

รายงานสรุปผลการดำเนินงาน
กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่อง “Board game Talk & Share”
ในโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์
วันจันทร์ที่ 27 มีนาคม 2566 เวลา 13.00 - 16.00 น.
ณ ห้องประชุมศาสตราจารย์ ดร.สุดีใจ เหล่าสุนทร ชั้น 2 อาคารสำนักหอสมุดกลาง

1. หลักการและเหตุผล / เหตุผลความจำเป็น

ตามที่สำนักหอสมุดกลาง มีการดำเนินงานด้านลูกค้าสัมพันธ์ในห้องสมุด ซึ่งเป็นกลยุทธ์ที่ให้ความสำคัญกับลูกค้าหรือผู้ใช้บริการ ด้วยการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนจนเป็นการเรียนรู้ความต้องการและพฤติกรรมที่แตกต่างกันของผู้ใช้บริการ

สำนักหอสมุดกลาง ได้จัดกิจกรรมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่อง “Board game Talk & Share” วันจันทร์ที่ 27 มีนาคม 2566 เวลา 13.00 - 16.00 น. กิจกรรมครั้งนี้ได้รับเกียรติจากวิทยากรที่มีความรู้ด้านบอร์ดเกมจากหลากหลายอาชีพมาร่วมเสวนาเรื่อง “มารู้จัก บอร์ดเกม ที่มากกว่าเกมในวันที่มีการเรียนรู้เปลี่ยนไป” อย่างไรก็ตามในยุคดิจิทัลการเล่นบอร์ดเกมนอกจากจะให้ความสนุกสนาน ผ่อนคลายแล้ว บอร์ดเกมยังเป็นการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่หน่วยการเรียนรู้การสนทนามาใช้ในรูปแบบ Active Learning เนื่องจากผู้เล่นได้พัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ มากมาย เช่น พัฒนาทักษะการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ เป็นต้น

2. วัตถุประสงค์

เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์การให้บริการ Board game ในสำนักหอสมุดกลาง

3. สถานที่ดำเนินการ

ณ ห้องประชุมศาสตราจารย์ ดร.สุดีใจ เหล่าสุนทร ชั้น 2 อาคารสำนักหอสมุดกลาง

4. เป้าหมายเพื่อดำเนินการ

1. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 50 คน
2. เสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างห้องสมุดกับผู้ใช้บริการ

5. ผลลัพธ์ที่ได้รับจากการดำเนินกิจกรรม

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่อง “Board game Talk & Share” ทราบถึงการประชาสัมพันธ์ และการให้บริการ Board game ในสำนักหอสมุดกลาง และทำให้มีผู้เข้าใช้บริการ Board game เป็นจำนวนมากขึ้น

6. สาเหตุหรือปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของการจัดกิจกรรม

| สาเหตุหรือปัจจัยเสี่ยง | แนวทางแก้ไข/ป้องกันความเสี่ยง |
|---|--|
| การจัดกิจกรรม Talk @ share ไม่ได้จัดในบริเวณ ชั้น 1 ที่สัทธิการเล่นเกม แต่จัดในห้องประชุมศาสตราจารย์ ดร. สุกใจ ซึ่งบรรยากาศอาจดูเป็นเชิงวิชาการ ทำให้หนีตเลือกที่จะอยู่ในบริเวณที่สัทธิการเล่นเกมมากกว่าเข้าร่วมกิจกรรมในห้องประชุม | ปรับเปลี่ยนรูปแบบและสถานที่จัดกิจกรรมให้มีความน่าสนใจมากขึ้น |

7. รายงานสรุปผลการประเมินกิจกรรม

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น 56 คน ผู้ตอบแบบประเมินออนไลน์ จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 57.14 โดยมีนิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 84.4 บุคลากร จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 บุคคลภายนอกจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย= 4.77) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ทุกข้อที่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย= 4.78) และความพึงพอใจวิทยากร (ค่าเฉลี่ย =4.77) ความพึงพอใจรูปแบบการจัดกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย= 4.75) รายละเอียดดังแสดงในตาราง

ตาราง แสดงระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

| รายการประเมิน | ระดับการประเมิน | | แปลผล |
|--|-----------------|-------------|------------------|
| | ค่าเฉลี่ย | S.D. | |
| 1. ความพึงพอใจ วิทยากร อ.ดร.สุทธิพงศ์ วรอุไร | 4.75 | 0.51 | มากที่สุด |
| 2. ความพึงพอใจ วิทยากร คุณปรีชา คุ่นวานิช | 4.78 | 0.42 | มากที่สุด |
| 3. ความพึงพอใจ วิทยากรคุณพลพล หรินทรานนท์ | 4.78 | 0.42 | มากที่สุด |
| 4. ความพึงพอใจ รูปแบบการจัดกิจกรรม | 4.75 | 0.51 | มากที่สุด |
| 5. ความพึงพอใจ ประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรม | 4.78 | 0.42 | มากที่สุด |
| รวมทั้งหมด | 4.77 | 0.45 | มากที่สุด |

หัวข้อหรือวิทยากรที่ต้องการเสนอมาจัดกิจกรรมในครั้งต่อไป

1. Design thinking for board game creation
2. Board game ในอนาคตจะเปลี่ยนแปลงในรูปแบบใด
3. กลไกความสนุกของบอร์ดเกม

ข้อเสนอแนะ

ขอบคุณที่จัดค่ะ รู้สึกได้ความรู้ในสิ่งที่เรามองข้ามไปเยอะเลยค่ะ ทั้งประโยชน์ของบอร์ดเกม หรือสิ่งที่สามารถสะท้อนจากตัวเราหลังจากเล่นบอร์ดเกม ครั้งหน้าถ้าจัด อยากให้มีการเล่นบอร์ดเกมภายในงานด้วยค่ะ เพราะเหมือนได้เล่นกับคนที่ชอบบอร์ดเกมเหมือน ๆ กันค่ะ ขอขอบคุณค่ะ

8. รายงานการใช้งบประมาณ

ใช้งบประมาณเงินรายได้ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 งบเงินอุดหนุน แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ โดยงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรม ค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น 2,500 บาท (สองพันห้าร้อยบาทถ้วน)

9. ปัญหาและอุปสรรคการดำเนินกิจกรรม

ห้องประชุมศาสตราจารย์ ดร.สุดีใจ เหล่าสุนทร ชั้น 2 เหมาะกับการอบรมสัมมนา ไม่เหมาะกับการจัดกิจกรรมที่ให้นิสิตมีส่วนร่วมเพราะไม่เห็นบรรยากาศ

10. ข้อเสนอแนะ

1. ควรจัดกิจกรรมในรูปแบบ Activity หรือ Workshop เพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วม
2. กิจกรรมครั้งต่อไป ควรพิจารณาหัวข้อในการจัดจากข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

11. ภาพประกอบ

