

เลขที่.....

## แบบรายงานการเข้าร่วมประชุม/ อบรม/สัมมนา/ ศึกษาดูงาน

 รายบุคคล       กลุ่มบุคคล

ชื่อ - นามสกุล : นางสาวอิสยาห์ พันศิริพัฒน์	ตำแหน่ง : บรรณารักษ์
สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ฝ่ายบริการทรัพยากรสารสนเทศ	
ชื่อหลักสูตร	อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้ หัวข้อ “Inquiry-Based Learning Design for Library Activities”
วัน/เดือน/ปี	วันศุกร์ที่ 15 กันยายน 2566 เวลา 13:00-16:30 น. วันอังคารที่ 26 กันยายน 2566 เวลา 15:00-16:30 น.
สถานที่จัด	ณ ศูนย์การเรียนรู้เอกประสงค์ อุทยานการเรียนรู้ TK Park ชั้น 8 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ และผ่านโปรแกรม Zoom
หน่วยงานผู้จัด	สถาบันการเรียนรู้ (สอร.) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
ค่าใช้จ่าย	<input checked="" type="radio"/> ไม่มี <input type="radio"/> มี จำนวน ..... บาท เบิกจ่ายจากงบประมาณ <input type="radio"/> แผ่นดิน <input type="radio"/> เงินรายได้ <input type="radio"/> งบอื่นๆ (ระบุ)
ใบเกียรติบัตร/ วุฒิบัตร	<input type="radio"/> ได้รับ <input type="radio"/> ไม่ได้รับ เนื่องจาก..... <input checked="" type="radio"/> ไม่มี

**สรุปสาระสำคัญ**

การอบรม “Inquiry-based Learning Design for Library Activities” คือเวิร์กช็อปที่คุณศุภวิชช์ สงวนคัมธรณ์ และทีมงาน BlackBox ออกแบบมาเฉพาะสำหรับเทศกาลการเรียนรู้กรุงเทพฯ Learning Fest Bangkok 2023 เพื่อให้บรรณารักษ์ นักจัดกิจกรรม และผู้ดูแลห้องสมุดและแหล่งเรียนรู้ ได้มาร่วมกันสืบเสาะให้ถึงต้นตอของความสงสัยใคร่รู้ และค้นหาวิธีฉวยใช้อารมณ์สงสัยใคร่รู้ของผู้เรียน โดยเอาข้าวของและเรื่องราวจากโลกจริงมาออกแบบเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และทรงพลังภายในโลกของห้องสมุด

วันศุกร์ที่ 15 กันยายน 2566 เวลา 13:00-16:30 น.



วิทยากร : คุณศุภวิชช์ สงวนคัมธรณ์ และทีมงาน BlackBox

## Curiosity Cause 5 เหตุผลเบื้องหลังความสงสัยใคร่รู้ของมนุษย์

1. Joyous exploration: มันสนุกฉันเลยอยากค้น
2. Deprivation sensitivity: มันสำคัญกับฉัน ฉันจึงอยากรู้
3. Thrill seeking: มันท้าทาย ฉันอยากพิชิต
4. Stress Tolerance: จะไม่ยอมแพ้ จนกว่าจะได้คำตอบ
5. Social curiosity: เพื่อนอยากรู้ฉันก็อยากรู้

ถอดรหัสเบื้องหลังการ "เอ๊ะ" ของมนุษย์ : อะไรทำให้คนเราตั้งคำถามและอยากรู้ในเรื่องต่าง ๆ



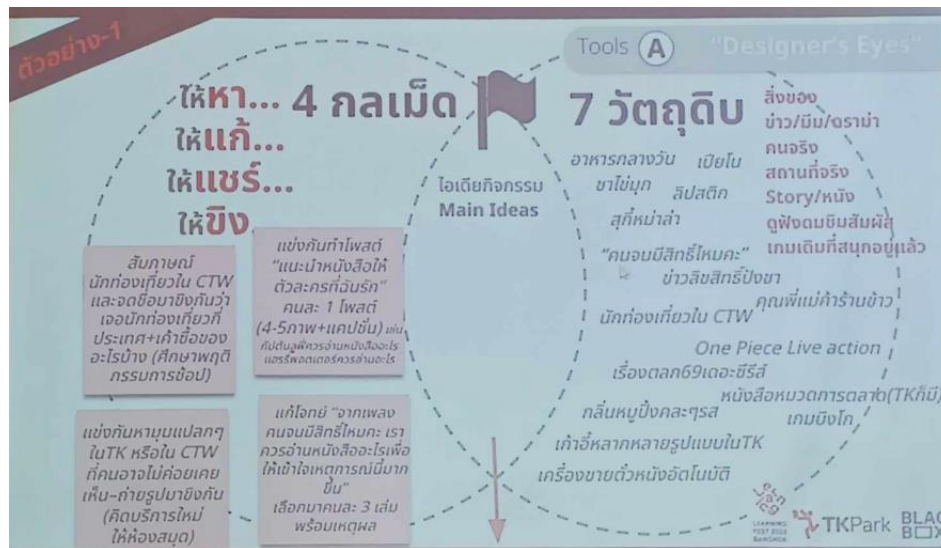
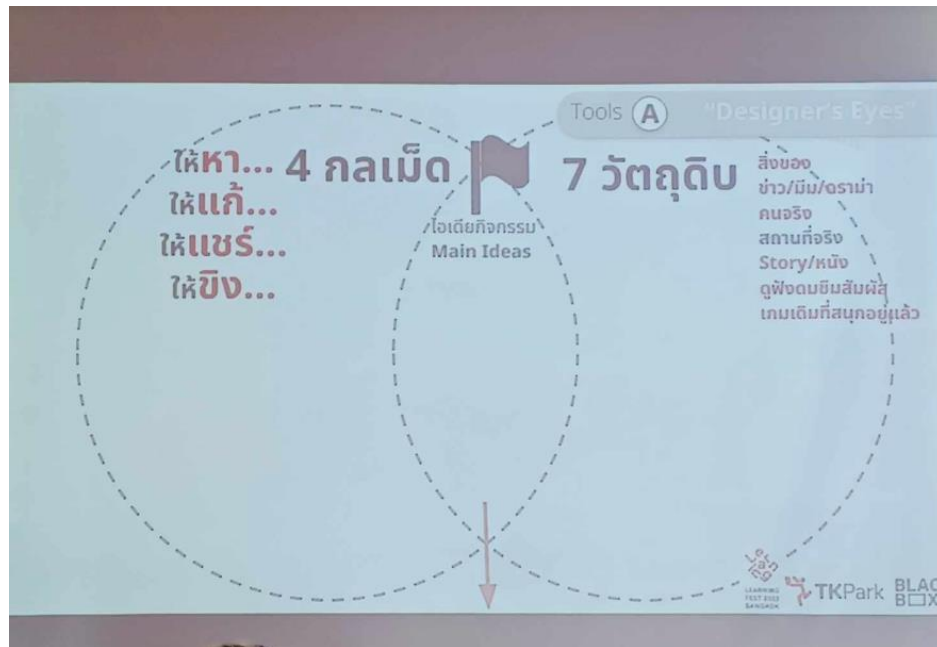
บิงโกมุมแปลก		
1. มุมที่นึกถึงเกี่ยวข้องกับ ภาษี ป่าจะถ่ายรูปเซลฟี่เป็นคู่หรือเป็นแก๊ง	4. มุมที่คิดจะใช้คอมพิวเตอร์ (+ใช้เน็ต) จะนั่งนานไม่ได้ ต้องลุกบ้าง (จะได้ไม่เป็นออฟฟิศซินโดรม)	7. มุมที่วัยรุ่น น.ป.สาย จะเห็นปรากฏการณ์ทางฟิสิกส์ในบทเรียน เกิดขึ้นด้วยตาตัวเอง
2. มุมที่พ่อแม่เห็นพฤติกรรมบางมุมของลูก(เด็กเล็ก) ที่เขาไม่เคยเห็นที่บ้าน	5. มุมที่เห็นการเปลี่ยนแปลง(หรือไม่เปลี่ยนแปลง)ของเมืองข้ามยุคข้ามสมัย	8. มุมที่เห็นจุดแข็ง/จุดอ่อนของบริการสาธารณะ/หน่วยงานภาครัฐ
3. มุมที่คน กทม. จะเห็นตัวอย่างเหตุการณ์ของ "ความเหลื่อมล้ำ"ชัดเจน	6. มุมที่คนไทย จะได้ฝึกภาษาอังกฤษ	9. มุมที่เหล่า Youtuber น่าจะค่าคอนเทนต์ที่เจ๋งๆ ได้

กิจกรรม workshop เกมบิงโกมุมแปลก ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตามกลุ่มที่แบ่ง (กลุ่มละ 2 คน) ช่วยกันถ่ายภาพตามโจทย์ โดยต้องเลือกถ่ายภาพตามหัวข้อที่สามารถเรียงเป็นบิงโกได้ หลังจากจบกิจกรรมมีการถอดบทเรียนว่าอะไรทำให้เราสงสัย/เอ๊ะ?... โดยสรุปได้ดังนี้

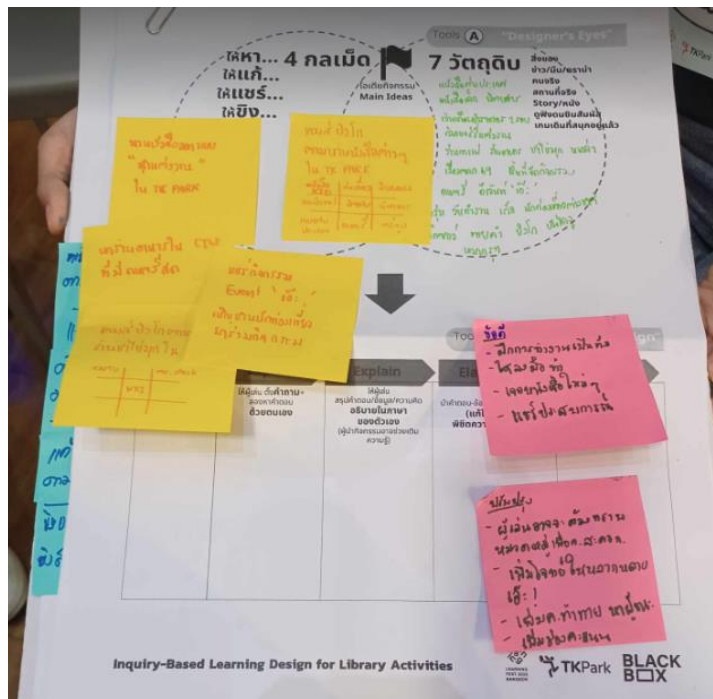
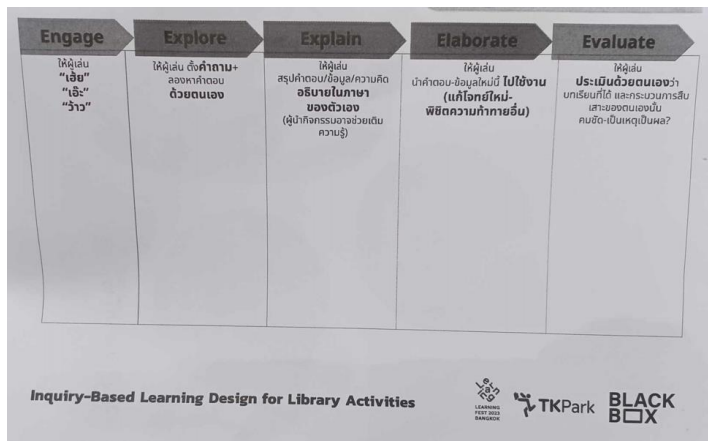
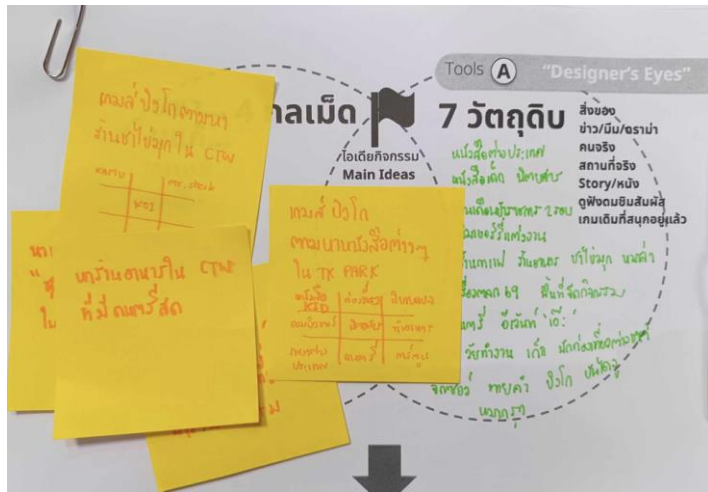
- โจทย์ท้าทาย แล้วอยากทำตามให้ได้ (มีโจทย์ให้เราเลือกได้)
- กิจกรรมนี้ช่วยอะไรเรา โยงกับหน้างานเรา (มีที่ใช้งานรออยู่)
- กระบวนการคิดโจทย์ (ทำไมต้องเป็น 9 ประโยชน์)
- เราทำตรงกับโจทย์ไหม
- ทำไมเพื่อนถึงคิดแบบนี้เหมือนเรา (เพื่อนคิดยังไง)
- อยากรู้อะไรเพื่อน รูปเดียวกันแต่ตอบคนละโจทย์
- สงสัยว่าทำไมถ่ายได้สวยแบบนั้น ถ่ายยังไง (อยากทำได้บ้าง)

# Learner-Centered Learning Design Framework (Workshop)

ทดลองออกแบบกระบวนการเรียนรู้บนฐานความเข้าใจผู้เรียนเป็นสำคัญ  
ออกแบบกิจกรรมยังไงให้ "โดนใจ" วัยรุ่น ด้วย "สี่กลเม็ด เจ็ดวัตุดิบ"

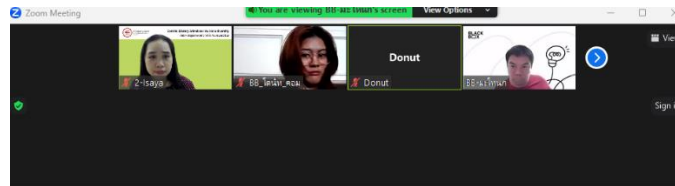


# ภาพจากกิจกรรมที่ร่วมทำ workshop



วันอังคารที่ 26 กันยายน 2566 เวลา 15.00 – 16.30 น. ถอดบทเรียนผ่านโปรแกรม zoom

หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมในวันที่ 15 ก.ย. 2566 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมถอดบทเรียน โดยมีการแบ่งกลุ่มแชร์ประสบการณ์แนวคิดหรือกิจกรรมที่จะลองทำกับกลุ่มผู้ใช้ห้องสมุดของแต่ละคน ในส่วนของสำนักหอสมุดกลาง มศว ได้อยู่กลุ่มเดียวกับสำนักวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีการแชร์ประสบการณ์การจัดกิจกรรม open house เช่น อาจมีการแจกของรางวัลเพื่อจูงใจผู้เข้าร่วมกิจกรรม และการจัดการอบรมแนะนำบริการและการสืบค้นของห้องสมุด เช่น แบ่งการอบรมเป็นหัวข้อสั้น ๆ เช่น แนะนำการใช้บริการและห้องสมุดเบื้องต้น



จากที่ได้ลองกลับไปออกแบบ-ลองทำ “เกมพาเอ๊ะ” ด้วย

ให้หา... 4 กลเม็ด  
ให้แก้...  
ให้แชร์...  
ให้ยิง...

7 วัตถุประสงค์

สิ่งของ  
ผ้า/บิ๊น/ตรา  
คู่จิ้น  
สถานที่จริง  
Story/หนังสือ  
อุปกรณ์สืบค้น  
เกมเดิมที่สนุกอยู่แล้ว

I do

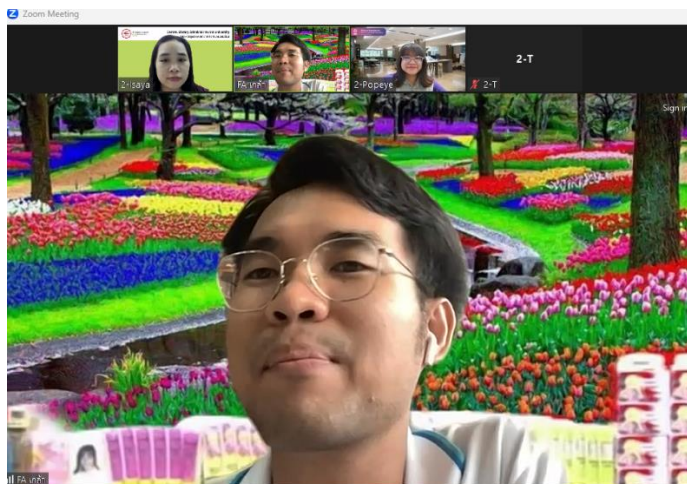
จากที่เรียนรู้ในเวิร์กชอป  
ฉันได้ไปลอง...?

I Wonder

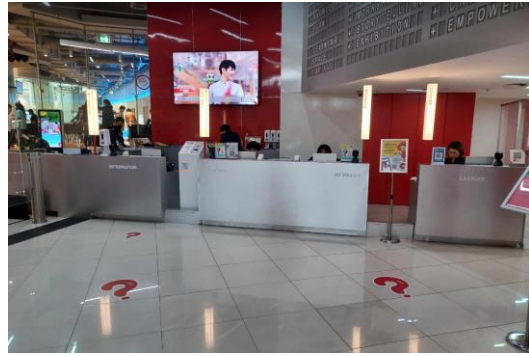
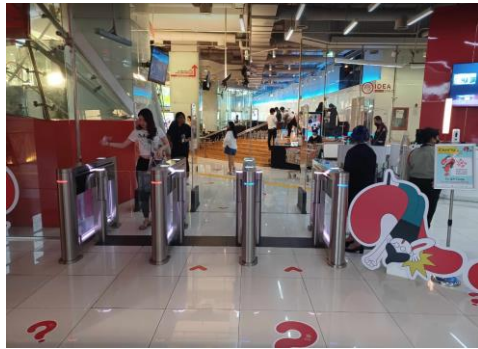
ฉวยยัง“เอ๊ะ” สงสัย  
อยู่ว่า...

BLACK BOX | บริษัท แบล็คบ็อกซ์ คิม จำกัด

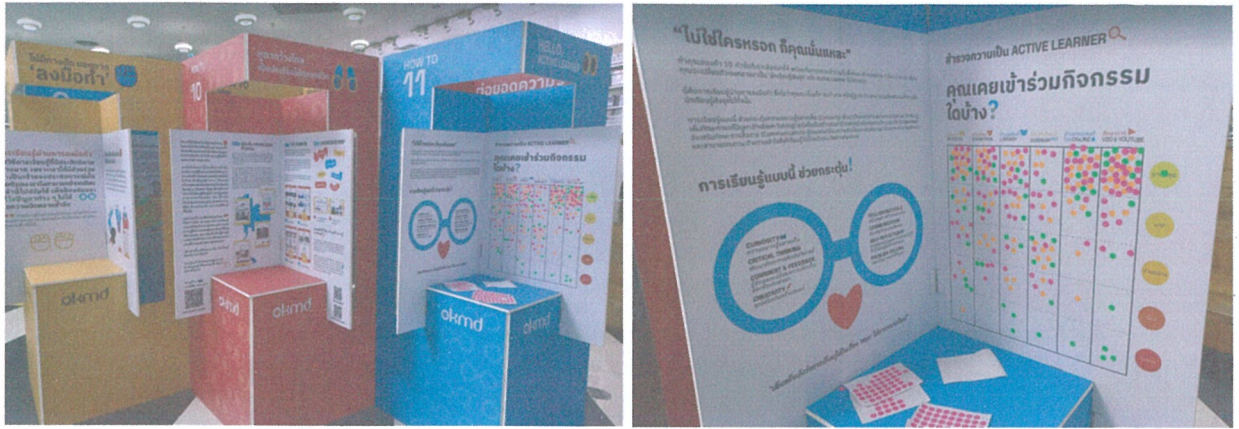
TKPark



ภาพบรรยากาศอุทยานการเรียนรู้ TK Park







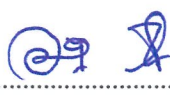
ประโยชน์ที่ได้รับ

ได้ทดลองคิดกับกิจกรรมที่ชวนก่อให้เกิดการตั้งคำถามหรือการเอ๊ะ ซึ่งสามารถนำหลักแนวคิดกิจกรรมมาปรับใช้กับการทำกิจกรรมหรือการอบรมให้กับผู้ใช้บริการห้องสมุดว่าจะทำอย่างไรที่จะให้ผู้ใช้เกิดการเรียนรู้จากกระบวนการตั้งคำถาม และได้ทำความรู้จักกับบุคลากรห้องสมุดจากหน่วยงานอื่น ๆ

นำความรู้ที่ได้รับมาใช้ปรับปรุงการทำงาน ดังต่อไปนี้

หัวข้อการปรับปรุง / พัฒนา	รายงานผลการปรับปรุง/ พัฒนา ภายในวันที่

ข้อเสนอแนะอื่นๆ(ถ้ามี)

ผู้รายงาน..... 

(นางสาวอิสยาห์ พันศิริพัฒน์)

วันที่ 7 กันยายน 2566



ความคิดเห็นของหัวหน้าฝ่าย

เป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ นำมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมขออาสาสมัครได้

ลงชื่อ.....

(นางสาวอัญชลี ตุ่มทอง)

ตำแหน่ง หัวหน้าฝ่ายบริการทรัพยากรสารสนเทศ

วันที่..... 5 ตุลาคม 2566

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

รับทราบและเห็นสมควรต่อไป

ลงชื่อ.....

( ผศ. นพ. วรพล อร่ามรัศมีกุล )

ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

วันที่..... - 6 ต.ค. 2566

- หมายเหตุ :
1. จัดทำรายงานฯ หลังจากเข้าร่วมประชุม/ อบรม/สัมมนา /ศึกษาดูงาน ภายใน 7 วันทำการ เสนอหัวหน้าฝ่าย
  2. หัวหน้าฝ่ายเสนอความเห็น ภายใน 3 วันทำการ และเสนอต่อผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง
  3. แจ้งผู้รายงานทราบ และจัดเก็บเข้าแฟ้มรายงานการประชุม/ อบรม/สัมมนา /ศึกษาดูงาน
  4. หัวหน้าฝ่ายติดตามผลการปรับปรุงพัฒนา
  5. หัวหน้าฝ่ายรายงานผลการปรับปรุงพัฒนาให้ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลางได้ทราบ