



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ฝ่ายส่งเสริมฯ กองการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โทร. ๐ ๕๕๘๑ ๕๖๗๓
ที่ ศก.๕๑๐๐๘/ว.๑๐๗๖ วันที่ ๗ สิงหาคม ๒๕๖๖
เรื่อง ประชาสัมพันธ์กิจกรรมการแข่งขันเอแม็ท (A - MATH)

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ทุกแห่ง

ด้วยองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ กำหนดจัดกิจกรรมการแข่งขันเอแม็ท (A - Math) ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพเด็ก เยาวชน และประชาชน อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ (SSK park) ในวันเสาร์ที่ ๒๖ สิงหาคม ๒๕๖๖ เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๖.๓๐ น. ณ ห้องประชุมอาคารศูนย์แสดงและจำหน่ายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ตำบลหนองไม้ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อเป็นการส่งเสริมการแสดงผลถึงความสามารถของเด็ก เยาวชนและประชาชน

จึงขอความร่วมมือท่านประชาสัมพันธ์ให้นักเรียนที่มีความสนใจ สมัครเข้าร่วมการแข่งขันเอแม็ท (A - Math) ในครั้งนี้ รายละเอียดตามประกาศองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ที่แนบมาพร้อมบันทึกฉบับนี้

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณาดำเนินการ

(นายวิฑิต ไตรสรณกุล)

นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ



ประกาศองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ
เรื่อง ระเบียบปฏิบัติและหลักเกณฑ์การแข่งขันเอแม็ท (A - MATH)
ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพชีวิต เยาวชน และประชาชน
อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ (SSK park) ปีงบประมาณ ๒๕๖๖

ด้วยองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ กำหนดจัดกิจกรรมการแข่งขันเอแม็ท (A - Math) ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพเด็ก เยาวชนและประชาชน อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ (SSK park) ปีงบประมาณ ๒๕๖๖ ในวันที่เสาร์ที่ ๒๖ สิงหาคม ๒๕๖๖ เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๖.๓๐ น. ณ ห้องประชุม อาคารศูนย์แสดงและจำหน่ายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ตำบลหนองไผ่ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อเป็นการส่งเสริมการพัฒนาสมองด้านการคำนวณของเด็ก เยาวชนและประชาชน ซึ่งมีรายละเอียดดังท้ายประกาศนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๗ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

(นายวิจิต ไตรสรณกุล)

นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

ระเบียบปฏิบัติและหลักเกณฑ์การแข่งขันเอแม็ท (A – MATH)
ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพชีวิต เยาวชน และประชาชน
อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ (SSK park) ปีงบประมาณ 2566

1. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันเอแม็ท (A – MATH)

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน เอแม็ท (A – MATH) แบ่งเป็น 4 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 (ประเภทเดี่ยว)
- 1.4 ประชาชน (ประเภทเดี่ยว)

2. กฎและวิธีการเล่น

A - Math เป็นเกมต่อตัวเลขคำนวณ ทักษะของการเล่นคือการต่อตัวเลข ตามหลักการคำนวณ คณิตศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นการบวก ลบ คูณ หาร ลงบนช่องตารางให้เกิดผลดีที่สุด เมื่อจบการแข่งขันผู้ที่ได้ คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ คะแนนจะเกิดจากค่าประจำตัวเบี้ยแต่ละตัว ในการลงเล่นแต่ละครั้งรวมกับช่อง ตารางต่าง ๆ ซึ่งมีค่าแตกต่างกันไป ผู้เล่นอาจจะเล่นแบบฝ่ายละ 1 คน หรือจับคู่เป็นทีมแข่งกันก็ได้

3. อุปกรณ์และความหมาย

3.1 กระดาน (Board) กระดานจะมีทั้งสิ้น 225 ช่อง แบ่งออกเป็นช่องคะแนนธรรมดา และ ช่องคะแนนพิเศษต่าง ๆ

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

- สีเหลือง (Double Equation 2 X) ความหมาย เช่นเดียวกับช่องสีแดง แต่คะแนนที่ได้ เป็นเพียง 2 เท่าของสมการ

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

- สีส้ม (Double Piece 2 X) ความหมายเช่นเดียวกับช่องสีฟ้า แต่คะแนนที่ได้จะเป็น เพียง 2 เท่าของเฉพาะเบี้ยนั้น

3.2 เบี้ย (Tiles)

- รุ่นประถมศึกษา มีทั้งสิ้น 70 ตัว ประกอบไปด้วยเลข 0 - 20 เครื่องหมาย + , - , +/ - , x / ÷ , = ,

ตัว Blank (รุ่นประถมศึกษาไม่มีเลข 17 , 18, 19)

/- รุ่นมัธยมศึกษาและรุ่นโอเพ่น...

- รุ่นมัธยมศึกษาและรุ่นโอเพ่น มีทั้งสิ้น 100 ตัว ประกอบไปด้วยเลข 0 - 20 เครื่องหมาย + , - , x , ÷ , + / - , x / ÷ , = , ตัว Blank

หมายเหตุ - เบี้ย + / - หรือ x / ÷ ให้เลือกใช้อย่างใดอย่างหนึ่ง และเมื่อเลือกแล้วจะเปลี่ยนแปลงไม่ได้
 - BLANK ใช้แทนตัวอะไรก็ได้ตั้งแต่ 0 - 20 รวมทั้ง + , - , x , ÷ , = เมื่อกำหนดแล้วจะเปลี่ยนไม่ได้ (รุ่นประถมจะไม่สามารถใช้แทน 17 , 18 , 19)

4. การเริ่มต้น

1) ผู้เล่นจะต้องจับเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ 1 ตัว เพื่อดูว่าฝ่ายใดจะได้เล่นก่อน โดยมีหลักคือ เรียงตามตัวเลขจากมากไปหาน้อย เครื่องหมายทั้งหลายถือว่าต่ำกว่า 0 ทั้งหมด และตัว BLANK ถือว่าใกล้เคียงที่สุด ใครใกล้ 20 กว่า จะได้เริ่มเล่นก่อน

2) ผู้เล่นจับตัวเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ 8 ตัว วางบนแป้น โดยผู้ที่เริ่มเล่นก่อนจับก่อน

3) ผู้เล่นที่ได้เริ่มเล่นก่อนจะต้องจัดตัวเลขเป็นสมการในลักษณะหนึ่งลักษณะใด

(เช่น $7 \times 2 = 5 + 9$ หรือ $9 \div 3 + 5 = 4 \times 2$ หรือ $6 = 6$ ก็ได้) วางลงบนกระดานในแนวนอนหรือแนวตั้งเท่านั้น โดยต้องมีตัวเบี้ยตัวใดตัวหนึ่งที่ทับบนช่องดาวกลางกระดาน ตัวเบี้ยที่ทับบนช่องดาวจะได้คะแนนเป็น 3 เท่าของเฉพาะตัวเบี้ย เพราะช่องดาวกลางกระดานเป็นช่องสี่ฟ้า

4) ผู้เล่นคนแรกจะต้องจับตัวเบี้ยในถุงขึ้นมาใหม่เท่ากับจำนวนตัวเบี้ยที่ใช้ไป จากนั้นผู้เล่นคนที่สองจะเป็นผู้เล่นต่อไป ซึ่งจะต้องต่อเบี้ยที่มีอยู่ให้เป็นสมการ โดยมีตัวเบี้ยที่ลงไปใหม่อย่างน้อยหนึ่งตัว สัมผัสกับตัวเบี้ยที่มีอยู่ในกระดานแล้ว อาจจะเป็นการเพิ่มตัวเลขลงบนสมการเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้ว เช่น นาย A ลง $3 + 4 = 7$ นาย B อาจจะได้เล่น $9 - 3 + 4 = 7 + 3$ ก็ถือเป็นสมการใหม่ก็ได้

5. การคิดและทำคะแนน

1) จากช่องคะแนนพิเศษทั้ง 4 แบบ คือ ช่องสีแดง (ทั้งสมการคุณ 3) ช่องสีเหลือง (ทั้งสมการคุณ 2) ช่องสีฟ้า (เฉพาะตัวที่ทับช่องคุณ 3) และช่องสีส้ม (เฉพาะตัวที่ทับช่องคุณ 2) หากเกิดกรณีที่ผู้เล่นลงสมการ ซึ่งมีเบี้ยตัวเลขที่เล่นใหม่ทับช่องพิเศษมากกว่า 1 ช่องแล้ว คะแนนที่ได้จะนับคะแนนพิเศษเบี้ยแต่ละตัวก่อน แล้วค่อยนำมาคิดช่องพิเศษของทั้งสมการ ตัวอย่างเช่น เมื่อผู้เล่นเล่น $7 - 7 = 6 \times 0$ ตัวเบี้ย 7 มีค่า 2 แต้ม ทับบนช่องสีฟ้า (เฉพาะตัวคุณ 3) เครื่องหมาย = มีค่า 1 แต้ม ทับช่องสีส้ม (เฉพาะตัวคุณ 2) เครื่องหมาย x ทับช่องสีเหลือง (ทั้งสมการคุณ 2) คะแนนของการเล่นครั้งนี้ได้เท่ากับ $\{ (2 \times 3) + 2 + 2 + (1 \times 2) + 2 + 2 + 1 \} \times 2 = 17 \times 2 = 34$ แต้ม

/2) ช่องพิเศษต่าง ๆ นั้น...

2) ช่องพิเศษต่าง ๆ นั้น สามารถใช้ได้ในการเล่นทับลิงไปในครั้งแรกเท่านั้น ในการเล่นครั้งต่อมา เบี้ยที่ทับอยู่บนช่องพิเศษแล้วนั้น ให้นำคะแนนเฉพาะค่าของเบี้ยเท่านั้น

6. การสิ้นสุดเกม

- 1) เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวเบี้ยที่ตนมีอยู่จนหมด (หลังจากที่ตัวเบี้ยในถุงหมดแล้ว)
- 2) ในขณะที่เดียวกันผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะยังคงมีตัวเบี้ยเหลืออยู่ ให้หาคะแนนรวมของตัวเบี้ยนั้น แล้วคูณด้วย 2 นำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวเบี้ยหมดก่อน (ยกเว้น BLANK ไม่ต้องคิดลบ)
- 3) ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย ไม่สามารถเล่นตัวเบี้ยที่เหลือในแป้นของเขาทั้งสองแล้ว และบอกผ่านครบ 3 ครั้ง ก็ถือว่าเกมการเล่นสิ้นสุดลง การนับคะแนนจะทำโดยที่เอาคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลืออยู่ในแป้นลบออกจากคะแนนของตนเอง โดยไม่ต้องคูณ 2 (คะแนนของ BLANK เท่ากับศูนย์)

7. ส่วนพิเศษในการเล่น

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

7.2 การทำบิงโกเอมเมท ในระหว่างที่ผู้เล่นคนใดสามารถลงตัวเบี้ยทั้ง 8 ตัว บนแป้นพร้อมกันในตาเล่นเดียว ผู้เล่นคนนั้นจะได้รับคะแนนพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 40 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนที่ได้ปกติในตาเล่นนั้น

7.3 การขอขาล้านท์ (CHALLENGE) หากผู้เล่นฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด เล่นลงสมการแล้วอีกฝ่ายเห็นหรือคิดว่าผิดพลาด ผู้เล่นสามารถขอเรียกขาล้านท์ได้ เพื่อดูว่าถูกต้องหรือเปล่า หากถูกต้องแล้วผู้ที่ขอตรวจจะเสียตาเล่นไปหนึ่งตา แต่หากผิดผู้ที่ลงผิดจะต้องยกตัวเบี้ยที่ลงทั้งหมดในตานั้นออก และได้คะแนนเป็นศูนย์

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 หรือใช้เบี้ยเลข 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 (-) เติมหน้าตัวเลข 0

/7.9 ห้ามใช้เครื่องหมาย (+)...

7.9 ห้ามใช้เครื่องหมาย (+) เติมหน้าตัวเลข 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 $(4 \times 3) + 4 = 12 + 4 = 16$

$4 \times 9 \div 2 + 5 = 23$ 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 $12 \div 3 + 2 \times 1 = 10 \times 1 - 5 + 1$

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 มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย

- 1) รางวัลชนะเลิศ โสรางวัล เกียรติบัตร พร้อมทุนการศึกษา
- 2) รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 โสรางวัล เกียรติบัตร พร้อมทุนการศึกษา
- 3) รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 โสรางวัล เกียรติบัตร พร้อมทุนการศึกษา
- 4) รางวัลชมเชย จำนวน 5 รางวัล เกียรติบัตร พร้อมทุนการศึกษา

ประชาชน

- 1) รางวัลชนะเลิศ โสรางวัล เกียรติบัตร
- 2) รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 โสรางวัล เกียรติบัตร
- 3) รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 โสรางวัล เกียรติบัตร
- 4) รางวัลชมเชย จำนวน 5 รางวัล เกียรติบัตร

- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด -

10. ช่องทางการสมัคร

นักเรียนที่ประสงค์จะเข้าร่วมแข่งขันเอแม็ท (A - MATH) สามารถดาวน์โหลดใบสมัครจาก

<https://bit.ly/a-math-66> หรือ QR Code ด้านล่าง และสมัครได้ ดังนี้

- 1) สมัครได้ด้วยตนเองที่กองการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ตำบลหนองไม้ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

/2 สมัครได้ด้วยตนเองที่...

2 สมัครได้ด้วยตนเองที่อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ (SSK park) ถนนวันลูกเสือ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

3 ส่งใบสมัครผ่าน e-mail : nantawitssk@gmail.com

4 รับสมัครตั้งแต่บัดนี้ถึงวันที่ 22 สิงหาคม 2566



11. เอกสารประกอบการสมัคร

- 1 ใบสมัคร
- 2 สำเนาบัตรประจำตัวประชาชนพร้อมรับรองสำเนา

12. การรายงานตัวและการแข่งขันเอแม็ท (A-MATH)

1 ผู้สมัครมารายงานตัวในวันเสาร์ที่ 26 สิงหาคม 2566 ระหว่างเวลา 08.30 - 09.30 น. ณ ห้องประชุมอาคารศูนย์แสดงและจำหน่ายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ตำบลหนองไผ่ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ หากพ้นกำหนดเวลารายงานตัวจะถือว่าสละสิทธิ์การเข้าร่วมแข่งขันครั้งนี้

2 กำหนดวันแข่งขันเอแม็ท (A-MATH) ในวันเสาร์ที่ 26 สิงหาคม 2566

กำหนดมอบรางวัลหลังการแข่งขันเสร็จเรียบร้อยแล้ว

ผู้สนใจติดต่อสอบถามเพิ่มเติมได้ที่ กองการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โทร 045-814-673
อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ (SSK park) 045-611-471 หรือ นางรัชดาวดี พันธสีมา ตำแหน่ง นักวิชาการ
ศึกษาศาสนาการ โทร 091-831-6972



ใบรับสมัครเข้าร่วมการแข่งขันเอแม็ท (A-MATH)
ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพเด็ก เยาวชน และประชาชน
อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ (SSK park)

วันที่.....เดือน..... พ.ศ. 2566

ระดับ ประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 – 6 (ประเภททีม ๆ ละ 2 คน)

ข้าพเจ้า 1. ชื่อ.....สกุล.....

ข้าพเจ้า 2. ชื่อ.....สกุล.....

ระดับ มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 – 3 (ประเภททีม ๆ ละ 2 คน)

ข้าพเจ้า 1. ชื่อ.....สกุล.....

ข้าพเจ้า 2. ชื่อ.....สกุล.....

ระดับ มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 – 6 (ประเภทเดี่ยว)

ข้าพเจ้า 1. ชื่อ.....สกุล.....

ข้าพเจ้า 2. ชื่อ.....สกุล.....

โรงเรียน.....ตำบล.....อำเภอ.....จังหวัด.....

รหัสไปรษณีย์.....เบอร์โทรศัพท์..... E-mail.....

ประชาชน (ประเภทเดี่ยว)

ข้าพเจ้า 1. ชื่อ.....สกุล.....

ที่อยู่ บ้านเลขที่.....ถนน.....ตำบล.....อำเภอ.....

จังหวัด.....รหัสไปรษณีย์.....เบอร์โทรศัพท์..... E-mail.....

มีความประสงค์จะสมัครเข้าร่วมการแข่งขันเอแม็ท (A-MATH) ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพเด็กเยาวชนและประชาชน อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ (SSK park) ในวันที่ 26 สิงหาคม 2566 เวลา 08.00 ถึง 16.30 น. โดยได้แนบสำเนาบัตรประจำตัวประชาชนของผู้สมัครมาพร้อมใบสมัครนี้

ลงชื่อ.....ผู้สมัคร

(.....)

ลงชื่อ.....ครูผู้ดูแล/ผู้ปกครอง

(.....)

หมายเหตุ - สามารถสำเนาใบสมัครได้

- หหมดเขตรับวันที่ 22 สิงหาคม 2566

- ผู้ประสานงาน นางรัชดาวดี พันธสีมา โทร. 0 9183 1697 2