

ตารางแข่งขันกลุ่มสาระการเรียนรู้ คอมพิวเตอร์ ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 73 ระดับ สพ.ศ.1
ระหว่างวันที่ 4-5 กันยายน 2568 ณ โรงเรียนกันทรารมณ

	รายการแข่งขัน	วัน/เดือน/ปี	เวลา	ห้อง	จำนวน	หมายเหตุ
1	การสร้าง Webpage ประเภท Web Editor ชั้น ป.4-6	4 ตุลาคม 2568	09.00 น.	314	28 ทีม	
2	การสร้าง Webpage ประเภท Web Editor ชั้น ม.1-3	4 ตุลาคม 2568	09.00 น.	316	17 ทีม	
3	การสร้าง Webpage ประเภท Text Editor ชั้น ม.1-3	4 ตุลาคม 2568	09.00 น.	316	6 ทีม	
4	การสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ชั้น ป.4-6	4 ตุลาคม 2568	09.00 น.	ICT	27 ทีม	
5	การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ชั้น ม.1-3	4 ตุลาคม 2568	09.00 น.	311	20 ทีม	
6	การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ชั้น ป.4-6	4 ตุลาคม 2568	13.00 น.	314-316	53 ทีม	
7	การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ชั้น ม.1-3	4 ตุลาคม 2568	13.00 น.	311	15 ทีม	
8	การสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ชั้น ป.1-3	5 ตุลาคม 2568	09.00 น.	311,314,316	53 ทีม	
9	การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2D Animation ชั้น ม.1-3	5 ตุลาคม 2568	09.00 น.	ICT	9 ทีม	
10	การสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ชั้น ม.1-3	5 ตุลาคม 2568	09.00 น.	ICT	11 ทีม	
11	การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ ประเภทซอฟต์แวร์ ชั้น ม.1-3	5 ตุลาคม 2568	09.00 น.	312	5 ทีม	
12	การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation) ชั้น ป.4-6	5 ตุลาคม 2568	13.00 น.	311,314,316	53 ทีม	

หมายเหตุ

- อนุญาตให้นักเรียนนำแฟลชไดรฟ์โปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขันเอามาลงในห้องได้และให้เขียนป้ายชื่อโรงเรียนห้อยหรือใส่ของพลาสติกมาด้วย
- การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ ประเภทซอฟต์แวร์ ชั้น ม.1-3 ไม่ต้องนำโต๊ะโครงงานมาทางศูนย์จัดเตรียมไว้ให้

หัวข้อการแข่งขัน

การสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิก ชั้น ป.1-3 หัวข้อ

- 1.ครอบครัวสุขสันต์
- 2.โรงเรียนของฉัน
- 3.อาชีพในฝัน

การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ชั้น ป.4-6

การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ชั้น ม.1-3 หัวข้อ

- 1.ชีวิตพอดี้ ด้วยวิถีเศรษฐกิจพอเพียง
- 2.โลก AI แห่งอนาคต
- 3.รู้จักความเป็นไทย

การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2D Animation ชั้น ม.1-3 หัวข้อ

1. ของดีเมืองศรีสะเกษ

การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ชั้น ม.1-3 หัวข้อ

1. เตียนนอน
2. ตู้โชว์

การสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ชั้น ป.4-6

การสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ชั้น ม.1-3 หัวข้อ

1. ที่นัศรีสะเกษ
2. อีสานบ้านเฮา

การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation) ชั้น ป.4-6 หัวข้อ

1. สถานที่ท่องเที่ยวศรีสะเกษ
2. ประเพณีอีสาน

การสร้าง Webpage ประเภท Web Editor ชั้น ม.1-3

การสร้าง Webpage ประเภท Web Editor ชั้น ป.4-6

การสร้าง Webpage ประเภท Text Editor ชั้น ม.1-3 หัวข้อ

1. อะไรอะไรก็ที่ศรีสะเกษ
2. เศรษฐกิจพอเพียง
3. แหล่งท่องเที่ยวสี่ภาค