



ที่ อว ๐๖๕๑.๑๐๔(๔)/๓๘๙๖

ถึง หน่วยงานในสังกัดมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

พร้อมหนังสือนี้ กองบริหารงานบุคคล ขอประชาสัมพันธ์โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องเปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น การออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification (รุ่นที่ ๒ ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๕) เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการมีความรู้ความเข้าใจและเห็นความสำคัญ ในเรื่องการออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification รายละเอียดดังแนบ และผู้ที่สนใจเข้าร่วม โครงการดังกล่าว สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ เบอร์โทรศัพท์ ๐-๒๒๔๑-๖๕๔๓-๕

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและแจ้งบุคลากรในหน่วยงานที่สนใจเข้าร่วมฝึกอบรมในโครงการ ดังกล่าว

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

๒๑ กันยายน ๒๕๖๕



กองบริหารงานบุคคล

แผนกฝึกอบรม

โทร. ๐-๓๘๓๕-๘๑๔๕

โทรสาร. ๐-๓๘๓๕-๘๑๔๕



มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

เลขที่ 3227

วันที่ 13 ก.ย. 2565 เวลา.....

ที่ อว.๘๔๒๒/๔๕๑

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๒๕๕ ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต

กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐

๖ กันยายน ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมอบรม

เรียน อธิการบดี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑) โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ

๒) แบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม

ด้วย ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น การออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification (รุ่นที่ ๒ ปีงบประมาณ ๒๕๖๕) (ออนไลน์) ในวันที่ ๒๙ ตุลาคม ๒๕๖๕ ณ อาคาร ดร.ศิโรจน์ ผลพันธิน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยมุ่งเน้นให้เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการมีความรู้ความเข้าใจและเห็นความสำคัญในเรื่อง การออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification และสามารถออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification ตามหลักการของการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” นั้น

ในการนี้ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จึงขอเรียนเชิญท่านและบุคลากรในสังกัดของท่านเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้ โดยผู้เข้าร่วมอบรมสามารถเข้าอบรมได้โดยไม่ถือเป็นวันลา และมีสิทธิ์เบิกค่าลงทะเบียนและค่าใช้จ่ายอื่นๆ ได้ตามระเบียบของทางราชการ โปรดส่งรายชื่อตามแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๒๗ ตุลาคม ๒๕๖๕ โดยส่งแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม หรือลงทะเบียนออนไลน์ด้วย Google Form และ/หรือส่งหลักฐานการโอนเงินทาง email: SDUHCD๑๘๙@gmail.com ทั้งนี้ สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓ - ๕ หรือโทร. ๐๙๕ ๙๑๙-๙๔๔๙ หรือ ๐๙๖ ๒๖๔-๕๕๒๔

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอเชิญชวนบุคลากรในสังกัดของท่านเข้าร่วมอบรมครั้งนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.วรเวช อ่อนน้อม)

ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์

โทรศัพท์ ๐-๒๒๔๑-๖๕๔๓-๕ โทรสาร ๐-๒๖๖๘-๙๔๑๑

ลงทะเบียนออนไลน์ด้วย Google Form



๒. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการมีความรู้ความเข้าใจและเห็นความสำคัญในเรื่องการออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification

๒. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification ตามหลักการของการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น”

๓. กลุ่มเป้าหมาย

๑. ครู อาจารย์ ผู้ที่ทำหน้าที่ในการสอน การจัดการเรียนรู้ ทั้ง ภาครัฐ เอกชน หรือผู้ที่สนใจที่จะเรียนรู้หลักสูตรการฝึกอบรมนี้

**** รับจำนวนจำกัด ประมาณ ๔๐ คน****

๔. ระยะเวลาในการดำเนินงานและสถานที่ดำเนินการ

วันเสาร์ที่ ๒๙ ตุลาคม ๒๕๖๕ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๖.๐๐ น. (ระยะเวลาการอบรม ๑ วัน) ปฏิบัติการถ่ายทอดสดจากศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยการ (Live) ออนไลน์ (Online) ผ่านระบบ Zoom จากมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๕. รูปแบบการจัดอบรม

ใช้การบรรยาย สาธิต ฝึกปฏิบัติ สัมมนา กิจกรรมกลุ่ม และซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องและปัญหาที่เกิดขึ้นจริง โดยการไลฟ์ (Live) ออนไลน์ (Online) ผ่านระบบ Zoom จากมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๖. วิทยากร

ที่	วิทยากรหลัก	ตำแหน่ง
๑	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรัตต์ อินทสระ	อาจารย์ประจำคณะวิทยาการจัดการ หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
วิทยากรประจำกลุ่มในการอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop)		
๒	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พิชญ์สินี พุทธิทวีศรี	อาจารย์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

หมายเหตุ : วิทยากรประจำกลุ่ม อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม



๗. การลงทะเบียนเข้ารับการฝึกอบรม

ค่าใช้จ่ายในการลงทะเบียน ท่านละ ๑,๘๐๐.๐๐ บาท (หนึ่งพันแปดร้อยบาทถ้วน)

ช่องทางการลงทะเบียน : ลงทะเบียนผ่านระบบออนไลน์ โดยการ Scan QR Code



Scan QR Code เพื่อลงทะเบียนอบรม

๘. การชำระเงินค่าลงทะเบียนอบรม

ชื่อบัญชี : มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์
ธนาคาร : ธนาคารกรุงเทพฯ – ออมทรัพย์
สาขา : มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
เลขที่บัญชี : ๐๗๙-๗๑๓๐๑๙-๒

หมายเหตุ

๑. กรุณาชำระค่าลงทะเบียนก่อนวันอบรม อย่างน้อย ๒ วัน (เพื่อยืนยันการเข้าอบรมจริง)
๒. รับจำนวนจำกัดเพียง ๔๐ คน
๓. กรณี ที่นั่งเต็ม ขอสงวนสิทธิ์สำหรับท่านที่ชำระเงินแล้ว
๔. เมื่อท่านชำระเงินแล้ว กรุณาส่งสำเนาใบยืนยันการชำระเงินและชื่อผู้เข้าอบรมมาที่ คิวอาร์โค้ดไลน์



QR Code เพื่อส่งหลักฐานการชำระเงิน



๕. กรณีที่ไม่สามารถเข้ารับการอบรมได้ กรุณาแจ้งล่วงหน้าก่อนการอบรม อย่างน้อย ๒ วันทำการ วันที่ ๒๗ ตุลาคม ๒๕๖๕
๖. ผู้สมัครเข้ารับการอบรมจะได้รับ Link ในการเข้าห้องอบรมทางกลุ่มไลน์ที่ชำระเงินไว้ภายในวันศุกร์ที่ ๒๘ ตุลาคม ๒๕๖๕
๗. ข้อมูลเพิ่มเติม คุณศรีธัญญา สิทธิธาดา โทร. ๐๖๓-๙๖๑๕๕๓๒ (การเงิน)

๙. การประเมินผลการอบรม

พิจารณาจากด้านระยะเวลา โดยผู้เข้ารับการอบรมต้องมีระยะเวลาในการอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ รวมทั้งกลุ่มที่ฝึกปฏิบัติการ (Workshop) และการนำเสนอผลงานตามโจทย์ของคณะวิทยากร จึงจะได้รับวุฒิบัตรในการฝึกอบรม

๑๐. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

๑. ร้อยละของจำนวนผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องการออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification (ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๙๕)

๒. ร้อยละของจำนวนของผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่สามารถออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification ตามหลักการของการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” (ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๙๐)

๑๑. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการมีความรู้ความเข้าใจและเห็นความสำคัญในเรื่องการออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification

๒. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification ตามหลักการของการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น”

๓. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ในการออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification ตามหลักการของการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น”

๑๒. หน่วยงานรับผิดชอบ/ โครงการ

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โทร. ๐-๒๒๔๑-๖๕๔๓ - ๕

ผู้ประสานงาน

ดร. ณีฎฐนิช	สิริสัจจานุรักษ์	โทร. ๐๙๕ ๙๑๙-๙๔๔๙
นางสาวเอมอร	ศรีเกษม	โทร. ๐๙๖-๒๖๔-๕๕๒๔
นางสาวสุวรรณา	แดงโต	โทร. ๐๙๕-๒๓๐๕๓๕๖



แบบตอบรับผู้เข้าอบรม

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องเปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น
การออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification (รุ่นที่ ๒ ปีงบประมาณ ๒๕๖๕) (ออนไลน์)

ชื่อหน่วยงาน.....
ที่อยู่.....

โทรศัพท์.....โทรสาร..... ขอส่งบุคลากรเข้ารับการอบรมตามโครงการดังกล่าว ดังนี้
(กรุณาเขียนด้วยตัวบรรจง)

๑. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....
มือถือ.....e-mail.....
๒. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....
มือถือ.....e-mail.....
๓. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....
มือถือ.....e-mail.....
๔. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....
มือถือ.....e-mail.....

มีความประสงค์จะเข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ รุ่นที่ ๒ (Online) วันเสาร์ที่ ๒๙ ตุลาคม ๒๕๖๕

หมายเหตุ ๑. โปรดส่งแบบตอบรับเข้าร่วมอบรม ภายใน วันพฤหัสบดีที่ ๒๗ ตุลาคม ๒๕๖๕

ทาง E-mail: SDUHCD189@gmail.com

๒. กรณีที่ไม่สามารถเข้ารับการอบรมได้ กรุณาแจ้งล่วงหน้าก่อนการอบรมอย่างน้อย ๒ วันทำการ

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

ดร.ณัฐนิช สิริสังจານุรักษ์ โทร. ๐๙๕-๙๑๙-๙๔๔๙

นางสาวเอมอร ศรีเกษม โทร. ๐๙๖-๒๖๔-๕๕๒๔

นางสาวสุวรรณา แดงโต โทร. ๐๙๕-๒๓๐๕๓๕๖

ผู้ประสานงาน.....

ตำแหน่ง.....เบอร์โทร.....



แบบนำส่งสำเนาหลักฐานการโอนเงินค่าลงทะเบียนการฝึกอบรม

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องเปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น
การออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification (รุ่นที่ ๒ ปีงบประมาณ ๒๕๖๕) (ออนไลน์)
วันเสาร์ที่ ๒๙ กันยายน ๒๕๖๕

หน่วยงาน / สังกัด.....
เบอร์โทรติดต่อ.....ได้ดำเนินการโอนเงินเข้าบัญชีชื่อ
บัญชี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์
ธนาคาร : ธนาคารกรุงเทพ - ออมทรัพย์
สาขา : มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
เลขที่บัญชี : ๐๗๙-๗๑๓๐๑๙-๒

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

หมายเหตุ

๑. ส่งหลักฐานการโอนเงิน มาที่ E-mail: SDUHCD189@gmail.com หรือทางโทรสาร ๐-๒๖๖๘-๙๔๑๑ และสามารถตรวจสอบหลักฐานการโอนเงินได้ที่ นางสาวศรัญญา สิทธิธิดา โทรศัพท์ ๐๖๓-๙๖๑๕๕๓๒
๒. การชำระเงินผ่านทางธนาคาร ผู้สมัครจะต้องชำระค่าธรรมเนียมที่ทางธนาคารเรียกเก็บเอง
๓. ใบเสร็จรับเงิน จะได้รับในวันอบรมตามที่ท่านสมัครไว้

ผู้ประสานงาน.....เบอร์โทร.....
วันที่.....

(แนบสำเนาหลักฐานการโอนเงิน)