



ที่ อว. ๘๔๒๒/๒๒๔๕

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต  
๒๙๕ ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต  
กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐

๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

เรื่อง ขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ Game Builder for the ๒๑<sup>st</sup> Century World: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒

เรียน อธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการ/กำหนดการฝึกอบรม จำนวน ๑ ฉบับ
- ๒. แบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม/แบบนำส่งหลักฐานการโอนเงิน จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้จัดโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ Game Builder for the ๒๑<sup>st</sup> Century World: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๑ - ๒๒ มีนาคม ๒๕๖๓ ณ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรม มีความรู้ความเข้าใจ วิธีการสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Code Monkey และสามารถสร้างสรรค์เกมด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาความคิดแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร นั้น

ในการนี้ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ จึงขอเรียนเชิญท่านและบุคลากรในสังกัดเข้าโครงการอบรมดังกล่าว ซึ่งมีค่าลงทะเบียนท่านละ ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน) ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถเข้าอบรมได้โดยไม่ต้องเป็นวันลาและมีสิทธิ์เบิกค่าลงทะเบียนและค่าใช้จ่ายอื่นๆ ได้ตามระเบียบของทางราชการ โปรดส่งรายชื่อตามแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๓ โดยส่งแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม และ/หรือแบบนำส่งหลักฐานการโอนเงิน มาที่ email: hcd\_sdu@hotmail.com หรือทางโทรสารหมายเลข ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ ทั้งนี้ สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๒-๒๔๑-๖๕๕๓ หรือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘, ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙, ๐๙๔-๘๔๙-๘๕๖๖, ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

เรียน อธิการบดี

ขอแสดงความนับถือ

๑) เพื่อไป รวบรวมและพิจารณา

๒) เห็นควรมอบ - *ม.ค.ร. ด.ค.ค.ค.ค.*

*ดร.ผดุง พรหมมูล*

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผดุง พรหมมูล)

ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

*อ.กมลพร มงคล*

21 ก.พ. 2563

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

โทรศัพท์ ๐-๒๒๔๑-๖๕๕๓ โทรสาร ๐-๒๖๖๘-๙๔๑๑

*ดร. วิจิตร สุขทวี*

*วิจิตร สุขทวี*

21 กพ 63

ผศ.ดร.วิจิตร สุขทวี

วิจิตร สุขทวี


คณะครุศาสตร์  
รับเลขที่ 0216  
วันที่ 24 ก.พ. 2563  
เวลา 09.12

เรียน คณบดี

- เพื่อโปรดทราบ
- เห็นความชอบ.....

ส.ก.น. 

24 ก.พ. 2563

จาก ผอ. / ส.ก.น. / ส.ก.น. (ก) / ส.ก.น.  


ผู้ช่วยศาสตราจารย์ถนอม เสาหาพันธ์  
คณบดีคณะครุศาสตร์





mangoSTEEMS

## โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร Game Builder for the ๒๑<sup>st</sup> Century World: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒



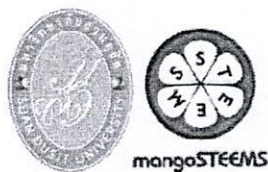
หลักสูตรนี้ถูกสร้างขึ้นภายใต้ความคิดความเชื่อของบุคลากรมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ในองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์วิทยาการคำนวณ (Coding) ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนตามรากฐานที่เชื่อของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยร่วมมือกับกลุ่ม MangoSTEEMS ซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของโปรแกรม CodeMonkey ที่เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างการเรียนรู้ในด้าน Coding เพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างเกมเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนการสอนในระดับสากล หลังการอบรมเสร็จสิ้น ผู้เข้าอบรมจะได้รับสิทธิ์ในการขอคำปรึกษากับคณะ วิทยากรหลังการอบรมโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ผ่านช่องทางกลุ่ม Facebook Group ที่ศูนย์ฯ จัดทำขึ้น

### ๑. หลักการและเหตุผล

ความสามารถในการดำเนินชีวิตในโลกของศตวรรษที่ ๒๑ ได้ เป็นเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนรุ่นใหม่ ที่สำคัญ ๆ ซึ่งผู้เรียนต้องมีจินตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างเป็นระบบ มีความยืดหยุ่น แก้ปัญหาที่ ซับซ้อนหรือไม่เคยประสบมาก่อนได้ รู้จักควบคุมตนเอง สื่อสารรู้เรื่อง ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ เป็นต้น ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีการสอนที่ตอบโจทย์การพัฒนาและความต้องการของผู้เรียนรุ่นใหม่ได้ เพราะช่วยให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้และสนุกไปพร้อมกันทั้งในขณะที่เรียนและหลังเรียน ได้รับความรู้อย่างมีความหมาย ได้ประสบการณ์ตรง ได้พัฒนากระบวนการคิดโดยที่ไม่รู้ตัวผ่านเนื้อหาที่สอดแทรกอยู่ในเกม และมีส่วนร่วม ในการเรียนรู้และลงมือฝึกปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในขณะที่เด็กลงมือเล่นเกมก็จะได้รับทักษะและความรู้ จากเนื้อหาบทเรียนที่เล่นอยู่ ทั้งนี้เกมมักจะมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจทำให้รู้สึกท้าทายและ อยากรจะเล่นเกมหรือเรียนรู้ต่อไป ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านเกมจึงเป็นวิธีการสอนที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้เรื่อง ต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงซึ่งเหมาะสม กับเด็กนักเรียนในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งโปรแกรม CodeMonkey สามารถตอบโจทย์ความต้องการข้างต้น ในการเป็นเครื่องมือสนับสนุนผู้สอนให้สามารถสร้างการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านการสร้างโค้ดเพื่อนำไปสู่การสร้าง เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในทักษะของคนในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งโปรแกรม CodeMonkey ถือว่าเป็นการเรียนรู้ตามฐานรากของปรัชญา Active Learning ที่นำไปสู่การเข้าถึงการเรียน การสอนแบบ Game Based Learning ได้ในที่สุด แต่จับต้องได้มากขึ้น โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาหลัก ไปพร้อมกับทักษะอื่นๆ เช่น ภาษาอังกฤษ รวมถึง การคิดแบบสมเหตุสมผล (Logical Thinking) ไปพร้อมกัน ที่ สำคัญ โดยเฉพาะผู้สอนนั้น การสร้างเกมเพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพของการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถนำไปเป็น ผลงานวิชาการในการสร้างความก้าวหน้าในสายอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ สะท้อนความชำนาญในวิชาชีพ สอดคล้องกับนโยบาย Thailand ๔.๐ และสมรรถนะของวิชาชีพครูด้านการสอนในระดับอุดมศึกษาของสทศราช อาณาจักร หรือ UKPSF (United Kingdom Professional Standard Framework) ด้วยเช่นกัน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ MangoSTEEMS จึงได้บูรณาการ การดำเนินงานทางวิชาการร่วมกัน เพื่อสร้างสรรค์การอบรมหลักสูตร Game Builder for the ๒๑<sup>st</sup> Century World ขึ้น ซึ่งเป็นกรณีก้ำกั้ระหว่างภาครัฐ (สถาบันการศึกษา) ที่มีความพร้อมสูงในการจัดการ ฝึกอบรม และบริษัทเอกชนที่มีความเชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ การอบรมจะ เน้น “Train The Trainer” สร้างผู้สอนเพื่อพัฒนาผู้เรียน ภายใต้การฝึกปฏิบัติที่ต้องทดลองสร้างสรรค์เกมด้วย ตนเองโดยการใช้โปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์ ควบคู่กับความรู้เชิงวิชาการเพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรม สามารถนำองค์ความรู้ไปถ่ายทอดให้กับผู้อื่นและนำไปใช้พัฒนาตนเองตามสายอาชีพต่อไป





## ๒. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการมีทักษะ ความรู้ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ “CodeMonkey”

๒. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถสร้างสรรค์เกมด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาตนเองด้านความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร ผ่าน “CodeMonkey”

## ๓. กลุ่มเป้าหมาย

๑. บุคลากรในสถานศึกษาทุกประเภท

๒. บุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน และผู้สนใจเข้าร่วมการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ

## ๔. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

๑. ร้อยละของจำนวนของผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่สามารถสร้างเกมได้แล้วเสร็จ (ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๙๐)

๒. ร้อยละของจำนวนผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสอนการเขียนโค้ดดิ้ง (Coding) ผ่าน Game, Game-based Learning และ Gamification (ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๙๐)

## ๕. ระยะเวลาในการดำเนินงานและสถานที่ดำเนินการ

อบรม ๒ วัน ระหว่างวันที่ ๒๑ - ๒๒ มีนาคม ๒๕๖๓

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

## ๖. รูปแบบการจัดอบรม/วิทยากร

ใช้การบรรยาย สาธิต ฝึกปฏิบัติ สัมมนา และซักถามแลกเปลี่ยนความ โดยใช้โปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์

## ๗. วิธีการสมัครอบรมและชำระเงิน

๗.๑ ความปลอดภัยและกรอกใบสมัครที่ <http://www.hcdsuanusit.com> สามารถสมัครได้ตั้งแต่นี้เป็นต้นไป

๗.๒ ส่งใบสมัครเข้ารับการอบรมและหลักฐานการโอนเงิน ทางโทรสาร ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ หรือ อีเมล [hcd\\_sdu@hotmail.com](mailto:hcd_sdu@hotmail.com) กรุณาส่งใบสมัครล่วงหน้า ๕ วันก่อนกำหนดการอบรมจริง

ศูนย์พัฒนาทูนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จะแจ้งรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้ารับการอบรม ก่อนการอบรม ๓ วัน ผ่านทาง [www.hcdsuanusit.com/](http://www.hcdsuanusit.com/) [www.dusit.ac.th](http://www.dusit.ac.th) สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ โทร.๐๒-๖๔๑-๖๕๕๓-๕ โทรศัพท์มือถือ ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙, ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘



## วิธีชำระเงิน

ยื่นชำระเงินที่เคาน์เตอร์ของธนาคารกรุงไทย กรุณากรอกข้อมูล ดังนี้

1. กรอกข้อมูลลงใน "ใบนำฝากเพื่อชำระค่าสินค้า  
ค่าสาธารณูปโภค และค่าบริการ"

2. กรอก Comp Code 81297

3. Ref 1: กรอกเบอร์โทรศัพท์ที่ผู้เข้ารับการอบรม

4. Ref 2: ชื่อผู้เข้ารับการอบรม/หน่วยงาน

5. กรอกจำนวนเงิน

ประเภทบัญชีกระแสรายวัน สาขากระทรวงศึกษาธิการ  
ชื่อบัญชี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์)  
เลขที่บัญชี 059-6014767

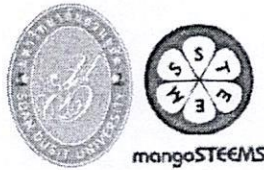
หมายเหตุ: ชำระเงินได้ที่เคาน์เตอร์ของธนาคารกรุงไทยเท่านั้น ไม่สามารถดำเนินการผ่าน  
อินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้งได้

### ๘. งบประมาณแยกตามกิจกรรม

ค่าลงทะเบียน คนละ ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน) โดยรายรับจากค่าลงทะเบียนจำแนกออกตาม  
ประเภทของรายจ่ายที่เกิดขึ้นจริงในการอบรมเชิงปฏิบัติการทั้งหมดดังนี้

๑. ค่าตอบแทนวิทยากรหลัก และวิทยากรผู้ช่วย
๒. ค่าอาหารกลางวัน ๒ มื้อ และ อาหารว่าง ๔ มื้อ
๓. ค่าเอกสารประกอบการฝึกอบรม
๔. ค่าวัสดุบัตรสำหรับผู้ผ่านการอบรม ซึ่งการออกวัสดุบัตรออกให้ในนามของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต  
และ MangoSTEEMS
๕. ค่าลิขสิทธิ์การเข้าใช้โปรแกรม
๖. ค่าห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่จำเป็นในการอบรม





๘. ค่าใช้สอยอื่นๆ เช่น ค่าวัสดุและอุปกรณ์ เป็นต้น
๙. สิทธิการเข้าถึงเฟซบุ๊ก (Facebook) ของศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ สำหรับการฝึกอบรมนี้ไว้ เพื่อเป็นช่องทางให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเข้าถึงไฟล์เอกสารต่าง ๆ ของการฝึกอบรม รวมถึงการติดต่อขอรับคำปรึกษากับวิทยากรหลังการฝึกอบรมนี้เสร็จสิ้น

#### ๙. การประเมินผลการอบรม

พิจารณาจากด้านระยะเวลา โดยผู้เข้ารับการอบรมต้องมีระยะเวลาในการอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ จึงจะได้รับวุฒิบัตรผ่านการฝึกอบรม และผู้เข้ารับการอบรมต้องพัฒนาเกมได้แล้วเสร็จตามโจทย์ผลงานที่วิทยากรมอบหมาย

#### ๑๐. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

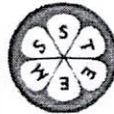
๑. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการมีทักษะ ความรู้ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ “CodeMonkey”
๒. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการได้พัฒนาตนเองด้านความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีม และการสื่อสารผ่านการฝึกออกแบบและสร้างสรรค์เกมด้วยตนเอง
๓. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ได้รับให้กับผู้สนใจอื่น ๆ ทุกช่วงวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๔. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ปรับไปใช้ในการพัฒนากระบวนการและความก้าวหน้าในสายอาชีพของตนเองได้

#### ๑๑. หน่วยงานผู้รับผิดชอบงาน/ โครงการ

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โทร. ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓  
สวนดุสิตโพล มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

|               |                     |                 |                   |
|---------------|---------------------|-----------------|-------------------|
| ผู้ประสานงาน: | ๑. นางสาวจิตรลดา    | ผลนิล           | โทร. ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘ |
|               | ๒. นางสาวธัญญลักษณ์ | เวชศาสตร์       | โทร. ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙ |
|               | ๒. นายจักรกฤษ       | จ้อยขุน         | โทร. ๐๙๔-๘๔๙-๘๕๖๖ |
|               | ๓. ดร.นงศ์ลักษณ์    | โชติวิทยานินทร์ | โทร. ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔ |





mangoSTEEMS

วิทยาการ



- ชื่อ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุระสิทธิ์ ทองมา  
ตำแหน่ง : ประธานหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต  
สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ  
การศึกษา : วิทยาศาสตร์บัณฑิต (สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์)  
สถาบันราชภัฏสวนดุสิต พ.ศ. ๒๕๔๓  
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาโครงข่ายโทรคมนาคมและ  
คอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. ๒๕๔๘  
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ)  
มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. ๒๕๕๘



- ชื่อ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิชารกรณ์ เนตรหาญ  
ตำแหน่ง : อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
กรรมการหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต  
สาขาวิชาวิทยาการข้อมูลและการวิเคราะห์  
การศึกษา : เศรษฐศาสตร์บัณฑิต (สาขาเศรษฐศาสตร์อุตสาหกรรม)  
มหาวิทยาลัยรามคำแหง พ.ศ. ๒๕๓๙  
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาโครงข่ายโทรคมนาคมและ  
คอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. ๒๕๔๕



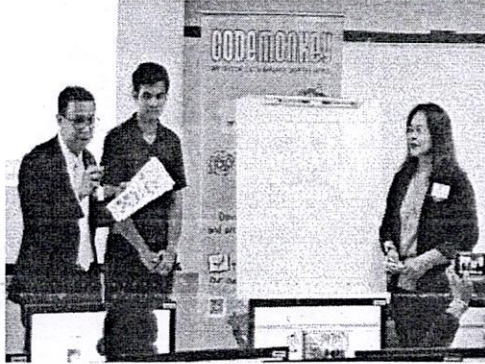
- ชื่อ : อาจารย์ทินกร ชุณหัทธกุล  
ตำแหน่ง : อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
การศึกษา : ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์)  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ พ.ศ. ๒๕๕๓  
วิทยาศาสตรบัณฑิต (สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์)  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต พ.ศ. ๒๕๔๘





mangoSTEEMS

สถานที่และบรรยากาศการฝึกอบรม (มหาวิทยาลัยสวนดุสิต)







mangoSTEEMS

### แบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร Game Builder for the ๒๑<sup>st</sup> Century World:

เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒

\*\*\*\*\*

ชื่อหน่วยงาน .....

ที่อยู่ .....

..... รหัสไปรษณีย์ .....

โทรศัพท์ ..... โทรสาร ..... ขอส่งบุคลากรเข้ารับการอบรมตามโครงการดังกล่าว ดังนี้

(กรุณาเขียนด้วยตัวบรรจง)

๑. ชื่อ-สกุล (ไทย) ..... ตำแหน่ง ..... มือถือ .....

Name (in English): MR, MISS, MRS .....

๒. ชื่อ-สกุล (ไทย) ..... ตำแหน่ง ..... มือถือ .....

Name (in English): MR, MISS, MRS .....

๓. ชื่อ-สกุล (ไทย) ..... ตำแหน่ง ..... มือถือ .....

Name (in English): MR, MISS, MRS .....

มีความประสงค์จะเข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ รุ่นที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๑ - ๒๒ มีนาคม ๒๕๖๓

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

➤ **สำรองที่จอดรถ (โปรดระบุ/ หากไม่ระบุไว้ จะไม่สำรองที่จอดรถให้)**

ไม่ต้องการสำรองที่จอดรถ

สำรองที่จอดรถ (โปรดระบุหมายเลขทะเบียนรถ/ ยี่ห้อรถ) .....

➤ **อาหาร**

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

**หมายเหตุ** ๑. โปรดส่งแบบตอบรับเข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๓

ทาง E-mail: hcd\_sdu@hotmail.com

ทางโทรสาร หมายเลข ๐-๒๖๖๘-๙๔๑๑

๒. กรณีที่ไม่สามารถเข้ารับการอบรมได้ กรุณาแจ้งล่วงหน้าก่อนการอบรมอย่างน้อย ๗ วันทำการ

๓. ผู้ประสานการดำเนินการจัดอบรม โทร. ๐-๒๒๔๑-๖๕๕๓

◆ นางสาวจิตรลดา ผลนิล โทร. ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘

◆ นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์ โทร. ๐๘ ๑๖๔๐-๑๙๔๙

◆ นายจักรกฤษ จ้อยขุน โทร. ๐๙๔-๘๔๙-๘๕๖๖

◆ ดร.นงศ์ลักษณ์ โชติวิทยานินทร์ โทร. ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔

ผู้ประสานงาน .....

ตำแหน่ง ..... เบอร์โทร .....





mangoSTEEMS

แบบนำเสนอสำเนาหลักฐานการโอนเงินค่าลงทะเบียนการฝึกอบรม  
โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร Game Builder for the ๒๑<sup>st</sup> Century World:  
เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒  
ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

\*\*\*\*\*

หน่วยงาน/ สังกัด .....

เบอร์โทรติดต่อ ..... ได้ดำเนินการชำระเงินค่าลงทะเบียน จำนวนเงิน .....บาท

เมื่อวันที่ ..... ผู้สมัครอบรมจำนวน ..... คน

โปรดระบุข้อมูลสำหรับออกใบเสร็จรับเงิน

รับเงินจาก (รายบุคคล/ หน่วยงาน) .....

ที่อยู่ .....

.....

.....

.....

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี.....

**หมายเหตุ:**

๑. ส่งหลักฐานการโอนเงิน มาที่ E-mail: hcd\_sdu@hotmail.com และสามารถตรวจสอบหลักฐานการโอนเงินได้ที่ โทรศัพท์หมายเลข ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘
๒. การชำระเงินผ่านทางธนาคาร ผู้สมัครจะต้องชำระค่าธรรมเนียมที่ทางธนาคารเรียกเก็บเอง
๓. ใบเสร็จรับเงินจะได้รับในวันอบรม

ผู้ประสานงาน ..... เบอร์โทร .....

วันที่.....

(แนบสำเนาหลักฐานการโอนเงิน)

## วิธีชำระเงิน

ยื่นชำระเงินที่เคาน์เตอร์ของธนาคารกรุงไทย กรุณากรอกข้อมูล ดังนี้

1. กรอกข้อมูลลงใน "ใบนำฝากเพื่อชำระค่าสินค้า  
ค่าสาธารณูปโภค และค่าบริการ"

2. กรอก Comp Code 81297

3. Ref 1: กรอกเบอร์โทรศัพท์ผู้เข้ารับการอบรม

4. Ref 2: ชื่อผู้เข้ารับการอบรม/หน่วยงาน

5. กรอกจำนวนเงิน

ประเภทบัญชีกระแสรายวัน สาขากระทรวงศึกษาธิการ  
ชื่อบัญชี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์)  
เลขที่บัญชี 059-6014767

หมายเหตุ: ชำระเงินได้ที่เคาน์เตอร์ของธนาคารกรุงไทยเท่านั้น ไม่สามารถดำเนินการผ่าน  
อินเทอร์เน็ตแบบคั้งได้