



แบบรายงานการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน
หน่วยงานศูนย์วิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๑. ข้อมูลส่วนบุคคล

ชื่อ-สกุล นางสาวสุภาพร วงษา

ตำแหน่ง บรรณารักษ์

กลุ่มบุคลากร

สายวิชาการ

สายสนับสนุนวิชาการ

๒. หลักสูตรหรือเรื่องที่เกี่ยวข้องประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

ประชุมวิชาการ TK Forum 2021 "Library and Public Space for Learning"

๓. วิทยากรในการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

กิตติรัตน์ ปิติพานิช

รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้และผู้อำนวยการสถาบันอุทยานการเรียนรู้
คริสตัล ลิม-แลงจ์ (Crystal Lim-Lange)

อดีตผู้อำนวยการ NUS Centre for Future-ready Graduates มหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์
(NUS) และ ผู้ก่อตั้งบริษัท Forest Wolf ประเทศสิงคโปร์

จารุณี สิ้นชัยโรจน์กุล

ผู้บริหารโครงการด้านการศึกษา บริษัท กูเกิล ประเทศไทย จำกัด

แอนดี้ พริสต์เนอร์ (Andy Priestner)

ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและวิจัยประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (UX) สหราชอาณาจักร

ณัฐพงษ์ จารุวรรณพงศ์

ผู้อำนวยการศูนย์การออกแบบเพื่อสังคม (CUD4S) จุฬาฯ และ

อดีตผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมกิจการเพื่อสังคม

คริสเตียน ลอเออร์เซน (Christian Lauersen)

ผู้อำนวยการห้องสมุดประชาชนรอสกิลด์ เมืองโคเปนเฮเกน ประเทศเดนมาร์ก

พีเทอเนล ไธจ์เซน (Pieterel Thijssen)

ผู้จัดการฝ่ายนวัตกรรม ห้องสมุดลอคฮาล เมืองทิลเบอร์ก ประเทศเนเธอร์แลนด์

เรืองโรจน์ (กระทิง) พูนผล

ประธาน Kasikorn Business-Technology Group (KBTG)

๔. สถาบันหรือหน่วยงานที่จัดประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ สังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

๕. ระยะเวลาที่เข้ารับการประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๘ เมษายน ๒๕๖๔ เวลา ๐๙.๐๐-๑๖.๓๐ น.

สถานที่ ณ ห้องแกรนด์บอลรูม โรงแรมเอส ๓๑ ถนนสุขุมวิท กรุงเทพฯ

๖. งบประมาณที่ใช้ในการประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

ไม่มีค่าใช้จ่าย

๗. วัตถุประสงค์ของการประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

เพื่อแสวงหาความรู้และแนวคิดรวมถึงประสบการณ์การพัฒนาห้องสมุดและพื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้ที่โดดเด่นน่าสนใจของต่างประเทศ และกรณีศึกษาของประเทศไทย

๘. สรุปเนื้อหาสาระของการประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๑ “ประเทศไทยอยู่ตรงไหนในโลกการเรียนรู้?”

โดย กิตติรัตน์ ปิติพานิช รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้และผู้อำนวยการสถาบันอุทยานการเรียนรู้

วิทยากรบรรยายถึงข้อเท็จจริงจากสถิติและตัวชี้วัดเกี่ยวกับความสามารถของคนไทย โดยอ้างอิงจากดัชนีต่างๆ ดังนี้

- ดัชนีการพัฒนามนุษย์ Human Development Index: HDI

เป็นดัชนีที่ประเมินคุณภาพการพัฒนามนุษย์ ในประเทศนั้นๆ ว่ามีสภาพแวดล้อมและระบบนิเวศ ที่เอื้อให้คนในประเทศ สามารถพัฒนาศักยภาพและเสริมสร้างความสามารถของตนเอง เลือกที่จะเป็นหรือทำสิ่งที่ตนเองปรารถนาในชีวิตได้ ประเทศไทยอยู่ในกลุ่มพัฒนามาระดับสูง (ปี ๒๕๖๒)

- ดัชนีทุนมนุษย์ Human Capital Index: HCI

เพื่อประเมินสถานะทุนมนุษย์ของแต่ละประเทศว่ามีศักยภาพ ประสิทธิภาพ และมีความสามารถในการแข่งขันระดับไหนเมื่อเทียบกับประเทศอื่นๆ โดยมีคะแนนเต็ม ๑.๐ ประเทศไทยมีค่าเฉลี่ยที่ ๐.๖๑ (๒๕๖๓)

- ดัชนีความสามารถในการแข่งขันระดับโลก Global Competitiveness Index: GCI

ประเมินความสามารถทางเศรษฐกิจ จุดแข็ง จุดอ่อนของแต่ละประเทศ เพื่อเป็นข้อมูล ที่สามารถนำไปใช้ในการกำหนดนโยบายหรือแนวทางการพัฒนาทิศทางนโยบายในอนาคต ส่วนต่างๆ เพื่อยกระดับความสามารถและเพิ่มประสิทธิภาพของประเทศ ไทยอยู่ในอันดับที่ ๔๐ จาก ๑๔๑ ประเทศ

- ดัชนีความสามารถในการแข่งขันด้านดิจิทัล World Digital Competitiveness: WDC

ประเมินขีดความสามารถในการแข่งขันด้านเศรษฐกิจ โดยชี้ให้เห็นถึงความพร้อมใน การปรับใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นตัวขับเคลื่อนและเป็นตัวแปรในการ

- ดัชนีการศึกษา Education Index หรือ EI

- โปรแกรมประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล Programme for International Student Assessment: PISA

PISA เป็นการวัดทักษะการเรียนรู้ และสมรรถนะเพื่อแก้ปัญหาในบริบทของชีวิตจริง ใน ๓ ด้าน ได้แก่ ทักษะความรู้ ความเข้าใจ ผ่านการสอบด้านการอ่าน ตรรกะและการคิดวิเคราะห์ ผ่านการสอบคณิตศาสตร์ และการใช้เหตุผลผ่านการสอบวิทยาศาสตร์

๒. "Deep Human Resilience - the Skills and Mindsets We Need to Succeed in an Era of Change"

โดย **คริสตัล ลิม-แลงจ์** (Crystal Lim-Lange) อดีตผู้อำนวยการ NUS Centre for Future-ready Graduates มหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ (NUS) และผู้ก่อตั้งบริษัท Forest Wolf ประเทศสิงคโปร์

ปัจจุบันเราอาศัยอยู่ในโลกที่เรียกว่า “VUCA” คือมีความผันผวน (volatile) ความไม่แน่นอน (uncertain) ความซับซ้อน (complex) และความคลุมเครือ (ambiguous) ภูมิทัศน์การทำงานมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรง การเตรียมความพร้อมให้กับคนหนุ่มสาวสำหรับการทำงานในอนาคต มิได้มีเพียงเรื่องทักษะที่จำเป็น แต่ยังมีเรื่อง การรับรู้ตนเอง และการปรับกรอบความคิด (mindset)

ในอดีต การเรียนได้เกรดดีๆ นำไปสู่การมีงานที่ดีทำ ยิ่งเรียนหนักก็ยังมีแนวโน้มที่จะไต่บันได้ขึ้นไปสู่ความสำเร็จได้ในโลกปัจจุบันไม่ได้เป็นเช่นนั้นอีกต่อไป สภาพตลาดแรงงานมีการเปลี่ยนแปลงผันผวน ตำแหน่ง งานบางงานอาจหายไปจากโลกนี้

ดังนั้น กลยุทธ์ที่ดีที่สุดคือเรียนรู้ทักษะด้านต่างๆ ให้กว้าง และพาตัวเองไปพบกับประสบการณ์ที่หลากหลาย สถาบันการศึกษาจำเป็นต้องสนับสนุนให้นักศึกษาได้ฝึกฝนประสบการณ์หลายๆ ด้าน แต่สิ่งที่เกิดขึ้นคือ เมื่อคนคนหนึ่งเรียนจบมหาวิทยาลัยแล้ว หลังจากนั้นไม่เรียนรู้อะไรอีกเลย การศึกษาที่มีอยู่เมื่อหลายสิบปีที่ผ่านมามันก็ล้าสมัยไปแล้ว

สิ่งที่ทำให้มนุษย์ต่างไปจาก Robot ก็คือการใช้ทักษะขั้นสูง (Deep Human Skill)

- ๑) การมีสมาธิจดจ่อและรู้ลึก (Focus & Insight)
- ๒) การตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Awareness)
- ๓) ความเห็นอกเห็นใจและเมตตากรุณา (Empathy & Compassion)
- ๔) การสื่อสารในระดับที่ซับซ้อน (Complex Communication)
- ๕) ความเข้มแข็งทางใจ ความไม่ย่อท้อ (Adaptive Resilience)

๓. “To Organize World's Information and the Future of Education and Learning”

โดย **จารุณี สิ้นชัยโรจน์กุล** ผู้บริหารโครงการด้านการศึกษา บริษัท กูเกิล ประเทศไทย จำกัด

บรรยายวิธีการเรียนรู้ ผ่านเว็บไซต์กูเกิล และกรณีตัวอย่างการสร้าง platform การเรียนรู้ผ่าน google map เช่น พิพิธภัณฑ์ของประเทศต่างๆ ทำให้นักเรียนได้ศึกษาจากวัตถุที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์ ที่สร้างขึ้น โดยความร่วมมือจาก กูเกิล เป็นต้น

๔. “Libraries are for users: the value and application of UX research and design”
โดย แอนดี พรีสตร์เนอร์ (Andy Priestner) ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและวิจัย
ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (UX) สหราชอาณาจักร

UX (User Experience) หรือ ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน เป็นเทรนด์ใหญ่ที่เกิดขึ้นกับ ห้องสมุด
นับตั้งแต่มีอินเทอร์เน็ต และห้องสมุดทั่วโลกกำลังใช้แนวทางนี้ในการทำความเข้าใจผู้ใช้งานให้มากขึ้น เพื่อจะ
นำไปเป็นข้อมูลสำหรับการสร้างประสบการณ์หรือริเริ่มบริการที่แตกต่างจากเดิม ให้ตอบสนองความต้องการ
และพฤติกรรมของผู้ใช้อย่างแท้จริง ไม่ใช่มาจากการคิดคาดการณ์เอาเองของเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการ

ดังนั้นถ้าห้องสมุดถามผู้คนที่อยากได้อะไร พวกเขา มักจะตอบว่า ต้องการหนังสือเพิ่มขึ้น หรือ
ต้องการให้ห้องสมุดขยายเวลาเปิดให้นานขึ้น การวิจัยห้องสมุด จำเป็นต้องลงลึกกว่านั้น ซึ่ง UX สามารถให้
คำตอบได้

๕ เทคนิควิจัย UX มีสามารถให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้งาน รวมทั้ง
ความรู้สึกนึกคิดที่ซับซ้อน ตัวอย่างเช่น

๑. แผนที่พฤติกรรม เป็นการบันทึกการเคลื่อนไหวของผู้ใช้งานในพื้นที่ทางกายภาพผ่านการสังเกต
ซ้ำๆ เพื่อระบุเส้นทางโปรด (desire lines)

๒. การตรวจจับการเคลื่อนไหวของดวงตา โดยใช้แว่นตาพิเศษตรวจจับการเคลื่อนไหว เพื่อทำความเข้าใจว่าผู้ใช้งานห้องสมุดมองอะไร หรือพวกเขามองข้ามอะไร

๓. การทดสอบการใช้งานผลิตภัณฑ์คือการสังเกตและบันทึกวิธีที่ “ผู้ใช้” ใช้งานเว็บไซต์หรือ
แพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อให้ค้นพบปัญหาที่ต้องแก้ไขในเรื่องการจัดวางองค์ประกอบ เส้นทางการใช้งานเว็บไซต์
หรือแคตตาล็อก และเพื่อดูว่าการเข้าใช้งานทำได้ง่ายแค่ไหน

๔. เกมสร้างแบบจำลอง คือการให้ผู้ใช้ได้สร้างแบบจำลองที่แสดงถึงประสบการณ์การใช้บริการ
ห้องสมุด เช่น การใช้ตัวต่อเลโก้ ดินน้ำมัน หรือวัสดุอื่นๆ ข้อดีของวิธีนี้คือช่วยสำรวจความรู้สึกนึกคิดของ
ผู้ใช้งานที่มีต่อประสบการณ์ที่ได้รับ ด้วยวิธีที่สร้างสรรค์ และเปิดกว้าง ผู้คนได้แสดงออกทางความคิดและ
อารมณ์ความรู้สึก

๕. จดหมายรักและบอกเลิก คือการขอให้ผู้ใช้งานเขียนจดหมายถึงห้องสมุดเสมือนว่าห้องสมุดเป็นคน
รักหรือเป็นคนที่พวกเขากำลังจะบอกเลิก เพื่อสำรวจอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ที่ถูกซ่อนอยู่

ต่อยอดการวิจัย UX ด้วย 4D

การนำข้อมูลวิจัยไปต่อยอด ไม่ใช่การติดป้ายเพิ่ม ตั้งคณะกรรมการ หรือการเขียนรายงาน แต่เป็นการ
เปลี่ยนไอเดียให้กลายเป็นต้นแบบเพื่อทดสอบกับผู้ใช้งาน เช่น ปรับผังใหม่ หรือสร้างสรรค์บริการใหม่

๑. ค้นพบ (Discover) เป็นขั้นตอนทำวิจัย เพื่อค้นหาว่าพวกเขาคิดและทำอะไร

๒. กำหนด (Define) เป็นการระบุว่าอะไรคือประเด็นหลัก อะไรคือปัญหา โดยคัดแยกข้อมูลทั้งหมด
ทำให้เห็นภาพชัดเจน แล้วพิจารณา

๓. พัฒนา (Develop) คือตอนที่คุณระดมไอเดียต่าง ๆ เพื่อตอบโจทย์ตามข้อมูลที่你能ได้คัดแยกไว้
รวมไปถึงหาไอเดียสำหรับต้นแบบ

๔. นำเสนอ (Deliver) ต้นแบบที่ประสบความสำเร็จ

๕. “การเปลี่ยนแปลงสังคมเชิงระบบด้วยปัญญาารวมหมู่”

โดย **ณัฐพงษ์ จารุวรรณพงศ์** ผู้อำนวยการศูนย์การออกแบบเพื่อสังคม (CUD4S) จุฬาฯ และอดีตผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมกิจการเพื่อสังคม

ประเด็นด้านปัจเจกบุคคล กลุ่มบุคคล กลุ่มคนที่หลากหลาย การทำงานร่วมกันกับบุคคลที่มีความหลากหลายในกลุ่มเดียวกัน จะทำให้เราได้รับไอเดียที่หลากหลาย หรืออาจเรียกว่า ปัญญาารวมหมู่

ปัญญาารวมหมู่ หรือ Collective Intelligence จะสร้างขึ้นได้อย่างไร

วิทยากรยกตัวอย่าง กรณีศึกษาของประเทศญี่ปุ่นที่ร่วมกันสร้างสวนสาธารณะเพื่อให้คนรุ่นหลังได้ใช้ประโยชน์ นับว่าเป็นการมองประโยชน์ส่วนรวมแก่ประเทศ และร่วมใจกันสร้างขึ้น

นอกจากนี้ยังกล่าวถึงความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาในประเทศไทย กล่าวคือ การศึกษาขั้นพื้นฐานมีมาตรฐานต่างกันมาก ครอบครัวที่มีกำลังสนับสนุนบุตรหลานให้เรียนโรงเรียนที่ดี ก็สร้างพื้นฐานที่ดีได้ ดังนั้นหากการศึกษาภาคพื้นฐานเท่าเทียมกัน จะเป็นส่วนสนับสนุนให้ประเทศพัฒนาไปอีกไกล

๖. “A Room Is Not Just a Room: the Library as Place and Why It Matters”

โดย **คริสเตียน ลอเออร์เซน** (Christian Lauersen) ผู้อำนวยการห้องสมุดประชาชนรอสกิลด์ เมืองโคเปนเฮเกน ประเทศเดนมาร์ก

ทำไมพื้นที่สาธารณะจึงมีความสำคัญ

หลังจากการเกิดคลื่นความร้อนครั้งใหญ่ในเมืองชิคาโก มีผู้เสียชีวิตจากเหตุการณ์นี้ราว ๘๐๐ คน ภายในช่วงเวลาเพียง ๑๐ วัน เरिक โคลเนนเบิร์ก (Eric Klinenberg) ซึ่งขณะนั้นเป็นนักศึกษาด้านสังคมวิทยาของมหาวิทยาลัยชิคาโก จึงได้ศึกษารูปแบบการเสียชีวิตของพวกเขาเหล่านั้น สิ่งแรกที่พบคือ ผู้ที่อยู่ในย่านคนมีรายได้น้อย มีอัตราการเสียชีวิตมากกว่าผู้ที่อยู่ในย่านคนรวย แต่เมื่อค้นคว้าลึกลงไปกลับพบสิ่งที่น่าสนใจว่ามีพื้นที่เล็กๆ บางส่วนในย่านคนยากจน ที่มีอัตราการเสียชีวิตจากคลื่น ความร้อนน้อยกว่าย่านคนรวย เरिकได้ลงสำรวจพื้นที่และพบว่า ย่านคนจนที่มีอัตราการเสียชีวิตต่ำกว่าค่าเฉลี่ยดังกล่าว มีพื้นที่สาธารณะ จำนวนมาก เช่นสวนสาธารณะ ศูนย์กีฬา ห้องสมุด ศูนย์ชุมชน พื้นที่สาธารณะเหล่านี้ทำหน้าที่เชื่อมโยงผู้คนและ ทำให้โครงสร้างพื้นฐานทางสังคมแข็งแกร่งขึ้น เมื่อชุมชนเกิดวิกฤตคนที่มีความใกล้ชิดกันมักคอยช่วยเหลือกัน

จึงมีแนวคิดที่ว่าพื้นที่สาธารณะและห้องสมุดคือหนทางสำคัญในการต่อสู้กับความโดดเดี่ยวในสังคม โดยไม่ได้ หมายถึงเพียงเรื่องของหนังสือ แต่ยังหมายถึงพื้นที่เปิดที่ทุกคนสามารถเดินเข้ามา เพื่อเข้าร่วมกิจกรรมและใช้ทรัพยากรต่างๆ พูดคุยกับเจ้าหน้าที่ หรือนั่งดื่มกาแฟโดยไม่จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์กับใครโดยตรงก็ได้

วิธีการสร้างพื้นที่สาธารณะ

๑. ชุมชนรู้ดีที่สุด เมื่อใดก็ตามที่ต้องการสร้างพื้นที่สาธารณะ ชุมชนต้องเข้ามามีส่วนร่วม เพื่อหาคำตอบว่า ชุมชนนี้เป็นอย่างไร พวกเขามีความต้องการอะไร ใฝ่ฝันอะไร

๒. “พื้นที่” ไม่ใช่ “แบบ” การออกแบบต้องมองให้ไกลกว่าตัวอาคารหรืองานออกแบบ แต่ต้องมององค์ประกอบของพื้นที่ เช่น สภาพแวดล้อม ผู้คน ร้านค้า สภาพอากาศ สีสน กลิ่น โรงงาน ฯลฯ

๓. ลงมือสำรวจชุมชน คล้ายกับการทำงานของนักมานุษยวิทยา เพื่อหาคำตอบว่า อะไรที่น่าจะเหมาะกับ ชุมชนนั้น ชุมชนอยากมีพื้นที่แบบไหน เช่น ต้องการสวนสาธารณะ สนามกีฬา หรือห้องสมุด

๔. กำหนดวิสัยทัศน์เป้าหมายของพื้นที่นั้นคืออะไร เช่น สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คน ต่อสู้กับความโดดเดี่ยว ต่อสู้กับอาชญากรรม หารายได้ ฯลฯ

กรณีศึกษาห้องสมุดประชาชนรอสกิลด์ (Libraries Roskilde) ใจกลางเมืองรอสกิลด์เป็นที่ตั้งของสถานีรถไฟและมีถนนสายหลักทะลุผ่าน ตรงหัวมุมถนนถัดจากนั้นเป็นที่ตั้งของห้องสมุด ซึ่งในอดีตแทบไม่มีใครมองออกว่านั่นคืออาคารอะไร เพราะมีต้นไม้ปกคลุมแน่นและกลายเป็นที่ขายยาเสพติด ซ้ำร้ายกว่านั้นทางเข้าห้องสมุดยังอยู่ที่ศทางตรงกันข้าม จึงให้ความรู้สึกเหมือนว่าห้องสมุดกำลังหันหลังให้เมือง ต่อมาจึงมีการปรับปรุงพื้นที่ใหม่ โดยมีเป้าหมายหลักคือ ต้องการให้ห้องสมุดแอ่แขนต้อนรับเมืองและ ชุมชน ทั้งในแง่ของจิตวิทยาและการสร้างพื้นที่จริง มีการจัดเวิร์กช็อปและเสวนาบ่อยครั้ง เพื่อเปิดให้ผู้คนและกลุ่ม คนในชุมชนได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาพื้นที่

ห้องสมุดประชาชนรอสกิลด์เพิ่งจัดทำรายงานชิ้นใหม่ เรื่อง “ความหมายของห้องสมุดสาธารณะที่มีต่อ ประชาชนและชุมชน” รายงานนี้พูดถึงคุณค่าและผลกระทบของห้องสมุด โดยมีข้อค้นพบที่น่าสนใจ ๒ เรื่อง ประการแรก ห้องสมุดสาธารณะช่วยสร้างเสริมชุมชน โดยการเป็นสถานที่ที่ผู้คนมาพบปะกัน และได้รับประสบการณ์การอยู่ร่วมกับผู้อื่น เปรียบเสมือนสิทธิประโยชน์สาธารณะของทุกคน โดยเงินไม่ได้เป็นอุปสรรคกีดขวาง การเข้าถึงและใช้งาน อีกประการคือ ห้องสมุดทำหน้าที่เหมือนเป็นที่หลบภัยในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้คนสามารถมา ผิงตัวอยู่ได้ เพื่อใช้เวลากับตัวเองและผู้อื่น

๗. “LocHal: Transformation from a Lending to a Social Library”

โดย **ปีเทอเนล ไธจเซน** (Pieterel Thijssen) ผู้จัดการฝ่ายนวัตกรรม ห้องสมุดลอคฮาล เมืองทิลเบอร์ก ประเทศเนเธอร์แลนด์

แรกเริ่มที่มีการก่อตั้งห้องสมุด เกิดแนวคิดที่จะสร้าง “ห้องสมุดเพื่อสังคม” โดยมุ่งเน้นบทบาทไปที่การเชื่อมโยงผู้คนและการเข้าถึงปัญหาต่างๆ ในสังคม การก่อตั้งห้องสมุดได้หยุดชะงักชั่วคราวเนื่องจากวิกฤตเศรษฐกิจ แต่วิกฤตนี้ก็ทำให้อาคารเก่าที่สวยงามไม่ถูกทุบทำลายทิ้ง อีกทั้งยังได้รับการอนุรักษ์ให้เป็นมรดกทางอุตสาหกรรม ของเมืองทิลเบอร์ก

การออกแบบและก่อสร้างห้องสมุด

การสรรหาบริษัทสถาปนิกเพื่อออกแบบห้องสมุดเริ่มต้นในปี ๒๕๕๘ (ค.ศ.๒๐๑๕) โดยมี บริษัท ๔ แห่งร่วมออกแบบ ได้แก่

- “Civic Architect” รับผิดชอบการออกแบบภาพรวมของอาคาร
- “Braakma en Roos” ให้คำปรึกษาด้านมรดกอุตสาหกรรม
- “Inside Outside” รับผิดชอบการออกแบบและผลิตสิ่งทอ
- “Mecanoo” รับผิดชอบการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน

องค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของห้องสมุดก็คือม่าน ซึ่งผลิตโดย “ห้องสมุดสิ่งทอ” เมืองทิลเบอร์กมีประวัติศาสตร์ยาวนานในอุตสาหกรรมด้านนี้ ม่านมีขนาดใหญ่มากจนไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้ด้วยรถยนต์รถไฟ หรือพาหนะใดๆ แต่ต้องประกอบขึ้นที่ห้องสมุด ลอคฮาลเป็นพื้นที่เปิดโล่งขนาดใหญ่มาก ซึ่งภายในแทบจะไม่มี ผนัง แต่ผ้าม่านขนาดมหึมาถูกนำมาใช้เพื่อแบ่งพื้นที่ออกเป็นส่วนๆ เช่น พื้นที่ประชุมหรือบรรยาย

การออกแบบลอคฮาลเน้นความความยืดหยุ่นและใช้งานพื้นที่ได้หลากหลายเท่าที่จะทำได้ โต๊ะขนาดใหญ่ ที่ผู้คนใช้ติวหนังสือ อ่านหนังสือ หรือพบปะกัน สามารถปรับให้เป็นเวทีสำหรับการแสดง

การบริหารจัดการห้องสมุด

ในฐานะห้องสมุด หนังสือยังคงเป็นสิ่งสำคัญ ที่มีหนังสือประมาณ ๑๖๐,๐๐๐ รายการ และซื้อใหม่เพิ่มปี ละประมาณ ๑๐% โดยงบประมาณส่วนใหญ่มาจากเทศบาล ชั้นหนังสือถูกจัดวางให้น่าหยิบไปอ่าน และสนับสนุน ให้เกิดการสนทนาเกี่ยวกับหนังสือ

การสร้างห้องสมุดให้เป็น “เคน นิส เมคเคอไรจ์” (KennisMakerij) คำนี้เป็นภาษาดัตช์ หมายถึงสถานที่ที่ผู้คนสามารถเรียนรู้หาความรู้รวมทั้งนัดพบกัน ลอคฮาลได้จ้างพนักงานเพิ่มจำนวนหนึ่ง ซึ่งเป็นผู้ที่ไม่ได้มีภูมิหลังด้านห้องสมุด แต่มีการศึกษาหลากหลาย เข้าใจบริบทต่างๆ ในท้องถิ่น และมีเครือข่ายที่ดีมาก พวกเขามีส่วนช่วยให้ภาพของ “ห้องสมุดแห่งอนาคต” มีความชัดเจนขึ้น

ในลอคฮาลมีห้องทดลอง ๖ ห้อง แต่ละห้องมีธีมพิเศษเฉพาะด้านต่างๆ ที่คัดสรรแล้วว่ามีความสอดคล้อง กับชุมชน และเมื่อเวลาผ่านไป หากธีมไหนไม่เหมาะกับคนทิลเบอร์กอีกต่อไป ก็สามารถเปลี่ยนได้ เช่น

TimeLab พื้นที่เรียนรู้เรื่องราวจากอดีตถึงปัจจุบันเพื่อออกแบบอนาคต

FoodLab พื้นที่เรียนรู้เรื่องการกินดื่มที่ดีต่อสุขภาพและให้ความสำคัญกับการบริโภคผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น DigiLab พื้นที่เรียนรู้ด้านดิจิทัล

GameLab พื้นที่สนับสนุนให้ผู้คนคิดสร้างสรรค์เกมและทำงานร่วมกัน

FutureLab สำหรับคุยกับชาวเมืองเรื่องอนาคตของพวกเขา

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

- ๑) สถานที่ที่สวยงาม ซึ่งสิ่งเก่าและใหม่สามารถหลอมรวมเข้าด้วยกัน ที่ได้ชื่อว่าเป็น “ห้องนั่งเล่นของ เมือง”
- ๒) ผู้คน พนักงานและผู้ให้บริการร่วมกันสร้างสรรค์ห้องสมุดลอคฮาล และทุกคนพร้อมเปิดรับโอกาสใหม่ๆ อยู่เสมอ
- ๓) พันธมิตร การดำเนินงานของห้องสมุดอาศัยความร่วมมือของเครือข่ายที่เข้มแข็ง
- ๔) การจัดกิจกรรม ซึ่งมีความหลากหลายจากการทำงานร่วมกับองค์กรต่างๆ
- 5) กระบวนการทำงานที่ดีการเรียนรู้จากการลงมือทำ และมุ่งผลลัพธ์ความสำเร็จ

รางวัลที่ได้รับ

- รางวัล “Europa Nostra Award” ซึ่งเป็นรางวัลเกี่ยวกับมรดกของชาวยุโรป
- รางวัล “อาคารดีเด่นประจำปีของโลก” ปี ๒๕๖๒
- ๑ ใน ๔ ห้องสมุดที่ได้รับการเสนอชื่อให้เป็น “ห้องสมุดที่ดีที่สุดในโลก” ในปี ๒๕๖๒

๘. “The Future of EdTech and Future of Education”

โดย เรืองโรจน์ (กระทิง) พูนผล ประธาน Kasikorn Business-Technology Group (KBTG)

วิทยาการแนะนำเทคโนโลยีการศึกษาในรูปแบบต่างๆ โดยเฉพาะช่วงที่เกิดวิกฤติ COVID-19 การศึกษาในประเทศต่างๆทั่วโลก ต้องเปลี่ยนไปใช้รูปแบบออนไลน์ ทำให้เกิดแอปพลิเคชัน หรือ แพลตฟอร์มในการเรียนรู้ต่างๆ เพิ่มขึ้นมากมาย เช่น

Talent&work

K-12

High education

เป็นต้น

๙. ปัญหาอุปสรรคในการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

ไม่มี

๑๐. ประโยชน์ที่ได้รับจากการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

: - **ต่อตนเอง** ได้รับความรู้และประสบการณ์ด้านการพัฒนาห้องสมุดและพื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้ของประเทศต่างๆ ที่โดดเด่น และน่าสนใจ แพลตฟอร์มในการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยตนเอง แนวคิดในการวิเคราะห์ผู้ใช้บริการ เพื่อจัดบริการให้เหมาะสม รวมถึงการบริหารงานห้องสมุดเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ให้แก่ชุมชน

: - **ต่อหน่วยงาน/มหาวิทยาลัย** สามารถนำแนวคิดที่ได้มาสนับสนุนการให้บริการในห้องสมุดมหาวิทยาลัย และเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างการเรียนรู้ให้กับนักศึกษาและประชาคม

๑๑. เอกสารหรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องที่ได้รับจากการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

ไม่มี

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

ไม่มี

๑๓. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ อื่น ๆ

ไม่มี

(ผู้รายงาน)



(นางสาวสุภาพร วงษา สปีคแมน)

วันที่

๗ พฤษภาคม ๒๕๖๔

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น


.....

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ)..........

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริลักษณ์ เกตุฉาย)

วันที่ ๗ พฤษภาคม ๒๕๖๔