

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ห้องสมุดเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในระบบการศึกษาของไทยในทุกระดับทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งห้องสมุดไม่เพียงแต่จะให้บริการเฉพาะบุคลากรในสถานศึกษาเท่านั้น ยังต้องให้บริการแก่คนในชุมชนอย่างทั่วถึง ตามวัตถุประสงค์ของพระราชบัญญัติการศึกษา พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2544 หมวด 4 เรื่องแนวการจัดการศึกษา มาตรา 25 รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงานและการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬา และนันทนาการ แหล่งข้อมูล และการเรียนรู้กันอย่างพอเพียงและมีประสิทธิภาพและมาตรา 24 ข้อ 3 ที่กำหนดให้สถานศึกษาจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึก การปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545 : 14 -15) ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ข้อ 2 ที่ให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน รักการอ่าน รักการเขียน และรักการค้นคว้าและหลักการ ข้อ 3 ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด สามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544 : 4 - 5) รวมถึงการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่ต้องการให้มีการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดนิสัยรักการอ่าน ใฝ่หาความรู้อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งให้มีนิสัยและรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอ ห้องสมุดจึงเป็นสถานที่สำหรับให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ได้ประโยชน์จากห้องสมุดอย่างสูงสุดนั้น จำเป็นต้องสนับสนุนให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าจากทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดอย่างสม่ำเสมอให้นักเรียนค้นคว้าหาคำตอบเพราะจะช่วยให้ นักเรียนมีทักษะในการ

แก้ปัญหาที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีวิจารณญาณในการอ่าน อาศัยประสบการณ์เป็นสำคัญ คือผู้เรียนต้องทำ ทดลองเอง ค้นหาความจริงด้วยตนเอง รู้จักคิด รู้จักแก้ปัญหาสภาพแวดล้อมด้วยเหตุผลมีการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่ และในการค้นคว้านั้น ไม่จำเป็นต้องอยู่ในหนังสือตำราเรียนหรือที่ครูบอกเท่านั้น แต่ทุกสิ่งทุกอย่างรอบข้างจะช่วยในการศึกษาค้นคว้าของนักเรียนทั้งสิ้น ดังนั้นแหล่งที่นักเรียนจะศึกษาค้นคว้าหาความรู้ได้อย่างกว้างขวางใกล้ตัวที่สุด คือ ห้องสมุดโรงเรียน

จากวัตถุประสงค์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 จุดมุ่งหมายและหลักการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 จะเห็นได้ว่าห้องสมุดเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญ และจำเป็นจะต้องจัดให้มีในโรงเรียนทุกระดับเพราะห้องสมุดจะมีบทบาทสำคัญต่อการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ในห้องสมุดตามแนวการปฏิรูปการศึกษาจะต้องส่งเสริมให้เป็นแหล่งที่จะทำให้บุคคลได้เรียนรู้ที่จะพัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างดีและมีความสุข ห้องสมุดจึงต้องเปลี่ยนแปลงกระบวนการทัศน์ของการให้บริการโดยต้องมีบทบาทในการอำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้บริการสามารถเรียนรู้ได้มากที่สุด การทำให้ห้องสมุดน่าสนใจ อยากเข้าไปศึกษาค้นคว้าตลอดเวลา คือ เป็นห้องสมุดที่มีชีวิต (Living Library) ซึ่งคาดหมายได้ว่าจะช่วยให้คนทั่วไปหันมาใช้บริการห้องสมุดเพิ่มขึ้น (สัมพันธ์ พลันสังเกตุ, 2546 : 16 - 19)

ห้องสมุดที่มีชีวิตนั้น จะต้องเป็นห้องสมุดที่มีบรรยากาศความโปร่ง โล่ง สบาย มีสื่อและกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ มีการให้บริการที่สะดวกรวดเร็ว เป็นศูนย์รวมข้อมูลข่าวสาร ที่มีคุณค่าต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนและผู้ใช้บริการใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้และเป็นสถานที่สำหรับใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ทั้งความรู้และความบันเทิง เป็นแหล่งสำหรับสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และสร้างนิสัยรักการอ่านอย่างยั่งยืน สำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัยด้วยบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา มีการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการเรียนรู้ สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างรวดเร็ว มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน กระตุ้นให้อยากเข้าไปใช้บริการมากขึ้น มีการพัฒนางานบริการอย่างต่อเนื่องและกิจกรรมที่ส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และอีกทั้งยังมีบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา แปลกใหม่ไปจากบรรยากาศเดิม ๆ สามารถพูดคุย ดูหนัง ฟังเพลง อีกทั้งรับประทานอาหารและขนมได้อีกด้วย เพื่อให้มีผู้มาใช้มีความสุขมากที่สุด ได้รับประโยชน์สูงสุดจากการให้บริการเป็นที่พอใจของผู้ใช้ (ทองปอนด์ สาธออ่อน, 2549 : 7)

ห้องสมุดโรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอนในปัจจุบันมีบทบาทในการสนับสนุน การเรียนการสอนและเป็นแหล่งเรียนรู้ในการค้นคว้าของคณะครูและนักเรียนค่อนข้างน้อย จากผลการประเมิน

การใช้ห้องสมุดโรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอนประจำปีการศึกษา 2552 จากการสำรวจสถิติการใช้ห้องสมุดโรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอน พบว่าครูและนักเรียนมาใช้บริการห้องสมุดคิดเป็นร้อยละ 57.47 ของครูและนักเรียนทั้งหมด ถือว่าค่อนข้างน้อย สาเหตุเพราะมีข้อจำกัดในการเปิดให้บริการห้องสมุดในเฉพาะพักเที่ยง การจัดกิจกรรมภายในห้องสมุดไม่หลากหลายและจัดไม่ต่อเนื่องสม่ำเสมอ หนังสือและสื่อการเรียนรู้ไม่มีความหลากหลาย เนื้อหาไม่ทันสมัย สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมีจำนวนน้อย รูปแบบการบริการยังล้าสมัยไม่สามารถดึงดูดความสนใจและไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ห้องสมุด จึงส่งผลให้ครูและนักเรียนมาใช้ห้องสมุดน้อย (โรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอน, 2552 : 30)

จากสภาพปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยซึ่งเป็นครูบรรณารักษ์ของโรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอนจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาห้องสมุดโรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอนให้เป็นห้องสมุดมีชีวิตโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นการระดมผู้เกี่ยวข้องในการใช้ห้องสมุดเป็นแหล่งเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนมาช่วยกันพัฒนาห้องสมุดโรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอนให้เป็นห้องสมุดมีชีวิตเพื่อใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมการเรียนการสอนและการเรียนรู้ของผู้ใช้ห้องสมุดอย่างสูงสุด ส่งผลให้ผู้ใช้อยากเข้าไปศึกษาค้นคว้าเกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียนตลอดเวลาและได้รับทั้งความรู้และความสุขในการเข้าใช้ห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาสภาพการใช้ห้องสมุดโรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอน
2. เพื่อพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอนแบบมีส่วนร่วม
3. เพื่อศึกษาผลการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอน

ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

1. มีห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอนที่มีการพัฒนาตามความต้องการของผู้ใช้ห้องสมุดแบบมีส่วนร่วมของ ครูนักเรียน ผู้ปกครองและชุมชน โดยพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตตามรูปแบบของห้องสมุดมีชีวิต 4 มิติ ได้แก่ มิติเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด มิติแห่งภูมิปัญญาไทย มิติสะดวกใช้และมิติสุนทรียภาพ

2. ห้องสมุดสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้และการเรียนรู้ของผู้ใช้ห้องสมุดอย่างสูงสุด ส่งผลให้ผู้เกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียนตลอดเวลาและได้รับทั้งความรู้และความสุขในการเข้าใช้ห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอน

3. ผลการวิจัยสามารถเป็นแนวทางให้โรงเรียนอื่นนำไปพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตได้

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียน จำนวน 1 คน ครูผู้สอน จำนวน 54 คน นักเรียน จำนวน 606 คน และคณะกรรมการชมรมผู้ปกครองและครู จำนวน 22 คน รวมประชากรทั้งหมด 683 คน การวิจัยในครั้งนี้ใช้ประชากรสำหรับการเก็บข้อมูล 2 กลุ่ม คือ ผู้อำนวยการโรงเรียน และครูผู้สอน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในภาพรวม ได้แก่

1.2.1 นักเรียนโรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอนชั้นสุดท้ายของแต่ละช่วงชั้น ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่ายจากนักเรียนชั้นสุดท้ายของแต่ละช่วงชั้น คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากนั้นได้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างในแต่ละชั้น โดยวิธีการของทาโร ยามานะ (Taro Yamane) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 % โดยกำหนดให้มีความคลาดเคลื่อนได้ 5% ได้กลุ่มตัวอย่างดังนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 73 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 112 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 56 คน รวม 241 คน

1.2.2 ครูและผู้ปกครองใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ หัวหน้าฝ่ายวิชาการ จำนวน 1 คน ครูผู้สอนที่ทำหน้าที่เป็นหัวหน้าช่วงชั้น จำนวน 3 คน ตัวแทนนักเรียนแต่ละช่วงชั้นจำนวน 3 คน คณะกรรมการชมรมผู้ปกครองและครูของโรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอน จำนวน 3 คน รวมทั้งรวม 10 คน

1.2.3 ครูและนักเรียนใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญจากการเข้าใช้ห้องสมุดมีชีวิตและร่วมกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิตทั้ง 4 มิติในช่วงเวลาที่ห้องสมุดเปิดบริการและจัดกิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต ได้ตัวแทนจากผู้เข้าใช้ห้องสมุดทั้งหมด จำนวน 198 คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตแบบมีส่วนร่วม 4 มิติ คือ

1. ห้องสมุดที่เน้นมิติผู้เรียนสำคัญที่สุด
2. ห้องสมุดที่เน้นมิติแห่งภูมิปัญญาไทย
3. ห้องสมุดที่เน้นมิติสะดวกใช้
4. ห้องสมุดที่เน้นมิติสุนทรียภาพ

ขอบเขตด้านสถานที่

การวิจัยครั้งนี้จะดำเนินการวิจัย ณ โรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอน อำเภอเมือง จังหวัดแม่ฮ่องสอน

ขอบเขตด้านเวลา

การวิจัยในครั้งนี้ใช้เวลาในการดำเนินการ 12 เดือน ตั้งแต่เดือนพฤษภาคม 2553 – เดือนเมษายน 2554

นิยามศัพท์เฉพาะ

ผู้วิจัยได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อความเข้าใจตรงกันดังนี้
ห้องสมุดมีชีวิต หมายถึง ห้องสมุดที่มีการพัฒนาตามความต้องการของผู้ใช้ห้องสมุดแบบมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ชุมชน ครูและนักเรียน โดยพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตตามรูปแบบการมีส่วนร่วม 4 มิติ ได้แก่ ห้องสมุดที่เน้นมิติผู้เรียนสำคัญที่สุด ห้องสมุดที่เน้นมิติแห่งภูมิปัญญาไทย ห้องสมุดที่เน้นมิติสะดวกใช้ และห้องสมุดที่เน้นมิติสุนทรียภาพ

มิติเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด หมายถึง การให้บริการสนับสนุนและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงการจัดบรรยากาศภายในห้องสมุดให้มีชีวิตชีวาเอื้อต่อการเรียนรู้ จัดหนังสือ สื่อสารสนเทศที่สนับสนุนการเรียนการสอน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยผู้ใช้ห้องสมุดมีการเรียนรู้ภายในห้องสมุดอย่างมีความสุข

มิติแห่งภูมิปัญญาไทย หมายถึง กิจกรรมที่จัดเพื่ออนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นภายในจังหวัดแม่ฮ่องสอน โดยให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ ด้านประเพณีในท้องถิ่น ด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

มิติสะดวกใช้ หมายถึง การให้บริการสารสนเทศหลากหลายรูปแบบที่ทันสมัยและสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล จัดมุมความรู้ภายในห้องสมุดที่สนองต่อความต้องการที่หลากหลายของผู้ใช้บริการ อำนวยความสะดวกในการเข้าถึงสารสนเทศโดยให้บริการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

มติสุนทรียภาพ หมายถึง การจัดกิจกรรมห้องสมุดอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอและหลากหลายเพื่อให้ผู้ใช้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด กิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ กิจกรรมส่งเสริมการเรียนการสอน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ กิจกรรมการประกวดแข่งขันทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนตามวันสำคัญและวาระพิเศษ

