



การจัดการความรู้

Knowledge Management

ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น

เรื่อง

การผลิตโปสเตอร์ธุรกิจชุมชน

วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

หอสมุดกลาง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Barcode.....

เลขเรียกหนังสือ.....

2560

CD-ROM.....

หนังสืออ้างอิง ใช้เฉพาะในห้องสมุดเท่านั้น

คำนำ

ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นความรู้ที่มีคุณค่าควรแก่การรักษาไว้ ซึ่งสอดคล้องกับประเด็นยุทธศาสตร์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่ส่งเสริม สนับสนุน การอนุรักษ์ พัฒนา สืบสานและเผยแพร่ ศิลปวัฒนธรรม โดยวิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง ซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาเฉพาะทาง ได้ให้ความสำคัญโดยการเข้าไปมีส่วนในการจัดเก็บองค์ความรู้ของ ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อให้ได้ข้อมูลทางวิชาการที่จัดเก็บอย่างเป็นระบบ โดยใช้กระบวนการเชื่อมโยงความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการสร้างคุณค่ากับสังคม ตามนโยบายและแผนพัฒนาของวิทยาลัยฯ

จังหวัดพัทลุงตามลักษณะทางภูมิประเทศอยู่ทางภาคใต้ของไทย เป็นแหล่งอารยธรรมของคนไทยมาตั้งแต่อดีตกาลจนถึงปัจจุบัน รวมทั้งศิลปวัฒนธรรมซึ่งเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตัวของชนชาติได้ ไม่ว่าจะเป็น ภาษา ดนตรี หรือสืลาท่าทาง การแสดงดนตรีพื้นบ้านที่แสดงออกถึงความรู้สึก อารมณ์ อุปนิสัย โดยมีกลองชนิดหนึ่งซึ่งใช้อยู่ในพิธีกรรม กลองชนิดนี้เรียกตามภาษาท้องถิ่น ว่า “โพน” บริบทการใช้โพนนั้นได้ก่อตัวมาจากสังคมของชาวพุทธ โดยในแต่ละวัดจะนำโพนมาเป็นเครื่องให้สัญญาณ เช่น บอกเวลาเพลหรือเรียกประชุมชาวบ้าน อย่างไรก็ตามแม้ว่าวัฒนธรรมการใช้กลองจะมีแพร่หลายในพื้นที่ต่างๆ มานานแล้วก็ตาม แต่สำหรับโพนของชาวจังหวัดพัทลุงนั้นมีความโดดเด่นอยู่ตรงที่ “เสียง” ซึ่งจะมีเสียงดังสนั่นหวั่นไหวทุกจังหวะในการเคาะตีจะได้ยินเสียงดังกระจายไปเป็นระยะไกลๆ และด้วยคุณสมบัติด้านเสียงเช่นนี้ จึงทำให้ชาวบ้านได้นำโพนมาใช้สอยเพื่อให้จังหวะสัญญาณตามวัด นอกจากนี้บทบาทของโพนจะมีอยู่ในประเพณีลากพระ ชัตตัม แข่งโพน เป็นการสร้างบรรยากาศครึกครื้น สนุกสนาน เร้าใจ จนกลายเป็นที่กล่าวขานกันว่า “จะร้อยพันหมื่นหมื่นเสียงตะโกน ถาจะสู้เสียงแข่งโพนที่เมืองลุง” เครื่องดนตรีชนิดนี้จัดอยู่ในเครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ที่ใช้ตีกำกับจังหวะประเภทเครื่องหนัง มีรูปทรงลักษณะเป็นกลองขนาดใหญ่ ใช้เป็นสัญลักษณ์เครื่องดนตรีจังหวัดพัทลุง หากแต่ปัจจุบันการสร้างหรือผลิต “โพน” ในจังหวัดพัทลุงยังไม่แพร่หลายมากนัก เนื่องจากการขาดการส่งเสริมจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างเป็นระบบ ทั้งด้านมาตรฐานการผลิต หุ่น และการตลาด คณะกรรมการดำเนินการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง “การผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน” (KM team) ของวิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง ได้เล็งเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นแขนงนี้ โดยมีหลักสำคัญเพื่อต้องการส่งเสริมรายได้ให้กับชาวบ้านในชุมชนที่เป็นผู้ผลิตโพนในจังหวัดพัทลุง ให้มีรายได้เพิ่มขึ้น สามารถเลี้ยงตัวเองได้ จึงดำเนินการจัดเก็บองค์ความรู้จากกลุ่มภูมิปัญญาชาวบ้านที่ยังคงผลิตโพน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุและมีจำนวนน้อย เพื่อให้สามารถเชื่อมโยงความรู้ภูมิปัญญาด้านการผลิตโพน การสร้างคุณค่าต่อสังคม ตลอดจนส่งเสริมรายได้ให้กับผู้คนในชุมชน โดยวิธีการที่เป็นรูปธรรม เพื่อประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นต่อการศึกษาและชุมชนสังคมในอนาคตต่อไป

คณะกรรมการดำเนินการ (KM TEAM)
ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ	ข
บทที่ 1 บทสรุปผู้บริหาร.....	1
บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บองค์ความรู้.....	3
เอกสารที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดเก็บองค์ความรู้	3
ความหมายของความรู้.....	3
ความหมายของการจัดการความรู้.....	4
ขั้นตอนการจัดการความรู้.....	5
ประโยชน์ของการจัดการความรู้.....	6
รูปแบบการจัดการความรู้.....	7
บทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อการจัดการความรู้ในองค์กร.....	10
เอกสารที่ให้ความรู้เกี่ยวกับดนตรีพื้นบ้านภาคใต้	11
ความสำคัญของดนตรีพื้นบ้านภาคใต้.....	11
เครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ (โพน).....	12
สถานะภาพองค์ความรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบัน.....	13
บทที่ 3 การจัดเก็บองค์ความรู้เรื่องการผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน	14
กระบวนการ / วิธีการดำเนินการในอดีต	15
ขั้นตอนที่ 1 การค้นหาความรู้.....	16
ขั้นตอนที่ 2 การสร้างและแสวงหาหาความรู้.....	17
ขั้นตอนที่ 3 การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ.....	18
ขั้นตอนที่ 4 การประมวลและกลั่นกรองความรู้.....	18
ขั้นตอนที่ 5 การเข้าถึงความรู้.....	19
ขั้นตอนที่ 6 การแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้.....	19
ขั้นตอนที่ 7 การเรียนรู้.....	20

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 4 องค์ความรู้เรื่องการผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน.....	21
การผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน	21
ธุรกิจชุมชน.....	21
ขั้นตอนขบวนการผลิต/วิธีทำโพน	25
สรุปขั้นตอนขบวนการผลิต/วิธีทำโพน	45
คุณลักษณะเฉพาะของโพนที่ผลิตในชุมชน.....	48
เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ผลิตโพน	49
ราคาโพน (ขนาดต่างๆ).....	50
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผลการดำเนินงาน	51
ผลกระทบที่เป็นประโยชน์หรือสร้างคุณค่า	51
ปัจจัยแห่งความสำเร็จ	52
ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข	53
ความท้าทายครั้งต่อไป.....	54
หนังสืออ้างอิง	55
บุคลากรกรม.....	56
ภาคผนวก	57

บทที่ 1

บทสรุปผู้บริหาร (Executive Summary)

วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม เป็นหน่วยงานในส่วนภูมิภาคที่มีพื้นที่รับผิดชอบภาคใต้ล่าง จำนวน ๗ จังหวัด คือ พัทลุง สงขลา สตูล ตรัง ยะลา ปัตตานี และนราธิวาส มีหน้าที่หลักในการจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งอนุรักษ์ เผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม ด้านนาฏศิลป์ ดนตรี และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้

ศิลปวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชาวพัทลุงมีความโดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความเป็นมายาวนานจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะ ประเพณีแข่งโพน-ลากพระ ที่เป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวพัทลุง โพนถือเป็นศิลปวัฒนธรรมอย่างหนึ่งทางด้านดนตรี ในอดีตแต่เดิมนั้น โพน มีบทบาทเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา ในด้านการบอกเวลาปฏิบัติกิจต่างๆ ของพระสงฆ์ และเป็นอาณัติสัญญาณบอกเหตุร้ายหรือข่าวสารให้ชาวบ้านรู้ แต่ในปัจจุบันโพนได้เข้ามามีบทบาททางสังคมและมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของชาวพัทลุงมากขึ้น

การเก็บรวบรวมองค์ความรู้ เรื่องการผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน ของคณะกรรมการจัดการความรู้ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง ได้ดำเนินการจัดเก็บองค์ความรู้ตามกระบวนการจัดการความรู้อย่างเป็นระบบ ผลผลิตที่เกิดจากการดำเนินโครงการจัดการความรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2561 เรื่องการผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน โดย KM Team ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง ที่ได้ดำเนินการจัดเก็บองค์ความรู้ตามกระบวนการจัดการความรู้ทั้ง 7 ขั้นตอน ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ คือรายละเอียดขั้นตอนการผลิตโพน จำนวน 22 ขั้นตอน มาตรฐานคุณลักษณะของโพน จำนวน 3 ขนาด ได้แก่ โพนขนาดเล็ก ตัวหุ่นโพนมีความยาวประมาณ 60 เซนติเมตร ขนาดหน้ากลองมีเส้นผ่าศูนย์กลาง ประมาณ 35-40 เซนติเมตร โพนขนาดกลาง ตัวหุ่นโพนมีความยาวประมาณ 70 เซนติเมตร ขนาดหน้ากลองมีเส้นผ่าศูนย์กลาง ประมาณ 40-49 เซนติเมตร และโพนขนาดใหญ่ ตัวหุ่นโพนมีความยาวประมาณ 80 เซนติเมตร ขนาดหน้ากลองมีเส้นผ่าศูนย์กลาง ตั้งแต่ 50 เซนติเมตร ขึ้นไป ผลจากการจัดการความรู้ได้นำไปใช้พัฒนาการผลิตโพนภายในชุมชน ตลอดจนสถานศึกษาในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการทั่วประเทศ สามารถนำรายละเอียดมาตรฐานคุณลักษณะเครื่องโพน ไปใช้ประกอบการกำหนดคุณลักษณะและรายละเอียดเครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ เพื่อจัดซื้อจัดจ้างครุภัณฑ์สำหรับสถานศึกษา ส่งผลให้ผู้ผลิตโพนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการผลิตภายในชุมชนมีรายได้เพิ่มสูงขึ้น และสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีระบบการจัดการความรู้ไปพร้อมๆ กับการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของบุคลากรของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ รวมทั้งจะสามารถปรับตัวและยืนหยัดอยู่ภายใต้สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-Based Economy and Society - KBS) หรือ KM 4.0 ซึ่งเป็นสังคมที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการใช้ความรู้และภูมิปัญญาของคนในองค์กรเพื่อมุ่งสู่งานสร้างสรรค์และนวัตกรรมได้อย่างสง่างาม

องค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถตอบสนองยุทธศาสตร์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มี 3 ประการคือ 1) การรวบรวมองค์ความรู้และพัฒนาคลังความรู้ของศิลปินแห่งชาติและครุภูมิปัญญาท้องถิ่น 2) การนำองค์ความรู้ทางวัฒนธรรม (ด้านดนตรี นาฏศิลป์ และทัศนศิลป์) เพื่อนำไปสู่การใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ และ 3) การนำองค์ความรู้ทางวัฒนธรรม (ด้านดนตรี นาฏศิลป์ และทัศนศิลป์) เพื่อต่อยอดงานศิลป์ เป็นเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของท้องถิ่น รวมทั้งเป็นผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม สำหรับประเด็นความรู้ที่เลือกมาจัดทำโครงการการจัดการความรู้ในปีงบประมาณ 2561 คือ **การรวบรวมองค์ความรู้และพัฒนาคลังความรู้ของศิลปินแห่งชาติและครุภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งตอบสนองยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสรรค์ ต่อยอดงานศิลป์** เพื่อเป็นเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ของท้องถิ่น รวมทั้งผลิตภัณฑ์บริการทางวัฒนธรรม ในประเด็นกลยุทธ์ที่ 1 กระตุ้น ส่งเสริมให้มีการสร้างสรรค์ ต่อยอดงานศิลป์และเป็นผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมโดยการจัดกิจกรรมและจัดงบประมาณสนับสนุน

จากผลผลิตที่ได้จากการดำเนินโครงการฯ ที่สำคัญคือ โครงการจัดการความรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2561 ที่สอดคล้องกับประเด็นยุทธศาสตร์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่สามารถนำไปใช้ได้จริง ซึ่งหากมีการต่อยอดและขยายผลการดำเนินโครงการดังกล่าวก็เชื่อมั่นได้ว่าสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์จะมีระบบการจัดการความรู้ไปพร้อมๆ กับการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของบุคลากรของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ อันจะเป็นพื้นฐานของการพัฒนาองค์กรไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization) ได้อย่างเป็นรูปธรรม รวมทั้งจะสามารถปรับตัวและยืนหยัดอยู่ภายใต้สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-Based Economy and Society - KBS) หรือ KM 4.0 ซึ่งเป็นสังคมที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการใช้ความรู้และภูมิปัญญาของคนในองค์กรเพื่อบ่มบ่มสร้างสร้างสรรค์และนวัตกรรมได้อย่างสง่างาม

สำหรับข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานพอสรุป ประเด็นได้ดังนี้

๑. การเตรียมความพร้อม และการเลือกผู้เชี่ยวชาญ การเก็บรวบรวมองค์ความรู้ ผู้เชี่ยวชาญ/วิทยากร ต้องมีองค์ความรู้ที่มีอยู่ในตัว และผู้เก็บรวบรวมสามารถดึงองค์ความรู้นั้นมาประยุกต์ใช้ได้

๒. การเตรียม วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือและสถานที่ในการจัดเก็บองค์ความรู้เป็นสำคัญเป็นอย่างมาก และผู้รวบรวมควรตระหนักให้ดี

ทั้งนี้วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง จะได้นำข้อเสนอแนะมาเป็นแนวทางในการปรับกลยุทธ์ในการดำเนินงานครั้งต่อไป เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อหน่วยงานและบุคลากรที่สนใจจะนำไปพัฒนางานต่อไป

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการความรู้

การจัดการความรู้ (Knowledge Management : KM) ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องการผลิตเครื่องดนตรีโนราเพื่อธุรกิจชุมชน คณะกรรมการดำเนินการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง ได้กำหนดเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการความรู้ เพื่อนำมาใช้เป็นความรู้พื้นฐานในการดำเนินการตามขั้นตอนการจัดการองค์ความรู้ในครั้งนี้ ไว้ดังนี้

1. เอกสารที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดการความรู้
2. เอกสารที่ให้ความรู้เกี่ยวกับดนตรีพื้นบ้านภาคใต้

1. เอกสารที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดการความรู้

การจัดการความรู้ (Knowledge Management)

ในเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-based Economy) ทรัพยากรที่มีค่ายิ่งขององค์กร นอกจากบุคลากร ก็คือ ความรู้ ซึ่งเป็นทรัพย์สินทางกลยุทธ์ที่สำคัญ องค์กรต่าง ๆ จึงให้ความสนใจในการจัดการความรู้ (Knowledge Management : KM) มากขึ้นและมุ่งหวังที่จะนำความรู้มาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และชาญฉลาด ในการสร้างสินค้าหรือบริการที่มีลักษณะเฉพาะตัว เพื่อสร้างความเจริญเติบโต และสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน

ความหมายของความรู้

มีผู้ให้ความหมายของความรู้ไว้หลายแนวคิด เช่น

พจนานุกรมทางการศึกษา (Carter V. Good 1973 ได้ให้ความหมายของ ความรู้ว่า ความรู้เป็นข้อเท็จจริง (Facts) ความจริง (Truth) กฎเกณฑ์และข้อมูลต่างๆที่มนุษย์ได้รับและรวบรวมสะสมไว้จากมวลประสบการณ์ต่างๆ

พจนานุกรม The Lexiticon Webster (Dictionary Encyclopedia Edition 1,1977) ได้ให้คำจำกัดความ “ ความรู้” เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับข้อเท็จจริง กฎเกณฑ์และโครงสร้างที่เกิดขึ้นจากการศึกษาหรือเป็นความรู้ที่เกี่ยวกับสถานที่ สิ่งของ หรือบุคคล ซึ่งได้จากการสังเกต ประสบการณ์ หรือรายงาน การรับรู้ข้อเท็จจริงเหล่านี้ต้องชัดเจนและต้องอาศัยเวลา

รุติกร พูลภัทรชิน (2554) ได้ให้ความหมายความรู้ของ “ความรู้” ไว้ว่า ความรู้เป็นพฤติกรรมเบื้องต้นที่ผู้เรียนสามารถจำได้ หรือระลึกได้โดยการมองเห็น ได้ยิน ความรู้ในขั้นนี้ คือ ข้อเท็จจริง กฎเกณฑ์ คำจำกัด

ความรู้ (Knowledge) ตามความหมายพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 คือ สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติ และทักษะความเข้าใจ หรือสารสนเทศที่ได้รับมาจากประสบการณ์ สิ่งที่ได้รับมาจากการได้ยิน ได้ฟัง การคิด หรือการปฏิบัติองค์วิชาในแต่ละสาขา

จากความหมายดังกล่าว ความรู้ หมายถึง การรับรู้ข้อเท็จจริง (Facts) ความจริง (Truth) กฎเกณฑ์ และข้อมูลต่างๆที่เกิดขึ้นจากการศึกษา ซึ่งพฤติกรรมเบื้องต้นที่ผู้เรียนสามารถจำได้ ระลึกได้

โดยได้ยีน การมองเห็น การสังเกต หรือจากประสบการณ์ทางธรรมชาติ (NATURAL SETTING) คือ เรียนรู้จากสภาพธรรมชาติที่อยู่ใกล้ๆตัว การเรียนรู้จากสังคม (SOCIETY SETTING) เช่น จากการอ่าน หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต หรือจากการเรียนการสอน (FORMAL INSTRUCTIONAL SETTING) คือ มีผู้แทนจากสถาบันจัดลำดับการเรียนรู้อย่างมีจุดหมายและต่อเนื่อง เป็นต้น รวมถึงสิ่งที่ได้รับการสั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน ค้นคว้าและถ่ายทอด ที่นำไปสู่การกำหนดกรอบความคิด สำหรับการประเมิน ความเข้าใจ และการนำเสนอสารสนเทศและประสบการณ์ใหม่มาผสมรวมกัน

ความหมายของการจัดการความรู้ (Knowledge Management)

มีผู้ให้ความหมายของการจัดการความรู้ไว้หลากหลาย ในที่นี้จะขอยกมาเพียงบางท่าน ดังนี้

การจัดการความรู้ คือ การได้มาซึ่งข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสม สำหรับบุคลากรที่เหมาะสม ในเวลาที่เหมาะสม และช่วยให้บุคลากรสร้าง แบ่งปัน และกระทำสิ่งต่างๆ บนข้อมูล ในหนทางที่จะทำให้เกิดการพัฒนาสมรรถนะของนาซ่าและหุ้นส่วน อย่างสามารถพิสูจน์ได้ (Knowledge management is getting the right information to the right people at the right time, and helping people create knowledge and share and act upon information in ways that will measurably improve the performance of NASA and its partners.)

(คณะทำงานการจัดการความรู้ขององค์การนาซ่า NASA Knowledge Management Team, 2545)

การจัดการความรู้ในองค์กร หมายถึง การรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในองค์กร ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสาร มาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนในองค์กรสามารถเข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้องค์กรมีความสามารถในเชิงแข่งขันสูงสุด

การจัดการความรู้เป็นความท้าทายสองประการ ประการแรก คือ การจัดการข้อมูลข่าวสาร และกระบวนการ และประการที่สอง คือ การจัดการบุคลากรและสภาพแวดล้อมเพื่อให้ความรู้ถูกสร้าง แบ่งปัน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ (WHO considers KM to be the dual challenge of, first, managing information and processes and, second, managing people and their environment so that knowledge is created, shared and applied more systematically and effectively.)

การจัดการความรู้ คือ การบริหารจัดการที่ส่งเสริมให้คนในองค์กร ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อต่อยอดความรู้ที่แต่ละคนมีอยู่ให้สมบูรณ์ แล้วนำไปใช้สร้างนวัตกรรมในการแก้ปัญหาหรือพัฒนางาน (ธีระพล มโนวรากุล, 2551)

การจัดการความรู้ คือ กระบวนการในการสร้าง ประมวล เผยแพร่ และใช้ความรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน (จันทิมา เพิ่มพิกุล, 2543)

การจัดการความรู้ เป็นกระบวนการในการจัดการสภาพแวดล้อม บรรยากาศ หรืออุปกรณ์ เช่น เทคโนโลยี ที่มีส่วนสนับสนุนหรือเอื้อให้คนในองค์กรมีการสร้าง แลกเปลี่ยน แบ่งปัน กู้กลับคืน และใช้ความรู้และประสบการณ์ที่มีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์ และพัฒนาทั้งทางด้านของตัวบุคคลและ

องค์การให้มีความสามารถที่เป็นประโยชน์ และพร้อมที่จะปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลต่อการดำเนินงานขององค์การได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กล่าวโดยสรุป การจัดการความรู้ คือ กระบวนการในการบริหารจัดการความรู้อย่างเป็นระบบเป็นขั้นตอน ตั้งแต่กระบวนการในการระบุน้ำความรู้ที่มีอยู่ในองค์การ การจัดเก็บรวบรวมความรู้จากบุคลากร การจัดหมวดหมู่ความรู้ การเผยแพร่องค์ความรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ตลอดจนการสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมในการเรียนรู้ จนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้และต่อยอดให้เกิดประโยชน์ในการทำงาน เพื่อให้บรรลุตามเป้าประสงค์ขององค์การ

ขั้นตอนการจัดการความรู้

กระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Management Process) เป็นกระบวนการแบบหนึ่งที่จะช่วยให้องค์กรเข้าใจถึงขั้นตอนที่ทำให้เกิดกระบวนการจัดการความรู้ หรือพัฒนาการของความรู้ที่จะเกิดขึ้นในองค์กร ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

1) การบ่งชี้ความรู้ คือ การค้นหาและระบุให้ได้ว่า การที่องค์กรจะบรรลุเป้าหมายตามวิสัยทัศน์ พันธกิจ ขององค์กร และ คนในองค์กรจำเป็นต้องรู้อะไรบ้าง ขณะนี้มีความรู้อะไรบ้าง อยู่ในรูปแบบใด เช่น อยู่ในเอกสาร ฐานความรู้ หนังสือเวียน หรือในตัวบุคคล และอยู่ที่ใครบ้าง เป็นต้น

2) การสร้างและแสวงหาความรู้ โดยการสร้างความรู้ใหม่ที่จำเป็นต่อองค์กร การแสวงหาความรู้จากภายนอกองค์กร (องค์กรที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับความรู้ที่ต้องการเป็นพิเศษ) การรักษาความรู้เก่าที่มีอยู่และยังเป็นประโยชน์ต่อองค์กร ตลอดจนการกำจัดความรู้ที่ใช้ไม่ได้แล้ว เป็นต้น

3) การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ คือ การวางแผนโครงสร้างความรู้ในองค์กรเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเก็บความรู้อย่างเป็นระบบในอนาคต

4) การประมวลและกลั่นกรองความรู้ คือ การปรับปรุงเอกสาร โปรแกรมการจัดเก็บเอกสารให้เป็นมาตรฐาน โดยใช้รูปแบบและเนื้อหาเดียวกัน และปรับปรุงเนื้อหาให้สมบูรณ์ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการนำความรู้ไปใช้ได้อย่างสะดวกรวดเร็วมากขึ้น

5) การเข้าถึงความรู้ คือ การกำหนดรูปแบบและวิธีการที่จะทำให้คนในองค์กร สามารถเข้าถึงความรู้ได้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การฝึกอบรม การทำหนังสือเวียน การจัดทำ Website Web Board เป็นต้น

6) การแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ คือ การที่คนในองค์กรนำความรู้ที่มีอยู่มาแลกเปลี่ยนกันทั้งในรูปแบบที่จับต้องได้ เช่น เอกสาร ฐานความรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศ Intranet หรือในรูปแบบที่ไม่สามารถจับต้องได้ เช่น การจัดทีมข้ามสายงาน การจัดกิจกรรมกลุ่มคุณภาพและนวัตกรรม การจัดชุมชนแห่งการเรียนรู้ การใช้ระบบพี่เลี้ยงเพื่อสอนงาน การสับเปลี่ยนสายงาน การยืมตัว และการจัดเวทีความคิดเห็น เป็นต้น

7) การเรียนรู้ คือ การที่คนในองค์กรนำองค์ความรู้ที่ได้รับมาในรูปแบบและวิธีการต่าง ๆ ไปใช้ในการปฏิบัติงาน โดยมีการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ และนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ในองค์กร

จากการรวบรวมและศึกษาขั้นตอนของการจัดการความรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญหลายคนได้กำหนดไว้ สามารถสรุปออกได้เป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดสิ่งที่ต้องเรียนรู้ (Knowledge Identification) คือ การกำหนดนิยามของสิ่งที่องค์กรต้องการให้บุคลากรเรียนรู้ เพื่อให้บรรลุผลตามวิสัยทัศน์ นโยบาย ภารกิจ ค่านิยมและเป้าหมายต่างๆ ขององค์กร เช่น การระบุขอบข่ายงาน การนิยามขีดความสามารถและคุณลักษณะของแต่ละตำแหน่งงาน เป็นต้น

2. การแสวงหาความรู้ (Knowledge Acquisition) คือ การนำเอาข้อมูล สารสนเทศและความรู้ที่มีอยู่ภายในและภายนอกองค์กร มากลั่นกรองและนำมาสร้างคุณค่า เช่น การสอนงาน การฝึกอบรม การสัมมนา การประชุม การแสดงผลงาน ระบบพี่เลี้ยง การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และการลงมือปฏิบัติ การดำเนินการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการปฏิบัติงานต่างๆ ขององค์กร

3. การสร้างความรู้ (Knowledge Creation) คือ การสร้างสรรค์ความรู้ให้เกิดขึ้นในแต่ละบุคคล โดยผ่านการผลักดัน การหยั่งรู้และเข้าใจเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างลึกซึ้ง ซึ่งทุกคนสามารถเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ๆ เช่น การคิดค้นผลิตภัณฑ์ชนิดใหม่หรือนวัตกรรมใหม่ๆ ให้กับองค์กรได้ โดยแบ่งความรู้เป็น 3 ประการ ดังนี้

3.1. ความรู้โดยนัย (Tacit Knowledge) คือ ความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์การทำงาน และอยู่ในตัวคน เป็นความรู้ที่จับต้องไม่ได้หรือทุนทางปัญญา (Intellectual Capital) เช่น ภาวะผู้นำ ขอบุคลากรองค์กร ความรู้ที่เป็นนวัตกรรมใหม่ๆ ขององค์กร ความสัมพันธ์ของลูกค้า เป็นต้น ซึ่งความรู้โดยนัยนี้เป็นความรู้ที่สำคัญที่สุดที่ควรดำเนินการให้เกิดการแพร่กระจายในองค์กร เพื่อสร้างความรู้ใหม่อันจะเพิ่มมูลค่าและคุณค่าแก่ประเทศได้

3.2. ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) คือ ความรู้ที่เปลี่ยนแปลงจากความรู้โดยนัย และความรู้ที่อยู่โดยรอบมาเป็น สื่อ ตำรา หรือเอกสารอื่นๆ ที่สามารถจับต้องได้

3.3. ความรู้ที่ฝังตัวอยู่ในองค์กร (Embedded Knowledge) คือ ความรู้ที่อยู่ในองค์กร เป็นความรู้ ความเข้าใจที่ชัดเจนในกระบวนการผลิตและ/หรือการบริการ ซึ่งรวมถึงวัฒนธรรมองค์กรด้วย

4. การจัดเก็บและสืบค้นความรู้ (Knowledge Storage & Retrieval) คือ การจัดเก็บความรู้ไว้เพื่อให้บุคลากรในองค์กรเข้ามาสืบค้นได้ตามความต้องการ โดยต้องคำนึงถึงวิธีการเก็บรักษา ซึ่งแต่ละองค์กรจะต้องเก็บรักษาข้อมูลสารสนเทศและความรู้ไว้อย่างดีที่สุด ในการจัดเก็บนั้นสามารถบันทึกเป็นฐานข้อมูลหรือบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรที่ชัดเจนได้

5) การถ่ายโอนความรู้และใช้ประโยชน์ (Knowledge Transfer & Utilization) คือ การกระจายความรู้และถ่ายทอดไปอย่างรวดเร็วและเหมาะสมทั่วทั้งองค์กร เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์

ประโยชน์ของการจัดการความรู้

การจัดการความรู้ที่ดี ช่วยให้องค์กรได้รับประโยชน์ เช่น

- ช่วยเก็บความรู้ให้ควบคู่กับองค์การตลอดไป
- ช่วยลดระยะเวลาในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การให้บริการ หรือการเรียนรู้งานใหม่
- ปรับปรุงประสิทธิภาพ และช่วยเพิ่มผลผลิตให้กับทุกส่วนขององค์การ

- เสริมสร้างนวัตกรรมใหม่ทั้งทางด้านผลิตภัณฑ์และการบริการ
- ส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ แสดงความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งจะส่งผลให้บุคลากรมีคุณภาพเพิ่มขึ้น และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการปฏิบัติงานอันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อองค์กร
- ช่วยให้องค์กรมีความพร้อมในการปรับตัวให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อม การดำเนินธุรกิจเพื่อความอยู่รอดและได้เปรียบทางการแข่งขัน

รูปแบบการจัดการความรู้ (ธีระพล มโนวรกุล, 2551)

ความรู้ในองค์กรนับเป็นทุนที่สำคัญจึงต้องมีการจัดการความรู้ที่เหมาะสม ดังนั้นองค์กรต้องเลือกรูปแบบการจัดการความรู้ที่เหมาะสมกับองค์กรของตนเอง เพื่อที่จะได้นำรูปแบบนั้นมาประยุกต์ใช้จัดการกับความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด การที่องค์กรจะเลือกรูปแบบของการจัดการความรู้มาใช้นั้นองค์กรจะต้องศึกษารูปแบบของการจัดการความรู้ต่างๆ มาเปรียบเทียบกันและนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม รูปแบบการจัดการความรู้ขององค์กรก็มีหลากหลายรูปแบบด้วยกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

การเรียนรู้แบบ วงลูปเดียว (Single Loop Learning) การเรียนรู้ในแบบนี้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อองค์กรเผชิญหน้ากับปัญหาและความผิดพลาดทางการจัดการให้มุ่งแก้ปัญหาเฉพาะหน้า โดยมีการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและการสะสมการเรียนรู้

การเรียนรู้แบบ ลูปซ้อน (Double Loop Learning) เป็นการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาและสนับสนุนการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ซึ่งก่อให้เกิดการสร้างการเรียนรู้และเป็นที่มาของแบบจำลองธุรกิจใหม่ที่สอดคล้องกับความซับซ้อนของการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมการแข่งขัน

การเรียนรู้แบบ ลูปสามชั้น (Triple Loop Learning) เป็นการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาหลักการใหม่ที่องค์กรสามารถนำไปดำเนินการในขั้นต่อไป

รูปแบบการจัดการความรู้ในประเทศไทย

รูปแบบการจัดการความรู้ในประเทศไทย มีหลากหลายรูปแบบด้วยกันแต่การนำมาใช้นั้นองค์กรต่างๆ ก็มีการประยุกต์ใช้เพื่อให้เหมาะสมกับองค์กรของตนเองในครั้งนี้จะกล่าวถึงรูปแบบการจัดการความรู้ที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย 2 รูปแบบ คือ Tuna Model และ Xerox Model และอีก 1 รูปแบบที่จะกล่าวถึงเป็น Model ที่น่าสนใจที่คิดค้นและพัฒนาโดยคุณณัฐพล ร้าไพ คือ i-cando Model โดยมีรายละเอียดของแต่ละรูปแบบดังนี้

1. Tuna Model (สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม, 2548)

แนวคิดรูปแบบการจัดการความรู้ ของสถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม (สคส.) ในรูปแบบปลาทูนัน มีแนวคิดที่ว่า ปลาทูนัน 1 ตัวมีการแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ซึ่งจะอธิบายว่าแต่ละส่วนคืออะไรมีความสำคัญอย่างไร

เป้าหมาย (ส่วนหัวปลา) หรือ KV (Knowledge Vision)

ส่วนหัวที่ทำหน้าที่มองหาเส้นทางที่เดินทางไป แล้วคิดวิเคราะห์ว่า จุดหมายอยู่ที่ไหนต้องวางแบบใดไปในเส้นทางไหน และไปอย่างไร ในที่นี้เราจะเปรียบเป็น การบ่งชี้ความรู้ (Knowledge

Identification) ก่อนที่เราจะทำงานอะไรซักอย่างเราต้องรู้ก่อนว่าเราต้องการอะไร จุดหมายคืออะไร และต้องทำอย่างบ้าง

ส่วนกิจกรรม (ตัวปลา) หรือ KS (Knowledge Sharing)

ส่วนลำตัวที่มีหัวใจของปลาอยู่ทำหน้าที่สูบน้ำที่ดูดเลือดไปเลี้ยงส่วนต่างๆของร่างกาย ในที่นี้เราจะเปรียบเป็น การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ (Knowledge Sharing) คือเราจำเป็นต้องสร้างบรรยากาศที่เกิดการเรียนรู้เพื่อให้คนเข้ามาแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน

ส่วนการจดบันทึก (หางปลา) หรือ KA (Knowledge Access)

หางปลา ทำหน้าที่เป็นแรงผลักดันให้เกิดการเคลื่อนที่ไป เปรียบเสมือนการเข้าถึงความรู้ (Knowledge Access) หรือ คลังความรู้ ที่ได้จากการเก็บสะสมความรู้ที่มาจากการแลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งความรู้เหล่านี้อาจอยู่ในรูปแบบเอกสารหรือ คู่มือต่างๆ

โดยทุกส่วนนั้นมีความสำคัญ และ เชื่อมโยงถึงกันเพื่อให้การจัดการความรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพหากส่วนใดที่ทำแล้วบกพร่องหรือไม่ชัดเจนก็จะส่งผลกระทบต่อส่วนอื่นๆ ตามมาด้วย

2. Xerox Model (ศรีไพร และเจษฎาพร, 2549)

รูปแบบของการจัดการความรู้ เป็นรูปแบบที่บริษัท Xerox Corporation ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการนำมาใช้อย่างประสบความสำเร็จ (ตามแนวคิดของ Mr. Robert Osterhoff) และมีหลายองค์กรในประเทศไทยที่มีการนำรูปแบบนี้มาเป็นกรอบแนวคิดในการจัดการความรู้ ประกอบด้วยกระบวนการดังนี้

- **การจัดการการเปลี่ยนแปลงและพฤติกรรม (Transition and Behavior Management)** สร้างวัฒนธรรมที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันความรู้ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมจะต้องได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหาร และความร่วมมือของบุคลากรทุกระดับ

- **การสื่อสาร (Communication)** องค์กรต้องมีการวางแผนการสื่อสารอย่างเป็นระบบ ต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ โดยคำนึงถึงเนื้อหา กลุ่มเป้าหมาย รวมถึงช่องทางในการสื่อสาร

- **กระบวนการและเครื่องมือ (Process and Tools)** มีกระบวนการและเครื่องมือที่เหมาะสม และเอื้อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ในองค์กร

- **เรียนรู้ (Learning)** เป็นการเตรียมความพร้อม สร้างความเข้าใจเพื่อให้บุคลากรตระหนักถึงความสำคัญในการจัดการความรู้ รวมถึงจัดการฝึกอบรมที่เหมาะสมให้กับบุคลากร

- **การวัดผล (Measurements)** เลือกการวัดผลเพื่อให้ทราบถึงสถานะ ความคืบหน้า และผลที่ได้เป็นไปตามที่คาดหวังหรือไม่ อย่างไร ซึ่งจะช่วยให้องค์กรสามารถทบทวน และปรับปรุงกระบวนการต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการจัดการความรู้

- **การยกย่องชมเชยและให้รางวัล (Recognition and Rewards)** มีการยกย่องชมเชย และระบบการให้รางวัลเพื่อจูงใจให้บุคลากรเข้าร่วมกิจกรรม

โดยเป้าหมายของการจัดการความรู้จะถูกกำหนดให้สอดคล้องกับทิศทางในการดำเนินธุรกิจ และเชื่อมโยงกับกลยุทธ์ทางธุรกิจขององค์กร

3. I-Cando Model

รูปแบบการจัดการความรู้ผ่านเว็บที่เสริมสร้างสมรรถนะของนักศึกษา ครูเป็นการนำเอาแนวคิดและหลักการของการจัดการความรู้(Knowledge Management) และการ

เรียนรู้ผ่านเว็บ (Web-based Learning) มาผสมผสานกับแนวคิดพื้นฐานการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมผ่านเว็บ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของผู้เรียน (Competency) โดยต้นแบบดังกล่าวได้พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ (Systematic Approach) อันประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ หลัก ได้แก่ ปัจจัยนำเข้า (Input) กระบวนการ (Process) และผลผลิต (Output)

ปัจจัยนำเข้า

เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการเรียนรู้ผ่านเว็บ (Elements of Web-based Learning) ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบย่อย 3 ด้าน ได้แก่ ผู้เรียน (Student) ผู้สอน (Teacher) และปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ทั้งนี้ลักษณะการเรียนรู้ดังกล่าวจะอาศัยความสามารถของเทคโนโลยีการเรียนรู้ผ่านเว็บ 3 ส่วน ได้แก่ เทคโนโลยีการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaboration Technology) เทคโนโลยีการสื่อสาร (Communication Technology) และเทคโนโลยีฐานข้อมูล (Storage Technology)

กระบวนการ

1.การค้นคิดและสร้างสรรค์สร้าง (Creating) คือ กระบวนการสร้าง การกำหนด การแสวงหา การดำเนินการ การจัดหา และการกำหนดเป้าหมายหรือการนิยามความรู้ให้ชัดเจนเพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ขับเคลื่อนโดยกิจกรรมคิดค้นค้นหาตัวตน

2.การพิจารณาและคัดสรร (Analyzing) คือ กระบวนการคิดวิเคราะห์ พิจารณาเลือกสรรกลั่นกรองความรู้ และการจัดประเภทหรือหมวดหมู่ความรู้ ขับเคลื่อนโดยกิจกรรมชุมชนคนสนใจ

3.การลองทำและนำไปใช้ (Nurturing) คือ กระบวนการนำเอาความรู้ที่หาได้มาจากการพิจารณา และเลือกสรรความรู้ มาฝึกกระทำ หรือลองทำ และประยุกต์ใช้ความรู้ในทางปฏิบัติ ซึ่งทำให้ความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) สามารถถ่ายโอนและปรับเปลี่ยนให้กลายเป็นความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge)

4.การกระจายและแบ่งปัน (Disseminating) คือ กระบวนการที่ได้จากการนำความรู้ไปลงทำ และประยุกต์ใช้ความรู้แล้วมาแบ่งปัน แลกเปลี่ยน กระจาย และถ่ายโอนความรู้ร่วมกัน ขับเคลื่อนโดยกิจกรรมชุมชนคนปฏิบัติ

5.การประเมินและปรับปรุง (Optimizing) คือ กระบวนการนำเอาความรู้ที่ได้จากการเผยแพร่แล้วมาประเมินและปรับปรุงด้วยตนเองเพื่อนำไปใช้ในการทำงานการแก้ไขปัญหา หรือการตัดสินใจต่างๆ ขับเคลื่อนโดยกิจกรรมแบบอย่างปฏิบัติที่เป็นเลิศ

ผลลัพธ์

ประกอบด้วยการประเมินสมรรถนะการเรียนรู้ของผู้เรียน(Competency) 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ (Knowledge) พิจารณาจากผลการประเมินตนเองของนักศึกษา (Knowledge assessment) ด้านทัศนคติ (Attitude) พิจารณาจากผลการประเมินทัศนคติของนักศึกษา (Attitude assessment) และด้านทักษะ (Skill) พิจารณาจากผลการประเมินสมรรถนะการปฏิบัติงานของนักศึกษา (Performance assessment)

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับการจัดการความรู้ (สมชาย นำประเสริฐชัย, 2549)

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือไอซีที (Information and communication Technology) หมายถึง เทคโนโลยีที่เกี่ยวกับการนำระบบคอมพิวเตอร์ ระบบสื่อสารโทรคมนาคม และความรู้อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง มาผนวกเข้าด้วยกัน เพื่อใช้ในกระบวนการจัดหา จัดเก็บ สร้างและเผยแพร่สารสนเทศในรูปแบบต่าง ๆ ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศนั้นอาจกล่าวได้ว่าประกอบขึ้นจากเทคโนโลยีสองสาขาหลักคือ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสื่อสารโทรคมนาคม

กล่าวได้ว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นปัจจัยสำคัญตัวหนึ่งที่มีเอื้อต่อการจัดการความรู้ประสบความสำเร็จ ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตและอินทราเน็ตเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ช่วยให้การแลกเปลี่ยนความรู้สามารถทำได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ระบบฐานข้อมูลที่ทันสมัยก็มีส่วนช่วยให้การจัดการความรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น (สุพัตราสุภาพ ,2538) ได้จำแนกเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เกี่ยวข้องและมีบทบาทในการจัดการความรู้ออกเป็น 3 รูปแบบ คือ

1. เทคโนโลยีการสื่อสาร (Communication Technology) ช่วยให้บุคลากรสามารถเข้าถึงความรู้ต่างๆ ได้ง่ายขึ้น สะดวกขึ้น รวมทั้งสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่างๆ ค้นหาข้อมูล สารสนเทศและความรู้ที่ต้องการได้ผ่านทางเครือข่ายอินทราเน็ต เอ็กซ์ตราเน็ตหรืออินเทอร์เน็ต
2. เทคโนโลยีสนับสนุนการทำงานร่วมกัน (Collaboration Technology) ช่วยให้สามารถประสานการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดอุปสรรคในเรื่องของระยะทาง ตัวอย่างเช่น โปรแกรมกลุ่ม groupware ต่างๆ หรือระบบ Screen Sharing เป็นต้น
3. เทคโนโลยีในการจัดเก็บ (Storage technology) ช่วยในการจัดเก็บและจัดการความรู้ต่างๆ

บทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อการจัดการความรู้ในองค์กร

เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทสำคัญต่อการจัดการความรู้โดยเป็นเครื่องมือที่สนับสนุนการจัดการความรู้ในองค์กรให้มีประสิทธิภาพ ตัวอย่างของเทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกนำมาใช้กับการจัดการความรู้ เช่น

- ระบบจัดการเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (Document and Content Management Systems)
- ระบบสืบค้นข้อมูลข่าวสาร (Search Engines)
- ระบบการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning)
- ระบบประชุมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronics Meeting Systems and VDO Conference)
- การเผยแพร่สื่อผ่านระบบเครือข่าย (Web Board หรือ e-Discussion)

เอกสารเกี่ยวกับดนตรีพื้นบ้านภาคใต้

ความเป็นมาของดนตรีพื้นบ้านภาคใต้

ชนในกลุ่มของภาคใต้ของไทย มีหลายเผ่าพันธุ์และมีหลายกลุ่ม ในอดีตมีการติดต่อค้าขาย มีความสัมพันธ์กับอินเดีย จีน ชาว - มลายู ตลอดจนถึงติดต่อกับคนไทยในภาคกลาง ที่เดินทางไปค้าขาย ติดต่อกันด้วย ในชนบทความเจริญยังเข้าไปไม่ถึง ลักษณะของ ดนตรีพื้นบ้าน จึงเป็นลักษณะเรียบง่าย ประดิษฐ์อย่างง่าย ๆ จากวัสดุใกล้ตัวมีการรักษาเอกลักษณ์ และยอมให้มีการพัฒนาได้น้อยมาก ดนตรีพื้นบ้านดั้งเดิม น่าจะมาจากเผ่าพันธุ์ เงาะซาไก ประเภทเครื่องดี โดยใช้ไม้ไผ่ลำขนาดต่างๆ กัน ตัดออกเป็นท่อน สั้นบ้างยาวบ้าง ตัดปากของกระบอกไม้ไผ่ ตรงหรือเฉียง บ้างก็หุ้มด้วยใบไม้ กาบของต้นพืช ใช้บรรเลง (ตี) ประกอบการขับร้องและเต้นรำ เครื่องดนตรี ค่อย ๆ พัฒนามาเป็น แตร กรับ ซึ่งล้วนแล้วแต่มีมาแต่เดิมทั้งสิ้น ในระยะต่อมาหลังจากมีการติดต่อ การค้าขายกับอินเดียและจีน การถ่ายโยงวัฒนธรรมย่อมเกิดขึ้น สังเกตได้อย่างชัดเจนจาก ทับ (กลอง) ที่ใช้ประกอบการเล่นโนรา มีร่องรอยอิทธิพลของอินเดียอย่างชัดเจน และการมีอาณาเขตติดต่อกับชาว - มลายู ภาษาและวัฒนธรรมทางดนตรี จึงถูกถ่ายโยงกันมาด้วย เช่น แลปจังหวัดภาคใต้ที่ติดเขตแดน อาจกล่าวได้ว่า ดนตรีพื้นบ้าน ของภาคใต้มีอิทธิพลแบบชาว มลายูกิ่งยังไม่ผิด เช่น รำมะนา (กลองหน้าเดียว) ในช่วงสมัยกรุงธนบุรี (พระเจ้าตากสินมหาราช) เมืองนครศรีธรรมราช มีความสัมพันธ์กับภาคกลางอย่างแนบแน่น และเป็นศูนย์กลางความเจริญ ทางศิลปวัฒนธรรมด้านการแสดง และดนตรี จนมีชื่อว่า “เมืองละครคอน” ในสมัยกรุงธนบุรีพระเจ้าตากสินมหาราช โปรดให้นำละครจากเมืองนครศรีธรรมราช ไปฝึกละครให้นักแสดงในสมัยนั้น จึงเป็นการถ่ายโยงวัฒนธรรม ด้านดนตรีกลับไปสู่ เมืองนครศรีธรรมราชด้วย เช่น ปี่นอก ซอฮู้ และซอด้วง

ความสำคัญของดนตรีพื้นบ้านภาคใต้

ดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ได้รับใช้สังคมของชาวใต้ พอสรุปได้ดังนี้

1. บรรเลงเพื่อความรื่นเริง คลายความเหน็ดเหนื่อย จากการทำงาน ซึ่งจะบรรเลงควบคู่กันไปด้วยกับการละเล่นและการแสดงเสมอ เพราะดนตรีพื้นบ้านภาคใต้นั้น จะไม่นิยมบรรเลงล้วน ๆ เพื่อฟังโดยตรง แต่จะนิยมบรรเลงประกอบการแสดง
2. บรรเลงประกอบพิธีกรรม เพื่อบวงสรวง หรือติดต่อกับสิ่งลี้ลับ เพราะในอดีตสังคมส่วนใหญ่ติดอยู่กับความเชื่อเรื่องผี วิญญาณ เช่น มะตือรี ของชาวไทยมุสลิม โต๊ะคริม ของชาวไทยพุทธ ที่ใช้เพื่อบรรเลงในงานศพ โดยมีความเชื่อว่าเป็นการนำวิญญาณสู่สุคติ การบรรเลงกาหลอ ในงานศพ บทเพลงส่วนหนึ่ง เป็นการบรรเลงเพื่ออ้อนวอนเทพเจ้า ดนตรีชนิดนี้จึงมุ่งให้เห็นความศักดิ์สิทธิ์ มีอำนาจให้เกิดความขลัง ยาเกรง
3. ใช้บรรเลงเพื่อการสื่อสาร บอกข่าว เช่น การประโคมปี่ด และประโคมโพน เป็นสัญญาณบอกข่าวว่าที่วัดมีการทำเรือพระ (ในเทศกาลชักพระ) จะได้เตรียมข้าวของไว้ทำบุญ และไปช่วยตักแต่งเรือพระ หรือการได้ยินเสียงบรรเลงกาหลอ ก้องไปตามสายลมก็บอกให้รู้ว่ามียานศพ ชาวบ้านก็จะไป

ช่วยทำบุญงานศพกันที่วัดนั้น ๆ โดยจะสืบถามว่าเป็นใคร ก็จะไปเคารพศพ โดยไม่ต้องพิมพ์บัตรเชิญเหมือนปัจจุบันนี้

4. ใช้บรรเลงเพื่อเสริมสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ เช่น การบรรเลงกร้อโตะ หรือบานอโดยชาวบ้าน จะช่วยกันสร้างดนตรีชนิดนี้ขึ้นมา ประจำหมู่บ้านของตน และจะใช้ตีแข่งขันกับหมู่บ้านอื่น ๆ เพื่อเป็นการสนุกสนาน และแสดงพลังความสามัคคี เพราะขณะที่จะมีการประกวดจะต้องช่วยกันทำ ถ้าแพ้ก็ถือว่าเป็นการปราชัยของคนทั้งหมู่บ้าน ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องธรรมดาของการแข่งขัน ในโอกาสต่อไปก็ต้องช่วยกันทำใหม่ ให้ดีกว่าเก่า

เครื่องดนตรีพื้นบ้านของภาคใต้ (โพน)

ประวัติความเป็นมา

บรรพบุรุษในอดีตกาล ได้นำเอาหนังวัว หนังควายมาหุ้มปลายไม้ท่อนที่เจาะกลวงทะลุทั้งสองด้าน แล้วหาไม้มาตีหนังที่ซึ่งไว้จนตึงแล้วเรียกสิ่งนั้นว่า “กลอง” ซึ่งชาวเมืองพัทลุงเรียกกลองที่มีขนาดใหญ่ว่า “โพน” โพน เป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้าน และเป็นเครื่องให้จังหวะสัญญาณชนิดหนึ่งที่มีมาเมื่อใดไม่ทราบได้ สรุปลงได้แต่เพียงว่า “โพน” หรือ “กลอง” ปรากฏมีมาตั้งแต่ผู้เฒ่าผู้แก่ที่เกิดมาทุกรุ่นพอจำความได้ ก็พูดตรงกันว่า “เราเกิดมาก็เห็นโพนอยู่แบบนี้แหละ” “โพน” ถ้าจัดให้อยู่ในกลุ่มเดียวกับ “กลอง” ก็จะเห็นว่าในกลุ่มชนพื้นบ้านพื้นเมืองทั่วโลกจะมีเครื่องดนตรีที่มีลักษณะเดียวกันนี้มาช้านานแล้ว จึงกล่าวได้ว่า “โพน” หรือ “กลองขนาดใหญ่” เป็นเครื่องดนตรี เครื่องให้จังหวะที่มีความเจริญควบคู่กับวิถีชีวิตของมนุษย์ และชาวพัทลุงมาช้านานแล้วเพียงแต่ “การประดิษฐ์และลีลาในการตีการใช้ประโยชน์จากโพนของเมืองพัทลุง” แตกต่างไปจากท้องถิ่นอื่น จึงถือได้ว่านี่คือ “เอกลักษณ์ของโพนเมืองพัทลุง” เมืองพัทลุงในอดีต เวลาพระฉันภัตตาหารเพล คือในเวลา 07.00 น. และ 11.00 น. เวลาจะบอกเหตุร้ายแก่ชาวบ้านหรือเวลาใดที่ไม่สามารถเห็นดวงอาทิตย์เป็นเวลานาน บอกสัญญาณนัดแนะประชุมหรือรวมกลุ่ม เดือนการเตรียมงานของกลุ่ม เช่น ลากพระ รับกฐิน บอกเหตุร้ายหรือขอความช่วยเหลือ ชาวบ้านจะอาศัย “เสียงโพน” จากวัด หรือ จากหมู่บ้านเป็นสัญญาณที่รู้จักกันแบบสัญญาณประชามคม หรือในยามเดือน 10 ย่างเข้าเดือน 11 หรือ ก่อนออกพรรษา ราว 10-20 วัน ตั้งแต่พลบค่ำยันเที่ยงคืน เสียงโพนตามวัดต่าง ๆ ก็จะต้องกระหึ่มก้องไปทั่วแทบทุกหมู่บ้านซึ่งเป็นสัญญาณบอกให้รู้ว่า “ใกล้ถึงวันลากพระ” และความสนุกสนานของชาวบ้านในวันลากพระ จะลากขั้ลากเร็ว หรือจะระทึกใจเพียงใด ก็ขึ้นอยู่กับ “จังหวะเสียงโพน” จึงสรุปไม่ได้ว่า “โพน” เกิดขึ้นที่ไหนเมื่อใด อย่างไร รู้แต่เพียงว่า “โพน” เป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของชาวเมืองพัทลุงมาแต่โบราณกาล และยังคงความเป็นเอกลักษณ์ของชาวเมืองพัทลุงในปัจจุบันและอนาคตสืบไป โพน หรือตะโพน คือกลองหรือกลองเพลของภาคกลาง เป็นดนตรีประเภทเครื่องตี ในภาคใต้มีไว้ประจำตามวัดวาอารามเพื่อตีบอกเวลา ใช้ตีระโคมเรือพระในเทศกาลออกพรรษาหรือชักพระ เรียกว่า “คุมโพน” ใช้ตีประชันเสียงเป็นกีฬาอย่างหนึ่งเรียกว่า “แข่งโพน” และนำไปเล่น “หลักโพน” โพนจะมีค่าเพียงใดขึ้นอยู่กับความนุ่มนวลและความดังของเสียง ซึ่งขึ้นอยู่กับการทำตัวโพน (หรือหน่วยโพน) กับวิธีหุ้มโพน “โพน” ภาษาท้องถิ่นของจังหวัดพัทลุง ใช้เรียกชื่อเครื่องดนตรีไทยที่มีรูปร่างคล้ายกลองทัด มีขาตั้ง จำนวน 3 ขา ตีด้วยไม้แฉ่ง 2 มือ ตัวโพนทำด้วยการขุดเจาะจากไม้เนื้อแข็ง เช่น จากไม้ต้นตาล ไม้ขนุน ฯลฯ มีขนาดรูปร่างต่าง ๆ กัน ส่วนมากมีเส้นผ่าศูนย์กลางตั้งแต่ 35-80 เซนติเมตร หน้าโพนนิยมหุ้มด้วยหนัง

ควายทั้ง 2 หน้า ไม้ตีโพนกลึงด้วยไม้เนื้อแข็ง เช่น ไม้สาวดำไม้หลุมพ้อ สำหรับโพนที่ทำพิเศษเพื่อเข้าแข่งขัน เรียกว่า “โพนแข่ง” โพนที่มีชื่อเสียงของจังหวัดพัทลุงมีอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น โพนชื่อ ฟาลัน ฟาสะท้าน เตาทอง ก้องนภา อีครองพุก ฟาจำลอง น้องไฟ ไอ้ราหู ฯลฯ

โอกาสที่ใช้โพน

1. ใช้ตีบอกเวลาพระฉันภัตตาหาร (ปกติเวลา 07.00 น. และ 11.00 น.)
2. ใช้ตีบอกเวลาในวันที่ไม่เห็นดวงอาทิตย์ติดต่อกันเป็นเวลานาน
3. ใช้ตีบอกสัญญาณนัดแนะประชุมหรือรวมกลุ่ม
4. ใช้ตีเพื่อเตือนการเตรียมงานของกลุ่ม เช่น ลากพระ รับกลิ่น
5. ใช้ตีบอกเหตุร้ายหรือขอความช่วยเหลือ
6. ใช้ตีเร่งเร้าความพร้อมของหมู่คณะ เช่น ลากพระ ลากซุง
7. ใช้ตีแข่งขัน ประชันเสียงดังของโพน

สถานะภาพองค์ความรู้ที่มีอยู่ปัจจุบัน

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เมื่อ “เสียงโพน” ดังขึ้น ทุกคนที่ได้ยินจะต้องเงยหูฟัง แม้ว่าในยุคโลกาภิวัตน์ความนิยมใน “โพน” จะลดน้อยลงไปบ้าง แต่ถ้าเสียงโพนดังรัวขึ้นเมื่อไร คำถามจากใจของทุกคนจะมีว่า “เขาทำอะไร ที่ไหน ทำไม” ครั้งปู่ย่าตายาย จะใช้โพนเป็นเครื่องกำกับจังหวะในการร่วมแรงร่วมใจกันทำงาน เพื่อต้องการความพร้อมเพรียงเมื่อเกิดเหตุร้ายในหมู่บ้าน “เสียงโพน” จะดังขึ้นอย่างรวดเร็ว ทุกคนก็จะกระโจนออกนอกบ้านไปพร้อมกันที่เกิดเหตุและทุกวันชาวบ้านจะฟังเสียงโพน เพื่อรับรู้เวลาโม่งยาม หรือถึงเวลาพระฉันเพล ซึ่งหมายถึงเที่ยงวัน การนัดหมายเรียกการประชุมของวัดหรือหมู่บ้านจะใช้โพนเป็นสัญญาณ ยามใดที่ชาวบ้านต้องการสนุกสนาน ก็จะมีโพนเข้าร่วมผสมโรงอยู่เสมอ “โพน” จึงเปรียบเสมือนคู่ทุกข์คู่ยาก เป็นเครื่องดนตรีหรือเครื่องกำหนดสัญญาณจังหวะที่เคียงคู่เคียงกายชาวบ้านมาโดยตลอด บัดนี้ “โพน” ได้กลายเป็นมรดกจากผู้เฒ่า มาเป็นเอกลักษณ์ให้แก่ลูกหลานชาวพัทลุง ผลสืบเนื่องข้างเคียงจากการอนุรักษ์ และพัฒนาโพนสามารถทำให้ลูกหลานสามารถมีรายได้ มีชื่อเสียง มีงานทำ สามารถควบคุมปกครองกันได้เป็นกลุ่มเป็นพวก ชนทุกระดับได้รับประโยชน์จาก “โพน” โดยทั่วถึงกัน ในปัจจุบันทั้งในเมืองพัทลุงและจังหวัดใกล้เคียง นิยมนำ “โพน” มาเป็นเครื่องสัญญาณให้ “ประธานในพิธีตีโพน” เพื่อเปิดงานสำคัญของบ้านเมืองเสมอ

บทที่ 3

การจัดเก็บองค์ความรู้เรื่องการผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน

วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม เป็นหน่วยงานในส่วนภูมิภาคมีพื้นที่รับผิดชอบภาคใต้ล่าง จำนวน 7 จังหวัด คือ พัทลุง สงขลา สตูล ตรัง ยะลา ปัตตานี และนราธิวาส มีหน้าที่หลักในการจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งอนุรักษ์ เผยแพร่ ศิลปวัฒนธรรม ด้านนาฏศิลป์ ดนตรี และภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้

ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นความรู้ที่มีคุณค่าควรแก่การรักษาไว้ ซึ่งสอดคล้องกับประเด็นยุทธศาสตร์ที่ส่งเสริม สนับสนุน การอนุรักษ์ พัฒนา สืบสานและเผยแพร่ ศิลปวัฒนธรรม โดยวิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง ซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาเฉพาะทาง ได้ให้ความสำคัญโดยการเข้าไปมีส่วนในการจัดเก็บองค์ความรู้ของ ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อให้ได้ข้อมูลทางวิชาการที่จัดเก็บอย่างเป็นระบบ โดยใช้กระบวนการเชื่อมโยงความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการสร้างคุณค่ากับสังคม ตามนโยบายและแผนพัฒนาของวิทยาลัยฯ

ศิลปวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชาวพัทลุงมีความโดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความเป็นมายาวนานจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะ ประเพณีแข่งโพน-ลากพระ ที่เป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวพัทลุง โพนถือเป็นศิลปวัฒนธรรมอย่างหนึ่งทางด้านดนตรี ในอดีตแต่เดิมนั้น โพน มีบทบาทเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา ในด้านการบอกเวลาปฏิบัติกิจต่างๆ ของพระสงฆ์ และเป็นอาณัติสัญญาณบอกเหตุร้ายหรือข่าวสารให้ชาวบ้านรู้ แต่ในปัจจุบันโพนได้เข้ามามีบทบาททางสังคมและมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของชาวพัทลุงมากขึ้น

จังหวัดพัทลุง เป็นชุมชนที่มีความเป็นมาในอดีที่ยาวนาน มีวัฒนธรรมท้องถิ่นที่หลากหลาย มีศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านที่เกิดจาก การผสมผสานและการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมจากภาคอื่นๆ ชาวบ้านได้มีการสืบทอดความรู้ ประสบการณ์และวัฒนธรรมของชุมชนมาแต่อดีตในรูปแบบของวรรณกรรม ประเพณี พิธีกรรม ศิลปะการเล่นพื้นบ้าน หากแต่ปัจจุบันการสร้างหรือผลิตเครื่องดนตรีที่ใช้สำหรับการแสดงพื้นบ้านเหล่านี้โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การผลิตโพน ในจังหวัดพัทลุงเพื่อสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนยังไม่แพร่หลายมากนัก เนื่องจากการขาดการส่งเสริมจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างเป็นระบบ ทั้งด้านมาตรฐานการผลิต ทุน และการตลาด คณะกรรมการดำเนินการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง“การผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน” (KM team) วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง ได้เล็งเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นแขนงนี้ หลักสำคัญเพื่อต้องการส่งเสริมรายได้ให้กับชาวบ้านในชุมชนที่เป็นผู้ผลิตโพนในจังหวัดพัทลุง ให้มีรายได้เพิ่มขึ้นสามารถเลี้ยงตัวเองได้ จึงได้ดำเนินการจัดเก็บองค์ความรู้จากกลุ่มภูมิปัญญาชาวบ้านที่ยังคงผลิตโพน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุและมีจำนวนน้อย เพื่อให้สามารถเชื่อมโยงความรู้ภูมิปัญญาด้านการผลิตโพน การสร้างคุณค่าต่อสังคม ตลอดจนส่งเสริมรายได้ให้กับผู้คนชุมชน โดยวิธีการที่เป็นรูปธรรม เพื่อประโยชน์ของการศึกษาและสังคมต่อไป

ทั้งนี้วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง จะได้นำองค์ความรู้ที่ได้จากการดำเนินการในครั้งนี้นำไปปรับใช้ในการด้านการจัดการเรียนการสอนและด้านอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อชุมชนท้องถิ่นหน่วยงานและบุคคลที่สนใจต่อไป

กระบวนการ / วิธีดำเนินการในอดีต

การจัดการความรู้ (Knowledge Management : KM) เป็นการรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่กระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสาร มาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนในองค์กรสามารถเข้าถึงความรู้และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ได้ดำเนินงานด้านการจัดการความรู้ ตามนโยบายของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และเพื่อให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดของการประกันคุณภาพการศึกษา วิทยาลัยจึงได้ดำเนินการตาม 7 ขั้นตอน ของกระบวนการจัดการความรู้ ดังนี้

1. การบ่งชี้ความรู้ โดยได้แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการ (KM TEAM) เพื่อดำเนินการในการเลือกใช้เครื่องมือในการดำเนินการ และพิจารณาว่าควรจัดการความรู้เรื่องใด โดยต้องสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ และพันธกิจของวิทยาลัย และของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
2. การสร้างและแสวงหาความรู้ โดยการกำหนดเป้าหมายของบุคคลในการเลือกให้ตรงกับเรื่องที่กำหนด และทำการแสวงหาความรู้ โดยการแต่งตั้งคณะกรรมการในการแสวงหาความรู้และกำหนดกลุ่มเป้าหมายครูภูมิปัญญาท้องถิ่นตามหัวข้อที่จัดเก็บ
3. การจัดความรู้ให้เป็นระบบ เมื่อดำเนินการสร้างและแสวงหาความรู้เรียบร้อยแล้ว ให้นำความรู้ที่ได้จัดเก็บอย่างเป็นระบบ
4. การประมวลและกลั่นกรอง เป็นการดำเนินการจัดเอกสารให้เป็นระบบ เพื่อปรับปรุงเนื้อหาให้สมบูรณ์ และมีความเหมาะสม
5. การเข้าถึงความรู้ เป็นการนำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือการใช้ Web board ในการเผยแพร่ความรู้ เพื่อให้กลุ่มสนใจเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย
6. การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ เป็นการจัดให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ โดยสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
7. การเรียนรู้ โดยการนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้และนำความรู้ที่ได้มาปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

แนวปฏิบัติที่ดี (วิธีการ/กระบวนการ/แนวทางการดำเนินงานที่ได้ดำเนินการตามหลัก PDCA)

ขั้นตอนกระบวนการในการจัดการองค์ความรู้เรื่องการผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน ของ คณะกรรมการดำเนินงานจัดการความรู้(KM TEAM) ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีขั้นตอนการดำเนินงานตามลำดับดังนี้

ขั้นตอนที่ 1. การค้นหาความรู้

วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จัดประชุมกลุ่มเป้าหมาย ประกอบด้วย ผู้บริหาร ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา และนักศึกษา จำนวน 70 คน ในวันที่ 18 ธันวาคม 2560 ณ ห้องประชุมอาคารเอนกประสงค์ วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง เพื่อวางแผนการจัดการจัดการจัดเก็บรวบรวมองค์ความรู้ ประจำปีการศึกษา 2561 ซึ่งทางวิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง ได้รับมอบหมายจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ให้ดำเนินการจัดการความรู้จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ การจัดการความรู้ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น การจัดการความรู้ด้านการวิจัย และการจัดการความรู้ของนักศึกษา ซึ่งวิทยาลัยได้มอบหมายให้ผู้รับผิดชอบในแต่ละด้านไปดำเนินการจัดประชุมคณะกรรมการดำเนินงานจัดการความรู้ (KM TEAM) ของวิทยาลัย (จัดประชุม ในวันที่ 22 ธันวาคม 2560) และได้ดำเนินการแต่งตั้งคณะกรรมการทำงานในแต่ละด้าน ทางคณะกรรมการที่รับผิดชอบการจัดการความรู้ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้กำหนดคุณสมบัติของคณะทำงานโดยพิจารณาจากบุคลากรภายในวิทยาลัย ที่มีความรู้เฉพาะทางด้านดนตรี และการแสดงบ้านภาคใต้ และครูภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือผู้ที่มีความรู้เรื่องการผลิตเครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ (การผลิตโพน) ในพื้นที่จังหวัดพัทลุง ต่อจากนั้นคณะกรรมการ (KM TEAM) ร่วมประชุมจัดทำ KM1 การจำแนกองค์ความรู้ที่จำเป็นต่อการผลักดันตามประเด็นยุทธศาสตร์ของส่วนราชการ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ KM2 แผนการจัดการความรู้ (KM Action Plan) KM3 แผนการจัดการความรู้ (KM Action Plan) : กระบวนการจัดการความรู้ (KM Process) KM4 แผนการจัดการความรู้ (KM Action Plan) : กระบวนการบริหารจัดการการเปลี่ยนแปลง (Change Management Process) และจัดทำตัวบ่งชี้ความรู้ Knowledge Mapping โดยระดมความคิดของคณะกรรมการเพื่อดำเนินการ ค้นหาความรู้ที่มีความสำคัญและความจำเป็นต่อองค์กร



ขั้นตอนที่ 2. การสร้างและแสวงหาความรู้

เมื่อ KM TEAM ได้กำหนดหัวข้อ ขอบเขต และเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการความรู้เรียบร้อยแล้ว จึงจัดประชุมคณะกรรมการเพื่อแบ่งภาระงานรับผิดชอบในส่วนที่เกี่ยวข้องโดยมุ่งเน้นจัดคนที่ความรู้ความสามารถเหมาะสมตรงตามประเด็นการจัดเก็บองค์ความรู้ทั้ง 8 ประเด็น แต่งตั้งประธาน คณะทำงาน เลขานุการ และผู้ช่วยเลขานุการ จากบุคลากรภายในวิทยาลัยที่มีคุณสมบัติเป็นผู้มีความรู้ทางด้านดนตรีพื้นและการแสดงบ้านภาคใต้ รวมจำนวน 9 คน และมีการกำหนดครุภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความรู้และสามารถในการผลิตโพ่น ประกอบด้วย

- | | |
|---------------------------|------------|
| 1. นายบุญวัน เกลี้ยงเกื้อ | อายุ 66 ปี |
| 2. นายฉลอง นุ่มเรือง | อายุ 51 ปี |
| 3. นายจรัส เกลี้ยงมาก | อายุ 57 ปี |
| 4. นายศักดิ์ดา ชูแก้ว | อายุ 46 ปี |

เนื่องจากขั้นตอน และวิธีการดำเนินการจัดเก็บองค์ความรู้เรื่องการผลิตโพ่นเพื่อธุรกิจชุมชน มีทั้งองค์ความรู้ที่เป็นทฤษฎี และองค์ความรู้ที่เกิดจากกระบวนการถ่ายทอดจากครุภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงมีขั้นตอนและระยะเวลาในการดำเนินการต่างจากการจัดการความรู้ในหัวข้ออื่นๆ ไป คณะกรรมการจึงได้กำหนดระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ จำนวน 10 ครั้งๆละ 1 วัน (ระหว่างเดือนมกราคม ถึงเดือน มิถุนายน 2561)

ครั้งที่ 1 คณะกรรมการได้ดำเนินการจัดประชุมวางแผนในขั้นการบ่งชี้ความรู้และการแสวงหาความรู้โดยใช้สถานที่ห้องประชุมเล็ก วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง

ครั้งที่ 2 คณะกรรมการได้ดำเนินการจัดประชุมวางแผนเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลของคณะกรรมการ (KM TEAM) ซึ่งเป็นบุคลากรภายในองค์กรและเมืองค์ความรู้ด้านการผลิตโพ่น จากโดยใช้สถานที่ห้องประชุมเล็ก วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง

ครั้งที่ 3 คณะกรรมการได้เดินทางลงพื้นที่ในเขตชุมชนปรางหมุ่ อำเภอเมืองพัทลุง จังหวัดพัทลุง โดยนัดหมายครุภูมิปัญญาท้องถิ่น สัมภาษณ์ข้อมูลและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตามขอบเขตการจัดการความรู้ที่ในประเด็นเนื้อหาที่กำหนดไว้

ครั้งที่ 4 คณะกรรมการได้เดินทางลงพื้นที่ในเขตชุมชนชัยบุรี อำเภอเมืองพัทลุง จังหวัดพัทลุง โดยนัดหมายครุภูมิปัญญาท้องถิ่น สัมภาษณ์ข้อมูลและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตามขอบเขตการจัดการความรู้ที่ในประเด็นเนื้อหาที่กำหนดไว้

ครั้งที่ 5 คณะกรรมการได้เดินทางลงพื้นที่ในเขตชุมชนคอกวัว จังหวัดพัทลุง โดยนัดหมายครุภูมิปัญญาท้องถิ่น สัมภาษณ์ข้อมูลและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตามขอบเขตการจัดการความรู้ที่ในประเด็นเนื้อหาที่กำหนดไว้

ครั้งที่ 6 คณะกรรมการได้เดินทางลงพื้นที่ในเขตอำเภอเมืองพัทลุง และเขตอำเภอกวนขนุน จังหวัดพัทลุง โดยนัดหมายครุภูมิปัญญาท้องถิ่น สัมภาษณ์ข้อมูลและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตามขอบเขตการจัดการความรู้ที่ในประเด็นเนื้อหาที่กำหนดไว้

ขั้นตอนที่ 3. การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ

หลังจากที่คณะกรรมการได้รวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้อง และลงพื้นที่จัดเก็บข้อมูลภาคสนามในเขตชุมชนต่างๆ ของจังหวัดพัทลุง และได้จัดเก็บองค์ความรู้เรื่องการผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน นำมารวบรวม และแยกเนื้อหาตามขอบเขตการจัดการความรู้ในครั้งนี้ครอบคลุมทั้ง 8 ประเด็นแล้ว คณะกรรมการจึงนัดประชุม (11 มีนาคม 2561) เพื่อทำการจำแนกประเด็นต่างๆ และวิเคราะห์กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน จัดรวบรวมข้อมูลในรูปแบบของเอกสารทางวิชาการ จำแนกตามหัวข้อเรียงตามลำดับดังนี้

1. บทนำ
2. บทสรุปผู้บริหาร
3. กระบวนการ/วิธีการดำเนินการ
4. การผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน
5. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะการดำเนินงาน

ขั้นตอนที่ 4. การประมวลและกลั่นกรองความรู้

หลังจากที่คณะกรรมการได้ทำการจัดการความรู้ที่ได้จากการจัดเก็บให้เป็นระบบแล้วจึงมีการนัดประชุม (13 พฤษภาคม 2561) ที่วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง และได้เชิญตัวแทนครูภูมิปัญญาท้องถิ่นจากชุมชนต่างๆ ในจังหวัดพัทลุง ที่คณะกรรมการได้ลงพื้นที่ไปเก็บข้อมูล เพื่อทำการตรวจสอบข้อมูลประเด็นความรู้การผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน ของจังหวัดพัทลุงให้ครอบคลุมตามหัวข้อที่จัดเก็บ เพื่อนำไปปรับปรุงเนื้อหาให้มีความถูกต้องสมบูรณ์ และปรับปรุงรูปแบบของเอกสารให้ได้มาตรฐาน

ต่อจากนั้นคณะกรรมการและครูภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกันสรุปองค์ความรู้เรื่องการผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน ที่ได้ร่วมกันจัดเก็บและการกลั่นกรองความรู้ในครั้งนี้ตามหัวข้อที่จัดเก็บ เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงเนื้อหาให้มีความถูกต้องสมบูรณ์ และปรับปรุงรูปแบบของเอกสารให้ได้มาตรฐานอีกครั้ง



ขั้นตอนที่ 5. การเข้าถึงความรู้

จากการดำเนินการตามขั้นตอนและกระบวนการในการจัดการองค์ความรู้ เรื่องการผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน ของคณะกรรมการดำเนินงานจัดการความรู้ (KM TEAM) ในครั้งนี้ก่อให้เกิดองค์ความรู้และนำไปสู่กระบวนการปฏิบัติที่ดี พบว่าการผลิตโพนเพื่อสร้างรายได้เสริมให้กับคนในชุมชนเป็นอีกอาชีพหนึ่งที่สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนในจังหวัดพัทลุง นอกเหนือจากอาชีพหลักซึ่งชาวบ้านส่วนใหญ่จะมีอาชีพเกษตรกรรม และสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้คนในชุมชนให้ดีขึ้น ตลอดจนสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้และสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นไว้ได้เป็นอย่างดี

KM TEAM ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้รวบรวมการจัดเก็บองค์ความรู้ไว้ในรูปแบบเอกสารทางวิชาการ และคณะ KM TEAM ของวิทยาลัยมีวิธีการกระจายองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดเก็บนี้เพื่อให้เกิดการนำไปใช้ประโยชน์โดยอาศัยช่องทางที่ผู้สนใจสามารถเข้าถึงความรู้ได้ง่ายและสะดวก ดังต่อไปนี้

- นำเสนอความรู้ที่ได้จากการจัดเก็บต่อบุคลากรของวิทยาลัย ในการประชุมประจำเดือน โดยใช้วิธีการนำเสนอข้อมูลองค์ความรู้ที่ได้แก่ผู้รับโดยผู้รับไม่ได้ร้องขอ
- จัดทำแผ่นพับประชาสัมพันธ์สรุปข้อมูลที่เป็นองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดเก็บ
- เผยแพร่ผ่าน Webpage
- ส่งเอกสารข้อมูลไปยังสถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในจังหวัดพัทลุง และจังหวัดอื่นๆ ในภาคใต้

ขั้นตอนที่ 6. การแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ขั้นตอนการแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้องค์ความรู้เรื่องการผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน คณะกรรมการได้นำเอาองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดเก็บไปนำเสนอบนเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และประกวด กับสถานศึกษาที่สังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม จำนวน 18 หน่วยงานทั่วประเทศ ภายใต้โครงการ “การนำเสนอการจัดการองค์ความรู้ ของสถานศึกษาที่สังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์” เดือน สิงหาคม 2561 ณ โรงละครวังหน้า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กรุงเทพมหานคร นอกจากนั้นคณะกรรมการยังมีวิธีการแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยนำเอาองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดเก็บเผยแพร่ให้กับนักเรียน-นักศึกษา ของวิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง เพื่อใช้เป็นข้อมูลด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำไปใช้ประโยชน์ด้านอื่นๆ ตามโอกาส และยังได้เปิดโอกาสให้ผู้สนใจได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางสื่อออนไลน์ facebook Youtube เปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมเสนอข้อคิดเห็น และตอบกระทู้คำถามต่างๆ ที่เกี่ยวข้องอีกทางหนึ่ง



ขั้นตอนที่ 7. การเรียนรู้

นำองค์ความรู้ไปใช้ในการส่งเสริมความเป็นมาตรฐานในการผลิตโปงในจังหวัดพัทลุง เพื่อสร้างรายได้ให้กับชาวบ้านในชุมชนให้เพิ่มสูงขึ้น ในด้านการเรียนการสอนสร้างคุณค่าให้กับบุคลากรในองค์กรมีมุมมองใหม่ๆ เพิ่มขึ้น ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสามารถทำในสิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อนได้ คุณค่าของผลผลิตและคุณค่าของงานบริการเพิ่มขึ้น เพิ่มช่องทางการอนุรักษ์ สืบทอด และเผยแพร่ องค์ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ใช้ตามที่กล่าวมาข้างต้น กลับมาปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์



บทที่ 4

องค์ความรู้เรื่องการผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน

ผลที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของคณะกรรมการ KM ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องการผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชนก่อให้เกิดองค์ความรู้ที่เป็นประเด็นหลัก 2 ประเด็น และคณะกรรมการ ได้สรุปดังนี้

การผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน

การผลิตเครื่องโพนเพื่อธุรกิจชุมชนเป็นแนวทางหนึ่งในการยกระดับรายได้ ชีวิตความเป็นอยู่ และคุณภาพชีวิตของชาวบ้านในชนบทที่เป็นกลุ่มคนส่วนใหญ่ของจังหวัดพัทลุง แต่เป็นกลุ่มคนที่มีรายได้ค่อนข้างน้อย หากกลุ่มชาวบ้านเหล่านี้มีรายได้สูงขึ้นจะส่งผลกระทบต่อภาวะเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศ โดยในการประกอบธุรกิจชุมชนควรมุ่งเน้นสร้างความเข้มแข็งของชุมชน ส่งเสริมให้เกิดเศรษฐกิจชุมชนแบบพึ่งตนเอง ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และวัตถุดิบในชุมชนโดยคนในชุมชน เพื่อคนในชุมชน ให้ชาวบ้านในชุมชนได้คิดเอง วางแผน และตั้งเป้าหมายด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาปากท้องของคนส่วนใหญ่ในชุมชน และสามารถลดปัญหาการอพยพเข้าสู่เมืองเพื่อหางานทำ อีกทั้งเป็นการสร้างความเข้มแข็งของภาคชนบท กระบวนการจัดการองค์ความรู้ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นและทรัพยากรภายในท้องถิ่นสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้มากมายหากมีการสนับสนุนอย่างจริงจัง โดยมุ่งเน้นยกระดับรายได้ และความเป็นอยู่ของชาวบ้านในชนบทบนพื้นฐานของความเป็นไทย ด้วยภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่น พัฒนาเป็นจุดเด่นในการสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขัน โดยการเริ่มต้นที่การสร้างฐานความรู้ มาตรฐานการผลิตเครื่องดนตรี มุ่งพัฒนาพัฒนาคุณภาพ อนาคตชุมชนก็จะสามารถพึ่งพาตนเอง มีรายได้และคุณภาพชีวิตที่สูงขึ้น ก่อให้เกิดสังคมที่เข้มแข็งบนพื้นฐานความเป็นไทย และความยั่งยืนทางเศรษฐกิจ ซึ่งถือว่าเป็นก้าวเดินก้าวใหม่ที่จะเริ่มต้นด้วยความเข้มแข็ง และมั่นคง เพื่อความอยู่ดีกินดีของคนในชุมชนทุกคน อีกทั้งกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย เป็นการเรียนรู้แบบอิสระ และเป็นวิธีการที่ต้องปลูกฝังให้เกิดกับผู้เรียนทุกคน โดยเป็นการเรียนรู้ และแสวงหาในเรื่องที่ตนเองสนใจ จากแหล่งความรู้ต่างๆและทำให้เกิดเป็นนิสัย เพื่อนำไปสู่การศึกษาหาความรู้อย่างต่อเนื่อง ตลอดชีวิต

ธุรกิจชุมชน

ธุรกิจชุมชน หมายถึง "กิจกรรมทางเศรษฐกิจของชุมชนอันประกอบด้วย กิจกรรมทางการผลิต กิจกรรมทางการขายผลผลิต กิจกรรมการซื้อ และการบริโภคของชุมชน จากความหมายของธุรกิจชุมชนข้างต้นจะเห็นได้ว่าชุมชนซึ่งเป็นรากฐานของชนบทไทยจะเข้มแข็งได้นั้น ชุมชนจะต้องยืนหยัดด้วยลำแข้งของชุมชนเอง โดยอาศัยความร่วมมือหรือการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในอันที่จะพัฒนากลุ่มธุรกิจของชุมชนที่จัดตั้งขึ้นให้มีความเจริญเติบโต ซึ่งเป็นพื้นฐานในการพัฒนาความเป็นอยู่ของประชาชนที่อยู่ในภาคชนบทให้มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นต่อไป

ดังนั้นขั้นตอนการดำเนินงานของกลุ่มธุรกิจชุมชนที่จะนำไปสู่การประสบความสำเร็จได้นั้น ควรมีขั้นตอนที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. ค้นหาความต้องการของตลาด

2. เลือกวิธีการผลิตที่เหมาะสม ธุรกิจชุมชนจะต้องทราบถึงความต้องการสินค้าและบริการของตลาด ความได้เปรียบทางด้านการผลิตหรือการแข่งขันเพราะชุมชนแต่ละพื้นที่มีความได้เปรียบทางด้านทรัพยากรที่แตกต่างกัน นั่นคือชุมชนควรตระหนักว่า จะนำทรัพยากรของชุมชนที่มีอยู่มาผลิตสินค้าอะไรซึ่งในทางเศรษฐศาสตร์ ปัญหาดังกล่าวนี้นี้จะเรียกว่าปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจที่ว่า ผลิตอะไร (What)

ธุรกิจชุมชนต้องทราบว่าผู้ที่จะลงมือผลิตมีใครบ้าง และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตมีใครบ้าง จึงควรให้ผู้ที่มีความสามารถนี้เป็นผู้ลงมือผลิต ให้คำแนะนำในการผลิต ให้มีการระดมสมองของคนเหล่านี้ และยังสามารถพึ่งพาผู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิต เช่น หน่วยงานราชการ สถาบันวิชาการต่างๆ นอกจากนี้ในการผลิตที่เหมาะสมของธุรกิจจะต้องคำนึงถึง ปัจจัยการผลิต อันประกอบด้วย ที่ดิน(Land) แรงงาน (Labor) ทุนที่ใช้ในการดำเนินงาน (Capital) และผู้ประกอบการ (Entrepreneur) ซึ่งในทางเศรษฐศาสตร์ ปัญหานี้จะเรียกว่าปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจที่ว่า การผลิตอย่างไร

3. ใครคือกลุ่มเป้าหมาย

ธุรกิจชุมชนจะต้องทราบว่าควรขายสินค้าให้กับใคร และลูกค้าจะซื้อสินค้าของเราได้อย่างไร ซึ่งลูกค้าอาจแบ่งเป็น ลูกค้าท้องถิ่นและลูกค้านอกท้องถิ่น ซึ่งขึ้นอยู่กับตัวสินค้าและความต้องการร้านค้าจะเป็นตัวกำหนดว่าลูกค้าเป็นใคร เช่น กรณีผ้าทอเกาะยอ ลูกค้าเป็นคนนอกท้องถิ่น กรณีบิ๊มน้ำมัน ลูกค้าจะเป็นคนในท้องถิ่น สำหรับการเข้าถึงลูกค้านั้นสามารถแบ่งลูกค้าออกเป็นอีก 2 ประเภท ประกอบด้วย ลูกค้าปลีก คือลูกค้ารายย่อยที่ซื้อสินค้าเพื่อนำไปบริโภคเองและลูกค้าส่ง คือลูกค้าที่ซื้อสินค้าในปริมาณมากเพื่อนำไปขายต่อ ซึ่งในทางเศรษฐศาสตร์ ปัญหานี้จะเรียกว่าปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจที่ว่าผลิตเพื่อใคร (For whom)

4. กำหนดรูปแบบที่เหมาะสม

รูปแบบที่เหมาะสมของธุรกิจชุมชน แบ่งเป็น 1) กลุ่มที่ไม่เป็นทางการ (Informal Group) คือ ไม่มีการจดทะเบียนตามกฎหมายใดๆ มีความเป็นอิสระในการดำเนินงาน แต่ไม่สามารถทำนิติกรรมในนามของกลุ่มได้ ข้อเสียของการตั้งกลุ่มแบบนี้คือ ไม่สามารถระดมเงินทุนได้ และ ข้อดี คือ การบริหารงานภายในกลุ่มมีความคล่องตัวเนื่องจากสมาชิกจะบริหารงานภายในกลุ่ม 2) กลุ่มที่เป็นทางการ (Formal Group) คือ กลุ่มที่มีการจดทะเบียนตามกฎหมายไม่ว่าจะเป็นในรูปของสหกรณ์หรือบริษัท จำกัด ข้อเสียของการจัดตั้งกลุ่มคือ การบริหารงานมีความซับซ้อนมากขึ้นและมีความล่าช้าสำหรับข้อดี คือ การระดมทุนสามารถทำได้รวดเร็ว

ปัจจัยที่กำหนดความสำเร็จของการจัดตั้งธุรกิจชุมชนนั้น มีดังต่อไปนี้

1) ความเข้าใจของสมาชิก

สมาชิกจะต้องเข้าใจในความแตกต่าง ขอบเขต และข้อจำกัดของกลุ่มที่จัดตั้ง

2) ความต้องการและเป้าหมายของธุรกิจชุมชน

ซึ่งบางชุมชนอาจทำการผลิตแค่พออยู่พอกิน รูปแบบของกลุ่มอาจเป็นเพียงกลุ่มเพื่อการผลิต เช่น กลุ่มทำนาหรือกลุ่มเลี้ยงสัตว์ บางชุมชนอาจมีเป้าหมายคือกำไร เพื่อนำกำไรมายกระดับชีวิตความเป็นอยู่ของสมาชิกให้ดีขึ้น

3) เงินทุน

เพราะเงินทุนเป็นปัจจัยหนึ่งที่กำหนดความสำเร็จของธุรกิจชุมชน ดังนั้นการดำเนินธุรกิจชุมชนจึงควรเริ่มจากกิจกรรมเล็กไปใหญ่ ค่อยๆ สะสมเงินทุนจากชุมชนเพื่อสร้างความแข็งแกร่งให้เกิดขึ้นกับธุรกิจการรวมทุนที่เล็กละน้อยอาจเข้ากันไป ชุมชนอาจสามารถระดมทุนในรูปของสหกรณ์หรือบริษัทก็ได้

4) ทรัพยากรบุคคล

ซึ่งบุคคลเหล่านี้จะต้องมีความรู้ความสามารถ ทั้งด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิทยาการใหม่ๆ ทั้งนี้จะต้องเป็นคนที่รักงานของชุมชน ชอบงานท้าทาย มีความเสียสละ ไม่หวังผลตอบแทนมากเกินไป

5) การมีส่วนร่วมของชุมชน

เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการจัดตั้งธุรกิจชุมชน ถ้าสมาชิกไม่ร่วมมือธุรกิจชุมชนก็เกิดขึ้นไม่ได้ โดยที่สมาชิกควรมี 4 ร่วม คือ ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมทำและร่วมรับผิดชอบ

ธุรกิจชุมชนเป็นแนวทางหนึ่งในการยกระดับรายได้ ชีวิตความเป็นอยู่ และคุณภาพชีวิตของชาวบ้านหรือเกษตรกรในชนบทที่เป็นคนส่วนใหญ่ของประเทศ แต่เป็นกลุ่มคนที่ยากจนที่สุดของประเทศ หากกลุ่มชาวบ้านหรือกลุ่มเกษตรกรเหล่านี้มีรายได้สูงขึ้นจะส่งผลกระทบต่อภาวะเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศ โดยในการประกอบธุรกิจชุมชนควรมุ่งเน้นสร้างความเข้มแข็งของชุมชน ส่งเสริมให้เกิดเศรษฐกิจชุมชนแบบพึ่งตนเอง ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และวัตถุดิบในชุมชน โดยคนในชุมชน เพื่อคนในชุมชน



การจัดการความรู้ เรื่อง “การผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน” โดยคณะกรรมการ KM วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ในปีการศึกษา 2561 นี้ คณะกรรมการดำเนินการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้ดำเนินการตามแนวปฏิบัติที่ดี มีวิธีการกระบวนการแนวทางการดำเนินงานที่ได้ดำเนินการตามหลัก PDCA ส่งผลให้การดำเนินการจัดเก็บองค์ความรู้ในครั้งนี้ประสบผลสำเร็จและมีองค์ความรู้ใหม่เกิดขึ้นซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการนำไปพัฒนาอาชีพการทำโพนในจังหวัดพัทลุง และเป็นเนื้อหาเชิงวิชาการสำหรับผู้สนใจได้ศึกษารายละเอียดต่างๆ ตามประเด็นดังต่อไปนี้

กรรมวิธีการผลิตโพน

กรรมวิธีการผลิตโพน ของครูภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดพัทลุง มีการสืบทอดกันมาเป็นระยะเวลายาวนานและมีลักษณะที่โดดเด่นแตกต่างจากการผลิตกลองชนิดอื่นๆ ที่ปรากฏในพื้นที่ภาคใต้ จังหวัดพัทลุงมีแหล่งผลิตโพนหลายแหล่งซึ่งแต่ละแห่งมีการผลิตหรือทำโพนในลักษณะคล้ายๆ กัน อาจจะแตกต่างกันในด้านกรรมวิธีและทักษะการใช้ความรู้ความชำนาญเฉพาะตัวของแต่ละช่าง จึงทำให้ขั้นตอน และการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการทำโพนบางอย่างแตกต่างกันออกไป การทำโพนโดยทั่วไปมีกรรมวิธีในการผลิตตามรูปแบบที่สืบทอดกันมา ลักษณะการดำเนินการเป็นขั้นตอน ประกอบด้วย 2 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

1. ขั้นตอนการทำหน่วยโพน (หุ่นโพน)
2. การหุ้มหนังโพน



ขั้นตอนกระบวนการผลิต/วิธีทำโพน

กระบวนการผลิตโพนในจังหวัดพัทลุง เป็นวัฒนธรรมด้านดนตรีที่มีการสืบทอดกันมาช้านาน คณะกรรมการดำเนินการจัดการความรู้ (KM team) วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง “การผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน” ได้เล็งเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น แขนงนี้จึงได้จัดเก็บรวบรวมองค์ความรู้ ขั้นตอนกระบวนการผลิต วัสดุ อุปกรณ์ และรายละเอียดต่างๆ ของการผลิตโพน จากครูภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ปัจจุบันยังคงสืบทอดการผลิตโพนอยู่ในท้องถิ่น จังหวัดพัทลุง ตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการทำหน่วยโพน (หุ่นโพน)

ขั้นตอนที่ 1.1 : การเลือกไม้มาทำหน่วยโพนนั้น จะคัดเลือกไม้ที่มีเนื้อแข็งมากที่สุด เช่น ไม้ตะเคียน ไม้พังกา ไม้ขนุน ไม้ตาลโตนด หรือทตลองไม้อื่นที่มีในท้องถิ่น แต่คุณภาพอาจไม่ดีเท่าไม้ดังกล่าวข้างต้น โดยส่วนใหญ่มักจะใช้ไม้ตาลโตนด เนื่องจากเป็นไม้ที่หาได้ง่ายตามท้องถิ่น มีเนื้อแข็ง และ สะดวกในการขุดเจาะ ในการเลือกไม้จะเลือกลำต้นตามขนาดของโพนที่ต้องการจะผลิต ลำต้นสูง แข็งแรงเนื้อไม้เหนียวไม่แตกง่าย



ภาพที่ 1 ภาพแสดงการเลือกไม้

ขั้นตอนที่ 1.2 : การวัดไม้ใช้ตลับเมตรวัดจากโคนต้น ยาวขึ้นไป 1.5 เมตร



ภาพที่ 2 ภาพแสดงการวัดลำต้น

ขั้นตอนที่ 1.3 : ตัดไม้เป็นท่อนให้มีความยาวขนาดเดียวกับเส้นผ่าศูนย์กลางของท่อนไม้ หรือ ยาวกว่าเล็กน้อย



ภาพที่ 3 ภาพแสดงการตัดไม้

ขั้นตอนที่ 1.4 : การขุดไม้ ใช้ชะแลงขุดเนื้อไม้ให้มีลักษณะเป็นโค้งมนทั้งสองด้าน ไปทะลุถึงกัน ที่กึ่งกลางของไม้ ให้ได้ขนาดที่สอดคล้องกับขนาดความใหญ่ของหุ่นโพน



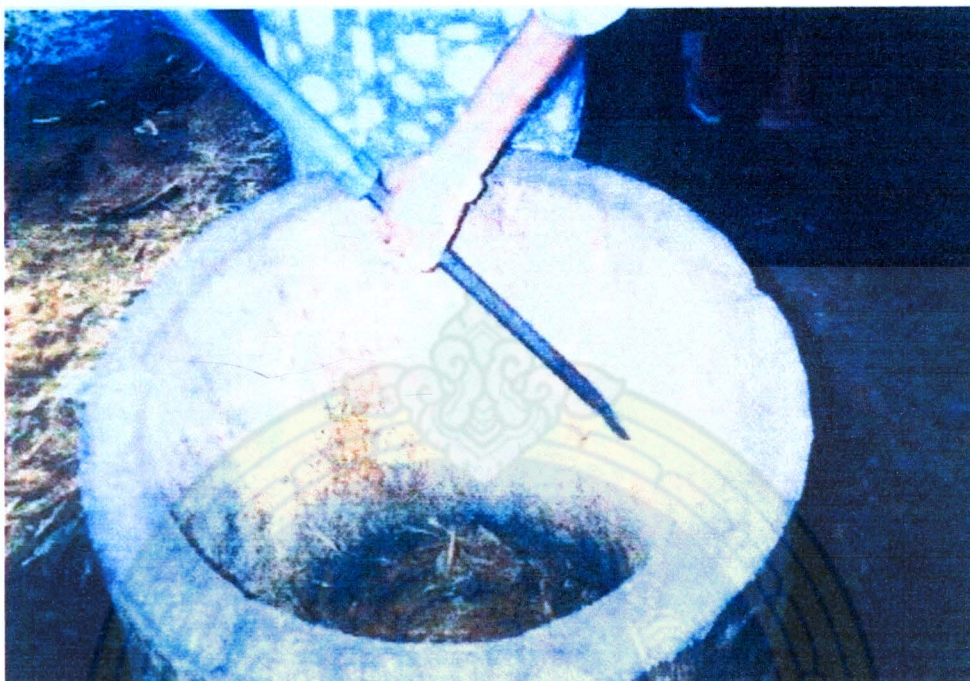
ภาพที่ 4 ภาพแสดงการขุดเนื้อไม้

ขั้นตอนที่ 1.5 : ใช้ขวานฉากเปลือกไม้ด้านนอกที่ขรุขระ ให้มีลักษณะสอับหัวสอับท้าย ตกแต่งผิวหุ่นกลองให้เรียบ



ภาพที่ 5 ภาพแสดงการฉากเปลือกไม้

ขั้นตอนที่ 1.6 : ตกแต่งความโค้งของหุ่นโพนเรียกว่า “อกไก่” ลักษณะคล้ายดอกลำโพงและผิวด้านในใช้ชะแสงชุดตกแต่งให้เรียบ



ภาพที่ 6 ภาพแสดงการตกแต่งอกไก่

ขั้นตอนที่ 1.7 : โสกบขอบปากหุ่นโพนทั้งสองด้านให้ผิวเรียบ สวยงาม ด้วยกบไฟฟ้า



ภาพที่ 7 ภาพแสดงการตกแต่งปากหุ่นโพนทั้งสองด้านให้ผิวเรียบ

ขั้นตอนที่ 1.8 : ไสกบหุ้นโพนทั้งใบให้ผิวเรียบ สวยงาม ด้วยกบไฟฟ้า



ภาพที่ 8 ภาพแสดงการตกแต่งหุ้นโพนด้านนอกให้สวยงาม

ขั้นตอนที่ 1.9 : ใช้ตะขอขีดวัดขอบปากหุ้นโพนทั้งสองด้าน โดยมีระยะความลึกวัดจากขอบหุ้นประมาณ 2 นิ้ว ลากเป็นเส้นโดยรอบขอบหุ้นโพน สำหรับเจาะรูร้อยลูกสลัก



ภาพที่ 9 ภาพแสดงการวัดขอบปากหุ้นโพนเพื่อเจาะรูร้อยลูกสลัก

ขั้นตอนที่ 1.10 : ใช้ส้อมตอกตามรอยขีดด้านในจนรอบทั้งสองด้าน



ภาพที่ 10 ภาพแสดงการตอกขอบด้านในด้วยส้อม

ขั้นตอนที่ 1.11 : ใช้ขวานถากขอบปากด้านในให้เรียบรอบทั้งสองด้าน



ภาพที่ 11 ภาพแสดงการตกแต่งปากด้านในให้เรียบ

ขั้นตอนที่ 1.12 : ใช้ชะแลงตกแต่งขอบปากด้านในทั้งสองด้านเพื่อให้หุ่นด้านในผิวเรียบ



ภาพที่ 12 ภาพแสดงการตกแต่งขอบปากด้านในให้ผิวเรียบ

ขั้นตอนที่ 1.13 : วัดจากขอบปากทั้งสองด้านลึกลงไปประมาณ 10 เซนติเมตร ชีดให้รอบเพื่อกำหนดจุดเจาะลูกสัก



ภาพที่ 13 ภาพแสดงการวัดปากหุ่นทั้งสองด้านเพื่อกำหนดจุดเจาะลูกสัก

ขั้นตอนที่ 1.14 : ใช้สว่านไฟฟ้าเจาะรูตามที่กำหนดจุดไว้ทั้งสองด้าน เพื่อใส่ลูกสีก



ภาพที่ 14 ภาพแสดงการเจาะรูตามที่กำหนดจุดเพื่อใส่ลูกสีก

ขั้นตอนที่ 1.15 : การกำหนดขนาดรูร้อยลูกสีกขนาดกว้างประมาณปลายนิ้วก้อยและระยะห่างกันประมาณ 1 นิ้ว



ภาพที่ 15 ภาพแสดงการกำหนดขนาดรูร้อยลูกสีกทั้งสองด้าน

2. การหุ้มหนัง

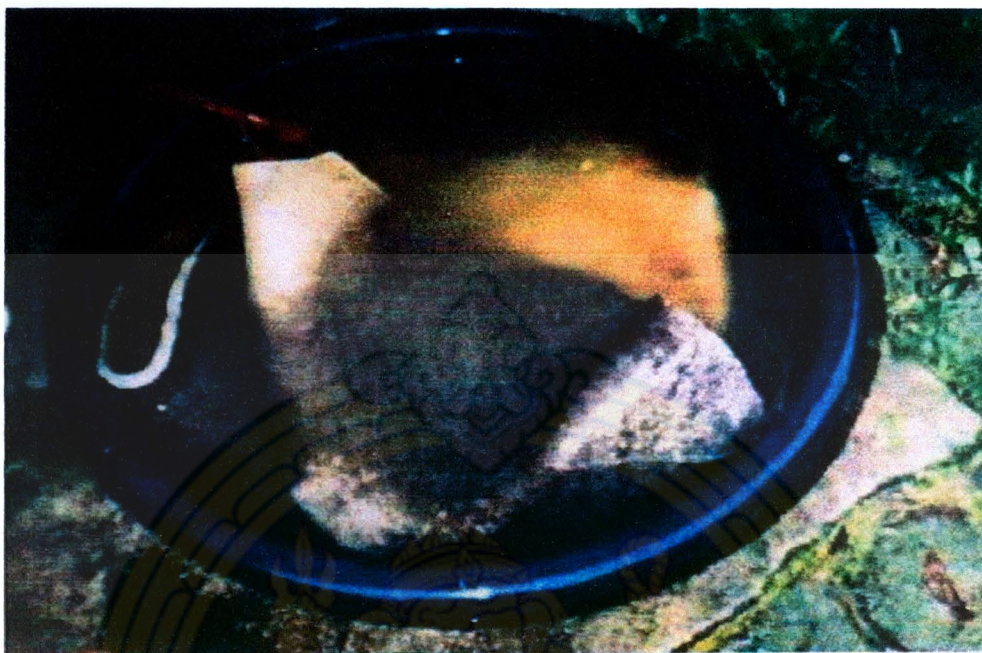
การเลือกหนังหุ้มโพน ในยุคนี้นิยมใช้หนังควายแก่และจะต้องผอม เนื่องจากควายแก่มีไขมันติดหนังน้อยจะได้หนังบางเรียบสม่ำเสมอ ความแก่ของหนังมีความเหนียวทนทานใช้ได้นาน หนังหุ้มโพนใช้หนังวัวหรือหนังควายแล้วแต่ความเหมาะสม คือถ้าเป็นขนาดใหญ่จะใช้หนังควาย เพราะผืนใหญ่และหนากว่าหนังวัว หนังต้องฟอกเสียก่อน การฟอกหนัง หนังที่ใช้จะต้องเป็นหนังสดไม่แช่น้ำเกลือหรือสิ่งอื่นใดชุดด้านที่มีเนื้อติดไขมันเอามาซึ่งให้ตั้งตากให้แห้งการเตรียมหนังสำหรับหุ้ม นำหนังแห้งมาตัดให้ได้ขนาดตามความต้องการ นำหนังมาแช่น้ำให้อ่อนตัว ประมาณ 1-3 วัน นำหนังมาฆ่าโดยการตำหนังให้นิ่ม (กรรมวิธีเฉพาะของช่าง) เมื่อฆ่าหนังได้ตามต้องการแล้วนำหนังไปหุ้ม

ขั้นตอนที่ 2.1 : ใช้หนังควายตัวเมียแก่และผอม (หนังควายตัวเมียคุณภาพเสียงจะดีกว่าตัวผู้) เนื่องจากควายแก่และผอมจะมีไขมันติดหนังน้อย จะได้หนังที่มีความบางเรียบสม่ำเสมอและเหนียวทนทานนอกจากนี้หนังที่ใช้จะต้องเป็นหนังสด นำมาร้อยเชือกซึ่งสะดึงตากแดดให้แห้ง



ภาพที่ 16 ภาพแสดงการนำหนังมาซึ่งสะดึงตากแดดให้แห้ง

ขั้นตอนที่ 2.2 : การนำหนังควายที่ตากแห้งแล้วมาตัดเป็นวงกลม ให้มีขนาดใหญ่กว่าหน้าของหุ่นโพนที่เตรียมไว้ แล้วนำไปแช่น้ำประมาณ 36 ชั่วโมง



ภาพที่ 17 ภาพแสดงการแช่หนังควาย

ขั้นตอนที่ 2.3 : การนำหนังควายที่แช่น้ำจนได้คุณภาพตามที่ต้องการแล้ว มาฆ่าหนัง (ตี,ทุบให้หนังมีความนิ่ม)



ภาพที่ 18 ภาพแสดงการฆ่าหนัง (ตี,ทุบให้หนังมีความนิ่ม)

ขั้นตอนที่ 2.4 : การนำหนังควายที่ฆ่าหนัง (ตี,ทุบให้หนังมีความนิ่ม) เรียบร้อยแล้วมาเจาะรูด้วยหมุด (เหล็กกลวง) ให้รอบโดยเว้นระยะห่างพอประมาณ



ภาพที่ 19 ภาพแสดงการเจาะหนังควาย

ขั้นตอนที่ 2.5 : การนำหนังควายที่เจาะรูแล้วพลิกเอาด้านที่มีขนขึ้นด้านบน และสอดใส่เชือกหมา (เหล็กตันตัดเป็นข้อ) 2 รูด่อ เชือกหมา 1 อัน โดยใส่ให้ครบรูจนรอบหนัง



ภาพที่ 20 ภาพแสดงการใส่เชือกหมา

ขั้นตอนที่ 2.6 : การจัดเตรียมพื้นที่และอุปกรณ์สำหรับห่มโพน ประกอบด้วย ราวไท คันเบ็ด เชือก เต่า (ฐาน) สมอบก (ไม้จุ่ม)



ภาพที่ 21 ภาพแสดงพื้นที่และอุปกรณ์สำหรับห่มโพน

ขั้นตอนที่ 2.7 : การจัดวางราวไท โดยใช้ไม้ไผ่แก่ความยาวประมาณ 3 เมตร จำนวน 4 ลำ วางเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส และใช้เชือกผูกติดกับสมอบกให้แน่น



ภาพที่ 22 ภาพแสดงราวไท

ขั้นตอนที่ 2.8 : การจัดเตรียมเตาสำหรับวางหุ่นโพน ทำจากปูนซีเมนต์หรือไม้ มีลักษณะเป็นรูปทรงกลม



ภาพที่ 23 ภาพแสดงเตาวางโพน

ขั้นตอนที่ 2.9 : การนำหนังที่ใส่เยื่อหมาเตรียมไว้แล้ว มาวางครอบหุ่นโพนที่วางบนเตาขึ้นหนังหน้าโพน



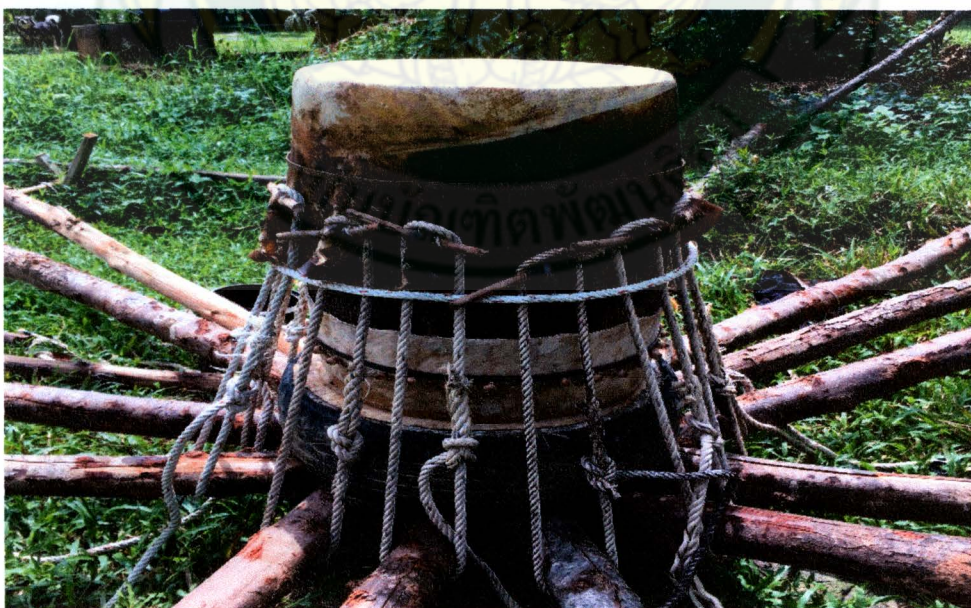
ภาพที่ 24 ภาพแสดงการครอบหนังหน้าโพน

ขั้นตอนที่ 2.10 : การร้อยหูของ (เชือก) เข้ากับเขี้ยวหมาโดยรอบหุ่นโพน แล้งดึงเชือกที่ร้อยให้ตึงเท่ากันทุกเส้น



ภาพที่ 25 ภาพแสดงการร้อยหูของ

ขั้นตอนที่ 2.11 : การนำเชือกพันคอ (หวาย) มารัดบริเวณคอของหุ่นโพน เพื่อดึงยึดให้หนังโพนตึงตามความต้องการ



ภาพที่ 26 ภาพแสดงการดึงยึดให้หนังโพนตึง

ขั้นตอนที่ 2.12 : การติดตั้งค้ำเบ็ด (คั่นซ้ง) เพื่อใช้ในการดึงหนังหน้าโพน



ภาพที่ 27 ภาพแสดงการติดตั้งคั่นเบ็ด

ขั้นตอนที่ 2.13 : การสอดคั่นเบ็ดเข้ากับหูของโดยให้ปลายคั่นเบ็ดอยู่ใต้ฐานเตา



ภาพที่ 28 ภาพแสดงการสอดคั่นเบ็ดเข้ากับหูของ

ขั้นตอนที่ 2.14 : การผูกเชือกยึดคันเบ็ดด้านบนกับราวไถด้านล่างเพื่อตั้งหนัง



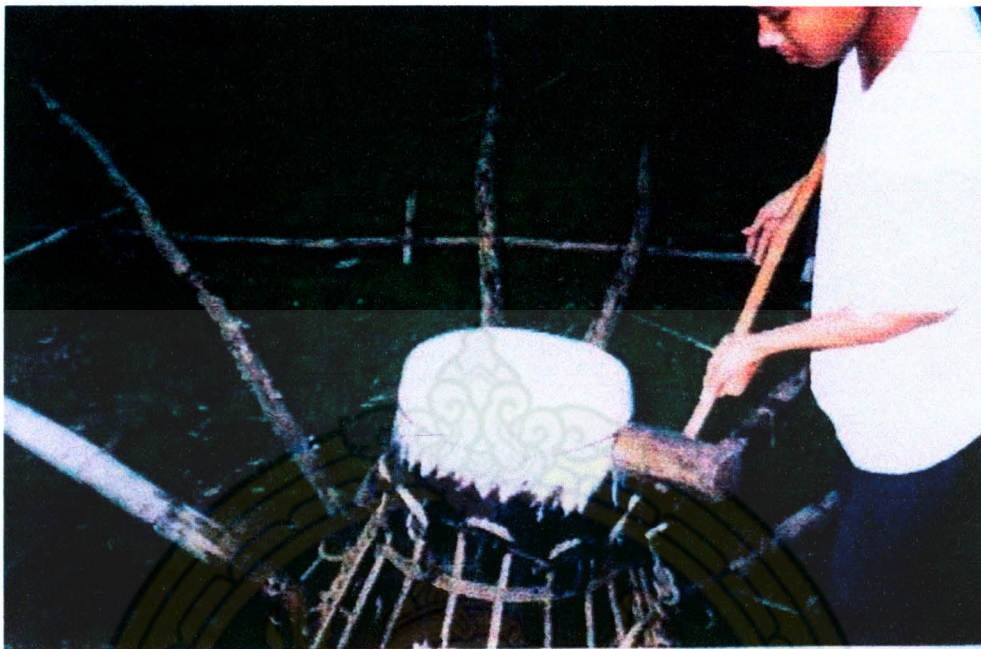
ภาพที่ 29 ภาพแสดงการผูกเชือกยึดคันเบ็ด

ขั้นตอนที่ 2.15 : การชุดชนบริเวณหน้าโพนออกให้เกลี้ยง



ภาพที่ 30 ภาพแสดงการชุดชนบริเวณหน้าโพน

ขั้นตอนที่ 2.16 : การใช้หว่งเหล็กครอบรัดหน้าโพนเพื่อให้หนังตึงขึ้นมากที่สุด



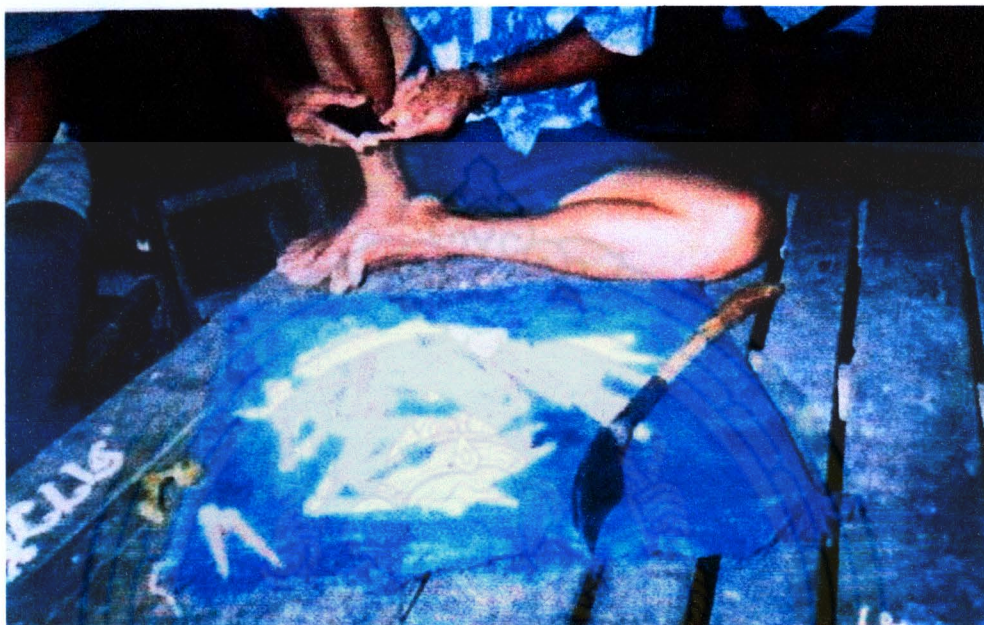
ภาพที่ 31 ภาพแสดงการครอบรัดหน้าโพนด้วยหว่งเหล็ก

ขั้นตอนที่ 2.17 : การใช้หวายขดกลม รัดหน้าโพนให้ตึงก่อนจะตอกลูกสัก บริเวณรูที่เจาะไว้รอบ
หุ่นโพน



ภาพที่ 32 ภาพแสดงการใช้หวายขดกลม รัดหน้าโพนให้ตึงก่อนจะตอกลูกสัก

ขั้นตอนที่ 2.18 : การทำลูกสัก ลูกสักทำจากไม้เนื้อแข็งหรือไม้ไผ่ตง ตัดให้ด้านใดด้านหนึ่งติดข้อ อีกด้านหนึ่งวัดให้ได้ขนาดสั้นกว่ารัศมีปากโพน หรือยาวประมาณ 1.5 นิ้ว ผ่าเป็นสี่เหลี่ยม จำนวนเท่ากับรูที่เจาะบนหุ่นโพน เหลาให้กลม ส่วนด้านที่ติดข้อแต่งให้โค้งมน บากบริเวณหัวลูกสัก 90 องศา เหลาตกแต่งให้สวยงาม



ภาพที่ 33 ภาพแสดงการทำลูกสัก

ขั้นตอนที่ 2.19 : การนำลูกสัก ไปตากแดดให้แห้งก่อนนำไปตอกบนหน้าโพน



ภาพที่ 34 ภาพแสดงการนำลูกสักไปตากแดดให้แห้ง

ขั้นตอนที่ 2.18 : การตอกลูกสักให้ตรงกับรูที่เจาะไว้ให้ครบทุกรู พร้อมทั้งตกแต่งหนังหน้ากลองให้ตึง



ภาพที่ 35 ภาพแสดงการตอกลูกสัก

ขั้นตอนที่ 2.19 : ตีหน้ากลองให้หนังหย่อน แล้วค่อยๆ ขยับคันเบ็ดให้ตึงอีกครั้งเพื่อให้ได้เสียงกลองตามต้องการ (ตากแดดและตีหน้ากลองให้หนังเข้า ระยะเวลาประมาณ 7 วัน)

ส่วนหน้ากลองอีกด้านหนึ่งก็ใช้วิธีการขึ้นหนังหน้ากลองในลักษณะเดียวกัน เริ่มจากขั้นตอนที่ 2.9 จนถึงขั้นตอนที่ 2.19



ภาพที่ 36 ภาพแสดงการตีหนังหน้ากลอง

ขั้นตอนที่ 2.20 : การใส่ซาโฟน โฟนที่ขึ้นหน้าเสร็จเรียบร้อยแล้ว และได้เสียงตามที่ต้องการแล้ว ในขั้นตอนสุดท้ายก็นำมาใส่ซา ทาสีเคลือบเงาและตกแต่งเก็บรายละเอียดให้สวยงาม ถือเป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการผลิตโฟน



ภาพที่ 37 ภาพแสดงการใส่ซา และตกแต่ง



ภาพที่ 38 ภาพแสดงโฟนที่ใช้งานทั่วไป

สรุปขั้นตอนกระบวนการผลิต/วิธีทำโพน ขั้นเตรียมการ

1. การคัดเลือกไม้ที่ทำโพน

การคัดเลือกไม้ที่ทำโพน โดยทั่วไปมักนิยมคัดเลือกไม้ที่คิดว่ามีเนื้อแน่นที่สุด เรียงตามนิยม คือ ไม้ตะเคียนทอง ไม้พังกา ไม้ขนุน ไม้ตาลโตนด หรือทดลองไม้อื่นที่มีในท้องถิ่น แต่คุณภาพอาจไม่ดีเท่าไม้ดังกล่าวข้างต้น

2. การเตรียมไม้ทำโพน

เลือกต้นที่มีเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 1.5 ฟุต เป็นอย่างน้อย ตัดไม้เป็นตอนให้ความยาวพอ ๆ กับเส้นผ่าศูนย์กลางของท่อนไม้หรือยาวกว่าเล็กน้อย นำมาตากด้านนอก ให้มีลักษณะสอแห้งสอแห้ง แต่งผิวให้เรียบ

3. การขุดเจาะรูปโพน

การขุดเจาะรูปโพน ใช้วิธีเดียวกับการขุดครกตำข้าว ให้มีลักษณะโค้งมนทั้งสองด้านไปทะลุถึงกัน ที่กึ่งกลางของไม้ มีรูปทะลุขนาดที่เป็นสัดส่วนกับความใหญ่ของโพน ความโค้งตรงสันกลางโพนเรียกว่า “อกไก่” ทั้งนี้เพื่อให้เกิดเสียงก้องภายในลักษณะคล้ายลำโพงตัว ผิวด้านในจะต้องขุดเจาะให้เรียบในยุคนั้นนิยมการกลึงภายในเพราะจะได้ผิวที่เรียบกว่าใช้สว่านเจาะเหมือนในอดีต

ลักษณะการขุดเจาะรูปโพน

เจาะตามแนวยาวตรงจุดศูนย์กลางให้ทะลุ ทะลุรูให้รูกว้าง ขนาดอย่างน้อยพอกำหมัดตลอดได้ ใช้เครื่องมือขุดแต่งภายในให้รูผายกว้างออกเป็นรูปกรวยทั้ง 2 หน้า แต่งอกไก่ กะความหนาตรงปากโพนทั้ง 2 หน้า ประมาณเท่านิ้วหัวแม่มือ ใช้เหล็กกลมเจาะรูรอบทั้งสองเพื่อใส่ลูกสัก รูนี้เจาะห่างจากขอบปากเข้ามาราว 2 นิ้ว เจาะห่างกันราว 1.5 นิ้ว โดยเจาะให้ทะลุ ขนาดรูเล็กกว่าปลายนิ้วก้อยเล็กน้อย เจาะรูที่กึ่งกลางโพน เอาเหล็กทำบ่วงร้อยสำหรับแขวน

4. อุปกรณ์และชิ้นส่วนต่างๆ ในการหุ้มโพน

4.1 ลูกสัก ทำด้วยไม้ไผ่ดงที่แก่จัด ตัดให้ด้านหนึ่งติดข้อ ด้านหนึ่งวัดให้ได้ขนาดสั้นกว่ารัศมีปากโพน ประมาณ 1.5 นิ้ว ผ่าเป็นสี่เหลี่ยมจำนวนเท่ารู ใส่ลูกสักที่เจาะไว้เหลาให้กลมด้านติดข้อแต่งให้หน้าตักโค้งมน ปากหัวทำมุม 90 องศา ตัดจากจุดบากราว 1 นิ้ว แต่งให้เรียบตากแดดให้แห้ง

4.2 ปลอกหวาย ใช้สำหรับรัดหนังให้ตึงก่อนตอกลูกสัก ทำด้วยหวายเป็นขดกลมขนาดโตเท่าเส้นรอบวงของโพนบริเวณถัดเข้าไปจากรูใส่ลูกสัก

4.3 ไม้เขี้ยวหมา ใช้เป็นทึ่คล้องเชือกดึงหนัง มีลักษณะปลายแหลมทั้งสองข้าง

4.5. เชือกดึงหนัง ใช้ดึงหนังให้ตึงในการนวดหนัง เมื่อก่อนใช้ไม้ระกำ ปัจจุบันใช้เชือกไนลอน

5. หนังสือพิมพ์

การเลือกหนังสือพิมพ์ การเลือกหนังสือพิมพ์ ในยุคนี้นิยมใช้หนังสือควายแก่และจะต้องผอม เนื่องจากควายแก่มีไขมัน ดัดหนังสือจะได้หนังสือบางเรียบสม่ำเสมอ ความแก่ของหนังสือมีความเหนียวทนทานใช้ได้นาน หนังสือพิมพ์ ใช้หนังสือวัวหรือหนังสือควายแล้วแต่ความเหมาะสม คือถ้าเป็นขนาดใหญ่จะใช้หนังสือควาย เพราะผืนใหญ่และหนากว่าหนังสือวัว หนังสือต้องฟอกเสียก่อน การฟอกหนังสือ หนังสือใช้จะต้องเป็นหนังสือดัดไม่แช่น้ำเกลือหรือสิ่งอื่นใด ขูดด้านที่มีเนื้อติดไขมัน เอามาซึ่งให้ตั้ง ตากให้แห้ง การเตรียมหนังสือสำหรับห่ม นำหนังสือมาดัดให้ได้ขนาดตามความต้องการ นำหนังสือมาแช่น้ำให้อ่อนตัวประมาณ 1-3 วัน นำหนังสือมาฆ่า โดยการตำหนังสือให้นิ่ม (กรรมวิธีเฉพาะของช่าง) เมื่อฆ่าหนังสือได้ตามต้องการแล้วนำหนังสือไปห่ม

6. สถานที่วางโพนสำหรับห่ม

ปักเป็นหลักไม้ขนาดสูง 1.5 เมตร 4 อัน เป็นรูปสี่เหลี่ยมขนาดกว้างกว่าขนาดโพนเล็กน้อยบากหัวไม้ด้านในเป็นมุม 90 องศาให้เสมอกัน (ถ้าบากไว้ก่อนก็ตอกให้เสมอกัน) เลื่อยหรือตัดไม้กระดานเป็นกลมขนาดพอดีกับพื้นที่ระหว่างไม้หลักทั้ง 4 วางปูลงบนรอยบาก เรียกกระดานนี้ว่า“แป้น”หรือ“พื้น”สำหรับเป็นที่วางโพนห่างจากหลักไม้ทั้งสองออกไปราวสองเมตร ปักหลักวางราวโดยรอบ ราวสูงจากพื้นไม้เกินแนวแป้นราวแต่ละอันจะตอกด้วยไม้จุ่มหรือเรียกว่า“สมอบก” อย่างแข็งแรง ใช้ไม้คั่นซึ่งขนาดเท่าข้อมียาว 2.5 เมตร ประมาณ 7-8 อัน ใช้เชือกหวายสำหรับผูกและดึงหนังสือ แต่ละเส้นยาวประมาณ 2 เมตร

วิธีห่มโพน

การห่มโพน เป็นกรรมวิธีที่ใช้ความรู้เฉพาะ หลังจากฆ่าหนังสือให้มีความยืดได้เต็มที่จากการใช้วิธีฆ่าหนังสือของแต่ละช่างแล้ว ขั้นการห่มหนังสือบนรูปโพนให้ตั้งทั้งหน้า

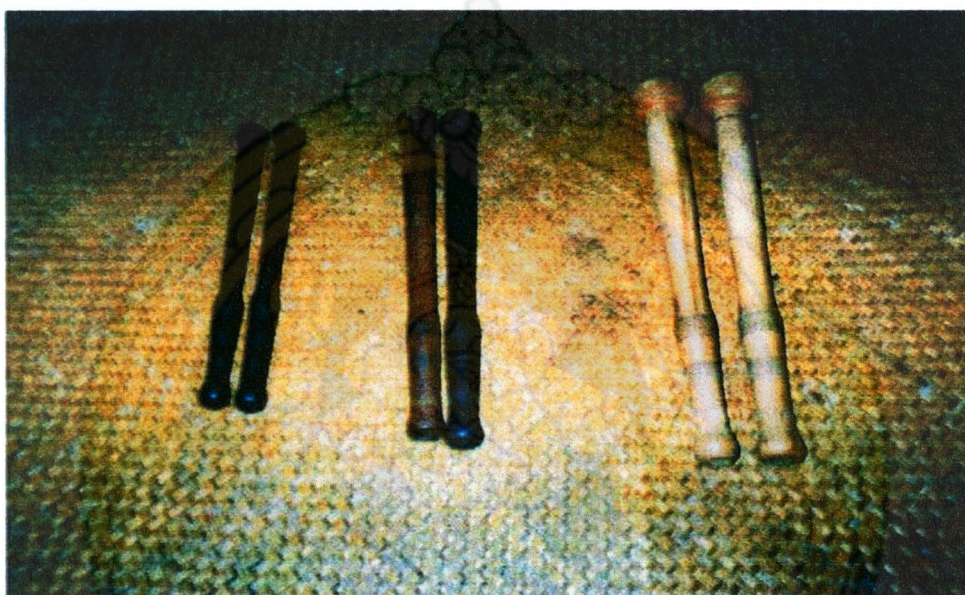
ขั้นตอนการห่มโพน

วางโพนบนแป้น ยกหนังสือมาดัดให้ได้ผืนโตกว่าหน้าโพนโดยกะให้หนังสือเหลือจากหน้าโพนไว้มากๆ เอาหนังสือปิดลงบนหน้าโพนดูให้หนังสือรอบๆ หน้าโพนห้อยลงมาพอๆ กัน ใช้เหล็กหรือปลายมีดแหลมเจาะหนังสือให้ทะลุเป็นคู่ๆ ห่างกันราว 2-3 นิ้ว ใช้ไม้สั้นๆ ขนาดดินสอดำ (ไม้เขี้ยวหมา) สอดรูแต่ละคู่ไว้ ใช้เชือกร้อยรูแต่ละคู่ผูกเป็นบ่วงตามยาวเสมอขอบแป้น ปลายไม้ด้านนอกดึงกดลงเอาเชือกผูกยึดไว้กับราวซึ่งมีสมอบกยึด การดึงไม้คั่นซึ่งพยายามให้แต่ละอันตั้งหน้าตั้งพอๆ กัน ดึงกลมทั้งไว้คอยชโลมน้ำและตีเป็นระยะๆ เพื่อให้หนังสือยืดตัว (โดยใช้ต้นกล้วยวางบนหนังสือหรือทาน้ำมันมะพร้าว เป็นกรรมวิธีของแต่ละช่าง แล้วใช้ไม้ตีหรือนวดหนังสือ) จนหนังสือตั้งและได้เสียงที่ต้องการ ทุกครั้งที่ชโลมน้ำและตีพยายามดึงไม้คั่นซึ่งให้ดึงที่จุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ทำเช่นนี้เป็นระยะเวลา 2-3 วัน พอเห็นหนังสือตั้งได้ที่แล้วก็นำปลอกหวายสวมทับลงไปตอกปลอกให้ลדת้าอยู่ใต้ระดับรูลูกสัก ใช้เหล็กตอกหนังสือรูลูกสักให้ทะลุแล้วใช้ลูกสักให้ทะลุของหายขึ้นบนตอกอัดลูกสักให้แน่นทุกรูป ลดให้คั่นซึ่งออกตดหนังสือระหว่างปลอกกับลูกสักโดยรอบเอาหนังสือส่วนที่ตดออกเป็นอันเสร็จการห่มโพนไป 1 หน้า การห่มโพนหน้าต่อไปก็ห่มเช่นเดียวกัน ลงน้ำมันหรือนวดแล้วจะทำให้หนังสือเกิดเงางามหรือเป็นหนังสือแก้วเสียงดังไม่ขาดสาย

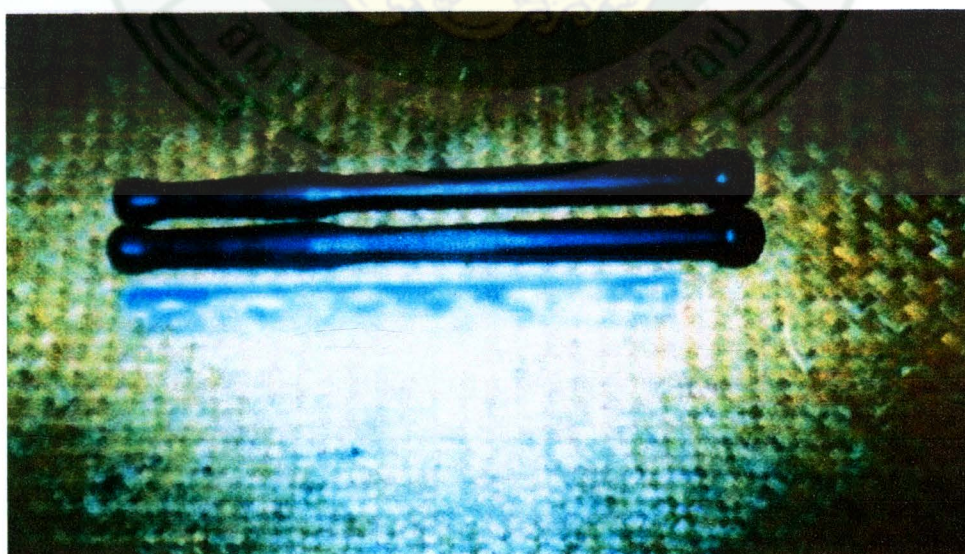
เสร็จแล้วนำไปแขวนตามจุดที่ต้องการ หรือนำมาใส่ขา 3 ขา หรือ 4 ขา (ขาโพนทำด้วยไม้เนื้อแข็งตามความเหมาะสมขนาดโพน)

ไม้ตีโพน

ไม้ตีโพน จะต้องเลือกไม้ที่มีเนื้อแน่นน้ำหนักดี มีความเหนียวและคงทน เช่น ไม้สาวด้า ไม้ซี่เหล็ก ไม้ตะเคียนหิน เป็นต้น ขนาดไม้ตีต้องเหมาะสมกับขนาดโพน ถ้าไม้ตีโพนใหญ่หรือเล็กกว่าความพอดีนั้น จะทำให้การสั่นสะเทือนของหนังมีน้อย เสียงที่ดังออกไปจะไปได้ไม่ไกล



ภาพที่ 35 ภาพแสดงไม้ตีโพน



ภาพที่ 36 ภาพแสดงไม้ตีโพน

คุณลักษณะเฉพาะของโพนที่ผลิตในชุมชน

1. โพน (ขนาดเล็ก)

รายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะ

1. หุ่น ทำด้วยไม้ตาล หรือไม้เนื้อแข็ง ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียง ความยาว ประมาณ 60 เซนติเมตร ทำด้วยเหล็กเกอร์ชักเงาอย่างดีตลอดทั้งใบ
2. หน้ากลองหุ้มหน้าทั้งสองหน้าด้วยหนังควาย หน้ากลองมีเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 35-40 เซนติเมตร
3. ขากลอง ทำด้วยไม้เนื้อแข็งกลึงสวยงาม จำนวน 3 ขา ตอกยึดติดกับตัวกลอง
4. ลูกสักหรือหมุดกลอง ทำด้วยไม้ไผ่ตง ไม้โท หรือไม้เนื้อแข็งชนิดอื่นๆ
5. คุณภาพเสียงโพน ดังกังวาน ตามมาตรฐานเสียงโพนขนาดเล็ก
6. ไม้ตีโพน ทำด้วยไม้เนื้อแข็ง เช่น ไม้สาวดำ ไม้ตะเคียนหิน ไม้รักเขา กลึง อย่างดี จำนวน 1 คู่

2. โพน (ขนาดกลาง)

รายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะ

1. หุ่น ทำด้วยไม้ตาล หรือไม้เนื้อแข็ง ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียง ความยาวประมาณ 70 เซนติเมตร ทำด้วยเหล็กเกอร์ชักเงาอย่างดีตลอดทั้งใบ
2. หน้ากลองหุ้มหน้าทั้งสองหน้าด้วยหนังควาย หน้ากลองมีเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 40-49 เซนติเมตร
3. ขากลอง ทำด้วยไม้เนื้อแข็งกลึงสวยงาม จำนวน 3 ขา ตอกยึดติดกับตัวกลอง
4. ลูกสักหรือหมุดกลอง ทำด้วยไม้ไผ่ตง ไม้โท หรือไม้เนื้อแข็งชนิดอื่นๆ
5. คุณภาพเสียงโพน ดังกังวาน ตามมาตรฐานเสียงโพนขนาดกลาง
6. ไม้ตีโพน ทำด้วยไม้เนื้อแข็ง เช่น ไม้สาวดำ ไม้ตะเคียนหิน ไม้รักเขา กลึง อย่างดี จำนวน 1 คู่

3. โพน (ขนาดใหญ่)

รายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะ

1. หุ่น ทำด้วยไม้ตาล หรือไม้เนื้อแข็ง ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียง ความยาวประมาณ 80 เซนติเมตร ทำด้วยเหล็กเกอร์ชักเงาอย่างดีตลอดทั้งใบ
2. หน้ากลองหุ้มหน้าทั้งสองหน้าด้วยหนังควาย หน้ากลองมีเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 50 เซนติเมตร ขึ้นไป
3. ขากลอง ทำด้วยไม้เนื้อแข็งกลึงสวยงาม จำนวน 3 ขา ตอกยึดติดกับตัวกลอง
4. ลูกสักหรือหมุดกลอง ทำด้วยไม้ไผ่ตง ไม้โท หรือไม้เนื้อแข็งชนิดอื่นๆ
5. คุณภาพเสียงโพน ดังกังวาน ตามมาตรฐานเสียงโพนขนาดใหญ่
6. ไม้ตีโพน ทำด้วยไม้เนื้อแข็ง เช่น ไม้สาวดำ ไม้ตะเคียนหิน ไม้รักเขา กลึง อย่างดี จำนวน 1 คู่

เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตโพน

1. ลูกหมู (เครื่องเจีย)
2. สว่านไฟฟ้า เป็นเครื่องมือผ่อนแรงในการเจาะรู เพราะจะใช้สว่านเจาะเนื้อไม้ก่อนแล้วจึงใช้สิ่วเจาะตามและยังใช้เจาะรูรอบปากโพนก่อนตอกมุดยึดหน้าโพน
3. แล็กเกอร์หรือน้ำมันขัดเงาชนิดต่าง ๆ ใช้ทาที่ผิวโพนให้ขึ้นเงา ให้สวยงามมากขึ้น
4. หินลับมีด
5. ตะปู
6. สว่าน
7. คีม
8. แฉ
10. สิ่ว
11. มีด
12. เลื่อยตัดเหล็ก
13. พรำ
14. ชะแลง
15. ค้อน
16. ขวาน ใช้ถากท่อนไม้ให้เป็นรูปร่างโพนอย่างคร่าว ๆ
17. ลูกสัก
18. ลิ้ม
19. เขี้ยวหมา (ยึดโพน ล็อกเชือกเพื่อยึดหนัง)
20. หวายรัดโพน (ปลอก)
21. สาก ใช้ฆ่าหนัง
22. ไม้คั่นเบ็ด
23. ไม้ไผ่ สำหรับสถานที่หุ้มโพน
24. ไม้หลุมพุก (สำหรับทุบเพื่อยึดหนัง)
25. หัวข่า สำหรับแช่หนัง
26. หนัง
27. กระดาษทราย ใช้สำหรับขัดผิวโพนให้เรียบ
28. เชือก

ราคาโพนขนาดต่างๆ

ที่	ประเภท/รายการ	หน่วยนับ	ราคาต่อหน่วย
1	โพน (ขนาดเล็ก)	ใบ	9,500
2	โพน (ขนาดกลาง)	ใบ	11,000
3	โพน (ขนาดใหญ่)	ใบ	13,500

ตารางแสดงการผลิตเครื่องดนตรีโนรา

ดนตรี ปี พ.ศ.	โพน(ขนาดเล็ก)	โพน (ขนาดกลาง)	โพน (ขนาดใหญ่)
2559	10 ใบ	10 ใบ	10 ใบ
2560	12 ใบ	14 ใบ	14 ใบ
2561	14 ใบ	15 ใบ	15 ใบ

จากตารางแสดงการผลิตโพนในช่วงระหว่าง ปี พ.ศ. 2559 ถึง ปี พ.ศ. 2561 พบว่าอัตราการผลิตโพนเพิ่มสูงขึ้นตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าการผลิตโพนเพื่อจำหน่าย สามารถสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง



บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผลการดำเนินงาน

สรุปผลการดำเนินงาน

การจัดการความรู้ เรื่อง “การผลิตโปสเตอร์กิจกรรมชุมชน” โดยคณะกรรมการ (KM team) ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ได้ดำเนินการตามแนวปฏิบัติที่ดี มีวิธีการกระบวนการแนวทางการดำเนินงานที่ได้ดำเนินการตามหลัก PDCA ส่งผลให้การดำเนินการจัดเก็บองค์ความรู้ในครั้งนี้ประสบผลสำเร็จสามารถนำองค์ความรู้มาใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรม ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

ผลกระทบที่เป็นประโยชน์หรือสร้างคุณค่า

วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง นอกจากมีหน้าที่หลักในการจัดการศึกษาด้านนาฏดุริยางคศิลป์แล้ว หน้าที่สำคัญหลักอีกประการหนึ่ง คือ การทำนุบำรุงรักษา อนุรักษ์ และสืบทอดศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นภาคใต้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ตลอดจนดนตรีและการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ โดยเฉพาะในพื้นที่ 7 จังหวัดของภาคใต้ตอนล่าง การจัดเก็บองค์ความรู้เรื่องการผลิตโปสเตอร์กิจกรรมชุมชน ถือเป็นงานสำคัญที่จะสร้างประโยชน์และคุณค่าให้กับองค์กรและชุมชน ในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. เพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชน
2. มีการอนุรักษ์ สืบทอด และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ (โปงลาง) ป้องกันการสูญหายของภูมิปัญญาแขนงนี้
3. เพิ่มศักยภาพการแข่งขันและความอยู่รอดของวิสาหกิจวัฒนธรรมท้องถิ่น
4. บุคลากรขององค์กรเกิดการพัฒนา และองค์กรเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้
5. เพิ่มขีดความสามารถในการตัดสินใจและการวางแผนดำเนินการเพื่อที่จะอนุรักษ์ภูมิปัญญาพื้นบ้านได้อย่างรวดเร็วและเป็นรูปธรรม
6. สร้างความรัก ความสามัคคีปรองดองสมานฉันท์ระหว่างบุคลากรภายในองค์กรครูภูมิปัญญาท้องถิ่น ตลอดจนชาวบ้านในชุมชนพื้นที่ภาคใต้
7. เพิ่มคุณค่าและมูลค่าให้กับองค์กรสามารถเป็นแหล่งข้อมูล และสร้างเครือข่ายให้กับผู้ที่สนใจจากภายนอกเข้ามาศึกษาได้
8. เปลี่ยนวัฒนธรรมอำนาจในแนวตั้งไปสู่วัฒนธรรมความรู้ในแนวราบ ให้ทุกคนได้มีสิทธิการเรียนรู้เท่าเทียมกัน
9. สามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้ให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น
10. รวบรวมองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดเก็บในรูปแบบของเอกสารทางวิชาการ เพื่อใช้ประโยชน์ในการศึกษาต่อไป

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความสำเร็จในการดำเนินการจัดทำองค์ความรู้ เรื่อง “การผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน” จากการลงพื้นที่ภาคสนามไปพบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้กับครุภูมิปัญญาชาวบ้านที่ยังคงผลิตโพนในจังหวัดพัทลุง ทำให้คณะกรรมการได้รับทราบถึงสภาพปัญหาและแนวทางในการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับการผลิตโพน เพื่อใช้งานสนองความต้องการของสังคมและจำหน่าย ในอดีตที่ผ่านมา ประเด็นหลักที่ได้ทราบจากการพูดคุยกับครุภูมิปัญญาชาวบ้านที่ยังคงผลิตโพนในจังหวัดพัทลุงอยู่ในปัจจุบัน พบว่าก่อนหน้านี้ยังไม่มีหน่วยงานทางราชการหรือองค์กรใด เข้ามาให้ความรู้ด้านการตลาด หรือมาศึกษาและจัดเก็บข้อมูลจากท่านในลักษณะนี้เพื่อส่งเสริมการมีรายได้ของคนชุมชนเลย การดำเนินการจัดเก็บข้อมูลของคณะกรรมการ KM ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ของวิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง ถือเป็นหน่วยงานแรกที่ทำให้ความสนใจ และมีการจัดการความรู้ที่เป็นระบบ กำหนดขอบเขตไว้ชัดเจน และนำเอาTechnology ที่ทันสมัยมาประยุกต์ใช้กับข้อมูล ซึ่งนำไปสู่การปฏิบัติได้จริง นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่นๆ ที่เกื้อหนุนให้เกิดผลสำเร็จ ดังนี้

1. วัฒนธรรมและพฤติกรรมของคนในองค์กร คนในองค์กรมีเจตคติที่ดีในการแบ่งปันความรู้ และนำความรู้ที่มีอยู่เป็นฐานในการต่อยอดความรู้ของคนรุ่นใหม่ต่อไป บุคลากรที่เป็นคณะกรรมการมีความรู้ความสามารถเชิงลึกในหัวข้อที่จัดเก็บ มีการทุ่มเท เสียสละเวลาในการทำงาน มีเป้าหมายเดียวกัน และให้เกียรติผู้ร่วมงาน
2. ครุภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่เป็นผู้ให้ข้อมูลมีความหลากหลาย เป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านการผลิตโพนของจังหวัดพัทลุงมาเป็นระยะเวลาช้านาน และให้ความร่วมมือในการจัดเก็บรวบรวมองค์ความรู้และเสียสละเวลาในการตรวจสอบประมวลและกลั่นกรองความรู้เป็นอย่างดี
3. เนื่องจากองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับการผลิตโพนในจังหวัดพัทลุง เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าของท้องถิ่นยังไม่มีหน่วยงานใดเข้าไปจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบและนำออกเผยแพร่ จึงได้รับการตอบรับจากชุมชนท้องถิ่นและผู้สนใจเป็นอย่างมาก
4. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ผู้บริหาร ให้ความสำคัญและสนับสนุนงบประมาณในการดำเนินการ ซึ่งมีค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง
5. ผู้รับผิดชอบมีการวางแผนการจัดการความรู้ กำหนดตัวชี้วัด วางแผนระยะเวลา ในการทำงาน เลือกและกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนตรงประเด็น และการดำเนินการเป็นไปตามระบบ และขั้นตอนของหลักการจัดเก็บรวบรวมองค์ความรู้

ปัญหา อุปสรรคและและแนวทางการแก้ไข

ปัญหาและอุปสรรค	แนวทางแก้ไข
1. คณะกรรมการ มีความรู้ความชำนาญด้านทักษะการปฏิบัติ แต่ไม่มีความถนัดในเชิงทฤษฎี	องค์กรควรสนับสนุนและแนะนำแหล่งข้อมูลต่างๆ สำหรับค้นคว้าข้อมูล อาทิ หนังสือ เอกสาร ตำรา หรือแนะนำผู้เชี่ยวชาญเพื่อเป็นที่ปรึกษา
2. คณะกรรมการแต่ละคนมีภาระที่ต้องรับผิดชอบหลายด้าน หาเวลาที่ว่างตรงกันพร้อมค่อนข้างยาก	ควรเลือกเวลาที่เหมาะสมสำหรับดำเนินงานตามโครงการ เช่นช่วงปิดภาคเรียน เป็นต้น
3. บุคลากร ไม่อยากทำ KM	ชี้แจงให้เห็นถึงความสำคัญและประโยชน์จากการร่วมโครงการว่าเป็นการพัฒนาศักยภาพของตัวบุคลากรเอง และองค์กร รวมถึงรางวัลที่จะได้รับ
4. องค์กรไม่มี Technology ที่ทันสมัยรองรับการทำงานของคณะกรรมการ	จัดสรร สื่ออุปกรณ์ Technology รองรับการใช้งาน
5. องค์กรยังขาดการบูรณาการการนำเอาภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การเรียนการสอน การวิจัย และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ	ส่งเสริมให้มีการบูรณาการองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นมาปรับใช้อย่างเป็นระบบ
6. ช่องทางการประชาสัมพันธ์ให้บุคคลทั่วไปเข้ามาศึกษาเรียนรู้มีไม่มากเท่าที่ควร	แสวงหาช่องทาง เปิดโอกาสการเรียนรู้หลากหลายช่องทาง
7. การยกย่องชมเชยผู้ปฏิบัติงาน และผลงานที่เกิดขึ้น ในโอกาสต่างๆ ให้บุคคลทั้งภายในและภายนอกได้ทราบ ยังไม่เป็นรูปธรรม	ผู้บริหารควรใช้โอกาสในวาระการประชุมต่างๆ ของวิทยาลัย ชี้แจงผลการดำเนินงาน ผลความสำเร็จของงานให้ที่ประชุมทราบ สร้างขวัญและให้กำลังใจผู้ปฏิบัติงาน

ความท้าทายต่อไป

ผลสำเร็จที่เกิดขึ้น จากการดำเนินการจัดทำองค์ความรู้เรื่องการผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน ของคณะกรรมการ (KM team) วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง นำมาซึ่งความภาคภูมิใจของคนในองค์กร สร้างขวัญและกำลังใจให้กับคณะกรรมการดำเนินงานและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่สามารถดึงดูดคนเก่งให้เข้ามาทำงานเพิ่มขึ้น อีกทั้งยังสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการสร้างงานด้านการอนุรักษ์ สืบทอด ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาในท้องถิ่นที่มีคุณค่าส่งต่อให้คนรุ่นหลัง ซึ่งจากการจัดเก็บข้อมูลในครั้งนี้มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา และงบประมาณ จึงได้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งด้าน ทุน การตลาด การเพิ่มมูลค่าเพียงบางส่วนเท่านั้น จากการพูดคุยกับครูภูมิปัญญาท้องถิ่นท่านมีความประสงค์ที่จะให้หน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรง เช่น หน่วยงานราชการ พาณิชย์จังหวัด พัฒนาชุมชน เข้ามาส่งเสริมอย่างการสร้างรายได้ของคนในชุมชนอย่างจริงจัง ตลอดจนส่งเสริมสนับสนุนประเพณี วัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดพัทลุง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ประเพณีแข่งโพนลากพระของจังหวัดพัทลุงให้มีความโดดเด่น เพื่อที่จะได้ส่งเสริมชุมชน และชาวบ้านที่มีอาชีพการผลิตโพนเหล่านี้ สามารถสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นของคนในชุมชนและเยาวชนคนรุ่นหลังได้สืบทอดไว้ ถ้าหากหมดผู้สูงอายุในรุ่น ท่านแล้วเกรงว่าองค์ความรู้ด้านการผลิตโพนที่มีอยู่ในชุมชนของจังหวัดพัทลุงที่ได้สืบทอดกันมาเป็นระยะเวลาอันยาวนานจะสูญหายไปจากภาคใต้ นับเป็นสิ่งที่ท้าทายของคณะกรรมการที่จะช่วยกันระดมความคิด วางแผนบริหารการจัดการ เพื่อที่จะให้วัฒนธรรมของท้องถิ่นแขนงนี้ และวัฒนธรรมด้านอื่นๆ ที่ยังคงรอการสืบทอดได้เกิดกระบวนการจัดเก็บรวบรวมองค์ความรู้ไว้ใช้อย่างเป็นระบบและจะมีการพัฒนาเติบโตอย่างยั่งยืน เพื่อประโยชน์ของคนในท้องถิ่นและประเทศชาติในอนาคตต่อไป

หนังสืออ้างอิง

ฐิติกร พุฒภัทระชีวิน. ความหมายของการจัดการความรู้. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก :

<http://sites.google.com/site/gaiusjustthink/thitikorn-on-km/khwamhmaykhngkhawakarcadkarkhwamru> (วันที่ค้นข้อมูล : 17 ม.ค. 2561)

ธีระพล มโนวรกุล. (2551). การจัดการความรู้. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
ระบบจัดการความรู้ คณะเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
ทหารลาดกระบัง.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2535. พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ :
อักษรเจริญทัศน์ 2541.



บุคลากรกรม

จรัส เกลี้ยงมาก เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, กิตติชัย รัตนพันธ์ เป็นผู้สัมภาษณ์ เมื่อวันที่ 10 มกราคม 2561.
ฉลอง นุ่มเรือง เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, กำธร ขำทิพย์ เป็นผู้สัมภาษณ์ เมื่อวันที่ 10 มกราคม 2561.
บุญวัน เกลี้ยงเกื้อ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, วิเชียร เกื้อมา เป็นผู้สัมภาษณ์ เมื่อวันที่ 19 มีนาคม 2561.
ศักดิ์ดา ชูแก้ว เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, อำนาจ นุ่นเอียด เป็นผู้สัมภาษณ์ เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2561.



ภาคผนวก





คำสั่งวิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง

ที่ ๑๕๐/ ๒๕๖๐

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการจัดการความรู้ (KM)
ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

เพื่อให้การดำเนินการจัดการความรู้ (KM) ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๑ เป็นไปตามตัวบ่งชี้ด้านการพัฒนาสถาบันสู่สถาบันเรียนรู้ กำหนดให้วิทยาลัยมีการสร้างและพัฒนาสังคมฐานความรู้และสังคมแห่งการเรียนรู้ ซึ่งต้องมีการจัดการความรู้เพื่อมุ่งสู่สถาบันแห่งการเรียนรู้ โดยการรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในสถาบันซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสารมาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนในวิทยาลัยสามารถเข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิทยาลัยจึงแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อดำเนินการให้การจัดการความรู้ (KM) ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

๑. นายกิตติชัย รัตนพันธ์	ประธานคณะกรรมการ
๒. นายกำธร ขำทิพย์	คณะกรรมการ
๓. นายวิเชียร เกื้อมา	คณะกรรมการ
๔. นางนงลักษณ์ จันทร์เพชร	คณะกรรมการ
๕. นายสุกเชษฐ กิจवास	คณะกรรมการ
๖. นายอำนาจ นุ่นเอียด	คณะกรรมการ
๗. นางอาภาณี จินช่วย	คณะกรรมการ
๘. นางชญาดา รัตนพันธ์	คณะกรรมการ
๙. นางรุ่งนภา มีขาว	เลขานุการคณะกรรมการ

ทั้งนี้ ให้คณะกรรมการดังกล่าวดำเนินการให้แล้วเสร็จตามขั้นตอนที่กำหนดและบรรลุตามวัตถุประสงค์

สั่ง ณ วันที่ ๒๗ เดือน ธันวาคม ๒๕๖๐

(นางกัลยาณี ยังสังข์)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง

แผนการจัดการ KM 1-4 เรื่องการผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน





การจัดการความรู้
(Knowledge Management 1,2,3,4)

ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

เรื่อง

การผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน

วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

KM1 การจำแนกองค์ความรู้ที่จำเป็นต่อการผลักดันการติดตามประเด็นยุทธศาสตร์ของส่วนราชการ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์					
ชื่อหน่วยงาน วิทยาลัยนาฏศิลป์ทูลง					
ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์	ตัวชี้วัด (KPI)	เป้าหมายของตัวชี้วัด	องค์ความรู้ที่จำเป็นต่อการปฏิบัติราชการ	
ยุทธศาสตร์ที่ 2 การวิจัย การสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ต่อยอดงานศิลปบนพื้นฐานเอกลักษณ์ของท้องถิ่น และความเป็นไทย และเผยแพร่ผลงานในระดับชาติและนานาชาติ, ยุทธศาสตร์ที่ 3 การบริการวิชาการ ด้านศิลปวัฒนธรรม ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับนานาชาติ	- กระตุ้น ส่งเสริมให้มีการสร้างสรรค์ ต่อยอดงานศิลป์ และ เป็น ผลิต ภั ฑ์ ท ำ ง วัฒนธรรม โดยการจัดกิจกรรม และจัดงบประมาณสนับสนุน - จัดการองค์ความรู้ให้สอดคล้องกับนโยบายยุทธศาสตร์ของสถาบันฯ และความต้องการของชุมชน โดยให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมด้วย	- คลังความรู้เรื่องการผลิต โพนเพื่อธุรกิจชุมชน - รูปแบบโครงสร้างการจัดเก็บองค์ความรู้ที่ต้องการความรู้จากครูภูมิปัญญาท้องถิ่น - หมวดยุทธศาสตร์/เนื้อหาที่นำไปใช้ในการเรียนการสอน	ร้อยละ 70	การผลิตโพนเพื่อธุรกิจชุมชน	
ยุทธศาสตร์ที่ 4 การสืบสาน ศิลปวัฒนธรรมและสร้างสรรค์มูลค่าทางคุณค่าทางสังคมและมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับท้องถิ่นและประเทศชาติ ด้วย ท ำ ท ำ ง ศิลปวัฒนธรรม (Thailand 4.0)	- นำองค์ความรู้ไปใช้เพื่อการศึกษา สร้างมูลค่าเพิ่มด้านสังคมและด้านเศรษฐกิจให้กับชุมชน	- มูลค่าเพิ่มด้านสังคมและด้านเศรษฐกิจ			

KM2 แผนการจัดการความรู้ (KM Action Plan)								
ชื่อหน่วยงาน		:	วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง					
ประเด็นยุทธศาสตร์		:	ยุทธศาสตร์ที่ 2 การวิจัย การสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ต่อยอดงานศิลปเป็นพื้นฐานเอกลักษณ์ของไทย และเผยแพร่ผลงานในระดับชาติและนานาชาติ, ยุทธศาสตร์ที่ 3 การบริการวิชาการด้านศิลปวัฒนธรรม ทั้งในระดับท้องถิ่นระดับชาติและระดับนานาชาติ					
องค์ความรู้ที่จำเป็น (K)		:	ยุทธศาสตร์ที่ 4 การสืบสานศิลปวัฒนธรรมและสร้างสรรค์มูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับท้องถิ่นและประเทศชาติด้วยทุนทางศิลปวัฒนธรรม (Thailand 4.0)					
ตัวชี้วัด (KPI)		:	การผลิตโปสเตอร์กิจกรรม					
เป้าหมายของตัวชี้วัด		:	จำนวนงานวิจัยที่ได้ดำเนินการ					
เป้าหมายของตัวชี้วัด		:	ร้อยละ 70					
ลำดับที่	กิจกรรมการจัดการความรู้	ระยะเวลา	ตัวชี้วัด	เป้าหมาย	กลุ่มเป้าหมาย	ผู้รับผิดชอบ	สถานะ	หมายเหตุ
1	การบ่งชี้ความรู้ (Knowledge Identification) - 1. แต่งตั้งคณะกรรมการบ่งชี้ความรู้ด้านทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น (ความรู้เฉพาะทางดนตรีและการแสดงพื้นบ้านภาคใต้) - 2. จัดประชุมเพื่อเสนอประเด็นความรู้ (กำหนดหัวข้อ “ การผลิตโปสเตอร์กิจกรรม ” 3.สรุปประเด็นความรู้ที่จะนำมาจัดทำ km -- กำหนดขอบเขตการจัดการความรู้ * ความเป็นมา ความสำคัญ โพนพัทลุง * คุณลักษณะเฉพาะของโปสเตอร์ * ราคามาตรฐานราคากลางโปสเตอร์ต่างๆ * กรรณิการการผลิตโปสเตอร์เพื่อจำหน่าย	1 วัน 18 ธันวาคม 2560	- จำนวนประเด็น ความรู้สำหรับ จัดการความรู้	ประเด็นความรู้ อย่างน้อย 1 เรื่อง	คณะกรรมการ KM ประกอบด้วย - บุคลากรของวิทยาลัยที่มีความรู้ ความชำนาญด้าน ดนตรีและการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ - ครูภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความเชี่ยวชาญ ด้านการผลิตโปสเตอร์ในจังหวัดพัทลุง	คณะทำงาน KM วิทยาลัย	X	
2	การสร้างและแสวงหาความรู้ (Knowledge Creation and Acquisition) เกี่ยวกับ การผลิตโปสเตอร์กิจกรรม 1.กำหนดหัวข้อ ขอบเขต และเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการความรู้ เช่น เครื่องบันทึกเสียง เครื่องบันทึกเทป ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว แบบสัมภาษณ์ “เล่า 2.จัดประชุมแลกเปลี่ยนความรู้ โดยกลุ่มเป้าหมายร่วมกับครูที่เป็น ภูมิปัญญาท้องถิ่น	มกราคม ถึง มีนาคม 2561 ลงพื้นที่เก็บ ข้อมูลและเชิญครู ภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านการผลิตโปสเตอร์ตรวจสอบและ กลั่นกรองข้อมูล	- จัดเวทีแลกเปลี่ยน เรียนรู้ - จำนวนกิจกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ - เก็บข้อมูล ภาคสนาม	7 ครั้ง	คณะกรรมการ KM ของวิทยาลัย และครู ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้าน การผลิตโปสเตอร์ในจังหวัดพัทลุง	CKO	X	

ลำดับที่	กิจกรรมการจัดการความรู้	ระยะเวลา	ตัวชี้วัด	เป้าหมาย	กลุ่มเป้าหมาย	ผู้รับผิดชอบ	สถานะ	หมายเหตุ
	3.การเรียนรู้เรื่องการถอดความรู้ กระบวนการและเครื่องมือ cmp 4.ถอดความรู้จากครูที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือนักวิชาการวัฒนธรรม 5.รวบรวมความรู้จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 6.การยกย่องชมเชยและการให้รางวัล							
3	การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ 1. กำหนดประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตโพ้นเพื่อธุรกิจชุมชน ตามขอบเขตการจัดการความรู้ 2. วิเคราะห์กระบวนการ จำแนกข้อมูล จัดหมวดหมู่ความรู้ และจัดทำข้อมูลอย่างเป็นระบบ 3. สร้างระบบจัดเก็บรวบรวมข้อมูล 4. การใช้ระบบเทคโนโลยีเพื่อการเก็บและสื่อสาร 5. ประชาสัมพันธ์ข้อมูล	เมษายน 2561	-มีหมวดหมู่ในการจัดเก็บความรู้ครอบคลุมตามประเด็นที่กำหนดไว้	อย่างน้อย 1 หมวดหมู่	คณะกรรมการ KM วิทยาลัย	CKO	x	
4	การประมวลผลและการกลั่นกรองความรู้ 1. เชิญครูภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการผลิตโพ้นมาตรวจสอบข้อมูล 2. ตรวจสอบประเด็นความรู้ กลั่นกรองความรู้ ปรับปรุงแก้ไข ตามที่ครูที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นแนะนำให้สมบูรณ์ 3. อภิธานศัพท์ / นิยามศัพท์ (สร้างระบบคำศัพท์)	พฤษภาคม 2561	ได้ข้อมูลที่ต้องการ สมบูรณ์ สะดวกต่อการนำไปใช้	ข้อมูลที่ต้องการ สมบูรณ์ สะดวกต่อการนำไปใช้ จำนวน 1 เรื่อง	คณะกรรมการ KM วิทยาลัย	CKO	x	
5	การเข้าถึงความรู้ 1.นำเสนอความรู้ที่ได้จัดเก็บเผยแพร่ อาทิ - - นำเสนอองค์ความรู้ต่อที่ประชุมประจำเดือน - การจัดทำแผ่นพับประชาสัมพันธ์ - เผยแพร่เว็บไซต์ - นำข้อมูลการผลิตโพ้นเพื่อธุรกิจชุมชน ลงเผยแพร่ทาง Youtube - จัดส่งเอกสารเผยแพร่ไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง 2. ให้ผู้สนใจเข้ามาแสดงความคิดเห็น	พฤษภาคม - มิถุนายน 2561	ช่องทางเผยแพร่องค์ความรู้ ที่ผู้สนใจสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ ง่ายและสะดวก	ช่องทางเผยแพร่ องค์ความรู้ อย่างน้อย 3 ช่องทาง	คณะกรรมการ KM วิทยาลัย	CKO	x	

ลำดับที่	กิจกรรมการจัดการความรู้	ระยะเวลา	ตัวชี้วัด	เป้าหมาย	กลุ่มเป้าหมาย	ผู้รับผิดชอบ	สถานะ	หมายเหตุ
6	การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ 1.นำเสนอองค์ความรู้เพื่อแบ่งปันความรู้บนเว็บไซต์ (มี 3 ลักษณะ) สร้าง ถ่ายทอด รายงานผลการใช้ K - จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเสวนาและการบรรยายเสนาธิต - แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทาง facebook / webpage / e-mail - ถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียน นักศึกษา - นำเสนอการจัดการองค์ความรู้ ของสถานศึกษาที่สังกัด สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ โรงละครวังหน้า กทม. - รายงานผลการใช้	กรกฎาคม 2561	มีเวทีนำเสนอองค์ความรู้จำนวน กิจกรรมของการ แลกเปลี่ยน	เวทีนำเสนอองค์ความรู้ไม่ต่ำกว่า 1 เวที	- คณะกรรมการ KM - ครูในวิทยาลัย - บุคคลทั่วไป - นักเรียน นักศึกษา - บุคลากรที่เข้าร่วมโครงการ	CKO	X	
7	การเรียนรู้ 1.นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนใน สถานศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรม VG - เป็นข้อมูลประกอบการนำเสนอผลงานภาคศิลปนิพนธ์ นักศึกษา - นำองค์ความรู้ไปใช้ในการผลิตโปสเตอร์สร้างรายได้ให้แก่ ชุมชน 2. การวัดและประเมินผลการนำองค์ความรู้ไปใช้ - นำผลของการนำไปใช้มาแลกเปลี่ยน มาปรับปรุง	สิงหาคม 2561	-นำองค์ความรู้ไปบูรณาการณใช้ในการเรียนการสอน ผู้ผลิตโปสเตอร์ที่นำความรู้ไปใช้ จำนวนเครื่องดนตรีที่สามารถจำหน่ายได้ -นำข้อเสนอแนะที่ได้จากการนำองค์ความรู้มาปรับปรุง แก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น	ร้อยละ 70	- บุคลากร นักเรียน นักศึกษา สถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์ - ครูภูมิปัญญาท้องถิ่น - ช่างทำโปสเตอร์	CKO	X	
ผู้ทบทวน : นายกิตติชัย รัตนพันธ์ (.....)		ผู้อนุมัติ : นางกัลยาณี ยิ่งสังข์ (.....)		๒๑ / ธันวาคม / ๒๕๖๐				

แบบฟอร์ม KM 3 แผนการจัดการความรู้ (KM Action Plan) : กระบวนการจัดการความรู้ (KM Process)

ชื่อหน่วยงาน : วิทยาลัยนวัตศิลป์พัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
เป้าหมาย KM (Desired State) : การจัดการความรู้เรื่อง “การผลิตโปสเตอร์กิจกรรมชุมชน”
หน่วยที่วัดผลได้เป็นรูปธรรม : เอกสารคู่มือการผลิตโปสเตอร์กิจกรรมชุมชน

ลำดับ	กิจกรรม	วิธีการสู่ความสำเร็จ	ระยะเวลา	ตัวชี้วัด	เป้าหมาย	เครื่องมือ/อุปกรณ์	งบประมาณ	ผู้รับผิดชอบ	สถานะ
1	การบ่งชี้ความรู้ - จัดประชุมเพื่อทบทวนประเด็นความรู้ - รวบรวมข้อมูลความรู้จากแหล่งที่เชื่อถือได้ - ค้นหาความรู้จากฐานข้อมูล (โปสเตอร์) แต่ละ - ตรวจสอบความรู้จากฐานข้อมูล (โปสเตอร์) แต่ละ - ตรวจสอบความรู้จากฐานข้อมูล (โปสเตอร์) แต่ละ - ตรวจสอบความรู้จากฐานข้อมูล (โปสเตอร์) แต่ละ	- การเสวนาและการ อภิปราย - วิเคราะห์รากฐาน ความรู้ที่ รากฐาน และ ความต้องการของผู้ใช้	- ธันวาคม 2560	- หัวเรื่องได้รับการอนุมัติ ให้จัดการความรู้จาก สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	- หัวเรื่องได้รับการอนุมัติให้ ดำเนินการจัดการความรู้ในปี การศึกษา 2561 จำนวน 1 เรื่อง	-	-	อ.กิตติชัย รัตนพันธ์ และคณะ KM Team ด้านภูมิ ปัญญาท้องถิ่น วิทยาลัยนวัตศิลป์ พัทลุง	X
2	การสร้างและแสวงหาความรู้ - ภายใน การเรียนรู้จากเอกสาร - ประสานงานจากบุคลากรของวิทยาลัย - ได้รับความรู้ด้านดนตรีและการแสดง - ศึกษาดูงานจากวิทยาลัย - ศึกษาดูงานจากวิทยาลัย - ศึกษาดูงานจากวิทยาลัย - ศึกษาดูงานจากวิทยาลัย - ศึกษาดูงานจากวิทยาลัย	- การเสวนาและการ อภิปรายเพื่อแสวงหาความรู้ และรวบรวมองค์ความรู้ใหม่ - Self directed Learning	- มกราคม - มีนาคม 2561	- องค์ความรู้เกี่ยวกับ การผลิตโปสเตอร์ ชุมชน	- บุคลากรของวิทยาลัยมี องค์ความรู้เรื่องการผลิตโปสเตอร์ เพื่อธุรกิจชุมชน และเข้าร่วม เสวนาและอภิปราย ร้อยละ 80	-	-	อ.กิตติชัย รัตนพันธ์ และคณะ KM Team ด้านภูมิ ปัญญาท้องถิ่น วิทยาลัยนวัตศิลป์ พัทลุง ครูภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านการผลิตโปสเตอร์	X
3	การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ - การวิเคราะห์และจัดระบบข้อมูล	- รวบรวมความรู้เป็น หมวดหมู่และจัดข้อมูลเป็น Knowledge Base การผลิตโปสเตอร์กิจกรรมชุมชน	- เมษายน 2561	- มีข้อมูลเกี่ยวกับ การผลิตโปสเตอร์ ชุมชน	- จำนวนความรู้ที่นำไปใช้ได้ จริง จำนวน 1 รายการ	-	-	อ.กิตติชัย รัตนพันธ์ และคณะ KM Team ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น วิทยาลัยนวัตศิลป์ พัทลุง	X

ลำดับ	กิจกรรม	วิธีการสู่ความสำเร็จ	ระยะเวลา	ตัวชี้วัด	เป้าหมาย	เครื่องมือ/อุปกรณ์	งบประมาณ	ผู้รับผิดชอบ	สถานะ
4	การประมวลผลและกลั่นกรองความรู้ - ทวนสอบการดำเนินงาน การกรองและตกกเลิกข้อมูล	- สังเคราะห์ประเด็นสาระความรู้จากประสบการณ์และความรู้จากภาคีด้านความรู้ - เกี่ยวกับการผลิตโปสเตอร์กิจกรรม	พฤษภาคม 2561	- องค์ความรู้เกี่ยวกับ การผลิตโปสเตอร์กิจกรรม	- องค์ความรู้เกี่ยวกับ การผลิตโปสเตอร์กิจกรรม อย่างน้อย 1 รายการ	-	-	- อ.กิตติชัย รัตนพันธ์ และคณะ KM Team ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น วิทยาลัยนาฏศิลป์ พัทลุง	×
5	การเข้าถึงความรู้ - การนำเสนอองค์ความรู้	- จัดทำคู่มือ แอื้อต่อการใช้งาน - วางบน Web blog - ป้ายประชาสัมพันธ์ - เสนอในที่ประชุม ประจำเดือน	พฤษภาคม - มิถุนายน 2561	- ช่องทางการเข้าถึง องค์ความรู้	- มีช่องทางการเข้าถึงองค์ความรู้ อย่างน้อย 3 ช่องทาง	-	-	- อ.กิตติชัย รัตนพันธ์ และคณะ KM Team ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น วิทยาลัยนาฏศิลป์ พัทลุง	×
6	การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้	- จัดทำกิจกรรม Cop. After Action Review เรื่อง การผลิตโปสเตอร์กิจกรรม	กรกฎาคม 2561	- มีกิจกรรม Cop หัวข้อ การผลิตโปสเตอร์กิจกรรม	- จำนวนหัวข้อ Cop เรื่อง การผลิตโปสเตอร์กิจกรรม อย่างน้อย 1 หัวข้อ - จำนวนผู้เข้าร่วม Cop - จำนวนผู้เข้าถึงความรู้บน Web blog	-	-	- อ.กิตติชัย รัตนพันธ์ และคณะ KM Team ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น วิทยาลัยนาฏศิลป์ พัทลุง	×
7	การเรียนรู้	- จัดทำกิจกรรม Cop. After Action Review เพื่อ สังเคราะห์ประเด็นสาระการเรียนรู้ เรื่องการผลิตโปสเตอร์กิจกรรม	สิงหาคม 2561	- มีกิจกรรมสรุปการเรียนรู้ รู้จากการใช้ เอกสารคู่มือการผลิตโปสเตอร์กิจกรรม	- บทสรุปการเรียนรู้จากการ ใช้เอกสารคู่มือการผลิตโปสเตอร์กิจกรรม	-	-	- อ.กิตติชัย รัตนพันธ์ และคณะ KM Team ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น วิทยาลัยนาฏศิลป์ พัทลุง	×

ผู้ทบทวน/อนุมัติ : _____ (นางกสิยาณี ยิงสังข์)

แบบฟอร์ม KM 4 แผนการจัดการความรู้ (KM Action Plan) : กระบวนการบริหารจัดการการเปลี่ยนแปลง (Change Management Process)

ชื่อหน่วยงาน : วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

เป้าหมาย KM (Desired State) : 1) พัฒนาระบบคลังความรู้ศิลปวัฒนธรรมและครูภูมิปัญญาท้องถิ่น
2) นำองค์ความรู้ทางวัฒนธรรม (ด้านดนตรี นาฏศิลป์ และทัศนศิลป์) เพื่อนำไปสู่การใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์
3) นำองค์ความรู้ทางวัฒนธรรม (ด้านดนตรี นาฏศิลป์ และทัศนศิลป์) เพื่อต่อยอดงานศิลป์ เป็นเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของท้องถิ่น รวมทั้งเป็นผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม

หน่วยที่วัดผลได้เป็นรูปธรรม :

1) จำนวนองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมและครูภูมิปัญญาท้องถิ่น

2) มูลค่าเพิ่มที่เกิดขึ้นกับผู้ผลิตไทย

ลำดับ	กิจกรรม	วิธีการสู่ความสำเร็จ	ระยะเวลา	ตัวชี้วัด	เป้าหมาย	เครื่องมือ/อุปกรณ์	งบประมาณ	ผู้รับผิดชอบ	สถานะ
1	การเตรียมการและปรับเปลี่ยนพฤติกรรม	- ชี้แจงทำความเข้าใจ และความจำเป็นที่ต้องมีการจัดการความรู้ ส่งเสริมให้บุคลากรเห็นความสำคัญของ KM - แลกเปลี่ยนและรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง	- ธันวาคม 2560	- ค่าเฉลี่ยการเข้าร่วมกิจกรรม KM ของคณะทำงาน	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90	- เอกสารประกอบคำชี้แจง - กิจกรรมเสริมสร้างความเข้าใจในการทำ KM	-	CKO KM Team	X
2	การสื่อสาร	- จัดประชุมคณะทำงานเพื่อสื่อสารข้อมูลที่ต้องการตรงกัน - การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเป็นรายบุคคล - เชิญผู้มีความรู้และประสบการณ์ด้าน KM มาบรรยายให้ความรู้	- ธันวาคม 2560	- จำนวนบุคลากรที่มีความรู้ความเข้าใจเรื่อง KM	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90	- เอกสาร - คอมพิวเตอร์ - วิทยากรบรรยาย	-	CKO KM Team	X
3	กระบวนการและเครื่องมือ	- สร้างทีมงานเรียนรู้ - สร้างเครือข่าย KM กับหน่วยงานอื่นๆ - จัดสถานที่ทำงาน - บรรยายภาคและเครื่องมือ ICT ให้เอื้อต่อการเรียนรู้	มกราคม – มีนาคม 2561	- มีการดำเนินการตามแผนกิจกรรมที่กำหนดไว้ - มีเครือข่าย KM กับหน่วยงานอื่น	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 - ไม่น้อยกว่า 1 เครือข่าย	- รายชื่อทีมงาน KM - คอมพิวเตอร์	-	CKO KM Team	X

คณะกรรมการดำเนินการจัดการความรู้ (KM)

ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

๑. นายกิตติชัย รัตนพันธ์	ประธานคณะทำงาน
๒. นายกำธร จำพิพย์	คณะทำงาน
๓. นายวิเชียร เกื้อมา	คณะทำงาน
๔. นางนงลักษณ์ จันทร์เพชร	คณะทำงาน
๕. นายสุภเชษฐ์ กิจวาส	คณะทำงาน
๖. นายอำนาจ นุ่นเอียด	คณะทำงาน
๗. นางอภาณี จินช่วย	คณะทำงาน
๘. นางชญาดา รัตนพันธ์	คณะทำงาน
๙. นางรุ่งนภา มีขาว	เลขานุการคณะทำงาน