

คู่มือการใช้งาน

ระบบงานฐานข้อมูลหมู่บ้าน

โครงการความหลากหลายทางภาษาฯ จ.น่าน

เมษายน 2550

สารบัญ

1. การติดตั้ง โปรแกรมระบบงาน	1
1.1 LangForm	1
1.2 TotalData	4
2. การเข้าสู่ระบบ.....	6
3. หน้าจอหลัก และการนำเข้าข้อมูล	6
3.1 ข้อมูลภูมิศาสตร์ของหมู่บ้าน.....	7
3.2 การนำเข้าข้อมูลรายละเอียดของหมู่บ้าน	8
4. การรวมข้อมูลด้วยโปรแกรม TotalData	19
ภาคผนวก.....	I

ระบบงานฐานข้อมูลหมู่บ้าน โครงการความหลากหลายทางภาษาฯ จ.น่าน

งานส่วนหนึ่งของโครงการฯ คือ การสำรวจข้อมูลหมู่บ้านด้วยแบบสัมภาษณ์ โดยทีมงานจากจังหวัดน่านจะเป็นผู้ออกสัมภาษณ์เก็บข้อมูล เมื่อได้ข้อมูลในส่วนนี้แล้ว งานสารสนเทศจะพัฒนาระบบงานฐานข้อมูลหมู่บ้านเพื่อนำเข้า ปรับปรุงข้อมูลดังกล่าว และจัดทำรายงานเพื่อการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในระบบกับแบบสัมภาษณ์ โดยจัดเก็บข้อมูลไว้ในฐานข้อมูลของ Microsoft Access เพื่อนำไปเชื่อมโยงกับฐานข้อมูลของระบบงานสารสนเทศภูมิศาสตร์ เพื่อประโยชน์ในแสดงผลในเชิงแผนที่ต่อไป

ในคู่มือการใช้งานฉบับนี้ จะอธิบายถึงการติดตั้งโปรแกรมและฐานข้อมูล จากนั้นเป็นการอธิบายวิธีการใช้งานเมนูต่าง ๆ ของระบบ รวมถึงรายละเอียดของตารางในฐานข้อมูล เพื่อให้ผู้ใช้ที่จะนำไปใช้กับโครงการอื่นได้มีความเข้าใจและสามารถนำไปใช้หรือพัฒนาได้ต่อไป

1. การติดตั้งโปรแกรมระบบงาน

ภายในแผ่นซีดีสำหรับติดตั้งโปรแกรมระบบงานฐานข้อมูลหมู่บ้าน จะมีโปรแกรมสำหรับติดตั้ง 2 โปรแกรม คือ setup.exe อยู่ภายใต้โฟลเดอร์ชื่อ Setup\LangFormSetup สำหรับนำเข้าข้อมูลแบบสัมภาษณ์ของแต่ละตำบล และ setup.exe ภายใต้โฟลเดอร์ Setup\TotalDataSetup สำหรับรวมข้อมูลแต่ละตำบลเข้าในฐานข้อมูลหมู่บ้าน

1.1 LangForm

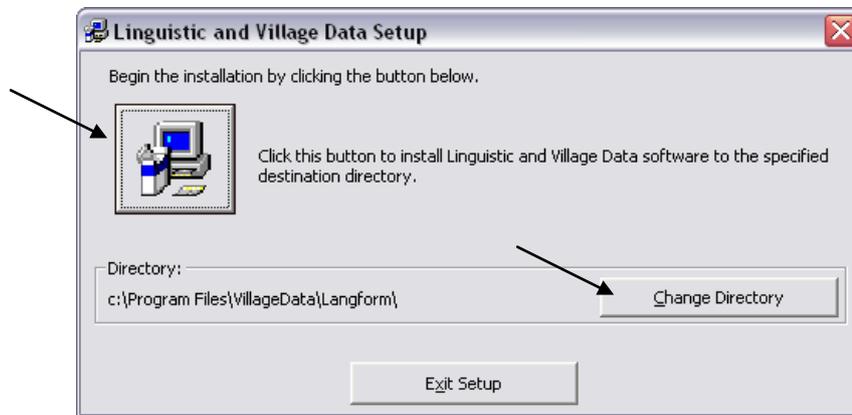
เริ่มจากติดตั้งโปรแกรมแรก คือ Setup\LangFormSetup\setup.exe ให้ดับเบิลคลิกบนชื่อไฟล์ setup.exe แล้วทำตามขั้นตอนในการติดตั้งโปรแกรม ดังนี้

1. ในหน้าจอแรก ดังที่แสดงในรูปที่ 1 โดยให้กดปุ่ม OK เพื่อเริ่มการติดตั้งระบบ



รูปที่ 1

2. เมื่อปรากฏหน้าจอ ให้กดปุ่ม Change Directory แล้วพิมพ์ชื่อ Directory เป็น c:\Program Files\VillageData\LangForm ตามที่แสดงในรูปที่ 2 จากนั้นกดปุ่มบนไอคอนรูปเครื่องคอมพิวเตอร์ด้านซ้ายมือ



รูปที่ 2

3. เมื่อปรากฏหน้าจอตามรูปที่ 3 ให้กดปุ่ม Continue



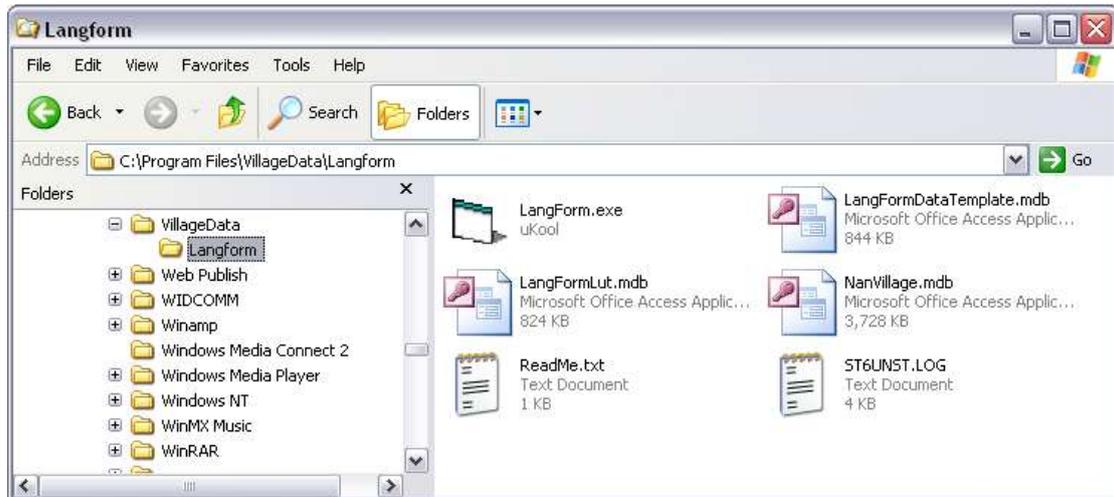
รูปที่ 3

4. ระบบจะทำการติดตั้งไฟล์โปรแกรมต่าง ๆ จนกระทั่งเสร็จเรียบร้อย จะแสดงหน้าจอดังรูปที่ 4 ให้กดปุ่ม OK เพื่อจบการติดตั้งโปรแกรม

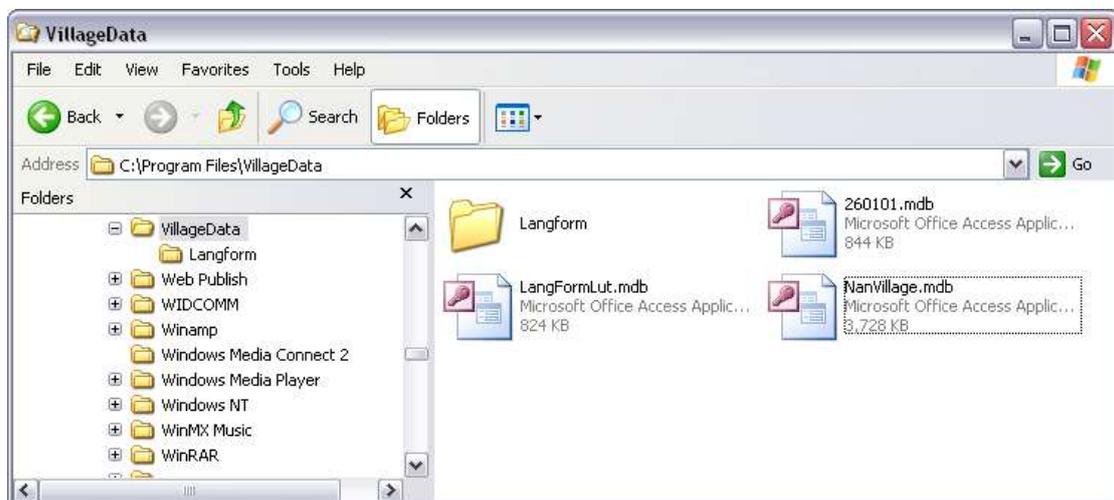


รูปที่ 4

เมื่อติดตั้งโปรแกรมเรียบร้อยแล้ว ไฟล์ต่าง ๆ ของโปรแกรมจะถูกเก็บไว้ภายใต้โฟลเดอร์ c:\Program Files\VillageData\LangForm ดังแสดงในรูปที่ 5 โดยไฟล์ที่ใช้เรียกทำงานคือ LangForm.exe จากนั้นให้ copy ไฟล์ฐานข้อมูล 3 ไฟล์ ประกอบด้วย LangFormLut.mdb, LangFormDataTemplate.mdb และ NanVillage.mdb ขึ้นไปไว้ที่โฟลเดอร์ VillageData ที่อยู่เหนือโฟลเดอร์นี้ (LangForm) โดยเมื่อ copy แล้วให้เปลี่ยนชื่อไฟล์ LangFormDataTemplate.mdb เป็นรหัสตำบล 6 หลัก เช่น 260101.mdb ดังนั้นจะมีตำบลละหนึ่งไฟล์ (มีคำอธิบายใน ReadMe.txt) ตามที่แสดงในรูปที่ 6



รูปที่ 5



รูปที่ 6

ในการทำงานผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเข้ามาที่โฟลเดอร์นี้ แต่ให้เรียกใช้งานจากเมนู Start ของวินโดวส์ซึ่งอยู่มุมล่างซ้ายของหน้าจอคอมพิวเตอร์ เมื่อคลิก Start แล้วให้เลือก All Programs จะพบว่า มีเมนู ดังรูปที่ 7 จากนั้นเลือก Linguistic and Village Data



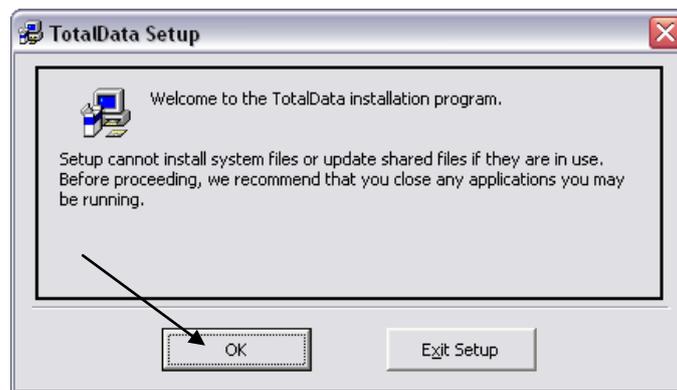
รูปที่ 7 เมนูสำหรับการเริ่มต้นเรียกใช้โปรแกรม

ในระหว่างที่มีการนำเข้าข้อมูล ควรมีการสำรองข้อมูลเป็นระยะ หรือถ้าต้องการติดตั้งโปรแกรมใหม่อีกครั้ง ในกรณีที่โปรแกรมเกิดการเสียหาย ให้สำรองไฟล์ฐานข้อมูลนามสกุล .mdb ทั้งหมด ไม่จำเป็นต้องสำรองไฟล์อื่น ๆ เนื่องจากไฟล์ที่เป็นโปรแกรมสามารถติดตั้งใหม่ได้จากแผ่นซีดี ในการติดตั้งใหม่ ระบบจะถามว่าเขียนไฟล์ฐานข้อมูลใหม่ทับ .mdb เดิมหรือไม่ ให้ตอบว่า No to all เพื่อรักษาข้อมูลที่นำเข้าไว้แล้ว มิฉะนั้นโปรแกรมจะติดตั้งฐานข้อมูลเปล่าให้ ข้อมูลที่เคยนำเข้าไว้จะหายไป

1.2 TotalData

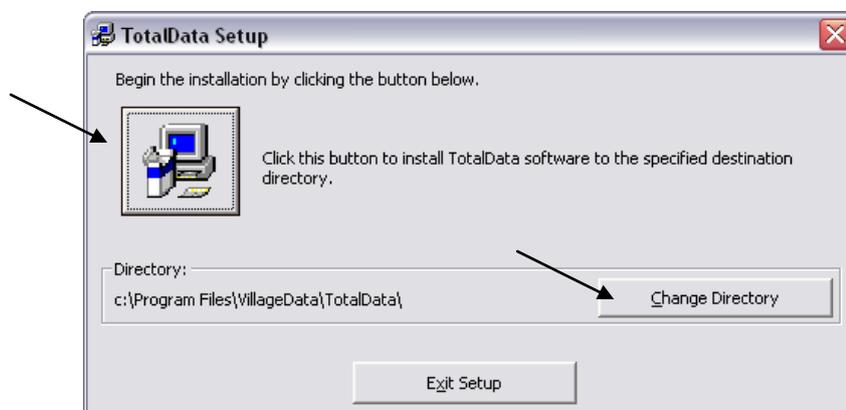
ติดตั้งโปรแกรมที่สอง คือ Setup\TotalDataSetup\setup.exe ให้ดับเบิลคลิกบนชื่อไฟล์ setup.exe แล้วทำตามขั้นตอนในการติดตั้งโปรแกรม ดังนี้

1. ในหน้าจอแรก ดังที่แสดงในรูปที่ 8 โดยให้กดปุ่ม OK เพื่อเริ่มการติดตั้งระบบ



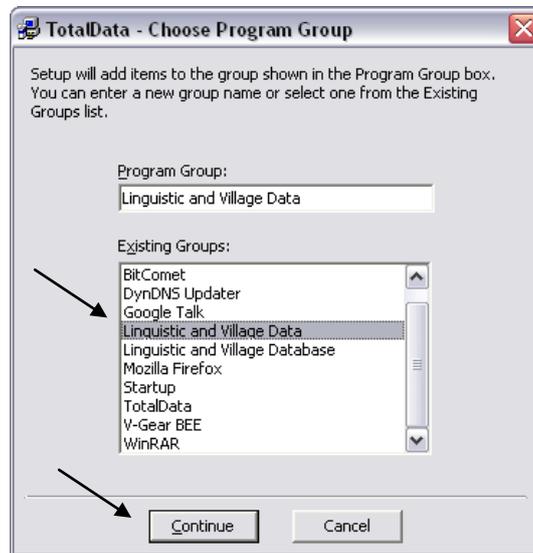
รูปที่ 8

2. เมื่อปรากฏหน้าจอ ให้กดปุ่ม Change Directory แล้วพิมพ์ชื่อ Directory เป็น c:\Program Files\VillageData\TotalData ตามที่แสดงในรูปที่ 9 จากนั้นกดปุ่มบนไอคอนรูปเครื่องคอมพิวเตอร์ด้านซ้ายมือ



รูปที่ 9

3. เมื่อปรากฏหน้าจอตามรูปที่ 10 ให้เลือก Existing Group เป็น Linguistic and Village Data จากนั้นกดปุ่ม Continue



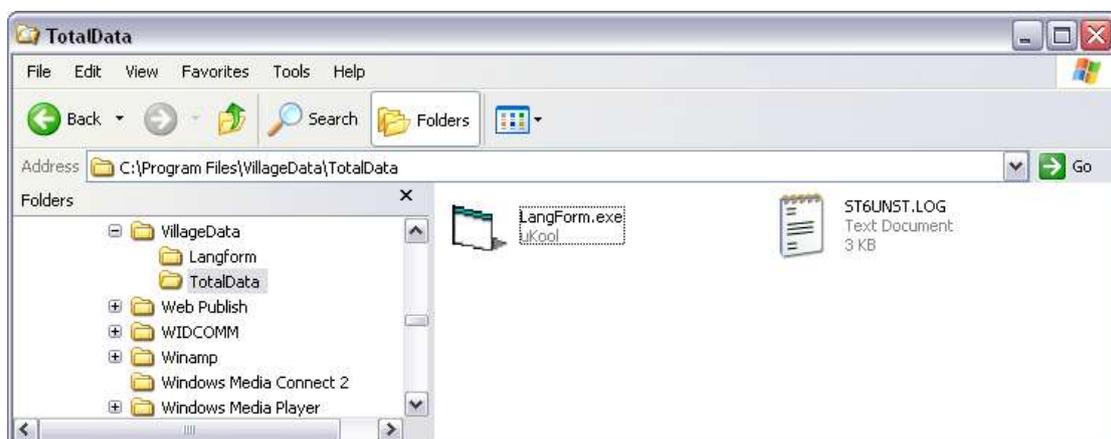
รูปที่ 10

4. ระบบจะทำการติดตั้งไฟล์โปรแกรมต่าง ๆ จนกระทั่งเสร็จเรียบร้อย จะแสดงหน้าจอดังรูปที่ 11 ให้กดปุ่ม OK เพื่อจบการติดตั้ง โปรแกรม



รูปที่ 11

เมื่อติดตั้งโปรแกรมเรียบร้อยแล้ว ไฟล์ต่าง ๆ ของโปรแกรมจะถูกเก็บไว้ภายใต้โฟลเดอร์ c:\Program Files\VillageData\TotalData ดังแสดงในรูปที่ 12



รูปที่ 12

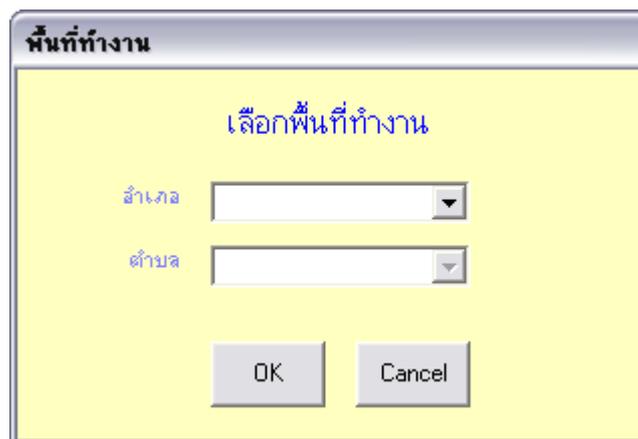
ในการทำงานผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเข้ามาที่โฟลเดอร์นี้ แต่ให้เรียกใช้งานจากเมนู Start ของวินโดวส์ซึ่งอยู่มุมล่างซ้ายของหน้าจอคอมพิวเตอร์ เมื่อคลิก Start แล้วให้เลือก All Programs จะพบว่า มีเมนู ดังรูปที่ 13 จากนั้นเลือก Linguistic and Village Data



รูปที่ 13 เมนูสำหรับการเริ่มต้นเรียกใช้โปรแกรม

2. การเข้าสู่ระบบ

การเรียกใช้โปรแกรม ให้คลิกบนเมนู  จากนั้นเลือก  แล้วจึงเลือก  หน้าจอของระบบงานฐานข้อมูลหมู่บ้านจะปรากฏขึ้นให้เลือกตำบลที่จะนำเข้าแบบสัมภาษณ์ ดังรูปที่ 14



รูปที่ 14 หน้าจอเลือกตำบลที่จะนำเข้าข้อมูล

ให้เลือกชื่ออำเภอจากช่องอำเภอ ในช่องตำบลจะแสดงรายชื่อตำบลของอำเภอนั้น จากนั้น เลือกตำบลจากช่องตำบล แล้วกดปุ่ม OK เพื่อเข้าสู่หน้าจอหลักสำหรับการนำเข้าแบบสัมภาษณ์

3. หน้าจอหลัก และการนำเข้าข้อมูล

บนหน้าจอหลัก ดังรูปที่ 15 จะแบ่งออกเป็น 3 ส่วนด้วยกัน ได้แก่ 1) ส่วนข้อมูลภูมิศาสตร์ของหมู่บ้าน ปรากฏอยู่ที่ด้านบน 2) ส่วนข้อมูลรายละเอียดของหมู่บ้าน ปรากฏอยู่ที่ด้านซ้าย และ 3) ส่วนสำหรับการกรอกข้อมูล จะปรากฏบนที่ว่างด้านขวามือ เมื่อผู้ใช้เลือกหัวข้อในส่วนของข้อมูลรายละเอียดของหมู่บ้าน

รูปที่ 15 หน้าจอหน้าเข้าแบบสัทภาษา

กดปุ่ม Exit ที่ด้านล่างของส่วนที่สอง เมื่อต้องการออกจากการทำงาน

3.1 ข้อมูลภูมิศาสตร์ของหมู่บ้าน

ส่วนบนของแบบสัทภาษาแต่ละชุดจะระบุรหัสหมู่บ้าน และลำดับที่ของแบบสัทภาษาไว้ให้กรอกข้อมูลนี้ลงในกรอบข้อมูลภูมิศาสตร์ของหมู่บ้าน (รูปที่ 16) ดังนี้

รูปที่ 16 กรอบสำหรับกรอกข้อมูลภูมิศาสตร์ของหมู่บ้าน

1. กรอกรหัสหมู่บ้าน 8 หลัก ลงในช่องว่างหลัง รหัสหมู่บ้าน ถ้ารหัสถูกต้อง ระบบจะแสดงชื่อหมู่บ้าน ตำบล และอำเภอ ของหมู่บ้านนั้นบนด้านขวาของกรอบข้อมูลส่วนนี้ ให้ตรวจสอบกับชื่อหมู่บ้าน ตำบล และอำเภอที่ผู้กรอกข้อมูลระบุไว้ในแบบสัทภาษาว่าตรงกันหรือไม่ ถ้าไม่ตรงกันให้ตรวจสอบรหัสที่ถูกต้องอีกครั้ง

2. กรอกลำดับที่แบบสัทภาษา ลงในช่องว่างหลัง แบบสัทภาษาลำดับที่

เมื่อกรอกข้อมูลในส่วนนี้เรียบร้อยแล้ว กรอบข้อมูลส่วนที่สอง หรือข้อมูลรายละเอียดหมู่บ้าน จึงจะยอมให้ผู้ใช้งานเลือกหัวข้อเพื่อทำงานได้

3.2 การนำเข้าข้อมูลรายละเอียดของหมู่บ้าน

เนื่องจากข้อมูลในแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 9 หัวข้อด้วยกัน ระบบไม่สามารถเตรียมพื้นที่บนหน้าจอสำหรับการกรอกในคราวเดียวได้ จึงได้แบ่งออกเป็น 11 หน้าจอด้วยกัน ตามหัวข้อที่แสดงไว้ ดังรูปที่ 17

ข้อมูลรายละเอียดของหมู่บ้าน

ข้อ 1-2

ข้อ 3

ข้อ 3.1-3.4

ข้อ 3.5 และ 3.9

ข้อ 3.6-3.8

ข้อ 4

ข้อ 4.1-4.2

ข้อ 4.3.1-4.3.3

ข้อ 4.3.4-4.4

ข้อ 5

ข้อ 5.1-5.6

ข้อ 5.7-5.11

ข้อ 6-7

ข้อ 8-9

รูปที่ 17 กรอบสำหรับเลือกหัวข้อที่จะกรอกข้อมูลรายละเอียดหมู่บ้าน

3.2.1 เลื่อนเมาส์ไปคลิกบน **ข้อ 1-2** จะปรากฏหน้าจอให้นำเข้าข้อมูล ชื่อหมู่บ้านและประวัติโดยสังเขป ดังแสดงในรูปที่18

ชื่อหมู่บ้านและประวัติโดยสังเขป

ชื่อหมู่บ้านและประวัติโดยสังเขป (ข้อ 1 และ ข้อ 2)

ชื่อหมู่บ้าน (ข้อ 1)

ชื่อปัจจุบันที่เป็นทางการ	บ้านถ่มตอง	ความหมาย	สมัยก่อนทำฝายน้ำ และมุ่งหลังคาใช้ต:
ชื่อปัจจุบันที่ชาวบ้านเรียก	บ้านถ่มตอง	ความหมาย	
ชื่อเก่า		ความหมาย	
ชื่อเก่าแก่		ความหมาย	
ชื่อดั้งเดิม	บ้านสวนตอง	ความหมาย	ตองก็ช่วยน้ำมาใช้เป็นกั้วช่วยป่า

อายุของหมู่บ้านและประวัติความเป็นมา (ข้อ 2)

อายุของหมู่บ้าน 97 ปี หรือ ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2453
 ไม่ระบุชัดเจน กรุณาระบุอายุโดยประมาณ(ถ้าทราบ)

ประวัติความเป็นมาของหมู่บ้านโดยสังเขป

บ้านถ่มตองเดิมชื่อบ้านสวนตอง ในปี พ.ศ. 2453 เจ้าผู้ครองนครน่าน คือ เจ้าสุริยพงษ์ สวัสดิเดช มีความสนิทสนมกับชาวบ้านสวนตอง ซึ่งลุดมไปด้วยทรัพยากรธรรมชาติพืชผลทางการเกษตร สวน ไร่ นา ที่สำคัญ คือ สวนตอง หรือสวนหลวง ท่านเจ้าผู้ครองนครน่าน จึงได้มาพักที่สวนแห่งนี้ พอพญาใจวุฒิ และขุนกิตติ กิติ ได้จัดชาวบ้านทำสถานที่พักรับรองขึ้นโดยใช้ใบตองมาทำฝายน้ำและมุ่งหลังคาบ้านซึ่งเรียกว่า ถ่ม เจ้าผู้ครองนครจึงได้ขนานนามจากบ้านสวนตองมาเป็นบ้าน

บันทึก

รูปที่ 18 หน้าจอสำหรับกรอกข้อมูลชื่อหมู่บ้านและประวัติโดยสังเขป

- ชื่อหมู่บ้าน ให้กรอกข้อมูลตามที่ระบุไว้ในแบบสัมภาษณ์
- อายุหมู่บ้าน ให้กรอกอายุ หรือ พ.ศ.ที่ก่อตั้ง เพียงอย่างเดียวหนึ่ง ระบบจะคำนวณอีกอย่างหนึ่งให้โดยอัตโนมัติ หรือถ้าไม่สามารถระบุได้ ให้เลือกข้อ ไม่ระบุชัดเจน
- ประวัติความเป็นมาของหมู่บ้านโดยสังเขป ให้กรอกลงในช่องว่างด้านล่าง ถ้าข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์มีมาก ให้สรุปย่อแล้วพิมพ์ลงในช่องว่าง
- จากนั้น กดปุ่ม บันทึก เพื่อจัดเก็บข้อมูลส่วนนี้

3.2.2 เลื่อนเมาส์ไปคลิกบน **ข้อ 3.1-3.4** จะปรากฏหน้าจอให้นำเข้าข้อมูล บริเวณที่ตั้ง สิ่งอำนวยความสะดวก และลักษณะภูมิประเทศโดยรอบ ดังแสดงในรูปที่ 19

บริเวณที่ตั้ง สิ่งอำนวยความสะดวก และลักษณะภูมิประเทศโดยรอบ

บริเวณที่ตั้ง สิ่งอำนวยความสะดวก และลักษณะภูมิประเทศโดยรอบ (ข้อ 3.1 ถึง ข้อ 3.4)

หมู่บ้านตั้งอยู่ในเขตการปกครองใด

ไม่อยู่ในเขตการปกครองใดเลย
 เทศบาลเมือง
 เทศบาลตำบล
 อบต.
 ชื่อเขตการปกครอง

สิ่งอำนวยความสะดวก

ประเภทของสิ่งอำนวยความสะดวก	คำอธิบาย (ชื่อ, ประเภท, อื่นๆ)
ถนน	ลาดยาง <input type="text"/>
ไฟฟ้า	ไฟฟ้าภูมิภาค <input type="text"/>
น้ำประปา	มีประปา ไม่ระ: <input type="text"/> มีน้ำใช้ตลอดปีและป้อนน้ำดื่ม
สิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ	โทรศัพท์ <input type="text"/> ท.ศ.ท. <input type="text"/>

ภูมิประเทศโดยรอบและสภาพของหมู่บ้าน

ภูมิประเทศโดยรอบและสภาพของหมู่บ้าน

ภูมิประเทศเป็นที่ราบลุ่ม ชาวบ้านสร้างบ้านเรือนตามสองข้างทางเข้าหมู่บ้าน บ้านที่สร้างเป็นแบบถาวร สร้างไม่เป็นระเบียบ

บันทึก

รูปที่ 19 หน้าจอสำหรับนำเข้าสู่ข้อมูลข้อ 3.1 – 3.4

- หมู่บ้านตั้งอยู่ในเขตการปกครองใด ให้คลิกบนหน้าข้อที่แบบสัมภาษณ์ระบุไว้ โดยถ้าเลือก อบต. ให้กรอกชื่อเขตการปกครองลงในช่องว่างด้านล่างด้วย
- สิ่งอำนวยความสะดวก ให้คลิกบนรูปสามเหลี่ยมกว่าด้านขวามือของช่องด้านหลังของสิ่งอำนวยความสะดวกแต่ละประเภท แล้วเลือกประเภทของสิ่งนั้น ๆ ถ้ามีคำอธิบายเพิ่มเติมให้กรอกลงในช่องว่างด้านหลัง
- ภูมิประเทศโดยรอบและสภาพของหมู่บ้าน ให้กรอกลงโดยสังเขป
- จากนั้น กดปุ่ม บันทึก เพื่อจัดเก็บข้อมูลส่วนนี้

3.2.3 เลื่อนเมาส์ไปคลิกบน **ข้อ 3.5 และ 3.9** จะปรากฏหน้าจอให้นำเข้าสู่ข้อมูล จุดเด่น เอกลักษณะ สถานที่ท่องเที่ยว ของหมู่บ้าน ดังแสดงในรูปที่ 20

จุดเด่น เอกลักษณ์ สถานที่ท่องเที่ยว ของหมู่บ้าน

จุดเด่น เอกลักษณ์ สถานที่ท่องเที่ยว ของหมู่บ้าน (ข้อ 3.5 และ 3.9)

จุดเด่นของดี (ข้อ 3.5)

ประเภท คำอธิบาย

ชื่อ

ประเภท	ชื่อ	คำอธิบาย
สถานที่ศักดิ์สิทธิ์	วัด	วัดถ้ำมดแดง
การละเล่น	พื้นเมือง	
ประเพณีพิธีกรรม	ผีชาวบ้าน	ใช้ไก่และสุกรเลี้ยงปีละ 1 ครั้ง
ยลิตภัณฑ์	ทอผ้า ลักสาน	

แหล่งท่องเที่ยว (ข้อ 3.9)

ชื่อสถานที่ คำอธิบาย

ประเภท แหล่งวัฒนธรรม แหล่งธรรมชาติ วัฒนธรรมและธรรมชาติ

ประเภท	ชื่อ	คำอธิบาย

รูปที่ 20 หน้าจอสำหรับนำเข้าข้อมูลข้อ 3.5 และ 3.9

- จุดเด่นของดี ในแต่ละหมู่บ้านอาจมีจุดเด่นของดีมากกว่า 1 รายการ ดังนั้น ผู้ใช้จึงสามารถเพิ่ม แก้ไข หรือลบ แต่ละรายการได้
 - การเพิ่ม ให้เลือกประเภท โดยคลิกบนรูปสามเหลี่ยมคว่ำ แล้วกรอกชื่อประเภทและคำอธิบาย จากนั้นกดปุ่มเพิ่ม รายการที่เพิ่มจะปรากฏในตารางด้านล่าง
 - การแก้ไข ให้ดับเบิลคลิกบนรายการที่ต้องการแก้ไขในตาราง รายการนั้นจะขึ้นไปปรากฏที่ด้านบน จากนั้น ให้แก้ไขตามต้องการ แล้วกดปุ่ม แก้ไข
 - การลบ ให้ดับเบิลคลิกบนรายการที่ต้องการแก้ไขในตาราง รายการนั้นจะขึ้นไปปรากฏที่ด้านบน จากนั้น กดปุ่ม ลบ
- แหล่งท่องเที่ยว เช่นเดียวกับจุดเด่นของดี คือในแต่ละหมู่บ้านอาจมีมากกว่า 1 รายการ ผู้ใช้จึงสามารถเพิ่ม แก้ไข หรือลบ แต่ละรายการได้
 - การเพิ่ม กรอกชื่อสถานที่ และคำอธิบาย แล้วเลือกหน้าชื่อประเภทของแหล่งท่องเที่ยว จากนั้นกดปุ่มเพิ่ม รายการที่เพิ่มจะปรากฏในตารางด้านล่าง
 - การแก้ไข ให้ดับเบิลคลิกบนรายการที่ต้องการแก้ไขในตาราง รายการนั้นจะขึ้นไปปรากฏที่ด้านบน จากนั้น ให้แก้ไขตามต้องการ แล้วกดปุ่ม แก้ไข
 - การลบ ให้ดับเบิลคลิกบนรายการที่ต้องการแก้ไขในตาราง รายการนั้นจะขึ้นไปปรากฏที่ด้านบน จากนั้น กดปุ่ม ลบ

3.2.4 เลื่อนเมาส์ไปคลิกบน **ข้อ 3.6-3.8** จะปรากฏหน้าจอให้นำเข้าข้อมูล พืช สัตว์ โรงเรียน และหมู่บ้านใกล้เคียง ดังแสดงในรูปที่ 21

พืช สัตว์ โรงเรียน และหมู่บ้านใกล้เคียง

พืช สัตว์ โรงเรียน และหมู่บ้านใกล้เคียง (ข้อ 3.6 - 3.8)

พืช, สัตว์ (ข้อ 3.6)

กิ่ง
 กระต๊อน
 กระต๊อน
 กระเทียม
 กะลั่ว

พืช

กบ
 กระเจง
 กระต่าย
 กระแต
 กระรอก

สัตว์

โรงเรียนในหมู่บ้านหรือใกล้กับหมู่บ้านที่เด็กฯ ไปเข้าเรียน (ข้อ 3.7)

กศน. บ้านก่อแก้ว
 กศน. บ้านขุนน้ำจอน
 กศน. บ้านน้ำร้อน
 กศน. บ้านห้วยไทร
 กศน. บ้านห้วยหมี่
 กศน. บ้านก่อแก้ว

โรงเรียนที่เด็กไปเข้าเรียน

บ้านถ้ำตอง

บันทึก

หมู่บ้านใกล้เคียง (ข้อ 3.8)

อำเภอ

ตำบล

หมู่บ้าน

ระยะทาง (กิโลเมตร)

วิธีการเดินทาง

เวลาที่ใช้ในการเดินทาง (นาที)

มบ. ใกล้เคียง	ระยะทาง(กม.)	เดินทางโดย	เวลา(นาที)
นาท่าเดียน	0.0	เดิน	2
กัวป่าคำ	0.0	เดิน	2

เพิ่ม

แก้ไข

ลบ

รูปที่ 21 หน้าจอสำหรับนำเข้าข้อมูลข้อ 3.6 - 3.8

- พืชและสัตว์ที่มีมากในหมู่บ้าน ที่ด้านซ้ายจะเป็นส่วนของพืช และด้านขวาเป็นส่วนของสัตว์ ในส่วนของพืช ให้คลิกเลือกชื่อพืชทางช่องรายการด้านซ้ายมือ แล้วกดปุ่ม >> หรือ ดับเบิ้ลคลิกบนชื่อพืชนั้น ๆ ชื่อพืชชนิดที่เลือก จะปรากฏในช่องด้านขวามือ ในส่วนของสัตว์ก็ให้ทำเช่นเดียวกัน ให้ปรากฏชื่อสัตว์ที่เลือกในช่องด้านขวามือ การเลือกออก ทำโดยเลือกชื่อพืชหรือสัตว์จากช่องด้านขวามือ แล้วกดปุ่ม << หรือดับเบิ้ลคลิกบนชื่อนั้น ชื่อจะหายไปจากช่องด้านขวามือ
- โรงเรียนในหมู่บ้านหรือใกล้กับหมู่บ้าน เลือกชื่อโรงเรียนจากช่องด้านซ้ายมือ โดยเลือกบนชื่อแล้วกดปุ่ม >> หรือดับเบิ้ลคลิกบนชื่อโรงเรียนนั้น ๆ ให้ไปปรากฏในช่องด้านขวามือ การเลือกออก ทำโดยเลือกชื่อโรงเรียนจากช่องด้านขวามือ แล้วกดปุ่ม << หรือดับเบิ้ลคลิกบนชื่อนั้น ชื่อจะหายไปจากช่องด้านขวามือ
- จากนั้น ให้กดปุ่ม บันทึก เพื่อจัดเก็บข้อมูลพืชสัตว์ และโรงเรียน
- หมู่บ้านใกล้เคียง อาจมีมากกว่า 1 หมู่บ้าน ดังนั้นผู้ใช้สามารถ เพิ่ม แก้ไข และ ลบ แต่ละรายการได้
 - การเพิ่ม ให้เริ่มเลือกจากชื่ออำเภอ ตำบล แล้วจึงเลือกชื่อหมู่บ้าน จากนั้นกรอกข้อมูลระยะทาง วิธีการเดินทาง เวลาที่ใช้ในการเดินทาง แล้วกดปุ่ม เพิ่ม

- การแก้ไข ให้ดับเบิลคลิกรายการที่ต้องการในตารางด้านล่าง แล้วทำการแก้ไข จากนั้น กดปุ่ม แก้ไข
- การลบ ให้ดับเบิลคลิกรายการที่ต้องการในตารางด้านล่าง แล้วทำการแก้ไข จากนั้น กดปุ่ม ลบ
- ให้สังเกตว่า การกรอกข้อมูลประเภทที่สามารถเพิ่ม แก้ไข ลบ นั้น จะไม่มีปุ่ม บันทึก เนื่องจากทุกครั้งที่ เพิ่ม แก้ไข หรือลบ ระบบจะบันทึกให้เลยโดยอัตโนมัติ

3.2.5 เลื่อนเมาส์ไปคลิกบน **ข้อ 4.1-4.2** จะปรากฏหน้าจอให้นำเข้าข้อมูล ประชากรในหมู่บ้าน ดังแสดงในรูปที่ 22

ประชากรในหมู่บ้าน (ข้อ 4.1 - 4.2)

จำนวนประชากร (ข้อ 4.1)

ทะเบียนราษฎร		อส.ม.	
จำนวนหลังคาเรือน	75 คน	จำนวนหลังคาเรือน	0 คน
จำนวนครอบครัว	82 คน	จำนวนครอบครัว	0 คน
จำนวนประชากรชาย	160 คน	จำนวนประชากรชาย	0 คน
จำนวนประชากรหญิง	174 คน	จำนวนประชากรหญิง	0 คน

บัตรประจำตัวประชาชน (ข้อ 4.2)

บัตรประจำตัวประชาชนตามทะเบียนราษฎร	0 คน
บัตรประจำตัวสีเขียว	0 คน
บัตรประจำตัวสีฟ้า	0 คน
บัตรประจำตัวสีเขียวขบแดง	0 คน
บัตรประจำตัว/หลักฐานอื่นๆ	0 คน

บันทึก

รูปที่ 22 หน้าจอสำหรับนำเข้าข้อมูลข้อ 4.1 – 4.2

- จำนวนประชากร ให้กรอกตามที่แบบสัมภาษณ์ระบุมา
- จำนวนประชากรแยกตามบัตรประจำตัวประชาชน ให้กรอกตามที่แบบสัมภาษณ์ระบุมา ถ้าเป็นบัตรหรือหลักฐานอื่น ให้กรอกลงในช่องว่างด้วย
- กดปุ่ม บันทึก เพื่อจัดเก็บข้อมูล

3.2.6 เลื่อนเมาส์ไปคลิกบน **ข้อ 4.31-4.33** จะปรากฏหน้าจอให้นำเข้าข้อมูล ชาติพันธุ์ กลุ่มอาชีพ ความชำนาญพิเศษ ดังแสดงในรูปที่ 23

ชาติพันธุ์ กลุ่มอาชีพ ความชำนาญพิเศษ

ชาติพันธุ์ กลุ่มอาชีพ ความชำนาญพิเศษ(ข้อ 4.3.1 - 4.3.3)

ชื่อกลุ่มชาติพันธุ์ (ข้อ 4.3.1)

ชื่อชาติพันธุ์ ชื่อที่คนอื่นเรียก

ชื่อที่เรียกตนเอง จำนวนประชากรทั้งหมด คน

ชาติพันธุ์	ชื่อเรียกตนเอง	ชื่อที่คนอื่นเรียก	ประชากร
คนเมือง	คนพื้นเมือง	คนพื้นเมือง	334

เพิ่ม
แก้ไข
ลบ

อาชีพ (ข้อ 4.3.2)

แรงงาน/บริการ ผลิตสินค้า ภูมิปัญญาด้านพิธีกรรมความเชื่อ อาชีพหลัก อาชีพเสริม

ประเภท	หลัก/เสริม	อาชีพ
แรงงาน/บริการ	อาชีพหลัก	ข้าราชการ
แรงงาน/บริการ	อาชีพเสริม	รับจ้างทั่วไป
ผลิตสินค้า	อาชีพหลัก	ทำขนม พายอบ แคนพอย
ผลิตสินค้า	อาชีพหลัก	ทำไร่

เพิ่ม
แก้ไข
ลบ

ความสามารถและความชำนาญพิเศษ (ข้อ 4.3.3)

ชื่อ ประเภทความชำนาญ

แก้ไข/ลบ
เพิ่ม/ลบ

ชื่อ	ความชำนาญ
นายบัน นันทสว่าง	หมอสู่วิทยา

เพิ่ม/แก้ไข
ลบ

รูปที่ 23 หน้าจอสำหรับนำเข้าข้อมูลข้อ 4.3.1 – 4.3.3

- กลุ่มชาติพันธุ์ ในแต่ละหมู่บ้านอาจมีมากกว่า 1 ชาติพันธุ์ ผู้ใช้สามารถเพิ่ม แก้ไข และลบข้อมูลแต่ละชาติพันธุ์ได้
 - การเพิ่ม ให้เลือกชื่อชาติพันธุ์ กรอกชื่อที่เรียกตนเอง ชื่อที่คนอื่นเรียก และจำนวนประชากรของชาติพันธุ์นั้นในหมู่บ้าน จากนั้นกดปุ่ม เพิ่ม
 - การแก้ไข ให้ดับเบิลคลิกบนชาติพันธุ์ที่ต้องการแก้ไขในตาราง ข้อมูลจะปรากฏที่ด้านบน ให้แก้ไข เมื่อเรียบร้อยให้กดปุ่ม แก้ไข
 - การลบ ให้ดับเบิลคลิกบนชาติพันธุ์ที่ต้องการแก้ไขในตาราง ข้อมูลจะปรากฏที่ด้านบน จากนั้น กดปุ่ม ลบ
- อาชีพ ในแต่ละหมู่บ้านอาจมีมากกว่า 1 อาชีพ ผู้ใช้สามารถเพิ่ม แก้ไข และลบข้อมูลแต่ละรายการได้
 - การเพิ่ม ให้เลือกประเภทของอาชีพ จากนั้นเลือกบนหน้าข้ออาชีพหลัก หรืออาชีพเสริม แล้วเลือกชื่ออาชีพจากรายการในช่องด้านขวามือ จากนั้นกดปุ่ม เพิ่ม
 - การแก้ไข ให้ดับเบิลคลิกบนรายการที่ต้องการแก้ไขในตาราง ข้อมูลจะปรากฏที่ด้านบน ให้แก้ไข เมื่อเรียบร้อยให้กดปุ่ม แก้ไข

- การลบ ให้ดับเบิลคลิกบนรายการที่ต้องการแก้ไขในตาราง ข้อมูลจะปรากฏที่ด้านบน จากนั้น กดปุ่ม ลบ
 - ความสามารถและความชำนาญพิเศษ ในแต่ละหมู่บ้านอาจมีผู้ที่มีความสามารถและความชำนาญพิเศษมากกว่า 1 คน และแต่ละคนยังอาจมีความสามารถและความชำนาญมากกว่า 1 ประเภท ดังนั้น ผู้ใช้สามารถเพิ่ม/แก้ไข และลบข้อมูลแต่ละรายการได้
 - การเพิ่ม/แก้ไข ให้พิมพ์ชื่อนามสกุลลงในช่องด้านหลัง ชื่อ และ เลือกประเภทความชำนาญ โดยคลิกบนชื่อประเภทแล้วกดปุ่ม >> หรือ ดับเบิลคลิกบนชื่อนั้น ประเภทที่เลือกจะปรากฏในช่องด้านขวามือ ถ้าต้องการเลือกออก ให้คลิกบนชื่อในช่องขวามือ แล้วกดปุ่ม << หรือ ดับเบิลคลิกบนชื่อนั้น ประเภทที่เลือกจะหายไปจากช่องด้านขวามือ จากนั้น กดปุ่ม เพิ่ม/แก้ไข เป็นการเพิ่มหรือแก้ไขในคราวเดียวกัน โดยถ้าเป็นรายการที่เพิ่งพิมพ์ใหม่ จะเป็นการเพิ่ม ถ้าเป็นรายการที่ดับเบิลคลิกจากรายการเดิม จะเป็นการแก้ไข
 - การลบ ให้ดับเบิลคลิกบนรายการที่ต้องการแก้ไขในตาราง ข้อมูลจะปรากฏที่ด้านบน จากนั้น กดปุ่ม ลบ
- 3.2.7 เลื่อนเมาส์ไปคลิกบน [ข้อ 4.3.4 - 4.4](#) จะปรากฏหน้าจอให้นำเข้าข้อมูล สภาพสังคมของชาติพันธุ์ ดังแสดงในรูปที่ 24

รูปที่ 24 หน้าจอสำหรับนำเข้าข้อมูลข้อ 4.3.4 – 4.4

- รายละเอียดเกี่ยวกับชาติพันธุ์ ให้กรอกตามที่แบบสัมพันธ์ระบุมมา
- การอพยพโยกย้าย ให้กรอกข้อมูลโดยสังเขป
- จากนั้น กดปุ่ม บันทึก เพื่อจัดเก็บข้อมูล

3.2.8 เลื่อนเมาส์ไปคลิกบน [ข้อ 5.1-5.6](#) จะปรากฏหน้าจอให้นำเข้าข้อมูล การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ดังแสดงในรูปที่ 25

รูปที่ 25 หน้าจอสำหรับนำเข้าข้อมูลข้อ 5.1 – 5.6

- ในข้อ 5.1 ระบุจำนวนภาษาที่ใช้ในหมู่บ้าน จากนั้น เลือกภาษาที่ใช้ตามจำนวนที่กรอกไว้ การเลือกทำได้โดยคลิกบนชื่อภาษาในช่องซ้ายมือ แล้วกดปุ่ม **>>** หรือ ดับเบิ้ลคลิกบนชื่อภาษานั้น ภาษาที่เลือกจะไปปรากฏในช่องด้านขวามือ ถ้าต้องการเลือกออก ให้คลิกบนชื่อภาษานั้นบนช่องด้านขวามือ จากนั้นกดปุ่ม **<<** หรือ ดับเบิ้ลคลิกบนชื่อภาษานั้น ภาษาที่เลือกออกจะหายไปจากช่องด้านขวามือ
- ในข้อ 5.2-5.6 เลือกภาษาตามวิธีเดียวกันกับข้อ 5.1
- จากนั้นกดปุ่ม บันทึก เพื่อจัดเก็บข้อมูล

3.2.9 เลื่อนเมาส์ไปคลิกบน [ข้อ 5.7-5.11](#) จะปรากฏหน้าจอให้นำเข้าข้อมูล การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ดังแสดงในรูปที่ 26

การใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน 2

การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน 2 (ข้อ 5)

การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (ข้อ 5.7-5.12)

5.7 ภาษาที่ใช้เมื่อไปเที่ยวหรือไปซื้อของที่ตลาดซึ่งอยู่ในตำบลที่หมู่บ้านตั้งอยู่

ก่อน <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value=">>"/> คำเมือง
 ขณะ <input type="button" value=">>"/> <input type="button" value="<<"/>
 ใช้น <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="<<"/> <input type="text" value="คำเมือง"/>

5.8 ภาษาที่ใช้กับคนต่างถิ่นที่ทราบว่าเป็นคนน่านเหมือนกัน

ก่อน <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value=">>"/> คำเมือง
 ขณะ <input type="button" value=">>"/> <input type="button" value="<<"/> ไทยกลาง
 ใช้น <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="<<"/> <input type="text" value="คำเมือง"/>

5.9 ภาษาที่ใช้กับคนแปลกหน้าหรือนักท่องเที่ยวจากจังหวัดอื่น

ก่อน <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value=">>"/> คำเมือง
 ขณะ <input type="button" value=">>"/> <input type="button" value="<<"/> ไทยกลาง
 ใช้น <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="<<"/> <input type="text" value="คำเมือง"/>

5.10 ภาษาที่ใช้กับเจ้าหน้าที่และบุคลากรของรัฐเมื่อไปติดต่อราชการ

ก่อน <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value=">>"/> คำเมือง
 ขณะ <input type="button" value=">>"/> <input type="button" value="<<"/> ไทยกลาง
 ใช้น <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="<<"/> <input type="text" value="คำเมือง"/>

5.11 ภาษาที่อยากให้เป็นภาษาในชีวิตประจำวันของทุกคน <input type="text" value="คำเมือง"/> <input type="button" value="บันทึก"/>

ลักษณะเด่นในการออกเสียง

5.12 ลักษณะเด่นในการ ออกเสียง การใช้ศัพท์

<input type="text" value=">> <input type="text" value=">>"/>

ก๊ กี้ <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value=">>"/> <input type="text" value=">>"/>

ก่อ ก้อ <input type="button" value=">>"/> <input type="button" value="<<"/> <input type="text" value=">>"/>

กั กะ <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="<<"/> <input type="text" value=">>"/>

ก่า <input type="button" value="<<"/> <input type="text" value=">>"/>

<input type="button" value="บันทึก"/>

รูปที่ 26 หน้าจอสำหรับนำเข้าสู่ข้อมูลข้อ 5.7 – 5.12

- ในข้อ 5.7-5.10 เลือกภาษาตามวิธีเดียวกันกับข้อ 5.1
- ข้อ 5.11 เลือกภาษาที่ต้องการจากช่องรายการ
- จากนั้นกดปุ่ม บันทึก เพื่อจัดเก็บข้อมูลของข้อ 5.7-5.11
- ข้อ 5.12 ให้กรอกข้อมูลลักษณะเด่นในการออกเสียง ถ้าเป็นคำที่มีอยู่ในรายการด้านล่างซ้ายมือ ให้เลือก โดยใช้วิธีเดียวกับข้อ 5.1 แต่ถ้าเป็นคำใหม่ ให้พิมพ์ลงในช่องด้านบนซ้ายมือ แล้วกดปุ่ม <input type="button" value=">>"/> ที่ด้านหลังของช่อง คำที่เลือกจากรายการ และ/หรือ พิมพ์ใหม่ จะปรากฏในช่องด้านขวามือ
- กดปุ่ม บันทึก เพื่อจัดเก็บข้อมูลข้อ 5.12

3.2.10 เลื่อนเมาส์ไปคลิกบน **ข้อ 6-7** จะปรากฏหน้าจอให้นำเข้าสู่ข้อมูล ความฝันของคนในหมู่บ้าน และข้อสังเกตอื่น ๆ ดังแสดงในรูปที่ 27

ความฝันของคนในหมู่บ้าน ข้อสังเกตอื่นๆ

ความฝันของคนในหมู่บ้าน (ข้อ 6)

เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในหมู่บ้านคนส่วนใหญ่ในหมู่บ้านอยากให้ความต้องการที่เปรียบเสมือนความฝัน
ให้กลายเป็นความจริงภายใน 3 ปี หรือไม่ ถ้ามีคือ

ประเภท

คำอธิบาย

ประเภท	คำอธิบาย
ที่ดินทำกิน	ต้องการเอกสารสิทธิ์ที่ดินทำกินเป็นโฉนด
ชลประทาน	ต้องการฝายกั้นน้ำสมุนเพื่อเก็บน้ำไม่ให้ไหลลงที่ต่ำหลายๆ จุด
ชลประทาน	ต้องการคลองส่งน้ำเข้าพื้นที่นาและพื้นที่เกษตรกรรมแบบปลา:

ข้อสังเกตเพิ่มเติม (ข้อ 7)

ข้อสังเกตเพิ่มเติม

บ้านถ่มตองตั้งอยู่ริมลำน้ำสมุน บ้านเดิมชื่อสวนตองลดมไปด้วยทรัพยากรธรรมชาติ พืชผลทางการเกษตร สวน ไร่ นา ที่สำคัญ คือ สวนตอง หรือสวนหลวง เป็นสวนตองกล้วย เมามาทำฝายบ้านและมุงหลังคาบ้าน เรียกกันว่า ถ่ม และได้เปลี่ยนชื่อบ้านเป็นบ้าน ถ่มตอง เป็นต้นมา สร้างบ้านเรือนมั่นคงถาวร อาชีพทำการเกษตร ไร่ข้าว ไร่ยาสูบ ไร่ยาสูบ สัตว์เลี้ยง วัว ควาย หมู เป็ด ไก่ มีไปทำงานในต่างจังหวัดประมาณ 10 เปอร์เซ็นต์

รูปที่ 27 หน้าจอสำหรับนำเข้าสู่ข้อมูลข้อ 6 - 7

- ความฝันของชาวบ้านในแต่ละหมู่บ้านอาจมีมากกว่า 1 ประเภท ผู้ใช้สามารถเพิ่ม แก้ไข และลบข้อมูลแต่ละรายการได้
 - การเพิ่ม ให้เลือกประเภทของความฝัน และกรอกคำอธิบายในรายละเอียด จากนั้นกดปุ่ม เพิ่ม
 - การแก้ไข ให้ดับเบิลคลิกบนรายการที่ต้องการแก้ไขในตาราง ข้อมูลจะปรากฏที่ด้านบน ให้แก้ไข เมื่อเรียบร้อยให้กดปุ่ม แก้ไข
 - การลบ ให้ดับเบิลคลิกบนรายการที่ต้องการแก้ไขในตาราง ข้อมูลจะปรากฏที่ด้านบน จากนั้น กดปุ่ม ลบ
- ข้อสังเกตเพิ่มเติม ให้กรอกลงในช่องว่างด้านล่าง จากนั้นกดปุ่ม บันทึก เพื่อจัดเก็บข้อมูลข้อสังเกต

3.2.11 เลื่อนเมาส์ไปคลิกบน [ข้อ 8-9](#) จะปรากฏหน้าจอให้นำเข้าสู่ข้อมูล ความฝันของคนในหมู่บ้าน และข้อสังเกตอื่น ๆ ดังแสดงในรูปที่ 28

รายละเอียดการเก็บข้อมูล

ผู้เกี่ยวข้องกับการเก็บข้อมูล (ข้อ 8)

ผู้สัมภาษณ์	นายเกียรติ อธิมานภาสัย	อายุ	50	ปี
ผู้ให้ข้อมูล	นายทศยุ บัญญาไว	อายุ	58	ปี
	นายเกียรติ พรหมดี	อายุ	47	ปี
	นายดิ้น ไชยวงศ์	อายุ	47	ปี

วันเวลาที่เก็บและส่งคืนข้อมูล (ข้อ 9)

วันเวลาที่เก็บข้อมูล	วันที่ส่งคืนข้อมูล	วันที่ได้รับข้อมูล
25/05/ 3091	10/06/ 3091	20/07/ 3091

บันทึก

รูปที่ 28 หน้าจอสำหรับนำเข้าข้อมูลข้อ 8-9

- เลือกชื่อผู้สัมภาษณ์จากรายชื่อที่มี ระบบจะแสดงข้อมูลอายุให้
- กรอกชื่อผู้ให้ข้อมูล และอายุ โดยอาจมี 1 หรือ 2 หรือ 3 คนก็ได้
- เลือกวันที่ที่ เก็บข้อมูล ส่งคืนข้อมูล และได้รับข้อมูล
- จากนั้นกดปุ่ม บันทึก เพื่อจัดเก็บข้อมูล

4. การรวมข้อมูลด้วยโปรแกรม TotalData



รูปที่ 29 หน้าจอสำหรับการรวมข้อมูล

รหัสตำบลของไฟล์ข้อมูลที่น่าเข้าแล้วจะปรากฏในช่องรายการ ถ้าต้องการรวมทุกไฟล์ที่แสดง ให้คลิกหน้าข้อ
เลือกทั้งหมด หรือผู้ใช้สามารถคลิกเพื่อเลือก หรือไม่เลือกหน้าชื่อรหัสตำบลของแต่ละไฟล์ได้ เมื่อเลือกเรียบร้อยแล้ว
แล้ว กดปุ่ม Go! ระบบจะรวมข้อมูลทั้งหมด ไปไว้ที่ไฟล์ NanVillage.mdb (ไฟล์นี้เมื่อนำไปใช้กับระบบงาน
สารสนเทศภูมิศาสตร์ จะถูกเปลี่ยนชื่อเป็น LangForm.mdb)

ภาคผนวก

โครงสร้างฐานข้อมูล

ฐานข้อมูลของระบบจัดเก็บไว้ไฟล์ LangForm.mdb ซึ่งจะติดตั้งไว้ภายใต้โฟลเดอร์เดียวกับโปรแกรม LangDict35.exe (ตามปกติจะติดตั้งอยู่ที่ c:\Program Files\Linguistic Dictionary) ฐานข้อมูลนี้สร้างขึ้นและจัดการโดย Microsoft Access โดยฐานข้อมูลประกอบด้วยตารางข้อมูล ดังนี้

ลำดับที่	ชื่อตาราง	คำอธิบาย
1.0	ตารางข้อมูลหลัก	
1.1	VillData	เก็บข้อมูลของแต่ละหมู่บ้าน
2.0	ตารางข้อมูลที่มีความสัมพันธ์แบบ one-to-many กับ VillData	
2.1	HilitePlace	เก็บข้อมูลจุดเด่นของดี เอกลักษณ์ วัฒนธรรม ของหมู่บ้าน
2.2	Animal	เก็บข้อมูลสัตว์ที่มีมากในหมู่บ้าน
2.3	Vegetation	เก็บข้อมูลพืชที่มีมากในหมู่บ้าน
2.4	Occupation	เก็บข้อมูลอาชีพของประชากรในหมู่บ้าน
2.5	Specialyst	เก็บข้อมูลผู้ที่มีความสามารถพิเศษและความชำนาญของหมู่บ้าน
2.6	Tribe	เก็บข้อมูลชาติพันธุ์และจำนวนประชากรแต่ละชาติพันธุ์
2.7	LangInFamily	เก็บข้อมูลภาษาที่ใช้ในครัวเรือน
2.8	LangBetTribe	เก็บข้อมูลภาษาที่ใช้ระหว่างชาติพันธุ์ในหมู่บ้าน
2.9	LangInSchool	เก็บข้อมูลภาษาที่ใช้พูดกับครูในโรงเรียน
2.10	LangOutSchool1	เก็บข้อมูลภาษาที่ใช้กับเพื่อนชาติพันธุ์เดียวกันนอกโรงเรียน
2.11	LangOutSchool2	เก็บข้อมูลภาษาที่ใช้กับเพื่อนต่างชาติพันธุ์นอกโรงเรียน
2.12	LangMarket	เก็บข้อมูลภาษาที่ใช้ในตลาด
2.13	LangWithNan	เก็บข้อมูลภาษาที่ใช้พูดกับคนน่าน
2.14	LangWithStranger	เก็บข้อมูลภาษาที่ใช้กับนักท่องเที่ยว หรือคนที่ไม่ใช่คนน่าน
2.15	LangWithGov	เก็บข้อมูลภาษาที่ใช้ในการติดต่อราชการ
2.16	LangComm	เก็บข้อมูลภาษาที่ใช้พูดกันในหมู่บ้าน
2.17	Wish	เก็บข้อมูลความปรารถนาของคนในหมู่บ้าน
2.18	SpecialWord	เก็บข้อมูลลักษณะเด่นในการออกเสียง หรือการใช้คำศัพท์
2.19	Unseen	เก็บข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวที่ควรได้รับการพัฒนา
2.20	School	เก็บข้อมูลโรงเรียนที่เด็กในหมู่บ้าน ไปเรียน
2.21	VillNear	เก็บข้อมูลหมู่บ้านใกล้เคียง
2.22	Respondant	เก็บข้อมูลผู้ให้ข้อมูล

ลำดับที่	ชื่อตาราง	คำอธิบาย
3.0	ตารางข้อมูลอ้างอิง (reference table)	
3.1	Village	รหัสหมู่บ้าน
3.2	Tambon	รหัสตำบล
3.3	Amphoe	รหัสอำเภอ
3.4	LutRoadType	รหัสประเภทถนน
3.5	LutElecType	รหัสประเภทไฟฟ้า
3.6	LutWaterType	รหัสประเภทน้ำกินน้ำใช้
3.7	LutUtilType	รหัสประเภทสาธารณูปโภค
3.8	LutHilite	รหัสประเภทของจุดเด่น
3.9	LutAnimal	รหัสประเภทสัตว์
3.10	LutVegetation	รหัสประเภทพืช
3.11	LutSchool	รหัสโรงเรียน
3.12	LutLang	รหัสภาษา
3.13	LutObserver	รหัสผู้สัมภาษณ์
3.14	LutOcc	รหัสอาชีพ
3.15	LutSpecialWord	รหัสคำที่มีลักษณะเด่นในการออกเสียง
3.16	LutSpectype	รหัสความสามารถพิเศษและความชำนาญ
3.17	LutTravelType	รหัสประเภทการเดินทาง
3.18	LutTribe	รหัสชาติพันธุ์
3.19	LutUnseen	รหัสประเภทแหล่งท่องเที่ยว
3.20	LutWishType	รหัสประเภทความปรารถนา
3.21	LutWishTypeMain	รหัสประเภทหลักของความปรารถนา

Table 1.1: VillData Columns

Name	Type	Size
VCode	Text	50
QnNo	Integer	2
FormalName	Text	255
FormalMean	Memo	-
InformalName	Text	50
InformalMean	Memo	-
His1Name	Text	50
His1Mean	Memo	-
His2Name	Text	50
His2Mean	Memo	-
His3Name	Text	50
His3Mean	Memo	-
VillAge	Long Integer	4
VillCalcAge	Integer	2
VillHistory	Memo	-
InMunicipal	Long Integer	4
NameMunicipal	Text	50
RoadType	Long Integer	4

RoadDesc	Text	255
ElecType	Long Integer	4
ElecDesc	Text	255
WaterType	Long Integer	4
WaterDesc	Text	255
UtilType	Long Integer	4
UtilDesc	Text	255
Topo	Memo	-
MoiHh	Long Integer	4
MoiFamily	Long Integer	4
MoiMale	Long Integer	4
MoiFemale	Long Integer	4
LocalHh	Long Integer	4
LocalFamily	Long Integer	4
LocalMale	Long Integer	4
LocalFemale	Long Integer	4
NumIDCardThai	Long Integer	4
NumIDCardGreen	Long Integer	4
NumIDCardBlue	Long Integer	4
NumIDCardGreenRed	Long Integer	4
NumIDCardOther	Long Integer	4
NameIDCardOther	Text	50
TribeStatus	Text	255
TribeAppearance	Text	255
TribeHabit	Text	255
TribeAttitude	Text	255
TribeBelief	Text	255
TribeTaboo	Memo	-
TribeInRel	Text	255
TribeOutRel	Text	255
TribeHealth	Text	255
Immigration	Memo	-
NumLang	Long Integer	4
LangSelected	Integer	2
Comment	Memo	-
CommentFileName	Text	30
ObsID	Long Integer	4
ObsDate	Text	50
ReturnDate	Text	50
ReceiveDate	Text	50

**Table 2.1: HilitePlace
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Long Integer	4
HiType	Integer	2
HiName	Text	80
HiDesc	Memo	-

**Table 2.2: Animal
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
AniType	Integer	2

**Table 2.3: Vegetation
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
VegType	Integer	2

Table 2.4: Occupation

Columns

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Long Integer	4
OccMajor	Integer	2
OccType	Integer	2
OccID	Integer	2

**Table 2.5: Specialist
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
SpecName	Text	80
SpecType	Integer	2

**Table 2.6: Tribe
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
TribeID	Integer	2
CallName	Text	50
CalledName	Text	50
Pop	Integer	2

**Table 2.7: LangInFamily
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
LangID	Integer	2

**Table 2.8: LangBetTribe
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
LangID	Integer	2

**Table 2.9: LangInSchool
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
LangID	Integer	2

**Table 2.10: LangOutSchool1
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
LangID	Integer	2

**Table 2.11: LangOutSchool2
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
LangID	Integer	2

**Table 2.12: LangMarket
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
LangID	Integer	2

**Table 2.13: LangWithNan
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
LangID	Integer	2

**Table 2.14: LangWithStranger
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
LangID	Integer	2

**Table 2.15: LangWithGov
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
LangID	Integer	2

**Table 2.16: LangComm
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
LangID	Integer	2

**Table 2.17: Wish
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
WishDetail	Text	200
WishType	Integer	2

**Table 2.18: SpecialWord
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
WordID	Integer	2

**Table 2.19: Unseen
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2

UnsName	Text	80
UnsType	Long Integer	4
UnsDesc	Memo	-
UnsX	Double	8
unsY	Double	8

Table 2.20: School Columns

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
SchoolID	Integer	2

Table 2.21: VillNear Columns

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
NearVCode	Text	8
DistanceKM	Double	8
TravelType	Integer	2
MinuteTrav	Integer	2

Table 2.22: Respondant Columns

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
SNo	Integer	2
RespName	Text	100
RespAge	Integer	2

Table 3.1: Village Columns

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VCode	Text	8
VName	Text	255
VEngName	Text	50
TCode	Text	6

Table 3.2: tambon Columns

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
TCode	Text	6
TName	Text	255
TEng Name	Text	50
ACode	Text	4

Table 3.3: Amphoe Columns

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
ACode	Text	8
AEngName	Text	50
AName	Text	100

Table 3.4: LutRoadType Columns

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
RoadType	Integer	2
RoadDesc	Text	80

**Table 3.5: LutElecType
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
ElecType	Integer	2
ElecDesc	Text	80

**Table 3.6: LutWaterType
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
WaterType	Integer	2
WaterDesc	Text	80

**Table 3.7: LutUtilType
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
UtilType	Integer	2
UtilDesc	Text	80

**Table 3.8: LutHilite
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
HiType	Integer	2
HiTName	Text	30

**Table 3.9: LutAnimal
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
AniType	Long Integer	4
AniDesc	Text	50

**Table 3.10: LutVegetation
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
VegType	Long Integer	4
VegDesc	Text	50

**Table 3.11: LutSchool
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
SchoolID	Integer	2
SchoolName	Text	80

**Table 3.12: LutLang
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
LangID	Long Integer	4
LangName	Text	50

**Table 3.13: LutObserver
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
ObsID	Integer	2
ObsName	Text	80
ObsAge	Integer	2

**Table 3.14: LutOcc
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
OccID	Integer	2
OccName	Text	50
OccType	Integer	2

**Table 3.15: LutSpecialWord
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
WordID	Integer	2
Word	Text	100

**Table 3.16: LutSpecType
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
SpecType	Integer	2
SpecDesc	Text	50

**Table 3.17: LutTravelType
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
TravelType	Integer	2
TravelDesc	Text	50

**Table 3.18: LutTribe
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
TribeID	Integer	2
TribeName	Text	50

**Table 3.19: LutUnseen
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
UnsType	Integer	2
UnsDesc	Text	30

**Table 3.20: LutWishType
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
WishType	Long Integer	4
WishDesc	Text	50

**Table 3.21: LutWishTypeMain
Columns**

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>
WishType	Integer	2
WishDesc	Text	80