

คู่มือการแข่งขันงานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยีของนักเรียน

ปีการศึกษา ๒๕๖๑ ระดับภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

“หัตถศิลป์ถิ่นอีสาน ตำนานภูมิปัญญา ก้าวหน้าสู่ไทยแลนด์ ๔.๐”

หมวดหมู่ : คอมพิวเตอร์

สถานที่แข่งขัน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ และ โรงเรียนอนุบาลบุรีรัมย์

ผู้ประสานงาน ๑. นายสมบุรณ์ เทพศรัทธา โทร. ๐๙๘-๓๕๓-๗๒๑๗ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต ๑

ที่	รายการแข่งขัน	ระดับ ชั้น	เวลา ใช้แข่งขัน (ชม.)	ประเภท การแข่งขัน	วันที่แข่งขัน			ลำดับที่แข่งขัน	สถานที่แข่งขัน	อาคาร/ห้อง/ชั้น	เวลา
					๑ ธ.ค.๖๑	๗ ธ.ค.๖๑	๘ ธ.ค.๖๑				
๑	การแข่งขันการวาดภาพด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์กราฟิก	ป.๑-๓	๒ ชม.	ทีม ๒ คน	√			ลำดับ ๑ - ๓๐	โรงเรียนอนุบาลบุรีรัมย์	ปัทมา/คอมพิวเตอร์	๐๙.๐๐ - ๑๑.๐๐ น.
								ลำดับ ๓๑ - ๖๑		ปัทมา/คอมพิวเตอร์	
๒	การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)	ป.๔ - ๖	๓ ชม.	ทีม ๒ คน	√			ลำดับ ๑ - ๖๑	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ (อาคารนวัตปัญญา)	๑๗๒๐๑	๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น.
๓	การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)	ม.๑ - ๓	๓ ชม.	ทีม ๒ คน		√		ลำดับ ๑ - ๖๑	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ (อาคารนวัตปัญญา)	๑๗๒๐๑	๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น.
๔	การแข่งขันการสร้างการ์ตูนแอนิเมชั่น (๒D Animation)	ม.๑ - ๓	๕ ชม.	ทีม ๒ คน			√	ลำดับ ๑ - ๖๑	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ (อาคารนวัตปัญญา)	๑๗๒๐๑	๐๙.๐๐-๑๔.๐๐น.
๕	การแข่งขันการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	ม.๑ - ๓	๓ ชม.	ทีม ๒ คน	√			ลำดับ ๑ - ๖๑	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ (อาคารนวัตปัญญา)	๑๗๒๐๑	๑๓.๐๐-๑๖.๐๐น.
๖	การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จาก คอมพิวเตอร์	ป.๔ - ๖	๕ ชม.	ทีม ๒ คน	√			ลำดับ ๑ - ๓๐	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ (อาคารนวัตปัญญา)	๑๗๑๐๗	๐๙.๐๐-๑๔.๐๐น.
								ลำดับ ๓๑ - ๖๑		๑๗๑๐๘	

สู่จิตนาการแข่งขันงานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยีของนักเรียน

ปีการศึกษา ๒๕๖๑ ระดับภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

“หัตถศิลป์ถิ่นอีสาน ตำนานภูมิปัญญา ก้าวหน้าสู่ไทยแลนด์ ๔.๐”

หมวดหมู่ : คอมพิวเตอร์

สถานที่แข่งขัน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ และ โรงเรียนอนุบาลบุรีรัมย์

ผู้ประสานงาน ๑. นายสมบูรณ์ เทพศรีธา โทร. ๐๙๘-๓๕๓-๗๒๑๗ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต ๑

ที่	รายการแข่งขัน	ระดับ ชั้น	เวลา ใช้แข่งขัน (ชม.)	ประเภท การแข่งขัน	วันที่แข่งขัน			ลำดับที่ แข่งขัน	สถานที่แข่งขัน	อาคาร/ห้อง	เวลา
					๒ ธ.ค.๖๑	๓ ธ.ค.๖๑	๔ ธ.ค.๖๑				
๗	การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์ จากคอมพิวเตอร์	ม.๑ - ๓	๕ ชม.	ทีม ๒ คน		√		ลำดับ ๑ - ๓๐	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ (อาคารนวัตกรรม)	๑๗/๑๐๗	๐๙.๐๐-๑๔.๐๐น.
								ลำดับ ๓๑ - ๖๑		๑๗/๑๐๘	
๘	การแข่งขันการใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation)	ป.๔ -๖	๓ ชม.	ทีม ๒ คน		√		ลำดับ ๑ - ๓๐	โรงเรียนอนุบาลบุรีรัมย์	ปัทมา/คอมพิวเตอร์	๐๙.๐๐-๑๒.๐๐น.
								ลำดับ ๓๑ - ๖๑		ปัทมา/คอมพิวเตอร์	
๙	การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Text Editor	ม.๑ - ๓	๓ ชม.	ทีม ๒ คน		√		ลำดับ ๑ - ๖๑	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ (อาคารนวัตกรรม)	๑๗/๑๐๑	๑๓.๐๐-๑๖.๐๐น.
๑๐	การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor	ป.๔ -๖	๓ ชม.	ทีม ๒ คน	√			ลำดับ ๑ - ๓๐	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ (อาคารนวัตกรรม)	๑๗/๑๐๙	๐๙.๐๐-๑๒.๐๐น.
								ลำดับ ๓๑ - ๖๑		๑๗/๑๑๐	
๑๑	การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor	ม.๑ - ๓	๓ ชม.	ทีม ๒ คน	√			ลำดับ ๑ - ๓๐	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ (อาคารนวัตกรรม)	๑๗/๑๐๙	๑๓.๐๐-๑๖.๐๐น.
								ลำดับ ๓๑ - ๖๑		๑๗/๑๑๐	
๑๒	การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ ประเภทซอฟต์แวร์	ม.๑ - ๓		ทีม ๓ คน	√			ลำดับ ๑ - ๒๐	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์	หอประชุม วิชาอุตสาหกรรม	๐๙.๐๐ น. เป็นต้นไป
								ลำดับ ๒๑ - ๔๐			
								ลำดับ ๔๑ - ๖๑			