

การประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot ในกิจกรรมแนะนำการใช้บริการของ ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา

Kahoot Application for Activity of Recommend Using Services of the Library and Learning Center, University of Phayao

วิชญนนท์ มณีชาติ, วิไล จันท์แก้ว, นิชาภา ปุณปวีณ, ปิยะราช สุขภิญโญ, สุธา ใจแก้ว

ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา

vitchayanon.ma@up.ac.th

wilai.ja@up.ac.th

nichapa.po@up.ac.th

piyarach.so@up.ac.th

suda.ja@up.ac.th

บทคัดย่อ

การแนะนำการใช้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้เป็นโครงการที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมให้นิสิตใหม่ มีความรู้ความเข้าใจ และมีทักษะในการเข้าใช้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ และมีทักษะการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศที่ถูกต้อง และสามารถเข้าถึงสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อใช้ประกอบการศึกษาได้อย่างถูกต้องและตรงกับความต้องการ แต่เนื่องด้วยข้อจำกัดของระยะเวลาในการดำเนินงาน ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ จึงประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot ในกิจกรรมแนะนำการใช้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นและดึงดูดให้นิสิตมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากกว่าการนั่งฟังการแนะนำเพียงอย่างเดียว ผลการดำเนินงานพบว่า นิสิตมีความพึงพอใจในการมีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บริการห้องสมุด, กิจกรรมห้องสมุด, คาฮูท

ABSTRACT

The introduction of service to the library and learning center is a project for promote and held to encourage new students have knowledge and have skills in accessing to the library services and have the skills to search information resources and able to access various information for educational to use correctly and meets the needs. However, due to the limitation of the duration of operations therefore the library applied Kahoot program for introduction library service for stimulate and attract students to participate in activities more than just listening to

suggestions. The results of the activity found that the more interested and satisfied with participating in activities at a high level.

Keyword: Library services, Library activities, Kahoot

บทนำ

ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา มีหน้าที่ให้บริการทรัพยากรสารสนเทศและเป็นหน่วยงานสนับสนุนการเรียน การสอน การศึกษาค้นคว้าของมหาวิทยาลัย รวมทั้งมีหน้าที่ส่งเสริมการศึกษาเรียนรู้ของบุคลากรและนิสิต เพื่อให้มีทักษะในการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงกับความต้องการ (วิชญนนท์ มณีชาติ, 2556)

โครงการแนะนำการใช้บริการศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้เป็นโครงการที่จัดทำขึ้น เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นิสิตใหม่ มีทักษะการเข้าใช้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ ให้มีทักษะการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศที่ถูกต้อง และสามารถเข้าถึงสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อใช้ประกอบการศึกษาได้อย่างถูกต้องและตรงกับความ ต้องการ รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในกฎระเบียบต่าง ๆ ของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้

โปรแกรม Kahoot เป็นเกมที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้ ช่วยให้นิสิตที่ร่วมกิจกรรมแนะนำการใช้บริการศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ สนุกกับการเรียนรู้ โดยผ่านการตอบคำถาม Kahoot เป็นเกมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย คำถามปรนัย เช่น การตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจ โดยคำถามจะแสดงที่จอหน้าโปรเจกเตอร์และให้นิสิตร่วมตอบคำถามบนอุปกรณ์มือถือ หรือไอแพด (งานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, ม.ป.ป.)

การประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot ในกิจกรรมแนะนำการใช้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นและดึงดูดให้นิสิตมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากกว่าการนั่งฟังการแนะนำเพียงอย่างเดียว และเนื่องจากข้อจำกัดของเวลาในการดำเนินกิจกรรม ดังนั้นจึงทำการประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot ในกิจกรรมแนะนำการใช้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot ในกิจกรรมแนะนำการใช้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้
2. เพื่อกระตุ้นและดึงดูดให้นิสิตมีส่วนร่วมในกิจกรรมแนะนำการใช้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้
3. เพื่อแนะนำการใช้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

การประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot ในกิจกรรมแนะนำการใช้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ มีขั้นตอน ดังนี้

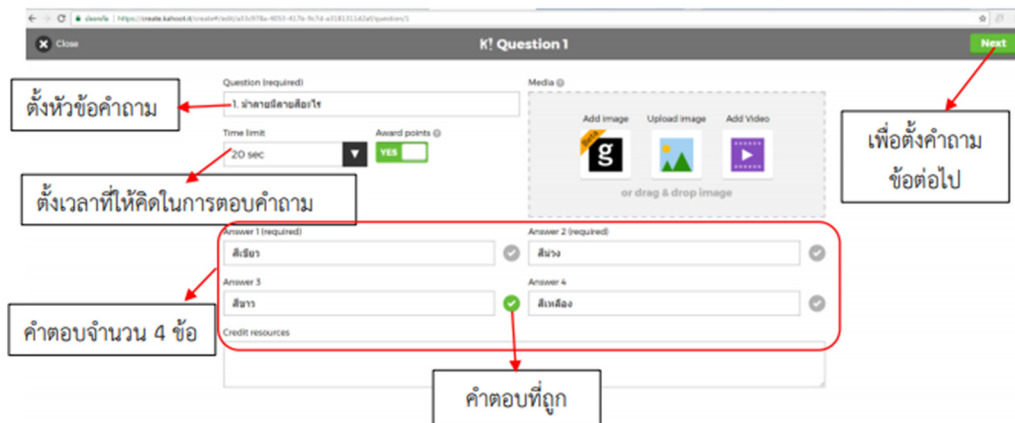
1. การวางแผน

1.1 ศึกษารูปแบบ และลงทะเบียนการใช้งาน โปรแกรม Kahoot ที่เว็บไซต์ www.kahoot.com

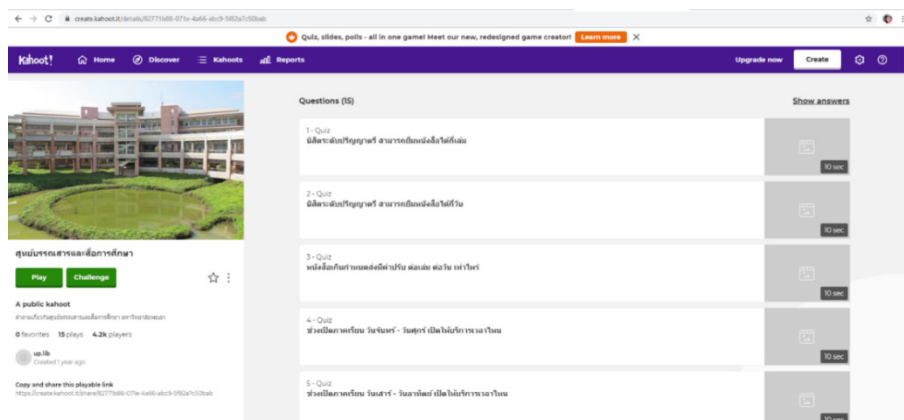
1.2 กำหนดรูปแบบกิจกรรมและของรางวัลให้กับนิสิตที่ตอบคำถามได้มากที่สุด จำนวน 5 อันดับ

2. การกำหนดคำถาม

2.1 กำหนดคำถามที่เกี่ยวข้องการบริการของศูนย์บรรณสารฯ จำนวน 15 ข้อ ตัวอย่างคำถาม เช่น 1. นิสิตระดับปริญญาตรีสามารถยืมหนังสือได้กี่เล่ม 2. นิสิตระดับปริญญาตรีสามารถยืมหนังสือได้กี่วัน 3. หากส่งหนังสือคืนเกินกำหนดจะมีค่าปรับต่อเล่มต่อวันเท่าไร

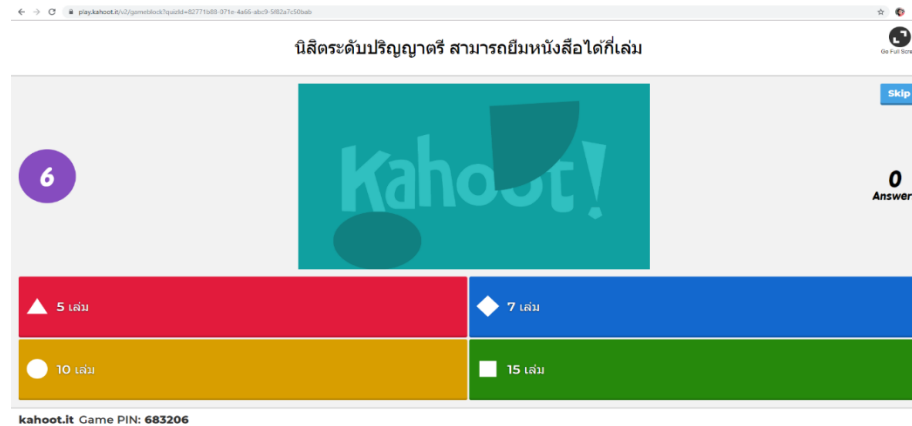


ภาพที่ 1 การตั้งคำถามในระบบ



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการตั้งคำถามในระบบ

2.2 ทดสอบการใช้งาน โดยให้เจ้าหน้าที่ทำการกรอกข้อมูลรหัส (PIN) สำหรับการเล่นเกมจากโปรแกรม kahoot โดยเล่นเกมตอบคำถามทั้งหมด 15 ข้อ เพื่อตรวจสอบข้อบกพร่องต่าง ๆ



ภาพที่ 3 ตัวอย่างคำถาม

3. ดำเนินกิจกรรม

3.1 บรรยายให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับบริการต่าง ๆ ของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ เพื่อให้ นิสิตมีความรู้ความเข้าใจเบื้องต้น โดยใช้เวลาประมาณ 15 นาที และร่วมกิจกรรมตอบคำถามกับโปรแกรม Kahoot 15 นาที

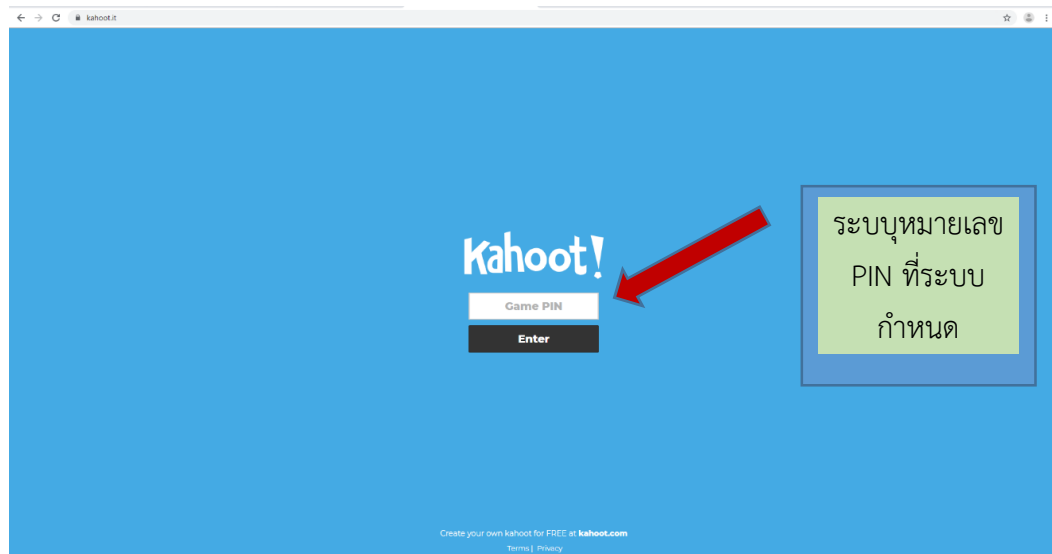
3.2 ให้นิสิตร่วมกิจกรรมตอบคำถามเกี่ยวกับบริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ ผ่าน เว็บไซต์ www.Kahoot.it โดยใช้สมาร์ทโฟน หรือ ไอแพด (iPad) ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

3.3 อธิบายขั้นตอนและรายละเอียดต่าง ๆ ให้กับนิสิตที่ร่วมกิจกรรม เพื่อให้มีความเข้าใจใน การร่วมกิจกรรม

3.4 ให้นิสิตกรอกข้อมูลรหัส (PIN) สำหรับการเล่นเกมในแต่ละครั้ง ดังภาพตัวอย่าง



ภาพที่ 4 ตัวอย่างการกำหนด PIN

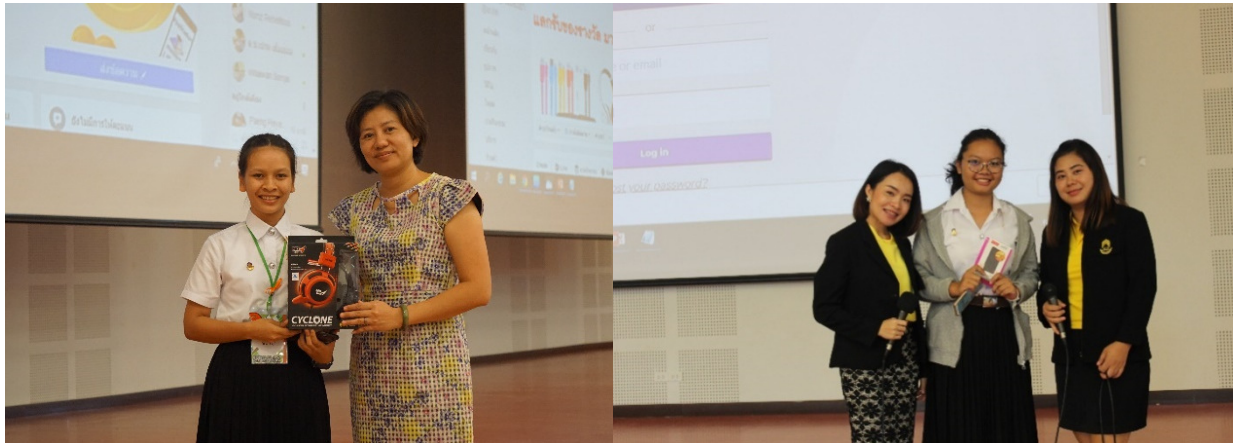


ภาพที่ 5 ตัวอย่างหน้าจอใส่รหัส PIN

3.5 ดำเนินกิจกรรม โดยมีการกำหนดระยะเวลาของคำถามแต่ละข้อเป็นเวลา 10 วินาที เมื่อดำเนินกิจกรรมเสร็จแล้ว ระบบจะแสดงผลผู้ตอบคำถามถูกต้องมากที่สุด และทำการมอบของรางวัลให้กับนิสิตที่ตอบคำถามได้ถูกต้องมากที่สุด จำนวน 5 อันดับ ในการดำเนินกิจกรรมในแต่ละรอบ



ภาพที่ 6 กิจกรรมการร่วมตอบคำถาม



ภาพที่ 7 การมอบรางวัลให้กับนิสิตที่ชนะเลิศกิจกรรมตอบคำถาม

สรุปผล อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ และการนำไปใช้ประโยชน์

สรุปผล

จากการดำเนินกิจกรรมโครงการแนะนำการใช้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา ด้วยการประยุกต์ใช้โปรแกรม kahoot โดยการสำรวจความพึงพอใจของผู้ร่วมกิจกรรม พบว่า ผู้ร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมาก โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ 1. รูปแบบกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย (\bar{x} =4.65) 2. ประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย (\bar{x} =4.51) 4. ระยะเวลาในการร่วมกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย (\bar{x} =4.11) จากการดำเนินกิจกรรมพบปัญหา ดังนี้

ด้านระยะเวลา

การดำเนินกิจกรรมโครงการแนะนำการใช้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา ถูกกำหนดระยะเวลาเพียง 30 นาที ทำให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปด้วยความเร่งรีบ การนำเสนอข้อมูลการให้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ไม่ครบถ้วน

ด้านสถานที่จัดกิจกรรม

การดำเนินกิจกรรมโครงการแนะนำการใช้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ ถูกกำหนดให้จัดเป็นรอบและมีทั้งหมด 5 ห้องประชุม โดยทำการสลับกับหน่วยงานอื่นเพื่อไปแนะนำนิสิตใหม่ ทำให้ต้องสูญเสียเวลาในการเดินทางไปเตรียมกิจกรรมในแต่ละรอบ

อภิปรายผล

การประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot ในกิจกรรมแนะนำการใช้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา เป็นการนำสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไปประยุกต์ใช้งานด้านการส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับบริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ สำหรับนิสิตใหม่ โดยรูปแบบของกิจกรรมได้มีการปรับเปลี่ยนไปจากเดิม ทำให้เกิดการสร้างแรงดึงดูดความสนใจของนิสิต และเกิดกระตุ้นการมีส่วนร่วม การเรียนรู้ของนิสิตใหม่ ที่มีต่อการแนะนำบริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ รวมทั้งทำให้กิจกรรมไม่น่าเบื่อหน่าย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสุข

มากกว่าการมานั่งฟังการแนะนำการใช้บริการห้องสมุดเพียงอย่างเดียว ซึ่งสอดคล้องกับ นัสฎมล มาเจริญ (2550) ที่พบว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ช่วยกระตุ้นความสนใจผู้ร่วมกิจกรรม สะดวก และรวดเร็วในการเข้าถึง

จากปัญหาด้านระยะเวลาและสถานที่ของการดำเนินกิจกรรมโครงการแนะนำการใช้บริการของ ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ ที่ถูกกำหนดระยะเวลาเพียง 30 นาที ทำให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปด้วยความเร่งรีบ และทำให้การนำเสนอข้อมูลการให้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ไม่ครบถ้วน ผู้ประสานงานควรเสนอแนะระยะเวลาที่เหมาะสมให้กับผู้จัดกิจกรรม เพื่อการจัดสรรเวลาให้เหมาะสมในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป และผู้จัดกิจกรรมควรหาสถานที่ให้เหมาะสมกับจำนวนนิสิต และเพื่อไม่ให้สูญเสียเวลาในการเดินทางไปเตรียมกิจกรรมในแต่ละรอบ

ข้อเสนอแนะ

ควรใช้โปรแกรม Kahoot ไปประยุกต์ในกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย เช่น แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ และเป็นการกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

การนำไปใช้ประโยชน์

นำไปประยุกต์เพื่อส่งเสริมและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของนิสิต ในกิจกรรมแนะนำการใช้บริการ และกิจกรรมอื่น ๆ ของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้

รายการอ้างอิง

นัสฎมล มาเจริญ. (2550). *การประชาสัมพันธ์ห้องสมุดมหาวิทยาลัยของรัฐในประเทศไทย* (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.

มหาวิทยาลัยบูรพา, งานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์. (ม.ป.ป.). *การใช้โปรแกรม Kahoot สำหรับช่วยในเรื่องการเรียนการสอน*. ชลบุรี: ผู้แต่ง. สืบค้น 9 สิงหาคม 2562, จาก <http://km.buu.ac.th/public/backend/upload/article/file/document150155566125163400.pdf>

วิชญนนท์ มณีชาติ. (2550). *ความต้องการและปัญหาการใช้บริการศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยพะเยา* (การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยพะเยา.