

รายละเอียดข้อมูลประชาสัมพันธ์

ศูนย์คอมพิวเตอร์ โรงเรียนชุมชนประชาธิปไตยวิทยาการ

หัวข้อการแข่งขัน

ลำดับ	กิจกรรม	หัวข้อการแข่งขัน	สถานที่
1	การแข่งขันการวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ป.1-ป.3	1. ศาสตร์พระราชา 2. เทียวเมืองไทย	อาคาร 6 (ตึกสี่เหลี่ยม) ชั้น 2 ห้อง ป.3/2, ป.3/3
2	การแข่งขันการสร้างการ์ตูนแอนิเมชั่น (2D Animation) ม.1-ม.3	1. ศาสตร์พระราชา 2. เทียวเมืองไทย 3. อาเซียน	อาคาร 6 (ตึกสี่เหลี่ยม) ชั้น 2 ห้อง ป.3/4
3	การแข่งขันการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ม.1-ม.3	1. ตู๋เย็น 2. ตู๋เสื้อผ้า 3. ชุดรับแขก 4. เตียนนอน 5. ผลิตภัณฑ์บรรจุอาหาร	อาคาร 6 (ตึกสี่เหลี่ยม) ชั้น 2 ห้อง ป.3/5
4	การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ป.4-ป.6	1. ศาสตร์พระราชา 2. เทียวเมืองไทย 3. อาเซียน	อาคาร 6 (ตึกสี่เหลี่ยม) ชั้น 4
5	การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ม.1-ม.3	1. ศาสตร์พระราชา 2. เทียวเมืองไทย 3. อาเซียน	อาคาร 6 (ตึกสี่เหลี่ยม) ชั้น 4
6	การแข่งขันการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ป.4-ป.6	1. ศาสตร์พระราชา 2. เทียวเมืองไทย 3. อาเซียน	อาคาร 6 (ตึกสี่เหลี่ยม) ชั้น 3
7	การแข่งขันการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ม.1-ม.3	1. ศาสตร์พระราชา 2. เทียวเมืองไทย 3. อาเซียน	อาคาร 6 (ตึกสี่เหลี่ยม) ชั้น 3
8	การแข่งขันการใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation) ป.4-ป.6	1. ศาสตร์พระราชา 2. เทียวเมืองไทย 3. อาเซียน	อาคาร อบจ. ห้องประชุมสุพรรณนิการ์ ชั้น 2

ลำดับ	กิจกรรม	หัวข้อการแข่งขัน	สถานที่
9	การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Text Editor ม.1-ม.3	1. ศาสตร์พระราชา 2. เทียวเมืองไทย 3. อาเซียน	อาคาร เฉลิมพระเกียรติ ห้องคอมพิวเตอร์ 1 ชั้น 2
10	การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor ป.4-ป.6	1. ศาสตร์พระราชา 2. เทียวเมืองไทย 3. อาเซียน	อาคาร เฉลิมพระเกียรติ ห้องคอมพิวเตอร์ 2 ชั้น 2
11	การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor ม.1-ม.3	1. ศาสตร์พระราชา 2. เทียวเมืองไทย 3. อาเซียน	อาคาร เฉลิมพระเกียรติ ห้องคอมพิวเตอร์ 1 ชั้น 2
12	การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ ประเภทซอฟต์แวร์ ม.1-ม.3		อาคาร 6 (ตึกสี่เหลี่ยม) ชั้น 2 ห้อง ป.3/1

สเปคคอมพิวเตอร์ ตามเกณฑ์

ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกโรงเรียนนำคอมพิวเตอร์พร้อมอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการแข่งขันทุกกิจกรรม