



คำสั่งคณะกรรมการและสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำปาง

ที่ ๒๙๑ / ๒๕๖๑

เรื่อง ใ้บุคลากรไปราชการ

ด้วย สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย ขอเชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง "เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Game Based Learning Techniques) ในวันที่ ๑๗ พฤษภาคม ถึงวันที่ ๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๑ ณ ห้องประชุมห้องคัทลียา ๒ บาสเตอร์ (สุขุมวิท ๑๑) จังหวัดกรุงเทพมหานคร

อาศัยอำนาจ ตามคำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏรำปาง ที่ ๒๓๘๘ / ๒๕๖๐ ลงวันที่ ๑ กันยายน ๒๕๖๐ เรื่อง มอบอำนาจให้รองอธิการบดี ผู้ช่วยอธิการบดี คณบดีและผู้อำนวยการสำนัก/สถาบัน ปฏิบัติราชการแทนอธิการบดี ตอนที่ ๒ มอบหมายงานให้คณบดีรับผิดชอบ และคำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏรำปาง ที่ ๒๕๕๐ / ๒๕๖๐ ลงวันที่ ๑๕ กันยายน ๒๕๖๐ เรื่อง แก้ไขการมอบอำนาจให้คณบดี ผู้อำนวยการสำนัก/สถาบัน และผู้อำนวยการสำนักงานอธิการบดีปฏิบัติราชการแทนอธิการบดี จึงอนุมัติให้

- | | | |
|----------------------|--------------|---------|
| ๑. อาจารย์เพ็ญพรรณษา | ชัยธีระสุเวท | อาจารย์ |
| ๒. อาจารย์นิชชาวัลย์ | ฟูคำ | อาจารย์ |

ไปราชการจังหวัดกรุงเทพมหานคร (วันที่ ๑๖ - ๑๙ พฤษภาคม ๒๕๖๑)

โดยเบิกจ่ายจากงบประมาณเงินรายได้ โครงการสนับสนุนและส่งเสริมศักยภาพของอาจารย์ประจำสาขาวิชา ภาษาจีน (๑๐,๐๐๐ บาท)

สั่ง ณ วันที่ ๒๖ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๑

(นางสาวเสาวรีย์ บุญสา)

รองคณบดี รักษาการแทน

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะกรรมการส่งเสริมการศึกษา

ที่

วันที่ 26 / 12 / ๒๕๖๑

เรื่อง ขออนุญาตไปราชการ

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

อ้างถึง

สิ่งที่ส่งมาด้วย หนังสือเชิญเข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการ 1 ฉบับ และสำเนาใบเสร็จโอนเงิน ค่าลงทะเบียน 2 ฉบับ

ด้วยข้าพเจ้า นางสาวนิพนธ์พร รัตนสุโขต ตำแหน่ง อาจารย์ ระดับ.....

และบุคคลต่อไปนี้ นางสาวเนติพัทธ์ ฟูเกา ตำแหน่ง อาจารย์ ระดับ.....

2..... ตำแหน่ง..... ระดับ.....

มีความประสงค์จะไปราชการเพื่อ อบรม/ประชุม/สัมมนา () นิเทศ นศ. () ติดต่อราชการ เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Games Based Learning Techniques)

สถานที่ โรงแรมโปรมมาสเตอร์ (สุโขทัย 11) กทม วันที่ 16 พฤษภาคม ๒๕๖๑ ถึงวันที่ 19 พฤษภาคม ๒๕๖๑

() ขอใช้รถยนต์ของมหาวิทยาลัยหมายเลขทะเบียน..... () ขอใช้ยานพาหนะส่วนตัว ทั้งนี้เนื่องจากมหาวิทยาลัยไม่สามารถบริการรถให้ได้ หรืออื่นๆ(โปรดระบุ).....

การไปราชการครั้งนี้ข้าพเจ้า () ไม่ขอเบิกค่าใช้จ่ายใดๆ (ขอเบิกค่าใช้จ่าย เป็นจำนวนเงินรวมทั้งสิ้น 10,000 บาท

เพื่อใช้ในรายการดังต่อไปนี้ - ค่าลงทะเบียน 7,000 บาท ค่าที่พัก 2 วัน 1 ห้อง เป็นเงิน 3,000 บาท

- ค่ายานพาหนะ..... บาท ค่าเบี้ยเลี้ยง..... วัน.....คน เป็นเงิน..... บาท

- ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง กิโลเมตรละ.....บาท จำนวน.....กิโลเมตร เป็นเงิน.....บาท

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาต

* เดินทางไปราชการในวันที่ 16 พ.ค. ๒๕๖๑

เวลา 19.30 น. เป็นวันเปิดภาคการศึกษา ๒๕๖๑

ลงชื่อ.....
(นางสาวนิพนธ์พร รัตนสุโขต)

ความเห็นของงานยานพาหนะ

- () สามารถบริการรถได้
- () ไม่สามารถบริการรถได้ เนื่องจากรถยนต์ติดราชการ

ลงชื่อ.....

() เนื่องจากเป็นวันหยุดราชการ จึงเห็นควรให้หน่วยงานที่ขอใช้รถยนต์ เบิกค่าตอบแทนการปฏิบัติงานนอกเวลาราชการให้พนักงานขับรถยนต์ตามระเบียบ

(1)ความเห็นของคณบดี/ผู้อำนวยการ หัวหน้าหน่วยงาน

- () อนุญาต
- () เห็นควรอนุญาต โดยขออนุมัติค่าใช้จ่ายจากเงิน
- () งบประมาณ () เงินรายได้ () อื่นๆ

วงเงิน.....บาท

โครงการ.....

กิจกรรม.....

ลงชื่อ.....

(3)ความเห็นของหัวหน้างานวิเคราะห์นโยบายและแผน

ได้ตรวจสอบแล้ว เห็นว่า

- () ถูกต้อง () อื่นๆ.....

เบิกจาก.....

ลงชื่อ.....

(4)ความเห็นของรองอธิการบดี คณบดี

- () อนุญาต
- () เห็นควรอนุญาต
- () อื่นๆ.....

ลงชื่อ.....

() อนุญาตและอนุมัติค่าใช้จ่ายตามเสนอ

() อื่นๆ.....

ลงชื่อ.....

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง/ผู้รับมอบอำนาจ

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย
Professional and Organizational Development Network of Thailand Higher Education

ที่ ควอท 95/2561

วันที่ 6 มีนาคม 2561

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ

เรียน ผู้บริหาร คณาจารย์ บุคลากรทางการศึกษา และผู้สนใจทุกท่าน

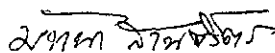
สิ่งที่ส่งมาด้วย กำหนดการ/โครงการ เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) ร่วมกับ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีกำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning Techniques) โดยมีความมุ่งหมายให้อาจารย์นำความรู้ และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ โดยจะจัดขึ้น ระหว่างวันที่ 17 - 18 พฤษภาคม 2561 ณ ห้องคัทลียา 2 โรงแรมแอมบาสเตอร์ (สุขุมวิท 11) กรุงเทพมหานคร นั้น

ในการนี้ จึงขอเรียนเชิญผู้บริหาร คณาจารย์ นักวิจัย บุคลากรทางการศึกษาและผู้สนใจทุกท่าน เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการดังกล่าว โดยอัตราค่าลงทะเบียนสำหรับสมาชิกสมาคมฯ จำนวน 3,000 บาท และบุคคลทั่วไป จำนวน 3,500 บาท (ไม่รวมค่าที่พักและค่าเดินทาง) ทั้งนี้เมื่อได้รับอนุมัติจากต้นสังกัดแล้ว ผู้เข้าร่วมอบรมมีสิทธิเบิกค่าลงทะเบียน และค่าใช้จ่ายในการเดินทางได้ตามระเบียบกระทรวงการคลังและไม่ถือเป็นวันลา ผู้สนใจสามารถดูรายละเอียดและสมัครเข้าร่วมการอบรม ได้ที่ <http://thailandpod.org/> สำหรับวิธีชำระเงินค่าลงทะเบียนสามารถดำเนินการโดยโอนเงินผ่านบัญชีของสมาคม ควอท ชื่อบัญชี "สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) ธนาคารทหารไทย สาขาพญาไท บัญชีเลขที่ 003-2-86111-4 ประเภทออมทรัพย์ และขอได้โปรดส่งสำเนาการโอนเงินผ่านธนาคารมาที่อีเมล thailandpod@gmail.com ทั้งนี้ ขอความกรุณาลงทะเบียนตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป จนถึงวันที่ 7 พฤษภาคม 2561

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ให้ผู้เกี่ยวข้องทราบต่อไป
จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ



(ดร.มัทนา สานตวิตร)

นายกสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ฯ

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ
เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์
(Games Based Learning Techniques)

1. หลักการและเหตุผล

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุคปัจจุบัน ทำให้องค์กรและหน่วยงานต่างๆ พัฒนาและปรับตัวให้ก้าวทันเทคโนโลยีที่ทันสมัย ซึ่งเราสามารถนำสิ่งที่อยู่รอบตัวของผู้เรียนมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ เทคโนโลยีประเภทเกมส์มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มีรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งได้พัฒนาและเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย การใช้ประโยชน์จากเกมส์ในการพัฒนาการเรียนรู้ หรือ games based learning (GBL) มาเป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ให้การเรียนรู้เหล่านั้นเกิดมีประสิทธิภาพ เป็นการสร้างความรู้สึกที่แปลกใหม่ในการเรียนการสอน ให้มีความสนุก น่าสนใจ และได้ทดลองลงมือทำ ผู้สอนสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนนั้นๆ สิ่งที่ดีที่สุดในการใช้เกมส์เพื่อการเรียนรู้ คือผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในเกมส์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม GBL เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกมส์ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่น เกมส์มักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนในยุคที่ e-learning มีบทบาทต่อการเรียนรู้ สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (คพอท) จึงได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning Techniques) เป็นการนำเกมส์มาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งผลของการดำเนินโครงการจะเป็นประโยชน์โดยตรงกับครูผู้สอนในการพัฒนาการสอนด้วยการใช้เกมส์ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในเกมส์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมส์ของอาจารย์ผู้สอน
- 2.2 เพื่อให้ผู้สอนสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้

3. กิจกรรมการดำเนินงาน/แผนการดำเนินงาน

- เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการ ที่ประกอบด้วย
- 3.1 การบรรยาย เทคนิคการจัดการเรียนการสอนผ่านเกมส์
 - 3.2 การฝึกปฏิบัติ การออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอน

4. ผู้เข้าร่วมโครงการ

กลุ่มเป้าหมาย คณาจารย์จากมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษาของรัฐและในกำกับของรัฐ สถาบันอุดมศึกษาของเอกชนและบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ จำนวน 100 คน

5. สถานที่ดำเนินงาน

ณ ห้องคหสียา 2 โรงแรมแอมบาสเตอร์ (สุขุมวิท 11) กรุงเทพมหานคร

6. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ 17 - 18 พฤษภาคม 2561 (พฤหัสบดี - ศุกร์)

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 อาจารย์ผู้สอนมีเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมส์ได้

7.2 อาจารย์ผู้สอนหรือบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการในสถาบันอุดมศึกษาสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้

7.3 มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้รูปแบบเกมส์

8. ความสอดคล้องกับ PSF

องค์ประกอบที่ 2 สมรรถนะ (Competencies) มีติ

2.1 ออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน

ระดับที่ 2 เป็นผู้มีความรู้สึกในศาสตร์ของตน และติดตามความก้าวหน้าของความรู้ในศาสตร์อย่างสม่ำเสมอ มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์การเรียนรู้ สามารถจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน กำกับดูแลและติดตามผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ให้คำปรึกษาชี้แนะแก่เพื่อนอาจารย์ในศาสตร์ได้ และส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์ภายในองค์กร

9. การติดตามประเมินผล

9.1 แบบสอบถามจากผู้เข้าอบรม

9.2 จำนวนรูปแบบเกมส์ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน

10. วิทยากร

ดร.เดชรัต สุขกำเนิด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

11. หน่วยงานดำเนินการ

11.1 สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท)

11.2 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

12. ค่าลงทะเบียนจากผู้เข้ารับการอบรม

สมาชิก ควอท คนละ 3,000 บาท

บุคคลทั่วไป คนละ 3,500 บาท

***หมายเหตุ สมาชิกประเภทสถาบันสามารถเข้าร่วมได้ 2 คน ในราคาสมาชิก ควอท

กำหนดการโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ
เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning Techniques)
ระหว่างวันที่ 17 - 18 พฤษภาคม 2561
ณ ห้องคัทลีญา 2 โรงแรมแอมบาสเตอร์ (สุขุมวิท 11) กรุงเทพมหานคร

วันพฤหัสบดีที่ 17 พฤษภาคม 2561

- | | |
|----------------|---|
| 9.00-9.15 น. | แนะนำตัว แนะนำวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ผ่านเกม |
| 9.15-9.45 น. | บรรยาย "กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม (game-based learning)" |
| 9.45-12.00 น. | ปฏิบัติการ "การทดลองเล่นเกมการเรียนรู้แบบต่างๆ" |
| 12.00-13.00 น. | รับประทานอาหารกลางวัน |
| 13.00-13.30 น. | ปฏิบัติการ "สังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม" |
| 13.30-14.00 น. | บรรยาย "หลักและกระบวนการออกแบบเกม" |
| 14.00-15.30 น. | ปฏิบัติการกลุ่ม "วิเคราะห์เนื้อหาและการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้" |
| 15.30-16.30 น. | ปฏิบัติการข้ามกลุ่ม "การจัดทำและทดลองเกมเพื่อการเรียนรู้ฉบับต้นแบบ" |

วันศุกร์ที่ 18 พฤษภาคม 2561

- | | |
|----------------|---|
| 9.00-9.30 น. | บรรยาย "การให้คำแนะนำเรื่องการปรับปรุงกลไกเกมเพื่อการเรียนรู้" |
| 9.30-11.00 น. | ปฏิบัติการกลุ่ม "การปรับปรุงกลไกเกมเพื่อการเรียนรู้จากฉบับต้นแบบ" |
| 11.00-12.00 น. | ปฏิบัติการข้ามกลุ่ม "การทดลองเกมเพื่อการเรียนรู้ต้นแบบฉบับปรับปรุง" |
| 12.00-13.00 น. | รับประทานอาหารกลางวัน |
| 13.00-14.30 น. | ปฏิบัติการ "การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียนขนาดใหญ่" |
| 14.30-15.00 น. | บรรยาย "กระบวนการปรับปรุงเกมเพื่อการเรียนรู้ในพื้นที่จริง" |
| 15.00-16.00 น. | ปฏิบัติการ "การต่อยอดเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับการวิจัยในชั้นเรียน" |
| 16.00-16.30 น. | การสังเคราะห์ สะท้อน และสรุปทเรียน |

 netbank



คำเชิญ

เลขที่อ้างอิง: 811510464696



ธนาคารกรุงไทย
น.ส.นิชธาวัลย์ ฟูคำ

986-5-XXXX-6

TMB

บมจ.ธนาคารทหารไทย
THAI POD

003-2-XXXX-4

จำนวนเงิน

3,500.00 บาท

ค่าธรรมเนียม 0.00 บาท

โอนเมื่อ 25-04-2018 11:01:08

บันทึก:

ขอบคุณที่ใช้บริการ KTB netbank



ใบบันทึกรายการ
Transaction Record

โทร ๑๒๓๔ MUFG หรือโทรมาศูนย์บริการลูกค้า

DATE TIME SOURCE BANK SOURCE LOCATION
27/04/18 19:01 BAY 2374

9805 ORFT

1194494 0032861114

3,500.00 21,379.33

FEE: 0.00

TO A/C NAME: THAI POD
FROM BANK BAYA
TO BANK TMBA

Call 1572 | www.krungsri.com