

การใช้ประโยชน์จากพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ ของห้องสมุดโรงเรียน

The Utilization of Creative Learning Space in School Library

สายสุดา ปันตระกูล

Saisuda Pantrakool

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร

Faculty of Humanities and Social Sciences, Thailand

Corresponding Author: E-mail: saisuda_pan@dusit.ac.th

Received: 4 ต.ค. 65 Revised: 10 พ.ย. 65 Accepted: 13 ธ.ค. 65

DOI: 10.14416/j.ted.2024.06.002

บทคัดย่อ

พื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ในห้องสมุดโรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถบูรณาการเข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอนในหลากหลายสาขาวิชา โดยห้องสมุดเป็นศูนย์กลางในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ผ่านการอ่านอันเป็นรากฐานในการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะอื่น ๆ เช่น ทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การคิดวิเคราะห์การแก้ปัญหา และการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยธรรมชาติแล้วพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์แต่ละแห่งมีความแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพร้อมของห้องสมุด ความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้ การใช้พื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ของห้องสมุด สามารถปรับเปลี่ยนพื้นที่เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่ใช้งานมากขึ้น การมีส่วนร่วมของนักสารสนเทศที่ช่วยขับเคลื่อนการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมถึงการใช้อุปกรณ์การสื่อสารที่ทันสมัยจะทำให้ผู้เรียนทุกคนสามารถมีห้องสมุดอยู่ในมือ บทบาทของห้องสมุดกายภาพจึงมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้นมิใช่เป็นเพียงสถานที่สำหรับจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศ แต่เป็นพื้นที่สร้างความหมายให้กับข้อมูลแก่ผู้ใช้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: พื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ การใช้ประโยชน์ ห้องสมุดโรงเรียน

Abstract

The creative learning space of the school library is a learning resource, which can be integrated into the teaching courses of various disciplines. Library is the center of learners' learning skills development. Reading is the basis of learning and other skills development, such as information literacy, media literacy, analytical thinking, problem solving and creativity. Naturally, each creative learning space is different, depending on the availability of the library, user needs and behaviors. The using of creative learning space can be modified to promote more active learning. The participation of information scientists can accelerate the learning. The exchange of knowledge can support variety of knowledge. The using of modern communication equipment lets the library in their word. The role of physical library is more and more important. It is not only the place to store information resources, but also effective space to create information meaning for users.

Keywords: Creative Learning Space, Utilization, School Library



1. บทนำ

ห้องสมุดเป็นสถาบันทางสังคมที่ดำรงอยู่มาหลายศตวรรษ และมีการปรับเปลี่ยนตามกระแสสังคม การเปลี่ยนแปลงที่มีลักษณะพลิกโฉม (Transformation) เกิดจากอิทธิพลของเครื่องมือสื่อบันทึกและเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ผู้ใช้งานทั่วโลกสามารถค้นหาข้อมูลสารสนเทศที่ต้องการได้เพียงปลายนิ้วสัมผัสหน้าจอ ส่งผลให้พฤติกรรมแสวงหาข้อมูลความรู้จากห้องสมุดเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง โดยหลักการห้องสมุดทุกแห่งเป็นพื้นที่สำคัญในการแลกเปลี่ยนความรู้ และเป็นตัวแทนของพื้นที่ประเภทที่มีตำแหน่งเฉพาะ เพื่อรองรับการเรียนรู้และพัฒนาความคิด การทำกิจกรรมสร้างสรรค์ของผู้ใช้ทุกช่วงวัย [1] การเปิดให้บริการขึ้นอยู่กับนโยบายของห้องสมุดแต่ละแห่งที่จะเปิดให้บริการแก่ชุมชนในระดับที่มากน้อยแตกต่างกันไป

ในช่วงหลังภาวะวิกฤติของไวรัสโควิด-19 ที่แพร่ระบาดอย่างรวดเร็วมีผลกระทบทั่วโลก ส่งผลให้ผู้คนต้องเว้นระยะห่างใช้ชีวิตอยู่กับบ้าน การเรียนหรือการทำงานเข้าสู่โลกของออนไลน์ ในส่วนของห้องสมุดและแหล่งเรียนรู้มีการนำทรัพยากรดิจิทัลเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น เพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการจากที่บ้านได้ [2] ส่งผลให้รูปแบบการค้นหาข้อมูลทำได้หลากหลายมากกว่าการเดินเข้าห้องสมุด เพื่อค้นหาหนังสือตามหมวดหมู่ และถึงแม้ว่าผู้ใช้จะสามารถค้นหาข้อมูลต่าง ๆ จากที่แห่งใดก็ได้ แต่เชื่อว่าทุกคนจะสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้ทั้งหมด เพราะทรัพยากรประเภท e-Book, Audio Book หรือ Database และยังมีข้อมูลอีกมากที่ยังต้องมีค่าใช้จ่าย ในส่วนการจัดหาทรัพยากรประเภทดิจิทัลยังคงต้องเป็นหน้าที่ของห้องสมุดที่จะเข้ามาดูแลเรื่องของการซื้อหนังสือ หรือข้อมูลดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อจะนำมาแบ่งปันกับผู้ใช้บริการ ซึ่งจัดเป็นหน้าที่หลักของห้องสมุด ในการสร้างความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงข้อมูลความรู้

การเข้าใช้บริการในส่วนพื้นที่ของห้องสมุดอาจมีความต้องการใช้งานลดลง ห้องสมุดหลายแห่งทำการปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้เป็นมากกว่าคลังเก็บหนังสือ แปรสภาพให้เป็นศูนย์ชุมชนและกิจกรรม จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้งานและประเมินประโยชน์ของพื้นที่ห้องสมุด พบว่า การปรับพื้นที่เป็นอีกหนึ่งวิธีที่ห้องสมุดใช้ในการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มผู้ใช้บริการ [3] ส่วนสภาพในการใช้พื้นที่ในห้องสมุดในสหรัฐอเมริกา พบว่า 81% ผู้ปกครองเห็นว่าห้องสมุดให้ข้อมูลหรือทรัพยากรสำหรับเด็กที่ไม่มีที่บ้าน และ 79% ระบุว่าห้องสมุดมีความสำคัญเพราะเป็นพื้นที่ปลอดภัยปราศจากความรุนแรงและอันตรายต่าง ๆ สำหรับเด็ก [4] การใช้พื้นที่ห้องสมุดใช้จัดการเรียนการสอน การทำงานและการจัดกิจกรรม อาทิเช่น ห้องสมุดโรงเรียน Sunshine Coast ในออสเตรเลีย มีการจัดบรรยากาศ สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนโดยผสมผสานระหว่างกระดาษ หนังสือ กระดานไวท์บอร์ด ไอแพด และเทคโนโลยี AR (Augmented Reality) เพื่อให้เด็ก ๆ มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ ไปพร้อมกับความรู้และเทคโนโลยี [5]

วิธีหนึ่งในการส่งเสริมการเข้าใช้ห้องสมุด คือ การพัฒนาพื้นที่เป้าหมายสำหรับห้องสมุดหลายแห่ง เด็กและครอบครัวเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก การจัดกิจกรรมให้เกิดการมีส่วนร่วมของเด็กและผู้ปกครองผ่านการเล่น นักวิชาการมองว่า การเล่นเป็นเรื่องสนุก สนุกใจ และมีความยืดหยุ่น สร้างการมีส่วนร่วมและความกระตือรือร้น และบ่อยครั้งทำให้เกิดความเชื่อและคล้อยตาม [6] จากหลักฐานพบว่าใน ค.ศ.1850 มีการกล่าวว่า เกมเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมห้องสมุด [7] การจัดกิจกรรมการเล่นต้องการให้ห้องสมุดส่งสัญญาณว่าการเล่นมีความเหมาะสมและเกิดการใช้ประโยชน์จากพื้นที่ห้องสมุดให้มากที่สุด [4] เนื่องจากคนทั่วไปมองว่าห้องสมุดเป็นพื้นที่ ที่เงียบสงบและไม่ใช้งานที่มีเสียงดัง

การใช้ประโยชน์จากพื้นที่ของห้องสมุดเพื่อให้บริการกับกลุ่มเป้าหมายทุกช่วงวัย ต้องมีการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับยุคสมัย ทั้งในเรื่องของความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาที่ยังคงมีอยู่ในสังคมและไม่ใช่ว่าจะสามารถแก้ไขได้ด้วยเพียงการศึกษาในระบบ สาเหตุอาจเป็นเพราะเด็กจากครอบครัวที่ประสบปัญหาความยากจน มักจะขาดแคลนอุปกรณ์ในการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก [4] เวลาว่างต้องช่วยผู้ปกครองทำงาน และเมื่อเรียนออนไลน์เด็กใช้เวลานอกโรงเรียน โดยใช้การเรียนผ่านโทรศัพท์มือถือ บรรยายการเรียนรู้นอกบริบทของโรงเรียน ทำให้เด็กขาดความกระตือรือร้นหรือไม่สนใจเท่าที่ควร อาจทำให้หลุดออกจากระบบการศึกษาได้ง่าย [8],[9] ทำให้บทความนี้มีคำถามว่าห้องสมุดต่าง ๆ พร้อมทั้งจะเปลี่ยนแปลงตามความก้าวหน้า



บทความวิชาการ

การใช้ประโยชน์จากพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ของห้องสมุดโรงเรียน

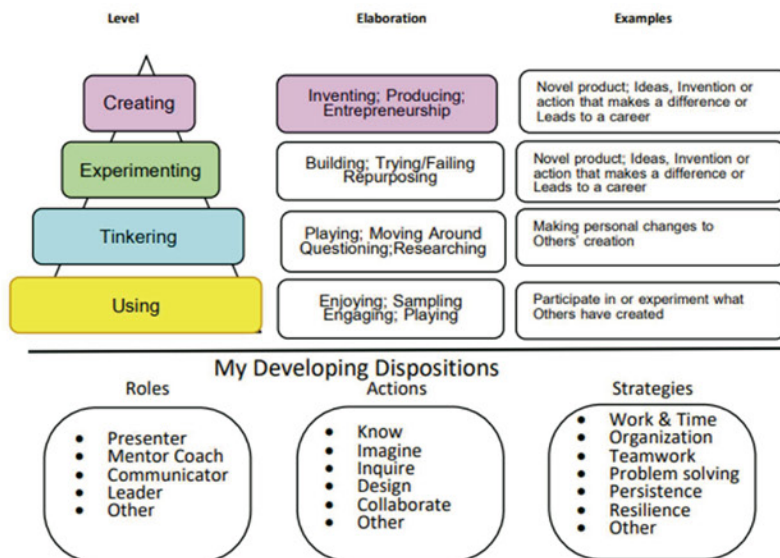
ทางเทคโนโลยี และเป็นสถานที่เปิดที่สามารถช่วยเหลือครอบครัวที่มีรายได้น้อยในชุมชนบริเวณใกล้เคียง สามารถใช้เป็นพื้นที่ในการเรียนรู้ ช่วยสนับสนุนเด็กให้อยากเข้ามาที่ห้องสมุด จัดกิจกรรมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันกับเพื่อน ๆ ได้อย่างสนุกสนาน บุคลากรในห้องสมุดช่วยดูแลและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ผ่านสื่อสารสนเทศที่แฝงตัวอยู่ในการเล่นหรือสิ่งแวดล้อมในห้องสมุดได้หรือไม่

2. แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่สร้างสรรค์

พื้นที่สร้างสรรค์ (Maker Spaces/ Creative Spaces) คือ พื้นที่หรือสิ่งแวดล้อมที่จัดให้มีวัสดุ อุปกรณ์และเครื่องมือต่าง ๆ ที่หลากหลายเพียงพอและเหมาะสมต่อการพัฒนาทักษะของผู้สร้าง ผู้ประดิษฐ์หรือผู้คิดค้น โดยสามารถใช้ค่าทับศัพท์เรียกบุคคล หรือกลุ่มคนเหล่านี้ว่า เมกเกอร์ (Maker) ซึ่งเป็นบุคคลหรือกลุ่มคนที่นำไปสู่การปฏิบัติ การสร้าง การประดิษฐ์ คิดค้น ผลงาน และนวัตกรรม [1]

ในปี ค.ศ. 2009 มีการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์และนำมาใช้ในระบบการศึกษา เช่น พื้นที่สร้างสรรค์ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบสะเต็มศึกษาและการรวมพื้นที่สร้างสรรค์เข้ากับห้องสมุดซึ่งมีการบูรณาการในห้องสมุดสถานศึกษาทุกระดับ [1][10] พื้นที่สร้างสรรค์ในห้องสมุดโรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถบูรณาการเข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอนในหลากหลายสาขาวิชา นอกเหนือจากสะเต็มศึกษา โดยห้องสมุดเป็นศูนย์กลางการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่าน การอ่านเป็นรากฐานในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะอื่น ๆ เช่น ทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยธรรมชาติแล้วพื้นที่สร้างสรรค์แต่ละแห่งมีความแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพร้อมของห้องสมุด ความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้ [1]

โมเดลที่เกี่ยวข้องกับการจัดพื้นที่สร้างสรรค์มีทฤษฎี uTEC Maker Model พัฒนาขึ้นโดย David V. Loertscher, Leslie Preddy และ Bill Derry ศาสตราจารย์ผู้เชี่ยวชาญ และนักวิชาการด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ได้ทำการศึกษาและคิดค้นโมเดลที่เกี่ยวข้องกับการจัดพื้นที่สร้างสรรค์ ซึ่งอธิบายลำดับขั้นตอนการพัฒนาค้นหรือกลุ่มคนไปสู่การเป็นนักสร้างสรรค์โดยการพัฒนาผ่านวิธีการหรือกระบวนการสร้างสรรค์และการพัฒนานวัตกรรม [1],[11] สามารถแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 1 โมเดลพื้นที่สร้างสรรค์ uTEC Maker Model [11]



ขั้นที่ 1 ระดับเริ่มต้นใช้งาน (Using) เป็นการเริ่มเข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่สร้างสรรค์ของห้องสมุด ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมที่สนุก น่าสนใจ การทดลองเล่นหรือใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี ที่ช่วยตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ ในระดับเริ่มต้นผู้เข้าร่วมจะมีการใช้งาน การปฏิบัติหรือสร้างสรรค์งานโดยการลอกเลียนจากผลงานหรือประสบการณ์ที่ผู้อื่นได้ทำไว้

ขั้นที่ 2 ระดับพลิกแพลง (Tinkering) เป็นระดับที่ผู้ใช้งานเริ่มรู้จักการพลิกแพลง หรือปรับเปลี่ยนวิธีการสร้างสรรค์ผลงานให้แตกต่างออกไป ซึ่งอาจเกิดจากความเบื่อหน่ายที่ต้องปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ หรือต้องการให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่แตกต่างไปจากเดิม ขั้นตอนนี้เกี่ยวข้องกับการค้นหาวิธีการและเหตุผลในการสร้างสรรค์ซึ่งส่งผลให้ Maker มีความมั่นใจเพิ่มมากขึ้นจากประสบการณ์ที่ได้ลงมือปฏิบัติและได้ผลงานที่แตกต่างออกไปจากรูปแบบเดิม

ขั้นที่ 3 ระดับทดลอง (Experimenting) เป็นระดับผู้ใช้เริ่มมองข้ามผลงานที่ได้รับการคิดค้นจากคนอื่น ๆ และมีเป้าหมายเพื่อสร้างสรรค์ผลงานใหม่จากองค์ความรู้ที่มีเป็นขั้นตอนที่ Maker มีความปรารถนาในการสร้างสรรค์ผลงานจากแนวความคิด และองค์ความรู้ที่มี ในขั้นตอนนี้ส่งผลให้เกิดการลงมือปฏิบัติ พยายามทำหรือทดลองซ้ำหลาย ๆ ครั้ง โดยขั้นตอนนี้เรียกว่าการเรียนรู้จากข้อผิดพลาดที่อาจนำไปสู่ความสำเร็จ ในขั้นทดลองนี้ต้องอาศัยความมุ่งมั่น การเรียนรู้จากประสบการณ์ และการลงมือปฏิบัติจริง

ขั้นที่ 4 ระดับสร้างสรรค์ (Creating) เป็นระดับที่ผู้ใช้ได้ผลลัพธ์จากการสร้างสรรค์ที่ประสบความสำเร็จ หรือมีความคิดรวบยอดที่สามารถนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมได้ มีการนำไปเผยแพร่หรือนำไปผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีผลกระทบและบทบาทต่อคนในสังคม

นอกจาก 4 ขั้นตอนของกระบวนการพัฒนา Maker แล้ว ยังพบว่ามีปัจจัยที่ส่งผลให้ Maker ประสบความสำเร็จ คือ ความเชี่ยวชาญของบุคคล การทำงานเป็นหมู่คณะและความฉลาดของกลุ่มที่เกิดความร่วมมือ ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งกลุ่มคน เทคโนโลยี และอุปกรณ์อันทันสมัยต่าง ๆ [1]

3. การส่งเสริมการเข้าใช้บริการพื้นที่ของห้องสมุด

ห้องสมุดทุกแห่งมีหน้าที่สำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ การถ่ายทอดความรู้ และการพัฒนาชุมชน โดยเฉพาะห้องสมุดโรงเรียนที่ต้องให้บริการที่สามารถตอบสนองความต้องการของเด็ก และการส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนในด้านความคิดสร้างสรรค์และการคิดที่ยืดหยุ่น ในมุมมองของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา ห้องสมุดหลายแห่งกำลังแปลงเป็นห้องทดลองหมายถึงการเปลี่ยนแปลงจากพื้นที่สำหรับจัดเก็บและให้ยืมหนังสือ ให้กลายเป็นพื้นที่สำหรับการจัดกิจกรรม การทำโครงการ การเล่นศิลปะ ห้องสมุดจึงมีการปรับเปลี่ยนการใช้พื้นที่ทางกายภาพที่มีให้เกิดประโยชน์เพิ่มขึ้น

วิธีหนึ่งในการส่งเสริมการเข้าใช้ห้องสมุด คือ การพัฒนาพื้นที่เป้าหมาย สำหรับห้องสมุดโรงเรียน เด็กและครอบครัวเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก การจัดกิจกรรมที่ให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างเด็กและผู้ปกครอง นักวิชาการมองว่า การเล่นเป็นเรื่องสนุกสนาน มีความยืดหยุ่น การมีส่วนร่วมมีความกระตือรือร้น และบ่อยครั้งทำให้เกิดความเชื่อและคล้อยตาม [6] การเล่นในห้องสมุดไม่ใช่แนวคิดที่แปลกใหม่ เมื่อย้อนกลับไปใน ค.ศ.1850 มีการกล่าวว่า เกมเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมห้องสมุด [7] การเล่นไม่ใช่สิ่งสำคัญอันดับแรกของห้องสมุด การจัดกิจกรรมการเล่นต้องการให้ห้องสมุดส่งสัญญาณว่าการเล่นมีความเหมาะสมและใช้ประโยชน์จากพื้นที่ห้องสมุด เนื่องจากคนทั่วไปมองว่าห้องสมุดเป็นพื้นที่ที่เงียบสงบและไม่ใช้งานที่มีเสียงดัง ตัวอย่างเช่น ห้องสมุด Vejgaard ในเมืองอัลบอร์ก ประเทศเดนมาร์ก ได้จัดตั้งศูนย์กิจกรรม Pirate Universe ในส่วนมุมเด็ก มีโครงสร้างเรือโจรสลัดชั่วคราวที่มีหีบสมบัติ เครื่องแต่งกายในธีมโจรสลัด และผนังจอสัมผัสที่มีภาพที่เกี่ยวข้องกับโจรสลัด มีหอคอยที่เด็ก ๆ สามารถยิงลูกกระสุนปืนใหญ่ของเล่นได้ ด้านหน้าของพื้นที่มีไว้สำหรับผู้ปกครอง โดยมีเปลญวน โต๊ะ และเก้าอี้ เป้าหมายของพื้นที่ส่วนนี้ คือ การสนับสนุนให้เด็กและครอบครัวมีส่วนร่วมกับการเล่น การเคลื่อนไหวร่างกาย



บทความวิชาการ

การใช้ประโยชน์จากพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ของห้องสมุดโรงเรียน

และเชื่อมโยงกับวรรณกรรมเกี่ยวกับโจรสลัดและสื่ออื่น ๆ ผ่านงานสารสนเทศในห้องสมุด [5] ในประเทศจีน Wang [12] ได้เสนอหลักการ 5 ประการสำหรับการออกแบบกิจกรรมห้องสมุดสำหรับเด็ก การสร้างความคุ้นเคย ความแปลกใหม่ ความสะดวก ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และความสุข โดยให้เหตุผลว่าเด็ก ๆ สนุกกับกิจกรรมที่คุ้นเคย และรู้สึกสบายใจ แต่ก็ต้องมีองค์ประกอบของความแปลกใหม่ที่ดึงดูดให้เด็กอยากเข้าร่วมด้วย

กิจกรรมควรอยู่ในโซนการเรียนรู้ของเด็ก เพื่อให้พวกเขาสามารถคิดและทำได้สำเร็จและกิจกรรมควรส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างเด็ก (และผู้ปกครอง) และจุดประกายความสุข แม้ว่าหลักการเหล่านี้ได้รับการพัฒนามาร่วมกับกลุ่มเด็กก่อนวัยเรียน แต่ก็มีแนวโน้มว่าหลักการเหล่านี้จะนำไปใช้ในวงกว้างมากขึ้นด้วย เนื่องจากสามารถสะท้อนถึงงานวิจัยจำนวนมากในศาสตร์แห่งการเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีที่มนุษย์เรียนรู้ได้ดีที่สุด

4. การเล่นในพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์

การเล่นสามารถช่วยเชื่อมโยงบุคคลกับพื้นที่สาธารณะรอบ ๆ ตัวเด็กได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ซึ่งเป็นแนวทางการสอนแบบกว้าง ๆ ที่มีวิธีการเล่นที่เน้นเด็กเป็นหลัก รวมถึงการเล่นฟรี การเล่น แบบมีคำแนะนำ และเกม [13] เป็นวิธีหนึ่งที่จะนำการเรียนรู้เข้าสู่สิ่งแวดล้อมที่สร้างขึ้น ในการเล่นฟรี เด็ก ๆ จะเลือกวิธีการเล่นโดยตัดสินใจจากกฎสถานการณ์ และบทบาท การเล่นแบบมีแนวทางแนะนำนั้นแตกต่าง จากการเล่นฟรี โดยเริ่มจากผู้ปกครอง แต่มีเด็กเป็นผู้ชักนำ กล่าวคือ ผู้ปกครองดูแลประสบการณ์การเล่นและผสมผสานกับโอกาสในการเรียนรู้ เด็ก ๆ เป็นผู้นำในการขับเคลื่อนการเล่นไปข้างหน้า

การเล่นแบบมีแนวทางหรือรูปแบบที่เหมาะสม สามารถช่วยพัฒนาในการเรียนรู้ การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ผ่านการเล่นผสมผสานองค์ประกอบที่สนุกสนานเข้ากับเนื้อหาทางการศึกษา เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีที่สุดสำหรับเด็ก [13],[4] จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับห้องสมุด การให้บริการชุมชน เช่น ห้องสมุดอาจส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กในพื้นที่ใกล้เคียง การเรียนรู้อย่างสนุกสนานจะช่วยเปิดโอกาสให้เด็กมีพัฒนาการในการสนทนาและการสื่อสารที่ดี นอกจากนี้กิจกรรมการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ สนุกสนานจะส่งเสริมการสร้างรากฐานการสื่อสารที่สำคัญต่อความสำเร็จทางวิชาการของเด็กในภายหลัง โดยการสนับสนุนให้มีการสื่อสารระหว่างกลุ่มเด็ก และระหว่างเด็กกับผู้ปกครอง งานศึกษาครั้งนี้จึงตั้งข้อสังเกตว่าการสร้างพื้นที่ที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กเพื่อให้พวกเขาได้เริ่มต้นสำรวจและค้นหาประสบการณ์ที่สนุกสนานผ่านทรัพยากรสารสนเทศที่สามารถส่งเสริมเกิดปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ที่เป็นเป้าหมายกับผลลัพธ์ทางวิชาการและการใช้ชีวิตในสังคมที่แข็งแกร่งขึ้น

การศึกษาเอกสารเกี่ยวกับแนวทางปฏิบัติการใช้ประโยชน์จากพื้นที่ เช่น โครงการภูมิทัศน์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน [8],[9] ที่ออกแบบมาเพื่อให้เป็นพื้นที่ในการสนทนาและเรียนรู้นอกโรงเรียนสำหรับครอบครัวจากชุมชนด้วยโอกาส โดยริเริ่มให้มีกิจกรรมเกี่ยวกับภาษา การรู้สารสนเทศ และ STEM รวมถึงการอ่านผ่านป้ายที่ติดตั้งในซูเปอร์มาร์เก็ตและการเรียนรู้จากสถาปัตยกรรมที่ป้ายรถเมล์ โครงการ Laundry Literacy Coalition ที่สร้างชุด Laundry & Literacy Kits ที่มีป้าย หุ่นกระบอก หนังสือ และองค์ประกอบอื่น ๆ ซึ่งจำหน่ายในร้านซักรีดในนิวยอร์กซิตี จากการประเมิน พบว่า เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้สารสนเทศในร้านซักรีดที่ปรับปรุงแล้วถึง 30 เท่า เมื่อเทียบกับเด็กที่ไม่มีกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม [13] โครงการเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการเปลี่ยนพื้นที่ในชีวิตประจำวันให้เป็นสถานที่ที่สนับสนุนการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับภาษาการเรียนรู้สารสนเทศและการใช้ประโยชน์จากพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์

5. บทสรุป

พื้นที่สร้างสรรค์ในห้องสมุดโรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถบูรณาการเข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอนในหลากหลายสาขาวิชา โดยห้องสมุดเป็นศูนย์กลางการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ผ่านการอ่านอันเป็นรากฐานในการเรียนรู้



และพัฒนาทักษะอื่น ๆ เช่น ทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การคิดวิเคราะห์การแก้ปัญหาและการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยธรรมชาติแล้วพื้นที่สร้างสรรค์แต่ละแห่งมีความแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพร้อมของห้องสมุด ความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้ การใช้พื้นที่สร้างสรรค์ของห้องสมุด สามารถเปลี่ยนพื้นที่ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่ใช้งานมากขึ้น การมีส่วนร่วมของนักสารสนเทศที่ช่วยขับเคลื่อนการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยน การสนทนาที่รู้จักกัน เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมถึงการใช้อุปกรณ์การสื่อสารที่ทันสมัยจะทำให้ผู้เรียนทุกคนสามารถมีห้องสมุดอยู่ในมือ บทบาทของห้องสมุดกายภาพก็ยิ่งมีความสำคัญมากขึ้น มิใช่เพียงสถานที่สำหรับจัดเก็บทรัพยากร แต่เป็นพื้นที่สร้างความหมายให้กับสารสนเทศ ส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] นิโบล วิลลิตทิจัย. (2562). ห้องสมุดโรงเรียนกับพื้นที่สร้างสรรค์: แหล่งเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21. วารสารห้องสมุด, 63(1),1-29.
- [2] Clark, L. K. (2017). Caregivers' perceptions of emergent literacy programming in public libraries in relation to the National Research Councils' guidelines on quality environments for children. Library & Information Science Research, 39,107-115.
- [3] Cun, A., Abramovich, S., & Smith, J. (2019). An assessment matrix for library makerspaces. Library and Information Science Research, 41,39-47.
- [4] Hassinger-Das, B., Zoshb, M., Hansenc, , N., Talarowskid, M. Zmiche, K., Golinkoff, R. M. & Hirsh-Pasekg, K. (2020). Play-and-learn spaces: Leveraging library spaces to promote caregiver and child interaction. Library and Information Science Research, 42,1-11.
- [5] ทศนีย์ แซ่ลิ้ม. (2560). Learning Commons: พื้นที่เรียนรู้ไร้กำแพง โมเดลห้องสมุดของศตวรรษที่ 21. จาก <https://www.tkpark.or.th>
- [6] Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., ... Whitebread, D. (2018). Accessing the inaccessible: Redefining play as a spectrum. Frontiers in Psychology, 9(1124),1-11.
- [7] Nicholson, S. (2013). Playing in the past: A history of games, toys, and puzzles in north American libraries. The Library Quarterly, 83,341-361.
- [8] Bustamante, A. S., Hassinger-Das, B., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2019). Putting the science of learning to work: Designing learning landscapes for cities and families. Child Development Perspectives, 13(1),34-40.
- [9] Hassinger-Das, B., Bustamante, A. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Magsamen, S., Robinson, J. P., & Winthrop, R. (2018). Learning landscapes: Can urban planning and the learning sciences work together to help children? Global Economy and Development Working Paper 124. Washington D.C.: The Brookings Institution.
- [10] Weinmann, J. (2014). Makerspaces in the university community. (Master thesis). Institute of Product development, Technische Universität München.
- [11] Loertscher, D. V., Preddy, L., & Derry, B. (2013). Makerspaces in the school library learning commons and the uTEC maker model. Teacher librarians, 41(2),48-51.



บทความวิชาการ

การใช้ประโยชน์จากพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ของห้องสมุดโรงเรียน

- [12] Wang, P., Xu, J., & Wu, Y. (2019). Preschool children's preferences for library activities: Laddering interviews in Chinese public libraries. *Library & Information Science Research*, 41,132-138.
- [13] Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2017). More than just fun: A place for games in playful learning (invited). *Infancia y Aprendizaje*, 40,191-281.
- [14] Laundry Literacy Coalition (2019). Creating literacy-rich spaces in laundromats: Pilot evaluation findings. Retrieved from http://toosmall.org/blog/body/Laundry-LiteracyCoalition-Pilot-Evaluation_Executive-Summary.pdf.