



# คู่มือปฏิบัติงาน

การกำกับการศึกษาความเข้าใจความร่วมมือ

# MOU

กลุ่มพัฒนารูปแบบและประสานความร่วมมือด้านเทคโนโลยี  
สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

## คำนำ

ในยุคที่ความร่วมมือระหว่างองค์กรหรือหน่วยงานมีความสำคัญ การทำบันทึกความเข้าใจความร่วมมือที่เป็นลายลักษณ์อักษรจะช่วยลดความสับสนและปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในการทำงานร่วมกันได้

คู่มือการจัดทำบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ (MOU) ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นแนวทางการปฏิบัติงานสำหรับการจัดทำบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ และข้อตกลงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ระหว่างสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กับหน่วยงานของภาครัฐและเอกชน ซึ่งจะเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความเข้าใจร่วมกัน กำหนดแนวทางการดำเนินการที่ชัดเจน และกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ให้มีประสิทธิภาพ

กลุ่มพัฒนารูปแบบและประสานความร่วมมือด้านเทคโนโลยี หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ให้แก่ผู้สนใจ สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดทำบันทึกความเข้าใจความร่วมมือให้ชัดเจน และสามารถบูรณาการการทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

กลุ่มพัฒนารูปแบบและประสานความร่วมมือด้านเทคโนโลยี  
สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
สิงหาคม ๒๕๖๗

## สารบัญ

### หน้า

๑. ขั้นตอนการจัดทำ MOU ระหว่างองค์กรภายนอกกับ สพฐ. สทร.	๑
๒. แผนผังขั้นตอนการจัดทำ MOU ระหว่างองค์กรภายนอกกับ สพฐ. สทร.	๓
๓. ตัวอย่างกำหนดการพิธีบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ MOU	๕
๔. ภาพพิธีลงนามบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ MOU	๖
๕. ภาคผนวก	๗

**ขั้นตอนการจัดทำบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ  
ระหว่างองค์กรภายนอก  
กับ สพฐ. สทร.**

ขั้นตอนที่ ๑

หน่วยงานภายนอกมีหนังสือขอความอนุเคราะห์เพื่อขอทำความร่วมมือด้านเทคโนโลยี มายัง สพฐ.

ขั้นตอนที่ ๒

สทร. ติดต่อประสานงานไปยังหน่วยงานภายนอกตามข้อ ๑ เพื่อให้หน่วยงานจัดทำร่าง MOU ให้เป็นไปตามแบบฟอร์มและข้อกำหนดของ สพฐ.

ขั้นตอนที่ ๓

สทร. จัดทำหนังสือเรียนเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อพิจารณาอนุมัติ ให้ สทร. ดำเนินการนำร่างบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ นำเข้าที่ประชุมคณะกรรมการพิจารณาบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ (MOU) ระหว่างสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กับหน่วยงานองค์กรภาครัฐหรือภาคเอกชน หรือองค์กรและหน่วยงานระหว่างประเทศ

ขั้นตอนที่ ๔

สทร. จัดทำหนังสือไปยัง สนผ. เพื่อแจ้งความประสงค์นำร่าง MOU เข้าที่ประชุมตามรอบระยะเวลาที่คณะกรรมการพิจารณาฯ หรือทีมเลขานุการฯ กำหนด

ขั้นตอนที่ ๕

สนผ. มีหนังสือถึง สทร. แจ้งกำหนดการ วันเวลา เพื่อประชุมคณะกรรมการพิจารณาฯ

ขั้นตอนที่ ๖

สทร. เข้าร่วมการประชุมตามกำหนดการ พร้อมนำเสนอร่าง MOU ให้ที่ประชุมพิจารณา

ขั้นตอนที่ ๗

กรณีที่คณะกรรมการพิจารณาฯ มีมติให้แก้ไขร่าง MOU สทร. ดำเนินการประสานงานไปยังหน่วยงานภายนอก เพื่อให้แก้ไขร่าง MOU ให้เป็นไปตามมติที่ประชุม ตามระยะเวลาที่กำหนด

ขั้นตอนที่ ๘

สทร. จัดทำหนังสือไปยัง สนผ. เพื่อเสนอร่าง MOU ฉบับแก้ไขตามมติที่ประชุม

ขั้นตอนที่ ๙

คณะกรรมการพิจารณาฯ พิจารณารับร่าง MOU โดย สนผ. จัดส่งรายงานการประชุมความเห็นชอบจากเลขาธิการ กพฐ. พร้อมหนังสือรับรองมอบหมายให้ สทร. ดำเนินการ

ขั้นตอนที่ ๑๐

สทร. ทำหนังสือเรียน เลขาธิการ กพฐ. แจ้งหน่วยงานภายนอกเพื่อดำเนินการส่วนที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ ๑๑

หน่วยงานภายนอก ส่งหนังสือมายัง สพฐ. เพื่อแจ้งวิธี กำหนดการและสถานที่

ขั้นตอนที่ ๑๒

สพฐ. กับ หน่วยงานภายนอก ลงนามใน MOU ตามวิธี กำหนดการ และสถานที่ที่ตกลง

ขั้นตอนที่ ๑๓

สทร. ทำหนังสือเรียนเลขาธิการ กพฐ. เพื่อลงนามในหนังสือถึง รมว.ศธ. เพื่อทราบ

ขั้นตอนที่ ๑๔

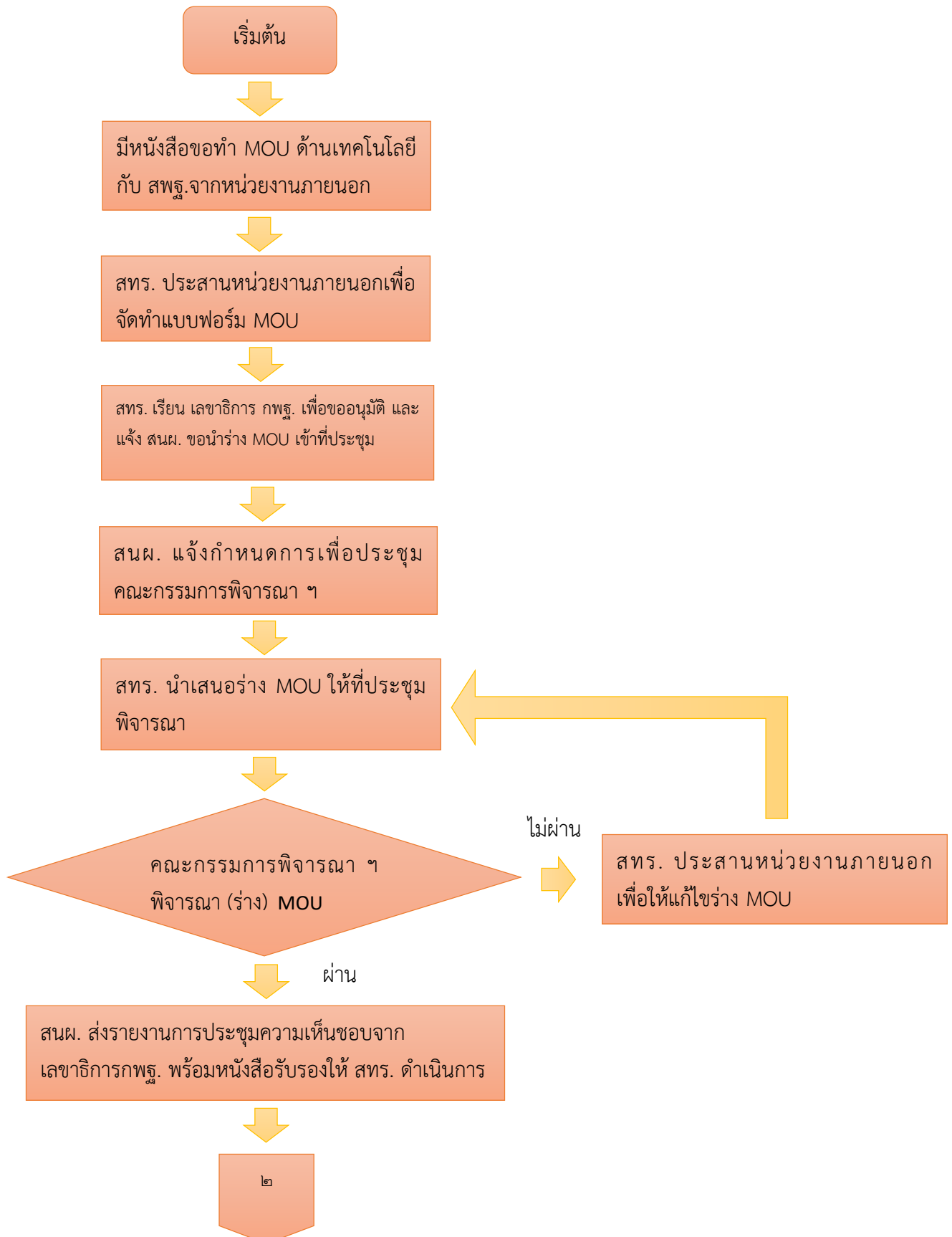
สทร. จัดเก็บสำเนา MOU และเอกสารที่เกี่ยวข้อง พร้อมทำหนังสือนำส่ง MOU ฉบับจริง เพื่อให้ สนมผ.

จัดเก็บ

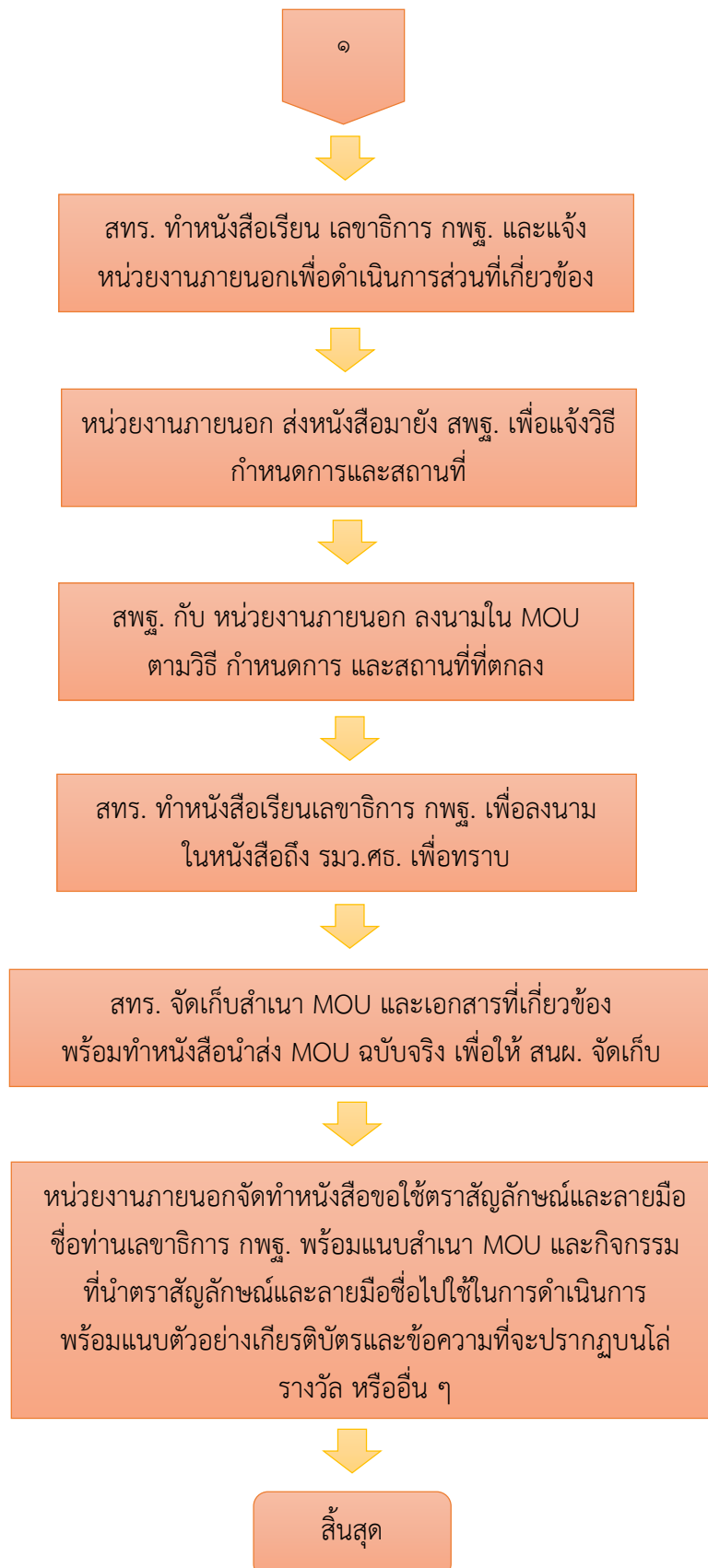
ขั้นตอนที่ ๑๕

หน่วยงานภายนอกจัดทำหนังสือขอใช้ตราสัญลักษณ์และลายมือชื่อท่านเลขาธิการ กพฐ. พร้อมแนบสำเนา MOU และกิจกรรมที่นำตราสัญลักษณ์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และลายมือชื่อผู้บริหารไปใช้ในการดำเนินการ พร้อมแนบตัวอย่างเกียรติบัตรและข้อความที่จะปรากฏบนโล่รางวัล หรืออื่น

## ผังขั้นตอนการจัดทำ MOU ระหว่างองค์กรภายนอกกับ สพฐ. สทร.



## ผังขั้นตอนการจัดทำ MOU ระหว่างองค์กรภายนอกกับ สพฐ. สทร. (ต่อ)



ตัวอย่างกำหนดการ  
พิธีลงนามบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ (MOU)




**พิธีลงนามบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ**

**ระหว่าง**

**บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด**

**กับ**

**สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**

วันพุธที่ ๒๑ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๗

เวลา ๑๑.๐๐ – ๑๒.๐๐ น.

ณ ห้องประชุม สพฐ.๑ อาคาร สพฐ.๔ ชั้น ๒

**กำหนดการ**

**พิธีลงนามบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ**

**ระหว่าง บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด กับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**

**ในวันพุธที่ ๒๑ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ เวลา ๑๑.๐๐ – ๑๒.๐๐ น.**

**ณ ห้องประชุม สพฐ.๑ อาคาร สพฐ.๔ ชั้น ๒**

๑๑.๐๐ – ๑๑.๑๐ น	ลงทะเบียน
๑๑.๑๐ – ๑๑.๒๕ น.	กล่าวรายงานความเป็นมาของความร่วมมือระหว่าง บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกม แอนด์ทอย จำกัด กับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดย ผอ. สทร.
๑๑.๒๕ – ๑๑.๔๐ น	เปิดพิธีลงนามบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ ระหว่าง บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด กับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานโดย เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
๑๑.๔๐ – ๑๒.๐๐ น	ลงนามบันทึกความเข้าใจความร่วมมือระหว่าง บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด กับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



### ภาพพิธีลงนามบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ MOU



## ภาคผนวก

ตัวอย่างเอกสารบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ MOU  
ระหว่าง บริษัท เอ็ดดูเพลย์ส เกมแอนด์ทอย จำกัด กับ  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



### บันทึกความเข้าใจความร่วมมือ

ระหว่าง

บริษัท เอ็ดดูเพลย์ส เกมแอนด์ทอย จำกัด กับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

#### บันทึกความเข้าใจความร่วมมือฉบับนี้จัดทำขึ้นระหว่าง

##### (ก) บริษัท เอ็ดดูเพลย์ส เกมแอนด์ทอย จำกัด

โดย นางสาวลักขณ์สิริ ก่อเกียรติสินารุ กรรมการผู้จัดการ บริษัท เอ็ดดูเพลย์ส เกมแอนด์ทอย จำกัด ผู้มีอำนาจลงนาม สำนักงานตั้งอยู่ที่ ๒๓๓ ถนนพระราม ๓ แขวงบางโพธิ์ เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ๑๐๒๖๐ ซึ่งต่อไปนี้เป็นบันทึกความเข้าใจความร่วมมือเรียกว่า “บริษัท เอ็ดดูเพลย์ส เกมแอนด์ทอย จำกัด” อีกฝ่ายหนึ่ง กับ

##### (ข) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

โดย ว่าที่ร้อยตรี ธนุ วงษ์จินดา ตำแหน่ง เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้มีอำนาจลงนาม สำนักงานตั้งอยู่ เลขที่ ๓๑๙ กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐ ซึ่งต่อไปนี้เป็นบันทึกความเข้าใจความร่วมมือเรียกว่า “สพฐ.” อีกฝ่ายหนึ่ง

โดยที่ บริษัท เอ็ดดูเพลย์ส เกมแอนด์ทอย จำกัด ร่วมกับ สพฐ. ร่วมกันดำเนินโครงการ การแข่งขัน เกมกีฬาทางวิชาการ คอสเวิร์ดเกม (เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ) เอแม็ท (เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์) คำคม (เกมต่ออักษรภาษาไทย) ซูโดกุ (เกมถอดรหัสปริศนาตัวเลข) และบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาอื่น ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมกิจกรรมเกมสกีฬาเพื่อการศึกษาให้แพร่หลายสู่เยาวชนนักเรียนไทยทั่วประเทศ อันจะก่อให้เกิดผลดีต่อการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ ซึ่งจะสอดคล้องกับนโยบายเรื่อง Active Learning เป็นการตอบโจทย์ การเรียนรู้แบบได้ลงมือปฏิบัติ เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ได้ลงมือทำ และเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกฝนทักษะ พัฒนาศักยภาพตัวเอง เพื่อต่อยอดนวัตกรรมทางการศึกษา ซึ่งทั้งสองฝ่าย ได้ทำบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### ข้อ ๑ วัตถุประสงค์

๑.๑ ส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ ภาษาไทย และกระตุ้นให้นักเรียนไทยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม การคิดวิเคราะห์ได้เต็มศักยภาพ ทั้งสนุกกับการเรียน เพลิดเพลินกับการคิด และตื่นตัวกับการเพิ่มพูนความรู้ใหม่ ๆ ด้วยตนเองตลอดเวลา

๑.๒ ส่งเสริมให้นักเรียนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ กระตุ้นทักษะด้านความคิด ความรู้ ทั้งยังได้รับความสนุก และสร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน

๑.๓ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียน ได้มีการแสดงออกอย่างถูกต้องในรูปแบบของการแข่งขันที่มีความเป็นมาตรฐานสากล

๑.๔ ส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม ความมีน้ำใจนักกีฬา ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ใฝ่ปฏิบัติ เพื่อการพัฒนาทางด้านจิตใจให้แก่เยาวชนที่เข้าร่วมการแข่งขัน

๑.๕ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับประสบการณ์จากการฝึกฝนในสนามแข่งขันจริง ในการเตรียมความพร้อมแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน รวมถึงพัฒนาศักยภาพตัวเอง ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนจากต่างสถาบัน และต่อยอดด้านการศึกษา

๑.๖ เพื่อส่งเสริมการสร้างกระบวนการจัดการเรียนการสอนของครู โดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ที่มีประสิทธิภาพให้แก่โรงเรียนทั่วประเทศ และยังสามารถถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งสู่รุ่นต่อไปได้ในระยะยาว

## ข้อ ๒ กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนและครูในโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัด สพฐ.

## ข้อ ๓ สถานที่ดำเนินการ

ศูนย์การค้าชั้นนำทั่วประเทศ

## ข้อ ๔ ขอบเขตความร่วมมือและหน้าที่ความรับผิดชอบของ “บริษัท เอ็ดดูเพลย์ส เกมแอนดท์ทอย จำกัด”

๔.๑ ประชาสัมพันธ์ ส่งเสริม และสนับสนุนให้โรงเรียนในกลุ่มเป้าหมาย ได้เข้าร่วมโครงการการแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการ ครอสเวิร์ดเกม (เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ) เอเม็ท (เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์) คำคม (เกมต่ออักษรภาษาไทย) ซูโดกุ (เกมถอดรหัสปริศนาตัวเลข) และบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาอื่น ๆ เพื่อฝึกฝนทักษะและได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง

๔.๒ สนับสนุนสถานที่จัดกิจกรรม จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ ในการจัดกิจกรรมการแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการ

๔.๓ จัดกิจกรรมให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ตามหลักการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning)

๔.๔ สนับสนุนงบประมาณในการดำเนินการจัดการแข่งขันตลอดจนสิ้นสุดโครงการ

## ข้อ ๕ ขอบเขตความร่วมมือและหน้าที่ความรับผิดชอบของ “สพฐ.”

๕.๑ ประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ข่าวสารกิจกรรมการจัดงานฯ ในโปสเตอร์ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ แจ้งโรงเรียนในสังกัดที่มีความสนใจ เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันที่จัดขึ้นตลอดทุกรายการ และสนับสนุนและส่งเสริมให้ผู้บริหารระดับสูง ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทั่วประเทศ โรงเรียนในสังกัด ครูและบุคลากรทางการศึกษา หรือผู้ที่เกี่ยวข้องเข้าเยี่ยมชมงาน และเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันที่จัดขึ้นตลอดทุกรายการ

๕.๒ สนับสนุนให้ครูที่สนใจในการสอนแบบ Active Learning ได้รับโอกาสในการพัฒนาความสามารถเพื่อต่อยอดการจัดการเรียนการสอนต่อไป

๕.๓ สนับสนุนให้นักเรียนที่มีความสนใจในการเล่นครอสเวิร์ดเกม (เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ) เอเม็ท (เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์) คำคม (เกมต่ออักษรภาษาไทย) ซูโดกุ (เกมถอดรหัสปริศนาตัวเลข) และบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาอื่น ๆ เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขัน เพื่อให้ได้รับโอกาสในการพัฒนาตามศักยภาพ และสามารถต่อยอดความรู้ต่อไปได้

๕.๔ สนับสนุนให้ใช้ตราสัญลักษณ์ของ สพฐ. เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์การแข่งขัน โปสเตอร์ การแข่งขัน ลงนามในเกียรติบัตร หนังสือรับรองผลการแข่งขัน และประกอบฉากหลังในเวทีต่าง ๆ

๕.๕ สนับสนุนให้ใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเลขาธิการ กพฐ. ในเกียรติบัตร หนังสือรับรองผลการแข่งขัน ร่วมกับนายกสมาคมฯ และประธานคณะกรรมการจัดการแข่งขันฯ เพื่อเป็นเกียรติแก่ผู้รับรางวัล แต่ละรายการแข่งขัน

๕.๖ สนับสนุนให้มีจัดการแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการ ครอสเวิร์ดเกม (เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ) เอแม็ท (เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์) คำคม (เกมต่ออักษรภาษาไทย) ซูโดกุ (เกมถอดรหัสปริศนาตัวเลข) ในการแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนในระยะเวลา ๓ ปี เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนในสนามแข่งขันจริง รวมถึงพัฒนาศักยภาพตัวเอง และเป็นการต่อยอดของกิจกรรมในระยะยาว

#### **ข้อ ๖ ระยะเวลาความร่วมมือ**

ความร่วมมือนี้ มีระยะเวลา ๓ ปี (สามปี) นับตั้งแต่วันที่ทั้งสองฝ่ายได้ลงนามในบันทึกความเข้าใจ ความร่วมมือเป็นต้นไป

#### **ข้อ ๗ ความสัมพันธ์ระหว่างทั้งสองฝ่าย**

ข้อความในบันทึกความเข้าใจความร่วมมือฉบับนี้ เป็นเพียงข้อตกลงเบื้องต้นที่แสดงถึงเจตนาของทั้งสองฝ่ายในการให้ความร่วมมือที่จะดำเนินการร่วมกันตามวัตถุประสงค์เท่านั้น ไม่ก่อให้เกิดหรือสร้างความสัมพันธ์ หรือเป็นการผูกมัดทางนิติกรรมสัญญา หรือความสัมพันธ์ทางกฎหมายใด ๆ ต่อกัน

#### **ข้อ ๘ สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา**

สิทธิในทางทรัพย์สินทางปัญญาหรือสิทธิอันใดของโครงการ เอกสาร โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ข้อมูลหรือสิ่งอื่นใด ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นจากการดำเนินงานโครงการภายใต้บันทึกความเข้าใจความร่วมมือฉบับนี้ ให้เป็นกรรมสิทธิ์ของฝ่ายที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น เว้นแต่ทั้งสองฝ่ายจะตกลงกันเป็นอย่างอื่น

#### **ข้อ ๙ การเปลี่ยนแปลงและยกเลิกบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ**

หาก บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด และ สพฐ. ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด หรือทั้งสองฝ่ายมีความประสงค์จะแก้ไขเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ ให้แจ้งอีกฝ่ายหนึ่งทราบล่วงหน้าเป็นเวลาไม่น้อยกว่า ๓๐ วัน (สามสิบวัน) และเมื่อทั้งสองฝ่ายพิจารณาตกลงเห็นชอบในการแก้ไขเปลี่ยนแปลงบันทึกความเข้าใจความร่วมมือแล้ว ให้จัดทำบันทึกความเข้าใจความร่วมมือเพิ่มเติมเป็นลายลักษณ์อักษร และให้มีผลสมบูรณ์นับตั้งแต่วันที่ทั้งสองฝ่ายได้ลงนามในบันทึกความเข้าใจความร่วมมือเพิ่มเติมนั้น

หากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ประสงค์จะยกเลิกบันทึกความเข้าใจความร่วมมือฉบับนี้ ให้แจ้งอีกฝ่ายหนึ่งทราบเป็นลายลักษณ์อักษรล่วงหน้าเป็นเวลาไม่น้อยกว่า ๖๐ วัน (หกสิบวัน) เพื่อให้อีกฝ่ายหนึ่งพิจารณา โดยให้มีผลเมื่อทั้งสองฝ่ายพิจารณาเห็นชอบเป็นลายลักษณ์อักษรในการยกเลิกบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ

### ข้อ ๑๐ การลงนามความร่วมมือ

บันทึกความเข้าใจความร่วมมือฉบับนี้ อาจมีการเพิ่มเติม ปรับปรุง แก้ไข หรือขยายความร่วมมือได้ตามความเหมาะสมด้วยความเห็นชอบของทั้งสองฝ่าย โดยการทำเป็นบันทึกความเข้าใจความร่วมมือเพิ่มเติมแนบท้าย และให้ถือเป็นส่วนหนึ่งของบันทึกความเข้าใจความร่วมมือฉบับนี้

บันทึกความเข้าใจความร่วมมือฉบับนี้ทำขึ้น ๒ ฉบับ โดยมีข้อความถูกต้องตรงกัน ทั้งสองฝ่ายได้อ่านและเข้าใจโดยละเอียดตลอดแล้ว เพื่อแสดงถึงเจตนารมณ์และความตั้งใจจริงของทั้งสองฝ่ายในการดำเนินการตามบันทึกความเข้าใจความร่วมมือฉบับนี้ ทั้งสองฝ่ายจึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญร่วมกันต่อหน้าพยานเมื่อวันที่ ๒๑ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ ณ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ลงชื่อ.....

ลงชื่อ ว่าที่ร้อยตรี.....

(นางสาวลักษณะิสดี ก่อเกียรติินารา)


(ธนู วงษ์จินตา)


กรรมการผู้จัดการ

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

Rectangular Stamp

ลงชื่อ.....

ลงชื่อ.....

(นายกฤตพงศ์ งามกิจไพบูลย์)

(นายพัฒนนะ พัฒนทวีตล)

รองกรรมการผู้จัดการ

รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

พยาน

พยาน

ลงชื่อ.....

ลงชื่อ.....

(นางศศิธร เจตน์เจริญ)

(นางพวงทอง ศรีวิสัย)

ผู้จัดการฝ่ายกิจกรรมและการตลาด

ผู้อำนวยการ

บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

พยาน

พยาน