

เลขที่.....

แบบรายงานการเข้าอบรม / สัมมนา / ศึกษาดูงาน

☐ รายบุคคล ☒ กลุ่มบุคคล

ชื่อ - สกุล : นางมณฑนา เจริญแพทย์	ตำแหน่ง : บรรณารักษ์	งาน: ฝ่ายบริการฯ
ชื่อ - สกุล : นายกันตพงศ์ พุ่มอยู่	ตำแหน่ง : นักวิชาการคอมพิวเตอร์	งาน: ฝ่ายเทคโนโลยีห้องสมุด
ชื่อหลักสูตร : TK Forum 2017 หัวข้อ Better Library and Learning Space : Trends and Issues		
วันเดือนปี	วันอังคารที่ 2 กุมภาพันธ์ 2560	เวลา 9.00 -16.00 น.
สถานที่จัด	ณ โรงแรมสุโกศล กรุงเทพฯ	
หน่วยงานผู้จัด	TK Park (สำนักงานอุทยานการเรียนรู้)	
ค่าใช้จ่าย	☒ ไม่มี ☐ มี จำนวน.....บาท เบิกจ่ายจากงบประมาณ ☐ แผ่นดิน ☐ เงินรายได้ ☐ งบอื่นๆ (ระบุ).....	
ใบเกียรติบัตร/วุฒิบัตร	☐ ได้รับ ☐ ไม่ได้รับ เนื่องจาก..... ☒ ไม่มี	

สรุปสาระสำคัญ : มีการบรรยายจากวิทยากรชาวต่างชาติ จำนวน 3 เรื่อง

เรื่องที่ 1 การบรรยาย เรื่อง “Better Library and Learning Space: Trends and Ideas” โดย เลส วัตสัน

(Les Watson) มีประสบการณ์ในการพัฒนาห้องสมุดหลายแห่ง เช่น Saltire Centre ที่สกอตแลนด์ ปัจจุบันเป็นอาจารย์พิเศษด้านการพัฒนาสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ ที่มหาวิทยาลัยลินคอล์น สหราชอาณาจักร

ในปี พ.ศ. 2551 ห้องสมุดในสหราชอาณาจักรประสบปัญหาวิกฤติเศรษฐกิจ มีห้องสมุดจำนวน 157 แห่งปิดตัวลง และห้องสมุดอีก 225 แห่งอยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการปิดตัว ช่วงเวลาที่ปีบคั้นนี้เป็นปัจจัยหลักที่กระตุ้นการตั้งคำถามต่อการคงห้องสมุดไว้เป็นพื้นที่กายภาพ และอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อห้องสมุดคือ การเติบโตอย่างมโหฬารของทรัพยากรสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต คือไม่เพียงในแง่การเข้าถึงสารสนเทศ แต่เป็นการสร้างโอกาสสำหรับการเรียนรู้ส่วนบุคคลมากขึ้นกว่าที่เคยเป็นมา

ในศตวรรษที่ 21 ทักษะเทคโนโลยีได้กลายเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเข้าถึงและการบริหารสารสนเทศ รวมทั้งการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ การขาดสมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยีเป็นอุปสรรคอย่างใหญ่หลวงต่อการเข้าถึงและใช้สารสนเทศ เราต้องคิดทบทวนเกี่ยวกับการให้บริการห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นคุณูปการที่ห้องสมุดจะมีต่อชุมชนและบุคคลได้ นอกจากนี้ เราต้องปรับทัศนคติที่มีต่อผู้ใช้บริการจากผู้บริหารสารสนเทศเป็นผู้สร้างและผู้ผลิตองค์ความรู้

การเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคสารสนเทศได้ก่อให้เกิดสังคมโน้ตทัศน์ (conceptual society) ซึ่งหมายถึงสังคมที่ให้คุณค่ากับลักษณะบุคคล เช่น ความคิดสร้างสรรค์และการเข้าใจถึงความรู้สึก ซึ่งประกอบกันเป็นพื้นฐานใหม่ของศักยภาพการแข่งขันของชาติ การศึกษาเป็นเพียงทรัพยากรเดียวซึ่งเรามีเพื่อใช้แข่งขันทางเศรษฐกิจ ดังนั้นห้องสมุดจึงควรเป็นส่วนต่อขยายของห้องเรียน และพื้นที่ห้องสมุดจะต้องก่อปรด้วยศิลปะวิทยาการสอนแนวใหม่ รวมถึงวิธีการที่

สนับสนุนการถือถูลและการมีปฏิสัมพันธ์ การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคมอย่างเห็นได้ชัด ในความเป็นจริง การเรียนรู้ได้เกิดขึ้นเพราะการสอน แต่เป็นผลจากกรอบทางสังคมที่ส่งเสริมการเรียนรู้การสนทนาเป็นองค์ประกอบสำคัญของปฏิสัมพันธ์ส่วนใหญ่ของมนุษย์ มีบทบาทหลักในกิจกรรมการเรียนรู้ (และการสอน) ทั้งหมด ห้องสมุดและพื้นที่การเรียนรู้ใหม่ควรสะท้อนความหลากหลายของรูปแบบการสนทนา เพื่อสร้างสมดุลระหว่างการสร้างความเข้าใจผ่านกระบวนการทางสังคมและการสืบค้นสารสนเทศผ่านกระบวนการการเรียนการสอน ห้องสมุดควรสร้างบรรยากาศและประสบการณ์ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนท้าทายและพัฒนากรอบความเข้าใจของพวกเขาผ่านการสนทนาในหลายรูปแบบเท่าที่จะเป็นไปได้

ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ที่จะประสบความสำเร็จจะต้องมีความสมดุลระหว่างพื้นที่ประเภทต่าง ๆ ซึ่งตอบสนองความต้องการของชุมชนที่ใช้บริการ อย่างไรก็ตาม ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างแท้จริงจะมีพลวัตที่สมดุลในการปรับพื้นที่ประเภทต่างๆ ให้สอดคล้องกับวัฏจักรการใช้งานตลอดทั้งปีเพื่อตอบสนองความต้องการที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลาได้

แนวโน้มในภาพรวมของห้องสมุด มักใช้พื้นที่แบบเปิดมากกว่าการแบ่งซอยพื้นที่ออกเป็นส่วนย่อย อาจนำชั้นวางหนังสือมาเป็นกลยุทธ์ในการจัดสรรพื้นที่ ด้วยการใช้ “กำแพงหนังสือ” เพื่อสร้างพื้นที่ใช้สอยที่สามารถใช้งานได้มีประสิทธิภาพ กลายเป็น “ห้อง” ขนาดเล็กหลายห้องภายในพื้นที่เปิด ห้องสมุดสามารถนำ “อุปกรณ์สำหรับติดตั้งอื่นๆ” ไว้ในพื้นที่แบบเปิด ซึ่งมีคุณสมบัติในการสร้างความเป็นส่วนตัวในระดับหนึ่ง เรียกว่าพื้นที่กึ่งส่วนตัว มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเกราะกำบังให้กับผู้ใช้จากพื้นที่อื่นๆ ของห้องสมุดที่มีการดำเนินการที่ไม่เป็นระเบียบเรียบร้อยนัก และเพื่อแบ่งสมาชิกของห้องสมุดบางส่วนออกจากกันในพื้นที่เปิดขนาดใหญ่ ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถทำงานในพื้นที่เปิดได้ โดยยังคงรู้สึกราวกับว่ากำลังทำงานในห้องส่วนตัว

เรื่องที่ 2 การบรรยายเรื่อง “I have to change to stay the same...Creative Learning Environment for Future Libraries” โดย ร็อบ เบราซีล (Rob Bruijnzeels) ผู้ก่อตั้งโครงการนวัตกรรมชื่อ ‘Libraries 2040’ ซึ่งเป็นพื้นที่ทดลองในการพัฒนาสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับห้องสมุดอนาคต และเป็นที่พักพิงอิสระโดยเข้าร่วมงานกับ ‘กระทรวงจินตนาการ’ องค์กรนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการดำเนินงานห้องสมุดสร้างสรรค์ ซึ่งให้ความสำคัญกับแนวคิดใหม่ด้านการออกแบบสถาปัตยกรรมห้องสมุดและกิจกรรมทางวัฒนธรรม

การเพิ่มขึ้นของเทคโนโลยีสารสนเทศและพฤติกรรมของผู้ใช้บริการที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้ความต้องการของสังคมที่มีต่อห้องสมุดเปลี่ยนแปลงไปอย่างยิ่งเมื่อเทียบกับสองทศวรรษที่ผ่านมา คำตอบของเราในปัจจุบันไม่ได้ผิดทั้งหมด แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า มันดีพอ เราจำเป็นต้องเริ่มมองหาคำตอบใหม่ๆ และควรมีจุดมุ่งหมายเพื่อการเปลี่ยนแปลงซึ่งเป็นนวัตกรรมที่แท้จริง

จากความขาดแคลนสู่ความเหลือเฟือ ปัจจุบันห้องสมุดไม่ได้ผูกขาดการเข้าถึงข้อมูลอีกต่อไป ข้อมูลมีอยู่ทุกที่และผู้คนก็เข้าถึงได้ตลอดเวลา แต่ไม่ได้หมายความว่า ผู้คนกลายเป็นผู้มีความรู้มากขึ้น เพราะถูกตัดขาดจากบริบทและขาดทักษะในการตีความ ส่งผลให้พวกเขามักแสดงความเห็นบนข้อมูลเพียงผิวเผิน

จากการบริโภคสู่การร่วมสร้างสรรค์ ห้องสมุดมักมองผู้ใช้บริการเป็นผู้บริโภคที่มีเป้าหมายหลักเพื่อยืมหนังสือ แต่ทุกวันนี้ผู้คนทั่วโลกสามารถสร้างเนื้อหาของตัวเองในโลกออนไลน์ห้องสมุดจำเป็นต้องลงไปสัมผัสกับภูมิปัญญาร่วมของคนหมู่มาก และอนุญาตให้ความรู้หรือวิธีเหล่านั้นกลายเป็นส่วนหนึ่งของห้องสมุด

จากการทำให้เป็นมาตรฐานสู่การทำให้แตกต่าง ความต้องการสินค้าและบริการของผู้คนในปัจจุบันไม่ได้มีลักษณะที่เป็นบรรทัดฐานเดียวกัน เช่น สมาร์ทโฟนของแต่ละคนไม่เหมือนกันก็เพราะการเลือกใช้งานแอปพลิเคชันที่อยู่ภายในห้องสมุดจึงควรมีบริการที่เอื้อต่อการใช้งานที่แตกต่างกันไปของผู้ใช้บริการแต่ละคน เช่น ระบบในการจัดเก็บไฟล์หนังสือหรือเพลงที่ผู้ใช้บริการได้เลือกไว้

การปฏิรูปห้องสมุด เห็นได้ชัดว่ากระบวนการห้องสมุดแบบดั้งเดิม เช่น การพัฒนาคอลเลกชัน การจัดทำรายการหนังสือ และการสนับสนุนให้คนเข้าถึงข้อมูล ต่างไม่ได้เป็นจุดสนใจหลักของห้องสมุดอีกต่อไปแม้ว่าจะยังคงมีความสำคัญ กระบวนการห้องสมุดในปัจจุบันยังไม่ได้สนับสนุนผู้คนอย่างเต็มที่ เพื่อให้มีทักษะการตีความและกระบวนการแบ่งปันความรู้ เราจึงต้องบูรณาการการทำงานของห้องสมุด และพยายามทำสิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อน เราจินตนาการว่า ห้องสมุดเป็นระบบคอมพิวเตอร์ที่ล้ำสมัย และไม่ตรงกับความต้องการของระบบใหม่อีกต่อไป การปรับปรุงง่าย ๆ ย่อมไม่ช่วยให้เราออกจากปัญหา แต่จะต้องกำหนดค่าใหม่ใน 3 องค์ประกอบ

"ระบบปฏิบัติการใหม่" หมายถึงกระบวนการทำงานใหม่ของห้องสมุด ด้วยการออกแบบวิธีการที่น่าตื่นเต้นในการนำเสนอคอลเลกชันห้องสมุดผ่านกรณีศึกษาทางวัฒนธรรม เมื่อห้องสมุดกระตุ้นให้ผู้คนมีส่วนร่วมในการแบ่งปันความเข้าใจที่ลึกซึ้งหรือมุมมองใหม่ๆ ก็มีโอกาที่จะก่อให้เกิดแรงบันดาลใจแก่ผู้อื่น การแลกเปลี่ยนสามารถส่งผลให้เกิดคำถามใหม่กับผู้อื่นต่อไปเป็นกระบวนการที่ครบวงจร

"การใช้งานใหม่" หมายถึงรูปแบบการทำงานใหม่ที่จะช่วยลดข้อจำกัดความรู้และความเชี่ยวชาญที่มีอยู่แล้วในชุมชน เพื่อเพิ่มเชื่อมโยงของกิจกรรมห้องสมุด สร้างความน่าดึงดูดใจมากขึ้น และมีแนวโน้มที่จะส่งผลกระทบต่อผู้คนและชุมชน

"ฮาร์ดแวร์ใหม่" หมายถึงรูปแบบที่แตกต่างกันของอาคาร ในอดีตพื้นที่ห้องสมุดถูกกำหนดด้วยการจัดตู้หนังสือเป็นหลัก แต่สถาปัตยกรรมห้องสมุดนับจากนี้ไป ควรมุ่งเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้บริการและคอลเลกชันของห้องสมุด รวมทั้งก่อให้เกิดการแบ่งปันประสบการณ์ร่วมกัน และเป็นสถานที่ที่เป็นที่รักของชุมชน โดยปรับให้เข้ากับผู้ใช้และบริบทของชุมชนโดยรอบ

เรื่องที่ 3 การบรรยายเรื่อง “Ideas Box : Learning and creativity in any place!” โดย เจเรมี ลาชาล

(Jérémy Lachal) ผู้อำนวยการ Libraries Without Borders (LWB)

LWB ได้สร้าง Ideas Box ขึ้นในปี พ.ศ. 2557 โดยเป็นหีบเหล็ก 2 ใบ ที่สามารถเคลื่อนย้ายและติดตั้งง่าย Ideas Box เป็นห้องสมุดขนาดจิ๋ว มีขนาดพื้นที่ 100 ตารางเมตร สามารถใช้งานได้หลากหลายประกอบด้วยคอมพิวเตอร์พกพา 4 เครื่อง แท็บเล็ตจอสัมผัสกว่า 15 เครื่อง เครื่องอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 50 เครื่อง พร้อมการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านดาวเทียม หนังสือ 300 เล่ม และเครื่องมือการเรียนรู้อีกมากมายได้แก่ หน่วยเรียนรู้ด้านการสร้างภาพยนตร์ เกมและวิดีโอเกม ของเล่น หุ่นกระบอก และห้องฝึกซ้อมละคร Ideas Box บรรจุเครื่องกำเนิดไฟฟ้าและ

ระบบแบตเตอรี่เพื่อให้สร้างพลังงานใช้เองได้ 100% เนื้อหาการเรียนรู้ถูกปรับตามภาษาของผู้ใช้บริการ ความต้องการ และวัฒนธรรมชุมชน

Ideas Box เปิดตัวครั้งแรกในปี พ.ศ. 2558 ในย่านชุมชนผู้มีรายได้น้อยในประเทศฝรั่งเศสและสหรัฐอเมริกา ตัวอย่างที่น่าสนใจคือที่ชุมชนมอร์ริส ไฮท์ส (Morris Heights) เมืองบร็อกซ์ (Bronx) ในรัฐนิวยอร์ก ที่ถูกประกาศว่าเป็นเขตที่ยากจนที่สุดในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยประชากร 40 เปอร์เซ็นต์มีรายได้ต่ำกว่าเส้นแบ่งระดับความยากจน และมีอัตราการว่างงานสูงถึง 25 เปอร์เซ็นต์ โดยทาง LWB จะทำงานร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่นเพื่อสอบถามความต้องการเฉพาะของชุมชนและพื้นที่ดำเนินการ และปรับ Ideas Box ให้เข้ากับภาษาของประชากรเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของโครงการ หลังการดำเนินการได้สองเดือน รายงานผลกระทบโครงการ (impact report) บ่งชี้ว่า Ideas Box ได้สร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่ปลอดภัยและเข้าถึงได้สำหรับเด็ก ช่วยให้ผู้ใหญ่สามารถเข้าถึงเครื่องมือพัฒนาวิชาชีพได้อย่างสะดวกสบาย อีกทั้งยังเป็นพื้นที่พบปะสาธารณะที่ปลอดภัยไร้กำแพงด้านอายุ เชื้อชาติหรือเพศ ในปัจจุบันนี้ มีการดำเนินการโครงการ Ideas Box กว่า 30 โครงการในพื้นที่ปริมณฑลและชนบทห่างไกลของประเทศอุตสาหกรรมต่างๆ รวมทั้งในชุมชนรายได้น้อยของนครปารีส มาร์แซย์ และกาเลส์ในประเทศฝรั่งเศส เมืองดีทรอยต์ ในประเทศสหรัฐอเมริกา รวมทั้งโครงการการศึกษาข้างทางสำหรับเด็กในสาธารณรัฐเซเนกัล

จุดแข็งของ Ideas Box คือความเป็นที่สุจริตทั้งในแง่ความสะอาดด้านการเคลื่อนย้าย ความอ่อนน้อมประสงฆ์และการปรับปรุงแบบได้ตามวัตถุประสงค์การใช้งาน LWB ได้ลงนามกับกระทรวงวัฒนธรรมแห่งประเทศโคลอมเบีย เพื่อเข้าไปติดตั้ง Ideas Box อย่างน้อย 20 กล้อง ในพื้นที่ซึ่งสงครามกลางเมืองที่ยาวนานกว่า 50 ปี ซึ่งแสดงถึงสัญลักษณ์อันงดงามและสารอันทรงพลังที่แสดงถึงบทบาทของวัฒนธรรม สารสนเทศ และห้องสมุดในการสร้างประชาธิปไตย สายใยทางสังคม และความศรัทธาระหว่างชุมชนขึ้นอีกครั้ง

ประโยชน์ที่ได้รับ :

- ได้รับความรู้ ประสบการณ์และแนวคิดใหม่ด้านห้องสมุดในต่างประเทศ

นำความรู้ที่ได้รับมาใช้ปรับปรุงการทำงาน ดังต่อไปนี้

หัวข้อการปรับปรุง / พัฒนา	รายงานผลการปรับปรุง / พัฒนา ภายในวันที่

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ผู้รายงาน.

ผู้รายงาน.

วันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2560

ความคิดเห็นของหัวหน้างาน ลงชื่อ..... (.....) วันที่...../...../.....
ความคิดเห็นของผู้บริหารที่กำกับดูแลหน่วยงาน ลงชื่อ..... (อาจารย์สาโรช เมาลานนท์) ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง วันที่...../...../.....

- หมายเหตุ : 1. จัดทำรายงานฯ หลังจากเข้าอบรม / สัมมนา / ศึกษาดูงาน ภายใน 15 วัน เสนอหัวหน้าหน่วยงาน
2. หัวหน้าหน่วยงานเสนอความเห็น ภายใน 3 วัน เสนอผู้บริหารที่กำกับดูแล
3. แจ้งผู้รายงานทราบ และจัดเก็บเข้าแฟ้ม รายงานการเข้าอบรม / สัมมนา / ศึกษาดูงาน
4. หัวหน้าหน่วยงานติดตามผลการปรับปรุงพัฒนา