

บทความวิชาการ (Academic Article)

พื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนยุคดิจิทัลในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา LEARNING SPACE FOR DIGITAL NATIVES IN ACADEMIC LIBRARY

Received: October 31, 2018

Revised: March 18, 2019

Accepted: March 28, 2019

รุจโรจน์ แก้วอุไร^{1*} และชโรชนีชัย ชัยมินทร์²
Rujroad Kaewurai^{1*} and Charochinee Chaimin²

¹คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

²คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

¹Faculty of Education, Naresuan University, Phitsanulok 65000, Thailand

²Faculty of Humanities and Social Science, Chiang Mai Rajabhat University, Chiang Mai 50300, Thailand

*Corresponding Author, E-mail: rujroadk@nu.ac.th

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เมื่อโลกก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล การเรียนรู้ของผู้เรียนไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียน แต่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและแหล่งความรู้ในรูปแบบดิจิทัล กระบวนการหาความรู้ของผู้เรียนเปลี่ยนไปจากการถ่ายโอนความรู้จากผู้สอนไปยังผู้เรียน เปลี่ยนเป็นกระบวนการที่ผู้สอนจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนเป็นการสร้างสรรค์สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสและช่องทางการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เข้าถึงสารสนเทศและประสบการณ์จากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้สถาบันอุดมศึกษาต้องปรับกระบวนการเรียนการสอน จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับโลกดิจิทัล ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในฐานะที่เป็นแหล่งสารสนเทศเพื่อการศึกษา ค้นคว้า และเรียนรู้ จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนพื้นที่และการให้บริการ โดยจัดเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ใน 4 ลักษณะ คือ 1) พื้นที่การเรียนรู้ 2) พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ 3) พื้นที่พบปะ และ 4) พื้นที่แสดงออก ห้องสมุดได้จัดให้มีพื้นที่การเรียนรู้ไว้ให้บริการ โดยแบ่งเป็นพื้นที่ทำกิจกรรม พื้นที่ส่วนตัว พื้นที่สำหรับการศึกษาค้นคว้าส่วนบุคคล พื้นที่ทำงานกลุ่ม ซึ่งมีการออกแบบสถานที่ สภาพแวดล้อม และบรรยากาศของพื้นที่การเรียนรู้เหล่านั้นในด้านกายภาพ การออกแบบตกแต่งภายใน สิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อรองรับผู้ใช้บริการยุคดิจิทัล โดยมีตัวอย่างเพื่อเป็นแนวทางของการจัดพื้นที่การเรียนรู้ในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในประเทศและต่างประเทศ รวมทั้งขนาดของการจัดบริการพื้นที่การเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในยุคดิจิทัล

คำสำคัญ: พื้นที่การเรียนรู้ ผู้เรียนยุคดิจิทัล ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

Abstract

21st Century learning when the world enters the digital age. Learning is not limited to the classroom. However, students have access to digital resources and resources. The learning process of learners have changed from knowledge transfer of the instructor to the learner. The instructor provides an experience to the learner, create an environment of self-learning, give opportunities and learning channels for learners to access the information and experiences from learning activities. Higher education institutions need to adjust the instruction process. Provide a learning environment that is consistent with the digital world. The library as a source of information for study and research. Therefore, the area must be modified and service. There are four learning areas: 1) learning space, 2) Inspiration space, 3) Meeting space, and 4) Performative space. The Learning zone is a zone of activity, personal space, study workspace group space, which design, location and environment of the learning space. There are facilities to support users of the digital age. The article will have showed examples are provided as a guide for organizing learning space libraries in Thailand and oversea and the future of learning space.

Keywords: Learning Space, Digital Natives, Academic Library

บทนำ

มีคลิปวิดีโอเรื่องหนึ่งในยูทูปที่นำเสนอเรื่องราวของ “มีนา โซติคา” ผู้มีอาชีพขั้วรถจักรยานยนต์รับจ้าง ที่ออกมาเรียกร้องว่าต้องการพื้นที่การเรียนรู้ใจกลางเมือง หรือ National Knowledge Center ซึ่งปรากฏว่าหลังจากที่คลิปวิดีโอนี้ได้เผยแพร่ออกไปเมื่อวันที่ 14 มิถุนายน 2558 มีผู้รับชมมากกว่า 1.6 ล้านครั้ง และมีคนนำไปเผยแพร่ต่ออีกมากกว่า 51,000 ครั้ง กลายเป็นคลิปที่หลายคนกล่าวถึงและจุดกระแสพื้นที่การเรียนรู้ ถึงแม้ว่าวิดีโอดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้คนในสังคมไทยได้รู้จักกับคำว่าพื้นที่การเรียนรู้คืออะไร? ถึงเวลาแล้วหรือไม่ว่าผู้ใหญ่ในสังคมควรให้ความสนใจและเปิดพื้นที่การเรียนรู้ให้กับเด็กและเยาวชน (eHowMe Channel, 2017) มีเด็กชายคนหนึ่งที่ใช้นามแฝงแสดงความคิดเห็นต่อคลิปวิดีโอนี้ว่า ตนเองขอสนับสนุนแนวคิดการสร้างพื้นที่การเรียนรู้สำหรับเด็ก ซึ่งเป็นอนาคตของชาติ เพื่อให้เด็กมีพื้นที่ได้ค้นหาตัวเอง เดินไปข้างหน้าด้วยตัวเอง เพื่อนำพาประเทศให้พัฒนาก้าวหน้าต่อไป และความคิดเห็นของนายชัชวาล ทองดีเลิศ ซึ่งเป็นเลขาธิการสมาคมสภาการศึกษาทางเลือกไทย (สกล.) ก็มีความคิดที่สอดคล้องกันว่า ความมีพื้นที่การเรียนรู้ให้สำหรับเด็ก เพื่อไม่ให้เด็กเบื่อห้องเรียนในรูปแบบเดิมที่ถูกยึดเยียดความรู้เพียงอย่างเดียว การเรียนรู้ที่แท้จริงนั้นไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแคในห้องเรียน ผู้เรียนสามารถหาความรู้ได้จากอินเทอร์เน็ต จากธรรมชาติ จากสังคมและสิ่งแวดล้อมรอบตัว เมื่อโลกเจริญขึ้นทั้งด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร ห้องเรียนหรือพื้นที่การเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ก็กว้างใหญ่ขึ้นตามไปด้วย การเรียนการสอนจึงควรปรับเปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง ดังนั้นห้องเรียนสี่เหลี่ยมที่เคยเป็นห้องที่จำกัดความคิดควรปรับเปลี่ยนเป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่สร้างแรงบันดาลใจและพื้นที่สร้างฝันสำหรับเด็กและเยาวชน

การจัดการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 จะประสบความสำเร็จได้จะต้องอาศัยการเปลี่ยนแปลงแนวคิด รูปแบบความคิด ทฤษฎีและวิธีการ เพื่อมุ่งพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นความท้าทายอย่างมาก เนื่องจากผู้เรียนได้รับอิทธิพลจากเทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้ผู้เรียนยุคดิจิทัลจะต้องเป็นคนที่มีความสามารถในการผลิตความรู้และสร้างนวัตกรรม เพื่อนำมาใช้แก้ปัญหาของตนเองและพัฒนาประเทศได้ (Suttipong, 2017, p. 346) สถาบันอุดมศึกษาในฐานะที่เป็นแหล่งสร้างทรัพยากรบุคคลเพื่อขับเคลื่อนประเทศไทยเข้าสู่การแข่งขันในเวทีโลก การปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอนก็ต้องเปลี่ยนแนวทางไปสู่การเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัล เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงานตามแรงบันดาลใจ โดยสถาบันอุดมศึกษามีหน้าที่เพียงจัดสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ซึ่งพื้นที่การเรียนรู้ส่วนกลางที่สามารถเป็นพื้นที่แบ่งปันความคิดและประสบการณ์ ก็คือ ห้องสมุด โดยเป็นพื้นที่ที่ทุกคนสามารถเข้ามาค้นคว้าหาความรู้ แบ่งปันความรู้ ใช้ห้องสมุดเป็นแหล่งเรียนรู้ เพื่อให้ห้องสมุดยังคงมีความสำคัญสำหรับการเป็นแหล่งสารสนเทศเพื่อการศึกษา ค้นคว้า และเรียนรู้ ห้องสมุดจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้เข้าใช้บริการ เพื่อเป็นการเชิญชวนและดึงดูดให้ผู้ใช้ได้เข้ามาใช้ห้องสมุด จึงมีความจำเป็นที่ห้องสมุดจะต้องเพิ่มพื้นที่การเรียนรู้ในลักษณะที่ยืดหยุ่นต่อการใช้งาน ออกแบบลักษณะทางกายภาพให้เป็นมิตร ดึงดูด โน้มน้าวให้ผู้ใช้เกิดการเรียนรู้ เกิดความคิดสร้างสรรค์ สามารถทำงานหรือเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความสุขและสะดวกสบาย อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยพลังความคิดสร้างสรรค์และไม่หยุดนิ่งสำหรับผู้ให้บริการ

ความหมายของพื้นที่การเรียนรู้

พื้นที่การเรียนรู้เป็นพื้นที่ที่มีลักษณะทางกายภาพที่จับต้องได้ (Physical Space) และพื้นที่เสมือน (Virtual Space) โดยพื้นที่ทางกายภาพจะคำนึงถึง แสง เสียง และคุณภาพของอากาศ ส่วนพื้นที่เสมือนจะคำนึงถึงความพร้อมใช้ และการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยการเรียนรู้ที่กำลังจะเกิดขึ้นในยุคปัจจุบันและอนาคตจะเป็นการเชื่อมต่อกันระหว่างพื้นที่ทางกายภาพและพื้นที่เสมือน (Nordquist & Lainig as cited in Soorapanth, 2015, p. 32)

Watson (2013) อธิบายว่า พื้นที่การเรียนรู้ เป็นพื้นที่ที่มีความยืดหยุ่นสูงในการรองรับกิจกรรมหลากหลายประเภท เป็นพื้นที่ที่สามารถจัดที่นั่งได้หลากหลายรูปแบบ เคลื่อนย้ายได้ มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการพูดคุย ระดมความคิด เช่น กระจกใสอัจฉริยะ คอมพิวเตอร์ที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการคำนึงถึงการเตรียมสิ่งสนับสนุนการใช้งานอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของผู้ใช้บริการ เช่น ปลั๊กไฟ จุดเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยอาจดัดแปลงจากห้องเรียนแบบเดิม ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ หรือใช้พื้นที่ของห้องสมุดได้

กล่าวโดยสรุป พื้นที่การเรียนรู้ คือ พื้นที่ที่ถูกออกแบบทางกายภาพอย่างเหมาะสม ในด้านดีไซน์ และบรรยากาศเพื่อให้เป็นพื้นที่สำหรับการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ใช้ได้มาพบปะ สนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และทำกิจกรรมร่วมกัน โดยสามารถเข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นอินเทอร์เน็ต ฐานข้อมูล วิกิพีเดีย บทเรียนออนไลน์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบอื่นๆ

ลักษณะของพื้นที่การเรียนรู้

พื้นที่การเรียนรู้อาจจัดแบ่งเป็นโซนต่างๆ เพื่อรองรับกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้น (Thorhaug, 2015, pp. 109-110) ได้แก่

1. **พื้นที่การเรียนรู้ (Learning space)** เป็นพื้นที่ที่ออกแบบอย่างยืดหยุ่นเพื่อให้ผู้ใช้สามารถจัดกิจกรรมได้ตามความต้องการของตนเองและเหมาะสมกับวัย ดังนั้น การออกแบบเฟอร์นิเจอร์และโต๊ะที่นั่งต้องสามารถเคลื่อนย้ายปรับเปลี่ยนได้ตามรูปแบบของกิจกรรม พื้นที่นี้ผู้ใช้สามารถทำกิจกรรมได้ทั้งการพูดคุย ระดมความคิด การอภิปราย การจัดแสดง หรือแม้กระทั่งการแสดงออกทางความสามารถของเด็กและเยาวชน การจัดบรรยากาศในพื้นที่การเรียนรู้ต้องเอื้อต่อการเกิดความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ดังนั้น กฎระเบียบในพื้นที่นี้ควรยืดหยุ่นตามความเหมาะสมของกิจกรรม

2. **พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration space)** คือ พื้นที่ที่เปิดประสบการณ์ของผู้ใช้ที่สามารถมาบอกเล่าประสบการณ์ผ่านการเล่าเรื่อง ผ่านการจัดแสดงผลงาน นิทรรศการ การจัดอบรม ซึ่งจะกระตุ้นและสร้างแรงบันดาลใจ ความประทับใจให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม จนจุดประกายความคิดและนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่ถ่ายทอดให้กับผู้อื่นต่อไปได้

3. **พื้นที่พบปะ (Meeting space)** เป็นพื้นที่ที่ถูกออกแบบให้มีทั้งระบบเปิดและระบบปิด เพื่อเป็นพื้นที่ให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม รวมทั้งการพบปะกันอย่างอิสระแบบไม่เป็นทางการ มีลักษณะเป็นพื้นที่สำหรับการพบปะพูดคุยแบบกลุ่มขนาดเล็กและกลุ่มใหญ่ เพื่อเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้คนได้มีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น

4. **พื้นที่แสดงออก (Performative space)** เป็นพื้นที่สนับสนุนกิจกรรมเพื่อให้ผู้ใช้ได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ผ่านรูปแบบกิจกรรมและการนำเสนอที่หลากหลาย เช่น การจัดแสดงผลงานภาพถ่าย ผลงานศิลปกรรม การแสดงดนตรี การรวมกลุ่มกันแสดงความสามารถของตนเอง

นอกจากนี้ พื้นที่การเรียนรู้ควรจัดตามความต้องการของผู้ใช้บริการ ซึ่งมีความแตกต่างกัน เช่น บางคนต้องการความเงียบสงบเพื่อใช้ความคิด ต้องจัดพื้นที่แบบส่วนบุคคล ส่วนกลุ่มคนที่ต้องการใช้พื้นที่สำหรับประชุม หรือต้องใช้เสียง ต้องจัดพื้นที่ที่สามารถใช้เสียงดังได้ รวมถึงการออกแบบเรื่องของความปลอดภัย ความสะดวกในการใช้บริการ และการเข้าถึงพื้นที่ในโลกเสมือนที่จะต้องมียูปรณ์ดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้

การให้บริการพื้นที่การเรียนรู้

การให้บริการพื้นที่การเรียนรู้ จากผลการสำรวจมหาวิทยาลัยในต่างประเทศ ผู้ใช้ต้องการพื้นที่การเรียนรู้ โดยแบ่งเป็นโซนต่างๆ (Andrews & Wright, 2015, pp. 472-473) ได้แก่

พื้นที่กิจกรรม โดยมีการจัดพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมที่สนุกสนานทั้งในรูปแบบส่วนตัวหรือพื้นที่เปิดโล่งสำหรับพูดคุย ถ้าเป็นพื้นที่ส่วนตัวจะอยู่ในลักษณะเงียบแต่ก็สามารถพูดคุยได้บ้างแต่ไม่รบกวนผู้อื่น หากเป็นพื้นที่ทำกิจกรรมกลุ่ม ควรมีผนังที่เป็นกระจกหรือมีไวท์บอร์ดที่สามารถขีดเขียนได้ หรือมีพาร์ติชันกั้นไว้แต่สามารถเคลื่อนย้ายปรับเปลี่ยนรูปแบบได้

พื้นที่ส่วนตัว ผู้ใช้บริการบางคนต้องการที่จะเห็นและชอบที่จะใช้คอมพิวเตอร์แถวแรกที่หันหน้าออกไปทางผู้คน ในขณะที่อีกหลายคนก็ชอบแยกตัวออกไปอยู่ในพื้นที่ส่วนตัว ผู้ใช้ต้องการความเป็นส่วนตัวในระดับที่แตกต่างกัน บางคนก็ต้องการพื้นที่ส่วนตัวที่ลดเสียงรบกวนได้ดี ผู้ใช้บางคนต้องการพื้นที่เปิดโล่งที่เงียบเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์



ภาพ 1 ตัวอย่างการให้บริการพื้นที่การเรียนรู้ พื้นที่กิจกรรม

ที่มา: Steelcase (2018)

พื้นที่สำหรับการศึกษาส่วนบุคคล ผู้ใช้บริการต้องการพื้นที่ที่เงียบสงบ แยกส่วนออกไปและมีโต๊ะขนาดใหญ่ ไม่มีเสียงรบกวนและภาพของคนเดินเข้าเดินออก มีเฟอร์นิเจอร์ที่นั่งสบาย อุณหภูมิพอเหมาะ มีแสงที่พอดีหรือใช้แสงธรรมชาติ

พื้นที่ทำงานกลุ่ม ผู้ใช้มีความจำเป็นและต้องการพื้นที่การทำงานกลุ่มมากขึ้น โดยเฉพาะห้องค้นคว้าสำหรับ 2-4 คน แต่ส่วนใหญ่ได้แบ่งระดับความต้องการพื้นที่ทำงานกลุ่มเป็นห้องค้นคว้ากลุ่มย่อยที่เงียบหรือทำงานร่วมกันด้วยการใช้โทรศัพท์และไวท์บอร์ด ห้องประชุมขนาดใหญ่ที่เป็นห้องประชุมและสามารถใช้เทคโนโลยีการประชุมทางไกลได้ ห้องทำงานกลุ่มที่เก็บเสียง มีพาร์ติชันหรือส่วนที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ และพื้นที่เปิดโล่งสำหรับทำงานร่วมกันในห้องสมุด มีไอแพด มีโต๊ะสำหรับวางคอมพิวเตอร์แท็บเล็ต



ภาพ 2 ตัวอย่างการให้บริการพื้นที่การเรียนรู้ พื้นที่ทำงานกลุ่ม

ที่มา: Steelcase (2018)

พื้นที่ประเภทอื่นๆ เป็นพื้นที่ที่ไม่เป็นทางการหรือสถานที่สำหรับบรรจบระหว่างเรียน ซึ่งควรมีสิ่งต่างๆ เช่น ที่นอนที่วี ดีเตียง พื้นที่ที่สามารถใช้โทรศัพท์มือถือหรือสโกคได้ พื้นที่คาเฟ่หรือห้องโถงและพื้นที่กลางแจ้ง เพื่อเป็นพื้นที่ทางสังคมอย่างไม่เป็นทางการ เพื่อพบปะหรือกับเพื่อนหรือปรึกษากับอาจารย์เกี่ยวกับงานที่ได้รับมอบหมาย



ภาพ 3 ตัวอย่างการให้บริการพื้นที่การเรียนรู้ พื้นที่ประเภทอื่นๆ

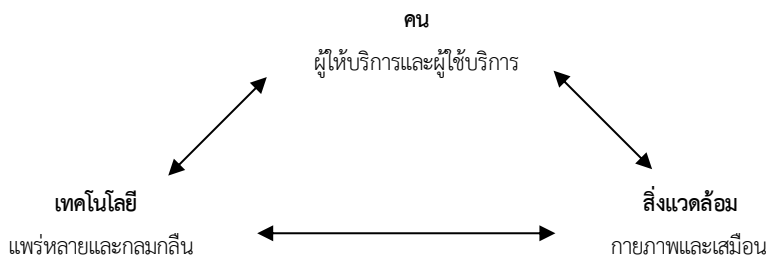
ที่มา: Steelcase (2018)

สถานที่ สภาพแวดล้อม และบรรยากาศของพื้นที่การเรียนรู้

การออกแบบพื้นที่การเรียนรู้เพื่อให้เกิดการศึกษาค้นคว้าและสร้างแรงบันดาลใจ เป็นการออกแบบพื้นที่ที่ควรคำนึงถึง 1) ลักษณะทางกายภาพ (Physical Space) 2) การออกแบบภายใน (Interior Design) และ 3) เฟอร์นิเจอร์และสิ่งอำนวยความสะดวก (Furniture and Other Facilities) (Thorhaug, 2015, pp. 109-110) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ลักษณะทางกายภาพ (Physical Space) ห้องสมุดควรออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ให้มีความยืดหยุ่น เป็นพื้นที่ที่สามารถทำกิจกรรมแบบกลุ่มเล็กหรือกลุ่มใหญ่ โดยการออกแบบพื้นที่สามารถปรับเปลี่ยนเป็นพื้นที่เปิดโล่ง เพื่อรองรับรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย หรือการจัดแสดงกิจกรรมต่างๆ ในบางลักษณะอาจออกแบบให้สามารถเป็นพื้นที่ปิดเพื่อใช้เสียงหรือประชุม พื้นที่ที่พบปะ แลกเปลี่ยน เป็นพื้นที่ทางสังคมที่สามารถทำงานกลุ่มและพูดคุยได้ การออกแบบห้องควรให้มีอุณหภูมิที่มีความเหมาะสม ในกรณีที่ต้องการประหยัดพลังงานอาจออกแบบให้มีทิศทาง การไหลเวียนของอากาศได้ดี พื้นที่การเรียนรู้และการให้บริการไม่ควรแยกออกจากกันในแง่ของการกันพาร์ติชัน ควรออกแบบให้สามารถเคลื่อนย้ายได้ เพื่อแบ่งเป็นพื้นที่สำหรับกลุ่มใหญ่ๆ หรือปรับเป็นพื้นที่ขนาดเล็กได้อย่างยืดหยุ่น เมื่อต้องการความเป็นส่วนตัวมากขึ้น

2. การออกแบบภายใน (Interior Design) การออกแบบสีของห้องและผนัง ควรใช้สีที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ที่มีลักษณะเป็นสีเอิร์ธโทน เพื่อให้ผู้ใช้รู้สึกอบอุ่น ผ่อนคลาย และกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ บรรยากาศเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้ใช้ในการสร้างสรรค์ความคิดและการเรียนรู้ ผู้คนรุ่นใหม่ต้องการความทันสมัย การออกแบบห้องที่ทำให้เกิดความรู้สึกสดชื่น เปิดโล่ง ปลอดโปร่ง การออกแบบพื้นที่ภายในต้องคำนึงถึงการบูรณาการเข้ากันของคน เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม



ภาพ 4 การบูรณาการเทคโนโลยีให้เข้ากับคนและสิ่งแวดล้อม

ที่มา: Watson (2013, p. 68)

3. เฟอร์นิเจอร์และสิ่งอำนวยความสะดวก (Furniture and Other Facilities) การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ควรมีความหลากหลาย สะดวกสบาย สามารถเคลื่อนย้ายได้ ผู้ใช้บริการรุ่นใหม่ต้องการเฟอร์นิเจอร์ที่สามารถนั่งและปรับเอนนอนได้ รูปแบบของเฟอร์นิเจอร์ ควรมีความทันสมัยและกลมกลืนกับสถาปัตยกรรมและการตกแต่งภายในของห้องสมุด พื้นผิวสัมผัสของเฟอร์นิเจอร์ควรมีความนุ่มสบายและปลอดภัย เหมาะสมตามหลักสรีระศาสตร์ สำหรับโต๊ะสำหรับนั่งอ่านและค้นคว้าทั้งแบบส่วนบุคคลและกลุ่ม มีการออกแบบและจัดเตรียมปลั๊กไฟเพื่อความสะดวกในการใช้งาน โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้ใช้เป็นหลัก

การออกแบบสภาพแวดล้อมเพื่อสร้างบรรยากาศสำหรับการเรียนรู้ ต้องคำนึงถึงลักษณะทางกายภาพที่ตอบสนองต่อการทำกิจกรรมที่หลากหลายรูปแบบ ทั้งพื้นที่ใช้เสียงในการพบปะพูดคุยหรือพื้นที่เงียบสงบสำหรับการทำงานส่วนตัว สีผนังภายในต้องดูอบอุ่น สบายตา บรรยากาศปลอดโปร่งโล่งสบาย เฟอร์นิเจอร์และสิ่งอำนวยความสะดวก มีความทันสมัยและเหมาะสมกับความต้องการของผู้ใช้ในรูปแบบที่หลากหลาย

สิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

เมื่อโลกก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล ห้องสมุดต้องปรับตัวให้ทันกับการใช้บริการของผู้ใช้ที่ต้องการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศจำนวนมาก ด้วยความรวดเร็วและสะดวกสบาย ดังนั้น สิ่งที่ต้องสมุดควรคำนึงถึง คือ การออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ที่รองรับการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ดังนี้

1. เทคโนโลยีที่ต้องใช้พลังงาน การออกแบบพื้นที่ควรมีแหล่งสำรองสำหรับผู้ให้สามารถชาร์จอุปกรณ์พกพาต่างๆ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์พกพา เป็นต้น
 2. ให้บริการอินเทอร์เน็ตไร้สาย ด้วยระบบไวไฟที่มีความเร็วสูง มีความเสถียรและความปลอดภัย สามารถรองรับปริมาณการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้บริการจำนวนมาก
 3. ควรมีการออกแบบจอทีวีหรือจอร์ับภาพเพื่อการประชุม ระดมความคิด โดยการฉายภาพขึ้นจอขนาดใหญ่ โดยการเชื่อมต่อแบบมีสายและไร้สาย เช่น Chromcast, Apple TV เป็นต้น
 4. การบริการเครื่องพิมพ์หรือถ่ายเอกสาร ที่สามารถใช้บริการได้ด้วยตนเอง โดยมีระบบการคิดค่าบริการหักผ่านแอปพลิเคชัน หรือสแกน QR Code
 5. ห้องสมุดควรจัดให้บริการ Streaming Digital เช่น ภาพยนตร์จาก NetFlix, iFlix, HOOQ ฯลฯ
 6. ห้องสมุดควรจัดบริการ ลำโพง หรือหูฟัง สำหรับฟังเพลงดิจิทัลผ่านระบบไวไฟ เช่น JOOK, Spotify, Apple Music เป็นต้น
 7. การควบคุมความปลอดภัยในการเข้าใช้บริการ ควรใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วย เช่น กล้องวงจรปิด การสแกนเข้าใช้บริการด้วยลายนิ้วมือ บัตรสมาร์ทการ์ด รวมทั้งควรมีระบบการจองห้องออนไลน์
 8. มีระบบยืม-คืนด้วยตนเอง โดยที่ผู้ใช้ไม่ต้องรอรับบริการจากเจ้าหน้าที่ หรือสามารถยืม-คืนด้วยตนเองนอกเวลาทำการ
 9. ห้องสมุดควรมีระบบแจ้งเตือนผู้ใช้ผ่าน SMS หรือข้อความสั้น สำหรับวันครบกำหนดส่งหนังสือ แจ้งข่าวสาร หรือแจ้งเตือนการจองห้องทั้งห้องประชุมกลุ่มและห้องค้นคว้าส่วนบุคคล
 10. ห้องสมุดควรมีการแปลงหนังสือเก่า หนังสือหายาก รูปภาพจากฟิล์ม ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล เพื่อให้บริการผู้ใช้ผ่านอินเทอร์เน็ต
 11. การแนะนำหนังสือใหม่ หรือบริการใหม่ๆ ของห้องสมุด ควรใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้ใช้ และสามารถสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ใช้
 12. ควรมีบุคลากรที่มีความรู้ด้านการให้บริการเทคโนโลยีดิจิทัลคอยให้คำแนะนำ ปรึกษา แก่ผู้ใช้บริการ ทั้งแบบพบหน้าและตอบคำถามผ่านระบบออนไลน์
 13. ห้องสมุดควรให้บริการเครื่องจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มแบบให้บริการตนเอง
- จะเห็นได้ว่า ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาต้องจัดเตรียมสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นสิ่งสนับสนุนพลังงานสำรองสำหรับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง จอร์ับภาพสำหรับใช้ในการประชุม เครื่องพิมพ์หรือถ่ายเอกสาร ภาพยนตร์และเพลงออนไลน์เพื่อความบันเทิง มีระบบยืม-คืนด้วยตนเองและ

แจ้งเตือนผู้ใช้ผ่านข้อความสั้น ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการรักษาความปลอดภัยและให้บริการจองห้องประชุมต่างๆ และมีบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้บริการอย่างมืออาชีพ

การจัดพื้นที่การเรียนรู้ในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

ห้องสมุดเป็นปัจจัยสำคัญด้านวิชาการที่ช่วยสนับสนุนการค้นคว้าทรัพยากรสารสนเทศเชิงวิชาการ การส่งเสริมการอ่าน และมีพื้นที่การเรียนรู้นอกเหนือไปจากห้องเรียน หรือบางครั้งถูกเรียกว่าพื้นที่การเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการ (Informal Learning Space) ในปัจจุบันบทบาทของห้องสมุดเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเป็นอย่างมาก โดยผู้เรียนให้คุณค่ากับห้องสมุดที่เป็นพื้นที่ที่มีสิ่งแวดล้อมทางด้านวิชาการสำหรับการทำงาน และเป็นพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น มีห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่งทั้งในประเทศและต่างประเทศได้ปรับเปลี่ยนการให้บริการจากห้องสมุดรูปแบบเดิมไปสู่การจัดบริการพื้นที่การเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในยุคดิจิทัล

การจัดพื้นที่การเรียนรู้ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในต่างประเทศ

MANN Library, Cornell University มีพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ (Study space) ทั้งแบบกลุ่ม ห้องส่วนบุคคล และห้องที่เงียบสงบ ให้บริการห้องประชุม สัมมนา ห้องเรียนแบบกลุ่มพร้อมอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ พื้นที่สำหรับจัดแสดงงานศิลปะ ภาพเขียนประติมากรรม มีลิโอบบี้สำหรับพบปะพูดคุยและมีร้านกาแฟให้บริการ มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการทำงานของนักศึกษา ไม่ว่าจะเป็นพรินเตอร์ สแกนเนอร์ เครื่องถ่ายเอกสาร และให้บริการซอฟต์แวร์ที่ถูกลิขสิทธิ์

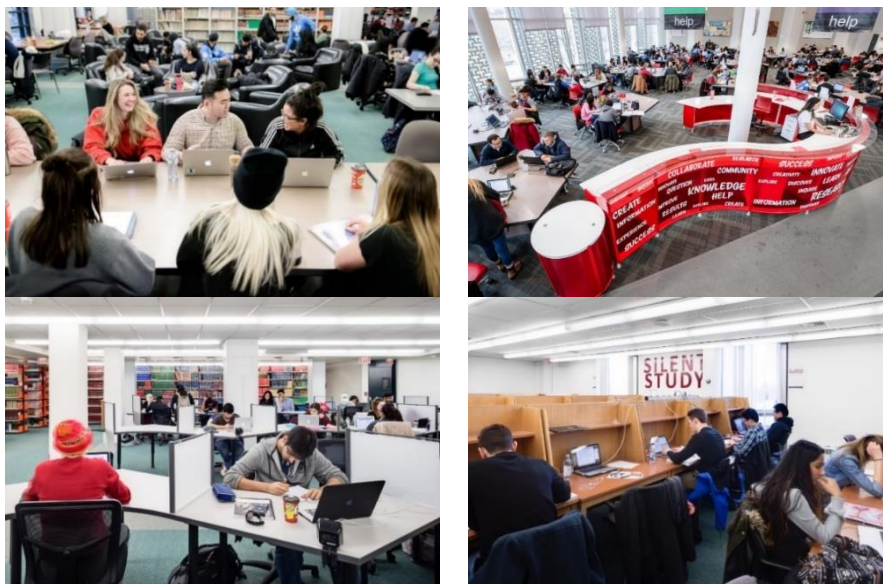


ภาพ 5 พื้นที่การเรียนรู้ใน MANN Library, Cornell University

ที่มา: MANN Library (2018)

Mills Memorial Library, McMaster University ให้บริการพื้นที่การเรียนรู้ โดยมีนโยบายที่เชิญชวนให้อ่าน เขียน และทำงานที่ Mills โดยแบ่งพื้นที่การเรียนรู้บริเวณชั้น 1 และชั้น 2 ของห้องสมุด เป็นพื้นที่สำหรับพบปะพูดคุยและทำงานกับเพื่อนๆ โดยพื้นที่ชั้น 2 ยังเป็นพื้นที่การเรียนรู้แบบกลุ่ม ที่มีโต๊ะที่นั่งสะดวกสบาย มีคอมพิวเตอร์ตั้ง

โต๊ะให้ มีปลั๊กสำหรับชาร์จไฟฟ้าและเครื่องพิมพ์แบบมัลติฟังก์ชัน และยังมีผู้ให้บริการตอบคำถามและช่วยการค้นคว้า คอยช่วยเหลือ นอกจากนี้ยังมีห้องประชุมกลุ่ม ห้องอ่านเดี่ยว ห้องสำหรับบัณฑิตศึกษา และห้องโซนเงียบ ไว้ให้บริการ นักศึกษา



ภาพ 6 พื้นที่การเรียนรู้ใน Mills Memorial Library, McMaster University

ที่มา: Mills Memorial Library (2018)

การจัดพื้นที่การเรียนรู้ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย

ห้องสมุดคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีพื้นที่เพื่อการเรียนรู้และการทำงานร่วมกัน สำหรับนิสิตนักศึกษา ลักษณะการตกแต่งภายในตอบสนองการใช้งานของนักศึกษาที่ยังอยู่ในวัยรุ่น ส่วนที่เป็นพื้นที่โล่ง นักศึกษาสามารถใช้ทำกิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมเดี่ยว และใช้เสียงได้ ส่วนที่เป็นห้องกระจก ใช้ทำกิจกรรมกลุ่มย่อย มีเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยให้บริการในห้อง มีคอมพิวเตอร์ กระจกานอิเล็กทรอนิกส์ มีห้องที่เรียกว่าเดอะบ็อกซ์ ที่นักศึกษาสามารถใช้พื้นที่นี้เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ พร้อมกับการรับชมสื่อมัลติมีเดีย (Asvapoositkul, 2018, p. 9)



ภาพ 7 พื้นที่การเรียนรู้ ห้องสมุดคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ที่มา: Dekdee.com (2016)

หอสมุดป่วย อิงภากรณ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (รังสิต) มีพื้นที่การเรียนรู้บริเวณชั้น 1 ของอาคารหอสมุด มีพื้นที่ใช้สอยเพื่อการเรียนรู้ 1,500 ตารางเมตร ให้บริการสำหรับนักศึกษา หรือเรียกว่า Thammasat Creative Space (TCS) มีครุภัณฑ์ประกอบอาคารและอุปกรณ์เทคโนโลยีสำหรับอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ห้องสมุด โดยจัดแบ่งพื้นที่เป็น 3 โซนหลัก คือ โซนพื้นที่ทำงานขนาดใหญ่ เพื่อให้เกิดบรรยากาศการสร้างสรรค์และพบปะแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างกัน โซนเมคเกอร์สเปซ (Maker Space) เป็นพื้นที่สำหรับการสร้างต้นแบบผลงาน มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวก เช่น เครื่องพิมพ์สามมิติ เครื่องตัดเลเซอร์ และโซนเนกประสงค์ เป็นพื้นที่กว้างที่ออกแบบให้สามารถปรับเปลี่ยนได้ง่ายตามความเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การนำเสนอผลงาน การเล่าเรื่องราวของผู้ที่ประสบความสำเร็จเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ (TED Talk) การประกวดแผนธุรกิจ (Pitching) การจัดสัมมนา ฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อจุดประกายความรู้ เป็นต้น (Prachchat.net, 2017)



ภาพ 8 พื้นที่การเรียนรู้ หอสมุดป่วย อิงภากรณ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (รังสิต)

ที่มา: Prachchat.net (2017); Prachchat.net (2018)

จากตัวอย่างการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุดในต่างประเทศและในประเทศไทย มีความคล้ายคลึงในลักษณะของการจัดพื้นที่สำหรับผู้ใช้บริการ ซึ่งประกอบด้วย ห้องประชุมแบบกลุ่มและห้องคั่นคว่ำส่วนบุคคล

มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกสำหรับนักศึกษา เช่น คอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์ เครื่องถ่ายเอกสาร มีพื้นที่สำหรับให้นักศึกษาพบปะ พูดคุยในลักษณะห้องโถงที่มีร้านกาแฟหรือคาเฟ่ให้บริการ นอกจากนี้ ยังมีลักษณะการตกแต่งที่ดึงดูดนักศึกษาที่อยู่ในวัยรุ่นด้วยสีสันที่ทันสมัย มีเฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่างๆ ให้กับผู้ใช้ได้อย่างครบครัน

อนาคตของการจัดบริการพื้นที่การเรียนรู้

ห้องสมุดที่มีพื้นที่เปิดสำหรับการเรียนรู้จะถูกผู้เรียนจับจ้องเพื่อใช้ในการทำกิจกรรมทางวิชาการที่ได้รับมอบหมายให้ลุล่วง หากห้องสมุดมีพื้นที่เหมาะสม หลากหลายต่อการใช้งานหลายรูปแบบ เพียงพอ ดึงดูด และเป็นมิตรกับผู้เรียน ย่อมช่วยสนับสนุนกิจกรรมวิชาการเหล่านั้นให้เกิดประสิทธิผลได้อีกทางหนึ่งถึงอย่างไรก็ตาม บริบทของห้องสมุดในแต่ละสถาบันก็มีความแตกต่างกัน การปรับพื้นที่การเรียนรู้ต้องคำนึงถึงการใช้งาน หลักสูตร วัตถุประสงค์ ผู้ใช้บริการ ความจำกัดของพื้นที่ งบประมาณ และข้อคำนึงอื่นๆ เป็นสำคัญ

ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในอนาคตอาจจะปรับเปลี่ยนพื้นที่ในลักษณะพื้นที่เสมือน มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการเข้าถึงแบบสามมิติ เปิดให้เข้าถึงได้ง่ายโดยใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยอำนวยความสะดวก เช่น การจองห้องประชุม การใช้โมบายแอปพลิเคชันมีระบบการควบคุมความปลอดภัยด้วยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ระบบคีย์การ์ด อุปกรณ์กระดานอัจฉริยะ แนวโน้มในอนาคตคือ ต้องลดพื้นที่การจัดเก็บหนังสือ ปรับเปลี่ยนเป็นพื้นที่ให้บริการในลักษณะโลกเสมือน ตอบสนองความต้องการเฉพาะด้าน เช่น ด้านการวิจัย การสร้างสรรค์นวัตกรรม ในด้านอาคารสถานที่ ที่คงอยู่ควรปรับเปลี่ยนเป็นพื้นที่การแสดงผลหรือพบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้ ต่อยอดองค์ความรู้และสร้างนวัตกรรม

References

- Andrews, C., & Wright, S. E. (2015). *Library learning spaces: Investigating libraries and investing in student feedback*. Portland, Oregon: Association of College & Research Libraries.
- Asvapoositkul, P. (2018). Co-working space in library. *T.L.A. Bulletin*, 62(1), 1-14. [in Thai]
- Dekdee.com. (2016). 8 most beautiful library in Chulalongkorn University. Retrieved October 4, 2018, from <https://www.dek-d.com/board/view/3710805/> [in Thai]
- eHowMe Channel. (2017). *National knowledge center*. Retrieved October 10, 2018, from <https://www.youtube.com/watch?v=RhxRuVqURJU> [in Thai]
- MANN Library. (2018). *Study space*. Retrieved October 10, 2018, from <https://mannlib.comelledu/use/spaces/>
- Mills Memorial Library. (2018). *Study spaces*. Retrieved October 10, 2018, from <https://library.mcmaster.ca/spaces/mills>
- Prachchat.net. (2017). *Thammasat University open creative space for startup district*. Retrieved October 4, 2018, from <https://www.prachachat.net/csr-hr/news-78749> [in Thai]

Prachchat.net. (2018). *Thammasat University Library compared to the world class university library*.

Retrieved October, 42018, from <https://www.prachachat.net/education/news-151143> [in Thai]

Suttipong, R. (2017). A new paradigm in education and development of thailand teachers in the digital

age. *Journal of Education Naresuan University*, 19(2), 344-355. [in Thai]

Soorapanth, C. (2015). Constructing learning space. *Vajira Medical Journal*, 59(4), 29-34. [in Thai]

Steelcase. (2018). *Every space in a leaning space*. Retrieved October 10, 2018, from

<https://www.steelcase.com/discover/information/education/>

Thorhaug, J. (2015). *Challenges in transforming libraries from collection centered to user centered*

organization In TK Forum 2015. Bangkok: TK Park. [in Thai]

Watson, L. (2013). *Better library and learning space: Project, trends and ideas*. London: FACET

Publishing.