การพัฒนาแอพพลิเคชั่นในการจัดการเรียนรู้และการจัดการสิ่งแวดล้อม และแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย

Development of Application in Learning Management and Environmental Management and Archeology in Nongkhai Province

[1]อธิเทพ ผาทา [2]สอนประจันทน์ เสียงเย็น [3]ศรุติ อัศวเรืองสุข
[4]อุทัย สติมั่น และ [5]ธนัญชาภาวิ์ ชัยประภา
[1]Athithep Phatha,[2]Sornprachan Siangyen, [3]Sarute Assavaruangsuk,
[4]Uthai Satiman and [5]Thananchapa Chaiphapa
[1]คณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
[1]Faculty of Buddhism, Mahachulalongkornrajavidyalaya University
[2,3]คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
[2,3]Faculty of Education, UdonThani Rajabhat University
[4]คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
[4]Faculty of Humanities and SciencesSuan, Dusit University
[5]วิทยาเขตหนองคาย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
[5]Nongkhai Campus, Mahachulalongkornrajavidyalaya University
[2]Corresponding Author's Email: mollamp@hotmail.com
Received: May 19, 2022; **Revised:** April 25, 2023; **Accepted:** April 25, 2023

บทคัดย่อ

บทความวิจัยมีวัตถุประสงค์ 3 ประการ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างแอพพลิเคชั่น 2) เพื่อการพัฒนาและใช้แอพพลิเคชั่นในการเข้าถึงสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย 3) เพื่อศึกษาคุณค่าของพัฒนาแอพพลิเคชั่นในการจัดการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เน้นการศึกษาวิเคราะห์ทั้งในเชิงพื้นที่และกลุ่มเป้าหมาย ถอดบทเรียนและการบูรณาการข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ การสังเกต และการปฏิบัติการร่วมกันโดยใช้กระบวนการตามวงจรเดมมิง (PDCA)

ผลการวิจัยพบว่า 1) แนวคิดการสร้างและพัฒนาแอพพลิเคชันนั้นเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องของ (1.1) สมาร์ทโฟน หรือโทรศัพท์มือถือ (1.2) โปรแกรมการสร้างแอพพลิเคชั่น จะต้องมีการพัฒนาโปรแกรมให้เท่าทันการพัฒนาของสมาร์ทโฟน หรือโทรศัพท์มือถือ 2) ในการศึกษาเกี่ยวกับผังสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายจำเป็นจะต้องมีการพัฒนาแอพพลิเคชั่นและนำมาใช้เพื่อให้เกิดการเข้าถึงแหล่งโบราณคดีได้ 3) ในการพัฒนาแอพพลิเคชั่นเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดคุณค่าในการเข้าถึง และการจัดการซึ่งสามารถนำเอาแหล่งโบราณคดีทั้งหมดในพื้นที่ศึกษามาไว้ในโทรศัพท์เพียงเครื่องเดียวได้

คำสำคัญ : การพัฒนา; แอพพลิเคชั่น; การเรียนรู้; ชุมชน

Abstract

The objectives of this research article are 1) to study the guidelines for creating applications.2.) for the development and use of applications to enhance the body of knowledge about environmental management and archaeological sites in Nong Khai Province; 3.) to study the value of application development. (Application) in learning management and environmental management and archeological sites in Nong Khai Province
This research is a qualitative research by using the action research process as part of the research operation. Emphasis on analytical studies both in the area and the target groups. Organizing the research process by extracting lessons and integrating information from interviews, observations, and collaborative action in the study area and defined target audience using the Demming Cycle Process (PDCA).

The results found that 1) Application creation and development concept is related to the concept of (1 .1) smart phone or mobile phone (1 .2) application creation program. Programs must be developed to keep pace with the development of smart phones. or mobile phone. 2) In studying about environmental plans and archaeological sites in Nong Khai Province, it is necessary to develop applications and be used to achieve access to archaeological sites. 3) In developing applications It is what creates accessibility value. and management, which can bring all the archaeological sites in the study area into one phone.
Keywords: Development;Applications;Learning; Community

บทนำ

พระพุทธศาสนานั้นถือได้ว่าเป็นศาสนาที่มีแหล่งกำเนิดมาจากอินเดียหรือชมพูทวีป เมื่อ 2600 ปีที่ผ่านมา จากนั้นก็ได้รับการเผยแผ่ไปยังดินแดนต่างๆ ภายหลังจากที่พระพุทธองค์ทรงปรินิพพานแล้ว โดยได้ถูกนำไปเผยแผ่ ณ ดินแดนทางเหนือก่อน แต่การเผยแผ่ในยุคแรกๆ นั้นก็ไม่มีหลักฐานปรากฏชัดเท่าใดนัก ต่อมาเมื่อปี พ.ศ. 236 ตรงกับสมัยของพระเจ้าอโศกมหาราช พระองค์ได้ทรงทำการสังคายนาและทรงส่งพระสมณทูตออกไปเผยแผ่พระพุทธศาสนาไปทั่วโลก จำนวน 9 สาย โดยพบว่าสายที่มีอิทธิพลต่อการเกิดขึ้นหรือได้รับกระแสความเชื่อของพระพุทธศาสนาเถรวาทในดินแดนอุษาคเนย์ หรือเอเชียตะวันออกเฉียงใต้นั้นก็มีอยู่ 2 สายก็คือ สายที่ 8 คือ พระโสณเถระ และพระอุตตรเถระ ไปสุวรรณภูมิ ได้แก่ ไทย พม่า และมอญ และสายที่ 9คือ พระมหินทเถระ ไปประเทศเกาะสิงหล หรือประเทศศรีลังกา (เสถียร โพธินันทะ, 2535) หรือหากล่าวเฉพาะพื้นที่ของประเทศไทยนั้นก็คือสายที่ 8 คือพระโสณะ พระอุตตระ ซึ่งในคัมภีร์สมันตปาสาทิกา อรรถกถาแห่งพระวินัยปิฎกระบุว่านำพระพุทธศาสนาไปไปประดิษฐานที่อาณาจักรสุวรรณภูมิ (พระไตรปิฎกภาษาไทยฉบับมหาจุฬาลงกรณราช วิทยาลัย: 1/1/118) ซึ่งคำว่า สุวรรณภูมินั้น นักวิชาการไทยและต่างประเทศส่วนหนึ่งเชื่อว่า ได้แก่ บริเวณประเทศไทย คือจังหวัดนครปฐม โดยมีโบราณสถานและโบราณวัตถุต่าง ๆ เช่น พระปฐมเจดีย์ เป็นต้น เป็นประจักษ์พยานอยู่จนบัดนี้ ส่วนนักวิชาการพม่าและต่างประเทศอีกส่วนหนึ่งสันนิษฐานว่า พม่าว่า สุวรรณภูมิได้แก่ เมืองสะเทิมในพม่าตอนใต้ (พระธรรมปิฎก (ประยุทธ์ ปยุตฺโต), 2540)

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาจากหลักฐานทางโบราณคดีนักวิชาการไทยก็เชื่อมั่นว่าพระพุทธศาสนากระแสแรกที่เข้ามาสู่สุวรรณภูมิเป็นครั้งแรกก็คือสมัยการสังคายนานี้และคำว่าสุวรรณภูมิก็คือบริเวณลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา คือจังหวัดนครปฐม ราชบุรี เป็นต้น และหากพิจารณาถึงภาพรวมของการเข้ามาของพระพุทธศาสนาเถรวาทนับตั้งแต่สมัยพระเจ้าอโศกมหาราชเป็นต้นมาก็จะพบว่า เมืองไทยนั้นได้รับกระแส

พระพุทธศาสนาที่แตกต่างกัน โดยนักวิชาการไทยได้ระบุถึงกระแสการเข้ามาของพระพุทธศาสนาจากอินเดียสู่ไทยนั้นสามารถแบ่งได้เป็น 4 ยุค คือ (1) ยุคเถรวาทแบบสมัยอโศก (2) ยุคมหายาน เริ่มจากการส่งสมณฑูตออกประกาศศาสนาในอาเซียกลางหลังการสังคายนาครั้งที่ 4 ของฝ่ายมหายาน ซึ่งอุปถัมภ์โดยพระเจ้ากนิษกะมหาราช เป็นเหตุให้พระพุทธศาสนาเข้าไปเผยแพร่ในประเทศจีน พระเจ้ากรุงจีนคือ มิ่งตี่ ได้ส่งทูตสันถวไมตรีมายังขุนหลวงเม้า กษัตริย์ไทยผู้ครองอาณาจักรอ้ายลาว คณะทูตได้นำพระพุทธศาสนาเข้ามาด้วยทำให้หัวเมืองทั้ง 77 มีราษฎร 51,890 ครอบครัว หันมานับถือพระพุทธศาสนาเป็นครั้งแรก (พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต), 2540) (3) ยุคเถรวาทแบบพุกาม พ.ศ.1600 พระเจ้าอนุรุทธมหาราช หรืออโนรธามังช่อกษัตริย์พุกามเรืองอำนาจขึ้น ทรงปราบรามัญรวมพม่าเข้าได้ทั้งหมดแล้วแผ่อาณาเขตเข้ามาถึงอาณาจักรล้านนา ล้านช้าง จรดลพบุรี และทวารวดี พระเจ้าอนุรุทธ ทรงเลื่อมใสในพระพุทธศาสนาฝ่ายเถรวาท เมื่ออาณาจักรพุกามแผ่เข้ามาครอบงำคนไทยในถิ่นนี้ ซึ่งนับถือพระพุทธศาสนาสืบ ๆ มาอยู่แล้ว ก็รับนับถือพระพุทธศาสนาแบบพุกามจนเจริญแพร่หลายทั่วไปในฝ่ายเหนือ

หลังจากพระพุทธศาสนาได้แพร่เข้ามาสู่สุวรรณภูมิแล้ว พระพุทธศาสนาเถรวาทก็ได้มีการเผยแผ่หรือแพร่ขยายตัวไปยังอาณาจักรโบราณต่างๆ ในดินแดนสุวรรณภูมิทั้งที่รู้จักกันในนามของอาณาจักรโบราณหลายอาณาจักรทั้งในยุคก่อนประวัติศาสตร์ เช่น อาณาจักรทวารวดี อาณาจักรศรีวิชัย อาณาจักรกัมพูชา และล่วงเลยมาถึงอาณาจักรในยุคประวัติศาสตร์ของไทย เช่น อาณาจักรสุโขทัย อยุธยา เป็นต้น ในส่วนของอาณาจักรที่เกิดขึ้นในยุคประวัติศาสตร์นั้น อาณาจักรสุโขทัยถือว่าเป็นอาณาจักรที่มีความเจริญรุ่งเรืองในราวพุทธศตวรรษที่ 18 และได้แผ่ขยายอำนาจไปสู่ดินแดนต่าง ๆ หลายแห่ง ซึ่งมีระบุไว้ชัดเจนในศิลาจารึกว่าอาณาจักรสุโขทัยนั้นได้แผ่ขยายอาณาเขตมาจนถึงดินแดนทางภาคอีสานของไทยก็คือเมืองเวียงจัน เวียงคุก และเวียงคำดังที่ปรากฏในจารึกพ่อขุนรามคำแหง หลักที่ 1 ด้านที่ 4 ความว่า “เสิก มีเมืองกว้างช้างหลาย ปราบเบื้องตะวันออก ฮอดสรลวงสองแควลุมบาจายสคาเท้าฝั่งของเถิงเวียงจันทน์ เวียงคำเป็นที่แล้ว” (จารึกในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินทร, 2562) และผลการแผ่ขยายอำนาจมานั้นก็ทำให้เมืองที่มีชื่อและมีตัวตนตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ก็ได้มีปรากฏร่องรอยของพระพุทธศาสนาได้มาเจริญรุ่งเรืองในดินแดนนั้นๆ

จังหวัดหนองคายเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีประชาชนนับถือพระพุทธศาสนาเป็นส่วนใหญ่ และมีแหล่งโบราณคดีทางประวัติศาสตร์และพระพุทธศาสนา เป็นจำนวนมาก เช่น ชุมชนก่อนประวัติศาสตร์บ้านโคกคอน อำเภอท่าบ่อ หรือเมืองโบราณทางประวัติศาสตร์ได้แก่ เมืองปะโค เวียงคุก ซึ่งมีหลักฐานว่าเป็นเมืองที่มีมาตั้งแต่สมัยขอมโบราณ และพัฒนามาเป็นเมืองแห่งพระพุทธศาสนาในสมัยประวัติศาสตร์ ดังจะปรากฏว่าเมืองปะโค เวียงคุกนี้จะมี วัดหรือพุทธสถานที่มีชื่อเสียงอยู่เป็นจำนวนมาก และยังมีพระธาตุอันเป็นสถานที่บรรจุพระบรมสารีริกธาตุ และเป็นที่เคารพนับถือศรัทธา เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจของชาวหนองคายและประชาชนทั่วไปที่อาศัยอยู่บริเวณสองฝั่งโขงทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ เช่น พระธาตุหล้าหนอง หรือพระธาตุกลางน้ำ พระธาตุบังพวน พระธาตุโพนจิกเวียงงัว และนอกจากนั้นยังมีพระพุทธรูปศิลปะล้านช้าง และศิลปะท้องถิ่นที่มีชื่อเสียงอีกเป็นจำนวนมาก เช่น หลวงพ่อพระใสและ เป็นต้น (สำนักโยธาธิการและผังเมือง จังหวัดหนองคาย: มปป.:1) ซึ่งเราจะพบว่า แหล่งโบราณคดีทางพระพุทธศาสนาในจังหวัดหนองคายนั้นหลายที่กำลัง

ถูกลืมหรือถูกละทิ้งจากชาวเมือง แสดงให้เห็นว่าเมืองหนองคายเป็นเมืองแห่งประวัติศาสตร์และเป็นเมืองแห่งวัฒนธรรมทางด้านพระพุทธศาสนาที่มีพัฒนาการของเมืองและความเจริญรุ่งเรืองมาเป็นระยะเวลานาน

อย่างไรก็ตามจะพบว่าความจริงที่เมืองหนองคายเป็นเมืองทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่เคยรุ่งเรืองมานานนั้นก็ดูเหมือนว่าจะถูกซ่อนหรือถูกแอบไว้ไม่ให้เป็นที่รู้จักของคนทั่วไป เนื่องจากว่าภาพแห่งความเจริญรุ่งเรืองในฐานะที่เป็น (1) เมืองประวัติศาสตร์ และ (2) เมืองแห่งวัฒนธรรมนั้นไม่ได้รับการดูแลหรือเอาใจใส่เพื่อพลิกฟื้นให้เป็นที่รู้จักของคนทั่วไปเลย ดังจะพบว่าแหล่งโบราณคดีหลายแห่งทั้ง ๆ ที่เป็นแหล่งโบราณคดีที่มีความสำคัญทางพระวัติศาสตร์และพระพุทธศาสนา เช่น แหล่งโบราณคดีบ้านโคกคอน อำเภอท่าบ่อ จังหวัดหนองคาย หรือเมืองประวัติศาสตร์ คือเมืองปะโค เมืองเวียงคุกที่เคยเป็นเมืองคู่แฝดของเวียงจันทน์ในอดีตที่ยังคงมีซากปรักหักพังของวัดและเมืองหลงเหลืออยู่ให้เห็นเป็นจำนวนมาก แต่ก็ปรากฏว่าภาพแห่งความเจริญรุ่งเรืองในอดีตเหล่านี้กลับไม่ได้รับการเปิดเผยหรือฟื้นฟูเพื่อให้เห็นเป็นประจักษ์อันเป็นเหตุทำให้เมืองหนองคายหรือจังหวัดหนองคายก็ยังคงเป็นเมืองที่ยังคงถูกซ่อนแอบหรือยังเป็นเมืองที่ถูกปกปิดเอาไว้เหมือนเดิม เพราะผู้คนหรือสังคมยังไม่สามารถที่จะเข้าถึง “พื้นที่แห่งความเจริญรุ่งเรืองในอดีตนั้นได้เลย” อันเนื่องมาจาก (1) ขาดการศึกษาค้นคว้าวิจัยที่เพียงพอจากนักวิชาการที่เกี่ยวข้อง (2) ขาดการประชาสัมพันธ์เพื่อยกระดับให้เป็นเมืองแห่งวัฒนธรรมหรือเมืองแห่งประวัติศาสตร์จากทั้งรัฐและเอกชน

จากสภาพปัญหาดังกล่าวคณะผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า ควรที่จะต้องมีการเร่งพัฒนาเรื่องการสร้างเครื่องมือเพื่อเข้ามาช่วยเหลือในการที่จะทำให้สิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย ได้รับความสนใจและสามารถที่จะเข้าถึงกลุ่มผู้ใช้สื่อออนไลน์ในยุคปัจจุบันให้ได้ง่ายขึ้นด้วยการสร้างแอพพลิเคชั่น ขึ้นมาเพื่อที่จะสามารถนำเอาองค์ความรู้ที่มีอยู่ในงานวิจัยทั้งหมดไปเผยแผ่ให้กับสังคมในโลกออนไลน์ในวงกว้างได้ ซึ่งจะเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะสามารถทำให้องค์ความรู้ในเรื่องดังกล่าวสามารถที่จะเข้าถึงผู้คนได้อย่างหลากหลายและมากขึ้นได้ ทั้งนี้ก็เพื่อให้ง่ายต่อการศึกษาและการเข้าถึงองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีของชุมชนในจังหวัดหนองคายนั้นให้ละเอียดต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างแอพพลิเคชั่นส่งเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย

2. เพื่อการพัฒนาและใช้แอพพลิเคชั่นเพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดการสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย

3. เพื่อศึกษาคุณค่าของการพัฒนาแอพพลิเคชั่นในการจัดการเรียนรู้และการจัดการสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) มาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินการวิจัย เน้นการศึกษาวิเคราะห์ทั้งในเชิงพื้นที่และ

กลุ่มเป้าหมาย มีการจัดกระบวนการวิจัยด้วยการถอดบทเรียนและการบูรณาการข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ การสังเกต และการปฏิบัติการร่วมกันในพื้นที่ศึกษาและกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้โดยใช้กระบวนการตามวงจรเดมมิง (PDCA) เป็นเครื่องมือในการดำเนินงานการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน โดยมีลำดับการดำเนินการดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาด้านเนื้อหา/เอกสาร/แนวคิดทฤษฎี ในด้านการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) การวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) หรือการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) คณะผู้วิจัย ได้ทำการรวบรวมข้อมูลจาก แนวคิดทฤษฎี การทบทวนวรรณกรรม/สารสนเทศ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแอพพลิเคชั่น (Application) ในการจัดการเรียนรู้และการจัดการสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาในภาคสนามหรือพื้นที่กรณีศึกษาเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม โดยการสังเกต (Observation) การสัมภาษณ์ (Interview) การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามมาจัดกระทำข้อมูลและตรวจสอบข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แนวคิดทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ได้ศึกษามาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยจำแนกตามความมุ่งหมายของการวิจัย และนำเสนอข้อมูลตามความมุ่งหมายของการวิจัยโดยการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

ขั้นตอนที่ 3 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ กลุ่มประเภทประชากรการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้จำแนกประชากรและผู้ให้ข้อมูลดังนี้ ประชากรศึกษาเป็นกลุ่มพระภิกษุสงฆ์หรือผู้นำศาสนา ผู้บริหารภาครัฐ ส่วนท้องถิ่น และตัวแทนชุมชน ที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่แหล่งโบราณคดีใน 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองหนองคาย อำเภอโพนพิสัย อำเภอรัตนวาปี อำเภอท่าบ่อ อำเภอโพธิ์ตาก อำเภอศรีเชียงใหม่ โดยใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้ที่จะสามารถให้ข้อมูลที่สำคัญ โดยกำหนดเกณฑ์ คือ เป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในประเด็นที่ศึกษาและเป็นผู้ที่ยินดีจะให้ข้อมูลเชิงลึกถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตามบริบทของพื้นที่ กำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ดังนี้(1) กลุ่มพระสงฆ์หรือผู้นำทางศาสนา จำนวน 10 รูป (2) กลุ่มผู้นำชุมชน จำนวน 10 คน(3) กลุ่มตัวแทนชุมชน/ปราชญ์ชาวบ้าน/นักวิชาการจำนวน 10 คน(4) กลุ่มนิสิตนักศึกษาและกลุ่มคนที่ร่วมกิจกรรม หมู่บ้านรวม20 คน รวม 50 รูป/คน

ขั้นตอนที่ 4 เครื่องมือและวิธีการที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แบบสำรวจ ใช้ในการสำรวจพื้นที่ในการกำหนดพื้นที่การวิจัย เพื่อกำหนดพื้นที่ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นการสำรวจข้อมูลก่อนทำการวิจัย และข้อมูลเบื้องต้นในการเข้าถึงพื้นที่การวิจัย 2) แบบสังเกต (Observation) ใช้ในการสังเกตสภาพทั่วไปของชุมชน พื้นที่ตั้งของแหล่งโบราณคดี ชุมชนแวดล้อมและนโยบายของหน่วยงานปกครองของท้องถิ่น ซึ่งการเก็บข้อมูลจะประกอบด้วยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non- Participant Observation) 3) แบบสัมภาษณ์ (Interview Guide) ใช้สัมภาษณ์กลุ่มผู้รู้ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผังโบราณคดีและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผู้นำชุมชน หรือประชาชนชาวชุมชนนั้นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแอพพลิเคชั่น

(Application) ในการจัดการเรียนรู้และการจัดการสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายซึ่งการดำเนินการสัมภาษณ์จะใช้รูปแบบการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interviews) และแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non-Structured Interviews) เป็นแบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากกรอบแนวคิดและตามความมุ่งหมายของการวิจัย 4) ใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งมีการจัดสนทนาเป็นกลุ่ม ตั้งแต่ 8-10 คน มีการกำหนดเนื้อหาในการสนทนา และสนทนากลุ่มอย่างไม่เป็นทางการเพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนาแอพพลิเคชั่น (Application) ในการจัดการเรียนรู้และการจัดการสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายรวมถึงผู้มีส่วนได้เสียหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับแหล่งโบราณคดีเพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพในอดีตที่ส่งผลกระทบต่อปัญหาการพัฒนาแอพพลิเคชั่น (Application) ในการจัดการเรียนรู้และการจัดการสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย

ขั้นตอนที่ 5 การรวบรวมข้อมูล การตรวจสอบข้อมูล ในการวิจัยเรื่องการศึกษาเชิงสำรวจสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้ (1) การสำรวจ เป็นการสำรวจพื้นที่ก่อนการลงพื้นที่เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นการกำหนดพื้นที่เพื่อให้การเก็บข้อมูลในขั้นต่อไปได้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นจริง (2) การสังเกต (Observation) ประกอบด้วยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Participant And Non Participant Observation) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ผู้วิจัยได้เข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมพร้อมกับสังเกต ซักถามข้อมูลที่ยังสงสัยและจดบันทึกอย่างเป็นระบบ การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) ผู้วิจัยจะทำการสังเกตสภาพทั่วไปของชุมชนและสิ่งแวดล้อม แหล่งโบราณคดีในชุมชนเพื่อนำไปสู่การสำรวจสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายอย่างจริงจัง (3) การสัมภาษณ์ (Interview Guide) ประกอบด้วยแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interviews) เป็นการสัมภาษณ์ตามแนวทางประเด็นคามที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์ข้อมูลอย่างกว้างๆ และสามารถที่จะสัมภาษณ์เจาะลึกได้ทันที เพื่อหาคำตอบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (No Structured Interviews) เป็นการสัมภาษณ์ตามแนวทางประเด็นคำถามที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์ข้อมูลอย่างกว้างๆ และสามารถที่จะสัมภาษณ์เจาะลึกได้ทันที และมีแนวคำถามที่สามารถสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึกได้ ไม่ได้เป็นคำถามที่ตายตัว การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) การเก็บข้อมูลด้วยการสนทนากลุ่ม ในแต่ละกลุ่มจัดผู้เข้าร่วมสนทนา 8-10 คน เพื่อให้ได้การสนทนาตามแนวของวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อให้ได้ผลคือประเด็นคำตอบเกี่ยวข้องกับสาระสำคัญของการพัฒนาแอพพลิเคชั่นเพื่อการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย

ขั้นตอนที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาทั้งในเชิงเอกสาร (Documentary Research) และข้อมูลเชิงประจักษ์ จากการสัมภาษณ์ การประชุมกลุ่มย่อย เป็นกระบวนศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ที่ได้จากการสรุปตามสาระสำคัญด้านเนื้อหาที่กำหนดไว้ โดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ตามประเด็นหัวข้อดังนี้ ดำเนินการศึกษาบริบทพื้นที่โดยเน้นกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการวิจัย และสรุปและนำเสนอผลการศึกษาที่ได้จากการศึกษาในเชิงเอกสารและภาคสนามจากการ สัมภาษณ์ กลุ่มเป้าหมาย 3 อำเภอ ได้แก่

อำเภอเมืองหนองคาย อำเภอโพนพิสัย อำเภอท่าบ่อ สนทนากลุ่มในแต่ละชุมชน จัดเวทีแสดงความคิดทั้ง 3 อำเภอ ชุมชน แล้วนำมาวิเคราะห์ตามประเด็นสำคัญ กล่าวคือ ประวัติความเป็นมาของแหล่งโบราณคดี ความเชื่อและประเพณีวัฒนธรรม สภาพปัญหาที่เกิดขึ้น หน่วยงานที่เข้ามาเกี่ยวข้องจากนั้นจะนำผลการวิเคราะห์มาเผยแผ่สู่สังคม ทั้งภาครัฐ และภาคเอกชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับต่างๆ พร้อมทั้งวิเคราะห์สภาพของพื้นที่ที่เป็นที่ตั้งของสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย 3 อำเภอ แล้วการพัฒนาแอพพลิเคชั่น (Application) ในการจัดการเรียนรู้และการจัดการสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายโดยใช้หลักทฤษฎีที่เกี่ยวข้องนำไปสู่การสร้างความเข้าใจผ่านข้อเท็จจริงที่ถูกต้องให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของชุมชน จากนั้นนำผลที่ได้ทั้งหมดมาสรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า แนวคิดการสร้างและพัฒนาแอพพลิเคชันนั้นเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องของ(1) สมาร์ทโฟน หรือโทรศัพท์มือถือ ซึ่งมือถือนั้นปัจจุบันได้มีการพัฒนาออมาหลากหลายรุ่นดังนั้นการพัฒนาหรือการสร้างโปรแกรมแอพพลิเคชันนั้นจะต้องมีการสำรวจการพัฒนาของสมาร์ทโฟน หรือโทรศัพท์มือถือไปด้วย (2) โปรแกรมการสร้างแอพพลิเคชั่น เป็นโปรแกรมที่นำมาสร้างเป็นแอพพลิเคชั่นซึ่งจะต้องมีการพัฒนาโปรแกรมให้เท่าทันการพัฒนาของสมาร์ทโฟน หรือโทรศัพท์มือถือ ซึ่งจะต้องมีการสำรวจ สร้าง และการพัฒนารวมถึงการทดลองใช้และมีการปรับปรุงไปเป็นระยะๆเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์และเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเข้าถึงข้อมูลต่างๆนั้นสามารถที่จะทำได้ง่ายและเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้โดยละเอียดในการศึกษาเกี่ยวกับผังสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายก็เช่นกันจำเป็นจะต้องใช้เทคโนโลยีในการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว แอพพลิเคชั่นถือว่าเป็นตัวเลือกหนึ่งของการสื่อสารการเข้าถึงแหล่งโบราณคดีได้ง่าย โดยแอพพลิเคชั่นนั้นถือว่าเป็นนวัตกรรมที่มีการพัฒนาขึ้นมาเพื่อให้สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสังคมที่จำเป็นอย่างหนึ่งในปัจจุบันในการเข้าถึงพื้นที่และข้อมูลของสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายนั้นจำเป็นจะต้องใช้แอพพลิเคชั่น โดยจะต้องมีการพัฒนาและนำมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดคือการที่เราสามารถรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีได้ผ่านแอพพลิเคชั่น โดยการดำเนินการสร้างและพัฒนาแอพพลิเคชันของคณะนักวิจัยในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้มีชื่อว่า แอพพลิเคชั่น “โบราณคดี @ หนองคาย” เป็นแอพพลิเคชั่นที่รวบรวมข้อมูลของแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายที่ได้คัดเลือกมาแล้วจำนวน 20 แห่ง เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการดำเนการวิจัยและพัฒนาแอพพลิเคชันขึ้นมาเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงแหล่งโบราณคดีได้อย่างสะดวก รวดเร็วและมีข้อมูลสนับสนุนการเข้าถึงแหล่งโบราณคดีอย่างพร้อมมูล

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่า การใช้แอพพลิเคชั่น “โบราณคดี @ หนองคาย”เพื่อการเข้าถึงแหล่งโบราณคดีนั้นย่อมก่อให้เกิดคุณค่าหลายประการได้แก่ (1) คุณค่าในการเรียนรู้เทคโนโลยี กล่าวคือการใช้แอพพลิเคชั่น“โบราณคดี @ หนองคาย” ถือว่าเป็นการเปิดโอกาสให้คนรุ่นเก่าในชุมชนได้มีโอกาสในการ

เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆและสามารถเข้าถึงข้อมูลท้องถิ่นได้ง่ายขึ้น (2) คุณค่าในการศึกษาสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย หมายถึง คุณค่าที่เกิดจากการใช้“โบราณคดี @ หนองคาย” แล้วก่อให้เกิดผลที่ดีกับการศึกษากล่าวคือเร่งให้เกิดการเรียนรู้ข้อมูลแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายของชุมชนต่างๆที่อยู่แวดล้อมแหล่งโบราณคดีได้มากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการศึกษาเชิงประวัติศาสตร์หรือว่าเป็นการศึกษาในเชิงศิลปวัฒนธรรม เป็นต้น (3) คุณค่าในการส่งเสริมการท่องเที่ยว การใช้“โบราณคดี @ หนองคาย”ย่อมก่อให้เกิดการกระตุ้นให้มีการเข้ามาท่องเที่ยวในแหล่งโบราณคดีในชุมชนมากขึ้นเนื่องจากว่านักท่องเที่ยวมีองค?ความรู้ในเรื่องนั้นๆมากขึ้นนั่นเอง (4) คุณค่าในการจัดการการเรียนรู้ การจัดทำหรือการสร้างและพัฒนา“โบราณคดี @ หนองคาย”เพื่อการเรียนรู้ข้อมูลของท้องถิ่นนั้นถือว่าเป็นการจัดการความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีชุมชนเอาไว้จำนวนมาก (5) คุณค่าในการเผยแผ่ศาสนาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น หมายถึงการใช้แอพพลิเคชัน “โบราณคดี @ หนองคาย”ถือว่าเป็นการเข้าถึงองค์ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาเนื่องจากแหล่งโบราณคดีทั้งหมดเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาโดยตรง

อภิปรายผลการวิจัย

1. ประเด็นเรื่องของแนวคิด-ทฤษฎีการสร่งและการพัฒนาแอพพลิเคชันนั้นเป็นการนำแนวคิดทฤษฎีของการสร้างแอพพลิเคชันที่มุ่งถึงการพัฒนาโปรแกรมให้เหมาะสมกับสมาร์ทโฟน หรือมือถือที่กำลังมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด โดยการพัฒนานั้นมุ่งถึงการสำรวจแหล่งข้อมูลด้านโปรแกรมการทำแอพพลิเคชันจากนั้นก็จดำเนินการออกแบบและพัฒนา จากนั้นก็มีการนำไปใช้หรือทดลอบเมื่อทดสอบเสร็จก็จะนำไปสู่การใช้จริง ซึ่งหลักการดำเนินการพพัฒนาแอพพลิเคชันนั้นขึ้นอยู่กับการเลือกโปรแกรมและแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมเพื่อให้เข้าได้กับสมาร์ทโฟนในแต่ละช่วงเวลา สอดคล้องกับกิติมา สุรสนธิ ที่ได้เสนอหลักการไว้ว่า การสื่อสารแบ่งเป็นการสื่อสารภายในบุคคล เป็นการสื่อสารของบุคคลคนเดียว โดยคนเดียวกันทำหน้าที่เป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร กล่าวคือระบบประสาทส่วนกลางของบุคคลนั้นจะทำหน้าที่ทั้งส่งสารและรับสาร ตัวอย่างของการสื่อสารภายในบุคคล ได้แก่ การพูดกับตัวเอง การร้องเพลง ฟังคนเดียว การเขียนจดหมายแล้วอ่านตรวจทานก่อน การคิดถึงงานที่จะทำ เป็นต้น และการสื่อสารระหว่างบุคคล คือ การสื่อสารที่ประกอบด้วยบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปมาทำการสื่อสารในลักษณะตัวต่อตัว กล่าวคือ ทั้งฝ่ายผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถที่จะติดต่อแลกเปลี่ยนสารกันได้โดยตรง ในขณะที่คนหนึ่งทำหน้าที่ส่งสาร พร้อมทั้งการสื่อสารมวลชน เป็นการสื่อสารกับมวลชนจำนวนมาก ในเวลาเดียวกันพร้อม ๆ กัน โดยที่สมาชิกของมวลชนแต่ละคนอยู่ที่ต่าง ๆ กัน เพื่อให้ข่าวสารไปถึงมวลชนได้พร้อมกันจึงต้องอาศัยสื่อที่เข้าถึงประชาชนจำนวนมากได้ในเวลาอันรวดเร็ว คือ สื่อสารมวลชนซึ่งได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น (กิติมา สุรสนธิ, 2537) สอดคล้องกับกระบวนการสื่อสารตามแนวพระพุทธศาสนาที่เห็นว่าจะเห็นว่าการฟังธรรมนั้น จัดได้ว่าเป็นขั้นตอนในภาคของการปฏิบัติซึ่งเป็นลักษณะที่เป็นรูปธรรมที่เมื่อมีการคบคนดีและรับฟังหลักปฏิบัติอันควรแล้ว ขั้นตอนต่อไปที่เรียกว่า โยนิโสมนสิการนั้น เป็นขั้นตอนในภาคของความคิด (จินตมย) อันเป็นลักษณะของการใช้ปัญญาที่ยังไม่ปรากฏเป็นรูปธรรม เป็นเพียงการคิดใคร่ครวญไว้ในใจหรือไตร่ตรองเท่านั้น ซึ่งถือว่าการ

คิดเช่นนี้เป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เพราะถ้าคิดถูก การกระทำก็จะถูก แต่ถ้าคิดผิด การกระทำก็จะผิดตามไปด้วย โดยการคิดจะถูกเก็บไว้ในรูปของปัญญา คือความรอบรู้ หรือความฉลาดที่เรียกว่า กุศล หรือโกศัลละ ซึ่งมีอยู่ 3 ประการคือ 1) ความเป็นผู้ฉลาดในเหตุ (ทาง, หลักปฏิบัติ) แห่งความเจริญความดี เรียกว่า อายโกศล 2) ความเป็นผู้ฉลาดในเหตุแห่งความเสื่อม ความเสียหาย เรียกว่า อปายโกศล 3) ความเป็นผู้ฉลาดในเหตุแห่งความเจริญและความเสื่อม (วิสุทธิมรรคแปล ภาค 3, 2532) เป็นกระบวนการสื่อสารใน 4 ประการ คือ 1) ผู้ส่งสาร 2) ผู้รับสาร 3) เนื้อหาของสาร และ 4) ช่องทางในการสื่อสาร โดยหลักการของการสื่อสารนั้นพระพุทธองค์เสนอว่าจะต้องเป็นไปตามหลักการพัฒนาปัญญาหรือแนวทางในการสื่อสารที่จะก่อให้เกิดปัญญา 3 ประการ คือ จินตมยปัญญา สุตมยปัญญา และภาวนามยปัญญา (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), 2554; พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย: 12/286/311-312)

2. สำหรับการใช้แอพพลิเคชั่น “โบราณคดี @ หนองคาย” ถือว่าเป็นการใช้แอพพลิเคชันที่เป็นการพัฒนาเพื่อให้ผู้ใช้สามารถที่จะค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งแวดล่อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายได้อย่างสะดวก เนื่องจากว่าแอพพลิเคชั่นนั้นถือว่าเป็น อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่เข้ามาช่วยเหลือในการศึกษาแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายทั้งในส่วนของ (1) ที่ตั้ง,เส้นทางการเดินทาง (2) ประวัติความเป็นมา (3)ภาพประกอบ (4) แผนผังของแหล่งโบราณคดีนั้นๆ ซึ่งองค์ความรู้หรือองค์ประกอบของการศึกษาเหล่านี้สามารถที่จะเข้าถึงได้ภายในแอพพลิเคชั่นเพียงแอพเดียวก็สามารถช่วยให้ท่านเข้าถึงแหล่งข้อมูลของแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายได้อย่างง่ายดายเพียงที่สัมผัสกับหน้าจอมือถือของท่านก็สามารถที่จะเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เลย สอดคล้องกับแนวคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ปรากฏขึ้นและเป็นที่รู้จักครั้งแรกในปี ค.ศ 1997 โดยเว็บไซต์ Six Degrees.com อธิบายว่าแต่ละบุคคลสามารถติดต่อสื่อสารกันได้มากที่สุด แม้จะมีช่วงเวลาที่แตกต่างกับการดำเนินชีวิต โดยแต่ละคนสามารถเชื่อมต่อกับคนอื่นที่อาจรู้จักใกล้ตัว หรือคนที่ซึ่งอาจเป็นคนใกล้ มีความเกี่ยวข้องทางใดทางหนึ่ง ทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสำหรับการเผยแพร่หรือการรับข้อมูล เนื่องจากมีส่วนช่วยในการกระจาย ส่งต่อ และเป็นสื่อกล ระหว่างบุคคลเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้คนสามารถเชื่อมต่อและส่ง ข้อความหากันได้ เป็นผู้ริเริ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน เนื่องจากเทคโนโลยีที่พัฒนาไปอย่างมากมีส่วนสำคัญในการให้คนแปลกหน้าที่ไม่รู้จักกันสามารถเชื่อมต่อกันได้ หากมีความสนใจ มีมุมมอง หรือกิจกรรมต่างๆ ที่คล้ายคลึงกัน อีกทั้งเครือข่ายสังคมออนไลน์ยังสามารถรองรับความหลากหลายทางด้านภาษา เชื้อชาติ ศาสนา เพศ ที่แตกต่างกันไป นอกจากนี้บัญชีผู้ใช้งาน (Profile) ที่สามารถสร้างขึ้นในรูปแบบ สาธารณะหรือกึ่งสาธารณะได้ (Boyd & Ellison, 2007)

3. คุณค่าที่เกิดจากการใช้ “โบราณคดี @ หนองคาย” ย่อมก่อให้เกิดผลที่ดีกับการศึกษากล่าวคือเร่งให้เกิดการเรียนรู้ข้อมูลแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายของชุมชนต่างๆที่อยู่แวดล้อมแหล่งโบราณคดีได้มากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการศึกษาเชิงประวัติศาสตร์หรือว่าเป็นการศึกษาในเชิงศิลปวัฒนธรรม เป็นต้น หรือ คุณค่าในการส่งเสริมการท่องเที่ยว การใช้ “โบราณคดี @ หนองคาย”ย่อมก่อให้เกิดการกระตุ้นให้มีการเข้ามาท่องเที่ยวในแหล่งโบราณคดีในชุมชนมากขึ้นเนื่องจากว่านักท่องเที่ยวมีองค์ความรู้ในเรื่องนั้นๆมากขึ้นนั่นเอง หรือ คุณค่าในการจัดการการเรียนรู้ การจัดทำหรือการสร้างและพัฒนา “โบราณคดี @ หนองคาย” เพื่อการ

เรียนรู้ข้อมูลของท้องถิ่นนั้นถือว่าเป็นการจัดการความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีชุมชนเอาไว้จำนวนมาก หรือคุณค่าในการเผยแผ่ศาสนาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น หมายถึงการใช้แอพพลิเคชัน “โบราณคดี @ หนองคาย” ถือว่าเป็นการเข้าถึงองค์ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาเนื่องจากแหล่งโบราณคดีทั้งหมดเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาโดยตรง สอดคล้องกับลักษณะและการตั้งชื่อของเครือข่ายสังคมออนไลน์ นำไปสู่การติดต่อสื่อสารบุคคลต่าง ๆ ซึ่งทำให้ผู้ใช้งาน พูดคุย ทำความรู้จัก เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่าย และระบบอินเทอร์เน็ต (Social Networks and Internet Connectivity Effects, 2005) โดยผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ (Personal Computer) หรือผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟน(Smartphone) เครือข่ายสังคมออนไลน์กลายเป็นส่วนหนึ่งของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ซึ่งเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยมีบริษัทเป็นผู้ให้บริการเครือข่ายตามลักษณะการใช้งานเช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ไฮไฟว์ (Hi5) ทวิตเตอร์ (Twitter) วิกิพีเดีย (Wikipedia) เป็นต้น ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ สามารถนำมาใช้ได้ทั้งกับเรื่องส่วนตัวหรือทางธุรกิจ และใช้ประโยชน์จากความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างเครือข่ายการเชื่อมต่อใหม่ ๆ กับผู้อื่น (Trampedach, 2008)

องค์ความรู้ใหม่

ในการดำเนินการศึกษาเรื่องการพัฒนาแอพพลิเคชั่น (Application) ในการจัดการเรียนรู้และการจัดการสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายได้รับองค์ความรู้ใหม่ที่สอดรับกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. องค์ความรู้เรื่องแนวคิดเรื่องการสร้างและพัฒนาแอพพลิเคชั่น เป็นองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องการสร้างและพัฒนาแอพพลิเคชั่น ซึ่งถือว่าเป็นนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นมาเพื่อช่วยให้มนุษย์สามารถเข้าถึงหรือจัดการทรัพยากรที่มีอยู่ให้สามารถเข้าถึงได้โดยง่ายจากเดิมที่ไม่สามารถที่จะทำได้ โดยการสร้างและการพัฒนาแอพพลิเคชั่นนั้นสามารถทำได้ผ่านสมาร์ทโฟน หรือโทรศัพท์มือถือที่ได้รับการพัฒนามาโดยลำดับและผลจากการพัฒนาหรือสร้างแอพพลิเคชั่นนั้นก็สามารถที่จะให้ประโยชน์กับชุมชนและสังคมในการเข้าถึงองค์ความรู้ด้านอื่นๆได้ง่ายมากขึ้น

2. องค์ความรู้เรื่องการใช้แอพพลิเคชั่นในการจัดการการเรียนรู้ ทางคณะผู้วิจัยได้ทำการสร้างและพัฒนาแอพพลิเคชั่น “โบราณคดี@ หนองคาย”ขึ้นมา โดยที่แอพพลิเคชัน “โบราณคดี@ หนองคาย”นั้นสามารถที่จะรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายในทุกมิติเอาไว้ในแอพพลิเคชั่นเดียว ซึ่งผู้ที่ใช้แอพพลิเคชั่นนี้สามารถที่จะเข้าถึงองค์ความรู้ในเรื่องต่างๆของแหล่งโบราณคดีในพื้นที่หรือในชุมชนได้อย่างสะดวก

3. องค์ความรู้เรื่องแอพพลิเคชั่นกับการส่งเสริมการท่องเที่ยว สำหรับองค์ความรู้นี้เกิดมาจากการนำเอาแอพพลิเคชัน “โบราณคดี@ หนองคาย” มาใช้ในพื้นที่ก็เกิดการรับรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหรือแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมมากขึ้นเป็นผลทำให้เกิดมากระแสการท่องเที่ยวในพื้นที่มากขึ้น

สรุป

สำหรับการพัฒนาแอพพลิเคชั่น (Application) ในการจัดการเรียนรู้และการจัดการสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายนั้นพบว่าจังหวัดหนองคายเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีความเจริญรุ่งเรืองมาตั้งแต่อดีตอันจะพบได้จากการพบหลักฐานคือมีแหล่งโบราณคดีปรากฏอยู่จำนวนมาก และแหล่งโบราณคดีเหล่านั้นเป็นหลักฐานของการมีมนุษย์มาอาศัยอยู่ในพื้นที่ของจังหวัดหนองคายมาโดยตลอดและต่อเนื่องจากยุคก่อนประวัติศาสตร์มาจนถึงยุคปัจจุบันพื้นที่จังหวัดหนงอคายไม่เคยว่างเว้นจากการมีผู้อาศัยและผู้คนเหล่านั้นก็ได้สร้างสรรถาวรวัตถุและศาสนสถานขึ้นมาตมความเชื่อของตน ดังที่ปรากฏในรูปแบบของวัด พระธาตุเจดีย์หรือศาสนสถานอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับศาสนาที่ตนนับถือโดยพาะพระพุทธศาสนา ซึ่งผลจากการที่มีผู้คนมาอาศัยอยู่นั้นก็เป็นผลทำให้มีระบบการเมืองการปกครองและมีการต่อสู้กันระหว่างเมือวต่างๆทำให้เกิดการทำลายศาสนาสถานและบ้านเมืองลงเป็นเหตุทำให้เหลือเศษซากของความเจริญรุ่งเรืองในรูปแบบของแหล่งโบราณคดีหรือโบราณสถานที่ปรากฏอยู่ในทุกวันนี้

แต่อย่างไรก็ตามจะพบว่าแหล่งโบราณคดีของจังหวัดหนองคายนั้นไม่ได้รับความสนใจจากหน่วยงานของรัฐหรือแม้แต่นักท่องเที่ยวในการเข้าสู่พื้นที่การท่องเที่ยว หรือในเรื่องของการสร้างความสนใจในแหล่งโบราณคดีของชุมชนก็ยังอยู่ในระดับต่ำโดยปัญหาที่พบว่าทำไมผู้คนในชุมชนจึงมีความสนใจในแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคายโดยเฉพาะในชุมชนใกล้บ้านตนเองนั้น เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวนี้คณะผู้วิจัยจึงได้การพัฒนาแอพพลิเคชั่น (Application) ในการจัดการเรียนรู้และการจัดการสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย โดยคัดเลือกวัดที่เป็นพื้นที่ศึกษา จำนวน 20 วัดแล้วนำไปสร้างแอพพลิเคชันจากนั้นได้นำไปทดลองใช้ซึ่งได้ผลและเกิดคุณค่าต่อการเรียนรู้ของชุมชนเป็นอย่างมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแอพพลิเคชั่น (Application) ในการจัดการเรียนรู้และการจัดการสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย” พบว่า มีคุณค่าหลายประการได้แก่ คุณค่าในการเรียนรู้เทคโนโลยี คุณค่าในการศึกษาสิ่งแวดล้อมและแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย คุณค่าในการส่งเสริมการท่องเที่ยว คุณค่าในการจัดการการเรียนรู้ คุณค่าในการเผยแผ่ศาสนาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น โดยภาคภาครัฐ ภาคธุรกิจท่องเที่ยว และชุมชนในพื้นที่ ต้องร่วมมือประสานทำงานร่วมกันเพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และสืบทอดวัฒนธรรมที่กันมาแต่โบราณให้เกิดกับชุมชน ประชาชนในยุคใหม่จึงจะทำให้เกิดความสำคัญกับการดูแลรักษาแหล่งโบราณคดีเป็นอย่างดีด้วยการร่วมมือกันสอดส่องดูแลโบรารสถานเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรวิจัยในประเด็นเรื่อง “การจัดการความรู้เกี่ยวกับแอพพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดหนองคาย” ทั้งนี้ก็เพื่อให้เห็นถึงมุมมองเกี่ยวกับการท่องเที่ยวผ่านสื่อคือแอพพลิเคชันว่าการใช้แอพพลิเคชันอย่างไรจึงจะสามารถเข้าถึงความต้องการของนักท่องเที่ยวได้

2. ควรวิจัยในประเด็น “การพัฒนาแอพพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีในจังหวัดหนองคาย” เนื่องจากว่าปัจจุบันมีการตื่นตัวในเรื่องของการเรียนการสอนเรื่องแหล่งโบราณคดีท้องถิ่นเพื่อการพัฒนาไปสู่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนมากขึ้น ดังนั้น การวิจัยครั้งต่อไปควรเน้นเรื่องของการจัดการเรียนการสอนผ่านแอพพลิเคชันเพื่อให้เกิดความรู้เชิงลึกในเรื่องของแหล่งโบราณคดีในชุมชนได้

3. ควรวิจัยในประเด็น “กระบวนการพัฒนาสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนในจังหวัดหนองคาย”ทั้งนี้ก็เพื่อที่จะให้เกิดความตระหนักรู้ในเรื่องของแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมในชุมชนของภาคส่วนต่างๆในจังหวัดหนองคายให้มีความตระหนักรู้ให้มากขึ้นกว่าที่เป็นอยู่

บรรณานุกรม

กิติมา สุรสนธิ. *ความรู้ทางการสื่อสาร.* พิมพ์ครั้งที่ 3. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. 2537.

จารึกในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินทร. *จารึกพ่อขุนรามคำแหง ด้านที่ 4. [ออนไลน์].* สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2562 จาก http://www.sac.or.th/databases/inscriptions/inscribe_image_detail. php?id=51

พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต). (2540). *พระพุทธศาสนาในอาเซีย.* กรุงเทพฯ: ธรรมสภา.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2554). *พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์*. พิมพ์ครั้งที่ 16 กรุงเทพฯ: สหธรรมิก.

มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). *พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

มหามกุฏราชวิทยาลัย. (2532). *วิสุทธิมรรคแปล ภาค 3.* กรุงเทพฯ: มหามกุฏราชวิทยาลัย.

เสถียร โพธินันทะ. (2535). *ประวัติศาสตร์พระพุทธศาสนา.* กรุงเทพฯ: มหามกุฏราชวิทยาลัย.

Boyd. D. M.. & Ellison. N. B (2 0 0 7). Social Network Sites: SNS. Definition. History and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication.* 1 3 (1). Retrieved 10 November 2021 http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html

Social Networks and Internet Connectivity Effects. (2005). Information. *Communication and Society.* 8 (2), 125-147.

Trampedach. T. (2 0 0 8). *Intro to Social Networking.* Retrieved 25 November 2021 from http://www.edidaktik.at/fachtagung08/trampedach_intro-to-socialnetworking.pdf.