



ระเบียบการรับสมัครออนไลน์โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย
เพื่อคัดเลือกนักเรียนเข้าเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568
รอบที่ 1 รอบรับตรง Portfolio

กำหนดการรับสมัคร

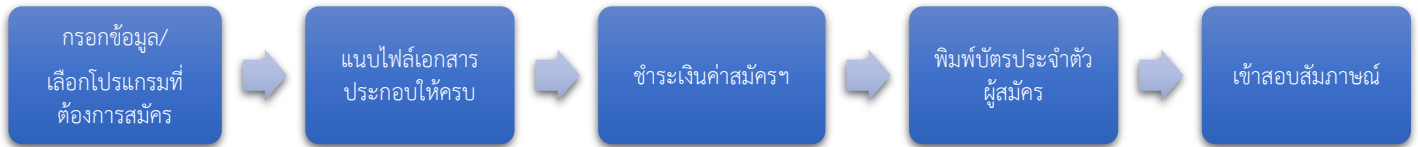
วันจันทร์ที่ 20 พฤษภาคม – วันอาทิตย์ที่ 9 มิถุนายน 2567 เวลา 16:00 น. ทางเว็บไซต์ admis.prc.ac.th

ค่าสมัครสอบ

* นักเรียนภายนอก 500 บาท * นักเรียนภายใน (PRC) 200 บาท

ชำระเงินผ่าน QR Code ได้ถึงวันอาทิตย์ที่ 9 มิถุนายน 2567 เวลา 23:59 น.

ขั้นตอนการสมัคร



เอกสารประกอบการสมัคร

สแกนเป็นไฟล์ .PDF เพื่อใช้ในการสมัครผ่านทางระบบออนไลน์

นักเรียนภายนอก	นักเรียน PRC
1. จดหมายแนะนำตัวพร้อมระบุเหตุผลในการสมัครเข้าเรียนโรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย (ให้จัดทำขึ้นด้วยตนเอง) 2. เอกสารผลการเรียน(ปพ.1) หรือสำเนาสมุดรายงานผลการเรียน (ปพ.6) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และมัธยมศึกษาปีที่ 2 (เฉพาะหน้าปก และหน้าแสดงผลการเรียน) 3. สำเนาบัตรประชาชนนักเรียน 4. รูปถ่ายแต่งกายชุดนักเรียน 5. แฟ้มสะสมผลงาน (portfolio)	1. จดหมายแนะนำตัวพร้อมระบุเหตุผลในการสมัครเข้าเรียน (ให้จัดทำขึ้นด้วยตนเอง) 2. แฟ้มสะสมผลงาน (portfolio)

** รูปแบบของแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ขนาดไม่เกิน 25 MB ให้จัดทำเป็นรูปเล่มมีความหนาไม่เกิน 10 หน้ากระดาษขนาด A4 (ไม่รวมปกและค่าน้ำ) ประกอบด้วยรายละเอียดที่แสดงถึงความรู้ ความสามารถ ทักษะ การเข้าร่วมกิจกรรม ตลอดจนรางวัลที่ได้รับตามที่โครงการกำหนด สแกนเป็นไฟล์ PDF (ขอจัดเตรียมฉบับจริง เพื่อนำมาในวันสัมภาษณ์)

ประกาศรายชื่อและพิมพ์บัตรประจำตัวผู้มีสิทธิ์เข้าสัมภาษณ์ วันพุธที่ 12 มิถุนายน 2567 เวลา 15:00 น. (เข้าระบบรับสมัคร เมฆูปิมพ์บัตรฯ)

กำหนดการสอบสัมภาษณ์ วันเสาร์ที่ 22 มิถุนายน 2567 (รายละเอียดแจ้งในบัตรประจำตัวผู้มีสิทธิ์เข้าสัมภาษณ์)

หมายเหตุ กำหนดการรับสมัครฯ อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมที่

สำนักงานรับสมัครนักเรียน ศูนย์ภาษาและทุนการศึกษาต่อต่างประเทศ

โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย



053-242038, 053-242550 ต่อ 254,224



www.prc.ac.th



prc.to.serve@prc.ac.th



[PRCSchoolAdmission](https://www.facebook.com/PRCSchoolAdmission)

แผนการเรียนที่เปิดรับสมัครเข้าเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568 รอบที่ 1 รอบรับตรง Portfolio

แผนการเรียนวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์	ค่าธรรมเนียมการศึกษา ปีการศึกษา 2568
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์	29,000 (สองหมื่นเก้าพันบาทถ้วน)
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ห้องเรียน สสวท. (วิทยาศาสตร์ สุขภาพ) Science & Mathematics Excellence Program (SMEP)	34,500 (สามหมื่นสี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านคณิตศาสตร์ Mathematics Excellence Program (MEP)	34,500 (สามหมื่นสี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Science of Integrated Innovation (SII)	34,500 (สามหมื่นสี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Engineering in Robotics and Automation (ERA)	34,500 (สามหมื่นสี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)	34,500 (สามหมื่นสี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)

แผนการเรียนศิลป์ – คณิตศาสตร์	ค่าธรรมเนียมการศึกษา ปีการศึกษา 2568
ศิลป์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านคณิตศาสตร์ Mathematics Excellence Program (MEP)	34,500 (สามหมื่นสี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)

แผนการเรียนศิลป์ – ภาษา	ค่าธรรมเนียมการศึกษา ปีการศึกษา 2568
ศิลป์ – ภาษาจีน	29,000 (สองหมื่นเก้าพันบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาจีน โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)	34,500 (สามหมื่นสี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาอังกฤษ	29,000 (สองหมื่นเก้าพันบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาอังกฤษ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)	34,500 (สามหมื่นสี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาญี่ปุ่น	34,500 (สามหมื่นสี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาญี่ปุ่น โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)	34,500 (สามหมื่นสี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาฝรั่งเศส	34,500 (สามหมื่นสี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาฝรั่งเศส โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)	34,500 (สามหมื่นสี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาเยอรมัน	34,500 (สามหมื่นสี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาเกาหลี	34,500 (สามหมื่นสี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาเกาหลี โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)	34,500 (สามหมื่นสี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)

คุณสมบัติผู้สมัคร

แผนการเรียนวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์	คุณสมบัติผู้สมัคร
<p>วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2567 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.50 3. เคยสอบวัดความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือ ภาษาอังกฤษ ในระดับภาคเป็นต้นไป หรือ เคยเข้าร่วมกิจกรรมค่ายวิชาการ/ ค่ายบำเพ็ญประโยชน์ ทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์หรือ ภาษาอังกฤษ ในระดับจังหวัดเป็นต้นไป การสอบวัดความรู้ทางคณิตศาสตร์ของสมาคมคณิตศาสตร์แห่งประเทศไทย การประกวดโครงงานเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ที่จัดโดยสถาบันอุดมศึกษา ผลการสอบ TEDET หรือโครงการอื่นที่เทียบเท่า หรือได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมค่ายโอลิมปิกวิชาการ ในสาขาวิชาเคมีคณิตศาสตร์ ชีววิทยา ฟิสิกส์ หรือวิชาที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ)
<p>วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์</p> <p>โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ห้องเรียน สสวท. (วิทยาศาสตร์สุขภาพ) Science & Mathematics Excellence Program (SMEP)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2567 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.50 3. เคยสอบวัดความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือ ภาษาอังกฤษ ในระดับภาคเป็นต้นไป หรือ เคยเข้าร่วมกิจกรรมค่ายวิชาการ/ ค่ายบำเพ็ญประโยชน์ ทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือ ภาษาอังกฤษ ในระดับจังหวัดเป็นต้นไป การสอบวัดความรู้ทางคณิตศาสตร์ของสมาคมคณิตศาสตร์แห่งประเทศไทย การประกวดโครงงานเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ที่จัดโดยสถาบันอุดมศึกษา ผลการสอบ TEDET หรือ โครงการอื่นที่เทียบเท่า หรือได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมค่ายโอลิมปิกวิชาการ ในสาขาวิชาเคมี คณิตศาสตร์ ชีววิทยา ฟิสิกส์ หรือวิชาที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ
<p>วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์</p> <p>โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านคณิตศาสตร์ Mathematics Excellence Program (MEP)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2567 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาคณิตศาสตร์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.50 3. เคยสอบวัดความรู้ทางด้าน คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ในระดับภาคเป็นต้นไป หรือ เคยเข้าร่วมกิจกรรมค่ายวิชาการ/ ค่ายบำเพ็ญประโยชน์ ทางด้านคณิตศาสตร์ ในระดับจังหวัดเป็นต้นไป การสอบวัดความรู้ทางคณิตศาสตร์ของสมาคมคณิตศาสตร์แห่งประเทศไทย การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ เทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ที่จัดโดยสถาบันอุดมศึกษา ผลการสอบ TEDET หรือ โครงการอื่นที่เทียบเท่า หรือได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมค่ายโอลิมปิกวิชาการ ในสาขาวิชาคณิตศาสตร์ ฟิสิกส์

<p>วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์</p> <p>โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี</p> <p>Science of Integrated Innovation (SII)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2567 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และภาษาอังกฤษ ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.25 3. เคยเข้าร่วมการแข่งขันความสามารถทางเทคโนโลยีหรือวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์-นวัตกรรม ระดับภาคเป็นต้นไป เช่น <ul style="list-style-type: none"> • ได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันการพัฒนาโปรแกรม นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ หรือเกม ในระดับภาคเป็นต้นไป เช่น National Software Contest(NSC), National Basic STEM Innovation, Young Scientist Competition (YSC), Hackathon ,โครงการวิทยาศาสตร์ Youth's Electronics Circuit Contest (YECC)หรือ งานศิลปหัตถกรรม หมวดคอมพิวเตอร์ • ได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันหุ่นยนต์ เช่น FIRST LEGO LEAGE(FLL) , FIRST Tech Challenge (FTC) หรือ World Robot Olympiad (WRO) การแข่งขันหุ่นยนต์ส.พ.ฐ - ส.ส.ท.หรือ TPA - the Technology Promotion Association (Thai-Japanese) (เป็นผู้พัฒนาโปรแกรม) • เคยสอบวัดความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือ ภาษาอังกฤษ ในระดับภาค เป็นต้นไป • การสอบวัดความรู้ทางคณิตศาสตร์ของสมาคมคณิตศาสตร์แห่งประเทศไทย การประกวดโครงงานเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ที่จัดโดยสถาบันอุดมศึกษา ผลการสอบ TEDET หรือ โครงการอื่นที่เทียบเท่า หรือ • ได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมค่ายโอลิมปิกวิชาการ ในสาขาวิชาคณิตศาสตร์ ฟิสิกส์ คอมพิวเตอร์ หรือวิชาที่เกี่ยวข้อง หรือเคยเข้าร่วมค่ายทางด้านเทคโนโลยี ฯลฯ • เป็นนักเรียนในโปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพผู้เรียนด้านเทคโนโลยีหรือโปรแกรมเทียบเท่า มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาเพิ่มเติมด้านเทคโนโลยี กลุ่มวิชา Computer Science และ Capstone Project ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) ไม่น้อยกว่า 3.25
<p>วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์</p> <p>โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี</p> <p>Engineering in Robotics and Automation (ERA)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2567 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และภาษาอังกฤษ ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.25 3. เคยเข้าร่วมการแข่งขันความสามารถทางเทคโนโลยีหรือวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์-นวัตกรรม ระดับภาคเป็นต้นไป เช่น <ul style="list-style-type: none"> • ได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันการพัฒนาโปรแกรม นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ หรือเกม ในระดับภาคเป็นต้นไป เช่น National Software Contest(NSC), National Basic STEM Innovation, Young Scientist Competition (YSC), Hackathon ,โครงการวิทยาศาสตร์ Youth's

	<p>Electronics Circuit Contest (YECC)หรือ งานศิลปหัตถกรรม หมวดคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> • ได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันหุ่นยนต์ เช่น FIRST LEGO LEAGUE (FLL) , FIRST Tech Challenge (FTC) หรือ World Robot Olympiad (WRO) การแข่งขันหุ่นยนต์ส.พ.ฐ - ส.ส.ท.หรือ TPA - the Technology Promotion Association (Thai-Japanese) (เป็นผู้พัฒนาโปรแกรม) • เคยสอบวัดความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือ ภาษาอังกฤษ ในระดับภาค เป็นต้นไป • การสอบวัดความรู้ทางคณิตศาสตร์ของสมาคมคณิตศาสตร์แห่งประเทศไทย การประกวดโครงงานเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ที่จัดโดยสถาบันอุดมศึกษา ผลการสอบ TEDET หรือ โครงการอื่นที่เทียบเท่า หรือ • ได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมค่ายโอลิมปิกวิชาการ ในสาขาวิชาคณิตศาสตร์ ฟิสิกส์ คอมพิวเตอร์ หรือวิชาที่เกี่ยวข้อง หรือเคยเข้าร่วมค่ายทางด้านเทคโนโลยี • เป็นนักเรียนในโปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพผู้เรียนด้านเทคโนโลยีหรือโปรแกรมเทียบเท่า มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาเพิ่มเติมด้านเทคโนโลยี กลุ่มวิชา Computer Science และ Capstone Project ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) ไม่น้อยกว่า 3.25
<p>วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2567 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และภาษาอังกฤษ ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.00 3. เป็นผู้เคยเข้าร่วมการแข่งขันทางการออกแบบหรือสร้างสรรค์ด้านงานศิลปะ <ul style="list-style-type: none"> • ได้รับรางวัล ในการสร้างสรรค์ผลงานการวาดรูป ออกแบบดีไซน์ ในระดับภาค เป็นต้นไป หรือสร้างรายได้ให้ตนเองได้อย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 1 ปี • ได้รับทุนหรือรางวัลในการแข่งขันทำภาพยนตร์สั้น ผลิตภัณฑ์วิดีโอและสื่ออินโฟกราฟิกระดับภาค เป็นต้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลในการออกแบบระบบเกม หรือนิยายระดับภาคขึ้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลในการสร้างผลงานแอนิเมชันรูปแบบ 2-3D ในระดับภาคขึ้นไป • ได้รับรางวัลในการแข่งขันการออกแบบหรือสร้างสรรค์เกมระดับภาคขึ้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันหุ่นยนต์ FIRST Tech Challenge (FTC) และการแข่งขันการพัฒนาโปรแกรมแห่งประเทศไทย (NSC) (เป็นผู้ออกแบบวาดรูป หรือตัดต่อคลิปของทีม) <ul style="list-style-type: none"> • เป็นนักเรียนในโปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพผู้เรียนด้านเทคโนโลยีหรือโปรแกรมเทียบเท่า และมีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาเพิ่มเติมด้านเทคโนโลยี กลุ่มวิชา Digital Art และ Capstone Project ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) ไม่น้อยกว่า 3.00

แผนการเรียนศิลป์ – คณิตศาสตร์	คุณสมบัติผู้สมัคร
ศิลป์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านคณิตศาสตร์ Mathematics Excellence Program (MEP)	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2567 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาคณิตศาสตร์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ผลรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.50 3. เคยสอบวัดความรู้ทางด้าน คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ในระดับภาคเป็นต้นไป หรือ เคยเข้าร่วมกิจกรรมค่ายวิชาการ/ ค่ายบำเพ็ญประโยชน์ ทางด้าน คณิตศาสตร์ ในระดับจังหวัดเป็นต้นไป การสอบวัดความรู้ทางคณิตศาสตร์ของ สมาคมคณิตศาสตร์แห่งประเทศไทย การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ เทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ที่จัดโดยสถาบันอุดมศึกษา ผลการสอบ TEDET หรือ โครงการอื่นที่เทียบเท่า หรือได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมค่ายโอลิมปิก วิชาการ ในสาขาวิชาคณิตศาสตร์ ฟิสิกส์

แผนการเรียนศิลป์ – ภาษา	คุณสมบัติผู้สมัคร
ศิลป์ – ภาษาจีน	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2567 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาภาษาจีน และวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ผลรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.50 3. เคยเข้าร่วมการแข่งขันทักษะด้านภาษาอังกฤษหรือทักษะภาษาจีนในระดับภาคเป็นต้นไป หรือเคยสอบวัดความรู้ด้านภาษาอังกฤษ ได้แก่ IELTS 5.5 /TOEFL (Paper) 513/ TOEFL CBT 183 TOEIC 605 เป็นต้นไป ฯลฯ หรือ ภาษาจีน YCT 3 / HSK 2หรือ เคยเข้าร่วมกิจกรรมค่ายวิชาการ/ ค่ายบำเพ็ญประโยชน์ที่ใช้ภาษาอังกฤษหรือภาษาจีน และเคยได้รับเลือกเป็นผู้นำในงานใด งานหนึ่ง ฯลฯ
ศิลป์ – ภาษาจีน โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2567 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมในวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ผลรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.00 3. เป็นผู้เคยเข้าร่วมการแข่งขันทางการออกแบบหรือสร้างสรรค์ด้านงานศิลปะ เช่น <ul style="list-style-type: none"> • ได้รับรางวัล ในการสร้างสรรค์ผลงานการวาดรูป ออกแบบดีไซน์ ในระดับภาคเป็นต้นไป หรือสร้างรายได้ให้ตนเองได้อย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 1 ปี • ได้รับทุนหรือรางวัลในการแข่งขันทำภาพยนตร์สั้น ผลิตสื่อคลิปวิดีโอและสื่อ อินโฟกราฟิกระดับภาคเป็นต้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลในการออกแบบระบบเกม หรือนิยายระดับภาคขึ้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลในการสร้างผลงานแอนิเมชันรูปแบบ 2-3D ในระดับภาคขึ้นไป • ได้รับรางวัลในการแข่งขันการออกแบบหรือสร้างสรรค์เกมระดับภาคขึ้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันหุ่นยนต์ FIRST Tech Challenge (FTC) และการแข่งขันการพัฒนาโปรแกรมแห่งประเทศไทย (NSC) (<u>เป็นผู้ออกแบบ วาดรูป หรือตัดต่อคลิปของทีม</u>) <ul style="list-style-type: none"> • เป็นนักเรียนในโปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพผู้เรียนด้านเทคโนโลยีหรือโปรแกรมเทียบเท่า และมีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาเพิ่มเติมด้าน เทคโนโลยี กลุ่มวิชา <u>Digital Art และ Capstone Project</u> ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) ไม่น้อยกว่า 3.00

<p>ศิลป์ – ภาษาอังกฤษ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2567 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละครายวิชาไม่น้อยกว่า 3.50 3. เคยเข้าร่วมการแข่งขันทักษะด้านภาษาอังกฤษหรือทักษะภาษาจีนในระดับภาคเป็นต้นไป หรือเคยสอบวัดความรู้ด้านภาษาอังกฤษ ได้แก่ IELTS 5.5 /TOEFL (Paper) 513/ TOEFL CBT 183 TOEIC 605 เป็นต้นไป ฯลฯ หรือ ภาษาจีน YCT 3 / HSK 2หรือ เคยเข้าร่วมกิจกรรมค่ายวิชาการ/ ค่ายบำเพ็ญประโยชน์ที่ใช้ภาษาอังกฤษหรือภาษาจีน และเคยได้รับเลือกเป็นผู้นำในงานใดงานหนึ่ง ฯลฯ
<p>ศิลป์ – ภาษาอังกฤษ</p> <p>โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี</p> <p>Digital Art and Games (DAG)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2567 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมในวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละครายวิชาไม่น้อยกว่า 3.00 3. เป็นผู้เคยเข้าร่วมการแข่งขันทางการออกแบบหรือสร้างสรรค์ด้านงานศิลปะ เช่น <ul style="list-style-type: none"> • ได้รับรางวัล ในการสร้างสรรค์ผลงานการวาดรูป ออกแบบดีไซน์ ในระดับภาคเป็นต้นไป หรือสร้างรายได้ให้ตนเองได้อย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 1 ปี • ได้รับทุนหรือรางวัลในการแข่งขันทำภาพยนตร์สั้น ผลิตสื่อคลิปวิดีโอและสื่ออินโฟกราฟิกระดับภาคเป็นต้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลในการออกแบบระบบเกม หรือนิยายระดับภาคขึ้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลในการสร้างผลงานแอนิเมชันรูปแบบ 2-3D ในระดับภาคขึ้นไป • ได้รับรางวัลในการแข่งขันการออกแบบหรือสร้างสรรค์เกมระดับภาคขึ้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันหุ่นยนต์ FIRST Tech Challenge (FTC) และการแข่งขันการพัฒนาโปรแกรมแห่งประเทศไทย (NSC) (<u>เป็นผู้ออกแบบวาดรูป หรือตัดต่อคลิปของทีม</u>) <ul style="list-style-type: none"> • เป็นนักเรียนในโปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพผู้เรียนด้านเทคโนโลยีหรือโปรแกรมเทียบเท่า และมีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาเพิ่มเติมด้านเทคโนโลยี กลุ่มวิชา Digital Art และ Capstone Project ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) ไม่น้อยกว่า 3.00
<p>ศิลป์ – ภาษาญี่ปุ่น</p> <p>โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี</p> <p>Digital Art and Games (DAG)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2567 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมในวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละครายวิชาไม่น้อยกว่า 3.00 3. เป็นผู้เคยเข้าร่วมการแข่งขันทางการออกแบบหรือสร้างสรรค์ด้านงานศิลปะ เช่น <ul style="list-style-type: none"> • ได้รับรางวัล ในการสร้างสรรค์ผลงานการวาดรูป ออกแบบดีไซน์ ในระดับภาคเป็นต้นไป หรือสร้างรายได้ให้ตนเองได้อย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 1 ปี • ได้รับทุนหรือรางวัลในการแข่งขันทำภาพยนตร์สั้น ผลิตสื่อคลิปวิดีโอและสื่ออินโฟกราฟิกระดับภาคเป็นต้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลในการออกแบบระบบเกม หรือนิยายระดับภาคขึ้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลในการสร้างผลงานแอนิเมชันรูปแบบ 2-3D ในระดับภาคขึ้นไป • ได้รับรางวัลในการแข่งขันการออกแบบหรือสร้างสรรค์เกมระดับภาคขึ้นไป

	<ul style="list-style-type: none"> • ได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันหุ่นยนต์ FIRST Tech Challenge (FTC) และการแข่งขันการพัฒนาโปรแกรมแห่งประเทศไทย (NSC) (<u>เป็นผู้ออกแบบวาดรูป หรือตัดต่อคลิปของทีม</u>) <ul style="list-style-type: none"> • เป็นนักเรียนในโปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพผู้เรียนด้านเทคโนโลยีหรือโปรแกรมเทียบเท่า และมีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาเพิ่มเติมด้านเทคโนโลยี กลุ่มวิชา <u>Digital Art และ Capstone Project</u> ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) ไม่น้อยกว่า 3.00
<p>ศิลป์ – ภาษาฝรั่งเศส</p> <p>โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี</p> <p>Digital Art and Games (DAG)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2567 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมในวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.00 3. เป็นผู้เคยเข้าร่วมการแข่งขันทางการออกแบบหรือสร้างสรรค์ด้านงานศิลปะ เช่น <ul style="list-style-type: none"> • ได้รับรางวัล ในการสร้างสรรค์ผลงานการวาดรูป ออกแบบดีไซน์ ในระดับภาค เป็นต้นไป หรือสร้างรายได้ให้ตนเองได้อย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 1 ปี • ได้รับทุนหรือรางวัลในการแข่งขันทำภาพยนตร์สั้น ผลิตสื่อคลิปวิดีโอและสื่ออินโฟกราฟิกระดับภาค เป็นต้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลในการออกแบบระบบเกม หรือนิยายระดับภาคขึ้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลในการสร้างผลงานแอนิเมชันรูปแบบ 2-3D ในระดับภาคขึ้นไป • ได้รับรางวัลในการแข่งขันการออกแบบหรือสร้างสรรค์เกมระดับภาคขึ้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันหุ่นยนต์ FIRST Tech Challenge (FTC) และการแข่งขันการพัฒนาโปรแกรมแห่งประเทศไทย (NSC) (<u>เป็นผู้ออกแบบวาดรูป หรือตัดต่อคลิปของทีม</u>) <ul style="list-style-type: none"> • เป็นนักเรียนในโปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพผู้เรียนด้านเทคโนโลยีหรือโปรแกรมเทียบเท่า และมีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาเพิ่มเติมด้านเทคโนโลยี กลุ่มวิชา <u>Digital Art และ Capstone Project</u> ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) ไม่น้อยกว่า 3.00
<p>ศิลป์ – ภาษาเยอรมัน</p> <p>โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี</p> <p>Digital Art and Games (DAG)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2567 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมในวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.00 3. เป็นผู้เคยเข้าร่วมการแข่งขันทางการออกแบบหรือสร้างสรรค์ด้านงานศิลปะ เช่น <ul style="list-style-type: none"> • ได้รับรางวัล ในการสร้างสรรค์ผลงานการวาดรูป ออกแบบดีไซน์ ในระดับภาค เป็นต้นไป หรือสร้างรายได้ให้ตนเองได้อย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 1 ปี • ได้รับทุนหรือรางวัลในการแข่งขันทำภาพยนตร์สั้น ผลิตสื่อคลิปวิดีโอและสื่ออินโฟกราฟิกระดับภาค เป็นต้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลในการออกแบบระบบเกม หรือนิยายระดับภาคขึ้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลในการสร้างผลงานแอนิเมชันรูปแบบ 2-3D ในระดับภาคขึ้นไป • ได้รับรางวัลในการแข่งขันการออกแบบหรือสร้างสรรค์เกมระดับภาคขึ้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันหุ่นยนต์ FIRST Tech Challenge (FTC) และการแข่งขันการพัฒนาโปรแกรมแห่งประเทศไทย (NSC) (<u>เป็นผู้ออกแบบวาดรูป หรือตัดต่อคลิปของทีม</u>) <ul style="list-style-type: none"> • เป็นนักเรียนในโปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพผู้เรียนด้านเทคโนโลยีหรือโปรแกรมเทียบเท่า และมีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาเพิ่มเติมด้านเทคโนโลยี กลุ่มวิชา <u>Digital Art และ Capstone Project</u> ในระดับชั้น

	มัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) ไม่น้อยกว่า 3.00
<p>ศิลป์ – ภาษาเกาหลี</p> <p>โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี</p> <p>Digital Art and Games (DAG)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2567 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมในวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.00 3. เป็นผู้เคยเข้าร่วมการแข่งขันทางการออกแบบหรือสร้างสรรค์ด้านงานศิลปะ เช่น <ul style="list-style-type: none"> • ได้รับรางวัล ในการสร้างสรรค์ผลงานการวาดรูป ออกแบบดีไซน์ ในระดับภาค เป็นต้นไป หรือสร้างรายได้ให้ตนเองได้อย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 1 ปี • ได้รับทุนหรือรางวัลในการแข่งขันทำภาพยนตร์สั้น ผลิตสื่อคลิปวิดีโอและสื่ออินโฟกราฟิกระดับภาค เป็นต้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลในการออกแบบระบบเกม หรือนิยายระดับภาคขึ้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลในการสร้างผลงานแอนิเมชันรูปแบบ 2-3D ในระดับภาคขึ้นไป • ได้รับรางวัลในการแข่งขันการออกแบบหรือสร้างสรรค์เกมระดับภาคขึ้นไป • ได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันหุ่นยนต์ FIRST Tech Challenge (FTC) และการแข่งขันการพัฒนาโปรแกรมแห่งประเทศไทย (NSC) (<u>เป็นผู้ออกแบบ วาดรูป หรือตัดต่อคลิปของทีม</u>) <ul style="list-style-type: none"> • เป็นนักเรียนในโปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพผู้เรียนด้านเทคโนโลยีหรือโปรแกรมเทียบเท่า และมีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาเพิ่มเติมด้านเทคโนโลยี กลุ่มวิชา <u>Digital Art</u> และ <u>Capstone Project</u> ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) ไม่น้อยกว่า 3.00