



การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันประสบการณ์การทำงานร่วมกัน สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ชื่อผลงาน บริการเกมการศึกษา สร้างการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม

เจ้าของผลงาน/หน่วยงานที่สังกัด ห้องสมุดโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายมัธยมศึกษา (ศึกษาศาสตร์)

ประเภทผลงาน ทำเครื่องหมาย ✓ ในหัวข้อที่ตรงกับเนื้อหาของผลงานที่สุดเพียงหัวข้อเดียว

☐ (1) การจัดการสารสนเทศ เทคโนโลยีสารสนเทศ และนวัตกรรม

☒ (2) การบริการสารสนเทศ การบริหารลูกค้าสัมพันธ์ (CRM)

☐ (3) การบริหารองค์การจัดการความรู้

นำเสนอในรูปแบบ ☒ पोस्เตอร์ ☐ คลิปวิดีโอ

ข้อมูลเกี่ยวกับผลงาน

ลักษณะของผลงาน

บริการเกมการศึกษา เป็นบริการที่ห้องสมุดจัดขึ้นเพื่อให้บริการวัสดุที่ส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาทักษะและให้ความสนุกสนานแก่ผู้ใช้ เนื่องจากห้องสมุดโรงเรียนเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่มีผู้ใช้หลักเป็นนักเรียน ทำให้ห้องสมุดต้องมีการปรับตัว และจัดบริการให้มีความน่าสนใจ หลากหลาย แปลกใหม่และต้องคิดนอกกรอบเดิม เพื่อดึงดูดนักเรียนให้เข้ามาใช้บริการ โดยจัดหาวัสดุ อุปกรณ์หรือสื่อการศึกษาที่มีประโยชน์และน่าสนใจให้นักเรียนได้ใช้บริการ ในเริ่มแรกเกมการศึกษาที่มีให้บริการ ได้แก่ เกมหมากรุก เกมหมากล้อม (โกะ) เกมクロスเวิร์ด (Crossword) เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษและเกมต่อเลขคำนวณ (MIX UP) และต่อมาได้ทดลองนำบอร์ดเกมด้านคอร์รัปชัน The Trust มาให้บริการ ซึ่งได้รับผลตอบรับอย่างดีมาก จึงได้เพิ่มจำนวนของบอร์ดเกมมากขึ้น ซึ่งบอร์ดเกมเป็นเกมที่มีเรื่องราว และอุปกรณ์การเล่นที่หลากหลาย และมีสีสันสวยงาม ซึ่งประโยชน์ของบอร์ดเกมช่วยสร้างความสัมพันธ์ การเรียนรู้ พัฒนากระบวนการคิด การตัดสินใจ และสมาธิให้กับผู้เล่นผ่านกลไกและเนื้อเรื่องของเกม อีกทั้งยังเกิดความสนุกสนานและความบันเทิงแก่ผู้เล่นอีกด้วย

วิธีดำเนินการ (How to)

ห้องสมุดโรงเรียนทำการสำรวจและหาข้อมูลเกี่ยวกับบอร์ดเกมว่าเป็นอย่างไร มีเนื้อเรื่องและวิธีเล่นอย่างไรบ้าง ประโยชน์ของบอร์ดเกมแต่ละเกมเป็นอย่างไร แล้วจึงคัดเลือกบอร์ดเกมที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แก่ผู้เล่น ที่ใช้ระยะเวลาการเล่นไม่นาน สามารถเล่นได้จำนวนหลายคน และดำเนินการจัดหาโดยได้รับความช่วยเหลือและคำแนะนำจากศิษย์เก่าของโรงเรียนสาธิตฯ ในการจัดหาบอร์ดเกม ซึ่งผู้ใช้บริการสามารถใช้ได้เฉพาะในห้องสมุดเท่านั้น เพื่อความสะดวกในการบริการ

ผลสัมฤทธิ์:

นักเรียนให้ความสนใจและเข้าใช้บริการเป็นจำนวนมาก ในช่วงเวลาคาบว่าง พักเที่ยงและหลังเลิกเรียน ทำให้นักเรียนได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ รู้สึกผ่อนคลายและเกิดการเรียนรู้ทักษะต่างๆ ผ่านบอร์ดเกม เนื่องจากมีทั้งที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ บางเกมต้องมีการใช้ทักษะการคิดคำนวณ นักเรียนจึงต้องเรียนรู้ภาษา อุปกรณ์ วิธีการและกติกาการเล่น โดยสามารถนำเกมการศึกษาไปเชื่อมโยงกับหนังสือ เพื่อส่งเสริมและกระตุ้นให้ผู้อ่านหนังสือที่เกี่ยวข้องกับเกมนั้นๆ อีกทั้งทำให้ผู้ใช้เกิดมุมมองที่ดีต่อห้องสมุดว่าเป็นแหล่งเรียนรู้ ที่มากกว่าการให้บริการยืมทรัพยากรสารสนเทศ

ความภาคภูมิใจ

นักเรียนที่ใช้บริการเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีแก่รุ่นพี่และรุ่นน้อง เนื่องจากบางเกมต้องใช้จำนวนคนเล่นเยอะ และยังไม่ชำนาญในการเล่น จึงต้องอาศัยผู้ที่เล่นเป็น เพื่อเรียนรู้การเล่นด้วยกัน ส่วนในบางเกมที่ยังไม่เคยเล่นเลย นักเรียนมีความพยายามในการศึกษาและเรียนรู้วิธีการเล่นร่วมกันผ่านคู่มือทั้งที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นทำให้เกิดความสนุกสนานและมีความสุขที่ได้มาใช้บริการ ผู้ใช้เข้าใช้ห้องสมุดมากขึ้น ซึ่งเป็นการเพิ่มโอกาสของห้องสมุดที่นักเรียนอาจเกิดความสนใจใช้บริการทรัพยากรสารสนเทศและบริการอื่นๆ ของห้องสมุดต่อไป อีกทั้งทำให้ผู้ใช้รู้สึกถึงความแปลกใหม่ที่ห้องสมุดโรงเรียนสามารถจัดบริการใดๆ ก็ได้ ที่ตอบสนองต่อผู้ใช้ในปัจจุบัน โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในกรอบของห้องสมุดแบบเดิม ที่มีไว้สำหรับอ่านหนังสือเท่านั้น

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ และความยั่งยืน

- ผู้บริหารและหัวหน้างานห้องสมุดที่ให้การสนับสนุนในการจัดบริการ การปฏิบัติงาน และให้อิสระในการคิดสร้างสรรค์บริการอย่างเต็มที่
- สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยขอนแก่นที่ให้การสนับสนุนและได้นำบุคลากรไปศึกษาดูงาน สร้างแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์ในการจัดบริการห้องสมุด ทำให้เปิดมุมมองการจัดบริการห้องสมุดที่สนองต่อความต้องการของผู้ใช้มากขึ้น
- ความร่วมมือจากศิษย์เก่าของโรงเรียน ที่ให้ความช่วยเหลือแนะนำบอร์ดเกมอย่างเต็มที่และเป็นเครือข่ายความร่วมมือในการจัดกิจกรรมห้องสมุดในครั้งต่อไป