

บทที่ 4

สรุปผลการศึกษาหรือผลการปฏิบัติงาน

โครงการ การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสนใจในการอ่านของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา กลุ่มประถมศึกษา เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมสำหรับการกระตุ้นความสนใจในการอ่านของผู้ใช้บริการกลุ่มประถมศึกษาให้เกิดนิสัยรักการอ่าน ซึ่งโครงการการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน มีการสร้างบอร์ดเกมขึ้นมา 3 บอร์ดเกมโดยการสอดแทรกการอ่านหนังสือควบคู่กับการเล่นบอร์ดเกมไปในตัวทำให้ผู้เล่นได้ทักษะการอ่านแบบใหม่ และได้ความสนุกสนานอีกด้วย โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ผู้ใช้บริการกลุ่มประถมศึกษาจำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการสำรวจความพึงพอใจ คือ แบบประเมินความพึงพอใจ เรื่องการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่านของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat) จำนวน 30 ชุด ผู้จัดทำได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล นำเสนอผลการศึกษา และแปลความหมายตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่านของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat)

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่านของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat)

ผู้จัดทำกำหนดสัญลักษณ์และความหมายที่ใช้แทนค่าสถิติในการนำเสนอ ดังนี้

\bar{x}	หมายถึง	ค่าเฉลี่ย (mean)
S.D.	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถาม จะแบ่งออกเป็น 5 ระดับ คือ

คะแนน	ระดับ
5	หมายถึง มากที่สุด
4	หมายถึง มาก
3	หมายถึง ปานกลาง
2	หมายถึง น้อย
1	หมายถึง น้อยที่สุด

การแปลความหมายค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้ คือ
 ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 – 5.00 หมายความว่า มากที่สุด
 ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 – 4.50 หมายความว่า มาก
 ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.50 หมายความว่า ปานกลาง
 ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 – 2.50 หมายความว่า มีน้อย
 ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.50 หมายความว่า น้อยที่สุด

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ

ตารางที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ

สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	11	36.7
หญิง	19	63.3
อายุ		
7-9 ปี	17	56.7
10 – 12 ปี	13	43.3
รวม	30	100.0

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 63.3) รองลงมา คือ เพศชาย (ร้อยละ 36.7) อายุมากที่สุด คือ 7 – 9 ปี (ร้อยละ 56.7) รองลงมา คือ 10 – 12 ปี (ร้อยละ 43.3)

**ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน
ของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat)**

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน ด้านเนื้อหา

ด้านเนื้อหา	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1) ความสอดคล้องของเนื้อหา	4.86	0.745	มากที่สุด
2) เนื้อหาเหมาะสมกับช่วงอายุของผู้ใช้	4.7	0.845	มากที่สุด
3) เนื้อหาอ่านสนุกเพลิดเพลิน	4.73	0.866	มากที่สุด
รวม	4.76	0.819	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ความพึงพอใจเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน ด้านเนื้อหา โดยรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.76$ S.D. = 0.819) เมื่อพิจารณารายข้อ ความพึงพอใจต่อการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน ด้านเนื้อหา มากที่สุด คือ ความสอดคล้องของเนื้อหา ($\bar{X} = 4.86$ S.D. = 0.745) รองลงมาคือ เนื้อหาอ่านสนุกเพลิดเพลิน ($\bar{X} = 4.73$ S.D. = 0.866) และน้อยที่สุดคือ เนื้อหาเหมาะสมกับช่วงอายุของผู้ใช้ ($\bar{X} = 4.7$ S.D. = 0.845)

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน ด้านรูปแบบ

ด้านรูปแบบ	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1) บอร์ดเกมมีความสวยงาม	4.86	0.644	มากที่สุด
2) บอร์ดเกมมีความเหมาะสมสำหรับนำมาใช้งาน	4.63	0.688	มากที่สุด
3) มีรูปแบบเกมที่ทันสมัย	4.2	0.848	มาก
รวม	4.56	0.726	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ความพึงพอใจเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน ด้านรูปแบบ โดยรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$ S.D. = 0.726) เมื่อพิจารณารายข้อ ความพึงพอใจต่อการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน ด้านรูปแบบ มากที่สุด คือ บอร์ดเกมมีความสวยงาม

($\bar{X} = 4.86$) รองลงมาคือ บอร์ดเกมมีความเหมาะสมสำหรับนำมาใช้งาน ($\bar{X} = 4.63$) และน้อยที่สุดคือ มีรูปแบบเกมที่ทันสมัย ($\bar{X} = 4.2$)

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน ด้านประโยชน์

ด้านประโยชน์	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1) ได้ความรู้จากการอ่านหนังสือ	4.73	0.580	มากที่สุด
2) เกิดทักษะจากการคิด วิเคราะห์ ในการเล่นเกม	4.76	0.499	มากที่สุด
3) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเล่นเกมอื่นได้	4.6	0.691	มากที่สุด
รวม	4.70	0.59	มากที่สุด

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน ด้านประโยชน์ โดยรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$ S.D. = 0.59) เมื่อพิจารณารายชื่อ ความพึงพอใจเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน ด้านประโยชน์ มากที่สุด คือ เกิดทักษะจากการคิด วิเคราะห์ ในการเล่นเกม ($\bar{X} = 4.76$) รองลงมาคือ ได้ความรู้จากการอ่านหนังสือ ($\bar{X} = 4.73$) และน้อยที่สุดคือ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเล่นเกมอื่นได้ ($\bar{X} = 4.6$)

สรุปผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินความพึงพอใจ ในการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน ของอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา ผลสรุปโดยรวมได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ

สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 63.3) รองลงมา คือ เพศชาย (ร้อยละ 36.7) อายุมากที่สุด คือ 7 – 9 ปี (ร้อยละ 56.7) รองลงมา คือ 10 – 12 ปี (ร้อยละ 43.3)

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่านของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat)

ด้านเนื้อหา

มากที่สุด คือ ความสอดคล้องของเนื้อหา ($\bar{X} = 4.86$ S.D. = 0.745) รองลงมาคือ เนื้อหาอ่านสนุกเพลิดเพลิน ($\bar{X} = 4.73$ S.D. = 0.866) และน้อยที่สุดคือ เนื้อหาเหมาะสมกับช่วงอายุของผู้ใช้ ($\bar{X} = 4.7$ S.D. = 0.845)

ด้านรูปแบบ

มากที่สุด คือ บอร์ดเกมมีความสวยงาม ($\bar{X} = 4.86$) รองลงมาคือ บอร์ดเกมมีความเหมาะสมสำหรับนำมาใช้งาน ($\bar{X} = 4.63$) และน้อยที่สุด คือ มีรูปแบบเกมที่ทันสมัย ($\bar{X} = 4.2$)

ด้านประโยชน์

มากที่สุด คือ เกิดทักษะจากการคิด วิเคราะห์ ในการเล่นเกม ($\bar{X} = 4.76$) รองลงมาคือ ได้ความรู้จากการอ่านหนังสือ ($\bar{X} = 4.73$) และน้อยที่สุด คือ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเล่นเกมอื่นได้ ($\bar{X} = 4.6$)

สรุปผลการปฏิบัติงาน

การปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat) เป็นระยะเวลาทั้งสิ้น 16 สัปดาห์ ในตำแหน่งผู้ช่วยบรรณารักษ์ สามารถสรุปผลการปฏิบัติงานได้ดังนี้

1. โครงการการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน ที่ได้จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาบอร์ดเกมสำหรับการกระตุ้นความสนใจในการอ่านของผู้ใช้บริการกลุ่มประถมศึกษาและเป็นการส่งเสริมการอ่านให้กับผู้ใช้บริการในรูปแบบของบอร์ดเกม ที่ให้ทั้งความสนุกสนานและยังให้ความรู้ทำให้ผู้เล่นมุ่งมั่นและรักการอ่านหนังสือในรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น
2. การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการอ่าน ที่ได้จัดทำขึ้นมีการสร้างบอร์ดเกมขึ้นมา 3 บอร์ดเกมเช่น เกมตะลุยโลกไดโนเสาร์และสำรวจโลกใต้น้ำ เกมปริศนาตำนานผี เกมปริศนาเรื่องผีๆ โดยการสอดแทรกการอ่านหนังสือควบคู่กับการเล่นเกมไปในตัวทำให้ผู้เล่นได้ทักษะการอ่านแบบใหม่และได้ความสนุกสนาน การจัดทำบอร์ดเกมในครั้งนี้ได้คัดเลือกหนังสือที่มีสถิติการอ่านมากที่สุดอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา ในแต่ละเดือนมาออกแบบเป็นรูปแบบของเกมทั้ง 3 เกม สำหรับผู้เล่น 2 ช่วงอายุระหว่าง 7 - 9 ปี และ 10 - 12 ปี ในลักษณะการเล่นที่แตกต่างกันไปแต่ยังคงการอ่านหนังสือไปในตัว
3. ได้รับความรู้เกี่ยวกับการงานสารสนเทศในงานบริการ การจัดกิจกรรมต่างๆ และงานบรรณารักษ์ โดยงานบริการของอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา เป็นงานให้บริการการสมัครสมาชิก และการยืม-คืน ทรัพยากรสารสนเทศ ซึ่งสร้างความประทับใจ ความพึงพอใจ และความ

สะดวกให้กับผู้มาใช้บริการ และการจัดกิจกรรม เป็นการจัดกิจกรรมหลังเลิกเรียนให้กับผู้ให้บริการ วิทยาลัยการศึกษา และการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสุขในช่วงเดือนธันวาคม 2562 การจัดกิจกรรม สัปดาห์ห้องสมุด ณ โรงเรียนอนุบาลนครราชสีมาเป็นต้น งานด้านบรรณารักษ์ เป็นงานลงทะเบียน บรรณานุกรม การจัดทำหมวดหมู่ การจัดห้องสมุดให้กับโรงเรียนภูเขาลาด การทำรูปเล่มต่อปกหนังสือ และการนำขึ้นชั้นเพื่อเตรียมให้บริการ การลงสถิติทรัพยากรสารสนเทศ ซึ่งเป็นงานที่ต้องมีความละเอียด รอบครอบ และต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการลงทะเบียนบรรณานุกรม

4. ได้เรียนรู้กระบวนการปฏิบัติงานจริงเกี่ยวกับงานบริการ การจัดกิจกรรม และงาน บรรณารักษ์ ตั้งแต่การจัดเตรียมอุปกรณ์ และของรางวัลในการจัดกิจกรรม บริการยืม-คืนหนังสือ บริการอินเทอร์เน็ตและการใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งถือว่าเป็นประสบการณ์การทำงานที่ไม่สามารถหาได้จากในห้องเรียน

5. ในการปฏิบัติงานจริงบางครั้งก็สร้างความกดดัน และมีความยาก ซึ่งทุกครั้นตอนการปฏิบัติงานต้องมีความรอบครอบ และระมัดระวังเพื่อให้งานที่ได้นั้นสมบูรณ์มีประสิทธิภาพ

6. ได้เรียนรู้วัฒนธรรมองค์กร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น การตรงต่อเวลา การพูดจา การปฏิบัติตัวที่เหมาะสมในการทำงาน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมที่สอดแทรกการอ่านให้มากยิ่งขึ้น เพราะการอ่านเป็นสิ่งหนึ่งที่พัฒนาทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์ จึงควรมีกิจกรรมการอ่านที่ควบคู่กับการเล่นไปพร้อมๆกัน เช่น ตอบคำถาม จากนิทรรศการเนื่องในโอกาสสำคัญต่างๆ การอ่านจับใจความ เป็นต้น

2. ควรจัดทำกิจกรรมรูปแบบใหม่ๆให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น เพราะผู้ใช้บางกลุ่มยังให้ความสนใจกับกิจกรรมที่จัดขึ้นไม่มากเท่าที่ควร ทั้งที่มาใช้บริการเป็นประจำ