

ปริทัศน์หนังสือ (Book Review)

จิราภรณ์ หนูสวัสดิ์
Jiraporn Noosawas



วัฒน์ชัย วินิจจะกุล (บก.). (2560). โหล : 12 ปี ที่ เคพาร์ค สารพันเรื่องราวหลากหลายความคิดว่าด้วยการเรียนรู้ พื้นที่การเรียนรู้และนวัตกรรมห้องสมุด. กรุงเทพฯ: สำนักงานอุทยานการเรียนรู้. 285 หน้า. ISBN: 978-616-235-269-0

หนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือรวมบทความ จัดพิมพ์ขึ้นสำหรับงานประชุมวิชาการสหภาพสภาประจำปี TK Forum 2017 หัวข้อ “Better Library and Learning Space : Trends and Ideas” ซึ่งจัดขึ้นในช่วงเวลาใกล้เคียงกับการเปิดให้บริการอุทยานการเรียนรู้มาเป็นเวลาครบ 12 ปี จึงเป็นที่มาของการตั้งชื่อหนังสือให้นี้ขึ้นพ้องกับช่วงเวลาที่มาบรรจบกันนี้

ในโลกยุคปัจจุบัน (ศตวรรษที่ 21) อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ทำให้พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศและรูปแบบวิธีการเข้าถึงสารสนเทศเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเป็นอย่างมาก ส่งผลกระทบต่อห้องสมุดทั่วโลกรุนแรงมากน้อยแตกต่างกันไป ห้องสมุดบางแห่งต้องปิดตัวยุติการให้บริการ บางแห่งยังคงให้บริการอยู่แต่มีผู้ใช้บริการน้อยลงมาก คงมีห้องสมุดเพียงจำนวนไม่มากนักที่สามารถปรับตัวตอบสนองต่อความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปและหลากหลาย ภายในหนังสือเล่มนี้ได้รวบรวมบทความที่น่าสนใจของห้องสมุดที่สามารถดำรงอยู่ท่ามกลางกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลงนี้ได้ โดยห้องสมุดเหล่านั้นเกิดกระบวนการแปลงโฉมและปรับเปลี่ยนการใช้ประโยชน์พื้นที่ (space utilization) ซึ่งเป็นผลมาจากการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมความต้องการของผู้ใช้งานและสอดคล้องกับบริบทชุมชนได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ห้องสมุดอนาคตควรจะต้องให้ความสำคัญกับนวัตกรรมการให้บริการที่สอดคล้องกับรูปแบบหรือวิธีการเรียนรู้ของผู้ใช้งานในโลกยุคดิจิทัลด้วย สำหรับผู้ใช้ที่เป็นคนรุ่นใหม่จำเป็นต้องเตรียมผู้ใช้ให้พร้อม โดยเน้นนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นเพื่อตอบสนองการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ห้องสมุดยุคใหม่ต้องใช้ประโยชน์พื้นที่ของตนให้เป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อการพัฒนาคนหรือทุนมนุษย์ ควรมุ่งส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ อันเป็นพื้นฐานของความสามารถในการใช้ความรู้ไปสร้างนวัตกรรม

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์าวิชาการจัดการสารสนเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ภายในหนังสือเล่มนี้ แบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ห้องสมุดและนวัตกรรม [Innovation & Trend] ประกอบด้วย 4 บทความดังนี้

1) **การบริหารบุคลิกภาพแห่งนวัตกรรมเพื่อการสร้างนวัตกรรมห้องสมุด** บทความนี้กล่าวถึงห้องสมุดในศตวรรษที่ 21 อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ผันแปรตลอดเวลา ห้องสมุดจะรุ่งเรืองได้ต้องอาศัยแนวทางและแนวคิดใหม่อย่างสิ้นเชิง การสร้างทีมงานที่เข้มแข็งด้านวัฒนธรรมเป็นสิ่งจำเป็นในอย่างก้าวสู่อนาคต โดยบุคคลเหล่านี้จะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ ความหลงใหล ความมุ่งมั่น และความยืดหยุ่น การบริหารจัดการบุคลิกภาพแห่งนวัตกรรมนี้ต้องใช้ผู้นำที่ยิ่งใหญ่และห้องสมุดสมรรถนะสูงซึ่งมุ่งเน้นความเป็นเลิศ

2) **นวัตกรรมการให้บริการของห้องสมุดแห่งชาติสิงคโปร์** บทความนี้กล่าวถึงในปัจจุบันเมื่อประชาชนเกือบทุกคนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ห้องสมุดก็จำเป็นต้องปรับตัวให้ทันกับรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนไปของผู้ใช้บริการ ห้องสมุดประชาชนในประเทศสิงคโปร์ต้องสร้างนวัตกรรมอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สามารถให้บริการที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการและนำใช้บริการ ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา คณะกรรมการห้องสมุดแห่งชาติสิงคโปร์ได้รู้จักกับการแปลงวัสดุต่างๆ ให้อยู่ในรูปแบบฐานข้อมูลดิจิทัล รวมทั้งเครือข่ายทางสังคมในการเข้าถึงประชาชนและผู้ให้บริการปลายทางเพื่อให้พวกเขาสามารถเข้าถึงวัสดุห้องสมุดได้ง่ายขึ้นผ่านทางอุปกรณ์พกพาทั้งในยามกลางวันและกลางคืน

3) **แกะรอย NLB Labs กระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรมห้องสมุดสิงคโปร์** บทความนี้กล่าวถึงความสำเร็จในการพัฒนาห้องสมุดของสิงคโปร์มีส่วนสำคัญมาจากการกำหนดโครงสร้างอย่างชัดเจนให้ NLB Labs และ Library Innovation Centre – LIC มีบทบาทโดยตรงในด้านการพัฒนานวัตกรรมห้องสมุด กระบวนการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของผู้ใช้บริการหรือกลุ่มเป้าหมายหลักของห้องสมุดอย่างจริงจังและเป็นระบบ ไปสู่การนิยามปัญหาที่ชัดเจนเพื่อใช้ตั้งโจทย์ในการพัฒนาห้องสมุดให้ดียิ่งขึ้น เช่น มีการติดตั้งกล้องวิดีโอทั่วห้องสมุดเพื่อสังเกตลักษณะการใช้พื้นที่แต่ละส่วนและพฤติกรรมการใช้งานของลูกค้า เพื่อมองหาจุดอ่อนของการให้บริการแล้วพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น เป็นต้น NLB Labs มีบทบาทน้อยแต่มีความเกี่ยวข้องกับห้องสมุดทางวิทยาศาสตร์ กล่าวคือนำกระบวนการทดสอบสมมติฐานมาใช้พิสูจน์นวัตกรรมทางสังคม

4) **แนวคิดใหม่ในการพัฒนาพื้นที่ห้องสมุดห้องสมุดและนวัตกรรม** บทความนี้กล่าวถึงว่าห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องพัฒนาบทบาทในฐานะที่เป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้และชุมชน โดยการคิดใหม่เกี่ยวกับพื้นที่และบริการต่างๆ ของห้องสมุดให้เป็นมากกว่าพื้นที่ทางสังคมที่ไม่มีค่าใช้จ่าย แต่เปรียบเสมือนบ้านหลังที่สาม และเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของโครงสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทั้งภายในมหาวิทยาลัยและภาครัฐทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติ ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ต้องเป็นพื้นที่สำหรับการทำงาน การใช้เวลาว่างและการเรียนรู้ที่ให้ความรู้สึกเหมือนอยู่ในบ้าน

ส่วนที่ 2 ห้องสมุดกับอนาคต [Future Possible] ประกอบด้วย 8 บทความดังนี้

1) **นครแห่งอนาคต ห้องสมุดแห่งอนาคต : ประสบการณ์และบทเรียนจากห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม** บทความนี้กล่าวถึงเหตุผลที่ห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมซึ่งเพิ่งเปิดตัวเพียงระยะเวลาสั้นๆ แต่กลับกลายมาเป็นห้องสมุดสาธารณะที่ประสบความสำเร็จแบบไร้คู่แข่งในโลกห้องสมุดฯ ดึงดูดผู้มาเยือนนับล้านด้วยเป้าหมายใหม่และได้รับรางวัลจำนวนมากนับไม่ถ้วน โดยมีการแปลงโฉมโมเดลการออกแบบและการบริการห้องสมุดสาธารณะ รวมทั้งทำให้ภาพลักษณ์ของเมืองเบอร์มิงแฮมเปลี่ยนแปลงไป มีแนวทางในการออกแบบของเหล่าสถาปนิกยึดหลัก 3 ประการ ได้แก่ (1) เพื่อให้ห้องสมุดมีความเป็นมิตรและคนทุกกลุ่มของชุมชน

เข้าถึงได้ (2) เพื่อบูรณาการห้องสมุดฯ ให้เป็นสมบัติสาธารณะส่วนหนึ่งของเมือง และ (3) เพื่อเชื้อเชิญผู้เยี่ยมชมห้องสมุดฯ ให้เดินทางไปสู่การเรียนรู้และการค้นหา

2) การปรับตัวของห้องสมุดประชาชนเดนมาร์ก แปลงโฉมห้องสมุดที่เน้นคลังหนังสือสู่พื้นที่การเรียนรู้ที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง บทความนี้กล่าวถึงความเปลี่ยนแปลงในการเข้าถึงสารสนเทศด้วยอินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัล ส่งผลให้ห้องสมุดสูญเสียฐานะผู้ผูกขาดในการให้บริการสารสนเทศและต้องแข่งขันกับเทคโนโลยีพื้นฐานหรือแพลตฟอร์มอื่นๆ อีกหลายประเภท ในสถานการณ์เช่นนี้ ห้องสมุดมีทางเลือกอยู่ 3 ทาง คือ ทางที่ 1 รักษาการให้บริการรูปแบบเดิมไว้ ทางที่ 2 ปรับตัวให้กลายเป็นห้องสมุดดิจิทัลทางที่ 3 ออกแบบการให้บริการของห้องสมุดเสียใหม่ ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้คนที่อยู่ในโลกโลกาภิวัตน์และยุคสมัยดิจิทัล ห้องสมุดประชาชนเดนมาร์กเลือกเผชิญกับความท้าทายของยุคสมัยตามแนวทางที่ 3 ภายใต้โครงการโมเดลแห่งเดนมาร์ก ด้วยการออกแบบแนวคิดใหม่เพื่อสร้างบริการใหม่ๆ ที่มุ่งตอบสนองความต้องการของผู้คนอย่างแท้จริง แนวคิดที่เวลานี้เรียกว่า **แบบจำลองจัตุรัส หรือ Four Spaces Model** เพื่อเป้าหมาย 4 ประการ คือ ประสบการณ์ การมีส่วนร่วม การเสริมพลัง และนวัตกรรม เพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายดังกล่าว ห้องสมุดจำเป็นต้องมีพื้นที่ 4 ลักษณะ เพื่อรองรับกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้น ได้แก่ พื้นที่การเรียนรู้ (learning space) พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (inspiration space) พื้นที่พบปะ (meeting space) และพื้นที่แสดงออก (performative space)

3) โฉมหน้าใหม่ของห้องสมุด เมื่อโลกมุ่งสู่ยุคดิจิทัล บทความนี้กล่าวถึงว่าในยุคดิจิทัลห้องสมุดจะหมดความสำคัญหรือไม่ เพราะอุปกรณ์เล็กๆ ที่มาพร้อมกับการสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต จะช่วยให้คนสามารถเข้าถึงความรู้ที่กว้างขวางและหลากหลายไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าห้องสมุด ดังนั้นในปัจจุบันห้องสมุดต้องเริ่มหาตัวตนที่เหมาะสมเพื่อความอยู่รอดขององค์กร โดยการเป็นหน่วยย่อยที่ช่วยสร้างประโยชน์สาธารณะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเป็น **พื้นที่สาม** ที่เน้นเรื่องการเรียนรู้ทั่วสหรัฐอเมริกา บรรณารักษ์ได้ทดลองหนทางขยายภารกิจห้องสมุดออกไป เช่นการเปิด **เมกเกอร์สเปซ (maker space)** ซึ่งปราศจากชั้นหนังสือ แต่ได้รวมเอาเทคโนโลยีทั้งเก่าและใหม่ ตั้งแต่จักรเย็บผ้าไปจนถึงเครื่องพิมพ์สามมิติ และสนับสนุนให้ผู้ใช้บริการพัฒนาและแบ่งปันทักษะซึ่งไม่สามารถฝึกฝนผ่านทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

4) การเรียนรู้ สารสนเทศ ห้องสมุด : อนาคตที่เป็นไปได้ ภายในบทความนี้นำเสนอมุมมองที่มีต่อห้องสมุดในอนาคตของทอมัสเฟรย์ (Thomas Frey) นักอนาคตวิทยา ได้แก่เรื่อง **นิยามของการอ่านออกเขียนได้** ของชนรุ่นอนาคตว่าอาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ การท่องเว็บ การใช้สมาร์ทโฟน ภาษากาย การจัดการการเงิน การซื้อขายออนไลน์ ความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต กราฟิก แอนิเมชัน สื่อสตรีมมิ่ง เครื่องข่ายสังคมออนไลน์ โลกเสมือน วัฒนธรรม รวมทั้งการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นอกเหนือจากการเรียนรู้เรื่องคำ การสะกดคำ ความหมาย การเขียนประโยค การตีความ เพื่อใช้ในการควบคุมและสร้างสรรค์เทคโนโลยี **สารสนเทศแห่งอนาคต** สารสนเทศรูปแบบใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมายและกำลังเข้ามาแทนที่หนังสือ ห้องสมุดในอนาคตจะต้องพัฒนากลยุทธ์ cloud เพื่อทำให้การบริหารจัดการเนื้อหาดิจิทัลได้ง่ายขึ้น **ห้องสมุดในฐานะประตูสู่โอกาสทางธุรกิจ** ห้องสมุดสามารถให้บริการการค้นคว้าแบบมีอาชีพด้วยฐานข้อมูลที่หลากหลายและหาไม่ได้ใน Google บริการให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิดในการพัฒนาสื่อสมัยใหม่ ในอนาคตห้องสมุดกำลังจะเปลี่ยนผู้ใช้จากผู้ใช้บริการสารสนเทศสู่ผู้ผลิตสารสนเทศ ห้องสมุดจึงจำเป็นต้องสนับสนุนการเข้าถึงเครื่องมือในการผลิตเหล่านั้น **“The Edge” ความเป็นไปได้ที่แตกต่าง** กล่าวถึงความโดดเด่นของห้องสมุดรัฐควีนส์แลนด์อยู่ที่ **“The Edge”** ซึ่งเป็นพื้นที่แห่งนวัตกรรมและความสร้างสรรค์ที่เต็มไปด้วยทรัพยากรและสิ่งอำนวยความสะดวกทั้งด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ศิลปะ และการประกอบธุรกิจ กลุ่มผู้ใช้บริการมีทั้งนักวิจัย ศิลปิน

แฮคเกอร์ นักประดิษฐ์ และผู้ชื่นชอบงานอดิเรก ซึ่งเข้ามานั่งทำงานของตนเองหรือร่วมกันพัฒนาโครงการเป็นทีม

5) Nieuwe Bibliotheek ห้องสมุดหมุนทันโลกบทความนี้กล่าวถึงห้องสมุด NieuweBibliotheek ซึ่งมีรูปลักษณ์คล้ายร้านหนังสือมากกว่าจะดูเหมือนห้องสมุด ทว่าห้องสมุดแห่งนี้ได้กลายเป็นจุดศูนย์รวมที่คึกคักของชุมชน และได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นห้องสมุดที่มีนวัตกรรมยอดเยี่ยมที่สุดแห่งหนึ่งของโลก การปฏิรูปห้องสมุดแห่งนี้ยึดถือความต้องการของผู้ใช้บริการที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน รวมทั้งการให้ความสำคัญกับการออกแบบพื้นที่และบริการให้สอดคล้องและสามารถตอบสนองความต้องการที่แตกต่างหลากหลายของกลุ่มคนในสังคม โดยได้ให้ความสำคัญการปรับปรุงห้องสมุดมาจากโมเดลและเทคนิคของร้านค้า พื้นที่ในห้องสมุดมีหลายลักษณะทั้งคาเฟ่แจ และมุมอ่านหนังสือในสวนรื่นรมย์ มีกิจกรรมและการแสดงดนตรี มีนิทรรศการ เกม หรือแม้กระทั่งเปียโนไว้ให้บริการ เปิดพื้นที่คล้ายกับ co-working space เพื่อให้ลูกค้าเข้ามานั่งทำงาน และแบ่งปันประสบการณ์ระหว่างกัน ติดตั้งเครื่อง S2M สำหรับบริการฐานข้อมูลบุคคลในด้านความรู้และทักษะอาชีพ เพื่อช่วยให้ผู้คนที่มีความสนใจตรงกันสามารถพบปะกันและมีปฏิสัมพันธ์ได้ง่ายขึ้น

6) อาคารห้องสมุดคือมายา สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้คือของจริง บทความนี้กล่าวถึงอนาคตห้องสมุดจะปรากฏตัวในรูปลักษณ์ที่หลากหลาย เช่น ห้องสมุดที่จับต้องไม่ได้ ซึ่งประกอบไปด้วยเครือข่ายสารสนเทศและคอลเลกชันที่เชื่อมโยงกัน ห้องสมุดจะมีอยู่ในทุกรูปแบบที่เราปรารถนาในทุกที่ทุกเวลา และห้องสมุดที่จับต้องได้ ซึ่งจะไม่ใช่ในยามว่าต้องเป็นตัวอย่างอาคารอีกต่อไป โครงการสถาปัตยกรรมความรู้แสดงให้เห็นว่าห้องสมุดสามารถอยู่ในทุกหนทุกแห่งที่เราพบปะกับสารสนเทศและความรู้ ห้องสมุดจะต้องมีวิธีการจัดการพื้นที่และสร้างสิ่งแวดล้อมที่บูรณาการอย่างเหมาะสม ซึ่งผู้ใช้สามารถปรึกษาเรื่องทรัพยากรสารสนเทศ (ไม่ว่ารูปแบบใดก็ตาม) เพื่อสร้างความรู้และบริบทใหม่ แล้วแบ่งปันสิ่งนั้นกับผู้อื่น

7) มิติใหม่ของการออกแบบและบริการห้องสมุดในกระแสอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม บทความนี้กล่าวถึงห้องสมุดในฐานะชุมทรัพย์ทางสารสนเทศสามารถเป็นสื่อกลางอันทรงพลังในการสร้างความเปลี่ยนแปลงกับโลกอนาคตได้โดยตรง ด้วยการให้ความรู้ ปลุกฝังเจตคติในการอนุรักษ์ธรรมชาติ กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ ผสานกับการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศ (information literacy) จุดเริ่มต้นเริ่มเกิดขึ้นอย่างชัดเจนเมื่อต้นทศวรรษ 1990 สถาบันอุดมศึกษากว่า 40 ประเทศได้ร่วมลงนามในสัตยาบันแตลโลวส์ (Talloires Declaration) นำไปสู่การวางแผนการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมทำงานด้วยความตระหนักถึงความยั่งยืนของธรรมชาติ รวมทั้งวางแนวทางให้ห้องสมุดของมหาวิทยาลัยเหล่านั้นเปลี่ยนเป็นห้องสมุดรักษ์โลก ขบวนการเคลื่อนไหวห้องสมุดสีเขียว (Green LibraryMovement) จึงเกิดขึ้นเพื่อแสวงหาแนวทางลดผลกระทบจากการดำเนินงานห้องสมุดที่มีต่อสิ่งแวดล้อม

8) Libraries without Borders ห้องสมุดไร้พรมแดน เพื่อมนุษยชาติ โอกาส และความเท่าเทียม บทความนี้กล่าวว่า สำหรับประชากรที่ยากไร้ ห้องสมุดคือ สิ่งที่กำหนดชะตากรรมในอนาคต หนังสือเป็นมากกว่าการถ่ายทอดความรู้หรือการเปิดมุมมองใหม่ๆแต่เป็นเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการฝึกฝนทักษะการวิพากษ์วิจารณ์และการศึกษาเพื่อความเป็นประชาธิปไตย และท้ายที่สุดแล้วหนังสือยังเป็นสิ่งสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาที่ยั่งยืน อุปสรรคในการเข้าถึงความรู้และสารสนเทศอย่างเท่าเทียมกันเป็นจุดเริ่มต้นของ Libraries Without Borders (LWB) องค์กรพัฒนาเอกชนซึ่งทำงานด้านการส่งเสริมการศึกษาที่สามารถเข้าถึงผู้คนหลายล้านคนทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในค่ายผู้ลี้ภัย ภายในบทความนำเสนอการดำเนินงานของ LWBได้แก่ **กล่องห้องสมุด (Idea box) ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ได้มาตรฐานเพื่อใช้บรรจุเทคโนโลยีที่สามารถยืมหรือขยายส่วนได้ มีเนื้อหาที่สามารถปรับให้เหมาะกับชุมชนที่มีภาษาและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ขนย้ายและติดตั้งง่าย ดำเนินงานได้ง่ายเพียงแค่อบรมเบื้องต้นให้กับเจ้าหน้าที่ ใช้พลังงานต่ำและมีต้นทุนไม่แพง**

ส่วนที่ 3 การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 [Learning 4.0] ประกอบด้วย 4 บทความดังนี้

1) **อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น ยังไม่พอ! ต้องเขียนโค้ดไปด้วย!!** บทความนี้กล่าวถึงเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเป็นส่วนสำคัญของชีวิตมนุษย์จนพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลกำลังจะกลายเป็นวัฒนธรรมของสังคมอนาคต คาดว่าอีกไม่เกิน 10 ปี ข้างหน้าทักษะการเขียนโค้ดหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะกลายเป็นทักษะพื้นฐานในชีวิตประจำวัน ใครๆ ต่างก็ใช้เพื่อการริเริ่มและสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว เปรียบเป็น “การเรียนรู้หนังสือ ด้านที่ 4” นอกเหนือไปจากทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ ภายในบทความนี้นำเสนอองค์กรที่ทำหน้าที่สนับสนุนส่งเสริมทักษะการเขียนโค้ดหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในประเทศต่างๆ ได้แก่ สหรัฐอเมริกามองการณ์ไกลแสวงหากำไรก่อตั้งขึ้นในปี 2013 ชื่อ Code.org มีเป้าหมายเพื่อขยายโอกาสการเข้าถึงการเรียนรู้วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ เพียงระยะเวลา 2 ปี Code.org เป็นกำลังหลักในการนำเนื้อหาความรู้ที่จำเป็นกับสังคมอนาคตเผยแพร่สู่สังคมอเมริกันในวงกว้าง สำหรับประเทศอังกฤษ ในปี 2012 Code Club ซึ่งเป็นกลุ่มอาสาสมัครและองค์กรที่อยู่นอกระบบโรงเรียนได้ก่อตั้งขึ้น เพื่อทดลองสอนการเขียนโปรแกรมให้กับนักเรียน ทำให้การสอนการเขียนโปรแกรมให้แก่เยาวชนแพร่หลายสู่วงกว้าง นอกจากนั้นที่ไอร์แลนด์ยังมีชมรมการเขียนโค้ดที่มีสาขากว้างขวางที่สุดในโลกคือ Coder Dojo ก่อตั้งเมื่อปี 2011 โดยสนับสนุนให้เด็กๆ ได้พัฒนาทักษะการเขียนโค้ดคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน

2) **การรู้ดิจิทัลกับทักษะไอทีเพื่อการสร้างสรรค์และนวัตกรรม** บทความนี้กล่าวว่า ครั้งหนึ่งการอ่านออกเขียนได้ (literacy) มีนิยามครอบคลุมทักษะการเรียนรู้ 3 ด้าน คือ การอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ แต่ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศได้มีแนวคิดให้เพิ่ม “การรู้ดิจิทัล” (Digital Literacy) เป็นทักษะการอ่านออกเขียนได้ด้านที่สี่ ประเทศไทยตระหนักถึงการเตรียมความพร้อมสังคมในการก้าวสู่ยุคโลกาภิวัตน์มานานนับสิบปี ด้วยการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีและการส่งเสริมให้เกิดทักษะการเรียนรู้ไอซีที ซึ่งมีขอบเขตของงานเป็น 4 ระยะ ได้แก่ **ระยะที่หนึ่ง** การสร้างความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงเทคโนโลยีด้วยการสร้างแหล่งเรียนรู้ที่ให้บริการอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต **ระยะที่สอง** การให้ความรู้ด้านวิธีใช้งานเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์เบื้องต้น **ระยะที่สาม** การสนับสนุนให้มีการนำเทคโนโลยีไปประยุกต์ใช้ในทางที่สร้างสรรค์ แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน รวมทั้งยกระดับการทำงานหรือคุณภาพชีวิต **ระยะที่สี่** การสร้างนักพัฒนา (developer) ซึ่งมีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านในการเขียนโปรแกรมสำหรับสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ นอกจากนั้นบทบาทของภาครัฐและเอกชนในการส่งเสริมทักษะดิจิทัลมีหลายกรณีตัวอย่างที่น่าสนใจ ได้แก่ แท็บเล็ตโรงเรียน OTPC, แปลงโฉมศูนย์การเรียนรู้ไอซีทีชุมชนเป็น “ศูนย์ดิจิทัลชุมชน”, เน็ตอาสา เชื่อมโยงคน ขยายโอกาส พัฒนาอาชีพ, แม่ฮ่องสอนไอทีวิลเลจ ห่างไกลแต่เป็นไปได้, ภูเก็ต ต้นแบบเมืองดิจิทัล, นักเขียนโค้ดรุ่นจิ๋ว เป็นต้น

3) **Maker กระบวนการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรมด้วยการทดลองทำ** บทความนี้กล่าวถึงวัฒนธรรมเมกเกอร์ (Maker Culture) เป็นกระแสวัฒนธรรมที่โดดเด่นที่สุดกระแสหนึ่งในยุคดิจิทัล เป็นความเคลื่อนไหวที่สืบเนื่องมาจากวัฒนธรรม DIY (Do It Yourself) ซึ่งเป็นค่านิยมแบบ “อยากได้ต้องทำเอง” เมื่อวิทยาการต่างๆ ก้าวหน้าขึ้น และคนสามารถเข้าถึงความรู้และเครื่องมือได้ง่ายขึ้น ผลผลิตของชาวเมกเกอร์จึงมีความซับซ้อนหลากหลาย และสามารถต่อยอดผลิตภัณฑ์ต้นแบบให้กลายเป็นนวัตกรรมใหม่ๆ และสร้างมูลค่าในเชิงพาณิชย์ได้ไม่ยาก ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา เมกเกอร์สเปซ (Maker Space) เติบโตเพิ่มขึ้นถึง 14 เท่าตัว และกระจายอยู่ทั่วโลก รัฐบาลบางประเทศเข้ามาให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ เพราะเล็งเห็นว่าวัฒนธรรมเมกเกอร์จะนำพาสังคมไปไกลกว่าเพียงแค่การพึ่งพาตนเองได้ แต่จะปูทางไปสู่การเป็นมหาอำนาจทางด้านนวัตกรรมในอนาคต ด้วยการเปลี่ยนพลเมืองที่เป็นผู้บริโภคให้กลายเป็นผู้ผลิตที่มีความสร้างสรรค์ สำหรับ

กระแสมกเกอร์ในประเทศไทยเพิ่มเริ่มขึ้นไม่นานเพียง 3-4 ปี ได้แก่ Maker Zoo, Home of Maker, FabCafe, เชียงใหม่เมกเกอร์คลับ, กูเก็ตเมกเกอร์คลับ, และขอนแก่นเมกเกอร์คลับ

4) เรียนรู้แบบ Constructionism สร้างคนให้กล้าคิด ไม่ใช่ผลิตคนให้เชื่อ บทความนี้กล่าวว่าในสังคมศตวรรษที่ 21 สิ่งที่สำคัญกว่าความรู้ก็คือทักษะในการเรียนรู้ ทักษะในการทำงาน และทักษะการดำรงชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการรู้จักคิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหา ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เราสามารถเผชิญกับสถานการณ์ที่ท้าทายและหลากหลาย ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) เป็นหนึ่งในแนวทางที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในบริบทแวดล้อมร่วมสมัยนี้ แนวคิด Constructionism มีแก่นความเชื่อที่สำคัญว่า ความรู้ไม่ได้มาจากการสอนของครูหรือผู้สอนเพียงอย่างเดียว แต่มนุษย์ทุกคนมีความสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองภายใต้เงื่อนไขสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ได้แก่ (1) การมีอิสระในการเลือกเรียนรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจหรือถนัด (2) การมีกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมายกับผู้เรียน ด้วยการสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติหรือคิดแก้ไขปัญหาต่างๆ เอง ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างความรู้เชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่กับการประสบการณ์หรือความรู้ใหม่ เกิดเป็นองค์ความรู้ที่สร้างขึ้นด้วยตนเอง (3) การสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่สอดคล้องกับความต้องการได้อย่างสะดวก เช่น หนังสือ สารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ ผู้รู้หรือปราชญ์ชาวบ้านและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ สำหรับประเทศไทยแนวทางเรียนรู้นี้ยังคงเป็นกระแสรองในระบบการศึกษา สำหรับโรงเรียนที่นำทฤษฎีนี้มาประยุกต์ใช้ ได้แก่ โรงเรียนบ้านสันกำแพง โรงเรียนบ้านสามขา เป็นต้น

ส่วนที่ 4 สัพเพเหระสนทนา [Miscellaneous Talk] ประกอบด้วย 8 บทความดังนี้

- 1) นัก(ก)เรียนวิพากษ์...โรงเรียนและวัฒนธรรมการเรียนรู้ในสังคมไทย
- 2) จุดเปลี่ยนการศึกษาไทย คำตอบอยู่ที่...ห้องเรียน
- 3) Constructionism ทฤษฎีการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 ทำลายระบบการศึกษาไทย
- 4) ความหลากหลาย เสรีภาพ การวิจารณ์ คือพื้นฐานของการเรียนรู้
- 5) จัดการความรู้ 101' ปฏิบัติการเชื่อมโยงโลกวิชาการกับสังคม วิชาที่มหาวิทยาลัยไม่ได้สอน
- 6) Jump Space ชุมชนการเรียนรู้ของสตาร์ทอัพแดนดอกคูน
- 7) เมืองอัจฉริยะภูเก็ต เศรษฐกิจดิจิทัล แรงงานทักษะไอที
- 8) ข้าวโพด เขาหัวโล้น เศรษฐกิจครัวเรือน บทเรียนการเรียนรู้แบบน่านๆ สู่เส้นทางความยั่งยืน

สรุปได้ว่าหนังสือเล่มนี้จะทำให้ผู้อ่านได้รับประสบการณ์อันมีค่า ในการปรับตัวของห้องสมุดหรือแหล่งเรียนรู้จากนานาประเทศที่เผชิญกับความเปลี่ยนแปลงมาก่อน รวมทั้งความเข้าใจเรื่องการเรียนรู้และทักษะที่จำเป็นของศตวรรษที่ 21 จึงเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการก่อรูปความคิดและนำมาเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้กับห้องสมุดของตนในประเทศไทย