

## บทวิจารณ์หนังสือ

### Book Reviews

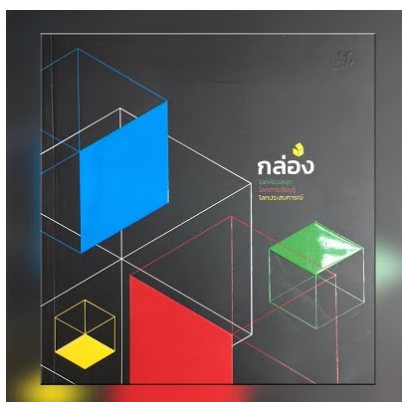
โดย เมธยา เสมงลี

By Maethaya Saomalee

วัฒน์ชัย วินิจจะกุล. (บรรณาธิการ). (2561). *กล่อง: โลกห้องสมุด โลกการเรียนรู้ โลกประสบการณ์*.

กรุงเทพฯ: สหมิตรพริ้นต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง. 189 หน้า. ISBN 972-616-235-297-3

“กล่อง: โลกห้องสมุด โลกการเรียนรู้ โลกประสบการณ์” เล่มนี้ รวบรวมบทความจากงานประชุมวิชาการประจำปี



TK forum 2017-2018 และจากแหล่งข้อมูลอื่น ๆ และคำว่า “กล่อง” ดึงคำสุดท้ายมาจากสำนวน “Think Outside the Box! คิดนอกกรอบ” เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความสงสัย ไล่เรียงความคิดผ่านเนื้อหาในหนังสือ และตั้งคำถามกับตัวเองว่า อะไรที่จุดรั้งเราไม่ให้พ้นกรอบความคิดเก่า และทำอะไรเราถึงจะก้าวผ่าน “กล่อง” นี้ไปได้

โลกห้องสมุด โลกการเรียนรู้ โลกประสบการณ์ มีจุดร่วมคือการใช้ชีวิตด้วยการคิดอย่างเป็นระบบ มีความคิดสร้างสรรค์ และรักการเรียนรู้ เนื้อหาหนังสือเล่มนี้ แบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

#### 1. โลกห้องสมุด (Library world) ประกอบด้วย 6 บทความ ดังนี้

- 1) การตั้งมาตรฐานใหม่สำหรับห้องสมุดประชาชน ห้องสมุด Dokk1 แห่งเมืองอาร์ฮุส ประเทศเดนมาร์ก
- 2) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์สำหรับห้องสมุดในอนาคต
- 3) Learning Commons พื้นที่เรียนรู้ไร้กำแพงโมเดลห้องสมุดของศตวรรษที่ 21
- 4) ห้องสมุดกำลังวิวัฒน์ไปสู่พื้นที่สร้างนวัตกรรม
- 5) คิดเชิงออกแบบ ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้บริการห้องสมุด
- 6) เรามีอนาคตที่รูปแบบในยุคแห่ง disruption?: อนาคตมีได้เป็นดังที่เคยเป็น!

เนื้อหาโดยสรุปกล่าวถึง **แนวคิดใหม่ในการพัฒนาพื้นที่ห้องสมุดห้องสมุดและนวัตกรรม** ที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคของศตวรรษที่ 21 ที่เป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้และชุมชน เป็นพื้นที่สำหรับการทำงาน การใช้เวลาว่างและการเรียนรู้ โดยผู้ใช้บริการมีบทบาทอย่างมากในการพัฒนารูปแบบการให้ด้านต่าง ๆ อาทิเช่น การมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการในการปรับปรุงพื้นที่ภายใน การเปิดเมกเกอร์สเปซ (maker space), พื้นที่ Learning Commons, พื้นที่ co-working space, พื้นที่กล่องห้องสมุด (Idea box) ซึ่งรวบรวมเครื่องมือเทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น เครื่องพิมพ์สามมิติ ไวนิล เครื่องตัดเลเซอร์ เครื่องเย็บผ้า คอมพิวเตอร์สำหรับเขียนแบบสามมิติ เป็นต้น นอกจากนี้ยังกล่าวถึง disruption การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญที่สุดของห้องสมุด คือ การก้าวผ่านจากบทบาทผู้รักษาหนังสือและวารสาร สู่บทบาทการบริหารจัดการทรัพยากรสารสนเทศและอิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งการสร้างเสริมการเรียนรู้หนังสือ โดยต้องอาศัยทักษะและสมรรถนะที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในการพัฒนาโลกห้องสมุดต่อไป

## 2. โลกการเรียนรู้ (Learning World) ประกอบด้วย 4 บทความดังนี้

- 1) เหนือกว่าภูมิทัศน์แห่งการเรียนรู้การสร้างชุมชนที่มีการเรียนรู้เป็นศูนย์กลาง
- 2) “เรื่องสมมุติ” ในโลกแห่งการเรียนรู้ เรื่องจริงในยุคสมัยแห่งความเปลี่ยนแปลง
- 3) เมกเกอร์สเปซเพื่อการศึกษาพื้นที่เรียนรู้เพื่อการค้นพบตนเอง
- 4) เรียนรู้สร้างสรรค์ สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้

เนื้อหาโดยสรุปกล่าวถึง การเปลี่ยนบทบาทของสถาบันอุดมศึกษาและสถาบันการศึกษาต่อเนื่องจาก “สถานที่สำหรับการสอน” เป็น “สถานที่สำหรับการสร้างการเรียนรู้” โมเดลใหม่ของพื้นที่ในมหาวิทยาลัยอาจให้ความสำคัญกับการสร้างเสริมคุณภาพชีวิตเท่า ๆ กับการสนับสนุนประสบการณ์เรียนรู้ แนวคิด “ภูมิทัศน์แห่งการเรียนรู้” (learning landscape) ถูกนำมาใช้เพื่อพัฒนาโมเดลเชิงพื้นที่สำหรับมหาวิทยาลัย เกิดความตระหนักว่าการเรียนรู้ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่ในพื้นที่การสอนเท่านั้น และสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพมีผลต่อประสบการณ์ของผู้เรียน

## 3. โลกประสบการณ์ (Experience World) ประกอบด้วย 5 บทความดังนี้

- 1) ความล้มเหลวของ ‘หมู Ookbee’ บทเรียนจากความย่อยยับที่ยากแบ่งปัน
- 2) ขอนแก่นโมเดล เปลี่ยนปัญหาเป็นปัญญา
- 3) ครูมะนาวเปิดดอกถกเรื่องครูไทย ทำไม ‘อะไรอะไรก็ครู’
- 4) ออกแบบชีวิตด้วยการคิดเชิงออกแบบ
- 5) กระตุกต่อมวิทย์ คิดด้วยเหตุผลและอย่าด่วนสรุป!

เนื้อหาโดยสรุปกล่าวถึง การเล่าเรื่องประสบการณ์ของมุมมองผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับนักคิดสร้างสรรค์หลากหลายอาชีพ ที่เล่าประสบการณ์และแนวคิดนอกกรอบ ที่สร้างความสำเร็จในปัจจุบันและอนาคตได้อย่างไร

วิธีการคิดนอกกรอบจากหนังสือเล่มนี้ 1. กล้าแตกต่าง ไม่กลัวล้มเหลว 2. ฝึกคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการที่ฝึกฝนได้ 3. รู้กว้างและรู้ลึก มองหลายมุม 4. รู้เท่าทันเทคโนโลยี 5. เปิดกว้างและถ่อมตนอยู่เสมอ เพราะโลกรอบตัวเราเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ขอบข่ายของการเรียนรู้นั้นก็เช่นกัน ดังนั้นก้าวต่อไปของห้องสมุดในอนาคตซึ่งเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ จึงไม่สามารถใช้แค่แนวปฏิบัติเดิมในอดีตที่ผ่านมาเท่านั้น แต่จำเป็นต้องหาแนวทางการให้บริการและจัดการพื้นที่อย่างสร้างสรรค์ การคิดเชิงออกแบบจึงเป็นการทำความเข้าใจความต้องการของผู้ใช้บริการ รวมทั้งการสร้างชุมชนการเรียนรู้ที่เน้นผู้คนเป็นศูนย์กลาง