



รายงานการวิจัย
การสังเคราะห์องค์ความรู้
ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้

ศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา สัจจานันท์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์กาญจนา ใจกว้าง
รองศาสตราจารย์มาลี ลำสกุล

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
เสนอต่อ
สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอร.)

2554

ชื่องานวิจัย	การสังเคราะห์องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้
คณะผู้วิจัย	ศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา สัจจานันท์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์กาญจนา ใจกว้าง รองศาสตราจารย์มาลี ถ้ำสกุล
พ.ศ.	2554
หน่วยงาน	สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ และมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

บทสรุปสำหรับผู้บริหาร

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิจัยถอดประสบการณ์การจัดการห้องสมุดมีชีวิต และเพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิต รูปแบบอุทยานการเรียนรู้ แหล่งข้อมูลหลักคือ เอกสาร และผู้เกี่ยวข้อง ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ผู้เกี่ยวข้องกับสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) รวมจำนวนทั้งสิ้น 102 คนประกอบด้วย กลุ่มผู้ก่อตั้งและคณะกรรมการบริหาร จำนวน 5 คน กลุ่มผู้บริหาร ผู้จัดการ หัวหน้าส่วนของสอร. จำนวน 10 คน นักวิชาชีพที่ปฏิบัติงานในสอร. จำแนกตามส่วนงานทั้ง 4 ส่วน จำนวน 15 คน กลุ่มบรรณารักษ์ และบุคคลทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับสอร. ทางด้านวิชาการ จำนวน 10 คน ผู้ใช้บริการ ผู้ศึกษาดูงานและผู้เข้าร่วมกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิตของสอร. จำนวน 50 คน และกลุ่มเครือข่ายห้องสมุดมีชีวิตจำนวน 12 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เจาะลึกและการสนทนากลุ่ม เครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย แบบบันทึกข้อมูล แบบสัมภาษณ์ และแบบสนทนากลุ่ม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์ จัดกลุ่มเนื้อหาและการบรรยายเชิงพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่าการก่อร่างสร้างความคิดอุทยานการเรียนรู้เกิดขึ้น เพื่อตอบโจทย์สำคัญของประเทศไทยเรื่องการอ่าน หนังสือและห้องสมุด โดยมีโจทย์ระดับชาติ โจทย์ระดับท้องถิ่น และโจทย์ของคนทำงานที่ชัดเจนเพื่อร่วมแก้ปัญหาของสังคมไทยทั้งด้านการศึกษาและสังคม การร่วมสร้างสังคมการเรียนรู้ โดยมีนโยบายระดับชาติเป็นเครื่องมือกำกับและได้รับการสนับสนุนส่งเสริมอย่างจริงจัง ทำหน้าที่เป็น “ข้อต่อเติมเต็ม” หรือ “ข้อต่อของสังคม” สร้างเสริมงานที่ขาดอยู่ และจากการปฏิบัติในลักษณะ “งานทดลองชิ้นใหญ่” สอร. ได้มีบทบาทการเป็นองค์กรที่สร้างปัญญาให้สังคมไทย ในด้านการสร้างความรู้ การถ่ายทอดความรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมหลักสี่ด้าน ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ กิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและ กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมทักษะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

ห้องสมุดมีชีวิต เป็นการเติมชีวิตให้ห้องสมุดโดยมุ่งเน้น “ความใหม่และทันสมัย” “ความสวยงาม” “ความสนุกสนานเพลิดเพลิน” “ความหลากหลาย” “ความเคลื่อนไหว” และ “ความสะดวก” ความสำเร็จของห้องสมุดมีชีวิตเกิดจากการบูรณาการองค์ความรู้การบริหารจัดการแนวใหม่ ครอบคลุมการจัดทำยุทธศาสตร์ การบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม การสร้างความร่วมมือและเครือข่าย การบริหารจัดการโครงการ การบริหารจัดการปัญหา และการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ การตลาด การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การใช้ศักยภาพจากแหล่งความรู้และความเชี่ยวชาญจากหน่วยงานภายนอก การติดตามและประเมินผลและสำเร็จได้ด้วยพลังรากฐาน คือกลุ่มคนทำงาน และพลังเครือข่าย

ความสำเร็จของการก่อตั้งและดำเนินงานอุทยานการเรียนรู้เกิดจากการตอกผลึกความรู้และประสบการณ์ของทีมงาน เครือข่ายและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ บนรากฐานของการบูรณาการองค์ความรู้ สหวิทยาการ นำมาสู่ต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ที่มีบทบาททั้งในการเป็นห้องสมุด ศูนย์การเรียนรู้และศูนย์ศิลปวัฒนธรรม โดยมีองค์ประกอบสำคัญสามด้านคือ ด้านกายภาพ ด้านสาระและกิจกรรม และด้านการบริหารจัดการ ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้จึงอาจจัดเป็นนวัตกรรมห้องสมุดที่ให้บริการประชาชนเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยผู้ใช้เป็นศูนย์กลางในบริบทของสังคมไทย ทั้งโดยองค์รวมและในด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของห้องสมุด ด้านนวัตกรรมกระบวนการดำเนินงานห้องสมุด และด้านนวัตกรรมการบริหารห้องสมุดมีชีวิต โดยรวมนำไปสู่นวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านมิติห้องสมุดเพื่อการศึกษาตลอดชีวิต ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุดและสร้างความสามารถในการแข่งขัน

ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคมจนเป็นที่ประจักษ์ โดยเฉพาะในด้านการสร้างนิสัยรักการอ่าน นักอ่าน นักคิด นักปฏิบัติ การจุดประกายความคิด แรงบันดาลใจ และสร้างความตื่นตัวเรื่องห้องสมุดมีชีวิต การเป็นแหล่งศึกษาคูณาน สอนงาน ฝึกงาน และประเด็นการวิจัยต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตและวิธีการสร้างสรรค์การเรียนรู้ การเป็นต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาห้องสมุดให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชน และเป็นพลังขับเคลื่อนการร่วมสร้างสรรค์สังคมการเรียนรู้

Research title: A Synthesis of TK park Living Library Knowledge

Researchers: Professor Dr. Chutima Sacchanand
Assistant Professor Kanchana Gaikwang
Associate Professor Malee lumsakul

Year: 2011

Research Fund: Thai Knowledge Park Center and Sukhothai Thammathirat Open University

Executive Summary

This research had the objectives to externalize the experience on the management of the living library and to synthesis TK park Living Library Knowledge. The main sources of information come from documents and related sample, selected by purposive sampling of one hundred and two persons who have related roles with TK park. They were five founders and executive committee, ten administrators at different levels, fifteen professionals from all the four sections of TK park; ten librarians and interested people who were academically involved with TK park, fifty users /attendees of TK park academic activities and twelve living library network members. Data was collected through in-depth interview and focus groups. Research instruments were documentary analysis, interviewing and focus group question guidelines. Data were analyzed qualitatively and presented descriptively .

Findings showed that TK park idea was initiated to solve the important problems of the country on reading, books and libraries with the obvious proposition at the national, local and individual worker level. This was to solve the problem of Thai society, in both academic and social aspects. The co-create learning society which had the national policy as a directing tool and serious support practices as the “missing link” or “social link” of the Thai society. From its practice as “the big experimental project”, Thai Knowledge Center played the important role of an intelligent organization in the Thai society; in terms of knowledge creation, knowledge transfer, the exchange of learning, the promotion of reading and learning. These were through promotional activities: reading and learning promotion activities, art and cultural promotion activities, life skills promotion activities and learning activities to enhance information technology skills.

The Living Library revitalized activeness libraries with a focus on "newness and modernity," "beauty," "enjoyment", "diversity" "movement" and "convenience" The success of the living library came from the integration of knowledge on new management which covered the development of strategic management, participatory management, collaboration and networking., project management, problem management, communications and public relations, marketing, information technology and communication application, using the potential sources of knowledge and expertise from external agencies and monitoring and evaluation. The success came from the staff as the ground power and the power of network.

The success of the establishment and operation of TK park came from the crystallization of knowledge and experience of the team, network and other stakeholders. This was on the integration of interdisciplinary body of knowledge leading to the living library prototype which acted as the library, the learning center, and arts and cultural center. It had three major components: physical aspects, content and activities, and the management. TK park living library has been an innovative library providing services to people for lifelong learning by a user-centered strategy in the context of the Thai society both in the holistic and other areas for the innovative library product, the innovative library process and the innovative living library management. This led to innovative learning through the library for lifelong learning and created big changes to the new image of the library and a competitive advantage.

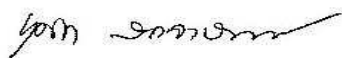
TK park living library had its impact on Thai society obviously especially in developing reading habit of the young generation, created critical readers, creative persons and doers. It had inspired and created awareness about the living library, became the place for study, teaching and training and also being the issues for research and for creative styles of learning development. As a prototype model, the TK park living library can be applied for developing the library as a resource for lifelong learning for Thai people and be co-creative powers towards learning society.

กิตติกรรมประกาศ

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) จัดตั้งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน และแสวงหาความรู้ด้วยทักษะหลากหลายทาง มีภารกิจหลัก คือ การให้บริการห้องสมุดรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ การจัดการความรู้ การกระจายและถ่ายทอดองค์ความรู้ จุดเด่นที่สำคัญที่ได้รับการพัฒนา ปรากฏเป็นผลงานที่ประจักษ์ คือ ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ หรือที่รู้จักกันโดยทั่วไปว่า ทีเคปาร์ค (TK park) ที่สร้างสรรค์ มาตั้งแต่ต้น พ.ศ.2548 และตั้งแต่พ.ศ. 2550 เป็นต้นมา สอร. ได้กำหนดบทบาทขององค์กร ให้เป็นศูนย์วิจัยและพัฒนา องค์ความรู้เหล่านี้มีทั้งเป็นความรู้ในตัวคนทั้งคณะผู้ก่อตั้ง คณะผู้บริหาร บุคลากร เครือข่ายของสอร. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมและผู้ใช้บริการ และความรู้ที่บันทึกไว้เป็นหลักฐานอย่างเป็นทางการ และด้วยตระหนักถึงความสำคัญของความรู้ดังกล่าว สอร. จึงได้มอบหมายให้มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชเป็นผู้ดำเนินการสังเคราะห์ห้ององค์ความรู้

งานวิจัยนี้สำเร็จได้ด้วยความอนุเคราะห์จากผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ผู้วิจัยขอขอบคุณคุณศุภนัย วงศ์พิเศษกุล ผู้อำนวยการสอร. รองผู้อำนวยการ และคณะผู้บริหาร โดยเฉพาะ คุณวัฒน์ชัย วินิจจะกุล ผู้จัดการฝ่ายวิชาการ คุณรินศิริ ทองคำ ผู้จัดการฝ่ายห้องสมุดมีชีวิต คุณจอมขวัญ ขวัญยืน และบุคลากร สอร. ทุกคน และที่สำคัญยิ่งกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ก่อตั้ง โดยเฉพาะอาจารย์ ดร.อมรา ปฐภิญโญบูรณ์ เครือข่ายและสมาชิกผู้รับบริการที่สละเวลาอันมีค่าโดยการให้สัมภาษณ์ การประชุมสนทนากลุ่ม ทำให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่เป็นประโยชน์ยิ่ง นอกจากนี้คณะผู้วิจัยใคร่ขอขอบคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย และผู้ช่วยวิจัยทุกคน ได้แก่ คุณพรพงศ์ พยัพพฤกษ์ คุณนิสากร อัครสุวรรณกุล คุณพัชรี ทองแขก คุณสงวนวรรณกิจเมฆ คุณสมศรี ถิ่นแสงที่ทำให้โครงการวิจัยนี้สำเร็จได้ด้วยดี

งานวิจัยนี้ได้ถ่ายทอดแนวคิด และแนวทางการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต รูปแบบใหม่ของสังคมไทย เป็นนวัตกรรมที่ปลูกกระแสและสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต และก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคมไทย เป็นความสำเร็จของคณะผู้ก่อตั้ง ผู้สืบสาน ทุกฝ่ายและทุกภาคส่วนที่น่าชื่นชมยิ่ง คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการวิจัยนี้นอกจากจักอำนวยประโยชน์ต่อสอร.แล้ว องค์ความรู้ดังกล่าวยังจักอำนวยประโยชน์ต่อการพัฒนาต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนไทย และร่วมสร้างสรรค์สังคมไทยให้เป็นสังคมการเรียนรู้



(ศาสตราจารย์ ดร.สุติมา สัจจันนท์)

หัวหน้าโครงการ

สารบัญ

	หน้า
บทสรุปผู้บริหาร.....	ก
Executive Summary.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	1
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
ข้อจำกัดในการวิจัย.....	2
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	3
บทที่ 2 บทปริทัศน์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้.....	4
สำนักงานอุทยานการเรียนรู้.....	6
การสังเคราะห์ความรู้.....	13
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	14
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	26
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	26
เครื่องมือการวิจัย.....	26
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	27
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	28
บทที่ 4 ผลการสังเคราะห์องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้.....	29
ก่อร่างสร้างความคิด...ตบใจทศย์ของสังคมไทย.....	30
สู่แนวคิดห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้.....	31
เติมชีวิตให้ห้องสมุด.....	38
การบริหารจัดการแนวใหม่.....	40
สำเร็จได้ด้วยพลังทีมงานและเครือข่าย.....	49
ต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้.....	51
ผลลัพธ์และผลกระทบของห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ต่อสังคม.....	57

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	63
สรุปผลการวิจัย.....	63
อภิปรายผลการวิจัย.....	72
ข้อเสนอแนะ.....	75
บรรณานุกรม	77
ภาคผนวก	83
ก. กลุ่มผู้ก่อตั้งและคณะกรรมการบริหารทำหน้าที่กำหนดนโยบาย.....	85
ข. กลุ่มผู้บริหาร ผู้จัดการ หัวหน้าส่วนของสำนักงานอุทยานการเรียนรู้.....	86
ค. บรรณารักษ์ นักวิชาชีพที่ปฏิบัติงานในสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ จำแนกตามส่วนงาน	87
ง. กลุ่มบรรณารักษ์อื่นๆ และบุคคลทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับ สอว.ทางด้านวิชาการ.....	89
จ. ผู้ใช้บริการและผู้เข้าร่วมกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิตของสำนักงานอุทยานการเรียนรู้.....	91
ฉ. เครือข่ายห้องสมุดมีชีวิต.....	95
ช. แบบบันทึกข้อมูล.....	98
ซ. แบบสัมภาษณ์ผู้ก่อตั้งและผู้กำหนดนโยบาย.....	99
ฅ. แบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร สอว.....	100
ฉ. แบบสนทนากลุ่มบุคลากรห้องสมุด สอว.....	101
ค. แบบสนทนากลุ่มบรรณารักษ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โครงการอบรมและการประกวด ห้องสมุดมีชีวิต.....	102
ก. แบบสัมภาษณ์ผู้ใช้บริการและผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรม สอว.....	103
จ. แบบสนทนากลุ่มเครือข่ายห้องสมุดมีชีวิต.....	104
ฉ. ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย.....	105
ค. แนะนำนักวิจัย.....	106

สารบัญแผนภาพ

	หน้า
2.1 โครงสร้างสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ ระยะแรก.....	8
2.2 โครงสร้างสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ ระยะหลัง.....	9
5.1 พลังขับเคลื่อน สอว. และห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้.....	66
5.2 การได้มาซึ่งแนวคิดการบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิต.....	67
5.3 องค์การที่สร้างปัญญาให้สังคม.....	68
5.4 เดิมชีวิตให้ห้องสมุด.....	69
5.5 กรอบแนวคิดการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้.....	70
5.6 นวัตกรรมห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้.....	71

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอว.) จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและแสวงหาความรู้ด้วยทักษะหลากหลายทาง มีภารกิจหลักคือ การให้บริการห้องสมุดรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ การจัดการความรู้ การกระจายและถ่ายทอดองค์ความรู้ นอกจากการให้บริการด้านห้องสมุดมีชีวิตที่สร้างสรรค์ทันสมัย มาตั้งแต่ต้น พ.ศ.2548 และ ตั้งแต่พ.ศ. 2550 เป็นต้นมา สอว. ได้กำหนดบทบาทองค์กรให้เป็นศูนย์วิจัยและพัฒนา (R&D Center) ด้านห้องสมุดมีชีวิต เนื่องจากเล็งเห็นถึงจุดแข็งของสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ โดยเฉพาะส่วนบริการซึ่งสามารถใช้เป็นพื้นที่ศึกษาวิจัย ทดลองแนวคิด ผ่านการปฏิบัติจริงได้ รวมทั้งองค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตที่ได้ผ่านการสร้างสรรค์ สังคม และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นจึงนำมาสู่การปรับวิธีคิดและกระบวนการบริหารจัดการและการทำงานหลายด้านภายในองค์กร รวมทั้งการพัฒนาบุคลากรไปสู่ทิศทางเดียวกัน มีการทดลองแสวงหาแนวทางกิจกรรมและการบริหารจัดการที่เป็นต้นแบบ และการจัดการความรู้ ซึ่งเชื่อมโยงไปสู่กระบวนการส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ โดยมุ่งหวังที่จะนำความรู้จากกระบวนการต้นแบบไปเผยแพร่เป็นแนวทางให้แก่ห้องสมุดหรือศูนย์การเรียนรู้อื่นๆ ที่ต้องการจะพัฒนาปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ของตน

การจัดทำโครงการ “วิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิต รูปแบบอุทยานการเรียนรู้” จึงมีความจำเป็นเพื่อรวบรวมประสบการณ์และจัดการความรู้ในการบริหารจัดการและการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ในด้านต่างๆ เช่น ด้านกายภาพ ด้านเนื้อหาสาระ และการจัดกิจกรรม ฯลฯ อย่างเป็นระบบ โดยศึกษาวิจัยขององค์ความรู้การพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต และมีบุคลากรผู้มีส่วนร่วมในการก่อตั้ง ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการวิจัยและพัฒนา ทำให้เกิดองค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ที่จะนำมาถ่ายทอด เผยแพร่ และจัดทำเป็นคู่มือการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ให้ห้องสมุดและหน่วยงานต่างๆ นำไปประยุกต์ใช้ และนำไปสู่การวิจัยและพัฒนามาตรฐานและตัวชี้วัดห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ อันจะมีส่วนในการพัฒนาสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ให้เป็นองค์กรทางปัญญาของสังคม และมีบทบาทสร้างสรรค์แหล่งเรียนรู้และสังคมไทยให้เป็นสังคมการอ่านและการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิจัยถอดประสบการณ์การจัดการห้องสมุดมีชีวิต
2. เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้องค์ความรู้จากการสังเคราะห์ถอดประสบการณ์ การจัดการความรู้ โดยการศึกษาวิจัยอย่างมีระบบ ผ่านการบริหารจัดการอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและการดำเนินงานของสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ อันจะนำไปสู่การพัฒนาเป็นมาตรฐานและตัวชี้วัดห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ในบริบทที่เหมาะสมกับสังคมไทย

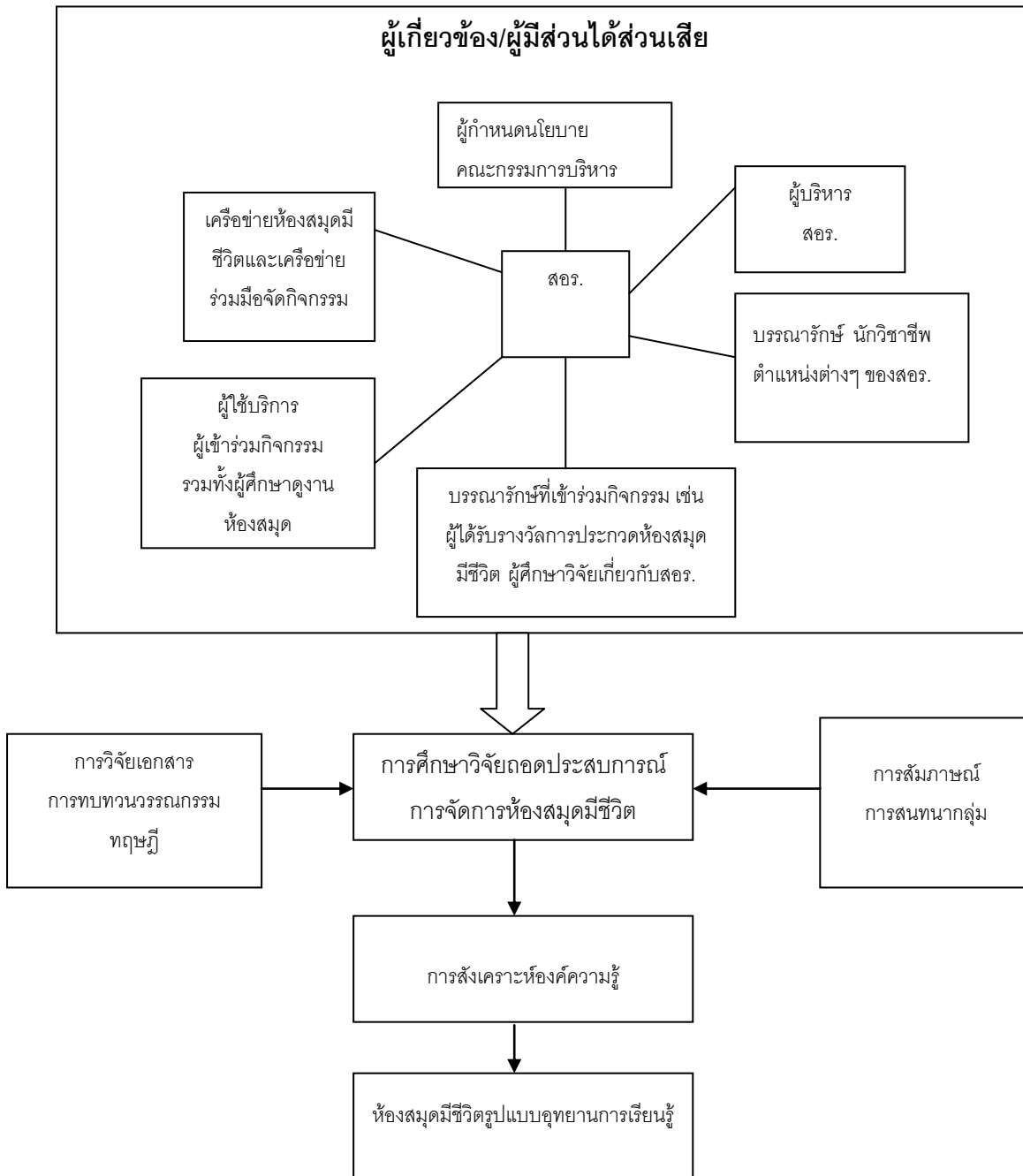
2. การนำองค์ความรู้จากผลการสังเคราะห์นี้ไปเผยแพร่และขยายผลให้กับห้องสมุดและองค์กรต่างๆ นำไปใช้เป็นต้นแบบการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตหรือแหล่งเรียนรู้ของตนเอง อันจะนำไปสู่การส่งเสริมการอ่าน การปรับทัศนคติและพฤติกรรมการอ่านและการใช้ห้องสมุดของประชาชนกลุ่มต่างๆ ในแต่ละพื้นที่เพื่อร่วมกันสร้างสรรค์สังคมการเรียนรู้

ข้อจำกัดในการวิจัย

1. การสังเคราะห์องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้อยู่บนพื้นฐานข้อมูลจากการถอดประสบการณ์จากการสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่มผู้เกี่ยวข้องกับสอ. ได้แก่ กลุ่มผู้ก่อตั้งและคณะกรรมการบริหาร กลุ่มผู้บริหาร ผู้จัดการ หัวหน้าส่วนของสอ. นักวิชาชีพที่ปฏิบัติงานในสอ. กลุ่มบรรณารักษ์ และบุคคลทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับสอ. ทางด้านวิชาการ กลุ่มผู้ใช้บริการ ผู้ศึกษาดูงาน และผู้เข้าร่วมกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิตของสอ. ด้วยความแตกต่างในมิติของภูมิหลัง โดยเฉพาะในด้านการศึกษาดำรงหน้าที่ บทบาท ประสบการณ์ ช่วงเวลาที่มีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับสอ. ทำให้พบว่ามี ความแตกต่างกันของการรับรู้ ความเข้าใจ และความคิดเห็นเกิดขึ้น ผู้วิจัยพยายามสังเคราะห์ในกรอบความคิดหลักร่วมกัน

2. การสังเคราะห์องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้ใช้เอกสารที่สอ. จัดทำเป็นพื้นฐานหลักในการตรวจสอบข้อมูลและสังเคราะห์ความรู้ร่วมกับข้อมูลที่ได้จากการถอดประสบการณ์ เนื่องจากเอกสารดังกล่าวเป็นเอกสารทางการของสอ. ที่เผยแพร่อย่างกว้างขวางจึงถือว่าเป็นเอกสารปฐมภูมิ ได้แก่ รายงานประจำปี และโดยเฉพาะคู่มือต่างๆ ซึ่งมีลักษณะเป็นการถอดประสบการณ์ของผู้ปฏิบัติงานมาแล้วขั้นหนึ่ง แต่อย่างไรก็ตามพบว่า งานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีจำนวนน้อยมากทำให้ไม่สามารถสร้างองค์ความรู้จากงานวิจัยโดยการสังเคราะห์งานวิจัยและนำเสนอองค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ซึ่งมีความจำเป็นเนื่องจากการสร้างองค์ความรู้ในศาสตร์แต่ละสาขาวิชานั้น มุ่งเน้นที่การพัฒนาหรือสร้างทฤษฎีใหม่ซึ่งจะต้องอาศัยผลงานวิจัยเป็นพื้นฐาน (Hunter 1982: 12) แต่อย่างไรก็ตามในการสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการวิจัยอย่างมีระบบ

กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 2

บทปริทัศน์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 2 นำเสนอผลการปริทัศน์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยจำแนกประเด็นที่นำเสนอ ดังนี้

1. สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สปร.)
2. สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอร.)
3. การสังเคราะห์องค์ความรู้
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสอร.
 - 4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับห้องสมุดมีชีวิต
 - 4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสังเคราะห์องค์ความรู้

1. สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สปร.)

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สปร.) (Office of Knowledge Management and Development (Public Organization) – OKMD) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สปร.) จัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม 2547 ตามพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) พ.ศ.2547 เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนได้มีโอกาสแสวงหาและพัฒนาความรู้ความสามารถเพื่อเพิ่มความรู้สร้างสรรค์และพัฒนาคุณภาพความคิดของประชาชนและเยาวชนให้เป็น “คนรุ่นใหม่” ที่พร้อมรับมือกับสถานการณ์โลกที่กำลังมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และกำลังเกิดการแข่งขันทางด้านความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้นอย่างก้าวกระโดด (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) 2553)

วัตถุประสงค์ในการจัดตั้ง

1. เป็นองค์กรการเรียนรู้ขนาดใหญ่ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และเป็นองค์กรนำทางด้านฐานความรู้
2. สนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนมีโอกาสเข้าถึงความรู้ในสาขาต่างๆ เพื่อสะสมความรู้และพัฒนาภูมิปัญญาของตน
3. ส่งเสริมสนับสนุนให้มีศูนย์บริการวิชาการความรู้ในรูปแบบที่หลากหลายในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์แห่งชีวิต สังคม ศิลปะ วัฒนธรรม ค่านิยม หรือวิถีชีวิตของคน
4. ส่งเสริมให้มีการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับสังคมสมัยใหม่และอนาคต
5. ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้
6. ส่งเสริมให้ประชาชนได้มีโอกาสพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถสร้างนวัตกรรมผลผลิต หรืองานจากการผสมผสานภูมิปัญญาของตนเข้ากับความรู้สมัยใหม่

7. สนับสนุนให้มีศูนย์กลางการแลกเปลี่ยนและแสดงผลงานความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบของบุคคลทั่วไปจากทุกแหล่งอารยธรรม

8. พัฒนาให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางของวิถีชีวิตและวัฒนธรรมเขตร้อนที่ทันสมัย เป็นจุดหมายในการเดินทางของนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ที่สนใจการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาตะวันออกและความรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตที่หลากหลาย

9. ส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดกลไกในการเสาะหาการพัฒนาและการใช้ความเชี่ยวชาญของผู้มีความสามารถพิเศษสาขาต่างๆ อย่างเป็นระบบ

วิสัยทัศน์

เป็นองค์กรนำในการพัฒนาความคิด เพิ่มความรู้ สร้างสรรค์ภูมิปัญญาของประชาชน โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้สาธารณะเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจฐานความคิดสร้างสรรค์

พันธกิจ

สร้างปัญญาให้สังคม จัดให้มีระบบการเรียนรู้สาธารณะ และการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ภูมิปัญญาของประชาชน โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้สาธารณะเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจฐานความคิดสร้างสรรค์

สร้างนวัตกรรม สร้างนวัตกรรมรูปแบบการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน

สร้างแหล่งเรียนรู้ สร้างแหล่งบริการองค์ความรู้รูปแบบใหม่ที่ทันสมัย มีชีวิตชีวา และอุดมด้วยความรู้ที่สร้างสรรค์

สร้างเสริมงานที่ขาดอยู่ เป็นข้อต่อที่สำคัญและสนับสนุนงานขององค์กรหลักที่เกี่ยวข้อง โดยจะไม่เข้าไปทำงานแทน แต่จะทำหน้าที่กำหนดยุทธศาสตร์ เน้นการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่และจัดทำต้นแบบเพื่อมอบให้องค์กรหลักนำไปขยายผล

ยุทธศาสตร์

1. ยุทธศาสตร์การพัฒนาแหล่งบริการความรู้เพื่อกระตุ้นความคิดและสร้างทัศนคติการเรียนรู้ของประชาชน

2. ยุทธศาสตร์การสร้างต้นแบบ (prototype) และพัฒนาภาคีเครือข่าย (network) เพื่อการขยายผล

3. ยุทธศาสตร์การบ่มเพาะ (incubation) ธุรกิจและกำลังคนที่จะเป็นฐานในการสร้างเศรษฐกิจฐานความคิดสร้างสรรค์ให้เติบโตต่อไป

4. ยุทธศาสตร์การบริหารจัดการองค์กร

องค์กรในสังกัด

สปร. เป็นองค์กรนำในการผลักดันสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ด้วยการใช้ความคิดสร้างสรรค์ทำสินค้าและบริการให้เกิดความแตกต่าง มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งจะนำพาเศรษฐกิจไทยให้ก้าวขึ้นสู่ความเป็นประเทศชั้นนำทั้งในภาคเศรษฐกิจ อุตสาหกรรม ประกอบไปด้วยส่วนงานภายในซึ่งมีความ

เชี่ยวชาญเฉพาะด้านอีก 5 ส่วนงาน ที่เป็น “**พื้นที่พียง**” พร้อมจะเป็นกำลังในการขับเคลื่อนสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ประกอบด้วย

1. **สำนักงานศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (ทีซีดีซี)** (www.tcdc.or.th) เป็นแหล่งทรัพยากรข้อมูล การเรียนรู้ด้านการออกแบบ และพัฒนาผลิตภัณฑ์แนวคิดใหม่ที่รวบรวมข้อมูลด้านการดีไซน์จากทั่วโลก เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานและกระตุ้นให้คนไทยปลดปล่อยพลังสร้างสรรค์เพื่อสร้างสินค้าใหม่หรือผลงานที่เป็นต้นฉบับ

2. **สำนักงานอุทยานการเรียนรู้** (www.tkpark.or.th) เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เน้นส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่าน และแสวงหาความรู้และการเรียนรู้ด้วยทักษะหลากหลายทางในบรรยากาศการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และทันสมัย ภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ที่ทันสมัยในรูปแบบ “**ห้องสมุดมีชีวิต**” โดยส่งเสริมให้เยาวชนมีโอกาสพัฒนาแลกเปลี่ยน และแสดงผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งส่งเสริม ผู้มีความสามารถพิเศษ (gifted)

3. **สถาบันพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ** (www.ndmi.or.th) ถ่ายทอดความรู้สาขาต่างๆ ผ่าน นิทรรศการสร้างสรรค์โดยใช้นวัตกรรมใหม่ในการเล่าเรื่องราวของชนชาติ วิถีชีวิต ภูมิปัญญา และเศรษฐกิจไทยในรูปแบบมีชีวิต ที่สามารถจุดประกายความอยากรู้ การตั้งคำถาม และปฏิสัมพันธ์ระหว่างนิทรรศการกับผู้ชม เพื่อเกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง สร้างประโยชน์ทางเศรษฐกิจ และพัฒนาประเทศโดยรวม เรียนรู้ประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม ในประสบการณ์ที่แปลกใหม่

4. **ศูนย์ความเป็นเลิศด้านชีววิทยาศาสตร์ของประเทศไทย (ทีเซลส์)** (www.tcels.or.th) เป็นศูนย์กลางการจัดการองค์ความรู้ให้เกิดและเพิ่มมูลค่าในด้านชีววิทยาศาสตร์เพื่อสุขภาพ โดยมุ่งสร้างศักยภาพของประเทศไทยให้โดดเด่นด้วยนวัตกรรมชีววิทยาศาสตร์ไทยสู่มาตรฐานโลก ส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีชีวภาพโดยมุ่งเป้าหมายหลักที่จะให้ประเทศไทยเป็นผู้นำและเป็นศูนย์กลางการลงทุนด้านวิทยาศาสตร์ชีวภาพของโลก

5. **ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม (ศูนย์คุณธรรม)** (www.moralcenter.or.th) มุ่งพัฒนาการบริหารจัดการความรู้ เพื่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ที่มีคุณธรรมเป็นฐานราก และจิตสำนึกที่ดีให้คนไทย มีบทบาทหลักในการเสริมหนุน เชื่อมประสาน เพิ่มพลังเครือข่าย ในการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ที่เป็นการรวมพลัง ขกระดับ แพร่ขยายในบริบทต่างๆ ในทุกภาคส่วนของสังคม

2. สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอร.)

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) หรือ TK park จัดตั้งขึ้นตามนโยบายสังคมและคุณภาพชีวิต ตามมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 13 มกราคม 2547 เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เน้นส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่าน และแสวงหาความรู้และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ที่ทันสมัยในรูปแบบ “**ห้องสมุดมีชีวิต**” โดยส่งเสริมให้เยาวชนมีโอกาสพัฒนาแลกเปลี่ยน และแสดงผลงานที่มี

ความคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งส่งเสริมผู้มีความสามารถพิเศษ (gifted) (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) 2553)

วัตถุประสงค์การจัดตั้งองค์กร

1. เป็นแหล่งการเรียนรู้ ที่เน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและการแสวงหาความรู้ในบรรยากาศการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ทันสมัย
2. ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต
3. ส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนและประชาชนมีโอกาสพัฒนา แลกเปลี่ยนและแสดงผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งสามารถสร้างนวัตกรรม ผลผลิตหรือชิ้นงานจากการผสมผสานด้านศิลปะ วัฒนธรรม ค่านิยมหรือวิถีชีวิต นวัตกรรมวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีในรูปแบบที่หลากหลาย

วิสัยทัศน์

ร่วมสร้างสรรค์สังคมการเรียนรู้

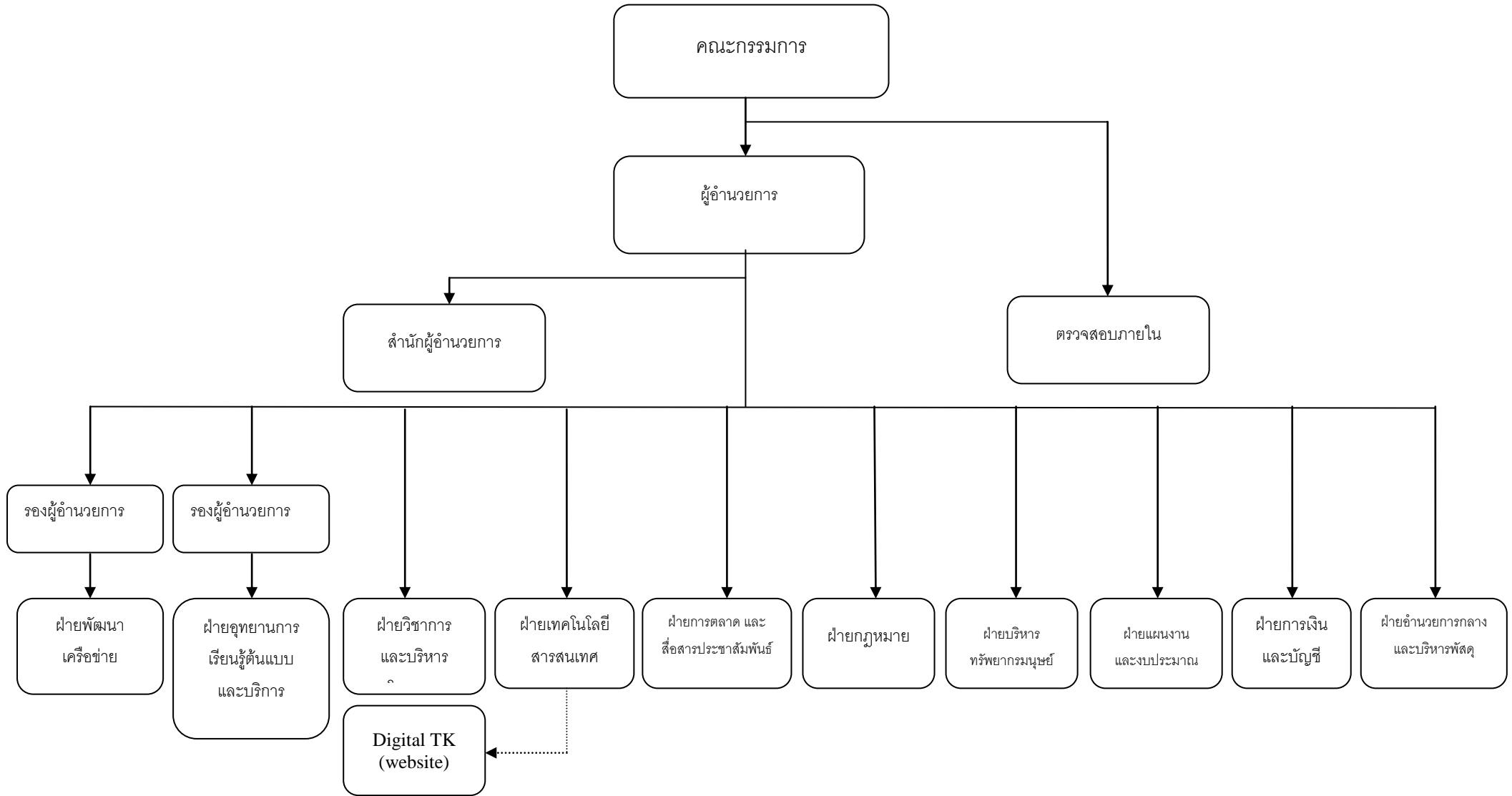
พันธกิจ

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ร่วมสร้างสรรค์สังคมการเรียนรู้ โดยการสร้างทัศนคติและนิสัยรักการอ่าน การคิด และการแสวงหาความรู้ในกลุ่มเด็กและเยาวชน

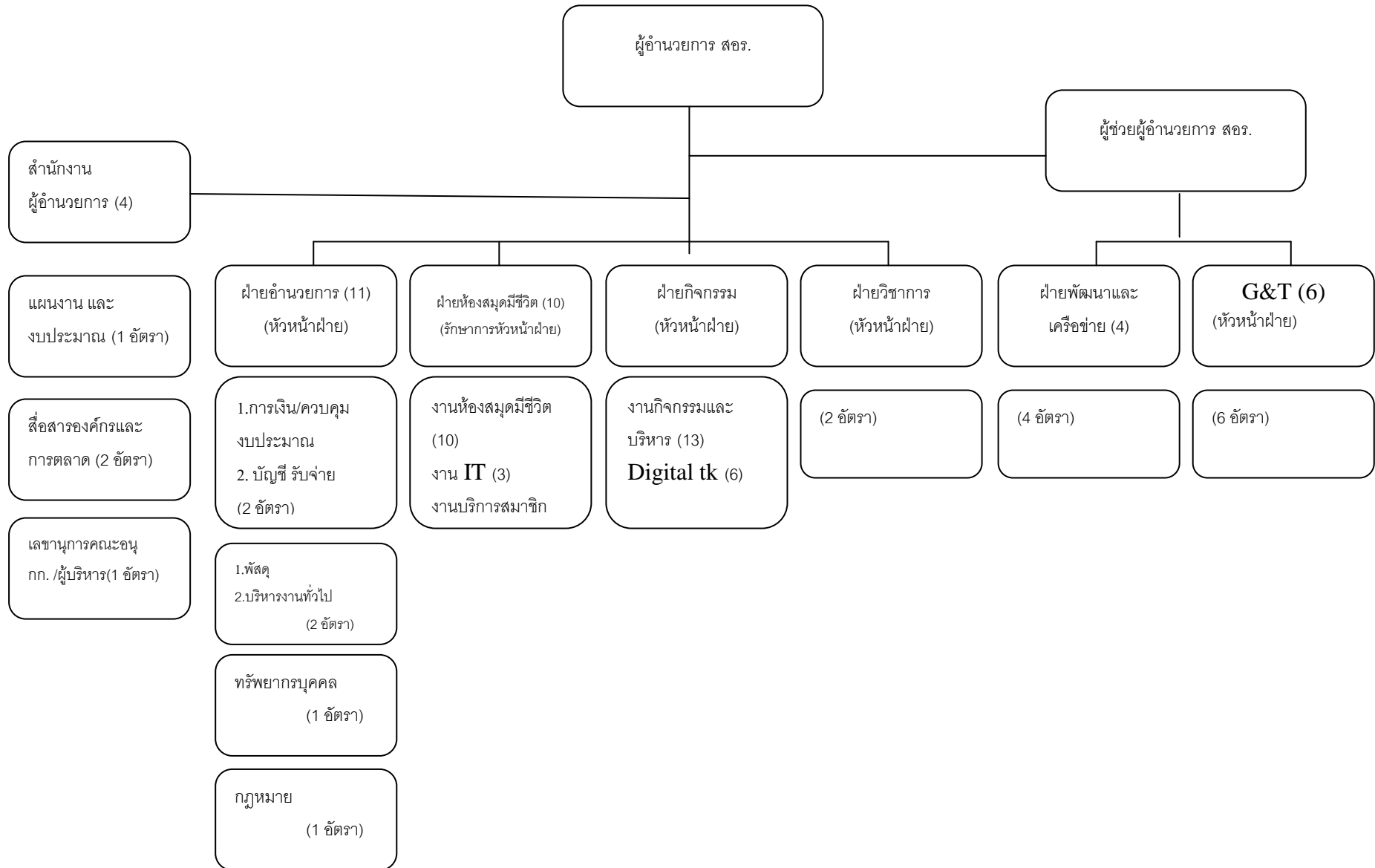
การบริหารจัดการ

การบริหารจัดการ มีองค์ประกอบคณะกรรมการ 12 ท่าน โดยระยะแรกตั้งมีนางสิริกร มณีรินทร์ เป็นประธานกรรมการและปฏิบัติหน้าที่ผู้อำนวยการ กรรมการประกอบด้วย (1) ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2) ผู้แทนกระทรวงวัฒนธรรม (3) ผู้แทนกระทรวงศึกษาธิการ (4) ผู้แทนจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (5) นางดวงสมร วรฤทธิ์ (6) นางสุชาติพิพ รัชชพงษ์ (7) นางพรอนงค์ นิยมคำ (8) นายอุดม เพชรสังหาร (9) นายจุลภาส เครือโสภณ (10) ผู้แทนสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ และ (11) ผู้อำนวยการสำนักงานอุทยานการเรียนรู้เป็นกรรมการและเลขานุการ

แผนภาพที่ 2.1 โครงสร้างสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ ระยะแรก



แผนภาพที่ 2.2 โครงสร้างสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ ระยะหลัง
(เจ้าหน้าที่ TK 72)



คณะกรรมการหน่วยงานเฉพาะด้าน มีอำนาจหน้าที่ ดังนี้

- 1) กำหนดเป้าหมาย นโยบาย และแผนการบริหารสำนักงาน และกำกับดูแลการดำเนินงานของสำนักงานให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ภายใต้กรอบนโยบายที่คณะกรรมการบริหารกำหนด
- 2) ให้คำแนะนำ เสนอแนะ และร่วมแก้ไขปัญหาหรืออุปสรรคในการบริหารจัดการ ตลอดจนเสนอต่อคณะกรรมการบริหาร เพื่อพิจารณาสั่งการในกรณีมีปัญหาอุปสรรคเกี่ยวกับการประสานงานในการดำเนินการตามวัตถุประสงค์
- 3) ให้ความเห็นชอบแผนงาน โครงการและงบประมาณประจำปีของสำนักงานเพื่อเสนอคณะกรรมการบริหารพิจารณาอนุมัติ
- 4) แต่งตั้งอนุกรรมการที่ปรึกษาของคณะกรรมการหรือคณะทำงานเพื่อดำเนินการแทนคณะกรรมการ
- 5) ออกระเบียบเกี่ยวกับการประชุมของคณะกรรมการ คณะอนุกรรมการและคณะทำงาน
- 6) ควบคุมดูแลการดำเนินงานและการบริหารงานทั่วไปของสำนักงาน ตลอดจนออกประกาศ ข้อบังคับ ข้อกำหนดหรือระเบียบ เกี่ยวกับสำนักงาน ได้โดยอิสระและมีความคล่องตัว สามารถปรับปรุงให้สอดคล้องกับเหตุการณ์และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการเรียนรู้

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ได้เปิดดำเนินการเมื่อวันที่ 24 มกราคม 2548 และได้ความร่วมมือ ศูนย์กลางการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ (NICT) เมื่อเดือนตุลาคม 2548 ทำให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ครบวงจรยิ่งขึ้น โดยมุ่งเน้นการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิต ในรูปแบบ “อุทยานการเรียนรู้” เพื่อเป็นกลไกหลักสำคัญในการเสริมสร้างความรู้ พัฒนาความคิด และบูรณาการภูมิปัญญา โดยผ่านกระบวนการส่งเสริมการรักการอ่าน การแสวงหาความรู้ และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ตามแนวทางที่สอดคล้องกับชนบประเพณี และวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาคนและสังคมไทยให้มีคุณภาพ ตลอดจนเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่พัฒนาองค์ความรู้อย่างต่อเนื่อง (สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ 2553)

บทบาทและขอบเขตหน้าที่

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้มีบทบาทและขอบเขตหน้าที่ดังนี้ (สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ 2553)

1. เป็นผู้สร้างแรงบันดาลใจ ทัศนคติ ความต้องการที่จะอ่าน คิด และเรียนรู้
2. เป็นผู้กระตุ้น หรือตัวกลาง ที่ทำให้เกิดการปฏิบัติ พฤติกรรม เพื่อการเรียนรู้
3. เป็นแหล่งศึกษาด้านแบบวิธีการสร้างสรรค์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ
4. เป็นแบบอย่าง หรือต้นแบบห้องสมุดมีชีวิต และวิธีการเรียนรู้
5. เป็นผู้ฝึกอบรมให้กับผู้ฝึก หรือผู้บริหารการเรียนรู้และห้องสมุดมีชีวิต

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ มุ่งเน้นการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิต ในรูปแบบ “อุทยานการเรียนรู้” เพื่อเป็นกลไกหลักสำคัญในการเสริมสร้างความรู้ พัฒนาความคิด และบูรณาการภูมิปัญญา โดยผ่าน

กระบวนการส่งเสริมการรักการอ่าน การแสวงหาความรู้ และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ตามแนวทางที่สอดคล้องกับขนบประเพณี และวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาคน และสังคมไทยให้มีคุณภาพ ตลอดจนเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่พัฒนาองค์ความรู้อย่างต่อเนื่อง สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ บริหารจัดการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ ในรูปแบบ “ห้องสมุดมีชีวิต” ผ่านอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ เพื่อเป็นพื้นที่ในการส่งเสริมและกระตุ้นการอ่าน การเรียนรู้ ตลอดจนพัฒนาปัญญาในมิติต่างๆ ให้แก่สังคม ด้วยภารกิจทั้ง 3 ด้าน ดังนี้

1. ภารกิจการเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและแสวงหาความรู้ในบรรยากาศการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ทันสมัย

सर. ได้จัดตั้งพื้นที่บริการเพื่อส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้สาธารณะอย่างสร้างสรรค์ โดยตั้งบนชั้น 8 อาคารศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ เพื่อเป็นสถานที่อ่านและเรียนรู้ ในนาม “ทีเคปาร์ค” (TK park) ผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยสื่อ หนังสือ คนตรี มัลติมีเดีย และกิจกรรมสร้างสรรค์ หลากหลายด้วยกรอบแนวคิดและปรัชญาในการเสริมทักษะทางปัญญา ตลอดจนการเป็นต้นแบบในการส่งเสริมการพัฒนา รูปแบบการบริหารจัดการ “ห้องสมุดมีชีวิต” และการร่วมมือกับองค์กรภายนอกทั้งภาครัฐและเอกชน ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนตลอดมา

2. ภารกิจส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้ และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต

सर. ได้ตระหนักถึงประโยชน์ของการส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้สาธารณะอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งมีเนื้อหาสาระที่เป็นองค์ความรู้และกระบวนการที่จะช่วยให้เด็ก เยาวชนไทย ผู้ปกครอง และผู้สนใจทั่วไปให้รักการอ่าน เพิ่มพูนทักษะการใฝ่รู้ และค้นคว้าความรู้ต่างๆ จากรากฐานภูมิปัญญาไทยและขยายต่อยอดสู่สากล โดยได้ดำเนินงานร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน อาทิเช่น กรมศิลปากร ในการรวบรวมองค์ความรู้เพื่อจัดทำเป็นสื่อในรูปแบบต่างๆ อีกทั้งยังได้ดำเนินโครงการถ่ายทอดองค์ความรู้ในการบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิต โดยร่วมมือกับกระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตลอดจนหน่วยงานระดับภูมิภาค อาทิเช่น องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เพื่อจุดประกายห้องสมุดมีชีวิตในโรงเรียนและสร้างสังคมการเรียนรู้ให้แก่เยาวชนไทยให้มีนิสัยรักการอ่านอย่างยั่งยืน

3. ภารกิจส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนและประชาชนมีโอกาสพัฒนา แลกเปลี่ยนและแสดงผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งสามารถสร้างนวัตกรรม ผลิตภัณฑ์ หรือชิ้นงานจากการผสมผสานด้านศิลปวัฒนธรรม ค่านิยมหรือวิถีชีวิต นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ในรูปแบบที่หลากหลาย

सर. ได้เปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้แสดงออกถึงพลังแห่งการสร้างสรรค์ ตลอดจนแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ในด้านต่างๆ ผ่านกิจกรรมที่สร้างสรรค์ในพื้นที่ส่วนต่างๆ ของอุทยานการเรียนรู้ เช่น ลานสานฝัน ห้องสมุดดนตรี ศูนย์การเรียนรู้เอนกประสงค์ ห้องปฏิบัติการด้านเทคโนโลยี เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อบูรณาการและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ที่เชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และเทคโนโลยี เข้าไว้

ด้วยกัน โดยร่วมกับหน่วยงานภาคีต่างๆ เช่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) มูลนิธิ อินเทอร์เน็ตปลดปล่อย สถาบันการเรียนรู้ทางด้านดนตรีทั้งภาครัฐและเอกชน ตลอดจนเครือข่ายอาสาสมัคร จากองค์กรต่างๆ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการอ่าน การเรียนรู้ให้แก่เยาวชนและสังคมไทย

กิจกรรมสำคัญ

ผลงานและกิจกรรมสำคัญของ สอว. ได้แก่

1. “ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบ TK park” เป็นการกระตุ้นให้หน่วยงานต่างๆ ให้ความสนใจในการสร้าง ปรับปรุง ห้องสมุดหรือแหล่งเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ทันสมัย ส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ตลอดชีวิต โดยมีเอกลักษณ์และความงดงามในแบบเฉพาะตนตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่าง กัน

2. โครงการประกวดและส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ด้านการอ่าน “ห้องสมุดมีชีวิต (TK park Living Library Award)” เป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินการตามยุทธศาสตร์สำคัญประการหนึ่งของ สอว. คือการเป็น หน่วยงานที่สนับสนุนกลไกโครงสร้างการศึกษาพื้นฐาน โดยการเผยแพร่องค์ความรู้ในการพัฒนา การ จัดการ และการดำเนินการ “ห้องสมุดมีชีวิต” ให้เป็นทางเลือกใหม่ของการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างปัญญาให้ สังคมได้อย่างแท้จริง (สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ 2551)

3. การส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้สาธารณะอย่างสร้างสรรค์ เป็นการสร้างสรรค์เนื้อหา (content) โดยดำเนินการร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนในการรวบรวมองค์ความรู้เพื่อจัดทำในรูปแบบของสื่อ ได้แก่ คลังความรู้ที่มีคุณค่า เช่น ชุมทรัพย์ของแผ่นดิน ห้องสมุดดนตรี นิทานพื้นบ้านภาคใต้ ชุดสารานุกรม ดนตรีไทย คู่มือส่งเสริมการอ่านและห้องสมุดมีชีวิตฯ คู่มือส่งเสริมการอ่านสำหรับเด็กประถมและเยาวชน ก่อนวัยรุ่น และเกมสร้างสรรค์ต่างๆ

ส่วนการถ่ายทอดองค์ความรู้การบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิตเป็น โครงการและกิจกรรมเพื่อ ถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิต ได้แก่ โครงการอบรมห้องสมุดมีชีวิตเพื่อจุด ประกายห้องสมุดมีชีวิตในโรงเรียน ชวนเด็กไทยรักการอ่าน ร่วมกิจกรรมสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ มหกรรมนักอ่าน สัมมนาวิชาการเปิดโลกห้องสมุดเด็ก และนิทรรศการที่เกี่ยวข้อง

4. การส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนและประชาชนมีโอกาสพัฒนา แลกเปลี่ยนและแสดงผล งานที่มีความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งสามารถสร้างนวัตกรรม ผลผลิต หรือชิ้นงานจากการผสมผสานด้าน ศิลปะ วัฒนธรรม ค่านิยมหรือวิถีชีวิต นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ในรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งเป็น กิจกรรมร่วมกับหน่วยงานภาคีต่างๆ ได้แก่ โครงการความร่วมมือกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย เช่น “สืบศิลป์ป้องกันมิินทร์” นิทรรศการแสดงพระราชประวัติ พระอัจฉริยภาพในพระบาทสมเด็จพระ เจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 “พอเพียง...ตามรอยพ่อ” นิทรรศการเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเนื่อง ในวโรกาสฉลองสิริราชสมบัติครบ 60 ปี เป็นต้น กิจกรรมดนตรีเพื่อการเรียนรู้ การสาธิตงานดนตรี เพื่อการ เรียนรู้ดนตรีประเภทต่างๆ พร้อมการพูดคุยให้ความรู้โดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ โครงการรวมพลคนดนตรี

เวทีเปิดสำหรับเยาวชนและผู้มีใจรักในเสียงดนตรี และจัดพื้นที่สำหรับแสดงความสามารถต่างๆ ทางดนตรี กิจกรรมเสริมทักษะด้านการอ่านการเขียนสำหรับเยาวชนและประชาชน เช่น กิจกรรมอาสาสมัครนักร้อง กิจกรรมกองกำลังป็นฝันพบนักเขียน เป็นต้น (สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ 2550: 23-33)

3. การสังเคราะห์ความรู้

การสังเคราะห์องค์ความรู้เป็นวิธีวิทยาการวิจัย ที่ใช้ในการศึกษาอย่างเป็นระบบเพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย สังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่อย่างเป็นระบบและนำไปสู่การปฏิบัติ แบ่งเป็นการสังเคราะห์เชิงปริมาณ และการสังเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยมีขั้นตอนประกอบด้วย การกำหนดปัญหา การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการเขียนรายงานผล การสังเคราะห์เชิงปริมาณ อาศัยเทคนิคทางสถิติ โดยนำผลการวิจัยนั้นๆ มาคำนวณค่าหรือหาดัชนีมาตรฐานของผลงานวิจัยให้สามารถดึงค่าต่างๆ ออกมาขึ้นกับความมากน้อยของผลกระทบที่ได้ สามารถใช้สังเคราะห์งานวิจัยได้จำนวนมากในเวลาเดียวกัน วิธีการสังเคราะห์ ได้แก่ วิธีนับคะแนนเสียง วิธีรวมค่านัยสำคัญ วิธีจัดกลุ่ม วิธีแจกแจง และวิธีวิเคราะห์ถ้อยความ ส่วนการสังเคราะห์งานวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการวิจัยนั้นๆ แล้วบรรยายสรุปเข้าด้วยกัน เพื่อให้ได้ผลของการสังเคราะห์ที่สามารถสะท้อนข้อมูลใหม่หรือมิติใหม่ที่ต่อยอดองค์ความรู้ในสาขาวิชา การสังเคราะห์เชิงบรรยาย มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์วิธีการที่งานวิจัยแต่ละเรื่องใช้ในการหาคำตอบให้กับปัญหาวิจัยเดียวกัน และนำผลที่ได้มาบรรยายสรุป และสร้างภาพรวมของผลการวิจัยที่นำมาสังเคราะห์ กระบวนการที่สำคัญสำหรับวิธีการนี้คือการค้นหาข้อมูลหรืออธิบายผลการค้นพบจัดเก็บตัวอย่างที่สามารถใช้สนับสนุนข้อค้นพบนั้นๆ แล้วนำมาปะติดปะต่อให้เป็นภาพหรือแผนที่ วิธีการนี้เหมาะสมกับการสังเคราะห์งานวิจัยที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาหรือต่อยอดแบบจำลองเชิงทฤษฎี 2) จำแนก อธิบาย และเสนอมุมมองในปัญหาที่ซับซ้อนและยังหาข้อตกลงได้ไม่ชัดเจน 3) แสวงหาข้อมูลที่ช่วยให้นักปฏิบัติยึดไว้เป็นแบบอย่างที่ดีในการทำงานได้ และ 4) เพื่อมองหามิติใหม่ให้กับประเด็นสำคัญที่อยู่ในความสนใจ ซึ่งการสังเคราะห์งานวิจัยด้วยวิธีการบรรยายนี้มีความยืดหยุ่นสูง แต่มีจุดอ่อนในเรื่องของความมีอคติ และการตีความผิดพลาด ซึ่งอาจเกิดจากการที่นักวิจัยอ้างอิงคำข้อความมาจากงานวิจัยเฉพาะบางเรื่องที่ผลการวิจัยสนับสนุนเป้าหมายบางประการของผู้วิจัย แต่อย่างไรก็ตามจุดเด่นของวิธีการนี้คือสามารถสร้างความคลุ่มลึกลงให้กับประเด็นที่ศึกษา ทั้งยังสามารถรักษาสาระสำคัญของงานวิจัยที่นำมาสังเคราะห์ให้คงอยู่ได้โดยไม่ถูกกลืนหรือบิดเบือนไป

การสังเคราะห์เป็นขั้นของการใช้ประโยชน์ข้อมูล ความรู้ โดยนำมาประมวลเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่การดำเนินงาน ซึ่งต้องพิจารณาทั้งวัตถุประสงค์ เป้าหมาย ข้อมูลที่เป็นเหตุเป็นผล ปัจจัยแวดล้อมต่างๆ มีการถกเถียงให้เห็นถึงข้อดีข้อเสียในทุกประเด็นทุกด้านที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาประมวลเป็นข้อปฏิบัติ เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่การดำเนินงาน และนำไปสู่การวางแผน วางนโยบาย หรือมาตรการในการปฏิบัติต่อไป (สถาบันภาษาไทย กรมวิชาการ อ้างใน สภาที่ปรึกษาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 2545: 20)

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องจำแนกเป็นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสำนักงานอุทยานการเรียนรู้และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสังเคราะห์ความรู้

4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสอ.

ดวงใจ ไตรถาวรทรัพย์ (2549) ศึกษาโครงการอุทยานการเรียนรู้สำหรับคนรุ่นใหม่ วัตถุประสงค์เพื่อเป็นโครงการเพื่อประชาชน ที่มีการผสมผสานส่วนพื้นที่ใช้สอยต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชน อันได้แก่ ห้องสมุด ห้องนิทรรศการ ชมรมต่างๆ เป็นต้น ทำให้โครงการเป็นแหล่งการเรียนรู้ร่วมสมัย เป็นการเปลี่ยนทัศนคติและมุมมองของสังคมที่มีต่อห้องสมุดแบบดั้งเดิมที่มีการให้บริการความรู้เพียงหนังสือ และบรรยากาศที่เคร่งเครียดเป็นทางการ ให้เป็นสถานที่ที่สามารถศึกษาหาความรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน มีบรรยากาศที่สามารถอ่านหนังสือได้อย่างผ่อนคลาย และมีพื้นที่ที่สามารถประกอบกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ ตลอดจนเป็นพื้นที่ที่สามารถมาพักผ่อนหย่อนใจในยามว่างได้ การออกแบบ ดำเนินถึงบรรยากาศของห้องสมุดและลานกิจกรรมอันเป็นสถานที่ส่งเสริมการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ และสะท้อนแนวความคิด Nature and Movement จึงออกแบบให้เป็นห้องสมุดที่สามารถอ่านหนังสือในบรรยากาศที่ผ่อนคลายหลากหลายรูปแบบ มีบรรยากาศของธรรมชาติ หนังสือ และกิจกรรมอื่นๆ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้สอดแทรกอยู่ตามส่วนต่างๆ ของโครงการ โดยที่มุมมองจากทั้งภายในภายนอกโครงการนั้น สามารถรับรู้ถึงกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในโครงการได้โดยไม่รบกวนการอ่านหนังสือ การวิเคราะห์กรณีศึกษา “ทีเคปาร์ค” พบว่า มีการจัดพื้นที่ให้ความรู้สึกกลิ่นไหล ไม่หยุดนิ่ง มีการตกแต่งที่ดึงดูดแก่ผู้พบเห็นให้มีความรู้สึกอยากเข้ามาสัมผัสทั้งในแง่พื้นที่ว่างและกิจกรรม มีการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยแทรกเข้าไปในทุกส่วนของโครงการ มีการหมุนเวียนกิจกรรมในบริเวณลานสานฝัน ทำให้เกิดความหลากหลายและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่มีความสนใจต่างกันได้

พัชราภา ดินดำ (2550) ศึกษาการมีส่วนร่วมของเยาวชนในสังคมแห่งการเรียนรู้ และเพื่อศึกษาการเข้าไปมีส่วนร่วมของเยาวชนในกระบวนการกำหนดนโยบายการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ผู้ใช้บริการที่เป็นเยาวชนอายุไม่เกิน 25 ปี จำนวน 200 คน ผู้จัดการอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบ จำนวน 1 คน และคณะกรรมการที่ปรึกษาเยาวชน จำนวน 4 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วยแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ แบบสอบถามใช้สถิติ การวิเคราะห์ ได้แก่ Oneway Anova, t-test, Stepwise Multiple Regression ผลการวิจัยพบว่า คุณสมบัตินบุคคล ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา และความถี่ของการใช้บริการแตกต่างกันจะมีความคิดเห็นต่อการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้แตกต่างกัน กลุ่มที่เป็นสมาชิกประจำและกลุ่มที่เป็นสมาชิกไม่ประจำมีความคิดเห็นต่อการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน ระดับการมีส่วนร่วมของเยาวชนที่แตกต่างกันจะมีอิทธิพลต่อการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ของอุทยานการเรียนรู้มีแนวโน้มไปในทิศทางที่ดี

ชุตินา สัจจันันท์ และบุญศรี พรหมมาพันธุ์ (2553) วิจัยติดตามประเมินผลโครงการอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิต ครั้งที่ 2 โดยใช้ทั้งระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ห้องสมุดประชาชนที่ได้รับรางวัลจากโครงการอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิตครั้งที่ 2

จำนวน 10 แห่ง ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ บรรณารักษ์ จำนวน 10 คน ผู้บริหารจำนวน 10 คน ผู้ใช้บริการที่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 589 คน ผู้ใช้บริการที่สนทนากลุ่ม จำนวน 60 คน รวมทั้งสิ้น 669 คน โดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามบรรณารักษ์ แบบสอบถามผู้ใช้บริการแบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร และแบบสนทนากลุ่ม การวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์โดยใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำเสนอในรูปแบบตารางและแผนภาพประกอบการบรรยาย การประเมินกำหนดเกณฑ์ค่าเฉลี่ยมากกว่า 3.50 จึงถือว่าเรื่องที่ประเมินมีความเหมาะสมระดับมาก ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพ ทำการวิเคราะห์เนื้อหาและนำเสนอในรูปแบบสรุปความและความเรียงเชิงพรรณนา ผลการวิจัยสรุปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1) ผลการติดตามประเมินโครงการอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิตครั้งที่ 2 จัดโดยสอ.พบว่าทั้งบรรณารักษ์ ผู้บริหารและผู้ใช้บริการมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าโครงการนี้โดยรวมมีความเหมาะสมในการดำเนินงาน มีคุณค่าและเป็นประโยชน์ระดับมาก โครงการนี้ได้ก่อให้เกิดความตื่นตัว ความตระหนักถึงความสำคัญและคุณค่าของการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ยั่งยืนของชุมชน ช่วยสร้างเสริมนิสัย รักการอ่าน ใฝ่รู้และรักการเรียนรู้แก่ผู้ใช้บริการ ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต และขับเคลื่อนชุมชนเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้และสังคมการเรียนรู้ สร้างเจตคติที่ดี ความพึงพอใจและความภาคภูมิใจแก่ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย การได้รับรางวัลทำให้ห้องสมุดเป็นที่รู้จัก มีผู้มาศึกษาดูงาน ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวคิดและภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุดและบรรณารักษ์ และสร้างโอกาสพัฒนางานห้องสมุดอย่างต่อเนื่อง

2) ผลการประเมินด้านกระบวนการดำเนินงาน โครงการพบว่ามีความเหมาะสมระดับมาก เรียงตามลำดับคือการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ การจัดประกวดห้องสมุดมีชีวิตและกระบวนการบริหารจัดการ โครงการ รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดระดับมาก ได้แก่ วิทยากรในการอบรมครั้งที่ 1 และ 2 และการบริการของเจ้าหน้าที่

3) ผลการประเมินด้านผลผลิต โครงการพบว่ามีความเหมาะสมระดับมาก บรรณารักษ์ผู้เข้าร่วมโครงการ ผู้บริหารและผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจต่อโครงการโดยรวมระดับมาก บรรณารักษ์ตระหนักถึงความสำคัญและคุณค่าของความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตที่ได้รับ มีเจตคติที่ดี มีความสามารถทักษะและประสบการณ์ในการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตและมีการแบ่งปัน ถ่ายทอดองค์ความรู้และประสบการณ์ ผู้บริหารและผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจบรรณารักษ์และห้องสมุดระดับมาก

4) ผลการประเมินด้านผลลัพธ์ของ โครงการพบว่าอยู่ในระดับมาก บรรณารักษ์ผู้เข้าร่วมโครงการได้นำความรู้ ประสบการณ์และแนวคิดเชิงกลยุทธ์ไปใช้ในการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต โดยคำนึงถึงเอกลักษณ์ตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชุมชนและห้องสมุด ได้รับการพัฒนาทางกายภาพ ภูมิทัศน์ สภาพแวดล้อมและการออกแบบภายใน ได้รับการสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้และความรับผิดชอบต่อสังคมและพัฒนาคุณภาพการบริการและกิจกรรมของห้องสมุด เป็นห้องสมุดมีชีวิตและ

แหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัย ผู้ใช้บริการมีจำนวนเพิ่มขึ้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้ความสำคัญในการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ยั่งยืนของชุมชน และให้ความร่วมมือ สนับสนุนบทบาทและการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิตในการขับเคลื่อนชุมชนเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

5) แนวทางการพัฒนาโครงการอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิตที่ยั่งยืนจำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่าย ทั้งหน่วยงานส่วนกลางและส่วนท้องถิ่น โดยรัฐจัดสรรงบประมาณให้สอ. เพื่อขยายและพัฒนาโครงการให้ยั่งยืน หน่วยงานที่กำกับดูแลหรือต้นสังกัดของห้องสมุดให้การสนับสนุนจัดสรรงบประมาณให้บรรณารักษ์เข้าร่วม โครงการและให้มีการพัฒนาห้องสมุดอย่างต่อเนื่องหลังจากได้รับรางวัลบรรณารักษ์และบุคลากรห้องสมุดมีความรู้ความสามารถในการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต ประชาชน/ผู้บริการ มีนิสัยรักการอ่าน เป็นชุมชนการเรียนรู้ และสอ. มีการประชาสัมพันธ์เชิงรุกในสังคมวงกว้าง ทำงานเป็นเครือข่ายและสร้างองค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิต

4.2 งานวิจัยเกี่ยวกับห้องสมุดมีชีวิต

งานวิจัยเกี่ยวกับห้องสมุดมีชีวิตงานวิจัยเกี่ยวกับห้องสมุดประชาชนและห้องสมุดโรงเรียนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังรวมถึงงานวิจัยเกี่ยวกับมาตรฐานห้องสมุดประชาชนซึ่งได้พัฒนาขึ้นจากกระบวนการวิจัย

4.2.1 ห้องสมุดประชาชน

นงลักษณ์ พร้อมจะบก (2551) ศึกษาความพึงพอใจในการดำเนินงานโครงการพัฒนาห้องสมุดประชาชนมีชีวิตของสมาชิกห้องสมุดจังหวัดเลย และเปรียบเทียบความพึงพอใจในการดำเนินงานโครงการพัฒนาห้องสมุดประชาชนมีชีวิต ของสมาชิกห้องสมุดประชาชน จังหวัดเลย จำแนกตาม เพศ อายุ อาชีพ และระดับการศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือ สมาชิกห้องสมุดประชาชน จำนวน 310 คน สุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น ตามอาชีพของสมาชิกห้องสมุด เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า วิเคราะห์ข้อมูลโดยคำนวณหาความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบที่ สถิติทดสอบเอฟ ทดสอบความแตกต่างรายคู่โดยวิธีการของเซฟเฟ

ผลการวิจัยพบว่า

1) สมาชิกห้องสมุดประชาชนจังหวัดเลย มีความพึงพอใจในการดำเนินงานโครงการพัฒนาห้องสมุดประชาชนมีชีวิต โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เพื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การพัฒนาอาคารและสถานที่ พัฒนาคู่มือห้องสมุด การจัดหาสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ การพัฒนาระบบบริการ อยู่ในระดับมาก การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ และการประสานความร่วมมือกับเครือข่ายการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การพัฒนาระบบบริการ รองลงมาคือ การพัฒนาอาคารและสถานที่ และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ การประสานความร่วมมือกับเครือข่ายการเรียนรู้

2) เปรียบเทียบความพึงพอใจการดำเนินงานโครงการพัฒนาห้องสมุดประชาชนของสมาชิกห้องสมุดประชาชนจังหวัดเลย จำแนกตามเพศ โดยภาพรวม พบว่า มีความพึงพอใจไม่แตกต่างกัน

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า การพัฒนาบุคลากรห้องสมุด และการประสานความร่วมมือกับเครือข่ายการเรียนรู้ มีความพึงพอใจแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) เปรียบเทียบความพึงพอใจในการดำเนินงานโครงการพัฒนาห้องสมุดประชาชนมีชีวิตของสมาชิกห้องสมุดประชาชน จังหวัดเลย จำแนกตามอายุ โดยภาพรวมพบว่า มีความพึงพอใจไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า การจัดหาสื่อวัสดุ อุปกรณ์ การจัดกิจกรรมส่งเสริมความรู้ และการประสานความร่วมมือกับเครือข่ายการเรียนรู้ มีความพึงพอใจแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4) เปรียบเทียบความพึงพอใจในการดำเนินงานโครงการพัฒนาห้องสมุดประชาชนของสมาชิกห้องสมุด จังหวัดเลย จำแนกตามอาชีพ โดยภาพรวมพบว่า มีความพึงพอใจไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า การจัดหาสื่อวัสดุ อุปกรณ์ การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ และการประสานความร่วมมือกับเครือข่ายการเรียนรู้ มีความพึงพอใจแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5) เปรียบเทียบความพึงพอใจในการดำเนินงานโครงการพัฒนาห้องสมุดประชาชนมีชีวิตของสมาชิกห้องสมุดประชาชน จังหวัดเลย จำแนกตามระดับการศึกษา โดยภาพรวมพบว่ามีความพึงพอใจไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า การจัดหาสื่อวัสดุ อุปกรณ์ การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ และการประสานความร่วมมือกับเครือข่ายการเรียนรู้ มีความพึงพอใจแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิรดี กันเดช (2551) ศึกษาแนวโน้มการพัฒนารูปแบบห้องสมุดประชาชนในสังคมฐานความรู้ ใน พ.ศ.2560 โดย 1) วิเคราะห์และเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินงานของห้องสมุดประชาชนทั้งในและต่างประเทศ 2) สังเคราะห์รูปแบบและพัฒนาร่างห้องสมุดประชาชนในสังคมฐานความรู้ ใน พ.ศ. 2560 3) สร้างอนาคตภาพห้องสมุดประชาชนในสังคมฐานความรู้ใน พ.ศ.2560 และ 4) พัฒนาแนวทางการพัฒนาห้องสมุดประชาชนในสังคมฐานความรู้ โดยใช้เทคนิคการศึกษาวิจัยอนาคตแบบ EDFR การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็น โดยใช้โปรแกรม SPSS/PC และใช้ค่าสถิติมัธยฐานและค่าระหว่างพิสัย ควอไทล์ สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า

1) ห้องสมุดประชาชนที่ดำเนินการทั้งในและต่างประเทศต่างมีวิสัยทัศน์ที่มุ่งสู่การเป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยมีทิศทางการดำเนินงานที่สนองความต้องการของประชาชนด้วยรูปแบบที่หลากหลาย เน้นการให้บริการ โดยใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ให้บริการโดยเท่าเทียมและทั่วถึง มีกิจกรรมหลากหลายที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ ห้องสมุดประชาชนที่ดำเนินการในต่างประเทศมีกฎหมายกำหนดเรื่องมาตรฐานและงบประมาณรองรับการดำเนินงานอย่างชัดเจน และ

ห้องสมุดประชาชนในประเทศไทยมีแนวโน้มในการให้ความสำคัญกับเรื่องเครือข่ายและการมีส่วนร่วมของประชาชน

2) รูปแบบห้องสมุดในสังคมฐานความรู้ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 9 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบด้านรูปแบบทางกายภาพ จุดมุ่งหมาย หลักการ กิจกรรมการเรียนรู้ การให้บริการ เครือข่าย การมีส่วนร่วม งบประมาณ และการประเมินผล

3) อนาคตภาพห้องสมุดประชาชน ห้องสมุดประชาชนในอนาคตต้องเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่กระจายอยู่ในทุกพื้นที่ เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เป็นศูนย์กลางการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตลอดชีวิต ให้บริการทุกคนอย่างเท่าเทียมและทั่วถึงเน้นกิจกรรมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่หลากหลายและตรงใจผู้รับบริการ มีบทบาทในการจัดการความรู้ ดำเนินงานโดยเน้นรูปแบบภาคีเครือข่าย มีงบประมาณที่พอเพียง บริหารงานโดยรูปแบบคณะกรรมการและมีการประเมินผลอย่างหลากหลาย

4) แนวทางการพัฒนาการดำเนินงานห้องสมุดประชาชนเพื่อให้เป็นไปตามรูปแบบห้องสมุดประชาชนในสังคมฐานความรู้ต้องดำเนินงานพัฒนา 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ โครงสร้างพื้นฐาน การจัดการกิจกรรมของห้องสมุดประชาชน และการบริหารงานห้องสมุดประชาชน

4.2.2 ห้องสมุดโรงเรียน

ไพบุลย์ คำจริง (2552) ศึกษาการบริหารงานห้องสมุดมีชีวิตและแนวทางการบริหารงานห้องสมุดมีชีวิต โรงเรียนขนาดเล็กต้นแบบการจัดการกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ผู้บริหารโรงเรียน จำนวน 19 คน ครูบรรณารักษ์ จำนวน 19 คน และครูผู้สอนจำนวน 175 คน รวมทั้งสิ้น 213 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามการบริหารงานห้องสมุดมีชีวิต โรงเรียนขนาดเล็ก วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) การบริหารงานห้องสมุดมีชีวิต โรงเรียนขนาดเล็กต้นแบบ การจัดการกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2 โดยภาพรวมมีการปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีการปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน 2) แนวทางการบริหารงานห้องสมุดมีชีวิต โรงเรียนขนาดเล็กต้นแบบการจัดการกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2 ปรากฏ ดังนี้ ด้านบุคลากร ควรแต่งตั้งครูที่มีวุฒิบรรณารักษ์ ทำหน้าที่บรรณารักษ์ประจำห้องสมุด และควรมีการจัดอบรมวิชาชีพบรรณารักษ์ให้แก่บุคลากรที่ไม่มีความรู้วิชาบรรณารักษศาสตร์อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง ด้านการเงินและงบประมาณ โรงเรียนควรจัดสรรงบประมาณให้เพียงพอต่อการดำเนินงานห้องสมุด ทั้งที่ได้รับจากทางราชการและแหล่งอื่นๆ ด้านอาคารสถานที่ วัสดุอุปกรณ์ ควรจัดห้องสมุดให้เป็นเอกเทศ มีพื้นที่เพียงพอต่อการบริหารและการจัดการกิจกรรม โดยคำนึงถึงความสะอาด ความปลอดภัย อากาศถ่ายเท มีวัสดุอุปกรณ์ที่ทันสมัยเพียงพอแก่ผู้ใช้บริการ และด้านการจัดการ บริการและกิจกรรม ควรรับสมัครนักเรียนที่มีความสนใจรับผิดชอบงานบริการห้องสมุด และควรมีการประชาสัมพันธ์การจัดการกิจกรรมห้องสมุดอย่างสม่ำเสมอ

ณัฐกานต์ ภูมิคอนสาร (2551) ประเมินโครงการห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนในอำเภอวังจีนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแพร่ เขต 2 มีวัตถุประสงค์เฉพาะเพื่อประเมินปัจจัยเบื้องต้น ประเมินกระบวนการปฏิบัติงานและประเมินผลผลิตของโครงการห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนในอำเภอวังจีน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแพร่ เขต 2 ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน บรรณารักษ์ ห้องสมุด และนักเรียนของโรงเรียนในอำเภอวังจีน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแพร่ เขต 2 รวมทั้งสิ้น 453 คน เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนข้อมูลเชิงพรรณนาใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) ด้านปัจจัยเบื้องต้นของโครงการห้องสมุดมีชีวิต พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอน มีความคิดเห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนบรรณารักษ์ห้องสมุดเห็นว่าเป็นความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก 2) ด้านกระบวนการปฏิบัติงานของโครงการห้องสมุดมีชีวิต พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอน มีความคิดเห็นว่ามี การปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ส่วนบรรณารักษ์ห้องสมุดเห็นว่ามี การปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง และ 3) ด้านผลผลิตของโครงการห้องสมุดมีชีวิต พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนบรรณารักษ์ห้องสมุดและนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ศิริพันธ์ ป้องฉิม (2550) ศึกษาสภาพแวดล้อมและความพึงพอใจในการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนชุมชนบ้านวังพิกุล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้บริหาร ครู จำนวน 34 คน และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานของโรงเรียนชุมชนบ้านวังพิกุล ปีการศึกษา 2549 จำนวน 13 คน รวมทั้งสิ้น 47 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามและแบบประเมินความพึงพอใจในการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิต การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนชุมชนบ้านวังพิกุลสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 โดยภาพรวม การปฏิบัติอยู่ในระดับมากทุกด้าน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการบริหารจัดการห้องสมุดอย่างเป็นระบบอยู่ในระดับมาก ด้านการจัดการทรัพยากรสารสนเทศอยู่ในระดับมาก และด้านการจัดกระบวนการเรียนรู้ จัดบริการ และกิจกรรมอยู่ในระดับมาก และ 2) ความพึงพอใจในการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนชุมชนบ้านวังพิกุล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 3 ของผู้บริหาร ครูผู้สอน และคณะกรรมการสถานศึกษาโดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้ง 3 ด้าน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามีความพึงพอใจระดับปานกลาง โดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับได้แก่ มีบริการตอบคำถามและการค้นคว้าแนะนำการอ่าน มีเครื่องมือช่วยค้นในรูปแบบตรายาง/ฐานข้อมูลคอมพิวเตอร์ มีการให้บริการยืม-คืน และสืบค้น ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์

วิวัฒน์ จูราหะวงษ์ และคนอื่นๆ (2550) พัฒนาห้องสมุดมีชีวิตเพื่อสร้างเครือข่ายและให้บริการทางวิชาการ ภูมิศึกษา โรงเรียนระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาความต้องการใช้บริการเครือข่ายข้อมูลทางวิชาการของโรงเรียนในเขตธนบุรีและเขตบางกอกน้อย จังหวัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งได้แก่ โรงเรียนวัดอินทาราม โรงเรียนศึกษานารี โรงเรียนสตรีวัดระฆัง และโรงเรียนชินโรวทวิทยาลัย และเพื่อพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต โดยให้มีเครือข่ายบริการข้อมูล ข่าวสารทางวิชาการผ่านทางเว็บไซต์ ใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เป็นศูนย์กลางในการเชื่อมโยงเครือข่ายไปยังโรงเรียนทั้ง 4 แห่ง มีผู้เกี่ยวข้องในการวิจัย ได้แก่ ผู้บริหาร อาจารย์ บรรณารักษ์ และนักเรียน ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนสายวิทย์-คณิต ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ของทั้ง 4 โรงเรียน มีความพึงพอใจในการใช้บริการข้อมูลทางวิชาการ อยู่ในระดับดี ข้อมูลที่ให้บริการทางวิชาการผ่านทางเว็บไซต์ของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ซึ่งเป็นเว็บไซต์แม่ข่ายไปยังเว็บไซต์ห้องสมุดของโรงเรียนทั้ง 4 แห่ง นักเรียนกลุ่มดังกล่าวสามารถใช้บริการได้ ตรงกับความต้องการ มีความถูกต้อง มีความหลากหลาย และมีความสะดวกง่ายต่อการใช้งานเพื่อตอบสนอง การเรียนรู้ด้วยตนเอง และส่งเสริมการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตระหว่างมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรีกับโรงเรียน กลุ่มเป้าหมาย

อาคม มากมีทรัพย์ (2550) ได้ศึกษาผลการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต ปีการศึกษา 2548 - 2549 ของโรงเรียนวัดศรีมหาโพธิ์ พบว่า

- 1) การจัดเก็บหนังสือของห้องสมุดโรงเรียนวัดศรีมหาโพธิ์ยังไม่เป็นระบบหมวดหมู่ ขาดการจัดเรียงให้เป็นระบบ ทำให้ไม่สะดวกในการให้บริการของห้องสมุด
- 2) การให้บริการยืม - คืนหนังสือของห้องสมุดโรงเรียนวัดศรีมหาโพธิ์ ยังไม่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากยังใช้ระบบการยืม - คืน แบบเขียนด้วยมือทำให้ล่าช้าในการให้บริการ อีกทั้งการติดตามทวงคืนหนังสือทำได้ยาก เพราะบางครั้งนักเรียนกรอกรายละเอียดไม่ครบถ้วน
- 3) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ห้องสมุดของครูในโรงเรียนขาดการประชาสัมพันธ์และดำเนินการอย่างต่อเนื่อง
- 4) ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ห้องสมุดน้อยกว่าที่ควรจะเป็น
- 5) จำนวนหนังสือและสื่อการเรียนการสอนในห้องสมุดยังไม่เพียงพอ
- 6) ขาดแคลนวัสดุครุภัณฑ์ที่จำเป็นสำหรับใช้ประจำห้องสมุด
- 7) ขาดบุคลากรที่มีทักษะและความชำนาญในงานของห้องสมุดทุกรูปแบบเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียน

ปรัชญา ใจสะอาด และคณะ (2549) ศึกษาบริบทและศักยภาพของห้องสมุดโรงเรียนในอำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคและเอื้อต่อการพัฒนา ความต้องการในการพัฒนา และหาแนวทางการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนา

กลุ่ม การสังเกต การจัดเวทีการเรียนรู้ การศึกษาค้นคว้าเอกสาร การสัมภาษณ์แบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ การนิเทศเยี่ยมชม การอบรมเชิงปฏิบัติการและการศึกษาดูงาน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์เนื้อหา การหาคำร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่าสภาพห้องสมุดโรงเรียนในอำเภอเชียงดาว ส่วนใหญ่ไม่มีอาคารห้องสมุดเป็นเอกเทศ ลักษณะของห้องสมุดเป็นห้องเรียนที่ปรับมาเป็นห้องสมุด มีขนาดไม่เหมาะสม ไม่สามารถให้บริการนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จำนวนหนังสือมีน้อยและไม่หลากหลาย หนังสือเรียนส่วนใหญ่อยู่ในสภาพเก่าและชำรุด บุคลากรที่รับผิดชอบห้องสมุดทั้งหมดจะเป็นครูในโรงเรียนที่มีจำนวนชั่วโมงสอนมาก ไม่มีเวลามาให้บริการงานห้องสมุดอย่างเต็มที่ และส่วนใหญ่ไม่มี ความรู้ ความเข้าใจในการบริหารจัดการห้องสมุด นอกจากนี้โรงเรียนยังขาดแคลนงบประมาณด้านการบริหารจัดการ ครูและผู้บริหารไม่มีส่วนร่วมระหว่างนักเรียน ครู และชุมชน ขาดการใช้แหล่งการเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชนมาบริหารจัดการ สำหรับด้านความต้องการในอันดับแรก คือ การพัฒนาบุคลากรที่รับผิดชอบห้องสมุดโรงเรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจด้านการบริหารจัดการและการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต รองลงมาคือสร้างความตระหนักให้นักเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการห้องสมุด แนวทางการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนในอำเภอเชียงดาว ผู้บริหารกับครูจะต้องประสานกับคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานของโรงเรียนและองค์การบริหารส่วนตำบลในพื้นที่ รวมทั้งชุมชนเพื่อขอความร่วมมือทั้งในด้านแนวคิด กำลังกายและงบประมาณในการพัฒนาห้องสมุดและชุมชน พัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในชุมชนทุกรูปแบบเข้ามาบูรณาการเป็นส่วนหนึ่งของห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียน และร่วมกับชุมชนในการกำหนดให้เป็นวิสัยทัศน์ พันธกิจ และนโยบายของโรงเรียนให้ชัดเจน เพื่อจะนำไปสู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับห้องสมุดมีชีวิต พบว่ามีงานวิจัยโดยใช้คำว่า *ห้องสมุดมีชีวิต* ทั้งห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ห้องสมุดประชาชนและห้องสมุดโรงเรียน มีความสนใจในการพัฒนาแนวคิดห้องสมุดมีชีวิต และมีงานวิจัยเกี่ยวกับห้องสมุดชีวิตมากขึ้น นับตั้งแต่พ.ศ. 2549 ซึ่งเป็นช่วงที่มีการก่อตั้งสอ. และห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้แล้ว ซึ่งในการปริทัศน์เอกสารและงานวิจัยนี้คัดสรรเฉพาะงานวิจัยเกี่ยวกับห้องสมุดมีชีวิตประเภทห้องสมุดประชาชนและห้องสมุดโรงเรียน ซึ่งมีพันธกิจ วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมายสอดคล้องกับห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ห้องสมุดมีชีวิตได้รับความสำคัญเป็นอย่างมากในการเรียนรู้ ห้องสมุดและบรรณารักษ์จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ใหม่ มีวิสัยทัศน์ วิธีการบริหารจัดการและวิธีการทำงาน การให้บริการและการจัดกิจกรรมให้นำสนใจ ให้ผู้ใช้พึงพอใจ ประทับใจ ตรงกับความต้องการของผู้ใช้

การพัฒนาห้องสมุดสู่มาตรฐานระดับชาติและระดับสากลนั้นจำเป็นต้องมีมาตรฐานกำหนดไว้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาตระหนักถึงความสำคัญและบทบาทของห้องสมุดประชาชน ซึ่งเป็นห้องสมุดประเภทเดียวที่ระบุไว้ในมาตรา 25 พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และในมาตราอื่นๆ อีกหลายมาตราได้สะท้อนสาระสำคัญที่สร้างเสริมการพัฒนาเด็ก และเยาวชน ตลอดจนคนไทยให้เป็นผู้รักการอ่าน ใฝ่รู้ รอบรู้ เรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้ตลอดชีวิต

เรียนรู้ทุกเวลา ทุกสถานที่ การส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ ศูนย์การเรียนรู้ประเภทต่างๆ ทุกรูปแบบ การแสวงหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร การวิจัยและพัฒนา อันนำไปสู่สังคมความรู้ และสังคมการเรียนรู้ และบทบาทของห้องสมุดทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาจึงได้สนับสนุนให้ชุดิมา สัจจามันท์ (2548) วิเคราะห์แนวคิดมาตรฐานห้องสมุดประชาชนของประเทศไทยและต่างประเทศและเพื่อสังเคราะห์เป็นข้อเสนอแนะมาตรฐานห้องสมุดประชาชนที่เหมาะสมสำหรับห้องสมุดประชาชนในประเทศไทย วิธีการวิจัยใช้การวิจัยเอกสารและการวิจัยเชิงพัฒนา เครื่องมือการวิจัย คือ แบบวิเคราะห์เนื้อหา แบบสอบถาม และแบบสนทนากลุ่ม ประชากรการวิจัยประกอบด้วย เอกสารมาตรฐานห้องสมุดประชาชนทั้งของประเทศไทยและต่างประเทศ และองค์กรระดับนานาชาติ รวม 51 องค์กร ผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนามาตรฐานห้องสมุดประชาชน

ผลการวิจัยพบว่า ภาพรวมมาตรฐานห้องสมุดประชาชนของประเทศไทยและต่างประเทศ มีคำเรียกชื่อมาตรฐานห้องสมุดประชาชนหลากหลาย ประกาศใช้โดยหน่วยงานภาครัฐระดับกระทรวงหรือกรม องค์กรส่วนท้องถิ่น หรือสมาคมวิชาชีพ มีทั้งมาตรฐานระดับนานาชาติ ระดับชาติ ระดับรัฐหรือระดับองค์กร มาตรฐานขั้นต่ำ มาตรฐานเป็นขั้นหรือลดหลั่น และมาตรฐานตามระดับผลการดำเนินงานหรือผลสัมฤทธิ์ เป็นมาตรฐานเชิงคุณภาพ มาตรฐานเชิงปริมาณ และการผสมผสาน เป็นมาตรฐานบังคับใช้ และมาตรฐานไม่บังคับใช้ มีหัวข้อสำคัญของเนื้อหาใกล้เคียง

ข้อเสนอแนะมาตรฐานห้องสมุดประชาชนที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทยแบ่งเป็น 9 หมวด หมวด 1 ปรัชญา พันธกิจ และวัตถุประสงค์ หมวด 2 การบริหารและโครงสร้าง หมวด 3 ความร่วมมือและเครือข่าย หมวด 4 งบประมาณและการเงิน หมวด 5 ทรัพยากรสารสนเทศ หมวด 6 การบริการ หมวด 7 บุคลากรห้องสมุด หมวด 8 อาคาร สถานที่และครุภัณฑ์ หมวด 9 การสื่อสารและประชาสัมพันธ์

4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสังเคราะห์องค์ความรู้

การสังเคราะห์องค์ความรู้เป็นวิธีวิทยาการวิจัยที่นำมาซึ่งองค์ความรู้ใหม่ ทำให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้และเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาศาสตร์ทุกสาขา ซึ่งมีการดำเนินการทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ในประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นการสังเคราะห์การวิจัยในประเด็นใดประเด็นหนึ่งในศาสตร์ต่างๆ เช่น การจัดการศึกษาตามอรรถศาสตร์ของวัด จริยธรรมและคุณธรรม ค่านิยม คนพิการ โดยได้คัดเลือกมานำเสนอเฉพาะผลการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการสังเคราะห์งานวิจัยนี้

ชุดิมา สัจจานันท์ (2548) สังเคราะห์งานวิจัยเรื่อง รูปแบบ ยุทธศาสตร์และแนวทางการบูรณาการ การศาสนากับการศึกษาของวัดในพระพุทธศาสนา: กรณีการจัดการศึกษาตามอรัยาศัยจำนวน 23 วัด ซึ่งเป็นการวิจัยกรณีศึกษา จึงมีความสำคัญ เพื่อนำองค์ความรู้ต่างๆ ที่ได้จากการวิจัยมาจัดทำข้อเสนอและนโยบาย แก่รัฐเพื่อเป็นแนวทางการส่งเสริมสนับสนุนการจัดการศึกษาตามอรัยาศัยของวัดและพระสงฆ์ รวมถึงแนวทางการจัดการศึกษาเชิงบูรณาการศาสนากับการศึกษาแก่สถานศึกษาโดยทั่วไป ข้อค้นพบ จากผลการ สังเคราะห์งานวิจัยมีดังนี้

1. รูปแบบการจัดการศึกษาตามอรัยาศัยของวัด อาจจัดกลุ่มตามรูปแบบของกิจกรรมและ รูปแบบของสื่อที่ใช้นำเสนอ ดังนี้

1.1 *รูปแบบของกิจกรรม* ที่ใช้ในการจัดการศึกษาตามอรัยาศัย ประกอบด้วย 1) การจัด สภาพแวดล้อมของวัดให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ โดยใช้สื่อธรรมชาติ ความสงบ สะอาด ร่มรื่น ร่มเย็น ภูมิทัศน์ อันสวยงาม และโบราณสถาน โบราณวัตถุ พุทธศิลป์ 2) การจัดศาสนพิธี พิธีกรรม และกิจกรรมในวันสำคัญ ทางศาสนา เทศกาลตามประเพณีนิยม รวมทั้งจัดกิจกรรมอนุรักษ์ ศิลปะ วัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิ ปัญญาท้องถิ่น และภูมิปัญญาไทย 3) การผลิตสื่อเพื่อเผยแพร่ศาสนธรรมในรูปแบบต่างๆ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อ อิเล็กทรอนิกส์ สื่อเคลื่อนที่ หรือสื่อกลางแจ้ง สื่อชุมชน หรือ สื่อท้องถิ่น 4) การจัดตั้งและบริการห้องสมุด พิพิธภัณฑสถาน และแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ เช่น หอวัฒนธรรม หอศิลป์ หอกระจายข่าว อุทยานการศึกษา สวน พฤษภาศาสตร์ สมุนไพร ที่อ่านหนังสือพิมพ์ประจำหมู่บ้าน และอื่นๆ 5) การจัดกิจกรรมเชิงวิชาการ ได้แก่ กิจกรรมให้ความรู้ทางศาสนา ความรู้ทางศิลปะ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย การส่งเสริมการประกอบอาชีพ และความรู้ด้านสุขภาพ พละนาถัย การอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และอื่นๆ 6) การจัดตั้งเครือข่าย และวัดสาขา เช่น เครือข่ายการเรียนรู้ เครือข่ายชุมชน เครือข่ายวัด และวัดสาขา ทำให้เกิดความร่วมมือ ร่วมใจ การรวมพลัง และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

1.2 *ประเภทของสื่อ* ที่ใช้ในการจัดการศึกษาตามอรัยาศัย อาจจำแนกได้ดังนี้ 1) สื่อบุคคล โดยเฉพาะเจ้าอาวาส นับว่าเป็นสื่อที่มีบทบาทเป็นอย่างสูงทั้งในด้านภาวะผู้นำ ความรู้ความเชี่ยวชาญและ ผลงานเฉพาะด้าน ทั้งในด้านธรรมะและด้านอื่นๆ จัดเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นอันเป็นแหล่งความรู้ที่สำคัญยิ่ง 2) สื่อธรรมชาติ ได้แก่ ภูมิทัศน์ ธรรมชาติ โบราณสถาน โบราณวัตถุ ศาสนสถานและศาสนศิลป์ 3) สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ นิตยสาร จุลสาร จดหมายข่าว ข่าวสาร แผ่นพับ ฯลฯ 4) สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น รายการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ เป็นต้น โดยเฉพาะวัดที่มีการเผยแพร่ธรรมไป ยังต่างประเทศมีการจัดทำเว็บไซต์ของวัดด้วย 5) สื่อเคลื่อนที่ หรือสื่อกลางแจ้ง เช่น แผ่นป้ายตามที่สาธารณะ โปสเตอร์ เผยแพร่คำสอนธรรมต่างๆ ติดอยู่ในบริเวณวัดหรือในชุมชน 6) สื่อพื้นบ้าน หรือสื่อประเพณี เช่น พิธีกรรมประเพณีต่างๆ การแสดงพื้นบ้าน ดนตรี การแต่งกาย ไบลาน สมุดไทย เครื่องปั้นดินเผา ศิลปวัตถุ ต่างๆ เป็นต้น และ 7) สื่อชุมชน หรือ สื่อท้องถิ่น เช่น วิทยุชุมชน หนังสือพิมพ์ท้องถิ่น เป็นต้น

2. ยุทธศาสตร์การบริหารจัดการศึกษาตามอรรถศาสตร์ของวัด ให้ประสบผลสำเร็จมีองค์ประกอบทางการบริหารที่สำคัญดังนี้

2.1 การมีระบบและรูปแบบการบริหารตามพระธรรมวินัยและหลักวิชาการ หลักและทฤษฎีการบริหารงาน หลักการบูรณาการ และหลักกัลยาณมิตร

2.2 ผู้นำ คือเจ้าอาวาสที่เพียบพร้อมด้วยภาวะผู้นำ ความเพียบพร้อมด้วยจริยวัตร ความรู้ความสามารถ ชื่อเสียง เกียรติคุณและผลงานที่โดดเด่นทั้งในด้านการเผยแผ่พระพุทธศาสนา การบริหาร การพัฒนาและอื่นๆ รวมทั้งความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ภาษา วัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่น

2.3 บุคลากร พระสงฆ์ สามเณรและฆราวาสมีความรู้ ความสามารถ ประพฤติธรรมตามพระวินัย มีคุณธรรม จริยธรรม เป็นผู้ใฝ่รู้และอุทิศตน มีมนุษยสัมพันธ์ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น มีการพัฒนาบุคลากรและสวัสดิการ

2.4 งบประมาณ มีแหล่งรายได้ และการระดมทรัพยากรการศึกษาวัดในเมืองหรือวัดที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยวมีรายได้จากการให้เช่าที่ดิน สิ่งก่อสร้าง และจากนักท่องเที่ยว ส่วนวัดในชนบทหรือวัดที่มุ่งเน้นการเผยแผ่ธรรม มีรายได้หลักจากการบริจาค วัดมีการบริหารงบประมาณอย่างเป็นระบบในรูปแบบคณะกรรมการ

2.5 เทคโนโลยี เครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ มีความพร้อมด้านเครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวกของวัด และมีการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือเผยแผ่ธรรม

2.6 สภาพแวดล้อม อาคารสถานที่ตั้งสงบ สะอาด มีการจัดภูมิทัศน์ สภาพแวดล้อมเหมาะสมกับการเรียนรู้ การศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง

2.7 ความสัมพันธ์อันดีกับชุมชน มีความร่วมมือและเครือข่าย หรือวัดสาขา ไม่เฉพาะในประเทศแต่ขยายไปยังต่างประเทศด้วย

3. ปัญหาอุปสรรคในการจัดการศึกษาตามอรรถศาสตร์ของวัด การสังเคราะห์ปัญหาอุปสรรคในการจัดการศึกษาตามอรรถศาสตร์ที่วัดประสบมีประเด็นใกล้เคียงกัน เนื่องจากข้อจำกัดในด้านทรัพยากรการบริหารที่จำเป็นและเอื้อให้เกิดความสำเร็จในการจัดการศึกษา ได้แก่ บุคลากร งบประมาณ สถานที่ เครื่องมือ อุปกรณ์และเทคโนโลยี และการสนับสนุนจากภาครัฐ

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ และคณะ (2548) สังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ ตั้งแต่ พ.ศ. 2542 -2547 โดยการวิเคราะห์เอกสารและการประชุมแบบเน้นกลุ่มเป้าหมาย ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 90 คน ผลการวิจัยในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยกำหนดกรอบแนวคิดความหมายของการวิจัยว่ากระบวนการพัฒนาผู้เรียนที่มุ่งประโยชน์ของผู้เรียนเป็นหลัก เน้นกระบวนการคิด และการปฏิบัติจริงที่สอดคล้องตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความสุข มีความรู้เหมาะสมตามระดับการศึกษาและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ในทางสร้างสรรค์ ลักษณะผู้เรียนที่พึงประสงค์คือ คนดี คนเก่ง และคนมีความสุข หลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นการ

จัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์สูงสุด ได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ มีทักษะแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถนำการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในขั้นตอนต่างๆ เพื่อพัฒนาผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ใช้หลักการประชาธิปไตย ให้ผู้เรียนได้เรียนอย่างมีความสุข ได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย รวมถึงสามารถสร้างองค์ความรู้เองได้ โดยหลักการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้ในการศึกษาขั้นพื้นฐานมีหลากหลายรูปแบบ เทคนิคการจัดการเรียนรู้ เน้นการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ การเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยี

จากการประเมินผลผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้ตามแนวทางที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญพบว่าผู้เรียนได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะตามความถนัดและสนใจมากขึ้น มีการพัฒนาทักษะการคิด ในระดับที่ไม่มีความซับซ้อน มีความก้าวหน้าในการพัฒนาให้เป็น “คนเก่ง” และ “มีความสุข” มากขึ้น แต่ยังคงขาดการพัฒนาเป็น “คนดี” ซึ่งจะต้องเร่งการพัฒนาให้เกิดขึ้นอย่างสมดุล ข้อเสนอแนะในการพัฒนา คือ การขยายผลสู่การพัฒนาในทุกมิติและทุกกลุ่มการศึกษา การบูรณาการแผนงานและการดำเนินงานของหน่วยงาน การพัฒนานวัตกรรมและประยุกต์ใช้ในบริบทจริง การปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศน์ในการปฏิบัติงาน การนำภาคีอื่นมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ และการพัฒนาระบบฐานข้อมูลและเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ

เจ็จันท์ จงสถิตอยู่ และรุ่งเรือง สุขาภิรมย์ (2550) สังเคราะห์งานวิจัยคุณลักษณะและกระบวนการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมของประเทศต่างๆ 10 ประเทศ ผลการวิจัยในประเด็นที่เกี่ยวข้องคือ คุณธรรม จริยธรรมเป็นฐานที่ทำให้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติ สถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาเป็นสถาบันที่ทุกประเทศให้ความสำคัญในการหล่อหลอมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กและเยาวชน และยังพบว่า การเรียนการสอนผ่านกระบวนการกิจกรรมที่เชื่อมโยงชีวิตจริง สิ่งรอบข้าง สภาพการณ์และสภาพแวดล้อมที่เป็นจริง การสอนให้คิด วิเคราะห์ รู้จักเหตุและผล การยอมรับความแตกต่าง การเคารพ ในสิทธิของผู้อื่น ฯลฯ ข้อมูลจากการศึกษาชี้ให้เห็นว่า การปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมเป็นกระบวนการที่ต้องดำเนินการต่อเนื่องและใช้เวลา และให้เชื่อมโยงกับวิถีชีวิต รัฐเข้ามามีบทบาทดำเนินการหรือสนับสนุนภาคส่วนต่างๆ ในสังคมด้วยรูปแบบและกลไกต่างๆ

จากผลการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การสังเคราะห์องค์ความรู้จากงานวิจัยและการสังเคราะห์องค์ความรู้จากการถอดประสบการณ์ได้รับความนิยมนำแพร่หลาย ผลการสังเคราะห์องค์ความรู้ในหลายประเด็นสามารถนำมาเชื่อมโยงกับองค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ โดยเฉพาะองค์ความรู้ด้านการศึกษา การจัดการศึกษาตามอัธยาศัย การจัดการเรียนรู้ พฤติกรรมศาสตร์ การสื่อสาร ทำให้เกิดการบูรณาการองค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตที่มีลักษณะสหวิทยาการและครอบคลุมความคิดในหลายมิติ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้การวิเคราะห์เอกสาร การสัมภาษณ์เจาะลึกและการสนทนากลุ่ม (focus group) เพื่อถอดประสบการณ์การจัดการห้องสมุดมีชีวิตและสังเคราะห์องค์ความรู้โดยการวิเคราะห์เนื้อหา การจัดหมวดหมู่และนำเสนอโดยเชิงพรรณนา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. **ผู้ให้ข้อมูลหลัก** ประกอบด้วยบุคคล 6 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้ก่อตั้งและคณะกรรมการบริหารทำหน้าที่กำหนดนโยบาย (policy maker) จำนวน 5 คน (ดูภาคผนวก ก)

กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้บริหาร ผู้จัดการ หัวหน้าส่วนของสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) จำนวน 10 คน (ดูภาคผนวก ข)

กลุ่มที่ 3 บรรณารักษ์ นักวิชาชีพที่ปฏิบัติงานในสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ จำแนกตามส่วนงานทั้ง 4 ส่วน จำนวน 15 คน (ดูภาคผนวก ค)

กลุ่มที่ 4 กลุ่มบรรณารักษ์อื่นๆ และบุคคลทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับสอร. ทางด้านวิชาการ เช่น ผู้เข้าร่วมกิจกรรม การอบรมและการเข้าประกวด และได้รับรางวัลการประกวดห้องสมุดมีชีวิต ผู้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับสอร. จำนวน 10 คน (ดูภาคผนวก ง)

กลุ่มที่ 5 ผู้ใช้บริการและผู้เข้าร่วมกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิตของสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ในเขตกรุงเทพมหานคร รวมทั้งกลุ่มผู้ศึกษาดูงานรวม 50 คน (ดูภาคผนวก จ)

กลุ่มที่ 6 เครือข่ายห้องสมุดมีชีวิตซึ่งครอบคลุมสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย หอสมุดแห่งชาติ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และเครือข่ายที่ร่วมมือจัดกิจกรรมในส่วนภูมิภาค รวมจำนวน 12 คน (ดูภาคผนวก ฉ)

2. **กลุ่มตัวอย่าง** ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ผู้เกี่ยวข้องกับสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ รวมจำนวนทั้งสิ้น 102 คน

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย แบบบันทึกข้อมูล แบบสัมภาษณ์ แบบสนทนากลุ่ม ซึ่งมีประเด็นคำถามครอบคลุมเนื้อหาเฉพาะกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

ชุดที่ 1 แบบบันทึกข้อมูล สำหรับการบันทึกและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย ครอบคลุมประเด็น แนวคิด ทฤษฎี หลักการเกี่ยวกับห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ฯลฯ (ดูภาคผนวก ช)

ชุดที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้ก่อตั้งและผู้กำหนดนโยบาย ครอบคลุมประเด็น ที่มา แนวคิด และมุมมองเกี่ยวกับห้องสมุดมีชีวิต วิสัยทัศน์ พันธกิจ นโยบาย ทิศนะของผู้บริหารระดับสูงที่มีต่อ สอธ. แนวทางการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ และต้นแบบที่คาดหวัง ฯลฯ (ดูภาคผนวก ซ)

ชุดที่ 3 แบบสัมภาษณ์ผู้บริหารสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ ครอบคลุมประเด็น การบริหารจัดการ การวางแผน กลยุทธ์การดำเนินงาน การพัฒนาบุคลากร สอธ. การประชาสัมพันธ์ แนวคิดและแนวทางการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ฯลฯ (ดูภาคผนวก ฉ)

ชุดที่ 4 แบบสนทนากลุ่มบุคลากรสอธ. ครอบคลุมประเด็นความรู้ความเข้าใจในการปฏิบัติงาน ห้องสมุดมีชีวิต การจัดการความรู้ การวางแผนงาน การมีส่วนร่วม การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและการประชาสัมพันธ์ แนวทางการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ปัญหาและอุปสรรค ฯลฯ แนวทางการพัฒนาตนเอง แง่คิด มุมมอง ปัญหาและอุปสรรค (ดูภาคผนวก ฉ)

ชุดที่ 5 แบบสนทนากลุ่ม กลุ่มบรรณารักษ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมโครงการอบรมและประกวด ห้องสมุดมีชีวิต ครอบคลุมประเด็นความรู้ ความเข้าใจและประสบการณ์เกี่ยวกับห้องสมุดมีชีวิต (ดูภาคผนวก ก)

ชุดที่ 6 แบบสนทนากลุ่มผู้ใช้บริการห้องสมุด และผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรมสอธ. ครอบคลุมประเด็น ความพึงพอใจ ความสนใจในการใช้บริการ การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับห้องสมุดมีชีวิตตามแนวคิดของ สอธ. แนวคิดและข้อเสนอแนะอื่น ๆ ฯลฯ (ดูภาคผนวก ก)

ชุดที่ 7 แบบสนทนากลุ่มเครือข่ายห้องสมุดมีชีวิต ครอบคลุมประเด็น ความร่วมมือ ความพึงพอใจทัศนคติ กิจกรรมการดำเนินงาน จำนวนเครือข่าย การประชาสัมพันธ์ แนวทางการพัฒนาเครือข่าย ปัญหาอุปสรรค ต้นแบบที่เหมาะสม ฯลฯ (ดูภาคผนวก จ)

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยตรวจสอบคุณภาพโดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ราย ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) เพื่อให้ได้เครื่องมือที่มีคุณภาพก่อนนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป (ดูภาคผนวก ข)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับสอธ. ผู้วิจัยใช้วิธีศึกษาทั้งจากสื่อสิ่งพิมพ์ที่จัดทำและเผยแพร่โดยสอธ. เช่น รายงานประจำปี คู่มือ ผลงานต่างๆ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสอธ. และข่าวสารผ่านสื่อมวลชน ทั้งหนังสือพิมพ์และนิตยสาร

2. การสัมภาษณ์ และสนทนากลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยได้รับความร่วมมือจาก สอธ. ในการกำหนดรายชื่อที่อยู่ผู้ให้ข้อมูลหลัก

3. การวิเคราะห์ และสังเคราะห์ห้วงค์ความรู้ที่ได้จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การถอดประสบการณ์จากผลการสัมภาษณ์ และ การสนทนากลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

4. การนำเสนอร่างผลการสังเคราะห์ห้วงค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ต่อที่

ประชุมผู้บริหารสอ.และผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง

5. การปรับแก้ไขร่างผลการสังเคราะห์องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ตาม
ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของที่ประชุม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลเอกสารและข้อมูลเชิงคุณภาพ ทำการวิเคราะห์ จัดกลุ่มเนื้อหา และนำเสนอ โดยการบรรยาย
ประกอบแผนภูมิ/แผนภาพประกอบตามความจำเป็น

บทที่ 4

ผลการสังเคราะห์องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้

บทที่ 4 นำเสนอผลการสังเคราะห์องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้จากการวิเคราะห์เอกสาร ผลการสัมภาษณ์เจาะลึก ผลการสนทนากลุ่ม โดยการบรรยายประกอบแผนภูมิ ตามประเด็นดังนี้

1. ก่อร่างสร้างความคิด...ตอบโจทย์ของสังคมไทย
2. ศูนย์แนวคิดห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้
 - 2.1 ห้องสมุดที่เป็นมากกว่าห้องสมุด
 - 2.2 ที่มาของแนวคิดห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้
 - 2.3 องค์กรที่สร้างปัญญาให้สังคม
3. เติมชีวิตให้ห้องสมุด
 - 3.1 ความทันสมัย
 - 3.2 ความสวยงาม
 - 3.3 ความสนุกเพลิดเพลิน
 - 3.4 ความหลากหลาย
 - 3.5 ความสะดวก รวดเร็ว
 - 3.6 ความเคลื่อนไหว
4. การบริหารจัดการแนวใหม่
 - 4.1 การบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม
 - 4.2 การสร้างความร่วมมือและเครือข่ายบุคคลและองค์กร
 - 4.3 การบริหารจัดการโครงการ
 - 4.4 การบริหารจัดการปัญหา
 - 4.5 การสื่อสารและประชาสัมพันธ์
 - 4.6 การตลาด
 - 4.7 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
 - 4.8 การใช้ศักยภาพจากแหล่งความรู้และความเชี่ยวชาญจากหน่วยงานภายนอก
 - 4.9 การติดตามและประเมินผลงาน
5. สำเร็จได้ด้วยพลังทีมงานและเครือข่าย
 - 5.1 พลังรากฐาน
 - 5.2 พลังเครือข่าย

6. ต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้

6.1 ด้านกายภาพ

6.2 ด้านสาระและกิจกรรม

6.3 ด้านการบริหารจัดการ

7. ผลลัพธ์และผลกระทบของห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ต่อสังคม

7.1 การสร้างนิสัยรักการอ่าน นักอ่าน นักคิดและนักปฏิบัติ...ร่วมสร้างสรรค์สังคมการเรียนรู้

7.2 การจุดประกายและสร้างความตื่นตัวเรื่องห้องสมุดมีชีวิต

7.3 การเป็นแหล่งศึกษาดูงาน สอนงาน ฝึกงานและประเด็นการวิจัยต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้และวิธีการสร้างสรรค์การเรียนรู้

7.4 นวัตกรรมห้องสมุดมีชีวิต รูปแบบอุทยานการเรียนรู้ที่สามารถนำไปขยายผลในสังคมไทย

1. ก่อร่างสร้างความคิด..ตอบโจทย์ของสังคมไทย

แนวความคิดจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้เกิดขึ้นเพื่อตอบ โจทย์และแก้ไขปัญหาลำคัญของสังคมไทยในสภาวะการณ์ที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเน้นการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับ “คน” อันเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาประเทศตามกรอบทิศทางและแนวทางการดำเนินการที่ปรากฏในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติตั้งแต่แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 8 สืบเนื่องมาจนถึงแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 9 (พ.ศ. 2545 - 2549) รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ.2540 และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 รวมถึงการปฏิรูปการศึกษาและวิสัยทัศน์การพัฒนาที่ยั่งยืนโดยยึดหลักการจัดการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ และนโยบายของรัฐบาลที่ได้แถลงต่อรัฐสภาเมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2544 โดยเฉพาะนโยบายด้านการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่มุ่งพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมการเรียนรู้ การปฏิรูปการเรียนรู้โดยยึดหลักผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หลักการเรียนรู้ด้วยตนเอง หลักการเรียนรู้ตลอดชีวิต เน้นพลังความคิดสร้างสรรค์ การสร้างนิสัยรักการอ่าน การจัดให้มีห้องสมุด ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนและสื่อการเรียนรู้ประเภทต่างๆ อย่างทั่วถึง รวมทั้งเพื่อตอบโจทย์และวิสัยทัศน์ของผู้นำประเทศที่ต้องการ ให้มีห้องสมุดมีชีวิตเพื่อปลูกฝังนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ให้เยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายและอยู่ในช่วงรอยต่อจากเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ได้ใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์ มีโอกาสค้นหาตัวตน ต่อยอดความรู้ ความคิดและจินตนาการ สร้างโอกาสและพัฒนาให้เด็กไทยมีความคิดสร้างสรรค์ มีความรู้ กล้าคิด กล้าแสดงออก รักการอ่าน รักการเรียนรู้ ทันสมัย และทันเหตุการณ์ของโลก เพื่อร่วมกันแก้ปัญหาเด็กและเยาวชนไทย โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นที่ต้องเติบโต

ท่ามกลางความวิกฤตสังคม ความสับสนทางวัฒนธรรม และความเลื่อมล้ำในรูปแบบต่างๆ อันจะเป็นทางออกสำคัญในการเตรียมเด็กเยาวชนและคนไทยให้ดำรงอยู่ได้ในสังคมที่อาศัยฐานความรู้เป็นหลัก

โจทย์สำคัญอันเป็นปัญหาและอุปสรรคต่อการพัฒนา “คน” คือ ระบบการศึกษาไทยและการเรียนการสอนยังไม่เอื้ออำนวยให้เด็ก คิดเป็น ทำเป็น กล้าคิด กล้าทำ ทำให้มีปัญหาสืบเนื่องมาถึงการพัฒนาประเทศทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และการศึกษา เกิดปัญหาวิกฤติและความสับสนในสังคมไทย ปัญหาเด็กและเยาวชน สาเหตุสำคัญประการหนึ่งเกิดจากปัญหาคนไทยโดยรวมและไม่ว่าเด็ก เยาวชนหรือผู้ใหญ่ยังอ่านหนังสือน้อย ไม่มีนิสัยรักการอ่าน ระบบการศึกษาไทยไม่ได้ปลูกฝังและส่งเสริมให้เด็กรักการอ่านและใช้ห้องสมุด ห้องสมุดที่มีกลุ่มเป้าหมายให้บริการประชาชนขาดการสนับสนุนจากรัฐ มีงบประมาณจำกัด มีปัญหาอุปสรรคในการบริหารงานและดำเนินงาน ปัญหาสถานภาพของบรรณารักษ์ นอกจากนี้ประชาชนยังขาดความรู้ ความเข้าใจความสำคัญและประโยชน์ที่จะได้รับจากห้องสมุด ภาวลักษณะห้องสมุดที่ให้บริการประชาชนในสายตาประชาชนโดยเฉพาะในท้องถิ่น ยังเป็นห้องสมุดแบบเดิมคือสถานที่เก็บหนังสือ เงียบสงัด ยังไม่สามารถจูงใจหรือกระตุ้นความสนใจในวงกว้าง นำมาสู่แนวคิดการก่อตั้งห้องสมุดมีชีวิตในรูปแบบและบริบทของไทย

การก่อร่างสร้างความคิดอุทยานการเรียนรู้จึงเกิดขึ้นในลักษณะ “งานทดลองชิ้นใหญ่” เพื่อตอบโจทย์สำคัญของประเทศไทยเรื่องการอ่าน หนังสือและห้องสมุด โดยมีโจทย์ระดับชาติ โจทย์ระดับท้องถิ่น และโจทย์ของคนทำงานที่ชัดเจนเพื่อร่วมแก้ปัญหของสังคมไทยทั้งด้านการศึกษาและสังคม การร่วมสร้างสังคมการเรียนรู้ โดยมีนโยบายระดับชาติเป็นเครื่องมือกำกับและได้รับการสนับสนุนส่งเสริมอย่างจริงจัง ทำหน้าที่เป็น “ข้อต่อเติมเต็ม” หรือ “ข้อต่อของสังคม” สร้างเสริมงานที่ขาดอยู่ และพัฒนาสู่การเป็น “ต้นแบบ” ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคมจนเป็นที่ประจักษ์

2. ผู้แนวคิดห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้

2.1 ห้องสมุดที่เป็นมากกว่าห้องสมุด

จากโจทย์ของสังคมไทยดังกล่าวที่จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วนและโดยแนวคิดที่ต้องการสร้าง “แหล่งปัญญาให้กับสังคมไทย” และความมุ่งมั่นสำคัญเพื่อปฏิรูปการเรียนรู้ของสังคมไทยในรูปแบบต่างๆ โดยเสริมความรู้จากภายนอกเพื่อให้การเรียนรู้ในระบบได้รับการพัฒนาเร็วขึ้น นำไปสู่การก่อตั้งองค์กรเพื่อส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้และเผยแพร่วิชาการ ตามมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 26 มีนาคม พ.ศ.2546 ร่างพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) และหลักการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้เพื่อเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่ทันสมัย ตามมติคณะรัฐมนตรีเมื่อ วันที่ 13 มกราคม พ.ศ. 2547 และพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี ซึ่งได้ประกาศในพระราชกิจจานุเบกษาเมื่อวันที่ 4 พฤษภาคม พ.ศ. 2547 สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอว.) หรือที่รู้จักกันแพร่หลายว่า “ทีเคปาร์ค” จึงได้รับการจัดตั้งขึ้นตาม

นโยบายสังคมและคุณภาพชีวิต เป็นองค์กรในสังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (มหาชน) ซึ่งมี ส่วนงานภายในซึ่งมีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านอีก 5 ส่วนงาน ที่ทำงานส่งต่อสอดรับกัน ด้วยการใช้ความคิด สร้างสรรค์ทำสินค้าและบริการให้เกิดความแตกต่าง มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งจะนำพาเศรษฐกิจไทยให้ก้าว ขึ้นสู่ความเป็นประเทศชั้นนำทั้งในภาคเศรษฐกิจ อุตสาหกรรม และเป็นพลังขับเคลื่อนสังคมไทยให้ เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ สอ. ได้เปิดตัวอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 24 มกราคม พ.ศ. 2548 และต่อมาได้ควบรวมกับ ศูนย์กลางการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ (NICT) เมื่อ ตุลาคม พ.ศ. 2548 ทำให้เป็นแหล่งเรียนรู้อย่างครบ วงจร โดยมีพันธกิจ วิสัยทัศน์ วัตถุประสงค์ เป็นแหล่งการเรียนรู้ ร่วมสร้างสรรค์สังคมการเรียนรู้ โดยเน้น การปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การคิด การแสวงหาความรู้ และการเรียนรู้ตลอดชีวิตในบรรยากาศ การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ทันสมัย การพัฒนานวัตกรรม ผลผลิตหรือชิ้นงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่ม เด็กและเยาวชน โดยในระยะแรกตั้ง กลุ่มเป้าหมายหลักคือเยาวชนซึ่งเป็นวัยรอยต่อของการเป็นเด็กไปสู่การ เป็นผู้ใหญ่ และต่อมาได้ขยายไปถึงกลุ่มเด็กและครอบครัวตามผลการศึกษาวิจัยและหลักวิชาการเกี่ยวกับ จิตวิทยาเด็กและวัยรุ่น พฤติกรรมการเรียนรู้ และการเลียนแบบ ซึ่งระบุว่า ในทางจิตวิทยาพบว่าหากสิ่งที่ ผู้ใหญ่สอนและสิ่งที่ผู้ใหญ่ปฏิบัติมีความขัดแย้งกัน เด็กจะทำตามในสิ่งที่ผู้ใหญ่ปฏิบัติ ซึ่งมีความสอดคล้อง กับการค้นพบใหม่ในทางประสาทวิทยาศาสตร์ นั่นคือการค้นพบเซลล์กระจกเงาในสมองของมนุษย์ การ ค้นพบนี้ทำให้รู้ว่าวิธีเรียนรู้ที่สำคัญที่สุดของมนุษย์คือ การเรียนรู้ด้วยการเลียนแบบ พฤติกรรมทางสังคม ทักษะทางสังคม ทักษะทางภาษา ทักษะทางอาชีพ หรือแม้แต่ทักษะในการดำรงชีวิตประจำวัน ต่างเรียนรู้ ผ่านการเลียนแบบทั้งสิ้น (กลุ่มบริษัทกรู๊ป 2553: 7) และสอดคล้องกับผลการวิจัยสถานการณ์การอ่านและ ดัชนีการอ่านของไทยปี 2552 มีข้อเสนอแนะให้ผู้ใหญ่ในครอบครัวควรปฏิบัติเป็นแบบอย่างในการอ่านให้ เด็กๆ และเยาวชนได้ศึกษาและซึมซับพฤติกรรมดังกล่าวจนกลายเป็นการพัฒนานิสัยการอ่านของตนเองอีก ทางหนึ่ง (วรรณิ แกมเกตุ และสุเทพ บุญซื่อน 2553:13) ดังนั้นการพัฒนาผู้ใหญ่ ใ้รักการอ่านและครอบครัว นักอ่านจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างนิสัยรักการอ่านให้แก่เด็กและเยาวชนได้อย่างยั่งยืน

การจัดวางตำแหน่ง ในเรื่องบทบาทและขอบเขตหน้าที่ของสอ. อย่างชัดเจน มีความสำคัญต่อ การกำหนดทิศทางการบริหารจัดการและการดำเนินงานของสอ. ในเรื่องห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยาน การเรียนรู้ ทั้งในบทบาทของผู้สร้างแรงบันดาลใจ ทศนคคิ ความต้องการที่จะอ่าน คิดและเรียนรู้ เป็นผู้ กระตุ้น หรือตัวกลางที่ทำให้เกิดการปฏิบัติ พฤติกรรมเพื่อการเรียนรู้ เป็นแหล่งศึกษาด้านแบบ วิธีการ สร้างสรรค์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เป็นแบบอย่างหรือต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตและวิธีการเรียนรู้ และ เป็นผู้ฝึกอบรมให้กับผู้ฝึกหรือผู้บริหารการเรียนรู้และห้องสมุดมีชีวิต

2.2 ที่มาของแนวคิดห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้

จากโจทย์ที่ถูกกำหนด ได้ “จุดประกายความคิด” “แรงบันดาลใจ” สำคัญนำไปสู่การ พัฒนาแนวคิดและการปฏิบัติอันนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นทางการ ที่มาของแนวคิดในการ จัดตั้งห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้อาจจำแนกเป็น 4 ประเด็นสำคัญ ดังนี้

2.2.1 *นโยบายของรัฐ* จากมติที่ประชุมคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 13 มกราคม พ.ศ. 2547 ได้ให้ความเห็นชอบหลักการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้ ซึ่งนำมาสู่หลักการ กรอบแนวความคิดและรูปแบบการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้ การจุดประกายความคิดและพัฒนาสู่แนวคิดห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ โดยเน้นการเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยในระดับมาตรฐานสากล มีความสวยงามด้วยสถาปัตยกรรมผสมผสานความเป็นไทยกับสากล มีสื่อการเรียนรู้ที่ “มากกว่าหนังสือ” มีความหลากหลายและความสะดวกแก่ผู้รับบริการในลักษณะ “ซูปเปอร์มาร์เก็ตความรู้” มีการจัดกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ใช้เทคโนโลยีเชื่อมโยงเครือข่าย กระจายความรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งเน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ด้วยตนเอง และการพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ การเรียนรู้ การแสดงออก การใช้ประสบการณ์ การพักผ่อนหย่อนใจ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชีวิตในสังคมอย่างเต็มที่และมีคุณค่าโดยมีรูปแบบการบริหารจัดการ และการดำเนินงานห้องสมุดแนวใหม่ที่ให้ออกชนมีส่วนร่วม

2.2.2 *การตกผลึก* การหลอมรวมความรู้ ประสบการณ์ แรงบันดาลใจและความมุ่งมั่นของกลุ่มผู้ก่อตั้งและผู้บริหารสอ. ที่มีภาวะผู้นำ เทคนิคการบริหารจัดการ การประสานงาน โดยเฉพาะคณะผู้ก่อตั้งหรือผู้ทำงานรุ่นบุกเบิกล้วนเป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์และได้รับแรงบันดาลใจในเรื่องการอ่าน ห้องสมุดและแหล่งเรียนรู้จากต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศฝรั่งเศส ได้แก่ ศูนย์ข้อมูล จอร์จ ปอมปิดู ซึ่งคณะผู้ก่อตั้งหลายท่านสำเร็จการศึกษา รวมถึง กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ ที่มีพื้นความรู้ประสบการณ์ในสาขาอาชีพต่างๆ เช่น นักบริหาร นักธุรกิจ ครู อาจารย์ นักวิชาการ นักวิชาชีพ นักวิจัย นักการศึกษา สถาปนิก แพทย์ ศิลปิน นักเขียน นักดนตรี วิศวกร ทั้งจากภาครัฐ ภาคเอกชน ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค รวมถึง เด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่ ผู้สูงอายุ ทุกเพศ ทุกวัย สมาคมหรือองค์กรพัฒนาเอกชนประเภทสร้างสรรค์สังคม (เอ็น จี โอ) มีบทบาทขับเคลื่อนในเรื่องการอ่าน หนังสือและห้องสมุดมาแล้ว ได้มีส่วนร่วมรวมพลังความคิดและจินตนาการ ทำให้เกิดพลังขับเคลื่อนที่เป็นรูปธรรมและสำเร็จได้ด้วยการทำงานเป็น “เครือข่าย”

ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ แหล่งสร้างเสริมปัญญาของสังคมไทย “ห้องสมุดมีชีวิตสำหรับวัยรุ่น” แห่งแรกจึงเกิดขึ้นจาก การ “ตกผลึก” ของประสบการณ์ของคณะผู้ก่อตั้ง การหลอมรวมความรู้ ความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ที่หลากหลาย มี “ความใฝ่ฝันและแรงบันดาลใจ” ร่วมกัน การทำงานเป็นทีม การทำงานเป็นเครือข่าย และยึดหลักการทำงานด้วยใจ มีความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจกัน สร้างบรรยากาศการทำงานอย่างสร้างสรรค์ เป็นกัลยาณมิตร มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน แบ่งปันประสบการณ์ เปิดโอกาสให้กัน โดยเฉพาะการแสดงความคิดเห็นได้อย่างกว้างขวาง มีความมุ่งมั่นไปสู่เป้าหมายเดียวกัน คือการพัฒนาการศึกษาและส่งเสริมการเรียนรู้ของเยาวชนไทยอย่างต่อเนื่องและกว้างขวาง ให้สามารถก้าวข้ามรอยต่อของวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่

2.2.3 *การวิจัย* จากแนวคิด “ที่เค คือการทดลองชิ้นใหญ่” ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้จึงได้รับการพัฒนาแนวคิด เทคนิค วิธีการผ่านการศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูลและคำตอบโดย

กระบวนการวิจัยอย่างเป็นระบบและตามหลักวิชาการ ในรูปแบบและวิธีการต่างๆ เป็นต้นว่า การศึกษาหาข้อมูลจากเอกสาร การสำรวจความคิดเห็น การประชุมระดมความคิด การจัดสนทนากลุ่มเพื่อสำรวจความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นทั้งในกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัด การรับฟังความคิดเห็นของนักวิชาการ รวมทั้งผู้รู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง มีการจัดทำฐานข้อมูล พฤติกรรมการใช้ชีวิตของเด็กและเยาวชนในกรุงเทพฯ และปริมณฑลเพื่อให้ได้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจ เริ่มตั้งแต่การวางแผนเริ่มดำเนิน โครงการจัดตั้ง และในการดำเนินงาน/โครงการแต่ละขั้นตอน โดยเฉพาะในช่วงก่อตั้งได้เก็บเกี่ยวประเด็นเรื่องสังคมไทยยังขาดพื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้ (Public learning space) คนไทยขาดนิสัยใฝ่รู้ ใฝ่เรียน และรักการอ่าน จึงเกิดแนวคิดการมีพื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้สำหรับวัยรุ่นในสังคมไทย ซึ่งภายหลังจากการศึกษาแนวคิดและรูปแบบการจัดพื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้ ผนวกกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและวิถีชีวิตของสังคมไทย เช่น ร้านกาแฟที่อ่านหนังสือ จึงเป็นที่มาของห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ซึ่งมีรูปแบบการจัดพื้นที่แนวใหม่ ทันสมัย “แหวกกฎ” สถานที่ “เรียนแบบไม่รู้สึกรู้ว่าสอน” เพิ่มพื้นที่การอ่านกิจกรรมใหม่ๆ เกิดขึ้น และดนตรีแนวใหม่แต่แฝงความเป็นไทย

ผลการวิจัยจากงานวิจัยที่หลากหลาย ทั้งการวิจัยศึกษา ค้นคว้าจากเอกสาร การวิจัยเชิงสำรวจ การวิจัยประเมินผล การวิจัยและพัฒนา หรือผสมผสานวิธีวิทยาต่างๆ ทั้งที่ดำเนินการโดยบุคลากรขององค์กรและโดยที่ปรึกษาภายนอก ได้ถูกนำมาใช้ “เป็นเข็มทิศชี้ทาง” กำหนดทิศทางการบริหารจัดการ การตัดสินใจในการดำเนินงานด้านต่างๆ ของการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิต รูปแบบอุทยานการเรียนรู้ นำมาสู่ความแปลกใหม่ เป็นต้นว่า ด้านสถานที่ โครงสร้างทางกายภาพ การออกแบบอาคารสถานที่ การประหยัดพลังงาน การสร้างบรรยากาศทันสมัย ผ่อนคลาย สบาย ร่มรื่น ให้ความรู้และมีมากกว่าความเป็นห้องสมุด เป็นแหล่งรวมกิจกรรมต่างๆ การคัดสรรเนื้อหาสาระและสื่อ ทั้งในรูปแบบของหนังสือ ดนตรี ภาพยนตร์ สื่อมัลติมีเดียและกิจกรรม การกำหนดหัวข้อ เนื้อหา รูปแบบและตารางกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

การพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้จึงอยู่บนพื้นฐานของกระบวนการวิจัย ผลงานและประสบการณ์การทำงานหรือภาคปฏิบัติเปรียบเป็นเสมือนค้ำยันนอน โดยมีการวิจัยเป็น “ค้ำยันยืน” ทำให้เกิดองค์ความรู้เกี่ยวกับห้องสมุดมีชีวิตบนพื้นฐานของหลักวิชาการ ตั้งแต่ยังเป็นแนวคิดจนถึงก่อร่างสร้างเป็นห้องสมุดมีชีวิตต้นแบบในปัจจุบัน และยังสามารถขยาย ถ่ายทอดเป็นองค์ความรู้ได้ในที่สุด

2.2.4 การศึกษาคุณภาพ การแสวงหาความรู้และเรียนรู้จากประสบการณ์ คณะผู้ก่อตั้งและผู้เกี่ยวข้อง นอกจากจะเป็นผู้มีประสบการณ์และได้รับแรงบันดาลใจในเรื่องการอ่าน ห้องสมุดและแหล่งเรียนรู้แล้ว ในช่วงการก่อตั้ง ก็ยังได้แสวงหาความรู้โดยการไปศึกษาคุณภาพห้องสมุดในต่างประเทศที่มีพัฒนาการ ความก้าวหน้าและประสบความสำเร็จมาแล้ว เช่น ประเทศฝรั่งเศส ประเทศอังกฤษ ประเทศญี่ปุ่น และโดยเฉพาะประเทศสิงคโปร์ซึ่งทำให้เกิดแนวคิดห้องสมุดในศูนย์การค้าและการบริหารจัดการ

แบบเอกชน และนำมาปรับเปลี่ยนประสบการณ์และวิธีการจากนานาประเทศเข้ามาปรับใช้ในกรอบเงื่อนไขและความต้องการในสังคมไทย

การศึกษาคุณงานและการอบรมได้ใช้เป็นต้นแบบสำหรับการพัฒนาบุคลากรที่เกี่ยวข้องในระยะเวลาต่อมา ดังจะเห็นได้จากการก่อตั้งอุทยานการเรียนรู้ในส่วนภูมิภาค คณะกรรมการผู้ก่อตั้งอุทยานการเรียนรู้ได้มีการเตรียมการโดยไปศึกษาคุณงานและเข้าร่วมอบรมหลักสูตรบริหารจัดการ ซึ่งจัดโดยคณะกรรมการหอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์ ตัวแทนคณะกรรมการคัดเลือกเนื้อหาสาระทั้ง 3 ด้านของอุทยานการเรียนรู้ ะลา เดินทางมาศึกษาคุณงานอุทยานการเรียนรู้ส่วนบริการต้นแบบกรุงเทพฯ เพื่อให้เข้าใจรูปแบบการดำเนินงานอันจะเป็นประโยชน์ต่อการคัดเลือกเนื้อหาสาระที่เหมาะสม

2.3 องค์การที่สร้างปัญญาให้สังคม

สอร. เป็นองค์การที่สร้างปัญญาให้สังคมไทย ในเรื่องการอ่าน การเป็นแหล่งเรียนรู้ และต้นแบบห้องสมุดมีชีวิต ตามภารกิจ บทบาทและขอบเขตหน้าที่ ผ่านกระบวนการการสร้างความรู้ การถ่ายทอดและเผยแพร่ความรู้ การต่อยอดความรู้ ความคิดและจินตนาการ การส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้

2.3.1 ด้านการสร้างความรู้ การพัฒนาองค์ความรู้ของสอร. ดำเนินการผ่านการวิจัยและพื้นที่บริการจากการจัดกิจกรรม จำแนกรอบแนวคิดได้หลายแนวทางตามวิธีการสร้างความรู้หลักจำแนกได้เป็นสองกลุ่ม คือ การสร้างความรู้จากการวิจัย และการสร้างความรู้จากการจัดกิจกรรมทางวิชาการ

การสร้างความรู้จากการวิจัย ถือว่าเป็นรากฐานสำคัญทั้งในการนำมาใช้ในการพัฒนาองค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตตามหลักวิชาการอย่างต่อเนื่อง ทั้งภาคทฤษฎีและการปฏิบัติ ทำให้เกิดเป็นองค์ความรู้ที่มีรากฐานแข็งแกร่งบนพื้นฐานและกระบวนการวิจัย สอร. ได้สนับสนุนให้เกิดการศึกษาวิจัยประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการอ่าน และการบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิต อาทิ การศึกษาวิจัยเพื่อรวบรวมเทคนิคการส่งเสริมการอ่านสำหรับเยาวชนแต่ละกลุ่ม (เด็กแรกเกิด เด็กประถม วัยรุ่น เด็กกลุ่มพิเศษ เช่น เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เด็กกลุ่มแอลดี และออทิสติก) การศึกษาวิจัยเรื่อง นโยบายส่งเสริมการอ่านของไทย ศึกษาเปรียบเทียบกับต่างประเทศ การศึกษาวิจัยเรื่อง ทักษะคิดและพฤติกรรมการอ่านของคนไทย การศึกษาวิจัยสถานการณ์การอ่านและดัชนีการอ่านของไทย (Reading Index) ทำให้ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการอ่าน นำมาพัฒนาการบริหารจัดการและการจัดกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิตอย่างครบวงจร

การสร้างความรู้จากการจัดกิจกรรมทางวิชาการ เป็นการสร้างความรู้จากการถอดบทเรียนการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และนำไปสู่การผลักดันเป็นข้อเสนอเชิงนโยบาย กำหนดนโยบายและยุทธศาสตร์ผ่านหน่วยงานที่รับผิดชอบ และการศึกษาวิจัยอย่างต่อเนื่อง กิจกรรมที่สำคัญ คือ TK Forum เป็นเวทีกลางในการระดมความคิด แลกเปลี่ยนความเห็นจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชนในประเด็นที่เกี่ยวข้อง สัมพันธ์กับหนังสือและการอ่าน โดยหวังให้เกิดผลที่เป็นรูปธรรม ทั้งในแง่ของการพัฒนาคุณภาพเด็กและเยาวชน ให้มีนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้ และการพัฒนาสังคมไทยไปสู่

ตั้งมาตรฐานความรู้ อันสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพคนและสังคมไทยสู่สังคมแห่งภูมิปัญญา

นอกจากนี้การสร้างความรู้ยังจำแนกตามลักษณะของความรู้ในมุมมองของการจัดการความรู้ได้เป็นความรู้ในตัวบุคคล และความรู้ที่บันทึกไว้ในรูปสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศนส์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และการจำแนกตามสาระอย่างกว้างๆ เป็นเรื่องการอ่าน การบริหารจัดการและการจัดกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตและสังคม

2.3.2 *ด้านการถ่ายทอด และการเผยแพร่ความรู้* ลักษณะเฉพาะของการถ่ายทอดและเผยแพร่ความรู้ของสอธ. เน้นผ่านกิจกรรมหลักสี่ด้าน ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ กิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิต และกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมทักษะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน อาจจำแนกอย่างกว้างๆ ได้ดังนี้

กลุ่มเพื่อนร่วมงานหรือทีมงาน โดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แบ่งปันประสบการณ์จากการบริหารจัดการ การดำเนินงาน การจัดกิจกรรมและโครงการ ทั้งในกลุ่มผู้บริหาร กลุ่มผู้ปฏิบัติงาน และกลุ่มบุคลากรทั้งสำนักงานในรูปการประชุมกลุ่มผู้บริหาร การประชุมสัมมนาบุคลากรทั้งสำนักงาน

กลุ่มผู้ใช้บริการ/กลุ่มเป้าหมาย รวมถึงเด็ก เยาวชนและผู้สนใจทั่วไป เป็นกิจกรรมเชิงบูรณาการ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนสามารถสร้างผลงานจากการผสมผสานศิลปวัฒนธรรม และเทคโนโลยี และผสมผสานความเป็นไทยกับสากล เช่น การฝึกอบรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศให้เยาวชนที่สนใจทำสื่อเกมเสมือนจริงโดยเน้นเนื้อหาของความเป็นไทย โดยมีการสืบค้นข้อมูลความเป็นไทย และมีจินตนาการของตนเอง การจัดทำ “Read Me E-gazine” นิตยสารออนไลน์ โดยมีมือสร้างสรรค์จากกลุ่มเยาวชนนักเขียน ซึ่งมีการลงมือปฏิบัติจริง โดยมีบรรณาธิการนักเขียนมืออาชีพร่วมเป็นบรรณาธิการรับเชิญผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนมาร่วมกิจกรรม

กลุ่มผู้ปฏิบัติงาน นักวิชาการ นักวิชาชีพ ครู อาจารย์ บรรณารักษ์ นักศึกษา เครือข่าย และผู้สนใจ เป็นการถ่ายทอด และเผยแพร่องค์ความรู้ในการบริหารจัดการ “ห้องสมุดมีชีวิต” ให้กับหน่วยงานหรือท้องถิ่นที่สนใจ โครงการที่สำคัญ ได้แก่ “โครงการอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิต (TK park Living Library Award)” มีกลุ่มเป้าหมายคือห้องสมุดทั่วประเทศที่ให้บริการแก่ประชาชน โครงการนี้ได้เริ่มดำเนินการจัดขึ้นเป็นครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2549 และจัดต่อเนื่องใน พ.ศ. 2551 และ 2553 เป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินการตามยุทธศาสตร์สำคัญประการหนึ่งของ สอธ. คือการเป็นหน่วยงานที่สนับสนุนกลไกโครงสร้างการศึกษาพื้นฐาน การกระตุ้น ส่งเสริมและสนับสนุน ให้หน่วยงานต่างๆ เห็นความสำคัญและเกิดการพัฒนาห้องสมุดเป็นแหล่งค้นคว้า แสวงหาความรู้ สำหรับเยาวชนและประชาชนในชุมชน ให้เป็น “ห้องสมุดมีชีวิต” โดยมีเอกลักษณ์และความงดงามในแบบเฉพาะตนตามบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เพื่อเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ กิจกรรมดังกล่าวนอกจากจะเป็นการถ่ายทอดประสบการณ์และส่งต่อประกายความคิดของ

“ห้องสมุดมีชีวิต” และนวัตกรรมการบริหารจัดการของอุทยานการเรียนรู้ รวมทั้งส่งเสริมสนับสนุนให้เยาวชนและประชาชนเกิดการแสวงหา สังคมความรู้ และรักการเรียนรู้ตลอดชีวิต จากแหล่งความรู้ต่างๆ ในชุมชนมากขึ้น มีรูปแบบเน้นการถ่ายทอดความรู้โดยการอบรมเชิงปฏิบัติการ การนำความรู้ที่ได้จากการอบรมไปดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงห้องสมุดของตนเอง และการประกวดห้องสมุดมีชีวิต

นอกจากนี้ยังมีการวางแผนด้านรูปแบบกิจกรรมการถ่ายทอดและเผยแพร่ความรู้ซึ่งมีความหลากหลาย เช่น การจัดนิทรรศการ การเชิญวิทยากรที่มีชื่อเสียงทั้งจากในประเทศและต่างประเทศ มาบรรยาย การฝึกอบรม การจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ การสัมมนา เสวนา อภิปราย การแสดง ประกอบการบรรยาย และสาธิต เช่น TK Talk, TK Workshop, TK Show, TK Special โดยพิจารณา กลุ่มเป้าหมาย เนื้อหาสาระและระยะเวลาของการจัดกิจกรรม ในส่วนการบริหารจัดการกิจกรรมมีทั้งที่หน่วยงานสร้างและบริหารจัดการกิจกรรมเอง ร่วมจัดกิจกรรมกับหน่วยงานและเครือข่ายทั้งภาครัฐและภาคเอกชน ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ด้านสื่อที่ใช้ในการถ่ายทอดและเผยแพร่ความรู้ มีทั้งสื่อบุคคลซึ่งเป็นบุคลากรของ สอ. ผู้ทรงคุณวุฒิ เครือข่ายของสอ. ทั้งในส่วนกลางและส่วนท้องถิ่น สื่อสิ่งพิมพ์โดยเฉพาะหนังสือที่รวบรวมองค์ความรู้ในการบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิต และการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน ซึ่งนำเสนอในรูปแบบคู่มือเพื่อให้ง่ายในการนำไปปฏิบัติ นอกจากนี้ยังมีสื่อโสตทัศน สื่อดิจิทัล ทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์โดยเฉพาะเว็บไซต์ของสอ. เป็นแหล่งกลางการเผยแพร่องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องให้กว้างขวางและอำนวยความสะดวกต่อสังคมมากขึ้น

2.3.3 *ด้านการต่อยอดความรู้ ความคิดและจินตนาการ* เน้นแนวคิด “การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์” การต่อยอดภูมิปัญญาด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ การต่อยอดความรู้ ความคิดและจินตนาการ เป็น “ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้” “เวทีการเรียนรู้” เป็นทางเลือกใหม่ของการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างปัญญาให้สังคม โดยผสมผสานการเรียนรู้ตามอัธยาศัยกับการเรียนรู้ในระบบและนอกระบบ ให้ได้รับการพัฒนาจนเกิดเป็นนิสัยใฝ่รู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิต การต่อยอดความรู้และความคิดอาจดำเนินการได้ในหลายลักษณะ เป็นต้นว่าการต่อยอดภูมิปัญญาด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ การต่อยอดองค์ความรู้โดยการวิจัยและนำองค์ความรู้ที่พัฒนาขึ้น หรืออยู่ในคลังความรู้ ไปกระจาย ขยายผลและเพิ่มมูลค่าในด้านต่างๆ โดยเฉพาะด้านการบริหารจัดการ การพัฒนา และการกำหนดนโยบาย

2.3.4 *ด้านการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้* เป้าหมายสำคัญของกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน คือ การสร้างแรงจูงใจ สร้างแรงบันดาลใจ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เกิดความต้องการแสวงหาความรู้ ค้นคว้า ข้อมูลที่ลึกซึ้งด้วยตนเอง ต่อยอดจากสิ่งที่ได้สัมผัสจริงจากกิจกรรม และได้พบชุดหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่ห้องสมุดคัดสรรในเรื่องที่เกี่ยวข้องเพื่อตอบสนองความสนใจของทุกคนที่ห้องสมุด มีการทำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือสื่อมัลติมีเดีย ที่กระตุ้นความสนใจ เช่น หนังสือหายาก ของกรมศิลปากร รวบรวมเป็นคลังความรู้ มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ที่มีการวางแผนการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ โดยเน้นความสอดคล้องกับเทศกาลตามปฏิทินและ

เหตุการณ์สำคัญที่บ้านเมืองและของโลกที่ได้รับความสนใจในระดับชาติและระดับสากล เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้ค้นพบความฝัน ความสามารถและคุณค่าที่แท้จริงของตัวเอง

การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้มีลักษณะและหลักการคือการใช้กิจกรรมนำไปสู่หนังสือดี การอ่านและการเรียนรู้เป็นเป้าหมายหลัก โดยหน่วยงานภาคีเครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชน รวมทั้งบุคคลที่มีชื่อเสียงให้ความร่วมมือ เป็นส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม แบ่งปันความรู้จากหนังสือดีซึ่งถือเป็นอาวุธทางปัญญา บ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เยาวชนผู้ใช้บริการ และประชาชนเพื่อสร้างนักอ่าน นักคิด นักสร้างสรรค์ผลงานอันนำไปสู่การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

3. เติมชีวิตให้ห้องสมุด

ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้กระตุ้นให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่าน รักการศึกษาค้นคว้า และแสวงหาความรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต ด้วยการเติมชีวิตให้ห้องสมุด โดยเน้นความทันสมัย ความสวยงาม ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความหลากหลาย ความสะดวก และความเคลื่อนไหว เป็นการเปลี่ยนแปลงสภาพทัศนคติใหม่ของห้องสมุด โดยใช้องค์ความรู้ทางด้านจิตวิทยา พฤติกรรมศาสตร์ การเรียนรู้และศิลปะ และมีผู้ใช้บริการเป็นแกนกลางในการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตที่เน้นผู้รับบริการเป็นศูนย์กลาง ก่อให้เกิดผลการเปลี่ยนแปลงในเชิงบวก ช่วยเพิ่มคุณค่าและเป็นทางเลือกใหม่ของเด็กเยาวชนและครอบครัว ในลักษณะ “บ่มเพาะ เสาะหา พัฒนา เพื่ออนาคต” และทำให้ “การไปห้องสมุดเป็นเรื่องเท่”

3.1 ความทันสมัย ห้องสมุดมีชีวิตมุ่งเน้นความทันสมัยโดยรวมและในด้านกายภาพของห้องสมุดที่มีความทันสมัย แตกต่างและออกจากกรอบเดิม โดยเฉพาะด้านสีสันทัน การออกแบบตกแต่งสถานที่เน้นให้ห้องสมุดเป็นแหล่งจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้นโยบายการจัดพื้นที่แบบผ่อนคลาย (relax alert environment) การตื่นตัว ไม่มีขอบเขต ผสมผสานการเรียน การอ่านและการเล่น เป็นห้องสมุดแนวใหม่ แปลกตา เป็นสถานที่โล่งกว้าง ชั้นหนังสือโปร่งตา มีการจัดสรรพื้นที่แต่ละส่วนได้อย่างเหมาะสมกับผู้ใช้บริการแต่ละกลุ่ม ได้ตามความสนใจ และตามวัตถุประสงค์ในการใช้ มีการออกแบบเฟอร์นิเจอร์รูปแบบใหม่ทันสมัย เช่น การออกแบบรังผึ้งสีสดสำหรับเด็ก รวมถึงการใช้เส้นวงกลม เส้นที่ไม่รู้จัก การใช้แสงและมุมในการจัดวาง เพื่อให้ “สะอาดตา” และ “ดึงดูด” ความสนใจให้เกิดความต้องการเข้ามาสัมผัสบรรยากาศการเรียนรู้ภายใน สถานที่อบอุ่น เต็มไปด้วยมิตรสหายที่รักการอ่าน มีมุมต่างๆ ให้เลือกนั่งเลือกใช้บริการ มีที่นั่งอ่านสบายๆ ที่นั่งเพื่อทำการบ้านกับเพื่อน ที่นั่งนอนสำหรับเด็กๆ และผู้ปกครองที่ต้องการนั่งสบายๆ แบบอยู่กับบ้าน

ความทันสมัยที่สำคัญยิ่งอีกประการหนึ่งคือ เนื้อหาสาระ ของสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัยใหม่และล่าสุด ทั้งหนังสือ วารสาร นิตยสาร คนตรี มัลติมีเดียทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ โดยเน้นการมีให้บริการพร้อมกับร้านจำหน่ายหนังสือหรือหลังวางขายที่ร้านจำหน่ายหนังสือไม่นาน มีการพัฒนาวิธีนำเสนอที่ใหม่ “สด” ทันสมัย เป็นประจำ ตรงตามรสนิยม ความพึงพอใจ ทันยุคและทันเหตุการณ์ การนำเทคโนโลยีสารสนเทศ “กระตุ้น” และเพิ่ม “พลัง” การเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ทั้งคอมพิวเตอร์และ

อินเทอร์เน็ต หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เกมใหม่ๆ การพัฒนาห้องสมุดไอที ห้องฉายภาพยนตร์ ชุมชนออนไลน์ หนังสือเสียง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ นิตยสารออนไลน์ และเว็บไซต์ที่ช่วยให้ผู้ใช้เข้าถึงเนื้อหาสาระข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ เป็นคนทันสมัยตลอดเวลา

3.2 ความสวยงาม ห้องสมุดมีชีวิตให้ความสำคัญกับความสวยงาม โดยเน้นความมี “สีสัน” การออกแบบและการบริหารจัดการองค์ประกอบที่ลงตัว โดยเฉพาะรูปแบบทางกายภาพ อาคารสถานที่ การจัดและออกแบบตกแต่งสถานที่ นับเป็น “จุดดึงดูด” ให้ผู้ผ่านไปมาเกิดความสนใจ สะดุดตา และนำไปสู่การเข้ามาใช้บริการในสภาพแวดล้อมแห่งปัญญา บรรยากาศที่มีชีวิตชีวาของการเรียนรู้ ที่นั่งที่ได้รับการออกแบบ สวยงาม โดดเด่น มีสีสัน มีผนวกกับองค์ประกอบความสวยงามของหนังสือ สื่อการเรียนรู้ที่จัดนำเสนอโดยแสดงให้เห็นปกที่สวยงาม รวมทั้งการใช้แสงและมุมในการจัดวาง บอกเล่าเรื่องราวเนื้อหาของหนังสือ เชิญชวนให้มีการหยิบจับ หยิบอ่าน

3.3 ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ห้องสมุดมีชีวิตให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลินนำมาซึ่งความสุขและจุดประกายของความต้องการอ่านอย่างต่อเนื่อง ข้ามกรอบกับแคบของห้องสมุดแบบเดิมที่ถูกตีกรอบ เพื่อค้นพบความต้องการ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติใหม่ในเรื่องการอ่าน ทำให้การอ่านให้ทั้งความรู้ ความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน นำมาซึ่งความสุขอย่างแท้จริง และห้องสมุดเป็นพลังเติมความสนุกสนาน เพลิดเพลินจากเนื้อหาสาระและกิจกรรมต่างๆ ให้กับเด็กและเยาวชน คนทุกวัย และครอบครัว จากการอ่าน การฟัง การปฏิบัติ การเข้าร่วมกิจกรรมที่จัดไว้ให้อย่าง “คนรู้ใจ” กระจุกให้ คิด ดู ลงน เกิดความต้องการ ในบรรยากาศที่สร้างสรรค์ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสื่อสารและสร้างสรรค์ด้วยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้ห้องสมุดมีชีวิตเป็นสถานที่ท่องเที่ยวและการไปห้องสมุดเป็นเรื่องสนุกสนาน

3.4 ความหลากหลาย ห้องสมุดมีชีวิตมีความหลากหลายทั้งในด้านเนื้อหาสาระ กิจกรรมบริการ เพื่อตอบสนองต่อวิถีชีวิต ความรู้ ความคิด และประสบการณ์ พฤติกรรม ความสนใจ และความต้องการที่หลากหลายของผู้ใช้แต่ละเพศแต่ละวัย ตามรูปแบบ วิถีชีวิตที่ต้องการ ก้าวพ้นความจำเจ อันนำมาซึ่งความเบื่อหน่าย นอกจากนี้ห้องสมุดมีชีวิตไม่ใช่ห้องสมุดที่มีเพียงหนังสือ แต่มีสื่อการเรียนรู้ ที่หลากหลายทั้งหนังสือ วารสาร นิตยสาร ซีดี วีซีดี ดีวีดี ทั้งรูปแบบและเนื้อหา ต่างจากห้องสมุดอื่นที่มีแต่หนังสือ มีหนังสือแทบทุกเรื่อง คนตรีแทบทุกแนว มี “Mind room” ที่มีหนังสือเฉพาะด้านที่น่าสนใจมากและหาอ่านไม่ค่อยได้ในห้องสมุดทั่วไป และยังมีกิจกรรมหลากหลาย ทั้งรูปแบบ หัวข้อ เนื้อหาสาระ กิจกรรมด้านดนตรี คอมพิวเตอร์ ภาพยนตร์ การเสวนา การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกันระหว่างหนังสือ คนตรี ภาพยนตร์ สื่อมัลติมีเดีย และกิจกรรมที่ตอบสนองความสนใจของผู้ใช้ที่หลากหลาย โดยมี “หนังสือเป็นแกน” นำไปสู่ความรู้ที่หลากหลาย

3.5 ความสะดวก ห้องสมุดมีชีวิตเน้นการอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ ครอบคลุมทั้งความสะดวกในการเข้าถึงด้วยตนเอง คือ สถานที่ตั้งอยู่ในใจกลางเมือง การคมนาคมสะดวก อยู่ในห้างสรรพสินค้า รวมทั้งการเข้าถึงด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ผู้ใช้สามารถค้นหารายการสื่อการเรียนรู้ของ

ห้องสมุดได้จากเว็บไซต์ของห้องสมุด อ่านเนื้อหาสาระจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณค่าหลายรายการได้จากที่บ้าน ติดตามข้อมูลข่าวสาร ได้ทุกรูปแบบจากเครื่องมือสื่อสารสังคม เช่น บล็อก เฟซบุ๊ก เป็นต้น สะดวกต่อการได้รับข้อมูลข่าวสารต่างๆ ผ่านช่องทางเว็บไซต์ เอสเอ็มเอส แผ่นพับ ป้ายประชาสัมพันธ์ โปสเตอร์ ความสะดวกยังรวมถึงการบริหารจัดการแนวใหม่ของห้องสมุดมีชีวิตที่เน้นความรวดเร็ว การลดขั้นตอน และการบริการเบ็ดเสร็จ ณ จุดเดียว เวลาเปิด-ปิดห้องสมุดและการบริการที่เหมาะสมกับวิถีชีวิตของชุมชน และผู้ให้บริการ บรรณารักษ์ผู้เป็น “บรรณารักษ์” มีความเป็นมิตร เป็นกันเอง เหมือนสมาชิกในครอบครัว เป็นเพื่อน “ห่วงใย” “ถามไถ่” “เอาใจใส่” อำนวยความสะดวก และรับฟังข้อคิดเห็นจากผู้ใช้ตลอดเวลา

3.6 ความเคลื่อนไหว ห้องสมุดมีชีวิตมีการทำงานเชิงรุกอย่างต่อเนื่อง เป็น “ห้องสมุดที่ไม่มีวันตาย ห้องสมุดที่ไม่หยุดนิ่ง” ความเคลื่อนไหวแสดงให้เห็นปรากฏในลักษณะหรือรูปแบบต่างๆ โดยเฉพาะเนื้อหาสาระ สื่อการเรียนรู้ และกิจกรรมต่างๆ ที่หมุนเวียนปรับเปลี่ยนตามความต้องการของผู้ใช้ ความเคลื่อนไหวเหล่านี้ผ่านการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ถึงผู้ใช้ กลุ่มเป้าหมาย เครือข่าย ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ชุมชนและสังคม ในรูปของข่าวสารในวงกว้างที่ปรากฏในสื่อมวลชน การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ในองค์กรและกับเครือข่าย มีการเจาะกลุ่มเป้าหมายที่แสดงถึงการขับเคลื่อน ทำให้เกิดผลสะท้อนกลับโดยการสื่อสารสองทาง เช่น การเข้าร่วมกิจกรรม การให้และรับฟังข้อคิดเห็นล้วนเป็นความเคลื่อนไหวซึ่งนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงการบริหารจัดการให้สอดคล้องกับความต้องการเพราะห้องสมุดมีชีวิตจะต้อง “อยู่ในสายตาของผู้ใช้ ชุมชนและสังคม” ตลอดเวลา

ห้องสมุดมีชีวิต เดิมชีวิตให้ห้องสมุดโดยเน้นความทันสมัย ความสวยงาม ความหลากหลาย ความสะดวก ความเคลื่อนไหว ดึงความสนใจในด้านต่างๆ มาผสมผสานกับสถานที่ตั้ง เปรียบเหมือนการ “แต่งตัวให้ห้องสมุด” “ปลุกให้คนรู้สึกที่ห้องสมุดเป็นอาวุธทางปัญญา” ทำให้เกิดต้นแบบ “ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้” ซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้และการรับรู้แนวคิดในมิติต่างๆ ทั้งในส่วนของผู้ทำงาน เครือข่าย และผู้ใช้ เช่น “ศูนย์กลางการเรียนรู้ของชุมชน” “แหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต” “ศูนย์กลางการจัดกิจกรรม การแลกเปลี่ยนและแสดงผลงาน” “ห้องสมุดแห่งการเรียนรู้ พลังแห่งการพัฒนาสังคม” “แหล่งเรียนรู้ไร้ขอบเขต ไร้พรมแดน และไร้ขีดจำกัดในการเรียน” “แหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง” “ทางเลือกใหม่ในการเรียนรู้” “แหล่งแลกเปลี่ยนเรียนรู้” “แหล่งเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน” “แหล่งเรียนรู้ไม่รู้จบ” “แหล่งพบปะของผู้ใฝ่รู้” “อาณาจักรนักอ่าน” “พื้นที่เปิดสำหรับเยาวชน” “แหล่งเติมเต็มความรู้ จินตนาการ สร้างสรรค์ผลงาน” นำไปสู่การพัฒนากรอบแนวคิดคุณลักษณะต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ในมิติที่จุดประกาย กระตุ้นให้เกิดความสนใจและสร้างความต้องการการอ่าน หนังสือและการใช้ห้องสมุดให้เกิดขึ้นในกลุ่มเด็ก เยาวชนและครอบครัว และสำเร็จได้ด้วยการบริหารจัดการแนวใหม่

4. การบริหารจัดการแนวใหม่

การบริหารจัดการเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้การดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิตประสบความสำเร็จ โดยใช้กลยุทธ์ในการบริหารจัดการแนวใหม่ตามกรอบยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องกับสปร. ซึ่งเป็นองค์กระตุ้นสังกัดสำนักอุทยานการเรียนรู้รับผิดชอบพันธกิจการสร้างแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเป็นแหล่งบริการองค์ความรู้รูปแบบใหม่ที่สร้างสรรค์ และได้กำหนดยุทธศาสตร์หรือกลยุทธ์การดำเนินงานทั้งระยะสั้นและระยะยาว ตามแนวทางการบริหารและดำเนินงานที่เน้นวิสัยทัศน์ พันธกิจ และวัตถุประสงค์ โดยมีการศึกษาวิจัยเพื่อหาข้อมูลประกอบ อันนำไปสู่การกำหนดแผนการดำเนินงาน โครงการและกิจกรรมอย่างมีทิศทางที่ทำให้การบริหารจัดการสปร. บรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดตั้งองค์กร และการทำงานตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ สามารถกำกับ ติดตามและประเมินผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และใช้วิธีดำเนินงานที่ดีกว่าเดิมหรือง่ายขึ้น และสามารถปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป การบริหารจัดการแนวใหม่ของสปร. ครอบคลุมการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม การสร้างความร่วมมือและเครือข่ายบุคคลและองค์กร การบริหารจัดการโครงการ การบริหารจัดการปัญหา การสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ การตลาด การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การใช้ศักยภาพจากแหล่งความรู้และความเชี่ยวชาญจากหน่วยงานภายนอก และการติดตามและประเมินผล

4.1 การบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม การออกแบบ โครงสร้างและระบบบริหารองค์การตามกรอบยุทธศาสตร์ของสปร. กำหนดโครงสร้างการจัดองค์การแบบแนวราบเพื่อความคล่องตัว ลดระดับชั้นการปฏิบัติ ระดับชั้นและขั้นตอนไม่มาก และมีกลไกสำคัญคือการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วมเปิดโอกาสให้ประชาชนกลุ่มเป้าหมาย ทุกภาคส่วน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องร่วมคิด และอัตลักษณ์ของสปร. คือ คนทั้งองค์การร่วมคิดร่วมทำเพื่อการขับเคลื่อนทั้งองค์การ

การประชุม การบริหารภายในองค์การสร้างการมีส่วนร่วมโดยการจัดประชุมระดับผู้บริหาร หน่วยงานย่อยและการประชุมบุคลากรทั้งหมดเป็นประจำ โดยจัดประชุมระดับหัวหน้าก่อน และการประชุมทั้งองค์การ รับฟังความคิดเห็นจากทุกฝ่าย ให้ความสำคัญกับทุกความคิด รับฟังอุปสรรค ปัญหา ทุกระดับ และร่วมแก้ไขปัญหา ทำให้เกิดการสื่อสารสองทาง การถ่ายทอดความคิด การรับรู้ การร่วมคิด ร่วมทำการบูรณาการการทำงานร่วมกัน การสร้างบรรยากาศการทำงานที่ส่งเสริมให้กล้าคิด กล้าพูด กล้าทำ นำไปสู่การสร้างความคิดสร้างสรรค์ของบุคลากร เปิดโอกาสที่จะได้รับแนวคิดใหม่ สร้างวัฒนธรรมองค์กรที่มีความเป็นพี่น้อง ครอบคลุมเดียวกัน นับเป็นวิวัฒนาการผู้ปฏิบัติงานให้รู้จักคิด ตระหนักในความรับผิดชอบ และการมีส่วนร่วมในงานขององค์การ

การออกแบบงาน เป็นการคิด วิเคราะห์สภาพ ขั้นตอนและปัญหาของการทำงานเพื่อหาแนวทางการทำงาน แบ่งงานอย่างสมเหตุสมผล ลดปัญหาการทำงานในตำแหน่งเดิมนานๆ หรืองานประจำซ้ำๆ เพื่อให้เกิดการจูงใจ การสร้างความคิด การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในการทำงาน โดยใช้วิธีการทำงานเป็นทีมและการหมุนเวียนงาน

การทำงานเป็นทีม ความสำเร็จของการบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิตจำเป็นต้องทำงานอย่างบูรณาการครบวงจร เกี่ยวข้องและต่อเนื่องกัน อย่างเป็นระบบ มีการบริหารจัดการดำเนินงานในรูปแบบ

คณะกรรมการ คณะอนุกรรมการ คณะทำงาน จากบุคคลหลายสาขาอาชีพ เช่น คณะกรรมการสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ คณะกรรมการที่ปรึกษา คณะอนุกรรมการคัดเลือกหนังสือและสื่อ คณะทำงานชุดคัดสรรดนตรี โดยมีการกำหนดงานหน้าที่และความรับผิดชอบอย่างชัดเจนเพื่อทำให้งานบรรลุเป้าหมาย เช่น การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ บรรณารักษ์ นักจัดการความรู้ทำงานประสานกับนักกิจกรรม ฝ่ายห้องสมุดมีชีวิตประสานกับฝ่ายกิจกรรมอย่างใกล้ชิด เพื่อคัดเลือกหนังสือที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับแนวคิดกิจกรรมในแต่ละโครงการ ตามที่กำหนด นำไปจัดแสดงไว้ให้มีความโดดเด่นจากชั้นวางหนังสือทั่วไป ในการทำงานร่วมกัน อาศัยหลักมนุษยสัมพันธ์ การรู้เรา รู้เขา การประสานสัมพันธ์ ส่งเสริมเกื้อกูลจุดอ่อนจุดแข็งของกันและกัน เพื่อให้งานของกลุ่มและทีมงานดำเนินด้วยดี การทำงานในลักษณะที่ทีมงานช่วยทำให้เกิดการยอมรับนับถือในผลงาน ความเป็นพี่น้อง สร้างสามัคคีระหว่างสมาชิกในทีมงาน รวมทั้งสร้างขวัญและกำลังใจ

การหมุนเวียนงาน การหมุนเวียนงานเป็นการเปิดโอกาสให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการทำงานหลายฝ่าย ทั้งในฝ่ายและต่างฝ่าย ทำงานในลักษณะครอสฟังก์ชันทีม (cross functional team) บุคลากรแต่ละคนจะมีงานหลักซึ่งเป็นความชำนาญของแต่ละคน แต่มีโอกาสร่วมปฏิบัติหน้าที่หลายงาน เพื่อเรียนรู้งานเป็นการให้โอกาสปฏิบัติงาน การสร้างสรรค์ผ่านการปฏิบัติให้รู้จริง โดยมีหัวหน้าให้คำแนะนำ ร่วมทำงาน เช่น บรรณารักษ์ทำงานบริการ หมุนเวียนงานทำหน้าที่จัดซื้อหนังสือและสื่อ ทำรายการหนังสือ รวมทั้งทำงานโครงการกิจกรรมส่งเสริมการอ่านต่างๆ โดยหัวหน้าทำหน้าที่ศึกษาหาความสามารถที่เด่นของบุคลากรแต่ละคนให้ทำงานโดยใช้ความสามารถหรือจุดเด่นนั้นให้เกิดประโยชน์สูงสุด และส่งเสริมให้พัฒนาความรู้ความสามารถในส่วนนั้น เป็นการสร้างศักยภาพของบุคลากรให้รอบรู้ มีทักษะความชำนาญตามความถนัด รวมทั้งเป็นการพัฒนาความสามารถในงานหลายด้าน เพื่อสามารถทำงานแทนกันได้ สร้างวัฒนธรรมการแบ่งปันความคิด ค่านิยมในการกิจ โดยใช้ความสามารถหลักของตนมาดำเนินบทบาทหลักของตนและมีส่วนร่วมในงานของทีมงาน

4.2 การสร้างความร่วมมือและเครือข่ายบุคคลและองค์กร แนวคิดเรื่องการสร้างความร่วมมือและเครือข่ายเพื่อขยายผลเป็นยุทธศาสตร์และกลยุทธ์การดำเนินงานของสอ. ตั้งแต่ช่วงต้นของการก่อตั้งอุทยานการเรียนรู้ TK park เพื่อให้ความคิด ร่วมเป็นเครือข่าย และเดินหน้าด้วยเครือข่าย เน้นการใช้ประโยชน์จากแนวคิดเครือข่ายบุคคลและองค์กรร่วมมือสนับสนุนการดำเนินงานตามบทบาทหรือความสามารถหลักของตน และใช้ความสามารถหลักของแต่ละองค์กรมีอยู่มาดำเนินบทบาททั้งของตนเองและของเครือข่าย เกิดเครือข่ายพันธมิตรของทุกภาคส่วนของสังคม ทั้งภาครัฐ หน่วยงานเอกชน องค์กรพัฒนาเอกชน ภาคประชาชน ชุมชนท้องถิ่น โรงเรียน วัด รวมทั้งบุคคล เด็ก เยาวชน ครู อาจารย์ นักวิชาการ นักวิชาชีพ พัฒนาเครือข่ายองค์ความรู้/กระจายความรู้ และสิ่งอำนวยความสะดวกทางการส่งเสริมการอ่าน/การแสวงหาความรู้อย่างสร้างสรรค์ของประชาชน โดยทุกหน่วยงานเป็นกำลังที่ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมมือกันสร้างสรรค์อุทยานการเรียนรู้ให้เป็นแหล่งส่งเสริมปัญญาของสังคม

รูปแบบการดำเนินการความร่วมมือ มีทั้งการทำบันทึกข้อตกลงร่วมกันระหว่างหน่วยงานที่เข้าร่วมโครงการ คือ ร่วมมือกันอย่างเป็นทางการ และร่วมกันโดยไม่มีการทำบันทึกข้อตกลงกันของผู้เข้าร่วมทำงาน หรือความร่วมมืออย่างไม่เป็นทางการ การสร้างเสริมความร่วมมือดำเนินการ โดย 1) ภาครัฐทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาคหรือส่วนท้องถิ่น ช่วยสนับสนุนทรัพยากรและขับเคลื่อนกิจกรรม และ 2) ภาควิชาการ กลุ่มนักคิด นักวิชาการ และนักวิจัยที่มีความสนใจการเรียนรู้ในหลายด้านทั้งด้านเทคนิคการเรียนรู้ ด้านวัฒนธรรม ด้านชุมชน และด้านนโยบายสาธารณะ ช่วยสร้างเนื้อหาทางความรู้และฐานความรู้ ความร่วมมือทั้ง 2 ส่วนประกอบไปด้วยบุคคลและองค์กรที่เป็นหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน องค์กร มูลนิธิ สมาคมต่างๆ ร่วมมือกันเป็นทั้งลักษณะผู้รับและผู้ให้ โดยแนวคิด Win-Win ทั้งสองฝ่ายต่างเป็นผู้ได้รับประโยชน์ คือ ข้ามพ้นจากภาวะการแข่งขันที่มีผู้ชนะผู้แพ้ อันทำให้มีการเรียนรู้จากกันและกันน้อย จุดเริ่มต้นของการเรียนรู้และการทำงานร่วมกัน ต้องคำนึงถึงภาพรวม โดยผลที่ได้มาพร้อมกับจิตสำนึกและรูปแบบการทำงานแบบกัลยาณมิตร มีความเข้าใจและมีความอดทนที่จะดำเนินการต่อเนื่อง มีจิตบริการ ทำงานเคียงบ่าเคียงไหล่ เคารพวิถีชีวิตและความแตกต่าง การรับฟังความคิดเห็นและการเชื่อมโยงการดำเนินงานขององค์กรให้เข้ากับกระแสความรับผิดชอบต่อสังคม

การดำเนินงานเครือข่ายที่เค สอธ. ได้คำนึงถึงการขยายโอกาสการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และข้อมูลในรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ให้กับเด็ก เยาวชน และประชาชนในภูมิภาค จึงได้กำหนดเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ อุทยานการเรียนรู้โดยร่วมมือกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และกำหนดพื้นที่เป้าหมายภูมิภาค ซึ่งแต่ละแห่งจะเป็นเสมือนแม่ข่ายทางปัญญาที่จะช่วยถ่ายทอดบทเรียนการจัดการเรียนรู้ให้กับพื้นที่ใกล้เคียง ภายใต้บริบท วัฒนธรรมและความสนใจที่สอดคล้องกัน อุทยานการเรียนรู้ ยะลาเป็นอุทยานการเรียนรู้ภูมิภาคแห่งแรก ซึ่งเป็นโครงการความร่วมมือระหว่าง สอธ. กับเทศบาลนครยะลา การเป็นเครือข่ายมีการทำข้อตกลงร่วมกัน โดยระบุคณะทำงาน สถานที่ตั้ง แผนงาน และกรอบเวลาในการทำงานที่ชัดเจน ส่วนกลาง คือ อุทยานการเรียนรู้ สนับสนุนด้านดำเนินงานให้อุทยานการเรียนรู้ภูมิภาคมีศักยภาพ โดยให้คำปรึกษา แนะนำ ด้านต่างๆ ฝึกอบรมบุคลากรท้องถิ่น สนับสนุนการวิจัย สร้างฐานข้อมูลท้องถิ่น เป้าหมาย ในจังหวัด และมีทั้งจากภูมิปัญญาของคนรุ่นต่างๆ ในจังหวัดโดยประชาชนในพื้นที่มีส่วนร่วม มีความรู้สึกเป็นเจ้าของ

รูปแบบการสร้างความร่วมมือและเครือข่าย อาจสรุปได้ว่าใช้หลักการ 3 P ประกอบด้วย

Public	องค์กรภาครัฐ และองค์กรอิสระ
Private	องค์กรภาคเอกชน ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ
Partnership	- การดำเนินการความร่วมมือโดยมีการทำบันทึกข้อความอย่างเป็นทางการ หรือไม่ เป็นทางการ - การประชุมเพื่อแสวงหาความร่วมมือ - กิจกรรมและโครงการอันเป็นผลจากความร่วมมือกันทำงาน

4.3 การบริหารจัดการโครงการ การบริหารจัดการแนวใหม่ให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการโครงการ โดยบุคลากรรับผิดชอบจัดทำโครงการหรือแผนกิจกรรม ที่ไม่ใช่การปฏิบัติงานประจำ ซึ่งเป็น

แนวทางในการปฏิบัติและประสานกิจกรรมโดยระบุนอบเขตงาน ความสำคัญของโครงการ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย ขั้นตอนดำเนินงานที่สัมพันธ์กับระยะเวลาที่ต้องใช้ดำเนินงาน ทรัพยากรต่างๆ งบประมาณ และผลประโยชน์ ที่คาดว่าจะได้รับจากความสำเร็จของโครงการ โดยการมอบหมายให้บุคลากรรับผิดชอบเป็นเจ้าของหรือหัวหน้าโครงการ และใช้บุคลากรที่เกี่ยวข้องจากแต่ละฝ่ายมาทำงานร่วมกัน ซึ่งแต่ละคนมีหน้าที่ประจำที่ฝ่ายของตนและต้องรับผิดชอบเป็นเจ้าของโครงการ เป็นการเปลี่ยนบทบาทจากสมาชิกเป็นผู้จัดการโครงการ โดยเป็นทั้งหัวหน้าและทีมงานโครงการของเพื่อนร่วมงานด้วย ลักษณะการทำงานแบบโครงการ เป็นการ บูรณาการการมีส่วนร่วมตามเนื้อหาว่าเกี่ยวข้องกับงานใด ฝ่ายใด การเข้าร่วมโดยหลักเกี่ยวข้องกับหลายฝ่าย อาทิ ฝ่ายวิชาการ ฝ่ายเครือข่าย ฝ่ายกิจกรรม และฝ่ายห้องสมุด โดยทุกโครงการและกิจกรรมใดๆ ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องยึดในแนวคิดมีองค์ความรู้วิชาการ และมีหนังสือตามประเด็นหลักนั้นๆ เป็นองค์ประกอบสำคัญ

หลักการบริหารจัดการแบบโครงการเป็นการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรให้สามารถทำงานหลายด้าน มีความสามารถในการบริหารจัดการ การทำงานเป็นทีม สร้างภาวะผู้นำ การคิดสร้างสรรค์ การตัดสินใจ และการเพิ่มขีดความสามารถในการดำเนินการกิจในการขับเคลื่อนสู่เป้าหมาย นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้การติดตามและประเมินผล การแก้ปัญหาาร่วมกัน โดยทุกคนรวบรวม บันทึก ศึกษาความสำเร็จ ไม่สำเร็จ อุปสรรค ปัญหา แนวทางแก้ไขการบริหารจัดการโครงการเพื่อการสนทนาแลกเปลี่ยน เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นการสร้างวัฒนธรรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในงาน การศึกษางานลักษณะต่างๆ การเรียนรู้ร่วมกัน การสร้างความรับผิดชอบ การสร้างโอกาสให้แสดงวิสัยทัศน์ การจัดการ การคิดเชิงธุรกิจ กล้าคิด กล้าทำ ใช้ความรู้ความสามารถของบุคลากรได้อย่างเต็มความสามารถ

4.4 การบริหารจัดการปัญหา แนวคิดท้าทายที่ว่า การพัฒนา คือการก้าวไปข้างหน้า การบริหารจัดการปัญหาที่เกิดจากสภาพการณ์การเปลี่ยนแปลง ผลกระทบจากสภาพแวดล้อมภายนอกหน่วยงานที่คุกคามการดำเนินงาน จนเป็นอุปสรรคต่อการบรรลุวัตถุประสงค์ การจัดการปัญหาที่แตกต่างกันไป จำเป็นต้องมีการบริหารจัดการปัญหาอย่างเหมาะสมและเป็นระบบ โดยใช้ความรู้ความสามารถในการจัดการ และหากสำนักงานมีการเตรียมการในการบริหารความเสี่ยงไว้ ก็จะเป็นการช่วยป้องกันปัญหาได้ในระดับหนึ่ง

กรณีศึกษาการเรียนรู้การบริหารจัดการปัญหา จากปัญหารุนแรงที่เกิดจากผลกระทบจากสภาพแวดล้อมภายนอกหน่วยงานที่อุทยานการเรียนรู้เฟซบุ๊ก คือ สภาพความเสียหายจากเขม่าควันและน้ำจากการดับเพลิงที่เกิดกับหนังสือ คอมพิวเตอร์ และอาคารสถานที่ของอุทยานการเรียนรู้จากเพลิงไหม้ห้างเซ็นทรัลเวิลด์ ทำให้ไม่สามารถใช้เป็นแหล่งให้บริการได้ แต่ภารกิจการจัดบริการอย่างต่อเนื่องตามวัตถุประสงค์เป็นสิ่งสำคัญ และเพื่อให้อุทยานการเรียนรู้และห้องสมุดมีชีวิตยังอยู่ในความทรงจำ การเปิดตัวของ MINI -TK เป็นรูปลักษณ์ของห้องสมุดมีชีวิตขนาดเล็กแต่ย่อส่วนองค์ประกอบของอุทยานการเรียนรู้ที่สามารถจัดบริการด้วยความหลากหลาย ความสวยงาม มีสีสัน ซึ่งเกิดขึ้นภายในระยะเวลาไม่ถึงสอง

เดือนในอาคารเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น G เป็นข่าวสารผ่านสื่อมวลชนให้ถึงทุกคน โดยเฉพาะสมาชิก เป็นจุด ที่มี ผู้ใช้บริการ บุคคลทั่วไปหลากหลายวัยเข้าใช้ พร้อมพลังใจให้กับห้องสมุด

การจัดการปัญหาที่มีแนวทางและเทคนิคที่เหมาะสมกับลักษณะปัญหา เช่น ผลกระทบจากการ ผ่อนคลายจากกฎเกณฑ์ที่เข้มงวดของห้องสมุด ทำให้ผู้ใช้ขาดวินัยในการใช้ห้องสมุด จึงนำมาใช้ถอดบทเรียน เพื่อให้เกิดบรรยากาศแห่งปัญญาและการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ แก้ปัญหาความไม่รับผิดชอบในการใช้ สมบัติของส่วนรวม โดยใช้การแสวงหาแนวร่วมเป็นแก๊ง TK Ranger ช่วยกันเก็บความเสียหายของหนังสือ และดูแลความสะอาด รวมทั้งชวนกันเล่นเกมแข่งกันเงียบเพื่อแลกกับดาวเด็กดีในสมุดบันทึกความดี พร้อม หมวกสัญลักษณ์แก๊ง TK Ranger และ*กลุ่มละครักษ์ห้องสมุด* เป็นการรวมตัวกันของเยาวชนที่เคยเข้าร่วม กิจกรรม TK Workshop เป็นการแสดงละครสั้นเพื่อต้องการสื่อความรับผิดชอบต่อช่วยกันดูแลห้องสมุดและ รักษาหนังสือ เป็นวิธีการสอนโดยที่ผู้ถูกสอนไม่รู้ว่ากำลังถูกสอน นอกจากนี้ ในสภาวะการณ์เปลี่ยนแปลง โครงสร้างองค์กร เปลี่ยนรูปแบบการบริหาร คณะกรรมการบริหาร เปลี่ยนตำแหน่งงาน และงบประมาณ ที่ ลดลง อุทยานการเรียนรู้ก็ยังคงสามารถบริหารจัดการปัญหาปรับตัว ให้งานดำเนินต่อเนื่องได้อย่างบรรลุ วัตถุประสงค์ โดยการศึกษาโครงสร้างใหม่ แบ่งงาน มอบหมายภารกิจตามสายงาน ฝ่าย และตำแหน่งงาน เหมาะสม วิธีการทำงานกองการทำงานเป็นทีม โดยการประชุมระดมความคิด ร่วมมือร่วมใจ คิดสร้างสรรค์ คิดนอกกรอบ บริหารการใช้งบประมาณตามความสำคัญของงาน

4.5 การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ การบริหารจัดการด้านการสื่อสารทั้งภายในและภายนอก องค์กรมีความสำคัญต่อความสำเร็จของการบริหารจัดการ และช่วยสร้างบรรยากาศการทำงานที่ดีและมี ประสิทธิภาพ การสื่อสารภายในเน้นการประสานงานและสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน ส่วนการสื่อสารและ การประชาสัมพันธ์ภายนอกองค์กรมีความสำคัญในการสร้างการยอมรับการเปิดตัวสอร์. ให้เป็นที่รู้จัก และ การสร้างพลังขับเคลื่อนสอร์. โดยใช้สื่อเพื่อการสื่อสารและประชาสัมพันธ์อย่างหลากหลาย รวมทั้งการ วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายทั้งลักษณะการใช้ชีวิต ความเชื่อ ความสนใจ เพื่อจัดกิจกรรมที่เนื้อหาสาระ รูปแบบที่ เหมาะสม สื่อเพื่อการสื่อสารและประชาสัมพันธ์แต่ละชนิดจึงล้วนได้รับการออกแบบเพื่อการสื่อสาร ความหมายให้เอื้อต่อการเรียนรู้อย่างครบวงจร

การสื่อสารด้วยการใช้ภาษาที่สื่อความหมาย สร้างความสนใจและให้ความรู้สึกที่ผ่อนคลาย ถูกใจ เร้าใจ นับตั้งแต่ชื่ออุทยานการเรียนรู้ซึ่งสื่อถึงความสนุกสนาน มีความพยายามตั้งชื่อให้มีความโดดเด่นออกมาเป็นการเรียนรู้ให้สื่อความหมายของความสนุกสนาน นอกจากนี้เน้นการใช้ภาษาเดียวกันกับ กลุ่มเป้าหมายในแต่ละช่วงวัย สร้างความสนใจและให้ความเป็นกันเอง เช่น ใช้ภาษาวัยรุ่นที่หวือ หวากับ กิจกรรมจัดให้เด็กกลุ่มวัยรุ่น เพื่อสื่อสาร หรือสื่อสารระความคิดให้กลุ่มเป้าหมายได้รับรู้ ได้เรียนรู้อย่างมี ธรรมชาติ ตัวอย่างชื่อที่ใช้เรียกแหล่งจัดกิจกรรม อาทิคำว่า *เวทีลานसानฝัน* บ่งบอกให้รู้ว่าเป็นที่ที่เยาวชนที่ ต้องการแสดงความสามารถของตน สามารถมาแสดงได้ เป็นสถานที่ที่เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง หัวข้อ กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน *กองกำลังปั่นฝันพบนักเขียน* สื่อสารถึงรูปแบบกิจกรรมการคิด การเขียน เพื่อสาน ฝันเป็นนักเขียน *Movie Update เกาะคิดหนามเตย* กิจกรรมเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่กำลังชน *โรง Music Talk*

คุยเล่นให้เป็นเพลง สำหรับกลุ่มวัยรุ่นและผู้ใหญ่ การอ่านในท้องโลกมิดีการ์ตูน ใช้คำที่เฉพาะเจาะจง กระชับ ตั้งชื่อกิจกรรมที่สร้างความสนใจ จูงใจกลุ่มเป้าหมายให้ค้นหาเข้ามาเข้าร่วม

การใช้สัญลักษณ์ที่สื่อความหมาย แสดงถึงเอกลักษณ์ของสอร์. เป็นภาพเด็กก้าวเดิน แสดงความเคลื่อนไหว ก้าวหน้า อ่านอย่างสนุก การใช้เส้นวงกลมหมายถึงความรู้ที่เปลี่ยนแปลง และใช้เส้นไม่รู้จบ คือ การเรียนรู้ไม่รู้จบ ที่นั่งอ่านสีแดง แสดงถึงความสดใส ความสนุกสนาน มีชีวิต การออกแบบโครงสร้างภายใน ส่วนที่ให้บริการของอุทยานการเรียนรู้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อสารความเป็นแหล่งเรียนรู้ในทุกส่วน อาทิ รูปแบบของการออกแบบตกแต่งภายใน สิ่งอำนวยความสะดวก เฟอร์นิเจอร์ ป้ายสัญลักษณ์ เน้นการสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ที่เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่น

อุทยานการเรียนรู้ใช้กลยุทธ์การวางแผนการวางตำแหน่ง (positioning strategy) ในแต่ละระยะ และวางกิจกรรมการเปิดตัวภาคีด้านต่างๆ โดยใช้สื่อสารนานาชาติเพื่อสามารถปรับรูปแบบของกิจกรรมและเสนอผลของการทำกิจกรรมต่อสาธารณชนได้อย่างต่อเนื่องและชัดเจน และมีการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสาร กิจกรรมถึงกลุ่มเป้าหมายอย่างต่อเนื่องเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์และความเข้าใจอันดีในสังคมโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย อาทิ การแถลงข่าวเปิดตัว การเสนอข่าวผ่านสื่อมวลชน การใช้ช่องทางสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ที่หลากหลาย เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย วิถีชีวิตและเอกลักษณ์ของชุมชน โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เว็บไซต์ เครื่องมือสื่อสารสังคม ซึ่งสามารถสนองพฤติกรรมการรับสารและความต้องการของกลุ่มเด็กและเยาวชนมากขึ้น ฯลฯ รวมทั้งกายภาพของห้องสมุด เนื้อหาสาระและกิจกรรม “เติมชีวิต” ให้ห้องสมุด ทำให้ห้องสมุดมีชีวิตมีความใหม่ ทันสมัย สวยงาม สนุกสนาน หลากหลาย นำสู่การสร้างความรู้ ความเข้าใจ ความเชื่อถือ ศรัทธา และเกิดการให้ความสนับสนุนร่วมมือซึ่งกันและกัน และที่สำคัญยิ่งเป็นการส่งภาพลักษณ์ความเป็นแหล่งเรียนรู้แก่สังคม กลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งองค์การเครือข่ายได้อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ การทำแบรนด์ การออกแบบเพื่อประชาสัมพันธ์มีความพิเศษ เน้นให้ห้องสมุดให้สะดวกตา หน้าร้านมีสัญลักษณ์คนถือหนังสือทำให้มองดูมีชีวิตวิญญาณ

4.6 การตลาด การใช้กลยุทธ์และเครื่องมือการตลาดเพื่อรณรงค์สร้างกระแสให้คนและสังคมเกิดความต้องการในการอ่าน หนังสือและการใช้ห้องสมุด ใช้หลัก 4 P ประกอบด้วย ผลิตภัณฑ์ ราคา สถานที่ และการส่งเสริมการขาย

ผลิตภัณฑ์ (Product) แหล่งการเรียนรู้ที่มีชีวิต ที่มีสื่อการเรียนรู้มากกว่าหนังสือ มีกิจกรรมหลากหลายรูปแบบและบริการที่ “โดนใจ” กลุ่มเป้าหมาย มีการสำรวจสนิยมและการใช้ชีวิต ตลอดจนความพึงพอใจของผู้ใช้อย่างสม่ำเสมอ เพื่อออกแบบ คิดสร้างสรรค์กิจกรรมและบริการ จัดทำและจัดหา หนังสือและสื่อดิจิทัล

ราคา (Price) แม้ว่าอุทยานการเรียนรู้ เป็นหน่วยงานที่ไม่หวังผลกำไรเป็นตัวเงิน แต่เน้นที่ผู้บริโภคใช้บริการอย่างสม่ำเสมอหรือเพิ่มขึ้น ได้รับความคุ้มค่าในการใช้บริการ และได้รับประโยชน์สม

ตามวัตถุประสงค์ของการจัดดำเนินงาน ระเบิดตัวไม่คิดค่าใช้จ่ายในการเข้าใช้เพื่อดึงดูดลูกค้า และแม้มีการคิดค่าใช้จ่าย อาทิ ค่าสมาชิก ค่าปรับการใช้บริการยืมหนังสือเกินกำหนด ก็เป็นการเรียกเก็บเพียงเพื่อให้ผู้ใช้ตระหนักในความรับผิดชอบในการใช้สมบัติของส่วนรวม

สถานที่ (Place) ทำเลที่ตั้งของอุทยานการเรียนรู้มีความเหมาะสม จัดตั้งในศูนย์กลางชุมชน เป็นที่สะดวกในการเข้าใช้ อยู่กลางห้างสรรพสินค้าที่เป็นศูนย์รวมของชุมชนซึ่งเป็นแหล่งชุมนุมของวัยรุ่น ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งคนทำงานและบุคคลทั่วไปที่เข้าใช้ได้ง่าย พื้นที่ใช้สอย จัดแบ่งส่วนหลักๆ เพื่อตอบสนองทั้งการเรียนรู้ ฝึกฝน สร้างประสบการณ์ และพักผ่อน นอกจากนี้การออกแบบยังเน้นนวัตกรรม สถาปัตยกรรมสมัยใหม่ที่ตอบโจทย์ บรรยากาศความเป็นห้องสมุดมีชีวิต ผสมผสานและสะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ความเป็นไทยกับสากล มีระบบความปลอดภัย อาทิ การมองเห็นกันทะลุได้ทั้งภายในภายนอกใน แสงสว่าง อำนวยความสะดวกต่างๆ ในการร่วมกิจกรรมและใช้บริการ และ นอกจากการเข้าใช้บริการด้วยตนเองแล้ว ยังมีช่องทางการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ และการเข้าร่วมกิจกรรมผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวก รวดเร็ว

การส่งเสริมการขาย (Promotion) การสำรวจการตลาดอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องช่วยให้เกิดการรับรู้สันทนิมและการใช้ชีวิต ความต้องการ ความพึงพอใจของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายเพื่อจัดกิจกรรมโดยใช้การเรียนรู้ผ่านแคมเปญหรือการรณรงค์ การโฆษณา การประชาสัมพันธ์รูปแบบต่างๆ ผ่านสื่อ และใช้กลยุทธ์ทางการตลาดในการขายสินค้า กรณีศึกษาการเปิดตัวอุทยานการเรียนรู้ใช้หลักการตลาดเช่นเดียวกับการเปิดผลิตภัณฑ์ใหม่ออกสู่ลูกค้า ซึ่งการเริ่มต้นมุ่งขยายผลทั่วประเทศ มีการออกข่าวให้คนรอ โดยใช้สื่อประชาสัมพันธ์เพื่อออกข่าวทุกสื่อ ทั้งอินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ และอื่นๆ เพื่อให้เข้าถึงประชาชนทุกกลุ่มอย่างทั่วถึง โดยเฉพาะกลุ่มเด็กทางอินเทอร์เน็ต มีแบนเนอร์ยักษ์ห้อยลงมาจากตึกเพื่อให้คนรอคอย วันที่จะเปิด TK park แฝงกับทีวี โฆษณาต่างๆ เพื่อให้คนรู้สึกงุนเพราะคำว่า TK park เป็นคำใหม่มาก จึงต้องพยายามทำให้ติดตลาด การใช้งบประมาณลงทุนด้านการเปิดตัวเพื่อผลที่สำคัญ คือ จุดประกายให้เกิดความสนใจกับทุกภาคส่วน โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายและความเชื่อมั่นกับกลุ่มผู้เข้าร่วมดำเนินงาน การสร้างกระแสให้ทุกภาคส่วนของสังคมร่วมกัน ทำกิจกรรม *ปลูกหนังสือ* กิจกรรมห้องสมุดมีชีวิตจะมีประเด็นหลักและมีองค์ประกอบสำคัญคือหนังสือและดึงเยาวชนเข้าร่วมดำเนินการ

การใช้กระบวนการการตลาดช่วยทำให้การอ่านมีความสำคัญ สร้างความต้องการ โดยมุ่งให้กลุ่มเป้าหมายเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้คนมีความเข้าใจว่าการอ่านเป็นเรื่องเท่ สนุกสนาน เป็นความจำเป็นต่อชีวิต ต่อคนทุกเพศ ทุกวัยทั้งเด็ก ผู้ใหญ่ ผู้สูงอายุ เป็นทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิต ไม่ว่าจะ เป็นเศรษฐกิจ อาชีพ สังคม สุขภาพ การเมือง การศึกษา การพัฒนาให้ยั่งยืน สังคมต้องเห็นว่าห้องสมุดมีความจำเป็น

4.7 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การบริหารจัดการแนวใหม่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นปัจจัยและเครื่องมือสำคัญในการจัดกิจกรรมและบริการห้องสมุดมีชีวิต ให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่มีการพัฒนา/เชื่อมโยงเครือข่าย ถ่ายทอด เผยแพร่และกระจายความรู้ เนื้อหาสาระที่สอดคล้องกับความต้องการของประชาชนกลุ่มเป้าหมาย ได้เข้าถึงและใช้บริการได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว

ประกอบด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ และเป็นเครื่องมือส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต อาทิ โครงการ Digital TK Park จำลองสิ่งที่เกิดขึ้นใน อุทยานการเรียนรู้ทั้งหมดไว้ในโลกไซเบอร์เพื่อให้ทุกคนได้สัมผัสเสมือนเข้าใช้บริการร่วมกิจกรรมด้วยตนเองที่อุทยานการเรียนรู้ เว็บไซต์อุทยานการเรียนรู้ได้รับการออกแบบ สีสันการนำเสนอที่น่าสนใจ มีองค์ประกอบเนื้อหาแบ่งหัวข้อตามภารกิจและการบริการ พื้นที่บนหน้าโฮมเพจให้ความสำคัญต่อการนำเสนอข่าวประชาสัมพันธ์ ความเคลื่อนไหว กิจกรรม บริการของอุทยานการเรียนรู้ด้วยเครือข่ายความเร็วสูง อย่างรวดเร็ว ทันสมัย เป็นแหล่งเชื่อมโยงประสานข้อมูลสมาชิก /ผู้ใช้ ใช้เป็นช่องทางประสานงานและให้บริการผู้ใช้ทั่วประเทศและเครือข่ายภูมิภาค เกิดชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์

ในพื้นที่บริการ ให้ความสำคัญกับบริการอินเทอร์เน็ต และ โจนเกมส์ที่มีอุปกรณ์ โปรแกรมตามกระแสและตามความสนใจของเยาวชน รวมทั้งทำบล็อก เพื่อการสื่อสารและการถ่ายทอดความรู้ ระบบบริการห้องสมุดดิจิทัล จัดทำระบบสมาชิก ระบบค้นหาหนังสือทางออนไลน์ ระบบยืมคืนทรัพยากรสารสนเทศ ห้องสมุดไอที ห้องสมุดดนตรี คลังความรู้ดนตรีทุกประเภทจากทุกมุมโลก ห้องสื่อเสมือนจริง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามโครงการความร่วมมือกับสปอ.

อย่างไรก็ตาม พบว่า ในการบริหารจัดการ สปอ. ยังไม่ได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้เพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ หรือมีการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการวางแผนและสนับสนุนการตัดสินใจของผู้บริหาร ซึ่งจะช่วยให้การบริหารงานมีประสิทธิภาพและครบวงจรมากยิ่งขึ้น

4.8 การใช้ศักยภาพจากแหล่งความรู้และความเชี่ยวชาญจากหน่วยงานภายนอก (outsourcing)

เป็นรูปแบบการบริหารจัดการ โดยแนวคิดการพัฒนางานจากแหล่งความรู้ภายนอก การสร้างขีดความสามารถของสปอ. ในการดำเนินงานและจัดบริการ โดยว่าจ้างหน่วยงานภายนอกที่มีความเชี่ยวชาญในงานนั้นๆ โดยเฉพาะงานใหญ่ๆ เข้ามารับผิดชอบแทน เพื่อก่อให้เกิดการใช้ประโยชน์จากความสามารถและทรัพยากรอย่างคุ้มค่า โดยไม่ต้องเพิ่มจำนวนบุคลากรประจำ ซึ่งเป็นภาระขององค์กรในการบริหารคนและงบประมาณระยะยาว การร่วมมือกับหน่วยงานอื่นๆ และเครือข่ายที่มีความสามารถ ซึ่งหลักการนี้ได้รับการยอมรับว่าเป็นทางเลือกที่เหมาะสม และสอดคล้องกับแนวคิดการบริหารจัดการที่ให้เอกชนมีส่วนร่วม ทั้งงาน โครงการ กิจกรรม บริการ และงานสนับสนุน อาทิ การดูแลระบบทางกายภาพด้านสถานที่ การวางระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นต้น

หลักการพิจารณาการว่าจ้าง คือ ความสำเร็จของงานนั้นๆ ต่ออุทยานการเรียนรู้ โดยตีปัญหางานให้แตก นำเสนอรายละเอียดงานครบถ้วน และหน่วยงานที่ว่าจ้างมีความสามารถในกระบวนการและกิจกรรมนั้นมากเพียงพอ มีการควบคุม ประเมินและติดตามกระบวนการที่จ้างแหล่งภายนอก ให้ผลตรงตามการว่าจ้างและสอดคล้องกับข้อกำหนดผลิตภัณฑ์ กิจกรรม และการบริการ ซึ่งมีระบบการทำงานจัดจ้างตอบสนองได้เร็ว แม่นยำ ตามงานให้ได้อย่างที่ต้องการ ประเมินให้ได้อย่างที่ต้องการและทบทวนการทำงานอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งมีการติดตามผลจากผู้ใช้งานและผู้เกี่ยวข้อง

ภาพรวมในการบริหารจัดการการจัดจ้างหน่วยงานภายนอกมารับงานแทนนอกจากเป็นการเชื่อมโยงความสามารถของอุทยานการเรียนรู้กับหน่วยงานภายนอกแล้ว ยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์ในรูปแบบพันธมิตรทางธุรกิจ โดยทั่วไปรูปแบบการจัดจ้างด้วยราคาเป็นเงื่อนไขหลักจะไม่เกิดประโยชน์ในระยะยาว การพัฒนาและปรับปรุงกระบวนการทำงานร่วมกัน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดโดยเฉพาะด้านต้นทุน จะส่งผลดีต่อทั้งผู้ซื้อหรืออุทยานการเรียนรู้ และหน่วยงานผู้รับงานว่าจ้าง การร่วมมือกัน การนำจุดแข็งของแต่ละฝ่ายมาใช้ประโยชน์ การแบ่งปันทรัพยากร การเปิดเผยและการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างหน่วยงาน การไว้วางใจซึ่งกันและกันเป็นหัวใจของการเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ

การจัดจ้างหน่วยงานภายนอกยังเป็นจุดแข็งของการพัฒนาและเรียนรู้งานของบุคลากรของสอธ. โดยเฉพาะในงานที่สอธ. ไม่มีความถนัดหรือเชี่ยวชาญ นอกจากเป็น โอกาสของการศึกษาเรียนรู้ของคนในหน่วยงานแล้ว ยังสามารถนำผลงานจากการว่าจ้างหน่วยงานภายนอกนำเสนอบนเว็บไซต์ของสอธ. เพื่อให้ผู้ใช้บริการภายนอกได้เรียนรู้ ซึ่งเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ผลงาน รวมทั้งเป็นการเผยแพร่ผลงานความรู้สู่สังคม

4.9 การติดตามและประเมินผล ความสำเร็จตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายการดำเนินงาน ห้องสมุดมีชีวิตไม่ว่าในภาพรวม โครงการ หรือกิจกรรม มีการติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง ทั้งการประเมินตนเอง การประเมินจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อยืนยันคุณค่าความสำเร็จ วิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรค และนำผลการประเมินมาปรับปรุงพัฒนางานและพัฒนาการทำงานให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยใช้วิธีการต่างๆ เป็นต้นว่า การติดตามและประเมินผลจากผู้ใช้/สมาชิก/ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ใช้การเก็บข้อมูลสถิติ การสำรวจความพึงพอใจ ความต้องการ และความคิดเห็นโดยแบบสอบถาม การสนทนากลุ่ม การรายงานผลการดำเนินงานในรูปรายงานประจำปี การประเมินแผนงาน โครงการ กิจกรรมในรูปรายงานการวิจัย เช่น รายงานการวิจัยติดตามประเมินผลโครงการอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิต ครั้งที่ 2 นอกจากนี้ยังมีการติดตามและประเมินผลจากการตรวจสอบภายในของสอธ. ซึ่งเป็นองค์กรต้นสังกัด และการตรวจสอบภายนอกจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง คือ สำนักงานคณะกรรมการตรวจเงินแผ่นดิน

5. สำเร็จได้ด้วยพลังทีมงานและเครือข่าย

ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้สำเร็จได้ด้วยพลังรากฐาน คือกลุ่มคนทำงาน และพลังเครือข่าย

5.1 พลังรากฐาน ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ สำเร็จได้ด้วยพลังทีมงาน นับตั้งแต่คณะผู้ก่อตั้ง คณะกรรมการบริหาร คณะผู้บริหารและบุคลากรของสอธ. ถือเป็นพลังรากฐานการขับเคลื่อนห้องสมุดมีชีวิต สู่ความสำเร็จที่เป็นรูปธรรม โดยการทำงานในระยะแรกร่วมก่อตั้งรากฐานที่ ลงลึก และเป็นผู้ให้ความคิดในระยะต่อมา

คณะผู้ก่อตั้งทุกระดับที่เป็นพลังสำคัญ ขับเคลื่อนองค์กรและแนวคิดห้องสมุดมีชีวิต มีพื้นความรู้ความสามารถและประสบการณ์ที่หลากหลายและกว้างขวางทั้งในประเทศและต่างประเทศ สอดรับกับพันธ

กิจ บทบาทหน้าที่ของอุทยานการเรียนรู้ อาทิ ความสามารถและประสบการณ์ด้านงานการบริหารงาน การศึกษา การเรียนรู้ ศิลปวัฒนธรรม คนตรี การละคร พิพิธภัณฑ์ การออกแบบ นโยบายและแผน เศรษฐศาสตร์

ผู้บริหารอุทยานการเรียนรู้ ทั้งผู้บริหารระดับผู้อำนวยการ ผู้ช่วยผู้อำนวยการ ผู้จัดการฝ่าย/ หัวหน้าฝ่าย มีคุณสมบัติ ภาวะผู้นำ และพลังแห่งการนำ คือ มีวิสัยทัศน์ มองอนาคต และเห็นจุดมุ่งหมาย อย่างชัดเจน มีทัศนคติที่ดีในการทำงาน เชื่อว่าทำได้ มีวิจารณ์ญาณ รู้จักวิเคราะห์ ตัดสินใจ ทำงานอย่างมี หลักวิชาการให้เกิดความสำเร็จ ใฝ่รู้ เรียนรู้ทันการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ มีพลังขับเคลื่อนอย่างต่อเนื่อง กล้า คิด กล้าทำ กล้ารับผิดชอบผลที่เกิดจากการตัดสินใจ รู้จักแก้ปัญหาทั้งระยะสั้นระยะยาวอย่างฉับไว รักงาน รักผู้ร่วมงาน ผู้เกี่ยวข้องในงาน ผู้รับบริการ เปิดโอกาสและให้การสนับสนุนการทำงานของทีมงาน มีทักษะ การสื่อสาร การทำเรื่องยากให้ง่าย ความทุ่มเท เชื่อมั่นในสิ่งที่ทำ มีคุณธรรม มีบุคลิกภาพที่ดี ช่วยให้งาน ประสบความสำเร็จได้ การมีวินัยในตนเอง มีมนุษยสัมพันธ์ มั่นคงในหลักการ ไม่หวั่นไหวต่อสถานการณ์ จึงเป็นตัวอย่างให้กับบุคลากรและได้รับการยอมรับในการทำงาน

บุคลากรระดับปฏิบัติของห้องสมุดมีชีวิตมีตำแหน่งงานซึ่งมีชื่อเรียกต่างๆ อันเป็นอัตลักษณ์ของ อุทยานการเรียนรู้ อาทิ บรรณารักษ์ที่สำเร็จการศึกษาวิชาศึกษาศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ เพื่อ บริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิตตามหลักวิชาการ วิชาชีพ มีตำแหน่งนักจัดการความรู้ ปฏิบัติด้านเครือข่าย ด้าน กิจกรรม ไอที และด้านเว็บไซต์ มีผู้มีประสบการณ์และสำเร็จการศึกษาด้านสันตนาการ ศิลปะ ละคร คนตรี และกีฬา เพื่อบริหารจัดการด้านกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ และทักษะชีวิต และมีผู้สำเร็จการศึกษาด้าน โฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อบริหารจัดการด้านประชาสัมพันธ์ มีนักเทคโนโลยีสารสนเทศที่สำเร็จ การศึกษาทางด้านคอมพิวเตอร์รับผิดชอบงานเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งระบบงานสำนักงานดิจิทัล ระบบ บริการห้องสมุดดิจิทัล คุณลักษณะที่สำคัญของบุคลากรเหล่านี้คือ ความกระตือรือร้น เต็มใจให้บริการ บุคลิกภาพ เจตคติ มนุษยสัมพันธ์ การอุทิศตนและเวลา การมีน้ำใจ ความสามัคคี ร่วมแรงร่วมใจ มีจิตบริการ มีมนุษยสัมพันธ์ มีความคิด จินตนาการ ทำงานเป็นทีมทำงานแบบมืออาชีพ สามารถทำงานได้หลายมิติ ทำงานแทนกันได้ มุ่งพัฒนางานของตน มีภาวะผู้นำ รับฟังความคิดเห็น และมีความรับผิดชอบ และได้รับการพัฒนาบุคลากรรูปแบบต่างๆ เช่น การเข้าร่วมประชุม สัมมนา ฝึกอบรม และศึกษาดูงาน รวมทั้งการ เรียนรู้ในงาน ฯลฯ

5.2 พลังเครือข่าย พลังเครือข่ายในทุกภาคส่วนของสังคมที่ทำงานร่วมกัน ทั้ง “พลังของการเป็นผู้ให้ และพลังของการเป็นผู้รับ” ทั้งองค์กรภาครัฐ ภาคเอกชนในระดับชาติ เช่น หอสมุดแห่งชาติ หอจดหมายเหตุ แห่งชาติ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงวัฒนธรรม องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เช่น กรุงเทพมหานคร เทศบาลนครยะลา องค์กรเอกชน เช่น สมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทย และองค์กรต่างประเทศ เช่น สถานทูตฝรั่งเศส สถานทูตญี่ปุ่น และบริติชเคาน์ซิล รวมทั้ง อาสาสมัคร เช่น อาสาสมัครนักอ่าน ซึ่งเข้าร่วมกิจกรรมจัดอบรมทักษะการอ่านภาษาไทยให้ถูกต้องตาม หลักภาษาเพื่อบันทึกหนังสือเสียงสำหรับผู้บกพร่องทางการมองเห็น ผู้สูงอายุและเยาวชนผู้ด้อยโอกาส

ล้วน เป็นพลังร่วมกัน “พลังสำคัญที่ทำให้การบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ” ด้วยความมุ่งมั่นในสิ่งเดียวกันและด้วยความร่วมมือ ร่วมใจกันทำให้เกิดพลังสนับสนุน แบ่งปัน เกื้อกูลกัน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ตามแนวคิดความรับผิดชอบต่อสังคม (Corporate Social Responsibility-CSR) มอบประโยชน์ให้กับสังคมโดยที่ไม่ได้หวังผลตอบแทน ภายใต้นโยบาย ทุกองค์การควรมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือและพัฒนาสังคม มุ่งวางพื้นฐานด้านค่านิยมและวัฒนธรรมที่ดีภายในองค์การอย่างจริงจัง เป็นการวางรากฐานด้านความรับผิดชอบต่อตนเองของบุคลากรในองค์การทุกระดับชั้น

ฐานคิดของเครือข่ายการเรียนรู้ ตั้งอยู่บนฐานคิดของการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายอยู่ที่การเปลี่ยนแปลงองค์กรจากระบบราชการไปสู่การเป็นเครือข่าย เพื่อสร้างระบบการทำงานที่มีการบริหารจัดการที่มีความยืดหยุ่นสามารถใช้ต้นทุนที่มีอยู่ในองค์กร โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้ มาเป็นกำลังสำคัญที่ทำให้องค์กรมีความรับผิดชอบต่อสังคมและมีการทำประโยชน์ที่เป็นรูปธรรม

6. ต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้

ความสำเร็จของการก่อตั้งและดำเนินงานอุทยานการเรียนรู้จากการตกผลึกความรู้และประสบการณ์ของทีมงาน เครือข่ายและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การศึกษาค้นคว้า วิจัย การบูรณาการศาสตร์ในลักษณะสหวิทยาการที่เกี่ยวข้องกับหลายสาขาวิชา เป็นต้นว่า บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ การบริหารจัดการ การศึกษา จิตวิทยา พฤติกรรมศาสตร์ การสื่อสาร การประชาสัมพันธ์ การตลาด เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร วิทยาศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม การบูรณาการเนื้อหาสาระหรือสื่อการเรียนรู้กับกิจกรรม นำมาสู่การสร้างต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ที่เป็นนวัตกรรมห้องสมุดที่ให้บริการประชาชนในสังคมไทย เป็นแหล่งเรียนรู้ไร้พรมแดนโดยเน้นมิติการจัดกระบวนการเรียนรู้ซึ่งแต่ละแห่งนำไปประยุกต์ ปรับใช้ในการจัดตั้งห้องสมุดมีชีวิตเพื่อบริการประชาชนให้ตอบสนองบริบทของแต่ละองค์กร แต่ละท้องถิ่น โดยมีองค์ประกอบสำคัญเน้นสามด้าน คือ ด้านกายภาพ ด้านสาระและกิจกรรม และด้านการบริหารจัดการ ดังนี้

6.1 ด้านกายภาพ จากสภาพปัญหาห้องสมุดที่ให้บริการประชาชนส่วนใหญ่ยังมีภาพลักษณ์แบบเดิม มีความเป็นแบบแผน เป็นทางการ บรรยากาศที่เต็มไปด้วยกฎระเบียบ สถานที่สงบเงียบ เน้นการเป็นสถานที่เก็บหนังสือเป็นหลัก หรือตั้งอยู่ในสถานที่ห่างไกล จึงไม่จูงใจประชาชนหรือกลุ่มเป้าหมายซึ่งโดยธรรมชาติของคนไทยจากผลการวิจัยหลายเรื่องพบว่าไม่มีนิสัยรักการอ่าน ขาดความใฝ่รู้ ไม่ใช้ห้องสมุด จึงทำให้ด้านกายภาพของห้องสมุดมีชีวิตได้รับความสำคัญเป็นอันดับต้น เนื่องด้วยกายภาพเป็นจุดแรกที่ดึงดูดสายตาของผู้ผ่านไปมาและเป็นสื่อประชาสัมพันธ์การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ การเปลี่ยนแปลงกายภาพห้องสมุดเริ่มต้นจากการวางกรอบแนวคิดการออกแบบที่เน้นความทันสมัย ความมีสีสัน ถูกใจมุมมองของกลุ่มเป้าหมาย ทั้งนี้เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีทัศนคติต่อการใช้ห้องสมุดว่าเป็นวิถีชีวิตที่ทันสมัย และเป็นความจำเป็น เป็นการนำแนวคิดและเครื่องมือทางการตลาดสี่พี (4P) คือด้านสถานที่ (P-Place) มาใช้ในการวางกลยุทธ์ ห้องสมุดมีชีวิตจึงมีความแตกต่างจากห้องสมุดแบบเดิมที่คุ้นตา ในด้านกายภาพ โดยเฉพาะในด้านสถานที่ตั้ง และการออกแบบ

6.1.1 *สถานที่ตั้ง* สถานที่ตั้งกำหนดกรอบแนวคิดในมุมมองของผู้ใช้ เข้าถึงได้ง่าย ตั้งอยู่ในใจกลางเมืองหรืออยู่ในศูนย์กลางของชุมชน หรือหากเป็นชั้นของอาคาร ควรอยู่ชั้นล่างหรือชั้นของอาคารที่ไม่สูงเกินไป สะดวกในการเข้าถึงและใช้บริการ สามารถมองเห็นจากภายนอก ภูมิทัศน์ สภาพแวดล้อมร่มรื่น ทันสมัย สวยงาม

6.1.2 *การออกแบบ* ครอบคลุมทั้งการออกแบบภายนอกและภายในห้องสมุด

- การจัดสรรพื้นที่ห้องสมุด เพื่อการอ่าน และการบริการสื่อการเรียนรู้ พื้นที่สำหรับการจัดกิจกรรมหรือพื้นที่เอนกประสงค์ เพื่อการถ่ายทอดความรู้ และการเรียนรู้ เป็นพื้นที่แสดงออก มีเวที โต๊ะเก้าอี้ ชั้นหนังสือที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ง่าย มีลานพักผ่อน มีร้านหรือมุมเครื่องดื่มอาหารว่าง และมีการจัดแบ่งเขตพื้นที่ (zoning) ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มผู้ใช้บริการ แต่ละกลุ่มซึ่งมีความแตกต่างกันทั้งเพศ วัย อาชีพ ความสนใจ และให้เหมาะสมกับลักษณะและรูปแบบของกิจกรรม รวมทั้งสามารถปรับเปลี่ยน ยืดหยุ่น โยกย้ายได้ รวมทั้งคำนึงถึง ความปลอดภัย การให้แสงสว่างรอบพื้นที่ การอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้บริการทั่วไปและผู้พิการ รวมถึงการประหยัดพลังงาน

- การสร้างพื้นที่เปิด ไม่มีขอบเขต ให้เข้าถึงและมองเห็นได้ทั่วถึงกัน มีพื้นที่ติดหน้าต่างสามารถจัดแสดงให้คนภายนอกเข้ามาเห็นพื้นที่ภายใน เป็นการสะท้อนแนวคิดการให้โอกาสและการมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการ การสร้างบรรยากาศสร้างสรรค์ ทันสมัย อบอุ่นเหมือนบ้าน และสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ พลังแห่งจินตนาการ อย่างไม่มีขีดจำกัด ความผ่อนคลาย เพลิดเพลิน สร้างสรรค์ สนุกสนาน

- การใช้ แสง สี เสียง สัญลักษณ์ ภาพเส้นลายกราฟิก ที่สื่อสารความหมาย ความมีชีวิตชีวา สร้างบรรยากาศที่ทันสมัย แปลกตา ความมีชีวิตชีวาและแสดงอัตลักษณ์ของห้องสมุด กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ และสื่อสารกับผู้ใช้ อย่างมีนัยยะของความหมาย ผสมผสานความเป็นตัวตนหรือความเป็นท้องถิ่น ความเป็นไทยและความเป็นสากล

- การจัดพื้นที่รองรับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการบริหารจัดการและการบริการ และ โชนดิจิทัล มีระบบโทรศัพท์ ระบบที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อการสืบค้นข้อมูลได้อย่างสะดวก และให้ผู้ใช้สามารถทำงานโดยใช้คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กได้

6.2 *ด้านสาระและกิจกรรม*

6.2.1 *ด้านสาระ* สาระของห้องสมุดมีชีวิต คือ สื่อการเรียนรู้รวมองค์ความรู้ ในรูปแบบและเนื้อหาหลากหลายที่ตอบสนองความสนใจและความต้องการของผู้รับบริการ ไม่ว่าจะเป็นความรู้ ความบันเทิง เพลิดเพลินอันจะนำไปสู่การสร้างนิสัยรักการอ่าน ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ การค้นพบตัวเองและการพัฒนาคุณภาพชีวิต การบริหารจัดการด้านสาระของห้องสมุดมีชีวิตครอบคลุมด้านการกำหนดนโยบายการจัดการหาสื่อการเรียนรู้ การกำหนดวิธีการคัดเลือกสื่อการเรียนรู้ การจัดหาหมวดหมู่สื่อการเรียนรู้

- การกำหนดนโยบายการจัดหาสื่อการเรียนรู้ในด้านรูปลักษณะของสื่อโดยให้มีความหลากหลาย ผสมผสาน ทั้งหนังสือ นิตยสาร สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ซีดี ดีวีดี ภาพยนตร์ คนตรี เพลง งานศิลปะ สื่อมัลติมีเดีย เนื้อหาสอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจ ทันทสมัย ไร้ความอวกว้างอยากเห็นเหมาะสมกับความต้องการของท้องถิ่น และมีความทันสมัย เพื่อตอบสนองต่อความต้องการทางด้านกิจกรรม การศึกษาและศิลปวัฒนธรรมของกลุ่มผู้ใช้บริการที่มีความแตกต่างกัน

- การกำหนดวิธีการคัดเลือกสื่อการเรียนรู้ โดยยึดหลักการผู้ใช้และชุมชนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วม อาจดำเนินการในรูปแบบกรรมการประกอบด้วยบรรณารักษ์ นักวิชาการ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้นำชุมชน นักธุรกิจ ชาวชน ครูและเจ้าหน้าที่ของรัฐ/ท้องถิ่น และอาจมีผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่เกี่ยวข้องในการคัดเลือกสื่อบางประเภท มีการสำรวจความต้องการของผู้ใช้/กลุ่มเป้าหมายหลัก และมีช่องทางเปิดโอกาสให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมเสนอแนะ

- การจัดหมวดหมู่สื่อการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและจัดทำเครื่องมือสืบค้น พร้อมคำแนะนำเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ในการเข้าถึงเนื้อหาสาระของสื่อการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว

6.2.2 ด้านกิจกรรม การสร้างสรรค์กิจกรรมของห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้สร้างความเคลื่อนไหว ความมีชีวิตชีวาของห้องสมุด การจัดกิจกรรมเป็นการนำผู้อ่านไปพบความมหัศจรรย์ของการอ่านและหนังสือ สาระความรู้และการเรียนรู้อย่างไม่รู้จบ กิจกรรมเปรียบเสมือนการส่งเสริมการขาย โดยมีหนังสือเป็นสินค้าหลัก แนวทางการจัดกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิตมีดังนี้

- การวางแผนและออกแบบเนื้อหากิจกรรมโดยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของคนในท้องถิ่น การใช้เครือข่าย ครู ผู้นำชุมชน กลุ่มอาสาสมัคร และเยาวชน ร่วมคิด ร่วมทำ การใช้ต้นแบบ (idol) ของคนร่วมรณรงค์ ส่งเสริมการอ่าน เช่น ศิลปินท้องถิ่น นักดนตรี เครือข่ายเยาวชน โดยมีการวิเคราะห์วิถีชีวิต ความสนใจ ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในการจัดกิจกรรม หลักการและวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม วาระของการจัดกิจกรรมมีทั้งกิจกรรมที่จัดเป็นประจำ ชั่วคราว ตามเทศกาล ปีปฏิทิน รายสัปดาห์ รายเดือน

- การจัดกิจกรรมครอบคลุมกิจกรรมหลักสี่ด้าน ได้แก่ *กิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้* มีวัตถุประสงค์เพื่อปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน และการเรียนรู้ ตั้งแต่เด็กปฐมวัย ให้เด็กมีความคุ้นเคยกับหนังสือและห้องสมุด *กิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม* มุ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้และความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรมทั้งของไทยและของต่างประเทศ *กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิต* เพื่อให้เด็กกล้าคิด กล้าทำ แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ค้นพบความถนัด ความสนใจเฉพาะ และสิ่งที่ต้องการซึ่งนำไปสู่การต่อยอดความรู้ในเชิงลึก การแสดงผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ของตนเองและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และ *กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมทักษะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ* อันจะทำให้ก้าวทันเทคโนโลยีและสามารถใช้เทคโนโลยีแสวงหาความรู้ ความเพลิดเพลินเพื่อพัฒนาตนเอง

- การจัดกิจกรรมการพัฒนาครอบครัวให้เป็นกลไกนำหนังสือถึงมือเด็ก และให้ทั้งครอบครัวเข้าร่วมกิจกรรมได้ รวมทั้งสร้าง เครือข่ายครอบครัว เครือข่ายบุคคลและองค์กร ชมรมห้องสมุด หรือชมรมรักการอ่านเพื่อสร้างแกนนำให้มีบทบาทในการจัดกิจกรรมพัฒนาการอ่าน ห้องสมุดและสังคม

- การจัดกิจกรรมเชิงรุกทั้งภายในและภายนอกสถานที่ในรูปแบบที่หลากหลายและอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับรสนิยม วิถีชีวิต ความสนใจของกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่ม ได้รับความอยากรู้อยากเห็น สร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน กับการเรียนรู้ ความสนใจในการอ่าน เป็นการกระตุ้นความคิด และจินตนาการ รวมทั้งกิจกรรมภาคปฏิบัติเพื่อให้เกิดการทำจริงและเรียนรู้จริง การให้สาระความรู้ควบคู่ไปกับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยเสนอกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ภาคปฏิบัติและวิถีชีวิตคดยที่ผู้เรียนไม่รู้ดีกว่าถูกสอน การสร้างพลังการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ อันนำไปสู่การสร้างนักคิด นักปฏิบัติ ความมีคุณธรรมและจริยธรรม และประยุกต์เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การเรียนการสอนออนไลน์

- กลยุทธ์ในการจัดกิจกรรมใช้การบูรณาการการเรียนรู้จากเทคโนโลยี หนังสือ เพลงดนตรี ภาพยนตร์ วัสดุมีเดีย กิจกรรม เพื่อสร้างความสนใจ สร้างความตื่นตา ตื่นใจ ส่งเสริมและพัฒนาในเชิงบูรณาการทั้งการคิด ทักษะการอ่าน การเขียน การพูด การฟัง การนำเสนอ โดยมีหนังสือเป็นแกนนำ จัดหนังสือวางโชว์ปกสลับสับเปลี่ยนกันไปตามปฏิทินกิจกรรมที่กำหนดขึ้น อันจะนำไปสู่การส่งเสริมการอ่าน และ เชื่อมร้อยสาระกิจกรรมที่จัดเพื่อเป็นเครื่องมือกระตุ้นความสนใจในการอ่านอย่างเป็นธรรมชาติ เพื่อเสริมพลังการเรียนรู้ ทักษะที่ดีต่อการอ่าน ความรับผิดชอบต่อสังคม และมีจิตสาธารณะ และบูรณาการการจัดกิจกรรมและบริการกับการสื่อสารประชาสัมพันธ์ และการตลาด

- การจัดบริการที่หลากหลาย รวดเร็ว บริการที่มีคุณภาพ บริการที่เข้าถึงจิตใจ เหนือความคาดหมาย บริการเชิงรุกถึงกลุ่มเป้าหมาย สอดคล้องกับความต้องการและความคาดหวังของกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน รวมถึงผู้ด้อยโอกาสในสังคม หรือชนกลุ่มน้อยในท้องถิ่น การเปิดบริการวันหยุด นอกเวลาทำการที่เหมาะสมกับสภาพท้องถิ่น มีบริการคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เพื่อรองรับการจัดกิจกรรมที่นำมาสู่การสร้าง ความสนใจในการมาใช้บริการหนังสือและห้องสมุด

6.3 ด้านการบริหารจัดการ ประยุกต์แนวคิดการบริหารจัดการแนวใหม่ของอุทยานการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสภาพและบริบทของห้องสมุด รวมทั้งความพร้อมในปัจจุบันสนับสนุนของห้องสมุดแต่ละแห่ง โดยมีผู้ใช้บริการเป็นศูนย์กลาง

6.3.1 การจัดทำแผนยุทธศาสตร์ แผนปฏิบัติงาน/ แผนการดำเนินงานที่นำไปสู่การอ่าน การเรียนรู้ การแสวงหาความรู้ โดยเน้นความสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ นโยบายขององค์กรต้นสังกัด และนโยบายของรัฐ และแผนพัฒนาที่เกี่ยวข้องการวางแผนการดำเนินงาน โดยโดยมีการศึกษาและสำรวจพฤติกรรม ความสนใจ ความต้องการ ความคาดหวังและความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายและผู้ใช้บริการเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผน การกำหนดนโยบายและการดำเนินงาน ให้สอดคล้องและเหมาะสมกับวิถีชีวิตของคนในชุมชน และอัตลักษณ์ของตน

6.3.2 การมีส่วนร่วมและการสร้างเครือข่ายกับภาคส่วนต่างๆ ทั้งเครือข่ายบุคคลและองค์กร ทั้งภาครัฐ เอกชน ภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้อง เปิดโอกาสให้กลุ่มต่างๆ ที่สนใจ โดยเฉพาะเยาวชน ร่วมเสนอแนวคิด เสนอผลงาน และร่วมกันพัฒนา ในรูปแบบทั้งอย่างไม่เป็นทางการและเป็นทางการที่มีการบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ มีคณะกรรมการที่ปรึกษา ประกอบด้วยตัวแทนเยาวชนหรือเครือข่ายเยาวชน ตัวแทนห้องสมุดมีชีวิตและผู้ทรงคุณวุฒิในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน การจัดตั้งชมรมห้องสมุด หรืออาสาสมัครห้องสมุด และอื่นๆ

6.3.3 การใช้ศักยภาพจากแหล่งความรู้และความเชี่ยวชาญจากหน่วยงานภายนอกหรือที่ปรึกษาดำเนินการตามความเหมาะสมและตามความพร้อม เพื่อแก้ปัญหาเรื่องความจำกัดต่างๆ เช่น บุคลากรที่เชี่ยวชาญหรือชำนาญการ หรืองานที่ผู้อื่นทำแทนได้อย่างคุ้มค่ากว่า

6.3.4 การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ทั้งภายในและภายนอก และการใช้สื่อมวลชนและช่องทางการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ที่หลากหลาย เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งวิถีชีวิตและเอกลักษณ์ของชุมชน ทั้งโดยสื่อ สัญลักษณ์ สำนวนภาษาที่ “โดนใจ” สร้างเจตคติและความรู้สึกเชิงบวกต่อทุกฝ่ายทั้งผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติ เครือข่ายและผู้รับบริการ โดยหลีกเลี่ยงคำว่า “ห้าม” แต่ใช้แนวทางสร้างแรงจูงใจ ความเข้าใจ และความร่วมมือซึ่งจะเกิดผลยั่งยืน รวมทั้งการใช้แนวคิดและประยุกต์หลักการตลาดและการใช้เทคโนโลยี เช่น เว็บไซต์ เว็บบอร์ด เครื่องมือเครือข่ายสังคมต่างๆ เช่น เฟซบุ๊ก (facebook) เพื่อทำงานเชิงรุกถึงกลุ่มเป้าหมาย ช่วยสื่อสารผลงานและกิจกรรมของห้องสมุดต่อสาธารณชน โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายอย่างต่อเนื่องและชัดเจน อันจะก่อให้เกิดผลกระทบต่อชุมชนและสังคมให้มากขึ้น

6.3.5 ผู้บริหารมีภาวะผู้นำ เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง มีศักยภาพ สามารถสร้างความพร้อมและกลไกภายในองค์กร และมีความสามารถในการประสานงาน ร่วมคิด ร่วมทำ โดยเฉพาะกับเครือข่ายและองค์กรอื่นที่เกี่ยวข้อง มีความสามารถในการตัดสินใจ มีวิสัยทัศน์ทางการศึกษา และการจัดกระบวนการเรียนรู้ มีความทันสมัยในโลกเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มีความทุ่มเทและจริงจังในการดำเนินงาน สร้างบทบาทการนำตามพันธกิจ

6.3.6 บุคลากร มีความพร้อมทั้งสมรรถนะทางวิชาชีพ สมรรถนะส่วนตัวและจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมจากหน่วยงานให้มีการพัฒนาตนเองและพัฒนาทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

- สมรรถนะทางวิชาชีพ มีความรู้ ความเข้าใจ แนวคิด หลักการ แนวปฏิบัติเกี่ยวกับห้องสมุดมีชีวิตและงานที่เกี่ยวข้อง และสามารถประยุกต์ความรู้ในงานห้องสมุดมีชีวิตบนพื้นฐานของหลักวิชาการ มีความสามารถในการจัดกิจกรรม และการบริหารจัดการโครงการ การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยี การประสานงาน การทำงานเป็นทีมและทำงานหลายด้าน

- มีสมรรถนะส่วนตัว มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ บุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ เจตคติที่ดี จินตนาการ คิดเชิงบวก คิดสร้างสรรค์ คิดริเริ่ม คิดนอกกรอบ มีความตั้งใจ มุ่งมั่น อุทิศตน ทุ่มเทกับงาน ทำงานเชิงรุก มีจิตบริการและจิตสาธารณะ

6.3.7 รูปแบบการทำงาน เน้นการทำงานร่วมกัน ในบรรยากาศสร้างสรรค์ของบุคลากรการทำงานด้วย "ใจ" มีแรงบันดาลใจ มีความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจ เต็มใจ รับฟังและเคารพความคิดเห็น ให้เกียรติซึ่งกันและกันและรับผิดชอบร่วมกัน มุ่งมั่นสู่เป้าหมายเดียวกัน ด้วยทัศนคติเชิงบวก แบ่งปัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ส่งเสริมสนับสนุนซึ่งกันและกัน

6.3.8 การประเมินและติดตามผลการดำเนินงาน มีการประเมินผลจากผู้ใช้/ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น สถิติผู้ใช้บริการ/ สมาชิก /ผู้เข้าร่วม กิจกรรมและเครือข่าย ความพึงพอใจของผู้ใช้/ สมาชิก/ผู้เข้าร่วมกิจกรรมและเครือข่าย นำผลและข้อเสนอแนะที่ได้รับมาปรับปรุงพัฒนางาน

เมื่อวิเคราะห์องค์ความรู้ต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้จะเห็นได้ว่าการบูรณาการแนวคิดของห้องสมุดสมัยใหม่และการเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์และ เป้าหมายในการพัฒนา "คน" ในโลกของการเรียนรู้ โดยเน้นการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การสร้างกระบวนการเรียนรู้และบรรยากาศของการเรียนรู้อย่างเด่นชัด สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พ.ศ.2545 มาตรา 24 การจัดกระบวนการเรียนรู้ 3) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง และข้อเสนอการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. 2552 – 2561) ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2552) ซึ่งกำหนดวิสัยทัศน์ คนไทยได้เรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ โดยมีเป้าหมายที่เกี่ยวข้อง คือการพัฒนาผู้เรียน แหล่งเรียนรู้ โอกาสเข้าถึงการศึกษาและเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนของสังคมในการบริหารจัดการการศึกษา เพื่อส่งผลให้คนไทยยุคใหม่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง รักการอ่าน และมีนิสัยใฝ่รู้ตลอดชีวิต มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา คิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจิตสาธารณะ มีระเบียบวินัย มีคุณธรรม จริยธรรม

หากพิจารณาในมุมมองของมาตรฐานทางวิชาชีพ มาตรฐานห้องสมุด พ.ศ. 2549 ซึ่งสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี (2549) ประกาศใช้เพื่อให้สอดคล้องกับหลักการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งความรู้และการเรียนรู้ แบ่งเป็น 9 หมวด หมวด 1 วิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมายและยุทธศาสตร์ หมวด 2 การบริหาร หมวด 3 งบประมาณ หมวด 4 บุคลากร หมวด 5 ทรัพยากรสารสนเทศ หมวด 6 อาคาร สถานที่และครุภัณฑ์ หมวด 7 การบริการ หมวด 8 เครือข่ายและความร่วมมือระหว่างห้องสมุด และหมวด 9 การประเมินคุณภาพห้องสมุด และมาตรฐานห้องสมุดประชาชน พ.ศ. 2550 ประกาศใช้โดยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ (2550) ซึ่งแบ่งเป็น 9 หมวด หมวด 1 ปรัชญา พันธกิจ และวัตถุประสงค์ หมวด 2 การบริหารและโครงสร้าง หมวด 3 ความร่วมมือและเครือข่าย หมวด 4 งบประมาณและการเงิน หมวด 5 ทรัพยากรสารสนเทศ หมวด 6 การบริการ หมวด 7 บุคลากรห้องสมุด หมวด 8 อาคาร สถานที่และครุภัณฑ์ และหมวด 9 การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ และในระดับสากล สหพันธ์ระหว่างประเทศว่าด้วยสมาคมห้องสมุดและสถาบัน หรืออิลฟา ได้ปรับปรุง *แนวทางการบริการห้องสมุดประชาชน "IFLA Public*

Library Service Guidelines“ (IFLA 2010) เป็นการจัดพิมพ์ครั้งที่ 2 จากฉบับพิมพ์ครั้งแรกที่ร่วมจัดทำกับ องค์การยูเนสโก “*The Public Library Service IFLA/UNESCO Guidelines for Development*” เพื่อเป็น แนวทางพัฒนาการบริการที่มีประสิทธิภาพ ทรัพยากรสารสนเทศ และการเข้าถึง และผลการวิเคราะห์ แนวทางหรือมาตรฐานห้องสมุดประชาชนระดับชาติและระดับสากลของซูดาน สัจจานันท์ (2549) พบว่า ครอบคลุมทุกองค์ประกอบที่สำคัญของการบริหารจัดการ การดำเนินงานและการบริการห้องสมุด โดยมี ภาพรวมและหัวข้อสำคัญของเนื้อหาใกล้เคียงกัน หัวข้อสำคัญซึ่งครอบคลุมในมาตรฐานซึ่งอาจจัดเรียงลำดับ หัวข้อแตกต่างกันไป มีดังนี้ การบริหารและโครงสร้างองค์กร การเงิน และงบประมาณ ทรัพยากรสารสนเทศ การบริการ บุคลากร อาคาร สถานที่ เทคโนโลยี เครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ ความร่วมมือและเครือข่าย การประชาสัมพันธ์ การตลาด

เมื่อเปรียบเทียบองค์ประกอบสามด้านตามอัตลักษณ์ของห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ในรายละเอียดตามกรอบมาตรฐานระดับชาติและระดับสากล พบว่าต่างกันในด้านสองประเด็นหลัก คือ หัวข้อหรือหมวดขององค์ประกอบหรือมาตรฐาน และการใช้คำ เมื่อพิจารณารายองค์ประกอบ พบว่า ห้องสมุดมีชีวิตใช้คำในองค์ประกอบแรกว่า กายภาพ เทียบได้กับหมวดอาคาร สถานที่และครุภัณฑ์ องค์ประกอบที่ 2 สารและกิจกรรม เทียบได้กับ หมวดทรัพยากรสารสนเทศ โดยใช้คำว่าสารหรือสื่อการเรียนรู้ แทนคำว่า ทรัพยากรสารสนเทศ โดยแนวคิดการสื่อสารด้วยภาษาที่ไม่เป็นทางวิชาการหรือเทคนิค ส่วนกิจกรรมรวมอยู่ในหมวดบริการ และองค์ประกอบสุดท้ายเรื่องการบริหารสอดคล้องกับมาตรฐานด้านการบริหาร โดยครอบคลุมมาตรฐานเรื่องบุคลากร การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ ความร่วมมือและเครือข่าย อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาในมุมมองของวิชาชีพ จะเห็นว่าจุดสำคัญที่ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ไม่ได้เน้นนำมาเป็นหัวข้อ คือเรื่องบริการซึ่งในวงวิชาชีพถือว่าเป็นหัวใจของการบริหารจัดการ ห้องสมุด และมีการกล่าวถึงคุณภาพการบริการในเอกสารและงานวิจัยจำนวนมาก รวมถึงเรื่องงบประมาณ ซึ่งมีความสำคัญอย่างไม่อาจปฏิเสธได้ ว่าเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งของความสำเร็จของการพัฒนา ห้องสมุดมีชีวิต

7. ผลลัพธ์และผลกระทบของห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ต่อสังคม

7.1 การสร้างนิสัยรักการอ่าน ผู้อ่าน นักคิดและนักปฏิบัติ...ร่วมสร้างสรรค์สังคมการเรียนรู้

ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ซึ่งได้ผ่านการทดลองและการพัฒนาจนกลายมาเป็นห้องสมุดที่มีภาพลักษณ์ใหม่ มีบทบาทในการร่วมสร้างสรรค์สังคมการเรียนรู้ โดยการสร้างทัศนคติและนิสัยรักการอ่าน การคิด และการแสวงหาความรู้ในกลุ่มเด็กและเยาวชน รวมทั้งครอบครัว สร้างเวทีการเรียนรู้จากเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่หลากหลาย บรรยากาศที่สร้างสรรค์ สอดคล้องกับวิถีชีวิต สร้างแรงบันดาลใจ การคิดและการแสวงหาความรู้ เป็นผู้กระตุ้นหรือตัวกลางที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ การอ่าน การปฏิบัติ การเปิดกว้างและการสร้างสู่เส้นทางผู้อ่าน นักคิด และนักปฏิบัติ นวัตกรรมและผลงาน ทำให้การอ่านเป็นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน สร้างสรรค์และการอ่านเป็นโอกาสสำหรับทุกคนและทุกคน

สามารถหาความสุข การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานได้จากการอ่าน เป็นโอกาสที่ครอบครัวจะได้ร่วมกันทำกิจกรรมการอ่านร่วมกัน ผู้ใช้บริการหลากหลายวัย เด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่ และหลายอาชีพ เช่น นักเรียน นักศึกษา พยาบาล เกษตกร นายประกันภัย นักประชาสัมพันธ์ นักวิจัย สถาปนิก นายหน้าซื้อขายหลักทรัพย์ ฯลฯ มีมุมมองด้านกายภาพว่าเป็น “แหล่งและสถานที่ที่ดี” “แหล่งที่ให้ความรู้ที่สุดยอด” “แหล่งความรู้ที่หลากหลายรูปแบบ” “แหล่งความรู้และความบันเทิงควบคู่กัน” ได้รับความรู้ ความสนุกสนาน ความบันเทิง เพลิดเพลิน เสริมทักษะชีวิตและประสบการณ์ ค้นพบแนวทางการทำงาน ได้พัฒนาศักยภาพ และได้คิดได้ทำจริง

7.2 การจุดประกายและสร้างความตื่นตัวเรื่องห้องสมุดมีชีวิต

การจัดตั้งห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ช่วยสนับสนุนนโยบายและยุทธศาสตร์ของรัฐ เรื่องการอ่าน โดยใช้การอ่านและการเรียนรู้เป็นเครื่องมือแก้ปัญหาด้วยแนวคิดและการบริหารจัดการแนวใหม่ จุดประกายและสร้างความตื่นตัวในเรื่องห้องสมุดมีชีวิตอย่างกว้างขวางในสังคมไทย

ในมุมมองของสื่อมวลชน เรื่องของห้องสมุดมักจะไม่ค่อยได้รับความสำคัญมากนัก แต่การเปิดตัวของอุทยานการเรียนรู้ได้สร้างมิติใหม่ จุดประกายความสนใจอย่างกว้างขวาง จากสื่อมวลชน ดังจะเห็นได้จากการเผยแพร่ข่าวสารของสื่อมวลชน โดยเฉพาะหนังสือพิมพ์ เช่น ไทยรัฐ เดลินิวส์ มติชน ข่าวสด ไทยโพสต์ โปสทูเดย์ แนวหน้า ฐานเศรษฐกิจ ผู้จัดการรายวัน สยามธุรกิจ คมชัดลึกและนิตยสาร รวมทั้งสื่อมวลชนประเภทวิทยุโทรทัศน์ วิทยุกระจายเสียง เกี่ยวกับการเปิดตัว เรื่องราวและกิจกรรมของसर. ด้วยมุมมองเชิงบวกต่อแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่ และห้องสมุดที่มีภาพลักษณ์ใหม่เรียกว่า “ห้องสมุดมีชีวิต” ทำให้เป็นคำที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายต่อมา

สื่อมวลชนช่วยแพร่ กระจาย ข่าวสาร มีการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ในมุมมองของความสำเร็จ ความชื่นชมในแหล่งเรียนรู้ภาพลักษณ์ใหม่ที่ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชน ให้มีการเรียนรู้อย่างไร้ขอบเขต ไร้พรมแดนและขีดจำกัดในการเรียนรู้ จุดประกายความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก มองเห็นความสามารถในการใช้ความคิด เป็นแรงบันดาลใจให้เด็กจินตนาการออกแบบ สร้างสรรค์ ให้ความรู้ สร้างประสบการณ์ เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อ กิจกรรม และเครื่องมือ

โครงการนี้ช่วยส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนรักการอ่านและการเรียนรู้ ถือเป็นพลังในการพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ “...มุ่งสร้างแหล่งเรียนรู้ ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้ จากสื่อทันสมัย การผลิตนวัตกรรม ความคิดเชิงสร้างสรรค์ การผสมผสานอย่างลงตัวด้านศิลปวัฒนธรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีก้าวหน้า...” (มติชนรายวัน 4 พฤศจิกายน 2550: 7)

“ความพิเศษ” “ความชื่นชม” ในมุมมองของสื่อมวลชน “...ไม่เคยเห็นภาพแบบนี้ที่ไหนมาก่อน ไม่คิดว่าคนไทย เด็กไทย จะแสดงอาการที่มีความสุขในการเข้าห้องสมุดแบบนี้มาก่อนเลย ขอชื่นชมและกราบงามๆ เพื่อขอขอบคุณทุกคนที่มีส่วนทำให้เกิดอุทยานการเรียนรู้แห่งนี้ เรามาถูกทางแล้วละครับ และอยากให้เปิดแบบนี้เยอะๆ ทั่วประเทศ” (ข่าวสด 26 มีนาคม 2548)

นอกจากการจุดประกายของसर. โดยรวมแล้ว กิจกรรมต่างๆ ของसर. ก็ได้จุดประกายและสร้างความตื่นตัวในเรื่องห้องสมุดมีชีวิตในสังคม จากผลการวิจัยติดตามประเมินโครงการ ครั้งที่ 2 การอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิตของसर. (ชุตินา สัจจามันท์ และบุญศรี พรหมมาพันธุ์ 2553) พบว่าโครงการนี้ ได้ก่อให้เกิดความตื่นตัว ความตระหนักถึงความสำคัญและคุณค่าของการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ยั่งยืนของชุมชน ช่วยสร้างเสริมนิสัยรักการอ่าน ใฝ่รู้ และรักการเรียนรู้แก่ผู้ใช้บริการ ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต และขับเคลื่อนชุมชนให้เป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้และสังคมการเรียนรู้ สร้างเจตคติที่ดี ความพึงพอใจและความภาคภูมิใจแก่ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในมิติการเรียนรู้ผ่านห้องสมุดมีชีวิต

7.3 การเป็นแหล่งศึกษาดูงาน สอนงาน ฝึกงานและประเด็นการวิจัยต้นแบบห้องสมุดมีชีวิต

ชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้และวิธีการสร้างสรรค์การเรียนรู้

การจัดตั้งห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ที่เป็นต้นแบบ ทำให้อุทยานการเรียนรู้เป็นแหล่งศึกษาต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตและวิธีการสร้างสรรค์การเรียนรู้ โดยการเป็นแหล่งศึกษาดูงาน แหล่งแสดงผลงาน ของนิสิต นักศึกษา ครู อาจารย์ บรรณารักษ์และผู้สนใจ และประเด็นการศึกษาวิจัยห้องสมุดมีชีวิตกลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยว สถานที่ศึกษาดูงาน สร้างแรงบันดาลใจให้ “อยากให้เด็กๆ ในชุมชน ได้มีแหล่งความรู้เหมือนอย่างที่นี่” “น่าสนใจ สวยงาม โคตรเด่นกว่าห้องสมุดอื่นๆ” “เป็นต้นแบบที่สวยงาม สถานที่ดึงดูดความสนใจจริงๆ HiTech อีกต่างหาก” “เจ้าหน้าที่น่ารักทุกคน ยิ้มแย้มแจ่มใส ดูแลอย่างดี ให้ข้อมูลและตอบปัญหาชัดเจน เป็นภาพลักษณ์ใหม่ของคนทำงานห้องสมุด” “มีหนังสือ life style ที่วัยรุ่นชอบ ให้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน” “เทคโนโลยีและอุปกรณ์ทันสมัย หลากหลาย” “มีสื่อหลายชนิดหลายประเภท หลากหลายมาก” “เห็นผู้ใช้นั่งอ่านหนังสือ ฟังเพลง ดูหนังกันเยอะแยะแล้วชื่นใจ อยากให้ที่ชุมชนมีเด็กๆ เข้ามาใช้แบบนี้”

นอกจากนี้ จากการบริหารจัดการและการปฏิบัติที่ได้รับการยอมรับทำให้सर. เป็นแหล่งฝึกงานของนิสิต นักศึกษาสาขาวิชาเอกวรรณกรรมสำหรับเด็ก สาขาวิชาประถมศึกษา แหล่งฝึกอบรม สอนงาน และแสดงผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

ในด้านประเด็นการวิจัย อุทยานการเรียนรู้ได้รับความสนใจจากนักวิจัยศึกษาวิจัยในแง่มุมต่างๆ ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับसर. แสดงถึงผลลัพธ์และผลกระทบต่อสังคมในช่วงการดำเนินงานห้าปีที่ผ่านมาสอดคล้องกัน โดยผลการศึกษาดูงานอุทยานการเรียนรู้สำหรับคนรุ่นใหม่ของดวงใจ ไตรถาวรทรัพย์ (2549) วิเคราะห์กรณีศึกษา “ทีเคปาร์ค” พบว่า เป็นแหล่งการเรียนรู้ร่วมสมัย เปลี่ยนทัศนคติและมุมมองของสังคมที่มีต่อห้องสมุดแบบดั้งเดิมที่มีบรรยากาศเคร่งเครียดเป็นทางการ ให้เป็นสถานที่ที่สามารถศึกษาค้นคว้าได้อย่างเพลิดเพลิน มีบรรยากาศผ่อนคลาย มีพื้นที่ที่สามารถประกอบกิจกรรมสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ สามารถมาพักผ่อนหย่อนใจในยามว่างได้ มีบรรยากาศของธรรมชาติ หนังสือ และกิจกรรมอื่นๆ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้สอดแทรกอยู่ตามส่วนต่างๆ และผลการวิจัยการมีส่วนร่วมของเยาวชนในสังคมแห่งการ

เรียนรู้และมีส่วนร่วมของเยาวชนในกระบวนการกำหนดนโยบายการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ของพัชราภา ดินคำ (2550) พบว่าการสร้างสังคมการเรียนรู้ของอุทยานการเรียนรู้มีแนวโน้มไปในทิศทางดี

7.4 นวัตกรรมห้องสมุดมีชีวิต รูปแบบอุทยานการเรียนรู้ที่สามารถนำไปขยายผลในสังคมไทย

องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ที่เกิดจาก “การทดลอง” แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ได้ผ่านการคิดสร้างสรรค์ สังคม และพัฒนามาอย่างต่อเนื่อง ในแต่ละกิจกรรม แต่ละโครงการ จนเกิดเป็นห้องสมุดมิติใหม่ที่ให้บริการประชาชน ทั้งในด้านผลิตภัณฑ์ กระบวนการ การเรียนรู้ การบริหารจัดการ ทำให้เกิดเป็นนวัตกรรมห้องสมุดที่ให้บริการประชาชนในสังคมไทย ซึ่งสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2547) อธิบายว่า คือสิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์สิ่งที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม โดยมีมิติสำคัญของการเป็นนวัตกรรมอยู่ 3 มิติ มิติที่หนึ่งคือ *ความใหม่* หมายถึงเป็นสิ่งใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจจะมีลักษณะเป็นตัวผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการ โดยจะเป็นการปรับปรุงจากของเดิมหรือพัฒนาขึ้นทั้งหมดก็ได้ มิติที่สอง *ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ* หมายถึงความสามารถทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นได้จากการพัฒนาสิ่งใหม่นั้นๆ ซึ่งผลประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นอาจสามารถวัดได้เป็นตัวเงินโดยตรงหรือไม่เป็นตัวเงินโดยตรงก็ได้ มิติที่สาม คือ *การใช้ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์* หมายความว่าสิ่งนั้นจะต้องเกิดจากการใช้ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานของการพัฒนาให้เกิดขึ้นใหม่ ไม่ใช่เกิดจากการลอกเลียนแบบหรือการทำซ้ำ (สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ 2553: 22)

ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้อันเป็นผลจากการตกผลึกทั้งด้านทฤษฎี วิชาการและวิชาชีพ ได้ก่อให้เกิดกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างน่าสนใจ จึงจัดเป็นนวัตกรรมห้องสมุดที่ให้บริการประชาชนในบริบทของสังคมไทย โดยผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ทั้งโดยองค์กรวมและในด้านต่างๆ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุดและมีองค์ประกอบที่เป็นต้นแบบห้องสมุดที่ให้บริการประชาชนในสังคมไทย

องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้หากพิจารณาประเภทของนวัตกรรมตามเป้าหมายของนวัตกรรม อาจจำแนกตามเป้าหมายของนวัตกรรมเป็นนวัตกรรมผลิตภัณฑ์และนวัตกรรมกระบวนการ

ด้าน *นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของห้องสมุด* ผลผลิตของสอ. ที่ได้พัฒนาและนำเสนอเป็นผลิตภัณฑ์ที่ประกอบด้วยสาระที่มีเนื้อหาและรูปแบบของสื่อที่หลากหลาย ทั้งหนังสือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีดนตรี ศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งกิจกรรมและการบริการเชิงรุกที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ “โดนใจ” สร้างสรรค์ และทันสมัย

ด้าน *นวัตกรรมกระบวนการดำเนินงานห้องสมุด* โดยแนวคิด เทคนิค วิธีการและกระบวนการใหม่ในการเติมชีวิตให้ห้องสมุด การบริหารจัดการและการขับเคลื่อนห้องสมุดมีชีวิตที่ทำให้ไร้พรมแดนระหว่างห้องสมุด ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมและศูนย์การเรียนรู้ ไร้พรมแดนระหว่างการอ่านและเข้าร่วมกิจกรรมรูปแบบหลากหลาย ไร้พรมแดนระหว่างเมืองและชนบท และไร้พรมแดนระหว่างความเป็นไทยกับความเป็นสากล

หากพิจารณาในมิติตามขอบเขตและผลกระทบของนวัตกรรมห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ถือว่า เป็นนวัตกรรมการบริหารห้องสมุดมีชีวิต การพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้เกิดจากการคิดค้น ทดลอง เปลี่ยนแปลงรูปแบบและภาพลักษณ์ของห้องสมุด บนพื้นฐานของการบริหารจัดการแนวใหม่ ที่มีเป้าหมายที่ชัดเจน (target oriented) มีกรอบยุทธศาสตร์ วิสัยทัศน์ พันธกิจ วัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย การใช้เทคโนโลยีในการพัฒนา เชื่อมโยงเครือข่ายและกระจายความรู้ การบริหารจัดการที่เน้นการมีส่วนร่วม การขับเคลื่อนด้วยการสร้างแนวร่วม พลังภาคีทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาควิชาการกลุ่มนักวิชาการ นักคิด นักวิจัยที่มีความสนใจในการเรียนรู้ ภาคประชาสังคม และองค์กรต่างประเทศ รวมทั้งการใช้ศักยภาพจากแหล่งความรู้และความเชี่ยวชาญจากหน่วยงานภายนอก โดยหลักคิดการนำด้วยผู้เชี่ยวชาญ (expert lead) ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบต่อระบบการบริหารจัดการและการดำเนินงานห้องสมุดที่ให้บริการประชาชนในสังคมฐานความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ ทำให้เกิดความสามารถในการแข่งขัน

โดยรวมนำไปสู่การเป็น นวัตกรรมการเรียนรู้ ผ่านมิติห้องสมุดเพื่อการศึกษาตลอดชีวิต การจัดการเรียนรู้ที่เสนอกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ภาคปฏิบัติและวิถีชีวิต โดยผู้เรียนไม่รู้สึกรู้ว่าถูกสอน การนำเสนอหนังสือผ่านสื่อกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการเทคโนโลยี หนังสือ เพลง ศิลปะ วัฒนธรรม โดยมีหนังสือเป็นแกนนำ และเน้นการเชื่อมโยงเรื่องการอ่าน หนังสือ และห้องสมุด กับวิถีชีวิตอย่างเป็นระบบและครบวงจร ทำให้เด็กและเยาวชนมีโอกาสแสวงหาความรู้และพัฒนาความคิด ความสามารถ สติปัญญา บุคลิกภาพและจิตใจ ได้พบความมหัศจรรย์ของหนังสือ การอ่านและการเรียนรู้ในบรรยากาศ ที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน สร้างสรรค์ ผ่านระบบการเรียนรู้ที่ทันสมัยที่คุณภาพ และสนองตอบต่อแรงบันดาลใจและความต้องการของเด็กและเยาวชนในการพัฒนาตนเอง มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและวัฒนธรรมการเข้าถึงองค์ความรู้ วิธีการและกระบวนการเรียนรู้ของเยาวชน/ประชาชนกลุ่มเป้าหมาย ผ่านมิติของห้องสมุด ทำให้เกิดความรู้สึกว่าผู้ใช้บริการห้องสมุดคือผู้ทันสมัย นอกจากนี้ในส่วนการปฏิบัติงานห้องสมุดมีชีวิต ทำให้เกิดวัฒนธรรมการทำงานแบบใหม่ เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้ในงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การถ่ายทอดและเผยแพร่ความรู้ ระหว่างผู้บริหาร บุคลากร และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในแต่ละภาคส่วนของสังคม

องค์ความรู้และนวัตกรรมห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ได้รับการถ่ายทอดและเผยแพร่ในรูปแบบต่างๆ เพื่อการพัฒนาบุคลากร การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การต่อยอดความรู้ ความคิดและประสบการณ์ในการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่การพัฒนาวิชาการ วิชาชีพและสังคมที่ยั่งยืน โดยได้รับความไว้วางใจจากหน่วยราชการที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะกระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักบริหารงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในการจัดประชุม สัมมนา อบรมผู้บริหาร ศึกษานิเทศก์ ครู และบรรณารักษ์ หลายโครงการ ตัวอย่างโครงการอบรมและประกวด “ห้องสมุดมีชีวิต” TK park Living Library Award ซึ่งเริ่มเมื่อ พ.ศ. 2549 เพื่อให้มีการขยายแนวคิดและองค์ความรู้ การจัดการห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาห้องสมุดในชุมชนทั่วประเทศ จากผลการวิจัยติดตาม

ประเมินผลโครงการครั้งที่ 2 พบว่าเกิดผลลัพธ์ห้องสมุดที่ได้รับรางวัลมีการเปลี่ยนแปลงและมีการพัฒนาในด้านต่างๆ ทั้งบรรณารักษ์ ผู้บริหารและผู้ใช้บริการ/กลุ่มเป้าหมาย/หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับห้องสมุดที่ได้รับรางวัล บรรณารักษ์ได้นำความรู้ ประสบการณ์และแนวคิดเชิงกลยุทธ์ไปใช้ในการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต การพัฒนาคุณภาพ ภูมิทัศน์ บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของการเป็นห้องสมุดมีชีวิต การจัดบริการและกิจกรรมเชิงรุกเพื่อการสร้างเสริมนิสัย รักการอ่าน ใฝ่รู้และรักการเรียนรู้แก่ผู้ใช้บริการ มีผู้ใช้บริการห้องสมุดและเข้าร่วมกิจกรรมห้องสมุดเพิ่มมากขึ้นและมีเจตคติที่ดีต่อการแสวงหาความรู้ และการเรียนรู้อาจได้รับการได้รับรางวัลทำให้ห้องสมุดเป็นที่รู้จัก มีผู้มาศึกษาดูงาน ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวคิดและภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุดและบรรณารักษ์และสร้างโอกาสในการพัฒนางานห้องสมุดอย่างต่อเนื่อง ผู้บริหารและผู้ใช้บริการมีความเห็นว่าห้องสมุดมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และผลกระทบคือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้ความสำคัญในการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ตลอดชีวิตที่ยั่งยืนของชุมชน และให้ความร่วมมือ สนับสนุนบทบาทและการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิตในการขับเคลื่อนชุมชนเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้และสังคมการเรียนรู้ (ชูดิมา สัจจามันท์ และบุญศรี พรหมมาพันธุ์ 2553)

อย่างไรก็ตามการนำนวัตกรรมห้องสมุดมีชีวิต รูปแบบอุทยานการเรียนรู้ไปใช้เป็นตัวแบบในสังคมไทยให้บังเกิดผลอย่างยั่งยืน จากผลการสนทนากลุ่มบรรณารักษ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรม และเครือข่ายแสดงให้เห็นว่าจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารในด้านนโยบายที่ชัดเจน การจัดสรรทรัพยากรการบริหาร เช่น งบประมาณ บุคลากร เทคโนโลยี เครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวก และ ความร่วมมือและเครือข่าย ความสัมพันธ์อันดีกับชุมชน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อถอดประสบการณ์การจัดการห้องสมุดมีชีวิต และเพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ผู้ให้ข้อมูลหลัก ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ผู้เกี่ยวข้องกับสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ รวมจำนวนทั้งสิ้น 102 คน ประกอบด้วย กลุ่มผู้ก่อตั้งและคณะกรรมการบริหารทำหน้าที่กำหนดนโยบายจำนวน 5 คน กลุ่มผู้บริหาร ผู้จัดการ หัวหน้าส่วนของสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) จำนวน 10 คน บรรณารักษ์ นักวิชาชีพที่ปฏิบัติงานในสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ จำแนกตามส่วนงานทั้ง 4 ส่วน จำนวน 15 คน กลุ่มบรรณารักษ์อื่นๆ และบุคคลที่เกี่ยวข้องกับสอร. ทางด้านวิชาการ เช่น ผู้เข้าร่วมกิจกรรม การอบรมและการเข้าประกวด และได้รับรางวัลการประกวดห้องสมุดมีชีวิต ผู้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับสอร. จำนวน 10 คน ผู้ใช้บริการและผู้เข้าร่วมกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิตของสอร. ในเขตกรุงเทพมหานคร รวมทั้งกลุ่มผู้ศึกษาดูงานรวม 50 คน และกลุ่มเครือข่ายห้องสมุดมีชีวิตซึ่งครอบคลุมสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย หอสมุดแห่งชาติ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และเครือข่ายที่ร่วมมือจัดกิจกรรมในส่วนภูมิภาค รวมจำนวน 12 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการวิเคราะห์เอกสาร การสัมภาษณ์เจาะลึกและการสนทนากลุ่ม เครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วยแบบบันทึกข้อมูล แบบสัมภาษณ์ แบบสนทนากลุ่ม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์เนื้อหา จัดหมวดหมู่ และนำเสนอในเชิงบรรยาย

สรุปผลการวิจัย

ผลการถอดประสบการณ์และสังเคราะห์องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้พบว่า

1. การก่อร่างสร้างความคิดอุทยานการเรียนรู้เกิดขึ้นในลักษณะ “งานทดลองชิ้นใหญ่” เพื่อตอบโจทย์สำคัญของประเทศไทยเรื่อง การอ่าน หนังสือและห้องสมุด โดยมีโจทย์ระดับชาติ โจทย์ระดับท้องถิ่น

และโจทย์ของคนทำงานที่ชัดเจนเพื่อร่วมแก้ปัญหาของสังคมไทยทั้งด้านการศึกษาและสังคม การร่วมสร้างสังคมการเรียนรู้ และมีนโยบายระดับชาติเป็นเครื่องมือกำกับ โดยได้รับการสนับสนุนส่งเสริมอย่างจริงจัง ทำหน้าที่เป็น “ข้อต่อเติมเต็ม” หรือ “ข้อต่อของสังคม” สร้างเสริมงานที่ขาดอยู่ และพัฒนาสู่การเป็น “ต้นแบบ” ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคมจนเป็นที่ประจักษ์ จากโจทย์ที่ถูกกำหนด ได้ “จุดประกายความคิด” “แรงบันดาลใจ” สำคัญนำไปสู่การก่อร่างสร้างความคิดและการปฏิบัติอย่างเป็นกระบวนการ ที่มาของการก่อร่างสร้างความคิดในการจัดตั้งห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้

2. การจัดวางตำแหน่ง ในเรื่องบทบาทและขอบเขตหน้าที่ของสอ. อย่างชัดเจน มีความสำคัญต่อการกำหนดทิศทางการบริหารจัดการและการดำเนินงานของสอ. ในเรื่องห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ทั้งในบทบาทของผู้สร้างแรงบันดาลใจ ทศนคติ ความต้องการที่จะอ่าน คิดและเรียนรู้ เป็นผู้กระตุ้น หรือตัวกลางที่ทำให้เกิดการปฏิบัติ พฤติกรรมเพื่อการเรียนรู้ เป็นแหล่งศึกษาต้นแบบ วิธีการสร้างสรรค์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เป็นแบบอย่างหรือต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตและวิธีการเรียนรู้ และเป็นผู้ฝึกอบรมให้ กับผู้ฝึก หรือผู้บริหารการเรียนรู้และห้องสมุดมีชีวิต

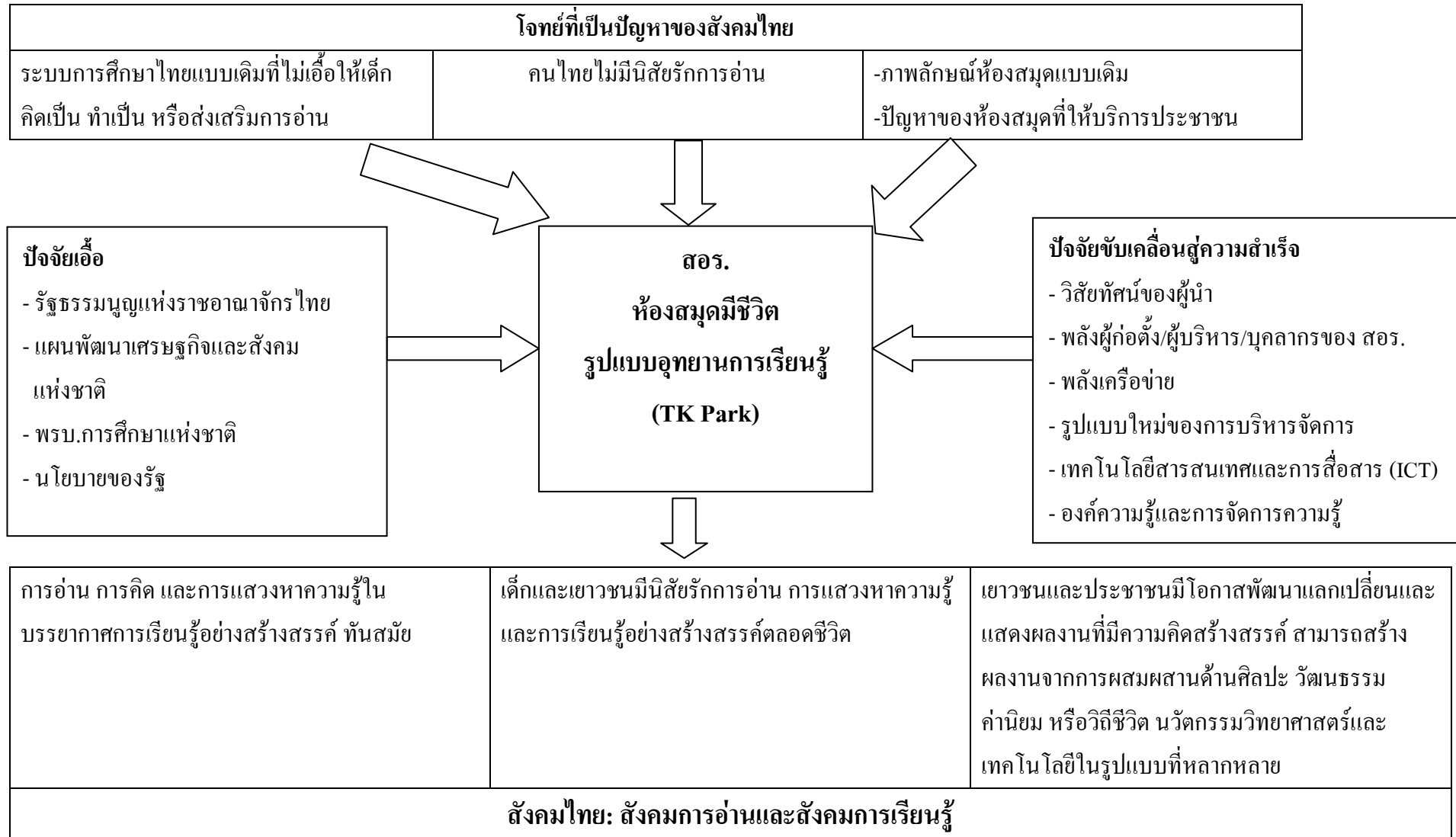
3. อุทยานการเรียนรู้มีบทบาทการเป็นองค์กรที่สร้างปัญญาให้สังคมไทย ในด้านการสร้างความรู้ การถ่ายทอดความรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ การต่อยอดความรู้ ความคิด และจินตนาการ การปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน นิสัยใฝ่รู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นทางเลือกใหม่ของการเรียนรู้ ในรูปแบบและวิธีการต่างๆ “กระตุ้นต่อมเรียนรู้” การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้จากประสบการณ์ในการฝึกปฏิบัติจริง การเรียนรู้ที่ไร้ขีดจำกัด การขยายโอกาสการเรียนรู้ การสร้างให้เกิดความคิด ความฝันและจินตนาการ

4. ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้เป็นการเติมชีวิตให้ห้องสมุดโดยมุ่งเน้น “ความใหม่และทันสมัย” “ความสวยงาม” “ความสนุกสนานเพลิดเพลิน” “ความหลากหลาย” “ความเคลื่อนไหว” “ความสะดวก” และการบริหารจัดการแนวใหม่ ครอบคลุมการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม การสร้างความร่วมมือและเครือข่าย การบริหารจัดการโครงการ การบริหารจัดการปัญหา การสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ การตลาด การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การว่าจ้างหน่วยงานภายนอก การติดตามและประเมินผล และสำเร็จได้ด้วยพลังรากฐาน คือกลุ่มคนทำงาน และพลังเครือข่าย จนเกิดการตกผลึกความรู้ และประสบการณ์ของทีมงาน เครือข่ายและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย นำมาสู่การสร้างต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้

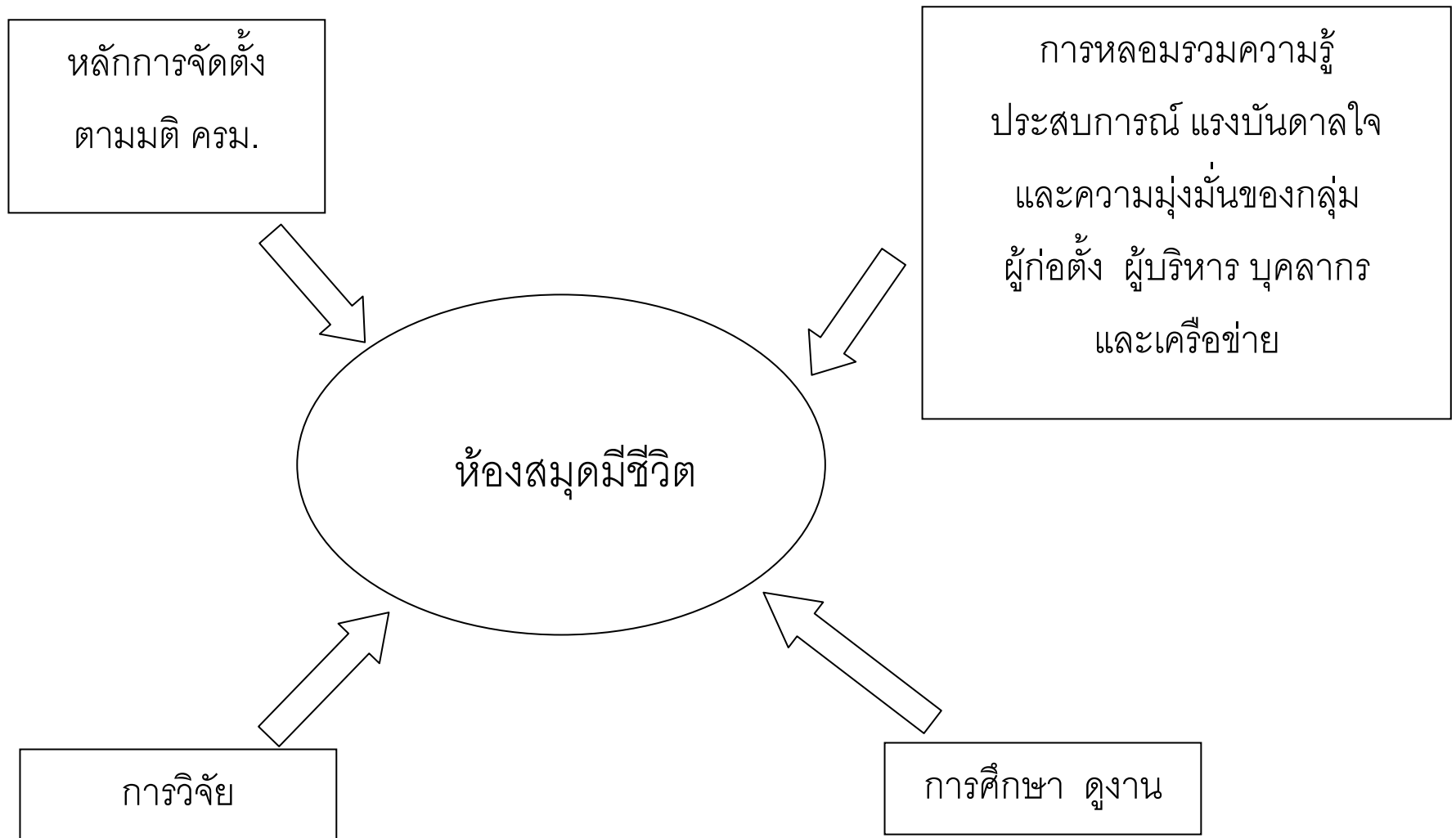
5. ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้อันเป็นผลจากการตกผลึกทั้งด้านทฤษฎี วิชาการและวิชาชีพ โดยมีองค์ประกอบสำคัญสามด้าน คือ ด้านกายภาพ ด้านสาระและกิจกรรม และด้านการบริหารจัดการ จัดเป็นนวัตกรรมห้องสมุดมีชีวิตที่ให้บริการประชาชนในบริบทของสังคมไทยเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง และในด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ ประกอบด้วยสาระที่หลากหลายทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบ และการนำเสนอ กิจกรรม และการบริการที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้

ด้านนวัตกรรมกระบวนการดำเนินงานห้องสมุด โดยแนวคิด เทคนิค วิธีการและกระบวนการใหม่ในการเติมชีวิตให้ห้องสมุด และการขับเคลื่อนห้องสมุดมีชีวิตที่ทำให้ไร้พรมแดนระหว่างห้องสมุด ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม และศูนย์การเรียนรู้ และด้านนวัตกรรมทางการบริหารห้องสมุดมีชีวิต จากการคิดค้น ทดลอง เปลี่ยนแปลง รูปแบบและภาพลักษณ์ของห้องสมุด บนพื้นฐานของการบริหารจัดการแนวใหม่ การขับเคลื่อนด้วยการสร้าง แนวร่วม พลังภาคีทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม และองค์กรต่างประเทศ โดยหลักคิดการนำด้วย ผู้เชี่ยวชาญ และนำไปสู่ นวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านมิติห้องสมุดเพื่อการศึกษาตลอดชีวิต การจัดการเรียนรู้ที่ เสนอกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ภาคปฏิบัติและวิถีชีวิต การนำเสนอหนังสือผ่านสื่อกิจกรรมใน ลักษณะการบูรณาการ

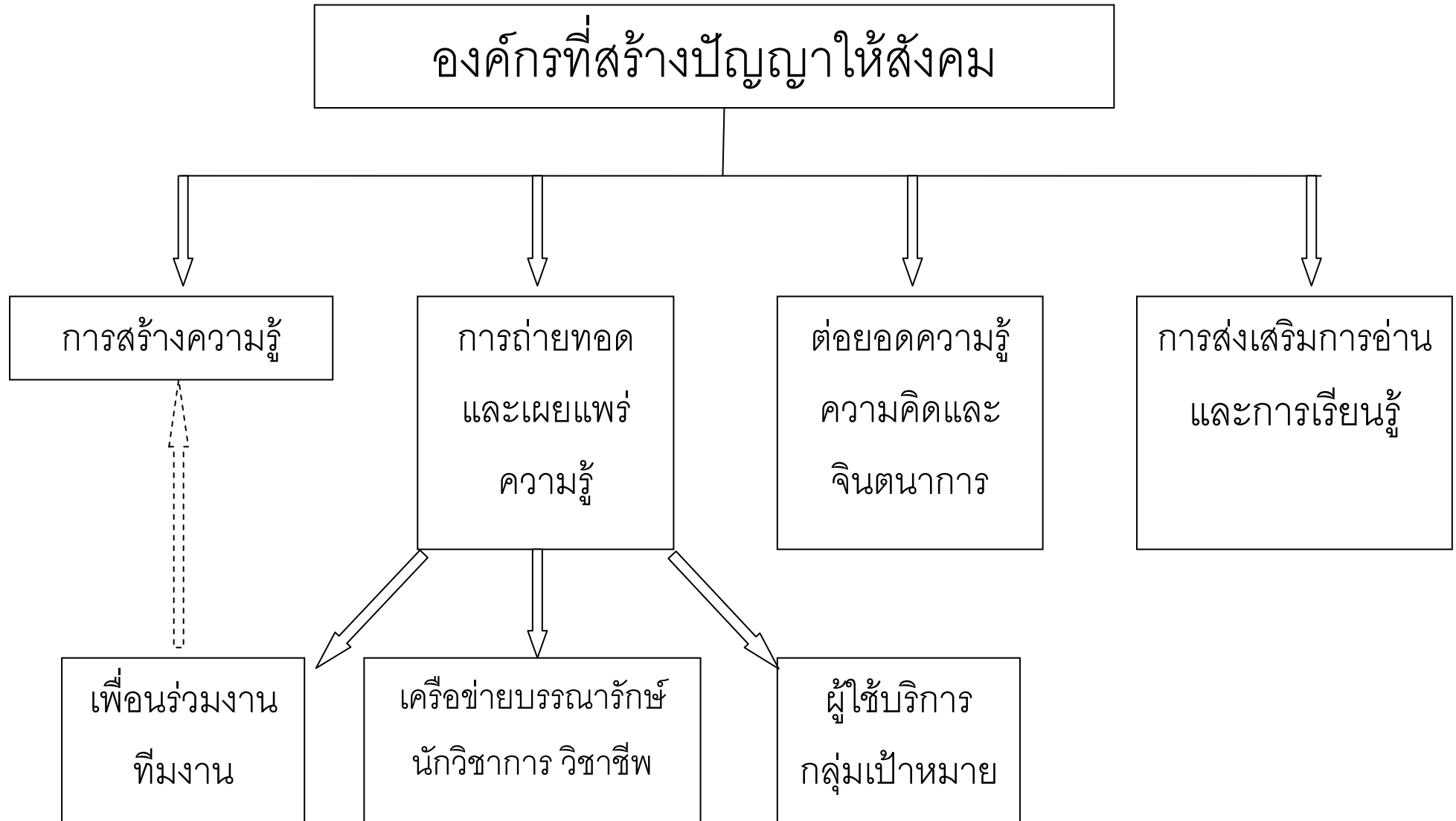
ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ได้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุด และเป็นต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตที่ให้บริการประชาชนในสังคมไทย เกิดผลลัพธ์และผลกระทบต่อระบบ การบริหารจัดการและการดำเนินงานห้องสมุดที่ให้บริการประชาชน เกิดกระแสการเปลี่ยนแปลง ความ ตื่นตัวในวงการห้องสมุด การอ่านและการเรียนรู้ผ่านมิติห้องสมุดมีชีวิตในสังคมฐานความรู้ได้เป็นที่ประจักษ์



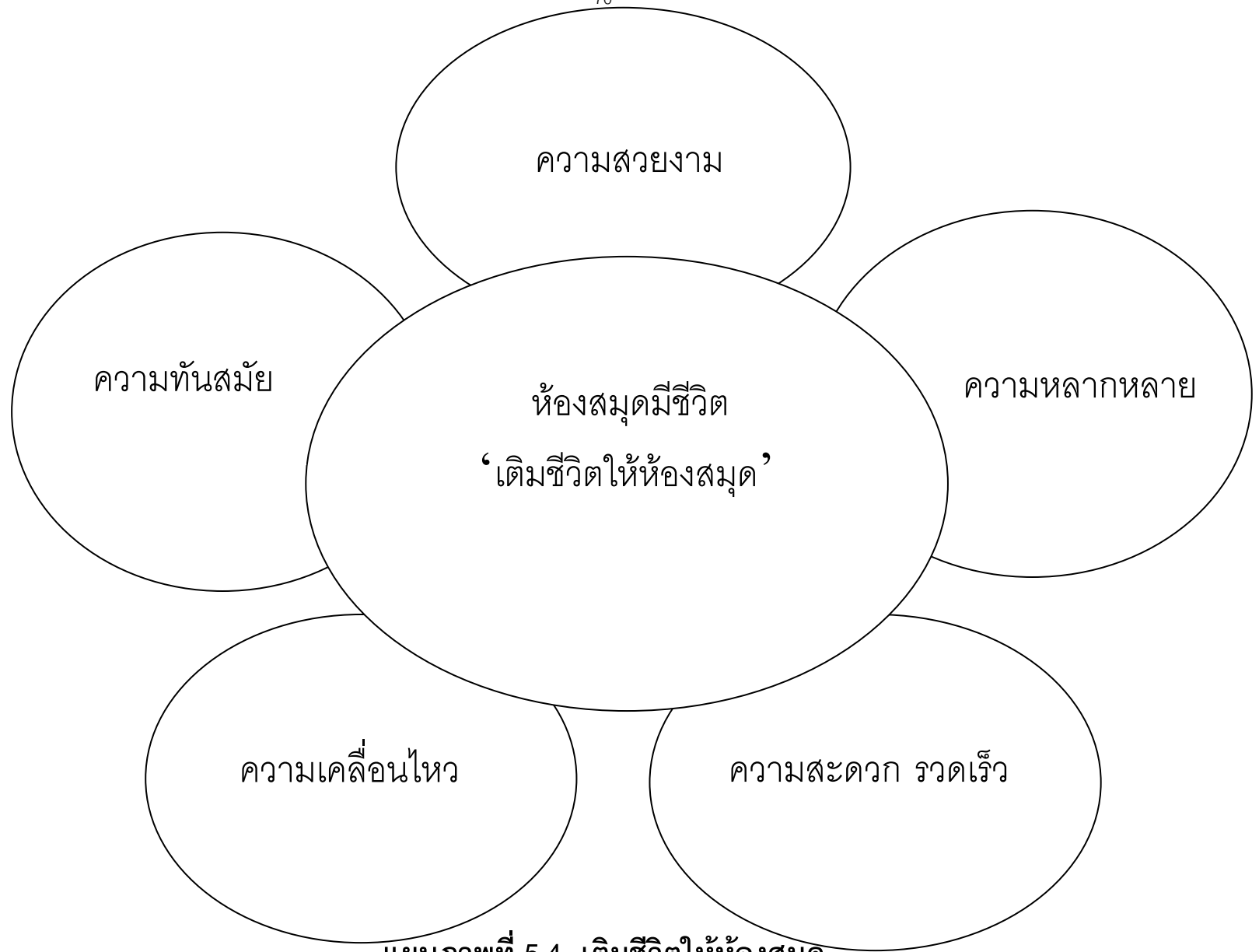
แผนภาพที่ 5.1 พลังขับเคลื่อน สอ. และห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้



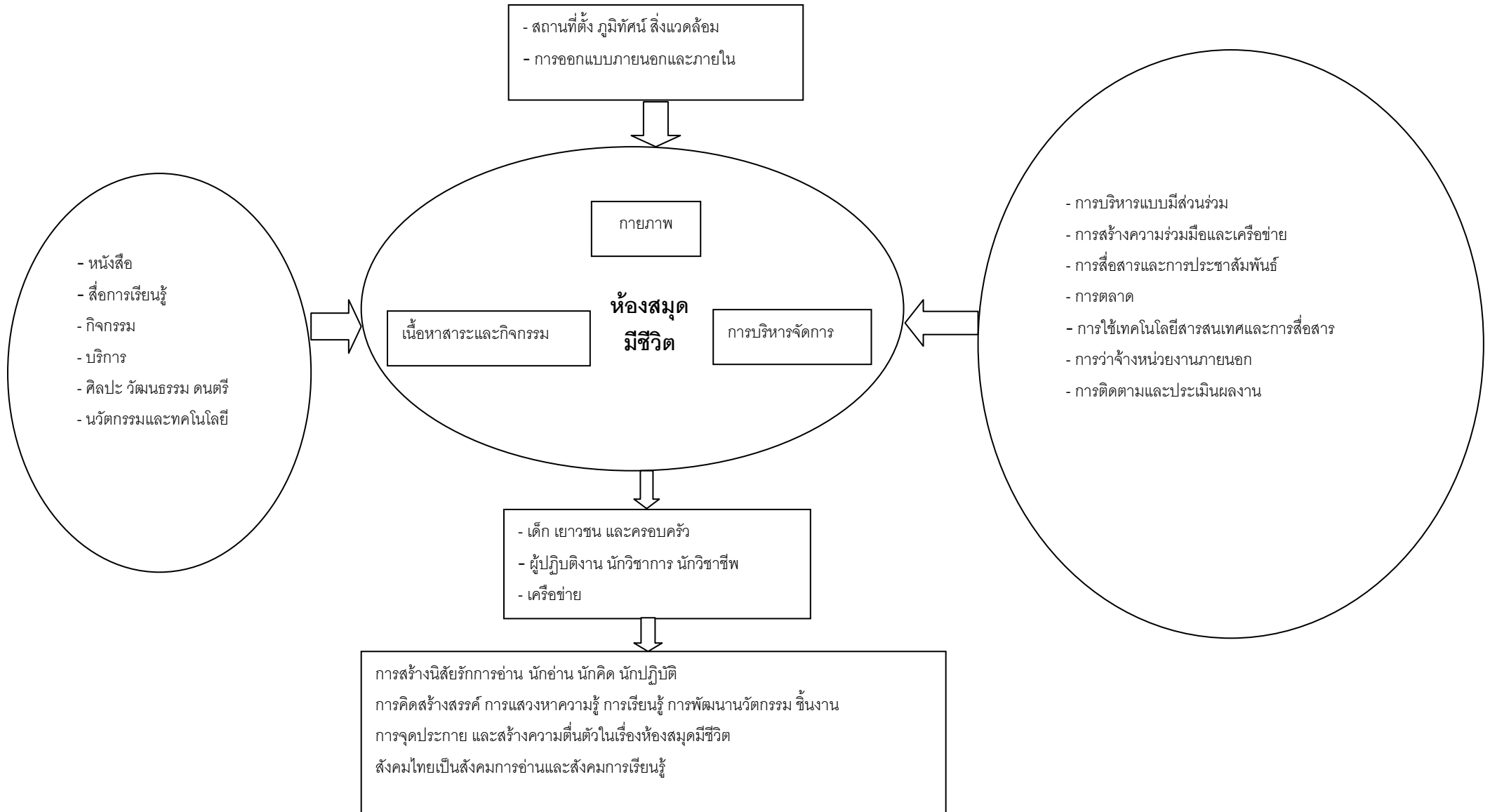
แผนภาพที่ 5.2 การได้มาซึ่งแนวคิดการบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิต



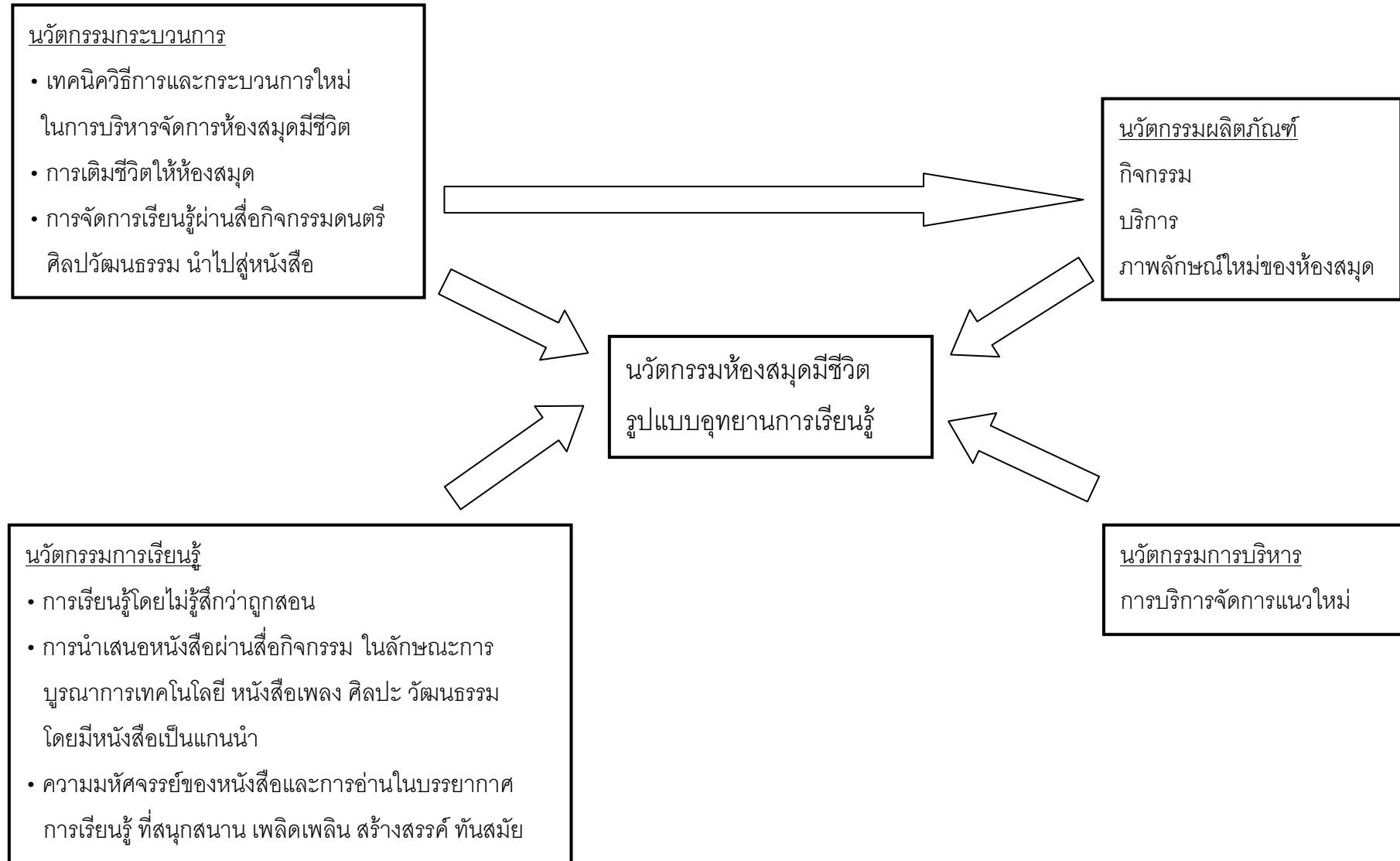
แผนภาพที่ 5.3 องค์กรที่สร้างปัญญาให้สังคม



แผนภาพที่ 5.4 เติมชีวิตให้ห้องสมุด



แผนภาพที่ 5.5 กรอบแนวคิดการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้



แผนภาพที่ 5.6 นวัตกรรมห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้

อภิปรายผล

1. ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ มีวิสัยทัศน์ และทิศทางการดำเนินงานสอดคล้องกับผลการวิจัยของอภิศรี กันเดช (2551) ซึ่งศึกษาแนวโน้มการพัฒนารูปแบบห้องสมุดประชาชนในสังคมฐานความรู้ ใน พ.ศ.2560 ซึ่งพบว่าห้องสมุดประชาชนทั้งในประเทศและต่างประเทศต่างมีวิสัยทัศน์ที่มุ่งสู่การเป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยมีทิศทางการดำเนินงานที่สนองความต้องการของประชาชนด้วยรูปแบบที่หลากหลาย เน้นการให้บริการโดยใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศให้บริการโดยเท่าเทียมและทั่วถึง มีกิจกรรมหลากหลายที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ และอนาคตภาพการเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่กระจายอยู่ในทุกพื้นที่ เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เป็นศูนย์กลางการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตลอดชีวิต ให้บริการทุกคนอย่างเท่าเทียมและทั่วถึง เน้นกิจกรรมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่หลากหลายและตรงใจผู้รับบริการ จากผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าห้องสมุดมีชีวิตของสอธ. ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นจากการจัดตั้งสอธ. เมื่อ พ.ศ.2547 ทั้งโดยแนวคิด วิสัยทัศน์ หลักการ รูปแบบและโดยองค์รวมสะท้อน “การเป็นต้นแบบ” “การเป็นองค์กรนำ” ของห้องสมุดที่ให้บริการประชาชนและยังคงตอบสนองการเปลี่ยนแปลงสู่อนาคตในสังคมฐานความรู้

2. ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้เป็นต้นแบบการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตที่ให้ความสำคัญการบริหารจัดการโดยเน้นกลุ่มเป้าหมายประชาชนผู้รับบริการ โดยมีกรอบแนวคิดและกระบวนการที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามผลการสังเคราะห์งานวิจัยของเกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ และคณะ (2548) ที่พบว่าเป็นกระบวนการพัฒนาผู้เรียนที่มุ่งประโยชน์ของผู้เรียนเป็นหลัก เน้นกระบวนการคิดและการปฏิบัติจริงที่สอดคล้องตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความสุข มีความรู้เหมาะสมตามระดับการศึกษาและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ในทางสร้างสรรค์ ลักษณะผู้เรียนที่พึงประสงค์คือ คนดี คนเก่ง และคนมีความสุข หลักการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์สูงสุด ได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ มีทักษะแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถนำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ ทุกฝ่าย มีส่วนร่วมในขั้นตอนต่างๆ เพื่อพัฒนาผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ใช้หลักการประชาธิปไตย ให้ผู้เรียนได้เรียนอย่างมีความสุข ได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย รวมถึงสามารถสร้างองค์ความรู้เองได้ โดยในการศึกษาขั้นพื้นฐานมีหลากหลายรูปแบบและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ ที่สำคัญเน้นการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ การเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยี

3. ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้เป็นต้นแบบการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตในลักษณะการบูรณาการในหลายมิติ การบูรณาการแนวคิดห้องสมุด กับศูนย์วัฒนธรรม และศูนย์การเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญในเรื่องการส่งเสริมการเรียนรู้ในบรรยากาศที่มีชีวิต การบูรณาการความรู้ใหม่กับภูมิปัญญาท้องถิ่น การบูรณาการหนังสือ กับดนตรี กับภาพยนตร์ กับกิจกรรมซึ่งสามารถสร้างพลังจินตนาการได้อย่างแรงกล้า การบูร

ณาการและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรมและเทคโนโลยี ทำให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างศาสตร์และศิลป์ องค์ความรู้เดิมกับองค์ความรู้ใหม่หรือองค์ความรู้ในอนาคต เทคโนโลยีสมัยเก่าหรือภูมิปัญญา กับเทคโนโลยีสมัยใหม่ การต่อยอดภูมิปัญญาด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยมีจุดเน้นในเรื่องการปลูกฝังนิสัย รักการอ่าน การเรียนรู้ ในบทบาทของผู้สร้างแรงบันดาลใจ ทัศนคติ ความต้องการอ่าน คิดและเรียนรู้ เป็นผู้กระตุ้น หรือตัวกลางที่ทำให้เกิดการปฏิบัติ พฤติกรรมเพื่อการเรียนรู้ จินตนาการ การสร้างสรรค์ ลงมือปฏิบัติ โดยมีหนังสือเป็นแกนนำ และพัฒนาในมุมมองของผู้เชี่ยวชาญหลายด้าน การนำแนวคิดการบูรณาการการเรียนรู้มาใช้ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ลักษณะรอบรู้ เกิดการเชื่อมโยง ความรู้ ความคิด ประสบการณ์และจินตนาการเป็นองค์รวม สอดคล้องกับสภาพจริง

4. ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้เป็นต้นแบบการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตโดยใช้องค์ความรู้จากศาสตร์หลายสาขาวิชาในลักษณะสหวิทยาการ ทั้งด้านการศึกษา จิตวิทยา พฤติกรรมศาสตร์ บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ การสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ การตลาด เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ศิลปะ ดนตรี นันทนาการ การแพทย์ ทำให้เกิดภาพลักษณ์ห้องสมุดที่ให้บริการ ประชาชนรูปแบบใหม่ ที่ใช้มุมมองอย่างหลากหลายและแตกต่าง สอดคล้องกับพัฒนาการของวิชาชีพ บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ซึ่งเป็นศาสตร์พื้นฐานในการบริหารจัดการห้องสมุดซึ่งมีความเป็นสหวิทยาการ เกี่ยวข้องกับศาสตร์ต่างๆ เช่น บรรณารักษศาสตร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จิตวิทยา การจัดการ การสื่อสาร การศึกษา คณิตศาสตร์ ตรีศศาสตร์ ภาษาศาสตร์ กฎหมาย นโยบาย สาธารณะและอื่นๆ (Chaudhry c1988: 189; Hawkins 2009: 44 -53; Otten and DeBons c1970: 37)

5. ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้เป็นต้นแบบการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตของเยาวชนมีการดำเนินการ โดยเน้นการเชื่อมโยงเรื่องการอ่าน หนังสือ และห้องสมุดกับวิถีชีวิตอย่างเป็นระบบและครบวงจรสอดคล้องกับ ผลการสังเคราะห์งานวิจัยคุณลักษณะและกระบวนการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมของประเทศต่างๆ 10 ประเทศของเจ้อจันท์ จงสติคอยู่ และรุ่งเรือง สุขาภิรมย์ (2550) ที่พบว่า การปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมเป็นกระบวนการที่ต้องดำเนินการต่อเนื่องและใช้เวลา และให้เชื่อมโยงกับวิถีชีวิต โดยการเรียนการสอนผ่านกระบวนการกิจกรรมที่เชื่อมโยงชีวิตจริง สิ่งรอบข้าง สภาพการณ์และสภาพแวดล้อมที่เป็นจริง การสอนให้คิด วิเคราะห์ รู้จักเหตุและผล การยอมรับความแตกต่าง การเคารพในสิทธิของผู้อื่น และรัฐควรเข้ามามีบทบาทดำเนินการหรือสนับสนุนภาคส่วนต่างๆ ในสังคม ด้วยรูปแบบและกลไกต่างๆ และสอดคล้องกับข้อคิดเห็นของกลุ่มบริษัทรักลูก (2553: 11-12) ที่ระบุว่า “...การส่งเสริมให้วัยรุ่นรักการอ่าน โดยการสร้างห้องสมุดที่ดึงดูดความสนใจหรือที่เราพยายามเรียกว่า *ห้องสมุดมีชีวิต* จึงไม่น่าจะพอเพียงสำหรับการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ส่งเสริมการอ่านให้สัมฤทธิ์ผลได้ แต่การโน้มน้าวให้ผู้ใหญ่ทุกคนหันมาอ่านหนังสือ หันมาเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้ใหม่ๆ ให้กับตนเองอยู่ตลอด ทำให้การอ่านหนังสือกลายเป็นกิจวัตรประจำวันที่ขาดไม่ได้ ทำให้การเรียนรู้คือสิ่งจำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตอยู่อย่างมีความสุขของทุกคนในสังคม วัตรปฏิบัตินี้จะกลายเป็นต้นแบบให้เด็กได้ลอกเลียน และ

เมื่อร่วมกับวิธีการอื่นๆ ที่ได้ลงมือทำแล้วก็น่าจะทำให้สถานการณ์ของการแก้ปัญหาดีขึ้น...การจะแก้ปัญหา
นิสัยไม่ชอบอ่านหนังสือของคนไทยให้ได้ผลจึงจะต้องมองปัญหาให้ทะลุ มองอย่างเชื่อมโยงและสอดคล้อง
กับสภาพความเป็นจริง จึงจะแก้ปัญหาได้”

6. โดยภาพรวม ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ แม้โดยแนวคิด ทฤษฎีและหลักการจะไม่ใช่
สิ่งใหม่ในวิชาชีพสำหรับประเทศที่พัฒนาแล้ว ซึ่งบริการห้องสมุดเป็นสิ่งสำคัญที่รัฐจัดให้อย่างมีคุณภาพ
แต่ในบริบทของสังคมไทยที่ห้องสมุดที่ให้บริการประชาชนยังมีภาพลักษณ์แบบเดิม มีข้อจำกัดและปัญหา
อุปสรรคนานัปการ กอปรกับมีปัญหาพื้นฐานในเรื่องการอ่านของประชาชนคนไทย ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบ
อุทยานการเรียนรู้อันเป็นผลจากการตกผลึกทั้งด้านทฤษฎี วิชาการและวิชาชีพ ได้ก่อให้เกิดกระแสการ
เปลี่ยนแปลงอย่างน่าสนใจ จึงจัดเป็นนวัตกรรมห้องสมุดที่ให้บริการประชาชนในบริบทของสังคมไทยเพื่อ
การเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ทั้งโดยองค์รวมและในด้านต่างๆ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง
ภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุดและมีองค์ประกอบที่เป็นต้นแบบห้องสมุดที่ให้บริการประชาชนในสังคมไทย

ด้านนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของห้องสมุด ผลผลิตของสอ. ที่ได้พัฒนาและนำเสนอเป็นผลิตภัณฑ์ที่
ประกอบด้วยสาระที่มีเนื้อหาและรูปแบบของสื่อที่หลากหลาย ทั้งหนังสือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยี
ดนตรี ศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งกิจกรรมและการบริการเชิงรุกที่ ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ ”โดนใจ”
สร้างสรรค์ และทันสมัย

ด้านนวัตกรรมกระบวนการดำเนินงานห้องสมุด โดยแนวคิด เทคนิค วิธีการและกระบวนการใหม่
ในการเติมชีวิตให้ห้องสมุด การบริหารจัดการและการขับเคลื่อนห้องสมุดมีชีวิตที่ทำให้ไร้พรมแดนระหว่าง
ห้องสมุด ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมและศูนย์การเรียนรู้ ไร้พรมแดนระหว่างการอ่านและเข้าร่วมกิจกรรมรูปแบบ
หลากหลาย ไร้พรมแดนระหว่างเมืองและชนบท และไร้พรมแดนระหว่างความเป็นไทยกับความเป็นสากล

ด้านนวัตกรรมการบริหารห้องสมุดมีชีวิต ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้เกิดจากการ
คิดค้น ทดลอง เปลี่ยนแปลงรูปแบบและภาพลักษณ์ของห้องสมุด บนพื้นฐานของการบริหารจัดการแนว
ใหม่ ที่มีเป้าหมายที่ชัดเจน (target oriented) มีกรอบยุทธศาสตร์ วิสัยทัศน์ พันธกิจ วัตถุประสงค์และกลุ่ม
เป้าหมาย การใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาเชื่อมโยงเครือข่ายและกระจายความรู้ การบริหารจัดการที่เน้นการ
มีส่วนร่วม การขับเคลื่อนด้วยการสร้างแนวร่วม พลังภาคีทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาควิชาการกลุ่มนักวิชาการ
นักคิด นักวิจัยที่มีความสนใจในการเรียนรู้ ภาคประชาสังคม และองค์กรต่างประเทศ รวมทั้งการใช้
ศักยภาพจากแหล่งความรู้และความเชี่ยวชาญจากหน่วยงานภายนอก โดยหลักคิดการนำด้วยผู้เชี่ยวชาญ
(expert lead) ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบต่อระบบการบริหารจัดการและการดำเนินงานห้องสมุด ที่ให้บริการ
ประชาชนในสังคมฐานความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ทำให้เกิดความสามารถ
ในการแข่งขัน

โดยรวมนำไปสู่นวัตกรรมการเรียนรู้ ผ่านมิติห้องสมุดเพื่อการศึกษาตลอดชีวิต การจัดการเรียนรู้
ที่เสนอกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ภาคปฏิบัติและวิถีชีวิต โดยผู้เรียนไม่รู้สึกว่าถูกสอน การนำเสนอ
หนังสือผ่านสื่อกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการเทคโนโลยี หนังสือ เพลง ศิลปะ วัฒนธรรม โดยมีหนังสือ

เป็นแกนนำ และเน้นการเชื่อมโยงเรื่อง การอ่าน หนังสือ และห้องสมุด กับวิถีชีวิตอย่างเป็นระบบและครบวงจร ทำให้เด็กและเยาวชนมีโอกาสแสวงหาความรู้และพัฒนาความคิด ความสามารถ สถิติปัญญา บุคลิกภาพและจิตใจ ได้พบความมหัศจรรย์ของหนังสือ การอ่านและการเรียนรู้ในบรรยากาศที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน สร้างสรรค์ ผ่านระบบการเรียนรู้ที่ทันสมัยที่คุณภาพ และสนองตอบต่อแรงบันดาลใจและความต้องการของเด็กและเยาวชนในการพัฒนาตนเอง มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและวัฒนธรรมการเข้าถึงองค์ความรู้ วิธีการและกระบวนการเรียนรู้ของเยาวชน/ประชาชนกลุ่มเป้าหมาย ผ่านมิติของห้องสมุด ทำให้เกิดความรู้สึกว่า ผู้ใช้บริการห้องสมุดคือ ผู้ทันสมัย นอกจากนี้ในส่วนการปฏิบัติงานห้องสมุดมีชีวิต ทำให้เกิดวัฒนธรรมการทำงานแบบใหม่ เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้ในงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การถ่ายทอดและเผยแพร่ความรู้ ระหว่างผู้บริหาร บุคลากร และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในแต่ละภาคส่วนของสังคม

ดังนั้นห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญสามด้าน คือ ด้านกายภาพ ด้านสาระและกิจกรรม และด้านการบริหารจัดการ จึงได้รับการถ่ายทอดและเผยแพร่ในรูปแบบต่างๆ เป็นแหล่งศึกษาดูงาน แหล่งฝึกงาน/ฝึกอบรม แหล่งแสดงผลงานของนิสิต นักศึกษา ครู อาจารย์ บรรณารักษ์และผู้สนใจ และประเด็นการศึกษาวิจัย และได้รับความไว้วางใจจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการพัฒนามูลฐาน และการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต เพื่อให้มีการขยาย แนวคิดและองค์ความรู้การจัดการ ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ไปประยุกต์ใช้ในการจัดตั้งห้องสมุดมีชีวิตเพื่อบริการประชาชนในทุกภาคส่วนของสังคม เกิดผลลัพธ์และผลกระทบต่อสังคมและการสร้างสังคมการเรียนรู้ สื่อมวลชนและผลการวิจัย ที่เกี่ยวข้อง (พัชรภา คินคำ 2550; ชุตินา สัจจามันท์ และบุญศรี พรหมมาพันธุ์ 2553) และจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับห้องสมุดมีชีวิต พบว่ามีงานวิจัยโดยใช้คำว่าห้องสมุดมีชีวิต ทั้งห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ห้องสมุดประชาชนและห้องสมุดโรงเรียน มีความสนใจในการพัฒนาแนวคิดห้องสมุดมีชีวิต และนับตั้งแต่พ.ศ. 2549 ซึ่งเป็นช่วงที่มีการก่อตั้งสอ. และห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้แล้ว มีงานวิจัยเกี่ยวกับห้องสมุดมีชีวิตมากขึ้น เช่น รัตนา แสงสว่าง (2549) กรรณิการ์ นาคอยู่ (2548) พัชรินทร์ ชันทอง และคณะ (2548) ภิรมย์ ปลื้มประดิษฐ์ (2548) เนาวัฒน์ ผาหอมสุข (2547) เบญจรัตน์ สีทองสุข และคณะ (2547) ปัญญา สุขแสน (2547) พรทิพย์ วรกุล และคณะ (2547) วีระนันต์ ดังก้อน (2547) ศศิธร หวังคำกลาง (2547) และงามพล เผ่าศิริ (2546)

ข้อเสนอแนะ

1. องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ควรได้รับการขยายผลอย่างกว้างขวางในสังคมความรู้ ที่การอ่านถือเป็นนโยบายสำคัญของรัฐและจัดเป็นวาระแห่งชาติ นอกจากนี้จากข้อเสนอแนะ การปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ. ศ.2552 – 2561) ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2553) ได้กำหนดประเด็นสำคัญของของระบบการศึกษาและเรียนรู้ที่ต้องการปฏิรูปอย่างเร่งด่วนไว้สี่ประการ โดยมีประเด็นที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับห้องสมุดมีชีวิต ได้แก่ การพัฒนาคุณภาพคนไทยยุคใหม่ และการพัฒนา

คุณภาพสถานศึกษาและแหล่งเรียนรู้ยุคใหม่ซึ่งระบุมมาตรการหลักประการหนึ่ง คือ รมรณรงค์ให้คนไทยมีนิสัยรักการอ่าน เป็นวาระแห่งชาติ และมีมาตรการที่สำคัญประการหนึ่งคือ การพัฒนาห้องสมุดชุมชนให้กระจายอย่างทั่วถึงในลักษณะห้องสมุดที่มีชีวิต สอว.จึงควรร่วมมาตรการดังกล่าวเป็นโอกาสในการขยายองค์ความรู้ให้กว้างขวางและยั่งยืน

2. องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงตามสภาพแวดล้อมและบริบททางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง โดยเฉพาะจากผลความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตที่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิตและพฤติกรรมของบุคคล โดยเฉพาะพฤติกรรมและจิตวิทยาการเรียนรู้ และจิตวิทยาการอ่าน รวมทั้งสื่อการเรียนรู้การพัฒนาองค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตอย่างต่อเนื่องให้เหมาะสมกับบริบทของห้องสมุดชุมชน จึงมีความจำเป็นควบคู่กับการพัฒนาบุคลากรของสอว. เพื่อให้มีความสามารถในการนำ การสร้างสรรค์ผลงาน การเป็นต้นแบบ และการเป็นศูนย์วิจัยและพัฒนา ด้านห้องสมุดมีชีวิตในระดับชาติและเป็นเครือข่ายในระดับสากล

บรรณานุกรม

- กรรณิการ์ นาคอยู่ (2548) รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตของมหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี สุราษฎร์ธานี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
- กลุ่มบริษัททรูทูก (2553) การอ่าน: การพัฒนาศักยภาพมนุษย์ กรุงเทพมหานคร กลุ่มบริษัททรูทูก
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ และคณะ (2548) รายงานการวิจัยการสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ ตั้งแต่ พ.ศ. 2542 -2547 (ฉบับสมบูรณ์) กรุงเทพมหานคร สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
- เคมสเตอร์, เกรซ (2550) ไขปริศนาความสำเร็จห้องสมุดมีชีวิต กรุงเทพมหานคร สำนักงานอุทยานการเรียนรู้
- งามพล เผ่าศิริ (2546) รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์โครงการวิจัยห้องสมุดมีชีวิต สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ สุรินทร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
- จันทิมา เขียวแก้ว (2553) “ประเด็นสาระหลักที่ 8 การสังเคราะห์องค์ความรู้ทางสารสนเทศศาสตร์” ใน แนวการศึกษาชุดวิเคราะห์แบบวิธีวิจัยขั้นสูงทางสารสนเทศศาสตร์ นนทบุรี ปรัชญาคุณฤๅบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- “จินตนาการไม่มีสิ้นสุดที่ TK Park” (2549) *E-commerce* 91 (กรกฎาคม): 42-43
- เจือจันทร์ จงสถิตอยู่ และรุ่งเรือง สุขาภิรมย์ (2550) รายงานการสังเคราะห์งานวิจัยคุณลักษณะและกระบวนการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมของประเทศต่างๆ กรุงเทพมหานคร สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
- จุฑาภรณ์ แก้วมุงคุณ และคณะ (2551) การทบทวนองค์ความรู้และการวิเคราะห์ทิศทางทางการวิจัยการควบคุม เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในประเทศไทย พ.ศ. 2493-2550 กรุงเทพมหานคร ศูนย์วิจัยปัญหาสุรา
- ชนัญญา สมใจวงษ์ (2552) “พฤติกรรมและความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้” โครงการงาน (วท.ม.) คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี สาขาวิชาการตลาด จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ชุติมา สัจจามันท์ (2548) การสังเคราะห์งานวิจัยเรื่อง รูปแบบ ยุทธศาสตร์และแนวทางการบูรณาการ การศาสนากับการศึกษาของวัดในพระพุทธศาสนา: กรณีการจัดการศึกษาตามอัยยาศัย กรุงเทพมหานคร สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (ทุนอุดหนุนการวิจัยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา)
- _____ (2549) รายงานการวิจัยการพัฒนามาตรฐานห้องสมุดประชาชนที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย "สิ่งพิมพ์ สกศ อันดับที่ 9/ 2549" กรุงเทพมหานคร สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (ทุนอุดหนุนการวิจัยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา)

- ณัฐกานต์ ภูมิคอนสาร (2551) การประเมินโครงการห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนในอำเภอวังชิ้น
 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแพร่เขต 2 วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
 สาขาการวัดและประเมินผลการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ดวงใจ ไตรถาวรทรัพย์ (2549) อุทยานการเรียนรู้สำหรับคนรุ่นใหม่ วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยศิลปากร 2549
- คุณเดือน พันธมนาวิน (2551) การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรมในประเทศไทยและ
 ต่างประเทศ กรุงเทพมหานคร ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม สำนักงาน
 บริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
- ธัญญพัฒน์ จงศิริวัฒน์ (2549) บทบาทของอุทยานการเรียนรู้ในการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการศึกษาของ
 เยาวชนไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- นงลักษณ์ พร้อมจะบก (2551) ความพึงพอใจในการดำเนินงาน โครงการพัฒนาห้องสมุดประชาชน
 มีชีวิตของสมาชิกห้องสมุดประชาชนจังหวัดเลย วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
 สาขาบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
- เนาวรัตน์ ผาหอมสุข (2547) โครงการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต สำนักวิทยบริการ สถาบันราชภัฏยะลา
 (ระยะที่ 1) ยะลา มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
- เบญจพร เชื้อเจริญศักดิ์ (2550) อุทยานการเรียนรู้เพื่อการเสริมสร้างพัฒนาการเด็กเล็ก วิทยานิพนธ์
 ศด.บ. (สถาปัตยกรรมไทย) มหาวิทยาลัยศิลปากร
- เบญจรัตน์ สีทองสุก และคณะ (2547) รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ โครงการวิจัยห้องสมุดมีชีวิต
 สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม นครปฐม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
- ปรัชญา ใจสะอาด และคณะ (2549) การวิจัยเพื่อศึกษาความต้องการและแนวทางการพัฒนาห้องสมุด มี
 ชีวิตของโรงเรียนในอำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ เชียงใหม่ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
- ปรีชา เปี่ยมพงศ์สานต์ ชิติพร ศิริพันธ์ พันธเสน และสุวัจจรา เปี่ยมญาติ (2550) สังเคราะห์องค์ความรู้
 เกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียง กรุงเทพมหานคร สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย
- ปัญญา สุขแสน (2547) การพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตในบริบทของสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
 อุดรดิตต์: การบริหารจัดการสารสนเทศทางวิชาการและท้องถิ่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
 อุดรดิตต์ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตต์
- พรทิพย์ วรรณกุล และคณะ (2547) รายงานการวิจัยห้องสมุดมีชีวิต: แหล่งเรียนรู้กฎหมายเพื่อปวงชน
 มหาสารคาม ศูนย์วิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- พัชรา ดินดำ (2550) การมีส่วนร่วมของเยาวชนต่อการกำหนดนโยบายการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้
 ศึกษากรณีอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบ สังกัดสำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ วิทยานิพนธ์
 รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต (นโยบายสาธารณะ) กรุงเทพมหานคร บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พัชรินทร์ ชันทอง และคณะ (2548) รายงานการวิจัยเรื่อง รูปแบบของห้องสมุดมีชีวิตของมหาวิทยาลัย
ราชภัฏภูเก็ต ภูเก็ต มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

ไพบุลย์ คำจริง (2552) การบริหารงานห้องสมุดมีชีวิต โรงเรียนขนาดเล็กต้นแบบการจัดกิจกรรมห้องสมุด
มีชีวิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2 วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร
มหาบัณฑิต (สาขาบริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

ภิรมย์ ปลื้มประดิษฐ์ (2548) โครงการวิจัยห้องสมุดมีชีวิต: การใช้โปรแกรมห้องสมุดอัตโนมัติเพื่อการ
เข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศของ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ราชบุรี
มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

รัตนา แสงสว่าง (2549) ชุดโครงการวิจัยพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต: การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น
ภาคอีสานตอนบน เลข คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

วรรณิ์ เกมเกตุ และสุเทพ บุญซ้อน (2553) การศึกษาด้านการอ่านและดัชนีการอ่านของไทย
ปี 2552 คั่นคืนวันที่ 28 ธันวาคม 2553 จาก <http://www.tkpark.or.th>

วิไล วงศ์สืบชาติ และพัฒนาวิ ชูโต (2539) รายงานการวิจัยเชิงสังเคราะห์ การสื่อสารโรคเอดส์
กรุงเทพมหานคร สถาบันประชากรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิวัฒน์ จูวราหะวงส์ และคนอื่นๆ (2550) การพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต เพื่อสร้างเครือข่ายและให้บริการทาง
วิชาการ ภูมิศึกษา โรงเรียนระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร กรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัย
ราชภัฏธนบุรี

วีระนันน์ ดังก้อง (2547) รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์โครงการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต ศูนย์วิทยบริการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง ลำปาง มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

ศศิธร หวังค้ำกลาง (2547) การพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต สำนักวิทยบริการ สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี
ระยะที่ 1 (กุมภาพันธ์-มีนาคม 2547) อุบลราชธานี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

ศิรินันท์ ป้องฉิม (2550) การศึกษาสภาพแวดล้อมและความพึงพอใจในการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิต
ของโรงเรียนชุมชนบ้านวังพิบูล สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาเพชรบูรณ์เขต 3 วิทยานิพนธ์
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ (2553) การจัดการความรู้กับนวัตกรรม กรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัย
วลัยลักษณ์

สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ (2549) มาตรฐานห้องสมุด พ.ศ.2549 คั่นคืนวันที่ 1 ธันวาคม 2553
จาก <http://www.tla.or.th>

_____ (2550) มาตรฐานห้องสมุดประชาชน พ.ศ.2550 คั่นคืนวันที่ 1 ธันวาคม 2553 จาก
<http://www.tla.or.th>

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2553) *นิยามนวัตกรรม* ค้นคืนวันที่ 25 ธันวาคม 2553 จาก

http://www.nia.or.th/2009/main/index.php?section=strategy&page=strategy_definition

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (2553) “เกี่ยวกับ OKMD” ค้นคืนวันที่ 20

สิงหาคม 2553 จาก <http://www.okmd.or.th/th/about.asp>

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2552) *ข้อเสนอการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. 2552 - 2561)* กรุงเทพมหานคร สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (2552) *TK Forum ถอดบทเรียน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ข้อเสนอ*

นโยบาย การอ่านจากชุมชนนักปฏิบัติ กรุงเทพมหานคร สำนักงานอุทยานการเรียนรู้

_____ (2553) *5 ปี TK park... Moving to the Future* กรุงเทพมหานคร สำนักงานอุทยานการเรียนรู้

_____ (2552) *20 คมคิดฝ่าวิกฤตการอ่าน* กรุงเทพมหานคร สำนักงานอุทยานการเรียนรู้

_____ (2553) “รู้จักเรา” ค้นคืนวันที่ 13 กรกฎาคม 2553 จาก

[http://www.tkpark.or.th/tk/index.php?option=com_content&view=article&id=81&Itemid=1](http://www.tkpark.or.th/tk/index.php?option=com_content&view=article&id=81&Itemid=165&lang=th)

[65&lang=th](http://www.tkpark.or.th/tk/index.php?option=com_content&view=article&id=81&Itemid=165&lang=th)

_____ (2549) *เส้นทางสู่...อุทยานการเรียนรู้ยะลา: เปิดโลกกว้างการเรียนรู้ บนรากฐานภูมิปัญญาท้องถิ่น* กรุงเทพมหานคร สำนักงานอุทยานการเรียนรู้

_____ (2551) *หนังสือรายงานประจำปี 2550* กรุงเทพมหานคร สำนักงานอุทยานการเรียนรู้

สุพัชรี หุดผ่อง (2548) “TK Park แหล่งเรียนรู้ใหม่บนห้างชั้นนำ” *วารสารวงการครู* 2, 17 (พฤษภาคม): 33-35

อภิรดี กันเดซ (2551) แนวโน้มการพัฒนา รูปแบบห้องสมุดประชาชนในสังคมฐานความรู้ ใน พ.ศ.2560

วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (การศึกษานอกโรงเรียน) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อัจฉรา ประดิษฐ์ (2550) *ชวนเด็กไทยให้เป็นนักอ่าน* กรุงเทพมหานคร สำนักงานอุทยานการเรียนรู้

อาคม มากมีทรัพย์ (2550) “รายงานผลการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต ปีการศึกษา 2548 – 2549

ของโรงเรียนวัดศรีมหาโพธิ์” ค้นคืนวันที่ 10 กันยายน 2553 จาก <http://www.srimahapho.com/vijai2.pdf>

[com/vijai2.pdf](http://www.srimahapho.com/vijai2.pdf)

Abergel, Ronni and others. (2005). *Don't Judge A book By Its Cover: The Living Library*

Organiser's Guide. Budapest: Directorate of youth and Sport, European Youth Center

Budapest.

Ashmore, Amy. (2010). “Alive with Knowledge: Engaging Communities Through Living

Libraries.” *Library Student Journal*. Retrieved December 30, 2010 from

- www.librarystudentjournal.org/index.php/ljsj/article/viewArticle/176/280
- Australia. State Library New South Wales. Library Council of New South Wales. (2009). *Living Learning Libraries: Standards and Guidelines for NSW Public libraries*. 2nd ed. Retrieved December 10, 2010 .
- Bonnie Ora Sherk & Life Frmaes, Inc. (2004). *Overview of Curriculum for a Living Library* . Retrieved December 10, 2010 from <http://www.alivinglibrary.org/curriculumOverview.doc>
- Chaudhry, Abdus Sattar. (c1988). "Information Science Curricula in Graduate Library Schools in Asia." *International Library Review*. 20, (2): 185 -202.
- European Youth Centre Budapest. (2009). *Training Course for Living Library Organisers*. Retrieved December 20, 2010 from <http://www.eycb.coe.int>
- Fisher, Charles. (2006). "The Library's living Brand." *AALL Spectrum* 11,3 (December): 16 -19. Retrieved December 30, 2010 from <http://www.libsci.sc.edu/bob/class/clis724/SpecialLibrariesHandbook/SpecialLibrariesHandbooks2007/LayneAshley.htm#Living>
- Garbutt, Rob. (2008). "The Living Library: Some Theoretical Approaches to a Strategy for Activating Human Rights and Peace." In *Activating Human Rights and Peace: Universal Responsibility Conference 2008 Conference Proceedings*, 270- 278. Lismore: Southern Cross University. Retrieved December 30, 2010 from www.scu.edu.au/research/cpsj/human_rights
- Hawkins, Donald T. (2009). "Information Science Abstract: Tracking the Literature of Information Science. Part 1: Definition and Map." *Journal of the American Society for Information Science and Technology*. 52(1): 44 -53.
- Hourston, Linda. (2010). *The Living Library Concept for the 21 st Century*. Retrieved December 10, 2010 from <http://www.helium.com/items/182152-the-living-library-concept-for-the-21st-centruy>
- Hunter, J. E. and others (1982). *Meta-analysis: Cumulative Research Findings Across Studies*. Beverly Hills: Sage.
- International Federation of Library Associations and Institutions. (2001). *The Public Library Service IFLA/UNESCO Guidelines for Development*. "IFLA Publications 97" Munchen: K G Saur.
- International Federation of Library Associations and institutions. Section of Public Libraries. (1977). *Standards for public libraries*. 2nded. Munchen: Verlag Dokumentation.

The IFLA/UNESCO Public Library Manifesto. Retrieved December 10, 2010

from <http://www.ifla.org/VII/s8/unesco/manif.htm>.

Kinsley, Lucy. (2009). "Lismore's Living Library: Connecting Communities Through Conversation." *Aplis* 22,1 (March): 20 – 25.

Krull, Lissa. (2001). "Living Your Library's Brand." *Indiana Libraries*. 20(2): 16 -20.

McKerracher, Sue. (2009). *The Little Book of Public Libraries*. Retrieved December 30, 2010
from <http://www.alia.org.au>.

Otten, Klaus. and DeBons, Anthony. (1970). "Opinion Paper Towards a Metascience of Information: Informatology." *Journal of the American Society for Information Science*: 89 – 94, Reprinted with Permission in Norton, Melanie (c2000). *Introductory Concepts in Information Science*. "ASIS monograph Series." Medford, N.J.: Information Today, pp. 26 – 38.