

เกมส์ส่งเสริมการอ่านสำหรับห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา Reading Promotion Games for Elementary School Libraries

สิรินาฏ วงศ์สว่างศิริ¹/ประอรณู หงษ์ทอง²
Sirinard Wongsawangsi¹/Pra-oranut Hongthong²

^{1,2}ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

^{1,2}Assistant Professor, Lecturer of Information Science and Library Science Program,
Faculty of Humanities and Social Sciences, Phetchaburi Rajabhat University

Corresponding author E-mail: sirinardwong@gmail.com¹; boun03@yahoo.com²

(Received: December 9, 2021; Revised: February 22, 2022; Accepted: November 7, 2022)

บทคัดย่อ

การเล่นเกมนเป็นกิจกรรมที่เด็กทุกคนชื่นชอบและคุ้นเคย เด็กได้รับประโยชน์มากมายผ่านการเล่นเกมน เช่น ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เสริมสร้างพัฒนาการด้านร่างกาย สมอง สติปัญญา อารมณื เด็กสามารถเรียนรู็ และได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญผ่านการเล่นเกมน การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู็เป็นภารกิจ สำคัญของครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา เพราะเป็นการวางรากฐานการอ่าน สร้างความสนใจในการอ่านให้กับเด็กและเยาวชน ซึ่งจะพัฒนาไปสู่การเป็นผู้มีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู็ ตลอดชีวิตต่อไป นอกจากนี้การนำเกมนมาใช้เพื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู็ เป็นสิ่งที่น่าสนใจและ ช่วยสนับสนุนการเรียนรู็ตามหลักสูตรของโรงเรียน อีกทั้งสร้างพื้นที่การเรียนรู็ในห้องสมุด ผู้เรียนได้รับการสร้าง เสริมทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 บทความนี้มีวัตถุประสงค์แนะนำแนวทางในการนำเกมนมาใช้ในการจัด กิจกรรมส่งเสริมการอ่านในห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษาแก่ครูบรรณารักษ์และบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียน ประถมศึกษา

คำสำคัญ: การส่งเสริมการอ่าน เกมส์ส่งเสริมการอ่าน ห้องสมุดโรงเรียน

Abstract

Playing games is a favorite and familiar activity for all children. Children benefit greatly through games such as having fun and enhancing their body, brain, intelligence, and emotion. Children can learn and develop some important skills through playing games. Organizing activities to promote reading and learning is an important task of teacher librarians or librarians in primary school libraries. This is the foundation for reading, and motivation to reading for children and youth. This will lead to the habit of reading and lifelong learning. Using games to promote reading and learning is interesting and can support learning according to the school

curriculum. Moreover, it can create a learning space in the library. Students are empowered to enhance learner skills in the 21st century. This article aimed to introduce guidelines for using games in activities to promote reading in primary school libraries for teacher librarians or librarians.

Keywords: Reading promotion activities, Reading promotion games, School libraries

บทนำ

การเล่นเป็นสิ่งที่เด็กทุกเชื้อชาติ ทุกภาษาชื่นชอบ เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและเพลิดเพลิน ส่งผลดีต่อสมอง ความคิด สติปัญญา พัฒนาการและการเรียนรู้เป็นการสร้างประสบการณ์ชีวิตให้กับเด็ก (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 1988: 8; ประสพสุข โปธาณมุล, 2554: 13) ในพระราชบัญญัติส่งเสริมพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ปี พ.ศ.2550 - 2554 มาตรา 6 ข้อ5 ได้กล่าวถึงการ เล่นของเด็กและเยาวชนไว้ว่าเป็นสิทธิของเด็กพึงได้รับเด็กมีสิทธิที่จะเล่น พักผ่อนหย่อนใจและเข้าร่วมกิจกรรม นั้นนันทนาการที่เหมาะสมตามวัย พ่อแม่และผู้ปกครองจึงควรทราบ ตระหนัก เข้าใจและให้ความสำคัญกับสิ่งนี้ (สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาสและผู้สูงอายุ, 2550: 25) นอกจากนี้การเล่นมี ประโยชน์และช่วยเสริมสร้างเด็กในทุกด้าน ทั้งพัฒนาการด้านร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง จิตใจเบิกบานและ อารมณ์แจ่มใส กระตุ้นการเจริญเติบโตเซลล์สมอง มีไหวพริบความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ พัฒนาทักษะ ทางภาษาและการสื่อสาร ช่วยสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตและทักษะการเข้าสังคม มีความเชื่อมั่นในตนเอง และ ทักษะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (กรมพลศึกษา, 2543: 171-172; กรมพลศึกษา, 2557: 1-2)

ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษาเป็นแหล่งสารสนเทศและแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนสำหรับนักเรียน มี บทบาทและหน้าที่เพื่อการศึกษาค้นคว้า การเรียนและการสอน เพื่อการจรรโลงใจ การพักผ่อนหย่อนใจและ การนันทนาการ ครูบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษาเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการจัดเตรียมทรัพยากร สารสนเทศ บริการสารสนเทศ ส่งเสริมและสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจแสวงหาความรู้ ลงมืออ่าน อ่านอย่าง ต่อเนื่องจนพัฒนาเป็นผู้มีนิสัยรักการอ่านและรักการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งการอ่านนั้นถือว่าเป็นทักษะสำคัญ ประการหนึ่งของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งห้องสมุดควรมีส่วนสนับสนุนและสร้างพื้นที่การเรียนรู้และ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีทักษะสำคัญสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ในด้านอื่นๆ ด้วย เช่น ทักษะด้านการรู้ สารสนเทศ ทักษะด้านสื่อและดิจิทัล ทักษะชีวิตและทักษะอาชีพ ทักษะเรียนรู้และนวัตกรรม (ทิศนา แคมมณี, 2557: 6; สุภาวดี หาญเมธี, 2559: 9-10) การนำเกมมาใช้ในกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในห้องสมุดโรงเรียน ประถมศึกษานั้นเป็นหนึ่งในกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่น่าสนใจที่ครูบรรณารักษ์สามารถจัดทำได้ เพราะการเล่น เกม เป็นสิ่งที่เด็กชื่นชอบและคุ้นเคย ให้ประโยชน์มากมาย เช่น ความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน ช่วยสร้างเสริม พัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สมอง สติปัญญา ประสบการณ์ชีวิต การเรียนรู้ เป็นต้น การนำเกมมาใช้ ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านจึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง และเป็นยังเป็นการสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ ให้เกิดขึ้นในห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา บูรณาการกับการเรียนในหลักสูตร สร้างเสริมทักษะผู้เรียนใน ศตวรรษที่ 21 ให้กับนักเรียนในทุกทักษะได้ บทความนี้ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์แนะนำแนวทางในการนำเกมมาใช้ ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษาสำหรับครูบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนระดับ ประถมศึกษา

เกมส่งเสริมการอ่าน

ครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษาที่มีบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบประการหนึ่งคือ การส่งเสริมให้นักเรียนได้รักการอ่าน ภารกิจในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านให้กับนักเรียนเป็นสิ่งที่สำคัญ กิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่เหมาะสมสำหรับเด็กมีหลายอย่างด้วยกันหนึ่งในนั้น ได้แก่ “เกมส่งเสริมการอ่าน” นั่นเองเนื่องด้วย “เกม” เป็นกิจกรรมที่มีกฎกติกาที่กำหนด ให้ทั้งความสนุกสนานร่าเริง สร้างความเพลิดเพลิน มีการเคลื่อนไหวร่างกาย ช่วยเสริมการเรียนรู้การสอนในรูปแบบของการเล่น (กรมพลศึกษา, 2557: 200) และเมื่อ “เกม” ได้ถูกออกแบบ ประดิษฐ์หรือถูกคัดเลือก เพื่อนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน “เกมส่งเสริมการอ่าน” จึงหมายถึงกิจกรรมที่อยู่ในรูปแบบของการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และนำมาใช้ในการประกอบการสอนที่มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เล่นได้ใช้ความรู้ในเนื้อหาของรายวิชานำไปสู่รักการอ่าน อยากเข้าใช้ห้องสมุด (กรมวิชาการ, 2543: 54) นอกจากนี้ “เกมส่งเสริมการอ่าน” ยังหมายถึง สื่อหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมที่ผู้เล่นได้ฝึกทักษะการอ่าน มีความเข้าใจเนื้อหาที่อ่าน จนบรรลุวัตถุประสงค์ในการอ่าน (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542: 317) จากนิยามข้างต้นจะเห็นได้ว่า “เกมส่งเสริมการอ่าน” จึงเป็นทั้งอุปกรณ์หรือสื่อประกอบการเล่น และเป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นจะได้ฝึกทักษะการอ่าน พัฒนาการอ่าน จนบังเกิดนิสัยรักการอ่าน อยากศึกษาค้นคว้าและรักการเรียนรู้ตลอดชีวิตนั่นเอง สำหรับการจำแนกประเภทของเกมส่งเสริมการอ่านนั้น สามารถแบ่งได้เป็นเกมที่ไม่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ เกมที่ประดิษฐ์ขึ้นจากวัสดุและอุปกรณ์ที่ทำได้ง่าย ราคาถูก อาจเป็นเกมที่มีอยู่ในหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ หรือเกมสำเร็จรูปที่ผลิตขึ้นในประเทศหรือนำเข้าจากต่างประเทศซึ่งมีจำหน่ายในท้องตลาด ห้างสรรพสินค้า นำไปเล่นได้ทั้งกลางแจ้งหรือในร่ม เป็นต้น และเกมที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นเกมที่มีเครื่องยนต์กลไก วงจรอิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์เป็นองค์ประกอบ ได้แก่ เกมที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่จากโปรแกรมและแอปพลิเคชันเกมต่างๆ เช่น โปรแกรม Wordwall, Kahoot เป็นต้น (Visual Education, 2021: online; ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542: 318)

วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านด้วย “เกมส่งเสริมการอ่าน” นั้นเพื่อเป็นการฝึกฝนพัฒนาทักษะในการอ่าน ส่งเสริมให้เกิดนิสัยรักการอ่าน สร้างแรงจูงใจให้นักเรียนใช้ห้องสมุดให้มากขึ้น รู้จักการใช้ห้องสมุดเพื่อการศึกษาค้นคว้า นำไปสู่การใช้ทรัพยากรสารสนเทศ สื่อการเรียนรู้และพื้นที่ในการจัดกิจกรรมห้องสมุดโรงเรียนให้มากยิ่งขึ้น การดำเนินการของครูบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนสามารถทำได้โดยจัดหาหรือประดิษฐ์เกมที่รู้จักกันคืออยู่แล้วให้ตรงกับความต้องการและความสนใจของเด็กเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม นำมาดัดแปลงให้เหมาะสมที่จะให้เกิดความสนุกสนานในการอ่าน เลือกใช้เกมให้สอดคล้องกับความสนใจของเด็ก เช่น เกมออนไลน์ที่สร้างขึ้นโดยครูบรรณารักษ์ด้วยโปรแกรมสร้างเกมออนไลน์ นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน เป็นต้น แนะนำการใช้เกม โดยมีขั้นตอนดังนี้ จัดเด็กให้เป็นกลุ่มหรือเป็นแถวแล้วแต่ประเภทของเกม อธิบายวิธีการเล่น สาธิตการเล่นให้ทุกคนเข้าใจ ลงมือเล่นเกม กำหนดเวลาในการเล่น เกมพอสมควร ไม่น้อยไปหรือมากเกินไป ติดตามผลว่าการเล่นของเด็กนำไปสู่จุดหมาย คือ การอ่านหนังสือหรือไม่ ครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์ฝึกให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย เช่น ป.4 ป. 5 และ ป.6 เป็นผู้ช่วยในการจัดกิจกรรมเกม เป็นทีมงานในการจัดกิจกรรมประกวดการผลิตเกมส่งเสริมการอ่านของห้องสมุด (กรมวิชาการ, 2543: 118-119)

การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านด้วยเกมส่งเสริมการอ่าน จึงเป็นหนึ่งในกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่น่าสนใจโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้ใช้ห้องสมุดที่เป็นเด็ก เด็กกับการเล่นเป็นสิ่งที่คู่กัน เด็กได้สนุกสนานเพลิดเพลิน เรียนรู้พัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ผ่านการเล่น ดังนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์

ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา จะต้องมีความรู้ ความเข้าใจทั้งการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน มีความรู้ ความเข้าใจ ในการออกแบบ การประดิษฐ์ การคัดเลือกเกมเพื่อนำมาใช้เพื่อให้นักเรียนได้มีความสนใจที่จะอ่าน ลงมืออ่านจน พัฒนาไปสู่การมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต นอกจากนี้เกมยังสามารถนำมาใช้ในการฝึกทักษะ สำคัญสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้ด้วย

ตัวอย่างเกมส่งเสริมการอ่านที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการอ่านสำหรับห้องสมุดโรงเรียน ประถมศึกษา

เกมที่เหมาะสมสำหรับการนำมาจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านสำหรับห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษานั้น ควรเป็นเกมที่ผู้เล่นเมื่อเล่นแล้ว ได้รับการเสริมสร้าง เพิ่มเติมทักษะด้านต่างๆ ในศตวรรษที่ 21 ส่งเสริมให้เกิด ความสนใจ ลงมืออ่าน มีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ ผู้เขียนขอยกตัวอย่างเกม ที่ช่วยเสริมทักษะด้านการอ่าน ทักษะการใช้ภาษาและการสื่อสาร ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการเข้าสังคม เป็นต้น ซึ่งเป็นทักษะ สำคัญในศตวรรษที่ 21 ดังต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 1 เกมจับคู่หมวดหมู่ระบบทศนิยมดิวอี้แสนสนุก เป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นได้ฝึกทักษะด้าน การสืบค้นสารสนเทศ เข้าใจการจัดหมวดหมู่ห้องสมุดระบบทศนิยมดิวอี้ ทักษะด้านภาษาและการสื่อสาร ทักษะ การอ่าน การเล่นเกมกับเพื่อนในทีมเดียวกันเป็นการฝึกทักษะการเข้าสังคมให้กับผู้เล่น

1. อุปกรณ์ที่ใช้ได้แก่

1.1 บัตรเลขหมวดหมู่หนังสือระบบทศนิยมดิวอี้หมวด 000-900 หมวดหมู่ละ 1 ใบ รวม 10 ใบ จำนวน 2 ชุด ดังนี้

000	500
100	600
200	700
300	800
400	900

1.2 บัตรรายชื่อหนังสือ 10 ชื่อ เรื่อง รวม 10 ใบ จำนวน 2 ชุด ดังนี้

1. พุทธศาสนา	6. ท่องเที่ยวอาเซียน
2. พระอภัยมณี	7. จริยธรรม
3. คณิตคิดสนุก	8. เกษตรกรรม
4. กฎหมายรัฐธรรมนูญ	9. หลักการใช้ภาษาอังกฤษเบื้องต้น
5. การละเล่นพื้นบ้าน	10. คอมพิวเตอร์

1.3 ซองใส่เอกสารสำหรับใส่บัตรรายชื่อหนังสือ 2 ซอง เฉลยคำตอบ 1 ซอง บัตรเลขหมวดหมู่ หนังสือระบบทศนิยมดิวอี้ 2 ซอง (แต่ละซองใส่บัตรจำนวน 10 ใบต่อชุด)

2. วิธีเล่นเกม มีดังนี้

2.1 นำบัตรเลขหมวดหมู่หนังสือระบบทศนิยมดิวอี้ 10 ใบ และบัตรรายชื่อหนังสือจำนวน 10 ใบ วางคละกันไว้บนโต๊ะละชุด

2.2 แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน

2.3 ผู้นำเกมให้สัญญาณ จับเวลาการแข่งขัน 3 นาที แต่ละกลุ่มจับคู่บัตรรายชื่อหนังสือและบัตรเลขหมวดหมู่หนังสือระบบทศนิยมดิวอี้ให้ถูกต้อง ทำเช่นนี้จนหมดบัตรรายชื่อหนังสือและบัตรเลขหมวดหมู่หนังสือระบบทศนิยมดิวอี้

2.4 กลุ่มที่ใช้เวลาในการจับคู่น้อยที่สุด และถูกต้องมากที่สุด จะเป็นกลุ่มชนะ

2.5 ผู้นำเกมเฉลยคำตอบดังนี้

ข้อ	ชื่อหนังสือ	หมวดหมู่ดิวอี้
1.	พุทธศาสนา	200
2.	พระอภัยมณี	800
3.	คณิตคิดสนุก	500
4.	กฎหมายรัฐธรรมนูญ	300
5.	การละเล่นพื้นบ้าน	700
6.	ท่องเที่ยวอาเซียน	900
7.	จริยธรรม	100
8.	เกษตรกรรม	600
9.	หลักการใช้ภาษาอังกฤษเบื้องต้น	400
10.	คอมพิวเตอร์	000

2.6 กรรมการแข่งขันรวบรวมคะแนนและมอบรางวัลแก่ทีมผู้ชนะ

ตัวอย่างที่ 2 เกมทายชื่อนิทานอีสปสองภาษาแสนสนุก เป็นการแข่งขันทันทีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อให้ นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นได้อ่านหนังสือประเภทวรรณกรรมเยาวชนของห้องสมุดโรงเรียน และให้มี ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้ฝึกทักษะสารสนเทศ ทักษะด้านภาษาและการสื่อสาร ทักษะการอ่านและทักษะการเข้าสังคม

1. อุปกรณ์ ได้แก่

1.1 บัตรชื่อเรื่องนิทานอีสปภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ใบ 3 ชุด

1.2 บัตรชื่อเรื่องนิทานอีสปภาษาไทย จำนวน 10 ใบ 3 ชุด

1.3 กระดาษเฉลยเกมทายชื่อนิทานอีสปสองภาษาแสนสนุก จำนวน 1 แผ่น

1.4 กระดาษตารางสำหรับบันทึกคะแนนที่ได้ของแต่ละกลุ่ม จำนวน 1 แผ่น

1.5 โต้ะไม้ จำนวน 3 ตัว สำหรับวางบัตรชื่อเรื่องนิทานอีสป

2. วิธีเล่นเกม มีดังนี้

2.1 แบ่งผู้เล่นเกมออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 2 คน

2.2 นำบัตรชื่อเรื่องนิทานอีสปภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ใบ และบัตรชื่อเรื่องนิทานอีสปภาษาไทย จำนวน 10 ใบ วางคละกันไว้บนโต๊ะของแต่ละกลุ่ม

บัตรชื่อเรื่องนิทานอีสปภาษาอังกฤษ มีดังนี้

ข้อที่	นิทานอีสปภาษาอังกฤษ
1.	The Widow and the Hen
2.	The Wolf and the Lamb
3.	The Goose with the Golden Eggs
4.	The Camel and the Travelers
5.	The Dog and the Oyster
6.	The Fox and the Grapes
7.	The Peacock and the Crane
8.	The Hen and the Swallow
9.	The Lion and the Hare
10.	The Flies and the Honey

บัตรชื่อเรื่องนิทานอีสปภาษาไทย มีดังนี้

แมลงวันกับน้ำผึ้ง	สิงห์โตกับกระต่ายป่า
แม่ไก่กับนกนางแอ่น	นกยูงกับนกกระเรียน
สุนัขจิ้งจอกกับพวงองุ่น	สุนัขกับหอยนางรม
อูฐกับนักเดินทาง	ห่านกับไขทองคำ
สุนัขจิ้งจอกกับลูกแกะ	แม่ม่ายกับแม่ไก่

2.3 ผู้นำเกมให้สัญญาณจับเวลาการแข่งขัน จำนวน 3 นาที ในการจับคู่บัตรชื่อเรื่องนิทานอีสปภาษาอังกฤษ กับบัตรชื่อเรื่องนิทานอีสปภาษาไทยให้ถูกต้อง โดยวางเรียงไว้ด้วยกันเป็นคู่ๆ

2.4 กลุ่มที่ใช้เวลาในการจับคู่น้อยที่สุดและถูกต้องมากที่สุดจะเป็นกลุ่มชนะ

2.5 เฉลยเกมทายชื่อนิทานอีสปสองภาษาแสนสนุก

เฉลยคำตอบดังนี้

ข้อที่	นิทานอีสปภาษาอังกฤษ	นิทานอีสปภาษาไทย
1.	The Widow and the Hen	แม่ม่ายกับแม่ไก่
2.	The Wolf and the Lamb	สุนัขจิ้งจอกกับลูกแกะ
3.	The Goose with the Golden Eggs	ห่านกับไขทองคำ
4.	The Camel and the Travelers	อูฐกับนักเดินทาง
5.	The Dog and the Oyster	สุนัขกับหอยนางรม
6.	The Fox and the Grapes	สุนัขจิ้งจอกกับพวงองุ่น
7.	The Peacock and the Crane	นกยูงกับนกกระเรียน

8.	The Hen and the Swallow	แม่ไก่กับนกนางแอ่น
9.	The Lion and the Hare	สิงโตกับกระต่ายป่า
10.	The Flies and the Honey	แมลงวันกับน้ำผึ้ง

2.6 กรรมการแข่งขันรวบรวมคะแนนและมอบรางวัลแก่ทีมผู้ชนะ

ตัวอย่างที่ 3 เกมคำศัพท์น่ารู้เกี่ยวกับโควิด 19 เป็นการแข่งขันเป็นกลุ่ม วัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย ได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด19 ผ่านเกมจับคู่คำศัพท์น่ารู้เกี่ยวกับโควิด19 นักเรียนได้ติดตามข้อมูลข่าวสาร นักเรียนได้ฝึกทักษะด้านสารสนเทศ ทักษะด้านภาษาและการสื่อสาร และทักษะการเข้าสังคม

1. อุปกรณ์ ได้แก่

- 1.1 บัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 10 ใบ จำนวน 3 ชุด
- 1.2 บัตรคำศัพท์ภาษาไทย 10 ใบ จำนวน 3 ชุด
- 1.3 กระดาษเฉลยเกมคำศัพท์น่ารู้เกี่ยวกับโควิด 19 จำนวน 1 แผ่น
- 1.4 กระดาษตารางสำหรับบันทึกคะแนนที่ได้ของแต่ละกลุ่ม จำนวน 1 แผ่น
- 1.5 โต้ะไม้ จำนวน 3 ตัว สำหรับวางบัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และบัตรคำศัพท์ภาษาไทย

2. วิธีเล่นเกม มีดังนี้

- 2.1 แบ่งผู้เล่นเกมออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 2 คน
- 2.2 นำบัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ใบ และบัตรคำศัพท์ภาษาไทย จำนวน 10 ใบ วาง

คละกันไว้บนโต๊ะของแต่ละกลุ่ม

บัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และบัตรคำศัพท์ภาษาไทย มีดังนี้

ข้อที่	บัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	บัตรคำศัพท์ภาษาไทย
1.	New normal	หน้ากาใส่
2.	Vaccine	ผู้ป่วย
3.	WHO	ไข้
4.	Face mask	วัคซีน
5.	Face Shield	โรคระบาด
6.	Patient	องค์การอนามัยโลก
7.	Wash hand	การกักตัว
8.	Epidemic	ความปรกติใหม่
9.	Fever	หน้ากากอนามัย
10.	Quarantine	ล้างมือ

2.3 ผู้นำเกมให้สัญญาณจับเวลาการแข่งขัน จำนวน 3 นาที ในการจับคู่บัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กับบัตรคำศัพท์ภาษาไทย โดยวางเรียงไว้ด้วยกันเป็นคู่ๆ

2.4 กลุ่มที่ใช้เวลาในการจับคู่บ่อยที่สุดและถูกต้องมากที่สุดจะเป็นกลุ่มชนะ

2.5 เกมคำศัพท์สุดทรหดครั้งนี้ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2563; โกลบิซอคาเดเมีย (ไทยแลนด์), 2563)

ข้อที่	บัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	บัตรคำศัพท์ภาษาไทย
1.	New normal	ความปกติใหม่
2.	Vaccine	วัคซีน
3.	WHO	องค์การอนามัยโลก
4.	Face mask	หน้ากากอนามัย
5.	Face Shield	หน้ากากใส
6.	Patient	ผู้ป่วย
7.	Wash hand	ล้างมือ
8.	Epidemic	โรคระบาด
9.	Fever	ไข้
10.	quarantine	การกักตัว

2.6 กรรมการแข่งขันรวบรวมคะแนนและมอบรางวัลแก่ทีมผู้ชนะ

ตัวอย่างที่ 4 เกมตอบคำถามนิทานอีสป เป็นการแข่งขันที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นได้อ่านหนังสือประเภทวรรณกรรมเยาวชนของห้องสมุดโรงเรียน และให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้ฝึกทักษะสารสนเทศ ทักษะด้านการอ่าน การสรุปความ และการสื่อสาร

1. อุปกรณ์ ได้แก่

- 1.1 นิทานอีสป จำนวน 4 เรื่อง จำนวน 3 ชุด
- 1.2 บัตรคำถามนิทานอีสป คำถามเรื่องละ 3 คำถาม/เรื่อง จำนวน 3 ชุด
- 1.3 กระดาษเฉลยคำตอบเกมตอบคำถามนิทานอีสป จำนวน 1 แผ่น
- 1.4 กระดาษตารางสำหรับบันทึกคะแนนที่ได้ของแต่ละกลุ่ม จำนวน 1 แผ่น
- 1.5 กริ่งสำหรับกดเพื่อตอบคำถาม จำนวน 3 อัน

2. วิธีเล่นเกม มีดังนี้

- 2.1 แบ่งผู้เล่นเกมออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 2 คน
- 2.2 ให้ผู้เล่นอ่านนิทานอีสปทีละเรื่องใช้เวลาอ่านเรื่องละ 5 นาที/เรื่อง หลังจากอ่านจบแต่ละเรื่อง

แล้ว ผู้นำเกมนำอ่านคำถามที่ตั้งไว้เรื่องละ 3 คำถาม ทำเช่นนี้จนครบทั้ง 4 เรื่อง

นิทานเรื่องที่ 1 หมาป่ากับสิงโต (กัลยาณมิตร, 2565)

นิทานเรื่องที่ 2 มดกับตั๊กแตน (คุณแม่ลูกอ่อน, 2565)

นิทานเรื่องที่ 3 เทพารักษ์กับคนตัดไม้ (องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย, 2563)

นิทานเรื่องที่ 4 กวางป่ากับพวงองุ่น (นิทานอีสป, 2550)

2.3 ให้กลุ่มที่ตอบคำถามถูกต้องได้เร็วเป็นอันดับแรกได้ตอบคำถามก่อน กลุ่มที่ตอบได้เร็วที่สุดและถูกต้องที่สุดจะได้ 1 คะแนน/ข้อ รวม 12 ข้อ 12 คะแนน

ตัวอย่างคำถามนิทานอีสป

นิทานเรื่องที่ 1 หมาป่ากับสิงโต (กัลยาณมิตร, 2565)

คำถามจำนวน 3 ข้อ และเฉลยคำตอบ

ข้อที่	คำถาม	คำตอบ
1.	นิทานเรื่องนี้ตัวละครอะไรบ้าง	สิงโต หมาป่า และลูกแกะ
2.	สถานที่ในเรื่องเกิดขึ้นที่ใด	ถ้ำ
3.	ข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้ คืออะไร	การฉ้อโกง การทุจริตเป็นสิ่งไม่ดี

นิทานเรื่องที่ 2 มดกับตั๊กแตน (คุณแม่ลูกอ่อน, 2565)

คำถามจำนวน 3 ข้อ และเฉลยคำตอบ

ข้อที่	คำถาม	คำตอบ
1.	มดกับตั๊กแตนเจอกันครั้งแรกในฤดูอะไรและที่ไหน	มดกับตั๊กแตนเจอกันครั้งแรกในฤดูร้อนที่ทุ่งหญ้า
2.	ในครั้งแรกที่เจอกัน มดแนะนำให้ตั๊กแตนทำอะไร	มดแนะนำให้ตั๊กแตนกักตุนอาหารเพื่อไว้ รับประทานในฤดูหนาว
3.	ผลของการที่ตั๊กแตนไม่ทำตามคำแนะนำของมด คืออะไร	ในฤดูหนาวไม่มี อาหารรับประทาน

นิทานเรื่องที่ 3 นิทานเรื่องเทพารักษ์กับคนตัดไม้ (องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย, 2563)

คำถาม จำนวน 3 ข้อ และเฉลยคำตอบ

ข้อที่	คำถาม	คำตอบ
1.	ครั้งแรกเทพารักษ์ชมขวามลักษณะใดขึ้นมาได้ครั้งแรก	ขวามทองคำ
2.	ขวามของคนตัดไม้มีลักษณะอย่างไร	ขวามเหล็กเก่าคร่ำคร่า
3.	ข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้ คืออะไร	ผู้มีควมสัจย์ ย่อมได้รับผลดีตอบแทน

เรื่องที่ 4 นิทานเรื่องกวางป่ากับพวงอ้งุ่น (นิทานอีสป, 2550)

คำถาม จำนวน 3 ข้อ และเฉลยคำตอบ

ข้อที่	คำถาม	คำตอบ
1.	กวางป่าหลบหนีการล่าจากใคร	นายพราน
2.	กวางป่าหลบซ่อนจากนายพรานที่ไหน	เพิงอ้งุ่น
3.	เมื่อกวางป่าเห็นว่าตนเองปลอดภัย จากนายพรานแล้วกวางทำอะไร	กวางป่าก่อกินพวงอ้งุ่นจนกระทั่งนายพรานอีกคนหนึ่ง เห็นมีบางสิ่งเคลื่อนไหวอยู่ใต้พวงอ้งุ่นจึงเล็งธนูใส่ กวางป่า

ครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์กับกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

ครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา มีบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบตลอดจนคุณสมบัติของการเป็นผู้จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านด้วยเกมส่งเสริมการอ่านที่ดี ดังนี้

1. มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเกมและการเล่นเกม สามารถวางแผนออกแบบและจัดกิจกรรม
 2. ได้จัดทำ คัดเลือกเกม ประดิษฐ์หรือผลิตเกมส่งเสริมการอ่าน สอนและถ่ายทอดความรู้ในการประดิษฐ์หรือผลิตเกมส่งเสริมการอ่าน สามารถการจัดกลุ่มผู้เล่นได้อย่างเหมาะสม การจัดสถานที่และพื้นที่การเรียนรู้ได้น่าดึงดูดและสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีในห้องสมุดโรงเรียน เป็นต้น
 3. มีบุคลิกภาพดี อารมณ์ดี สนุกสนานร่าเริง มีมนุษยสัมพันธ์ดี มีความสามารถในการนำกิจกรรม
 4. สร้างบรรยากาศและดึงดูดความสนใจผู้เล่น ถ่ายทอดให้ความรู้ เป็นที่ปรึกษาเกี่ยวกับการออกแบบ จัดทำ คัดเลือกเกม ประดิษฐ์เกมหรือผลิตเกม การเล่นเกมและการส่งเสริมการอ่านได้
3. แสวงหาความรู้และพัฒนาตนเองเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านอยู่เสมอ เรียนรู้วิธีการจัดกิจกรรมและเทคนิคต่าง ๆ ของการประดิษฐ์หรือการผลิตเกม เปิดใจรับฟังสิ่งใหม่ ๆ เกมใหม่ ๆ ติดตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ศึกษาโปรแกรมสร้างเกมออนไลน์เพื่อการศึกษา แอปพลิเคชันเกม เพื่อนำมาพัฒนาปรับปรุงรูปแบบเกมส่งเสริมการอ่านให้หลากหลายในการดำเนินงานห้องสมุดโรงเรียนต่อไป เข้าร่วมอบรม สัมมนา เป็นสมาชิกเครือข่ายชมรมห้องสมุด ชมรมเกม ชมรมส่งเสริมการอ่าน เพื่อติดตามข่าวสาร ร่วมอบรมความรู้เกี่ยวกับการผลิตเกม เพื่อนำมาปรับใช้ในงานห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา
4. เป็นผู้ที่เปิดใจและรับฟังคำติชม ความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการอ่านตลอดจนผู้ใช้ห้องสมุดโรงเรียน มีการจดบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ สิ่งที่ควรแก้ไขปรับปรุง วิเคราะห์ สังเคราะห์และนำมาพัฒนาในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านด้วยเกมส่งเสริมการอ่านในห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษาสำหรับครูบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา

ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน ผู้เขียนบทความมีข้อเสนอแนะแนวทางในการนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา 2 ประการ ดังนี้

1. ด้านเกมส่งเสริมการอ่าน

การได้มาซึ่งเกมส่งเสริมการอ่าน เพื่อนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน ครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา อาจเลือกใช้วิธีการได้หลากหลาย เช่น การจัดซื้อเกม การประดิษฐ์หรือสร้างเกมส่งเสริมการอ่านขึ้นใหม่ ใช้เกมเดิมที่มีอยู่ในหนังสือ วารสาร มาจัดกิจกรรม การขอรับบริจาค เป็นต้น โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของงบประมาณห้องสมุดโรงเรียน ประเภทเกมที่นำมาใช้ตามวัตถุประสงค์และประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับจากการเล่นเกม การคัดเลือกเกมที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์ พิจารณาโดยคำนึงถึงองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ของผู้เล่นเกม เช่น ความสนใจ ความต้องการ พัฒนาการตามวัยของผู้เล่น ทักษะและการเรียนรู้ที่ผู้เล่นจะได้รับจากการเล่นเกม ซึ่งต้องนำไปสู่การสร้างแรงบันดาลใจในการอ่านและการเรียนรู้ของนักเรียนและนอกจากนี้ ควรคำนึงถึงนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ เช่น นักเรียนที่มีความบกพร่องทางด้านร่างกาย ทางด้านการเรียนรู้ เป็นต้น ที่เข้าร่วมกิจกรรม ครูบรรณารักษ์และบรรณารักษ์จัดหาเกมเพื่อเสริมพัฒนาการให้กับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ และมี

ความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญหรือครูการศึกษาพิเศษในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านด้วย (ทักษิณา ไยบัว สุดารัตน์ สารสว่าง และพร้อมพิไล บัวสุวรรณ, 2563)

การสอนการประดิษฐ์หรือสร้างเกมในการสอนการประดิษฐ์เกม ครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์ ควรมีการทำแผนการสอนเป็นอย่างดี กำหนดวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม เป้าหมาย ระยะเวลา งบประมาณ สถานที่ กำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จ รูปแบบการประเมินผล จัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ เลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ที่สามารถหาได้ง่ายในท้องถิ่น หรือประยุกต์ใช้วัสดุและอุปกรณ์เดิมที่มีอยู่แล้ว คำนึงถึงความประหยัด ความคุ้มค่า ความปลอดภัยและพอเพียงสำหรับนักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน ดำเนินการสอนการประดิษฐ์หรือสร้างเกม เลือกเกมตามความสนใจในแต่ละช่วงวัยของนักเรียน มีความสอดคล้องกับศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น สภาพสังคมและชุมชน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การสอนประดิษฐ์หรือสร้างเกมควรเริ่มสอนประดิษฐ์หรือสร้างเกมที่ง่ายก่อนและพัฒนาไปสู่เกมที่มีความซับซ้อนมากขึ้นตามลำดับ ซึ่งจะทำให้นักเรียนได้รับความท้าทาย เกิดความสนใจและดึงดูด จนนำไปสู่การติดตามและเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งต่อไป สอนโดยใช้วิธีการอธิบายตามลำดับขั้นตอน สาธิตให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นและลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจนผลงานสำเร็จ เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสอบถาม ตอบคำถามในข้อสงสัย และรับฟังข้อเสนอแนะและความคิดเห็นจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทดสอบและลองเล่นเกมที่ประดิษฐ์ขึ้น แล้วนำเกมไปจัดแสดงและเล่นในห้องสมุดโรงเรียนต่อไป ประเมินผลการจัดกิจกรรมการสอนการประดิษฐ์หรือสร้างเกม รวบรวมผลการประเมินการจัดกิจกรรม และนำผลการประเมินไปปรับปรุงการจัดกิจกรรมในครั้งต่อไป

2. ด้านการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน ควรมีลักษณะดังนี้

มีการสร้างบรรยากาศและพื้นที่การเรียนรู้ด้วยเกมส่งเสริมการอ่านในห้องสมุดโรงเรียน ประถมศึกษา ครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์ ควรสร้างบรรยากาศและพื้นที่การเรียนรู้ ให้น่าสนใจ ดึงดูดการเข้าร่วมกิจกรรมและการเข้าใช้พื้นที่ ตกแต่งบริเวณสถานที่จัดกิจกรรมให้มีชีวิตชีวา มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีความท้าทายและกระตุ้นให้นักเรียนได้แสดงความสามารถในการเล่น มีบรรยากาศการเรียนรู้เกิดขึ้นในห้องสมุดโรงเรียน นักเรียนระดับประถมศึกษาได้ฝึกทักษะสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ผ่านพื้นที่การเรียนรู้ที่จัดขึ้น (ปิยนันท์ พูลโสภา, 2560: 25) บรรยากาศที่ดีของพื้นที่การเรียนรู้มีส่วนสำคัญในการสร้างทักษะทางสังคมและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนนักเรียนได้อีกด้วย เพื่อนชักชวนกลุ่มเพื่อนของตนเองเข้ามาใช้ห้องสมุดเข้ามาเล่นเกมด้วยกันก่อให้เกิดบรรยากาศการส่งเสริมการอ่านที่ดีในห้องสมุดโรงเรียน (พัชร พิพิธกุล, 2554: 3) เกมยังสามารถช่วยลดละเลยพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันระหว่างเพื่อนขณะกำลังเล่นเกม สร้างการยอมรับให้เกิดขึ้นระหว่างเพื่อนและครูผู้ควบคุมการเล่นได้ (ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์, 2559: 179)

มีการประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมเกมส่งเสริมการอ่าน เพื่อเป็นการแจ้งให้นักเรียน ครูในโรงเรียน หรือบุคคลที่สนใจได้ทราบและมีส่วนร่วมในกิจกรรม ควรประชาสัมพันธ์ล่วงหน้าเป็นระยะพอสมควร เช่น กิจกรรมแข่งขันเกม ควรแจ้งล่วงหน้า 1 เดือน เพื่อผู้เข้าแข่งขันได้มีเวลาเตรียมตัวซึ่งทีมเข้าร่วมการแข่งขัน สำหรับผู้ชมได้ทราบและเข้าร่วมชมกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด ในด้านช่องทางการประชาสัมพันธ์นั้นสามารถทำได้หลากหลายใช้สื่อประชาสัมพันธ์ของห้องสมุดโรงเรียน เช่น ป้ายประชาสัมพันธ์ของห้องสมุด ป้ายประชาสัมพันธ์ที่บริเวณโต๊ะยืมคืนทรัพยากรสารสนเทศห้องสมุด เป็นต้น เสียงตามสายของฝ่ายประชาสัมพันธ์โรงเรียน ฝ่ายสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊กห้องสมุดโรงเรียน เว็บไซต์ห้องสมุดโรงเรียน เว็บไซต์โรงเรียน เป็นต้น

การนำเกม ในการนำเกมครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์ในฐานะเป็นผู้นำเกมส่งเสริมการอ่าน ควรสร้างบรรยากาศที่ทำนายไว้ใจ กระตุ้นความสนใจให้กับผู้เล่น แจ่มหรืออธิบายกฎกติกาวิธีการเล่น ทดลองสาธิตให้ชม เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สอบถามและตอบทุกข้อสงสัย ลงมือเล่นหรือแข่งขันเกม ประกาศผลการแข่งขัน มอบรางวัลให้กับผู้ร่วมกิจกรรม ประเมินผลการจัดกิจกรรม และนำผลการประเมินไปปรับปรุงการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

ครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนควรเปิดโอกาสให้ผู้บริหาร คณาจารย์ บุคลากรในโรงเรียน ผู้ปกครองนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมส่งเสริมการอ่านของห้องสมุด ซึ่งการได้รับการสนับสนุน ได้รับความช่วยเหลือ ได้รับความร่วมมือจะทำให้การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านเป็นไปอย่างดีและมีประสิทธิภาพเป็นอย่างยิ่ง เช่น ในขั้นตอนการเตรียมงานนั้นอาจต้องขอความช่วยเหลือ ความร่วมมือการสนับสนุนจากบุคลากรอาจารย์ในโรงเรียนในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านด้วย เพราะในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านด้วยเกมนั้น อาจจะต้องใช้เวลาการเตรียมงานค่อนข้างมากและอาจต้องให้ผู้อื่นช่วยเหลือด้วย เป็นต้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561: 10) และนอกจากนี้การที่ได้รับความร่วมมือจากคณาจารย์ยังทำให้ได้ทราบถึงความต้องการของผู้ใช้ห้องสมุดซึ่งพบว่านักเรียนและครูโรงเรียนประถมศึกษา ต้องการให้ครูบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านให้กับทุกกลุ่มสาระ สอนการศึกษาค้นคว้าและการสืบค้นข้อมูลให้นักเรียนและครู จนเกิดทักษะ เกิดความรู้ความเข้าใจและลงมือปฏิบัติได้ อยากให้สอนวิธีการอ่าน เป็นต้น ซึ่งจะนำไปสู่การจัดกิจกรรมที่ตรงตามความต้องการให้กับนักเรียนและครูโรงเรียนประถมศึกษาต่อไป (เสาวภา สาระพิมพ์, 2557: 62)

การสร้างบรรณารักษ์น้อยและชมรมเกมหรือชมรมห้องสมุด เพื่อเป็นผู้ช่วยครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านรวมถึงงานห้องสมุดด้านอื่นๆ เช่น บริการยืมคืน จัดหนังสือชั้นชั้น เป็นต้น ฝึกฝนบรรณารักษ์น้อยและนักเรียนในชมรม เช่น การนำเล่นเกมและการแข่งขันเกมส่งเสริมการอ่าน การจัดประกวดการประดิษฐ์หรือสร้างเกมส่งเสริมการอ่าน การแนะนำเกมและให้บริการเกมในห้องสมุด เป็นต้น สร้างกำลังใจ ชมเชยและมอบเกียรติบัตรให้กับบรรณารักษ์น้อยและนักเรียนชมรมเกมเพื่อแสดงถึงการเป็นผู้มีจิตสาธารณะและช่วยเหลืองานห้องสมุดโรงเรียน ก่อให้เกิดกำลังใจ และมีความภาคภูมิใจแก่บรรณารักษ์น้อยและนักเรียนชมรม ซึ่งบรรณารักษ์น้อยและนักเรียนชมรมเกมหรือชมรมห้องสมุดสามารถช่วยงานครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์ได้เป็นอย่างดี

บทสรุป

ครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา กับการนำเกมส่งเสริมการอ่านมาใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน ถือได้ว่าเป็นหน้าที่และความรับผิดชอบที่สำคัญและท้าทายความสามารถเป็นอย่างยิ่ง ทั้งการออกแบบ การประดิษฐ์ การคัดเลือกเกม การสอนการประดิษฐ์เกม การนำกิจกรรมเกม เป็นสิ่งที่จะต้องฝึกฝนและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การคำนึงถึงประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมเกมส่งเสริมการอ่าน การได้รับการปลูกฝังและมีทักษะการอ่านและพัฒนาไปสู่การมีนิสัยรักการอ่านและรักการเรียนรู้ตลอดชีวิต การได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นภารกิจสำคัญสิ่งทีผลักดันให้ครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา มุ่งมั่นศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม พัฒนางานด้านการส่งเสริมการอ่านต่อเนื่องอย่างไม่หยุดยั้ง

เอกสารอ้างอิง

- กรมพลศึกษา. (2543). **คู่มือกิจกรรมเสริมทักษะการเล่นและนันทนาการเด็กก่อนวัยเรียน**. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- _____. (2557). **คู่มือผู้นำนันทนาการ**. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- กรมวิชาการ. (2543). **คู่มือการดำเนินงานห้องสมุดโรงเรียนระดับประถมศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3)**. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- กัลยาณมิตร. (2565). **นิทานอีสปเรื่องหมาป่ากับสิงโต**. สืบค้นเมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2565, จาก https://www.kalyanamitra.org/th/Aesop_detail.php?page=5112.
- โกลบิชอคาเดเมีย (ไทยแลนด์). (2563). **ชวนลูกมารู้จักคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับ Covid 19**. สืบค้นเมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2565, จาก <https://www.globish.co.th/blog/kids-english-practice/vocab-covid>.
- คุณแม่ลูกอ่อน. (2565). **นิทานอีสปพบกับตั๊กแตน**. สืบค้นเมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2565, จาก <https://story.momandbaby.net/the-ants-and-the-grasshopper/>.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542). **การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน**. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.
- ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์. (2559). **เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์**. วารสารร่มพฤษ์ มหาวิทยาลัยเกริก, 34(3): 160-182.
- ทักษิณา ไยบัว สุดารัตน์ สารสว่าง และพร้อมพิไล บัวสุวรรณ. (2563). **ความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาห้องสมุดสำหรับรองรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนกลุ่มศรีพุทธ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1**. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2564, จาก <http://edad.edu.ku.ac.th/Thesis%20IS%2026/4%20%20Thaksina%20%20Yaibua.pdf>.
- ทิตนา แชมมณี. (2557). **ปลูกโลกการสอนให้มีชีวิตสู่ห้องเรียนแห่งศตวรรษใหม่**. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน.
- นิทานอีสป. (2550). **กวางป่ากับพวงองุ่น**. สืบค้นเมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2565, จาก <https://นิทานอีสป.net/p=29>.
- ประสพสุข โบราณมูล. (2554). **สิทธิเด็กกับการเล่นในเมืองไทยสู่เวทีการผลักดันการเล่นระดับโลก. ในเล่นเรียนรู้แบ่งปันและสันติ (หน้า 12-16)**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก.
- ปิยนันท์ พูลโสภาน. (2560). **การพัฒนาการเล่นเพื่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21**. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์, 32(1): 20 -27.
- พัชร พิพิธกุล. (2554). **การศึกษาการใช้ห้องสมุดโรงเรียนบ้านเสลียงทอง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาชัยภูมิ เขต 3 การติดตามผลโครงการห้องสมุดสู่ชุมชน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ใน เอกสารการประชุมเชิงวิชาการ “ศรีนครินทรวิโรฒวิชาการ” ครั้งที่ 5, วันที่ 17-18 มีนาคม 2554, ณ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, หน้า 383-386.**
- สุภาวดี หาญเมธี. (2559). **พัฒนาทักษะสมอง EF ด้วยการอ่าน**. กรุงเทพฯ: รักลูกบุ๊คส์.
- เสาวภา สารพิมพ์. (2557). **การมีส่วนร่วมของครูและครูบรรณารักษ์ในการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนในเครือคณะภคินีเซนต์ปอล เดอ ชาร์ตร ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล**. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2562, จาก www.human.ru.ac.th/grad/images/pdf/2557-3-1/col05.pdf.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). **คู่มือการดำเนินงานกิจกรรมโครงการส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและการพัฒนาห้องสมุดประจำปีงบประมาณ 2561**. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2563). **ศัพท์และสำนวนที่เกี่ยวข้องกับโควิด 19**. สืบค้นเมื่อ 1 กันยายน 2564, จาก <https://www.facebook.com/RatchabanditThai/hotos/pcb.3431035990287805/3431033590288045/>.

องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย. (2563). **5 คติสอนใจจากนิทานอีสป**. สืบค้นเมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2565, จาก <https://www.altv.tv/content/altv-news/6066d6874856905e27d35686>.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (1988). **Games and toys in the teaching of science and technology**. Paris: Division of Science Technical and Environmental Education.

Visual Education. (2021). **The easy way to create your own teaching resources**. Retrieved November 16, 2021, from <https://wordwall.net/>.