

บทที่ 3

งานอุทยานการเรียนรู้รันครราชสีมา

ในการปฏิบัติงาน ณ อุทยานการเรียนรู้รันครราชสีมา (TK Square korat) งานที่ได้ปฏิบัติมีทั้งหมด 6 งาน ได้แก่ การนำหนังสือขึ้นชั้น การจัดเรียงนิตยสาร/วารสารขึ้นชั้น การเตรียมหนังสือพิมพ์ขึ้น จัดและเก็บโต๊ะมุมอ่านหนังสือให้สำหรับผู้ใช้บริการ การจัดเตรียมตัวเล่มเพื่อการสแกนหนังสือเพื่อทำสถิติ มีรายละเอียดการปฏิบัติงานดังนี้

1. การนำหนังสือขึ้นชั้น

นำหนังสือที่วางอยู่ชั้นพักหนังสือ หลังจากการสแกนเพื่อเก็บสถิติแล้วนำมาจัดชั้นชั้น หรือหนังสือที่จัดทำเล่มหนังสือเสร็จเรียบร้อยแล้ว ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1.1 จัดแยกหมวดหมู่ทรัพยากรสารสนเทศตามมาตรฐานระบบทศนิยมของดิวอี้ (Dewey Decimal Classification)

1.2 เมื่อแยกหมวดหมู่เสร็จแล้ว จึงเรียงเลขจากลำดับที่น้อยไปหามากหากเลขเหมือนกันดูที่ตัวอักษรหรือตัวเลขหลักถัดไป



ภาพที่ 4 จัดเรียงหมวดหมู่

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2563

1.3 เมื่อตรวจสอบเสร็จแล้ว ก็นำทรัพยากรสารสนเทศชั้นชั้นให้ถูกต้อง



ภาพที่ 5 จัดเรียงหนังสือชั้นชั้น

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2563

2. การจัดเรียงนิตยสาร วารสารชั้นชั้น

นิตยสาร และวารสารฉบับใหม่มาส่งทุกๆ 1 เดือน จึงจะต้องจัดวางวารสารใหม่ทุกๆ 1 เดือน โดยจะเก็บวารสารฉบับเดิมออกจากชั้นวาง โดยนิตยสาร วารสารจัดเรียงตามตัวอักษรภาษาอังกฤษ (A - Z) ไปหาตัวอักษรภาษาไทย (ก - ฮ)



ภาพที่ 6 จัดเรียงนิตยสาร วารสารชั้นชั้น

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2563

3. การเตรียมหนังสือพิมพ์ขึ้นชั้น

หนังสือพิมพ์จะมีทั้งหมด 10 สำนักพิมพ์ ได้แก่ Bangkok Post กรุงเทพธุรกิจ สยามกีฬา มติชน ไทยรัฐ ไทยโพสต์ เดลินิวส์ ข่าวสด ฐานเศรษฐกิจ โพสต์ทูเดย์

3.1 นำหนังสือพิมพ์ใหม่ที่เจ้าหน้าที่มาส่งทุกวันประทับตราก่อนขึ้นชั้น



ภาพที่ 7 ประทับตราหนังสือพิมพ์

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2563

3.2 เมื่อประทับตราเสร็จแล้วจึงนำหนังสือพิมพ์ฉบับใหม่ใส่ไม้ให้บริการ โดยการใส่ที่หน้ากลางของหนังสือพิมพ์



ภาพที่ 8 นำหนังสือพิมพ์ใส่ไม้ให้บริการ

ที่มา : จริยา บุ่งง้าว. ภาพถ่าย. วันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2563

3.3 หลังจากนำหนังสือพิมพ์ใส่ไม้แล้วจึงนำไปวางบนชั้นวาง โดยวางตามวัน และวันที่



ภาพที่ 9 นำหนังสือพิมพ์วางบนชั้นวาง

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2563

4. จัดและเก็บโต๊ะมูมอ่านหนังสือให้สำหรับผู้ให้บริการ



ภาพที่ 10 จัดโต๊ะมูมอ่านหนังสือ

ที่มา : จริญญา บุ่งจ้าว. ภาพถ่าย. วันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 11 เก็บโต๊ะมุมอ่านหนังสือ

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

5. การจัดเตรียมตัวเล่มเพื่อให้บริการมีวิธีดังนี้

5.1 การประทับตราตัวเล่ม

การประทับตัวเล่ม โดยจะใช้ตราประทับของอุทยานการเรียนรู้รัฐนครราชสีมา



ภาพที่ 12 ประทับตราหนังสือ

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2563

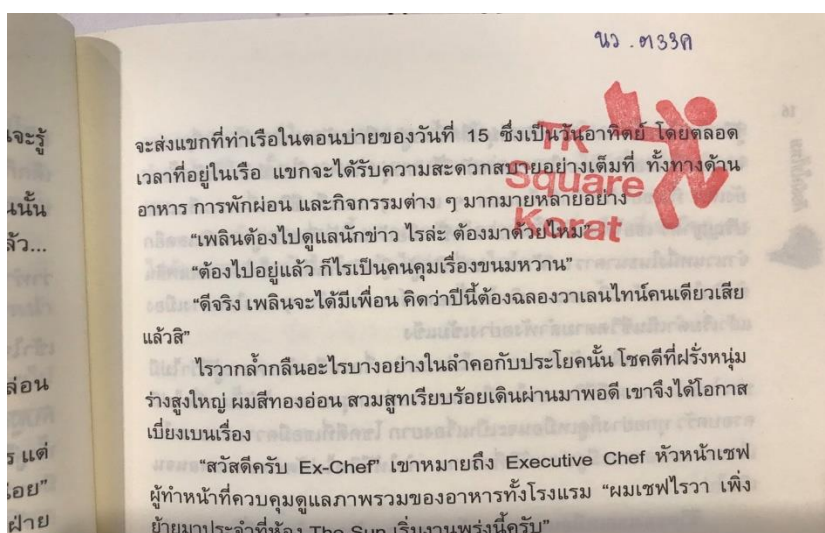


ภาพที่ 13 การประทับตราที่สันด้านข้างหนังสือ

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2563

5.2 การบันทึกข้อมูลในตัวเล่ม

การบันทึกข้อมูลในตัวเล่ม ให้บันทึกข้อมูลโดยใช้ปากกาสีน้ำเงิน ข้อมูลที่บันทึกมีทั้งหมด 2 ส่วน คือ (1) บันทึกข้อมูล หมายเลขทะเบียน (เลข Bib) Item วันที่ และเลขเรียกหนังสือ (2) บันทึกข้อมูลเลขเรียกหนังสือในหน้าลับเฉพาะ โดยจะบันทึกในด้านขวาของหนังสือ

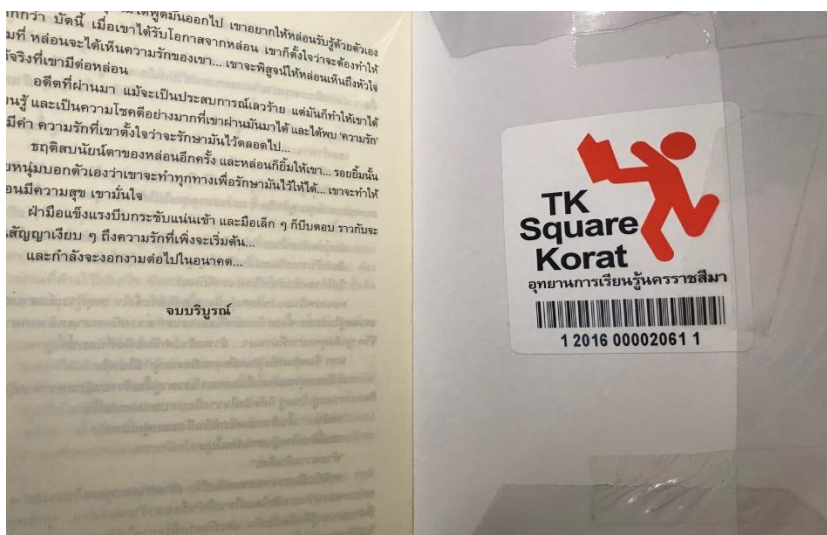


ภาพที่ 14 การบันทึกข้อมูลในตัวเล่ม

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2563

5.3 การติดสติ๊กเกอร์บาร์โค้ด

การติดสติ๊กเกอร์บาร์โค้ด จะติดบริเวณตรงกลางซึ่งจะติดไว้ที่บริเวณปกหลังของหนังสือ



ภาพที่ 15 การติดสติ๊กเกอร์ด้านหลังปกหนังสือ

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2563

5.4 การติดป้ายเลขเรียกหนังสือติดที่สันหนังสือ (Spine label)

การติดป้ายเลขเรียกหนังสือ จะใช้โปรแกรม WALAI Spinelabel II โดยจะพิมพ์เลขเรียกหนังสือใส่กระดาษสติ๊กเกอร์สีขาวขนาด A4 แล้วนำมาตัดเป็นขนาดสี่เหลี่ยม เพื่อจะนำไปติดบริเวณสันหนังสือ

530 .076 .จ11 ล.3	530 .076 .น37	รป .ค976ป	530 .076 .จ11	530 .076 .น37ตว ฉ.2	540 .076 .ส27คณ ล.2
530 .ข724พ	373 .238 .ธ157ส .	530 .076 .ข72ร	495 .918 .พ74ก	378 .3011 .ก71 2556	รป .ค976ม
รป .ม973ป	039 .959511 .ส27 2532	510 .076 .จ11 ล.3			

ภาพที่ 16 สติ๊กเกอร์เลขเรียกหนังสือ

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2563

5.5 การติดแถบสีติดสันหนังสือ

การติดแถบสีติดสันหนังสือ โดยจะติดแถบสีแบ่งตามหมวดหมู่หนังสือ



ภาพที่ 17 แถบสีติดสันหนังสือ

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2563



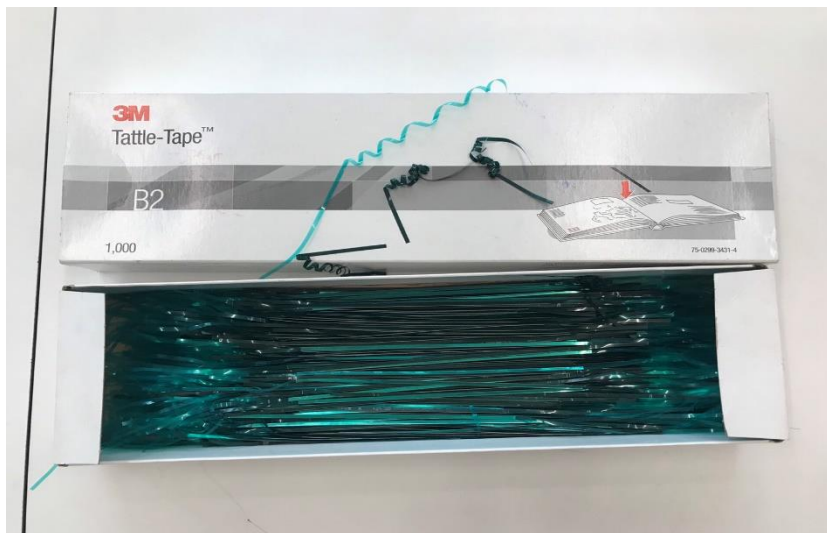
ภาพที่ 18 การติดแถบสีบนสันหนังสือ

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2563

5.6 การติดแถบแม่เหล็ก

การติดแถบแม่เหล็ก โดยจะติดแถบแม่เหล็กที่หน้า 25 ของหนังสือ เพื่อป้องกันหนังสือ

สูญหาย



ภาพที่ 19 แถบแม่เหล็ก

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2563

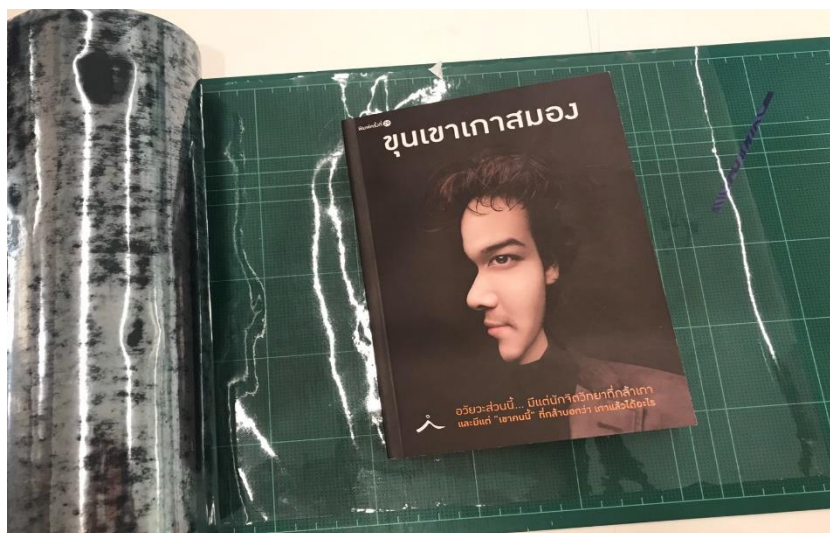


ภาพที่ 20 การติดแถบแม่เหล็กที่หนังสือหน้า 25

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2563

5.7 การห่อปกหนังสือ มีขั้นตอนดังนี้

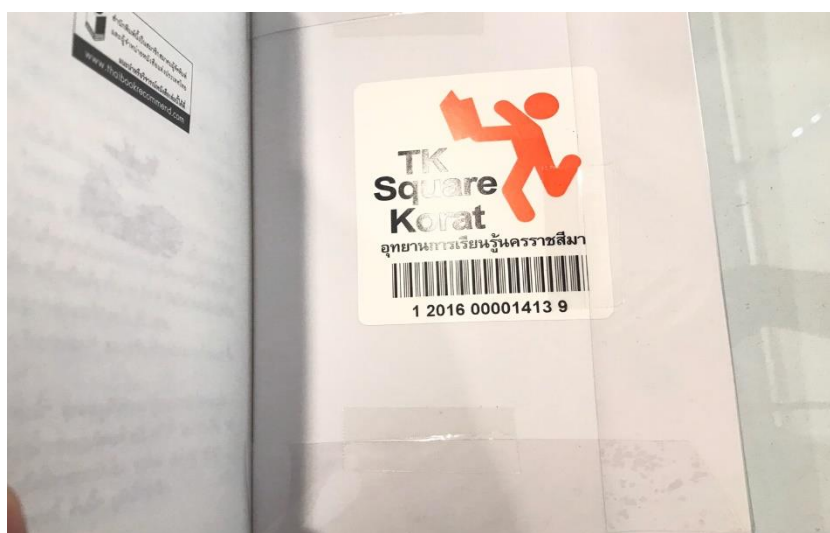
5.7.1 วางหนังสือให้อยู่กึ่งกลางพลาสติกห่อปก โดยเว้นขอบบนขอบล่างประมาณ 2 นิ้ว ทั้งหน้าปก ปกหลัง แล้วตัดพลาสติก



ภาพที่ 21 วางหนังสือให้อยู่กึ่งกลางพลาสติกห่อปก

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2563

5.7.2 แล้วทำการเก็บขอบมุมหนังสือใช้เทปใสติดขอบหนังสือเพื่อไม่ให้พลาสติกหลุด หน้าปกและปกหลังให้เรียบร้อย



ภาพที่ 22 เก็บขอบมุมหนังสือ

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 23 ห่อปกเสร็จเรียบร้อย

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2563

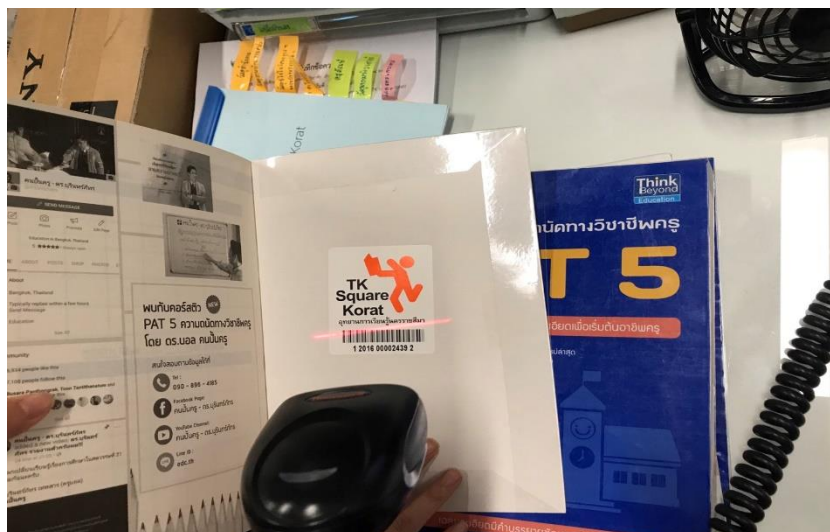
6. การสแกนหนังสือเพื่อทำสถิติ

การสแกนหนังสือจะนำหนังสือที่ผู้ใช้บริการอ่านแล้วนำมาสแกน โดยจะเก็บหนังสือช่วงเย็น ชั้น 1 และ ชั้น 2 มาสแกนเพื่อลงสถิติ โดยเรียงตามหมวดหมู่ 000 – 900 เพื่อทุกๆสิ้นเดือนจะนำเอาหนังสือที่มีการอ่านเยอะที่สุดมาโชว์ผ่านเว็บและบอร์ดประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 24 เรียงหมวดหมู่ 000 – 900 ก่อนสแกน

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 25 สแกนหนังสือ

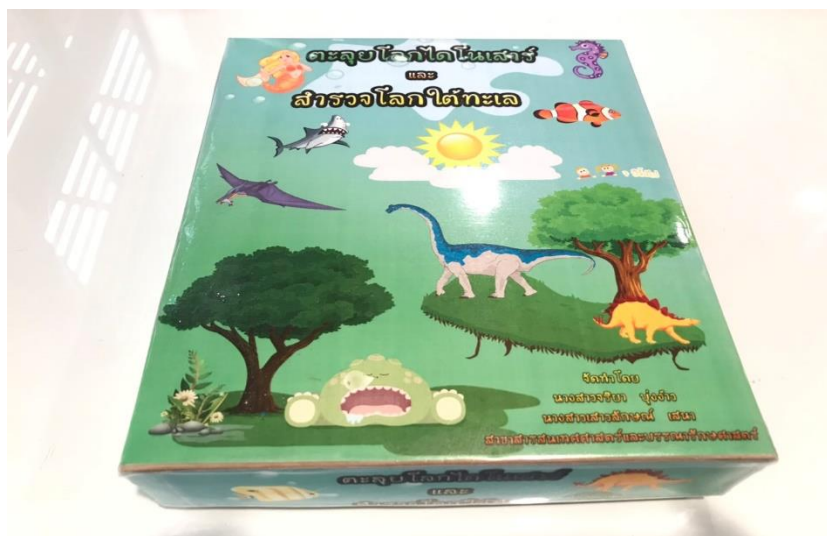
ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2563

โครงการการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน

การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่านให้แก่ผู้ใช้บริการภายใน อุทยานการเรียนรู้ นครราชสีมา (TK Square Korat) ในรูปแบบของบอร์ดเกมที่ไม่เพียงแต่ให้ความสนุกสนาน แต่ยังให้ความรู้ ได้ฝึกสมองประลองปัญญากับผู้เล่นคนอื่นๆ โดยผู้เล่นบอร์ดเกมจะต้องศึกษาและอ่านหนังสือเล่ม ที่นำเนื้อหาทำเป็นบอร์ดเกมก่อน ทำให้ผู้เล่นมุ่งมั่นและรักการอ่านหนังสือในรูปแบบใหม่ที่ น่าสนใจ ผู้จัดทำจึงได้จัดทำเกมขึ้นใหม่ดังนี้

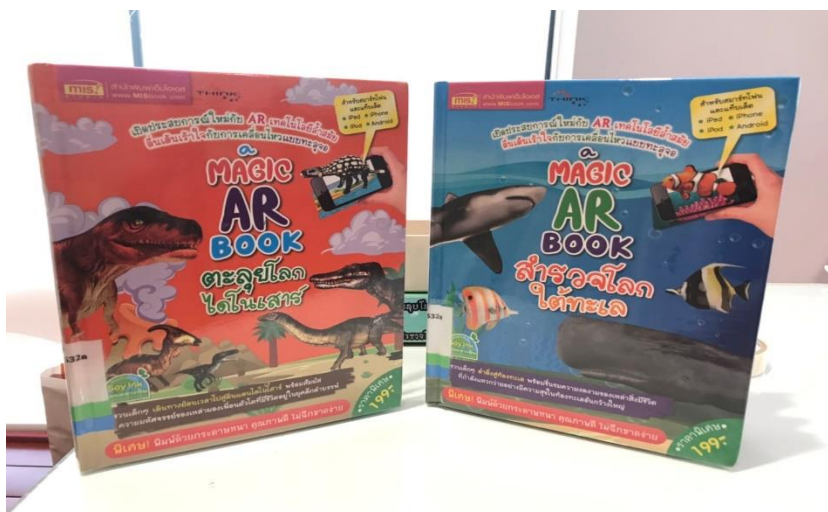
1. เกมตะลุยโลกไดโนเสาร์และสำรวจโลกใต้น้ำ

เกมนี้จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์เฉพาะของเกม ดังนั้น ผู้จัดทำได้คิดค้นบอร์ดเกมมาจาก เนื้อหาในหนังสือ โดยใช้หนังสือประกอบในการเล่นโดยหนังสือที่นำมาใช้ประกอบกับการเล่นเกม สืบมาจากสถิติหนังสือที่มีผู้อ่านมากที่สุดในแต่ละเดือน เกมตะลุยโลกไดโนเสาร์และสำรวจโลกใต้น้ำ เป็นเกมที่มุ่งเน้นให้เด็กได้รับการอ่านใหม่ๆเปิดโลกกว้างทั้งยังให้ความสนุกสนานและเป็นเกมที่ แข่งขันกันหาคำตอบแบบทีมด้วย



ภาพที่ 26 กล่องบอร์ดเกมตะลุยโลกไดโนเสาร์และสำรวจโลกใต้น้ำ

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 27 หนังสือเล่นคู่กับเกมตะลุยโลกไดโนเสาร์และสำรวจโลกใต้น้ำ
ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2563

ตะลุยโลกไดโนเสาร์
และ
สำรวจโลกใต้ทะเล

กติกาการเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีม ทีมละ 2 คน โดยทีมแรกจะเริ่มทำการหยิบการ์ดคำถามขึ้นมา เพื่อถามทีมที่ 2
2. หลังจากนั้น ทีมที่ 2 จะเริ่มหาคำตอบจากหนังสือ โดยกำหนดเวลาในการค้นหาคำตอบ 1 ข้อ 2 นาที
3. ผู้เล่นทีมใดทำคะแนนได้เยอะที่สุดจะเป็นผู้ชนะในเกม

ภาพที่ 28 กติกาการเล่นเกมตะลุยโลกไดโนเสาร์และสำรวจโลกใต้น้ำ
ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2563

ผู้จัดทำได้สอดแทรกการอ่านหนังสือไว้ในการเล่นเพื่อปลูกฝังให้ผู้เล่นได้รับประโยชน์จากการเล่นมากที่สุดเกมตะลุยกโลกไดโนเสาร์และสำรวจโลกใต้น้ำเหมาะสำหรับเด็กอายุ 7 – 9 ปี โดยอุปกรณ์ในการเล่นมีดังนี้

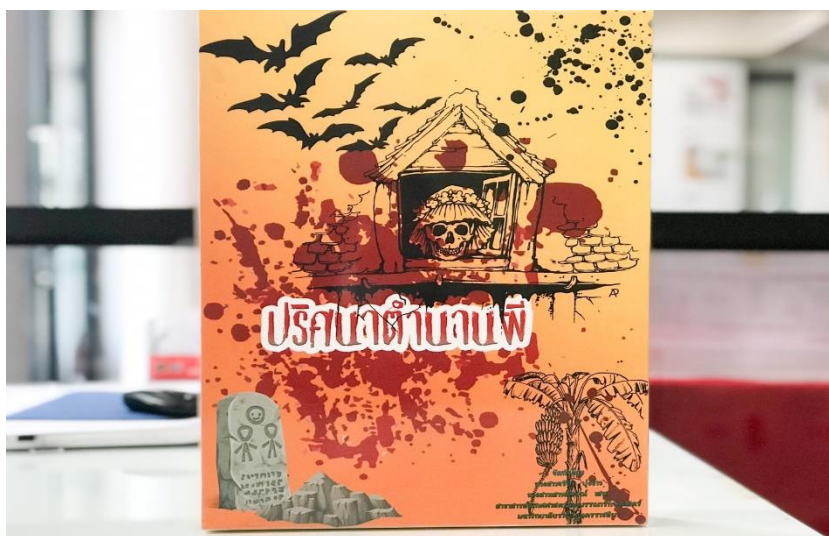


ภาพที่ 29 อุปกรณ์ในการเล่น

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2563

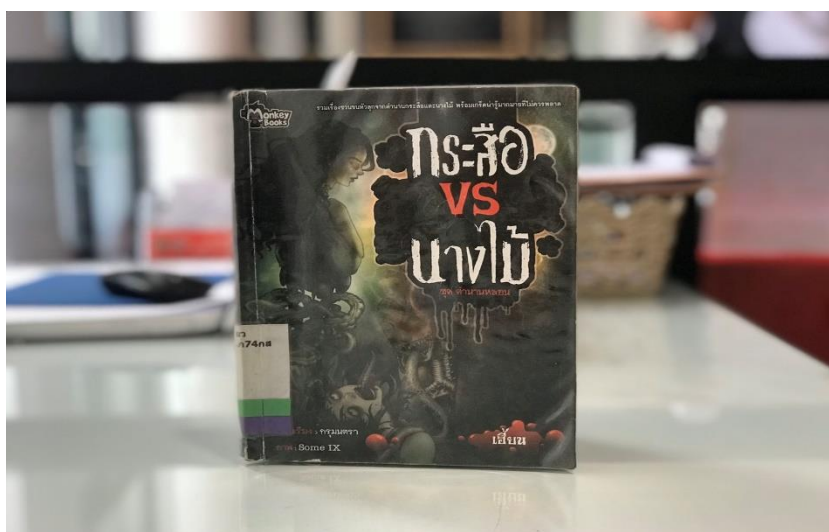
2. เกมปริศนาตำนานผี

จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์เฉพาะของเกม ดังนั้น ผู้จัดทำจึงได้ดัดแปลงการเล่นเกมจากรูปแบบของเกมเศรษฐกิจดั้งเดิมโดยเพิ่มการตอบคำถามในการเล่นเกมนั้นขึ้นมา เพราะผู้จัดทำมุ่งหวังให้ผู้เล่นเกิดทักษะใหม่ด้านการอ่านแต่ยังคงให้ความสนุกสนาน โดยใช้หนังสือประกอบ 1 เล่มในการเล่น เกมครั้งนี้ทำให้ผู้เล่นต้องเปิดหาคำตอบในหนังสือเล่มนี้จึงจะได้คำตอบในการเล่นต่อไป



ภาพที่ 30 กล่องบอร์ดเกมปริศนาตำนานผี

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 31 หนังสือเรื่องกระสือ VS นางไม้เล่นกับบอร์ดเกมปริศนาตำนานผี

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2563

ผู้จัดทำใช้อุปกรณ์ในการเล่นที่มีความทันสมัย น่าสนใจและมีประโยชน์ต่อผู้เล่นมากที่สุด เพื่อให้ผู้เล่นให้ความสนใจกับเกมมากกว่าผู้เล่นฝั่งตรงข้าม ทำให้เกิดความตั้งใจและสมาธิในการเล่น ทำให้ประสบผลสำเร็จและได้รับชัยชนะในการเล่นเกมนี้อีกครั้ง โดยอุปกรณ์ที่จัดเตรียม มีดังนี้



ภาพที่ 32 กระดานเกมปริศนาตำนานผี

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 33 อุปกรณ์ในกล่องเกมปริศนาตำนานผี

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2563

3. เกมปริศนาเรื่องผีๆ

จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์เฉพาะของเกม ดังนั้น ผู้จัดทำจึงได้คิดค้นรูปแบบการเล่นขึ้นมาใหม่ โดยใช้หนังสือประกอบในการเล่นทุกครั้ง เพื่อปลูกฝังให้ผู้เล่นมีนิสัยรักการอ่านที่สอดแทรกไปด้วยความสนุกสนานในการเล่นและยังทำให้ผู้เล่นสามารถนำทักษะการคิดวิเคราะห์ที่นำไปประยุกต์ใช้ในการเล่นเกมอื่นๆได้ รูปแบบของเกมนี้มีอุปกรณ์ที่ทันสมัย จับต้องได้ มีความชัดเจน ซึ่งสามารถตีความตามจินตนาการของผู้เล่นได้



ภาพที่ 34 กล่องเกมปริศนาเรื่องผีๆ

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 35 หนังสือเรื่องผีๆรอบโลก ผียุโรป เล่นกับบอร์ดเกมปริศนาเรื่องผีๆ

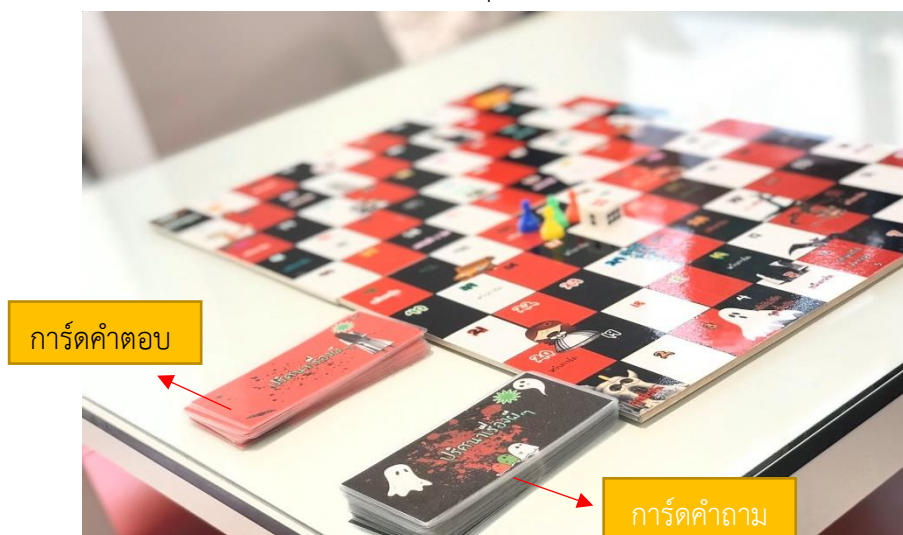
ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2563

ผู้จัดทำมีความตั้งใจที่จะใช้อุปกรณ์เกมให้น้อยที่สุดแต่มีประสิทธิภาพมากพอในการเล่น
เกมเพื่อให้ผู้เล่นสนุกสนานกับการเล่นอย่างเต็มที่ อีกทั้งยังได้รับประโยชน์จากการเล่นในครั้งนี้ ทำให้
ผู้เล่นมีวินัย และซื่อสัตย์ต่อการเล่นเกม โดยอุปกรณ์ที่จัดเตรียม มีดังนี้



ภาพที่ 36 กระดานบอร์ดเกมปริศนาเรื่องผีๆ

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 37 อุปกรณ์ในกล่องเกมปริศนาเรื่องผีๆ

ที่มา : เสาวลักษณ์ เสนา. ภาพถ่าย. วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2563