



รายการที่ 14 แข่งขันสร้างเกมจากโปรแกรม Scratch ระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6

สถานที่ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 4 ชั้น 6 อาคารมงฟอร์ต

กำหนดการ แข่งขันวันอังคารที่ 1 กันยายน 2569 (เวลา 08.30 – 11.30 น.)

ลงทะเบียนรับรายงานตัว บริเวณหน้าห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 7 ชั้น 6 อาคารมงฟอร์ต (เวลา 08.00 – 08.30 น.)

วันและเวลาที่รับสมัคร

เปิดรับสมัครการแข่งขันถึงวันพฤหัสบดีที่ 27 สิงหาคม พ.ศ. 2569

คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

ผู้สมัครต้องเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา (ป.4 – ป.6)

ประเภทการแข่งขัน

แข่งเป็นประเภททีม ทีมละ 2 คน ร่วมการแข่งขันได้ไม่เกิน 1 ทีม/โรงเรียน

กติกาการแข่งขัน

1. นักเรียนสร้างเกมด้วย โปรแกรม Scratch ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้ง ให้ทราบในวันแข่งขัน
2. ผู้เข้าแข่งขันโรงเรียนละ 2 คน โดยที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6
3. ผู้เข้าแข่งขันจะต้องจัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน
4. ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท เข้าในห้องแข่งขัน (ยกเว้น ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ) หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน
5. ใช้เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง (ออกจากห้องแข่งขันได้หลังจากเวลาผ่านไป 1 ชั่วโมง)

เกณฑ์การตัดสิน

เรียงลำดับตามลำดับคะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

1. ความถูกต้องสมบูรณ์และใช้งานได้จริง	20 คะแนน
2. การจัดองค์ประกอบ	20 คะแนน
3. ความคิดสร้างสรรค์	20 คะแนน
4. ความสวยงาม	20 คะแนน
5. เวลาที่ใช้เล่นเหมาะสมกับเนื้อหา	20 คะแนน



นิทรรศการวิชาการ เอ ซี เอส พี

ESG Learning Ecosystem นวัตกรรมสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

รางวัล

ชนะเลิศ	เกียรติบัตร + พุดการศึกษา
รองชนะเลิศอันดับ 1	เกียรติบัตร + พุดการศึกษา
รองชนะเลิศอันดับ 2	เกียรติบัตร + พุดการศึกษา

ผู้ประสานงาน

มาสเตอร์พรธนา เจ้าจารย์

(ผู้รับผิดชอบการแข่งขัน)

โทรศัพท์ 09-2254-1553