



มหาวิทยาลัยบูรพา
รับที่ 07702
วันที่ 18 พ.ย. 2563
เวลา 09.19 น.

ที่ อว.๘๔๒๒/๑๐๘๑๑

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๒๕๕ ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต

กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐

๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมอบรม

เรียน อธิการบดี มหาวิทยาลัยบูรพา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑) โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ/กำหนดการอบรม

๒) ใบสมัครเข้าร่วมการอบรม

ด้วย ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้จัดโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๖ ระหว่างวันที่ ๒๘ - ๒๙ พฤศจิกายน ๒๕๖๓ ณ อาคาร ดร.ศิโรจน์ ผลพันธิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยมุ่งเน้นให้ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการออกแบบชิ้นเรียนเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกมเป็นพื้นฐาน และสามารถออกแบบ พัฒนา ผลิตภัณฑ์นำไปใช้ในชั้นเรียนได้ นั้น

ในการนี้ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จึงขอเรียนเชิญท่านและบุคลากรในสังกัดของท่านเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้ โดยผู้เข้าร่วมอบรมสามารถเข้าอบรมได้โดยไม่ถือเป็นวันลา และมีสิทธิ์เบิกค่าลงทะเบียนและค่าใช้จ่ายอื่นๆ ได้ตามระเบียบของทางราชการ โปรดส่งรายชื่อตามแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๒๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๓ โดยส่งแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม และ/หรือ หลักฐานการโอนเงิน มาที่โทรสารหมายเลข ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ หรือทาง email: hcd_sdu@hotmail.com ทั้งนี้ สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓ - ๕ หรือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘, ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอเชิญชวนบุคลากรในสังกัดของท่านเข้าร่วมอบรมครั้งนี้
ด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

เรียน รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและนวัตกรรม

ด้วย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๖ ในวันที่ ๒๘ - ๒๙ พฤศจิกายน ๒๕๖๓ ณ อาคาร ดร.ศิโรจน์ ผลพันธิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (ภายในวันที่ ๒๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๓)

จึงเรียนมาเพื่อ

๑. เพื่อโปรดทราบ

๒. เห็นควรเผยแพร่ให้ทราบทั่วกันและสามารถดาวน์โหลดหนังสือได้ที่

<https://docshare.buu.ac.th>

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์

ฝ่ายการตลาดและฝึกอบรม

โทรศัพท์ ๐-๒๒๔๑-๖๕๔๓ โทรสาร ๐-๒๖๖๘-๙๔๑๑

๑๘ พ.ย. ๒๕๖๓

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.วรเวช อ่อนน้อม)

ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ดำเนินการตามเสนอ

๑๘ พ.ย. ๒๕๖๓



โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม
เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๖



โครงการนี้เป็นการบริการวิชาการให้กับบุคคลภายนอก โดยให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้ออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม เพื่อนำไปใช้ในการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเข้าถึงวัตถุประสงค์ของเนื้อหาการสอนอย่างแยบยล ผู้เข้าร่วมอบรมจะได้ศึกษาแนวคิดของการจัดชั้นเรียน โดยใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้ ออกแบบเกมและทดสอบเกมในรูปแบบต่าง ๆ ก่อนนำไปใช้จริงในชั้นเรียน

๑. หลักการและเหตุผล

Game Based Learning [GBL] คือ สื่อในการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเล่นไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้และสะท้อนประเด็นการเรียนรู้ นักวิชาการหลายท่านที่มีความสนใจเกี่ยวกับ GBL ได้เขียนบทความเกี่ยวกับความเป็นมาและการนำ GBL มาใช้ในการศึกษาและการฝึกอบรม เช่น Randal W. Kindley และคณะ (๒๐๐๒) Jennifer Jenson และคณะ, ๒๐๐๒; Maja Pivec และคณะ (๒๐๐๒) ซึ่งสามารถสรุปความเป็นมาของการนำ GBL มาใช้ในการเรียนรู้ได้ดังนี้

GBL เกิดจากความพยายามคิดค้นหารูปแบบวิธีการสอนใหม่ ๆ สื่อการสอนใหม่ ๆ เพื่อนำมาปิดช่องโหว่และข้อจำกัดในการเรียนรู้ การรับรู้ แรงจูงใจ และความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน ซึ่งปัญหาที่มักพบได้ในผู้เรียนส่วนใหญ่ ก็คือ รู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องที่น่าเบื่อ ไม่สนุก ต้องอ่านหนังสือจำนวนมาก ไม่อยากเรียน มีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจมากกว่า ซึ่งปัญหาทั้งหลายเหล่านี้เป็นความท้าทายสำหรับผู้ที่มีอาชีพเกี่ยวข้องกับการสอน ที่ต้องให้ความสำคัญกับวิธีการสอนเพิ่มขึ้น ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบและเทคนิคการสอนเพื่อให้เหมาะกับผู้เรียนของตน

ปัจจุบัน ทิศทางของการเรียนการสอนได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม จากการเน้นที่เนื้อหาทางวิชาการเป็นเน้นให้ความสำคัญไปที่ผู้เรียน การสอนสมัยใหม่นี้ก็จะเน้นไปที่กิจกรรมและสื่อที่น่าสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและทดลองทำด้วยตัวเอง (Learning by Doing : LbD) ด้วยเหตุนี้เอง จึงได้มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่โดยประยุกต์นำเกมมาใช้ในการเรียนรู้ โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน นั่นเอง

จากเหตุผลข้างต้น ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีความพร้อมระดับสูง เนื่องจากมีวิทยาการที่มีความรู้ความสามารถ ทักษะ และประสบการณ์ในการสร้างการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยการนำหลักการของเกมมาใช้ รวมถึงการออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกมและคลาสเกมเพื่อการเรียนรู้ จึงได้จัดทำโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ขึ้น เพื่อเป็นการบริการวิชาการและเผยแพร่องค์ความรู้ของ “ทุนมนุษย์” มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ให้สังคมภายนอกได้รู้จักแพร่หลายขึ้น



๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการมีความรู้ ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการออกแบบชิ้นเรียน เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้รูปแบบใหม่โดยใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกมเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้

๒.๒ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความเข้าใจในกระบวนการและขั้นตอนการออกแบบเกม

๒.๓ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ นำต้นแบบของเกมที่ได้จากการอบรม ไปพัฒนา ผลิตภัณฑ์นำไปใช้ในชั้นเรียน

๓. กลุ่มเป้าหมาย

ครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ทุกระดับชั้น รวมถึงผู้ทำหน้าที่เกี่ยวกับการสอน การพัฒนาคนในมิติต่าง ๆ ของทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

๔. ระยะเวลาในการอบรม/สถานที่

หลักสูตร ๒ วัน ระหว่างวันที่ ๒๘ - ๒๙ พฤศจิกายน ๒๕๖๓ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๖.๐๐ น.

ณ อาคาร ดร.ศิโรจน์ ผลพันธิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๕. รูปแบบการจัดอบรม

การอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ใช้เวลาการอบรมรุ่นละ ๒ วัน โดยใช้รูปแบบการบรรยายภาคทฤษฎี และลงมือปฏิบัติการออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม จากวิทยากรและผู้ช่วยวิทยากร รวมทั้งการให้คำปรึกษาเพื่อการพัฒนา รูปแบบของเกมภายหลังจากการอบรมในระยะเวลา ๙๐ วัน โดยไม่คิดค่าใช้จ่าย ผ่านการปรึกษาที่สามารถติดต่อ นัดหมายผ่าน Facebook Group ที่ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตจัดทำขึ้น

๖. วิทยากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรต อินทสระ

อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๗. การสมัครเข้ารับการฝึกอบรม

ผู้ที่สนใจและได้รับอนุมัติจากหน่วยงานต้นสังกัดให้สมัครเข้ารับการฝึกอบรมสามารถกรอกใบสมัครตามที่แนบมานี้ แล้วส่งกลับทางอีเมล hcd_sdu@hotmail.com ภายในวันพุธที่ ๒๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๓



๘. ค่าธรรมเนียมในการลงทะเบียน

ค่าลงทะเบียนในการฝึกอบรม คนละ ๓,๔๐๐ บาท (สามพันสี่ร้อยบาทถ้วน) รายละเอียดประกอบด้วย

๑. ค่าใช้จ่ายทางวิชาการ ประกอบด้วย ค่าวิทยากรบรรยาย และค่าผู้ช่วยวิทยากร (หลักสูตรใช้สัดส่วนของจำนวนวิทยากรจำนวน ๑ คน ต่อ จำนวนผู้เข้ารับการอบรม ๑๐ คน เป็นอย่างน้อย)
๒. ค่าอาหารกลางวัน ๒ มื้อ/ ๒ วัน ค่าเครื่องดื่มและอาหารว่าง ๔ มื้อ/ ๒ วัน
๓. ค่าจัดทำเอกสารการฝึกอบรม แบบฟอร์มที่มหาวิทยาลัยสวนดุสิตพัฒนาขึ้น รวมถึงเอกสารแบบฟอร์มและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการ Workshop ทั้ง ๒ วัน เช่น Notebook, Flipchart เป็นต้น
๔. ค่าเช่าห้องอบรมและค่าสาธารณูปโภค
๕. ค่าใช้จ่ายในการจัดทำเอกสารการประเมิน
๖. ค่าวุฒิบัตรสำหรับผู้ผ่านการอบรม
๗. ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการให้สิทธิ์กับผู้เข้ารับการอบรมในการเข้ารับการปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา (วิทยากรหลักและวิทยากรประจำกลุ่ม) นอกเหนือวันที่ได้รับการอบรม โดยสามารถปรึกษาโดยตรงหรือการปรึกษาผ่าน Facebook Group ที่ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จัดทำขึ้น

๙. การชำระเงิน

๑. ชำระค่าลงทะเบียนหน้าเคาน์เตอร์ธนาคารกรุงไทย
๒. ผู้ชำระเงินกรอกข้อมูลในแบบใบแจ้งการชำระเงิน (Bill Payment)
 - ๒.๑ กรอก Comp Code : ๘๑๒๙๗
 - ๒.๒ Ref ๑ กรอกเบอร์โทรศัพท์
 - ๒.๓ Ref ๒ กรอก ชื่อ-นามสกุล ผู้เข้ารับการอบรม / ชื่อหน่วยงานของผู้ชำระเงิน

๑๐. การประเมินผลการอบรม

๑. ด้านระยะเวลา ผู้เข้าร่วมโครงการจะต้องเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการทุกขั้นตอน ตลอดระยะเวลา ๒ วัน (ร้อยละ ๑๐๐)
๒. ด้านผลผลิต ผู้เข้าร่วมโครงการจะต้องนำเสนอผลงานที่ร่วมออกแบบอย่างน้อย ๑ ชิ้น

๑๑. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

๑. ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเข้าใจถึงความสำคัญ และกระบวนการออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกมและคลาสรูมเกม (ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๕)
๒. ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจในการออกแบบเกมทุกประเภท ที่ผู้เข้าร่วมอบรมมีส่วนร่วมในการออกแบบทุกขั้นตอน (ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๐)



๓ ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการนำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ไปพัฒนาและผลิตเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน (ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๒๐)

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความรู้ความเข้าใจและเห็นความสำคัญของการใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม เป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอน

๒. ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความพึงพอใจในผลงานที่มีส่วนร่วมในการออกแบบ ทุกขั้นตอน

๓. ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ นำต้นแบบผลงานการออกแบบที่ได้จากการอบรมเชิงปฏิบัติการ ไปผลิตและนำไปใช้จริง

๑๓. หน่วยงานรับผิดชอบ/ โครงการ

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

โทร. ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓-๕

ผู้ประสานงาน

๑. นางสาวจิตรลดา ผลนิล โทร. ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘

๒. นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์ โทร. ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙

สมัครอบรมผ่าน Google Form





วิทยากร



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรัทธ อินทสระ

ได้รับการรับรองมาตรฐานการสอนตามกรอบมาตรฐานการสอนจากสหราชอาณาจักร UKPSF

ประวัติการศึกษา

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

ประวัติการทำงาน

อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

วิทยากร

การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม
การอบรมผู้เข้ารับใบอนุญาตวิชาชีพครูและรณรงค์และรณรงค์
การอบรมโครงการพัฒนาวิชาชีพครู
การสร้างอัตลักษณ์องค์กร
พฤติกรรมผู้บริโภค การสร้างมาตรฐานสินค้าและบรรจุภัณฑ์

อาจารย์พิเศษ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า (ธนบุรี) มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ประสบการณ์การทำงาน

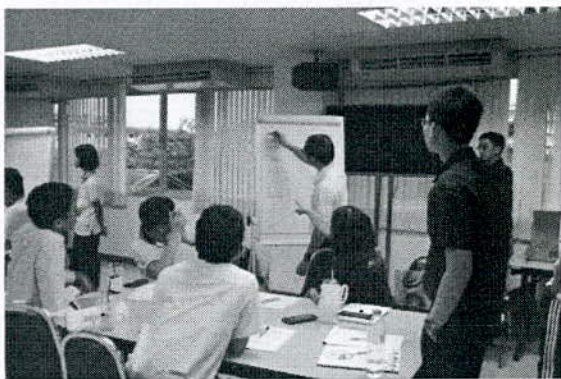
ผู้จัดการส่วนงานความคิดสร้างสรรค์ บริษัท โกลด์ แอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัด
ผู้จัดการส่วนออกแบบและกิจกรรมพิเศษ บริษัท เซนเทชั่น ออกาไนเซอร์ จำกัด
หัวหน้าแผนกศิลป์และดีสเพลย์ เซ็นทรัลพาร์กแมนทิสโตร์
หัวหน้าแผนกศิลป์และดีสเพลย์ บิ๊กซี ซูเปอร์เซ็นเตอร์
ครีเอทีฟไดเรกเตอร์ ครีเอทีฟ รีซอร์ซ จำกัด

ที่ปรึกษา

การออกแบบกราฟิกและการสร้างอัตลักษณ์องค์กร โครงการ เดอะ แฟคตอรีไฮส์
การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์องค์กร ผลิตภัณฑ์แปปสกิน



กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ



แบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม
โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม
เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๖

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 ๖ ระหว่างวันที่ ๒๘ - ๒๙ พฤศจิกายน ๒๕๖๓
ณ อาคาร ดร.ศิโรจน์ ผลพันธิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

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

- ☐ ไม่ต้องการสำรองที่จอดรถ
☐ สำรองที่จอดรถ (โปรดระบุหมายเลขทะเบียนรถ/ ยี่ห้อรถ)

➤ **อาหาร**

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

หมายเหตุ ๑. โปรดส่งแบบตอบรับเข้าร่วมอบรมทางอีเมล hcd_sdu@hotmail.com

ภายในวันพุธที่ ๒๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๓

๒. กรณีที่ไม่สามารถเข้ารับการอบรมได้ กรุณาแจ้งล่วงหน้าก่อนการอบรมอย่างน้อย ๗ วันทำการ

๓. ผู้ประสานการดำเนินการจัดอบรม ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ โทร. ๐-๒๒๔๑-๖๕๔๓ ถึง ๕

- ◆ นางสาวจิตราดา ผลนิล โทร. ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘
◆ นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์ โทร. ๐๘-๑๖๔๐-๑๙๔๙

ผู้ประสานงาน

ตำแหน่ง เบอร์โทร

แบบนำส่งสำเนาหลักฐานการโอนเงินค่าลงทะเบียนการฝึกอบรม
โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม
เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๒
ระหว่างวันที่ ๒๘ - ๒๙ พฤศจิกายน ๒๕๖๓

หน่วยงาน/ สังกัด
เบอร์โทรติดต่อ ได้ดำเนินการชำระเงินค่าลงทะเบียน จำนวนเงินบาท
เมื่อวันที่ ผู้สมัครอบรมจำนวน คน

โปรดระบุข้อมูลสำหรับออกใบเสร็จรับเงิน
รับเงินจาก (รายบุคคล/ หน่วยงาน)
ที่อยู่
.....
.....
.....
เลขประจำตัวผู้เสียภาษี.....

หมายเหตุ:

๑. ส่งหลักฐานการโอนเงินมาที่อีเมล hcd_sdu@hotmail.com และสามารถตรวจสอบหลักฐานการโอนเงินได้ที่ โทรศัพท์หมายเลข ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘
๒. การชำระเงินผ่านทางธนาคาร ผู้สมัครจะต้องชำระค่าธรรมเนียมที่ทางธนาคารเรียกเก็บเอง
๓. ใบเสร็จรับเงินจะได้รับในวันอบรม

ผู้ประสานงาน เบอร์โทร
วันที่.....

(แนบสำเนาหลักฐานการชำระเงิน)