



โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย
ระเบียบการรับสมัครออนไลน์เพื่อคัดเลือกนักเรียนเข้าเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2569 รอบรับตรง Portfolio

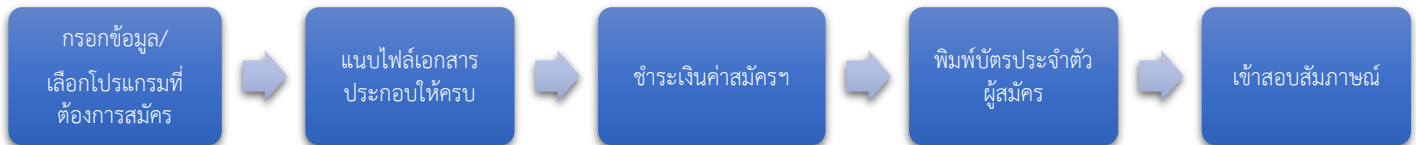
กำหนดการรับสมัครและชำระเงินใบสมัครออนไลน์

ยื่นใบสมัคร วันจันทร์ที่ 26 พฤษภาคม - วันอาทิตย์ที่ 15 มิถุนายน 2568 (ปิดระบบ 16.00 น. ของวันสุดท้ายการรับสมัคร)
 ชำระค่าใบสมัคร วันจันทร์ที่ 26 พฤษภาคม - วันอาทิตย์ที่ 15 มิถุนายน 2568 (ถึง 23.00 น. ของวันสุดท้ายการรับสมัคร)

ค่าสมัครสอบ

★ นักเรียนภายนอก 500 บาท ★ นักเรียนภายใน (PRC) 200 บาท

ขั้นตอนการสมัคร



เอกสารประกอบการสมัคร

สแกนเป็นไฟล์ .PDF เพื่อใช้ในการสมัครผ่านทางระบบออนไลน์

นักเรียนภายนอก	นักเรียน PRC
1. จดหมายแนะนำตัวพร้อมระบุเหตุผลในการสมัครเข้าเรียน โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย (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 (ไม่รวมปกและคำนำ) ประกอบด้วยรายละเอียดที่แสดงถึงความรู้ ความสามารถ ทักษะ การเข้าร่วมกิจกรรม ตลอดจนรางวัลที่ได้รับตามที่โครงการกำหนด สแกนเป็นไฟล์ PDF (ขอจัดเตรียมฉบับจริง เพื่อนำมาในวันสัมภาษณ์)**

ประกาศรายชื่อและพิมพ์บัตรประจำตัวผู้มีสิทธิ์เข้าสัมภาษณ์ วันจันทร์ที่ 23 มิถุนายน 2568 เวลา 15:00 น. (เข้าระบบรับสมัคร เมนูพิมพ์บัตรฯ)

กำหนดการสอบสัมภาษณ์ วันเสาร์ที่ 28 มิถุนายน 2568 (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](#)

แผนการเรียนรู้ที่เปิดรับสมัครเข้าเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2569 รอบที่ 1 รอบรับตรง Portfolio

แผนการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์	ค่าธรรมเนียมการศึกษา ปีการศึกษา 2569
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์	30,000 (สามหมื่นบาทถ้วน)
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ห้องเรียน สสวท. (วิทยาศาสตร์สุขภาพ) Science & Mathematics Excellence Program (SMEP)	35,500 (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านคณิตศาสตร์ Mathematics Excellence Program (MEP)	35,500 (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Science of Integrated Innovation (SII)	35,500 (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Engineering in Robotics and Automation (ERA)	35,500 (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)	35,500 (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)

แผนการเรียนรู้ศิลป์ – คณิตศาสตร์	ค่าธรรมเนียมการศึกษา ปีการศึกษา 2569
ศิลป์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านคณิตศาสตร์ Mathematics Excellence Program (MEP)	35,500 (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)

แผนการเรียนรู้ศิลป์ – ภาษา	ค่าธรรมเนียมการศึกษา ปีการศึกษา 2569
ศิลป์ – ภาษาจีน	30,000 (สามหมื่นบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาจีน โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)	35,500 (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาอังกฤษ	30,000 (สามหมื่นบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาอังกฤษ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)	35,500 (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาญี่ปุ่น	35,500 (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาญี่ปุ่น โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)	35,500 (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาฝรั่งเศส	35,500 (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาฝรั่งเศส โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)	35,500 (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาเยอรมัน	35,500 (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาเกาหลี	35,500 (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)
ศิลป์ – ภาษาเกาหลี โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)	35,500 (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)

คุณสมบัติผู้สมัคร

แผนการเรียนวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์	คุณสมบัติผู้สมัคร
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์	1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2568 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 ในสาขาวิชาเคมีคณิตศาสตร์ชีววิทยา ฟิสิกส์ หรือวิชาที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ)
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ห้องเรียน สสวท. (วิทยาศาสตร์สุขภาพ) Science & Mathematics Excellence Program (SMEP)	1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2568 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 คณิตศาสตร์ชีววิทยา ฟิสิกส์ หรือวิชาที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านคณิตศาสตร์ Mathematics Excellence Program (MEP)	1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2568 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

แผนการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์	คุณสมบัติผู้สมัคร
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Science of Integrated Innovation (SII)	1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2568 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และภาษาอังกฤษ ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.25 <u>และสำหรับนักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโปรแกรม TEP ของโรงเรียนปิ่นสร้อยแย้มศรีวิทยาลัย</u> - มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมรวม ทั้ง 3 รายวิชารวมกันไม่ต่ำกว่า 3.25 - มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาเพิ่มเติมด้านเทคโนโลยี กลุ่มวิชา Computer Science และ Capstone Project ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละวิชาไม่ต่ำกว่า 3.25 3. มีประสบการณ์ หรือผลงาน อย่างน้อย 1 รายการดังนี้ 3.1. เคยเข้าร่วมการแข่งขันความสามารถทางเทคโนโลยีหรือวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์-นวัตกรรมระดับภาคเป็นต้นไป 3.2. เคยได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันการพัฒนาโปรแกรม นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ หรือเกม ในระดับภาคเป็นต้นไป เช่น National Software Contest(NSC), National Basic STEM Innovation, Young Scientist Competition (YSC), Hackathon ,โครงงานวิทยาศาสตร์ Youth's Electronics Circuit Contest (YECC)หรือ งานศิลปหัตถกรรม หมวดคอมพิวเตอร์ 3.3. เคยได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันหุ่นยนต์ 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) (โดยต้องเป็นผู้พัฒนาโปรแกรม) 3.4. ได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมค่ายโอลิมปิกวิชาการ ในสาขาวิชาคณิตศาสตร์ ฟิสิกส์ คอมพิวเตอร์ หรือวิชาที่เกี่ยวข้อง หรือเคยเข้าร่วมค่ายทางด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี เช่น โครงการพัฒนาอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กและเยาวชน : Junior Science Talent Project (JSTP) 3.5. การสอบวัดความรู้ทางคณิตศาสตร์ของสมาคมคณิตศาสตร์แห่งประเทศไทย การประกวดโครงงานเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ที่จัดโดยสถาบันอุดมศึกษา ผลการสอบ TEDET หรือ โครงการอื่นที่เทียบเท่า หรือ ได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมค่ายโอลิมปิกวิชาการ ในสาขาวิชาคณิตศาสตร์ ฟิสิกส์ คอมพิวเตอร์ หรือวิชาที่เกี่ยวข้อง หรือเคยเข้าร่วมค่ายทางด้านเทคโนโลยี ฯลฯ
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Engineering in Robotics and Automation (ERA)	1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2568 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และภาษาอังกฤษ ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.25

	<u>และสำหรับนักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโปรแกรม TEP ของโรงเรียนบรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย</u> - มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมรวม ทั้ง 3 รายวิชารวมกันไม่ต่ำกว่า 3.25 - มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาเพิ่มเติมด้านเทคโนโลยี กลุ่มวิชา Engineering and Robotics และ Capstone Project ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละวิชาไม่ต่ำกว่า 3.25 3. มีประสบการณ์ หรือผลงาน อย่างน้อย 1 รายการดังนี้ 3.1. เคยได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันการพัฒนาโปรแกรม นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ หรือเกม ในระดับภาคเป็นต้นไป เช่น National Software Contest (NSC), National Basic STEM Innovation, Young Scientist Competition (YSC), Hackathon ,โครงการวิทยาศาสตร์Youth's Electronics Circuit Contest (YECC)หรือ งานศิลปหัตถกรรม หมวดคอมพิวเตอร์และหุ่นยนต์ (โดยต้องเป็นผู้พัฒนาในส่วน Hardware ต่อพ่วง) 3.2. เคยเข้าร่วมการแข่งขันความสามารถทางเทคโนโลยีหรือวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์-หุ่นยนต์ ระดับภาคเป็นต้นไป เช่น ได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขัน 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) , World Robotic Games (WRG) หรือเกี่ยวข้อง 3.3. เคยสอบวัดความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือ ภาษาอังกฤษ ในระดับภาค เป็นต้นไป 3.4. ได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมค่ายโอลิมปิกวิชาการ ในสาขาวิชาคณิตศาสตร์ ฟิสิกส์ คอมพิวเตอร์ หรือวิชาที่เกี่ยวข้อง หรือเคยเข้าร่วมค่ายทางด้าน วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี เช่น โครงการพัฒนาอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กและเยาวชน : Junior Science Talent Project (JSTP) 3.5. การสอบวัดความรู้ทางคณิตศาสตร์ของ สมาคมคณิตศาสตร์แห่งประเทศไทย การประกวด โครงการเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ ผลการสอบ TEDET / ASMO หรือ โครงการอื่นที่เทียบเท่า ฯลฯ
วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)	1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2568 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และ ภาษาอังกฤษ ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.25 <u>และสำหรับนักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโปรแกรม TEP ของโรงเรียนบรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย</u> - มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมรวม ทั้ง 3 รายวิชารวมกันไม่ต่ำกว่า 3.25 - มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาเพิ่มเติมด้านเทคโนโลยี กลุ่มวิชา Digital Art และ Capstone Project ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่ต่ำกว่า 3.25

	3. มีประสบการณ์ หรือผลงาน อย่างน้อย 1 รายการดังนี้ 3.1. ได้รับรางวัล ในการสร้างสรรค์ผลงานการวาดรูป ออกแบบดีไซน์ ในระดับภาคเป็นต้นไป หรือสร้างรายได้ให้ตนเองได้อย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 1 ปี 3.2. ได้รับทุนหรือรางวัลในการแข่งขันทำภาพยนตร์สั้น ผลิตสื่อคลิปวิดีโอและสื่ออินโฟกราฟิกระดับภาคเป็นต้นไป 3.3. ได้รับทุนหรือรางวัลในการออกแบบระบบเกม หรือนิยายระดับภาคขึ้นไป 3.4. ได้รับทุนหรือรางวัลในการสร้างผลงานแอนิเมชันรูปแบบ 2-3D ในระดับภาคขึ้นไป 3.5. ได้รับรางวัลในการแข่งขันการออกแบบหรือสร้างสรรค์เกมระดับภาคขึ้นไป 3.6. ได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันหุ่นยนต์ FIRST Tech Challenge (FTC) และการแข่งขันการพัฒนาโปรแกรมแห่งประเทศไทย (NSC) (เป็นผู้ออกแบบ วาดรูป หรือตัดต่อคลิปของทีม)
--	--

แผนการเรียนรู้ศิลป์ – คณิตศาสตร์	คุณสมบัติผู้สมัคร
ศิลป์ - คณิตศาสตร์ โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านคณิตศาสตร์ Mathematics Excellence Program (MEP)	1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2568 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาคณิตศาสตร์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.50 3. เคยสอบวัดความรู้ทางด้าน คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ในระดับภาคเป็นต้นไป หรือ เคยเข้าร่วมกิจกรรมค่ายวิชาการ/ ค่ายบำเพ็ญประโยชน์ ทางด้าน คณิตศาสตร์ ในระดับจังหวัดเป็นต้นไป การสอบวัดความรู้ทางคณิตศาสตร์ของ สมาคมคณิตศาสตร์แห่งประเทศไทย การประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ เทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ที่จัดโดยสถาบันอุดมศึกษา ผลการสอบ TEDET หรือ โครงการอื่นที่เทียบเท่า หรือได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมค่ายโอลิมปิก วิชาการ ในสาขาวิชาคณิตศาสตร์ ฟิสิกส์

แผนการเรียนรู้ศิลป์ – ภาษา	คุณสมบัติผู้สมัคร
ศิลป์ – ภาษาจีน	1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2568 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาภาษาจีน หรือวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 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 – ภาษาอังกฤษ	1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2568 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 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
ศิลป์ – ภาษา(ภาษาจีน,ภาษาอังกฤษ,ภาษาญี่ปุ่น, ภาษาฝรั่งเศส,ภาษาเยอรมัน,ภาษาเกาหลี) โปรแกรมส่งเสริมอัจฉริยภาพด้านเทคโนโลยี Digital Art and Games (DAG)	1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2568 2. มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาคณิตศาสตร์ และ ภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่า 3.00 <u>และสำหรับนักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโปรแกรม TEP ของโรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย</u> - มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมรวม ทั้ง 3 รายวิชารวมกันไม่ต่ำกว่า 3.00 - มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ในวิชาเพิ่มเติมด้านเทคโนโลยี กลุ่มวิชา Digital Art และ Capstone Project ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 (จำนวน 4 เทอม) แต่ละรายวิชาไม่ต่ำกว่า 3.25 3. มีประสบการณ์ หรือผลงาน อย่างน้อย 1 รายการดังนี้ 3.1. ได้รับรางวัล ในการสร้างสรรค์ผลงานการวาดรูป ออกแบบดีไซน์ ในระดับภาคเป็นต้นไป หรือสร้างรายได้ให้ตนเองได้อย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 1 ปี 3.2. ได้รับทุนหรือรางวัลในการแข่งขันทำภาพยนตร์สั้น ผลิตสื่อคลิปวิดีโอและสื่ออินโฟกราฟิกระดับภาคเป็นต้นไป 3.3. ได้รับทุนหรือรางวัลในการออกแบบระบบเกม หรือนิยายระดับภาคขึ้นไป 3.4. ได้รับทุนหรือรางวัลในการสร้างผลงานแอนิเมชันรูปแบบ 2-3D ในระดับภาคขึ้นไป 3.5. ได้รับรางวัลในการแข่งขันการออกแบบหรือสร้างสรรค์เกมระดับภาคขึ้นไป 3.6. ได้รับทุนหรือรางวัลจากการแข่งขันหุ่นยนต์ FIRST Tech Challenge (FTC) และการแข่งขันการพัฒนาโปรแกรมแห่งประเทศไทย (NSC) (เป็นผู้ออกแบบ วาดรูป หรือตัดต่อคลิปของทีม)