

สถาบันการอาชีวศึกษาภาคใต้ 3
รับที่..... 2127
วันที่..... 28 พ.ย. 2562
เวลา..... 11.46 น.



ที่ ศธ ๐๖๐๑/๘๖๐๖

ถึง สถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา/สถาบันการอาชีวศึกษา ทุกแห่ง/
ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีวศึกษาทุกภาค

พร้อมหนังสือนี้ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ขอส่งสำเนาหนังสือหน่วยงานต่าง ๆ
ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์หลักสูตรการอบรมให้บุคลากรในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการ
การอาชีวศึกษาเข้ารับการอบรม จำนวน ๒ หลักสูตร ดังนี้

๑. กรมบัญชีกลาง ที่ กค ๐๔๑๘.๖/๕๒๑๖๒ ลงวันที่ ๑๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๒
เรื่อง การรับสมัครผู้เข้ารับการฝึกอบรมโครงการฝึกอบรมหลักสูตรมาตรฐานวิชาชีพด้านการจัดซื้อ
จัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Certificate in Public
Procurement : e-CPP) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๓

๒. มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่ อว. ๘๔๒๒/๑๑๓๖๙ ลงวันที่ ๑๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๒
เรื่อง ขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ Game Builder for the ๒๑st Century
World: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒
มาเพื่อแจ้งให้บุคลากรในสังกัดทราบ รายละเอียดดังแนบ

เรียนเสนอ ผอ.สถาบันการอาชีวศึกษาภาคใต้ 3

- เพื่อโปรดทราบ

- เพื่อโปรดพิจารณา/สั่งการ

- เสนอขอเป็นวิทยาทาน

ป.ร. ๖๑๓๗ ร.๑๓. ๑ หน้า

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

๒๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๒

28 พ.ย. 62

สำนักอำนวยการ

โทร ๐ ๒๐๒๖ ๕๕๕๕ ต่อ ๑๑๐๒

โทรสาร ๐ ๒๒๘๒ ๐๘๕๕

1. ทพ
2. ๒๗

02 ธ.ค. 2562



สำนักอำนวยการ
สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา
เลขที่ ๖๙๗๘ ส่งให้ ๘๒
วันที่ 18 พ.ย. 2562

ที่ กค ๐๔๑๘.๖/๕๖๖๒

กรมบัญชีกลาง
ถนนพระรามที่ ๖ กทม. ๑๐๔๐๐

๑๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๒

เรื่อง การรับสมัครผู้เข้ารับการฝึกอบรมโครงการฝึกอบรมหลักสูตรมาตรฐานวิชาชีพด้านการจัดซื้อจัดจ้าง และการบริหารพัสดุภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Certificate in Public Procurement : e-CPP) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๓

เรียน ปลัดกระทรวง อธิบดี อธิการบดี เลขาธิการ ผู้อำนวยการ ผู้ว่าราชการจังหวัด ผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร ผู้ว่าการ หัวหน้ารัฐวิสาหกิจ ผู้บริหารองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และหัวหน้าหน่วยงานอื่นของรัฐ

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการฝึกอบรม แผนการจัดฝึกอบรมและการทดสอบ
๒. แบบฟอร์มรับรองคุณสมบัติ ผู้ดำรงตำแหน่งที่เกี่ยวกับการจัดซื้อจัดจ้างหรือการบริหารพัสดุและปฏิบัติงานด้านการจัดซื้อจัดจ้างหรือการบริหารพัสดุ
๓. คู่มือการสมัครและการชำระเงิน

ด้วยกรมบัญชีกลาง ได้กำหนดจัดโครงการฝึกอบรมหลักสูตรมาตรฐานวิชาชีพด้านการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Certificate in Public Procurement : e-CPP) ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเจ้าหน้าที่ที่ปฏิบัติงานเกี่ยวกับการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐ ให้มีความรู้ความเข้าใจด้านกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ หลักเกณฑ์และแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐตามหลักวิชาชีพ และปลูกฝังความมีคุณธรรมและจริยธรรม ค่านิยม และปรัชญา ของการเป็นเจ้าหน้าที่ที่ปฏิบัติงานเกี่ยวกับการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐที่ดี โดยจัดอบรมในรูปแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) จำนวน ๑ หลักสูตร คือ A1 หลักสูตรเตรียมความพร้อม (Preparation Course) จำนวน ๕ รุ่น รุ่นละ ๒,๐๐๐ คน ให้กับผู้ดำรงตำแหน่งที่เกี่ยวกับการจัดซื้อจัดจ้างหรือการบริหารพัสดุ และปฏิบัติงานด้านการจัดซื้อจัดจ้างหรือการบริหารพัสดุ โดยเก็บค่าลงทะเบียนการฝึกอบรม อัตราคนละ ๕๐๐ บาท (ห้าร้อยบาทถ้วน) โดยค่าลงทะเบียน และค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปราชการของผู้เข้ารับการฝึกอบรม เบิกจ่ายจากหน่วยงานต้นสังกัดของผู้เข้ารับการฝึกอบรม รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑

ในการนี้ จึงขอให้หน่วยงานพิจารณาดำเนินการ ดังนี้

๑. แจ้งเวียนการรับสมัครผู้เข้ารับการฝึกอบรมโครงการฝึกอบรมหลักสูตรมาตรฐานวิชาชีพด้านการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Certificate in Public Procurement : e-CPP) ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๓ ให้กับบุคลากรในสังกัดที่มีคุณสมบัติตามที่หลักสูตรกำหนด เพื่อสมัครเข้ารับการฝึกอบรมตามกรอบระยะเวลาที่กำหนดไว้ในแต่ละรุ่น

๒. ขอให้พิจารณาตรวจสอบคุณสมบัติของผู้สมัครเข้ารับการฝึกอบรม หากผู้สมัครมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ โปรดลงนามรับรองคุณสมบัติตามแบบฟอร์มที่กำหนด ซึ่งแบบฟอร์มดังกล่าวถือเป็นเอกสารสำคัญประกอบการรับสมัคร รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๒

๓. ผู้สมัคร...

๓. ผู้สมัครที่มีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่หลักสูตรกำหนด และได้รับการรับรองคุณสมบัติจากผู้บังคับบัญชา สามารถสมัครเข้ารับการฝึกอบรมได้ที่เว็บไซต์กรมบัญชีกลาง www.cgd.go.th หัวข้อ “ระบบรับสมัครฝึกอบรม (e-registration)” ตามระยะเวลาที่กำหนดในแผนการจัดฝึกอบรมและการทดสอบ รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๓

๔. ประกาศรายชื่อผู้ผ่านการสมัครและมีสิทธิชำระค่าลงทะเบียนที่เว็บไซต์กรมบัญชีกลาง www.cgd.go.th หัวข้อ “ข่าวฝึกอบรม CGD Training” ตามวันที่กำหนดในแผนการจัดฝึกอบรมและการทดสอบ หากผู้สมัครเข้ารับการฝึกอบรมไม่ดำเนินการตามเงื่อนไขที่หลักสูตรกำหนด กรมบัญชีกลาง ขอสงวนสิทธิการเข้าอบรมและทดสอบ และกรมบัญชีกลางจะไม่คืนค่าลงทะเบียนไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น (สำหรับเอกสารสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑ - ๓ สามารถดาวน์โหลดได้จาก QR-Code ท้ายหนังสือ)

อนึ่งขอเรียนให้ทราบว่า กรมบัญชีกลางไม่รับรองว่า ผู้เข้ารับการอบรมและผ่านการทดสอบในหลักสูตรดังกล่าวข้างต้น จะเป็นผู้มีสิทธิได้รับเงินค่าตอบแทนตามนัย มาตรา ๔๙ แห่งพระราชบัญญัติการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐ พ.ศ. ๒๕๖๐ และระเบียบกระทรวงการคลังว่าด้วยเงินเพิ่มสำหรับตำแหน่งที่มีเหตุพิเศษ ตำแหน่งด้านพัสดุ พ.ศ. ๒๕๖๒ เนื่องจากหลักสูตรเป็นเพียงหนึ่งในองค์ประกอบเพื่อพิจารณาสิทธิดังกล่าวเท่านั้น หากมีข้อสงสัยประการใดสามารถติดต่อสอบถาม นางสาวลดารัตน์ เกตุกฤตย์ และนางสาวอมรมาศ ศรีทาสังส์ หมายเลขโทรศัพท์ ๐ ๒๑๒๗ ๗๐๐๐ ต่อ ๖๘๓๒ และ ๔๔๕๔

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไปด้วย จะขอบคุณมาก

ขอแสดงความนับถือ



(นางสุภาวดี สิทธิมลรัตน์)

ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรด้านการคลังและบัญชีภาครัฐ
ปฏิบัติราชการแทนอธิบดีกรมบัญชีกลาง

สถาบันพัฒนาบุคลากรด้านการคลังและบัญชีภาครัฐ
โทร. ๐ ๒๑๒๗ ๗๐๐๐ ต่อ ๖๘๓๒ ๔๔๕๔ ๖๖๐๓ ๖๖๐๔
โทรสาร ๐ ๒๑๒๗ ๗๑๔๘ - ๙



<https://qr.go.page.link/yzy8c>

มอบหมายให้
นาย
๑๘ พ.ย. ๖๖



สำนักงานอำนวยการ
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
ฉบับที่ ๖๙๗๗ ส่งให้ ๑๗
วันที่ 18 มี.ค. 2562

ที่ อว. ๘๔๒๒/๑๑๓๖๙

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
๒๙๕ ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต
กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐

๑๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ Game Builder for the ๒๑st Century World: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒

เรียน เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

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

ด้วย ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้จัดโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ Game Builder for the ๒๑st Century World: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๑ - ๒๒ ธันวาคม ๒๕๖๒ ณ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรม มีความรู้ความเข้าใจ วิธีการสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Code Monkey และสามารถสร้างสรรค์เกมด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาความคิดแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร นั้น

ในการนี้ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ จึงขอเรียนเชิญท่านและบุคลากรในสังกัดเข้าโครงการอบรมดังกล่าว ซึ่งมีค่าลงทะเบียนท่านละ ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน) ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถเข้าอบรมได้โดยไม่ถือเป็นวันลาและมีสิทธิ์เบิกค่าลงทะเบียนและค่าใช้จ่ายอื่นๆ ได้ตามระเบียบของทางราชการ โปรดส่งรายชื่อตามแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๒ โดยส่งแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม และ/หรือ แบบนำส่งหลักฐานการโอนเงิน มาที่ email: hcd_sdu@hotmail.com หรือทางโทรสารหมายเลข ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ ทั้งนี้ สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓ หรือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘, ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙, ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผดุง พรหมมูล)
ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

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

มอบหมายทาง
วันที่ ๑๖ มี.ค. ๖๒



mangoSTEEMS

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร Game Builder for the ๒๑st Century World:
เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒



หลักสูตรนี้ถูกสร้างขึ้นภายใต้มติของความร่วมมือของ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ MangoSTEEMS ในการเรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์ ซึ่งผู้เข้าอบรมจะได้รับสิทธิ์ในการขอคำปรึกษากับคณะวิทยากรหลังการอบรมโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ผ่านช่องทางกลุ่ม Facebook Group ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๑. หลักการและเหตุผล

ความสามารถในการดำเนินชีวิตในโลกของศตวรรษที่ ๒๑ ได้ เป็นเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนรุ่นใหม่ที่สำคัญ ๆ ซึ่งผู้เรียนต้องมีจินตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างเป็นระบบ มีความยืดหยุ่น แก้ปัญหาที่ซับซ้อนหรือไม่เคยประสบมาก่อนได้ รู้จักควบคุมตนเอง สื่อสารรู้เรื่อง ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ เป็นต้น ดังนั้นการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีการสอนที่ตอบโจทย์การพัฒนาและความต้องการของผู้เรียนรุ่นใหม่ได้ เพราะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสนุกไปพร้อมกันทั้งในขณะเรียนและหลังเรียน ได้รับความรู้อย่างมีความหมาย ได้ประสบการณ์ตรง ได้พัฒนากระบวนการคิดโดยที่ไม่รู้ตัวผ่านเนื้อหาที่สอดแทรกอยู่ในเกม และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และลงมือฝึกปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในขณะที่เด็กลงมือเล่นเกมก็จะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนที่เล่นอยู่ ทั้งนี้เกมมักจะมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจทำให้รู้สึกท้าทายและอยากเล่นเกมหรือเรียนรู้ต่อไป ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านเกมจึงเป็นวิธีการสอนที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงซึ่งเหมาะสมกับเด็กนักเรียนในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งโปรแกรม CodeMonkey สามารถตอบโจทย์ความต้องการข้างต้นในการเป็นเครื่องมือสนับสนุนผู้สอนให้สามารถสร้างการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านการสร้างโค้ดเพื่อนำไปสู่การสร้างเกมเสริมทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในทักษะของคนในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งโปรแกรม CodeMonkey ถือว่าเป็นการเรียนรู้ตามฐานรากของปรัชญา Active Learning ที่นำไปสู่การเข้าถึงการเรียนการสอนแบบ Game Based Learning ได้ในที่สุด แต่จำเป็นต้องได้มากขึ้น โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาหลักไปพร้อมกับทักษะอื่นๆ เช่น ภาษาอังกฤษ รวมถึง การคิดแบบสมเหตุสมผล (Logical Thinking) ไปพร้อมกัน ที่สำคัญ โดยเฉพาะผู้สอนนั้น การสร้างเกมเพื่อส่งเสริมประสิทธิผลของการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถนำไปเป็นผลงานวิชาการในการสร้างความก้าวหน้าในสายอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ สะท้อนความชำนาญในวิชาชีพ สอดคล้องกับนโยบาย Thailand ๔.๐ และสมรรถนะของวิชาชีพครูด้านการสอนในระดับอุดมศึกษาของสหราชอาณาจักร หรือ UKPSF (United Kingdom Professional Standard Framework) ด้วยเช่นกัน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ MangoSTEEMS จึงได้บูรณาการการดำเนินงานทางวิชาการร่วมกัน เพื่อสร้างสรรค์การอบรมหลักสูตร CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑st Century World ขึ้น ซึ่งเป็นการผนึกกำลังระหว่างภาครัฐ (สถาบันการศึกษา) ที่มีความพร้อมสูงในการจัดการฝึกอบรม และบริษัทเอกชนที่มีความเชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ การอบรมจะเน้น “Train The Trainer” สร้างผู้สอนเพื่อพัฒนาผู้เรียน ภายใต้การฝึกปฏิบัติที่ต้องทดลองสร้างสรรค์เกมด้วยตนเองโดยใช้โปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์ ควบคู่กับความรู้เชิงวิชาการ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำองค์ความรู้ไปถ่ายทอดให้กับผู้อื่นและนำไปใช้พัฒนาตนเองตามสายอาชีพต่อไป



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. ร้อยละของจำนวนผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสอน การเขียนโค้ดผ่าน Game, Game-based Learning และ Gamification

๕. ระยะเวลาในการดำเนินงานและสถานที่ดำเนินการ

วันที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๑ - ๒๒ ธันวาคม ๒๕๖๒ ระยะเวลาการอบรม ๒ วัน (จำนวน ๑๒ ชั่วโมง)
ณ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๖. รูปแบบการจัดอบรม/วิทยากร

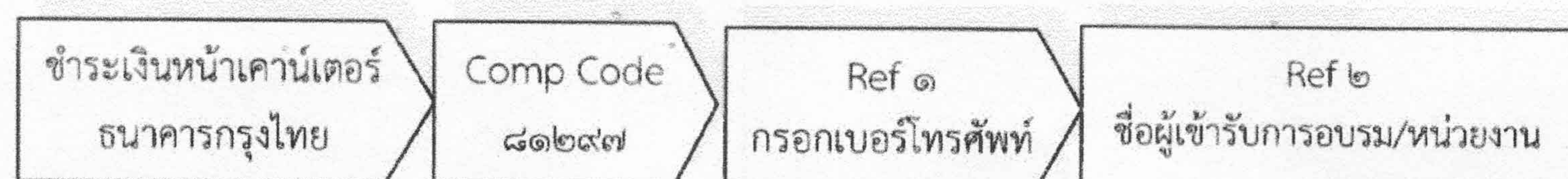
ใช้การบรรยาย สาธิต ฝึกปฏิบัติ สัมมนา และซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยใช้โปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์

๗. วิธีการสมัครอบรมและชำระเงิน

๗.๑ ดาวน์โหลดและกรอกใบสมัครที่ <http://www.hcdsuandusit.com> สามารถสมัครได้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

๗.๒ ชำระค่าลงทะเบียนโดยการโอนเงินผ่าน ธนาคารกรุงไทย ประเภทบัญชีกระแสรายวัน สาขา กระทรวงศึกษาธิการ ชื่อบัญชี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์) เลขที่บัญชี ๐๕๙-๖๐๑๔๗๖๗

วิธีชำระเงิน



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



mangoSTEEMS

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

๘. การประเมินผลการอบรม

พิจารณาจากด้านระยะเวลา โดยผู้เข้ารับการอบรมต้องมีระยะเวลาในการอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ จึงจะได้รับวุฒิบัตรผ่านการฝึกอบรม และผู้เข้ารับการอบรมต้องพัฒนาเกมได้แล้วเสร็จตามโจทย์ผลงานที่วิทยากรมอบหมาย

๙. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

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

๑๐. งบประมาณแยกตามกิจกรรม

ค่าลงทะเบียนในการประกอบการ คนละ ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน) รายละเอียดค่าใช้จ่ายข้างต้นประกอบด้วย

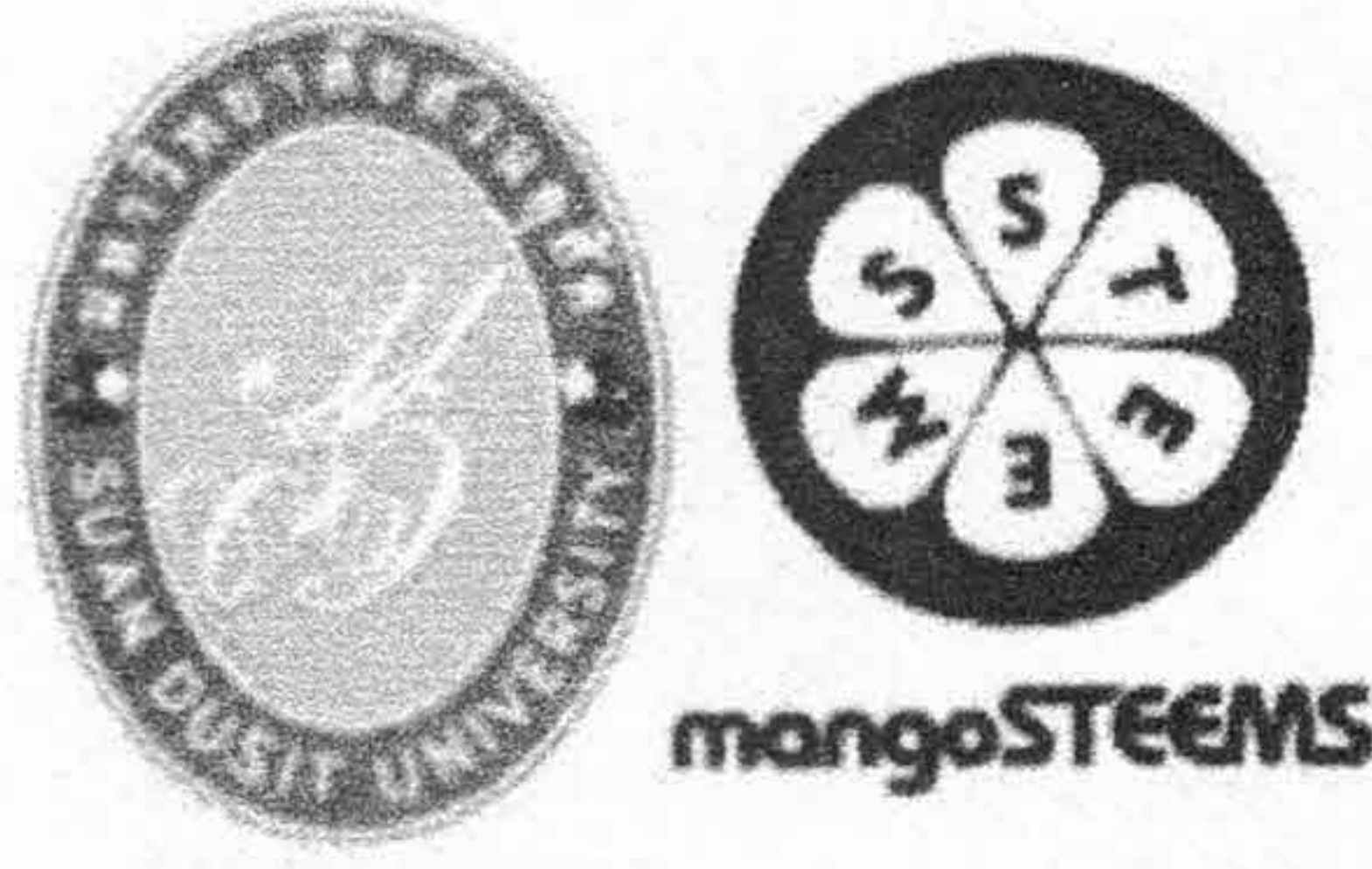
๑. ค่าตอบแทนวิทยากร และผู้ช่วยวิทยากรฝึกปฏิบัติ
๒. ค่าอาหารกลางวัน ๒ มื้อ และอาหารว่าง ๔ มื้อ
๓. ค่าเอกสารประกอบการฝึกอบรม
๔. ค่าวุฒิบัตรสำหรับผู้ผ่านการอบรม ซึ่งการออกวุฒิบัตรออกให้ในนามของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตและ MangoSTEEMS
๕. สิทธิ์การเข้าถึงเฟซบุ๊ก (Facebook) ของศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ สำหรับการฝึกอบรมนี้ไว้ เพื่อเป็นช่องทางให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเข้าถึงไฟล์เอกสารต่าง ๆ ของการฝึกอบรม รวมถึงการติดต่อขอรับคำปรึกษากับวิทยากรหลังการฝึกอบรมนี้เสร็จสิ้น
๖. ค่าลิขสิทธิ์การเข้าใช้โปรแกรม
๗. ค่าเช่าห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ และค่าเช่าอุปกรณ์ต่างๆ ในการฝึกอบรม
๘. ค่าวัสดุ เครื่องเขียนและอุปกรณ์
๙. ค่าถ่ายเอกสาร ค่าพิมพ์เอกสารและสิ่งพิมพ์
๑๐. ค่าใช้สอยอื่นๆ ที่จำเป็นต่อการอบรม



๑๑. หน่วยงานผู้รับผิดชอบงาน/โครงการ

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โทร. ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓-๕

<u>ผู้ประสานงาน:</u>	๑. นางสาวจิตรลดา	ผลนิล	มือถือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘
	๒. นางสาวธัญญลักษณ์	เวชศาสตร์	มือถือ ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙
	๓. ดร.นงศ์ลักษณ์	โชติวิทยานินทร์	มือถือ ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔



กำหนดการ

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร Game Builder for the ๒๑st Century World: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒ ณ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๐๐๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐

วันเสาร์ที่ ๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๒

- ๐๘.๐๐ - ๐๙.๐๐ น. ลงทะเบียนและรับเอกสารประกอบการอบรม
- ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. **การบรรยายเรื่อง**
✓ เกมกับการเขียนโปรแกรม
✓ หลักการเขียนโค้ดเพื่อสร้างเกม
Workshop
✓ แนะนำการใช้งานของ Game Builder ใน CodeMonkey
- การ Login เข้าใช้งาน
- การแนะนำการใช้งานและเมนูต่าง ๆ ของ GameBuilder ใน CodeMonkey
- ๑๓.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. **Workshop**
✓ การเขียนโค้ดเพื่อสร้างเกม
- เรียนรู้กับคำสั่งต่าง ๆ, Event, Movement, Display, Control และ Operators
✓ เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ
- การใช้ฟังก์ชัน SPRITES, WIDGETS, SOUNDS, GAME

วันอาทิตย์ที่ ๒๒ ธันวาคม ๒๕๖๒

- ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. **Workshop**
✓ การเขียนโค้ดโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเกมที่เป็นลักษณะบทเรียน
- การฝึกปฏิบัติการ การเขียนชุดคำสั่งในการสร้างเกมในสถานการณ์ต่าง ๆ
- การเรียนรู้การใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการพัฒนาการสร้างเกม ๆ
- ๑๓.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. ✓ การสร้างเกมโดยใช้ CodeMonkey ในการพัฒนาเกม
- แนะนำ วิธีการสร้างเกมประเภทต่าง ๆ เช่น ที่ต้องใช้ คีย์บอร์ด
- วางแผนการสร้างเกม
✓ การเผยแพร่เกมบน Discover ที่เป็นชุมชนของ CodeMonkey
- การ Save เกม
- การเผยแพร่เกม
✓ การนำเสนอเกมที่ได้ทำการพัฒนา
- การนำเสนอเกมที่สร้างและการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้กันในกลุ่มที่สร้างเกม
- ๑๖.๐๐ - ๑๖.๓๐ น. มอบวุฒิบัตรให้กับผู้ที่ผ่านการอบรม

วิทยากร : สาขาวิชาวิทยาการข้อมูลและการวิเคราะห์ และสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

หมายเหตุ

๑. กำหนดการและเวลาอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม
๒. เวลา ๑๐.๓๐ - ๑๐.๔๕ น. และเวลา ๑๔.๓๐ - ๑๔.๔๕ น. พักรับประทานอาหารว่าง
๓. เวลา ๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. รับประทานอาหารกลางวัน



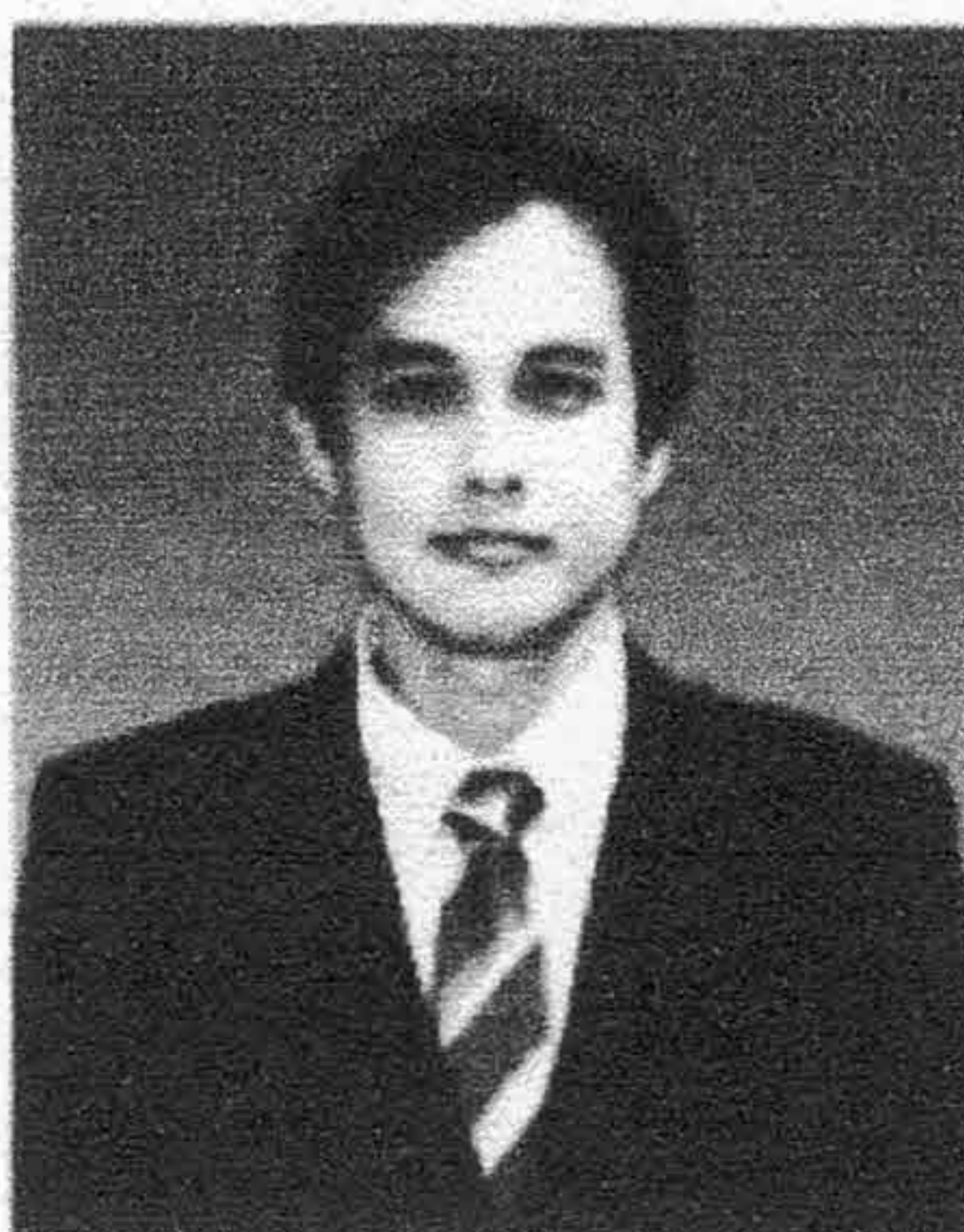
วิทยาการ



ชื่อ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุระสิทธิ์ ทองม้า
ตำแหน่ง : ประธานหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
การศึกษา : วิทยาศาสตรบัณฑิต (สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์)
สถาบันราชภัฏสวนดุสิต พ.ศ. ๒๕๔๓
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาโครงข่ายโทรคมนาคมและ
คอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. ๒๕๔๘
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ)
มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. ๒๕๕๘



ชื่อ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัชรภรณ์ เนตรหาญ
ตำแหน่ง : อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
กรรมการหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาวิทยาการข้อมูลและการวิเคราะห์
การศึกษา : เศรษฐศาสตรบัณฑิต (สาขาเศรษฐศาสตร์อุตสาหกรรม)
มหาวิทยาลัยรามคำแหง พ.ศ. ๒๕๓๙
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาโครงข่ายโทรคมนาคมและ
คอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. ๒๕๔๕



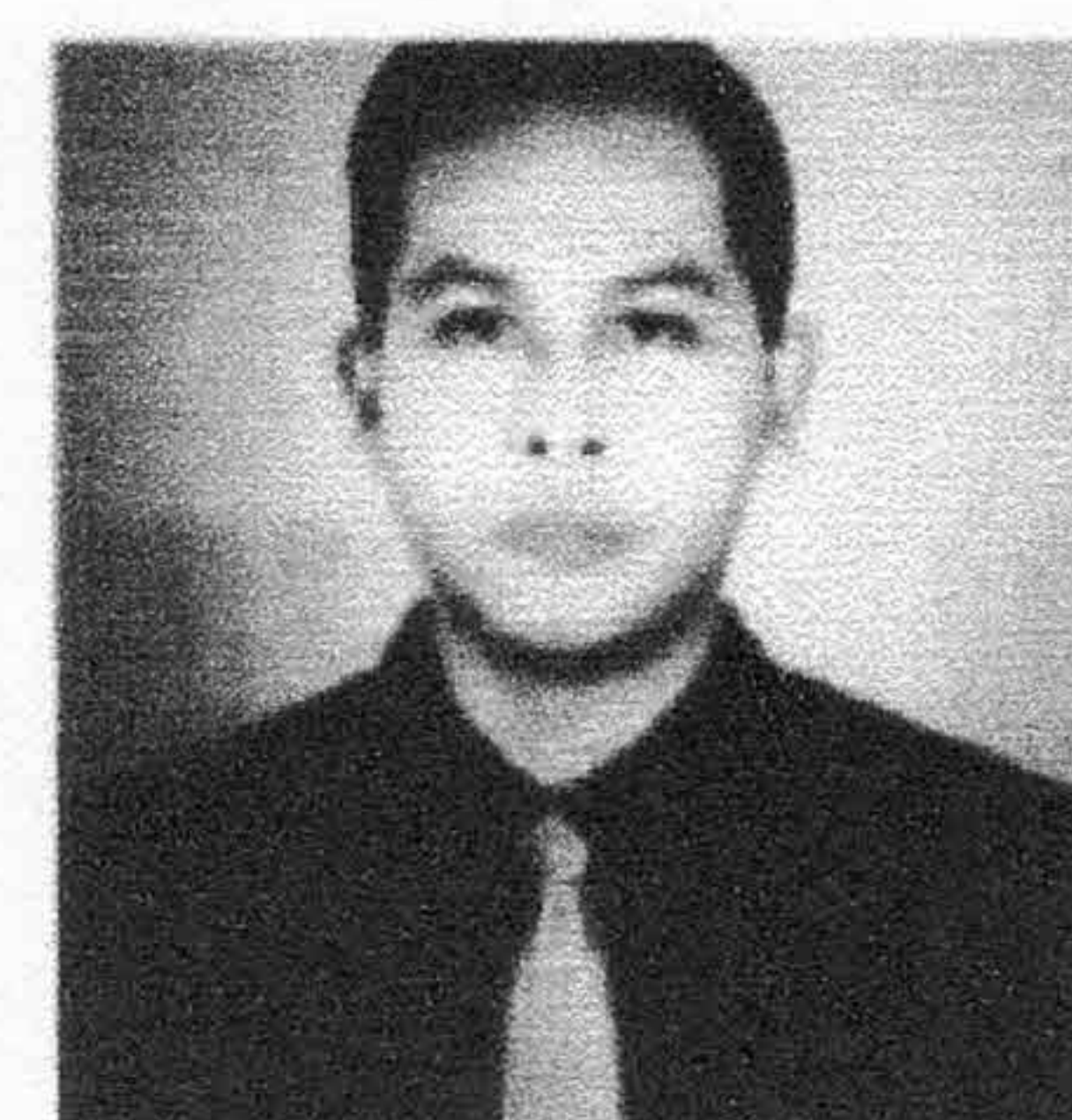
ชื่อ : อาจารย์ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก
ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ
หลักสูตรวิทยาการข้อมูลและการวิเคราะห์
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
การศึกษา : ครุศาสตรบัณฑิต (สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา)
สถาบันราชภัฏสวนดุสิต พ.ศ. ๒๕๔๔
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ)
มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. ๒๕๕๔



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร นิมพลี
อาจารย์ประจำหลักสูตรวิทยาการข้อมูลและการวิเคราะห์
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



อาจารย์ทินกร ชุณหภัทรกุล
อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณ์ แก้วย่อง
อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



mangoSTEENS

แบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑st Century World
: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒

ชื่อหน่วยงาน

ที่อยู่

..... รหัสไปรษณีย์

โทรศัพท์ โทรสาร ขอส่งบุคลากรเข้ารับการอบรมตามโครงการดังกล่าว ดังนี้

(กรุณาเขียนด้วยตัวบรรจง)

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

ชื่อ-สกุล (ENG) ตัวพิมพ์ใหญ่

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

ชื่อ-สกุล (ENG) ตัวพิมพ์ใหญ่

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

ชื่อ-สกุล (ENG) ตัวพิมพ์ใหญ่

มีความประสงค์จะเข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ รุ่นที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๑ - ๒๒ ธันวาคม ๒๕๖๒

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ (ห้องสมุด) มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

➤ สำรองที่จอดรถ (โปรดระบุ/ หากไม่ระบุไว้ จะไม่สำรองที่จอดรถให้)

☐ ไม่ต้องการสำรองที่จอดรถ

☐ สำรองที่จอดรถ (โปรดระบุหมายเลขทะเบียนรถ/ ยี่ห้อรถ)

➤ อาหาร

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

หมายเหตุ ๑. โปรดส่งแบบตอบรับเข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๒

☐ ทาง E-mail: hcd_sdu@hotmail.com

☐ ทางโทรสาร หมายเลข ๐-๒๖๖๘-๙๔๑๑

๒. กรณีที่ไม่สามารถเข้ารับการอบรมได้ กรุณาแจ้งล่วงหน้าก่อนการอบรมอย่างน้อย ๗ วันทำการ

๓. ผู้ประสานการดำเนินการจัดอบรม (ฝ่ายการตลาดและฝึกอบรม โทร. ๐-๒๖๔๑-๖๕๔๓)

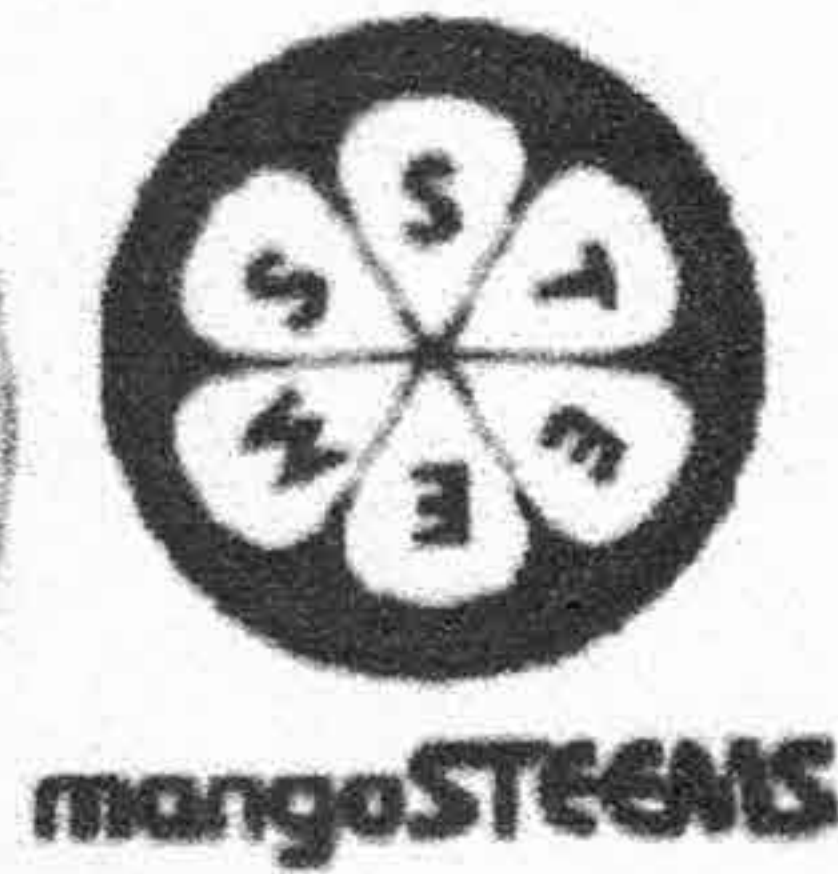
◆ นางสาวจิตรา ผลนิล โทร. ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘

◆ นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์ โทร. ๐๘-๑๖๔๐-๑๙๔๙

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

ผู้ประสานงาน

ตำแหน่ง เบอร์โทร



แบบนำเสนอสำหรับโครงการออนไลน์ค่าลงทะเบียนการฝึกอบรม

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑st Century World

: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ (ห้องสมุด) มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

หน่วยงาน/สังกัด

เบอร์โทรศัพท์ 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 และสามารถตรวจสอบหลักฐานการโอนเงินได้ที่ โทรศัพท์หมายเลข ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘
๒. การชำระเงินผ่านทางธนาคาร ผู้สมัครจะต้องชำระค่าธรรมเนียมที่ทางธนาคารเรียกเก็บเอง
๓. ใบเสร็จรับเงิน จะได้รับในวันอบรมตามที่ท่านสมัครไว้

ผู้ประสานงาน เบอร์โทร

วันที่.....

(แบบนำเสนอหลักฐานการโอนเงิน)