

รายงานสรุปผลการดำเนินงาน
กิจกรรมห้องสมุดประชาชนเคลื่อนที่ (Mobile library)
ในโครงการห้องสมุดเพื่อชุมชน ห้องสมุดเพื่อทุกคน
(Library for community & Library for all)
ในวันจันทร์ที่ 17 มีนาคม 2568 เวลา 09.00 น. – 16.00 น.
ณ โรงเรียนวัดทวีพูลรังสรรค์ และโรงเรียนวัดอรุณรังษี จังหวัดนครนายก

1. รายงานสรุปผลการประเมินกิจกรรม

กิจกรรมห้องสมุดประชาชนเคลื่อนที่ (Mobile library) เป็นกิจกรรมที่ห้องสมุดองค์กรฯ สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จัดขึ้นเพื่อเข้าร่วมกับกิจกรรมห้องสมุดประชาชนเคลื่อนที่ ภายใต้ “โครงการพัฒนาห้องสมุดประชาชนเคลื่อนที่” ของห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภองครักษ์ จังหวัดนครนายก โดยจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านรณรงค์นโยบายเคลื่อนที่หมุนเวียนไปตามโรงเรียนระดับประถมศึกษาในอำเภองครักษ์ จำนวน 2 โรงเรียน ซึ่งในครั้งนี้นี้ประกอบด้วย โรงเรียนวัดทวีพูลรังสรรค์ และโรงเรียนวัดอรุณรังษี ซึ่งกิจกรรมที่ห้องสมุดองค์กรฯ นำไปร่วมประกอบด้วย กิจกรรม 4 ฐาน ดังนี้

ฐานที่ 1 กิจกรรมแว่นวีอาร์ สื่อเรียนรู้เสมือนจริงแห่งอนาคต (VR: Virtual Reality) ซึ่งในครั้งนี้นทางห้องสมุดใช้ All-In-One Sports VR โดยเลือกกีฬามวย ใช้แว่นวีอาร์จำนวน 2 เครื่อง ให้นักเรียนได้เล่นทุกคน เล่นครั้งละ 2 คน คนละประมาณ 2-3 นาที

ฐานที่ 2 กิจกรรมบอร์ดเกม Double นักเรียนได้เล่นทุกคน ครั้งละ 4-6 คน

ฐานที่ 3 กิจกรรมบอร์ดเกม Spot it! นักเรียนได้เล่นทุกคน ครั้งละ 4-6 คน

ฐานที่ 4 กิจกรรมจากโครงการห้องสมุดสีเขียว โดยใช้ เกมคัดแยกขยะ Garbage Classification

ฐานที่ 5 กิจกรรมรณรงค์นโยบายเคลื่อนที่ เน้นให้ความรู้จากการอ่านหนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน ซึ่งเป็นฐานของห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภองครักษ์

การประเมินผล

1. จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

1.1 โรงเรียนวัดทวีพูลรังสรรค์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 46 คน

1.2 โรงเรียนวัดอรุณรังษี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 58 คน

ซึ่งในการประเมินผลใช้แบบสอบถามความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม 5 ระดับ สำหรับฐานที่ 1- 3 ส่วนในฐานที่ 4 ใช้การประเมินผลจากคะแนนการตอบคำถามถูกต้อง ร้อยละ 60 และฐานที่ 5 ทางห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภองครักษ์ เป็นผู้ประเมินผล

ตาราง ความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ความพึงพอใจที่มีต่อแว่น VR	4.81	0.56	มากที่สุด
ความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกม "Dobble"	4.63	0.73	มากที่สุด
ความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกม "Spot It!"	4.67	0.65	มากที่สุด
ความพึงพอใจในภาพรวม	4.70	0.65	มากที่สุด

ผลการประเมินกิจกรรมจากโครงการห้องสมุดสีเขียว โดยใช้ เกมคัดแยกขยะ Garbage

Classification

1. โรงเรียนวัดทวีพุทธรังสรรค์ มีนักเรียนเข้าร่วม จำนวน 46 คน ได้ตามเกณฑ์ 6 คะแนนขึ้นไป ร้อยละ 100
 2. โรงเรียนวัดอรุณรังษี มีนักเรียนเข้าร่วม จำนวน 58 คน ได้ตามเกณฑ์ 6 คะแนนขึ้นไป ร้อยละ 100
- รวมทั้ง 2 โรงเรียน มีนักเรียนเข้าร่วม จำนวน 104 คน ได้ตามเกณฑ์ 6 คะแนนขึ้นไป ร้อยละ 100

2. รายงานการใช้งบประมาณ

ใช้งบประมาณเงินรายได้ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 งบเงินอุดหนุน เงินอุดหนุนโครงการบริการวิชาการเพื่อสังคม แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผลงานการให้บริการวิชาการ โดยงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรม ทั้งสิ้น 3,900 บาท (สามพันเก้าร้อยห้าสิบบาทถ้วน)

3. ปัญหาและอุปสรรคการดำเนินกิจกรรม

1. กิจกรรมสื่อเรียนรู้เสมือนจริงแห่งอนาคต (แว่น VR : Virtual Reality)
- ข้อดี 1. ได้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่และน่าสนใจให้กับเด็กนักเรียน
2. นักเรียนมีความตื่นตัวและให้ความสนใจกับอุปกรณ์ VR เป็นอย่างมาก
- ข้อเสีย 1. อุปกรณ์มีจำนวนจำกัด จึงทำให้แต่ละคนได้ใช้เวลาไม่มากนักต่อการเล่นเกม VR 1 รอบ และการรอเล่นค่อนข้างใช้เวลานาน
2. กิจกรรมบอร์ดเกม
- ข้อดี 1. ฝึกการสังเกต ฝึกความคิด ผ่อนคลายจากความเครียด เพิ่มการทำงานของสมอง การเล่นเกมบอร์ดเกมส์ทำให้เราพัฒนาการทุกๆ ด้านได้ดีมากขึ้น

ข้อเสีย 1. บางคนเล่นชนะ หรือบางคนดวงไม่ดี ทำให้ผู้เล่นรู้สึกไม่ยุติธรรมและเบื่อไม่อยากเล่นต่อ

3. กิจกรรมจากโครงการห้องสมุดสีเขียว

ข้อดี 1. เด็กๆ ได้เรียนรู้การคัดแยกขยะมากขึ้น จากการดูรูปภาพที่นำไปส่งเสริมการเรียนรู้

ข้อเสีย 1. อากาศร้อนมาก ทำให้เด็กๆ ขาดสมาธิในการเรียนรู้

4. ข้อเสนอแนะ

1. กิจกรรมสื่อเรียนรู้ฯ แวน VR ครั้งต่อไปเพิ่มจำนวนเครื่องได้หรือไม่ เพื่อลดการต่อคิวนานและคนไม่ได้เล่นจะเกิดอาการเสียใจ เป็นกิจกรรมที่นักเรียนสนใจเยอะ (ตื่นตาตื่นใจ)

2. บอร์ดเกมควรจะใช้เวลาให้นานจนกว่าฐานต่อไปจะปล่อยหรือให้นั่งรอที่ฐานจนกว่าฐานต่อไปมาถึงปล่อยนักเรียน เพื่อนักเรียนไม่กระจายหรือเพ่นพ่าน

3. ครั้งต่อไปควรจัดซื้อของรางวัลเพื่อแจกให้กับผู้ร่วมกิจกรรม โดยกระจายรางวัลลดหลั่นกันไปให้ทั่วถึง ควรมีของรางวัลเล็กๆ น้อย ให้ครบตามจำนวนนักเรียนที่เข้าเล่นกิจกรรม และผู้ชนะก็ได้รางวัลใหญ่

4. จัดกิจกรรมในวันเดียวกันสองโรงเรียนทำให้มีระยะเวลาในการเตรียมค่อนข้างน้อย มีนักเรียนมารออยู่แล้ว โดยเฉพาะกิจกรรม VR ที่ต้องใช้ระยะเวลาในการตั้งเครื่อง ทดสอบ

5. ควรจัดกิจกรรมจากโครงการห้องสมุดสีเขียว ส่งเสริมกับเด็กๆ ให้มากที่สุด เพื่อฝึกฝนให้เด็กคุ้นชินกับการคัดแยกขยะ การฝึกให้เด็กทำบ่อยๆ ทำให้เขารู้จักเรียนรู้และกลายเป็นสิ่งคุ้นเคย เป็นการสร้างนิสัยให้เด็กๆ ด้วย

5. ภาพประกอบ



