

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

ที่	กิจกรรม	สถานที่แข่งขัน	สถานที่รับรางวัล
1	การแข่งขัน A-Math ป.1-3	โรงเรียนสาธิตอนุบาล ป.3/1 ชั้น 3	สนามหญ้าเทียมตึก อนุบาลโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏ ศรีสะเกษ
2	การแข่งขัน A-Math ป.4-6	โรงเรียนสาธิตอนุบาล ป.3/1 ชั้น 3	
3	การแข่งขัน A-Math ม.1-3	โรงเรียนสาธิตอนุบาล ป.3/2 ชั้น 3	
4	การแข่งขัน A-Math ม.4-6	โรงเรียนสาธิตอนุบาล ป.3/2 ชั้น 3	
5	การแข่งขันคิดเลขเร็ว ป.1-3	โรงเรียนสาธิตอนุบาล ป.1ชั้น 3	
6	การแข่งขันคิดเลขเร็ว ป.4-6	โรงเรียนสาธิตอนุบาล ป.1 ชั้น 3	
7	การแข่งขันคิดเลขเร็ว ม.1-3	โรงเรียนสาธิตอนุบาล ป.2/2 ชั้น 3	
8	การแข่งขันคิดเลขเร็ว ม.4-6	โรงเรียนสาธิตอนุบาล ป.2/2 ชั้น 3	
9	การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์ ป.1-3	โรงเรียนสาธิตอนุบาล ป.4 ชั้น 4	
10	การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์ ป.4-6	โรงเรียนสาธิตอนุบาล ป.5 ชั้น 4	
11	การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์ ม.1-3	โรงเรียนสาธิตอนุบาล ป.6 ชั้น 4	
12	การแข่งขันอัจฉริยภาพทางคณิตศาสตร์ ม.4-6	โรงเรียนสาธิตอนุบาล ม.1 ชั้น 4	
13	การแข่งขันเวทคณิต ป.1-3	โรงเรียนสาธิตตึกมัธยม 401	อาคาร Library & Lab ชั้น 1 โรงเรียนสาธิตตึก มัธยมมหาวิทยาลัย ราชภัฏศรีสะเกษ
14	การแข่งขันเวทคณิต ป.4-6	โรงเรียนสาธิตตึกมัธยม 401	
15	การแข่งขันเวทคณิต ม.1-3	โรงเรียนสาธิตตึกมัธยม 401	
16	การแข่งขันซูโดกุ ป.1-3	โรงเรียนสาธิตตึกมัธยม 403	
17	การแข่งขันซูโดกุ ป.4-6	โรงเรียนสาธิตตึกมัธยม 403	
18	การแข่งขันซูโดกุ ม.1-3	โรงเรียนสาธิตตึกมัธยม 404	
19	การแข่งขันซูโดกุ ม.4-6	โรงเรียนสาธิตตึกมัธยม 404	
20	การแข่งขันประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ที่บูรณาการความรู้ใน คณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ ป.1-3	Library & LAB ชั้น 2	
21	การแข่งขันประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ที่บูรณาการความรู้ใน คณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ ป.4-6	Library & LAB ชั้น 2	
22	การแข่งขันประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ที่บูรณาการความรู้ใน คณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ ม.1-3	Library & LAB ชั้น 2	
23	การแข่งขันประกวดโครงงานคณิตศาสตร์ที่บูรณาการความรู้ใน คณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ ม.4-6	Library & LAB ชั้น 2	
24	การแข่งขันสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม GSP ป.1-3	ตึกLibrary & LAB ห้องคอมพิวเตอร์ 2 ชั้น 3	
25	การแข่งขันสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม GSP ป.4-6	ตึกLibrary & LAB ห้องคอมพิวเตอร์ 2 ชั้น 3	
26	การแข่งขันสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม GSP ม.1-3	ตึกLibrary & LAB ห้องคอมพิวเตอร์ 2 ชั้น 3	
27	การแข่งขันสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม GSP ม.4-6	ตึกLibrary & LAB ห้องคอมพิวเตอร์ 2 ชั้น 3	