

การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

The Community Museum Prototyping in Electronic System

ณฤณีย์ ศรีสุข

พระอธิการสุชาติ จันทสโร

Narunee Srisuk

PhraAtikan Suchart Chanthasaro

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง

Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Lamphang Campus

บุรินทร์ รุจจนพันธุ์

Burin Rujjanapan

มหาวิทยาลัยเนชั่น

Nation University

Corresponding Author Email: narunee2533@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ (1) เพื่อสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ (2) เพื่อศึกษากระบวนการจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและ (3) เพื่อเสนอต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 25 รูป/คน และการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

ผลการวิจัยพบว่า 1) การสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์มีวิธีการสร้าง 9 ขั้นตอน คือ (1) การศึกษาความต้องการของแอปพลิเคชัน (2) การเตรียมเครื่องมือพัฒนาโปรแกรมหลัก (3) การเตรียมแฟ้ม app.json ซึ่งเป็นข้อกำหนดแอปพลิเคชัน แต่ละ release (4) การเตรียมแฟ้ม App.js (5) การติดตั้งและสั่งประมวลผล (6) การส่งผลงานขึ้นไปยัง expo.io (7) การเข้าไปในเว็บไซต์ expo.io (8) การเตรียมภาพสำหรับประกอบการพัฒนาแอปพลิเคชันใน Store และ (9) การเข้าไปสมัครใช้งาน google developer account

2) การพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยจัดทำรูปแบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อนำมาพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ต่อไปตามลำดับ แบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ (2) การจัดทำระบบโดยมีการสร้าง QR Code และ (3) การพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยการจัดทำเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

3) ได้เสนอต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์โดยจัดทำระบบข้อมูลโบราณวัตถุทั้งหมด 90 ชิ้น จากวัดทั้ง 3 วัด วัดละ 30 ชิ้น เพื่อนำมาจัดทำพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วย 1) มีการจัดทำ OR Code 2) มีการสร้างแอปพลิเคชัน และ 3) มีการจัดทำเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ชุมชน

คำสำคัญ: การสร้างต้นแบบ, พิพิธภัณฑ์ชุมชน, ระบบอิเล็กทรอนิกส์

Abstract

This research consists of three objectives: 1) to create an electronic community museum application, 2) to examine the management process of local museums and 3) to propose a prototype system for the electronic community museum. This research was conducted by the qualitative and the participatory action research method which consisted of 25 key informants.

The results revealed there were nine steps to create an electronic application for a community museum as follows: 1) study of application requirements, 2) providing tools for developing a prototype program, 3) preparing the app.json file, which is the application definition of each release, 4) preparing the App.js file, 5) Installation and processing commands, 6) sending entries to the expo.io code, 7) access to the website expo.io, 8) prepare images for developing applications in the Store and 9) sign up for a google developer account.

The development of the system and community museum network in electronic systems, it was the preparation of the community

museum's antiquities registration form in electronic systems to more significantly develop the system and community museum network in electronic systems, respectively, divided into 3 stages: viz., 1) registration of antiquities, 2) invent a system by creating a QR Code and 3) the development of the system and network of community museums in electronic systems by the establishment of a community museum website.

After studying, the prototype of the Electronic Community Museum was presented by inventing a system of artifacts of 90 pieces from three temples, 30 pieces each for the construction of a community museum electronically. It was comprised of 1) create QR Code 2) build Application and 3) create the Community Museum Website.

Keywords: Prototype, Community Museum, Electronic System

บทนำ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทอย่างแพร่หลายเข้าไปถึงทุกองค์กร ไม่ว่าจะเป็นองค์กรของภาครัฐบาลหรือภาคเอกชน ในทุกๆ ประเภทธุรกิจทั้งที่เป็นธุรกิจขนาดเล็กและธุรกิจขนาดใหญ่ เช่น ธุรกิจการศึกษา ธุรกิจการท่องเที่ยว ธุรกิจการส่งออก และธุรกิจเกี่ยวกับอาหาร ฯลฯ ทั้งนี้ก็เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศช่วยก่อให้เกิดประโยชน์ต่างๆ มากมายต่อองค์กรนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการจัดเก็บข้อมูล การสืบค้นหาข้อมูล และการประมวลผลข้อมูลประเภทต่าง ๆ การเลือกเอาเทคโนโลยีมาใช้ในองค์กรนั้นจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานภายในองค์กร ก่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว และทำให้ประชาชนเข้าหาข้อมูลได้โดยง่าย ในสภาพปัจจุบันความเจริญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้เปิดทางเลือกใหม่ สำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง คือการเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ที่มีระบบเชื่อมโยงไปได้ทั่วโลก

โลกแห่งธุรกิจในปัจจุบันเป็นโลกแห่งการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะการดำเนินการทางธุรกิจต้องการความรวดเร็วในด้าน การบริการ และการตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าระบบการใช้ข้อมูลข่าวสารทั้งในแง่การดำเนินการและการบริหารจึงเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมากมีการพูดกันถึงเรื่องการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

แบบอิเล็กทรอนิกส์ (EDI-Electronic Data Interchange) ก่อให้เกิดกระแสการทำงานในรูปแบบเครือข่ายที่เชื่อมโยงกัน ทั้งจากภายใน (อินเทอร์เน็ต) และเชื่อมโยงในระดับสากล (อินเทอร์เน็ต) การดำเนินการค้าจึงปรับเปลี่ยนรูปเป็นพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (electronic commerce) ในลักษณะของการดำเนินการต่าง ๆ ขององค์กรยังมีกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคม ทำให้เกิดการรวมกลุ่มและทำงานร่วมกันในลักษณะพันธมิตร การทำงานจึงมีลักษณะเป็น e Business หรือการทำงานธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ต้องปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแก้ไของค์กรให้ เหมาะสมกับยุคสมัยการคำนวณบน เครือข่าย (network computing) โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นตัวนำเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นเทคโนโลยีที่มีบทบาทที่สำคัญและมีการพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว มีการใช้ประโยชน์ได้อย่างกว้างขวาง ดังนั้น เทคโนโลยีสารสนเทศจึงเป็นแรงหนึ่งที่กดดันให้องค์กรต้องปรับตัวหันมาจัดการกับโครงสร้างขององค์กร เทคโนโลยีสารสนเทศมีจุดเด่นต่อการพัฒนาองค์กร ทั้งนี้ปริมาณการใช้ข้อมูลข่าวสารเพิ่มมากขึ้น ต้องการจัดการประมวลผลข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็ว มีระบบติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ง่าย สะดวก และเป็นที่ยอมรับ สามารถทำให้เข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ และใช้ข้อมูลข่าวสาร จึงเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานและการทำงานต่าง ๆ ช่วยทำให้งานที่ย่างยากซับซ้อนจำนวนมากมีลักษณะที่ง่ายต่อการใช้งาน และยังมีระบบงานอัตโนมัติอีกหลายอย่างที่จะช่วยสนับสนุนการทำงานในระบบที่ทำงานได้ตลอดเวลา และกระจายสถานที่ออกไปได้ห่างไกล จากผลของเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้สิ่งแวดล้อมภายนอกเปลี่ยนแปลงไปมาก ก่อให้เกิดกระแสย้อนกลับที่ยิ่งทำให้องค์กรต้องปรับเปลี่ยนให้เร็วขึ้น

พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทำให้คนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ไม่ใช่เป็นสถานที่บรรจุความรู้หรือคลังเก็บวัตถุอย่างเดียวนั้น หน้าที่สำคัญของพิพิธภัณฑ์ คือ การเป็นแหล่งเพิ่มพูนความรู้ กระตุ้นให้คนแสวงหาความรู้ อยากเรียนรู้ และรู้ว่าจะหาความรู้ได้อย่างไร พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งความรู้ที่สามารถเรียนรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน ซึ่งความสำเร็จของพิพิธภัณฑ์ต้องขึ้นอยู่กับบทบาทของพิพิธภัณฑ์นั้น ๆ ว่าสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องราวของท้องถิ่นให้คนในชุมชนได้เรียนรู้และเข้าใจมากขึ้นเพียงใด และแน่นอนว่าการทำเช่นนั้นได้ต้องเป็นการดำเนินงานโดยคนในท้องถิ่น เพื่อคนในท้องถิ่นเป็นหลัก

ดร.ปรีดา เฉลิมเผ่า กอนันตกุล ผู้อำนวยการศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร กล่าวในงานพิพิธภัณฑ์เสวนาครั้งที่ 6 เรื่องสถานภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในประเทศไทย ว่า”พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเป็นมากกว่าสถานที่เก็บสิ่งของ วัตถุ แต่เป็นกระบวนการทางสังคม คือ

ความคิดอะไรบางอย่างเกี่ยวกับสังคมและการเปลี่ยนแปลง แล้วก็มีรูปแบบของการปฏิบัติต่างๆ ความคิดอันนี้ทำให้เกิดการมองพิพิธภัณฑต์ด้วยความหมายอีกแบบหนึ่ง คือมองว่าพิพิธภัณฑต์เป็นกระบวนการที่จะสนองต่อสิ่งที่ต้องการ ทำให้คนในชุมชนใดชุมชนหนึ่งเกิดความสำนึกและตระหนักถึงความสำคัญของประวัติศาสตร์ของรากเหง้าของตัวเอง เพื่อให้เกิดความเข้าใจตัวเอง เพราะฉะนั้นการทำพิพิธภัณฑต์แบบนี้ไม่ใช่เพื่อที่จะแสดงให้คนอื่นเห็นอย่างเดียว แต่ทำเพื่อกระตุ้นความเข้าใจตัวเอง กระตุ้นความสำนึกบางอย่างเกี่ยวกับตัวเอง” (ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล, 2548: ออนไลน์)

ในอดีตที่ผ่านมาประชาชนจะเที่ยวชมพิพิธภัณฑต์ส่วนใหญ่ คือการเดินทางชมสิ่งของที่นำมาจัดแสดงไปพร้อมการหยุดอ่านป้ายข้อมูลพื้นฐานประกอบ หากต้องการทราบข้อมูลสิ่งของที่จัดแสดงในด้านคุณค่าทางศิลปะที่ลึกซึ้งหรือความเป็นทางทางประวัติศาสตร์ คงต้องอาศัยการหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม หรือฟังการบรรยายจากเจ้าหน้าที่นำชมของทางพิพิธภัณฑต์ แต่นับจากการพัฒนาก้าวหน้าที่ไม่หยุดยั้งของเทคโนโลยีสารสนเทศ การติดต่อแลกเปลี่ยนกันผ่านสื่อระบบอิเล็กทรอนิกส์หรือผ่านโซเชียล ได้กลายเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวัน จึงทำให้องค์กร หรือหน่วยงานให้ความสำคัญกับสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับพิพิธภัณฑต์ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเผยแพร่กิจการงานของตนผ่านช่องทางรูปแบบนี้มาประยุกต์ใช้กับการให้ข้อมูลพิพิธภัณฑต์มากขึ้นเรื่อย ๆ โดยรหัสคิวอาร์ที่เป็นบาร์โค้ด สามารถเก็บข้อมูลภาพ เสียง และอักษรได้อย่างมากมาย ถูกพัฒนาจากบาร์โค้ดที่สามารถจะข้อมูลได้มากกว่าเดิมหลายเท่า

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑต์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์จึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับองค์กรและหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อได้เข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้น และสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้นโดยผ่านแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑต์ชุมชนด้วยระบบระบบอิเล็กทรอนิกส์

วัตถุประสงค์

งานวิจัยนี้ กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ 3 ประการ ดังนี้

- 1) เพื่อสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑต์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์
- 2) เพื่อพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑต์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์
- 3) เพื่อเสนอต้นแบบพิพิธภัณฑต์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

ระเบียบวิธีวิจัย

1) รูปแบบการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบบิโเล็กทรอนิกส์” เป็นการศึกษาโดยใช้การวิจัยแบบคุณภาพ (Qualitative Research) แบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research-PAR) นับเป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาและแก้ไขปัญหาสังคมและชุมชน และเป็นการมีส่วนร่วมเป็นสิทธิของประชาชนต่อการตัดสินใจนโยบายที่เกี่ยวกับการจัดสรร และการใช้ประโยชน์ของพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบบิโเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ทราบถึงประเด็นของการศึกษาในรายละเอียดที่สำคัญ และมีความครอบคลุมในเนื้อหาสาระสำคัญที่ทำให้ การศึกษาอย่างครบถ้วน จะทำให้ได้ทราบถึงข้อมูลเชิงลึก (In-Depth) ที่มีรายละเอียดชัดเจนสามารถนำมาวิเคราะห์ในเชิงตรรกะ (Analytic Induction)

2) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured interview) มีลักษณะเป็นคำถามแบบปลายเปิด เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) ซึ่งประกอบไปด้วยผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติการ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพิพิธภัณฑสถานชุมชนโดยศึกษาจากองค์การศึกษาที่มีการนำแนวคิดทางพระพุทธศาสนาไปประยุกต์ใช้ต่อการศึกษาองค์ความรู้และกระบวนการสร้างการจัดการพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นเพื่อความยั่งยืนและพึ่งพาตนเอง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เป็นจำนวน 25 รูป/คน

3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ (Interview) ซึ่งเป็นแบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้างชนิดปลายเปิด (Structure In-Depth Interview) จำนวน 1 ฉบับ

4) การเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยจะได้ดำเนินการจัดเก็บข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

(1) การสัมภาษณ์ (Interview) การวิจัยครั้งนี้ใช้ทั้งการสัมภาษณ์แบบกึ่งทางการ (Semi-Formal Interview) และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Information

Interview) ดำเนิน การสัมภาษณ์กลุ่มคนต่าง ๆ 25 ท่าน โดยคำถามที่จะใช้จะเป็นเพียงแนวทางในการสัมภาษณ์ เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ และให้ผู้สัมภาษณ์ตอบตามกรอบแนวคิดการศึกษาและมีอิสระ ในการตอบ โดยข้อมูลที่ได้จะเป็นข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ทั้งหมดทำให้ทราบภาพสะท้อนข้อเท็จจริงตามกรอบแนวคิด

(2) การสนทนากลุ่มเฉพาะ (Focus group discussion) เป็นการปฏิบัติงานในขอบเขตที่เป็นการให้ข้อมูลมากขึ้นทั้งงานวิจัยเชิงคุณภาพและงานวิจัยเชิงปริมาณ ด้วยการสร้างวิธีการวางแผนการอภิปรายอย่างเฉพาะเจาะจงให้ความใส่ใจโดยออกแบบให้สามารถรับทราบถึงข้อมูลในประเด็นที่ให้ความสนใจปรากฏจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลที่ได้รับการอนุญาตให้เก็บข้อมูล

(3) การปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research-PAR) โดยเริ่มตั้งแต่

(3.1) ร่วมศึกษาและวิเคราะห์ปัญหา ซึ่งเป็นการที่ประชาชนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเข้ามามีส่วนร่วมในการศึกษาชุมชน วิเคราะห์ชุมชน ค้นหาปัญหาและสาเหตุของปัญหาภายในพิพิธภัณฑ์ชุมชนร่วมกัน

(3.2) ร่วมวางแผนโดยวางแผนการพัฒนาหลังจากได้ข้อมูลเบื้องต้นของชุมชน และนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาปัญหา สาเหตุของปัญหา และนำมาอภิปรายแสดงความคิดเห็นร่วมกันเพื่อกำหนดนโยบายและวัตถุประสงค์ของโครงการ การกำหนดวิธีการและแนวทางการดำเนินงาน ตลอดจนกำหนดทรัพยากรและแหล่งทรัพยากรที่จะใช้เพื่อการวิจัย

(3.3) ร่วมดำเนินการการสนทนากลุ่มเฉพาะ เป็นการมีส่วนร่วมของประชาชนในการดำเนินการพัฒนา หรือเป็นขั้นตอนปฏิบัติการตามแผนการวิจัยที่ได้วาง

(3.4) ร่วมรับผลประโยชน์ โดยประชาชนต้องมีส่วนร่วมในการกำหนดการแจกจ่ายผลประโยชน์จากกิจกรรมการวิจัยในชุมชนในพื้นที่เท่าเทียมเสมอภาคกัน

(3.5) การมีส่วนร่วมติดตามประเมินผลการดำเนินงานวิจัย และผลของการพัฒนาจากการดำเนินการไปแล้วว่าสำเร็จตามวัตถุประสงค์หรือไม่ มีปัญหาอุปสรรคและข้อจำกัดอย่างไร ด้วยแบบประเมินผลการปฏิบัติการเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ทันที และนำข้อผิดพลาดไปเป็นบทเรียนในการดำเนินการต่อไป การเปิดให้ประชาชน

หรือชาวบ้านที่เกี่ยวข้องได้มีโอกาสเข้าร่วมกระบวนการวิจัย อันจะก่อให้เกิดรากฐานแห่งความยั่งยืนของการพัฒนา

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

1) ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสารเนื้อหา (Content Analysis) นำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนา

2) ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ (Interview) ใช้วิธีการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) โดยนำข้อมูลมาเรียบเรียงและจำแนกอย่างเป็นระบบ จากนั้นนำมาตีความหมาย เชื่อมโยงความสัมพันธ์และสร้างข้อสรุปจากข้อมูลต่างๆ ที่รวบรวมได้โดยทำไปพร้อมๆ กับการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งนี้เพื่อจะได้ศึกษาประเด็นต่างๆ ได้ลึกซึ้ง เมื่อประเด็นใดวิเคราะห์แล้วไม่มีความชัดเจนก็จะตามไปเก็บข้อมูลเพิ่มเติมในประเด็นต่างๆ เหล่านั้น เพื่อตอบคำถามหลักตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อมูลเชิงคุณภาพได้นำมาวิเคราะห์เพื่อหาความเชื่อมโยง ความสัมพันธ์เชิงทฤษฎี

3) ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ แบบประเมินผลการปฏิบัติการ โดย ใช้วิธีการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) โดยนำข้อมูลมาเรียบเรียงและจำแนกอย่างเป็นระบบ

6) ขั้นตอนการวิจัย

รายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 5 ขั้นตอน มีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและสำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อสรุปประเด็นที่จะนำมาใช้เป็นฐานในการศึกษา ได้ดำเนินการดังนี้

ขั้นที่ 1 การศึกษาและสำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เป็นการศึกษาดูเอกสาร (Documentary Research) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นที่ 2 กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยจากข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 การหาแนวทางจากผู้เชี่ยวชาญและผู้มีความเกี่ยวข้อง ในการกำหนด เครื่องมือ “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์”

ขั้นตอนที่ 3 การลงพื้นที่เพื่อการสัมภาษณ์ (Interview) การวิจัยครั้งนี้ใช้ทั้งการสัมภาษณ์แบบกึ่งทางการ (Semi-Formal Interview) และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Information Interview)

ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการสรุปและสังเคราะห์

ขั้นตอนที่ 5 การสร้างองค์ความรู้จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ในประเด็นการสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยการสร้างคิวอาร์โค้ดแสดงข้อมูลพื้นฐานของโบราณวัตถุ และทำการสร้างเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ชุมชนอิเล็กทรอนิกส์ และแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนอิเล็กทรอนิกส์

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ คณะผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยไว้ดังนี้

ตอนที่ 1 การสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

จากการศึกษาวิธีการสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า คณะผู้วิจัยได้จัดสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ชื่อว่า lpmuseum.net โดยได้นำเสนอเรื่องราวประวัติความเป็นมาของวัด ประวัติการสร้างพิพิธภัณฑ์ชุมชน รวมทั้งภาพถ่าย 3 มิติของโบราณวัตถุ พร้อมด้วยข้อมูลเกี่ยวกับโบราณวัตถุทั้งหมด 90 ชิ้น โดยเลือกโบราณวัตถุมาวัดละ 30 ชิ้น และข้อมูลที่สามารถติดต่อสอบถามได้ ของพิพิธภัณฑ์ชุมชนจากวัดทั้ง 3 แห่งใน 3 อำเภอ ของจังหวัดลำปาง ได้แก่ (1) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (2) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกาชา และ (3) วัดบ้านหลด ตำบลนาครี อำเภอแม่ทะ

การสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีวิธีการสร้าง 9 ขั้นตอน คือ (1) การศึกษาความต้องการของแอปพลิเคชัน (2) การเตรียมเครื่องมือพัฒนาโปรแกรมหลัก (3) การเตรียมแฟ้ม app.json ซึ่งเป็นข้อกำหนดแอปพลิเคชัน แต่ละ release (4) การเตรียมแฟ้ม App.js (5) การติดตั้งและสั่งประมวลผล (6) การส่งผลงานขึ้นไปยัง expo.io (7) การเข้าไปในเว็บไซต์ expo.io (8) การเตรียมภาพสำหรับประกอบการพัฒนาแอปพลิเคชันใน Store และ (9) การเข้าไปสมัครใช้งาน google developer account

ตอนที่ 2 การพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

การจากศึกษาวิจัย พบว่า พิพิธภัณฑ์ชุมชนทั้ง 3 แห่ง จากวัดทั้ง 3 วัด ใน 3 อำเภอของจังหวัดลำปาง ได้แก่ (1) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง

(2) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกะคา และ (3) วัดบ้านหลุก ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ ยังไม่ได้มีการพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ คณะผู้วิจัยและผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ชุมชนทั้ง 3 แห่ง มีความเห็นว่าควรมีการพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่ออำนวยความสะดวกด้านข้อมูล และเพื่อเป็นการรักษาฐานข้อมูลเอาไว้ได้ในระยะยาว

ก่อนจะมีการพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ คณะผู้วิจัยโครงการย่อยที่ 2 โดยพระครูสิทธิธรรมบัณฑิตและคณะผู้วิจัย ได้ลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อจัดทำรูปแบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อนำมาพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ต่อไปตามลำดับ แบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ (2) การจัดทำระบบโดยมีการสร้าง QR Code และ (3) การพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยการจัดทำเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ แต่ละขั้นตอน สรุปได้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ

ผลการวิจัยจากการที่คณะผู้วิจัยได้ลงเก็บข้อมูลในพื้นที่ทั้ง 3 แห่ง ในจังหวัดลำปาง ได้แก่ (1) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (2) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกะคา และ (3) วัดบ้านหลุก ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ พบว่า รูปแบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ต้องเป็นการจัดเก็บข้อมูลให้เป็นระบบควรมีการใส่รายละเอียดของโบราณวัตถุ ได้แก่ เลขทะเบียนวัตถุ ชื่อวัตถุ หมวดหมู่ ประเภทวัสดุ ขนาดของโบราณวัตถุ ปีพุทธศักราชที่สร้างผลงานชิ้นนั้น และภาพถ่าย รวมทั้งควรมีเอกสารลงทะเบียนวัตถุโบราณ และมีการจัดหมวดหมู่ให้ชัดเจน การจัดหมวดหมู่นั้น ต้องดูตามประเภทของสิ่งของที่อยู่ภายในพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่ง ควรแบ่งตามประเภทของวัตถุ เช่น หมวดพระพุทธรูป หมวดของใช้ หมวดเสื้อผ้า เป็นต้น ควรมีเลขรหัสวัตถุ ใน Application ควรใส่ข้อมูลดังนี้

- 1) สถานที่ตั้งของวัด
- 2) ประวัติความเป็นมาของวัด
- 3) สิ่งสำคัญที่อยู่ในวัด อาทิ โบราณสถาน โบราณวัตถุ
- 4) ประวัติการสร้างพิพิธภัณฑ์ของวัด พ.ศ. 2547 (ข้อมูลดูได้จากประวัติหนังสือ

ของวัด)

5) โบราณวัตถุจำนวน 30 ชิ้น เรียงตามรหัสที่จัดเก็บไว้ในพิพิธภัณฑ์ ควรขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ และมีการสร้าง QR Code และ Application โดยควรส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ชุมชนมีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น ซึ่งปัจจุบัน มีแต่ QR Code ของประวัติวัดเท่านั้น ทางวัดจึงต้องการสร้างคนรุ่นใหม่ ให้มาช่วยถ่ายรูป ลงทะเบียนโบราณวัตถุ และทำ QR Code โดยการจัดหมวดหมู่ของพิพิธภัณฑ์ ควรมีการใส่รายละเอียด โดยการจัดหมวดหมู่ตามวัสดุ เช่น ทำจากผ้า โลหะ ไม้ กระจาด เป็นต้น จัดหมวดหมู่ตามขนาด เช่น ขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดใหญ่ โดยเรียงจากเล็กไปหาใหญ่ จัดหมวดหมู่ของภาพพระพุทธรูป โดยเรียงตามเรื่องราว เรื่องตามทศชาติ/เรียงตามกัณฑ์ต่าง ๆ รวมถึงการขึ้นทะเบียนวัตถุโบราณ ควรใส่ชื่อตัวอักษรวัด/ปี พ.ศ./รหัส เช่น วบล./2563/001 พิจารณาอาคารพิพิธภัณฑ์ จัดเก็บเก็บพระพุทธรูป และคัมภีร์ใบลาน/คัมภีร์ธรรม/คัมภีร์โบราณ

การจัดทำทะเบียนวัตถุโบราณของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์จะมีส่วนประกอบโดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1) ส่วนต้น บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์ และที่ตั้ง
- 2) ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ประกอบไปด้วย ชื่อวัตถุ เลขลำดับ หมวดหมู่ ประเภท ลักษณะทางกายภาพ
- 3) ส่วนที่ 2 การบันทึกข้อมูล ประกอบไปด้วย ผู้บันทึกข้อมูล วันที่บันทึกข้อมูล ผู้บันทึกภาพ รหัสภาพถ่าย สถานที่จัดเก็บวัตถุ
- 4) ส่วนที่ 3 คำอธิบายวัตถุ ประกอบไปด้วย แหล่งที่มาของข้อมูล ผู้เรียบเรียงข้อมูล วันที่เรียบเรียงข้อมูล

กระบวนการตามข้างต้นก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในชุมชนดังนี้ E- education เป็นกระบวนการให้ การสร้างและการแลกเปลี่ยนความรู้, E- engineering กระบวนการอนุรักษ์ การสร้างสรรค์ การสืบทอด และ E- enforcement กระบวนการสร้างกติกา ระเบียบข้อบังคับ เป็นสร้างกฎระเบียบ หรือข้อบังคับในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ ให้แก่กลุ่มผู้ดูแล และนักท่องเที่ยว เพื่อเป็นอีกช่องทางในการช่วยพิพิธภัณฑ์ในเรื่องการดูแลรักษาโบราณวัตถุไม่ให้ชำรุดเสียหาย อันเป็นการอนุรักษ์โบราณของพิพิธภัณฑ์ชุมชนอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

ขั้นตอนที่ ๓ การจัดทำระบบโดยมีการสร้าง QR Code

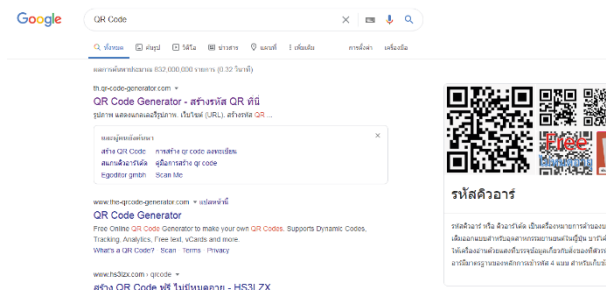
หลังจากที่ได้มีการขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุจำนวน 90 ชิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว คณะผู้วิจัย ได้จัดทำระบบข้อมูล QR Code ของโบราณวัตถุ ทั้งหมด 90 ชิ้น โดยเลือก

โบราณวัตถุมาวัดละ 30 ชิ้น จากพิพิธภัณฑ์ชุมชนภายในวัดทั้ง 3 วัด ใน 3 อำเภอ ของจังหวัด ลำปาง ได้แก่ (1) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (2) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกะคา และ (3) วัดบ้านหลด ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ ซึ่งวิธีการจัดทำระบบโดยการสร้าง QR Code มี 3 วิธีการ ดังต่อไปนี้

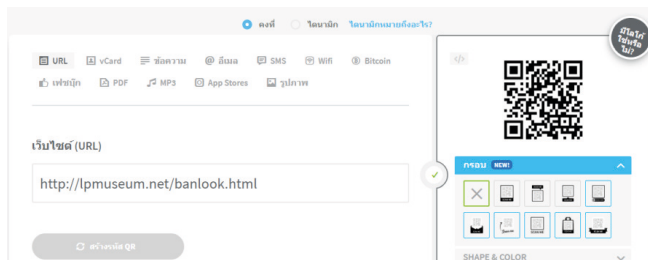
1) ทำการคัดลอกชื่อเว็บไซต์ที่เราต้องการสร้าง QR Code ตามลิงค์ข้างต้น



2) เข้าไปค้นหาเว็บไซต์ ที่ให้บริการการสร้าง QR Code



3) ดำเนินการตามขั้นตอนที่เว็บไซต์ได้ให้คำแนะนำ หลังจากนั้นจะได้ QR Code ตามที่เราต้องการดังภาพ



ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

การพัฒนาระบบเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า พิพิธภัณฑ์ชุมชนทั้ง 3 แห่ง ควรมีการพัฒนาระบบและเครือข่ายด้วยการการจัดหมวดหมู่ของพิพิธภัณฑ์ โดยควรมีการใส่รายละเอียด หมวดหมู่อย่างไรในการจัดการระบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อความสะดวกในการค้นคว้าข้อมูลและการบำรุงรักษาโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชน ควรจัดหมวดหมู่ตามประเภทของสิ่งของที่อยู่ภายในพิพิธภัณฑ์แห่งนั้น เช่นจัดแบ่งเป็น 2 หมวด โดยหมวดหลัก แบ่งตามประเภทของวัตถุ หมวดรองอาจเป็นวัสดุที่ใช้ทำวัตถุชิ้นนั้น การจัดหมวดหมู่ต้องพิจารณาตามประเภทของสิ่งของที่อยู่ภายในพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่ง ควร แบ่งตามประเภทของวัตถุ เช่น หมวดพระพุทธรูป หมวดของใช้ หมวดเสื้อผ้า เป็นต้น ควรมีเลขรหัสวัตถุ ใน Application โดยใส่ข้อมูลดังนี้

- 1) สถานที่ตั้งของวัด
- 2) ประวัติความเป็นมาของวัด
- 3) สิ่งสำคัญที่อยู่ในวัด อาทิ โบราณสถาน โบราณวัตถุ
- 4) ประวัติการสร้างพิพิธภัณฑ์ของวัด พ.ศ. 2547 (ข้อมูลดูได้จากประวัติหนังสือของวัด)
- 5) โบราณวัตถุจำนวน 30 ชิ้น เรียงตามรหัสที่จัดเก็บไว้ในพิพิธภัณฑ์ ควรขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ และมีการสร้าง QR Code และ Application โดยควรส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ชุมชนมีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น ซึ่งปัจจุบัน มีแต่ QR Code ของประวัติวัดเท่านั้น ทางวัดจึงต้องการสร้างคนรุ่นใหม่ ให้มาช่วยถ่ายรูปแบบทะเบียนโบราณวัตถุ และทำ QR Code โดยการจัดหมวดหมู่ของพิพิธภัณฑ์

ตอนที่ 3 เสนอต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

จากการศึกษาพิพิธภัณฑ์ชุมชนจากวัดทั้ง 3 วัด ภายใน 3 อำเภอ ของจังหวัดลำปาง ได้แก่ (1) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (2) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกาฬมณี และ (3) วัดบ้านหลุก ตำบลนาครี อำเภอมะเข็ญ พบว่า พิพิธภัณฑ์ชุมชนแต่ละแห่ง ยังไม่มีการจัดทำฐานข้อมูลในระบบอิเล็กทรอนิกส์ คณะผู้วิจัย จึงได้เสนอต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยการลงพื้นที่เพื่อไปจัดทำทะเบียนโบราณวัตถุ และจัดทาระบบข้อมูลโบราณวัตถุทั้ง 90 ชิ้น จากวัดทั้ง 3 วัด วัดละ

30 ขึ้น เพื่อมาจัดทำพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีการนำระบบเทคโนโลยี มาใช้ในการจัดเก็บข้อมูลของวัตถุโบราณ ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ได้แก่ 1) มีการจัดทำ OR Code 2) มีการสร้างแอปพลิเคชัน และ 3) มีการจัดทำเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ชุมชน

อภิปรายผล

ศิลปวัฒนธรรมสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่มีความคุณค่าทางศิลปะ ประวัติศาสตร์ โบราณคดี เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองทางอารยธรรมของชุมชนและประเทศ ชาตินับแต่อดีต จึงเป็นความจำเป็นอย่างมากที่จะต้องสงวนรักษา อนุรักษ์โบราณ วัตถุ ศิลปวัตถุเหล่านี้ไว้มิให้สูญหายไปจากผืนแผ่นดินไทย ดังที่กรมศิลปากรได้ออก พระราชบัญญัติเกี่ยวกับโบราณวัตถุอาทิเช่น อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 14 แห่ง พระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พ.ศ. 2504 แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2535 จึงประกาศ ขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ และศิลปวัตถุ ที่มีได้อยู่ในความครอบครองของกรมศิลปากร รวม 51 แห่ง จำนวน 365 รายการ โดยปัจจุบันพิพิธภัณฑสถานอิเล็กทรอนิกส์ในจังหวัดลำปาง มี ๕ แห่ง ได้แก่ 1) ปงสนุก 2) ธนบดี 3) วัดพระแก้ว 4) ป่องนักษ์ (ค่ายสุรศักดิ์) 5) หอบูมละกอน จากการที่คณะผู้วิจัย ได้ลงเก็บข้อมูลในพื้นที่ทั้ง 3 แห่ง ในจังหวัดลำปาง ได้แก่ (1) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (2) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอเกาะคา และ (3) วัด บ้านหลุก ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ พบว่า การจัดเก็บข้อมูลให้เป็นระบบควรมีการใส่รายละเอียดของโบราณวัตถุ ควรมียรายละเอียดต่าง ๆ ของวัตถุโบราณ อาทิ เลขทะเบียนวัตถุ ชื่อวัตถุ หมวดหมู่ ประเภทวัสดุ ขนาดของโบราณวัตถุ ปีพุทธศักราชที่สร้างผลงานชิ้นนั้น และภาพถ่าย ซึ่งสอดคล้องกับพระมหาสุนันท์ สุนนโท (รุจิเวทย์) (พระมหาสุนันท์ สุนนโท (รุจิเวทย์), 2557 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการ ศาสนสมบัติของวัดในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา” พบว่า ปัจจัยด้านการแต่งตั้งบุคลากรที่ ดูแลรักษาและดำเนินการ เป็นการดึงบุคคลเข้าช่วยเหลืองานจัดการศาสนสมบัติวัดของ เจ้าอาวาส รักษาศาสนสมบัติวัดและเงินผลประโยชน์ของวัด เป็นวิธีการแบบแผนที่เป็นฐาน ข้อมูลช่วยให้เจ้าอาวาสตัดสินใจจัดการศาสนสมบัติวัดได้เหมาะสม ผ่าน รูปแบบการจัดการ ศาสนสมบัติของวัดตามหลักกฎหมาย ดำเนินการตามคู่มือสำนักงานพระพุทธศาสนาจังหวัด พระนครศรีอยุธยา และรูปแบบการจัดการศาสนสมบัติของวัดตามจารีตประเพณีซึ่งไม่มีการ

จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร อนึ่งการดำเนินการจัดการศาสนสมบัติทั้ง 2 รูปแบบส่งผลให้เกิดการรักษาศาสนสมบัติและผลประโยชน์ตอบแทนแก่วัดแตกต่างกัน และมีผลประโยชน์และปัญหาความต้องการที่เกิดขึ้นกับวัดแตกต่างกันตามสภาพพื้นที่

การจัดหมวดของพิพิธภัณฑ์ ควรมีการใส่รายละเอียด หมวดหมู่อย่างไรในการจัดการระบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อความสะดวกในการค้นคว้าข้อมูลและการธำรงรักษาโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชน ควรจัดหมวดหมู่ตามประเภทของสิ่งของที่อยู่ภายในพิพิธภัณฑ์แห่งนั้น เช่น จัดแบ่งเป็น 2 หมวด โดยหมวดหลัก แบ่งตามประเภทของวัตถุ หมวดรองอาจเป็นวัสดุที่ใช้ทำวัตถุชิ้นนั้น การจัดหมวดหมู่ต้องพิจารณาตามประเภทของสิ่งของที่อยู่ภายในพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่ง ควรแบ่งตามประเภทของวัตถุ เช่น หมวดพระพุทธรูป หมวดของใช้ หมวดเสื้อผ้า เป็นต้น ควรมีเลขรหัสวัตถุใน Application โดยใส่ข้อมูลดังนี้

- 1) สถานที่ตั้งของวัด
- 2) ประวัติความเป็นมาของวัด
- 3) สิ่งสำคัญที่อยู่ในวัด อาทิ โบราณสถาน โบราณวัตถุ
- 4) ประวัติการสร้างพิพิธภัณฑ์ของวัด พ.ศ. 2547 (ข้อมูลดูได้จากประวัติหนังสือ

ของวัด)

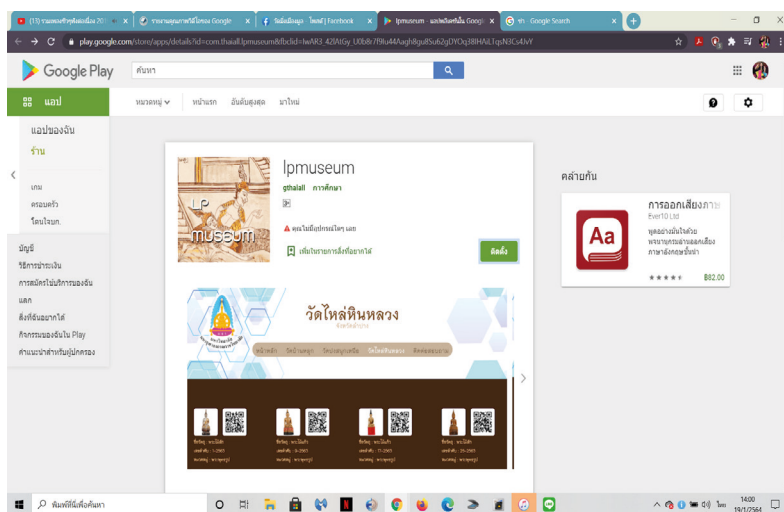
5) โบราณวัตถุจำนวน 30 ชิ้น เรียงตามรหัสที่จัดเก็บไว้ในพิพิธภัณฑ์ ควรขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ และมีการสร้าง QR Code และ Application โดยควรส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ชุมชนมีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น ซึ่งปัจจุบัน มีแต่ QR Code ของประวัติวัดเท่านั้น ทางวัดจึงต้องการสร้างคนรุ่นใหม่ ให้มาช่วยถ่ายรูป ลงทะเบียนโบราณวัตถุ และทำ QR Code โดยการจัดหมวดหมู่ของพิพิธภัณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับ **ฉลาด จันทรสมบัติ** (ฉลาด จันทรสมบัติ, 2548 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแบบการจัดการความรู้ขององค์กรชุมชน” โดยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาแบบการจัดการความรู้ 8 องค์กร ชุมชนในพื้นที่กลุ่มเป้าหมาย 2 หมู่บ้าน ซึ่งผลการวิจัยพบว่าแบบการจัดการความรู้ขององค์กรชุมชนที่พัฒนาประกอบด้วย ขั้นตอนเตรียมชุมชน เช่น การสร้างแรงจูงใจ และสร้างจิตสำนึกในการทำงานร่วมกันของคนในชุมชน ขั้นสร้างวิสัยทัศน์ขั้นจัดทำแผนพัฒนาศักยภาพ ขั้นการนำแผนไปปฏิบัติและพัฒนางาน และขั้นประเมินผลสรุป โดยผลการนำแบบการจัดการความรู้ขององค์กรชุมชนไปทดลองใช้กับองค์กรชุมชนเป้าหมาย 8 องค์กรเป็นเวลา 8 เดือน พบว่า ทุกกลุ่มองค์กร เกิดนักจัดการความรู้ในชุมชน มี

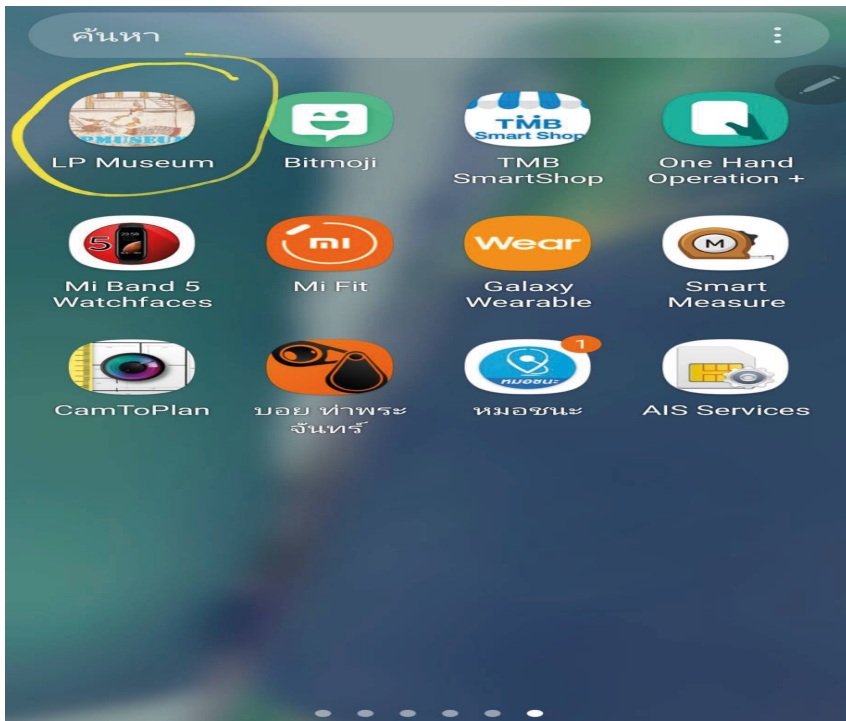
การดำเนินการจัดการความรู้ การตั้งคำถามและการปฏิบัติ โดยการแก้ปัญหากระบวนการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วย การสร้างความรู้ การจำแนกความรู้ การจัดเก็บ การนำไปใช้ การแลกเปลี่ยนและการประเมินผลความรู้ มีศูนย์จัดการความรู้ขององค์กรที่ขับเคลื่อนให้กลุ่มพึ่งตนเองได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งบนเวทีจริงและเวทีเสมือน และกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในการดำเนินการจัดการความรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก

องค์ความรู้จากงานวิจัย

โครงการวิจัยย่อยที่ 3 เรื่อง การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ภายใต้แผนงานวิจัย เรื่อง การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ ดังนี้ (1) เพื่อสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ (2) เพื่อพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ และ (3) เพื่อเสนอต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ งานวิจัยดังกล่าวได้พัฒนาและสร้างนวัตกรรมต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ดังนี้

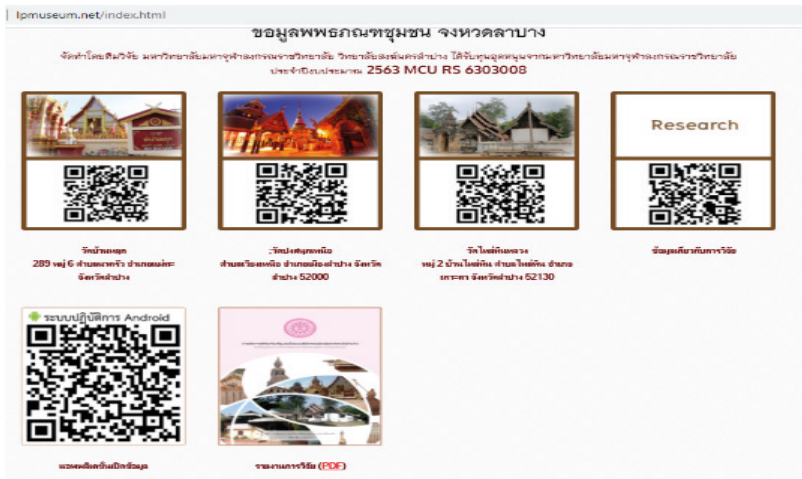
1. สร้างแอปพลิเคชัน (Application) lpmuseum



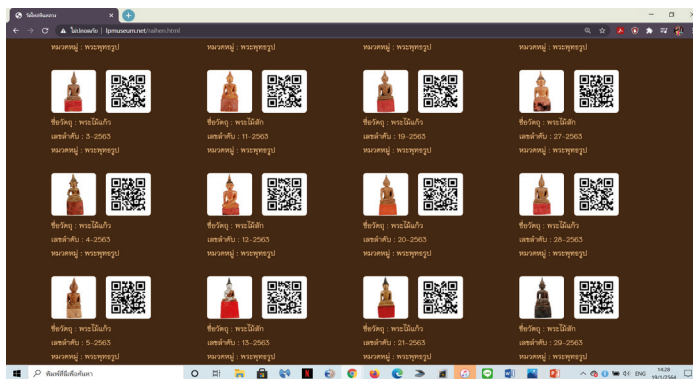


2. พัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชน www.Lpmuseum.net





3. เสนอด้านแบบพิกัดชุมชนด้วยระบบบิเล็กทรอนิกส์



สรุป

การสร้างแอปพลิเคชันพีพีธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีวิธีการสร้าง 9 ขั้นตอน คือ (1) การศึกษาความต้องการของแอปพลิเคชัน (2) การเตรียมเครื่องมือพัฒนาโปรแกรมหลัก (3) การเตรียมแฟ้ม app.json ซึ่งเป็นข้อกำหนดแอปพลิเคชัน แต่ละ release (4) การเตรียมแฟ้ม App.js (5) การติดตั้งและสั่งประมวลผล (6) การส่งผลงานขึ้นไปยัง expo.io (7) การเข้าไปในเว็บไซต์ expo.io (8) การเตรียมภาพสำหรับประกอบการพัฒนาแอปพลิเคชันใน Store และ (9) การเข้าไปสมัครใช้งาน google developer account

การพัฒนาระบบและเครือข่ายพีพีธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยจัดทำรูปแบบทะเบียนโบราณวัตถุของพีพีธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อนำมาพัฒนาระบบและเครือข่ายพีพีธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ต่อไปตามลำดับ แบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ (1) การจัดทำระบบโดยมีการสร้าง QR Code และ (3) การพัฒนาระบบและเครือข่ายพีพีธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยการจัดทำเว็บไซต์พีพีธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้เสนอต้นแบบพีพีธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ คณะผู้วิจัยได้เสนอต้นแบบพีพีธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยการลงพื้นที่เพื่อไปจัดทำทะเบียนโบราณวัตถุ และจัดทำระบบข้อมูลโบราณวัตถุทั้ง 90 ชิ้น จากวัดทั้ง 3 วัด วัดละ 30 ชิ้น เพื่อมาจัดทำพีพีธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีการนำระบบเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดเก็บข้อมูลของวัตถุโบราณ ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ได้แก่ 1) มีการจัดทำ OR Code 2) มีการสร้างแอปพลิเคชัน และ 3) มีการจัดทำเว็บไซต์พีพีธภัณฑ์ชุมชน

บรรณานุกรม

ฉลาด จันทรสมบัติ. (2548). “การพัฒนาแบบการจัดการความรู้ขององค์กรชุมชน”. การ

ศึกษาดุษฎีบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ปรีตดา เฉลิมเผ่า กอนันตกุล ผู้อำนวยการศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. (1 สิงหาคม 2548).

สะท้อนภูมิปัญญาพื้นบ้านผ่านพีพีธภัณฑ์ท้องถิ่น. (วาไรตี้ท่องเที่ยว).สืบค้น

เมื่อ 10 กันยายน 2564. แหล่งที่มา <https://mgronline.com/travel/detail/9480000102926>

พระมหาสุวณฺ์ สุนฺโท (รฺจิวเทย). (2557). “การพัฒนารูปแบบการจัดการศาสนสมบัติ
ของวัดในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต. ปบัณฑิต
วิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.