เลขที่.....

แบบรายงานการเข้าร่วมประชุม/ อบรม/สัมมนา/ ศึกษาดูงาน

☑ รายบุคคล ☐ กลุ่มบุคคล

ชื่อ – นามสกุล : นางสาวเจณจิรา มั่นคง	ตำแหน่ง : ผู้ปฏิบัติงานทั่วไป
สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ห้องสมุดองครักษ์	
ชื่อหลักสูตร	อบรมเชิงปฏิบัติ เรื่อง BOARD GAME สร้างสรรค์การเรียนรู้เพื่อแหล่งเรียนรู้และสถาบันบริการสารสนเทศ
วัน/เดือน/ปี	วันจันทร์ ที่ 27 เมษายน 2566 เวลา 9.00 - 16.00 น.
สถานที่จัด	ผ่านระบบออนไลน์ (Zoom)
หน่วยงานผู้จัด	สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
ค่าใช้จ่าย	☑ ไม่มี ☐ มี จำนวน ..... บาท เบิกจ่ายจากงบประมาณ ☐ แผ่นดิน ☐ เงินรายได้ ☐ งบอื่นๆ (ระบุ)
ใบเกียรติบัตร/วุฒิบัตร	☑ ได้รับ ไม่ได้รับ เนื่องจาก ..... ☐ ไม่มี

<u>สรุปสาระสำคัญ</u>

การอบรมเชิงปฏิบัติ เรื่อง BOARD GAME สร้างสรรค์การเรียนรู้เพื่อแหล่งเรียนรู้และสถาบันบริการสารสนเทศ

วิทยากร รศ.ดร. รัชนีวรรณ ตั้งภักดี ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Board Game & Gamification For Learning

Gamification คือ แรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์

สิ่งที่สามารถจูงใจให้คนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ คือ 1. Autonomy การได้กำหนดทางเลือกของตัวเอง

2. Purpose การได้ทำในสิ่งที่สำคัญและยิ่งใหญ่กว่าตัวเอง

3. Mastery การได้พัฒนาความรู้ความสามารถ

4. Progress การได้มีความคืบหน้าในสิ่งที่ทำอยู่

สิ่งที่ช่วยเป็นรางวัลในเกม เช่น แต้ม (Point), เหรียญตรา (Badge), ตารางอันดับ (Leaderboard), เลเวลและความคืบหน้า (Level & Progress), รางวัลและการชื่นชม (Rewards & Praise), ข้อมูล (Data & Statistics)

แบ่งเป็นระดับ Rewards – SAPS

- Status (สถานะ) เป็นสิ่งที่ถูกหรือไม่ต้องซื้อและยั่งยืน เช่น VIP, การยอมรับทางสังคม
- Access (การเข้าถึง) เช่น สถานที่เฉพาะ, การเข้าถึงข้อมูลหรือ Feature พิเศษ
- Power (อำนาจ) เช่น โหวต, อำนาจตัดสินใจหรือควบคุมผู้เล่นคนอื่น, ได้สิทธิพิเศษเหนือคนอื่น
- Stuff (สิ่งของ) เป็นสิ่งที่มีราคาแพงแต่มีแรงจูงใจแค่ชั่วคราว เช่น เงินสด, สิ่งของ, ส่วนลด, โปรโมชั่น หรือข้อเสนอ

<u>หลักการนำ Gamificationไปใช้</u>

1. กำหนดพฤติกรรมที่อยากได้ เราอยากให้ลูกค้าทำอะไร หาเป้าหมายให้เจอ
2. ค้นหาความต้องการของผู้เล่น
3. ทำความเข้าใจทางเลือกของผู้เล่น เขียนขั้นตอนที่ผู้เล่นต้องเจอออกมาอย่างละเอียด เช่น เดินเข้าร้าน > ดูเมนู > ต่อคิว จุดสำคัญคือการเขียนอารมณ์ของลูกค้าลงไปด้วย เช่น เดินเข้าร้าน (ตื่นเต้น) > ดูเมนู (เฉยๆ) > ต่อคิว (เบื่อ/หงุดหงิด) เพื่อที่เราจะได้ลดอารมณ์เชิงลบและเพิ่มอารมณ์เชิงบวกได้
4. เลือกใช้ Gamification ที่เหมาะสม ต้องระวังเรื่องสมดุลให้ดี ถ้าแจกรางวัลเยอะไปคนก็อาจจะไม่ทำ ถ้าไม่มีรางวัล หรือถ้าแรงจูงใจอย่างเดียวไม่สนุกก็ไม่ได้ ขั้นตอนนี้ต้องใช้ศาสตร์และศิลป์ จุดสำคัญคือต้องทดสอบและพัฒนากับกลุ่มลูกค้าจริง

<u>บอร์ดเกมคืออะไร</u>

ความหมายของบอร์ดเกมในช่วง พ.ศ. 2550-2560

- เป็นเกมที่ใช้เล่นโดยวางบนโต๊ะ บนพื้นที่เล่นหรือกระดาน
- วัสดุอุปกรณ์การเล่นมีทั้งเคลื่อนที่บนพื้นที่เล่นหรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น

- โดยมากมีลักษณะเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ไม่ใช่เกมคอมพิวเตอร์
- การเล่นเกมเป็นแบบออฟไลน์ ผู้เล่นต้องมีปฏิสัมพันธ์กันมาพบเจอกัน (Face to Face)
- เป็นเกมที่มีกติกาการเล่นง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาการเล่นซับซ้อน
- ที่ผู้เล่นต้องใช้ความสามารถในการวางแผน โชค หรือโอกาส เพื่อบรรลุเป้าหมาย หรือ จุดแห่งชัยชนะ (Victory Point แล้วจบเกมให้ได้ รัชนีวรรณ ตั้งภักดี (2565)
- เป็นเกมที่สร้างขึ้น โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ อาจมีกระดาน หรือไม่มีกระดานก็ได้
- ผนวกเข้ากับกลไกของเกมโดยสร้างเป็นกฎกติกาและสถานการณ์ที่มีทั้งความง่ายและความซับซ้อนหลากหลายรูปแบบ
- ที่ท้าทายให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถของตัวเองในเชิงกลยุทธ์ผสมผสานกับการใช้โชคและโอกาสในการตัดสินใจ ขณะเล่นเพื่อบจบเกมพร้อมกับได้ความสนุกสนานร่วมด้วย
- รูปลักษณ์ของเกมมักมีความสวยงามดึงดูดใจ โดยมากผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ มีทั้งแบบสองมิติและสามมิติที่จับต้องได้ แล้วจึงพัฒนาเป็นเกมแบบดิจิทัลที่สามารถสร้างและเล่นออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ แอปพลิเคชันและแพลตฟอร์มต่างๆได้ทุกที่ทุกเวลา
- ผู้เล่นสามารถเล่นโดยพบเจอกัน (Face to Face) แบบออฟไลน์ หรือออนไลน์ก็ได้ โตยจะมีปฏิสัมพันธ์กันตามช่องทางที่ใช้เล่น

ประเภทของบอร์ดเกม

แบบที่ 1 จำแนกตามวัสดุ คือ เกมกระดาน, เกมการ์ด (Print and Play)

แบบที่ 2 จำแนกตามแพลตฟอร์ม คือ Card, Website, Appellation

แบบที่ 3 จำแนกตามวัตถุประสงค์การเล่น

- Family Game กติกาไม่ซับซ้อน เน้นพูดคุย ถกเกียง เนื้อหาไม่รุนแรงและไม่ใช่ประเด็นหลัก เล่นจบภายใน 15-60 นาที
- Strategy Game ใช้ทักษะมากกว่า Family Game มีอุปกรณ์มาก ใช้เวลาการเล่มนาน 60 – 120 นาที บางเกม 3- 4 ชม.
- Party Game เล่นเป็นหมู่คณะ อุปกรณ์ไม่มาก ใช้ดวง สร้างมนุษยสัมพันธ์ แสดงปฏิภาณไหวพริบ

แหล่งความรู้ Board Game Fanpage ที่น่าติดตาม

สมาคมบอร์ดเกมประเทศไทย Thailand Board Game Association, Board Game Designer Thailand – BGDT, Board Game Developer Thailand, bgn squad, Lanlalen ลานละเล่น, Wizards of Learning

มูลค่าของ Board Game

นักพัฒนา Board Game

- ผลิต Board Game ขายเองไปหลายแพลตฟอร์ม
- ขายสิทธิ์บางสวนของ Board Game โฟิอื่น
- ขายสิทธิ์ Board Game ทั้งเกมในฟูอื่น
- สอนหลักสูตรพัฒนา Board Game

ผู้นำ Board Game ไปทำธุรกิจ

- Board Game Cafe' (Board Game Master, Board Game Reviewer)
- Board Game D.I.Y
- Board Game Online Shopping

<u>Board Game X Education</u>

คือ การที่ผู้สอนต้องการนำมาช่วยให้เนื้อหาที่ยากเพื่อทำให้เด็กสนใจและอยากเรียนรู้มากขึ้น มีทั้ง การศึกษาในระบบ (Formal Education) การศึกษานอกระบบ (Non Formal Education) การศึกษาตลอดชีวิต (Life Long Education) การศึกษาพิเศษ (Special Education)

3 แนวทางในการประยุกต์ใช้ Board Gameในการศึกษา

1. ใช้ของที่มี คัดเลือกจัดหาแล้วนำเกมที่ผู้อื่นสร้างมาให้ผู้เรียนเล่น
2. ปรับปรุงของที่มี นำเกมที่จัดหามาปรับปรุงวิธีการเล่น หรือ ออกแบบเกมเสริมเพิ่มเติม
3. สร้างขึ้นใหม่ วิเคราะห์ออกแบบและผลิตใหม่ทั้งหมด

<u>Board Game in Library</u>

การขับเคลื่อนการเรียนรู้ด้วยเกม (Gamification) เป็นวิธีหนึ่งที่ห้องสมุดสามารถนำมาใช้ เพื่อทำความรู้จักกับผู้ใช้บริการและสร้างการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ด้วยความเหมาะสมของพื้นที่ ประกอบกับการใช้งบประมาณน้อย สามารถทำขึ้นด้วยอุปกรณ์ศิลปะ

ขั้นพื้นฐานหรือแม่แบบที่พบได้ทั่วไปในสื่อออนไลน์ ขณะเดียวกันก็เป็นวิธีที่ใช้เทคโนโลยีต่ำในการดึงดูดเด็กๆ รวมถึงผู้ปกครองให้เข้ามาใช้ห้องสมุดมากขึ้น อีกทั้งทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางให้เกิดกิจกรรมและการมีส่วนร่วมอื่นๆ ภายในห้องสมุดต่อไป

นอกจากนี้ การเล่นเกมและสร้างเกมในห้องสมุดยังส่งเสริมให้เกิดการประสานการทำงานร่วมกันระหว่าง ชุมชน มหาวิทยาลัย และห้องสมุด โดยห้องสมุดอาจร่วมมือกับร้านเกมในพื้นที่หรือมหาวิทยาลัยในการใช้ห้องสมุดเป็นพื้นที่ทดสอบเกมใหม่ๆ ในขณะที่บรรณารักษ์ก็สามารถเข้าร่วมชมรมบอร์ดเกมและขอคำแนะนำเกี่ยวกับเกมต่างๆ ได้

Board Game Design & Development

องค์ประกอบการออกแบบและผลิต Board Game > ขั้นตอนการออกแบบและผลิต Board Game > Board Game องค์ประกอบของบอร์ดเกม (Board Game Components) รัชนีวรรณ ตั้งภักดี (2565)

1. เป้าหมายของเกม (Gaal) เป็นสิ่งที่เกมมุ่งหวังให้เกิดขึ้นภายหลังจากการเล่นเกม เช่น เพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างคนในครอบครัว หรือ หมู่คณะ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ร่างกาย เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร เพื่อพัฒนาทักษะการเจรจาต่อรองการตัดสินใจ เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม (ความซื่อสัตย์การรู้แพ้รู้ชนะ) เป็นต้น

2. คอนเซปต์ของเกม (Concept) เป็นแนวคิดรวบยอดของเกมที่ชัดเจนว่าจะเป็นเกมประเภทปาร์ตี้สนุกสนานให้ทุกคนที่เล่นได้มีส่วนร่วม หรือ เป็นเกมประเภทครอบครัวที่ผู้เล่นสามารถเล่นร่วมกันได้ทุกเพศทุกวัยหรือ เป็นเกมประเภทกลยุทธ์ที่ผู้เล่นจะต้องใช้การคิดขั้นสูงในการวิเคราะห์วางแผน ตัดสินใจเพื่อน่าพาตัวเองไปสู่ชัยชนะ

3. ข้อมูลผู้เล่นเกม (Player Info) เป็นสิ่งที่บอกถึงลักษณะที่เหมาะสมของผู้เล่นที่จะเล่นในเกมนั้นๆ ซึ่งข้อมูลสำคัญที่ทุกเกมจะต้องมีได้แก่ ช่วงอายุของผู้เล่นและข้อมูลแสดงจำนวนผู้เล่นน้อยที่สุดไปจนถึงมากที่สุดที่จะสามารถเล่นกมได้

4. ระยะเวลาในการเล่นเกม (Time) เป็นข้อมูลแสดงระยะเวลาโดยประมาณที่ผู้เล่นจะเล่นเกมจบ เพื่อให้ผู้เล่นได้ทราบล่วงหน้า ก่อนตัดสินใจจะเริ่มเล่นเกมว่า มีความสอดคล้องกับเวลาที่มีอยู่หรือไม่

5. การจบเกม (Game Ending) เป็นส่วนที่แสดงถึงรายละเอียดกติกาข้อตกลงที่เกมจะยุติสิ้นสุดลงได้ ซึ่งจุดจบของเกมนั้น มีอยู่หลากหลายรูปแบบ เช่น (1) เมื่อทุกคนที่เล่นชนะ (2) เมื่อทุกคนที่เล่นแพ้ (3) เมื่อมีผู้แพ้คนเดียวและมีผู้ชนะคนเดียวในเวลาเดียวกัน ซึ่งเกิดขึ้นได้ในกรณีเกมมีผู้เล่นสองคนเท่านั้น (4)เมื่อมีผู้ชนะหลายคนและมีผู้แพ้หลายคนในเวลาเดียวกัน ซึ่งเกิดขึ้นได้ในกรณีเกมกาหนดให้ผู้เล่นเล่นกันเป็นทีม (5) เมื่อมีผู้ชนะคนเดียว มีผู้แพ้หลายคนในเวลาเดียวกัน (6) เมื่อมีผู้ชนะคนเดียว มีผู้แพ้หลายคนทยอยแพ้ไปทีละคนในเวลาที่ต่างกัน (7) เมื่อมีผู้แพ้คนเดียว มีผู้ชนะหลายคนในเวลาเดียวกัน หรือ (8) เมื่อมีผู้แพ้คนเดียว มีผู้ชนะหลายคนทยอยชนะไปทีละคนในเวลาที่ต่างกัน ทั้งนี้ เกมบางเกมอาจมีวิธีจบเกมมากกว่าหนึ่งวิธี แต่ไม่ควรมีมากจนเกินไปนัก เพราะจะทาให้ผู้เล่นเกิดความสับสน หรือ ทะเลาะบาะแว้งถกเถียงกันในการหาผู้ชนะได้

6. กลไกของเกม (Mechanics) เป็นสิ่งต่างๆที่ผู้เล่นสามารถท่าได้ในเกม หรือ ระบบต่างๆที่ส่งผลต่อการเล่น เช่น ความสามารถต่างๆของตัวละครที่ผู้เล่นควบคุม หรือสภาพแว่ดล้อมที่อาจส่งผลกระทบต่อการเล่น โดยจะถูกนาไปใช้ตั้งแต่การเริ่มเกมว่า ใครจะเป็นผู้เริ่มเล่นก่อนหลัง ใครจะได้รับบทบาทเป็นตัวละครใด การทำาให้เกมเดินไปข้างหน้า การทำาให้เกมหยุดชั่วคราว การสร้างสมดุลในเกม (การลงโทษการให้รางวัล/ลดแต้-เพิ่มแต้ม/ลดสิ่งของเพิ่มสิ่งของ/ลดรอบ-เพิ่มรอบ/การลดสิทธิ์-การเพิ่มสิทธิ์/ดสถานะ-เพิ่มสถานะ/ลดอานาจ-เพิ่มอานาจ) และการทำาให้เกมจบ

7. การสื่อสารในเกม (Communication) เป็นการแสดงออกระหว่างการเล่นเกมด้วยรูปแบบการสื่อสาร ทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษา นอกเหนือจากการสื่อสารพูดคุยกันปกติ อาจแบ่งได้เป็น 4 แบบ ได้แก่ (1) แบบที่ใช้เสียงหรือท่าทางระหว่างการเล่นเกมแต่ไม่ได้อยู่ในกฎกติกาในเกมเป็นการใช้เพื่อความสนุกสนาน หรือ ทำาให้ผู้เล่นอื่นเกิดความไขว้เขวในการตัดสินใจ (2) แบบที่ใช้เสียงหรือท่าทางเป็นส่วนหนึ่งของกติกาทาให้เกมเดินหน้าได้ (3) แบบที่ใช้เสียงหรือทำทางเป็นส่วนหนึ่งของกติกาในการได้คะแนน และ (4) แบบเงียบส่วนหนึ่งของกติกาในการได้คะแนน

8. ธีม (Theme) เป็นแก่นเรื่องของเกม ซึ่งมีความสาคัญที่จะช่วยดึงดูดใจให้ผู้เล่นอยากเล่นเกม เกมส่วนใหญ่จึงมีธีมที่ชัดเจนเพื่อวางขอบเขตเกมผ่านการเล่าเรื่อง (Storyในรูปแบบต่างๆ เช่น เล่าผ่านโครงเรื่อง เล่าผ่นกติกา หรือ เล่าผ่านคนเล่นที่อาจสวมบทบาทตัวละคร (Character) ในเนื้อเรื่อง หรือ เล่นเป็นตัวเอง แต่ไปเผชิญสถานการณ์ต่างๆตามที่ผู้สร้างได้วางโครงเรื่องไว้ ธีมเกมที่พบบ่อยในบอร์ดกมทั่วไป ได้แก่ แนวตามจินตนาการ (Fantasy), แนวสำรวจสอบสวน(Explration), แนวเศรษฐศาสตร์(Economic), แนวสร้าง (Building), แนวเทคโนโลยีอนาคต (Sci-Fi), แนวลึกลับและสยองขวัญ (Mystery & Horror), แนวตลกขบขัน (Humor), แนวสงคราม (War), แนวสิ่งแวดล้อม (Environment), แนวการเมือง (Political), แนวนามธรรม (Abstract) เป็นต้น

BOARD GAME PRODUCTION MODEL FOR EDUCATION IN THAILAND

องค์ประกอบ การสร้างบอร์ดเกม เพื่อการศึกษา

1. วัตถุประสงค์ Objectives Players
   - ทำไมต้องใช้ อยากแก้ปัญหา หรือ พัฒนาตรงไหน?
   - Hard Skill Vs Soft Skill
   - Game Vs Game Based Learning Vs Gamification
   - ใช้เป็นสื่อหลัก? หรือ สื่อเสริม?
   - ใช้ตอนไหน? ขั้นนำ? สอน? สรุป? ประเมิน?

2. ผู้เล่น Players อยู่ในระดับใด อนุบาล ประถมต้น ประถมปลาย มัธยมต้น มัธยมปลาย นิสิตนักศึกษา พนักงาน ผู้สูงอายุ ซึ่งข้อมูลเพศ วัย วัฒนธรรม จำนวน เป้าหมายการเล่น ประสบการณ์เดิม ส่งผลต่อ Theme, Mechanic, Character, Time, Graphic & Tools, • Communication

3. เนื้อหา Content ปริมาณ มาก น้อย, ความยาก ง่าย, ธรรมชาติของเนื้อหา

4. เวลา Time ระยะเวลาต่อคาบ 60/120/180 นาที สูตร 1: 2: 1 เช่น ระยะเวลาของคาบเรียน 60 นาที > 1(15 นาที) ระยะเวลาในการเตรียมและชี้แจงการเล่นเกม > 2(30 นาที) ระยะเวลาในการเล่นเกมส์ > 3(15 นาที) ระยะเวลาในการสรุปสิ่งที่ได้จากการเล่มเกม

5. สถานที่ Location ส่งผลต่อการออกแบบบอร์ดเกมส์ เช่น เล่นในห้องเรียน ห้องคอมพิวเตอร์

6. งบประมาณ Budget ส่งผลในแง่ของการใช้วัสดุและการบำรุงรักษา

ขั้นตอน การสร้างบอร์ดเกม เพื่อการศึกษา

1. กำหนดคอนเซ็ปต์ประเภทบอร์ดเกม Set game concept and types

2. กำหนดธีมของบอร์ดเกม Set game theme ลักษณะของบอร์ดเกมส์ทั่วไป 1) แบบโครงเรื่องที่มาจากเรื่องจริงที่ผู้สร้างเกมจะต้องทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลอย่างละเอียดและถูกต้อง (Review Literature) 2) แบบแต่งเองเรื่องจากจิตนาการ
ลักษณะของธีมบอร์ดเกมการศึกษา 1) ธีมเกมที่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับเนื้อหาที่นามาสร้างเกม 2) ธีมเกมที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา

3. กำหนดวิธีจบเกมของบอร์ดเกม Set game ending

4. กำหนดกลไกในบอร์ดเกม Set game mechanics หลัก 5G ในการเลือกกลไกเกม 1) Good Flow-เกมเล่นแล้วไหลลื่นเป็นระบบ 2) Good Balance-เกมเล่นแล้วมีความสมดุล 3) Good Mood-เกมเล่นแล้วเข้าถึงอารมณ์ 4) Good Feeling-เกมเล่นแล้วให้ความรู้สึก 5) Good Learning-เกมเล่นแล้วเกิดการเรียนรู้ได้จริง

5. กำหนดการสื่อสารในบอร์ดเกม Set communication in game เช่น ทำให้เกิดการพูดคุย Vs เงียบ, เกิดการพูดคุยปกติ, Bluff (ตบตา, หลอก, ขู่, ยุยง)

6. กำหนดกติกาในบอร์ดเกม Set game rules ทั้งก่อนเริ่มเกม ระหว่างเล่นเกม และจบเกม

7. สร้างต้นแบบบอร์ดเกม Make a game prototype

8. ทดสอบบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ Test game by experts

9. ทดสอบบอร์ดเกมโดยกลุ่มตัวอย่าง Test game by sample players

10. จัดทำวัสดุในบอร์ดเกม Produce materials in game

11. จัดทำคู่มือบอร์ดเกม Make a game handbook

12. จัดทำแพคเกจของบอร์ดเกม Game Packaging

ประโยชน์ที่ได้รับ

ทำให้มีความเข้าใจในเรื่องBroad Game มากขึ้นและสามารถนำมาปรับใช้เพื่อให้ตอบโจทย์ในการดำเนินการที่เกี่ยวข้องกับห้องสมุดมากขึ้น

นำความรู้ที่ได้รับมาใช้ปรับปรุงการทำงาน ดังต่อไปนี้

หัวข้อการปรับปรุง / พัฒนา	รายงานผลการปรับปรุง/ พัฒนาภายในวันที่

ข้อเสนอแนะอื่นๆ (ถ้ามี)

.....

ผู้รายงาน.....เจณจิรา มั่นคง.....

(นางสาวเจณจิรา มั่นคง)

ตำแหน่ง ผู้ปฏิบัติงานทั่วไป

วันที่ .....16 มิถุนายน 2566.....

ความคิดเห็นของหัวหน้าฝ่าย

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวธนภร พึ่งพาพงศ์)

ตำแหน่ง หัวหน้าห้องสมุดองครักษ์

วันที่ .....19 ม.ค. 66.....

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

.....

.....

ลงชื่อ.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวิวรรณ วรรณวิไชย)

รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนาศักยภาพนิสิต รักษาการแทน

ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

วันที่ .....21 มิ.ย. 2566.....

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