

แบบรายงานการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน
หน่วยงานวิทยาลัยการจัดการอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๑. ข้อมูลส่วนบุคคล

ชื่อ-สกุล นายพงศธรพี แก้วไพโรชะ ตำแหน่ง อาจารย์
กลุ่มบุคลากร สายวิชาการ สายสนับสนุนวิชาการ

๒. หัวข้อหรือเรื่องที่เกี่ยวข้องประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

Gamification โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม

๓. วิทยากรในการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

อาจารย์รัฐพล อੰนบัณฑิต และทีมงาน

๔. สถาบันหรือหน่วยงานที่จัดประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

สำนักการจัดการศึกษาออนไลน์ กลุ่มงานมาตรฐานและบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม

๕. ระยะเวลาที่เข้ารับการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

4 มิถุนายน 2564, 19:00 – 20:00

๖. งบประมาณที่ใช้ในการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

-

๗. วัตถุประสงค์ของการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

-

๘. สรุปเนื้อหาสาระของการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

เป็นการแนะนำแอปพลิเคชัน VONDER และ GAMILAB

๙. ปัญหาอุปสรรคในการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

-

๑๐. ประโยชน์ที่ได้รับจากการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

ต่อตนเอง: ได้รับทราบและฝึกใช้แอปพลิเคชันใหม่ ๆ

ต่อหน่วยงาน/มหาวิทยาลัย: ได้นำแอปพลิเคชันใหม่ ๆ มาใช้จัดการเรียนการสอนออนไลน์

๑๑. เอกสารหรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องที่ได้รับจากการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๑๒. สำเนาประกาศนียบัตร/วุฒิบัตรฯ ที่ได้รับจากการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน



๑๓. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ อื่น ๆ

เป็นแอปพลิเคชันใหม่ที่พัฒนาโดยคนไทย อาจมีประสิทธิภาพและมีความน่าสนใจยังไม่เท่าแอปพลิเคชันอื่นที่นิยมใช้กันทั่วโลก

(ผู้รายงาน).....

(นายพงศ์ระพี แก้วไทรอะ)

วันที่ 20 สิงหาคม 2564

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น

.....

(ลงชื่อ)

(.....)

วันที่