

รายการกิจกรรมและเกณฑ์การแข่งขัน CKK OPEN HOUSE 2017

สาขาคอมพิวเตอร์ ปีการศึกษา 2560

วันที่ 21 – 22 ธันวาคม 2560 ณ โรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน

\*\*\*\*\*

1. กิจกรรมการแข่งขันทักษะวิชาการ

ที่	รายการแข่งขัน	ระดับชั้น			ประเภท	สถานที่แข่งขัน	หมายเหตุ
		ประถมศึกษา	มัธยมศึกษา ตอนต้น	มัธยมศึกษา ตอนปลาย			
1	เกมออนไลน์	✓		✓	เดี่ยว	ชั้น 2 ห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	เฉพาะวันที่ 21 ธ.ค.60
2	การตัดต่อภาพยนตร์	✓			ทีมละ 2 คน	อาคารบุรีรัตน์ COM5	เฉพาะวันที่ 22 ธ.ค.60
3	การสร้างเกม	✓			ทีมละ 2 คน	อาคารบุรีรัตน์ COM6	
4	การสร้างและเขียน โปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์	✓			ทีมละ 2 คน	อาคารบุรีรัตน์ COM1	
5	การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน (2D)	✓			ทีมละ 2 คน	อาคารบุรีรัตน์ COM4	

2. กิจกรรมอื่นๆ ของสาขาคอมพิวเตอร์

- 2.1 นิทรรศการผลงาน ด้านคอมพิวเตอร์ (บริเวณหน้าอาคารบุรีรัตน์)
- 2.2 หน่วยงานภายนอกมาร่วมแสดงและจำหน่ายสินค้าเทคโนโลยีใหม่บริเวณหน้าอาคารบุรีรัตน์
- 2.3 หมอคู่ออนไลน์ (วันที่ 21 ธ.ค.60 ห้องคอมพิวเตอร์ และวันที่ 22 ธ.ค.60 หน้าอาคารบุรีรัตน์)
- 2.4 ร้องคาราโอเกะ และเกม (บริเวณหน้าอาคารบุรีรัตน์)

## 1. เกณฑ์การอบรมและแข่งขันการตัดต่อภาพยนตร์

### 1.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4- 6 (โรงเรียนละ 1 ทีม)

### 1.2 ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

1.2.1 แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน

### 1.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

1.3.1 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง

1.3.2 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูลรูปภาพ เสียงประกอบภาพยนตร์ และวีดีโอ สำหรับการแข่งขัน ทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม

1.3.3 นักเรียนตัดต่อภาพยนตร์ ความยาว 2 – 3 นาที ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

1.3.4 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

1.3.5 ใช้เวลาแข่งขัน 2 ชั่วโมง

1.3.6 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

### 1.4 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

1.4.1 ความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ 50 คะแนน

1.4.2 เทคนิคของการตัดต่อภาพยนตร์ 30 คะแนน

1.4.3 ความคิดสร้างสรรค์ 20 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น ความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ หมายถึง ภาพยนตร์สามารถสื่อความหมายได้ตรงกับหัวข้อหรือเนื้อเรื่องที่กำหนดให้ โดยต้องมียอดประกอบต่าง ๆ ดังนี้ ชื่อเรื่อง (Title) ภาพ เสียง ข้อความกราฟิก และข้อมูลรายละเอียดของผู้จัดทำและผู้ให้การสนับสนุน (End Credit)

### 1.5 เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ แล้วนำคะแนนรวมมาเรียงลำดับจากมากไปน้อย เพื่อรับรางวัล ดังนี้

- รางวัลชนะเลิศ ได้รับเงินรางวัล 300 บาท พร้อมเกียรติบัตร

- รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 ได้รับเงินรางวัล 200 บาท พร้อมเกียรติบัตร

- รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ได้รับเงินรางวัล 100 บาท พร้อมเกียรติบัตร

ทุกทีมที่เข้าร่วมการอบรมและแข่งขันจะได้รับเกียรติบัตร

## 2. เกณฑ์การอบรมและแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

### 2.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

2.1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 (โรงเรียนละ 1 ทีม)

### 2.2 ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

2.2.1 แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน

### 2.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

2.3.1 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง

2.3.2 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และเสียงประกอบสำหรับใช้ในการแข่งขันทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ตัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม

2.3.4 นักเรียนสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ตามหัวข้อและใช้ทรัพยากรตามที่คณะกรรมการกำหนดซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

2.3.5 เกมที่สร้างต้องใช้พื้นที่หลังจากทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น

#### 2.3.6 การสร้างเกม

2.3.6.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา สร้างเกมสำหรับผู้เล่นตั้งแต่ 1 คน ขึ้นไป

2.3.7 องค์ประกอบของเกม ประกอบด้วย คำชี้แจงขั้นตอนการเล่น แต้มคะแนนเวลา และการสิ้นสุดของเกม (Game Over)

2.3.8 ห้ามนำ เอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์ สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

2.3.9 ใช้เวลาแข่งขัน 2 ชั่วโมง

2.3.10 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

### 2.4 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

2.4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์และใช้งานได้จริง 25 คะแนน

2.4.2 การจัดองค์ประกอบ และ user friendly 25 คะแนน

2.4.3 ความคิดสร้างสรรค์ 20 คะแนน

2.4.4 ความสวยงาม 10 คะแนน

2.4.5 เวลาที่ใช้ในการเล่นเหมาะสมกับเนื้อหา 10 คะแนน

2.4.6 ใช้ทรัพยากรที่จัดเตรียมไว้ให้เหมาะสม 10 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

## 2.5 เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ แล้วนำคะแนนรวมมาเรียงลำดับจากมากไปน้อย เพื่อรับรางวัล ดังนี้

- รางวัลชนะเลิศ ได้รับเงินรางวัล 300 บาท พร้อมเกียรติบัตร
- รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 ได้รับเงินรางวัล 200 บาท พร้อมเกียรติบัตร
- รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ได้รับเงินรางวัล 100 บาท พร้อมเกียรติบัตร

ทุกทีมที่เข้าร่วมการอบรมและแข่งขันจะได้รับเกียรติบัตร

## 3. เกณฑ์การอบรมและแข่งขันการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน (2D Animation)

### 3.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

3.1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 (โรงเรียนละ 1 ทีม)

### 3.2 ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

3.2.1 แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน

### 3.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.3.1 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมไฟล์ข้อมูล (Text File) และเสียงประกอบ สำหรับใช้ในการแข่งขัน ทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการ จัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถ ปรับแต่ง ตัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม

3.3.2 นักเรียนออกแบบและสร้างการ์ตูนแอนิเมชันที่สามารถนำเสนอแสดงผล ได้ ระหว่าง 30 วินาที ถึง 2 นาที ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

3.3.3 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุ อุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

3.3.4 ใช้เวลาแข่งขัน 2 ชั่วโมง

3.3.5 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

### 3.4 เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

3.4.1 การออกแบบลักษณะของฉาก ตัวละคร และการเคลื่อนไหว 30 คะแนน

3.4.2 ความคิดสร้างสรรค์ 20 คะแนน

3.4.3 ความสวยงาม 20 คะแนน

3.4.4 ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน 30 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

### 3.5 เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ แล้วนำคะแนนรวมมาเรียงลำดับจากมากไปน้อย เพื่อรับรางวัล ดังนี้

- รางวัลชนะเลิศ ได้รับเงินรางวัล 300 บาท พร้อมเกียรติบัตร
  - รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 ได้รับเงินรางวัล 200 บาท พร้อมเกียรติบัตร
  - รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ได้รับเงินรางวัล 100 บาท พร้อมเกียรติบัตร
- ทุกทีมที่เข้าร่วมการอบรมและแข่งขันจะได้รับเกียรติบัตร

## 4. เกณฑ์การอบรมและแข่งขันการเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์

### 4.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

4.1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4- 6

### 4.2 ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

4.2.1 แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน (โรงเรียนละ 1 ทีม)

### 4.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

4.3.1 หน่วยจัด แข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์หุ่นยนต์ สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 ชุด

4.3.2 นักเรียนประกอบหุ่นยนต์และเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์เพื่อทำภารกิจตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

4.3.3 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์ สื่อสารทุกประเภท และวัสดุ อุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

4.3.4 ใช้เวลาแข่งขัน 2 ชั่วโมง

4.3.5 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

### 4.4 รางวัลการแข่งขัน

- รางวัลชนะเลิศ ได้รับเงินรางวัล 300 บาท พร้อมเกียรติบัตร
  - รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 ได้รับเงินรางวัล 200 บาท พร้อมเกียรติบัตร
  - รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ได้รับเงินรางวัล 100 บาท พร้อมเกียรติบัตร
- ทุกทีมที่เข้าร่วมการอบรมและแข่งขันจะได้รับเกียรติบัตร

การสมัครกิจกรรมแข่งขันทักษะวิชาการ สาขาคอมพิวเตอร์  
ในงาน CKK Open House 2017 ณ โรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน

ช่องทางการสมัครที่ 1

ลิงค์การสมัครแข่งขัน

<https://goo.gl/forms/3VAVUte4WF4TktF63>

ช่องทางการสมัครที่ 2

QR-Code การสมัครแข่งขันระดับประถมศึกษา



ช่องทางการสมัครที่ 3

<https://sites.google.com/site/ckkopenhouse/>

หมายเหตุ หากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับการสมัครแข่งขันกรุณาติดต่อ 053-525746 ต่อ 126 หรือ 132