

## แจ้งทุกโรงเรียนที่ส่งแข่งขันกิจกรรมคอมพิวเตอร์

ฝึกซ้อมตามหัวข้อที่แจ้ง วันแข่งขันจะให้ตัวแทนจับฉลากหัวข้อสำหรับแข่งขันจริง

### 1. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้น ป.1-ป.3

การออกแบบตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก (Cartoon Character Design) หมายถึง การออกแบบตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรม Paint จำนวน ๑ ตัว โดยออกแบบลักษณะโดดเด่นของบุคลิก ตัวการ์ตูนนั้น ๔ ลักษณะ เช่น การแสดงกริยาท่าทาง (เดิน นั่ง นอน เปิดประตู ฯลฯ) การแสดงอารมณ์ (โกรธ ดีใจ เสียใจ ฯลฯ) กิจกรรมหรือการกระทำ (เล่นกีฬา ทำอาหาร ฯลฯ) เป็นต้น โดยอาจมีองค์ประกอบเพิ่มเติมเพื่อความสมบูรณ์ของ ตัวการ์ตูน ให้อยู่ภายใน ๑ หน้าจอ

หัวข้อสำหรับแข่งขัน (จับฉลากในวันแข่ง)

1. ทำออกกำลังกาย (เช่น ท่าเดิน , ท่าวิ่ง , ท่าลูกนั่ง , ท่ากระโดดตบ ฯลฯ)
2. ทำงานบ้าน (เช่น ซักผ้า , ล้างจาน , ถูพื้น , เช็ดโต๊ะ ฯลฯ)
3. กิจกรรมตอนเช้า (เช่น แปรงฟัน , ล้างหน้า , อาบน้ำ , แต่งตัว , กินข้าว ฯลฯ)
4. เล่นฟุตบอล (เช่น เตะบอล , โหม่งบอล , เลี้ยงบอล , แปะบอล ฯลฯ)

### 2. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ระดับชั้น ป.4-ป.6

การ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) เป็นการวาดภาพเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกัน อย่างสมบูรณ์แบบ ๒ มิติ เช่น การ์ตูนขำขันหลายกรอบ เป็นต้น ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบ ย่อย ๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ สามารถสื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจได้ จะมีข้อความ หรือไม่ก็ได้ ลักษณะของพื้นหลังจะเป็นภาพวาด หรือสีเพียงอย่างเดียวก็ได้ และยังคงรักษาบุคลิกของตัวละคร ต่าง ๆ ในเรื่องไว้ในทุกกรอบตามลำดับเรื่องจนจบ

หัวข้อสำหรับแข่งขัน (จับฉลากในวันแข่ง)

1. จิตอาสา พาใจสุข
2. เด็กไทยวิถีใหม่ ใส่ใจเทคโนโลยี
3. รักโลก รักสิ่งแวดล้อม
4. น้อมถวายความดี แต่พระพันปีหลวง

### 3. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ระดับชั้น ม.1-ม.3

**การ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)** เป็นการวาดภาพเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกัน อย่างสมบูรณ์แบบ ๒ มิติ เช่น การ์ตูนข่าวชั้นหลายกรอบ เป็นต้น ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบย่อย ๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ สามารถสื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจได้ จะมีข้อความหรือไม่ก็ได้ ลักษณะของพื้นหลังจะเป็นภาพวาด หรือสีเพียงอย่างเดียวก็ได้ และยังคงรักษาบุคลิกของตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องไว้ในทุกกรอบตามลำดับเรื่องจนจบ

หัวข้อสำหรับแข่งขัน (จับฉลากในวันแข่ง)

1. จิตอาสา พาใจสุข
2. เด็กไทยวิถีใหม่ ใส่ใจเทคโนโลยี
3. รักโลก รักสิ่งแวดล้อม
4. น้อมถวายความดี แต่พระพันปีหลวง

### 4. การแข่งขันการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ม.1-ม.3

หัวข้อสำหรับแข่งขัน (จับฉลากในวันแข่ง)

1. **เก้าอี้สุขภาพ (Active Office Chair)** เก้าอี้ทำงานที่ลดออฟฟิศซินโดรม ออกแบบเก้าอี้ที่บังคับให้ผู้ใช้นั่งถูกสรีระ หรือมีกลไกกระตุ้นให้เกิดการขยับตัวระหว่างทำงาน
2. **ช้อนกันสั่น (Anti-Shake Spoon)** สำหรับผู้ป่วยพาร์กินสัน มีกลไกข้อต่อหรือระบบถ่วงสมหนักที่ปลายช้อน เพื่อให้ระดับช้อนนิ่งตลอดเวลาแม้ประคองมือสั่นมาก ๆ
3. **จานข้าวขอบสูง (Scoop Plate)** สำหรับผู้พิการแขนข้างเดียว ขอบจานด้านหนึ่งสูงและโค้งเข้า เพื่อให้สามารถใช้ช้อนตักอาหารขึ้นมาได้โดยไม่ต้องใช้ส้อมช่วยกัน
4. **โต๊ะคร่อมเตียงปรับเอียงได้ (Adjustable Overbed Table)** สำหรับผู้ป่วยติดเตียง โต๊ะที่มีฐานเสียบเข้าได้เตียง และหน้าโต๊ะปรับองศาเพื่อรับประทานอาหาร วางหนังสือ หรือแท็บเล็ตในระดับสายตาพอดี
5. **โคมไฟอ่านหนังสือถนอมสายตา (Eye-care Reading Lamp)** สำหรับผู้สูงอายุ สามารถปรับอุณหภูมิสีและความเข้มแสงอัตโนมัติให้เหมาะกับสายตาและปิดเองเมื่อตรวจพบว่าผู้ใช้หลับ ช่วยในการมองเห็นและประหยัดพลังงาน ใช้แสงสีธรรมชาติ หรือป้องกันแสงสีฟ้าเพื่อลดอาการล้าของดวงตา