

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
สรุปกิจกรรมการแข่งขันกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี

(คอมพิวเตอร์)

กิจกรรม	ระดับชั้น				ประเภท
	ป.1-3	ป.4-6	ม.1-3	ม. 4-6	
1. การวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก	✓				ทีม 2 คน
2. การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation)		✓			ทีม 2 คน
3. การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน (2D Animation)			✓		ทีม 2 คน
4. การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)			✓		ทีม 2 คน
5. การสร้าง Webpage ประเภท Web Editor			✓		ทีม 2 คน
6. การตัดต่อภาพยนตร์				✓	ทีม 2 คน
7. ออกแบบสิ่งของเครื่องใช้			✓	✓	ทีม 2 คน
รวม 7 กิจกรรม	2		4	2	
	7 รายการแข่งขัน				

1. การวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภททีม ๆ ละ 2 คน

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.2.1 นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 ใช้โปรแกรม Paint ในการแข่งขันเท่านั้น

3.2 นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่กำหนดให้โดยคณะกรรมการ ซึ่งจะแจ้งในวันแข่งขัน

3.3 นักเรียนนำคอมพิวเตอร์แบบพกพาไปใช้ในวันแข่งขัน โดยมีระบบปฏิบัติการ Window XP , Memory ไม่น้อยกว่า 512 Mb , CPU ไม่น้อยกว่า 12 GHz , VGA CARD ไม่น้อยกว่า 64 Mb และไม่มีการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.4 ห้ามนำอุปกรณ์บันทึกข้อมูลทุกประเภท และอุปกรณ์สื่อสารเข้าไปในห้องแข่งขัน

3.5 ใช้เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา 30 คะแนน

4.2 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 30 คะแนน

4.3 ความสวยงาม 20 คะแนน

4.4 การจัดองค์ประกอบของงาน 20 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ได้รับรางวัลชนะเลิศ	เงินรางวัล 300 บาท	พร้อมเกียรติบัตร
ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ 1	เงินรางวัล 200 บาท	พร้อมเกียรติบัตร
ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ 2	เงินรางวัล 100 บาท	พร้อมเกียรติบัตร

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

2. การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

2. ประเภทและจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

- แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

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

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

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

3.5 นักเรียนสร้างผลงานการนำเสนอ (Presentation) ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

3.6 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

3.7 ใช้เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง

3.8 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา 20 คะแนน

4.2	การใช้เอฟเฟกต์ที่เหมาะสม	20 คะแนน
4.3	ความสวยงามของแต่ละหน้า	20 คะแนน
4.4	ความคิดสร้างสรรค์	20 คะแนน
4.5	การมีภาพประกอบที่เหมาะสม	20 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ได้รับรางวัลชนะเลิศ	เงินรางวัล 300 บาท	พร้อมเกียรติบัตร
ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ 1	เงินรางวัล 200 บาท	พร้อมเกียรติบัตร
ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ 2	เงินรางวัล 100 บาท	พร้อมเกียรติบัตร
ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด		

3. การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน (2D Animation)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

2. ประเภทและจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

- แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

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

3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ ไฟล์ข้อมูล และเสียงประกอบ สำหรับใช้ในการแข่งขัน

3.4 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้น ก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากนั้นนักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

3.5 นักเรียนออกแบบ Story Board และสร้างการ์ตูนแอนิเมชันที่สามารถนำเสนอแสดงผลได้ ไม่น้อยกว่า 2 นาที ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

3.6 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

3.7 ใช้เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง

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

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ได้รับรางวัลชนะเลิศ	เงินรางวัล 300 บาท	พร้อมเกียรติบัตร
ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ 1	เงินรางวัล 200 บาท	พร้อมเกียรติบัตร
ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ 2	เงินรางวัล 100 บาท	พร้อมเกียรติบัตร

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

2. การแข่งขันหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภททีม ๆ ละ 2 คน

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.2.2 นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

3.2 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้น ก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ

3.3 นักเรียนสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ตามหัวข้อที่กำหนดให้โดยคณะกรรมการซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

3.4 นักเรียนนำคอมพิวเตอร์แบบพกพาไปใช้ในวันแข่งขัน โดยมีระบบปฏิบัติการ Window XP , Memory ไม่น้อยกว่า 512 Mb , CPU ไม่น้อยกว่า 1 GB , CPU ไม่น้อยกว่า 2.0 GHz , VGA CARD ไม่น้อยกว่า 64 Mb และไม่มีการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.5 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียม อุปกรณ์ ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และเสียงประกอบสำหรับใช้ในการแข่งขัน

3.6 ห้ามนำอุปกรณ์ใดๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ ยกเว้นไมโครโฟน หูฟัง และเครื่องผสมสัญญาณเสียงให้นักเรียนสามารถนำมาใช้ในการแข่งขันได้

3.7 ห้ามนำอุปกรณ์บันทึกข้อมูลทุกประเภท และอุปกรณ์สื่อสารเข้าไปในห้องแข่งขัน

3.8 ใช้เวลา 3 ชั่วโมง

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา 20 คะแนน

4.2 การออกแบบรูปลักษณ์และการนำเสนอแต่ละหน้า 20 คะแนน

4.3 ความเหมาะสมของข้อความ ตัวอักษร รูปภาพประกอบ 20 คะแนน

4.4 นำเสนอข้อมูลได้ครอบคลุมเนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์ 20 คะแนน

4.5 ใช้เทคนิคพิเศษ Multimedia สร้างสรรค์งานได้อย่างเหมาะสม 20 คะแนน

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ได้รับรางวัลชนะเลิศ เงินรางวัล 300 บาท พร้อมเกียรติบัตร

ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ 1 เงินรางวัล 200 บาท พร้อมเกียรติบัตร

ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ 2 เงินรางวัล 100 บาท พร้อมเกียรติบัตร

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

5. การแข่งขันการสร้าง Webpage ด้วยโปรแกรม Web Editor

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันเป็นทีม ๑ละ 2 คน

2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.2.1 นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

3.2 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้น ก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ

3.3 นักเรียนสร้าง Webpage ตามหัวข้อที่กำหนดให้และ FTP ขึ้น Sever ตาม Host ที่จัดไว้โดยคณะกรรมการซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

3.4 นักเรียนนำคอมพิวเตอร์แบบพกพาไปใช้ในวันแข่งขัน โดยมีระบบปฏิบัติการ Window XP , Memory ไม่น้อยกว่า 512 Mb , CPU ไม่น้อยกว่า 12 GHz และไม่มีการเชื่อมโยงระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต แต่ให้มีการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตภายใน Web Server และ FTP Server

3.5 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียม อุปกรณ์ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหวสำหรับใช้ในการแข่งขัน

3.6 ห้ามนำอุปกรณ์บันทึกข้อมูลทุกประเภท และอุปกรณ์สื่อสารเข้าไปในห้องแข่งขัน

3.7 ใช้เวลาในการแข่งขัน 3 ชั่วโมง

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

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ได้รับรางวัลชนะเลิศ	เงินรางวัล 300 บาท	พร้อมเกียรติบัตร
ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ 1	เงินรางวัล 200 บาท	พร้อมเกียรติบัตร
ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ 2	เงินรางวัล 100 บาท	พร้อมเกียรติบัตร

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

6. การติดต่อภาพยนตร์

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4- 6

2. ประเภทและจำนวนทีมที่เข้าแข่งขัน

- แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน จำนวน 1 ทีม

3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 2 GB, CPU ไม่น้อยกว่า 2.0 GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า 64 Mb และไม่มีการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ข้อมูล รูปภาพ เสียงประกอบภาพยนตร์ และวีดีโอ สำหรับใช้ในการแข่งขัน

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

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

3.6 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

3.7 ใช้เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง

3.8 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

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)

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ได้รับรางวัลชนะเลิศ เงินรางวัล 300 บาท พร้อมเกียรติบัตร

ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ 1 เงินรางวัล 200 บาท พร้อมเกียรติบัตร

ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ 2 เงินรางวัล 100 บาท พร้อมเกียรติบัตร

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

7. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

2 ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน จำนวน 1 ทีม

3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 1 GB, CPU ไม่น้อยกว่า 2.0 GHz , VGA CARD ไม่น้อยกว่า 64 Mb และไม่มี การเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) และไฟล์ข้อมูล สำหรับใช้ในการแข่งขัน

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

3.5 นักเรียนออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

3.6 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

3.7 ใช้เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง

3.8 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน 30 คะแนน

4.2 การออกแบบโครงสร้างชิ้นงาน 20 คะแนน

4.3 ความคิดสร้างสรรค์ 30 คะแนน

4.4 รูปทรง (มิติ) 20 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่ คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ได้รับรางวัลชนะเลิศ เงินรางวัล 300 บาท พร้อมเกียรติบัตร

ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ 1 เงินรางวัล 200 บาท พร้อมเกียรติบัตร

ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ 2 เงินรางวัล 100 บาท พร้อมเกียรติบัตร

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

งานฝีมือ

บายศรีสู่ขวัญ (ม.๔-ม.๖)

๑. ประดิษฐ์ตกแต่งบายศรีสู่ขวัญ ขนาด ๓ ชั้น จำนวน ๑ ชุด ภายในเวลา ๓ ชั่วโมง
๒. ให้ตกแต่งด้วยดอกไม้ใบไม้สด มีลวดลายตามความเหมาะสม
๓. มีส่วนตกแต่งประกอบด้วยงานร้อยมาลัย งานใบตอง และงานอื่นๆตามความเหมาะสม
๔. วัสดุ โครงสร้าง รูปแบบ ใช้วัสดุธรรมชาติ สามารถเตรียมมาก่อนได้แต่ห้ามตกแต่งและห่อหุ้ม
๕. ให้ทำความสะอาด ฉีก ตัดใบตอง ตามแบบมาก่อนได้
๖. อนุญาตให้เตรียมดอกไม้ ใบไม้ทุกชนิดมาก่อนได้ เช่น ตัดก้าน แต่งกลีบ ฉีก ดึง เสียบเข็มหมุด และจัดเรียงอุปกรณ์ วัสดุส่วนประกอบให้คณะกรรมการตรวจก่อนแข่งขัน ๑๕ นาที
๗. ใช้วัสดุธรรมชาติเป็นส่วนประกอบตกแต่ง แต่ไม่อนุญาตให้ใช้วัสดุสังเคราะห์ เช่น หมวกพลาสติก ดอกไม้พลาสติก ดอกพุดพลาสติก หรืออื่นที่มีใช้ของสด

๘. การส่งผลงานสำเร็จเพื่อให้คณะกรรมการตัดสิน

- ๘.๑ จัดวางผลงานสำเร็จบนโต๊ะแข่งขัน พร้อมกับป้ายชื่อโรงเรียน
- ๘.๒ ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดนอกเหนือจากเกณฑ์กำหนดไว้มาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม กรรมการจะพิจารณาเฉพาะผลงานของนักเรียนที่จัดทำในช่วงเวลาที่ดำเนินการแข่งขันเท่านั้น
- ๘.๓ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๙. เกณฑ์การให้คะแนนบายศรีสู่ขวัญ ๑๐๐ คะแนน

- ๙.๑ การเตรียมอุปกรณ์ตรงตามหลักเกณฑ์กำหนด (๒๐ คะแนน)
 - อุปกรณ์ ๑๐ คะแนน
 - ดอกไม้สด ใบตอง ๑๐ คะแนน
- ๙.๒ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (๓๐ คะแนน)
 - รูปทรง ขนาดเหมาะสมกับงาน ๑๕ คะแนน
 - การประดับตกแต่ง ๑๕ คะแนน
- ๙.๓ ความสำเร็จของผลงาน ความประณีตและสวยงาม (๕๐ คะแนน)
 - งานใบตอง ๒๐ คะแนน
 - ความเรียบร้อยกลมกลืนและสวยงามของผลงาน ๒๐ คะแนน

- งานอื่นๆ

๑๐ คะแนน

๑๐. เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลชนะเลิศ ๗๐๐ บาท

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลชนะเลิศ ๖๐๐ บาท

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลชนะเลิศ ๕๐๐ บาท

๑๑. คณะกรรมการการแข่งขัน

๑๑.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม

๑๑.๒ กรรมการตัดสินกิจกรรมละ ๓ - ๕ คน

คุณสมบัติขอกรรมการตัดสิน

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

ข้อควรคำนึงถึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่นๆตามความเหมาะสม

การแข่งขันแกะสลักผักผลไม้

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓

๑.๒ นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖

๒. ประเภทและจวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ แข่งขันประเภททีม ๆ ละ ๓ คน และส่งรายชื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมครูผู้ฝึกสอนทีมละ ๑ คน

๒.๒ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- นักเรียนระดับชั้น ม.๑ - ๓ จำนวน ๑ ทีม

- นักเรียนระดับชั้น ม.๔ - ๖ จำนวน ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- ๓.๑ วัสดุที่ใช้ในงานแกะสลักผักและผลไม้ ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมเอง
- ๓.๒ ผักผลไม้ที่นำมาแกะสลักสามารถนำไปรับประทานหรือประกอบอาหารได้จริงในชีวิตประจำวัน
- ๓.๓ ผู้เข้าแข่งขันสามารถล้างทำความสะอาดผักผลไม้มาก่อนล่วงหน้าได้ก่อนการแข่งขัน
- ๓.๔ ไม่อนุญาตให้เกลา คว้าน ร้างและชิ้นลวดลายมาก่อนการแข่งขัน
- ๓.๕ ใช้มีดแกะสลักหรืออุปกรณ์ในงานแกะสลักอื่นๆได้ ยกเว้นเครื่องมือที่ใช้แกะสำเร็จรูป เช่น หนีบแล้วออกมาเป็นลวดลายต่างๆ โดยผู้เข้าแข่งขันไม่ได้แกะสลักด้วยตนเอง
- ๓.๖ จัดเตรียมภาชนะ วัสดุในการตกแต่งชิ้นงานมาล่วงหน้าได้ (ไม่มีผลต่อคะแนน)
- ๓.๗ ห้ามนำสิ่งประดิษฐ์อื่นใดนอกเหนือจากเกณฑ์กำหนดไว้มาตกแต่งหรือประกอบผลงานเพิ่มเติม กรรมการจะพิจารณาเฉพาะผลงานของนักเรียนที่จัดทำในช่วงเวลาที่ดำเนินการแข่งขันเท่านั้น
- ๓.๘ ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง
- ๓.๙ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ การเตรียมวัสดุอุปกรณ์	๑๐ คะแนน
๔.๒ กระบวนการปฏิบัติงาน	๑๐ คะแนน
๔.๓ การใช้วัสดุอย่างเหมาะสม	๑๕ คะแนน
๔.๔ ความคิดสร้างสรรค์	๒๐ คะแนน
๔.๕ ความประณีต สวยงาม	๓๐ คะแนน
๔.๖ ผลงานเสร็จทันเวลา	๑๕ คะแนน

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลชนะเลิศ ๕๐๐ บาท
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลชนะเลิศ ๔๐๐ บาท
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลชนะเลิศ ๓๐๐ บาท

๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

- ๖.๑ กรรมการควบคุมการแข่งขันจำนวนตามความเหมาะสม
- ๖.๒ กรรมการตัดสิน ๓-๕ คน (ในกรณีจำเป็นสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อาจพิจารณาแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม)

คุณสมบัติขอกรรมการตัดสิน

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

ข้อควรคำนึงถึง

- กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการตัดสินควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
- กรรมการตัดสินควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่ชนะในลำดับที่ ๑ - ๓

สถานที่ในการแข่งขัน

ลานกิจกรรม / อาคารเอนกประสงค์ หรือสถานที่อื่นๆตามความเหมาะสม