



การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๔
กิจกรรมคอมพิวเตอร์

รายการแข่งขัน	เขตพื้นที่/ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.			สพม.			
	ป.๑-ป.๓	ป.๔-ป.๖	ม.๑-ม.๓	ม.๑-ม.๓	ม.๔-ม.๖		
๑. การสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก	✓					ทีม ๒ คน	เวลาที่ใช้แข่งขัน ๒ ชั่วโมง
๒. การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)		✓	✓	✓		ทีม ๒ คน	เวลาที่ใช้แข่งขัน ๓ ชั่วโมง
๓. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์			✓	✓	✓	ทีม ๒ คน	เวลาที่ใช้แข่งขัน ๓ ชั่วโมง
รวม	๑	๑	๒	๒	๑		
		๔		๓			
รวม ๓ รายการ	๗ รายการ						

๑. การสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๒. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ใช้โปรแกรม Paint ที่มาพร้อมระบบปฏิบัติการ Windows ในการแข่งขันเท่านั้น

๓.๒ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๑๐, Memory ไม่น้อยกว่า ๔ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๓.๓ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๓.๔ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนดซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

- นักเรียนวาดภาพในลักษณะการออกแบบตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก (Cartoon Character Design) จำนวน ๔ ลักษณะ ใน ๑ หน้าจอ

๓.๕ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๓.๖ ใช้เวลาในการแข่งขัน ๒ ชั่วโมง

๓.๗ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

การออกแบบตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก (Cartoon Character Design)

หมายถึง การออกแบบตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรม Paint จำนวน ๑ ตัว โดยออกแบบลักษณะโดดเด่นของบุคลิกตัวการ์ตูนนั้น ๔ ลักษณะ เช่น การแสดงกริยาท่าทาง (เดิน นั่ง นอน เปิดประตู ฯลฯ) การแสดงอารมณ์ (โกรธ ดีใจ เสียใจ ฯลฯ) กิจกรรมหรือการกระทำ (เล่นกีฬา ทำอาหาร ฯลฯ) เป็นต้น โดยอาจมีองค์ประกอบเพิ่มเติมเพื่อความสมบูรณ์ของตัวการ์ตูนให้อยู่ภายใน ๑ หน้าจอ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๔.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน ๓๐ คะแนน

๔.๒ การออกแบบลักษณะของผลงาน ๒๕ คะแนน

๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์ ๒๕ คะแนน

๔.๔ ความสวยงาม ๒๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ (ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านศิลปะ ด้านการ์ตูน ฯลฯ

๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขัน ได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๖.๒.๑ กำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขันให้มีความชัดเจนว่าเป็นการ์ตูนจำนวน ๑ ตัว โดยหัวข้อการแข่งขันต้องกำหนดลักษณะบุคลิกของตัวการ์ตูน ๔ ลักษณะ เช่น การแสดงกริยาท่าทาง (เดิน นั่ง นอน เปิดประตู ฯลฯ) การแสดงอารมณ์ (โกรธ ดีใจ เสียใจ ฯลฯ) กิจกรรมหรือการกระทำ (เล่นกีฬา ทำอาหาร ฯลฯ) เป็นต้น

๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๖.๒.๓ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันบนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๖.๒.๔ กรรมการตรวจผลงานจากไฟล์ที่บันทึกเป็นรูปภาพแล้ว โดยภาพที่สร้างสำเร็จเป็นตัวการ์ตูนที่มี ๔ ลักษณะ ใน ๑ หน้าจอ



๒. การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๒. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๑๐, Memory ไม่น้อยกว่า ๔ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๓.๓ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนดซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๓.๓.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่กำหนดให้ในลักษณะการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) โดยเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างสมบูรณ์ มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบย่อยๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ ใน ๑ หน้าจอ ขนาด A4 แนวตั้งหรือแนวนอนก็ได้ ทั้งนี้ให้นักเรียนสร้างชิ้นงานจากการสร้างลายเส้นขึ้นเองเท่านั้น

๓.๓.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่กำหนดให้ในลักษณะการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) โดยเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างสมบูรณ์ มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบย่อยๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ จำนวนไม่ต่ำกว่า ๓ หน้ากระดาษ ขนาด A4 แนวตั้งหรือแนวนอนก็ได้ ทั้งนี้ให้นักเรียนสร้างชิ้นงานจากการสร้างลายเส้นขึ้นเองเท่านั้น

๓.๔ ไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน โดยให้นักเรียนนำโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขันบรรจุลงใน Flash Drive และนำส่งให้กรรมการในวันแข่งขัน (ให้ระบุชื่อโรงเรียนติดบน Flash Drive และตั้งชื่อ Folder เป็นชื่อโรงเรียน) ห้ามมีข้อมูลนอกเหนือจากโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขันโดยเด็ดขาด

๓.๕ ให้กรรมการประจำห้องแข่งขันคัดลอกข้อมูลจาก Flash Drive ทั้งหมดลงเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนแล้วให้กรรมการเก็บ Flash Drive ไว้ตรวจสอบ โดยสามารถติดต่อรับคืนที่ศูนย์การแข่งขัน หลังจากประกาศผลการแข่งขันแล้ว ๑ สัปดาห์

๓.๖ ให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจากไฟล์ที่กรรมการคัดลอกก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง กรณีที่มีปัญหาให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๓.๗ เมื่อเริ่มการแข่งขันแล้วนักเรียนจะต้องรับผิดชอบการติดตั้งโปรแกรมด้วยตนเอง

๓.๘ หลังเวลากำหนดเริ่มการแข่งขันผ่านไปแล้ว ๓๐ นาที ไม่อนุญาตให้นักเรียนเข้าห้องแข่งขัน และไม่อนุญาตให้ออกจากห้องแข่งขันก่อนหมดเวลาการแข่งขัน

๓.๙ สามารถใช้เมาส์ปากกาในการแข่งขันได้ **โดยให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์มาเอง**

๓.๑๐ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่ระบุไว้ในข้อ ๓.๓.๙ และที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๓.๑๑ ใช้เวลาในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๑๒ ในการแข่งขันให้สรุปแนวคิดในการออกแบบ ไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A4

๓.๑๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

การ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) เป็นการวาดภาพเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกัน อย่างสมบูรณ์แบบ ๒ มิติ เช่น การ์ตูนขำขันหลายกรอบ เป็นต้น ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบย่อย ๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ สามารถสื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจได้ จะมีข้อความหรือไม่ก็ได้ ลักษณะของพื้นหลังจะเป็นภาพวาด หรือสีเพียงอย่างเดียวก็ได้ และยังคงรักษาบุคลิกของตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องไว้ในทุกกรอบตามลำดับเรื่องจนจบ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน	๑๐๐ คะแนน
๔.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน	๓๐ คะแนน
๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์	๒๕ คะแนน
๔.๓ การออกแบบลักษณะของผลงาน	๒๕ คะแนน
๔.๔ ความสวยงาม	๒๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ (ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของ คณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้าน คอมพิวเตอร์ ด้านศิลปะ ด้านการ์ตูน ฯลฯ

๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และ กรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๖.๒.๑ กำหนดหัวข้อที่นักเรียนสามารถจินตนาการเรื่องราว เหตุการณ์ นำติดตามตั้งแต่ต้นจนจบ เช่น วันเปิดเทอม, กีฬาของฉัน, กว่าจะถึงโรงเรียน เป็นต้น

๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๖.๒.๓ ให้กรรมการประจำห้องแข่งขันคัดลอกข้อมูลจาก Flash Drive ทั้งหมดลงเครื่อง คอมพิวเตอร์ของนักเรียนแล้วให้กรรมการเก็บ Flash Drive ไว้ตรวจสอบ โดยสามารถติดต่อรับคืนที่ ศูนย์การแข่งขันหลังจากประกาศผลการแข่งขันแล้ว ๑ สัปดาห์

๖.๒.๔ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขัน บนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๖.๒.๕ กรรมการตรวจผลงานจากไฟล์ที่ผ่านการบันทึกไฟล์ขนาด A4 ในรูปแบบ JPG เท่านั้น

๓. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๒) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๑๐, Memory ไม่น้อยกว่า ๔ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๓.๓ ไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน โดยให้นักเรียนนำโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขันบรรจุลงใน Flash Drive และนำส่งให้กรรมการในวันแข่งขัน (ให้ระบุชื่อโรงเรียนติดบน Flash Drive และตั้งชื่อ Folder เป็นชื่อโรงเรียน) ห้ามมีข้อมูลนอกเหนือจากโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขันโดยเด็ดขาด

๓.๔ ให้กรรมการประจำห้องแข่งขันคัดลอกข้อมูลจาก Flash Drive ทั้งหมดลงเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนแล้วให้กรรมการเก็บ Flash Drive ไว้ตรวจสอบ โดยสามารถติดต่อรับคืนที่ศูนย์การแข่งขัน หลังจากประกาศผลการแข่งขันแล้ว ๑ สัปดาห์

๓.๕ ให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจากไฟล์ที่กรรมการคัดลอกก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง กรณีที่มีปัญหาให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๓.๖ เมื่อเริ่มการแข่งขันแล้วนักเรียนจะต้องรับผิดชอบการติดตั้งโปรแกรมด้วยตนเอง

๓.๗ หลังเวลากำหนดเริ่มการแข่งขันผ่านไปแล้ว ๓๐ นาที ไม่อนุญาตให้นักเรียนเข้าห้องแข่งขัน และไม่อนุญาตให้ออกจากห้องแข่งขันก่อนหมดเวลาการแข่งขัน

๓.๘ นักเรียนออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๓.๙ ให้นักเรียนสรุปแนวคิดการออกแบบชิ้นงานและแบบร่างชิ้นงาน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๑๐ สามารถใช้เมาส์ปากกาในการแข่งขันได้ **โดยให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์มาเอง**

๓.๑๑ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่ระบุไว้ในข้อ ๓.๓.๑๐ และที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๓.๑๒ ใช้เวลาแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๑๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๑๐๐ คะแนน

๔.๑ การออกแบบชิ้นงานในโปรแกรม

๕๐ คะแนน

๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์

๓๐ คะแนน

๔.๓ แนวคิดและความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงาน

๒๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ (ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ ๗๐ - ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ ๖๐ - ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. คณะกรรมการตัดสิน

๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านการออกแบบ ฯลฯ

๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๖.๒.๑ กำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme) ให้มีความชัดเจนว่าเป็นสิ่งของเครื่องใช้เท่านั้น จำนวน ๑ ชิ้นงาน เช่น พัดลม ๑ เครื่อง, ชุดรับแขก ๑ ชุด, เตียนนอน ๑ ชุด, กระเป๋าเดินทาง ๑ ใบ เป็นต้น

๖.๒.๒ แบบสรุปแนวความคิดการออกแบบและแบบร่างชิ้นงาน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๖.๒.๓ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๖.๒.๔ ก่อนการแข่งขันให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๖.๒.๕ ให้กรรมการประจำห้องแข่งขันคัดลอกข้อมูลจาก Flash Drive ทั้งหมดลงเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนแล้วให้กรรมการเก็บ Flash Drive ไว้ตรวจสอบ โดยสามารถติดต่อรับคืนที่ศูนย์การแข่งขันหลังจากประกาศผลการแข่งขันแล้ว ๑ สัปดาห์

๖.๒.๖ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันบนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

แบบสรุปแนวคิดการออกแบบ

ชื่อผลงาน.....

โรงเรียน.....สังกัด.....

โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ.....

แนวคิดในการออกแบบ

- วัสดุ

.....

.....

.....

.....

.....

ขนาด

.....

.....

- วิธีการใช้งาน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คุณลักษณะพิเศษ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- อื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....

แบบร่างชิ้นงาน

ชื่อผลงาน.....

โรงเรียน.....สังกัด.....



ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อย
ตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๑. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

๑.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน

๑.๑.๑ ความหมาย/การสื่อสารของภาพต่าง ๆ ทำให้เข้าใจได้อย่างถูกต้องตามลักษณะที่ออกแบบ

๑.๑.๒ ความเป็นเอกลักษณ์ ตามหัวข้อที่กำหนดให้

๑.๑.๓ ออกแบบลักษณะ ท่าทาง ให้เห็นความแตกต่างได้อย่างชัดเจน

๑.๑.๔ สร้างชิ้นงานครบ ๔ ลักษณะ และเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด

๑.๒ การออกแบบลักษณะของผลงาน

๑.๒.๑ ออกแบบการ์ตูนที่สื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนดได้ครบถ้วน

๑.๒.๒ การใช้ รูปร่าง ลายเส้น ในการออกแบบเป็นไปตามลักษณะเฉพาะของตัวการ์ตูน

๑.๓ ความคิดสร้างสรรค์

๑.๓.๑ นำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์ ไม่ซ้ำกับตัวการ์ตูนที่มีอยู่ทั่วไป

๑.๓.๒ มีองค์ประกอบเพื่อเพิ่มความสมบูรณ์ของตัวละครให้มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนขึ้น

๑.๔ ความสวยงาม

๑.๔.๑ การใช้สี การให้แสงและเงา หรือการไล่โทนสีทางศิลปะ

๑.๔.๒ ชิ้นงานมีความประณีต

๑.๔.๓ ความสมดุลขององค์ประกอบในภาพ

๒. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)

๒.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน

๒.๑.๑ ออกแบบการดำเนินเรื่องตามหัวข้อที่กำหนดได้ครบถ้วน

๒.๑.๒ สื่อความหมายได้สอดคล้องกับการลำดับภาพ

๒.๑.๓ ใช้ภาษาหรือภาพที่เหมาะสม ไม่สื่อถึงการใช้ความรุนแรง หรือผิดต่อศีลธรรม

๒.๑.๔ สามารถบันทึก file ได้ในรูปแบบ JPG ขนาด A4 เท่านั้น

๒.๑.๕ ขนาดของภาพถูกต้องตรงตามที่กำหนด

๒.๑.๖ สร้างชิ้นงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด

๒.๒ ความคิดสร้างสรรค์

๒.๒.๑ นำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์

๒.๒.๒ มีการสอดแทรกแนวคิด น่าสนใจ น่าติดตาม ในเนื้อเรื่อง

๒.๒.๓ เทคนิคการเล่าเรื่อง

๒.๓ การออกแบบลักษณะของผลงาน

๒.๓.๑ ลักษณะของภาพ ตัวการ์ตูน มีความสอดคล้องกัน

๒.๓.๒ การวาดภาพ มีองค์ประกอบเหมาะสม

๒.๓.๓ การจัดวางกรอบและลำดับภาพเหมาะสม

๒.๓.๔ ขนาดตัวอักษร ลายเส้น มีความเหมาะสม

๒.๔ ความสวยงาม

๒.๔.๑ การใช้สี การให้แสงและเงา หรือการไล่โทนสีทางศิลปะ

๒.๔.๒ การจัดวางกรอบ สวยงาม เข้าใจง่าย

๒.๔.๓ ชิ้นงานมีความประณีต

๓. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

๓.๑ การออกแบบชิ้นงานในโปรแกรม

๓.๑.๑ โครงสร้างของชิ้นงาน (รูปร่าง สัดส่วน ขนาด ความเหมาะสมของชิ้นงาน)

๓.๑.๒ วัสดุและสี

๓.๑.๓ ความสวยงาม

๓.๑.๔ ฟังก์ชันการใช้งาน สะดวก เป็นมิตรกับผู้ใช้

๓.๒ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

๓.๒.๑ ริเริ่มสร้างสรรค์

๓.๒.๒ เป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นใหม่

๓.๒.๓ มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน

๓.๓ แนวคิดและความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงาน

๓.๓.๑ งานเสร็จสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด

๓.๓.๒ ชิ้นงานเป็นไปตามที่โจทย์กำหนด

๓.๓.๓ การนำเสนอแนวคิด

หมายเหตุ : เป็นเพียงตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อยในแต่ละกิจกรรม ซึ่งคณะกรรมการจัดทำเกณฑ์ การประกวดและแข่งขันฯ ได้พิจารณาและเรียบเรียงจากการประกวดและแข่งขันฯ ในครั้งที่ผ่านมามีเท่านั้น จึงขอให้เป็นเอกลักษณ์และดุลยพินิจของคณะกรรมการผู้จัดการประกวดและแข่งขันฯ และคณะกรรมการตัดสิน ที่จะใช้ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อยนี้หรือไม่ก็ได้ หรืออาจจะคิดขึ้นมาใหม่ก็สามารถทำได้ ทั้งนี้ จะต้องให้มีความสอดคล้องตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ในการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

**ตัวอย่างรายชื่อโปรแกรมที่พบ
ในการจัดประกวดและแข่งขันคอมพิวเตอร์
การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘**

๑. การสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

- บั๊กโปรแกรม Paint เท่านั้น

๒. การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)

- | | |
|---------------------|---------------------|
| - Paint | - Adobe Illustrator |
| - Adobe Flash | - Adobe Photoshop |
| - Cool Edit Pro. | - PhotoScape |
| - Microsoft Office | - Adobe InDesign |
| - Paint SAI | |
| - หรือโปรแกรมอื่น ๆ | |

๓. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

- | | |
|---------------------------------|-------------------|
| - 3D Max / 3D Max Studio | - Autodesk 3D Max |
| - Blender | - Cinema 4D |
| - Google SketchUp/ SketchUp Pro | - MAYA |
| - Pro Desktop | - Sweethome 3D |
| - หรือโปรแกรมอื่น ๆ | |



๑๒. การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์

๑๒.๑ คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑๒.๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑- ๓

๑๒.๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๑๒.๒ ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

๑๒.๒.๑ แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ ๓ คน

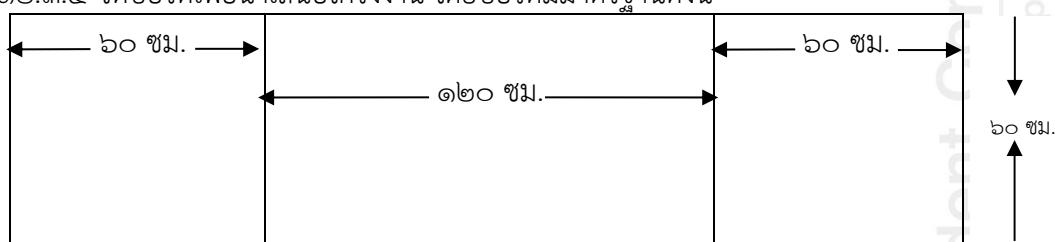
๑๒.๓ วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๑๒.๓.๑ เป็นโครงงานที่ดำเนินการแล้วเสร็จในปีการศึกษาที่ผ่านมาหรือปีการศึกษาปัจจุบัน

๑๒.๓.๒ ต้องเป็นโครงงานการประยุกต์ใช้งานซอฟต์แวร์ ในลักษณะต่างๆ หรือเป็นการพัฒนาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาระบบงานต่างๆ โดยการใช้ภาษาคอมพิวเตอร์ หรือใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการพัฒนาโครงการก็ได้ หรือปัญญาประดิษฐ์, Mobile Application โดย ๑ โครงงาน ส่งเข้าประกวด ได้เพียง ๑ รายการ แข่งขัน เท่านั้น (หากตรวจสอบพบในภายหลังจะตัดสิทธิ์ทุกรายการ)

๑๒.๓.๓ ให้จัดส่งรายงานโครงงานตามรูปแบบที่กำหนด จำนวน ๕ เล่ม และส่ง CD Clip VDO นำเสนอขั้นตอนการทำงานของซอฟต์แวร์ของโครงงานความยาวไม่เกิน ๕ นาที จำนวน ๑ แผ่น ส่งคณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนวันแข่งขัน ๒ สัปดาห์ หากพ้นกำหนดให้คณะกรรมการพิจารณาตัดคะแนนตามความเหมาะสม

๑๒.๓.๔ จัดบอร์ดเพื่อนำเสนอโครงงาน โดยบอร์ดมีมาตรฐานดังนี้



โดยไม่ต้องมีอุปกรณ์ประดับตกแต่งเพื่อความสวยงาม หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง เพราะไม่มีผลต่อคะแนน และการตัดสิน

๑๒.๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันนำเสนอต่อคณะกรรมการและตอบข้อซักถาม ใช้เวลาทีมละประมาณ ๕-๑๐ นาที

๑๒.๓.๖ ผลการตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

๑๒.๔ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑๒.๔.๑ ความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารและสื่อนำเสนอ ๒๐ คะแนน

๑๒.๔.๒ ประโยชน์และความสำคัญ ๓๐ คะแนน

๑๒.๔.๓ ความคิดสร้างสรรค์ ๒๐ คะแนน

๑๒.๔.๔ กระบวนการและขั้นตอนการทำโครงงานฯ ๑๕ คะแนน

๑๒.๔.๕ การนำเสนอโครงงาน ๑๐ คะแนน

๑๒.๔.๖ การส่งเอกสารโครงงานตรงเวลา ๕ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ(ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ จะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

กระบวนการและขั้นตอนการทำโครงงานฯ คัดเลือกหัวข้อที่สนใจ ศึกษาค้นคว้า จัดทำข้อเสนอโครงงาน พัฒนาโครงงาน จัดทำรายงานนำเสนอและเผยแพร่

๑๒.๕ เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ ๘๐ – ๑๐๐	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ ๗๐ – ๗๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ ๖๐ – ๖๙	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๑๒.๖ คณะกรรมการการแข่งขัน

๑๒.๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๑๒.๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน

๑๒.๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๑๒.๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๑๒.๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

๑๒.๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๑๒.๖.๒.๑ ศึกษาแบบรายงานโครงงานคอมพิวเตอร์ก่อนการแข่งขัน

๑๒.๖.๒.๒ หากมีผู้เข้าแข่งขันจำนวนมาก ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการในการปรับวิธีการนำเสนอได้ตามความเหมาะสม

๑๒.๖.๒.๓ ให้กรรมการรวบรวมเอกสารโครงงาน และ Clip VDO นำเสนอขั้นตอนการทำงานของซอฟต์แวร์ของโครงงานที่ได้รับคะแนนสูงสุดลำดับที่ ๑ - ๓ ทีมละ จำนวน ๑ ชุด เฉพาะระดับชาติเท่านั้น ส่งสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สพฐ.

๑๒.๗ การเข้าแข่งขันระดับชาติ

๑๒.๗.๑ ให้ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับชาติ ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ ๑ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)

๑๒.๗.๒ ในกรณีที่มีทีมชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑ เท่ากันให้ดูข้อที่ ๒ ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๒ เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการตัดสินเป็นผู้ชี้ขาด

๑๒.๘ การเผยแพร่ผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานของนักเรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดอันดับที่ ๑ - ๓ เฉพาะระดับชาติเท่านั้น ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

๑๒.๙ รูปแบบการเขียนรายงาน

ปกนอก

เรื่อง
โดย ๑
๒
๓
ชั้นโรงเรียน
สังกัด

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์

เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ปีการศึกษา

ระดับ ☐ เขต ☐ ภาค

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ปกใน

เรื่อง
โดย ๑
๒
๓
ชั้นโรงเรียน
สังกัด
ครูที่ปรึกษา.....
ที่ปรึกษาพิเศษ.....

เนื้อหา ประกอบด้วย

- บทคัดย่อ
- กิตติกรรมประกาศ
- สารบัญ
- สารบัญตาราง (ถ้ามี)
- สารบัญรูปภาพ (ถ้ามี)
- บทที่ ๑ บทนำ
- บทที่ ๒ เอกสารที่เกี่ยวข้อง
- บทที่ ๓ อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ
- บทที่ ๔ ผลการดำเนินงาน
- บทที่ ๕ สรุปผลการดำเนินงาน/อภิปรายผลการดำเนินงาน
- บรรณานุกรม
- ภาคผนวก

โดยกำหนดให้ บทที่ ๑ ถึงบทที่ ๕ ความยาวไม่เกิน ๒๐ หน้า ภาคผนวก เช่น คู่มือการใช้โปรแกรม ความยาวไม่เกิน ๑๐ หน้า ขนาดของกระดาษเขียนรายงานใช้กระดาษ A๔ พิมพ์หน้าเดียว จัดทำรายงานจำนวน ๕ เล่ม ส่งให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนวันแข่งขัน ๒ สัปดาห์