

การพัฒนาการให้บริการในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต: กรณีศึกษา
สถาบันทรัพยากรการเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยทักษิณ

เสาวภา เพ็ชรรัตน์

สถาบันทรัพยากรการเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยทักษิณ

222 ม.2 ต.บ้านพร้าว อ.ป่าพะยอม จ.พัทลุง 93210

The Development of Library Services in a Living format: A Case Study of the
Institute of Learning Resources and Digital Technology at Thaksin University

Saowapa Phetcharat

Institute of Learning Resources and Digital Technology, Thaksin University

222 Moo. 2, Baan Prao Sub-District, Papayom District, Phatthalung, Thailand 93210

E-mail: psaowapa@tsu.ac.th

▶ รับบทความ 22 มกราคม 2567 ▶ แก้ไขบทความ 29 เมษายน 2567 ▶ ตอรับบทความ 01 พฤษภาคม 2567

บทคัดย่อ

การพัฒนาการให้บริการในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต: กรณีศึกษา สถาบันทรัพยากรการเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยทักษิณ มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาการให้บริการในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้ (1) การทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) ศึกษาปัญหาจากรายงานการวิจัยฯ, การสนทนากลุ่ม และการศึกษาวิเคราะห์หน่วยงานความร่วมมือ (2) การวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหา (Define) เพื่อจำแนก Pain Point และ Gain Point (3) การระดมความคิด (Ideate) ร่วมกันกำหนดพื้นที่ให้บริการและกิจกรรมการเรียนรู้ (4) การสร้างต้นแบบ (Prototype) ร่างแผนพัฒนาบริการและกิจกรรมการเรียนรู้ (5) การลงมือทำและการทดสอบ (Test) จัดกิจกรรมตามแผนพัฒนาบริการและกิจกรรมการเรียนรู้ และถอดบทเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อปรับปรุงการให้บริการและกิจกรรมผลการดำเนินการ พบว่า จำนวนผู้เข้าใช้บริการห้องสมุดเพิ่มมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับ 2 ปีการศึกษา เนื่องจากมีการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมชุมนุมที่ห้องสมุด ร่วมกับหน่วยงานความร่วมมือ คือ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยทักษิณ และ โครงการห้องเรียนวิทยาศาสตร์ในโรงเรียนป่าพะยอมพิทยาคม โดยการกำกับดูแลของมหาวิทยาลัยทักษิณ โดยมีบรรณารักษ์เป็นผู้สอนและอำนวยความสะดวก และมีการจัดกิจกรรมตามแผนพัฒนาบริการและกิจกรรมที่สอดคล้องกับพื้นที่ให้บริการในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต 6 ประเภท ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมตามแผนฯ อยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ

ห้องสมุดมีชีวิต, การเรียนรู้ตลอดชีวิต, พื้นที่การเรียนรู้, พื้นที่ทำงานร่วมกัน

Abstract

The development of library services in a living format: A case study of the Institute of Learning Resources and Digital Technology at Thaksin University has the objectives of developing library services

using the Design Thinking process. The process involves the following steps: First, "Empathize": Understanding the problems by studying research reports, conducting group discussions, and analyzing collaborative organizations. Second, "Define": Analyzing and synthesizing problems to categorize Pain Points and Gain Points. Third, "Ideate": Collaboratively generating ideas and defining service areas and learning activities. Fourth, "Prototype": Creating a development plan for services and learning activities. Finally, "Test": Implementing and testing activities according to the development plan and extracting lessons learned to improve future services. The results indicate a significant increase in library usage by patrons over the past two academic years. This increase is attributed to the integration of teaching and extracurricular activities within the library in collaboration with specific organizations, including Thaksin University Demonstration School and the Science Classroom Project at Paphayompittayakom School. These activities are supervised and facilitated by Thaksin University librarians. They align with the six types of living library spaces, and participants in the activities have rated their satisfaction levels as highly satisfactory.

Keywords

Living Library, Lifelong Learning, Learning Space, Co-Working Space

บทนำ (Introduction)

สถาบันทรัพยากรการเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยทักษิณ เป็นหน่วยงานที่จัดตั้งขึ้นจากการปรับโครงสร้างของมหาวิทยาลัยที่ยุบรวมหน่วยงานสำนักหอสมุดกับสำนักคอมพิวเตอร์ มาเป็นสถาบันทรัพยากรการเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัล ตั้งแต่วันที่ 9 กันยายน 2566 เป็นต้นมา ซึ่งการดำเนินการดังกล่าวต่อไปนี้เป็นในส่วนของสำนักหอสมุด (ชื่อเดิม) ที่ประสบปัญหาจำนวนผู้ใช้บริการน้อย จากการศึกษาผลรายงานการวิจัย พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดของนิสิตและบุคลากรและแนวทางส่งเสริม: กรณีศึกษา สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยทักษิณ มีสาเหตุสำคัญเกิดจากปัจจัยส่วนบุคคล คิดเป็นร้อยละ 87.21 ซึ่งส่วนใหญ่เกิดจากบุคลิกภาพส่วนตัว เช่น ชอบอ่านหนังสือคนเดียว ชอบอ่านหนังสือเป็นกลุ่ม ไม่มีเวลามาใช้ห้องสมุด ฯลฯ และมีสาเหตุส่วนหนึ่งมาจากปัจจัยด้านองค์ประกอบ/การดำเนินงานของห้องสมุดในเรื่องของสิ่งอำนวยความสะดวกและบรรยากาศภายในห้องสมุด คิดเป็นร้อยละ 51.51 เช่น ความไม่สบายของเก้าอี้ ที่นั่งอ่านหนังสือยังไม่เพียงพอกับจำนวนผู้ใช้บริการ เป็นต้น และในส่วนของความคาดหวังผู้ใช้ห้องสมุดมีความคาดหวังให้ปรับปรุงและพัฒนาในด้านการเพิ่มพื้นที่ให้บริการ บรรยากาศภายในห้องสมุดควรมีระดับอุณหภูมิที่เหมาะสม (สุนิษา ชันนัย และคณะ, 2559) และจากการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้บริการในภาพรวมต่อการให้บริการของห้องสมุด ปีการศึกษา 2563 ร้อยละ 86.6 ปีการศึกษา 2564 ร้อยละ 84.6 และ ปีการศึกษา 2565 ร้อยละ 87.4

จากการได้ทราบข้อเท็จจริงเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุด และข้อมูลการศึกษาความพึงพอใจในแต่ละปีของห้องสมุด ข้างต้น กอปรกับแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาสำนักหอสมุด ที่มุ่งสู่การเป็น TSU New Generation Library (TSU N-Library) ที่ขับเคลื่อนส่วนของการบริการ (Service) ประกอบด้วยบริการหลัก 4 ด้าน คือ 1) ด้านการวิจัยและนวัตกรรมสังคม 2) ด้านการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3) ด้านคลังสมบัติองค์ความรู้และปัญญาของมหาวิทยาลัยทักษิณ และ 4) ด้านห้องสมุดมีชีวิต โดยมุ่งมั่นพัฒนาบริการที่เป็นเลิศและบริการเชิงรุกที่สอดคล้องกับความต้องการ พฤติกรรม ประสิทธิภาพ และวิถีชีวิตของผู้ใช้บริการรุ่นใหม่ และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ใช้บริการในการเรียนรู้ตลอดชีวิต เปิดพื้นที่ให้

มีกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งเปิดบริการให้กับผู้ใช้บริการทุกประเภทเพื่อให้เข้าถึงความรู้ที่เปิดกว้างทั้งภายในและภายนอกอย่างสะดวกและรวดเร็ว (สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยทักษิณ, 2566)

ผู้ศึกษาจึงสนใจนำกลยุทธ์การสร้างมีชีวิตให้กับห้องสมุด มาเป็นแรงจูงใจให้คนเข้าใช้บริการห้องสมุดเพิ่มมากขึ้น ดังคำกล่าวที่ว่า ห้องสมุดมีชีวิต (Living Library) คือ การเติมชีวิตให้ห้องสมุดโดยเน้นความทันสมัย ความสวยงาม ความหลากหลาย ความสะดวก ความเคลื่อนไหว ดึงความสนใจในด้านต่างๆ มาผสมผสานกับสถานที่ตั้ง เปรียบเหมือนการ “แต่งตัวให้ห้องสมุด” “ปลูกให้คนรู้สึกรู้ว่าห้องสมุดเป็นอาวุธทางปัญญา” ซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้และการรับรู้แนวคิดในมิติต่างๆ (ชุตินา สัจจานันท์ และคณะ, 2554)

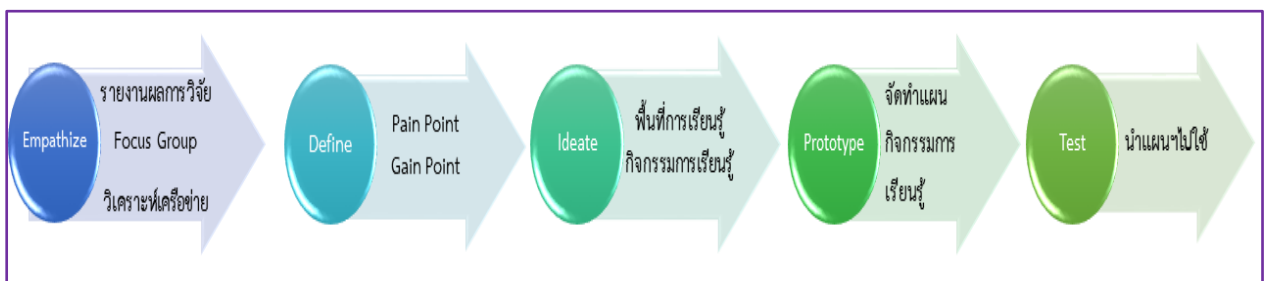
ดังนั้น จึงได้ดำเนินการพัฒนาการให้บริการในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิตขึ้นมา เพื่อสร้างพื้นที่และจัดสภาพแวดล้อมที่รองรับการจัดกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ตลอดชีวิต และจัดกิจกรรมที่ช่วยสร้างวัฒนธรรมและแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ โดยดำเนินการจัดการพื้นที่ทางกายภาพ และสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อตอบสนองต่อพฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้บริการให้มากที่สุด ซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานของความยืดหยุ่นในการใช้พื้นที่ เน้นผู้ใช้บริการเกิดการเรียนรู้อย่างไร้ขีดจำกัด มีจินตนาการสร้างสรรค์ (ปราณี อัครภูษิตกุล, 2561) สามารถทำงานร่วมกันได้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อสนับสนุนการพัฒนานิสิตสู่ Glocal Citizenship และ Glocal Talent ด้วยแนวคิดนวัตกรรมสังคม และ TSU Man คือ สามารถประยุกต์ใช้แนวคิดใหม่และเทคโนโลยีที่เหมาะสมในการพัฒนาคุณภาพชีวิต เศรษฐกิจ เศรษฐกิจสร้างสรรค์สังคม สิ่งแวดล้อม และการเป็นผู้ประกอบการ

วัตถุประสงค์ (Objective)

เพื่อพัฒนาการให้บริการในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต

วิธีการดำเนินการ (Methodology)

การพัฒนาการให้บริการในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต ได้กำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จ คือ จำนวนผู้ใช้บริการห้องสมุด กลุ่มเป้าหมายหลัก คือ นิสิตและนักเรียน เพิ่มขึ้นร้อยละ 20 เมื่อเปรียบเทียบ 2 ปีการศึกษา โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โมเดลของ Stanford D.School (ไปรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และ ชูจิต ตรีรัตนพันธ์, 2560) ในการดำเนินการ ซึ่งมีขั้นตอนที่สำคัญดังนี้



ภาพที่ 1 การพัฒนาการให้บริการในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

ปรับจาก Stanford D.school Design Thinking Process (2023)

1. การทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) ดำเนินการทำความเข้าใจปัญหา ดังนี้

- 1.1 ศึกษาปัญหาจากรายงานการวิจัยเชิงคุณภาพ เรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดของนิสิตและบุคลากรและแนวทางส่งเสริม: กรณีศึกษา สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยทักษิณ ซึ่งสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 172 คน

1.2 ดำเนินการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ประเด็นปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุด ซึ่ง สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิต แบ่งสัดส่วนตามคณะ จำนวน 8 คณะ คณะละ 3 คน รวมเป็น 24 คน

1.3 ศึกษาวิเคราะห์หน่วยงานความร่วมมือ จากหน่วยงานที่มีความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมของ มหาวิทยาลัยและมีการพูดคุยเบื้องต้น โดยเป้าหมายของหน่วยงานความร่วมมือ มุ่งพัฒนานักเรียนให้มีทักษะกระบวนการคิด ทางวิทยาศาสตร์ และทักษะทางด้าน Soft Skill ประกอบด้วย (1) การสื่อสาร (2) การทำงานแบบร่วมมือกัน (3) การคิด วิเคราะห์ (4) การคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนานวัตกรรมสังคม ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของห้องสมุด ที่มุ่งสนับสนุนการเรียน การสอนด้วยแนวคิดนวัตกรรมสังคม โดยพัฒนาบริการที่เป็นเลิศและบริการเชิงรุกที่สอดคล้องกับความต้องการ พฤติกรรม ประสิทธิภาพ และวิถีชีวิตของผู้ใช้บริการรุ่นใหม่ และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ใช้บริการในการเรียนรู้ตลอดชีวิต เปิดพื้นที่ให้ มีกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้ใช้บริการทุกประเภท

จึงเป็นเหตุผลที่เลือก โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยทักษิณ และโครงการห้องเรียนวิทยาศาสตร์ในโรงเรียนป่าพะยอม พัทลุง โดยการกำกับดูแลของมหาวิทยาลัยทักษิณ มาเป็นหน่วยงานความร่วมมือ จากนั้นดำเนินการจัดประชุมเพื่อสอบถาม ข้อมูลหน่วยงานจากครู หน่วยงานละ 2 คน และทำการวิเคราะห์ข้อมูลหน่วยงาน (SWOT) แสดงผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลหน่วยงาน (SWOT) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยทักษิณ และโครงการห้องเรียนวิทยาศาสตร์ฯ

หน่วยงาน	จุดแข็ง (S-Strength)	จุดอ่อน (W-Weaknesses)	โอกาส (O-Opportunity)	อุปสรรค (T-Threat)
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ทักษิณ	<ul style="list-style-type: none"> เน้นการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning เน้นการพัฒนาทักษะทางด้าน Soft Skill ประกอบด้วย: การสื่อสาร (C1) การทำงานแบบร่วมมือกัน (C2) การคิดวิเคราะห์ (C3) การคิดสร้างสรรค์ (C4) 	<ul style="list-style-type: none"> ขาดพื้นที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ไม่มีทรัพยากรสารสนเทศและแหล่งการเรียนรู้ ครูและบุคลากรมีไม่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 	<ul style="list-style-type: none"> เป็นหน่วยงานลักษณะพิเศษตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยและกำกับดูแลโดยมหาวิทยาลัยทักษิณ มีอาจารย์คณะวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมดิจิทัลมาช่วยสอน มีโควตาพิเศษต้นกล้าสาธิต (TCAS1/2) 	-
โครงการห้องเรียน วิทยาศาสตร์ในโรงเรียน ป่าพะยอมพัทลุง โดยการ กำกับดูแลของมหาวิทยาลัย ทักษิณ	<ul style="list-style-type: none"> มุ่งพัฒนานักเรียนให้มีทักษะกระบวนการคิดทางวิทยาศาสตร์ เพื่อพัฒนา นวัตกรรมสังคม 	<ul style="list-style-type: none"> บุคลากรทางด้านเทคโนโลยีมีไม่เพียงพอ ทรัพยากรสารสนเทศและแหล่งการเรียนรู้มีไม่เพียงพอ 	<ul style="list-style-type: none"> สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 	-

2. การวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหา (Define) นำผลจากการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุดฯ การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และการศึกษาวิเคราะห์หน่วยงานความร่วมมือ มาจำแนก Pain Point และ Gain Point แสดงผลดังตารางที่ 2

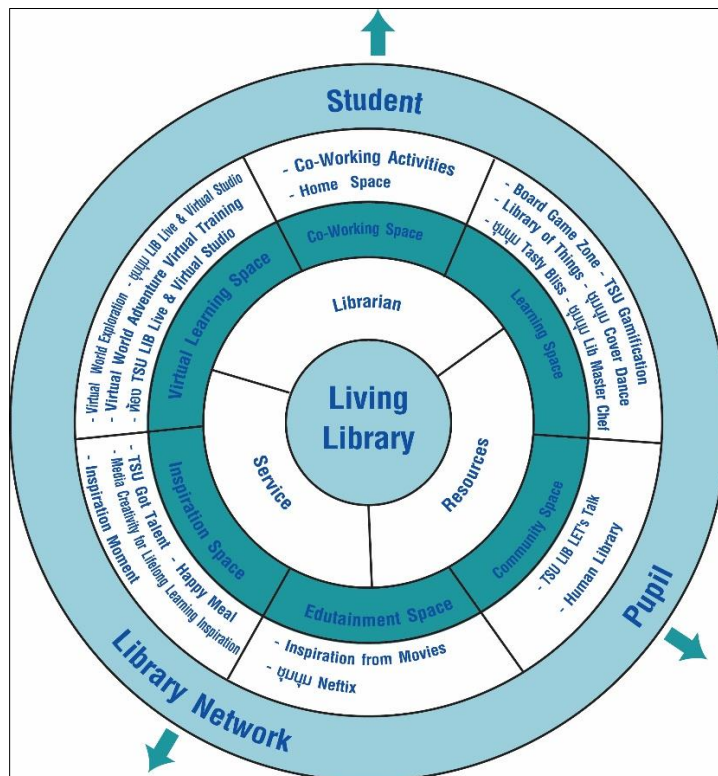
ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ Pain Point และ Gain Point

ประเด็นการทำ ความเข้าใจปัญหา	Key Pain Point	Key Gain Point	สิ่งที่ห้องสมุด สามารถสนับสนุน
1. ปัญหาจากรายงานการวิจัย	<ul style="list-style-type: none"> • ชอบอ่านหนังสือคนเดียว • ไม่มีเวลามาใช้บริการห้องสมุด • ไม่สะดวกในการเดินทางมาห้องสมุด • ค้นหาข้อมูลต่าง ๆ จากอินเทอร์เน็ต • หนังสือที่ห้องสมุดไม่สอดคล้องกับความต้องการ • ขาดทักษะในการเข้าใช้ห้องสมุด • ไม่มีแรงจูงใจในการเข้าใช้ห้องสมุด 	<ul style="list-style-type: none"> • เพิ่มพื้นที่ในการให้บริการ เช่น พื้นที่ในการอ่านหนังสือ พื้นที่ในการทำงาน และพื้นที่สำหรับการพักผ่อน • เพิ่มสิ่งอำนวยความสะดวกในการให้บริการ • ต้องการให้มีห้องทำงานกลุ่ม/ห้องศึกษากลุ่มเพิ่มขึ้น 	<ul style="list-style-type: none"> • มีพื้นที่ให้บริการรองรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ • มีแหล่งเรียนรู้และทรัพยากรสารสนเทศที่หลากหลาย
2. การสนทนากลุ่ม	<ul style="list-style-type: none"> • พื้นที่ห้องสมุดขาดสีสันทันทีดึงดูดให้เข้าใช้บริการ • ห้องสมุดปิดบริการเร็วเกินไปให้บริการไม่ทัน • พื้นที่ให้บริการยังไม่เพียงพอต่อผู้ใช้บริการ 	<ul style="list-style-type: none"> • ห้องสมุดควรมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ • ห้องสมุดควรมีบรรยากาศที่เงียบสงบเหมาะแก่การอ่านหนังสือ 	<ul style="list-style-type: none"> • มีพื้นที่ให้บริการรองรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ • จัดพื้นที่ให้บริการที่หลากหลายประเภทสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ
3. การวิเคราะห์หน่วยงาน ความร่วมมือ 3.1 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยทักษิณ	<ul style="list-style-type: none"> • ขาดพื้นที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ • ไม่มีทรัพยากรสารสนเทศและแหล่งการเรียนรู้ • ครูและบุคลากรมีน้อยไม่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 	<ul style="list-style-type: none"> • ต้องการพื้นที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ • เน้นการเรียนรู้แบบ Active Learning • เน้นการพัฒนาทักษะทางด้าน Soft Skill ประกอบด้วย : การสื่อสาร (C1) การทำงานแบบร่วมมือกัน (C2) การคิดวิเคราะห์ (C3) การคิดสร้างสรรค์ (C4) 	<ul style="list-style-type: none"> • มีพื้นที่ให้บริการรองรับ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ • สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยมีบรรณารักษ์เป็นโค้ชและเป็นผู้อำนวยความสะดวก • สามารถจัดกิจกรรมชุมนุมโดยมีบรรณารักษ์เป็นผู้สอนและอำนวยความสะดวกเพื่อพัฒนาทักษะทางด้าน Soft Skill ของนักเรียน

ประเด็นการทำ ความเข้าใจปัญหา	Key Pain Point	Key Gain Point	สิ่งที่ห้องสมุด สามารถสนับสนุน
3.2 โครงการห้องเรียน วิทยาศาสตร์ในโรงเรียนป่า พะยอมพิทยาคม โดยการ กำกับดูแลของมหาวิทยาลัย ทักษิณ	<ul style="list-style-type: none"> • บุคลากรทางด้านเทคโนโลยี มีไม่เพียงพอ • ทรัพยากรสารสนเทศและ แหล่งการเรียนรู้มีไม่เพียงพอ 	<ul style="list-style-type: none"> • ต้องการพื้นที่และบุคลากร ช่วยในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ 	<ul style="list-style-type: none"> • มีพื้นที่ให้บริการรองรับการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ • สามารถจัดกิจกรรมชุมนุมโดยมี บรรณารักษ์เป็นผู้สอนและอำนวยความสะดวกเพื่อพัฒนาทักษะ ทางด้าน Soft Skill ของนักเรียน

3. การระดมความคิด (Ideate)

เมื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหาเรียบร้อยแล้ว กำหนดทีมงานห้องสมุดมีชีวิตเพื่อศึกษาบทความ และรายงานการวิจัยเกี่ยวกับห้องสมุดมีชีวิตและพื้นที่การเรียนรู้ของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาต่าง ๆ จากนั้นร่วมกันระดมความคิด กำหนดพื้นที่ให้บริการและออกแบบกิจกรรมร่วมกัน โดยได้กำหนดกรอบแนวคิดการพัฒนาการให้บริการในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต ซึ่งเริ่มจากบรรณารักษ์ ทรัพยากรสารสนเทศ และบริการภายใต้พื้นที่ให้บริการห้องสมุดมีชีวิต 6 ประเภท ได้แก่ 1) Co-Working Space 2) Learning Space 3) Community Space 4) Edutainment Space 5) Inspiration Space และ 6) Virtual Learning Space และจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับพื้นที่ให้บริการห้องสมุดมีชีวิตทั้ง 6 ประเภท เพื่อรองรับกิจกรรมการเรียนการสอน และกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนิสิต นักเรียน และเครือข่ายห้องสมุด แสดงผลดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการพัฒนาการให้บริการในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต

4. การสร้างต้นแบบ (Prototype)

ทีมงานห้องสมุดมีชีวิตร่วมกันจัดพื้นที่ให้บริการทั้ง 6 ประเภท ได้แก่ 1) Co-Working Space 2) Learning Space 3) Community Space 4) Edutainment Space 5) Inspiration Space และ 6) Virtual Learning Space แสดงผลดังภาพที่ 3 และร่วมกันออกแบบบริการและกิจกรรมที่สอดคล้องกับพื้นที่ให้บริการทั้ง 6 ประเภท โดยวางแผนพัฒนาบริการและกิจกรรมในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต แสดงผลดังตารางที่ 3



ภาพที่ 3 พื้นที่ให้บริการในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต 6 ประเภท

ตารางที่ 3 แผนพัฒนาบริการและกิจกรรมในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต

พื้นที่	บริการ/กิจกรรม		การใช้ทรัพยากรสารสนเทศ							ทักษะของการเรียนรู้					กลุ่มเป้าหมาย
	ชื่อกิจกรรม/ บริการ	ชื่อ หน่วยงาน	สื่อสิ่งพิมพ์	สื่ออิเล็กทรอนิกส์	Board Game	พื้นที่ให้บริการ	สิ่งอำนวยความสะดวก	บุคลากร	นวัตกรรมสังคม	ผู้ประกอบการ	Soft Skills	Power Skills	Digital Skills	Thinking Skills	
1. Co-Working Space	ห้อง Co-Working Space	ห้องสมุด	-	-	-	✓	✓	-	-	-	-	-	-	-	นิสิต, นักเรียน บุคลากร
	ห้อง Home Space	ห้องสมุด	-	-	-	✓	✓	-	-	-	-	-	-	-	นิสิต, นักเรียน บุคลากร
2. Learning Space	Board Game Zone	ห้องสมุด	-	-	✓	✓	-	-	-	-	-	-	-	✓	นิสิต, นักเรียน บุคลากร
	Library of Things	ห้องสมุด	-	-	-	✓	✓	-	-	-	-	-	-	-	นิสิต, นักเรียน บุคลากร
	TSU Gamification Board Game Competition	ห้องสมุด	-	-	✓	✓	-	-	-	-	✓	✓	-	✓	นิสิต, นักเรียน
	อบรม Future Skill for Global Citizenship	ห้องสมุด	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	นิสิต

พื้นที่	บริการ/กิจกรรม		การใช้ทรัพยากรสารสนเทศ						ทักษะของการเรียนรู้						
	ชื่อกิจกรรม/ บริการ	ชื่อ หน่วยงาน	สื่อสิ่งพิมพ์	สื่อมัลติมีเดีย	Board Game	พื้นที่ให้บริการ	สิ่งอำนวยความสะดวก	บุคลากร	นวัตกรรมสังคม	ผู้ประกอบการ	Soft Skills	Power Skills	Digital Skills	Thinking Skills	กลุ่มเป้าหมาย
	พื้นที่นั่งอ่าน หนังสือช่วงสอบ ถึง 5 ทุ่ม	ห้องสมุด	-	-	-	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-	นิสิต
	ชุมนุม Board Game	โรงเรียน สาธิตฯ โครงการ วมว.	-	-	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	-	✓	นักเรียน
	ชุมนุม Cover Dance	โครงการ วมว.	-	-	-	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	-	✓	นักเรียน
	ชุมนุม Tasty Bliss	โครงการ วมว.	-	-	-	✓	✓	✓	-	✓	-	-	-	✓	นักเรียน
	ชุมนุม Lib Master Chef	โรงเรียน สาธิตฯ	-	-	-	✓	✓	✓	-	✓	-	-	-	✓	นักเรียน
	ชุมนุม Cross Word	โรงเรียน สาธิตฯ	-	-	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	-	✓	นักเรียน
3. Community Space	TSU Lib LET's Talk	ห้องสมุด	-	-	-	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	-	✓	นิสิต, นักเรียน
	Human Library	ห้องสมุด				✓	✓	✓	-	-	✓	✓	-	✓	นิสิต, นักเรียน บุคลากร
4. Edutainment Space	TSU Movie & Music	ห้องสมุด	-	✓	-	✓	✓	-	-	-	✓	-	-	✓	นิสิต
	TSU LIB Edutainment: Inspiration from Movies	ห้องสมุด	-	✓	-	✓	✓	-	-	-	✓	-	-	✓	นิสิต
	ชุมนุม Netflix	โครงการ วมว.	-	✓	-	✓	✓	-	-	-	✓	-	-	✓	นักเรียน
5. Inspiration Space	TSU Got Talent - The Voice - The Cover Dance	ห้องสมุด	-	✓	-	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	✓	นิสิต, นักเรียน

พื้นที่	บริการ/กิจกรรม		การใช้ทรัพยากรสารสนเทศ						ทักษะของการเรียนรู้						กลุ่มเป้าหมาย
	ชื่อกิจกรรม/ บริการ	ชื่อ หน่วยงาน	สื่อสิ่งพิมพ์	สื่อมัลติมีเดีย	Board Game	พื้นที่ให้บริการ	สิ่งอำนวยความสะดวก	บุคลากร	นวัตกรรมสังคม	ผู้ประกอบการ	Soft Skills	Power Skills	Digital Skills	Thinking Skills	
	Media Creativity for Lifelong Learning Inspiration	ห้องสมุด	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	นิสิต, นักเรียน
	Inspiration Moment: ปล่อยของ	ห้องสมุด	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	นิสิต, นักเรียน บุคลากร
	Inspiration from Reading	ห้องสมุด	✓	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	✓	นิสิต, นักเรียน	
	Happy Meal (ช่วงสอบ) -ข้าวไข่เจียว ทรงเครื่อง -มะม่วงน้ำปลาหวาน -เบเกอรี่และ เครื่องดื่ม	ห้องสมุด	-	-	-	✓	✓	-	-	-	-	-	-	นิสิต, นักเรียน บุคลากร	
6. Virtual Learning Space	ห้อง TSU LIB Live & Virtual Studio	ห้องสมุด	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	นิสิต, นักเรียน	
	Virtual World Exploration	ห้องสมุด	-	✓	-	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	นิสิต, นักเรียน	
	Virtual World Adventure Virtual Training	ห้องสมุด	-	✓	-	✓	-	✓	-	-	✓	✓	✓	นิสิต, นักเรียน	
	ชุมนุม LIB Live & Virtual Studio	โรงเรียน สาธิตฯ โครงการ วมว.	-	✓	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	นักเรียน	

5. การลงมือทำและการทดสอบ (Test)

ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนพัฒนาบริการและกิจกรรมในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต และจัดประชุมเพื่อถอดบทเรียน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อปรับปรุงการให้บริการและกิจกรรมในปีถัดไป

ผลการดำเนินการและอภิปรายผล (Result and Discussion)

การพัฒนาการให้บริการในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ มีผลการดำเนินการ ดังนี้

1. มีการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัย 2 หน่วยงาน คือ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยทักษิณ และโครงการห้องเรียนวิทยาศาสตร์ในโรงเรียนป่าพะยอมมพิทยาคม โดยการกำกับดูแลของมหาวิทยาลัยทักษิณ เพื่อร่วมกัน ออกแบบแผนการเรียนการสอนกิจกรรมชุมนุม โดยมีบรรณารักษ์เป็นผู้สอนและอำนวยความสะดวก ตั้งแต่ภาคเรียนที่ 1 (ปี การศึกษา 2566) เป็นต้นมา ซึ่งได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากนักเรียน จากการพิจารณาข้อมูลการลงเวลาเข้าเรียนของ นักเรียน แสดงผล ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ข้อมูลการเรียนการสอนกิจกรรมชุมนุมกับหน่วยงานความร่วมมือ

ชื่อชุมนุม	ชื่อหน่วยงานความร่วมมือ		เวลาที่เรียน		จำนวนนักเรียน	สถานที่เรียน
	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยทักษิณ	โครงการห้องเรียนวิทยาศาสตร์	15:30-16:20 น.	16:00-16:50 น.		
1. Board Game	✓	✓	✓	✓	50	ห้อง Home Space
2. Lib Master Chef	✓	-	✓	-	25	Learning Space
3. Cross Word	✓	✓	✓	-	25	Learning Space
4. Cover Dance	-	✓	-	✓	25	ห้อง TSU i-Classroom
5. Tasty Bliss	-	✓	-	✓	30	Learning Space
6. Netflix	-	✓	-	✓	25	Edutainment Space
7. LIB Live & Virtual Studio	✓	✓	✓	✓	50	ห้อง LIB Live & Virtual Studio



ภาพที่ 4 การเรียนการสอนกิจกรรมชุมนุมที่พื้นที่ห้องสมุดมีชีวิต

2. มีการจัดพื้นที่ให้บริการในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต 6 ประเภท ได้แก่ 1) Co-Working Space 2) Learning Space 3) Community Space 4) Edutainment Space 5) Inspiration Space และ 6) Virtual Learning Space ตั้งแต่

เดือนสิงหาคม 2565 เป็นมา ซึ่งการจัดพื้นที่ให้บริการ เน้นแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง โดยใช้พื้นที่เดิมปรับเปลี่ยนและขยาย ขยายให้เกิดประโยชน์สูงสุด คำนึงถึงการอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้บริการ และเน้นการสร้างบรรยากาศที่กระตุ้นให้ ผู้ใช้บริการเกิดการเรียนรู้ แสดงผลดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 การปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้บริการห้องสมุดมีชีวิต

การปรับเปลี่ยน	Before	After
2.1 ห้องวารสารและหนังสือพิมพ์ ปรับเป็น ห้อง Co-Working Space เพื่อ สร้างพื้นที่ทำงานร่วมกัน		
2.2 ห้องทำงานบรรณารักษ์ ปรับเป็น ห้อง Home Space เพื่อสร้างพื้นที่ ทำงานร่วมกันที่มีบรรยากาศเหมือนอยู่ บ้าน ซึ่งสามารถทานอาหาร เครื่องดื่มและ นอนได้		
2.3 ชั้นบริการวารสาร ปรับเป็น Board Game Zone เพื่อเพิ่มพื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) และเปิดประสบการณ์ ผ่านการสร้างเรื่องราวและการจำลอง การเล่นผ่านบอร์ดเกม		
2.4 ห้องเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์ เพื่อการสืบค้น ปรับเป็น ห้อง TSU LIB Live & Virtual Studio เพื่อให้บริการ พื้นที่สำหรับการถ่ายภาพบุคคล ภาพสินค้า การตัดต่อภาพ และการฝึก ปฏิบัติถ่ายทอดสดของนิสิตแต่ละคณะ		
2.5 พื้นที่บริการสื่อสตูดิโอ ปรับเป็น Exhibition Space เพื่อ ให้บริการพื้นที่สำหรับแสดงออกและ แสดงผลงานอย่างสร้างสรรค์		
2.6 พื้นที่ชั้นวารสารเย็บเล่ม ปรับเป็น พื้นที่อ่านหนังสือ Thaksina View เพื่อเพิ่มพื้นที่อ่านหนังสือส่วนบุคคลใน บรรยากาศที่เงียบสงบ		

3. มีการจัดบริการและกิจกรรมตามแผนพัฒนาบริการและกิจกรรมในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต ผลการดำเนินการ บริการและกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต ระหว่างเดือนมกราคม-ตุลาคม พ.ศ. 2566 ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับดี มาก แสดงผลดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ผลการดำเนินการบริการและกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต ระหว่างเดือนมกราคม-ตุลาคม พ.ศ. 2566

ชื่อกิจกรรม	เดือนที่จัดกิจกรรม	จำนวนผู้เข้าร่วม (คน)	ความพึงพอใจ (ค่าเฉลี่ย)
• Inspiration from Reading -TSU Happy New Years	มกราคม 2566	135	4.75
-TSU Library in Love	กุมภาพันธ์ 2566	124	4.77
• Happy Meal (ช่วงสอบ) บริการข้าวไข่เจียวทรงเครื่อง, มะม่วงน้ำปลาหวาน, เบเกอรี่และเครื่องดื่ม	มีนาคม 2566	267	4.73
• TSU Gamification Board Game	สิงหาคม 2566	115	4.72
• Media Creativity for Lifelong Learning Inspiration	สิงหาคม 2566	145	4.68
• Inspiration Moment: ปล่อยของ	ตุลาคม 2566	203	4.78



ภาพที่ 5 บรรยากาศผู้ใช้บริการเข้าร่วมกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต

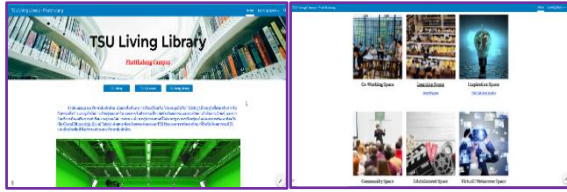


ภาพที่ 6 สื่อประชาสัมพันธ์บริการและกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต

4. มีการพัฒนาทักษะบรรณารักษ์ทางด้าน Soft Skills, Power Skills, Digital Skills เพื่อรองรับการจัดกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต และเพื่อสนับสนุนการเรียน การสอน และพัฒนานิสิตสู่ Glocal Citizenship และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ตัวอย่างหลักสูตรอบรมพัฒนาทักษะบรรณารักษ์ มีดังนี้

- อบรมการพัฒนาบริการที่เป็นเลิศด้วยการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เมื่อวันที่ 25 พฤศจิกายน 2565
- อบรมการวิเคราะห์/สังเคราะห์ข้อมูล ด้วย Data Dashboard เมื่อวันที่ 26 พฤษภาคม 2566
- อบรมการใช้แว่น VR พร้อมระบบความจริงเสมือน เมื่อวันที่ 19 ตุลาคม 2566

5. มีการจัดทำเว็บไซต์ TSU Living Library เพื่อใช้ในการบริหารจัดการบริการและกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต และใช้ Dashboard ในการรายงานผลการจัดกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต



ภาพที่ 7 เว็บไซต์ TSU Living Library



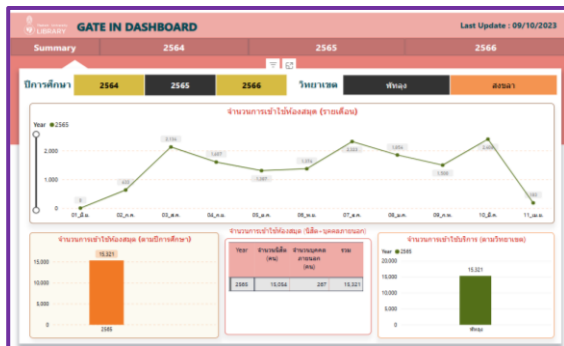
ภาพที่ 8 TSU Living Library: Dashboard

ผลจากการจัดกิจกรรมตามแผนพัฒนาบริการและกิจกรรมในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต พบว่า จำนวนผู้ใช้บริการห้องสมุด เพิ่มมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบ 2 ปีการศึกษา คือ ปีการศึกษา 2565 (มิถุนายน พ.ศ. 2565-พฤษภาคม พ.ศ. 2566) และปีการศึกษา 2566 (มิถุนายน พ.ศ. 2566-พฤษภาคม พ.ศ. 2567) แสดงผลดังตารางที่ 7

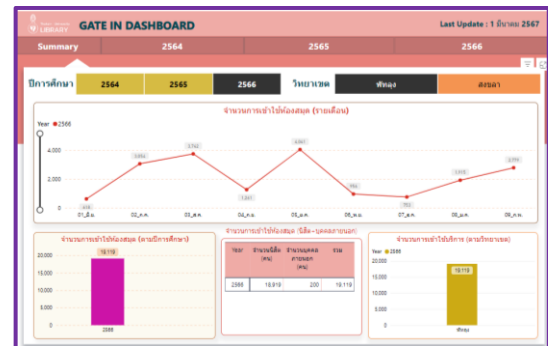
ตารางที่ 7 สถิติการเข้าใช้บริการห้องสมุดจำแนกตามประเภทผู้ใช้บริการ

ปีการศึกษา	นิสิต (คน)	นักเรียน (คน)	บุคลากร (คน)	รวม (คน)
2565	14,898	156	267	15,321
2566	18,643	276	200	19,119

*ปีการศึกษา 2566 สถิติรายงานล่าสุด ณ เดือน กุมภาพันธ์ 2567



ปีการศึกษา 2565 (มิ.ย. 2565 – พ.ค. 2566)



ปีการศึกษา 2566 (มิ.ย.2566 - ก.พ. 2567)

ภาพที่ 9 Dashboard สถิติจำนวนผู้เข้าใช้บริการ เปรียบเทียบ ปีการศึกษา 2565 และ ปีการศึกษา 2566

จากสถิติการเข้าใช้บริการห้องสมุดจำแนกตามผู้ใช้บริการ พบว่า จำนวนผู้ใช้บริการที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก คือ นิสิตและนักเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยที่จำนวนนิสิตเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 25 และจำนวนนักเรียน เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 76 ซึ่งระยะเวลาของการดำเนินการบริการและกิจกรรมของ ปีการศึกษา 2566 อีก 3 เดือน คือ (มี.ค.-พ.ค. 2567) ซึ่งคาดว่าเมื่อรวมทั้งปีการศึกษา 2566 แล้วจะมีจำนวนผู้ใช้บริการกลุ่มเป้าหมายหลักเพิ่มขึ้นมากกว่าปีการศึกษา 2565 อย่างแน่นอน เนื่องจากมีการบูรณาการการขยายความร่วมมือกับหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยและมีการจัดกิจกรรมตามแผนพัฒนาบริการและกิจกรรมในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต ด้วยเพราะหน่วยงานเครือข่ายได้เข้าใจและเล็งเห็นความสำคัญของห้องสมุดมากขึ้นจากการที่ห้องสมุดได้จัดระบบนิเวศการเรียนรู้จัดพื้นที่ให้บริการห้องสมุดมีชีวิต ทั้ง 6 ประเภท ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการ ตลอดจนมีการพัฒนาทักษะบรรณารักษ์ Soft Skills, Power Skills, Digital Skills เพื่อรองรับการจัดกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต และเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนและพัฒนานิสิตสู่ Glocal Citizenship และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของชุดิมา สัจจามันท์ และคณะ (2554) ที่กล่าวว่า ความสำเร็จของห้องสมุดมีชีวิตเกิดจากการบูรณาการองค์ความรู้ การบริหารจัดการแนวใหม่ครอบคลุมการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วมการสร้างความร่วมมือและเครือข่าย การบริหารจัดการโครงการ การบริหารจัดการปัญหา การตลาด การสื่อสาร และการประชาสัมพันธ์ช่วยสร้าง

ภาพลักษณ์ใหม่ต่อการให้บริการของห้องสมุดซึ่งมีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของห้องสมุด และส่งผลต่อการรับรู้ ความเข้าใจ และการเข้าร่วมกิจกรรมของห้องสมุดมากขึ้น ส่งผลทำให้จำนวนผู้ใช้บริการห้องสมุดเพิ่มมากขึ้น

บทสรุป (Conclusion)

จากการศึกษาปัญหาจากรายงานการวิจัย และการดำเนินการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ประเด็น ปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุด ซึ่งสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิต แบ่งสัดส่วนตามคณะจำนวน 8 คณะ คณะละ 3 คน รวม เป็น 24 คน และสัมภาษณ์บุคลากรหน่วยงานความร่วมมือ ดังแสดงผล ตามตารางที่ 2 การวิเคราะห์ Pain Point และ Gain Point ได้ข้อเสนอแนะแบ่งเป็น Pain Point และ Gain Point ดังนี้ (1) **ด้านสถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก** ต้องการพื้นที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ และพื้นที่ในการให้บริการ เช่น พื้นที่ในการอ่านหนังสือ พื้นที่ในการทำงาน/ห้องศึกษากลุ่ม และพื้นที่สำหรับการพักผ่อน และต้องการให้เพิ่มสิ่งอำนวยความสะดวก พื้นที่ห้องสมุดขาดสีสน ที่ดึงดูดให้เข้าใช้บริการ พื้นที่ให้บริการยังไม่เพียงพอต่อผู้ใช้บริการ (2) **ด้านบุคลากร** ต้องการบุคลากรสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน (3) **ด้านทรัพยากรสารสนเทศ** เพิ่มแหล่งการเรียนรู้และจำนวนทรัพยากรสารสนเทศ และ (4) **ด้านบริการ** ขาดแรงจูงใจในการเข้าใช้บริการห้องสมุด ขาดทักษะในการเข้าใช้ห้องสมุด และห้องสมุดปิดบริการเร็วเกินไปมาใช้บริการไม่ทัน

จาก Pain Point และ Gain Point ที่กล่าวมาข้างต้น จึงได้ดำเนินการพัฒนาบริการและกิจกรรมในรูปแบบ ห้องสมุดมีชีวิต ขึ้นมาเพื่อเพิ่มจำนวนผู้ใช้บริการห้องสมุด และเป็นต้นแบบในการพัฒนาบริการและกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต ของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาอื่น ๆ โดยใช้วิธีการดำเนินการด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ และการบูรณาการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัย เน้นการสร้างระบบนิเวศน์พื้นที่การเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นต่อการใช้งานเพื่อรองรับ การจัดกิจกรรมที่หลากหลาย สร้างพื้นที่แบ่งปันความคิดและประสบการณ์ โดยผู้ใช้บริการสามารถเข้ามาศึกษาค้นคว้าหา ความรู้ได้ และออกแบบลักษณะทางกายภาพให้เป็นมิตรสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความคิดสร้างสรรค์ สามารถเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างมีความสุขและสะดวกสบาย โดยที่การออกแบบสภาพแวดล้อมเพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ จะคำนึงถึงลักษณะทางกายภาพที่ตอบสนองต่อการทำกิจกรรมที่หลากหลาย ซึ่งพื้นที่ใช้เสียงหรือพื้นที่เงียบสงบ จะมี บรรยากาศปลอดโปร่งโล่งสบาย และมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่มีความทันสมัยและตรงกับความต้องการของผู้ใช้บริการใน หลากหลายรูปแบบ ซึ่งสิ่งสำคัญที่สุดที่ควรคำนึงถึงในการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ คือ ผู้ใช้บริการ ผู้ให้บริการ เทคโนโลยี และ สิ่งแวดล้อม และควรมีแผนพัฒนาบริการและกิจกรรมตลอดปีการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และส่งเสริมการใช้บริการ ห้องสมุดอย่างต่อเนื่อง โดยที่ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาแต่ละแห่งมีความแตกต่างกัน ดังนั้นการปรับพื้นที่การเรียนรู้จะต้อง คำนึงการใช้งาน วัตถุประสงค์ ผู้ใช้บริการ ความจำกัดของพื้นที่ และงบประมาณเป็นสำคัญ เพื่อเป็นพลังขับเคลื่อนการร่วม สร้างสรรค์สังคมการเรียนรู้ให้แก่ผู้ใช้บริการในยุคดิจิทัล

รายการอ้างอิง (References)

- ชุดิมา สัจจามันท์, กาญจนา ใจกว้าง และ มาลี ลำสกุล. (2554). รายงานการวิจัย การสังเคราะห์ห้องสมุดมีชีวิต รูปแบบอุทยานการเรียนรู้. สำนักงานอุทยานการเรียนรู้.
- ปราณี อัครภูษิตกุล. (2561). พื้นที่การทำงานร่วมกันของห้องสมุด. วารสารห้องสมุด, 62(1), 1-15.
- ไปรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และ ชูจิต ตรีรัตนพันธ์. (2560). การคิดเชิงออกแบบ: เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ. ศูนย์สร้างสรรค์ การออกแบบ (TCDC). <http://resource.tcdc.or.th/ebook/Design.Thinking.Learning.by.Doing.pdf>
- มหาวิทยาลัยทักษิณ. ฝ่ายแผนงาน. (2566). แผนกลยุทธ์มหาวิทยาลัยทักษิณ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566-2570). มหาวิทยาลัยทักษิณ.

- สำนักหอสมุด. (2566). *แผนยุทธศาสตร์การพัฒนสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยทักษิณ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566-2570)*. มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- รุจโรจน์ แก้วอุไร และ ชโรซีนีย์ ชัยมินทร์. (2562). พื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนยุคดิจิทัลในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 21(4), 366-378.
- วีรยา พิซธัญญากิจ. (2562). แนวทางการพัฒนา Coworking Space บริเวณสถาบันการศึกษา กรณีศึกษา บริเวณสยาม สแควร์และสามย่าน. *สารศาสตร์*, 2(2), 176-188.
- สุนิษา ชันนุ้ย, ขวัญชนก วิริยะกุลโอภาส, ผกาทิพย์ ชูชาติ, บุญญฤทธิ์ คงลำพูน, ธรรมวรรณ ขุนไพชิต, เนาวลักษณ์ แสงสนิท, นพดล ชัยศิริ และ ปิติมา แก้วเขียว. (2559). *รายงานการวิจัย ปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ใช้ห้องสมุด ของนิสิตและบุคลากร และแนวทางส่งเสริม: กรณีศึกษา สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยทักษิณ*. มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- D.school. (2023, February 9). *Stanford D.school Design Thinking Process*. <http://dschool.stanford.edu>
- Miroslavov, Miroslav. (2023, February7). *4 Pillars of Successful Coworking Spaces*. Officernd. <https://officernd.com/blog/4-pillars-of-successful-coworking-spaces/>
- Watson, L. (2013). *Better library and learning space: Project, trends and ideas*. FACET Publishing.