



รายงานวิจัย

รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้



บทสรุปผู้บริหาร

การวิจัยเรื่อง “รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และ 2) พัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ตามแนวคิดของ Stanford D.School ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การทำความเข้าใจผู้ใช้บริการ (Empathize) การวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหา (Define) การระดมความคิด (Ideate) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบ (Test) โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสนทนากลุ่มและการถอดประสบการณ์จากผู้มีประสบการณ์ในการบริหารจัดการและดำเนินงาน ห้องสมุดประชาชน สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการสนทนากลุ่ม จากกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ เชี่ยวชาญ และอยู่ในพื้นที่บริบทที่หลากหลายของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และนำรูปแบบที่พัฒนาขึ้นประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่

1. หลักการและแนวคิดพื้นฐาน ยึดแนวคิดหลักในการเปลี่ยนผ่านบทบาทของห้องสมุดจากการเป็นเพียงแหล่งเก็บทรัพยากรสารสนเทศเชิงกายภาพ สู่การเป็นระบบนิเวศการเรียนรู้แบบบูรณาการ และศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ เพื่อยกระดับห้องสมุดประชาชนให้เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้แบบบูรณาการ และเพื่อกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการสนับสนุนทรัพยากรที่มีความยืดหยุ่น

3. พื้นที่ให้บริการและกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) พื้นที่ยืดหยุ่นที่บูรณาการทรัพยากรการเรียนรู้ทั้งกายภาพและดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบกำกับตนเองและการเรียนรู้แบบผสมผสาน รองรับการเรียนรู้ทั้งรายบุคคลและแบบกลุ่ม พร้อมเทคโนโลยีที่เอื้อต่อการพัฒนาองค์ความรู้และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อย่างมีประสิทธิภาพ พื้นที่ส่วนกลาง (Community Space) พื้นที่ที่เป็นศูนย์กลางทางสังคมและการเรียนรู้ของชุมชน ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนความรู้ และการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ เอื้อต่อการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการและการสร้างความสัมพันธ์ในบรรยากาศที่เป็นกันเอง พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา (Edutainment Space) พื้นที่ที่ผสมผสานการศึกษาและความบันเทิง เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวก กระตุ้นแรงจูงใจ และเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการ ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการลงมือปฏิบัติ เพื่อพัฒนาทักษะด้านนวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ และลดทัศนคติเชิงลบ

ต่อการเรียนรู้ และพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Space) พื้นที่ที่ส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงด้านจิตใจ ทศนคติ และแรงจูงใจในการเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้เชิงเปลี่ยนแปลงและเรื่องเล่า มุ่งสร้างแรงบันดาลใจและพฤติกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านกิจกรรม เช่น การบรรยายจากบุคคลต้นแบบ การเล่าเรื่อง และนิทรรศการเชิงแนวคิด (Theme)

4. ปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จ ประกอบด้วย ด้านการบริหาร ผู้บริหารมีภาวะผู้นำวิสัยทัศน์ และนโยบายที่ชัดเจน มุ่งพัฒนาห้องสมุดเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ และมีระบบติดตามประเมินผลที่เน้นผลลัพธ์ของผู้ใช้บริการ ด้านบุคลากร บุคลากรมีสมรรถนะ ความรู้ และทักษะด้านการออกแบบการเรียนรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล และการจัดกิจกรรมเชิงรุก พร้อมปรับบทบาทเป็นผู้ส่งเสริมและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ด้านสภาพแวดล้อมจัดพื้นที่และบรรยากาศที่หลากหลาย ยืดหยุ่น ทันสมัย ปลอดภัย และเอื้อต่อการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และด้านระบบสนับสนุน มีเทคโนโลยีและทรัพยากรที่เหมาะสม สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับภาคส่วนต่างๆ ใช้การประชาสัมพันธ์เชิงรุก เพื่อเพิ่มการเข้าถึงและสร้างภาพลักษณ์ห้องสมุดในฐานะแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัย

5. เงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้ โดยเน้นการยึดผู้ให้บริการเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้เชิงรุก การบูรณาการเทคโนโลยี และความยืดหยุ่นในการประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละห้องสมุด

ข้อเสนอแนะสำคัญจากการวิจัย คือ กรมส่งเสริมการเรียนรู้และห้องสมุดประชาชนควรนำรูปแบบไปประยุกต์ใช้โดยคำนึงถึงบริบทและความพร้อมของแต่ละพื้นที่ ส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพบรรณารักษ์และบุคลากรให้สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับสถานศึกษา ชุมชน ภาคเอกชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จัดสภาพแวดล้อมให้ยืดหยุ่นและเอื้อต่อการเรียนรู้ ตลอดจนพัฒนาระบบติดตามและประเมินผลที่มุ่งวัดผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้ให้บริการ และนำผลการประเมินมาปรับปรุงกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ห้องสมุดประชาชนสามารถพัฒนาไปสู่ “พื้นที่สร้างการเรียนรู้” และ “พื้นที่สร้างโอกาสชีวิต” ที่สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชนได้อย่างยั่งยืน ดังรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่ปรากฏ

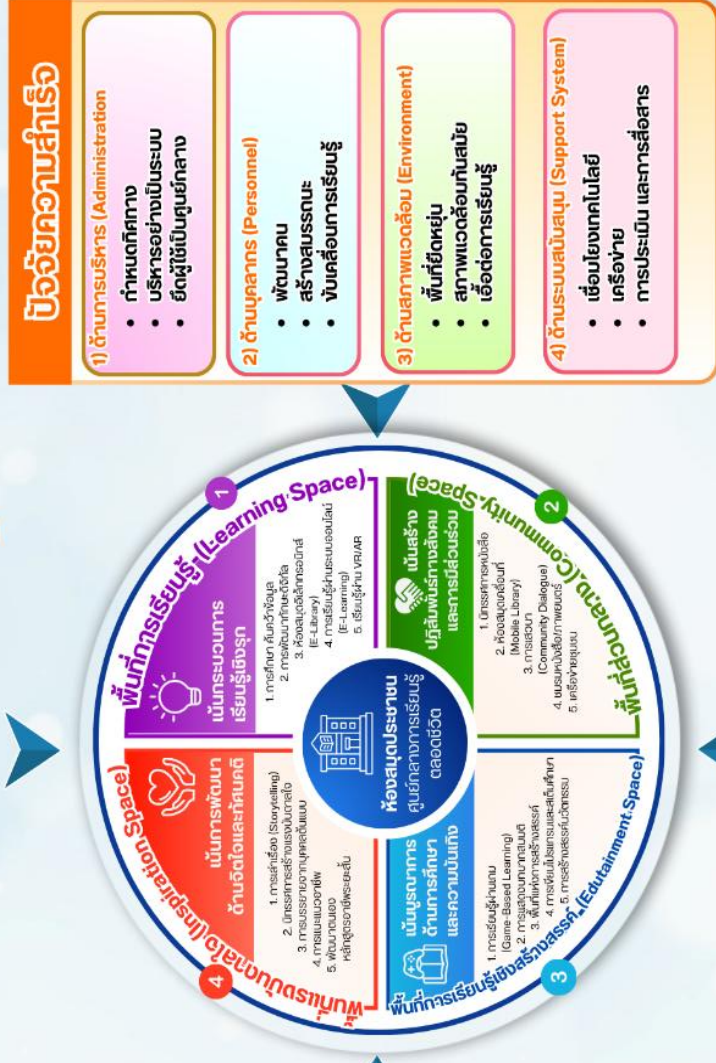
รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

หลักการ

รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ยึดหลักการ พัฒนาห้องสมุดให้เป็นการเรียนรู้และศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยบูรณาการพื้นที่การเรียนรู้ 4 พื้นที่อย่างเชื่อมโยง ยึดผู้บริการเป็นศูนย์กลาง และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน ประสิทธิภาพและการลงมือปฏิบัติ ยึดหยุ่นตาม บริบทและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สามารถปรับใช้ ให้เหมาะสมกับบริบทและความพร้อมของแต่ละ พื้นที่ โดยอาศัยการมีส่วนร่วมของเครือข่าย การติดตาม ประเมินผล และนำผลมาพัฒนา อย่างต่อเนื่อง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อยกระดับห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ให้เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ตอบสนองต่อ พฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้บริการในยุคดิจิทัลได้อย่างครอบคลุม
2. เพื่อพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้แบบบูรณาการที่ ส่งเสริมการพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ การมีปฏิสัมพันธ์ทาง สังคม ความคิดสร้างสรรค์ และแรงบันดาลใจแก่ผู้ใช้บริการ ทุกช่วงวัย
3. เพื่อกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และ การสนับสนุนทรัพยากรที่มีความยืดหยุ่น สามารถนำไปปรับ ใช้ได้ตามศักยภาพและบริบทของห้องสมุดประชาชนในแต่ละ พื้นที่



ปัจจัยความสำเร็จ

- 1) ด้านการบริหาร (Administration)
 - กำหนดทิศทาง
 - บริหารอย่างเป็นระบบ
 - ยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง
- 2) ด้านบุคลากร (Personnel)
 - พัฒนาคน
 - สร้างสมรรถนะ
 - ขับเคลื่อนการเรียนรู้
- 3) ด้านสภาพแวดล้อม (Environment)
 - พื้นที่ที่ยืดหยุ่น
 - สภาพแวดล้อมที่สนับสนุน
 - เอื้อต่อการเรียนรู้
- 4) ด้านระบบสนับสนุน (Support System)
 - เชื่อมโยงเทคโนโลยี
 - เครือข่าย
 - การประเมิน และการสื่อสาร

เงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้

1. ด้านนโยบายและการบริหารจัดการ
2. ด้านความพร้อมของบุคลากร
3. ด้านการวิเคราะห์บริบทและความต้องการของผู้ใช้บริการ
4. ด้านการจัดพื้นที่และทรัพยากรการเรียนรู้
5. ด้านเทคโนโลยีและโครงสร้างพื้นฐาน
6. ด้านเครือข่ายและการมีส่วนร่วม
7. ด้านความยืดหยุ่นในการประยุกต์ใช้รูปแบบ
8. ด้านการติดตาม ประเมินผล และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

สารบัญ

หน้า

บทสรุปผู้บริหาร	ก
บทที่ 1 บทนำ	1
หลักการและเหตุผล	1
วัตถุประสงค์.....	7
ขอบเขตการศึกษา.....	7
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
นิยามศัพท์เฉพาะ	10
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	12
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	13
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้	13
ความหมายของทฤษฎีการเรียนรู้.....	13
ทฤษฎีการเรียนรู้.....	15
การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning).....	31
ความหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต	31
ความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต	33
ลักษณะของการเรียนรู้ตลอดชีวิต	37
การเรียนรู้แบบสะสมหน่วยการเรียนรู้	39
รูปแบบการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิตสำหรับคนไทย	48
การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	52
ที่มาและความสำคัญของทักษะในศตวรรษที่ 21	52
กรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.....	59
คุณลักษณะของครูในศตวรรษที่ 21	72

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	75
สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	77
เครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	78
การประเมินและกรอบการประเมินในศตวรรษที่ 21	80
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับห้องสมุดประชาชน	82
ความหมายของห้องสมุดประชาชน	82
ความสำคัญของห้องสมุดประชาชน	84
วัตถุประสงค์ของการจัดสร้างห้องสมุดประชาชน	84
ประเภทของห้องสมุดประชาชน	85
ห้องสมุด 3 ดี	89
แนวทางการพัฒนาและเพิ่มทักษะการปฏิบัติงาน	90
มาตรฐานห้องสมุดประชาชน สำนักงาน กศน.	95
แนวทางการขับเคลื่อนการดำเนินงานศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space)	
ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564	99
ห้องสมุดอนาคต	102
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด	107
ความหมายของการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด	107
แนวคิดของการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด	108
องค์ประกอบของการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด	111
บทบาทของบรรณารักษ์ต่อการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด	123
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	124
งานวิจัยในประเทศ	124
งานวิจัยต่างประเทศ	127

บทที่ 3 วิธีดำเนินการ.....	129
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	129
ระเบียบวิธีวิจัย	132
แผนแบบการวิจัย.....	132
ผู้ให้ข้อมูล.....	132
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	133
การเก็บรวบรวมข้อมูล	133
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	134
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	136
ตอนที่ 1 ผลการถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้	136
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้.....	155
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	181
สรุปผลการวิจัย	181
อภิปรายผล	183
ข้อเสนอแนะ	193
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป.....	194
บรรณานุกรม.....	195

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 แนวทางดำเนินการการเรียนรู้แบบสะสมหน่วยการเรียนรู้ในต่างประเทศ	41
ตารางที่ 2 กรอบแนวทางการดำเนินงาน	89
ตารางที่ 3 กรอบแนวทางการดำเนินงาน	91
ตารางที่ 4 รายละเอียดมาตรฐาน	95
ตารางที่ 5 พื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด	118
ตารางที่ 6 สัณเคราะห์ผลการสนทนากลุ่มเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุด ประชาชน	143

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้	10
ภาพที่ 2 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	131
ภาพที่ 3 แบบแผนการวิจัย	132
ภาพที่ 4 รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้	180

บทที่ 1

บทนำ

หลักการและเหตุผล

สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา เจ้าฟ้ามหาจักรีสิรินธร มหาวชิราลงกรณวรราชภักดี สิริกิจการิณีพิริยพัฒน์ รัฐสีมาคุณากรปิยชาติ สยามบรมราชกุมารี พระองค์ทรงรักการอ่านหนังสือเป็นอย่างมาก เพราะพระองค์ทรงเห็นว่าหนังสือเป็นที่มาของ แหล่งความรู้ วิทยาการทุกด้าน และทุกคนสามารถแสวงหาได้ง่ายและประหยัดอีกด้วย ดังพระราช ดำรัสที่ทรงตรัสและทรงพระนิพนธ์ไว้ ดังนี้ “หนังสือเป็นบ่อเกิดแห่งความรู้ต่างๆ นักปราชญ์ในสมัย โบราณได้ใช้หนังสือบันทึกความรู้และความคิดเห็นต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ไว้เป็นสมบัติตกทอดมาถึง สมัยปัจจุบันเป็นอันมาก เพราะความรู้ของคนในสมัยโบราณนั้นเกิดจากการสังเกต เขาเหล่านั้นได้ สังเกต ความเป็นไปของโลก และจดจำข้อความต่างๆ ในแง่ความคิดเห็นของเขาไว้ คนสมัย ต่อมาได้อ่านข้อความเหล่านั้นจะติดตาม ค้นคว้าเพิ่มเติม ทำให้ความรู้ของมนุษย์กว้างขวางยิ่งขึ้น” และทรงมี พระราชปรารภว่า “ข้าพเจ้าอยากให้เรามีห้องสมุดที่ดี มีหนังสือครบทุกประเภทสำหรับ ประชาชนหนังสือที่ข้าพเจ้าคิดว่าสำคัญที่สุดอย่างหนึ่งคือหนังสือสำหรับเด็ก วัยเด็กเป็นวัยเรียนรู้ส่วน ใหญ่มักมีความสนใจเรื่องราวที่มีความแปลกใหม่ ถ้าเรามีหนังสือที่มีคุณค่าทั้งเนื้อหาและรูปภาพ ให้เขาอ่าน ให้ความรู้และความบันเทิง เด็กๆ จะได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ ที่รอบรู้ มีธรรมะประจำ ใจ มีความรักบ้านเมือง มีความต้องการปรารถนาจะทำแต่ประโยชน์ที่สมควร” การอ่านหนังสือและ การแสวงหาความรู้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในโลกของการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน ทำให้เห็น ได้ว่าการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง ต่อการพัฒนาความรู้และทักษะที่จำเป็น ในยุคศตวรรษที่ 21 จะเห็นได้ว่าโลกกำลังเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกผัน (Disruption) ทั้ง ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เศรษฐกิจ และสังคม ส่งผลให้ความรู้และทักษะที่มีอยู่เดิมมีอายุการใช้งานที่สั้น ลง (Short shelf-life of skills) การเรียนรู้จึงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการจัดการศึกษาในระบบโรงเรียน เท่านั้น แต่กลายเป็นกระบวนการที่ต้องเกิดขึ้นตลอดช่วงชีวิต หรือ การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เพื่อให้ปัจเจกบุคคลสามารถปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีคุณภาพในสังคม ที่ซับซ้อน (UNESCO, 2022) การเรียนรู้ตลอดชีวิตมีเป้าหมายเพื่อจัดให้มีระบบกระตุ้น ชี้นำ หรือ อำนวยความสะดวกด้วยวิธีการใด ๆ ให้บุคคลสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในเรื่องที่ตนสนใจหรือตาม ความถนัดของตน สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ทุกประเภทได้ในทุกเวลาที่ตนสะดวก และสร้าง สมรรถนะในการเรียนรู้ผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่เป็นปัจจุบันได้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลาใน เรื่องที่ตนสนใจหรือตามความถนัดของตน และเพิ่มพูนความรู้ให้กว้างขวาง รู้เท่าทันพัฒนาการของ

โลกอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต รวมทั้งนำความรู้ไปเติมเต็มชีวิตให้แก่ตนเองหรือเกิดประโยชน์ต่อสังคม โดยอาจได้รับการรับรองคุณวุฒิตามความเหมาะสมด้วย (พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้, 2566: 62 - 63) รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 เป็นกฎหมายสูงสุดของประเทศซึ่งได้มีบทบัญญัติเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้ในหมวด 5 หน้าที่ของรัฐ มาตรา 54 วรรค 3 กล่าวถึงสิ่งที่รัฐจะต้องดำเนินการโดยบูรณาการประสานความร่วมมือกับทุกภาคส่วนเพื่อจัดการศึกษาทุกประเภท เพื่อให้ประชาชนทุกช่วงวัยมีโอกาสได้รับการศึกษาทุกระดับ ทุกประเภท ตรงตามความต้องการในทุกระบบและทุกรูปแบบการศึกษา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต อย่างมีคุณภาพ และได้มาตรฐาน ในหมวด 16 การปฏิรูปประเทศ มาตรา 258 ด้านการศึกษา มีสาระเกี่ยวกับการพัฒนาระบบการเรียนการสอน ให้สามารถส่งเสริมและพัฒนาประชาชนทุกช่วงวัยได้อย่างมีคุณภาพ ปรับปรุงโครงสร้างของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการศึกษาตลอดชีวิตเพื่อนำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน (สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2560) สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) เป้าหมาย ที่ 4 ที่มุ่งเน้นสร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพ อย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาส ในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ในส่วนของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยนั้น ถือได้ว่ามีแนวโน้มดีขึ้นอย่างต่อเนื่องจากผลของการยกระดับสุขภาวะการเข้าถึงโอกาสทางการศึกษา และระดับรายได้ที่เพิ่มขึ้น ผลสะท้อนที่เพิ่มขึ้นนั้นทำให้เห็นว่าคนไทยทุกช่วงวัยมีความรู้ความสามารถโดยรวมเพิ่มขึ้น แต่ในทางกลับกันทักษะด้านการอ่านหรือการศึกษาหาความรู้กลับลดลง และมีจำนวนเยาวชนที่ไม่ได้เรียน และไม่ได้ทำงานเพิ่มสูงขึ้น ศักยภาพที่มีอยู่ในเยาวชนกลุ่มนี้จึงไม่ถูกนำมาใช้ประโยชน์ และไม่ได้รับการพัฒนา ประเด็นนี้จึงเป็นความท้าทายที่สำคัญของประเทศไทยในด้านการพัฒนาทุนทรัพยากรมนุษย์เชิงคุณภาพมาโดยตลอด จากผลการรายงานขององค์กรเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจ และการพัฒนา ซึ่งได้ทำการทดสอบความรู้และความเข้าใจของนักเรียนอายุ 15 ปี ทั่วโลก ในด้านคณิตศาสตร์ ด้านวิทยาศาสตร์ และด้านการอ่าน พบว่านักเรียนไทยร้อยละ 59.5 อยู่ในกลุ่มที่ไม่ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน และมีเพียงร้อยละ 0.18 ที่ทำคะแนนได้ในระดับสูงกว่าค่ามาตรฐาน อีกทั้งความต้องการของตลาดและทิศทางการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจของประเทศเข้าสู่ฐานนวัตกรรม มีแนวโน้มความต้องการในทักษะที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมากขึ้น เช่น ความรู้ความสามารถในด้านดิจิทัล การจัดการข้อมูล ปัญญาประดิษฐ์ รวมไปถึงทักษะที่เทคโนโลยีไม่สามารถทดแทนได้ โดยเฉพาะทักษะ ทางพฤติกรรม เช่น ทักษะมนุษย์ การคิดเชิงวิพากษ์ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม ทั้งนี้แนวโน้มของประชากรวัยเรียนลดลง ส่งผลให้การขยายสถานศึกษาในเชิงปริมาณมีความจำเป็นลดลง จึงเป็นโอกาสในการยกระดับคุณภาพความเสมอภาค และประสิทธิภาพ ทางการศึกษา หากสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี

ในการบริหารจัดการทรัพยากรการศึกษา และส่งเสริมการเรียนรู้ ตลอดชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 , 2569) กระทรวงศึกษาธิการมุ่งขับเคลื่อนการศึกษาเพื่อตอบสนองเป้าหมายหลักของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 จำนวน 2 เป้าหมายสำคัญ คือ 1. เป้าหมายหลักที่ 2 การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ ที่เน้นการสร้างกำลังคนสมรรถนะสูงและส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพการศึกษาตามมาตรฐานชาติ พัฒนาผู้เรียนทุกช่วงวัยให้มีทักษะพหุปัญญาและคุณลักษณะที่จำเป็นในอนาคต พร้อมทั้งพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีสมรรถนะวิชาชีพสูง มีจรรยาบรรณ และเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางวิชาการ นอกจากนี้ยังปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้อง ความจงรักภักดีต่อสถาบันหลัก และสร้างภูมิคุ้มกันเพื่อรับมือกับภัยคุกคามรูปแบบใหม่ทุกประเภท รวมถึงการผลิตกำลังคนที่มีทักษะตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานเพื่อเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน 2. เป้าหมายหลักที่ 3 การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม โดยเน้นการลดความเหลื่อมล้ำและสร้างความเท่าเทียมในทุกมิติ ส่งเสริมทักษะแห่งอนาคตให้กับประชาชนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัยเพื่อตอบโจทยการขับเคลื่อนเป้าหมายหลักที่ 3 คือ “มุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม” ผ่านการบูรณาการใน 4 มิติ เริ่มจากมิติแรกคือการยกระดับภาคการผลิตและบริการเป้าหมาย ด้วยการใช้หลักสูตรฐานสมรรถนะและ STEM มิติต่อมาคือ โอกาสและความเสมอภาคทางเศรษฐกิจและสังคม การเรียนรู้เป็นไปอย่างครอบคลุมและไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง โดยใช้โรงเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ชุมชนและพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ รวมถึงกลุ่มเปราะบาง สามารถเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพได้ทุกที่ทุกเวลาอย่างทั่วถึง ซึ่งยังสอดคล้องกับการพัฒนาเมืองอัจฉริยะที่ปลอดภัยและยั่งยืน ผ่านการสร้างบุคลากรที่มีทักษะด้านดิจิทัลและการคิดวิเคราะห์ระดับสูง ในมิติความยั่งยืนของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ได้มีการบรรจุแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอน เพื่อสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์และรับมือกับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศให้แก่เยาวชนไทยตั้งแต่วัยเรียนอย่างเป็นรูปธรรม และมิติสุดท้ายปัจจัยผลักดันการพลิกโฉมประเทศ ด้วยการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและระบบฐานข้อมูลอัจฉริยะเพื่อการบริหารจัดการภาครัฐ โดยเน้นการใช้ข้อมูลในการตัดสินใจ (Data-Driven Management) และพัฒนาทักษะดิจิทัลให้แก่ครูทั่วประเทศอย่างเป็นระบบ เพื่อให้การจัดการศึกษามีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ และสามารถตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนได้อย่างแท้จริงในยุคดิจิทัล (แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ของกระทรวงศึกษาธิการ, 2569)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 2 หมวด 4 แนวจัดการศึกษา มาตรา 25 ระบุว่า รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงานและการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนพฤกษศาสตร์ สวนสาธารณะ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการแหล่งข้อมูล และแหล่งเรียนรู้อื่นอย่างเพียงพอและมีประสิทธิภาพ การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้ถูกขับเคลื่อนผ่านกลไกทางกฎหมายที่สำคัญ คือ พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 ซึ่งส่งผลให้เกิดการจัดตั้ง กรมส่งเสริมการเรียนรู้ (สกร.) ขึ้นแทนสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (กศน.) โดยมีเจตนารมณ์สำคัญในการยกระดับจากการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ไปสู่ การส่งเสริมการเรียนรู้ใน 3 รูปแบบ คือ การเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ (ราชกิจจานุเบกษา, 2566: 60 - 72) มีภารกิจสำคัญ (Flagship) ตามจุดเน้นการดำเนินงานกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ดังนี้ 1) Thailand Zero Dropout การแก้ไขปัญหาประชาชนที่หลุดหรืออยู่นอกระบบการศึกษา มุ่งลดและป้องกันการหลุดจากระบบการศึกษา ติดตาม คัดกรอง เข้าถึง และจัดรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมสนับสนุนให้กลับเข้าสู่ระบบการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง 2) Career Plus เติมเต็มทักษะสร้างโอกาสอาชีพ ร่วมมือกับภาคเอกชนออกแบบและพัฒนาหลักสูตรอาชีพของสถานศึกษา ให้สอดคล้องกับบริบทพื้นที่และความต้องการตลาดแรงงานจริง เช่น ดิจิทัล ช่างเทคนิค อาหาร การดูแลผู้สูงอายุ รวมทั้งฝึกอบรมตามหลักสูตรคุณวุฒิวิชาชีพที่กำหนด 3) Learning 3D พื้นที่ต้นแบบ การเรียนรู้ 1 จังหวัด 3 มิติความสำเร็จ คัดเลือกพื้นที่นำร่อง โดย 1 จังหวัดมีผลงานเด่นครอบคลุมการเรียนรู้ทั้ง 3 ใช้พื้นที่เป็น Sandbox ต้นแบบ สามารถถอดบทเรียนและขยายผลไปสู่พื้นที่อื่นได้จริง 4) Learning T-Map ปักหมุดแหล่งเรียนรู้ชุมชนจัดทำแผนที่ตำบลที่แสดงตำแหน่งของแหล่งเรียนรู้อย่างชัดเจน ตัดตั้งแผนที่ในพื้นที่บริการของศกร. ระดับตำบล รวมทั้งพัฒนาข้อมูลแผนที่แหล่งเรียนรู้เป็นระบบดิจิทัล (Digital Directory) ค้นหาผ่าน QR Code และสมาร์ทโฟน แสดงพิกัดและข้อมูลสำคัญ เช่น ประวัติ กิจกรรม เวลาเปิด-ปิด แบบ Real-time เพื่อให้ประชาชนเข้าถึง “ชุมชนทรัพยากรรู้ใกล้บ้าน” ได้สะดวก 5) Smart Digital Library ห้องสมุดดิจิทัล “Hub การอ่านยุคใหม่” คัดเลือกห้องสมุดประชาชนเป้าหมาย 77 แห่งทั่วประเทศที่มีผู้ใช้บริการมากที่สุด เพื่อเพิ่มศักยภาพการให้บริการผ่านระบบห้องสมุดดิจิทัลที่สามารถให้บริการ E-Book วารสาร สื่อการเรียนรู้ และฐานข้อมูลออนไลน์ ให้ประชาชน “อ่านได้ทุกที่ทุกเวลา” 6) Learning Passport พาสปอร์ตการเรียนรู้ จัดทำสมุดบันทึกการเรียนรู้ของประชาชน เพื่อใช้เป็นหลักฐานประกอบการเทียบโอนหน่วยกิต ความรู้ และประสบการณ์ เชื่อมโยงกับฐานข้อมูล

การเรียนรู้ สนับสนุนการเข้าสู่ระบบคุณวุฒิและธนาคารหน่วยกิต 7) ระบบเชื่อมโยงการเรียนรู้ 3 รูปแบบ มุ่งพัฒนากลไกการเทียบเคียงและเทียบโอนผลการเรียนรู้ เชื่อมโยงการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ ให้สามารถสะสมในระบบธนาคาร หน่วยกิตแบบไร้รอยต่อ นำไปสู่การยกระดับคุณวุฒิทางการศึกษาอย่างเป็นระบบ 8) Co-Reading Space มุมหนังสือใกล้บ้าน ต่อยอดจาก “บ้านหนังสือชุมชน” โดยจัดตั้ง “มุมหนังสือหมู่บ้าน” ในจุดที่ประชาชนเข้าถึงง่าย ใช้เป็นจุดกระจายหนังสือหมุนเวียนจากบ้านหนังสือชุมชน และประสานงานกับห้องสมุดประชาชนในการจัดกิจกรรมในชุมชนอย่างต่อเนื่อง (ประกาศกรม ส่งเสริมการเรียนรู้, 2568) จากความมุ่งมั่นในการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาและสร้างโอกาสให้ ประชาชนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาสและประชาชนในพื้นที่ห่างไกล สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ ได้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม จึงมีการจัดตั้งห้องสมุดเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของประชาชน โดยปัจจุบัน สกร. มีห้องสมุดประชาชนในสังกัด จำนวน 925 แห่งทั่วประเทศ จำแนกเป็น ห้องสมุดประชาชน จังหวัด จำนวน 69 แห่ง ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” จำนวน 110 แห่ง ห้องสมุดประชาชน อำเภอ จำนวน 743 แห่ง และหอสมุดรชมังคลาภิเษกฯ 1 แห่ง นอกจากนี้ยังมีศูนย์การเรียนรู้ในชุมชน ต่างๆ ทุกพื้นที่ทั่วประเทศ โดย สกร. ได้จัดส่งหนังสือรูปเล่มไปให้ ขณะเดียวกันก็ใช้เทคโนโลยีจัดทำ ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ โดยดำเนินการจัดทำ QR Code เพื่อให้ผู้รับบริการสามารถสืบค้นข้อมูลต่างๆ ผ่านทางเว็บไซต์หลักของสถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (สพร.) และเว็บไซต์ของ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงการอ่านได้ทุกที่ ทุกเวลา เป็นการเรียนรู้ ตลอดชีวิตแม้ว่าสังคมจะมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างต่อเนื่อง และแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญอย่างห้องสมุด ประชาชนจะอยู่คู่กับเรามาเป็นระยะเวลายาวนาน มีการให้บริการทางด้านสารสนเทศ อีกทั้งยังพัฒนา ให้ตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการ มีการปรับเปลี่ยน จากแหล่งให้บริการยืมคืนหนังสือ ไปสู่ สถาบันเพื่อจัดการศึกษาหลายรูปแบบ ทั้งการจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่อยู่ในระบบการศึกษา การจัดการศึกษาสำหรับผู้ใหญ่ที่อยู่นอกระบบการศึกษา การจัดการศึกษาสำหรับกลุ่มประชาชน ชายขอบหรือชนกลุ่มน้อย กลุ่มทุพพลภาพ กลุ่มผู้ขาดโอกาสทางการศึกษา กลุ่มสตรี กลุ่มผู้มีรายได้น้อย รวมทั้งบทบาทสำคัญในการพัฒนาการรู้หนังสือและการรู้สารสนเทศ (Taylor, Pratt, & Fabes, 2019) ห้องสมุดเป็นหน่วยงานที่ให้บริการด้านแหล่งเรียนรู้และข้อมูลสารสนเทศ ซึ่งต้องปรับแหล่งเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลง ที่เกิดขึ้นนั้นมีความสำคัญในด้านความก้าวหน้าของนวัตกรรม เทคโนโลยี และสารสนเทศ อิเล็กทรอนิกส์เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้แทนที่หนังสือ รวมไปถึงพฤติกรรมที่หลากหลาย ของผู้ใช้บริการ ความต้องการพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อการสร้างสรรค์ความคิดใหม่

สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ในการให้บริการ ดังนั้น ต้องปรับเปลี่ยนหรือออกแบบการใช้พื้นที่หรือกิจกรรมให้สอดคล้องกับผู้ใช้บริการ (มธุรส ปราปไพรี, 2562 : 2)

แม้ว่านโยบายกรมส่งเสริมการเรียนรู้จะมุ่งเน้นการขับเคลื่อนการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านนวัตกรรมและแพลตฟอร์มดิจิทัล (Digital Transformation) แต่ในสภาพการณ์จริงกลับพบว่าห้องสมุดประชาชนส่วนใหญ่ยังคงติดอยู่กับรูปแบบการให้บริการเชิงรับสื่อ และกิจกรรมการเรียนรู้ยังไม่สามารถปรับตัวได้ทันต่อพฤติกรรมของผู้เรียนในยุคดิจิทัล (Digital Native) ความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยีและความแตกต่างของบริบทในแต่ละชุมชน กลายเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้นโยบายไม่สามารถแปรเปลี่ยนเป็นผลลัพธ์ได้อย่างเป็นรูปธรรม ปัญหาของประชาชนที่มาใช้บริการห้องสมุดประชาชน มีปัญหาเกี่ยวกับการใช้บริการห้องสมุดประชาชนด้านการสื่อสารและการให้บริการ ส่วนบรรณารักษ์หรือผู้ให้บริการเห็นว่าด้านกระบวนการ / ขั้นตอนการให้บริการมีปัญหาการให้บริการและความต้องการทรัพยากรสารสนเทศของประชาชนที่มาใช้บริการห้องสมุดประชาชนมีความต้องการทรัพยากรสารสนเทศ ซึ่งได้แก่สื่อสิ่งพิมพ์อันเป็นหนังสือหมวดเบ็ดเตล็ดความรู้ทั่วไป สื่ออิเล็กทรอนิกส์ คือ ฐานข้อมูลออนไลน์ สื่อสิ่งพิมพ์ต่อเนื่อง สื่อในการจัดทำผลงานทางวิชาการ คือ หนังสือและรายงานการวิจัย (ฉบับสมบูรณ์) และสื่อโสตทัศน คือ สื่อโสตทัศนอื่น ๆ เช่น ภาพยนตร์ ฯลฯ (อมรรัตน์ แซ่ก๊วง, บทคัดย่อ) ห้องสมุดประชาชนในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้จึงถือเป็นกลไกหลักในระดับพื้นที่ (Grassroots level) ที่ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ทางปัญญาหรือ "บ้านหลังที่สาม" ของชุมชน อย่างไรก็ตาม ภายใต้บริบทของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ยุคใหม่ ห้องสมุดประชาชนจะทำหน้าที่เพียงแค่สถานที่เก็บรวบรวมทรัพยากรสารสนเทศดังเช่นในอดีตไม่ได้ แต่ต้องพัฒนาไปสู่การเป็น "พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space)" ที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเชิงรุก (Active Learning) เพื่อกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้นจึงเป็นแรงผลักดันในการปรับตัวเพื่อให้มันกระแสของการเปลี่ยนแปลงห้องสมุดประชาชนเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิจัยเรื่อง "การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้" โดยเริ่มจากการถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมในอดีต เพื่อนำมาเป็นฐานข้อมูลในการสังเคราะห์และพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ใหม่ ที่จะช่วยขับเคลื่อนภารกิจของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ให้บรรลุเป้าหมายในการสร้างโอกาสทางการเรียนรู้ที่เท่าเทียมและมีคุณภาพให้กับประชาชนอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

ขอบเขตการศึกษา

การสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ผู้วิจัยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โมเดลของ Stanford D.School (ไปรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และชูจิต ตรีรัตนพันธ์, 2560) ดำเนินงานเป็นการศึกษาวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Research) โดยการถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ มีรายละเอียดดังนี้

ระยะที่ 1 การถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ โดยวิธีการสำรวจข้อมูล

1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูล คือ ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ ครู และบรรณารักษ์ ผู้มีประสบการณ์ในการบริหารจัดการห้องสมุดประชาชนและการดำเนินงานของห้องสมุดประชาชน สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ในการถอดประสบการณ์ ประกอบด้วย

2.1 สภาพการ ปัญหา อุปสรรคในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่ผ่านมา

2.2 ปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ โดยวิธีการสำรวจข้อมูล

1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูล คือ ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ ครู และบรรณารักษ์ ผู้มีประสบการณ์ในการบริหารจัดการห้องสมุดประชาชนและการดำเนินงานของห้องสมุดประชาชน สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ด้านทรัพยากรสารสนเทศและบริการภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- 2.1 Learning Space (พื้นที่การเรียนรู้)
- 2.2 Community Space (พื้นที่ส่วนกลาง)
- 2.3 Edutainment Space (พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา)
- 2.4 Inspiration Space (พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ)

วิธีดำเนินการศึกษา

1. ศึกษาปัญหาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นสภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดประชาชน

2. ดำเนินการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ประเด็นสภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดประชาชน

3. วิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหา (Define) นำผลจากการศึกษาประเด็นสภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดประชาชน จากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสนทนากลุ่มมาจำแนก Pain Point และ Gain Point

4. ระดมความคิด (Ideate) เมื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหาเรียบร้อยแล้ว ดำเนินการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มของผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ ครู และบรรณารักษ์ผู้มีประสบการณ์ในการบริหารจัดการห้องสมุดประชาชนและการดำเนินงานของห้องสมุดประชาชน สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้

5. สร้างต้นแบบ (Prototype) กำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

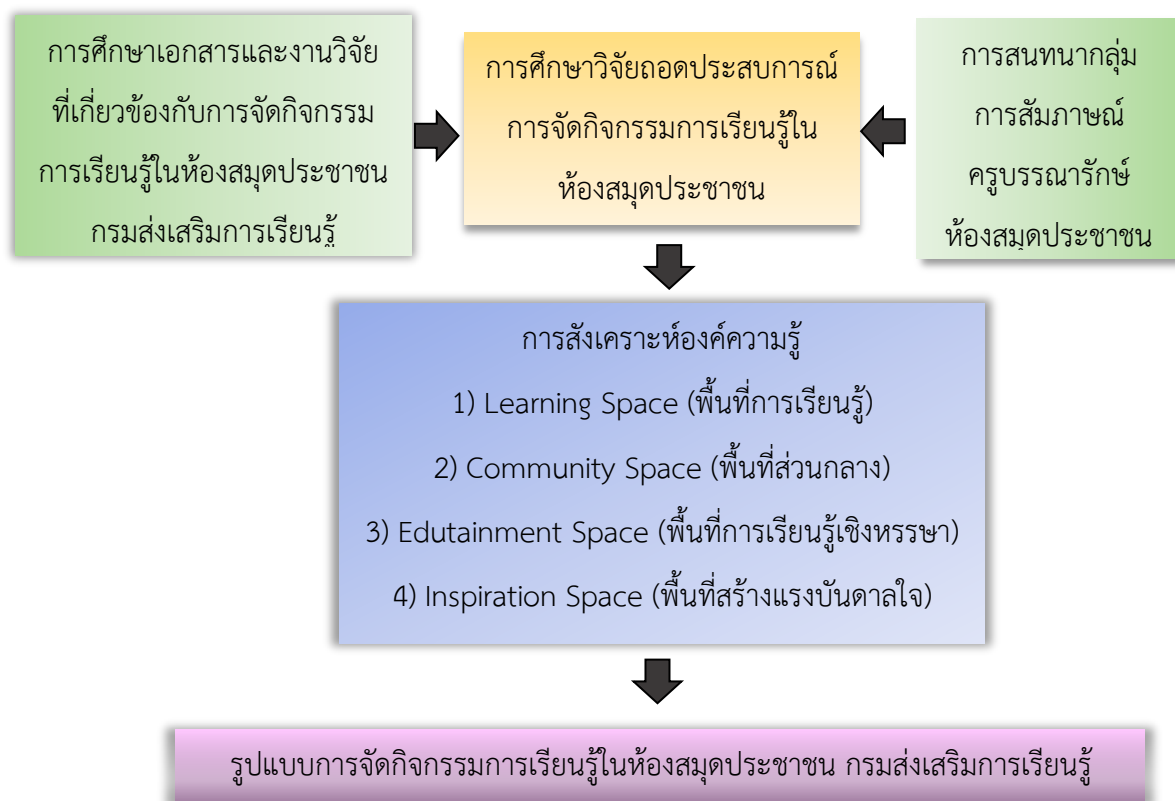
6. ทดสอบ (Test) ตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรมการ

เรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

7. ปรับปรุงรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และจัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การพัฒนา รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ มีกระบวนการบูรณาการข้อมูลผ่านการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควบคู่ไปกับการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงประจักษ์ผ่านการสนทนากลุ่มการสัมภาษณ์ครูและบรรณารักษ์ห้องสมุดประชาชน นำข้อมูลมาใช้เป็นฐานสำคัญในการศึกษาวิจัยเพื่อถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่กระบวนการสังเคราะห์องค์ความรู้ของพื้นที่การเรียนรู้ใน 4 มิติหลัก ได้แก่ พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) พื้นที่ส่วนกลาง (Community Space) พื้นที่ การเรียนรู้เชิงหรรษา (Edutainment Space) และพื้นที่ สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Space) โดยผลจากการสังเคราะห์องค์ความรู้ทั้ง 4 มิติดังกล่าวนำมาใช้เป็นแนวทางหลักในการกำหนดและสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ให้มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อบริบทของการเรียนรู้ตลอดชีวิตต่อไป (ดังภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการพัฒนาแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

นิยามศัพท์เฉพาะ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ หมายถึง องค์ประกอบและกระบวนการที่จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการห้องสมุด ซึ่งพัฒนาขึ้นจากการบูรณาการข้อมูลเชิงประจักษ์ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ที่สอดคล้องกับทรัพยากรสารสนเทศและบริการภายใต้พื้นที่ให้บริการ 4 มิติหลัก ได้แก่ พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) พื้นที่ส่วนกลาง (Community Space) พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา (Edutainment Space) และพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Space)

ห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ หมายถึง แหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ดำเนินการโดยกรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อให้บริการทรัพยากรสารสนเทศและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายแก่ประชาชนทุกกลุ่มเป้าหมาย โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมการอ่าน การศึกษาตามอัธยาศัย และเรียนรู้ตลอดชีวิต

การถอดประสบการณ์ หมายถึง กระบวนการสืบค้น รวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกจากสภาพการปฏิบัติงานจริง เพื่อค้นหาสภาพปัญหา อุปสรรค (Paint Point) ปัจจัยแห่งความสำเร็จ (Gain Point) และปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้บริการห้องสมุดประชาชน ผ่านการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และการสัมภาษณ์ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้และครูบรรณารักษ์ผู้มีประสบการณ์ในการบริหารจัดการและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การดำเนินการหรือกระบวนการที่ห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ จัดขึ้นเพื่อส่งเสริม สนับสนุน และกระตุ้นให้ประชาชนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยออกแบบให้สอดคล้องกับทรัพยากรสารสนเทศและพื้นที่ให้บริการ

พื้นที่การเรียนรู้ หมายถึง พื้นที่ภายในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ที่จัดเตรียมไว้ เพื่อสนับสนุนการศึกษาค้นคว้า การอ่าน และการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยมีทรัพยากรสารสนเทศและ สิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการเรียนรู้

พื้นที่ส่วนกลาง หมายถึง พื้นที่ภายในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ การพบปะ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การทำกิจกรรมร่วมกัน และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือของกลุ่มคน

พื้นที่การเรียนรู้เชิงธรรมชาติ หมายถึง พื้นที่ภายในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ที่จัดสรรขึ้นเพื่อผสมผสานสาระความรู้เข้ากับความเป็นธรรมชาติ ผ่านกิจกรรม สื่อ หรือเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้ใช้บริการเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนานและผ่อนคลาย

พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ หมายถึง พื้นที่ภายในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ที่จัดสภาพแวดล้อม นิทรรศการ หรือกิจกรรมที่มุ่งเน้นการจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ กระตุ้นจินตนาการ และสร้างแรงจูงใจให้ผู้ใช้บริการเกิดความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง

ชุมชนแห่งการเรียนรู้ หมายถึง กลุ่มคนในสังคมหรือท้องถิ่นที่มีการรวมตัวกันเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และทักษะอย่างต่อเนื่อง โดยมีห้องสมุดประชาชนเป็นกลไกสำคัญในการสนับสนุนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาศักยภาพและยกระดับคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน

บุคคลแห่งการเรียนรู้ หมายถึง ประชาชนหรือผู้ใช้บริการห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ที่มีความใฝ่รู้ มีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง และสามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตนเองและดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

กิจกรรมเชิงรุก หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้เป็นผู้ริเริ่มดำเนินการเพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายภายนอกพื้นที่ห้องสมุด หรือการนำบริการลงสู่ชุมชน เพื่อดึงดูดและกระตุ้นให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้

กิจกรรมเชิงรับ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศในที่ตั้ง ภายในพื้นที่ของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อรองรับผู้ใช้บริการที่เดินทางเข้ามาศึกษาค้นคว้าตามความสนใจของตนเอง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. กรมส่งเสริมการเรียนรู้ได้รับสารสนเทศเชิงประจักษ์จากการถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน โดยการศึกษาวิจัยอย่างเป็นระบบผ่าน ครู และบรรณารักษ์ผู้มีประสบการณ์ ในการบริหารจัดการห้องสมุดประชาชนและการดำเนินงานของห้องสมุดประชาชน ซึ่งเป็นข้อมูลสำคัญ ในการนำไปการวางแผน ปรับปรุง และพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชนให้มีมาตรฐาน และตอบสนองต่อพลวัตความต้องการของผู้ใช้บริการได้อย่างมีคุณภาพต่อไป
2. กรมส่งเสริมการเรียนรู้มีรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน เกิดเป็นแนวทางให้แก่ห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และห้องสมุดอื่นๆ ที่มีลักษณะการดำเนินงานคล้ายคลึงกันได้สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการบริหารจัดการเชิงรุก เพื่อยกระดับการให้บริการและสร้างความพึงพอใจสูงสุดแก่ประชาชนต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างชัดเจนเกี่ยวกับองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัย เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้” ผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งหลักการ แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ โดยสรุปประเด็นและสาระสำคัญที่สอดคล้องกับขอบข่ายเชิงอ้างอิงของการวิจัยประกอบด้วย 1) แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ 2) แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับห้องสมุดประชาชน 3) แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด และ 4) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีรายละเอียดต่อไปนี้

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory) เป็นพื้นฐานสำคัญที่จะทำให้ผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนหรือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากทฤษฎีการเรียนรู้จะเป็นหลักของการสอนและวิธีการสอนหรือวิธีการจัดการเรียนรู้ การศึกษาแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้และหลักวิธีการจัดการเรียนรู้ต่างๆ จะช่วยให้ผู้สอนสามารถที่จะเชื่อมโยงแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ทฤษฎีการเรียนรู้ที่นักการศึกษาคิดค้นขึ้นมาส่วนใหญ่มักจะมีจุดประสงค์เพื่อต้องการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นเอง เพราะการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ทำให้มนุษย์มีความคิด และเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์ ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนสามารถนำไปใช้มีหลายทฤษฎีด้วยกัน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ความหมายของทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นสิ่งจำเป็นในการนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่สถานศึกษา และผู้สอนจะต้องให้ความสำคัญและศึกษาทำความเข้าใจเป็นอย่างดี เพื่อจะได้นำมาใช้ให้เกิดประสิทธิภาพทฤษฎีการเรียนรู้ตามความหมายในวงการศึกษา ถือได้ว่าเป็นแนวคิดหรือหลักการ ซึ่งอธิบายเกี่ยวกับกระบวนการที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ โดยได้รับการพิสูจน์ยอมรับว่าเชื่อถือตามหลักวิทยาศาสตร์ และสามารถนำไปใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้

ทศนาแฉมฉฉ (2567 : 43) ได้สรุปความหมายของคำว่าทฤษฎีการเรียนรู้ไว้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นกรอบแนวคิดเชิงระบบที่ใช้อธิบายกระบวนการเกิดการเรียนรู้ของมนุษย์ โดยครอบคลุมทั้งการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรม กระบวนการทางความคิด และอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม ซึ่งทฤษฎีดังกล่าวช่วยให้เข้าใจธรรมชาติของผู้เรียน และสามารถนำไปใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบและจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศักยภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล

กุลิศรา จิตรขณาวณิข (2564 : 16) ที่กล่าวว่า ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นการศึกษาถึงกระบวนการที่ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นและสถานการณ์ที่มีผลต่อการเรียนรู้

สุนน อมรวิวัฒน์ (2564: 15) ได้สรุปความหมายของคำว่าทฤษฎีการเรียนรู้ไว้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นแนวคิดที่มุ่งอธิบายลักษณะและกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ในมิติที่หลากหลายทั้งด้านประสบการณ์ การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และบริบทแวดล้อมที่ส่งผลต่อการพัฒนา โดยเน้นว่าการเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นอย่างโดดเดี่ยว แต่เป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม สังคม และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างมีความหมาย

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2563: 12) ได้สรุปความหมายของคำว่าทฤษฎีการเรียนรู้ไว้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นแบบจำลองที่ใช้อธิบายกลไก เงื่อนไข และปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งในด้านการรับรู้ การคิด และการแสดงออก โดยมีบทบาทสำคัญในการกำหนดแนวทางการจัดการเรียนการสอน การเลือกใช้วิธีการเรียนรู้ และการออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับลักษณะของเนื้อหาและผู้เรียน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2564: 34) ได้สรุปความหมายของคำว่าทฤษฎีการเรียนรู้ไว้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นหลักการพื้นฐานที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนาการจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยมุ่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ซึ่งครอบคลุมทั้งการกำหนดวัตถุประสงค์ การจัดกิจกรรม การใช้สื่อ และการประเมินผล เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายที่กำหนด

บุญชม ศรีสะอาด (2563: 28) ได้สรุปความหมายของคำว่าทฤษฎีการเรียนรู้ไว้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นแนวคิดเชิงระบบที่อธิบายกระบวนการทำงานของจิตมนุษย์ในการรับรู้ การประมวลผลข้อมูล และการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งช่วยให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ และสามารถนำไปใช้เป็นกรอบในการวิจัยและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีหลักการ

จอห์น ดับเบิลยู แซนทร็อก (John W. Santrock, 2021: 7) อธิบายทฤษฎีการเรียนรู้ไว้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้อธิบายถึงกระบวนการที่ประสบการณ์มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ โดยครอบคลุมทั้งพฤติกรรมที่สังเกตได้และกระบวนการภายใน เช่น ความคิด ความรู้สึก และแรงจูงใจ ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้

ริชาร์ด อี. เมเยอร์ (Richard E. Mayer, 2021: 15) อธิบายทฤษฎีการเรียนรู้ไว้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้มุ่งเน้นการอธิบายว่าผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูล แต่เป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างกระตือรือร้น ผ่านกระบวนการทางปัญญา เช่น การเชื่อมโยงความรู้เดิมกับข้อมูลใหม่ การตีความ และการสร้างความหมาย ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการออกแบบสื่อและการเรียนรู้ยุคใหม่

เดล เอช ชุงค์ (Dale H. Schunk, 2020: 3) อธิบายทฤษฎีการเรียนรู้ไว้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นกรอบแนวคิดที่ใช้อธิบายกระบวนการที่บุคคลพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ โดยเน้นบทบาทของ “ประสบการณ์” และ “ปฏิสัมพันธ์” ระหว่างผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านพฤติกรรมและกระบวนการทางความคิดอย่างเป็นระบบ

ฌานน์ เอลลิส ออร์มรอต (Jeanne Ellis Ormrod, 2020: 6) อธิบายทฤษฎีการเรียนรู้ไว้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นกรอบแนวคิดที่อธิบายกลไกภายในของการเรียนรู้ ตั้งแต่การรับข้อมูลผ่านประสาทสัมผัส การประมวลผลด้วยกระบวนการทางปัญญา ไปจนถึงการจัดเก็บและนำข้อมูลกลับมาใช้ ซึ่งช่วยให้เข้าใจว่าผู้เรียนสร้างความเข้าใจและความทรงจำได้อย่างไร

โรเบิร์ต อี. สลาบิน (Robert E. Slavin, 2020: 4) อธิบายทฤษฎีการเรียนรู้ไว้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นชุดของหลักการที่ใช้อธิบายธรรมชาติของการเรียนรู้ว่ามีลักษณะอย่างไร เกิดขึ้นได้ภายใต้เงื่อนไขใด และสามารถพัฒนาได้อย่างไร โดยทฤษฎีเหล่านี้ยังมีบทบาทสำคัญในการกำหนดแนวทางการจัดการเรียนการสอน การออกแบบกิจกรรม และการประเมินผลผู้เรียน

จากความหมายของทฤษฎีการเรียนรู้ ที่นักวิชาการและสถาบันต่างๆ ได้ให้ความหมายไว้สามารถสรุปได้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ หมายถึง กรอบแนวคิดหรือหลักการเชิงวิทยาศาสตร์ที่ใช้อธิบายกระบวนการเกิดการเรียนรู้ของมนุษย์ ซึ่งครอบคลุมทั้งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม กระบวนการทางปัญญา และอิทธิพลของประสบการณ์ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และสิ่งแวดล้อม โดยทฤษฎีดังกล่าวช่วยอธิบายกลไก เงื่อนไข และปัจจัยที่ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้น ตั้งแต่การรับรู้ การประมวลผล การสร้างความหมาย ไปจนถึงการแสดงออกของผู้เรียน อีกทั้งยังเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบและจัดการเรียนการสอน การพัฒนากิจกรรม สื่อ และการประเมินผล เพื่อให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพและสอดคล้องกับศักยภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล

ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้ได้นำมาใช้ในการจัดการศึกษามายาวนานตั้งแต่ในอดีต ตั้งแต่ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยทฤษฎีการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในยุคนั้นมีหลายทฤษฎีด้วยกัน แต่จะขอเสนอเฉพาะเพียงแค่บางทฤษฎีการเรียนรู้ที่น่าสนใจและยังสามารถนำมาใช้ในการจัดการศึกษาได้จนถึงยุคปัจจุบัน ดังนี้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม

ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยมเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการศึกษาหรือการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนได้ทุกยุคทุกสมัย โดยมีรายละเอียดสำคัญดังต่อไปนี้

แนวคิด/ทฤษฎี

1. พฤติกรรมทุกอย่างเกิดขึ้นจากการเรียนรู้และสามารถที่จะสังเกตได้
2. พฤติกรรมแต่ละชนิดเป็นผลรวมของการเรียนที่เป็นอิสระหลายอย่าง
3. แรงเสริมช่วยทำให้พฤติกรรมเกิดขึ้นได้

ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยมที่สำคัญโดยสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนมีดังนี้

1.1 ทฤษฎีสัมพันธเชื่อมโยงของธอร์นไดค์

ทฤษฎีสัมพันธเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's Connectionism) ลักษณะการเรียนรู้ของทฤษฎีนี้จะเป็นลักษณะการเรียนรู้แบบลองผิดลองถูก โดยมีรายละเอียดที่สำคัญดังนี้

1.1.1 กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) สรุปได้ว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีถ้าผู้เรียนมีความพร้อมทั้งทางด้านร่างกายและด้านจิตใจ

1.1.2 กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) สรุปว่าการฝึกหัดหรือการกระทำที่มีการปฏิบัติซ้ำอย่างต่อเนื่องจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทนถาวร แต่ถ้าไม่กระทำอย่างต่อเนื่องการเรียนรู้ก็จะไม่คงทนถาวร

1.1.3 กฎแห่งผล (Law of Effect) สรุปว่าการเรียนรู้ที่เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง โดยความคงทนถาวรของการเรียนรู้จะเกิดขึ้นหากได้มีการนำไปใช้อย่างต่อเนื่องหรือบ่อย ๆ และหากไม่มีการนำไปใช้อาจมีการลืมได้

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

1. การจัดการเรียนรู้ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองผิดลองถูกบ้าง เพื่อจะช่วยให้ผู้เรียนรู้จักแก้ปัญหาและเข้าใจในสิ่งที่เรียนจากการกระทำของตน
2. ผู้สอนอาจมีการทดสอบหรือสำรวจความพร้อมของผู้เรียนก่อนจัดการเรียนรู้เพื่อที่จะได้ช่วยปูพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนหรือเป็นการเชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่
3. ผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะบ่อยๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญในทักษะนั้น
4. เมื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียนเรียบร้อยแล้ว ผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้นำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือในสถานการณ์ต่างๆ บ่อยๆ เพื่อจะได้ไม่หลงลืม

1.2 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก

ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก (Classical Conditioning Theory) เป็นแนวคิดของพาฟลอฟ (Pavlov) โดยมีความเชื่อว่าพฤติกรรมที่เกิดจากการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกมักเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากปฏิกิริยาสะท้อนโดยมีพื้นฐานมาจากการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติ ลักษณะที่สำคัญของทฤษฎีนี้มีดังนี้

1.2.1 พฤติกรรมการตอบสนองในการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติเมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้น

1.2.2 พฤติกรรมการตอบสนองของมนุษย์ที่เกิดจากสิ่งเร้าที่เชื่อมโยงกับสิ่งเร้าทางธรรมชาติจะลดลงเรื่อย ๆ และหยุดลงหากไม่ได้รับการตอบสนองตามธรรมชาติ

1.2.3 การเรียนรู้ของสิ่งมีชีวิตส่วนมากเกิดจากการวางเงื่อนไข

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

1. ผู้สอนสามารถนำสิ่งที่ผู้เรียนชอบมาเป็นสิ่งเร้าหรือรางวัลในการจัดการเรียนรู้
2. ผู้สอนสามารถนำเสนอเนื้อหาหรือสิ่งที่สอนไปพร้อมกับสิ่งเร้าที่ผู้เรียนสนใจ
3. ผู้สอนควรมีการใช้สิ่งเร้าหลายแบบอาจเป็นทั้งสิ่งของรางวัลที่เป็นรูปธรรมและไม่ใช้สิ่งของเช่น คำชมเชย การปรบมือให้กำลังใจ

1.3 ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ

ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory) สกินเนอร์ (Skinner) มีความคิดพื้นฐานว่า พฤติกรรมของมนุษย์ตกอยู่ภายใต้การควบคุมของเงื่อนไขการเสริมแรงและลงโทษ โดยมีรายละเอียดที่สำคัญดังนี้

1.3.1 การกระทำต่างๆ ถ้าได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มเกิดขึ้นอีก ส่วนการกระทำที่ไม่ได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มลดลงหรือหายไป

1.3.2 การลงโทษจะทำให้เรียนรู้ได้เร็วและทำให้ผู้เรียนมีความตั้งใจในการเรียนรู่มากขึ้น

1.3.3 การเสริมแรงสามารถช่วยปลูกฝังคุณลักษณะต่างๆ ที่ต้องการได้

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

1. การเสริมแรงทางบวก เป็นการเสริมแรงที่ทำให้ความถี่ของพฤติกรรมเพิ่มขึ้น การเสริมแรง อาจเป็นการให้สิ่งของต่างๆ คำชมเชย และสัญลักษณ์
2. การเสริมแรงทางลบ เป็นการเสริมแรงที่ควรเกิดขึ้นทันที โดยผู้สอนควรให้เหตุผลเมื่อมีพฤติกรรมที่ไม่ต้องการเกิดขึ้น แต่ไม่ควรลงโทษรุนแรง

2. ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มมนุษยนิยม

ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มมนุษยนิยม เห็นว่ามนุษย์มีความคิด มีสมอง มีอารมณ์และอิสรภาพ ในการกระทำ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีจึงเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ซึ่งรายละเอียดที่สำคัญของทฤษฎีดังกล่าวมีดังนี้

แนวคิด/ทฤษฎี

1. มนุษย์เป็นผู้มีอิสระสามารถที่จะนำตนเองและพึ่งพาตนเองได้
2. มนุษย์เป็นผู้มีความรับผิดชอบและเป็นผู้สร้างหรือผู้พัฒนาสังคม
3. การเรียนรู้ที่สำคัญที่สุดของมนุษย์ คือ การที่มนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงแนวความคิด

ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มมนุษยนิยมที่สำคัญโดยสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนมีดังนี้

2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ของมาสโลว์

มาสโลว์ (Maslow, 1954) มีความเชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์เป็นจำนวนมาก สามารถอธิบาย โดยใช้แนวโน้มของบุคคลในการค้นหาเป้าหมายที่จะทำให้ชีวิตของเขาได้รับความต้องการ ความปรารถนา และได้รับสิ่งที่มีความหมายต่อตนเอง เป็นความจริงที่จะกล่าวว่ากระบวนการของแรงจูงใจเป็นหัวใจของทฤษฎีบุคลิกภาพของมาสโลว์ โดยเขาเชื่อว่ามนุษย์เป็นสัตว์ที่มีความต้องการ (Wanting Animal) และเป็นการยากที่มนุษย์จะไปถึงขั้นของความพึงพอใจอย่างสมบูรณ์ ในทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ เมื่อบุคคลปรารถนาที่จะได้รับความพึงพอใจและเมื่อบุคคลได้รับความพึงพอใจในสิ่งหนึ่งแล้วก็จะยังคงเรียกร้องความพึงพอใจสิ่งอื่นๆ ต่อไป ซึ่งถือว่าเป็นคุณลักษณะของมนุษย์ที่มีความต้องการจะได้รับสิ่งต่างๆ อยู่เสมอ มาสโลว์กล่าวว่าความปรารถนาของมนุษย์นั้น ติดตัวมาแต่กำเนิดและความปรารถนาเหล่านี้ จะเรียงลำดับขั้นของความปรารถนา ตั้งแต่ขั้นแรกไปสู่ความปรารถนาขั้นสูงขึ้นไปเป็นลำดับ ลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ (The Need Hierarchy Conception of Human Motivation) มาสโลว์เรียงลำดับความต้องการของมนุษย์จากขั้นต้นไป สู่ความต้องการขั้นต่อไป ไล่เป็นลำดับดังนี้

1. ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานที่มีอำนาจมากที่สุดและสังเกตเห็นได้ชัดที่สุดจากความต้องการทั้งหมดเป็นความต้องการที่ช่วยการดำรงชีวิตได้แก่ความต้องการอาหาร น้ำดื่ม ออกซิเจน การพักผ่อนนอนหลับ ความต้องการทางเพศ ความต้องการความอบอุ่น ตลอดจนความต้องการที่จะถูกกระตุ้นอวัยวะรับสัมผัส แรงขับของร่างกาย สิ่งเหล่านี้จะเกี่ยวข้องโดยตรงกับความอยู่รอดของร่างกายและของอินทรีย์ ความพึงพอใจที่ได้รับใน ขั้นนี้จะกระตุ้นให้เกิดความต้องการในขั้นที่สูงกว่าและถ้าบุคคลใดประสบความล้มเหลวที่จะสนองความต้องการพื้นฐานนี้ก็จะไม่ได้รับการกระตุ้นให้เกิดความต้องการในระดับที่สูงขึ้น อย่างไรก็ตาม

ถ้าความต้องการอย่างหนึ่งยังไม่ได้ได้รับความพึงพอใจ บุคคลก็จะอยู่ภายใต้ความต้องการนั้นตลอดไป ซึ่งทำให้ความต้องการอื่นๆ ไม่ปรากฏหรือกลายเป็นความต้องการระดับรองลงไป

2. ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นหลังจากที่ความต้องการทางร่างกายได้รับการตอบสนองอย่างไม่ขาดแคลน หมายถึง ความต้องการสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยจากอันตรายทั้งทางกายและจิตใจ ความมั่นคงในงาน ในชีวิต และสุขภาพการสนองความต้องการนี้มีหลายอย่าง เช่น การประกันชีวิตและสุขภาพ กฎระเบียบข้อบังคับที่ยุติธรรม การให้มีสภาพแรงงาน ความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน

3. ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Belongingness and Love Needs) ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของเป็นความต้องการขั้นที่ 3 ความต้องการนี้จะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการทางด้านร่างกาย และความต้องการความปลอดภัยได้รับการตอบสนอง บุคคล ต้องการได้รับความรักและความเป็นเจ้าของโดยการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวหรือกับผู้อื่น สมาชิกภายในกลุ่มจะเป็นเป้าหมายสำคัญสำหรับบุคคล กล่าวคือ บุคคลจะรู้สึกเจ็บปวดมากเมื่อถูกทอดทิ้งไม่มีใครยอมรับ หรือถูกตัดออกจากสังคมไม่มีเพื่อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อจำนวนเพื่อนๆ ญาติพี่น้อง สามีหรือภรรยาหรือลูกๆ ได้ลดน้อยลงไป นักเรียนที่เข้าโรงเรียนที่ห่างไกลบ้านจะเกิดความต้องการเป็นเจ้าของอย่างยิ่ง และจะแสวงหาอย่างมากที่จะได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนมาสเตอร์ คัดค้านกลุ่มปรอยด์ที่ว่าความรักเป็นผลมาจากการทดแทนสัญชาตญาณทางเพศ (Sublimation) สำหรับมาสเตอร์ความรักไม่ใช่สัญลักษณ์ของเรื่องเพศ (Sex) เขาอธิบายว่า ความรักที่แท้จริงจะเกี่ยวข้องกับความรู้สึกที่ดี ความสัมพันธ์ของความรักระหว่างคน 2 คน จะรวมถึงความรู้สึกนับถือซึ่งกันและกัน การยกย่องและความไว้วางใจแก่กัน

4. ความต้องการได้รับความนับถือยกย่อง (Self Esteem Needs) มนุษย์ต้องการที่จะได้รับความนับถือยกย่องออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรกเป็นความต้องการนับถือตนเอง (Self Respect) คือ ความต้องการมีอำนาจ มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความแข็งแรง มีความสามารถในตนเอง มีผลสัมฤทธิ์ไม่ต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่น และมีความเป็นอิสระ ส่วนลักษณะที่ 2 เป็นความต้องการได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น (Esteem From Others) คือ ความต้องการมีเกียรติยศ การได้รับการยกย่อง ได้รับการยอมรับ ได้รับความสนใจ มีสถานภาพมีชื่อเสียงเป็นที่กล่าวขาน และเป็นที่ยกย่องยินดี มีความต้องการที่จะได้รับความยกย่องชมเชยในสิ่งที่เขากระทำ ซึ่งทำให้รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าว่าความสามารถของเขาได้รับการยอมรับจากผู้อื่น

5. ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง (Self Actualization Needs) เป็นความต้องการระดับสูงสุด คือต้องการจะเติมเต็มศักยภาพของตนเอง ต้องการความสำเร็จ ในสิ่งที่ปรารถนาสูงสุดของตัวเอง ความเจริญก้าวหน้า การพัฒนาทักษะความสามารถให้ถึงขีดสุดยอด

มีความเป็นอิสระในการตัดสินใจและการคิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ การก้าวสู่ตำแหน่งที่สูงขึ้นในอาชีพและการงาน

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

1. การจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีและมีประสิทธิภาพ ควรจัดการเรียนรู้ตามความต้องการของผู้เรียน และควรมีการเสริมแรง
2. ผู้สอนควรทราบความต้องการของผู้เรียนอยู่ในระดับใด เพราะจะช่วยกระตุ้นหรือจูงใจโดยใช้ความต้องการของผู้เรียนนั้นให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี
3. ผู้สอนควรให้อิสระแก่ผู้เรียนได้เลือกทำในสิ่งที่ตนชอบ

2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ของโรเจอร์

โรเจอร์ (Rogers) เป็นผู้เสนอทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบ “Client Centered” โดยเน้นความสำคัญของผู้มีปัญหามากกว่าผู้ให้คำปรึกษา ซึ่งมีแนวคิดว่า ผู้มารับคำปรึกษาจะเป็นผู้ควบคุมพฤติกรรมของตนโดยเขาจะใช้เทคนิคการให้คำปรึกษาในบรรยากาศที่อบอุ่นและมีทัศนคติที่ดีต่อ ผู้มารับคำปรึกษา ต่อมาแนวคิดดังกล่าวได้นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในลักษณะที่เรียกว่า “ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” ซึ่งผู้สอนจะต้องเป็นผู้ที่มีความเชื่อศรัทธาในความเป็นคนของผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกวิธีการที่จะเรียนเอง และผู้สอนต้องให้เกียรติผู้เรียนทั้งในด้านความรู้สึกและความคิดเห็น ดังนั้นจะเห็นได้ว่ารากฐานแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในปัจจุบันโรเจอร์ถือว่าเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่ง

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

1. ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนในการเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง
2. ผู้สอนควรเป็นที่ปรึกษาที่ดีในการจัดการเรียนรู้และสร้างบรรยากาศในการเรียนที่อบอุ่นและเป็นกัลยาณมิตรที่ดี
3. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิดและมีบทบาทหรือส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเป็นทฤษฎีที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ทางอ้อม การเรียนรู้จากตัวแบบ โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้จากการสังเกตเป็นผลสำคัญ ทฤษฎีนี้เหมาะสำหรับนำมาใช้พัฒนาผู้เรียนทางด้านจิตใจหรือพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมที่พึงประสงค์ โดยมีรายละเอียดสำคัญดังต่อไปนี้

แนวคิด/ทฤษฎี

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของแบนดูรา (A. Bandura) มีความเชื่อว่า โดยส่วนมากมนุษย์เรียนรู้โดยการสังเกตตัวแบบหรือการเลียนแบบ เนื่องจากมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์

ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมในสังคม ซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม มีอิทธิพลต่อกันแบบคู่จูงใจให้ความสำคัญต่อการรู้คิด (Cognitive) ในการเรียนรู้จากการสังเกตและการเลียนแบบนอกจากนี้แบนดูร่ากล่าวว่า “ถ้าหากคนเราจะเรียนรู้จากผลของการกระทำของตนเองอย่างเดียวการเรียนรู้อาจเป็นเรื่องที่ต้องอาศัยความมานะบากบั่นเป็นอย่างมาก โดยที่ยังไม่ต้องไปพูดถึงเรื่องความเสี่ยงในการเรียนรู้ยังดีที่เราเรียนรู้พฤติกรรมต่างๆ โดยการสังเกตผ่านตัวอย่าง จากการสังเกตคนอื่น ทำให้เราเกิดความคิดว่าจะแสดงพฤติกรรมใหม่ๆ อย่างไร และในโอกาสอื่นๆ ต่อมาเราก็ใช้ข้อมูลที่ได้เรียนรู้เหล่านี้มาเป็นแนวทางในการแสดงพฤติกรรม” ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม อธิบายพฤติกรรมมนุษย์จากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันอย่างต่อเนื่องระหว่างความคิด พฤติกรรม และ สิ่งแวดล้อม กระบวนการต่างๆ ของทฤษฎีการเรียนรู้มีดังต่อไปนี้

1. การให้ความสนใจ (Attention) ประกอบด้วยกิจกรรมซึ่งเลียนแบบตัวอย่าง (เป็นสิ่งที่โดดเด่น สร้างความรู้สึกในใจ ชับซ้อน ปรากฏอยู่ทั่วไป มีคุณค่าพอที่จะนำไปใช้ต่อ) และลักษณะการสังเกต (ศักยภาพในการรับรู้ ระดับความตื่นตัว มุมมอง สิ่งที่ยากในอดีต)

2. การเก็บรักษา (Retention) การตีความและกำหนดความหมายของคำพูดและสัญลักษณ์ต่างๆ การจัดระเบียบข้อมูลในสมอง การเชื่อมโยงคำพูดและสัญลักษณ์ รวมทั้งการสั่งงานทางประสาทสัมผัสทั้ง 5

3. การสั่งงานทางระบบประสาทให้ทำซ้ำ (Motor Reproduction) ศักยภาพทางกายภาพ การสังเกตการทำซ้ำของตนเอง การโต้ตอบที่แม่นยำ

4. แรงจูงใจ (Motivation) เป็นเรื่องภายนอกประสบการณ์ที่เกิดจากการจินตนาการ ด้วยการดูหรือการอ่านเกี่ยวกับคนอื่นและตอกย้ำด้วยตนเอง

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

1. ผู้สอนสามารถนำตัวแบบที่ดีมีคุณค่ามีประโยชน์มาใช้ดึงดูดเร้าใจให้ผู้เรียนเกิดการเลียนแบบ

2. ผู้สอนจะต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เห็นคุณค่าของการปฏิบัติตามตัวแบบ และช่วยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติหรือกระทำตามตัวแบบด้วยตนเอง

3. ผู้สอนควรปฏิบัติตัวเป็นตัวอย่างหรือแบบอย่างที่ดีให้แก่ผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการซึมซับเลียนแบบสิ่งที่ดีงามจากผู้สอน

4. ทฤษฎีประมวลสารสนเทศ

ทฤษฎีประมวลสารสนเทศ หรือทฤษฎีกระบวนการทางสมองในการประมวลข้อมูล นำเสนอโดยคลอสเมียร์ (Klausmeier, 1985) เป็นทฤษฎีที่อยู่ในกลุ่มพุทธินิยม (Cognitivism) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่เน้นกระบวนการคิดพัฒนาสติปัญญา และด้านการทำงานของสมองของมนุษย์

แนวคิด/ทฤษฎี

คลอสเมียร์ (Klausmeier, 1985) ได้อธิบายการเรียนรู้ของมนุษย์โดยเปรียบเทียบการทำงานของคอมพิวเตอร์กับการทำงานของสมองที่มีขั้นตอนการทำงานเป็น 3 ส่วน คือ การรับข้อมูล (Input) โดยผ่านทางอุปกรณ์หรือเครื่องรับข้อมูล การเข้ารหัส (Encoding) โดยอาศัยชุดคำสั่งหรือซอฟต์แวร์ (Software) และการส่งข้อมูลออก (Output) โดยผ่านทางอุปกรณ์เคลื่อนไหว หรือการพูดสนองตอบ ต่อสิ่งแวดล้อมต่างๆ ทฤษฎีนี้มีแนวคิดว่าการทำงานของสมองมีความคล้ายคลึงกับการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยเริ่มต้นจากการที่มนุษย์รับสิ่งเร้าเข้ามาทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 สิ่งเร้าที่เข้ามาจะได้รับการบันทึกไว้ในความจำระยะสั้น ซึ่งการบันทึกนี้จะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 2 ประการ คือการรู้จัก (Recognition) และความสนใจ (Attention) ของบุคคลที่รับสิ่งเร้า บุคคลจะเลือกรับสิ่งเร้าที่ตนรู้จักหรือมีความสนใจ สิ่งเร้านั้นจะได้รับการบันทึกลงในความจำระยะสั้น (Short Term Memory) ซึ่งดำรงคงอยู่ในระยะเวลาที่จำกัดมาก แต่แต่ละบุคคลมีความสามารถในการจำระยะสั้นที่จำกัด คนส่วนมากจะสามารถจำสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกันได้เพียงครั้งละ 7 ± 2 อย่างเท่านั้น ในการทำงานที่จำเป็นต้องเก็บข้อมูลไว้ใช้ชั่วคราว อาจจำเป็นต้องใช้เทคนิคต่างๆ ในการจำช่วย เช่น การจัดกลุ่มคำ หรือการท่องซ้ำๆ กันหลายครั้ง ซึ่งจะสามารถช่วยให้จดจำสิ่งนั้นไว้ใช้งานได้ การเก็บข้อมูลไว้ในภายหลังสามารถทำได้โดยข้อมูลนั้นจำเป็นต้องได้รับการประมวลและเปลี่ยนรูปโดยการเข้ารหัส (Encoding) เพื่อนำไปเก็บไว้ในความจำระยะยาว (Long Term Memory) ซึ่งอาจต้องใช้เทคนิคต่าง ๆ เข้าช่วย เช่น การท่องซ้ำหลายๆ ครั้ง หรือการทำข้อมูลให้มีความหมายกับตนเอง โดยการสัมพันธ์สิ่งที่เรียนรู้สิ่งใหม่กับสิ่งเก่าที่เคยเรียนรู้มาก่อน ซึ่งเรียกว่าเป็นกระบวนการขยายความคิด (Elaborative Operations Process) ความจำระยะยาวนี้มี 2 ชนิด คือ ความจำที่เกี่ยวกับภาษา (Semantic) และความจำที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ (Affective Memory) เมื่อข้อมูลข่าวสารได้รับการ บันทึกไว้ในความจำระยะยาวแล้ว บุคคลจะสามารถเรียกข้อมูลต่างๆ ออกมาใช้ได้ ซึ่งในการเรียกข้อมูลออกมาใช้ บุคคลจำเป็นต้องถอดรหัสข้อมูล (Decoding) จากความจำระยะยาวนั้นและส่งต่อไปสู่ตัวก่อกำเนิดพฤติกรรมตอบสนอง ซึ่งจะเป็นแรงขับหรือกระตุ้นให้บุคคลมีการเคลื่อนไหว หรือการพูดสนองตอบ ต่อสิ่งแวดล้อมต่างๆ ของกระบวนการประมวลข้อมูลมนุษย์

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

1. การที่บุคคลจะรู้จักสิ่งใดย่อมหมายความว่าบุคคลรู้หรือเคยมีประสบการณ์กับสิ่งนั้นมาก่อน ดังนั้น การนำเสนอสิ่งเร้าที่ผู้เรียนรู้จักหรือมีข้อมูลอยู่แล้วจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนหันมาใส่ใจและรับรู้สิ่งนั้น
2. การจัดการเรียนรู้ ผู้สอนควรจัดสิ่งเร้าในการเรียนรู้ให้ตรงกับความสนใจของผู้เรียน เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนใส่ใจและรับรู้สิ่งนั้น

3. เนื่องจากข้อมูลที่ผ่านมาผ่านการรับรู้มาแล้ว จะถูกนำไปเก็บไว้ในความจำระยะสั้นจะคงอยู่เพียง 15-30 วินาทีเท่านั้น ดังนั้น หากต้องการที่จะจดจำสิ่งนั้นนานๆ ต้องใช้วิธีการต่างๆ ช่วย เช่น การท่องซ้ำ หรือการจัดหมวดหมู่

4. หากต้องการจะให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้เป็นเวลานานจะต้องได้รับการเข้ารหัส (Encoding) เพื่อนำไปเข้าหน่วยความจำระยะยาว วิธีการเข้ารหัสสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การท่องจำ การทบทวน

5. ข้อมูลที่ถูกนำไปเก็บไว้ในหน่วยความจำระยะสั้นหรือระยะยาวสามารถเรียกออกมาใช้งานได้โดยผ่าน “Effector” ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นพฤติกรรมทางวาจาหรือการกระทำ ทำให้บุคคลแสดงความคิดภายในออกมาเป็นพฤติกรรมที่สังเกต

5. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นทฤษฎีที่เน้นวิธีการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการโดยเน้นให้ผู้สอนใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ รายละเอียดของทฤษฎีดังกล่าวที่น่าสนใจมีดังนี้

แนวคิด/ทฤษฎี

นักการศึกษาคนสำคัญที่เผยแพร่แนวคิดของการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ เดวิดจอห์นสัน (David Johnson) และโรเจอร์ จอห์นสัน (Roger Johnson) โดยได้สรุปสาระสำคัญว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดยมีสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3- 6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม การเรียนรู้แบบร่วมมือมีองค์ประกอบของการเรียนรู้ที่สำคัญ 5 ประการดังนี้ (Johnson and Johnson, 1994 : 31-37)

1. การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน (Positive Interdependence) กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือจะต้องมีความตระหนักว่าสมาชิกทุกคนมีความสำคัญ และความสำเร็จของกลุ่มขึ้นกับสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ในขณะที่เดียวกันสมาชิกแต่ละคนจะประสบความสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อกลุ่มประสบความสำเร็จความสำเร็จของบุคคลและของกลุ่มขึ้นอยู่กับที่การร่วมมือกันและกัน ดังนั้น แต่ละคนต้องรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตน และในขณะเดียวกันก็ต้องช่วยเหลือสมาชิกคนอื่นๆ ด้วย เพื่อประโยชน์ร่วมกันการจัดกลุ่มเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการพึ่งพาอาศัยช่วยเหลือเกื้อกูลกันนี้ทำได้หลายทาง เช่น การให้ผู้เรียนมีเป้าหมายเดียวกัน หรือให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายในการทำงาน/การเรียนรู้ร่วมกัน (Positive Goal Interdependence) การให้รางวัลตามผลงานของกลุ่ม (Positive Reward Interdependence) การใช้งานหรือวัสดุอุปกรณ์ที่ทุกคนต้องทำหรือใช้ร่วมกัน (Positive Resource Interdependence) การมอบหมายบทบาทหน้าที่ในการทำงานร่วมกันให้แต่ละคน (Positive Role Interdependence)

2. การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (Face to Face Interaction) การเรียนแบบร่วมมือมีลักษณะจัดกลุ่มขนาดเล็กประกอบด้วยสมาชิกระหว่าง 2-3 คน ขึ้นอยู่กับเทคนิคที่ใช้ในการจัดกิจกรรม สมาชิกในกลุ่มต้องมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เพื่อให้กลุ่มบรรลุเป้าหมายสมาชิกกลุ่มจะห่วงใย ไว้วางใจ ส่งเสริมและช่วยเหลือกันและกันในการทำงานต่างๆ ร่วมกัน ส่งผลให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

3. ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน (Individual Accountability) สมาชิกในกลุ่มทุกคนจะต้องมีหน้าที่รับผิดชอบและพยายามทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถไม่มีใครที่จะได้รับประโยชน์โดยไม่ทำหน้าที่ของตน ดังนั้น กลุ่มจึงจำเป็นต้องมีระบบการตรวจสอบผลงานทั้งที่เป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม วิธีการที่สามารถส่งเสริมให้ทุกคนได้ทำหน้าที่ของตนอย่างเต็มที่มีหลายวิธี เช่น การจัดกลุ่มให้มีขนาดที่เหมาะสม เพื่อจะได้มีการเอาใจใส่กันและกันได้อย่างทั่วถึง การทดสอบเป็นรายบุคคล การสุ่มเรียกชื่อให้รายงาน ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในกลุ่ม การจัดให้กลุ่มมีผู้สังเกตการณ์ การให้ผู้เรียนสอนกันและกัน

4. การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Interpersonal and Small Group Skills) การเรียนรู้แบบร่วมมือจะประสบความสำเร็จได้ต้องอาศัยทักษะที่สำคัญหลายประการ เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะการทำงานกลุ่ม ทักษะการสื่อสาร และทักษะการแก้ปัญหาขัดแย้ง รวมทั้งการเคารพ ยอมรับ และไว้วางใจกันและกัน ซึ่งผู้สอนควรสอนและฝึกให้แก่ผู้เรียนก่อนเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อช่วยให้ดำเนินงานไปได้ตามเป้าหมาย

5. กระบวนการกลุ่ม (Group Processing) การเรียนรู้แบบร่วมมือจะต้องมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานของกลุ่ม เพื่อช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้และปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มครอบคลุมการวิเคราะห์เกี่ยวกับวิธีการทำงานของกลุ่ม พฤติกรรมของสมาชิกกลุ่ม และผลงานของกลุ่ม การวิเคราะห์การเรียนรู้นี้อาจทำโดยผู้สอน ผู้เรียนหรือทั้งสองฝ่าย การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มนี้เป็นยุทธวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้กลุ่มตั้งใจทำงาน เพราะรู้ว่าจะได้รับข้อมูล ป้อนกลับ และช่วยฝึกทักษะการรู้คิด หรืออภิปญญา (Metacognition) คือความสามารถที่จะประเมินการคิด และพฤติกรรมของตนที่ได้ทำไป

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายของบทเรียนทั้งทางด้านความรู้และทักษะกระบวนการต่างๆ
2. กำหนดขนาดของกลุ่ม กลุ่มควรมีขนาดเล็ก ประมาณ 3-6 คน กลุ่มขนาด 4 คนจะเป็นขนาดที่เหมาะสมที่สุด การจัดผู้เรียนเข้ากลุ่ม อาจทำได้โดยการสุ่มหรือการเลือกให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ โดยทั่วไปกลุ่มจะต้องประกอบไปด้วย สมาชิกที่คละกันในด้านต่างๆ เช่น เพศ ความสามารถ ความถนัด

3. กำหนดบทบาทของสมาชิกแต่ละกลุ่ม ผู้สอนควรมอบหมายบทบาทหน้าที่ให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มมีบทบาทหน้าที่ในการทำงานในลักษณะที่จะต้องพึ่งพาอาศัยและเกื้อกูลกัน บทบาทหน้าที่ในการทำงานเพื่อการเรียนรู้มีจำนวนมาก เช่น บทบาทผู้นำกลุ่ม ผู้สังเกตการณ์ เลขานุการ ผู้ตรวจสอบผลงาน

4. ผู้สอนควรอธิบายถึงจุดมุ่งหมายของบทเรียน เหตุผลในการดำเนินงานต่างๆ รายละเอียดของงาน ขั้นตอนในการทำงาน เกณฑ์การประเมินผลงานของผู้เรียน วิธีการของการพึ่งพาเกื้อกูลกัน

5. ด้านการควบคุมกำกับและการช่วยเหลือกลุ่ม ผู้สอนสามารถดำเนินการควบคุมกำกับและ การช่วยเหลือกลุ่มดังนี้

5.1 ดูแลให้สมาชิกในกลุ่มมีการปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด

5.2 สังเกตการทำงานร่วมกันของกลุ่ม ตรวจสอบว่าสมาชิกกลุ่มมีความเข้าใจในงานหรือบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายหรือไม่ สังเกตพฤติกรรมต่างๆ ของสมาชิก ให้ข้อมูลป้อนกลับให้แรงเสริมและบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของกลุ่ม

5.3 เข้าไปช่วยเหลือกลุ่มตามความเหมาะสม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของงานและการทำงาน เมื่อพบว่ากลุ่มต้องการความช่วยเหลือ ผู้สอนสามารถเข้าไปชี้แจง สอนซ้ำ หรือให้ความช่วยเหลืออื่นๆ

5.4 สรุปการเรียนรู้ ผู้สอนควรให้กลุ่มสรุปประเด็นการเรียนรู้ที่ได้จากการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อช่วยให้การเรียนรู้มีความชัดเจนขึ้น

6. ด้านการประเมินผลและวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถดำเนินการด้านการประเมินผลและวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ได้ดังนี้

6.1 ประเมินผลการเรียนรู้ ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งทางด้านปริมาณและคุณภาพ โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย และควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน

6.2 วิเคราะห์กระบวนการทำงานและกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้สอนควรจัดผู้เรียนมีเวลาในการวิเคราะห์การทำงานของกลุ่มและพฤติกรรมของสมาชิกกลุ่มเพื่อให้กลุ่มมีโอกาสเรียนรู้ที่จะปรับปรุงส่วนบกพร่องของกลุ่ม

6.3 การประเมินผลผู้เรียน ผู้สอนสามารถนำคะแนนจาก 2 ส่วนมารวมกัน คือคะแนนของผู้เรียนและคะแนนของกลุ่ม ทั้งนี้ ในการตัดสินผลการเรียนควรใช้แบบอิงเกณฑ์มากกว่าแบบอิงกลุ่ม

6. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการเรียนรู้และเป็นทฤษฎีที่ผู้สอนหรือสถานศึกษาควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพโดยมีรายละเอียดของทฤษฎีดังกล่าวที่สำคัญดังต่อไปนี้

แนวคิด/ทฤษฎี

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) มีหลักการที่สำคัญหลายประการ ได้แก่ผู้เรียนจะเป็นผู้สร้างความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้สิ่งใหม่ขึ้นอยู่กับความรู้เดิมและความเข้าใจที่มีอยู่ในปัจจุบัน การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ และการจัดสิ่งแวดล้อม กิจกรรมที่คล้ายคลึงกับชีวิตจริงจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ความเชื่อพื้นฐานของทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) มีรากฐานมาจาก 2 แหล่ง คือจากทฤษฎีพัฒนาการของเพียเจต์ และไวท์กอสกี ดังนั้น ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) จึงแบ่งออกเป็น 2 ทฤษฎีดังนี้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้พุทธิปัญญานิยม (Cognitive Constructivism) มีรากฐาน มาจากทฤษฎีพัฒนาการของเพียเจต์ ทฤษฎีนี้ถือว่าผู้เรียนเป็นผู้กระทำ (Active) และเป็นผู้สร้างความรู้ขึ้นในใจปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมีบทบาทในการก่อให้เกิดความไม่สมดุลทางพุทธิปัญญาขึ้น เป็นเหตุให้ผู้เรียนปรับความเข้าใจเดิมที่มีอยู่ให้เข้ากับข้อมูลข่าวสารใหม่ จนกระทั่งเกิดความสมดุลทางพุทธิปัญญาหรือเกิดความรู้ใหม่ขึ้น

2. ทฤษฎีวัฒนธรรมเชิงสังคม (Social Constructivism) เป็นทฤษฎีที่มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการของไวท์กอสกี ซึ่งถือว่าผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น (ผู้ใหญ่หรือเพื่อน) ในขณะที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรืองานในสถานะสังคม (Social Context) ซึ่งเป็น ตัวแปรที่สำคัญและขาดไม่ได้ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมทำให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยการเปลี่ยนแปลงความเข้าใจเดิมให้ถูกต้องหรือซับซ้อนกว้างขวางขึ้น

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ตามแนวคิดทฤษฎีพัฒนาการของ เพียเจต์และไวท์กอสกีจะประกอบด้วยกระบวนการ 2 อย่างที่สำคัญดังนี้

1. การซึมซาบหรือดูดซึม (Assimilation) เป็นกระบวนการที่มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและดูดซึมเอาประสบการณ์ใหม่เข้าสู่ประสบการณ์เดิมที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกัน โดยสมองจะปรับเอาประสบการณ์ใหม่เข้ากับความคิด ความรู้ในโครงสร้างที่เกิดจากการเรียนรู้ที่มีอยู่

2. การปรับโครงสร้างทางปัญญา (Accommodation) เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องมาจากกระบวนการซึมซาบหรือดูดซึม คือเมื่อได้ซึมซาบหรือดูดซึมเอาประสบการณ์ใหม่เข้าไปในโครงสร้างเดิมแล้ว ก็ทำการปรับประสบการณ์ใหม่ให้เข้ากับโครงสร้างของความรู้เดิมที่มีอยู่ในสมองก่อน แต่ถ้าเข้ากันไม่ได้ก็จะทำการสร้างโครงสร้างใหม่ขึ้นมาเพื่อรับประสบการณ์ใหม่นั้น

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

1. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ผลของการเรียนรู้จะเน้นไปที่กระบวนการสร้างความรู้และการตระหนักรู้ในกระบวนการนั้น เป้าหมายการเรียนรู้จะต้องมาจากการปฏิบัติงานจริง ดังนั้น ผู้สอนจะต้องเป็นตัวอย่างและฝึกฝนกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เห็นจริงเป็นรูปธรรม

และผู้เรียนจะต้องได้ฝึกฝนการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยได้คิด ได้ปฏิบัติ มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

2. ผู้สอนควรเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ (Instruction) เป็นที่ปรึกษา ผู้อำนวยการความสะดวก (Facilitator) ให้กับผู้เรียนในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Construction)

3. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำในสิ่งที่สนใจ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการคิด การทำและการเรียนรู้ต่อไป

4. ผู้สอนมีการออกแบบการเรียนรู้ที่มีลักษณะสมจริง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดหรือเป็นผู้จัดกระทำกับข้อมูลและประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการคิดและทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

5. ใช้วิธีการที่หลากหลายในการประเมินผลการเรียนรู้ เนื่องจากการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองนี้ขึ้นกับความสนใจและการสร้างความหมายที่แตกต่างกันของบุคคลผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจึงมีลักษณะหลากหลาย ดังนั้น การประเมินผลต้องมีการยืดหยุ่นใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น การประเมินตนเอง การประเมินโดยผู้สอนและเพื่อน การสังเกตการประเมินโดยแฟ้มสะสมงาน ทั้งนี้ การประเมินผลการเรียนรู้ต้องประเมินทั้งผลงานและกระบวนการ

7. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการเรียนรู้เช่นเดียวกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยมีสาระสำคัญที่น่าสนใจดังนี้

แนวคิด/ทฤษฎี

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) เป็นทฤษฎีที่มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ เช่นเดียวกับทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ผู้พัฒนาทฤษฎีนี้ คือ ศาสตราจารย์ซีมัวร์ เพเพอร์ท (Seymour Papert) แห่งสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (Massachusetts Institute of Technology) แนวความคิดของทฤษฎีนี้ คือ การเรียนรู้ที่ดีเกิดจากการสร้างพลังความรู้ในตนเองของผู้เรียน หากผู้เรียนมีโอกาสได้สร้างความคิดและนำความคิดของตนเองไปสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยอาศัยสื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสม จะทำให้ความคิดนั้นมีคุณค่าเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน และเมื่อผู้เรียนสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมาในโลก จึงเป็นการสร้างความรู้ขึ้นในตนเอง ความรู้ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นในตนเองนี้จะมีความหมายต่อผู้เรียนจะอยู่คงทน ผู้เรียนจะไม่ลืมง่าย และจะสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเองได้ดี

นอกจากนั้นความรู้ที่สร้างขึ้นเองนี้ยังจะเป็นฐานให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่ต่อไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด (ทีศนา แคมมณี, 2567 : 96)

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถใช้สื่อ เทคโนโลยี วัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างสาระการเรียนรู้และผลงาน ด้วยตนเอง รวมทั้งการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนมีโอกาสสร้างความรู้ โดยเฉพาะวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และคอมพิวเตอร์ศึกษา
2. การบูรณาการความรู้ในหลายๆ ด้าน ทั้งด้านวิทยาศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ สถาปัตยกรรม - ศาสตร์ และศิลปศาสตร์ให้เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานและได้พัฒนาโปรแกรม “Micro-worlds” “Robot Design” รวมทั้งสถานการณ์จำลองด้วยคอมพิวเตอร์อื่นๆ ในการสอน
3. สื่อธรรมชาติและวัสดุทางศิลปะส่วนมากสามารถนำมาใช้เป็นวัสดุในการสร้างความรู้ได้ดี เช่น กระดาษ ดินเหนียว ไม้ โลหะ พลาสติก สบู่ และของเหลือใช้ต่างๆ
4. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความเป็นมิตรเป็นกันเอง ซึ่งทำให้ผู้เรียนรู้สึกอบอุ่นปลอดภัย สบายใจ สามารถเอื้อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความสุข
5. ผู้สอนต้องทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน คอยให้คำปรึกษาและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน
6. ใช้วิธีการที่หลากหลายในการประเมินผลการเรียนรู้เช่น การประเมินตนเอง การประเมินโดยผู้สอนและเพื่อน การสังเกต การประเมินโดยแฟ้มสะสมงาน และจำเป็นต้องมีการประเมินทั้งด้านผลงาน (Product) และกระบวนการ (Process)

8. ทฤษฎีพหุปัญญา

ทฤษฎีพหุปัญญา เป็นทฤษฎีที่เชื่อว่ามนุษย์มีความสามารถอยู่หลายด้าน โดยจะมีด้านที่เด่นหรือด้อยบางด้าน แต่สามารถที่จะพัฒนาฝึกฝนได้ สำหรับรายละเอียดของทฤษฎีดังกล่าวมีดังนี้

แนวคิด/ทฤษฎี

โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน แห่งมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ได้ทำการทดลองและวิจัยด้านอัจฉริยภาพของมนุษย์ และค้นพบทฤษฎีพหุปัญญาจากการศึกษาผู้ใหญ่และเด็กจำนวนมากและได้เขียนหนังสือ “Frames of Mind : The Theory of Multiple Intelligences” ซึ่งได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง แนวคิดของการ์ดเนอร์ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดเกี่ยวกับ “เชาวน์ปัญญา” เป็นอย่างมาก และกลายเป็นทฤษฎีที่กำลังมีอิทธิพลอย่างกว้างขวางต่อการจัดการศึกษาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบัน ทั้งนี้ การ์ดเนอร์ได้ให้นิยามคำว่า “เชาวน์ปัญญา” (Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมต่างๆ หรือการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ซึ่งจะมีความสัมพันธ์กับบริบททางวัฒนธรรมในแต่ละแห่ง รวมทั้งความสามารถในการตั้งปัญหาเพื่อจะหาคำตอบและเพิ่มพูนความรู้ การ์ดเนอร์ (Gardner, 1983) มีความ

เชื่อพื้นฐาน ว่าเชาวน์ปัญญาของบุคคลมิได้เป็นเพียงเฉพาะความสามารถทางภาษาและทางคณิตศาสตร์เท่านั้น แต่มีอยู่อย่างหลากหลายถึง 8 ด้าน และปัจจุบันได้เพิ่มขึ้นมาใหม่อีก 1 ด้าน ซึ่งแต่ละคนจะ มีความสามารถเฉพาะด้านที่แตกต่างจากคนอื่น และมีความสามารถในด้านต่างๆ ไม่เท่ากัน ความสามารถที่ผสมผสานกันออกมาทำให้บุคคลแต่ละคนมีแบบแผนซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน และเชาวน์ปัญญาของแต่ละบุคคลจะไม่อยู่คงที่ แต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ หากได้รับการส่งเสริมที่เหมาะสม ทั้งนี้ ขอนำเสนอเชาวน์ปัญญาของมนุษย์ที่น่าสนใจในปัจจุบันไว้ทั้งหมด 9 ด้านด้วยกันดังต่อไปนี้

1. เชาวน์ปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) เชาวน์ปัญญาด้านนี้จะแสดงออกทางความสามารถในการอ่าน การเขียน การพูดอภิปราย การสื่อสารกับผู้อื่น การใช้คำศัพท์ การแสดงออกของความคิด การประพันธ์ การแต่งเรื่อง การเล่าเรื่อง
2. เชาวน์ปัญญาด้านคณิตศาสตร์หรือการใช้เหตุผลเชิงตรรกะ (Logical Mathematical Intelligence) ผู้ที่มีอัจฉริยภาพทางปัญญาด้านนี้มักจะคิดโดยใช้สัญลักษณ์มีระบบระเบียบในการคิด ชอบคิดวิเคราะห์ แยกแยะสิ่งต่างๆ ให้เห็นชัดเจน ชอบคิดและทำอะไรตามเหตุผล เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ง่าย ชอบและทำคณิตศาสตร์ได้ดี
3. เชาวน์ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) เชาวน์ปัญญาด้านนี้ถูกควบคุมโดยสมองซีกขวา และแสดงออกทางความสามารถด้านศิลปะ การวาดภาพ การสร้างภาพ การเห็นรายละเอียด การใช้สี การสร้างสรรค์งานต่างๆ และมักจะเป็นผู้มองเห็นวิถีแก้ปัญหาในมโนภาพ
4. เชาวน์ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) เชาวน์ปัญญาด้านนี้ถูกควบคุมด้วยสมองซีกขวา แต่ยังไม่สามารถระบุตำแหน่งที่แน่นอนได้ บุคคลที่มีสติปัญญาทางด้านนี้จะแสดงออกทางความสามารถในด้านจังหวะ การร้องเพลง การฟังเพลงและดนตรี การแต่งเพลง การเต้น และมีความไวต่อการรับรู้เสียงและจังหวะต่างๆ
5. เชาวน์ปัญญาด้านการเคลื่อนไหวร่างกายและกล้ามเนื้อ (Bodily Kinesthetic Intelligence) เชาวน์ปัญญาด้านนี้ถูกควบคุมโดยสมองส่วนที่เรียกว่า คอร์เทกซ์โดยด้านซ้ายควบคุมการเคลื่อนไหวทางร่างกายซีกขวา และด้านขวาควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายซีกซ้าย สติปัญญา ด้านนี้สังเกตได้จากความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น ในการเล่นกีฬา และเกมต่างๆ การใช้ภาษาท่าทาง การแสดง การเต้นรำ
6. เชาวน์ปัญญาด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Intelligence) เชาวน์ปัญญาด้านนี้ ถูกควบคุมโดยสมองส่วนหน้า ความสามารถที่แสดงออกทางด้านนี้ เห็นได้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การทำงานกับผู้อื่น การเข้าใจและเคารพผู้อื่น การแก้ปัญหาความขัดแย้ง และการจัดระเบียบ ผู้ที่มีความสามารถทางด้านนี้มักเป็นผู้มีความไวต่อความรู้สึกและความต้องการของผู้อื่น มีความเป็นมิตรชอบช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้อื่น

7. เชาวนปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) บุคคลที่มีความสามารถในการเข้าใจตนเอง มักเป็นคนที่ชอบคิด พิจารณาไตร่ตรอง มองตนเองและทำความเข้าใจถึงความรู้สึกและพฤติกรรมของตนเอง มักเป็นคนที่มั่นคงในความคิดความเชื่อต่างๆ จะทำอะไรมักต้องการเวลาในการคิดไตร่ตรอง และชอบที่จะคิดคนเดียวชอบความเงียบสงบ สติปัญญาทางด้านนี้ มักเกิดร่วมกับสติปัญญาด้านอื่น มีลักษณะเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างเชาวนปัญญาอย่างน้อย 2 ด้าน

8. เชาวนปัญญาด้านความเข้าใจธรรมชาติ (Naturalist Intelligence) เชาวนปัญญาด้านนี้เป็นความสามารถในการสังเกตสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ การจำแนกแยกแยะจัดหมวดหมู่สิ่งต่างๆ รอบตัว บุคคลที่มีความสามารถทางนี้มักเป็นผู้รักธรรมชาติ เข้าใจธรรมชาติ ตระหนักในความสำคัญของสิ่งแวดล้อมรอบตัว มักจะชอบและสนใจสัตว์ ชอบเลี้ยงสัตว์เลี้ยง

9. ความฉลาดในการคิดใคร่ครวญ (Existential Intelligence) เป็นความฉลาดที่เกี่ยวกับการคิดใคร่ครวญในเรื่องต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ รู้จักตั้งคำถามเกี่ยวกับตัวเองเกี่ยวกับความเป็นไปของชีวิต เรื่องเหนือจริงและเรื่องลึกลับต่างๆ บุคคลที่มีความฉลาดในด้านนี้ จะเป็นคนช่างคิด ช่างสงสัย มีภาวะทางอารมณ์สูง และรู้จักที่จะแสวงหาความสงบทางใจ ได้แก่ นักคิดอริสโตเติล ขงจื๊อ ไอน์สไตน์ เพลโต โสเครตีส และผู้นำศาสนา เชาวนปัญญาแต่ละด้านจะถูกควบคุมโดยสมองส่วนต่างๆ กัน หากสมองส่วนใดถูกทำลายความสามารถในด้านที่สมองส่วนนั้นควบคุมก็จะได้รับความกระทบกระเทือน สำหรับสมองส่วนที่ไม่ถูกทำลายความสามารถในส่วนที่สมองนั้นควบคุมก็จะยังปกติ ทั้งนี้เชาวนปัญญาแต่ละด้านไม่ได้ทำงานแยกจากกัน แต่มักจะทำงานผสมผสานกันไป แล้วแต่กิจกรรมที่ทำอยู่ว่าต้องการสติปัญญาส่วนใดบ้าง การ์ดเนอร์เชื่อว่าในการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง แม้จะดูเหมือนว่าใช้เชาวนปัญญาด้านหนึ่งด้านใดอย่างชัดเจน แต่แท้จริงเราต้องอาศัยเชาวนปัญญาหลายๆ ด้านผสมผสานกัน เช่น นักดนตรีที่ประสบความสำเร็จ แม้จะดูเหมือนว่าต้องอาศัยเชาวนปัญญาด้านดนตรี แต่จริงๆ แล้ว ต้องอาศัยเชาวนปัญญาด้านการสัมพันธ์กับผู้อื่น ด้านภาษาและด้านการเข้าใจตนเองรวมอยู่ด้วย

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

1. ผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนที่มีกิจกรรมที่หลากหลายที่สามารถส่งเสริมเชาวนปัญญาหลายๆ ด้านให้กับผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนมีเชาวนปัญญาแต่ละด้านไม่เหมือนกัน ดังนั้น การพัฒนาเชาวนปัญญาด้านใดด้านหนึ่งอาจทำให้ผู้เรียนไม่มีโอกาสพัฒนาเชาวนปัญญาด้านอื่นๆ เท่าที่ควร

2. ผู้สอนควรจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับขั้นพัฒนาการในแต่ละด้านของผู้เรียนเนื่องจากผู้เรียนมีระดับพัฒนาการในเชาวนปัญญาแต่ละด้านไม่เท่ากัน เช่น เด็กที่มีเชาวนปัญญาด้านภาษาสูงจะสามารถใช้ภาษาได้ดี

3. ผู้เรียนแต่ละคนมีเชาวนปัญญาแต่ละด้านไม่เหมือนกัน การผสมผสานของความสามารถด้านต่างๆ ที่มีอยู่ไม่เท่ากันนี้ทำให้เกิดลักษณะเฉพาะของแต่ละคนไม่เหมือนกัน

4. การวัดประเมินผลการเรียนรู้จะต้องมีการปรับเปลี่ยนไปจากแนวคิดเดิมที่ใช้ในการทดสอบเพื่อวัดความสามารถทางเชาว์ปัญญาเพียงด้านใดด้านหนึ่งมาเป็นการประเมินหลายๆ ด้าน

การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

ความหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

คำว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตมีการใช้เรียกกันอย่างแพร่หลาย จากการที่มีการรับรองวาระการพัฒนาอย่างยั่งยืน 2030 (Education 2030) โดยมีการกำหนดเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนของสหประชาชาติ ในเป้าหมายที่ 4 เน้นการสร้างหลักประกันว่าจะมีการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพ เท่าเทียม และทั่วถึง และส่งเสริมโอกาสการเรียนรู้ตลอดชีวิตเน้นชัดในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอันเป็นกุญแจหลักสู่การบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน แทบทุกประเทศจะต้องกล่าวถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต และได้้นำแนวคิดดังกล่าวมาเป็นแนวคิดหลักในการจัดการศึกษาของประเทศ กิจกรรมการเรียนรู้ทุกประเภททุกรูปแบบต่างมุ่งไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งความหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีการอธิบายไว้อย่างใกล้เคียงกัน ดังนี้

การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นการศึกษาที่ผสมผสานกัน 2 มิติ คือ มิติแนวตั้ง เป็นมิติที่มองว่าบุคคลควรได้รับการศึกษาทุกช่วงตลอดเวลาชีวิตของเขา การศึกษาในโรงเรียนเป็นเพียงช่วงหนึ่งของ ชีวิตจึงไม่เพียงพอที่จะครอบคลุมความต้องการทั้งหมดของชีวิตได้ ช่วงชีวิตที่ยาวนานที่สุดของบุคคลคือหลังจากที่จบจากโรงเรียนแล้ว ดังนั้นการศึกษาหรือเรียนรู้จากภายนอกโรงเรียน จึงมีความสำคัญแก่บุคคลมาก และควรใช้วิธีการที่หลากหลาย ส่วนมิติแนวนอนนั้นเป็นมิติที่มองว่า การศึกษากับการใช้ชีวิตเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกัน การศึกษาและการเรียนรู้ควรจะประสานกันหลายๆ ส่วน ทั้งในโรงเรียนและแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ โดยมีทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งแหล่งการเรียนรู้ควรจะเป็นลักษณะของเครือข่ายที่ผสมผสานรูปแบบและแหล่งการเรียนรู้ที่อยู่ในชุมชนและควรมีความสัมพันธ์กับชีวิตจริง

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 (สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา) ได้ให้ความหมายของการศึกษาตลอดชีวิต ว่า เป็นการศึกษาที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อให้สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2564) ได้ให้ความหมายของคำว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงมนุษย์ทางความคิด จิตใจ และทักษะการกระทำให้เป็นไปในทางที่ดีขึ้นในทุกช่วงของชีวิต นักการศึกษาได้แยกออกเป็น 3 คำ คือ “life” หรือ “ชีวิต” อาจมองในแง่ของพัฒนาการมนุษย์ ชีวิตมีการเจริญเติบโต มีความเปลี่ยนแปลงและต้องเกี่ยวพันกับปัจจัย

ต่างๆ มากมายทั้งในเรื่องของความเป็นอยู่สังคม สิ่งแวดล้อม ศาสนา การเมือง คำว่า “lifelong” หรือ “ช่วงชีวิต” อาจมองในแง่ช่วงเวลาของชีวิตว่า คนเราเกิดมาต้องผ่านประสบการณ์ต่างๆ ตั้งแต่เกิดจนตาย และคำว่า “Learning” หรือ “การเรียนรู้” คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้นกว่าเดิม จะเห็นได้ว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตไม่เพียงหมายถึงการศึกษาผู้ใหญ่ (Adult Education) เท่านั้น แต่ยังครอบคลุมการเรียนรู้ทุกรูปแบบตลอดช่วงชีวิต ส่วนการศึกษาตลอดชีวิตหมายถึง การศึกษาที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างการศึกษาในระบบการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย โดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) มุ่งพัฒนาบุคคลให้สามารถพัฒนาตนเอง และปรับตนเองให้ก้าวทันความเปลี่ยนแปลงของสังคม การเมือง และเศรษฐกิจของโลก และสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและสังคม

เดฟ (Dave, 1973) กล่าวว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นการเรียนรู้ที่ได้นำแนวคิดหลากหลายของการเรียนรู้ในระบบโรงเรียน การศึกษานอกระบบโรงเรียน และการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ซึ่งการเรียนรู้นี้ดำเนินต่อเนื่องไปตลอดชีวิต เพื่อเป็นการพัฒนาศักยภาพของตนเอง การเรียนรู้นี้อาจเกิดที่ใดก็ได้ แต่สิ่งสำคัญคือ เพื่อให้บุคคลสามารถอยู่รอดและรู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของโลก

โฟเร (Faure, 1972) กล่าวว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตครอบคลุมการศึกษาทุกลักษณะ ทุกรูปแบบเป็นการศึกษาโดยรวมทั้งหมด ไม่ว่าจะมองการศึกษาในส่วนใดหรือการศึกษา ลักษณะใด ล้วนเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตทั้งสิ้น การเรียนรู้ตลอดชีวิตไม่ได้เป็นระบบการศึกษา แต่เป็นหลักการจัดการเรียนรู้ ซึ่งรวมการศึกษาทุกระบบ ทุกหน่วยทุกแหล่งไว้ด้วยกันทั้งหมดและเป็นการพัฒนาการศึกษาในทุกส่วน

ในขณะที่นักการศึกษาท่านอื่นๆ อาทิ Peterson (1979) Longworth and Davies (1996) และ Maehl (2000) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในบุคคลตลอดช่วงชีวิต เกิดขึ้นตั้งแต่เกิดจนตาย ซึ่งสอดคล้องกับในบริบทสังคมไทย การเรียนรู้ตลอดชีวิตหมายถึง กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ที่ให้ความสำคัญต่อตัวบุคคล ทั้งที่เป็นการรับรู้ความรู้ ทักษะ และเจตคติตั้งแต่เกิดจนตายจากบุคคลหรือสถาบันใดๆ โดยสามารถจะเรียนรู้ด้วยวิธีเรียนต่างๆ อย่างมีระบบหรือไม่มีระบบ โดยตั้งใจหรือโดยบังเอิญก็ได้ มีการจัดและไม่จัดตั้ง อีกทั้งมีการวางแผนและไม่มีการวางแผน เป็นการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิต และปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตและการทำงาน ทั้งนี้สามารถทำให้บุคคลนั้นเกิดการพัฒนาด้านตนเอง การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นกระบวนการเรียนรู้ตลอดทั้งชีวิตของบุคคล

จากความหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่นักวิชาการและสถาบันต่างๆ ได้ให้ความหมายไว้ สามารถสรุปได้ว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิต หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตของบุคคล ครอบคลุมการเรียนรู้ทุกประเภท ทั้งในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย มีทั้งแบบมีแบบแผนและไม่มีแบบแผน เชื่อมโยงกับการดำเนินชีวิตและการทำงาน และมุ่งพัฒนาศักยภาพของ

บุคคลให้สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและสังคมได้อย่างยั่งยืน

ความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การศึกษาหรือการเรียนรู้มีความจำเป็นต่อชีวิตมนุษย์ในทุกยุคทุกสมัย ยิ่งในโลกปัจจุบันและอนาคตอันใกล้นี้ ความจำเป็นในการเรียนรู้จะยิ่งชัดเจนนมากขึ้น เนื่องจากมีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างมากมาย ซึ่งมีผลกระทบต่อสภาพความเป็นอยู่และการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ความเปลี่ยนแปลงนั้นเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและมีความซับซ้อนมากเกินกว่าที่จะใช้ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับเพียงเมื่ออยู่ในวัยเรียนในสถานศึกษาช่วยได้ บุคคลจึงต้องพัฒนาความรู้และประสบการณ์ให้เท่าทันกับความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ประเทศต่าง ๆ ได้ตระหนักถึงความจำเป็นดังกล่าวจึงได้ให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในปลายศตวรรษที่ 19 มาถึงศตวรรษที่ 21 นี้ แทบทุกประเทศต่างกล่าวถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตและได้นำแนวความคิดดังกล่าวมาเป็นแนวคิดหลักในการจัดการ ศึกษาของประเทศ กิจกรรมการเรียนรู้ทุกประเภทต่างมุ่งไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิตประเทศไทยก็เช่นเดียวกันประเทศอื่นๆ ในโลก ซึ่งได้รับผลกระทบของความเปลี่ยนแปลงต่างๆ เช่นเดียวกัน และต้องเตรียมประชาชน ต้องเตรียมสังคมให้มีศักยภาพ มีความพร้อมที่จะเดินเข้าสู่ยุคแห่งความเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าในด้านต่างๆ เช่นเดียวกัน แต่เท่าที่ผ่านมามาการจัดการศึกษายังไม่สามารถที่จะเตรียมประชาชนให้มีศักยภาพและความพร้อมดังกล่าวได้ ดังนั้น การเรียนรู้ตลอดชีวิตย่อมที่จะมีความจำเป็นและมีความสำคัญต่อระบบการศึกษาไทยไม่น้อยกว่าประเทศอื่น แต่เนื่องจากประเทศไทยมีสภาพสังคม สิ่งแวดล้อม ความเป็นอยู่ของประชาชน ขนบธรรมเนียม ประเพณีและวัฒนธรรมแตกต่างจากสังคมอื่นไปบ้าง ดังนั้น เหตุผลความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตต่อสังคมไทยอาจมีรายละเอียดปลีกย่อยที่แตกต่างจากประเทศอื่น

สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2564) ได้อธิบายความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้ ดังนี้

1. ความเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจและอาชีพการงาน การศึกษาตลอดชีวิตมีความจำเป็นมากในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เพื่อให้สามารถประกอบอาชีพได้ โดยเฉพาะในสภาพสังคมเศรษฐกิจในปัจจุบันที่เกิดการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว ดังเช่น ความเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและอาชีพการงาน ในเรื่องของเศรษฐกิจ พบว่า หลายประเทศโดยเฉพาะในประเทศอุตสาหกรรมต้องการคนที่มีความรู้ มีทักษะเฉพาะด้านมากขึ้นเพื่อให้ทันกับความเปลี่ยนแปลง ทันกับนวัตกรรมใหม่ๆ มีการจ้างงานแบบไม่เป็นเวลามากขึ้น คือ จะจ้างเพียง 3-4 วันต่อสัปดาห์เท่านั้น ทำให้เกิดคนว่างงานมากขึ้นนอกจากนี้ ยังมีการแข่งขันในตลาดแรงงานสูงมาก สตรีต้องเข้าสู่ตลาดแรงงานเพิ่มขึ้นเพื่อแบ่งเบาด้วยฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ เหล่านี้ ทำให้ประเทศต่างๆ ต้องหันมาปฏิรูปการศึกษาที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียนมีพื้นฐานทางด้านวิชาการต่าง ๆ และมีกิจนิสัยที่เหมาะสมเมื่อเข้าสู่ระบบการจ้างงาน และบุคคลนั้นก็ควรได้รับการฝึกฝน

จากนายจ้างอีก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการศึกษาไม่ได้สิ้นสุดในระบบแต่ต้องการการจัดเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตในรูปแบบต่างๆ เพื่อพัฒนาทักษะให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ

2. การเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมและวัฒนธรรม ปัญหาสังคมมีความซับซ้อนมากขึ้น มีการแข่งขัน เอาจริงเอาจัง มีความแตกต่างในเรื่องของกลุ่มคน คนจน คนรวย ประเพณีดั้งเดิมของประเทศต่างๆ หรืออารยธรรมต่างๆ ถูกครอบงำอย่างรวดเร็วโดยวัฒนธรรมใหม่ๆ จึงจำเป็นต้องให้การศึกษากับประชาชน เพื่อให้รู้จักเลือกสรรสิ่งที่เป็นประโยชน์แก่ตนเอง สังคมปัจจุบันมีการมองแบบแยกส่วนซึ่งเน้นความชำนาญเฉพาะด้านมากเกินไป ทำให้ไม่มองชีวิตอย่างบูรณาการ บุคคลจึงจำเป็นต้องได้รับการศึกษาตลอดชีวิต เพื่อรู้จักโลกกว้าง และรองรับกับบทบาทชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป มีการปรับปรุง ชีวิตให้ดีขึ้นตลอดเวลา ด้านวัฒนธรรมนั้น บุคคลต้องเรียนรู้วิธีการเลือกสรรและผสมผสานสิ่งที่มีอยู่กับ สิ่งใหม่ที่กำลังเกิดขึ้น ให้กลมกลืนไปด้วยดี

3. ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการและเทคโนโลยี ความรู้วิทยาการและเทคโนโลยีมีพัฒนาการที่ก้าวหน้าและรวดเร็ว ส่งผลกระทบต่อสภาพความเป็นอยู่ การประกอบอาชีพ การดำเนินชีวิตของบุคคลเป็นอย่างมาก มีการผลิตเครื่องมือ เครื่องจักร เทคโนโลยีต่างๆ มาใช้ในการประกอบอาชีพ การคมนาคมเจริญขึ้น การแพร่กระจายของข้อมูลข่าวสารรวดเร็วขึ้น และทุกวันนี้มีการพัฒนาคิดค้นวิจัยองค์ความรู้ใหม่ตลอดเวลาส่งผลให้วิชาต่างๆ ที่มีอยู่เดิมล้าสมัย ด้วยบริบทดังกล่าวบุคคลจึงต้องมีการปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงเพื่อความอยู่รอดอยู่ในสังคมไร้พรมแดน ต้องเรียนรู้ให้ได้เร็วให้ได้มาก ใช้เวลาสั้น แล้วปรับแนวคิดเชื่อมโยงกับแนวคิดต่างๆ ให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต การศึกษาตลอดชีวิตจึงเน้นการจัดการเรียนรู้ให้บุคคลสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ด้วยตนเองตามความถนัดและความสะดวกของตนเอง สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านสื่อต่างๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

4. ความเปลี่ยนแปลงด้านการเมืองและการปกครอง ปัจจุบันประเทศต่างๆ ประชาชนมีสิทธิเสรีภาพ มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น มีส่วนในการปกครองประเทศและมีสิทธิในการได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและเท่าเทียมกันประเทศต่างๆ จึงต้องปรับระบบการศึกษาของตนเองให้พร้อมที่จะให้ประชาชนได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและเท่าเทียมกัน การศึกษาตลอดชีวิตสำหรับคนทุกๆ คนในสังคมจึงมีความจำเป็นที่จะทำให้คนมีฐานะเท่าเทียมกันที่จะแลกเปลี่ยนความรู้และข้อมูลข่าวสารระหว่างกัน สังคมที่เรียกว่าสังคมเสรีประชาธิปไตยนั้นต้องเน้นการศึกษาตลอดชีวิตสำหรับพลเมืองทุกคน จึงสามารถดำรงอิสระและใช้เสรีภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. ความเปลี่ยนแปลงด้านความเป็นอยู่และการดำเนินชีวิต การดำเนินชีวิตจะพบว่ามีสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ เกิดขึ้นมากมาย การดำเนินชีวิตถูกกำหนดด้วยกรอบของเวลา ความสัมพันธ์ของบุคคล ครอบครัว บุคคลในครอบครัวมีเวลาให้แก่งานน้อยลง มีความสัมพันธ์กันน้อยลง ตัวอย่างของประเทศไทยเห็นได้ชัด คือ จากอยู่แบบครอบครัวขยาย ปัจจุบันกลายเป็นครอบครัวเดี่ยวความช่วยเหลือ ความพึ่งพาอาศัย ความร่วมมือต่างๆ ค่อนข้างจะน้อยลง ทุกคนต้อง

เผชิญสภาพการช่วยเหลือตัวเองมากขึ้น เน้นการผลิตและการบริโภคมากเกินสมควร ค่านิยมของสังคมจึงอยู่ที่การมีอะไรมากกว่ากันทางวัตถุ แทนที่จะทำให้ตนเองเกิดความรู้ ความจริง คุณค่าของชีวิต จึงมีผู้เสนอแนะให้สร้างสรรค์สังคมโดยการใช้การศึกษาเป็นเครื่องมือโดยการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) เป็นสังคมที่สนใจต่อกิจกรรมของมนุษย์และใช้การศึกษาตลอดชีวิตเป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจตัวมนุษย์และสร้างอารยธรรมที่ดียิ่งขึ้น การศึกษาตลอดชีวิตจึงมุ่งสร้างคุณค่าของมนุษย์ที่มีความอยากรู้อยากเห็น มีทักษะที่จะเรียนรู้ตลอดชีวิต มองเห็นความสำคัญของสิ่งต่างๆ ดำรงชีวิตอยู่บนพื้นฐานของเหตุผลและสภาพความจริงของชีวิต

6. การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากร เมื่อก่อนประชากรในวัยเด็กจะมีจำนวนมาก เมื่อเปรียบเทียบกับพีระมิดก็จะเป็นส่วนฐานกว้าง แต่ปัจจุบันได้เปลี่ยนไปฐานแคบลงแต่จะป่องตรงกลาง คือ ส่วนใหญ่อยู่ในวัยแรงงาน แสดงว่าจำนวนผู้สูงอายุมากขึ้น เพราะคนอายุยืนยาวขึ้น การเปลี่ยนแปลงลักษณะโครงสร้างเช่นนี้ การศึกษาต้องเปลี่ยนทิศทางไป แทนที่จะมุ่งให้การศึกษาแก่เด็กเราก็มุ่งให้การศึกษาแก่ประชากรในวัยแรงงาน แล้วก็มุ่งให้การศึกษาแก่คนที่สูงอายุ เกษียณอายุ และการศึกษาสำหรับผู้สูงอายุให้มากขึ้น

7. ข้อจำกัดของการจัดการศึกษาที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน พบข้อจำกัดในเรื่องการศึกษาอีกเป็นจำนวนมาก แม้ในประเทศที่พัฒนาแล้ว เช่น ประเทศสหราชอาณาจักร และสหรัฐอเมริกาพบว่า มี 1 ใน 3 ของคนที่จบการศึกษาภาคบังคับแล้ว ไม่มีโอกาสได้เกี่ยวข้องกับการเรียนการศึกษาอีกเลย จะเห็นว่า การศึกษาที่เป็นอยู่ในปัจจุบันยังไม่เอื้อต่อการศึกษาตลอดชีวิตเท่าที่ควร โอกาสของการได้รับการศึกษาของบุคคลยังไม่เท่าเทียมกัน โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ด้อยโอกาส หลักสูตรยังไม่สัมพันธ์กับสภาพการดำเนินชีวิตที่ต้องเผชิญกับปัญหาความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ในขณะเดียวกัน ระบบการศึกษาก็ไม่สามารถเตรียมคนได้อย่างสมบูรณ์แบบเพื่อชีวิตในอนาคต และแนวโน้มของคนในสมัยนี้จะกลับมาศึกษาเล่าเรียนต่อแม้ว่าจะพ้นวัยเยาวชนแล้วก็ตาม ประกอบกับปัญหาสังคมมีมากมายและมีปัญหาใหม่ๆ อยู่เสมอ มนุษย์จำเป็นต้องเผชิญกับปัญหาเหล่านี้และหาทางแก้ไข แนวโน้มเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าระบบการจัดการศึกษาแบบเดิมไม่สามารถจัดการเรียนรู้ให้ตอบสนองความต้องการดังกล่าว

นอกจากนี้ อัญชลี ธรรมะวิสิกุล (2551) อธิบายว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะการเรียนรู้ตลอดชีวิตจะช่วยให้คนเราสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตหรือสามารถปรับรับกับสิ่งแวดล้อมเพื่อตัวเองได้อย่างเหมาะสม ดังนั้น คนเราจึงต้องเรียนรู้อยู่เสมอและเป็นไปอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และยิ่งเราเชื่อว่าคนเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการ พัฒนาประเทศ จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องส่งเสริมให้คนในสังคมดำเนินชีวิตอย่างมีคุณภาพ และมีความสุขสามารถเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงและใช้การเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นปัจจัยของการเรียนรู้

สร้างสรรค์ปัญญาและรู้จักการแก้ไขปัญหาเพื่อการดำรงอยู่ของตนเอง ครอบครัว และชุมชน ตลอดจนสังคม ประเทศชาติอยู่อย่างมีความสุข

จากข้อมูลข้างต้นทำให้เห็นว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตมีความสำคัญต่อสังคมเป็นอย่างมาก ทั้งในด้านการขยายโอกาสทางการศึกษา สร้างหลักประกันให้การศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียม และครอบคลุม การมีงานทำและสร้างรายได้ที่ส่งผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม การยกระดับคุณภาพชีวิต รวมถึงเรื่องอื่น ๆ ในการดำเนินชีวิตอีกมากมาย อาทิ ความสัมพันธ์ที่ดีร่วมกับผู้อื่น เป็นต้นหากบุคคลได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อมและโอกาส โดยศึกษาจากบุคคลประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อม สื่อ หรือแหล่งความรู้อื่นๆ อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ย่อมจะทำให้สามารถปรับตัวให้ทันกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาและสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้ด้วยสติปัญญาอย่างมีความสุข ดังนั้น การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคคลควรเน้นการเติมเต็มศักยภาพสูงสุด โดยประการแรก ควรให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่ไม่เป็นทางการในวิถีชีวิต เพื่อให้สามารถเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้ทันที จึงจำเป็นต้องมีมาตรฐานและผลลัพธ์ของการเรียนรู้ที่ชัดเจน การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตต้องอาศัยความร่วมมือ ความมุ่งมั่นและการมีส่วนร่วม ร่วมอย่างจริงจังจากทุกภาคส่วนอย่างกว้างขวางโดยเฉพาะองค์กรภาคธุรกิจเอกชน ประการที่สองการวางรากฐานในการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มั่นคง จัดการกับความเสี่ยง จัดปัญหาอุปสรรคของการเสริมสร้างความเข้มแข็ง เชื่อมโยงภาคส่วนที่เกี่ยวข้องระหว่างสังคม ชุมชน องค์กรการศึกษาและองค์กร ธุรกิจเอกชน ให้การสนับสนุนและยกระดับความสำคัญเพื่อให้การเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น ระบบการให้ข้อเสนอแนะและประชาสัมพันธ์ การจ้างงานและการแนะแนวเพื่อให้บุคคลพบเส้นทางการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีคุณค่าของตนเอง และพัฒนาต่อยอดเป็นองค์ความรู้ที่สร้างสรรค์เป็นประโยชน์แก่สังคมส่วนรวมมากที่สุด โดยการเพิ่มการส่งเสริมการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้เกิดคุณภาพการศึกษาที่เท่าเทียมกันในทุกรูปแบบอย่างเป็นรูปธรรม จัดการศึกษาบนกระบวนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการดำเนินชีวิต กำหนดให้มีระบบการเทียบโอนผลการเรียนของการเรียนในรูปแบบต่างๆ หรือการแบ่งระดับที่ได้มาตรฐานสากล การสนับสนุนและเสริมแรงจูงใจให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะกระบวนการเรียนรู้ของบุคคลและกลุ่มบุคคล และเน้นการเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นกรอบคิดและการปฏิบัติที่มีความต่อเนื่องของบุคคลในการเข้าถึงความรู้ การรับรู้ การตอบสนองกับสิ่งที่ได้เรียนมาหรือสิ่งที่ประสบพบเจอในชีวิตประจำวันการทดลองและปฏิบัติจนเกิดเป็นความรู้ใหม่ๆ การนำความรู้ที่ได้นั้นไปใช้ในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาตนเองและสังคมได้ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีรูปแบบหลากหลายตามศักยภาพและความสามารถของตนเองเพื่อให้สามารถปรับตัวและก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุค

ปัจจุบันสามารถทำงานและอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นที่มีความแตกต่างและหลากหลายในสังคม การสร้างองค์ความรู้ใหม่ และการบูรณาการจัดสภาพแวดล้อมในสังคมให้เอื้อต่อการเรียนรู้และพัฒนาตนเองของบุคคลอย่าง ต่อเนื่องตลอดชีวิต

ลักษณะของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

เดฟ (Dave, 1973) ได้อธิบายลักษณะของการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยภาพรวมไว้ดังนี้

1. ความหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นคำที่มีความสัมพันธ์ ประกอบด้วย 3 คำคือชีวิต (life) ตลอดชีวิต (lifelong) และการศึกษา (education) โดยทั้ง 3 คำดังกล่าวนี้รวมเป็นการศึกษาตลอดชีวิต (lifelong education) เป็นการให้ความหมายภาพกว้างในการเรียนรู้ ของบุคคลที่มียาวนานตลอดชีวิต
2. การเรียนรู้ไม่ได้สิ้นสุด หลังจากที่ได้รับจากในระบบโรงเรียน แล้วเท่านั้นและกระบวนการการเรียนรู้ จะต้องเกี่ยวข้องกับชีวิตของบุคคลตลอดทุกช่วงอายุ โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่
3. การเรียนรู้ตลอดชีวิต ไม่ได้เจาะจงเฉพาะการศึกษาผู้ใหญ่เท่านั้น แต่เป็นการเรียนรู้ตั้งแต่เกิด จนกระทั่งวาระสุดท้ายของชีวิต ซึ่งได้แก่การศึกษาก่อนระบบปฐมวัย ประถมศึกษา มัธยมศึกษา อุดมศึกษา และการศึกษาระดับอื่นๆ ฉะนั้นการเรียนรู้ตลอดชีวิต จึงเป็นการเรียนรู้เพื่อเพิ่มพูนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ การเรียนรู้ที่ฝึกฝนทักษะในทุกประเภทการศึกษา
4. การเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นการเรียนรู้ที่นำคุณลักษณะของการศึกษาประเภทต่างๆ เข้าไว้ในตัวเองซึ่งประกอบด้วย การศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย
5. การเรียนรู้ที่มีจุดเริ่มต้นจากสถาบันครอบครัว ถือเป็นการเรียนรู้อันดับแรกและสำคัญที่สุดของการศึกษาตลอดชีวิต เนื่องจากจะทำให้บุคคลได้เรียนรู้บทบาทและหน้าที่ของตนเองที่มีความแตกต่างกันในแต่ละบริบทสังคม
6. ลักษณะบทบาทของชุมชน ทำหน้าที่ให้การเสริมสร้างการปฏิสัมพันธ์ของชุมชน ทำให้บุคคลได้เรียนรู้ตามหน้าที่ของตนเองซึ่งจะทำให้เกิดความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นรอบข้าง และเกิดการพัฒนาทักษะของบุคคลไปตามสภาพสังคมนั้น
7. หน่วยงานและองค์กรที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการส่งเสริมการศึกษา ต่างมีส่วนสำคัญในการเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เป็นรูปธรรม ซึ่งหน่วยงานและองค์กรดังกล่าวสามารถดำเนินการส่งเสริมและสร้างการศึกษาตลอดชีวิตได้ด้วยตนเอง และสามารถร่วมมือกับภาคีเครือข่ายในการผสมผสานความร่วมมือเพื่อให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต
8. การเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นกระบวนการทางการเรียนรู้ที่อาศัยความต่อเนื่องและการเชื่อมโยงกัน ระหว่างความรู้เดิมของบุคคลและความรู้ใหม่ที่ได้รับมา ดังนั้นจึงเป็นมิติการเรียนรู้ที่มีระยะเวลายาวนาน

9. การเรียนรู้ตลอดชีวิต ต้องใช้บูรณาการเพื่อเติมเต็มความสมบูรณ์ให้แก่ชีวิต รวมถึงบทบาทต่างๆ ในชีวิตและสังคมในมิติต่างๆ เพื่อนำไปสู่การเสริมสร้างการศึกษาตลอดชีวิตให้แก่บุคคล

10. การเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นเครื่องบ่งบอกถึงควมมีประชาธิปไตย ซึ่งถือว่าการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีคุณลักษณะที่มีความเป็นสากล

11. คุณลักษณะพิเศษของการเรียนรู้ตลอดชีวิตคือ ความยืดหยุ่นในด้านเนื้อหาเทคนิคการเรียนรู้ รวมถึงระยะเวลาในการเรียนรู้

12. การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นกระบวนการที่มีความต่อเนื่องและแบบพลวัตการจัดการเรียนรู้จะต้องนำเนื้อหากิจกรรม สื่อการเรียนรู้ เครื่องมือและวัสดุทางการศึกษาต่างๆ ฯลฯ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาให้เกิดทักษะใหม่

13. การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นการจัดการเรียนรู้ที่นำการเรียนรู้แบบต่างๆ มาผสมผสานเกิดเป็นรูปแบบและวิธีการเรียนรู้ใหม่

14. การเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้เน้นเนื้อหาที่สำคัญ 2 ประการคือ ความรู้ทั่วไปและที่เป็นทักษะเฉพาะ อย่างไรก็ตามความรู้ทั้งสองส่วนนี้ไม่สามารถแยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน และจะมีความสัมพันธ์กันโดยธรรมชาติของเนื้อหาสาระ

15. ทักษะกระบวนการการปรับตัวและแนวคิดใหม่ของบุคคล รวมถึงสังคมจะได้รับการเติมเต็มๆ ผ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต

16. การเรียนรู้ตลอดชีวิตเติมเต็มทักษะของบุคคลให้มีความครบถ้วนสมบูรณ์มากขึ้น นอกจากนั้นแล้วยังเป็นการแสวงหาจุดร่วมและสวณจุดต่างของบุคคลไปในตัวด้วย

17. เป้าหมายปลายทางของการเรียนรู้ตลอดชีวิตคือ การพัฒนาบุคคลให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

18. หลักสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ต้องมีก่อนการจัดการศึกษาคือ การเข้าถึงโอกาสของทุกคนแรงจูงใจในการเรียนและความสามารถในการเรียนรู้ของบุคคลนั้น

สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2564) ได้กล่าวถึงหลักการของการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้ดังนี้

1. ไม่ได้สิ้นสุดลงเมื่อบุคคลจบการศึกษาจากสถาบันการศึกษา หากแต่เป็นกระบวนการตลอดชีวิตของบุคคล บุคคลสามารถวางแผนเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมและแหล่งวิชาที่มีอยู่ในสังคมได้

2. การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นภาพรวมของการศึกษาทั้งหมดโดยประกอบด้วย การศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาที่ไม่เป็นทางการ ส่วนเนื้อหาของการศึกษาตลอดชีวิตประกอบด้วยเนื้อหากว้างๆ สองกลุ่ม คือ การศึกษาสายสามัญและการศึกษาวิชาชีพ

3. บ้านมีบทบาทสำคัญอันดับแรกในการให้การเรียนรู้ตลอดชีวิต เปรียบเสมือนโรงเรียนแห่งแรก มีหน้าที่อบรมและให้การศึกษาเบื้องต้นแก่เด็ก และเป็นการวางรากฐานที่ดีให้แก่เด็กในการศึกษาตลอดชีวิตและชุมชนเป็นแหล่งการศึกษาลำดับต่อมา เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ จากแหล่งการเรียนรู้หลากหลายประเภทในชุมชน เช่น โรงเรียน สถานประกอบการ โรงพยาบาล วัด เป็นต้น

4. การเรียนรู้ตลอดชีวิตจะต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่องและผสมผสานกันทั้งในแนวตั้งและแนวนอน แนวตั้ง หมายถึง ช่วงชีวิตตั้งแต่เกิดจนตาย บุคคลควรได้รับการศึกษาในทุกวัย ในทุกช่วงชีวิตอย่างเท่าเทียมกันโดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาสในสังคม และแนวนอน หมายถึง บุคคลควรได้รับการพัฒนาทุกด้านในช่วงชีวิตหนึ่ง ดังนั้น บุคคลควรได้รับการพัฒนาทุกประเภทและต้องมีความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวัน

5. การเรียนรู้ตลอดชีวิตมีลักษณะยืดหยุ่นและหลากหลายในด้านเนื้อหา สื่อการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียนและกฎระเบียบต่างๆ เป็นต้น

6. เป้าหมายสูงสุดของการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ การพัฒนาคุณภาพชีวิต โดยจะต้องมุ่งสร้างโอกาส แรงจูงใจและความสามารถที่จะศึกษา โดยจะต้องสร้างความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องแก่กลุ่มเป้าหมายให้เห็นถึงความจำเป็นของการศึกษาที่มีต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต

7. การเรียนรู้ตลอดชีวิตควรจัดให้แพร่หลายทั่วถึงเป็นประชาธิปไตยไม่เพียงแต่ให้โอกาสคนกลุ่มเดียวในสังคมส่วนใหญ่ การจัดการศึกษาในปัจจุบันแม้เพียงขั้นพื้นฐานก็ยังไปไม่ถึงทั่วถึง บางแห่งแม้จะจัดได้กว้างขวางทั่วถึงแต่คุณภาพยังไม่เท่าเทียมกัน

8. จัดการเรียนรู้เรื่องสภาพจริงและปัญหาที่จะเผชิญเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตและสามารถพึ่งพาตนเองและแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้ โดยยึดหลักว่า บุคคลทุกเพศ ทุกวัย มีความสามารถ ที่จะเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต จึงต้องจัดการศึกษาให้เหมาะสมกับสภาพของบุคคลในขณะนั้นเพื่อให้เกิดการพัฒนาศักยภาพได้อย่างแท้จริง

9. มีความจำเป็นสำหรับมนุษย์ทุกช่วงชีวิต ตั้งแต่เกิดจนตาย เพื่อให้บุคคลสามารถดำเนินชีวิตและปรับตัวให้เข้ากับสิ่งที่เปลี่ยนแปลงต่างๆ ในช่วงวัยได้อย่างเหมาะสม

10. การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้สำเร็จและมีประสิทธิภาพนั้น จะต้องอาศัยความร่วมมือของทุกฝ่ายทั้งรัฐบาล เอกชน สถาบันการศึกษา องค์กรท้องถิ่นและประชาชน

การเรียนรู้แบบสะสมหน่วยการเรียนรู้

การศึกษาในโลกศตวรรษที่ 21 จะเป็นการศึกษาที่ไม่แยกการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยออกจากกัน แต่จะเป็นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกันด้วยกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่บูรณาการความรู้ทักษะ และประสบการณ์การทำงานที่นำมาเทียบโอนผลการเรียนที่สะสมไว้ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการเรียนจากสถานศึกษา การเรียนรู้นอกระบบ และการเรียนรู้ตามอัธยาศัยการฝึกอาชีพ หรือจากประสบการณ์การทำงาน โดยไม่มีเงื่อนไขของเพศ อายุ เชื้อชาติ และระยะเวลาเป็นตัวกำหนดในการเรียนรู้และเทียบโอนซึ่งกันและกัน ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

ระบบการสะสมหน่วยการเรียนรู้หรือธนาคารหน่วยการเรียนรู้หรือธนาคารหน่วยกิตการเรียนรู้ (Credit Bank) จึงเป็นระบบที่จะต้องเกิดขึ้น เพื่อรองรับการเรียนรู้ของมนุษย์ที่ไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสและเอื้ออำนวยให้ผู้เรียนและประชาชนได้นำผลการเรียนรู้และประสบการณ์จากการทำงาน ทั้งการศึกษาในระบบการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ที่ผู้เรียนสะสมไว้มาเทียบโอนกันได้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนหรือผู้ปฏิบัติงานมีโอกาสเชื่อมโยงการเรียนรู้และหรือประสบการณ์การทำงานอาชีพได้พัฒนาตนเองมากยิ่งขึ้น ลดขั้นตอนและความซ้ำซ้อน โดยสามารถนำไปใช้ในการเรียนและการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีหน่วยงานกลางรับผิดชอบในการสะสมหน่วยการเรียนรู้ในภาพรวมและมีสถานศึกษารับผิดชอบในการให้หน่วยกิตการเรียนรับรองคุณวุฒิทางการศึกษาและการให้ประกาศนียบัตรที่สอดคล้องกับหลักสูตรและการเรียนรู้ตามปรัชญาและภารกิจของสถานศึกษา

ในการเทียบโอนผลการเรียนนั้น สามารถนำผลการเรียนในการเรียนในระบบ รวมทั้งผลการเรียนรู้ที่เป็นความรู้ทักษะ และประสบการณ์การทำงานการฝึกอบรม และการฝึกอาชีพของผู้เรียนมาเทียบโอนเป็นส่วนหนึ่งของวิชาตามหลักสูตรของสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่รับเทียบโอนผลการเรียนภายใต้หลักเกณฑ์และวิธีการที่สถานศึกษากำหนด โดยการเทียบโอนนั้นจะยึดถือความเสมอภาคและโอกาสทางการศึกษาของประชาชนทุกคนเพื่อพัฒนาตนเองอาชีพและการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศโดยมีการกำหนดมาตรฐานความรู้ ความสามารถที่ทันสมัย ทันเหตุการณ์และอำนวยความสะดวกโดยปราศจากเงื่อนไขและข้อจำกัดที่ขัดหรือแย้งกับสิทธิความเสมอภาคและโอกาสทางการศึกษาของผู้ต้องการศึกษาที่ขอรับการสะสมหน่วยการเรียนรู้และเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์

ระบบการสะสมหน่วยการเรียนรู้มีประโยชน์อย่างยิ่งในการพัฒนาคนให้เรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งแต่เดิมเราจัดการศึกษาเพื่อให้คนเรียนแต่เพียงในระบบเป็นหลัก และเมื่ออายุเกินวัยเรียนแล้วก็ไม่ต้องได้เรียนอีกหรือไปเรียนนอกระบบ ทำให้คนขาดโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องแต่ทั้งนี้การนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้มาเทียบโอนเป็นหน่วยการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่ดีต่อการพัฒนาคนให้เรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมาก เพราะเป็นการจัดการศึกษาที่บูรณาการการศึกษาในระบบนอกระบบและตามอัธยาศัยไว้ด้วยกันนับว่าเป็นการยอมรับความแตกต่างของความรู้ ทักษะและประสบการณ์ที่มีมาก่อนของแต่ละบุคคล โดยที่ผู้ที่ไม่สามารถเรียนได้ตลอดหลักสูตรแล้วออกกลางคันสามารถใช้ผลการเรียนเดิมหรือผลการเรียนนอกระบบหรืออัธยาศัยกลับเข้ารับการศึกษาต่อได้หรือขอเทียบโอนคุณวุฒิทางการศึกษาได้ จึงเป็นการเอื้ออำนวยให้เกิดความเสมอภาคในโอกาสการได้รับการศึกษาของประชาชนอย่างยิ่ง เป็นการส่งเสริมให้ประชาชนที่มีความรู้ ทักษะและประสบการณ์นอกระบบ ได้เข้าสู่ระบบการศึกษาได้ด้วยระบบการเทียบโอนและสะสมหน่วยการเรียนรู้ หรือการเทียบสมรรถนะเพื่อการประกอบอาชีพและการศึกษาต่อ เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องของประชาชน อันจะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศชาติโดยรวม รวมทั้งช่วยลดขั้นตอนการเรียนรู้ ความซ้ำซ้อน

ความสับสนเปลืองเกิดการประหยัดค่าใช้จ่ายของผู้เรียน สถานศึกษา หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เกิดการประสานเชื่อมโยงและความร่วมมือระหว่างหน่วยงานทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ ทั้งแนวดิ่งและแนวนอนตลอดจนเกิดการใช้ทรัพยากรร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

การเรียนรู้แบบสะสมหน่วยการเรียนรู้ในต่างประเทศการเรียนรู้แบบสะสมหน่วยการเรียนรู้ในต่างประเทศนั้นได้มีการดำเนินการมาก่อนแล้วโดยมีการรับรองผลการเรียนรู้อย่างแพร่หลาย ทั้งในฟินแลนด์ เดนมาร์ก นอร์เวย์ ฝรั่งเศส ออสเตรเลีย ญี่ปุ่นและเกาหลี นอกจากนี้ยังมีการขยายไปยังการประเมินผลของการทำงานในองค์กรเพื่อนำมาคำนวณเป็นหน่วยการเรียนรู้ได้อีกด้วย เช่น พนักงานได้รับการประเมินในสถานที่ทำงาน เพราะงานที่ทำอยู่เป็นงานที่ใช้ทักษะ สามารถนำเข้าสู่กระบวนการ รับรองผลการเรียนรู้ที่ได้จากการทำงาน ดังตัวอย่างแนวดำเนินการแต่ละประเทศต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แนวทางดำเนินการการเรียนรู้แบบสะสมหน่วยการเรียนรู้ในต่างประเทศ

ที่	ประเทศ	แนวทางดำเนินการ
1	ฟินแลนด์	ให้การยอมรับผลของประสบการณ์ก่อนการเรียนในทุกระดับการศึกษา มีการทดสอบสมรรถนะเพื่อความตรงเชิงเนื้อหา โดยเฉพาะรายวิชาที่มีเนื้อหากว้าง (Broad Course)
2	เดนมาร์ก	มีข้อตกลงของหุ้นส่วนเครือข่ายทางสังคม ให้การยอมรับผลการเรียนรู้ และประสบการณ์และการสร้างโอกาสทางการศึกษาของการศึกษาผู้ใหญ่ และการศึกษาต่อเนื่องที่ยอมรับในสมรรถนะต่างๆ ของบุคคล
3	นอร์เวย์	ผู้ใหญ่ที่ไม่จบมัธยมศึกษาตอนปลายมาก่อนมีสิทธิ์ที่จะได้รับการประเมินประสบการณ์และความรู้เพื่อเทียบกับหลักสูตรแห่งชาติระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและถ้ามีประสบการณ์การทำงานมากกว่า 5 ปี อาจจะได้ประกาศนียบัตรโดยการตรวจสอบเอกสารที่เกี่ยวข้อง เมื่อได้แล้วจะสามารถใช้เป็นฐานในการเรียนต่อระดับอุดมศึกษา
4	ฝรั่งเศส	มีการออกกฎหมายเกี่ยวกับการรับรองผลการเรียนรู้จากประสบการณ์
5	ออสเตรเลีย	ใช้กลยุทธ์เพื่อสร้างความสำเร็จในการเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ภายใต้แนวทางการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการกระตุ้นให้ประชาชนตระหนักถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างชุมชนให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน ใช้เทคโนโลยีในการขยายฐานการเรียนรู้ และการพัฒนาหน่วยงานให้มีสภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ และการสร้างเครือข่ายเพื่อนำพาประเทศไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

6	ญี่ปุ่น	พัฒนาระบบการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยเรียกว่า “Social Education” ซึ่งครอบคลุมทั้งการศึกษาผู้ใหญ่และการให้บริการแก่สังคมเยาวชน (Youth service) การพัฒนาชุมชน (Community Development) กิจกรรมนันทนาการและพลานามัย (Recreational and physical activities) แล้วสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) และเน้นการช่วยเหลือให้ประชาชนตื่นตัวโดยการเรียนรู้เกี่ยวกับโลกที่แท้จริง
---	---------	--

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ที่	ประเทศ	แนวทางดำเนินการ
7	เกาหลี	ให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชน ทั้งการศึกษาในระบบการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยให้ความสำคัญต่อการศึกษาศึกษาและการเรียนรู้มากขึ้นโดยใช้การสะสมหน่วยการเรียนรู้หรือธนาคารหน่วยกิต มาใช้ในการศึกษาต่อของผู้เรียนทุกระบบ ส่งผลให้รับประกันสิทธิในการเข้าถึงการเรียนรู้ทุกเวลา ทุกสถานที่ ผ่านวิธีการและ สื่อการสอนที่หลากหลาย และนำไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้

สรุปได้ว่าในต่างประเทศมีหลักการสำคัญในการดำเนินการการเรียนแบบสะสมหน่วยการเรียนรู้ในหลายประการดังนี้

1. ให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชน ทั้งการศึกษาในระบบการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย
2. ให้การยอมรับ ผลการเรียนรู้ ประสบการณ์และการสร้างโอกาสทางการศึกษาของการศึกษาต่อเนื่องที่ยอมรับในสมรรถนะต่างๆ ของบุคคล
3. ใช้กลยุทธ์เพื่อสร้างความสำเร็จในการเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) และเน้นการช่วยเหลือให้ประชาชนตื่นตัวโดยการเรียนรู้เกี่ยวกับโลกที่แท้จริง
4. พัฒนาระบบการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย เรียกว่า “Social Education”
5. มีการออกกฎหมายเกี่ยวกับการรับรองผลการเรียนรู้จากประสบการณ์
6. ใช้เทคโนโลยีในการขยายฐานการเรียนรู้และการพัฒนาหน่วยงานให้มีสภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้
7. ใช้การสะสมหน่วยการเรียนรู้หรือธนาคารหน่วยกิตมาใช้ในการศึกษาต่อของผู้เรียนทั้งในระบบนอกระบบและตามอัธยาศัย โดยการให้ประกาศนียบัตรที่มีการตรวจสอบเอกสารที่เกี่ยวข้องเมื่อได้แล้วจะสามารถใช้เป็นฐานในการเรียนต่อระดับที่สูงขึ้น

8. รับประกันสิทธิในการเข้าถึงการเรียนรู้ทุกเวลา ทุกสถานที่ ผ่านวิธีการและสื่อการสอนที่หลากหลายและนำไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้

การเรียนรู้แบบสะสมหน่วยการเรียนรู้ในต่างประเทศมีการดำเนินในหลายดังนี้

1. ประเทศญี่ปุ่น มีกลยุทธ์การดำเนินงานระบบการสะสมหน่วยการเรียนรู้ โดยการพัฒนา ระบบการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เรียกว่า “Social Education” ซึ่งครอบคลุม ทั้งการศึกษาผู้ใหญ่และการให้บริการแก่สังคมเยาวชน (Youth service) การพัฒนาชุมชน (Community Development) กิจกรรมนันทนาการและพลานามัย (Recreational and physical activities) แล้วสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) และเน้นการช่วยเหลือให้ประชาชนตื่นตัวโดยการ เรียนรู้เกี่ยวกับโลกที่แท้จริง ใช้กิจกรรมการศึกษานอกโรงเรียน เป็นเครื่องมือในการบูรณาการการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้แก่ ศาลาประชาคม ห้องสมุด ประชาชน พิพิธภัณฑ์ประเภทต่างๆ สมาคม และกลุ่ม ต่างๆ เช่น สมาคมผู้ปกครองและครูกลุ่มการเรียนรู้ตามความสนใจกลุ่มการเรียนรู้ของแม่บ้าน ห้องเรียน ด้วยตนเองของเยาวชน การวิจัยทางการเกษตรของยูเอชเอเอ เป็นต้น แล้วออกกฎหมาย ชื่อ The Law for Promotion of Lifelong learning” เพื่อให้ทุกกระทรวงต้องร่วมมือส่งเสริมการ เรียนรู้ตลอดชีวิต มีกระทรวงศึกษาธิการ วัฒนธรรม การกีฬา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทำ หน้าที่ ส่งเสริม เผยแพร่ และ รับผิดชอบดำเนินการบูรณาการงานทุกด้าน เข้าด้วยกัน โดยมีสำนักงานการ เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning Bureau) ทำหน้าที่พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ตลอด ชีวิต มีการจัดตั้งสภาการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อทำหน้าที่ให้คำปรึกษากับกระทรวงศึกษาธิการ และใน สำนักงานการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีการก่อตั้งสถาบันแห่งชาติเพื่ออนุมัติปริญญา (A Degree Awarding Organization) และเปิดทางเลือกเพื่อคลี่คลายความเคร่งครัดของระบบการศึกษาภาคบังคับ เกิดการ จัดตั้งโรงเรียนทางเลือก (Free School)โรงเรียน Home School โรงเรียนนานาชาติโดยกระทรวงศึกษาธิการ จัดให้มีการสอบเทียบความรู้ระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น เมื่อสอบผ่านสามารถไปเรียนต่อในโรงเรียน เดิมได้

2. ประเทศเกาหลี เกาหลีให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชน ทั้งที่เป็น การศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย เป็นการศึกษาเพื่อคนทุกคนที่ สอดคล้องกับกระแสโลก และปัญญาสากลว่าด้วยการศึกษาเพื่อคนทุกคน และการศึกษาตลอดชีวิต ขององค์การ UNESCO และเป็นแรงผลักดันให้ประชาชนให้ความสำคัญต่อการศึกษาและการเรียนรู้ มาก ขึ้น โดยใช้การสะสมหน่วยการเรียนรู้หรือธนาคารหน่วยกิตมาใช้ในการศึกษาต่อของผู้เรียนทั้งในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ส่งผลให้รับประกันสิทธิในการเข้าถึงการเรียนรู้ทุกเวลาทุกสถานที่ผ่าน วิธีการและสื่อการสอนที่หลากหลายและนำไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้โดยการยอมรับความแตกต่างของ ประสบการณ์ที่มีมาก่อนของแต่ละบุคคลก่อให้เกิดความประหยัด คุ่มค่า เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน และประชาชนช่วยให้ผู้ที่ไม่สามารถเข้าศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยให้มีโอกาสแสวงหาการเรียนรู้

และการพัฒนาตนเองผ่านรูปแบบทางเลือกต่างๆ ของการศึกษาต่อเนื่องและทำให้เกิดความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ ทั้งแนวดิ่งและแนวนอน เป็นการเพิ่มทางเลือกในการได้รับคุณวุฒิต่างระดับปริญญาตรี รวมทั้งช่วยลด อุปสรรคและข้อจำกัดของผู้เรียนในการเข้าสู่มหาวิทยาลัยได้ทางหนึ่งและตอบสนองผู้ต้องการศึกษาต่อในระบบการศึกษาได้อย่างกว้างขวาง ผู้เรียนสามารถลงทะเบียนเข้าระบบครั้งเดียว สามารถใช้กับการเรียนในทุกมหาวิทยาลัย มีความคล่องตัวในการบริหารจัดการและมีหน่วยงานรับผิดชอบการสะสมหน่วยการเรียนรู้โดยตรง

3. ประเทศออสเตรเลีย ออสเตรเลียได้ใช้กลยุทธ์เพื่อสร้างความสำเร็จในการเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ภายใต้แนวทางการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการกระตุ้นให้ประชาชนตระหนักถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างชุมชนให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน ใช้เทคโนโลยีในการขยายฐานการเรียนรู้ และการพัฒนาหน่วยงานให้มีสภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้และการสร้างเครือข่ายเพื่อนำพาประเทศไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน โดยมีกลยุทธ์และแนวทางส่งเสริมดังนี้

3.1 กลยุทธ์การกระตุ้นให้ประชาชนตระหนักถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยค่านึงผู้เรียนเป็นศูนย์กลางความสำเร็จของสังคมแห่งการศึกษานั้น สิ่งที่สำคัญคือการที่ประชาชนทุกคนในชาติสามารถเข้าสู่การเรียนรู้ด้วยตนเอง การสร้างแรงจูงใจให้ตระหนักว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต เป็นการดำรงศักยภาพการทำงานและความสำเร็จในชีวิต ในการกำหนดกลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิตนี้ การเรียนในตำรายังเป็นส่วนสำคัญ แต่องค์ประกอบอื่นนอกเหนือจากตำราได้แก่การเรียนรู้ในชีวิตจริงและทักษะในการประกอบอาชีพต่างๆ เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดความสำเร็จในชีวิตและสังคมที่ดำเนินไปได้

3.2 กลยุทธ์การสร้างชุมชนให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน การสร้างเครือข่ายชุมชนเพื่อรวมกลุ่มกันเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ เป็นกลยุทธ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้มีการพัฒนาแบบจำลองขึ้นมากมาย ทั้งในประเทศออสเตรเลียและต่างประเทศที่รัฐบาลท้องถิ่นมีบทบาทหลักในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และเป็นผู้รับผิดชอบในการดำเนินการอย่างเป็นรูปธรรมโดยการสร้างเครือข่ายระหว่างสถาบันการศึกษา ได้แก่ มหาวิทยาลัย สถาบันอาชีวศึกษา โรงเรียน มัธยมศึกษาและชุมชนต่างๆ เป็นการเสริมสร้างการเจริญเติบโตและความก้าวหน้าของการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ในสังคม

3.3 กลยุทธ์การใช้เทคโนโลยีในการขยายฐานการเรียนรู้ กลยุทธ์การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้เป็นที่ยอมรับกันอย่างแพร่หลายในระดับนานาชาติ การใช้เทคโนโลยีเป็นการปฏิรูปวิธีการเรียนรู้ อย่างไรก็ตามการใช้เทคโนโลยีในการส่งเสริมการเรียนรู้ในปัจจุบันออสเตรเลียมีนโยบายเข้าสู่ยุคดิจิทัล ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้จากดิจิทัลด้วย นับเป็นการยกระดับการเรียนรู้สมัยใหม่ โดยคำนึงถึงการรวมประโยชน์ที่มีอยู่ในเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาองค์ความรู้

3.4 กลยุทธ์การพัฒนาหน่วยงานให้มีสภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ ผลกระทบจากการที่สังคมพัฒนาไปในแนวทางสังคมแห่งการเรียนรู้ระดับสากล ดังนั้นหน่วยงานสถานศึกษาทั้งรัฐและเอกชน รวมทั้งสถานประกอบการจึงยอมรับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว โดยการนำแนวความคิดด้านการเรียนรู้ในองค์กรเข้ามาประยุกต์ใช้ การจัดการความรู้ การพัฒนาองค์กรให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ โดยการสร้างสภาพแวดล้อมให้มีบรรยากาศ และเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ เช่นการเรียนออนไลน์ การเรียนโดยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

3.5 กลยุทธ์การสร้างเครือข่ายเพื่อนำพาประเทศไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน ในออสเตรเลียภายหลังที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างกว้างขวาง เครือข่ายการเรียนรู้ได้เกิดขึ้นอย่างหลากหลายมากมาย ดังนี้

3.5.1 มีสถาบันหลักสูตร การประเมินและรับรองผลแห่งออสเตรเลีย (Australian Curriculum, Assessment and Certification Authorities - ACACA) เป็นหน่วยงานกลางในการกำหนดหลักสูตร ประเมินและรับรองผลการเรียนระดับมัธยมศึกษา เพื่อให้เกิดมาตรฐานเดียวกัน และมีองค์กร/ภาคเอกชน มีสิทธิเข้ารับการจดทะเบียน เป็นหน่วยรับรองผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

3.5.2 มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายและบทบาทที่ชัดเจนของสถานศึกษาที่เป็นหน่วยรับรองผลการเรียนรู้ ผู้รับผิดชอบการรับรองการเรียนรู้และบทบาทของผู้ขอรับรองการเรียนรู้ และประสบการณ์

3.5.3 มีขั้นตอนและกระบวนการรับรองผลการเรียนรู้เดิมที่ชัดเจนของผู้เรียน หรือผู้ขอรับรอง ทั้งที่เป็นผลการเรียน ความรู้และประสบการณ์

3.6 มีการกำหนดกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ เพื่อเป็นแนวทางการเชื่อมโยงผลการเรียนรู้ และประสบการณ์กับสมรรถนะการปฏิบัติงาน เพื่อสร้างความเชื่อมั่นว่าระบบการศึกษาทุกระดับ คุณวุฒิสามารถแสดงให้เห็นสมรรถนะหรือความสามารถของบุคคลและความต้องการประกอบวิชาชีพ เป็นฐานการขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศอย่างเด่นชัด

3.7 สนับสนุนแนวความคิดเรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างชัดเจน มีการรับรองผลการเรียนรู้และประสบการณ์ (Recognition of Prior Learning - RPL) ครอบคลุมทั้งของสถานศึกษา ในระบบ นอกกระบบและกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ ซึ่งหมายถึงการศึกษาทั้งระบบของเครือรัฐออสเตรเลีย ประชาชนสามารถใช้บริการได้ ไม่ว่าจะเป็นสถานภาพทางการศึกษาในปัจจุบันระดับใดก็ตาม และการใช้บริการ RPL ไม่มีข้อจำกัดด้านอายุของผู้ต้องการเข้ารับการประเมิน โดยรัฐบาลถือว่าเป็นวาระแห่งชาติ

3.8 มีการส่งเสริมและสร้างแรงจูงใจให้ประชาชนใช้บริการการสะสมหน่วยการเรียนรู้ อย่างชัดเจนรัฐบาลมีการรณรงค์ให้ประชาชนเข้าใช้บริการ การส่งเสริมและอนุญาตให้หน่วยงาน

เอกชนเข้ารับการจดทะเบียนเป็นผู้ประเมิน ในบางรัฐให้บริการการรับรองผลการเรียนรู้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายหรือมีการคืนเงินจากค่าหน่วยกิตในวิชาที่สอบผ่านการประเมินจากระบบ RPL

3.9 มีการขยายฐานและช่องทางการให้บริการรับรองผลการเรียนรู้ เพื่อเข้าถึงประชาชนอย่างทั่วถึงระบบ RPL มีการกระจายอยู่ทั่วทุกรัฐในประเทศออสเตรเลีย ภาครัฐและเอกชนได้จัดตั้งศูนย์การให้บริการ RPL ซึ่งสามารถรองรับความต้องการของประชาชนในเขตนั้นๆ ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเดินทางไกล

3.10 ค่าใช้จ่ายที่ประหยัดจากการศึกษา พบว่า ค่าใช้จ่ายในการใช้บริการเริ่มต้นตั้งแต่ไม่เสียค่าใช้จ่ายเลย จนถึงไม่เกินเพดานค่าหน่วยกิตตามระบบการศึกษาตรง ซึ่งประชาชนสามารถเลือกใช้บริการได้ตามความสะดวกและกำลังทรัพย์ที่มีอยู่

3.11 สนับสนุนการกลับมาเรียนของผู้มีอายุ โครงการรับรองผลการเรียนรู้และประสบการณ์ (RPL) ระดับมัธยมศึกษา สนับสนุนให้ผู้ไม่มีโอกาสทางการศึกษาในอดีต กลับมาเข้าสู่ระบบได้อีกเมื่อเวลาผ่านไป การศึกษาผู้ใหญ่มีข้อผ่อนผันให้ไม่ต้องเข้าศึกษาในชั้นเรียนต้นๆ ทั้งนี้ระบบ RPL ได้ให้เครดิตต่อการทำงานและการดำรงชีวิตที่ผ่านมา ถือว่าได้รับการศึกษามีทักษะการเรียนรู้ระดับหนึ่งแล้วและนับเป็นหน่วยการเรียนรู้ได้

3.12 สนับสนุนการรับรองทักษะทางวิชาชีพ ซึ่งเป็นแรงงานที่ขาดแคลนการรับรองผลการเรียนรู้ในการอาชีวศึกษา เปิดโอกาสให้แรงงานฝีมือที่มีทักษะจากการทำงานแต่ไม่มีคุณสมบัติตามมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ ขอเข้ารับการประเมินเพื่อขอรับวุฒิปัตร์รับรองได้ นอกจากนี้นายจ้างสามารถให้เจ้าหน้าที่ทำการประเมินทักษะพนักงานขณะกำลังปฏิบัติหน้าที่เพื่อออกวุฒิปัตร์ตามความเหมาะสม

3.13 ระบบการรับรองเป็นที่ยอมรับระหว่างรัฐและใช้ได้ทั่วประเทศ วุฒิปัตร์ที่ออกให้จากระบบการรับรองผลการเรียน ทั้งจากการเทียบโอนหรือเทียบแทนสามารถใช้ได้ทั่วประเทศการยอมรับผลการรับรองหน่วยความรู้เป็นมาตรฐานระดับชาติ ผู้ขอรับการประเมินจากรัฐหนึ่งไม่จำเป็นต้องขอประเมินทักษะใหม่เมื่อย้ายถิ่นฐานไปอีกรัฐหนึ่งสามารถใช้วุฒิปัตร์ที่มีอยู่แล้วได้ทันที

3.14 มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการรับรองผลการเรียน ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับ RPL การติดต่อสื่อสารหรือการสมัครเข้ารับการประเมิน สามารถทำได้จากระบบออนไลน์ทำให้สามารถเข้าถึงผู้ใช้บริการได้กว้างขวาง อีกทั้งยังประหยัดค่าใช้จ่ายอีกด้วย

3.15 ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากทุกภาคส่วน ผู้มีส่วนได้เสียที่ได้รับประโยชน์โดยตรงจากการรับรองผลการเรียนรู้ (RPL) ได้แก่ ผู้ขอรับการประเมิน รัฐ และนายจ้างเห็นประโยชน์จากการประเมินหน่วยความรู้เดิม และได้นำไปใช้อย่างแพร่หลาย ผู้ขอรับการประเมินได้รับความสะดวกรวดเร็วในการให้บริการ รัฐประหยัดค่าใช้จ่ายในการจัดการศึกษาภาคปกติ นายจ้างได้แรงงานฝีมือ ที่รับรองคุณสมบัติแล้วทุกส่วนจึงให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

จากการศึกษาระบบการสะสมหน่วยการเรียนรู้ของต่างประเทศที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า มีแนวทางที่สอดคล้องกันในหลายประการตามบริบทของแต่ละประเทศ สรุปได้ดังนี้

1. การให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชน โดยแต่ละประเทศให้ความสำคัญของการศึกษาทั้ง 3 ระบบ คือการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย และออกเป็นกฎหมายรองรับการเรียนรู้ทั้งสามระบบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2. การมีระบบการเทียบโอนผลการเรียนที่เปิดกว้าง โดยให้มีการเทียบโอนได้ความรู้ทักษะ และประสบการณ์ทั้งที่เป็นการศึกษาสามัญและอาชีพ ตลอดจนจากการฝึกอบรม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ต้องการเข้าศึกษาต่อในสถานศึกษาหรือทำงาน ได้นำผลการเทียบโอน/การรับรองไปใช้ประโยชน์การกำหนดเกณฑ์ คุณสมบัติ และวิธีการดำเนินงาน โดยในญี่ปุ่นมีการเทียบโอนผลการเรียนตั้งแต่ การศึกษาภาคบังคับจนถึงอุดมศึกษา การเทียบโอนระดับอุดมศึกษาเป็นหน้าที่ของสถาบันที่นักศึกษา เรียนและต้องการจบในสถาบันนั้นเป็นผู้พิจารณาเทียบโอน โดยใช้เกณฑ์มาตรฐานและสมรรถนะ ของสถาบันของตนเองตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดโดยสถาบันแห่งชาติเพื่อปริญญาทางวิชาการ และการประเมิน สำหรับมหาวิทยาลัยในสาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) มีระบบสะสมหน่วยการเรียนรู้ หรือธนาคารหน่วยกิตเป็นการเฉพาะโดยสถาบันการเรียนรู้ตลอดชีวิตแห่งชาติ ขณะที่ออสเตรเลีย มีการเปิดโอกาสให้หน่วยงานภายนอกที่ผ่านการรับรองจากรัฐทำหน้าที่ประเมินและรับรองผลการ เทียบโอนความรู้ทักษะและประสบการณ์การกำหนดกรอบคุณวุฒิแห่งชาติทั้งระดับการศึกษา ขั้นพื้นฐาน การอาชีวศึกษาและระดับอุดมศึกษา ที่ให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยง เทียบเคียง เทียบโอนและการรับรองผลการเรียนรู้และประสบการณ์ เพื่อขอรับ/ศึกษาหรือฝึกอบรมเพิ่มเติม ของผู้เรียน

3. การให้ความสำคัญกับระบบการเทียบโอนการเรียนรู้และประสบการณ์ของผู้เรียนโดย บางประเทศมีองค์กรรับผิดชอบโดยตรง บางประเทศเป็นหน้าที่ของสถานศึกษาที่เทียบโอน ดังเช่น ญี่ปุ่น มีการเทียบโอนผลการเรียนตั้งแต่การศึกษาภาคบังคับจนถึงอุดมศึกษา การเทียบโอนระดับ อุดมศึกษาเป็นหน้าที่ของสถาบันที่นักศึกษาเรียนและต้องการจบในสถาบันนั้น เป็นผู้พิจารณาเทียบ โอนโดยใช้เกณฑ์มาตรฐานและสมรรถนะของสถาบันของตนเองตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดโดยสถาบัน แห่งชาติเพื่อปริญญาทางวิชาการและการประเมินมหาวิทยาลัย สาธารณรัฐเกาหลีได้มีระบบธนาคาร หน่วยกิตเป็นการเฉพาะอยู่ภายใต้การดูแลของสถาบันพัฒนาการศึกษาของสาธารณรัฐเกาหลี และต่อมาเมื่อมีการปรับปรุงกฎหมายว่าด้วยการศึกษาตลอดชีวิตได้กำหนดให้มีการจัดตั้งสถาบันการ เรียนรู้ตลอดชีวิตแห่งชาติ (National Institute of Lifelong Education: NILE) ขึ้นรับผิดชอบระบบ การสะสมหน่วยการเรียนรู้หรือธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank) โดยตรง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ ทางเลือกที่หลากหลายทางการศึกษาในระดับที่สูงขึ้น สร้างระบบรับรองประสบการณ์การเรียนรู้ ที่หลากหลาย และเพื่อส่งเสริมเครือข่ายการเรียนรู้ตลอดชีวิตและเชื่อมโยงเครือข่าย

กับสถาบันการศึกษาอื่นๆ เครือรัฐออสเตรเลีย มีการกำหนดกรอบคุณวุฒิแห่งชาติทั้งระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน การอาชีวศึกษาและระดับอุดมศึกษา ที่ให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยง เทียบเคียง เทียบโอนและการรับรองผลการเรียนรู้และประสบการณ์เพื่อขอรับศึกษาหรือฝึกอบรมเพิ่มเติมของผู้เรียนที่เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ในด้านความรู้ทักษะและการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะ

4. การสร้างชุมชนให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยมีการส่งเสริมในการสร้างเครือข่ายชุมชนระหว่างสถาบันการศึกษา เอกชน และชุมชนต่างๆ เพื่อรวมกลุ่มกันเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้แล้วใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารถึงกันอย่างกว้างขวาง

5. การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย โดยมีการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการรับรองผลการเรียน ทั้งข้อมูลข่าวสาร การติดต่อสื่อสาร การสมัครเข้ารับการประเมิน สามารถทำได้ง่าย สะดวกจากระบบออนไลน์ทำให้สามารถเข้าถึงผู้ใช้บริการได้ทั่วถึง กว้างขวางและประหยัดค่าใช้จ่าย

รูปแบบการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิตสำหรับคนไทย

เพื่อเป็นการส่งเสริมให้คนไทยได้เป็นบุคคลที่ไม่เรียนรู้และเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิตโดยไม่มุ่งหวังแค่การเรียนรู้ให้จบในสถาบันการศึกษาหรือการศึกษาในระบบเท่านั้น รูปแบบที่ควรนำมาส่งเสริมให้คนไทยได้เรียนรู้จึงควรเป็นการผสมผสานองค์ความรู้และประสบการณ์ที่หลอมรวมการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยเข้าไปด้วยกัน ซึ่งอนาคตการศึกษาทั้งสามระบบนี้อาจสลายตัวกลายเป็นการศึกษาตลอดชีวิตเพียงอย่างเดียว ดังนั้นผู้เขียนจึงขอเสนอรูปแบบการพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองผ่านการสะสมหน่วยการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนไทย

การที่จะพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตนั้น ต้องมีหลายหน่วยงานเข้ามาร่วมมือกันในการจัดการศึกษาโดยเฉพาะหน่วยงานที่จัดการศึกษาในระบบ นอกระบบและตามอัธยาศัยต้องมาร่วมมือกันหรือหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวในการจัดการศึกษา โดยให้ผู้เรียนในทุกหน่วยงานเดิมได้มีโอกาสสะสมความรู้และประสบการณ์ในการเทียบโอนเป็นผลการเรียนได้โดยมีหน่วยงานกลางในการพิจารณารับรองความรู้ ประสบการณ์ แล้วดำเนินการเทียบโอนผลการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนแล้วส่งผลการเทียบโอนไปเก็บไว้ในหน่วยงานกลางสะสมหน่วยการเรียนรู้ เพื่อรับรองผลการเรียนรู้และเป็นคลังสะสมหน่วยการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนไว้ ซึ่งก็จะทำให้ผู้เรียนได้ไม่เรียนรู้พัฒนาตนตลอดชีวิตของเขาด้วยตัวเอง ซึ่งจะแตกต่างจากการจัดการศึกษาแบบเดิมที่แยกกัน ทั้งการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย โดยไม่สามารถนำมาเทียบโอนกันได้เลย

ชัยวัฒน์ ลิทธิรัตน์ (2565) ได้ขอเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิต โดยการประยุกต์ใช้การเรียนรู้แบบสะสมหน่วยการเรียนรู้สำหรับคนไทย ดังนี้

1. กำหนดนโยบายการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นวาระแห่งชาติ โดยมีการประกาศใช้การศึกษาตลอดชีวิตเป็นระบบเดียว โดยมีการศึกษาในระบบและนอกระบบเป็นส่วนประกอบ แต่จุดเน้นคือให้ทุกคนในชาติมุ่งสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต ไม่ใช่มุ่งเน้นแต่นโยบายให้การศึกษาในระบบเป็นหลักเท่านั้นที่จะทำงานได้ แต่ให้ทุกคนในชาติเห็นว่าการศึกษาลงชีวิตมีส่วนสำคัญในการทำงานประกอบอาชีพและพัฒนาตนเอง

2. สร้างค่านิยมและความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับแนวความคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยการสร้างความเข้าใจและความร่วมมือของหน่วยงาน เพราะสิ่งสำคัญอย่างมากในการดำเนินการที่จะสำเร็จอยู่ที่หน่วยงานที่จัดการศึกษาทั้งในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ต้องมาร่วมมือกันหลอมรวมแนวคิดและเป้าหมายเดียวกันในการจัดการศึกษาและที่สำคัญอีกประการคือ การปรับความกรอบความคิดเดิมของประชาชนในประเทศไทยที่มีความเชื่อหรือค่านิยมที่ว่าการศึกษาในระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เป็นการเรียนรู้ที่มีไว้สำหรับเด็กที่หลุดจากระบบการศึกษาและเป็นการศึกษาที่ด้อยค่า เป็นการศึกษามีไว้สำหรับเด็กที่มีปัญหา หรือถูกให้ออกจากการศึกษาในระบบ ผู้ปกครองจึงนิยมส่งลูกหลานเรียนแต่ในระบบโรงเรียนเป็นหลัก ดังนั้นรัฐจึงควรสร้างค่านิยมใหม่แก่ประชาชนเพื่อให้มองเห็นว่าการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีความสำคัญโดยให้เห็นความสำคัญที่ไปด้วยกันทั้งการศึกษาในระบบนอกระบบและตามอัธยาศัย ว่าทั้งสามระบบคือการเรียนรู้ตลอดชีวิตซึ่งทางราชการรับรองผลการเรียนรู้ และจะทำให้ผู้เรียนมีความคิด มีงานทำ มีประสบการณ์ที่ดี และสามารถนำไปประกอบอาชีพและดำรงชีวิตที่มีคุณภาพได้ รวมทั้งสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ทั้งการศึกษาในระบบนอกระบบและตามอัธยาศัย สถานประกอบการหรือหน่วยงานรับรองผลการเรียน รวมทั้งผู้เรียนและประชาชน เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจร่วมกันในการสะสมหน่วยการเรียนรู้ การเทียบโอนความรู้และประสบการณ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

3. จัดตั้งหน่วยงานการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อเป็นหน่วยงานกลางที่มีหน้าที่ในการกำหนดนโยบายระดับชาติ กำหนดเกณฑ์ วิธีการ แนวทาง วิจัยและพัฒนา พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เป็นระบบที่สามารถเทียบโอนระหว่างกันได้อย่างมีประสิทธิภาพและให้เกิดผลในทางปฏิบัติทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย และประสานหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดกิจกรรมกระตุ้นการเรียนรู้ของประชาชน สร้างความเข้าใจที่ถูกต้องของการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เห็นความสำคัญ มีค่านิยมที่ดีต่อการเรียนรู้ และเกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

4. จัดตั้งหน่วยงานกลางสะสมหน่วยการเรียนรู้ โดยการจัดตั้งหน่วยงานหรือธนาคารหน่วยกิต เป็นหน่วยงานอิสระที่สามารถเชื่อมโยงระบบที่ดีกับหน่วยงานการศึกษาในระบบนอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย มีหน้าที่ในการกำหนดเกณฑ์ วิธีการ แนวทางการสะสมหน่วยการเรียนรู้ของผู้เรียน จัดเก็บข้อมูลหน่วยการเรียนรู้ ส่งเสริมสนับสนุนการเทียบโอนผลการเรียนของสถานศึกษาและหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง วิจัยและพัฒนากระบวนการรับรองผลการเรียนรู้ให้ครอบคลุม

แหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีทิศทางเดียวกัน รวมทั้งการสร้างความรู้ความเข้าใจในแนวปฏิบัติให้ตรงกัน เพื่อการแก้ปัญหาคะสมหน่วยการเรียนรู้ของสถานประกอบการหรือแหล่งเรียนรู้ต่างๆ รวมทั้งกำหนดกฎเกณฑ์และแนวปฏิบัติการเทียบโอนให้ชัดเจน ปฏิบัติได้ง่าย และเป็นมาตรฐานเดียวกัน

5. กำหนดบทบาทของหน่วยงานรับรองผลการเรียนรู้ที่ชัดเจน โดยกระทรวงศึกษาธิการต้องมีการกำหนดบทบาทที่ชัดเจนของสถานศึกษาและหน่วยงานที่เป็นหน่วยรับรองผลการเรียนรู้และประสบการณ์ในแต่ละระดับและประเภทการศึกษา ให้เข้าใจว่าการศึกษาในอนาคตเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้เรียนสามารถเข้าหรือออกจากสถานศึกษาไปหาประสบการณ์ในแหล่งต่างๆ ได้อย่างอิสระ และหน่วยงานหรือสถานศึกษาต้องมีความพร้อมในการพิจารณาการรับรองและเทียบโอนผลการเรียนรู้ทั้งหลายที่ผู้เรียนมีความประสงค์ และมีหน้าที่ประสานการสะสมหน่วยการเรียนรู้เชื่อมโยงกับหน่วยงานกลางสะสมหน่วยการเรียนรู้ รวมทั้งพัฒนาคู่มือปฏิบัติการการรับรองผลการเรียนรู้หรือการประเมินการเทียบโอนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและชัดเจนเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการของสถานศึกษาและหน่วยงานที่ทำหน้าที่รับรองผลการเรียนรู้

6. บริหารจัดการหลักสูตรที่ทันสมัย โดยหน่วยงานที่มีหน้าที่ในการพัฒนาหลักสูตรต้องสร้างหลักสูตรที่น่าสนใจ เช่น จัดหลักสูตรแบบบูรณาการ (Integrated Course) ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้มีความยืดหยุ่นในการยอมรับและเทียบโอนหน่วยกิตที่สะสมขึ้นหรือในระดับอุดมศึกษาจัดเป็นหลักสูตรสั้นๆ ที่ทันสมัยและมากมายเพียงพอที่จะให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความสนใจเพื่อนำไปสะสมหน่วยการเรียนรู้และเทียบโอนในสาขาที่ตนเองต้องการได้หรือมีหลักสูตรแบบคู่ขนาน (Dual System) โดยสถาบันอุดมศึกษาร่วมมือกับบริษัทในภาคธุรกิจ ร่วมผลิตนักศึกษาโดยภาคธุรกิจอาจจ่ายค่าตอบแทนการปฏิบัติงานระหว่างเรียนให้กับนักศึกษา และแต่งตั้งบุคคลในธุรกิจเป็นอาจารย์พิเศษของสถาบันนั้นๆ และร่วมประเมินผลการเรียนจากการปฏิบัติงานนักศึกษา ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทดลองเรียนในสิ่งที่ตนเองชอบ ได้สะสมหน่วยการเรียนรู้ไว้ มีรายได้ระหว่างเรียนและพัฒนาต่อยอดจนจบการศึกษาระดับที่สูงขึ้นได้ ดังนั้นการบริหารจัดการหลักสูตรที่ทันสมัยจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียน ให้เขารู้สึกง่ายที่จะเข้าถึงการเรียน มีโอกาสเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ทั้งในสถานศึกษา ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ ระบบออนไลน์และการเรียนรู้เองจากหน่วยงานหรือองค์กรภายนอก ที่เป็นแหล่งฝึกประสบการณ์ ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าไปศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองในลักษณะรายวิชาหรือชุดความรู้หรือโมดูล (Module) ที่ได้รับการรับรองมาตรฐานแล้ว เพื่อให้ผู้เรียนได้สะสมไว้แล้วนำเสนอเป็นผลการเรียนรู้ที่นำไปเทียบโอนได้โดยง่ายและคล่องตัวในการดำเนินการ

7. สร้างความร่วมมือกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ องค์กรและเอกชนในการฝึกประสบการณ์ โดยขอความร่วมมือในการรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์ภาคปฏิบัติ ศึกษาดูงานในองค์กร /หน่วยงาน

การศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย และเอกชน ที่มีมาตรฐานระดับสากลทั้งภายในประเทศ และต่างประเทศ เพื่อเพิ่มศักยภาพผู้เรียนที่สูงขึ้นและเป็นที่ยอมรับทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมทั้งสร้างความร่วมมือกันระหว่างสถานศึกษา วิทยาลัยมหาวิทยาลัย ที่สามารถรองรับ การเทียบโอนหน่วยกิตอย่างเป็นระบบ และการส่งต่อผู้เรียนจากระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน สู่การศึกษาระดับ อุดมศึกษา พัฒนาระบบเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ระบบเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพและเพียงพอทั่วถึง จะช่วยสร้างคุณภาพในการเรียนอย่าง เสมอภาคโดยเฉพาะระบบการเรียนออนไลน์ (E-learning) ที่ผู้เรียนในทุกพื้นที่ของประเทศสามารถ เรียนรู้ได้อย่างครอบคลุมทันที รวดเร็วและเชื่อมต่อไปแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างง่ายดายซึ่งจะทำให้ ผู้เรียนสามารถ สืบค้น แลกเปลี่ยนกับบุคคลหรือองค์กรต่างๆ ได้อย่างกว้างขวาง รวมทั้งประโยชน์ ในการบริหารจัดการที่มีคุณภาพ ทั้งระดับองค์กรกลาง สะสมหน่วยการเรียนรู้ ระดับองค์กรต้นสังกัด สถานศึกษาแต่ละระดับ/ประเภท และแหล่งฝึกประสบการณ์ทั้งในระบบ นอกระบบและตามอัธยาศัย ซึ่งมีกรณีตัวอย่างที่ดีที่สถาบันชั้นสูงทางเทคโนโลยีอุตสาหกรรม (AIT) ของญี่ปุ่น ได้จัดหลักสูตรปี ละ 4 ภาคเรียน เพื่อให้ผู้เข้าศึกษาได้รับความรู้และทักษะอย่างเข้มข้นในระยะเวลาที่สั้นลงโดยจัดให้ เรียนจบ 2 รายวิชาภายในเวลา 2 เดือนโดยเสริมด้วยระบบ E-Learning ซึ่งจัดให้การบรรยายทุกครั้ง มีการบันทึกเป็นวิดีโอให้ผู้เรียนนำไปศึกษาซ้ำด้วยตนเอง เรียกระบบนี้ว่า “ระบบช่วยการบรรยาย” (Lecture Assistance System) นอกจากนี้ยังต้องมีระบบเทคโนโลยีที่ทันสมัยทั้งด้านเครื่องมือ (Hardware) และสาระเนื้อหา (Content) ด้านการสะสมหน่วยการเรียนรู้ที่เป็นปัจจุบัน การเรียกใช้อย่าง รวดเร็วและสามารถเชื่อมโยงข้อมูลกันทั้งระบบ ระหว่างหน่วยงานกลางสะสมหน่วยการเรียนรู้ต้นสังกัด สถานศึกษา และหน่วยงานที่ทำหน้าที่รับรองผลการเรียน รวมทั้งการนำเสนอข้อมูลบนเว็บไซต์ การติดต่อสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ หรือการสมัครเข้ารับการประเมินสามารถทำได้บนอินเทอร์เน็ต การสร้างฐานข้อมูลคุณวุฒิแห่งชาติ ทำให้เกิดการเชื่อมโยงกันระหว่างรัฐ ซึ่งจะช่วยให้การตรวจสอบ คุณวุฒิเป็นไปอย่างรวดเร็ว รวมทั้งมีการสร้างชุดฝึกในลักษณะ E-learning ช่วยลดภาระสำหรับผู้ ที่ต้องการฝึกทักษะแต่ไม่มีเวลาไปเข้าชั้นเรียนตามปกติ

9. สร้างวัฒนธรรมการจัดการเรียนรู้ใหม่ การจัดการเรียนรู้บนฐานวัฒนธรรมการเรียนรู้ แบบเดิมคงไม่ทำให้ระบบการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิตประสบความสำเร็จ บทบาทครูต้องเปลี่ยนไป จากวัฒนธรรมการรับหรือบริโภค (receiving culture) เป็นวัฒนธรรมผู้ผลิต (producing culture) โดยผู้สอนต้องร่วมกำหนดจุดมุ่งหมายกับผู้เรียนแล้วช่วยให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง คัดกรอง ความรู้เอง สร้างความรู้และตกผลึกความรู้ด้วยตนเอง ประยุกต์ใช้ความรู้และประเมินความรู้ที่หามาได้เอง โดยใช้หลักการสอนสู่ศตวรรษที่ 21 เช่นการสอนแบบเน้นปัญหา การสอนแบบเน้นการวิจัย การสอน แบบเน้นโครงการ การสอนแบบเน้นผลงานการสอนแบบเน้นการทำงานและการสอนแบบเน้นการตกผลึก เป็นต้น สำหรับวิธีการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้รูปแบบนี้ประสบความสำเร็จก็คือ การจัดเรียนรู้

แบบนำตนเอง (Self-directed Learning) ซึ่งเป็นแนวคิด ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้ มีความคิดริเริ่มในการเรียน มีการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ แหล่งความรู้ เลือกยุทธวิธี การเรียน วางแผนการเรียน ตลอดจนประเมินผลการเรียนของตนเอง ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยดำเนินการได้ในหลายระดับ เช่นการนำตนเองระดับต้น ผู้สอนเสนอทางเลือกให้ผู้เรียนเลือกได้อย่างอิสระตามความสามารถของแต่ละคน หรือการนำตนเองในระดับกลางโดยผู้สอนและผู้เรียน ร่วมมือกันกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือการนำตนเองในระดับสูงโดยการให้ผู้เรียนเป็นผู้กำหนด กิจกรรมการเรียนเอง โดยที่ผู้สอนเป็นเพียงผู้ให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวกเท่านั้น ซึ่งผู้เรียนจะมีอิสระในการเรียนรู้สูงสุด

10. จัดระบบที่เอื้ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ เช่น จัดทำคู่มือการสะสมหน่วยการเรียนรู้ การเทียบโอนผลการเรียนและผลการเรียนรู้ที่เป็นความรู้และประสบการณ์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานแก่ผู้รับผิดชอบ ผู้ขอรับรองหรือสะสมหน่วยการเรียนรู้และผู้เกี่ยวข้อง โดยมีการประชาสัมพันธ์และสร้างความเข้าใจการสะสมหน่วยการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ถูกต้อง ง่าย สะดวก รวดเร็วและมีความเสมอภาคในโอกาสทางการศึกษา รวมทั้งการเปิดโอกาสให้ประชาชนสามารถใช้แหล่งเรียนรู้ร่วมกันกับสถาบันการศึกษา แหล่งเรียนรู้ในชุมชน องค์กรเอกชนที่มีความพร้อมสูงโดยไม่มีค่าใช้จ่ายหรือมีค่าใช้จ่ายต่ำ โดยรัฐมีเงินสนับสนุนให้สถาบันการศึกษาหรือองค์กรเหล่านั้น ๑ เพื่อเอื้อ ต่อการเรียนรู้อย่างสูงสุด (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2565)

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่โลกต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และข้อมูลข่าวสารทุกอย่างก็ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงรอบตัวเราอีกต่อไป แต่เราสามารถก้าวข้ามพรมแดนไปได้ทุกซอกทุกมุมโลกในเวลาอันรวดเร็ว ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้องมีปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

ที่มาและความสำคัญของทักษะในศตวรรษที่ 21

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ถูกผลักดันเข้าสู่ระบบการศึกษาในหลายประเทศทั่วโลก ซึ่งการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้องยึดหลักผลลัพธ์ทั้งในแง่ของความรู้ในวิชาแกน และ ทักษะแห่งศตวรรษใหม่ เป็นผลลัพธ์ที่ประเทศ โรงเรียน สถานที่ทำงาน และชุมชน ต่างเห็นคุณค่า ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จะช่วยเตรียมความพร้อมให้นักเรียนรู้จักคิด เรียนรู้ ทำงาน แก้ปัญหา สื่อสาร และร่วมมือทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพไปตลอดชีวิต (Bellanca & Brandt, 2010) เครือข่าย องค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 หรือมีชื่อย่อว่าเครือข่าย P21 (Partnership

for 21st Century Skills, 2018) ได้พัฒนาวิสัยทัศน์การเรียนรู้เป็นกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยผสมผสานองค์ความรู้ ทักษะเฉพาะด้าน ความชำนาญและความรู้เท่าทันด้านต่างๆ เข้าด้วยกัน เพื่อช่วยให้ผู้ปฏิบัติบูรณาการทักษะเข้าในการสอนเนื้อหาวิชาหลักด้านวิชาการให้ประสบผลสำเร็จทั้งในด้านการงานและการดำเนินชีวิต กรอบแนวคิดดังกล่าวเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาทักษะแห่งอนาคตใหม่สำหรับประเทศไทย

การนำทักษะในศตวรรษที่ 21 ทุกทักษะไปใช้นักเรียนทุกคนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ ความเข้าใจเนื้อหาวิชาหลักด้านวิชาการ การที่นักเรียนจะสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ และ สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ต้องอาศัยการบูรณาการของพื้นฐานความรู้ดังกล่าวภายใต้บริบทการสอนความรู้วิชาหลัก นักเรียนต้องเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นเพื่อให้ประสบความสำเร็จในโลกทุกวันนี้เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และความร่วมมือกัน เป็นต้น กรอบแนวคิดข้างต้นจำเป็นจะต้องมีระบบสนับสนุนการศึกษาที่จำเป็น ได้แก่ มาตรฐานการเรียนรู้ การประเมินผล หลักสูตรและวิธีสอน การพัฒนาวิชาชีพและบรรยากาศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการการเรียนรู้มากขึ้นและจบการศึกษาออกไปด้วยความพร้อมที่จะประสบความสำเร็จในเศรษฐกิจโลก (Partnership for 21st Century Skills, 2018)

สิทธิพล อาจอินทร์ (2564) ได้กล่าวถึงความสำคัญเรื่อง “วิสัยทัศน์การศึกษาศตวรรษที่ 21” ว่าเป็นการศึกษาที่ขับเคลื่อนโดยเทคโนโลยีไปสู่การปรับโฉมใหม่ของระบบการศึกษา โดยเฉพาะการสร้างรายวิชาออนไลน์ (Course Online) สร้างรายวิชาเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็ปัจจัยผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เช่น บทบาทของผู้สอนจะเปลี่ยนไปทำหน้าที่อื่นที่เทคโนโลยีไม่สามารถทำได้ และการประเมินเปลี่ยนจากคะแนนการทดสอบเป็นการประเมินเชิงคุณภาพของมนุษย์ นอกจากนี้ Martin (2007) ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ไว้ในหนังสือเรื่อง “The Meaning of the 21st Century” ว่าศตวรรษที่ 21 เป็นศตวรรษแห่งความสุดโต่ง ซึ่งอาจมีการสร้างสรรค์อารยธรรมที่ยิ่งใหญ่ หรืออาจทำให้เกิดยุคมืดหรือหายนะในรูปแบบใหม่ การเปลี่ยนผ่านครั้งสำคัญกำลังเกิดขึ้น ดังนั้นจึงต้องให้ความรู้เกี่ยวกับอนาคตให้ทุกคนรับรู้ พร้อมบอกให้ทราบว่าทักษะอะไรที่จำเป็นสำหรับโลกในปัจจุบันและอนาคตเพื่อจะได้ปรับตัว และอยู่อย่างมีความสุขบนโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ความสำคัญเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 Dede (2007); Cedefop (2008), Ananiadou and Claro (2009); สรุปสาระสำคัญได้ว่า ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือ ความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถและสมรรถนะในการปฏิบัติงาน เพื่อให้เกิดความสำเร็จเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้ความเข้าใจคือ การผสมผสานระหว่างความรู้ที่มีหรือที่รับเข้ามากับกระบวนการทางทักษะที่เกิดขึ้น จึงเกิดเป็นความเข้าใจ และสมรรถนะเป็นการนำเอาความเข้าใจที่ได้ไปพัฒนาและปรับใช้ เพื่อต่อยอดความเข้าใจเข้ากับสถานการณ์จริงได้และสามารถแก้ไขได้ทันท่วงทีขึ้นอยู่กับริบทของ

สถานการณ์ เช่น การศึกษาเรียนรู้ การทำงานโดยไม่มีขีดจำกัดในเรื่องความรู้พื้นฐาน ซึ่งเป็นการรวบรวมความสามารถทั้งหมด รวมไปถึงการมีมนุษยสัมพันธ์และการเห็นคุณค่าทางจริยธรรมอันดีงาม ซึ่งวิจารณ์ พานิช (2555) ได้กล่าวว่า ความสามารถในการทำงานไม่ได้ขึ้นกับรู้มากหรือรู้น้อย แต่ขึ้นกับทักษะการเรียนรู้ พร้อมเรียนรู้ ใฝ่เรียนรู้ อยากเรียนรู้ สนุกกับการเรียนรู้ เรียนรู้ได้ตลอดเวลา จากทุกสถานที่ มีทักษะชีวิตที่ดี สามารถปรับตัวได้ทุกครั้งเมื่อพบอุปสรรคและปัญหาชีวิต และมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศจากปรากฏการณ์ใหม่แห่งศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ ยังได้กล่าวถึงหนังสือเรื่อง “21st Century Skills : Learning for Life in our Time” ที่ระบุหลักการหรือปัจจัยสำคัญด้านการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ไว้ 5 ประการ คือ 1) การเรียนรู้ในบริบทหรือสภาพแวดล้อมจริงหรือชีวิตจริง (Authentic Learning) 2) การเรียนรู้ในระดับสร้างกระบวนทัศน์ (Mental Model Building) 3) การเรียนรู้ที่แท้จริงมีแรงจูงใจจากภายใน (Internal Motivation) 4) การเรียนรู้ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Multiple Intelligence) และ 5) การเรียนรู้ กิจกรรมทางสังคม (Social Learning)

เคย์ (Kay, 2010) ได้กล่าวถึงศตวรรษที่ 21 หรือ “The 21st Century” คือ ช่วงระยะเวลา นับร้อยปี ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2001 ถึง ค.ศ. 2100 ซึ่งเป็นช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกในหลายๆ เรื่องราวจนกระทบต่อการทำงานและการดำรงชีวิตของประชากรโลก ซึ่งก่อให้เกิดเสียงเรียกร้องให้มีการเตรียมความพร้อมประชากรเพื่อรองรับต่อการทำงานและการใช้ชีวิตที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 นี้ ซึ่งประเทศที่ริเริ่มการเรียกร้องให้มีการเตรียมความพร้อมพลเมืองสำหรับศตวรรษที่ 21 ขึ้นเป็นประเทศแรกคือ ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยการเรียกร้องอย่างเป็นทางการเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 2009 (พ.ศ. 2552) จากองค์กรและเครือข่ายความร่วมมือระหว่างบริษัทขนาดใหญ่ องค์กร วิชาชีพระดับประเทศ และสำนักงานด้านการศึกษารัฐ โดยตั้งชื่อว่าภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills) เพื่อแสดงเหตุผลสำคัญในการรองรับต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว โดยมีเหตุผลการเรียกร้องในประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) โลกกำลังเปลี่ยนแปลง อันเนื่องมาจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศจากระบบเศรษฐกิจอุตสาหกรรมมาเป็นระบบเศรษฐกิจบริการที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล ความรู้ และนวัตกรรมที่หลากหลาย ผู้ที่สามารถปรับตัวและสร้างประโยชน์ให้แก่องค์กรด้วยการใช้ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill) ทักษะการแก้ปัญหา (Problem-solving Skill) และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking Skill) จึงจะประสบความสำเร็จได้

2) สถานศึกษาและนักเรียนไม่มีการปรับตัวตามโลกที่เปลี่ยนแปลง เนื่องจากระบบการศึกษาของรัฐยังไม่มีเตรียมความพร้อมนักเรียนในการเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตภายใต้ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว นักเรียนไม่รู้สึกร่วมหรือได้แรงบันดาลใจจากการเรียน

ในโรงเรียนซึ่งเป็นเรื่องที่ใกล้ชิดของพวกเขา ส่งผลให้เกิดช่องว่างของการศึกษาและผลสัมฤทธิ์ระหว่างนักเรียนแตกต่างกัน

3) ประเทศสหรัฐอเมริกาขาดเป้าหมายหรือทิศทางที่ชัดเจนในการรักษาศักยภาพการแข่งขันทางเศรษฐกิจในอนาคต เนื่องจากคิดว่าตนเองเป็นชาติที่มีศักยภาพในการแข่งขันที่สูงในระดับโลก แต่ปัจจุบันพบว่าสหรัฐอเมริกากำลังสูญเสียความเป็นผู้นำอันเนื่องมาจากไม่มีมาตรการเตรียมความพร้อมของประชากรวัยแรงงานที่สามารถแข่งขันได้ ซึ่งประเทศต่างๆ ในทวีปยุโรปและเอเชียได้มีการปรับปรุงระบบการศึกษาใหม่เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวโดยการปลูกฝัง ทักษะแห่งศตวรรษใหม่เพื่อผลิตแรงงานที่มีคุณภาพในระบบเศรษฐกิจแบบใหม่แล้ว

จินตนา สุจิตานนท์ (2556) ได้นำเสนอเกี่ยวกับทักษะสำหรับการทำงานในอนาคต ปี 2020 (Future Work Skills 2020) จากงานวิจัยของสถาบันสำหรับอนาคตหรือ The Institute for the Future (ITF) มหาวิทยาลัย Phoenix ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับทักษะที่จำเป็นสำหรับแรงงานในอนาคตอีก 10 ปี ข้างหน้า ผลการวิจัยสรุปแรงขับเคลื่อนที่สำคัญ 6 ประการ และทักษะที่จำเป็น 10 ทักษะซึ่งมีความสำคัญต่อการทำงานในอนาคต (Davies, Fidler, & Gorbis, 2011; Institute for the Future for the University of Phoenix Research Institute, 2011) ดังนี้

1) การมีอายุยืนขึ้น การเพิ่มจำนวนของผู้สูงอายุทั่วโลกทำให้การประกอบอาชีพและการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไป ส่งผลให้คนต้องเปลี่ยนอาชีพ ชีวิตครอบครัวและการศึกษา เพื่อให้สามารถปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างประชากร

2) การเพิ่มขึ้นของเครื่องจักรและระบบเครื่องจักรที่มีประสิทธิภาพ เครื่องจักรที่ถูกใช้แทนแรงงานในงานที่ซ้ำๆ โดยจะเข้ามาในส่วนของการผลิต การเรียนการสอน การทำสงครามการแพทย์ การดูแลความปลอดภัย ทำให้มนุษย์ต้องปรับการคิดเกี่ยวกับเนื้อหาของงานและกระบวนการทำงาน

3) โลกคอมพิวเตอร์ การเพิ่มขึ้นของระบบเซ็นเซอร์และอำนาจการประมวลผลทำให้โลกเป็นระบบโปรแกรม ทำให้มนุษย์มองเห็นรูปแบบและออกแบบสื่อต่างๆ ผ่านข้อมูล ทำให้มนุษย์จัดการกับข้อมูลเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ สามารถออกแบบระบบสังคมได้ และช่วยให้ค้นพบรูปแบบความสัมพันธ์ใหม่ๆ

4) ระบบนิเวศใหม่ของสื่อ เครื่องมือสื่อสารใหม่ต้องการความสามารถใหม่ นอกเหนือจากตัวหนังสือ เนื่องจากเทคโนโลยีสื่อผสมใหม่ๆ ทำให้เกิดวิธีการสื่อสารในรูปแบบใหม่ๆ เกิดการแพร่กระจายและซับซ้อนของสื่อเหล่านี้ เกิดระบบนิเวศใหม่ๆ เกิดการพัฒนาภาษาใหม่ๆ เพื่อการสื่อสารจากอินเทอร์เน็ต และรูปแบบสื่อชนิดอื่นๆ

5) โครงสร้างองค์กรขนาดใหญ่ เทคโนโลยีทางสังคมก่อให้เกิดรูปแบบใหม่ของผลิตภัณฑ์และการสร้างค่านิยมรูปแบบใหม่ การที่มีสื่อสังคมสมัยใหม่ทำให้สามารถให้ความรู้แก่ผู้คนที่อยู่

ห่างไกลได้ การเรียนรู้ที่จะใช้เครื่องมือทางสังคมใหม่ๆ ในการทำงาน การประดิษฐ์ การปกครอง และรูปแบบการเรียนรู้แบบเปิดเพื่อให้สามารถเข้าถึงได้

6) โลกที่มีการเชื่อมต่อกันทั่วโลก การเชื่อมต่อระดับโลกเพิ่มขึ้น ทำให้องค์กรต้องเผชิญกับความหลากหลายและการปรับตัวขององค์กร มีการแลกเปลี่ยนข้ามเขตภูมิศาสตร์และข้ามพรมแดนมากขึ้น ทำให้คู่แข่งใหม่ๆ เกิดขึ้นตลอดเวลา กฎเกณฑ์สำคัญไม่ได้อยู่แค่การจ้างคนในพื้นที่เท่านั้น แต่เป็นการบูรณาการคนงานท้องถิ่นและกระบวนการทำธุรกิจท้องถิ่นเข้ากับโครงสร้างองค์กรระดับโลกเพื่อที่จะรักษาความสามารถในการแข่งขันไว้ได้

นอกจากนี้ จินตนา สุขจิตน์ (2556) ได้นำเสนอทักษะ 10 ประการที่จำเป็นสำหรับแรงงานในอนาคตของสถาบันสำหรับอนาคต มหาวิทยาลัย Phoenix ซึ่งระบุไว้ ดังนี้

1) ความสามารถในการตัดสินใจว่าอะไรสำคัญหรือความหมายที่ซ่อนอยู่ทำให้เกิดความต้องการทักษะแรงงานที่เครื่องจักรทำไม่ได้ เช่น ทักษะการคิดขั้นสูงที่สร้างความหยั่งรู้ที่ใช้ในการตัดสินใจ เป็นต้น

2) ความสามารถในการติดต่อสื่อสารอย่างลึกซึ้งตรงไปตรงมา เพื่อกระตุ้นปฏิกิริยาตอบสนอง และปฏิสัมพันธ์ที่ต้องการ ซึ่งทักษะเหล่านี้ทำให้เกิดความสัมพันธ์ ความร่วมมือและความไว้วางใจ โดยเฉพาะกับคนกลุ่มใหญ่อย่างมีประสิทธิภาพ

3) สามารถคิดและหาคำตอบได้นอกเหนือจากคำตอบทั่วไป โดยความต้องการแรงงานมี 2 ประเภท คือ (1) แรงงานที่มีทักษะขั้นสูงมีเทคนิคและการจัดการมาก (2) แรงงานที่มีทักษะน้อย เงินเดือนน้อย ซึ่งแรงงานทั้ง 2 ประเภทนี้ต้องปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่ไม่คาดฝันได้

4) สามารถทำงานในที่ที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่าง แรงงานในอนาคตต้องสามารถทำงานในที่ที่มีสิ่งแวดล้อมที่แตกต่าง ต้องมีความสามารถทางภาษา และความสามารถที่จะปรับตัวได้กับสถานการณ์และบริบทใหม่

5) ความสามารถในการเปลี่ยนข้อมูลจำนวนมากเป็นข้อมูลเชิงคุณธรรมเพื่อเข้าใจถึงเหตุผลของข้อมูลนั้น ทำให้ต้องการทักษะการคำนวณเพื่อทำความเข้าใจกับข้อมูลนั้นๆ และต้องการคนที่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติและมีทักษะการวิเคราะห์เหตุผลเชิงปริมาณได้

6) ความสามารถในการประเมินและพัฒนาเนื้อหาที่ใช้กับสื่อรูปแบบใหม่ๆ เพื่อการสื่อสารอย่างเกลี้ยกล่อมชักชวน ดังนั้นแรงงานรุ่นใหม่จะต้องมีความสามารถในการใช้โปรแกรมต่างๆ ในการผลิตหรือนำเสนอเนื้อหาที่ใช้กับเครื่องมือสื่อสารชนิดใหม่ได้

7) มีความรู้ความสามารถที่จะเข้าใจศาสตร์ข้ามสาขาวิชา โดยต้องการความร่วมมือของศาสตร์หลายสาขา เพื่อการแก้ไขปัญหาต่างๆ หรือการคิดค้น Nanotechnology ซึ่งเป็นการรวบรวมความรู้ของศาสตร์หลายๆ สาขาเข้าด้วยกัน

8) ความสามารถในการพัฒนาภารกิจ/กิจกรรมและกระบวนการทำงานเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ ซึ่งระบบเซ็นเซอร์ เครื่องมือสื่อสาร และอำนาจการคำนวณของโลก ทำให้เกิดโอกาสใหม่ใน

การออกแบบการทำงาน ออกแบบสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่องานที่ทำ ทำให้เข้าใจว่าสภาพแวดล้อม มีส่วนในการเปลี่ยนแปลงการรับรู้ต่างๆ

9) ความสามารถในการแยกแยะกลั่นกรองข้อมูล และใช้เครื่องมือและเทคนิคต่างๆ เพื่อให้เกิดการรับรู้ที่สูงขึ้น แรงงานยุคใหม่ต้องพัฒนาทักษะที่สามารถจัดการกับข้อมูลมากมายได้ พร้อมกับการเรียนรู้การใช้เครื่องมือใหม่ๆ ที่จะจัดการกับข้อมูลเหล่านั้นได้

10) ความสามารถที่จะทำงานอย่างได้ผล เข้าไปเกี่ยวข้องด้วยเหมือนเป็นสมาชิกคนหนึ่งทำให้คนติดต่อเชื่อมโยงกันได้ ทำให้งานต่อการทำงานและแบ่งปันข้อมูล สิ่งแวดล้อมการทำงานเสมือนจริง ต้องการความสามารถชุดใหม่

ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2557) ได้ศึกษาและประมวลข้อคิดเห็นเกี่ยวกับกระแสการมองโลกอนาคตในศตวรรษที่ 21 จากนักวิชาการด้านต่างๆ พบว่า การมองโลกในอนาคตมี 7 ประการ (พิณสุดา สิริธรรณี, 2552; วิจารณ์ พาณิช, 2555; จินตนา สุจิตานนท์, 2556) ดังนี้

1) โลกเทคโนโลยี (Technologicalization) เนื่องจากบทบาทและความสำคัญของเทคโนโลยี มีมากขึ้น คนอยู่กับเทคโนโลยีเป็นหลัก เทคโนโลยีจะเข้าไปมีส่วนในการทำงานของมนุษย์อย่างมากโดยเฉพาะเทคโนโลยีข่าวสารและคมนาคม คนที่ทำงานในอนาคตจะทำงานในเชิงของเทคโนโลยี

2) โลกของเศรษฐกิจและการค้า (Commercialization and Economy) การเติบโตทางเทคโนโลยีจะทำให้เกิดผลผลิตทางเทคโนโลยีมากขึ้น อันจะนำไปสู่การค้าขายสินค้าเก่าและสินค้าใหม่ๆ และใช้เทคโนโลยีเพื่อการค้าพร้อมกันไป ชีวิตของคนรุ่นใหม่จึงเป็นสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจที่เน้นการค้าขายเป็นหลัก ซึ่งมีผลต่อทักษะของผู้เรียนรุ่นใหม่ ทักษะทางการค้าโดยเฉพาะจิตวิญญาณของผู้ประกอบการ (Entrepreneurial spirit) มีความสำคัญมากขึ้น โดยเฉพาะการค้าในรูปแบบใหม่ๆ ที่เน้นเทคโนโลยี เน้นผลผลิตในเชิงนวัตกรรมที่ต้องอาศัยเทคนิคและความชำนาญใหม่ๆ มากขึ้น ซึ่งผู้เรียนจะเรียนรู้สิ่งใหม่เหล่านี้ เพื่อการใช้ชีวิตที่มีประสิทธิภาพในโลกยุคใหม่ได้

3) โลกาภิวัตน์กับเครือข่าย (Globalization and Network) โดยรูปแบบจะเปลี่ยนไปเป็นโลกาภิวัตน์ใหม่ที่เป็นกระแสโลกาภิวัตน์ตะวันออกมากขึ้น รวมทั้งเรื่องของเครือข่ายซึ่งเป็นเครือข่ายที่จับมือกันเองในกลุ่มเดียวกัน ทำให้คนในยุคศตวรรษที่ 21 ต้องมีการร่วมมือกันมากขึ้น และสื่อความหมายใหม่ๆ ให้กับสังคม โดยปรากฏการณ์ที่เห็นได้ชัดมี 4 ประการ อันเกิดจากความท้าทายใหม่ของโลกคือ

- 3.1) การพึ่งพากันในระดับโลกจะมีมากขึ้นทั้งในการดำเนินชีวิตและการแก้ไขปัญหาของโลก
- 3.2) การเป็นพลเมืองของโลกดิจิทัล และการเป็นประชาธิปไตย
- 3.3) ความต้องการผู้ประกอบการที่มีความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างและทำงานใหม่ๆ มากขึ้น

3.4) ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่เปลี่ยนไป โดยเฉพาะความสัมพันธ์แบบออนไลน์ (Bellanca and Brandt, 2010) ซึ่งในโลกเทคโนโลยีเครือข่าย และธุรกิจต้องการผู้ประกอบการที่มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

4) สิ่งแวดล้อมและพลังงาน (Environmentalization and Energy) ความสนใจและการเรียนรู้ในสิ่งแวดล้อมมีมากขึ้นในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อมและการพัฒนาต่างๆ (Sustainable Development) เพราะศตวรรษที่ผ่านมาโลกได้พัฒนา โดย การทำลายสิ่งแวดล้อมไปมาก ปัญหาสิ่งแวดล้อมจะมีมากขึ้น การเรียนรู้และแก้ปัญหาเหล่านี้จะต้องเป็นการช่วยเหลือกันมากขึ้น

5) ความเป็นเมือง (Urbanization) รูปแบบความเป็นเมืองจะก่อให้เกิดการซื้อขายสินค้า ธุรกิจการค้า การใช้เทคโนโลยีต่างๆ จะตามมาอย่างมากคือ เศรษฐกิจ และชีวิตสมัยใหม่ที่ยึดโยงอยู่กับการค้าและบริการที่ตั้งอยู่บนวิถีชีวิตใหม่ที่ต้องอาศัยเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่มากขึ้นสภาพเหล่านี้นำไปสู่การเป็น Global Cities มากขึ้นและชัดเจนขึ้น

6) คนจะอายุยืนขึ้น (Ageing and Health) ความก้าวหน้าทางยา การรักษาพยาบาลและความรู้เรื่องการดูแลสุขภาพทำให้คนอายุยืนขึ้น สภาพผู้สูงอายุมีมากขึ้นและอายุยืนยาวขึ้น ปัญหาคือ คนรุ่นใหม่จะอยู่กับคนรุ่นเก่าอย่างไร ซึ่งจะเป็นปัญหาให้สังคมในอนาคต

7) อยู่กับตัวเอง (Individualization) สภาพสังคม การทำงาน และเทคโนโลยีจะทำให้คนในสังคมอยู่กับตัวเองหรือมีลักษณะเฉพาะของตัวเองมากยิ่งขึ้น ตัวอย่างคือ เราจะคุยกับคนที่เรารู้จักผ่านทางเทคโนโลยีมากกว่ามาพบหน้ากันในห้องเรียน นักเรียนจะเข้าชั้นเรียนน้อยลงแต่คุยกันทางเทคโนโลยีทางการสื่อสาร เช่น มือถือ คอมพิวเตอร์พกพา จะมีมากขึ้น เป็นต้น

จากที่มาและความสำคัญของทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สรุปได้ว่า ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถและสมรรถนะเพื่อการดำรงชีวิตในยุคปัจจุบัน เนื่องจาก ต้องเตรียมคนไปเผชิญการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว เพื่อไปเป็นคนที่ใช้ความรู้ความสามารถ และเป็นบุคคลพร้อมเรียนรู้ ซึ่งบุคคลที่มีทักษะที่จำเป็นและสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานเท่านั้นจึงจะประสบผลสำเร็จได้ หากบุคคลยังขาดการพัฒนาทักษะที่สูงขึ้นในศตวรรษนี้ก็ทำให้ไม่ทันต่อโลกและตลาดแรงงาน ดังนั้นทักษะที่สำคัญที่สุดในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นทักษะของการเรียนรู้ คนยุคใหม่จึงต้องมีทักษะสูงในการเรียนรู้ โดยเฉพาะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งบุคคลสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดช่วงชีวิต และการปรับตัวให้สามารถเชื่อมโยงองค์ประกอบของการเรียนรู้ไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

แนวคิดของเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้พัฒนากรอบความคิด เพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เข้มแข็งที่สามารถตอบสนองความต้องการที่กำลังเปลี่ยนแปลงของสังคม ซึ่งคนหนุ่มสาวกำลังเผชิญอยู่ กรอบความคิดนี้ได้แรงสนับสนุนจากองค์กรชั้นนำทางด้านการศึกษา ประชาคมธุรกิจ และผู้กำหนดนโยบาย และที่ขาดไม่ได้ คือผู้ปกครอง ครู ตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงอุดมศึกษา และองค์กรชุมชน จนสามารถพัฒนาให้กลายเป็นวิสัยทัศน์เพื่อการศึกษาที่รอบด้านและมีเป้าหมายชัดเจนของประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งคนส่วนใหญ่นำมาเป็นกรอบในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีรายละเอียดสำคัญ ดังนี้

1) ด้านผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน (Student Outcome) คือ วิชาแกนหลัก และแนวคิดสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Core Subjects and 21st Century Learning Themes) ประกอบด้วย

1.1) วิชาแกน

- (1) ภาษาอังกฤษ การอ่าน หรือศิลปะการใช้ภาษา
- (2) เศรษฐศาสตร์
- (3) ภาษาสำคัญของโลก
- (4) วิทยาศาสตร์
- (5) ศิลปะ
- (6) ภูมิศาสตร์
- (7) คณิตศาสตร์
- (8) ประวัติศาสตร์
- (9) การปกครองและหน้าที่พลเมือง

1.2) กรอบแนวคิดและยุทธศาสตร์สำคัญในศตวรรษที่ 21 กรอบแนวคิดและยุทธศาสตร์สำคัญในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย

1.2.1) จิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness)

- (1) ใช้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ต่อการสร้างความรู้ความเข้าใจ และกำหนดประเด็นสำคัญต่อการสร้างความเป็นสังคมโลก
- (2) เรียนรู้จากการมีส่วนร่วมของการทำงานเพื่อนำไปสู่การขับเคลื่อนในเชิงวัฒนธรรม ศาสนา และวิถีชีวิตที่อยู่ร่วมกันได้อย่างเหมาะสมในบริบททางสังคมที่ต่างกันอย่างรอบด้าน

(3) มีความเข้าใจในความเป็นมนุษย์ด้วยกัน ทั้งในด้านเชื้อชาติ และวัฒนธรรม รวมทั้งการใช้วัฒนธรรมทางภาษาที่แตกต่างกันได้อย่างลงตัว

1.2.2) ความรู้พื้นฐานด้านการเงิน เศรษฐกิจ ธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ (Financial, Economic, Business and Entrepreneurial Literacy)

- (1) รู้วิธีการที่เหมาะสมสำหรับการสร้างตัวเลือกเชิงเศรษฐศาสตร์/เศรษฐกิจ
- (2) เข้าใจบทบาทในเชิงเศรษฐศาสตร์ที่มีต่อสังคม
- (3) ใช้ทักษะการเป็นผู้ประกอบการในการยกระดับและเพิ่มประสิทธิภาพ

ด้านอาชีพ

1.2.3) ความรู้พื้นฐานด้านความเป็นพลเมือง (Civic Literacy)

- (1) สร้างประสิทธิภาพของการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านวิธีการสร้างองค์ความรู้และความเข้าใจในกระบวนการทางการเมือง การปกครองที่ถูกต้อง
- (2) การนำวิถีแห่งความเป็นประชาธิปไตยไปสู่สังคมในระดับต่างๆ ได้
- (3) มีความเข้าใจต่อวิถีการปฏิบัติทางสังคมแห่งความเป็นพลเมืองทั้งในระดับท้องถิ่นและสากล

1.2.4) ความรู้พื้นฐานด้านสุขอนามัย (Health Literacy)

- (1) มีความรู้ความเข้าใจขั้นพื้นฐานในด้านข้อมูลสารสนเทศเกี่ยวกับภาวะสุขภาพอนามัยและนำไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิต
- (2) เข้าใจวิธีป้องกันแก้ไข รวมทั้งการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันที่มีต่อภาวะสุขภาพอนามัย ห่างไกลจากภาวะความเสี่ยงจากโรคภัยไข้เจ็บที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย
- (3) ใช้ประโยชน์จากข้อมูลสารสนเทศในการเสริมสร้างความเข้มแข็งทางด้านสุขภาพอนามัยได้อย่างเหมาะสมกับบุคคล
- (4) เผื่อระวังด้านสุขภาพอนามัยทั้งส่วนบุคคลและครอบครัวให้เกิดความเข้มแข็ง
- (5) รู้และเข้าใจในประเด็นสำคัญของการเสริมสร้างสุขภาวะที่ดีทั้งในระดับชาติและระดับสากล

1.2.5) ความรู้พื้นฐานด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Literacy)

- (1) มีภูมิความรู้และความเข้าใจขั้นพื้นฐานต่อการอนุรักษ์และป้องกันสภาพแวดล้อม รวมทั้งมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และป้องกันสภาพแวดล้อมดังกล่าว
- (2) มีภูมิความรู้และความเข้าใจในผลกระทบที่เกิดจากธรรมชาติที่ส่งผลต่อสังคม ทั้งในด้านการพัฒนาประชากร การเจริญเติบโตของสรรพสิ่งและแหล่งทรัพยากรทางธรรมชาติ เป็นต้น

(3) วิเคราะห์ประเด็นสำคัญด้านสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและกำหนดวิธีการในการป้องกัน แก้ไข รวมทั้งการอนุรักษ์รักษาสภาพแวดล้อมเหล่านั้น

(4) สร้างสังคมโดยรวมให้เกิดความร่วมมือในการอนุรักษ์และพัฒนาทรัพยากรสิ่งแวดล้อม

1.3) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ทักษะด้านนี้ จุดเน้นอยู่บนพื้นฐานแห่งการสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณการสื่อสาร และการมีส่วนร่วมในการทำงาน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.3.1) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creatively and Innovation) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creatively and Innovation) ประกอบด้วย

(1) การคิดสร้างสรรค์ (Think Creativity)

(1.1) ใช้เทคนิคของการสร้างสรรค์ทางความคิดที่เปิดกว้าง เช่น การระดมสมอง

(1.2) สร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่และเสริมสร้างคุณค่าทางความคิด และสติปัญญา

(1.3) มีความละเอียดรอบคอบต่อการคิดวิเคราะห์และประเมินแนวคิด เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนางานในเชิงสร้างสรรค์

(2) การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ (Work Creativity with Others)

(2.1) มุ่งพัฒนา เน้นปฏิบัติและสื่อสารแนวคิดใหม่ๆ ไปสู่ผู้อ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(2.2) เปิดใจกว้างและยอมรับในมุมมองหรือโลกทัศน์ใหม่ๆ ที่ส่งผลต่อระบบการทำงาน

(2.3) เป็นผู้นำในการสร้างสรรค์งาน รวมทั้งมีความรู้และเข้าใจในสภาพการณ์ซึ่งอาจเป็นข้อเท็จจริงหรือเป็นข้อจำกัด โดยพร้อมที่จะยอมรับความคิดหรือสภาพการณ์ใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นนั้นได้

(2.4) สามารถสร้างวิกฤติให้เป็นโอกาสส่งผลต่อการเรียนรู้ และเข้าใจถึงวิธีการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ต้องใช้เวลาและสามารถนำเอาข้อผิดพลาดมาปรับปรุงแก้ไข และ พัฒนางานได้อย่างต่อเนื่อง

(3) การนำเอานวัตกรรมมาสู่การปฏิบัติ (Implement Innovations) โดยปฏิบัติเชิงสร้างสรรค์ให้เกิดคุณประโยชน์ต่อการปรับใช้ และพัฒนาจากผลแห่งนวัตกรรมที่นำมาใช้

1.3.2) การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ไขปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving)

การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ไขปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ประกอบด้วย

(1) ประสิทธิภาพของการใช้เหตุผล (Reason Effectively) คือใช้รูปแบบที่ชัดเจนในเชิงเหตุผลทั้งในเชิงนิรนัย (Inductive) และอุปนัย (Deductive) ได้เหมาะสมตามสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น

(2) การใช้วิธีคิดเชิงระบบ (Use Systems Thinking) คือสามารถคิดวิเคราะห์จากส่วนย่อยไปหาส่วนใหญได้อย่างเป็นองค์รวมทั้งหมดและเป็นระบบครบวงจรในวิธีคิดหรือกระบวนการคิดนั้น

(3) ประสิทธิภาพในการตัดสินใจ (Make Judgments and Decisions)

(3.1) สร้างประสิทธิภาพในการวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์เพื่อสร้างการยอมรับและความน่าเชื่อถือ

(3.2) สามารถวิเคราะห์และประเมินในเชิงทักษะได้อย่างต่อเนื่อง

(3.3) สังเคราะห์และเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลรวมทั้งบทสรุปที่เกิดขึ้น

(3.4) ตีความหมายและให้ข้อสรุปที่ตั้งบนฐานแห่งการวิเคราะห์ที่มีความน่าเชื่อถือมากที่สุด

(3.5) สะท้อนผลได้อย่างมีวิจารณญาณบนพื้นฐานแห่งประสบการณ์และกระบวนการเรียนรู้

(4) การแก้ไขปัญหา (Solve Problems)

(4.1) แก้ไขปัญหาที่มีความแตกต่างได้ทั้งปัญหาซ้ำซากและปัญหาที่อุบัติขึ้นใหม่ในหลากหลายเทคนิควิธีการ

(4.2) สามารถกำหนดเป็นประเด็นคำถามสำคัญที่จะนำไปสร้างเป็นจุดเน้นในการแก้ไขปัญหาตามสถานการณ์ที่เหมาะสมและดีที่สุด

1.3.3) การสื่อสารและการมีส่วนร่วม (Communication and Collaboration)

การสื่อสารและการมีส่วนร่วม (Communication and Collaboration) ประกอบด้วย

(1) การสื่อสารได้ชัดเจนมีประสิทธิภาพ (Communication Clearly)

(1.1) สร้างความถูกต้องชัดเจนในการสื่อความหมายทั้งการพูด การเขียน หรือการใช้ทักษะอื่นๆ ในทางอวัจนภาษา (Non-verbal) ในรูปแบบต่างๆ

(1.2) มีประสิทธิภาพทางการรับฟังที่สามารถสร้างทักษะสำหรับการถอดรหัสความหมาย การสรุปเป็นความรู้ สร้างคุณค่า ทักษะคิด และเกิดความสนใจใฝ่รู้

(1.3) ใช้การสื่อสารในการกำหนดจุดมุ่งหมายเฉพาะทั้งการรายงาน การสอน การสร้างแรงจูงใจ

(1.4) ใช้สื่อเทคโนโลยีหลากหลายและรู้วิธีการใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(1.5) สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งอยู่ในท่ามกลางสภาพแวดล้อมหรือบริบทที่ต่างกัน

(2) การทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaborate with Others)

(2.1) มีความสามารถในการเป็นผู้นำในการทำงานและเกิดการยอมรับในทีมงาน

(2.2) มีกิจกรรมการทำงานที่สร้างความรับผิดชอบและก่อให้เกิดความสุขในการทำงานเพื่อให้บรรลุผลตามที่มุ่งหวัง

(2.3) สร้างการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบในภารกิจงาน และแต่ละคนมองเห็นคุณค่าของการทำงานเป็นหมู่คณะ

1.4) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) จากสภาพแวดล้อมที่ขับเคลื่อนด้วยสื่อและเทคโนโลยี ซึ่งจะเห็นได้จากการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารจำนวนมากมาย การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วด้านเทคโนโลยีการศึกษาและความสามารถในการเชื่อมโยงกัน ซึ่งพลเมืองและแรงงานที่มีประสิทธิภาพต้องสามารถแสดง ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานที่ดี และหลากหลายประกอบด้วย

1.4.1) ความรู้พื้นฐานด้านสารสนเทศ (Information Literacy)

(1) การเข้าถึงและการประเมินสารสนเทศ (Access and Evaluate Information)

(2) การใช้และการจัดการสารสนเทศ (Use and Manage Information)

1.4.2) ความรู้พื้นฐานด้านสื่อ (Media Literacy)

(1) ความสามารถในการวิเคราะห์สื่อ (Analyze Media)

(2) ความสามารถในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ (Create Media Products)

1.4.3) ความรู้พื้นฐานด้านไอซีที (ICT: Information, Communication and Technology Literacy) ประกอบด้วย ประสิทธิภาพของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี (Apply Technology Efficiency)

1.5) ทักษะชีวิตและงานอาชีพ (Life and Career Skills) การดำรงชีวิตและการทำงานในทุกวันนี้จำเป็นต้องมีทักษะการคิดและองค์ความรู้เพิ่มขึ้นมากมาย ความสามารถในการทำงานในยุคที่

มีการแข่งขันกันด้านข้อมูลข่าวสารและการดำรงชีวิตที่มีความซับซ้อนให้ประสบความสำเร็จนั้นจำเป็นที่นักเรียนต้องใส่ใจอย่างเคร่งครัดในการพัฒนาทักษะชีวิตต่อไปนี้ให้เพียงพอ ได้แก่

- (1) ความยืดหยุ่นและการปรับตัว (Flexibility and Adaptability)
- (2) เป็นผู้มีความคิดริเริ่มและเป็นผู้นำ (Initiative and Self- Direction)
- (3) ทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม (Social and Cross-Cultural Skills)
- (4) การเพิ่มผลผลิตและการรู้รับผิดชอบ (Productivity and Accountability)
- (5) ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Leadership and Responsibility)

ระบบสนับสนุนการศึกษาของศตวรรษที่ 21 (21st Century Support Systems)

เป็นปัจจัยสนับสนุนที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพสูงสุดทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ตามโมเดล ที่กล่าวถึง ทั้งนี้ปัจจัยสำคัญประกอบด้วย

1) มาตรฐานในศตวรรษที่ 21 (21st Century Standards)

- (1) เน้นทักษะความรู้และความเชี่ยวชาญที่เกิดกับผู้เรียน
- (2) สร้างความรู้ ความเข้าใจในการเรียนในเชิงสหวิทยาการระหว่างวิชาหลักที่เป็นจุดเน้น
- (3) มุ่งเน้นการสร้างความรู้และเข้าใจในเชิงลึกมากกว่าการสร้างความรู้แบบผิวเผิน
- (4) ยกระดับความสามารถผู้เรียนด้วยการให้ข้อมูลที่เป็นจริง การใช้สื่อหรือเครื่องมือที่มีคุณภาพจากการเรียนรู้ในสถานศึกษา การทำงานและในการดำรงชีวิตประจำวัน ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมายและสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้
- (5) ใช้หลักการวัดประเมินผลที่มีคุณภาพระดับสูง

2) การประเมินทักษะในศตวรรษที่ 21 (Assessment of 21st Century Skills)

- (1) สร้างความสมดุลในการประเมินผลเชิงคุณภาพ โดยการใช้แบบทดสอบมาตรฐานสำหรับการทดสอบย่อยและทดสอบรวมสำหรับการประเมินผลในชั้นเรียน
- (2) เน้นการนำประโยชน์ของผลสะท้อนจากการปฏิบัติของผู้เรียนมาปรับปรุงแก้ไขงาน
- (3) ใช้เทคโนโลยีเพื่อยกระดับการทดสอบวัดและประเมินผลให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด
- (4) สร้างและพัฒนาระบบแฟ้มสะสมงาน (Portfolios) ของผู้เรียนให้เป็นมาตรฐานและมีคุณภาพ

3) หลักสูตรและการสอนในศตวรรษที่ 21 (21st Century Curriculum & Instruction)

- (1) การสอนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นเชิงสหวิทยาการของวิชาแกนหลัก
- (2) สร้างโอกาสที่จะประยุกต์ทักษะเชิงบูรณาการข้ามสาระเนื้อหาและสร้างระบบการเรียนรู้ที่เน้นสมรรถนะเป็นฐาน (Competency-Based)

(3) สร้างนวัตกรรมและวิธีการเรียนรู้ในเชิงบูรณาการที่มีเทคโนโลยีเป็นตัวเกื้อหนุนการเรียนรู้แบบสืบค้น และวิธีการเรียนจากการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based) เพื่อการสร้าง ทักษะขั้นสูงทางการคิด

(4) บูรณาการแหล่งเรียนรู้ (Learning Resources) จากชุมชนเข้ามาใช้ในโรงเรียน

4) การพัฒนาทางวิชาชีพในศตวรรษที่ 21 (21st Century Professional Development)

(1) จุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อการสร้างครู ให้เป็นผู้ที่มีทักษะความรู้ความสามารถในเชิงบูรณาการ การใช้เครื่องมือกำหนดยุทธศาสตร์สู่การปฏิบัติในชั้นเรียนและสร้างให้ครูมีสมรรถนะในการวิเคราะห์และกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม

(2) สร้างความสมบูรณ์แบบในมิติของการสอนด้วยเทคนิควิธีการสอนที่หลากหลาย

(3) สร้างให้ครูเป็นผู้มีทักษะความรู้ ความสามารถในการเชิงลึกเกี่ยวกับการแก้ปัญหาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะด้านอื่นๆ ที่สำคัญต่อวิชาชีพ

(4) เป็นยุคแห่งการสร้างสมรรถนะทางวิชาชีพให้เกิดขึ้นกับครูเพื่อเป็นต้นแบบ (Model) แห่งการเรียนรู้ของชั้นเรียนที่จะนำไปสู่การสร้างทักษะการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้อย่างมีคุณภาพ

(5) สร้างให้ครูเป็นผู้ที่มีความสามารถวิเคราะห์ผู้เรียนได้ทั้งรูปแบบการเรียนสติปัญญา จุดอ่อน จุดแข็งในตัวผู้เรียนเหล่านี้ เป็นต้น

(6) ช่วยให้ผู้ครูได้เกิดการพัฒนาความสามารถให้สูงขึ้นเพื่อนำไปใช้ สำหรับการกำหนดกลยุทธ์ทางการสอนและจัดประสบการณ์ทางการเรียนได้เหมาะสมกับบริบททางการเรียนรู้

(7) สนับสนุนให้เกิดการประเมินผู้เรียนอย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างทักษะและเกิดการพัฒนาการเรียนรู้

(8) แบ่งปันความรู้ระหว่างชุมชนทางการเรียนรู้ โดยใช้ช่องทางหลากหลายในการสื่อสารให้เกิดขึ้น

(9) สร้างให้เกิดต้นแบบที่มีการพัฒนาทางวิชาชีพได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน

5) สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning Environment)

(1) สร้างสรรค์แนวปฏิบัติทางการเรียน การรับการสนับสนุนจากบุคลากรและสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่เกื้อหนุน เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุผล

(2) สนับสนุนทางวิชาชีพแก่ชุมชนทั้งในด้านการให้การศึกษา การมีส่วนร่วม การแบ่งปันสิ่งปฏิบัติที่เป็นเลิศระหว่างกัน รวมทั้งการบูรณาการหลอมรวมทักษะหลากหลายสู่การปฏิบัติในชั้นเรียน

(3) สร้างผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติจริงตามบริบทโดยเฉพาะการเรียนแบบโครงงาน

(4) สร้างโอกาสในการเข้าถึงสื่อเทคโนโลยี เครื่องมือหรือแหล่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

(5) ออกแบบระบบการเรียนรู้ที่เหมาะสม ทั้งการเรียนเป็นกลุ่มหรือการเรียนรายบุคคล

(6) นำไปสู่การพัฒนาและขยายผลสู่ชุมชนทั้งในรูปแบบการเผชิญหน้าหรือระบบออนไลน์

จากที่กล่าวมาเป็นกรอบแนวคิดของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ผ่านกระบวนการวิจัยโดย Partnership for 21st Century Skills เป็นตัวแบบที่นำเสนอในรายละเอียดของตัวแปรหรือองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพทางการเรียนรู้ในสังคมยุคใหม่ที่ต้องคำนึงถึง และต้องสร้างให้เกิดขึ้นกับผู้เกี่ยวข้องกับการศึกษาทุกฝ่ายทั้งครู นักเรียน ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ชุมชนและผู้มีส่วนได้เสียทุกฝ่าย (Stakeholders) เหตุผลสำคัญที่กรอบแนวคิดดังกล่าวเป็นที่ยอมรับในสังคมวงกว้างเนื่องจากเหตุผลหลายประการ (Ken Kay, 2010; วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรืองและอธิป จิตตฤกษ์, 2554) ได้กล่าวไว้ สรุปได้ดังนี้

1) กรอบแนวคิดนี้เน้นที่ผลลัพธ์ที่สำคัญ เป็นผลลัพธ์ทั้งในด้านความรู้ในวิชาแกนและทักษะแห่งศตวรรษใหม่ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้เตรียมความพร้อมหลายด้านทั้งการรู้จักวิธีคิด เรียนรู้การทำงาน แก้ปัญหา สื่อสาร และร่วมมือทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพไปตลอดชีวิต

2) กรอบแนวคิดนี้เห็นว่าระบบสนับสนุนการศึกษาโดยเฉพาะประสบการณ์ในการเรียนรู้ทางวิชาชีพเป็นสิ่งสำคัญ กล่าวกันว่าการพัฒนาวิชาชีพคือส่วนที่สำคัญที่สุดในการเปลี่ยนแปลง

3) กรอบความคิดนี้ตรงกับความคิดของผู้กำหนดนโยบาย นักการศึกษา ประชาคมธุรกิจองค์กรชุมชน และผู้ปกครอง เหตุผลสำคัญที่กล่าวถึงเหล่านี้จึงเป็นคำตอบที่ชัดเจนว่ากรอบแนวคิดของกลุ่มภาคีเครือข่ายนี้เป็นที่ยอมรับกันในวงกว้างต่อการนำไปปรับใช้ในแต่ละบริบทสังคมเพื่อสร้างศักยภาพทางการเรียนรู้ในสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม

แนวคิดของศาสตราจารย์ นายแพทย์วิจารณ์ พานิช (2555, 2556) ได้กล่าวถึงทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) โดยได้กล่าวถึงหลักการ “ครู เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21” ว่าครูต้องเปลี่ยนแปลงตัวเองอย่างมากเพื่อให้สอดคล้องกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่เตรียมคนเข้าสู่ตลาดแรงงานในยุคอุตสาหกรรมการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้องเตรียมคนออกไปทำงานที่ใช้ความรู้ (Knowledge Worker) และเป็น บุคคลพร้อมเรียนรู้ (Learning Person) ไม่ว่าจะประกอบอาชีพใดก็ตามในศตวรรษที่ 21 ต้องเป็น บุคคลที่พร้อมเรียนรู้ และทำงานที่ใช้ความรู้ ดังนั้น ทักษะสำคัญที่สุดของศตวรรษที่ 21 จึงเป็นทักษะของการเรียนรู้ (Learning Skills) การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นการเตรียมพร้อมบุคคลไปเพื่อเผชิญการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว รุนแรง พลิกผัน และคาดไม่ถึง ดังนั้นบุคคลในศตวรรษที่ 21 จึงต้องมีทักษะในการเรียนรู้และปรับตัว ดังนั้นครูต้องพัฒนาตนเองให้มีทักษะของการเรียนรู้ด้วย และในขณะเดียวกันต้องมีทักษะในการทำหน้าที่ครูในศตวรรษที่ 21 จะแตกต่างกับครูในศตวรรษที่ 20 หรือ 19 ดังนั้น ทักษะในศตวรรษที่ 21 จึงจำเป็นสำหรับทุกคนที่ต้องเรียนรู้ตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลจนถึงระดับมหาวิทยาลัย และเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งมีหลักการคือ 3R x 8C ดังนี้

1) 3R ได้แก่

- 1.1) Reading (อ่านออก)
- 1.2) (W) Riting (เขียนได้)
- 1.3) (A) Rithmetics (คิดเลขเป็น)

2) 8C ได้แก่

2.1) Critical Thinking & Problem Solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา)

2.2) Creativity & Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม)

2.3) Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์)

2.4) Collaboration, Teamwork & Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ)

2.5) Communications, Information & Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ)

2.6) Computing & ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร)

2.7) Career & Learning skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้)

2.8) Change (ทักษะการเปลี่ยนแปลง)

ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ (2557) ได้อธิบายผลการศึกษาและประมวลทักษะการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 โดยมีทักษะหลักสำคัญ 7 กลุ่ม (Wagner, 2008, Trilling and Fadel, 2009, Bellance and Brandt, 2010; Zhao, 2012; ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, 2549; จินตนา สุจางันท์, 2556; วิโรจน์ สารรัตน์, 2556; ทิศนา เขมมณี, 2567) ดังนี้

1) ทักษะทางด้านเทคโนโลยี (Computing and ICT Literacy) เป็นทักษะเทคโนโลยีสมัยใหม่สำหรับผู้เรียนและคนรุ่นใหม่จะต้องเรียนรู้และสามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ

2) ความสนใจใคร่รู้และมีจินตนาการ (Curiosity and Imagination) ผู้เรียนในโลกแห่งศตวรรษที่ 21 จะต้องใฝ่รู้สนใจใคร่รู้ในสิ่งใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Study) ไม่เช่นนั้นจะไม่ทันกับการเปลี่ยนแปลงและมีจินตนาการต่อไปข้างหน้า

3) การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) เป็นการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ สิ่งที่ได้ศึกษามาว่าอะไรดี ไม่ดี เหมาะสม ไม่เหมาะสมอะไรเป็นความจริง

อะไรไม่เป็นความจริง ซึ่งผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จะต้องให้ความสำคัญควบคู่ไปกับ ทักษะในการแก้ปัญหาที่มีเหตุผล

4) ความคิดสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรม (Production and Innovation) ทักษะในการคิดอะไรใหม่ๆ ถือว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นมากในศตวรรษที่ 21 เพราะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทุกด้าน และทุกรูปแบบ การแก้ปัญหาต้องใช้ความคิดใหม่ๆ อย่างมาก ซึ่งจะทำให้เกิดนวัตกรรมที่เกิดจากความคิดใหม่ๆ นั้น

5) ทักษะในการสื่อสารและร่วมมือกัน (Communication and Collaboration) ศตวรรษที่ 21 มีนวัตกรรมและผลผลิตใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมาย จึงเป็นยุคของความร่วมมือ ยุคของเครือข่าย ที่คนจะติดต่อถึงกันผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในรูปแบบใหม่ๆ ความสามารถทางด้านนี้จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งเช่นเดียวกับทักษะอื่นๆ

6) การคิดเชิงธุรกิจและทักษะประกอบการ (Corporate and Entrepreneurial Spirit) เป็นทักษะในเชิงของการดำเนินงานทางธุรกิจและการค้า การพัฒนาทักษะนี้จะทำให้ผู้เรียน มีความพร้อมในการทำงานทางด้านเศรษฐกิจและการค้าเป็นหลักสำคัญ

7) ทักษะการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมและการสนใจต่อโลก (Cross-Cultural and Global Awareness) เป็นทักษะที่สะท้อนเครือข่ายของโลกยุคใหม่ที่มากับแนวคิดโลกาภิวัตน์และเครื่องจักรที่คนในสังคมโลกจะต้องรู้จักคนอื่นๆ การรู้จักโลกและวัฒนธรรมอื่นมีทั้งเป้าหมายเพื่อการอยู่ร่วมกัน และเป้าหมายในเชิงเศรษฐกิจไปพร้อมกัน

นอกจากนี้ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2557) ยังได้นำเสนอเกี่ยวกับทักษะสำหรับประเทศไทยที่ควรพัฒนาให้สอดคล้องและสืบเนื่องกันกับบริบททางสังคม และทักษะของคนไทย ดังนี้ การมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการประเมิน ทักษะการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์และมีจินตนาการ ทักษะการผลิตและคิดนวัตกรรม ทักษะการเปลี่ยนแปลงและแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสารและความมั่นใจในตนเอง และทักษะทางด้านคุณธรรมและความรับผิดชอบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ทักษะในการคิดวิจารณ์และการประเมิน (Critical Thinking and Evaluation) ส่งเสริมให้เด็กรุ่นใหม่เข้าสู่ศตวรรษที่ 21 อย่างมีวิจารณญาณพอให้รู้จักคิดวิเคราะห์และประเมินสิ่งที่เรียนรู้ว่าเหมาะสมหรือไม่เพียงใด

2) ทักษะการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ (Analysis and Synthesis) เด็กไทยในอนาคตต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์ด้วยการแยกแยะประเด็นและมุมมองต่างๆ อย่างหลากหลาย และมองเห็นความเกี่ยวเนื่องซึ่งกันและกัน

3) ทักษะการคิดสร้างสรรค์และมีจินตนาการ (Creativity and Imagination) ส่งเสริมให้มีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการไปในอนาคต คิดไปถึงจุดที่ไม่รู้ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ใหม่ๆ ให้แก่โลกได้

4) ทักษะการผลิตและคิดนวัตกรรม (Productivity and Innovation) เมื่อคิดสร้างสรรค์แล้วต้องนำความคิดสร้างสรรค์นั้นให้เป็นรูปธรรมด้วยการพัฒนาผลผลิตใหม่ๆ แล้วนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมขึ้นมาให้ได้

5) ทักษะการเปลี่ยนแปลงและการแก้ปัญหา (Change and Problem Solving) สังคมโลกเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ปัญหาของเด็กไทยจะต้องได้รับหรือชักนำการเปลี่ยนแปลงอย่างไรในอนาคต ให้เกิดผลดีงามแก่สังคมและตนเองโดยรวม

6) ทักษะการสื่อสารและความมั่นใจในตนเอง (Communication and Self - Confidence) โลกในศตวรรษที่ 21 มีเทคโนโลยีนำการสื่อสารจึงต้องเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพสูง เราต้องรู้ทันกับเทคโนโลยีเหล่านี้ด้วย

7) ทักษะทางคุณธรรมและความรับผิดชอบ (Ethics and Responsibility) เราต้องยึดมั่นในแนวทางนี้ เพื่อสร้างคนรุ่นใหม่ให้มีคุณค่ากับสังคมอย่างแท้จริง ให้เป็นสังคมของคนที่มีความรู้และความรับผิดชอบ เสียสละและมีจิตสาธารณะ

จากกรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่กล่าวมาจะเห็นว่า เครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้กำหนดกรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 ประกอบด้วย

1) ด้านผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน (Student Outcome) ประกอบด้วย

1.1) วิชาแกน ได้แก่

1.1.1) ภาษาอังกฤษ การอ่าน หรือศิลปะการใช้ภาษา

1.1.2) เศรษฐศาสตร์

1.1.3) ภาษาสำคัญของโลก

1.1.4) วิทยาศาสตร์

1.1.5) ศิลปะ

1.1.6) ภูมิศาสตร์

1.1.7) คณิตศาสตร์

1.1.8) ประวัติศาสตร์

1.1.9) การปกครองและหน้าที่พลเมือง

1.2) กรอบแนวคิดและยุทธศาสตร์สำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่

1.2.1) จิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness)

- 1.2.2) ความรู้พื้นฐานด้านการเงินเศรษฐกิจ ธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ (Financial, Economic, Business and Entrepreneurial Literacy)
- 1.2.3) ความรู้พื้นฐานด้านความเป็นพลเมือง (Civic Literacy)
- 1.2.4) ความรู้พื้นฐานด้านสุขอนามัย (Health Literacy)
- 1.2.5) ความรู้พื้นฐานด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Literacy)
- 1.3) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ได้แก่
 - 1.3.1) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creatively and Innovation)
 - 1.3.2) การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ไขปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving)
 - 1.3.3) การสื่อสารและการมีส่วนร่วม (Communication and Collaboration)
- 1.4) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) ได้แก่
 - 1.4.1) ความรู้พื้นฐานด้านสารสนเทศ (Information Literacy)
 - 1.4.2) ความรู้พื้นฐานด้านสื่อ (Media Literacy)
 - 1.4.3) ความรู้พื้นฐานด้านไอซีที (ICT: Information, Communication and Technology Literacy)
- 1.5) ทักษะชีวิตและงานอาชีพ (Life and Career Skills) ได้แก่
 - 1.5.1) ความยืดหยุ่นและการปรับตัว (Flexibility and Adaptability)
 - 1.5.2) เป็นผู้มีความคิดริเริ่มและเป็นผู้นำ (Initiative and Self Direction)
 - 1.5.3) ทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม (Social and Cross-Cultural Skills)
 - 1.5.4) การเพิ่มผลผลิตและการรู้รับผิดชอบ (Productivity and Accountability)
 - 1.5.5) ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Leadership and Responsibility)
- 2) ระบบสนับสนุนการศึกษาของศตวรรษที่ 21 (21st Century Support Systems) ประกอบด้วย
 - 2.1) มาตรฐานในศตวรรษที่ 21 (21st Century Standards)
 - 2.2) การประเมินทักษะในศตวรรษที่ 21 (Assessment of 21st Century Skills)
 - 2.3) หลักสูตรและการสอนในศตวรรษที่ 21 (21st Century Curriculum & Instruction)
 - 2.4) การพัฒนาทางวิชาชีพในศตวรรษที่ 21 (21st Century Professional Development)
 - 2.5) สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning Environment)

นอกจากนี้ วิจารณ์ พานิช (2555) ได้กล่าวว่า ทักษะในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย

1) 3R ได้แก่

- 1.1) Reading (อ่านออก)
- 1.2) (W) Riting (เขียนได้)
- 1.3) (A) Rithmetics (คิดเลขเป็น)

2) 8C ได้แก่

- 2.1) ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking & Problem Solving)
- 2.2) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity & Innovation)
- 2.3) ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding)
- 2.4) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork & Leadership)
- 2.5) ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information & Media Literacy)
- 2.6) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing & ICT Literacy)
- 2.7) ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career & Learning skills)
- 2.8) ทักษะการเปลี่ยนแปลง (Change)

นอกจากนี้ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2557) ได้ประมวลทักษะการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 โดยมีทักษะหลักสำคัญ 7 กลุ่ม คือ

- 1) ทักษะทางด้านเทคโนโลยี (Computing and ICT Literacy)
- 2) ความสนใจใคร่รู้และมีจินตนาการ (Curiosity and Imagination)
- 3) การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving)
- 4) ความคิดสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรม (Production and Innovation)
- 5) ทักษะในการสื่อสารและร่วมมือกัน (Communication and Collaboration)
- 6) การคิดเชิงธุรกิจและทักษะประกอบการ (Corporate and Entrepreneurial Spirit)
- 7) ทักษะการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมและการสนใจต่อโลก (Cross-Cultural and Global Awareness)

คุณลักษณะของครูในศตวรรษที่ 21

การเปลี่ยนแปลงของครูในยุคศตวรรษที่ 21 ที่มีการเปลี่ยนแปลงทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ครูจะต้องพัฒนาตนเองให้ทันกับการเปลี่ยนแปลง รวมทั้งครูจะต้องปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองจากผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Learning Facilitator) เป็นที่ปรึกษาที่ดีแก่ผู้เรียน นักการศึกษาได้กล่าวถึงคุณลักษณะของครูในยุคศตวรรษที่ 21 ดังนี้

อ่องจิต เมธยะประภาส (2560) กล่าวว่า ครูในยุคศตวรรษที่ 21 ต้องมีคุณลักษณะ E-Teacher ประกอบด้วย 9 ประการ ดังนี้

- 1) Experience หมายถึง มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ เช่น เรียนผ่านสื่อเทคโนโลยี Internet, E-mail เป็นต้น
- 2) Extended หมายถึง มีทักษะการแสวงหาความรู้ใหม่ๆ เพื่อขยายองค์ความรู้ของตนเองตลอดเวลา ผ่านทางสื่อเทคโนโลยี
- 3) Expended หมายถึง มีความสามารถในการถ่ายทอดหรือขยายความรู้ของตนสู่ผู้เรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4) Exploration หมายถึง มีความสามารถในการเสาะหาและคัดเลือกเนื้อหาความรู้หรือเนื้อหาที่ทันสมัย เหมาะสม และเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน ผ่านทางสื่อเทคโนโลยี
- 5) Evaluation หมายถึง เป็นนักประเมินที่ดี มีความบริสุทธิ์และยุติธรรม และสามารถใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีในการประเมินผล
- 6) End-User หมายถึง เป็นผู้ที่ใช้เทคโนโลยี (User) อย่างคุ้มค่า และใช้อย่างหลากหลาย
- 7) Enabler หมายถึง สามารถใช้เทคโนโลยีสร้างบทเรียน เนื้อหา และสื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 8) Engagement หมายถึง ต้องร่วมมือและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันผ่านสื่อเทคโนโลยี จนพัฒนาเป็นเครือข่ายความร่วมมือ เช่น เกิดชุมชนครูบน web เป็นต้น
- 9) Efficient and Effective หมายถึง สามารถใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ทั้งในฐานะที่เป็นผู้ผลิตความรู้ ผู้กระจายความรู้ และผู้ใช้ความรู้

นอกจากนี้ อนุกรมพร เลหาจรัสแสง (2561) กล่าวว่า ครูในยุคศตวรรษที่ 21 ต้องมีคุณลักษณะเป็นครูพันธุ์ C (C-Teachers)

C-Teachers ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงผู้สอนระดับซีแต่อย่างใด หากหมายถึงผู้สอนที่มีทักษะต่างๆ ซึ่งมีความจำเป็นต่อการเรียนการสอนในอนาคตนั่นเอง C-Teachers ประกอบไปด้วยทักษะที่จำเป็น 8 ประการ ดังนี้

- 1) C - Content หมายถึง การที่ผู้สอนจำเป็นต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาที่ตนรับผิดชอบในการสอนนั่นเอง C ตัวแรกถือเป็นลักษณะที่จำเป็นอย่างที่สุด และขาดไม่ได้สำหรับผู้สอน

เพราะถึงแม้ผู้สอนจะมีทักษะ C อื่นๆ ทุกทักษะที่เหลือทั้งหมด แต่หากขาดซึ่งความเชี่ยวชาญในเนื้อหาการสอนของตนแล้ว เป็นไปไม่ได้เลยที่ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้จากกิจกรรมที่เกิดขึ้นจากครูผู้สอน ที่ไม่แม่นในเนื้อหา หรือไม่เข้าใจในสิ่งที่ตนพยายามถ่ายทอดส่งผ่านให้แก่ผู้เรียน

2) C - Computer (ICT) Integration หมายถึง การที่ผู้สอนควรที่จะมีการฝึกฝนทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ (ไอซีที) ในการบูรณาการกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน สาเหตุสำคัญที่ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีทักษะด้านการประยุกต์คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือหนึ่งในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยอาศัยคอมพิวเตอร์นั้น นอกจากจะเป็นการติดอาวุธด้านทักษะในการใช้ไอซีทีโดยทางอ้อมให้แก่ผู้เรียนแล้ว หากมีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ก็ยังสามารถส่งเสริมทักษะ กระบวนการคิดของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

3) Constructionist หมายถึง การที่ผู้สอนเป็นผู้สร้างสรรค์ หรือมีความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดในเรื่อง Constructionism ซึ่งมุ่งเน้นแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้นั้น เป็นเรื่องภายในของตัวบุคคลจากการที่ได้ลงมือทำกิจกรรมใดๆ ที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์หรือความรู้เดิมที่อยู่ในตัวบุคคลนั้นๆ มาก่อน ครูผู้สอนที่เป็นผู้สร้างสรรค์นั้น ไม่เพียงแต่จะสามารถใช้ทักษะนี้ในการพัฒนาในด้านของเนื้อหา องค์ความรู้ใหม่ๆ สำหรับผู้เรียนเองแล้ว หากยังสามารถนำไปใช้ในการสร้างแผนการเรียนรู้ต่างๆ ซึ่งครอบคลุมกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ขึ้นในตนเอง ผ่านการลงมือผลิตชิ้นงานต่างๆ เช่น งานศิลปะ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

4) Connectivity หมายถึง การที่ครูผู้สอนมีทักษะในการจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เพื่อนครูทั้งในสถานศึกษาเดียวกัน และต่างสถานศึกษา หรือเชื่อมโยงกับโรงเรียน สถานศึกษา บ้าน และ/หรือชุมชน เข้าเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งนี้เนื่องจากแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้อย่างดีนั้น เมื่อสิ่งที่เรียนรู้นั้นมีความสัมพันธ์โดยตรงหรือเกี่ยวข้องกับ ความสนใจ ประสบการณ์ ความเชื่อ สังคม และวัฒนธรรมของผู้เรียน การที่ผู้สอนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ในชั้นเรียนกับเพื่อน ครูในโรงเรียน บ้าน และสังคมแวดล้อมที่ผู้เรียนเป็นส่วนหนึ่ง ได้มากเท่าใด ก็ย่อมทำให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรียนรู้กับประสบการณ์ตรงได้มากเท่านั้น

5) Collaboration หมายถึง การที่ครูผู้สอนมีความสามารถในการเรียนรู้แบบร่วมมือกันกับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ ผู้สอนจะต้องมีทักษะในบทบาทของการเป็นโค้ช หรือที่ปรึกษาที่ดีในการเรียนรู้ ซึ่งส่วนใหญ่จะอยู่ในลักษณะของการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน รวมทั้งการเป็นผู้เรียนเองในบางครั้ง ทักษะสำคัญของการเป็นโค้ช หรือที่ปรึกษาที่ดีนั้น ได้แก่ การสร้างฐานการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเป็นระยะๆ อย่างเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดฐานการเรียนรู้ที่เอื้ออำนวย

ในการต่อยอดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมขึ้นได้ ทั้งนี้การเรียนรู้จะเกิดขึ้นในผู้เรียนได้อย่างจำกัด หากปราศจากซึ่งฐานการเรียนรู้ที่เหมาะสมจากผู้สอน

6) Communication หมายถึง การที่ครูผู้สอนมีทักษะในการสื่อสารกับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสื่อสารให้มีประสิทธิภาพไม่ได้หมายถึง เฉพาะการพัฒนาให้เกิดทักษะของเทคนิคการสื่อสารที่ดี เช่น การอธิบายด้วยคำพูด หรือข้อความ การยกตัวอย่าง เท่านั้น หากยังหมายรวมถึง การเลือกใช้สื่อต่างๆ ที่หลากหลาย ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้สอนสามารถส่งผ่านเนื้อหาสาระที่ต้องการจะนำเสนอ หรือสร้างสิ่งแวดล้อมที่เอื้อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างเหมาะสม

7) Creativity หมายถึง การที่ครูผู้สอนจะต้องเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เพราะบทบาทของครูผู้สอนในยุคศตวรรษที่ 21 นั้น ไม่ได้มุ่งเน้นการเป็นผู้บ่ม หรือส่งผ่านความรู้ให้กับผู้เรียน โดยตรงหากมุ่งไปสู่บทบาทของการสร้างสรรค์ ออกแบบสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน ผู้สอนจะได้รับการคาดหวังให้สามารถที่จะรังสรรค์กิจกรรมใหม่ๆ ต่างๆ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

8) Caring หมายถึง การที่ครูผู้สอนจะต้องมีความเมตตา ความรัก ความปรารถนา และความห่วงใยอย่างจริงใจแก่ผู้เรียน ในทักษะทั้งหมดที่ได้กล่าวมานั้น ทักษะ Caring (เมตตา) นั้น นับว่าเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดกว่าได้ ทั้งนี้เพราะความเมตตา รัก ปรารถนาดี และห่วงใยกับผู้เรียนของครูนั้น จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อใจต่อผู้สอน ส่งผลให้เกิดสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ในลักษณะการตื่นตัวอย่างผ่อนคลาย (Relaxed Alertness) แทนความรู้สึกรู้สึกกังวล (Anxiety) ในสิ่งที่จะเรียนรู้ ซึ่งการตื่นตัวอย่างผ่อนคลาย ถือว่าเป็นสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมที่สุดที่จะทำให้สมองเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สิทธิพล อาจอินทร์ (2564) กล่าวว่า ครูในยุคศตวรรษที่ 21 ควรมีคุณลักษณะสำคัญ 10 ประการ ดังนี้

- 1) มีความรู้ ความสามารถ และทักษะในการจัดการเรียนรู้
- 2) มีความเชี่ยวชาญในรายวิชา หรือเนื้อหาวิชาที่สอน
- 3) มีความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนำมาใช้ในการออกแบบการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ รวมทั้งการเลือกใช้สื่อ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4) มีความสามารถในด้านเทคโนโลยี ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูล เนื้อหา สร้างบทเรียน สื่อการเรียนรู้ รวมทั้งการบูรณาการเทคโนโลยีกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน
- 5) มีทักษะการแสวงหาความรู้ใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง เพื่อขยายองค์ความรู้ของตนเอง
- 6) เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ เป็นที่ปรึกษาที่ดีแก่ผู้เรียน
- 7) มีความสามารถในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เป็นนักประเมินที่ดี มีความบริสุทธิ์และยุติธรรม

8) มีจิตวิญญาณของความเป็นครู มีเมตตา ความรัก ความปรารถนาดี และความห่วงใยอย่างจริงใจแก่ผู้เรียน

9) เป็นแบบอย่างที่ดีด้านคุณธรรม จริยธรรม

10) มีชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Communities: PLC) เพื่อเป็นเครือข่ายให้ครูได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ความท้าทายด้านการศึกษาศตวรรษที่ 21 ในการเตรียมนักเรียนให้พร้อมกับชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นเรื่องสำคัญของกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของสังคมอย่างทั่วถึง ครูจึงต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้ เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกในศตวรรษที่ 21 ที่เปลี่ยนไปจากศตวรรษที่ 20 และ 19 ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เด็กในศตวรรษที่ 21 มีความรู้ ความสามารถและทักษะจำเป็น ซึ่งเป็นผลจากการปฏิรูปเปลี่ยนแปลง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่างๆ

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กล่าวคือ แนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่และสิ่งประดิษฐ์ใหม่ โดยการใช้กระบวนการทางปัญญา (กระบวนการคิด) กระบวนการทางสังคม (กระบวนการกลุ่ม) และให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการเรียน สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ต้องจัดให้สอดคล้องกับความสนใจความสามารถและความถนัด เน้นการบูรณาการความรู้ในศาสตร์สาขาต่างๆ ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้อย่างหลากหลาย รวมทั้งเน้นการวัดและประเมินผลอย่างหลากหลายวิธี เพื่อให้สามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ การจัดการศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 จะต้องมีความยืดหยุ่น สร้างสรรค์ ทำท่ายและซับซ้อน เป็นการศึกษาที่จะทำให้โลกเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เต็มไปด้วยสิ่งท้าทายและ ปัญหา รวมทั้งโอกาสและสิ่งที่เป็นไปได้ใหม่ๆ ที่น่าตื่นเต้น โรงเรียนในศตวรรษที่ 21 จะเป็นโรงเรียน ที่มีหลักสูตรแบบยึดโครงงานเป็นฐาน (Project -Based Curriculum) เป็นหลักสูตรที่ให้นักเรียนเกี่ยวข้องกับปัญหาในโลกที่เป็นจริง เป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมนุษย์ และคำถามเกี่ยวกับอนาคตเชิงวัฒนธรรม สังคม และสากล ดังนั้น ลักษณะของหลักสูตรในศตวรรษที่ 21 จะเป็นหลักสูตร

ที่เน้นคุณลักษณะเชิงวิพากษ์ (Critical Attributes) เชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) ยึดโครงการเป็นฐาน (Project-based) และขับเคลื่อนด้วยการวิจัย (Research-driven) เชื่อมโยงท้องถิ่นชุมชนเข้ากับภาค ประเทศ และโลก ในบางโอกาสนักเรียนสามารถร่วมมือ (Collaboration) กับโครงการต่างๆ ทั่วโลก เป็นหลักสูตรที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง พหุปัญญา เทคโนโลยีและมัลติมีเดีย ความรู้พื้นฐานเชิงพหุสำหรับศตวรรษที่ 21 และการประเมินผลตามสภาพจริง รวมทั้งการเรียนรู้จากการให้บริการ (Service) ก็เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ภาพของห้องเรียนจะขยายกลายเป็นชุมชนที่ใหญ่ขึ้น (Greater Community) นักเรียนมีคุณลักษณะเป็นผู้ชี้นำตนเองได้ (Selfdirected) มีการทำงานทั้งอย่างเป็นอิสระและอย่างร่วมมือกับคนอื่น หลักสูตรและการสอนจะมีลักษณะท้าทายสำหรับนักเรียน ทุกคน และคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล หลักสูตรจะไม่เน้นการยึดตำราเป็นวัชชีเคลื่อน (Textbook-driven) หรือแบบแยกส่วน (Fragmented) เช่นในอดีต แต่จะเป็นหลักสูตรแบบยึดโครงการและการบูรณาการ การสอนทักษะและเนื้อหาจะไม่เป็นจุดหมายปลายทาง (As an end) เช่น ที่เคยเป็นมา แต่นักเรียนจะต้องมีการเรียนรู้ผ่านการวิจัยและการปฏิบัติในโครงการ การเรียนรู้จากตำราจะเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น ความรู้ (knowledge) จะไม่หมายถึงการจดจำข้อเท็จจริงหรือตัวเลข แต่จะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการวิจัยและการปฏิบัติโดยเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์เก่าที่มีอยู่ ทักษะและเนื้อหาที่ได้รับจะเกี่ยวข้องและมีความจำเป็นต่อการปฏิบัติในโครงการ จะไม่จบลงตรงที่การได้รับทักษะและเนื้อหาแล้วเท่านั้น การประเมินผลจะเปลี่ยนจากการประเมินความจำและความไม่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจต่อการนำไปปฏิบัติได้จริง ไปเป็นการประเมินที่ผู้ถูกประเมินมีส่วนร่วมในการประเมินตนเองด้วย (Self-Assessment) ทักษะที่คาดหวังสำหรับศตวรรษที่ 21 ที่เรียนรู้ผ่านหลักสูตรที่เป็นสหวิทยาการ บูรณาการ ยึดโครงการเป็นฐาน และอื่นๆ ดังกล่าวจะเน้นเรื่อง 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) 2) ทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career Skills) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) ที่คาดหวังว่าจะเกิดขึ้นได้จากความร่วมมือ (Collaboration) ในการทำงานเป็นทีม การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ในปัญหาที่ซับซ้อน การนำเสนอด้วยวาจาและด้วยการเขียน การใช้เทคโนโลยี ความเป็นพลเมืองดี การฝึกปฏิบัติอาชีพ การวิจัย และการปฏิบัติสิ่งต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้น (สำนักแผนและประกันคุณภาพการศึกษา, 2561)

ดังนั้น การให้การศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 ต้องเปลี่ยนแปลงทัศนะ (Perspectives) จากกระบวนทัศน์แบบดั้งเดิม (Tradition Paradigm) ไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ (New Paradigm) ที่ให้โลกของนักเรียนและโลกความเป็นจริงเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ที่ไปไกลกว่าการได้รับความรู้แบบง่าย ๆ ไปสู่การเน้นพัฒนาทักษะและทัศนคติ ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะองค์การ ทัศนคติเชิงบวก ความเคารพตนเอง นวัตกรรม ความสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะและค่านิยมทางเทคโนโลยี ความเชื่อมั่นตนเอง ความยืดหยุ่น การจงใจตนเอง

และความตระหนักในสภาพแวดล้อม และเหนืออื่นใด คือ ความสามารถใช้ความรู้อย่างสร้างสรรค์ (The Ability to Handle knowledge Effectively in Order to use it Creatively) ถือเป็นทักษะที่สำคัญจำเป็นสำหรับการเป็นนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ถือเป็นสิ่งที่ท้าทายในการที่จะพัฒนาเรียนเพื่ออนาคต ให้นักเรียนมีทักษะ ทศนคติค่านิยม และบุคลิกภาพส่วนบุคคล เพื่อเผชิญกับอนาคตด้วยภาพในทางบวก (Optimism) ที่มีทั้งความสำเร็จและมีความสุข

จากที่กล่าวมาจะเห็นว่า การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้องก้าวข้ามสาระวิชาไปสู่การเรียนรู้ “ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21” (21st Century Skills) ซึ่งครูจะเป็นผู้สอนไม่ได้ แต่ต้องให้นักเรียนเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูจะออกแบบการเรียนรู้ฝึกฝนให้ตนเองเป็นโค้ช (Coach) และอำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL) ของนักเรียน

ประเทศสิงคโปร์มีอุดมการณ์ด้านการศึกษาของประเทศคือ สอนน้อย เรียนมาก (Teach Less, Learn More) ซึ่งไม่ได้หมายความว่า ครูทำงานน้อยลง แต่ความจริงกลับต้องทำงานหนักขึ้น เพราะต้องคิดหาวิธีการให้นักเรียนเรียนได้มากขึ้น คือ ครูสอนน้อยลง แต่หันไปทำหน้าที่ออกแบบการเรียนรู้ ชักชวนนักเรียนทบทวนว่าในแต่ละกิจกรรมของการเรียนรู้ นักเรียนได้เรียนรู้อะไร และอยากเรียนรู้อะไรเพิ่มขึ้นอีก

แนวคิดนี้เริ่มตั้งแต่ พ.ศ. 2547 โดยเป็นส่วนหนึ่งของ “วิสัยทัศน์ 4” ของสิงคโปร์ อันได้แก่ 1) วิสัยทัศน์ระดับประเทศ 2) วิสัยทัศน์ด้านการศึกษา 3) วิสัยทัศน์ด้านการจัดการการเปลี่ยนแปลงในโรงเรียน และ 4) วิสัยทัศน์ในการจัดให้มี PLC - Professional Learning Communities ซึ่งเป็นเครื่องมือปฏิรูปการศึกษา จะเห็นว่าการปฏิรูปการศึกษาของสิงคโปร์ เป็นกระบวนการที่มีทั้งบนลงล่าง (Top Down) และล่างขึ้นบน (Bottom Up)

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีลักษณะดังนี้ (สำนักแผนและประกันคุณภาพการศึกษา, 2561)

- 1) สร้างการเรียนรู้ วิธีปฏิบัติ ที่สนับสนุนความต้องการของมนุษย์และสภาพแวดล้อมทางกายภาพ ที่จะสนับสนุนการเรียนการสอนและการเรียนรู้ด้วยทักษะในศตวรรษที่ 21
- 2) สนับสนุนการเรียนรู้ชุมชนมืออาชีพที่ช่วยให้การศึกษาเพื่อการทำงานร่วมกันแบ่งปันแนวทางปฏิบัติที่ดี และบูรณาการทักษะในศตวรรษที่ 21 ในการปฏิบัติในชั้นเรียน
- 3) ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ในงานที่เกี่ยวข้องในโลกศตวรรษที่ 21 แวดล้อมจริง เช่น ปฏิบัติจริงหรือผ่านการทำงานที่ใช้ตามโครงการ หรือวิธีการอื่นๆ
- 4) การใช้เครื่องมือเทคโนโลยีและทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ รู้จักการทำงาน

5) สนับสนุนการติดต่อกับชุมชน และการมีส่วนร่วมระหว่างต่างชาติดในการเรียนรู้ โดยตรงและออนไลน์ การเตรียมความพร้อมให้นักเรียนในศตวรรษที่ 21 อาศัยการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการมีวิสัยทัศน์ พันธกิจและเป้าหมายที่ชัดเจน ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ที่จำเป็นในการใช้ชีวิต และทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ มีความรู้และทักษะเพื่อให้สามารถการใช้ชีวิต การทำงานดำรงชีพอยู่ได้กับภาวะเศรษฐกิจในสังคมโลกปัจจุบัน

เครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ควรมีสิ่งที่เป็นตัวช่วยของครูในการจัดการเรียนรู้คือ ชุมชนการเรียนรู้ของครู (Professional Learning Communities: PLC) ซึ่งก็คือ การรวมตัวกันของครูประจำการ เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์การทำงานที่ของครูแต่ละคนนั่นเอง

Richard Du Four บิดาของ PLC กล่าวว่า เขาเริ่มทำงานวิจัยพัฒนาและส่งเสริม PLC มา 134 วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21 ตั้งแต่ ค.ศ. 1998 เป็นช่วงก่อนที่เขาทำงานเรื่องการจัดการความรู้ (KM) 5 ปี กล่าวคือ เขาทำงานเกี่ยวกับการจัดการความรู้ (KM) ใน ปี ค.ศ. 2003 ที่เชื่อมโยง 2 เรื่องนี้โยงเข้าหากันก็เพราะ PLC (Professional Learning Community) ก็คือ CoP (Community of Practice) ของครูนั่นเอง และ CoP คือรูปแบบหนึ่งของ KM (สำนักแผนและประกันคุณภาพการศึกษา, 2561)

Professional Learning Communities: PLC เป็นกระบวนการต่อเนื่องที่ครูและนักการศึกษาทำงานร่วมกัน ในวงจรของการร่วมกัน ตั้งคำถาม และการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อบรรลุผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้นของนักเรียน โดยมีความเชื่อว่า หัวใจของการพัฒนา การเรียนรู้ของนักเรียนให้ดีขึ้น อยู่ที่การเรียนรู้ที่ฝังอยู่ในการทำงานของครู และนักการศึกษา PLC เป็นกิจกรรมที่ซับซ้อน มีหลากหลายองค์ประกอบ จึงต้องนิยามจากหลายมุม โดยมีแง่มุมที่สำคัญ ดังนี้ (สำนักแผนและประกันคุณภาพการศึกษา, 2561)

- 1) เน้นการเรียนรู้
- 2) มีวัฒนธรรมร่วมมือกัน เพื่อการเรียนรู้ของทุกคน ทุกฝ่าย
- 3) ร่วมกันตั้งคำถามต่อวิธีการที่ดี และตั้งคำถามต่อสภาพปัจจุบัน
- 4) เน้นการลงมือทำ
- 5) มุ่งพัฒนาต่อเนื่อง
- 6) เน้นที่ผล (หมายถึง ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของศิษย์)

หัวใจสำคัญที่สุดของ PLC คือ เป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิตที่ดีของครูในยุคศตวรรษที่ 21 ที่การเรียนรู้ในโรงเรียน และมหาวิทยาลัย ต้องเปลี่ยนไปจากเดิมโดยสิ้นเชิง ครูต้องเปลี่ยนบทบาทจาก “ครูสอน” (Teacher) มาเป็น “ครูฝึก” (Coach) หรือครูผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ห้องเรียนต้องเปลี่ยนจากห้องสอน (Class Room) มาเป็น ห้องทำงาน (Studio) เพราะในเวลาเรียน

ส่วนใหญ่ นักเรียนจะเรียนเป็นกลุ่ม และทำงานร่วมกันที่เรียกว่า การเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning)

การศึกษาต้องเปลี่ยนจากเน้นการสอนของครูมาเป็นเน้นการเรียนรู้ของนักเรียนเปลี่ยนจากเน้นการเรียนรู้ของปัจเจก (Individual Learning) มาเป็น เรียนร่วมกันเป็นกลุ่ม (Team Learning) เปลี่ยนจากการเรียนแบบเน้นการแข่งขัน มาเป็น เน้นความร่วมมือหรือช่วยเหลือแบ่งปันกัน ครูเปลี่ยนจากการบอกเนื้อหาสาระ มาเป็นทำหน้าที่ สร้างแรงบันดาลใจ สร้างความท้าทายความสนุกในการเรียนให้แก่ศิษย์ โดยเน้นออกแบบโครงการ ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันลงมือทำเพื่อเรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by Doing) เพื่อให้ได้เรียนรู้ฝึกฝนทักษะเพื่อการดำรงชีพในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) แล้วครูชวนศิษย์ร่วมกันทบทวน ไตร่ตรอง (Reflection) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้หรือทักษะที่ลึกและเชื่อมโยง รวมทั้งโยงประสบการณ์ตรงเข้ากับทฤษฎีที่มีคนเผยแพร่ไว้แล้ว ทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงทฤษฎีจากการปฏิบัติ ไม่ใช่จากการฟังและท่องจำ

หัวใจของการเปลี่ยนแปลงคือ เปลี่ยนจาก เรียนรู้จากฟังครูสอน (Learning by Attending Lecture/Teaching) มาเป็นเรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by Doing) มองจากมุมหนึ่ง PLC คือ เครื่องมือสำหรับให้ครูรวมตัวกันเป็นชุมชน (Community) ทำหน้าที่เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) ขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงในระดับ “ปฏิรูป” การเรียนรู้เป็นการปฏิรูปที่ “เกิดจากภายใน” คือ ครูร่วมกันดำเนินการเพื่อให้การปฏิรูปการเรียนรู้ดำเนินคู่ขนาน และเสริมแรงกันทั้งจากภายในและจากภายนอก PLC เป็นเครื่องมือให้ครูเป็นผู้ลงมือกระทำ (Actor) เป็น “ประธาน” เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้แก่วงการศึกษาไม่ใช่ปล่อยให้ครูเป็น “กรรม” (ผู้ถูกกระทำ) อยู่เรื่อยไป หรือเป็นเครื่องมือปลดปล่อยครูออกจากความสัมพันธ์เชิงอำนาจ สู่ความสัมพันธ์แนวราบเพื่อร่วมกันสร้างการเปลี่ยนแปลงให้แก่วงการศึกษา รวมทั้งสร้างการรวมตัวกันของครู เพื่อทำงานสร้างสรรค์ ได้แก่ การนำประสบการณ์การจัดการเรียนรู้แบบ PBL และนวัตกรรมอื่นๆ ที่ตนเองทดลอง มาแลกเปลี่ยน แบ่งปันกัน เกิดการสร้างความรู้หรือยกระดับความรู้ในการทำหน้าที่ครูจากประสบการณ์ตรง และจากการเทียบเคียงกับทฤษฎีที่มีผู้ศึกษาและเผยแพร่ไว้

PLC จึงเป็นเครื่องมือที่จะช่วยนำไปสู่การตั้งโจทย์และทำ “วิจัยในชั้นเรียน” ที่ทรงพลังสร้างสรรค์ จะช่วยการออกแบบวิธีวิทยาการวิจัย การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลผลการวิจัยและการสังเคราะห์ออกมาเป็นความรู้ใหม่ ที่เชื่อมโยงกับบริบทความเป็นจริงของสังคมไทย ของวงการ ศึกษาไทย คือจะเป็นผลการวิจัยในชั้นเรียนที่ไม่ใช่จำกัดอยู่เฉพาะข้อมูลในชั้นเรียนเท่านั้น แต่จะเชื่อมโยงสู่ชีวิตจริงของผู้คน ที่เป็นบริบทของการเรียนรู้ของนักเรียนและการทำหน้าที่ครูด้วย PLC ที่แท้จริงต้องมีการทำอย่างเป็นระบบ มีผู้เข้าร่วมขับเคลื่อน ในหลากหลายบทบาท โดยมีเป้าหมายเพื่อ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนของศิษย์

จากที่กล่าวมาจะเห็นว่า การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จะต้องให้ความสำคัญกับผู้เรียน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ครูเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกและให้ความช่วยเหลือเพื่อให้ นักเรียนได้ทำกิจกรรมและเกิดการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมที่จะใช้ในการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 เช่น รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning Model) รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning Model) และ รูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่นๆ ที่จัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ กิจกรรมการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เช่น รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็น ศูนย์กลางโมเดลชิปปา (CIPPA Model) รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycle Learning Model) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้ (4 MAT Cycle Learning Model) รูปแบบการจัดการเรียนรู้กระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Synectic Learning Model) รูปแบบ การจัดการเรียนรู้โดยนำเสนอโน้มนำล่วงหน้า (Advance Organizer Model) รูปแบบการจัดการ เรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning Model) รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัย เป็นฐาน (Research-Based Learning Model) รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ SSCS (SSCS Learning Model) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Learning Management Emphasizing Critical Thinking Model) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด วิเคราะห์ (Learning Management Emphasizing Analytical Thinking Model) รูปแบบการ จัดการเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้น (5 STEPs Learning Model) การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการ แบบเปิด (Opened Approach) การจัดการเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษา (STEM Education) เป็นต้น ซึ่งรายละเอียดการจัดการเรียนรู้ของแต่ละรูปแบบจะกล่าวถึงในบทที่ 3 นอกจากนี้ ในการจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ควรมีสิ่งที่เป็นตัวช่วยของครูในการจัดการเรียนรู้คือ ชุมชนการเรียนรู้ของครู (Professional Learning Communities: PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ ของครูผู้สอน เพื่อให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

การประเมินและกรอบการประเมินในศตวรรษที่ 21

การเรียนรู้คือเป้าหมายสุดท้ายในศตวรรษที่ 21 ถ้าเปรียบเทียบกับตัวแปรการวิจัยก็คือการ เรียนรู้คือตัวแปรต้น ตัวแปรตามคือผล เช่น คะแนนสอบ ตัวแปรอิสระคือ สาเหตุ เช่น การสอนความ เป็นผู้นำหลักสูตร ปัจจัยด้านประชากรและปัจจัยด้านอื่นๆ ที่ส่งอิทธิพล การวิเคราะห์ตัวแปรเหล่านี้ ให้ข้อมูลที่ลึกซึ้ง สำหรับกรอบการประเมินทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 แบบใหม่ซึ่งกรอบการประเมิน แบบใหม่ สำหรับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ทั้ง 5 มิติได้แก่ การเรียนรู้ ความเข้าใจ การสร้างสรรค์ การสำรวจ และการแบ่งปัน

ขจรศักดิ์ บัวระพันธ์ (2555) ได้นำเสนอการศึกษาเกี่ยวกับตัวบ่งชี้และแนวทางการประเมินทักษะในศตวรรษที่ 21 ไว้ดังนี้

1) วิชาแกนและแนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 (Core Subjects - 3Rs and 21st Century Themes) นอกจากผู้เรียนจะเชี่ยวชาญในวิชาแกนแล้ว ควรส่งเสริมความเข้าใจในระดับที่สูงขึ้นผ่าน “แนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21” (21st Century Themes) เชื่อมโยงศาสตร์หลายศาสตร์จากวิชาแกนเข้าด้วยกันในลักษณะพหุสาขา (Interdisciplinary Themes) โดยแนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 5 คุณลักษณะ ดังนี้

1.1) จิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness) ใช้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เพื่อทำความเข้าใจและเข้าถึงประเด็นต่างๆ ในโลก เรียนรู้จากผู้อื่นและทำงานแบบร่วมมือกับผู้อื่นที่มาจากหลายวัฒนธรรม ศาสนา และรูปแบบการใช้ชีวิต ภายใต้ความเคารพและมุมมองเปิดเกี่ยวกับคน งานและชุมชน เข้าใจประเทศและวัฒนธรรมอื่นๆ

1.2) การรู้ด้านการเงิน เศรษฐกิจ ธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ (Financial, Economic, Business and Entrepreneurial Literacy) พิจารณาทางเลือกด้านเศรษฐกิจให้ตนเองอย่างเหมาะสม เข้าใจบทบาทของเศรษฐกิจในสังคม ใช้ทักษะการเป็นผู้ประกอบการเพื่อสร้างผลผลิตและทางเลือกด้านอาชีพ

1.3) การรู้ด้านพลเมือง (Civic Literacy) เข้าร่วมกระบวนการของรัฐในฐานะพลเมืองอย่างมีประสิทธิภาพด้วยความรู้และความเข้าใจ รักษาสิทธิของพลเมืองในระดับท้องถิ่น รัฐ ประเทศ และโลก เข้าใจการตัดสินใจในฐานะพลเมืองที่มีต่อท้องถิ่นและโลก

1.4) การรู้ด้านสุขภาพ (Health Literacy) เข้าใจข้อมูลทางสาธารณสุข พื้นฐานและใช้ข้อมูลเหล่านั้นเพื่อส่งเสริมสุขภาพ รู้จักปกป้องสุขภาพกายและจิตด้วยการวัดทางสาธารณสุข พื้นฐาน เช่น การรับประทานอาหารที่เหมาะสม การออกกำลังกาย การหลีกเลี่ยงความเสี่ยง และการลดความเครียด ใช้ข้อมูลเพื่อตัดสินใจทางการสาธารณสุขอย่างเหมาะสม ติดตามเป้าหมายสุขภาพของตนเองและครอบครัว เข้าใจประเด็น ทางสุขภาพและความปลอดภัยระดับชาติและนานาชาติ

1.5) การรู้ด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Literacy) เข้าใจสถานการณ์ด้านสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับอากาศ ภูมิอากาศ แผ่นดิน อาหาร พลังงาน น้ำ และระบบนิเวศเข้าใจผลกระทบของสังคมต่อทรัพยากรธรรมชาติ เช่น อัตราการเพิ่มของประชากร การพัฒนาประชากร อัตราการใช้ทรัพยากร ศึกษาและวิเคราะห์ประเด็นทางสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งหาทางออกที่เหมาะสม ตอบสนองต่อประเด็นทางสิ่งแวดล้อมทั้งโดยส่วนตัวและกลุ่ม เช่น เข้าร่วมปฏิบัติการเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม

2) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ในโลกปัจจุบันทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมเป็นทักษะที่จำแนกผู้เรียนที่ได้รับการเตรียมความพร้อมสู่ชีวิตและสิ่งแวดล้อมในการทำงานที่ซับซ้อนมากขึ้น นอกจากผู้เรียนคนอื่นๆ ที่ไม่ได้รับการเตรียมความพร้อม ทักษะการ

เรียนรู้และนวัตกรรมประกอบด้วย ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือทำงาน

3) ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information, Media and Technology Skills) โลกปัจจุบันเป็นโลกแห่งข้อมูลข่าวสารที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนควรมีทักษะในด้านการรู้ด้านสารสนเทศ การรู้ด้านสื่อ และความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

4) ทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills) การทำงานและการใช้ชีวิตต้องการมากกว่าทักษะการคิดและความรู้เน้นเนื้อหาความสามารถในการใช้ชีวิตและการทำงานที่ซับซ้อนมากขึ้น ในยุคแห่งการแข่งขันต้องให้ความคิดริเริ่ม และการขึ้นนำตนเอง ทำงานอย่างเป็นอิสระ การเพิ่มผลผลิต และการรู้รับผิดชอบและความเป็นผู้นำและความรับผิดชอบ

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับห้องสมุดประชาชน

ความหมายของห้องสมุดประชาชน

ห้องสมุดประชาชนเป็นสถาบันทางสังคมที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชนทุกช่วงวัย โดยมีนักวิชาการและองค์กรวิชาชีพหลายแห่งได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (2565: 3) อธิบายความหมายของห้องสมุดประชาชนไว้ว่า ห้องสมุดประชาชนเป็นสถานที่รวมเอกสารสิ่งพิมพ์สื่อความรู้ทุกประเภททุกชนิด รวมทั้งแหล่งความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาจัดให้บริการแก่ประชาชนทุกกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะจัดให้เป็นแหล่งการเรียนรู้สำหรับเด็ก ให้บริการเคลื่อนที่อย่างทั่วถึง ใช้เครื่องมือทันสมัยในการบริการ จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ จัดห้องสมุดให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ ศูนย์ประชาคมที่ประชาชนมาจัดกิจกรรมรวมกลุ่มเพื่อความรู้และอนุรักษ์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม จัดบริเวณภายนอกให้เป็นสวนสาธารณะสำหรับเป็นที่พักผ่อนหย่อนใจ จัดห้องสมุดให้เป็นเครือข่ายการเรียนรู้ในชุมชนให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการดำเนินงานและให้ห้องสมุดเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของประชาชน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2565) อธิบายความหมายของห้องสมุดประชาชนไว้ว่า ห้องสมุดประชาชนเป็นห้องสมุดที่ตั้งขึ้นให้ประชาชนเข้าใช้บริการ โดยไม่จำกัดเพศ วัย อาชีพและระดับการศึกษา มีทรัพยากรสารสนเทศทุกประเภทเพื่อตอบสนองความสนใจและความต้องการของผู้ใช้เน้นให้บริการทรัพยากรสารสนเทศที่สอดคล้องกับสาขาอาชีพของคนในชุมชน/ท้องถิ่น และเปิดให้ประชาชนเข้าใช้และขอยืมหนังสือไปใช้นอกห้องสมุดได้ เช่น ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้สวนลุมพินี ห้องสมุดประชาชนเฉลิมราชกุมารี

ทรงศักดิ์ แสงสุวรรณ (2560: 28) ได้ให้ความหมายของห้องสมุดประชาชนไว้ว่า ห้องสมุดประชาชนเป็นหน่วยงานบริการสารสนเทศของรัฐที่เปิดให้บริการแก่ประชาชนโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย และเน้นการเข้าถึงความรู้

สุพัตรา สุภาพ (2558: 63) ได้ให้ความหมายของห้องสมุดประชาชนไว้ว่า ห้องสมุดประชาชนเป็นแหล่งส่งเสริมการอ่านและการศึกษานอกระบบสำหรับประชาชนทุกช่วงวัย

สมจิตต์ วงษ์วิทยา (2555: 42) ได้ให้ความหมายของห้องสมุดประชาชนไว้ว่า ห้องสมุดประชาชนเป็นสถาบันทางสังคมที่รวบรวมและเผยแพร่สารสนเทศ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคมแห่งการเรียนรู้

จุมพจน์ วณิชกุล (2548: 15) ได้ให้ความหมายของห้องสมุดประชาชนไว้ว่า ห้องสมุดประชาชน คือ แหล่งบริการสารสนเทศที่จัดขึ้นเพื่อให้ประชาชนทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงความรู้ได้อย่างเท่าเทียม และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ไอฟลา (IFLA, 2010: 3) ให้ความหมายของห้องสมุดประชาชนไว้ว่า ห้องสมุดประชาชนเป็นองค์กรที่จัดตั้งขึ้น ให้การสนับสนุนและลงทุนโดยชุมชนทั้งในระดับท้องถิ่น ภูมิภาค ประเทศ หรือจากองค์กรชุมชนอื่น เพื่อให้มีการเข้าถึงความรู้ ข้อมูล และจินตนาการผ่านทรัพยากรและบริการอย่างเท่าเทียมกันสำหรับสมาชิกทุกคนในชุมชน โดยไม่คำนึงถึงเชื้อชาติ สัญชาติ อายุ เพศ ศาสนา ภาษา ความพิการ ฐานะทางเศรษฐกิจ และการงานรวมทั้งการศึกษา

สมาคมห้องสมุดอเมริกัน (American Library Association, 2008: 3) ได้ให้นิยามคำว่า ห้องสมุดประชาชนไว้ว่า ห้องสมุดประชาชน คือ ห้องสมุดที่ทำหน้าที่ในการจัดการบริการโดยไม่คิดค่าบริการ โดยห้องสมุดประชาชนจะมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ 1) ห้องสมุดประชาชนอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลโดยรัฐบาล 2) ได้รับการสนับสนุนและเงินอุดหนุนจากภาษีประชาชน 3) เปิดให้บริการแก่ประชาชนทั่วไป

อัสเซอร์วูด (Usherwood, 1997: 380) กล่าวว่า ห้องสมุดประชาชน คือ ห้องสมุดที่จัดตั้งขึ้นด้วยเงินกองทุนสาธารณะ โดยมุ่งเน้นให้บริการแก่ประชาชนเพื่อสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์และปรับใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น โดยจัดให้มีทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบต่างๆ ที่หลากหลายภายในห้องสมุด

จากความหมายของห้องสมุดประชาชนที่นักวิชาการและสถาบันต่างๆ ได้ให้ความหมายไว้สามารถสรุปได้ว่า ห้องสมุดประชาชน หมายถึง สถาบันหรือองค์กรบริการสารสนเทศที่จัดตั้งขึ้นโดยภาครัฐหรือชุมชน และได้รับการสนับสนุนจากทรัพยากรสาธารณะ เพื่อให้บริการความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร และทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบที่หลากหลายแก่ประชาชนทุกกลุ่มอย่างเสรี เท่าเทียม และไม่เลือกปฏิบัติ โดยไม่จำกัดเพศ วัย อาชีพ ระดับการศึกษา หรือสถานะทางสังคม

ความสำคัญของห้องสมุดประชาชน

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (2565: 5) อธิบายไว้ว่า ห้องสมุดประชาชนเป็นแหล่งให้บริการข่าวสารข้อมูล ให้ความเพลิดเพลินในยามว่าง และเป็นแหล่งให้ความรู้เพื่อการศึกษา ค้นคว้า และวิจัยที่สำคัญ ห้องสมุดประชาชนเป็นสถานที่ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน เพื่อปลูกฝังให้ประชาชนรักการอ่าน เนื่องจากห้องสมุดประชาชนเป็นแหล่งข้อมูล และแหล่งความรู้ที่สำคัญแห่งหนึ่งในสังคม ดังนั้น ผู้ที่เกี่ยวข้องจึงควรจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ของประชาชนในท้องถิ่นและจำเป็นต้องพัฒนาห้องสมุดประชาชนให้มีความทันสมัยอยู่ตลอดเวลา

วัตถุประสงค์ของการจัดสร้างห้องสมุดประชาชน

ตามระเบียบกรมการศึกษานอกโรงเรียน ว่าด้วยห้องสมุดประชาชน พ.ศ. 2535 ซึ่งได้มีประกาศยกเลิกระเบียบดังกล่าวแล้ว เมื่อวันที่ 26 พฤศจิกายน 2551 กล่าวถึงวัตถุประสงค์ในการจัดตั้งห้องสมุดประชาชนไว้เบื้องต้น ดังนี้ (สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย, 2565: 5)

1. เพื่อเป็นศูนย์ข้อมูล ข่าวสารของชุมชน
2. เพื่อเป็นศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ของชุมชน
3. เพื่อเป็นศูนย์กลางการจัดกิจกรรมของชุมชน
4. เพื่อพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ในชุมชน

ปัจจุบันห้องสมุดประชาชน สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เปิดให้บริการประชาชนทุกกลุ่มเป้าหมายในทุกพื้นที่ทั่วประเทศ 77 จังหวัด รวมทั้งสิ้น 923 แห่ง ดังนี้

- | | |
|---|----------|
| 1. ห้องสมุดประชาชนจังหวัด | 69 แห่ง |
| 2. หอสมุดรักษามังคลาภิเษก วังไกลกังวล หัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ | 1 แห่ง |
| 3. ห้องสมุดประชาชนอำเภอ | 745 แห่ง |
| 4. ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” | 108 แห่ง |

ประเภทของห้องสมุดประชาชน

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (2565: 5 - 14) จำแนกประเภทห้องสมุดประชาชนไว้ 4 ประเภท ดังนี้

1. ห้องสมุดประชาชนจังหวัด

ห้องสมุดประชาชนจังหวัดเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่ให้บริการข้อมูลข่าวสารหนังสือและสื่อการเรียนรู้ทุกประเภท และจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบให้กับประชาชนทุกกลุ่มเป้าหมายในเขตอำเภอเมืองและอำเภอใกล้เคียงในจังหวัด อยู่ในความควบคุมกำกับดูแลของศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอเมืองของแต่ละจังหวัด ห้องสมุดประชาชนจังหวัดจัดตั้งขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2482 ที่จังหวัดอุบลราชธานี มีหน้าที่ให้บริการแก่ประชาชน ณ ที่ตั้งจังหวัดและเป็นศูนย์กลางการหมุนเวียนหนังสือและวัสดุภายในจังหวัด ต่อมาในปี พ.ศ. 2492 รัฐบาลมีนโยบายจัดการศึกษาผู้ใหญ่ให้กว้างขวางและเหมาะสมกับสถานการณ์ จึงได้ขยายงานด้านการศึกษาประชาชน และในปี พ.ศ. 2494 เป็นต้นมา จังหวัดต่างๆ ได้ตั้งห้องสมุดประชาชนจังหวัดเพิ่มขึ้นอีกหลายจังหวัด จนมีห้องสมุดประชาชนจังหวัดครบทุกจังหวัด

ปัจจุบันห้องสมุดประชาชนจังหวัดได้พัฒนา ปรับเปลี่ยน และขอพระราชทานพระราชนุญาตเข้าร่วมโครงการห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” และจัดสร้างเป็นห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” เปิดให้บริการแทนห้องสมุดประชาชนจังหวัด รวม 7 จังหวัด ได้แก่ ตาก ปัตตานี มหาสารคาม ลำพูน หนองบัวลำภู อำนาจเจริญ และอุดรธานี โดยกรุงเทพมหานครไม่มีห้องสมุดประชาชนจังหวัดให้บริการตั้งแต่เริ่มแรก ดังนั้น ณ ขณะนี้ (พ.ศ. 2565) จึงมีห้องสมุดประชาชนจังหวัดเปิดให้บริการรวมทั้งสิ้น 69 แห่ง

2. หอสมุดรัชมังคลาภิเษก วังไกลกังวล หัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

เมื่อปี พ.ศ. 2531 สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เสด็จพระราชดำเนินทรงเยี่ยมโรงเรียนวังไกลกังวลระหว่างตามเสด็จพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 และสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ณ วังไกลกังวล หัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ได้เสด็จพระราชดำเนินทอดพระเนตรห้องสมุดของโรงเรียนวังไกลกังวล ซึ่งยังอยู่ในสภาพที่จะต้องปรับปรุงอีกมาก จึงจะเป็นห้องสมุดที่ดีได้มาตรฐาน ทรงปรารภกับนายบุญช่วย ศรีสารคาม ขณะนั้นเป็นผู้อำนวยการจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และนายขวัญแก้ว วัชโรทัย รองเลขาธิการ สำนักพระราชวัง ว่า “น่าจะมีห้องสมุดที่ได้มาตรฐาน เพื่อให้ให้นักเรียน นักศึกษา บุคคลทั่วไป ตลอดจนชาวต่างประเทศที่มาท่องเที่ยวที่หัวหินได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องราวต่างๆ” จึงได้นำความเหล่านี้ประชุมหารือร่วมกันระหว่างข้าราชการทุกสังกัด พ่อค้า ประชาชนทุกสาขาอาชีพในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ได้ขอยุติให้มีการจัดสร้างหอสมุดรัชมังคลาภิเษก วังไกลกังวล หัวหิน เพื่อเฉลิมฉลองเนื่องในพิธีรัชมังคลาภิเษก วันที่ 2 กรกฎาคม 2531 ซึ่งเป็นวันสำคัญยิ่งที่พระบาทสมเด็จพระ

พระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 ทรงเป็นพระมหากษัตริย์ผู้ครองสิริราชสมบัติเป็นเวลา 42 ปี นับว่ายาวนาน ยิ่งกว่าอดีตพระมหากษัตริย์ไทยทุกพระองค์

วันที่ 6 มีนาคม 2537 สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้เสด็จพระราชดำเนินทรงเยี่ยมเป็นการส่วนพระองค์ ณ หอสมุดรชมังคลาภิเษก วังไกลกังวล หัวหิน อีกครั้งหนึ่ง

วันที่ 5 กันยายน 2539 สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้เสด็จพระราชดำเนินเป็นองค์ประธานในพิธีเปิดอาคารหอสมุดรชมังคลาภิเษก วังไกลกังวล หัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และได้เปิดให้บริการประชาชนอย่างเป็นทางการนับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่จัดบริการ ส่งเสริมการอ่าน และการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้แก่นักเรียน นักศึกษา และประชาชนในเขตอำเภอหัวหินและพื้นที่ใกล้เคียง ซึ่งปัจจุบันหอสมุดรชมังคลาภิเษก วังไกลกังวล หัวหิน อยู่ในกำกับดูแลของศูนย์การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอหัวหิน

3. ห้องสมุดประชาชนอำเภอ

ห้องสมุดประชาชนอำเภอเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่ให้บริการข้อมูลข่าวสารหนังสือและสื่อการเรียนรู้ทุกประเภท และจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบให้กับประชาชนทุกกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งอยู่ในเขตอำเภอแต่ละแห่ง อยู่ในกำกับดูแลของศูนย์การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอนั้นๆ

ห้องสมุดประชาชนอำเภอได้เริ่มจัดตั้งขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2486 ที่อำเภอบางบ่อ จังหวัดสมุทรปราการ เป็นสาขาของห้องสมุดประชาชนจังหวัด มีหน้าที่ให้บริการแก่ประชาชน ณ ที่ตั้งอำเภอ ต่อมาในปี พ.ศ. 2495 คณะรัฐบาลได้มีมติให้จัดตั้งห้องสมุดประชาชนอำเภอขึ้นอำเภอละ 1 แห่ง โดยมอบให้กระทรวงศึกษาธิการเป็นฝ่ายดำเนินการ และกระทรวงมหาดไทยเป็นฝ่ายจัดหาสถานที่แต่มีปัญหาอุปสรรคบางประการทำให้ไม่สามารถจัดตั้งห้องสมุดประชาชนอำเภอครบทุกอำเภอได้

ห้องสมุดประชาชนอำเภอจัดตั้งขึ้นเพื่อให้ประชาชนในเขตอำเภอที่บริการมีข่าวสารข้อมูล ได้อ่านศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือและสื่อความรู้ต่างๆ และเป็นการปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน และเป็นที่เผยแพร่วัฒนธรรมและความบันเทิงสำหรับประชาชน ด้านการจัดสร้างห้องสมุดประชาชนอำเภอ ส่วนใหญ่ได้รับความร่วมมือจากชุมชนบริจาคที่ดิน เงิน วัสดุ ครุภัณฑ์ สมทบกับเงินงบประมาณของทางรัฐบาล ซึ่งสร้างปีละ 15 - 20 แห่ง (โดยประมาณ)

ทั้งนี้ จังหวัดสมุทรสาครไม่มีห้องสมุดประชาชนอำเภอให้บริการเนื่องจากมีห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” เปิดให้บริการแทนทั้ง 3 อำเภอ ดังนั้น ณ ขณะนี้ (พ.ศ. 2565) จึงมีห้องสมุดประชาชนอำเภอเปิดให้บริการรวมทั้งสิ้น 745 แห่ง

4. ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี”

สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี โดยส่วนพระองค์ทรงโปรดปรานการอ่านหนังสือและทรงปรารถนาเห็นผลกนิกรของพระองค์รักการอ่านหนังสือเป็นอย่างมาก เพราะพระองค์ทรงเห็นว่าหนังสือเป็นที่มาของแหล่งความรู้ วิทยาการทุกด้าน และทุกคนสามารถแสวงหาได้ง่ายและประหยัดอีกด้วย ดังพระราชดำรัสที่ทรงตรัสและทรงพระนิพนธ์ไว้ ดังนี้

“...หนังสือเป็นบ่อเกิดแห่งความรู้ต่างๆ นักปราชญ์ในสมัยโบราณได้ใช้หนังสือบันทึกความรู้และความคิดเห็นต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ไว้เป็นสมบัติตกทอดมาถึงสมัยปัจจุบันเป็นอันมาก เพราะความรู้ของคนในสมัยโบราณนั้นเกิดจากการสังเกต เขาเหล่านั้นได้สังเกตความเป็นไปของโลก และจดจำข้อความต่างๆ ในแง่ความคิดเห็นของเขาไว้ คนสมัยต่อมาได้อ่านข้อความเหล่านั้นจะติดตามค้นคว้าเพิ่มเติม ทำให้ความรู้ของมนุษย์กว้างขวางยิ่งขึ้น...” และทรงมีพระราชปรารภว่า “...ข้าพเจ้าอยากให้เรามีห้องสมุดที่ดี มีหนังสือครบทุกประเภทสำหรับประชาชนหนังสือที่ข้าพเจ้าคิดว่าสำคัญที่สุดอย่างหนึ่งคือหนังสือสำหรับเด็ก วัยเด็กเป็นวัยเรียนรู้ เด็กๆ ส่วนใหญ่จะสนใจเรื่องราวต่างๆ แปลกๆ ใหม่ๆ อยู่แล้ว ถ้าเรามีหนังสือที่มีคุณค่าทั้งเนื้อหาและรูปภาพให้เขาอ่าน ให้ความรู้และความบันเทิง เด็กๆ จะได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ ที่รอบรู้ มีธรรมาประจำใจ มีความรักบ้านเมือง มีความต้องการปรารถนาจะทำแต่ประโยชน์ที่สมควร...”

เพื่อสนองพระราชปณิธานดังกล่าว สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยในฐานะที่รับผิดชอบในการจัดตั้งและพัฒนาห้องสมุดประชาชนจังหวัดและอำเภอทั่วประเทศ จึงได้จัดทำโครงการห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” ขึ้นในวโรกาสที่ทรงมีพระชนมายุครบ 3 รอบนักษัตร 36 พรรษา ในปี พ.ศ. 2534 ประกอบกับเป็นปีสากลแห่งการรู้หนังสือ เพื่อเป็นประโยชน์แก่ประชาชนทั้งในเมืองและในชนบท โดยความร่วมมือของข้าราชการ พ่อค้าและประชาชนในแต่ละพื้นที่ ได้ร่วมกันบริจาคทุนเพื่อการก่อสร้างห้องสมุดดังกล่าว โดยในปัจจุบัน (พ.ศ. 2565) สามารถดำเนินการและเปิดให้บริการได้แล้วจำนวน 108 แห่ง และยังคงมีผู้มีจิตศรัทธาให้การสนับสนุนในการสร้างอย่างต่อเนื่อง นับเป็นห้องสมุดที่ทันสมัยและมีหนังสือและสื่อ นานาประเภท โดยเฉพาะหนังสือและสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน

นอกจากนั้น พระองค์ยังทรงพระราชทานหนังสือที่มีคุณค่าให้แก่ห้องสมุดแต่ละแห่งเสมอ และทรงพระราชทานพระราชนุญาตให้นำพระบรมฉายาลักษณ์ของพระองค์ และทรงพระราชทานลายพระหัตถ์เชิญชวนให้ “ร่วมกันทำให้ชาวโลกอ่านออกเขียนได้” *Let's join in making a literate world* ไว้ที่ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” ทุกแห่ง และทรงรับเป็นองค์ประธานในพิธีเปิดอาคารห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” ด้วยพระองค์เองทุกแห่ง นับเป็นพระมหากรุณาธิคุณหาที่สุดมิได้

ห้องสมุดประชาชนแต่ละแห่งจะสร้างขึ้นด้วยความร่วมมือของประชาชนในท้องถิ่น หน่วยงานภาครัฐและเอกชน จากความจงรักภักดี และความสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เพื่อพร้อมใจน้อมเกล้าฯ ถวายเพื่อสนองพระราชปณิธาน ให้ชุมชนมีแหล่งความรู้ที่พร้อมพรั่งสมบูรณ์ ซึ่งจะเป็นแบบอย่างของการพัฒนาห้องสมุดสืบไป

วัตถุประสงค์ในการจัดทำโครงการห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” เพื่อกระจายโอกาสทางการศึกษาไปสู่ประชาชนในชนบท ด้วยการจัดสร้างและพัฒนาห้องสมุดประชาชนอำเภอให้เป็นแหล่งความรู้สำหรับประชาชนทุกเพศทุกวัยโดยได้กำหนดวัตถุประสงค์เฉพาะในการดำเนินการไว้ ดังนี้

1. พัฒนารูปแบบห้องสมุดประชาชนอำเภอ ให้เป็นตัวอย่างของห้องสมุดในอนาคตที่จะเป็นแหล่งความรู้ และศูนย์กลางสนับสนุนเครือข่ายการเรียนรู้ในระดับหมู่บ้าน
2. จัดสร้างห้องสมุดประชาชนอำเภอให้ครบทุกอำเภอ โดยจะคัดเลือกอำเภอที่มีความพร้อมและความจำเป็นเร่งด่วน เพื่อเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี
3. พัฒนาห้องสมุดประชาชนอำเภอที่จัดสร้างอยู่เดิมแล้ว ให้มีคุณภาพและมีความพร้อมที่จะให้บริการตามบทบาท และภารกิจของห้องสมุดในอนาคต
4. ประสานงานกับภาคีเครือข่ายทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชนเพื่อรณรงค์ส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ให้กับประชาชนทุกกลุ่มเป้าหมาย

ปัจจุบันห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” ได้เปิดให้บริการการอ่านและพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ด้วยกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ในแต่ละพื้นที่รวม 108 แห่ง ใน 69 จังหวัด โดยสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย มีนโยบายที่จะดำเนินโครงการห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” ให้ครบทุกจังหวัด ซึ่งขณะนี้จังหวัดที่ยังไม่ได้เข้าร่วมโครงการห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” รวม 6 จังหวัด ได้แก่ นนทบุรี น่าน บึงกาฬ ลำปาง สตูล และสมุทรปราการ ทั้งนี้ ในปีงบประมาณ 2565 ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” ที่ได้รับพระราชทานพระราชนุญาตให้เข้าร่วมโครงการห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” และอยู่ระหว่างดำเนินการก่อสร้างอาคารห้องสมุดตกแต่งภายใน และปรับภูมิทัศน์ภายนอก รวม 6 แห่ง ได้แก่

1. ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” จังหวัดอุบลราชธานี
2. ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” จังหวัดหนองคาย
3. ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” จังหวัดยโสธร
4. ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอดอยเต่า จังหวัดเชียงใหม่
5. ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอเมืองบุรีรัมย์จังหวัดบุรีรัมย์
6. ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว

ห้องสมุด 3 ดี

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (2565: 15 - 18) กำหนดแนวทางพัฒนาห้องสมุดให้เป็น “ห้องสมุด 3 ดี” ที่เน้นการพัฒนาใน 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

ดีที่ 1 หนังสือดี หมายถึง หนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ มีเนื้อหาสาระถูกต้อง ไม่เป็นพิษเป็นภัย และตรงใจผู้อ่านในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่ออื่นๆ เพื่อส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ของประชาชนทุกกลุ่มเป้าหมาย

ดีที่ 2 บรรยากาศดี หมายถึง ห้องสมุดประชาชนที่มีบรรยากาศและสภาพแวดล้อมเอื้อต่อการอ่าน การเรียนรู้ การค้นคว้า อุดมไปด้วยความรู้ ความบันเทิง และเชื้อเชิญให้ทุกคนเข้ามาใช้บริการเสมือนหนึ่งเป็นบ้านหลังที่สอง ที่สะอาด สะอาด ร่มรื่นปลอดภัย และปลอดภัยสำหรับทุกคน ที่เข้ามาใช้บริการ เป็นห้องสมุดประหยัดพลังงาน และสะท้อนเอกลักษณ์ของชุมชน

ดีที่ 3 บรรณารักษ์ดี หมายถึง บรรณารักษ์ หรือบุคลากรผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดประชาชนที่เป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงความรู้ในห้องสมุดกับผู้ใช้บริการ มีความเป็น “มืออาชีพ” มีจิตบริการ มีความรู้ลึก รู้รอบ รู้กว้าง รู้ไกล ทันสมัย ทันความเปลี่ยนแปลงของสังคม เป็นนักจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้เป็นผู้บริหารจัดการความรู้ที่ดี และเป็นผู้ปฏิบัติงานอย่างมีความสุข

ตารางที่ 2 กรอบแนวทางการดำเนินงาน

องค์ประกอบ		แนวทางการดำเนินงาน	
1	หนังสือดี	1.1	ดำเนินการให้มีการจัดซื้อหนังสือและสื่อการเรียนรู้เข้าห้องสมุดให้เป็นไปตามนโยบาย เพื่อให้ห้องสมุด มีหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและเพียงพอกับจำนวนผู้รับบริการ
		1.2	แต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อคัดเลือกหนังสือและสื่อการเรียนรู้เข้าห้องสมุด
		1.3	ดำเนินการจัดซื้อหนังสือและสื่อการเรียนรู้ตามงบประมาณที่ได้รับจัดสรร และตามรายชื่อที่คัดเลือกไว้ในสัดส่วนที่เหมาะสม
		1.4	กำหนดนโยบายให้มีการใช้หนังสือและสื่อการเรียนรู้ เพื่อสร้างนิสัยรักการอ่าน โดยส่งเสริมให้มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้รับบริการมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
		1.5	จัดนิทรรศการ/ตลาดนัดหนังสือและสื่อการเรียนรู้โดยเชิญชวนร้านค้าและสำนักพิมพ์ต่างๆ มาร่วมจำหน่ายหนังสือและสื่อการเรียนรู้
2	บรรยากาศดี	2.1	พัฒนาหรือปรับปรุงห้องสมุดให้มีบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการอ่าน การเรียนรู้และการค้นคว้า

		2.2	ปรับปรุง ออกแบบและตกแต่งอาคาร ทั้งภายในและภายนอกห้องสมุด ให้มีเอกลักษณ์สอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น และควรใช้ศิลปกรรม ร่วมสมัยในการออกแบบ
		2.3	ซ่อมแซม ปรับปรุง จัดวางครุภัณฑ์และสิ่งอำนวยความสะดวกให้ทันสมัย อุณภูมิ สีและองค์ประกอบของครุภัณฑ์ให้มีความสอดคล้องเป็นแนวคิด เดียวกัน รวมทั้งการจัดวางมุมต่างๆ และพื้นที่ใช้สอยภายในห้องสมุด ให้เหมาะสม

ตารางที่ 2 (ต่อ)

องค์ประกอบ		แนวทางการดำเนินงาน	
3	บรรณารักษ์ดี	3.1	พัฒนา อบรมบรรณารักษ์ หรือบุคลากรผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดประชาชน ให้มีความรู้ในการบริหารจัดการห้องสมุดสมัยใหม่ รวมทั้งสร้างมุมมอง ใหม่ๆ ให้เกิดขึ้น
		3.2	มีการทำงานเชิงรุกและทำงานแบบคนรุ่นใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ให้แก่ประชาชนทุกกลุ่มเป้าหมาย
		3.3	สนับสนุน ส่งเสริมให้บรรณารักษ์ หรือบุคลากร ผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด ประชาชนได้รับโอกาสในการอบรม ศึกษาดูงาน หรือแลกเปลี่ยนความรู้ กับบุคลากรห้องสมุดอื่นๆ
		3.4	ส่งเสริมบรรณารักษ์ หรือบุคลากรผู้ปฏิบัติงาน ห้องสมุดประชาชนใน การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ การใช้หนังสือและสื่อ การเรียนรู้ให้กับผู้รับบริการตลอดเวลา

แนวทางการพัฒนาและเพิ่มทักษะการปฏิบัติงาน

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (2565: 19 - 24) กำหนด แนวทางพัฒนาและเพิ่มทักษะการปฏิบัติงานของผู้ที่ปฏิบัติหน้าที่บรรณารักษ์ให้เป็นไปตามมาตรฐาน วิชาชีพ มีกรอบแนวทางการพัฒนารวม 13 ประเด็น/หัวข้อ ดังนี้

1. นโยบายด้านส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย
2. สารสนเทศศาสตร์เบื้องต้น

3. การพัฒนาการจัดระบบสารสนเทศ
4. งานบริหารจัดการห้องสมุดประชาชน
5. การจัดการความรู้
6. งานบริการห้องสมุดประชาชน
7. การจัดกิจกรรมห้องสมุดประชาชน
8. กิจกรรมศูนย์ความรู้กินได้
9. การเขียนข่าวเพื่อการประชาสัมพันธ์งานห้องสมุดประชาชน
10. การจัดทำระบบสารสนเทศด้วยโปรแกรมระบบบริการงานห้องสมุดประชาชน PLS v.5
11. การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop เบื้องต้น
12. สารสนเทศท้องถิ่น แหล่งการเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นการนำเสนอข้อมูลด้วย Infographic
13. ระบบเชื่อมโยงแหล่งการเรียนรู้เพื่อการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ห้องสมุดประชาชน

ตารางที่ 3 กรอบแนวทางการดำเนินงาน

ประเด็น/หัวข้อ		แนวทางการพัฒนา	
1	นโยบายด้านส่งเสริมการศึกษาตามอัธยาศัย	1.1	การส่งเสริมการอ่าน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับประชาชนทุกกลุ่มเป้าหมาย
		1.2	การส่งเสริมการอ่านในห้องสมุดประชาชน
		1.3	การส่งเสริมการอ่านในชุมชน รถห้องสมุดเคลื่อนที่ ห้องสมุดเคลื่อนที่สำหรับชาวตลาด ตามพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี บ้านหนังสือชุมชน และแหล่งการเรียนรู้ อื่นๆ
		1.4	การส่งเสริมการอ่านร่วมกับภาคีเครือข่าย
2	สารสนเทศศาสตร์เบื้องต้น	2.1	แนวคิดพื้นฐานด้านบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์
		2.2	ปรัชญาวิชาชีพบรรณารักษ์
		2.3	จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพบรรณารักษ์ คุณสมบัติและบุคลิกภาพที่ดีของบรรณารักษ์
		2.4	บทบาทของสถาบันบริการสารสนเทศ ต่อการพัฒนาสังคม แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในสังคม

3	การพัฒนาการจัดระบบสารสนเทศห้องสมุด	3.1	หลักการจัดการระบบสารสนเทศห้องสมุด
		3.2	การวิเคราะห์ทรัพยากรสารสนเทศระบบทศนิยมของดิวี่
		3.3	การวิเคราะห์เลขหมู่ เลขผู้แต่ง หัวเรื่องหนังสือ และสื่อในห้องสมุด
		3.4	การวิเคราะห์ชุมชน ศึกษาผู้รับบริการการคัดเลือกและประเมินสื่อสารสนเทศ
		3.5	การจัดหา การคัดออก แหล่งผลิต แหล่งจำหน่าย และการเผยแพร่สารสนเทศ

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ประเด็น/หัวข้อ		แนวทางการพัฒนา	
		3.6	งานเทคนิคห้องสมุด และการดูแลรักษาซ่อมแซมหนังสือ
4	งานบริหารจัดการห้องสมุดประชาชน	4.1	การจัดทำแผนการปฏิบัติงาน การเขียนโครงการ การประเมินโครงการ การสรุปและรายงานผลการดำเนินงานกิจกรรม/โครงการ
		4.2	การบริหารจัดการงานห้องสมุดด้านต่างๆ ได้แก่ งานธุรการ งานประชาสัมพันธ์ งานสถิติและการรายงานงานบุคลากรงานอาคารสถานที่ งานพัสดุและครุภัณฑ์
5	การจัดการความรู้	5.1	หลักการ แนวคิด ความหมายและความสำคัญของการจัดการความรู้
		5.2	วิวัฒนาการ และกระบวนการเรียนรู้
		5.3	การส่งเสริม และการถ่ายทอดความรู้
		5.4	กระบวนการจัดการความรู้
6	งานบริการห้องสมุดประชาชน	6.1	ความหมาย ความสำคัญ วัตถุประสงค์และงานบริการห้องสมุดประชาชน
		6.2	หลักการ และแนวพิจารณาการจัดงานบริการห้องสมุดประชาชน

		6.3	องค์ประกอบ และขั้นตอนการจัดงานบริการห้องสมุดประชาชน
		6.4	ประเภทงานบริการห้องสมุดประชาชน
		6.5	องค์ประกอบที่ทำให้งานบริการห้องสมุดประชาชนประสบผลสำเร็จ

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ประเด็น/หัวข้อ		แนวทางการพัฒนา	
7	การจัดกิจกรรมห้องสมุดประชาชน	7.1	ความหมาย ความสำคัญ และหลักการ จัดกิจกรรมห้องสมุดประชาชน
		7.2	ประเภทของการจัดกิจกรรมห้องสมุดประชาชน
		7.3	วิธีการ และขั้นตอนการจัดกิจกรรมห้องสมุดประชาชน
8	กิจกรรมศูนย์ความรู้กินได้	8.1	แนวคิด และกระบวนการเกี่ยวกับศูนย์ความรู้กินได้
		8.2	การบริหารจัดการห้องสมุดในรูปแบบของศูนย์ความรู้กินได้ เช่น การวางแผนเชิงกลยุทธ์ และการออกแบบ
			กิจกรรม บริการความรู้ การเขียนข่าวเพื่อการประชาสัมพันธ์งาน
		8.3	การให้บริการองค์ความรู้ทำมาหากินตามแนวทางศูนย์ความรู้กินได้
9	การเขียนข่าวเพื่อการประชาสัมพันธ์งานห้องสมุดประชาชน	9.1	หลักการเขียนข่าว
		9.2	องค์ประกอบของข่าว
		9.3	โครงสร้าง และส่วนประกอบของข่าว
		9.4	เทคนิคการเขียนข่าว และการพาดหัวข่าวให้น่าสนใจเพื่อการประชาสัมพันธ์
10	การจัดทำระบบสารสนเทศด้วยโปรแกรมระบบบริการงานห้องสมุดประชาชน PLS v.5	10.1	การติดตั้งโปรแกรมระบบบริการงานห้องสมุดประชาชน PLS v.5
		10.2	วิธีการใช้โปรแกรมระบบบริการงานห้องสมุดประชาชน PLS v.5

		10.3	การจัดการระบบ การสำรองข้อมูล การนำเข้าข้อมูลระบบบริการงานห้องสมุดประชาชน PLS v.5
		10.4	การเตรียมข้อมูลหนังสือ สื่อ และสมาชิกเพื่อนำเข้าข้อมูลระบบบริการงานห้องสมุดประชาชน PLS v.5
11	การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop เบื้องต้น	11.1	โปรแกรม Adobe Photoshop
		11.2	ประเภทของภาพ Graphic

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ประเด็น/หัวข้อ		แนวทางการพัฒนา	
		11.3	ส่วนประกอบ และการทำงานของเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Photoshop
		11.4	การสร้างภาพ การเปิดไฟล์ภาพและการจัดเก็บไฟล์ภาพในรูปแบบต่างๆ
		11.5	การตัดต่อภาพเบื้องต้นและการนำไปใช้
12	สารสนเทศท้องถิ่น แหล่งการเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น การนำเสนอข้อมูลด้วย Infographic	12.1	การทำ Infographic
		12.2	การออกแบบสื่อทั้งในรูปแบบของการให้ความรู้ และการนำเสนอข้อมูล โดยใช้การนำเสนอในแบบ Infographic
13	ระบบเชื่อมโยงแหล่งการเรียนรู้เพื่อการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ ห้องสมุดประชาชน	13.1	ความหมาย ความสำคัญของระบบเชื่อมโยงแหล่งการเรียนรู้
		13.2	การใช้ระบบเชื่อมโยงแหล่งการเรียนรู้ได้แก่ การจัดการเครือข่าย การจัดการข้อมูลพื้นฐานห้องสมุดประชาชน การจัดการข้อมูลทะเบียนทรัพยากร การจัดการงานบริการห้องสมุด การจัดการเว็บไซต์ การจัดการข้อมูลเผยแพร่การจัดการเว็บ Blog และการจัดการข้อมูลสถิติ

มาตรฐานห้องสมุดประชาชน สำนักงาน กศน.

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (2565: 25 - 32) กำหนดมาตรฐานห้องสมุดประชาชน สำนักงาน กศน. ไว้เพื่อใช้เป็นแนวทางการดำเนินงานห้องสมุดประชาชนอย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย 9 มาตรฐาน ดังนี้

- มาตรฐานที่ 1 ด้านการบริหารจัดการงานห้องสมุดประชาชน
- มาตรฐานที่ 2 ด้านบุคลากรผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดประชาชน
- มาตรฐานที่ 3 ด้านอาคารสถานที่ ครุภัณฑ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกของห้องสมุดประชาชน
- มาตรฐานที่ 4 ด้านทรัพยากรสารสนเทศ (หนังสือและสื่อการเรียนรู้ทุกประเภท)
- มาตรฐานที่ 5 ด้านการบริการงานห้องสมุดประชาชน
- มาตรฐานที่ 6 ด้านกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย
- มาตรฐานที่ 7 ด้านความร่วมมือและภาคีเครือข่าย
- มาตรฐานที่ 8 ด้านการสื่อสารและประชาสัมพันธ์
- มาตรฐานที่ 9 ด้านการประเมินคุณภาพของห้องสมุดประชาชน

ตารางที่ 4 รายละเอียดมาตรฐาน

มาตรฐานที่		ตัวชี้วัด	
1	ด้านการบริหารจัดการงานห้องสมุดประชาชน	1.1	กำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าประสงค์และแนวทางการดำเนินงานที่ชัดเจน
		1.2	บริหารจัดการโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนที่สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของประชาชนในพื้นที่
		1.3	บริหารจัดการสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงระบบปฏิบัติการให้ทันสมัยและหลากหลาย
		1.4	มีการระดมทรัพยากรเพื่อการพัฒนาห้องสมุดประชาชนอย่างต่อเนื่อง
		1.5	จัดทำ ดำเนินงาน และรายงานผลตามแผนปฏิบัติการประจำปี
2	ด้านบุคลากรผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดประชาชน	2.1	จัดให้มีบุคลากรผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดประชาชนทุกประเภท (ข้าราชการ พนักงานราชการ และจ้างเหมาบริการ) แห่งละไม่น้อยกว่า 2 คน

		2.2	จัดให้มีบุคลากรปฏิบัติงานพนักงานบริการหรือนักการภารโรง หรือพนักงานรักษาความปลอดภัย แห่งละไม่น้อยกว่า 1 คน
		2.3	บุคลากรผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดประชาชน (ข้าราชการ พนักงานราชการ และจ้างเหมาบริการ) ได้รับการพัฒนาหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่สามารถนำมาปรับใช้ในการปฏิบัติงานได้ ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมงต่อปี
		2.4	บุคลากรผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดประชาชนมีการพัฒนานวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้

ตารางที่ 4 (ต่อ)

มาตรฐานที่		ตัวชี้วัด	
3	ด้านอาคารสถานที่ ครุภัณฑ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกของห้องสมุดประชาชน	3.1	จัดบรรยากาศห้องสมุดประชาชนให้เอื้อต่อการอ่านและการเรียนรู้ มีการจัดสัดส่วนพื้นที่เพื่อรองรับการให้บริการและการจัด กิจกรรมต่างๆ เช่น โซนทำงาน โซนส่งเสริมการอ่าน โซนกิจกรรม โซนคอมพิวเตอร์ โซนพักผ่อน โซนกาแฟและโซนอื่นๆ ตามบริบทของพื้นที่ในรูปแบบของศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space)
		3.2	มีวัสดุ ครุภัณฑ์ อุปกรณ์เทคโนโลยีที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ตลอดจน สิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายทุกช่วงวัย
		3.3	จัดให้ห้องสมุดประชาชนมีมุมส่งเสริมผลิตภัณฑ์ กศน. และผลิตภัณฑ์ของชุมชน
		3.4	มีมาตรการรักษาความปลอดภัย ทั้งภายในและภายนอกอาคารห้องสมุดประชาชน
4	ด้านทรัพยากรสารสนเทศ (หนังสือ และสื่อการเรียนรู้ทุกประเภท)	4.1	มีแผนจัดหาทรัพยากรสารสนเทศโดยการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
		4.2	มีทรัพยากรสารสนเทศ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีเนื้อหา รูปแบบ ที่หลากหลายทันสมัย เชื่อมโยงเครือข่ายเพื่อบริการการเรียนรู้และการสืบค้นข้อมูล

			อาทิ จอ Touch Screen, Smart TV, หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E - Book)
		4.3	แสวงหา รวบรวม พัฒนา และจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศที่เป็นข้อมูลชุมชนแหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมถึงทรัพยากรสารสนเทศที่ผลิตในท้องถิ่นไว้บริการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง
		4.4	จัดหมวดหมู่ทรัพยากรสารสนเทศอย่างเป็นระบบจัดเก็บและจัดทำฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้เป็นปัจจุบันและสะดวกต่อการให้บริการ

ตารางที่ 4 (ต่อ)

มาตรฐานที่		ตัวชี้วัด	
		4.5	มีรายงานการสำรวจทรัพยากรสารสนเทศและหมุนเวียนไปยังแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ อาทิ ห้องสมุดเคลื่อนที่สำหรับชาวตลาดตามพระราชดำริสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, บ้านหนังสือชุมชน, กศน.ตำบลตามความเหมาะสม
5	ด้านการบริการงานห้องสมุดประชาชน	5.1	มีระเบียบ หรือข้อกำหนดการใช้และการให้บริการและประกาศเป็นลายลักษณ์อักษรให้ผู้รับบริการทราบโดยทั่วกัน
		5.2	มีการบริการที่หลากหลายสอดคล้องกับวิถีชีวิต และความต้องการของชุมชน
		5.3	มีการบริการพื้นฐานอย่างหลากหลายทั้งระบบ Online Service, Offline Service Delivery และ Mobile Library Service ไม่น้อยกว่า 10 ประเภท อาทิ บริการยืม - คืน บริการการอ่านบริการตอบคำถาม และช่วยการค้นคว้าบริการแนะนำการใช้ห้องสมุดบริการข้อมูลข่าวสาร บริการแนะแนวและบริการอื่นๆ
		5.4	มีการบริการทรัพยากรสารสนเทศที่หลากหลาย ทั้งสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ อาทิ QR Code, De Touch Screen, Smart TV

		5.5	มีรูปแบบการให้บริการในลักษณะของห้องสมุดดิจิทัลที่สามารถสืบค้นข้อมูลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
		5.6	มีการบริการหมุนเวียนหนังสือและสื่อชุมชน อาทิ ห้องสมุดเคลื่อนที่สำหรับชาวตลาด ตามพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, บ้านหนังสือชุมชน, กศน.ตำบลหรือแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ อย่างต่อเนื่อง

ตารางที่ 4 (ต่อ)

มาตรฐานที่		ตัวชี้วัด	
6	ด้านกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย	6.1	จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ภายในห้องสมุดประชาชนที่หลากหลายสอดคล้อง เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายทุกช่วงวัย
		6.2	จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้เคลื่อนที่ที่หลากหลาย สอดคล้อง เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายทุกช่วงวัย
		6.3	จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ออนไลน์ที่หลากหลาย สอดคล้อง เหมาะสม กับกลุ่มเป้าหมายทุกช่วงวัย
7	ด้านความร่วมมือและภาคีเครือข่าย	7.1	ประสานความร่วมมือ และการสนับสนุนจากภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วนในการดำเนินงานห้องสมุดประชาชน
		7.2	จัดให้มีความร่วมมือ หรือจัดทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) กับภาคีเครือข่ายทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม
8	ด้านการสื่อสารและประชาสัมพันธ์	8.1	มีการวางแผนการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ พร้อมเผยแพร่การจัด กิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ผ่านช่องทางที่หลากหลาย

		8.2	มีการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ เพื่อสร้างและส่งเสริมภาพลักษณ์ของห้องสมุดประชาชน
		8.3	มีการพัฒนารูปแบบการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ของห้องสมุดประชาชนอย่างต่อเนื่อง
9	ด้านการประเมินคุณภาพของห้องสมุดประชาชน	9.1	มีการจัดทำข้อมูล สำนวนความต้องการสถิติ การให้บริการ การจัดกิจกรรมเพื่อรองรับการประเมินคุณภาพของห้องสมุดประชาชน
		9.2	มีการประเมินคุณภาพตามเกณฑ์การพิจารณาและวิธีการประเมินคุณภาพ ที่เกี่ยวข้องกับห้องสมุดประชาชน

ตารางที่ 4 (ต่อ)

มาตรฐานที่		ตัวชี้วัด	
		9.3	จัดทำรายงานผลการประเมินคุณภาพอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง เพื่อเสนอคณะกรรมการสถานศึกษา และเผยแพร่ต่อสาธารณชน
		9.4	นำผลการประเมินคุณภาพไปใช้ในการพัฒนางานห้องสมุดประชาชน เพื่อใช้ในการวางแผนการปฏิบัติงานในปีต่อไป
		9.5	มีการวิจัยเพื่อพัฒนาการดำเนินงาน ห้องสมุดประชาชน

แนวทางการขับเคลื่อนการดำเนินงานศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space) ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

วิถีชีวิต รูปแบบการเรียนรู้และการทำงานของคนในยุคปัจจุบันที่เปลี่ยนไป คนส่วนมากมักจะไปนั่งทำงาน อ่านหนังสือ ประชุม หรือทำงานกลุ่มตามสถานที่สาธารณะมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นร้านกาแฟ ห้องสมุด หรือตาม Co - working Space ต่างๆ ด้วยเหตุผลที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ในการสร้างแรงบันดาลใจใหม่ที่เอื้อต่อการเกิดแนวคิดใหม่ๆ ในการทำงาน หรือบางครั้งจะรู้สึกว่ามีสมาธิมากกว่าที่บ้าน ที่โรงเรียน หรือที่ทำงาน แต่พื้นที่ลักษณะเช่นนี้ที่มีให้บริการอยู่ในปัจจุบันยังเป็น ข้อจำกัดในการเข้าถึงของหลายๆ คน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของระยะเวลา การเปิด - ปิดบริการ ค่าใช้จ่าย หรือถ้าเปิดให้ใช้บริการฟรี สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ หรือบรรยากาศ อาจยังไม่ตอบ

โจทย์สำหรับการทำงาน หรือการอ่านหนังสืออย่างมีประสิทธิภาพไปถึงความปลอดภัยต่างๆ ในการเดินทางไปใช้บริการตามสถานที่เหล่านั้นประกอบกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้รูปแบบการเรียนรู้ของผู้รับบริการห้องสมุดประชาชนเปลี่ยนไปด้วย ปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการค้นคว้าหาความรู้มากขึ้น ด้วยเหตุนี้ห้องสมุดประชาชนจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการให้บริการการเรียนรู้ให้มีรูปแบบที่หลากหลาย เป็นไปตามความต้องการของผู้รับบริการทุกช่วงวัยยิ่งขึ้น จากแนวคิดดังกล่าว จึงนำไปสู่การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ให้มีลักษณะเป็นศูนย์การเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสำนักงาน กศน. เป็นหน่วยงานหนึ่งที่มีภารกิจหลักในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยให้กับประชาชนทุกช่วงวัย และมีแหล่งการเรียนรู้ให้บริการหลากหลายรูปแบบ ห้องสมุดประชาชนก็เป็นหนึ่งในแหล่งการเรียนรู้ที่ให้บริการประชาชนควบคู่กับภารกิจอื่นๆ ของ กศน. ดังนั้นจึงเห็นควรที่จะพัฒนาให้เป็นแหล่งการเรียนรู้สำหรับคนทุกเพศ ทุกวัยและทุกอาชีพได้มีโอกาสเข้าถึงได้ง่าย สามารถตอบทุกโจทย์ปัญหาความต้องการของประชาชนอย่างแท้จริง ศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space) หรือพื้นที่แห่งการเรียนรู้ร่วมกัน จึงเกิดขึ้นภายใต้แนวคิดที่ว่า การให้ที่มากกว่าแค่เพียงพื้นที่ แต่ยังเป็นสถานที่ในการสร้างแรงบันดาลใจและแสดงถึงการแบ่งปัน ที่ไม่เพียงแค่แบ่งปันพื้นที่สำหรับทุกคนได้ใช้ประโยชน์ร่วมกัน แต่ทุกคนที่มายังได้ความรู้และแรงบันดาลใจกลับไปด้วยเสมอ

การนำแนวคิดในการปรับเปลี่ยนการให้บริการห้องสมุดประชาชนให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ในลักษณะศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space) ภายใต้นโยบายการขับเคลื่อน กศน. สู่ กศน. wow ของรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ (นางกนกวรรณ วิลาวัลย์) ในการพัฒนา กศน. ตำบลให้มีบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้: Good Place - Best Check in โดยการจัดให้มีศูนย์การเรียนรู้ กศน. ใน 5 ภูมิภาคเป็นศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space) และกำหนดให้มีพื้นที่บริการการเรียนรู้ร่วมกันตามความสนใจและความต้องการของผู้รับบริการการศึกษาตามอัธยาศัยทุกช่วงวัย ซึ่งมีแนวทางการขับเคลื่อนการดำเนินงานศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space) ตามรายละเอียดดังนี้

1. พื้นที่ดำเนินงานศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space) ได้แก่

1.1 จังหวัดที่มีห้องสมุดประชาชนจังหวัด ให้ดำเนินงานที่ห้องสมุดประชาชนจังหวัด สำหรับจังหวัดขอนแก่น ดำเนินงานที่ห้องสมุดประชาชนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

1.2 จังหวัดที่ไม่มีห้องสมุดประชาชนจังหวัด 8 จังหวัด ได้แก่กรุงเทพมหานคร ดาก ปัตตานี มหาสารคาม ลำพูน หนองบัวลำภู อำนาจเจริญและอุดรธานี ให้ดำเนินงานที่ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” ที่ตั้งอยู่ ณ อำเภอเมืองของจังหวัดนั้นๆ สำหรับจังหวัดชลบุรี ดำเนินงานที่ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอบางละมุง อีกแห่งหนึ่งเนื่องจากเป็นพื้นที่นำร่องในปีงบประมาณ 2563

ส่วนกรุงเทพมหานคร ดำเนินงานที่ศูนย์การเรียนรู้ตามอัธยาศัยสถาบันการศึกษาทางไกล อาคาร 4 ชั้น 3 ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษาเอกมัย

2. การให้บริการภายในศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space) ควรมีพื้นที่ให้บริการการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการทุกช่วงวัย ได้แก่

2.1 โซนทำงานหรือประชุม (Co - Working Zone)

2.2 โซนส่งเสริมการอ่าน ค้นคว้าข้อมูล/สื่อ (Learning Zone)

2.3 โซนกิจกรรม (Activities Zone)

2.4 โซนคอมพิวเตอร์ ศูนย์ภาษา ห้องภาพยนตร์ (Multimedia Zone and Language Center)

2.5 โซนพักผ่อน (Relax Zone)

2.6 โซนกาแฟ (Coffee Zone)

2.7 อื่นๆ ตามความเหมาะสม

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ของศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space) สามารถจัดได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

3.1 กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านบริการห้องสมุดประชาชน เช่น กิจกรรม ส่งเสริมการอ่าน การสืบค้นหาความรู้ทั้งลักษณะ online และ offline โดยการนำเทคโนโลยีมาช่วยในการสืบค้น เช่น ระบบเชื่อมโยงแหล่งการเรียนรู้, ONIE E - Library, E - Book และ Application ต่างๆ

3.2 กิจกรรมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยสำหรับผู้รับบริการทุกช่วงวัย ด้วยรูปแบบและวิธีต่างๆ เช่น กิจกรรมส่งเสริมสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ กิจกรรมหลังเรียนสำหรับเด็กวัยเรียน กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษา กศน. โปรแกรมการอบรมระยะสั้นตามความสนใจของผู้รับบริการ กิจกรรมเศรษฐกิจพอเพียง กิจกรรม DIY นิทรรศการส่งเสริมการเรียนรู้ เป็นต้น

4. การบริหารจัดการ

เพื่อให้ศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space) ดำเนินงานเป็นไปตามนโยบายของรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ (นางกนกวรรณ วิลาวัลย์) ห้องสมุดประชาชนที่ได้รับคัดเลือกให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space) ควรดำเนินการเบื้องต้นดังนี้

4.1 พัฒนาปรับปรุงพื้นที่การให้บริการภายในและรอบๆ ห้องสมุดประชาชนให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space) โดยมีพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันของผู้รับบริการทุกช่วงวัย ได้แก่ โซนทำงานหรือประชุม โซนส่งเสริมการอ่าน ค้นคว้าข้อมูล/สื่อ โซนกิจกรรม โซนคอมพิวเตอร์ ศูนย์ภาษา ห้องภาพยนตร์ โซนพักผ่อน โซนกาแฟ และอื่นๆ ตามความเหมาะสม

4.2 ให้บริการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในส่วนที่เป็นภารกิจหลักของห้องสมุดประชาชน โดยจัดให้มีโครงสร้างพื้นฐาน อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และเทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยในการให้บริการ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต ฟรี Wifi ฯลฯ

4.3 ให้บริการและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้รับบริการทุกช่วงวัย

4.4 ประเมินผลและจัดทำรายงานผลการดำเนินงานศูนย์การเรียนรู้ ต้นแบบ (Co - Learning Space) เสนอต่อผู้เกี่ยวข้องตามลำดับ

5. การบริหารจัดการงบประมาณ

สำนักงาน กศน. จัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีให้ห้องสมุดประชาชนกลุ่มเป้าหมาย เพื่อพัฒนาเป็นศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space) ในภารกิจต่างๆ ดังนี้

5.1 จัดหาอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการให้บริการศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space) เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต Wifi โทรศัพท์ ฯลฯ เพื่อพัฒนาการให้บริการห้องสมุดประชาชนให้เป็นห้องสมุดดิจิทัล สำหรับผู้รับบริการทุกช่วงวัยของศูนย์การเรียนรู้ (Co - Learning Space)

5.2 จัดหาวัสดุ/อุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ของศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space)

5.3 ปรับปรุง ซ่อมแซมพื้นที่ให้บริการต่างๆ ให้เป็นระเบียบ สะอาดสวยงาม พร้อมให้บริการแก่กลุ่มเป้าหมายทุกช่วงวัย

5.4 ค่าตอบแทนบุคลากรผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หรือการให้บริการของศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space)

5.5 ค่าใช้จ่ายอื่นๆ ในการดำเนินงานของศูนย์การเรียนรู้ต้นแบบ (Co - Learning Space) ตามความจำเป็นและเหมาะสม (สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย, 2565: 67 - 71)

ห้องสมุดอนาคต

ในอนาคตแหล่งเรียนรู้ที่กว้างขวาง หลากหลายจะมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งการเรียนการสอนจะไม่ใช้เน้นที่รูปการบรรยายเป็นหลักอีกต่อไป แต่จะเป็นการเรียนการสอนแบบให้ผู้เรียนได้เผชิญปัญหาที่ท้าทายหรือใช้ปัญหาเป็นฐานของการเรียนรู้ (Problem - based learning) ซึ่งผู้เรียนจะเรียนรู้ผ่านประเด็นปัญหาที่สำคัญในสังคม แล้วลงไปศึกษาค้นคว้านำข้อมูลมารวบรวมกันอภิปราย วิพากษ์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันทั้งผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน หรือผู้เรียนกับชุมชนแหล่งเรียนรู้จึงเปลี่ยนไปมากกว่าเรียนรู้ในห้องเรียน ข้อมูลส่วนหนึ่งอาจได้มาจากหนังสือ ตำรา เว็บไซต์ การแลกเปลี่ยนกับผู้เชี่ยวชาญผ่าน

ระบบออนไลน์ ซึ่งผู้เรียนจะได้วิเคราะห์ คัดสรรและบูรณาการข้อมูล ใช้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ตรงประเด็นกับสิ่งที่เรียนรู้ เพื่อนำไปคิดแก้ปัญหาให้แก่สังคม

ห้องสมุดแห่งอนาคตจึงต้องปรับตัวรองรับการเรียนรู้ในอนาคต โดยห้องสมุดแห่งอนาคตต้องมีกิจกรรมที่หลากหลายโดยบรรณารักษ์และเจ้าหน้าที่ต้องเป็นนักกิจกรรมที่สามารถจัดการหรือจัดระบบที่ดีที่เข้ามาช่วยให้ผู้เรียนได้เข้ามาเรียนรู้ได้ตลอดเวลา มีการสร้างสรรค์กิจกรรมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ช่วยสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา กระตุ้นให้นักเรียน นักศึกษาเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สนุกที่จะค้น คิด ถกประเด็นให้แตกฉาน ปรับแหล่งเรียนรู้ในห้องสมุดให้รองรับกับสังคมแห่งการเรียนรู้ในอนาคต มีการจัดมุมอ่านหนังสือภายนอกอาคารที่ให้ผู้เรียนที่ผ่านไปมาได้เห็นชัดเจน มีกิจกรรมให้ร่วมสนุกเพื่อกระตุ้นให้เกิดความเคลื่อนไหวในการเรียนรู้ร่วมกันตลอดเวลา และมากยิ่งขึ้นเช่น เกม การแข่งขัน การค้นคว้า การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย การเรียนออนไลน์ การตอบปัญหา ชิงรางวัล การเผยแพร่ผลงานของผู้เรียน การแสดงผลงานในรูปแบบต่างๆ เป็นต้น

ห้องสมุดแห่งอนาคตจึงไม่ใช่ห้องที่ใช้เก็บหนังสือแบบดั้งเดิมอีกต่อไป ดังเช่น Rolex Learning Center ซึ่งเป็นห้องสมุดใหม่ของสหพันธ์สถาบันเทคโนโลยีแห่งสวิสเซอร์แลนด์ ณ เมืองโลซานน์ มีลักษณะเป็นสิ่งก่อสร้างแนวอนาคต ถูกออกแบบให้เป็นตลาดความคิดโดยในห้องสมุดมีคาเฟ่ ร้านขายโปสการ์ด การ์ตูน และหนังสือพิมพ์หลากหลาย มีห้องอาหารชั้นดี มีทางขึ้นลงสำหรับคนพิการ ตกแต่งภายในด้วยเก้าอี้ป๊อปอาร์ตหลากสี ทั้งหมดนี้ตั้งใจจะสร้างขึ้นเพื่อส่งสารถึงผู้มาเยือนว่า การเรียนรู้นั้นต้องสนุกสนานไม่ใช่เรื่องที่น่าเบื่อหน่ายอีกต่อไป นอกจากนี้ห้องสมุดในโลกนี้ก็ยังมีรูปแบบที่เปลี่ยนไปอย่างมากในสถาปัตยกรรมดังห้องสมุดทรงโค้งรังผึ้งหน้าตาคัลลายอะมีบา ภายในสีลูกกวาด ที่เมืองคอตต์บัส ประเทศเยอรมัน ห้องสมุดแห่งชาติที่จีน ซึ่งมีส่วนต่อเติมใหม่ซึ่งดูราวกับลอยได้เพราะส่วนล่างเป็นฐานแก้ว และห้องสมุดแห่งอเล็กซานเดรียซึ่งเป็นพระราชวังไฮเทคขนาดยักษ์ เก็บรักษาหนังสือดิจิทัลโดยแทบไม่มีเล่มหนังสืออยู่เลย

กระแสห้องสมุดใหม่นี้มาพร้อมกับความนิยมอีบุ๊ก (e-book) ซึ่งในปัจจุบันบริษัทอเมซอนยักษ์ใหญ่ในวงการค้าหนังสือของอเมริกาขายอีบุ๊กได้มากกว่าหนังสือธรรมดาแล้ว กระแสดังกล่าวส่งผลให้ห้องสมุดแปลงจากเพียงการเก็บหนังสือไปสู่ศูนย์แห่งประสบการณ์เรียนรู้สมัยใหม่ ดังที่ David Aymonin ผู้ดูแลการก่อสร้างศูนย์โรเล็กซ์กล่าวว่า “เราตั้งใจจะสร้างดิสนีย์แลนด์แห่งความรู้ พวกเราบรรณารักษ์ไม่ได้ดูแลหนังสือมากเท่าดูแลผู้ใช้อีกแล้ว” นอกจากนี้ก็ยังมีห้องสมุดใหม่ๆ อย่าง Grimm Center ที่มหาวิทยาลัย Humboldt ณ กรุงเบอร์ลิน ซึ่งเน้นออกแบบเพื่อสร้างบรรยากาศแห่งการครุ่นคิดความสงบและสมาธิ ห้องสมุดแห่งนี้ยังมีจุดเด่นโดยมีโต๊ะทำงานพร้อม Wifi อีกสามร้อยเครื่องเพื่อรองรับการเรียนรู้ของผู้คน แม้ว่าจะเป็นยุคดิจิทัลไปหมดแล้วห้องสมุดก็ยังเป็นที่ต้องการของผู้เรียนเพราะผู้ใ้ก็ยังจำเป็นต้องมีที่อ่านหนังสือ ห้องสมุดแบบวิซวล (visual) ไม่อาจอยู่ได้โดยไม่มีตัวอาคาร เพราะร้านกาแฟมักจะต่ออินเทอร์เน็ตอยากอาจต้องลงทะเลเป็นมีค่าใช้จ่าย หรือการ

อ่านกับงานต่างๆ ในกลางแสงก็สะท้อนจอนตามองไม่ชัดเจน ดังนั้นการมีหนังสือดิจิทัลมากขึ้น จึงส่งผลให้ยังต้องมีการสร้างที่อ่านหนังสือสาธารณะเพิ่มขึ้นด้วย

นอกจากนั้น ห้องสมุดอย่างศูนย์โรเล็กซ์ยังเป็นที่ศึกษาเพื่อหาทางอำนวยความสะดวกใน วัฒนธรรมการอ่านหนังสือแบบใหม่ด้วย Frederic Kaplan ผู้ทำการวิจัยเรื่องการอ่านในอนาคต ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษาและโปรแกรมเมอร์ที่ศูนย์โรเล็กซ์ กล่าวถึงปัญหาของการเรียนรู้โดย อ่านจากจอคอมพิวเตอร์ว่า “ถ้ามีหนังสืออยู่ตรงหน้าก็ถกกันง่าย แต่จอของแลปทอปกลับบังสายตา คนออกจากกันการเรียนรู้ด้วยการอ่านหนังสือในใครๆ ก็ทำเองได้ แต่การนำมาใช้จริงต้องเรียนด้วยการ ถกกับคนอื่น” เมื่อเป็นเช่นนี้ ศูนย์โรเล็กซ์จึงพยายามคิดค้นนวัตกรรมเพื่อสนับสนุนการถกเถียง อภิปรายและบูรณาการทางปัญญา พวกเขาทดลองสร้างหุ่นยนต์ที่สามารถส่งรูปและข้อความลงไปที คอมพิวเตอร์พร้อมๆ กันหลายเครื่องได้ โดยมีเป้าหมายสูงสุดว่าจะสร้างเครื่องมือที่ทำให้ผู้คนทั้งกลุ่ม สามารถเรียนรู้ไปพร้อมกันโดยแต่ละคนจะได้รับข้อมูลเดียวกันและสามารถถกเถียง แก้ไขหรือ ปรับปรุงข้อมูลนั้นโดยผู้ใช้ทุกคนจะเห็นการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกัน “คอมพิวเตอร์ระหว่างบุคคล” จึงเข้ามาแทนที่ “คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล” เพื่อให้คนได้สร้างปัญญาร่วมกัน ดังนั้นห้องสมุดในอนาคต จึงควรปรับตัวดังนี้ (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2565: 228 - 234)

1. กิจกรรมห้องสมุดแห่งอนาคต จากตัวอย่างกิจกรรมห้องสมุดข้างต้น สรุปได้ว่า กิจกรรม ของห้องสมุดแห่งอนาคตควรมีการให้บริการที่สำคัญคือ

1.1 เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ทุกเวลา (Available everywhere) ห้องสมุดในอนาคตควรจะให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้จากทุกหนทุกแห่ง โดยห้องสมุดจะทำหน้าที่ใน การเก็บรวบรวมสาระความรู้ไว้เป็นชุด Collection ที่ง่ายในการสืบค้น เพราะคนที่เข้ามาค้นหาข้อมูล ในห้องสมุดจะไม่ได้มาเพียงแค่ค้นหาสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แต่จะมาเพื่อให้ได้ชุดหรือกลุ่มของข้อมูลที่สนใจ และตรงประเด็นที่อยากเรียนรู้อย่างรวดเร็วได้ทุกที่ทุกเวลา และสามารถจัดเก็บข้อมูลหรือองค์ความรู้ ใหม่ที่เกิดขึ้นเพื่อการสืบค้นต่อไป

1.2 เป็นแหล่งช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ (Help people to learn) ห้องสมุด ในอนาคตจะต้องมีส่วนในการสนับสนุนให้ผู้ใช้บริการเกิดการเรียนรู้ หรือสนับสนุนเพื่อก่อให้เกิดความ อยากเรียนรู้ซึ่งหมายถึงทุกคนที่สนใจเรียนรู้ ไม่จำกัดเฉพาะผู้สอนเท่านั้น

1.3 เป็นแหล่งที่ให้ผู้เรียนสามารถรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลข่าวสารได้ตลอดเวลา (Must be tools of change) ห้องสมุดในอนาคตจะต้องเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียน สามารถรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลข่าวสารได้ตลอดเวลา มีการเก็บรวบรวมและนำเสนอข้อมูล การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การพูดคุย การแสดงออกต่างๆ เพื่อเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่น ซึ่งจะนำไปสู่ การต่อยอดและเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ต่อไป

1.4 เป็นผู้นำเสนอแนวทางการค้นคว้าหาความรู้ (Offer paths for exploration) ห้องสมุดในอนาคตจะต้องสามารถเป็นผู้นำเสนอแนวทางทางการค้นคว้าหาความรู้ โดยอาจมีการออกแบบขั้นตอนของการบริการเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ร่วมกันในการสร้างและจัดเก็บองค์ความรู้สำหรับใช้ต่อไป และห้องสมุดจะเป็นตัวช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ถึงกระบวนการในการจัดเก็บและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

1.5 เป็นแหล่งแลกเปลี่ยนความรู้และสามารถแปลงสภาพไปเป็นองค์ความรู้ใหม่ (Be designed to get better through use) ห้องสมุดจะไม่ใช่เป็นเพียงแค่ที่เก็บความรู้ แต่จะต้องเป็นที่สำหรับผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และสามารถแปลงสภาพสิ่งที่เรียนรู้ไปเป็นองค์ความรู้ใหม่และยังเป็นที่ที่ก่อให้เกิดการพบปะกันทางสังคมของบุคคลที่ต้องการเรียนรู้ร่วมกัน

1.6 เป็นแหล่งเชื่อมโยงความรู้ไปสู่ผู้เรียน (Must Know where they are) ห้องสมุดในอนาคตจะต้องสามารถนำเสนอข้อมูลหรือองค์ความรู้ได้โดยตรงไปยังอุปกรณ์ต่างๆ ของผู้ใช้บริการที่ต้องการ ค้นคว้าหาความรู้ได้ทันทีไม่ว่าจะอยู่ที่ใดก็ตาม

1.7 เป็นศูนย์รวมสื่อการเรียนรู้ (Must tell the story) ห้องสมุดในอนาคตจะต้องมีความพร้อมในการนำเสนอความรู้ในรูปแบบสื่อต่างๆ อย่างครบถ้วน พร้อมทั้งจะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างครบถ้วนทั้งสื่อที่ทันสมัย เทคโนโลยีสมัยใหม่ สื่อการทำการกิจกรรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้การทำงาน ร่วมกันในประเทศหรือข้ามประเทศ และเป็นแหล่งเก็บข้อมูลที่พร้อมให้บริการตลอดเวลา

1.8 เป็นศูนย์ดูแลลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย (Must speak for the people) ห้องสมุดในอนาคตจะต้องเป็นหน่วยงานที่สามารถดูแลในเรื่องของลิขสิทธิ์ การจดทะเบียน สิทธิบัตรต่างๆ รวมถึงการดูแล สิทธิในการเข้าถึงข้อมูล และควบคุมการใช้องค์ความรู้อย่างถูกต้อง

1.9 เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยตลอดเวลา (Study art of war) ห้องสมุดในอนาคตจะต้องมีการศึกษากลยุทธ์ในการบริหารจัดการองค์ความรู้อยู่เสมอเพื่อให้ทันต่อเทคโนโลยีและการใช้งานของผู้รับบริการที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

2. การเตรียมการเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง เมื่อโลกเปลี่ยนไป กิจกรรมบริการของห้องสมุดแห่งอนาคตก็มีการปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลง ดังนั้นจึงมีหลายสิ่งที่สถานศึกษาต้องปรับเปลี่ยนไปเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงดังนี้

2.1 ปรับบทบาทการให้บริการของห้องสมุดในการส่งเสริมกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ห้องสมุดในอนาคตจะไม่ใช่อาคารที่ที่คนมานั่งอ่านหนังสือ แต่จะเป็นสถานที่ที่คนมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ๆ และห้องสมุดก็จะต้องมีศักยภาพในการจัดเก็บองค์ความรู้ที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนเหล่านั้นอย่างเป็นระบบ เพื่อก่อให้เกิดการสร้างการต่อยอดทางความคิดต่อไป ทั้งนี้การเชื่อมโยงห้องสมุดประชาชนกับห้องสมุดโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย ห้องสมุดประชาชนกับห้องสมุดโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยทั้งสองแห่งจะมีความเหมือนในลักษณะของการจัดพื้นที่หรือ physical Space เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และส่งเสริมให้เป็นพื้นที่ที่มี

การแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน (Collaborative Learning) แต่จะมีความต่างที่การจัดการข้อมูล หรือ Virtual Space ที่จะคัดเลือกข้อมูลที่มีคุณค่าให้กับผู้ใช้แต่ละรายที่แตกต่างกัน เนื่องจากกลุ่มคนทั้งสอง มีความสนใจในข้อมูลหรือความรู้ที่ไม่เหมือนกัน (Individual Study)

2.2 ปรับบทบาทของบรรณารักษ์ บรรณารักษ์และทีมงานควรมีบทบาทที่เปลี่ยนไปจากบทบาทผู้จัดทำแคตตาล็อกหนังสือ (Catalogs) หรือจัดเก็บข้อมูลให้เป็นหมวดหมู่ไปเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยต้องเข้าใจถึงข้อมูลและการคัดกรองข้อมูลทั้งหลายแล้วนำข้อมูลนั้นมาแนะนำหรือจัดแสดงภายในพื้นที่ห้องสมุด เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กระจ่ายองค์ความรู้ไปยังผู้ใช้บริการให้มากที่สุด และทำให้ผู้ใช้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้นบรรณารักษ์จึงควรเป็นผู้ที่คอยช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยควรมีพื้นฐานของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และควรมีทักษะในการที่จะถ่ายทอดวิธีการเรียนรู้แบบใหม่เพื่อให้แก่ผู้เรียน และสามารถมีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตัวเองได้ตลอดชีวิต ซึ่งเมื่อผู้เรียนมีทักษะดังกล่าวแล้วก็นำพาไปสู่การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ๆ ต่อไป

2.3 ปรับเปลี่ยนเทคโนโลยีให้พร้อมใช้เพื่อการสืบค้นข้อมูลในอนาคต ห้องสมุดในอนาคตอาจจะไม่ใช่เป็นสถานที่ที่ผู้ใช้เข้ามาค้นหาข้อมูลอีกต่อไป เพราะทุกวันนี้เราสามารถสืบค้นข้อมูลผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้อยู่แล้วในทุกที่ แต่ห้องสมุดควรมีหน้าที่กระจ่ายหรือส่งต่อข้อมูลที่คัดกรองอย่างเหมาะสมให้กับผู้ใช้ตามความต้องการของแต่ละบุคคล ผ่านอุปกรณ์สื่อสารไร้สายอย่างสมาร์ทโฟนหรือ Tablet ซึ่งผู้ใช้สามารถนำไปวิเคราะห์หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันต่อไป

2.4 ปรับบรรยากาศสิ่งแวดล้อมของห้องสมุดในอนาคต จากภารกิจหลักของห้องสมุดที่จะเกิดขึ้นในอนาคตและมีความสอดคล้องกับแนวความคิดของ Learning space สามารถนำมากำหนดเป็นแนวทางการออกแบบห้องสมุดจึงควรที่จะมีพื้นที่หลักสำคัญ 4 ส่วนคือ พื้นที่สำหรับส่งผ่านความรู้ทั้งในรูปแบบของ Broadcasting และ Publishing พื้นที่ที่สามารถทำงานร่วมกันหรือ Learning studio พื้นที่สำหรับแลกเปลี่ยนความรู้ แสดงแนวความคิด หรือ Open theater และพื้นที่สำหรับรองรับการประชุมหรือการทำงานเป็นกลุ่มย่อย หรือ Meeting room ดังนั้นห้องสมุดจึงควรเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้และฝึกอบรมผู้เรียน (Eden, 2015) ดังตัวอย่างห้องสมุดลอยฟ้าในเมืองเทียนจิน ประเทศจีน ที่สามารถจุหนังสือมากกว่าล้านเล่ม มีสถาปัตยกรรมและโครงสร้างของห้องสมุดที่สวยงามเป็นห้องสมุดใหญ่ 5 ชั้น ออกแบบโดยบริษัทออกแบบชาวดัตช์ MVRDV โดยร่วมมือกับสถาบันออกแบบและวางผังเมืองเทียนจิน (TUPDI) ได้รับการขนานนามว่า “The Eye of Binhai” เนื่องจากโครงสร้างมีหอคอยทรงกลมอยู่ตรงกลางซึ่งคล้ายคลึงกับตาของยักษ์ เวลาอ่านหนังสือจะให้ความรู้สึกเหมือนมียักษ์คอยจ้องดูตลอดเวลา มีพื้นที่ใหญ่มากครอบคลุมกว่า 34,000 ตารางเมตรสามารถเก็บหนังสือได้ถึง 1.2 ล้านเล่ม แทรกอยู่ในทุกอณูของห้องสมุด สำหรับการใช้พื้นที่บริเวณชั้น

ล่างบริเวณลานจะไว้ใช้อ่านหนังสือ ส่วนตรงกลางและออฟฟิศพื้นที่ประชุม และชั้นบนสุดมีห้องคอมพิวเตอร์ ห้องอัดเสียง ซึ่งมีทุกอย่างครบเครื่องในการเรียนรู้

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด

ความหมายของการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด

ห้องสมุดเป็นสถานที่ถ่ายทอดความรู้ที่เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ และวิชาการต่างๆ ที่ผู้ใช้บริการสามารถค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมได้ตลอดเวลา ดังนั้นจึงนักวิชาการได้อธิบายถึงแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุดไว้หลายมิติดังนี้

จิรัชยา วิจิตมงคล (2564) สรุปว่า การจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด เป็นการจัดพื้นที่ที่มีการเรียนรู้ร่วมกัน จัดบรรยากาศเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ โดยหลอมรวมการให้บริการห้องสมุดและงานเทคโนโลยีสารสนเทศเข้าด้วยกัน ที่มีการจัดพื้นที่ให้มีบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อผู้ใช้บริการ มีบริการให้คำปรึกษาด้านการเขียนรายงาน การเขียนวิทยานิพนธ์ บริการให้คำปรึกษาและแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์สำหรับการทำงานด้านต่างๆ และอุปกรณ์อำนวยความสะดวกทุกชนิด พร้อมทั้งจัดเตรียมเจ้าหน้าที่ซึ่งมีความรู้ความชำนาญไว้คอยช่วยเหลือ

น้ำทิพย์ วิภาวิน (2553) กล่าวว่า การจัดพื้นที่การเรียนรู้ (Information Commons) หมายถึง ศูนย์การเรียนรู้แบบรวมศูนย์ (One Stop Service) เพื่อการค้นคว้าวิจัยแหล่งข้อมูลในห้องสมุดและการบริการเทคโนโลยีสารสนเทศของสถาบัน

รุจเรขา วิทยาวุฑฒิกุล (2553) ได้ให้ความหมายของการจัดพื้นที่การเรียนรู้ (Information Commons) คือการจัดให้บริการสารสนเทศในลักษณะ One-stop service ในสถานที่เดียวกัน ซึ่งเป็นมากกว่าห้องสมุดและศูนย์บริการคอมพิวเตอร์ ผสมผสานบริการสารสนเทศของทั้งสองส่วนไว้ด้วยกัน ได้แก่ งานบริการช่วยค้นคว้างานวิจัย บริการทรัพยากรสารสนเทศแบบดิจิทัลเข้าด้วยกัน งานบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ จัดเตรียมเครือข่ายไร้สายให้บริการผลิตสื่อมัลติมีเดีย บริการเครื่องคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ต่างๆ บริการให้คำปรึกษาและแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์อำนวยความสะดวกทุกชนิด พร้อมทั้งจัดเตรียมเจ้าหน้าที่ซึ่งมีความรู้ความชำนาญไว้คอยช่วยเหลือ

วัตสัน (Watson, 2013) กล่าวว่า การจัดพื้นที่การเรียนรู้เป็นพื้นที่ที่มีความยืดหยุ่นสูงในการรองรับกิจกรรมหลากหลายประเภท เป็นพื้นที่ที่สามารถจัดที่นั่งได้หลากหลายรูปแบบ เคลื่อนย้ายได้มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการพูดคุยระดมความคิด

โรเบิร์ต (Robert, 2007) กล่าวว่า การจัดพื้นที่การเรียนรู้ (Information Commons) หมายถึง สถานที่จัดให้มีการจัดพื้นที่การเรียนรู้ด้วยตนเองแบบอิสระมีการออกแบบขึ้นโดยเฉพาะ ที่เน้นการจัด

สภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ มีบรรยากาศที่เอื้ออำนวยสำหรับผ่อนคลาย พื้นที่สำหรับการศึกษาอย่างไม่เป็นทางการ สามารถเข้าถึงได้ง่าย (Access) จัดการ (Manage) และการผลิต (Produce) พร้อมทั้งบริการเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ อาทิเช่น คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สำหรับผลิตสื่อมัลติมีเดีย ระบบเครือข่าย เครื่องถ่ายเอกสาร เครื่องโปรเจคเตอร์ เครื่อง scanner และซอฟต์แวร์ สำหรับการใช้งานด้านต่างๆ

บีเกิ้ล (Beagle, 1999) กล่าวว่า การจัดพื้นที่การเรียนรู้ (Information Commons) หมายถึง สภาพแวดล้อมทางออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงบริการดิจิทัลต่างๆ ที่หลากหลายได้

โดนัลด์ (Donald, 1999) ให้ความหมายของการจัดพื้นที่การเรียนรู้ (Information Commons) 2 ลักษณะ คือ 1) ลักษณะแบบเสมือน หมายถึง สภาพแวดล้อมออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงบริการดิจิทัลที่หลากหลายโดยผ่านเพียง GUI เดียว และสามารถค้นข้อมูลได้จาก Search engine เดียว โดยค้นจากคอมพิวเตอร์ในระบบเครือข่ายซึ่งอยู่ที่ใดก็ได้ 2) ลักษณะเชิงกายภาพ คือ สิ่งอำนวยความสะดวกทางกายภาพรูปแบบใหม่ที่ออกแบบเป็นพิเศษเพื่อจัดการกับสถานที่ทำงานและบริการที่พร้อมด้วยสภาพแวดล้อมดิจิทัลแบบบูรณาการ

จากความหมายของการจัดพื้นที่การเรียนรู้ที่นักวิชาการและสถาบันต่างๆ ได้ให้ความหมายไว้ สามารถสรุปได้ว่า การจัดพื้นที่การเรียนรู้ หมายถึง การออกแบบและจัดสภาพแวดล้อมทั้งทางกายภาพและดิจิทัลภายในห้องสมุดหรือแหล่งเรียนรู้ ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้ใช้บริการอย่างครบวงจร โดยบูรณาการทรัพยากรสารสนเทศ เทคโนโลยีสารสนเทศ และบริการต่างๆ ไว้ในจุดเดียว (One-stop service) เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ทั้งแบบรายบุคคลและแบบร่วมมือ มีความยืดหยุ่นในการใช้งาน สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นที่ได้ตามกิจกรรม พร้อมทั้งมีอุปกรณ์ เครื่องมือ และบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญคอยให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวก ตลอดจนส่งเสริมบรรยากาศที่เหมาะสมต่อการค้นคว้า การสร้างองค์ความรู้ และการพัฒนาทักษะของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

แนวคิดของการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด

พื้นที่การเรียนรู้สามารถแบ่งเป็นพื้นที่ทางกายภาพที่จับต้องได้ (physical space) และพื้นที่เสมือน (virtual space) พื้นที่ทางกายภาพจะคำนึงถึง แสง เสียง และคุณภาพของอากาศ ส่วนพื้นที่เสมือนจะคำนึงถึง ความพร้อมใช้ และการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยการเรียนรู้ที่กำลังจะเกิดขึ้นในยุคปัจจุบันและอนาคต จะเป็นการเชื่อมต่อกันระหว่างพื้นที่ทางกายภาพและพื้นที่เสมือน นอกจากนี้ มิติการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยเฉพาะในระดับอุดมศึกษาจะมองในมิติของ “ห้องเรียน (classroom)” ขยายไปสู่ “อาคาร (building)” “วิทยาเขต (campus)” และ “เมือง (city)” ยังมีอีกพื้นที่ที่อยู่นอกห้องเรียนที่ควรได้รับความเอาใจใส่คือ พื้นที่ที่อยู่ระหว่าง (“in-between” spaces)

ซึ่งอาจอยู่ระหว่างห้องเรียนอยู่ระหว่างอาคาร อยู่ระหว่างวิทยาเขต หรือแม้แต่อยู่ระหว่างเมือง ซึ่งเป็นพื้นที่ทางสังคม (social space) ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่เป็นทางการ (informal learning) ส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ที่เป็นทางการ (formal learning) พื้นที่การเรียนรู้เป็นพื้นที่ที่มีความยืดหยุ่นสูงในการรองรับกิจกรรมหลากหลายประเภท เป็นพื้นที่ที่สามารถจัดนั่งได้หลากหลายรูปแบบ เคลื่อนย้ายได้ มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการพูดคุย ระดมความคิด เช่น กระดานอัจฉริยะ คอมพิวเตอร์ที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต รวมถึงการคำนึงถึงการเตรียมสิ่งสนับสนุนการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของผู้ใช้บริการเช่นปลั๊กไฟ จุดเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยอาจดัดแปลงจากห้องเรียนแบบเดิม ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ หรือใช้พื้นที่ห้องสมุดได้ (จิโรจน์ สุรพันธ์, 2558: 29-34)

ทอร์เฮาจ (Thorhauge: 2015) กล่าวถึง พื้นที่การเรียนรู้เพื่อรองรับกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. พื้นที่การเรียนรู้ เป็นพื้นที่ที่ออกแบบอย่างยืดหยุ่นเพื่อให้ผู้ใช้สามารถจัดกิจกรรมได้ตามความต้องการของตนเองและเหมาะสมกับวัย ดังนั้น การออกแบบเฟอร์นิเจอร์และโต๊ะที่นั่งต้องสามารถเคลื่อนย้าย ปรับเปลี่ยนได้ตามรูปแบบของกิจกรรม พื้นที่นี้ผู้ใช้สามารถทำกิจกรรมได้ทั้งการพูดคุย ระดมความคิด การอภิปราย การจัดแสดง หรือแม้กระทั่งการแสดงออกทางความสามารถของเด็กและเยาวชน การจัดบรรยากาศในพื้นที่การเรียนรู้ ต้องเอื้อต่อการเกิดความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ดังนั้น กฎระเบียบในพื้นที่นี้ควรยืดหยุ่นตามความเหมาะสมของกิจกรรม

2. พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration space) คือ พื้นที่ที่เปิดประสบการณ์ของผู้ใช้ที่สามารถบอกเล่าประสบการณ์ผ่านการเล่าเรื่อง ผ่านการจัดแสดงผลงาน นิทรรศการ การจัดอบรม ซึ่งจะกระตุ้นและสร้างแรงบันดาลใจ ความประทับใจให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม จนจุดประกายความคิดและนำไปสู่การสร้างสรรคผลงานที่จะถ่ายทอดให้กับผู้อื่น ต่อไปได้

3. พื้นที่พบปะ (Meeting space) เป็นพื้นที่ที่ถูกออกแบบให้มีทั้งระบบเปิดและระบบปิด เพื่อเป็นพื้นที่ ให้การเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม รวมทั้งการพบปะกันอย่างอิสระแบบไม่เป็นทางการ มีลักษณะเป็นพื้นที่สำหรับการพบปะพูดคุยแบบกลุ่มขนาดเล็กและกลุ่มใหญ่ เพื่อเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้คนได้มีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น

4. พื้นที่แสดงออก (Performative) เป็นที่สนับสนุนกิจกรรมเพื่อให้ผู้ใช้ได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ผ่านรูปแบบกิจกรรมและการนำเสนอที่หลากหลาย เช่น การจัดแสดงผลงานภาพถ่าย ผลงานศิลปกรรม การแสดงดนตรี การรวมกลุ่มกันแสดงความสามารถของตนเอง นอกจากนี้ พื้นที่การเรียนรู้ควรจัดตามความต้องการของผู้ใช้บริการ ซึ่งมีความแตกต่างกัน เช่น บางคนต้องการความเงียบสงบเพื่อใช้ความคิด ต้องจัดพื้นที่แบบส่วนบุคคล ส่วนกลุ่มคนที่ต้องการใช้พื้นที่สำหรับประชุมหารือ ต้องใช้เสียง ต้องจัดพื้นที่ที่สามารถใช้เสียงดังได้ รวมถึงการออกแบบเรื่องของความปลอดภัย

ความสะดวกในการใช้บริการ และการเข้าถึงพื้นที่ในโลกเสมือนที่จะต้องมีอุปกรณ์ดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้

ปีเตอร์ กิซอลฟี (Peter Gisolfi, 2014) กล่าวว่า ห้องสมุดมีการจัดพื้นที่การเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการโดยมีการออกแบบการให้บริการให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้ใช้บริการห้องสมุด ดังนี้

1. เป็นศูนย์ชุมชนเพื่อการเรียนรู้แบบทันสมัย
2. พื้นที่ดูโปรงโล่งสบาย ดูปลอดโปร่งและเชื่อมต่อกับพื้นที่ด้านนอก มีพื้นที่หลากหลายสำหรับเด็กและวัยรุ่นที่มองเห็นสมาชิกง่าย และพร้อมให้บริการ
3. มีพื้นที่ใช้สอยสำหรับคอมพิวเตอร์ มีบริการอินเทอร์เน็ตไร้สาย เพิ่มสื่อดิจิทัล และการค้นหาออนไลน์โดยเฉพาะ
4. มีมุมให้อ่านหนังสือตามจุดต่างๆ โดยรอบห้องสมุด
5. มีทั้งห้องประชุม นัดพบปะ และทำกิจกรรม หลากหลายขนาด
6. สามารถยืมคืนหนังสือด้วยตนเอง ไม่ต้องมีโต๊ะให้บริการ มีจุดค้นหาหนังสือแบบออนไลน์กระจายอยู่ทั่วห้องสมุด
7. มีระบบจัดการทรัพยากรอัตโนมัติในห้องสมุดขนาดใหญ่ เสริมระบบให้การบริการด้วยตนเอง เพื่อลดภาระเจ้าหน้าที่และลดเวลาที่สมาชิกจะต้องคอยการให้บริการ
8. มีมุมร้านกาแฟเพื่อการพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สร้างสังคมการเรียนรู้ บรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิด และเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ในขณะเดียวกันก็พร้อมปรับเปลี่ยนเพื่อรองรับกับความทันสมัย

วัตสัน (Watson, 2013) กล่าวว่า พื้นที่การเรียนรู้ เป็นพื้นที่ที่มีความยืดหยุ่นสูงในการรองรับกิจกรรมหลากหลายประเภท เป็นพื้นที่ที่สามารถจัดที่นั่งได้หลากหลายรูปแบบ เคลื่อนย้ายได้ มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการพูดคุยระดมความคิด เช่น กระดานอัจฉริยะ คอมพิวเตอร์ที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการคำนึงถึงการเตรียมสิ่งสนับสนุนการใช้งานอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของผู้ใช้บริการ เช่น ปลั๊กไฟ จุดเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยอาจดัดแปลงจากห้องเรียนเดิม ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์หรือใช้พื้นที่ของห้องสมุดได้

บราว (Brown, 2005) กล่าวว่า พื้นที่การเรียนรู้เป็นสถานที่หรือสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ พื้นที่เรียนรู้เสมือนจริงและหรือผสมผสานที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในสังคมแห่งการเรียนรู้ พื้นที่การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะในชั้นเรียน แต่สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา

เฮลส์, เอส. และ ซีเกลอร์ (Hales, S. & Siegler, 2000) กล่าวว่า การจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด เป็นส่วนหนึ่งของระบบห้องสมุดที่เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการ จึงเป็นการบูรณาการทรัพยากรสารสนเทศและการบริการต่างๆ เข้าด้วยกัน โดยมุ่งเน้นการจัดสภาพแวดล้อม

แห่งการเรียนรู้ที่สนับสนุนการเรียนการสอนของสถาบัน และจัดให้มีเทคโนโลยีต่างๆ เพื่อสนองความต้องการที่แตกต่างกันของผู้ใช้บริการ เน้นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ เนื่องจากความต้องการความชอบของผู้ใช้บริการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ในด้านทางเชิงกายภาพเป็นการจัดพื้นที่เพื่อให้บริการแก่ผู้ใช้บริการ โดยผู้ใช้สามารถเข้าถึงบริการที่เกี่ยวข้องกับบริการสารสนเทศและเทคโนโลยี สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับสถานที่ของการจัดพื้นที่การเรียนรู้ สถานที่ที่มีการออกแบบขึ้นโดยเฉพาะที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึง จัดการ และผลิตสารสนเทศได้

สมาน ลอยฟ้า (2549) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด เป็นการหลอมรวมการให้บริการของห้องสมุดและบริการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเข้าด้วยกัน ซึ่งแนวคิดการพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ นอกจากจะอยู่บนพื้นฐานทางปรัชญาแล้วยังอยู่บนพื้นฐานการปฏิบัติด้วยกล่าวคือ ในหลายปีที่ผ่านมา จำนวนนักศึกษาและอาจารย์ที่เข้ามาใช้บริการในห้องสมุดลดลง อย่างไรก็ตามในส่วนความต้องการของผู้ใช้บริการพบว่า นักศึกษาต้องการพื้นที่เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และทบทวนการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ต้องการพื้นที่สำหรับการทำงานกับกลุ่มเพื่อน ต้องการให้ห้องสมุดขยายเวลาให้บริการที่ยาวขึ้น ต้องการให้มีเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับบริการมากขึ้น และสามารถเชื่อมต่อกับเครือข่ายได้สะดวก ด้วยเหตุนี้ ห้องสมุดจึงต้องพัฒนารูปแบบการให้บริการใหม่ โดยเป็นการให้บริการที่ทันสมัย ทั้งนี้โดยเป็นการบูรณาการบริการต่างๆ เข้าด้วยกัน อาทิ บริการที่สนับสนุนการวิจัยบริการสารสนเทศ บริการอื่นๆ ของมหาวิทยาลัย

น้ำทิพย์ ภิภาวิน (2548) ได้กล่าวถึง แนวคิดการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด เป็นสถานที่ที่จัดบรรยากาศเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนความรู้และเน้นกระบวนการในการเข้าถึงแหล่งความรู้ได้ง่าย มีการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และการวิจัยโดยการให้บริการสารสนเทศของสถาบันการศึกษายุคใหม่ ซึ่งเป็นมากกว่าห้องสมุด และศูนย์บริการคอมพิวเตอร์ แต่เป็นการผสมผสานบริการสารสนเทศของทั้งสองส่วนไว้ด้วยกัน โดยนำเป้าหมายและรูปแบบการเรียนรู้ของผู้มาใช้เป็นหลัก ในการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศได้ง่าย สะดวก โดยจัดบริการเพื่อการเรียนรู้ในอาคารเดียว

องค์ประกอบของการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด

รุจโรจน์ แก้วอุไร (2562) ได้อธิบายถึงการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุดต้องมีการปรับตัวให้ทันกับการใช้บริการของผู้ใช้ที่ต้องการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศจำนวนมากด้วยความรวดเร็วและสะดวกสบาย ดังนั้น สิ่งที่ห้องสมุดควรคำนึงถึง คือ การจัดพื้นที่การเรียนรู้ที่รองรับการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ดังนี้

1. เทคโนโลยีที่ต้องใช้พลังงาน การจัดพื้นที่ควรมีแหล่งสำรองสำหรับผู้ใช้ให้สามารถชาร์จอุปกรณ์พกพาต่างๆ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์พกพา เป็นต้น

2. ให้บริการอินเทอร์เน็ตไร้สายด้วยระบบไวไฟที่มีความเร็วสูง มีความเสถียรและความปลอดภัย สามารถรองรับปริมาณการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้บริการจำนวนมาก

3. การบริการเครื่องพิมพ์หรือถ่ายเอกสารที่สามารถใช้บริการได้ด้วยตนเอง

4. ห้องสมุดควรจัดให้บริการ Streaming Digital เช่น ภาพยนตร์จาก Netflix IFlix HOOQ ฯลฯ

5. ห้องสมุดควรจัดบริการ ลำโพง หรือหูฟัง สำหรับฟังเพลงดิจิทัลผ่านระบบไวไฟ เช่น Spotify, Apple Music เป็นต้น

6. การควบคุมความปลอดภัยในการเข้าใช้บริการ ควรใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วย เช่น กล้องวงจรปิด การสแกนเข้าใช้บริการด้วยลายนิ้วมือ บัตรสมาชิกการ์ด รวมทั้งควรมีระบบการจองห้องออนไลน์

7. มีระบบยืม - คืนด้วยตนเอง โดยที่ผู้ใช้ไม่ต้องรอรับบริการจากเจ้าหน้าที่ หรือสามารถยืมต่อด้วยตนเอง

8. ห้องสมุดควรมีระบบแจ้งเตือนผู้ใช้ผ่าน SMS หรือข้อความสั้น สำหรับวันครบกำหนดส่งหนังสือ แจ้งข่าวสาร หรือแจ้งเตือนการจองห้องทั้งห้องประชุมกลุ่มและห้องค้นคว้าส่วนบุคคล

9. ห้องสมุดควรมีการแปลงหนังสือเก่า หนังสือหายาก รูปภาพจากฟิล์ม ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล เพื่อให้บริการผู้ใช้ผ่านอินเทอร์เน็ต

10. การแนะนำหนังสือใหม่ หรือบริการใหม่ๆ ของห้องสมุด ควรใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้ใช้ และสามารถสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ใช้

11. ควรมีบุคลากรที่มีความรู้ด้านการให้บริการเทคโนโลยีดิจิทัลคอยให้คำแนะนำปรึกษา แก่ผู้ใช้บริการ ทั้งแบบเผชิญหน้าและตอบคำถามผ่านระบบออนไลน์

อภิภา ปรัชญาพฤทธิ์ (2560) ได้อธิบายถึงการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุดไว้ดังนี้

1. จัดพื้นที่ให้สามารถใช้งานได้เอนกประสงค์ (Multipurposes) หรือใช้งานได้หลายอย่าง (Versatile) กล่าวคือ สามารถใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้หลายประเภทและจัดพื้นที่ให้มีความยืดหยุ่น เช่น พื้นที่/ห้องโถงใหญ่ที่สามารถจัดแบ่งเป็นพื้นที่ย่อยสำหรับการทำกิจกรรมกลุ่มหรือการทำงานอิสระ เป็นรายบุคคล และมีเฟอร์นิเจอร์ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ง่ายเพื่อให้สะดวกในการจัดกิจกรรม

2. การจัดพื้นที่สำหรับทำงานกลุ่มและเอื้อสำหรับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กล่าวคือ มีพื้นที่พร้อมทั้งโต๊ะ เก้าอี้และวัสดุอุปกรณ์สำหรับการทำงานหรือเรียนรู้แบบร่วมมือ

3. การจัดพื้นที่การเรียนรู้ให้มีความสะดวกสบาย ปลอดภัยและสร้างบรรยากาศให้เรียนรู้ด้วยความสบายใจ

4. จัดพื้นที่การเรียนรู้ให้น่าดึงดูดความสนใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และเกิดความคิดสร้างสรรค์

5. จัดคอมพิวเตอร์และสื่อวัสดุอุปกรณ์ ติดตั้งเครือข่ายสารสนเทศที่มีคุณภาพสูงที่ผู้ใช้บริการสามารถเชื่อมต่อกับแหล่งข้อมูลในเครือข่ายสารสนเทศและฐานข้อมูลในห้องสมุดและที่อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อัมมาร์ นาวิ (2556) กล่าวว่า ห้องสมุดควรมีจุดเด่น ดังนี้

1) การเข้าถึง คือ ห้องสมุดจัดเป็นสถานที่เพื่อการเรียนรู้แบบต่อเนื่องตลอดชีวิต ดังนั้นสิ่งที่ต้องคิด และควรคำนึงคือ เวลาที่ให้บริการ ความสะดวก และความเชี่ยวชาญในการจัดการแหล่งวิทยาการต่างๆ อย่างเป็นระบบ มีคุณภาพ เพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถช่วยเหลือตนเองในการสืบค้นข้อมูลได้ รวมทั้งการนำเสนอที่ดึงดูดใจ

2) เครือข่ายห้องสมุดควรคำนึงถึง โครงสร้างพื้นฐานสำหรับการเตรียมระบบที่ดีไว้เพื่อการบริการอย่างเต็มที่เพื่อให้ผู้ใช้บริการได้เข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารที่กว้างไกล ด้วยบริการออนไลน์และระบบเครือข่าย หรือ อินเทอร์เน็ต และควรมีศูนย์กลางซึ่งจัดทำ (Directory) ของ Home page ของห้องสมุดทุกแห่งที่อยู่ในเครือข่ายไว้ในที่เดียวกัน

3) บรรณารักษ์ในปัจจุบันจำเป็นต้องมีการพัฒนาให้ก้าวหน้าโดยการผสมผสานกับความรู้ชีวิตชีวา สดชื่น แจ่มใส มิใช่เป็นเพียงห้องสมุดที่เก็บรวบรวมหนังสือไว้บริการการเพียงอย่างเดียวต้องมีบรรณารักษ์แห่งการอ่าน มีการจัดอาคารสถานที่ให้น่าเข้าใช้ มีการจัดบรรณารักษ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริหารจัดการงานห้องสมุดให้เกิดประสิทธิภาพ

4) ความเชี่ยวชาญ บรรณารักษ์จะต้องเปลี่ยนจากบรรณารักษ์ธรรมดา ให้มาสู่การเป็นผู้จัดการความรู้ ขยายขยายจากการเป็นแค่ห้องสมุดสู่การเป็นศูนย์ความรู้หรือ Knowledge center ในอนาคต มีความเชี่ยวชาญในการจัดการการสร้างชุดความรู้ และความเชี่ยวชาญที่เพิ่มขึ้นในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ในการสัมมนาความร่วมมือระหว่างห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ครั้งที่ 28 เรื่อง “แนวคิดใหม่ในการส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องสมุด ระหว่างวันที่ 22–24 กันยายน พ.ศ. 2553 ในมุมมองของนักวิชาการ ซึ่งสรุปโดย ดร.ชนันนา รอดสุทธิ อาจารย์ศิริวรรณ ศิริภิรมย์ และอาจารย์จุฬาลักษณ์ หงส์อดิสกุล ดังนี้

1) ศาสตราจารย์ ดร. ประสาท สืบคำ ได้กล่าวถึงเรื่อง “แนวคิดใหม่ในการส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องสมุด” โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญของแหล่งเรียนรู้ ได้แก่

(1) มีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่จัดสรรไว้ มีเทคโนโลยีที่สนับสนุนการเรียนการสอนและอุปกรณ์เพื่อใช้ในการนำเสนอผลงานทั้งของคณาจารย์และนักศึกษา

(2) มีพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ร่วมกัน การประชุม สัมมนา ห้องเรียนอิเล็กทรอนิกส์ และพื้นที่ที่ช่วยสนับสนุนในด้านการเขียนและด้านวิชาการอื่นๆ ที่มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้นอกห้องเรียนสำหรับนักศึกษา

(3) มีมุมกาแฟ มุมนั่งเล่น เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้

2) สมาน ลอยฟ้า (2553) ได้กล่าวถึงเรื่อง “แนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้-การทำวิจัยในห้องสมุด” ซึ่งบทบาทของห้องสมุดต่อการส่งเสริมการวิจัย ดังนี้

(1) ศึกษาและวิจัยถึงความต้องการของนักวิจัยและออกแบบบริการใหม่ๆ ที่มีความยืดหยุ่น เพื่อสนับสนุนต่อกระบวนการวิจัยทุกส่วน

(2) จัดโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นอย่างดี

(3) จัดพื้นที่และสภาพแวดล้อมในห้องสมุดที่เอื้อต่อนักวิจัยและสร้างบรรยากาศที่มีความเป็นวิชาการ

(4) สร้างความเชี่ยวชาญในสาขาให้เกิดกับบรรณารักษ์ ปรับบทบาทบรรณารักษ์ให้เป็นผู้ด้านสารสนเทศที่เชี่ยวชาญ เพื่อให้คำปรึกษาแทนการเป็นผู้ค้นหาข้อมูล

3) รุจเรชา วิทยายุทธภูมิกุล (2553) กล่าวว่า Information Commons กับแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ เป็นการให้บริการสารสนเทศในลักษณะ One-stop service ในสถานที่เดียวกันโดยรวมบริการของห้องสมุด ได้แก่

(1) งานบริการช่วยค้นคว้างานวิจัย

(2) บริการทรัพยากรสารสนเทศแบบดิจิทัลเข้าถึงงานอื่นๆ

(3) งานบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ บริการเครื่องคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่นักศึกษาจำเป็นต้องใช้ พร้อมทั้งจัดเตรียมเครือข่ายไร้สาย ให้บริการผลิตสื่อมัลติมีเดียและอุปกรณ์อำนวยความสะดวกทุกชนิด

(4) บริการให้คำปรึกษาและแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์

(5) บริการให้คำปรึกษาด้านการเขียนรายงาน วิทยานิพนธ์ วิเคราะห์ข้อมูลและสถิติ การใช้ภาษา การแปลภาษา

(6) ปรับพื้นที่ให้มีบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างสังคมและความร่วมมือกันของนักศึกษา เช่น ห้องสำหรับสัมมนากลุ่มย่อย ทบพวนบทเรียน ปรัชญาหรือร่วมกันฝึกซ้อมการนำเสนอและมีห้องบริการเครื่องดื่ม ชมภาพยนตร์เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ

(7) มีการจัดเตรียมเจ้าหน้าที่ซึ่งมีความรู้ความชำนาญไว้คอยช่วยเหลือ

สมบัติ วงศ์อัสวณกุล (2551) กล่าวถึง แนวทางการออกแบบการตกแต่งภายในเมื่อจัดพื้นที่แล้ว การออกแบบการตกแต่งภายในเป็นเรื่องที่สำคัญ ซึ่งควรคำนึงถึงปัจจัยดังต่อไปนี้ด้วย

1) การใช้พื้นที่ที่จัดแบ่งให้เกิดประโยชน์สูงสุด การใช้สอยพื้นที่ต้องสัมพันธ์กันในการใช้งาน และมีความสะดวกสบายในการสัญจร

2) การจัดวางวัสดุ อุปกรณ์ ครุภัณฑ์ต้องสอดคล้องกับสภาพการใช้งานและลักษณะการให้บริการ มีความคล่องตัวในการทำงานและเกิดประสิทธิภาพ

3) พื้นที่ใช้สอยสามารถขยายบัพยาย และปรับเปลี่ยนขนาดได้ตามความเหมาะสม

4) มีสิ่งอำนวยความสะดวกและเทคโนโลยีที่ทันสมัยในแต่ละพื้นที่ โดยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ออกแบบพื้นที่ไว้

5) สร้างบรรยากาศที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดความประทับใจและทัศนคติที่ดี เช่น แสง สี เสียง สิ่งของตกแต่ง

6) มีความสอดคล้องกับแนวคิดทางสถาปัตยกรรม หรือวัตถุประสงค์ของห้องสมุด

นอกจากนี้ การจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุดแต่ละแห่งจะมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน อาทิ ที่ตั้งและลักษณะของพื้นที่ และรูปแบบของความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น จากลักษณะสำคัญของการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุดที่กล่าวข้างต้นแล้วนั้น สรุปได้ว่าเป็นการจัดพื้นที่ให้บริการด้านสนับสนุนค้นคว้างานวิจัย เทคโนโลยีสารสนเทศ ซอฟต์แวร์พร้อมทั้งระบบเครือข่ายไร้สาย เป็นสถานที่ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกมีบริการแบบเบ็ดเสร็จ ณ จุดเดียว จากการประชุมวิชาการประจำปี 2551 ที่สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จัดขึ้น เมื่อวันที่ 3 -5 กันยายน พ.ศ. 2551 ณ โรงแรมเอเชีย อาจารย์สมบัติ วงศ์อัสวณฤมล รองอธิการบดี ฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้กล่าวว่า ห้องสมุดควรมีการออกแบบโดยแบ่งพื้นที่ออกเป็น 3 ลักษณะ เพื่อช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ในห้องสมุดมากยิ่งขึ้น ซึ่งได้แก่

1) พื้นที่พักผ่อนเป็นพื้นที่บริการอ่านวารสาร นิตยสาร และหนังสือพิมพ์ มีบรรยากาศสบายๆ เป็นกันเอง ให้ความรู้สึกอบอุ่นเหมือนอยู่บ้าน อาจจัดให้มีมุมกาแฟให้บริการ

2) พื้นที่สำหรับอ่านและศึกษาค้นคว้า แบ่งเป็นพื้นที่ที่มีบรรยากาศเงียบสงบ และอาจมีพื้นที่สำหรับใช้เสียง ในการศึกษาเป็นกลุ่ม มีโต๊ะเก้าอี้หลายรูปแบบ นั่งได้สบาย และมีห้องสำหรับการศึกษาเดี่ยวและกลุ่ม

3) พื้นที่สำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น พื้นที่จัดแสดงนิทรรศการ ห้องฉาย VCD ร้านอาหาร ร้านขายของที่ระลึก มุมพบปะ ซึ่งอาจใช้เสียงได้ในระดับหนึ่ง

วรากรณ์ สามโกเศศ (2551) ได้บรรยายในหัวข้อสัมมนาบุคลากรสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ “ร่วมคิด ร่วมทำ เพื่อนำไปสู่การพัฒนา ครั้งที่ 4” ในหัวข้อห้องสมุดสุดสุดยอด : จากมุมมองนักบริหารว่า ห้องสมุดที่ดีต้องมีหลากหลายประกอบกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกของสังคมแห่งความรู้ (Knowledge-base society) ห้องสมุดประกอบด้วย 4 ฐานแห่งการสร้างความรู้ (สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์) ได้แก่

1. Creation คือ การสร้างความรู้หรือองค์ความรู้ ได้แก่มหาวิทยาลัย สถาบันที่ผลิตงานวิจัย

2. Education คือ ความรู้ การศึกษาที่ได้รับการเผยแพร่โดยผู้สอน ได้แก่ ครู อาจารย์ที่ทำหน้าที่สอนในโรงเรียนและในมหาวิทยาลัย

3. Management คือ การจัดการความรู้เพื่อนำมาใช้ต่อไป ได้แก่ ห้องสมุด ห้องสมุดมีหน้าที่เป็นสื่อในการถ่ายทอด หรือถ่ายโอนความรู้ (Knowledge transfer) ไปสู่ผู้ใช้ห้องสมุดโดยผ่านบริการต่างๆ ของห้องสมุดนอกจากนั้นยังรวมไปถึงอุปกรณ์สารสนเทศทั้งหลาย เช่น สไลด์ แผ่นเสียง วิดีทัศน์ ฯลฯ ซึ่งเป็นสื่อในการถ่ายทอดความรู้ด้วย

4. Usage คือ การนำความรู้มาใช้ อาจเป็นการนำมาใช้โดยตรง โดยได้รับความรู้จากอาจารย์ ผ่านทางการศึกษา หรือใช้โดยการจัดการความรู้จากห้องสมุด

สมาน ลอยฟ้า (2549) ได้สรุปองค์ประกอบของการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุดไว้ว่า

1) ความร่วมมือในการทำงานระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและบุคลากรผู้มีความรู้ทักษะในด้านต่างๆ เช่น ศูนย์เทคโนโลยี ศูนย์การเขียน ศูนย์แนะแนวอาชีพ หน่วยบริการทบทวนการเรียนรู้ (tutoring services) ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ และอื่นๆ ซึ่งมารวมเข้าด้วยกันแบบไร้รอยต่อเพื่อให้บริการ

2) เทคโนโลยี ซึ่งผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีที่ทันสมัย และช่วยให้ผู้ใช้บริการทำงานหลายๆ งานในเวลาเดียวกัน ช่วยให้ผู้ใช้บริการทั้งรายบุคคลและกลุ่มสามารถเข้าถึงสารสนเทศ ทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์และออนไลน์ได้อย่างอิสระ

3) เป็นการร่วมมือกันเพื่ออำนวยความสะดวกในการทำงานแบบร่วมมือกัน (Collaborative work) มีสภาพแวดล้อมของการเข้าถึงแบบเปิดและเพิ่มทางเลือกในการทำงานที่อาจารย์มอบหมายจากชั้นเรียน นอกจากนี้ยังส่งเสริมสนับสนุนอาจารย์ในการใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ ระบบเครือข่ายไร้สาย และอุปกรณ์การผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่อการจัดการเรียนการสอนอีกด้วย

4) มีบรรณารักษ์และนักเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นผู้คอยช่วยเหลือแนะนำและฝึกอบรม

และจากบทความเรื่องการปรับตัวของห้องสมุดประชาชนเดนมาร์ก เรียบเรียงจากการบรรยายเรื่อง “Challenges in transforming libraries from collection centered to user centered organizations” ในงานประชุมวิชาการ TK Forum 2015 โดย เจนส์ ธอร์ฮาวเกอ (Jens Thorhauge) ที่ปรึกษาการพัฒนาห้องสมุด ประเทศเดนมาร์ก ให้ข้อมูลว่าคนรุ่นใหม่ในเดนมาร์กใช้สื่อออนไลน์เฉลี่ย 3.5-4 ชั่วโมงต่อวัน ในขณะที่อัตราการอ่านหนังสือลดลงมีเด็กซึ่งออกจากโรงเรียนกลางคันถึง 15% อันเนื่องมาจากปัญหาการอ่านออกเขียนได้ ทั้งนี้เมื่อ 20 ปีก่อนห้องสมุดเต็มไปด้วยเด็กๆ แต่ตอนนี้คนกลุ่มนี้หายไปอย่างเห็นได้ชัด ห้องสมุดประชาชนมีอัตราการยืมหนังสือลดลงอย่างต่อเนื่องประมาณ 6% ต่อปี อาจเป็นเวลาที่ต้องนับถอยหลังไปสู่วันที่ไม่มีคนยืมหนังสืออีกแล้วก็ได้ แต่ข่าวดีก็คือในช่วง 10 ปี ที่ผ่านมานี้จำนวนผู้ที่เข้ามาใช้บริการห้องสมุดกลับเพิ่มขึ้น หมายความว่าชาวเดนิสยังคงนิยมเข้าห้องสมุด แต่ไม่ใช่เพื่อยืมหนังสือ พวกเขาใช้บริการด้วยเหตุผลที่หลากหลายออกไป เช่นต้องการใช้สถานที่ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการศึกษาค้นคว้า มาประชุมเข้าฟังการบรรยาย หรือทำกิจกรรมต่างๆ มีนักวิชาการวิเคราะห์ไว้ว่า ความรู้ส่วนใหญ่ในโลกปัจจุบันไม่ใช่สิ่งที่เหมาะจะบรรจุไว้ในชั้นหนังสืออีกแล้วในขณะที่ห้องสมุดกลับยังคงยึดติดอยู่กับหนังสือแบบกายภาพ (ฝ่ายส่งเสริมการใช้บริการทรัพยากรสารสนเทศ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, 2562) ในสถานการณ์เช่นนี้ ห้องสมุดมีทางออกอยู่ 3 ทาง คือ

ทางที่ 1 รักษาการให้บริการรูปแบบเดิมไว้ ซึ่งยังสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ใช้บริการจำนวนมากที่ยังคุ้นเคยกับการเข้ามาที่ห้องสมุดเพื่ออ่านหนังสือ แต่จะค่อยๆ สูญเสียผู้ใช้บริการที่เป็นคนรุ่นใหม่ ทั้งยังเสี่ยงที่จะถูกปรับลดงบประมาณและปิดตัวไปในที่สุด

ทางที่ 2 ปรับตัวให้กลายเป็นห้องสมุดดิจิทัล โดยการต่อยอดการให้บริการสารสนเทศดิจิทัลไปพร้อมกับการรักษาสถานภาพของห้องสมุดแบบที่เคยเป็นมา ดูเหมือนเป็นแนวทางที่น่าจะใช้ได้ และสมเหตุสมผลหากสามารถเอาชนะอุปสรรคด้านลิขสิทธิ์ แต่มันก็ไม่ใช่เรื่องง่ายนัก อีกทั้งยังต้องแข่งขันกับผู้ให้บริการในเชิงพาณิชย์อีกหลายราย

ทางที่ 3 ออกแบบการให้บริการของห้องสมุดเสียใหม่ ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้คนที่อยู่ในโลกโลกาภิวัตน์และยุคสมัยดิจิทัล โดยอาจต้องละทิ้งการมุ่งเน้นทรัพยากรหนังสือ แล้วหันไปให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้มากยิ่งขึ้น ซึ่งแม้จะเป็นแนวทางที่ยากที่สุดแต่น่าจะเป็นหนทางที่ยั่งยืนที่สุดสำหรับห้องสมุดประชาชน

ห้องสมุดประชาชนเดนมาร์กเลือกเผชิญกับความท้าทายของยุคสมัยตามแนวทางที่ 3 ภายใต้โครงการโมเดลแห่งเดนมาร์ก ด้วยการออกแบบแนวคิดใหม่เพื่อสร้างบริการใหม่ๆ ที่มุ่งตอบสนองความต้องการของผู้คนอย่างแท้จริง แนวคิดที่ว่านี้เรียกว่าแบบจำลองจิตวากาศ หรือ Four Spaces Model ซึ่งถูกพัฒนามาจากการทบทวนประสบการณ์ของห้องสมุดทั้งระดับชาติและนานาชาติ ก่อนที่จะนำไปประยุกต์ใช้และกลายเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญของห้องสมุดต่าง ๆ ทั่วประเทศเดนมาร์ก (ฝ่ายส่งเสริมการใช้บริการทรัพยากรสารสนเทศ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, 2562)

มูร์นัน (Murnan, 2007) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบพื้นฐานของการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด (Information Commons) ไว้ 3 ประการดังนี้

1. มีการให้ความช่วยเหลือทั้งในด้านการวิจัยและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
2. ลักษณะของสถานที่เป็นการให้บริการต่างๆ ของห้องสมุดแบบเบ็ดเสร็จ ณ จุดเดียว
3. บุคลากรผู้ให้บริการประกอบด้วย บรรณารักษ์ นักคอมพิวเตอร์ บุคลากรด้านสื่อ และบุคลากรด้านบริการอื่นๆ

จากการศึกษาการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุดจะพบว่า ผู้เชี่ยวชาญได้อธิบายความหมายและแนวคิดหลากหลายแตกต่างกัน ตามแต่บริบทและความเข้าใจ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สรุปตารางการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด โดยแยกตามพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด เป็น 4 ด้าน 1) ด้านการจัดสถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวก บรรยากาศ 2) ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 3) บริการสารสนเทศ และ 4) บุคลากร ตามตารางดังนี้

ตารางที่ 5 พื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด

ผู้เขียน	สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวก	เทคโนโลยี	บริการสารสนเทศ	บุคลากร
รุจเรขา วิทยาวุฒิกุล 2553	1) ปรับพื้นที่ให้มีบรรยากาศและ สิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์ สังคมเรียนรู้ 2) ห้องสำหรับสัมมนากลุ่มย่อย ทบทวนบทเรียน ปรึกษาหารือ ร่วมกัน ฝึกซ้อมการนำเสนอ 3) อุปกรณ์อำนวยความสะดวกทุก ชนิด 4) บริการเครื่องดื่ม	1) บริการเทคโนโลยีสารสนเทศ 2) บริการซอฟต์แวร์ 3) เครือข่ายไร้สาย 4) ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย 5) เครื่องคอมพิวเตอร์ 6) แก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์	1) บริการทรัพยากรสารสนเทศ แบบดิจิทัล 2) ให้คำปรึกษาการใช้ภาษา การแปล 3) บริการช่วยค้นคว้างานวิจัย 4) ให้คำปรึกษาการเขียน รายงาน วิจัย วิทยานิพนธ์	1) เจ้าหน้าที่ซึ่งมีความรู้ความ ชำนาญ
น้ำทิพย์ วิภาวิน 2553	1) บริการสถานที่เพื่อการเรียนรู้ไว้ ในอาคารเดียว 2) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้	1) ศูนย์บริการคอมพิวเตอร์ 2) บริการเทคโนโลยีสารสนเทศ	1) เป็นศูนย์การเรียนรู้แบบ รวมศูนย์ 2) บริการสารสนเทศ 3) เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ง่าย 4) บริการค้นคว้างานวิจัย	1) บริการให้คำปรึกษาและ แก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ 2) จัดเจ้าหน้าที่คอยให้ความ ช่วยเหลือ
สมาน ลอยฟ้า 2549		1) ระบบเครือข่ายไร้สาย 2) บริการซอฟต์แวร์	1) รวมบริการและทรัพยากร สารสนเทศต่างๆ	1) มีบรรณารักษ์และนัก เทคโนโลยีสารสนเทศ

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ผู้เขียน	สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวก	เทคโนโลยี	บริการสารสนเทศ	บุคลากร
		3) อุปกรณ์การผลิตสื่อ มัลติมีเดีย	2) ช่วยเหลือแนะนำสนับสนุน การวิจัย	คอยช่วยเหลือแนะนำและ ฝึกอบรม
Robert, R. 2007	1) จัดสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ต่อการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น 2) ออกแบบขึ้นโดยเฉพาะ		นักศึกษาสามารถเข้าถึงได้ ง่าย (access) จัดการ (manage) และการผลิต (produce) สารสนเทศ	
Church. 2005	1) บริการอุปกรณ์การผลิตสื่อ มัลติมีเดีย 2) ขยายเวลา 3) ใช้พื้นที่ชั้นใดชั้นหนึ่งหรือแยกเป็น อาคารอิสระ	1) ระบบเครือข่ายไร้สาย 2) สนับสนุนด้านเทคนิคและ ซอฟต์แวร์ต่างๆ 3) ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ	1) เข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศ 2) บริการเบ็ดเสร็จ (one stop service) 3) ช่วยเหลือแนะนำการทำ วิจัย	
Reitz, J. M. 2004	1) จัดสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ในรูปแบบของความร่วมมือ 2) ขยายเวลาในการให้บริการ	1) สื่อมัลติมีเดีย 2) บริการคอมพิวเตอร์	1) บริการแนะนำและทบทวน บทเรียน 2) สนับสนุนการเรียนการสอน 3) พัฒนาบทเรียน 4) บำรุงการบริการ	

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ผู้เขียน	สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวก	เทคโนโลยี	บริการสารสนเทศ	บุคลากร
			5) สนับสนุนการวิจัย	
Hales, S & Rea, D. & Siegler. 2000	1) เป็นศูนย์กลางในจุดที่มองเห็นและเข้าถึงได้ง่าย 2) มีความร่วมมือของหน่วยงาน	บริการเทคโนโลยี	1) บริการสารสนเทศ 2) บริการเบ็ดเสร็จ ณ จุดเดียว 3) บุคลากรวิชาชีพให้บริการ	บริการให้คำปรึกษาและแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์
Beagle, D. 1999		บริการสภาพแวดล้อมออนไลน์	1) บริการดิจิทัล 2) บริการสืบค้นสารสนเทศ	
Martin, H. 1999	1) มีบรรยากาศที่เงียบสงบ 2) พื้นที่การเรียนรู้ด้วยตนเองแบบอิสระ พื้นที่การเรียนรู้เป็นกลุ่ม ห้องสำหรับฝึกการนำเสนอ โต๊ะนั่งแบบรายบุคคล พื้นที่สำหรับผ่อนคลาย 3) อุปกรณ์สำหรับผลิตสื่อมัลติมีเดีย 4) เครื่องสแกนเนอร์ 5) อุปกรณ์ด้านการพิมพ์ 6) เครื่องโปรเจคเตอร์	1) ระบบเครือข่ายไร้สาย 2) ซอฟต์แวร์สำหรับการใช้งานด้านต่างๆ 3) คอมพิวเตอร์		

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ผู้เขียน	สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวก	เทคโนโลยี	บริการสารสนเทศ	บุคลากร
	7) เครื่องถ่ายเอกสาร			
Donald. 1999	1) ออกแบบรูปแบบใหม่เป็นพิเศษ 2) บริการพื้นที่ด้วยสภาพแวดล้อมดิจิทัล	1) บริการสภาพแวดล้อมออนไลน์ 2) ระบบเครือข่าย 3) สามารถค้นข้อมูลได้จาก Search engine เดียว	บริการดิจิทัล	

จากตารางที่ 5 สรุปได้ว่า การจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด คือ การจัดบริการของห้องสมุดที่มีการจัดพื้นที่การเรียนรู้แก่ผู้ใช้บริการ เป็นการรวมบริการและทรัพยากรต่างๆ ไว้ในพื้นที่เดียวกัน มีการผสมผสานบริการสารสนเทศแลกเปลี่ยนความรู้และเน้นกระบวนการที่ทำให้ง่ายสำหรับผู้ใช้ในการเข้าถึงแหล่งความรู้เป็นแนวโน้มสำคัญของการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และการวิจัย โดยคุณลักษณะของการจัดพื้นที่การเรียนรู้ ของห้องสมุด ผู้วิจัยได้แยกตามองค์ประกอบการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด เป็น 4 องค์ประกอบได้แก่ (1) ด้านการจัดสถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวก ต้องมีการออกแบบเพื่อให้เอื้ออำนวยต่อให้ผู้เข้าใช้เข้าถึงสารสนเทศหรือเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและสะดวกรวดเร็วซึ่งประกอบไปด้วย การจัดสถานที่ต้องมีการออกแบบโดยที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ และการทำงานแบบร่วมมือกัน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึง (Access) จัดการ(Manage) และผลิต (Produce) สารสนเทศได้ในสถานที่เดียวกัน ซึ่งในการออกแบบพื้นที่ จะยึดผู้ใช้บริการเป็นสำคัญ โดยคำนึงในการออกแบบ คือ ลักษณะของพื้นที่ที่ต้องมีความน่าสนใจ มีความสะดวกสบายและสามารถใช้ประโยชน์ได้จริง เช่น ครุภัณฑ์จะออกแบบให้สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดที่นั่งได้หลายรูปแบบตามวัตถุประสงค์การใช้งาน โดยมีสิ่งอำนวยความสะดวกไว้ให้บริการ เช่น อุปกรณ์สำหรับการผลิตสื่อมัลติมีเดีย เครื่อง scanner อุปกรณ์ด้านการพิมพ์ เช่น เครื่องพิมพ์ทั้งสีและขาวดำ เครื่องถ่ายเอกสาร เครื่องโปรเจคเตอร์ ระบบเครือข่ายไร้สาย ซอฟต์แวร์สำหรับการใช้งานด้านต่างๆ เช่น Microsoft Word Excel และPowerPoint เป็นต้น ปลั๊กไฟซึ่งติดตั้งไว้ตามพื้นนอกจากนี้การจัดบรรยากาศนั้น ควรเป็นบรรยากาศที่เป็นกันเอง แสงสว่างเพียงพอ การเลือกใช้สีที่สดใส สบายตา เพอร์นิเจอร์เหมาะสมกับการใช้งาน มีการแบ่งบริเวณจุดต่างๆ ด้วยต้นไม้ ดอกไม้รูปภาพเป็นต้น ส่วนบรรยากาศด้านการเรียนรู้นั้น ควรมีเจ้าหน้าที่ที่มีจิตใจด้านการบริการ เพื่อช่วยในการเรียนรู้ นอกจากนี้ควรจัดมุมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น การจัดมุมเด็กเพื่อการเรียนรู้ของเด็กโดยเฉพาะ การจัดมุมอ่านหนังสือพิมพ์ การแบ่งพื้นที่ใช้เสียงได้กับพื้นที่ห้ามใช้เสียงอย่างชัดเจน การจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายอย่างสม่ำเสมอ (2) ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศประกอบด้วย เครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ทั้งซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ จุดเชื่อมต่อเครือข่ายไร้สายเครื่องคอมพิวเตอร์ พร้อมทั้งให้บริการผลิตสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีที่ทันสมัย และช่วยให้ผู้ใช้บริการทำงานหลายๆ งานในเวลาเดียวกัน เพื่อให้เกิดการจัดการค้นหาสารสนเทศได้สะดวกและรวดเร็ว ผู้ใช้บริการทั้งรายบุคคลและกลุ่มนั้นสามารถเข้าถึงสารสนเทศทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์และออนไลน์ได้อย่างอิสระ (3) ด้านบริการสารสนเทศ บริการสนับสนุนการค้นคว้างานวิจัยโดยมีการรวบรวม จัดเก็บ จัดระบบ จัดการเข้าถึง ค้นคืนและเรียกใช้ผ่านคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้บริการสามารถสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศที่อยู่ในรูปแบบของดิจิทัลได้ง่ายและลดระยะเวลาในการสืบค้น มีการพัฒนาทั้งการส่งเนื้อหาสารสนเทศได้ในวงกว้าง ไม่จำกัดพื้นที่และไม่จำกัดเวลาในการให้บริการจัดพื้นที่และสภาพแวดล้อมในห้องสมุดที่เอื้อต่อนักวิจัยและสร้างบรรยากาศที่มีความเป็นวิชาการ พร้อมทั้งเป็นศูนย์การเรียนรู้แบบรวมบริการและทรัพยากรสารสนเทศต่างๆ ไว้ในจุดเดียว ซึ่งเจ้าหน้าที่ที่มีความรู้ความสามารถในการให้บริการงานวิจัยช่วยแนะนำและให้คำปรึกษาเพื่อให้ นักวิจัยได้ข้อมูลที่ตรงต่อความต้องการตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย (4) ด้านบุคลากร มีบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในด้านบริการสารสนเทศ บริการงานวิจัย งานเทคโนโลยีสารสนเทศสามารถช่วยเหลือผู้ใช้บริการ

บทบาทของบรรณารักษ์ต่อการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด

บรรณารักษ์มีบทบาทสำคัญยิ่งในการเป็นแหล่งข้อมูล และแนะนำแหล่งข้อมูลแก่ ผู้ใช้บริการต้องเชี่ยวชาญในการบูรณาการข้อมูล ให้ข้อเสนอแนะ และเลือกใช้อ้างอิง เพื่อตอบสนองสังคมการเรียนรู้ในอนาคต บรรณารักษ์ต้องเป็นนักกิจกรรม สรรหากิจกรรมเพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหวในสังคมแห่งการเรียนรู้ กระตุ้นให้ ผู้ใช้บริการและประชาคมเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สนุกที่จะคิด และบูรณาการข้อมูลไปใช้จนเกิดการเปลี่ยนแปลงในตนเอง ซึ่งวรรณยุภา นาเกลือ (2561) ได้กล่าวถึงบทบาทของบรรณารักษ์ที่มีต่อการจัดพื้นที่การเรียนรู้ไว้ ดังนี้

บทบาทของบรรณารักษ์ต่อการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด บรรณารักษ์ต้องมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นผู้ให้การเรียนรู้สารสนเทศเท่านั้น แต่ต้องมีบทบาทที่สำคัญคือจะต้องมีบทบาทในฐานะเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสอน และเป็นผู้อำนวยความสะดวกแก่ผู้บริการและบทบาทในการประเมินผลการดำเนินงาน นอกจากนี้ยังรวมถึงบทบาทในการให้บริการด้านเทคนิคเพื่อให้มั่นใจว่าเครื่องมือเทคโนโลยีต่าง ๆ พร้อมที่จะให้บริการและสามารถใช้ได้ง่ายและสะดวก ทั้งนี้เพื่อให้ห้องสมุดกลายเป็นห้องปฏิบัติการแห่งการเรียนรู้ บรรณารักษ์จะต้องทำงานใกล้ชิดกับอาจารย์และนักศึกษามากขึ้น ไม่ใช่ใกล้ชิดเฉพาะหนังสือ บทบาทบรรณารักษ์ไม่เพียงแต่ให้บริการเพื่อให้ผู้ใช้ทำงานได้สำเร็จ แต่เป้าหมายสำคัญคือการช่วยสอนและพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานให้สำเร็จ ด้วยเหตุที่ การจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุดเป็นนวัตกรรมใหม่ เป็นการผสมผสานระหว่างเครื่องมือทางเทคโนโลยีและบริการต่างๆ เข้าด้วยกัน และมีความเป็นพลวัต ดังนั้นบุคลากรจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนเกี่ยวกับวิธีการจัดการกับพื้นที่ให้บริการใหม่ มีความเต็มใจที่จะปรับบทบาทของตนเองใหม่ และที่สำคัญคือต้องมีทัศนคติเชิงบวกต่อวิธีการให้บริการใหม่ของห้องสมุดซึ่งอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้ใช้บริการและการมีความยืดหยุ่นในความคิดถือว่าเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ปราณี อัครภูษิตกุล ได้ทำการวิจัยเรื่อง “พื้นที่การทำงานร่วมกันของห้องสมุด” ผลการวิจัยพบว่า ศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีสื่อสารและโทรคมนาคมมีบทบาทต่อการดำรงอยู่ของห้องสมุดเป็นอย่างยิ่ง ผู้ใช้สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้ตลอด 24 ชั่วโมง โดยไม่ต้องเดินทางมายังห้องสมุด ดังนั้นเพื่อให้ห้องสมุดยังคงดำรงอยู่ได้นอกเหนือจากการเป็นแหล่งสารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ห้องสมุดต้องมีการปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้มีประสิทธิภาพอย่างเร่งด่วน เพื่อเป็นการเชิญชวนผู้ใช้เข้ามาใช้พื้นที่ห้องสมุด ห้องสมุดต้องเพิ่มพื้นที่การทำงานร่วมกันเพื่อกิจกรรมที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยคำนึงถึงความต้องการใช้พื้นที่ของผู้ใช้เป็นสำคัญ การจัดพื้นที่ให้มีความยืดหยุ่นในการใช้งาน การออกแบบที่ดึงดูดโน้มน้าวให้ผู้ใช้เกิดการเรียนรู้ มีจินตนาการ สร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ ทำงานร่วมกันได้อย่างสนุกสนานและสะดวกสบาย

แก้ววราภรณ์ กรแก้ว ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การจัดการพื้นที่ตามแนวคิดใหม่ Library of Life” ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบการบริหารจัดโซนพื้นที่ห้องสมุดฯ ให้สอดคล้องกับความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้ใช้งาน Generation Z ควรจัดพื้นที่อย่างน้อย 4 โซน โดย โซนพื้นที่ทำงานร่วมกัน (Meeting Space) มีนัยยะต่อการสร้างความพึงพอใจแก่ผู้ใช้บริการสูงสุด รองลงมาคือ พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) พื้นที่แสดงความสามารถ (Performative Space) และพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Space) ตามลำดับ นอกจากนี้ การจัดการพื้นที่แนวใหม่ (Life Space) สามารถสร้างความพึงพอใจแก่ผู้ใช้บริการ Generation Z ได้ใน 2 มิติ โดยอันดับที่ 1 คือความพึงพอใจต่อความเหมาะสมของพื้นที่และตามมาด้วยความพึงพอใจต่อประสบการณ์ที่ได้รับจากการใช้พื้นที่

บุญโต นาดิ ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การนำเสนอรูปแบบสภาพพื้นที่การดำเนินงานของพื้นที่ทำงานร่วมกัน (Co-Working Space) ของการผลิตนักศึกษาครูในยุคดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์” ผลการวิจัยพบว่า สภาพพื้นที่การดำเนินงานปัจจุบันของพื้นที่ทำงานร่วมกัน (Co-Working Space) ของการผลิตนักศึกษาครูในยุคดิจิทัลเพื่อตอบสนองคุณลักษณะของครูในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ กล่าวคือ การจัดพื้นที่สำหรับกลุ่มและเอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม พื้นที่สำหรับทำงานแบบกลุ่ม เพอร์นิเจอร์ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้มากที่สุด

รุจโรจน์ แก้วอุไร ได้ทำการวิจัยเรื่อง “พื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนยุคดิจิทัลในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา” ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เมื่อโลกก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล การเรียนรู้ของผู้เรียนไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียน แต่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและแหล่งความรู้ในรูปแบบดิจิทัล กระบวนการหาความรู้ของผู้เรียนเปลี่ยนไปจากการถ่ายโอนความรู้จากผู้สอนไปยังผู้เรียน เปลี่ยนเป็นกระบวนการที่ผู้สอนจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียน เป็นการสร้างสรรค์สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสและช่องทางการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เข้าถึงสารสนเทศและประสบการณ์จากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้สถาบันอุดมศึกษาต้องปรับกระบวนการเรียนการสอน จัดสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับโลกดิจิทัล

ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในฐานะที่เป็นแหล่งสารสนเทศเพื่อการศึกษา ค้นคว้า และเรียนรู้ จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนพื้นที่และการให้บริการ โดยจัดเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ใน 4 ลักษณะ คือ 1) พื้นที่ การเรียนรู้ 2) พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ 3) พื้นที่พบปะ และ 4) พื้นที่แสดงออก ห้องสมุดได้จัดให้มีพื้นที่การเรียนรู้ไว้ให้บริการ โดยแบ่งเป็นพื้นที่ทำกิจกรรม พื้นที่ส่วนตัว พื้นที่สำหรับการศึกษาส่วนบุคคล พื้นที่ทำงานกลุ่ม ซึ่งมี การออกแบบสถานที่ สภาพแวดล้อม และบรรยากาศของพื้นที่การเรียนรู้เหล่านั้นในด้านกายภาพ การออกแบบ ตกแต่งภายใน สิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อรองรับผู้ใช้บริการยุคดิจิทัล โดยมีตัวอย่างเพื่อเป็นแนวทางของการ จัดพื้นที่การเรียนรู้ในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในประเทศและต่างประเทศ รวมทั้งอนาคตของการจัดบริการ พื้นที่การเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในยุคดิจิทัล

นวรรตน์ โพธิ์เขียว ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ความต้องการบริการพื้นที่การเรียนรู้ของผู้ใช้บริการ สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์” ผลการวิจัยพบว่า ความเหมาะสมต่อการจัดพื้นที่การเรียนรู้ อยู่ใน ระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.68$) พื้นที่ที่มีการจัดเหมาะสม คือ พื้นที่มีลัทธิเดียวและEdutainment ($\bar{x} = 4.11$) และ ห้องบริการอินเทอร์เน็ต ($\bar{x} = 4.09$) เนื่องจากการจัดพื้นที่มี ความเหมาะสมสำหรับการใช้งานและอุปกรณ์ สำหรับการบริการมีเพียงพอ ความต้องการบริการพื้นที่การเรียนรู้ของผู้ใช้บริการพบว่า ในภาพรวมมีความ ต้องการในระดับมาก ($\bar{x} = 4.23$) แบ่งเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านบรรยากาศและระยะเวลาให้บริการ ($\bar{x} = 4.33$) ผู้ใช้บริการต้องการให้สำนักหอสมุดมีข้อบังคับด้านการใช้เสียง ขยายเวลาการให้บริการในวันเสาร์ - อาทิตย์ และมีพื้นที่ที่สามารถเข้าใช้งานได้ตลอด 24 ชั่วโมง 2) ด้านเฟอร์นิเจอร์ ($\bar{x} = 4.23$) ผู้ใช้บริการ ต้องการให้มีเฟอร์นิเจอร์หลากหลายรูปแบบ รองรับสรีระ เพื่อไม่ทำให้ปวดเมื่อยในการใช้งานเป็นเวลานาน 3) ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ($\bar{x} = 4.13$) ผู้ใช้บริการต้องการเพิ่มจำนวนปลั๊กไฟ กระดานนำเสนองาน และจุด จำหน่ายหรือบริการเครื่องเขียน 4) ด้านสถานที่และการจัดพื้นที่ ($\bar{x} = 4.04$) ผู้ใช้บริการต้องการเพิ่มที่นั่งแบบ พับได้ในพื้นที่ที่ว่างเปล่า และหลอมรวมสำนักหอสมุดให้เป็นอาคารเดียว 5) ด้านลักษณะพื้นที่ที่ต้องการ ($\bar{x} = 3.99$) ผู้ใช้บริการต้องการพื้นที่ทานอาหารในอาคาร เพิ่มจำนวนพื้นที่สำหรับกลุ่ม และมีพื้นที่สำหรับพักผ่อน ข้อเสนอแนะ ไม่ควรจำกัดสิทธิในการเข้าใช้พื้นที่ของนิสิตระดับปริญญาตรี ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ใช้บริการส่วนใหญ่ ควรจัดพื้นที่การเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมทั้งด้านบรรยากาศ เฟอร์นิเจอร์ และตรวจสอบความพร้อมของสิ่ง ที่ให้บริการ พื้นที่การเรียนรู้ควรมีความผ่อนคลาย มีมุมสำหรับการพักผ่อน สิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน และทันสมัย พร้อมรองรับการใช้งานของผู้ใช้บริการในทุกช่วงเวลา

สายสุดา ปันตระกูล ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การใช้ประโยชน์จากพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ของห้องสมุด โรงเรียน” ผลการวิจัยพบว่า พื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ในห้องสมุดโรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถ บูรณาการเข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอนในหลากหลายสาขาวิชา โดยห้องสมุดเป็นศูนย์กลางในการพัฒนา ทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ผ่านการอ่านอันเป็นรากฐานในการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะอื่นๆ เช่น ทักษะ การรู้สารสนเทศ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การคิดวิเคราะห์การแก้ปัญหาและการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยธรรมชาติแล้วพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์แต่ละแห่งมีความแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพร้อมของห้องสมุด ความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้ การใช้พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ของห้องสมุด สามารถปรับเปลี่ยนพื้นที่เพื่อ

ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ใช้งานมากขึ้น การมีส่วนร่วมของนักสารสนเทศที่ช่วยขับเคลื่อนการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่หลากหลายรวมถึงการใช้อุปกรณ์การสื่อสารที่ทันสมัยจะทำให้ผู้เรียนทุกคนสามารถมีห้องสมุดอยู่ในมือ บทบาทของห้องสมุดกายภาพจึงมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้นมิใช่เป็นเพียงสถานที่สำหรับจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศ แต่เป็นพื้นที่สร้างความหมายให้กับข้อมูลแก่ผู้ใช้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ

อภิภา ปรัชญพฤทธิ ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การออกแบบพื้นที่การเรียนรู้สำหรับสถาบันอุดมศึกษาในศตวรรษที่ 21” ผลการวิจัยพบว่า อุดมศึกษาจำเป็นต้องปฏิรูปแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา อันเนื่องมาจากความเปลี่ยนแปลงในบริบทอุดมศึกษาหลายประการ ลักษณะผู้เรียน คุณลักษณะผู้เรียนที่พึงประสงค์ กระบวนทัศน์ทางสังคม ตัวแบบการศึกษา และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับแนวคิดใหม่เกี่ยวกับพื้นที่การเรียนรู้ของอุดมศึกษาไม่ได้จำกัดอยู่ในห้องเรียน แต่ยังครอบคลุมถึงพื้นที่การเรียนรู้เสมือนจริงและพื้นที่การเรียนรู้นอกสถาบัน นอกจากนี้บทความนี้อธิบาย ทฤษฎีการเรียนรู้ซึ่งเป็นพื้นฐานความรู้ที่สำคัญสำหรับการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จากนั้นจึงอธิบายเกี่ยวกับหลักการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้โดยทั่วไปและการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ที่เน้นมนุษย์หรือผู้ใช้เป็นสำคัญ รวมถึงการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุค Net Gen

เทิดศักดิ์ ไ้ม้เท้าทอง ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ห้องสมุดโรงเรียนในศตวรรษที่ 21: แนวคิดในต่างประเทศ” ผลการวิจัยพบว่า ห้องสมุดโรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญภายในโรงเรียน ซึ่งมีบทบาทในการสนับสนุนการเรียนการสอนและการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ห้องสมุดโรงเรียนกำลังพัฒนาไปสู่ห้องปฏิบัติการการเรียนรู้ หรือที่เรียกว่า “libratories” ซึ่งเป็นสถานที่จัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเรียนรู้และการคิดเชิงนวัตกรรมของผู้เรียน บทความนี้นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับห้องสมุดโรงเรียนในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย ประเด็นแนวคิดเกี่ยวกับห้องสมุดโรงเรียนสมัยใหม่ ห้องสมุดโรงเรียนตามแนวคิด Learning commons บทบาทของ Librarians การพัฒนาห้องสมุดโรงเรียน ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อในห้องสมุดโรงเรียนและบทบาทของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อในห้องสมุดโรงเรียน

วีรพล พิษฐ์ญาณกิจ ได้ทำการวิจัยเรื่อง “แนวทางการพัฒนา Coworking Space บริเวณสถาบันการศึกษา กรณีศึกษาบริเวณสยามสแควร์และสามย่าน” ผลการวิจัยพบว่า ผู้มาใช้งานส่วนใหญ่จะเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุประมาณ 19-28 ปี ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนน้อยกว่า 10,000 บาท ซึ่งความถี่ในการเข้าใช้บริการจะอยู่ที่ประมาณ 1-2 ครั้งต่อเดือน เข้าใช้บริการประมาณ 3-4 ชม.ต่อครั้ง โดยช่วงเวลาที่ผู้ใช้บริการมากที่สุดคือ 18.01น. - 21.00น. และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้งจะตกอยู่ที่ครั้งละ 100 - 200 บาท จุดประสงค์ที่มาใช้งานเนื่องจากต้องการพื้นที่ทำงานมากที่สุด ส่วนสาเหตุที่เลือกใช้บริการเพราะมีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับทำงานครบครัน โดยผู้มาใช้บริการให้ความสำคัญกับปัจจัยด้านการสร้างและนำเสนอลักษณะทางกายภาพ เช่น การตกแต่งภายใน บรรยากาศผ่อนคลายไม่เครียด มากที่สุด ส่วนแนวความคิดที่มาของการทำ Coworking Space ของกรณีศึกษาเกิดจากการเห็นปัญหาความไม่สะดวกของนิสิตนักศึกษาที่ไปนั่งทำงานอ่านหนังสือตามร้านกาแฟหรือห้องสมุด จึงอยากช่วยสนับสนุนนิสิตนักเรียนนักศึกษาได้มีพื้นที่เพื่อใช้ประโยชน์สำหรับทำงานหรืออ่านหนังสือได้ตลอด 24 ชม. โดยปัญหาที่พบคือในช่วงปิดเทอมรายได้อาจลดลง เนื่องจากนักศึกษาจะกลับบ้านกัน จึงต้องมีการปรับเปลี่ยน

พื้นที่บางส่วนเพื่อปล่อยเช่าเป็น Service Office รายเดือน หรือ จัดประชุม สัมมนาได้ โดยแนวโน้มและการเติบโตของธุรกิจนี้ยังเติบโตได้อีก เพราะยังมีตลาดของคนที่ต้องการใช้งานพื้นที่ลักษณะนี้ ซึ่งสิ่งสำคัญที่สุดคือ ท่าเลที่ตั้งต้องตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีการคมนาคมสะดวกอยู่ใกล้กลุ่มเป้าหมาย มีการสร้างจุดขายที่มีความน่าสนใจ

งานวิจัยต่างประเทศ

โจซุมเซ่น และคณะ (Rasmussen, and others) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “โมเดล 4 พื้นที่ (Four-Space Model) สำหรับห้องสมุดประชาชน” ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า โมเดล 4 พื้นที่ถูกนำไปประยุกต์ใช้ในหลากหลายรูปแบบในประเทศกลุ่มนอร์ดิก นับตั้งแต่มีการนำเสนอครั้งแรกในรายงานห้องสมุดประชาชนของประเทศเดนมาร์กเมื่อปี ค.ศ. 2010 โมเดล 4 พื้นที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการพัฒนา การออกแบบ การก่อสร้าง การจัดและปรับปรุงพื้นที่ห้องสมุดประชาชน นอกจากนี้ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือด้านการบริหารจัดการและการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับแผนและนโยบายห้องสมุด อีกทั้งยังเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญสำหรับการอภิปรายบทบาทโดยรวมของห้องสมุดประชาชนในสังคม บทความนี้ถือเป็นครั้งแรกที่มีการนำเสนอโมเดลพื้นที่ห้องสมุดต่อวงการห้องสมุดนอกกลุ่มประเทศนอร์ดิก โดยมีการอธิบายตัวอย่างการใช้งาน ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ และข้อจำกัดของโมเดลอย่างครบถ้วน

วาน อิสมาอิล (Wan Ismail) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “สภาพปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน” ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบห้องสมุดในรูปแบบเดิมที่ขาดความดึงดูดและไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้คนไม่เลือกใช้บริการ ดังนั้นนักวิชาการจึงเสนอว่าการออกแบบห้องสมุดควรให้ความสำคัญกับ “ผู้ใช้” เป็นศูนย์กลาง โดยเฉพาะการนำมุมมอง ความต้องการ และความรู้สึกผูกพันของผู้ใช้ที่มีต่อสถานที่มาเป็นองค์ประกอบสำคัญในการออกแบบ เนื่องจากความรู้สึกผูกพันดังกล่าวมีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการใช้พื้นที่ของผู้ใช้โดยตรง ด้วยเหตุนี้ การศึกษานี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจและเสนอแนวทางใหม่ในการออกแบบห้องสมุดประชาชน โดยมุ่งเน้นการพัฒนาให้ห้องสมุดเป็น “พื้นที่ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม” (Social Interactive Space) ที่ตอบสนองต่อวิถีชีวิตของคนในชุมชนมากขึ้น ไม่ใช่เพียงพื้นที่เพื่อการศึกษาเท่านั้น แต่เป็นพื้นที่สาธารณะที่เปิดโอกาสให้เกิดการพบปะ แลกเปลี่ยน เรียนรู้ร่วมกัน และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในชุมชน การพัฒนาห้องสมุดในลักษณะดังกล่าวยังมุ่งหวังให้ห้องสมุดกลายเป็นพื้นที่ที่เข้าถึงได้ง่าย มีความปลอดภัย และสามารถส่งเสริมคุณค่าทางสังคมของชุมชนได้อย่างยั่งยืน โดยเฉพาะในบริบทของพื้นที่ Alor Gajah ซึ่งเป็นพื้นที่ศึกษา ทั้งนี้ แนวคิดสำคัญคือการปรับบทบาทของห้องสมุดจาก “แหล่งความรู้แบบดั้งเดิม” ไปสู่ “พื้นที่สาธารณะเพื่อการมีส่วนร่วมของชุมชน” ที่สามารถดึงดูดผู้ใช้บริการได้มากขึ้นในยุคสังคมดิจิทัล

ฮัสซิงเกอร์-ดาส (Hassinger-Das) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “พื้นที่เล่นและเรียนรู้: การใช้ประโยชน์จากพื้นที่ห้องสมุดเพื่อส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ดูแลและเด็ก” ผลการวิจัยพบว่า ห้องสมุดสมัยใหม่กำลังปรับบทบาทจากการเป็นเพียงแหล่งเก็บรวบรวมหนังสือ ไปสู่การเป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น โครงการ “Play-and-Learn Spaces” เป็นการบูรณาการองค์ความรู้ด้านพัฒนาการเด็กเข้ากับบริบทของ

ห้องสมุดในศตวรรษที่ 21 โดยมีเป้าหมายเพื่อศึกษาว่าสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ในพื้นที่ไม่เป็นทางการ ผ่านการออกแบบสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการค้นพบและการมีปฏิสัมพันธ์ได้หรือไม่ ในการศึกษาครั้งนี้ พื้นที่ภายในห้องสมุดได้รับการปรับปรุงใหม่ โดยเปลี่ยนมุมหนึ่งให้เป็นผนังป็นปายที่เด็กสามารถสร้างคำศัพท์ได้จากการเคลื่อนที่ตามเส้นทางต่าง ๆ บนพื้นผิวที่เต็มไปด้วยตัวอักษร ขณะเดียวกัน พื้นที่นั่งถูกออกแบบใหม่ให้เป็นชิ้นส่วนขนาดใหญ่แบบเคลื่อนย้ายได้คล้าย “Tangram” รวมถึงมีเวทีและคำศัพท์แม่เหล็ก ซึ่งเปิดโอกาสให้เด็กสร้างเรื่องราวบนผนัง และทำกิจกรรมต่อยอดผ่านการเล่นบทบาทสมมติ ผลการสังเกตในสภาพแวดล้อมจริงพบว่า การใช้พื้นที่รูปแบบ Play-and-Learn มีความสัมพันธ์กับการเพิ่มขึ้นของการสนทนาและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ดูแลกับเด็ก ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษา การรู้หนังสือ (literacy) และทักษะด้าน STEM ผลการศึกษานี้สะท้อนให้เห็นว่า ห้องสมุดสามารถพัฒนาไปสู่การเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ที่เข้าถึงผู้คนในพื้นที่ชีวิตประจำวัน และมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของชุมชนในยุคปัจจุบัน

บทที่ 3 วิธีดำเนินการ

การวิจัย เรื่อง “รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้” ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Research) มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และ 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปอย่างมีระบบและบรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและระเบียบวิธีวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ ถูกต้องตามระเบียบวิธีวิจัยและบรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงได้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โมเดลของ Stanford D.School (ไปรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และชูจิต ตรีรัตนพันธ์, 2560) ในการวางแผนลำดับขั้นตอนการดำเนินการวิจัยโดยแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การทำความเข้าใจผู้ใช้บริการห้องสมุด (Empathize) ดำเนินการทำความเข้าใจผู้ใช้บริการห้องสมุด ดังนี้

1.1 ศึกษาปัญหาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นสภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดประชาชน

1.2 ดำเนินการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ประเด็นสภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดประชาชน

2. การวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหา (Define) นำผลจากการศึกษาประเด็นสภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดประชาชน จากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสนทนากลุ่ม มาจำแนก Paint Point และ Gain Point พร้อมทั้งพิจารณาสิ่งที่ห้องสมุดสามารถดำเนินการสนับสนุนได้

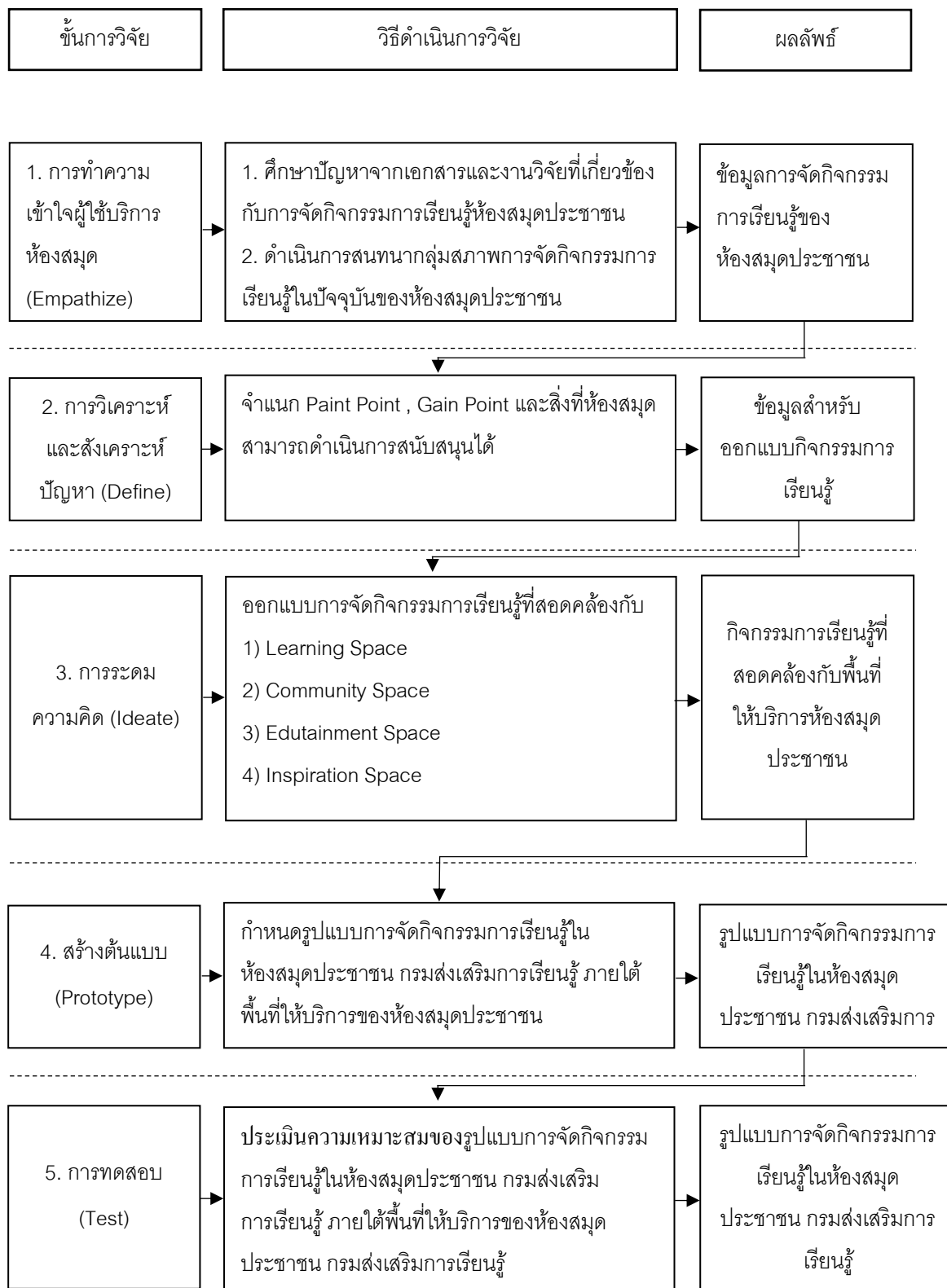
3. การระดมความคิด (Ideate) เมื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหาเรียบร้อยแล้วดำเนินการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มของผู้อำนวยความสะดวกสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้และครูบรรณารักษ์ผู้มีประสบการณ์ในการบริหารจัดการห้องสมุดประชาชนและการดำเนินงานของห้องสมุดประชาชน สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ จำนวน 13 คน เพื่อระดมความคิด กำหนดพื้นที่ให้บริการและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน โดยได้

กำหนดกรอบแนวคิดการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเริ่มจากครูบรรณารักษ์ ทรัพยากรสารสนเทศ และบริการภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ 4 ประเภท ได้แก่ 1) Learning Space (พื้นที่การเรียนรู้) 2) Community Space (พื้นที่ส่วนกลาง) 3) Edutainment Space (พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา) และ 4) Inspiration Space (พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ) และจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับพื้นที่ให้บริการห้องสมุดประชาชนทั้ง 4 ประเภท เพื่อรองรับกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้ใช้บริการ

4. สร้างต้นแบบ (Prototype) ทีมผู้วิจัยร่วมกันกำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ 4 ประเภท ได้แก่ 1) Learning Space (พื้นที่การเรียนรู้) 2) Community Space (พื้นที่ส่วนกลาง) 3) Edutainment Space (พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา) และ 4) Inspiration Space (พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ)

5. การทดสอบ (Test) ตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ได้ประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะสำหรับทีมผู้วิจัยนำไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

จากรายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการวิจัยข้างต้น สามารถสรุปได้ดังแผนภูมิที่ 2



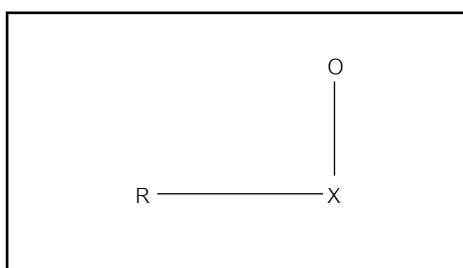
ภาพที่ 2 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

เพื่อให้การวิจัยนี้ดำเนินไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยจึงกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัย โดยประกอบด้วย แผนแบบการวิจัย ผู้ให้ข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

แผนแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Research) มีแผนแบบการวิจัยเป็นแบบกลุ่มตัวอย่างเดียว มีการวัดครั้งเดียวในลักษณะศึกษาสภาพการณ์ไม่มีการทดลอง (The One - Shot, Non-Experimental Case Study Design) เขียนเป็นแผนภูมิ (Diagram) ได้ดังนี้



- เมื่อ R หมายถึง ตัวอย่างที่ได้จากการสุ่ม
 X หมายถึง ตัวแปรที่ศึกษา
 O หมายถึง ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา

ภาพที่ 3 แบบแผนการวิจัย

ผู้ให้ข้อมูล

ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้บรรณารักษ์และครูผู้มีความรู้ประสบการณ์ในการบริหารจัดการห้องสมุดประชาชนและการดำเนินงานของห้องสมุดประชาชน สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ จำนวน 13 คน โดยวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) โดยคัดเลือกจากผู้ที่มีประสบการณ์ เชี่ยวชาญ และอยู่ในพื้นที่หรือบริบทที่หลากหลายของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ (รายละเอียดข้อมูลครู บรรณารักษ์ ดูภาคผนวก ก)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ทีมผู้วิจัยใช้เครื่องมือ 3 ประเภท ได้แก่ 1) แบบบันทึกข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) โดยมีรายละเอียดของเครื่องมือแต่ละประเภท และ 3) แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ดังนี้

1. แบบบันทึกข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทีมผู้วิจัยสร้างเพื่อบันทึกและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเก็บรวบรวมข้อมูลในประเด็นสภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดประชาชน

2. แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ทีมผู้วิจัยสร้างเพื่อสอบถาม องค์กรความรู้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน Paint Point และ Gain Point ปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดประชาชน พร้อมทั้งพิจารณาสิ่งที่ห้องสมุดสามารถดำเนินการสนับสนุนได้ และประสบการณ์ในการบริหารจัดการห้องสมุดประชาชนและการดำเนินงานของห้องสมุดประชาชนสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ 4 ประเภท ได้แก่ 1) Learning Space (พื้นที่การเรียนรู้) 2) Community Space (พื้นที่ส่วนกลาง) 3) Edutainment Space (พื้นที่การเรียนรู้เชิงหยรรษา) และ 4) Inspiration Space (พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ)

3. แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ โดยนำองค์ประกอบของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ มากำหนดเป็นข้อคำถามในการประเมิน เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน แสดงความคิดเห็นต่อรายละเอียดขององค์ประกอบของรูปแบบฯ แต่ละองค์ประกอบว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้มากน้อยเพียงใด โดยแบบประเมินมีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ พร้อมทั้งให้ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะสำหรับผู้วิจัยนำไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงรูปแบบฯ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ทีมผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นสภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดประชาชน โดยทีมผู้วิจัยใช้วิธีการศึกษาจากทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ที่จัดทำและเผยแพร่โดยกรมส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น รายงานประจำปี คู่มือ

ผลงานต่างๆ ข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อมวลชน หนังสือพิมพ์ นิตยสาร รวมทั้ง หนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. การดำเนินการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ประเด็นสภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดประชาชนจากครุบรรณารักษ์ผู้มีประสบการณ์ในการบริหารจัดการห้องสมุดประชาชนและการดำเนินงานของห้องสมุดประชาชน สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ จำนวน 13 คน

3.การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม เพื่อสอบถามปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดประชาชน และองค์ความรู้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน Paint Point และ Gain Point พร้อมทั้งพิจารณาสิ่งที่ห้องสมุดสามารถดำเนินการสนับสนุนได้ และประสบการณ์ในการบริหารจัดการห้องสมุดประชาชนและการดำเนินงานของห้องสมุดประชาชน สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ 4 ประเภท ได้แก่ 1) Learning Space (พื้นที่การเรียนรู้) 2) Community Space (พื้นที่ส่วนกลาง) 3) Edutainment Space (พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา) และ 4) Inspiration Space (พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ)

4. การกำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ 4 ประเภท ได้แก่ 1) Learning Space (พื้นที่การเรียนรู้) 2) Community Space (พื้นที่ส่วนกลาง) 3) Edutainment Space (พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา) และ 4) Inspiration Space (พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ) ตามข้อมูลที่ได้จากการถอดประสบการณ์การเรียนรู้และการสังเคราะห์เอกสารในข้อ 3

5. ทีมผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยการติดต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ก่อนนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ พร้อมกับแบบประเมินและจดหมายเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิไปให้พร้อมทั้งขอความอนุเคราะห์ให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความเหมาะสมด้วยแบบประเมิน

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและข้อมูลจากการสนทนากลุ่มเพื่อสอบถามองค์ความรู้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน Paint Point และ Gain Point ปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดประชาชนพร้อมทั้งพิจารณาสิ่งที่ห้องสมุดสามารถดำเนินการสนับสนุนได้และประสบการณ์ในการบริหารจัดการห้องสมุดประชาชนและการดำเนินงานของห้องสมุดประชาชนสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ 4 ประเภท ได้แก่ 1) Learning

Space (พื้นที่การเรียนรู้) 2) Community Space (พื้นที่ส่วนกลาง) 3) Edutainment Space (พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา) และ 4) Inspiration Space (พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ) ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จัดกลุ่มเนื้อหา และนำเสนอโดยการบรรยายประกอบแผนภาพตามความจำเป็น

2. การวิเคราะห์ข้อมูล พิจารณาความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ด้วยค่าสถิติบรรยาย ได้แก่ ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ด้วยตารางประกอบความเรียงเกณฑ์การพิจารณาค่ามัธยฐานและค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ ดังนี้

สำหรับเกณฑ์การพิจารณาค่ามัธยฐาน มีดังนี้

ค่ามัธยฐาน 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้มากที่สุด

ค่ามัธยฐาน 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้มาก

ค่ามัธยฐาน 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ปานกลาง

ค่ามัธยฐาน 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้น้อย

ค่ามัธยฐาน 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้น้อยที่สุด

ค่ามัธยฐานที่กำหนดเป็นเกณฑ์การยอมรับในการวิจัยครั้งนี้ คือ กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิต้องมีความเห็นว่างบแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้มาก คือ 3.51 ขึ้นไป

สำหรับเกณฑ์การพิจารณาค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range) มีดังนี้

ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ สูงกว่า 3.00 หมายถึง ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นไม่สอดคล้องกัน

ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ 2.00 – 2.99 หมายถึง ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นสอดคล้องกันต่ำ

ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ 1.01 – 1.99 หมายถึง ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นสอดคล้องกันปานกลาง

ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ 0.51 – 1.00 หมายถึง ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นสอดคล้องกันสูง

ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ ต่ำกว่า 0.50 หมายถึง ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นสอดคล้องกันสูงมาก

ค่าความสอดคล้องที่กำหนดเป็นเกณฑ์ยอมรับในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้ทรงคุณวุฒิต้องมีความเห็นสอดคล้องกันในระดับสูงขึ้นไป โดยมีค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ไม่เกิน 1.00

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ดำเนินการวิจัยโดยใช้ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โมเดลของ Stanford D.School (ไปรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และชูจิต ตริรัตน์พันธ์, 2560) ในการวางแผนลำดับขั้นตอนการดำเนินการวิจัย โดยแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การทำความเข้าใจผู้ใช้บริการห้องสมุด (Empathize) ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหา (Define) ขั้นตอนที่ 3 การระดมความคิด (Ideate) กำหนดพื้นที่ให้บริการ และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน ขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบ (Prototype) ทีมผู้วิจัยร่วมกันกำหนด รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ 4 ประเภท ได้แก่ 1) Learning Space (พื้นที่การเรียนรู้) 2) Community Space (พื้นที่ส่วนกลาง) 3) Edutainment Space (พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา) และ 4) Inspiration Space (พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ) และขั้นตอนที่ 5 การทดสอบ (Test) ตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

ตอนที่ 1 ผลการถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

1.1 ผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

จากการสังเคราะห์ข้อมูลที่ปรากฏในเอกสารบทที่ 2 เกี่ยวกับแนวคิดการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด พบว่า ได้เปลี่ยนแปลงจากรูปแบบเดิมที่เน้นการจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศเพียงอย่างเดียว ไปสู่การเป็นพื้นที่ที่ยึดผู้ใช้บริการเป็นศูนย์กลาง เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและรอบด้าน โดยสามารถแบ่งสัดส่วนพื้นที่และแนวทางการจัดกิจกรรมออกเป็น 6 พื้นที่หลัก ดังนี้

1) พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) เป็นพื้นที่ที่มีความสำคัญพื้นฐานของห้องสมุด โดยถูกออกแบบให้รองรับทั้งการเรียนรู้แบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม มีลักษณะยืดหยุ่นสูง สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบ

การใช้งานได้ตามกิจกรรม อีกทั้งยังต้องมีการสนับสนุนด้านเทคโนโลยีอย่างครบถ้วน เช่น อินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ดิจิทัล และแหล่งข้อมูลออนไลน์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้ให้บริการสามารถศึกษาค้นคว้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ กิจกรรมที่เหมาะสมในพื้นที่นี้ เช่น การจัดกลุ่มตัว การอบรมทักษะทางวิชาการ การให้คำปรึกษา และการจัดพื้นที่ทำงานร่วมกัน ซึ่งล้วนเป็นกิจกรรมที่เน้นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและการคิดอย่างเป็นระบบ โดยมีแนวทางในการจัดกิจกรรมเช่น การจัดกลุ่มตัว (Study group) การจัดเวิร์กช็อปพัฒนาทักษะวิชาการและดิจิทัล การจัดพื้นที่ทำงานร่วมกัน (Co-working) การคลินิกให้คำปรึกษาด้านการเรียนรู้

2) พื้นที่พบปะ (Community/Meeting Space) มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ทางสังคม โดยเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้ให้บริการได้พบปะ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างเครือข่ายทางสังคม พื้นที่ลักษณะนี้ช่วยให้เกิดการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ (Informal Learning) ผ่านการสนทนาและการมีปฏิสัมพันธ์ โดยมีแนวทางในการจัดกิจกรรม เช่น เสวนา/สภากาแฟ ชมรมหนังสือ/ภาพยนตร์ กิจกรรมเครือข่ายชุมชน บอร์ดเกม/สนทนาการ

3) พื้นที่การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Edutainment/Performative Space) ที่เป็พื้นที่ที่ผสมผสานการเรียนรู้เข้ากับความบันเทิง โดยมุ่งเน้นให้ผู้ให้บริการได้แสดงออกถึงศักยภาพและความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การแสดงความสามารถ การจัดนิทรรศการผลงาน การทำกิจกรรม Maker Space หรือการจัดการแข่งขันทางวิชาการ พื้นที่นี้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะด้านนวัตกรรม การคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) โดยมีแนวทางในการจัดกิจกรรม เช่น เวทีแสดงความสามารถ นิทรรศการผลงานMaker Space / DIY เกมและการแข่งขันการศึกษา

4) พื้นที่แรงบันดาลใจ (Inspiration Space) เป็นพื้นที่ที่มุ่งเน้นการเปิดโลกทัศน์และกระตุ้นความคิดของผู้ให้บริการ โดยใช้สื่อและกิจกรรมที่สร้างแรงบันดาลใจ เช่น การบรรยายจากบุคคลต้นแบบ การจัดนิทรรศการตามธีม การจัดมุมหนังสือแนะนำ และกิจกรรมเล่าเรื่อง พื้นที่นี้มีบทบาทสำคัญในการจุดประกายความคิด และส่งเสริมให้ผู้ให้บริการเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองต่อไป โดยมีแนวทางในการจัดกิจกรรม เช่น Inspirational talks นิทรรศการตามธีม (Thematic Exhibitions) มุมสื่อคัดสรร Storytelling

5) พื้นที่ดิจิทัล (Virtual Space) เป็นพื้นที่ที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสนับสนุนการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ เช่น การเรียนผ่าน e-Learning การเข้าถึงฐานข้อมูลดิจิทัล การพัฒนาทักษะดิจิทัล ซึ่งมีความสำคัญยิ่งในยุคดิจิทัลที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา โดยมีแนวทางในการจัดกิจกรรม เช่น e-Learning Digital Library การอบรมทักษะดิจิทัล

6) พื้นที่เล่นและเรียนรู้ (Play and Learn Space) ซึ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการมีส่วนร่วม โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและครอบครัว พื้นที่ลักษณะนี้ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคม ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน เช่น เกมการศึกษา มุมเด็ก และกิจกรรมครอบครัว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) โดยมีแนวทางในการจัดกิจกรรม เช่น เกมการศึกษา มุมเด็ก กิจกรรมครอบครัว

จากการสังเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า แนวคิดการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุดในศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนแปลงจากรูปแบบเดิมที่เน้นการจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศ (Collection-centered) ไปสู่การเป็นพื้นที่ที่ยึดผู้ใช้บริการเป็นศูนย์กลาง (User-centered) โดยมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย ครอบคลุมทั้งด้านการเรียนรู้ส่วนบุคคล การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แนวคิดสำคัญที่ถูกนำมาใช้ในการออกแบบพื้นที่ห้องสมุด คือ “แบบจำลองจิตวากาศ (Four Spaces Model)” ซึ่งแบ่งพื้นที่ออกเป็น 4 ประเภทหลัก ได้แก่ พื้นที่การเรียนรู้ พื้นที่พบปะ พื้นที่สร้างสรรค์/แสดงออก และพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ โดยแต่ละพื้นที่มีบทบาทเฉพาะในการตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการที่แตกต่างกัน ทั้งในด้านการเรียนรู้เชิงวิชาการ การสร้างเครือข่ายทางสังคม และการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังพบว่า ห้องสมุดสมัยใหม่ยังได้ขยายขอบเขตพื้นที่ไปสู่พื้นที่รูปแบบใหม่ ได้แก่ พื้นที่ดิจิทัล ซึ่งสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และพื้นที่เล่นและเรียนรู้ ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการมีส่วนร่วม โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและครอบครัว ดังนั้น การจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุดจึงควรมีลักษณะยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามบริบทของกิจกรรม รองรับทั้งการเรียนรู้แบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม และมีการบูรณาการทรัพยากร เทคโนโลยี และกิจกรรมการเรียนรู้เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และการพัฒนาศักยภาพของผู้ใช้บริการอย่างรอบด้าน

1.2 ผลการสนทนากลุ่มและถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน

ผลจากการสนทนากลุ่ม ประเด็นสภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดประชาชนจากครุบรรณารักษ์ผู้มีประสบการณ์ในการบริหารจัดการห้องสมุดประชาชนและการดำเนินงานของห้องสมุดประชาชน สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ จากครุบรรณารักษ์ผู้มีประสบการณ์ในการบริหารจัดการห้องสมุดประชาชนและการดำเนินงานที่ผ่านมาของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และแนวทางการปรับปรุงและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ให้สามารถตอบสนองผู้ใช้บริการได้อย่างมีคุณภาพ โดยสามารถสรุปผลได้ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1 (พ.ศ. 2569)

“จากภาพรวมที่ได้พิจารณา ผมเห็นว่ารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของห้องสมุดประชาชนควรประกอบด้วย 2 ส่วนที่เชื่อมโยงกันอย่างชัดเจน คือ ส่วนของพื้นที่ให้บริการและกิจกรรมการเรียนรู้ กับส่วนของปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จ เพราะการมีพื้นที่ที่ดีเพียงอย่างเดียวอาจยังไม่ทำให้เกิดการเรียนรู้ หากขาดผู้นำ บุคลากร เทคโนโลยี เครือข่าย และระบบติดตามผลที่เหมาะสม สำหรับพื้นที่บริการ ผมเห็นด้วยกับการจัดเป็น 4 พื้นที่ ได้แก่ Learning Space, Community Space, Edutainment Space และ Inspiration Space เนื่องจากครอบคลุมทั้งการแสวงหาความรู้ การพบปะแลกเปลี่ยน การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ และการ

สร้างแรงบันดาลใจ พื้นที่ทั้ง 4 ไม่ควรแยกขาดจากกัน แต่ควรออกแบบให้ผู้ใช้บริการสามารถเคลื่อนย้ายและเชื่อมประสบการณ์จากพื้นที่หนึ่งไปสู่อีกพื้นที่หนึ่งได้

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2 (พ.ศ. 2569)

“ในส่วนของ Learning Space ผมเห็นว่าเป็นฐานสำคัญที่สุดของห้องสมุดประชาชนยุคใหม่ เพราะผู้ใช้บริการไม่ได้ต้องการเพียงหนังสือ แต่ต้องการเข้าถึงข้อมูลหลายรูปแบบ ทั้งหนังสือ ฐานข้อมูลออนไลน์ E-Book E-Journal และสื่อดิจิทัล การจัดพื้นที่จึงควรมีทั้ง Quiet Zone สำหรับผู้ที่ต้องการสมาธิ และ Co-working Space สำหรับการทำงานร่วมกัน พร้อมอินเทอร์เน็ตที่เสถียร คอมพิวเตอร์ และจุดเชื่อมต่อไฟฟ้าที่เพียงพอ นอกจากนี้ควรมีการพัฒนาทักษะดิจิทัลอย่างจริงจัง เช่น การตรวจสอบข่าวปลอม การใช้ AI เพื่อการสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ การผลิตสื่อเบื้องต้น รวมถึงการใช้ E-Library และ E-Learning เพื่อให้ผู้ใช้เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา หากมีความพร้อมสามารถเพิ่ม VR/AR เพื่อสร้างประสบการณ์เรียนรู้แบบสมจริงได้ด้วย ประเด็นสำคัญคือพื้นที่นี้ต้องส่งเสริมการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง และช่วยให้ผู้ใช้สามารถค้นหา ประเมิน กลั่นกรอง และนำข้อมูลไปใช้ได้อย่างถูกต้องและมีจริยธรรม”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3 (พ.ศ. 2569)

“เห็นว่าพื้นที่ส่วนกลางหรือ Community Space เป็นองค์ประกอบที่ช่วยเปลี่ยนภาพลักษณ์ของห้องสมุดจากสถานที่เงียบ ๆ สำหรับยืมคืนหนังสือ ไปเป็นพื้นที่ที่สามของชุมชนอย่างแท้จริง พื้นที่นี้ควรเปิดกว้าง เป็นกันเอง และรองรับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนต่างวัย กิจกรรมที่เหมาะสม เช่น Coffee Talk วงเสวนาขนาดเล็ก การเชิญปราชญ์ชาวบ้านหรือผู้เชี่ยวชาญมาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การจัดนิทรรศการหนังสือตามประเด็นหรือเทศกาล ชมรมหนังสือและภาพยนตร์ รวมถึงการเปิดพื้นที่ให้กลุ่มต่าง ๆ ในชุมชนเข้ามาจัดกิจกรรมร่วมกัน นอกจากนี้ ห้องสมุดควรขยาย Community Space ออกไปนอกอาคารผ่าน Mobile Library หรือมุมหนังสือชุมชน เพื่อเข้าถึงประชาชนที่มีข้อจำกัดด้านระยะทาง จุดแข็งของพื้นที่นี้อยู่ที่การสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมและการเชื่อมเครือข่าย เมื่อประชาชนรู้สึกว่ห้องสมุดเป็นพื้นที่ของเขา การมีส่วนร่วมและความต่อเนื่องของการเรียนรู้ก็จะเพิ่มขึ้น”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 4 (พ.ศ. 2569)

“สำหรับ Edutainment Space เห็นว่าเป็นพื้นที่ที่ตอบโจทย์พฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในปัจจุบันได้ดี เพราะช่วยลดความรู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องเคร่งเครียดหรือจำเจ หลักสำคัญคือการผสมผสาน Education กับ Entertainment ให้ผู้ใช้ได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการลงมือทำ กิจกรรมอาจเริ่มจาก Game-Based Learning เช่น บอร์ดเกม เกมตอบคำถาม หรือ Escape Room ที่ใช้ข้อมูลในห้องสมุดเป็นโจทย์ ต่อด้วย Role Play เพื่อฝึกการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และความเข้าใจผู้อื่น ควรมี Makerspace สำหรับงาน DIY งานประดิษฐ์ หรือการสร้างต้นแบบ รวมถึงกิจกรรม Coding และ STEM เพื่อพัฒนาการคิดเชิงคำนวณ เมื่อผู้ใช้มีทักษะมากขึ้น สามารถต่อยอดไปสู่กิจกรรม Innovation หรือการประกวด

ไอเดียขนาดเล็กได้ พื้นที่นี้จึงไม่ใช่เพียงพื้นที่สนุก แต่เป็นพื้นที่สร้างความมั่นใจ ความคิดสร้างสรรค์ และเปลี่ยนผู้ใช้จากผู้รับความรู้ให้เป็นผู้สร้างผลงานและนวัตกรรม”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 5 (พ.ศ. 2569)

“Inspiration Space เป็นอีกพื้นที่ที่ผมคิดว่าจำเป็นมาก เพราะการเรียนรู้ระยะยาวไม่ได้เกิดจากความรู้อย่างเดียว แต่ต้องมีแรงจูงใจและความหมายต่อชีวิต พื้นที่นี้ควรใช้กิจกรรมที่กระตุ้นการเปลี่ยนแปลงด้านทัศนคติ เช่น Storytelling เรื่องราวจากหนังสือหรือประสบการณ์ชีวิต นิทรรศการสร้างแรงบันดาลใจที่คัดสรรเนื้อหาอย่างมีธีม การเชิญบุคคลต้นแบบมาพูดคุยแบบ Idol Talk รวมถึงบริการแนะแนวอาชีพและ Human Library เพื่อให้ผู้ใช้เห็นเส้นทางชีวิตจริงของคนในอาชีพต่าง ๆ ผมยังเห็นว่าหลักสูตรอาชีพระยะสั้นควรอยู่ในพื้นที่นี้ได้ เพราะเมื่อคนได้ลงมือทำสิ่งใหม่และประสบความสำเร็จในระยะสั้น จะเกิด Self-efficacy และเห็นโอกาสพัฒนาตนเองต่อไป ดังนั้น Inspiration Space ควรทำหน้าที่เป็นตัวจุดประกายให้ผู้ใช้เกิดเป้าหมายและย้อนกลับไปใช้พื้นที่อื่นเพื่อแสวงหาความรู้และพัฒนาทักษะต่อเนื่อง”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 6 (พ.ศ. 2569)

“หากพิจารณาปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จ ให้ความสำคัญกับภาวะผู้นำและวิสัยทัศน์เป็นลำดับแรก เพราะผู้บริหารเป็นผู้กำหนดทิศทางว่าห้องสมุดจะยังคงทำงานแบบเดิมหรือเปลี่ยนไปสู่ศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้บริหารควรสนับสนุนให้บุคลากรทดลองกิจกรรมใหม่ ยอมรับการเปลี่ยนแปลง และบริหารทรัพยากรอย่างยืดหยุ่น เช่น การพัฒนา Co-learning Space ห้องสมุดเคลื่อนที่ หรือบริการดิจิทัล อย่างไรก็ตาม วิสัยทัศน์จะเกิดผลไม่ได้หากบุคลากรไม่มีสมรรถนะ ดังนั้นต้องพัฒนาบรรณารักษ์ให้มีทั้งทักษะการออกแบบการเรียนรู้ Active Learning Digital Literacy การใช้เทคโนโลยี การสื่อสาร และการทำงานกับเครือข่าย มองว่าบรรณารักษ์ยุคใหม่ควรเปลี่ยนบทบาทจากผู้ดูแลหนังสือเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ และนักออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 7 (พ.ศ. 2569)

“สิ่งที่อยากเน้นคือการออกแบบกิจกรรมแบบยืดหยุ่นให้ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง เพราะผู้ใช้ห้องสมุดมีความแตกต่างกันมากทั้งวัย ความสนใจ อาชีพ และเงื่อนไขชีวิต กิจกรรมจึงไม่ควรใช้รูปแบบเดียวกับทุกกลุ่ม เด็กอาจเหมาะกับนิทาน เกม และฐานการเรียนรู้ เยาวชนควรได้ทำกิจกรรม Active Learning เกมการศึกษา หรือโครงการ ประชาชนทั่วไปอาจต้องการความรู้ที่นำไปใช้กับอาชีพและชีวิตประจำวัน ผู้สูงอายุควรมีการอ่านเพื่อสุขภาพและกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อนด้านเทคโนโลยี ส่วนกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ เช่น เยาวชนในสถานพินิจ ควรใช้การอ่านและกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาชีวิตและการตัดสินใจ ดังนั้น ก่อนออกแบบกิจกรรมต้องมีการสำรวจความต้องการและใช้ข้อมูลจริงของผู้ใช้บริการ เมื่อกิจกรรมตอบโจทย์ชีวิตจริง ผู้ใช้จะรับรู้คุณค่าและมีแรงจูงใจกลับมาใช้บริการอย่างต่อเนื่อง”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 8 (พ.ศ. 2569)

“ในมิติของเทคโนโลยี เห็นว่าห้องสมุดต้องดำเนินการ Digital Transformation อย่างเป็นระบบ ไม่ใช่เพียงนำคอมพิวเตอร์มาตั้งไว้ เทคโนโลยีควรเชื่อมโยงตั้งแต่ระบบ E-Library การยืมคืนอัตโนมัติ หนังสือออนไลน์ แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ ไปจนถึง Hybrid Learning ที่ผู้ใช้สามารถเรียนทั้งในพื้นที่และออนไลน์ได้ การใช้ AI, VR และ AR ควรนำมาใช้ในจุดที่ช่วยเพิ่มคุณภาพประสบการณ์ ไม่ใช่ใช้เพื่อความทันสมัยเพียงอย่างเดียว อีกเรื่องที่สำคัญคือความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ห้องสมุดควรมีบทบาทช่วยให้ประชาชน โดยเฉพาะผู้สูงอายุหรือกลุ่มที่เข้าถึงเทคโนโลยีได้ยาก สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย หากทำได้เช่นนี้ เทคโนโลยีจะเป็นตัวขยายโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ ไม่ใช่เป็นข้อจำกัดใหม่ของผู้ใช้บริการ”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 9 (พ.ศ. 2569)

“เครือข่ายความร่วมมือเป็นปัจจัยที่ผมเห็นว่ามีความจำเป็นอย่างมาก เพราะห้องสมุดประชาชนไม่สามารถมีทรัพยากรหรือผู้เชี่ยวชาญครบทุกด้านได้ด้วยตนเอง การเชื่อมกับโรงเรียน มหาวิทยาลัย องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานด้านสุขภาพ ภาคเอกชน กลุ่มอาชีพ อาสาสมัคร และภาคประชาสังคม จะช่วยเติมทั้งองค์ความรู้ วิทยากร งบประมาณ สถานที่ และการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย แต่ความร่วมมือควรเป็นความร่วมมือเชิงระบบ ไม่ใช่เฉพาะกิจครั้งต่อครั้ง ควรมีฐานข้อมูลเครือข่าย แผนกิจกรรมร่วม และการแบ่งบทบาทที่ชัดเจน ผมยังเห็นว่าการเปิดพื้นที่ให้ชุมชนเป็นผู้ร่วมออกแบบและร่วมจัดกิจกรรม จะทำให้เกิดความเป็นเจ้าของและความยั่งยืนมากกว่าการที่ห้องสมุดเป็นผู้จัดให้ฝ่ายเดียว”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 10 (พ.ศ. 2569)

“สภาพแวดล้อมทางกายภาพมีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการมากกว่าที่คิด ห้องสมุดที่ต้องการให้คนอยู่นานและกลับมาใช้ซ้ำต้องมีพื้นที่ที่สะอาด ปลอดภัย แสงสว่างเหมาะสม มีอุณหภูมิที่สบาย เพอร์นิเจอร์ที่รองรับการใช้งานจริง อินเทอร์เน็ตและปลั๊กไฟเพียงพอ และสามารถปรับพื้นที่ได้ตามกิจกรรม ผมเห็นว่าการแบ่งเป็น Learning, Community, Edutainment และ Inspiration Space จะช่วยให้ตอบสนองพฤติกรรมที่หลากหลาย แต่ไม่จำเป็นต้องแบ่งด้วยผนังตายตัวทั้งหมด สามารถใช้เพอร์นิเจอร์เคลื่อนย้ายหรือการกำหนดโซนแบบยืดหยุ่นเพื่อประหยัดพื้นที่ สิ่งสำคัญคือผู้ใช้ต้องรู้สึกว่าการใช้บริการห้องสมุดทันสมัย เป็นมิตร เข้าถึงง่าย และไม่สร้างข้อจำกัดในการเรียนรู้ เมื่อสภาพแวดล้อมดี การมีส่วนร่วมและระยะเวลาในการใช้บริการก็จะเพิ่มขึ้น”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 11 (พ.ศ. 2569)

“ประเด็นที่ควรปรับอย่างจริงจังคือระบบประเมินผล เพราะที่ผ่านมาเรามักรายงานความสำเร็จจากจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งยังไม่ตอบว่าผู้ใช้เกิดการเรียนรู้อะไร ผมเสนอให้ใช้ Outcome-Based Evaluation โดยกำหนดผลลัพธ์ตั้งแต่ก่อนจัดกิจกรรม เช่น ความรู้ที่เพิ่มขึ้น ทักษะที่เกิดขึ้น พฤติกรรมการอ่านที่เปลี่ยนไป ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี หรือการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตและอาชีพ อาจใช้ทั้งแบบประเมินก่อนและหลัง การสังเกต ชื่นงาน แบบสะท้อนคิด และการติดตามผลหลังจบกิจกรรม เมื่อได้ข้อมูล

แล้วต้องนำกลับไปปรับกิจกรรมและการจัดพื้นที่อย่างต่อเนื่อง ระบบประเมินจึงไม่ควรเป็นเพียงขั้นตอนสุดท้าย แต่ต้องเป็นวงจรพัฒนาคุณภาพของรูปแบบทั้งหมด”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 12 (พ.ศ. 2569)

“ผมคิดว่าการประชาสัมพันธ์และการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุดเป็นตัวแปรที่เชื่อมทุกองค์ประกอบเข้าหากัน ต่อให้มีกิจกรรมดี พื้นที่ดี และเทคโนโลยีดี หากประชาชนไม่รู้ก็ไม่เกิดการใช้บริการ ห้องสมุดควรสื่อสารให้เห็นภาพว่าเป็นพื้นที่แห่งโอกาส ไม่ใช่เพียงสถานที่ยืมคืนหนังสือ โดยใช้ช่องทางที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น Facebook และ Line สำหรับผู้ใหญ่ TikTok หรือคลิปสั้นสำหรับเยาวชน Website สำหรับข้อมูลบริการ รวมทั้งใช้เครือข่ายชุมชนช่วยประชาสัมพันธ์ในระดับพื้นที่ เนื้อหาควรเล่าเรื่องผลลัพธ์จริงของผู้ใช้ เช่น คนที่ได้ทักษะใหม่ ได้อาชีพ ได้เพื่อน หรือได้แรงบันดาลใจ เพราะเรื่องราวเหล่านี้จะช่วยสร้างภาพจำใหม่และทำให้ประชาชนเห็นคุณค่าของห้องสมุดมากขึ้น”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 13 (พ.ศ. 2569)

“เมื่อพิจารณาทั้งหมดร่วมกัน เห็นว่าองค์ประกอบ 4 พื้นที่และ 8 ปัจจัยขับเคลื่อนมีความสอดคล้องและครอบคลุมเพียงพอสำหรับการพัฒนาห้องสมุดประชาชนในบริบทปัจจุบัน โดย 4 พื้นที่ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ส่วน 8 ปัจจัยทำหน้าที่เป็นกลไกทำให้โครงสร้างนั้นเกิดผลจริง ได้แก่ ภาวะผู้นำ ศักยภาพบุคลากร การออกแบบแบบยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง เทคโนโลยีดิจิทัล เครือข่ายความร่วมมือ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ การประเมินที่เน้นผลลัพธ์ และการประชาสัมพันธ์สร้างภาพลักษณ์ใหม่ ผมเสนอให้เน้นความยืดหยุ่นตามบริบทของแต่ละห้องสมุด ไม่ควรกำหนดว่าทุกแห่งต้องมีขนาดพื้นที่หรืออุปกรณ์เหมือนกัน แต่ควรกำหนดหลักการ หน้าที่ และผลลัพธ์ของแต่ละพื้นที่ให้ชัด แล้วเปิดโอกาสให้พื้นที่ปรับใช้ตามทรัพยากรและกลุ่มเป้าหมาย หากทำเช่นนี้รูปแบบจะสามารถนำไปใช้ได้จริง ขยายผลได้ และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชนอย่างยั่งยืน”

เมื่อพิจารณาการสนทนากลุ่มทั้ง 13 คนร่วมกัน สามารถจัดกลุ่มสาระได้เป็น 2 องค์ประกอบหลัก คือ (1) พื้นที่ให้บริการและกิจกรรมการเรียนรู้ 4 พื้นที่ ได้แก่ พื้นที่การเรียนรู้ พื้นที่ส่วนกลาง พื้นที่การเรียนรู้เชิงธรรมชาติ และพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ และ (2) ปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จ 8 ประการ ได้แก่ ภาวะผู้นำ และวิสัยทัศน์ ศักยภาพบุคลากร การออกแบบกิจกรรมที่ยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เครือข่ายความร่วมมือ สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การประเมินผลที่เน้นผลลัพธ์ และการประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุด ทั้งนี้ ก่อนนำไปใช้ในบทที่ 4 ควรตรวจสอบและแทนที่ด้วยถ้อยคำที่สอดคล้องกับบันทึกหรือเทปการสนทนากลุ่มจริงของผู้ให้ข้อมูลแต่ละราย

ตารางที่ 6 สัเคราะห์ผลการสนทนากลุ่มเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน

ผู้เชี่ยวชาญ	สาระสำคัญจากการสนทนา	รหัสข้อมูล (Code)	ประเด็นย่อย (Sub-theme)	ประเด็นหลัก (Theme)	ผลการสังเคราะห์
ท่านที่ 1	รูปแบบการเชื่อมโยงพื้นที่กิจกรรม ผู้ใช้ และปัจจัยสนับสนุนเป็นระบบเดียวกัน	Integrated Learning	การเชื่อมโยงองค์ประกอบของรูปแบบ	โครงสร้างรูปแบบ	2 องค์ประกอบหลัก
ท่านที่ 2	พื้นที่เรียนรู้ต้องรองรับการค้นคว้าการเรียนรู้ด้วยตนเอง เทคโนโลยี E-Library และ E-Learning	Knowledge & Digital Learning	การเรียนรู้และเข้าถึงองค์ความรู้	Learning Space	พื้นที่การเรียนรู้
ท่านที่ 3	ห้องสมุดควรเป็นพื้นที่พบปะ แลกเปลี่ยนความรู้ และสร้างความสัมพันธ์กับชุมชน	Social Interaction	การเรียนรู้ร่วมกันและการมีส่วนร่วม	Community Space	พื้นที่ส่วนกลาง
ท่านที่ 4	กิจกรรมควรสนุกและเปิดโอกาสให้ลงมือปฏิบัติ เช่น เกม Role Play และ Makerspace	Learning by Doing	การเรียนรู้เชิงประสบการณ์	Edutainment Space	พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา
ท่านที่ 5	ควรมีพื้นที่และกิจกรรมที่จุดประกายความคิด สร้างแรงจูงใจ และเชื่อมโยงเป้าหมายชีวิต	Motivation & Inspiration	การสร้างแรงบันดาลใจ	Inspiration Space	พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ

ผู้เชี่ยวชาญ	สาระสำคัญจากการสนทนา	รหัสข้อมูล (Code)	ประเด็นย่อย (Sub-theme)	ประเด็นหลัก (Theme)	ผลการสังเคราะห์
ท่านที่ 6	ความสำเร็จขึ้นอยู่กับวิสัยทัศน์ของผู้บริหารและความสามารถในการบรรณารักษ์ในการออกแบบการเรียนรู้	Leadership / Human Capital	ผู้นำและสมรรถนะบุคลากร	ปัจจัยด้านการบริหารและบุคลากร	Leadership & Vision / Human Capital
ท่านที่ 7	ต้องศึกษาความต้องการของผู้ใช้และออกแบบกิจกรรมแตกต่างกันตามวัยและบริบท	User-Centered Design	การตอบสนองความต้องการผู้ใช้	ปัจจัยด้านการออกแบบกิจกรรม	User-Centered Learning Design
ท่านที่ 8	เทคโนโลยีควรเชื่อมพื้นที่จริงกับพื้นที่ออนไลน์ เพื่อให้เข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา	Digital Transformation	การเรียนรู้แบบดิจิทัลและผสมผสาน	ปัจจัยด้านเทคโนโลยี	Digital Transformation
ท่านที่ 9	ห้องสมุดต้องสร้างความร่วมมือกับสถานศึกษา ชุมชนท้องถิ่น เอกชน และภาคประชาสังคม	Networking	การมีส่วนร่วมของภาคี	ปัจจัยด้านเครือข่าย	Networking & Collaboration
ท่านที่ 10	สภาพแวดล้อมต้องยืดหยุ่น สะดวกปลอดภัย ทันสมัย และรองรับกิจกรรมหลากหลาย	Learning Environment	สภาพแวดล้อมเอื้อต่อการเรียนรู้	ปัจจัยด้านพื้นที่	Learning Space Environment

ผู้เชี่ยวชาญ	สาระสำคัญจาก การสนทนา	รหัสข้อมูล (Code)	ประเด็นย่อย (Sub- theme)	ประเด็นหลัก (Theme)	ผลการ สังเคราะห์
ท่านที่ 11	การประเมินควร เปลี่ยนจากจำนวน ผู้เข้าร่วมไปสู่ ความรู้ ทักษะ พฤติกรรม และการ นำไปใช้	Learning Outcomes	การประเมิน ผลลัพธ์การ เรียนรู้	ปัจจัยด้านการ ประเมิน	Outcome- Based Evaluation
ท่านที่ 12	ต้องสร้างการรับรู้ ใหม่ว่าห้องสมุดเป็น พื้นที่แห่งการเรียนรู้ และโอกาส ไม่ใช่ เพียงยืม-คืน หนังสือ	Library Branding	ภาพลักษณ์ และการ สื่อสาร	ปัจจัยด้านการ ประชาสัมพันธ์	Library Branding
ท่านที่ 13	ทั้ง 4 พื้นที่ควร ทำงานเชื่อมโยงกัน และต้องได้รับการ สนับสนุนจากปัจจัย ขับเคลื่อนอย่างเป็น ระบบ	System Integration	ระบบนิเวศ การเรียนรู้	การบูรณาการ รูปแบบ	4 Spaces + 8 Success Factors

จากตารางข้างต้น สามารถจัดกลุ่มผลการสนทนาได้เป็น 2 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

องค์ประกอบหลัก	ผลการสังเคราะห์
องค์ประกอบที่ 1 พื้นที่ให้บริการและ กิจกรรมการเรียนรู้	Learning Space พื้นที่การเรียนรู้
	Community Space พื้นที่ส่วนกลาง
	Edutainment Space พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา
	Inspiration Space พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ
องค์ประกอบที่ 2 ปัจจัยขับเคลื่อน ความสำเร็จ	Leadership and Vision ภาวะผู้นำและวิสัยทัศน์
	Human Capital ศักยภาพบุคลากรและบรรณารักษ์
	User-Centered Learning Design การออกแบบ กิจกรรมที่ตอบสนองผู้ใช้

องค์ประกอบหลัก	ผลการสังเคราะห์
	Digital Transformation การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล
	Networking and Collaboration เครือข่ายความร่วมมือ
	Learning Space Environment สภาพแวดล้อมและพื้นที่เอื้อต่อการเรียนรู้
	Outcome-Based Evaluation ระบบประเมินผลที่เน้นผลลัพธ์
	Library Branding การประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ใหม่

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการสนทนากลุ่ม โดยดำเนินการลดทอนข้อมูลจากสาระสำคัญของความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ การกำหนดรหัสข้อมูล (Coding) การจัดกลุ่มรหัสที่มีความหมายสัมพันธ์กันเป็นประเด็นย่อย (Sub-theme) และการสังเคราะห์เป็นประเด็นหลัก พบว่า ข้อมูลสามารถจัดกลุ่มสาระสำคัญได้เป็น 2 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 พื้นที่ให้บริการและกิจกรรมการเรียนรู้ และองค์ประกอบที่ 2 ปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จ

องค์ประกอบที่ 1 พื้นที่ให้บริการและกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญสะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่การเรียนรู้ที่มีบทบาทแตกต่างกันแต่เชื่อมโยงและเกื้อหนุนกัน สามารถสังเคราะห์ได้เป็น 4 พื้นที่ ได้แก่ 1) พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) มุ่งส่งเสริมการแสวงหาความรู้ การศึกษาค้นคว้า การเรียนรู้ด้วยตนเอง และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 2) พื้นที่ส่วนกลาง (Community Space) มุ่งสร้างปฏิสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของชุมชน 3) พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา (Edutainment Space) มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านความสนุก การลงมือปฏิบัติการสร้างสรรค์ และประสบการณ์ตรง และ 4) พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Space) มุ่งสร้างแรงจูงใจ จุดประกายความคิด และส่งเสริมการพัฒนาตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

องค์ประกอบที่ 2 ปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จ พบว่า การดำเนินงานของพื้นที่ทั้ง 4 ประเภทให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรมจำเป็นต้องอาศัยปัจจัยสนับสนุนที่ทำงานเชื่อมโยงกันเป็นระบบ จำนวน 8 ปัจจัย ได้แก่ 1) ภาวะผู้นำและวิสัยทัศน์ของผู้บริหาร (Leadership and Vision) 2) ศักยภาพของบุคลากรและบรรณารักษ์ (Human Capital) 3) การออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการ (User-Centered Learning Design) 4) การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Transformation) 5) เครือข่ายความร่วมมือ (Networking and Collaboration) 6) สภาพแวดล้อมและพื้นที่การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (Learning Space Environment) 7) ระบบการประเมินผลที่เน้นผลลัพธ์ (Outcome-Based Evaluation) และ 8) การประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุด (Library Branding)

ผลการสังเคราะห์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ มิได้มุ่งเน้นเพียงการจัดพื้นที่ทางกายภาพเท่านั้น แต่เป็นการพัฒนา ที่บูรณาการพื้นที่ กิจกรรม เทคโนโลยี บุคลากร เครือข่าย และระบบบริหารจัดการเข้าด้วยกัน โดยพื้นที่ทั้ง 4 ประเภททำหน้าที่เป็นโครงสร้างหลักในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ขณะที่ปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จทั้ง 8 ประการ ทำหน้าที่เป็นกลไกสนับสนุนให้การดำเนินงานสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 ผลการสังเคราะห์องค์ความรู้

จากการสังเคราะห์เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสนทนากลุ่ม และการถอดประสบการณ์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน ซึ่งครอบคลุมทั้งสภาพปัจจุบัน ข้อจำกัด/ปัญหา/อุปสรรค และปัจจัยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน พฤติกรรมผู้ใช้บริการ แนวโน้มการเรียนรู้ในยุค ดิจิทัล การบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนการพัฒนาห้องสมุดสู่การเป็นระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) พบว่า

1) ห้องสมุดประชาชนต้องเปลี่ยนบทบาทจาก “แหล่งหนังสือ” สู่ “ระบบนิเวศการเรียนรู้” โดยห้องสมุดประชาชนในยุคปัจจุบันจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทอย่างเป็นรูปธรรม จากการเป็นเพียง “แหล่งหนังสือ” ที่ให้บริการยืม-คืนสิ่งพิมพ์ มาสู่การเป็น “ระบบนิเวศการเรียนรู้” ที่ครอบคลุมทุกมิติของชีวิต การเปลี่ยนแปลงนี้เกิดขึ้น เพราะบริบทสังคมและความต้องการของผู้ใช้บริการได้เปลี่ยนแปลงไปในยุคดิจิทัล อย่างรวดเร็ว ห้องสมุดจึงต้องสร้างคุณค่าทางการเรียนรู้รอบด้านตลอดชีวิต เชื่อมโยงคน เทคโนโลยี และทรัพยากรการเรียนรู้เข้าด้วยกัน พร้อมทั้งตอบสนองความต้องการของประชาชนในทุกช่วงวัย ตั้งแต่เด็ก จนถึงผู้สูงอายุ เส้นทางการพัฒนาของห้องสมุดจึงเคลื่อนผ่านสามระยะ คือ จากพื้นที่เก็บหนังสือ (Book Storage) สู่พื้นที่สร้างการเรียนรู้ (Learning Space) และในที่สุดกลายเป็นพื้นที่สร้างโอกาสชีวิต (Life Opportunity Space) ที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างอนาคตให้แก่ชุมชน

2) การออกแบบกิจกรรมต้องยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (User-Centered Learning) เป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้กิจกรรมตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้บริการแต่ละกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นเด็ก เยาวชน วัยทำงาน ผู้สูงอายุ หรือคนพิการ กระบวนการออกแบบต้องเริ่มต้นจากความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงความต้องการ และบริบทชีวิตของแต่ละกลุ่ม จากนั้นจึงออกแบบกิจกรรมอย่างมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้ผู้ใช้บริการ มีบทบาทในกระบวนการออกแบบนั้นด้วย กิจกรรมที่ดียังต้องเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับวิถีชีวิตจริงของชุมชน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกว่าการเรียนรู้ที่มีคุณค่าและนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน แนวทางนี้ทำให้ห้องสมุดสามารถสร้างความผูกพันระยะยาวกับชุมชน และกลายเป็นสถาบันที่ชุมชนรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกัน

3) การเรียนรู้เชิงรุกช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของประชาชน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกส่งผลกระทบเชิงบวกต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างความเข้มแข็งให้แก่ชุมชนอย่างมีนัยสำคัญ ต่างจากการจัดกิจกรรมแบบรับฟังข้อมูลเพียงอย่างเดียว การเรียนรู้เชิงรุกกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันผ่านการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการลงมือปฏิบัติ กิจกรรมที่ผ่านกระบวนการ Active Learning ยังช่วยสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าและตอบโจทย์ชุมชนได้ตรงจุด ทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดความคิดวิจารณ์ญาณ สามารถมองปัญหาจากมุมมองที่หลากหลาย และนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมเล็ก ๆ ในชีวิตประจำวัน ผลลัพธ์สำคัญที่สังเกตได้คือชุมชนมีความสามัคคีมากขึ้น สมาชิกู้สึกมีคุณค่าและมีบทบาทในการพัฒนาชุมชนของตนเอง

4) เทคโนโลยีดิจิทัลคือโครงสร้างพื้นฐานของห้องสมุดยุคใหม่ เทคโนโลยีดิจิทัลไม่ใช่เพียงเครื่องมือเสริม แต่เป็นโครงสร้างพื้นฐานที่ขาดไม่ได้สำหรับห้องสมุดยุคใหม่ การมี E-Library และห้องสมุดออนไลน์ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงทรัพยากรความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ขณะที่แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้นอกสถานที่ รูปแบบการเรียนรู้แบบ Hybrid Learning ที่ผสานการเรียนออนไลน์กับออฟไลน์เข้าด้วยกันยังช่วยให้ห้องสมุดรองรับผู้ใช้ได้หลากหลายกลุ่มมากขึ้น องค์ประกอบสำคัญที่ต้องให้ความสำคัญควบคู่กันไปคือการพัฒนาทักษะ Digital Literacy ให้แก่ผู้ใช้บริการทุกกลุ่ม เพื่อให้ทุกคนสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีได้อย่างเต็มศักยภาพ และไม่มีใครถูกทิ้งไว้เบื้องหลังในยุคดิจิทัล

5) พื้นที่การเรียนรู้มีผลต่อพฤติกรรมผู้ใช้ การออกแบบพื้นที่ทางกายภาพของห้องสมุดมีผลโดยตรงต่อพฤติกรรมการเรียนรู้และแรงบันดาลใจของผู้ใช้บริการในระดับที่สูงกว่าที่คาดไว้ ห้องสมุดที่มีพื้นที่หลากหลายและยืดหยุ่น สามารถรองรับกิจกรรมหลายรูปแบบพร้อมกัน ทั้งการอ่านคนเดียวในความเงียบสงบ การทำงานกลุ่ม และกิจกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ จะดึงดูดผู้ใช้บริการให้กลับมาใช้ซ้ำอย่างสม่ำเสมอ พื้นที่สร้างสรรค์อย่าง Makerspace ที่เปิดโอกาสให้ทดลองและแลกเปลี่ยนเทคโนโลยีใหม่ ๆ ยังช่วยสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ บรรยากาศที่เป็นมิตร อบอุ่น และเชิญชวน ทำให้ผู้ใช้รู้สึกสบายใจที่จะมาเรียนรู้และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ จนห้องสมุดกลายเป็นสถานที่ที่ผู้คนอยากมาใช้เวลา ไม่ใช่เพียงแหล่งยืมหนังสือ

6) เครือข่ายความร่วมมือเป็นกลไกขับเคลื่อนสำคัญ ห้องสมุดเพียงลำพังไม่สามารถขับเคลื่อนระบบนิเวศการเรียนรู้ได้อย่างสมบูรณ์ การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ จึงเป็นกลไกสำคัญที่ ขาดไม่ได้ โรงเรียนและสถาบันการศึกษามีบทบาทในการพัฒนาหลักสูตรและจัดกิจกรรมร่วม ชุมชนทำหน้าที่เป็นแหล่งความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีคุณค่า องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นสนับสนุนทรัพยากรและนโยบายที่จำเป็น ขณะที่ภาคเอกชนสนับสนุนเทคโนโลยีและทุนผ่านกิจกรรม CSR และหน่วยงานภาครัฐกำกับนโยบายและมาตรฐาน เครือข่ายที่เข้มแข็งจากทั้งห้าภาคส่วนนี้ช่วยให้ห้องสมุดสามารถขยายผล

การเรียนรู้ได้กว้างขวาง ลดภาระทรัพยากรที่ต้องแบกรับเพียงลำพัง และสร้างความยั่งยืนในระยะยาวให้กับระบบนิเวศการเรียนรู้

7) การประเมินผลควรเปลี่ยนจาก “จำนวน” ไปสู่ “คุณภาพ” การเปลี่ยนกรอบการประเมินผลสำเร็จของห้องสมุดเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง ห้องสมุดที่ยังคงยึดตัวชี้วัดเดิม เช่น จำนวนผู้เข้าใช้ จำนวนหนังสือที่ให้ยืม หรือจำนวนกิจกรรมที่จัด ไม่สามารถสะท้อนผลลัพธ์ที่แท้จริงของการดำเนินงานได้อย่างครบถ้วน การประเมินที่มีความหมายต้องวัดจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของผู้ใช้บริการ ได้แก่ ความรู้และทักษะที่เพิ่มขึ้น ทักษะคิดและพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น รวมถึงคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม การเปลี่ยนกรอบความคิดนี้ต้องการเครื่องมือวัดผลที่ออกแบบใหม่ เช่น การสัมภาษณ์ติดตามผล การสังเกตพฤติกรรม และการเก็บข้อมูลระยะยาว เพื่อให้สะท้อนคุณค่าที่แท้จริงของห้องสมุดในฐานะสถาบันพัฒนาคน

8) ห้องสมุดต้องสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้สอดคล้องกับสังคมยุคดิจิทัล ในยุคที่สื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทรอบำชีวิตรประจำวัน ห้องสมุดต้องปรับตัวสร้างภาพลักษณ์ที่ทันสมัย และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้กว้างขึ้น การสร้างสรรค์เนื้อหาองค์ความรู้ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ไม่ใช่เพียงการประชาสัมพันธ์ แต่เป็นการสร้างการรับรู้และแรงบันดาลใจให้แก่กลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ไม่เคยเข้าใช้ห้องสมุดมาก่อน ห้องสมุดที่สามารถทำให้ตนเองกลายเป็น “พื้นที่แห่งโอกาส” ที่น่าดึงดูด ทันสมัย และตอบโจทย์ชีวิตจริง จะสามารถดึงดูดผู้ใช้บริการใหม่และสร้างความต่อเนื่องในการใช้บริการจากผู้ใช้เดิมได้อย่างยั่งยืน การเปลี่ยนภาพลักษณ์นี้ต้องเกิดขึ้นทั้งในโลกดิจิทัลและในพื้นที่จริง เพื่อให้ห้องสมุดเป็นสถาบันที่มีชีวิต เติบโต และเกี่ยวข้องกับชุมชนในทุกมิติ

องค์ความรู้ที่ได้จากงานนี้สะท้อนว่า ห้องสมุดประชาชนแห่งอนาคตจะประสบความสำเร็จได้ต้องเปลี่ยนจาก “พื้นที่เก็บหนังสือ” กลายเป็น “พื้นที่สร้างการเรียนรู้” กลายเป็น “พื้นที่สร้างโอกาสชีวิต” ซึ่งถือเป็นองค์ความรู้สำคัญที่สามารถนำไปใช้กำหนดนโยบายและพัฒนารูปแบบห้องสมุดประชาชนในอนาคตได้อย่างเป็นรูปธรรม

องค์ความรู้ที่ได้รับ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน

KEY KNOWLEDGE / KNOWLEDGE INSIGHTS



1 ห้องสมุดประชาชนต้องเปลี่ยนบทบาท จาก "แหล่งหนังสือ" สู่ "ระบบนิเวศการเรียนรู้"



- ศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- เชื่อมโยงคน ทรัพยากร เทคโนโลยี
- ตอบสนองการเรียนรู้ทุกช่วงวัย
- สร้างโอกาสและยกระดับคุณภาพชีวิต

2 การออกแบบกิจกรรมต้องยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (User-Centered Learning)



- เข้าใจความต้องการ
- ออกแบบตามช่วงวัย
- เชื่อมโยงชีวิตจริง
- ตอบโจทย์และสร้างคุณค่า

3 การเรียนรู้เชิงรุก

ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของประชาชน

- ใช้กระบวนการ Active Learning
- เขียนผู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ
- สร้างประสบการณ์ที่มีความหมาย
- กระตุ้นการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา

4 เทคโนโลยีดิจิทัล

คือโครงสร้างพื้นฐานของห้องสมุดยุคใหม่



- E-Library / หนังสือออนไลน์
- แอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้
- ระบบบันทึกข้อมูลในดิจิทัล
- การเรียนรู้แบบ Hybrid Learning
- พัฒนากิจการ: Digital Literacy

“เป้าหมายสูงสุด : สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ พัฒนาคมนทุกช่วงวัย สู่คุณภาพชีวิตที่ดีอย่างยั่งยืน”

ห้องสมุดประชาชน
ระบบนิเวศการเรียนรู้
(Learning Ecosystem)

5

พื้นที่การเรียนรู้
มีผลต่อพฤติกรรมผู้ใช้

- พื้นที่หลากหลาย มิติใหม่
- เชื่อมต่อการอ่าน การทำงานร่วมกัน
- พื้นที่สร้างสรรค์และเทคโนโลยี
- บรรยายภาพเป็นมิตร น่าใช้บริการ



6

เครือข่ายความร่วมมือ
เป็นกลไกขับเคลื่อนสำคัญ



- ร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ
- เชื่อมโยงทรัพยากร
- ร่วมสร้างโอกาสการเรียนรู้
- ขยายผลสู่ชุมชนอย่างยั่งยืน

7

การประเมินผลควรเปลี่ยนจาก
“จำนวน” ไปสู่ “คุณภาพ”

- วัดผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง
- ความรู้ ทักษะ พฤติกรรม
- การนำความรู้ไปใช้
- คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น



8

ห้องสมุดต้องสร้างภาพลักษณ์ใหม่
ให้สอดคล้องกับสังคมยุคดิจิทัล

- สื่อสารผ่านช่องทางดิจิทัล
- สร้างการรับรู้และความเข้าใจ
- ทำให้ห้องสมุดเป็น “พื้นที่แห่งโอกาส”
- ถึงจุดผู้ใช้บริการไม่ใช่อ่างน้ำร้อน



เส้นทางเปลี่ยนผ่านของห้องสมุดประชาชน

พื้นที่เก็บหนังสือ
(Book Storage)

บทบาทเดิม : แหล่งเก็บหนังสือ
บริการยืม-คืน

พื้นที่การเรียนรู้
(Learning Space)

บทบาทใหม่ : ส่งเสริมการเรียนรู้
พัฒนากิจการและศักยภาพ

พื้นที่สร้างโอกาสชีวิต
(Life Opportunity Space)

บทบาทอนาคต : สร้างโอกาส
พัฒนาคุณภาพชีวิต สร้างอนาคต

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

- ✓ ประชาชนเรียนรู้ตลอดชีวิต
- ✓ ชุมชนเข้มแข็ง
- ✓ สังคมแห่งการเรียนรู้
- ✓ ประเทศพัฒนาอย่างยั่งยืน



การออกแบบพื้นที่การเรียนรู้มีบทบาทสำคัญในการยกระดับประสิทธิภาพการให้บริการและการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งนี้ สามารถสังเคราะห์การจัดพื้นที่ออกเป็น 4 พื้นที่หลัก ได้แก่ พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) พื้นที่ส่วนกลาง (Community Space) พื้นที่การเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment Space) และพื้นที่แรงบันดาลใจ (Inspiration Space) ซึ่งมีลักษณะเป็นระบบที่เชื่อมโยงและเกี่ยวพันกันในเชิงโครงสร้างและหน้าที่ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.3.1 พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space)

พื้นที่การเรียนรู้ถือเป็นองค์ประกอบหลักของห้องสมุดในฐานะแหล่งทรัพยากรสารสนเทศ โดยมีบทบาทในการพัฒนาองค์ความรู้ (Knowledge Acquisition) และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของผู้ใช้บริการผ่านการบูรณาการทรัพยากรการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบกายภาพและดิจิทัล ภายใต้แนวคิดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง (Self-Directed Learning) และการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) นอกจากนี้ พื้นที่ดังกล่าวยังทำหน้าที่เป็น “ศูนย์กลางการเข้าถึงความรู้” (Knowledge Access Hub) โดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น ระบบห้องสมุดอัตโนมัติ ฐานข้อมูลออนไลน์ และเทคโนโลยีเสมือนจริง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเข้าถึงข้อมูลและประสบการณ์การเรียนรู้ การจัดกิจกรรมในพื้นที่นี้ควรเน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการฝึกปฏิบัติจริง โดยมีแนวทางดังนี้

1. จัดอบรมพัฒนาทักษะดิจิทัล โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ
2. ส่งเสริมการใช้ฐานข้อมูลและห้องสมุดออนไลน์ ผ่านการฝึกปฏิบัติจริง (Hands-on Training) เพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี VR/AR เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบเสมือนจริง (Immersive Learning)
4. จัดกิจกรรมอ่านเชิงวิเคราะห์และการอภิปรายกลุ่ม เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking)

1.3.2 พื้นที่ส่วนกลาง (Community Space) พื้นที่ส่วนกลางเป็นพื้นที่ที่สะท้อนบทบาทของห้องสมุดในฐานะ “ศูนย์กลางทางสังคมและการเรียนรู้ของชุมชน” (Community Learning Hub) โดยมุ่งเน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการในลักษณะของ “ชุมชนแห่งการเรียนรู้” (Learning Community) พื้นที่นี้มีพื้นฐานแนวคิดจาก “พื้นที่ที่สาม” (The Third Place) ซึ่งเป็นพื้นที่นอกเหนือจากบ้านและที่ทำงานที่เอื้อต่อการสร้างความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในบรรยากาศที่ไม่เป็นทางการ การจัดกิจกรรมในพื้นที่นี้ โดยมีแนวทางดังนี้

1. จัดเวทีเสวนาชุมชน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)
2. จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่เชื่อมโยงกับบริบททางวัฒนธรรม เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความรู้กับวิถีชีวิต

3. ดำเนินกิจกรรม Book Club เพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเชิงวิพากษ์

4. พัฒนารูปแบบห้องสมุดเคลื่อนที่ (Mobile Library) เพื่อขยายโอกาสการเข้าถึงบริการ

1.3.3 พื้นที่การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Edutainment Space) พื้นที่การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นพื้นที่ที่บูรณาการแนวคิดด้านการศึกษา (Education) และความบันเทิง (Entertainment) เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวก (Positive Learning Experience) และกระตุ้นแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) พื้นที่นี้มีบทบาทสำคัญในการลดทัศนคติเชิงลบต่อการเรียนรู้ และเพิ่มระดับการมีส่วนร่วม (Engagement) โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) และการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) การจัดกิจกรรมในพื้นที่นี้ โดยมีแนวทางดังนี้

1. ใช้เกมการศึกษา (Game-Based Learning) เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและการมีส่วนร่วม

2. จัดกิจกรรม Coding และ STEM เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking)

3. ใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อฝึกทักษะทางสังคมและการตัดสินใจ

4. พัฒนา Makerspace เพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมและการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1.3.4 พื้นที่แรงบันดาลใจ (Inspiration Space) พื้นที่แรงบันดาลใจเป็นพื้นที่ที่มุ่งเน้นการพัฒนา “มิติด้านจิตใจและทัศนคติ” ของผู้ใช้บริการโดยอาศัยแนวคิดการเรียนรู้เชิงเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) และการเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่า (Narrative Learning) เพื่อกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงภายในและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ตลอดชีวิตพื้นที่นี้ ทำหน้าที่เป็น “กลไกขับเคลื่อนแรงจูงใจ” (Motivational Driver) ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ในระยะยาว การจัดกิจกรรมในพื้นที่นี้ โดยมีแนวทางดังนี้

1. จัดกิจกรรมบุคคลต้นแบบ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจผ่านประสบการณ์จริง

2. ใช้กระบวนการเล่าเรื่อง (Storytelling) เพื่อถ่ายทอดคุณค่าและบทเรียนชีวิต

3. จัดกิจกรรมแนะแนวอาชีพ เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้กับเป้าหมายชีวิต

4. ดำเนินกิจกรรมพัฒนาตนเอง เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตและการกำหนดเป้าหมาย

กล่าวโดยสรุปการจัดพื้นที่ทั้ง 4 ประเภทดังกล่าวสะท้อนถึงการออกแบบห้องสมุดในลักษณะ “ระบบนิเวศการเรียนรู้แบบบูรณาการ” (Integrated Learning Ecosystem) ที่มีความเชื่อมโยงกันทั้งในเชิงโครงสร้างและหน้าที่ กล่าวคือ พื้นที่การเรียนรู้ทำหน้าที่พัฒนาองค์ความรู้และทักษะ พื้นที่ส่วนกลางทำหน้าที่สร้างปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วม พื้นที่การเรียนรู้เชิงบันเทิงทำหน้าที่สร้างประสบการณ์และแรงจูงใจและพื้นที่แรงบันดาลใจทำหน้าที่พัฒนาทัศนคติและคุณค่าในการเรียนรู้การบูรณาการทั้ง 4 พื้นที่นี้ ส่งผลให้ห้องสมุดสามารถพัฒนาเป็น “ศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิต” (Lifelong Learning Hub) ที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการในยุคดิจิทัลได้อย่างครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะเชิงพฤติกรรม อันนำไปสู่การพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

ปัจจัยความสำเร็จ จากการสังเคราะห์ข้อมูล พบว่า “ปัจจัยความสำเร็จ” มิได้เกิดจากเพียงการมีทรัพยากรเพียงพอ แต่เกิดจากการบูรณาการองค์ประกอบเชิงระบบ ทั้งด้านนโยบาย บุคลากร การออกแบบ

การเรียนรู้ เทคโนโลยี เครือข่าย และการตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการอย่างแท้จริง โดยสามารถสังเคราะห์เป็น ปัจจัยความสำเร็จ 8 ประการ ดังนี้

1) ภาวะผู้นำและวิสัยทัศน์ของผู้บริหาร (Leadership and Vision) ปัจจัยสำคัญอันดับแรก คือ ผู้บริหารหรือผู้รับผิดชอบห้องสมุดต้องมีวิสัยทัศน์ในการปรับบทบาทห้องสมุดจาก “แหล่งเก็บหนังสือ” ไปสู่ “ศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิต” ที่ตอบสนองบริบทของสังคมยุคใหม่ ผู้บริหารที่สนับสนุนการเปลี่ยนแปลง จะเปิดโอกาสให้บุคลากรออกแบบกิจกรรมใหม่ ๆ ส่งเสริมการทดลองนวัตกรรม และผลักดันให้เกิดการพัฒนา รูปแบบบริการอย่างต่อเนื่อง เช่น ห้องสมุดเคลื่อนที่ พื้นที่ Co-learning Space และบริการดิจิทัล ซึ่งสะท้อน แนวคิดการบริหารเชิงรุกอย่างชัดเจน

2) ศักยภาพของบุคลากรและบรรณารักษ์ (Human Capital) ผลการสังเคราะห์ พบว่า บรรณารักษ์ เป็นกลไกหลักของความสำเร็จ เนื่องจากเป็นผู้ออกแบบกิจกรรม อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ และสร้าง ประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้ใช้บริการ หากบุคลากรมีทักษะด้าน Learning Design Active Learning Digital Literacy การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ

3) การออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการ (User-Centered Learning Design) กิจกรรมที่ประสบความสำเร็จต้องยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง โดยออกแบบตามช่วงวัยและบริบทชีวิตจริงของผู้เรียน เช่น เด็กควรเรียนรู้โดยใช้นิทาน เกม ฐานการเรียนรู้ เยาวชนควรเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา Active Learning ประชาชนทั่วไปควรเรียนรู้โดยใช้การอ่านเพื่ออาชีพ ผู้สูงอายุควรเรียนรู้โดยใช้การอ่านเพื่อ สุขภาวะ เยาวชนในสถานพินิจควรเรียนรู้โดยใช้การอ่านเพื่อพัฒนาชีวิต

4) การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Transformation) อีกปัจจัยสำคัญคือ การนำ เทคโนโลยีมาพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ เช่น E-Library หนังสือออนไลน์ แอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้ ระบบ ยืมคืนอัตโนมัติ การเรียนรู้แบบ Hybrid Learning

5) เครือข่ายความร่วมมือ (Networking and Collaboration) ห้องสมุดที่ประสบความสำเร็จมัก ไม่ได้ทำงานเพียงลำพัง แต่มีเครือข่ายสนับสนุนจากหลายภาคส่วน เช่น โรงเรียน ชุมชน องค์กรปกครองส่วน ท้องถิ่น ภาคเอกชน หน่วยงานด้านสุขภาพ อาสาสมัคร ภาคประชาสังคม เครือข่ายเหล่านี้ช่วยสนับสนุนทั้ง ทรัพยากร งบประมาณ วิทยากร และขยายโอกาสการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น

6) สภาพแวดล้อมและพื้นที่การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (Learning Space Environment) พื้นที่ทางกายภาพส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมการใช้บริการ หากห้องสมุดมี พื้นที่อ่านหนังสือที่เหมาะสม พื้นที่ ทำงานร่วมกัน พื้นที่สร้างสรรค์ อุปกรณ์เทคโนโลยีเพียงพอ และบรรยากาศทันสมัยและเป็นมิตร

7) ระบบการประเมินผลที่เน้นผลลัพธ์ (Outcome-Based Evaluation) จากข้อมูลพบว่า ปัญหา สำคัญคือการประเมินยังเน้น “จำนวนผู้เข้าร่วม” มากกว่าผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง ห้องสมุดที่ประสบความสำเร็จ

ควรใช้การประเมินที่สะท้อนการเปลี่ยนแปลง เช่น ความรู้ที่เพิ่มขึ้น ทักษะที่เกิดขึ้น พฤติกรรมการอ่าน การนำความรู้ไปใช้จริง และคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

8) การประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุด (Library Branding) อีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลอย่างมาก คือ การทำให้ประชาชนรับรู้ว่าการห้องสมุดไม่ใช่เพียงสถานที่ยืมหนังสือ แต่เป็นพื้นที่แห่งโอกาสในการเรียนรู้ หากมีการประชาสัมพันธ์ผ่าน Facebook TikTok Line Website เครือข่ายชุมชน

8 ปัจจัยความสำเร็จ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน

1 ภาวะผู้นำและวิสัยทัศน์ของผู้บริหาร (Leadership and Vision)

- กำหนดวิสัยทัศน์ชัดเจน
- ปรับบทบาทห้องสมุดสู่ศูนย์กลางการเรียนรู้
- สนับสนุนการเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรม
- เปิดโอกาสให้ทดลอง สร้างสรรค์สิ่งใหม่
- พัฒนาบริการอย่างต่อเนื่อง

2 ศักยภาพของบุคลากรและบรรณารักษ์ (Human Capital)

- นำออกแบบการเรียนรู้ กิจกรรม และประสบการณ์
- ทักษะสำคัญจำเป็น



3 การออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการ (User-Centered Learning Design)

- เด็ก → นิทาน เกม งานการเรียนรู้
- เยาวชน → เกมการศึกษา Active Learning
- ประชาชนทั่วไป → การอ่านเพื่ออาชีพ
- ผู้สูงอายุ → การอ่านเพื่อสุขภาพ
- เยาวชนในสถานพินิจ → การอ่านเพื่อพัฒนาชีวิต

4 การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Transformation)

- E-Library
- หนังสือออนไลน์
- แอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้
- ระบบยืมคืนอัตโนมัติ
- การเรียนรู้แบบ Hybrid Learning

“บุคลากรคน เทคโนโลยี เครือข่าย เพื่อการเรียนรู้ที่มีความหมาย และยั่งยืน”

6 สภาพแวดล้อมและพื้นที่การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (Learning Space Environment)

- พื้นที่อ่านหนังสือที่เหมาะสม
- พื้นที่ทำงานร่วมกัน
- พื้นที่สร้างสรรค์
- อุปกรณ์เทคโนโลยีเพียงพอ
- บรรยากาศสบายๆ และเป็นมิตร

7 ระบบการประเมินผลที่เน้นผลลัพธ์ (Outcome-Based Evaluation)

- ประเมินสิ่งที่เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างแท้จริง
- ความรู้ที่เพิ่มขึ้น
- ทักษะที่เพิ่มขึ้น
- พฤติกรรมที่เปลี่ยน

8 การประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุด (Library Branding)

- ทำให้ประชาชนรับรู้ว่าห้องสมุดคือพื้นที่แห่งโอกาสในการเรียนรู้



5 เครือข่ายความร่วมมือ (Networking and Collaboration)

ร่วมมือกับหลายภาคส่วนเพื่อสนับสนุนทรัพยากร งบประมาณ วิทยากร และโอกาสการเข้าถึง



เป้าหมายสูงสุด

เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

พัฒนากิจการและคุณภาพชีวิตของประชาชน

สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ อย่างยั่งยืน

ห้องสมุดประชาชน... มากกว่าการยืม-คืนหนังสือ คือพื้นที่สร้างคน สร้างความรู้ สร้างอนาคต

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

2.1 ผลการร่างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

เรียนรู้

รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก 2 ส่วน ได้แก่ 1) พื้นที่ให้บริการและกิจกรรมการเรียนรู้และ 2) ปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) **พื้นที่ให้บริการและกิจกรรมการเรียนรู้** การออกแบบพื้นที่มีบทบาทสำคัญในการยกระดับประสิทธิภาพการให้บริการและการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งนี้ สามารถสังเคราะห์การจัดพื้นที่ออกเป็น 4 พื้นที่หลัก ได้แก่ พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) พื้นที่ส่วนกลาง (Community Space) พื้นที่การเรียนรู้เชิงหยรรษา (Edutainment Space) และพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Space) ซึ่งมีลักษณะเป็นระบบที่เชื่อมโยงและเกื้อหนุนกันในเชิงโครงสร้างและหน้าที่ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) หมายถึง พื้นที่ที่ถูกรออกแบบให้รองรับการพัฒนาองค์ความรู้ (Knowledge Acquisition) และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของผู้ใช้บริการ ผ่านการบูรณาการทรัพยากรการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบกายภาพและดิจิทัล ภายใต้แนวคิดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง (Self-Directed Learning) และการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยมีลักษณะยืดหยุ่นสูง สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งานได้ตามกิจกรรม รองรับทั้งการเรียนรู้แบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม และมีการสนับสนุนด้านเทคโนโลยีอย่างครบถ้วน เพื่อส่งเสริมให้ผู้ใช้บริการสามารถศึกษาค้นคว้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีแนวทางการจัดกิจกรรมดังนี้

1.1.1 การศึกษา ค้นคว้าข้อมูล (Research & Information Retrieval)

กิจกรรมพื้นฐานหลักของห้องสมุดที่เปลี่ยนจากการหาเพียงหนังสือเล่ม เป็นการเข้าถึงฐานข้อมูลวิชาการและทรัพยากรสารสนเทศที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบกายภาพและดิจิทัล

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดเตรียมพื้นที่ทั้งแบบเงียบสงบ (Quiet Zone) สำหรับการใช้สมาธิ และพื้นที่ทำงานร่วมกัน (Co-working) ที่มีอุปกรณ์สนับสนุน เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ ประสิทธิภาพสูง และปลั๊กไฟที่เพียงพอในทุกจุด

เป้าหมาย: เพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึง จัดการ และกลั่นกรองข้อมูลที่ต้องการและนำเชื่อถือมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานหรือการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.1.2 การพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy Development)

มุ่งเน้นการสร้างความรู้ความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อให้ผู้ใช้บริการเท่าทันต่อเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดเวิร์กช็อปหรืออบรมระยะสั้น (Short-course) เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือดิจิทัลสมัยใหม่ เช่น การตรวจสอบข่าวปลอม (Fact-checking), การใช้ AI เพื่อช่วยในการสืบค้น, หรือทักษะการผลิตสื่อมัลติมีเดียเบื้องต้น

เป้าหมาย: เพื่อให้ผู้ใช้บริการมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย มีจริยธรรม และสามารถนำเครื่องมือดิจิทัลมาต่อยอดในการเรียนรู้และการทำงาน

1.1.3 E-Library (ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์) การให้บริการทรัพยากรสารสนเทศผ่านระบบเครือข่ายที่ผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere, Anytime) ไร้ข้อจำกัดด้านพื้นที่ทางกายภาพ

แนวทางการจัดกิจกรรม : พัฒนา Application หรือ Platform ที่รวบรวม E-Book, E-Journal และหนังสือหายากที่ถูกแปลงเป็นรูปแบบดิจิทัล (Digitization) พร้อมระบบยืม-คืนออนไลน์และระบบแจ้งเตือนผ่าน SMS หรือข้อความส่วนบุคคล

เป้าหมาย: เพื่อขยายขอบเขตการให้บริการห้องสมุดไปสู่พื้นที่เสมือน (Virtual Space) เพิ่มความสะดวกสบายและความรวดเร็วในการเข้าถึงความรู้ให้กับผู้ใช้บริการ

1.1.4 E-Learning (การเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์) การสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านหลักสูตรออนไลน์ที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดสรรพื้นที่หรือสถานที่สำหรับการเรียนรู้ออนไลน์ภายในห้องสมุดที่มีหูฟังและอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง รองรับการเข้าถึงคอร์สเรียนฟรีจากสถาบันต่างๆ หรือการจัดทำบทเรียนออนไลน์ของห้องสมุดเอง

เป้าหมาย: เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่เป็นทางการ ช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถเพิ่มพูนทักษะใหม่ (Reskill/Upskill) ได้ตามความต้องการเฉพาะบุคคล

1.1.5 เรียนรู้ผ่าน VR/AR (Immersive Learning via VR/AR) การใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือน (Virtual Reality) และเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality) เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมจริงและเห็นภาพได้ชัดเจนกว่าการอ่านจากตำรา

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดตั้ง "สถานีเรียนรู้เสมือนจริง" (Virtual Station) โดยจัดเตรียมแว่น VR และสื่อที่เกี่ยวข้อง เช่น การสำรวจสถานที่ทางประวัติศาสตร์จำลอง หรือการจำลองการทดลองทางวิทยาศาสตร์

เป้าหมาย: เพื่อสร้าง "เนื้อหาเชิงประสบการณ์" ที่กระตุ้นความสนใจ ช่วยให้เรื่องที่เข้าใจยากกลายเป็นเรื่องง่ายและน่าตื่นเต้น สร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีขั้นสูง

1.2 พื้นที่ส่วนกลาง (Community Space) หมายถึง พื้นที่ที่สะท้อนบทบาทของห้องสมุดในฐานะศูนย์กลางทางสังคมและการเรียนรู้ของชุมชน (Community Learning Hub) โดยมุ่งเน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการในลักษณะของชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Learning Community) มีพื้นฐานแนวคิดจาก "พื้นที่ที่สาม" (The Third Place) ซึ่งเป็นพื้นที่นอกเหนือจากบ้านและที่ทำงานที่เอื้อต่อการสร้างความสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ (Informal Learning) ในบรรยากาศที่ไม่เป็นทางการ โดยมีแนวทางการจัดกิจกรรมดังนี้

1.2.1 การเสวนา (Community Dialogue / Talk) กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในชุมชนได้มาพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ หรือความรู้ในประเด็นที่คนในชุมชนสนใจร่วมกัน ในลักษณะที่เป็นกันเอง

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดกิจกรรมในรูปแบบ "สภากาแฟ" (Coffee Talk) หรือ "วงเสวนาขนาดเล็ก" โดยเชิญปราชญ์ชาวบ้าน ผู้เชี่ยวชาญ หรือบุคคลต้นแบบในชุมชนมาเป็นผู้เปิดประเด็นสนทนา เน้นการสื่อสารแบบสองทางที่ทุกคนมีส่วนร่วม

เป้าหมาย: เพื่อสร้างการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ (Informal Learning) และเสริมสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างสมาชิกในชุมชน

1.2.2 นิทรรศการหนังสือ (Book Exhibition & Curated Display)

การนำเสนอทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบที่ดึงดูดใจ โดยการคัดเลือกและจัดหมวดหมู่หนังสือตามกระแสสังคม เทศกาล หรือหัวใจสำคัญของชุมชน

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดแสดงหนังสือในรูปแบบ "มุมสื่อคัดสรร" ที่สะท้อนเอกลักษณ์หรือภูมิปัญญาของชุมชน มีการตกแต่งพื้นที่ให้สวยงามน่าถ่ายรูป (Instagrammable) เพื่อดึงดูดให้คนเข้ามาทำกิจกรรมในพื้นที่ส่วนกลางมากขึ้น

เป้าหมาย: เพื่อกระตุ้นนิสัยรักการอ่านและทำให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงหนังสือที่ตรงกับความสนใจได้ง่ายขึ้น รวมถึงเป็นการส่งเสริมทรัพยากรที่มีอยู่ในห้องสมุด

1.2.3 ชมรมหนังสือ/ภาพยนตร์ (Book & Movie Club) การรวมกลุ่มของผู้ที่มีความสนใจเฉพาะด้าน (Interest-based Groups) เพื่อสร้างกิจกรรมนันทนาการที่แฝงไปด้วยการเรียนรู้

แนวทางการจัดกิจกรรม: กำหนดตารางกิจกรรมประจำเดือน เช่น "วันชมภาพยนตร์และเสวนา" หรือ "วงล้อมอ่านหนังสือ" โดยหลังจบกิจกรรมมีการตั้งคำถามเพื่อวิเคราะห์เนื้อหาหรือแลกเปลี่ยนมุมมองที่ได้รับร่วมกัน

เป้าหมาย: เพื่อสร้างพื้นที่ทางสังคมที่เข้มแข็ง (Social Interaction) และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านสื่อบันเทิงเชิงสร้างสรรค์

1.2.4 ห้องสมุดเคลื่อนที่ (Mobile Library / Outreach Service) การขยายบทบาทพื้นที่ส่วนกลางออกไปสู่ชุมชนภายนอก เพื่อลดข้อจำกัดด้านระยะทางและเพิ่มการเข้าถึงบริการ

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดกิจกรรมเชิงรุกโดยนำหนังสือและกิจกรรมการเรียนรู้ใส่รถเคลื่อนที่ หรือจัด "มุมหนังสือชุมชน" ตามจุดนัดพบต่าง ๆ เช่น ตลาด หรือศาลาหมู่บ้าน พร้อมจัดกิจกรรมนันทนาการสั้นๆ

เป้าหมาย: เพื่อสร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงความรู้และดึงดูดกลุ่มคนใหม่ ๆ ให้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายการเรียนรู้ของห้องสมุด

1.2.5 เครือข่ายชุมชน (Community Networking) การสร้างความร่วมมือระหว่างห้องสมุดกับหน่วยงานหรือกลุ่มองค์กรต่างๆ ในพื้นที่ เพื่อทำให้ห้องสมุดเป็นจุดเชื่อมโยงของชุมชนอย่างแท้จริง

แนวทางการจัดกิจกรรม: เปิดพื้นที่ให้กลุ่มอาสาสมัคร องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หรือกลุ่มวิสาหกิจชุมชน เข้ามาใช้สถานที่จัดประชุมหรือทำกิจกรรมสร้างประโยชน์ พร้อมจัดทำระบบ "ฐานข้อมูลเครือข่าย" เพื่อประสานงานการเรียนรู้ร่วมกัน

เป้าหมาย: เพื่อยกระดับห้องสมุดให้เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของชุมชน (Community Learning Hub) ที่มีความยั่งยืนผ่านความร่วมมือจากทุกภาคส่วน

1.3 พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา (Edutainment Space) หมายถึง พื้นที่ที่บูรณาการแนวคิดด้านการศึกษา (Education) และความบันเทิง (Entertainment) เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวก (Positive Learning Experience) และกระตุ้นแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ของผู้ให้บริการ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) และการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) เพื่อลดทัศนคติเชิงลบต่อการเรียนรู้ เพิ่มระดับการมีส่วนร่วม (Engagement) และส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ โดยมีแนวทางการจัดกิจกรรมดังนี้

1.3.1 การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) การนำองค์ประกอบและกลไกของเกมมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อสร้างความสนุกสนาน ท้าทาย และกระตุ้นให้ผู้เข้ามาใช้บริการอยากเอาชนะอุปสรรคทางความรู้

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดกิจกรรมแข่งขันบอร์ดเกมเชิงกลยุทธ์, การใช้แอปพลิเคชันตอบคำถาม (Gamified Quiz), หรือกิจกรรมถอดรหัสปริศนา (Escape Room) ที่ต้องใช้ความรู้ในห้องสมุดเพื่อหาทางออก

เป้าหมาย: เพื่อดึงดูดความสนใจ และช่วยให้ผู้ให้บริการเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้นผ่านการเล่นเกม

1.3.2 การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) กิจกรรมที่ให้ผู้ให้บริการจำลองสถานการณ์หรือสวมบทบาทเป็นบุคคลต่างๆ เพื่อฝึกทักษะการแก้ปัญหาและการคิดวิเคราะห์ในสถานการณ์เสมือนจริง

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดกิจกรรมจำลองสถานการณ์ เช่น "บทบาทสมมตินักสืบข้อมูล" เพื่อฝึกการคัดกรองข่าวปลอม หรือการแสดงละครสั้นที่สร้างจากวรรณกรรมเพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมตัวละคร

เป้าหมาย: เพื่อพัฒนาทักษะทางอารมณ์และสังคม (Soft Skills) เช่น การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Empathy) และทักษะการสื่อสาร

1.3.3 พื้นที่แห่งการสร้างสรรค์ (Makerspace) พื้นที่ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) โดยมีเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ให้ผู้ให้บริการได้สร้างสรรค์ชิ้นงานตามจินตนาการ

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดกิจกรรมประดิษฐ์สิ่งของจากวัสดุเหลือใช้ (Upcycling), งานฝีมือ DIY, หรือการทำโมเดล 3 มิติ โดยมีบรรณารักษ์หรือผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำด้านเทคนิค

เป้าหมาย: เพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์ เปลี่ยนผู้ให้บริการจากผู้รับข้อมูลเป็น "ผู้สร้างนวัตกรรม"

1.3.4 การเขียนโปรแกรมและเสริมศึกษา (Coding and STEM) กิจกรรมที่เน้นการฝึกทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) และบูรณาการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดเวิร์กช็อปสอนเขียนโปรแกรมเบื้องต้นผ่านบล็อก (เช่น Scratch), การประกอบหุ่นยนต์ขนาดเล็ก, หรือการทดลองทางวิทยาศาสตร์ง่ายๆ ที่สามารถทำได้ในห้องสมุด

เป้าหมาย: เพื่อเตรียมความพร้อมด้านทักษะแห่งอนาคต และสร้างกระบวนการคิดที่เป็นเหตุเป็นผลอย่างเป็นระบบ

1.3.5 การสร้างสรรค์นวัตกรรม (Innovation) ชั้นสูงสุดของพื้นที่ Edutainment คือการนำความรู้และทักษะที่ได้มาต่อยอดเป็นไอเดียหรือสิ่งประดิษฐ์ที่ตอบโจทย์ปัญหาในชีวิตจริง

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดกิจกรรมประกวดไอเดียนวัตกรรม (Hackathon) ขนาดเล็กสำหรับชุมชน หรือพื้นที่จัดแสดงผลงาน (Showcase) เพื่อให้ผู้ใช้บริการนำโปรเจกต์ที่สร้างจาก Makerspace มาเผยแพร่และรับข้อเสนอแนะ

เป้าหมาย: เพื่อสร้างความมั่นใจในความสามารถของตนเอง (Self-efficacy) และกระตุ้นให้เกิดนวัตกรรมที่สร้างคุณค่าให้กับสังคมหรือชุมชน

1.4 พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Space) หมายถึง พื้นที่ที่มุ่งเน้นการพัฒนาจิตด้านจิตใจและทัศนคติของผู้ใช้บริการ โดยอาศัยแนวทางการเรียนรู้เชิงเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) และการเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่า (Narrative Learning) เพื่อกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงภายในและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทำหน้าที่เป็นกลไกขับเคลื่อนแรงจูงใจ (Motivational Driver) ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ในระยะยาว ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การบรรยายจากบุคคลต้นแบบ การเล่าเรื่อง (Storytelling) และการจัดนิทรรศการตามธีม โดยมีแนวทางการจัดกิจกรรมดังนี้

1.4.1 การเล่าเรื่อง (Storytelling) กิจกรรมที่ใช้พลังของเรื่องเล่า (Narrative) เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ ความสำเร็จ หรือบทเรียนชีวิต ซึ่งช่วยให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกร่วมและมองเห็นความเป็นไปได้ใหม่ๆ ในชีวิต

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดกิจกรรมล้อมวงเล่าเรื่องในบรรยากาศที่เป็นกันเอง โดยคัดเลือกหัวข้อที่ใกล้ตัวหรืออยู่ในกระแสสังคม เช่น "เรื่องเล่าจากหนังสือที่เปลี่ยนชีวิต" หรือ "ประสบการณ์จากโลกกว้าง" โดยใช้สื่อมัลติมีเดียประกอบเพื่อให้เห็นภาพชัดเจน

เป้าหมาย: เพื่อสร้างความตระหนักรู้และเปลี่ยนแปลงทัศนคติ (Transformative Learning) ผ่านการถอดบทเรียนจากประสบการณ์ของผู้อื่น

1.4.2 นิทรรศการสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Exhibition) การจัดพื้นที่แสดงผลงานหรือเรื่องราวที่ผ่านกระบวนการคัดสรรมาอย่างดี (Curated) เพื่อสื่อสารข้อความที่กินใจ และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดนิทรรศการตามธีม (Theme-based) เช่น "บุคคลสำคัญที่เปลี่ยนโลก" หรือ "นวัตกรรมจากภูมิปัญญาท้องถิ่น" โดยเน้นการจัดวางที่สวยงาม มีสื่ออินเทอร์แอคทีฟให้ผู้ใช้บริการได้ร่วมตอบคำถามหรือเขียนข้อความส่งต่อแรงบันดาลใจ

เป้าหมาย: เพื่อกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นและจุดประกายความคิดริเริ่มใหม่ๆ ให้กับผู้ใช้บริการ

1.4.3 การบรรยายจากบุคคลต้นแบบ (Idol Talk) กิจกรรมเชิญบุคคลที่มีความโดดเด่นในสาขาอาชีพต่างๆ หรือบุคคลที่มีประวัติชีวิตที่น่าสนใจมาแบ่งปันแนวคิดและวิธีการก้าวข้ามอุปสรรค

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดเวทีเสวนาในรูปแบบการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Deep Interview) เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ซักถามและรับคำปรึกษาแบบใกล้ชิด โดยเน้นบุคคลที่เป็น "ไอดอล" ในใจของกลุ่มเป้าหมายแต่ละช่วงวัย

เป้าหมาย: เพื่อสร้างแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) และให้ผู้เรียนมีแบบอย่างในการดำเนินชีวิตและการพัฒนาตนเอง

1.4.4 การแนะแนวอาชีพ (Career Guidance) บริการให้คำปรึกษาและข้อมูลเกี่ยวกับโลกแห่งการทำงาน เพื่อช่วยให้ผู้ใช้บริการมองเห็นเส้นทางอาชีพและทักษะที่จำเป็นในอนาคต

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดมุมข้อมูลอาชีพ (Career Corner) ร่วมกับการจัดกิจกรรมนัดพบผู้เชี่ยวชาญในอาชีพต่างๆ (Human Library) เพื่อให้ผู้ใช้บริการได้สอบถามความจริงของอาชีพนั้นๆ รวมถึงการใช้แบบทดสอบบุคลิกภาพและความถนัดทางการอาชีพ

เป้าหมาย: เพื่อช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถวางแผนอนาคตและมองเห็นเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจนและสอดคล้องกับศักยภาพของตนเอง

1.4.5 พัฒนาตนเอง: หลักสูตรอาชีพระยะสั้น (Short-term Vocational Courses) การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการที่เน้นทักษะที่นำไปใช้ได้จริง (Practical Skills) เพื่อสร้างความมั่นใจและช่องทางในการประกอบอาชีพหรือเป็นงานอดิเรกที่มีคุณค่า

แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดหลักสูตรระยะสั้นที่จบใน 1-2 วัน เช่น การทำตลาดออนไลน์, การถ่ายภาพสินค้าด้วยมือถือ, หรืองานฝีมือสมัยใหม่ โดยเชิญวิทยากรที่มีความชำนาญมาถ่ายทอดเทคนิคแบบเข้มข้น

เป้าหมาย: เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และสร้างความมั่นใจในตนเอง (Self-efficacy) จากการที่สามารถทำสิ่งใหม่ๆ ได้สำเร็จในระยะเวลาอันสั้น

2) ปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จ ปัจจัยที่ช่วยขับเคลื่อนความสำเร็จของการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ทั้งด้านนโยบาย บุคลากร การออกแบบ การเรียนรู้ เทคโนโลยี เครือข่าย และการตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการอย่างแท้จริง ประกอบด้วยปัจจัย 8 ประการ ดังนี้

2.1 ภาวะผู้นำและวิสัยทัศน์ของผู้บริหาร (Leadership and Vision) ปัจจัยสำคัญอันดับแรก คือ ผู้บริหารหรือผู้รับผิดชอบห้องสมุดต้องมีวิสัยทัศน์ในการปรับบทบาทห้องสมุดจาก “แหล่งเก็บ

หนังสือ” ไปสู่ “ศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิต” ที่ตอบสนองบริบทของสังคมยุคใหม่ ผู้บริหารที่สนับสนุนการเปลี่ยนแปลงจะเปิดโอกาสให้บุคลากรออกแบบกิจกรรมใหม่ ๆ ส่งเสริมการทดลองนวัตกรรม และผลักดันให้เกิดการพัฒนาแบบบริการอย่างต่อเนื่อง เช่น ห้องสมุดเคลื่อนที่ พื้นที่ Co-learning Space และบริการดิจิทัล ซึ่งสะท้อนแนวคิดการบริหารเชิงรุกอย่างชัดเจน

2.2 ศักยภาพของบุคลากรและบรรณารักษ์ (Human Capital) ผลการสังเคราะห์พบว่า บรรณารักษ์เป็นกลไกหลักของความสำเร็จ เนื่องจากเป็นผู้ออกแบบกิจกรรม อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ และสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้ใช้บริการ หากบุคลากรมีทักษะด้าน Learning Design Active Learning Digital Literacy การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ

2.3 การออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการ (User-Centered Learning Design) กิจกรรมที่ประสบความสำเร็จต้องยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง โดยออกแบบตามช่วงวัยและบริบทชีวิตจริงของผู้เรียน เช่น เด็กควรเรียนรู้โดยใช้นิทาน เกม ฐานการเรียนรู้ เยาวชนควรเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา Active Learning ประชาชนทั่วไปควรเรียนรู้โดยใช้การอ่านเพื่ออาชีพ ผู้สูงอายุควรเรียนรู้โดยใช้การอ่านเพื่อสุขภาพ เยาวชนในสถานพินิจควรเรียนรู้โดยใช้การอ่านเพื่อพัฒนาชีวิต

2.4 การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Transformation) อีกปัจจัยสำคัญคือการนำเทคโนโลยีมาพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ เช่น E-Library หนังสือออนไลน์ แอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้ ระบบยืมคืนอัตโนมัติ การเรียนรู้แบบ Hybrid Learning

2.5 เครือข่ายความร่วมมือ (Networking and Collaboration) ห้องสมุดที่ประสบความสำเร็จมักไม่ได้ทำงานเพียงลำพัง แต่มีเครือข่ายสนับสนุนจากหลายภาคส่วน เช่น โรงเรียน ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน หน่วยงานด้านสุขภาพ อาสาสมัคร ภาคประชาสังคม เครือข่ายเหล่านี้ช่วยสนับสนุนทั้งทรัพยากร งบประมาณ วิทยากร และขยายโอกาสการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น

2.6 สภาพแวดล้อมและพื้นที่การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (Learning Space Environment) พื้นที่ทางกายภาพส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมการใช้บริการ หากห้องสมุดมี พื้นที่อ่านหนังสือที่เหมาะสม พื้นที่ทำงานร่วมกัน พื้นที่สร้างสรรค์ อุปกรณ์เทคโนโลยีเพียงพอ และบรรยากาศทันสมัยและเป็นมิตร

2.7 ระบบการประเมินผลที่เน้นผลลัพธ์ (Outcome-Based Evaluation) จากข้อมูลพบว่า ปัญหาสำคัญคือการประเมินยังเน้น “จำนวนผู้เข้าร่วม” มากกว่าผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง ห้องสมุดที่ประสบความสำเร็จควรใช้การประเมินที่สะท้อนการเปลี่ยนแปลง เช่น ความรู้ที่เพิ่มขึ้น ทักษะที่เกิดขึ้น พฤติกรรมการอ่าน การนำความรู้ไปใช้จริง และคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

2.8 การประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุด (Library Branding) อีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลอย่างมาก คือ การทำให้ประชาชนรู้ว่าห้องสมุดไม่ใช่เพียงสถานที่ยืมหนังสือ แต่เป็นพื้นที่แห่งโอกาสในการเรียนรู้ หากมีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เครือข่ายชุมชน

2.2 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

ข้อที่	รายการประเมิน	ผลรวม	ค่า มัธยฐาน	พิสัยระหว่าง ควอไทล์ (IQR)
ด้านที่ 1 โครงสร้างหลักและแนวคิดของรูปแบบ				
1.1	แนวคิดการให้ "ห้องสมุดประชาชนเป็นศูนย์กลาง"	24	5.00	0.50
1.2	โครงสร้างของโมเดลมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	24	5.00	0.50
ด้านที่ 2 มิติพื้นที่การเรียนรู้ 4 ด้าน				
2.1	พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space)	24	5.00	0.50
2.2	พื้นที่ส่วนกลาง (Community Space)	25	5.00	0.00
2.3	พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา (Edutainment Space)	25	5.00	0.00
2.4	พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Space)	25	5.00	0.00
ด้านที่ 3 องค์ประกอบสนับสนุนการขับเคลื่อน 8 ด้าน				
3.1	ภาวะผู้นำและวิสัยทัศน์ของผู้บริหาร	25	5.00	0.00
3.2	ศักยภาพของบุคลากรและบรรณารักษ์	24	5.00	0.50
3.3	การออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการ	25	5.00	0.00
3.4	การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล	25	5.00	0.00
3.5	เครือข่ายความร่วมมือ	25	5.00	0.00
3.6	สภาพแวดล้อมและพื้นที่	25	5.00	0.00
3.7	ระบบการประเมินผลที่เน้นผลลัพธ์	25	5.00	0.00
3.8	การสื่อสารและการรับรู้ของประชาชน	25	5.00	0.00
ด้านที่ 4 คุณภาพของรูปแบบในภาพรวม				
4.1	ความเป็นประโยชน์ (Utility)	25	5.00	0.00
4.2	ความเป็นไปได้ (Feasibility)	25	5.00	0.00

จากตารางข้างต้นผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่า ในภาพรวมทุกด้านมีค่ามัธยฐาน (Median) เท่ากับ 5.00 และมีค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range: IQR) เท่ากับ 0.00 ซึ่งเมื่อพิจารณาตามเกณฑ์การแปลความหมาย แสดงว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นสอดคล้องกันอย่างเป็นเอกฉันท์ โดยเห็นว่ารูปแบบดังกล่าวมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อจำแนกเป็นรายด้านมีผลการวิเคราะห์ ดังปรากฏต่อไปนี้

ด้านที่ 1 โครงสร้างหลักและแนวคิดของรูปแบบ ในภาพรวมมีค่ามัธยฐานเท่ากับ 5.00 และมีค่าพิสัยระหว่างควอไทล์เท่ากับ 0.00 แสดงว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นสอดคล้องกันในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อ 1.1 แนวคิดการให้ห้องสมุดประชาชนเป็นศูนย์กลางและข้อ 1.2 โครงสร้างของโมเดลมีความชัดเจน เข้าใจง่าย มีค่ามัธยฐานเท่ากับ 5.00 และมีค่าพิสัยระหว่างควอไทล์เท่ากับ 0.50 ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ด้านที่ 2 มิติพื้นที่การเรียนรู้ 4 ด้าน ในภาพรวมมีค่ามัธยฐานเท่ากับ 5.00 และมีค่าพิสัยระหว่างควอไทล์เท่ากับ 0.00 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยรายการประเมินย่อยทุกข้อมีค่ามัธยฐานเท่ากับ 5.00 และมีค่าพิสัยระหว่างควอไทล์อยู่ระหว่าง 0.00 ถึง 0.50 สะท้อนถึงความเป็นเอกฉันท์ของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

ด้านที่ 3 องค์ประกอบสนับสนุนการขับเคลื่อน 8 ด้าน ในภาพรวมมีค่ามัธยฐานเท่ากับ 5.00 และมีค่าพิสัยระหว่างควอไทล์เท่ากับ 0.00 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด โดยทุกรายการประเมินย่อยมีค่ามัธยฐานเท่ากับ 5.00 และมีกลุ่มความคิดเห็นที่เกาะกลุ่มสอดคล้องกันอย่างมีนัยสำคัญ (IQR อยู่ระหว่าง 0.00 - 0.50)

ด้านที่ 4 คุณภาพของรูปแบบในภาพรวม ในภาพรวมมีค่ามัธยฐานเท่ากับ 5.00 และมีค่าพิสัยระหว่างควอไทล์เท่ากับ 0.00 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยรายการประเมินทั้งในด้านความเป็นประโยชน์ (Utility) และความเป็นไปได้ (Feasibility) มีค่ามัธยฐานเท่ากับ 5.00 และค่าพิสัยระหว่าง ควอไทล์เท่ากับ 0.00 ซึ่งผู้เชี่ยวชาญทุกท่านให้คะแนนสูงสุดในระดับเดียวกันทั้งหมด โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ดังนี้

1) องค์ประกอบหลักของ (ร่าง) รูปแบบ มีเพียง 2 องค์ประกอบที่ได้จากการสังเคราะห์ ควรมีการเพิ่มเติมองค์ประกอบของรูปแบบให้ครบถ้วน โดยอาจประกอบด้วย หลักการและแนวคิดพื้นฐานวัตถุประสงค์ของรูปแบบ พื้นที่การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ ปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จ และทรัพยากรและเงื่อนไขที่จำเป็น

2) นำเสนอพื้นที่การเรียนรู้ทั้ง 4 ประเภทด้วยโครงสร้างเดียวกัน และอยู่ในรูปแบบของตารางเพื่อให้ง่ายต่อการนำผลการวิจัยไปใช้ของผู้อ่านงานวิจัย

3) จัดหมวดหมู่ของปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จ เพื่อทำให้รูปแบบมีความเป็นระบบและเข้าใจง่ายขึ้น เช่น ด้านนโยบายและการบริหารจัดการ ด้านบุคลากรและสมรรถนะของผู้ปฏิบัติงานด้านงบประมาณ วัสดุและเทคโนโลยี

2.3 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และคำแนะนำในการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ (ฉบับสมบูรณ์) ประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการและแนวคิดพื้นฐาน 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 3) พื้นที่ให้บริการและกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จ และ 5) เงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้ โดยมีรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบดังนี้

1) หลักการและแนวคิดพื้นฐาน

การพัฒนาารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ยึดแนวคิดหลักในการเปลี่ยนผ่านบทบาทของห้องสมุดจากการเป็นเพียงแหล่งเก็บทรัพยากรสารสนเทศเชิงกายภาพสู่การเป็นระบบนิเวศการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning Ecosystem) และศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning Hub) โดยมีฐานคิดสำคัญประกอบด้วย

การบูรณาการมิติพื้นที่ให้บริการ 4 ด้านอย่างเป็นระบบ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับพื้นที่ให้บริการ 4 ประเภท ได้แก่ พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) พื้นที่ส่วนกลาง (Community Space) พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา (Edutainment Space) และพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Space) ซึ่งเชื่อมโยงและเกื้อหนุนกันทั้งในเชิงโครงสร้างและหน้าที่เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน

การยึดผู้ให้บริการเป็นศูนย์กลางและการเรียนรู้เชิงรุก เน้นการออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการและช่วงวัยของผู้เรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) การเรียนรู้แบบกำกับตนเอง (Self-Directed Learning) และแนวคิด "พื้นที่ที่สาม" (The Third Place) เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวก

การขับเคลื่อนด้วยปัจจัยความสำเร็จ 8 ประการ การบริหารจัดการรูปแบบให้บรรลุผลสัมฤทธิ์ต้องอาศัยกลไกเชิงระบบ ได้แก่ ภาวะผู้นำของผู้บริหาร, ศักยภาพของบุคลากรและบรรณารักษ์, การออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองผู้ให้บริการ, การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล, เครือข่ายความร่วมมือ, สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้, ระบบการประเมินผลที่เน้นผลลัพธ์ (Outcome-Based) และการสร้างแบรนด์/สื่อสารองค์กร

ความยืดหยุ่นในการประยุกต์ใช้ตามบริบทพื้นที่ การนำรูปแบบไปใช้จริงจำเป็นต้องคำนึงถึงเงื่อนไขความพร้อมด้านนโยบาย บุคลากร การวิเคราะห์บริบทชุมชน โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี การมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่าย และระบบการติดตามประเมินผลอย่างต่อเนื่อง

2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

1. เพื่อยกระดับห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ให้เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ตอบสนองต่อพฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้บริการในยุคดิจิทัลได้อย่างครอบคลุม
2. เพื่อพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้แบบบูรณาการที่ส่งเสริมการพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ความคิดสร้างสรรค์ และแรงบันดาลใจแก่ผู้ให้บริการทุกช่วงวัย
3. เพื่อกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการสนับสนุนทรัพยากรที่มีความยืดหยุ่นสามารถนำไปปรับใช้ได้ตามศักยภาพและบริบทของห้องสมุดประชาชนในแต่ละพื้นที่

3) พื้นที่ให้บริการและกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรม	แนวทางการดำเนินกิจกรรม	เป้าหมาย	ทรัพยากรและสิ่งสนับสนุนการจัดกิจกรรม
พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) พื้นที่ที่ถูกออกแบบให้รองรับการพัฒนาองค์ความรู้ (Knowledge Acquisition) และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของผู้ใช้บริการ ผ่านการบูรณาการทรัพยากรการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบกายภาพและดิจิทัล ภายใต้แนวคิดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง (Self-Directed Learning) และการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยมีลักษณะยืดหยุ่นสูง สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งานได้ตามกิจกรรม รองรับทั้งการเรียนรู้แบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม และมีการสนับสนุนด้านเทคโนโลยีอย่างครบถ้วน เพื่อส่งเสริมให้ผู้ใช้บริการสามารถศึกษาค้นคว้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ			
การศึกษา ค้นคว้าข้อมูล (Research & Information Retrieval)	จัดเตรียมพื้นที่ทั้งแบบกายภาพและดิจิทัลสำหรับการใช้สมาธิและพื้นที่ทำงานร่วมกัน	เพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงจัดการ และกลั่นกรองข้อมูลที่ต้องการและนำมาเชื่อถือมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานหรือการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1) เครื่องคอมพิวเตอร์ประสิทธิภาพสูง 2) ปลั๊กไฟที่เพียงพอในทุกจุด
การพัฒนา ทักษะดิจิทัล (Digital Literacy Development)	จัดเวิร์กช็อปหรืออบรมระยะสั้นเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือดิจิทัลสมัยใหม่ เช่น การตรวจสอบข่าวปลอม การใช้ AI เพื่อช่วยในการสืบค้น, หรือทักษะการผลิตสื่อมัลติมีเดีย	เพื่อให้ผู้ใช้บริการมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย มีจริยธรรม และสามารถนำเครื่องมือดิจิทัลมาต่อยอดในการเรียนรู้และการทำงาน	1) เครื่องมือดิจิทัลสมัยใหม่ 2) AI เพื่อช่วยในการสืบค้น 3) สื่อมัลติมีเดีย
ห้องสมุด อิเล็กทรอนิกส์ E-Library	พัฒนา Application หรือ Platform ที่รวบรวม E-Book, E-Journal และหนังสือหายากที่ถูกแปลงเป็นรูปแบบดิจิทัล (Digitization) พร้อม	เพื่อขยายขอบเขตการให้บริการห้องสมุดไปสู่พื้นที่เสมือน (Virtual Space) เพิ่มความสะดวกสบายและความรวดเร็วในการเข้าถึงความรู้ให้กับผู้ใช้บริการรุ่นใหม่	1) Application หรือ Platform 2) E-Book 3) E-Journal 4) หนังสือหายากที่ถูกแปลงเป็นรูปแบบดิจิทัล

กิจกรรม	แนวทางการดำเนินกิจกรรม	เป้าหมาย	ทรัพยากรและสิ่งสนับสนุนการจัดกิจกรรม
	ระบบยืม-คืนออนไลน์และระบบแจ้งเตือนผ่าน SMS หรือข้อความส่วนบุคคล		5) ระบบยืม-คืนออนไลน์ 6) ระบบแจ้งเตือนผ่าน SMS หรือข้อความส่วนบุคคล
การเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ (E-Learning)	จัดสรรพื้นที่หรือสถานที่สำหรับการเรียนรู้ออนไลน์ภายในห้องสมุดที่มีตู้ฟังและอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง รองรับ การเข้าถึงคอร์สเรียนฟรีจากสถาบันต่างๆ หรือการจัดทำบทเรียนออนไลน์ของห้องสมุดเอง	เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียนที่เป็นทางการ ช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถเพิ่มพูนทักษะใหม่ ได้ตามความต้องการเฉพาะบุคคล	1) หูฟัง 2) อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง 3) คอร์สเรียนฟรีจากสถาบันต่าง ๆ 4) บทเรียนออนไลน์ของห้องสมุด
เรียนรู้ผ่าน VR/AR (Immersive Learning via VR/AR)	จัดตั้ง “สถานีเรียนรู้เสมือนจริง” (Virtual Station) โดยจัดเตรียมแว่น VR และสื่อที่เกี่ยวข้อง เช่น การสำรวจสถานที่ทางประวัติศาสตร์จำลอง หรือการจำลองการทดลองทางวิทยาศาสตร์	เพื่อสร้าง “เนื้อหาเชิงประสบการณ์” ที่กระตุ้นความสนใจ ช่วยให้เรื่องที่เข้าใจยากกลายเป็นเรื่องง่ายและน่าตื่นเต้น สร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีขั้นสูง	1) แว่น VR 2) สื่อที่เกี่ยวข้อง 3) สื่อการสำรวจสถานที่ทางประวัติศาสตร์จำลอง 4) สื่อการจำลองการทดลองทางวิทยาศาสตร์
พื้นที่ส่วนกลาง (Community Space)			

กิจกรรม	แนวทางการดำเนินกิจกรรม	เป้าหมาย	ทรัพยากรและสิ่งสนับสนุนการจัดกิจกรรม
พื้นที่ที่สะท้อนบทบาทของห้องสมุดในฐานะศูนย์กลางทางสังคมและการเรียนรู้ของชุมชน (Community Learning Hub) โดยมุ่งเน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการในลักษณะของชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Learning Community) มีพื้นฐานแนวคิดจาก "พื้นที่ที่สาม" (The Third Place) ซึ่งเป็นพื้นที่นอกเหนือจากบ้านและที่ทำงานที่เอื้อต่อการสร้างความสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ (Informal Learning) ในบรรยากาศที่ไม่เป็นทางการ			
การเสวนา (Community Dialogue / Talk)	จัดกิจกรรมในรูปแบบ “สภาภาพ” หรือ “วงเสวนาขนาดเล็ก” โดยเชิญปราชญ์ชาวบ้าน ผู้เชี่ยวชาญ หรือบุคคลต้นแบบในชุมชนมาเป็นผู้เปิดประเด็นสนทนา เน้นการสื่อสารแบบสองทางที่ทุกคนมีส่วนร่วม	เพื่อสร้างการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ (Informal Learning) และเสริมสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างสมาชิกในชุมชน	1) สถานที่/พื้นที่
นิทรรศการหนังสือ (Book Exhibition & Curated Display)	จัดแสดงหนังสือในรูปแบบ “มุมสื่อคัดสรร” ที่สะท้อนเอกลักษณ์หรือภูมิปัญญาของชุมชน มีการตกแต่งพื้นที่ให้สวยงามน่าถ่ายรูป (Instagrammable) เพื่อดึงดูดให้คนเข้ามาทำกิจกรรมในพื้นที่ส่วนกลางมากขึ้น	เพื่อกระตุ้นนิยัรักการอ่านและทำให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงหนังสือที่ตรงกับความสนใจได้ง่ายขึ้น รวมถึงเป็นการส่งเสริมทรัพยากรที่มีอยู่ในห้องสมุด	1) หนังสือ 2) ทรัพยากรสารสนเทศ 3) มุมสื่อคัดสรร

กิจกรรม	แนวทางการดำเนินกิจกรรม	เป้าหมาย	ทรัพยากรและสิ่งสนับสนุนการจัดกิจกรรม
ชมรมหนังสือ/ ภาพยนตร์ (Book & Movie Club)	กำหนดตาราง กิจกรรมประจำเดือน เช่น "วันชม ภาพยนตร์และ เสวนา" หรือ "วงล้อม อ่านหนังสือ" โดย หลังจบกิจกรรมมีการ ตั้งคำถามเพื่อ วิเคราะห์เนื้อหาหรือ แลกเปลี่ยนมุมมองที่ ได้รับร่วมกัน	เพื่อสร้างพื้นที่ทางสังคมที่เข้มแข็ง (Social Interaction) และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ผ่านสื่อบันเทิงเชิงสร้างสรรค์	1) หนังสือ 2) ภาพยนตร์
ห้องสมุด เคลื่อนที่ (Mobile Library / Outreach Service)	จัดกิจกรรมเชิงรุกโดย นำหนังสือและ กิจกรรมการเรียนรู้ใส่ รถเคลื่อนที่ หรือจัด "มุมหนังสือชุมชน" ตามจุดนัดพบต่าง ๆ เช่น ตลาด หรือศาลา หมู่บ้าน พร้อมจัด กิจกรรมนันทนาการ สั้นๆ	เพื่อสร้างความเท่าเทียมในการ เข้าถึงความรู้และดึงดูดกลุ่มคน ใหม่ ๆ ให้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของ เครือข่ายการเรียนรู้ของห้องสมุด	1) หนังสือ 2) รถเคลื่อนที่ 3) มุมหนังสือชุมชน
เครือข่ายชุมชน (Community Networking)	เปิดพื้นที่ให้กลุ่ม อาสาสมัคร องค์กร ปกครองส่วนท้องถิ่น หรือกลุ่มวิสาหกิจ ชุมชน เข้ามาใช้ สถานที่จัดประชุม หรือทำกิจกรรมสร้าง ประโยชน์ พร้อม จัดทำระบบ	เพื่อยกระดับห้องสมุดให้เป็น ศูนย์กลางการเรียนรู้ของชุมชน (Community Learning Hub) ที่มีความยั่งยืนผ่านความร่วมมือ จากทุกภาคส่วน	1) สถานที่จัด ประชุม 2) ระบบ ฐานข้อมูลเครือข่าย

กิจกรรม	แนวทางการดำเนินกิจกรรม	เป้าหมาย	ทรัพยากรและสิ่งสนับสนุนการจัดกิจกรรม
	"ฐานข้อมูลเครือข่าย" เพื่อประสานงานการเรียนรู้ร่วมกัน		
พื้นที่การเรียนรู้เชิงหรรษา (Edutainment Space) พื้นที่ที่บูรณาการแนวคิดด้านการศึกษา (Education) และความบันเทิง (Entertainment) เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวก (Positive Learning Experience) และกระตุ้นแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ของผู้ใช้บริการ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) และการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) เพื่อลดทัศนคติเชิงลบต่อการเรียนรู้ เพิ่มระดับการมีส่วนร่วม (Engagement) และส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์			
การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning)	การนำองค์ประกอบและกลไกของเกมมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อสร้างความสนุกสนาน ทำทาย และกระตุ้นให้ผู้เข้ามาใช้บริการอยากเอาชนะอุปสรรคทางความรู้แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดกิจกรรมแข่งขันบอร์ดเกมเชิงกลยุทธ์, การใช้แอปพลิเคชันตอบคำถาม (Gamified Quiz), หรือกิจกรรมถอดรหัสปริศนา (Escape Room) ที่ต้องใช้ความรู้ใน	เพื่อดึงดูดความสนใจ และช่วยให้ผู้ใช้บริการเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้นผ่านการเล่นเกม	1) บอร์ดเกมเชิงกลยุทธ์ 2) แอปพลิเคชันตอบคำถาม (Gamified Quiz) 3) กิจกรรมถอดรหัสปริศนา (Escape Room)

กิจกรรม	แนวทางการดำเนินกิจกรรม	เป้าหมาย	ทรัพยากรและสิ่งสนับสนุนการจัดกิจกรรม
	ห้องสมุดเพื่อหาทางออก		
การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)	จัดกิจกรรมจำลองสถานการณ์ เช่น “บทบาทสมมติ นักสืบข้อมูล” เพื่อฝึกการคัดกรองข่าวปลอม หรือการแสดงละครสั้นที่สร้างจากวรรณกรรมเพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมตัวละคร	เพื่อพัฒนาทักษะทางอารมณ์และสังคม (Soft Skills) เช่น การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Empathy) และทักษะการสื่อสาร	1) สื่อสำหรับใช้ในกิจกรรม
พื้นที่แห่งการสร้างสรรค์ (Makerspace)	พื้นที่ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) โดยมีเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ให้ผู้ให้บริการได้สร้างสรรค์ชิ้นงานตามจินตนาการแนวทางการจัดกิจกรรม: จัดกิจกรรมประดิษฐ์สิ่งของจากวัสดุเหลือใช้ (Upcycling), งานฝีมือ DIY, หรือการทำโมเดล 3 มิติ โดยมีบรรณารักษ์หรือผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำด้านเทคนิค	เพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์ เปลี่ยนผู้ใช้บริการจากผู้รับข้อมูลเป็น "ผู้สร้างนวัตกรรม"	1) เครื่องมือ 2) วัสดุอุปกรณ์ 3) วัสดุเหลือใช้ (Upcycling) 4) อุปกรณ์สำหรับงานฝีมือ DIY 5) อุปกรณ์สำหรับการทำโมเดล 3 มิติ

กิจกรรม	แนวทางการดำเนินกิจกรรม	เป้าหมาย	ทรัพยากรและสิ่งสนับสนุนการจัดกิจกรรม
1.3.4) การเขียนโปรแกรมและสเต็มศึกษา (Coding and STEM)	จัดเวิร์กช็อปสอนเขียนโปรแกรมเบื้องต้นผ่านบล็อก (เช่น Scratch), การประกอบหุ่นยนต์ขนาดเล็ก, หรือการทดลองทางวิทยาศาสตร์ง่ายๆ ที่สามารถทำได้ในห้องสมุด	เพื่อเตรียมความพร้อมด้านทักษะแห่งอนาคต และสร้างกระบวนการคิดที่เป็นเหตุเป็นผลอย่างเป็นระบบ	1) Scratch 2) หุ่นยนต์ขนาดเล็ก 3) อุปกรณ์สำหรับการทดลองทางวิทยาศาสตร์ต่างๆ
การสร้างสรรค์นวัตกรรม (Innovation)	กิจกรรมประกวดโอเดียนวัตกรรม (Hackathon) ขนาดเล็กสำหรับชุมชน หรือพื้นที่จัดแสดงผลงาน (Showcase) เพื่อให้ผู้ใช้บริการนำโปรเจกต์ที่สร้างจาก Makerspace มาเผยแพร่และรับข้อเสนอแนะ	เพื่อสร้างความมั่นใจในความสามารถของตนเอง (Self-efficacy) และกระตุ้นให้เกิดนวัตกรรมที่สร้างคุณค่าให้กับสังคมหรือชุมชน	1) Makerspace 2) พื้นที่จัดแสดงผลงาน (Showcase) 3) โปรเจกต์ที่สร้างจาก Makerspace

พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Space)

พื้นที่ที่มุ่งเน้นการพัฒนามิตด้านจิตใจและทัศนคติของผู้ใช้บริการ โดยอาศัยแนวทางการเรียนรู้เชิงเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) และการเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่า (Narrative Learning) เพื่อกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงภายในและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทำหน้าที่เป็นกลไกขับเคลื่อนแรงจูงใจ (Motivational Driver) ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ในระยะยาว ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การบรรยายจากบุคคลต้นแบบ การเล่าเรื่อง (Storytelling) และการจัดนิทรรศการตามธีม

กิจกรรม	แนวทางการดำเนินกิจกรรม	เป้าหมาย	ทรัพยากรและสิ่งสนับสนุนการจัดกิจกรรม
การเล่าเรื่อง (Storytelling)	จัดกิจกรรมล้อมวงเล่าเรื่องในบรรยากาศที่เป็นกันเอง โดยคัดเลือกหัวข้อที่ใกล้ตัวหรืออยู่ในกระแสสังคม เช่น เรื่องเล่าจากหนังสือที่เปลี่ยนชีวิต หรือ ประสบการณ์จากโลกกว้างโดยใช้สื่อมัลติมีเดียประกอบเพื่อให้เห็นภาพชัดเจน	เพื่อสร้างความตระหนักรู้และเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ผ่านการถอดบทเรียนจากประสบการณ์ของผู้อื่น	1) หนังสือ 2) สื่อมัลติมีเดีย
นิทรรศการ สร้างแรงบันดาลใจ บันดาลใจ (Inspiration Exhibition)	การจัดพื้นที่แสดงผลงานหรือเรื่องราวที่ผ่านกระบวนการคัดสรรมาอย่างดี (Curated) เพื่อสื่อสารข้อความที่กินใจและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ แนวทางการจัดกิจกรรม: จัดนิทรรศการตามธีม (Theme-based) เช่น "บุคคลสำคัญที่เปลี่ยนโลก" หรือ "นวัตกรรมจากภูมิปัญญาท้องถิ่น" โดยเน้นการจัดวางที่	เพื่อกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นและจุดประกายความคิดริเริ่มใหม่ๆ ให้กับผู้ใช้บริการ	1) พื้นที่แสดงผลงานหรือเรื่องราว 2) สื่ออินเทอร์เน็ตแอดทิฟ

กิจกรรม	แนวทางการดำเนินกิจกรรม	เป้าหมาย	ทรัพยากรและสิ่งสนับสนุนการจัดกิจกรรม
	สวยงาม มีสื่ออินเทอร์แอคทีฟให้ผู้ใช้บริการได้ร่วมตอบคำถามหรือเขียนข้อความส่งต่อแรงบันดาลใจ		
การบรรยายจากบุคคลต้นแบบ (Idol Talk)	จัดเวทีเสวนาในรูปแบบการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Deep Interview) เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ซักถามและรับคำปรึกษาแบบใกล้ชิด โดยเน้นบุคคลที่เป็นแบบอย่างในใจของกลุ่มเป้าหมายแต่ละช่วงวัย	เพื่อสร้างแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) และให้ผู้เรียนมีแบบอย่างในการดำเนินชีวิตและการพัฒนาตนเอง	ไม่ได้ระบุอุปกรณ์โดยตรงในต้นฉบับ โดยต้นฉบับระบุรูปแบบเป็น “เวทีเสวนา” และ “การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก”
การแนะแนวอาชีพ (Career Guidance)	จัดมุมข้อมูลอาชีพ (Career Corner) ร่วมกับการจัดกิจกรรมนัดพบผู้เชี่ยวชาญในอาชีพต่างๆ (Human Library) เพื่อให้ผู้ใช้บริการได้สอบถามความจริงของอาชีพนั้นๆ รวมถึงการใช้แบบทดสอบ	เพื่อช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถวางแผนอนาคตและมองเห็นเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจนและสอดคล้องกับศักยภาพของตนเอง	1) มุมข้อมูลอาชีพ 2) แบบทดสอบบุคลิกภาพ 3) แบบทดสอบความถนัดทางการอาชีพ

กิจกรรม	แนวทางการดำเนินกิจกรรม	เป้าหมาย	ทรัพยากรและสิ่งสนับสนุนการจัดกิจกรรม
	บุคลิกภาพและความถนัดทางการอาชีพ		
พัฒนาตนเอง: หลักสูตรอาชีพระยะสั้น (Short-term Vocational Courses)	การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการที่เน้นทักษะที่นำไปใช้ได้จริง (Practical Skills) เพื่อสร้างความมั่นใจและช่องทางในการประกอบอาชีพหรือเป็นงานอดิเรกที่มีคุณค่าแนวทางการจัดกิจกรรม: จัดหลักสูตรระยะสั้นที่จบใน 1-2 วัน เช่น การทำตลาดออนไลน์, การถ่ายภาพสินค้าด้วยมือถือ, หรืองานฝีมือสมัยใหม่ โดยเชิญวิทยากรที่มีความชำนาญมาถ่ายทอดเทคนิคแบบเข้มข้น	เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และสร้างความมั่นใจในตนเอง (Self-efficacy) จากการที่สามารถทำสิ่งใหม่ๆ ได้สำเร็จในระยะเวลาอันสั้น	1) มือถือ สำหรับการถ่ายภาพสินค้า 2) วัสดุสำหรับงานฝีมือสมัยใหม่

พื้นที่ให้บริการและกิจกรรมการเรียนรู้



ภาพที่ 4 พื้นที่ให้บริการและกิจกรรมการเรียนรู้

4) ปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จ

4.1 ปัจจัยความสำเร็จด้านการบริหาร ประกอบด้วย ภาวะผู้นำและวิสัยทัศน์ของผู้บริหาร การกำหนดนโยบายและทิศทางการพัฒนาห้องสมุด การออกแบบบริการและกิจกรรมที่ยึดผู้ใช้บริการเป็นศูนย์กลาง ตลอดจนการติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน โดยผู้บริหารควรมีวิสัยทัศน์ในการปรับเปลี่ยนห้องสมุดจากแหล่งจัดเก็บและให้บริการหนังสือไปสู่ศูนย์กลางการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในบริบทที่เปลี่ยนแปลง สามารถสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมและบริการรูปแบบใหม่ รวมทั้งกำหนดระบบการประเมินที่มุ่งพิจารณาผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้ใช้บริการ ทั้งด้านความรู้ ทักษะ พฤติกรรมการเรียนรู้ และการนำความรู้ไปใช้จริง

4.2 ด้านบุคลากร (Personnel) ประกอบด้วย ศักยภาพ สมรรถนะ และความพร้อมของบรรณารักษ์ และบุคลากรในการปฏิบัติงาน โดยบุคลากรควรมีความรู้และทักษะด้านการออกแบบการเรียนรู้ การจัดการกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ สามารถปรับบทบาทจากผู้ให้บริการหนังสือและสารสนเทศไปสู่ผู้ส่งเสริมและออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ รวมทั้งสามารถพัฒนาตนเองและทำงานเชิงรุกเพื่อให้บริการที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการแต่ละกลุ่ม

4.3 ด้านสภาพแวดล้อม (Environment) ประกอบด้วย การจัดพื้นที่และบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยห้องสมุดควรมีพื้นที่ที่หลากหลายและยืดหยุ่น เช่น พื้นที่อ่านหนังสือ พื้นที่ทำงานร่วมกัน พื้นที่สร้างสรรค์ และพื้นที่สำหรับจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งมีสิ่งอำนวยความสะดวกและอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับลักษณะการใช้งานของผู้ใช้บริการ สภาพแวดล้อมควรมีความทันสมัย เป็นมิตร ปลอดภัย และสามารถรองรับการเรียนรู้ของผู้ใช้บริการที่มีความแตกต่างกัน เพื่อส่งเสริมให้ห้องสมุดเป็นพื้นที่ที่ผู้ใช้สามารถเข้าถึง เรียนรู้ และสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้อย่างเหมาะสม

4.4 ด้านระบบสนับสนุน (Support System) ประกอบด้วย ระบบเทคโนโลยีดิจิทัล เครือข่ายความร่วมมือ ทรัพยากรสนับสนุน และระบบประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ของห้องสมุด โดยห้องสมุดควรนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการและขยายโอกาสการเข้าถึงการเรียนรู้ เช่น E-Library หนังสือออนไลน์ แอปพลิเคชัน ระบบยืม-คืนอัตโนมัติ และการเรียนรู้แบบผสมผสาน นอกจากนี้ควรสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับสถานศึกษา ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน หน่วยงานภาครัฐ และภาคประชาสังคม เพื่อสนับสนุนทรัพยากร วิทยากร งบประมาณ และการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ควบคู่กับการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อดิจิทัลและเครือข่ายชุมชน เพื่อสร้างการรับรู้และภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุดในฐานะพื้นที่แห่งการเรียนรู้และโอกาสของประชาชน

5) เงื่อนไขของการนำรูปแบบไปใช้

การนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ไปใช้ให้เกิดประสิทธิผล จำเป็นต้องคำนึงถึงความพร้อมและบริบทของห้องสมุดแต่ละแห่ง โดยมีเงื่อนไขสำคัญ ดังนี้

5.1 ด้านนโยบายและการบริหารจัดการ

ผู้บริหารและผู้รับผิดชอบห้องสมุดควรมีความเข้าใจและเห็นความสำคัญของการพัฒนาห้องสมุดให้เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิต พร้อมสนับสนุนการดำเนินงานด้านนโยบาย งบประมาณ ทรัพยากร บุคลากร และการบริหารจัดการอย่างต่อเนื่อง

5.2 ด้านความพร้อมของบุคลากร

บรรณารักษ์และบุคลากรที่เกี่ยวข้องควรมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และสามารถปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้ใช้บริการ

5.3 ด้านการวิเคราะห์บริบทและความต้องการของผู้ใช้บริการ

ก่อนนำรูปแบบไปใช้ควรศึกษาข้อมูลพื้นฐาน บริบทชุมชน ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย ความสนใจ ปัญหาและความต้องการในการเรียนรู้ของผู้ใช้บริการ เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการกำหนดพื้นที่และออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับความต้องการที่แท้จริง

5.4 ด้านการจัดพื้นที่และทรัพยากรการเรียนรู้

ห้องสมุดควรจัดสภาพแวดล้อมให้มีความยืดหยุ่น ปลอดภัย เข้าถึงได้ และเอื้อต่อการเรียนรู้ โดยสามารถประยุกต์ใช้พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) พื้นที่ส่วนกลาง (Community Space) พื้นที่การเรียนรู้เชิงหยอ (Edutainment Space) และพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Space) ตามขนาด ความพร้อม และบริบทของแต่ละพื้นที่

5.5 ด้านเทคโนโลยีและโครงสร้างพื้นฐาน

ควรมีเทคโนโลยีและโครงสร้างพื้นฐานที่เหมาะสมกับกิจกรรมและศักยภาพของพื้นที่ เช่น ระบบอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล E-Library และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ โดยเลือกใช้เทคโนโลยีตามความจำเป็นและความพร้อมตามบริบทพื้นที่

5.6 ด้านเครือข่ายและการมีส่วนร่วม

ควรส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสถานศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ชุมชน วิชาชีพท้องถิ่น ภาคเอกชน อาสาสมัคร และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ให้เข้ามามีส่วนร่วมในการสนับสนุนทรัพยากร องค์ความรู้ วิทยากร การจัดกิจกรรม และการขยายโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ของประชาชน

5.7 ด้านความยืดหยุ่นในการประยุกต์ใช้รูปแบบ

การนำรูปแบบไปใช้ควรยึดหลักความยืดหยุ่นและความเหมาะสมกับบริบท ห้องสมุดแต่ละแห่งสามารถเลือก ปรับ ลด หรือเพิ่มเติมกิจกรรมภายในพื้นที่ทั้ง 4 ประเภทให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ทรัพยากร และสภาพแวดล้อมของตน โดยยังคงหลักการและเป้าหมายสำคัญของรูปแบบไว้

5.8 ด้านการติดตาม ประเมินผล และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ควรมีการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานทั้งด้านกระบวนการและผลลัพธ์ โดยให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับผู้ใช้บริการ เช่น ความรู้ ทักษะ พฤติกรรมการเรียนรู้ การนำความรู้ไปใช้ และความพึงพอใจ พร้อมนำข้อมูลและข้อเสนอแนะจากผู้ใช้บริการและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมาใช้ในการปรับปรุงกิจกรรมและพัฒนารูปแบบอย่างต่อเนื่อง

รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้



ภาพที่ 5 รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ดำเนินการวิจัยโดยใช้ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โมเดลของ Stanford D.School (ไปรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และชูจิต ตรีรัตนพันธ์, 2560) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ 2) พัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การทำความเข้าใจผู้ใช้บริการห้องสมุด (Empathize) ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหา (Define) ขั้นตอนที่ 3 การระดมความคิด (Ideate) กำหนดพื้นที่ให้บริการและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน ขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบ (Prototype) ทีมผู้วิจัยร่วมกันกำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ 4 ประเภท ได้แก่ 1) Learning Space (พื้นที่การเรียนรู้) 2) Community Space (พื้นที่ส่วนกลาง) 3) Edutainment Space (พื้นที่การเรียนรู้เชิงทฤษฎี) และ 4) Inspiration Space (พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ) และขั้นตอนที่ 5 การทดสอบ (Test) ตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ภายใต้พื้นที่ให้บริการของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย เรื่อง รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ สรุปผลได้ดังนี้

1. ผลการถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ พบว่า

1.1 จากการสังเคราะห์ข้อมูลที่ปรากฏในเอกสารบทที่ 2 เกี่ยวกับแนวคิดการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุด พบว่า ได้เปลี่ยนแปลงจากรูปแบบเดิมที่เน้นการจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศเพียงอย่างเดียว ไปสู่การเป็นพื้นที่ที่ยึดผู้ใช้บริการเป็นศูนย์กลาง เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและรอบด้าน โดยสามารถแบ่งสัดส่วนพื้นที่และแนวทางการจัดกิจกรรมออกเป็น 6 พื้นที่หลัก ประกอบด้วย 1) พื้นที่การเรียนรู้ 2) พื้นที่พบปะ 3) พื้นที่การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 4) พื้นที่แรงบันดาลใจ 5) พื้นที่ดิจิทัล 6) พื้นที่เล่นและเรียนรู้

1.2 ผลการถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ จากครูบรรณารักษ์ผู้มีประสบการณ์ในการบริหารจัดการห้องสมุดประชาชน การดำเนินงานที่ผ่านมาของห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ รวมถึงแนวทางการปรับปรุง

และพัฒนากิจการกิจการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ พบว่า ปัจจุบันห้องสมุดได้ปรับบทบาทสู่การเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิตเชิงรุก แต่ยังคงพบข้อจำกัดเชิงระบบทั้งด้านทรัพยากรบุคลากร และเทคโนโลยี ส่งผลให้พฤติกรรมการเข้าใช้บริการขึ้นอยู่กับความสอดคล้องของกิจกรรมกับวิถีชีวิต และการสร้างสภาพแวดล้อมแบบพื้นที่ที่สาม (The Third Place) ทิศทางในอนาคตจึงควรมุ่งพัฒนาก้าวสู่ การเป็นระบบนิเวศการเรียนรู้แบบครบวงจรและห้องสมุดอัจฉริยะที่มีการจัดสรรพื้นที่การเรียนรู้อย่างหลากหลาย ทั้งนี้ การดำเนินการที่มุ่งไปสู่ภาพความสำเร็จดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยการประสานพลังระหว่างปัจจัยภายใน คือ วิสัยทัศน์ของผู้นำและสมรรถนะด้านการออกแบบการเรียนรู้ของบุคลากร เข้ากับปัจจัยภายนอก คือ เครือข่ายความร่วมมือเชิงพันธมิตรจากทุกภาคส่วนเพื่อเติมเต็มข้อจำกัดด้านทรัพยากร ตลอดจนต้องพัฒนาระบบฐานข้อมูลอัจฉริยะ ปรับกระบวนการวัดผลเชิงปริมาณสู่ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ และส่งเสริมให้ชุมชนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับบริการมาเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ เพื่อให้ห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้สามารถตอบสนองความต้องการของสังคมยุคดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน

1.3 ผลการสังเคราะห์เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสนทนากลุ่ม และการถอดประเด็นการสังเกตกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน ซึ่งครอบคลุมทั้งสภาพปัจจุบัน ข้อจำกัด/ปัญหา/อุปสรรค และปัจจัยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน พฤติกรรมผู้ใช้บริการ แนวโน้มการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล การบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนการพัฒนาห้องสมุดสู่การเป็นระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) พบว่า การออกแบบพื้นที่การเรียนรู้มีบทบาทสำคัญในการยกระดับประสิทธิภาพการให้บริการและการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งนี้ สามารถสังเคราะห์การจัดพื้นที่ออกเป็น 4 พื้นที่หลัก ได้แก่ พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) พื้นที่ส่วนกลาง (Community Space) พื้นที่การเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment Space) และพื้นที่แรงบันดาลใจ (Inspiration Space) ซึ่งมีลักษณะเป็นระบบที่เชื่อมโยงและเกี่ยวพันกันในเชิงโครงสร้างและหน้าที่ โดยการจัดพื้นที่ทั้ง 4 ประเภทดังกล่าวสะท้อนถึงการออกแบบห้องสมุดในลักษณะ “ระบบนิเวศการเรียนรู้แบบบูรณาการ” (Integrated Learning Ecosystem) ที่มีความเชื่อมโยงกันทั้งในเชิงโครงสร้างและหน้าที่ กล่าวคือ พื้นที่การเรียนรู้ทำหน้าที่พัฒนาองค์ความรู้และทักษะ พื้นที่ส่วนกลางทำหน้าที่สร้างปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วม พื้นที่การเรียนรู้เชิงบันเทิงทำหน้าที่สร้างประสบการณ์และแรงจูงใจ และพื้นที่แรงบันดาลใจทำหน้าที่พัฒนาทัศนคติและคุณค่าในการเรียนรู้ การบูรณาการทั้ง 4 พื้นที่นี้ ส่งผลให้ห้องสมุดสามารถพัฒนาเป็น “ศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิต” (Lifelong Learning Hub) ที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการในยุคดิจิทัลได้อย่างครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะเชิงพฤติกรรม อันนำไปสู่การพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

2. ผลการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

2.1 (ร่าง) รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 2 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) พื้นที่ให้บริการและกิจการการเรียนรู้ และ 2) ปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จ

2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่า ในภาพรวมทุกด้านมีค่ามัธยฐาน (Median) เท่ากับ 5.00 และมีค่าพิสัยระหว่างควอไทล์

(Interquartile Range: IQR) เท่ากับ 0.00 ซึ่งเมื่อพิจารณาตามเกณฑ์การแปลความหมาย แสดงว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นสอดคล้องกันอย่างเป็นเอกฉันท์ โดยเห็นว่ารูปแบบดังกล่าว มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

2.3 รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ (ฉบับสมบูรณ์) ประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการและแนวคิดพื้นฐาน 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 3) พื้นที่ให้บริการและกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จ และ 5) เงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้

อภิปรายผล

รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ มีประเด็นการอภิปราย ดังนี้

1. ผลการถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

ผลการวิจัยพบว่า ห้องสมุดประชาชนมีการเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นแหล่งรวบรวมทรัพยากรสารสนเทศไปสู่การเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิตเชิงรุก สะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงเชิงกระบวนทัศน์ของการบริหารจัดการห้องสมุด กล่าวคือ คุณค่าของห้องสมุดในบริบทปัจจุบันไม่ได้พิจารณาจากจำนวนหนังสือหรือทรัพยากรสารสนเทศที่มีอยู่เพียงอย่างเดียว แต่ต้องพิจารณาความสามารถของห้องสมุดในการนำทรัพยากร พื้นที่ บุคลากร เทคโนโลยี และกิจกรรมมาบูรณาการเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายและตอบสนองต่อความต้องการของประชาชน ข้อค้นพบดังกล่าวสะท้อนการเปลี่ยนแปลงจาก “พื้นที่เก็บหนังสือ” ไปสู่ “พื้นที่สร้างการเรียนรู้” และต่อยอดสู่ “พื้นที่สร้างโอกาสชีวิต” สอดคล้องกับ ปราณี อัครภูษิตกุล ที่ศึกษาเรื่อง “พื้นที่การทำงานร่วมกันของห้องสมุด” ซึ่งพบว่า ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารและโทรคมนาคมทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้ตลอดเวลาโดยไม่จำเป็นต้องเดินทางมายังห้องสมุด ดังนั้น ห้องสมุดจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นแหล่งสารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าเพียงอย่างเดียว ไปสู่การเพิ่มพื้นที่ทำงานร่วมกันเพื่อรองรับกิจกรรมที่หลากหลาย โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้ใช้ ความยืดหยุ่นของพื้นที่ และการออกแบบสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้การทำงานร่วมกัน และความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับ สายสุดา ปันตระกูล ที่ศึกษาเรื่อง “การใช้ประโยชน์จากพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ของห้องสมุดโรงเรียน” ซึ่งพบว่า ห้องสมุดสามารถทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ทั้งทักษะการอ่าน การรู้สารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งบทบาทของห้องสมุดทางกายภาพไม่ได้ลดความสำคัญลง แต่เปลี่ยนจากสถานที่จัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศไปสู่พื้นที่ที่สร้างความหมายให้กับข้อมูล และส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของผู้ใช้บริการ ผลดังกล่าวสนับสนุนข้อค้นพบของการวิจัยครั้งนี้ว่า ห้องสมุดประชาชนควรพัฒนาไปสู่การเป็นพื้นที่ที่สามารถสร้างประสบการณ์และโอกาสในการพัฒนาศักยภาพ

ของประชาชนมากกว่าการเป็นเพียงแหล่งทรัพยากรสารสนเทศ ผลการวิจัยยังมีความสอดคล้องกับพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 โดยเฉพาะมาตรา 5 ซึ่งกำหนดวัตถุประสงค์ของการส่งเสริมการเรียนรู้ให้มุ่งพัฒนาบุคคลอย่างสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้เป็นผู้มีทักษะการเรียนรู้ ทักษะอาชีพ และทักษะชีวิตที่สอดคล้องและเท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลก รวมถึงมีโอกาสพัฒนาหรือเพิ่มพูนทักษะของตน หรือปรับเปลี่ยนทักษะตามความถนัดหรือความจำเป็น เมื่อพิจารณาจากเจตนารมณ์ดังกล่าว การพัฒนาห้องสมุดประชาชนให้มีกิจกรรมด้านทักษะอาชีพ ดิจิทัล สุขภาวะ คุณภาพชีวิต การอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการพัฒนาตนเอง จึงไม่ได้เป็นเพียงการเพิ่มประเภทของกิจกรรม แต่เป็นการขยายบทบาทของห้องสมุดให้สอดคล้องกับภารกิจในการสร้างโอกาสการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพของประชาชนอย่างรอบด้าน ในประเด็นนี้ยังสอดคล้องกับ เทิดศักดิ์ ไม่เท่าทอง ที่ศึกษาเรื่อง “ห้องสมุดโรงเรียนในศตวรรษที่ 21 แนวคิดในต่างประเทศ” ซึ่งพบว่า ห้องสมุดกำลังพัฒนาไปสู่พื้นที่ที่สนับสนุนการเรียนรู้และการคิดเชิงนวัตกรรมของผู้เรียน โดยบทบาทของห้องสมุดไม่ได้จำกัดอยู่ที่การให้บริการสารสนเทศ แต่ขยายไปสู่การจัดสภาพแวดล้อมที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ข้อค้นพบดังกล่าวจึงช่วยยืนยันว่า การเปลี่ยนบทบาทของห้องสมุดเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นควบคู่กับการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการเรียนรู้ในสังคมปัจจุบัน มาตรา 6 ของพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 ยังกำหนดให้มีการจัด การส่งเสริม และการสนับสนุนการเรียนรู้ใน 3 ลักษณะ ได้แก่ การเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ พร้อมทั้งกำหนดให้การดำเนินงานต้องคำนึงถึงความหลากหลายและความต้องการของผู้เรียน และเปิดโอกาสให้ประชาชนทุกเพศ ทุกวัยสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง เท่าเทียม และเป็นธรรม หลักการดังกล่าวช่วยอธิบายข้อค้นพบของการวิจัยที่พบว่า ผู้ใช้บริการแต่ละกลุ่มมีความต้องการแตกต่างกัน และการจัดกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพไม่ควรใช้กิจกรรมเดียวสำหรับประชาชนทุกกลุ่ม เช่น เด็กและเยาวชนเหมาะสมกับกิจกรรมเชิงรุกและเกม หากเป็นประชาชนทั่วไปซึ่งมีความต้องการกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับการประกอบอาชีพหรือคุณภาพชีวิต ขณะที่ผู้สูงอายุต้องการทั้งการเรียนรู้ด้านสุขภาวะ การถ่ายทอดภูมิปัญญา และการพัฒนาทักษะดิจิทัล สอดคล้องกับ นวรัตน์ โพธิ์เขียว ที่ศึกษาเรื่อง “ความต้องการบริการพื้นที่การเรียนรู้ของผู้ใช้บริการ สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์” ซึ่งพบว่า ผู้ใช้บริการมีความต้องการพื้นที่การเรียนรู้โดยรวมในระดับมาก และความต้องการไม่ได้จำกัดอยู่เพียงตัวพื้นที่ แต่ครอบคลุมทั้งบรรยากาศ ระยะเวลาการให้บริการ สิ่งอำนวยความสะดวก สถานที่ และลักษณะของพื้นที่ที่ตอบสนองพฤติกรรมการใช้งานที่แตกต่างกัน ผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ความต้องการของผู้ใช้ควรเป็นข้อมูลพื้นฐานของการออกแบบบริการและกิจกรรม ไม่ใช่เป็นข้อมูลที่นำมาพิจารณาหลังจากกำหนดบริการเรียบร้อยแล้ว ในทำนองเดียวกัน อภิภา ปรัชญพฤทธิ ที่ศึกษาเรื่อง “การออกแบบพื้นที่การเรียนรู้สำหรับสถาบันอุดมศึกษาในศตวรรษที่ 21” พบว่า การออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ในบริบทใหม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความเปลี่ยนแปลงของผู้เรียน กระบวนทัศน์ทางสังคม รูปแบบการศึกษา และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยให้ความสำคัญกับแนวทางการออกแบบที่เน้นมนุษย์หรือผู้ใช้เป็นสำคัญ จึงสนับสนุนข้อค้นพบของการวิจัยครั้งนี้ว่า ความต้องการของผู้ใช้บริการควรเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการออกแบบกิจกรรม และสะท้อนการเปลี่ยนจากการจัดบริการแบบ Provider-centered ไปสู่

User-centered อย่างแท้จริง ประเด็นการยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลางยังสอดคล้องอย่างชัดเจนกับ Wan Ismail ที่ศึกษาเรื่อง “สภาพปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน” ซึ่งพบว่า ห้องสมุดที่มีรูปแบบเดิม ขาดความดึงดูด และไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ เป็นปัจจัยที่ทำให้ประชาชนไม่เลือกใช้บริการ ผู้วิจัยจึงเสนอให้การออกแบบห้องสมุดให้ความสำคัญกับมุมมอง ความต้องการ และความรู้สึกผูกพันของผู้ใช้ ตลอดจนพัฒนาห้องสมุดไปสู่การเป็น “พื้นที่ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม” ที่ตอบสนองวิถีชีวิตของชุมชน ข้อค้นพบนี้สะท้อนว่าการยึดผู้ใช้บริการเป็นศูนย์กลางไม่ใช่เพียงแนวทางในการจัดกิจกรรม แต่ครอบคลุมถึงการออกแบบพื้นที่บริการ และความสัมพันธ์ระหว่างห้องสมุดกับชุมชน ในประเด็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต ข้อค้นพบยังมีความสัมพันธ์โดยตรงกับมาตรา 7 ของพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 ซึ่งกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้มีระบบกระตุ้น ชี้นำ หรืออำนวยความสะดวกให้บุคคลสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองในเรื่องที่สนใจหรือตามความถนัด สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ประเภทต่างๆ ได้ในเวลาที่เหมาะสม และเพิ่มพูนความรู้ให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ห้องสมุดประชาชนจึงมีศักยภาพในการทำหน้าที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิตในระดับชุมชน เนื่องจากเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงได้โดยไม่จำกัดอยู่ภายใต้ระบบโรงเรียนหรือช่วงวัย การจัดพื้นที่ ทรัพยากร บุคลากร และเทคโนโลยีที่เอื้อให้ประชาชนสามารถเลือกเรียนรู้ตามความสนใจและความจำเป็นของตนเอง จึงเป็นการแปลงหลักการตามมาตรา 7 จากระดับกฎหมายไปสู่การปฏิบัติในระดับพื้นที่สอดคล้องกับ รุจโรจน์ แก้วอุไร ที่ศึกษาเรื่อง “พื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนยุคดิจิทัลในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา” ซึ่งพบว่า การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะภายในห้องเรียน แต่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและแหล่งความรู้ในรูปแบบดิจิทัลได้อย่างหลากหลาย กระบวนการเรียนรู้จึงเปลี่ยนจากการถ่ายทอดความรู้ไปสู่การสร้างประสบการณ์ และสภาพแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงสารสนเทศและเรียนรู้ด้วยตนเอง ข้อค้นพบดังกล่าวสนับสนุนแนวคิดที่ว่าห้องสมุดประชาชนจำเป็นต้องจัดทั้งพื้นที่จริงและช่องทางดิจิทัลให้ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยยังพบข้อจำกัดเชิงระบบหลายด้านโดยเฉพาะความแตกต่างด้านงบประมาณ บุคลากร และเทคโนโลยีในพื้นที่ที่ต่างกัน รวมถึงภาระงานของบรรณารักษ์ ความไม่พร้อมของโครงสร้างพื้นฐาน และข้อจำกัดจากนโยบายที่กำหนดจากส่วนกลาง ข้อค้นพบดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การกำหนดนโยบายระดับชาติที่มีเป้าหมายให้ประชาชนเข้าถึงการเรียนรู้อย่างเท่าเทียม จำเป็นต้องพิจารณา “ความแตกต่างของศักยภาพและความพร้อม” ของหน่วยปฏิบัติด้วย มิฉะนั้น การกำหนดมาตรฐานเดียวกันอาจทำให้ห้องสมุดที่มีทรัพยากรจำกัดไม่สามารถบรรลุเป้าหมายได้เท่ากับพื้นที่ที่มีศักยภาพและความพร้อมสูงกว่า ประเด็นดังกล่าวสอดคล้องในบางมิติกับ สายสุตา ปันตระกูล จากงานวิจัยเรื่อง “การใช้ประโยชน์จากพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ของห้องสมุดโรงเรียน” ซึ่งพบว่า พื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์แต่ละแห่งมีความแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพร้อมของห้องสมุด ความต้องการ และพฤติกรรมของผู้ใช้ ผลดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาห้องสมุดจำเป็นต้องคำนึงถึงความแตกต่างของบริบท ไม่ใช่กำหนดรูปแบบหรือมาตรฐานเดียวกันโดยไม่พิจารณาข้อจำกัดของแต่ละพื้นที่

ในด้านเทคโนโลยี ผลการวิจัยพบทั้งโอกาสและข้อจำกัด กล่าวคือ เทคโนโลยีสามารถขยายช่องทางการเข้าถึงและสนับสนุนการเรียนรู้แบบออนไลน์และแบบผสมผสาน แต่ในบางพื้นที่ยังมีข้อจำกัด

ด้านอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ และทักษะดิจิทัลของประชาชน โดยเฉพาะผู้สูงอายุ ดังนั้น Digital Transformation ของห้องสมุดจึงไม่ควรหมายถึงการเพิ่มเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่ควรรวมถึงการพัฒนาความสามารถของประชาชนในการใช้เทคโนโลยีและการสร้างโอกาสในการเข้าถึงอย่างเท่าเทียมด้วย ด้านเทคโนโลยีสอดคล้องกับ ปราณี อัครภูษิตกุล จากงานวิจัยเรื่อง “พื้นที่การทำงานร่วมกันของห้องสมุด” ซึ่งชี้ให้เห็นว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นแรงผลักดันสำคัญให้ห้องสมุดต้องปรับเปลี่ยนบทบาทและพื้นที่ และสอดคล้องกับ รุจโรจน์ แก้วอุไร จากงานวิจัยเรื่อง “พื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนยุคดิจิทัลในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา” ซึ่งเสนอให้ห้องสมุดปรับทั้งพื้นที่และบริการเพื่อรองรับการเข้าถึงแหล่งความรู้ในรูปแบบดิจิทัลและพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป จึงสะท้อนว่า เทคโนโลยีควรได้รับการพิจารณาในฐานะองค์ประกอบของระบบการเรียนรู้ ไม่ใช่เพียงอุปกรณ์เสริมของห้องสมุด ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นความสำคัญของสภาพแวดล้อมทางกายภาพ โดยห้องสมุดที่มีพื้นที่เหมาะสม มีสิ่งอำนวยความสะดวก และสามารถรองรับการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ มีแนวโน้มสร้างประสบการณ์ที่ดีและส่งเสริมให้ประชาชนใช้พื้นที่ได้อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งสามารถพัฒนาไปสู่การเป็นพื้นที่ที่สาม หรือ The Third Place ของชุมชนได้ ข้อค้นพบดังกล่าวสะท้อนว่า “พื้นที่” ของห้องสมุดไม่ได้มีคุณค่าเพียงเพราะเป็นอาคารสาธารณะ แต่มีคุณค่าเมื่อพื้นที่นั้นเอื้อให้ผู้คนสามารถเรียนรู้ พบปะ แลกเปลี่ยน และเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนแห่งการเรียนรู้

ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับ บุญโต นาดี ที่ศึกษาเรื่อง “การนำเสนอรูปแบบสภาพพื้นที่การดำเนินงานของพื้นที่ทำงานร่วมกัน (Co-Working Space) ของการผลิตนักศึกษาครูในยุคดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์” ซึ่งพบว่า พื้นที่ทำงานร่วมกันควรเอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีพื้นที่สำหรับการทำงานกลุ่ม และใช้เฟอร์นิเจอร์ที่สามารถเคลื่อนย้ายเพื่อรองรับลักษณะการใช้งานที่หลากหลาย รวมทั้งสอดคล้องกับ วีรพล พิษฐ์ญาณกิจ ที่ศึกษาเรื่อง “แนวทางการพัฒนา Coworking Space บริเวณสถาบันการศึกษากรณีศึกษาบริเวณสยามสแควร์และสามย่าน” ซึ่งพบว่า ผู้ใช้ให้ความสำคัญกับสิ่งอำนวยความสะดวก ลักษณะทางกายภาพ การตกแต่งภายใน และบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ผลดังกล่าวช่วยยืนยันว่า คุณภาพของสภาพแวดล้อมมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และพฤติกรรมการใช้พื้นที่ของผู้ใช้บริการ สำหรับบุคลากร ผลการวิจัยยืนยันว่าบรรณารักษ์เป็นกลไกสำคัญในการเปลี่ยนวิสัยทัศน์ของห้องสมุดไปสู่การปฏิบัติ เนื่องจากบทบาทของบรรณารักษ์ในบริบทใหม่ครอบคลุมทั้งการออกแบบกิจกรรม การอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยี และการสร้างเครือข่าย ไม่ใช่เพียงการจัดการทรัพยากรสารสนเทศ ซึ่งสอดคล้องกับ เทิดศักดิ์ ไม่เท่าทอง ในงานวิจัยเรื่อง “ห้องสมุดโรงเรียนในศตวรรษที่ 21: แนวคิดในต่างประเทศ” ที่สะท้อนถึงการเปลี่ยนบทบาทของห้องสมุดสู่พื้นที่ที่สนับสนุนการเรียนรู้และการคิดเชิงนวัตกรรม ตลอดจนการให้ความสำคัญกับบทบาทของบุคลากรและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อในห้องสมุดสมัยใหม่ ขณะเดียวกันความสำเร็จของห้องสมุดประชาชนไม่สามารถอาศัยทรัพยากรภายในองค์กรเพียงฝ่ายเดียว แต่จำเป็นต้องอาศัยสถานศึกษา ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม และอาสาสมัครเข้ามาร่วมสนับสนุน ความร่วมมือดังกล่าวช่วยทำให้แนวคิด “ระบบนิเวศการเรียนรู้” มีความเป็นรูปธรรมมากขึ้น เพราะการเรียนรู้ของประชาชนมิใช่ภารกิจของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่ง แต่เป็นผลจากการประสานทรัพยากรองค์ความรู้ และศักยภาพของหลายภาคส่วน อย่างไรก็ตาม งานวิจัยในไฟล์ที่นำมาใช้ในบทที่ 2 ยังไม่ได้ศึกษา

กลไกเครือข่ายความร่วมมือโดยตรงอย่างชัดเจน ดังนั้น ประเด็นนี้ควรอธิบายจากข้อค้นพบของงานวิจัยครั้งนี้เป็นหลัก โดยไม่อ้างอิงงานอื่นเกินกว่าสิ่งที่หลักฐานรองรับ

อีกประเด็นหนึ่งที่มีนัยสำคัญคือระบบการประเมินผล ผลการวิจัยพบว่า การประเมินกิจกรรมยังให้ความสำคัญกับจำนวนผู้เข้าร่วมมากกว่าผลที่เกิดขึ้นจริงกับผู้ให้บริการ ขณะที่รูปแบบที่พัฒนาขึ้นเสนอให้พิจารณาการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ ทักษะ พฤติกรรมการอ่าน การนำความรู้ไปใช้ และคุณภาพชีวิต ดังนั้น ตัวชี้วัดความสำเร็จของห้องสมุดประชาชนจึงควรเปลี่ยนจากคำถามว่า “มีคนเข้าร่วมกิจกรรมกี่คน” ไปสู่คำถามว่า “ประชาชนเกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงอะไรจากกิจกรรมนั้น” เพราะเป้าหมายของการส่งเสริมการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 ไม่ใช่เพียงการทำให้ประชาชนเข้าถึงกิจกรรม แต่ต้องนำไปสู่การพัฒนาบุคคลและคุณภาพชีวิตอย่างแท้จริง ทั้งนี้ จากชุดงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่แนบมา ยังไม่พบงานที่ศึกษาการประเมินผลลัพธ์ของกิจกรรมห้องสมุดในลักษณะดังกล่าวโดยตรง จึงควรคงประเด็นนี้ไว้เป็นข้อค้นพบเฉพาะของงานวิจัยครั้งนี้และเป็นประเด็นสำหรับการศึกษาต่อยอดในอนาคต

โดยสรุป ผลการถอดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สะท้อนให้เห็นว่า การพัฒนาห้องสมุดประชาชนจำเป็นต้องเปลี่ยนจากการบริหารที่เน้นทรัพยากรและจำนวนกิจกรรม ไปสู่การบริหารที่ยึดผู้ให้บริการและผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นสำคัญ โดยเริ่มจากการศึกษาความต้องการของประชาชน พัฒนาบุคลากร บุคลากรเทคโนโลยี สร้างสภาพแวดล้อมที่ยืดหยุ่นและเอื้อต่อการเรียนรู้ ตลอดจนเปิดพื้นที่สำหรับการมีส่วนร่วมและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับทิศทางของงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่กล่าวถึงห้องสมุดยุคใหม่ในฐานะพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และการพัฒนาศักยภาพของผู้ใช้ มากกว่าการเป็นเพียงแหล่งจัดเก็บและให้บริการทรัพยากรสารสนเทศ

2. ผลการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้

ผลการวิจัยพบว่า ห้องสมุดประชาชนมีการเปลี่ยนแปลงบทบาทจากการเป็นแหล่งรวบรวมและให้บริการทรัพยากรสารสนเทศ ไปสู่การเป็นพื้นที่และศูนย์กลางการเรียนรู้ที่มีบทบาทเชิงรุกมากขึ้น โดยให้ความสำคัญกับการสร้างโอกาสในการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะ การใช้เทคโนโลยี การส่งเสริมอาชีพ การพัฒนาคุณภาพชีวิต ตลอดจนการสร้างพื้นที่สำหรับการพบปะและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของประชาชน ข้อค้นพบดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า คุณค่าของห้องสมุดประชาชนในบริบทปัจจุบันมิได้ขึ้นอยู่กับจำนวนทรัพยากรสารสนเทศที่มีอยู่เพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับความสามารถในการนำทรัพยากร พื้นที่ บุคลากร เทคโนโลยี และกิจกรรมมาเชื่อมโยงกันเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนสอดคล้องกับ ปราณี อัครภูษิตกุล ที่ได้ศึกษาเรื่อง “พื้นที่การทำงานร่วมกันของห้องสมุด” ซึ่งพบว่า เทคโนโลยีการสื่อสารและโทรคมนาคมทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้ตลอดเวลาโดยไม่จำเป็นต้องเดินทางมายังห้องสมุด ส่งผลให้ห้องสมุดต้องปรับเปลี่ยนพื้นที่และบริการจากการเป็นแหล่งสารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าเพียงอย่างเดียว ไปสู่การเพิ่มพื้นที่ทำงานร่วมกันสำหรับรองรับกิจกรรมที่หลากหลาย โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้ใช้ ความยืดหยุ่นของพื้นที่ และการออกแบบสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้

การทำงานร่วมกัน และความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ สายสุตา บัณฑิตระกุล ที่ได้ศึกษาเรื่อง “การใช้ประโยชน์จากพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ของห้องสมุดโรงเรียน” ซึ่งพบว่า ห้องสมุดสามารถทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ทั้งการอ่าน การรู้สารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ โดยการจัดพื้นที่ควรพิจารณาความพร้อมของห้องสมุด ตลอดจน ความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้ ทั้งยังชี้ให้เห็นว่าบทบาทของห้องสมุดทางกายภาพไม่ได้ลดความสำคัญลง แต่เปลี่ยนไปสู่การเป็นพื้นที่ที่ช่วยสร้างความหมายให้กับข้อมูลและส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในทำนองเดียวกัน Wan Ismail ได้ศึกษาเรื่อง “สภาพปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน” ผลการศึกษาพบว่า ห้องสมุดรูปแบบเดิมที่ขาดความดึงดูดและไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ประชาชน ไม่เลือกใช้บริการ จึงเสนอให้การออกแบบห้องสมุดยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง และพัฒนาไปสู่การเป็น “พื้นที่ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม” ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนได้พบปะ แลกเปลี่ยน เรียนรู้ร่วมกัน และสร้างความสัมพันธ์ภายในชุมชน

Learning Space ผลการวิจัยพบว่า Learning Space เป็นพื้นที่ที่มุ่งสนับสนุนการแสวงหาความรู้ และการพัฒนาทักษะของผู้ใช้บริการ โดยเชื่อมโยงทรัพยากรทางกายภาพและทรัพยากรดิจิทัล และเปิดโอกาสให้ประชาชนสามารถเลือกเรียนรู้ตามความสนใจ ความถนัด และความจำเป็นของตนเองสอดคล้องกับ รุจโรจน์ แก้วอุไร ที่ได้ศึกษาเรื่อง “พื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนยุคดิจิทัลในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา” ซึ่งพบว่า การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะในห้องเรียน ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูล และประสบการณ์การเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย ส่งผลให้ห้องสมุดจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนพื้นที่ และการให้บริการ โดยจัดพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ใน 4 ลักษณะ ได้แก่ พื้นที่การเรียนรู้ พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ พื้นที่พบปะ และพื้นที่แสดงออก พร้อมทั้งจัดสภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวกให้รองรับผู้ใช้บริการในยุคดิจิทัล

Community Space ผลการวิจัยพบว่า Community Space เป็นพื้นที่ที่เอื้อต่อการพบปะ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การมีปฏิสัมพันธ์ และการเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้กระบวนการเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะจากการเข้าถึงสารสนเทศ แต่สามารถเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ภายในชุมชนด้วยสอดคล้องกับ บุญโต นาดี ที่ได้ศึกษาเรื่อง “การนำเสนอรูปแบบสภาพพื้นที่การดำเนินงานของพื้นที่ทำงานร่วมกัน (Co-Working Space) ของการผลิตนักศึกษาครูในยุคดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์” ซึ่งพบว่า การจัดพื้นที่ทำงานร่วมกันควรเอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีพื้นที่สำหรับการทำงานเป็นกลุ่ม และใช้เฟอร์นิเจอร์ที่สามารถเคลื่อนย้ายเพื่อปรับเปลี่ยนพื้นที่ได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Wan Ismail ที่ได้ศึกษาเรื่อง “สภาพปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน” ซึ่งเสนอให้ห้องสมุดพัฒนาเป็นพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ประชาชนสามารถพบปะ แลกเปลี่ยน เรียนรู้ร่วมกัน และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในชุมชน

Edutainment Space ผลการวิจัยพบว่า Edutainment Space เป็นพื้นที่ที่ผสมผสานการเรียนรู้ เข้ากับความสนุก การลงมือปฏิบัติ และการสร้างสรรค์ ซึ่งช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและเปิดโอกาสให้ผู้ใช้บริการเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์สอดคล้องกับ Hassinger-Das ที่ได้ศึกษาเรื่อง “พื้นที่เล่นและเรียนรู้

การใช้ประโยชน์จากพื้นที่ห้องสมุดเพื่อส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ดูแลและเด็ก” โดยศึกษาการจัด Play-and-Learn Spaces ภายในห้องสมุด ผลการศึกษาพบว่า การออกแบบพื้นที่ที่เอื้อต่อการเล่น การค้นพบ และการมีปฏิสัมพันธ์สัมพันธ์กับการเพิ่มขึ้นของการสนทนาและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ดูแลกับเด็ก ซึ่งเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษา การรู้หนังสือ และทักษะด้าน STEM นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ นวรัตน์ โพธิ์เขียว ที่ได้ศึกษาเรื่อง “ความต้องการบริการพื้นที่การเรียนรู้ของผู้ใช้บริการ สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์” ซึ่งพบว่า พื้นที่มัลติมีเดียและ Edutainment เป็นพื้นที่ที่มีความเหมาะสม ต่อ การใช้งานในระดับสูง ขณะที่ผู้ใช้อย่างให้ความสำคัญกับบรรยากาศ เพอร์นิเจอร์ สิ่งอำนวยความสะดวก และความพร้อมของพื้นที่

Inspiration Space ผลการวิจัยพบว่า Inspiration Space เป็นพื้นที่ที่มุ่งสร้างแรงบันดาลใจ แรงจูงใจ และเปิดโอกาสให้ผู้ใช้บริการมองเห็นแนวทางในการพัฒนาศักยภาพของตนเอง โดยแรงบันดาลใจ อาจเกิดจากการเรียนรู้ การพบปะแลกเปลี่ยน การลงมือปฏิบัติ ตลอดจนการได้รับประสบการณ์ใหม่ จากกิจกรรมของห้องสมุด สอดคล้องกับ แก้ววราภรณ์ กรแก้ว ที่ได้ศึกษาเรื่อง “การจัดการพื้นที่ตามแนวคิด ใหม่ Library of Life” ซึ่งพบว่า การบริหารจัดการพื้นที่ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ Generation Z ควรประกอบด้วยพื้นที่อย่างน้อย 4 โซน ได้แก่ Meeting Space, Learning Space, Performative Space และ Inspiration Space โดยการจัดพื้นที่แนวใหม่สามารถสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้ใช้ทั้งด้านความเหมาะสม ของพื้นที่และประสบการณ์ที่ได้รับจากการใช้พื้นที่

ความสัมพันธ์ของพื้นที่การเรียนรู้ทั้ง 4 ประเภท ผลการวิจัยพบว่า Learning Space, Community Space และ Edutainment Space มีบทบาทเกื้อหนุนให้เกิด Inspiration Space และพื้นที่ทั้ง 4 ประเภท ร่วมกันส่งเสริมพัฒนาตนเองของผู้ใช้บริการ มีความสอดคล้องกับ Jochumsen และคณะ ที่ได้ศึกษาเรื่อง “โมเดล 4 พื้นที่ (Four-Space Model) สำหรับห้องสมุดประชาชน” ซึ่งพบว่า Four-Space Model สามารถ นำไปประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนา ออกแบบ และปรับปรุงพื้นที่ห้องสมุดประชาชน รวมถึงใช้เป็น เครื่องมือด้านการบริหารจัดการและการสื่อสารเกี่ยวกับแผนและนโยบายของห้องสมุด และเป็นฐานสำหรับการอภิปรายถึงบทบาทโดยรวมของห้องสมุดประชาชนในสังคม อย่างไรก็ตามผลการวิจัยครั้งนี้มีลักษณะที่ ต่อยอดจากแนวคิดพื้นที่ไปสู่ความสัมพันธ์เชิงการเรียนรู้ โดยไม่ได้มองพื้นที่ทั้ง 4 เป็นเพียงการจัดแบ่งพื้นที่ ทางกายภาพ แต่เสนอว่า Learning Space, Community Space และ Edutainment Space สามารถสร้าง ประสบการณ์ที่เอื้อต่อการเกิด Inspiration Space และเมื่อพื้นที่ทั้ง 4 ทำงานเกื้อหนุนกันจะนำไปสู่เป้าหมาย ร่วมคือการส่งเสริมให้ผู้ใช้บริการเกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

ปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จของรูปแบบ ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชนให้สามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับการจัดพื้นที่การเรียนรู้ ทั้ง 4 ประเภทเพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องมีปัจจัยขับเคลื่อนที่สนับสนุนการดำเนินงาน ได้แก่ ภาวะผู้นำและ วิสัยทัศน์ ศักยภาพของบุคลากร การออกแบบกิจกรรมโดยยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การบูรณาการเทคโนโลยี ดิจิทัล เครือข่ายความร่วมมือ สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ระบบประเมินผล และการสร้างภาพลักษณ์ ใหม่ของห้องสมุด ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นกลไกเชิงระบบที่ช่วยให้พื้นที่และกิจกรรมสามารถ

สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายแก่ผู้ใช้บริการได้จริง การยึดผู้ใช้บริการเป็นศูนย์กลาง ผลการวิจัยมีความสอดคล้องกับ Wan Ismail ที่ได้ศึกษาเรื่อง “สภาพปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน” ซึ่งพบว่า การออกแบบห้องสมุดในรูปแบบเดิมที่ไม่ดึงดูดและไม่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ประชาชนไม่เลือกใช้บริการ จึงเสนอให้การออกแบบห้องสมุดให้ความสำคัญกับมุมมอง ความต้องการ และความรู้สึกของผู้ใช้ โดยพัฒนาห้องสมุดไปสู่การเป็นพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ตอบสนองต่อวิถีชีวิตของชุมชน ข้อค้นพบดังกล่าวสนับสนุนผลการวิจัยครั้งนี้ที่กำหนดให้การวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้บริการเป็นฐานสำคัญในการออกแบบพื้นที่และกิจกรรม เพราะการจัดบริการที่สอดคล้องกับชีวิตจริงของประชาชน ช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึง การมีส่วนร่วม และการใช้ประโยชน์จากห้องสมุดอย่างต่อเนื่อง ประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับ อภิภา ปรัชญพฤทธิ์ ที่ได้ศึกษาเรื่อง “การออกแบบพื้นที่การเรียนรู้สำหรับสถาบันอุดมศึกษาในศตวรรษที่ 21” ซึ่งเสนอว่า การออกแบบพื้นที่การเรียนรู้จำเป็นต้องพิจารณาความเปลี่ยนแปลงด้านลักษณะผู้เรียน สังคม รูปแบบการศึกษา และเทคโนโลยี โดยให้ความสำคัญกับการออกแบบที่เน้นมนุษย์หรือผู้ใช้เป็นสำคัญ จึงสะท้อนว่า การยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลางมิใช่เพียงหลักการด้านบริการ แต่เป็นเงื่อนไขพื้นฐานของการออกแบบพื้นที่และกิจกรรมการเรียนรู้ในบริบทที่มีความหลากหลาย

ในด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ผลการวิจัยสอดคล้องกับ รุจโรจน์ แก้วอุไร ที่ได้ศึกษาเรื่อง “พื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนยุคดิจิทัลในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา” ซึ่งพบว่า การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้เปลี่ยนจากการรับความรู้จากผู้สอนไปสู่การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและแหล่งความรู้ได้หลากหลายมากขึ้น ส่งผลให้ห้องสมุดจำเป็นต้องปรับพื้นที่และบริการให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ในโลกดิจิทัล ผลดังกล่าวยืนยันว่า เทคโนโลยีไม่ควรถูกนำมาใช้เพียงเพื่อสร้างความทันสมัย แต่ควรเป็นเครื่องมือสำหรับเพิ่มโอกาสการเข้าถึง ขยายช่องทางการเรียนรู้ และสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเองของประชาชน

สำหรับ สภาพแวดล้อมและการจัดพื้นที่ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ผลการวิจัยสอดคล้องกับ นวรัตน์ โพธิ์เขียว ที่ได้ศึกษาเรื่อง “ความต้องการบริการพื้นที่การเรียนรู้ของผู้ใช้บริการ สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์” ซึ่งพบว่า ผู้ใช้บริการมีความต้องการพื้นที่การเรียนรู้ในระดับมาก โดยให้ความสำคัญกับบรรยากาศ ระยะเวลาการให้บริการ เพอร์นิเจอร์ สิ่งอำนวยความสะดวก สถานที่ และลักษณะของพื้นที่ ผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนว่า การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมไม่ใช่เพียงเรื่องของความสวยงาม แต่มีความสัมพันธ์กับความสะอาด ความรู้สึกผ่อนคลาย และความสามารถของผู้ใช้ในการเรียนรู้และทำกิจกรรมภายในพื้นที่ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ วีรพล พิรัชญญากิจ ที่ได้ศึกษาเรื่อง “แนวทางการพัฒนา Coworking Space บริเวณสถาบันการศึกษา กรณีศึกษาบริเวณสยามสแควร์และสามย่าน” ซึ่งพบว่า ผู้ใช้ให้ความสำคัญกับสิ่งอำนวยความสะดวก ลักษณะทางกายภาพ การตกแต่งภายใน และบรรยากาศที่ผ่อนคลาย รวมถึงความสะดวกในการเข้าถึงพื้นที่ ข้อค้นพบนี้ช่วยสนับสนุนผลการวิจัยครั้งนี้ที่ให้ความสำคัญกับการออกแบบพื้นที่ให้มีความยืดหยุ่น ปลอดภัย เข้าถึงได้ และสามารถปรับใช้ตามกิจกรรมและกลุ่มเป้าหมาย

ด้านบุคลากร ผลการวิจัยพบว่า บรรณารักษ์และผู้ปฏิบัติงานจำเป็นต้องมีบทบาทมากกว่าการดูแลทรัพยากรสารสนเทศ โดยต้องสามารถออกแบบกิจกรรม อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ใช้เทคโนโลยี

และสร้างเครือข่ายได้ ประเด็นนี้สอดคล้องกับ เท็ดสคัลด์ ไม้เท้าทอง ที่ได้ศึกษาเรื่อง “ห้องสมุดโรงเรียน ในศตวรรษที่ 21 : แนวคิดในต่างประเทศ” ซึ่งพบว่า ห้องสมุดกำลังพัฒนาไปสู่พื้นที่ที่สนับสนุนการเรียนรู้ และการคิดเชิงนวัตกรรม ตลอดจนให้ความสำคัญกับบทบาทของบุคลากรและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อในห้องสมุด สมัยใหม่ ผลดังกล่าวสะท้อนว่า การพัฒนาห้องสมุดในบริบทใหม่ต้องดำเนินการควบคู่กับการพัฒนาศักยภาพ ของบุคลากร เพราะบุคลากรเป็นผู้เชื่อมโยงพื้นที่ ทรัพยากร เทคโนโลยี และผู้ใช้บริการเข้าด้วยกัน สำหรับ ความยืดหยุ่นของพื้นที่และการทำงานร่วมกัน ผลการวิจัยมีความสอดคล้องกับ ปราณี อัครวิชิตกุล ที่ได้ศึกษา เรื่อง “พื้นที่การทำงานร่วมกันของห้องสมุด” ซึ่งพบว่า ห้องสมุดจำเป็นต้องปรับพื้นที่ให้รองรับกิจกรรมที่ หลากหลาย มีความยืดหยุ่น และเอื้อต่อการทำงานร่วมกันของผู้ใช้ รวมทั้งสอดคล้องกับ บุญโต นาคี ที่ได้ศึกษา เรื่อง “การนำเสนอรูปแบบสภาพพื้นที่การดำเนินงานของพื้นที่ทำงานร่วมกัน (Co-Working Space) ของ การผลิตนักศึกษาครูในยุคดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์” ซึ่งพบว่าพื้นที่ควรส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม การทำงานเป็นกลุ่ม และมีเฟอร์นิเจอร์ที่สามารถเคลื่อนย้ายเพื่อปรับใช้ตามลักษณะกิจกรรมได้

ดังนั้น ปัจจัยขับเคลื่อนความสำเร็จของรูปแบบจึงไม่ควรถูกพิจารณาแยกเป็นรายด้าน แต่ควรมอง เป็นระบบสนับสนุนที่เชื่อมโยงกัน โดยผู้บริหารกำหนดทิศทาง บุคลากรเป็นผู้นำแนวคิดไปสู่การปฏิบัติ ข้อมูล ความต้องการช่วยกำหนดพื้นที่และกิจกรรม เทคโนโลยีช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึง สภาพแวดล้อมสนับสนุน ประสบการณ์การเรียนรู้ และเครือข่ายช่วยขยายทรัพยากรและองค์ความรู้ การทำงานร่วมกันของปัจจัยเหล่านี้ จึงเป็นเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้รูปแบบสามารถสร้างผลลัพธ์ด้านการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองของผู้ใช้บริการ ได้อย่างแท้จริง

เงื่อนไขความสำเร็จของการนำรูปแบบไปใช้ ผลการวิจัยพบว่า การนำรูปแบบไปใช้ให้เกิดประสิทธิผล จำเป็นต้องคำนึงถึงเงื่อนไข 8 ด้าน ได้แก่ นโยบายและการบริหารจัดการ ความพร้อมของบุคลากร การวิเคราะห์บริบทและความต้องการของผู้ใช้ การจัดพื้นที่และทรัพยากรการเรียนรู้ เทคโนโลยีและโครงสร้าง พื้นฐาน เครือข่ายและการมีส่วนร่วม ความยืดหยุ่นในการประยุกต์ใช้ และการติดตาม ประเมินผล และพัฒนา อย่างต่อเนื่อง เงื่อนไขดังกล่าวสะท้อนว่า ความสำเร็จของรูปแบบไม่ได้ขึ้นอยู่กับคุณภาพของแนวคิดเพียง อย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับความพร้อมของบริบทที่ทำให้รูปแบบสามารถถูกนำไปใช้ได้จริง

ในประเด็นการวิเคราะห์บริบทและความต้องการของผู้ใช้บริการ ผลการวิจัยสอดคล้องกับ นวรัตน์ โพธิ์เขียว ที่ได้ศึกษาเรื่อง “ความต้องการบริการพื้นที่การเรียนรู้ของผู้ใช้บริการ สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์” ซึ่งพบว่า ผู้ใช้มีความต้องการพื้นที่การเรียนรู้ในหลายด้าน ทั้งบรรยากาศ เวลาให้บริการ เฟอร์นิเจอร์ สิ่งอำนวยความสะดวก สถานที่ และลักษณะของพื้นที่ ข้อค้นพบนี้ชี้ให้เห็นว่า การนำรูปแบบไปใช้ไม่ควรเริ่มจากการกำหนดกิจกรรมจากส่วนกลางหรือจากผู้จัดเพียงฝ่ายเดียว แต่ควรเริ่ม จากการทำความเข้าใจผู้ใช้ในบริบทจริง ประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับ สายสุดา ปันตระกูล ที่ได้ศึกษาเรื่อง “การใช้ประโยชน์จากพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ของห้องสมุดโรงเรียน” ซึ่งพบว่า พื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ แต่ละแห่งมีความแตกต่างกันตามความพร้อมของห้องสมุด ความต้องการ และพฤติกรรมของผู้ใช้ และสามารถ ปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ได้ จึงสนับสนุนแนวคิดของการวิจัยครั้งนี้ที่ว่า การนำรูปแบบไปใช้ ควรยึดหลักความยืดหยุ่นและความเหมาะสมกับบริบท มากกว่าการนำรูปแบบเดียวไปใช้เหมือนกันทุกแห่ง

ด้านการจัดพื้นที่และทรัพยากรการเรียนรู้ ผลการวิจัยมีความสอดคล้องกับ แก้ววราภรณ์ กรแก้ว ที่ได้ศึกษาเรื่อง “การจัดการพื้นที่ตามแนวคิดใหม่ Library of Life” ซึ่งพบว่า การจัดพื้นที่ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ Generation Z โดยใช้พื้นที่ Meeting Space, Learning Space, Performative Space และ Inspiration Space สามารถสร้างความพึงพอใจต่อทั้งความเหมาะสมของพื้นที่และประสบการณ์ที่ได้รับ ข้อค้นพบดังกล่าวสนับสนุนแนวคิดที่ว่า การจัดพื้นที่ควรพิจารณาทั้งหน้าที่ของพื้นที่และคุณภาพของประสบการณ์ที่เกิดกับผู้ใช้บริการ

ด้านความยืดหยุ่นในการประยุกต์ใช้รูปแบบ สอดคล้องกับ Jochumsen และคณะ ที่ได้ศึกษาเรื่อง “โมเดล 4 พื้นที่ (Four-Space Model) สำหรับห้องสมุดประชาชน” ซึ่งพบว่า Four-Space Model สามารถนำไปใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งเพื่อการพัฒนา การออกแบบ การจัดและปรับปรุงพื้นที่ รวมถึงใช้เป็นเครื่องมือด้านการบริหารและการสื่อสารเกี่ยวกับนโยบายของห้องสมุด การที่โมเดลสามารถประยุกต์ใช้ได้หลากหลายบริบทสะท้อนว่า รูปแบบที่มีประสิทธิภาพสามารถนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทในแต่ละพื้นที่ได้

ด้านการมีส่วนร่วมและเครือข่าย แม้งานวิจัยในไฟล์ที่แนบมาจะไม่ได้ศึกษาประเด็นเครือข่ายในเชิงโครงสร้างโดยตรงเท่ากับประเด็นพื้นที่ แต่ผลการศึกษาของ Wan Ismail เรื่อง “สภาพปัจจุบันของห้องสมุดประชาชน” ที่เสนอให้ห้องสมุดเป็นพื้นที่สาธารณะสำหรับการพบปะ การเรียนรู้ร่วมกัน และสร้างความสัมพันธ์ของสมาชิกในชุมชน สามารถใช้สนับสนุนข้อค้นพบของการวิจัยครั้งนี้ในมิติของการเปิดพื้นที่ให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ได้ อย่างไรก็ตาม จากเอกสารที่แนบมา ยังไม่มีงานวิจัยที่ศึกษาปัจจัยเครือข่ายความร่วมมือโดยตรง จึงไม่ควรอ้างอิงเกินกว่าสิ่งที่เอกสารรองรับ

ด้านการติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง ในไฟล์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่แนบมานี้ ยังไม่มีงานใดศึกษาระบบการประเมินผลลัพธ์ของกิจกรรมห้องสมุดโดยตรง ดังนั้น ในส่วนนี้ควรอภิปรายจากผลการวิจัยของงานเราเอง และเชื่อมโยงกับหลักการของรูปแบบและพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 มากกว่าการพยายามนำงานวิจัยที่ไม่ตรงประเด็นมาอ้างอิงสนับสนุน

เมื่อพิจารณาเงื่อนไขทั้ง 8 ด้านร่วมกัน สามารถอภิปรายได้ว่า เงื่อนไขความสำเร็จเป็นปัจจัยที่จะนำไปสู่การพัฒนาและการปฏิบัติจริง กล่าวคือ แม้รูปแบบจะมีองค์ประกอบด้านพื้นที่และกิจกรรมที่ชัดเจนแต่ไม่สามารถสร้างผลลัพธ์ตามที่มุ่งหวังได้อย่างเต็มที่หากขาดนโยบายสนับสนุน บุคลากรที่มีสมรรถนะ ข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ พื้นที่และเทคโนโลยีที่เหมาะสม เครือข่ายการมีส่วนร่วม ความยืดหยุ่น และระบบประเมินผล ดังนั้น ความสำเร็จของรูปแบบจึงไม่ควรพิจารณาจากการที่ห้องสมุดสามารถจัดกิจกรรมให้ครบทั้ง 4 พื้นที่เท่านั้น แต่ควรพิจารณาจาก ความสามารถในการนำเงื่อนไขต่างๆ มาจัดระบบให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละแห่ง จนทำให้พื้นที่และกิจกรรมสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาตนเองของผู้ใช้บริการได้จริง โดย Learning Space, Community Space และ Edutainment Space ทำหน้าที่สนับสนุนให้เกิด Inspiration Space และพื้นที่ทั้ง 4 ประเภทร่วมกันส่งเสริมให้ประชาชนเกิดความรู้ ทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ ปฏิสัมพันธ์ แรงจูงใจ และการนำการเรียนรู้ไปใช้ในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ มีประเด็นการอภิปราย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อเป็นประโยชน์และแนวทางในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การนำรูปแบบการจัดพื้นที่ 4 ประเภทไปสู่การปฏิบัติอย่างเป็นระบบและยืดหยุ่น ผลการวิจัยพบว่า พื้นที่ทั้ง 4 ประเภท ได้แก่ พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) พื้นที่ส่วนกลาง (Community Space) พื้นที่การเรียนรู้เชิงหยรรษา (Edutainment Space) และพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Space) มีความเชื่อมโยงเกื้อหนุนกัน ดังนั้น ผู้บริหารห้องสมุดควรวางแผนจัดสรรพื้นที่ โดยคำนึงถึงบริบทของแต่ละพื้นที่ ไม่ควรนำรูปแบบไปใช้แบบตายตัว แต่ควรปรับให้สอดคล้องกับทรัพยากร และกลุ่มเป้าหมายของห้องสมุดแต่ละแห่ง

2. กรมส่งเสริมการเรียนรู้ควรเร่งพัฒนาสมรรถนะของบรรณารักษ์ด้านการออกแบบการเรียนรู้ เนื่องจากบรรณารักษ์เป็นกลไกหลักของความสำเร็จในการจัดกิจกรรม โดยจัดให้มีการพัฒนาบุคลากรอย่างต่อเนื่องในด้าน Active Learning Design, Digital Literacy และทักษะการอำนวยความสะดวก โดยอาจใช้กลไกการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างห้องสมุดที่มีแนวปฏิบัติที่ดีมาขับเคลื่อนร่วมกัน

3. กรมส่งเสริมการเรียนรู้ดำเนินการปรับกระบวนการประเมินผลจากปริมาณสู่คุณภาพ ระบบการประเมินผลของห้องสมุดควรเปลี่ยนจากการนับจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม มาสู่การวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่แท้จริง เช่น การเปลี่ยนแปลงทักษะ พฤติกรรม และการนำความรู้ไปใช้จริง โดยออกแบบเครื่องมือประเมินที่สามารถติดตามผลได้ในระยะยาว

4. การสร้างกลไกเครือข่ายความร่วมมือที่มีโครงสร้างชัดเจน การดำเนินงานของห้องสมุดประชาชน ควรมีแผนพัฒนาเครือข่ายอย่างเป็นรูปธรรม โดยกำหนดบทบาทของภาคีแต่ละฝ่าย เช่น องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ให้ชัดเจน และมีระบบติดตามการมีส่วนร่วมของเครือข่ายอย่างสม่ำเสมอ

5. ส่งเสริมการสื่อสารและสร้างภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุดให้เข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ ห้องสมุดควรพัฒนายุทธศาสตร์การสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างสม่ำเสมอ เพื่อสร้างการรับรู้ว่าห้องสมุดประชาชนเป็นพื้นที่แห่งโอกาสไม่ใช่เพียงสถานที่ยืมหนังสือ ซึ่งจะช่วยให้ดึงดูดกลุ่มเป้าหมายใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. ส่งเสริมนโยบายจากส่วนกลางให้มีความยืดหยุ่นมากขึ้น กรมส่งเสริมการเรียนรู้ควรพิจารณาปรับรูปแบบการกำหนดนโยบายจาก Top-down สู่การให้ห้องสมุดประชาชนในพื้นที่มีอำนาจในการออกแบบกิจกรรมตามบริบทชุมชนมากขึ้น รวมถึงปรับระเบียบการจัดซื้อจัดจ้างให้ยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะพื้นที่

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดกิจกรรมในบริบทพื้นที่ที่แตกต่างกัน งานวิจัยในอนาคตควรนำรูปแบบที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับห้องสมุดในพื้นที่ที่มีบริบทแตกต่างกัน เช่น ห้องสมุดในเมือง ชนบท และพื้นที่ห่างไกล เพื่อตรวจสอบว่ารูปแบบดังกล่าวสามารถปรับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในทุกบริบทหรือไม่ และปัจจัยใดที่ส่งผลต่อความสำเร็จในแต่ละพื้นที่
2. การวิจัยเพื่อพัฒนาเครื่องมือวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ระยะยาวของผู้ใช้บริการ เนื่องจากงานวิจัยนี้พบว่า การประเมินยังคงเน้นเชิงปริมาณ จึงควรมีการวิจัยและพัฒนาเครื่องมือประเมินผลที่สามารถวัดการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรม ทักษะ และคุณภาพชีวิตของผู้ใช้บริการในระยะยาวได้อย่างเป็นระบบ เช่น การพัฒนา Learning Outcome Rubric หรือการใช้ Digital Portfolio ติดตามพัฒนาการของผู้ใช้บริการห้องสมุดประชาชน
3. ศึกษาแนวทางการนำเทคโนโลยี AI และ Data Analytics มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ในยุคที่เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มีบทบาทมากขึ้น โดยมีการวิจัยเพื่อสำรวจความเป็นไปได้และความเหมาะสมในการนำระบบ AI มาวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้บริการ เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) ที่ตอบสนองความต้องการได้อย่างแม่นยำยิ่งขึ้น
4. ศึกษา รูปแบบการจัดกิจกรรมสำหรับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะอย่างเจาะลึก งานวิจัยนี้ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายหลากหลายในภาพรวม ดังนั้น การวิจัยครั้งต่อไปควรเจาะลึกลงไปในกลุ่มเฉพาะ เช่น กลุ่มผู้สูงอายุที่มีข้อจำกัดด้าน Digital Literacy กลุ่มเยาวชนในสถานพินิจ หรือกลุ่มผู้พิการ เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการเฉพาะของแต่ละกลุ่มได้อย่างแท้จริง
5. วิจัยเปรียบเทียบรูปแบบการจัดกิจกรรมของห้องสมุดประชาชนในประเทศอาเซียนหรือระดับนานาชาติ เพื่อนำมาพัฒนาต้นแบบที่มีมาตรฐานสากล งานวิจัยเปรียบเทียบเชิงข้ามวัฒนธรรม จะช่วยให้ผู้บริหารและนักวิจัยเห็นภาพที่กว้างขึ้นว่าบริบทของสังคมไทยมีจุดแข็งและช่องว่างอะไร และสามารถนำแนวปฏิบัติที่ดีจากต่างประเทศมาปรับใช้ได้เหมาะสม
6. ศึกษาตัวแบบความยั่งยืนของรูปแบบกิจกรรมเมื่อบุคลากรหลักเปลี่ยนหน้าที่หรือย้ายออกจากข้อค้นพบที่พบว่าความไม่ต่อเนื่องของบุคลากรเป็นอุปสรรคสำคัญ ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างระบบถ่ายทอดองค์ความรู้และวัฒนธรรมองค์กรที่ทำให้รูปแบบกิจกรรมดำเนินต่อไปได้โดยไม่ขึ้นกับตัวบุคคล เพื่อสร้างความยั่งยืนในระยะยาว

บรรณานุกรม

- แก้ววราภรณ์ กรแก้ว. (2567). การจัดการพื้นที่ตามแนวคิดใหม่ Library of Life. PULINET, 11(1), 237 – 251.
- จินตนา สุขจามันท์. (2556). **การศึกษาและพัฒนาชุมชนในศตวรรษที่ 21 (Education and Community Development in the 21st Century)**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรัชยา วิจิตมมงคล. (2564). “แนวทางการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จุมพจน์ วณิชกุล. (2548). **ห้องสมุดประชาชน**. กาญจนบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2565). **ทักษะการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล: การค้นคว้าและการนำเสนอผลงาน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2565). **การจัดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง**. นนทบุรี: เอ็มดี ออล กราฟิก.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2564). **นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2560). **ครูพันธุ์ C (C-Teachers)**. ค้นเมื่อ 17 เมษายน 2561 on <https://sornorinno.blogspot.com/2010/09/c-c-teacher.html>.
- ทรงศักดิ์ แสงสุวรรณ. (2560). **ห้องสมุดและสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2567). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 27**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทิดศักดิ์ ไหมเท้าทอง. (2561). **ห้องสมุดโรงเรียนในศตวรรษที่ 21: แนวคิดในต่างประเทศ. วารสารห้องสมุด**, 62(2), 1 – 17.
- นวรรตน์ โพธิ์เขียว. (พฤษภาคม, 2563). **ความต้องการบริการพื้นที่เรียนรู้ของผู้ใช้บริการสำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี, ประเทศไทย**.
- น้ำทิพย์ วิภาวิน. (2553). **The Information Commons เป็นศูนย์บริการการเรียนรู้แบบรวมศูนย์ (One Stop Service)**. ค้นเมื่อ 18 เมษายน 2569 จาก http://www.librarianmagazine.com/VOL3/NO2/information_commons.htm.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2563). **การวิจัยเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญโต นาคี. (2566). **การนำเสนอรูปแบบสภาพพื้นที่การดำเนินงานของพื้นที่ทำงานร่วมกัน (Co-Working Space) ของการผลิตนักศึกษาครูในยุคดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์. วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น**, 7(3), 105-116.
- ปราณี อัครภูษิตกุล. (2561). **พื้นที่การทำงานร่วมกันของห้องสมุด. วารสารห้องสมุด**, 62(1), 1-15.

- ประสาท สืบคำ. (2553). **Information Commons กับแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้**. การสัมมนาความร่วมมือระหว่างห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ครั้งที่ 28. 22-24 กันยายน 2553.
- พินสุตา สิริธรรงศ์. (2552). **ภาพการศึกษาไทยในอนาคต 10 -20 ปี**. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดีการพิมพ์.
- ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2557). **ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ต้องก้าวพ้นกับดักของตะวันตก**. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ราชกิจจานุเบกษา. (2545). **พระราชบัญญัติแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545**. กรุงเทพฯ: สำนักนายกรัฐมนตรี.
- รุจเรขา วิทยายุทธกุล. (2553). **Information Commons กับแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้**. การสัมมนาความร่วมมือระหว่างห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ครั้งที่ 28. 22-24 กันยายน 2553.
- รุจโรจน์ แก้วอุไร. (2562). **พื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนยุคดิจิทัลในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา**. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 21(4), 366 – 378.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิป จิตตฤกษ์. (2554). **ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21**. แปลจาก 21st Century Skills; Rethinking How Students Learn. สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2569 จาก <http://openworlds.in.th/books/21st-century-skills/>.
- วรณยูภา นาเกลือ. (2561). “แนวทางการบริหารงานตามมาตรฐานของห้องสมุดประชาชน.” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2563). **การออกแบบการเรียนรู้การสอน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). **วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิโรจน์ สารรัตนะ. (2556). **กระบวนทัศน์ใหม่ทางการศึกษากรณีทักษะต่อการศึกษา ศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ: หจก.ทิพย์วิสุทธิ.
- วีรพล พิษัญญากิจ. (2562). **แนวทางการพัฒนา Coworking Space บริเวณสถาบันการศึกษา กรณีศึกษาบริเวณสยามสแควร์และสามย่าน**. สารศาสตร์, 2(2), 176 – 188.
- สมจิตต์ วงษ์วิทยา. (2555). **การบริหารห้องสมุด**. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สมบัติ วงศ์อัสวณกุล. (2551). **แนวคิดใหม่ในการส่งเสริมการเรียนรู้**. การประชุมวิชาการประจำปี 2551 สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 3-5 กันยายน 2551 ณ โรงแรมเอเชีย.
- สมาน ลอยฟ้า. (2549). **แนวคิด Information Commons กับห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา**. ค้นเมื่อ 18 เมษายน 2569 จาก <http://www.tcithaijo.org/index.php/jiskku/article/view/6744>
- _____. (2553). **Information Commons กับแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้**. การสัมมนาความร่วมมือระหว่างห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ครั้งที่ 28. 22-24 กันยายน 2553.
- สิทธิพล อาจอินทร์. (2564). **ศาสตร์และศิลป์การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21**. พิมพ์ครั้งที่ 4. ขอนแก่น: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุพัตรา สุภาพ. (2558). **การพัฒนาการอ่านในห้องสมุด**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

- สมน อมรวิวัฒน์. (2564). **จิตวิทยาการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. (2564). **นิทัศน์แนวคิดและแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สายสุดา ปันตระกูล. (2567). การใช้ประโยชน์จากพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ของห้องสมุดโรงเรียน. **พัฒนาเทคนิคศึกษา**, 36(130), 10 – 16.
- สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2551). การพัฒนาศักยภาพห้องสมุดยุคใหม่ : เอกสารการประชุมวิชาการของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปี 2551 วันที่ 3-5 กันยายน 2551 ณ ห้องราชเทวี โรงแรมเอเชีย กรุงเทพฯ = Development of library potential in the new age. กรุงเทพฯ: สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย. (2565). **มาตรฐานห้องสมุดประชาชน**. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักแผนและประกันคุณภาพการศึกษา. (2561). **แนวทางการดำเนินงานด้านการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21**. ค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2569 จาก <http://www.ptu.ac.th/quality/data/levyp1.pdf>.
- สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา. (2568). **การเรียนรู้ไร้พรมแดน: เชื่อมโยงทุกช่วงวัยสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต** **The Learning Link Forum: Designing Learning Ecosystems Across All Ages**. กรุงเทพฯ: บริษัท เอส.พี.เค การพิมพ์ จำกัด.
- สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ฝ่ายส่งเสริมการใช้บริการทรัพยากรสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. (2563). บทความออนไลน์ การปรับตัวของห้องสมุดประชาชนเดนมาร์ก. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2569, จาก https://news.nprau.ac.th/userfiles/LIBRARY/nm_files/20180709083752_PR%20arit%20book%20for%20lib%20pub.pdf
- อชิป จิตตฤกษ์. (2554). **ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21**. แปลจาก James Bellanca and Ron Brandt, *บรรณาธิการ 21st Century Skills: Rethinking How Students Learn*. กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส.
- อภิญา ปรัชญาพฤทธิ. (2560). การออกแบบพื้นที่การเรียนรู้สำหรับสถาบันอุดมศึกษาในศตวรรษที่ 21. **วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี**, 11(2), 379 – 392.
- อ่องจิต เมธยะประภาส. (2560). **E-Teacher คุณลักษณะของครูและนักเรียนในศตวรรษที่ 21**. ค้นเมื่อ 17 เมษายน 2569 จาก <http://www.slideplayer.mcu.ac.th/?p=162>.
- อัญชลี ธรรมะวิจิตรกุล. (2551). **หลักการของการจัดการศึกษานอกระบบ และปรัชญาการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษานอกระบบ**. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 เมษายน 2569, จาก <http://www.panchalee.wordpress.com>.
- อัมมาร์ นาวิ. (2556). **ห้องสมุดในศตวรรษที่ 21 (Hybrid library)**. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 เมษายน 2569, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/516264>
- American Library Association. (2008). **Standards for Public Libraries**. 2nd. Chicago: ALA.

- Bellanca, J., Brandt, R. (2010). **21st Century Skills: Rethinking How Students Learn**. Bloomington. IN: Solution Tree Press.
- Cedefop. (2008). **Terminology of European Education and Training Policy: A Selection of 100 Key Terms**. Luxembourg: Officications of European Communita.
- Dave, R. H. (1973). **Lifelong education and school curriculum: interim findings of an exploratory study on school curriculum, structures and teacher education in the perspective of lifelong education**. Hamburg: UNESCO Institute for Education.
- Dale H. Schunk. (2020). **Learning theories: An educational perspective**. 8th ed. Boston, MA: Pearson.
- Dede Chris. (2007). **Transforming Education for the 21s Century new Pedagogies That Help All Students Attain Sophisticated Learning Outcomes**. Retrieved April 14, 2026 From http://thenetwork.typepad.com/files/dede_21Stc-Skills_semi-fina.pdf.
- Eden. B. L. (2015). **Enhancing Teaching and Learning in the 21st-century Academic: Library Successful Innovations That Make a Difference**. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield.
- Faure, E., Herrera, F., Kaddoura, A.-R., Lopes, H., Petrovsky, A. V., Rahnema, M., & Ward, F. C. (1972). **Learning to be: the world of education today and tomorrow**. Delhi: Sterling.
- Hasan, A. (1996). **Lifelong learning**. In A.C. Tuijnman (Ed.), **International Encyclopedia of Adult Education and Training**. Oxford: Pergamon.
- Hassinger-Das, B., Zosh, J. M., Hansen, N., Talarowski, M., & Hirsh-Pasek, K. (2020). Play-and-learn spaces: Leveraging library spaces to promote caregiver and child interaction. **Library & Information Science Research**, 42(1), 101002.
- IFLA. (2010). **Public Library Service Guidelines**. 2nd ed. The Hague: IFLA.
- Jeanne Ellis Ormrod. (2020). **Human learning**. 8th ed. Boston, MA: Pearson.
- Jochumsen, H., Rasmussen, C. H., & Skot-Hansen, D. (2012). The four spaces – a new model for the public library. **New Library World**, 113 (11/12), 586–597.
- Johnson, D.W., Johnson, R.T. and Holubec, E.J. (1994). **The Nuts and Bolts of Cooperative Learning**. Edina, Minnissota: Interaction Book.
- John W. Santrock. (2021). **Educational psychology**. 7th ed. New York, NY: McGraw-Hill.
- Kay K. (2010). **21st Century Skills. Why they Matter; What they are and How We get Here**. Retrieved April 9, 2026, From <http://learningthenow.com/blog/wp-content/uploads/2010/10/Ken-Kay-21st-Century-Skills-Why-They-Matter-What-They-Are-and-How-We-Get-There-pdf1.pdf>.

- Klausmeier, H. J. (1985). **Educational Psychology**. 5th ed. New York: Harper & Row.
- Longworth, N., & Davies, W.K. (1996). **Lifelong learning: New vision. New implications, new roles for people, organization, nations and communities in the 21st century**. London: Kogan Page.
- Maehl, W. H. (2000). **Lifelong learning at its best: Innovative practices in adult credit programs**. San Francisco, Calif.: Jossey-Bass.
- Martin, J. (2007). **The Meaning of the 21 Century**. New York: Riverhead Penguin.
- Maslow, Abraham. (1954). **Motivation and personality**. Harper and Row New York, New York.
- Murnan, C. (2007). The Magical World of an Information Commons. *SIGUCCS'07*, 7(10), 261–268.
- OECD. (2019). **High level seminar on competitive strength and social cohesion through learning cities and regions: Concepts, developments, evaluation**. Paris: Center for Research and Innovation.
- Partnership for 21 Century Skills. (2009). **Framework for 21s Century Learning**. Tucson. Retrieved April 9, 2026, <http://www.p21.org/>.
- Peterson, R. E. (1979). **Lifelong learning in America**. San Francisco: Jossey-Bass.
- Richard E. Mayer. (2021). **Multimedia learning**. 3rd ed. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Robert E. Slavin. (2020). **Educational psychology: Theory and practice**. 13th ed. Boston, MA: Pearson.
- Trilling, B. and Fadel, C. (2009). **21st Century Skills: Learning for Life in our Time**. San Francisco: Jossey-Bass.
- Wagner, T. (2008). **The Glodol Achievement Gap: Why Even our Best School Don't Teach the New Survival Skills our Children Need - and What we Can Do About it**. New York: Basic Book.
- Wan Ismail, W. H., & Chi, L. T. S. (2018). Public library as a social interactive space. **Environment-Behaviour Proceedings Journal**, 3(7), 95–101.
- Zhao, Y. (2012). **World Class Learner: Educating Creative and Entrepreneurial Student**. California: Corwin.

ภาคผนวก



คำสั่งกรมส่งเสริมการเรียนรู้

ที่ ๔๖๕ / ๒๕๖๙

เรื่อง แต่งตั้งคณะทำงานวิจัยรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในท้องถิ่นชุมชน สกร.
 ประจําปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๙

ด้วย กรมส่งเสริมการเรียนรู้ โดยสถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ จะดำเนินการประชุมเชิงปฏิบัติการวิจัยรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในท้องถิ่นชุมชน สกร. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๙ เพื่อศึกษาวิเคราะห์ พัฒนา และประเมินผลรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ท้องถิ่นชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ตลอดชีวิต

เพื่อให้การดำเนินงานดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและเกิดประสิทธิผล อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๔ แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ.๒๕๖๖ และมาตรา ๓๒ แห่งพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการแผ่นดิน พ.ศ.๒๕๓๔ และที่แก้ไขเพิ่มเติม จึงแต่งตั้งคณะทำงาน โดยมีองค์ประกอบ อำนาจและหน้าที่ ดังนี้

ที่ปรึกษา

๑. นางเกศทิพย์ ศุภวานิช อธิบดีกรมส่งเสริมการเรียนรู้
๒. นางสาววิชรพรรณ กันเดช ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านพัฒนาเครือข่าย
๓. นางวัชรินทร์ โกสสินเจริญชัย ที่ปรึกษาด้านติดตามและประเมินผล

มีหน้าที่ให้คำปรึกษาแนะนำและข้อเสนอแนะที่เกี่ยวกับการดำเนินงาน โครงการวิจัยรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในท้องถิ่นชุมชน สกร.

คณะทำงานจัดทำโครงการวิจัยรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในท้องถิ่นชุมชน สกร.

- | | |
|--|----------------|
| ๑. ว่าที่ร้อยเอก อาศิส เขยกลั่น | ประธานคณะทำงาน |
| ผู้อำนวยการสถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ | |
| ๒. นางสาวดิฐรัตน์ สิวรางกุล | คณะทำงาน |
| ผู้อำนวยการโรงเรียนท่ามะกาปุณณิสรวิทยา | |
| ๓. นางวลีรัตน์ ศิริรัตนธัญโชค | คณะทำงาน |
| ผู้อำนวยการโรงเรียนท่าเรือพิทยาคม สพม.กาญจนบุรี | |
| ๔. นางสาวพัชรภรณ์ เหมื่อนรุ่ง | คณะทำงาน |
| ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตลุงเหนือ | |
| ๕. นางสุภาพร บุญพิมพ์ | คณะทำงาน |
| ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอลาดหลุมแก้ว จังหวัดปทุมธานี | |

/อ.นางสาวทิศกร...

-๒-

๖. นางสาวทศากร กลิ่นบุบผา คณะทำงาน
ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอองค์กรฯ จังหวัดนครนายก
๗. นางสาวธัญลักษณ์ ศรีจินทรวโรดม คณะทำงาน
ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี
๘. นางสาวชลธิชา ร่มโพธิ์รี คณะทำงาน
รองผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนนิวิฐราชราษฎร์อุปถัมภ์
๙. นางสาวจิราภรณ์ แก้วประสิทธิ์ คณะทำงาน
รองผู้อำนวยการโรงเรียนท่ามะกาวิทยาคม สพม.กาญจนบุรี
๑๐. นางศิริประภา อัครภักขิต คณะทำงาน
ครูโรงเรียนบ้านไร่ สพป. กาญจนบุรี เขต ๓
๑๑. นายเกรียงศักดิ์ ศรีบุญเรือง คณะทำงาน
ครู โรงเรียนนิวิฐราชราษฎร์อุปถัมภ์ สพม.กาญจนบุรี
๑๒. นายณัฐพร มั่นแน่น คณะทำงาน
ครู โรงเรียนนิวิฐราชราษฎร์อุปถัมภ์ สพม.กาญจนบุรี
๑๓. นางสาวปัทมา เลี้ยงหล้า คณะทำงาน
ครู โรงเรียนธรรมโชติศึกษาลัย สพม. สุพรรณบุรี
๑๔. นางสาวณณภาพร ปุจฉาการ คณะทำงาน
ครู โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตริทวิทยา พุทธมณฑล สพม กท.๑ นครปฐม
๑๕. นางสาวพิชญนันท์ อินทร์รักษา คณะทำงาน
ครูโรงเรียนบ้านหัวคลอง สพป.นราธิวาส เขต ๒
๑๖. นายวันชัย พลฤษชัย คณะทำงาน
ครูชำนาญการ สังกัดสกร.ระดับอำเภอสีคิ้ว จ.นครราชสีมา
๑๗. นางสาววรภัทร บุญยพรหม คณะทำงาน
บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี”
อำเภอสามพราน จ.นครปฐม
๑๘. นางสาวอุมาภรณ์ อาจิวชัย คณะทำงาน
บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี”
อำเภอท่าเรือ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
๑๙. นางสาวฉันทนา ทรงหมู่ คณะทำงาน
บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี”
อำเภอเสนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
๒๐. นางสาวอรนุช ดุเหว่าดำ คณะทำงาน
บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ ห้องสมุดประชาชนอำเภอนครหลวง
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

/๒๑.นายธนารักษ์...

-๓-

๒๑. นายธนารักษ์ ม่วงเกษม คณะทำงาน
บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ ห้องสมุดประชาชน อำเภอบางบาล
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
๒๒. นางมิ่งขวัญ คอยชื่น คณะทำงาน
บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี”
อำเภอบางแพ จังหวัดราชบุรี
๒๓. นางสาวชมพู่ มธุราวาณิชย์ คณะทำงาน
ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี
๒๔. นางสาวสิชล เขยสมบัติ คณะทำงาน
ครูชำนาญการพิเศษ สถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
๒๕. นางสุรารักษ์ คุ่มสะอาด คณะทำงาน
ครู สถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
๒๖. นายไชยเดช ไผทอง คณะทำงาน
ครู สถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ และเลขานุการ
๒๗. นางสาวสุริสา สีหเดชากุล คณะทำงาน
นักวิชาการศึกษา และผู้ช่วยเลขานุการ
สถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
๒๘. นางสาวศิริภา ประชุมพันธ์ คณะทำงาน
นักเทคโนโลยีสารสนเทศ และผู้ช่วยเลขานุการ
สถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
๒๙. นายปรีชา เจริญตันพลชัย คณะทำงาน
บรรณารักษ์ และผู้ช่วยเลขานุการ
สถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
๓๐. นางสาวสุดารัตน์ กล่ำดี คณะทำงาน
นักจัดการงานทั่วไป และผู้ช่วยเลขานุการ
สถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
๓๑. นางสาวชลญา ริมหนัด คณะทำงาน
นักวิชาการศึกษา และผู้ช่วยเลขานุการ
สถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
๓๒. นางสาวพรชุตา แม้นมาตย์ คณะทำงาน
นักวิชาการศึกษา และผู้ช่วยเลขานุการ
สถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

/๓๓.นางสาววิรัชญาพร.....

-๔-

๓๓. นางสาววิรัชญาพร พิบขุนทด

คณะทำงาน

นักเทคโนโลยีสารสนเทศ

และผู้ช่วยเลขานุการ

สถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

ให้คณะกรรมการมีหน้าที่ ดังนี้

มีหน้าที่ในการจัดทำวิจัยรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน สกร.
รวมทั้งให้คำแนะนำแก่บุคลากรที่เกี่ยวข้อง

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๗ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๔



(นางเกศทิพย์ ศุภวานิช)

อธิบดีกรมส่งเสริมการเรียนรู้

รายชื่อผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการวิจัยรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน สกร. ระยะที่ ๒

ระหว่างวันที่ ๒๗ - ๒๙ เมษายน ๒๕๖๔ เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๖.๓๐ น.

ณ ห้องประชุมอภัย จันทวิมล ชั้น ๒ อาคารเสมารักษ์ กระทรวงศึกษาธิการ

๑. นางสาววัชรวรรณ	กันเดช	รองอธิบดีกรมส่งเสริมการเรียนรู้
๒. ว่าที่ร.อ.อาศิส	เชยกลิ่น	ผู้อำนวยการ สพร.
๓. นางสาวดิฐารัตน์	สิ่วรางกุล	ผู้อำนวยการโรงเรียนท่ามะกาปัญญศิริวิทยา สพม.กาญจนบุรี
๔. นางสาวพัชรภรณ์	เหมือนรุ่ง	ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตลุงเหนือ สพป.กาญจนบุรี
๕. นางวลีรัตน์	ศิริรัตน์ธัญโชค	ผู้อำนวยการโรงเรียนท่าเรือพิทยาคม สพม.กาญจนบุรี
๖. นางสาวชลธิชา	ร่มโพธิ์	รองผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนนิวิฐราชบุรีอุปถัมภ์
๗. นางสาวจิราภรณ์	แก้วประสิทธิ์	รองผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนท่ามะกาพิทยาคม สพม. กาญจนบุรี
๘. นางศิริประภา	อัคราภิชาติ	ครูโรงเรียนบ้านไร่ สพป.กาญจนบุรี เขต ๓
๙. นายเกรียงศักดิ์	ศรีบุญเรือง	ครูโรงเรียนนิวิฐราชบุรีอุปถัมภ์ สพม.กาญจนบุรี
๑๐. นายณัฐพร	มันแน่น	ครูโรงเรียนนิวิฐราชบุรีอุปถัมภ์ สพม.กาญจนบุรี
๑๑. นางสาวปัทมา	เลี้ยงหล้า	ครูโรงเรียนธรรมโชติศึกษาลัย สพม.สุพรรณบุรี
๑๒. นางสาวณณภาพร	ปฏาการ	ครูโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา พุทธมณฑล สพม.กท.๑
๑๓. นางสาวพิชญนันท์	อินทร์รักษ์	ครูโรงเรียนบ้านหัวคลอง สพป.นราธิวาส เขต ๒
๑๔. นางสาวสิชล	เชยสมบัติ	ครูชำนาญการพิเศษ สพร.
๑๕. นางสุรารักษ์	คุ้มสะอาด	ครู สพร.
๑๖. นายไชยเดช	ไผทอง	ครู สพร.
๑๗. นางสาวสุริสา	สีหเดชากุล	นักวิชาการศึกษา สพร.
๑๘. นางสาวศิริภา	ประชุมพันธ์	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ สพร.
๑๙. นายปรีชา	เจนรัตนพลชัย	บรรณารักษ์ สพร.
๒๐. นางสาวสุดารัตน์	กล้าดี	นักจัดการงานทั่วไป สพร.
๒๑. นางสาวชลภา	รัมย์นัต	นักวิชาการศึกษา สพร.
๒๒. นางสาวพรชุตดา	แมนมาตย์	นักวิชาการศึกษา สพร.
๒๓. นางสาววิปรีชญพร	พิบขุนทด	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ สพร.

หมายเหตุ ลำดับที่ ๙,๑๐ ตีตราชการ

รายชื่อผู้เข้าร่วมประชุมวิจัยรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องสมุดประชาชน สกร. ระยะที่ ๓
ระหว่างวันที่ ๑๐ - ๑๑ สิงหาคม ๒๕๖๔ เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๖.๓๐ น.
ณ ห้องประชุมอภัย จันทวิมล ชั้น ๒ อาคารเสมารักษ์ กระทรวงศึกษาธิการ

๑. นางสาววิชวีวรรณ	กันเดช	รองอธิบดีกรมส่งเสริมการเรียนรู้
๒. ศาสตราจารย์ภักพงศ์	ปวงสุข	คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรณพ	แสงภู	คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัย ราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง
๔. ว่าที่ ร.อ.อาคิส	เชยกลิ่น	ผู้อำนวยการ สพร.
๕. นางสาวดิฐารัตน์	สิวรางกุล	ผู้อำนวยการโรงเรียนท่ามะกาปัญญสิริวิทยา สพม.กาญจนบุรี
๖. นางสาวพัชรภรณ์	เหมือนรุ่ง	ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตลิ่งเหนือ สพป.กาญจนบุรี
๗. นางวลีรัตน์	ศิริรัตน์ธัญโชค	ผู้อำนวยการโรงเรียนท่าเรือพิทยาคม สพม.กาญจนบุรี
๘. นางสาวภาพร	บุญพิมพ์	ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอลาดหลุมแก้ว จังหวัดปทุมธานี
๙. นางสาวชลธิชา	ร่มโพธิ์	รองผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนนิวิฐราชูรอุปถัมภ์ สพม.กาญจนบุรี
๑๐. นางสาวจิราภรณ์	แก้วประสิทธิ์	รองผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนท่ามะกาพิทยาคม สพม.กาญจนบุรี
๑๑. นางศิริประภา	อัศราภิชาติ	ครูโรงเรียนบ้านไร่ สพป.กาญจนบุรี เขต ๓
๑๒. นายเกรียงศักดิ์	ศรีบุญเรือง	ครูโรงเรียนนิวิฐราชูรอุปถัมภ์ สพม.กาญจนบุรี
๑๓. นายณัฐพร	มันแน่น	ครูโรงเรียนนิวิฐราชูรอุปถัมภ์ สพม.กาญจนบุรี
๑๔. นางสาวปัทมา	เลียงหล้า	ครูโรงเรียนธรรมโชติศึกษา สพม.สุพรรณบุรี
๑๕. นางสาวณณภาพร	ปุงฉากการ	ครูโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา พุทธมณฑล สพม.กท ๑
๑๖. นางสาวพิชญนันท์	อินทร์รักษ์	ครูโรงเรียนบ้านหัวคลอง สพป. นราธิวาส เขต ๒
๑๗. นางสาวอุมาภรณ์	อาจวิชัย	บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอท่าเรือ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา อำเภอบางบาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
๑๘. นางมิ่งขวัญ	คอยชื่น	บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอบางแพ จังหวัดราชบุรี
๑๙. นายสหพัฒน์	ไตรรัตน์วนิช	นักวิชาการศึกษานำงานการพิเศษ ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ครูชำนาญการพิเศษ สพร.
๒๐. นางสาวสิชล	เชยสมบัติ	ครู สพร.
๒๑. นางสุรารักษ์	คุ้มสะอาด	ครู สพร.
๒๒. นายไชยเดช	ไผ่ทอง	ครู สพร.
๒๓. นางสาวสุริสา	สีหเดชากุล	นักวิชาการศึกษา สพร.
๒๔. นางสาวศิริภา	ประชุมพันธ์	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ สพร.

๒๕. นายปรีชา...

-๓-

๒๕. นายปรีชา	เจนรัตน์พลชัย	บรรณารักษ์ สพร.
๒๖. นางสาวสุดารัตน์	กล้าดี	นักจัดการงานทั่วไป สพร.
๒๗. นางสาวชลญา	รัมย์นต์	นักวิชาการศึกษา สพร.
๒๘. นางสาวพรชูดา	แม่นมายุ	นักวิชาการศึกษา สพร.
๒๙. นางสาววิรัชญาพร	พิบขุนทด	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ สพร.
