



แบบรายงานการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

หน่วยงาน ศูนย์วิทยบริการ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๑. ข้อมูลส่วนบุคคล

ชื่อ-สกุล ว่าที่ร้อยตรีหญิงนิธิตา แก้วมณี

ตำแหน่ง บรรณารักษ์

กลุ่มบุคลากร สายวิชาการ

สายสนับสนุนวิชาการ

๒. หัวข้อหรือเรื่องที่เกี่ยวข้องประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

โครงการสัมมนาวิชาการระดับนานาชาติ เรื่อง Online Information and Education Conference

๓. วิทยากรในการอบรม

Assoc. Prof. Dr. Sukhum Chaleysub

Mr. Chris Geary, CEO BSD Education

๔. สถาบันหรือหน่วยงานที่จัดอบรม

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๕. ระยะเวลาที่เข้ารับการอบรม

๓๑ ตุลาคม – ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๒

๖. งบประมาณที่ใช้ในการอบรม

ไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ

๗. วัตถุประสงค์ของการอบรม

๑. พัฒนาความรู้ความสามารถของบุคลากรให้สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๒. พัฒนางานของห้องสมุดได้อย่างมีประสิทธิภาพในการดำเนินงานของห้องสมุดในศตวรรษที่ ๒๑

๘. สรุปเนื้อหาสาระของการอบรม

ห้องสมุดมหาวิทยาลัยในทัศนะของนักศึกษาที่ได้สำรวจความคิดเห็นจากนักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวนทั้งสิ้น ๓๒๗ คน ว่ามีเหตุผลอะไรบ้างที่ทำให้นักศึกษาไม่ใช้บริการห้องสมุดและเหตุผลอะไรบ้างที่จะทำให้นักศึกษามาใช้บริการห้องสมุด ดังนี้

๑๐ เหตุผลที่นักศึกษาไม่ใช้บริการห้องสมุด

อันดับที่ ๑ คิดเป็น ๖๐.๗๐% คือ ค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตสะดวกกว่า

อันดับที่ ๒ คิดเป็น ๒๒.๑๘% คือ ใช้เวลาด้านาน ระบบค้นหายุ่งยาก

อันดับที่ ๓ คิดเป็น ๑๘.๒๙% คือ ไม่มีหนังสือที่น่าสนใจ หนังสือน้อย/ไม่หลากหลาย

อันดับที่ ๔ คิดเป็น ๑๐.๑๒% คือ บรรยากาศสภาพแวดล้อมไม่น่านั่ง/แอร์ไม่เย็น ที่นั่งไม่เพียงพอ

อันดับที่ ๕ คิดเป็น ๖.๒๓% คือ ห้องสมุดมีกฎระเบียบเยอะ

อันดับที่ ๖ คิดเป็น ๒.๓๓% คือ มีบุคคลภายนอกเข้ามาส่งเสียงรบกวน

อันดับที่ ๗ คิดเป็น ๑.๙๕% คือ คอมพิวเตอร์เก่า อินเทอร์เน็ตไม่เสถียร

อันดับที่ ๘ คิดเป็น ๑.๕๖% คือ เปิด-ปิดเร็ว

อันดับที่ ๙ คิดเป็น ๑.๕๖% คือ ไม่มีร้านกาแฟให้นั่งอ่านหนังสือและทานขนมได้

อันดับที่ ๑๐ คิดเป็น ๑.๑๗% คือ หนังสือเก่า ขำรุดง่าย

๑๐ เหตุผลที่จะทำให้ นักศึกษามาใช้บริการห้องสมุด

อันดับที่ ๑ คิดเป็น ๓๕.๑๕% คือ มีที่นั่งส่วนตัว เพิ่มพื้นที่ working space

อันดับที่ ๒ คิดเป็น ๓๓.๔๗% คือ เปลี่ยนบรรยากาศให้น่าสนใจ เช่น คาเฟ่ ศูนย์การเรียนรู้

อันดับที่ ๓ คิดเป็น ๒๑.๗๕% คือ มีหนังสือหลากหลาย ทันสมัย น่าสนใจ เหมาะกับวิชาที่เรียน

อันดับที่ ๔ คิดเป็น ๑๓.๑๘% คือ ลดความเข้มงวดในกฎเกณฑ์ต่างๆ เช่น การแต่งกาย นำขนมและน้ำเข้ามาทานได้

อันดับที่ ๕ คิดเป็น ๑๐.๐๔% คือ มีคอมพิวเตอร์/ Ipad ที่ทันสมัย

อันดับที่ ๖ คิดเป็น ๖.๒๘% คือ เชิญชวนให้อ่านหนังสือในห้องสมุด

อันดับที่ ๗ คิดเป็น ๔.๑๘% คือ สอบถามความต้องการจากนักศึกษา

อันดับที่ ๘ คิดเป็น ๒.๐๙% คือ มีวิชาที่ต้องสืบค้นจากห้องสมุด

อันดับที่ ๙ คิดเป็น ๑.๖๗% คือ เข้มงวดกับนักศึกษาที่นั่งเล่นและส่งเสียงดัง

อันดับที่ ๑๐ คิดเป็น ๐.๔๒% คือ ปรับปรุงระบบการค้นหาหนังสือให้ง่ายขึ้น

Change and Library

ผลกระทบจากการเติบโตทางเทคโนโลยีทำให้โลกเราเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วไม่ว่าเป็นทางเกษตรกรรม, อุตสาหกรรม, เศรษฐกิจ , การศึกษา และ ทางห้องสมุดเองก็มีผลกระทบเช่นกัน หากเรายังรูปแบบบริการแบบเดิมก็จะได้ในสิ่งเดิมๆหรือกลุ่มลูกค้าเดิม ดูไม่มีอะไรน่าสนใจหรือดึงดูดกลุ่มลูกค้าหลักๆ คือ กลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีเทคโนโลยีเป็นแรงขับเคลื่อนในการค้นหาสิ่งใหม่ๆ ฉะนั้น ทางห้องสมุดควรเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้น อาทิ เช่น การมีพื้นที่ Learning Space หรือ Working Space , การมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยจัดกิจกรรมต่างๆ และการมีทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลในสัดส่วนที่มากขึ้น เป็นต้น

Cs in 21st Century

4Cs คืออะไร? 4Cs คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 4 ด้านเป็นรูปแบบการสอนที่ปลูกกระตุนการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน เป็นทักษะสำคัญของคนในศตวรรษที่ 21 มีดังนี้

๑. Creativity and Innovation การคิดนอกกรอบและการสร้างนวัตกรรม สามารถมองหาโอกาสและประเมินความเป็นไปได้ถ่ายทอดความคิดให้ผู้อื่นเข้าใจได้และยอมรับมุมมองผู้อื่นอย่างใจกว้าง เพื่อต่อยอดไอเดียความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นรูปธรรมขึ้น

๒. Critical Thinking and Problem Solving การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ช่างสังเกต มองเห็นปัญหา และ ข้อเสนอแนะสิ่งที่ควรปรับปรุงจากประสบการณ์แก้ไขปัญหาหรือรู้จักประยุกต์ทางแก้ปัญหามาใช้กับเรื่องต่างๆได้

๓. Communication การสื่อสาร มีทักษะการพูด เขียน และสื่อภาษากายได้ตรงตาม รับข้อมูลและตีความหมายได้ถูกต้องและชัดเจน

๔. Collaboration การทำงานร่วมกับผู้อื่น

สามารถทำงานเป็นทีมและปรับตัวในสถานการณ์หรือทีมที่แตกต่างกันให้ทำงานได้แน่นอนว่า ในอนาคตเราจะเห็นได้ว่าทักษะ 4Cs จำเป็นต่อการเรียนรู้และระบบการศึกษาที่เปลี่ยนไปจากเดิมโดยมีความหลากหลาย

ทางความคิดมากขึ้น และ ไม่ใช่แนวทางสู่ความสำเร็จในการทำงานอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องการดำเนินชีวิตประจำวันด้วย จะเห็นได้จากวารสารและบทความทางการศึกษาในช่วงที่ผ่านมาให้ความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงในแวดวงการศึกษามากขึ้น โดยไม่ได้เน้นการวัดผลหรือการสอบเข้าระดับการศึกษา แต่เน้นการใช้ทักษะในการดำเนินชีวิต มากกว่า ฉะนั้น ห้องสมุดควรเป็นแหล่งส่งเสริมทางความคิดสร้างสรรค์ หรือสร้างสภาพแวดล้อมที่อำนวยความสะดวกการใช้ทักษะเหล่านี้ของผู้ใช้ และพร้อมก้าวข้ามอุปสรรคในการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเพื่อไปสู่อนาคตที่ดีกว่า

Essential Skills for Coding

การเตรียมความพร้อมทักษะที่สำคัญเพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในยุค Industry 4.0 โดยเฉพาะทักษะด้าน Digital ซึ่งเป็นเรื่องใกล้ตัวเราในปัจจุบัน ส่งผลให้เกิดเปลี่ยนแปลงอย่างมาก เช่น จาก Computer เครื่องใหญ่ในอดีตเปลี่ยนมาเป็น Smartphone ในปัจจุบัน ซึ่ง บริษัท BSD ส่งเสริมและเน้นเตรียมคนหรือมนุษย์ สร้างทักษะในการเรียนรู้ทางด้าน Digital Skills ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญกับเด็กในรุ่นต่อไปต่อการประสบความสำเร็จในอาชีพและรองรับอนาคตที่มีการพึ่งพาเทคโนโลยีเป็นหลัก “ Digital skills are critical to the success of every young person in the future.” จากเดิมในยุค Industry 1.0 – 3.0 จะมีช่องว่างระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีค่อนข้างมาก ซึ่งต่างจากยุค Industry 4.0 ที่มีเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน และมีราคาถูกลง สามารถเข้าถึงได้ง่าย ห้องสมุดก็เช่นเดียวกัน เมื่อ 5-10 ปีที่แล้ว เราจะคุ้นหูกับคำว่า “ระบบห้องสมุดอัตโนมัติ” (Library Automation) สื่อให้เห็นว่าเครื่องจักรจะค่อยๆ เข้ามาแทนที่มนุษย์ จากนั้นก็มีการพัฒนาเทคโนโลยีเรื่อยมาเป็นระบบปัญญาประดิษฐ์ หรือ “Artificial Intelligence (AI)” และกำลังพัฒนาต่อไปเป็นระบบควอนตัม (Quantum) ซึ่งสามารถประมวลผลข้อมูลจำนวนมหาศาลด้วยเวลาอันสั้น

ในปี ๒๐๓๐ จะมี ๘๐๐ ล้านคนทั่วโลก จะประสบปัญหาขาดทักษะที่ใช้ในการทำงาน หรือมีความรู้ไม่เพียงพอต่อการทำงาน

ภายใน ๕ ปีข้างหน้า ๘๘% ของตำแหน่งระดับผู้บริหารบริษัทต่าง ๆ จะตัดสินใจเปลี่ยนพนักงานแรงงานจำนวน $\geq ๕๐\%$ ด้วยเทคโนโลยี หรือทดแทนด้วยคนรุ่นใหม่ที่จะเข้ามาพร้อมกับกระบวนการความคิดที่ทันเทคโนโลยีประชาชนจำนวน ๓๗๕ ล้านคน จะต้องเปลี่ยนอาชีพหรือหน้าที่การงาน และเริ่มเรียนรู้ที่จะพัฒนาตนเองรวมไปถึง ๑ ใน ๓ ของบริษัทและองค์กรค์ต่างๆ ยังขาดการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น

อาจสรุปได้ว่าทักษะสำคัญที่ควรมีในยุคศตวรรษที่ 21 คือทักษะเกี่ยวกับเทคโนโลยี ดังชื่อหัวข้อการบรรยายนี้ “Essential Skills for Coding” เนื่องจากการเขียนโค้ด หรือ “Coding” นั้น ต้องอาศัยทักษะในการแก้ปัญหา แต่เป็นการแก้ปัญหาในรูปแบบของดิจิทัลนั่นเอง นอกจากนี้การมี Growth Mindset ที่ดี จะช่วยให้เกิดความเข้าใจกับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นรวมถึงการมีทักษะการเรียนรู้ด้วยตัวเองเป็นปัจจัยสำคัญเพื่อเตรียมความพร้อมในการก้าวเข้าสู่ยุคใหม่ศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งในฐานะที่เราเป็นบรรณารักษ์ ซึ่งมีหน้าที่ Information Service ให้แก่นักศึกษา อาจารย์ นักวิจัยต่างๆ หน้าที่หลักของบรรณารักษ์ยุคใหม่จึงไม่ใช่แค่ช่วยเหลือในด้านการทำงานวิจัย แต่ต้องสามารถตอบโจทย์ผู้ใช้บริการให้ได้แม้กระทั่งขั้นตอนการทำวิจัย การตั้งหัวข้อวิจัย เป็นต้น ด้วยเหตุนี้การจะทำให้ได้เช่นนั้น บรรณารักษ์ยุคใหม่ควรมั่นสร้างเสริมความรู้และพัฒนาทักษะของบรรณารักษ์ให้ดียิ่งขึ้นไป

๙. ปัญหาอุปสรรคในการอบรม

ไม่มี

๑๐. ประโยชน์ที่ได้รับจากการอบรม

: - ต่ตนเอง เพื่อนำแนวคิดการพัฒนาห้องสมุดในยุคดิจิทัลมาใช้ในการปฏิบัติงานด้านวิชาชีพ ด้านการจัดโครงการสัมมนา โครงการหารายได้เพื่อจัดอบรมหลักสูตรต่าง ๆ ทั้งในการปฏิบัติงานหลักและงานอื่นที่เกี่ยวข้อง

: - ต่หน่วยงาน/มหาวิทยาลัย เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจและก้าวทันความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของห้องสมุดมหาวิทยาลัยในยุคดิจิทัล รวมทั้งพฤติกรรมของผู้ใช้บริการประเภทต่าง ๆ

๑๑. เอกสารหรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องที่ได้รับจากอบรม

มี

๑๒. สำเนาประกาศนียบัตร/วุฒิบัตรฯ ที่ได้รับการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

ไม่มี

๑๓. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ อื่น ๆ

.....

(ผู้รายงาน).....

(ว่าที่ร.ต.หญิงนิธิมา แก้วมณี)

วันที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๓

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น

.....

(ลงชื่อ).....

(อาจารย์ ดร. กัญญ์รัชการย์ เลิศอมรศักดิ์)

วันที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๓