



แบบรายงานการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน  
ศูนย์วิทยบริการ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๑. ข้อมูลส่วนบุคคล

ชื่อ-สกุล นางสาวณัชชญา ลีเกษม ตำแหน่ง นักเอกสารสนเทศ  
กลุ่มบุคลากร  สายวิชาการ  สายสนับสนุนวิชาการ

๒. หลักฐานหรือเรื่องที่เกี่ยวข้องประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

เรื่อง ประชุมออนไลน์ TK Forum 2021 : Library and Public Space for Learning

๓. วิทยากรในการบรรยายให้ความรู้ในการเข้าร่วมประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๓.๑ คุณกิตติรัตน์ ปิติพานิช รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้และ  
ผู้อำนวยการสถาบันอุทยานการเรียนรู้

๓.๒ คุณแอนดี พริสต์เนอร์ ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและวิจัยประสบการณ์ของ  
ผู้ใช้งาน (UX) สหราชอาณาจักร

๓.๓ คุณคริสเตียน ลอเออร์เซน (Christian Lauersen) ผู้อำนวยการห้องสมุดประชาชนรอสกิลด์  
เมืองโคเปนเฮเกน ประเทศเดนมาร์ก

๓.๔ คุณณัฐพงษ์ จารุวรรณพงศ์ ผู้อำนวยการศูนย์การออกแบบเพื่อสังคม (CUD4S) จุฬาฯ และอดีต  
ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมกิจการเพื่อสังคม

๓.๕ คุณพีเทอเนล ไธจ์เซน ผู้จัดการฝ่ายนวัตกรรม ห้องสมุดลอกฮาล เมืองทิลเบอร์ก ประเทศ  
เนเธอร์แลนด์

๓.๖ คุณคริสตัล ลิม-แลงจ์ อดีตผู้อำนวยการ NUS Centre for Future-ready Graduates  
มหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ (NUS) และผู้ก่อตั้งบริษัท Forest Wolf ประเทศสิงคโปร์

๔. สถาบันหรือหน่วยงานที่เข้าร่วมประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ TK Park

๕. ระยะเวลาที่เข้าเข้าร่วมประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

วันพฤหัสบดีที่ ๘ เมษายน ๒๕๖๔

๖. งบประมาณที่ใช้ในการเข้าร่วมประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

ไม่มีค่าใช้จ่าย

๗. วัตถุประสงค์ของการเข้าร่วมประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๑. เพื่อถ่ายทอดแนวคิดและประสบการณ์การพัฒนาห้องสมุดและพื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้ที่โดดเด่นน่าสนใจของต่างประเทศ รวมถึงกรณีศึกษาของประเทศไทย การประชุมครั้งนี้ เป็นการจัดงานในรูปแบบผสมผสาน (Hybrid Conference) เนื่องจากสถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 โดยวิทยากรต่างประเทศบรรยายผ่านช่องทางดิจิทัล ส่วนวิทยากรในประเทศบรรยายสดในห้องประชุม และมีการถ่ายทอดสดผ่าน Facebook Live ตลอดการประชุม

๘. สรุปเนื้อหาสาระของการเข้าร่วมประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๘.๑ ประเทศไทยอยู่ตรงไหนในโลกการเรียนรู้

โดย คุณกิตติรัตน์ ปิติพานิช รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้และผู้อำนวยการสถาบันอุทยานการเรียนรู้

คุณกิตติรัตน์ ได้นำเสนอตัวชี้วัดด้านคุณภาพการศึกษา การเรียนรู้ และทักษะทางด้านดิจิทัลของไทย เทียบกับนานาประเทศ จากหลายๆ ตัว ไม่ว่าจะเป็น ดัชนีทุนมนุษย์ ดัชนีความสามารถในการแข่งขันระดับโลก ดัชนีความสามารถการแข่งขันด้านดิจิทัล ดัชนีการศึกษา ทำให้มองเห็นภาพคนไทยและเด็กไทย ในแง่มุมของการพัฒนาทางการศึกษา และการเรียนรู้

จากการประเมินเบื้องต้น ของไทยยังอยู่ในระดับปานกลาง โดยมี 3 ประเด็น ที่ควรให้ความสนใจ ได้แก่

- คุณภาพทางการศึกษา
- ทักษะประชากร
- ทักษะคิดต่อการเรียนรู้ของคนไทย

ถ้าจะวิเคราะห์ จุดอ่อนของคนไทยและเด็กไทย น่าจะเป็นทักษะด้านการวิเคราะห์ การใช้เครื่องมือต่าง ๆ เพื่อการพัฒนาตนเองเพื่อเป็นผู้สร้างนวัตกรรมมากกว่าการเป็น User

๘.๒ Libraries are for users: the value and application of UX research and design

โดย คุณแอนดี พริสต์เนอร์ ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและวิจัยประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (UX) สหราชอาณาจักร

## UX คืออะไร และทำไม

UX ย่อมาจากคำว่า “User Experience” (ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน) เป็นเทรนด์ใหญ่ที่เกิดขึ้นกับห้องสมุดนับตั้งแต่มีอินเทอร์เน็ต และห้องสมุดทั่วโลกกำลังใช้แนวทางนี้ในการทำความเข้าใจผู้ใช้งานให้มากขึ้น เพื่อจะนำไปเป็นข้อมูลสำหรับการสร้างประสบการณ์หรือริเริ่มบริการที่แตกต่างจากเดิม ให้ตอบสนองความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้อย่างแท้จริง ไม่ใช่มาจากการคิดคาดการณ์เอาเองของเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการ

ที่ผ่านมา การดำเนินงานของห้องสมุดส่วนใหญ่เป็นไปตามความสะดวกของเจ้าหน้าที่มากกว่าจะทำไปเพื่อผู้ใช้งาน ห้องสมุดไม่ได้คุยกับผู้ใช้บริการมากพอหรือค้นคว้าว่าพวกเขาามีพฤติกรรมและความต้องการอย่างไร หากมีการทำวิจัย ก็มักเป็นเพียงการสำรวจ การสนทนากลุ่ม และเก็บข้อมูลทางสถิติผู้ใช้งานห้องสมุด ซึ่งผิวเผินเกินไปและยังไม่ได้คำตอบว่าสิ่งที่ผู้ให้บริการอยากได้จริง ๆ นั้นคืออะไร ดังนั้นถ้าห้องสมุดถามผู้คนที่อยากได้อะไร พวกเขา มักจะตอบว่า ต้องการหนังสือเพิ่มขึ้น หรือต้องการให้ห้องสมุดขยายเวลาเปิดให้นานขึ้น การวิจัยห้องสมุดจำเป็นต้องลงลึกกว่านั้น ซึ่ง UX สามารถให้คำตอบได้

### 5 เทคนิควิจัย UX

เทคนิควิจัย UX มีความสร้างสรรค์ สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้งาน รวมทั้งความรู้สึกนึกคิดที่ซับซ้อน ตัวอย่างเช่น

1. **แผนที่พฤติกรรม** เป็นการบันทึกการเคลื่อนไหวของผู้ใช้งานในพื้นที่ทางกายภาพผ่านการสังเกตซ้ำๆ เพื่อระบุเส้นทางโปรด (desire lines)

วิธีนี้จะทำให้ห้องสมุดทราบว่า ผู้ใช้งานเดินไปทางไหน เห็นอะไรบ้าง ใช้อะไรบ้าง บางครั้งอาจมีอุปสรรคระหว่างทาง บางครั้งอาจมีสิ่งที่ไม่ได้มีที่ห้องสมุดอาจจอยากให้ผู้ใช้งานเข้าถึงพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งได้เร็วขึ้น หรืออยากให้พวกเขาเดินช้าลงเพื่อหยุดมองอะไรบางอย่าง ทั้งหมดนี้เกี่ยวข้องกับความสำเร็จหรือความล้มเหลวในการออกแบบแผนผัง เฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์อื่นๆ

2. **การตรวจจับการเคลื่อนไหวของดวงตา** โดยใช้แว่นตาพิเศษตรวจจับการเคลื่อนไหว เพื่อทำความเข้าใจว่าผู้ใช้งานห้องสมุดมองอะไร

3. **การทดสอบการใช้งานผลิตภัณฑ์** คือการสังเกตและบันทึกวิธีที่ “ผู้ใช้” ใช้งานเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อให้ค้นพบปัญหาที่ต้องแก้ไขในเรื่องการจัดวางองค์ประกอบ เส้นทางการใช้งานเว็บไซต์หรือแคตตาล็อก และเพื่อดูว่าการเข้าใช้งานทำได้ง่ายแค่ไหน

4. **เกมสร้างแบบจำลอง** คือการให้ผู้ใช้งานได้สร้างแบบจำลองที่แสดงถึงประสบการณ์การใช้บริการห้องสมุด เช่น การใช้ตัวต่อเลโก้ ดินน้ำมัน หรือวัสดุอื่นๆ ข้อดีของวิธีนี้คือช่วยสำรวจความรู้สึกนึกคิดของผู้ใช้งานที่มีต่อประสบการณ์ที่ได้รับ ด้วยวิธีที่สร้างสรรค์และเปิดกว้าง ผู้คนได้แสดงออกทางความคิดและอารมณ์ความรู้สึก

5. **จดหมายรักและบอกเลิก** คือการขอให้ผู้ใช้งานเขียนจดหมายถึงห้องสมุดเสมือนว่าห้องสมุดเป็นคนรักหรือเป็นคนที่พวกเขากำลังจะบอกเลิก เพื่อสำรวจอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ที่ถูกซ่อนอยู่

### ต่อยอดการวิจัย UX ด้วย 4D

ในช่วงเริ่มต้นห้องสมุดจำเป็นต้องคิดแบบขยาย (divergent) คือคิดเยอะๆ เปิดรับไอเดีย เพื่อมองหาความเป็นไปได้แบบต่างๆ จนเมื่อกระบวนการมีความก้าวหน้า เริ่มหิบบางไอเดียมาทำ จะเกิด การคิดแบบบรรจบ (convergent) วิธีคิดทั้ง 2 แบบจะเกิดขึ้นสลับกันไปมาระหว่างปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงาน เรียกว่า “แบบจำลองเพชรคู่” (double diamond model) ซึ่งมีรายละเอียดย่อย 4 ขั้นตอน

1. ค้นพบ (Discover) เป็นขั้นตอนทำวิจัย เพื่อค้นหาว่าพวกเขาคิดและทำอะไร
2. กำหนด (Define) เป็นการระบุว่าจะอะไรคือประเด็นหลัก อะไรคือปัญหา โดยคัดแยกข้อมูลทั้งหมด ทำให้เห็นภาพชัดเจน แล้วพิจารณา
3. พัฒนา (Develop) คือตอนที่คุณระดมไอเดียต่าง ๆ เพื่อตอบโจทย์ตามข้อมูลที่你能ได้คัดแยกไว้ รวมไปถึงหาไอเดียสำหรับต้นแบบ
4. นำเสนอ (Deliver) ต้นแบบที่ประสบความสำเร็จ

### ๘.๓ A Room Is Not Just a Room: the Library as Place and Why It Matters”

โดย คุณคริสเตียน ลอเออร์เซน (Christian Lauersen) ผู้อำนวยการห้องสมุดประชาชนรอสกิลด์ เมืองโคเปนเฮเกน ประเทศเดนมาร์ก

มีแนวคิดที่ว่าพื้นที่สาธารณะและห้องสมุดคือหนทางสำคัญในการต่อสู้กับความโดดเดี่ยวในสังคม โดยไม่ได้หมายถึงเพียงเรื่องของหนังสือ แต่ยังหมายถึงพื้นที่เปิดที่ทุกคนสามารถเดินเข้ามา เพื่อเข้าร่วมกิจกรรม และใช้ทรัพยากรต่างๆ พูดคุยกับเจ้าหน้าที่ หรือนั่งดื่มกาแฟโดยไม่จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์กับใครโดยตรงก็ได้

**วิธีการสร้างพื้นที่สาธารณะ**

แยน เกียล (Jan Gehl) นักออกแบบเมืองจากเดนมาร์ก กล่าวไว้ว่า “เมื่อคุณทำงานด้านสถานที่ สิ่งแรกที่ควรต้องมองคือเรื่องการใช้ชีวิต จากนั้นจึงมองเรื่องพื้นที่ และมองเรื่องอาคารเป็นอันดับสุดท้าย”

คำว่า “เทศะรังสรรค์” (placemaking) หมายถึง การสร้างพื้นที่สาธารณะที่ส่งเสริมสุขภาพ ความสุข และความเป็นอยู่ที่ดีของผู้คน หากนำมาใช้กับบริบทของห้องสมุด ก็ จะหมายถึงการสร้างพื้นที่สาธารณะที่ส่งเสริมให้ผู้คนและชุมชนมีความสามารถในการเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์และความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง หลักคิดสำคัญในการสร้างพื้นที่สาธารณะ หรือ ‘เทศะรังสรรค์’ ได้แก่

1. **ชุมชนรู้ดีที่สุด** เมื่อใดก็ตามที่ต้องการสร้างพื้นที่สาธารณะ ชุมชนต้องเข้ามามีส่วนร่วม เพื่อหาคำตอบว่า ชุมชนนี้เป็นอย่างไร พวกเขามีความต้องการอะไร ใฝ่ฝันอะไร
2. **“พื้นที่” ไม่ใช่ “แบบ”** การออกแบบต้องมองให้ไกลกว่าตัวอาคารหรืองานออกแบบ แต่ต้องมององค์ประกอบของพื้นที่ เช่น สภาพแวดล้อม ผู้คน ร้านค้า สภาพอากาศ สี สัน กลิ่น โรงงาน ฯลฯ
3. **ลงมือสำรวจชุมชน** คล้ายกับการทำงานของนักมานุษยวิทยา เพื่อหาคำตอบว่า อะไรที่น่าจะเหมาะกับชุมชนนั้น ชุมชนอยากมีพื้นที่แบบไหน เช่น ต้องการสวนสาธารณะ สนามกีฬา หรือห้องสมุด
4. **กำหนดวิสัยทัศน์เป้าหมายของพื้นที่นั้นคืออะไร** เช่น สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คน ต่อสู้กับความโดดเดี่ยว ต่อสู้กับอาชญากรรม หารายได้ ฯลฯ

5. ดำเนินการอย่างต่อเนื่อง การสร้างพื้นที่เป็นกระบวนการที่มีความต่อเนื่อง เมื่อใดก็ตามที่ชุมชนเปลี่ยนแปลง พื้นที่ก็จะต้องเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย

#### ๘.๔ การเปลี่ยนแปลงสังคมเชิงระบบด้วย“ปัญญารวมหมู่”

โดย คุณณัฐพงษ์ จารุวรรณพงศ์ ผู้อำนวยการศูนย์การออกแบบเพื่อสังคม (CUD4S) จุฬาฯ และอดีตผู้อำนวยการสำนักงานสร้างเสริมกิจการเพื่อสังคม

คุณณัฐพงษ์ จารุวรรณพงศ์ นำเสนองถึงพลังของคนในสังคมที่สามารถร่วมมือกันเปลี่ยนแปลงหลายอย่างได้ น่าสนใจมาก มีตัวอย่างจากต่างประเทศมากมาย ทั้งญี่ปุ่น การสร้างสวนสาธารณะจากคนทั่วประเทศ ที่ช่วยกันบริจาคต้นไม้ บาร์เซโลนา ชุมชนที่ช่วยกันคิดค้นอุปกรณ์ตรวจวัดคุณภาพอากาศ

พลังความร่วมมือของคน คนที่มีความหลากหลายของความรู้ คนที่มีความหลากหลายของความคิด สามารถช่วยกันสร้างสิ่งต่างๆ ได้ ไม่จำเป็นต้องเก่ง ไม่จำเป็นต้องมีความสามารถมากเหมือนกันคนอื่นๆ แต่ร่วมมือช่วยกันได้ อันนี้เขาเรียกกันว่า “ปัญญารวมหมู่” คือ “ฉลาดไปด้วยกัน”

#### ๘.๕ LocHal : Transformation from a Lending to a Social Library

โดย คุณพีเทอเนล ไรจ์เซน ผู้จัดการฝ่ายนวัตกรรม ห้องสมุดลอกฮาล เมืองทิลเบอร์ก ประเทศเนเธอร์แลนด์

การออกแบบลอกฮาลเน้นความความยืดหยุ่นและใช้งานพื้นที่ได้หลากหลายเท่าที่จะทำได้ โต๊ะขนาดใหญ่ที่ผู้คนใช้ดูหนังสือ อ่านหนังสือ หรือพบปะกัน สามารถปรับให้เป็นเวทีสำหรับการแสดง โต๊ะไม้ติดโครงล้อรถไฟ สามารถขยับไปมาได้ตามราง ส่วนบันไดขนาดใหญ่เป็นที่ที่ผู้คนนิยมมานั่งคุยและทำงาน สามารถใช้เป็นอัมฟิเธียเตอร์ เวลาที่มีการแสดงได้ด้วย

การเปลี่ยนแปลงห้องสมุดเพื่อให้ยั่งยืนสำหรับอนาคตเกิดจากการลองผิดลองถูก และทำสิ่งที่เรียกว่า “เคนนิส เมคเคอไรจ์” (KennisMakerij) คำนี้เป็นภาษาดัตช์หมายถึงสถานที่ที่ผู้คนสามารถเรียนรู้หาความรู้ รวมทั้งนัดพบกัน ลอกฮาลได้จ้างพนักงานเพิ่มจำนวนหนึ่ง ซึ่งเป็นผู้ที่ไม่ได้มีภูมิหลังด้านห้องสมุด แต่มีการศึกษาหลากหลายเข้าใจบริบทต่าง ๆ ในท้องถิ่น และมีเครือข่ายที่ดีมาก พวกเขามีส่วนช่วยทำให้ภาพของ “ห้องสมุดแห่งอนาคต” มีความชัดเจนขึ้น

ในลอกฮาลมีห้องทดลอง 6 ห้อง แต่ละห้องมีธีมพิเศษเฉพาะด้านต่างๆ ที่คิดสรรแล้วว่าจะมีความสอดคล้องกับชุมชน และเมื่อเวลาผ่านไป หากธีมไหนไม่เหมาะกับคนทิลเบอร์กอีกต่อไป ก็สามารถเปลี่ยนไปเป็นห้องทดลองธีมอื่นได้ ได้แก่

1. WordLab พื้นที่สำหรับภาษา การพูด วรรณกรรม การเขียนเชิงสร้างสรรค์
2. TimeLab พื้นที่เรียนรู้เรื่องราวจากอดีตถึงปัจจุบันเพื่อออกแบบอนาคต
3. FoodLab พื้นที่เรียนรู้เรื่องการกินดื่มที่ดีต่อสุขภาพและให้ความสำคัญกับการบริโภคผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น
4. DigiLab พื้นที่เรียนรู้ด้านดิจิทัล
5. GameLab พื้นที่สนับสนุนให้ผู้คนคิดสร้างสรรค์เกมและทำงานร่วมกัน
6. FutureLab สำหรับคุยกับชาวเมืองเรื่องอนาคตของพวกเขา

## ๘.๖ Deep Human Resilience – the Skills and Mindsets We Need to Succeed in an Era of Change

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

ทักษะขั้นสูงที่มี 5 ทักษะ คือ

1. Focus & Insight - การมีสมาธิจดจ่อกับสิ่งที่สนใจ รู้ลึก รู้จริงในเรื่องที่สนใจ
2. Self Awareness - การตระหนักรู้ในตัวตน รู้จักตัวเอง เพื่อพัฒนาและปรับปรุงได้ไม่หยุดนิ่ง
3. Empathy & Compassion - ความเข้าอกเข้าใจ ความเอาใจใส่ผู้อื่น เพื่อเข้าถึงคนอื่น ๆ และสร้างสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน
4. Complex Communication - ความสามารถในการสื่อสารที่ซับซ้อนให้สามารถเข้าใจได้ง่าย
5. Adaptive Resilience - ความเข้มแข็งทางจิตใจ ความอดทนล้มได้ แต่ไม่ได้ล้มเหลว และสามารถลุกขึ้นมาสู้เรื่องใหม่ได้

ทักษะทั้งหมดที่คุณคริสตัล ลิม-แลงจ์ เป็นทักษะที่ AI ไม่สามารถเข้ามาแทนที่ได้ และยังมีอีก

3 วิธีในการปรับเปลี่ยน mind set ให้เราได้พัฒนาตนเอง

1. ให้ออมรับในการล้มเหลว ไม่เสียใจที่จะล้มเหลว ทุกคนล้มเหลวได้ การล้มเหลวไม่ใช่เรื่องผิด
2. เปลี่ยนให้เร็ว และหาทางเลือกใหม่ ๆ คิดในหลาย ๆ รูปแบบ มีแผน A B C ไม่ยึดติดกับแผนที่สมบูรณ์ ทดลองไปเรื่อย ๆ
3. เริ่มต้นด้วยความเข้าอกเข้าใจผู้อื่น

เมื่อเราสามารถพัฒนากรอบความคิด ความเชื่อมั่นในตนเอง พร้อมพัฒนาทักษะให้แตกต่างจาก AI และเชื่อมโยงกับทุกคนด้วยความเข้าอกเข้าใจ อาชีพในปัจจุบันที่อาจจะหายไป และอาชีพในอนาคตที่เรายังไม่รู้ว่าจะเป็นอย่างไร จะไม่ได้เป็นเรื่องที่เรากังวลอีกต่อไปค่ะ แต่มันจะเป็นเรื่องที่เราสร้างโอกาสใหม่ ๆ

### ๙. ปัญหาอุปสรรคในการเข้าร่วมประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

ไม่มี

### ๑๐. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

#### ๑๐.๑ ต่อตนเอง

๑. ได้รับความรู้ความเข้าใจแนวคิดใหม่เรื่องพื้นที่สาธารณะ บทบาทห้องสมุด และแนวโน้มการเรียนรู้ จากประสบการณ์ผู้บรรยายชาวไทยและชาวต่างประเทศ ห้องสมุดจะเป็นอะไรได้บ้าง หากไม่ใช่สถานที่เก็บหนังสือ เราจะบริหารจัดการโลกสารสนเทศอย่างไรให้เกิดประโยชน์กับการเรียนรู้ ทักษะแบบไหนที่จะทำให้การทำงานในอนาคตประสบความสำเร็จ

๒. สามารถนำความรู้ที่ได้จากการประชุมในครั้งนี้มาประยุกต์ใช้ในการทำงานต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล

## ๑๐.๒ ต่อหน่วยงาน

๑. สามารถนำความรู้ที่ได้จากการประชุมมาพัฒนาพื้นที่ของห้องสมุดให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีส่วนสำคัญในการเรียนการสอนและวางแผนแนวทางในการบริหารจัดการห้องสมุด เพราะถ้ามีเรา (ห้องสมุด) ช่วยชีวิตคุณจะสมบูรณ์แบบ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับบรรณารักษ์และบุคลากรที่ปฏิบัติงานในห้องสมุด จะนำมาปรับใช้ในการปฏิบัติงานที่รับผิดชอบ อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการพัฒนาห้องสมุดทั้งในด้านการจัดการสารสนเทศ การบริการสารสนเทศ และการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนางาน

๑๑. เอกสารหรืออื่นๆ ที่ได้รับจากการเข้าร่วมประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

-

๑๒. สำเนาประกาศนียบัตร/วุฒิบัตร ที่ได้รับจากการเข้าร่วมประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

-

๑๓. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

-

(ผู้รายงาน)..... 

(นางสาวณัชชญา สีสอม)

วันที่ ๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๔

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น

.....  
 .....  
 .....

(ลงชื่อ)..... 

(ผศ.ดร.ศิริลักษณ์ เกตุฉาย)

วันที่ ๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๔