



เลขที่รับ..... 4010  
วันที่ -16 พ.ย. 2563 เวลา 16:22 น.  
ผู้รับ..... ศศิประภา

ที่ อว.๘๔๒๒/๑๐๘๑๑

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต  
๒๙๕ ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต  
กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐

๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมอบรม

เรียน อธิการบดี มหาวิทยาลัยขอนแก่น

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑) โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ/กำหนดการอบรม  
๒) ใบสมัครเข้ารับการอบรม

ด้วย ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้จัดโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิ่ง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๖ ระหว่างวันที่ ๒๘ - ๒๙ พฤศจิกายน ๒๕๖๓ ณ อาคาร ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยมุ่งเน้นให้ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้ ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการออกแบบชั้นเรียนเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกมเป็นพื้นฐาน 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 ๐๒-๒๔๑-๖๕๕๓ - ๕ หรือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘, ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอเชิญชวนบุคลากรในสังกัดของท่านเข้าร่วมอบรมครั้งนี้  
ด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

แจ้งเวียนคณะ/หน่วยงาน

ขอแสดงความนับถือ

เพื่อโปรดพิจารณาเข้าร่วม

(นายนักสิทธิ์ ศรีกุลชา)

หัวหน้างานสารบรรณ

รักษาการแทนผู้อำนวยการกองบริหารงานกลาง

16 พ.ย. 2563

(ดร.วรเวช อ่อนน้อม)

ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

(นางอนุสร บังศรี)

นักวิชาการศึกษา

17 พ.ย. 2563

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์

ฝ่ายการตลาดและฝึกอบรม


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



(รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี ชัยเจริญ)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม  
เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๒

	<p>โครงการนี้เป็นการบริการวิชาการให้กับบุคคลภายนอก โดยให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้ออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม เพื่อนำไปใช้ในการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเข้าถึงวัตถุประสงค์ของเนื้อหาการสอนอย่างแยบยล ผู้เข้าร่วมอบรมจะได้ศึกษาแนวคิดของการจัดชั้นเรียน โดยใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้ ออกแบบเกมและทดสอบเกมในรูปแบบต่าง ๆ ก่อนนำไปใช้จริงในชั้นเรียน</p>
---	--

๑. หลักการและเหตุผล

Game Based Learning [GBL] คือ สื่อในการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเล่นไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้และสะท้อนประเด็นการเรียนรู้ นักวิชาการหลายท่านที่มีความสนใจเกี่ยวกับ GBL ได้เขียนบทความเกี่ยวกับความเป็นมาและการนำ GBL มาใช้ในวงการศึกษาและการฝึกอบรม 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 และเห็นความสำคัญของการออกแบบชั้นเรียน เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้รูปแบบใหม่โดยใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกมเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้

๒.๒ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความเข้าใจในกระบวนการและขั้นตอนการออกแบบเกม

๒.๓ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ นำต้นแบบของเกมที่ได้จากการอบรม ไปพัฒนา ผลิตและนำไปใช้ในชั้นเรียน

## 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.ศิริโรจน์ ผลพันธ์ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

## ๕. รูปแบบการจัดอบรม

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

## ๖. วิทยากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรัตต์ อินทสระ

อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

## ๗. การสมัครเข้ารับการฝึกอบรม

ผู้ที่สนใจและได้รับอนุมัติจากหน่วยงานต้นสังกัดให้สมัครเข้ารับการฝึกอบรมสามารถกรอกใบสมัครตามที่แนบมานี้ แล้วส่งกลับทางอีเมล [hcd\\_sdu@hotmail.com](mailto:hcd_sdu@hotmail.com) ภายในวันพุธที่ ๒๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๓



#### ๘. ค่าธรรมเนียมในการลงทะเบียน

ค่าลงทะเบียนในการฝึกอบรม คนละ ๓,๕๐๐ 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. ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการให้สิทธิ์กับผู้เข้ารับการอบรมในการเข้ารับคำปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา (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 การดัดเกมและคลาสรูมเกม (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

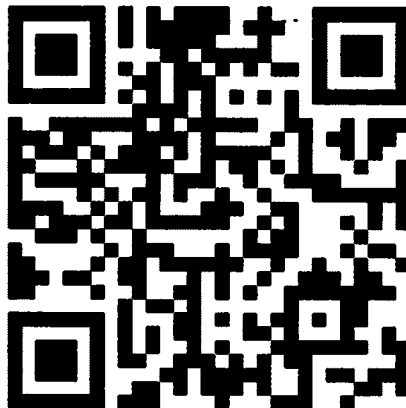
โทร. ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓-๕

ผู้ประสานงาน

๑. นางสาวจิตรลดา ผลนิล โทร. ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘

๒. นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์ โทร. ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙

สมัครอบรมผ่าน Google Form







## วิทยาการ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรัตต์ อินทสระ

ได้รับการรับรองมาตรฐานการสอนตามกรอบมาตรฐานการสอนจากสหราชอาณาจักร UKPSF

### ประวัติการศึกษา

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

### ประวัติการทำงาน

อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต  
อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

### วิทยาการ

การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม  
การอบรมผู้เข้ารับใบอนุญาตขับขี่รถยนต์และรถจักรยานยนต์  
การอบรมโครงการพัฒนาวิชาชีพครู  
การสร้างอัตลักษณ์องค์กร  
พฤติกรรมผู้บริโภค การสร้างมาตรฐานสินค้าและบรรจุภัณฑ์

### อาจารย์พิเศษ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า (ธนบุรี) มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

### ประสบการณ์การทำงาน

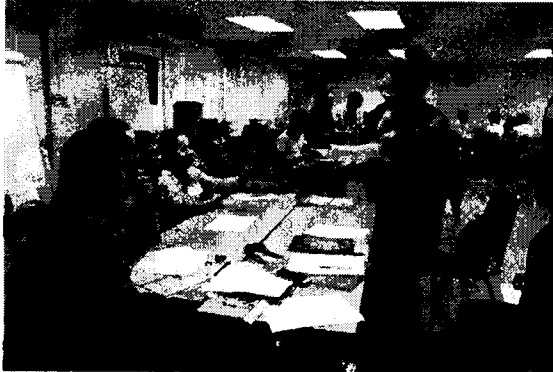
ผู้จัดการส่วนงานความคิดสร้างสรรค์ บริษัท โกลด์ แอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัด  
ผู้จัดการส่วนออกแบบและกิจกรรมพิเศษ บริษัท เซนเทชั่น ออกาไนเซอร์ จำกัด  
หัวหน้าแผนกศิลป์และดีสเพลย์ เซ็นทรัลดีพาร์ทเมนท์สโตร์  
หัวหน้าแผนกศิลป์และดีสเพลย์ บิ๊กซี ซูเปอร์เซ็นเตอร์  
ครีเอทีฟไดเรคเตอร์ ครีเอทีฟ ริชอร์ช จำกัด

### ที่ปรึกษา

การออกแบบกราฟิกและการสร้างอัตลักษณ์องค์กร โครงการ เดอะ แพคตอรีเฮ้าส์  
การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์องค์กร ผลิตภัณฑ์แปปสกิน



### กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ





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

ทั่วไป  มังสวิรัติ  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 ถึง๕

◆ นางสาวจิตราลดา ผลนิล โทร. ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘

◆ นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์ โทร. ๐๘-๑๖๔๐-๑๙๔๙

ผู้ประสานงาน .....

ตำแหน่ง ..... เบอร์โทร .....

**แบบนำเสนอสำเนาหลักฐานการโอนเงินค่าลงทะเบียนการฝึกอบรม**  
**โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม**  
**เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๖**  
**ระหว่างวันที่ ๒๘ - ๒๙ พฤศจิกายน ๒๕๖๓**

\*\*\*\*\*

หน่วยงาน/ สังกัด .....

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

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

<p><b>โปรดระบุข้อมูลสำหรับออกใบเสร็จรับเงิน</b></p> <p>รับเงินจาก (รายบุคคล/ หน่วยงาน) .....</p> <p>ที่อยู่ .....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>เลขประจำตัวผู้เสียภาษี.....</p>
---

**หมายเหตุ:**

๑. ส่งหลักฐานการโอนเงินมาที่อีเมล [hcd\\_sdu@hotmail.com](mailto:hcd_sdu@hotmail.com) และสามารถตรวจสอบหลักฐานการโอนเงินได้ที่ โทรศัพท์หมายเลข ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘
๒. การชำระเงินผ่านทางธนาคาร ผู้สมัครจะต้องชำระค่าธรรมเนียมที่ทางธนาคารเรียกเก็บเอง
๓. ใบเสร็จรับเงินจะได้รับในวันอบรม

ผู้ประสานงาน ..... เบอร์โทร .....

วันที่.....

(แบบนำเสนอหลักฐานการชำระเงิน)