



ที่ ศก ๕๑๐๐๘/๑๕๒๐

องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ
อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ
๓๓๐๐๐

๑๒ มิถุนายน ๒๕๖๒

เรื่อง ประชาสัมพันธ์การแข่งขันเอแม็ท (A - MATH)

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ประกาศองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ เรื่อง ระเบียบปฏิบัติและหลักเกณฑ์
การแข่งขันเอแม็ท (A - MATH) จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ กำหนดจัดการแข่งขันเอแม็ท (A - MATH) ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพเด็ก เยาวชน และประชาชน อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษขนาดย่อม (Mini SSK park) ในวันเสาร์ที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๒ เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๖.๓๐ น. ณ ห้องประชุมอาคารศูนย์แสดงและจำหน่ายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ตำบลหนองไผ่ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อเป็นการส่งเสริมการแสดงผลถึงความสามารถของเด็กและเยาวชน

ในการนี้ ขอให้ท่านสนับสนุนและส่งเสริมให้นักเรียนที่มีความสามารถ ได้มีโอกาสเข้าร่วมการแข่งขันกิจกรรมดังกล่าว รายละเอียดตามประกาศฯ ที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายวิจิต ไตรสรณกุล)

นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

กองการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ฝ่ายส่งเสริมการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

โทร/ โทรสาร ๐ ๔๕๘๑ ๔๖๗๓ , ๐ ๔๕๐๑ ๕๑๔๗ ๗



ประกาศองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

เรื่อง ระเบียบปฏิบัติและหลักเกณฑ์การแข่งขันเอแม็ท (A – MATH)

ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพเด็ก เยาวชน และประชาชน
อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษขนาดย่อม (Mini SSK park) ปีงบประมาณ 2562

ด้วยองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ กำหนดจัดการแข่งขันเอแม็ท (A-MATH) ,
ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพเด็ก เยาวชน และประชาชน อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ (SSK
park) ปีงบประมาณ 2562 ในวันเสาร์ที่ 13 กรกฎาคม 2562 เวลา 08.30 - 16.30 น. ณ ห้องประชุมอาคาร
ศูนย์แสดงและจำหน่ายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ตำบล
หนองไผ่ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อเป็นการส่งเสริมการพัฒนาการสมองด้านการคำนวณของเด็ก
และเยาวชน ซึ่งมีรายละเอียดดังท้ายประกาศนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๑๖ มิถุนายน พ.ศ. 2562

นายวิจิต ไตรสรณกุล)

นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

ระเบียบปฏิบัติและหลักเกณฑ์การแข่งขันเอแม็ท (A – MATH)
ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพเด็ก เยาวชน และประชาชน
อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษขนาดย่อม (Mini SSK park) ประจำปี 2562
ณ อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ (SSK park)

1. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันเอแม็ท (A – MATH)

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน เอแม็ท (A – MATH) แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ

1.1 นักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 – 6 (ประเภททีม ๆ ละ 2 คน)

1.2 นักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 – 3 (ประเภททีม ๆ ละ 2 คน)

1.3 นักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 – 6 (ประเภททีม ๆ ละ 2 คน)

2. กฎและวิธีการเล่น

A Math เป็นเกมต่อตัวเลขคำนวณ ทักษะของการเล่นคือการต่อตัวเลข ตามหลักการคำนวณคณิตศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นการบวก ลบ คูณ หาร ลงบนช่องตารางให้เกิดผลดีที่สุด เมื่อจบการแข่งขันผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ คะแนนจะเกิดจากค่าประจำตัวเบี้ยแต่ละตัว ในการลงเล่นแต่ละครั้งรวมกับช่องตารางต่าง ๆ ซึ่งมีค่าแตกต่างกันไป ผู้เล่นอาจจะเล่นแบบฝ่ายละ 1 คน หรือจับคู่เป็นทีมแข่งกันก็ได้

3. อุปกรณ์และความหมาย

3.1 กระดาน (Board) กระดานจะมีทั้งสิ้น 225 ช่อง แบ่งออกเป็นช่องคะแนนธรรมดา และช่องคะแนนพิเศษต่าง ๆ

- สีแดง (Triple Equation 3 X) หมายถึง เบี้ยตัวใดที่ผู้เล่นลงในช่องนี้ จะมีผลทำให้สมการที่มีตัวเบี่ยนี้เป็นส่วนประกอบ จะได้คะแนนเป็น 3 เท่า ทั้งสมการ

- สีเหลือง (Double Equation 2 X) ความหมาย เช่นเดียวกับช่องสีแดง แต่คะแนนที่ได้เป็นเพียง 2 เท่าของสมการ

- สีฟ้า (Triple Piece 3 X) หมายถึง เบี้ยตัวใดที่ทับช่องนี้ เฉพาะเบี้ยตัวเลขนั้น จะได้คะแนนเป็น 3 เท่า

- สีส้ม (Double Piece 2 X) ความหมายเช่นเดียวกับช่องสีฟ้า แต่คะแนนที่ได้จะเป็นเพียง 2 เท่าของเฉพาะเบี้ยนั้น

3.2 เบี้ย (Tiles) มีทั้งสิ้น 100 ตัว จะมีคะแนนค่าตัวแต่ละตัวปรากฏอยู่ตามความยากง่ายของการเล่น ดังนี้

/ตัวเลข 0 1 มี 5 ตัว...

ตัวเลข 0_1 มี 5 ตัว ตัวเลข 1_1 มี 6 ตัว ตัวเลข 2_1 มี 6 ตัว ตัวเลข 3_1 มี 5 ตัว
 ตัวเลข 4_2 มี 5 ตัว ตัวเลข 5_2 มี 4 ตัว ตัวเลข 6_2 มี 4 ตัว ตัวเลข 7_2 มี 4 ตัว
 ตัวเลข 8_2 มี 4 ตัว ตัวเลข 9_2 มี 4 ตัว ตัวเลข 10_3 มี 2 ตัว ตัวเลข 11_4 มี 1 ตัว
 ตัวเลข 12_3 มี 2 ตัว ตัวเลข 13_5 มี 1 ตัว ตัวเลข 14_4 มี 1 ตัว ตัวเลข 15_4 มี 1 ตัว
 ตัวเลข 16_4 มี 1 ตัว ตัวเลข 17_8 มี 1 ตัว ตัวเลข 18_4 มี 1 ตัว ตัวเลข 19_7 มี 1 ตัว
 ตัวเลข 20_5 มี 1 ตัว ตัวเลข 4_2 มี 5 ตัว ตัวเลข $+_2$ มี 4 ตัว ตัวเลข $-_2$ มี 4 ตัว
 ตัวเลข $+/-_1$ มี 5 ตัว ตัวเลข $\times_1$ มี 4 ตัว ตัวเลข $\div_2$ มี 4 ตัว ตัวเลข $\times/\div_1$ มี 4 ตัว
 ตัวเลข $=_1$ มี 11 ตัว ตัวเลข BLANK_c มี 4 ตัว

หมายเหตุ - เปี้ย $+$ / $-$ หรือ $\times$ / $\div$ ให้เลือกใช้อย่างใดอย่างหนึ่ง และเมื่อเลือกแล้วจะเปลี่ยนแปลงไม่ได้
 - BLANK ใช้แทนตัวอะไรก็ได้ตั้งแต่ 0 - 20 รวมทั้ง $+$, $-$, $\times$, $\div$, $=$ เมื่อกำหนดแล้ว
 จะเปลี่ยนไม่ได้

4. การเริ่มต้น

1) ผู้เล่นจะต้องจับเปี้ยขึ้นมาฝ่ายละ 1 ตัว เพื่อดูว่าฝ่ายใดจะได้เล่นก่อน โดยมีหลักคือ เรียงตามตัวเลขจากมากไปหาน้อย เครื่องหมายทั้งหลายถือว่าต่ำกว่า 0 ทั้งหมด และตัว BLANK ถือว่าใกล้ที่สุด ใครใกล้ 20 กว่า จะได้เริ่มเล่นก่อน

2) ผู้เล่นจับตัวอักษรขึ้นมาฝ่ายละ 8 ตัว วางบนแป้น โดยผู้ที่เริ่มเล่นก่อนจับก่อน

3) ผู้เล่นที่ได้เริ่มเล่นก่อนจะต้องจัดตัวเลขเป็นสมการในลักษณะหนึ่งลักษณะใด

(เช่น $7 \times 20 = 5 + 9$ หรือ $9 \div 3 + 5 = 4 \times 2$ หรือ $6 = 6$ ก็ได้) วางลงบนกระดานในแนวนอนหรือแนวตั้งเท่านั้น โดยต้องมีตัวเปี้ยตัวใดตัวหนึ่งที่ทับบนช่องดาวกลางกระดาน ตัวเปี้ยที่ทับบนช่องดาวจะได้คะแนนเป็น 3 เท่า เพราะช่องดาวกลางกระดานเป็นช่องสี่ฟ้า

4) ผู้เล่นคนแรกจะต้องจับตัวเปี้ยในถุงขึ้นมาใหม่เท่ากับจำนวนตัวเปี้ยที่ใช้ไป จากนั้นผู้เล่นคนที่สองจะเป็นผู้เล่นต่อไป ซึ่งจะต้องต่อเปี้ยที่มีอยู่ให้เป็นสมการ โดยมีตัวเปี้ยที่ลงไปใหม่น้อยหนึ่งตัว สัมผัสกับตัวเปี้ยที่มีอยู่ในกระดานแล้ว อาจจะเป็นการเพิ่มตัวเลขลงบนสมการเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้ว เช่น นาย A ลง $3 + 4 = 7$ นาย B อาจจะเล่น $9 - 3 + 4 = 7 + 3$ ก็ถือเป็นสมการใหม่ก็ได้

5. การคิดและทำคะแนน

1) จากช่องคะแนนพิเศษทั้ง 4 แบบ คือ ช่องสีแดง (ทั้งสมการคุณ 3) ช่องสีเหลือง (ทั้งสมการคุณ 2)

/ช่องสี่ฟ้า (เฉพาะตัวที่ทับช่องคุณ 3)...

ช่องสี่ฟ้า (เฉพาะตัวที่ทับช่องคุณ 3) และช่องสี่ส้ม (เฉพาะตัวที่ทับช่องคุณ 2) หากเกิดกรณีที่ผู้เล่นลงสมการ ซึ่งมีเบี้ยตัวเลขที่เล่นใหม่ทับช่องพิเศษมากกว่า 1 ช่องแล้ว คะแนนที่ได้จะนับคะแนนพิเศษเบี้ยแต่ละตัวก่อน แล้วค่อยนำมาคิดช่องพิเศษของทั้งสมการ ตัวอย่างเช่น เมื่อผู้เล่นเล่น 7 - 7

= 6 x 0 ตัวเบี้ย 7 มีค่า 2 แต้ม ทับบนช่องสี่ฟ้า (เฉพาะตัวคุณ 3) เครื่องหมาย = มีค่า 1 แต้ม ทับช่องสี่ส้ม (เฉพาะตัวคุณ 2) เครื่องหมาย x ทับช่องสี่เหลือง (ทั้งสมการคุณ 2) คะแนนของการเล่นครั้งนี้ได้เท่ากับ

$$\{ (2 \times 3) + 2 + 2(1 \times 2) + 2 + 2 + 1 \} \times 2 = 17 \times 2 = 34 \text{ แต้ม}$$

2) ช่องพิเศษต่าง ๆ นั้น สามารถใช้ได้ในการเล่นทับลงไปครั้งแรกเท่านั้น ในการเล่นครั้งต่อมา เบี้ยที่ทับอยู่บนช่องพิเศษแล้วนั้น ให้นับคะแนนเฉพาะค่าของเบี้ยเท่านั้น

6. การสิ้นสุดเกม

- 1) เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวเบี้ยที่ตนมีอยู่จนหมด (หลังจากที่ตัวเบี้ยในถุงหมดแล้ว)
- 2) ในขณะเดียวกันผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะยังคงมีตัวเบี้ยเหลืออยู่ ให้หาคะแนนรวมของตัวเบี้ยนั้น แล้วคูณด้วย 2 นำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวเบี้ยหมดก่อน (ยกเว้น BLANK ไม่ต้องติดลบ)
- 3) ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย ไม่สามารถเล่นตัวเบี้ยที่เหลือในแบ่นของเขาทั้งสองแล้ว และบอกผ่านครบ 3 ครั้ง ก็ถือว่าเกมการเล่นสิ้นสุดลง การนับคะแนนจะทำโดยที่เอาคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลืออยู่ในแบ่นลบออกจากคะแนนของตนเอง โดยไม่ต้องคูณ 2 (คะแนนของ BLANK เท่ากับศูนย์)

7. ส่วนพิเศษในการเล่น

7.1 การขอเปลี่ยนตัว ผู้เล่นสามารถขอเปลี่ยนเบี้ยได้โดยไม่ต้องเสียตาเล่น 1 ตา การเปลี่ยนสามารถเปลี่ยนได้ตั้งแต่ 1-8 ตัว ยกเว้นถ้าตัวเบี้ยในถุงเหลือไม่ถึง 5 ตัว จะไม่สามารถเปลี่ยนเบี้ยได้อย่างเด็ดขาด

7.2 การทำบิงโกเอแมท ในระหว่างที่ผู้เล่นคนใดสามารถลงตัวเบี้ยทั้ง 8 ตัว บนแบ่นพร้อมกันในตาเล่นเดียว ผู้เล่นคนนั้นจะได้รับคะแนนพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 40 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนที่ได้ปกติในตาเล่นนั้น

7.3 การขอชาเลนจ์ (CHALLENGE) หากผู้เล่นฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด เล่นลงสมการแล้วอีกฝ่ายเห็นหรือคิดว่าผิดพลาด ผู้เล่นสามารถขอเรียกชาเลนจ์ได้ เพื่อดูว่าถูกต้องหรือเปล่า โดยอาจใช้เครื่องคิดเลขช่วย หากถูกต้องแล้วผู้ที่ขอตรวจจะเสียตาเล่นไปหนึ่งตา แต่หากผิดผู้ที่ลงผิดจะต้องยกตัวเบี้ยที่ลงทั้งหมดในตานั้นออก และได้คะแนนเป็นศูนย์

/7.4 เวลา ควรกำหนดเวลาในการเล่น...

7.4 เวลา ควรกำหนดเวลาในการเล่น แต่ละครั้งเพื่อความสนุกสนาน ในปกติไม่ควรเกิน 3 นาที ในการเล่นแต่ละครั้ง

7.5 การผสมตัวเลข การลงเบี้ยตัวเลขนั้น สามารถที่จะนำเลขโดด (0 – 9) จำนวน 2 – 3 ตัว มาวางติดกัน เพื่อประกอบเป็นเลข 2 – 3 หลักได้ เช่น ใช้เบี้ยเลข 1 และ 2 มาประกอบเป็นเลข 12 ได้ หรือใช้เบี้ย เลข 1 , 8 และ 5 มาต่อเป็น 185 ได้ เป็นต้น (เบี้ยที่เป็นจำนวนหลักสิบขึ้นไปนำมาต่อไม่ได้ เช่น นำเบี้ย 12 กับ 0 มาต่อเป็น 120 ไม่ได้)

7.6 การเปลี่ยนค่าเป็นเลขลบ สามารถที่จะเอาเครื่องหมายลบมาวางไว้หน้าเบี้ยตัวเลข 1–20 และจำนวนต่าง ๆ ที่เกิดจากข้อ 5 เพื่อให้เป็นค่าลบได้ เช่น $-6 = 4 - 10$ หรือ $-5 = -5$ แต่ห้ามวางเบี้ยเครื่องหมายบวก ลบ คูณ หาร ไว้ติดกัน เช่น $-7 = 6 + -13$ ไม่ได้

7.7 ห้ามใช้ศูนย์ไปต่อหน้าตัวเลขทุกจำนวน เช่น 07,012 ถือว่าใช้ไม่ได้ทั้งหมด

7.8 ห้ามใช้เครื่องหมาย (+) หรือเครื่องหมาย (-) เดิมหน้าตัวเลข 0

7.9 ห้ามใช้เครื่องหมาย (+) เดิมหน้าตัวเลข เช่น $+7 = 5 + 2$

8. หลักการคำนวณเบื้องต้น

8.1) หากเครื่องหมาย $\times$ และ $\div$ หรือเครื่องหมาย $+$ และ $-$ อยู่ด้วยกัน ต้องทำตามลำดับก่อนหลัง เช่น $8 \times 3 \div 8 = 1 + 4 \div 2 = 3$ หรือ $7 - 4 + 5 = 8$

8.2) ต้องกระทำเครื่องหมายคูณและหาร ก่อนเครื่องหมายบวกและลบเสมอ

เช่น $4 \times 3 + 4$ ต้องคิดเป็น $(4 \times 3) + 4 = 12 + 4 = 16$

$4 \times 9 \div 2 + 5 = 36$ ต้องคิดเป็น $(4 \times 9 \div 2) + 5 = 18 + 5 = 23$

8.3) ห้ามนำ 0 เป็นตัวหาร แต่หากใช้เป็นตัวตั้งแล้วจะหารด้วยเลขอะไรผลลัพธ์ จะได้เท่ากับ 0 เสมอ

เช่น $5 \div 0 =$ หาค่าไม่ได้ แต่ $0 \div 5 = 0$

8.4) ตัวอย่างการลงโดยขยายสมการที่มีอยู่แล้ว เมื่อผู้เล่นไม่มีเครื่องหมาย =

เช่น จาก $3 + 2 \times 1 = 10 \times 1 - 5$ เป็น $12 \div 3 + 3 \times 1 = 10 \times 1 - 5 + 1$

นอกจากนี้สามารถจะขยายต่อได้อีกโดยคงให้สมการสมดุล รวมถึงการทำสมการให้สมดุลกัน

เช่น จาก $4 + 5 = 3 \times 3 \div 1$ เป็น $4 + 5 = 3 \times 3 \div 1 = 81 \div 9$

9. รางวัล

ประถมศึกษาตอนปลาย มัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย

9.1) รางวัลชนะเลิศ โล่รางวัล เกียรติบัตร พร้อมทุนการศึกษา

/ 9.2) รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1...

9.2) รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 โล่รางวัล เกียรติบัตร พร้อมทุนการศึกษา

9.3) รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 โล่รางวัล เกียรติบัตร พร้อมทุนการศึกษา

9.4) รางวัลชมเชย จำนวน 5 รางวัล เกียรติบัตร พร้อมทุนการศึกษา

- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด -

10. ช่องทางการสมัคร

นักเรียนที่ประสงค์จะเข้าร่วมแข่งขันเอแม็ท (A – MATH) สามารถสมัครได้ ดังนี้

1 สมัครได้ด้วยตนเองที่กองการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ
ตำบลหนองไผ่ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

2 สมัครได้ด้วยตนเองที่อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ (SSK park) ถนนวันลูกเสือ อำเภอเมือง
จังหวัดศรีสะเกษ

3 ส่งใบสมัครผ่าน e-mail : Keythitiphongkk@gmail.com

4 รับสมัครภายในวันที่ 5 กรกฎาคม 2562

11. เอกสารประกอบการสมัคร

1 ใบสมัคร

2 สำเนาบัตรประจำตัวประชาชนพร้อมรับรองสำเนา

12. การรายงานตัวและการแข่งขันเอแม็ท (A-MATH)

1 ผู้สมัครมารายงานตัวในวันเสาร์ที่ 13 กรกฎาคม 2562 ระหว่างเวลา 08.30 - 09.30 น.
ณ ห้องประชุมอาคารศูนย์แสดงและจำหน่ายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) องค์การบริหารส่วน
จังหวัดศรีสะเกษ ตำบลหนองไผ่ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ หากพ้นกำหนดเวลารายงานตัว จะถือว่า
สละสิทธิ์การเข้าร่วมแข่งขันครั้งนี้

2 กำหนดวันแข่งขันเอแม็ท (A-MATH) ในวันเสาร์ที่ 13 กรกฎาคม 2562
กำหนดมอบรางวัลในวันเสาร์ที่ 13 กันยายน 2562 หลังการแข่งขันเสร็จเรียบร้อยแล้ว

ผู้สนใจติดต่อสอบถามเพิ่มเติมได้ที่ กองการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โทร 045-814-673
อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษขนาดย่อม (Mini SSK park) 045-611-471 หรือ นางรัชดาวดี พันธสีมา
ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษานำงาน โทร 091-831-6972



ใบรับสมัครเข้ารับการแข่งขันเอแม็ท (A-MATH)
ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพเด็ก เยาวชน และประชาชน
อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษขนาดย่อม (Mini SSK park)

- ระดับ ☐ ประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 – 6 (ประเภททีม ๆ ละ 2 คน)
☐ มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 – 3 (ประเภททีม ๆ ละ 2 คน)
☐ มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 – 6 (ประเภททีม ๆ ละ 2 คน)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2562

ข้าพเจ้า ชื่อ.....สกุล.....
นักเรียนระดับชั้น ☐ ประถมศึกษาชั้นปีที่..... ☐ มัธยมศึกษาชั้นปีที่.....
ข้าพเจ้า ชื่อ.....สกุล.....
นักเรียนระดับชั้น ☐ ประถมศึกษาชั้นปีที่..... ☐ มัธยมศึกษาชั้นปีที่.....
โรงเรียน.....ตำบล.....
อำเภอ.....จังหวัด.....รหัสไปรษณีย์.....
เบอร์โทรศัพท์..... E-mail.....

มีความประสงค์จะสมัครเข้ารับแข่งขันเอแม็ท (A-MATH) ตามโครงการนันทนาการ
สร้างสรรค์คุณภาพเด็ก เยาวชน และประชาชน อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษขนาดย่อม (Mini SSK park)
ในวันที่ 13 กรกฎาคม 2562 เวลา 08.00 – 16.30 น. โดยได้แนบสำเนาบัตรประจำตัวประชาชน
ของผู้สมัครมาพร้อมใบสมัครนี้

ลงชื่อ.....ผู้สมัคร
(.....)

ลงชื่อ.....ครูผู้ดูแล/ผู้ปกครอง
(.....)

หมายเหตุ - สามารถสำเนาใบสมัครได้
- หหมดเขตรับสมัครภายในวันที่ 5 กรกฎาคม 2562