



บทความออนไลน์

3 ผู้นำด้านเทคโนโลยีห้องสมุด แนะนำเทคนิคและ เครื่องมือที่น่าสนใจ

ในประเทศสหรัฐอเมริกาจะมีการรวมกลุ่มบรรณารักษ์และคนทำงานห้องสมุดเป็นสมาคม หรือที่หลาย ๆ คนจะรู้จักในนาม ALA และภายในสมาคมใหญ่ก็มีการแบ่งสายตามความสนใจอย่างชัดเจน ซึ่งวันนี้ผมขอแนะนำกลุ่ม ๆ หนึ่ง นั่นคือ Library and Information Technology Association หรือย่อว่า LITA ซึ่งจะศึกษาเกี่ยวกับเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาปรับใช้กับวงการห้องสมุด อีกทั้งสายงานนี้จะทำรายงานเกี่ยวกับข้อมูลการใช้ระบบห้องสมุดอัตโนมัติจากทั่วโลกด้วย



ในงานประชุม ALA เมื่อต้นปี 2019 ได้มี session หนึ่ง รวมผู้นำด้านเทคโนโลยีห้องสมุดจำนวน 3 ท่านมาพูดในงานนี้ ซึ่งได้กล่าวถึง Application, อุปกรณ์, ซอฟต์แวร์ และกรณีศึกษาที่น่าสนใจด้านเทคโนโลยีที่ห้องสมุดสามารถนำมาปรับใช้ได้

ผู้นำด้านเทคโนโลยีห้องสมุดจำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1. *Joyce Kasman Valenza*
2. *Suzanne Wulf*
3. *Cynthia M. Dudenhoffer*

หัวข้อที่น่าสนใจได้แก่

1.Explore immersive technologies

ซึ่งหลัก ๆ เน้นเรื่อง virtual reality (VR), augmented reality (AR), and mixed reality (MR) ตัวอย่างที่น่าสนใจจากเรื่องนี้ เช่น

Google Spotlight Stories means storytelling for VR (<https://atap.google.com/spotlight-stories/>)

Application : Storyfab (<https://apps.apple.com/us/app/storyfab-augmented-reality-movie-studio/id1112571886>)

อุปกรณ์ : MERGE Cube ราคาเพียง 10-15 เหรียญเท่านั้น (<https://mergevr.com/cube>)



The MERGE Cube AR STEM toy works with a smartphone.



2. Bring your calendar into the future

ซึ่งหลัก ๆ กล่าวถึงเว็บไซต์หรือ app ของห้องสมุดที่มีฟังก์ชันในการแสดงปฏิทินกิจกรรม ซึ่งผู้อภิปรายได้กล่าวว่าดูโบราณมากจึงแนะนำ application : Communico (<http://communico.co/>)

3. Use Creative Commons Zero photos

การนำรูปภาพจากเว็บไซต์ที่เป็น CC0 มาใช้ ตัวอย่างเว็บไซต์ได้แก่ Pexels, Pixabay, Unsplash เป็นต้น นอกจากนี้เรานำมาใช้โดยตรงแล้วยังต้องสามารถสอนผู้ใช้บริการในเรื่องนี้ได้ด้วย

4. Teach online classes in person

การเรียนการสอนออนไลน์ ในโลกปัจจุบันเว็บไซต์ eLearning มีจำนวนเยอะมาก และหลายๆ เว็บไซต์ก็มีคุณภาพของเนื้อหาเทียบเท่ากับสถาบันทางการศึกษาจริง ๆ ดังนั้นถ้าเรารู้จักเลือกนำมาใช้พัฒนาตัวเอง หรือ พัฒนาผู้ใช้บริการก็สามารถทำได้ ตัวอย่างที่แนะนำ เช่น Treehouse (<https://teamtreehouse.com/>) สอนเรื่องเทคโนโลยีและการเขียนโปรแกรม

5. Demonstrate digital citizenship

ต้องบอกว่าเราอยู่ในยุคดิจิทัลที่ความเป็นดิจิทัลเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเราและผู้ใช้บริการ ดังนั้นการสอนเกี่ยวกับเรื่องดิจิทัลเป็นสิ่งสำคัญ และการเป็นพลเมืองดิจิทัลก็มีหลายเรื่องที่เกี่ยวข้อง เช่น ความปลอดภัยทางดิจิทัล, การละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล, การระมัดระวังและพิจารณาข่าวลวง

6. Translate with tech

อันนี้ผมขอบนะ ถ้าให้เปรียบเทียบเหมือนของวิเศษ มันคงเป็นวุ้นแปลภาษา แค่ว่าพูดใส่ app มันก็แปลภาษาได้ตามที่เราต้องการ มันมีประโยชน์ตรงเรื่องของการสื่อสารนี้แหละ ขอแนะนำ Application : SayHi (<http://sayhitranslate.com/>)

7. Access open educational resources

อันนี้อาจารย์บุญเลิศน่าจะชอบ คือให้เราสนใจเรื่อง OER มากๆ ตัวอย่างเว็บไซต์ที่แนะนำ คือ OASIS (<https://oasis.geneseo.edu/>) และขอแถม คลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (<https://oer.learn.in.th/>)



8. Make prototypes with Marvel

คิดจะทำ app อย่างมั่วแต่คิด ลองนำมาทำเป็นต้นแบบกันดู ซึ่งแนะนำ Marvel (<https://marvelapp.com/>)

Keyword ที่ผมประทับใจที่สุดจากบทความนี้ คือ “การสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้แบบใหม่ๆ ในห้องสมุด” ซึ่งเทคโนโลยีสามารถช่วยพวกเราได้ บางอย่างไม่ได้ใช้เงินเยอะ แต่ต้องเรียนรู้ให้เยอะ

เอาเป็นว่าขอจบบทความแบบเนิร์ด ๆ เพียงเท่านี้

อ่านต้นฉบับเพิ่มเติมที่ <https://americanlibrariesmagazine.org/2019/03/01/tech-trends-libraries/>

ที่มา <http://www.libraryhub.in.th/2019/09/16/library-tech-leaders-recommend-tech-trends/>

