



## รายงานปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ชื่อเรื่อง

บอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์งานภาษาไทย

โดย

นางสาวณัฐติญา โพอิดอกไม้ รหัสนักศึกษา 6040307107  
นางสาวสุนัฏฐา บุ่งกระโทก รหัสนักศึกษา 6040307147  
นางสาวอรุณี พงษ์สุวรรณรัตน์ รหัสนักศึกษา 6040307148  
นายธนารักษ์ เคนจันทิก รหัสนักศึกษา 6040307150

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย





## รายงานปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ชื่อเรื่อง

บอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์งานภาษาไทย

โดย

นางสาวณัฐติญา โปธิดอกไม้ รหัสนักศึกษา 6040307107

นางสาวสุนัฏฐา บุ่งกระโทก รหัสนักศึกษา 6040307147

นางสาวอรุณี พงษ์สุวรรณรัตน์ รหัสนักศึกษา 6040307148

นายธนารัชต์ เคนจันทิก รหัสนักศึกษา 6040307150

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

<b>ชื่อโครงการ</b>	บอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์งานภาษาไทย
<b>ผู้จัดทำ</b>	นางสาวณัฐติญา โปธิดอกไม้ รหัสนักศึกษา 6040307107 นางสาวสุนันฎฐา บุ่งกระโทก รหัสนักศึกษา 6040307147 นางสาวอรุณี พงษ์สุวรรณรัตน์ รหัสนักศึกษา 6040307148 นายธนารัตน์ เคนจันทิก รหัสนักศึกษา 6040307150
<b>หลักสูตร</b>	ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย
<b>ปีการศึกษา</b>	2563
<b>อาจารย์ที่ปรึกษา</b>	อาจารย์รุจิเรข บุญญราศรี

### บทคัดย่อ

โครงการบอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์งานภาษาไทย มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อแก้ปัญหา การขาดสื่อเกมการเรียนรู้ภาษาไทย ของอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat) 2) เพื่อกระตุ้นให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป มีความสนใจที่จะเรียนรู้ จดจำ และเข้าใจคำศัพท์ ภาษาไทยจากการเล่นเกม 3) เพื่อเสริมสร้างทักษะในการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สมาธิ ความจำ ปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ คณะผู้จัดทำจึงได้จัดทำสื่อการเรียนรู้ ภาษาไทยในรูปแบบของบอร์ดเกม ที่นอกจากจะสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ยังช่วยเสริมให้ ผู้เล่นได้เรียนรู้ภาษาไทยควบคู่ไปกับการเล่นเกม ช่วยฝึกทักษะ การวางแผน การสื่อสาร การทำ ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาไทย โดยเริ่มจากการสำรวจความคิดเห็นของเด็ก เยาวชน ประชาชนทั่วไป ที่เข้ามาใช้บริการ พนักงานที่ปรึกษา พนักงานที่ดูแลการจัดกิจกรรมต่าง ๆ และหัวหน้าพนักงาน ของอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat) วางแผนการปฏิบัติงาน จัดทำโครงการ นำเสนอ และนำไปสู่การจัดทำบอร์ดเกมขึ้น เพื่อให้สอดคล้องต่อการให้บริการของสถาน ประกอบการ

ผลการจัดทำ โครงการบอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์งานภาษาไทย พบว่า อุทยาน การเรียนรู้นครราชสีมา(TK Square Korat)มีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์งานภาษาไทยเป็นอย่างมาก เมื่อนำบอร์ดเกมทั้ง 2 เกมนี้ไปจัดกิจกรรมแล้วผู้เล่น ทุกเพศทุกวัยชื่นชอบ และนิยมเล่นเกมภาษาไทยกันเป็นจำนวนมาก เพราะนอกจากจะช่วย สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการเล่นเกม ยังช่วยกระตุ้นให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป สนใจที่จะเรียนรู้คำศัพท์ และความหมายของคำศัพท์ภาษาไทยที่สอดแทรกอยู่ในเกมได้เป็นอย่างดี ดังนั้นโครงการบอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์งานภาษาไทย จึงมีส่วนในการส่งเสริมการเรียนรู้ ภาษาไทย อีกทั้งยังเสริมทักษะในการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สมาธิ ความจำ ปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ที่เพิ่มมากขึ้น

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการเรื่องบอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์งานภาษาไทย สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์และได้รับการเกื้อหนุน ช่วยเหลือ แนะนำ และได้รับข้อเสนอแนะ รวมถึงให้ความร่วมมือในการจัดทำโครงการจากพนักงานที่ปรึกษา จนสามารถดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมาย

ผู้จัดทำโครงการขอขอบพระคุณ อุทยานการเรียนรู้รัฐนครราชสีมา (TK Square Korat) ที่ได้ให้โอกาสฝึกปฏิบัติงานสหกิจในครั้งนี้ และ นางสาวพิชญดา แข็งแรง เจ้าหน้าที่ตำแหน่งครูสอนเด็กด้อยโอกาส ผู้เป็นพนักงานที่ปรึกษาในการฝึกสหกิจครั้งนี้ ที่คอยช่วยเหลือ ให้ข้อมูลในเรื่องต่าง ๆ และได้ให้ข้อเสนอแนะกับผู้จัดทำโครงการ และขอคุณอาจารย์รุจิเรข บุญญราศรี อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการสหกิจที่ชี้แนะแนวทาง และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการทำโครงการบอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์งานภาษาไทยในครั้งนี้ นอกจากนี้ผู้จัดทำขอขอบพระคุณเพื่อนนักศึกษา พนักงานทุกท่านที่ให้ความร่วมมือ และบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีได้กล่าวไว้ ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

18 มีนาคม 2564

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค-ง
สารบัญภาพ.....	จ-ช
สารบัญตาราง.....	ซ
<b>บทที่</b>	
<b>1 รายละเอียดเกี่ยวกับสถานประกอบการ</b>	
ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ.....	1
ลักษณะการประกอบการ.....	2
ระเบียบการให้บริการ.....	4
วัตถุประสงค์.....	5
บุคลากร.....	6
ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย.....	8
พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....	29
ระยะเวลาที่ศึกษา และปฏิบัติงาน.....	29
<b>2 โครงการที่ได้รับมอบหมาย / รายละเอียดการปฏิบัติงาน</b>	
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	30
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	30
ขอบเขตของโครงการ.....	31
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	31
ขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติงาน.....	31
อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	33
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน.....	34
<b>3 สรุปผลการดำเนินโครงการ/การปฏิบัติงาน</b>	
วิธีการเก็บข้อมูล.....	39
สรุปผลโครงการ/การปฏิบัติงาน.....	40
ประโยชน์ที่ได้รับจากการปฏิบัติสหกิจศึกษา.....	45

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ปัญหาและข้อเสนอแนะ.....	46
บรรณานุกรม.....	47
ภาคผนวก.....	

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ภาพตราสัญลักษณ์ของอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat).....	1
1.2 ภาพตราสัญลักษณ์เทศบาลนครนครราชสีมา (หน่วยงานความร่วมมือ).....	1
1.3 ภาพแผนที่ที่ตั้งของอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat).....	1
1.4 ภาพถ่ายอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat).....	2
1.5 ภาพบุคลากรคนที่ 1 ผู้อำนวยการส่วนส่งเสริมการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม.....	5
1.6 ภาพบุคลากรคนที่ 2 หัวหน้าฝ่ายการศึกษานอกระบบและตามอัธยาศัย.....	6
1.7 ภาพบุคลากรคนที่ 3 ผู้ช่วยวิชาการศึกษา.....	6
1.8 ภาพบุคลากรคนที่ 4 ผู้ช่วยเจ้าหน้าที่ธุรการ.....	6
1.9 ภาพบุคลากรคนที่ 5 ผู้ช่วยนักวิชาการคอมพิวเตอร์.....	6
1.10 ภาพบุคลากรคนที่ 6 ผู้ช่วยนายช่างไฟฟ้า.....	6
1.11 ภาพบุคลากรคนที่ 7 ผู้ช่วยบรรณารักษ์.....	7
1.12 ภาพบุคลากรคนที่ 8 ผู้ช่วยนักวิชาการศึกษา.....	7
1.13 ภาพบุคลากรคนที่ 9 ผู้ช่วยประชาสัมพันธ์.....	7
1.14 ภาพบุคลากรคนที่ 10 พนักงานจ้างทั่วไป.....	7
1.15 ภาพบุคลากรคนที่ 11 ผู้ช่วยนายช่างไฟฟ้า.....	7
1.16 ภาพบุคลากรคนที่ 12 ครูสอนเด็กด้อยโอกาส.....	7
1.17 ภาพโลโก้ระบบห้องสมุดอัตโนมัติ WALAI AutoLib.....	12
1.18 ภาพหน้าจอเข้าสู่ระบบห้องสมุดอัตโนมัติ WALAI AutoLib.....	12
1.19 ภาพหน้าจอเมื่อเข้าใช้งานระบบห้องสมุดอัตโนมัติ WALAI AutoLib.....	12
1.20 ภาพหน้าจอเมื่อเข้าเมนูค้นหาทรัพยากรสารสนเทศ.....	13
1.21 ภาพหน้าจอเมื่อเลือกตัวเลือก i - ISBN/ISSN.....	13
1.22 ภาพหน้าจอเมื่อเลือกปุ่มค้นหาทรัพยากรสารสนเทศ.....	13
1.23 ภาพหน้าจอแสดงรายการทรัพยากรสารสนเทศที่มีในระบบ เพื่อเพิ่มทรัพยากรสารสนเทศใหม่.....	14
1.24 ภาพหน้าจอแสดงระเบียบทรัพยากรสารสนเทศ เพื่อกำหนดข้อมูลเพิ่มเติม.....	14
1.25 ภาพหน้าจอแสดงการเพิ่มเพิ่มเพลท ในกรณีไม่มีสารสนเทศในระบบ.....	15
1.26 ภาพหน้าจอแสดงหน้าเพิ่มเพลท เพื่อเลือกประเภททรัพยากรสารสนเทศ.....	15
1.27 ภาพหน้าจอแสดงหน้าเพิ่มเพลท เพื่อเลือกประเภททรัพยากรสารสนเทศ.....	16
1.28 ภาพหน้าจอการสร้างระเบียบบรรณานุกรมใหม่ตามมาตรฐานการลงรายการ MARC.....	16



## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
1.29 ภาพการประทับตราตัวเล่ม.....	17
1.30 ภาพการบันทึกข้อมูลในตัวเล่ม.....	17
1.31 ภาพการติดสติ๊กเกอร์บาร์โค้ด.....	18
1.32 ภาพเลขเรียกหนังสือ (Spine Label).....	18
1.33 ภาพการติดแถบสีแบ่งหมวดหมู่.....	20
1.34 ภาพการติดแถบแม่เหล็ก.....	20
1.35 ภาพหนังสือเมื่อใช้คัตเตอร์ตัดพลาสติกใสเรียบร้อยแล้ว.....	21
1.36 ภาพหนังสือที่ห่อปกเสร็จสมบูรณ์.....	21
1.37 ภาพการประทับตราหนังสือพิมพ์.....	22
1.38 ภาพการเวียนหนังสือพิมพ์ตามวัน.....	22
1.39 ภาพหน้าจอหลักระบบบริหารจัดการสมาชิก TK Membership System.....	23
1.40 ภาพหน้าจอกรอกข้อมูลสมัครสมาชิกใหม่.....	23
1.41 ภาพหน้าจอการค้นหาข้อมูลสมาชิก.....	24
1.42 ภาพหน้าจอการยืมทรัพยากรสารสนเทศ.....	24
1.43 ภาพหน้าจอการคืนทรัพยากรสารสนเทศ.....	25
1.44 ภาพภาพมุมห้องสมุดมีชีวิต (Reading Room).....	25
1.45 ภาพภาพมุมห้องสมุดเด็ก (Kids Room).....	26
1.46 ภาพพาดูกิจกรรมที่โซนห้องเด็ก.....	26
1.47 ภาพพาดูกิจกรรมที่ Art Gallery and Exhibition.....	27
1.48 ภาพการเขียนแนะนำหนังสือ.....	27
1.49 ภาพการออกพื้นที่ไปสมัครสมาชิกให้ อสม. ชุมชนมหาชัย.....	28
1.50 ภาพการจัดกิจกรรมวันเด็กออนไลน์.....	28
1.51 ออกพื้นที่ไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามโรงเรียนต่างๆ.....	29
1.52 ภาพดูแลรูปจากโรงเรียนต่าง ๆ ที่เข้ามาทัศนศึกษา.....	29
2.1 ภาพการออกแบบตัวเกมโดยใช้แพลตฟอร์ม Canva.com.....	34
2.2 ภาพแพลตฟอร์ม Canva.com.....	34
2.3 ภาพการออกแบบตัวเกมโดมิโน่คำตรงข้าม.....	35

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.4 ภาพการออกแบบตัวเกมโดมิโน่ความหมายโดยนัย.....	35
2.5 ภาพการออกแบบกล่องเกมโดมิโน่โดมิโน่คำตรงข้าม.....	35
2.6 ภาพการออกแบบกล่องเกมโดมิโน่โดมิโน่ความหมายโดยนัย.....	36
2.7 ภาพการตัดตัวเกมที่ได้จากการปริ้นส์ แล้วนำไปติดกับกระดาษหลังรูป.....	36
2.8 ภาพการนำตัวเกมที่ติดกับกระดาษหลังรูปไปเคลือบทับด้วยสติ๊กเกอร์ใส.....	37
2.9 ภาพการติดกระดาษที่ออกแบบเข้ากับกล่อง.....	37
2.10 ภาพบอร์ดเกมที่ทำสำเร็จแล้ว.....	37
2.11 ภาพเกมโดมิโน่คำตรงข้าม.....	38
2.12 ภาพเกมโดมิโน่ความหมายโดยนัย.....	38
2.13 ภาพบรรยากาศเด็กนักเรียนเล่นบอร์ดเกมโดมิโน่ความหมายโดยนัย.....	23
2.14 ภาพบรรยากาศเด็กนักเรียนเล่นเกมโดมิโน่คำตรงข้าม.....	24
3.1 ภาพเกมโดมิโน่คำตรงข้าม.....	44
3.2 ภาพเกมโดมิโน่ความหมายโดยนัย.....	45

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 การจัดหมวดหมู่ทรัพยากรสารสนเทศที่ให้บริการตามมาตรฐานระบบทศนิยมของดิวิชั่น	9
1.2 มาตรฐานการลงรายการ MARC	10
1.3 แถบสีสำหรับติดสันหนังสือที่แบ่งตามหมวดหมู่	19
1.4 แถบสีสำหรับติดสันหนังสือสำหรับเด็กที่แบ่งตามช่วงอายุ	19
2.1 ตารางระยะเวลาปฏิบัติงาน	32
3.1 ตารางการเก็บข้อมูลบุคคลกลุ่มที่ 1	39
3.2 ตารางการเก็บข้อมูลบุคคลกลุ่มที่ 1	39
3.3 สรุปค่าเฉลี่ยผลการประเมินความพึงพอใจตามปัจจัยทั้ง 4 ด้าน จากผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2	40
3.4 ตารางงบประมาณในการจัดทำโครงการ	44

# บทที่ 1

## รายละเอียดเกี่ยวกับสถานประกอบการ

### 1.1 ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ



ภาพที่ 1.1 ตราสัญลักษณ์ของอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat)



ภาพที่ 1.2 ตราสัญลักษณ์เทศบาลนครราชสีมา (หน่วยงานความร่วมมือ)



ภาพที่ 1.3 ภาพแผนที่ที่ตั้งของอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat)

**ชื่อ :** อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat)

**ที่ตั้ง :** อาคารชุมชนห้วยฉัตร ถนนชุมพล ตำบลในเมือง อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา 30000

**เบอร์ติดต่อ :** 0-4442-4558

**โทรสาร :** 0-4442-4557

**อีเมล :** info@tksquarekorat.com

#### **เวลาทำการ**

วันจันทร์– วันศุกร์ 09.00-20.00 น.

วันเสาร์ 09.00-18.00 น.

วันอาทิตย์ 09.00-17.00 น.

(ปิดให้บริการวันหยุดนักขัตฤกษ์)

## **1.2 ลักษณะการประกอบการ**



ภาพที่ 1.4 ภาพถ่ายอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat)

ในปี พ.ศ. 2556 นายสุรวุฒิ เชิดชัย นายกเทศมนตรีนครนครราชสีมา ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษาตลอดชีวิตของประชาชนทั่วไป จึงจัดหาแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมีความประสงค์ดำเนินการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat) เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ ให้บริการสำหรับเด็ก เยาวชน ผู้พิการ และประชาชนทั่วไปในการอ่าน ศึกษา ค้นคว้า บริการสารสนเทศและผสมผสานการพักผ่อนดึงดูดให้เด็ก เยาวชน เข้ามาใช้บริการ และได้พบว่าอาคารชุมชนห้วยฉัตร ถนนพลแสน อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมาและพื้นที่

ใกล้เคียงมีความเหมาะสมที่จะพัฒนาเป็น อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา โดยรองรับสถานศึกษา ซึ่งอยู่โดยรอบจำนวน 5 แห่ง มีนักเรียนประมาณ 20,000 คน ในลักษณะห้องสมุดมีชีวิตและทันสมัย ต่อมาจึงได้ร่วมกับสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (TK Park) ลงนามในข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) ระหว่างเทศบาลนครราชสีมา โดยนายสุรวุฒิ เชิดชัย นายกเทศมนตรีนครราชสีมา กับสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ โดยนายปราโมทย์ วิชาสุข ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ เมื่อวันที่ 31 มกราคม 2558 ในการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา และได้ดำเนินการปรับปรุงอาคารชุมชนห้วยฝั้นพื้นที่รวมประมาณ 1,600 ตารางเมตร พร้อมปรับปรุงภูมิทัศน์โดยรอบ เพื่อให้สามารถให้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความสะดวกทันสมัยและปลอดภัยครอบคลุมผู้รับบริการตั้งแต่เด็ก เยาวชน ครอบครัว และประชาชนทั่วไป (อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา, 2560)

เวลาในการก่อสร้าง 330 วันตั้งแต่วันที่ 7 พฤศจิกายน 2558 - 1 ตุลาคม 2559 ด้วยงบประมาณ 39,200,000 (สามสิบล้านเก้าแสนสองแสนบาทถ้วน) ภายใต้การบริหารงานของคณะผู้บริหารเทศบาลนครราชสีมา นำโดยนายสุรวุฒิ เชิดชัย จึงมาเป็นอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat) ในปัจจุบัน (อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา, 2560)

อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat) ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านเพราะการอ่านหนังสือเป็นการพัฒนาตนเอง และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นมากในการพัฒนาคน และพัฒนาสังคม การอ่านหนังสือของคนไทยเป็นกิจกรรมที่ไม่แพร่หลายแม้กระทั่งในหมู่ผู้รู้หนังสือ โดยเฉพาะการอ่านหนังสือที่ดีและมีสาระ สาเหตุมีอยู่หลายประการแต่ประการสำคัญในปัจจุบัน คือ การดึงความสนใจ และการแย่งเวลาของสื่ออื่น ๆ เช่น โทรศัพท์ วิทยุกระจายเสียง และสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ฯลฯ รวมทั้งขาดการชักจูงการกระตุ้น และมีนิสัยรักการอ่านทั้งในและนอกโรงเรียน เมื่อเทียบกับความเพลิดเพลิน และการได้ฟังได้รู้เห็นเรื่องต่าง ๆ จากโทรศัพท์ วิทยุกระจายเสียง และสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เพื่อวัตถุประสงค์ดังกล่าว ต้องใช้ความพยายามมากกว่า ต้องมีทักษะในการอ่าน ถ้าจะให้การอ่านหนังสือเกิดเป็นนิสัย จำเป็นจะต้องปลูกฝังและชักชวนให้เกิดความสนใจในการอ่านอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

ดังนั้น อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat) จึงจัดทำโครงการอบรมกิจกรรมส่งเสริมการอ่านแบบยั่งยืน ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน กิจกรรมอบรมให้ความรู้ กิจกรรมประกวด และการแข่งขัน เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้อ่านอย่างมีความสุข กล้าแสดงออกในทางสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมต่อไป

### 1.3 ระเบียบการให้บริการ

#### การยืมหนังสือ

1. สมาชิกสามารถยืมหนังสือได้ครั้งละ 3 เล่ม เป็นเวลา 7 วัน โดยเติมเงินค่าประกันหนังสือในบัตรสมาชิกตามประเภทหนังสือ ดังนี้

1.1 หนังสือและสื่อการเรียนรู้ภาษาไทย 300 บาท

1.2 หนังสือและสื่อการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 500 บาท

2. ค่าประกันหนังสือ สามารถขอกินได้เมื่อคืนหนังสือเรียบร้อย

3. กรณีรับเงินประกันหนังสือคืน ต้องนำบัตรสำคัญทางราชการมาเป็นหลักฐาน

ด้วยทุกครั้ง

4. หนังสืออ้างอิงและวารสารปัจจุบัน ไม่สามารถยืมได้

5. สมาชิกที่ยังค้างส่งหนังสือที่มีค่าปรับ ไม่สามารถยืมหนังสือต่อได้

#### อัตราค่าปรับการคืนหนังสือเกินกำหนด

1. หนังสือและสื่อการเรียนรู้ภาษาไทย 10 บาท/เล่ม/วัน

2. หนังสือและสื่อการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 20 บาท/เล่ม/วัน

3. กรณีหนังสือหาย ปรับตามราคาจริงของหนังสือ

4. กรณีคืนหนังสือเกินกำหนด ค่าปรับจะถูกหักจากค่าประกันหนังสือในบัตรสมาชิก

5. หากต้องการยืมหนังสือต่อ ต้องเติมเงินค่าประกันหนังสือให้ครบตามอัตราที่กำหนด

#### บริการอินเทอร์เน็ต

1. ผู้ถือบัตรสมาชิกอุทยานการเรียนรู้รัฐนครราชสีมา (TK Square Korat) สามารถใช้บริการอินเทอร์เน็ต และ Wifi ได้ โดยต้องติดต่อขอรับ ชื่อผู้ใช้ (Username) และรหัสผ่าน Password)กับเจ้าหน้าที่ ณ จุดเคาน์เตอร์บริการ

2. การใช้บริการเครื่องคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต ผู้ถือบัตรสมาชิกสามารถใช้ได้ครั้งละ 1 ชั่วโมง หากครบระยะเวลา 1 ชั่วโมง สามารถขอใช้บริการได้อีก 1 ชั่วโมง

3. ก่อนใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์ กรุณาลงทะเบียนการใช้งานกับเจ้าหน้าที่ที่ห้อง Office

4. กรณีเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี อนุญาตให้ใช้เฉพาะเครื่องคอมพิวเตอร์แสดงสื่อต้นแบบเท่านั้น

5. เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องมีหูฟัง หากต้องการใช้ให้ติดต่อเจ้าหน้าที่

6. ใช้งานด้วยความสุภาพ ไม่ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น

7. กรุณาใช้อุปกรณ์ด้วยความระมัดระวังเพื่อไม่ให้อุปกรณ์ชำรุดเสียหาย
8. หากผู้ใช้บริการส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น ทางเจ้าหน้าที่ขอสงวนสิทธิ์ในการระงับการใช้บริการเครื่องคอมพิวเตอร์
9. หากผู้ใช้บริการใช้งานผิดประเภทหรือทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ตกหล่นจนเกิดความเสียหาย ผู้ใช้บริการต้องรับผิดชอบในความเสียหายที่เกิดขึ้น
10. การใช้บริการอินเทอร์เน็ต (Wifi) ผู้ถือบัตรสมาชิกสามารถใช้บริการได้ไม่จำกัดภายในระยะเวลา 1 วัน

### การสมัครสมาชิก

1. ลงทะเบียน และถ่ายรูป ณ จุดลงทะเบียนข้อมูลสมาชิก
2. ชำระค่าธรรมเนียม และรับบัตรสมาชิก
3. การสมัครสมาชิก ต้องเตรียมบัตรประชาชนมาด้วยทุกครั้ง

### อัตราค่าธรรมเนียม

1. อายุต่ำกว่า 6 ปี ฟรี
2. อายุ 6-25 ปี 50 บาท/ปี
3. อายุ 26 ปีขึ้นไป 100 บาท/ปี
4. ชาวต่างชาติ (ใช้หนังสือเดินทางเป็นหลักฐานการสมัคร) 200 บาท/ปี
5. ยกเว้นค่าสมัครสมาชิกสำหรับพระภิกษุ ผู้พิการและผู้ด้อยโอกาส

### การต่ออายุสมาชิก

1. กรณีใช้บัตรเดิม ครั้งละ 50 บาท
2. กรณีใช้บัตรใหม่ ครั้งละ 100 บาท
3. ต่อบัตรสมาชิกก่อนหรือหลังบัตรหมดอายุไม่เกิน 180 วัน

### กรณีบัตรหาย

แจ้งเจ้าหน้าที่เพื่อยกเลิกบัตร และออกบัตรสมาชิกใหม่ในอัตราค่าต่ออายุสมาชิก

## 1.4 วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์และส่งเสริมแหล่งการเรียนรู้ที่เน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและการแสวงหาความรู้ ในบรรยากาศการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ทันสมัย
2. เพื่อส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน และครอบครัวมีนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต
3. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ องค์ความรู้ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของเด็ก เยาวชนและประชาชน



4. เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้ใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ทางปัญญา กิจกรรมนันทนาการ การเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม ดนตรีและกีฬา เพื่อยับยั้งและป้องกันการติดยาเสพติดการก่อปัญหาอาชญากรรม (อุทยานการเรียนรู้รัฐนครราชสีมา, 2560)

### 1.5 บุคลากร

ปัจจุบันมีพนักงานรวมทั้งหมด 12 คน เพศหญิงจำนวน 9 คน เพศชายจำนวน 3 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 9 มีนาคม 2564)



นายนิคม เหาะสูงเนิน

ผู้อำนวยการส่วนส่งเสริมการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ภาพที่ 1.5 บุคลากรคนที่ 1 ผู้อำนวยการส่วนส่งเสริมการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม



นางกนกรัตน์ หมั่นวาจา

หัวหน้าฝ่ายการศึกษานอกระบบและตามอัธยาศัย

ภาพที่ 1.6 บุคลากรคนที่ 2 หัวหน้าฝ่ายการศึกษานอกระบบและตามอัธยาศัย



นางสาวอัจฉราพร หมั่นวาจา  
ผู้ช่วยวิชาการศึกษา

ภาพที่ 1.7 บุคลากรคนที่ 3 ผู้ช่วยวิชาการศึกษา



นางสาววัชรภรณ์ พูลเพิ่ม  
ผู้ช่วยเจ้าหน้าที่ธุรการ

ภาพที่ 1.8 บุคลากรคนที่ 4 ผู้ช่วยเจ้าหน้าที่ธุรการ



นายคุณากร ทองภูธร  
ผู้ช่วยนักวิชาการคอมพิวเตอร์

ภาพที่ 1.9 บุคลากรคนที่ 5 ผู้ช่วยนักวิชาการคอมพิวเตอร์



นายพัฒนรัฐ สีตะสิทธิ์  
ผู้ช่วยนายช่างไฟฟ้า

ภาพที่ 1.10 บุคลากรคนที่ 6 ผู้ช่วยนายช่างไฟฟ้า



นางสาวนิษฐา จารัตน์  
ผู้ช่วยบรรณารักษ์

ภาพที่ 1.11 บุคลากรคนที่ 7 ผู้ช่วยบรรณารักษ์



นางสาวศรุตตา นพรัตน์  
ผู้ช่วยนักวิชาการศึกษา

ภาพที่ 1.12 บุคลากรคนที่ 8 ผู้ช่วยนักวิชาการศึกษา



นางสาวปรียาวัตี วัฒนศิริเสถียร  
ผู้ช่วยประชาสัมพันธ์

ภาพที่ 1.13 บุคลากรคนที่ 9 ผู้ช่วยประชาสัมพันธ์ ภาพที่ 1.14 บุคลากรคนที่ 10 พนักงานจ้างทั่วไป



นางสาวสลีรัตน์ ชุนสันเทียะ  
พนักงานจ้างทั่วไป



นายพิชิต กลมป้อง  
ผู้ช่วยนายช่างไฟฟ้า

ภาพที่ 1.15 บุคลากรคนที่ 11 ผู้ช่วยนายช่างไฟฟ้า ภาพที่ 1.16 บุคลากรคนที่ 12 ครูสอนเด็กด้อยโอกาส



นางสาวพิชญดา แข็งแรง  
ครูสอนเด็กด้อยโอกาส

## 1.6 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง : นักศึกษาฝึกงาน สาขาภาษาไทย

### 1.6.1 ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

เนื่องด้วยผู้อำนวยการของอุทยานการเรียนรู้รัตนราชสีมา (TK Square Korat) มีความประสงค์จะให้นักศึกษาที่เข้ามาศึกษาดูงานได้เรียนรู้งานที่หลากหลาย ทั้งในส่วนของเอกสารราชการ จัดหนังสือ ประชาสัมพันธ์ บริการยืม-คืน และทำหน้าที่ดูแลเด็กนักเรียนที่เข้ามาร่วมกิจกรรมในเวลาหลังเลิกเรียน เป็นต้น

## 1.6.2 การดำเนินงานระหว่างฝึกงาน

### 1.6.2.1 การจัดการทรัพยากรสารสนเทศ

ทรัพยากรสารสนเทศที่ให้บริการ การจัดหมวดหมู่ทรัพยากรสารสนเทศ ที่ให้บริการใน TK Square Korat ตามมาตรฐานระบบทศนิยม ของดิวอี้ (Dewey Decimal Classification) มีดังนี้

ตาราง 1.1 การจัดหมวดหมู่ทรัพยากรสารสนเทศที่ให้บริการตามมาตรฐานระบบทศนิยมของดิวอี้

ลำดับ	หมวดหมู่	ประเภททรัพยากรสารสนเทศ
1	000	วิทยาการคอมพิวเตอร์สารสนเทศ และความรู้ทั่วไป
2	100	ปรัชญา
3	200	ศาสนา
4	300	สังคมศาสตร์
5	400	ภาษา
6	500	วิทยาศาสตร์
7	600	เทคโนโลยี
8	700	ศิลปะและนันทนาการ
9	800	วรรณคดี
10	900	ประวัติศาสตร์
11	นว	นวนิยาย
12	รป	เรื่องแปล
13	รส	เรื่องสั้น
14	ยว	หนังสือเยาวชน
15	FIC	Fiction
16	-	วารสาร
17	-	สื่อมัลติมีเดีย
18	-	หนังสือพิมพ์

### 1.6.2.2 การลงรายการทางบรรณานุกรม

การลงรายการทางบรรณานุกรมให้ทรัพยากรสารสนเทศจะลงตามมาตรฐานการลงรายการ MARC โดยเจ้าหน้าที่จะต้องดำเนินการลงรายละเอียดข้อมูลทางบรรณานุกรมให้ถูกต้อง ดังนี้

ตาราง 1.2 มาตรฐานการลงรายการ MARC

ลำดับ	ชื่อคอลัมน์	Tag/\$Sub field	คำอธิบาย	เงื่อนไข
1	เขตข้อมูลควบคุม	008	เขตข้อมูลควบคุม (Fixed-Length Data Elements)	-
2	ISBN (10 หลัก)	020 \$a	ลงรายการเลขมาตรฐานสากลประจำหนังสือ (ISBN) โดยเลข ISBN มีทั้งแบบ 10 หลัก และ 13 หลัก	-
3	เลขหมู่ (Local) Fiction	090 \$a \$b	เลขเรียกหนังสือสำหรับหนังสือนวนิยาย เรื่องแปล เรื่องสั้น หนังสือเด็ก Fiction และ Juvenile เช่น \$aหมวดหมู่ \$b. เลขผู้แต่ง ตามตัวอักษรตัวแรกของหนังสือ \$a นว \$b. ส65ก	ต้องระบุกรณีเลขหมู่ Local call No.
4	เลขหมู่ (Local) Dewey	082 \$b	เลขเรียกหนังสือแบบดิวอี้ (Dewey Call Number) (สำหรับหนังสือทั่วไป) ซึ่งกำหนดให้มีทั้งหมด 10 หมวดหมู่ด้วยกัน ประกอบด้วย 000-999 \$aเลขเรียกหนังสือ ดิวอี้ 3 หลัก \$b.เลขผู้แต่ง	ต้องระบุกรณีเลขหมู่ Local call No.
5	ชื่อผู้แต่ง 1	100 \$a	ลงรายการหลักที่เป็นชื่อบุคคล ซึ่งเป็นผู้แต่ง คนแรก	-
6	ชื่อเรื่องหลัก	245 \$a	รายการชื่อหนังสือ	-
7	ชื่อเรื่องเทียบเคียง	245 \$b	ชื่อเรื่องรอง (ถ้ามี)	-
8	ชื่อผู้แต่ง	245 \$c	ชื่อผู้แต่ง	-
9	ชื่อภาษาอังกฤษ	246 \$a	ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ	ต้องระบุ
10	ครั้งที่พิมพ์	250 \$a	ลงรายการครั้งที่พิมพ์ของหนังสือ โดยจะลง เฉพาะหนังสือที่พิมพ์ตั้งแต่ครั้งที่ 2	ต้องระบุ

			เป็นต้น ไป เช่น \$a พิมพ์ครั้งที่ 2	
11	สถานที่พิมพ์	260 \$a	สถานที่พิมพ์ เช่น กรุงเทพฯ	ต้องระบุ
12	สำนักพิมพ์	260 \$a	สำนักพิมพ์ เช่น นามิบุ๊คส์พับเคชั่น	ต้องระบุ
13	ปีที่พิมพ์	260 \$a	ปีพิมพ์ เช่น 2553 หรือ 2011	ต้องระบุ
14	จำนวนหน้า	300 \$a	จำนวนหน้า เช่น 121 หน้า หรือ 206p.	ต้องระบุ
15	ภาพประกอบ	300 \$b	ภาพประกอบ เช่น ภาพประกอบ, ตาราง, แผนที่	ต้องระบุ
16	วัสดุประกอบ	300 \$e	วัสดุประกอบ เช่น 1 CD-ROM	ต้องระบุ
17	ชื่อชุด	440 \$a	กรณีเป็นหนังสือชุด / ลำดับชุด เช่น ลำดับที่ 2 ถ้ามี	-
18	หนังสือสำหรับเด็ก	449 \$a	ลงรายการเพื่อกำหนดหนังสือให้เหมาะสม กับช่วงอายุเด็ก	ต้องระบุ
19	หมายเหตุ	500 \$a	หมายเหตุทั่วไป	-
20	หัวเรื่อง 1	650 \$a	ลงรายการหัวเรื่องทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในหนังสือ	ต้องระบุ
21	หัวเรื่อง 2	650 \$a	ลงรายการหัวเรื่องทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในหนังสือ	ต้องระบุ
22	หัวเรื่องภูมิศาสตร์ 1	651 \$a	ลงรายการหัวเรื่องทางภูมิศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง กับเนื้อหาในหนังสือ	-
23	ผู้รับผิดชอบเพิ่มเติม	700 \$a	ลงรายการผู้รับผิดชอบเพิ่มเติม เช่น ผู้แต่ง ร่วม ผู้แปล บรรณาธิการ ฯลฯ	-
24	ชื่อนิติบุคคล	710 \$a	ผู้รับผิดชอบประเภทหน่วยงาน องค์กร สถาบัน ฯลฯ	-
25	ชื่อเรื่องเพิ่มเติม	740 \$a	ลงรายการชื่อเรื่องที่แตกต่างกัน หรือชื่อเรื่อง เพิ่มเติมจากรายการชื่อหลัก เช่น ชื่อตอน	-
26	ชื่อผู้บันทึกรายการ	999 \$a	ลงรายการชื่อผู้จัดทำรายการระเบียบ บรรณานุกรม เช่น \$aธีรดา	ต้องระบุ

### 1.6.2.3 การลงรายการทรัพยากรสารสนเทศบนฐานข้อมูล

1) เข้าใช้งานระบบห้องสมุดอัตโนมัติ WALAI AutoLib



ภาพที่ 1.17 โลโก้ระบบห้องสมุดอัตโนมัติ WALAI AutoLib

2) กรอกชื่อผู้ใช้งานและรหัสผ่าน เพื่อเข้าสู่ระบบ

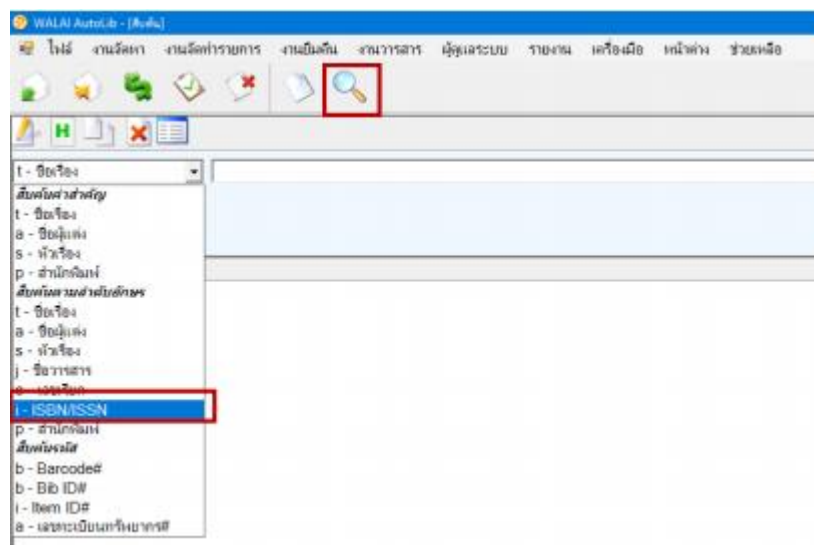
ภาพที่ 1.18 หน้าจอเข้าสู่ระบบห้องสมุดอัตโนมัติ WALAI AutoLib

3) เมื่อกรอกชื่อผู้ใช้งาน และรหัสผ่าน จะปรากฏหน้าจอ ดังภาพ

ลำดับ	รายการ
1	รายการของ MARC Holding
2	รายการของสารนิเทศความวารสาร
3	รายการวารสารที่ครบกำหนดวาง
4	รายการวารสารฉบับเต็ม
5	รายการวารสารที่ส่งฉบับเต็ม

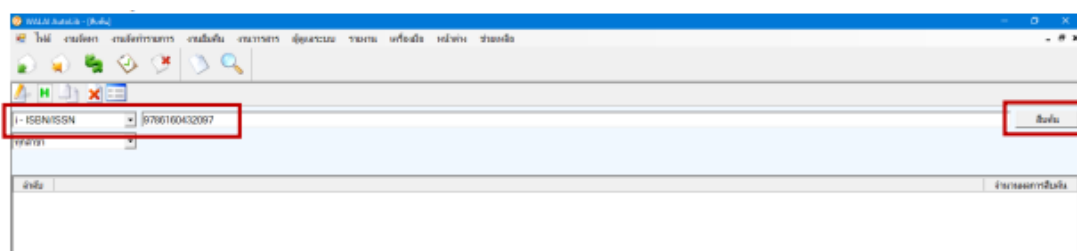
ภาพที่ 1.19 หน้าจอเมื่อเข้าใช้งานระบบห้องสมุดอัตโนมัติ WALAI AutoLib

4) จากนั้นเลือกที่เมนู ค้นหา จะปรากฏหน้าจอตั้งภาพ แล้วจึงเลือกตัวเลือก ISBN/ISSN



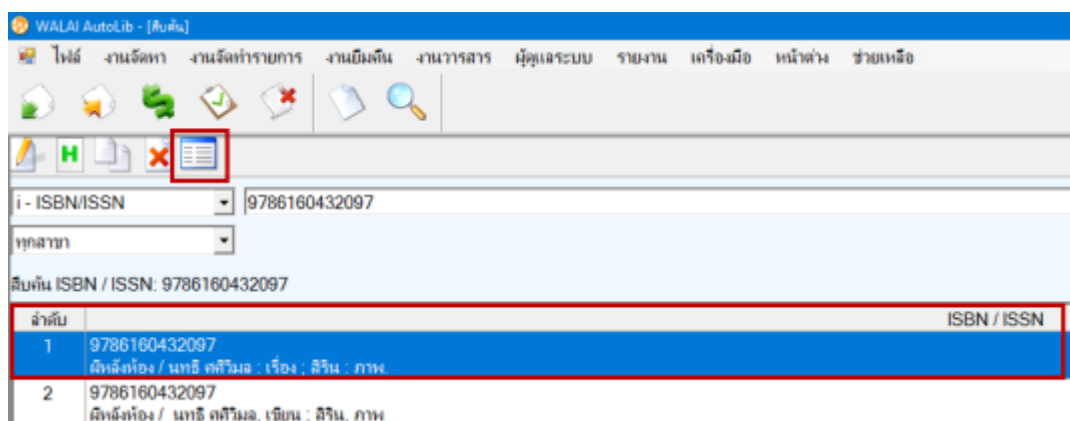
ภาพที่ 1.20 หน้าจอเมื่อเข้าเมนูค้นหาทรัพยากรสารสนเทศ

5) เมื่อเลือกเมนู i – ISBN/ISSN แล้วใส่เลข ISBN 10-13 หลัก ISBN ตามที่มีในหนังสือ แล้วจึงกดปุ่ม สืบค้น



ภาพที่ 1.21 หน้าจอเมื่อเลือกตัวเลือก i - ISBN/ISSN

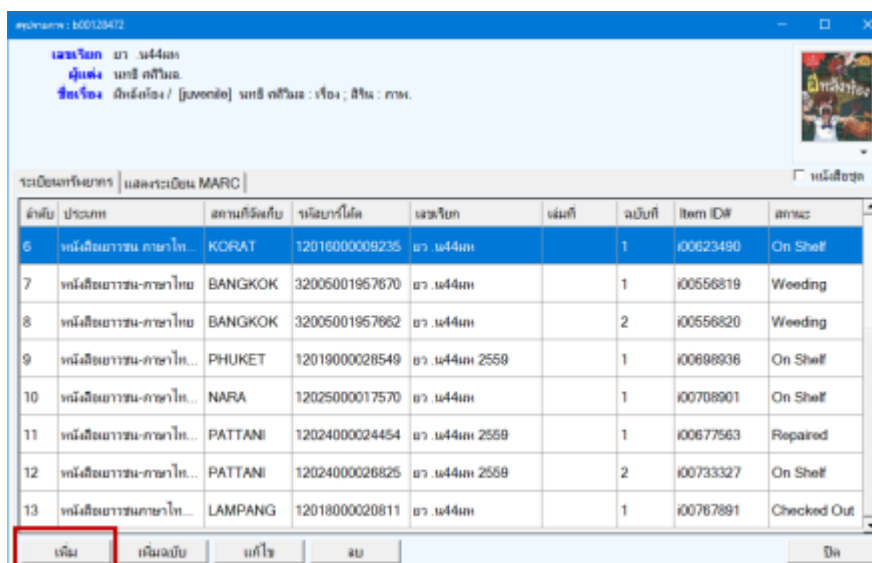
6) เมื่อกดปุ่มสืบค้นจะปรากฏหน้าระเบียนบรรณานุกรม แล้วจึงเลือกเมนูแสดงรายการ ทรัพยากรสารสนเทศ



ภาพที่ 1.22 หน้าจอเมื่อเลือกปุ่มค้นหาทรัพยากรสารสนเทศ



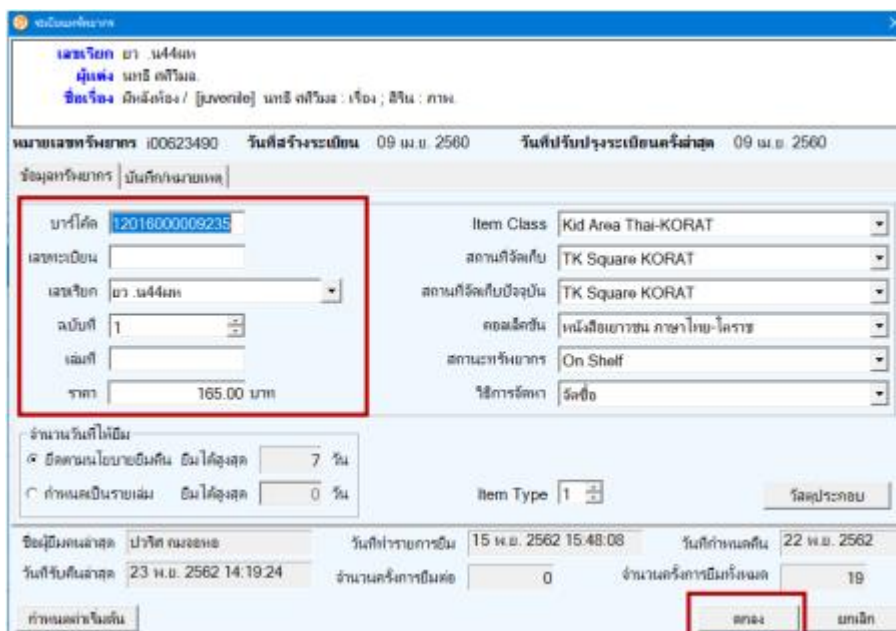
7) หน้าจอแสดงรายการทรัพยากรที่มีในระบบ แล้วจึงกดปุ่ม เพิ่ม เพื่อเพิ่มทรัพยากรสารสนเทศใหม่



ลำดับ	ประเภท	สถานศึกษา	รหัสบาร์โค้ด	เลขเรียก	เล่มที่	ฉบับที่	Item ID#	status
6	หนังสือเยาวชน-ภาษาไทย	KORAT	1201600009235	ธว. น44คท		1	i00623490	On Shelf
7	หนังสือเยาวชน-ภาษาไทย	BANGKOK	32005001957670	ธว. น44คท		1	i00556819	Weeding
8	หนังสือเยาวชน-ภาษาไทย	BANGKOK	32005001957662	ธว. น44คท		2	i00556820	Weeding
9	หนังสือเยาวชน-ภาษาไทย...	PHUKET	12019000028549	ธว. น44คท 2559		1	i00698936	On Shelf
10	หนังสือเยาวชน-ภาษาไทย...	NARA	12025000017570	ธว. น44คท		1	i00708901	On Shelf
11	หนังสือเยาวชน-ภาษาไทย...	PATTANI	12024000024454	ธว. น44คท 2559		1	i00677563	Repaired
12	หนังสือเยาวชน-ภาษาไทย...	PATTANI	12024000026825	ธว. น44คท 2559		2	i00733327	On Shelf
13	หนังสือเยาวชนภาษาไทย...	LAMPANG	12018000020811	ธว. น44คท		1	i00767891	Checked Out

ภาพที่ 1.23 หน้าจอแสดงรายการทรัพยากรสารสนเทศที่มีในระบบ เพื่อเพิ่มทรัพยากรสารสนเทศใหม่

8) หน้าแสดงระเบียบทรัพยากรสารสนเทศ ทำการเพิ่มข้อมูล บาร์โค้ด ฉบับที่ เล่มที่ และราคา แล้วกดปุ่ม ตกลง เพื่อทำการบันทึกรายการทรัพยากรสารสนเทศที่ลงรายการ



หมายเลขทรัพยากร: 00623490 วันที่สร้างระเบียบ: 09 เม.ย. 2560 วันที่ปรับปรุงระเบียบครั้งล่าสุด: 09 เม.ย. 2560

ข้อมูลทรัพยากร: บันทึกหมายเลข

บาร์โค้ด: 1201800009235

เลขทะเบียน: [ ]

เลขเรียก: ธว. น44คท

ฉบับที่: 1

เล่มที่: [ ]

ราคา: 165.00 บาท

Item Class: Kid Area Thai-KORAT

สถานศึกษา: TK Square KORAT

สถานที่จัดเก็บปัจจุบัน: TK Square KORAT

คอลเลกชัน: หนังสือเยาวชน ภาษาไทย-โคราช

สถานะทรัพยากร: On Shelf

วิธีการจัดท: จัดซื้อ

จำนวนวันที่มี: 7 วัน

ยึดคณนโยบายนิติน อินได้สูงสุด: 7 วัน

กำหนดเป็นรายเล่ม อินได้สูงสุด: 0 วัน

Item Type: 1

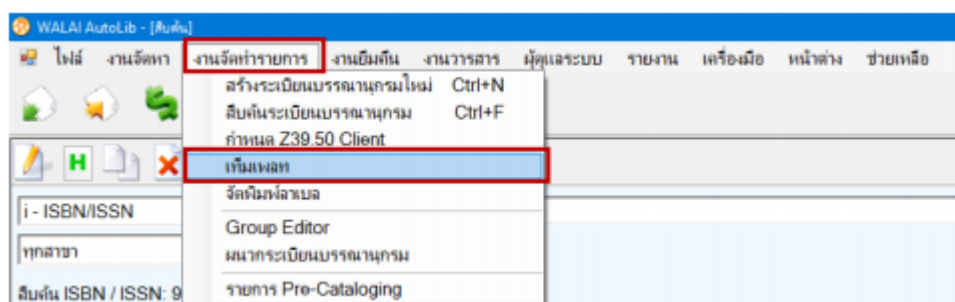
วันที่พิมพ์การอิน: 15 เม.ย. 2562 15:48:08 วันที่กำหนดคืน: 22 เม.ย. 2562

วันที่รับคืนล่าสุด: 23 เม.ย. 2562 14:19:24 จำนวนการอินต่อ: 0 จำนวนการอินทั้งหมด: 19

ปุ่ม: ตกลง

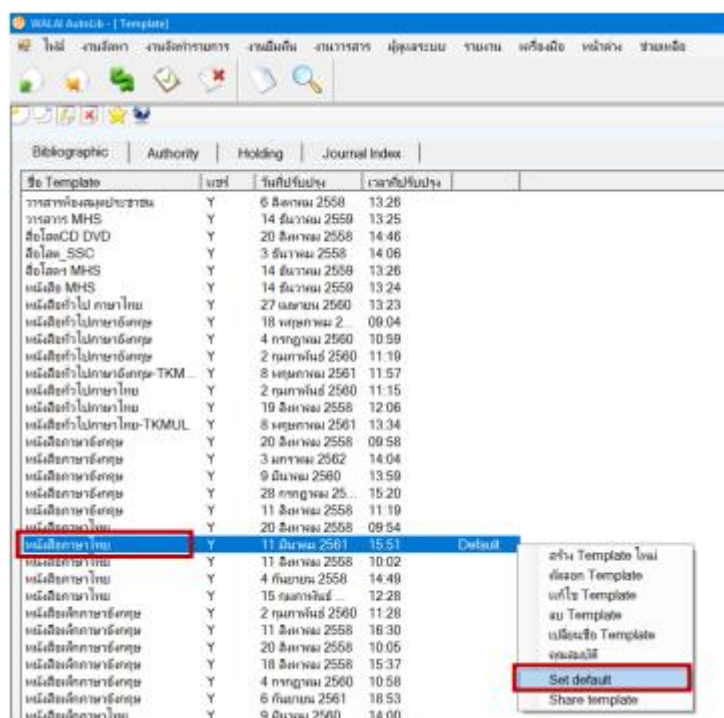
ภาพที่ 1.24 หน้าจอแสดงระเบียบทรัพยากรสารสนเทศเพื่อกรอกข้อมูลเพิ่ม

9) กรณีไม่มีทรัพยากรสารสนเทศในระบบ ให้เลือกเมนู งานจัดทำรายการ เลือกเพิ่ม  
เพิ่มเพลท



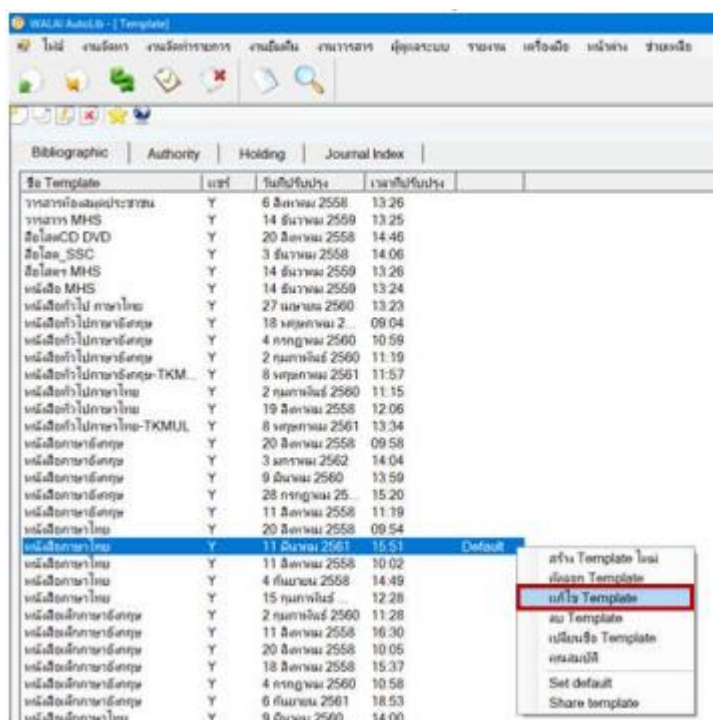
ภาพที่ 1.25 หน้าจอแสดงการเพิ่มเพิ่มเพลท ในกรณีไม่มีทรัพยากรสารสนเทศในระบบ

10) เมื่อเลือก เพิ่มเพลท แล้วจะปรากฏหน้า Template เพื่อเลือกประเภททรัพยากร  
สารสนเทศ โดยคลิกขวาที่ ประเภททรัพยากรสารสนเทศที่ต้องการ เลือก Set default



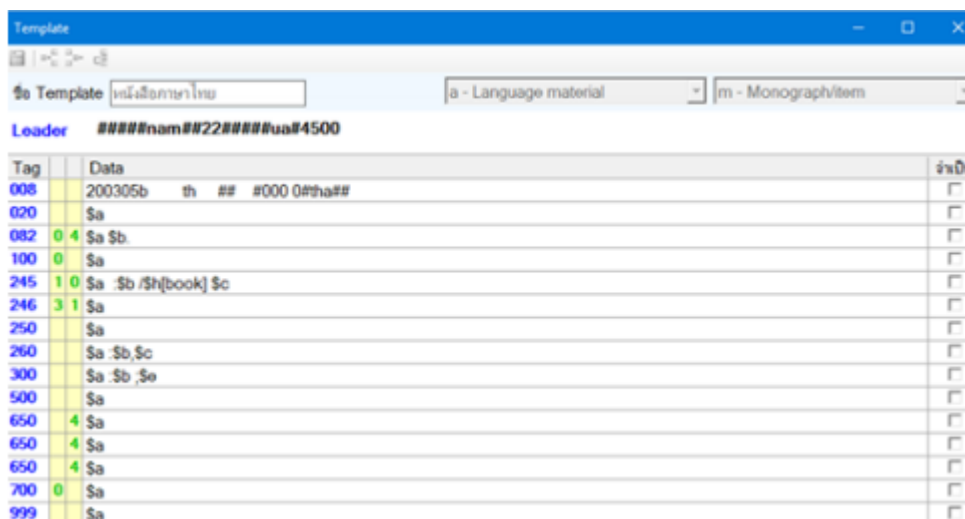
ภาพที่ 1.26 หน้าจอแสดงหน้าเพิ่มเพลท เพื่อเลือกประเภททรัพยากรสารสนเทศ

11) เมื่อกำหนดค่าเริ่มต้นของทรัพยากรสารสนเทศแล้ว จึงเลือกเมนู สร้างระเบียบ



ภาพที่ 1.27 หน้าจอแสดงหน้าต่างเพิ่มเพลท เพื่อเลือกประเภททรัพยากรสารสนเทศ

12) หน้าสร้างระเบียบบรรณานุกรมใหม่ ใส่ข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศที่ต้องการ เมื่อใส่ข้อมูลครบถ้วนตาม มาตรฐานการลงรายการ MARC กดบันทึก แล้วเลือกเมนู แสดงรายการทรัพยากรสารสนเทศ แล้วทำตามขั้นตอน ข้อที่ 7-8



ภาพที่ 1.28 หน้าจอการสร้างระเบียบบรรณานุกรมใหม่ตามมาตรฐานการลงรายการ MARC

### 1.6.2.4 การจัดเตรียมทรัพยากรสารสนเทศก่อนให้บริการ

#### 1) ประเภทหนังสือ/วารสาร

ขั้นตอนการจัดเตรียม

#### 1. ประทับตราตัวเล่ม

การประทับตราตัวเล่ม โดยใช้ตราประทับของอุทยานการเรียนรู้รัฐนครราชสีมา ตราประทับมี 3 แบบ โดยจะใช้ทั้ง 3 แบบในหนังสือ 1 เล่ม ซึ่งการประทับตราจะประทับทั้งหมด 3 ตำแหน่ง ได้แก่ หน้าปกใน หน้าลับ และสันด้านข้าง 3 มุมหนังสือ

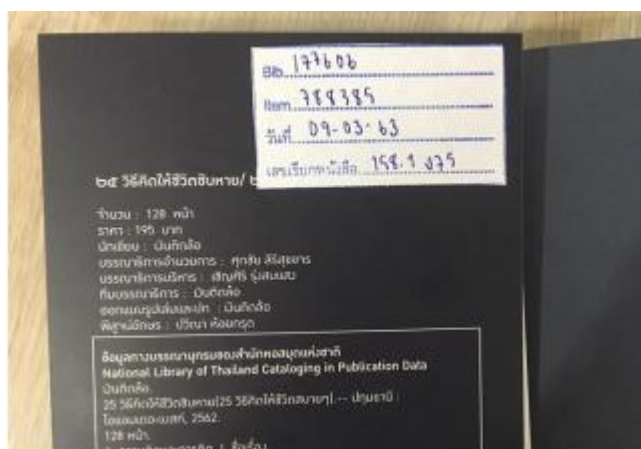


ภาพที่ 1.29 การประทับตราตัวเล่ม

2. การบันทึกข้อมูลในตัวเล่ม การบันทึกข้อมูลในตัวเล่ม ให้บันทึกข้อมูลโดยใช้ปากกาน้ำเงิน ข้อมูลที่บันทึกมีทั้งหมด 2 ส่วน คือ

2.1 บันทึกข้อมูล หมายเลขทะเบียน (เลข Bib) Item วันที่ และเลขเรียกหนังสือ โดยจะบันทึกในหน้า บรรณานุกรมของหนังสือ

2.2 บันทึกข้อมูลเลขเรียกหนังสือในหน้าลับเฉพาะ โดยจะบันทึกในด้านขวาของหนังสือ



ภาพที่ 1.30 การบันทึกข้อมูลในตัวเล่ม

3. การติดสติ๊กเกอร์บาร์โค้ด การติดสติ๊กเกอร์บาร์โค้ดให้ติดบริเวณตรงกลาง ซึ่งจะติดไว้ที่บริเวณปกหลังของหนังสือ



ภาพที่ 1.31 การติดสติ๊กเกอร์บาร์โค้ด

4. การติดป้ายเลขเรียกหนังสือติดสันหนังสือ (Spine Label) การติดป้ายเลขเรียกหนังสือติดสันหนังสือ (Spine Label) จะใช้โปรแกรม WALAI Spine Label II โดยจะพิมพ์เลขเรียกหนังสือบนกระดาษสติ๊กเกอร์สีขาวขนาด A4 แล้วตัดออกเป็นแผ่นเล็กๆ เพื่อจะนำไปติดบริเวณสันหนังสือ

294 .3927 .ม22 2551	004 .028 .ศ73ร จ.2	004 .028 .ศ73ร	330 .ค57 2558 จ.2	923 .152 .ม32ส	915 .93 .82 .ช51
928 .596 .ค58 2547	158 .1 .ง75 จ.2	158 .1 .ง75	330 .ค11 2559 จ.2	330 .จ154 2558 จ.2	330 .ช79 2558 จ.2
330 .ช79 2558 จ.3	330 .ก278 2558 จ.2	330 .ร34 2558 จ.2	330 .ศ72 2558 จ.2		

2. เลขผู้แต่ง

1. เลขเรียกหนังสือ

ภาพที่ 1.32 เลขเรียกหนังสือ (Spine Label)

5. การติดแถบสีแบ่งหมวดหมู่ การติดแถบสีติดสันหนังสือ โดยจะติดแถบสีแบ่งตามหมวดหมู่หนังสือตามที่องค์กรกำหนดไว้ ซึ่งตารางแสดงแถบสีในแต่ละหมวดหมู่หนังสือ มีดังนี้

ตาราง 1.3 แถบสีสำหรับติดสันหนังสือที่แบ่งตามหมวดหมู่

หมวดหมู่	สี	แถบสี
000	กรมท่า	
100	ชมพูสะท้อนแสง	
200	ส้ม	
300	เขียวสะท้อนแสง	
400	เหลือง	
500	น้ำเงิน	
600	เขียวเข้ม	
700	แดง	
800	ม่วง	
900	ส้มสะท้อนแสง	
รส (เรื่องสั้น)	ฟ้า	
นว (นวนิยาย)	ชมพู	
รบ (เรื่องแปล)	เหลืองสะท้อนแสง	
ยว (วรรณกรรมเยาวชน)	เขียวอ่อน	
Fic (นวนิยายภาษาอังกฤษ)	น้ำตาล	

วรรณกรรมสำหรับเด็ก แบ่งออกเป็น 4 ประเภทตามช่วงอายุ ดังนี้

ตาราง 1.4 แถบสีสำหรับติดสันหนังสือสำหรับเด็กที่แบ่งตามช่วงอายุ 22

ช่วงอายุ	สี	แถบสี
วัยทารก (0-3 ปี)	เขียวอ่อน + ชมพู	
ปฐมวัย (4-6 ปี)	เขียวอ่อน + เหลืองสะท้อนแสง	
ประถมต้น (7-9 ปี)	เขียวอ่อน + ฟ้า	
ประถมปลาย (10-12 ปี)	เขียวอ่อน + ม่วง	

5.1 หนังสือทั่วไปภาษาอังกฤษ จะติดแถบสีน้ำตาลก่อนแล้วจึงติดด้วยแถบสีตามเลขหมู่

5.2 หนังสืออ้างอิง จะติดแถบสีแดงที่ส่วนบนของเลขเรียกหนังสือ และติดแถบสีตามเลขหมู่ที่ส่วนล่าง ของเลขเรียกหนังสือ



ภาพที่ 1.33 การติดแถบสีแบ่งหมวดหมู่

6. การติดแถบแม่เหล็ก การติดแถบแม่เหล็ก โดยจะติดแถบแม่เหล็กที่หน้า 25 ของหนังสือ เพื่อป้องกันการสูญหาย ของทรัพยากรสารสนเทศในอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา



ภาพที่ 1.34 การติดแถบแม่เหล็ก

7. การห่อปกหนังสือ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

7.1 วางหนังสือให้อยู่กึ่งกลางตรงพลาสติกใสห่อปก ดึงพลาสติกใสห่อปกให้ห่างจากขอบหนังสือพอประมาณ จากนั้นดึงพลาสติกใสให้เท่ากันทั้งสองด้าน แล้วใช้คัตเตอร์ตัดพลาสติกใส

7.2 หลังจากใช้คัตเตอร์ตัดพลาสติกใสเรียบร้อยแล้ว โดยเว้นจากขอบหนังสือพอประมาณ จะได้ดังภาพ



ภาพที่ 1.35 หนังสือเมื่อใช้คัตเตอร์ตัดพลาสติกใสเรียบร้อยแล้ว

7.3 หลังจากนั้นตัดมุมพลาสติกใสเป็นแนวเฉียงแบบสามเหลี่ยม และตัดสันพลาสติกเป็นแนวตรงให้พอดีกับสันหนังสือ เพื่อให้พับแผ่นพลาสติกใสได้

7.4 หลังจากนั้นทำการตัดพลาสติกที่เหลือตรงสันออก

7.5 เมื่อตัดพลาสติกเรียบร้อยแล้ว ทำการพับแผ่นพลาสติกใสให้ชิดกับหนังสือ

7.6 เมื่อพับเสร็จให้ใช้เทปใสติดไว้เพื่อให้ได้หนังสือห่อปกที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 1.36 หนังสือที่ห่อปกเสร็จสมบูรณ์



## 2) ประเภทหนังสือพิมพ์ ขั้นตอนการจัดเตรียม

1. กระทบตราหนังสือพิมพ์ การกระทบตราหนังสือพิมพ์โดยใช้ตราประทับของอุทยานการเรียนรู้รัฐนครราชสีมา ซึ่งการกระทบตราจะประทับทั้งหมด 1 ตำแหน่ง คือ หน้าแรกของแต่ละฉบับที่มุ่มบนขวา



ภาพที่ 1.37 การกระทบตราหนังสือพิมพ์

2. การเวียนหนังสือพิมพ์ตามวัน การเวียนหนังสือพิมพ์ คือ การหมุนเวียนหนังสือพิมพ์ตามวันที่ในแต่ละวัน โดยทางอุทยานการเรียนรู้รัฐนครราชสีมาได้จัดแบ่งหนังสือพิมพ์ให้แก่ผู้ใช้บริการแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

- 2.1 หนังสือพิมพ์ ปัจจุบัน
- 2.2 หนังสือพิมพ์ล่วงหน้า 1 วัน
- 2.3 หนังสือพิมพ์ย้อนหลัง 1 วัน และ
- 2.4 หนังสือพิมพ์ย้อนหลัง 2 วัน



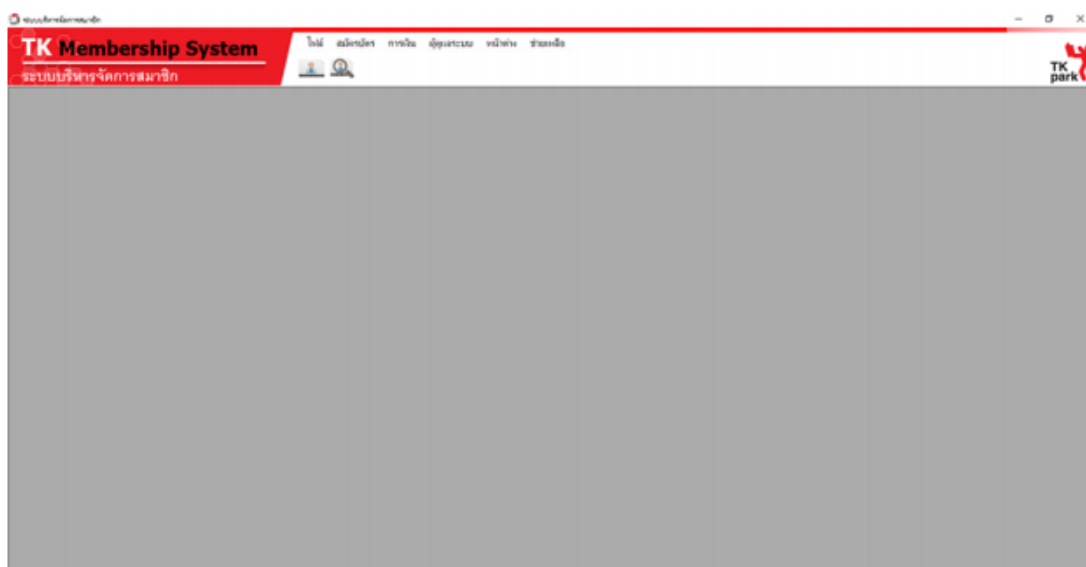
ภาพที่ 1.38 การเวียนหนังสือพิมพ์ตามวัน 27

3. การเก็บหนังสือพิมพ์เก่าทั้งหมดเวลา การเก็บหนังสือพิมพ์เก่าทั้งหมดเวลา เป็นการเก็บหนังสือพิมพ์เกิน 2 วันออก ถอดหนังสือพิมพ์ออกจากไม้ และเวียนหนังสือพิมพ์ให้ตามวันเวลาเป็นปัจจุบัน

4. การนำหนังสือพิมพ์ใหม่ขึ้นให้บริการ การนำหนังสือพิมพ์ใหม่ขึ้นให้บริการ เป็นการนำหนังสือพิมพ์ปัจจุบันและหนังสือพิมพ์ล่วงหน้า 1 วัน มาเปลี่ยนใส่ไม้ขึ้นชั้นเพื่อให้บริการ

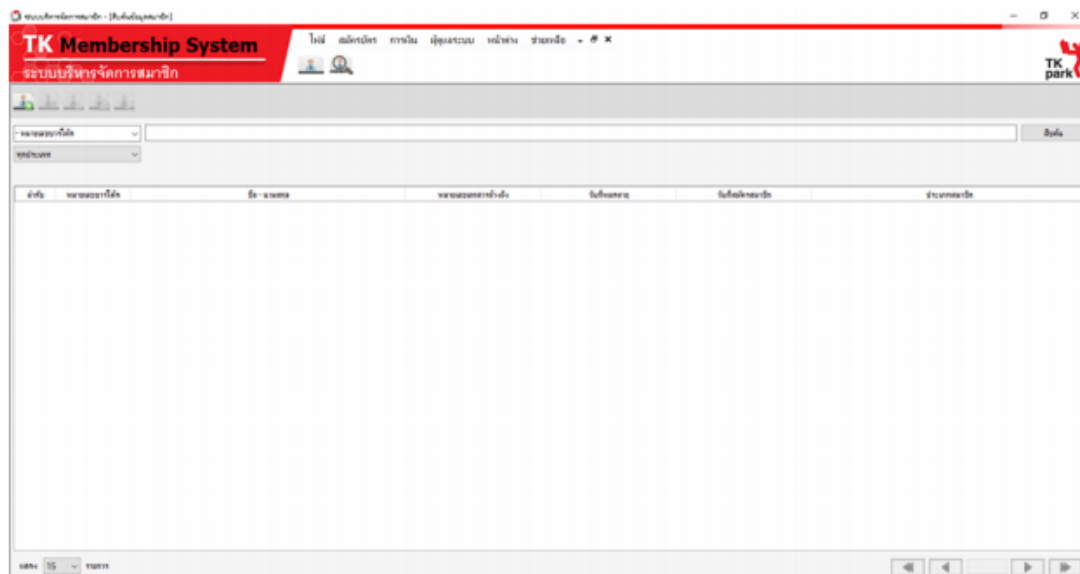
### 1.6.2.5 บริการสมัครสมาชิก และการให้บริการยืม-คืน หนังสือ

1) บริการสมัครสมาชิก อุทยานการเรียนรู้รัฐนครราชสีมา (TK Square Korat) ให้บริการสมัครสมาชิกผ่าน ระบบบริหารจัดการสมาชิก TK Membership System ดังนี้



ภาพที่ 1.39 หน้าจอหลักระบบบริหารจัดการสมาชิก TK Membership System

ภาพที่ 1.40 หน้าจอกรอกข้อมูลสมัครสมาชิกใหม่

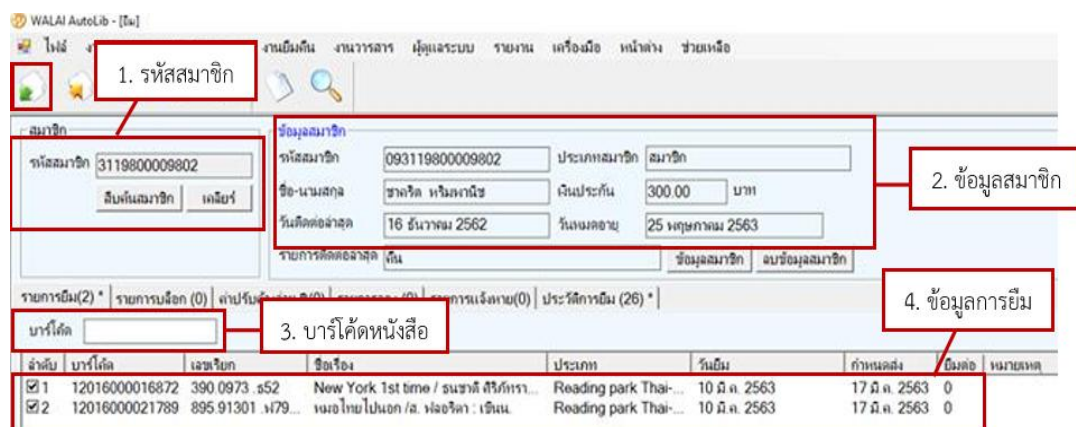


ภาพที่ 1.41 หน้าจอการค้นหาข้อมูลสมาชิก

## 2) การให้บริการยืม-คืน หนังสือ

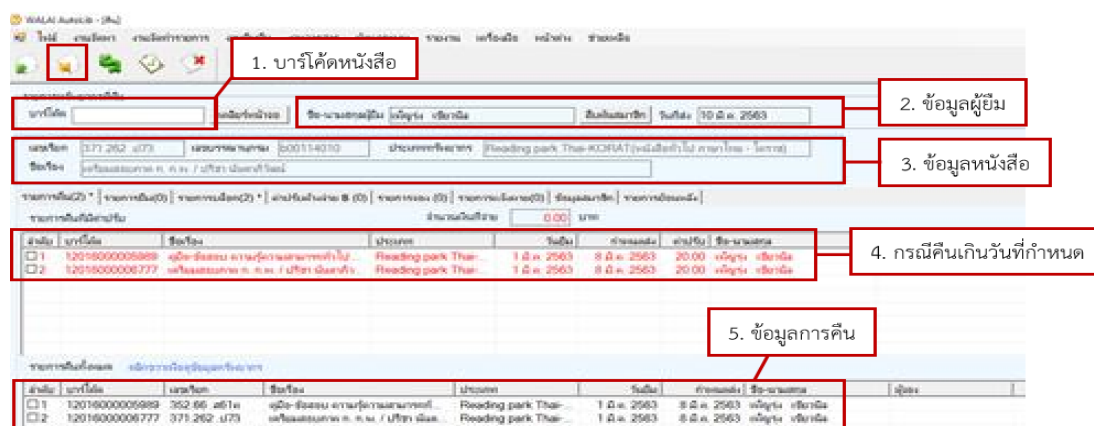
บริการยืม-คืนทรัพยากรสารสนเทศ อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat) ให้บริการ ยืม-คืนผ่านระบบห้องสมุดอัตโนมัติ WALAI AutoLib โดยการยืมหนังสือสามารถยืมได้ 3 เล่ม เป็นเวลา 7 วัน

1. เมื่อผู้ใช้บริการต้องการยืมทรัพยากรสารสนเทศ ผู้ใช้สามารถยืมทรัพยากรสารสนเทศกับเจ้าหน้าที่ได้ โดยต้องมีบัตรสมาชิกของอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา



ภาพที่ 1.42 หน้าจอการยืมทรัพยากรสารสนเทศ

2. เมื่อผู้ใช้บริการต้องการคืนทรัพยากรสารสนเทศที่ยืมไป ผู้ใช้สามารถมาคืนทรัพยากรสารสนเทศกับเจ้าหน้าที่ ได้ที่หน้าเคาน์เตอร์ยืม-คืน



ภาพที่ 1.43 หน้าจอการคืนทรัพยากรสารสนเทศ

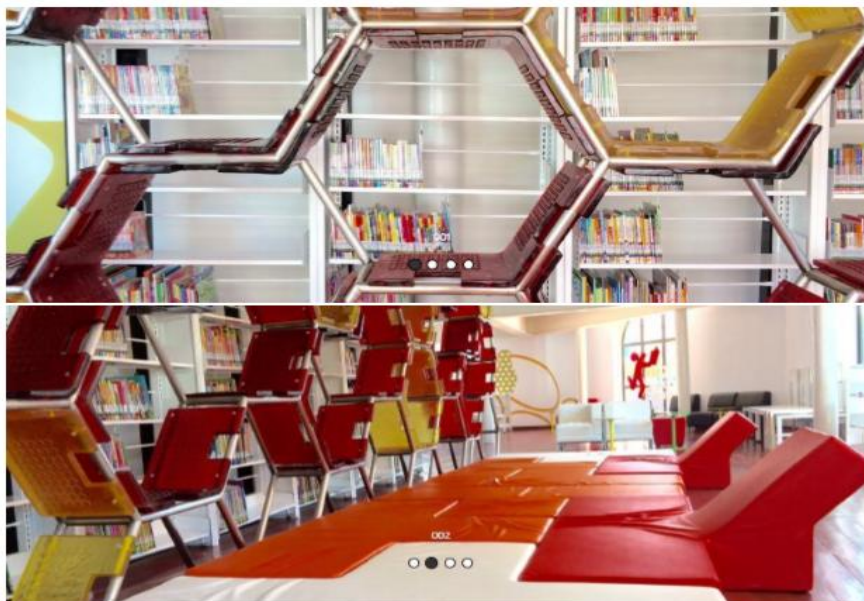
## 2. ภาระงานประจำ

2.1 คีย์หนังสือเก็บสถิติห้องเด็ก (ทุกวัน)

2.2 จัดหนังสือชั้น 1 และ ชั้น 2 (ทุกวัน)



ภาพ 1.44 มุมห้องสมุดมีชีวิต (Reading Room)



ภาพ 1.45 มุมห้องสมุดเด็ก (Kids Room)

2.3 ประจำเคาน์เตอร์การให้บริการยืม-คืน สมัครสมาชิก และบัญชี

2.4 ดูแลความเรียบร้อยบริเวณชั้น 1 และ ชั้น 2 (ทุกวัน)

2.5 เตรียมกิจกรรมงานฝีมือ และพาเด็กนักเรียนทำที่โชนกิจกรรมห้องเด็ก (ทุกวัน)



ภาพที่ 1.46 พาเด็กนักเรียนทำกิจกรรมที่โชนห้องเด็ก

## 2.6 เตรียมกิจกรรมการเล่นและพาเด็กนักเรียนเล่นที่ Art Gallery and Exhibition (ทุกวัน)



ภาพที่ 1.47 พาเด็กนักเรียนทำกิจกรรมที่ Art Gallery and Exhibition

## 2.7 เขียนแนะนำหนังสือลงเพจ Facebook (2 เรื่อง/สัปดาห์)



ภาพที่ 1.48 เขียนแนะนำหนังสือ

## 3. งานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมาย

- 3.1 เขียนโครงการเข้าแผนปีงบประมาณ พ.ศ. 2564
- 3.2 เขียนบันทึกข้อตกลงความร่วมมือระหว่างองค์กร (MOU)
- 3.3 เขียนหนังสือราชการภายในและภายนอก
- 3.4 ออกไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกพื้นที่

- 3.5 จัดกิจกรรมรณรงค์รับบริจาคจากโรงเรียนต่าง ๆ ที่พาเด็กนักเรียนมาทัศนศึกษา
- 3.6 ออกนอกพื้นที่ไปแจกวารสารนิตยสารเพื่อโปรโมตอุทยานการเรียนรู้รัตนราชสิมา
- 3.7 ซ่อมแซม/ทาสี บริเวณโดยรอบสำนักงาน
- 3.8 จัดกิจกรรมออนไลน์สำหรับโอกาสต่าง ๆ
- 3.9 ออกไปรับหนังสือจากผู้บริจาค และคัดแยกหนังสือที่ได้รับเข้าสู่ระบบ



ภาพที่ 1.49 ออกพื้นที่ไปสมัครสมาชิกให้อสม. ชุมชนมหาชัย



ภาพที่ 1.50 จัดกิจกรรมวันเด็กออนไลน์



ภาพที่ 1.51 ออกพื้นที่ไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามโรงเรียนต่าง ๆ



ภาพที่ 1.52 ดูแลกรูปจากโรงเรียนต่าง ๆ ที่เข้ามาทัศนศึกษา

### 1.7 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ นางสาวพิชญดา แข็งแรง

ตำแหน่ง ครูสอนเด็กด้อยโอกาส

### 1.8 ระยะเวลาที่ศึกษา และปฏิบัติงาน

ตั้งแต่ วันที่ 25 พฤศจิกายน 2563 ถึง 12 มีนาคม 2564

เวลาปฏิบัติงาน จันทร์-ศุกร์ 08.30 – 18.00 น.



## บทที่ 2

### โครงการที่ได้รับมอบหมาย / รายละเอียดการปฏิบัติงาน

#### 2.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

อุทยานการเรียนรู้รัฐนครราชสีมา (TK Square Korat) เป็นแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิตที่ให้เด็ก เยาวชน ผู้พิการ และประชาชนทั่วไปได้ศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ บริการสารสนเทศ และเป็นสถานที่สำหรับพักผ่อนหย่อนใจ นอกจากนี้อุทยานการเรียนรู้รัฐนครราชสีมา (TK Square Korat) ยังเป็นหน่วยงานการศึกษาในระบบและตามอัธยาศัยที่มีการทำงานในรูปแบบของตัวแทนสื่อการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ทำหน้าที่จัดกิจกรรมเสริมสร้างและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ให้กับสถานศึกษาที่อยู่โดยรอบจำนวน 5 แห่ง มีนักเรียนประมาณ 20,000 คน อีกทั้งยังต้องการส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ อาทิเช่น กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน กิจกรรมด้านศิลปะ กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง กิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม เป็นต้น ปัญหาคือกิจกรรมของหน่วยงานยังขาดสื่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย อันเป็นเอกลักษณ์สำคัญของประเทศไทย ที่ผันเปลี่ยนไปตามกระแสทางวัฒนธรรมและการดำรงชีวิตของคนในปัจจุบัน อาจเป็นเพราะความยากของการผันวรรณยุกต์ การสะกดคำ การผสมพยัญชนะ และสระในภาษาไทยมีความยุ่งยากกว่าภาษาอื่น ๆ ทั่วโลก จึงทำให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปไม่สนใจที่จะเรียนรู้ภาษาไทยนอกห้องเรียนเท่าที่ควร

คณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาไทยนอกห้องเรียน จึงได้จัดทำบอร์ดเกมโดมิโนคำตรงข้าม และ โดมิโนความหมายโดยนัยขึ้น เพื่อส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่อุทยานการเรียนรู้รัฐนครราชสีมา (TK Square Korat) จัดขึ้น โดยใช้เกมเป็นสื่อกลางในการสร้างความสนใจให้กับเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปได้เรียนรู้ เข้าใจ และจดจำคำศัพท์ภาษาไทยได้ง่ายขึ้น นอกจากบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นจะสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินจากการเล่นแล้ว ยังเสริมสร้างและพัฒนาทักษะรอบด้าน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ เสริมสร้างสมาธิ ความจำ ปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ ให้กับผู้เล่น อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เล่นคลายเครียดจากปัญหาที่ต้องเผชิญในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้น บอร์ดเกมโดมิโนคำตรงข้าม และ โดมิโนความหมายโดยนัย จึงช่วยแก้ปัญหาสื่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระวิชาภาษาไทยให้กับหน่วยงานได้เป็นอย่างดี

#### 2.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อแก้ปัญหาการขาดสื่อเกมการเรียนรู้ภาษาไทย ของอุทยานการเรียนรู้รัฐนครราชสีมา (TK Square Korat)
2. เพื่อกระตุ้นให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป มีความสนใจที่จะเรียนรู้ จดจำ และเข้าใจ คำศัพท์ภาษาไทยจากการเล่นบอร์ดเกม
3. เพื่อเสริมสร้างทักษะในการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สมาธิ ความจำ ปัญญา และความคิดสร้างสรรค์

## 2.3 ขอบเขตของโครงการ

เด็ก เยาวชน ผู้พิการ และประชาชนทั่วไป ที่เข้ามาใช้บริการอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat)

## 2.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

2.2.1. ช่วยคลายเครียดจากการทำเรียน การทำการบ้าน การทำงาน ของเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปได้เป็นอย่างดี

2.2.2. ช่วยให้ผู้เล่นมีสมาธิ ความจำ ปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ ที่เกิดจากการเล่นเกม

2.2.3. ช่วยเชื่อมความสัมพันธ์ให้กับผู้เล่น ผู้เล่นได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นของกันและกัน ทั้งยังช่วยเสริมสร้างความสามัคคีในหมู่คณะได้เป็นอย่างดี

2.2.4. รู้จักการวางแผนล่วงหน้า ทักษะนี้จะช่วยในการวางแผนชีวิตได้อย่างมีระบบ

2.2.5. มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ สอนให้เรียนรู้การเอาชนะในเกมไม่ใช่นอกเกม เพื่อผู้ที่แพ้ จะได้ฝึกความอดทน และยอมรับผลการแข่งขัน

2.2.6. ลดความเสี่ยงในการเป็นโรคเกี่ยวกับสมอง เมื่อผู้เล่นฝึกคิดบ่อย ๆ เปรียบเสมือนได้บริหารสมอง เมื่อบริหารบ่อย ๆ สมองก็จะแข็งแรง ความจำดีขึ้น และไม่เป็นโรคอัลไซเมอร์

5. ช่วยให้ประสาทสัมผัสเร็วขึ้น อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นความคิดให้เป็นคนคิดเร็ว

## 2.5 ขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติงาน

### ขั้นวางแผน

1. สำรวจความต้องการของผู้ใช้บริการเพื่อหาหัวข้อโครงการที่สนใจ
2. คิดชื่อ รูปแบบเกม รายละเอียดของเกม และกติกาการเล่นเกม
3. เสนอชื่อโครงการให้พนักงานที่ปรึกษาและหัวหน้างานรับทราบเพื่อรับทราบข้อเสนอแนะ พร้อมจัดทำตัวอย่างแผนปฏิบัติงาน
4. วางแผนการจัดซื้ออุปกรณ์ในการจัดทำโครงการ

### ขั้นดำเนินการ

1. จัดซื้ออุปกรณ์ที่ใช้สำหรับทำโครงการ
2. คิดคำศัพท์สำหรับทำเป็นเกมโดมิโนความหมายโดยนัย และโดมิโนคำตรงข้าม
3. ออกแบบรูปแบบบอร์ดเกม โดยใช้แพลตฟอร์ม Canva.com
4. ออกแบบความสวยงามของกล่องบอร์ดเกม
5. ปรี้นส์และจัดทำเป็นชิ้นงาน

### ขั้นสรุปผล

1. นำเสนอโครงการที่จัดทำต่อหัวหน้างานและพนักงานอุทยานการเรียนรู้ นครราชสีมา (TK Square Korat)
2. นำไปให้ผู้ให้บริการเล่นตามจุดให้บริการกิจกรรมเสริมทักษะการเรียนรู้ต่าง ๆ ภายในอุทยานการเรียนรู้ นครราชสีมา (TK Square Korat)

### ตารางที่ 2.1 ตารางระยะเวลาปฏิบัติงาน

ลำดับ	รายละเอียดการปฏิบัติงาน	ระยะเวลาการปฏิบัติงาน				
		พ.ย. 63	ธ.ค. 63	ม.ค. 64	ก.พ. 64	มี.ค. 64
1	การวางแผน					
	1.1 สำรวจความต้องการของผู้ใช้บริการเพื่อหาหัวข้อโครงการที่สนใจ	↔				
	1.2 เสนอชื่อโครงการให้พนักงานที่ปรึกษาและหัวหน้างานรับทราบเพื่อรับข้อเสนอแนะ พร้อมจัดทำตัวอย่างแผนปฏิบัติงาน		↔			
	3.3 วางแผนการจัดซื้ออุปกรณ์ในการจัดทำโครงการ		↔			
2	ขั้นดำเนินการ					
	2.1 จัดซื้ออุปกรณ์ที่ใช้สำหรับทำโครงการ			↔		
	2.2 คิดคำศัพท์สำหรับทำเป็นเกมโดมิโน ความหมายโดยนัย และโดมิโนคำตรงข้าม			↔		
	2.3 ออกแบบรูปแบบบอร์ดเกม โดยใช้แพลตฟอร์ม Canva.com				↔	

มีต่อ...

ตารางที่ 2.1 ตารางระยะเวลาปฏิบัติงาน/ต่อ...

ลำดับ	รายละเอียดการปฏิบัติงาน	ระยะเวลาการปฏิบัติงาน				
		พ.ย. 63	ธ.ค. 63	ม.ค. 64	ก.พ. 64	มี.ค. 64
2	ขั้นดำเนินการ					
	2.4 ออกแบบความสวยงามของกล่องบอร์ดเกม				↔	
	2.5 ปริ้นส์และจัดทำชิ้นงาน				↔	
3	ขั้นสรุปผล					
	3.1 นำเสนอโครงการที่จัดทำต่อหัวหน้างานและพนักงานอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat)					↔
	3.2 นำไปให้ผู้ให้บริการเล่นตามจุดให้บริการกิจกรรม					↔

## 2.6 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

### 2.6.1 อุปกรณ์

1. กระดาษหลังรูป
2. สติกเกอร์ใส
3. กระดาษโฟโต้
4. กาวสองหน้า
5. กรรไกร
6. กล่องกระดาษ
7. มีดคัตเตอร์
8. ดินสอ
9. ไม้บรรทัด
10. ยางลบ

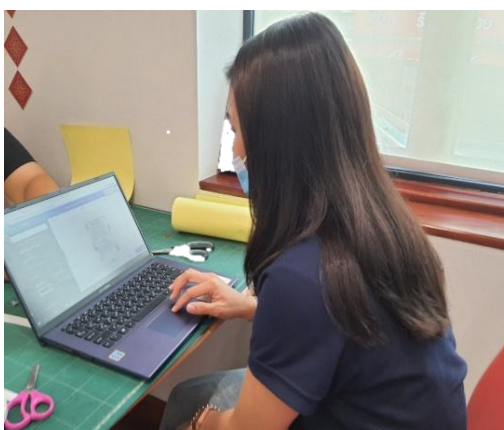
## 2.6.2 เครื่องมือที่ใช้

1. ออกแบบตัวเกม และกล่องบอร์ดเกมโดยใช้แพลตฟอร์ม Canva.com

## 2.7 ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

สำรวจผู้ใช้บริการ ณ อุทยานการเรียนรู้รัตนนครราชสีมา (TK Square Korat) เพื่อประกอบการตัดสินใจการจัดทำโครงการ จากนั้นเสนอชื่อโครงการที่สนใจพร้อมจัดทำแผนปฏิบัติงานให้พนักงานที่ปรึกษาและหัวหน้างานรับทราบเพื่อรับข้อเสนอแนะ เมื่อโครงการได้รับความเห็นชอบและได้รับข้อเสนอและจากพนักงานที่ปรึกษาและหัวหน้างาน จึงได้เริ่มจัดทำโครงการบอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์งานภาษาไทย ดังนี้

1. ออกแบบรูปแบบตัวเกมโดยใช้แพลตฟอร์ม Canva.com

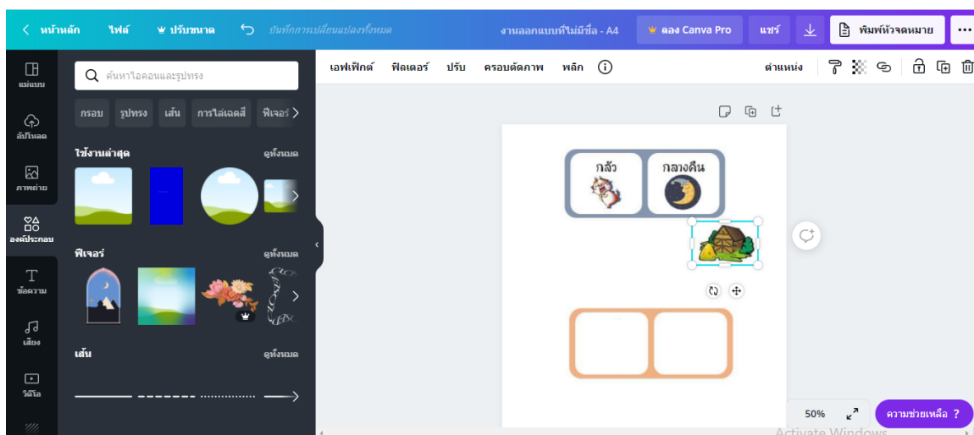


ภาพ 2.1 ออกแบบตัวเกมโดยใช้แพลตฟอร์ม Canva.com



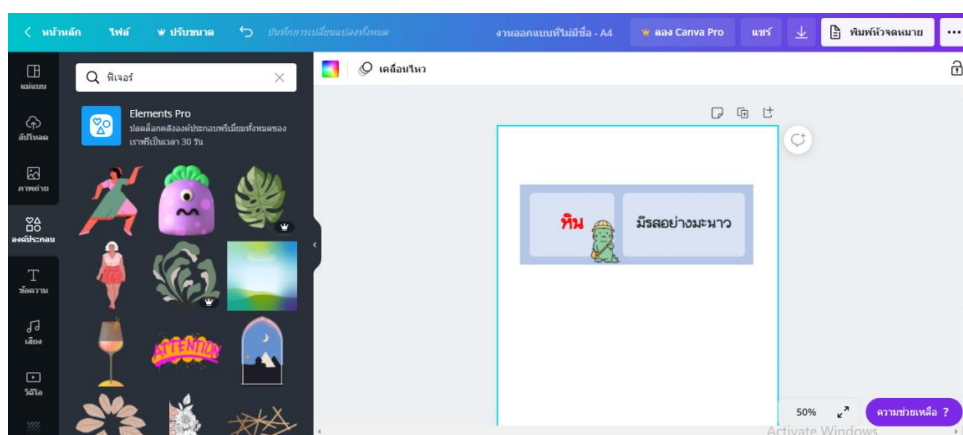
ภาพที่ 2.2 แพลตฟอร์ม Canva.com

## 2. ออกแบบรูปทรงของตัวเกมโดมิโนคำตรงข้าม และตกแต่งให้สวยงามน่าเล่น



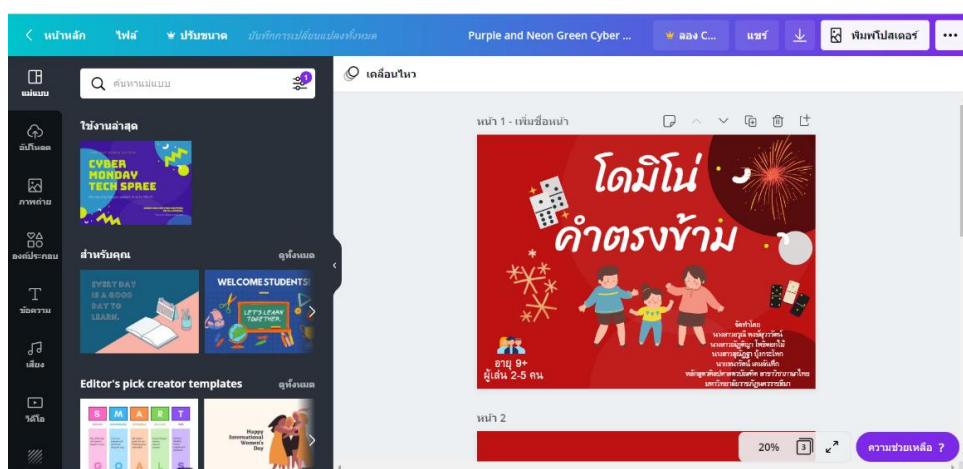
ภาพที่ 2.3 ออกแบบตัวเกมโดมิโนคำตรงข้าม

## 3. ออกแบบรูปทรงของตัวเกมโดมิโนความหมายโดยนัย และตกแต่งให้สวยงามน่าเล่น



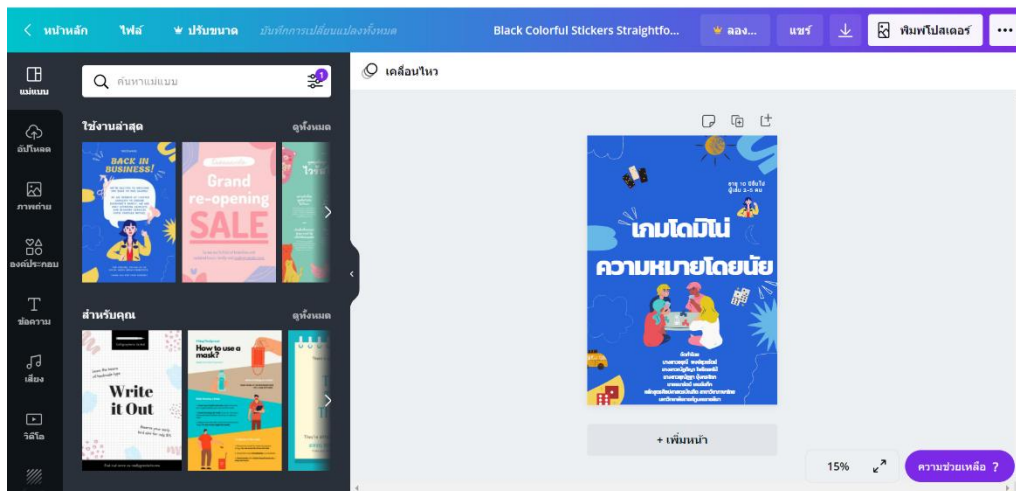
ภาพที่ 2.4 ออกแบบตัวเกมโดมิโนความหมายโดยนัย

## 4. ออกแบบความสวยงามของกล่องบอร์ดเกมโดมิโนคำตรงข้าม



ภาพที่ 2.5 ออกแบบกล่องเกมโดมิโนคำตรงข้าม

5. ออกแบบความสวยงามของกล่องบอร์ดเกมโดมิโน่ความหมายโดยนัย



ภาพที่ 2.6 ออกแบบกล่องเกมโดมิโน่ความหมายโดยนัย

6. ตัดตัวเกมที่ได้จากการปริ้นส์ แล้วนำไปติดกับกระดาษหลังรูป



ภาพที่ 2.7 ตัดตัวเกมที่ได้จากการปริ้นส์ แล้วนำไปติดกับกระดาษหลังรูป

7. นำตัวเกมที่ติดกับกระดาษหลังรูปไปเคลือบทับด้วยสติ๊กเกอร์ใส เพื่อให้มีความแข็งแรงทนทาน



ภาพที่ 2.8 นำตัวเกมที่ติดกับกระดาษหลังรูปไปเคลือบทับด้วยสติ๊กเกอร์ใส

8. ปรีนส์งานออกแบบตัวกล่อง แล้วนำมาติดเข้ากับตัวกล่อง จากนั้นเคลือบทับด้วยสติ๊กเกอร์ใส เพื่อให้มีความแข็งแรงทนทาน



ภาพที่ 2.9 ติดกระดาษที่ออกแบบเข้ากับกล่อง

9. บอร์ดเกมที่ทำเสร็จแล้ว



ภาพที่ 2.10 ภาพบอร์ดเกมที่ทำเสร็จแล้ว





ภาพที่ 2.11 บรรยากาศเด็กนักเรียนเล่นบอร์ดเกมโดมิโน้ความหมายโดยนัย



ภาพที่ 2.12 บรรยากาศเด็กนักเรียนเล่นเกมโดมิโน้คำตรงข้าม

### บทที่ 3

#### สรุปผลการดำเนินโครงการ/การปฏิบัติงาน

##### 3.1 วิธีการเก็บข้อมูล

ในการเก็บข้อมูลโครงการเรื่องบอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์งานภาษาไทย เป็นการทำแบบสอบถามความคิดเห็นพึงพอใจจากผู้ให้ข้อมูล 2 กลุ่มคือ 1.เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปที่เข้ามาใช้บริการ 2.พนักงานที่ปรึกษา พนักงานที่ดูแลการจัดกิจกรรมต่าง ๆ และหัวหน้าพนักงานของอุทยานการเรียนรู้ศูนย์นครราชสีมา (TK Square Korat) ซึ่งเป็นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการจัดกิจกรรมทั้งหมด ด้วยข้อจำกัดในการเข้าถึงข้อมูลและความต้องการข้อมูลให้เพียงพอต่อการประเมินผล จะใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเป็นแบบฟอร์มออนไลน์ที่มีความต่างของเพศ และอายุที่แตกต่างกันจำนวน 20 คน

ตารางที่ 3.1 ตารางการเก็บข้อมูลบุคคลกลุ่มที่ 1

ช่วงอายุ	เพศ	
	ชาย	หญิง
ต่ำกว่า 20 ปี	3	3
21-30 ปี	2	2
31-40 ปี	-	-
41-50 ปี	-	-
51-60 ปี	-	-
60 ปีขึ้นไป	-	-

ตารางที่ 3.2 ตารางการเก็บข้อมูลบุคคลกลุ่มที่ 2

ช่วงอายุ	เพศ	
	ชาย	หญิง
ต่ำกว่า 20 ปี	-	-
21-30 ปี	1	2
31-40 ปี	1	3
41-50 ปี	-	3
51-60 ปี	-	-
60 ปีขึ้นไป	-	-

### 3.2 สรุปผลโครงการ/การปฏิบัติงาน

การจัดทำโครงการในครั้งนี้เป็นการศึกษาด้วยการสอบถามความคิดเห็นของเด็ก เยาวชน ประชาชนทั่วไปที่เข้ามาใช้บริการ พนักงานที่ปรึกษา พนักงานที่ดูแลการจัดกิจกรรมต่าง ๆ และหัวหน้าพนักงานของอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat) โดยใช้กรอบแนวคิดของ Diamantidis & Chatzoglou Training goals ได้ 4 ประเด็น ดังนี้ 1. เป้าหมายการจัดกิจกรรมบอร์ดเกม (Activity goals) 2. เนื้อหาการจัดกิจกรรมบอร์ดเกม (Activity content) 3. อุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม (Activity Material) 4. การนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงาน (Activity usefulness) และได้ทำการนำข้อมูลที่ได้จากการจัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2 มาหาค่าเฉลี่ยรวมกัน ดังนี้

ตารางที่ 3.3 สรุปค่าเฉลี่ยผลการประเมินความพึงพอใจของปัจจัยทั้ง 4 ด้าน จากผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
<b>1. ด้านเป้าหมายในการจัดทำโครงการ</b>					
1.1 แก้ปัญหาการขาดสื่อเกมการเรียนรู้ภาษาไทย ของอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat)	19 (95)	1 (5)			
1.2 กระตุ้นให้เด็ก เยาวชน และ ประชาชนทั่วไป มีความสนใจที่จะเรียนรู้ จดจำ และเข้าใจคำศัพท์ ภาษาไทยจากการเล่นเกม	18 (90)	2 (10)			
1.3 เสริมสร้างทักษะในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สมาธิ ความจำ ปัญญา และความคิดสร้างสรรค์	16 (80)	4 (20)			
<b>2. ด้านเนื้อหาการจัดกิจกรรมบอร์ดเกม</b>					
2.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	20 (100)				
2.2 เนื้อหา มีความสมบูรณ์ถูกต้อง	20 (100)				
2.3 เนื้อหาเหมาะสมกับช่วงอายุที่แนะนำให้เล่น	18 (90)	2 (10)			

2.4 ความเหมาะสมกับผู้ใช้	18 (90)	2 (10)			
2.5 มีการแจ้งรายละเอียดเนื้อหา กติกากการเล่นที่ชัดเจน	18 (90)	2 (10)			
2.6 มีการจัดลำดับขั้นตอนในการเล่น ที่เหมาะสม	18 (90)	2 (10)			
2.7 กติกากการเล่นบอร์ดเกมมีความ ชัดเจน	18 (90)	2 (10)			
2.8 ลักษณะภาษาที่ใช้ในการอธิบาย กติกามีความเข้าใจง่าย	19 (95)	1 (5)			
<b>3. ด้านอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม</b>					
3.1 ด้านความเหมาะสมของภาพ	20 (95)				
3.2 ด้านความสอดคล้องของ ภาพประกอบกับข้อความ	20 (100)				
3.3 ความเหมาะสมของการเลือกใช้ ตัวอักษรและพื้นหลัง	19 (95)	1 (5)			
3.4 ความเหมาะสมของแบบอักษร	19 (95)	1 (5)			
3.5 ความเหมาะสมของขนาด ตัวอักษร	19 (95)	1 (5)			
<b>4. ด้านการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงาน</b>					
4.1 บอร์ดเกมทั้ง 2 เกมนี้ มีประโยชน์ ต่อการเรียนรู้ภาษาไทย	20 (100)				
4.2 บอร์ดเกมทั้ง 2 เกมนี้ สามารถ ช่วยให้ผู้เล่นคลายเครียดได้	20 (100)				
4.3 บอร์ดเกมทั้ง 2 เกมนี้ ช่วย เสริมสร้างทักษะกระบวนการ ความคิด ความจำ สมาธิ สติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ต่อผู้เล่น	16 (80)	4 (20)			
4.4 บอร์ดเกมทั้ง 2 เกมนี้ มี ประโยชน์ต่อหน่วยงาน	20 (100)				
<b>ความถี่สะสม</b> วิธีคิด : <u>จำนวนผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด</u> จำนวนข้อ	<b>375 = 19</b> <b>20</b>	<b>25 = 1</b> <b>20</b>			

<b>คะแนนที่ได้</b> วิธีคิด : ความถี่สะสม x ค่าคะแนน	$19 \times 5 = 95$	$1 \times 4 = 4$			
<b>คะแนนรวม (รวมคะแนนที่ได้)</b>	$95 + 4 = 99$				
<b>คะแนนเฉลี่ย</b> วิธีคิด : <u>คะแนนรวม</u> จำนวนผู้ให้ข้อมูล	$\frac{99}{20} = 4.95$				

### เกณฑ์การประเมินความพึงพอใจโครงการ

ค่าเฉลี่ย	แปลความหมาย
4.51-5.00	มากที่สุด
3.51-4.50	มาก
2.51-3.50	ปานกลาง
1.51-2.50	น้อย
0.00-1.50	น้อยที่สุด

#### 3.2.1 สรุปค่าเฉลี่ยคะแนนความพึงพอใจของแต่ละด้านได้ ดังนี้

1. ด้านเป้าหมายในการจัดทำโครงการเท่ากับ 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด
2. ด้านเนื้อหาการจัดกิจกรรมเท่ากับ 4.95 อยู่ในระดับมากที่สุด
3. ด้านอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมเท่ากับ 4.95 อยู่ในระดับมากที่สุด
4. ด้านการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงานเท่ากับ 4.95 อยู่ในระดับมากที่สุด

**ดังนั้น คะแนนรวมความพึงพอใจของโครงการเท่ากับ 4.95 อยู่ในระดับมากที่สุด**

#### 3.2.2 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจต่อปัจจัยทั้ง 4 ด้านได้ดังนี้

##### 1. ประเด็นเป้าหมายการจัดกิจกรรม

ข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 1 ได้แก่ เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ที่เข้ามาใช้บริการ ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 2 ได้แก่ พนักงานที่ปรึกษา พนักงานที่ดูแลการจัดกิจกรรมต่าง ๆ และหัวหน้าพนักงานของอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat) มีความคิดเห็นว่าบอร์ดเกมภาษาไทยช่วยแก้ปัญหาการขาดสื่อเกมการเรียนรู้ภาษาไทย ของอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat) ช่วยกระตุ้นให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป มีความสนใจที่จะเรียนรู้ จดจำ เข้าใจคำศัพท์ภาษาไทยจากการเล่นเกม อีกทั้งยังเสริมสร้างทักษะในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สมาธิ ความจำ ปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

## 2. ประเด็นเนื้อหาการจัดกิจกรรมบอร์ดเกม

ในส่วนของข้อควรปรับปรุงคือ ควรเพิ่มเนื้อหาสาระความรู้ภาษาไทยในด้านอื่น ๆ ให้ครอบคลุมกับกลุ่มสาระความรู้วิชาภาษาไทยมากขึ้น อาทิเช่น การเขียน การแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

ข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า บอร์ดเกมทั้ง 2 เกม คนส่วนใหญ่คิดว่าเกมมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์มากมากถึงมากที่สุด มีความสมบูรณ์ถูกต้องมากมากถึงมากที่สุด เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับช่วงอายุที่แนะนำให้เล่นมากมากถึงมากที่สุด เหมาะสมกับผู้ใช้งานมากมากถึงมากที่สุด เนื่องจากเนื้อหาของเกมช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ จดจำ และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ภาษาไทยได้มากกว่าการเรียนรู้แบบเดิม ๆ ทำให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่อยากจะเป็นสื่อกลางในการพัฒนาการเรียนรู้ นอกห้องเรียนของหน่วยงานได้ อีกทั้งบอร์ดเกมยังสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และสามารถกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดแรงจูงใจ และได้รับความรู้ผ่านการเล่นเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 3. ประเด็นเรื่องอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม

ข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า บอร์ดเกมทั้ง 2 เกม คนส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า อุปกรณ์มีความเหมาะสมของภาพมากที่สุด ความสอดคล้องของภาพประกอบกับข้อความมากที่สุด ความเหมาะสมของการเลือกใช้ตัวอักษรและพื้นหลังมากที่สุด ความเหมาะสมของแบบอักษรมากที่สุด ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษรมากที่สุด เนื่องจากอุปกรณ์ที่ใช้จัดทำมีความสวยงาม น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจของผู้เล่นได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นส่วนที่เป็นเนื้อหา ไปให้รายละเอียดของเกม ใบแสดงกติกาการเล่น ใบแสดงเฉลย หรือในส่วนของ การออกแบบภาพรวมของกล่อง อีกทั้งวัสดุที่ใช้ยังมีความแข็งแรงทนทาน สามารถเก็บรักษา และใช้งานได้เป็นเวลานาน

## 4. ประเด็นการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงาน

ข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การจัดทำบอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์งานภาษาไทย ทั้ง 2 เกม ได้แก่ เกมโดมิโนคำตรงข้าม และโดมิโนความหมายโดยนัย มีประโยชน์เป็นอย่างมากต่อการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับมากที่สุด สามารถช่วยให้ผู้เล่นคลายเครียดได้มากที่สุด ช่วยเสริมสร้างทักษะกระบวนการความคิด ความจำ สมาธิ สติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ต่อผู้เล่นได้มากที่สุด และมีประโยชน์ต่อหน่วยงานมากที่สุด เนื่องจากเป็นการให้ความรู้ด้านภาษาไทย และสามารถนำบอร์ดเกมเหล่านี้ไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนต่าง ๆ ที่ทางหน่วยงานจัดขึ้นได้อย่างไม่สิ้นสุด ซึ่งหมายความว่า การทำโครงการในครั้งนี้มีประสิทธิภาพสูงสุดต่อหน่วยงาน ต่อเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปที่เข้ามาใช้บริการ

ผลการจัดทำ โครงการบอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์งานภาษาไทย พบว่า ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 1 ได้แก่ เด็ก เยาวชน ประชาชนทั่วไปที่เข้ามาใช้บริการ กลุ่มที่ 2 ได้แก่ พนักงานที่ปรึกษา พนักงานที่ดูแลการจัดกิจกรรมต่าง ๆ และหัวหน้าพนักงานของอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat) จำนวน 20 คน มีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์

งานภาษาไทยเป็นอย่างมาก เมื่อนำบอร์ดเกมทั้ง 2 เกมนี้ไปจัดกิจกรรมแล้ว ผู้เล่นทุกเพศทุกวัย ชื่นชอบ และนิยมเล่นบอร์ดเกมภาษาไทยกันเป็นจำนวนมาก เพราะนอกจากจะช่วยสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการเล่นเกม ยังช่วยกระตุ้นให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปสนใจที่จะเรียนรู้คำศัพท์ และความหมายของคำศัพท์ภาษาไทยที่สอดแทรกอยู่ในเกมได้เป็นอย่างดี ดังนั้น โครงการบอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์งานภาษาไทย จึงมีส่วนในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทย อีกทั้งยังส่งเสริมทักษะในการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สมาธิ ความจำ ปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ที่เพิ่มมากขึ้นของผู้ร่วมกิจกรรม

บอร์ดเกมทำมือ สื่อสร้างสรรค์งานภาษาไทย มีดังนี้

### 1. โดมิโนคำตรงข้าม

โดมิโนคำตรงข้ามภาษาไทย เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย โดยใช้ทักษะขั้นพื้นฐานในการคิด วิเคราะห์ สอดแทรกเข้าไปในการเล่นและเป็นการพัฒนาศักยภาพผู้เล่นให้คุ้นชินกับคำในภาษาไทยมากยิ่งขึ้น ซึ่งใช้หลักเกณฑ์จากการเรียนรู้นำมาถ่ายทอด



ภาพที่ 3.1 เกมโดมิโนคำตรงข้าม

### 2. โดมิโนความหมายโดยนัย

โดมิโนความหมายโดยนัยเกมภาษาไทย เป็นการส่งเสริมความรู้และศักยภาพด้านกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย ฝึกทักษะกระบวนการคิด วิเคราะห์ ในเรื่องหมายของคำ การนำคำมาเชื่อมโยงให้สอดคล้องกัน



ภาพที่ 3.2 เกมโดมิโนความหมายโดยนัย

ตาราง 3.4 ตารางงบประมาณในการจัดทำโครงการ

รายการงบประมาณในการจัดทำโครงการ				
ลำดับ	ชื่อสินค้า	จำนวน	ราคา	จำนวนเงินทั้งหมด
1	กระดาษแข็ง	2	20	40
2	แผ่นสติ๊กเกอร์ใส	4	30	120
3	กระดาษโฟโต้	7	15	105
4	กล่องขนาดเล็ก	2	37	70
5	กล่องขนาดใหญ่	1	35	35

### 3.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการปฏิบัติสหกิจศึกษา

- 3.2.1. ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ในการทำกิจกรรมร่วมกับเด็ก และบุคลากรในองค์กร
- 3.2.2. ได้ฝึกการพัฒนาตนเองให้มีความอดทน มีความตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายมากยิ่งขึ้น
- 3.2.3. เข้าใจหลักการทำงานขององค์กรมากขึ้น ได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 3.2.4. ได้ประสบการณ์จริงจากการทำงาน ฝึกงานให้เราได้รับความใหม่ ๆ ที่นอกเหนือจากการเรียน
- 3.2.5. รู้จักการปรับตัว ทำให้เข้ากับสังคมการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 3.2.6. ค้นพบลักษณะงานที่ถนัด เหมาะสมกับความรู้ความสามารถของตนเอง และสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อหน้าที่การงานในภายภาคหน้า
- 3.2.7. ได้เรียนรู้ระบบ และกระบวนการทำงานขององค์กรที่เป็นหน่วยงานราชการ
- 3.2.8. ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง และเข้าใจหลักการทำงานเป็นทีมมากขึ้น



### 3.3 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

3.3.1. ระยะเวลาที่จำกัดในการจัดทำบอร์ดเกม ทำให้การทำบอร์ดเกมไม่ตรงตามจำนวนที่ต้องการ ควรกำหนดตารางเวลาการทำให้ชัดเจน และจัดทำโครงการให้ตรงตามเป้าหมายเวลาที่กำหนด

3.3.2. การประสานงานกับหัวหน้างาน เกิดความเข้าใจไม่ตรงกันทำให้การปฏิบัติงานล่าช้ากว่าระยะเวลาที่ตั้งไว้ ควรปรึกษาเรื่องโครงการให้เร็วขึ้นเพื่อให้ทันต่อเวลาในการจัดทำโครงการ

3.3.3. ควรมีการจัดทำบอร์ดเกมเกี่ยวกับภาษาไทยในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย เพื่อเป็นตัวเลือกของผู้ใช้บริการในภายภาคหน้า

### บรรณานุกรม

สิริลักษณ์ ศุภนันท์. (2560). การประเมินผลการใช้บอร์ดเกม เพื่อการสื่อสารวัฒนธรรม  
ในองค์กร. (สารนิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะพาณิชยศาสตร์  
และการบัญชี

สุธนะ พามนตรี. (2562). ประโยชน์ของภาษาไทย. สืบค้นเมื่อ 17 มีนาคม 2564, จาก

<https://www.classstart.org/classes/4131>

ภาคผนวก

ภาพพาเด็กนักเรียนทำกิจกรรมที่โซนห้องเด็ก



ภาพของเด็กนักเรียนทำกิจกรรมที่ Art Gallery and Exhibition



ภาพกรุปจากโรงเรียนต่าง ๆ ที่เข้ามาทำกิจกรรม



ภาพการซ่อมแซม/ทาสี บริเวณโดยรอบสำนักงาน



ภาพออกนอกพื้นที่ไปแจกวารสารนิตยสารเพื่อโปรโมตอุทยานการเรียนรู้รัตนนครราชสีมา





รูปออกพื้นที่ไปสมัครสมาชิกให้ อสม. ชุมชนมหาชัย



ภาพออกพื้นที่ไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามโรงเรียนต่าง ๆ



ภาพกิจกรรม DIY Paper Craft



ภาพออกไปรับหนังสือจากผู้บริจาค คัดแยกหนังสือ และจัดชั้นหนังสือ

