งฤดูกาล

THB
THAI BROADCASTING COMPANY LIMITED

workpoint

กำหนดการแข่งขัน

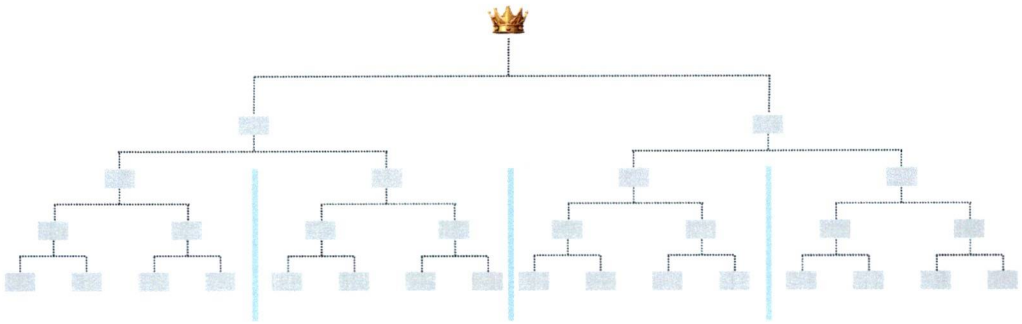
รอบคัดเลือก คัดเลือกจากจดหมายตอบรับ และคลิปแสดงความสามารถ ระหว่างวันที่ 15 พฤศจิกายน – 20 ธันวาคม 2566 โดยทีมที่ผ่านการคัดเลือก 16 ทีม จะได้เข้าสู่การแข่งขันในรายการ

รอบ 16 ทีม แข่งขันแบบแบ่งสาย จำนวน 4 สาย สายละ 4 ทีม แข่งขันในระบบแบบแพ้คัดออก บันทึกเทประหว่างเดือนมีนาคม – เมษายน 2567

รอบ 8 ทีม แข่งขันโดยนำผู้ชนะแต่ละคู่ ในแต่ละสายมาพบกัน เพื่อหาแชมป์ประจำสาย แข่งขันในระบบแบบแพ้คัดออก บันทึกเทปภายในเดือนพฤษภาคม 2567

รอบ 4 ทีมสุดท้าย แข่งขันโดยนำผู้ชนะแต่ละสายมาพบกัน เพื่อหา 2 ทีมโรงเรียนสุดท้ายเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ บันทึกเทปภายในเดือนพฤษภาคม 2567

รอบชิงชนะเลิศ แข่งขัน 2 ทีมโรงเรียนสุดท้าย เพื่อหาทีมโรงเรียนแชมป์สุดยอดอัจฉริยะพันธุ์ใหม่ บันทึกเทปภายในเดือนมิถุนายน 2567



หมายเหตุ :
- วันและเวลาการแข่งขัน อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม โดยจะแจ้งให้ทราบก่อนอย่างน้อย 1 สัปดาห์
- ไม่มีการแข่งขันรอบชิงรางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง (ชิงอันดับสาม)

รางวัล

แชมป์ประจำฤดูกาล ได้รับถ้วยพระราชทาน สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี พร้อมทุนการศึกษา

รองแชมป์ฤดูกาล ได้รับถ้วยรางวัล พร้อมทุนการศึกษา

ผู้ชนะในแต่ละรอบ มีโอกาสได้เข้าแข่งขันในรอบโบนัส เพื่อชิงทุนการศึกษา รอบละ 10,000 บาท

THB
THAI BROADCASTING COMPANY LIMITED

workpoint

วิธีการแข่งขันรอบคัดเลือก

1. โรงเรียนที่สนใจเข้าร่วมรายการ ต้องคัดเลือกนักเรียนที่มีคุณสมบัติเหมาะสม โรงเรียนละ 1 ทีม ทีมละ 5 คน แบ่งเป็นผู้เล่นหลักในแต่ละสัปดาห์ 4 คน และผู้เล่นสำรอง 1 คน พร้อมกับรายชื่อครูที่ปรึกษาประจำทีม จำนวนไม่เกิน 2 ท่าน โดยสมาชิกในทีม ควรประกอบด้วยนักเรียนที่เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์ รวมถึงต้องมีความรู้ ความสามารถในด้านอื่น ๆ ที่หลากหลาย มีไหวพริบ มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักการพลิกแพลงและคิดนอกกรอบ รวมทั้งมีทักษะในการพูด การสื่อสารที่ดี และสามารถทำงานเป็นทีมได้
2. ถ่ายทำคลิปแนะนำตัว หรือ คลิปแสดงความสามารถทางวิชาการที่ครอบคลุมเนื้อหาตามหลัก STEM ตัวอย่างเช่น คลิปการนำเสนอโครงงานวิชาการ คลิปการแสดง Sci Show คลิปเล่าเรื่อง ฯลฯ ความยาวไม่เกิน 10 นาที
3. อัปโหลดคลิปขึ้นสู่เว็บไซต์ YouTube แบบไม่เป็นสาธารณะ (Unlisted) แล้วแนบลิงก์วิดีโอหรือ Generated QR Code แนบมาพร้อมกับจดหมายตอบรับ
4. ส่งรายชื่อและข้อมูลสมาชิกในทีม (ประกอบด้วย ชื่อ-นามสกุล / ชื่อเล่น / อายุ / ระดับชั้น / ผลงานหรือรางวัลที่เคยได้รับที่เกี่ยวข้องกับด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี) จำนวน 5 คน พร้อมรายชื่อครูที่ปรึกษา จำนวนไม่เกิน 2 ท่าน และแนบลิงก์คลิป มาที่อีเมล production4@workpoint.co.th ภายในวันที่ 20 ธันวาคม 2566 เท่านั้น
5. ทีมงานจะคัดเลือกทีมโรงเรียนที่ส่งข้อมูลไว้ครบถ้วน เพื่อเข้าสู่การแข่งขันในรายการ จำนวน 16 ทีม โดยพิจารณาจากเกณฑ์ดังต่อไปนี้

1) ทักษะความรู้ ระดับความยากของเนื้อหา และความน่าสนใจ	30 คะแนน
2) ทักษะการสื่อสาร ความคล่องแคล่วในการพูด ลีลา น้ำเสียง และความสามารถในการนำเสนอข้อมูล	30 คะแนน
3) การทำงานเป็นทีม การแบ่งส่วนหน้าที่รับผิดชอบชัดเจน	20 คะแนน
4) ความคิดสร้างสรรค์ ความสนุกตื่นเต้น และคิดนอกกรอบ	20 คะแนน
คะแนนรวม	100 คะแนน

วิธีการแข่งขันรอบ 16 และ 8 ทีม (โดยสังเขป)

1. ทีมโรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือก 16 ทีม จะได้เข้าร่วมการแข่งขันและบันทึกเทปรายการ ณ เวิร์คพอยท์ สตูดิโอ
2. การแข่งขันในรายการในรอบ 16 ทีม ทีมโรงเรียนจะถูกแบ่งออกเป็นสายการแข่งขัน 4 สาย แต่ละสายแข่งขันกันเพื่อหาแชมป์ประจำสาย และเข้าไปแข่งขันในรอบสุดท้าย รวมจำนวน 4 ทีม
3. โดยการแข่งขันในรอบ 16 และ 8 ทีม จะเป็นการแข่งขันในรูปแบบเกมโชว์ แข่งแบบพบกัน 1 vs 1 ใช้ระบบแพ้คัดออก ผ่านเกมการแข่งขันทั้งหมด 4 รอบ คือ

รอบที่ 1 Speedy Quiz ถามเร็ว – ตอบเร็ว (ตอบคำถาม 3 ตัวเลือก ภายในเวลา 3 วินาที)
รอบที่ 2 Scene Analysis สถานการณ์จำลอง (ไขปริศนาโดยสืบจากหลักฐานวัตถุและพยานให้ได้เร็วที่สุด)
รอบที่ 3 Final Battle ภารกิจชี้ชะตา (ไขปริศนาจากภารกิจที่ได้รับ และใช้การประมูลเพื่อแลกตัวช่วย)
รอบโบนัส ทีมที่ชนะจากการแข่งขันในรอบที่ 3 จะได้เข้ารอบโบนัส Bomb Code ถอดรหัสกู้ระเบิด เพื่อชิงทุนการศึกษา และผ่านเข้าสู่รอบต่อไป

4. ทีมโรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือกทั้ง 16 ทีม จะได้รับการติดต่อกลับจากทีมงานรายการฯ เพื่อเชิญเข้าร่วมประชุมชี้แจงกติกาการแข่งขัน รูปแบบเกมในรายการโดยละเอียด และจับสลากแบ่งสาย ภายในเดือนมกราคม 2567

ข้อมูลรายการ

ชื่อรายการ WIT WAR อัจฉริยะพันธุ์ใหม่ *(Working Title)*
พิธีกรรายการ กันต์ กันตถาวร
ประเภทรายการ รายการเกมโชว์แข่งขันตอบคำถาม
กำหนดออกอากาศ ระหว่างเดือนเมษายน – กรกฎาคม 2567

(ข้อมูล ณ วันที่ 10 พฤศจิกายน 2566)

ติดต่อประสานงาน

หากต้องการติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อมาที่อีเมล production4@workpoint.co.th
หรือ โทรศัพท์ 080-042-3745 (ในวันและเวลาราชการ)