

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัย ได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอน ตามลำดับดังนี้

1. ห้องสมุดโรงเรียน
 - 1.1 ความหมายของห้องสมุด โรงเรียน
 - 1.2 ความสำคัญของห้องสมุด โรงเรียน
 - 1.3 วัตถุประสงค์ของห้องสมุดโรงเรียน
2. กิจกรรมห้องสมุด โรงเรียน
 - 2.1 ความหมายของกิจกรรมห้องสมุด โรงเรียน
 - 2.2 ความสำคัญของกิจกรรมห้องสมุด โรงเรียน
 - 2.3 วัตถุประสงค์ของกิจกรรมห้องสมุด โรงเรียน
 - 2.4 ประเภทของกิจกรรมห้องสมุด
3. ห้องสมุดมีชีวิต
 - 3.1 ความหมายของห้องสมุดมีชีวิต
 - 3.2 รูปแบบของห้องสมุดมีชีวิต
 - 3.3 องค์ประกอบของห้องสมุดมีชีวิต
 - 3.4 ส่วนประกอบของห้องสมุดมีชีวิต
 - 3.5 การจัดห้องสมุด โรงเรียนในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต
4. การมีส่วนร่วม
5. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
6. การระดมสมอง
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
8. กรอบแนวคิดในการวิจัย

ห้องสมุดโรงเรียน

ห้องสมุดโรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่รวบรวมวิทยากรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียน การสอนและหลักสูตรของโรงเรียน เพื่อให้บริการแก่ครูและนักเรียนในการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง ส่งเสริมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองตามศักยภาพของแต่ละบุคคล รวมทั้งมีช่วยปลูกฝังนิสัยรักการอ่านและการรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

1. ความหมายของห้องสมุดโรงเรียน

ความหมายห้องสมุดมีนักวิชาการได้เสนอไว้ ดังนี้

สมจิต พรหมเทพ (2542 : 2) ได้กล่าวว่า ห้องสมุดโรงเรียนหมายถึง แหล่งรวบรวมทรัพยากรความรู้ที่มีคุณค่าต่อความคิดและวิวัฒนาการของนักเรียน ครู เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าหาความรู้ประกอบการเรียนการสอนด้วยตนเองและเป็นแหล่งสร้างเสริมสติปัญญา ความเจริญ งามทุกด้านของนักเรียน

กุหลาบ ปันถายนาค (2543 : 1) ได้ให้ความหมายห้องสมุดโรงเรียนว่าเป็นสถานที่รวบรวมหนังสือวารสาร เอกสารและสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ตลอดจนวัสดุทัศนวัสดุที่สอดคล้องกับหลักสูตรปัจจุบัน เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนการสอนของครูและนักเรียนในโรงเรียนให้มีประสิทธิภาพ

เจริญขวัญ แพรกทอง (2546 : 28 – 29) ได้อธิบายเกี่ยวกับห้องสมุดโรงเรียน หมายถึง ห้องสมุดของสถาบันการศึกษาในระดับที่ต่ำกว่าระดับอุดมศึกษา ห้องสมุดเหล่านี้ส่วนใหญ่จะมีเอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์และวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน

จากความหมายของห้องสมุดโรงเรียนที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ห้องสมุดโรงเรียน หมายถึง สถานที่หรือแหล่งที่เก็บรวบรวมทรัพยากรสารสนเทศทุกประเภท ที่สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา และส่งเสริมการเรียนการสอนของครูและการเรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียน

2. ความสำคัญของห้องสมุดโรงเรียน

ห้องสมุดโรงเรียนในปัจจุบันมีความสำคัญต่อผู้เรียนอย่างยิ่ง เพราะเป็นแหล่งรวบรวมวิทยากรหลักของโรงเรียน ช่วยส่งเสริมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองตามศักยภาพของแต่ละบุคคล ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งมีส่วนในการปลูกฝังนิสัยรักการอ่านและการรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของห้องสมุดโรงเรียนไว้หลายท่านดังนี้

สมจิต พรหมเทพ (2542 : 2 - 3) ได้กล่าวถึงความสำคัญของห้องสมุดโรงเรียนไว้ว่า

1. ส่งเสริมสนับสนุน นโยบายและหลักสูตรการเรียนการสอนของโรงเรียน
2. เป็นแหล่งส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้ของนักเรียน ตามความสนใจและความสามารถของนักเรียน เพื่อพัฒนาความเจริญงอกงามทางสติปัญญา
3. เป็นแหล่งปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การค้นคว้าหาความรู้ของนักเรียนตลอดชีวิต
4. เป็นแหล่งแนะแนวการอ่าน สร้างความสามารถในการอ่าน รวมทั้งส่งเสริมให้มีวิจรรณญาณในการอ่านแก่นักเรียน
5. ทำให้นักเรียนมีความรู้ ความสามารถและทักษะในการใช้ห้องสมุด เพื่อเข้าใจในวิธีการใช้ห้องสมุดแหล่งอื่น เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาและความเจริญก้าวหน้าของตน
6. ให้นักเรียนเกิดทักษะในการเลือกใช้หนังสือ เอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ รวมทั้งวัสดุทัศนวัสดุ เพื่อประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้า
7. เพื่อเป็นแหล่งบริการเลือกและใช้หนังสือ และวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ในห้องสมุด เพื่อประโยชน์ต่อการสอนของครู โดยร่วมมือระหว่างครูผู้สอนและบรรณารักษ์
8. ให้ความร่วมมือกับห้องสมุดอื่น ๆ ในชุมชนเดียวกัน ในอันที่จะพัฒนาปรับปรุงงานห้องสมุด และงานวิชาชีพให้มีการพัฒนางาน สร้างสรรค์งาน เพื่อประโยชน์ต่อผู้ใช้และชุมชนให้กว้างขวางขึ้น
9. ให้ความร่วมมือกับผู้บริหารและครูผู้สอนในการส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าทางการศึกษาและความเจริญงอกงามทางสติปัญญาของผู้ใช้ทุกระดับ

วาทิ รูปนวงศ์สถานติ (2543 : 11 - 12) ได้อธิบายถึงความสำคัญของห้องสมุดโรงเรียนไว้ว่า โลกปัจจุบันเป็นยุคข่าวสาร เทคโนโลยีสารสนเทศกำลังเป็นที่น่าสนใจ ห้องสมุดเป็นสถาบันที่มีบทบาทในการเก็บและเผยแพร่สารนิเทศดังกล่าวอย่างมาก จึงมีบทบาทในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. บทบาทพัฒนาการเรียนการสอนถือเป็นความสำคัญพื้นฐานสำหรับสังคม เพราะการศึกษา เป็นรากฐานของชีวิต ห้องสมุดจึงเป็นแหล่งให้การศึกษาทุกระบบ สนับสนุนผู้ที่ต้องการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง สามารถพัฒนาเพิ่มคุณภาพชีวิตในทางความรู้ ให้สามารถประกอบอาชีพได้อย่างมั่นใจ
2. บทบาทพัฒนาด้านวัฒนธรรม เพราะห้องสมุดต้องรวบรวมสารนิเทศทุกประเภท ฉะนั้น วัฒนธรรมของชาติก็จะถูกสะสมไว้ ทั้งที่เป็นลายลักษณ์อักษร และเทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งศิลปะของชาติ เพื่อให้ชนรุ่นหลังได้ศึกษาค้นคว้าต่อไป

3. บทบาทพัฒนาด้านเศรษฐกิจ ข้อมูลทางด้านเศรษฐกิจ ธุรกิจ อุตสาหกรรมทั้งระดับประเทศและต่างประเทศ ห้องสมุดจะรวบรวมทั้งตัวเลขและข้อมูลวิจัยเบื้องต้น ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ตลอดจนงานวิจัย เพื่อให้ นักธุรกิจผู้เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้เพื่อพิจารณาตัดสินใจสำหรับดำเนินงานได้ รวมทั้งธุรกิจด้านสื่อสารที่จะช่วยด้านการผลิตข่าวสารในรูปแบบของเอกสารให้แพร่กระจายและมีบทบาทในสังคมปัจจุบัน

4. บทบาทพัฒนาด้านสังคม การเมือง และการปกครอง สารนิเทศในห้องสมุดช่วยให้ผู้สนใจรับทราบสาระ ระบบการปกครองของสังคมโลก เป็นการศึกษาเปรียบเทียบและพัฒนาผู้อ่านให้เข้าสู่โลกกว้าง เกิดความคิดสร้างสรรค์ เป็นนักประชาธิปไตย เพื่อการเป็นพลเมืองที่ดีในสังคมปรับตัวให้อยู่ในระบบการปกครองปัจจุบันได้

5. บทบาทพัฒนาในเรื่องสิ่งแวดล้อม ห้องสมุดจะช่วยส่งเสริมอนุรักษ์ทรัพยากร ขจัดมลพิษจากสิ่งแวดล้อม ด้วยการแสดงสารนิเทศที่มีทั้งคุณและโทษในทุกรูปแบบให้ประจักษ์ต่อผู้ใช้บริการ เป็นการเผยแพร่ในรูปแบบนิทรรศการ ข่าวสารและข้อมูลที่มีผู้วิจัย ห้องสมุดเสมือนแหล่งกลางในการกระจายข่าวให้ทั่วถึง

บทบาทสำคัญทั้ง 5 ด้านดังกล่าวมาแล้วจะดำเนินไปด้วยดี ต้องได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่าย ตั้งแต่ผู้บริหารสูงสุดของสถาบันให้ความสนับสนุนจนถึงระดับผู้ปฏิบัติงานในห้องสมุดมีความพร้อมในการจัดหาสารนิเทศที่ทันสมัย สมบูรณ์ครบถ้วน และการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้อย่างเหมาะสม เพื่อบริการสู่ผู้ใช้บริการถูกต้องและเกิดประโยชน์มากที่สุด บรรณารักษ์ เจ้าหน้าที่ในห้องสมุด จะต้องตระหนักถึงบทบาทของตนในการพัฒนาดังกล่าว ด้วยการพัฒนาตนเองให้เป็นคนทันสมัยรู้จักใช้สารนิเทศที่จะเข้าถึงผู้ใช้บริการ ได้อย่างดีก่อน

ประภาพันธุ์ พลายนจันทร์ (2548 : 11 - 13) ได้กล่าวถึงความสำคัญของห้องสมุดโรงเรียนไว้ว่า

1. ห้องสมุดเป็นแหล่งรวมสรรพความรู้ทั้งหลายในโลกเอาไว้
2. ห้องสมุดเป็นสถานที่ที่ทุกคนสามารถที่จะเลือกอ่านและเลือกค้นคว้าหาความรู้ได้อย่างอิสระตามความสนใจของแต่ละบุคคล
3. ห้องสมุดเป็นสถานที่ให้การศึกษาอย่างต่อเนื่อง เมื่อได้ศึกษาค้นคว้าจากสิ่งหนึ่งก็จะนำไปสู่อีกสิ่งหนึ่ง โดยไม่รู้จบ ขึ้นอยู่กับทรัพยากรสารนิเทศในห้องสมุด ซึ่งมีอยู่หลายประเภท การค้นคว้าจากทรัพยากรหนึ่ง อาจนำไปสู่ทรัพยากรอีกประเภทหนึ่งเพื่อขยายความรู้ที่ค้นคว้าให้กว้างขวางและเพิ่มประสิทธิภาพให้ไม่มีที่สิ้นสุด
4. ห้องสมุดช่วยให้ผู้ใช้ได้มีความรู้ที่ทันสมัยอยู่เสมอ โดยทั่วไปห้องสมุดมีหน้าที่จัดหาทรัพยากรสารนิเทศใหม่ ๆ เข้ามาไว้บริการแก่ผู้ใช้ตลอดเวลา

5. ห้องสมุดช่วยปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน และศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในปัจจุบัน นอกจากจะมีการให้บริการยืมหนังสือแล้ว ห้องสมุดยังมีการบริการอินเทอร์เน็ต บริการมัดคิมิเดีย บริการ โสตทัศนศึกษา เป็นต้น เป็นพลังสร้างนิสัยให้รู้จักช่วยเหลือตนเอง

6. ห้องสมุดช่วยส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

7. ห้องสมุดช่วยให้ผู้ใช้บริการรู้จักรักษาสมบัติสาธารณะ

8. ห้องสมุดเป็นสถานที่เก็บรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่น ห้องสมุดแต่ละแห่งจะรวบรวมสิ่งที่เป็นภูมิปัญญา วัฒนธรรม ซึ่งแสดงถึงขนบธรรมเนียมประเพณีของท้องถิ่นเอาไว้เพื่อให้ประชาชนในชุมชน ได้ศึกษาและเป็นสมบัติตกทอดแก่ชนรุ่นหลัง

น้ำทิพย์ วิภาวิน (2549 : 80) ได้กล่าวถึงความสำคัญของห้องสมุด โรงเรียนไว้ว่า

1. ช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้
2. ช่วยให้นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ที่เรียนในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน
3. ช่วยให้ครูค้นหาอุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอนได้
4. ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้กว้างขวางจากการอ่านและการค้นคว้า
5. ช่วยให้นักเรียนได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

ทองปอนด์ สาค่ออ่อน (2549 : 3) ได้กล่าวถึงความสำคัญของห้องสมุด โรงเรียนไว้ว่า ห้องสมุดมีความสำคัญต่อมนุษยชาติเป็นเอกอนันต์ เพราะเป็นที่รวบรวมสรรพสิ่งที่ทรงคุณค่าของนักปราชญ์ นักวิชาการและเป็นแหล่งข้อมูล ข่าวสารนานาประการ ในด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม การศึกษา ศาสนาและศิลปวัฒนธรรม ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันซึ่งสังคมที่เจริญแล้วจะถือว่าสถาบันห้องสมุดเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตและใช้หนังสือเป็นเครื่องมือสำหรับถ่ายทอดความรู้ด้านต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้คิดสร้างขึ้น เพื่อมอบให้เป็นมรดกทางสังคมให้แก่อนุชน รุ่นหลัง ได้นำข้อมูลไปใช้ในการดำรงชีวิต ให้อยู่ดีมีสุขและใช้เป็นพื้นฐานในการคิดค้นวิทยาการใหม่ ๆ

จากที่กล่าวมาแล้วสรุปว่าห้องสมุดโรงเรียนมีความสำคัญ คือ เป็นแหล่งเรียนรู้ที่รวบรวมความรู้ทุกสาขาวิชาไว้เพื่ออำนวยความสะดวก ช่วยปลูกฝังนิสัยรักการอ่านและใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

3. วัตถุประสงค์ของห้องสมุดโรงเรียน

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ห้องสมุด โรงเรียนไว้ดังนี้

กุหลาบ ปันลายนาค (2543 : 2) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของห้องสมุด โรงเรียนไว้ว่า

1. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนการสอนตามหลักสูตรให้มีประสิทธิภาพ สามารถสนองความต้องการของครูและนักเรียนได้
2. เพื่อช่วยให้นักเรียนและครูเลือกหนังสือ และวัสดุอื่น ๆ ได้ตรงกับความต้องการ โดยสอดคล้องกับหลักสูตร

3. เพื่อให้นักเรียนสามารถหาความรู้ในเรื่องราวต่าง ๆ อย่างกว้างขวางเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนเพิ่มพูนความสนใจ และรู้จักแสวงหาความรู้จากวิทยาการใหม่ ๆ

4. เพื่อจัดประสบการณ์การใช้ห้องสมุดให้นักเรียน ซึ่งเป็นแนวทางการพัฒนาความสนใจและความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้

5. เพื่อช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการใช้ห้องสมุดตลอดจนวัสดุสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ

6. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสนใจในการอ่าน มีนิสัยรักการอ่านจนอาจพัฒนาการอ่านของตนให้สามารถวิเคราะห์วิจารณ์ได้อย่างลึกซึ้ง

7. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะในการใช้หนังสือ จนสามารถทำงานร่วมกับครูในการเลือกและใช้อุปกรณ์ทุกชิ้นในห้องสมุดให้เกิดประโยชน์

8. เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนใช้ความรู้เบื้องต้นก้าวไปสู่การใช้ห้องสมุดประเภทอื่น ๆ เช่น ห้องสมุดประชาชน ห้องสมุดวิทยาลัย หรือมหาวิทยาลัยได้

9. เพื่อเป็นการพักผ่อนหย่อนใจในช่วงว่าง ห้องสมุดโรงเรียนจะจัดหาสิ่งพิมพ์ประเภทเบาสมองสนุกขบขัน และให้ความรู้ทั่ว ๆ ไป เช่น วารสาร หนังสือเกี่ยวกับปริศนาคำทาย หรือการเล่นเกมส์ ตลอดจนสารคดีอื่น ๆ สิ่งพิมพ์เหล่านี้จะให้ความเพลิดเพลิน และช่วยให้นักเรียนได้รับการพักผ่อนหย่อนใจได้ในยามว่าง หรือช่วงว่างพักกลางวัน เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์อีกด้วย

อำเภอพรรณานิคม (2549 : 9 - 12) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของห้องสมุดโรงเรียนดังนี้

1. เพื่อการศึกษา การศึกษาปัจจุบันส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดความรู้เพิ่มเติมกว้างขวางยิ่งขึ้น รวมทั้งผู้สำเร็จการศึกษาแล้ว หรือผู้ที่มิได้ศึกษาถึงขั้นสูงก็สามารถใช้ห้องสมุดศึกษาต่อไปได้ตลอดชีวิต

2. เพื่อให้ความรู้และข่าวสาร ปัจจุบันเหตุการณ์ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ทั้งภายในและนอกประเทศตลอดจนวิทยาการสาขาต่างๆ ได้เปลี่ยนแปลงและเจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว ห้องสมุดเป็นแหล่งกลางที่สามารถติดตามข่าวสาร ทำให้ผู้ใช้บริการเป็นคนทันกับเหตุการณ์ปัจจุบันอยู่ตลอดเวลา ช่วยให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ มีความรอบรู้ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่จะพัฒนาตัวเองพัฒนาสังคม และประเทศชาติอย่างมีประสิทธิภาพ

3. เพื่อการค้นคว้าและวิจัย ห้องสมุดเป็นสถานที่สะสมสรรพวิทยาการสาขาต่าง ๆ ไว้สำหรับให้บริการแก่ผู้ที่ศึกษาค้นคว้าในวิทยาการให้กว้างขวางลึกซึ้ง เพื่อให้เกิดการพัฒนาในวิชาการสาขานั้น ๆ อันจะนำไปสู่การพัฒนาหน่วยงาน และประเทศชาติต่อไป

4. เพื่อความจรรโลงใจ บุคคลเมื่อได้รับการสนองตอบความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งที่เขาสนใจ พอใจ จะก่อให้เกิดความสุขทางใจ เช่น การอ่านหนังสือทางด้านวรรณคดีจะช่วยทำให้เกิดความคิดที่ดีงาม เกิดความชื่นชม เกิดความซาบซึ้งประทับใจ ได้คติชีวิต หนังสือประวัติศาสตร์ จะช่วยให้เข้าใจวัฒนธรรม หนังสือศิลปะช่วยให้ซาบซึ้งในคุณค่าความงามของศิลปกรรมต่าง ๆ

5. เพื่อความเพลิดเพลิน และพักผ่อนหย่อนใจ การอ่านหนังสือเป็นการพักผ่อนที่ดีอย่างหนึ่ง ทำให้ผู้อ่านเกิดความเพลิดเพลินและความพึงพอใจในขณะเดียวกัน เช่น การอ่านหนังสือประเภทที่ให้ความบันเทิงเบาสมอง ดลกขบขัน นวนิยาย นิยายสาร เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ อีกทั้งเป็นการปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน รู้จักเลือกอ่านอย่างมีวิจารณญาณ

ทองปอนด์ สาดอ่อน (2549 : 4) ได้สรุปเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของห้องสมุดโรงเรียนไว้ดังนี้

1. จัดเตรียมหนังสือและสื่อการเรียนการสอนอื่นๆ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อเทคโนโลยี เช่น วารสาร นิยายสาร หนังสือพิมพ์ แผนที่ ภาพนิ่ง วีดิทัศน์ แอบบันท์เสียง ซีดีรอม ฯลฯ ให้สอดคล้องกับหลักสูตรและความต้องการของผู้ใช้บริการ โดยมีการจัดหมวดหมู่อย่างเป็นระบบ

2. ส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้สอนและผู้เรียน ได้ศึกษาค้นคว้าตามความสนใจและความสามารถของแต่ละบุคคล เพื่อพัฒนาการด้านสติปัญญาและอารมณ์

3. แนะนำการอ่านแก่ผู้เรียน เพื่อให้รู้จักเลือกอ่านหนังสือ และสื่อต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณเพื่อแสวงหาความรู้ความเข้าใจในจินตนาการและความเพลิดเพลินให้ความรู้แก่ผู้เรียนในการใช้ห้องสมุดเพื่อการอ่านและการศึกษาค้นคว้าตลอดชีวิต

4. ให้บริการและความร่วมมือแก่ครูผู้สอน ในการเลือกใช้นั่งหนังสือและสื่อต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอน

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า วัตถุประสงค์ของห้องสมุดโรงเรียน คือ เพื่อการศึกษา เพื่อให้ความรู้และข่าวสาร เพื่อการค้นคว้าและวิจัย เพื่อความจรรโลงใจ เพื่อความเพลิดเพลินและพักผ่อนหย่อนใจ ห้องสมุดโรงเรียนเป็นศูนย์กลางของการอ่านและการค้นคว้าหาความรู้ ให้บริการแก่ครูและนักเรียน ช่วยปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้แก่ผู้ใช้บริการอีกด้วย

กิจกรรมห้องสมุดโรงเรียน

กิจกรรมห้องสมุดเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ส่งเสริมให้นักเรียนรักการอ่านและการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เรียนรู้วิธีการใช้ห้องสมุดโรงเรียนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับห้องสมุดประเภทต่าง ๆ เช่น ห้องสมุดโรงเรียน ห้องสมุดมหาวิทยาลัย ฯลฯ ตลอดจน

เป็นการฝึกให้นักเรียนมีระเบียบ มารยาทในการใช้ห้องสมุดและเข้าใจงานต่าง ๆ ของห้องสมุด สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

1. ความหมายของกิจกรรมห้องสมุดโรงเรียน

ความหมายเกี่ยวกับกิจกรรมห้องสมุดโรงเรียนมีนักวิชาการได้เสนอไว้ ดังนี้

ไชยา ภาวะบุตร (2542 : 120) ได้อธิบายเกี่ยวกับกิจกรรมห้องสมุด หมายถึง งานที่ห้องสมุดจัดขึ้นเป็นครั้งคราวเพื่อส่งเสริมการอ่านและการค้นคว้า

กุหลาบ ปิ่นลายนาค (2543 : 151) ได้กล่าวถึงกิจกรรมห้องสมุดโรงเรียน คือ งานที่ห้องสมุดจัดทำขึ้นเป็นครั้งคราว เพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือหรือเพื่อชักจูงให้ผู้ใช้ห้องสมุดสนใจห้องสมุด และเข้าร่วมกิจกรรมที่ห้องสมุดจัดขึ้น กิจกรรมที่ห้องสมุดโรงเรียนนิยมจัด ได้แก่ การจัดนิทรรศการ การเล่านิทาน การเล่าเรื่องหนังสือ การวิจารณ์หนังสือ การฉายภาพยนตร์

วีระวรรณ วรรณโท (2545 : 14 - 19) ได้กล่าวถึงความหมายของกิจกรรมห้องสมุดไว้ว่า กิจกรรมที่ปลูกฝังและส่งเสริมให้ครู อาจารย์และนักเรียนมีนิสัยรักการอ่าน และรักหนังสือ มีความกระตือรือร้นในการใฝ่หาความรู้ตลอดเวลาโดยไม่รู้ตัว คือกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งบรรณารักษ์จะต้องจัดอย่างสม่ำเสมอและหลากหลาย โดยจัดกิจกรรมหมุนเวียนเปลี่ยนไป เพื่อให้เกิดความเข้าใจอันดีแก่ผู้ที่มาใช้บริการได้มีโอกาสมาร่วมงานและเห็นความสำคัญของห้องสมุดทำให้รู้จักห้องสมุดและใช้ห้องสมุดได้อย่างถูกต้อง เพื่อปลูกฝังนิสัยรักการอ่านไปตลอดชีวิต

จากความหมายของกิจกรรมห้องสมุดโรงเรียนที่ได้กล่าวมาสรุปได้ว่า กิจกรรมห้องสมุดหมายถึง งานที่ห้องสมุดจัดขึ้นเพื่อชักจูงให้ผู้ใช้สนใจมาใช้เวลาศึกษาหาความรู้ภายในห้องสมุดอย่างสม่ำเสมอ จนเกิดเป็นนิสัยรักการอ่าน

2. ความสำคัญของกิจกรรมห้องสมุดโรงเรียน

มีนักวิชาการได้ให้ความสำคัญของกิจกรรมห้องสมุดโรงเรียนไว้ดังนี้

ไชยา ภาวะบุตร (2542 : 120) ได้กล่าวถึงความสำคัญของกิจกรรมห้องสมุดไว้ว่า เพื่อให้งานบริการต่าง ๆ ของห้องสมุดได้ผลสมบูรณ์ตามความมุ่งหมายของห้องสมุด ห้องสมุดจึงต้องจัดกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้น เพื่อเป็นการกระตุ้นหรือจูงใจ ให้นักเรียนได้มาใช้บริการของห้องสมุดมากขึ้น โดยการจัดกิจกรรมห้องสมุดทุกครั้งต้องคำนึงถึงหลักการจัด คือมีวัตถุประสงค์ จัดเพื่อใคร จัดอย่างไร และมีการประเมินผลทุกครั้ง

วีระวรรณ วรรณโท (2545 : 14) ได้กล่าวว่าการจัดกิจกรรมห้องสมุดทำให้คนรู้จักห้องสมุดและใช้ห้องสมุดได้อย่างถูกต้องยิ่งขึ้น มีความกระตือรือร้นที่จะติดตามอ่านหนังสือหรือค้นคว้างานกิจกรรมมีส่วนช่วยเสริมสร้างให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ สามารถค้นคว้าหาข้อมูลมาจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีเพื่อนำมาสู่การใช้บริการ

จากความสำคัญของกิจกรรมห้องสมุดโรงเรียนที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ความสำคัญ กิจกรรมห้องสมุด คือ เพื่อกระตุ้นให้ผู้มาใช้ห้องสมุดมากขึ้นและอย่างต่อเนื่อง

3. วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมห้องสมุด

ไชยา ภาวะบุตร (2542 : 120) ได้กล่าวว่าวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมห้องสมุด คือ

1. เพื่อกระตุ้น ใฝ่ใจและจูงใจให้นักเรียนเกิดความต้องการในการอ่าน
2. เพื่อให้ให้นักเรียนเลือกหนังสือได้ตามต้องการ ความสนใจและมีรสนิยมนที่ดีในการอ่าน
3. เพื่อปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน
4. เพื่อให้เกิดวิจาร์ณญาณในการอ่าน
5. เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์จากการอ่าน
6. เพื่อให้ให้นักเรียนสนใจกิจกรรมของห้องสมุดและรู้จักห้องสมุดมากขึ้น

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2543 : 242) ได้กล่าวว่าวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมห้องสมุด คือ

1. กระตุ้นและสนับสนุน จูงใจให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นต้องการอ่าน
2. ให้นักเรียนมีรสนิยมนที่ดีในการอ่าน สามารถเลือกอ่านหนังสือได้ตามต้องการ
3. มีวิจาร์ณญาณในการอ่าน
4. ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ด้วยการอ่าน
5. ปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน
6. ให้นักเรียนสนใจและรู้จักห้องสมุดมากขึ้น
7. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทำงานเป็นหมู่คณะ ให้ความร่วมมือช่วยเหลือ

ซึ่งกันและกัน

จากวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมห้องสมุดสรุปได้ว่า เพื่อกระตุ้นให้ผู้สนใจมาใช้ห้องสมุดอย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมและปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์สูงสุด

4. ประเภทของกิจกรรมห้องสมุด

ไชยา ภาวะบุตร (2542 : 121 - 123) ได้กล่าวว่ากิจกรรมห้องสมุดแบ่งเป็น 4 ประเภท คือ

1. กิจกรรมส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้ห้องสมุด

ความรู้เรื่องการใช้ห้องสมุดเป็นความรู้พื้นฐาน ที่จะทำให้นักเรียนใช้ห้องสมุดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ห้องสมุดอาจจัดเป็นบริการที่ทำเป็นประจำหรือเป็นกิจกรรมที่ทำเป็นครั้งคราวก็ได้ กิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้ห้องสมุด มีดังนี้

- 1.1 นำชมห้องสมุด
- 1.2 แนะนำการใช้บัตรรายการ
- 1.3 แนะนำวิธีการดูแลรักษาหนังสือ

2. กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน หมายถึง การกระทำต่าง ๆ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจในการอ่าน เห็นความสำคัญและความจำเป็นของการอ่าน เกิดความเพลิดเพลินในการอ่านและพัฒนาการอ่านทั้งด้านความเข้าใจในการอ่านและเจตคติที่ดีต่อการอ่าน

กิจกรรมส่งเสริมการอ่านจึงเป็นกลวิธีที่จะทำให้เกิดนิสัยรักการอ่าน โดยรูปแบบของกิจกรรมส่งเสริมการอ่านมีดังนี้

- 2.1 การเล่านิทาน
 - 2.2 การเสนอหนังสือ
 - 2.3 การเล่าเรื่องจากหนังสือ
 - 2.4 การแนะนำหนังสือ
 - 2.5 การอภิปรายเกี่ยวกับหนังสือ
 - 2.6 การสนทนาเกี่ยวกับหนังสือ
 - 2.7 การโต้วาทีเกี่ยวกับหนังสือ
 - 2.8 การจัดนิทรรศการ
 - 2.9 การทำรายชื่อหนังสือที่น่าสนใจ
 - 2.10 การตอบปัญหาจากหนังสือ
 - 2.11 การแสดงนาฏกรรมของห้องสมุด
 - 2.12 การใช้กิจกรรมเกมเพื่อนำไปสู่การอ่าน
 - 2.13 การใช้กิจกรรมเพลงเพื่อนำไปสู่การอ่าน
 - 2.14 การออกกร้านหนังสือ
 - 2.15 ชมรมต่างๆ ของห้องสมุด
- ## 3. กิจกรรมส่งเสริมการเรียนการสอน
- 3.1 การจัดนิทรรศการ
 - 3.2 การทำบรรณานุกรมหนังสือเฉพาะรายวิชา
 - 3.3 การตอบปัญหาทั่วไป เช่น ประกวดเรียงความ ประกวดคำขวัญ ประกวดวาดภาพ
 - 3.4 การแข่งขัน เช่น การแข่งขันหาคำตอบจากสารานุกรม

4. กิจกรรมส่งเสริมความรู้ทั่วไปและการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

- 4.1 การฉายภาพนิ่ง
- 4.2 การฉายภาพยนตร์
- 4.3 การฉายวีดีทัศน์
- 4.4 การจัดนิทรรศการ
- 4.5 การอภิปราย
- 4.6 การได้วาที
- 4.7 การสนทนา

ห้องสมุดมีชีวิต

ห้องสมุดมีชีวิต (Living Library) เป็นการจัดรูปแบบห้องสมุดที่มีทรัพยากรสารสนเทศทันสมัยครบถ้วนสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการมีการพัฒนางานบริการอย่างต่อเนื่อง มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน มุ่งเน้นเวียนอย่างต่อเนื่อง ด้วยบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา มีการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการเรียนรู้ สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างรวดเร็ว มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงห้องสมุดมีชีวิตดังนี้

1. ความหมายของห้องสมุดมีชีวิต

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของห้องสมุดมีชีวิตดังนี้

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2549 : 4) ได้ให้ความหมายห้องสมุดมีชีวิตไว้ว่า ห้องสมุดมีชีวิต (Living Library) หมายถึง ห้องสมุดที่มีการบริหารจัดการทรัพยากรสารสนเทศให้ทันสมัยครบถ้วน สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และสร้างนิสัยรักการอ่านอย่างยั่งยืนสำหรับบุคคลทุกเพศ ทุกวัย ด้วยบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา มีการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการเรียนรู้ สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างรวดเร็ว มีบริการและกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

น้ำทิพย์ วิภาวิน (2548 : 27) ได้กล่าวถึงความหมายห้องสมุดมีชีวิตไว้ว่า ความหมายของห้องสมุดมีชีวิต มีนิยามที่แตกต่างกันได้แก่

ความหมายที่ 1 เป็นการรวบรวมสารสนเทศออนไลน์ในหัวข้อเรื่องใดเรื่องหนึ่งและให้บริการผ่านอินเทอร์เน็ต

ความหมายที่ 2 เป็นการนำการเรียนรู้มาสัมพันธ์กับชุมชน เทคโนโลยีและชีวิตประจำวัน

ความหมายที่ 3 เป็นห้องสมุดที่มีหนังสือที่ทันสมัยหลากหลายรูปแบบและมีการจัดระบบเทคโนโลยีรองรับเพื่อการศึกษาค้นคว้า เพื่อจูงใจให้ผู้ใช้ได้รับประโยชน์จากห้องสมุดอย่างเต็มที่

ความหมายที่ 4 เป็นบุคคลที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านเสมือนเป็นห้องสมุดมีชีวิต

ความหมายที่ 5 เป็นแนวคิดในการเผยแพร่สิ่งพิมพ์ โดยการส่งหนังสือต่อไปยังผู้อ่านคนอื่น ๆ

ความหมายที่ 6 เป็นการรวบรวมหนังสือไปมอบให้บุคคลหรือองค์กรในวาระพิเศษต่าง ๆ

ฝ่ายวิจัยและพัฒนา บริษัททีทีซีเน็ต แอสโซซิเอท (<http://www.tasanee.com>, 20 มกราคม 2551) ได้ให้ความหมายของห้องสมุดมีชีวิตว่า เป็นห้องสมุดที่สามารถดำเนินงานและให้บริการกับสมาชิกได้ตลอด 24 ชั่วโมง เสมือนห้องสมุดยังไม่ตายในที่นี้ หมายถึง การให้บริการกับสมาชิกได้ตลอดเวลา เช่น ระบบสามารถโต้ตอบกับสมาชิกได้ สมาชิกสามารถยืมหรือคืนทรัพยากรได้และสมาชิกสามารถสืบค้นและเรียกใช้ข้อมูลได้ถึงแม้จะไม่มีเจ้าหน้าที่อยู่หรือเจ้าหน้าที่ไม่เพียงพอกับปริมาณของสมาชิกที่เข้ามาใช้บริการก็ยังคงสามารถให้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพจากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ห้องสมุดมีชีวิตเป็นห้องสมุดที่จัดให้บริการแล้วทำให้ผู้ใช้มีชีวิตชีวา มีความสุข มีความสนุกและได้รับประโยชน์จากการที่มาศึกษาค้นคว้า ซึ่งสามารถให้บริการได้หลายรูปแบบ

เนาวลักษณ์ แสงสนิท ([http:// www.anamai.moph.go.th/blog/feed](http://www.anamai.moph.go.th/blog/feed), 10 มกราคม 2551) ได้ให้ความหมายของห้องสมุดมีชีวิตว่าหมายถึง การพัฒนาห้องสมุดให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด โดยมีกิจกรรมต่าง ๆ มาดึงดูดความสนใจ จัดบรรยากาศที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ ทำให้การใฝ่หาความรู้ด้วยตนเองเป็นไปอย่างเพลิดเพลินและมีความสุข โดยรูปแบบห้องสมุดมีชีวิตจะมีความแตกต่างกันตามที่ห้องสมุดแต่ละแห่งจะศึกษาสภาพโดยทั่วไปของห้องสมุดตนเองและปรับเปลี่ยนอย่างเหมาะสม

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าห้องสมุดมีชีวิต หมายถึง ห้องสมุดที่บริหารจัดการทรัพยากรสารสนเทศให้ทันสมัยครบถ้วน สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ สร้างนิสัยรักการอ่านอย่างยั่งยืนสำหรับบุคคลทุกเพศ ทุกวัย ด้วยบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา มีการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการเรียนรู้ สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างรวดเร็ว มีการพัฒนาก้าวหน้าหรือเติบโตต่อไปอย่างไม่หยุดยั้งผสมผสานกับความสดชื่นแจ่มใสมีชีวิตชีวา

2. รูปแบบของห้องสมุดมีชีวิต

การจัดห้องสมุดให้มีชีวิตชีวา มีการเคลื่อนไหวและมีความก้าวหน้าอย่างมีคุณภาพ นั้นมีแนวทางการจัดห้องสมุดในมิติต่าง ๆ ดังนี้ (คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2549 : 4 - 6)

1. ห้องสมุดที่เน้นมิติ “ผู้เรียนสำคัญที่สุด” ซึ่งมีแนวคิดที่ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ ประสบผลสำเร็จได้ จะต้องได้รับการสนับสนุนจากบุคคลที่เกี่ยวข้องตามภารกิจและหน้าที่ จึงควร ดำเนินการจัดสภาพอันพึงประสงค์เพื่อให้บริการที่ดีที่สุดสำหรับผู้เรียนได้ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้พัฒนา ศักยภาพตนเองสูงสุด โดยการดำเนินงานตามมาตรฐานที่กำหนดทั้งด้านปริมาณและคุณภาพ ดังนี้

1.1 ดำเนินการพัฒนาห้องสมุดโรงเรียนให้ได้มาตรฐาน โดยประเมินตรวจสอบ ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด

1.2 ให้บริการสนับสนุนและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นการเรียนใน 1 ชั่วโมง 1 วัน 1 สัปดาห์ 1 โครงการ 1 ภาคเรียนหรือ 1 ปีการศึกษาตามขั้นตอน ดังนี้

1.2.1 กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ด้วยตนเอง ห้องสมุดควรจัดบริการแนะนำ หนังสือที่เกี่ยวข้องสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ เกี่ยวกับเนื้อหาวิชา พฤติกรรมการเรียนเพื่อ ช่วยให้กำหนดมาตรฐานของผู้เรียนได้ครอบคลุมชัดเจน

1.2.2 กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ โดยกำหนดว่าในช่วงเวลาที่ผู้เรียนทำแผน การเรียนรู้ ต้องการให้ตนเองและเพื่อนได้เรียนรู้เรื่องใดบ้าง พฤติกรรมที่ต้องการจะเปลี่ยนแปลง ห้องสมุดควร จัดสื่อสารสนเทศที่จำเป็นในแต่ละช่วงชั้น

1.2.3 กำหนดวิธีการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการวิจัยที่เหมาะสมในแต่ละช่วงชั้น ผู้เรียนอาจใช้การตั้งคำถาม การหาค้นคว้าความรู้ การพิสูจน์ หรือตอบคำถามและการสรุป ซึ่งจะช่วยให้ ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ห้องสมุดควรให้บริการแนะนำการใช้ห้องสมุดเพื่อสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ

1.2.4 วางแผนการเรียน โดยกำหนดว่าในระยะเวลาใดจะเรียนรู้เรื่องใดอย่างไร เพื่อให้คุ้นเคยกับการวางแผน โดยทำเป็นขั้นตอนอย่างง่าย ๆ

1.2.5 ลงมือปฏิบัติการเรียนรู้โดยผู้เรียน

1.2.6 ประเมินผลการเรียนรู้ นักเรียนและครูร่วมประเมินผลการเรียนรู้

1.2.7 วิเคราะห์เปรียบเทียบกับเป้าหมายที่กำหนดว่าได้เรียนรู้หรือกระทำ ตามเป้าหมายมากน้อยเพียงใด และเปรียบเทียบกับแผนที่วางไว้

1.2.8 บันทึกผลการเรียน ที่ได้เรียนรู้ในช่วงเวลาที่กำหนด

1.2.9 สรุปผล ว่าเรียนรู้อะไรบ้าง ได้ฝึกปฏิบัติ ได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างไร เป็นการสรุปผลการเรียนรู้ทั้งหมด

2. ห้องสมุดที่เน้นมิติ “แห่งภูมิปัญญาไทย” มีแนวคิดที่ห้องสมุดโรงเรียนเป็นแหล่ง การเรียนรู้ที่ช่วยในการพัฒนาคุณภาพชีวิต พัฒนางานและและอาชีพ ตลอดจนการศึกษาย่างต่อเนื่อง

ห้องสมุดต้องรวบรวม อนุรักษ์และให้บริการภูมิปัญญาไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมไทย โดยดำเนินการดังนี้

2.1 ต้องให้ความรู้ทั้งในระบบ นอกกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ในเรื่องต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542

2.2 ห้องสมุดต้องรวบรวมสื่อทุกรูปแบบที่ให้ข้อมูลและองค์ความรู้เกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์ สังคมไทย วัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญาไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่นและนำมาจัดนิทรรศการ ตามโอกาส

2.3 จัดกิจกรรมให้ความรู้และเผยแพร่ภูมิปัญญาไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น จัดบรรยาย อภิปราย นิทรรศการ สาธิต ทักษะศึกษา โดยเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาเป็นวิทยากร

2.4 รวบรวมองค์ความรู้ที่ยังไม่ได้บันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร จัดเก็บอย่างเป็นระบบและให้บริการ

2.5 พัฒนางานเทคนิคในการให้เลขหมวดหมู่และทำรายการให้สอดคล้องกับ เนื้อหาสาระทางภูมิปัญญาไทย

3. ห้องสมุดที่เน้นมิติ “สะดวกใช้” ในรูปของห้องสมุดอัตโนมัติและห้องสมุดดิจิทัล

3.1 ห้องสมุดอัตโนมัติ โดยนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในการดำเนินงาน ห้องสมุดในส่วนงานบริหาร งานเทคนิคและงานบริการ

3.2 ห้องสมุดดิจิทัล โดยนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการสืบค้นข้อมูลจาก ซีดีรอมหรือจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

4. ห้องสมุดที่เน้นมิติ “สุนทรียภาพ” สุนทรียภาพเป็นสิ่งที่จะทำให้คนเป็นคน ที่สมบูรณ์ทำให้คนเกิดความซาบซึ้ง มองเห็นคุณค่าของความคิดงาม มีจิตใจสงบ มีสมาธิ มีจินตนาการ สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ฝึกให้รู้จักคิด ฝึกการเป็นผู้นำ กล้าแสดงออกและสร้างสรรค์ผลงาน ใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง การพัฒนาสุนทรียภาพมีวิธีการ ดังนี้

4.1 พัฒนาสุนทรียภาพด้วยการเลียนแบบ โดยใช้ทฤษฎีความเหมือน คือ “ต้นแบบ” ให้มีการลอกเลียนแบบและการกระทำซ้ำโดยการเรียนรู้และถ่ายทอดจากการได้ยิน ได้เห็น ได้สัมผัส และอาศัยการเลียนแบบ ห้องสมุดจึงควรจัดหาสื่อสารสนเทศที่สามารถเป็นแบบที่ดีกิจกรรมที่ได้ กระทำซ้ำ เช่น ฟังแล้วฟังอีก อ่านแล้วอ่านอีก พูดย่อแล้วพูดย่ออีก เขียนแล้วเขียนอีกเปิด โอกาสให้กระทำ ซ้ำจนเกิดความประทับใจ และนำไปเป็นแบบอย่าง

4.2 พัฒนาสุนทรียภาพด้วยการค้นหาสิ่งใหม่ โดยใช้ทฤษฎีความแตกต่าง เพื่อ ความตื่นตัวและมีชีวิตชีวาเพื่อให้ทันกับเหตุการณ์หรือสมัยนิยม แต่งเติมความเป็นตนเองลงไป

งาน เป็นการแสวงหาทิศทางใหม่ให้กับตนเอง ห้องสมุดจึงต้องช่วยเปิดโลกทัศน์ของนักเรียนให้มีโอกาสเรียนรู้ในวงกว้างจากสารสนเทศที่หลากหลาย และร่วมกิจกรรมประกวดต่าง ๆ

4.3 พัฒนาสุนทรียภาพโดยสร้างจินตนาการ โดยใช้ทฤษฎีความเป็นตนเอง ผู้เรียนได้ค้นพบตนเองว่ามีความถนัด ความสามารถในเรื่องใดจึงได้ปฏิบัติจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ ผู้เรียนจะปฏิบัติงานอย่างมีความสุขตามจินตนาการ ห้องสมุดจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้ให้บริการแสดงผลงานที่เกิดขึ้นจากความคิดและจินตนาการของตนเองในลักษณะการจัดนิทรรศการแสดงผลงานนักเรียน การเผยแพร่ผลงานและการมอบรางวัล ดังนั้น รูปแบบของห้องสมุดมีชีวิต จะเป็นไปตามสภาพของห้องสมุดแต่ละแห่ง เพราะมีความพร้อมแตกต่างกัน การพัฒนาห้องสมุดเดิมให้กลายเป็นห้องสมุดมีชีวิต เพื่อให้ใช้บริการมีความพึงพอใจ และผู้ให้บริการมีความสุข อาจทำได้ดังนี้

4.3.1 ต้องรู้สภาพปัจจุบันของห้องสมุดตนเอง

4.3.2 รู้จักผู้มาใช้บริการ เป็นใครเขาพอใจแล้วหรือยัง ทำอย่างไรให้เขาพอใจ
เพิ่มมากขึ้น

4.3.3 ชักจูงคนให้เข้ามาใช้บริการเพิ่มมากขึ้น

4.3.4 พยายามให้คนอยู่ใช้ห้องสมุดให้มากที่สุด มีวารสารและหนังสือเพียงพอ
แก่ความต้องการของผู้ใช้ มีบริการและกิจกรรมหลากหลายรูปแบบให้ผู้ที่มีความสุขสนุกสนาน
และได้รับประโยชน์จากห้องสมุด

4.3.5 การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการเรียนรู้และสามารถเข้าถึงสารสนเทศ
ได้อย่างรวดเร็ว จำเป็นต้องใช้งบประมาณจำนวนมาก จะต้องพิจารณาตามกำลังความสามารถของ
ห้องสมุดตนเอง

สัมพันธ์ พลันสังเกตุ (2546 : 16 -19) ได้กล่าวว่า รูปแบบของห้องสมุดมีชีวิต จะเป็นไปตาม
สถานภาพของห้องสมุดแต่ละแห่งเพราะความพร้อมไม่เท่ากัน การปรับปรุงเพื่อให้เกิดห้องสมุดที่มีชีวิต
ควรเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละห้องสมุด ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ส่วน คือ

1. การให้บริการข้อมูลสารสนเทศในระบบออนไลน์แก่ประชาชน ซึ่งต้องใช้งบประมาณ
สูงเพื่อปรับปรุงระบบเทคโนโลยี

2. การปรับปรุงห้องสมุดเดิมให้กลายเป็นห้องสมุดที่มีชีวิต คือ “เป็นห้องสมุดที่
ผู้ที่มีความพอใจและมีความสุขในการเข้าใช้บริการ” วิธีการที่จะปรับเปลี่ยนเป็นห้องสมุดที่มีชีวิต
อาจทำได้ดังนี้

2.1 ต้องรู้สถานภาพตนเอง

2.2 ผู้ที่มาใช้บริการเป็นใคร เขาพอใจแล้วหรือยัง ทำอย่างไรให้เขาพอใจเพิ่ม
มากขึ้น

2.3 ชักจูงคนให้เข้ามาใช้บริการเพิ่มมากขึ้น ได้แก่ บุคคลภายนอก คือ เด็กและเยาวชน ประชาชนทั่วไป ลองสำรวจดูว่า ทำไมเขาจึงไม่เข้ามาใช้ห้องสมุดของมหาวิทยาลัย

2.4 พยายามให้คนอยู่ในห้องสมุดนานเท่าที่จะนานได้ ขั้นตอนที่เป็นขั้นตอนเสริมความสุข คือ มีวารสารและหนังสือที่หลากหลาย มีบริการอาหารเครื่องดื่ม มีกิจกรรมความบันเทิงสำหรับพักผ่อนหย่อนใจไปในตัว

สรุปรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต คือ การพัฒนาห้องสมุดเพื่อให้เกิดห้องสมุดที่มีชีวิตควรเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละห้องสมุด ได้แก่ห้องสมุดที่เน้นมิติผู้เรียนสำคัญที่สุด ห้องสมุดที่เน้นมิติแห่งภูมิปัญญาไทย ห้องสมุดที่เน้นมิติสะดวกใช้และห้องสมุดที่เน้นมิติสุนทรียภาพ โดยจะพัฒนารูปแบบตามสภาพภาพของห้องสมุดของตนเองและพิจารณาตามวัตถุประสงค์ของผู้ใช้

3. องค์ประกอบของห้องสมุดมีชีวิต

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2549 : 7 - 8) องค์ประกอบของห้องสมุดมีชีวิต คือ การนำองค์ประกอบของห้องสมุด โรงเรียน ซึ่งประกอบด้วย ผู้บริหาร อาคารสถานที่ ทรัพยากรสารสนเทศ บุคลากร และเงินอุดหนุนมาประยุกต์ให้สอดคล้องกับความก้าวหน้าของวิทยาการยุคใหม่ ดังนี้

1. องค์ความรู้ (Knowledge) ประกอบด้วย ข้อมูลสารสนเทศ ทรัพยากร สารสนเทศ และความรู้ต่าง ๆ ที่อยู่ในห้องสมุด ทั้งที่เป็นข้อมูลประเภทสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศนและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก รวดเร็วและตรงตามความต้องการ ได้ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน เวลาใด (Anyone Anywhere Anytime)

2. สภาพแวดล้อม (Environment) ประกอบด้วย พื้นที่ของห้องสมุดมีการจัดมุมความรู้มุมบริการและมุมกิจกรรมต่าง ๆ สอดคล้องและเหมาะสม มีสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ภายในห้องสมุด และภายนอกห้องสมุดเพื่อช่วยให้ผู้ใช้บริการได้รับอรรถประโยชน์ทั้งความรู้และความจรรโลงใจมีบรรยากาศภายในห้องสมุดที่สบาย เป็นกันเอง และน่าเข้าใช้บริการ

3. เทคโนโลยี (Technology) ประกอบด้วย ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่ช่วยในการเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างสะดวก รวดเร็ว อาทิ ระบบอินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูล World Wide Web ระบบ Self Check, Inventory, Self Server & Automation เช่น การลงทะเบียนหรือการสมัครสมาชิกผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ ระบบจ่ายเงินอัตโนมัติ ระบบถ่ายเอกสารอัตโนมัติ ระบบพิมพ์ข้อมูลอัตโนมัติ เป็นต้น

4. คน (People) ประกอบด้วย บุคลากรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ บรรณารักษ์ เจ้าหน้าที่ให้บริการอาจารย์ นักเรียน นักศึกษา ผู้ใช้บริการห้องสมุดซึ่งบุคคลที่ทำหน้าที่สำคัญที่สุด คือบรรณารักษ์

เนื่องจากเป็นตัวกลางเชื่อมโยงความรู้ในห้องสมุดและผู้ใช้บริการ โดยจะต้องเป็นผู้ที่มีหัวใจรักการให้บริการ มีอัธยาศัยไมตรี ยิ้มแย้มแจ่มใสและมีความสุขในการทำงาน

5. ระบบ (System) ประกอบด้วย การจัดระบบ ระเบียบ และช่องทางในการเข้าถึงบริการและกิจกรรมต่าง ๆ ของห้องสมุด ในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ การส่งเสริมการอ่าน การใช้ระบบไร้สายในการเข้าถึงข้อมูล (Wireless Internet Area) การจัดกิจกรรมดนตรีในห้องสมุด การจัด มุมอ่าน การจัด มุมดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมต่าง ๆ เป็นสัดส่วนและเอื้ออำนวยแก่ผู้ใช้บริการนอกจากองค์ประกอบทั้งห้าประการดังกล่าวในการบริหารจัดการให้ห้องสมุดเป็นห้องสมุดมีชีวิตที่ ประสบความสำเร็จ อาจนำหลักการตลาดนำมาประยุกต์ใช้ เช่น หลักการ 4 P ของ Phillip Kotler ได้แก่

5.1 สถานที่ (Place) ได้แก่ สถานที่ ทำเลที่ตั้งของห้องสมุด เปรียบเสมือนด่านแรกที่จะทำให้ห้องสมุดมีชีวิตมีชัยไปครั้งหนึ่งแล้ว หากห้องสมุดมีทำเลที่ตั้งดี มีลักษณะเด่น สะดุดตา ไปมาสะดวกจะเกิดแรงจูงใจในการเข้าใช้บริการห้องสมุดได้มากขึ้น รวมทั้งมีการบริหารจัดการพื้นที่ห้องสมุดได้อย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุด เปรียบเสมือนห้างสรรพสินค้าที่ตั้งอยู่ในทำเลที่ไปมาสะดวกจะทำให้ประสบความสำเร็จได้มากกว่าอยู่ในทำเลที่ห่างไกล ไปมาไม่สะดวก ถนนหนทางไม่ดี

5.2 ผลผลิต (Product) ได้แก่ สินค้า หรือการขายข้อมูล ซึ่งประยุกต์กับการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศประเภทต่าง ๆ มีการจัดบริการเพื่อสนับสนุนและส่งเสริมการศึกษา ค้นคว้า และการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ตลอดจนสร้างเครื่องมือ มีการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการเรียนรู้ และสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างรวดเร็ว โดยมีการจัดทรัพยากรสารสนเทศให้ทันสมัย ครบถ้วน สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ

5.3 การส่งเสริม (Promotion) ได้แก่ การจัดกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ที่อำนวยความสะดวกและส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต อาทิ การจัดเสวนา การอภิปราย การอบรมการสาธิต นิทรรศการ การจัดกิจกรรมพิเศษในวาระต่าง ๆ เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้เข้าใช้ห้องสมุด การมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นความสนใจ ให้มีผู้เข้าใช้ห้องสมุดมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้สามารถจัดกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ เช่น บัตรสะสมแต้มการยืมยอดนักอ่านประจำเดือน พี่สอนน้อง ประมวลระบายสี ค้นหาแฟนพันธุ์แท้ห้องสมุด เราอยากรู้หนังสือในดวงใจ หนังสือติด หนาการ์หนังสือเพื่อลูกรัก วันนี้อะไรฟังพี่เล่านิทาน บัตรทองคนขยัน ตะกร้าสัจจร บันทึกไว้ได้ประโยชน์ ความร่วมมือระหว่างห้องสมุดและสำนักพิมพ์ เป็นต้น

5.4 ราคา (Price) ได้แก่ ค่าใช้จ่าย/รายได้สินค้าหรือบริการของห้องสมุด ซึ่งเป็นรายได้นอกเหนือจากงบประมาณแผ่นดิน อาทิ การกำหนดค่าสมัครสำหรับผู้ใช้บริการทั้งในและนอกสถานศึกษา รวมทั้งการเอื้อประโยชน์สำหรับประชาชน กลุ่มเป้าหมายที่คาดหวัง เพื่อช่วยให้

ทรัพยากรสารสนเทศห้องสมุดได้ถูกใช้อย่างกว้างขวางและแพร่หลายให้มากที่สุด นอกเหนือจากผู้ใช้บริการภายใน เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของรายได้เข้าห้องสมุดอีกทางหนึ่ง

4. ส่วนประกอบของห้องสมุดมีชีวิต

ห้องสมุดมีชีวิต (น้ำทิพย์ วิภาวิน, 2547 : 28) มีส่วนประกอบสำคัญดังนี้

1. คน ประกอบด้วยผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ
2. สิ่งของประกอบด้วย อาคารสถานที่ (รวมถึงบรรยากาศและการออกแบบ)

ทรัพยากรสารสนเทศและเทคโนโลยี (ซึ่งรวมถึงระบบงาน)

ในส่วนของคนประกอบด้วย คนที่ให้บริการและคนที่ใช้บริการห้องสมุดด้านการสื่อสารระหว่าง 2 กลุ่มนี้ผสมผสานกันได้แล้ว ห้องสมุดมีชีวิตย่อมเกิดขึ้นเช่นเดียวกับสังคมที่มีชีวิตคนเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ทำให้สังคมมีการตื่นตัวและก้าวหน้า ห้องสมุดที่ไม่มีคนเข้าใช้บริการ อาจหมายถึงการที่ห้องสมุดไม่มีอะไรให้ใช้ คือ ไม่มีทรัพยากรสารสนเทศให้ใช้เพียงพอตามที่ผู้ใช้ต้องการ หรือผู้ใช้อาจมีแหล่งความรู้อื่นที่น่าสนใจยิ่งกว่าห้องสมุด วิธีการแก้ปัญหาคือ จัดหาทรัพยากรสารสนเทศที่คนในชุมชนนั้นต้องการ หากบรรยากาศหรือสถานที่ไม่มีชีวิตชีวาต้องสร้างบรรยากาศและออกแบบห้องสมุดให้น่าเข้าไปใช้ทรัพยากรสารสนเทศ หากความไม่มีชีวิตชีวาอยู่ที่คนให้บริการ ต้องกำหนดคุณสมบัติการรับสมัครคนทำงานในห้องสมุดให้รับคนที่มีความรู้เข้ามาทำงานด้านบริการในห้องสมุด โดยอาจรับคนที่จบสาขาอื่นมาทำหน้าที่บริการหากผู้สำเร็จการศึกษาวิชาชีพอังห้องสมุด ไม่สามารถให้บริการอย่างมีชีวิตชีวาได้ หรือกำหนดมาตรฐานการบริการในห้องสมุดให้เป็นไปตามข้อตกลง เช่น ต้องยิ้มด้วยอัธยาศัยไมตรีในการให้บริการ เป็นต้น หากทรัพยากรสารสนเทศก็จัดแล้ว สถานที่ก็มีบรรยากาศ น่าอภิรมย์ ผู้ให้บริการก็มีอัธยาศัยไมตรีแล้ว เทคโนโลยีก็ทันสมัยแล้ว กิจกรรมส่งเสริมการอ่านก็ต้องมีอย่างต่อเนื่องเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้บริการ หากผู้ให้บริการได้ปรับปรุงตนเองในทุกด้านแล้ว จึงพิจารณาองค์ประกอบของผู้ใช้บริการที่ต้องพัฒนาตนเองให้มีชีวิตชีวาในการแสวงหาความรู้ใหม่อยู่เสมอ สังคมไทยเราจึงจะเป็นสังคมความรู้และเกิดองค์การการเรียนรู้อย่างแท้จริง นอกจากนี้ผู้ให้บริการยังมีหน้าที่ในการกระตุ้นให้มีการใช้สารสนเทศและส่งเสริมการอ่าน

ห้องสมุดจะมีชีวิตชีวาได้ เมื่อทั้งผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการทำให้มีชีวิตโดยต้องร่วมมือกันเป็นคณะทำงาน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน น้ำใจและไมตรีจิตที่มีให้กันเป็นพลังขับเคลื่อนความสำเร็จในสังคมความรู้ที่เราต้องการ เพื่อพัฒนาสมองของชาติทั้งในปัจจุบันและอนาคตความไม่มีชีวิตชีวาของห้องสมุดจึงเป็นปัญหาของทุกคนในสังคม รวมถึงวิธีการเรียนรู้และระบบการศึกษาวิธีพัฒนาห้องสมุดให้มีชีวิตจึงต้องปรับปรุงทั้งส่วนของคนและส่วนประกอบอื่น ๆ

5. การจัดห้องสมุดโรงเรียนในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต

วชิรา พิริยะพันธ์ (2548 : 10) ได้เสนอแนวคิดในการจัดห้องสมุดโรงเรียนในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิตไว้ว่า การสร้างห้องสมุดที่มีชีวิตต้องมีการเปลี่ยนแปลง เคลื่อนไหวตลอดเวลา ผู้ใช้บริการมีความรู้สึกรอบอุ้น สบายใจ มีความสุข เมื่อเข้ามาใช้บริการห้องสมุด มีหนังสือดีและทันสมัยอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ไม่ตายตั้งแต่วันที่สร้าง มีกิจกรรมอันหลากหลาย และที่สำคัญคือส่งเสริมให้รักการอ่านและการเรียนรู้อย่างจริงจังต่อเนื่องตลอดชีวิต เพื่อสร้างสังคมฐานความรู้

การทำห้องสมุดโรงเรียนให้เป็นห้องสมุดมีชีวิต

การทำห้องสมุดโรงเรียนให้เป็นห้องสมุดมีชีวิต เราจะทำอย่างไร ได้แค่ไหน เพียงใด ขึ้นอยู่กับอะไรบ้าง มีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นที่หนึ่ง จะต้องรู้สถานภาพตัวเองในเรื่องดังต่อไปนี้

1.1 ขนาดห้องสมุด ห้องสมุดโรงเรียนมีหลายแบบ มีขนาดใหญ่บ้าง เล็กบ้าง ถ้าเป็นห้องสมุดขนาดใหญ่ ทางห้องสมุดก็สามารถจัดบริเวณทำมุมต่าง ๆ ได้มากมาย เช่น มุมสบาย เป็นมุมที่สามารถนอนอ่าน นั่งฟังหมอนหรือมีโต๊ะเตี้ย มีเบาะให้นั่งอ่าน มีเกมฝึกสมองให้เล่น นอกจากนี้หากมีที่มากพอ อาจมีบริเวณเป็นเวทีถาวรสำหรับจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้แสดงออก แลกเปลี่ยน พบปะกัน มีมุมขายของของนักเรียน มีเครื่องเล่นและอุปกรณ์เสริมสตีปัญญา เช่น คอมพิวเตอร์และอินเตอร์เน็ตอย่างเพียงพอ มีบรรณารักษ์ดูแลโดยเฉพาะ เป็นต้น

1.2 งบประมาณ ห้องสมุดที่มีงบประมาณน้อย ต้องหาวิธีในการจัดหาทรัพยากรเข้าห้องสมุด โดยการรณรงค์ขอรับบริจาค เช่น การทอดผ้าหนังสือ ขอรับบริจาคคอมพิวเตอร์จากหน่วยงานที่บริจาค นอกจากนี้เรายังสามารถผลิตทรัพยากรสารสนเทศขึ้นเอง เช่น ตัดจากหนังสือพิมพ์หรือวารสาร แล้วทำมุมข่าวสาร ด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม โดยจัดทำเป็นรูปเล่มไว้สำหรับให้ข้อมูล หรือจัดเป็นบอร์ดปรับเปลี่ยนข้อมูลอยู่ตลอดเวลา เป็นต้น

1.3 บุคลากร ถ้าเพียงพอเราก็สามารถแบ่งงานกันรับผิดชอบได้เต็มที่ แต่ถ้ามีไม่เพียงพอบรรณารักษ์สามารถรับสมัครนักเรียนช่วยงานห้องสมุด การจัดกิจกรรมร่วมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น เริ่มจัดกิจกรรมร่วมกับกลุ่มสาระภาษาไทยในวันภาษาไทย โดยจัดแข่งขันการเปิดพจนานุกรม สารานุกรมในห้องสมุด จากนั้นค่อย ๆ ขยายไปยังกลุ่มสาระอื่น ๆ เป็นต้น หรือขอโรงเรียนช่วยสรรหา แต่งตั้งคณะกรรมการห้องสมุดเข้ามาช่วยงานห้องสมุดในการทำงานหรือการจัดกิจกรรมต่าง ๆ

2. ขั้นที่สอง คนที่มาใช้บริการเป็นใคร เขาพอใจแล้วหรือยัง ทำอย่างไรให้เขาพึงพอใจเพิ่มมากขึ้น ผู้ใช้บริการหลักของห้องสมุดโรงเรียน ได้แก่ นักเรียน ครู บุคลากรในโรงเรียน ซึ่งทางห้องสมุดต้องให้บริการอย่างเต็มที่อยู่แล้ว และต้องให้เขามีความพอใจเพิ่มขึ้นอยู่ตลอดเวลา

เราจะทราบได้อย่างไรว่าผู้ใช้บริการหรือยัง ผู้ใช้บริการต้องการอะไร ห้องสมุดสามารถทำแบบสอบถาม การสังเกต การซักถาม พูดคุยกับผู้มาใช้บริการ

3. ขั้นที่สาม พยายามให้คนอยู่ในห้องสมุดนานเท่าานที่นานได้ ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนเสริมความสุขส่งเสริมการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองอย่างเพลิดเพลินมีความสุข บรรยากาศสร้างสรรค์ บริการเสมอภาค สะดวก รวดเร็วในการเข้าถึงข้อมูล ผู้รับบริการมีความพึงพอใจที่ใช้บริการ อาคารสถานที่ดูสดใส เชื้อต่อความมีชีวิต มีกิจกรรมความบันเทิงสำหรับพักผ่อนหย่อนใจไปในตัว โดย

3.1 มีหนังสือทันสมัย วารสาร หนังสือพิมพ์หลากหลาย ทำให้ “ตัวหนังสือมีชีวิต” เป็นทั้งเสียงและภาพสามารถต่อเข้าสู่อินเทอร์เน็ต โดยจัดทำเว็บไซต์ห้องสมุด

3.2 ห้องสมุดมีมากกว่าหนังสือ เช่น สื่อมัลติมีเดียหลายรูปแบบทั้งซีดี วีดีโอ เทป บันทึกเสียงวีดีโอ เป็นต้น

3.3 มีการแนะนำหนังสือใหม่ที่เข้าห้องสมุด โดยจัดทำเป็นมุมแนะนำหนังสือ การแจ้งข่าวสารที่น่าสนใจหรือหนังสือที่น่าสนใจ ลงในข่าวของแผนก เพื่อให้ครูและนักเรียนได้ทราบ (ถ้ามีการจัดทำ เช่น โชมรมทุกวันพุธ)

3.4 จัดบริการสารสนเทศนำมาประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษา ค้นคว้า ในทำมุมข่าวสารด้านเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรมหรือด้านอื่น ๆ เช่น มุมครู มุมวิทยาศาสตร์ มุมล้านนา มุมหนังสือพระราชนิพนธ์ เป็นต้น เพื่อสามารถนำความรู้มาใช้เป็นพื้นฐานในการประยุกต์พัฒนาระบบงานต่าง ๆ

3.5 ผู้ใช้เข้าถึงข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพจากทุกที่ ทุกเวลา สะดวกและประหยัดค่าใช้จ่าย ตลอดจนพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือเริ่มจากภายในโรงเรียน หากเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ มีห้องสมุดมากกว่า 1 แห่ง ขยายออกไประหว่างโรงเรียนและชุมชน ฯลฯ

3.6 การบริการของห้องสมุด ควรเป็นไปทั้งอาหารสมองและอาหารใจเข้าทำนองให้ชีวิตทั้งผู้รับบริการและผู้ให้บริการต่างสมาคมด้วยความเบิกบาน ช่วยกันคิด ช่วยกันพัฒนาเป็นชีวิตที่สมบูรณ์ เช่น การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในงานห้องสมุด เช่น งานบริการยืมคืน ลงทะเบียน หนังสือ ห่อปกหนังสือ ตัดสันหนังสือ ตัดซองผู้ยืม การจัดทำเว็บไซต์ห้องสมุด มีสมุดให้ผู้รับหรือใช้บริการเสนอหนังสือเข้าห้องสมุด หรือกล่องรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับห้องสมุดเพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงและการมีส่วนร่วมของผู้รับหรือผู้ให้บริการ การแนะนำหนังสือน่าอ่านลงในวารสารโรงเรียน โดยนักเรียนหรือครู บุคลากร ฯลฯ

3.7 การจัดกิจกรรมหลากหลายอาจจะจัดเอง เช่น กิจกรรมแฟนพันธุ์แท้ การจัดตลาดนัดห้องสมุดอาจจะจัดเฉพาะภายในโรงเรียนหรือเชิญโรงเรียนอื่นมาร่วมด้วย โดยมีกิจกรรมต่าง ๆ

เช่น การแข่งขันประกวดคำขวัญห้องสมุด การประดิษฐ์ที่คั่นหนังสือ การขายหนังสือ นิทรรศการให้ความรู้ในงาน เป็นต้น หรือร่วมมือกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ เช่น กลุ่มสาระภาษาไทย “แข่งเปิดพจนานุกรมและสารานุกรม” ในกิจกรรมวันภาษาไทย

3.8 มีพื้นที่กิจกรรมนอกประสงค์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และศิลปวัฒนธรรม พื้นที่อำนวยความสะดวกสบาย หากห้องสมุดมีบริเวณมากพอ แต่ถ้ามีพื้นที่ไม่มาก ก็อาจจัดเป็นมุมเล็ก ๆ เช่น มุมสบาย สามารถนอนอ่านหนังสือ มีหมอนขวานไว้พิง มีเกมให้เล่น เป็นต้น

4. ขั้นที่สี่ ชักจูงคนให้เข้ามาใช้บริการเพิ่มมากขึ้น อันได้แก่ บุคลากรภายนอก คือ ผู้ปกครอง นักเรียนเก่าหรือประชาชนทั่วไปในชุมชน การชักจูงเพื่อให้เข้ามาใช้บริการมากขึ้นนี้ ทางห้องสมุดโรงเรียนอาจจัดให้มีห้องสมุดเคลื่อนที่เพื่อบริการแก่ชุมชนและเพื่อการประชาสัมพันธ์ ขั้นตอนนี้ห้องสมุดคงต้องมีความพร้อมทั้งบุคลากร งบประมาณและโรงเรียนให้การสนับสนุน

การมีส่วนร่วม

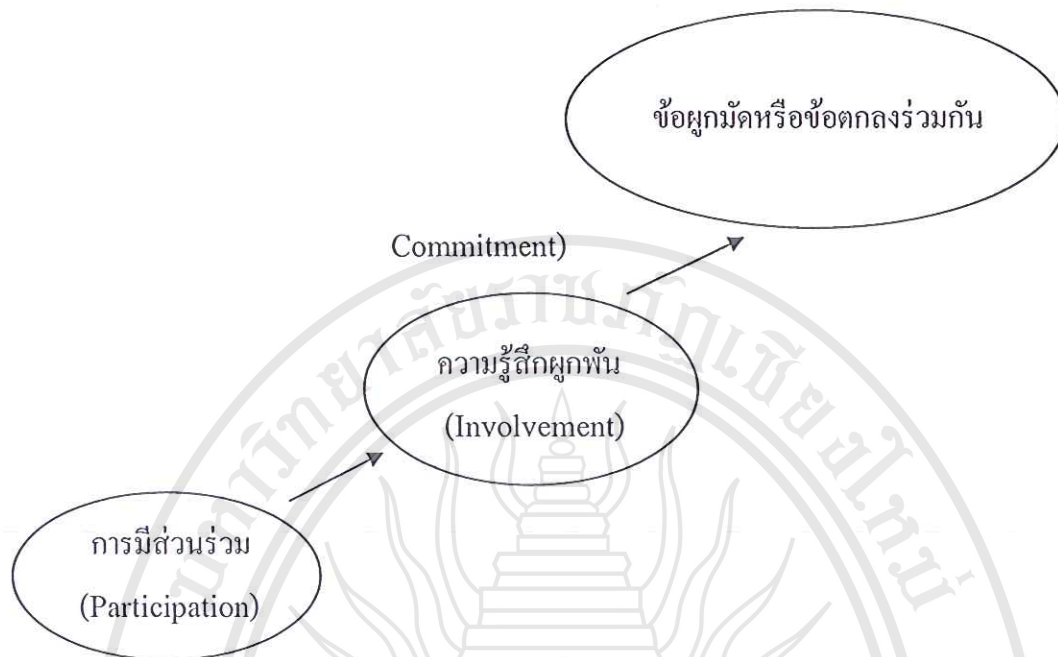
การมีส่วนร่วมก่อให้เกิดผลดีต่อการขับเคลื่อนองค์กรเพราะผู้ที่เข้ามามีส่วนร่วมย่อมเกิดความภาคภูมิใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของการบริหาร ความคิดเห็นถูกรับฟังและนำไปปฏิบัติเพื่อการพัฒนาองค์กรและที่สำคัญผู้ที่มีส่วนร่วมจะมีความรู้สึกเป็นเจ้าของเครือข่าย ความรู้สึกเป็นเจ้าของจะเป็นพลังในการขับเคลื่อนเครือข่ายที่ดีที่สุด

1. ความหมายของการมีส่วนร่วม

มีนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายของการมีส่วนร่วมไว้หลายคน ดังนี้

เมตต์ เมตต์การุณจิต (2541 : 17) ได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วม หมายถึง การเปิดโอกาสให้ประชาชนไม่ว่าจะเป็นบุคคลเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อมในลักษณะของการร่วมรับรู้ ร่วมคิดร่วมทำที่มีผลกระทบต่อตนเองหรือชุมชน

สัมฤทธิ์ กางเพ็ง (2544 : 10-13) ได้กล่าวว่า การมีส่วนร่วม เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ปฏิบัติงาน หรือผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการทำงาน จะทำให้เกิดความรู้สึกเกี่ยวข้องผูกพันกับงานหรือองค์กร ความรู้สึกผูกพันเกี่ยวข้องที่ว่านี้หากมีการตัดสินใจดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกันแล้วจะเป็นผลให้เกิดข้อผูกมัดหรือสิ่งที่ตกลงใจร่วมกัน ดังแสดงในภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 แสดงการมีส่วนร่วมตามแนวคิดของสัมฤทธิ์
 ที่มา : สัมฤทธิ์ กางเพ็ง (2545 : 10 – 13)

สุภางค์ จันทวานิช (2542 : 68) ได้ให้ความหมายการมีส่วนร่วมไว้ว่า การมีส่วนเกี่ยวข้องกับทุกฝ่ายที่ร่วมกิจกรรมวิจัย ในการวิเคราะห์ สภาพปัญหาหรือสถานการณ์ อันใดอันหนึ่งแล้วร่วมในกระบวนการตัดสินใจและดำเนินการจนสิ้นสุดการวิจัย

ธีระ รุญเจริญ (2546 : 26 - 27) ได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมว่า การร่วมคิด ร่วมทำของบุคคลทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เป็นพลังส่งเสริมให้การจัดการศึกษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และผู้ที่มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาประกอบด้วยผู้จัดการศึกษาโดยตรง ได้แก่ ครู ผู้บริหาร บุคลากรทางการศึกษา ผู้สนับสนุนการศึกษา ได้แก่ หน่วยจัดสรรงบประมาณ หน่วยนโยบายทางการศึกษา รัฐบาล ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้รับผลประโยชน์จากการจัดการศึกษา ได้แก่ ชุมชน ผู้ปกครอง ผู้เรียน พ่อแม่ ผู้จ้างงานและสังคม รวมทั้งผู้ประเมินผล ได้แก่ ผู้ประเมินภายนอก ผู้ตรวจสอบ ผู้ตรวจราชการ บุคคลเหล่านี้ล้วนมีบทบาทเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา

จากความหมายของการมีส่วนร่วมดังกล่าว สรุปได้ว่าการมีส่วนร่วมหมายถึงรูปแบบหรือกระบวนการของการจัดการที่ให้ความสำคัญของประชาชน ชุมชน กลุ่มบุคคล ให้เข้ามามีส่วนร่วมในการตัดสินใจ คิดวิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติงาน ควบคุม ติดตามประเมินผล ให้เกิดการพัฒนายั่งยืน โดยการเปิดโอกาสให้ประชาชน ชุมชน กลุ่มบุคคลได้เข้ามามีส่วนร่วมทุกระดับ ทุกกิจกรรม อันจะก่อให้เกิดประโยชน์และสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์การได้อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ

2. กระบวนการบริหารแบบมีส่วนร่วม

กระบวนการบริหารแบบมีส่วนร่วมโดยชุมชนและผู้ปกครอง มีหลากหลายรูปแบบ เช่นกระบวนการร่วมแสดงความคิดเห็น ร่วมรับรู้ ร่วมตัดสินใจ ร่วมเป็นคณะกรรมการ ร่วมปฏิบัติ ร่วมรับผลประโยชน์ ร่วมตรวจสอบ การมีส่วนร่วมดังกล่าวส่งผลประโยชน์โดยตรงในด้านการจัดการศึกษา ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงกระบวนการบริหารแบบมีส่วนร่วม ดังนี้

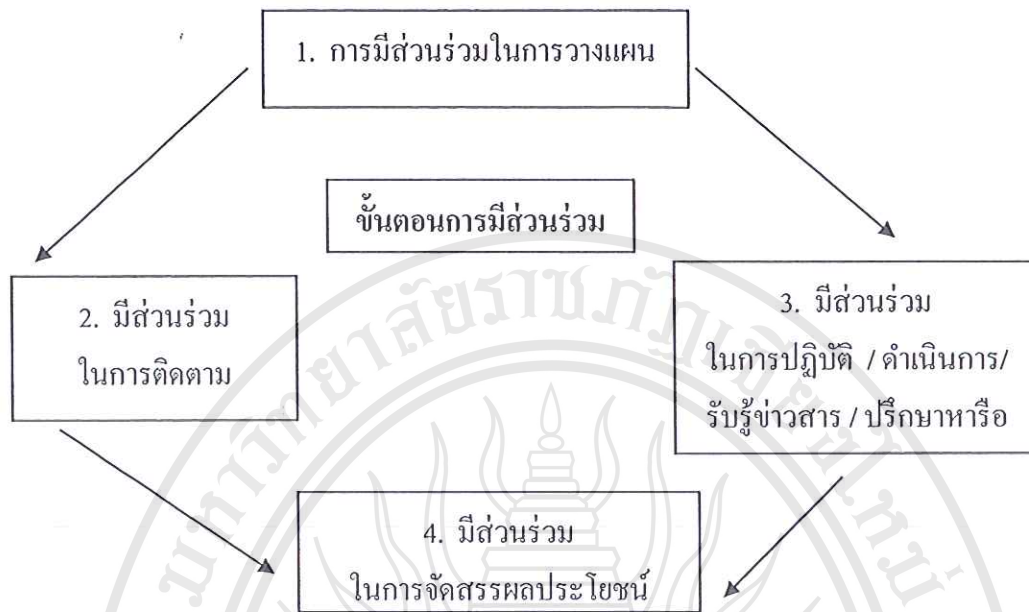
พินิจดา วีระชาติ (2542 : 20) กล่าวว่า กระบวนการให้ประชาชนมีส่วนร่วมนั้นต้องเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมใน 4 ขั้นตอนดังนี้

1. การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ซึ่งรวมถึงการริเริ่มตัดสินใจ การดำเนินการตัดสินใจ และการตัดสินใจในปฏิบัติการ
2. การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ ประกอบด้วย การสนับสนุนทรัพยากร การบริหารและประสานความช่วยเหลือ
3. การมีส่วนร่วมในการได้รับประโยชน์ ไม่ว่าจะเป็นผลประโยชน์ทางด้านวัตถุ ประโยชน์ทางด้านสังคมหรือประโยชน์ส่วนบุคคล

4. การมีส่วนร่วมในการประเมินผล เป็นการควบคุมและตรวจสอบการดำเนินการ
 สัมฤทธิ์ กางเท็ง (2545 : 10) ได้แบ่งกระบวนการหรือขั้นตอนการมีส่วนร่วมในลักษณะเป็นกระบวนการต่อเนื่อง 4 ขั้นตอน คือ

1. การมีส่วนร่วมในการวางแผน ประกอบด้วย การรับรู้ การเข้าถึงเกี่ยวกับการวางแผน และร่วมวางแผนกิจกรรม
2. การปฏิบัติการดำเนินการ ประกอบด้วย การเกี่ยวข้องกับการดำเนินการในกิจกรรมต่าง ๆ และการตัดสินใจ
3. การจัดสรรผลประโยชน์ร่วมกัน เป็นการมีส่วนร่วมในการจัดสรรผลประโยชน์หรือผลของกิจกรรมหรือผลของการตัดสินใจที่เกิดขึ้น

4. การติดตามประเมินผล เกี่ยวข้องกับการพยายามที่จะประเมินประสิทธิผลของกิจกรรมต่าง ๆ และพิจารณาวิธีการที่จะดำเนินการอย่างต่อเนื่องต่อไป ประชาชนจะเข้ามาเกี่ยวข้องกับการคิดเกณฑ์ในการประเมินกิจกรรม ซึ่งผลของกระบวนการประเมินนี้จะกลายเป็นปัจจัยนำเข้าไปในกระบวนการมีส่วนร่วมดังภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 แผนภูมิแสดงขั้นตอนการมีส่วนร่วมในการบริหารองค์การ
ที่มา : สัมฤทธิ์ กางเพ็ง (2545 : 9 - 10)

โคเฮนและอัฟโฮฟฟ์ (Cohen and Uphoff, อ้างถึงใน อุทัย บุญประเสริฐ, 2545 : 152-153) ได้จำแนกขั้นตอนหรือประเภทของการมีส่วนร่วมโดยสรุป คือ มีส่วนร่วมตัดสินใจในการวางแผน มีส่วนร่วมดำเนินการตามแผน มีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์และมีส่วนร่วมในการประเมินผล ดังนี้

ขั้นที่ 1 การมีส่วนร่วมตัดสินใจในการวางแผน สิ่งที่ต้องทำในกระบวนการตัดสินใจประการแรก คือ การกำหนดความต้องการและจัดลำดับสำคัญ จากนั้นจึงกำหนดนโยบายและกลุ่มเป้าหมาย การตัดสินใจเป็นสิ่งที่ต้องดำเนินการต่อเนื่องตั้งแต่ระยะเริ่มต้น ระยะวางแผนและระยะดำเนินการตามแผน

ขั้นที่ 2 การมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการดำเนินงาน โดยพิจารณาว่าใครจะทำประโยชน์โดยวิธีใดได้บ้าง เช่น การสนับสนุนทรัพยากร การบริหารงาน รวมทั้งการประสานงาน และขอความช่วยเหลือ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ ซึ่งนอกจากจะพิจารณาความสำคัญของผลประโยชน์ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพแล้ว ยังควรพิจารณาถึงการกระจายผลประโยชน์ทั้งหมดที่เกิดในทางบวกและทางลบ ซึ่งเป็นประโยชน์และโทษต่อบุคคลและสังคมด้วย

ขั้นที่ 4 การมีส่วนร่วมในการประเมินผล ซึ่งมีสิ่งที่จะต้องคำนึง คือ ความเห็น ความชอบ และความคาดหวัง ซึ่งมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลในกลุ่มต่าง ๆ ได้

สรุปได้ว่า กระบวนการจัดการศึกษาแบบมีส่วนร่วม จำเป็นต้องทำตามขั้นตอนและกระบวนการที่เป็นไปตามลำดับอย่างต่อเนื่อง โดยเปิดโอกาสให้แก่ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้มีโอกาสในการมีส่วนร่วมในการวางแผน การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน การมีส่วนร่วมรับผลประโยชน์ และการมีส่วนร่วมในการติดตามประเมินผล

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เป็นการร่วมกันดำเนินกระบวนการวิจัยโดยมีส่วนร่วมทุกขั้นตอน ตั้งแต่ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการ ร่วมรับผลประโยชน์และร่วมประเมินผล พร้อมทั้งหาแนวทางพัฒนาและแก้ไขปัญหาาร่วมกันตามความต้องการของผู้ร่วมวิจัย

1. ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

นักวิชาการหลายท่าน ได้ให้ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมไว้ดังนี้

กมล สุตประเสริฐ (2540 : 7) ได้กล่าวว่า จึงให้ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมไว้ว่าเป็นการวิจัยที่จัดกระทำโดยผู้ปฏิบัติการเพื่อนำผลการวิจัยมาใช้ในการแก้ไขปัญหาโดยทันที และต้องกระทำเป็นหมู่คณะร่วมกัน

นิตยา เงินประเสริฐศรี (2544 : 61-62) ได้กล่าวว่า กล่าวว่าการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นกลยุทธ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงการเดินทางไปสู่การพัฒนา โดยมีการเปลี่ยนแปลงจากสิ่งที่เป็นอยู่ไปสู่สิ่งที่สามารถเป็นไปได้ ทั้งในระดับปัจเจกชนและระดับสังคม โดยหัวใจสำคัญของการเปลี่ยนแปลงอยู่ที่กระบวนการวิจัย ซึ่งใช้แนวทางความร่วมมือ ระหว่างนักวิจัยกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งนี้กระบวนการวิจัยจะต้องเป็นประชาธิปไตย ยุติธรรม มีอิสระและส่งเสริมคุณค่าของชีวิต และกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจะเข้าร่วมสังเกต ตรวจสอบสถานการณ์ต่าง ๆ สะท้อนความคิดเห็นและความต้องการของตน ทรัพยากรที่มีอยู่ อุปสรรคและปัญหาที่ปรากฏอยู่ ตรวจสอบทางเลือกที่เป็นไปได้และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีจิตสำนึกไปสู่การเปลี่ยนแปลงใหม่

สำนักมาตรฐานการศึกษา, สำนักงานสภาพัฒนาการศึกษาระดับมัธยมศึกษา (2545 : 231) ได้กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นการวิจัยที่ต้องอาศัยกระบวนการทำงานร่วมกันที่จะต้องสืบสวนสอบสวนหาปัญหาและข้อโต้แย้งร่วมกันเป็นกลุ่ม วิเคราะห์สาเหตุแห่งปัญหา โดยเป็นกระบวนการที่ค่อนข้างจะลำเอียงไปในทางกระบวนการประชาธิปไตย

สุภากค์ จันทวานิช (2546 : 67) ได้กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นการวิจัยที่นำแนวคิด 2 ประการมาผสมผสานกันคือการปฏิบัติการ (Action) ซึ่งหมายถึงกิจกรรมที่โครงการวิจัยจะต้องดำเนินการ และคำว่า การมีส่วนร่วม (Participation) อันเป็นการมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องของทุกฝ่ายที่เข้าร่วมกิจกรรมวิจัย ในการวิเคราะห์สภาพปัญหาหรือสถานการณ์อันใดอันหนึ่งแล้ว ร่วมในกระบวนการตัดสินใจและการดำเนินการจนกระทั่งสิ้นสุดการวิจัย โดยมีความหมายถึงวิธีการที่ให้ผู้ถูกวิจัยหรือชาวบ้าน เข้ามามีส่วนร่วมในการวิจัย เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์โดยอาศัยการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมวิจัย นับตั้งแต่การระบุปัญหาของการดำเนินการ การช่วยให้ข้อมูลและการช่วยวิเคราะห์ข้อมูล ตลอดจนช่วยหาวิธีแก้ไขปัญหาหรือส่งเสริมกิจกรรมนั้น ๆ ซึ่งในการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ข้อมูลจากการทำวิจัยทุกขั้นตอนชาวบ้านเป็นผู้ร่วมกันวางแผน และกำหนดการดำเนินงานตามแผนหรือโครงการ พร้อมทั้งการปฏิบัติตามแผน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการแก้ไขปัญหาได้ถูกต้องตรงตามความต้องการ ประกอบกับการใช้ภูมิปัญญาและทุนที่มีอยู่ในชุมชน การเปิดโอกาสให้ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมนี้ นอกจากจะส่งผลดังที่ได้กล่าวไปแล้ว ยังช่วยให้เกิดการพัฒนาของผลงานวิจัยและกระบวนการวิจัยในตัวของมันเองอีกด้วย และอีกทางหนึ่งการวิจัยยังเป็นส่วนสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ให้แก่ประชาชนที่เข้าร่วมกิจกรรมการวิจัย ซึ่งสามารถเป็นต้นนำของการพัฒนาลงสู่ชุมชนท้องถิ่นอย่างได้ผลและมีประสิทธิภาพอีกด้วย

จากความหมายการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม หมายถึงรูปแบบของการวิจัยแบบใหม่ ที่ประยุกต์และเป็น การรวมเอาแนวความคิดของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) กับการวิจัยแบบมีส่วนร่วม (Participatory Research) มาผสมผสานเข้าด้วยกัน โดยเป็นการวิจัยที่ให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาทุกขั้นตอนอย่างมีเสรีและเป็นประชาธิปไตย เป็นการประยุกต์หาวิธีการแก้ไขปัญหาลงไปพร้อม ๆ กัน หรือกล่าวได้ว่ามีการแสวงหาแนวความคิดและแนวทางในการแก้ไขปัญหาด้วยกัน

2. กระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

พสิน แดงจวง (2544 : 10) ได้กล่าวถึงกระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขึ้นกำหนดปัญหา เริ่มจากการเขาไปร่วมวิเคราะห์ปัญหากับชาวบ้าน สภาพ ปัญหาที่เกิดขึ้นรวมทั้งอภิปรายว่าปัญหาเหล่านั้นเกิดขึ้น ได้อย่างไรและมีผลกระทบอย่างไร
2. ขึ้นดำเนินการแก้ปัญหา ร่วมกันหาแนวทางการแก้ปัญหาและดำเนินการแก้ปัญหา โดยรวมกันจัดกิจกรรมเพื่อแก้ปัญหาเหล่านั้น ตลอดจนการหาข้อสรุปในการปฏิบัติที่ชัดเจน

3. ขึ้นวางแผน ร่วมกันจัดลำดับความสำคัญของปัญหาและร่วมกันวางแผนเพื่อจัดการกับปัญหา

4. ขึ้นประเมินผลการทำงาน ร่วมกันประเมินผลเพื่อหาข้อบกพร่องในการดำเนินงาน และความคิดเห็นต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลสำหรับการปรับปรุงแก้ไขปัญหาต่อไป

นิตดา เสินประเสริฐศรี (2544 : 61-73) ได้กล่าวไว้ว่า กระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ประกอบด้วยขั้นตอนต่อไปนี้

1. การพัฒนาหลักการสำคัญเพื่อการมีส่วนร่วม
 - 1.1 จัดตั้งกลุ่มทำงาน โดยมีตัวแทนของกลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย เข้ามาร่วมเป็นแทนที่จะให้สารสนเทศต่าง ๆ
 - 1.2 แต่งตั้งผู้ประสานงานวิจัยที่มีศักยภาพเหมาะสม
 - 1.3 กำหนดกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียที่มีศักยภาพ รวมทั้งชุมชนและหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
 - 1.4 กำหนดบทบาทและความรับผิดชอบและวางแผน ออกแบบ โครงสร้างเพื่อให้กลุ่มผู้มีส่วนได้เสียเข้าร่วม
 - 1.5 พัฒนาคู่มือการของวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ซึ่งประกอบด้วยกรอบระยะเวลา เจ้าหน้าที่และทรัพยากรที่จะจัดหาได้
2. การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล
 - 2.1 เก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นภูมิหลังใช้โอกาสให้กลุ่มผู้มีส่วนได้เสียได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเก็บข้อมูล
 - 2.2 กำหนดสารสนเทศใหม่ที่เป็นเก็บสารสนเทศใหม่ ๆ ใช้โอกาสให้กลุ่มผู้มีส่วนได้เสียได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเก็บข้อมูล
 - 2.3 กลุ่มผู้มีส่วนได้เสียวิเคราะห์สารสนเทศ และกำหนดความเข้าใจร่วมกัน
3. การกระทำและประเมินผล
 - 3.1 กลุ่มผู้มีส่วนได้เสียวางแผนและมีการกระทำต่าง ๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับผลที่ได้จากการวิเคราะห์
 - 3.2 กลุ่มผู้มีส่วนได้เสียตรวจสอบและประเมินผลการกระทำต่าง ๆ
 - 3.3 ถ้ามีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนการกระทำต่าง ๆ สามารถดำเนินการได้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผลการประเมิน
 - 3.4 การเก็บข้อมูลใหม่ ๆ วิเคราะห์ใหม่ถ้าจำเป็นจะต้องทำ

4. วิธีการและเทคนิคของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ประกอบด้วยเทคนิคและเครื่องมือต่าง ๆ ซึ่งออกแบบมาเพื่อจัดการกับการแก้ไขประเด็นและปัญหาต่าง ๆ เทคนิคต่าง ๆ แบ่งออกเป็น วิธีการได้ 3 วิธี

4.1 การสังเกตแบบมีส่วนร่วม ในสถานการณ์ทางสังคม คนในท้องถิ่นชุมชนและองค์กรจะมองเห็นประเด็น เหตุการณ์และปฏิสัมพันธ์ของคน แต่นักวิจัยซึ่งเป็นคนนอกจะไม่สามารถเข้าใจสิ่งเหล่านี้ได้ จึงต้องใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม

4.2 การสัมภาษณ์สำหรับข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ การสัมภาษณ์เป็นกระบวนการพื้นฐานของการค้นหาการรับรู้ของบุคคลเกี่ยวกับประเด็นเฉพาะหรือกำหนดหัวข้อของการศึกษาวิจัย นอกจากนี้ยังทำให้เข้าใจเรื่องความรู้ ความรู้สึก ทศนคติ ความคิดเห็น ประสบการณ์ในอดีตและความคาดหวังในอนาคตของคนในสังคม ชุมชน และองค์กร

4.3 การประชุมกลุ่ม เมื่อการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเน้นความร่วมมือทำงานเป็นหุ้นส่วนกันระหว่างคนในท้องถิ่น และคนนอก ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อการกระทำหรือเปลี่ยนแปลงซึ่งได้มาจากผลการวิจัย จำเป็นต้องจัดตั้งกลุ่มสนับสนุนการดำเนินการ โดยมีการสุ่มเลือกคนเขามาเป็นสมาชิกอย่างมีจุดมุ่งหมาย นอกจากนี้เลือกกลุ่มของสมาชิกชุมชนที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ ในการประชุมกลุ่มจะมีการใช้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น แผนที่ โปสเตอร์ รูปภาพ สไลด์ วีดิทัศน์ การนำเสนอด้วยแผนภูมิต่าง ๆ สำหรับเครื่องมือวิเคราะห์ข้อค้นพบอาจใช้เมตริกซ์ แผนภูมิ (ปัญหา-สาเหตุ-ผล) โคอะแกรมต่าง ๆ และข้อความที่เขียนเชิงคุณภาพ

ไพโรจน์ ชลารักษ์ (2548 : 20-21) ได้กล่าวไว้ว่า กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมไว้หลายขั้นตอน ซึ่งช่วยให้เห็นบทบาทหน้าที่ของผู้เข้าร่วมการวิจัยแต่ละฝ่ายได้อย่างชัดเจน และในทางปฏิบัติแล้ว กระบวนการวิจัยก็ต้องดำเนินไปโดยความร่วมมือกับทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบสิ้นกระบวนการ ดังต่อไปนี้

1. ขั้นการศึกษาบริบท ในขั้นนี้ นักวิจัยจะทำการกำหนดพื้นที่หรืออาณาบริเวณที่จะทำการศึกษาวิจัยเพื่อทำประชาคม โดยมีนักพัฒนาประชาสัมพันธ์ชักชวนให้ชาวบ้านเข้าร่วมและชาวบ้านเข้าร่วมกิจกรรมการวิจัย

2. ขั้นกำหนดปัญหา ในขั้นตอนนี้ นักวิจัยสรุปคำถามหรือปัญหา รวมทั้งอธิบายเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการแก้ไขปัญหาให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องได้เห็นภาพและเกิดความเข้าใจตรงกัน ส่วนนักพัฒนาทำความเข้าใจประเด็นปัญหาละมอมถึงผลของการวิจัยได้อย่างชัดเจนและครอบคลุมส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ และชาวบ้านได้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นความต้องการ ซึ่งโดยความเป็นจริงแล้ว การวิจัยเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับสภาพจริงที่เกิดขึ้นหรือสอดคล้องกับความต้องการพัฒนาที่ประสงค์ได้นั้น ย่อมหลีกเลี่ยงไม่พ้นการที่นักวิจัยจะต้องสร้าง

ความสัมพันธ์ที่ดีกับประชาชนในชุมชนท้องถิ่น รวมถึงการสร้างความตระหนักในบทบาทและความสำคัญของการมีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัย ขั้นการกำหนดปัญหาร่วมกับชาวบ้านในชุมชนจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้วิจัยจะต้องดำเนินการให้เกิดผลอย่างแท้จริง ก่อนจะเริ่มดำเนินงานในขั้นตอนอื่น

3. ขั้นการวางแผนปฏิบัติงานวิจัย ในขั้นตอนนี้ นักวิจัยจัดทำขั้นตอนการปฏิบัติงานวิจัยให้ชัดเจน รวมทั้งระบุด้วยว่าผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการทำวิจัยแต่ละฝ่ายจะมีส่วนร่วมอะไร และอย่างไร เมื่อใดบ้าง พร้อมทั้งแผนการปรับปรุงหรือปรับเปลี่ยนวิธีการวิจัย ส่วนนักพัฒนาจะเข้าร่วมปฏิบัติการวิจัยโดยติดตามผลการดำเนินงานวิจัยทุกขั้นตอนและคอยตรวจสอบผลของการดำเนินงานว่ามีสิ่งใดที่ผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามแผนหรือเป้าหมาย หรือมีสิ่งใดที่เกิดแทรกซ้อนขึ้นมาหรือไม่ โดยชาวบ้านนั้น จะเข้ามีส่วนร่วมลงมือในการปฏิบัติงานวิจัยตามแผนและตรวจสอบผลว่าพึงพอใจหรือไม่

4. ขั้นการดำเนินการ ติดตาม ตรวจสอบและปรับปรุง รวมทั้งการแก้ไขระหว่าง การปฏิบัติงานวิจัย ในขั้นนี้ นักวิจัยที่ส่วนร่วม โดยการพิจารณาหาทางปรับปรุงแก้ไขการปฏิบัติการวิจัยแบบมีส่วนร่วม โดยอาศัยข้อมูลจากทุกฝ่าย แล้วนำมาทำการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมเพื่อให้การดำเนินงานบรรลุเป้าหมาย โดยนักพัฒนาจะเข้ามีส่วนร่วมด้วยการตรวจสอบผลการปฏิบัติงานวิจัย และประเมินว่าผลที่เกิดขึ้นเป็นไปตามเป้าหมายหรือไม่ เป็นต้น และประชาชนหรือชาวบ้านจะเข้าร่วมด้วยการรับรู้ถึงการปรับเปลี่ยนการปฏิบัติงานตามที่นักวิจัยกำหนด รวมทั้งให้ข้อมูลย้อนกลับที่แสดงถึงความพึงพอใจและความสำเร็จของการดำเนินการวิจัย

5. ขั้นการสรุปผลการวิจัย ในขั้นตอนนี้ นักวิจัยจะทำการสรุปผลการวิจัยและเรียบเรียงเป็นรายงานการวิจัยออกเผยแพร่ นักพัฒนามีส่วนร่วมด้วยการรับทราบและตรวจสอบประเมินผลการวิจัยว่า ประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด มีปัญหาและอุปสรรคอย่างไรบ้างโดยชาวบ้านเข้ามีส่วนร่วมด้วยการให้ข้อมูลย้อนกลับผลของการวิจัยว่าพึงพอใจและได้ผลตามที่คาดหวังไว้หรือไม่ และแสดงความคิดเห็นอื่นประกอบข้อมูลด้วยว่าเพราะเหตุใด

สรุปกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมมีขั้นตอน คือ กระบวนการวิจัยต้องดำเนินไปโดยความร่วมมือกับทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบสิ้น โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ ขั้นวางแผนหรือกำหนดปัญหา ขั้นดำเนินการ ขั้นสังเกตการณ์ ขั้นประเมินผลหรือขั้นสะท้อนผลกลับ พร้อมสรุปผลการวิจัย

การระดมสมอง

การระดมสมองเป็นเครื่องมือพัฒนาคุณภาพที่น่าสนใจ เพราะในการที่เราจะตัดสินใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ทีมงานหรือสมาชิกควรมีการตรวจสอบทางเลือกต่างๆ ที่เป็นไปได้มากที่สุด วิธีการระดมสมองเป็นวิธีการที่ง่ายที่สุดและสนุกที่สุดในการที่จะสร้างปัญหาซึ่งความคิดต่าง ๆ การระดมสมองที่ดีจะต้องเป็นการเปิดโอกาสให้สมาชิกใช้ความคิดอย่างสร้างสรรค์ และไม่มีการจำกัดความคิดโดยวิธีการใด ๆ รูปแบบนี้เป็นรูปแบบอิสระ เกิดการมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมกัน และหาทางออกใหม่ ๆ ในการแก้ไขปัญหา สามารถใช้การระดมสมองได้ทุกขั้นตอนที่ต้องการความคิดที่หลากหลายและความคิดที่สร้างสรรค์ ดังจะนำเสนอต่อไปนี้

ความหมายการระดมสมอง

ได้มีนักวิชาการให้ความหมายของการระดมสมองไว้ ดังนี้

ประสิทธิ์ เขียวศรี (<http://www.moe.go.th/wijai/brainstroming.htm>, 6 มกราคม 2552) ได้กล่าวไว้ว่า มีผู้ให้คำบัญญัติของ Brainstorming เป็นภาษาไทยไว้ ที่พบมากมี 2 คำ คือ การระดมสมองกับการระดมความคิด ซึ่งในปัจจุบันได้มีการพยายามใช้คำว่า การระดมความรู้และประสบการณ์ โดยทั่วไปแล้วการระดมสมองหมายถึง การแสวงหาความคิดต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด

บุษกร บุษจันทลิกา (<http://www.leamer.in.th/blog/buskon/28438>, 6 มกราคม 2552) การระดมสมอง หมายถึง การมุ่งใช้พลังความสามารถทางการคิดของสมองของมวลสมาชิกในกลุ่ม เพื่อคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป คนที่ไม่ชอบคิด หรือคนที่ชอบคิดเสีย ๆ ไม่ชอบแสดงให้คนอื่นรู้ว่าตนเองคิดอาจไม่เหมาะที่จะร่วมกลุ่มเพื่อระดมสมอง

จากความหมายสรุปได้ว่า การระดมสมองเป็นการแสดงความคิดเห็นของบุคลากรในองค์กรหรือ ทีมงานเพื่อเป็นแนวทางที่นำไปสู่การแก้ปัญหาภายในเวลาที่กำหนด โดยเน้นการมีส่วนร่วมด้านการแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี เพื่อให้เกิดแนวคิดใหม่ที่หลากหลาย

เทคนิคการระดมสมอง

ประชาสรรค์ แสนภักดี (<http://www.prachasan.com/kml/brainstorming.pdf>, 6 มกราคม 2552) ได้กล่าวถึงกฎในการระดมสมอง ไว้ดังนี้

1. เปิดโอกาสให้ทุกคนได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ
2. ฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
3. ปริมาณยิ่งมากยิ่งดี ยังไม่จำเป็นต้องซื้อเท็จจริงและเหตุผล (Free Thinking)
4. อนุญาตให้ออกนอกกลุ่มนอกทางได้

5. ห้ามวิจารณ์ในระหว่างที่มีการแสดงความคิดเห็น
6. หลีกเลี่ยงการปะทะคารม
7. เมื่อได้ผลแล้วควรทำการรวบรวมแล้วนำไปปรับปรุง

สรุปได้ว่า เทคนิคการระดมสมองนั้น ผู้นำการระดมสมอง จำเป็นต้องเป็นผู้มีประสบการณ์ หรือมืออาชีพ เนื่องจากต้องควบคุมการแสดงความคิดเห็น เพื่อจะนำความคิดของกลุ่มไปปฏิบัติเป็นรูปธรรมเพื่อให้ได้ประโยชน์อย่างสูงสุด

ประสิทธิ์ เขียวศรี (<http://www.moe.go.th/wijai/brainstroming.htm>, 6 มกราคม 2552) ได้กล่าวถึงการระดมสมองไว้ว่า การระดมสมองเป็นเทคนิคที่ใช้กับกลุ่ม (Group Technique) ไม่ใช้กับคนเพียงคนเดียว ในทางบริหารมักใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาทางเลือกในการตัดสินใจ และใช้ในการวางแผน การระดมสมองเป็นคำที่คนไทยค่อนข้างคุ้นเคยและเป็นที่รู้จักกันมากในทุกวงการ มีผู้บัญญัติเป็นภาษาไทยไว้ที่พบมากมี 2 คำ คือ การระดมสมองกับการระดมความคิด ปัจจุบันพบว่าการพยายามใช้คำว่า การระดมความรู้และประสบการณ์ โดยทั่วไปแล้ว การระดมสมอง หมายถึง การแสวงหาความคิดต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด ดังนั้น การให้คิดโดยไม่กำหนดเวลาที่จำกัดแน่นอนก็ไม่เรียกว่าการระดมสมอง การระดมสมองจะมีประสิทธิภาพมากที่สุดเมื่อใช้กับกลุ่มที่ไม่รู้จักกัน ไม่เกรงใจกันหรือไม่สนิทสนมกันมากจนเกินไป จำนวนสมาชิกที่ร่วมระดมสมองถ้าจะให้มีประสิทธิภาพมากที่สุดควรอยู่ระหว่าง 4 ถึง 9 คน และได้รวบรวมเกี่ยวกับจุดเน้นการระดมสมอง ดำเนินการระดมสมอง รวมทั้งแนวทางการใช้การระดมความคิดเพื่อแก้ปัญหาไว้ดังนี้

1. การกำหนดจุดเน้นการระดมสมองได้นำความคิดของ ออสมบอร์น (Alex F. Osborne) ที่ได้ให้หลักไว้ 4 ประการ ได้แก่
 - 1.1 เน้นให้มีการแสดงความคิดออกมา (Expressiveness) สมาชิกทุกคนต้องมีเสรีภาพอย่างสมบูรณ์ในการที่จะแสดงความคิดเห็นใด ๆ ออกมาจากจิตใจโดยไม่ต้องคำนึงว่าจะเป็นความคิดที่แปลกประหลาด กว้างขวาง ล้ำสมัย หรือเพื่อฝันเพียงใด
 - 1.2 เน้นการไม่ประเมินความคิดในขณะที่กำลังระดมสมอง (Non - Evaluative) ความคิดที่สมาชิกแสดงออกต้องไม่ถูกประเมินไม่ว่ากรณีใด ๆ เพราะถือว่าทุกความคิดมีความสำคัญ ห้ามวิพากษ์วิจารณ์ความคิดผู้อื่นการแสดงความคิดเห็นหักล้างหรือครอบงำผู้อื่นจะทำลายพลังความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่ม ซึ่งส่งผลทำให้การระดมสมองครั้งนั้นเปล่าประโยชน์
 - 1.3 เน้นปริมาณของความคิด (Quantity) เป้าหมายของการระดมสมองคือต้องการให้ได้ ความคิดในปริมาณมากที่สุดเท่าที่จะมากได้ แม้ความคิดที่ไม่มีทางเป็นจริงก็ตาม เพราะอาจ

ใช้ประโยชน์ได้ในแง่การเสริมแรง หรือการเป็นพื้นฐานให้ความคิดอื่นที่ใหม่และมีคุณค่า ยิ่งมีความคิดใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากเพียงใดก็ยิ่งมีโอกาสค้นพบวิธีการแก้ปัญหาที่ดี

1.4 เน้นการสร้างความคิด (Building) การระดมสมองเกิดขึ้นในกลุ่ม ดังนั้น สมาชิกสามารถสร้างความคิดขึ้นเองโดยเชื่อมโยงความคิดของเพื่อนในกลุ่ม โดยใช้ความคิดของผู้อื่นเป็นฐานแล้วขยายความเพิ่มเติมเพื่อเป็นความคิดใหม่ของตนเอง

2. ขั้นตอนในการระดมสมอง ก่อนการดำเนินการระดมสมองนั้นจะต้องเตรียมการ 3 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 ขึ้นกำหนดเป้าหมาย ต้องกำหนดให้กระจับ เฉพาะเจาะจงและชัดเจนที่สุดว่าจะระดมสมองเรื่องอะไร เพื่ออะไรและต้องทำให้สมาชิกเข้าใจและเห็นด้วยกับเป้าหมายนั้น

2.2 ขึ้นกำหนดกลุ่ม จะมีจำนวนเท่าไร ใครบ้าง ใครจะทำหน้าที่เขียนความคิดของสมาชิก และสถานที่ที่จะนำแผ่นกระดาษความคิดไปติดต้องให้มองเห็น ได้ชัดเจน และในบางครั้งผู้นำกลุ่มต้องเด็ดขาดหากมีสมาชิกบางคนเริ่มครอบงำหรือข่มผู้อื่น

2.3 ขึ้นกำหนดเวลา ต้องแน่ชัดและเหมาะสม จะเริ่มและจะต้องยุติเมื่อใดการมีเวลาจำกัดจะสร้างความกดดันให้สมองเร่งทำงานอย่างเต็มที่ สมองซีกขวาจะคิดส่วนสมองซีกซ้ายจะประเมินความคิดของตนเองว่าเหมาะสมหรือไม่ แล้วรีบแสดงออกมาโดยเร็ว

3. แนวทางการใช้การระดมความคิดเพื่อแก้ปัญหา แนวทางการใช้การระดมความคิดเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหา มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 3.1 ปิดประเด็นปัญหา
- 3.2 ระดมความคิดเพื่อสร้างประเด็นปัญหาใหม่ ๆ ให้มากที่สุด
- 3.3 การยอมรับประเด็นปัญหา
- 3.4 ระดมความคิดเพื่อหาวิธีขจัดปัญหา
- 3.5 คัดเลือกความคิด เพื่อใช้แก้ไขปัญหา
- 3.6 ประเมินแนวทางขจัดปัญหา
- 3.7 กำหนดรายละเอียดของทางแก้ปัญหา
- 3.8 เขียนแผนปฏิบัติการ
- 3.9 นำไปปฏิบัติ

จากแนวคิดดังกล่าวสรุปได้ว่าเทคนิคการระดมสมองสามารถใช้ได้ในหลาย ๆ กรณีแต่หากนำไปใช้ไม่เป็นระบบก็จะทำให้มีประสิทธิภาพต่ำและทำให้ผู้ร่วมความคิดเกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้นในการระดมสมองจึงต้องมีผู้ที่เชี่ยวชาญ หรือผู้ที่มีประสบการณ์คอยให้แนวคิดหลักใน

การการระดมสมอง การระดมสมองถือได้ว่าเป็นเทคนิคที่ผู้เข้าร่วมสามารถเปิดกว้างทางความคิด เพื่อให้ได้โอกาสที่จะค้นพบแนวความคิดใหม่มากยิ่งขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังนี้

งานวิจัยภายในประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต ได้มีผู้วิจัยในประเทศต่าง ๆ ที่น่าสนใจ ดังนี้

กรรณิการ์ นาคอยู่ และคณะ (2547) ได้ศึกษาการพัฒนาห้องสมุดของมหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานีให้เป็นห้องสมุดมีชีวิต โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (PAR) ผลการวิจัย พบว่า สภาพปัญหาและความต้องการใช้บริการสำนักวิทยบริการจากกลุ่มผู้ใช้บริการ พบปัญหาด้านอาคารสถานที่ สถานที่คับแคบ ที่นั่งไม่เพียงพอที่หอสมุดเก่าสกปรก ด้านทรัพยากรสารสนเทศ หนังสือมีน้อย เนื้อหาเก่า ไม่ทันสมัย เมื่อค้นจากคอมพิวเตอร์แล้วบางครั้งไม่มีหนังสือด้านการบริการ คอมพิวเตอร์ที่ให้บริการมีน้อย ขาดการประชาสัมพันธ์ที่ดีและด้านบุคลากร เจ้าหน้าที่ที่ให้บริการแต่ละจุดมีน้อย เจ้าหน้าที่ขาดมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ไม่เต็มใจให้บริการ ส่วนความต้องการใช้บริการ พบว่า ด้านอาคารสถานที่ ต้องการให้เชื่อมต่ออาคารทั้ง 2 หลังเข้าด้วยกัน ตกแต่งสถานที่ด้านข้างและด้านหลังให้สวยงามและปรับปรุงหอสมุดเก่าให้อยู่ในสภาพที่ดี นำเข้าไปใช้ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ต้องการให้สำรวจความต้องการของผู้ใช้ เพื่อจะได้มีทรัพยากรที่ตรงกับความต้องการ ต้องการให้จัดวารสารเย็บเล่มเป็นชั้นเปิด ส่วนวารสารฉบับปัจจุบัน ต้องการให้จัดตามประเภทวารสาร และต้องการให้จัดมุมเฉพาะด้าน ด้านการบริการ ต้องการให้มีคอมพิวเตอร์ไว้บริการเพียงพอและมีคุณภาพ ให้มีการประชาสัมพันธ์หลายรูปแบบและให้มีการอบรมเรื่อง การสืบค้นสารสนเทศ และด้านบุคลากร ให้เพิ่มเจ้าหน้าที่ที่ให้บริการอย่างเพียงพอ และต้องการให้มีการอบรมเจ้าหน้าที่ เรื่องการให้บริการ ภาคเรียนละ 1 ครั้ง สำหรับข้อเสนอแนะของผู้ใช้บริการเพื่อการพัฒนาให้เป็นห้องสมุดมีชีวิต ต้องการให้พัฒนาบุคลากรของสำนักวิทยบริการ ให้มีความตระหนักในการให้บริการเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ จัดประชาสัมพันธ์ให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายได้ทราบอย่างทั่วถึงจากการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เกี่ยวข้อง ต้องการให้มีการพัฒนาบุคลากรให้มีความตระหนักในการให้บริการ โดยสร้างเป็นหลักสูตรฝึกอบรม ประกอบด้วยเนื้อหา 4 หน่วย คือ หน่วยที่ 1 ความรู้สึกในการให้บริการ มี 1 กิจกรรม หน่วยที่ 2 การรับรู้ความต้องการของผู้อื่นมี

1 กิจกรรม หน่วยที่ 3 ทักษะการคิดมี 2 กิจกรรม หน่วยที่ 4 ประโยชน์และความสำคัญในการให้บริการ มี 2 กิจกรรม แต่ละหน่วยใช้เวลา 4 ชั่วโมง ประสิทธิภาพของรูปแบบห้องสมุดมีชีวิตโดยการทดลองใช้ หลักสูตรฝึกอบรมให้มีความตระหนักในการให้บริการ เจ้าหน้าที่ที่มีความพึงพอใจต่อหลักสูตรในระดับมากที่สุด เมื่อจำแนกแต่ละหน่วย เจ้าหน้าที่ที่มีความพึงพอใจต่อการจัดอบรมในระดับมากที่สุด มากที่สุด และความพึงพอใจของผู้ใช้บริการต่อการให้บริการของเจ้าหน้าที่ในด้านคุณลักษณะของเจ้าหน้าที่ กระบวนการให้บริการและมีความพึงพอใจต่อการให้บริการในภาพรวมในระดับปานกลาง โดยมีความพึงพอใจในกระบวนการให้บริการเป็นอันดับแรก ส่วนความประทับใจในการใช้บริการ ประทับใจในการให้บริการ ยืม การคืนหนังสือเป็นอันดับแรกและผู้ใช้ต้องการให้ปรับปรุงเรื่องการยืมแถมของเจ้าหน้าที่มากที่สุดเป็นอันดับแรก

สำนักวิทยบริการ (2547) มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้ศึกษาเกี่ยวกับห้องสมุดมีชีวิตตามวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาโดยใช้กระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาห้องสมุดให้เป็นห้องสมุดมีชีวิตตามความต้องการของผู้ใช้ 3 กลุ่ม ประกอบด้วย นักศึกษา อาจารย์และบุคลากรในชุมชน การดำเนินการศึกษามี 4 ขั้นตอน ดังนี้ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการศึกษาบริบทหรือสภาพปัจจุบันของการจัดบริการในสำนักวิทยบริการ ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการสำรวจความต้องการของผู้ใช้ ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการดำเนินโครงการห้องสมุดมีชีวิตตามความต้องการของผู้ใช้ ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการประเมินความคิดเห็นของผู้ใช้ต่อการจัดโครงการห้องสมุด ผลจากการประเมินมีดังนี้ 1) โครงการดูหนังดูหนังสือ ประเมินในด้านสถานที่ วันเวลา การเลือกเรื่องของภาพยนตร์และหนังสือนิทรรศการประกอบภาพยนตร์ การส่งเสริมการอ่าน การจัดกิจกรรมอื่นๆ ประกอบภาพยนตร์ การจัดมุมอาหารว่างและเครื่องดื่ม และประโยชน์ที่ได้รับ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความเห็นว่าเหมาะสมในทุกๆ ด้าน และให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อีกมากมาย 2) โครงการสืบค้นข้อมูลฐานข้อมูลทางวิชาการ ประเมินในด้าน วันเวลา สถานที่ เอกสารและสื่อที่ใช้ประกอบการอบรม อาหารว่างและเครื่องดื่ม การอำนวยความสะดวกในการอบรม หัวข้อการอบรม วิทยากรที่อบรมความรู้ที่ได้รับจากการอบรม การนำความรู้ที่ได้รับจากการอบรมไปใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจในภาพรวม ผลการประเมินพบว่ามีความพึงพอใจรวมทุกด้านในระดับดีหรือระดับมาก โครงการอบรมภาษาอังกฤษจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับกลุ่มบุคลากรในชุมชน ประเมินในด้าน วันเวลาสถานที่ เอกสารและสื่อที่ใช้ประกอบการอบรม อาหารว่างและเครื่องดื่ม การอำนวยความสะดวกในการอบรม หัวข้อการอบรม วิทยากรที่อบรม ความรู้ที่ได้รับจากการอบรม การนำความรู้ที่ได้รับจากการอบรมไปใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจในภาพรวม ผลการประเมินพบว่ามีความพึงพอใจรวมทุกด้านในระดับดีเยี่ยมหรือระดับมากที่สุด

ปัญญา สุขแสน และคณะ (2547) ได้ศึกษาและหาแนวทางการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต : กรณีศึกษาสำนักวิทยบริการ สถาบันราชภัฏอุดรดิตถ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาสำนักวิทยบริการ สถาบันราชภัฏอุดรดิตถ์ ให้เป็นห้องสมุดในรูปแบบของห้องสมุดมีชีวิต และเพื่อหารูปแบบของเครื่องมือที่จะช่วยพัฒนาการบริหารจัดการสารสนเทศของสำนักวิทยบริการ สถาบันราชภัฏอุดรดิตถ์ ไปสู่ห้องสมุดในรูปแบบของห้องสมุดมีชีวิต เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ใช้การสังเกต การสนทนาแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น และวิธีทัศน์ เทป แผ่นภูมิ เอกสาร การเก็บรวบรวมข้อมูล เก็บข้อมูลจากการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบหรือลักษณะของห้องสมุดมีชีวิตต้องประกอบไปด้วยการจัดการและให้บริการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การให้บริการของห้องสมุดที่มีคุณภาพและมีความหลากหลายรูปแบบ การจัดหาวัสดุทั้ง 3 รูปแบบ ให้ใหม่ ทันสมัย และเป็นประจำ การจัดบรรยากาศในห้องสมุดให้ น่าใช้ น่าเข้าศึกษาค้นคว้า การให้บริการด้านโทรทัศน์และเครือข่าย รวมทั้งโสตทัศนวัสดุ การกำหนดนโยบาย การสนับสนุน ของสถาบันที่มีต่อสำนักวิทยบริการและการร่วมกันสร้างให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน และศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

แจ่มจันทร์ นิลพันธ์ และคณะ (2547) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต : สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานของสำนักวิทยบริการให้เป็นห้องสมุดมีชีวิต และความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของผู้ที่มาร่วมกิจกรรม การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้กระบวนการประชุมปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็น 4 กลุ่ม คือ อาจารย์ เจ้าหน้าที่ นักศึกษาภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ผลการวิจัยพบว่าผู้ใช้บริการมีปัญหาและความต้องการในด้านต่าง ๆ คือ ด้านการบริหารงาน ด้านบุคลากร ด้านการบริการ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านระเบียบการใช้บริการ ด้านอาคารสถานที่ ด้านครุภัณฑ์และฐานข้อมูล ด้านการประชาสัมพันธ์ ด้านผู้ใช้บริการ ด้านบริการชุมชน

จุมพจน์ วณิชกุล และคณะ (2547) ได้ศึกษาเกี่ยวกับโครงการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสำรวจสภาพปัจจุบันของสำนักวิทยบริการมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ในด้านการบริหารจัดการและด้านความเหมาะสมของทรัพยากรสารสนเทศ ศึกษาปัญหาและความต้องการใช้บริการของผู้ใช้บริการทั้งจากภายนอกและภายในสถาบัน และทดลองจัดตั้งและดำเนินงานห้องสมุดของชุมชนภายนอกที่ตั้งมหาวิทยาลัยเพื่อให้บริการในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต 1 แห่ง วิธีการวิจัยอาศัยเทคนิคการวิจัยทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพโดยเน้นกระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วมบูรณาการเข้าด้วยกัน มีประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลได้แก่ บุคลากร และนักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ประชาชนในชุมชนรอบมหาวิทยาลัย พระภิกษุสงฆ์ในเขตจังหวัดกาญจนบุรี และบุคลากรทางการศึกษาจากสถานศึกษาต่าง ๆ ในจังหวัดกาญจนบุรีและสุพรรณบุรี เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบบันทึกและแบบสอบถามที่รวบรวมข้อมูลจากการจัดสนทนากลุ่มแบบเจาะจง และกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการสุ่มผลการวิจัยพบว่า สภาพปัจจุบันของสำนักวิทยบริการในด้านการบริหารจัดการทั่วไปมีความสมบูรณ์ตามหลักการบริหารคือ มีโครงสร้างและสายการบังคับบัญชาชัดเจน มีบุคลากรเพียงพอและมีคุณสมบัติได้มาตรฐาน มีงบประมาณสนับสนุนอย่างต่อเนื่องมีบริการหลากหลายและเปิดให้บริการทุกวันในด้านทรัพยากรสารสนเทศมีความเพียงพอและเหมาะสมในการศึกษาปัญหาและความต้องการใช้บริการของผู้ใช้บริการพบว่า ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจในระดับปานกลาง 4 ด้านได้แก่ ด้านความพอเพียงของทรัพยากรสารสนเทศ ด้านบริการและกิจกรรม ด้านคุณภาพความสามารถของบุคลากร และด้านบริหารจัดการ ส่วนที่ยังมีปัญหอยู่ได้แก่ การช่วยเหลือค้นหาทรัพยากรให้สะดวกรวดเร็วขึ้น ความมีน้ำใจของบุคลากร และการประชาสัมพันธ์ในส่วนของการทดลองจัดตั้งและดำเนินการห้องสมุดชุมชน 1 แห่งที่วัดไชยชุมพลชนะสงครามนั้นประสบความสำเร็จ คือ สามารถจัดตั้งและเปิดดำเนินการได้ตามเป้าหมาย ผลจากสอบถามหลังการเปิดดำเนินการ 90 วันแล้ว พบว่า ผู้ใช้บริการและผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ มีความพึงพอใจและยังดำเนินเปิดบริการต่อไป

พัชรินทร์ ชันทอง และคณะ (2547) ได้ศึกษารูปแบบห้องสมุดมีชีวิต มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้บริการภายในทั้งอาจารย์และนักศึกษามีวัตถุประสงค์ในการใช้หอสมุดสอดคล้องกัน คือ ใช้เพื่อการศึกษาค้นคว้า รองลงมาใช้เพื่อการอ่านหนังสือ ประเด็นที่ศึกษา ได้แก่ ด้านระยะเวลาการเปิดปิดหอสมุด ผู้ใช้บริการภายในมีความคิดเห็นว่าการเปิดหอสมุดเวลา 07.00 น. หรือ 08.00 น. ปิดเวลา 21.00 น. มากที่สุด ส่วนผู้ใช้อย่างนอกมีความคิดเห็นว่าการเปิดปิดเวลา 08.00 น. – 18.00 น. ด้านอาคารสถานที่นักศึกษามีความคิดเห็นว่าการปรับปรุงสถานที่จอดรถให้เพียงพอมากที่สุด รองลงมาคือเรื่องอุณหภูมิ ส่วนอาจารย์มีความคิดเห็นว่าการปรับปรุงเรื่องอุณหภูมิมากที่สุด รองลงมาคือเรื่องแสงสว่าง ผู้ใช้อย่างนอกมีความคิดเห็นว่าการปรับปรุงเรื่องแสงสว่างมากที่สุด ด้านการปรับปรุงและตกแต่งภายใน นักศึกษามีความคิดเห็นว่าการตกแต่งด้วยภาพเขียนมากที่สุด รองลงมาคือติดป้ายบอกตำแหน่ง อาจารย์มีความคิดเห็นว่าการปรับปรุงติดป้ายบอกตำแหน่งต่าง ๆ มากที่สุด รองลงมาควรติดภาพวาด ภาพเขียน บุคคลภายนอกมีความคิดเห็นในการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต ผู้ใช้บริการต้องการให้สร้างบรรยากาศในสำนักวิทยบริการ โดยจัดมุมกาแฟ มุมหนังสือใหม่และจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์ให้บริการ

ปรัชญา ใจสะอาดและคณะ (2548) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความต้องการและแนวทางการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตของโรงเรียนในอำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1) ศึกษาบริบทและศักยภาพของห้องสมุดโรงเรียนในอำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่
- 2) ศึกษา

ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคและเอื้อต่อการพัฒนาห้องสมุดโรงเรียนในอำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่

3) ศึกษาความต้องการในการพัฒนาห้องสมุดโรงเรียนในอำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่

4) หาแนวทางในการพัฒนาห้องสมุดโรงเรียนในอำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า สภาพห้องสมุดโรงเรียนในอำเภอเชียงดาว ส่วนใหญ่ยังไม่ีอาคารห้องสมุดที่เป็นเอกเทศ ลักษณะของห้องสมุดเป็นห้องเรียนที่ปรับมาเป็นห้องสมุด มีขนาดไม่เหมาะสม ไม่สามารถให้บริการนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จำนวนหนังสือยังมีน้อยและไม่มีความหลากหลาย หนังสือส่วนใหญ่จะเป็นหนังสือเรียนอยู่ในสภาพเก่าและชำรุด บุคลากรที่รับผิดชอบห้องสมุดทั้งหมดเป็นครูในโรงเรียนที่มีจำนวนชั่วโมงสอนมาก ไม่มีเวลาให้บริการงานห้องสมุดอย่างเต็มที่ และส่วนใหญ่ไม่มีความรู้ความเข้าใจในการบริหารจัดการห้องสมุด นอกจากนี้ยังขาดแคลนงบประมาณด้านการบริหารจัดการอย่างจริงจัง รวมทั้งยังขาดการใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชนมาบริหารจัดการ ไม่ได้ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมให้เป็นห้องสมุดของโรงเรียน สำหรับด้านความต้องการในการพัฒนาพบว่าความต้องการในอันดับแรกคือ การพัฒนาบุคลากรที่รับผิดชอบห้องสมุดโรงเรียนให้มีความรู้ความเข้าใจด้านการบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิต รองลงมาคือการสร้างความตระหนักให้นักเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการห้องสมุด สำหรับด้านแนวทางในการพัฒนาห้องสมุดโรงเรียนในอำเภอเชียงดาว พบว่า ผู้บริหารและครูจะต้องประสานกับคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานของโรงเรียนและองค์การบริหารส่วนตำบลในพื้นที่ รวมทั้งชุมชน เพื่อขอความร่วมมือทั้งในด้านแนวคิด กำลังกายและงบประมาณในการพัฒนาห้องสมุดและปรับให้ห้องสมุดโรงเรียนเป็นห้องสมุดชุมชน พัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน ทุกรูปแบบเข้ามามีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของห้องสมุดมีชีวิตในโรงเรียน และร่วมกับชุมชนในการกำหนดให้เป็นวิสัยทัศน์ พันธกิจและนโยบายของโรงเรียนให้ชัดเจน เพื่อจะนำไปสู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม

ประหยัด ช่วยงาน (2548) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต ศูนย์วิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาลักษณะของห้องสมุดมีชีวิต 2) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันปัญหาและความต้องการบริการห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง และห้องสมุดเครือข่าย 3) เพื่อศึกษารูปแบบการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต ศูนย์วิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง และห้องสมุดเครือข่าย 4) เพื่อพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตและศึกษาความพึงพอใจต่อรูปแบบการพัฒนา ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะห้องสมุดมีชีวิต จะต้องมียุทธศาสตร์เหมือนบ้าน มีเพลงฟัง ขณะอ่านหนังสือ มีมุมสำหรับดื่มกาแฟ จัดกิจกรรมให้หลากหลายและมีความเคลื่อนไหวตลอดเวลาใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเชื่อมโยงสารสนเทศทุกรูปแบบ ดำเนินการในลักษณะความร่วมมือระหว่างห้องสมุดเพื่อให้บริการสารสนเทศได้โดยไม่มีข้อจำกัด ให้ผู้ใช้และเครือข่ายห้องสมุดมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม ด้านสภาพปัจจุบันปัญหา จากการศึกษา พบว่า ห้องสมุดเครือข่ายแต่ละแห่งมี

ความแตกต่างค่อนข้างมากทั้งขนาด จำนวนทรัพยากร บุคลากร และการให้ความสำคัญต่อห้องสมุดของผู้บริหาร ขาดการประชาสัมพันธ์ ไม่มีจุดดึงดูดความสนใจของผู้ใช้บริการ ผู้ใช้บริการขาดทักษะการใช้ห้องสมุด ส่วนรูปแบบและแนวทางในการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต จากการศึกษาพบว่าการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตสามารถดำเนินการได้หลายแนวทางทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพร้อมและความต้องการของกลุ่มผู้เกี่ยวข้องทั้งผู้บริหาร ผู้ให้บริการและผู้รับบริการ สิ่งที่ต้องพัฒนาริบบิ้นคือการปรับสภาพห้องสมุด การพัฒนาบุคลากร นำเทคโนโลยีมาช่วยจัดการบริการ การจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยการมีส่วนร่วมของสมาชิก การจัดหาทรัพยากรให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้บริการ พัฒนาห้องสมุด พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม พึงพอใจในระดับมากและปานกลาง ระดับมาก ได้แก่ การพัฒนาสื่อ CAI แนะนำการใช้ห้องสมุด

งานวิจัยต่างประเทศ

ผู้วิจัยนำเสนองานวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ ดังนี้

อกินกู และจอห์นสัน (Agingu & Johnson : 1998) สํารวจความพึงพอใจของนักศึกษาปริญญาโทที่มีต่อห้องสมุดมิลเลอร์ เอฟ.ไวทเกอร์. มหาวิทยาลัยเซาท์คาโรไลนา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจและประเมินประสิทธิภาพในการดำเนินงานห้องสมุดในด้านทรัพยากรและการบริการ พบว่า นักศึกษาพอใจในการให้บริการของห้องสมุด แต่นักศึกษามีความต้องการให้ห้องสมุดบริการทรัพยากรที่ทันสมัย ต้องการวารสารวิชาการชื่อเรื่องต่าง ๆ มากขึ้น และต้องการให้ห้องสมุดให้บริการคอมพิวเตอร์จำนวนเครื่องมากขึ้นเพื่อสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

คลอกเฮอร์ตี และโฟร์ (Clougherty & Foys : 1998) ประเมินความต้องการของนักศึกษาปริญญาตรีของห้องสมุดมหาวิทยาลัยไอโอวา พบว่า นักศึกษาต้องการให้บริการต่าง ๆ ของห้องสมุดมากกว่าบรรณารักษ์ควรที่จะให้บริการแนะนำข้อมูลให้กับผู้ใช้ด้วยความเป็นกันเอง ควรมีการติดตามให้บริการติดตามให้บริการข้อมูลใหม่ ๆ เกี่ยวกับด้านการศึกษาเพิ่มมากขึ้นด้วย

คลาโบ (Clabo, C. : 2002) ได้ศึกษาวิจัยประโยชน์สูงสุดของห้องสมุดโรงเรียนมัธยมใน 3 โรงเรียนทางภาคตะวันออกเฉียงของรัฐ Tennessee สหรัฐอเมริกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบวิธีใช้ห้องสมุด และเหตุผลที่นักเรียนใช้แหล่งข้อมูลต่าง ๆ และตรวจสอบว่าเพราะเหตุใดครูจึงมีอิทธิพลต่อการใช้แหล่งข้อมูลในห้องสมุดโรงเรียน ในการวิจัยผู้ใช้บริการจะเป็นตัวบ่งชี้การศึกษาประโยชน์ของห้องสมุด และทัศนคติของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้ห้องสมุด ซึ่งสามารถช่วยบรรณารักษ์วางแผนโครงการระยะยาวในการจัดซื้ออุปกรณ์ สถานที่ที่นักเรียนต้องการ นักเรียนเป็นผู้ช่วยให้โครงการสมบูรณ์หรือสร้างสื่อใหม่ ๆ เพื่อการอ่านสุดท้าย การวิจัยช่วยให้บรรณารักษ์พัฒนาโครงการให้ความร่วมมือกันระหว่างโรงเรียนและห้องสมุดประชาชน เพื่อลดการซ้ำซ้อนข้อมูลในขณะเดียวกันต้องเพิ่มจำนวนผู้ใช้บริการ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้ห้องสมุดโรงเรียนเพื่อ

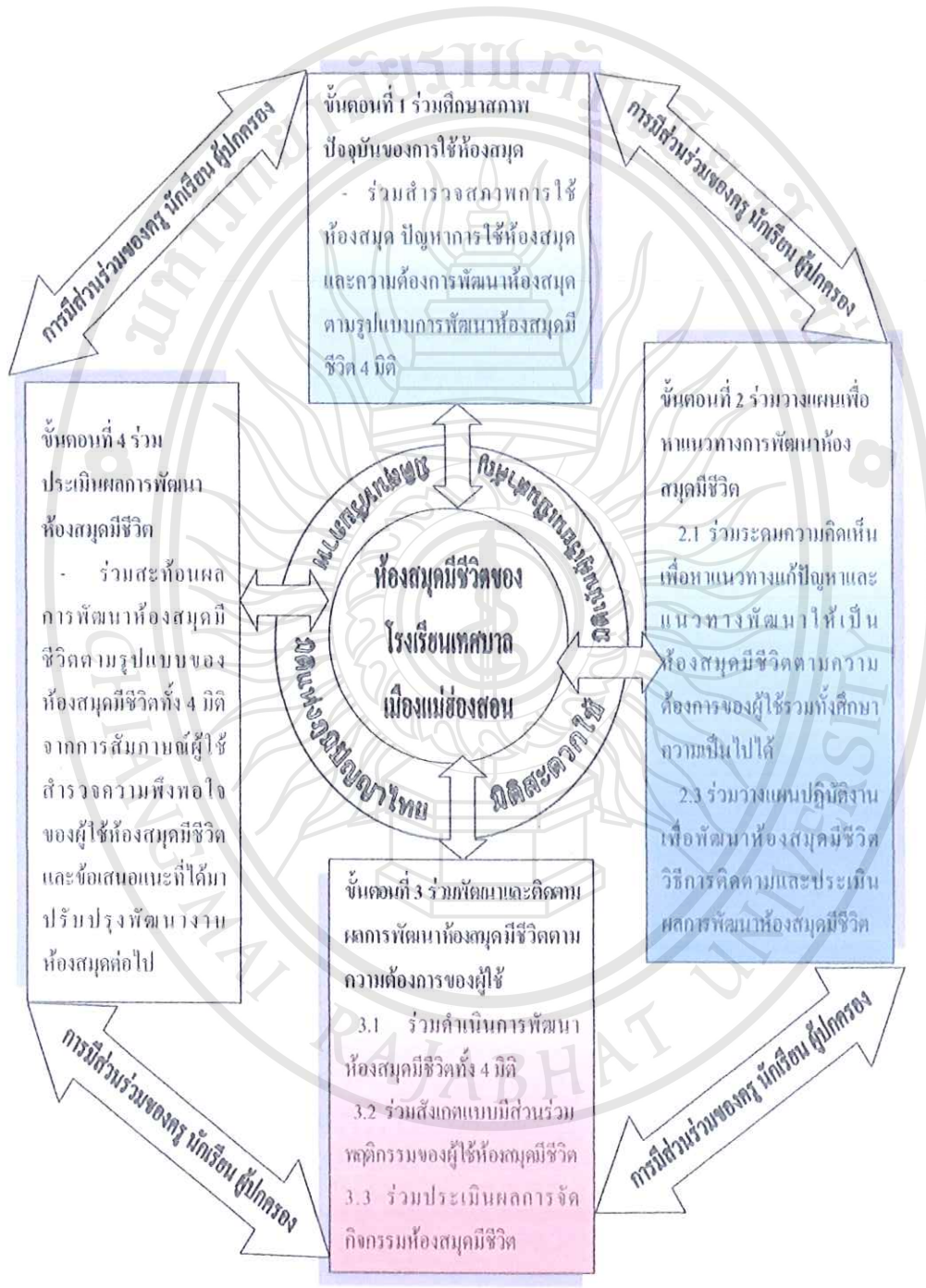
เป็นการค้นคว้าข้อมูล และเครื่องมืออิทธิพลที่สูงสุดในการกระตุ้นให้นักเรียนใช้ห้องสมุด นักเรียนหญิงเข้าห้องสมุดมากกว่านักเรียนชาย บรรณารักษ์มีส่วนสำคัญในการให้คำแนะนำ การจัดหาทรัพยากรภายในห้องสมุด จัดอุปกรณ์ที่ให้ความรู้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพและหาวิธีการที่จะให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

กรีแนน (Greenan, E. : 2002) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการสำรวจกระบวนการก้าวหน้าของห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษาใน Prine Edward Island ของประเทศแคนาดา ผลการวิจัย พบว่ารูปแบบการทำงานสองแบบ คือ วิเคราะห์ระบบห้องสมุดที่มีการรายงานแบบเดือนต่อเดือน และวิเคราะห์การรวบรวมรายการแบบใหม่ตำแหน่งการจัดเก็บข้อมูล พบว่า บรรณารักษ์ห้องสมุดมีบทบาทมากที่สุดในการขอความร่วมมือหลาย ๆ อย่างที่จะเป็นประโยชน์ต่อแผนงานการพัฒนาห้องสมุด ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่ใช้ห้องสมุดในการศึกษาค้นคว้า และมีความสำคัญต่อการศึกษาในการประกอบการเรียน ปัญหาในการใช้บริการห้องสมุด คือหนังสือที่มีบริการในห้องสมุดเก่าล้าสมัย การจัดเรียงหนังสือบนชั้นต๊บบนทำให้การค้นคว้าไม่สะดวก สถานที่ตั้งของห้องสมุดไม่เหมาะสมเพราะอยู่ไกลเกินไป ส่วนความพึงพอใจในการใช้บริการของห้องสมุดมาก คือ บริการให้ยืมหนังสือ บริการโสตทัศนศึกษา และการให้บริการของเจ้าหน้าที่ห้องสมุด

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ สรุปได้ว่า การพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตควรพัฒนาห้องสมุดในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านอาคารสถานที่ควรมีการจัดบรรยากาศภายในห้องสมุดให้มีบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ นำเข้าไปศึกษาค้นคว้า ด้านทรัพยากรสารสนเทศควรมีเนื้อหาที่ทันสมัย ด้านบริการควรมีบริการคอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในการสืบค้นข้อมูลอย่างเพียงพอ ด้านบุคลากรควรมีการพัฒนาบุคลากรที่รับผิดชอบห้องสมุด โรงเรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจในการบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิต ด้านงบประมาณควรมีการสนับสนุนงบประมาณจากต้นสังกัดอย่างเพียงพอและผู้บริหาร ครู นักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานของ โรงเรียนและชุมชนควรมีส่วนร่วมในการพัฒนาห้องสมุดโรงเรียนให้มีชีวิต

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้สังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ได้ดังแสดงในภาพที่ 2.3



ภาพที่ 2.3 กรอบแนวคิดทางการวิจัย