

## “ห้องสมุดมีชีวิต” รูปแบบอุทยานการเรียนรู้

วิพนชัย วินิจจะกุล<sup>1</sup>

บทความนี้มุ่งนำเสนอบทบาทของสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ในการจัดทำ “ห้องสมุดมีชีวิต” รูปแบบอุทยานการเรียนรู้ เพื่อเป็นกลไก หนึ่งของภาครัฐ ในการ สนับสนุนส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ของเยาวชน ตลอดจนผลลัพธ์และผลกระทบที่มีต่อสังคม โดยสรุปรวบรวม และเรียบเรียง จากเอกสารรายงาน ผลการดำเนินงาน ของหน่วยงาน และรายงานการศึกษา วิจัยซึ่งมีการ เผยแพร่ และสามารถอ้างอิงได้

ในบทความประกอบด้วยเนื้อหา 7 หัวข้อ ได้แก่

- หัวข้อที่ ๑ ที่มาของแนวคิด “ห้องสมุดมีชีวิต” รูปแบบอุทยานการเรียนรู้
- หัวข้อที่ ๒ สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ และผลงานที่สำคัญ
- หัวข้อที่ ๓ ต้นแบบห้องสมุดมีชีวิต รูปแบบอุทยานการเรียนรู้
- หัวข้อที่ ๔ ห้องสมุดมีชีวิต และอุทยานการเรียนรู้ TK park ในงานวิจัย
- หัวข้อที่ ๕ องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิต รูปแบบอุทยานการเรียนรู้
- หัวข้อที่ ๖ ผลลัพธ์และผลกระทบของห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ต่อสังคม
- หัวข้อที่ ๗ บทสรุป และสิ่งที่ท้าทาย

### ๑. ที่มาของแนวคิด “ห้องสมุดมีชีวิต” รูปแบบอุทยานการเรียนรู้

แนวคิดการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้เกิดขึ้นเพื่อตอบ โจทย์และแก้ไข ปัญหาสำคัญของสังคมไทย ในสภาวะการณ์ที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเน้นการแก้ไข ปัญหาเกี่ยวกับ “คน ” อันเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาประเทศตามกรอบทิศทางและแนวทางการดำเนินการที่ปรากฏในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติตั้งแต่แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 8 สืบเนื่องมาจนถึงแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 9 (พ.ศ. 2545-2549) รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ .ศ.2540 และพระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พ .ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 รวมถึงการปฏิรูปการศึกษาและวิสัยทัศน์การพัฒนาที่ยั่งยืน โดยยึดหลักการจัดการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้

<sup>1</sup> หัวหน้าฝ่ายวิชาการ สำนักงานอุทยานการเรียนรู้

และนโยบายของรัฐบาลที่ได้แถลงต่อรัฐสภา เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2544 โดยเฉพาะนโยบายด้าน การศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่มุ่งพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมการเรียนรู้ การปฏิรูปการเรียนรู้โดยยึด หลักผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หลักการเรียนรู้ด้วยตนเอง หลักการเรียนรู้ตลอดชีวิต เน้นพลังความคิด สร้างสรรค์ การสร้างนิสัยรักการอ่าน การจัดให้มีห้องสมุด ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนและสื่อการเรียนรู้ประเภท ต่างๆ อย่างทั่วถึง รวมทั้งเพื่อตอบ โจทย์และวิสัยทัศน์ของผู้นำประเทศที่ต้องการ ให้มีห้องสมุดมีชีวิตเพื่อ ปลุกฝังนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ให้เยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายและอยู่ในช่วงรอยต่อจาก เด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ได้ใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์ มีโอกาสค้นหาตัวตน ต่อยอดความรู้ ความคิดและ จินตนาการ สร้างโอกาสและพัฒ นาให้เด็กไทยมีความคิดสร้างสรรค์ มีความรู้ กล้าคิด กล้าแสดงออก รัก การอ่าน รักการเรียนรู้ ทันสมัยและทันเหตุการณ์ของโลก เพื่อร่วมกันแก้ปัญหาเด็กและเยาวชนไทย โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นที่ต้องเติบโตท่ามกลางความวิกฤตสังคม ความสับสนทางวัฒนธรรม และความเสี่ยงใน รูปแบบต่างๆ อันจะเป็นทางออกสำคัญในการเตรียมเด็กเยาวชนและคนไทยให้ดำรงอยู่ได้ในสังคมที่อาศัย ฐานความรู้เป็นหลัก

ที่มาของแนวคิดในการจัดตั้งห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ อาจจำแนกเป็น 4 ประเด็น สำคัญ ดังนี้

1. นโยบายของรัฐ จากมติที่ประชุมคณะ รัฐมนตรีเมื่อวันที่ 13 มกราคม พ.ศ.2547 ให้ความสำคัญ เห็นชอบหลัก การจัดตั้ง อุทยานการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งเน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรัก การอ่าน การเรียนรู้ด้วยตนเอง และการพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ การเรียนรู้ การแสดงออก การใช้ ประสิทธิภาพ การพักผ่อนหย่อนใจ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชีวิตในสังคมอย่างเต็มที่และมี คุณค่า มีรูปแบบการบริหารจัดการและการดำเนินงาน แนวใหม่ที่ให้ออกชน หรือภาคีเข้ามามีส่วนร่วม จาก หลักการและวัตถุประสงค์ดังกล่าว จึงเป็นที่มาของแนวคิดและการกำหนด รูปแบบของอุทยานการเรียนรู้ ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ สร้างสรรค์ ทันสมัยในระดับมาตรฐานสากล มีความสวยงามด้วยสถาปัตยกรรม ผสมผสานความเป็นไทยกับสากล มีสื่อการเรียนรู้ที่ “มากกว่าหนังสือ ” มีความหลากหลายและความ สะดวกแก่ผู้ใช้บริการในลักษณะ “ชูปเปอร์มาเก็ตความรู้ ” มีการจัดกิจกรรม ส่งเสริมการเรียนรู้ และใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อเชื่อมโยงและกระจายความรู้ต่างๆ เหล่านี้ออกไปสู่กลุ่มเป้าหมาย ให้ครอบคลุมกว้างขวาง

2. การหลอมรวมความรู้ ประสบการณ์ แรงบันดาลใจและความมุ่งมั่น ของกลุ่มผู้ก่อตั้งและผู้บริหารสอร์ . ที่มีภาวะผู้นำ เทคโนโลยีการบริหารจัดการ การประสานงาน โดยเฉพาะคณะ ผู้ก่อตั้งหรือผู้ทำงานรุ่นบุกเบิก ซึ่งล้วนเป็นผู้มีความรู้ และประสบการณ์และได้รับแรงบันดาลใจในเรื่องการอ่าน ห้องสมุดและแหล่งเรียนรู้ มาจากต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศฝรั่งเศส ซึ่งคณะผู้ก่อตั้งหลายท่านสำเร็จการศึกษา ได้แก่ ศูนย์ซี อมูลจอร์จ ปอมปีดู รวมถึง กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ ที่มีพื้นความรู้ ประสบการณ์ในสาขาอาชีพต่างๆ เช่น นักบริหาร นักธุรกิจ ครู อาจารย์ นักวิชาการ นักวิชาชีพ นักวิจัย นักการศึกษา สถาปนิก แพทย์ ศิลปิน นักเขียน นักดนตรี วิศวกร ทั้งจากภาครัฐ และภาคเอกชน ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค ตลอดจนมูลนิธิ สมาคมและ องค์กรพัฒนาเอกชน ซึ่งมีบทบาทขับเคลื่อนในเรื่องการอ่าน หนังสือและห้องสมุด ได้มีส่วนร่วม เป็น “เครือข่าย ” ในการ รวบรวมพลังความคิดและ แปรจินตนาการให้เป็นรูปธรรม จึงกล่าวได้ว่าห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ เกิดขึ้นมาจากการ “ตกผลึก” ของประสบการณ์ของคณะผู้ก่อตั้ง หลอมรวมเข้ากับความรู้ ความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ที่มาจากผู้คนหลากหลายอาชีพที่เข้าร่วมทำงานในลักษณะภาคีหรือเครือข่ายความร่วมมือ

3. การวิจัย การพัฒนาแนวคิดห้องสมุด มีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ เกิดขึ้นมาจากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลและคำตอบโดยกระบวนการวิจัยอย่างเป็นระบบและตามหลักวิชาการ เช่น การศึกษาหาข้อมูลจากเอกสาร การสำรวจความคิดเห็น การประชุมระดมความคิด การจัดสนทนากลุ่มเพื่อสำรวจความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นทั้งในกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัด การรับฟังความคิดเห็นของนักวิชาการ รวมทั้งผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง มีการจัดทำฐานข้อมูลพฤติกรรมการใช้ชีวิตของเด็กและเยาวชนในกรุงเทพฯ ฯ และปริมณฑล เพื่อให้ได้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจ ในช่วงก่อตั้งได้เก็บเกี่ยวประเด็นเรื่องสังคมไทยยังขาดพื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้ (Public learning space) คนไทยขาดนิสัยใฝ่รู้ ใฝ่เรียน และรักการอ่าน จึงเสนอแนวคิดในการสร้างพื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้สำหรับวัยรุ่นในสังคมไทย โดยมีรูปแบบการจัดพื้นที่ ให้สอดคล้อง กับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและวิถีชีวิตของวัยรุ่น เป็นที่มาของห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ซึ่งมี ความทันสมัย “แหวกกฎ” สถานที่ห้องสมุดแบบเดิมๆ เพิ่มพื้นที่การอ่านและกิจกรรมเพื่อให้นักเรียน “แบบไม่รู้สีกว่าถูกสอน”

ผลจากการศึกษาข้อมูลและการ วิจัย ยังนำมาใช้ในการออกแบบสถานที่ การสร้างบรรยากาศ และการจัดพื้นที่ภายในแบบ Relax Alert Environment ให้ความรู้สึกถึงความทันสมัย สบาย มีการเรียนรู้อย่างผ่อนคลาย แต่ต้นตัวที่จะเรียนรู้อย่างไม่มีความขบเซต นอกจากนั้นการศึกษาวิจัยยังเป็นฐานทางด้านวิชาการที่

นำมาสู่แนวทางใน การคัดสรรเนื้อหาสาระและสื่อ ทั้งในรูปของหนังสือ ดนตรี ภาพยนตร์ และ สื่อ  
มัลติมีเดีย รวมถึงการกำหนดหัวข้อ เนื้อหา รูปแบบ และตารางกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ที่  
จัดขึ้นในพื้นที่อีกด้วย

4. การศึกษาดูงาน คณะผู้ก่อตั้งและผู้เกี่ยวข้อง นอกจากจะเป็นผู้มีประสบการณ์และได้รับแรงบันดาลใจในเรื่องการอ่าน ห้องสมุดและแหล่งเรียนรู้แล้ว ในช่วงการก่อตั้งยังได้แสวงหาความรู้โดยการไป  
ศึกษาดูงานห้องสมุดในต่างประเทศที่มีพัฒนาการ ความก้าวหน้าและประสบความสำเร็จมาแล้ว เช่น  
ประเทศฝรั่งเศส ประเทศอังกฤษ ประเทศญี่ปุ่น และ โดยเฉพาะประเทศสิงคโปร์ ซึ่งทำให้มองเห็นภาพของ  
ห้องสมุดในศูนย์การค้าและ วิธีการบริหารจัดการแบบเอกชน จากนั้นก็นำประสบการณ์และวิธีการจาก  
นานาชาติมาปรับใช้ในกรอบเงื่อนไขและความต้องการในสังคมไทย

## ๒. สำนักงานอุทยานการเรียนรู้

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอว.) จัดตั้งขึ้นตามนโยบายสังคมและคุณภาพชีวิต ตามมติ  
คณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 13 มกราคม 2547 เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เน้นส่งเสริมให้เด็กและ เยาวชนมีนิสัยรัก  
การอ่าน และแสวงหาความรู้และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ที่ทันสมัยใน  
รูปแบบ “ห้องสมุดมีชีวิต ” โดยส่งเสริมให้เยาวชนมีโอกาสพัฒนาแลกเปลี่ยน และแสดงผลงานที่มี  
ความคิดสร้างสรรค์

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ

1. ภารกิจการเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและแสวงหา  
ความรู้ในบรรยากาศการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ทันสมัย

2. ภารกิจส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้ และการเรียนรู้อย่าง  
สร้างสรรค์ตลอดชีวิต

3. ภารกิจส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนและประชาชนมีโอกาสพัฒนา แลกเปลี่ยนและ  
แสดงผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งสามารถสร้างนวัตกรรม ผลผลิต หรือชิ้นงานจากการ  
ผสมผสานด้านศิลปวัฒนธรรม ค่านิยมหรือวิถีชีวิต นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ในรูปแบบที่  
หลากหลาย

จากวัตถุประสงค์ทั้งสามประการ นำมาสู่ภารกิจในการดำเนินงาน 4 ด้าน ดังนี้

## 1. ภารกิจด้านการพัฒนาองค์ความรู้ สร้างต้นแบบและให้บริการแหล่งเรียนรู้

โดยพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่เน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและแสวงหาความรู้ในบรรยากาศการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ทันสมัย ในรูปแบบ “ห้องสมุดมีชีวิต” รูปแบบต่างๆ ได้แก่

- **อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ (TK park)** ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ชั้น 8 พื้นที่สำหรับเยาวชนและผู้มีใจรักการเรียนรู้ โดยส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงระหว่างหนังสือ คนตรี และสื่อมัลติมีเดีย ตลอดจน เป็นต้นแบบในการส่งเสริมการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการ “ห้องสมุดมีชีวิต”

- **อุทยานการเรียนรู้ภูมิภาคต้นแบบ** โดยความร่วมมือกับเทศบาลนครยะลา จัดตั้งอุทยานการเรียนรู้ยะลา เป็นแห่งแรกในภาคใต้ เพื่อเป็นแม่ข่ายทางปัญญาในการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ให้กับเยาวชนในภาคใต้ โดยเน้นที่ห้าจังหวัดชายแดน ได้แก่ ยะลา ปัตตานี นราธิวาส สงขลา และสตูล

- **ห้องสมุดมีชีวิตต้นแบบสำหรับชุมชนระดับจังหวัดและระดับตำบล** เพื่อกระจายโอกาสการเข้าถึงข้อมูลและการเรียนรู้ให้กับเยาวชนในท้องถิ่น โดย ศูนย์การเรียนรู้ระดับจังหวัด (ขนาดพื้นที่ 2,000 ตารางเมตรขึ้นไป ) เป็นความร่วมมือกับองค์การบริหารส่วนจังหวัด เทศบาลนคร หรือเทศบาลเมือง กลุ่มเป้าหมายคือประชาชนในจังหวัดนั้นๆ และจังหวัดใกล้เคียง ส่วนศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบล (ขนาดประมาณ 1,000 ตารางเมตรขึ้นไป ) เป็นความร่วมมือกับ เทศบาลตำบล หรือองค์การบริหารส่วนตำบล กลุ่มเป้าหมายคือชุมชนระดับตำบลและท้องถิ่นใกล้เคียง

- **ห้องสมุดมีชีวิต ต้นแบบในโรงเรียน** (ขนาด 105-150 ตารางเมตร หรือ 1-3 ห้องเรียน ) โดยปรับห้องเรียนเป็นห้องสมุดมีชีวิต สำหรับนักเรียนในโรงเรียนและเครือข่าย รวมทั้งชุมชนโดยรอบ

- **ห้องสมุดเด็กไทยคิด** (ขนาด 50-150 ตารางเมตร) ห้องสมุดมีชีวิตสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 12 ปี เป็นพื้นที่ส่วนหนึ่งในแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เช่น ห้องสมุดประชาชนหรือห้องสมุดโรงเรียน

- **ห้องสมุดมีชีวิตเคลื่อนที่ หรือ TK Mobile Library** เป็นโครงการขยายโอกาสสำหรับเด็กและครอบครัว ในชุมชนหรือแหล่งพักผ่อนให้สามารถเข้าถึงหนังสือและกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน

## 2. ภารกิจด้านการพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้บนโลกไซเบอร์ ในรูปแบบอุทยานการเรียนรู้

เสมือน (Digital TK) หรือเว็บไซต์ [www.tkpark.or.th](http://www.tkpark.or.th)

เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยการจัดทำระบบข้อมูลและเชื่อมโยงเครือข่ายเพื่อกระจายความรู้ที่สามารถเข้าถึงได้จากทุกพื้นที่ในประเทศไทย ด้วยเนื้อหาสาระความรู้

หลากหลายแขนง รวมถึงหนังสือออนไลน์ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ หนังสือเสียง และ e-learning เพื่อให้ผู้สนใจสามารถเข้าใช้บริการ และร่วมเป็นส่วนหนึ่งใน “ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์” นอกจากนี้ยังเป็นพื้นที่สำหรับเยาวชนที่ผ่านการอบรมจากอุทยานการเรียนรู้ในด้านต่างๆ ได้แสดงความสามารถด้วยการปฏิบัติจริง เช่น นิตยสารออนไลน์รายสองเดือน Read Me Egazine ที่เกิดขึ้นมาเพื่อเป็นเวทีให้เยาวชนที่ได้รับการบ่มเพาะด้านการเขียน ได้ถ่ายทอดความรู้ในกระบวนการจัดทำนิตยสารอย่างมืออาชีพ

### 3. ภารกิจด้านการพัฒนากิจกรรมต้นแบบ

เพื่อกระตุ้นและจุดประกายให้เยาวชนค้นพบความถนัด ผ่านกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิต และกิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงการสนับสนุนและเปิดโอกาสให้เยาวชนได้พัฒนาศักยภาพ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และเผยแพร่ผลงานจากความคิดสร้างสรรค์สู่สังคม

### 4. ภารกิจด้านการขยายผลเพื่อร่วมสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

โดยร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ในการสร้างสรรค์เนื้อหาสาระ (content) การศึกษาวิจัย การจุดประกายและถ่ายทอดองค์ความรู้การบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิต และองค์ความรู้อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การรวบรวมองค์ความรู้ที่มีความเป็นไทยอันทรงคุณค่า มาจัดทำเป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ ที่สอดคล้องเหมาะสมกับความต้องการของเด็กและเยาวชน การศึกษาวิจัยด้านการอ่านและนโยบายส่งเสริมการอ่าน การอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิต การสัมมนาวิชาการ การอบรมเชิงปฏิบัติการ

#### ผลงานที่สำคัญตามภารกิจ ได้แก่

1. “ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบ อุทยานการเรียนรู้” หรือ อุทยานการเรียนรู้ ต้นแบบและบริการ (TK park) เป็นการกระตุ้นให้หน่วยงานต่างๆ ให้ความสนใจในการสร้าง ปรับปรุง ห้องสมุดหรือแหล่งเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ทันสมัย ส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต โดยมีเอกลักษณ์และความงดงามในรูปแบบเฉพาะตนตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ ได้รับการออกแบบพื้นที่เพื่อ ให้สามารถตอบสนองความต้องการ ตลอดจนพฤติกรรมของผู้ใช้บริการได้อย่างหลากหลาย โดยจัดสรรพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ให้ครอบคลุมตามความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย เช่น พื้นที่ห้องสมุดมีชีวิต (Reading Park and Mediatheque) ห้องสมุดดนตรี (Music

Library) ห้องสมุดไอที (IT Library) ห้องสมุดเด็ก (Kids Room) ห้องฉายภาพยนตร์ (Mini Theater) ลาน  
สวนหิน (Open Square) ศูนย์การเรียนรู้เอนกประสงค์ (Learning Auditorium) เป็นต้น

อุทยานการเรียนรู้ TK park เปิดดำเนินการเมื่อวันที่ 24 มกราคม 2548 และได้ควบรวมกับ  
ศูนย์กลางการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ (NICT) เมื่อเดือนตุลาคม 2548 ทำให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ครบ  
วงจรยิ่งขึ้น โดยมุ่งเน้นการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิต ในรูปแบบ “อุทยานการเรียนรู้” เพื่อเป็นกลไกหลัก  
ในการเสริมสร้างความรู้ พัฒนาความคิด และบูรณาการภูมิปัญญา โดยผ่านกระบวนการส่งเสริมการรักการ  
อ่าน การแสวงหาความรู้ และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ตามแนวทางที่สอดคล้องกับชนบประเพณี และ  
วัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาคนและสังคมไทยให้มีคุณภาพ

2. อุทยานการเรียนรู้ยะลา เป็นห้องสมุดมีชีวิตต้นแบบในภูมิภาค เปิดดำเนินการเมื่อเดือน  
กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550 โดยความร่วมมือระหว่าง สอว.และเทศบาล นครยะลา บทบาทของสอว. คือการให้  
คำปรึกษา แนะนำ รวมทั้งแนวทางในการบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิตในทุกมิติ เช่น การออกแบบและจัด  
พื้นที่ การคัดเลือกหนังสือและสื่อการเรียนรู้ การให้บริการ การจัดกิจกรรม ฯลฯ ภายใต้บริบททาง  
วัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการจัดการเรียนรู้ที่นำเอาภูมิปัญญาท้องถิ่น มาผสมผสานกับองค์ ความรู้และ  
เทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่างกลมกลืน

3. โครงการอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิต (TK park Living Library Award) เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์สำคัญ ของ สอว. คือการเป็นหน่วยงานที่สนับสนุนกลไกโครงสร้าง  
การศึกษาพื้นฐาน โดยการเผยแพร่องค์ความรู้ในการพัฒนา การจัดการ และการดำเนินการ “ห้องสมุดมี  
ชีวิต” ให้เป็นทางเลือกใหม่ของการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างปัญญาให้กับสังคม

4. การสร้างสรรค์ และพัฒนาเนื้อหาสาระ (content) โดยดำเนินการร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและ  
ภาคเอกชน อาทิเช่น กรมศิลปากร ในการรวบรวมองค์ความรู้ ที่มีคุณค่าและมาจากรากฐานภูมิปัญญาไทย  
นำมาดัดแปลงและพัฒนาด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย เพื่อจัดทำเป็นสื่อ เรียนรู้รูปแบบต่างๆ ให้มี  
สีสันและสนุกเพลิดเพลิน สอดคล้องกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่ม พร้อมทั้ง กระจายเผยแพร่  
ทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ หรือ ส่งมอบหน่วยงานหลักให้กระจายต่อไปยังกลุ่มเป้าหมาย  
ตัวอย่างเนื้อหาสาระที่ดำเนินการ และกระจายเผยแพร่ แล้ว เช่น e-book หนังสือหายาก ชุดชุมชนทรัพย์ของ  
แผ่นดิน (Treasures of the Kingdom) เว็บไซต์เพลงพระราชนิพนธ์ “คีตมหาราช” ห้องสมุดดนตรี  
อิเล็กทรอนิกส์ (TK Digital Music Library) หนังสือเสียง (Audio and Animation Book) หนังสือนิทาน



พื้บ้าน 4 ภาค หนังสือชุด TK Music Library หนังสือชุดวัตถุเล่าเรื่อง หนังสือชุดเรียนรู้ศิลปะไทย หนังสือ คู่มือส่งเสริมการอ่านและ การพัฒนา ห้องสมุดมีชีวิต และเกมสร้างสรรค์ ชุดวิถีไทยและชุด วิทยาศาสตร์ไทย เป็นต้น

#### 5. การศึกษาวิจัยสร้างองค์ความรู้ เช่น

- กระบวนการส่งเสริมการอ่านที่ได้ผลสำหรับเด็กประถมศึกษา
- กิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้สำหรับเยาวชนก่อนวัยรุ่น
- ทักษะและพฤติกรรมการอ่านของคนไทย
- การรู้คุณค่าภาษาไทย: ความเป็นมา สถานการณ์ และแนวทางการพัฒนา
- นโยบายส่งเสริมการอ่านของไทย ศึกษาเปรียบเทียบกับต่างประเทศ
- สถานการณ์การอ่านและดัชนีการอ่านของไทยปี 2552
- การติดตามและประเมินผล โครงการประกวดและอบรมห้องสมุดมีชีวิต
- การติดตามผลการดำเนินงาน โครงการห้องสมุดเด็กไทยคิด
- การสังเคราะห์องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้
- การวิจัยและพัฒนา มาตรฐานและตัวชี้วัดการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้
- การวิจัยเกณฑ์การจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้และศูนย์การเรียนรู้

6. การจัดอบรมบรรณารักษ์ ครู ผู้บริหาร โรงเรียนและห้องสมุด โดยความ ร่วมมือ กับ กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ตลอดจนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

7. การจัดสัมมนาและนิทรรศการเผยแพร่ความรู้ ได้แก่ สัมมนาวิชาการ ชวนเด็กไทย ให้เป็นนักอ่าน สัมมนาวิชาการเปิดโลกห้องสมุดเด็ก เวทีสาธารณะเพื่อผลักดันนโยบายการอ่าน การจัดประชุมวิชาการประจำปี การเข้าร่วมกิจกรรมและจัดนิทรรศการในงาน สัปดาห์หนังสือแห่งชาติ มหกรรมนักอ่าน และมหกรรมจัดการศึกษาท้องถิ่น เป็นต้น รวมถึงการจัดทำเว็บไซต์ ให้เป็นช่องทางรวบรวมและเผยแพร่ ข้อมูลความรู้ต่างๆ จากกิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ อุทยานการเรียนรู้ TK park และกิจกรรมอื่นที่ดำเนินการ โดยสำนักงานอุทยานการเรียนรู้



8. การ จัดกิจกรรม ส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนและประชาชนมีโอกาส เรียนรู้ พัฒนา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ และแสดงออกถึงพลังแห่งการสร้างสรรค์ ในพื้นที่ของอุทยานการเรียนรู้ TK park โดยบูรณาการ ความรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และเทคโนโลยี เข้าไว้ด้วยกัน ด้วยความร่วมมือจากหน่วยงานภาคีที่เป็นแหล่งข้อมูลความรู้ทั้งภาครัฐและเอกชน ตลอดจนมูลนิธิ องค์กรพัฒนาเอกชน และ เครือข่ายอาสาสมัครจากองค์กรต่างๆ อาทิ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมพัฒนาไทย กิจกรรมสำคัญ เช่น โครงการ จากงานวิจัยสู่อุทยานการเรียนรู้ เป็นนิทรรศการความรู้และกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เข้าร่วมสามารถเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง กิจกรรมดนตรี และการสาธิตงานดนตรี เพื่อการเรียนรู้ โครงการ รวมพลคนรักดนตรี เป็นเวทีเปิดสำหรับให้เยาวชนแสดงความสามารถทางดนตรี เทศกาลภาพยนตร์วิทยาศาสตร์เพื่อการเรียนรู้ การจัดฉายภาพยนตร์ 100 หนังก่อนไทยควรดู โครงการ iBook TK Young Writer Academy โครงการ ลิ้มลองประลองปัญญาสรรหาหนูน้อยเล่านิทาน กิจกรรม กองกำลังปั้นฝัน พบนักเขียน โครงการ อาสาสมัครนักอ่าน โครงการค่ายเยาวชนอาสาพัฒนาห้องสมุด โครงการอบรมผลิตสื่อดิจิทัล และ กิจกรรม อบรมคอมพิวเตอร์แขนงต่างๆ

### ๓. ต้นแบบห้องสมุดมีชีวิต รูปแบบอุทยานการเรียนรู้

ผลงานเด่นของสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ คือ อุทยานการเรียนรู้ TK park ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็น “ต้นแบบ” ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบหนึ่ง มีองค์ประกอบสำคัญ 3 ด้าน คือ ด้านกายภาพ ด้านสาระ กิจกรรม และการบริการ และด้านการบริหารจัดการ ดังนี้

**1. ด้านกายภาพ** จากสภาพปัญหาห้องสมุดที่ให้บริการประชาชนส่วนใหญ่ยังมีภาพลักษณ์แบบเดิม มีความเป็นแบบแผน เป็ นทางการ บรรยากาศที่เต็มไปด้วยกฎระเบียบ สงัด เป็นเสมือน สถานที่เก็บหนังสือเป็นหลัก บางแห่งตั้งอยู่ห่างไกลจากชุมชน ไม่จูงใจประชาชนหรือกลุ่มเป้าหมาย ให้เข้ามาใช้บริการ จึงทำให้ ปัจจัยด้านกายภาพของห้องสมุดมีชีวิตได้รับความสำคัญเป็นอันดับต้น เนื่อง จาก กายภาพเป็นจุดแรกที่ดึงดูดสายตาของผู้ผ่านไปมาและเป็นสื่อประชาสัมพันธ์การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ

การเปลี่ยนแปลงกายภาพห้องสมุดเริ่มต้นจากการวางกรอบแนวคิดการออกแบบที่ เน้นความ ทันสมัย ความมีชีวิตชีวา ดึงดูด ใจกลุ่มเป้าหมาย คือเด็กและเยาวชน เพื่อให้เกิดทัศนคติต่อการ ใช้ห้องสมุดว่า เป็นวิถีชีวิตที่ทันสมัยและ มีความจำเป็น ห้องสมุดมีชีวิตจึงมีความแตกต่าง จากห้องสมุดแบบเดิมที่คุ้นตา องค์ประกอบด้านกายภาพประกอบด้วย สถานที่ตั้ง และการออกแบบ

1.1 สถานที่ตั้ง คำนึงถึงความสะดวก ของผู้ใช้ให้สามารถเข้าถึงได้ง่าย ตั้งอยู่ในใจกลาง เมืองหรืออยู่ในศูนย์กลางของชุมชน หรือหากเป็นชั้นของอาคาร ควรอยู่ชั้นล่างหรือชั้นของอาคารที่ไม่สูงเกินไป สะดวกในการเข้าถึงและใช้บริการ สภาพแวดล้อมร่มรื่น ทันสมัย สวยงาม

1.2 การออกแบบ ครอบคลุมทั้งการออกแบบภายนอกและภายในห้องสมุด

- การจัดแบ่งเขตพื้นที่ (zoning) ของ ห้องสมุด เป็นพื้นที่เพื่อการอ่าน และการบริการสื่อการเรียนรู้ และพื้นที่อเนกประสงค์เพื่อการถ่ายทอดความรู้ และจัดกิจกรรมส่งเสริม การเรียนรู้ และการแสดงออก โดยคำนึงถึงความเหมาะสมและสอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่ม ผู้ใช้บริการแต่ละกลุ่มซึ่งมีความแตกต่างกันทั้ง วัย อาชีพ ความสนใจ และให้เหมาะสมกับลักษณะและ รูปแบบของกิจกรรม อย่างไรก็ตามการจัดสรรพื้นที่จะต้อง สามารถปรับเปลี่ยน ยืดหยุ่น โยกย้ายได้ ง่าย รวมทั้งคำนึงถึง ความปลอดภัย การให้แสงสว่างรอบพื้นที่ การประหยัดพลังงาน การอำนวยความสะดวก แก่ผู้ใช้บริการทั่วไปและผู้พิการ รวมถึง การจัดพื้นที่รองรับการนำเทคโนโลยี สารสนเทศ มาใช้ในการ บริหารจัดการและการ ให้บริการ มีระบบที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อการสืบค้นข้อมูลได้อย่าง สะดวก และให้ผู้ใช้สามารถทำงาน โดยใช้คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กได้

- การออกแบบให้มีพื้นที่เปิด ไม่มีขอบเขต มองทะลุเห็นได้ทั่วถึงกัน พร้อมกับ ใช้ แสง สี เสียง สัญลักษณ์ ภาพเส้นลายกราฟิก ที่สื่อสารความหมาย ถึงความทันสมัยและมีชีวิตชีวา แสดงอัต ลักษณ์ของห้องสมุด สร้างบรรยากาศที่กระตุ้นให้เกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ภายใต้อารมณ์ที่อบอุ่น เป็นกันเอง ผ่อนคลายจากกฎระเบียบที่เคร่งครัดเข้มงวดจนเกินไป

## 2. ด้านสาระ กิจกรรม และการบริการ

2.1 ด้านสาระ สาระของห้องสมุดมีชีวิต คือ สื่อการเรียนรู้ รูปแบบต่างๆ ทั้งหนังสือ และ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนการรวบรวม มององค์ความรู้ ที่ตอบสนองความสนใจและความต้องการของ ผู้ใช้บริการ จัดหมวดหมู่สื่อการเรียนรู้ อย่างเป็นระบบและจัดทำเครื่องมือสืบค้น พร้อมคำแนะนำเพื่อ อำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ในการเข้าถึงเนื้อหาสาระของสื่อการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว

2.2 ด้านกิจกรรม การสร้างสรรค์กิจกรรมของห้องสมุด มีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความมีชีวิตชีวาของห้องสมุด กิจกรรมเปรียบเสมือนการส่งเสริมการขาย โดยมี หนังสือเป็นสินค้าหลัก แนวทางการจัดกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิตมีดังนี้

- การวางแผนและออกแบบเนื้อหากิจกรรม เน้น การมีส่วนร่วม และการใช้  
เครือข่ายความร่วมมือ กำหนด หลักการและวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม ให้สอดคล้องกับ วิถีชีวิต  
ความสนใจ ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และวาระโอกาสที่เหมาะสม

- การจัดกิจกรรมครอบคลุมกิจกรรมหลักสี่ด้าน ได้แก่ *กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน*  
*การเรียนรู้* มีวัตถุประสงค์เพื่อปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน และการเรียนรู้ ให้เด็กมี ความคุ้นเคยกับ  
หนังสือและห่อ งามุด *กิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม* มุ่งให้เกิดการเรียนรู้และความเข้าใจใน  
ศิลปวัฒนธรรมทั้งของไทยและของต่างประเทศ *กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิต* เพื่อให้เด็กกล้าคิด กล้าทำ กล้า  
แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ค้นพบความถนัด ความสนใจเฉพาะ และสิ่งที่ต้องการ ซึ่งนำไปสู่การต่อยอด  
ความรู้ในเชิงลึก การแสดงผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ของตนเองและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ *กิจกรรม*  
*ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมทักษะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ* เพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีแสวงหา  
ความรู้ ความผลิตเพื่อพัฒนาตนเอง

- การจัดกิจกรรมเชิงรุกในรูปแบบที่หลากหลายและอย่างต่อเนื่อง โดยการบูรณา  
การความรู้และการเรียนรู้ข้ามสาขา ส่งเสริมและพัฒนา ทักษะการอ่าน การคิด การเขียน การพูด การฟัง  
และการนำเสนอ ใช้กิจกรรม เป็นเครื่องมือกระตุ้นความสนใจ ไปสู่การอ่าน สร้างทัศนคติที่ดีต่อการ อ่าน  
ปลูกฝังความรับผิดชอบต่อสังคมและการมีจิตสาธารณะ

2.3 *ด้านการบริการ* จัดบริการที่หลากหลาย รวดเร็ว บริการเชิงรุกถึงกลุ่มเป้าหมาย การ  
เปิดบริการวันหยุด นอกเวลาทำการ ที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมหรือวิถีชีวิตของชุมชน

### 3. *ด้านการบริหารจัดการ*

3.1 *การจัดทำแผนยุทธศาสตร์ แผนปฏิบัติงาน* ที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ นโยบายของต้น  
สังกัด นโยบายของรัฐ และแผนพัฒนา ประเทศ โดยมี การศึกษาและสำรวจพฤติกรรม ความสนใจ ความ  
ต้องการ ความคาดหวังและความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายและผู้ให้บริการ เป็นข้อมูลพื้นฐานในการ  
วางแผน การกำหนดนโยบายและการดำเนินงาน

3.2 *การมีส่วนร่วมและการสร้างเครือข่าย* กับภาคส่วนต่างๆ ทั้งเครือข่ายบุคคลและองค์กร  
ทั้งภาครัฐ เอกชน ภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้อง เปิดโอกาสให้กลุ่มต่างๆ ที่สนใจ โดยเฉพาะเยาวชน ร่วม  
เสนอแนวคิด เสนอผลงาน และร่วมกันพัฒนา ทั้งอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ

3.3 การใช้ศักยภาพจากแหล่งความรู้และความเชี่ยวชาญจากหน่วยงานภายนอก หรือที่ปรึกษา ดำเนินการตามความเหมาะสมและตามความพร้อม เพื่อแก้ปัญหาเรื่องความจำกัดต่างๆ เช่น บุคลากรที่เชี่ยวชาญหรือชำนาญการ หรืองานที่ผู้อื่นทำแทนได้อย่างคุ้มค่ามากกว่า

3.4 การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ทั้งภายในและภายนอก การใช้ช่องทางการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ที่หลากหลาย การใช้สื่อ สัญลักษณ์ จำนวนภาษาที่ “โดนใจ” สร้างเจตคติและความรู้สึกเชิงบวกต่อทุกฝ่าย การประยุกต์ใช้หลักการตลาด และการใช้เทคโนโลยี เช่น เว็บไซต์ เว็บบอร์ด เครือข่ายสังคม เช่น เฟซบุ๊ก (facebook) มาเป็นเครื่องมือเพื่อทำงานเชิงรุกถึงกลุ่มเป้าหมาย ช่วยสื่อสารผลงานและกิจกรรมของห้องสมุดไปยังกลุ่มเป้าหมายอย่างต่อเนื่องและชัดเจน

3.5 ผู้บริหารมีภาวะผู้นำ เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง มีศักยภาพ มีความสามารถในการประสานงาน ร่วมคิด ร่วมทำ กับกลไกทุกฝ่ายภายในองค์กรและกับเครือข่ายหรือองค์กรอื่นที่เกี่ยวข้อง มีความสามารถในการตัดสินใจ มีวิสัยทัศน์ทางด้านการศึกษาและการจัดกระบวนการเรียนรู้ มีความทันสมัยเท่าทันโลกเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

3.6 บุคลากร มีความพร้อมทั้งสมรรถนะทางวิชาชีพ สมรรถนะส่วนตัว และจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมจากหน่วยงานให้มีการพัฒนาตนเองและพัฒนาทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

- สมรรถนะทางวิชาชีพ คือ มีความรู้ ความเข้าใจ แนวคิด หลักการ แนวปฏิบัติเกี่ยวกับห้องสมุดมีชีวิต และสามารถประยุกต์ความรู้ในงานห้องสมุดมีชีวิตบนพื้นฐานของ หลักวิชาการ มีความสามารถในการจัดกิจกรรม การบริหารโครงการ การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยี การประสานงาน และการทำงานเป็นทีม

- มีสมรรถนะส่วนตัว คือ มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ บุคลิกภาพ ดี มีมนุษยสัมพันธ์ เจตคติที่ดี คิดเชิงบวก คิดสร้างสรรค์ คิดริเริ่ม คิดนอกกรอบ มีความตั้งใจ มุ่งมั่น อุทิศตน ทำงานเชิงรุก มีจิตบริการและจิตสาธารณะ

3.7 รูปแบบการทำงาน เน้นการทำงานร่วมกัน แบ่งปันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีความเข้าใจ รับฟังและเคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน รับผิดชอบร่วมกัน

3.8 การประเมินผล ติดตามผลการดำเนินงาน มีการประเมินผลจากผู้ใช้ /ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น สถิติผู้ใช้บริการ / สมาชิก / ผู้เข้าร่วม กิจกรรมและ เครือข่าย ความพึงพอใจของผู้ใช้ /สมาชิก / ผู้เข้าร่วมกิจกรรมและเครือข่าย ตลอดจนนำผลและข้อเสนอแนะที่ได้รับมาปรับปรุงพัฒนางาน

#### ๔. ห้องสมุดมีชีวิต และอุทยานการเรียนรู้ TK park ในงานวิจัย

ชุดิมา สัจจันันท์ และคณะ (2554) ได้ปริทัศน์เอกสารและงานวิจัยเฉพาะงานวิจัย เกี่ยวกับห้องสมุดมีชีวิตประเภทห้องสมุดประชาชนและห้องสมุดโรงเรียน ซึ่งมีพันธกิจ วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมายสอดคล้องกับห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ พบว่าม้งงานวิจัยเกี่ยวกับห้องสมุดมีชีวิตมากขึ้นในช่วงปี พ.ศ.2547-2549 ซึ่งเป็นช่วงที่มีการก่อตั้งสอร . และการดำเนินงาน ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้แล้ว เช่น รัตนา แสงสว่าง (2549) กรรณิการ์ นาคอยู่ (2548) พัชรินทร์ ชันทอง และคณะ (2548) ภิรมย์ ปลื้มประดิษฐ์ (2548) เนาวรัตน์ ผาหอมสุข (2547) เบญจรัตน์ สีทองสุข และคณะ (2547) พรทิพย์ วรกุล และคณะ (2547) วีระนัน ดังก้อง (2547) ศศิธร หวังคำกลาง (2547) และงามพล เผ่าศิริ (2546)<sup>2</sup> และสรุปว่าการเกิดขึ้นของอุทยานการเรียนรู้ส่งผลสะท้อนโดยตรงต่อแวด วงห้องสมุดแนวคิด “ห้องสมุดมีชีวิต ” ได้รับความสำคัญ อย่างมากในการเรียนรู้ และพัฒนา ทำให้ห้องสมุดเกิดการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ และบรรณารักษ์ เปลี่ยนแปลง วิถีคิด วิถีการบริหารจัดการและวิธีการทำงาน การให้บริการและการจัดกิจกรรมที่น่าสนใจ ตรงตามความต้องการของผู้ใช้บริ การ เพื่อให้ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจและประทับใจ

ส่วนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุทยานการเรียนรู้โดยตรง เช่น ดวงใจ ไตรถาวรทรัพย์ วิเคราะห์กรณีศึกษา “ทีเคปาร์ค ” พบว่า เป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมสมัย ที่เปลี่ยนทัศนคติและมุมมองของสัง คมที่มีต่อห้องสมุดแบบดั้งเดิม ซึ่งมีการให้บริการความรู้เพียงหนังสือ และบรรยากาศที่เคร่งเครียดเป็นทางการ ให้เป็นสถานที่ที่สามารถศึกษาหาความรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน มีบรรยากาศผ่อนคลาย และมีพื้นที่ที่สามารถ

<sup>2</sup> งานวิจัยดังกล่าว ได้แก่ รัตนา แสงสว่าง ชุดิมา สัจจันันท์และคณะ (2554) *โครงการวิจัยพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต: การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคอีสานตอนบน* โดยคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย 2549, กรรณิการ์ นาคอยู่ *รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตของมหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี* สุราษฎร์ธานี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี 2548, พัชรินทร์ ชันทอง และคณะ *รายงานการวิจัยเรื่อง รูปแบบของห้องสมุดมีชีวิตของมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ภูเก็ต* มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต 2548, ภิรมย์ ปลื้มประดิษฐ์ *โครงการวิจัยห้องสมุดมีชีวิต: การใช้โปรแกรมห้องสมุดอัตโนมัติเพื่อการเข้าถึง ทรัพยากรสารสนเทศของสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงราชบุรี* มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง 2548, เนาวรัตน์ ผาหอมสุข *โครงการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต สำนักวิทยบริการ สถาบัน นราธิวาสราชนครินทร์ (ระยะที่ 1)* ยะลา มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา 2547, เบญจรัตน์ สีทองสุข และคณะ *รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ โครงการวิจัยห้องสมุดมีชีวิต สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม นครปฐม* มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม 2547, พรทิพย์ วรกุล และคณะ *รายงานการวิจัยห้องสมุดมีชีวิต: แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาเพื่อปวงชน มหาสารคาม ศูนย์วิทยบริการ มหา วิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ม 2547, วีระนัน ดังก้อง รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์โครงการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต ศูนย์วิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง ลำปาง* มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง 2547, ศศิธร หวังคำกลาง *การพัฒนาห้องส ุดมีชีวิต สำนักวิทยบริการ สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี ระยะที่ 1 (กุมภาพันธ์- มีนาคม 2547)* อุบลราชธานี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี 2547, งามพล เผ่าศิริ *รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์โครงการวิจัยห้องสมุดมีชีวิต สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ สุรินทร์* มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ 2546

ประกอบกิจกรรมสร้างสรรค์ส่งเสริมการเรียนรู้ สามารถมาพักผ่อนหย่อนใจในยามว่างได้ มีการจัดพื้นที่ที่ให้ความรู้สึกกลิ่นไหล ไม่หยุดนิ่ง มีการตกแต่งที่ดึงดูดแก่ผู้พบเห็นให้มีความรู้สึกอยากเข้ามาสัมผัสทั้งในแง่พื้นที่และกิจกรรม มีการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยแทรกเข้าไปในทุกส่วนของพื้นที่ มีการหมุนเวียนกิจกรรมในบริเวณลานสานฝัน ทำให้เกิดความหลากหลายและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่มีความสนใจต่างกันได้<sup>3</sup>

นอกจากนั้น ยังมี งาน วิจัย เรื่องอื่นๆ ที่ ได้กล่าวถึงบทบาทของสอ . สอดแทรกอยู่ เช่น งาน ศึกษาวิจัย ของ อรศรี งามวิทยาพงศ์ และคณะ (2553) กล่าวถึงอุทยานการเรียนรู้ไว้ว่า การทำงานของอุทยานการเรียนรู้มีความแตกต่างจากการทำงานของภาคส่วนอื่น ๆ คือมีการรวบรวม และพัฒนาองค์ความรู้ต่างๆ เป็นจำนวนมาก และมีบทบาทในการสนับสนุนการรวบรวมความรู้ แนวคิดและแนวปฏิบัติในการส่งเสริมการอ่าน ตลอดจน การส่งเสริมงานวิจัยต่างๆ เป็นจำนวนมาก ซึ่งความแตกต่างดังกล่าวเป็นกระบวนการที่สำคัญในการสร้างวัฒนธรรมการอ่านที่ยั่งยืนให้เกิดขึ้นต่อไป เพราะการส่งเสริมการอ่านเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ระยะเวลาต่อเนื่องยาวนาน ต้องอาศัยความรู้ทางวิชาการหนุนเสริม การสรุปบทเรียน ถอดองค์ความรู้ การสร้างและพัฒนาความรู้ใหม่ งานศึกษาวิจัยหลายเรื่องได้ทำขึ้นอย่างเป็นระบบ และค่อนข้างครอบคลุมเมื่อเทียบกับ การดำเนินงานของภาคส่วนอื่นๆ และดำเนินการควบคู่ไปกับการทำกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ

อาจกล่าวได้ว่าการเกิดขึ้นของอุทยานการเรียนรู้ด้วยแนวคิดห้องสมุดมีชีวิต นอกจากจะก่อให้เกิดกระแสการเปลี่ยนแปลงและ การพัฒนาที่มีต่อ แวดวงห้องสมุด อย่างกว้างขวาง ตลอดจน ส่งผลถึง ปริมาณงานวิจัยในหัวข้อดังกล่าวแล้ว งานศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุทยานการเรียนรู้ทั้ง โดยตรงและโดยอ้อม ล้วนแล้วแต่ระบุถึงผลกระทบทางบวกที่มีต่อการพัฒนาห้องสมุด ในแง่มุมต่างๆ เช่น ด้านสถาปัตยกรรมและการออกแบบ ด้าน การบริหารจัดการ ด้าน การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อ การเรียนรู้ และ ด้าน การให้บริการตอบสนองความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

---

<sup>3</sup> ดวงใจ ไตรถาวรทรัพย์ อุทยานการเรียนรู้สำหรับคนรุ่นใหม่ วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2549 อ้างถึงใน ชุติมา สัจจามันท์ และคณะ (2554) นอกจากนี้ยังมีตัวอย่างงานวิจัยอื่น เช่น พัชราภา ดินดำ การมีส่วนร่วมของเยาวชนต่อการกำหนดคน โยบายการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ศึกษากรณีอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบ สังกัดสำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัย (นโยบายสาธารณะ) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2550 , ชุติมา สัจจามันท์ และบุญศรี พรหมมาพันธุ์ การวิจัยติดตามและประเมินผล โครงการอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิต ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ 2553

## ๕. องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิต รูปแบบอุทยานการเรียนรู้

การวิจัยสังเคราะห์องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ของชุตินา สัจจามันท์ และคณะ (2554) ใช้วิธีการสัมภาษณ์เจาะลึก จากประสบการณ์ของผู้เกี่ยวข้องกลุ่มต่างๆ โดยศึกษาตั้งแต่การริเริ่มแนวคิดในการจัดทำอุทยานการเรียนรู้ การพัฒนาจากความคิดมาสู่การดำเนินการ การบริหารจัดการ ตลอดจนผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงาน พบข้อสรุป จากการสังเคราะห์องค์ความรู้ ที่น่าสนใจ 5 ประการ ดังนี้

1. การก่อร่างสร้างความคิดอุทยานการเรียนรู้เกิดขึ้นในลักษณะ “งานทดลองชิ้นใหญ่” เพื่อตอบโจทย์สำคัญของประเทศไทยเรื่องการอ่าน หนังสือ และห้องสมุด เพื่อร่วมแก้ปัญหาของสังคมไทยทั้งด้านการศึกษาและสังคม การร่วมสร้างสังคมการเรียนรู้ และมีนโยบายระดับชาติเป็นเครื่องมือกำกับ โดยได้รับการสนับสนุนส่งเสริมอย่างจริงจัง ในการทำหน้าที่เป็น “ข้อต่อเติมเต็ม” (missing link) สร้างเสริมงานที่ขาดอยู่ และพัฒนาสู่การเป็น “ต้นแบบ” ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ทำหน้าที่ “จุดประกายความคิด” “สร้างแรงบันดาลใจ” ให้กับสังคมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ด้วยแนวคิดห้องสมุดมีชีวิต

2. การกำหนดบทบาทและขอบเขตหน้าที่ของสอ. อย่างชัดเจน มีความสำคัญต่อการกำหนดทิศทางการบริหารจัดการและการดำเนินงาน ทั้งบทบาทของผู้สร้างแรงบันดาลใจ ทักษะคิด ความต้องการที่จะอ่าน คิดและเรียนรู้ เป็นผู้กระตุ้นให้เกิดการปฏิบัติ หรือพฤติกรรม การอ่านเพื่อการเรียนรู้ เป็นแบบอย่างหรือต้นแบบ ของห้องสมุดมีชีวิต ที่ใช้ศึกษาวิธีการสร้างสรรค์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และเป็นผู้ฝึกอบรมให้กับผู้ฝึกหรือผู้บริหารการเรียนรู้และห้องสมุดมีชีวิต

3. อุทยานการเรียนรู้มีบทบาทการเป็นองค์กรที่สร้างปัญญาให้สังคมไทย ในด้านการสร้างความรู้ การถ่ายทอดความรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การต่อยอดความรู้ การส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ การปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน นิสัยใฝ่รู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นทางเลือกใหม่ของการเรียนรู้ในรูปแบบและวิธีการต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการเรียนรู้จากประสบการณ์ ด้วยการฝึกปฏิบัติจริง ซึ่งส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

4. ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้เป็นการเติมชีวิตให้ห้องสมุดโดยมุ่งเน้น “ความใหม่และทันสมัย” “ความสวยงาม” “ความสนุกสนานเพลิดเพลิน” “ความหลากหลาย” “ความเคลื่อนไหว” “ความสะดวก” โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นเครื่องมือกระตุ้นส่งเสริมให้เกิดการ



เรียนรู้ นำหลักการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ การตลาด มาใช้ในการดำเนินงาน ใช้รูปแบบการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม การสร้างความร่วมมือและเครือข่าย

5. แม้โดยแนวคิด ทฤษฎีและหลักการเรื่องห้องสมุดมีชีวิตจะไม่ใช่อะไรใหม่สำหรับประเทศที่พัฒนาแล้ว ซึ่งบริการห้องสมุดเป็นสิ่งสำคัญที่รัฐจัดให้อย่างมีคุณภาพ แต่ในบริบทของสังคมไทยที่ห้องสมุด ซึ่งให้บริการประชาชน ยังมีภาพลักษณ์แบบเดิม มีข้อจำกัดและปัญหาอุปสรรคนานัปการ กอปรกับ บมีปัญหาพื้นฐานในเรื่องการอ่านของประชาชนคนไทย ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ จึงกลายเป็นผลงานสร้างสรรค์ใหม่ที่ก่อให้เกิดกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างน่าสนใจ จัดเป็น “นวัตกรรมห้องสมุด” ซึ่งพอจะจำแนกเป็นนวัตกรรมด้านต่างๆ ได้ดังนี้

ด้านนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของห้องสมุด ประกอบด้วยสาระที่มี ความหลากหลายทั้งในด้าน เนื้อหา และรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น หนังสือ สื่อ อิเล็กทรอนิกส์ กิจกรรม ส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ และการบริการเชิงรุกที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้

ด้านนวัตกรรมกระบวนการดำเนินงาน และการบริหาร ห้องสมุด โดยนำแนวคิด เทคนิค วิธีการ และกระบวนการใหม่ ๆ ในการเติมชีวิตให้ห้องสมุด มีกระบวนการดำเนินงาน ที่ทำให้พรมแดนระหว่างห้องสมุด ศูนย์ศิลป์ วัฒนธรรมและศูนย์การเรียนรู้ ไม่มีเส้นแบ่งที่ชัดเจน ทำให้พรมแดนระหว่าง การอ่าน และกิจกรรมการเรียนรู้ไม่อาจแบ่งแยกออกจากกัน โดยริเริ่ม ทดลอง เปลี่ยนแปลงรูปแบบและภาพลักษณ์ของห้องสมุด บนพื้นฐานของการบริหารจัดการแนวใหม่ ที่มีเป้าหมายที่ชัดเจน (target oriented) มีกรอบยุทธศาสตร์ วิสัยทัศน์ พันธกิจ วัตถุประสงค์และกลุ่ม เป้าหมาย มีการใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาเชื่อมโยง และกระจายความรู้ การบริหารจัดการที่เน้นการมีส่วนร่วม การขับเคลื่อน งานด้วยการสร้างแนวร่วม จากภาคีทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน นักวิชาการ นักคิด นักวิจัย ตลอดจนภาคประชาสังคม และองค์กรต่างประเทศ รวมทั้งการใช้ศักยภาพจากแหล่งความรู้และ ความเชี่ยวชาญจากหน่วยงานภายนอก (expert lead and outsourcing) ส่งผลให้ การบริหาร จัดการและการดำเนินงานห้องสมุดที่ให้บริการประชาชน เกิดประสิทธิภาพ โดยเปรียบเทียบ และการสร้างภาพลักษณ์ ห้องสมุดแนว ใหม่ทำให้อุทยานการเรียนรู้เป็นที่รู้จักในฐานะที่เป็นห้องสมุดมีชีวิต ถูกวางตำแหน่งในตลาดแหล่งเรียนรู้ในฐานะที่เป็นพื้นที่สร้างสรรค์

โดยรวมนำไปสู่ นวัตกรรมการเรียนรู้ เกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการเข้าถึงองค์ความรู้ ผ่านมิติห้องสมุด ในบรรยากาศที่ สนุกสนาน เพลิดเพลิน สร้างสรรค์ เพราะการจัดการเรียนรู้ของห้องสมุดมีชีวิต

รูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ใช้กระบวนการ ที่เน้นให้เกิดความรู้จาก ประสบการณ์ภาคปฏิบัติ หรือการลงมือ ทำจริง โดยผู้เรียนไม่รู้สึกว่าถูกสอน ผ่านกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการ หนังสือ ดนตรี ศิลปวัฒนธรรม มัลติมีเดีย และเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตหรือพฤติกรรมความสนใจของ กลุ่มเป้าหมาย เพื่อสนองตอบต่อแรงบันดาลใจและความต้องการ ในการพัฒนาหรือค้นหาตนเอง ทำให้เด็ก และเยาวชนมีโอกาสแสวงหาความรู้ สามารถ พัฒนาความคิด หรือค้นพบ ความสามารถ ของตนเอง นอกจากนี้ ในส่วน ของการปฏิบัติงานห้องสมุดมีชีวิต ยังเกิดวัฒนธรรมการทำงานแบบใหม่ ที่เน้น การ เรียนรู้ร่วมกัน จากการเรียนรู้ในงานมาสู่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การถ่ายทอดและเผยแพร่ความรู้ ทั้งระหว่าง ผู้บริหาร บุคลากร และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

## ๖. ผลลัพธ์และผลกระทบของห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ต่อสังคม<sup>4</sup>

### 1. การสร้างนิสัยรักการอ่าน การคิด และการเรียนรู้

ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ซึ่งได้ผ่านการทดลองและ พัฒนาจนกลายมาเป็น ห้องสมุดที่มีภาพลักษณ์ใหม่ มีบทบาทในการร่วมสร้างสรรค์สังคมการเรียนรู้ โดยการสร้างทัศนคติและ นิสัยรักการอ่าน การคิด และการแสวงหาความรู้ในกลุ่มเด็กและเยาวชน รวมทั้งครอบครัว สร้างพื้นที่การ เรียนรู้จากเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่หลากหลาย ในบรรยากาศที่ สร้างสรรค์ สร้างแรงบันดาลใจ เป็นผู้ กระตุ้นหรือตัวกลางที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ การอ่าน การปฏิบัติ ทำให้การอ่านเป็นควา มสนุกสนาน เพลิดเพลิน สามารถพัฒนาต่อยอดความคิด ผู้ใช้บริการหลากหลายวัย ต่างกล่าว ถึง ไปใน แนวทางเดียวกันว่าเป็นแหล่งความรู้ที่ได้รับทั้งค วามรู้ ความสนุกสนาน ความบันเทิง เพลิดเพลิน เสริม ทักษะชีวิตและประสบการณ์ ค้นพบแนวทางการทำงาน ได้พัฒนาศักยภาพ และได้คิดได้ทำจริง

แม้ว่าจะยังไม่มี การประเมินผลกระทบของอุทยานการเรียนรู้ TK park ที่มีต่อนิสัยหรือพฤติกรรมการอ่านของเยาวชน ไทยในขอบเขต เชิงมหภาค แต่จากการติดตามและประเมินผล โครงการขยายผล ต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตบางรูปแบบ พบข้อมูล บ่งชี้ถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านการอ่าน ใน กลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน เช่น โครงการห้องสมุดมีชีวิตต้นแบบใน โรงเรียน มีสถิตินักเรียนที่เข้าใช้บริการ ห้องสมุดภายหลังการพัฒนา เพิ่มขึ้นร้อยละ 85 สถิติการยืมหนังสือเพิ่มขึ้นร้อยละ 96 โรงเรียนต้นแบบ กลายเป็นที่เลี้ยง ให้แก่โรงเรียนในพื้นที่ใกล้เคียงอย่างน้อย 3 แห่ง และเป็นแหล่งศึกษาดูงานของคณะบุคคล

<sup>4</sup> รายละเอียด โปรดดู ชุดนิเทศฯ สำนักงานฯ และคณะ การวิจัยการสังเคราะห์องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ กรุงเทพฯ สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ 2554 ทั้งนี้ ผู้เขียน ได้ปรับเนื้อหาเล็กน้อยให้เหมาะสมสำหรับนำเสนอเป็นบทความชิ้นนี้

จากโรงเรียนต่างพื้นที่ ส่วน โครงการห้องสมุดเด็กไทยคิดว่า เด็กและเยาวชนมากกว่าร้อยละ 60 เข้าใช้บริการในห้องสมุดเพิ่มขึ้นเป็น 2 ครั้งต่อสัปดาห์หรือมากกว่านั้น จากที่ไม่เคยใช้บริการเลยหรือใช้บริการน้อย ร้อยละ 95 เห็นว่าห้องสมุดเด็กไทยคิดมีส่วนจูงใจทำให้อยากเข้ามาใช้ห้องสมุดมากขึ้น และร้อยละ 92 มีพฤติกรรมการรักการอ่านเพิ่มมากขึ้น

## 2. การจุดประกายและสร้างความตื่นตัวเรื่องห้องสมุดมีชีวิต

การจัดตั้งห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ จุดประกายและสร้างความตื่นตัวในเรื่องห้องสมุดมีชีวิตอย่างกว้างขวางในสังคมไทย ในมุมมองของสื่อมวลชน เรื่องของห้องสมุดมักจะไม่ค่อยได้รับความสำคัญมากนัก แต่ อุทยานการเรียนรู้ได้สร้างความสนใจให้กับสื่อมวลชน และได้รับเสียงสะท้อนกลับด้วยมุมมองเชิงบวก ดังจะเห็นได้จาก การเผยแพร่ข่าวสาร เกี่ยวกับเรื่องราวและกิจกรรมของห้องสมุดภาพลักษณ์ใหม่ที่เรียกว่า “ห้องสมุดมีชีวิต” (ซึ่งทำให้คำนี้เป็นที่นิยมใช้กัน ต่อมาอย่างแพร่หลาย) และยังแสดงความชื่นชมในแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ช่วยกระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชน เป็นแรงบันดาลใจให้เด็กแสวงหาความรู้จากการอ่าน สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านสื่อ กิจกรรม และเครื่องมือเทคโนโลยีสารสนเทศ อาทิ

“...ไม่เคยเห็นภาพแบบนี้ที่ไหน มาก่อน ไม่คิดว่าคนไทย เด็กไทย จะแสดงอาการที่มีความสุขในการเข้าห้องสมุดแบบนี้มาก่อนเลย ขอชื่นชมและกราบงามๆ เพื่อขอขอบคุณทุกคนที่มีส่วนทำให้เกิดอุทยานการเรียนรู้แห่งนี้ เรามาถูกทางแล้วละครับ และอยากให้เปิดแบบนี้เยอะๆ ทั่วประเทศ ” (ข่าวสด 26 มีนาคม 2548)

“...(สำนักงานอุทยานการเรียนรู้) มุ่งสร้างแหล่งเรียนรู้ ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้จากสื่อทันสมัย การผลิตนวัตกรรม ความคิดเชิงสร้างสรรค์ การผสมผสานอย่างลงตัวด้านศิลปวัฒนธรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีก้าวหน้า...” (มติชนรายวัน 4 พฤศจิกายน 2550: 7)

กิจกรรมหนึ่งซึ่งส่งผลกระทบต่อความตื่นตัวเรื่องห้องสมุดมีชีวิต ในขอบเขตระดับประเทศ ได้แก่ โครงการอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิต (TK park Living Library Award) ซึ่งก่อให้เกิดความตระหนักถึงความสำคัญและคุณค่าของการพัฒนาห้องสมุด ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ยั่งยืน ของชุมชน ช่วยสร้างเสริมนิสัยรักการอ่าน ใฝ่รู้ และรักการเรียนรู้แก่ผู้ใช้บริการ ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต และขับเคลื่อน

ชุมชนให้เป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้และสังคมการเรียนรู้ สร้างเจตคติที่ดี สร้างความพึงพอใจและความภาคภูมิใจให้แก่ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย<sup>5</sup>

### **3. การเป็นแหล่งศึกษาดูงาน สอนงาน ฝึกงาน และประเด็นการวิจัย**

การจัดตั้งห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ทำให้อุทยานการเรียนรู้ TK park เป็นแหล่งศึกษาดูงานแบบห้องสมุดมีชีวิตและวิธีการสร้างสรรค์การเรียนรู้ โดยการเป็นแหล่งศึกษาดูงาน ฝึกงาน ฝึกอบรม แหล่งแสดงผลงานของนิสิต นักศึกษา ครู อาจารย์ บรรณารักษ์และผู้สนใจ และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมในการริเริ่มพัฒนาหรือปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่<sup>6</sup> นอกจากนั้นยังทำให้เกิดประเด็นการศึกษาวิจัยในเรื่องห้องสมุดมีชีวิตเพิ่มขึ้นอย่างมาก (ดังที่ได้กล่าวถึงแล้วในหัวข้อที่ ๔)

### **4. นวัตกรรมห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ที่สามารถนำไปขยายผลในสังคมไทย**

ดังได้กล่าวแล้วว่าห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้จัด เป็นนวัตกรรมห้องสมุด ซึ่งในระยะเวลาที่ผ่านมาสามารถขยายผลเป็นต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบต่างๆ ทั่วประเทศ เช่น ห้องสมุดมีชีวิตต้นแบบระดับจังหวัด จำนวน 12 แห่ง ใน 10 จังหวัด อาทิ ห้องสมุดเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ฯ จ.ปราจีนบุรี อุทยานการเรียนรู้สมุทรสาคร ห้องสมุดประชาชนเทศบาลนครหาดใหญ่ จ.สงขลา ศูนย์การเรียนรู้ตลอดชีวิต องค์การบริหารส่วนจังหวัดตราด เป็นต้น ห้องสมุดมีชีวิตต้นแบบในโรงเรียน จำนวน 76 โรงเรียน ใน 76 จังหวัด อาทิ โรงเรียนวัดถนน จ.อ่างทอง โรงเรียนวังทองพิทยาคม จ.พิษณุโลก ร.ร.บ้านโนไร่ จ.พิจิตร เป็นต้น ห้องสมุดเด็กไทยคิด จำนวน 21 แห่ง ใน 16 จังหวัด อาทิ ห้องสมุดไทยคิดภายในห้องสมุดประชาชนเฉลิมราชกุมารี อ.วานรนิวาส จ.สกลนคร ห้องสมุดไทยคิดเทศบาลตำบลพูกวาง จ.สระบุรี ห้องสมุดไทยคิด ร.ร.ชุมชนมาบอำมฤต จ.ชุมพร เป็นต้น

นอกจากนี้ โครงการ ที่สำคัญของ สอว . ซึ่งก่อให้เกิดผลลัพธ์และผลกระทบเชิงบวกใน การขยายแนวคิดและองค์ความรู้ การจัดการห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการ เรียนรู้ ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาห้องสมุดในชุมชนทั่วประเทศ ได้แก่ โครงการอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิต (TK park Living Library Award) ซึ่ง สอว.ริเริ่มเมื่อ พ.ศ. 2549 นั้น จากผลการวิจัยติดตามประเมินผลโครงการฯ พบว่าผลลัพธ์ที่เห็นได้ชัดจากโครงการนี้คือ ห้องสมุดที่ได้รับรางวัลมีการเปลี่ยนแปลงและมีการพัฒนาในด้าน

<sup>5</sup> ชูติมา สัจจามันท์ และบุญศรี พรหมมาพันธุ์ การวิจัยติดตามและประเมินผล โครงการอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิต ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ 2553

<sup>6</sup> สถิติตั้งแต่ปี พ.ศ.2549–2553 อุทยานการเรียนรู้ TK park มีผู้เยี่ยมชมแล้ว 1,165 คณะ รวม 46,384 คน

ต่างๆ ทั้งบรรณารักษ์ ผู้บริหารและผู้ใช้บริการ โดยเฉพาะ บรรณารักษ์ได้นำความรู้ ประสบการณ์และแนวคิดเชิงกลยุทธ์ไปใช้ในการพัฒนาห้องสมุด มีการปรับปรุง ภายภาพ ภูมิทัศน์ สร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมของการเป็นห้องสมุดมีชีวิต การจัดบริการและกิจกรรม เชิงรุก ทำให้มีผู้ใช้บริการห้องสมุด และเข้าร่วมกิจกรรมห้องสมุดเพิ่มมากขึ้น การได้รับรางวัลทำให้ห้องสมุดเป็นที่รู้จัก มีผู้ติดต่อขอมาศึกษาดูงาน เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวคิดและภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุดและบรรณารักษ์ สร้างโอกาสในการพัฒนางานห้องสมุดอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่ผลกระทบของโครงการที่เกิดขึ้น คือ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในชุมชนและต้นสังกัด ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต และให้ความร่วมมือ สนับสนุนบทบาท และการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิตในการขับเคลื่อนชุมชนเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้และสังคมการเรียนรู้<sup>7</sup>

### 5. องค์กรที่สร้างปัญญาให้สังคม

ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้เป็นองค์กรที่สร้างปัญญาให้กับสังคม เพราะมีบทบาทในการสร้างความรู้ ด้วยการ ศึกษาวิจัยและการจัดการความรู้ การต่อยอดความรู้ ด้วยการคิดแปลงและพัฒนาเนื้อหาสาระเป็นสื่อการเรียนรู้ และกิจกรรม รูปแบบต่างๆ การส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมเชิงบูรณาการที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ผ่านการทดลองฝึกปฏิบัติจริง การถ่ายทอดและเผยแพร่ความรู้ด้วย การจัดประชุม สัมมนา อบรมผู้บริหาร ศึกษานิเทศ ก์ ครู และบรรณารักษ์ เพื่อการพัฒนาบุคลากร การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การต่อยอดความรู้และประสบการณ์ในการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต และการพัฒนาด้าน วิชาการ โดย มีหน่วยราชการที่ ให้ความไว้วางใจ เช่น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (กศน.) รวมทั้งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นอีกหลายแห่ง

### ๗. บทสรุป

โจทย์สำคัญอันเป็นปัญหาและอุปสรรคต่อการพัฒนา “คน” คือ ระบบการศึกษาไทยและการเรียนการสอนยังไม่เอื้ออำนวยให้เด็ก คิดเป็น ทำเป็น กล้า คิด กล้าทำ ทำให้มีปัญหาสืบเนื่องมาถึงการพัฒนาประเทศทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และการศึกษา สาเหตุสำคัญประการหนึ่งเกิดจากปัญหาคนไทยโดยรวม ไม่ว่าจะเด็ก เยาวชนหรือผู้ใหญ่ยังอ่านหนังสือน้อย ไม่มีนิสัยรักการอ่าน ระบบการศึกษาไทยไม่ได้ปลูกฝังและส่งเสริมให้เด็กรักการอ่านและใช้ห้องสมุด ห้องสมุดประชาชนขาดการสนับสนุนจากรัฐ มีงบประมาณจำกัด มีปัญหาอุปสรรคในการบริหารงานและดำเนินงาน ปัญหาสถานภาพของบรรณารักษ์

<sup>7</sup> ชูติมา สัจจามันท์ และบุญศรี พรหมมาพันธุ์ (2553), อ้างแล้ว

นอกจากนี้ประชาชนยังขาดความรู้ ความเข้าใจความสำคัญและประโยชน์ที่จะได้รับจากห้องสมุด ภาพลักษณ์ห้องสมุดในสายตาประชาชนโดยเฉพาะในท้องถิ่น ยังเป็นห้องสมุดแบบเดิมคือ อสสถานที่เก็บหนังสือ เย็บสังค อิมคริม ไม่สามารถ ทุ่มใจหรือกระตุ้นความสนใจในวงกว้าง ปัญหาทั้งหมดนี้ นำมาสู่แนวคิดการก่อตั้งห้องสมุดมีชีวิตในรูปแบบและบริบทของไทย

เมื่อวิเคราะห์องค์ความรู้ต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้จะเห็นได้ว่า มีการบูรณาการแนวคิดของห้องสมุดสมัยใหม่และการเป็นศูนย์ การเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์และ เป้าหมายในการพัฒนา “คน” ในโลกของการเรียนรู้ โดยเน้นการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การสร้างกระบวนการเรียนรู้ และบรรยากาศของการเรียนรู้อย่างเด่นชัด สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ 2542 แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พ.ศ.2545 “... มาตรา 24 การจัดกระบวนการเรียนรู้ ข้อ 3) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและ เกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ” และข้อเสนอการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ.2552-2561) ของ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ซึ่งกำหนดวิสัยทัศน์ “...คนไทยได้เรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ โดยมีเป้าหมายที่เกี่ยวข้อง คือการพัฒนาผู้เรียน แหล่งเรียนรู้ โอกาสเข้าถึงการศึกษาและเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตลอดชีวิต และการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนของสังคมในการบริหารจัดการ การการศึกษา เพื่อส่งผลให้คนไทยยุคใหม่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง รักการอ่าน และมีนิสัยใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา คิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจิตสาธารณะ มีระเบียบวินัย มีคุณธรรม จริยธรรม ”

การก่อร่างสร้างความคิดอุทยานการเรียนรู้ คือ “งานทดลองชิ้นใหญ่” เพื่อตอบโจทย์สำคัญของ ประเทศไทยเรื่องการอ่าน หนังสือ และห้องสมุด โดยมีโจทย์ระดับชาติ โจทย์ระดับท้องถิ่น และโจทย์ของ คนทำงานที่ชัดเจนเพื่อร่วมแก้ปัญหาของสังคมไทยทั้งด้านการศึกษาและสังคม การร่วมสร้างสังคมการ เรียนรู้ โดยมีนโยบายระดับชาติเป็นเครื่องมือกำกับและสนับสนุน ในการทำหน้าที่เป็น “ข้อต่อเติมเต็ม ” เพื่อสร้างเสริมงานที่ขาดอยู่ และพัฒนาสู่การเป็น “ต้นแบบ” ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ เกิด การเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุดจนปรากฏผลกระทบต่อสังคมเป็นที่ประจักษ์

ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญสา มด้าน คือ ด้านกายภาพ ด้าน สารระ กิจกรรมและการบริการ และด้านการบริหารจัดการ ได้รับการถ่ายทอดและเผยแพร่ในรูปแบบต่างๆ อาทิ เป็นแหล่งศึกษาดูงาน แหล่งฝึกงานและฝึกอบรม แหล่งแสดงผลงาน และประเด็นการศึกษาวิจัย และ ได้รับความไว้วางใจจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาบุคลากร และการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต เพื่อให้



มีการขยายแนวคิดและองค์ความรู้การจัดการ ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ไปประยุกต์ใช้ในการจัดตั้งหรือปรับปรุงพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตเพื่อบริการประชาชนในทุกภาคส่วนของสังคม

### สิ่งท้าทาย

อาจกล่าวได้ว่า อุทยานการเรียนรู้ TK park มีบทบาทสะท้อนให้เห็นถึงการเป็นต้นแบบ ห้องสมุดมีชีวิตในสังคมไทยอย่างชัดเจน การเกิดขึ้นและดำรงอยู่นี้มีความ สอดคล้องกับแนวโน้มการพัฒนา รูปแบบห้องสมุดประชาชนในสังคมฐานความรู้<sup>8</sup> แต่จะสามารถ คงความเป็นต้นแบบและตอบสนอง ต่อการเปลี่ยนแปลงสู่อนาคตได้หรือไม่ นั้น มีสิ่งท้าทายที่พึงพิจารณาอย่างน้อย 4 ประการ คือ

#### 1. ความเข้าใจต่อการเปลี่ยนแปลงในตลาดแหล่งเรียนรู้

ปัจจุบัน สังคมไทยมีแหล่งเรียนรู้ใหม่ๆ เกิดขึ้นจำนวนมาก ประกอบด้วยผู้เล่น (player) ทั้งรายเดิมและรายใหม่ ทั้งที่เป็น หน่วยงาน ภาครัฐและ องค์กร ภาคเอกชน<sup>9</sup> ซึ่งมีการกิจ วัตถุประสงค์ หรือกลุ่มเป้าหมายใกล้เคียงกับสอ. จำเป็นอย่างยิ่งที่สอ.จะต้องมีข้อมูลและเข้าใจต่อความเปลี่ยนแปลงรวมทั้งผู้เล่นในตลาด จึงจะสามารถวางตำแหน่ง (positioning) ของอุทยานการเรียนรู้ TK park เพื่อกำหนดบทบาทและวางกลยุทธ์ความร่วมมือกับภาคส่วนต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม ในลักษณะของพันธมิตรเชิงยุทธศาสตร์ (Strategic partner) มิใช่คู่แข่ง เนื่องจากวิธีการบริหารจัดการของสอ. คือการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ โดยมีจุดมุ่งหมายคือการบริการสาธารณะ (public service) มิใช่การแสวงหากำไร

<sup>8</sup> ผลการวิจัยของ อภิศิ ดันเดช (2551) แนวโน้มการพัฒนา รูปแบบห้องสมุดประชาชนในสังคมฐานความรู้ ใน พ.ศ.2560 วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (การศึกษานอกโรงเรียน) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อ้างถึงใน ชุติมา สัจจามันท์ และคณะ (2554) ระบุว่า ห้องสมุดประชาชนทั้งในประเทศและต่างประเทศ สด้างมีชีวิตที่มุ่ง สู่การเป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยมีทิศทางการดำเนินงานที่สนองความต้องการของประชาชนด้วยรูปแบบที่หลากหลาย เน้นการให้บริการโดยใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ให้บริการโดยเท่าเทียมและทั่วถึง มีกิจกรรมหลากหลายที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และอนาคตภาพการเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่กระจายอยู่ ในทุกพื้นที่ ให้บริการทุกคนอย่างเท่าเทียมและทั่วถึง เน้นกิจกรรมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่หลากหลายและตรงใจผู้รับบริการ

<sup>9</sup> กล่าวเฉพาะแหล่งเรียนรู้ที่ตั้งอยู่ใกล้เคียงอุทยานการเรียนรู้ จะพบว่าผู้เล่นรายเดิม อาทิ ศูนย์การค้าต่างๆ เริ่มพัฒนาพื้นที่รองรับกลุ่มเป้าหมาย ที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน เช่น Genius Planet ในศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ Kidzania ในศูนย์การค้าสยามพารากอน ขณะที่เดิมมี หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร Digital Gateway และ Style by Toyota อยู่บริเวณสี่แยกปทุมวันและสยามสแควร์ ส่วนผู้เล่นรายใหม่ส่วนใหญ่ได้แก่ภาคเอกชน เช่น Fun Arium (สุขุมวิท ซอย 26) Play Time (ถนนเอกมัย) เป็นต้น ในมุมมองการเปลี่ยนแปลงระดับประเทศ หน่วยงานต้นสังกัดห้องสมุดประชาชน (เช่น กศน. กทม.) ได้มีการปรับปรุงพัฒนาห้องสมุดอย่างขนานใหญ่ด้วยแนวคิดห้องสมุดมีชีวิตหรือห้องสมุดเพื่อการเรี ียนรู้ บางหน่วยงานมีการจัดตั้งสำนักหรือฝ่ายงานที่ดูแลเรื่องการสนับสนุนส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ขึ้นมาใหม่เป็นการเฉพาะ ขณะที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นหลายแห่งเริ่มลงทุนจัดทำห้องสมุดและศูนย์การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เป็นต้น



## 2. การรักษาบทบาทการเป็นต้นแบบเชิงกายภาพ และพัฒนาสู่การเป็นต้นแบบเชิงองค์ความรู้

จากผลการดำเนินงานที่ผ่านมา 6 ปี อุทยานการเรียนรู้ TK park ได้ผ่านการพิสูจน์ตัวเองในฐานะต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตจนเป็นที่ยอมรับ อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลง ภาวะแวดล้อม โดยเฉพาะจำนวนผู้เล่นในตลาดที่เพิ่มขึ้น ทำให้กลุ่มเป้าหมายคุ้นเคยกับแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ และมีทางเลือกมากขึ้น การรักษาบทบาทนำในลักษณะที่เป็นต้นแบบเพื่อจุดประกายและสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตย่อมมีแนวโน้มลดทอนความเข้มข้นลง

สิ่งที่ สอว. ควรต่อยอด นอกจากการ รักษาบทบาทการเป็นต้นแบบเชิงกายภาพ แล้ว ก็คือการนำความรู้ทางวิชาการและหลักการวิจัยมาพัฒนาเป็น องค์ความรู้ใหม่จากต้นแบบกายภาพ แล้วนำองค์ความรู้ นั้นเผยแพร่สู่สังคม ซึ่งขณะนี้ได้ริเริ่มและอยู่ระหว่างการดำเนินการ 2 เรื่อง ได้แก่ การศึกษาวิจัยจัดทำเกณฑ์การจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้และศูนย์การเรียนรู้ เพื่อเป็นคู่มือแนวทางการเตรียมความพร้อมในการจัดสร้างหรือพัฒนาแหล่งเรียนรู้ใหม่ในลักษณะอุทยานการเรียนรู้ และ การศึกษาวิจัยพัฒนามาตรฐานและตัวชี้วัดการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ เพื่อเป็นคู่มือใช้อ้างอิง (benchmarking) ในการปรับปรุงพัฒนาแหล่งเรียนรู้เดิมให้สอดคล้องกับแนวทางของห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้

อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จของงานวิจัยทั้งสองเรื่องนี้ อยู่ที่การนำไปใช้ ขยายผลและการติดตามผล ว่าก่อให้เกิดการผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรมหรือไม่อย่างไร ซึ่งจะต้องมีการดำเนินการ ต่อไป หลังจากงานศึกษาวิจัยแล้วเสร็จสมบูรณ์

## 3. การขยายผลองค์ความรู้จากการดำเนินงานให้กระจายสู่สังคมอย่างเป็นรูปธรรม โดยใช้โอกาสจากแผนนโยบายหรือมาตรการที่ปรากฏอยู่ในแผนระดับชาติ

ขณะนี้การอ่านเป็นนโยบายสำคัญของรัฐและจัดเป็นวาระแห่งชาติ อีกทั้งข้อเสนอแนะการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ.2552-2561) ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ยังกำหนดประเด็นการปฏิรูปอย่างเร่งด่วนที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับห้องสมุดมีชีวิต ได้แก่ การพัฒนาคุณภาพคนไทยยุคใหม่ และการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษาและแหล่งเรียนรู้ยุคใหม่ ซึ่งระบุมาตรการหลักประการหนึ่ง คือ การพัฒนาห้องสมุดชุมชนให้กระจายอย่างทั่วถึงในลักษณะห้องสมุดที่มีชีวิต ดังนั้น สอว. จึงควรใช้มาตรการดังกล่าวเป็นโอกาสในการขยายองค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ให้เกิดขึ้น อย่างกว้างขวางและเป็นรูปธรรม เหมาะสมกับบริบทของห้องสมุดในแต่ละชุมชน

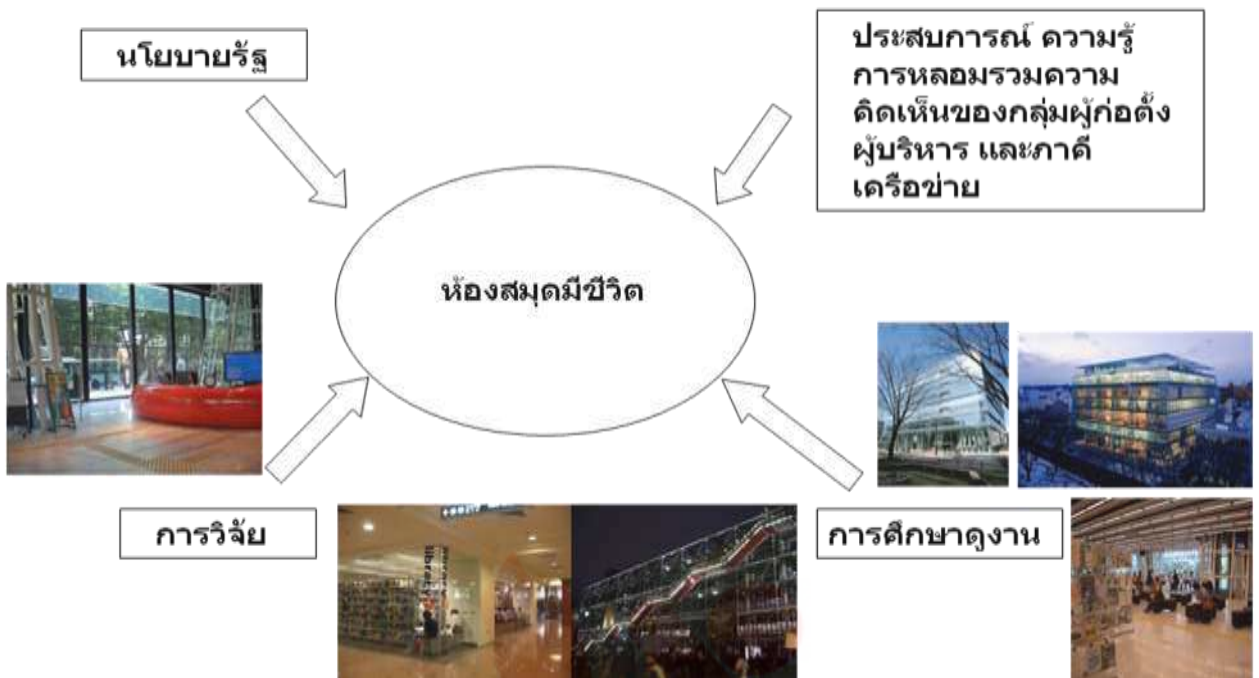
#### 4. การปรับตัวให้เท่าทัน ความเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ห้องสมุดมีชีวิต ย่อมมีการเปลี่ยนแปลง ไปตามสภาพแวดล้อมและบริบททางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง โดยเฉพาะจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น อินเทอร์เน็ต และเครือข่ายสังคม (Social network) ที่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิตและพฤติกรรม การอ่านและการเรียนรู้ ของบุคคล การขยายตัวของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และเครื่องอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book reader) กระแสความนิยมและพฤติกรรมการใช้ Tablet และ Smart phone รวมทั้งสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนส่งผลกระทบต่อบทบาทของ สอ. ในการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ จำเป็นอย่างยิ่งที่ สอ. จะต้องรู้เท่าทันและปรับตัวให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วฉับไว จึงจะรักษาความสามารถ ในการนำ การสร้าง สรรค์ผลงาน การเป็นต้นแบบ และการ พัฒนาด้านห้องสมุดมีชีวิต ในระดับชาติ ตลอดจนการสร้างเครือข่ายในระดับสากลได้อย่างต่อเนื่อง

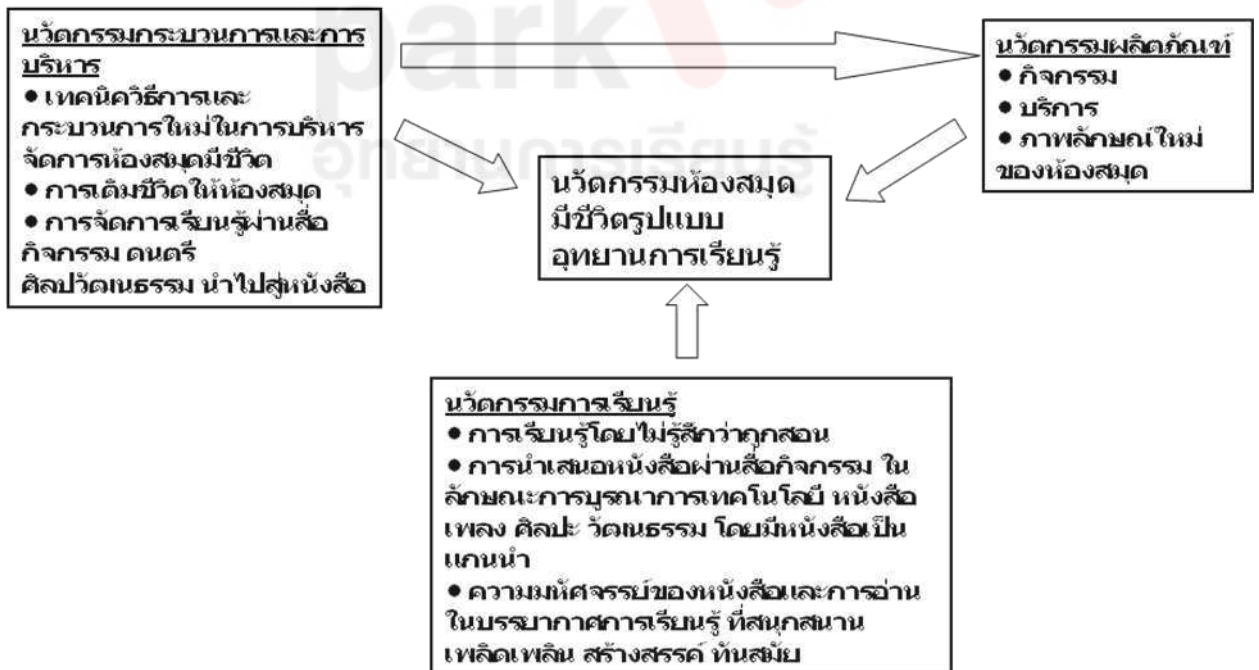
#### บรรณานุกรม

- ชูดิมา สัจจันันท์ และคณะ (2554) *การวิจัยสังเคราะห์องค์ความรู้ห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้* กรุงเทพฯ สำนักงานอุทยานการเรียนรู้
- ชูดิมา สัจจันันท์ และบุญศรี พรหมมาพันธุ์ (2553) *การวิจัยติดตามและประเมินผลโครงการอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิต ครั้งที่ 2* กรุงเทพฯ สำนักงานอุทยานการเรียนรู้
- สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (2553) *รายงานประจำปี 2552* กรุงเทพฯ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
- สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (2553) *5 ปี TK park... Moving to the Future* กรุงเทพฯ สำนักงานอุทยานการเรียนรู้
- \_\_\_\_\_ (2551) *หนังสือรายงานประจำปี 2550* กรุงเทพฯ สำนักงานอุทยานการเรียนรู้
- อรศรี งามวิทย์พงศ์ และคณะ (2553) *ปัจจัยที่เอื้อและที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน : กรณีศึกษาแผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน* กรุงเทพฯ สถาบันการจัดการแบบองค์รวม (สนับสนุนโดยแผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ)

## การได้มาซึ่งแนวคิดการบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิต



## นวัตกรรมห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้



## ต้นแบบห้องสมุดมีชีวิต TK park กับผลลัพธ์และผลกระทบต่อสังคม



## องค์กรที่สร้างปัญญาให้สังคม

