

มหกรรมทักษะทางวิชาการอนุบาลจังหวัด 14 จังหวัดภาคใต้ ครั้งที่ 11
 สรุปลักษณะการแข่งขัน กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี
 วันจันทร์ ที่ 10 ตุลาคม 2559 ณ โรงเรียนอนุบาลกระบี่ จังหวัดกระบี่

ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น		ประเภท	หมายเหตุ
	ป.1-3	ป.4-6		
1.การแข่งขันวาดภาพ โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิก	✓		ทีม 2 คน	
2.การแข่งขันสร้างเกม สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์		✓	ทีม 2 คน	
3.การแข่งขันการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)		✓	ทีม 2 คน	
4.การแข่งขันการใช้โปรแกรม นำเสนอ (Presentation)		✓	ทีม 2 คน	
5.การแข่งขันการสร้าง Web page ประเภท web Editor		✓	ทีม 2 คน	
รวม 5 กิจกรรม	5 รายการ			

หัวข้อที่ใช้ในการแข่งขันคอมพิวเตอร์

1. คำนิยม 12 ประการ
2. เศรษฐกิจพอเพียง
3. อาเซียน
4. ปักชื้ได้บ้านเรา

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์)

กิจกรรมที่ 1 การแข่งขันการวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิก

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน
 - 1.1 นักเรียนระดับชั้น ป.1-3
2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน
 - 2.1 แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน
3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน
 - 3.1 ใช้โปรแกรม Paint ในการแข่งขันซึ่งมาพร้อมกับระบบปฏิบัติการ Windows
 - 3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมี ระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows 7, Memory ไม่น้อยกว่า 2 GB, CPU ไม่น้อยกว่า 1.2 GHz และไม่มีการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
 - 3.3 นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน
 - 3.4 การวาดภาพ ให้สร้างเรื่องราวที่ต่อเนื่องใน 1 หน้าจอ มี 4 ช่อง
 - 3.5 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากคณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน
 - 3.6 ใช้เวลาแข่งขัน 2 ชั่วโมง
 - 3.7 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1	ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	30 คะแนน
4.2	ความคิดสร้างสรรค์	30 คะแนน
4.3	ความสวยงาม	20 คะแนน
4.4	การจัดองค์ประกอบของภาพ	20 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนรายการข้างต้น

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

กิจกรรมที่ 2 การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

2. ประเภทจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows 7, Memory ไม่น้อยกว่า 2 GB, CPU ไม่น้อยกว่า 1.2 GHz และไม่มีการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และเสียงประกอบสำหรับใช้ในการแข่งขันทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม (ไมโครโฟน หูฟัง ให้ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมมาเอง)

3.4 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

3.5 นักเรียนสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ตามหัวข้อและใช้ทรัพยากรตามที่คณะกรรมการกำหนดซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน โดยไม่อนุญาตให้ใช้ Template จากโปรแกรมสำเร็จรูปโดยเด็ดขาด

3.6 การสร้างเกม

3.6.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา สร้างเกมสำหรับผู้เล่นตั้งแต่ 1 คน ขึ้นไป

3.7 องค์ประกอบของเกม ประกอบด้วย คำชี้แจงขั้นตอนการเล่น แต้มคะแนนเวลา และการสิ้นสุดของเกม (Game Over)

3.8 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

3.9 ใช้เวลาแข่งขัน 5 ชั่วโมง (รวมเวลารับประทานอาหาร)

3.10 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์และใช้งานได้จริง	25 คะแนน
4.2 การจัดองค์ประกอบ และ user friendly	25 คะแนน
4.3 ความคิดสร้างสรรค์	20 คะแนน
4.4 ความสวยงาม	10 คะแนน
4.5 เวลาที่ใช้ในการเล่นเหมาะสมกับเนื้อหา	10 คะแนน
4.6 ใช้ทรัพยากรที่จัดเตรียมไว้ให้ได้อย่างเหมาะสม	10 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ 70 - 79	ได้รับรางวัลเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง
คะแนนร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

กิจกรรมที่ 3 การแข่งขันการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

2. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภททีมๆละ 2 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

5.1 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows 7, Memory ไม่น้อยกว่า 2 GB, CPU ไม่น้อยกว่า 1.2 GHz และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.2 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และเสียงประกอบสำหรับการแข่งขันทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการ จัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม (ไมโครโฟน หูฟัง ให้ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมมาเอง)

3.3 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

3.4 นักเรียนสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ ทราบในวันแข่งขัน

3.5 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

3.6 ใช้เวลา 3 ชั่วโมง

3.7 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- | | |
|---|----------|
| 4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา | 20 คะแนน |
| 4.2 การออกแบบรูปแบบ และการแสดงผลแต่ละหน้า | 20 คะแนน |
| 4.3 ความเหมาะสมของข้อความ ตัวอักษร รูปภาพประกอบ | 20 คะแนน |
| 4.4 การนำเสนอข้อมูลได้ครอบคลุมเนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์ | 20 คะแนน |
| 4.5 การใช้เทคนิคพิเศษ Multimedia สร้างสรรค์งานได้อย่างเหมาะสม | 20 คะแนน |

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ 70 - 79	ได้รับรางวัลเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง
คะแนนร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

กิจกรรมที่ 4 การแข่งขันการใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

2. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภททีมๆละ 2 คน

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

5.2 หน่วยจัดการแข่งขันเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows 7, Memory ไม่น้อยกว่า 2 GB, CPU ไม่น้อยกว่า 1.2 GHz และไม่มีการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.2 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และเสียงประกอบสำหรับใช้ในการแข่งขัน ทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการ จัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลงแก้ไข ได้ตามความเหมาะสม (ไมโครโฟน หูฟัง ให้ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมมาเอง)

3.3 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการ หลักจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD และ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

3.4 นักเรียนสร้างผลงานการนำเสนอ (Presentation) ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

3.5 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภทและวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจะเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

3.6 ใช้เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง

3.7 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา	20 คะแนน
4.2 การใช้ Effect ที่เหมาะสม	20 คะแนน
4.3 ความสวยงามของแต่ละหน้า	20 คะแนน
4.4 ความคิดสร้างสรรค์	20 คะแนน
4.5 การมีภาพประกอบที่เหมาะสม	20 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้ขึ้นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ 70 - 79	ได้รับรางวัลเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง
คะแนนร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตรเว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นฯ

กิจกรรมที่ 5 การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4- 6

2. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ 2 คน

3. วิธีการดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

3.2 หน่วยการจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows 7, Memory ไม่น้อยกว่า 2 GB, CPU ไม่น้อยกว่า 1.2 GHz และไม่มี การเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แต่ให้มีการขึ้นระบบอินเทอร์เน็ตภายใน Web Server และ FTP Server

3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว สำหรับใช้ในการแข่งขันครั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้นแต่ สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม

3.4 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับ คณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้กับนักเรียน เด็ดขาด

3.5 นักเรียนสร้าง Webpage ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด และนำเสนอ Webpage ตามความเหมาะสมหรือตามความเห็นสมควรของคณะกรรมการ

3.6 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

3.7 ใช้เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง

3.8 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา	20 คะแนน
4.2 ความคิดสร้างสรรค์	20 คะแนน
4.3 ความสมบูรณ์เชิงโครงสร้างของ Web page	20 คะแนน
4.4 มีระบบ Web Gallery	10 คะแนน
4.5 แทรกภาพเคลื่อนไหวหรือรูปภาพเหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา	10 คะแนน
4.6 ความสวยงาม	10 คะแนน
4.7 สามารถเชื่อมโยงลิงค์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง	10 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้
เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรเว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น