

ที่ ศทม. ๕๙๓/๒๕๖๒

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๒๙๕ ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต

กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐

๑๐ พฤษภาคม ๒๕๖๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
 วิทยาลัย
 วันที่ 22 พ.ค. 2562
 เลขที่ 2414
 คณะครุศาสตร์ 693
 วันที่ 23 พ.ค. 2562
 หน้า 06/06

เรื่อง ขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมอบรมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม เพื่อการเรียนรู้แบบแอกทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๓

เรียน อธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑) โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ/กำหนดการอบรม
- ๒) ใบสมัครเข้ารับการอบรม

ด้วย ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้จัดโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม เพื่อการเรียนรู้แบบแอกทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๓ ระหว่างวันที่ ๖ - ๗ กรกฎาคม ๒๕๖๒ ณ อาคาร ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยมุ่งเน้นให้ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการออกแบบชั้นเรียนเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกมเป็นพื้นฐาน และสามารถออกแบบ พัฒนา ผลิตภัณฑ์นำไปใช้ในชั้นเรียนได้ นั้น

ในการนี้ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จึงขอเรียนเชิญท่านและบุคลากรในสังกัดของท่านเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้ โดยผู้เข้าร่วมอบรมสามารถเข้าอบรมได้โดยไม่ถือเป็นวันลาและมีสิทธิ์เบิกค่าลงทะเบียนและค่าใช้จ่ายอื่นๆ ได้ตามระเบียบของทางราชการ โปรดส่งรายชื่อตามแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๒ กรกฎาคม ๒๕๖๒ โดยส่งแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรมและ/หรือหลักฐานการโอนเงิน มาที่โทรสารหมายเลข ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ หรือทาง email: hcd_sdu@hotmail.com ทั้งนี้ สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ทางหมายเลขโทรศัพท์ ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓-๕ หรือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘, ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอเชิญชวนบุคลากรในสังกัดของท่านเข้าร่วมอบรมครั้งนี้ด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

เรียน อธิการบดี

ขอแสดงความนับถือ

๑) เพื่อโปรดทราบและพิจารณา

๒) เห็นควรมอบ - ป.ค.ส., อ.ก.ค.ค.ค.

Signature

22 พ.ค. 2562

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผดุง พรหมมูล)

ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

Signature

Signature

Signature

Signature

๒๖๖ คณบดี

● เพื่อโปรดทราบ

● เห็นควรมอบ.....


๒๓ พ.ค. ๒๕๖๒

นางสาว/ดร.ศุภมาส อมรวิวัฒน์

๒๓๓๖

ผศ.ถนอม เลขาพันธ์
คณบดีคณะครุศาสตร์

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม
เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๓

| | |
|---|--|
| <p>สมัครออนไลน์</p>  | <p>โครงการนี้เป็นการบริการวิชาการให้กับบุคคลภายนอก โดยให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้ออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม เพื่อนำไปใช้ในการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม มีความสุข เข้าถึงวัตถุประสงค์ของเนื้อหาการสอนอย่างแยบยล ผู้เข้าร่วมอบรมจะได้ศึกษาแนวคิดของการจัดชั้นเรียน โดยใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ ออกแบบเกมและทดสอบเกมในรูปแบบต่าง ๆ ก่อนนำไปใช้จริงในชั้นเรียน</p> |
|---|--|

๑. หลักการและเหตุผล

Game Based Learning [GBL] คือ สื่อในการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดเอาไว้ในเกม ให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม นักวิชาการหลายท่านที่มีความสนใจเกี่ยวกับ GBL ได้เขียนบทความเกี่ยวกับความเป็นมาและการนำ GBL มาใช้ในวงการศึกษาและการฝึกอบรม เช่น Randal W. Kindley และคณะ (๒๐๐๒) Jennifer Jenson และคณะ, ๒๐๐๒; Maja Pivec และคณะ (๒๐๐๒) ซึ่งสามารถสรุปความเป็นมาของการนำ GBL มาใช้ในการเรียนรู้ได้ ดังนี้

GBL เกิดจากความพยายามคิดค้นหารูปแบบวิธีการสอนใหม่ ๆ สื่อการสอนใหม่ ๆ เพื่อนำมาปิดช่องโหว่ของข้อจำกัดของการเรียนรู้ การรับรู้ของผู้เรียน แรงจูงใจของผู้เรียน ความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน ซึ่งปัญหาที่มักจะได้พบได้ในผู้เรียนส่วนใหญ่ก็คือ รู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องที่น่าเบื่อ ไม่สนุก ต้องอ่านหนังสือจำนวนมาก ไม่อยากเรียน มีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจมากกว่า ซึ่งปัญหาทั้งหลายเหล่านี้เป็นความท้าทายสำหรับผู้ที่มีอาชีพเกี่ยวข้องกับการสอน ที่ต้องให้ความสำคัญกับการสอนเพิ่มขึ้น ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบและเทคนิคการสอนเพื่อให้เหมาะกับผู้เรียนของตน

ในปัจจุบัน ทิศทางของการเรียนการสอนสมัยใหม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม จากการเน้นหนักที่วิชาการ เป็นเน้นให้ความสำคัญไปที่ผู้เรียน การสอนสมัยใหม่ก็จะเน้นไปที่กิจกรรมและสื่อที่น่าสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและทดลองทำด้วยตัวเอง (Learning by Doing : LbD) ด้วยเหตุนี้เอง จึงได้มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่โดยประยุกต์เอาเกมส์มาใช้ในการเรียนรู้ โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน นั่นเอง เป็นที่มาของ GBL

จากเหตุผลข้างต้น ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่มีความพร้อมระดับสูง เนื่องจากมีวิทยากรที่มีความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ในการสร้างการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยการนำหลักการของเกมมาใช้ รวมถึงการออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกมและคลาสเกมเพื่อการเรียนรู้ จึงได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ขึ้น เพื่อเป็นการบริการวิชาการและเผยแพร่องค์ความรู้ของ “ทุนมนุษย์” มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ให้สังคมภายนอกได้รู้จักแพร่หลายขึ้น

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการมีความรู้ ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการออกแบบชิ้นเรียน เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้รูปแบบใหม่โดยใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกมเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

๒.๒ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความเข้าใจในกระบวนการและขั้นตอนการออกแบบเกม

๒.๓ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ นำต้นแบบของเกมที่ได้จากการอบรม ไปพัฒนา ผลิต และนำไปใช้ในชั้นเรียน

๓. กลุ่มเป้าหมาย

บุคลากรครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ทุกระดับชั้น รวมถึงผู้ทำหน้าที่เกี่ยวกับการสอน การพัฒนาคนในมิติต่าง ๆ ของทั้งหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน

เพื่อประสิทธิภาพสูงสุดในการอบรมเชิงปฏิบัติการ เปิดจำนวนจำกัด รุ่นละ ๓๐ คน

๔. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

๔.๑ ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเข้าใจถึงความสำคัญ และกระบวนการออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกมและคลาสรูมเกม (ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๕)

๔.๒ ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจในการออกแบบเกมทุกประเภท ที่ผู้เข้าร่วมอบรมมีส่วนร่วมในการออกแบบทุกขั้นตอน (ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๐)

๔.๓ ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการนำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ไปพัฒนาและผลิตเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน (ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๒๐)

๕. ระยะเวลาในการดำเนินการและสถานที่ดำเนินการ

รุ่นที่ ๓ ระหว่างวันที่ ๒ - ๗ กรกฎาคม ๒๕๖๒

ณ อาคาร ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๖. รูปแบบการจัดอบรม/วิทยากร

การอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ใช้เวลาการอบรมรุ่นละ ๒ วัน โดยใช้รูปแบบการบรรยายภาคทฤษฎี และลงมือปฏิบัติการออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม จากวิทยากรและผู้ช่วยวิทยากร รวมทั้งการให้คำปรึกษาเพื่อการพัฒนาแบบของเกมที่หลังจากการอบรมในระยะเวลา ๙๐ วัน โดยไม่คิดค่าใช้จ่าย ผ่านการปรึกษาที่สามารถติดต่อ นัดหมายผ่าน Facebook Group ที่ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จัดทำขึ้น

๗. วิธีการสมัครอบรมและชำระเงิน

๗.๑ ดาวนโหลดและกรอกใบสมัครที่ <http://www.hcdsuandusit.com> หรือ สมัครออนไลน์ (จาก QR CODE หน้าที ๑) สมัครได้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

๗.๒ ชำระค่าลงทะเบียนโดยการโอนเงินผ่าน ธนาคารกรุงไทย ประเภทบัญชีออมทรัพย์ สาขา กระทรวงศึกษาธิการ ชื่อบัญชี โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ เลขที่บัญชี ๐๕๙-๒๒๕๓๔-๐

๗.๓ ส่งใบสมัครเข้ารับการอบรมและหลักฐานการโอนเงิน ทางโทรสาร ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ หรือ อีเมล hcd_sdu@hotmail.com กรุณาส่งใบสมัครล่วงหน้า ๕ วันก่อนกำหนดการอบรมจริง

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จะแจ้งรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้ารับการอบรม ก่อนการอบรม ๓ วัน ผ่านทาง www.hcdsuandusit.com/ www.dusit.ac.th สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ โทร.๐๒-๒๔๑-๖๕๕๓-๕ โทรศัพท์มือถือ ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙, ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘

๘. งบประมาณแยกตามกิจกรรม

ค่าลงทะเบียน คนละ ๓,๐๐๐ บาท (สามพันบาทถ้วน) รายละเอียดประกอบด้วย

๘.๑ ค่าใช้จ่ายทางวิชาการประกอบด้วย ค่าวิทยากรและค่าผู้ช่วยวิทยากร รวมทั้งชุดเอกสารและวัสดุ ประกอบการบรรยายทั้งหมด

๘.๒ ค่าอาหารกลางวัน ๒ มื้อ (๒ วัน) ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม ๔ มื้อ (๒ วัน)

๘.๓ ค่าวัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างต้นแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม

๙. การประเมินผลการอบรม

๙.๑ ด้านระยะเวลา ผู้เข้าร่วมโครงการจะต้องเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการทุกชั้นตอน ตลอดระยะเวลา ๒ วัน (ร้อยละ ๑๐๐)

๙.๒ ด้านผลผลิต ผู้เข้าร่วมโครงการจะต้องนำเสนอผลงานที่ร่วมออกแบบอย่างน้อย ๑ ชิ้น

๑๐. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๐.๑ ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความรู้ความเข้าใจและเห็นความสำคัญของการใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม เป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอน

๑๐.๒ ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความพึงพอใจในผลงานที่มีส่วนร่วมในการออกแบบ ทุกชั้นตอน

๑๐.๓ ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ นำต้นแบบผลงานการออกแบบที่ได้จากการอบรม เชิงปฏิบัติการไปผลิตและนำไปใช้จริง

๑๑. หน่วยงานรับผิดชอบ/ โครงการ

ฝ่ายการตลาดและฝึกอบรม ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

โทร. ๐๒-๒๕๑-๖๕๔๓-๕

ผู้ประสานงาน

๑. นางสาวจิตรลดา ผลนิล โทร. ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘

๒. นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์ โทร. ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙

วิทยากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรัตต์ อินทสระ



ประวัติการศึกษา

ปริญญาเอก ดุษฎีบัณฑิต สาขาการจัดการการสื่อสาร มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
ปริญญาโท นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยครูสวนดุสิต

ประวัติการทำงาน

อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

วิทยากร

การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม
การอบรมผู้xorรับใบอนุญาตวิชาชีพครูและรองวิทยานิพนธ์
การอบรมโครงการพัฒนาวิชาชีพครู
การสร้างอัตลักษณ์องค์กร
พฤติกรรมผู้บริโภค การสร้างมาตรฐานสินค้าและบรรจุภัณฑ์

อาจารย์พิเศษ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า (ธนบุรี) มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

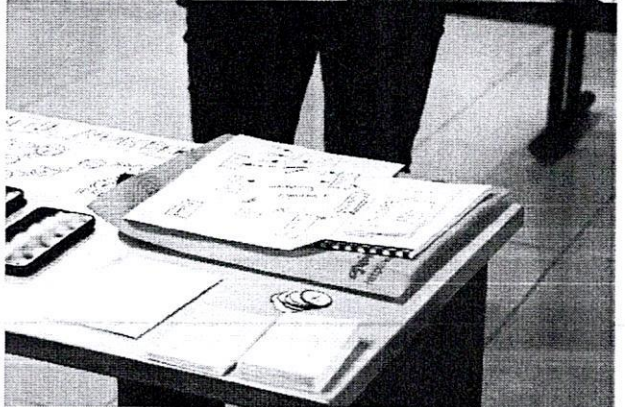
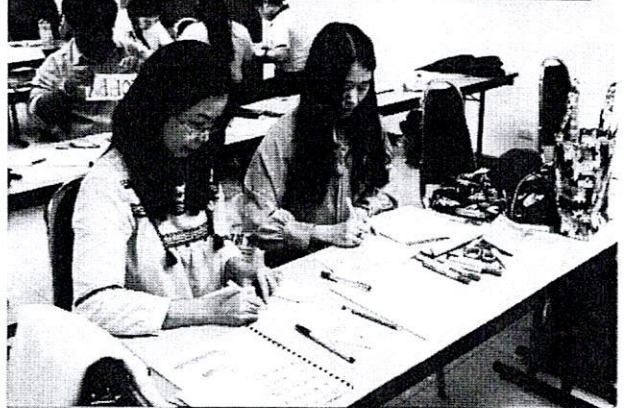
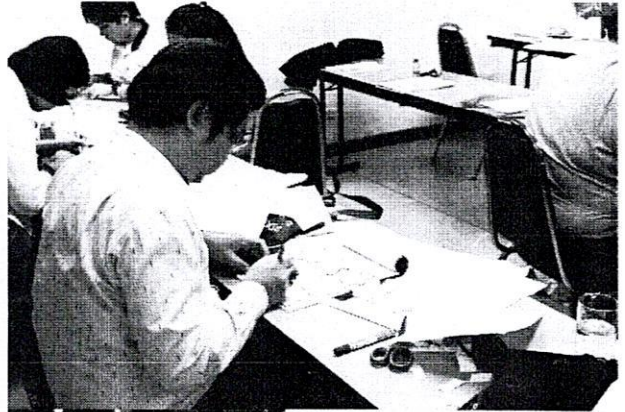
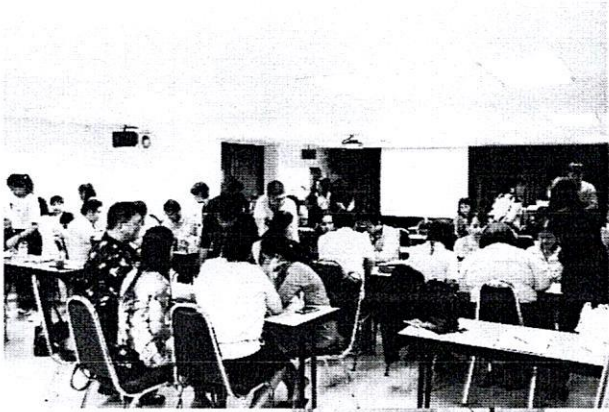
ประสบการณ์การทำงาน

ผู้จัดการส่วนงานความคิดสร้างสรรค์ บริษัท โกลด์ แอดเวอร์ไทซิง จำกัด
ผู้จัดการส่วนออกแบบและกิจกรรมพิเศษ บริษัท เซนเทชั่น ออกาไนเซอร์ จำกัด
หัวหน้าแผนกศิลป์และดีสเพลย์ เซ็นทรัลพาร์ทเมนท์สโตร์
หัวหน้าแผนกศิลป์และดีสเพลย์ บิ๊กซี ซูเปอร์เซ็นเตอร์
ครีเอทีฟไดเรคเตอร์ ครีเอทีฟ ริชอร์ช จำกัด

ที่ปรึกษา

การออกแบบกราฟิกและการสร้างอัตลักษณ์องค์กร โครงการ เดอะ แพคตอรีเฮ้าส์
การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์องค์กร ผลิตภัณฑ์แปปสกิน

กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ



แบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม
เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๓
ระหว่างวันที่ ๖ - ๗ กรกฎาคม ๒๕๖๒
ณ อาคาร ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ชื่อหน่วยงาน

ที่อยู่

รหัสไปรษณีย์

โทรศัพท์

โทรสาร

ขอส่งบุคลากรเข้ารับการอบรมตามโครงการดังกล่าว ดังนี้

(กรุณาเขียนด้วยตัวบรรจง)

๑. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....มือถือ.....

๒. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....มือถือ.....

๓. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....มือถือ.....

๔. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....มือถือ.....

๕. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....มือถือ.....

มีความประสงค์จะเข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ รุ่นที่ ๓ ระหว่างวันที่ ๖ - ๗ กรกฎาคม ๒๕๖๒
ณ อาคาร ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

➤ สำรองที่จอดรถ (โปรดระบุ/ หากไม่ระบุไว้ จะไม่สำรองที่จอดรถให้)

ไม่ต้องการสำรองที่จอดรถ

สำรองที่จอดรถ (โปรดระบุหมายเลขทะเบียนรถ/ ยี่ห้อรถ)

➤ อาหาร

ทวีป มังสวิรัต เจ ฮาลาล แพ้อาหาร (โปรดระบุ).....

หมายเหตุ ๑. โปรดส่งแบบตอบรับเข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๒ กรกฎาคม ๒๕๖๒

ทาง E-mail: hcd_sdu@hotmail.com

ทางโทรสาร หมายเลข ๐-๒๖๖๘-๙๔๑๑

๒. กรณีที่ไม่สามารถเข้ารับการอบรมได้ กรุณาแจ้งล่วงหน้าก่อนการอบรมอย่างน้อย ๗ วันทำการ

๓. ผู้ประสานการดำเนินการจัดอบรม (ฝ่ายการตลาดและฝึกอบรม)

◆ นางสาวจิตราลดา ผลนิล โทร. ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘

◆ นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์ โทร. ๐๘-๑๖๔๐-๑๙๔๙

◆ ฝ่ายการตลาดและฝึกอบรม โทร. ๐-๒๒๔๑-๖๕๔๓

ผู้ประสานงาน

ตำแหน่ง

เบอร์โทร

แบบนำส่งสำเนาหลักฐานการโอนเงินค่าลงทะเบียนการฝึกอบรม
โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม
เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๓
ระหว่างวันที่ ๖ - ๗ กรกฎาคม ๒๕๖๒

หน่วยงาน/ สังกัด

เบอร์โทรติดต่อ ได้ดำเนินการโอนเงินเข้าบัญชีธนาคารกรุงไทย

“โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์” ประเภทบัญชีออมทรัพย์ เลขที่บัญชี ๐๕๙-๐-๒๒๕๓๔-๐ เมื่อวันที่

จำนวนเงิน บาท ผู้สมัครอบรมจำนวน คน

โปรดระบุข้อมูลสำหรับออกใบเสร็จรับเงิน

รับเงินจาก (รายบุคคล/ หน่วยงาน)

ที่อยู่

.....

.....

.....

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี.....

หมายเหตุ:

๑. ส่งหลักฐานการโอนเงิน มาที่ E-mail: hcd_sdu@hotmail.com หรือทางโทรสาร ๐-๒๖๖๘-๙๔๑๑ และ
สามารถตรวจสอบหลักฐานการโอนเงินได้ที่ โทรศัพท์หมายเลข ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘
๒. การชำระเงินผ่านทางธนาคาร ผู้สมัครจะต้องชำระค่าธรรมเนียมที่ทางธนาคารเรียกเก็บเอง
๓. ใบเสร็จรับเงิน จะได้รับในวันอบรมตามที่ท่านสมัครไว้

ผู้ประสานงาน เบอร์โทร

วันที่.....

(แบบสำเนาหลักฐานการโอนเงิน)