



ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 63 ปีการศึกษา 2556
 กิจกรรมและหลักเกณฑ์การแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
 สรุปกิจกรรมการงานอาชีพ

ชื่อกิจกรรม	เขตพื้นที่ / ระดับชั้น					ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.		สพม.				
	ป.1-3	ป.4-6	ม.1-3	ม.1-3	ม.4-6		
1. การแข่งขันประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น		✓	✓	✓	✓	ทีม 3 คน	
2. การแข่งขันจักสานไม้ไผ่		✓	✓	✓	✓	ทีม 3 คน	
3. การแข่งขันประดิษฐ์ดอกไม้ใบตอง							
3.1 พานพุ่มสักการะ		✓				ไม่เกิน 6 คน	
3.2 กระถางดอกไม้รูปเทียนแพ			✓	✓		ไม่เกิน 6 คน	
3.3 บายศรีสู่ขวัญ					✓	ไม่เกิน 6 คน	
4. การแข่งขันโครงงานอาชีพ		✓	✓	✓	✓	ทีม 3 คน	
5. การแข่งขันจัดสวนถาด							
5.1 การจัดสวนถาดแบบแห้ง		✓				ทีม 3 คน	
5.2 การจัดสวนถาดแบบชื้น			✓	✓		ทีม 3 คน	
5.3 การจัดสวนแก้ว					✓	ทีม 3 คน	
6. การแข่งขันแปรรูปอาหาร		✓	✓	✓	✓	ทีม 3 คน	
7. การแข่งขันการทำอาหาร							
7.1 ขนมขอม่วง		✓				ทีม 3 คน	
7.2 แกงมัสมั่น			✓	✓		ทีม 3 คน	
7.3 กระถางทอง					✓	ทีม 3 คน	
8. การแข่งขันทำอาหารคาวจานเดียว (ประเภทข้าว)และอาหารหวาน(ขนมไทย)		✓	✓	✓	✓	ทีม 3 คน	
9. การแข่งขันแกะสลักผักและผลไม้		✓	✓	✓	✓	ทีม 3 คน	
รวม		9	9	9	9		
		18		18			
รวม 9 กิจกรรม	36 รายการ						

ตารางสรุปกิจกรรมการประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
 เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 63 ปีการศึกษา 2556
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์)

กิจกรรม	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา / ระดับชั้น					ประเภท	เวลา ที่ใช้ แข่งขัน
	สพป.			สพม.			
	ป.1-3	ป.4-6	ม.1-3	ม.1-3	ม.4-6		
1. การแข่งขันการวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก	✓					ทีม 2 คน	2 ชม.
2. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน (2D Animation)			✓	✓		ทีม 2 คน	5 ชม.
3. การแข่งขันการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์			✓	✓	✓	ทีม 2 คน	3 ชม.
4. การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์		✓	✓	✓	✓	ทีม 2 คน	5 ชม.
5. การแข่งขันการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)		✓	✓	✓		ทีม 2 คน	3 ชม.
6. การแข่งขันการใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation)		✓				ทีม 2 คน	3 ชม.
7. การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท CMS			✓	✓		ทีม 2 คน	3 ชม.
8. การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor		✓	✓	✓	✓	ทีม 2 คน	3 ชม.
9. การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Text Editor					✓	ทีม 2 คน	3 ชม.
10. การแข่งขันการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์					✓	ทีม 2 คน	3 ชม.
11. การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์			✓	✓	✓	ทีม 2 คน	
12. การแข่งขันการตัดต่อภาพยนตร์					✓	ทีม 2 คน	5 ชม.
รวม	1	4	7	7	7		
	12			14			
12 กิจกรรม	26 รายการ						

เกณฑ์การประกวดและแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ. งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 63 ปีการศึกษา 2556

ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น				ประเภท	หมายเหตุ
	สพป.		สพม.			
	ป.1-ป.6	ม.1-ม.3	ม.1-ม.3	ม.4-ม.6		
1. การแข่งขันหุ่นยนต์อัตโนมัติ	✓	✓	✓	✓	ทีม 3 คน	
2. การแข่งขันหุ่นยนต์บังคับมือ	✓	✓	✓	✓	ทีม 3 คน	
3. การแข่งขันหุ่นยนต์ผสม				✓	ทีม 3 คน	
4. การประกวดโครงงานการออกแบบและเทคโนโลยี *	✓	✓	✓	✓	ทีม 3 คน	
รวม	3	3	3	4		

* การประกวดโครงงานการออกแบบและเทคโนโลยี ไม่มีการจัดระดับเขตพื้นที่การศึกษา ดูรายละเอียดเพิ่มเติมในเกณฑ์การประกวดโครงงานการออกแบบและเทคโนโลยี

** การแข่งขันในระดับภาคและระดับประเทศ จะมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ข้อกำหนด / คุณสมบัติผู้เข้าประกวดแข่งขันหุ่นยนต์

1. การประกวดหรือแข่งขันเป็นทีมแต่ละทีมประกอบด้วย นักเรียนไม่เกิน 3 คน (ยกเว้นการแข่งขันหุ่นยนต์แบบผสม นักเรียนไม่เกิน 4 คน) และครูผู้ควบคุมทีม 1-2คน
2. โรงเรียนสามารถสมัครเข้าประกวดแข่งขันได้ทุกประเภทไม่เกินประเภทละ 1 ทีมในแต่ละกติกา
3. วิธีการและขั้นตอนการประกวดและแข่งขันหุ่นยนต์ให้เป็นไปตามกติกาที่ สพฐ. กำหนด
4. ผู้เข้าประกวดและแข่งขันหุ่นยนต์ต้องเป็นนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานทุกสังกัด
5. ห้ามมิให้เปลี่ยนตัวผู้เข้าแข่งขัน หากสมาชิกในทีมคนใด ไม่สามารถเข้าแข่งขันได้ ให้สมาชิกเท่าที่เหลืออยู่แข่งขันได้

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

1. การแข่งขันประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้นป. 4-6
1.2 นักเรียนระดับชั้นม. 1-3
1.3 นักเรียนระดับชั้นม. 4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันเป็นทีมละ 3 คนและส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ 1 คน
2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
1) ระดับชั้นป. 4-6 จำนวน 1 ทีม
2) ระดับชั้นม. 1-3 จำนวน 1 ทีม
3) ระดับชั้นม. 4-6 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- 3.1 วัสดุที่ใช้ในการปฏิบัติงานให้ผู้แข่งขันจัดเตรียมมาให้พร้อม
3.2 อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเจาะตัดตกแต่งวัสดุที่จะนำมาใช้ประดิษฐ์ก่อนการแข่งขัน(ยกเว้นในกรณีที่วัสดุนั้นไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้)
3.3 ประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่นไม่จำกัดชนิดรูปแบบอิสระ
3.4 ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน 3 ชั่วโมง
3.5 ส่งแผ่นพับขนาด A4 แสดงขั้นตอนการปฏิบัติงานการคิดต้นทุน-กำไรราคาจำหน่ายไว้ที่โต๊ะแข่งขัน
3.6 ให้แสดงผลงานให้คณะกรรมการตรวจประเมินเฉพาะที่ประดิษฐ์ในเวลาแข่งขันเท่านั้น
3.7 การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 การเตรียมงาน (20 คะแนน)

- 1) การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ 10 คะแนน
2) การวางแผนการทำงานล่วงหน้า (10 คะแนน)
-แผ่นพับขนาด A4 แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ 5 คะแนน
-การคิดต้นทุน – กำไรราคาจำหน่าย 5 คะแนน

4.2 กระบวนการทำงาน (30 คะแนน)

- 1) การร่วมมือในการทำงาน 5 คะแนน
2) ปฏิบัติตามขั้นตอนที่วางแผนได้ถูกต้อง 5 คะแนน
3) ความประหยัดและคุ้มค่า 10 คะแนน
4) ความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงาน 5 คะแนน
5) การใช้และการเก็บอุปกรณ์ 5 คะแนน

4.3 ผลงาน (50 คะแนน)

- 1) ความประณีตคงทนสวยงาม 15 คะแนน
2) ความคิดสร้างสรรค์ 15 คะแนน
3) ประโยชน์การใช้งาน 15 คะแนน
4) ผลงานถูกต้องตามขั้นตอนในใบงาน 5 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร

6. คณะกรรมการการแข่งขัน

6.1 กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

6.2 กรรมการตัดสินจำนวน 3-5 คน

(ในกรณีจำเป็นอาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3

สถานที่ในการแข่งขันลานกิจกรรม/อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

7. การเข้าแข่งขันระดับชาติ ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด จำนวน 3 ทีม จากการแข่งขันระดับภาค เพื่อเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

2. การแข่งขันจักสานไม้ไผ่

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ป. 4-6
1.2 นักเรียนระดับชั้น ม. 1-3
1.3 นักเรียนระดับชั้น ม. 4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ 3 คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ 1 คน
2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
1) นักเรียนระดับชั้น ป. 4-6 จำนวน 1 ทีม
2) นักเรียนระดับชั้น ม. 1-3 จำนวน 1 ทีม
3) นักเรียนระดับชั้น ม. 4-6 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- 3.1 ให้เตรียมไม้ไผ่สำเร็จสำหรับการจักสานมาก่อนได้อนุญาตให้ย้อมสีมาได้
3.2 ให้สานไม้ไผ่เป็นของใช้ โดยต้องทำในเวลาแข่งขัน
3.3 วัสดุที่ใช้ตกแต่งต้องนำมาประดิษฐ์ในเวลาแข่งขัน
3.4 ขนาดของผลงานเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย
3.5 ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน 3 ชั่วโมง
3.6 ส่งแผ่นพับขนาด A4 แสดงขั้นตอนการปฏิบัติงาน การคิดราคาทุน ราคาจำหน่ายไว้ที่โต๊ะแข่งขัน
3.7 การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- | | | |
|---|----|-------|
| 4.1 การเตรียมและใช้วัสดุ อุปกรณ์เหมาะสม | 10 | คะแนน |
| 4.2 รูปทรง สีส่น | 10 | คะแนน |
| 4.3 ความคิดสร้างสรรค์ | 20 | คะแนน |
| 4.4 ความประณีต เรียบร้อย สวยงาม | 20 | คะแนน |
| 4.5 ความคงทน แข็งแรงและความสมบูรณ์ของผลงาน | 10 | คะแนน |
| 4.6 มีประโยชน์ใช้สอยได้จริง หลากหลาย ประหยัดคุ้มค่า | 15 | คะแนน |
| 4.7 การรักษาความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงาน | 5 | คะแนน |
| 4.8 การคิดต้นทุน – กำไร ราคาจำหน่าย | 5 | คะแนน |
| 4.9 มีแผ่นพับขนาด A4 แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ | 5 | คะแนน |

5. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร

6. คณะกรรมการการแข่งขัน

6.1 กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

6.2 กรรมการตัดสิน 3-5 คน

คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษ่อื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3

สถานที่ในการแข่งขันลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

7. การเข้าแข่งขันระดับชาติ ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด จำนวน 3 ทีม จากการแข่งขันระดับภาค เพื่อเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

3. การแข่งขันประดิษฐ์ดอกไม้ใบตอง

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ป. 4-6 แข่งขันประดิษฐ์พานพุ่มสักการะ
- 1.2 นักเรียนระดับชั้น ม. 1-3 แข่งขันประดิษฐ์กระทงดอกไม้ธูปเทียนแพ
- 1.3 นักเรียนระดับชั้น ม. 4-6 แข่งขันประดิษฐ์บายศรีสู่ขวัญ

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันเป็นทีมๆ ละไม่เกิน 6 คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละไม่เกิน 2 คน
- 2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - 1) นักเรียนระดับชั้น ป. 4-6 จำนวน 1 ทีม
 - 2) นักเรียนระดับชั้น ม. 1-3 จำนวน 1 ทีม
 - 3) นักเรียนระดับชั้น ม. 4-6 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 พานพุ่มสักการะ(ป.4-6)

- 1) ประดิษฐ์พุ่มสักการะทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางของพานไม่น้อยกว่า 16 เซนติเมตรจำนวน 1 พาน ภายในเวลา 3 ชั่วโมง
- 2) จัดเตรียมวัสดุโครงสร้างจะใช้โฟมหรือวัสดุอื่นก็ได้ ขนาดกว้างกว่าขอบพานได้ตามความเหมาะสมของรูปทรง ต้องเขียนลวดลายในเวลาแข่งขัน
- 3) ให้ตกแต่งด้วยดอกไม้สด ใบไม้สดหลากหลายชนิด ห้ามใช้วัสดุสังเคราะห์ที่ไม่ใช่ของสด
- 4) มีส่วนตกแต่งของงานร้อยละไม่น้อยกว่า 3 ชนิด และงานอื่นๆ ตามความเหมาะสม
- 5) มีส่วนตกแต่งของงานใบตอง เย็บแบบ ไม่อนุญาตให้ใช้กาวติดแบบ
- 6) อนุญาตให้เตรียมดอกไม้ ใบไม้ทุกชนิดมาก่อนได้ เช่น ตัดก้าน แต่งกลีบ ฉีก ดึง เสียบเข็มหมุด และจัดเรียงอุปกรณ์และวัสดุส่วนประกอบให้คณะกรรมการตรวจก่อนการแข่งขัน 15 นาที
- 7) จัดทำแผ่นพับเผยแพร่ และจัดส่งให้คณะกรรมการ ในวันแข่งขัน ซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมา วัสดุอุปกรณ์ วิธีการทำ ขั้นตอนการทำ ราคาทุนและราคาจำหน่าย
- 8) การจัดส่งผลงานสำเร็จเพื่อให้คณะกรรมการตัดสิน
 - 8.1 จัดวางผลงานสำเร็จบนโต๊ะแข่งขัน พร้อมกับป้ายชื่อโรงเรียน แผ่นพับ
 - 8.2 ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดที่ไม่ได้ประดิษฐ์ในเวลามาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม ถ้าไม่ปฏิบัติตามจะตัดคะแนน 10 คะแนนจากคะแนนที่ได้
- 8.3 การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
 - 9) เกณฑ์การให้คะแนนพานพุ่มสักการะ 100 คะแนน
 - 9.1 การเตรียมอุปกรณ์ตรงตามหลักเกณฑ์กำหนด (20 คะแนน)

-อุปกรณ์	10	คะแนน
-ดอกไม้สด	10	คะแนน
 - 9.2 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (30 คะแนน)

-รูปทรง ขนาดเหมาะสมกับงาน	10	คะแนน
-การประดับตกแต่ง	10	คะแนน
-แผ่นพับขนาด A4 แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ		
การคิดต้นทุน-ค่าแรง-กำไร ราคาจำหน่าย	10	คะแนน

9.3 ความสำเร็จของผลงาน ความประณีตและสวยงาม (50คะแนน)

-ดอกไม้ประดับพุ่ม	10	คะแนน
-งานมาลัย	10	คะแนน
-งานใบตองหรือใบไม้	10	คะแนน
-งานเย็บแบบ	10	คะแนน
-งานอื่นๆ	10	คะแนน

3.2 กระถางดอกไม้รูปเทียนแพ(ม.1-3)

- 1) ประดิษฐ์กระถางดอกไม้รูปเทียนแพ พร้อมกรวยครอบกระถาง ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางของพาน ไม่น้อยกว่า 18 เซนติเมตรรูปเทียนแพขนาดเบอร์ 1 จัดทำจำนวน 1 ชุด ภายในเวลา 3 ชั่วโมง
- 2) จัดเตรียมวัสดุโครงสร้างโดยจะใช้โฟมหรือวัสดุอื่นใดก็ได้
- 3) ให้ตกแต่งด้วยดอกไม้สด ใบไม้สดหลากหลายชนิด ห้ามใช้วัสดุสังเคราะห์ที่ไม่ใช่ของสด
- 4) มีส่วนตกแต่งของงานร้อยมาลัย งานร้อยตาข่าย และงานอื่นๆ ตามความเหมาะสม
- 5) มีส่วนตกแต่งของงานใบตอง ไม่อนุญาตให้ใช้กาวติดงานทุกชนิด
- 6) อนุญาตให้เตรียมดอกไม้ ใบไม้ทุกชนิดมาก่อนได้ เช่น ตัดก้าน แต่งกลีบ ฉีก ดึง เสียบเข็มหมุด และจัดเรียงอุปกรณ์และวัสดุส่วนประกอบให้คณะกรรมการตรวจก่อนการแข่งขัน 15 นาที
- 7) จัดทำแผ่นพับเผยแพร่ และจัดส่งให้คณะกรรมการ ในวันแข่งขัน ซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมา วัสดุอุปกรณ์ วิธีการทำ ขั้นตอนการทำ ราคาทุนและราคาจำหน่าย
- 8) การจัดส่งผลงานสำเร็จเพื่อให้คณะกรรมการตัดสิน

8.1 จัดวางผลงานสำเร็จบนโต๊ะแข่งขัน พร้อมกับป้ายชื่อโรงเรียน แผ่นพับ

8.2 ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดที่ไม่ได้ประดิษฐ์ในเวลามาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม

ถ้าไม่ปฏิบัติตามจะตัดคะแนน 10 คะแนนจากคะแนนที่ได้

8.3 การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

9) เกณฑ์การให้คะแนนกระถางดอกไม้รูปเทียนแพ 100 คะแนน

9.1 การเตรียมอุปกรณ์ตรงตามหลักเกณฑ์กำหนด (20 คะแนน)

-อุปกรณ์	10	คะแนน
-ดอกไม้สด ใบตอง	10	คะแนน

9.2 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (30 คะแนน)

-รูปทรง ขนาดเหมาะสมกับงาน	10	คะแนน
-การประดับตกแต่ง	10	คะแนน
-แผ่นพับขนาด A4 แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ		
การคิดต้นทุน-ค่าแรง-กำไร ราคาจำหน่าย	10	คะแนน

9.3 ความสำเร็จของผลงาน ความประณีตและสวยงาม (50คะแนน)

-กระถางดอกไม้	10	คะแนน
-กรวยครอบกระถางดอกไม้	10	คะแนน
-งานร้อยมาลัย	10	คะแนน
-งานร้อยตาข่าย	10	คะแนน
-งานอื่นๆ	10	คะแนน

3.3 บายศรีสู่ขวัญ (ม.4-6)

- 1) ประดิษฐ์ตกแต่งบายศรีสู่ขวัญ ขนาด 5 ชั้น จำนวน 1 ชุด ภายในเวลา 3 ชั่วโมง
- 2) ให้ตกแต่งด้วยดอกไม้ใบไม้สด มีลวดลายตามความเหมาะสม
- 3) มีส่วนตกแต่งประกอบด้วยงานร้อยมาลัย งานใบตอง และงานอื่น ๆ ตามความเหมาะสม
- 4) วัสดุ โครงสร้าง รูปแบบ ใช้วัสดุธรรมชาติ สามารถเตรียมมาก่อนได้แต่ห้ามตกแต่งและห่อหุ้ม
- 5) ให้ทำความสะอาด นึก ตัดใบตอง ตามแบบมาก่อนได้
- 6) อนุญาตให้เตรียมดอกไม้ ใบไม้ทุกชนิดมาก่อนได้ เช่น ตัดก้าน แต่งกลีบ นึก ดึง เสียบเข็มหมุด และจัดเรียงอุปกรณ์และวัสดุส่วนประกอบให้คณะกรรมการตรวจก่อนการแข่งขัน 15 นาที
- 7) ใช้วัสดุธรรมชาติเป็นส่วนประกอบตกแต่ง แต่ไม่อนุญาตให้ใช้วัสดุสังเคราะห์ เช่น หมวก พลาสติก ดอกรักรัพลาสติก ดอกพุดพลาสติก หรืออื่น ๆ ที่ไม่ใช่ของสด
- 8) จัดทำแผ่นพับเผยแพร่ และจัดส่งให้คณะกรรมการ ในวันแข่งขัน ซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วย แนวความคิด ความเป็นมา วัสดุอุปกรณ์ วิธีการทำ ขั้นตอนการทำ ราคาทุนและราคาจำหน่าย
- 9) การจัดส่งผลงานสำเร็จเพื่อให้คณะกรรมการตัดสิน
 - 9.1 จัดวางผลงานสำเร็จบนโต๊ะแข่งขัน พร้อมกับป้ายชื่อโรงเรียน แผ่นพับ
 - 9.2 ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดที่ไม่ได้ประดิษฐ์ในเวลามาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม
ถ้าไม่ปฏิบัติตามจะตัดคะแนน 10 คะแนนจากคะแนนที่ได้
 - 9.3 การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- 10) เกณฑ์การให้คะแนนบายศรีสู่ขวัญ 100 คะแนน
 - 10.1 การเตรียมอุปกรณ์ตรงตามหลักเกณฑ์กำหนด (20 คะแนน)

-อุปกรณ์	10	คะแนน
-ดอกไม้สด ใบตอง	10	คะแนน
 - 10.2 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (30 คะแนน)

- รูปทรง ขนาดเหมาะสมกับงาน	10	คะแนน
- การประดับตกแต่ง	10	คะแนน
- แผ่นพับขนาด A4 แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ การคิดต้นทุน-ค่าแรง-กำไร ราคาจำหน่าย	10	คะแนน
 - 10.3 ความสำเร็จของผลงาน ความประณีตและสวยงาม (50คะแนน)

- งานใบตอง	20	คะแนน
- ความเรียบร้อย กลมกลืนและสวยงามของผลงาน	10	คะแนน
- งานร้อยมาลัย	10	คะแนน
- งานอื่นๆ	10	คะแนน

4. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร

5. คณะกรรมการการแข่งขัน

- 5.1 กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม
- 5.2 กรรมการตัดสินกิจกรรมละ 3-5 คน

คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3

สถานที่ในการแข่งขันลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่นๆตามความเหมาะสม

- 6. การเข้าแข่งขันระดับชาติ** ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด จำนวน 3 ทีม จากการแข่งขันระดับภาค เพื่อเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

4. การแข่งขันโครงการอาชีพ

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ป. 4-6 1.2 นักเรียนระดับชั้น ม. 1-3
1.3 นักเรียนระดับชั้น ม. 4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันประเภททีม ๆ ละ 3 คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ 1 คน
2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
1) นักเรียนระดับชั้น ป. 4-6 จำนวน 1 ทีม
2) นักเรียนระดับชั้น ม. 1-3 จำนวน 1 ทีม
3) นักเรียนระดับชั้น ม. 4-6 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- 3.1 เป็นผลงานโครงการอาชีพที่ดำเนินการแล้วเสร็จในปีที่ผ่านมาหรือปีการศึกษาปัจจุบันและมีรายงานโครงการอาชีพ 5 บท
3.2 ให้นำเสนอโครงการอาชีพ โดยการจัดแสดงนิทรรศการโครงการและนำเสนอปากเปล่าในเวลา 5 นาที
3.3 มีการนำมาจำหน่ายจริงในบริเวณนิทรรศการของตนเองในระดับภาค กรณีระดับชาติไม่ระบุสถานที่จำหน่าย
3.4 ส่งรายงานโครงการอาชีพในข้อ 3.1 ให้คณะกรรมการในวันแข่งขัน จำนวน 5 ชุด พร้อมบันทึกลงบนแผ่นซีดี จำนวน 1 แผ่น เพื่อประกอบการพิจารณาเผยแพร่
3.5 การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 กระบวนการของโครงการอาชีพ	20	คะแนน
4.2 ความคิดสร้างสรรค์	20	คะแนน
4.3 การเขียนรายงาน	10	คะแนน
4.4 คุณค่าของชิ้นงานน่าสนใจ ใช้ทรัพยากรคุ้มค่า	20	คะแนน
4.5 ผลสำเร็จของโครงการนำไปใช้ได้จริงสู่การประกอบอาชีพ	20	คะแนน
4.6 การนำเสนอโครงการด้วยวาจา	10	คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร

6. คณะกรรมการการแข่งขัน

- 6.1 กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม
6.2 กรรมการตัดสิน 3 – 5 คน การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
(ในกรณีจำเป็นอาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3

สถานที่ในการแข่งขันลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

- 7. การเข้าแข่งขันระดับชาติ** ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด จำนวน 3 ทีม จากการแข่งขันระดับภาค เพื่อเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

5. การแข่งขันจัดสวนถาด

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ป. 4-6 แข่งขันการจัดสวนถาดแบบแห้ง
- 1.2 นักเรียนระดับชั้น ม. 1-3 แข่งขันการจัดสวนถาดแบบชื้น
- 1.3 นักเรียนระดับชั้น ม. 4-6 แข่งขันการจัดสวนแก้ว

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันประเภททีม ๆ ละ 3 คน
- 2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - 1) นักเรียนระดับชั้น ป. 4-6 จำนวน 1 ทีม
 - 2) นักเรียนระดับชั้น ม. 1-3 จำนวน 1 ทีม
 - 3) นักเรียนระดับชั้น ม. 4-6 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 การจัดสวนถาดแบบแห้ง (ระดับชั้น ป.4-6)

- 1) ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ 1 คน
 - 2) ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ได้แก่
 - 2.1) อุปกรณ์การเขียนแบบ 1 ชุด
 - 2.2) พันธุ์ไม้วัสดุประกอบ
 - 2.3) ภาชนะที่ใช้จัด
 - 2.4) ภาชนะฉีดน้ำ
 - 3) ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนแบบการจัดสวนให้เสร็จก่อนลงมือจัด โดยคณะกรรมการจัดเตรียมกระดาษเขียนแบบไว้ให้ทุกทีม
 - 4) ลักษณะของภาชนะที่ใช้เป็นจานรองกระถางหรือถาดทรงกลมชนิดเคลือบหรือไม่เคลือบก็ได้ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 11 – 15 นิ้ว
 - 5) พันธุ์ไม้และวัสดุประกอบ
 - 5.1) เป็นพันธุ์ไม้ที่ใช้จัดสวนถาดแบบแห้งไม่ต่ำกว่า 3 ชนิด
 - 5.2) วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่น ๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลายไม่จำกัดความคิดสร้างสรรค์
 - 5.3) วัสดุปลูก มีความเหมาะสมต่อการเจริญเติบโตของพันธุ์ไม้
 - 6) ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน 2 ชั่วโมง(รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)
 - 7) อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ 1 ชุด กระดาษเขียนแบบการจัดสวน
 - 8) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
 - 9) เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน
 - 9.1) การเตรียมงาน (20 คะแนน)
 1. การเขียนแบบ 10 คะแนน
 2. การเลือกใช้พันธุ์ไม้ วัสดุ 10 คะแนน
 - 9.2) กระบวนการทำงาน (30 คะแนน)
 1. ขั้นตอนและความร่วมมือในการปฏิบัติงาน 10 คะแนน
 2. ความสะอาดเรียบร้อยในการปฏิบัติงาน 10 คะแนน

3. ทำงานทันตามกำหนดเวลา	10	คะแนน
9.3) ผลงาน (50 คะแนน)		
1. ความประณีต	10	คะแนน
2. ความสมดุล	10	คะแนน
3. ความกลมกลืนและสวยงาม	15	คะแนน
4. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	15	คะแนน

3.2 การจัดสวนถาดแบบขึ้น (ระดับชั้น ม.1-3)

- 1) ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ 1 คน
 - 2) ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ได้แก่
 - 2.1) อุปกรณ์การเขียนแบบ 1 ชุด
 - 2.2) พันธุ์ไม้วัสดุประกอบ
 - 2.3) ภาชนะที่ใช้จัด
 - 2.4) ภาชนะฉีดน้ำ
 - 3) ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนแบบการจัดสวนให้เสร็จก่อนลงมือจัด โดยคณะกรรมการจัดเตรียมกระดาษเขียนแบบไว้ให้ทุกทีม
 - 4) ลักษณะของภาชนะที่ใช้เป็นจานรองกระถางหรือถาดทรงกลมชนิดเคลือบหรือไม่เคลือบก็ได้ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 11 – 15 นิ้ว
 - 5) พันธุ์ไม้และวัสดุประกอบ
 - 5.1) เป็นพันธุ์ไม้ที่ใช้จัดสวนถาดแบบขึ้นไม่ต่ำกว่า 3 ชนิด
 - 5.2) วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่น ๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลายไม่จำกัด ความคิดสร้างสรรค์ และเน้นวัสดุธรรมชาติ
 - 5.3) วัสดุปลูก มีความเหมาะสมต่อการเจริญเติบโตของพันธุ์ไม้
 - 6) ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน 2 ชั่วโมง(รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)
 - 7) อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ 1 ชุด กระดาษเขียนแบบการจัดสวน
 - 8) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- 9) เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน
 - 9.1) การเตรียมงาน (20 คะแนน)

1. การเขียนแบบ	10	คะแนน
2. การเลือกใช้พันธุ์ไม้ วัสดุ	10	คะแนน
 - 9.2) กระบวนการทำงาน (30 คะแนน)

1. ขั้นตอนและความร่วมมือในการปฏิบัติงาน	10	คะแนน
2. ความสะอาดเรียบร้อยในการปฏิบัติงาน	10	คะแนน
3. ทำงานทันตามกำหนดเวลา	10	คะแนน
 - 9.3) ผลงาน (50 คะแนน)

1. ความประณีต	10	คะแนน
2. ความสมดุล	10	คะแนน
3. ความกลมกลืนและสวยงาม	15	คะแนน
4. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	15	คะแนน

3.3 การจัดสวนแก้ว (ระดับชั้น ม.4-6)

- 1) ส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ 1 คน
 - 2) ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์การแข่งขันมาเอง ได้แก่
 - 2.1) อุปกรณ์การเขียนแบบ 1 ชุด
 - 2.2) พันธุ์ไม้ประกอบการจัดและวัสดุ
 - 2.3) ภาชนะที่ใช้จัด
 - 2.4) ภาชนะฉีดน้ำ
 - 3) ให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนแบบการจัดสวนให้เสร็จก่อนลงมือจัด โดยคณะกรรมการจัดเตรียมกระดาษเขียนแบบไว้ให้ทุกทีม

4) ลักษณะของภาชนะใช้แก้วแชมเปญทรงกลม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 6-7 นิ้ว

5) ใช้พันธุ์ไม้และวัสดุประกอบ

5.1) พันธุ์ไม้หลากหลายไม่จำกัดจำนวน

5.2) วัสดุประกอบ เช่น หิน กรวด ไม้ หรืออื่นๆ ให้คำนึงถึงความหลากหลาย มีความคิดสร้างสรรค์ และวัสดุที่เป็นธรรมชาติ

5.3) ห้ามใช้การแปะ ตัด หรือพันสีแก้วแชมเปญสำหรับจัดสวน

6) ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน 2 ชั่วโมง(รวมเวลาที่ใช้เขียนแบบ)

7) อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ทีมละ 1 ชุด กระดาษเขียนแบบการจัดสวน

8) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

9) เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

9.1) การเตรียมงาน (20 คะแนน)

- | | |
|-----------------------------|----------|
| 1. การเขียนแปลนถูกต้อง | 10 คะแนน |
| 2. การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ | 10 คะแนน |

9.2) กระบวนการทำงาน (30 คะแนน)

- | | |
|---|----------|
| 1. ขั้นตอนและความร่วมมือในการปฏิบัติงาน | 10 คะแนน |
| 2. ความสะอาดเรียบร้อยในการปฏิบัติงาน | 10 คะแนน |
| 3. ทำงานทันตามกำหนดเวลา | 10 คะแนน |

9.3) ผลงาน (50 คะแนน)

- | | |
|-----------------------------|----------|
| 1. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ | 10 คะแนน |
| 2. ความสวยงามของชิ้นทราวาย | 15 คะแนน |
| 3.การจัดต้นไม้ | 15 คะแนน |
| 4.ความประณีต | 5 คะแนน |
| 5. ความสมดุล | 5 คะแนน |

4. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ	80 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ	70 – 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ	60 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60		ได้รับเกียรติบัตร

5. คณะกรรมการการแข่งขัน

5.1 กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

5.2 กรรมการตัดสิน 3-5 คน

คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่นๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3

สถานที่ในการแข่งขันลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่นตามความเหมาะสม

6. การเข้าแข่งขันระดับชาติ ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด จำนวน 3 ทีม จากการแข่งขันระดับภาค เพื่อเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

6. การแข่งขันแปรรูปอาหาร

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้นป. 4-6
1.2 นักเรียนระดับชั้นม. 1-3
1.3 นักเรียนระดับชั้นม. 4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันประเภททีมๆละ 3 คนและส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ 1 คน
2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
1) นักเรียนระดับชั้นป. 4-6 จำนวน 1 ทีม
2) นักเรียนระดับชั้นม. 1-3 จำนวน 1 ทีม
3) นักเรียนระดับชั้นม. 4-6 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- 3.1 เป็นผลงานที่ดำเนินการแล้วเสร็จในปีที่ผ่านมาหรือปีการศึกษาปัจจุบัน
3.2 การแปรรูปอาหารเป็นผลผลิตที่มีอยู่ในท้องถิ่น
3.3 จัดนิทรรศการและนำเสนอผลงาน 5 นาทีด้วยปากเปล่ามีแผ่นป้ายประกอบได้
3.4 ลักษณะผลิตภัณฑ์ที่นำเสนอต้องอยู่ในภาชนะบรรจุ
3.5 เป็นผลงานที่ผลิตและนำมาจำหน่ายในบริเวณจัดนิทรรศการของตนเองในระดับภาค
3.6 ให้โรงเรียนจัดทำเอกสาร 5 ชุดพร้อมบันทึกผล CD จำนวน 1 ชุดมอบให้กรรมการในวันแข่งขัน
นำเสนอแนวคิดความเป็นมาของการแปรรูปอาหารการดำเนินงานนำเข้าสู่กระบวนการเรียนการสอนกระบวนการพัฒนาความสามารถของนักเรียนพร้อมวิธีการมีส่วนร่วมของฝ่ายต่างๆ
ประโยชน์ที่นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องได้รับพร้อมภาพประกอบกิจกรรมเพื่อพิจารณาเผยแพร่
3.7 การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- | | | |
|--|----|-------|
| 4.1 รสชาติเหมาะสมกับประเภทของอาหาร | 20 | คะแนน |
| 4.2 ภาพรวมของลักษณะภายนอกเช่นสีกลิ่นภาชนะบรรจุ | 20 | คะแนน |
| 4.3 ภาพรวมของคุณภาพอาหารเช่นคุณค่าทางโภชนาการความสะอาด | 20 | คะแนน |
| 4.4 เนื้อสัมผัส (กรอบ / นุ่ม / เหนียว / แข็ง ฯลฯ) | 20 | คะแนน |
| 4.5 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ | 20 | คะแนน |

5. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร

6. คณะกรรมการการแข่งขัน

- 6.1 กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม
6.2 กรรมการตัดสิน 3 – 5 คน (ในกรณีจำเป็นสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม

- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3

สถานที่ในการแข่งขันลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่นๆตามความเหมาะสม

7. **การเข้าแข่งขันระดับชาติ** ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด จำนวน 3 ทีม จากการแข่งขันระดับภาค เพื่อเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

7. การแข่งขันการทำอาหาร

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้นป. 4-6 แข่งขันการทำขนมขอม่วง
1.2 นักเรียนระดับชั้นม. 1-3 แข่งขันการทำแกมมัสมัน
1.3 นักเรียนระดับชั้นม. 4-6 แข่งขันการทำกระทงทอง

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภททีมๆละ 3 คนและส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ 1 คน

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 1) นักเรียนระดับชั้นป. 4-6 จำนวน 1 ทีม
2) นักเรียนระดับชั้นม. 1-3 จำนวน 1 ทีม
3) นักเรียนระดับชั้นม. 4-6 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 การทำขนมขอม่วง (ระดับชั้น ป.4-6)

1) ส่งเอกสารให้กรรมการ 1 ชุดในวันแข่งขันซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วยแนวความคิดความเป็นมาของอาหารพร้อมทั้งเครื่องปรุงวิธีการทำเคล็ดลับความอร่อยประโยชน์ที่นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องได้รับอาจมีบทสัมภาษณ์สั้นๆของผู้เกี่ยวข้องพร้อมภาพประกอบเพื่อพิจารณาเผยแพร่

2) นักเรียนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำทุกอย่างมาเอง

3) สิ่งที่เคยเตรียมมาล่วงหน้าได้ ได้แก่ ไข่ขนม ล้างผัก

4) ใช้สูตรรสชาติโดยทำในเวลาแข่งขัน

5) ปฏิบัติในเวลาแข่งขันทุกขั้นตอน

6) การจัดส่งผลงาน สำหรับจัดแสดง 1 ชุดกรรมการ 1 ชุด จัดจำหน่าย 2 ชุดพร้อมติดราคาจำหน่าย

7) จัดทำแผ่นพับสูตรอาหารวิธีการทำจัดทำราคาทุนค่าใช้จ่ายและราคาจำหน่าย

8) ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน 3 ชั่วโมง

9) อุปกรณ์ที่จัดให้ได้แก่โต๊ะปฏิบัติงานและวางผลงานนักเรียน

10) ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดนอกเหนือจากเกณฑ์กำหนดไว้มาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติมถ้าไม่ปฏิบัติตามจะตัดคะแนน 10 คะแนนจากคะแนนที่ได้

11) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

12) เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

1. การเตรียมอุปกรณ์	10 คะแนน
2. การออกแบบรูปทรงขนาดสัดส่วนและความสมดุล	15 คะแนน
3. รสชาติของอาหาร	15 คะแนน
4. ผลงานประณีตสวยงาม	10 คะแนน
5. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	10 คะแนน
6. การเลือกใช้วัตถุดิบและการใช้วัสดุประหยัดคุ้มค่า	10 คะแนน
7. กระบวนการทำงาน	10 คะแนน
8. งานเสร็จทันเวลาที่กำหนด	5 คะแนน
9. ความสะอาดเรียบร้อยในการปฏิบัติงาน	5 คะแนน

- | | |
|--|---------|
| 10. แผ่นพับขนาด A4 แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ | 5 คะแนน |
| 11. การคิดต้นทุน – กำไรราคาจำหน่าย | 5 คะแนน |

3.2 การทำแกงมัสมั่น (ระดับชั้น ม.1-3)

- 1) ส่งเอกสารให้กรรมการ 1 ชุด ในวันแข่งขัน ซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วยแนวความคิดความเป็นมาของอาหารพร้อมทั้งเครื่องปรุงวิธีการทำเคล็ดลับความอร่อยประโยชน์ที่นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องได้รับอาจมีบทสัมภาษณ์สั้นๆของผู้เกี่ยวข้องพร้อมภาพประกอบเพื่อพิจารณาเผยแพร่
 - 2) นักเรียนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำทุกอย่างมาเอง
 - 3) จะใช้น้ำมัน เนื้อไก่ เนื้อหมูก็ได้ (เลือกใช้อย่างใดอย่างหนึ่ง)
 - 4) สิ่งเตรียมมาล่วงหน้า ได้แก่ เครื่องเทศทุกชนิดคั่วและป่นมาได้เนื้อสัตว์ทุกชนิดและผักทุกชนิด ล้างทำความสะอาดมาก่อนได้ ถั่วลิสงคั่วเลาะเปลือกออก
 - 5) คั้นกะทิในเวลาแข่งขัน (ห้ามใช้กะทิสำเร็จรูป)
 - 6) โขลกน้ำพริกในเวลาแข่งขัน
 - 7) ปฏิบัติในเวลาแข่งขันทุกขั้นตอน
 - 8) การจัดส่งผลงาน สำหรับจัดแสดง 1 ชุด กรรมการ 1 ชุด
จัดจำหน่าย 2 ชุด พร้อมติดราคาจำหน่าย
 - 7) จัดทำแผ่นพับสูตรอาหารวิธีการทำจัดทำราคาทุนค่าใช้จ่ายและราคาจำหน่าย
 - 8) ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน 3 ชั่วโมง
 - 9) อุปกรณ์ที่จัดให้ได้แก่โต๊ะปฏิบัติงานและวางผลงานนักเรียน
 - 10) ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดนอกเหนือจากเกณฑ์กำหนดไว้มาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติมถ้าไม่ปฏิบัติตามจะตัดคะแนน 10 คะแนนจากคะแนนที่ได้
- | | |
|--|----------|
| 11) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด | |
| 12) เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน | |
| 1. การเตรียมอุปกรณ์ | 10 คะแนน |
| 2. รสชาติของอาหาร | 20 คะแนน |
| 3. ลักษณะของอาหารและการตกแต่งนำรับประทาน | 15 คะแนน |
| 4. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ | 15 คะแนน |
| 5. ถูกหลักโภชนาการและอนามัย(หรือคุณค่าอาหาร) | 10 คะแนน |
| 6. กระบวนการทำงาน | 10 คะแนน |
| 7. ความประหยัด | 5 คะแนน |
| 9. ความสะอาดเรียบร้อยบริเวณปฏิบัติงาน | 5 คะแนน |
| 10. แผ่นพับขนาด A4 แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ | 5 คะแนน |
| 11. การคิดต้นทุน – กำไรราคาจำหน่าย | 5 คะแนน |

3.3 กระทงทอง (ระดับชั้น ม.4-6)

- 1) ส่งเอกสารให้กรรมการ 1 ชุด ในวันแข่งขันซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วยแนวความคิดความเป็นมาของอาหารพร้อมทั้งเครื่องปรุงวิธีการทำเคล็ดลับความอร่อยประโยชน์ที่นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องได้รับอาจมีบทสัมภาษณ์สั้นๆของผู้เกี่ยวข้องพร้อมภาพประกอบเพื่อพิจารณาเผยแพร่
 - 2) นักเรียนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำทุกอย่างมาเอง
 - 3) สิ่งเตรียมมาล่วงหน้าได้ ได้แก่ เนื้อสัตว์ทุกชนิดและผักทุกชนิดล้างทำความสะอาดมาก่อนได้ เฉพาะธัญพืชต้มหรือทำให้สุกมาก่อนได้
 - 4) ปฏิบัติในเวลาทุกขั้นตอน
 - 5) จัดส่วนประกอบอื่นๆ เพื่อเป็นการเสริมคุณค่าอาหารได้ตามความเหมาะสม
 - 6) การจัดส่งผลงาน สำหรับจัดแสดง 1 ชุดกรรมการ 1 ชุด
จัดจำหน่าย 2 ชุดพร้อมติดราคาจำหน่าย
 - 7) จัดทำแผ่นพับสูตรอาหารวิธีการจัดทำราคาทุนค่าใช้จ่ายและราคาจำหน่าย
 - 8) ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน 3 ชั่วโมง
 - 9) อุปกรณ์ที่จัดให้ ได้แก่ โต๊ะปฏิบัติงานและวางผลงานนักเรียน
 - 10) ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดนอกเหนือจากเกณฑ์กำหนดไว้มาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติมถ้าไม่ปฏิบัติตามจะตัดคะแนน 10 คะแนนจากคะแนนที่ได้
- 11) การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
 - 12) เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน
 1. การเตรียมอุปกรณ์ 10 คะแนน
 2. รสชาติของอาหาร 20 คะแนน
 3. ลักษณะของอาหารและการตกแต่งนำรับประทาน 15 คะแนน
 4. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 15 คะแนน
 5. ถูกหลักโภชนาการและอนามัย(หรือคุณค่าอาหาร) 10 คะแนน
 6. กระบวนการทำงาน 10 คะแนน
 7. ความประหยัดและงานเสร็จทันเวลาที่กำหนด 5 คะแนน
 8. ความสะอาดเรียบร้อยบริเวณปฏิบัติงาน 5 คะแนน
 9. แผ่นพับขนาด A4 แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ 5 คะแนน
 10. การคิดราคาต้นทุน – กำไรราคาจำหน่าย 5 คะแนน

4. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร

5. คณะกรรมการการแข่งขัน

- 5.1 กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม
- 5.2 กรรมการตัดสิน 3-5 คน (ในกรณีจำเป็น อาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3

สถานที่ในการแข่งขันลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

6. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

6.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด จำนวน 3 ทีม จากการแข่งขันระดับภาค เพื่อเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

6.2 จัดทำเอกสารจำนวน 5 ชุดแยกเป็น

- ส่งในช่วงเวลารายงานตัว 1 ชุด
- แสดงไว้ที่โต๊ะแสดงผลงาน 1 ชุด
- สำหรับกรรมการตัดสิน 3 ชุด

6.3 ในการแข่งขันห้ามใช้เตาแก๊ส ให้ใช้เตาไฟฟ้า (การแข่งขันระดับเขตพื้นที่และระดับภูมิภาค อนุโลมให้ใช้เตาแก๊สได้)

8. การแข่งขันทำอาหารคาวจานเดียว(ประเภทข้าว)และอาหารหวาน(ขนมไทย)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนระดับชั้นป. 4-6

1.2 นักเรียนระดับชั้นม. 1-3

1.3 นักเรียนระดับชั้นม. 4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 จำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ 3 คนและส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ 1 คน

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1) นักเรียนระดับชั้นป. 4-6 จำนวน 1 ทีม

2) นักเรียนระดับชั้นม. 1-3 จำนวน 1 ทีม

3) นักเรียนระดับชั้นม. 4-6 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ส่งเอกสารให้กรรมการ 1 ชุดในวันแข่งขันซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วยแนวความคิดความเป็นมาของอาหารพร้อมทั้งเครื่องปรุงวิธีการทำเคล็ดลับความอร่อยประโยชน์ที่นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องได้รับอาจมีบทสัมภาษณ์สั้นๆของผู้เกี่ยวข้องพร้อมภาพประกอบเพื่อพิจารณาเผยแพร่

3.2 จัดทำอาหารคาวจานเดียว(ประเภทข้าว) และอาหารหวาน(ขนมไทย)อย่างละ 1 ชนิด

3.3 นักเรียนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำทุกอย่างมาเอง

3.4 ปฏิบัติในเวลาแข่งขันทุกขั้นตอน

3.5 สิ่งที่เตรียมมาล่วงหน้าได้ได้แก่ล้างผักเนื้อสัตว์ทุกชนิดเฉพาะธัญพืชต้มมาก่อนได้

3.6 จัดส่วนประกอบอื่น ๆ เพื่อเป็นการเสริมคุณค่าอาหารได้ตามความเหมาะสม

3.7 เตรียมผลงานสำหรับแสดง 1 ชุด กรรมการ 1 ชุดจัดพร้อมจำหน่าย 2 ชุดและติดราคาขาย

3.8 จัดทำแผ่นพับสูตรอาหารวิธีการจัดทำราคาทุนค่าใช้จ่ายและราคาจำหน่าย

3.9 ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน 3 ชั่วโมง

3.10 ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดนอกเหนือจากเกณฑ์กำหนดไว้มาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติมถ้าไม่ปฏิบัติตามจะตัดคะแนน 10 คะแนนจากคะแนนที่ได้

3.11 อุปกรณ์ที่จัดให้ได้แก่โต๊ะปฏิบัติงานและวางผลงานนักเรียน

3.12 การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 การเตรียมอุปกรณ์ 5 คะแนน

4.2 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 10 คะแนน

4.3 ลักษณะอาหารและการตกแต่งนารับประทาน 10 คะแนน

4.4 รสชาติตามประเภทของอาหารคาว 20 คะแนน

4.5 รสชาติตามประเภทของอาหารหวาน 20 คะแนน

4.6 ถูกหลักโภชนาการและอนามัย (หรือคุณค่าอาหาร) 10 คะแนน

4.7 ความเหมาะสมของภาชนะ 5 คะแนน

4.8 ความประหยัด 5 คะแนน

4.9 ความสะอาดบริเวณปฏิบัติงาน 5 คะแนน

4.10 แผ่นพับขนาด A4 แสดงขั้นตอนการปฏิบัติ 5 คะแนน

4.11 การคิดต้นทุน – กำไรราคาจำหน่าย 5 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร

6. คณะกรรมการการแข่งขัน

- 6.1 กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม
6.2 กรรมการตัดสิน 3-5 คน

คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1-3

สถานที่ในการแข่งขันลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

7. การเข้าแข่งขันระดับชาติ

- 7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรกจากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขัน ใน
ระดับชาติ
- 7.2 จัดทำเอกสารจำนวน 5 ชุดแยกเป็น
- ส่งในช่วงเวลารายงานตัว 1 ชุด
 - แสดงไว้ที่โต๊ะแสดงผลงาน 1 ชุด
 - สำหรับกรรมการตัดสิน 3 ชุด
- 7.3 ในการแข่งขันห้ามใช้เตาแก๊ส ให้ใช้เตาไฟฟ้า (การแข่งขันระดับเขตพื้นที่และระดับภูมิภาค อนุโลมให้ใช้เตาแก๊สได้)

9. การแข่งขันแกะสลักผักและผลไม้

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 นักเรียนระดับชั้น ป. 4-6 1.2 นักเรียนระดับชั้น ม. 1-3
1.3 นักเรียนระดับชั้น ม. 4-6

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1 แข่งขันประเภททีม ๆ ละ 3 คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ 1 คน
2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน
1) นักเรียนระดับชั้น ป. 4-6 จำนวน 1 ทีม
2) นักเรียนระดับชั้น ม. 1-3 จำนวน 1 ทีม
3) นักเรียนระดับชั้น ม. 4-6 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- 3.1 ชื่อผลงาน “รักศิลปวัฒนธรรมไทย”
1) วัสดุที่ใช้ในงานแกะสลักผักและผลไม้ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมเอง
2) ผักผลไม้ที่นำมาแกะสลักสามารถนำไปรับประทานหรือประกอบอาหารได้จริง
ในชีวิตประจำวัน
3) ผู้เข้าแข่งขันสามารถล้างทำความสะอาดผักและผลไม้มาล่วงหน้าได้ก่อนการแข่งขัน
4) ไม่อนุญาตให้เกลา ครัว้น ร้างและชิ้นรูปพลวตลายมาก่อนการแข่งขัน
5) ใช้มีดแกะสลักหรืออุปกรณ์ในงานแกะสลักอื่น ๆ ได้ยกเว้นเครื่องมือที่ใช้แกะสำเร็จรูป เช่น หัน
แล้วออกมาเป็นพลวตลายต่าง ๆ โดยผู้เข้าแข่งขันไม่ได้แกะสลักด้วยตนเอง
6) จัดตกแต่งผลงานให้มีความเหมาะสมกับขนาดของภาชนะให้สวยงาม โดยกำหนดขนาดภาชนะที่ใช้ใส่
ผลงาน ดังนี้
- ระดับชั้น ป. 4-6 ใช้ภาชนะขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางไม่น้อยกว่า 30 เซนติเมตร
- ระดับชั้น ม. 1-3 ใช้ภาชนะขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางไม่น้อยกว่า 40 เซนติเมตร
- ระดับชั้น ม. 4-6 ใช้ภาชนะขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางไม่น้อยกว่า 50 เซนติเมตร
7) ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดนอกเหนือจากเกณฑ์กำหนดไว้มาตกแต่งหรือประกอบผลงาน
เพิ่มเติม ถ้าไม่ปฏิบัติตามจะตัดคะแนน 10 คะแนนจากคะแนนที่ได้
3.2 อุปกรณ์ที่จัดให้ได้แก่โต๊ะปฏิบัติงานและวางผลงานนักเรียน
3.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน 3 ชั่วโมง
3.4 การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- | | |
|-----------------------------|----------|
| 4.1 การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ | 10 คะแนน |
| 4.2 กระบวนการปฏิบัติงาน | 10 คะแนน |
| 4.3 การใช้วัสดุอย่างเหมาะสม | 10 คะแนน |
| 4.4 ความคิดสร้างสรรค์ | 25 คะแนน |
| 4.5 ความประณีต สวยงาม | 35 คะแนน |
| 4.6 ผลงานเสร็จทันเวลา | 10 คะแนน |

5. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร

6. คณะกรรมการการแข่งขัน

- 6.1 กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม
- 6.2 กรรมการตัดสิน 3-5 คน (ในกรณีจำเป็นสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

คุณสมบัติของกรรมการตัดสิน

- บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางเหมาะสมกับกิจกรรม
- บุคลากรในสังกัดอื่น ๆ เช่น อาชีวศึกษา/ วิทยาลัย /มหาวิทยาลัย

ข้อควรคำนึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะเลิศในลำดับที่ 1-3

สถานที่ในการแข่งขันลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่น ๆ ตามความเหมาะสม

7. การเข้าแข่งขันระดับชาติ ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด จำนวน 3 ทีม จากการแข่งขันระดับภาค เพื่อเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

รายชื่อคณะกรรมการพิจารณาเกณฑ์การแข่งขันกิจกรรมกลุ่มสาระการงานอาชีพ

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	สังกัด	เบอร์โทรติดต่อ
1	นายโอภาส สารวงศ์	ศึกษานิเทศก์	สพป.พัทลุง เขต 1(ประธาน)	081-479-9218
2	นายกฤตพัฒน์ พลคราม	ผอ.กลุ่มนิเทศก์	สพป.ชัยภูมิ เขต 1(รองประธาน)	081-955-2429
3	นายสุภี หิรัญคำ	ผอ.กลุ่มนิเทศก์	สพม.30 ชัยภูมิ	086-265-9119
4	นายสรสิทธิ์ พรรณวงศ์	ผอ.ร.ร.สหราษฎร์รังสฤษดิ์	สพม.22 นครพนม	081-965-0009
5	นายสมหมาย เทียนสมใจ	รอง ผอ.สพป.	สพป.นครปฐม เขต 1	
6	นายอรรณพ ดวงเกตุ	ศึกษานิเทศก์	สพป. เชียงใหม่ เขต 1	089-634-9395
7	นางพวงน้อย รัชทอง	รอง ผอ.ร.ร.พัทลุงพิทยาคม	สพม.12 (เลขานุการ)	081-737-0940
8	นางสมบูรณ์ ลิ้มสุวรรณ	ครู ร.ร.ราชินีบูรณะ	สพม. เขต 9 (นครปฐม-สุพรรณบุรี)	086-971-1046
9	นางอารีย์ พูลศรี	ครู ร.ร.ราชินีบูรณะ	สพม. เขต 9 (นครปฐม-สุพรรณบุรี)	081-551-4682
10	นางบุญธดา ตุ่มต่างหู	ครู ร.ร.ราชินีบูรณะ	สพม. เขต 9 (นครปฐม-สุพรรณบุรี)	086-613-6479
11	นางฉวีวรรณ มีสติ	ศึกษานิเทศก์	สพป. มุกดาหาร	085-759-2972
12	นางวนิดา เอี่ยมสอาด	ศึกษานิเทศก์	สพม.10 เพชรบุรี (ผู้ช่วยเลขานุการ)	080-926-2121 081-378-2118

**รายละเอียดเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 63 ปีการศึกษา 2556
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์)**

1. การแข่งขันการวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

1.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

1.2 ประเภทและจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

- แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน จำนวน 1 ทีม

1.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

1.3.1 ใช้โปรแกรม Paint ในการแข่งขัน

1.3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบ

ปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 512 Mb, CPU ไม่น้อยกว่า 1.2 GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า 64 Mb และไม่มีการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1.3.3 นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

1.3.4 การวาดภาพ ให้สร้างเรื่องราวที่ต่อเนื่อง ใน 1 หน้าจอ มี 4 ช่อง

1.3.5 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ

นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

1.3.6 ใช้เวลาแข่งขัน 2 ชั่วโมง

1.3.7 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

1.4 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

1.4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา 30 คะแนน

1.4.2 ความคิดสร้างสรรค์ 30 คะแนน

1.4.3 ความสวยงาม 20 คะแนน

1.4.4 การจัดองค์ประกอบของภาพ 20 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

1.5 เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

1.6 คณะกรรมการการแข่งขัน

1.6.1 คุณสมบัติของกรรมการ

1.6.1.1 กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ เฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านศิลปะ ด้านกราฟิก ด้านการ์ตูน ฯลฯ

1.6.1.2 กรรมการควบคุมการแข่งขัน ได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

1.6.1.3 จำนวนกรรมการ ข้อ 1.6.1.1 และ 1.6.1.2 ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

1.6.2 แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

1.6.2.1 กำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)

1.6.2.2 กำหนดให้สร้างเรื่องราวที่ต่อเนื่อง ใน 1 หน้าจอ มี 4 ช่อง

1.6.2.3 ให้ตัดสินและรายงานผลการแข่งขันทุกลำดับ ณ จุดแข่งขัน

1.7 การเข้าแข่งขันระดับชาติ

1.7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับแรกจากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาจะเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับภาค

1.7.2 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรกจากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

1.7.3 ในกรณีที่ไม่มีทีมในลำดับสูงสุดเกินกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของการให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากัน ให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในลำดับถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

1.7.4 ให้คณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน จัดทำข้อมูลรายชื่อทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรก ที่จะเป็นตัวแทนแข่งขันในระดับชาติ ประกอบด้วย ชื่อนักเรียน ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ชื่อโรงเรียน หมายเลขโทรศัพท์ พร้อมผลงานที่ได้รับรางวัล ส่งไปที่สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

2. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน (2D Animation)

2.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

2.2 ประเภทและจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

- แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน จำนวน 1 ทีม

2.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

2.3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

2.3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 1 GB, CPU ไม่น้อยกว่า 2.0 GHZ, VGA CARD ไม่น้อยกว่า 64 Mb และไม่มีมีการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

2.3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล (Text File) และเสียงประกอบ สำหรับใช้ในการแข่งขัน

2.3.4 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้น ก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

2.3.5 นักเรียนออกแบบ Story Board และสร้างการ์ตูนแอนิเมชันที่สามารถนำเสนอแสดงผลได้ ไม่น้อยกว่า 2 นาที ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

2.3.6 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

2.3.7 ใช้เวลาแข่งขัน 5 ชั่วโมง (รวมเวลารับประทานอาหาร)

2.3.8 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

2.4 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

2.4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของ Story Board และเนื้อหา 30 คะแนน

2.4.2 การออกแบบลักษณะของฉาก ตัวละคร และการเคลื่อนไหว 30 คะแนน

2.4.3 ความคิดสร้างสรรค์ 20 คะแนน

2.4.4 ความสวยงาม 10 คะแนน

2.4.5 ความถูกต้องสมบูรณ์ของภาพและเสียง 10 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

2.5 เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

2.6 คณะกรรมการการแข่งขัน

2.6.1 คุณสมบัติของกรรมการ

2.6.1.1 กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ เฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านศิลปะ ด้านการ์ตูน ฯลฯ

2.6.1.2 กรรมการควบคุมการแข่งขัน ได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

2.6.1.3 จำนวนกรรมการ ข้อ 2.6.1.1 และ 2.6.1.2 ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

2.6.2 แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

2.6.2.1 กำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)

2.6.2.2 จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล (Text File) และเสียงประกอบ สำหรับการการแข่งขัน

2.6.2.3 ก่อนการแข่งขันให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม ของนักเรียน

2.6.2.4 ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

2.6.2.5 ให้ตัดสินและรายงานผลการแข่งขันทุกลำดับ ณ จุดแข่งขัน

2.7 การเข้าแข่งขันระดับชาติ

2.7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับแรกจากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาจะเป็นตัวแทน เข้าแข่งขันในระดับภาค

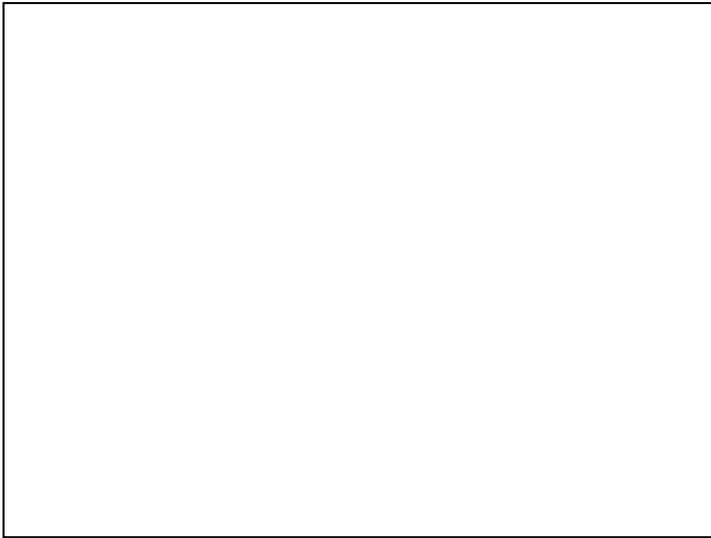
2.7.2 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรกจากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขัน ในระดับชาติ

2.7.3 ในกรณีที่มียุติมในลำดับสูงสุดเกินกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของการให้ คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากัน ให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่า ถือเป็นผู้นชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในลำดับถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

2.7.4 ให้คณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน จัดทำข้อมูลรายชื่อทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรก ที่จะ เป็นตัวแทนแข่งขันในระดับชาติ ประกอบด้วย ชื่อนักเรียน ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ชื่อโรงเรียน หมายเลขโทรศัพท์ พร้อมผลงานที่ได้รับรางวัล ส่งไปที่ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

ตัวอย่าง Story Board การแข่งขันการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน (2D Animation)

โรงเรียน.....สังกัด.....หน้าที่ :

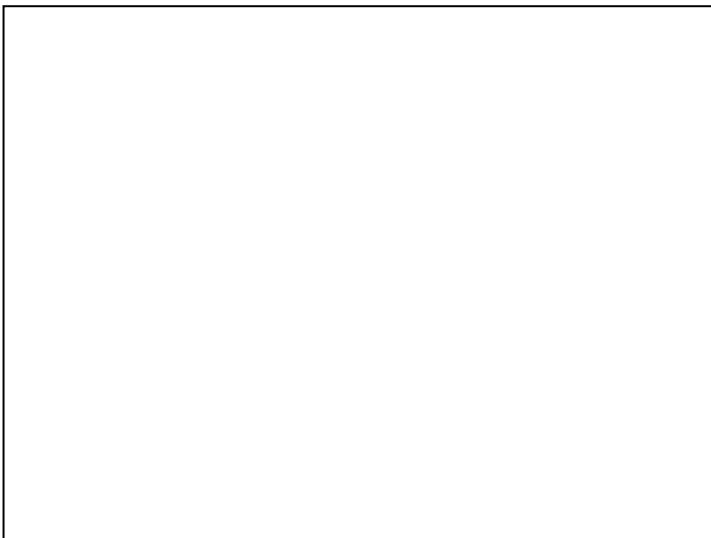


Scene : _____

เวลา : _____

คำอธิบาย : _____

Sound FX : _____



Scene : _____

เวลา : _____

คำอธิบาย : _____

Sound FX : _____



Scene : _____

เวลา : _____

คำอธิบาย : _____

Sound FX : _____

3. การแข่งขันการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

3.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

3.1.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

3.1.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

3.2 ประเภทและจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

3.2.1 แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน

3.2.2 จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

3.2.2.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 1 ทีม

3.2.2.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 1 ทีม

3.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

3.3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 1 GB, CPU ไม่น้อยกว่า 2.0 GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า 64 Mb และไม่มีเครื่องเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) และไฟล์ข้อมูลสำหรับใช้ในการแข่งขัน

3.3.4 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้น ก่อนการแข่งขัน 2 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

3.3.5 นักเรียนออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

3.3.6 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

3.3.7 ใช้เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง

3.3.8 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

3.4 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

3.4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน 30 คะแนน

3.4.2 การออกแบบโครงสร้างชิ้นงาน 20 คะแนน

3.4.3 ความคิดสร้างสรรค์ 30 คะแนน

3.4.4 รูปทรง (มิติ) 20 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

3.5 เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

3.6 คณะกรรมการตัดสิน

3.6.1 คุณสมบัติของกรรมการ

3.6.1.1 กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ เฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านการออกแบบ ฯลฯ

3.6.1.2 กรรมการควบคุมการแข่งขัน ได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

3.6.1.3 จำนวนกรรมการ ข้อ 3.6.1.1 และ 3.6.1.2 ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

3.6.2 แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

3.6.2.1 กำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)

3.6.2.2 จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) และไฟล์ข้อมูล สำหรับใช้ในการแข่งขัน

3.6.2.3 ก่อนการแข่งขันให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรมของนักเรียน

3.6.2.4 ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

3.6.2.5 ให้ตัดสินและรายงานผลการแข่งขันทุกลำดับ ณ จุดแข่งขัน

3.7 การเข้าแข่งขันระดับชาติ

3.7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับแรกจากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาจะเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับภาค

3.7.2 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรกจากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

3.7.3 ในกรณีที่ไม่มีทีมในลำดับสูงสุดเกินกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของการให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากัน ให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในลำดับถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

3.7.4 ให้คณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน จัดทำข้อมูลรายชื่อทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรก ที่จะ เป็นตัวแทนแข่งขันในระดับชาติ ประกอบด้วย ชื่อนักเรียน ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ชื่อโรงเรียน หมายเลขโทรศัพท์ พร้อมผลงานที่ได้รับรางวัล ส่งไปที่ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

4. การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

4.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 4.1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
- 4.1.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3
- 4.1.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

4.2 ประเภทและจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

- 4.2.1 แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน
- 4.2.2 จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน
 - 4.2.2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 1 ทีม
 - 4.2.2.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 1 ทีม
 - 4.2.2.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 1 ทีม

4.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

4.3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

4.3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 1 GB, CPU ไม่น้อยกว่า 2.0 GHZ, VGA CARD ไม่น้อยกว่า 64 Mb และไม่มีการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

4.3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และเสียงประกอบ สำหรับใช้ในการแข่งขัน

4.3.4 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้น ก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

4.3.5 นักเรียนสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ตามหัวข้อและใช้ทรัพยากรตามที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน โดยไม่อนุญาตให้ใช้ template จากโปรแกรมสำเร็จรูปโดยเด็ดขาด

4.3.6 การสร้างเกม

- 4.3.6.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา สร้างเกมสำหรับผู้เล่นตั้งแต่ 1 คน ขึ้นไป
- 4.3.6.2 นักเรียนระดับมัธยมศึกษา สร้างเกมรองรับผู้เล่นตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไป (Multi Users)

4.3.7 องค์ประกอบของเกม ประกอบด้วย คำชี้แจงขั้นตอนการเล่น แต้มคะแนน เวลา และการสิ้นสุดของเกม (Game Over)

4.3.8 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

4.3.9 ใช้เวลาแข่งขัน 5 ชั่วโมง (รวมเวลารับประทานอาหาร)

4.3.10 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4.4 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- 4.4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์และใช้งานได้จริง 25 คะแนน
- 4.4.2 การจัดองค์ประกอบ และ user friendly 25 คะแนน
- 4.4.3 ความคิดสร้างสรรค์ 20 คะแนน
- 4.4.4 ความสวยงาม 10 คะแนน
- 4.4.5 เวลาที่ใช้ในการเล่นเหมาะสมกับเนื้อหา 10 คะแนน

4.4.6 ใช้ทรัพยากรที่จัดเตรียมไว้ให้เหมาะสม

10 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

4.5 เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

4.6 คณะกรรมการการแข่งขัน

4.6.1 คุณสมบัติของกรรมการ

4.6.1.1 กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ เฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านการพัฒนาเกม ฯลฯ

4.6.1.2 กรรมการควบคุมการแข่งขัน ได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

4.6.1.3 จำนวนกรรมการ ข้อ 4.6.1.1 และ 4.6.1.2 ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

4.6.2 แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

4.6.2.1 กำหนดหัวข้อสำหรับการใช้ในการแข่งขัน (Theme)

4.6.2.2 จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และเสียงประกอบ สำหรับการใช้ในการแข่งขัน

4.6.2.3 ก่อนการแข่งขัน ให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม ของนักเรียน

4.6.2.4 ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

4.6.2.5 ให้ตัดสินและรายงานผลการแข่งขันทุกลำดับ ณ จุดแข่งขัน

4.7 การเข้าแข่งขันระดับชาติ

4.7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับแรกจากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาจะเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับภาค

4.7.2 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรกจากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

4.7.3 ในกรณีที่มีทีมในลำดับสูงสุดเกินกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของการให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากัน ให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในลำดับถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

4.7.4 ให้คณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน จัดทำข้อมูลรายชื่อทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรก ที่จะเป็นตัวแทนแข่งขันในระดับชาติ ประกอบด้วย ชื่อนักเรียน ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ชื่อโรงเรียน หมายเลขโทรศัพท์ พร้อมผลงานที่ได้รับรางวัล ส่งไปที่ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

5. การแข่งขันการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)

5.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

5.1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

5.1.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

5.2 ประเภทและจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

5.2.1 แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน

5.2.2 จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

5.2.2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 1 ทีม

5.2.2.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 1 ทีม

5.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

5.3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

5.3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 1 GB, CPU ไม่น้อยกว่า 2.0 GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า 64 Mb และไม่มีมีการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

5.3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และเสียงประกอบ สำหรับใช้ในการแข่งขัน

5.3.4 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้น ก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

5.3.5 นักเรียนสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

5.3.6 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

5.3.7 ใช้เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง

5.3.8 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

5.4 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

5.4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา 20 คะแนน

5.4.2 การออกแบบรูปเล่ม และการแสดงผลแต่ละหน้า 20 คะแนน

5.4.3 ความเหมาะสมของข้อความ ตัวอักษร รูปภาพประกอบ 20 คะแนน

5.4.4 การนำเสนอข้อมูลได้ครอบคลุมเนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์ 20 คะแนน

5.4.5 การใช้เทคนิคพิเศษ Multimedia สร้างสรรค์งานได้อย่างเหมาะสม 20 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

5.5 เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

5.6 คณะกรรมการการแข่งขัน

5.6.1 คุณสมบัติของกรรมการ

5.6.1.1 กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ

เฉพาะด้าน

5.6.1.2 กรรมการควบคุมการแข่งขัน ได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค

และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

5.6.1.3 จำนวนกรรมการ ข้อ 5.6.1.1 และ 5.6.1.2 ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

5.6.2 แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

5.6.2.1 กำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)

5.6.2.2 จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูลรูปภาพ และเสียงประกอบ สำหรับการการแข่งขัน

5.6.2.3 ก่อนการแข่งขัน ให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรมของนักเรียน

5.6.2.4 ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

5.6.2.5 ให้ตัดสินและรายงานผลการแข่งขันทุกลำดับ ณ จุดแข่งขัน

5.7 การเข้าแข่งขันระดับชาติ

5.7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับแรกจากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาจะเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับภาค

5.7.2 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรกจากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

5.7.3 ในกรณีที่มียุติทีมในลำดับสูงสุดเกินกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของการให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากัน ให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในลำดับถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

5.7.4 ให้คณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน จัดทำข้อมูลรายชื่อทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรก ที่จะเป็นตัวแทนแข่งขันในระดับชาติ ประกอบด้วย ชื่อนักเรียน ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ชื่อโรงเรียน หมายเลขโทรศัพท์ พร้อมผลงานที่ได้รับรางวัล ส่งไปที่ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

6. การแข่งขันการใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation)

6.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

6.2 ประเภทและจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

- แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน จำนวน 1 ทีม

6.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

6.3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

6.3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 512 Mb, CPU ไม่น้อยกว่า 1.2 GHz และไม่มี การเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

6.3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และเสียงประกอบ สำหรับใช้ในการแข่งขัน

6.3.4 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้น ก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

6.3.5 นักเรียนสร้างผลงานการนำเสนอ (Presentation) ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

6.3.6 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

6.3.7 ใช้เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง

6.3.8 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

6.4 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

6.4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา 20 คะแนน

6.4.2 การใช้ Effect ที่เหมาะสม 20 คะแนน

6.4.3 ความสวยงามของแต่ละหน้า 20 คะแนน

6.4.4 ความคิดสร้างสรรค์ 20 คะแนน

6.4.5 การมีภาพประกอบที่เหมาะสม 20 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

6.5 เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

6.6 คณะกรรมการการแข่งขัน

6.6.1 คุณสมบัติของกรรมการ

6.6.1.1 กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ เฉพาะด้าน

6.6.1.2 กรรมการควบคุมการแข่งขัน ได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

6.6.1.3 จำนวนกรรมการ ข้อ 6.6.1.1 และ 6.6.1.2 ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

6.6.2 แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

6.6.2.1 กำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)

6.6.2.2 จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และเสียงประกอบ สำหรับการการแข่งขัน

6.6.2.3 ก่อนการแข่งขัน ให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม ของนักเรียน

6.6.2.4 ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

6.6.2.5 ให้ตัดสินและรายงานผลการแข่งขันทุกลำดับ ณ จุดแข่งขัน

6.7 การเข้าแข่งขันระดับชาติ

6.7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับแรกจากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาจะเป็นตัวแทน เข้าแข่งขันในระดับภาค

6.7.2 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรกจากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขัน ในระดับชาติ

6.7.3 ในกรณีที่ไม่มีทีมในลำดับสูงสุดเกินกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของการให้ คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากัน ให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่า ถือเป็นผู้นชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในลำดับถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

6.7.4 ให้คณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน จัดทำข้อมูลรายชื่อทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรก ที่จะ เป็นตัวแทนแข่งขันในระดับชาติ ประกอบด้วย ชื่อนักเรียน ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ชื่อโรงเรียน หมายเลขโทรศัพท์ พร้อมผลงานที่ได้รับรางวัล ส่งไปที่ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

7. การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท CMS

7.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

7.2 ประเภทและจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

- แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน จำนวน 1 ทีม

7.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

7.3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

7.3.2 นักเรียนเตรียม Module และ Components ที่จะใช้ในการแข่งขันมาเอง

7.3.3 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 512 Mb, CPU ไม่น้อยกว่า 1.2 GHZ และไม่มี การเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

7.3.4 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล และรูปภาพ สำหรับใช้ในการแข่งขัน

7.3.5 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้น และติดตั้งระบบจำลอง Web Server ก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

7.3.6 นักเรียนสร้าง Webpage ประเภท CMS ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน โดยไม่อนุญาตให้ใช้ templete จากโปรแกรมสำเร็จรูปโดยเด็ดขาด

7.3.7 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

7.3.8 ใช้เวลาในการแข่งขัน 3 ชั่วโมง

7.3.9 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

7.4 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

7.4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหาตามที่กำหนด 20 คะแนน

7.4.2 การติดตั้งระบบที่ถูกต้องสมบูรณ์และแสดงผลเป็นภาษาไทย 50 คะแนน

7.4.3 ความคิดสร้างสรรค์ 20 คะแนน

7.4.4 ความสวยงาม 10 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

7.5 เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

7.6 คณะกรรมการการแข่งขัน

7.6.1 คุณสมบัติของกรรมการ

7.6.1.1 กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ เฉพาะด้านการสร้าง Webpage

7.6.1.2 กรรมการควบคุมการแข่งขัน ได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

7.6.1.3 จำนวนกรรมการ ข้อ 7.6.1.1 และ 7.6.1.2 ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

7.6.2 แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

7.6.2.1 กำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)

7.6.2.2 จัดทำโจทย์ที่ระบุการวางตำแหน่งของ Module และ Components ที่นิยมใช้ ไม่น้อยกว่า 5 ระบบย่อย

7.6.2.3 ติดตั้งซอฟต์แวร์บนระบบจำลอง Sever Appserv เพื่อทดลองการติดตั้งโปรแกรม หรือกรณีที่โปรแกรมจำลอง Server ของผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถติดตั้งลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้แข่งขันได้ (Appserv v.2.5.10, Exampp v.1.3.9)

7.6.2.4 จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล และรูปภาพ สำหรับใช้ในการแข่งขัน

7.6.2.5 ก่อนการแข่งขัน ให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม ของนักเรียน

7.6.2.6 ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

7.6.2.7 ตรวจสอบคะแนนผ่านเครื่อง Client

7.6.2.8 ให้ตัดสินและรายงานผลการแข่งขันทุกลำดับ ณ จุดแข่งขัน

7.7 การเข้าแข่งขันระดับชาติ

7.7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับแรกจากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาจะเป็นตัวแทน เข้าแข่งขันในระดับภาค

7.7.2 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรกจากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขัน ในระดับชาติ

7.7.3 ในกรณีที่ไม่มีทีมในลำดับสูงสุดเกินกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของการให้ คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากัน ให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในลำดับถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

7.7.4 ให้คณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน จัดทำข้อมูลรายชื่อทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรก ที่จะ เป็นตัวแทนแข่งขันในระดับชาติ ประกอบด้วย ชื่อนักเรียน ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ชื่อโรงเรียน หมายเลขโทรศัพท์ พร้อมผลงานที่ได้รับรางวัล ส่งไปที่ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

8. การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor

8.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 8.1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
- 8.1.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3
- 8.1.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

8.2 ประเภทและจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

- 8.2.1 แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ 2 คน
- 8.2.2 จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน
 - 8.2.2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 1 ทีม
 - 8.2.2.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 1 ทีม
 - 8.2.2.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 1 ทีม

8.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

8.3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

8.3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 512 Mb, CPU ไม่น้อยกว่า 1.2 GHz และไม่มี การเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แต่ให้มีการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตภายใน Web Server และ FTP Server

8.3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว สำหรับการเข้าแข่งขัน

8.3.4 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้น ก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

8.3.5 นักเรียนสร้าง Webpage ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด และ FTP ขึ้น Server ตาม Host ที่จัดเตรียมไว้ ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

8.3.6 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

8.3.7 ใช้เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง

8.3.8 กรรมการจะตรวจผลงานจาก server จำลองที่กำหนดไว้เท่านั้น

8.3.9 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

8.4 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- 8.4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา 20 คะแนน
- 8.4.2 ความคิดสร้างสรรค์ 20 คะแนน
- 8.4.3 ความสมบูรณ์เชิงโครงสร้างของ Web page 20 คะแนน
- 8.4.4 มีระบบ Web Gallery 10 คะแนน
- 8.4.5 แทรกภาพเคลื่อนไหวหรือรูปภาพเหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา 10 คะแนน
- 8.4.6 ความสวยงาม 10 คะแนน
- 8.4.7 สามารถเชื่อมโยงลิงค์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง 10 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

8.5 เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

8.6 คณะกรรมการการแข่งขัน

8.6.1 คุณสมบัติของกรรมการ

8.6.1.1 กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ เฉพาะด้าน

8.6.1.2 กรรมการควบคุมการแข่งขัน ได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

8.6.1.3 จำนวนกรรมการ ข้อ 8.6.1.1 และ 8.6.1.2 ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

8.6.2 แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

8.6.2.1 กำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)

8.6.2.2 จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ (.jpg, .gif, .bmp, .psd) และภาพเคลื่อนไหว (.gif, .swf) ให้สอดคล้องกับโจทย์ที่กำหนด สำหรับใช้ในการแข่งขัน

8.6.2.3 ตรวจสอบระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (ระบบอินเทอร์เน็ต) ทุกเครื่องให้สามารถใช้งานได้

8.6.2.4 ติดตั้ง Web Server, FTP Server และสร้าง UserID, Password ตามจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน และให้กรรมการตรวจสอบผลงานของผู้แข่งขันจาก Server เท่านั้น

8.6.2.5 ก่อนการแข่งขัน ให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรมของนักเรียน

8.6.2.6 ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

8.6.2.7 ให้ตัดสินและรายงานผลการแข่งขันทุกลำดับ ณ จุดแข่งขัน

8.7 การเข้าแข่งขันระดับชาติ

8.7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับแรกจากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาจะเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับภาค

8.7.2 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรกจากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

8.7.3 ในกรณีที่ไม่มีทีมในลำดับสูงสุดเกินกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของการให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากัน ให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในลำดับถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

8.7.4 ให้คณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน จัดทำข้อมูลรายชื่อทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรก ที่จะเป็นตัวแทนแข่งขันในระดับชาติ ประกอบด้วย ชื่อนักเรียน ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ชื่อโรงเรียน หมายเลขโทรศัพท์ พร้อมผลงานที่ได้รับรางวัล ส่งไปที่ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

9. การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Text Editor

9.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

9.2 ประเภทและจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

- แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน จำนวน 1 ทีม

9.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

9.3.1 ใช้โปรแกรม Notepad ในการแข่งขันเท่านั้น

9.3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 512 Mb, CPU ไม่น้อยกว่า 1.2 GHz และไม่มี การเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

9.3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล เรื่องราว รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว สำหรับใช้ในการแข่งขัน

9.3.4 นักเรียนสร้าง Webpage ไม่น้อยกว่า 3 पेจ และ FTP ขึ้น Server ตาม Host ที่จัดเตรียมไว้ ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

9.3.5 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

9.3.6 ใช้เวลาในการแข่งขัน 3 ชั่วโมง

9.3.7 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

9.4 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

9.4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของ Code และเนื้อหา 20 คะแนน

9.4.2 ความคิดสร้างสรรค์ 20 คะแนน

9.4.3 การจัดวาง Layout อย่างเหมาะสม (Font /Table) 15 คะแนน

9.4.4 การสร้างเฟรม ที่กำหนดได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม 15 คะแนน

9.4.5 การเชื่อมโยงลิงค์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง 10 คะแนน

9.4.6 การสร้างฟอร์มได้อย่างถูกต้อง 10 คะแนน

9.4.7 การแทรกภาพเคลื่อนไหวหรือรูปภาพตามที่กำหนดได้ถูกต้อง 10 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

9.5 เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

9.6 คณะกรรมการการแข่งขัน

9.6.1 คุณสมบัติของกรรมการ

9.6.1.1 กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ

เฉพาะด้าน

9.6.1.2 กรรมการควบคุมการแข่งขัน ได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

9.6.1.3 จำนวนกรรมการ ข้อ 9.6.1.1 และ 9.6.1.2 ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

9.6.2 แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

9.6.2.1 กำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme)

9.6.2.2 จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล เรื่องราว รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว (.gif, .swf) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

9.6.2.3 ตรวจสอบระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (ระบบอินเทอร์เน็ต) ทุกเครื่องให้สามารถใช้งานได้

9.6.2.4 ติดตั้ง Web Server, FTP Server และสร้าง UserID, Password ตามจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน และให้กรรมการตรวจผลงานของผู้แข่งขันจาก Server เท่านั้น

9.6.2.5 ให้ตัดสินและรายงานผลการแข่งขันทุกลำดับ ณ จุดแข่งขัน

9.7 การเข้าแข่งขันระดับชาติ

9.7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับแรกจากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาจะเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับภาค

9.7.2 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรกจากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

9.7.3 ในกรณีที่ทีมในลำดับสูงสุดเกินกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของการให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากัน ให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในลำดับถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

9.7.4 ให้คณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน จัดทำข้อมูลรายชื่อทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรก ที่จะเป็นตัวแทนแข่งขันในระดับชาติ ประกอบด้วย ชื่อนักเรียน ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ชื่อโรงเรียน หมายเลขโทรศัพท์ พร้อมผลงานที่ได้รับรางวัล ส่งไปที่ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

10. การแข่งขันการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์

10.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

10.2 ประเภทและจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

- แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน จำนวน 1 ทีม

10.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

10.3.1 นักเรียนระบุชื่อภาษาคอมพิวเตอร์ โปรแกรมแปล (Compiler) และเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขัน ตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดภาษา ไม่จำกัดโปรแกรมแปล)

10.3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 512 Mb, CPU ไม่น้อยกว่า 1.2 GHz และไม่มี การเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

10.3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) สำหรับใช้ในการ แข่งขัน

10.3.4 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้น ก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

10.3.5 นักเรียนออกแบบผังงาน (Flowchart) หรือรหัสจำลอง (Pseudo code) อย่างใดอย่างหนึ่ง และเขียน โปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ที่ระบุ ตามโจทย์ที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

10.3.6 การเขียนโปรแกรมจะต้องเป็นไปในแนวทางเดียวกับการออกแบบโปรแกรม

10.3.7 นักเรียนจะต้องส่งเอกสารที่ใช้ในการออกแบบทั้งหมด รวมทั้งกระดาษทวด Source Code และระบบที่สำเร็จแล้ว (Binary)

10.3.8 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

10.3.9 ใช้เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง

10.3.10 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

10.4 เกณฑ์การให้คะแนน

โจทย์สำหรับใช้ในการแข่งขันมี 3 ข้อ ๆ ละ 100 คะแนน รวม 300 คะแนน โดยแต่ละข้อมีเกณฑ์ การให้คะแนนดังนี้

10.4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของระบบตามโจทย์ที่กำหนด 60 คะแนน

10.4.2 การออกแบบอย่างมีระบบ 20 คะแนน

10.4.3 วิธีการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหา 20 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนน รวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

ความถูกต้องสมบูรณ์ของระบบตามโจทย์ที่กำหนด หมายถึง โปรแกรมทำงานได้อย่างถูกต้อง ตามที่โจทย์กำหนด และมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุดหรือไม่มีเลย โดยจะต้องมีการทดสอบความถูกต้องของระบบ ด้วยการป้อนข้อมูลทดสอบ ทั้งในกรณีที่ข้อมูลถูกต้องตามแบบ และในกรณีที่ข้อมูลผิดพลาด ระบบที่สมบูรณ์จะต้อง ทำงานได้

การออกแบบอย่างมีระบบ หมายถึง การแสดงการวิเคราะห์ปัญหา และหนทางในการแก้ปัญหา โดยผู้แข่งขันจะต้องแสดงวิธีการแก้ปัญหาในลักษณะแผนผัง และ/หรือคำอธิบายอย่างย่อ เพื่อให้เข้าใจแนวทาง

การวิเคราะห์ปัญหา และแนวทางในการแก้ปัญหา ซึ่งจะต้องนำไปใช้ในการพัฒนาโปรแกรมต่อไป

วิธีการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหา หมายถึงเทคนิคที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหาในการทำงานของโปรแกรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Algorithm) และเลือกใช้ โครงสร้างข้อมูล คำสั่ง ฟังก์ชัน ได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสมกับปัญหาที่กำหนดให้

10.5 เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

10.6 คณะกรรมการการแข่งขัน

10.6.1 คุณสมบัติของกรรมการ

10.6.1.1 กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ เฉพาะด้าน เช่น Master Teacher สาขาคอมพิวเตอร์, Programmer ฯลฯ

10.6.1.2 กรรมการควบคุมการแข่งขัน ได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

10.6.1.3 จำนวนกรรมการ ข้อ 10.6.1.1 และ 10.6.1.2 ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

10.6.2 แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

10.6.2.1 จัดทำโจทย์ จำนวน 3 ข้อ ที่มีความยากง่ายแตกต่างกัน มีตัวอย่างข้อมูลทดสอบ โปรแกรม และผลลัพธ์ของโปรแกรม

10.6.2.2 เตรียมข้อมูล Input Output และ Data test

10.6.2.3 จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

10.6.2.4 ก่อนการแข่งขัน ให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม ของนักเรียน

10.6.2.5 ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

10.6.2.6 ปรับคะแนนเต็ม 300 คะแนน ให้เป็น 100 คะแนน

10.6.2.7 ให้ตัดสินและรายงานผลการแข่งขันทุกลำดับ ณ จุดแข่งขัน

10.7 การเข้าแข่งขันระดับชาติ

10.7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับแรกจากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาจะเป็นตัวแทน เข้าแข่งขันในระดับภาค

10.7.2 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรกจากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขัน ในระดับชาติ

10.7.3 ในกรณีที่ไม่มีทีมในลำดับสูงสุดเกินกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของการให้ คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากัน ให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในลำดับถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

10.7.4 ให้คณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน จัดทำข้อมูลรายชื่อทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรก ที่จะ เป็นตัวแทนแข่งขันในระดับชาติ ประกอบด้วย ชื่อนักเรียน ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ชื่อโรงเรียน หมายเลขโทรศัพท์ พร้อมผลงานที่ได้รับรางวัล ส่งไปที่ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

11. การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์

11.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

11.1.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1- 3

11.1.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6

11.2 ประเภทและจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

11.2.1 แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ 3 คน

11.2.2 จำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

11.2.2.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 1 ทีม

11.2.2.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 1 ทีม

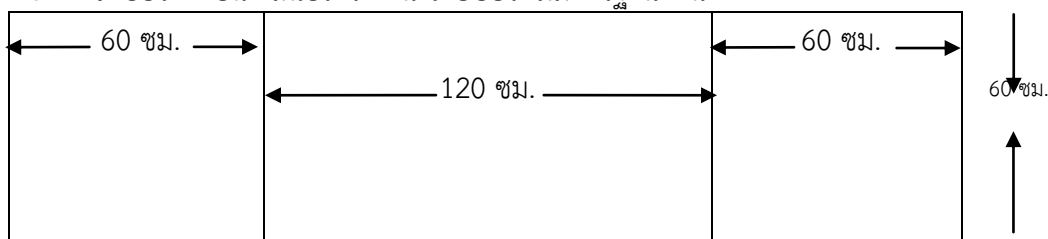
11.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

11.3.1 เป็นโครงงานที่ดำเนินการแล้วเสร็จในปีที่ผ่านมาหรือปีการศึกษาปัจจุบัน

11.3.2 ต้องเป็นโครงงานที่ดำเนินการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา หรือการประยุกต์ใช้งานซอฟต์แวร์ ในลักษณะต่างๆ หรือเป็นการพัฒนาโปรแกรมสำเร็จรูปในการแก้ปัญหา โดยการใช้ภาษาคอมพิวเตอร์ภาษาใด ภาษาหนึ่งในการพัฒนา หรือใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการพัฒนาโครงงานก็ได้ โดย 1 โครงงาน ส่งเข้าประกวดได้ เพียง 1 รายการแข่งขัน เท่านั้น

11.3.3 จัดทำรายงานโครงงานคอมพิวเตอร์ตามรูปแบบที่กำหนด จำนวน 5 เล่ม ส่งคณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนวันแข่งขัน 2 สัปดาห์ หากพ้นกำหนดให้คณะกรรมการพิจารณาตัดคะแนนตามความเหมาะสม

11.3.4 จัดบอร์ดเพื่อนำเสนอโครงงาน โดยบอร์ดมีมาตรฐานดังนี้



โดยไม่ต้องมีอุปกรณ์ประดับตกแต่งเพื่อความสวยงาม หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง เพราะไม่มีผลต่อคะแนน และการตัดสิน

11.3.5 ผู้เข้าแข่งขันนำเสนอต่อคณะกรรมการและตอบข้อซักถาม ใช้เวลาทีมละประมาณ 5-10 นาที

11.3.6 การนำเสนอทั้งในกรณีนำเสนอผ่านบอร์ดและผู้เข้าแข่งขันนำเสนอต่อคณะกรรมการ ไม่มี การเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

11.3.7 ผลการตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

11.4 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

11.4.1 ความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารและสื่อนำเสนอ 15 คะแนน

11.4.2 ประโยชน์และความสำคัญ 25 คะแนน

11.4.3 กระบวนการและขั้นตอนการทำโครงงานฯ 20 คะแนน

11.4.4 ความคิดสร้างสรรค์ 20 คะแนน

11.4.5 การนำเสนอโครงงาน 10 คะแนน

11.4.6 การส่งเอกสารโครงงานตรงเวลา 10 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

กระบวนการและขั้นตอนการทำโครงการฯ คัดเลือกหัวข้อที่สนใจ ศึกษาค้นคว้า จัดทำข้อเสนอโครงการ พัฒนาโครงการ จัดทำรายงานนำเสนอและเผยแพร่

11.5 เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

11.6 คณะกรรมการการแข่งขัน

11.6.1 คุณสมบัติของกรรมการ

11.6.1.1 กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ

เฉพาะด้าน

11.6.1.2 กรรมการควบคุมการแข่งขัน ได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค

และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

11.6.1.3 จำนวนกรรมการ ข้อ 11.6.1.1 และ 11.6.1.2 ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

11.6.2 แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

11.6.2.1 ศึกษาแบบรายงานโครงการคอมพิวเตอร์ก่อนการแข่งขัน

11.6.2.2 หากมีผู้เข้าแข่งขันจำนวนมาก ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการในการปรับ

วิธีการนำเสนอได้ตามความเหมาะสม

11.6.2.3 ให้ตัดสินและรายงานผลการแข่งขันทุกลำดับ ณ จุดแข่งขัน

11.7 การเข้าแข่งขันระดับชาติ

11.7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับแรกจากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาจะเป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับภาค

11.7.2 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรกจากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขันในระดับชาติ

11.7.3 ในกรณีที่ไม่มีทีมในลำดับสูงสุดเกินกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของการให้คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากัน ให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในลำดับถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

11.7.4 ให้คณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน จัดทำข้อมูลรายชื่อทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรก ที่จะเป็นตัวแทนแข่งขันในระดับชาติ ประกอบด้วย ชื่อนักเรียน ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ชื่อโรงเรียน หมายเลขโทรศัพท์ พร้อมผลงานที่ได้รับรางวัล ส่งไปที่ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

11.8 รูปแบบการเขียนรายงาน

11.8.1 ปกนอก

เรื่อง

โดย 1

2

3

ชั้นโรงเรียน

สังกัด

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 63 ปีการศึกษา 2556
ระดับ เขต ภาค ชาติ
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

11.8.2 ปกใน

เรื่อง

โดย 1

2

3

โรงเรียน

สังกัด

ครูที่ปรึกษา

ที่ปรึกษาพิเศษ

11.8.3 เนื้อหา ประกอบด้วย

- บทคัดย่อ
- กิตติกรรมประกาศ
- สารบัญ
- สารบัญตาราง (ถ้ามี)
- สารบัญรูปภาพ (ถ้ามี)
- บทที่ 1 บทนำ
- บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง
- บทที่ 3 อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ
- บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน
- บทที่ 5 สรุปผลการดำเนินงาน/อภิปรายผลการดำเนินงาน
- บรรณานุกรม
- ภาคผนวก

โดยกำหนดให้ บทที่ 1 ถึงบทที่ 5 ความยาวไม่เกิน 20 หน้า ภาคผนวก ความยาวไม่เกิน 10 หน้า ขนาดของกระดาษเขียนรายงานใช้กระดาษ A4 พิมพ์หน้าเดียว จัดทำรายงานจำนวน 5 เล่ม ส่งให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันก่อนวันแข่งขัน 2 สัปดาห์

12. การแข่งขันการตัดต่อภาพยนตร์

12.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4- 6

12.2 ประเภทและจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

- แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน จำนวน 1 ทีม

12.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

12.3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

12.3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 2 GB, CPU ไม่น้อยกว่า 2.0 GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า 64 Mb และไม่มีเครื่องเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

12.3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ เสียงประกอบภาพยนตร์ และวิดีโอ สำหรับใช้ในการแข่งขัน

12.3.4 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้น ก่อนการแข่งขัน 2 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

12.3.5 นักเรียนออกแบบบทภาพยนตร์ (Story Board) และตัดต่อภาพยนตร์ ความยาว 5 – 7 นาที ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

12.3.6 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

12.3.7 ใช้เวลาแข่งขัน 5 ชั่วโมง (รวมเวลารับประทานอาหาร)

12.3.8 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

12.4 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

12.4.1 ความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ 30 คะแนน

12.4.2 เทคนิคของการตัดต่อภาพยนตร์ 30 คะแนน

12.4.3 บทภาพยนตร์ (Story Board) 30 คะแนน

12.4.4 ความคิดสร้างสรรค์ 10 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

ความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ หมายถึง ภาพยนตร์สามารถสื่อความหมายได้ตรงกับหัวข้อหรือเนื้อเรื่องที่กำหนดให้ โดยต้องมีองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้ ชื่อเรื่อง (Title) ภาพ เสียง ข้อความกราฟิก และข้อมูลรายละเอียดของผู้จัดทำและผู้ให้การสนับสนุน (End Credit)

12.5 เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

12.6 คณะกรรมการการแข่งขัน

12.6.1 คุณสมบัติของกรรมการ

12.6.1.1 กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ เฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านภาพยนตร์ ฯลฯ

12.6.1.2 กรรมการควบคุมการแข่งขัน ได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

12.6.1.3 จำนวนกรรมการ ข้อ 12.6.1.1 และ 12.6.1.2 ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

12.6.2 แนวทางการดำเนินการของกรรมการ

12.6.2.1 กำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน

12.6.2.2 จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล (Text file) รูปภาพ เสียงประกอบภาพยนตร์ และวีดีโอ ความยาวไม่เกิน 1 นาที จำนวน 5-7 ไฟล์ (.avi, .mpeg) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

12.6.2.3 ก่อนการแข่งขัน ให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม ของนักเรียน

12.6.2.4 ให้ตัดสินและรายงานผลการแข่งขันทุกลำดับ ณ จุดแข่งขัน

12.7 การเข้าแข่งขันระดับชาติ

12.7.1 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดลำดับแรกจากการแข่งขันระดับเขตพื้นที่การศึกษาจะเป็นตัวแทน เข้าแข่งขันในระดับภาค

12.7.2 ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรกจากการแข่งขันระดับภาคจะได้เป็นตัวแทนเข้าแข่งขัน ในระดับชาติ

12.7.3 ในกรณีที่ไม่มีทีมในลำดับสูงสุดเกินกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของการให้ คะแนน เช่น มีผู้ที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากัน ให้ดูคะแนนข้อที่ 2 ทีมใดได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่า ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูคะแนนในลำดับถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

12.7.4 ให้คณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน จัดทำข้อมูลรายชื่อทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ลำดับแรก ที่จะ เป็นตัวแทนแข่งขันในระดับชาติ ประกอบด้วย ชื่อนักเรียน ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ชื่อโรงเรียน หมายเลขโทรศัพท์ พร้อมผลงานที่ได้รับรางวัล ส่งไปที่ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

ตัวอย่าง Story Board การแข่งขันการตัดต่อภาพยนตร์

โรงเรียน.....สังกัด.....หน้าที่ :

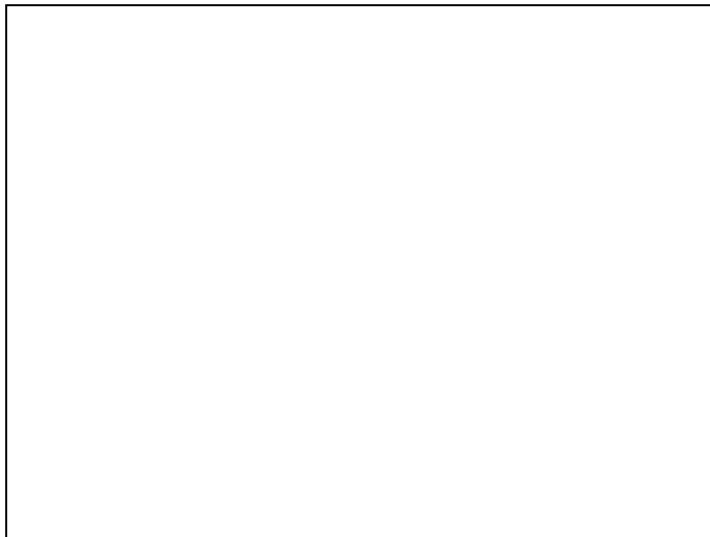


Scene : _____

เวลา : _____

คำอธิบาย : _____

Sound FX : _____



Scene : _____

เวลา : _____

คำอธิบาย : _____

Sound FX : _____



Scene : _____

เวลา : _____

คำอธิบาย : _____

Sound FX : _____

ภาคผนวก

1. แนวดำเนินการและข้อควรคำนึงถึงในการจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 63 ปีการศึกษา 2556
2. ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อย ตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 63 ปีการศึกษา 2556
3. ตัวอย่างรายชื่อโปรแกรมที่พบในการจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน (รายกิจกรรม)

แนวดำเนินการและข้อควรคำนึงถึง
ในการจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 63 ปีการศึกษา 2556 *

เพื่อให้การจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 63 ปีการศึกษา 2556 ในระดับต่าง ๆ เป็นไปด้วยความเรียบร้อย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ขอเสนอแนะแนวดำเนินการและข้อควรคำนึงถึงบางประการเพื่อใช้ในการจัดประกวดและแข่งขันฯ ข้างต้น ดังนี้

ก. แนวดำเนินการแข่งขัน

1. การเตรียมการเข้าแข่งขัน

- 1.1 แจกเกณฑ์การประกวดและแข่งขันฯ ไปยังหน่วยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 กำหนดสถานที่แข่งขัน
- 1.3 แต่งตั้งคณะกรรมการจัดงาน คณะกรรมการตัดสิน
- 1.4 ประชุมชี้แจงคณะกรรมการจัดงาน คณะกรรมการตัดสิน เพื่อรับทราบรายละเอียดต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมทรัพยากร โจทย์ ข้อสอบที่ใช้ในการแข่งขัน
- 1.5 จัดตารางการแข่งขันให้เรียบร้อย
- 1.6 จัดทำรายละเอียดและประมาณการค่าใช้จ่าย
- 1.7 หาผู้ประสานงานของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เกี่ยวข้อง
- 1.8 จัดทำเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์รายละเอียดของการแข่งขัน หรือใช้ social network เพื่อเป็นประโยชน์ในการสื่อสาร
- 1.9 ประกาศสเปคคอมพิวเตอร์และรายละเอียดเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขันให้ทราบทั่วกัน ฯลฯ

2. การดำเนินงานแข่งขัน

- 2.1 การตรวจสอบความพร้อมด้านต่างๆ
- 2.2 การเตรียมห้องแข่งขันพร้อมอุปกรณ์เพื่อรวบรวมผลงานของผู้เข้าแข่งขัน
- 2.3 กรรมการจะต้องเก็บหลักฐาน แผ่นโปรแกรมที่ผู้เข้าแข่งขันนำมาใช้ในการแข่งขันทั้งหมด
- 2.4 ตรวจสอบความพร้อมของข้อสอบ หัวข้อ โจทย์ พร้อมทรัพยากรที่ใช้ในการแข่งขัน
- 2.5 ในบางกิจกรรม อาจจะต้องเตรียม Server สำหรับเก็บผลงานของผู้เข้าแข่งขัน เพื่อความสะดวกในการตรวจผลงาน
- 2.6 ตรวจสอบความพร้อมของเอกสารในการรับลงทะเบียนรายงานตัว
- 2.7 ตรวจสอบความพร้อมของเอกสารประมวลผลและรายงานผลการแข่งขัน เช่น แบบกรอกคะแนน แบบรายงานผล แบบสรุปผล เอกสารขอเปลี่ยนตัวผู้เข้าแข่งขัน
- 2.8 การดำเนินการใดๆ เพิ่มเติม หรือเปลี่ยนแปลงเกณฑ์การประกวดและแข่งขันเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ ขอให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน และไม่ขัดแย้งกับเกณฑ์การประกวดและแข่งขันฯ ของส่วนกลาง ฯลฯ

3. การรายงานผล

- 3.1 ส่งแบบสรุปและรายงานผลการแข่งขันให้กับคณะกรรมการ
- 3.2 ให้รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

- ปัญหาและข้อเสนอแนะที่พบระหว่างการแข่งขัน
- ข้อมูลรายชื่อผู้ชนะอันดับ 1-3 จากระดับภาค ที่จะเป็นตัวแทนแข่งขันในระดับชาติ ประกอบด้วย
ชื่อนักเรียน ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ชื่อโรงเรียน หมายเลขโทรศัพท์
- ผลงานของผู้ชนะอันดับ 1-3 จากระดับภาค
ส่งไปที่ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300
 ฯลฯ

ข. ข้อควรคำนึงถึงทั่วไป

1. ด้านการบริหารจัดการคณะกรรมการ/ทีมงาน

1.1 เนื่องจากคณะกรรมการที่เกี่ยวข้องกับการประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีจำนวนมาก จึงควรคำนึงถึงเรื่องการวางแผน การบริหารจัดการ การประชุมเพื่อเตรียมความพร้อม รวมทั้งการดูแลสิทธิประโยชน์ของคณะกรรมการที่ควรได้รับ และควรแจ้งให้ผู้บังคับบัญชาของบุคคลเหล่านั้นได้รับทราบด้วยความคล่องตัวในการสั่งการและการมาช่วยปฏิบัติงาน

1.2 ทีมงานที่เกี่ยวข้อง ควรมีอำนาจการตัดสินใจในบางเรื่องและควรรับรู้บทบาทที่ได้รับอย่างชัดเจน เช่น การประสานงาน การเตรียมการ การตัดสินผลการแข่งขัน เป็นต้น เพื่อให้การจัดแข่งขันมีความคล่องตัว และสามารถดำเนินการได้อย่างราบรื่น

1.3 ในการประชุมเพื่อรับทราบข้อมูลใดๆ เกี่ยวกับการจัดประกวดและแข่งขัน ควรแจ้งมติการประชุมให้คณะกรรมการจัดประกวดแข่งขันชุดย่อยๆ ได้รับทราบด้วย เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามมติที่ประชุมในแนวทางเดียวกัน

1.4 สามารถใช้ช่องทางต่าง ๆ เพื่อการประสานงานได้ เช่น ช่องทาง E-Office ช่องทางเว็บไซต์ Social Network หรือ SMS เป็นต้น

2. ด้านบทบาทหน้าที่ ความน่าเชื่อถือ และมาตรฐานของคณะกรรมการ

2.1 ควรให้ยึดถือหลักเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มาจากส่วนกลางให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน การดำเนินการใดๆ เพิ่มเติม หรือเปลี่ยนแปลง จะต้องไม่ขัดแย้งกับเกณฑ์การประกวดและแข่งขันฯ ของส่วนกลาง

2.2 การแต่งตั้งคณะกรรมการและกรรมการตัดสิน ควรเป็นไปตามที่กำหนดไว้ในเกณฑ์ การประกวดและแข่งขันฯ โดยขอให้พิจารณาผู้ที่มีความรู้ความสามารถ มีความเชี่ยวชาญในด้านนั้น ๆ ให้มากที่สุด มาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นๆ หรือหน่วยงานอื่น ๆ อย่างหลากหลายเท่าที่จะทำได้ และขอให้หลีกเลี่ยงผู้ที่จะมีส่วนได้ส่วนเสียกับการแข่งขัน

2.3 การเชิญคณะกรรมการตัดสินจากภาคเอกชนและสถาบันอุดมศึกษา ถือเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการจัดการประกวดและแข่งขัน ทำให้สะดวกต่อการดำเนินงาน ทั้งรวดเร็ว แน่นนอน และเป็นกลางในการตัดสิน

2.4 จำนวนกรรมการ ควรมีจำนวนตามความเหมาะสม เช่น กรรมการตัดสิน 3-5 คน กรรมการควบคุมการแข่งขัน 2 คน ต่อรายการแข่งขัน กรรมการกลาง (สำรอง) และประสานงานกับเลขานุการของคณะกรรมการแต่ละชุดเพื่อซักซ้อมรายละเอียด และการนัดหมายที่แน่นอน หลีกเลี่ยงการแต่งตั้งกรรมการซ้ำซ้อน กิจกรรมการแข่งขัน เพราะจะทำให้เกิดปัญหาตอนตรวจและตัดสินผลงาน

2.5 ควรมีการประชุมกรรมการตัดสินเพื่อรับทราบเกณฑ์และรายละเอียด การเตรียมโจทย์ หัวข้อทรัพยากร และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน

2.6 กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ 1 – 3

3. ด้านการควบคุมเวลาการแข่งขัน

ควรกำหนดเวลาในการแข่งขันให้เหมาะสมและชัดเจน โดยควรคำนึงถึงเวลาในการตรวจผลงาน และการรวบรวมคะแนนการตัดสินด้วย หากพบว่าต้องใช้เวลาในการดำเนินการมากอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ควรมีแผนสำรอง ปรับเปลี่ยนวิธีการ และชักชวนผู้ที่เกี่ยวข้องให้เข้าใจตรงกัน ทั้งนี้ เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบกับทุกฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นผู้เข้าแข่งขัน กรรมการ และทีมงาน

4. ด้านความพร้อมของสถานที่จัดแข่งขัน

4.1 เนื่องจากการแข่งขันในแต่ละกิจกรรมต้องใช้ห้องแข่งขันหลายห้อง เพื่อรองรับทีมแข่งขันจำนวนมาก ดังนั้น การจัดสถานที่สำหรับการประกวดและแข่งขันฯ จึงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างลำบาก หากเป็นไปได้ควรจัดให้อยู่ในสถานที่ 1-2 แห่ง เท่านั้น ไม่ควรจัดกระจายหลายโรงเรียน เพื่อป้องกันปัญหาและข้อจำกัดต่างๆ ที่จะตามมา

4.2 ควรจัดทำป้ายประกาศเพื่อแจ้งสถานที่และห้องแข่งขันให้ชัดเจน อาจจัดทีมงานไว้คอยตอบข้อซักถามหรือพาไปยังห้องแข่งขัน จัดเจ้าหน้าที่ดูแล อำนวยความสะดวกเรื่องการจอดรถ หรือมีการประชาสัมพันธ์ด้วยวิธีการอื่น ๆ เพื่อให้รับทราบทั่วกัน

5. ด้านการส่งเสริมความเป็นระเบียบวินัย และการจัดแข่งขันให้เกิดความบริสุทธิ์ ยุติธรรม

5.1 ควรจัดสถานที่แข่งขันให้เหมาะสมกับประเภท/รูปแบบการแข่งขัน และควรอนุญาตเฉพาะผู้เข้าแข่งขัน กรรมการ และผู้ที่เกี่ยวข้อง ให้เข้าไปได้เท่านั้น

5.2 ควรจัดสถานที่รับรองสำหรับครู ผู้ปกครอง และบุคคลอื่นๆ พร้อมเครื่องอำนวยความสะดวกตามความจำเป็น เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยและไม่รบกวนการแข่งขันของนักเรียน

5.3 ไม่ควรอนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำวัสดุอุปกรณ์เกี่ยวกับการบันทึกข้อมูลในทุกประเภท รวมทั้งอุปกรณ์สื่อสารอื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนควรปรับให้ออกจากการแข่งขันทันที หรือหากรู้ภายหลังก็ควรตัดสินให้ปรับตกโดยไม่มีเงื่อนไข

5.4 ในกรณีของการประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ ควรแจ้งให้ผู้ส่งผลงาน (โรงเรียน) ทราบด้วยว่าโครงงานชิ้นเดียวกัน สามารถส่งเข้าประกวดได้เพียง 1 รายการแข่งขัน เท่านั้น หากพบว่าส่งผลงานซ้ำซ้อนจะพิจารณาปรับตกทั้งหมด

5.5 โจทย์ หัวข้อ ที่ใช้ในการแข่งขัน ขอให้แจ้งในห้องแข่งขันเท่านั้น ห้ามเผยแพร่ก่อนล่วงหน้าเพื่อความเหมาะสมอาจใช้วิธีการจับสลากสุ่มเลือกหัวข้อที่ใช้ในการแข่งขัน

5.6 การจัดที่นั่งให้กับผู้เข้าประกวดและแข่งขัน ให้เป็นการสุ่ม เช่น การจับสลากหมายเลขที่นั่ง

5.7 ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำผลงานออกไปหลังจากการแข่งขันดำเนินการเสร็จสิ้นแล้ว หากปรากฏว่ามีการละเมิด ให้ถือว่าไม่ใช่ผลงานที่เกิดขึ้นจากการแข่งขัน

6. ด้านการปกป้องสิทธิความเป็นเจ้าของผลงาน

ควรแจ้งหรือขอความร่วมมือกับคณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน และผู้เข้าแข่งขัน ต้องไม่ให้ความยินยอมหรือมอบผลงานให้กับบุคคลอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องอย่างเด็ดขาด เพื่อป้องกันการแอบอ้างนำผลงานไปลอกเลียนแบบทำซ้ำ โดยที่เจ้าของผลงานไม่รู้ หรือไม่ได้อนุญาต

7. ด้านคอมพิวเตอร์ วัสดุอุปกรณ์ ทรัพยากร และแนวทางการจัดการด้านเทคนิค

7.1 คณะกรรมการผู้จัดการแข่งขันจัดคอมพิวเตอร์และ Server สำหรับการแข่งขันให้สอดคล้องกับเกณฑ์การประกวดและแข่งขันฯ และแจ้งประกาศเพื่อให้ทราบทั่วกัน

7.2 ควรจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์สำรองไว้จำนวนหนึ่ง เพื่อป้องกันปัญหาเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอ กรณีคอมพิวเตอร์ชำรุด หรือติดไวรัส จนไม่สามารถใช้งานได้

7.3 วัสดุอุปกรณ์ และทรัพยากรที่ใช้ในการประกวดและแข่งขันฯ เช่น ไฟล์เสียง ไฟล์ภาพ ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว ฯลฯ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมไว้ให้ และไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำวัสดุอุปกรณ์ และทรัพยากรอื่นๆ เข้ามาใช้ในการแข่งขัน

7.4 ในกรณีของการแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท CMS ควรติดตั้งซอฟต์แวร์บนระบบจำลอง Sever Appserv เพื่อทดลองการติดตั้งโปรแกรม หรือกรณีที่โปรแกรมจำลอง Server ของผู้เข้าแข่งขัน ไม่สามารถติดตั้งลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้แข่งขันได้ (Appserv v.2.5.10 , Exampp v.1.3.9) และมีข้อควรคำนึง ดังนี้

7.4.1 ความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน

CMS ในที่นี้หมายถึง ระบบการจัดการเนื้อหา

- ต้องการให้ผู้เข้าแข่งขันใช้ความสามารถปรับแต่งแก้ปัญหาได้ตามความต้องการของโจทย์ โดยใช้พื้นฐานจากการใช้งาน การติดตั้งบนสถานะจำลองที่ผู้เข้าร่วมแข่งขันได้จัดเตรียมโปรแกรมอื่นๆ มา
- ต้องการให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันสร้างเว็บไซต์ให้ตรงตามความต้องการของโจทย์ จากการอ้างอิงหลักความเป็นจริงในการแสดงผลหน้าเว็บไซต์จริง เช่น ขนาดของภาพที่นำมาใช้ เนื้อหาการจัดวางขนาดตัวอักษรเหมาะสมกับการแสดงผลตามรูปแบบที่นำเสนออื่นๆ โดยคำนึงถึงหลักในการสร้างงานจาก CMS
- ต้องการให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันเข้าใจถึงพื้นฐานการใช้งาน CMS คือความสามารถในการปรับแต่งระบบให้ได้ตามโจทย์ที่กำหนด โดยอาศัยพื้นฐานตามหลักการสร้างเว็บจาก CMS

7.4.2 การสร้างโจทย์จากความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน

- ด้านความสามารถในการสร้าง ผู้กำหนดโจทย์ควรคำนึงถึงพื้นฐานการใช้งานจากการใช้โปรแกรมจำลอง Webserver ทั่วๆไป เข้าใจถึงหลักการพื้นฐานของCMS
- ความสวยงามพิจารณาจากการจัดวางคำสั่ง Component ตามความต้องการของโจทย์ ไม่ใช่จากการแสดงผล การแยกหมวดหมู่
- การเลือกใช้ Componet หรือส่วนเสริมอื่นๆ ควรให้สอดคล้องกับการสร้างเนื้อหา หรือความจำเป็นต่อเว็บไซต์นั้นๆ เช่น การให้มีกระดานข่าว ให้มีเพื่ออะไร แสดงผลอย่างไร กำหนดให้มีผู้ใช้ได้กี่ระดับ การให้มีระบบสมาชิก มีเพื่อให้เกิดอะไร มีสมาชิกกี่ระดับ แต่ละระดับควรทำอะไรได้บ้าง เป็นต้น
- การเตรียมทรัพยากรเพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ควรมีการทดสอบระบบจริงทั้งระบบก่อนใช้ในการแข่งขันจริง โดยเฉพาะการแข่งขันที่มีผู้เข้าร่วมเกินกว่า 20 ทีมขึ้นไป

7.5 ในกรณีของการแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor

7.5.1 ความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน

- ต้องการให้ผู้เข้าแข่งขันใช้ความสามารถปรับแต่งแก้ปัญหาได้ตามความต้องการของโจทย์ โดยใช้พื้นฐานจากการใช้โปรแกรม ไม่ใช่ความสามารถพิเศษที่มีในโปรแกรม
- ต้องการให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันสร้างเว็บไซต์ให้ตรงตามความต้องการของโจทย์คำถาม จากการอ้างอิงหลักความเป็นจริงในการแสดงผลหน้าเว็บไซต์จริง เช่น ขนาดของภาพที่นำมาใช้ เนื้อหาการจัดวางขนาดตัวอักษร เหมาะสมกับการแสดงผลตามรูปแบบที่นำเสนออื่นๆ

7.5.2 การสร้างโจทย์จากความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน

- ด้านความสามารถในการสร้าง ผู้กำหนดโจทย์ควรคำนึงถึงพื้นฐานการใช้งานจากการใช้โปรแกรม Web Editor ทั่วๆไป เข้าใจถึงหลักการพื้นฐานของโปรแกรม Web Editor
- ความสวยงามพิจารณาจากการจัดวาง การแยกหมวดหมู่
- การเตรียมทรัพยากรเพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ควรมีการทดสอบระบบจริงทั้งระบบก่อนใช้ในการแข่งขันจริง โดยเฉพาะการแข่งขันที่มีผู้เข้าร่วมเกินกว่า 20 ทีมขึ้นไป

7.6 ในกรณีของการแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Text Editor มีข้อควรคำนึงถึง ดังนี้

7.6.1 ความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน

- ต้องการให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันใช้ความสามารถในการสร้างเว็บไซต์ โดยอาศัย Code จากการเขียนผ่านโปรแกรม NotePad เท่านั้น โดยไม่ใช่โปรแกรมอื่นร่วม
- ต้องการให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันเขียน Code โดยมีการจัดวาง Code และลำดับกระบวนการให้เป็นไปตามมาตรฐาน และตรวจสอบ Code ได้อย่างมีระบบ
- การนำเสนอผลงานผ่านทางผลการแปลผล (การแสดงผลหน้าเว็บ) เป็นไปตามความต้องการโดยใช้ Code คำสั่งเป็นตัวกำหนด เช่น การแสดงผลบังคับให้แสดงผลตามขนาดของภาพที่ต้องการโดยใช้ Code คำสั่งเป็นตัวกำหนด หรือการแสดงผลอื่นๆ ตามที่กรรมการได้กำหนดให้
- การส่งผลงานที่ใช้ FTP เป็นการตรวจสอบความสามารถการแสดงผลจริงบนสถานะจำลองที่ใกล้เคียงกับสภาพการใช้งานเว็บจริง เพื่อตรวจสอบความสามารถในการจัดเก็บทรัพยากรที่ใช้งาน และเพื่อแสดงผล

7.6.2 การสร้างโจทย์จากความต้องการของเกณฑ์การแข่งขัน

- ด้านความสามารถในการสร้าง ผู้กำหนดโจทย์ควรคำนึงถึงความต้องการและการแปลผลคะแนนที่ความถูกต้องของการกำหนดการแสดงผลตรงตามความต้องการโดยใช้ Code คำสั่งในภาษาที่ใช้สร้างผลงานนั้นๆ
- ความสวยงาม พิจารณาจากการจัดวาง Code คำสั่ง ไม่ใช่จากการแสดงผลหน้าจอ
- การเตรียมทรัพยากรเพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ควรมีการทดสอบระบบจริงทั้งระบบก่อนการแข่งขันจริง โดยเฉพาะการแข่งขันที่มีผู้เข้าร่วมเกินกว่า 20 ทีมขึ้นไป

8. ด้านเกณฑ์การให้คะแนน

การกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละกิจกรรม ให้เป็นเอกสิทธิ์และอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการที่จะกำหนดได้ โดยให้อยู่ในแนวทางที่สอดคล้องกับเกณฑ์การให้คะแนนที่กำหนดไว้ในเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์แต่ละกิจกรรม

9. ด้านการรายงานข้อมูล และรายงานผลการแข่งขัน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดใช้ระบบการลงทะเบียน การรายงานข้อมูล และรายงานผลการแข่งขัน ซึ่งพัฒนาโปรแกรมโดยอาจารย์ไพศาล ชนะกุล และคณะ เพื่อให้เป็นระบบเดียวกัน ทั้งนี้หากมีข้อสงสัย หรือต้องการคำแนะนำในการใช้งานโปรแกรม โปรดติดต่อสอบถามได้ที่อาจารย์ไพศาล ชนะกุล โรงเรียนเม็งรายมหาธาตวิทยาคม จังหวัดเชียงราย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 36 โทร. 08-1594-9748 และ e-mail : paisan2549@hotmail.com

หมายเหตุ * เป็นเพียงการเสนอแนะแนวดำเนินการและข้อควรคำนึงถึงบางประการ เพื่อให้การจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 63 ปีการศึกษา 2556 เป็นไปด้วยความเรียบร้อยเท่านั้น ขอให้เป็นเอกสิทธิ์และอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการประกวดและแข่งขันฯ และคณะกรรมการตัดสิน ที่จะกำหนดเพิ่มเติมนอกเหนือจากนี้ได้ตามที่เห็นสมควร โดยให้มีความสอดคล้อง และไม่ขัดแย้งกับเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ฯ ที่กำหนดไว้

ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อย
ตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 63 ปีการศึกษา 2556 *

1. การวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

- 1) ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา
 - ความหมาย/การสื่อสารด้วยภาพตามเนื้อหาที่กำหนดให้
 - ความชัดเจนของเนื้อหาผ่านภาพกราฟิก
 - รายละเอียดของภาพรวมด้วยความถูกต้องและสมบูรณ์ของเนื้อหา
- 2) ความคิดสร้างสรรค์
 - การสื่อสารจากภาพของผู้เข้าแข่งขันที่แสดงความคิดสร้างสรรค์
 - การนำเสนอต่อคณะกรรมการ
- 3) ความสวยงาม
 - การเลือกใช้สีทางศิลปะ
 - การให้แสงและเงา หรือการไล่โทนสีทางศิลปะ
 - การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกสร้างงานศิลปะอย่างเป็นธรรมชาติ
- 4) การจัดองค์ประกอบของภาพ
 - การจัด/วาง/วาดภาพลงในแต่ละเฟรมที่กำหนดให้
 - การเชื่อมโยงเนื้อหาของภาพจากแต่ละเฟรม
 - ความสมบูรณ์ในการสื่อสารด้วยภาพรวมจากทุกเฟรม

2. การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน (2D Animation)

- 1) ความถูกต้องสมบูรณ์ของ Story Board และเนื้อหา
 - เลือกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมกับการใช้งานจริง
 - สามารถติดตั้งโปรแกรมที่ต้องการใช้งานได้สำเร็จ
 - ออกแบบ Story Board ตามหัวข้อที่กำหนดได้ครบถ้วน
 - Story Board มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้งานจริง
 - เสร็จทันตามเวลาที่กำหนด
- 2) การออกแบบลักษณะของฉาก ตัวละคร และการเคลื่อนไหว
 - ลักษณะของฉาก ตัวละคร และการเคลื่อนไหว มีความสอดคล้องกัน
 - สามารถนำเสนอ แสดงผลได้ ไม่น้อยกว่า 2 นาที
- 3) ความคิดสร้างสรรค์
 - ออกแบบและสร้างการ์ตูนที่สื่อความหมาย ตรงตามหัวข้อที่กำหนด
 - นำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์ และมีความหลากหลาย
- 4) ความสวยงาม
 - เลือกใช้สีที่เหมาะสม
 - ชิ้นงานมีความประณีต
- 5) ความถูกต้องสมบูรณ์ของภาพและเสียง
 - ภาพและเสียงมีความสอดคล้องกับท่าทางของตัวละคร
 - ภาพมีความคมชัด เสียงดังฟังชัด สื่อความหมายได้ชัดเจน

3. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

- 1) ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน
 - ความเหมาะสมของชิ้นงาน สอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง
 - ความครบถ้วนของชิ้นงาน
 - งานเสร็จสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด
- 2) การออกแบบโครงสร้างชิ้นงาน
 - การจัดองค์ประกอบ
 - วัสดุที่จะนำมาใช้เหมาะสมกับการใช้งาน
 - มีการกำหนดลักษณะและขนาดของชิ้นงานที่เหมาะสม
- 3) ความคิดสร้างสรรค์
 - การนำเสนอผลงานได้สมบูรณ์
 - ชิ้นงานมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ
 - เสริมสร้างเอกลักษณ์ แนวความคิดต่อชิ้นงาน
- 4) รูปทรง (มิติ)
 - รูปทรงของชิ้นงานแต่ละชิ้นมีความถูกต้องและสมบูรณ์
 - มีการจัดสมดุลของชิ้นงานอย่างเหมาะสม

4. การสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

- 1) ความถูกต้องสมบูรณ์และใช้งานได้จริง
 - เลือกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมกับการใช้งานจริง
 - สามารถติดตั้งโปรแกรมที่ต้องการใช้งานได้สำเร็จก่อนการแข่งขัน
 - ลักษณะของเกมที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด
 - เป็นเกมที่สร้างสำหรับผู้เล่นตามจำนวนที่เกณฑ์กำหนด
 - ใช้ภาษาและภาพที่เหมาะสม ไม่สื่อถึงการใช้ความรุนแรง
 - เสริมสร้างพัฒนาการและสติปัญญา
 - ไม่มี error code
 - มีการแพ็คชิ้นงานเสร็จสิ้น
 - สร้างชิ้นงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด
- 2) การจัดองค์ประกอบ และ user friendly
 - การออกแบบเกมและโครงสร้างของเกม
 - คำชี้แจงขั้นตอนการเล่น แต้มคะแนน เวลา และการสิ้นสุดของเกม
 - การใช้งานง่าย เลือกเล่นเกม ก่อน/หลัง ได้
 - มีการสื่อสาร โต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นเกม
 - มีการรายงานชื่อผู้เล่น ผลคะแนน ผลการแข่งขันเรียงตามลำดับ
 - ความยากง่ายของเกม
- 3) ความคิดสร้างสรรค์
 - เกมที่สร้างขึ้นสื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด
 - เกมที่สร้างขึ้นนำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ สร้างสรรค์ และมีความหลากหลาย

- 4) ความสวยงาม
 - เลือกใช้สีที่เหมาะสม
 - เกมที่สร้างขึ้นมีความประณีต
- 5) เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นเหมาะสมกับเนื้อหา
 - สามารถเล่นเกมได้จบ ภายในเวลาที่กำหนด
 - กำหนดเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นครอบคลุมเนื้อหาของเกมที่สร้างขึ้นทั้งหมด
- 6) ใช้ทรัพยากรที่จัดเตรียมไว้ให้ได้อย่างเหมาะสม

5. การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)

- 1) ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา
 - ใช้โปรแกรมเหมาะสมกับการสร้างงานให้สามารถใช้งานได้จริง
 - หัวข้อถูกต้อง ชัดเจน
 - จำนวนหน้าครบถ้วนตามที่กำหนด
 - เนื้อหาครบถ้วน
 - มีองค์ประกอบครบถ้วนทุกหน้า
 - การสะกดคำ การตัดคำ ถูกต้อง
- 2) การออกแบบรูปลักษณ์ และการแสดงผลแต่ละหน้า
 - กำหนดขนาดรูปลักษณ์ได้เหมาะสมกับเนื้อหา
 - เลือก template ได้เหมาะสม
 - แต่ละหน้าสามารถแสดงผลข้อมูลได้อย่างครบถ้วน
- 3) ความเหมาะสมของข้อความ ตัวอักษร รูปภาพประกอบ
 - การใช้ภาษา
 - องค์ประกอบของหน้า
 - รูปแบบตัวอักษร
 - ภาพประกอบแต่ละหน้า
- 4) การนำเสนอข้อมูลได้ครอบคลุมเนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์
 - เนื้อหาครบถ้วนชัดเจนทุกหน้า
 - มีการเชื่อมโยงภายในได้สมบูรณ์ (สารบัญไปเนื้อหา หัวข้อไปเนื้อหา เนื้อหาไปเนื้อหา)
 - Export file.exe
- 5) การใช้เทคนิคพิเศษ Multimedia สร้างสรรค์งานได้อย่างเหมาะสม
 - มีการสร้างภาพตัวอักษรในลักษณะต่างๆ ใช้เอง
 - มีการใส่เสียงประกอบได้เหมาะสมกับเนื้อหา
 - เลือกใช้วีดิโอได้เหมาะสมกับเนื้อหา
 - เสียงบรรยาย

6. การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation)

- 1) ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา
 - ความถูกต้องตามเนื้อหาที่กำหนดให้
 - ความสัมพันธ์และต่อเนื่องของเนื้อหาผ่านสไลด์งานนำเสนอ
 - ความสมบูรณ์การให้รายละเอียดของเนื้อหาจากสไลด์รวม

- 2) การใช้ Effect ที่เหมาะสม
 - ความเหมาะสมของการใช้ Effect ประกอบการนำเสนอเนื้อหา
 - 3) ความสวยงามของแต่ละหน้า
 - ความเหมาะสมของการจัดวางเนื้อหา ขนาด การตกแต่งพื้นหลังและอื่น ๆ ตามลักษณะเฉพาะของการใช้โปรแกรมนำเสนอ
 - 4) ความคิดสร้างสรรค์
 - การสื่อสารจากสไลด์งานนำเสนอที่แสดงความคิดสร้างสรรค์
 - การนำเสนอต่อคณะกรรมการ (ระดับเขตและระดับภาค ให้พิจารณาตามความเหมาะสม)
- เนื่องจากมีจำนวนทีมมาก อาจไม่สามารถให้นักเรียนนำเสนอได้)
- 5) การมีภาพประกอบที่เหมาะสม

7. การสร้าง Webpage ประเภท CMS

- 1) ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหาตามที่กำหนด
 - ใช้ข้อมูลและรูปภาพตามที่กำหนดให้ได้สอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง
 - ระบบเว็บลิงค์ที่ทำงานได้ถูกต้องสมบูรณ์อย่างน้อย 10 หน้า
- 2) การติดตั้งระบบที่ถูกต้องสมบูรณ์และแสดงผลเป็นภาษาไทย
 - สามารถแสดงผลเว็บไซต์ผ่าน Browser (IE, Fire Fox, Google Chrome)
 - สามารถแสดงผลเว็บไซต์ในเครื่องตนเองผ่าน localhost หรือ 127.0.0.1 ได้
 - สามารถแสดงผลเว็บไซต์ในเครื่อง Client
 - สามารถแสดงผลเป็นภาษาไทย
 - มีระบบเนื้อหาข่าว (Content)
 - มีระบบดาวน์โหลด
 - มีระบบเว็บบอร์ดหรือเว็บฟอรัม
 - มีระบบสถิติผู้เข้าชมเว็บทำงาน
- 3) ความคิดสร้างสรรค์
 - ชิ้นงานที่สร้างขึ้นสามารถสื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด
 - มีการนำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ สร้างสรรค์ และมีความหลากหลาย
- 4) ความสวยงาม
 - ระบบ Theme มีความสวยงามและเหมาะสม

8. การสร้าง Webpage ประเภท Web Editor

- 1) ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา
 - เลือกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมกับการใช้งานจริง
 - สามารถติดตั้งโปรแกรมที่ต้องการใช้งานได้สำเร็จก่อนการแข่งขัน
 - ชิ้นงานที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนด
 - FTP ขึ้น Server ตาม Host ที่จัดไว้ให้อย่างถูกต้อง
 - สร้างชิ้นงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด
- 2) ความคิดสร้างสรรค์
 - ชิ้นงานที่สร้างขึ้นสามารถสื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด
 - มีการนำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ สร้างสรรค์ และมีความหลากหลาย

- 3) ความสมบูรณ์เชิงโครงสร้างของ Web page
 - สร้างขึ้นตรงตามหัวข้อที่กำหนด
 - กำหนด จัดวาง Layout ได้สมบูรณ์ สวยงาม
 - มีองค์ประกอบครบถ้วน สมบูรณ์ สามารถใช้งานได้จริง
 - ส่วนหัวของหน้า (Page Header)
 - ส่วนเนื้อหาและการเชื่อมโยง (Page Body)
 - ส่วนท้ายของหน้า (Page Footer)
 - รายละเอียดที่ชัดเจนในการติดต่อกับผู้จัดทำ
- 4) มีระบบ Web Gallery
 - มีการสร้างระบบ Web Gallery ที่ถูกต้องและเหมาะสม
 - ระบบ Web Gallery ที่สร้างขึ้นสามารถใช้งานได้จริง
- 5) แทรกภาพเคลื่อนไหวหรือรูปภาพเหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา
 - ภาพเคลื่อนไหวหรือรูปภาพที่แทรกมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่น่าสนใจ
 - ภาพเคลื่อนไหวหรือภาพที่แทรก มีความคมชัด สื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด
- 6) ความสวยงาม
 - มีการจัดตกแต่งชิ้นงานที่น่าสนใจ
 - ชิ้นงานมีความประณีต
- 7) สามารถเชื่อมโยงลิงค์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง
 - มีการลิงค์ส่วนประกอบภายในได้อย่างถูกต้อง
 - มีการลิงค์ Web Gallery ได้อย่างสมบูรณ์
 - มีการลิงค์ภายนอกได้ถูกต้อง

9. การสร้าง Webpage ประเภท Text Editor

- 1) ความถูกต้องสมบูรณ์ของ Code และเนื้อหา
 - เนื้อหา ความต่อเนื่อง
- 2) ความคิดสร้างสรรค์
 - ชิ้นงานที่สร้างขึ้นสามารถสื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด
 - มีการนำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ สร้างสรรค์ และมีความหลากหลาย
- 3) การจัดวาง Layout อย่างเหมาะสม (Font /Table)
- 4) การสร้างเฟรม ที่กำหนดได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- 5) การเชื่อมโยงลิงค์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง
- 6) การสร้างฟอร์มได้อย่างถูกต้อง
 - เลือกองค์ประกอบได้ถูกต้อง
 - เลือกฟอร์มได้เหมาะสมกับการใช้งาน
- 7) การแทรกภาพเคลื่อนไหวหรือรูปภาพตามที่กำหนดได้ถูกต้อง
 - ภาพเหมาะสมกับเนื้อหา
 - สามารถประยุกต์ใช้ภาพและวีดิโอได้เหมาะสม

10. การเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์

- 1) ความถูกต้องสมบูรณ์ของระบบตามโจทย์ที่กำหนด
 - เลือกใช้ภาษาคอมพิวเตอร์และโปรแกรมแปล (Compiler) ที่เหมาะสมและสามารถติดตั้งโปรแกรมที่ต้องการใช้งานได้สำเร็จก่อนการแข่งขัน
 - มีการออกแบบผังงาน (Flowchart) หรือรหัสจำลอง (Pseudo code)
 - เขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ที่เลือกใช้ และเป็นไปตามโจทย์ที่คณะกรรมการกำหนด
 - โปรแกรมที่เขียนเป็นไปตามแนวทางเดียวกับการออกแบบโปรแกรม
 - โปรแกรมที่เขียนขึ้นสามารถทำงานได้ถูกต้องตามโจทย์ที่กำหนด
 - เมื่อมีการทดสอบระบบโดยการป้อนข้อมูลที่ถูกต้องตามแบบและข้อมูลที่ผิดพลาด ระบบสามารถทำงานได้อย่างสมบูรณ์
 - มีการจัดวาง Code อย่างเหมาะสม อ่านง่าย มีการเขียนอธิบาย Code อย่างย่อ
 - use interface มีการออกแบบให้ใช้ง่ายได้ง่าย เหมาะสม
- 2) การออกแบบอย่างมีระบบ
 - แสดงการวิเคราะห์ปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาในการลักษณะแผนผัง และ/หรือ คำอธิบายอย่างย่อ
 - อธิบายแนวทางการวิเคราะห์ปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องชัดเจน เข้าใจง่าย
- 3) วิธีการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหา
 - นำเสนอเทคนิคที่สามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหการทำงานของโปรแกรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - เลือกใช้โครงสร้างข้อมูล คำสั่ง ฟังก์ชัน ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับปัญหาที่กำหนดให้

11. การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์

- 1) ความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารและสื่อนำเสนอ
 - ความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารตามรูปแบบที่กำหนด (จัดทำรายงานที่ครบถ้วน ถูกต้อง สมบูรณ์ มีรูปแบบและเนื้อหาสาระตรงกับที่กำหนด)
 - ความถูกต้องครบถ้วนของการนำเสนอ (จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ ที่จำเป็นต่อการนำเสนอ โครงงานได้ครบถ้วน พร้อมใช้งาน)
 - ความถูกต้องของสื่อนำเสนอ (จัดทำบอร์ดสำหรับนำเสนอโครงงานตามรูปแบบและขนาดที่กำหนด)
- 2) ประโยชน์และและความสำคัญ
 - ก. ด้านวิชาการ
 - จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารเพิ่มเติม
 - จากผลงานของโครงงานที่พัฒนาขึ้น
 - จากการประยุกต์ใช้ (บูรณาการ) องค์ความรู้
 - ข. ด้านการนำไปใช้
 - เป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษา/นักเรียน โรงเรียน และการศึกษา
 - มีคุณค่าในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

- 3) กระบวนการและขั้นตอนการทำโครงงานฯ
 - คัดเลือกหัวข้อที่น่าสนใจ
 - มีกระบวนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล
 - มีการจัดทำข้อเสนอโครงงาน
 - มีกระบวนการพัฒนาโครงงาน
 - จัดทำรายงานนำเสนอและเผยแพร่ได้สมบูรณ์
- 4) ความคิดสร้างสรรค์
 - โครงงานที่นำเสนอ มีความเป็นรูปธรรม สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้จริง
 - โครงงานที่นำเสนอ มีความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ สร้างสรรค์ และมีความหลากหลาย
 - ผลผลิตที่แปลกใหม่ มีคุณค่าต่อผู้พัฒนา สังคม และวัฒนธรรม
 - ระดับความคิดสร้างสรรค์ (ระดับต้น/กลาง/สูง)
- 5) การนำเสนอโครงงาน
 - นำเสนอได้ตรงประเด็น ได้เนื้อหาสาระครบถ้วน
 - สื่การนำเสนอที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย
 - นำเสนอภายในเวลาที่กำหนด
 - ความถูกต้องและชัดเจนในการตอบข้อซักถาม
- 6) การส่งเอกสารโครงงานตรงเวลา
 - จัดส่งรายชื่อเสร็จสมบูรณ์ จำนวน 5 เล่ม ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันล่วงหน้า ตามที่

กำหนด

12. การตัดต่อภาพยนตร์

- 1) ความสมบูรณ์ของภาพยนตร์
 - เลือกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมกับการใช้งานจริง
 - สามารถติดตั้งโปรแกรมที่ต้องการใช้งานได้สำเร็จก่อนการแข่งขัน
 - ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับหัวข้อหรือเนื้อเรื่องที่คณะกรรมการกำหนด
 - ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้น มีองค์ประกอบครบถ้วน ดังนี้
 - ชื่อเรื่อง (Title)
 - ภาพ เสียง ข้อความกราฟิก
 - ข้อมูลรายละเอียดของผู้จัดทำและผู้ให้การสนับสนุน (End Credit)
 - สร้างขึ้นงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด
- 2) เทคนิคของการตัดต่อภาพยนตร์
 - มีการใช้ Visual Effect ในการนำเสนอ
 - การเลือกใช้ Visual Effect สอดคล้องกับเนื้อหา
 - มีจังหวะในการใช้ Visual Effect ได้เหมาะสม
 - สามารถนำไฟล์วีดีโอ มาตัดต่อและเกิดความต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม
 - เสียงประกอบกับเนื้อหา มีจังหวะในการนำเสนอได้เหมาะสม
 - บทประกอบเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา การออกเสียง อักขระชัดเจน

- 3) บทภาพยนตร์ (Story Board)
 - มีการจัดทำและออกแบบบทภาพยนตร์ (Story Board) ตามหัวข้อที่กำหนดให้
 - มีการเขียน Story Board
 - ภาพยนตร์ที่ตัดต่อเสร็จสมบูรณ์แล้ว มีความยาวตามที่เกณฑ์กำหนดไว้
- 4) ความคิดสร้างสรรค์
 - ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นสามารถสื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนด
 - ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมีการนำเสนอความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ สร้างสรรค์ และมีความ

หลากหลาย

หมายเหตุ * เป็นเพียงตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อยในแต่ละกิจกรรม ซึ่งคณะกรรมการจัดทำเกณฑ์การประกวดและแข่งขันฯ ได้พิจารณาและเรียบเรียงจากการประกวดและแข่งขันฯ ในครั้งที่ผ่าน ๆ มา เท่านั้น จึงขอให้เป็นเอกสิทธิ์และดุลยพินิจของคณะกรรมการผู้จัดการประกวดและแข่งขันฯ และคณะกรรมการตัดสินที่จะใช้ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อยนี้หรือไม่ก็ได้ หรืออาจจะคิดขึ้นมาใหม่ก็สามารถทำได้ ทั้งนี้ต้องให้มีความสอดคล้องตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 63 ปีการศึกษา 2556

ตัวอย่างรายชื่อโปรแกรมที่พบในการจัดประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน (รายการกิจกรรม)

1. การวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

- บังคับโปรแกรม Paint เท่านั้น

2. การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2D

- Crazy Talk Animator
- Flash
- Flash 8
- Flash CS3 CS4 CS5
- Format Factory
- Free RIP
- Good Wave
- MD Sound
- MP Converter
- Namo Free Motion
- Nero
- Photoshop
- Sound Recorder
- Swishmax
- Toon Boom
- Vegas Pro 11

3. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

- 3 DS Max
- 3D MaxStudio
- 4 D Studio
- Autodesk Inventor Professional
- Blender
- MAYA
- Pro Desktop
- Sketchpad Pro
- SketchUp

4. การสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

- Adobe Photoshop
- Adobe illustrator
- Autorware 7
- Autoware
- Captivate
- Construct2
- Dreamwaver 8
- Flash
- Flash CS
- Game Maker
- Kodu
- Kodu Game Lab
- Macromedia flash MX 2004
- Microsoft Excel
- MS. Office
- Paint Tool SAI
- Photoshop
- Photoshop CS3
- Potatoes
- PowerPoint
- RPG Maker
- RPG VX
- RPG XP
- Scratch
- Stencyl
- Swish max
- Swish max 2007
- Switch 3
- Visual Basic
- Wonder game Quiz creator 3.2

5. การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Clip book
- Desktop Author
- Flash 8
- Flip Album
- Flip Album Pro
- Kvisoft Flipbook Maker Pro
- MS. Office PowerPoint
- MS. Office Word 2007
- Photo scape v 3.6
- Photoshop CS3
- Picture Collage Maker Pro
- Ulead

6. การใช้โปรแกรมนำเสนอ

- Adobe Image Ready
- Adobe Audition
- Adobe Captivate (Cp)
- Adobe Photoshop
- Audition Pro
- Corel Video Studio
- Flash
- Free sound recorder
- Photoscape
- Photoshop
- PowerPoint
- ProShowGold
- Swishmax
- Ulead

7. การสร้าง Webpage ประเภท CMS

- Adobe Flash
- Adobe Photoshop
- Appserv
- Atomymaxsite
- Discuz 2.5
- Dreamweaver
- Flash
- Flash Banner
- HTML (PostNuk)
- Joomla
- MaxSite
- Nuke
- OBECCLMS
- Photo Flash Maker
- Photoscape
- Photoshop
- Wordpress
- Xampp

8. การสร้าง Webpage ประเภท Web Editor

- Adobe Flash
- Adobe Dreamweaver
- Adobe Photoshop
- AI CS 5
- Atisteer
- Banner Maker
- EasyButton&Menu Maker
- FileZilla
- Flash
- Flash Maker
- Flash Professional
- Illustrator
- ImageStyler
- Incomedia
- Macromedia Dreamweaver

- MS. FrontPage
- Namo
- Namo WebEditor
- Photoscape
- Photoshop
- Swish
- Swishmax
- Webpage Maker
- Wondershare Photo Collage Studio
- WYSIWYG Website Builders

9. การสร้าง Webpage ประเภท Text Editor

- บังคับโปรแกรม notepad เท่านั้น

10. การเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์

- Code Block
- Code Blocks
- CTP
- Dev C++
- Eclipse
- Java
- MS. Visual basic
- Turbo C
- Visual C# 2008
- Visual C++
- Visual Studio
- Visual Studio 2010

11. การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์

-

12. การตัดต่อภาพยนตร์

- Adobe Photoshop
- Adobe Flash / Macromedia Flash
- Adobe Photoshop
- Adobe Premiere Pro
- Edius6
- Format Factory
- Goldwave
- Nero Wave Editor
- Power Director
- Premiere Pro
- ProShowGold
- Sony Vegas
- Sound Forge
- Ulead
- Ulead Video Studio
- Vegas
- Vegas Pro
- VLC
- Windows Movie Maker

คณะผู้ปรับปรุงต้นฉบับ

- 1 นายสมศักดิ์ ฮอดโท ศึกษานิเทศก์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 2
- 2 นางรินทิพย์ วารี ศึกษานิเทศก์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต 1
- 3 นายศรายุทธ วัจจะฮาด ผู้อำนวยการกลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 22
- 4 นางกิตติมา จันทร์นิล ผู้อำนวยการกลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรี เขต 1
- 5 นายทงศักดิ์ ธาราเกษม รองผู้อำนวยการโรงเรียนนิคมศิลปอนุรักษ์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 40
- 6 นายไพศาล ชนะกุล ครู โรงเรียนเมธีราชวิทยาลัยวิทยาคม จังหวัดเชียงราย
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 36
- 7 นายทรงกรด มากมี ครู โรงเรียนศรีเทพประชาสรรค์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 40
- 8 นายธีระวัฒน์ พันธุ์แสง ครู โรงเรียนหนองไผ่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 40
- 9 นายวรุตต์มภ์ พวงสมบัติ เจ้าพนักงานพิมพ์ดีด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครสวรรค์ เขต ๑
- 10 นางอัจฉรา จันทร์พลาบูรณ์ นักวิชาการศึกษา สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 11 นายวิชาญ อัครวนสกุล นักวิชาการศึกษา สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 12 นางอังสนา ม่วงปลอด นักวิชาการศึกษา สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การประกวดและแข่งขันหุ่นยนต์ สพฐ. งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ 62 ปีการศึกษา 2555

ขอยกเลิกเกณฑ์การแข่งขันหุ่นยนต์ ที่ออกไปก่อนหน้านี้
เนื่องจากการแก้ไข เพิ่มเติมในรายละเอียดของเกณฑ์
จะนำขึ้นเว็บอีกครั้งใน วันที่ 5 กรกฎาคม 2556