

สื่อการปฐมนิเทศออนไลน์ฉบับการ์ตูน Library Orientation Online Comic Version

เบญจนา ทองนุ้ย* สมพงษ์ หุตะจุงทะ รตนา ยามาเจริญ วิทวาพร โสภณ ลออ อุไรรัตน์
สำนักทรัพยากรการเรียนรู้คุณหญิงหลง อรรถกระวีสุนทร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
e-mail: benjana.t@psu.ac.th*

บทคัดย่อ

สำนักทรัพยากรการเรียนรู้คุณหญิงหลง อรรถกระวีสุนทร จัดกิจกรรมปฐมนิเทศการใช้ห้องสมุดให้นักศึกษาใหม่เป็นประจำทุกปี โดยกำหนดให้นักศึกษาเข้ารับฟังการบรรยายสรุปจากบรรณารักษ์ ซึ่งมักประสบปัญหา คือ นักศึกษาจำนวนมากไม่สามารถเข้ารับการปฐมนิเทศได้ตามเวลาที่ห้องสมุดกำหนด สำนักฯ จึงพัฒนาสื่อการปฐมนิเทศออนไลน์ฉบับการ์ตูน เพื่อเติมเต็มสำหรับผู้สนใจและที่ยังไม่ได้เข้ารับการปฐมนิเทศ ทั้งนี้ผู้พัฒนาใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่ง ตัดต่อภาพ และสร้าง E-book Online ด้วยโปรแกรม Flip Builder เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยนักศึกษาจะต้องอ่านคู่มือจนจบ แล้วพบว่านักศึกษาทำแบบทดสอบ สอบผ่านร้อยละ 90 เพื่อวัดความรู้ที่ได้จากการศึกษาด้วยตนเองที่พัฒนาด้วยโปรแกรม Moodle

คำสำคัญ: การปฐมนิเทศออนไลน์, สื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

Abstract

All Prince of Songkla university new students who wish to use a service of the Khunying Long Athakravisunthorn Learning Resources Center are required to attend at least one library orientation session. There were quite a numbers of students who were unable to past the requirement due to their tight schedules, which was not suitable to attend at the orientation period provided for each semester. In order to solve this problem as well as to provide a convenient learning method to other library users, we have developed an online presentation of library usage which is in a cartoon format. The presentation media is available from the library web page all the time so students can access at their convenient time. All they have to do is to go through the

presentation and do the assessment at the end. It is found that 90 % of students attending a cartoon version of the orientation passed the assessment. The presentation media is created using Photoshop and Flip Builder as image processing and an E-book online production tool respectively.

Keyword: Library Orientation Online, Self-Access Learning Media

บทนำ

โครงการปฐมนิเทศการใช้ห้องสมุดของ สำนักทรัพยากรการเรียนรู้คุณหญิงหลง อรรถกระวีสุนทร จัดขึ้นเพื่อให้นักศึกษาใหม่มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ห้องสมุด และบริการต่าง ๆ ในห้องสมุด โดยกำหนดให้นักศึกษาเข้ารับการบรรยายสรุปจากบรรณารักษ์ ซึ่งรูปแบบการปฐมนิเทศดังกล่าวนี้มีกัประสบปัญหาคือนักศึกษามีเวลาว่างไม่ตรงกับเวลาที่ห้องสมุดจัดกิจกรรม และยังเป็นรูปแบบที่ไม่น่าสนใจ ดังนั้นการมีสื่อให้ความรู้ที่นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จึงเป็นเครื่องมือที่จะช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เพิ่มเติมของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี สื่อการปฐมนิเทศออนไลน์ฉบับการ์ตูน เป็นสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่แตกต่างจากเอกสารทางวิชาการทั่วไป คือ มีเนื้อหาเป็นตัวละครลายเส้นที่มีสีสันสวยงามน่าสนใจประกอบกันเป็นเรื่องราวของการใช้บริการทรัพยากรห้องสมุด โดยอาศัยความเป็นกันเองในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และสร้างความเข้าใจที่ดีในเงื่อนไขและระเบียบต่างๆ ในการให้บริการของห้องสมุด เนื้อหาของสื่อมีความเหมาะสมกับวัยรุ่นสอดแทรกอยู่โดยตลอด ทำให้นักศึกษาไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนรู้และชวนให้ติดตามอ่านคู่มือจนจบ

เนื่องจากสำนักทรัพยากรการเรียนรู้คุณหญิงหลงฯ กำหนดเงื่อนไขให้นักศึกษาใหม่ ชั้นปีที่ 1 มีสิทธิ์ยืมทรัพยากรสารสนเทศห้องสมุดได้เมื่อได้ผ่านการปฐมนิเทศการใช้ห้องสมุดเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ดังนั้นสื่อการปฐมนิเทศออนไลน์ฉบับการ์ตูน จึงเป็นสื่อการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาที่ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมการปฐมนิเทศตามช่วงเวลาในห้องสมุดกำหนดไว้ ได้มีโอกาสเรียนรู้การปฐมนิเทศการใช้ห้องสมุดด้วยตนเอง โดยให้นักศึกษาอ่านคู่มือจนจบและทำแบบทดสอบออนไลน์ เพื่อวัดความรู้หลังการศึกษาคู่มือจนจบ ซึ่งนักศึกษาที่มีผลคะแนนหลังการทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 สามารถใช้บริการยืมทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดได้ตามปกติ

วัตถุประสงค์

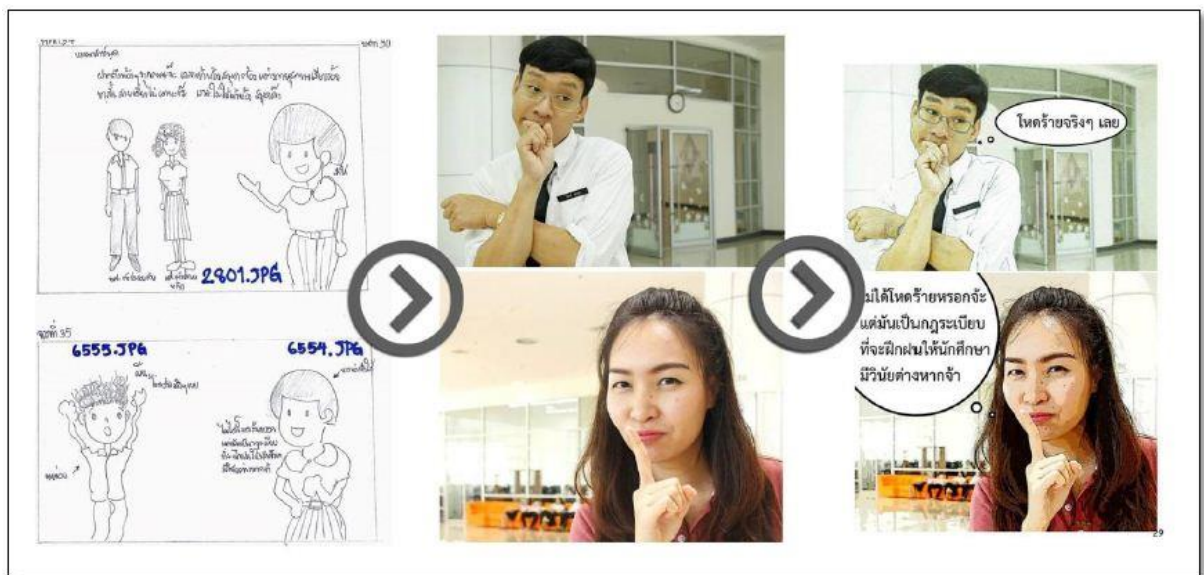
เพื่อพัฒนาสื่อการปฐมนิเทศออนไลน์ฉบับการ์ตูนสำหรับแนะนำการใช้ห้องสมุด

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ

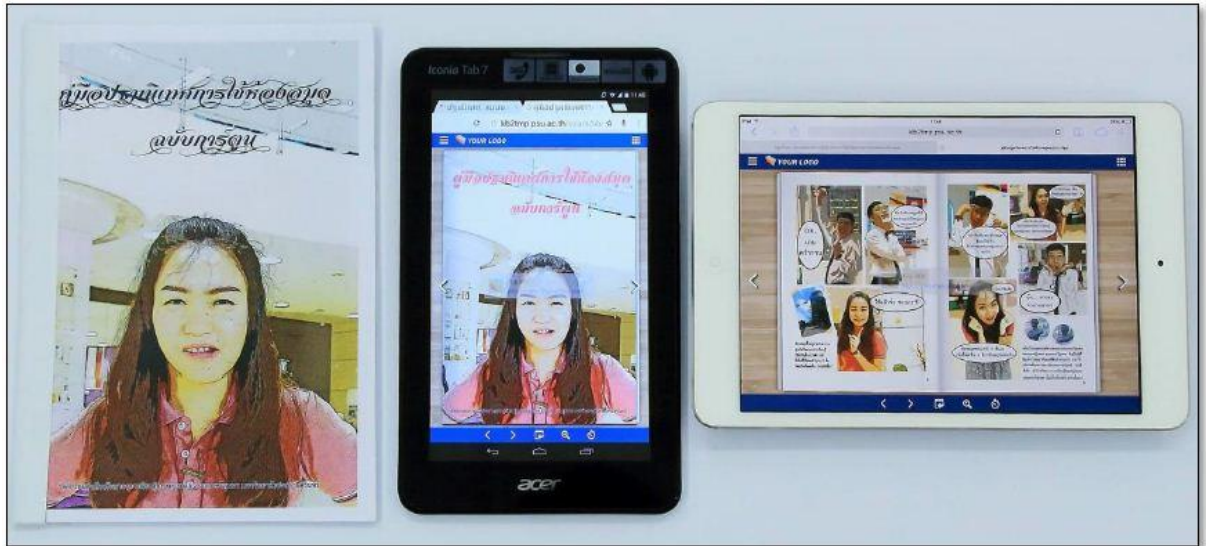
1. ศึกษาความต้องการของผู้รับบริการ และกำหนดหลักสูตรการปฐมนิเทศออนไลน์ฉบับการ์ตูน โดยอาศัยข้อมูลหลักสูตรเก่า นำมาปรับปรุงและแก้ไขเนื้อหาให้มีความทันสมัยและเป็นประโยชน์กับผู้เรียนมากที่สุด

2. เขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board) สำหรับการ์ตูนออนไลน์ โดยออกแบบเนื้อหา ให้สอดคล้องกับแบบทดสอบที่ได้จากหลักสูตรการปฐมนิเทศในขั้นต้น
3. ติดต่อและประสานงานนักแสดง เพื่อนัดหมายเวลาการซ้อมบท คาร์เร็กเตอร์ของตัวละคร รวมถึงการวางแผนถ่ายภาพในซีนต่างๆตามช่วงเวลาและสถานที่ที่กำหนด
4. เริ่มทำการถ่ายทำตามลำดับขั้นตอนงานโดยการประสานงานกับช่างภาพและส่งมอบไฟล์ภาพให้กับทีมพัฒนาเพื่อแปลงไฟล์ภาพให้เป็นรูปเล่มฉบับการ์ตูนออนไลน์ โดยใช้โปรแกรม Photoshop และโปรแกรม Flip Builder
5. พิมพ์ต้นฉบับและส่งมอบให้กับกองบรรณาธิการเพื่อตรวจพิสูจน์อักษรและตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา
6. สร้างแบบทดสอบและแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อคู่มือการปฐมนิเทศออนไลน์ฉบับการ์ตูนด้วยซอฟต์แวร์สำเร็จรูป Moodle
7. วางกลยุทธ์เพื่อทดสอบระบบด้วยการประชาสัมพันธ์ผ่าน Social Network โดยมอบของที่ระลึกให้กับผู้ที่เข้าร่วมทดลองใช้ระบบ เพื่อสร้างแรงจูงใจและสร้างทัศนคติที่ดีในเบื้องต้นกับระบบ
8. นำข้อเสนอแนะจากผู้ทดสอบระบบ มาวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดให้สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
9. เตรียมนำระบบไปใช้กับนักศึกษาใหม่ประจำปีการศึกษา 2558

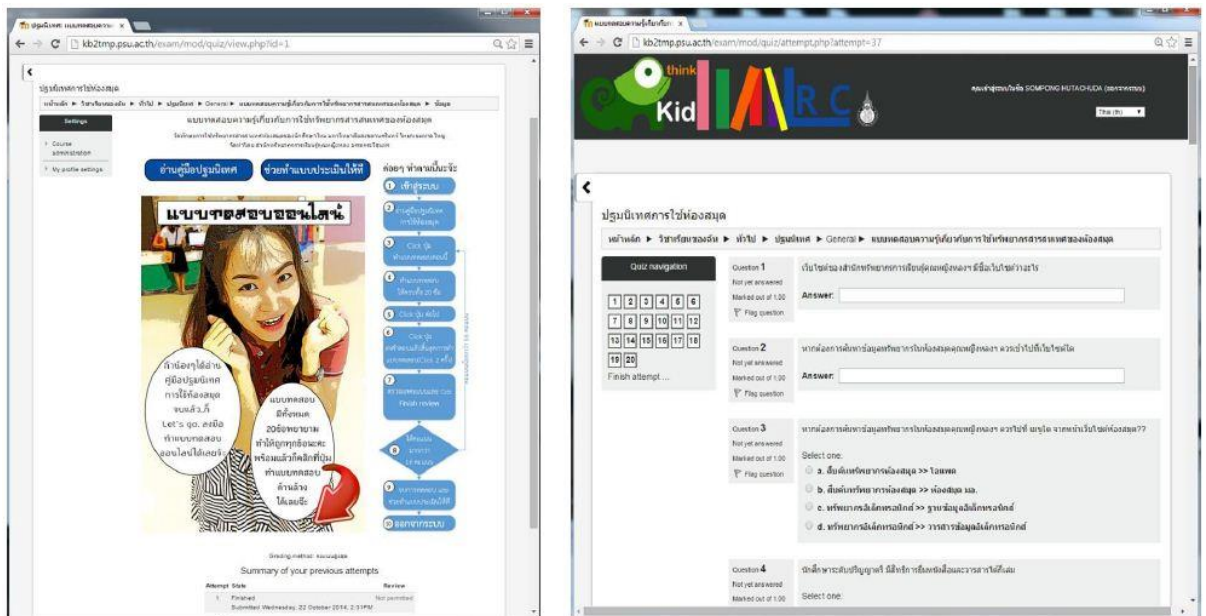
ภาพประกอบขั้นตอนการดำเนินงาน



ภาพที่ 1 ลำดับขั้นตอนการทำสื่อปฐมนิเทศออนไลน์ฉบับการ์ตูน



ภาพที่ 2 คู่มือปฐมนิเทศออนไลน์ฉบับการ์ตูน ในรูปแบบเอกสารและรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์



ภาพที่ 3 หน้าจอโปรแกรมแบบทดสอบออนไลน์

ผลการศึกษา

การใช้งานระบบปฐมนิเทศออนไลน์ฉบับการ์ตูน ตั้งแต่กระบวนการประชาสัมพันธ์การเข้าถึงหน้าเว็บมีความสะดวก ใช้งานได้ง่าย ลดขั้นตอนที่ยุ่งยากซับซ้อน อาทิเช่น การลงทะเบียน ยืนยันตัวตน ทำให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงระบบได้

ง่าย ไม่มีปัญหาในระหว่างการใช้งาน จากการสังเกต การทดสอบ ในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ผู้ทดสอบระบบ ที่เป็นนักศึกษาจำนวน 29 คน พบว่า ผู้ทดสอบสามารถทำแบบทดสอบได้สำเร็จ เมื่อประมวลผลข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบ พบว่านักศึกษาร้อยละ 90% เรียนรู้สื่อการปฐมนิเทศออนไลน์ฉบับการ์ตูนสำเร็จได้ด้วยตนเองโดยไม่มีข้อซักถาม และทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ได้

อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ข้อมูลที่ได้จากการประเมินความพึงพอใจจากผู้ทดสอบระบบส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก ในด้านของเนื้อหาที่เข้าใจง่าย มีความถูกต้องชัดเจน ภาพสอดคล้องกับเนื้อหา ความสะดวกในการเข้าใช้คำถามและแบบทดสอบมีความเหมาะสม รวมทั้งได้รับความรู้หลังการเรียนรู้การปฐมนิเทศออนไลน์ฉบับการ์ตูน นอกจากนี้ผู้ทดสอบระบบมีข้อเสนอ คือ ตัวหนังสือเล็กไป และในอนาคตควรทำเป็นภาพยนตร์สั้น หรือแอนิเมชันซึ่งผู้พัฒนาจะนำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงในการพัฒนาต่อไป

การนำไปใช้ประโยชน์

1. ประโยชน์ต่อนักศึกษา

นักศึกษามีสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองแนะนำการใช้ห้องสมุดด้วยตนเอง

2. ประโยชน์ต่อบุคลากรห้องสมุด

สื่อการปฐมนิเทศออนไลน์ฉบับการ์ตูนช่วยลดภาระการปฏิบัติงานของบรรณารักษ์บริการตอบคำถามในการอธิบายวิธีการใช้ห้องสมุดแก่นักศึกษาใหม่

3. ประโยชน์ต่อห้องสมุด

3.1 ได้รูปแบบการสร้างสื่อการเรียนรู้ ด้วยตนเอง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อเรียนรู้ด้วยตนเองอื่นๆ ของห้องสมุด เช่น การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศจากฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ การสืบค้นสื่อโสตทัศน เป็นต้น

3.2 ได้แนวทางการพัฒนาสื่อการปฐมนิเทศออนไลน์ฉบับการ์ตูน ห้องสมุดอื่นๆ ที่มีข้อจำกัดด้านเวลา สถานที่ และบุคลากร ผู้ปฏิบัติงาน สามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบในการจัดกิจกรรมปฐมนิเทศการใช้ห้องสมุดในครั้งต่อไป