

การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้านสำหรับการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษา ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF BLENDED ART ACTIVITIES TO PROMOTE LOCAL
IDENTITY APPRECIATION FOR CREATIVE TOURISM: CASE STUDY OF NAN'S TEXTILE
HANDICRAFT



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Art Education
Department of Art, Music, and Dance Education
FACULTY OF EDUCATION
Chulalongkorn University
Academic Year 2022
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษา ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน
โดย	นายสุชาติ อิมสำราญ
สาขาวิชา	ศิลปศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบทร แสงวณิช)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อติเทพ แจ็ดนาลาว)

สุชาติ อิมสำราญ : การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษา ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน. (DEVELOPMENT OF BLENDED ART ACTIVITIES TO PROMOTE LOCAL IDENTITY APPRECIATION FOR CREATIVE TOURISM: CASE STUDY OF NAN'S TEXTILE HANDICRAFT) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร. โสมฉาย บุญญานันต์

จังหวัดน่านมีความโดดเด่นด้วยวัฒนธรรมและภูมิปัญญา โดยเฉพาะศิลปะผ้าทอพื้นบ้านที่นอกจากจะงดงามด้วยสีสันและลวดลายที่ประณีตบรรจงของการทอแล้ว ลวดลายต่าง ๆ ยังมีความหมายที่สะท้อนถึงความเชื่อ สอดคล้องกับความนิยมของนักท่องเที่ยวที่ต้องการสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ ซึ่งการอนุรักษ์ศิลปะผ้าทอพื้นบ้านสามารถทำได้ด้วยการอนุรักษ์ให้คงลักษณะสภาพเดิม และการประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับยุคสมัย การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเชิงท่องเที่ยวที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน มีการดำเนินการวิจัย แบ่งเป็น 3 ระยะ คือ ระยะศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และการจัดกิจกรรมศิลปะระยะพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ระยะศึกษาทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้น ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน 2) นักท่องเที่ยวไทยที่เคยมาเที่ยวจังหวัดน่าน 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ 4) ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ 5) ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้านกลุ่มตัวอย่าง และ 6) นักท่องเที่ยวไทย 3 กลุ่มช่วงวัย เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แบบสังเกตการจัดกิจกรรม แบบสำรวจความคิดเห็น แบบประเมินการเห็นคุณค่า แบบสะท้อนคิด แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบประเมินกิจกรรม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าร้อยละ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย 1) อัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน พบว่า 1.1) ลวดลายของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มลายเรขาคณิต กลุ่มลายสิ่งของเครื่องใช้และลายเบ็ดเตล็ด กลุ่มลายธรรมชาติ 1.2) ความหมายของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มป้องกันปราบปราม กลุ่มเจริญเฟื่องฟู กลุ่มบูชาโชคลาภ กลุ่มงดงามคู่ครอง 1.3) สีของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน มีจำนวนทั้งหมด 12 สี ได้แก่ สีขาว สีแดง สีม่วง สีบานเย็น สีนํ้าเงิน สีนํ้าตาล สีเหลือง สีส้ม สีเขียว สีเงิน และสีทอง 1.4) สีของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านมีความสัมพันธ์กับความหมายตามความเชื่อในแต่ละสีในการแสดงความรู้สึกตามทฤษฎีจิตวิทยาสีกับความรู้สึก แบ่งเป็นด้านการงานการเงิน ด้านการเรียน ด้านความรัก ด้านสุขภาพ ด้านแคล้วคลาดจากอันตราย ด้านดึงดูดพลังงานดี ๆ และด้านอื่น ๆ 1.5) คุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ได้แก่ คุณค่าด้านความรู้สึก คุณค่าทางด้านการใช้สอย คุณค่าด้านเนื้อหา คุณค่าด้านความงาม คุณค่าด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น คุณค่าด้านรูปทรง คุณค่าด้านการสร้างสรรค์ 2) การจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ พบว่า 2.1) สามารถแบ่งเป็นกิจกรรมเรียนรู้จากวิทยากรแบบดั้งเดิม และกิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเองแบบประยุกต์ 2.2) องค์ประกอบของกิจกรรม ประกอบด้วย จุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ เนื้อหา แนวทางการจัดกิจกรรม คุณค่าศิลปะพื้นบ้านที่ควรส่งเสริมให้เห็น สื่อการสอน การวัดและประเมินผล 3) รูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน พบว่า 3.1) รูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกแบ่งเป็น แบบอนุรักษ์ แบบประยุกต์ แบบสมัยนิยม 3.2) แนวทางการพิจารณาองค์ประกอบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยว ประกอบด้วย ประเภทศิลปะพื้นบ้านประจำท้องถิ่น สิ่งทีศิลปะพื้นบ้านสะท้อนถึง คุณสมบัติผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกและความต้องการของผู้บริโภค ประเภทของการออกแบบ ตำแหน่งของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก 4) ชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นคือ “มายเตลุมเตลาย” เป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวสามารถทำได้ด้วยตนเองทั้งก่อนและขณะการท่องเที่ยว ประกอบด้วย กิจกรรมที่ 1 ปกลายมงคล (ระดับง่าย) คือ กิจกรรมการตกแต่งปกสมุดจดบันทึก กิจกรรมที่ 2 เครื่องลายนาโชค (ระดับปานกลาง) คือ การประดิษฐ์พวงกุญแจนาโชค กิจกรรมที่ 3 แต้มีสีเสริมดวง (ระดับยาก) คือ การระบายสีป้ายห้อยกระเป๋าดูหนัง ใช้สื่อแพลตฟอร์มดิจิทัลบูรณาการกับสื่อสิ่งพิมพ์ในสัดส่วน 70:30 5) ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น พบว่า หลังทำกิจกรรมกลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี) มีการเห็นคุณค่าระดับสูง (ค่าเฉลี่ย 2.90) กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี) มีการเห็นคุณค่าระดับสูง (ค่าเฉลี่ย 3.03) กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป) มีการเห็นคุณค่าระดับสูง (ค่าเฉลี่ย 3.24) โดยรวมแล้วกลุ่มเป้าหมายทั้งหมดมีระดับความรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านหลังทำกิจกรรมค่าเฉลี่ย 7.13 คะแนน จาก 10 คะแนน และความสนใจในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านหลังทำกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 0.77) มากกว่าก่อนทำกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 0.17) มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.33) และผู้เชี่ยวชาญประเมินกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.95)

สาขาวิชา	ศิลปศึกษา	ลายมือชื่อนี้คิด
ปีการศึกษา	2565	ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6380182827 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORD: Blended art activity, Appreciation, Nan's textile handicraft, Creative tourism

Suchart Imsamraan : DEVELOPMENT OF BLENDED ART ACTIVITIES TO PROMOTE LOCAL IDENTITY APPRECIATION FOR CREATIVE TOURISM: CASE STUDY OF NAN'S TEXTILE HANDICRAFT. Advisor: Asst. Prof. SOAMSHINE BOONYANANTA, Ph.D.

One of the various cultural crafts produced locally in the Nan province is textile handicraft. These designs not only have exquisite weaving and gorgeous colors, but they also interpolate meanings that reflect the beliefs of the Nan people. This research aimed to investigate the identity of Nan's textile handicrafts and develop blended art activities to encourage creative travelers to appreciate Nan's textile handicraft identity. The research use mixed methods, divide into 3 phases: 1) The study of the identity of Nan's textile handicraft and art activities, 2) The development of blended art activities, and 3) The experiment of the developed activities. The population and samples were: 1) Nan's textile handicraft experts 2) Thai tourists who have visited Nan Province 3) Art activity management experts 4) Examples of folk art activities in creative tourism 5) Folk art souvenir sample group, and 6) Three age groups among Thai tourists. Research tools include expert interview forms, activity observation form, poll evaluation form, reflection form, satisfaction questionnaire, and activity assessment form. Data were gathered using interview forms and evaluation forms. Analyzed data using the arithmetic mean, percentage, and standard deviation. The findings of the study are as follows: 1) The identity of Nan's textile handicrafts found that 1.1) The art patterns of Nan's textile handicrafts were divided into geometric patterns, appliances and miscellaneous patterns, and natural patterns. 1.2) The significance of Nan's textile handicraft and Mutelu beliefs are divided into four categories: suppression, prosperity, worship of prosperity, and beauty and soul mate. 1.3) There are a total of 12 hues used in Nan's textile handicraft: white, black, red, purple, magenta, blue, brown, yellow, orange, green, silver, and gold. 1.4) The color of the cloth art of Nan Province is related to the meaning according to Mutelu's belief in expressing feelings according to Color Psychology theory. Divide into work and finance, study, love, health, safety from danger, the side that attracts good energy, and other aspects. 1.5) Nan's textile handicrafts have value in term of emotions, functionality, content, beauty, identity, shape, and creativity. 2) Guidelines for organizing blended art activities to promote local identity appreciation of creative travelers are 2.1) It can be divided into Traditional learning activities from experts and applied self-learning activities. 2.2) The components of the activities consist of aims or objectives, content, guidelines for organizing activities, the value of folk art that should be promote, teaching materials, and evaluation. 3) Souvenir product design based on folk art identities for travelers can be divide into 3.1) Souvenirs that use folk art identities as a source of design inspiration have three categories: Conservative Group, Applied Group, and Modern Group. 3.2) Guidelines for designing souvenir for tourists based on folk art identity, consisting of folk art, story, characteristics, design, and product positioning. 4) The blended art activity is "MY TE LU." It is an activity that tourists can do by themselves. They can do both before and while traveling, consisting of (Easy level) "Auspicious Cover", which is the activity for decorating the cover of a notebook. (Medium level) "Lucky Keychains" is the invention of lucky keychains. (Hard level) "Coloring Fortuned", is a coloring luggage tags activity. These activities use digital media platforms to integrate with print media in a ratio of 70:30. 5) The results of the experimental activities showed that after doing the activities, 7 – 14 years old had a high level of appreciation (averaged 2.90). 15 – 24 years old had a high level of appreciation (averaged 3.03). 25 years or older had a high level of appreciation (averaged 3.24). Overall, all sample group have level of knowledge about Nan's textile handicrafts after doing the activities averaged 7.13 out of 10 points. The interest in Nan's textile handicraft after the activities (averaged 0.77) was greater than before the activities (averaged 0.17). Satisfaction with activities was at a high level (averaged 4.33). Experts evaluated the activities at the highest level (averaged 4.95).

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

Field of Study: Art Education

Student's Signature

Academic Year: 2022

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้รับการสนับสนุนทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรมทุนวิจัยมหาบัณฑิต วช. ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2565 ผู้วิจัยขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ ด้วยการแนะนำและความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้ข้อคิดและแนวทางในทุกขั้น ของกระบวนการวิจัย อีกทั้งสนับสนุนและผลักดันให้นำผลงานไปต่อยอดสู่การแข่งขันและการเผยแพร่ องค์ความรู้ในเวทีระดับชาติและนานาชาติ ทำให้ผู้วิจัยได้รับโอกาสและประสบการณ์ด้านวิชาการ จึงขอ กราบขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบทร แสงวงษ์ ที่ให้เกียรติเป็นประธานกรรมการ สอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิเทพ แจ็ดนาลาว ที่ให้ความกรุณาเป็นกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมสำหรับการพัฒนาปรับปรุง ให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลใน ระหว่างการดำเนินงานวิจัย ขอขอบพระคุณอาจารย์และบุคลากรทุกท่านในสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา และอาจารย์ในคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่มี ส่วนช่วยให้ความรู้ คำปรึกษา และการอำนวยความสะดวกในการดำเนินการวิจัย ท้ายที่สุด ขอขอบพระคุณครอบครัว เพื่อน ๆ และคนที่รัก สำหรับการสนับสนุนในด้านการศึกษา และให้กำลังใจ เป็นแรงผลักดันให้ดำเนินงานวิจัยจนประสบผลสำเร็จ

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ จะเป็นต้นแบบของกิจกรรม แบบผสมผสานที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเห็นคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมจังหวัดน่าน และสามารถต่อยอดใน การพัฒนาเป็นกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวในจังหวัดน่านในบริบทอื่น ๆ รวมไปถึงจนถึงนำมาเป็น ต้นแบบให้กับการจัดกิจกรรมแบบผสมผสานให้กับจังหวัดอื่น ๆ เพื่อนำไปใช้สนับสนุนการส่งเสริมให้ เยาวชนเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่นตนเองต่อไป

สุชาติ อิ่มสำราญ

สารบัญ

	หน้า
.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	15
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	15
คำถามวิจัย.....	17
วัตถุประสงค์	17
ขอบเขตวิจัย	17
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	18
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	19
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	21
1. คุณค่าของศิลปะ	22
2. ศิลปะพื้นบ้าน.....	28
3. ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน	36
4. กิจกรรมการเรียนรู้.....	46
5. วิเคราะห์รูปแบบของการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อบุคคลทั้งมวล	65

6. สื่อการเรียนรู้.....	72
7. การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้านในกิจกรรมศิลปะ.....	81
8. ความเชื่อที่เกี่ยวกับการออกแบบ.....	93
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	98
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	107
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	109
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	112
3. การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ.....	115
4. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	116
5. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล.....	117
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	118
7. ระยะเวลาและแผนการดำเนินงาน.....	118
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	119
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน.....	119
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และรูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน.....	135
ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.....	178
ตอนที่ 4 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น.....	206
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	237
สรุปผลการวิจัย.....	238
อภิปรายผลวิจัย.....	246
ข้อเสนอแนะ.....	254
บรรณานุกรม.....	257

ภาคผนวก.....	267
ภาคผนวก ก รายงานผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ..	268
ภาคผนวก ข รายงานผู้เชี่ยวชาญในการวิจัยครั้งนี้.....	270
ภาคผนวก ค เครื่องมือวิจัย	272
ภาคผนวก ง ใบรับรองโครงการวิจัย จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่ม สหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์	292
ภาคผนวก จ ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ.....	295
ภาคผนวก ฉ ผลการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะที่บ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	312
ภาคผนวก ช ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านผ้าทอจังหวัดน่าน.....	323
ภาคผนวก ซ ภาพการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน และผลงานของผู้เข้าร่วม กิจกรรม.....	329
ประวัติผู้เขียน	342

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ตัวอย่างศิลปะพื้นบ้านจังหวัดน่าน	32
ตารางที่ 2 การย้อมสีด้วยวัสดุธรรมชาติ	38
ตารางที่ 3 กรรมวิธีการทอศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน	38
ตารางที่ 4 ลวดลายของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน	40
ตารางที่ 5 เปรียบเทียบสัดส่วนของการเรียนแบบผสมผสาน	59
ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของสื่อการเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ	73
ตารางที่ 7 การวิเคราะห์แพลตฟอร์มออนไลน์ที่เหมาะสมในชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน	78
ตารางที่ 8 แผนการดำเนินงานวิจัย	118
ตารางที่ 9 ประเภทของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน	123
ตารางที่ 10 ความหมายของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน	127
ตารางที่ 11 Asymmetric Clustering Matrix Analysis ของความหมายลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน	129
ตารางที่ 12 ตารางแสดงความสัมพันธ์ของความหมายลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน	130
ตารางที่ 13 สีของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านกับความหมายตามความเชื่อ	132
ตารางที่ 14 ความสัมพันธ์ของมูลเหตุกับอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน	133
ตารางที่ 15 ผลการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	142
ตารางที่ 16 การสังเกตการออกแบบการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	149
ตารางที่ 17 ข้อมูลทั่วไปของนักท่องเที่ยว	151
ตารางที่ 18 ประสพการณ์เดิมของนักท่องเที่ยวในคำว่า “ผ้าทอจังหวัดน่าน”	153
ตารางที่ 19 ความรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านของนักท่องเที่ยว	154
ตารางที่ 20 ความคาดหวังของนักท่องเที่ยวในการเรียนรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน	155

ตารางที่ 21 ความสนใจของนักท่องเที่ยวในอัตลักษณ์ผ้าทอจังหวัดน่าน	156
ตารางที่ 22 ลักษณะของกิจกรรมศิลปะที่นักท่องเที่ยวชื่นชอบ	156
ตารางที่ 23 นักท่องเที่ยวเกี่ยวกับกิจกรรมศิลปะในลักษณะแบบเดี่ยวหรือแบบกลุ่มร่วมกับผู้อื่น	157
ตารางที่ 24 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมศิลปะ	158
ตารางที่ 25 ความสนใจของนักท่องเที่ยวที่จะเข้าร่วม หากมีการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านภาคเหนือ	159
ตารางที่ 26 ความคาดหวังของนักท่องเที่ยวหลังทำกิจกรรมศิลปะ	160
ตารางที่ 27 สื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรมศิลปะ	161
ตารางที่ 28 การใช้สังคมออนไลน์ของนักท่องเที่ยว	161
ตารางที่ 29 สีเส้นของชุดกิจกรรม	162
ตารางที่ 30 Asymmetric Clustering Matrix Analysis ของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัว	167
ตารางที่ 31 ตารางแสดงความสัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก	169
ตารางที่ 32 ตารางแสดงความสัมพันธ์ของคุณลักษณะผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่าง	170
ตารางที่ 33 ลวดลายและสีเส้นที่มีความหมายสอดคล้องกัน และตรงกับความเชื่อมูเตลู	187
ตารางที่ 34 สีและการส่งเสริมของมูเตลู	191
ตารางที่ 35 ราคาต้นทุนของชุดกิจกรรม “มายเตลู-มูเตลาย (MY TE LU)”	203
ตารางที่ 36 ผลจากแบบประเมินการเห็นคุณค่าหลังทำกิจกรรม กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี)	208
ตารางที่ 37 ผลจากแบบประเมินการเห็นคุณค่าหลังทำกิจกรรม กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี)	210
ตารางที่ 38 ผลจากแบบประเมินการเห็นคุณค่าหลังทำกิจกรรม กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป)	212
ตารางที่ 39 ผลจากแบบประเมินการเห็นคุณค่าหลังทำกิจกรรม ทุกกลุ่มวัย	214
ตารางที่ 40 ผลการสะท้อนคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี)	216
ตารางที่ 41 ผลการสะท้อนคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี)	218
ตารางที่ 42 ผลการสะท้อนคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป)	220

ตารางที่ 43 ผลการสะท้อนคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทุกกลุ่มวัย.....222

ตารางที่ 44 ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี)226

ตารางที่ 45 ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี).....227

ตารางที่ 46 ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มวัยผู้ใหญ่และ วัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป).....229

ตารางที่ 47 ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทุกกลุ่มวัย.....230

ตารางที่ 48 ผลจากแบบประเมินกิจกรรมโดยผู้เข้าร่วม.....235



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด.....	20
ภาพที่ 2 รูปแบบการสร้างความซาบซึ้ง.....	24
ภาพที่ 3 การเห็นคุณค่าหลังได้สัมผัสประสบการณ์ตรง	25
ภาพที่ 4 โครงสร้างของชิ้นจก	36
ภาพที่ 5 กิจกรรมทำตุ๊กก้าคิง	54
ภาพที่ 6 กิจกรรมทำโคมมะเต้า.....	55
ภาพที่ 7 กิจกรรมปั้นเครื่องปั้นดินเผา.....	55
ภาพที่ 8 กิจกรรม จักสานแห่งความสุข.....	56
ภาพที่ 9 การเปรียบเทียบจุดมุ่งหมายของกิจกรรม (ผู้วิจัย, 2565).....	65
ภาพที่ 10 การเปรียบเทียบแนวทางการจัดกิจกรรม (ผู้วิจัย, 2565).....	67
ภาพที่ 11 การเปรียบเทียบรูปแบบสื่อการสอน(ผู้วิจัย, 2565).....	68
ภาพที่ 12 การเปรียบเทียบการวัดและประเมินผล (ผู้วิจัย, 2565).....	69
ภาพที่ 13 แนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อคนทั้งมวล (ผู้วิจัย, 2565).....	71
ภาพที่ 14 แผนภูมิกระบวนการทำวิจัย	108
ภาพที่ 15 ความเกี่ยวข้องของกลุ่มลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน	126
ภาพที่ 16 Image Scale ของความหมายลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน	131
ภาพที่ 17 การทำตุ๊กก้าคิง (ชุมชนบ้านพระเกิด).....	140
ภาพที่ 18 โคมหมาเต้าเมืองน่าน (บ้านโคมคำ)	140
ภาพที่ 19 แหล่งเรียนรู้ชุมชน “คนปั้นดินถิ่นฐานโบราณคดี” (เครื่องปั้นดินเผาชุมชนบ่อสาวก)	141
ภาพที่ 20 ชุดกล่องความรู้ “ตาแหวนและม้าหลากสี”	141
ภาพที่ 21 ชุดกิจกรรมโคมประทีป ยี่เป็ง (Chiangmai city of Craft and Folk Art).....	142

ภาพที่ 22 แผนภาพตำแหน่งการออกแบบการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	150
ภาพที่ 23 แนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	164
ภาพที่ 24 Image Scale ของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่าง	171
ภาพที่ 25 FSCDP Model	174
ภาพที่ 26 รูปแบบของการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่า ของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	177
ภาพที่ 27 กรอบแนวคิดของชุดกิจกรรม	179
ภาพที่ 28 วิดีทัศน์บอกถึงวิธีการทำกิจกรรม	182
ภาพที่ 29 วิดีทัศน์ “เอกลักษณ์ "ผ้าทอพื้นเมืองน่าน" อ.เวียงสา จ.น่าน”	182
ภาพที่ 30 ภาพอินโฟกราฟิก (Infographic) บอกชนิดของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน	183
ภาพที่ 31 เว็บไซต์เส้นทางท่องเที่ยวผ้าทอ “ภูษาพาจร” ของ ศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อุทิสวรรณกุล	183
ภาพที่ 32 ตราสัญลักษณ์ “มายเตลู-มุเตลาย (MY TE LU)” แบบแนวตั้งและแบบแนวนอน	185
ภาพที่ 33 รูปแบบสีของตราสัญลักษณ์	186
ภาพที่ 34 ลวดลายที่เกิดจากตราสัญลักษณ์	186
ภาพที่ 35 ตัวละคร “น้องเมืองน่าน”	187
ภาพที่ 36 ลายขอ	189
ภาพที่ 37 ลายขอกำมปู	189
ภาพที่ 38 ลายนกกินน้ำร่วมต้น	189
ภาพที่ 39 ลายดอกจันทน์แปดกลีบ	189
ภาพที่ 40 ลายน้าไหลจรวด ลายน้าไหลใบข้าว ลายน้าภูเขา	190
ภาพที่ 41 ลายสายย่อย หรือ หางสะเปา	190
ภาพที่ 42 ลายตะแหลอบิด	190

ภาพที่ 43 ของใช้ที่เกี่ยวข้องกับการเดินทางท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว.....	192
ภาพที่ 44 กิจกรรมที่ 1 ปกลายมงคล	193
ภาพที่ 45 คู่มือทำกิจกรรมปกลายมงคล	194
ภาพที่ 46 สติกเกอร์สำหรับตกแต่ง	195
ภาพที่ 47 วัตถุประสงค์การทำกิจกรรมปกลายมงคล.....	195
ภาพที่ 48 กิจกรรมที่ 2 เครื่องลายนำโชค.....	196
ภาพที่ 49 คู่มือทำกิจกรรมเครื่องลายนำโชค.....	197
ภาพที่ 50 จี๋ลายน่าน 7 ลาย	198
ภาพที่ 51 วัตถุประสงค์การทำกิจกรรมเครื่องลายนำโชค	198
ภาพที่ 52 กิจกรรมที่ 3 แต้มีสีเสริมดวง	199
ภาพที่ 53 คู่มือทำกิจกรรมแต้มีสีเสริมดวง.....	200
ภาพที่ 54 สติกเกอร์สำหรับตกแต่ง.....	201
ภาพที่ 55 วัตถุประสงค์การทำกิจกรรมแต้มีสีเสริมดวง.....	201
ภาพที่ 56 ภาพอินโฟกราฟิก (Infographic) ชนิดผ้าทอของจังหวัดน่าน	202
ภาพที่ 57 คู่มือองค์ความรู้ “WHEN ART Activities MEETS Creative TOURISM”	205
ภาพที่ 58 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมินกิจกรรมศิลปะ.....	207
ภาพที่ 59 ความสนใจที่จะมาท่องเที่ยวจังหวัดน่านระดับความรู้และความสนใจ ในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน.....	215
ภาพที่ 60 การทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานกับกลุ่มเป้าหมาย	232
ภาพที่ 61 ผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม.....	233

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จังหวัดน่านเป็นกลุ่มแหล่งท่องเที่ยวที่มีความโดดเด่นอารยธรรมล้านนาและกลุ่มชาติพันธุ์ มีอัตลักษณ์ด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญา สามารถพัฒนาสู่สินค้าและบริการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ มีศักยภาพดึงดูดนักท่องเที่ยวเป็นจำนวนมากเนื่องจากเป็นหนึ่งใน 12 เมืองต้องห้ามพลาด (Chula Creative Tourism, 2563b) ได้รับรางวัลชุมชนปลอดภัยและแหล่งท่องเที่ยวยั่งยืนระดับโลก เป้าหมายเพื่อยกระดับจังหวัดน่านให้เป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ The UNESCO Creative Cities Network (UCCN) ด้านหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน จากการประสานงานและความร่วมมือของทุกภาคส่วน (Creative Cities of Craft & Folk Art) (ประชาสัมพันธ์จังหวัดน่าน, 2563) จังหวัดน่านอุดมไปด้วยศิลปะพื้นบ้านไม่ว่าจะเป็นเครื่องจักสาน งานแกะสลัก งานกระดาษ งานจิตรกรรม และที่มีความน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง คือ “ศิลปะผ้าทอพื้นบ้านของจังหวัดน่าน” เป็นศิลปะพื้นบ้านที่มีความเป็นอัตลักษณ์ท้องถิ่นของชาติพันธุ์ต่าง ๆ ในจังหวัดน่านที่หลากหลาย ปรากฏอยู่ในจิตรกรรมฝาผนังที่เก่าแก่ มีการประยุกต์ พัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอให้เป็นที่นิยมในหมู่นักท่องเที่ยว สวดลายอัตลักษณ์ได้แก่ ผ้าซิ่นม่าน ผ้าซิ่นป้อ ผ้าซิ่นน้ำไหล ผ้าซิ่นคำเคิบ ผ้าซิ่นก่าน ผ้าซิ่นเชียงแสน และผ้าซิ่นตีนจก (สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน, 2555) ถึงอย่างนั้นด้วยกระแสสังคมนิยมจึงทำให้ความนิยมลดและการตระหนักถึงคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้านลดน้อยลง ส่งผลถึงความรู้ ความเข้าใจที่มีต่อศิลปะผ้าทอพื้นบ้านลดลงไปด้วย อีกทั้งภาวะการเกิดโรคอุบัติใหม่ คือ เชื้อไวรัส COVID-19 เป็นโรคอุบัติใหม่ประเภทโรคติดต่อ ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจอย่างมหาศาล และมีส่วนสำคัญในการกำหนดคุณภาพชีวิตของประชากรโลก (วรรัตน์ เมธีวรกิจ, 2557) ทำให้เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เรียกว่า วิถีปกติใหม่ (New Normal) (มิ่งสรรพ์ ขาวสอาด, 2563) และถือเป็นตัวเร่งให้เกิดความคิดเกี่ยวกับกระแสภาวะ “ท้องถิ่นนิยม” หรือลัทธิที่ผู้บริโภคพึงพอใจที่จะสนับสนุนสินค้าและบริการของท้องถิ่น (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2563) เนื่องจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสที่รุนแรง ผู้คนก็จำเป็นที่จะต้องกักตัวในที่อยู่อาศัย มีการ work from home ไม่สามารถออกไปเที่ยวได้ ส่งผลให้เกิดความเครียดสะสม โดยจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการด้านการจัดกิจกรรมสอนงานประดิษฐ์ พบว่า มีผู้ต้องการลดความเครียดหันมาสนใจเรียนรู้งานประดิษฐ์มากขึ้นทั้งในรูปแบบออนไลน์และเรียนในห้องเรียนแบบเว้นระยะห่าง

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) ต้องการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงบูรณาการ จากการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการโดยใช้ประโยชน์จากอัตลักษณ์ที่สะท้อนวัฒนธรรมท้องถิ่นและวิถีชีวิตชุมชน รวมทั้งสนับสนุนให้คนไทยเดินทางท่องเที่ยวภายในประเทศมากขึ้นเพื่อลดการพึ่งพิงตลาดต่างประเทศ เพราะเมื่อมีการห้ามเดินทางเข้าออกนอกประเทศโดยไม่จำเป็น ทำให้อัตราการท่องเที่ยวในประเทศของคนไทยเพิ่มสูงขึ้น ถือเป็นโอกาสที่จะพัฒนาการท่องเที่ยวท้องถิ่นในประเทศไทย โดยในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 21 หลายประเทศหันมาให้ความสำคัญกับหลักการและแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Sustainable Tourism) การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) เป็นอีกหนึ่งแนวทางที่ได้รับความนิยม โดยนักท่องเที่ยวจะเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างประสบการณ์ตรงผ่านการทำกิจกรรมการท่องเที่ยวตามความสนใจของแต่ละบุคคล เพื่อการซึมซับอัตลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมแต่ละท้องถิ่น ลดความน่าเบื่อหน่ายของการท่องเที่ยวในรูปแบบเดิม (Chula Creative Tourism, 2563a) รวมไปถึงจนถึงการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมไทยที่ได้รับอิทธิพลจากกระแสโลกาภิวัตน์ ส่งผลให้มีการใช้สื่อออนไลน์ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการบริโภคสื่อหลายช่องทางในเวลาเดียวกัน ทำให้เข้าถึงข้อมูลได้อย่างไร้ขีดจำกัด เกิดการสร้างวัฒนธรรมร่วมสมัย (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2559) จากสถานการณ์และแนวโน้มดังกล่าว ทำให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมศิลปะในแหล่งท่องเที่ยวจะปฏิบัติแบบเดิมไม่ได้อีกต่อไป สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2563) จึงได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ว่าเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นแนวทางจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน (face-to-face learning) ผสมผสานกับการเรียนรู้นอกห้องเรียนหรือการเรียนรู้ทางไกล (online learning) ที่ผู้เรียนผู้สอนไม่เผชิญหน้ากัน หรือการใช้แหล่งเรียนรู้บูรณาการกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยี และวิธีการสอนที่หลากหลาย ให้บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้เป็นสำคัญ (บุญมา หลิมลายอง, 2557) ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกกลุ่ม ทุกความต้องการสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา และทุกสถานการณ์

ดังนั้นการศึกษาเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน และการจัดกิจกรรมสำหรับทุกกลุ่มวัย คาดว่าจะทำให้สามารถพัฒนากิจกรรมศิลปะเชิงการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้ ทำให้เกิด “กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน (Blended Art Activities)” ที่มีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการทางศิลปะ ประกอบด้วยการปฏิบัติทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ทำให้เกิดการจดจำ เข้าใจ และเชื่อมโยงความคิด กระตุ้นการรับรู้จินตนาการ (อีติ พลฤกษ์อุตม และ โสมฉาย บุญญานันต์, 2563) สามารถเข้าถึงกิจกรรมได้ทุกกลุ่มเป้าหมาย เหมาะสมกับเหตุการณ์และแนวโน้มที่เกิดขึ้น เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดการเห็นคุณค่า

ของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่านของประชาชนและนักท่องเที่ยวทั่วไป นำไปสู่การเกิดความตระหนัก ภาคภูมิใจ รู้สึกรัก ห่วงแหน ส่งผลถึงการสนับสนุน อนุรักษ์ นอกเหนือจากนั้นยังสามารถส่งเสริมและประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของจังหวัดน่าน ด้วยกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้นได้อีกด้วย

คำถามวิจัย

1. รูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ที่เหมาะสมกับการนำมาพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน มีลักษณะเป็นอย่างไร
2. รูปแบบกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมให้เห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน สำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเชิงท่องเที่ยวที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

ขอบเขตวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.1 การศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอของจังหวัดน่านศึกษาเฉพาะลวดลายและสีสันทของผ้าชิ้นจำนวน 7 ประเภท ได้แก่ ผ้าชิ้นม่าน ผ้าชิ้นป่อง ผ้าชิ้นน้ำไหล ผ้าชิ้นคำเคิบ ผ้าชิ้นก่าน ผ้าชิ้นเชียงแสน และผ้าชิ้นตีนจก โดยศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องและการลงพื้นที่เก็บข้อมูล

1.2 การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานและผลิตภัณฑ์ชุมชนในกิจกรรมศิลปะจะพัฒนาจำนวน 3 กิจกรรม ตามระดับความง่าย ปานกลาง ยาก ตามลำดับ

2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากรสำหรับปฏิบัติการศิลปะแบบผสมผสาน ได้แก่ นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ทั่วไป

2.2 กลุ่มตัวอย่างสำหรับศึกษาทดลองปฏิบัติกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้น ได้แก่ กลุ่มนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไทย 3 กลุ่มช่วงวัย ได้แก่ กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี) กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี) กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป) จำนวนวัยละ 10 คน รวมทั้งหมด 30 คน

3. ขอบเขตด้านตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ประกอบด้วย

3.1 ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

3.2 ตัวแปรตาม คือ การเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน (Blended Art Activity) ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้านของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน เป็นชุดกิจกรรมศิลปะที่มีพื้นฐานการออกแบบจากทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานกับการจัดกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน (face to face learning) ผสมผสานกับการเรียนรู้นอกห้องเรียนหรือการเรียนรู้ทางไกล (online learning) ที่ผู้เรียนผู้สอนไม่เผชิญหน้ากัน หรือการใช้แหล่งเรียนรู้บูรณาการกับแพลตฟอร์มออนไลน์ เทคโนโลยี และวิธีการสอนที่หลากหลาย ทำให้ผู้ทำกิจกรรมได้เรียนรู้อัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลถึงการให้ความสำคัญ ได้แก่ ด้านความรู้สึกรู้สึก ด้านการใช้สอย ด้านเนื้อหา ด้านความงาม ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ด้านรูปทรง และด้านการสร้างสรรค์ จนทำให้เกิดความตระหนักในคุณค่า เช่น รู้สึกหวงแหน เสียหาย ภาควงใจ ฯลฯ ผลที่เกิดจากการเห็นคุณค่า ได้แก่ ดูแล รักษา ทะนุถนอม อนุรักษ์ และซ่อมแซมต่ออัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่าน โดยการวิจัยนี้ศึกษาเฉพาะอัตลักษณ์ลวดลายและสีสันทันของศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่านหรือผ้าชิ้น 7 ชนิด ได้แก่ ผ้าชิ้นม่าน ผ้าชิ้นป้อม ผ้าชิ้นน้ำไหล ผ้าชิ้นคำเคิบ ผ้าชิ้นก่าน ผ้าชิ้นเชียงแสน และผ้าชิ้นตีนจก

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ การท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ตรงผ่านการทำกิจกรรม เพื่อการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น

นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Travelers) เป็นนักท่องเที่ยวกลุ่มเฉพาะ มีความพร้อมที่จะเปิดรับความแปลกใหม่ที่อยู่นอกเหนือจากการเดินทางท่องเที่ยววัฒนธรรมแบบดั้งเดิม ต้องการประสบการณ์อย่างใกล้ชิดกับชุมชนในท้องถิ่น ได้เรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น ในการวิจัยครั้งนี้นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์สามารถแบ่งได้เป็น กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี) กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี) และกลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป)

ผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมศิลปะ เป็นผลิตภัณฑ์ ผลงาน หรือของที่ระลึก ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของผลสำเร็จในการทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ที่ออกแบบโดยการมุ่งเน้นให้แสดงถึงอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่านและช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าให้แก่ผู้ปฏิบัติกิจกรรม

ความเชื่อมูเตลู คือ ความเชื่อในสิ่งที่ทำให้เกิดโชคลาภและประสบความสำเร็จในชีวิต สำหรับกรวิจัยนี้จะเป็นความเชื่อในเรื่องของสีที่มีความหมายมงคล และเชื่อมโยงกับสีที่ใช้ในการทอศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่สามารถทำให้เกิดการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน นำไปสู่การวางแผน อนุรักษ์และเผยแพร่
2. กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่สามารถประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของจังหวัดน่าน





ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์
 พื้นบ้านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษา ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน มีวัตถุประสงค์เพื่อ
 ศึกษาารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเชิง
 ท่องเที่ยวที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ประกอบด้วยแนวคิด ทฤษฎี
 และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. คุณค่าของศิลปะ
 - 1.1 ความหมายของการเห็นคุณค่า
 - 1.2 วิธีการส่งเสริมและกระบวนการของการเห็นคุณค่า
 - 1.3 การวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่า
2. ศิลปะพื้นบ้าน
 - 2.1 ประเภทศิลปะพื้นบ้าน
 - 2.2 มูลเหตุการณืเกิดงานศิลปะพื้นบ้าน
 - 2.3 สภาพทั่วไปของศิลปะพื้นบ้าน
 - 2.4 ตัวอย่างศิลปะพื้นบ้านจังหวัดน่าน
 - 2.5 สภาพทั่วไปของการส่งเสริมศิลปะพื้นบ้านของจังหวัดน่าน
3. ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน
 - 3.1 ความหมายและอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน (ผ้าซิ่น)
 - 3.2 คุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน
4. กิจกรรมการเรียนรู้
 - 4.1 กิจกรรมศิลปะ
 - 4.2 กิจกรรมศิลปะในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
 - 4.3 กิจกรรมแบบผสมผสาน
 - 4.4 กิจกรรมที่เน้นการเห็นคุณค่าของศิลปะ
 - 4.5 กิจกรรมศิลปะสำหรับกลุ่มวัยต่าง ๆ
5. วิเคราะห์รูปแบบของการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อบุคคลทั้งมวล
6. สื่อการเรียนรู้
 - 6.1 แพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ (Social Media Platform)

- 6.2 แพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Learning Platform)
- 6.3 ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์
- 7. การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้านในกิจกรรมศิลปะ
 - 7.1 ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยว
 - 7.2 ประเภทของการออกแบบ
 - 7.3 องค์ประกอบของการออกแบบ
 - 7.4 แรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์
 - 7.5 กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
 - 7.6 คุณลักษณะการออกแบบที่ดี
 - 7.7 การวิเคราะห์ฐานข้อมูลการออกแบบด้วย Matrix Analysis
 - 7.8 การวางแผนภาพลักษณ์เพื่อเป็นฐานข้อมูลสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์
- 8. ความเชื่อ “มูเตลู” กับการออกแบบ
 - 8.1 ความหมายของมูเตลู
 - 8.2 มูเตลูในประเทศต่าง ๆ
 - 8.3 ประเภทของมูเตลู
 - 8.4 ความเชื่อมูเตลูกับการออกแบบ
- 9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 9.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1. คุณค่าของศิลปะ

CHULALONGKORN UNIVERSITY

1.1 ความหมายของการเห็นคุณค่า

บุญรัตน์ พิชญ์ไพฑูริย์ (2561) กล่าวว่า ความซาบซึ้ง (Appreciation) เป็นประสบการณ์อารมณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลสำนึกรู้คุณค่า สิ่งที่ได้รับนำไปสู่ความผูกพันด้านจิตใจ อาทิ ความเสียสละ ความเห็นอกเห็นใจซึ่งเป็นการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกผู้อื่น สิ่งเหล่านี้สร้างความรู้สึกคุณค่าแก่ผู้รับ ก่อให้เกิดอารมณ์ดีตรึงผูกพันตามมา ความซาบซึ้งจึงเป็นความรู้สึกในเชิงบวก นอกจากนี้การมีประสบการณ์อารมณ์เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาอารมณ์สำหรับเด็ก ช่วยให้เด็กเติบโตเป็นผู้ที่เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นและนำไปสู่ความซาบซึ้งได้ อันเป็นคุณลักษณะของมนุษย์ที่สมบูรณ์ การสร้างความซาบซึ้งอาจเริ่มจากการให้ความเข้าใจต่อสิ่งที่ต้องการสร้างความซาบซึ้งเสียก่อน แล้วจึงพิจารณาถึงคุณค่าในตัววัตถุหรือบุคคล

1. ความเข้าใจ (Understanding) เป็นการรู้โน้ตทัศน์สิ่งรูปธรรมและนามธรรม สิ่งเป็นรูปธรรม เช่น บุคคล วัตถุ สิ่งของ สิ่งเป็นนามธรรม ได้แก่ เหตุการณ์ ความดี ความงาม ความจริง ความกล้าหาญ ความเสียสละ และ อารมณ์ความรู้สึก นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับความเข้าใจในวัฒนธรรมซึ่งเป็นโลกทัศน์ที่บุคคลยึดถืออยู่ เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่อยู่ในตัวบุคคล และมักถูกนำมาเป็นเครื่องพิจารณาการยอมรับหรือปฏิเสธสิ่งที่กำลังรับรู้ สิ่งใดที่ขัดต่อวัฒนธรรมหรือข้ามวัฒนธรรมก็มักเป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจ ดังจะเห็นว่าความงามในเชิงอัตวิสัย ผู้ชมมีความเข้าใจความงามต่างกันไปตามวัฒนธรรมและประสบการณ์ เช่น เสียงดนตรีที่ต่างสำเนียง รสชาติและกลิ่นอาหารที่แตกต่างกันไปของแต่ละท้องถิ่น ย่อมเป็นสิ่งแปลกสำหรับผู้อยู่ต่างวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังรวมถึงขนบธรรมเนียม ประเพณีที่แตกต่างกันไปแต่ละครอบครัวและสังคมที่ยึดถือปฏิบัติอีกด้วย การให้ความเข้าใจและใช้การใคร่ครวญเพื่อลดความเป็นอคติจึงเป็นสิ่งจำเป็น

2. การเห็นคุณค่า (Awareness) เป็นการให้ความสำคัญต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งมีความแตกต่างกันไปตามระดับความเข้าใจของผู้รับ สำหรับประสบการณ์ศิลปะแล้วเป็นการสื่อสารกับงานศิลปะจนเกิดความเข้าใจและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ปัญหา รวมทั้งประสบการณ์อารมณ์ของผู้ชมทำให้เกิดความตระหนักในคุณค่าสิ่งที่ตนกำลังได้รับอยู่ ซึ่งเป็นภาวะร่วมกันระหว่างพุทธิพิสัยและจิตพิสัย เช่น รู้สึกหวงแหน เสียตาย ภาคภูมิใจ ทะนง ส่วนผลที่เกิดจากการเห็นคุณค่า ได้แก่ ดูแล รักษา ทะนุถนอม อนุรักษ์ ซ่อมแซม และ สละสลวย ตัวอย่างเช่นการสะสมตราไปรษณีย์ ผู้สะสมย่อมสามารถอธิบายคุณค่าของแสตมป์ดวงโปรดได้อย่างละเอียดลึกซึ้ง แสดงให้เห็นความรู้และความเข้าใจต่อแสตมป์ชุดนั้นเป็นอย่างดี ไปจนถึงวิธีเก็บรักษาและการหยิบบ่อย่างระมัดระวัง

งานศิลปะมีคุณค่าต่อมนุษย์ในหลายด้าน เช่น ด้านสติปัญญา ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เป็นเครื่องมือถ่ายทอดความรู้เนื้อหาต่าง ๆ ด้านร่างกาย ช่วยพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กและด้านอารมณ์เป็นเครื่องแสดงออกทางความรู้สึก กระตุ้นความรู้สึก เป็นต้น ในการปลูกฝังให้ผู้เรียนรู้จักคุณค่าของศิลปะจึงมีความจำเป็นที่จะต้องศึกษาเกี่ยวกับคุณค่าของงานศิลปะว่าสามารถแบ่งได้ที่ด้าน เพื่อให้สามารถสร้างเครื่องมือวิจัยได้อย่างเหมาะสม โดย วิทย์ พิณคันเงิน (2547) ได้แบ่งคุณค่าของงานศิลปะไว้ ดังนี้

1) **คุณค่าด้านความรู้สึก** ความรู้สึกที่เกิดจากงานศิลปะเป็นตัวกระตุ้น ความเชื่อและความงาม คุณค่าทางความงาม

2) **คุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอย** เป็นสิ่งใช้สอยและเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เช่น ที่อยู่และเครื่องใช้

3) **คุณค่าด้านการสร้างสรรค์** การสร้างสรรค์ เป็นการสร้างสิ่งที่ไม่ให้มีขึ้นโดยศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์มีจินตนาการขึ้นจากสิ่งคล้อยคิด เรื่องของความคิดจึงนำหน้าก่อนฝีมือ การแสดงออกทางศิลปะที่มีตั้งแต่ที่เป็นนามธรรมไปถึงรูปธรรม

4) **คุณค่าด้านเนื้อหา** เป็นสิ่งที่เห็นได้ง่ายในงานศิลปะ แม้คนธรรมดาทั่วไปก็เข้าใจได้ง่าย ทำให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสนองตอบได้หลากหลายแบบ จะเป็นเนื้อหาใดก็ได้ตามที่ศิลปินต้องการ อยู่ที่ว่าจะสามารถดึงดูดผู้ชมให้คล้อยตามผลงานได้เพียงใด

5) **คุณค่าด้านรูปทรง** คือ มีการใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ลงตัว

1.2 วิธีการส่งเสริมและกระบวนการของการเห็นคุณค่า

การสร้างความซาบซึ้ง ให้เกิดกับบุคคลอาจเริ่มจากการสร้างความเข้าใจและเชื่อมโยงคุณค่านั้นกับบุคคล ซึ่งการให้สิ่งเร้าที่มีคุณสมบัติกระตุ้นอารมณ์ช่วยก่อรูปร่างความรู้สึกของคุณค่านั้น ให้มีความชัดเจนจนพัฒนาไปสู่ความรู้สึกซาบซึ้งได้ในที่สุด ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพฑูริย์ (2561) ได้เสนอ ทฤษฎีการสร้าง ความซาบซึ้ง (Appreciation Forming Theory) โดยที่ความซาบซึ้งเป็น ประสบการณ์อารมณ์ที่บุคคลรู้สึกถึงคุณค่าในสิ่งที่ตนได้รับและนำจิตใจเข้าไปเกี่ยวข้อง ประสบการณ์ อารมณ์ความรู้สึกนี้สามารถสร้างได้จากการให้บุคคลเข้าใจความสำคัญและประโยชน์ของคุณค่านั้น จากนั้นจึงขยายภาพของคุณค่าให้ชัดเจนด้วยการนำไปเชื่อมโยงกับประสบการณ์ตรงที่บุคคลเคยได้รับ ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ในเชิงบวกระหว่างบุคคลกับคุณค่า ซึ่งหากกระตุ้นด้วยสิ่งเร้าอารมณ์ความรู้สึก ได้แก่ ผลงานศิลปะ ก็สามารถพัฒนาไปสู่ความรู้สึกซาบซึ้งในคุณค่าได้ วิธีการประกอบด้วย

1. กำหนดตัวคุณค่าเป้าหมาย หมายถึง สิ่งที่ต้องการทำให้เกิดคุณค่า สิ่งเป็นรูปธรรม ได้แก่ ประเทศชาติ พระมหากษัตริย์ บิดา มารดา พี่-น้อง เพื่อน หน่วยงาน สิ่งเป็นนามธรรม ได้แก่ ความ เสียสละ ความกล้าหาญ ความซื่อสัตย์ เวลา

2. วิเคราะห์คุณค่า หมายถึง การพิจารณาใคร่ครวญ ความสำคัญของคุณค่าเป้าหมาย

3. สสำรวจประสบการณ์ตรง หมายถึง การค้นหาประสบการณ์ตรงที่บุคคลเคยได้รับเกี่ยวกับ คุณค่าเป้าหมาย เช่น ประสบการณ์เกี่ยวกับคุณค่าเวลา เกิดขึ้นเมื่อบุคคลเหลือเวลาไม่มากนักหาก ต้องทำสิ่งสำคัญที่สุดในชีวิตของตน

4. ให้สิ่งเร้าอารมณ์ หมายถึง สิ่งเร้าที่ใช้เป็นตัวกระตุ้นอารมณ์เพื่อสร้างความซาบซึ้ง สิ่ง กระตุ้นนี้ควรมีความเกี่ยวข้องกับคุณค่าเป้าหมาย สิ่งกระตุ้นที่ดีคือวัตถุศิลป์ จากที่กล่าวมาแสดงเป็นแผนภูมิ ได้ดังนี้



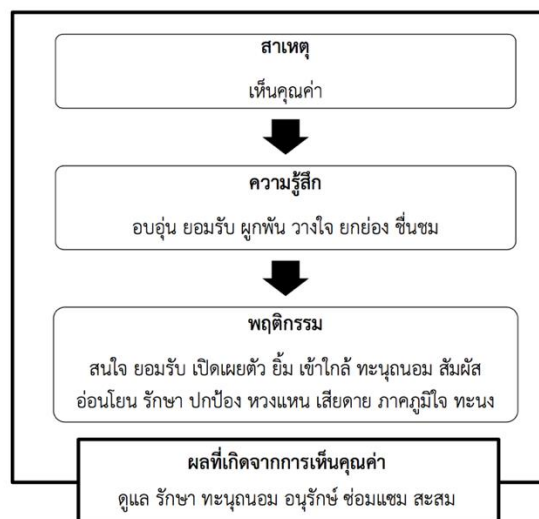
ภาพที่ 2 รูปแบบการสร้าง ความซาบซึ้ง

ที่มา : ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพฑูริย์ (2561)

1.3 การวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่า

จอห์น ดิวอี้ นักปฏิบัตินิยมถือว่า สิ่งที่มีคุณค่าคือสิ่งที่นำมาซึ่งผลดี หมายความว่า สิ่งที่มีคุณค่า คือ สิ่งที่ทำให้สมปรารถนาบางประการ และช่วยให้เกิดความสนใจด้วย สิ่งที่ไม่มีคุณค่า คือ สิ่งที่ไม่สมปรารถนาเพียงบางประการ หรือช่วยให้เกิดความสนใจเพียงชั่วครู่ชั่วยาม ดังนั้น คุณค่าจึงมีความเกี่ยวข้องกับอรรถประโยชน์ สิ่งที่มีคุณค่า คือ สิ่งที่มีอรรถประโยชน์ สิ่งที่ไม่มีคุณค่า คือ สิ่งที่ไม่มียอรรถประโยชน์ (พระทักษิณคณาธิกร, 2544)

ดังนั้นการเห็นคุณค่าเป็นการให้เห็นความสำคัญของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งการเห็นคุณค่านั้นเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่แสดงออกนำไปสู่ความรู้สึกอื่น ที่เกี่ยวข้องตามมาประกอบด้วย “ยอมรับ ผูกพัน วางใจ ยกย่อง ชื่นชม ความหวงแหน ความเสียสละ ความปรารถนา ความภูมิใจ” เป็นต้น พฤติกรรมของการเห็นคุณค่าที่แสดงออกมาคือ สนใจ ยอมรับ เปิดเผยตัว ยิ้ม เข้าใกล้ ทะนุถนอม สัมผัสเบา อ่อนโยน รักษา ปกป้อง ส่วนที่เป็นผลเกิดจากการเห็นคุณค่า ได้แก่ การอนุรักษ์ รักษา การสะสม เหล่านี้คือสิ่งที่ช่วยให้ทราบถึงการเห็นคุณค่าหลังได้สัมผัสประสบการณ์ตรง และเป็นคำสำคัญในการสร้างเครื่องมือเพื่อวัดการเห็นคุณค่า (ธิตี พุกฤษ์อุดม, 2560) ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 3 การเห็นคุณค่าหลังได้สัมผัสประสบการณ์ตรง

ที่มา : ธิตี พุกฤษ์อุดม (2560)

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้เกี่ยวกับคุณค่าของศิลปะ จำเป็นต้องใช้การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยควบคู่ไปกับการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย ดังนี้

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับสติปัญญา การรู้คิด ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่าง ๆ มีเครื่องมือวัด คือ แบบทดสอบ โดยสามารถสอดแทรก แบบทดสอบในรูปแบบสื่อประกอบกิจกรรมที่มีการวัดความรู้ในหลายระดับตามความเหมาะสม โดยแบบทดสอบสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

1.1 แบบทดสอบประเภทเสนอคำตอบ (Supply type) เป็นแบบทดสอบที่ให้ อิสระแก่ผู้สอบในการเขียนบรรยายคำตอบ จำแนกได้เป็น แบบทดสอบความเรียงไม่จำกัด คำตอบ แบบทดสอบความเรียงจำกัดคำตอบ แบบทดสอบตอบสั้น และแบบทดสอบเติมคำ ให้สมบูรณ์

1.2 แบบทดสอบประเภทเลือกตอบ (Selection type) เป็นแบบทดสอบที่ให้ ผู้สอบตอบตามตัวเลือกที่กำหนดไว้ที่ผู้สอบคิดว่าถูก มีการตรวจให้คะแนนแบบตายตัว มีความเที่ยง จำแนกได้เป็น แบบทดสอบถูกผิด แบบทดสอบจับคู่ และแบบทดสอบหลาย ตัวเลือก

2. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เนื่องจากความรู้สึกเป็นสิ่งที่เป็นามธรรมมีการวัด ที่แตกต่างไปจากการวัดความรู้ (ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, ม.ป.ป.) จึงต้องศึกษาเครื่องมือที่ใช้วัด ความรู้สึก ได้แก่

2.1 แบบวัดด้วยสถานการณ์ เป็นการยกตัวอย่างสถานการณ์ที่สอดคล้องกับสิ่งที่ ต้องการวัดความรู้สึก และพฤติกรรมที่จะแสดงออกมา สถานการณ์ที่นำมาควรเป็นสิ่งที่ เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน และใช้คำถามลงเพื่อไม่ให้ผู้ตอบรู้ว่ากำลังถูกทดสอบอยู่

2.2 แบบบันทึกการสังเกต การสังเกตเป็นวิธีการหนึ่งสำหรับประเมินพฤติกรรม บุคคลในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นตัวแทนคุณลักษณะที่ต้องการจะวัด โดยต้องทำการ สังเกตซ้ำในเงื่อนไขต่างกัน เครื่องมือที่ใช้บันทึกการสังเกตเรียกว่า แบบสังเกต

2.3 การสะท้อนคิด เพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือในผลการสังเกตพฤติกรรมว่า ความจริงแล้วผู้เรียนมีความคิดที่ตรงกับการกระทำหรือไม่ การสะท้อนคิดจึงเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถ ใช้ สนับสนุนผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนได้ การสะท้อนคิด หมายถึง กระบวนการคิด ไตร่ตรอง พิจารณาสิ่งต่าง ๆ อย่างรอบคอบโดยใช้สติและมีสมาธิ ซึ่งเป็นวิธีการที่ทำให้ตัวเรา ได้ทบทวนและสะท้อนการกระทำของตน โดยสามารถแสดงออกได้ทั้งการพูดและการเขียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์แสวงหาคำตอบโดยใช้เหตุผล แก้ไขปัญหานำไปสู่การพัฒนาปรับปรุงตนเอง และปรับปรุงงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น (Christopher Johns, 2000)

การเขียนสะท้อน (reflective writing) เป็นวิธีการที่ช่วยสร้างความคิดรวบยอดและ มโนทัศน์เกี่ยวกับเรื่องที่ปฏิบัติหรือเรียนรู้ให้มีความชัดเจนขึ้น รวมทั้งช่วยให้สามารถ

ปรับเปลี่ยนและประยุกต์ใช้ความคิดรวบยอดและมโนทัศน์ต่าง ๆ เหล่านั้นกับสถานการณ์อื่นได้อย่างเหมาะสม การเขียนสะท้อนการเรียนรู้อาจจำแนกได้ 2 รูปแบบ ได้แก่ การเขียนสะท้อนการจัดการเรียนรู้ตามกรอบที่กำหนดไว้ และการเขียนสะท้อนการจัดการเรียนรู้แบบอิสระ

ขั้นตอนการสะท้อนคิด (Graham Gibbs, 1998) ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่

- 1) การบรรยาย (Description) เป็นการบรรยายว่า อะไรเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้เกิดการสะท้อนความคิด เป็นการบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้น
- 2) ความรู้สึก (Feelings) เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกันโดยการสะท้อนการคิดจากการสังเกตความรู้สึก และการรับรู้มีปฏิกริยาอย่างไร หรือรู้สึกอย่างไรกับสิ่งที่เกิดขึ้น
- 3) การประเมิน (Evaluation) เป็นการประเมินวิเคราะห์ประสบการณ์ที่ดีและไม่ดีเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นนั้น แล้วนำมาใช้ในการตัดสินใจ
- 4) การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการวิเคราะห์ว่าได้เรียนรู้อะไรจากสิ่งที่เกิดขึ้น เหตุผลในการตัดสินใจทำสิ่งนั้น ๆ อะไรเป็นสิ่งที่ท้าทาย
- 5) การสรุป (Conclusion) เป็นการสรุปความคิดรวบยอดจากการวิเคราะห์โดยใช้เหตุและผล หรือสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน รวมถึงการสรุปแนวทางการแก้ไขปัญหาโดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม และ
- 6) การวางแผนปฏิบัติในอนาคต (Action Plan) การวางแผนนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปฏิบัติในสถานการณ์ใหม่เพื่อแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาตนเอง

2.4 แบบวัดทัศนคติ เป็นการวัดความรู้สึกที่ส่งผลไปสู่ท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การวัดทัศนคตินอกจากจะเป็นการวัดความรู้สึกความคิดเห็นในเชิงบวกหรือลบ แล้วยังสามารถแสดงระดับได้อีกด้วย โดยทั่วไปมักใช้ 5 ระดับ มีวิธีวัดทัศนคติทั้งแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) และแบบออสกู๊ด (Osgood Scale) (Osgood, 1957)

การสร้างมาตรวัดทัศนคติแบบลิเคิร์ต ประกอบด้วย 3 ส่วนที่สัมพันธ์กันดังนี้ คือ การสร้างข้อคำถาม การให้คะแนนข้อคำถาม และการเลือกข้อคำถาม (สุชีรา ภัทรายุทธวรรษ, 2556) การสร้างข้อคำถามมีเกณฑ์ดังนี้

- 1) สร้างข้อคำถามเชิงความคิดเห็น ความเชื่อ ความรู้สึก ไม่ควรเป็นข้อคำถามที่เป็นข้อเท็จจริง
- 2) ใช้ข้อความที่ชัดเจน ภาษตรงประเด็น และหลีกเลี่ยงข้อความที่มีความหมายกำกวม
- 3) ควรมีข้อคำถามทั้งทางบวกและทางลบในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน
- 4) ไม่ควรสร้างข้อความในรูปแบบถามความคิดเห็นที่เป็นกลางหรือรุนแรง
- 5) กำหนดระดับ (Scale) ของการตอบสนองในแต่ละข้อความหรือตัวเลือกที่ให้ผู้ตอบเลือกตอบ โดยการให้คะแนน ถ้าเป็นข้อความที่เห็นด้วยให้คะแนน 5 4 3 2 1 แต่ถ้าเป็นข้อความที่ไม่เห็นด้วยให้คะแนนตรงกันข้าม

การแปลความหมาย ใช้การคิดคะแนนเฉลี่ย (mean) ของกลุ่มที่ศึกษา โดยพิจารณาว่าคะแนนเฉลี่ยตกอยู่ในส่วนใดของสเกล โดยดูคะแนนค่ากลางเป็นหลัก

2.5 การสัมภาษณ์ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้สัมภาษณ์และผู้รับการสัมภาษณ์ แบ่งได้ 2 ประเภท ได้แก่ 1) การสัมภาษณ์ตามลักษณะการวางแผนการสัมภาษณ์ ประกอบด้วย การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง และการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง และ 2) การแบ่งประเภทการสัมภาษณ์ตามจำนวนผู้รับการสัมภาษณ์ ประกอบด้วย การสัมภาษณ์รายบุคคล และการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม

2. ศิลปะพื้นบ้าน

ศิลปะพื้นบ้านเป็นวัตถุสร้างขึ้นโดยชาวบ้านที่ใช้ภูมิปัญญาในการสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ สิ่งก่อสร้าง งานศิลปะ ออกมาให้เห็นเป็นลักษณะเฉพาะถิ่นของตน พ้นจากอิทธิพลของวัฒนธรรมเมือง (วุฒิ วัฒนสิน, 2541) เป็นการสืบทอดมาจากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง การสร้างงานศิลปะพื้นบ้านทำขึ้นเพื่อตอบสนองความจำเป็นด้านประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน ประเพณี ความเชื่อของกลุ่มชนในท้องถิ่นนั้น ๆ โดยไม่ได้มุ่งประโยชน์ด้านความงามเป็นหลัก สิ่งที่ยังบอกถึงการเป็นศิลปะพื้นบ้านไทย (นฤทธิ วัฒนภู, 2555) ได้แก่

1. **มีความเรียบง่าย** เป็นผลงานศิลปะที่จัดสร้างขึ้นจากวิถีชีวิตของชาวบ้าน จึงไม่ฟุ้งเฟ้อ ไม่หรูหรา ไม่สลัซซึบซ้อน
2. **สามารถใช้ประโยชน์ได้** เป็นวัตถุประสงค์หลักและเป็นจุดมุ่งหมายในยุคแรกๆของผู้สร้างคือ เพื่อใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวันของชาวบ้าน
3. **ใช้วัตถุดิบท้องถิ่น** วัสดุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นวัตถุดิบที่หาได้ง่ายมีจำนวนมาก
4. **ไม่มีกฎเกณฑ์มากนัก** ผู้ผลิตงานจะสร้างผลงานตามความรู้สึกนึกคิด และจากประสบการณ์ของตน
5. **มีความงามตามอัตภาพ** เป็นความงามที่ผนวกอรรถประโยชน์
6. **ราคาไม่แพง** เนื่องจากใช้วัตถุดิบที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นและธรรมชาติ รวมทั้งใช้แรงงานคนในการผลิตเป็นหลัก
7. **ศิลปะพื้นบ้านมีความเป็นสากล** มีรูปแบบ วัสดุ และวิธีการผลิตที่ใกล้เคียงกัน แต่จะแตกต่างกันในรายละเอียดบางประการ เป็นผลมาจากสภาพแวดล้อม ความเชื่อที่แตกต่างกัน

2.1 ประเภทศิลปะพื้นบ้าน

การแบ่งประเภทของศิลปะพื้นบ้านไทยนอกจากจะแบ่งตามภูมิภาคของประเทศแล้ว ก็สามารถแบ่งตามลักษณะวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน คือ

1. **เครื่องปั้นดินเผา** ศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นจากวัสดุที่เป็นดินเผาไม่ว่าจะสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยหรือเพื่อความสะดวกในการดำรงชีพด้วยสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์จนถึงความเชื่อถือ ศาสนา และประเพณีก็ตาม สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้มนุษย์ได้ใช้ความคิด การสังเกต และรวบรวมเอาประสบการณ์ความคิดสร้างสรรค์ถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะในรูปของดินเผาอย่างที่ปรากฏให้เห็นอยู่จนทุกวันนี้

2. **เครื่องจักสาน** สำหรับวัตถุในการจักสาน ได้แก่ ไม้ไผ่ หวาย ย่านลิเภา ใบลาน ใบตาล ผักตบชวา ต้นกก เป็นต้น ในปัจจุบันมีการประยุกต์วัสดุสมัยใหม่ ซึ่งแตกต่างจากอดีตมาใช้ในงานจักสาน เช่น เส้นทองเหลือง เส้นพลาสติก เป็นต้น

3. **งานแกะสลัก** มีทั้งแบบนูนต่ำ นูนสูงและ ลอยตัว ในอดีตมนุษย์ใช้วัตถุดิบจากธรรมชาติที่หาได้ง่ายมาสร้างสรรค์งานแกะสลัก ได้แก่ ไม้ หิน

4. **งานฉลุหนัง** งานที่ช่างสลักได้ใช้หนังวัว หรือ หนังควายนำมาสลัก ทำเป็นลวดลายปรากฏขึ้นในผืนหนังนั้น เพื่อใช้สำหรับการแสดงมหรสพ ตามประเพณีนิยมที่เรียกว่า “หนังใหญ่” จัดว่าเป็นการสร้างสรรค์ ศิลปกรรมแบบไทยประเพณี ในรูปลักษณะที่เป็นงานประติมากรรมบนพื้นราบด้วยวิธีการสลัก

5. **งานผ้า ถักทอเส้นใย เย็บปักถักร้อย** การทอผ้าเป็นศิลปะอย่างหนึ่ง ที่คนไทยรุ่นปัจจุบันต้องช่วยกันอนุรักษ์ไว้ในสมัยก่อน ผู้หญิงไทยจะทำเครื่องใช้ต่าง ๆ ในบ้านเอง งานสำคัญอย่างหนึ่งคือ การทำเสื้อผ้า ผ้านุ่ง ผ้าห่ม ไม้ใช้กันในครอบครัว ในพิธีกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับการเกิด การบวช การแต่งงาน การตาย ก็ต้องใช้ผ้า ผ้าทอจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตคนไทย

6. **งานกระดาษ** เช่น โคมแขวน รมกระดาษสา ตอกกระดาษ ตุง พวงกระดาษ หัวโขน

7. **งานโลหะ** งานที่สร้างขึ้นด้วยโลหะ เป็นพวกเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน เช่นการทำเครื่องเงิน เครื่องทอง

8. **งานปูนปั้น** การปั้นรูปเคารพต่าง ๆ เช่น การปั้นพระพุทธรูป และการปั้นลวดลายต่าง ๆ เพื่อประดับอาคารทางพระพุทธศาสนา

9. **วาดเขียนและงานจิตรกรรม** ภาพลายเส้นส่วนมากเป็นเรื่องเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา ได้แก่ ภาพพระบรม ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ภาพในสมุดข่อยตลอดจนการเขียนลวดลายลงบนภาชนะ เครื่องใช้ต่าง ๆ ที่แสดงออกเป็นลักษณะเฉพาะแต่ละท้องถิ่น เช่น ภาพจิตรกรรมฝาผนัง โบสถ์วิหาร ศาลา การเปรียญของภาคกลางการตกแต่งเรือกอและของภาคใต้การตกแต่งเกวียนหรือระแทะของภาคเหนือ เป็นต้น

10. **สถาปัตยกรรม** อาคารบ้านเรือนและอาคารทางพุทธศาสนาซึ่งจะสร้างเพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับสภาพของท้องถิ่นต่าง ๆ เช่น เรือนเครื่องสับ เป็นเรือนไทย ภาคกลาง เรือนแบบกาแล

ของภาคเหนือเรือนแบบเสาลอยของภาคใต้ เรือนแบบปั้นลมของภาคอีสานและการก่อสร้างอาคารสำคัญทางพระพุทธศาสนา เช่น โบสถ์ วิหาร เป็นต้น

11. งานประพันธ์ งานวรรณกรรมต่าง ๆ ทั้งเป็นลายลักษณ์อักษรและไม่เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น ตำรานาน นิทาน นิยาย สุภาชิต บทร้อยกรองพื้นบ้าน เป็นต้น

12. ดนตรีและนาฏศิลป์ เป็นเครื่องมือเพื่อสร้างความเชื่อทางศาสนา ศิลปะแขนงหนึ่งที่บรรพบุรุษไทยได้คิดค้นและสั่งสมมาเป็นระยะเวลาที่ยาวนาน ตามลักษณะของท้องถิ่นซึ่งเราเรียกว่า ศิลปะการแสดงพื้นบ้าน ได้แก่ ดนตรีพื้นบ้าน ระบำรำฟ้อน การแสดงต่าง ๆ

2.2 มูลเหตุการเกิดงานศิลปะพื้นบ้าน

การศึกษามูลเหตุการเกิดงานศิลปะพื้นบ้าน เพื่อที่จะได้ทราบปัจจัย ต้นตอของการสร้างงานอันส่งผลถึงความเข้าใจและนำไปสู่แรงบันดาลใจการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนในกิจกรรมศิลปะวิบูลย์ ลีสุวรรณ (2546) กล่าวถึงสาเหตุการเกิดงานศิลปะพื้นบ้าน ดังนี้

1. การศึกษาปัจจัยแวดล้อม โดยศึกษาถึงประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สถาปัตยกรรมศาสตร์ ระบบวัฒนธรรมของชุมชน ของแหล่งเดิมที่เป็นต้นกำเนิดงานนั้น สิ่งเหล่านี้จะอธิบายถึงที่มาวัฒนธรรมของกลุ่มชนได้เป็นอย่างดี

2. การศึกษาตัวงานหัตถกรรมโดยตรง นวลลออ ทินานนท์ (2543) กล่าวว่า เป็นการศึกษาชิ้นงานในด้าน

2.1 ความมุ่งหมายของการสร้างงาน เป็นการศึกษาถึงความจำเป็นและความต้องการ ในการสร้างงานว่าทำขึ้นเพื่อสิ่งใด โดยปกติเราจะพบว่างานศิลปะพื้นบ้านนั้นสร้างขึ้นมาก เพื่อตอบสนองความจำเป็นด้านการใช้สอย ความจำเป็นการดำรงชีวิต ด้านความเชื่อ และการสันตนาการ

2.2 ลักษณะทางกายภาพของชิ้นงาน เป็นลักษณะที่เราเห็นในงานชิ้นนั้น เช่น รูปร่าง รูปทรง ขนาด ลวดลาย โครงสร้าง

2.3 วัสดุ ทั้งวัสดุธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ที่นำมาสร้างงานตามวัตถุประสงค์ของการสร้างงาน

2.4 เครื่องมือ ในการผลิตงานซึ่งขึ้นอยู่กับวัสดุ และกระบวนการสร้างงานตามศิลปะพื้นบ้านประเภทนั้น ๆ

2.5 กระบวนการสร้างงาน ได้แก่ การเตรียมวัสดุ การสร้างชิ้นงาน การตกแต่งชิ้นงาน

3. คติความเชื่อ การสร้างงานของชาวบ้านที่เกี่ยวกับเครื่องมือ เครื่องใช้ นั้น เราจะพบว่ามีความเชื่อบางประการแฝงไว้ ถึงแม้ว่าจะมีจุดประสงค์หลักเพื่อทำขึ้นในการใช้สอยก็ตาม

2.3 สภาพทั่วไปของศิลปะพื้นบ้าน

วัฒนธรรม จุฬะวิภาต (2552) ได้กล่าวถึงสภาพปัญหาที่ทำให้ศิลปะพื้นบ้านมีคุณค่าลดลง ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรม การทอดทิ้งวัฒนธรรมดั้งเดิมเพื่อเข้าหาทุนนิยม ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการศึกษา ค่านิยมคิดว่างานศิลปะพื้นบ้านเขย การบริโภคของผู้ซื้อ และไม่ได้รับการสนับสนุนเพียงพอ เนื่องจากสถานการณ์ดังกล่าวจึงควรมีการอนุรักษ์และส่งเสริม เช่น อนุรักษ์คงสภาพเดิม เก็บข้อมูลต่าง ๆ แบบดั้งเดิมบันทึกเอาไว้ให้คนที่สนใจศึกษา ประยุกต์ให้เหมาะสมกับสมัย เผยแพร่ให้คนทั่วไปเข้าใจลักษณะงาน ทำให้เห็นคุณค่า ผลิตโดยอาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่ เป็นต้น เพื่อให้ศิลปะพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาของบรรพบุรุษไทยให้คงอยู่

สรุปได้ว่าศิลปะพื้นบ้านมีวัตถุประสงค์ในการผลิตเพื่อเน้นการใช้งานมากกว่าความสวยงาม ผลิตโดยใช้กรรมวิธีที่เหมาะสมกับการใช้งาน จากวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น ทำให้มีราคาไม่แพงและแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่นด้วยสภาพภูมิประเทศและคติความเชื่อ ซึ่งปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรม เจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้ศิลปะพื้นบ้านถูกละเลย ทอดทิ้ง ถูกมองว่าไม่ทันสมัย ดังนั้นการอนุรักษ์และส่งเสริมให้ศิลปะพื้นบ้านสามารถประยุกต์ให้อยู่ในชีวิตประจำวัน หรือเป็นกิจกรรมสร้างความบันเทิง เพิ่มพูนความรู้และทักษะ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง

2.4 ตัวอย่างศิลปะพื้นบ้านจังหวัดน่าน

จังหวัดน่านเป็นเมืองเก่ามีที่ตั้งอยู่บริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำน่านบริเวณหุบเขาทางตะวันออกเฉียงเหนือของภาคเหนือ เป็นเมืองที่มีความสำคัญเมืองหนึ่งของล้านนา มีประวัติศาสตร์นับย้อนหลังไปถึงสมัยสุโขทัยตามหลักฐานที่ปรากฏในศิลาจารึกสุโขทัย จังหวัดน่านมีชื่อเรียกในพงศาวดารว่า นันทบุรี (สร้อยดี อ่องสกุล, 2538) จากความเป็นมาที่ยาวนานนั้นส่งผลให้จังหวัดน่านอุดมไปด้วยวัฒนธรรม ประเพณี และศิลปะพื้นบ้านที่งดงาม ล้ำค่าสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ตัวอย่างศิลปะพื้นบ้านจังหวัดน่าน เช่น

ตารางที่ 1 ตัวอย่างศิลปะพื้นบ้านจังหวัดน่าน

ประเภทงานศิลปะพื้นบ้าน	งานศิลปะพื้นบ้านจังหวัดน่าน	วัสดุที่ใช้	อัตลักษณ์
1. เครื่องปั้นดินเผา	เครื่องปั้นดินเผาบ้านบ่อสวก  ที่มา : ผู้วิจัย	ดินสำหรับทำเครื่องปั้นดินเผาในท้องถิ่น	บ้านบ่อสวกมีการขุดพบเตาเผาโบราณอายุกว่า 700 ปี หลายเตากระจายอยู่รอบหมู่บ้าน มีลายที่เป็นเอกลักษณ์ ชาวบ้านเรียกกันว่า ลายบ่อสวก หรือลายอินธนู เป็นลวดลายบนปากไหของเครื่องปั้นดินเผาโบราณ โดยปัจจุบันมีกลุ่มชาวบ้านรวมตัวกันทำเครื่องปั้นดินเผาทั้งแบบดั้งเดิมและแบบประยุกต์
2. เครื่องจักสาน	เครื่องจักสานที่ใช้ในชีวิตประจำวันต่าง ๆ  ที่มา : ผู้วิจัย	- ไม้ไผ่ - หวาย	การจักสานพื้นบ้านต่าง ๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น กระติบข้าว กระบุง ช้องจับปลา ตะกร้า สวิง สุ่มไก่ กระซอนไม้ไผ่ ตะแกรงไม้ไผ่
3. งานแกะสลัก	การแกะสลักหัวเรือแข่ง  ที่มา : ผู้วิจัย	- ไม้	หัวเรือแข่งเมื่อน่านมีลักษณะเป็นหัวพญานาค อ้าปาก ซुकอสง่า ส่วนหางก็เป็นรูปหางพญานาค

ประเภทงานศิลปะ พื้นบ้าน	งานศิลปะพื้นบ้าน จังหวัดน่าน	วัสดุที่ใช้	อัตลักษณ์
1. งานผ้า ถักทอเส้น ใย เย็บปักถักร้อย	<p>ผ้าทอ (ผ้าซิ่น)</p>  <p>ที่มา : ผู้วิจัย</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ไหม - ฝ้าย - เส้นโลหะ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผ้าทอจังหวัดน่านสามารถแบ่งตามลักษณะการใช้งานเป็น 2 ประเภท คือ ผ้าที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ผ้าซิ่น ผ้าสไบ ผ้าปูที่นอน เป็นต้น และผ้าที่ใช้ในทางศาสนา เช่น ตุง ผ้าห่อคัมภีร์ เป็นต้น
	<p>ตุง</p>  <p>ที่มา : www.museumthailand.com/th/1761/storytelling/ผ้าทอไทลื้อ/</p>		<ul style="list-style-type: none"> - ลวดลายที่ปรากฏบนผืนผ้าทอส่วนมากเป็นลวดลายที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นลวดลายที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ทั้งกลุ่มลายเรขาคณิตและลายธรรมชาติ ลวดลายที่โดดเด่น ได้แก่ ลายน้ำไหลที่จำลองความพลิ้วไหว การไหลของแม่น้ำออกมาได้อย่างสวยงาม
	<p>ผ้าสไบ</p>  <p>ที่มา : www.facebook.com/PrisanaKarnda/posts/667372367035108/</p>		<ul style="list-style-type: none"> - จังหวัดน่านมีกลุ่มคนที่อาศัยบนเขาหรือที่สูง จำนวนหลายชาติพันธุ์ ทำให้เกิดเป็นลวดลายผ้าทอ การปักที่หลากหลาย อันเป็นอัตลักษณ์ของแต่ละกลุ่ม
	<p>ผ้าพื้นเมืองของกลุ่มชนบนเขาหรือที่สูง</p>  <p>ที่มา : www.prachachat.net/csr-hr/news-358932</p>		

ประเภทงานศิลปะ พื้นบ้าน	งานศิลปะพื้นบ้าน จังหวัดน่าน	วัสดุที่ใช้	อัตลักษณ์
2. งานกระดาษ	ตุ่งค่าคิง  ที่มา : ผู้วิจัย	- กระดาษ	ตุ่ง หมายถึง ธง ที่ทำขึ้นจากกระดาษ เป็นตุ่งที่ถวายเป็นเพื่อสะเดาะเคราะห์ เสริมสิริมงคลแก่ผู้ถวาย คำว่า ก้า หรือ ค่า เป็นภาษาไทยใหญ่ แปลว่า เท่า ส่วนคำว่า คิง แปลว่า ตัวหรือคน ตุ่งค่าคิงจึงถูกออกแบบ ให้มีขนาดความยาวเท่ากับ ความสูงของผู้ทำ
	โคมมะเต้า  ที่มา : ผู้วิจัย	- ไม้ไผ่ - กระดาษ	โคมไฟแบบล้านนาถูกนำมาใช้ประดับ ตกแต่งอาคารบ้านเรือนเพื่อความสวยงาม และสร้างความเป็นสิริมงคลให้แก่เจ้าของบ้าน โคมมีลักษณะเหมือนลูกแตงโมหรือ “มะเต้า” ในภาษาจังหวัดน่านจึงเรียกโคมลักษณะนี้ว่าโคมมะเต้า
3. งานจิตรกรรม	จิตรกรรมฝาผนังวัด ภูมินทร์  ที่มา : ผู้วิจัย	- สีฝุ่นบนฝาผนัง	จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ได้เขียนขึ้นบนผนังภายในอาคารทรงจตุรมุข โดยเชื่อว่าเขียนขึ้นในปี พ.ศ.2410-2417 โดยช่างเขียนชาวไทยลื้อ ซึ่งนอกจากจะถ่ายทอดเรื่องราวทางพระพุทธศาสนา เรื่อง คัณฑกุมารชาตกแล้ว ยังถือเป็นงานศิลปะที่สะท้อนสภาพสังคมของจังหวัดน่านในหลากหลายด้าน

ที่มา : ผู้วิจัย

2.5 สภาพทั่วไปของการส่งเสริมศิลปะพื้นบ้านของจังหวัดน่าน

จังหวัดน่านมีการเปลี่ยนแปลงไปเป็นเมืองท่องเที่ยวมากขึ้น มีการเปลี่ยนตึกเก่า ที่อยู่อาศัยให้เป็นร้านอาหาร ที่พัก โรงแรม จากที่ผ่านมามีได้รับรางวัล ได้แก่ รางวัลชุมชนปลอดภัยระดับโลก (A Safe Community : ISCCC) นครแห่งความสุข เมืองเก่าที่มีชีวิต (Nan The City of Happiness : A Lively Old Town) รางวัลสุดยอด 100 แหล่งท่องเที่ยวยั่งยืน ระดับโลก (Sustainable Destinations TOP 100)รวมไปจนถึงทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการกระตุ้นให้ขับเคลื่อนจังหวัดน่านไปสู่เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ขององค์การยูเนสโก Nan Craft and Folk Art Festival 2020 โดยจังหวัดน่าน ได้เตรียมความพร้อมเข้าประเมินในการเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ The UNESCO Creative Cities Network (UCCN) ในปี 2564 ด้านหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน (Creative Cities of Craft & Folk Art) ขณะเดียวกันมีการอบรมโดยองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) เพื่อส่งเสริมให้กลุ่มชาวบ้านสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาให้ทันสมัยและจำหน่าย

จังหวัดน่านเป็น 1 ใน 6 พื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนตามมติของคณะรัฐมนตรี โดย อพท. ได้ดำเนินการพัฒนาพื้นที่พิเศษตามแนวทางการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนโลก ที่ให้ความสำคัญเรื่องการท่องเที่ยวเพื่อคนทั้งมวล หรือ Tourism for all ในเขตพื้นที่พิเศษเมืองเก่า น่าน และพื้นที่เชื่อมโยงครอบคลุมพื้นที่ 5 ตำบล ประกอบด้วย ตำบลในเวียง ตำบลบ่อสวก ตำบลนาซาว ตำบลคูด้ใส และตำบลม่วงตึ๊ด เช่น ทำทางลาดเพื่อคนพิการ อารยสถาปัตย์หรือการจัดทำสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้สูงอายุ ผู้พิการ ถือเป็นสิ่งสำคัญในโลกยุคปัจจุบัน เพราะจำนวนผู้สูงอายุมีมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพราะคนกลุ่มนี้เป็นนักท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ มักไปเที่ยวกันแบบครอบครัวหรือมีผู้ติดตามเป็นหมู่คณะ (อพท.สำนักงานพื้นที่พิเศษเมืองเก่า น่าน, 2563)

เนื่องจากจังหวัดน่านมีศิลปะพื้นบ้านที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นเครื่องปั้นดินเผา เครื่องจักสาน งานแกะสลัก งานกระดาษ งานจิตรกรรม งานผ้า ถักทอเส้นใย เย็บปักถักร้อย สิ่งที่มีชื่อเสียงโด่งดังอีกอย่างหนึ่ง คือ ศิลปะผ้าทอ เนื่องจากมีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์หลากหลาย เป็นที่รู้จักกันในหมู่นักสะสม และคนที่ชื่นชอบผ้าทอพื้นบ้าน อีกทั้งยังเป็นอุตสาหกรรมครัวเรือนที่คนน่านยังทอผ้ากันอยู่ทุกพื้นที่ ดังนั้น การศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านหรือผ้าซิ่น เพื่อนำมาเผยแพร่และทำให้เกิดการเห็นคุณค่าจึงเป็นสิ่งสมควร ก่อนที่ศิลปะพื้นบ้านประเภทนี้จะถูกละเลย

3. ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

3.1 ความหมายและอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน (ผ้าซิ่น)

เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มเป็นสิ่งประดิษฐ์อันจำเป็นอย่างยิ่งของมวลมนุษยย์ อาจกล่าวได้ว่ามนุษยย์รู้จักการทอผ้ามาพร้อม ๆ กับพัฒนาการทางสังคมของมนุษยย์ มนุษย์รู้จักคิดประยุกต์นำเส้นใยจากพืชหรือสัตว์มาถักทอเป็นผืนผ้า (วิถี พาณิชพันธ์, 2547) ผ้าซิ่นของผู้หญิงมีลักษณะแตกต่างกันไปตามท้องถิ่น ทั้งขนาด การนุ่ง และลวดลายบนผืนผ้า ศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่าน เป็นผ้าที่ทอจากฝ้ายในอดีตนั้นจะใช้ฝ้ายที่มีในท้องถิ่นโดยเริ่มจากการปลูกฝ้าย และเข้าสู่ขบวนการผลิตเป็นเส้นด้าย โดยภูมิปัญญาของท้องถิ่นทั้งหมด รวมทั้งกรรมวิธีย้อมสีธรรมชาติ (สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ, 2547) เอกลักษณ์ของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านมีลักษณะพิเศษที่ไม่เหมือนการทอผ้าของจังหวัดอื่น คือ การใช้วิธีการทอแบบ การล้วง การทอผ้าเช่นนี้เรียกว่า “ลายน้ำไหล” ซึ่งนิยมใช้ทั้งฝ้าย ไหม และดิน ผสมกันมีสีฉูดฉาดสลับลาย สวยงาม (พิชชา (เสนาณรงค์) อุทิศวรรณกุล, 2561)

ผ้าซิ่นส่วนมากมีโครงสร้างคล้ายกัน คือประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก (สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน, 2555) ได้แก่



หัวซิ่น เป็นส่วนบนสุดของซิ่น ไม่นิยมทอลาย บางแห่งใช้ผ้าขาวเย็บทำเป็นหัวซิ่น และเหน็บปกไว้ มองไม่เห็นจากภายนอก

ตัวซิ่น เป็นส่วนหลักของซิ่น ที่บ่งบอกลักษณะเด่นของโครงสร้างซิ่นแต่ละประเภท ตลอดจนลวดลายบนผืนผ้าจะแตกต่างกันไปแล้วแต่การสร้างสรรค

ตีนซิ่น เป็นส่วนล่างสุดของซิ่น มี 2 ลักษณะ คือการทิ้งแถบสีขนาดใหญ่สองหรือสามแถบ และในบางท้องถิ่นนิยมทอลวดลายเป็นพิเศษ เช่น ซิ่นตีนขนหรือตีนต่อ หรือมีการทอลายทางสะเปาให้ทราบว่าเป็นตีนซิ่น

ภาพที่ 4 โครงสร้างของซิ่นจก

ที่มา : ผู้วิจัย

อัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านด้านลักษณะทางกายภาพ (ทรงพันธ์ วรรณมาศ, 2547) ได้แก่

1. การเย็บเป็นผ้าถุงมี 2 ตะเข็บ
2. ตีนซิ่นมักจะต่อด้วยสีพื้นสีเข้มจะเป็นดำหรือแดงแล้วแต่ผู้สวมใส่ชอบไม่มีข้อกำหนดว่าจะต้องใช้สีใด

3. หากเป็นโอกาสพิเศษส่วนที่เป็นดินชั้นมักจะใช้ดินชั้นจกต่อแทนส่วนที่เป็นดินชั้นดำหรือแดง

3.1.1 กรรมวิธีการทอ

1. **วัสดุที่ใช้ทอผ้าของจังหวัดน่าน** ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านใช้เส้นใยจากธรรมชาติและที่มนุษย์สังเคราะห์ขึ้น เพื่อให้เกิดลวดลายที่สวยงาม สัมผัสแตกต่างกันไป อีกทั้งวัสดุยังเป็นสิ่งบ่งบอกถึงราคา ฐานะของผู้สวมใส่ในอดีต

1.1 **ฝ้าย** เส้นใยจากฝ้ายมาจากดอกฝ้ายที่เป็นปุย ฝ้ายฝ้ายสวมใส่แล้วรู้สึกเย็นสบาย ไม่ระคายผิวหนัง ดูดซับ เหงื่อได้ดี ดูแลรักษาง่าย เส้นใยจากฝ้ายมีอายุไม่ยืนยาวเท่ากับเส้นไหม

1.2 **ไหม** เกิดจากการนำใยจากรังไหมมาผ่านกรรมวิธีทำเป็นเส้น ซึ่งมีขั้นตอนค่อนข้างซับซ้อนกว่า การสร้างเส้นใยจากฝ้าย (วิถิ พานิชพันธ์, 2547)

1.3 **เส้นโลหะ** เป็นวัสดุสังเคราะห์ที่นำมาผ่านกระบวนการอย่างประณีตเพื่อทำเป็นเส้นเล็ก ๆ ใช้ในการทอผ้าได้ โดยโลหะที่นิยมใช้จะมีสีทองหรือสีเงิน ผ้าทอที่ทอด้วยเส้นโลหะนี้จะมีราคาสูงมาก แต่ฝ้ายจะมีน้ำหนักมากกว่าทอด้วยฝ้ายและไหม

2. **อุปกรณ์ในการทอผ้า** การทอผ้าของกลุ่มสตรีในปัจจุบัน ส่วนใหญ่เป็นการทอด้วยกี่กระตุก เนื่องจากเป็นการทอผ้าที่มีหน้ากว้าง การทอด้วยกี่กระตุกช่วยทำให้การทอผ้ารวดเร็วขึ้น โดยเพิ่มปริมาณความยาวของผ้าได้มากกว่าการทอผ้าที่พุ่งกระสวยด้วยมือ กี่กระตุกที่พบในปัจจุบันมี 2 ขนาด คือ ขนาดใหญ่ใช้ทอผ้าที่มีความกว้างมาก เวลาทอต้องใช้คน 2 คน ช่วยกันพุ่งกระสวยไปมา ส่วนที่ขนาดเล็กจะใช้แรงงานของคนทอเพียงคนเดียว

3. **การย้อมสีธรรมชาติ** พัดชา (เสนาณรงค์) อุทิศวรรณกุล (2561) ได้กล่าวถึงการย้อมสีธรรมชาติในการย้อมสีเส้นใย โดยสามารถใช้ทุกส่วน ในการให้สีสันไม่ว่าจะเป็นใบ ลำต้น ราก ดอก หรือผล ดังนี้

ตารางที่ 2 การย้อมสีด้วยวัสดุธรรมชาติ

สี	วัสดุที่ใช้ย้อม
1. สีแดง	รากยอ แก่นฝาง เปลือกสมอ ครั่ง
2. สีคราม	ต้นคราม
3. สีเขียว	เปลือกต้นมะริดไม้ ใบหูกวาง
4. สีนํ้าตาล	เปลือกโกกงาง เปลือกผลมังคุด
5. สีชมพู	ต้นฝาง
6. สีม่วงอ่อน	ลูกหว่า
7. สีเหลืองอมส้ม	ดอกคำฝอย
8. สีส้ม	เปลือกและรากยอ ดอกกรรณิการ(ส่วนที่เป็นหลอดสีส้ม)
9. สีดำ	ผลมะเกลือ ผลกระจาก ผลและเปลือกสมอ
10. สีเหลือง	แก่นขนุน ต้นหม่อน ขมิ้น ดอกดาวเรือง

ที่มา : พัดชา (เสนาณรงค์) อุทิศวรรณกุล (2561)

4. กรรมวิธีการทอศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ลวดลายบนผ้าขึ้นเกิดจากเทคนิคการทอที่แตกต่างกัน โดยผ้าขึ้นพื้นบ้านจังหวัดน่านจะใช้วิธีการทอหลักๆ ดังนี้

ตารางที่ 3 กรรมวิธีการทอศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

กรรมวิธีการทอ	ลักษณะการทอ	ตัวอย่างลาย
1. ล้วง	ผ้าลายในเนื้อเกิดจากการใช้มือจับเส้นด้ายหรือไหมต่างสีสอด (ล้วง) ให้เกิดลายที่ต้องการขณะที่ทอ มีชื่อลายเรียกต่างกันไป ออกไป	ลายใบมีด ลายนํ้าไหล ลายดอกไม้ ลายธาตุ ลายปู และลายจรวดที่พัฒนาขึ้นในระยะหลัง
2. เก็บมุก	มีวิธีการทอที่สลับซับซ้อนกว่าลายธรรมดา คล้ายวิธีที่ทำลายขีดในภาคอีสาน ช่างทอจะเก็บลายที่ต้องการไว้ก่อนด้วยไม้ต่างขนาด คล้ายกับการสานเสื่อ เมื่อถึงเวลาทอจึงใช้เส้นด้ายพุ่งไปแทนที่ไม้เก็บมุกที่เก็บลายไว้	ลายดอกจันทร์แปดกลีบ ดอกแก้ว พญานาค ลายเหลี่ยม ฯลฯ
3. คาดก่านหรือการมัดย้อมก่อนทอ	วิธีทำคล้ายกับลายมัดหมี่ของอีสาน คือมัดย้อมลายที่ต้องการอย่างง่ายๆ ด้วยเชือกกล้วย นำไปย้อมสี แล้วนำด้ายนั้นมาทอ	ลายก่านแบบดั้งเดิม คาดก่านนํ้าไหล คาดก่านชนิดลายประดิษฐ์

4. จก	เป็นเทคนิคการทำลวดลายบนผืนผ้าด้วยวิธีการเพิ่มเส้นด้ายเส้นพุ่งพิเศษเข้าไปเป็นช่วง ๆ โดยใช้ไม้หรือขนเม่นยกหรือจกเส้นด้ายขึ้นแล้วสอดเส้นด้ายพิเศษเข้าไป	เป็นการทอเพื่อประกอบเป็นตีนผ้าขึ้น จะมีลวดลายที่แตกต่างไปจากลายอื่น ๆ เช่น การทอเพื่อใช้ในศาสนาก็จะใช้ลวดลายที่เกี่ยวข้องกับศาสนาหรือชาดก หรือสัตว์หิมพานต์ เป็นต้น
-------	--	---

ที่มา : พัดชา (เสนาณรงค์) อุทิศวรรณกุล (2561)

3.1.2 ลวดลายของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

ลวดลายที่ปรากฏบนผืนผ้าทอของเมืองน่านส่วนใหญ่มักจะเป็นลวดลายที่จดจำ หรือได้รับการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ อีกทั้งยังเป็นลวดลายที่เกี่ยวข้องและพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันอยู่ตลอดเวลาแล้วจดจำสืบทอดกันมา ลวดลายเหล่านี้ได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่งโดยการลอกเลียนแบบอย่างไว้ ทั้งลวดลายและกรรมวิธีในการทอผ้า ดังนั้นลวดลายของผ้าทอจึงเกิดจากฝีมือ และภูมิปัญญาของผู้ทออย่างแท้จริงในปัจจุบันจะมีลวดลายอีกประเภทหนึ่งเกิดจาก สิ่งที่ปรากฏขึ้น หรือความคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน ลวดลายของผ้าทอของน่านสามารถสรุปได้เป็น 2 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มลายเรขาคณิต เช่น ลายสามเหลี่ยม ลายสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน ลายสี่เหลี่ยม และลายเส้นตรง เป็นต้น

2. กลุ่มลายธรรมชาติ สามารถแบ่งย่อยออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

2.1 กลุ่มลายสัตว์ ได้แก่ ลายช้าง ลายม้า ลายนาค ลายหงส์ ลายนกยูง หรือลายเกล็ดเต่า เป็นต้น

2.2 กลุ่มลายพันธุ์ไม้ ได้แก่ ลายดอกแก้ว ลายดอกจัน ลายดอกจัน 8 กลีบ ลายดอกกต ลายดอกผักแว่น ลายดอกสร้อย เป็นต้น

2.3 กลุ่มลายสิ่งของเครื่องใช้ ได้แก่ ลายโคม ลายเชิงเทียนลายหม้อภูซาง ลายปราสาทลายธรรมาสัน เป็นต้น

2.4 กลุ่มลายเบ็ดเตล็ด ได้แก่ ลายน้ำไหล ลายพระพุทธรูป ลายพุ่มข้าวบิณฑ์ ลายขอแปด เป็นต้น

โดยทั่วไปลายผ้าจะมีชื่อเรียกแตกต่างกัน รวมไปถึงจนถึงรายละเอียดของลวดลายที่ไม่เหมือนกัน ในแต่ละท้องที่ตามการตีความ สภาพแวดล้อม และบรรพบุรุษบอกต่อกันมา ดังนี้

ตารางที่ 4 ลวดลายของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

กลุ่มลาย	จุดเด่นและความหมาย	ลวดลาย
<p>1. เรขาคณิต</p>	<p>ลายขอ แทนความเอื้ออาทร โอบอุ้มคุ้มครองซึ่งกัน และกันมีทั้งขอใหญ่ ขอเล็ก ขออุ้ม ขอ เกี่ยว เรียงต่อกันเป็นแนวตามลวดลาย</p>	 <p>ลายขอเล็ก</p> <p>ลายขอใหญ่</p> <p>ลายขออุ้ม</p> <p>ลายขอเกี่ยว</p> <p>ที่มา : สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน (2555)</p>
	<p>ลายขอกำปู ปูที่ชูกำปูพร้อมที่จะต่อสู้อุปสรรคขวาก หนามได้ทุกเมื่อ</p>	 <p>ลายขอกำปู</p> <p>ที่มา : สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน (2555)</p>

กลุ่มลาย	จุดเด่นและความหมาย	ลวดลาย
	<p>ลายขอผักกูด</p> <p>เป็นผ้าที่หยิกงอเหมือนลายกนก ดูล้ำลาย ตะขอ แทนความอุดมสมบูรณ์ของพืชผัก ต่าง ๆ</p>	 <p>ลายขอผักกูด ที่มา : สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน (2555)</p>
	<p>ลายมุกบัวลอย</p>	 <p>ลายมุกบัวลอย ที่มา : สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน (2555)</p>
	<p>ลายมุกหมากหวาย</p>	 <p>ลายมุกหมากหวาย ที่มา : สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน (2555)</p>
	<p>ลายดอกจ้าย</p> <p>ลวดลายที่เป็นเส้นเฉียงจากด้านล่างซ้าย ไปด้านบนขวา หรือด้านล่างขวาไป ด้านบนซ้าย ไหลระดับเป็นแนวเดียวกัน</p>	 <p>ภาพลายดอกจ้ายมัดก่าน ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย</p>
	<p>ลายนกคุ้ม</p> <p>มาจากนกคุ้มที่เป็นสัตว์ที่อยู่ในป่า และ ชาวบ้านเชื่อว่า นกคุ้มเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ สามารถกันไฟได้ ป้องกันอันตรายได้ และเป็นสิริมงคลแก่ผู้สวมใส่</p>	 <p>ลายนกคุ้ม ที่มา : สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน (2555)</p>
	<p>ลายดอกปาง</p> <p>ลวดลายสามเหลี่ยมซึ่งประกอบเข้า ด้วยกัน จนเห็นเป็นแถบเส้นสามเหลี่ยม ต่อกันเป็นช่วงๆ</p>	 <p>ลายดอกปาง ที่มา : พัดชา (เสนาณรงค์) อุทิศวรรณกุล (2561)</p>
	<p>ลายดอกหับ</p> <p>ลักษณะลายเป็นรูปสี่เหลี่ยมขนมเปียก ปูน เกิดจากการทอลายดอกปางซ้ำ ๆ เพื่อก่อให้เกิดลวดลายใหม่</p>	 <p>ลายดอกหับ ที่มา : พัดชา (เสนาณรงค์) อุทิศวรรณกุล (2561)</p>

กลุ่มลาย	จุดเด่นและความหมาย	ลวดลาย
2. กลุ่มลาย สัตว์	ลายนกกินน้ำร่วมต้น หมายถึง ความสนิทสนมกลมเกลียว สามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้อย่าง ราบรื่น	 ลายนกกินน้ำร่วมต้น ที่มา : สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน (2555)
3. กลุ่มลาย พันธุ์ไม้	ลายดอกจันทร์แปดกลีบ ลายดอกดาวดิงส์ เป็นดอกสมุนไพรที่ใช้ทำยา เรียกว่า ต้น ดาวดิงส์ แทนความสุขกายสบายใจ ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ	 ภาพลายดอกจันทร์แปดกลีบ ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย  ลายดอกดาวดิงส์ ที่มา : สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน (2555)
4. กลุ่มลาย สิ่งของ เครื่องใช้	ลายสายย่อยหรือลายทางสะเปา ลักษณะคล้ายลานกรวยเชิง	 ลายสายย่อยหรือลายทางสะเปา ที่มา : สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน (2555)
5. กลุ่มลาย เบ็ดเตล็ด	ลายน้ำไหล เป็นลายที่จินตนาการมาจากลักษณะ คลื่นหรือการไหลของน้ำ สายน้ำเป็น ตัวแทนของการเจริญเติบโต งอกงาม ความชุ่มเย็น ก่อเกิดแห่งธรรมชาติบน โลก ลายน้ำไหลมีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ลายน้ำไหลจรวด ลายน้ำไหลระเบิด ลายน้ำไหลใบข้าว	 ลายน้ำไหลจรวด  ลายน้ำไหลใบข้าว ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย

ที่มา : พัดชา (เสนาณรงค์) อุทิศวรรณกุล (2561); สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน (2555)

3.1.3 ประเภทของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

การแบ่งประเภทของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านแบบมาตรฐานในอดีตสามารถแบ่งได้ 7 ประเภทใหญ่ ๆ (สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน, 2555) ดังนี้

1. **ผ้าซิ่นน้ำไหล** ผ้าทอที่มีลวดลายน้ำไหลบนผืนผ้าซิ่นเป็นการจำลองภาพของสายน้ำหรือคลื่นน้ำ ซึ่งมีลักษณะเคลื่อนไหวที่งดงามมีชีวิตชีวา โดยเทคนิคการทอนี้เรียกว่า “ล้วง” เกิดจากการยกหรือข้ามเส้นด้าย เน้นการทอลายเฉพาะส่วนเป็นลวดลายที่เลียนแบบธรรมชาติ ลวดลายจะมีลักษณะต่อเนื่องกันทั้งผืน ปัจจุบันมีลายน้ำไหลอยู่หลายแบบ เช่น ลายน้ำไหลใบข้าว ลายน้ำไหลจรวด ลายน้ำไหลไหลลือ ลายน้ำไหลเรขาคณิต ลายน้ำไหลโบราณ ฯลฯ เป็นผ้าซิ่นที่มานิยมในช่วงรัฐบาลส่งเสริมให้ใส่ผ้าไทย

2. **ผ้าซิ่นม่าน** ม่านหรือม่าน แปลว่า พกข้าดำเขียว เป็นผ้าทอที่มีลายขวางสลับริ้วสีพื้น มีลักษณะที่เด่น คือ การจัดช่องขนาดของลายไม่เท่ากัน คั่นด้วยริ้วไหมเงินไหมทองทอสลับทั้งผืน มีลักษณะทอด้วยฝ้ายปนไหมและนิยมทอลายมุกด้วยเส้นใยโลหะ เชื่อกันว่าผู้หญิงแต่งงานแล้ว จะใส่สีเหลืองไปตรมูกของซิ่นม่าน ส่วนสตรีที่ยังเป็นสาวโสดจะใช้มุกเป็นสีขาว

3. **ผ้าซิ่นคำเคิบ** นับว่าเป็นสุดยอดผ้าซิ่นของเมืองน่านประเภทหนึ่ง ในอดีตเป็นที่นิยมใช้สำหรับหญิงสูงศักดิ์เพราะราคาสูงและงดงาม ใช้เทคนิคการขีดหรือยกดอกด้วยเส้นโลหะทองหรือเส้นโลหะเงินเป็นเส้นพุ่งในการทอ มีลวดลายที่ละเอียดประณีต มีการทอยกดอกซึ่งเป็นการทอที่ค่อนข้างยาก เชิงผ้าซิ่นมักต่อด้วยตีนจก

4. **ผ้าซิ่นป่อง** เป็นผ้าซิ่นลายขวาง วัสดุที่ใช้ทอมีทั้งฝ้าย ไหม และเส้นโลหะทองหรือเส้นโลหะเงิน โครงสร้างของผ้าซิ่นในอดีตแบ่งได้เป็น 4 แบบ คือ ผ้าซิ่นป่องตาเหลี่ยม (มีลายขวางขนาดเท่ากันทั้งผืน) ผ้าซิ่นป่องตาคิบบ (มีลายขวางแถบเล็กสลับกับแถบใหญ่) ผ้าซิ่นป่องคำเคิบไหมคำ (ผ้าซิ่นคำเคิบที่ทอด้วยเส้นโลหะเป็นลายขวางขนาดเท่ากันทั้งผืน) และผ้าซิ่นป่องก่าน (ผ้าซิ่นป่องที่มีลายมัดก่านสลับลายมุก)

5. **ผ้าซิ่นมัดก่าน** ทอด้วยเทคนิคมัดก่านหรือมัดหมี่ จะเรียกว่าซิ่นก่าน ซิ่นคาคก่าน หรือซิ่นคาคกั๊ต พบในวัฒนธรรมผ้าทอแบบไทยลื้อ มีทั้งมัดก่านไหมและมัดก่านฝ้าย ลายมัดก่านเป็นลายเรขาคณิตเลียนแบบลายมุก เช่น ดอกจัน ดอกแก้ว ลายกาบ ลายขอ ซึ่งจะพบในแถบอำเภอน้ำฝาง อำเภอปัว และอำเภอเชียงกลาง โครงสร้างมี 3 ประเภท คือ ผ้าซิ่นก่านป่อง ผ้าซิ่นก่านม่าน ผ้าซิ่นก่านล้วน (ลายมัดก่านทั้งผืน)

6. **ผ้าซิ่นเชียงแสน** เป็นซิ่นที่ใช่นุ่งในชีวิตประจำวันของชาวเมืองน่าน ชื่อเรียกของซิ่นชนิดนี้แสดงถึงแหล่งกำเนิดว่าเป็นแบบดั้งเดิมของชายไทยวนในเชียงแสน มีลักษณะเป็นผืนผ้าสีแดงมีริ้วสีเข้ม เช่น สีดำหรือคราม เป็นลายขวางทอสานธรรมดาตลอดทั้งผืนซิ่นฝ้ายลายขวาง ทอด้วยเทคนิคธรรมดา มีโครงสร้างลายขวางบนตัวซิ่นที่มีขนาดและระยะที่แน่นอน

7. **ผ้าขึ้นตีนจก** เป็นผ้าขึ้นที่มีการต่อเชิงด้วยผ้าทอที่ทอด้วยการล้วงหรือการจกด้วยขนเม่นหรือไม้แหลมเอาเส้นด้ายสีต่าง ๆ ให้เป็นลวดลายตามที่กำหนด ปัจจุบันเป็นที่นิยมมาก

ถึงแม้ว่ากระบวนการทอผ้าขึ้นจังหวัดน่านจะมีวัสดุที่ใช้ทอ อุปกรณ์ การย้อมสี และกรรมวิธีการทอที่คล้ายกับท้องถิ่นอื่น แต่ด้วยลวดลาย สีสันทัน และการจัดวางลายจนเกิดเป็นผ้าขึ้นชนิดต่าง ๆ จึงถือเป็นอัตลักษณ์ของศิลปะผ้าทอพื้นบ้านของจังหวัดน่าน ที่บรรพบุรุษได้สั่งสม พัฒนา เก็บรักษา และสืบทอดแก่คนรุ่นหลัง

3.2 คุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

ผ้าทอเป็นสื่อสัญลักษณ์ของคนในแต่ละชุมชน แสดงถึงเชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ และความแตกต่างทางวัฒนธรรม ผ้าทอยังคงเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่แรกจนถึงตาย และมีบทบาทสำคัญทั้งในแง่เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม การทอผ้าเริ่มจากการสาน มนุษย์เริ่มสานต้นหญ้าอ่อนเพื่อใช้ใส่วัสดุสิ่งของ และต่อมากลายเป็นเสื่อและตะกร้า และพัฒนามาเป็นวิธีการทอต้นพืชเพื่อเป็นเส้นที่ยาวและทำให้เหนียวขึ้น สามารถรับน้ำหนักได้มากขึ้น จนกระทั่งมีการคิดค้นวัสดุการทอจากพืชมาเป็นเส้นใย เช่น ฝ้าย รู้จักวิธีการทออย่างง่าย คือการนำฝ้ายมาผูกกับหินเป็นเส้นยืน และใช้เส้นพุ่งเข้าไปเวลาทอ ในอดีตเด็กผู้หญิงทุกคนจะถูกฝึกหัดให้รู้จักการทอผ้า และเย็บปัก ถัก ร้อย ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นในการดำรงชีวิต ในชุมชนภาคเหนือ ผ้าทอยังคงบทบาททางสังคมและวัฒนธรรม นอกจากบทบาททางการค้า ยังมีการใช้ผ้าในประเพณีและพิธีกรรมต่าง ๆ

ดังนั้นการสืบทอดความคิด ความเชื่อ แบบแผนทางสังคม จากคนรุ่นเก่าสู่คนรุ่นใหม่ และพัฒนาศักยภาพ ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่ ในการเสริมสร้างคุณภาพชีวิต เพื่อการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมควบคู่กับการพัฒนาเป็นอาชีพและรายได้ของคนชุมชน (นุสรรา เตียงเกตุ, 2552) ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน จึงมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของบุคคลและชุมชน ดังนี้

1. **คุณค่าทางด้านการใช้สอย** เป็นจุดมุ่งหมายโดยตรงของการสร้างงานศิลปะพื้นบ้าน ช่างจะคำนึงถึงความสะดวกในการใช้สอย วัสดุ รูปทรง ขนาด รายละเอียด เทคนิควิธีการที่ เหมาะสมไปพร้อมการใช้ฝีมือและความคิดในการสร้างสรรค์งาน ให้ตอบสนองทั้งในแง่ของความงามและประโยชน์ใช้สอย (ชุตินา เวทการ, 2551)

2. **คุณค่าด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น** ซึ่งแสดงให้เห็นวิถีชีวิต ขนบประเพณี และความเชื่อของคนในถิ่น นั้น ๆ ศิลปะชาวบ้านสะท้อนให้เห็นค่านิยม และการแสดงออกทางสุนทรียภาพ (aesthetic expression) ของท้องถิ่น ซึ่งชาวบ้านแสดงออกมาในศิลปะพื้นบ้าน (วิบูลย์ ลีสุวรรณ, 2546)

3. คุณค่าด้านความงาม ความงามอันเกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยมือ ถ่ายทอดความคิดและรสนิยมทางความงามของผู้สร้างสรรค์ออกมาให้เห็น คุณลักษณะนี้จะช่วยให้เกิดความชื่นชมและสุนทรียรสแก่ผู้พบเห็น เพราะเมื่อจิตใจได้สัมผัสกับความประณีตงดงาม ย่อมทำให้เกิดความพึงพอใจและสุขใจในเวลาเดียวกัน

4. คุณค่าเกี่ยวกับการสร้างอาชีพ การประกอบอาชีพช่างศิลปะพื้นบ้านจัดเป็นงานอาชีพอย่างแท้จริง สามารถทำเป็นงานประจำเพื่อเลี้ยงชีพ เลี้ยงชีวิตและครอบครัวได้ เนื่องจากกระบวนการทำงานสามารถทำได้ด้วยตัวคนเดียว เป็นงานอิสระ ที่อาศัยความคิดอ่านสร้างสรรค์และฝีมือการทำงาน ลักษณะงานนั้นสร้างความสะดวกสบาย สร้างสิ่งแวดล้อมที่สุนทรีย์ให้กับเพื่อนมนุษย์ในกระบวนการทำงานไม่ได้สร้างมลภาวะหรือความทุกข์ยากเดือดร้อนให้กับผู้ใด

5. คุณค่าเกี่ยวกับเศรษฐกิจ งานศิลปะพื้นบ้านโดยทั่วไปคือ การนำเอาวัสดุหรือวัตถุดิบที่เป็น ทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่นมาดัดแปลงสร้างสรรค์หรือปรับปรุงให้เกิดประโยชน์ใช้สอยและเพิ่มมูลค่า โดยเริ่มต้นจากการสร้างสิ่งใช้สอยสนองความต้องการในครัวเรือนของตนเองก่อน แล้วจึงขยายวงกว้างออกไปสนองความต้องการของคนชุมชนในท้องถิ่น ในภูมิภาค และสนองความต้องการของคนในชาติ เป็นระบบการผลิตเบื้องต้น ใช้วัสดุและแรงงานในท้องถิ่นนั้น ๆ เอง (วิวัฒน์ วิภาต, 2552)

ดังนั้นเมื่อนำคุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านมาพิจารณาร่วมกับคุณค่าของศิลปะ เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานในการวิจัยครั้งนี้ให้เหมาะสมและครอบคลุม ผู้วิจัยจึงได้สังเคราะห์คุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ที่นักท่องเที่ยวหรือผู้ทำกิจกรรมฯ ควรตระหนักเมื่อทำกิจกรรมดังกล่าวแล้วเสร็จ ดังนี้

1. คุณค่าด้านความรู้สึก ความรู้สึกที่เกิดจากงานศิลปะเป็นตัวกระตุ้น ความเชื่อและความงาม คุณค่าทางความงาม

2. คุณค่าทางด้านการใช้สอย เป็นจุดมุ่งหมายโดยตรงของการสร้างงานศิลปะพื้นบ้าน ช่างจะคำนึงถึงความสะดวกในการใช้สอย วัสดุ รูปทรง ขนาด รายละเอียด เทคนิควิธีการที่ เหมาะสมไปพร้อมการใช้ฝีมือและความคิดในการสร้างสรรค์งาน ให้ตอบสนองทั้งในแง่ของความงามและประโยชน์ใช้สอย (ชุตินา เวทการ, 2551)

3. คุณค่าด้านเนื้อหา เป็นสิ่งที่เห็นได้ง่ายในงานศิลปะ แม้คนธรรมดาทั่วไปก็เข้าใจได้ง่าย ทำให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสนองตอบได้หลากหลายแบบ จะเป็นเนื้อหาใดก็ได้ตามที่ศิลปินต้องการ อยู่ที่ว่าจะสามารถดึงดูดผู้ชมให้คล้อยตามผลงานได้เพียงใด

4. คุณค่าด้านความงาม ความงามอันเกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยมือ ถ่ายทอดความคิดและรสนิยมทางความงามของผู้สร้างสรรค์ออกมาให้เห็น คุณลักษณะนี้จะช่วยให้เกิดความชื่นชมและ

สุนทรียรสแก่ผู้พบเห็น เพราะเมื่อจิตใจได้สัมผัสกับความประณีตงดงาม ย่อมทำให้เกิดความพึงพอใจ และสุขใจในเวลาเดียวกัน

5. **คุณค่าด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น** ซึ่งแสดงให้เห็นวิถีชีวิต ขนบประเพณี และความเชื่อของคนในถิ่น นั้น ๆ ศิลปะชาวบ้านสะท้อนให้เห็นค่านิยม และการแสดงออกทางสุนทรียภาพ (aesthetic expression) ของท้องถิ่น ซึ่งชาวบ้านแสดงออกมาในศิลปะพื้นบ้าน (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2546)

6. **คุณค่าด้านรูปทรง** คือ มีการใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ลงตัว

7. **คุณค่าด้านการสร้างสรรค์** การสร้างสรรค์ เป็นการสร้างสิ่งที่ไม่เคยมีขึ้นโดยศิลปิน หรือผู้สร้างสรรค์มีจินตนาการขึ้นจากสิ่งลึกลับ เรื่องของความคิดจึงนำหน้าก่อนฝีมือ การแสดงออกทางศิลปะที่มีตั้งแต่ที่เป็นนามธรรมไปถึงรูปธรรม

4. กิจกรรมการเรียนรู้

4.1 กิจกรรมศิลปะ

กิจกรรมศิลปะ เป็นกิจกรรมที่ได้สร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการทางศิลปะ ประกอบด้วย การปฏิบัติทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เพื่อเชื่อมโยงแนวทางการคิดไปสู่ประสบการณ์ กระตุ้นการรับรู้ จินตนาการและการสร้างความเชื่อมั่น ซึ่งทำให้เกิดการเห็นคุณค่า (จิต พุทธิษุฒิม และ โสมฉาย บุญญานันต์, 2563) และความเข้าใจในอัตลักษณ์ ของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น

ชุดกิจกรรมประกอบด้วย (วิทยา วาโย, 2563) 1) หลักการและเหตุผล 2) วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 5) เนื้อหาความรู้พื้นฐาน 6) สื่อการเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ และแหล่งเรียนรู้ และ 7) แบบประเมินผล ได้แก่ แบบทดสอบการประเมินผลตนเอง แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

การผลิตชุดกิจกรรมการเรียนรู้มี 6 ขั้นตอน (Meehan, 1981) ได้แก่ 1) กำหนดหัวข้อของชุดกิจกรรม 2) กำหนดวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม 3) สร้างเนื้อหา 4) ตรวจสอบชุดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ 5) ปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมและ 6) การเตรียมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สมบูรณ์

4.2 กิจกรรมศิลปะในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

4.2.1 การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

เกร็ก ริชาร์ด ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีวิวัฒนาการมาจากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองพฤติกรรมและความต้องการที่เปลี่ยนไปของนักท่องเที่ยว ซึ่งในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้น นักท่องเที่ยวจะเป็นเพียงผู้รับ (Passive) ทำได้เพียงมองดูวิถีชีวิตความเป็นอยู่หรือวัฒนธรรมของท้องถิ่น ผ่านทางสายตาหรือ

การเยี่ยมชม และการซื้อของที่ระลึกเท่านั้น แต่ในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ นักท่องเที่ยวจะเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยว (Active) ผ่านทางการกำหนดกิจกรรมการท่องเที่ยวตามความสนใจของแต่ละบุคคล เพื่อการซึมซับเอกลักษณ์ (Identity) ของแต่ละท้องถิ่น ทำให้การท่องเที่ยวเต็มไปด้วยชีวิตชีวา และลดความน่าเบื่อหน่ายของการท่องเที่ยวในรูปแบบเดิม ซึ่งประสบการณ์ดังกล่าวทำให้นักท่องเที่ยวได้ทำความเข้าใจผ่านประสบการณ์ของตัวเอง เกิดปฏิสัมพันธ์อันดีระหว่างเจ้าบ้าน และผู้มาเยือน และยังเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม นอกจากนี้ นักท่องเที่ยวยังสามารถใช้ประสบการณ์ที่เรียนรู้ใหม่ มาประยุกต์กับชีวิตการทำงานของตนหลังจากการท่องเที่ยว (สุดแดน วิสุทธิลักษณ์ และ คณะ, 2556) เป็นการท่องเที่ยวที่สัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนและเอกลักษณ์สถานที่โดยนักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ เพื่อสร้างประสบการณ์ตรงร่วมกับเจ้าของวัฒนธรรม และเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชน และเอกลักษณ์ของสถานที่ ที่ไม่ใช่กิจกรรมที่เน้นรายได้ของชุมชน แต่เป็นกิจกรรมที่เน้นคุณค่าของชุมชนเป็นสำคัญ (องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, 2563)

ดังนั้นการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีคุณสมบัติประกอบด้วย ดังนี้

1. นักท่องเที่ยวและเจ้าของบ้านมีความผูกพันระหว่างกัน
2. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมระหว่างนักท่องเที่ยวและเจ้าของบ้าน
3. นักท่องเที่ยวและเจ้าของบ้านมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงทางวัฒนธรรมของพื้นที่ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยว
4. นักท่องเที่ยวและเจ้าของบ้านมีประสบการณ์จากการมีส่วนร่วม
5. นักท่องเที่ยวและเจ้าของบ้านมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน / ส่งต่อ ส่งผ่านประสบการณ์
6. นักท่องเที่ยวเป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากกว่าเป็นแค่ผู้ชม
7. นักท่องเที่ยวมีโอกาสพัฒนาศักยภาพในการสร้างสรรค์ของตนเองและ มีส่วนร่วมในการสร้างประสบการณ์กับเจ้าของบ้าน
8. มีความเป็นของแท้ เป็นของจริงแท้ทั้งในกระบวนการการผลิตและผลิตภัณฑ์ / ประสบการณ์จริง
9. เป็นกิจกรรมที่น่าจดจำ มีความประทับใจและเข้าใจ
10. เป็นการท่องเที่ยวแบบจำเพาะเจาะจงของนักท่องเที่ยว

4.2.2 การจัดกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่กำหนดขึ้นเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับความรู้ ทักษะและประสบการณ์จากการท่องเที่ยว โดยกิจกรรมสร้างสรรค์ประกอบด้วย

กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning) เช่น การปั้นเครื่องสังคโลก ทอผ้า ก็สามารถใช้รูปแบบของกิจกรรมในการจัดการอบรม (Workshops)

กิจกรรมที่เกิดจากการทดสอบหรือทดลองปฏิบัติ (Testing) เช่น การเรียนในห้องเรียน การอบรมในห้องประชุมเชิงปฏิบัติการ หรือการลงมือทำในสถานที่จริง เป็นต้น ระดับของการจัดส่งสินค้าและบริการ ประกอบด้วยองค์ประกอบย่อย 4 องค์ประกอบ คือ

1. การสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการในการกำหนดรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามลักษณะทรัพยากรที่ปรากฏในท้องถิ่น

2. ความร่วมมือจากชุมชนในท้องถิ่น ทั้งภาครัฐและเอกชน และผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ ในการนำเสนอสินค้าและบริการสู่นักท่องเที่ยว

3. เครือข่ายหรือพันธมิตรเพื่อเพิ่มศักยภาพในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

4. กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์รูปแบบต่าง ๆ ที่จะนำเสนอต่อนักท่องเที่ยว

จะเห็นว่า การเติบโตอย่างยั่งยืนของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จะต้องอาศัยความร่วมมือจาก ทุกภาคส่วน ที่สำคัญคือ การเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการท่องเที่ยวและทรัพยากร การท่องเที่ยวของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการจัดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ขึ้นในท้องถิ่น

4.2.3 กรอบแนวคิด Creative Tourism: The 3S Principles ในการออกแบบกิจกรรมศิลปะในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

จากคุณลักษณะ 10 ประการที่เกร็ก ริชาร์ดส ได้ประมวลไว้ เป็นหลักพื้นฐานที่ใช้ได้กับการท่องเที่ยวหลายรูปแบบ ไม่จำเพาะเจาะจงว่าต้องเป็นการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เท่านั้น ดังนั้น เพื่อให้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีรูปแบบที่ชัดเจน จำเป็นต้องมีเรื่องของการสร้างสรรค์ (Creativity) และกระบวนการออกแบบการท่องเที่ยว ซึ่งเรียกว่า The 3S Principles ประกอบด้วย

1. การสืบค้นให้ได้ “เรื่องราว” (Stories) มีเรื่องราวจากทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ผ่านการสืบค้น ร้อยเรียง ออกแบบ และนำเสนอได้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

1.1 กิจกรรมถูกออกแบบมาจากพื้นฐานของทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นและมี เอกลักษณ์เฉพาะตัวของท้องถิ่น

1.2 มีปราชญ์/ศิลปิน หรือ คนเล่าเรื่อง ที่สามารถออกแบบเรื่องราวที่สร้างแรงบันดาลใจและเกิดความดึงดูดความน่าสนใจในการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผลงาน

2. การร้อยเรียงให้ได้อรรรถส (Senses) สามารถจับต้องได้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 (Sensory Analysis) ได้แก่ การมองเห็น (Seeing) การดมกลิ่น (Smelling) การได้ยิน (Hearing) การสัมผัส (Touching) และการลิ้มรส (Tasting) มีกระบวนการออกแบบ ดังนี้

2.1 การออกแบบกิจกรรมเป็นการได้ฟังเพื่อเรียนรู้ จากผู้รู้ที่มี ประสบการณ์จริง ได้ร่วมทำสัมผัสจริง ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ อย่างลึกซึ้ง และได้ความสนุก

2.2 มีการออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ได้มีส่วนร่วมพูดคุย ได้ตอบและแลกเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรมได้ ลงมือปฏิบัติร่วมกันระหว่างผู้มาเยือนกับเจ้าของบ้านหรือศิลปิน

2.3 กิจกรรมออกแบบโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (สุนทรียภาพ) คือ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส อย่างครบถ้วน

2.4 สถานที่จัดกิจกรรมมีการออกแบบไว้อย่างเหมาะสมกับการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนและทำกิจกรรม

3. การออกแบบอย่างมีลีลาเหนือชั้นน่าประทับใจ (Sophistication) กิจกรรมมีความลึกลับ โดดเด่นและแตกต่าง สามารถกระตุ้นให้เกิดความคิด สร้างสรรค์ รังสรรค์ผลงานใหม่ ๆ พร้อมทั้งมีการปรับปรุงพัฒนากิจกรรมอย่างต่อเนื่อง มีลีลาและชั้นเชิงในการสื่อความหมายและนำเสนอ รู้จังหวะ รู้วิธีที่เหมาะสมในการสร้างความน่าสนใจให้กับสิ่งที่นำเสนอ ดังนี้

3.1 กิจกรรมถูกออกแบบไว้ให้มีความลึกลับ สามารถกระตุ้น ให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และได้สุนทรียภาพ

3.2 การออกแบบกิจกรรมเปิดโอกาสให้พัฒนาศักยภาพ ในการสร้างสรรค์ผลงานของตัวเอง ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวอาจจะถึงขั้น สามารถสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ทั้งผู้มาเยือน และเจ้าของบ้านหรือศิลปิน

3.3 นักออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีศักยภาพในการสร้างความแตกต่างของกิจกรรม สร้างเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนใคร เพื่อประโยชน์ทางการตลาด

3.4 นักออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีความพร้อมในการสื่อสารประชาสัมพันธ์และพัฒนากิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง (ความคิดสร้างสรรค์ไม่หยุดนิ่ง)

4.2.4 หลักเกณฑ์ 10 ประการ ในการพัฒนากิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

1. กิจกรรมถูกออกแบบมาจากพื้นฐานทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของท้องถิ่น
2. มีปราชญ์/ศิลปิน หรือคนเล่าเรื่องที่สามารถออกแบบเรื่องราวที่สร้างแรงบันดาลใจและเกิดความดึงดูด ความน่าสนใจในการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงาน
3. การออกแบบกิจกรรมเป็นการเรียนรู้จากผู้รู้ที่มีประสบการณ์จริง ได้ร่วมทำจริง ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และได้ความสนุก

4. มีการออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ได้มีส่วนร่วมและแลกเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม ได้ลงมือปฏิบัติร่วมกันระหว่างผู้มาเยือนกับเจ้าของบ้านหรือศิลปิน
 5. กิจกรรมออกแบบโดยใช้ประสาทสัมผัสได้อย่างเด่นชัด (มีสุนทรียภาพขณะการทำกิจกรรม) เช่น รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส และ (ใจ) จิตวิญญาณ
 6. สถานที่จัดกิจกรรมมีการออกแบบไว้อย่างเหมาะสมกับการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนและสร้างสรรค์ผลงาน
 7. กิจกรรมถูกออกแบบไว้ให้มีความไหลลื่นสามารถกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และสุนทรียภาพ
 8. การออกแบบกิจกรรมเปิดโอกาสให้พัฒนาศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานของตัวเอง ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวอาจจะถึงขั้นสามารถสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ทั้งผู้มาเยือนและเจ้าบ้านหรือศิลปิน
 9. นักออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวสร้างสรรค์มีศักยภาพในการสร้างแบรนด์ให้แตกต่างทางการตลาดอย่างสร้างสรรค์
 10. นักออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวสร้างสรรค์มีความพร้อมในการสื่อสารกิจกรรมได้อย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง (ความคิดสร้างสรรค์ไม่หยุดนิ่ง)
- (องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, 2562)

4.2.5 เกณฑ์ประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว

ในกรณีของเกณฑ์ประเมินสำหรับนักท่องเที่ยว นั้น เป็นเกณฑ์ประเมินความพึงพอใจต่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งยังคงอิงอยู่กับเกณฑ์หลักคือ คุณสมบัติในด้านพื้นที่และกระบวนการ แต่ได้เพิ่มการวัดความพึงพอใจในด้านที่เกี่ยวข้องกับเจ้าของกิจกรรม ด้านบริหารจัดการและด้านสภาพแวดล้อม ดังนี้

1. ด้านพื้นที่

- มีความน่าสนใจทางมรดกธรรมชาติ/มรดกวัฒนธรรมของพื้นที่ท่องเที่ยว
- เป็นกิจกรรมที่สะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่/สะท้อนจิตวิญญาณของพื้นที่ (Spirit of Place/ Sense of Place)
- มีความจริงแท้ (Authenticity)

2. ด้านกระบวนการ

- มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมผ่านกิจกรรมที่ทำ
- ได้รับประสบการณ์ตรงจากเจ้าของพื้นที่
- มีความเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับจิตวิญญาณของพื้นที่ ((Spirit of Place/ Sense of Place)

3. ด้านเจ้าของกิจกรรม

- มีความเป็นเจ้าของบ้านที่พร้อมและกระตือรือร้นในการแนะนำขั้นตอน วิธีการและการถ่ายทอดความหมายของกิจกรรม
- มีความสามารถในการสื่อสารและสามารถสื่อความหมายที่สำคัญของกิจกรรม
- มีความรอบรู้และเข้าใจอย่างลึกซึ้งในกิจกรรม

4. ด้านการบริหารจัดการ

- มีความเหมาะสมในการจัดเตรียมพื้นที่/อุปกรณ์
- มีความเหมาะสมในด้านระยะเวลาของการจัดกิจกรรม
- มีความเหมาะสมในด้านราคาและค่าใช้จ่ายของกิจกรรม

5. ด้านสภาพแวดล้อม

- มีความเหมาะสมในด้านสภาพแวดล้อมของพื้นที่
- มีการรักษาสมดุลในทางสังคมวัฒนธรรม เศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม

จุดมุ่งหมายแท้จริงของการ “ประเมินคุณสมบัติกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์” โดยคณะทำงาน และการ “ประเมินความพึงพอใจต่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์” โดยนักท่องเที่ยว นั้น ก็เพื่อที่จะนำผลจากการประเมินที่ได้รับ เอาไปเป็นข้อมูลย้อนกลับเพื่อการทบทวนเกี่ยวกับกิจกรรมของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์รายกิจกรรม ว่ามีจุดแข็งและข้อจำกัดอย่างไร อันจะนำไปสู่การพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับหลักการของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และตรงกับความต้องการของนักท่องเที่ยวมากขึ้น (สุดแดน วิสุทธิลักษณ์, 2558)

4.2.6 นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

นักท่องเที่ยว (Tourist) คือผู้มาเยือนชั่วคราว ที่มาพักอาศัยอย่างน้อย 24 ชั่วโมงในประเทศที่ไป เยือนและมีเหตุจูงใจในการเยือนเพื่อ การพักผ่อนหย่อนใจ เพื่อความเพลิดเพลิน เพื่อสุขภาพ เพื่อการศึกษา การกีฬาและการประกอบพิธีกรรมทางศาสนา หรือ เพื่อการปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมอบหมาย การปฏิบัติ เกี่ยวกับครอบครัวและการประชุมต่าง ๆ

กลุ่มที่ไม่รวมอยู่ในสถิติท่องเที่ยว คือ ผู้ที่เดินทางเพื่อประกอบอาชีพหรือแสวงหาผลประโยชน์ใน สถานที่นั้น ๆ ได้แก่ คนงานตามชายแดน (Border workers) ผู้เร่ร่อน (Nomads) ผู้อพยพ (Refugees) ทหาร ต่างชาติที่เข้ามาประจำการ (Member of the armed forces) เจ้าหน้าที่กงสุล (Representation of consulates) เจ้าหน้าที่ทางการทูต (Diplomats) ผู้ย้ายถิ่นชั่วคราว (Temporary immigrants) ผู้ย้ายถิ่นถาวร (Permanent immigrants) และผู้โดยสารรอดินทางต่อ (Transit passengers) ที่ไม่ได้ออกนอก สนามบิน (สุดแดน วิสุทธิลักษณ์ และ คณะ, 2556)

ประเภทของนักท่องเที่ยวและวัตถุประสงค์ของการเดินทางท่องเที่ยว

นักท่องเที่ยวไม่ได้มีลักษณะแบบเดียวกันทั้งหมด นักท่องเที่ยวแต่ละคน แต่ละกลุ่มมีวัตถุประสงค์ ความคาดหวัง แรงบันดาลใจแตกต่างกันไปตามพื้นฐานทางสังคมเศรษฐกิจและวัฒนธรรมมีเกณฑ์หลายแบบ ในการแยกแยะประเภทของนักท่องเที่ยวออกเป็นกลุ่มต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับ การพิจารณาถึงขนาดของกลุ่มนักท่องเที่ยว พฤติกรรมของนักท่องเที่ยว กิจกรรมที่นักท่องเที่ยวทำ ปัจจัยดึงดูดและผลักดันของนักท่องเที่ยว หรืออาจมาจากกรอบคิดทางทฤษฎีของผู้ศึกษา

1) กลุ่มนักท่องเที่ยวพิจารณาจากเกณฑ์ตาม “จำนวน” ของผู้ท่องเที่ยว

- การท่องเที่ยวแบบกลุ่มจัดตั้ง (Package tourists) คือ การท่องเที่ยวเป็นกลุ่มใหญ่ที่มีบริษัทนำเที่ยว จัดการให้ ซึ่งนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้มักจะเรียกร้องความสะดวกสบายแบบ ตะวันตก (เช่น สุขภัณฑ์, น้ำอุ่น, เครื่องปรับอากาศ)
- การท่องเที่ยวแบบส่วนบุคคล (Independent tourists) เดินทางเพียงลำพังหรือเป็นกลุ่มขนาดเล็ก โดยมากแล้วมีความพร้อมที่จะปรับตัวให้เข้ากับพื้นที่ที่ท่องเที่ยวได้ดี

2) จัดกลุ่มนักท่องเที่ยวพิจารณาจากเกณฑ์ตาม “จำนวน” ของนักท่องเที่ยวและ “การปรับตัวในพื้นที่”

- นักสำรวจ (Explorer) : เป็นกลุ่มที่มีขนาดเล็ก ไม่ถือว่าตนว่าเป็น “นักท่องเที่ยว” มีความพร้อม และกระตือรือร้นที่จะเข้าร่วมหรือสังเกตการณ์ในกิจกรรมของคนท้องถิ่น ที่ได้ไปเยือน เต็มใจที่จะปรับตัวให้เข้ากับวิถีชีวิตและกฎเกณฑ์ของชุมชน
- กลุ่มนักท่องเที่ยวระดับหัวแถว (Elite tourists) : เป็นกลุ่มขนาดเล็ก พบไม่บ่อยนักแต่เป็นกลุ่มที่มีการจัดเตรียมการบริการไว้ล่วงหน้าเป็นอย่างดี สามารถปรับตัวเข้ากับพื้นที่ท่องเที่ยวได้ดีแต่ในระยะเวลาชั่วคราว
- กลุ่มนักท่องเที่ยวนอกเส้นทาง (Off-beat tourists) : พบได้ไม่บ่อยนัก เป็นกลุ่มที่พยายามหลีกเลี่ยงไปจากกลุ่มนักท่องเที่ยวโดยทั่วไปขณะเดียวกันก็เป็นกลุ่มที่ใช้ช่วงเวลาของการท่องเที่ยวเพื่อหาความสำราญอย่างเต็มเหนี่ยวผ่านกิจกรรมแหวกกฎเกณฑ์ สามารถปรับตัวได้ดีในพื้นที่ท่องเที่ยว
- กลุ่มนักท่องเที่ยวเฉพาะทาง (Unusual tourists) : เป็นกลุ่มที่เดินทางโดยใช้บริษัทนำเที่ยว แต่อาจให้จัดการนำเที่ยวเป็นพิเศษในช่วงเวลาหนึ่งวันเพื่อการเยี่ยมชมชุมชนกลุ่มน้อย มีความสนใจใน “วัฒนธรรมชนเผ่า” ที่อยู่ห่างไกลทุรกันดาร แต่จะเตรียมอาหารและน้ำไปเอง โดยทั่วไปสามารถปรับตัวได้ตามสถานการณ์
- กลุ่มนักท่องเที่ยวมวลชนยุคแรก (Incipient mass tourists) : กลุ่มเริ่มแรกของนักท่องเที่ยวแบบมวลชน เรียกร้องความสะดวกสบายแบบตะวันตก
- กลุ่มนักท่องเที่ยวมวลชน (Mass tourists) : กลุ่มนักท่องเที่ยวกลุ่มใหญ่ของผู้มีรสนิยมและรายได้แบบชนชั้นกลาง เรียกร้องทั้งโรงแรมและบริษัทนำเที่ยวให้สนองตอบความ

ต้องการในทุกเรื่อง โดยเฉพาะความสะดวกสบายแบบตะวันตกรวมถึงเรียกร้องความสะดวกในด้านการศึกษาภาษาของนักท่องเที่ยวทั้งจาก มัคคุเทศก์และเจ้าหน้าที่โรงแรม

- กลุ่มนักท่องเที่ยวแบบเหมาลำ (Charter tourists) : กลุ่มที่เดินทางพร้อมกันจำนวนมากและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและวัฒนธรรมของพื้นที่ท่องเที่ยวอย่างมาก และเรียกร้องความสะดวกสบายแบบตะวันตก

3) กลุ่มนักท่องเที่ยวที่ต้องการแสวงหาทั้ง “ความแปลกใหม่และความคุ้นเคย”

- นักท่องเที่ยวมวลชนแบบจัดตั้ง (Organized mass tourists) กลุ่มนักท่องเที่ยวหลักในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวที่อาศัยการจัดเตรียมการของบริษัททัวร์เป็นอย่างดีทั้งการเดินทาง ที่พัก อาหาร
- นักท่องเที่ยวส่วนบุคคลแบบเตรียมการ (Individual mass tourists) นักท่องเที่ยวที่เตรียมการเดินทางด้วยตนเองมาอย่างดีโดยผ่านระบบ เช่น การจองที่พัก ตั๋วเครื่องบิน ก่อนการเดินทาง อาจมีเส้นทางการท่องเที่ยวไม่แตกต่างจากกลุ่มท่องเที่ยวมวลชน แต่ผ่านการจัดการด้วยตนเอง
- นักสำรวจ (Explorer) กลุ่มนักท่องเที่ยวที่สนใจเส้นทางเดินทางที่แตกต่างไปจากการเดินทางทั่วไป โดยเป้าหมายการเดินทางอาจมาจากที่ได้อ่านบทความการเดินทางในหนังสือหรือนิตยสารมากกว่าจะเลือกจากแผ่นพับโฆษณา แม้ว่าสนใจปลายทางที่แตกต่าง แต่ก็ยังต้องการความสะดวกสบายและความคุ้นชิน
- นักท่องเที่ยวแบบร่อนเร่ (Drifter) เป็นกลุ่มที่ต้องการความแปลกใหม่ แม้จะไม่สะดวกสบายหรือ เสี่ยงภัย พยายามที่จะแยกตัวไปจากกลุ่ม “นักท่องเที่ยว” ทั่วไป ไม่มีเส้นทางการเดินทางที่แน่นอน ต้องการที่จะใช้ชีวิตแบบท้องถิ่น

นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จัดได้ว่าเป็นนักท่องเที่ยวกลุ่มเฉพาะ (Niche Market) ซึ่งมีคุณลักษณะพร้อมที่จะเปิดรับความแปลกใหม่ที่อยู่นอกเหนือจากการเดินทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม แต่ยังคงต้องการประสบการณ์อย่างใกล้ชิดกับชุมชนในท้องถิ่น ได้เรียนรู้แก่นแท้ทางวัฒนธรรมและการดำรงชีวิต จากที่มีองค์ความรู้พื้นฐานมาบ้างแล้วส่วนหนึ่ง ทำให้การแยกแยะระหว่างนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และนักท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมทำได้ยาก เนื่องจากสิ่งที่ต้องการเข้าสู่สัมผัสและเรียนรู้จากการปฏิบัติยังคงอยู่ในบริบทด้านวัฒนธรรม (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2563).

4.2.7 วิเคราะห์ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

จังหวัดน่านต้องการเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ The UNESCO Creative Cities Network (UCCN) ด้านหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน (Creative Cities of Craft & Folk Art) (ประชาสัมพันธ์จังหวัดน่าน, 2563) และนักท่องเที่ยวสามารถเที่ยวได้ตลอดทั้งปี อีกทั้งยังต้องการกระจายรายได้สู่ชุมชน โดยคนในชุมชนร่วมกันสร้างกิจกรรม ผลิตภัณฑ์ จากภูมิปัญญาที่มีอยู่ องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) เป็นองค์กรที่ส่งเสริมเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในประเทศไทย จึงได้ทำการสนับสนุนการจัดกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อยกระดับเมืองเก่าน่านเป็นต้นแบบเมืองท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน มีตัวอย่างกิจกรรม ดังนี้

1) **กิจกรรมทำตุ๊กก่าคิง** สถานที่ชุมชนบ้านพระเกิด ต.ในเวียง อ.เมือง จ.น่าน เปิดให้เข้าไปร่วมกิจกรรมทุกวันยกเว้นวันจันทร์และวันอังคาร ตุ๊ก หมายถึง ธง ที่ทำขึ้นจากกระดาษ ใช้สำหรับถวายเพื่อ สะเดาะเคราะห์ เสริมสิริมงคลแก่ผู้ถวาย คำว่า ก่า หรือ ค่า เป็นภาษาไทยใหญ่ แปลว่า เท่า ส่วนคำว่า คิง แปลว่า ตัวหรือคน ตุ๊กก่าคิงจึงถูกออกแบบให้มีขนาดความยาวเท่ากับความสูงของผู้ทำ นักท่องเที่ยวจะได้เรียนรู้การทำตุ๊กและประเภทของตุ๊กต่าง ๆ และทดลองทำตุ๊กก่าคิงด้วยตนเอง



ภาพที่ 5 กิจกรรมทำตุ๊กก่าคิง

ที่มา : ผู้วิจัย

2) **กิจกรรมทำโคมมะเต้า** จัดกิจกรรมที่บ้านโคมคำ ต. ม่วงตีด อ. ภูเพียง จ. น่าน โคมมะเต้า เป็นโคมไฟแบบล้านนาถูกนำมาใช้ประดับตกแต่งอาคารบ้านเรือน เพื่อความสวยงามและสร้างความ เป็นสิริมงคลให้แก่เจ้าของบ้าน โคมมีลักษณะเหมือนลูกแตงโมหรือ “มะเต้า” ในภาษาจังหวัดน่านจึง เรียกโคมลักษณะนี้ว่าโคมมะเต้า นักท่องเที่ยวจะได้รู้จักโคมประเภทต่าง ๆ วิธีการนำไปใช้ และการลงมือตกแต่งโคมมะเต้าด้วยตนเอง



ภาพที่ 6 กิจกรรมทำโคมมะเต้า

ที่มา : ผู้วิจัย

3) กิจกรรมปั้นเครื่องปั้นดินเผา ตั้งอยู่ที่บ้านบ่อสวก ต.บ่อสวก อ.เมือง จ.น่าน บ้านบ่อสวก มีการขุดพบเตาเผาโบราณอายุกว่า 700 ปีหลายเตากระจายอยู่รอบหมู่บ้าน มีลายที่เป็นเอกลักษณ์ และดินที่เหมาะสมสำหรับการทำเครื่องปั้นดินเผาที่ไม่เหมือนที่ใด นักท่องเที่ยวจะได้เรียนรู้การปั้นเครื่องปั้นดินเผาจากดินบ่อสวกเอง โดยมีปราชญ์ชาวบ้านดูแลอย่างใกล้ชิด



ภาพที่ 7 กิจกรรมปั้นเครื่องปั้นดินเผา

ที่มา : ผู้วิจัย

4) กิจกรรม จักสานแห่งความสุข ตั้งอยู่ที่บ้านต๋าม ต.บ่อสวก อ.เมือง จ.น่าน เปิดให้เข้าไปร่วมกิจกรรมทุกวันยกเว้นวันจันทร์และวันอังคาร นักท่องเที่ยวจะได้เรียนรู้ความเชื่อท้องถิ่นและการสาน “ตาแหลว” อย่างง่าย โดยที่ “ตาแหลว” ตามความเชื่อเป็นสิ่งอันเป็นมงคล เป็นสัญลักษณ์ ศักดิ์สิทธิ์บ่งบอกถึงเขตหวงห้าม เขตป้องกันสิ่งชั่วร้าย ชาวบ้านจะนำมาประกอบพิธีต่าง ๆ เกี่ยวกับความเชื่อ อาทิ การสู่ขวัญข้าว สืบชะตา ทำบุญบ้าน ทำบุญเมือง มัดติดหน้าบ้าน เ



ภาพที่ 8 กิจกรรม จักสานแห่งความสุข

ที่มา : ผู้วิจัย

จากตัวอย่างกิจกรรม จะเห็นได้ว่า กิจกรรมส่วนใหญ่ใช้เวลาไม่นานมากประมาณ 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมง ลักษณะกิจกรรมส่วนมากจะเป็นกิจกรรมง่ายๆ ไม่ซับซ้อน ไม่ต้องมีหลักเกณฑ์มาก เพราะหลักเกณฑ์และเวลาที่ใช้มาก ก็จะทำให้นักท่องเที่ยวไม่ยอมทำ โดยถ้าส่วนไหนยากจะมีการเตรียมไว้ล่วงหน้า เพื่อที่นักท่องเที่ยวจะได้ทำเพียงเล็กน้อยแล้วสำเร็จ รูปแบบผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมเน้นสีสันสวยงาม รูปแบบน่ารัก เป็นของที่ระลึกได้ ส่วนมากผลิตภัณฑ์และกิจกรรมจะคิดขึ้นมาจาก 2 อย่าง คือ เทคนิควิธีการที่เป็นภูมิปัญญาและความเชื่อประจำท้องถิ่น และหากมีคนสนใจทำมาก ก็ต้องเปิดให้ลงทะเบียนก่อน โดยก่อนการทำกิจกรรมจะมีการบรรยายความหมาย ที่มาของวัสดุ การนำผลิตภัณฑ์ไปใช้ เพื่อให้นักท่องเที่ยวเห็นคุณค่าของผลิตภัณฑ์ที่ตนเองกำลังจะเริ่มทำในกิจกรรม สิ่งที่ต้องคำนึง คือ พื้นที่ทำกิจกรรมเพียงพอ เป็นสัดส่วน สื่อการสอนชัดเจน สื่อสารครบถ้วน การเชิญชวนให้ทำ การประชาสัมพันธ์ รูปแบบงานที่น่าสนใจ อีกทั้งการออกแบบกิจกรรมต้องเกิดการกระจายรายได้สู่เครือข่ายชุมชนเป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะเป็นภูมิปัญญาชาวบ้าน หากชาวบ้านไม่ได้ประโยชน์หรือรายได้ ก็ถือว่าล้มเหลวทางการจัดกิจกรรม การกระจายรายได้สู่ชุมชน จึงเป็นการพัฒนาอย่างแท้จริง

4.2.8 ปัญหาที่พบเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมในการท่องเที่ยวของจังหวัดน่าน

วัสดุท้องถิ่นจะมีฤดูกาลที่จำนวนลดลง วัสดุบางชนิดไม่สามารถหาได้ในบางเดือน เช่น ไม้ไผ่ที่หายากในช่วงฤดูหนาว การเป็นสังคมเกษตรกรรมควบคู่ไปกับการจัดแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ทำให้ปราชญ์ชาวบ้านเมื่อถึงช่วงทำนาก็ยังต้องไปทำเกษตรกรรม ก็จะได้ไม่มาสอน อีกทั้งขาดผู้สืบทอดภูมิปัญญา เนื่องมาจากการเรียนต้องใช้เวลา การขยันฝึกฝนและความอดทน ไม่ค่อยมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและการสอนเข้ามาลงพื้นที่พัฒนากิจกรรมที่ทำอยู่ และที่สำคัญช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 มีจำนวนนักท่องเที่ยวลดลงไปมาก

จังหวัดน่านเป็นพื้นที่ที่มีลักษณะโดดเด่นในเชิงวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น มีแหล่งประวัติศาสตร์จำนวนมากและมีกิจกรรมอย่างหลากหลาย ซึ่งโดยพื้นฐานเป็นสิ่งที่ดีมาก สำหรับการ

พัฒนากิจกรรมประเพณีเหล่านี้ให้เป็นกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ แต่ปัญหาสำคัญขึ้นอยู่กับจำนวนผู้สอนหรือผู้ถ่ายทอดในกิจกรรมต่าง ๆ ยังมีอยู่อย่างจำกัด (สุดแดน วิสุทธิลักษณ์, 2558)

มิติและปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ประกอบด้วย 3 มิติและปัจจัยสนับสนุน 6 ประการคือ

1. มิติพื้นที่ (Space) ปัจจัยพื้นฐานที่ก่อให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 2 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยเมืองและชุมชน และปัจจัยอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ ที่ครอบคลุมตั้งแต่ผังเมืองในเชิงสัญญาณวิทยา ลักษณะทางสถาปัตยกรรมวิถีชีวิตในชุมชนประวัติศาสตร์ สังคมวิทยาและจิตวิทยาของชุมชน อัตลักษณ์ที่สะท้อนตัวตนที่มีความหลากหลายและมีการเปลี่ยนแปลงที่ไม่หยุดนิ่ง เช่นเดียวกับเอกลักษณ์ที่ถือเป็นลักษณะหนึ่งเดียวที่เป็นพื้นฐานสำหรับใช้เป็นจุดขายของพื้นที่

2. มิติการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ที่เกิดขึ้นระหว่างนักท่องเที่ยวกับจุดหมายปลายทางด้วยปัจจัยวัฒนธรรมที่มีชีวิตที่มีการสืบสานมาแต่ดั้งเดิม รวมถึงวัฒนธรรมที่ถูกสร้างใหม่ตลอดจนวัฒนธรรมร่วมสมัย ทั้งในระดับชาติและระดับท้องถิ่น และปัจจัยประสบการณ์จริงที่นักท่องเที่ยวพึงได้รับ ซึ่งอาจเป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นได้ในแต่ละบุคคลหรือเกิดขึ้นร่วมกับผู้อื่น โดยทั่วไปวิธีปฏิบัติหรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นเสมือนสินค้าและบริการเพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์สามารถทำได้ทั้ง 2 วิธีคือวิธีแรก เป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์สร้างให้เป็นกิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยว (Activity Based) ซึ่งเป็นรูปแบบที่เน้นการเข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ของนักท่องเที่ยวด้วยตัวเอง และวิธีที่สองเป็นการอาศัยวิถีชีวิตของความเป็นเมืองสร้างสรรค์ในการสร้างความดึงดูดใจให้กับนักท่องเที่ยว โดยอาจจะไม่ต้องให้นักท่องเที่ยวทำอะไรที่สร้างสรรค์ด้วยตัวเองเลย (Destination Based)

3. มิติตัวกลาง (Agents) หมายถึง แนวร่วมในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วยปัจจัยคนในชุมชนหรือท้องถิ่นซึ่งได้รับการถ่ายทอดภูมิปัญญา ทักษะ และความสามารถในการประยุกต์ให้เข้ากับบริบทปัจจุบัน และปัจจัยกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันระหว่างชุมชนที่เป็นเจ้าของบ้านและนักท่องเที่ยว หรือเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม รวมถึง บทบาทขององค์กรบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว บริษัทนำเที่ยว และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่ทำหน้าที่เสมือนคนกลางในการคิดค้นสินค้าหรือ บริการและนำเสนอต่อนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมาย

จากนิยามความหมายจะเห็นได้ว่า การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่มีฐานรากมาจากวัฒนธรรมเหมือนกัน ต่างกันตรงที่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ให้ความสำคัญมากขึ้นกับการเรื่องของการผนวกรวมความคิดใหม่ ๆ ที่เป็นนวัตกรรมนำมาเสริมความเข้มแข็ง และการเพิ่มบทบาทของนักท่องเที่ยวในการนำเสนอสินค้าและบริการของการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2563)

4.3 กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

Blended learning หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ผสมผสานกับการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่ผู้เรียนผู้สอนไม่เผชิญหน้ากัน หรือการใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่หลากหลาย กระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมเกิดขึ้นจาก ยุทธวิธี การเรียนการสอนที่หลากหลายรูปแบบ เป้าหมายอยู่ที่การให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้เป็นสำคัญ

การสอนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสานนั้น ผู้สอนสามารถใช้วิธีการสอนสองวิธีหรือมากกว่า ในการเรียนการสอน เช่น ผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทเรียนผ่านเทคโนโลยีผนวกกับการสอนแบบเผชิญหน้า แต่หลังจากนั้นผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทความชวนไว้บนเว็บ จากนั้นติดตามการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้อีเลิร์นนิ่ง ด้วยระบบแอลเอ็มเอส (Learning Management System) ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องแล็บ หลังจากนั้นสรุปบทเรียน ด้วยการอภิปรายร่วมกับอาจารย์ผู้สอนในห้องเรียน

4.3.1 สัตส่วนของารเรียนแบบผสมผสาน

จากการประชุมทางวิชาการ “Sloan Consortium 2003” (มหาวิทยาลัยศิลปากร, มปป) ได้เสนอขนาดที่เหมาะสมเกี่ยวกับ คุณภาพและขนาดของการศึกษาทางออนไลน์ในประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อปี ค.ศ. 2002 และ 2003 ดัง ตารางเปรียบเทียบต่อไปนี้

ตารางที่ 5 เปรียบเทียบสัดส่วนของการเรียนแบบผสมผสาน

สัดส่วนของเนื้อหา ที่สอนออนไลน์	ประเภทของ บทเรียน	ลักษณะของการเรียนการสอน
0%	การเรียนแบบ ดั้งเดิม	เป็นการเรียนการสอนที่ไม่ต้องใช้ เทคโนโลยีออนไลน์ เรียนรู้ เนื้อหาได้ด้วยการพูดและฟัง
1 ถึง 29%	การเรียนแบบ เว็บช่วย	เป็นการเรียนการสอนที่ใช้เทคโนโลยี เว็บหรือออนไลน์เป็นตัว ช่วยเสริมการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม เช่น การใช้เว็บ Blackboard หรือ WebCT ในการบอกเนื้อหาย่อ ๆ หรือการ สั่งงาน
30 ถึง 79%	การเรียนแบบ ผสมผสาน	การเรียนแบบผสมผสานระหว่างการเรียนแบบออนไลน์กับ การเรียนแบบดั้งเดิม มีสัดส่วนของเนื้อหาบนเว็บ หรือ มีการ อภิปรายทางออนไลน์ และมีการประชุมแบบเผชิญใน ห้องเรียนบ้างตาม ความเหมาะสมของเนื้อหาและกิจกรรม
80+%	การเรียนแบบ ออนไลน์	เป็นการเรียนการสอนที่มีเนื้อหาทั้งหมดอยู่บนเว็บ ไม่มีการ พบปะกันแบบเผชิญหน้าระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

ที่มา : มหาวิทยาลัยศิลปากร (มปป)

4.3.2 การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

ในการออกแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานให้ประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้นั้น นักออกแบบการเรียนการสอน (instructional designer) ต้องคำนึงถึงจุดประสงค์ของการเรียนที่กำหนดไว้ ระยะเวลาในการเรียน รวมถึงความแตกต่างของรูปแบบการเรียนรู้ และรูปแบบการคิดของผู้เรียนเพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน การออกแบบบทเรียน และการประเมินผลการเรียน

จากจุดเด่นของการเรียนการสอนแบบผสมผสานที่ทำให้ความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและเพื่อนผู้เรียนคนอื่น ๆ ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนใกล้ชิดกันมากขึ้นทำให้ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกันได้โดยสะดวก สามารถเข้าใจเพื่อนร่วมชั้นเรียนและเคารพเพื่อนร่วมชั้นเรียนมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้รับผลป้อนกลับจากการเรียนได้โดยทันที ซึ่งเป็นการส่งเสริมพัฒนาการในการเรียนของผู้เรียนแต่ละคนให้ตามศักยภาพที่ผู้เรียนแต่ละคนมี มีผู้เสนอแนวทางในการออกแบบบทเรียนบนเว็บแบบผสมผสาน ดังนี้ The Training Place เสนอแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน

บนเว็บแบบผสมผสาน โดยพัฒนาจากรูปแบบการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์และการวางแผน (Analysis and Planning) ประกอบด้วย

1. การวิเคราะห์ผู้เรียน การปฏิบัติการ องค์กร รูปแบบการเรียน และความต้องการของระบบ เพื่อใช้ในการพัฒนาหลักสูตร
2. วิเคราะห์ทรัพยากรที่สนับสนุนต่อการจัดกิจกรรมการเรียน
3. วิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน การวางแผน การนำไปใช้ การทดสอบ และการประเมินผล
4. การวิเคราะห์แผนงาน ภาระงานการทำงานการนำไปใช้ในภาพรวม เพื่อนำไปสู่การสร้างวงจรในการพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบภาระงานการทำงานที่วางไว้
5. การวิเคราะห์ความต้องการขององค์กร

ขั้นที่ 2 การออกแบบ (Design Solutions) ประกอบด้วย

1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ (objectives)
2. การออกแบบให้ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน (personalization)
3. การออกแบบประเภทของการเรียนรู้ (taxonomy)
4. การออกแบบบริบทที่เกี่ยวข้อง (local context) ได้แก่ บ้าน การทำงาน (on-the-job) การฝึกปฏิบัติ (practicum) ห้องเรียน /ห้องปฏิบัติการ และการเรียนรู้ร่วมกัน (collaboration)
5. การออกแบบผู้เรียน (Audience) ได้แก่ การเรียนด้วยการนำตนเอง (self-directed) การเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (peer-to-peer) การเรียนแบบผู้ฝึกสอนและผู้เรียน (trainer-learner) และการเรียนแบบผู้ให้คำปรึกษากับผู้เรียน (mentor-learner)

ขั้นที่ 3 การพัฒนา (Development) ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. องค์ประกอบแบบไม่ฝสานเวลา (asynchronous) ได้แก่ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ กระดานข้อความ เวทีเสวนาและการสนทนาแบบปฏิสัมพันธ์ เครื่องมือที่ใช้องค์ความรู้เป็นฐาน ระบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อสนับสนุนการเรียน (EPSS) ระบบบริหารจัดการเนื้อหาเรียนรู้ ระบบบริหารจัดการเรียนรู้ เครื่องมืออินเทอร์เน็ท บราวเซอร์ ระบบติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียน บทความ เว็บฝึกอบรม การติดตามงานที่มอบหมาย การทดสอบ การทดสอบก่อนเรียนการสำรวจ การชี้แนะแบบมีส่วนร่วม เครื่องมืออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และการประชุมที่มีการบันทึกเสียงและฟังซ้ำได้

2. องค์ประกอบแบบผสมเวลา (synchronous) ได้แก่ การประชุมผ่านเสียง การประชุมผ่านวิดีโอ การประชุมผ่านดาวเทียม ห้องปฏิบัติการแบบออนไลน์ ห้องเรียนเสมือน การประชุมผ่านระบบออนไลน์ และการอภิปรายออนไลน์

3. องค์ประกอบแบบเผชิญหน้า (Face-to-Face) ได้แก่ ห้องเรียนแบบดั้งเดิม ห้องปฏิบัติการ การเผชิญหน้าการประชุม การเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน มหาวิทยาลัยที่ปรึกษา กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ทีมสนับสนุน และการแนะนำในการเรียน

ขั้นที่ 4 การนำไปใช้ (Implementation)

ในการนำระบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานไปใช้ ต้องกำหนดประเด็นแนวทางการนำไปใช้ การวางแผนการนำไปใช้ การวางแผนการใช้เทคโนโลยี และการวางแผนในประเด็นอื่นๆ ที่อาจเกี่ยวข้องให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการนำระบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานไปใช้ ได้แก่ ผู้เรียน เพื่อนร่วมเรียน ผู้สอน และสถาบันการศึกษา เกิดการยอมรับและมีความเข้าใจที่ถูกต้อง เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation)

การวัดและการประเมินผลสำหรับการจัดการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสาน ทำโดยการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (achieve objectives) ของผู้เรียนโดยเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน รวมถึงการประเมินงบประมาณค่าใช้จ่ายในการพัฒนาระบบการเรียนการสอน

4.4 กิจกรรมที่เน้นการเห็นคุณค่าของศิลปะ

กิจกรรมที่เน้นการเห็นคุณค่าศิลปะทุกกิจกรรมจะต้องผ่านขั้นตอนต่อไปนี้ 1) การเรียนรู้เรื่องราว ประวัติความเป็นมาและความเชื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานนั้น ช่วยสนับสนุนให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง 2) การเรียนรู้เรื่องความงาม การชื่นชมผลงานศิลปะ ซึ่งควรให้มีการชื่นชมจากของจริง ร่วมกิจกรรม ประเพณี พิธีกรรมนั้นจริง ๆ 3) การวิพากษ์วิจารณ์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่ตรงกัน ก่อให้เกิดปัญญา ความรอบรู้ และ 4) การปฏิบัติงานศิลปะ ซึ่งในการปฏิบัติงานศิลปะนี้ สามารถนำเอากระบวนการเรียนรู้ศิลปะของช่างพื้นบ้านมาใช้ได้ โดยมีขั้นตอนดังนี้คือ การเลือกเรียนตามที่สนใจ เริ่มจากการทำงานศิลปะตามแบบอย่างของครูช่างหรืองานระดับชั้นครู ผู้เรียนจะเรียนจากสถานการณ์จริง เรียนรู้การทำงานของครูช่าง ใช้ความสามารถในการสังเกต การวิเคราะห์ การรับรู้ความงามการฝึกฝนจนเกิดทักษะความชำนาญศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์การทำงานและจากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ แล้วนำมาประยุกต์ดัดแปลงเป็นลักษณะเฉพาะของตนเอง กิจกรรมควรเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน ไม่ยากจนเกินไป ประสบความสำเร็จในงานหรือเกิดความภาคภูมิใจในผลงานที่มีความหมายต่อตนเอง เช่น นำไปทำเป็นอาชีพ นำไปถวายพระ บูชา

สิ่งศักดิ์สิทธิ์ อุทิศให้ญาติผู้เสียชีวิต หรือการได้ช่วยเหลือชุมชน ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเอง และเห็นคุณค่างานศิลปกรรมของชุมชน (ชุตินา เวทการ, 2551)

4.5 กิจกรรมศิลปะสำหรับกลุ่มวัยต่าง ๆ

4.4.1 กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก

การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้แสดงออกทางความคิดโดยผ่านบรรยากาศการจัดกิจกรรมที่เด็ก ๆ มีความสุขและสนุกสนาน มีอิสระในการเลือกทำกิจกรรมด้วยตัวเอง การเลือกจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับเด็กนอกจากจะช่วยสร้างจินตนาการ พัฒนาความคิดแล้ว ยังช่วยให้คุณครูและผู้ปกครองสามารถรับรู้ความรู้สึกและสภาวะอารมณ์ของเด็กแต่ละคน (ชนิษฐา บุญนา, 2562)

1. จุดมุ่งหมายในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กเรียนรู้อย่างมีความสุข อีกทั้งยังได้ใช้สมองทั้งซีกซ้ายและซีกขวาอย่างสมดุล ซึ่งจะไม่เน้นผลงานที่สวยงามหรือเหมือนของจริง แต่เน้นให้เด็กได้เกิดพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ

1.1 พัฒนาการด้านร่างกาย เด็กจะได้พัฒนาร่างกายในส่วนหลัก ๆ คือ การทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา กล้ามเนื้อมัดเล็ก

1.2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ คือ การได้ชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งที่สวยงาม รู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม

1.3 พัฒนาการทางด้านสังคม คือ เด็กได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักรอยยิ้มที่จะใช้อุปกรณ์ร่วมกับผู้อื่นและเรียนรู้การแบ่งปัน

1.4 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา คือ การเรียนรู้เกี่ยวกับรูปร่าง ลักษณะ รูปทรง ความกว้าง ความยาว ความสูง ขนาด (เล็ก-ใหญ่) พื้นผิว (เรียบ-ขรุขระ-หยาบ) เป็นต้น

2. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

2.1 สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและการทำงานของสมองที่เหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะและระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาตามศักยภาพ

2.2 สอดคล้องกับแบบการเรียนรู้ของเด็ก ให้เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง

2.3 ให้เด็กได้คิดริเริ่ม วางแผน ตัดสินใจ ลงมือกระทำ และนำเสนอความคิดโดยผู้สอนหรือผู้จัดประสบการณ์เป็นผู้สนับสนุนอำนวยความสะดวกและเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

2.5 ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก สอดคล้องกับบริบท สังคม และวัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็ก และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

3. เครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ (บรรพต พรประเสริฐ, 2561)

3.1 การสังเกต (observation) เป็นวิธีการที่ครูปฐมวัยใช้มากที่สุด เป็นวิธีการหลักของการประเมินตามสภาพจริง ครูจะศึกษาเด็กโดยการสังเกต จดบันทึกและเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็กไว้ เพื่อช่วยให้ทราบถึงข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็ก

3.2 การสัมภาษณ์ (interview) ถือเป็นวิธีการประเมินที่มีประโยชน์มากที่สุดวิธีหนึ่ง และถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์ การสัมภาษณ์ หรือพูดคุยกับเด็ก จะทำให้ครูเข้าใจถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวเด็กได้

3.3 แบบทดสอบ (test) เป็นวิธีการอีกวิธีที่ใช้เพื่อประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัย แต่ควรกระทำด้วยความระมัดระวัง และกระทำอย่างรอบคอบ

4.4.2 กิจกรรมศิลปะสำหรับเยาวชน

เยาวชนเป็นวัยที่มีความรู้ ความคิดทางศิลปะและการแสดงออกตามลักษณะความถนัดของแต่ละบุคคล และโตพอที่จะเข้าใจในคุณค่าของศิลปะทั่ว ๆ ไป และศิลปะประจำชาติ

1. จุดมุ่งหมายในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเยาวชน

1. เพื่อให้มีความคิดสร้างสรรค์และแสดงออกอย่างเสรี
2. เพื่อให้มีทัศนคติที่ดีต่อศิลปะ ต่อเพื่อนและต่อครูผู้สอน
3. เพื่อให้มีความสนใจ ตั้งใจและมีรสนิยมดี
4. เพื่อให้มีความรู้ ประสบการณ์และทักษะเพิ่มขึ้น
5. เพื่อให้รู้จักนำทรัพยากรในท้องถิ่นมาเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ
2. เพื่อให้รู้จักนำวิชาศิลปะศึกษาไปใช้สัมพันธ์กับศาสตร์อื่นได้
3. เพื่อปลูกฝังลักษณะนิสัยที่ดี ความประณีต ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ประหยัด
4. เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนรู้วิชาใหม่ ๆ เกี่ยวกับศิลปะ เพื่อเป็นแนวทางการศึกษาต่อไปในระดับสูงและยึดเป็นอาชีพได้
5. เพื่อฝึกให้เกิดสุนทรียภาพ มีความสนใจ เข้าใจและนิยมชมชื่นในศิลปะประจำชาติ และศิลปะสากล
6. เพื่อให้รู้คุณค่าวิชาศิลปะและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและสังคม
7. เพื่อให้มีอารมณ์เพลิดเพลินและรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

2. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเยาวชน

1. กิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียน
2. จัดกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงสถานการณ์และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
3. รองรับผู้เรียนที่มีประสบการณ์เดิมแตกต่างกัน ตามลักษณะและสถานะของครอบครัว

4. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูมีบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำในการทำกิจกรรมมากกว่าเป็นผู้สอน
5. กิจกรรมที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียนทุกระดับความสามารถเพื่อให้เรียนรู้ร่วมกันได้
6. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีจุดเด่น คือ มีเนื้อหาสั้น เข้าใจง่าย ช่วยให้ผู้ที่ไม่เคยใช้มาก่อนสามารถเข้าใจและนำไปใช้ได้ทันที
7. สื่อการเรียนรู้ต้องมีหลากหลายประเภท มีความสวยงามและน่าสนใจ เพื่อให้เหมาะสมกับธรรมชาติของวัยรุ่นที่ชอบความสวยงามและความแปลกใหม่

4.4.3 กิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ

ผู้สูงอายุมีการเปลี่ยนแปลงทั้ง 3 ด้าน คือ 1) ด้านร่างกาย ระบบต่าง ๆ ทำงานได้ลดลง ส่งผลให้ร่างกายเสื่อมถอยลง 2) ด้านจิตใจ ที่พบบ่อยในวัยสูงอายุมักยึดติดกับความคิดและเหตุผลของตนเอง หลง ๆ ลืม ๆ และชอบย้ำคำถามบ่อย ๆ เรียนรู้สิ่งใหม่ได้ยากเพราะไม่มีความมั่นใจในการปรับตัว การแสดงออกทางอารมณ์ อาจจะมีการซึมเศร้า หงุดหงิด ขี้ระแวง วิตกกังวล โกรธง่าย เอาแต่ใจ หมกมุ่นเรื่องของตนเอง ทั้งเรื่องในอดีตและอนาคต กลัวลูกหลานทอดทิ้ง รวมถึงสนใจสิ่งแวดล้อมน้อยลง ผู้สูงอายุมักสนใจเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนเองมากกว่าเรื่องของผู้อื่น และ 3) ด้านสังคม ได้แก่ ภาระหน้าที่และบทบาททางสังคมลดน้อยลง ทำให้ผู้สูงอายุห่างจากสังคม และเมื่อสมรรถภาพร่างกายลดลง ทำให้ความสามารถในการช่วยเหลือตัวเองหรือกิจวัตรประจำวันเป็นไปได้ยากลำบาก จะส่งผลกระทบต่อจิตใจ เกิดความไม่มั่นใจในตนเอง หดหู่กับสภาพตัวเอง อีกทั้งยังทำให้ผู้สูงอายุไม่กล้ามีสังคมหรือมีกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น (Tidarat Mingsamorn, 2561)

กลุ่ม “YOLD” เป็นศัพท์ใหม่มาแรงที่มาจากคำว่า “Yong Old” บัญญัติขึ้นจากประเทศญี่ปุ่น สำหรับกลุ่มที่มีอายุ 50 ปีขึ้นไป และกำลังจะเข้าสู่วัยสูงอายุ หรือวัยเกษียณ แต่ยังคงมีความกระฉับกระเฉงกว่า มีสุขภาพที่ดี และมีเงินเก็บออม สำหรับไว้ใช้ยาม ชรา ทำให้มีความพร้อมที่จะจับจ่าย รวมทั้งยังทำงานได้ คนกลุ่มนี้ จึงเป็นโอกาส ของกำลังซื้อมหาศาลในยุคที่โลกเข้าสู่สังคมสูงวัย (Wanpen Puttanont, 2563)

1. จุดมุ่งหมายในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ กิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุมีบทบาทสำคัญต่อผู้สูงอายุในด้านการสนับสนุนกระบวนการพัฒนาความสามารถทางความคิด การสร้างความรู้สึกละเอียดอ่อน และการรับรู้การวิเคราะห์ รวมทั้งช่วยให้ผู้สูงอายุเกิดทักษะ ความภาคภูมิใจ ความพึงพอใจ ความมั่นใจในตนเอง ความนับถือตนเอง ความรู้สึกอ่อนโยนและมีสุขภาพจิตที่สมบูรณ์ขึ้น ดังนั้นการเลือกกิจกรรมศิลปะให้เหมาะสมกับผู้สูงอายุจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง (กิตต์นิธิ เกตุแก้ว, 2563)

2. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ

1. เป็นกิจกรรมที่ให้ประโยชน์แก่ผู้สูงอายุทั้งทางด้านร่างกายจิตใจอารมณ์และสังคม
2. ส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีความรู้สึกรักสวดขึ้นกระฉับกระเฉงและสนใจต่อสิ่งรอบตัวมากขึ้น
3. เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นหรือท้าทายความสามารถของผู้สูงอายุ
4. เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการค้นพบตัวเองของผู้สูงอายุ
5. เลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับสภาพร่างกายของผู้สูงอายุ โดยกิจกรรมที่เลือกปฏิบัติจะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้สูงอายุเป็นสำคัญ
6. เลือกกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับผู้สูงอายุ โดยคำนึงถึงเพศวัยและความสนใจ เนื่องจากบางกิจกรรมสามารถปฏิบัติได้ทั้งผู้ชายและผู้หญิง แต่บางกิจกรรมผู้สูงอายุผู้ชาย อาจไม่ให้ความสนใจ
7. เลือกกิจกรรมที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตวัฒนธรรมประเพณีในแต่ละท้องถิ่น อีกทั้งคำนึงและเคารพในความเชื่อส่วนบุคคลของผู้สูงอายุ
8. ใช้เวลาใช้แรงในการทำกิจกรรมไม่มาก
9. สามารถแบ่งปันผลผลิตจากสิ่งที่ได้เรียนรู้การทำด้วยตนเองให้กับผู้อื่นได้

5. วิเคราะห์รูปแบบของการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อบุคคลทั้งหมด

จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย ตัวอย่างกิจกรรม ของกิจกรรมศิลปะ กิจกรรมที่เน้นการเห็นคุณค่าของศิลปะ กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กิจกรรมแบบผสมผสาน กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก กิจกรรมศิลปะสำหรับเยาวชน และกิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ สามารถวิเคราะห์องค์ประกอบและการวางแผนการจัดกิจกรรม ประกอบด้วย จุดมุ่งหมาย แนวทางการจัดกิจกรรม สื่อการสอน และการวัดและประเมินผล ได้ดังนี้

จุดมุ่งหมายของกิจกรรม						
กิจกรรมศิลปะ	กิจกรรมที่เน้นการเห็นคุณค่าของศิลปะ	กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	กิจกรรมแบบผสมผสาน	กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก	กิจกรรมศิลปะสำหรับเยาวชน	กิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ
การสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการทางศิลปะ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ กระตุ้นการรับรู้จินตนาการและสร้างความเชื่อมั่น ทำให้เกิดการเห็นคุณค่า และความเข้าใจ	กิจกรรมที่ทำให้เกิดความตระหนักในคุณค่า (รู้สึกหวงแหน เลียดายภาคภูมิใจ ทะนง) ในศิลปะที่กำลังได้ทำอยู่	กิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยวที่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ศิลปวัฒนธรรมของพื้นที่จุดหมาย สร้างความเข้าใจผ่านประสบการณ์การทำงานศิลปะของเจ้าบ้าน	การผสมผสานรูปแบบการเขียนรูปร่างแบบเชิงพื้นที่ และการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ ใช้สื่อที่หลากหลายในการสร้างองค์ความรู้ มุ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และเกิดประสิทธิภาพสูงสุดแก่ผู้เรียน	กิจกรรมที่เน้นให้เด็กได้เกิดพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา	กิจกรรมที่มุ่งเน้นการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์อย่างเสรี นำศิลปะบูรณาการกับศาสตร์อื่น รู้คุณค่าศิลปะและนำไปใช้ในชีวิตรประจำวัน เกิดอารมณ์เพลิดเพลิน ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	กิจกรรมที่ช่วยให้ผู้สูงอายุเกิดทักษะ ความภาคภูมิใจ ความพึงพอใจ ความมั่นใจในตนเอง ความนับถือตนเอง ความรู้สึกอ่อนโยน และมีสุขภาพจิตที่สมบูรณ์ขึ้น

ภาพที่ 9 การเปรียบเทียบจุดมุ่งหมายของกิจกรรม (ผู้วิจัย, 2565)

ที่มา : ผู้วิจัย

5.1 จุดมุ่งหมายของกิจกรรม เป็นการกำหนดทิศทางของกิจกรรมและเงื่อนไขที่คาดว่าจะให้ผู้ทำกิจกรรมได้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องใดและสามารถทำงานได้มากน้อยเพียงใด จากภาพที่ 9 การเปรียบเทียบจุดมุ่งหมายของกิจกรรม แสดงถึง **กิจกรรมศิลปะ** เป็นกิจกรรมที่ได้สร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการทางศิลปะ ประกอบด้วย การปฏิบัติทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เพื่อเชื่อมโยงแนวทางการคิดไปสู่ประสบการณ์ กระตุ้นการรับรู้ จินตนาการและการสร้างความเชื่อมั่น ซึ่งทำให้เกิดการเห็นคุณค่าและความเข้าใจในอัตลักษณ์ของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น **กิจกรรมที่เน้นการเห็นคุณค่าของศิลปะ** ทำให้เกิดความตระหนักในคุณค่า รู้สึกหวงแหน เสียหาย ภาคภูมิใจ ทะนงสิ่งที่กำลังได้รับอยู่ ผลที่เกิดจากการเห็นคุณค่า เช่น ดูแล รักษา ทะนุถนอม อนุรักษ์ เป็นต้น **กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์** กิจกรรมที่นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมของพื้นที่จุดหมาย ซึ่งประสบการณ์ดังกล่าวทำให้นักท่องเที่ยวได้ทำความเข้าใจผ่านประสบการณ์ของตนเอง มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมระหว่างนักท่องเที่ยวและเจ้าของบ้าน **กิจกรรมแบบผสมผสาน** คือ การผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ทั้งในลักษณะเผชิญหน้าและการเรียนผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ในการสร้างองค์ความรู้ได้อย่างหลากหลาย อันก่อให้เกิดการศึกษาที่มีคุณภาพและเกิดประสิทธิภาพสูงสุดแก่ผู้เรียน **กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก** เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กปฐมวัย ได้แสดงออกทางความคิด โดยผ่านบรรยากาศการจัดกิจกรรมที่มีความสุขและสนุกสนาน มีอิสระในการเลือกทำกิจกรรมด้วยตัวเอง เน้นให้เกิดพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา (ขนิษฐา บุญนาค, 2562) **กิจกรรมศิลปะสำหรับเยาวชน** มุ่งหมายให้เยาวชนมีความคิดทางศิลปะและการแสดงออกตามลักษณะความถนัดของแต่ละบุคคลอย่างสร้างสรรค์และเสรี รู้คุณค่าวิชาศิลปะสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน **กิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ** มีบทบาทสำคัญต่อผู้สูงอายุในด้าน การสนับสนุนกระบวนการพัฒนาความสามารถทางความคิด การสร้างความรู้สึกละเอียดอ่อน และการรับรู้การวิเคราะห์ รวมทั้งช่วยให้ผู้สูงอายุเกิดทักษะ ความภาคภูมิใจ ความพึงพอใจ ความมั่นใจในตนเอง ความนับถือตนเอง ความรู้สึกอ่อนโยนและมีสุขภาพจิตที่สมบูรณ์ขึ้น (กิตตินิธิ เกตุแก้ว, 2563)

แนวทางการจัดกิจกรรม						
กิจกรรมศิลปะ	กิจกรรมที่เน้นการเห็นคุณค่าของศิลปะ	กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	กิจกรรมแบบผสมผสาน	กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก	กิจกรรมศิลปะสำหรับเยาวชน	กิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ
1. ชี้นำหรือขั้นเตรียมความพร้อม 2. ชี้นำสอนหรือขั้นปฏิบัติกิจกรรม 3. ชี้นำสรุปผลความรู้ที่ได้ 4. ประเมินผล	1. การเรียนรู้เรื่องราวให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง 2. การเรียนรู้เรื่องความงาม การชื่นชมผลงานศิลปะ 3. การวิพากษ์วิจารณ์งานศิลปะเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ 4. การปฏิบัติงานศิลปะ	1. การสืบค้นให้ได้เรื่องราวจากทุนวัฒนธรรม ผ่านการออกแบบและนำเสนอที่น่าสนใจ 2. การร้อยเรียงให้ได้ อรรถรสสามารถจับต้องได้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า 3. มีวิธีที่เหมาะสมในการสร้างความน่าสนใจ สามารถกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	ผู้สอนสามารถใช้วิธีการสอนมากกว่าหนึ่งวิธี สามารถสอนได้ทั้งแบบผสมผสานเวลา การเรียนออนไลน์ แบบเผชิญหน้า เป้าหมายอยู่ที่ การให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมาย การเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ	1. การลงมือทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้ เคลื่อนไหว ส่องดู เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง 2. สอดคล้องกับจิตวิทยา พัฒนาการและการทำงานของสมองที่เหมาะสมกับอายุ	กิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียน เชื่อมโยงสถานการณ์ และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	1. เน้นให้ประโยชน์ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม 2. ดำเนินถึงความปลอดภัย และความสุข 3. สอดคล้องกับวิถีชีวิตวัฒนธรรม ประเพณี 4. เคารพในตัวตน 5. ใช้แรงไม่มาก 6. สามารถแบ่งปันผลงานให้กับผู้อื่นได้

ภาพที่ 10 การเปรียบเทียบแนวทางการจัดกิจกรรม (ผู้วิจัย, 2565)

ที่มา : ผู้วิจัย

5.2 แนวทางการจัดกิจกรรม เป็นภารกิจของผู้นำกิจกรรมหรือผู้สอนที่จะต้องกำหนดให้ผู้ทำกิจกรรม ภาพที่ 10 การเปรียบเทียบแนวทางการจัดกิจกรรม แสดงถึง **กิจกรรมศิลปะ** ประกอบด้วย ชี้นำหรือขั้นเตรียมความพร้อม ชี้นำสอนหรือขั้นปฏิบัติกิจกรรม ชี้นำสรุปผลสิ่งที่ได้รับ และขั้นประเมินผล **กิจกรรมที่เน้นการเห็นคุณค่าของศิลปะ** เริ่มจาก 1) การเรียนรู้เรื่องราวประวัติความเป็นมา จะช่วยสนับสนุนให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง 2) การเรียนรู้เรื่องความงาม การชื่นชมผลงานศิลปะนั้นจริง ๆ 3) การวิพากษ์วิจารณ์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่ตรงกัน ก่อให้เกิดปัญญา ความรอบรู้ 4) การปฏิบัติงานศิลปะ กิจกรรมควรทำให้เกิดความเพลิดเพลิน ไม่ยากจนเกินไป ประสบความสำเร็จในงานหรือเกิดความภาคภูมิใจในผลงานที่มีความหมายต่อผู้ทำกิจกรรมเอง **กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์** จะมีหลักการ คือ 1) การสืบค้นเรื่องราวจากทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ผ่านการสืบค้น ร้อยเรียง ออกแบบและนำเสนอได้อย่างน่าสนใจ 2) การร้อยเรียงให้ได้ อรรถรส สามารถจับต้องได้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้แก่ การมองเห็น การดมกลิ่น การได้ยิน การสัมผัส และการลิ้มรส 3) การออกแบบอย่างมีลีลาเหนือชั้นน่าประทับใจ โดยกิจกรรมมีวิธีที่เหมาะสมในการสร้างความน่าสนใจให้กับสิ่งที่นำเสนอ สามารถกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ **กิจกรรมแบบผสมผสาน** สามารถใช้วิธีการสอนได้มากกว่าสองวิธี และสอนได้ทั้งแบบผสมผสานเวลา อย่าง การเรียนออนไลน์ ผสมผสานกับแบบเผชิญหน้า ด้วยการเรียนแบบพบปะกันในห้องเรียนแบบดั้งเดิม **กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก** ได้ลงมือกระทำเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว ส่องดู เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และเหมาะสมกับจิตวิทยา พัฒนาการและการทำงานของสมอง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) **กิจกรรมศิลปะสำหรับเยาวชน** กิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียน เชื่อมโยงสถานการณ์และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ **กิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ** เน้นให้ประโยชน์แก่

ผู้สูงอายุทั้งทางด้านร่างกายจิตใจอารมณ์และสังคม ให้ความรู้สึกสดชื่นกระฉับกระเฉงและสนใจต่อสิ่งรอบตัวมากขึ้น คำนี้ถึงความปลอดภัยและความสนใจเป็นสำคัญ สอดคล้องกับวิถีชีวิตวัฒนธรรมประเพณีในแต่ละท้องถิ่น เคารพในความเชื่อส่วนบุคคลของผู้สูงอายุ ใช้แรงในการทำกิจกรรมไม่มาก และสามารถแบ่งปันผลผลิตจากสิ่งที่ได้เรียนรู้การทำด้วยตนเองให้กับผู้อื่นได้

สื่อการสอน						
กิจกรรมศิลปะ	กิจกรรมที่เน้นการเห็นคุณค่าของศิลปะ	กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	กิจกรรมแบบผสมผสาน	กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก	กิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ	กิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ
<ul style="list-style-type: none"> - สื่อสิ่งพิมพ์ - สื่อเทคโนโลยี - สื่อบุคคล - สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม - สื่อการสาธิต - สื่อวัสดุหรือ เครื่องมือ 	<ul style="list-style-type: none"> - เรียนจากสถานการณ์จริง - การสาธิต 	<ul style="list-style-type: none"> - สื่อบุคคล - สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม - การสาธิต - สื่อวัสดุหรือ เครื่องมือ 	มีความหลากหลายมาก โดยเน้นบูรณาการร่วมกับการใช้เทคโนโลยี	<ul style="list-style-type: none"> - สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย - ทำด้วยวัสดุที่ไม่เป็นพิษเป็นภัยต่อเด็ก - ขนาดและน้ำหนักเหมาะสมกับวัย 	<ul style="list-style-type: none"> - มีเนื้อหา สั้น สามารถเข้าใจและนำไปใช้ได้ทันที - มีหลากหลายประเภทสวยงาม น่าสนใจ และแปลกใหม่ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้คำอธิบายชัดเจน ขนาดอักษร สี ชัดเจน - วัสดุที่ปลอดภัย

ภาพที่ 11 การเปรียบเทียบรูปแบบสื่อการสอน(ผู้วิจัย, 2565)

ที่มา : ผู้วิจัย

5.3 สื่อการสอน สื่อเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สร้างเสริมคุณธรรมและค่านิยมให้กับผู้เรียน (กรมวิชาการ, 2545) จากภาพที่ 11 การเปรียบเทียบรูปแบบสื่อการสอน แสดงถึง **กิจกรรมศิลปะ** จะใช้สื่อที่หลากหลายเกือบทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี สื่อบุคคล สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สื่อการสาธิต หรือสื่อวัสดุหรือเครื่องมือ **กิจกรรมที่เน้นการเห็นคุณค่าของศิลปะ** เนื่องจากต้องการให้ซาบซึ้งถึงคุณค่าจะใช้สื่อจากการสาธิตหรือจากสถานการณ์จริง เพื่อให้ได้รับรู้ถึงความยากลำบาก ความงาม ที่มาของงานศิลปะ **กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์** จะจัดในแหล่งท่องเที่ยว ดังนั้นสื่อจึงเป็นสื่อบุคคลในท้องถิ่น สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การสาธิต สื่อวัสดุหรือเครื่องมือที่ใช้ปฏิบัติงานจริง **กิจกรรมแบบผสมผสาน** มีความหลากหลายมาก โดยเน้นไปทางการใช้เทคโนโลยี ได้แก่ การเรียนแบบเว็บช่วย การเรียนแบบผสมผสานเนื้อหาบนเว็บกับการอภิปรายทางออนไลน์ มีการประชุมแบบเผชิญในห้องเรียนบ้างตามความเหมาะสม และการเรียนแบบออนไลน์ที่มีเนื้อหาทั้งหมดอยู่บนเว็บ ไม่มีการพบปะกันแบบเผชิญหน้าระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน **กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก** จะใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ทำด้วยวัสดุที่ไม่เป็นพิษเป็นภัยต่อเด็ก ขนาดและน้ำหนักเหมาะสมกับวัย **กิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ** สามารถใช้สื่อได้หลากหลายประเภท มีความสวยงามและน่าสนใจ เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะนิสัยของเยาวชน คู่มือการใช้ชุด

กิจกรรมการเรียนรู้ มีจุดเด่น คือ มีเนื้อหาสั้น เข้าใจง่าย ช่วยให้ผู้ที่ไม่เคยใช้มาก่อนสามารถเข้าใจและนำไปใช้ได้ทันที **กิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ** จะเน้นการใช้คำอธิบายชัดเจน ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ สีชัดเจน วัสดุที่ปลอดภัย

5.4 การวัดและประเมินผล เป็นการประเมินคุณภาพการทำงานของทั้งผู้จัดกิจกรรมและผู้ทำกิจกรรม การวัดและประเมินผลการเรียนรู้จะต้องประเมินให้ครอบคลุมทุกด้าน ทั้งในส่วนของกระบวนการ ผลงาน ความรู้ ความรู้สึก และทักษะการแสดงออกทุกด้าน โดยประเมินตามสภาพจริง (ชุตินา เวทการ, 2551) การวัดและประเมินผลสามารถประเมินได้ในช่วงก่อนทำกิจกรรม ระหว่างทำกิจกรรม และหลังทำกิจกรรม (เกษร ธิตะจारी, 2543) ซึ่งจะต้องกำหนดเรื่องที่จะประเมินให้ชัดเจน ได้แก่ การประเมินผลผลิต คือ การประเมินผลการเรียนรู้จากความรู้เชิงวิชาการและผลงานศิลปะในกิจกรรม การประเมินการปฏิบัติงาน คือ การประเมินพฤติกรรมการทำงาน สามารถประเมินในเรื่องของการใช้เหตุผล ทักษะ และสมรรถนะ เจตคติ การเห็นคุณค่าศิลปะ นิสัยการทำงาน และการประเมินกระบวนการเรียนรู้ เป็นวิธีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ด้วยการใช้กระบวนการคิดและกระบวนการกลุ่ม และกำหนดเครื่องมือที่จะใช้ประเมินให้สอดคล้องตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ พร้อมกับคำนึงถึงความเหมาะสมของกลุ่มผู้ทำกิจกรรมส่วนใหญ่

การวัดและประเมินผล						
กิจกรรมศิลปะ	กิจกรรมที่เน้นการเห็นคุณค่าของศิลปะ	กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	กิจกรรมแบบผสมผสาน	กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก	กิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ	กิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ
<ul style="list-style-type: none"> - การสัมภาษณ์ - การสังเกตพฤติกรรม - แบบทดสอบ - แบบสอบถาม - การสะท้อนคิด 	<ul style="list-style-type: none"> - การสัมภาษณ์ - การสังเกตพฤติกรรม - แบบทดสอบ - แบบสอบถาม 	<ul style="list-style-type: none"> - การร่วมกันพูดคุย - การสังเกตพฤติกรรม 	<ul style="list-style-type: none"> - ผลสัมฤทธิ์เทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน - งบประมาณค่าใช้จ่าย 	<ul style="list-style-type: none"> - การสังเกต - พูดคุยกับเด็ก 	<ul style="list-style-type: none"> - การสัมภาษณ์ - การสังเกตพฤติกรรม - แบบทดสอบ - แบบสอบถาม - แฟ้มสะสมผลงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - การสัมภาษณ์ - การสังเกตพฤติกรรม

ภาพที่ 12 การเปรียบเทียบการวัดและประเมินผล (ผู้วิจัย, 2565)

ที่มา : ผู้วิจัย

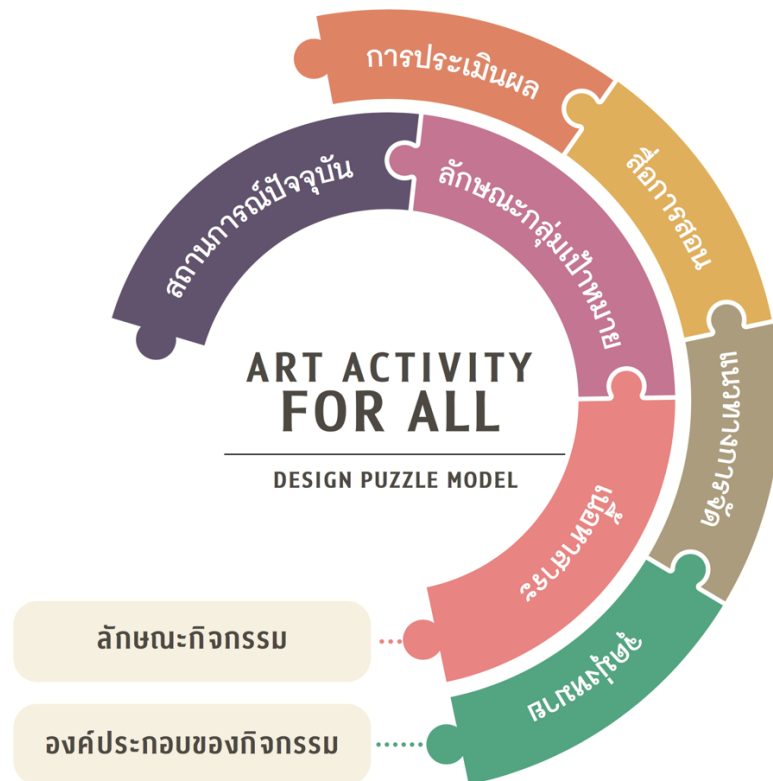
จากภาพที่ 12 การเปรียบเทียบการวัดและประเมินผล แสดงถึง **กิจกรรมศิลปะ** สามารถใช้ทั้งการประเมินผลผลิต การประเมินการปฏิบัติงาน การประเมินกระบวนการเรียนรู้ ด้วยการสัมภาษณ์ การสังเกตพฤติกรรม แบบทดสอบ แบบสอบถาม **กิจกรรมที่เน้นการเห็นคุณค่าของศิลปะ** การวัดและประเมินผลการเรียนรู้เกี่ยวกับคุณค่าของศิลปะ จำเป็นต้องใช้การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านสติปัญญาด้วยแบบทดสอบ ควบคู่ไปกับการวัดความรู้สึกด้วย แบบวัดด้วยสถานการณ์ แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม การสะท้อนคิด การสัมภาษณ์ **กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์** เนื่องจากผู้ทำกิจกรรมเป็นนักท่องเที่ยวและต้องการความผ่อนคลาย สนุกสนาน จะใช้การ

ร่วมกันพูดคุย และการสังเกตพฤติกรรม **กิจกรรมแบบผสมผสาน** ทำโดยการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน รวมถึงการประเมินงบประมาณค่าใช้จ่ายในการพัฒนาระบบการเรียนการสอน **กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก** การสังเกตเป็นวิธีการที่ครูปฐมวัยใช้มากที่สุด เป็นวิธีการหลักของการประเมินตามสภาพจริง การพูดคุยจะทำให้ครูเข้าใจถึงความรู้สึกนึกคิดของเด็กได้ และแบบทดสอบควรกระทำด้วยความระมัดระวัง และกระทำอย่างรอบคอบ (บรรพตพรประเสริฐ, 2561) เช่นเดียวกับ **กิจกรรมศิลปะสำหรับเยาวชน** ใช้การสัมภาษณ์ การสังเกตพฤติกรรม แบบทดสอบ แบบสอบถาม และสามารถชี้แจงผลงานในการประเมินได้ **กิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ** ที่มีอายุมากการใช้แบบทดสอบอาจไม่สะดวก ควรใช้การพูดคุย การสัมภาษณ์ การสังเกตพฤติกรรมแทน

จากการวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ขององค์ประกอบและการวางแผนการจัดกิจกรรมทั้ง 7 รูปแบบกิจกรรม โดยมีกิจกรรมศิลปะเป็นพื้นฐานของแนวคิด สรุปได้ว่า รูปแบบของการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อคนทั้งมวลที่มุ่งพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ การรับรู้ความงามและส่งเสริมกระตุ้นให้ได้แสดงออกทางอารมณ์ตามความรู้สึก เกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด รวมถึงตระหนักถึงคุณค่าโดยใช้กระบวนการทางศิลปะ สำหรับทุกเพศ ทุกวัย ทุกความต้องการ ให้สามารถร่วมกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน อย่างมีข้อจำกัดน้อยที่สุด แนวทางการจัดกิจกรรมเกิดจากการสำรวจแนวโน้ม ให้ตรงกับความต้องการของผู้ทำกิจกรรม ส่งผลถึงความสนใจในการร่วมกิจกรรม ควรออกแบบกิจกรรมให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากคู่มือ แบ่งระดับความยากง่ายให้เหมาะสมกับแต่ละช่วงวัย สื่อการสอนควรเลือกใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลและแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นสื่อประเภทเทคโนโลยีในชุดกิจกรรมที่เหมาะสมกับทุกกลุ่มวัยนั้น ควรเป็นแพลตฟอร์มพื้นฐานที่มีคนเข้าถึงได้จำนวนมาก และใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน และเกิดความปลอดภัยสูงสุดต่อผู้ใช้ จึงจะทำให้เกิดการเรียนรู้ และปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ เช่น Facebook Google Sites เป็นต้น ถึงอย่างนั้นยังต้องมีการบูรณาการกับสื่ออื่น ๆ อย่างสื่อสิ่งพิมพ์ ให้ผู้ที่ไม่มีอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ก็สามารถทำกิจกรรมได้ และการวัดและประเมินผลเน้นการประเมินผลความสุขที่เกิดขึ้นทั้งขณะทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรมเสร็จ การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ อาจใช้การสัมภาษณ์พูดคุยถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ และมีการแลกเปลี่ยนอภิปรายกันเองระหว่างผู้ทำกิจกรรม หรือหากจัดในห้องเรียนสามารถใช้ร่วมกับแบบทดสอบได้ แต่ต้องกระทำด้วยความระมัดระวัง ไม่ทำให้ผู้ทำกิจกรรมเกิดความเครียดจากการวัดประเมิน อย่างไรก็ตามการออกแบบจากฐานข้อมูลพฤติกรรมและความต้องการของผู้ทำกิจกรรม จะสามารถผลิตกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมกับผู้ทำกิจกรรมที่มีความหลากหลายได้

5.5 “ART ACTIVITY FOR ALL FOR THE NEXT NORMAL” DESIGN PUZZLE MODEL แนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะสำหรับรองรับผู้ทำกิจกรรมที่มีความหลากหลายสำหรับวิถี Next Normal

การออกแบบกิจกรรมศิลปะสามารถใช้แนวคิด ADDIE ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นการวิเคราะห์และการวางแผน ขั้นการออกแบบ ขั้นการพัฒนา ขั้นการนำไปใช้ ขั้นการประเมินผล เนื่องจากการวิเคราะห์ผู้ทำกิจกรรม รูปแบบการเรียน ความต้องการ และทรัพยากรที่สนับสนุนต่อการจัดกิจกรรมเพื่อใช้ในการพัฒนากิจกรรมศิลปะ กระบวนการนี้ก็จะนำมาซึ่งกิจกรรมที่ตรงกับพฤติกรรมและความต้องการของผู้ทำกิจกรรม ซึ่งนอกจากจะออกแบบชุดกิจกรรมจากพื้นฐานของผู้ทำกิจกรรมแล้ว การตรวจสอบและทดลองใช้ เพื่อปรับปรุงแก้ไขก็มีความสำคัญที่จะกำจัดข้อผิดพลาดที่จะเกิดขึ้นระหว่างดำเนินกิจกรรมครั้งต่อไป



ภาพที่ 13 แนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อคนทั้งมวล (ผู้วิจัย, 2565)

ที่มา : ผู้วิจัย

แนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อคนทั้งมวลสำหรับวิถี Next Normal (ภาพที่ 13) เริ่มจากการกำหนดเนื้อหาสาระในกิจกรรมที่ต้องการให้ผู้ทำกิจกรรมได้ปฏิบัติและได้รับรู้ การศึกษา

บุคลิกลักษณะของกลุ่มเป้าหมายหลักและสถานการณ์ปัจจุบัน ไม่ว่าจะ เป็นเทคโนโลยี กระแสหรือ ความนิยมที่จะส่งผลกระทบต่อการจัดกิจกรรมศิลปะ ทั้งสามประการนี้เป็นตัวกำหนดลักษณะกิจกรรมและ ส่งผลกระทบต่อกรอบการออกแบบองค์ประกอบของกิจกรรม ได้แก่ จุดมุ่งหมาย แนวทางการจัดกิจกรรม สื่อการสอน และการวัดและประเมินผล ที่ควรออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหลัก ขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงผู้ทำกิจกรรมกลุ่มอื่น ๆ และ ปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้จัดกิจกรรมศิลปะเองด้วย ดังที่ เกษร ธิตะจारी (2543) ระบุไว้ว่า ผู้จัดกิจกรรมไม่มีพื้นฐานความรู้ทางศิลปะและประสบการณ์ ทางศิลปะเพียงพอในการสอน ไม่ได้ศึกษาผู้ทำกิจกรรมมากพอ จนทำให้เกิดความสับสนในเนื้อหาและ จัดกิจกรรมไม่สอดคล้องตามวุฒิภาวะของผู้เรียน ส่งผลให้การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนไม่ประสบผล การวางแผนไม่ได้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนความยากง่าย และให้เนื้อหามีความสัมพันธ์กัน ทำให้เกิดความ ยุ่งยากในการทำกิจกรรม รวมถึงการขาดแคลนวัสดุในการปฏิบัติงานผู้จัดกิจกรรมจะต้องมีทักษะ ประยุกต์การใช้วัสดุที่หาง่ายมาทดแทน การออกแบบกิจกรรมศิลปะศึกษาจึงต้องคำนึงถึงความ สอดคล้องตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ รูปแบบการจัดกิจกรรมต้องน่าสนใจและท้าทาย ทำให้เกิด ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ความท้าทายนี้จะต้องไม่ยากและง่ายเกินไป เพื่อไม่ให้เกิดความ เบื่อหน่ายในการทำกิจกรรม แต่ในขณะเดียวกันเมื่อทำได้ก็จะเกิดความภาคภูมิใจในตัวเอง ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์และมีอิสระในการทำงาน ผู้ทำกิจกรรมสามารถประยุกต์กิจกรรมได้ตามความ เหมาะสมหรือสามารถนำไปประยุกต์เป็นงานอื่นได้ และสอดคล้องกับวุฒิภาวะและความสนใจ

จากแนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อคนทั้งมวลจะเห็นได้ว่า กลุ่มเด็ก เยาวชน และ ผู้สูงอายุจะมีคุณลักษณะของกิจกรรมที่ชัดเจน ไม่ว่าจะ เป็นด้านหลักการออกแบบ การใช้สื่อ การ ดำเนินกิจกรรม แต่สังเกตได้ว่าขาดกลุ่มวัยทำงานหรือวัยผู้ใหญ่ไป ผู้วิจัยจึงจัดกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ ในการศึกษาใหม่ ได้แก่ กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี) กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี) กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป) ซึ่งคาดว่าจะได้เห็นความแตกต่างระหว่างช่วงกลุ่มวัยและผลการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะ แบบผสมผสาน รวมไปถึงจนถึงข้อสังเกตอื่น ๆ ได้อย่างชัดเจน

6. สื่อการเรียนรู้

สื่อเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูน ทักษะและประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพ ทางความคิดอย่างมีวิจารณญาณ สร้างเสริมคุณธรรมและค่านิยมให้กับผู้เรียน (กรมวิชาการ, 2545)

1. ลักษณะของสื่อการเรียนรู้ จำแนกสื่อการเรียนรู้เป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

1.1 สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง หนังสือและเอกสารสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ซึ่งได้แสดงหรือจำแนกหรือเรียบเรียงสาระความรู้ต่าง ๆ โดยใช้หนังสือที่เป็นตัวเขียนหรือตัวพิมพ์เป็นสื่อเพื่อแสดง ความหมาย

1.2 สื่อเทคโนโลยี หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ได้ผลิตขึ้นเพื่อใช้ควบคู่กับเครื่องมือ โสตทัศนวัสดุหรือเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น วีดิทัศน์ แดบบันทึกเสียง

1.3 สื่ออื่น ๆ เป็นสื่อที่นอกเหนือสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อเทคโนโลยี ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อ ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สื่อกิจกรรมหรือกระบวนการ และสื่อวัสดุหรือเครื่องมือและ อุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อประกอบการเรียนรู้

2. การผลิตสื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ มีกระบวนการพื้นฐาน 3 กระบวนการ (กรอง กาญจน์ อรุณรัตน์, 2536) คือ

2.1 การกำหนดวัตถุประสงค์

2.2 การเตรียมเครื่องมือในการเรียนการสอน

2.3 การปรับปรุงแก้ไข

ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ และ อภิชาติ พลประเสริฐ (2562) ได้วิเคราะห์ข้อดีและข้อจำกัด ของสื่อการเรียนรู้อะเภทต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม มีรายละเอียดดังตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของสื่อการเรียนรู้อะเภทต่าง ๆ

ประเภทของสื่อ	ข้อดี	ข้อจำกัด
1. สื่อสิ่งพิมพ์ เอกสาร หนังสือ ตำรา หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร	- ใช้ได้ในทุกสถานที่ - สามารถเรียงลำดับเนื้อหา ความรู้อย่างเป็นระบบ ศึกษา ทางไกลได้	- เสื่อมสภาพหรือหายได้ - ถ้าน้ำหนักมากอาจไม่เหมาะกับการ พกพาไปตามสถานที่ต่าง ๆ
2. สื่อเทคโนโลยี วีดิทัศน์ เทปบันทึกเสียง อินเทอร์เน็ต	- พกพาสะดวก - คงทนและเก็บได้นาน - ใช้กับคนจำนวนมากได้สะดวก - ประหยัดต้นทุนในการผลิตสื่อ	- มีค่าใช้จ่ายด้านอุปกรณ์การเข้าถึง - ไม่เหมาะกับพื้นที่ขาดแคลน เทคโนโลยี - ผู้ที่ไม่มีความถนัดด้านเทคโนโลยี อาจมีปัญหา
3. สื่ออื่น ๆ 3.1 สื่อบุคคล ปราชญ์ วิทยากร	- ได้ความรู้ที่ใหม่ - สอบถามเพิ่มเติมได้	- เนื่องจากสื่อเป็นคนอาจมีความ ผิดพลาดจากการตอบผิด - อาจมีปัญหาด้านการนัดหมายเวลา

ประเภทของสื่อ	ข้อดี	ข้อจำกัด
3.2 สื่อธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม แหล่งการเรียนรู้ ห้องสมุด ชุมชน วัฒนธรรม	- หาได้ง่าย อยู่รอบตัว - ประหยัดต้นทุน - เปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วม	- ต้องไปสถานที่จริง - ไปตามเวลาเปิดทำการเท่านั้น - เปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา
3.3 สื่อกิจกรรม/ กระบวนการ การสาธิต การจัดนิทรรศการ โครงการ ทัศนศึกษา นอกสถานที่	- ผู้มีส่วนร่วมได้ลงมือทำ - ได้ประสบการณ์ตรง	- ต้องมีผู้ดูแลกิจกรรม - ใช้เวลาในการเตรียมสื่อ เนื่องจากต้องวางแผนล่วงหน้า
3.4 สื่อวัสดุ/เครื่องมือ และอุปกรณ์ประกอบการ เรียนรู้ หุ่นจำลอง แผนภูมิ แผน ที่ ตาราง สถิติ กราฟ	- มีความหลากหลาย - เพิ่มลูกเล่นได้มากเหมาะ กับให้ ความรู้ในหัวข้อย่อย ๆ - ใช้ร่วมกับสื่อชนิดอื่นได้	- ไม่ค่อยเหมาะกับเนื้อหาที่เกี่ยวกับ ศิลปะ

ที่มา : ธรรมนูญ จันทน์เนื้อไม้ และ อภิชาติ พลประเสริฐ (2562)

จากตารางที่ 6 สื่อแต่ละประเภทมีข้อดีและข้อเสียแตกต่างกันไป ดังนั้นควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับ เนื้อหา วัตถุประสงค์และกระบวนการของกิจกรรม รวมไปถึงวิธีการเรียนรู้ เช่น เมื่อเกิดภาวะโรคระบาด ผู้เรียนไม่สามารถมาเรียนได้ การเลือกใช้สื่อประเภทเทคโนโลยีและสื่อสิ่งพิมพ์ อาจเหมาะสมกว่า การใช้สื่อแบบสาธิตตัวต่อตัวหรือการทัศนศึกษาออกสถานที่ เป็นต้น

6.1 แพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ (Social Media Platform)

โซเชียลมีเดีย (Social Media) เป็นเครื่องมือหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลใด ๆ ก็ตามที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างและแชร์เนื้อหาเกี่ยวกับเพื่อน หรือสาธารณชนทั่วไปได้อย่างรวดเร็ว (Pannakan Warawattananon, 2563) Social Media Platform มีหลากหลายรูปแบบ โดยรูปแบบที่เหมาะสมในการนำมาใช้กับชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ได้แก่

1. Facebook คือ บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผู้นิยมใช้มาก สามารถโพสต์อัปเดตแบ่งปันรูปภาพ คลิปวิดีโอ บทความหรือ URL ของเว็บไซต์ มีการสนทนาแบบโต้ตอบทันที ผู้ใช้ยัง

ติดต่อสื่อสาร ตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ อีกทั้งยังสามารถสร้าง Fan page Facebook หรือ Facebook Group เพื่อรวมกลุ่มผู้ที่มีความสนใจเฉพาะเรื่องได้ โดยสมาชิกและผู้ก่อตั้งกลุ่มหรือเพจ จะแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ผ่านการพูดคุย แสดงความคิดเห็น การสอบถาม การให้คำแนะนำและ คำปรึกษา ไม่ต้องเสียเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นตลอดเวลา

2. YouTube เป็นพื้นที่เผยแพร่คลิปภาพยนตร์และคลิปที่มาจากรายการโทรทัศน์ ผู้ใช้บริการสามารถเข้าชมได้ง่ายและเลือกชมได้ตามความสะดวก การนำ Youtube มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เช่น สื่อประกอบการเรียนการสอน สื่อสาธิตการทำกิจกรรม การเผยแพร่ผลงานของผู้เรียน ยังสามารถเชื่อมโยงคลิปไปยังเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มออนไลน์อื่น ๆ ได้อีกด้วย

3. Line Official Account ใช้สำหรับการสนทนาโต้ตอบแบบทันที สามารถแบ่งผู้ใช้ ออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อแยกการดูแล มีการทำ Poll และ Survey ที่สำคัญสามารถใช้ประโยชน์จาก Timeline Post โดยไม่มีค่าใช้จ่าย

4. Tiktok เป็น Short Video Platform ความยาว 15 วินาที เนื่องจากความสนใจคนเรามี สมารถสั้นมาก จึงเป็นที่มาของ Tiktok ที่กำลังมาแรง (Positioning, 2562)

วิธีการใช้แพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

1. อย่าสร้างแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์หลายช่องทางเกินไป อย่าสร้างและดูแล social media หลายช่องทางจนเกินไป เพื่อป้องกันความสับสน และการดูแลที่เกินความจำเป็น

2. เน้นนำเสนอข้อมูลไม่มากจนเกินไป เข้าใจง่าย เพราะการเล่น social media นั้น ส่วนใหญ่จะเป็นการเลื่อนดูแบบเร็วๆ จึงไม่ควรโพสต์อะไรที่เข้ายากจนเกินไป ผู้ชมอาจจะหมดความสนใจได้

3. อัปเดตอย่างสม่ำเสมอ ไม่ว่าจะป็นรูปภาพเล็กๆ น้อยๆ รีวิวจากผู้ใช้ บทความที่น่าสนใจ เป็นต้น

4. ให้ความสนใจกับผู้เข้าชมเพจอยู่เสมอ ไม่ว่าจะป็นการตอบ Comment หรือตอบ In Box เนื้อหาบนเพจ นอกจากเหนือจากการพยายามสื่อสารเนื้อหาของตัวเอง

ข้อควรระวังในการใช้แพลตฟอร์มสังคมออนไลน์

1. ตรวจสอบความถูกต้องหรือความทันสมัยของข้อมูล แหล่งที่มาของข้อมูลที่ น่าเชื่อถือ

2. ควรมีการไตร่ตรองข้อมูลจากหลากหลายที่มา เพื่อป้องกันความผิดพลาดในการนำเสนอข้อมูล

3. ควรมีการอ้างอิงแหล่งที่มาอย่างชัดเจน ในการนำข้อความ เอกสาร ภาพ หรือ วิดีโอ มาใช้

6.2 แพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Learning Platform)

แพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล เป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง ส่งเสริม ให้คนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจาก สื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ (รุ่งหทัย บุญพรม, 2563) แพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัลยังเป็นที่ที่ผู้สอนและผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนที่สร้างมูลค่าให้แก่ทั้งสองฝ่าย ควรเป็นแพลตฟอร์มที่สร้างการเข้าถึงองค์ความรู้และนวัตกรรมที่ช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียน มีปฏิสัมพันธ์กันได้สะดวกและรวดเร็วขึ้นบนโลกออนไลน์ (OKMD, 2560) แพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล ที่เหมาะสมในการนำมาใช้กับชุดกิจกรรม ศิลปะแบบผสมผสาน ได้แก่

1. **Website หรือ Google Sites** คือ โปรแกรมของ Google ที่ให้บริการสร้างเว็บไซต์ฟรี สามารถสร้างเว็บไซต์ได้ง่าย ปรับแต่งรูปลักษณ์ได้อย่างอิสระ และสามารถรวบรวมความหลากหลายของข้อมูลไว้ในที่เดียว เช่น วิดีโอ ปฏิทิน เอกสาร ข้อความ รูปภาพ สามารถนำมาแทรกในหน้าเว็บเพจได้ เป็นการเพิ่มลูกเล่น ใช้งานได้ง่าย ทำให้ช่วยอำนวยความสะดวกได้เป็นอย่างมาก (Google Workspace, 2562)

2. **Zoom** เหมาะสำหรับการจัดการเรียนการสอน แต่ไม่สามารถที่จะจัดเก็บงานที่มอบหมาย หรือการบ้าน สามารถวิดีโอคอล (VDO Call) สามารถแชร์เนื้อหาได้หลากหลาย โดยสามารถแชร์ ภาพหน้าจอให้กับคนอื่น ๆ ในกลุ่ม เดียวกันได้ โดยที่ผู้ใช้สามารถเข้ากลุ่มประชุมผ่าน เบอร์โทรศัพท์ อีเมล สามารถรองรับการใช้งานได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์และมือถือ ใช้งานได้ฟรี ไม่เสียค่าใช้จ่าย ใช้งานฟรีได้ 40 นาทีต่อการสร้างห้องประชุม 1 ห้อง จากนั้นผู้ใช้ก็เข้ามาใช้งานต่ออีกได้ (สิริพร อินทสนธิ, 2563)

6.3 ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์

1. ปัจจัยด้านผู้สอน

- ผู้สอนมีทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความรู้ความเข้าใจ ทันต่อเทคโนโลยี ทำให้สามารถสื่อสารไปยังผู้เรียนได้อย่างง่ายและรวดเร็ว
- ผู้สอนต้องมีความสามารถในการใช้โปรแกรมเชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้และสื่อต่าง ๆ

2. ปัจจัยด้านผู้เรียน

- ผู้เรียนมีความรู้เบื้องต้นด้านคอมพิวเตอร์ เช่น การเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ต การเข้าใช้งานแพลตฟอร์ม
- ผู้เรียนให้ความสนใจต่อการเรียนออนไลน์

3. ปัจจัยด้านบทเรียน

- ความชัดเจนของคู่มือการใช้งาน และแบบทดสอบ

- มีระบบการจัดการบทเรียนให้เหมาะสมของผู้เรียน
- มีความถูกต้องของเนื้อหาบทเรียนสามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่มีอยู่เดิมด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ง่าย
- การใช้สื่อผสมภาพและเสียงที่เพิ่มความน่าสนใจในการเรียน
- มีการออกแบบหน้าจอ เรียบง่าย ชัดเจน น่าสนใจ ไม่ซับซ้อน ใช้งานได้ง่าย

4. ปัจจัยด้านเทคโนโลยี

- การเข้าถึงของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- มีระบบการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนที่หลากหลาย (พชร ลิ้มรัตนมงคล และจิรัชฌา วิเชียรปัญญา, 2556)

Hootsuite (2564) ได้รายงานสถิติ Thailand Digital Stat 2021เกี่ยวกับสถิติการใช้โซเชียลมีเดียแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ในปี พ.ศ. 2564 ไว้ดังนี้

1. คนไทยใช้งานอินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้น
2. เหตุผลที่คนไทยเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตอันดับแรก คือ อยากค้นหาข้อมูลบางอย่าง และอยากจะทำติดต่อพูดคุยกับเพื่อนและคนในครอบครัว ตามลำดับ
3. คนไทยใช้ Smartphone เพิ่มมากขึ้นเป็นจำนวนร้อยละ 98.9 แต่ในขณะเดียวกันการเข้าถึงอุปกรณ์อย่างคอมพิวเตอร์ก็ยังมีไม่ถึง 50%
4. เนื้อหาสาระที่คนไทยชอบรับชมอันดับหนึ่งเป็นวิดีโอออนไลน์ ตามมาด้วยการดู LIVE หรือที่เรียกว่า Vlog ตามมาด้วยการฟังเพลง และก็ฟังวิทยุทางออนไลน์
5. แพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ที่คนไทยใช้มากที่สุด ได้แก่ Youtube (94.2%), Facebook (93.3%), Instagram (64.2%), Twitter (57.8%), และ Tik Tok (54.8%)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ดังนั้นแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล ที่เหมาะสมในชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน สำหรับกลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี) กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี) กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป) มีข้อดีและข้อจำกัดเฉพาะของแต่ละกลุ่ม ซึ่งจากการศึกษาสามารถวิเคราะห์ได้ ดังนี้

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์แพลตฟอร์มออนไลน์ที่เหมาะสมในชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

Social Media Platform			Digital Learning Platform	
Facebook	Youtube	Line	Website/Google Sites	Zoom
ข้อดี				
<ul style="list-style-type: none"> - มีผู้นิยมใช้มาก (93.3%) - อัปเดตแบ่งปันรูปภาพ คลิปวิดีโอ บทความหรือURLของเว็บไซต์ - มีการสนทนาแบบโต้ตอบทันที - สร้าง Fan page Facebook หรือ Facebook Group - ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย 	<ul style="list-style-type: none"> - คนไทยใช้มากที่สุด (94.2%) - วิดีโอออนไลน์ - เผยแพร่คลิปภาพยนตร์และคลิปที่มาจากรายการโทรทัศน์ - ผู้ใช้บริการสามารถเข้าชมได้ง่ายและเลือกชมได้ตามความ - ให้บริการฟรี ไม่เสียค่าใช้จ่าย 	<ul style="list-style-type: none"> - มี Line Chat ที่ช่วยเพิ่มการสื่อสาร - สามารถแชร์ไฟล์ใน กลุ่มได้มากกว่า 1 GB ต่อวัน - สามารถสร้างประกาศ - มี Note และ Keep ในการเก็บข้อมูลได้ ทั้งอัลบั้ม รูปภาพ วิดีโอ ลิงก์ ไฟล์ - ให้บริการฟรี ไม่เสียค่าใช้จ่าย 	<ul style="list-style-type: none"> - ให้บริการฟรี ไม่เสียค่าใช้จ่าย - พื้นที่จัดเก็บ 10 GB - มี Gadget เยอะแยะมากมาย และสามารถทำในรูปแบบที่ต้องการได้ - สามารถเชื่อมโยงไปยังแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ ได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เหมาะกับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ - สามารถวิดีโอคอลได้ - แชร์เนื้อหาได้ - ไม่เสียค่าใช้จ่าย
ข้อจำกัด				
<ul style="list-style-type: none"> - ระมัดระวังเรื่องการเผยแพร่ หรือรับข้อมูลข่าวสารที่เป็นเท็จ - การเผยแพร่ข้อมูลที่รวดเร็วหาไม่ได้รับการไตร่ตรองก่อนอาจเกิดผลเสียตามมา - การที่สามารถเชื่อมโยงไปยังข้อมูลที่หลากหลายทำให้ผู้ใช้อาจไม่ได้สนใจเนื้อหาที่ต้องการสื่ออย่างจริงจัง - ทำได้เฉพาะเมื่อต่ออินเทอร์เน็ตเท่านั้น 			<ul style="list-style-type: none"> - เว็บไซต์อยู่ภายใต้ Google ทำให้ domain name ยาว - ยังมีปัญหาเรื่องการใช้งานร่วมกับบางโปรแกรม - ทำได้เฉพาะเมื่อต่ออินเทอร์เน็ตเท่านั้น 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถจัดเก็บงานได้ - รองรับผู้เข้าร่วมใช้งานได้ค่อนข้างจำกัด - ใช้งานได้ 40 นาทีต่อครั้ง กรณีไม่เสียค่าใช้จ่าย

Social Media Platform			Digital Learning Platform	
Facebook	Youtube	Line	Website/Google Sites	Zoom
กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี)				<ul style="list-style-type: none"> - เป็นแพลตฟอร์มที่คุ้นเคย เนื่องจากเคยใช้ในการเรียนมาแล้ว - อาจเกิดความเบื่อหน่ายได้ - ผู้ไม่หวังดีค้นหาและสามารถเข้าร่วมการ ประชุม เพื่อก่อกวนการประชุม
<ul style="list-style-type: none"> - บางคนอาจยังไม่มีบัญชีเข้าใช้งาน - เป็นแพลตฟอร์มที่ต้องระมัดระวังการเข้าถึงเนื้อหา - ที่ไม่เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - เน้นคลิปที่มีระยะเวลาสั้น ๆ - เนื้อหาที่เข้าใจง่าย - ภาพประกอบสวยงาม - การใช้งานที่มีระยะเวลานาน อาจมีปัญหาเกี่ยวกับสายตา และสมองได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถพูดคุยถาม ตอบได้อย่างรวดเร็ว - ระมัดระวังเกี่ยวกับการไต่ตรงก่อนการพิมพ์ข้อความสนทนา - การสนทนาด้วยข้อความอาจเกิดความไม่ชัดเจน 	<ul style="list-style-type: none"> - เน้นสีสันสดใส น่ารัก - การใช้งานที่ง่าย 	
กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี)				<ul style="list-style-type: none"> - ระมัดระวังเรื่องการเผยแพร่ ข้อมูลส่วนตัว - การเปิดกล้องสนทนาอาจทำให้สูญเสียความเป็นส่วนตัว
<ul style="list-style-type: none"> - สามารถโพสภาพสร้างกิจกรรมให้เข้าร่วมได้ง่าย - ผู้ใช้จะคอยอัปเดตตลอดเวลา - ต้องสร้างสาระที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ไม่ให้สนใจสิ่งอื่นในแพลตฟอร์มแทน 	<ul style="list-style-type: none"> - เน้นคลิปที่มีระยะเวลาสั้น ๆ - เนื้อหาที่เข้าใจง่าย - ภาพประกอบสวยงาม - ระมัดระวังการเข้าถึงเนื้อหา - ที่ไม่เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้งานได้ง่าย - สามารถพูดคุยถาม ตอบได้อย่างรวดเร็ว - ระมัดระวังเกี่ยวกับการใช้งานร่วมกับผู้อื่นที่อยู่ในกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเพิ่มเกม คลิปวิดีโอ หรือแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่เป็นกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย - ควรมีคำชี้แจงการใช้งานที่ชัดเจน 	

Social Media Platform			Digital Learning Platform	
Facebook	Youtube	Line	Website/Google Sites	Zoom
กลุ่มวัยทำงานและวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป)				
<ul style="list-style-type: none"> - ใช้งานได้ง่าย เนื่องจากเป็นแพลตฟอร์มที่คุ้นเคย - มีผู้ใช้จำนวนมาก ทำให้เกิดการสร้างสังคม กลุ่มได้ง่าย - ต้องระมัดระวังการเข้าถึงข้อมูล และการส่งต่อข้อมูลเท็จ 			<ul style="list-style-type: none"> - เน้นการเข้าถึงและการใช้งานที่ง่าย หน้าเว็บไม่ซับซ้อน - ควรมีคำชี้แจงการใช้งานที่ชัดเจน 	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นแพลตฟอร์มที่ไม่คุ้นเคย - เกิดความยุ่งยากในการใช้งาน - ผู้ไม่หวังดีค้นหาและสามารถเข้าร่วมการ ประชุม เพื่อก่อกวนการประชุม - ระมัดระวังเรื่องการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว - การเปิดกล้อง สทนาอาจทำให้สูญเสียความเป็นส่วนตัว
ปัญหาและการแก้ไข				
<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบความถูกต้องหรือความทันสมัยของข้อมูล แหล่งที่มาของข้อมูลที่นำเชื่อถือ - ควรมีการไตร่ตรองข้อมูลจากหลากหลายที่มา เพื่อป้องกันความผิดพลาดในการนำเสนอข้อมูล - ควรมีการอ้างอิงแหล่งที่มาอย่างชัดเจนในการนำข้อความ เอกสาร ภาพ หรือ วิดีโอ มาใช้ - ควรให้ผู้ใช้งานเตรียมความพร้อมด้านเครื่องมือการเข้าถึงและสัญญาณอินเทอร์เน็ต 				

ที่มา : ผู้วิจัย

สื่อการสอนที่กำลังเป็นที่นิยมเนื่องจากการจัดกิจกรรมหรือการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันเน้นรูปแบบออนไลน์เพิ่มมากขึ้น คือ แพลตฟอร์มดิจิทัล (Digital Platform) และแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ (Social Media Platform) เป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง ส่งเสริมให้คนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ (รุ่งหทัย บุญพรม, 2563) สังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างและแบ่งปันเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว (Pannakan Warawattananon, 2563) โดยรูปแบบที่เหมาะสมในการนำมาประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมศิลปะ เช่น Facebook, YouTube, Line Official Account,

Tiktok, Google Sites, Zoom ฯลฯ ข้อควรระมัดระวังในการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ คือ อย่าสร้างแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์หลายช่องทาง เพื่อป้องกันความสับสนและการดูแลที่เกินความจำเป็น เน้นนำเสนอข้อมูลไม่มากจนเกินไป เข้าใจง่าย ควรมีการไตร่ตรองข้อมูลจากหลากหลายที่มา ตรวจสอบความถูกต้องหรือความทันสมัยของข้อมูล แหล่งที่มาของข้อมูลที่นำเชื่อถือ ควรมีการอ้างอิงแหล่งที่มาอย่างชัดเจนในการนำข้อมูลมาใช้

จากตารางที่ 7 การที่จะเลือกใช้แพลตฟอร์มสังคมออนไลน์และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล ซึ่งเป็นสื่อประเภทเทคโนโลยี ในชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่เหมาะสมกับทุกกลุ่มวัยนั้น ควรเป็นแพลตฟอร์มพื้นฐานที่มีคนเข้าถึงได้จำนวนมาก และใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน และเกิดความปลอดภัยสูงสุดต่อผู้ใช้ จึงจะทำให้เกิดการเรียนรู้ และปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ เช่น Facebook Google Sites เป็นต้น ถึงอย่างนั้นยังต้องมีการบูรณาการกับสื่ออื่น ๆ อย่างสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อให้ผู้ที่ไม่มีอินเทอร์เน็ตก็สามารถใช้งานได้

7. การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้านในกิจกรรมศิลปะ

การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้าน สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ นอกจากจะมีการออกแบบกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานให้เป็นการที่เหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบันแล้ว ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่เป็นของที่ระลึกในกิจกรรมศิลปะก็เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยเพิ่มความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักท่องเที่ยว และสร้างมูลค่าของศิลปะพื้นบ้าน จึงจำเป็นที่จะต้องมีการออกแบบที่ดี ทำให้ผลิตภัณฑ์นั้นทันสมัย ตรงต่อความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม สามารถทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมซาบซึ้งในอัตลักษณ์ของศิลปะพื้นบ้านได้มากที่สุด ประกอบด้วยเนื้อหาการออกแบบ ดังนี้

7.1 ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยว

ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกมีหลากหลายรูปแบบ เช่น ของบริโภคนิยม ของใช้ เครื่องประดับ ฯลฯ มีความเกี่ยวข้องกับวัสดุ เทคนิควิธีทำ จุดมุ่งหมายในการผลิตและการนำไปใช้ ตลอดจนจรรยาบรรณอื่น ๆ เช่น ความเชื่อ ศาสนา การเมือง วัฒนธรรม เศรษฐกิจและสังคม ทำให้ของที่ระลึกมีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป (จารุสิทธิ์ เครือจันทร์, 2563) แต่สามารถกำหนดลักษณะสำคัญโดยรวมได้ คือ

1. สะท้อนอัตลักษณ์ความเป็นท้องถิ่น เป็นผลิตภัณฑ์ที่สื่อความเป็นท้องถิ่นของสถานที่ท่องเที่ยวแหล่งกำเนิดของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก เนื่องจากวัตถุดิบ สภาพแวดล้อม วัฒนธรรม ประเพณี และศิลปะพื้นบ้านในท้องถิ่นนั้น ๆ ต่างกันส่งผลถึงผลิตภัณฑ์ที่ไม่เหมือนใคร

2. ความสวยงาม มีรูปร่าง ขนาด ลวดลาย สีสนที่สวยงาม ดึงดูดความต้องการของนักท่องเที่ยว

3. มีประโยชน์ใช้สอย การมุ่งเน้นเพื่อให้ของที่ระลึกสามารถใช้งานได้จริง เป็นคุณสมบัติเพิ่มเติมจากความสวยงาม

4. ราคาย่อมเยา เหมาะสมกับตัวผลิตภัณฑ์ให้เข้าถึงได้ง่าย

6. การสร้างคุณค่า ให้นักท่องเที่ยวได้เห็นกระบวนการแสดงขั้นตอนการผลิต ส่วนประกอบที่มา การดูแลรักษา วิธีใช้ และข้อควรระวัง ให้นักท่องเที่ยวได้ซาบซึ้ง ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของผลิตภัณฑ์

7. ความปลอดภัย วัสดุที่ใช้ผลิต รูปลักษณ์ภายนอก และกลไกการใช้งานต้องไม่มีส่วนที่ก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้ใช้

8. ความแข็งแรง คือ ความแข็งแรงของผลิตภัณฑ์ เกิดจากการเลือกใช้โครงสร้างหรือชนิดของวัสดุให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ คุณลักษณะพิเศษของวัสดุชนิดในแต่ละชนิด

9. การซ่อมแซมง่าย คือ ผลิตภัณฑ์ควรมีการแก้ไข ซ่อมแซมได้ง่าย ไม่ยุ่งยาก

10. การขนส่ง มีบรรจุภัณฑ์สำหรับการขนส่งเพื่อป้องกันความเสียหายที่อาจเกิดขึ้น มีขนาดน้ำหนักและรูปร่างไม่เป็นอุปสรรคต่อการขนส่ง เพื่อความคุ้มค่าต่อการขนส่งในแต่ละเที่ยว (สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ (2550))

7.2 ประเภทของการออกแบบ

จารุพรรณ ทรัพย์ปรง (2548) ได้จำแนกการออกแบบประยุกต์ศิลป์เป็น 2 ประเภท คือ การออกแบบโครงสร้าง (Structure design) และการออกแบบตกแต่ง (decorative design) โดยแต่ละประเภทมีคุณลักษณะ ดังนี้

1. การออกแบบโครงสร้าง เป็นการออกแบบที่มีความเกี่ยวข้องกับขนาด รูปร่าง และรูปทรงของวัตถุชิ้นหนึ่ง คุณลักษณะที่มีความจำเป็นสำหรับงานออกแบบโครงสร้าง ได้แก่ ความมั่นคง แข็งแรง สัดส่วน ที่ดี และความเหมาะสมของวัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบ

2. การออกแบบตกแต่ง เป็นการออกแบบที่มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างลายวิจิตร (ornamentation) ซึ่งเป็น ลวดลายที่ใช้ตกแต่งเป็นส่วนละเอียดขององค์ประกอบทางศิลปะอันงดงามให้กับโครงสร้างหลัก ที่อาจสัมผัสผลผ่านการเลือกสรรและการวางตำแหน่งสี เส้นและพื้นผิว การเพิ่มเติมใด ๆ ให้กับการออกแบบโครงสร้าง เช่น การแกะสลัก การตกแต่งด้วยผ้าและหนังต่าง ๆ หรือการต่อเติมเสริมแต่ง จะทำให้การออกแบบโครงสร้างเปลี่ยนไปเป็นการออกแบบตกแต่ง หนทางง่าย ๆ ที่จะแยกแยะการออกแบบตกแต่งออกจากการออกแบบโครงสร้างคือการสังเกตว่าการออกแบบตกแต่งที่เพิ่มเติมเข้าไปมีความเป็นเอกภาพ (unity) กับการออกแบบโครงสร้างหรือไม่ หากเป็นเอกภาพจัดเป็นการออกแบบโครงสร้าง แต่ถ้าดูโดดเด่นเป็นพิเศษก็จัดเป็นการออกแบบตกแต่ง

การออกแบบตกแต่งจำแนกได้เป็น 4 ประเภท คือ การออกแบบตกแต่งประเภทธรรมชาตินิยม (naturalistic decorative design) การออกแบบตกแต่งประเภทสัจนิยม (Conventional decorative design) การออกแบบตกแต่งประเภทนามธรรม (abstract decorative design) และการออกแบบตกแต่งประเภทเรขาคณิต (geometric decorative design) โดยแต่ละประเภทมีคุณลักษณะ ดังนี้

2.1 การออกแบบตกแต่งประเภทธรรมชาตินิยม เป็นการออกแบบตกแต่ง ซึ่งชอบแสดงสิ่งต่าง ๆ ทั่วไปในธรรมชาติ และลอกเลียนธรรมชาติด้วยความสนใจและเปี่ยมด้วยความศรัทธาในเสน่ห์ที่ปราศจากการเสแสร้ง ไม่ว่าสิ่งนั้นจะแลดูน่าเกลียด น่ากลัว น่ารัก น่าขบขันหรือสวยงามเพียงใดก็ตาม

2.2 การออกแบบตกแต่งประเภทสัจนิยม เป็นการออกแบบตกแต่งซึ่งนิยมในรูปแบบศิลปะที่คนในชุมชนหรือคนในชาติเห็นพ้องต้องกันว่าดีว่างาม

2.3 การออกแบบตกแต่งประเภทนามธรรม เป็นการออกแบบตกแต่งซึ่งไม่แสดงให้เห็นถึงสิ่งต่าง ๆ ตามที่ปรากฏจริง ไม่นำเสนอสิ่งที่ดูรู้ว่าเป็นรูปอะไร และไม่แสดงลักษณะวัตถุวิสัยหรือสิ่งต่าง ๆ ที่มองเห็น

2.4 การออกแบบตกแต่งประเภทเรขาคณิต เป็นการออกแบบตกแต่งซึ่งแสดงด้วยรูปเรขาคณิต เช่น เส้นตรง วงกลม สี่เหลี่ยม เนื่องจากความคิดที่ว่ารูปเรขาคณิตนั้นเป็นรูปแบบสมบูรณ์ มีความเป็นอมตะ มีความเป็นสากล ไม่มีวันล้าสมัย

7.2.1 ประเภทของการออกแบบแบ่งตามสินค้าคัตสรร (Product Classification)

1. ประเภทอาหาร หมายถึง ผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรที่บริโภคสด ผลิตภัณฑ์อาหารสำเร็จรูป ทั้งอาหารแปรรูปกึ่งสำเร็จรูป รวมถึงอาหารแปรรูปที่ใช้เป็นวัตถุดิบสำหรับอุตสาหกรรม

2. ประเภทเครื่องดื่ม หมายถึง ผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ เครื่องดื่มไม่มีแอลกอฮอล์ รวมถึงผลิตภัณฑ์ที่พร้อมดื่ม ผลิตภัณฑ์ประเภทชา และผลิตภัณฑ์ประเภทชง เช่น น้ำผลไม้ น้ำสมุนไพร ชิงผงสำเร็จรูป ชาใบหม่อน

3. ประเภทผ้าเครื่องแต่งกาย หมายถึง ผ้าทอและผ้าถักจากเส้นใยธรรมชาติ ผสมเส้นใยสังเคราะห์ เช่น ผ้าถักโครเชต์ ผลิตภัณฑ์ประเภทเสื้อผ้าเครื่องประดับตกแต่งร่างกายจากวัสดุทุกประเภท เช่น ผ้าพันคอ หมวก กระเป๋า เข็มขัด สร้อยคอ ต่างหู รองเท้า

4. ประเภทเครื่องใช้เครื่องประดับตกแต่ง หมายถึง ผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องเรือน เครื่องตกแต่งบ้าน เครื่องใช้สำนักงาน เครื่องใช้สอยต่าง ๆ รวมทั้งผลิตภัณฑ์ในกลุ่มจักสาน ถักสานที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการใช้สอย เช่น ดอกไม้ประดิษฐ์ โต๊ะ เก้าอี้

5. **ประเภทศิลปะประดิษฐ์และของที่ระลึก** หมายถึง สิ่งประดิษฐ์ที่สะท้อนวิถีชีวิตภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมท้องถิ่น

6. **ประเภทสมุนไพรที่ไม่ใช่อาหารและยา** หมายถึง ผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติที่ไม่ใช่การบริโภคและรักษาโรค เช่น เครื่องสำอางสมุนไพร สบู่สมุนไพร น้ำมันหอมระเหย (อรรถ วานิชกร, 2559)

7.2.2 ประเภทของการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

สามารถแบ่งได้ตามวัสดุที่ใช้ผลิตและประโยชน์ใช้สอย ดังนี้

1. **การจัดประเภทตามวัสดุที่ใช้ผลิต** สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท ซึ่งอาจผลิตโดยใช้วัสดุประเภทใดประเภทหนึ่งหรือใช้ผสมผสานกัน (นวนน้อย บัญวงษ์, 2542)

1) **ของที่ระลึกที่ผลิตจากโลหะ** แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.1) โลหะประเภทเหล็ก (Ferrous Metal) คือ โลหะที่มีเหล็กเป็นส่วนประกอบ เช่น เหล็กหล่อ เหล็กกล้า เหล็กไร้สนิม เหล็กเหนียว เป็นต้น

2.2) โลหะประเภทไม่ใช่เหล็ก (Non-Ferrous Metal) ได้แก่ อะลูมิเนียม ทองเหลือง ทองแดง สังกะสี เป็นต้น

2) **ของที่ระลึกที่ผลิตจากอโลหะ** คือ วัสดุที่ไม่ใช่โลหะ สามารถแยกประเภทออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.1) สารอินทรีย์ธรรมชาติ (Organic Materials from Natural Sources) ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เช่น ไม้ ยาง หิน ดิน หนังสัตว์ ดอกไม้แห้ง กะลามะพร้าว เป็นต้น

2.2) สารอินทรีย์สังเคราะห์ (Organic Materials: Synthetically Prepared) คือ วัสดุ ที่ผลิตหรือสังเคราะห์ด้วยฝีมือมนุษย์ เช่น พลาสติก ปูนซีเมนต์ แก้ว กระจก เป็นต้น

3) **ของที่ระลึกที่ผลิตจากเศษวัสดุ** เป็นการนำวัสดุโลหะหรืออโลหะที่เหลือใช้จากกระบวนการผลิต มาประดิษฐ์เป็นสิ่งของต่าง ๆ

2. **การจัดประเภทตามประโยชน์ใช้สอย** จัดแบ่งตามจุดประสงค์ของการนำไปใช้ แบ่งได้ 3 ประเภท คือ

1) **ประเภทของบริโภค** คือ อาหาร ผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรที่บริโภคสด ผลิตภัณฑ์อาหารสำเร็จรูป ทั้งอาหารแปรรูปกึ่งสำเร็จรูป รวมถึงอาหารแปรรูปที่ใช้เป็นวัตถุดิบสำหรับอุตสาหกรรม

2) **ประเภทของอุปโภค** ได้แก่ ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกาย ได้แก่

2.1) ประเภทของใช้ มุ่งเน้นในการใช้งาน เน้นประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ โดยทั่วไป นิยมใช้วัสดุที่มีในท้องถิ่น เศษวัสดุนำมาประยุกต์เพื่อให้เกิดผลงานที่สามารถใช้งานได้ ผลงานเกิดประโยชน์

2.3) ประเภทเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ ผลิตภัณฑ์ประเภทเสื้อผ้า เครื่องประดับตกแต่งร่างกายจากวัสดุทุกประเภท เช่น กระโปรง เสื้อปัก ผ้าถุงพื้นบ้าน ผ้าพันคอ หมวก กระเป๋า เข็มขัด สร้อยคอ ต่างหู รองเท้า

2.3) ประเภทของเล่น สามารถเล่นได้จริงเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลินแก่ผู้เล่น มีความปลอดภัยและช่วยส่งเสริมทักษะทางด้าน การเคลื่อนไหวและสติปัญญาแก่ผู้เล่น

3) ประเภทของตกแต่ง ผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจ เน้นถึงความสวยงาม ใช้ในการประดับทั้งในสถานที่และนอกสถานที่ ตั้งแต่พื้นจนถึงเพดาน รวมไปถึงจนถึงเครื่อง ตกแต่งบ้าน เครื่องใช้สำนักงาน

7.3 องค์ประกอบของการออกแบบ

สถาพร ตีบุญมี ณ ชุมแพ (2550) กล่าวว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมต้องคำนึงถึง หลักต่อไปนี้

1. **หน้าที่ใช้สอย (Function)** คือ ต้องออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตาม ความเป็นจริง นักออกแบบจะต้องมีจุดประสงค์อย่างชัดเจนที่จะนำมาใช้ประโยชน์และสนองความ ต้องการของผู้ใช้ให้มากที่สุด ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบอย่างอื่น ๆ ซึ่งได้แก่ ความปลอดภัย บำรุงรักษาได้ง่าย ประหยัดพื้นที่ ราคาเหมาะสม เป็นต้น ผู้ใช้จึงจะเกิดความพึงพอใจ

2. **ความปลอดภัย (Safety)** นักออกแบบต้องเข้าใจในงานที่ออกแบบอย่างแท้จริง มีการ ทดสอบ มีการประเมินผล และมีการแก้ปัญหาก่อนที่จะผลิตงานสู่ตลาด เพื่อให้เกิดความปลอดภัยแก่ ผู้ใช้ เช่น วัสดุที่ใช้ผลิตนั้นเกิดสารพิษหรือไม่ ผลิตภัณฑ์ต้องไม่มีส่วนที่ ซึ่งจะก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้ใช้

3. **ความแข็งแรง (Construction)** คือ ความแข็งแรงของผลิตภัณฑ์ นักออกแบบต้องศึกษาชนิด ของวัสดุดิบ คุณภาพ คุณลักษณะพิเศษของวัสดุดิบในแต่ละชนิด ก่อนนำไปใช้ในการออกแบบ ควร เลือกใช้โครงสร้างหรือชนิดของวัสดุให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ เช่น ความแข็งแรงจะขึ้นอยู่กับภาว ชนิดของเตื่อย ขนาดรูปที่เจาะ ความชื้นของเนื้อไม้

4. **ความสะดวกสบายในการใช้ (Ergonomics)** คือ ความสัมพันธ์กลมกลืน ความกว้าง ยาว หรือขีดจำกัดของอวัยวะต่าง ๆ ของผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ เช่น แก้วน้ำต้องมีเบาะ มีความนุ่มนวล นั่งแล้ว สบาย ด้ามมือจับเครื่องมือต่าง ๆ ควรจับสบาย

5. ความสวยงามน่าใช้ (Aesthetics or Sales Appeal) หมายถึง การออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีรูปร่างขนาดสีสรรสวยงาม น่าใช้ ชวนซื้อ นอกจากนี้ควรจะช่วยยกระดับเกี่ยวกับบรรณนิยมนแก่ผู้บริโภคให้ดีขึ้น โดยผู้ออกแบบต้องมีความเข้าใจความต้องการของตลาดที่แท้จริงด้วย

6. ราคา (Cost) หมายถึง จำนวนเงินที่ผู้ซื้อจ่ายสำหรับสินค้า โดยราคาจะถูกกำหนดจากมูลค่าของสินค้านั้น ถ้าผู้ซื้อและผู้ขายกำหนดมูลค่าของสินค้าใกล้เคียงกัน การซื้อขายก็จะเกิดขึ้น ราคาจึงเป็นตัวกลางที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความเป็นเจ้าของสินค้านั้น

7. การซ่อมแซมง่าย (Ease of Maintenance) คือ ต้องออกแบบให้มีการแก้ไข ซ่อมแซมได้ง่าย ไม่ยุ่งยาก เช่น ชิ้นส่วนบางชิ้นสามารถที่จะถอดได้ง่ายเมื่อเกิดการชำรุด

8. วัสดุที่ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (นวนน้อย บุญวงศ์, 2542) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท

8.1 โลหะ แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1) โลหะประเภทเหล็ก (Ferrous Metal) คือ โลหะที่มีเหล็กเป็นส่วนประกอบ เช่น เหล็กหล่อ เหล็กกล้า เหล็กไร้สนิม เหล็กเหนียว เป็นต้น

2) โลหะประเภทไม่ใช่เหล็ก (Non-Ferrous Metal) ได้แก่ อะลูมิเนียม ทองเหลือง ทองแดง สังกะสี เป็นต้น

8.2 อโลหะ คือ วัสดุที่มีใช้โลหะซึ่งสามารถแยกประเภทออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1) สารอินทรีย์ธรรมชาติ (Organic Materials from Natural Sources) ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เช่น ไม้ ยาง หิน ดิน หนังสัตว์ เป็นต้น

2) สารอินทรีย์สังเคราะห์ (Organic Materials: Synthetically Prepared) คือ วัสดุ ที่ผลิตหรือสังเคราะห์ด้วยฝีมือมนุษย์ เช่น พลาสติก ปูนซีเมนต์ แก้ว กระจก เป็นต้น

9. การขนส่ง (Transportation) ออกแบบรองรับการขนส่ง ปริมาณในการขนส่ง ความคุ้มค่าต่อการขนส่งในแต่ละเที่ยว มีบรรจุกฎบัตรสำหรับการขนส่งโดยเฉพาะเพื่อป้องกันความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นกับผลิตภัณฑ์

7.4 แรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ประเสริฐ พิษยะสุนทร (2555) กล่าวว่า ในงานออกแบบและงานทางด้านศิลปะโดยทั่วไปนั้น แรงบันดาลใจมีความสำคัญต่อการสร้างงานเป็นอย่างมาก แต่ละคนก็มีแรงบันดาลใจหรือที่มาต่างกัน แรงบันดาลใจเกิดขึ้นได้ 2 ทาง คือ

1. **สิ่งที่มองไม่เห็น (เกิดขึ้นจากภายใน)** โดยผ่านทางสมองนั่นก็คือ “ความคิดหรือจินตนาการ” ซึ่งได้จากการศึกษาค้นคว้าและการประยุกต์ใช้

2. **สิ่งที่มองเห็น (เกิดจากภายนอก)** เกิดจากความทรงจำหรือความรู้เดิมและสิ่งแวดล้อม เช่น ธรรมชาติ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น การศึกษาผลงาน

แหล่งที่มาของแรงบันดาลใจ เราสามารถพบเจอได้ทั่วไปหรือสิ่งที่อยู่รอบตัว ก็สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจได้ สามารถแบ่งแหล่งที่มาของแรงบันดาลใจได้ ดังนี้

1. **จินตนาการ** แต่ละคนย่อมมีจินตนาการที่ต่างกัน ทั้งนี้ทั้งนั้นเกิดขึ้นได้จากสภาพจิตใจ สภาพร่างกาย หรือประสบการณ์ที่ได้สัมผัสของแต่ละคน

2. **ธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อม** อาจเกิดได้ 2 ทาง คือ ทางตรงและทางอ้อม ทางตรง คือ การที่เราได้เห็นโดยตรงหรืออยู่ในสถานที่นั้น ๆ แล้วเกิดแรงบันดาลใจในขณะนั้น ทางอ้อม คือ เราไม่ได้ไปยังสถานที่นั้นจริง ๆ แต่เราอาจจะเห็นจากรูปภาพ จากหนังสือหรือสื่ออื่น ๆ

3. **สังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม** ที่ให้แรงบันดาลใจนั้นมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะที่เป็นรูปธรรมและเป็นนามธรรม แรงบันดาลใจในลักษณะนี้เกิดจากความเชื่อ กิจกรรมประจำวัน หรือความนึกคิดของแต่ละสถานที่ แต่ละประเทศ เช่น สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม และนาฏกรรม สิ่งเหล่านี้ให้แรงบันดาลใจทั้งทางตรงและทางอ้อมเช่นเดียวกับแรงบันดาลใจที่เกิดจากธรรมชาติ

7.5 กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดย อริญ วานิซกร (2559)

ในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น อาจมีกระบวนการที่แตกต่างจากการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมบ้าง ในช่วงต้นทางของการออกแบบที่มุ่งเน้นในรายละเอียดที่แตกต่างกัน โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นจะมุ่งหาอัตลักษณ์ โดยการจัดการในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่ดีจะช่วยป้องกันและแก้ปัญหาผลกระทบทางลบที่จะเกิดขึ้นกับชุมชนได้อีกทางหนึ่ง และยังเป็นการสร้างผลกระทบทางบวกให้เกิดขึ้นแก่ชุมชนได้ เช่น ภาพลักษณ์ ชุมชน เรื่องราวคุณค่าของการสืบทอดภูมิปัญญาจากอดีต ด้านแรงงาน ฝีมือ การแก้ปัญหาเรื่องวัสดุ ในท้องถิ่น สิ่งแวดล้อม ความสามัคคีในชุมชน ตลอดจนสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ที่สังเกตได้ในตัวผลิตภัณฑ์ ดังนั้น การออกแบบจำเป็นต้องตระหนักถึงคุณค่าของชุมชนหรือท้องถิ่นเป็นสำคัญ โดยมีกระบวนการดังต่อไปนี้

1. **การสร้างแรงบันดาลใจจากภูมิปัญญาท้องถิ่น (Inspiration & Appreciation)** ซึ่งเป็นการ ศึกษาคุณค่าเชิงรูปธรรม (Tangible) ได้แก่ เส้นสาย ลวดลาย รูปลักษณะรูปทรง สี สัน ตลอดจนพื้นผิว และวัสดุ และคุณค่าเชิงนามธรรมของผลิตภัณฑ์ (Intangible) เช่น ความซาบซึ้งในเรื่องราว คุณค่า และความหมาย จิตวิญญาณที่แฝงอยู่ในภูมิปัญญา ปรัชญาแนวคิด การแก้ปัญหาเชิงความคิดและเชิงช่าง อาจจัดรวบรวมอยู่ในลักษณะของผังภาพแสดงอารมณ์หรือ Mood Board

2. การร่างภาพเพื่อศึกษาสัญญาณรูปทรงจากมุมมองต่าง ๆ (Study & Sketch) ขั้นตอนนี้ถือเป็นการมุ่งเน้นการศึกษารูปร่างของผลิตภัณฑ์ (Tangible) จากภูมิปัญญา

3. การตัดทอนรายละเอียด พื้นผิว ลวดลายของรูปทรง ให้เข้าสู่โครงสร้างรูปทรงที่มีความเรียบง่าย (Simplicity Form) โดยพิจารณาใช้โครงสร้างเรขาคณิตเป็นพื้นฐานเบื้องต้นก่อน จะใช้รูปทรง อิสระในรูปแบบอื่นเพื่อสร้างทางเลือก (Solution) ให้รูปทรง ในขั้นตอนนี้ยิ่งลดบทบาทสัญญาณ ของรูปทรงให้มีความเรียบง่ายมากขึ้นเท่าไร (Tangible) จะเป็นการเพิ่มบทบาทและความหมาย แนวความคิด (Intangible) ของผลิตภัณฑ์ใหม่ให้มีความโดดเด่นมากขึ้นเท่านั้น และยังช่วยเพิ่มทางเลือกในการออกแบบสร้างสรรค์รูปลักษณะรูปทรงในกระบวนการถัดไปให้มีความหลากหลายและมีความ เป็นสากลขึ้นอีกด้วย ความเรียบง่ายของรูปทรงนี้เองจะช่วยให้ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์อยู่ได้นาน หลุดพ้นจากช่วงเวลาในอดีตสู่ปัจจุบัน และสามารถคงอยู่ได้ในอนาคต

4. การถ่ายทอดสัญญาณรูปทรงสู่การจัดการเพื่อคลี่คลายรูปทรงองค์ประกอบต่าง ๆ (Elements Design and Principles) โดยถอดองค์ประกอบต่าง ๆ จากรูปทรงเป็นจุดเส้นระนาบ รูปทรงใหม่ เป็นลวดลายหรือเป็นพื้นผิว เปรียบเสมือนการเรียงเรียงองค์ประกอบใหม่ ปรับสัดส่วนใหม่ ประกอบสร้าง รูปลักษณะรูปทรงขึ้นใหม่ให้เกิดความรู้สึกใหม่ บรรยากาศใหม่เพื่อสร้างความแตกต่าง ความเป็นปัจเจกหรือความมีอัตลักษณ์ในขั้นตอนนี้จะเพิ่มศักยภาพให้กับงานออกแบบและช่วยขยายกรอบการออกแบบ จากงานออกแบบผลิตภัณฑ์สู่งานออกแบบประเภทอื่น ๆ ที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ในขั้นตอนนี้ อาจไม่จำเป็นต้องพิจารณาใจกับการตัดทอนรูปทรงก่อนหน้าแล้ว ขั้นตอนนี้ จะปรับเปลี่ยนสัญญาณรูปทรง และก้าวผ่านบรรยากาศเดิม ๆ สู่นวัตกรรมการออกแบบสิ่งอื่น ๆ ได้อีกมากมาย ถือเป็นการจัดเตรียมองค์ประกอบขั้นสูงเพื่อใช้ในการออกแบบทางกายภาพได้อย่างกว้างขวาง เป็นการขยายขอบเขตในการทำงานออกแบบสู่งานออกแบบประเภทอื่น ๆ ต่อไปอย่างไร้ขอบเขต เช่น การออกแบบ กราฟิก การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร การออกแบบลวดลายผ้า ฯลฯ

5. การออกแบบเพื่อประสานพฤติกรรมและประโยชน์ใช้สอยในรูปแบบใหม่ (Functional) จะเป็นขั้นตอนที่เน้นการวิเคราะห์ ในขั้นตอนนี้จำเป็นต้องพิจารณาจากความสะดวกคล่องของรูปทรงกับ การใช้สอยด้วย อาจใช้การพิจารณาในประเด็นของ Osborn's checklist เพื่อกระตุ้นให้เกิดนวัตกรรม ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้แก่ การเปลี่ยนวิธีใช้ การพลิกมุมมอง การเพิ่มคุณสมบัติ การลด คุณสมบัติ การแทนที่ด้วยสิ่งใหม่ การลำดับรูปแบบใหม่ การพลิกกลับ การผสมผสาน ฯลฯ

6. การผลิตต้นแบบ (Prototype) เพื่อตรวจประเมินและดูผลพิจารณาของการออกแบบในด้านต่าง ๆ ได้แก่ รูปลักษณะความสวยงาม ความสอดคล้องกับพฤติกรรม ความเหมาะสมของวัสดุ การลดต้นทุนการผลิต ฯลฯ

เพื่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ในผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญา การตรวจสอบและวิเคราะห์ด้วยแนวคิด Osborns checklist ที่กล่าวถึง 8 วิธีการในการคิดสร้างสรรค์หรือสร้างนวัตกรรมให้กับผลิตภัณฑ์ ยังเป็นสิ่งสำคัญที่นักออกแบบควรคำนึงถึง ดังนี้

1. **เปลี่ยนวิธีใช้ (Other uses)** คือ ให้นำออกแบบลองคิดว่าผลิตภัณฑ์เดียวกันจะมีวิธีใช้งานแบบใหม่ ๆ ได้อย่างไรบ้าง

2. **พลิกมุมมอง (Adapt)** ให้ลองคิดถึงรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่แตกต่างออกไป เช่น รูปร่าง รูปทรง รส กลิ่น สี

3. **เพิ่มคุณสมบัติ (Modify)** เราจะสามารถเพิ่มคุณสมบัติใดลงไปในผลิตภัณฑ์ได้บ้าง เช่น เวลา ความคงทน ความถี่ ความแข็งแรง ขนาด ความยาว ความหนา คุณค่า ส่วนผสม ฯลฯ

4. **ลดคุณสมบัติ (Minify)** เราจะตัดหรือลดคุณสมบัติใดออกได้บ้าง เช่น ขนาด ความสั้น ความเตี้ย ความแคบ ความผอม ความเบา ความบาง การแบ่งออก ฯลฯ

5. **แทนที่ด้วยสิ่งใหม่ (Substitute)** เราจะสามารถแทนที่องค์ประกอบหรือรูปแบบเดิมได้อย่างไรบ้าง เช่น แทนที่ด้วยวัสดุ ขั้นตอน แหล่งพลังงาน สถานที่ วิธีการ เวลา อารมณ์ ความรู้สึก เสียง ฯลฯ

6. **ลำดับรูปแบบใหม่ (Rearrange)** เราจะเปลี่ยนรูปแบบการจัดลำดับได้อย่างไรบ้าง อาทิ การสลับสับเปลี่ยนองค์ประกอบ การจัดวางองค์ประกอบ ลำดับตำแหน่ง กำหนดการ ก่อนหลัง ฯลฯ

7. **พลิกกลับ (Reverse)** เป็นการเปลี่ยนสิ่งที่เป็นอยู่ให้กลายเป็นตรงกันข้าม อย่างเช่น ระหว่างที่และรูปทรง กลับหัวกลับหาง ข้างนอกข้างใน พลิกบทบาทหน้าที่ ฯลฯ

8. **ผสมผสาน (Combine)** อาจเป็นการผสมผสานระหว่างวัสดุ สี ลักษณะพื้นผิว รูปทรง ทิศทาง การจัดวาง หรือสิ่งของ

7.6 คุณลักษณะการออกแบบที่ดี

เพื่อเป็นการประเมินการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนในกิจกรรมศิลปะ จึงจำเป็นต้องมีหลักเกณฑ์ การประเมินการออกแบบที่ดี (Good Design) (สถาพร ตีบุญมี ณ ชุมแพ, 2550) ดังนี้

1. **ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Idea)** เป็นกระบวนการของประสบการณ์ที่จำเป็น เพื่อช่วยความสำเร็จในแต่ละคน การสร้างสรรค์จึงเป็นการแสดงออกที่มีลักษณะเฉพาะตัว เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละคน

2. **ตรงกับจุดประสงค์ที่ต้องการ (Direct to Purpose)** ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมทางการใช้สอย ตลอดถึงความสะดวกสบายและความปลอดภัยของผลิตภัณฑ์ และที่สำคัญที่ต้องทราบ คือ ผลิตภัณฑ์นำไปใช้ที่ไหนและสำหรับใคร จึงจะไม่ก่อให้เกิดความขัดข้อง เมื่อยล้า อันเป็นการบั่นทอนประสิทธิภาพในการทำงาน

7.7 การวิเคราะห์ฐานข้อมูลการออกแบบด้วย Matrix Analysis

พรเทพ เลิศเทวศิริ (2547) กล่าวถึง Matrix Analysis ว่า เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่จัดเรียงตำแหน่งอย่างเป็นระบบ โดยอาศัยแถวและคอลัมน์ โครงสร้างของการวิเคราะห์ฐานข้อมูลการออกแบบด้วย Matrix ประกอบด้วย

1. ตาราง (table)
2. ตัวแปรคุณลักษณะ (characteristics)
3. กลุ่มตัวอย่างที่เป็นงานออกแบบ (Samples)

ในเบื้องต้นนักออกแบบจะต้องไปรวบรวมข้อมูลและ image ของสิ่งที่ต้องการจะศึกษาซึ่งอาจจะเป็นภาพถ่ายหรือผลงานออกแบบที่เกี่ยวข้องมาไม่ต่ำกว่า 20 ผลงาน หากต่ำกว่านี้ก็สามารถทำการวิเคราะห์ได้ แต่ความเชื่อมั่นหรือความน่าเชื่อถือในข้อมูลก็จะลดลงไปตามลำดับ หากกลุ่มตัวอย่างมีเป็นจำนวนมากย่อมส่งผลต่อความเที่ยงตรงในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การสร้างกรอบคุณลักษณะ การรวบรวมข้อมูลหากเป็นลักษณะงานออกแบบที่แตกต่างกัน ก็จะมีวิธีการสร้างกรอบคุณลักษณะที่แตกต่างกันไปด้วยตัวอย่าง เช่น การวิเคราะห์ ข้อมูลระหว่างผลงานการออกแบบสิ่งพิมพ์ และผลงานการออกแบบ website ก็จะมีกรอบคุณลักษณะการวิเคราะห์ที่แตกต่างกัน

2. การบันทึกข้อมูล การบันทึกข้อมูลสามารถบันทึกได้แบบแสดงข้อมูลเชิงประจักษ์ที่แสดงได้จริงตามรูปปรากฏ 2 แบบ คือ

2.1 ข้อมูลเชิงปริมาณ เช่น อายุ ขนาด ราคา น้ำหนัก ความสูง

2.2 ข้อมูลเชิงคุณภาพ เป็นการอธิบายคุณลักษณะของงานออกแบบ เช่น โทนสี เทคนิคการสร้างภาพ การนำเสนอ

3. วิธีการสร้างกรอบคุณลักษณะด้วยการทำแผนผังความคิด (Mapping) การสร้าง Mapping จากหัวข้อโครงการออกแบบจะทำให้ผู้วิจัยได้ คิดวิเคราะห์และแสดงการเชื่อมโยงความคิดได้อย่างมีระบบ โดยสร้างกิ่งก้าน แห่งคุณลักษณะหลักและคุณลักษณะย่อย พิจารณาจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็น ผลงานการออกแบบแล้วจึงสร้างแผนผังความคิด ผลจากการสร้างแผนผัง ความคิดนี้จะถูกนำไปสร้างตารางคุณลักษณะต่อไป

4. แนวทางการวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ฐานข้อมูลการออกแบบด้วย Matrix นั้น มีการวิเคราะห์ 3 กรอบแนวทาง คือ

4.1 การหาค่าเฉลี่ย (average) ที่เป็นภาพรวม ข้อมูลที่สามารถสรุปเป็นค่าเฉลี่ย จะทำให้ผู้วิจัยทราบและทำความเข้าใจในภาพรวมเชิงปริมาณ เพื่อนำข้อมูลมาใช้สำหรับการตกลงใจในการออกแบบ (design decision)

4.2 การหาค่าร้อยละ (percentage) ของแต่ละตัวแปรคุณลักษณะ การคำนวณหาค่าร้อยละ (percentage) ของแต่ละตัวแปรคุณลักษณะ จะทำให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจ สามารถจำแนกและอธิบาย คุณลักษณะในเชิงปริมาณโดยแสดงเป็นค่าร้อยละ ตลอดจนการนำเสนอข้อมูลด้วยแผนภูมิวงกลม (pie chart) ซึ่งจะทำให้การแสดงสัดส่วนเปรียบเทียบเชิง ปริมาณเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

4.3 การหาความสัมพันธ์ (relationship) การศึกษาเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรหรือการทำ Cross tabulation (cross tab) เป็นการศึกษาขั้นสูงที่ผู้วิจัยจะต้องวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันในหลายมิติ เช่น การหาความสัมพันธ์ระหว่าง ข้อมูลเชิงปริมาณกับข้อมูลเชิงปริมาณ ข้อมูลเชิงคุณภาพกับข้อมูลเชิงคุณภาพ ข้อมูลเชิงปริมาณกับข้อมูลเชิงคุณภาพ และงานออกแบบกับงานออกแบบ

7.8 การวางแผนภาพลักษณ์เพื่อเป็นฐานข้อมูลสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์

การวางแผนภาพลักษณ์เพื่อเป็นฐานข้อมูลสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ความสำคัญของการทำ IMAGE PLANNING (พรเทพ เลิศเทวศิริ, 2545) ในอดีตที่ผ่านมาการออกแบบผลิตภัณฑ์จะถูกกำหนดเงื่อนไขในการออกแบบโดยผู้ผลิต ซึ่งทีมนักออกแบบในบริษัทนั้น ๆ จะร่วมกันกำหนดแนวคิด (Concept) รูปรูปปรากฏ (Appearance) และประมาณการความต้องการ ความคาดหวังในรูปแบบ สีสันสำหรับการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค

ปัจจุบันผู้บริโภคสมัยใหม่จะเป็นผู้กำหนดแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์หนึ่ง ๆ ผู้บริโภคจะใช้อารมณ์ความรู้สึกตัดสินใจต่อรูปแบบ สีสันในผลิตภัณฑ์ ตลอดจนพิจารณาการใช้งานที่ดีและราคาที่สมเหตุสมผล ดังนั้น นักออกแบบผลิตภัณฑ์จึงต้องคำนึงถึงรสนิยม ความชอบ และความต้องการของผู้บริโภคเป็นสำคัญ (Consumer-oriented) (Nagamachi, 1995) ในการทำการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) ผลิตภัณฑ์หนึ่ง ๆ จำเป็นต้องศึกษาผลิตภัณฑ์คู่แข่ง หรือเทคโนโลยีที่ใช้อยู่ในขณะนั้น เพื่อศึกษาข้อดีข้อเสียในด้านต่าง ๆ ลักษณะพิเศษในแต่ละผลิตภัณฑ์ ตลอดจนศึกษาถึงเหตุและผลของการออกแบบทั้งรูปลักษณ์ภายนอกที่สัมพันธ์กับการใช้งานบนเงื่อนไขของเทคโนโลยีการผลิตที่เหมาะสม ดังนั้น ความสำคัญในการจัดทำฐานข้อมูล (Database) สำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาหาข้อมูล เพื่อใช้เป็นพื้นฐานความรู้ในการพัฒนาการออกแบบต่อไป

1. การวางแผนภาพลักษณ์ ในโครงการออกแบบผลิตภัณฑ์หนึ่ง ๆ จำเป็นที่จะต้องพิจารณาถึงตำแหน่งของภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ (Product Positioning) เพื่อนำมาเป็นข้อกำหนดเงื่อนไขที่ใช้ในการออกแบบต่อไป

การศึกษาภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์นั้น จำเป็นต้องใช้ผลิตภัณฑ์คู่แข่ง และข้อมูลพื้นฐานของผลิตภัณฑ์นำมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง (Sample) เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ยิ่งมีกลุ่มตัวอย่างมากเท่าใด การวิเคราะห์ย่อมมีความเชื่อมั่นในข้อมูลสูง

การวางแผนผลิตภัณฑ์จำเป็นต้องอธิบายด้วยระนาบแกน (Axis) และทิศทาง (Vector) ซึ่งเป็นเส้นสมมติเชิงคณิตศาสตร์ที่มีการกำหนดระยะทางพร้อมด้วยทิศทาง

2. กลุ่มตัวอย่าง (Sample) ตัวอย่างผลิตภัณฑ์คู่แข่งจะถูกนำมาพิจารณาคัดสรรให้มีคุณสมบัติในทิศทางเดียวกัน เช่น หากศึกษาเพื่อออกแบบนาฬิกาข้อมือ ดังนั้น กลุ่มตัวอย่างก็ควรเป็นนาฬิกาข้อมือเท่านั้น ซึ่งนาฬิกาแขวนหรือนาฬิกาตั้งโต๊ะก็มิอาจนำมาศึกษาภาพลักษณ์ได้เนื่องจากมีคุณสมบัติเบื้องต้นทางการใช้งานที่มีความแตกต่างกัน

3. Image Scale จะเป็นการอธิบายค้นหาถึงความรู้สึกที่เป็นลักษณะสำคัญ อันเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มตัวอย่าง (Sample) และคุณลักษณะ (Characteristics) แต่ละขั้นที่เราจะทำการศึกษา และนำมาจัดกลุ่มเพื่อจำแนกประเภท และในขั้นสุดท้ายจะต้องนำรายการต่าง ๆ ทางคุณลักษณะ และกลุ่มตัวอย่างมาจัดวางลงบนระนาบแกน (Axis) อย่างมีระบบ ในการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างด้วย Image Scale จำเป็นจะต้องใช้คำที่มีความหมายตรงกันข้ามกัน เพื่ออธิบายคุณลักษณะ ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎี Semantic Differential Methods (SD Methods) ของ Osgood (1957) เพื่อศึกษาโครงสร้างความสัมพันธ์และทิศทางระหว่างคุณลักษณะกับกลุ่มตัวอย่างว่าจะมีการจำแนกกลุ่มและมีทิศทางไปในทางใด จากนั้นจึงนำมาทำการอธิบายถึงโครงสร้างของความสัมพันธ์ระหว่าง Characteristics กับ Samples ว่ามีความเกี่ยวข้องกันอย่างไรและสามารถอธิบายได้ในแง่มุมใด

4. การใช้ประโยชน์จาก Image Scale ผลจากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างด้วย Image Scale ผู้วิจัยจะสามารถจัดประเภทของสิ่งที่เราต้องการจะศึกษา และสามารถอธิบายวิเคราะห์ถึงโครงสร้าง ความสัมพันธ์ของ Characteristics และ Sample ได้อย่างมีเหตุผล และมีระบบ ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิเคราะห์ Image Scale เราจะสามารถกำหนดตำแหน่ง หรือพื้นที่ที่เราคาดหวังจะออกแบบในอนาคต (Product Positioning) เพื่อกำหนด Image Concept ต่อไป

5. วิธีการทำการวิเคราะห์ด้วย Image Scale สามารถทำได้ 2 วิธี คือ

5.1 ใช้ Kobayashi Template มาตรฐานของ Japan Color-design Laboratory Co.Ltd. โดย Shigenobu Kobayashi (1998) นี้จะเน้นฐานข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับคู่สี Graphic ตลอดจนรูปร่าง รูปทรงผลิตภัณฑ์ที่อธิบายถึง อารมณ์ ความรู้สึก ในทิศทางของ Style หรือรูปแบบของผลิตภัณฑ์ ซึ่งจะถูกกำหนดตำแหน่งจัดวางไว้แล้วโดยการวิจัย

5.2 ใช้วิธีคำนวณและประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์ วิธีนี้ผู้วิจัยจะต้องกำหนดกลุ่มตัวอย่างและอธิบาย Characteristics ของแต่ละคนให้ชัดเจน จากนั้นจึงนำไปประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการคำนวณ คือ Qualitative type III Research วิธีนี้ค่อนข้างยุ่งยากซับซ้อน แต่สามารถศึกษาโครงสร้างของความสัมพันธ์ของตัวแปรหลัก 2 ตัวแปรได้อย่างมีคุณภาพ

ดังนั้นการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนในกิจกรรมศิลปะ หากมีการวิเคราะห์ข้อมูลแนวโน้มของการออกแบบผลิตภัณฑ์ การวางตำแหน่งของภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ที่ถูกต้อง ก็จะทำให้ผลิตภัณฑ์ชุมชนในกิจกรรมศิลปะเป็นที่ต้องการของตลาดและผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ต้องการเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนอื่น ๆ ได้อีกด้วย

8. ความเชื่อเกี่ยวกับการออกแบบ

การเปลี่ยนแปลงทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และการใช้ชีวิตของผู้คน จาก Covid-19 ในปีที่ผ่านมาต่อเนื่องมาถึงปี 2021 เป็นการเพิ่มปัจจัยให้โลกเข้าสู่สถานการณ์ VUCA World เต็มตัว ซึ่งมี 4 คำหลัก คือ ผันผวน ไม่แน่นอน ซับซ้อน และคลุมเครือ เป็นสิ่งที่ส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมผู้บริโภคที่เกิดความวิตกกังวลบนความไม่แน่นอนในชีวิต และต้องการที่พึ่งทางใจ งานวิจัย “Marketing in the Uncertain World การตลาดของคนอยู่เป็น” ของวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล พบว่าคนไทยกว่า 52 ล้านคนในปัจจุบันมีความเชื่อเรื่องโชคลาง ทำให้เกิดปรากฏการณ์คนไทยหันหน้าพึ่ง “สายมู” (Mutelu) หรือมีความเชื่อโชคลาง (Superstitious)

ความเชื่อ คือ ความคิด ความเข้าใจและการยอมรับ นับถือ เชื่อมั่นในสิ่งหนึ่งสิ่งใดโดยไม่ต้องมีเหตุผลใดสนับสนุนหรือพิสูจน์ เพราะความเชื่อ เป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจในสถานการณ์ที่เราารู้สึกว่าไม่แน่นอนจนทำให้เกิดกำลังใจและพลังในการทำสิ่งต่าง ๆ เพราะเชื่อว่ามีสิ่งที่เราเชื่อมั่นคุ้มครองอยู่ (บุญยิ่ง คงอาชาภัทร, 2564)

8.1 ความหมายของมูเตลู

คำว่า “มูเตลู” หรือ “สายมู” สันนิษฐานว่าเป็นคำที่พวนมาจากชื่อภาพยนตร์ของอินโดนีเซีย เรื่อง Penangkal limu Teluh (ภาษาอังกฤษชื่อว่า Antidote for witchcraft) ชื่อไทยคือ “เมเตลู ศีกไสยศาสตร์” กำกับโดย S.A Karim ออกฉายเมื่อปี ค.ศ.1979 (innnews, 2565)

นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ (2565) กล่าวว่า กระแสมูเตลูได้รับการกล่าวถึงในฐานะเป็นความเชื่อในวัตถุและเครื่องรางของขลังที่ทำให้เกิดโชคลาภและประสบความสำเร็จในชีวิต โดยเริ่มจากกำไลข้อมือและตะกรุดแพะขันทิลาที่ศิลปินและผู้มีชื่อเสียงในสังคมนำมาใส่ประดับเพื่อความสวยงามพร้อมกับเป็นเครื่องนำโชค ซึ่งเป็นการผสมรวมระหว่างงานศิลปะกับความเชื่อเรื่องอำนาจเหนือธรรมชาติ ที่มีพลังวิเศษดลบันดาลให้ผู้สวมใส่ได้รับสิ่งที่ดี ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการทำงาน การเงิน การเรียน ความรัก และเสริมดวงชะตาให้ประสบความสำเร็จและรอดพ้นจากอันตราย ทั้งนี้ ผู้ที่สวมใส่เครื่องรางของขลังที่ถูกสร้างขึ้นตามความเชื่อทางศาสนาหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์จะต้องมีวิธีปฏิบัติตัวให้เหมาะสมกับการสวมใส่ เช่น การประกอบพิธีกรรม การเซ่นไหว้บวงสรวงเทพเจ้า การสักการะบูชารูปเคารพในสถานที่ทางศาสนา ปรากรฎการณเหล่านี้คือความเชื่อที่ดำรงอยู่ในวิถีชีวิตของคนยุคปัจจุบัน

Graeber (2005) เสนอว่าเครื่องรางของขลังมีฐานะเป็นกลไกการสร้างสรรคทางสังคม (Social Creativity) เห็นได้จากคนท้องถิ่นในวัฒนธรรมต่าง ๆ ล้วนนำเครื่องรางของขลังมาเป็นเครื่องมือที่จะสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม ดังนั้น กิจกรรมต่าง ๆ ที่มนุษย์กระทำบนฐานของการครอบครองวัตถุแห่งเครื่องรางของขลัง คือตัวบ่งชี้ว่าวัตถุเหล่านั้นมีค่าต่อชีวิตอย่างไร ความเข้าใจดังกล่าวนี้ช่วยทำให้เห็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุที่ตอบโต้กันตลอดเวลาภายใต้เหตุการณ์ที่เปลี่ยนไป Latour (2010) กล่าวในการทำงานเดียวกันว่า วัตถุไม่ได้มีชีวิตที่เป็นเอกภาพ แต่ขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ที่มนุษย์กระทำต่อวัตถุ กล่าวคือวัตถุเป็นส่วนสะท้อนการมีตัวตนของมนุษย์ อย่างไรก็ตามประเด็นที่ Latour คิดต่างไปจาก Graeber ก็คือวัตถุที่เป็นเครื่องรางของขลังสามารถมีตัวตนในแบบของตัวเอง ซึ่งวัตถุไม่จำเป็นต้องถูกกระทำหรือถูกควบคุมจากมนุษย์ฝ่ายเดียว คำอธิบายนี้ทำให้ Latour เสนอแนวคิดเรื่อง Factish เพื่อที่จะทำความเข้าใจว่าเครื่องรางของขลังมีชีวิตของตัวเอง และมีส่วนที่สัมพันธ์กับการกระทำที่เกิดจากมนุษย์ ในความคิดของ Latour (2010) วัตถุที่เป็นเครื่องรางของขลังมิใช่สิ่งที่หลอกลวงหรือเป็นความไร้สาระ และไม่ควรถืออธิบายด้วยกรอบคิดแบบวิทยาศาสตร์ที่มักต้องการข้อพิสูจน์ว่าวัตถุเครื่องรางของขลังช่วยทำให้เกิดอภินิหารหรือสร้างโชคลาภให้กับผู้ที่กราบไหว้บูชาหรือไม่ หากแต่เครื่องรางของขลังเป็นวัตถุที่ต้องสัมผัสด้วยอารมณ์ความรู้สึก มิใช่การค้นหาความเป็นเหตุเป็นผลของมัน

Latour (2010) กล่าวว่า ความเชื่อทางศาสนามีได้ต้องการข้อพิสูจน์ทางเหตุผล แต่เกิดขึ้นบนการแสดงออกด้วยคำพูดและการบอกเล่าด้วยวาจา เมื่อมนุษย์รู้สึกสัมผัสถึงอำนาจศักดิ์สิทธิ์ของเครื่องรางของขลัง พวกเขา ก็จะบอกเล่าถึงสิ่งเหล่านั้นด้วยคำพูดต่าง ๆ กระบวนการนี้จะเกิดขึ้นอย่าง

เป็นปัจจุบัน การรู้สึกถึงอำนาจของเครื่องรางของขลัง มนุษย์จะบอกเล่าออกมาอย่างทันทีทันใด Böhme (2014) กล่าวว่าเครื่องรางของขลังมีคุณลักษณะสองอย่างอยู่ด้วยกัน อย่างแรกคือ การเป็นผู้กระทำการที่สามารถทำให้มนุษย์สัมผัสถึงบางสิ่ง และสอง คือการที่มนุษย์อยู่ใต้การควบคุมของเครื่องรางของขลัง เมื่อมนุษย์ครอบครองมัน มันจะกำหนดว่ามนุษย์ควรทำอะไรและไม่ทำอะไรใด ประสบการณ์ทางความคิดในฐานะอัตวิสัยจึงดำรงอยู่ร่วมกับวัตถุที่จับต้องได้ ทั้งสองส่วนนี้มีใช้สิ่งที่ขัดแย้งกัน ในสังคมทุนนิยมและวัฒนธรรมบริโภคนิยมปัจจุบัน เครื่องรางของขลังตอบสนองความต้องการของปัจเจกและเป็นเครื่องมือสำหรับการเยียวยาแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยความไม่แน่นอนในชีวิต (Guelmami, 2019) สังคมสมัยใหม่ที่ใช้ความรู้วิทยาศาสตร์จึงมิได้แยกขาดจากความรู้แบบไสยศาสตร์ที่ดำรงอยู่ในเครื่องรางของขลัง

8.2 มูเตลูในประเทศต่าง ๆ

Shopback (2564) ยกตัวอย่างความเชื่อมูเตลูทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศไว้ ดังนี้ ประเทศไทยมีความเชื่อที่หลากหลายมาก เพราะคนไทยชื่นชอบเรื่องดวงและไสยศาสตร์ความเชื่อกันอยู่แล้ว จึงเปิดรับความเชื่อเกี่ยวกับมูเตลูของแต่ละท้องถิ่นได้ง่ายกว่า ไม่ว่าจะเป็นการบูชาเครื่องรางแบบไทยๆ อย่างตะกรุด ต่อเงินต่อทอง การสักยันต์ กำไลมูเตลู กระจกการไปสักการะขอพรไอ้ไข่ หรือการทำพิธีตามความเชื่อช่วงเทศกาลต่าง ๆ

ประเทศญี่ปุ่น คือ การพกเครื่องรางนำโชคที่เรียกว่าโอมามอริ (Omamori) เครื่องรางประเภทนี้เป็นถุงผ้าไหมขนาดเล็กปักลวดลายสวยงาม ด้านในมีเครื่องรางที่ทำด้วย กระจาด ไม้ ผ้า หรือ เหล็ก มีหลากหลายแบบให้เลือก เช่น เครื่องรางให้ประสบความสำเร็จ, เครื่องรางเสริมดวงการเงิน, เครื่องรางด้านการเรียนและการสอบ, เครื่องรางเพื่อให้เดินทางปลอดภัย, เครื่องรางเสริมโชคลาภ

ฮ่องกง ขึ้นชื่อเรื่องการมาเดินสายไหว้พระขอพรมาก ๆ ไม่ว่าจะเป็นไหว้พระขอโชคลาภวัดแชกงหมิวหรือวัดกังหัน ไหว้พระเสริมบารมีที่วัดโปหลิน ไหว้พระขอให้มีลูกที่วัดเจ้าแม่กวนอิมมหาตรีพัลส์เบย์ หรือจะเรื่องการเรียนและการงานที่วัดหมั่นใหม่ รวมการไปไหว้ขอพรเรื่องสุขภาพและความรักที่วัดหวังต้าเซียน

ไต้หวัน คนอยากมาไหว้พระขอเนื่อคู่จากเทพเจ้าจันทราที่วัดหลงซาน ขอพรเรื่องสุขภาพที่ทะเลสาบสุริยันจันทราที่มีวัดเสียนจาง นอกจากนี้ยังมีวัดเหวินอู่ที่คนนิยมไปขอพรเรื่องการเรียนการทำงาน และให้ชีวิตฝ่าฟันอุปสรรคไปได้อย่างราบรื่น

ประเทศฝั่งตะวันตก มีความเชื่อในเครื่องรางนำโชค เช่น สัญลักษณ์รูปเกือกม้า เครื่องรางตาข่ายดักฝันร้าย และเครื่องรางดวงตาปีศาจ เรื่อง Lucky Number หรือตัวเลขนำโชค

8.3 ประเภทของมูเตลู

บุญยิ่ง คงอาชาภัทร (2564) กล่าวว่า สายมูเตลูหรือความเชื่อโศกลาง 5 อันดับ ที่มีผลต่อคนไทยมากที่สุด คือ

1. พยากรณ์ โหราศาสตร์ ลายมือ ไพ่ยิปซี ซึ่งเป็นสิ่งที่สืบทอดมานานจากรุ่นสู่รุ่น ตั้งแต่คำทำนายของพระโคในวันพืชมงคล การดูดวงประเทศ กระทั่งการดูดวงของคนทั่วไปในหลากหลายรูปแบบ

2. พระเครื่องวัตถุมงคล เช่น วัตถุนิยมไอ้ไข่ ที่สามารถสร้างรายได้จำนวนมากให้ท้องถิ่น กลายเป็นสถานที่ห้ามพลาดของจังหวัดนครศรีธรรมราช มีสายการบินเปิดเส้นทางตรง กรุงเทพฯ – นครศรีธรรมราช โดยใช้วัดเจดีย์ไอ้ไข่เป็นสถานที่ตั้งจุด

3. สีมงคล ที่สามารถนำมาสร้างธุรกิจได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสีเสื้อมงคลประจำวันเกิด สีลิปสติกเสริมดวง กระเป๋าเงินเรียกทรัพย์ตามสีวันเกิด

4. ตัวเลขมงคล จากความเชื่อ “เลขนำโชค” ที่จะนำสิ่งดี ๆ มาให้ชีวิต ไม่ว่าจะเป็น บ้านเลขที่ ทะเบียนรถ ที่ฮิตสุดๆ ก็เบอร์มือถือ เพราะเป็นเลขดีตัวสร้างความมั่นใจการใช้ชีวิตและการติดต่อกัน กลายเป็นกระแสของค่ายมือถือที่นำเรื่องตัวเลขมาเล่นกับความเชื่อของคนไทย ขายเบอร์โทรเสริมดวง เรียกราคาเพิ่มขึ้นได้หลักพัน หลักหมื่นถึงแสนบาท

5. เรื่องเหนือธรรมชาติ เป็นสิ่งลึกลับ จากความเชื่อของแต่ละคน แต่ละสถานที่ ทำให้เกิดรายการทีวี เรื่องลึกลับจำนวนมากที่ได้รับความนิยมจากผู้ชม

ทั้งนี้มูเตลูที่คนไทยนิยมกันอย่างแพร่หลายนั้น จะเป็นการเสริมดวงในด้านบวก เพราะเชื่อว่าการบูชา หรือมีสิ่งเหล่านี้ไว้ติดตัว จะช่วยเสริมโชคชะตาในเรื่องเกี่ยวกับ

1. การงาน
2. การเรียน
3. ความรัก
4. ช่วยให้แคล้วคลาดจากอันตราย ช่วยป้องกันสิ่งชั่วร้าย
5. ดึงดูดพลังงานดี ๆ เข้ามาหาตัวเอง

โดยจะต้องควบคู่ไปกับการทำบุญและประพฤติตนดีด้วย ทำให้หลายคนนิยมไหว้บูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือเทพเจ้าที่เคารพนับถือ เป็นต้น (Thairath, 2565)

8.4 ความเชื่อมูเตลูกับการออกแบบ

ทิมวิชัย Marketing in the Uncertain World ได้สรุปกลยุทธ์การตลาดที่เรียกว่า Certain Strategy ที่เป็นกุญแจด้านการสื่อสารช่วยทำให้ภาคธุรกิจสามารถดำเนินต่อไปได้พร้อมทั้งตอบโจทย์และมัดใจผู้บริโภคในสถานการณ์ที่ไม่แน่นอนนี้ ได้อย่างตรงจุด ประกอบไปด้วย

1. Content First (เนื้อหาต้องดีโดนใจ) จากปริมาณข้อมูลที่มีอยู่มากมาย อีกทั้งผู้บริโภคมีข้อจำกัดในเรื่องเวลาและความสามารถในการบริโภคข้อมูล ภาคธุรกิจต้องสร้างสรรค์เนื้อหาในการสื่อสารกับกลุ่มตลาดอย่างมีศักยภาพ ตรงใจ ตรงความต้องการ “คอนเทนต์” เป็นจุดเริ่มต้นสร้าง Brand Awareness ที่ดีให้ผู้บริโภค ดึงคนเข้ามามีส่วนร่วมและช่วยสร้างยอดขาย

2. Engagement with Faith (การเข้าถึงด้วยความเชื่อ) จากข้อมูลพบว่าคนไทยในทุกกลุ่มมีความเชื่อเป็นพื้นฐาน ดังนั้น หนึ่งใน การเข้าถึงผู้บริโภคได้ คือสร้างผสมผสานความเชื่อ หลายธุรกิจนำความเชื่อมาเป็นกลยุทธ์การตลาด เช่น เลขมมงคล เบอรัมงคล ใส่เสื้อสีเสริมดวงประจำวัน

3. Reliable Data (ข้อมูลที่เชื่อถือได้) ผู้บริโภคส่วนใหญ่จะตัดสินใจซื้อข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้

4. Trust in Community (ความเชื่อในสิ่งเดียวกัน) ผู้บริโภคในปัจจุบันนั้นมีความเชื่อมั่นในกลุ่มที่เต็มไปด้วยข้อมูลจากคนที่มีความเชี่ยวชาญและสนใจในเรื่องเดียวกัน

5. Agility (ต้องมีความคล่องตัว) ในยุคที่อะไรก็เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนั้นการทำงานอย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว เพื่อให้สามารถตอบสนองลูกค้าได้อย่างฉับไวในสภาวะที่มีความไม่แน่นอนจึงเป็นสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง

6. Influencer Leading (ใช้บุคคลที่มีอิทธิพลทางความคิด) ปัจจุบันการที่จะทำให้ผู้บริโภคนั้นมั่นใจและตัดสินใจได้แน่นอนมากขึ้น การมีกระบอกเสียงหรืออินฟลูเอนเซอร์คอยรีวิวหรือแนะนำก็จะช่วยให้ผู้บริโภคสามารถตัดสินใจได้ง่ายอีกทางหนึ่ง “อินฟลูเอนเซอร์” ถือเป็นเครื่องมือลดความลังเลผู้บริโภคเลือกซื้อสินค้า

7. New Equilibrium (ความสมดุลใหม่) ไม่ว่าจะทำอะไรก็ตามต้องคำนึงอยู่บนพื้นฐานของความสมดุล ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารของแบรนด์ผ่านตัวแบรนด์เอง การใช้ Key Opinion Leader (KOL) หรือรีวิวการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างผู้ใช้ผู้บริโภคเอง (User-Generated Content) ตัวอย่างความเชื่อมาแต่ลูกกับการออกแบบและโอกาสทางธุรกิจ

1. ซ้อปบี้ ผุดแคมเปญตรุษจีน ซ้อปเครื่องราง พร้อม “ขอแฟนออนไลน์”
2. ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ได้จัดพิธีบวงสรวงพระตรีมูรติ โดยพราหมณ์ประกอบพิธีบวงสรวงในเวลา หน้าศาลพระตรีมูรติ ซึ่งเชื่อว่าเป็นฤกษ์ดีที่สุดในการสักการะเพื่อขอพรให้พบคู่แท้
3. บริษัท โสไน คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด รับกระแสไอโซ่ หลวงพ่อทันใจ เปิดบริการ “ขอพร-แก้บน” ออนไลน์ ชื่อของถวายได้ครบจบที่เดียว ไม่ต้องบินไกลก็ทำได้

โอกาสธุรกิจเจาะ “สายมู” ผ่านช่องทาง ได้แก่ โซเชียลมีเดียและเว็บไซต์ คิดเป็น 73.8% บุคคลรอบข้าง อาทิ พ่อแม่ พี่น้อง คิดเป็น 59.6% ปรัชญาผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์นั้น ๆ คิดเป็น 29.7% หนังสือพิมพ์และนิตยสาร คิดเป็น 20.1% และสื่อโทรทัศน์และวิทยุ คิดเป็น 19.6%

คนไทยยึดโยงชีวิตกับความเชื่อมายาวนาน โดยเฉพาะในช่วงวิกฤตที่ต้องการสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ คาดว่าการใช้มูเตลูทำการตลาด จะยิ่งปรากฏให้เห็นชัดขึ้นอีก (ประชาชาติธุรกิจ, 2564)

9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

9.1 งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยประเด็นเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้

ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ และ อภิชาติ พลประเสริฐ (2562) กล่าวไว้ในงานวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา จากการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง แล้วนำผลมาพัฒนาเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ดังนี้ 1) แนวคิดสำคัญของชุดกิจกรรม คือ เป็นกิจกรรมที่บูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวความสำคัญของศิลปะล้านนา จากศิลปวัตถุและสถานที่จริง ประกอบกับข้อความรู้จากคู่มือและการทำกิจกรรม การตอบคำถาม ถ่ายภาพ วาดภาพ เล่นเกม และการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนา โดยเป็นกิจกรรมที่มีการเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์และสื่อต่าง ๆ มีการใช้บทบาทสมมติและมีรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับธรรมชาติของวัยรุ่น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน เกิดอารมณ์ร่วมกับบทบาทสมมติและบริบททางประเพณีของกิจกรรม ใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 1 วัน 2) วัตถุประสงค์ คือ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าถึงคุณค่าของ ศิลปะล้านนา ผ่านการสัมผัสผลงานศิลปะและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง 3) องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา สื่อการเรียนรู้ และแบบประเมิน 4) องค์ประกอบด้านลักษณะของผู้เรียนและผู้สอน ใช้ผู้สอน 1 คนต่อผู้เรียน 15 คน ผู้สอนมีหน้าที่อธิบายรายละเอียดดูแลและควบคุมกิจกรรม ส่วนผู้เรียนมีหน้าที่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมศิลปะ

การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้ สำหรับเยาวชน (ธิตี พุกษุอุตม และ โสมฉาย บุญญานันต์, 2563) การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์รูปแบบของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้ 2) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าเรื่องอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้ กลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มเยาวชนในจังหวัดสงขลาที่มีอายุ 15 - 25 ปี อาสาสมัครเข้าร่วมโครงการและยินดีให้ข้อมูลในการทดลองกิจกรรม ผลการวิจัย พบว่า 1. รูปแบบของอัตลักษณ์ที่สำคัญคือการใช้วัสดุธรรมชาติในท้องถิ่นภาคใต้ สีสันสดใส ลวดลายได้แรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติในท้องถิ่น 2. กิจกรรมศิลปะที่พัฒนาขึ้นมี 6 กิจกรรม คือ 1) เข็มกลัดจากหนังตะลุง 2) ผ้ายกกระดาด 3) ตกแต่งหม้อสทิงหม้อ 4) สมุดสวยด้วยลายว่าวเบอร์อามัส 5) ตกแต่งแหวนด้วยวิธีการทำเครื่องถมเมืองนคร 6) ด้ามจับปากกาสาขาน่านลิเภา

ใช้เวลา 2 ชั่วโมง ต่อกิจกรรม ผลจากการนำกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ พบว่า เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าหลังการทำกิจกรรม ($M = 1.93$) สูงกว่าก่อนทำกิจกรรม ($M = 41.37$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ศิวาพัชญ์ บำรุงเศรษฐพงษ์ (2563) กล่าวไว้ในงานการเรียนการสอนแบบไฮบริด (Hybrid Learning) กับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 ความว่า แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 – 2579 นวัตกรรมความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดด และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้ครูผู้สอนมีการตื่นตัวและปรับกระบวนการจัดการเรียนการสอนจากการเรียนการสอนแบบเดิม (Teaching Paradigm) พัฒนาระบบและกระบวนการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ เพื่อนำประเทศไทยก้าวข้ามกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลาง และความเหลื่อมล้ำภายในประเทศ จากสาเหตุดังกล่าวจึงเป็นที่มาของบทความเรื่อง การเรียนการสอนแบบไฮบริด (Hybrid Learning) กับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาการเรียนการสอนแบบไฮบริดกับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 2) เพื่อศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคของการเรียนการสอนแบบไฮบริดกับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 และ 3) เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบไฮบริดกับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 จากการศึกษา พบว่า การเรียนรู้แบบไฮบริดเป็นรูปแบบการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่เหมาะสมต่อการนำมาใช้ในการเรียนรู้ในยุคการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 ในปัจจุบัน ซึ่งเป็นลักษณะการผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ทั้งในลักษณะเผชิญหน้า และการเรียนผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ในการสร้างองค์ความรู้ได้อย่างหลากหลาย อันก่อให้เกิดการศึกษาที่มีคุณภาพและเกิดประสิทธิภาพสูงสุดแก่ผู้เรียน

การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน (วิทยา วาโย, 2563) กล่าวถึง การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 ทำให้เกิดการปรับตัวเป็นวิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal) โดยเฉพาะสถาบันทางการศึกษาที่ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนแบบปกติได้ จึงจำเป็นต้องใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เพื่อให้การเรียนรู้เกิดความต่อเนื่อง การเรียนการสอนแบบออนไลน์มีองค์ประกอบ ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา สื่อการเรียนและแหล่งเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ระบบการติดต่อสื่อสาร ระบบเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ การวัดและ การประเมินผล รูปแบบการเรียนการสอนมีหลากหลายวิธีที่ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้ การพิจารณาองค์ประกอบและรูปแบบที่สอดคล้องเหมาะสมกับลักษณะวิชา และบริบทของผู้เรียนจะนำไปสู่การประยุกต์ใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

อภิชาติ พลประเสริฐ และ สรिता เจือศรีกุล (2561) ได้นำเสนอผลการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อชุมชนในมทรรวมเมืองเรื่องยิ้ม โดยกิจกรรมประกอบด้วย 1) งานศิลปะที่สร้างขึ้นต้องสื่อถึงวิถีชีวิตหรืออัตลักษณ์ของชุมชน 2) กิจกรรมมีความสอดคล้องกับบริบทและข้อจำกัดของชุมชน 3) เป็นกิจกรรมที่ง่ายและสนุกเพื่อให้คนไม่มีพื้นฐานด้านศิลปะสามารถมีส่วนร่วมได้ และ 4) คำนึงถึงความสอดคล้องกับความต้องการของคนในชุมชนและเป้าหมายของหน่วยงานผู้รับผิดชอบ ส่งผลให้เกิดความสุขและความภาคภูมิใจของคนในชุมชน สร้างจิตสำนึกในการรักษาความสะอาดเรียบร้อยในชุมชน

ผลการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะประดิษฐ์เพื่อเสริมสร้างคุณภาพชีวิตในกลุ่มผู้สูงอายุ (จิราพัทธ์ แก้วศรีทอง และ นิรัช สุดสังข์, 2562) ที่พบว่า ระดับคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุที่ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะประดิษฐ์อยู่ในระดับสูง ทักษะการปฏิบัติงานอยู่ในระดับดี ผลการเปรียบเทียบคะแนนคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุหลังเข้าร่วมกิจกรรม ส่วนผลของการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กปฐมวัย (วิรัชภัสฎ์ ชาวทอง, 2562) พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์มีการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้น อัมพวัน ยันเสน และ นवलแข ปาลิวนิช (2557) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะประดิษฐ์ในสถานสงเคราะห์เด็กหญิง ผลพบว่า วัยรุ่นหญิงมีคะแนนทักษะการปฏิบัติงานอยู่ในระดับดี มีความพึงพอใจต่อผลการจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะประดิษฐ์ด้านวิทยากร ด้านวัน เวลา ด้านวัสดุอุปกรณ์ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะประดิษฐ์ ด้านหัวข้อจัดกิจกรรม ซึ่งทุกด้านมีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ณชนก หล่อสมบูรณ์ (2562) ศึกษาารูปแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเก่าในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่า รูปแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของชุมชนเก่าๆ ประกอบด้วย 1) กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตคติความเชื่อในชุมชน 2) กิจกรรมศิลปวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน 3) กิจกรรมที่มีกระบวนการเรียนการสอน 4) กิจกรรม Active Learning 5) กิจกรรมที่มีระยะเวลาเหมาะสม และ 6) กิจกรรมที่มีประโยชน์ระดับบุคคลและระดับชุมชน

งานวิจัยประเด็นเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์

กชิรา ภิวศ์กูร (2562) ได้ทำการศึกษาตลาดลายชาติพันธุ์ชนเผ่าในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกหมู่บ้านกะเหรี่ยงรวมมิตร การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภูมิปัญญาชนเผ่า สัญลักษณ์ที่มีคุณค่า และเป็นตัวตนของชาติพันธุ์ชนเผ่า แล้วนำมาออกแบบเรขศิลป์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ศิลปะชนเผ่า เพิ่มความคิดสร้างสรรค์ การออกแบบร่วมสมัยสำหรับผลิตภัณฑ์ของใช้ของตกแต่ง และของที่ระลึกตามแนวนิยมเพื่อประเมินและหารสนิยมด้านผลิตภัณฑ์ของใช้ของตกแต่งและของที่ระลึกแบบร่วมสมัย ของผู้บริโภค โดยศึกษาการรับรู้เอกลักษณ์และการรับรู้ความหมายของกลุ่มผู้บริโภค ประชากรและกลุ่ม ประกอบด้วยกลุ่มชาติพันธุ์ชนเผ่าอยู่ 3 ชนเผ่า ได้แก่ กะเหรี่ยง อาข่า และม้ง โดย

แต่ละกลุ่มที่มีการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์เพื่อให้เข้ากับบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อความอยู่รอดของตนเอง การศึกษาที่เกี่ยวกับการออกแบบลวดลายผ้าของชาติพันธุ์ชนเผ่าได้ทำการศึกษาลวดลายผ้าที่เป็นลวดลายโบราณดั้งเดิมและลายผ้าที่มีการประยุกต์ ลวดลายภูมิปัญญาชนเผ่าหมู่บ้านกะเหรี่ยง รวมจำนวน 55 ลาย แจงเป็นกะเหรี่ยง 21 ลาย, ม้ง 12 ลาย, อาข่า (อีเก้อ) 22 ลาย ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลทางเอกสารและภาคสนามเพื่อนำมาวิเคราะห์ความต้องการการสรุปความต้องการรสนิยม และนำมาออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

(ชรัญญา สุวรรณเสรีรักษ์ และคณะ, 2561) ศึกษาความต้องการของลูกค้าด้านส่วนประสมทางการตลาดผลิตภัณฑ์เซรามิกในเขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า กลุ่มตัวอย่างนิยมซื้อผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร ผู้มีอิทธิพลในการตัดสินใจซื้อได้แก่ ผู้ซื้อเอง ได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เซรามิกผ่านทางอินเทอร์เน็ต ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อได้แก่ รูปแบบของสินค้ามีความต้องการด้านส่วนประสมทางการตลาดผลิตภัณฑ์เซรามิกมาก ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านการจัดจำหน่าย

งานวิจัยประเด็นเกี่ยวกับการศึกษาอัตลักษณ์ผ้าทอ

(दनัย ขาทิพฮอด, 2558) ศึกษาฝ้าย้อมครามในฐานะที่เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมของจังหวัดสกลนคร โดยใช้ภาพแทนของกลุ่มชาติพันธุ์ผู้ไท เพื่อชี้ให้เห็นกระบวนการรื้อฟื้นและการกลับมาของฝ้าย้อมครามในปัจจุบัน ผลการวิจัยพบว่า ฝ้าย้อมครามเป็นมรดกทางภูมิปัญญาของบรรพชนในอดีตเป็นภูมิปัญญาที่เกิดขึ้นมาคู่กับการทอผ้าและวัฒนธรรมของผ้า การทอผ้าและการย้อมผ้าจึงเป็นกระบวนการขัดเกลาทางสังคมอีกรูปแบบหนึ่งของผู้หญิง ฝ้าย้อมครามในอดีตถูกผลิตขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการในการดำเนินชีวิต หากแต่ในปัจจุบันเมื่อมีการรื้อฟื้นฝ้าย้อมคราม ทำให้ฝ้าย้อมครามกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่สำคัญของจังหวัดสกลนคร ภูมิปัญญาของฝ้าย้อมครามถูกถ่ายทอดผ่านเรื่องราวและเรื่องเล่าต่างๆ กว่าจะกลายมาเป็นฝ้าย้อมคราม จนทำให้ถูกกำหนดเป็นยุทธศาสตร์สำคัญของจังหวัดสกลนคร พร้อมทั้งมีการขับเคลื่อนเพื่อให้ฝ้าย้อมครามเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายในบริบทของโลกาภิวัตน์

การศึกษาการจัดการความรู้ผ้าตีนจกเมืองน่าน (อรรถพงษ์ ประดิษฐพงษ์, 2558) พบว่า ปัจจุบันวัฒนธรรมการทอและใช้สอยผ้าของชาวน่านเปลี่ยนแปลงไป ทำให้รูปแบบผ้าตีนจกเมืองน่านดั้งเดิมเริ่มสูญหาย เหตุนี้จึงต้องรวบรวมความรู้ ภูมิปัญญา และเสนอแนวทางการจัดการความรู้ผ้าตีนจกเมืองน่าน โดยกลุ่มเป้าหมาย ร้อยละ 73.68 ที่ไม่มีความรู้เรื่องผ้าตีนจกเมืองน่าน ต้องการให้มีการจัดการความรู้ และเรียนรู้ผ่านเอกสารเผยแพร่ความรู้

(นาวิน ปัญญาหาญ, 2551) ทำการวิจัยเรื่อง สุนทรียศาสตร์เชิงพุทธในผ้าทอเมืองน่าน พบว่า ความงามในพุทธศาสนาถือว่าความงามแห่งศีล สมာธิ ปัญญา เป็นความงามสูงสุด ถ้าหากการใช้ศิลปะมาส่งเสริมในเรื่องความงามดังกล่าวให้คนได้ตระหนักรู้ถึงความจริงในศาสนาและอุดมคติแห่ง

ตน ตลอดจนถึงสรรพสิ่งที่ไม่เที่ยงแท้ การตระหนักถึงความจริงที่แท้จริง การทอดผ้าภายใต้วัฒนธรรม พุทธศาสนาแบบพื้นบ้านเมืองน่าน มีจุดมุ่งหมาย เพื่อ ถ่ายทอดประสบการณ์สุนทรียะ ประสบการณ์ สุนทรียะนี้หากเป็นประสบการณ์สุนทรียะทางศาสนาแล้ว ความศรัทธาจะเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ ลวดลายผ้าอีกด้วย โดยเฉพาะความศรัทธาในหลักคำสอนของพระพุทธศาสนา นอกจากนี้การทอดผ้า ของผู้หญิงเมืองน่าน ยังได้แสดงให้เห็นถึงบริบทต่างๆเชิง ประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ ความสัมพันธ์ ระหว่างวัฒนธรรมไทลื้อ ไทยวน และไทลาว

9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

งานวิจัยประเด็นเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้

Rebecca Williams and Elizabeth Debban (2020) ได้ทำการทดลองในวิจัย เรื่อง Learning From Traveling Sketchbooks Between Today's Students and Tomorrow's Teachers ความว่า ศิลปะสามารถใช้เพื่อสื่อสารความซับซ้อนประสบการณ์ของมนุษย์ ดังนั้นนักเรียน สามารถเรียนรู้จากกันและกันผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสุนทรียะที่เกิดขึ้นจากภาพใน sketchbook จะเห็น ได้ว่าเมื่อเราใช้สมุดร่างภาพสื่อสารกัน จะไม่มีข้อจำกัดของภาษา อายุ เชื้อชาติ ซึ่งเอื้อต่อการเรียนรู้ไป เป็นอย่างมาก กระบวนการทำงานของโครงการจะเป็นการทำ sketchbook ในสิ่งที่พบเจอ แล้วส่ง sketchbook นั้นไปยังคนอีกกลุ่ม เมื่อคนกลุ่มนั้นได้รับแล้วก็มีกรอภิปรายเกี่ยวกับเนื้อหา และงาน ศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก sketchbook นั้น แล้วส่ง sketchbook ของตัวเองกลับไปทาง ไปรษณีย์ ทำแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งทั้งสองฝ่ายเขียน sketchbook จบ ผลพบว่า กิจกรรมนี้ทำ ให้นักเรียนทั้งสองฝ่ายเปิดเผยความเข้าใจที่ลึกซึ้งซึ่งกันและกัน ลดช่องว่าง ชื่นชมความคล้ายคลึง และความแตกต่าง ยอมรับการแลกเปลี่ยนและค้นพบตัวเอง เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะ ของกันและกัน นักเรียนสามารถพูดได้ชัดเจนมากขึ้นผ่านงานศิลปะของพวกเขาเอง

Huifeng Xiao (2019) ทำการวิจัยเรื่อง An Ethnic and Folk Art Space Course based on TPACK Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) คือ การบูรณาการ (interaction and incorporation) ความรู้ ความสามารถ ทักษะ การผสมผสานในการใช้สื่อ นวัตกรรมเทคโนโลยีกับวิธีสอนหรือเนื้อหาในการออกแบบการเรียนรู้อย่างสอดคล้องและเป็นระบบ ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญที่ สัมพันธ์กัน คือ เนื้อหา (Content: CK), วิธีสอน (Pedagogy: PK) และเทคโนโลยี (Technology: TK) ที่สามารถทำให้ผู้เรียนมีทักษะ ความรู้ความ เข้าใจด้านภาษาและวัฒนธรรม

Pedro de Andrade (2020) ได้ใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามเพื่อศึกษาและจัดทำ สารานุกรมศิลปะสาธารณะหลังจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 จากตัวแทนหลาย สถาบันและบุคคลภายในรัฐโปรตุเกส พบว่า จากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ทำให้เกิด

รูปแบบใหม่ในสังคม ตัวอย่างเช่นปรากฏการณ์ของการกักตัว และการปรับเปลี่ยนพลิกผันและพื้นที่สาธารณะดิจิทัลที่ได้รับการสนับสนุนอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน เช่น การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ศิลปะสาธารณะ การท่องเที่ยวสาธารณะที่ใคร ๆ ก็สามารถเข้าถึงได้ ทุกฝ่ายควรมีส่วนร่วมในการรวบรวมความรู้แบบผสมผสาน เชื่อมโยงสังคมและสถานการณ์ในปัจจุบันกับภาพเสมือนจริง เพื่อการปรับตัวหลังจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ได้

งานวิจัยประเด็นเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การสำรวจความคิดเห็น แรงจูงใจและปัจจัยของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาจากเมืองขนาดเล็กและขนาดกลางจากพื้นที่ชนบทประเทศโปรตุเกส (Paula Remoaldo, 2020) โดยสำรวจด้วยแบบสอบถามจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่พัฒนาโดยสถาบันชั้นนำ 40 แห่งของโครงการ CREATOUR ในช่วงปี 2560 และ 2561 ผลการศึกษา พบว่า อาชีพของนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นแรงจูงใจหลักของพฤติกรรมการเดินทาง โดยจะแบ่งพฤติกรรมการท่องเที่ยวออกเป็นสองกลุ่ม คือ ผู้แสวงหาความแปลกใหม่ผู้เรียนรู้ และทักษะและผู้แสวงหาความคิดสร้างสรรค์เพื่อการพักผ่อน และนักท่องเที่ยวยังสนใจกิจกรรมสำหรับครอบครัวหรือในหมู่เพื่อน นอกจากนี้สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ส่งผลให้เกิดการท่องเที่ยวในประเทศที่เพิ่มขึ้น และท่องเที่ยวยาวนานขึ้น ในการจัดกิจกรรมสำหรับผู้ที่อยู่เป็นระยะเวลานาน สามารถเชื่อมโยงกับธรรมชาติ กิจกรรมกลางแจ้งและบูรณาการระหว่างการเรียนรู้วัฒนธรรมของชุมชน

CREATIVITY AND TOURISM : THE STATE OF THE ART (Greg Richards, 2011) กล่าวถึง การท่องเที่ยวและความคิดสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กัน แสดงถึงความสร้างสรรค์ในการศึกษาพัฒนาการท่องเที่ยว ความคิดสร้างสรรค์ถูกนำมาใช้เพื่อเปลี่ยนแปลงการท่องเที่ยววัฒนธรรมแบบดั้งเดิม เปลี่ยนจากมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้มาสู่วัฒนธรรมที่เข้าถึงง่ายในชีวิตประจำวัน การเกิดขึ้นของ “การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์” สะท้อนให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างการท่องเที่ยวและกลยุทธ์การจัดวางวัฒนธรรม ประเพณี เข้าไป รวมถึงการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของสถานที่ท่องเที่ยว นั้น ๆ นอกจากนี้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ยังเป็นการหลีกเลี่ยงเส้นทางการผลิตซ้ำแบบต่อเนื่องของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีจำนวนมาก โดยนำเสนอประสบการณ์อันยืดหยุ่นและเป็นของจริงมากขึ้น ซึ่งสามารถสร้างร่วมกันระหว่างเจ้าของที่พักและนักท่องเที่ยว สิ่งที่ต้องตระหนักและทำให้มีความสร้างสรรค์ ได้แก่ คน ขั้นตอน ผลิตภัณฑ์ สิ่งแวดล้อมหรือบรรยากาศ เพื่อดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวเนื่องจากศิลปะกับการท่องเที่ยวเป็นของคู่กัน ดังนั้นการที่จะส่งเสริมให้คนเห็นคุณค่าของงานหัตถกรรมท้องถิ่น นอกจากจะอยู่ในรูปแบบของชุดกิจกรรมเพื่อการศึกษาแล้ว ยังสามารถอยู่ในกิจกรรมศิลปะของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่อยู่ในรูปแบบของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้อีกด้วย หากแต่ต้องหาความแปลกใหม่ ความน่าสนใจให้กับ

กิจกรรมศิลปะ ข้อมูลเหล่านี้จะได้จากวิธีการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ซึ่งต้องลงพื้นที่ไปทำงานร่วมกับชุมชนเพื่อหาจุดแข็งที่ควรนำไปต่อยอด จุดด้อยที่ต้องพัฒนา และยังต้องติดตามประเมินผลการใช้กิจกรรมเพื่อสะท้อนผลการวิจัยอีกด้วย

Urszula Tymoszuik (2021) ได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของศิลปะในการส่งเสริมสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีในระยะเวลาสองทศวรรษที่ผ่านมาของสหราชอาณาจักร พบว่า ผู้ตอบแบบสำรวจกว่าร้อยละ 97 มีส่วนร่วมในกิจกรรมศิลปะอย่างน้อย 1 กิจกรรมในปี พ.ศ. 2561-2562 โดยการอ่านและฟังเพลงเป็นกิจกรรมยอดนิยมที่สุด การมีส่วนร่วมทางศิลปะมากขึ้นมีความสัมพันธ์กับระดับความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น เกิดความเชื่อมโยงทางสังคมและลดอาการเหงาเปื้อนหน่วยของสังคมลง

งานวิจัยประเด็นเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์

Bu Liyan (2019a) ได้ศึกษาแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมที่นำมาซึ่งการเผยแพร่และเพิ่มคุณค่าทางวัฒนธรรมของเมือง Zigong ประเทศจีน โดยการวางกลยุทธ์ของการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อค้นหา characteristics ของวัฒนธรรม ได้แก่ สถาปัตยกรรมโบราณ อุปกรณ์เครื่องมือ เครื่องใช้ จดหมายเหตุการณ์กรรม เงิน ตัวเข้าชม หนังสือ และอาหาร และการสร้างเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นด้วย ด้วยการเลือกใช้สีจากงานสถาปัตยกรรมทั่วไปในเมือง การค้นหาและปรับแต่งสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและโบราณวัตถุที่มีอยู่ การออกแบบ character การ์ตูนซึ่งสามารถใช้ในการพัฒนาการส่งเสริมการขาย เช่น ลายเสื้อ ภาพโปสเตอร์ ลายในผลิตภัณฑ์

Wu Ke (2020a) ได้กล่าวถึงแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ที่มีพื้นฐานจากวัฒนธรรมดั้งเดิมในท้องถิ่น เนื่องจากผู้เขียนให้ความเห็นว่า นวัตกรรมและการพัฒนาวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความสำคัญต่อความก้าวหน้าและความสามารถในการแข่งขัน การนำเสนอเนื้อหาสาระประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ในท้องถิ่น ได้แก่ ความหมายของผลิตภัณฑ์ สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม การสกัดองค์ประกอบการออกแบบ การวิเคราะห์ประชากรเป้าหมาย การวิเคราะห์ความต้องการของผู้บริโภค 2) การวิเคราะห์การออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานวัฒนธรรมท้องถิ่นทั้งที่จับต้องไม่ได้และจับต้องได้

Yu Shuai (2018) ได้ทำการวิจัยเพื่อปรับปรุงการออกแบบของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยวและส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของเมือง Heihe ประเทศรัสเซีย พบว่า แนวคิดในการออกแบบและพัฒนาของที่ระลึก ประกอบด้วย 1) ลักษณะของของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยว 2) การวิเคราะห์องค์ประกอบของของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยว ได้แก่ มุมมอง เส้น พื้นผิว รูปลักษณ์ 3) การออกแบบของที่ระลึกของนักท่องเที่ยวรัสเซีย ได้แก่ แนวคิดองค์ประกอบของวัฒนธรรมบูรณาการกับการออกแบบฟังก์ชันการใช้งานใหม่ ๆ และแนวคิดองค์ประกอบของวัฒนธรรมบูรณาการกับรูปลักษณ์ที่สร้างสรรค์

Peter Nilsson (2011) ได้กล่าวถึง อนุกรมวิธานของการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ คือ การจำแนกแยกชั้นของการออกแบบสร้างสรรค์เป็น 5 ระดับ คือ Original Creation (สร้างใหม่ ต่อเติมเพิ่มจนไม่เห็นรอยเดิม) Transformation (รื้อสร้างใหม่ ใช้ของเดิม เดิมให้ใหม่) Combination (บวกรวมให้เกิดใหม่) Variation (ปรับไป ปรับมา ที่ทำว่าเป็นของใหม่) Imitation (ลอกเลียนแบบ) ซึ่ง เป็นประโยชน์ในด้านการอนุรักษ์ สืบสาน มรดกที่กำลังจะสูญหายไป จนถึงการนำสิ่งที่ได้เห็น สัมผัส และกระทบใจ มาสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ ที่แตกต่างจากต้นทางจนไม่เหลือเค้าโครงร่างเดิม ซึ่งแสดงให้เห็น ตัวตนที่มีเอกลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน

จากการศึกษาวิจัยในประเทศและต่างประเทศ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้กิจกรรมศิลปะเพื่อการเห็นคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้าน รวมไปถึงการวิจัยที่ใช้กระบวนการเรียนการสอนที่หลากหลายเพื่อผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น อีกทั้งยังเห็นได้ว่าทั้งกิจกรรมศิลปะและกระบวนการเรียนการสอนที่หลากหลายนี้ สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ นักท่องเที่ยวจะเข้าไปทำกิจกรรมเพื่อเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่นของแหล่งท่องเที่ยว นั้น ๆ หากใช้หลักการจัดกิจกรรมศิลปะและกระบวนการเรียนการสอนที่ผสมผสานมาประยุกต์ใช้กับการพัฒนากิจกรรม คาดว่าจะได้กิจกรรมที่มีคุณภาพ เหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน และสามารถส่งเสริมให้เกิดการเห็นคุณค่าของศิลปะผ้าทอของจังหวัดน่านได้

สรุปแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กิจกรรมศิลปะนอกจากจะใช้ในการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนแล้ว ยังใช้ในการท่องเที่ยวที่เรียกว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นอีกหนึ่งแนวทางที่ได้รับความนิยมในบรรดานักท่องเที่ยว (Chula Creative Tourism, 2563a) ที่เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ตรงกับศิลปวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่นผ่านการทำกิจกรรม ต่อมาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2563) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ว่าเหมาะสมกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 ในปัจจุบัน เพราะกระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนผสมผสานกับการเรียนรู้นอกห้องเรียน และการใช้แหล่งเรียนรู้ วิธีการเรียนการสอนที่หลากหลาย ให้บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้เป็นสำคัญ

กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่ได้สร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการทางศิลปะ ประกอบด้วยการปฏิบัติทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เพื่อเชื่อมโยงความคิด กระตุ้นการรับรู้ จินตนาการและการสร้างความเชื่อมั่น ทำให้เกิดการเห็นคุณค่า และความเข้าใจในอัตลักษณ์ของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ได้แก่ กระบวนการทอ สี สัน ลวดลาย และชนิดของผ้าทอของจังหวัดน่าน โดยการตระหนักในคุณค่านี้สังเกตได้

จากการรู้สึกหงวแฮน เสียตาย ภาคภูมิใจ ฯลฯ ส่งผลให้เกิดการ ดูแล รักษา ทะนุถนอม อนุรักษ์ และ ซ่อมแซม เป็นต้น ซึ่งสามารถวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่าได้จากการวัดจิตพิสัยและพุทธิพิสัย

ผู้วิจัยจึงต้องการนำแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานและการจัดกิจกรรมในการ ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ การจัดกิจกรรมเพื่อการเห็นคุณค่า การจัดกิจกรรมสำหรับกลุ่มวัยต่าง ๆ มาเป็น พื้นฐานการศึกษาและพัฒนารูปแบบ กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน (Blended Art Activities) เพื่อ ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน สำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ลักษณะ กิจกรรมจะเป็นชุดกิจกรรมศิลปะแบบ Kit ที่ภายในประกอบด้วย 1) ชุดให้ความรู้เพื่อสร้างความเข้าใจ ซาบซึ้ง และการเห็นคุณค่า จากการใช้แหล่งเรียนรู้บูรณาการกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มัลติมีเดีย และ เทคโนโลยี เช่น เว็บไซต์ วิดิทัศน์ รูปภาพ เกม ฯลฯ ในรูปแบบ E – Learning 2) ชุดอุปกรณ์ในการทำ กิจกรรม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ประกอบด้วยคู่มือ วัสดุ อุปกรณ์ในการทำกิจกรรม โดยกิจกรรมจะแบ่งเป็นระดับง่าย ปานกลางและยาก ให้เหมาะสมแตกต่างกัน แต่ละกลุ่มช่วงวัย (กลุ่มวัยเด็ก กลุ่มวัยเยาวชน กลุ่มวัยผู้ใหญ่และผู้สูงอายุ) โดยผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ อยู่ในกิจกรรมศิลปะจะใช้หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้สำรวจแนวโน้มการออกแบบ เพื่อให้ได้ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในกิจกรรมที่ตรงตามความต้องการของผู้บริโภค ส่งผลถึงความสนใจในการร่วม กิจกรรม สุดท้ายการเข้ามามีบทบาทของเครือข่ายสื่อและสังคมออนไลน์จะมีประโยชน์ในการแลกเปลี่ยน ความรู้ สอบถาม พุดคุยอภิปราย มีการประชาสัมพันธ์ร้านขายผ้าทอในจังหวัดน่าน เพื่อให้ผู้ทำกิจกรรม แล้วสนใจอยากสนับสนุนผ้าทอพื้นบ้านก็สามารถสั่งซื้อได้ ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานนี้ใช้การส่งไป ยังผู้สนใจทำกิจกรรมทั่วประเทศ สามารถทำได้ที่บ้าน ในช่วงเวลาที่สะดวก ดังนั้นคาดว่าจะทำให้ผู้ทำ กิจกรรมได้เรียนรู้อัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านอย่างเข้าถึงได้ง่าย จนนำไปสู่การเห็นคุณค่าได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้าน สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษา ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเชิงท่องเที่ยวที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน เป็นการศึกษาวิจัยแบบผสมผสาน มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ระยะศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และการจัดกิจกรรมศิลปะ

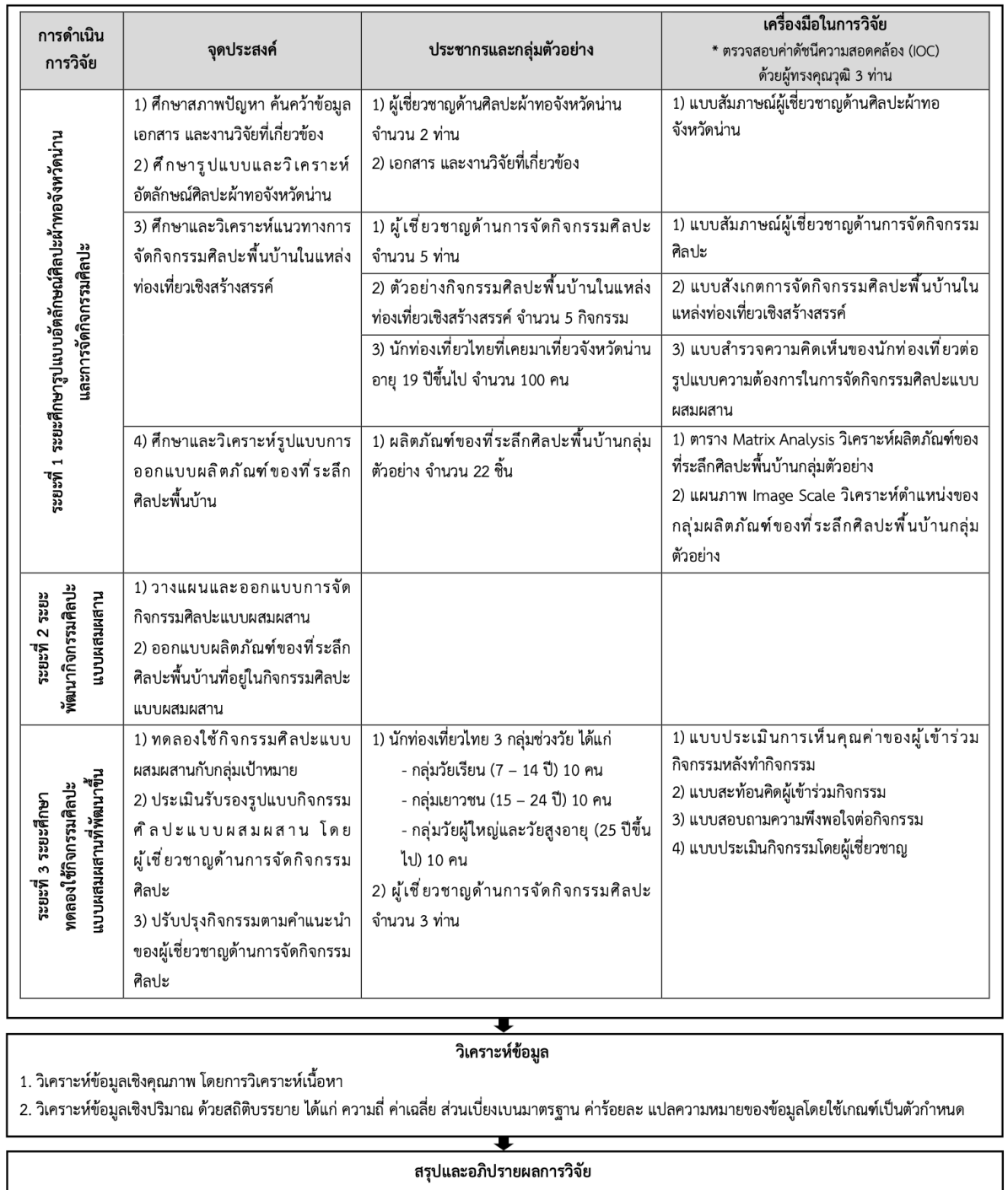
1. ศึกษาสภาพปัญหา ค้นคว้าข้อมูล เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษารูปแบบและวิเคราะห์อัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน
3. ศึกษาและวิเคราะห์แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
4. ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน

ระยะที่ 2 ระยะพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

1. วางแผนและออกแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน
2. ออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้านที่อยู่ในกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

ระยะที่ 3 ระยะศึกษาทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้น

1. ทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานกับกลุ่มเป้าหมาย
2. ประเมินรับรองรูปแบบกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ
3. ปรับปรุงกิจกรรมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ
4. สรุปและอภิปรายผลการวิจัย



ภาพที่ 14 แผนภูมิกระบวนการทำวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้าน สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์: กรณีศึกษา ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน มีประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1.1 ระยะเวลาการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และการจัดกิจกรรมศิลปะ (ระยะที่ 1)

1.1.1 เพื่อศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ

1) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน จำนวน 2 ท่าน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ที่มีคุณสมบัติ 2 ใน 4 ข้อ ดังนี้

- 1.1) มีประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน เป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี
- 1.2) เป็นทายาทผู้สืบทอดศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านโดยตรงจากครอบครัว
- 1.3) มีความเชี่ยวชาญในเรื่องงานศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน เป็นระยะเวลา มากกว่า 5 ปี
- 1.4) เป็นที่ยอมรับและมีรางวัลรับรองเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ในระดับภูมิภาคหรือระดับประเทศ ไม่ต่ำกว่า 3 รางวัล

1.1.2 เพื่อศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ

1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ จำนวน 5 ท่าน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะมีคุณสมบัติ 2 ใน 4 ข้อ ดังนี้

- 1.1) มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ เป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี
- 1.2) มีประสบการณ์ด้านการวางแผนในการสร้างกิจกรรมศิลปะ เป็นระยะเวลา มากกว่า 5 ปี
- 1.3) มีความเชี่ยวชาญในเรื่องการเรียนการสอนงานศิลปะพื้นบ้าน เป็นระยะเวลา มากกว่า 5 ปี
- 1.4) มีผลงานหรือผลงานวิจัยเป็นที่ยอมรับและมีรางวัลรับรอง เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะอย่างน้อย 3 รางวัลหรือผลงานการวิจัยอย่างน้อย 3 ผลงาน

2) ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 5 กิจกรรม ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก กิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

- 2.1) เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานหรือของที่ระลึกด้วยตัวนักท่องเที่ยวเอง โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะพื้นบ้าน
- 2.2) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นโดยกลุ่มชาวบ้านหรือเจ้าของภูมิปัญญาของท้องถิ่น
- 2.3) เป็นกิจกรรมที่ได้รับการสนับสนุนและการรับรองจากองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.)
- 2.4) มีการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ไม่น้อยกว่า 1 ปี

3) นักท่องเที่ยวที่มีอายุ 19 ปีขึ้นไป จำนวน 100 คน อ้างจาก ตารางสำเร็จรูปของ Yamane จากขนาดของกลุ่มตัวอย่างจากประชากรที่มีขนาดมากกว่า 100,000 คน ความคลาดเคลื่อนที่ผู้วิจัยยอมรับได้เท่ากับ 10% คน สุ่มตัวอย่างโดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก คือ นักท่องเที่ยวที่อาศัยอยู่ทั่วประเทศไทย สัญชาติไทย และเคยมาเที่ยวจังหวัดน่าน

1.1.3 เพื่อศึกษารูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน กลุ่มตัวอย่าง คือ

1) ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้านกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 22 ชิ้น ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน ดังนี้

- 1.1) ผลิตขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2560 ถึง พ.ศ. 2563
- 1.2) เป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้านทั้งในประเทศและต่างประเทศ
- 1.3) มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ของลักษณะของที่ระลึก
- 1.4) สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านของสถานที่นั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี

1.2 ระยะเวลาทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้น (ระยะที่ 3)

1.2.1 เพื่อศึกษาและประเมินผลการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง คือ

1) นักท่องเที่ยวไทย 3 กลุ่มช่วงวัย จำนวน 30 คน ใช้วิธีการเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย คือ

นักท่องเที่ยวยุคชาวไทยที่มีความสนใจด้านการทำกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านเชิงท่องเที่ยว จาก การประชาสัมพันธ์และรับสมัครผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านการลงทะเบียนทางออนไลน์ อายุ ตามเกณฑ์ ดังนี้

- | | |
|---|-------------|
| 1.1) กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี) | จำนวน 10 คน |
| 1.2) กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี) | จำนวน 10 คน |
| 1.3) กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป) | จำนวน 10 คน |

2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ จำนวน 3 ท่าน ใช้วิธีการเลือกแบบ เจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรม ศิลปะมีคุณสมบัติ 2 ใน 4 ข้อ ดังนี้

- 1.1) มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ เป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี
- 1.2) มีประสบการณ์ด้านการวางแผนในการสร้างกิจกรรมศิลปะ เป็นระยะเวลา มากกว่า 5 ปี
- 1.3) มีความเชี่ยวชาญในเรื่องการเรียนการสอนงานศิลปะพื้นบ้าน เป็นระยะเวลา มากกว่า 5 ปี
- 1.4) มีผลงานหรือผลงานวิจัยเป็นที่ยอมรับและมีรางวัลรับรอง เกี่ยวกับการจัด กิจกรรมศิลปะอย่างน้อย 3 รางวัลหรือผลงานการวิจัยอย่างน้อย 3 ผลงาน

เกณฑ์พิจารณาให้ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยออกจากโครงการ

1. หากกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมการสัมภาษณ์หรือตอบแบบสอบถามแล้ว แต่ไม่สามารถตอบ คำถามได้ครบทุกข้อ ผู้วิจัยจะไม่นำข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์มาวิเคราะห์ผล
2. จากข้อ 1 ผู้วิจัยจะทำการหากกลุ่มตัวอย่างใหม่มาทดแทน โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกผู้มีส่วน ร่วมในการวิจัยของแต่ละระยะนั้น ๆ ให้กลุ่มตัวอย่างมีครบถ้วนตามจำนวนที่ต้องการ
3. กลุ่มตัวอย่างสามารถออกจากโครงการได้ทันที หากรู้สึกไม่สะดวกที่จะทำการทดลองต่อ โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผลให้ทราบ

วิธีการติดต่อและวิธีการเข้าถึงผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญสามารถเลือกช่องทางการติดต่อที่ตนเองสะดวกที่สุด
2. การนัดหมายเก็บข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญ จะทำการนัดหมายล่วงหน้า ระยะเวลาไม่น้อยกว่า 7 วัน
3. สถานที่ในการสัมภาษณ์และเก็บข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญ จะเป็นรูปแบบ ออนไลน์ผ่านทางแอปพลิเคชันที่กลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญสะดวกที่สุด

การยินยอมของกลุ่มตัวอย่างหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

1. การสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวด้วยแบบสอบถาม ได้รับอนุมัติให้ยกเว้นหนังสือยินยอมจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เนื่องจากเป็นการเก็บข้อมูลที่ไม่สามารถระบุชื่อผู้ตอบและไม่มีการเก็บข้อมูลที่ระบุตัวตนผู้เข้าร่วมการวิจัย

2. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ และผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านด้วยแบบสัมภาษณ์ เป็นการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ซึ่งดำเนินการขอการยินยอมด้วยวาจา

3. การสังเกตการณ์การจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ด้วยแบบสังเกตการณ์การจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ดำเนินการขอการยินยอมด้วยวาจาจากตัวแทนผู้จัดกิจกรรม

4. การศึกษาและประเมินผลการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ด้วยแบบประเมินการเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมก่อน/หลังทำกิจกรรม แบบสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรม และแบบประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ เป็นการเก็บข้อมูลทางออนไลน์ซึ่งดำเนินการขอการยินยอมด้วยวาจาสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป และด้วยการลงนามหนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย และหนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัยสำหรับบิดามารดา ผู้ปกครอง และผู้อยู่ในปกครอง สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

วิธีการพิทักษ์สิทธิ ป้องกันความเสี่ยง และรักษาความลับของกลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญ

1. กลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญมีสิทธิ์ถอนตัวออกจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้ตามความประสงค์ โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล ซึ่งการถอนตัวออกจากการวิจัยจะไม่มีผลกระทบทางลบใด ๆ ต่อกิจกรรมและข้อมูล

2. ระหว่างการสัมภาษณ์หรือตอบแบบสอบถามจะไม่มี การบันทึกภาพของกลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญ ให้สามารถระบุตัวตนได้ และหากมีการบันทึกเสียงจะทำการแจ้งให้ทราบล่วงหน้าทุกครั้ง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์: กรณีศึกษา ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยใน 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ระยะศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และการจัดกิจกรรมศิลปะ

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ได้แก่

- 1.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ได้แก่

- 2.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ
- 2.2 แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

2.3 แบบสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวต่อรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน ได้แก่

- 3.1 ตาราง Matrix Analysis วิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้านกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 แผนภาพ Image Scale วิเคราะห์ตำแหน่งของกลุ่มผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้านกลุ่มตัวอย่าง

ระยะที่ 3 ระยะศึกษาทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้น

เครื่องมือเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อแบบประเมินกิจกรรมศิลปะ ได้แก่

1. แบบประเมินการเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมหลังทำกิจกรรม
2. แบบสะท้อนคิดผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน
3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรม
4. แบบประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ

โดยมีรายละเอียดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ได้แก่

- 1.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ประกอบด้วย 3 ตอน

ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ประกอบด้วย ด้านคุณค่าของศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่าน และด้านแหล่งเรียนรู้ ด้านเนื้อหา

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ได้แก่

- 2.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ ประกอบด้วย 3 ตอน

ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ ประกอบด้วยด้านการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2.2 แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
ประกอบด้วย 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกิจกรรม

ตอนที่ 2 องค์ประกอบและกระบวนการดำเนินกิจกรรม ประกอบด้วย แนวคิด จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ สื่อการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ กระบวนการทำให้เห็นคุณค่า การวัดและประเมินผล

2.3 แบบสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวต่อรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ประกอบด้วย 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกิจกรรม

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวต่อรูปแบบความต้องการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบกิจกรรม และด้านสื่อในกิจกรรม

3. เครื่องมือเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อแบบประเมินกิจกรรมศิลปะ ได้แก่

3.1 แบบประเมินการเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมหลังทำกิจกรรม
ประกอบด้วย 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 ความรู้สึกของท่านก่อน/หลังทำกิจกรรม ได้แก่ คุณค่าด้านความรู้สึก คุณค่าทางด้านการใช้สอย คุณค่าด้านเนื้อหา คุณค่าด้านความงาม คุณค่าด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น คุณค่าด้านรูปทรง และคุณค่าด้านการสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะต่อกิจกรรม

3.2 แบบสะท้อนคิดผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ประกอบด้วย 2 ตอน
ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 แบบสะท้อนคิดผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรม ประกอบด้วย 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อกิจกรรม ด้านการบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม ด้านชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ด้านสื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม ด้านกิจกรรมแบบผสมผสาน และด้านกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 ปัญหาและข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

3.4 แบบประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นต่อกิจกรรม

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

3. การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยการพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์: กรณีศึกษา ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน 2) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ 3) แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิง 4) แบบสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวต่อรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน 5) แบบประเมินการเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมก่อนและหลังทำกิจกรรม 6) แบบสะท้อนคิดผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน 7) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรม และ 8) แบบประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ

โดยมีขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและออกแบบเครื่องมือวิจัย

2. ออกแบบเครื่องมือวิจัย

3. นำเครื่องมือวิจัยให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและแก้ไข

4. นำเครื่องมือวิจัยให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (Indexes of Item-Objective Congruence: IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิที่ทำการตรวจเครื่องมือวิจัยจำนวน 3 ท่าน จะต้องมีคุณสมบัติ 2 ใน 4 ข้อ ตามเกณฑ์ ดังนี้

4.1 มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ เป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี

4.2 มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอ เป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี

4.3 สำเร็จการศึกษาคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ หรือ ศิลปศึกษา

4.4 มีผลงานหรือผลงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะหรือศิลปะผ้าทอ อันเป็นที่ยอมรับและมีรางวัลรับรอง อย่างน้อย 3 รางวัลหรือผลงานการวิจัยอย่างน้อย 3 ผลงาน

ข้อคำถามที่มีความตรงเชิงเนื้อหาจะมีค่าการประเมิน IOC จากผู้ทรงคุณวุฒิตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าข้อคำถามนั้นสามารถนำไปใช้ได้ หากต่ำกว่า 0.5 ควรปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด

5. นำเครื่องมือวิจัยทั้งหมดเข้าสู่กระบวนการพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์

6. นำเครื่องมือไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

ผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เมื่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ข้างต้น ได้ทำการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (Indexes of Item-Objective Congruence: IOC) ซึ่งประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน 2) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ 3) แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะที่บ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิง 4) แบบสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวต่อรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน 5) แบบประเมินการเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมก่อนและหลังทำกิจกรรม 6) แบบสะท้อนคิดผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน 7) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรม และ 8) แบบประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการประเมิน พบว่า ทุกข้อคำถามผ่านการประเมิน (IOC > 0.5) โดยสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้ โดยมีคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิให้เพิ่มคำอธิบายเพิ่มเติม หรือปรับปรุงบางประโยคคำถามให้ชัดเจนมากขึ้น และปรับปรุงความสม่ำเสมอของการใช้คำ เพื่อความเข้าใจที่ตรงกันของกลุ่มตัวอย่าง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 4 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ได้แก่ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ 2) การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะที่บ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และ 3) แบบสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวต่อรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน ได้แก่ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลจากตาราง Matrix Analysis วิเคราะห์

ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้านกลุ่มตัวอย่าง และ 2) การวิเคราะห์ข้อมูลจากแผนภาพ Image Scale วิเคราะห์ตำแหน่งของกลุ่มผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้านกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อประเมินกิจกรรมศิลปะ ได้แก่ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินการเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมหลังทำกิจกรรม เปรียบเทียบกัน 2) การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสะท้อนคิดผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน 3) การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรม และ 4) การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ

5. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ข้อมูลเกี่ยวกับชุดกิจกรรม ข้อมูลจากข้อเสนอแนะ และตารางวิเคราะห์

2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ด้วยสถิติบรรยาย (descriptive statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ แล้วนำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้เกณฑ์เป็นตัวกำหนด ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	4.51-5.00	เหมาะสมมากที่สุด
	3.51-4.50	เหมาะสมมาก
	2.51-3.50	เหมาะสมปานกลาง
	1.51-2.50	เหมาะสมน้อย
	1.00-1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด

การประเมินการเห็นคุณค่าในอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านหลังทำกิจกรรมฯ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีเกณฑ์การแปลผลมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ ดังนี้

- 3.51 - 4.00 หมายถึง ระดับเห็นคุณค่าสูงมาก
- 2.51 - 3.50 หมายถึง ระดับเห็นคุณค่าสูง
- 1.51 - 2.50 หมายถึง ระดับเห็นคุณค่าปานกลาง
- 1.00 - 1.50 หมายถึง ระดับเห็นคุณค่าต่ำ

เกณฑ์การแปลความหมายส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังนี้

- มากกว่า 1.75 มีความเห็นแตกต่างกันมาก
- 1.25 - 1.75 มีความเห็นค่อนข้างแตกต่างกัน
- น้อยกว่า 1.25 มีความเห็นใกล้เคียงกันหรือเหมือนกัน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์
 พื้นบ้านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษา ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน มีวัตถุประสงค์เพื่อ
 ศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเชิง
 ท่องเที่ยวที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการ
 วิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ตามระยะการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน (ตอบวัตถุประสงค์ ข้อ 1)

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และ

รูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน (ตอบวัตถุประสงค์ ข้อ 2)

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัต
 ลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (ตอบ
 วัตถุประสงค์ ข้อ 2)

ตอนที่ 4 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัต
 ลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น (ตอบ
 วัตถุประสงค์ ข้อ 2)

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

(ตอบวัตถุประสงค์ ข้อ 1)

ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอของจังหวัดน่านศึกษาเฉพาะลวดลายและสี
 ของผ้าชิ้นจำนวน 7 ประเภท ได้แก่ ผ้าชิ้นม่าน ผ้าชิ้นป่อง ผ้าชิ้นน้ำไหล ผ้าชิ้นคำเคิบ ผ้าชิ้นก่าน
 ผ้าชิ้นเชียงแสน และผ้าชิ้นตีนจก โดยศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องและการลงพื้นที่เก็บข้อมูล แบ่งผล
 การศึกษาเป็น 3 หัวข้อ ดังนี้

1. ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

1.1 คุณค่าของผ้าทอจังหวัดน่าน

1.2 ด้านเนื้อหาของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

2. ผลการศึกษาวิเคราะห์อัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

2.1 โครงสร้าง (ชนิด) ของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

2.2 ลวดลายของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

2.2.1 ประเภทของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

2.2.2 ความหมายของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

2.3 สีของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

2.4 ความสัมพันธ์ของมูลเหตุกับอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

3. คุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน เพื่อให้ทราบถึงความคิดเห็นข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ซึ่งข้อมูลจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ในวันที่สังเกต 23 ธันวาคม 2564 จัดเก็บข้อมูลด้วยแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านผ้าทอจังหวัดน่าน จำนวน 2 ท่านใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ที่มีคุณสมบัติ 2 ใน 4 ข้อ ดังนี้

- 1) มีประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน เป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี
- 2) เป็นทายาทผู้สืบทอดศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านโดยตรงจากครอบครัว
- 3) มีความเชี่ยวชาญในเรื่องงานศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน เป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี
- 4) เป็นที่ยอมรับและมีรางวัลรับรองเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ในระดับภูมิภาคหรือระดับประเทศ ไม่ต่ำกว่า 3 รางวัล

มีรายนามผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ดังนี้

1. **คุณเทิดศักดิ์ อินแสง** ผู้ก่อตั้งร้านฝ้ายเงินและพิพิธภัณฑผ้าโบราณ ตำบลกองควาย อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน (สัมภาษณ์วันที่ 23 ธันวาคม 2564 เวลา 10.30 น.)
2. **คุณอภิรัตน์ รัตนศิลา** ผู้นำด้านการทอผ้าตำบลกองควาย อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน (สัมภาษณ์วันที่ 23 ธันวาคม 2564 เวลา 13.30 น.)

รายละเอียด ดังนี้

1.1 คุณค่าของผ้าทอจังหวัดน่าน

คุณค่าของผ้าทอจังหวัดน่าน ได้แก่ การย้อมสีธรรมชาติ เทคนิคการทอที่มีความยากแตกต่างกัน ลวดลาย แต่กระนั้นคุณค่าขึ้นอยู่กับความชื่นชอบ ความสนใจ และพื้นฐานความรู้ของแต่ละบุคคล การที่นักท่องเที่ยวมองว่าผ้าทอมีราคาแพงนั้น ควรการมีกิจกรรมหรือสื่อที่ทำให้เห็นถึงกรรมวิธีการ

ผลิตตั้งแต่กระบวนการทำเส้นด้าย ย้อมสีธรรมชาติ การทอ หรือทำกิจกรรมทดลองทอผ้าแบบง่าย ๆ และการเย็บเป็นผืน

การถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ส่วนใหญ่จะเป็นวิธีการเรียนจากการมองและทำตาม และเรียนรู้ด้วยตนเองจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เนื่องจากสมัยก่อนช่างทอจะหวงความรู้ คนที่อยากจะเรียนจึงจำเป็นต้องไปในฐานะนักท่องเที่ยวเพื่อไปสังเกตวิธีการทอ หรือใช้วิธีการแกะลายจากผ้าทอที่สำเร็จแล้วนำมาทดลองทอเอง ข้อจำกัดในการถ่ายทอดความรู้ คือ สถานการณ์โรคระบาดทำการจัดการเรียนการสอนนักท่องเที่ยวแบบตัวต่อตัวไม่ได้ ทำได้เพียงสอนคนในจังหวัดเท่านั้น และวัตถุประสงค์มีไม่เพียงพอที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จึงมีการแก้ปัญหาด้วยการเก็บสะสมไว้ เมื่อครบแล้วจึงเปิดรับสมัครผู้เข้าร่วม แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ได้แก่ หออัตลักษณ์จังหวัดน่าน งานวิจัย ศูนย์เรียนรู้ต่าง ๆ เช่น พิพิธภัณฑ์ร้านฝ้ายเงิน ศูนย์การเรียนรู้บ้านชาวหลวง ผ้าขึ้นดินจกอำเภอนาน้อย เป็นต้น

หากจะให้นักท่องเที่ยวทราบแต่ความหมายของลายหรือรูปแบบผ้านานดั้งเดิมคงเป็นไปได้ยาก เนื่องจากลวดลายผ้าทอของจังหวัดน่านมีหลากหลายมาก เพราะเกิดจากลวดลายในอดีตที่เป็นลายผสมผสานของหลากหลายชาติพันธุ์ แล้วยังมีการพัฒนาเพิ่มเติมในปัจจุบัน ดังนั้นจึงควรเน้นไปที่ความรู้ที่สืบทอดมาจากความหมายที่เกิดจากผ้านานโดยรวมแทน

1.2 ด้านเนื้อหาของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

ประวัติศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน เกิดจากหลากหลายชาติพันธุ์หรือพหุวัฒนธรรม มีทั้ง ยวน ลาว โดยเฉพาะไทลื้อที่เข้ามาอาศัยอยู่ที่เมืองน่าน ต่อมาได้มีการแลกเปลี่ยน ผสมผสานเทคนิคของชาติพันธุ์ตนเองกับชาติพันธุ์อื่น กลายเป็นผ้าทอที่สวยงามรวมถึงมีการประยุกต์รูปแบบจากพื้นที่ใกล้เคียงมาใช้พัฒนาผ้าทอ

กรรมวิธีเทคนิคการทอ ผ้าทอจังหวัดน่านมีเทคนิคและวิธีการทอที่เหมือนกับพื้นที่อื่น ๆ แต่สิ่งที่โดดเด่นคือ วิธีการมัดกาน โครงสร้างของผ้าขึ้นหรือการจัดเรียงลายที่แต่ละประเภทจะไม่เหมือนกัน เช่น ซิ่นป่อง ซิ่นม่าน มีเทคนิคการทอที่หลากหลาย ส่วนการใช้สีแล้วแต่รสนิยมของผู้สวมใส่

ลวดลาย ลวดลายที่เกิดจากการมัดกานจะมีเอกลักษณ์ แต่ลวดลายอื่น ๆ มีลักษณะไม่ต่างจากพื้นที่อื่น แต่เมื่อมองโดยภาพรวม เช่น สี ลวดลาย โครงสร้าง ก็จะมีอัตลักษณ์ของผ้าทอจังหวัดน่านอย่างเด่นชัด ลายผ้าขึ้นในจังหวัดน่านลายเดียวกันแต่ละพื้นที่อาจมีชื่อเรียกต่างกัน ซึ่งจะมีความใกล้เคียงกันบ้างแล้วแต่มุมมองของคนในพื้นที่นั้น ๆ เช่น ลายเขาควายเป็นเพราะเหมือนเขาควายเป็นหมายถึง ป้องกันอันตราย แต่บางลายก็ไม่มี ความหมาย

ความเชื่อหรือเรื่องราวเกี่ยวกับศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน เช่น ผ้าทอบางชนิดมีไว้เพื่อเป็นสิริมงคลให้แก่บ้าน ซิ่นวิเศษ (ผ้าทอที่มีความวิจิตรงดงามทั้งเทคนิคการทอชั้นสูงและการใช้วัสดุที่มีค่า)

จะใช้หัวผีบรรพบุรุษ เอาไว้ใส่เรียกขวัญข้าว เพราะถือว่าเป็นของมีมูลค่าสูง เป็นมรดกตกทอด รวมไปถึงประวัติที่มาของผ้าขึ้นแต่ละชนิดที่เล่าตามที่มาของแต่ละชาติพันธุ์ เช่น ขึ้นเชียงแสนเป็นเรื่องราวของชาวโยนกนครที่อพยพมา

วิธีการรักษา เช่น ไม่ซักด้วยผงซักฟอก เนื่องจากจะทำให้ผ้าไหมผ้าหัด ความเงางามหายไป จะใช้น้ำสารส้มและน้ำยาปรับผ้านุ่มซักแทน อนึ่งการย้อมสีฝ้ายหรือไหมตั้งแต่แรกมีผลมากต่อการตกของสี ส่วนผ้าดั้นหรือผ้าที่ทอจากเส้นโลหะจะใช้การม้วนแทนการพับ เนื่องจากเส้นโลหะจะผิดรูปถ้านำไปพับ และนำมาผึ่งลมบ้างปีละ 1-2 ครั้งเพื่อไล่ความชื้น ถ้าไม่ทำเลยเส้นโลหะจะเกิดเป็นสีดำ

2. ผลการศึกษาวิเคราะห์อัตลักษณ์ศิลปปะผ้าทอจังหวัดน่าน

การศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปปะผ้าทอของจังหวัดน่านศึกษาเฉพาะลวดลายและสันผ้าขึ้นจำนวน 7 ประเภท ได้แก่ ผ้าขึ้นม่าน ผ้าขึ้นป้อง ผ้าขึ้นน้ำไหล ผ้าขึ้นคำเคิบ ผ้าขึ้นก่าน ผ้าขึ้นเชียงแสน และผ้าขึ้นตีนจก โดยศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องและการลงพื้นที่เก็บข้อมูลรายละเอียด ดังนี้

2.1 โครงสร้าง (ชนิด) ของศิลปปะผ้าทอจังหวัดน่าน

การแบ่งประเภทของศิลปปะผ้าทอจังหวัดน่านแบบมาตรฐาน โดย สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน (2555) ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (องค์การมหาชน) (2559) พัดชา (เสนาณรงค์) อุทิศวรรณกุล (2561) และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านผ้าทอจังหวัดน่าน สามารถแบ่งได้ 7 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

ตารางที่ 9 ประเภทของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

ประเภทของ ผ้าซิ่น	ลักษณะเด่น	สี
 <p>ที่มา : ผู้วิจัย</p>	<p>1. ผ้าซิ่นน้ำไหล ผ้าทอที่มีลวดลายน้ำไหลบนผืนผ้าซิ่นเป็นการจำลองภาพของสายน้ำหรือคลื่นน้ำ ซึ่งมีลักษณะเคลื่อนไหวที่งดงามมีชีวิตชีวา โดยเทคนิคการทอนี้เรียกว่า “ล้วง” เกิดจากการยกหรือข้ามเส้นด้าย เน้นการทอลายเฉพาะส่วนเป็นลวดลายที่เลียนแบบธรรมชาติ ลวดลายจะมีลักษณะต่อเนื่องกันทั้งผืน ปัจจุบันมีลายน้ำไหลอยู่หลายแบบ เช่น ลายน้ำไหลใบข้าว ลายน้ำไหลจรวด ลายน้ำไหลไต้ลือ ลายน้ำไหลเรขาคณิต ลายน้ำไหลโบราณ ฯลฯ เป็นผ้าซิ่นที่มานิยมในช่วงรัฐบาลส่งเสริมให้ใส่ผ้าไทย</p>	<p>เน้นโทนสีเข้ม เป็นหลัก มีการสลับสีเพื่อให้เกิดลวดลายที่ชัดเจน</p>
 <p>ที่มา : ผู้วิจัย</p>	<p>2. ผ้าซิ่นม่าน ม่านหรือม่าน แปลว่า พกสีดำเขียว เป็นผ้าทอที่มีลายขวางสลับริ้วสีพื้น มีลักษณะที่เด่น คือ การจัดช่องขนาดของลายไม่เท่ากัน คั่นด้วยริ้วไหมเงินไหมทองทอสลับทั้งผืน มีลักษณะทอด้วยฝ้ายปนไหมและนิยมทอลายมุกด้วยเส้นใยโลหะ เชื่อกันว่าผู้หญิงแต่งงานแล้ว จะใส่สีเหลืองไปตรงมุกของซิ่นม่าน ส่วนสตรีที่ยังเป็นสาวโสดจะใช้มุกเป็นสีขาว</p>	<p>นิยมใช้สีดำ สีแดง สีชมพู และสีม่วง</p>
 <p>ที่มา : ผู้วิจัย</p>	<p>3. ผ้าซิ่นคำเคิบ นับว่าเป็นสุดยอดผ้าซิ่นของเมืองน่านประเภทหนึ่งในอดีตเป็นที่นิยมใช้สำหรับหญิงสูงศักดิ์เพราะราคาสูงและงดงาม ใช้เทคนิคการขีดหรือยกดอกด้วยเส้นโลหะทองหรือเส้นโลหะเงินเป็นเส้นพุ่งในการทอ มีลวดลายที่ละเอียดประณีต มีการทอยกดอกซึ่งเป็นการทอที่ค่อนข้างยาก เชิงผ้าซิ่นมักต่อด้วยตีนจก</p>	<p>การทอที่ใช้เส้นโลหะทองหรือเส้นโลหะเงินทำให้สีของผ้าซิ่นเป็นสีทอง สีเงิน ระเบียบระยับ</p>

ประเภทของ ผ้าซิ่น	ลักษณะเด่น	สี
 <p>ที่มา : ผู้วิจัย</p>	<p>4. ผ้าซิ่นป້อง เป็นผ้าซิ่นลายขวาง วัสดุที่ใช้ทอมีทั้งฝ้าย ไหม และเส้นโลหะทองหรือเส้นโลหะเงิน โครงสร้างของผ้าซิ่นในอดีตแบ่งได้เป็น 4 แบบ คือ ผ้าซิ่นป້องตาเหลี่ยม (มีลายขวางขนาดเท่ากันทั้งผืน) ผ้าซิ่นป້องตาคืบ (มีลายขวางแถบเล็กสลับกับแถบใหญ่) ผ้าซิ่นป້องคำเคิบไหมคำ (ผ้าซิ่นคำเคิบที่ทอด้วยเส้นโลหะเป็นลายขวางขนาดเท่ากันทั้งผืน) และผ้าซิ่นป້องก่าน (ผ้าซิ่นป້องที่มีลายมัดก่านสลับลายมุก)</p>	<p>เน้นสีแดง สีดำ หรือสีครามให้ความรู้สึกเรียบง่าย</p>
 <p>ที่มา : ผู้วิจัย</p>	<p>5. ผ้าซิ่นมัดก่าน ทอด้วยเทคนิคมัดก่านหรือมัดหมี่ จะเรียกว่าซิ่นก่าน ซิ่นคาดก่าน หรือซิ่นคาดก็ได้ พบในวัฒนธรรมผ้าทอแบบไทยลื้อ มีทั้งมัดก่านไหมและมัดก่านฝ้าย ลายมัดก่านเป็นลายเรขาคณิตเลียนแบบลายมุก เช่น ดอกจัน ดอกแก้ว ลายกาบ ลายขอ ซึ่งจะพบในแถบอำเภอท่าวังผา อำเภอปัว และอำเภอเชียงกลาง โครงสร้างมี 3 ประเภท คือ ผ้าซิ่นก่านป້อง ผ้าซิ่นก่านม่าน ผ้าซิ่นก่านล้วน (ลายมัดก่านทั้งผืน)</p>	<p>สีม่วง สีคราม สีบานเย็น สีเขียว</p>
 <p>ที่มา : ผู้วิจัย</p>	<p>6. ผ้าซิ่นเชียงแสน เป็นซิ่นที่ใช้ลงในชีวิตประจำวันของชาวเมืองน่าน ชื่อเรียกของซิ่นชนิดนี้แสดงถึงแหล่งกำเนิดว่าเป็นแบบดั้งเดิมของชาวไทยวนในเชียงแสน มีลักษณะเป็นผืนผ้าสีแดงมีริ้วสีเข้ม เช่น สีดำ หรือคราม เป็นลายขวางทอสามธรรมดาตลอดทั้งผืนซิ่นฝ้ายลายขวางทอด้วยเทคนิคกรรมดา มีโครงสร้างลายขวางบนตัวซิ่นที่มีขนาดและระยะที่แน่นอน</p>	<p>สีพื้นหลักคือสีแดงเข้มหรือสีคราม ลายขวางเป็นสีคราม สีดำ หรือสีขาว</p>
 <p>ที่มา : ผู้วิจัย</p>	<p>7. ผ้าซิ่นตีนจก เป็นผ้าซิ่นที่มีการต่อเชิงด้วยผ้าทอที่ทอด้วยการล้วงหรือการจกด้วยขนเม่นหรือไม้แหลมเอาเส้นด้ายสีต่าง ๆ ให้เป็นลวดลายตามที่กำหนด ปัจจุบันเป็นที่นิยมมาก</p>	<p>สีเหลือง สีดำ สีแดง</p>

2.2 ลวดลายของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

2.2.1 ประเภทของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

จากการศึกษาผ่านการวิจัยของทรงศักดิ์ ปรางค์วัฒนากุล (2551) ภาณุพงษ์ ณาภูมิ (2554) และ อรรถพงษ์ ประดิษฐพงษ์ (2558) และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านผ้าทอจังหวัดน่าน (เทิดศักดิ์ อินแสง, 2564; อภิรัตน์ รัตนศิลา, 2564) สามารถวิเคราะห์ประเภทของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ได้ดังนี้

ลวดลายบนผืนผ้าเกิดขึ้นจากเทคนิคการถักทอ การขัดสานของเส้นใยและสีสันทจากลวดลายพื้นฐานที่อาจไม่มีความหมายใด ๆ พัฒนาไปสู่ลวดลายที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ อันสืบเนื่องมาจากธรรมชาติ จินตนาการความเชื่อ และความศรัทธา ผ้าชิ้นในจังหวัดน่านสามารถแบ่งเป็นลวดลายต่าง ๆ (ภาณุพงษ์ ณาภูมิ, 2554) ลวดลายของผ้าทอของน่านสามารถสรุปได้เป็น 3 กลุ่ม คือ

1) **กลุ่มลายเรขาคณิต** ลวดลายเรขาคณิตคือลายพื้นฐานของผ้าจากลายจุดเล็ก ๆ จุดไข่ปลา เส้นทแยง กากบาท สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ลายพื้นฐานเหล่านี้ได้พัฒนาไปสู่รูปลักษณะต่าง ๆ เช่น ลายสามเหลี่ยม ลายสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน ลายสี่เหลี่ยม และสายเส้นตรง ลายขอ ลายขอก้ามปู ลายขอผักกูด ลายดอกจ้าย ลายนกคุ้ม ลายดอกบ่วง ลายดอกหับ เป็นต้น

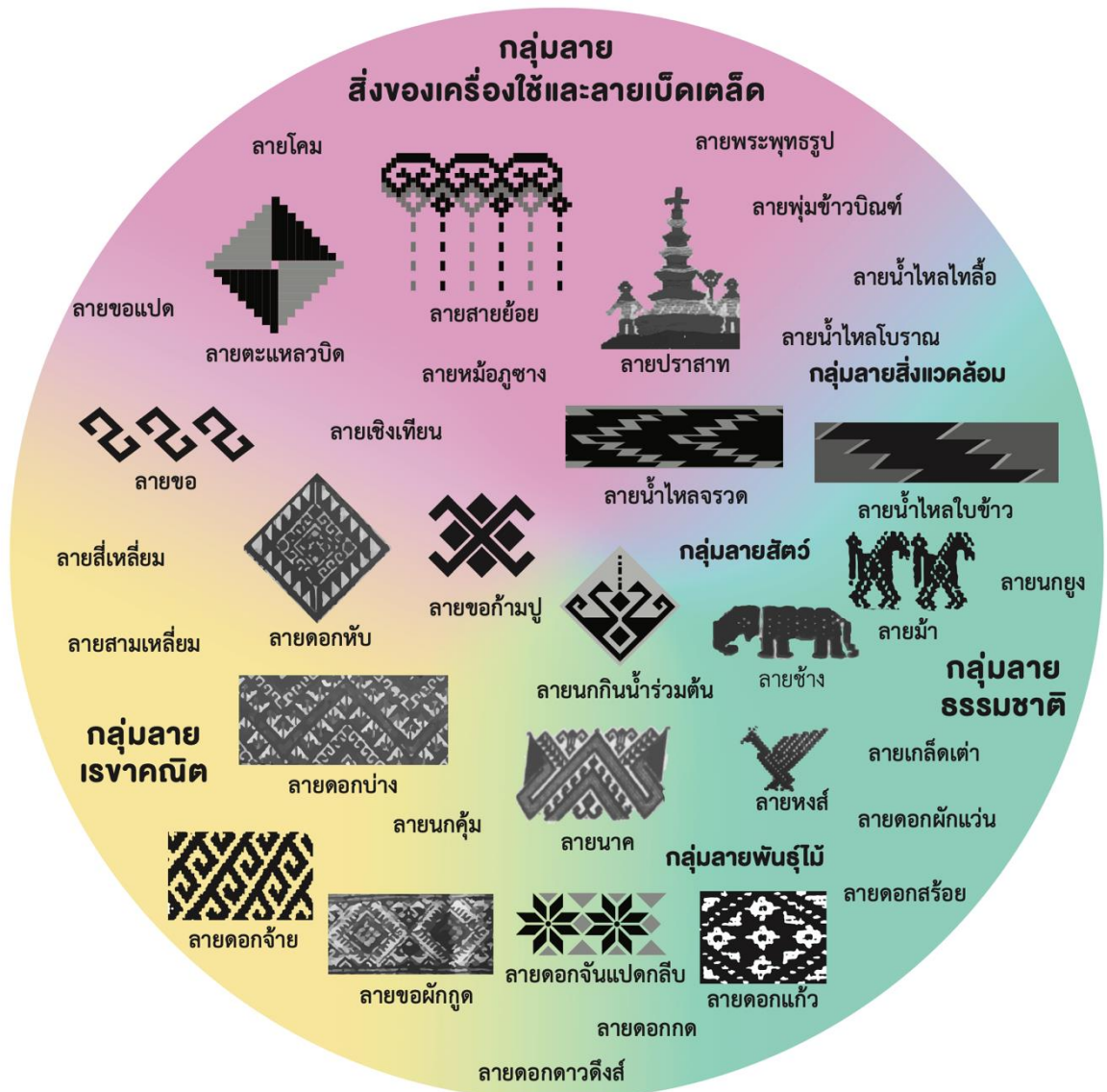
2) **กลุ่มลายสิ่งของเครื่องใช้และลายเบ็ดเตล็ด** คือ ลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน และลายอื่น ๆ อันเกี่ยวข้องกับศาสนา ลวดลายในสถาปัตยกรรม ฯลฯ ได้แก่ ลายโคม ลายเชิงเทียนลายหม้อภูซาง ลายปราสาทลายธรรมาสัน ลายสายย้อยหรือลายหางสะเปา ลายพระพุทธรูป ลายพุ่มข้าวบิณฑ์ ลายขอแปด เป็นต้น

3) **กลุ่มลายธรรมชาติ** สามารถแบ่งย่อยออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

3.1) **กลุ่มลายสัตว์** คือ ลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสัตว์น้อยใหญ่ เช่น ลายช้าง ลายม้า ลายนาค ลายหงส์ ลายนกยูง ลายเกล็ดเต่า ลายกบ ลายนกบินน้ำร่วมต้น เป็นต้น

3.2) **กลุ่มลายพันธุ์ไม้** คือ ลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากพืช พันธุ์ไม้ต่าง ๆ เช่น ลายดอกแก้ว ลายดอกจัน ลายดอกจันแปดกลีบ ลายดอกกุด ลายดอกผักแว่น ลายดอกสร้อย ลายดอกดาวดั่งส์ เป็นต้น

3.3) **กลุ่มลายสิ่งแวดล้อม** คือ ลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ สภาพแวดล้อม สภาพภูมิประเทศ เช่น ลายน้ำไหลใบข้าว ลายน้ำไหลจรวัด ลายน้ำไหลไหลลื้อ ลายน้ำไหลโบราณ เป็นต้น



ภาพที่ 15 ความเกี่ยวข้องของกลุ่มลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

จากภาพที่ 15 ลายบางลายสามารถจัดอยู่ในกลุ่มมากกว่าหนึ่งกลุ่ม กล่าวคือ สามารถเป็นได้ทั้งกลุ่มลายเรขาคณิตและกลุ่มลายสิ่งของเครื่องใช้ หรือกลุ่มลายธรรมชาติและกลุ่มลายเรขาคณิต เป็นต้น ซึ่งโดยทั่วไปลายผ้าจะมีชื่อเรียกแตกต่างกัน รวมไปถึงจนถึงรายละเอียดของลวดลายที่ไม่เหมือนกัน ในแต่ละท้องถิ่นที่ตามการตีความ สภาพแวดล้อม และบรรพบุรุษบอกต่อกันมา

2.2.2 ความหมายของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

ลวดลายที่ปรากฏบนผืนผ้าทอของเมืองน่านส่วนใหญ่มักจะเป็นลวดลายที่จดจำ หรือได้รับการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ อีกทั้งยังเป็นลวดลายที่เกี่ยวข้องและพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันอยู่ตลอดเวลาแล้วจดจำสืบทอดกันมา ลวดลายเหล่านี้ได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่งโดยการลอกเลียนแบบอย่างไร้ ทั้งลวดลายและกรรมวิธีในการทอผ้า ดังนั้นลวดลายของผ้าทอจึงเกิดจากฝีมือ และภูมิปัญญาของผู้ทออย่างแท้จริงในปัจจุบันจะมีลวดลายอีกประเภทหนึ่งเกิดจาก สิ่งที่ปรากฏขึ้น หรือความคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน จากการศึกษาผ่านการวิจัยของ นาวิณ ปัญญาหาญ (2551) และ อรรถพงษ์ ประดิษฐ์พงษ์ (2558) และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านผ้าทอจังหวัดน่าน (เทิดศักดิ์ อินแสง, 2564; อภิรัตน์ รัตนศิลา, 2564) สามารถรวบรวมความหมายของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ได้ดังนี้

ตารางที่ 10 ความหมายของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

ชื่อลาย	ความหมาย
1. ลายดอกฝ้าย-ใบฝ้าย	ความบริสุทธิ์
2. ลายดอกแก้ว	ดอกไม้มงคล
3. ลายจันแปดกลีบ	ดอกไม้มงคล
4. ลายบัวลอย	ความสว่างทางปัญญา เฟื่องฟู
5. ลายบังคว่ำบัวหงาย	สิ่งเก่าและสิ่งใหม่
6. ลายดอกพิกุล	ดอกไม้มงคลที่มีกลิ่นหอม
7. ลายนกคู่-ไก่อคู่	ความอุดมสมบูรณ์ การบูชา
8. ลายเต่าทอง	อายุยืน
9. ลายดอกบานชื่น	ความสุข ชุ่มเย็น
10. ลายตะแหลอบิด	เครื่องหมายสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ป้องกันสิ่งชั่วร้าย
11. ลายน้ำไหล	สายน้ำและความราบรื่นจากอุปสรรค
12. ลายโซ่ทอง-โซ่เงิน	ของมีค่า
13. ลายดอกเปา	ความละเอียดอ่อน
14. ลายดาวล้อมเดือน	ท้องฟ้าและดวงดาว
15. ลายหย่อมตีนหมา (รอยเท้าหมา)	แทนความสัตย์ซื่อ
16. ลายขี้เดือน (ไส้เดือน)	ความอุดมสมบูรณ์แห่งดิน
17. ลายช้างต่างปราสาท	ชัยชนะ สัตว์มงคล บ้านเมือง

ชื่อลาย	ความหมาย
18. ลายม้าต่างฉัตร	ความเจริญรุ่งเรือง สัตว์มงคล
19. ลายพญานาค	แม่น้ำ ความชุ่มเย็น อุดมสมบูรณ์
20. ลายหงส์	สง่างาม สูงส่ง ผู้หญิงที่งาม
21. ลายนกยูง นกวง	สง่างาม
22. ลายปราสาท	สวรรค์
23. ลายแมงมุม	ความขยัน
24. ลายกำปี่ กำเปื้อ	ความอุดมสมบูรณ์
25. ลายขอ	การเก็บเกี่ยวสิ่งมงคล โชคลาภ เอื้ออาทร
26. ลายสายย่อย	น้ำ
27. ลายหมากเบ็ง	เครื่องบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เครื่องบูชา
28. ลายหมากลุ่ม	เครื่องบูชา
29. ลายล้วงภูเขา	อาหารความอุดมสมบูรณ์
30. ลายขอกำมปู	ต่อสู้อุปสรรค
31. ลายขอผักกูด	ความอุดมสมบูรณ์
32. ลายนกคุ้ม	ป้องกันอันตรายได้ สิริมงคลแก่ผู้สวมใส่
33. ลายนกกินน้ำร่วมต้น	ความสนิทสนมกลมเกลียว ทำกิจกรรมร่วมกันได้ อย่างราบรื่น
34. ลายดอกดาวดั่งส์	ปราศจากโรคภัย
35. ลายโคม	แสงสว่างนำทาง

ลวดลายที่ทอสีบรอดมาจากบรรพบุรุษ 7 ลาย ได้แก่ ลายดอกแก้ว ลายจันแปดกลีบ ลายบัวลอย ลายบัวคว่ำบัวหงาย ลายดอกพิกุล ลายนกคู่ ลายทะเลลวดบิต นอกจากนี้แล้วเป็นลายสมัยใหม่ที่ช่างทอได้คิดสร้างสรรค์ขึ้นมาเองแต่ก็มี ความหมายที่ช่างทอเชื่อว่าดีและเป็นสิริมงคลต่อชีวิตเหมือนกัน ความหมายของลายมีทั้งทางตรง คือ มีความหมายตรงตัว เช่น ลายโช่ทอง-โช่เงิน ลายสายย่อย ฯลฯ หรือลายที่มีความหมายทางอ้อม คือ มีความหมายแฝงในเชิงสัญลักษณ์ เช่น ลายนกกินน้ำร่วมต้น ลายหงส์ ลายน้าไหล เป็นต้น โดยความหมายของลายแต่ละลายนั้นอาจใกล้เคียงหรือแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ของจังหวัดน่าน อันเป็นผลมาจากการตีความ ความเชื่อเฉพาะถิ่นของชุมชนนั้น ๆ

ตารางที่ 11 Asymmetric Clustering Matrix Analysis ของความหมายลวดลายศิลปะผ้าทอ
จังหวัดน่าน

		ความหมายของลาย																							
		ป้องกันอันตราย	ปราศจากโรค	ศัตรูพ่ายแพ้	ต่อสู้อุปสรรค	อายุยืน	มงคล	ราบรื่น	อุดมสมบูรณ์	ชุ่มเย็น	เจริญงอกงาม	เฟื่องฟู	เติบโต	ปัญญา	โชคลาภ	มีค่า	บูชา	ความงาม	ละเอียดอ่อน	เนอคู่	บริสุทธิ์	สวรรค์	เอื้ออารี	ข้อดี	
ชื่อลาย	ลายตะแหลอบิด	■																							
	ลายนกคุ้ม					■																			
	ลายดอกดาวตึงส์		■																						
	ลายช้างต่างปราสาท			■			■																		
	ลายขอก้ามปู				■																				
	ลายน้ำไหล				■			■		■															
	ลายสายย่อย										■														
	ลายดอกบานชื่น											■													
	ลายนกกินนาร์ร่วมต้น								■													■			
	ลายนกคู่-โกคู									■								■							
	ลายซีเดียน (ไล่เดียน)										■								■						
	ลายกำบี้ กำเบือ											■													
	ลายลึงภูเขา												■												
	ลายขอมผักกูด													■											
	ลายพญานาค														■										
	ลายบังคว่ำบัวหงาย															■									
	ลายม้าต่างฉัตร							■				■													
	ลายบัวลอย												■			■									
	ลายแมงมุม													■											
	ลายเต่าทอง						■																		
	ลายดอกแก้ว							■																	
	ลายจันแปดสิบ								■																
	ลายดอกพิกุล									■															
	ลายขอ																■								■
	ลายไซ้ทอง-ไซ้เงิน																	■							
	ลายหมากเบ็ง																		■						
	ลายหมากลุ่ม																			■					
	ลายหงส์																				■				
	ลายนกยูง นกวงว																					■			
	ลายดอกเปา																						■		
	ลายดอกฝ้าย-ใบฝ้าย																							■	
	ลายดาวล้อมเดือน																								■
ลายปราสาท																								■	
ลายหอมตีนหมา (รอยเท้าหมา)																								■	

จากตาราง Asymmetric Clustering Matrix Analysis ของความหมายลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน (ตารางที่ 11) พบว่า ส่วนใหญ่แล้วลวดลายศิลปะผ้าทอที่พบมากที่สุดคือ มีความเป็นสิริมงคล (ร้อยละ 15.22) รองลงมาเป็นความอุดมสมบูรณ์ (ร้อยละ 13.04) ความชุ่มเย็น (ร้อยละ 8.70) การบูชา (ร้อยละ 6.52) ตามลำดับ ส่วนความหมายอื่น ๆ ได้แก่ การป้องกันอันตราย การต่อสู้อุปสรรค ความราบรื่น ความเจริญงอกงาม การเติบโต ความงาม สวรรค์ (ร้อยละ 4.35 ต่อลาย) และ

ที่พบได้ไม่มากนัก (ร้อยละ 2.17 ต่อลาย) ได้แก่ ปราศจากโรค ศัตรูพืชแพ้ ความเพียงพอ ปัญหา อายุ ยืน การมีโซคลาก มีคุณค่า ความละเอียดอ่อน เนื้อคู่ ความบริสุทธิ์ ความเอื้ออาทร ความซื่อสัตย์ เป็น ต้น

ตารางที่ 12 ตารางแสดงความสัมพันธ์ของความหมายลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

	ป้องกันอันตราย	ปราศจากโรค	ศัตรูพืชมักแพ้	ต่อสู้อุปสรรค	อายุยืน	มงคล	ราบรื่น	อุดมสมบูรณ์	ชุ่มเย็น	เจริญงอกงาม	เพียงพอ	เติบโต	ปัญญา	โชคลาก	มีค่า	บูชา	ความงาม	ละเอียดอ่อน	เนื้อคู่	บริสุทธิ์	สวรรค์	เอื้ออาทร	ซื่อสัตย์
ป้องกันอันตราย	3	2	2	2	2	3	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ปราศจากโรค	2	3	2	2	2	2	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
ศัตรูพืชมักแพ้	2	2	3	2	1	3	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
ต่อสู้อุปสรรค	2	2	2	3	0	2	3	0	3	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
อายุยืน	2	2	1	0	3	2	2	0	0	1	1	1	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0
มงคล	3	2	3	2	2	3	2	0	0	3	0	0	0	3	2	2	0	0	0	0	0	0	3
ราบรื่น	2	0	1	3	2	2	3	1	1	1	1	1	1	0	0	2	0	0	3	0	0	0	0
อุดมสมบูรณ์	0	0	0	0	0	0	1	3	3	2	2	2	1	0	1	3	0	0	0	0	0	0	0
ชุ่มเย็น	0	0	0	3	0	0	1	3	3	2	2	2	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0
เจริญงอกงาม	0	0	0	1	1	3	1	2	2	3	2	3	1	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0
เพียงพอ	0	0	0	1	1	0	1	2	2	2	3	2	3	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0
เติบโต	0	0	0	1	1	0	1	2	2	3	2	3	2	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0
ปัญญา	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	3	2	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0
โชคลาก	0	1	1	0	2	3	0	0	0	1	1	1	2	3	2	2	0	0	1	0	1	3	0
มีค่า	0	0	0	0	2	2	0	1	0	0	1	1	1	2	3	2	1	1	0	0	0	0	0
บูชา	0	1	1	0	2	2	2	3	1	1	1	1	0	2	2	3	1	0	2	0	1	0	0
ความงาม	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	0	0	0	1	1	3	3	1	1	3	0	0
ละเอียดอ่อน	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	3	2	2	2	2	0
เนื้อคู่	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	1	1	0	1	0	2	1	2	3	2	2	2	0
บริสุทธิ์	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	2	3	1
สวรรค์	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	2	2	2	3	2	0
เอื้ออาทร	0	0	0	0	0	3	0	0	1	0	0	0	0	3	0	0	0	2	2	3	2	3	0
ซื่อสัตย์	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	3

การปกป้อง ขับไล่สิ่งไม่ดีออกไป
เกี่ยวกับสุขภาพ อายุยืนยาว
ความราบรื่นของการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

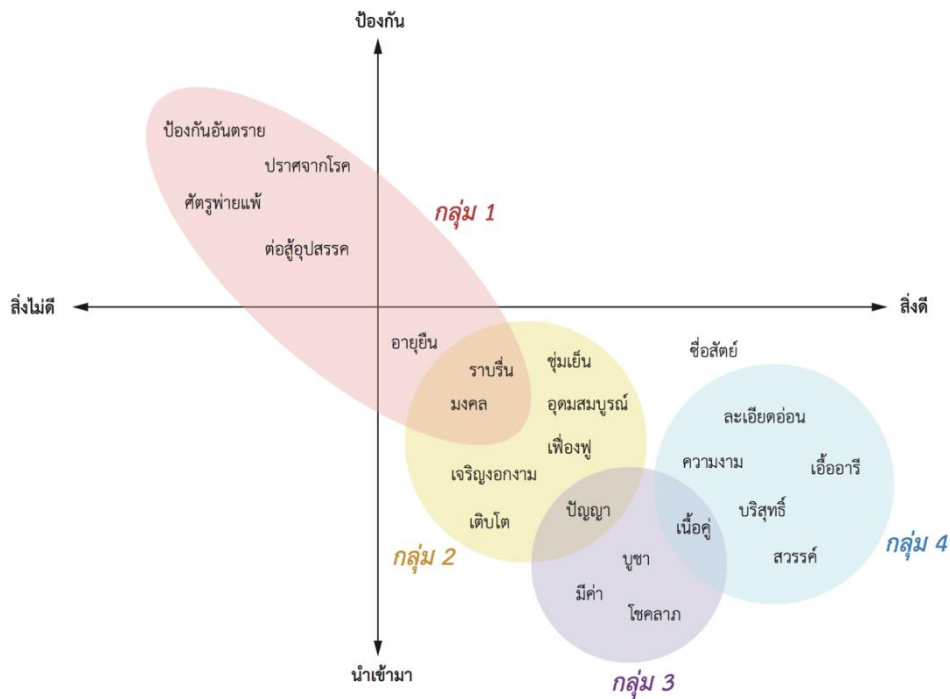
การเติบโต เจริญงอกงาม
การมีสติปัญญาที่มากขึ้น

การมีโชคลาก การได้ของมีค่า
การเคารพบูชา

ความงดงาม บริสุทธิ์ผุดผ่อง
ความมีเมตตา เอื้ออาทร อ่อนโยน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากตารางแสดงความสัมพันธ์ของความหมายลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน (ตารางที่ 12) สามารถวิเคราะห์ความหมายของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 การปกป้อง ขับไล่สิ่งไม่ดีออกไป ความราบรื่นของการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และเกี่ยวกับสุขภาพ อายุยืนยาว กลุ่มที่ 2 การเติบโต เจริญงอกงาม การมีสติปัญญาที่มากขึ้น กลุ่มที่ 3 การมีโชคลาก การได้ของมีค่า การเคารพบูชา และ กลุ่มที่ 4 ความงดงาม บริสุทธิ์ผุดผ่อง ความมีเมตตา เอื้ออาทร อ่อนโยน



ภาพที่ 16 Image Scale ของความหมายลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

จากภาพ Image Scale ของความหมายลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน (ภาพที่ 16) สามารถอธิบายความหมายของคำว่า “ป้องกัน” คือ การกีดกัน การปกป้องสิ่งนั้นเข้ามาหาตัวของผู้สวมใส่ ส่วน “นำเข้ามา” คือ การเชิญชวน การเรียกสิ่งนั้นเข้ามาหาตัวของผู้สวมใส่ ซึ่งพบว่า สามารถแบ่งความหมายลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่ 1 “ป้องกันปราบปราม” เป็นกลุ่มลวดลายที่มีความหมายเน้นไปทางการป้องกันหรือขับไล่สิ่งไม่ดี อันตราย โรคภัย ไม่ให้เข้ามาหาตัวของผู้สวมใส่ อายุยืนยาว ทำให้ศัตรูภัยแพ้ว สามารถต่อสู้อุปสรรคได้โดยง่าย

กลุ่มที่ 2 “เจริญ เฟื่องฟู” เป็นกลุ่มลวดลายที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับการเจริญงอกงาม เฟื่องฟูทั้งด้านสติปัญญา ร่างกาย ทรัพย์สิน ผลผลิตทางการเกษตร น้ำ อำนวย อีกทั้งหมายถึงความร่มเย็นของจิตใจอีกด้วย

กลุ่มที่ 3 “บุชา โชคลาภ” เป็นกลุ่มลวดลายที่มีความหมายเกี่ยวกับการมีโชคลาภ การได้ของมีค่า การเคารพบูชาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์

กลุ่มที่ 4 “งดงาม คู่ครอง” เป็นกลุ่มลวดลายที่มีความหมายส่วนใหญ่เกี่ยวกับความงดงาม ความละเอียดอ่อน ประณีต บริสุทธิ์ผุดผ่อง ความมีเมตตา เอื้ออารี อ่อนโยน และการได้พบคู่ครองเนื้อคู่

2.3 สีของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

สีของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านมีจำนวนทั้งหมด 12 สี ได้แก่ สีดำ สีขาว สีแดง สีม่วง สีบานเย็น สีน้ำเงิน สีน้ำตาล สีเหลือง สีส้ม สีเขียว สีเงิน และสีทอง (อภิรัตน์ รัตนศิลา, 2560; อรรถพงษ์ ประดิษฐ์พงษ์, 2558) โดยสามารถแบ่งตามที่มาของสีได้ ดังนี้

- 1) สีที่ได้จากเส้นฝ้ายและเส้นไหมตามธรรมชาติ ได้แก่ สีขาว และสีเหลือง
- 2) สีที่มีการใช้ ย้อมเส้นฝ้ายและเส้นไหม ได้แก่ สีดำ สีแดง สีม่วง สีบานเย็น สีน้ำเงิน สีน้ำตาล สีเหลือง สีส้ม สีเขียว
- 3) สีที่ได้จากวัสดุพิเศษที่ ได้แก่ สีเงิน และสีทอง

สีที่ใช้ในการทอจะคล้ายกันทั้งหมดในภาคเหนือ แต่ขึ้นอยู่กับการนำมาจัดโครงสร้างสีในตัวผ้าชิ้น เช่น ชิ้นม่าน ชิ้นเชียงแสน จะมีโครงสร้างเฉพาะ แต่ปัจจุบันมีการประยุกต์ตามความชอบของผู้บริโภคไปอย่างมาก

สีของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านกับความหมายตามความเชื่อ

ตารางที่ 13 สีของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านกับความหมายตามความเชื่อ

สี	ความรู้สึก	ความเชื่อ
	1) สีดำ มืดมิด เศร้า น่ากลัว หนักแน่น	เรียบทรู้ ทนสมัยและลึกลับ
	2) สีขาว บริสุทธิ์ ผุดผ่อง ว่างเปล่า จืดชืด	ความบริสุทธิ์ ความสะอาด ความปลอดภัย สันติภาพ ความดี ความเรียบง่าย ความยุติธรรม
	3) สีน้ำตาล แห้งแล้ง ไม่สดชื่น น่าเบื่อ	ความมั่นคง ความเรียบง่าย ความเข้มแข็ง มิตรภาพ ความทนทาน ความสนิทสนม
	4) สีแดง เร้าร้อน รุนแรง อันตราย ตื่นเต้น	ความสุข โชคลาภ และความสำเร็จ อบอุ่น กระทือร้อนและมีพลัง
	5) สีเหลือง สว่าง อบอุ่น แจ่มแจ้ง ร่าเริง ศรัทธา มั่งคั่ง	จักรพรรดิและอำนาจ ความสุข สดใสร่าเริง และการดึงดูดความสนใจ
	6) สีส้ม สดใส ร้อนแรง เจิดจ้า มีพลัง อำนาจ	พลังแห่งความคิดสร้างสรรค์

	7) สีม่วง	เศร้า หม่นหมอง ลึกลับ	หุหุหุหุ มีคุณค่าและมีเสน่ห์ชวนหลงใหล
	8) สีชมพู	อ่อนหวาน เป็นผู้หญิง ประณีต ร่าเริง	น่าทะนุถนอม กำลั้งใจ หนุ่มสาว ความอบอุ่น ความเป็นมิตร ความสำเร็จ การเริ่มต้น นุ่มนวล อ่อนหวานและอ่อนโยน
	9) สีน้ำเงิน	เจียบขริม สงบสุข จริงจัง มี สมาธิ	ความสงบเงียบ มั่นคงและเป็นมืออาชีพ
	10) สีเขียว	สดใ สดชื่น เย็น ปลอดภัย สบายตา มุ่งหวัง	ธรรมชาติ ความมั่งคั่งและการเติบโต ความ สมดุล ความสงบ ความสดชื่น ความหวัง ความ สามัคคี
	11) สีเงิน	สงบ ความหุหุหุหุ	ความหุหุหุหุ ความสง่างาม ความกระฉ่างชัด ความทันสมัย ความเป็นระบบระเบียบ ความ เยือกเย็น
	12) สีทอง	มั่งคั่ง อุดมสมบูรณ์	ความร่ำรวย ความอุดมสมบูรณ์ ความเคารพ ชัยชนะ ความเฉียบแหลม อำนาจ

2.4 ความสัมพันธ์ของมูเตลูกับอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

ตารางที่ 14 ความสัมพันธ์ของมูเตลูกับอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

การช่วยเสริมโชคชะตาของมูเตลู	ความหมายของลาย	สีกับความเชื่อ
1. ด้านการงาน การเงิน	ความราบรื่นของการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การ เติบโต เจริญงอกงาม การมีโชคกลาง การได้ ของมีค่า ความมีเมตตา เอื้ออาารี	สีเขียว สีทอง สีเงิน สีน้ำ เงิน
2. ด้านการเรียน	การมีสติปัญญาที่มากขึ้น	สีส้ม
3. ด้านความรัก	ความงดงาม บริสุทธิผุดผ่อง อ่อนโยน	สีบานเย็น สีม่วง
4. ด้านสุขภาพ	สุขภาพ อายุยืนยาว	สีน้ำตาล สีเหลือง
5. ด้านแคล้วคลาดจากอันตราย	การปกป้อง ขับไล่สิ่งไม่ดีออกไป	สีขาว
6. ด้านดึงดูดพลังงานดี ๆ เข้ามา	การมีโชคกลาง การเคารพบูชา บริสุทธิผุดผ่อง อ่อนโยน	สีเหลือง สีแดง สีน้ำตาล
7. ด้านอื่น ๆ	ชื่อสัตว์	สีดำ

จากตารางที่ 14 พบว่า ตามความเชื่อของมุเตลูที่แบ่งได้เป็น 7 ประเภท มีความสัมพันธ์กับความหมายของลายและความเชื่อตามความหมายของสี ดังนี้ 1) ด้านการงาน การเงิน ตรงกับความราบรื่นของการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การเติบโต เจริญงอกงาม การมีโชคลาภ การได้ของมีค่า ความมีเมตตา เอื้ออาทร และสีเขียว สีทอง สีเงิน สีน้ำเงิน 2) ด้านการเรียน ตรงกับการมีสติปัญญาที่มากขึ้นและสีส้ม 3) ด้านความรัก ตรงกับความงดงาม บริสุทธิ์ผุดผ่อง อ่อนโยน และสีบานเย็น สีม่วง 4) ด้านสุขภาพ ตรงกับสุขภาพ อายุยืนยาว และสีน้ำตาล สีเหลือง 5) ด้านแคล้วคลาดจากอันตราย ตรงกับการปกป้อง ขับไล่สิ่งไม่ดีออกไป และสีขาว 6) ด้านดึงดูดพลังงานดี ๆ เข้ามา ตรงกับการมีโชคลาภ การเคารพบูชา บริสุทธิ์ผุดผ่อง อ่อนโยน และสีเหลือง สีแดง สีน้ำตาล 7) ด้านอื่น ๆ อย่างความซื่อสัตย์ และสีดำ

3. คุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

3.1 คุณค่าด้านความรู้สึก ความรู้สึกที่เกิดจากงานศิลปะเป็นตัวกระตุ้น ความเชื่อและความงาม คุณค่าทางความงาม

3.2 คุณค่าทางด้านการใช้สอย เป็นจุดมุ่งหมายโดยตรงของการสร้างงานศิลปะพื้นบ้าน ช่างจะคำนึงถึงความสะดวกในการใช้สอย วัสดุ รูปทรง ขนาด รายละเอียด เทคนิควิธีการที่ เหมาะสมไปพร้อมการใช้ฝีมือและความคิดในการสร้างสรรค์งาน ให้ตอบสนองทั้งในแง่ของความงามและประโยชน์ใช้สอย

3.3 คุณค่าด้านเนื้อหา เป็นสิ่งที่เห็นได้ง่ายในงานศิลปะ แม้คนธรรมดาทั่วไปก็เข้าใจได้ง่าย ทำให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสนองตอบได้หลากหลายแบบ จะเป็นเนื้อหาใดก็ได้ตามที่ศิลปินต้องการ อยู่ที่ว่าจะสามารถดึงดูดผู้ชมให้คล้อยตามผลงานได้เพียงใด

3.4 คุณค่าด้านความงาม ความงามอันเกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยมือ ถ่ายทอดความคิดและรสนิยมทางความงามของผู้สร้างสรรค์ออกมาให้เห็น คุณลักษณะนี้จะช่วยให้เกิดความชื่นชมและสุนทรีย์รสแก่ผู้พบเห็น เพราะเมื่อจิตใจได้สัมผัสกับความประณีตงดงาม ย่อมทำให้เกิดความพึงพอใจและสุขใจในเวลาเดียวกัน

3.5 คุณค่าด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ซึ่งแสดงให้เห็นวิถีชีวิต ขนบประเพณี และความเชื่อของคนในถิ่น นั้น ๆ ศิลปะชาวบ้านสะท้อนให้เห็นค่านิยม และการแสดงออกทางสุนทรีย์ภาพ (aesthetic expression) ของท้องถิ่น ซึ่งชาวบ้านแสดงออกมาในศิลปะพื้นบ้าน

3.6 คุณค่าด้านรูปทรง คือ มีการใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ลงตัว

3.7 คุณค่าด้านการสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์ เป็นการสร้างสิ่งที่ไม่เคยมีขึ้นโดยศิลปิน หรือผู้สร้างสรรค์มีจินตนาการขึ้นจากสิ่งตลใจคิด เรื่องของความคิดจึงนำหน้าก่อนฝีมือ การแสดงออกทางศิลปะที่มีตั้งแต่ที่เป็นนามธรรมไปถึงรูปธรรม

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และรูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน

(ตอบวัตถุประสงค์ ข้อ 2)

ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพปัญหา ค้นคว้าข้อมูล เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาและวิเคราะห์แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน แบ่งผลการศึกษาเป็น 2 หัวข้อ ดังนี้

1. ผลการศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
 - 1.1 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ
 - 1.2 ผลการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
 - 1.3 ผลการสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวต่อรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรม
 - 1.4 แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
2. ผลการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน
 - 2.1 ผลการวิเคราะห์ฐานข้อมูลการออกแบบของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่าง ด้วย Matrix Analysis
 - 2.2 ผลการวิเคราะห์ฐานข้อมูลการออกแบบของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่าง ด้วย Image Scale
 - 2.3 รูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่นำอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ
 - 2.4 แนวทางการพิจารณาองค์ประกอบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยว “FSCDP Model”

โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ผลการศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

1.1 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อสังเกตรูปแบบการออกแบบและประสบการณ์การจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ระหว่างวันที่สังเกต 15-30 ธันวาคม 2564 จัดเก็บข้อมูลด้วยแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ จำนวน 5 ท่าน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะมีคุณสมบัติ 2 ใน 4 ข้อ ดังนี้

- 1) มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ เป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี
- 2) มีประสบการณ์ด้านการวางแผนในการสร้างกิจกรรมศิลปะ เป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี
- 3) มีความเชี่ยวชาญในเรื่องการเรียนการสอนงานศิลปะพื้นบ้าน เป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี
- 4) มีผลงานหรือผลงานวิจัยเป็นที่ยอมรับและมีรางวัลรับรอง เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะ

อย่างน้อย 3 รางวัลหรือผลงานการวิจัยอย่างน้อย 3 ผลงาน

โดยมีรายนามผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ ดังนี้

1. **อาจารย์ณัฐชานา มณีพุกษ์** อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม (สัมภาษณ์วันที่ 17 ธันวาคม 2564 เวลา 16.00 น.)
2. **อาจารย์อนิวัฒน์ ทองสีดา** อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (สัมภาษณ์วันที่ 19 ธันวาคม 2564 เวลา 11.00 น.)
3. **อาจารย์ธิดิ พุกษ์อุดม** อาจารย์ประจำสาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ (สัมภาษณ์วันที่ 19 ธันวาคม 2564 เวลา 18.00 น.)
4. **อาจารย์ ดร.สรिता เจือศรีกุล** อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (สัมภาษณ์วันที่ 21 ธันวาคม 2564 เวลา 11.00 น.)
5. **อาจารย์ ดร.ปทุมมา บำเพ็ญทาน** อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ (สัมภาษณ์วันที่ 27 ธันวาคม 2564 เวลา 10.00 น.)

สรุปผลการสัมภาษณ์ลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ จำนวน 5 ท่าน ได้ดังนี้

1. **จุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์** คือ เน้นประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำกิจกรรม ได้แก่ ทักษะ กระบวนการ ความงาม และการเกิดความภาคภูมิใจในศิลปะพื้นบ้าน จากการเข้าใจความหมาย ที่มา ความเชื่อ และการทำกิจกรรมที่ทำทลายความสามารถ สัมพันธ์กับสถานที่จริง

2. เนื้อหา เน้นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นอย่างลวดลายและสีสันทัน เรื่องราวที่น่าสนใจ ความเชื่อเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านนั้น ๆ ในแต่ละกลุ่มวัย กระบวนการผลิตที่สามารถสอดแทรกในกิจกรรมได้ อีกทั้งความเชื่อมโยงของลายผ้าและสถานที่ท่องเที่ยวจริง ที่สำคัญ คือ ต้องมีเพียงแค่นี้อาสาสมัครที่ ต้องการให้ทราบ และไม่เยอะจนเกินไป

3. แนวทางการจัดกิจกรรม สามารถใช้หลักการของ Gamification จะทำให้กิจกรรมดำเนินไปด้วยความสนุกและได้รับความรู้ ควรเน้นการถ่ายทอดในรูปแบบของชิ้นงานมากกว่ากระบวนการทางศิลปะ วัสดุและวิธีการทำเรียบง่ายแต่แฝงไปด้วยคุณค่าและเน้นที่ความคิดสร้างสรรค์ โดยผลิตภัณฑ์ชิ้นสุดท้ายไม่จำเป็นต้องเหมือนต้นแบบ ส่วนใหญ่ลักษณะกิจกรรมควรทำแบบเดี่ยว เนื่องจากปกติแล้วเมื่อทำกิจกรรมเสร็จนักท่องเที่ยวก็อยากเก็บผลิตภัณฑ์ที่ตนเองได้ทำไปใช้เอง ปลอดภัยจากโรคระบาด สะดวก สามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ในรูปแบบของตนเองได้ เกิดสมาธิ แต่การทำกิจกรรมแบบกลุ่มก็จะทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กัน ระยะเวลาที่เหมาะสมควรอยู่ที่ประมาณ 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมง (สำหรับเด็ก) และ 1.30 ถึง 2 ชั่วโมง (สำหรับบุคคลทั่วไป) โดยมีกระบวนการทำกิจกรรม ดังนี้

3.1 ขั้นนำ (Look)

นักท่องเที่ยวสังเกตลักษณะทางกายภาพของผลิตภัณฑ์ศิลปะพื้นบ้านในกิจกรรมเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านนั้นด้วยความสนุกสนาน ตื่นเต้น เพื่อให้เกิดความสนใจในกิจกรรมตลอดเวลา

3.2 ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (See & Explore)

นักท่องเที่ยวทำความเข้าใจ พิจารณาศิลปะพื้นบ้านผ่านการทำกิจกรรมด้วยวัสดุจริง ได้สัมผัสอุปกรณ์ ความยากลำบากในการผลิต แต่การทำกิจกรรมควรไม่ยากจนเกินไป

3.3 ขั้นสรุป (Evaluate)

วิธีที่ 1 นักท่องเที่ยวสะท้อนคิด แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชื่อมโยงเข้าสู่คุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน มีการร้อยเรื่องราวเพื่อตั้งอารมณ์นำไปสู่การเห็นคุณค่า

วิธีที่ 2 เน้นย้ำนักท่องเที่ยวว่าผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมนั้น เมื่อทำเสร็จแล้วสามารถนำไปใช้งานได้

4. คุณค่าที่ควรส่งเสริมให้เห็น ความภาคภูมิใจ ประทับใจในความงามและเนื้อหาของศิลปะพื้นบ้าน สำหรับเด็กจะเน้นด้านความคิดสร้างสรรค์เพื่อกระตุ้นความสนใจ ส่วนผู้ใหญ่จะเน้นการแสดงความชื่นชม (ด้านกายภาพ รูปร่างรูปทรง) การใช้สอย เพื่อกระตุ้นความสนใจ

5. สื่อการสอน ควรผสมผสานสื่อการสอนที่หลากหลายทั้ง Online และ On Hand เพื่อแสดงขั้นตอนการทำกิจกรรมที่ชัดเจน เช่น วิดีโอ คู่มือ ภาพถ่าย ซึ่งมีความทันสมัย ดูดีสวยงาม มีความสนุกสนานสอดแทรกความบันเทิง เข้าถึงง่าย เป็นสื่อที่คุ้นเคย และลดทอนอุปกรณ์ให้มีไม่มาก ตัดสิ่งที่ไม่จำเป็นออกไปเพื่อป้องกันการสับสน หรือหากมีมากให้จัดเป็นชุดอุปกรณ์ย่อย ๆ เพื่อความ

สะดวกในการใช้งาน เน้นการออกแบบจากผู้ไม่มีพื้นฐานมาก่อนเพื่อที่สื่อการสอนจะได้เหมาะสมกับทุกคน มีความเชื่อมโยงกับท้องถิ่น อย่างการมีเส้นทางที่เชื่อมโยงกับร้านขายผ้าทอท้องถิ่นจังหวัดน่าน และไม่ควรมีขนาดใหญ่เกินไปเพื่อการสะดวกต่อการขนส่ง สามารถให้ผู้ทำกิจกรรมเลือกสีหรือลายได้ ส่วนผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมเมื่อทำเสร็จแล้วสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อได้

ประเภทสื่อการสอน

5.1 สื่อเทคโนโลยี ใช้สำหรับจัดกิจกรรมออนไลน์ ควรมีเสียงพากย์ด้วย

5.2 วัสดุจริง เน้นการปฏิบัติลงมือทำจากวัสดุจริง โดยอาจพัฒนาวัสดุนั้นให้เหมาะสมกับรูปแบบกิจกรรม

5.3 รูปภาพ แสดงให้เห็นวิธีทำอย่างชัดเจน ให้ผู้ร่วมกิจกรรมมั่นใจว่าทำตามได้ มีภาพผลงานสำเร็จเพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจ

5.4 วิดีโอ มีภาพเคลื่อนไหวสอดคล้องกับวิธีการทำกิจกรรม

6. การวัดและประเมินผล ควรมีทั้ง Online และ Print Out สำหรับคนที่ไม่ถนัดทำ Online อาจมีเสียงหรือภาพประกอบเพื่อลดความน่าเบื่อ สามารถวัดระหว่างทำกิจกรรมได้ อาจมีลื่นของรางวัลเพื่อกระตุ้นการประเมินผล และจำนวนข้อคำถามควรมีประมาณ 5-10 ข้อ ไม่มากจนผู้ทำกิจกรรมรู้สึกท้อสอบ การวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่าแบ่งได้ ดังนี้

6.1 พุทธิพิสัย

วิธีที่ 1 การวัดที่การทำตามขั้นตอนในการทำกิจกรรมอย่างถูกต้อง ครบถ้วนตามคู่มือ แล้วนำมาแลกเปลี่ยนกันในกลุ่ม

วิธีที่ 2 การใช้นิทานหรือเกม เช่น การสร้างภารกิจให้พิชิต เมื่อสามารถพิชิตได้แสดงว่าผ่าน สามารถแชร์ผลคะแนนได้

วิธีที่ 3 การวัดแบบเลือกตอบ ต้องกำหนดขอบเขตความรู้ให้ชัดเจน เช่น อยู่ในขั้นรู้จัก ขั้นเข้าใจ เป็นต้น

6.2 จิตพิสัย

วิธีที่ 1 การวัดแบบ Check list ความรู้สึกตนเองเกี่ยวกับผ้าทอ

วิธีที่ 2 การวัดด้วยการสะท้อนคิด การแสดงทัศนคติหรือการโพสภาพพร้อมเขียนความรู้สึกผ่าน Captions

วิธีที่ 3 การวัดด้วยการสังเกตจากผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมที่ผู้ทำกิจกรรมทำเสร็จ

วิธีที่ 4 การวัดด้วยการสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้น เช่น เมื่อทำกิจกรรมเสร็จแล้วอยากไปเที่ยวน่าน อยากซื้อผ้าน่าน ฯลฯ

วิธีที่ 5 การวัดด้วยการสัมภาษณ์ ที่ไม่ควรถามเข้าประเด็นเลย ควรเกริ่นนำ
ก่อนจากเรื่องใกล้ตัว

7. แนวโน้มที่มีผลต่อการออกแบบชุดกิจกรรม

7.1 แนวโน้มด้านเศรษฐกิจ ด้านกำลังซื้อที่น้อยลง หากออกแบบให้มีความน่าสนใจไม่มากพอ จะทำให้ขายไม่ได้

7.2 แนวโน้มด้านเทคโนโลยี แพลตฟอร์มที่เกิดขึ้นสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ
ชุดกิจกรรมและการประชาสัมพันธ์ได้

7.3 แนวโน้มด้านโรคระบาด ทำให้คนมีแนวโน้มอยู่คนเดียว ลดการมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น

7.4 แนวโน้มด้านความคาดหวังของผู้บริโภคที่มีต่อกิจกรรมที่ต้องคุ้มค่างบเงินที่เสียไป

8. ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบชุดกิจกรรม

8.1 วัยเด็กจะมองว่าทำยาก ล้าสมัย ควรศึกษา Trends เทคโนโลยี การนำเรื่องราวให้เด็ก
มองว่าน่าสนใจ สนุกที่จะเรียนรู้ เข้ากับยุคสมัย ลดการซ้ำซาก จำเจ

8.2 การคิดว่าชุดกิจกรรมเป็นสินค้าฟุ่มเฟือย

8.3 คนไม่ทราบเรื่องผ้าจะเข้าใจยาก จึงควรออกแบบกิจกรรมให้ไม่ยากจนเกินไป ใคร ๆ ก็
ทำได้ เข้าใจง่าย

9. การประชาสัมพันธ์ชุดกิจกรรม

9.1 การประชาสัมพันธ์ผ่าน Influencerชื่อดัง

9.2 การประชาสัมพันธ์ผ่านแพลตฟอร์มของการท่องเที่ยว เช่น เว็บไซต์ บริษัททัวร์

9.3 การประชาสัมพันธ์ผ่านแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Tiktok Instagram

1.2 ผลการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ในบริเวณจังหวัดน่าน เพื่อสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่ง
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ระหว่างวันที่สังเกต 15-30 ธันวาคม 2564 จัดเก็บข้อมูลด้วยแบบสังเกตการ
จัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 5 กิจกรรม ใช้วิธีการเลือกแบบ
เจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยว
เชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

2.1) เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานหรือของที่ระลึกด้วยตัว
นักท่องเที่ยวเอง โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะพื้นบ้าน

2.2) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นโดยกลุ่มชาวบ้านหรือเจ้าของภูมิปัญญาของ
ท้องถิ่น

2.3) เป็นกิจกรรมที่ได้รับการสนับสนุนและการรับรองจากองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.)

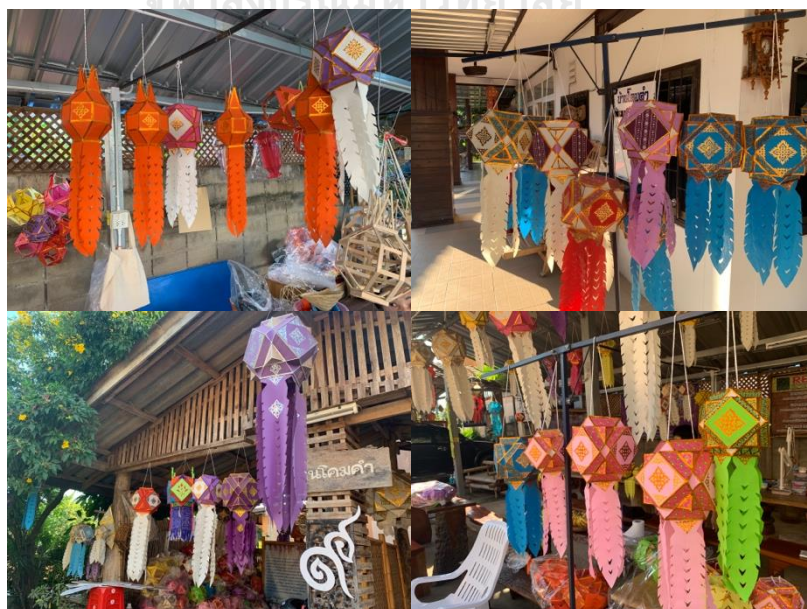
2.4) มีการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ไม่น้อยกว่า 1 ปี โดยมีรายนามกิจกรรม ดังนี้

1. การทำตุ๊กก้ำคิง (ชุมชนบ้านพระเกิด)



ภาพที่ 17 การทำตุ๊กก้ำคิง (ชุมชนบ้านพระเกิด)

2. โคมหมาเต้าเมืองน่าน (บ้านโคมคำ)



ภาพที่ 18 โคมหมาเต้าเมืองน่าน (บ้านโคมคำ)

3. แหล่งเรียนรู้ชุมชน “คนปั้นดินถิ่นฐานโบราณคดี” (เครื่องปั้นดินเผาชุมชนบ่อสวก)



ภาพที่ 19 แหล่งเรียนรู้ชุมชน “คนปั้นดินถิ่นฐานโบราณคดี” (เครื่องปั้นดินเผาชุมชนบ่อสวก)

4. ชุดกล่องความรู้ “ตาแหลวและม้าหลากสี”



ภาพที่ 20 ชุดกล่องความรู้ “ตาแหลวและม้าหลากสี”

5. ชุตกิจกรรมโคมประทีป ยี่เป็ง (Chiangmai City of Craft and Folk Art)



ภาพที่ 21 ชุตกิจกรรมโคมประทีป ยี่เป็ง (Chiangmai city of Craft and Folk Art)

รายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 15 ผลการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

1. การทำตุ๊กตาค้าง	2. โคมห่ม่าเต้าเมืองน่าน	3. คนปั้นดินถิ่นฐานโบราณคดี	4. ชุตกล่องความรู้ตาแหลวและม้าลากสี่	5. ชุตกิจกรรมโคมประทีป ยี่เป็ง
สถานที่	สถานที่	สถานที่	สถานที่	สถานที่
ชุมชนบ้านพระเกิด ต.โนนเวียง อ.เมือง	บ้านโคมคำ ต. ม่วงดีด อ. ภูเพียง จ. น่าน	ต.บ่อสวก อ.เมือง จ.น่าน	เฮือนฮังต่อ กาแฟ น่าน ต.โนนเวียง อ.เมือง จ.น่าน	ชุตกิจกรรมส่งถึงบ้านผู้ร่วมกิจกรรม
กลุ่มเป้าหมาย	กลุ่มเป้าหมาย	กลุ่มเป้าหมาย	กลุ่มเป้าหมาย	กลุ่มเป้าหมาย
นักท่องเที่ยวทั่วไป ส่วนมากจะเป็นแบบกลุ่ม	นักท่องเที่ยวทั่วไป ส่วนมากจะเป็นแบบกลุ่ม	นักท่องเที่ยวทั่วไป ส่วนมากจะเป็นแบบกลุ่ม	นักท่องเที่ยวทั่วไป และคนในจังหวัดน่าน	นักท่องเที่ยวทั่วไปที่ลงทะเบียนผ่านออนไลน์
ระยะเวลาการทำกิจกรรม	ระยะเวลาการทำกิจกรรม	ระยะเวลาการทำกิจกรรม	ระยะเวลาการทำกิจกรรม	ระยะเวลาการทำกิจกรรม
30 นาที ถึง 1 ชั่วโมง	1 ชั่วโมง	1 ชั่วโมง หรือ ผู้ร่วมกิจกรรมกำหนดเอง	ไม่กำหนด ตามแต่ผู้ร่วมกิจกรรม	ไม่กำหนด ตามแต่ผู้ร่วมกิจกรรม

1. การทำตุ้ง กำคิง	2. โคมหมาเต้า เมืองน่าน	3. คนปั้นดินถิ่น ฐานโบราณคดี	4. ชุดกล่องความรู้ ตาแหลวและม้าหลากสี	5. ชุดกิจกรรมโคม ประทีป ยี่เป็ง
ศิลปะพื้นบ้าน				
งานกระดาษ	งานกระดาษ	เครื่องปั้นดินเผา	เครื่องจักสาน	งานกระดาษ
การเห็นคุณค่า				
ด้านความรู้สึกรู้สึก	ด้านความรู้สึกรู้สึก ด้าน	ด้านความรู้สึกรู้สึก ด้าน	ด้านความรู้สึกรู้สึก ด้าน	ด้านความรู้สึกรู้สึก ด้าน
ด้านการใช้สอย	การใช้สอย ด้าน	การใช้สอย ด้าน	การใช้สอย ด้าน	การใช้สอย ด้านเนื้อหา
ด้านเนื้อหา ด้าน	เนื้อหา ด้านความ	เนื้อหา ด้านการ	เนื้อหา ด้านความ	ด้านความงาม ด้าน
ความงาม ด้าน	งาม ด้านการ	แสดงอัตลักษณ์ของ	งาม ด้านการ	การแสดงอัตลักษณ์
การแสดงอัต	แสดงอัตลักษณ์ของ	ท้องถิ่น ด้านการ	แสดงอัตลักษณ์ของ	ของท้องถิ่น ด้าน
ลักษณ์ของ	ท้องถิ่น ด้านรูปทรง	สร้างสรรค์	ท้องถิ่น ด้านรูปทรง	รูปทรง
ท้องถิ่น ด้าน				
รูปทรง				
แนวคิด				
“ตุ้ง” เป็นภาษา	“โคมหมาเต้า หรือ	“กลุ่ม	“ตาแหลว” ตาม	ภายใต้กิจกรรมอบรม
เหนือ แปลว่า	โคมมะเต้า” คือ	เครื่องปั้นดินเผา	ความเชื่อเป็นสิ่งอัน	เชิงปฏิบัติการผ่าน
“ธง” คำว่า “กำ”	โคมแขวนลักษณะ	สวก” ได้รวมกลุ่ม	เป็นมงคล เป็น	ระบบออนไลน์ การ
หมายถึง เท่ากับ	เป็นมุมเหลี่ยม	กันพื้นพู่ภูมิปัญญา	สัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์	ถ่ายทอดองค์ความรู้
และ “คิง”	รูปทรงกลมเหมือน	การปั้น	บ่งบอกถึงเขตหวง	กรรมวิธี ขั้นตอน และ
หมายถึง ตัวคน	“มะเต้า” ภาษาถิ่น	เครื่องปั้นดินเผา	ห้าม เขตป้องกันสิ่ง	เทคนิคการสร้างสรรค์
ดังนั้น “ตุ้งกำคิง”	จังหวัดน่าน แปลว่า	จากดินในชุมชน	ชั่วร้าย ชาวบ้านจะ	โคมแขวนของ
จึงหมายถึง ธงที่มี	“แดงโม” มีการ	บ้านบ่อสวกที่มีมา	นำมาประกอบพิธี	เชียงใหม่ เพื่อสำหรับ
ขนาดความยาว	ประดับด้วย	ชานานจากการ	ต่าง ๆ เกี่ยวกับความ	จุดประดับตกแต่ง เพื่อ
เท่ากับตัวคนทำ	ลวดลายและหาง	ค้นพบเตาเผา	เชื่อ อาทิ การสู่ขวัญ	ทำให้เกิดแสงสว่างอัน
ถือเป็นสัญลักษณ์	โคมที่สวยงาม ถือ	โบราณที่สำคัญ	ข้าว สืบชะตา ทำบุญ	สวยงามในเทศกาลยี่
แทนตัวคนที่ทำ	เป็นเอกลักษณ์	และภายในพื้นที่	บ้าน ทำบุญเมือง มัด	เป็ง ผ่านการถ่ายทอด
ใช้ในการสะเดาะ	มรดกทาง	ตำบลมีหลายแหล่ง	ติดหน้าบ้าน เป็นต้น	องค์ความรู้โดยครุภูมิ
เคราะห์ เสริม	วัฒนธรรมของชาว	เรียนรู้ ได้แก่ ทอผ้า	ตาแหลวและม้า	ปัญญา ไม่ว่าจะอยู่
บารมี กำจัดสิ่งไม่	จังหวัดน่าน ใช้ใน	จักสาน	หลากสีมีขั้นตอนการ	ภาคไหน ทุกพื้นที่ที่
ดีออกไปตาม	งานมงคลเท่านั้น	เครื่องปั้นดินเผา	สานที่ง่าย ไม่ยาก	ในประเทศไทย เรา
ความเชื่อของ		เป็นศูนย์การเรียนรู้	จนเกินไปและรูปร่าง	พร้อมส่งสิ่งดี ๆ เหล่านี้
ล้านนา		ให้หมุนเวียนกัน	เป็นที่รู้จัก	ไป ให้ทุกท่านได้ร่วม
		เรียนรู้ภายในชุมชน		สนุกกัน”

1. การทำตุ่ง กำคิง	2. โคมหม่าเต้า เมืองน่าน	3. คนปั้นดินถิ่น ฐานโบราณคดี	4. ชุตกล่องความรู้ ตาแหลวและม้าหลากสี	5. ชุตกิจกรรมโคม ประทีป ยี่เป็ง
จุดประสงค์การเรียนรู้				
ผู้ร่วมกิจกรรมได้ เรียนรู้ตุ่งประเภท ต่าง ๆ และ ความหมายและ ความเชื่อเกี่ยวกับ ตุ่งกำคิง	ผู้ร่วมกิจกรรมได้ เรียนรู้เรื่องราวและ ความเชื่อเกี่ยวกับ โคมหม่าเต้า และ ลงมือประดิษฐ์	ผู้ร่วมกิจกรรมได้ เรียนรู้เรื่องราวและ กระบวนการผลิต เครื่องปั้นดินเผา ชุมชนบ่อสวก	เรียนรู้ความหมาย ความเชื่อ และ กระบวนการสาน ของตาแหลวและม้า หลากสี เพื่อลงมือ ปฏิบัติสาน แล้วนำไป ปักประดับกระถางไม้ ไผ่เพื่อปลูกเมล็ดพืช	เพื่อการถ่ายทอดองค์ ความรู้ เทคนิคการ สร้างสรรค์โคมแขวน โดยครุภูมิปัญญาด้าน หัตถกรรมพื้นบ้านแบบ ออนไลน์
เนื้อหาสาระ				
1. ตุ่งประเภทต่าง ๆ และโอกาสการ นำไปใช้ตุ่งกำคิง 2. ความหมาย และความเชื่อ เกี่ยวกับตุ่งกำคิง ลวดลายและที่มา	ความหมาย ที่มา และโอกาสในการ ใช้งานโคมหม่าเต้า รวมไปจนถึงที่มา ของวัสดุในการทำ	ที่มาและคุณสมบัติ พิเศษของดินชุมชน บ่อสวก และการได้ ลงมือผลิต เครื่องปั้นดินเผา ตั้งแต่เริ่มนวดดิน จนถึงปั้นเสร็จ	1. ความหมายและ ความเชื่อของตา แหลว 2. กระบวนการ สานตาแหลวและม้า หลากสี	วิธีการทำโคมแขวน แบบล้านนาหรือโคม ประทีปยี่เป็ง รูปทรง ดาวห้าแฉกตั้งแต่การ ประกอบโครงไปจนถึง การติดกระดาษ ประดับตกแต่ง
สื่อการเรียนรู้				
1. แผ่นความรู้ตุ่ง ประเภทต่าง ๆ และภาพ พระพุทธรูปไม้ โบราณที่เป็นที่มา ของลวดลายบนตุ่ง 2. วัสดุอุปกรณ์ใน การประดิษฐ์ตุ่ง ได้แก่ ตุ่งกำคิง กระดาษสีทองตัด เป็นรูปจุมูก ตา คิ้ว ปาก และปั้นกษัตริ	1. แผ่นความรู้โคม หม่าเต้า โครงโคม ไม้ไผ่ 2. วัสดุอุปกรณ์ใน การประดิษฐ์โคม หม่าเต้า ได้แก่ โคม หม่าเต้า กระดาษ สีทอง กระดาษสีทอง ตัดเป็นลายประจำ ยาม ทางโคม กาว 3. การสาธิตจาก ปราชญ์ชาวบ้าน	1. การสาธิตการปั้น เครื่องปั้นดินเผา ด้วยปราชญ์ชุมชน 2. เตาเผาโบราณ ของจริง ๆ	1. แผ่นความรู้และ วิธีการสานตาแหลว และม้าหลากสี 2. วัสดุอุปกรณ์ใน การสานตาแหลวและ ม้าหลากสี ได้แก่ ตอกย้อมสีต่าง ๆ 3. วัสดุอุปกรณ์ใน การปลูกพืช ได้แก่ กระถางกระบอกไม้ ไผ่ ดิน เมล็ดพืช 4. การสาธิตจาก ปราชญ์ชาวบ้าน	1. สื่อวีดิทัศน์อธิบาย ขั้นตอนการประดิษฐ์ โคมแขวนจากปราชญ์ ชาวบ้านความยาว ประมาณ 4 นาที 2. วัสดุอุปกรณ์ในการ ประดิษฐ์โคมแขวน ได้แก่ ไม้ไผ่ กระดาษ สีทอง ทอง กระดาษฉลุ

1. การทำตุ๊กตาค้าง	2. โคมหมาเต้าเมืองน่าน	3. คนปั้นดินถิ่นฐานโบราณคดี	4. ชุดกล่องความรู้ตาแหลวและม้าหลากสี	5. ชุดกิจกรรมโคมประทีป ยี่เป็ง
ขั้นนำ				
ก่อนทำมีการบรรยายถึงตุ๊กตาท่าง ๆ และโอกาสการนำไปใช้ และรับตุ๊กตาท่างผู้จัดกิจกรรมได้ตัดเตรียมไว้ให้ ซึ่งจะมีขนาดเท่ากับส่วนสูงของผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละท่าน ตามที่ได้แจ้งมาก่อนหน้านั้น	ผู้ร่วมกิจกรรมจะเลือกโคมกระดาษและสีที่ชอบ จากนั้นรับของว่างและมานั่งฟังเรื่องเล่าที่มาของชื่อลักษณะโคม ที่มาวัสดุ วัตถุประสงค์ของการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ ทำเสร็จแล้วสามารถเอาไปทำอะไรได้บ้าง	ก่อนจะทำกิจกรรมจะบรรยายประกอบการเล่นเตาเผาโบราณในประเด็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของเครื่องปั้นดินเผาบอกคุณสมบัติเฉพาะของดิน ประวัติความเป็นมาและความสำคัญทางโบราณคดี	อ่านใบความรู้เกี่ยวกับความหมาย ความเชื่อของตาแหลวและม้าหลากสี	ภาพผลงานที่สำเร็จ
ขั้นปฏิบัติกิจกรรม				
เริ่มจากการติดจุ่มกาว ตา คิ้ว ปาก และปีกนักษัตรที่ตัดจากกระดาษสีทองประจำปีเกิดของผู้ร่วมกิจกรรม	ผู้ร่วมกิจกรรมติดลายประจำยามจากกระดาษสีทองทั้ง 4 ด้านของโคม และติดหางของโคมที่มีลักษณะคล้ายตุ๊กตาด้าน	1. ผู้ร่วมกิจกรรมจะได้รับดินทำนวล 1 ก้อน 2. ปราชญ์ชุมชนสาธิตการปั้นเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุนให้เป็นถ้วย 3. ผู้ร่วมกิจกรรมค่อย ๆ ปั้นตามอย่างมีสมาธิ	1. ลงมือปฏิบัติสานตาแหลวและม้าหลากสีด้วยตนเองจากใบความรู้ที่ละชั้น 2. นำผลงานที่สำเร็จมาปักลงในกระถางกระบอกไม้ไผ่ ใส่ดินและเมล็ดพืช รดน้ำ	ร่วมเรียนรู้ ทดลองสร้างสรรค์ชิ้นงานในกิจกรรมพร้อมกัน ผ่านสื่อวีดิทัศน์การเรียนการสอนผ่านทาง Facebook page : Chiang Mai City of Crafts and Folk Art ด้วยวัสดุอุปกรณ์แบบดั้งเดิมที่ปราชญ์ชาวบ้านใช้ทำจริง ๆ

1. การทำตุ๊ก กำลัง	2. โคมห่ม่าเต้า เมืองน่าน	3. คนปั้นดินถิ่น ฐานโบราณคดี	4. ชุตกล่องความรู้ ตาแหลวและม้าหลากสี	5. ชุตกิจกรรมโคม ประทีป ยี่เป็ง
ขั้นสรุป				
นำตุ๊กถวายให้แก่ พระ โดยทางวัด จะแขวนตุ๊กไว้ ภายในพระ อุโบสถ หากมีการ สวดมนต์หรือทำ พิธีทางศาสนา ก็เหมือนกับเจ้าของ ตุ๊กได้รับพรไปด้วย	1. นำโคมห่ม่าเต้าที่ ทำเสร็จไปถวายที่ วัดใกล้ ๆ เพื่อเป็น สิริมงคล 2. ร่วมพูดคุยหลัง การทำกิจกรรม และซื้อโคมของที่ ระลึกอื่น ๆ กลับ บ้าน	เขียนชื่อที่อยู่ของผู้ ร่วมกิจกรรมเพื่อ จัดส่งงานที่เผาเสร็จ ให้ โดยจะมีรอบ การเผาเป็นรอบ ๆ ตามปริมาณ เครื่องปั้นดินเผาที่มี	นำผลงานไปวางในที่ ที่เหมาะสม ร่วมกัน พูดคุยหลังทำ กิจกรรม	ร่วมโพสรูปภาพชิ้น ผลงานได้โพสกิจกรรม ให้กับทางโครงการ ผ่านทาง Facebook page : Chiang Mai City of Crafts and Folk Art
กระบวนการทำให้เห็นคุณค่า				
1. การแสดงให้ เห็นถึงที่มาของ ลวดลายบนตุ๊ก 2. การทำให้ผู้ ร่วมกิจกรรมรู้สึก ว่าได้ประดิษฐ์สิ่ง ที่แทนตนเองทั้ง ส่วนสูงและปี นักษัตร 3. ความเชื่อที่ เกี่ยวกับการ สะเดาะเคราะห์ เสริมบารมี กำจัด สิ่งไม่ดีออกไป 4. การทำ กิจกรรมใน บริเวณวัด เป็น การใช้พื้นที่สร้าง บรรยากาศ	1. ผู้ร่วมกิจกรรม สามารถเลือกสีโคม ที่ชอบก่อนทำ กิจกรรม 2. การเรียนรู้ ความหมาย ความ เชื่อของโคมห่ม่า เต้า 3. การบอกถึงที่มา ของวัสดุอย่างไม้ไผ่ ว่าเอามาจากคนใน ชุมชนเพื่อกระจาย รายได้สู่ชุมชน	1. การได้สัมผัส กระบวนการผลิต เครื่องปั้นดินเผา จริง ๆ 2. ทราบถึงที่มา และคุณสมบัติ พิเศษของดินชุมชน บ่อสวก 3. การจัดกิจกรรม ในสถานที่จริง ที่มี เตาเผาโบราณ	1. เรียนรู้ความหมาย ความเชื่อ และ กระบวนการสาน ของตาแหลวและม้า หลากสี 2. สีเส้นที่สวยงามของ ไม้ไผ่ 3. การสาธิตจาก ปราชญ์ชาวบ้าน	ร่วมเรียนรู้ ทดลอง ปฏิบัติและสร้างสรรค์ ชิ้นงานในกิจกรรม พร้อมกัน ผ่านสื่อ วิดีโอที่ศูนย์การเรียนรู้ สอนผ่านทาง Facebook page : Chiang Mai City of Crafts and Folk Art ด้วยวัสดุอุปกรณ์แบบ ดั้งเดิมที่ปราชญ์ ชาวบ้านใช้ทำจริง ๆ

1. การทำตุ๊ก ก้าคิง	2. โคมหมาเต้า เมืองน่าน	3. คนปั้นดินถิ่น ฐานโบราณคดี	4. ชุดกล่องความรู้ ตาแหลวและม้าหลากสี	5. ชุดกิจกรรมโคม ประทีป ยี่เป็ง
การวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่า				
ผู้ร่วมกิจกรรมมี สมาธิ ความ มุ่งมั่นในการทำ กิจกรรม และชื่น ชมกับผลงาน ตนเอง	ผู้ร่วมกิจกรรมมี ความตั้งใจในการ ทำกิจกรรม และชื่น ชมกับผลงานตนเอง	ผู้ร่วมกิจกรรมมี ความตั้งใจในการ ทำกิจกรรมและ ร่วมกันพูดคุย ระหว่างการทำ กิจกรรม	การแชร์และโพสภาพ ลงในสังคมออนไลน์ และการร่วมพูดคุย ระหว่างการทำ กิจกรรม	เมื่อสร้างสรรค์ผลงาน เป็นที่เรียบร้อยแล้ว โครงการจะขอความ กรุณาส่งภาพชิ้นงาน หรือร่วมโพสรูปภาพ ผลงานทาง Facebook page พร้อมพิมพ์ Caption #Learnรู้กล่องทำ ตุ๊กCrafts
อื่น ๆ ที่สังเกตพบ				
1. ถ้าจะเข้ามาทำ ต้องแจ้งล่วงหน้า โดยส่งไลน์ เขียน ชื่อ ส่วนสูง เพราะต้องเตรียม ตุ๊กให้มีความยาว เท่าส่วนสูง	1. มีอาหารและของ ว่างบริการขณะทำ กิจกรรม ราคาคน ละ 300 บาท	1. ส่วนใหญ่จะสอน การปั้นโดยใช้แทน หมุน ผู้ร่วมกิจกรรม สามารถทำได้รอบ ละ 8 คน ราคา 100 บาทต่อคน	ชุดกิจกรรมมีการ ออกแบบให้ดูอ่าน ง่าย ทำง่าย ทันสมัย เป็นลำดับขั้นตอน สามารถเรียนรู้ได้ด้วย ตนเอง	1. ผู้ที่สนใจเข้าร่วม กิจกรรม ลงทะเบียน ผ่านทางระบบออนไลน์ 2. ประกาศผลรายชื่อผู้ ที่ได้รับสิทธิเข้าร่วม กิจกรรม 3. ทางโครงการจัดส่ง ชุดอุปกรณ์ทางไปรษณีย์ 4. ผู้ร่วมกิจกรรม เรียนรู้ และทดลองปฏิบัติ ชิ้นงานในกิจกรรม พร้อมกันผ่านทางสื่อ วิดิทัศน์การเรียนการ สอนผ่านทาง Facebook page
2. ผู้ร่วมกิจกรรม จะได้ดูของท่านละ 1 อัน ราคาท่าน ละ 350 บาท	2. โคมไฟมีขนาด ใหญ่และเล็ก ทำ จากกระดาษและ ผ้าซึ่งจะทนกว่า	2. ถ้าเป็นเด็กจะให้ ปั้นโดยไม่ใช้แทน หมุน ให้ปั้นมืออัน เล็ก ๆ แทน	2. ถ้าเป็นเด็กจะให้ ปั้นโดยไม่ใช้แทน หมุน ให้ปั้นมืออัน เล็ก ๆ แทน	
	3. ความเชื่อ เกี่ยวกับคู่รักหาก ทำด้วยกันจะ สมหวังเรื่องความ รัก รักกันยาวนาน เพราะโคมเหมือน แสงสว่างแห่งรัก	3. ไม่ขายดินดิบ เนื่องจากเป็นดินที่ ชุมชนใช้ผลิตและ ทำกิจกรรม เครื่องปั้นดินเผา	3. ปัญหาของ กิจกรรม ฤดูทำนา คนไม่ค่อยเข้ามา สอน	

จากตารางที่ 15 สามารถผลการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 5 กิจกรรม ได้ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ คือ การเอาศิลปะพื้นบ้านดั้งเดิมมาเผยแพร่ โดยผู้จัดคือ ประชาชนชาวบ้าน ผู้เชี่ยวชาญ เน้นความเชื่อเรื่องความเป็นนิรมิตแก่ผู้ทำกิจกรรม และทำกิจกรรมที่ไม่อยากจนเกินไป โดยศิลปะพื้นบ้านที่ต้องการให้เห็นคุณค่าส่วนใหญ่เป็นกระดาษ เนื่องจากเป็นวัสดุที่ทำง่าย เน้นความต้องการให้เห็นคุณค่าด้านความรู้สึกและการใช้สอย เนื้อหาเรื่องราวที่มา ความเชื่อที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นนั้น รูปทรง ความงาม และการสร้างสรรค์ ตามลำดับ

2. เนื้อหา ได้แก่ ความหมาย ที่มา ประวัติของศิลปะพื้นบ้าน รวมไปถึงจนถึงความเชื่อที่แฝงอยู่ วิธีการผลิต ที่มาของวัสดุ และการนำผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมไปใช้

3. แนวทางการจัดกิจกรรม ส่วนใหญ่เป็นการจัดกิจกรรมในแหล่งผลิตศิลปะพื้นบ้านนั้น ๆ อีกรูปแบบหนึ่ง คือ ชุดกิจกรรมที่จัดส่งถึงบ้าน ซึ่งเป็นชุดกิจกรรมเบ็ดเสร็จภายในตัวและมีคู่มืออย่างละเอียด สามารถทำไปพร้อมกับชมวิดีโอออนไลน์ได้อีกด้วย หากจัดกิจกรรมในสถานที่จะเป็นการทำกิจกรรมแบบกลุ่ม แต่หากจัดกิจกรรมออนไลน์จะเป็นแบบเดี่ยวระยะเวลาที่เหมาะสมประมาณ 1 ชั่วโมง หรือขึ้นอยู่กับผู้ทำกิจกรรม โดยมีกระบวนการทำกิจกรรม ดังนี้

3.1 ขั้นนำ

วิธีที่ 1 ผู้ทำกิจกรรมเดินชมผลงานศิลปะและแหล่งผลิตพื้นบ้าน

วิธีที่ 2 ผู้จัดกิจกรรมเล่าตำนาน เรื่องราว และความหมายของศิลปะพื้นบ้าน

วิธีที่ 3 ผู้ทำกิจกรรมกรณีออนไลน์เรียนรู้ในใบความรู้หรือวิดีโอ

3.2 ขั้นปฏิบัติกิจกรรม

วิธีที่ 1 ผู้ทำกิจกรรมได้ทำกิจกรรมง่าย ๆ งานออกมาสวย ภายในระยะเวลาไม่นาน

วิธีที่ 2 ผู้ทำกิจกรรมผลิตผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมตามคู่มือที่แนบไว้ให้

3.3 ขั้นสรุป

วิธีที่ 1 ผู้ทำกิจกรรมนำผลิตภัณฑ์ที่ทำเสร็จไปเข้าร่วมกิจกรรมอื่น ๆ ต่อ เช่น ถวายวัดหรือไปจัดวางในที่ที่เหมาะสม

วิธีที่ 2 ผู้ทำกิจกรรมและผู้จัดกิจกรรมร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับกิจกรรม

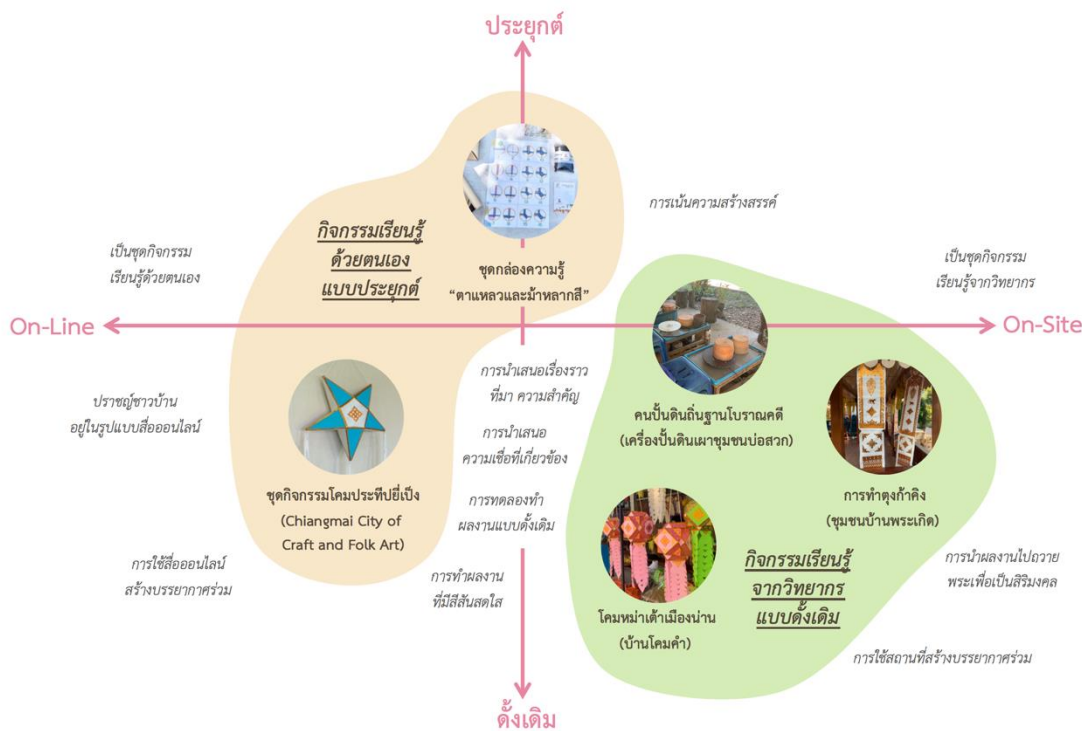
วิธีที่ 3 ผู้จัดกิจกรรมเผยแพร่ภาพผลงานนส่งคอมออนไลน์

4. คุณค่าที่ควรส่งเสริมให้เห็นในกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านตัวอย่าง ได้แก่

4.1 ที่มา ความเชื่อ ความงามของศิลปะพื้นบ้าน เช่น ลวดลาย วัสดุ ฯลฯ

4.2 การแจ้งให้ทราบถึงความยากลำบากของการนำมาซึ่งวัสดุอุปกรณ์ในชุดกิจกรรม

4.3 ผู้ทำกิจกรรมได้สัมผัสถึงการผลิตผลิตภัณฑ์ของจริง ที่ไม่ยากจนเกินไป จนส่งผลต่อความไม่ชอบและย่อท้อไปก่อนได้



ภาพที่ 22 แผนภาพตำแหน่งการออกแบบการจัดการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

1. **กิจกรรมเรียนรู้จากวิทยากรแบบดั้งเดิม** เป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมทดลองทำชิ้นงานแบบดั้งเดิม อีกทั้งผู้ร่วมกิจกรรมยังสามารถออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานจากเทคนิคการผลิตงานศิลปะพื้นบ้านได้ เป็นชุดกิจกรรมเรียนรู้จากวิทยากรในสถานที่ที่ผลิตศิลปะพื้นบ้านนั้น ซึ่งเป็นการใช้สถานที่สร้างบรรยากาศร่วม ส่วนใหญ่จะเป็นการเรียนรู้ร่วมกันเป็นหมู่คณะ การนำเสนอเรื่องราว ที่มา ความสำคัญ และความเชื่อที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงการนำชิ้นงานไปถวายพระเพื่อเป็นสิริมงคลมีส่วนช่วยทำให้เกิดการเห็นคุณค่าในอัตลักษณ์ของศิลปะพื้นบ้านเป็นอย่างมาก

2. **กิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเองแบบประยุกต์** เป็นกิจกรรมที่ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถเรียนรู้จากสื่อในชุดกิจกรรมได้ด้วยตนเองจนสามารถทำชิ้นงานได้สำเร็จ ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถเลือกได้ว่าจะทำกิจกรรมในสถานที่หรือนำกลับไปทำในสถานที่หรือช่วงเวลาที่สะดวก ซึ่งจะใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างบรรยากาศร่วม ประชาชนชาวบ้านอยู่ในรูปแบบสื่อออนไลน์ การทำชิ้นงานจะมีสีสันสดใส

1.3 ผลการสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวต่อรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรม

จากการสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีอายุ 19 ปีขึ้นไป จำนวน 100 คน (อ้างจากตารางสำเร็จรูปของ Yamane จากขนาดของกลุ่มตัวอย่างจากประชากรที่มีขนาดมากกว่า 100,000 คน ความคลาดเคลื่อนที่ผู้วิจัยยอมรับได้เท่ากับ 10% คน) สุ่มตัวอย่างโดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก คือ นักท่องเที่ยวที่อาศัยอยู่ทั่วประเทศไทย สัญชาติไทย และเคยมาเที่ยวจังหวัดน่าน ในระหว่างวันที่ 15 ธันวาคม – 24 ธันวาคม 2564 ทำการสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวต่อรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ด้วยแบบสำรวจความเห็น ซึ่งได้เผยแพร่ในรูปแบบสังคมออนไลน์ ได้แก่ กลุ่ม Line Instagram ส่วนตัว Facebook Page ได้แก่ ที่นี้เวียงสา Facebook Group ได้แก่ หลงรักน่าน น่านน่าเที่ยว ซึ่งเป็น Page และ Group ที่มีสมาชิกติดตามจำนวนมาก (มากกว่า 40,000 - 700,000 คน) สรุปผลรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรม ดังนี้

1.3.1 ข้อมูลทั่วไปของนักท่องเที่ยว

ตารางที่ 17 ข้อมูลทั่วไปของนักท่องเที่ยว

ข้อมูลทั่วไปของนักท่องเที่ยว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
1) ชาย	34	34
2) หญิง	59	59
3) ไม่ต้องการระบุ	7	7
2. อายุ		
1) 19 – 24 ปี	15	15
2) 25 – 35 ปี	44	44
3) 36 - 59 ปี	37	37
4) 60 ปีขึ้นไป	4	4
3. การศึกษา		
1) ประถมศึกษา	1	1
2) มัธยมศึกษา	5	5
3) อนุปริญญาหรือเทียบเท่า	4	4
4) ปริญญาตรี	55	55
5) ปริญญาโท	31	31
6) ปริญญาเอก	4	4

ข้อมูลทั่วไปของนักท่องเที่ยว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
4. ประสบการณ์ทำกิจกรรมศิลปะ		
1) ไม่เคยทำ	28	28
2) เคยทำ 1 ครั้ง	9	9
3) เคยทำ 2-5 ครั้ง	21	21
4) เคยทำมากกว่า 5 ครั้ง	42	42
5. ภูมิภาค		
1) ภาคเหนือ	25	25
2) ภาคกลาง	48	48
3) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	10	10
4) ภาคใต้	8	8
5) ภาคตะวันออก	5	5
6) ภาคตะวันตก	4	4
6. จำนวนการเคยไปเที่ยวจังหวัดน่าน		
1) 1-2 ครั้ง	47	47
2) 3-4 ครั้ง	19	19
3) มากกว่า 5 ครั้ง	34	34
7. การเดินทางไปเที่ยวจังหวัดน่านครั้งล่าสุด		
1) ไม่เกิน 1 ปีที่แล้ว	44	44
2) 2 - 3 ปีที่แล้ว	38	38
3) มากกว่า 4 ปีที่แล้ว	18	18
8. การทราบข้อมูลเกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน		
1) รู้จัก	74	74
2) ไม่รู้จัก	26	26

ข้อมูลทั่วไปของนักท่องเที่ยว จำนวน 100 คน (n=100) นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 59 รองลงมาเป็นเพศชายร้อยละ 34 และไม่ต้องการระบุร้อยละ 7 ตามลำดับ ผู้ตอบส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 25 – 35 ปี ร้อยละ 44 รองลงมาเป็น 36 – 59 ปี ร้อยละ 37, 19 – 24 ปี ร้อยละ 15 และ 60 ปีขึ้นไป ร้อยละ 4 ตามลำดับ นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาสูงสุดอยู่ในระดับปริญญาตรีร้อยละ 55 รองลงมาเป็น ระดับปริญญาโทร้อยละ 31, ระดับมัธยมศึกษาร้อยละ 5, ระดับ

อนุปริญญาหรือเทียบเท่าร้อยละ 4, ระดับปริญญาเอกร้อยละ 4 และระดับประถมศึกษาร้อยละ 1 ตามลำดับ ประสบการณ์ทำกิจกรรมศิลปะของนักท่องเที่ยวนั้นส่วนใหญ่เคยทำมากกว่า 5 ครั้ง ร้อยละ 42 รองลงมาเป็น ไม่เคยทำ ร้อยละ 28, เคยทำ 2-5 ครั้ง ร้อยละ 21 และ เคยทำ 1 ครั้ง ร้อยละ 9 ตามลำดับ นักท่องเที่ยวนั้นส่วนใหญ่มีภูมิลำเนาอยู่ในภาคกลาง ร้อยละ 48 รองลงมาเป็น ภาคเหนือ ร้อยละ 25, ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 10, ภาคใต้ ร้อยละ 8, ภาคตะวันออก ร้อยละ 5, ภาคตะวันตก ร้อยละ 4 ตามลำดับ โดยส่วนใหญ่เคยไปเที่ยวจังหวัดน่าน 1-2 ครั้ง ร้อยละ 47 รองลงมา เป็น มากกว่า 5 ครั้ง ร้อยละ 34 และ 3-4 ครั้ง ร้อยละ 19 ตามลำดับ ส่วนใหญ่ไปเที่ยวจังหวัดน่าน ครั้งล่าสุดเป็นเวลาไม่เกิน 1 ปีที่แล้ว ร้อยละ 44 รองลงมาเป็น 2-3 ปีที่แล้ว ร้อยละ 38 และมากกว่า 4 ปีที่แล้ว ร้อยละ 18 ตามลำดับ ส่วนใหญ่ร้อยละ 74 รู้จักผ้าทอจังหวัดน่านอยู่แล้ว และมีร้อยละ 26 ที่ไม่รู้จักรัก

1.3.2 ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวยังต่อรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

1) ด้านเนื้อหา

1.1 ประสบการณ์เดิมของนักท่องเที่ยวยังในคำว่า “ผ้าทอจังหวัดน่าน”

ผลการตอบแบบสอบถามจาก นักท่องเที่ยวจำนวน 100 คน (n=100) มีประสบการณ์เดิมของนักท่องเที่ยวยังในคำว่า “ผ้าทอจังหวัดน่าน” ตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 18 ประสบการณ์เดิมของนักท่องเที่ยวยังในคำว่า “ผ้าทอจังหวัดน่าน”

ประสบการณ์เดิมของนักท่องเที่ยวยังในคำว่า “ผ้าทอจังหวัดน่าน”	จำนวน (คน)
1. ผ้าทอไทลื้อ	9
2. ผ้าทอลายน้ำไหล	30
3. ผ้าซิ่นพื้นเมือง ที่มีลวดลายสวยงาม เป็นเอกลักษณ์ประจำจังหวัด	14
4. ลวดลายที่เป็นตัวแทนวัฒนธรรมชาติพันธุ์	6
5. ผ้านุ่งของปู้ม่านย่าม่าน	4
6. เสื้อผ้าฝ้ายทอมือ	5
7. ผ้าซิ่นมัดก่าน	1
8. ลำดวนผ้าทอ	3
9. แพรผ้าฝ้าย	1
10. วิถีชีวิตที่สวยงาม ธรรมชาติที่สวยงาม สถานที่ท่องเที่ยว ภูเขาสูง หมอก	3
11. ผ้าทอชุมชนบ้านป่อสวก	2

ประสบการณ์เดิมของนักท่องเที่ยวในคำว่า “ผ้าทอจังหวัดน่าน”	จำนวน (คน)
12. เวียงสา	1
13. ชื่นม่าน	1
14. ชื่นคำเคิบ	1
15. ผ้าชิ้นตีนจก	2
16. ผ้าที่ห้อยตามโคมไฟ ผ้าคลุมไหล่ ผ้าปักชาวเขา	3
17. ย้อมสีธรรมชาติ	1
18. ผู้หญิงน่านจะใส่ชุดพื้นเมืองทำบุญวันพระ	1
19. แพนชั่น	1
20. แม่ฮื้อย	1

โดยผลพบว่าเมื่อพูดถึงผ้าทอจังหวัดน่าน นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่จะนึกถึง ผ้าทอลายน้ำไหลมากที่สุด 30 คน รองลงมาเป็นผ้าชิ้นพื้นเมือง ที่มีลวดลายสวยงาม เป็นเอกลักษณ์ประจำจังหวัด 14 คน และ ผ้าทอไทลื้อจำนวน 9 คน

1.2 ความรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านของนักท่องเที่ยว

ตารางที่ 19 ความรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านของนักท่องเที่ยว

ความรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านของนักท่องเที่ยว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. มากที่สุด (5)	4	4
2. มาก (4)	10	10
3. ปานกลาง (3)	21	21
4. น้อย (2)	29	29
5. น้อยที่สุด (1)	36	36
ผลสถิติ		
ค่าเฉลี่ย = 2.17	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.146	

ผลพบว่าจากนักท่องเที่ยวทั้งหมด จำนวน 100 คน (n=100) ส่วนใหญ่ระบุว่าตนเองมีความรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านอยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 36 คน (36%) รองลงมาเป็นระดับน้อย จำนวน 29 คน (29%), ระดับปานกลาง จำนวน 21 คน (21%), ระดับมาก จำนวน 10 คน (10%)

และ ระดับมากที่สุด จำนวน 4 คน (4%) ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.146 ($\bar{x} = 2.17$, S.D. = 1.146) แปลผลได้ว่าค่าเฉลี่ยระดับความรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านของนักท่องเที่ยวอยู่ในระดับน้อย โดยผลส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสามารถวิเคราะห์ออกมาได้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามตอบใกล้เคียงกันหรือเหมือน ๆ กัน

1.3 ความคาดหวังของนักท่องเที่ยวในการเรียนรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน

ผลการตอบแบบสอบถามจาก นักท่องเที่ยวจำนวน 100 คน (n=100) มีความคาดหวังในการเรียนรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน ในประเด็นตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 20 ความคาดหวังของนักท่องเที่ยวในการเรียนรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน

ความคาดหวังของนักท่องเที่ยวในการเรียนรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน	จำนวน (คน)
1. อัตลักษณ์ แตกต่างอย่างเห็นเห็นได้ชัดจากผ้าทอที่อื่น (เพื่อใช้ represent เป็นสัญลักษณ์ประจำท้องถิ่น)	10
2. ลวดลาย	25
3. ความหมายของลวดลาย (Symbolic meaning)	4
4. ประวัติความเป็นมาของลาย (story telling ของลายผ้าอิงทางประวัติศาสตร์ของน่านอย่างไร)	15
5. ความเชื่อหรือภูมิปัญญา	1
6. วิธีการทอและกระบวนการผลิตตั้งแต่เริ่ม จนสำเร็จ	26
7. การย้อมสีผ้า	1
8. ความหมายของสี และวาระที่ใช้	1
9. วัสดุอุปกรณ์ วัสดุดิบ	5
10. การนำไปประยุกต์ใช้	7
11. ประวัติผ้าทอ แรงบันดาลใจที่เป็นต้นกำเนิด	9
12. ร่วมสมัย การเข้าถึงที่ง่าย และน่าสนใจ เข้ากับ lifestyle ของคนในยุคปัจจุบัน	4
13. คุณค่า	2
14. การอนุรักษ์	2
15. เนื้อผ้า	1

โดยผลพบว่าส่วนใหญ่ต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการทอและกระบวนการผลิตตั้งแต่เริ่ม จนสำเร็จ จำนวน 26 คน รองลงมาต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับลวดลาย จำนวน 25 คน และประวัติความเป็นมาของลาย (story telling ของลายผ้าอิงทางประวัติศาสตร์ของน่านอย่างไร) จำนวน 15 คน

1.4 ความสนใจของนักท่องเที่ยวในอัตลักษณ์ผ้าทอจังหวัดน่าน

ตารางที่ 21 ความสนใจของนักท่องเที่ยวในอัตลักษณ์ผ้าทอจังหวัดน่าน

ความสนใจของนักท่องเที่ยวในอัตลักษณ์ผ้าทอจังหวัดน่าน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. กรรมวิธีการผลิต	16	16
2. ลวดลาย	68	68
3. สีเส้น	12	12
4. ชนิดของผ้า	4	4

ผลพบว่าจากอัตลักษณ์ผ้าทอจังหวัดน่าน 4 ด้าน จากนักท่องเที่ยวจำนวน 100 คน (n=100) ส่วนใหญ่สนใจด้านลวดลายมากที่สุด ร้อยละ 68 รองลงมาเป็นกรรมวิธีการผลิตร้อยละ 16, สีเส้น ร้อยละ 12 และ ชนิดของผ้าร้อยละ 4 ตามลำดับ

2) ด้านรูปแบบกิจกรรม

2.1 ลักษณะของกิจกรรมศิลปะที่นักท่องเที่ยวชื่นชอบ

ตารางที่ 22 ลักษณะของกิจกรรมศิลปะที่นักท่องเที่ยวชื่นชอบ

ลักษณะของกิจกรรมศิลปะที่นักท่องเที่ยวชื่นชอบ	จำนวน
1. วาดรูประบายสี	49
2. งานประดิษฐ์ของใช้	43
3. งานกระดาษ	33
4. งานเย็บ ปัก ถัก ร้อย	47
5. อื่น ๆ งาน craft ดนตรี มัดย้อม งานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมพื้นถิ่น ถ่ายภาพ	5

ผลพบว่าจากนักท่องเที่ยวจำนวน 100 คน (n=100) ส่วนใหญ่ชอบกิจกรรมศิลปะในลักษณะการวาดรูประบายสี จำนวน 49 คน รองลงมาเป็นงานเย็บปักถักร้อย 47 คน, งานประดิษฐ์ของใช้ 43 คน, งานกระดาษ 33 คน และอื่น ๆ เช่น งาน craft ดนตรี มัดย้อม งานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมพื้นถิ่น ถ่ายภาพ จำนวน 5 คน ตามลำดับ

2.2 นักท่องเที่ยวเกี่ยวกับกิจกรรมศิลปะในลักษณะแบบเดี่ยวหรือแบบกลุ่มร่วมกับผู้อื่น

จากนักท่องเที่ยวจำนวน 100 คน (n=100) เป็นผู้ที่ชอบทำกิจกรรมศิลปะในลักษณะแบบเดี่ยว จำนวน 66 คน และชอบทำกิจกรรมศิลปะในลักษณะแบบกลุ่มร่วมกับผู้อื่น จำนวน 34 คน โดยมีเหตุผลที่ชอบตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 23 นักท่องเที่ยวเกี่ยวกับกิจกรรมศิลปะในลักษณะแบบเดี่ยวหรือแบบกลุ่มร่วมกับผู้อื่น

เหตุผล		จำนวน (คน)
ชอบทำ กิจกรรมศิลปะ ในลักษณะแบบ เดี่ยว จำนวน 66 คน	1. ง่าย สะดวก มีความเป็นส่วนตัว ได้ใช้สมาธิ ไม่ชอบเปรียบเทียบกับใคร	22
	2. มีอิสระในการทำ รูปแบบการสร้างสรรค์งานตามแบบของตนเอง	14
	3. ควบคุมได้ง่าย ไม่วุ่นวาย	4
	4. โรคระบาด	1
	5. ได้ชิ้นงานของตัวเอง มีความภูมิใจในผลงานที่ได้มากกว่า	2
	6. ได้เรียนรู้ทุกกระบวนการด้วยตนเอง	2
	7. ศิลปะมีความปัจเจก ความพอใจของแต่ละบุคคลย่อมแตกต่างกัน รสนิยมและความชอบส่วนบุคคล ความเห็นในเรื่องความสวยงาม	8
	8. หลีกเลี่ยงความคิดเห็นที่ไม่ตรงกันซึ่งอาจนำมาสู่ความขัดแย้ง	1
	9. ชอบไปเที่ยวคนเดียว ทำสิ่งต่าง ๆ คนเดียว	1
	10. การทำแบบเดี่ยวจะสามารถเจาะลึกข้อมูลมากกว่าแบบกลุ่ม	1
	11. ไม่เก้ง ไม่ต้องคำนึงถึงทักษะฝีมือที่ต่างกัน	2

เหตุผล		จำนวน (คน)
ชอบทำ กิจกรรมศิลปะ ในลักษณะแบบ กลุ่มร่วมกับ ผู้อื่น จำนวน 34 คน	1. งานบางชนิดต้องใช้คนในกรรมวิธีมากกว่าหนึ่งคน การปฏิสัมพันธ์ กัน	3
	2. สนุก ไม่เหงา	3
	3. ทำคนเดียวไม่เป็น	2
	4. ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยกันแสดงความคิดเห็นและพัฒนา ร่วมคิดร่วมทำ	8
	5. ชอบการทำงานเป็นทีม	3
	6. จะเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มาจากหลายแนวคิดร่วมกัน ความคิด สร้างสรรค์มักเกิดขึ้นจากผู้คนที่หลากหลาย	3

ผลพบว่าผู้ที่ชอบทำกิจกรรมศิลปะในลักษณะแบบเดี่ยว จากจำนวน 66 คน เหตุผลที่ถูกระบุไว้มากที่สุด คือ ง่าย สะดวก มีความเป็นส่วนตัว ได้ใช้สมาธิ ไม่ชอบเปรียบเทียบกับใคร จำนวน 22 คน และสำหรับผู้ที่ชอบทำกิจกรรมศิลปะในลักษณะแบบกลุ่มร่วมกับผู้อื่น จากจำนวน 34 คน เหตุผลที่ถูกระบุไว้มากที่สุด คือ ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยกันแสดงความคิดเห็นและพัฒนา ร่วมคิดร่วมทำ จำนวน 8 คน

2.3 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมศิลปะ

ตารางที่ 24 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมศิลปะ

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมศิลปะ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. 30 นาที	9	9
2. 1 ชั่วโมง	44	44
3. 2-3 ชั่วโมง	39	39
4. 4-5 ชั่วโมง	0	0
5. 6-7 ชั่วโมง	0	0
6. มากกว่า 7 ชั่วโมง	8	8

ผลพบว่าจากนักท่องเที่ยวจำนวน 100 คน (n=100) ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการจัดกิจกรรมศิลปะใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง จำนวน 44 คน รองลงมาเป็น 2-3 ชั่วโมง จำนวน 39 คน, 30 นาที จำนวน 9 คน และมากกว่า 7 ชั่วโมง จำนวน 8 คน ตามลำดับ

2.4 ความสนใจของนักท่องเที่ยวที่จะเข้าร่วม หากมีการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านภาคเหนือ

จากนักท่องเที่ยวจำนวน 100 คน (n=100) ถ้ามีการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านภาคเหนือ จะมีผู้สนใจเข้าร่วม จำนวน 95 คน และไม่สนใจเข้าร่วม จำนวน 5 คน โดยมีเหตุผลตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 25 ความสนใจของนักท่องเที่ยวที่จะเข้าร่วม หากมีการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านภาคเหนือ

	เหตุผล	จำนวน (คน)
สนใจเข้าร่วม จำนวน 95 คน	1. อยากเห็นแนวทางการต่อยอดโอเดียดและลักษณะกิจกรรม	4
	2. นำความรู้มาประยุกต์ใช้กับงานสอน	1
	3. ผ้าพื้นเมืองและศิลปะล้านนามีความน่าสนใจ เป็นเอกลักษณ์ อยากศึกษาวัฒนธรรม ทำงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับทางล้านนา ต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมเชิงลึก	28
	4. เป็นคนชอบลองทำอะไรใหม่ๆ ให้ชีวิตไม่จำเจ	1
	5. มีความสนใจในกิจกรรมศิลปะ	10
	6. ทำให้การเที่ยวสนุกขึ้น และเข้าใจความเป็นน่านมากขึ้น	2
	ชอบจังหวัดน่าน	7
	อนุรักษ์และสืบทอดศิลปวัฒนธรรม	5
	ผ่อนคลาย คลายเครียด ยกระดับจิตใจมนุษย์	2
	เพิ่มพูนประสบการณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ	8
	พัฒนาชุมชน	2
	ไม่ค่อยมีคนจัด	1
	ไม่สนใจเข้าร่วม จำนวน 5 คน	เฉย ๆ กับ folk art
ซื้อกิจกรรมอ่านแล้วรู้สึกจริงจัง ไม่น่าสนุก		1
ไม่สะดวกไป ไม่มีเวลาว่าง		2

ผลพบว่าผู้ที่สนใจจะเข้าร่วม จากจำนวน 95 คน เหตุผลที่ถูกระบุไว้มากที่สุด คือ ผ่าพื้นเมือง และศิลปะล้านนามีความน่าสนใจ เป็นเอกลักษณ์ อยากรู้จักชาววัฒนธรรม ทำงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับทางล้านนา ต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมเชิงลึก จำนวน 28 คน และสำหรับผู้ไม่สนใจจะเข้าร่วม จากจำนวน 5 คน เหตุผลที่ถูกระบุไว้มากที่สุด คือ ไม่สะดวกไป ไม่มีเวลาว่าง จำนวน 2 คน

2.5 ความคาดหวังของนักท่องเที่ยวหลังทำกิจกรรมศิลปะ

ตารางที่ 26 ความคาดหวังของนักท่องเที่ยวหลังทำกิจกรรมศิลปะ

ความคาดหวังของนักท่องเที่ยวหลังทำกิจกรรมศิลปะ	จำนวน (คน)
1. รู้ข้อมูลเกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านมากขึ้น	63
2. ได้ทำงานศิลปะ งานประดิษฐ์เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน	68
3. สามารถนำผลงานจากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	40
4. สามารถนำความรู้ ทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	53

ผลพบว่าความคาดหวังหลังทำกิจกรรมศิลปะ ข้อที่มีความถี่ในการตอบมากที่สุด คือ ได้ทำงานศิลปะ งานประดิษฐ์เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน จำนวน 68 คน รองลงมาเป็น รู้ข้อมูลเกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านมากขึ้น จำนวน 63 คน, สามารถนำความรู้ ทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ จำนวน 53 คน และ สามารถนำผลงานจากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ จำนวน 40 คน

3) ด้านสื่อในกิจกรรม

3.1 สื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรมศิลปะ

ตารางที่ 27 สื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรมศิลปะ

สื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรมศิลปะ	จำนวน (คน)
1. ใบความรู้ที่พิมพ์ออกมา	27
2. หนังสือที่พิมพ์ออกมา	9
3. ภาพประกอบ	48
4. คลิปวิดีโอสั้น ๆ	75
5. สไลด์ข้อมูลประกอบภาพ	32
6. เว็บไซต์	36
7. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)	22
8. แผนภาพอินโฟกราฟิก (Infographic)	51
9. อื่น ๆ ตัวอย่างผ้าทอพื้นเมืองจริง ตัวอย่างหรือแบบจำลองขั้นตอนกระบวนการที่ทันสมัย ผสมผสานหลายๆแบบ ทำพร้อมกันผ่าน zoom	3

ผลพบว่ารูปแบบสื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสม ข้อที่มีความถี่ในการตอบมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ คลิปวิดีโอสั้น ๆ จำนวน 75 คน รองลงมาเป็น แผนภาพอินโฟกราฟิก (Infographic) จำนวน 51 คน และภาพประกอบ จำนวน 48 คน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.2 การใช้สังคมออนไลน์ของนักท่องเที่ยว

ตารางที่ 28 การใช้สังคมออนไลน์ของนักท่องเที่ยว

การใช้สังคมออนไลน์ของนักท่องเที่ยว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. Line	18	18
2. Facebook	57	57
3. Instagram	19	19
4. Twitter	6	6
5. TikTok	0	0
6. อื่น ๆ	0	0

ผลพบว่า จากนักท่องเที่ยวจำนวน 100 คน (n=100) รูปแบบสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ส่วนใหญ่เป็น Facebook ร้อยละ 57 รองลงมาเป็น Instagram ร้อยละ 19, Line ร้อยละ 18 และ Twitter ร้อยละ 6 ตามลำดับ

3.3 สีสันของชุดกิจกรรม

ตารางที่ 29 สีสันของชุดกิจกรรม

สีสันของชุดกิจกรรม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. สีสันเรียบง่ายไม่ฉูดฉาด	40	40
2. สีสันสดใส	46	46
3. สีสันเข้มชัดเจน	11	11
4. สีขาวดำ	3	3

ผลพบว่า จากนักท่องเที่ยวจำนวน 100 คน (n=100) สีสันของชุดกิจกรรมที่ชอบส่วนใหญ่มีสีสันสดใส ร้อยละ 46 รองลงมาเป็นสีสันเรียบง่ายไม่ฉูดฉาด ร้อยละ 40, สีสันเข้มชัดเจน ร้อยละ 11 และ สีขาวดำ ร้อยละ 3 ตามลำดับ

1.3.3 ความคิดเห็นเพิ่มเติม

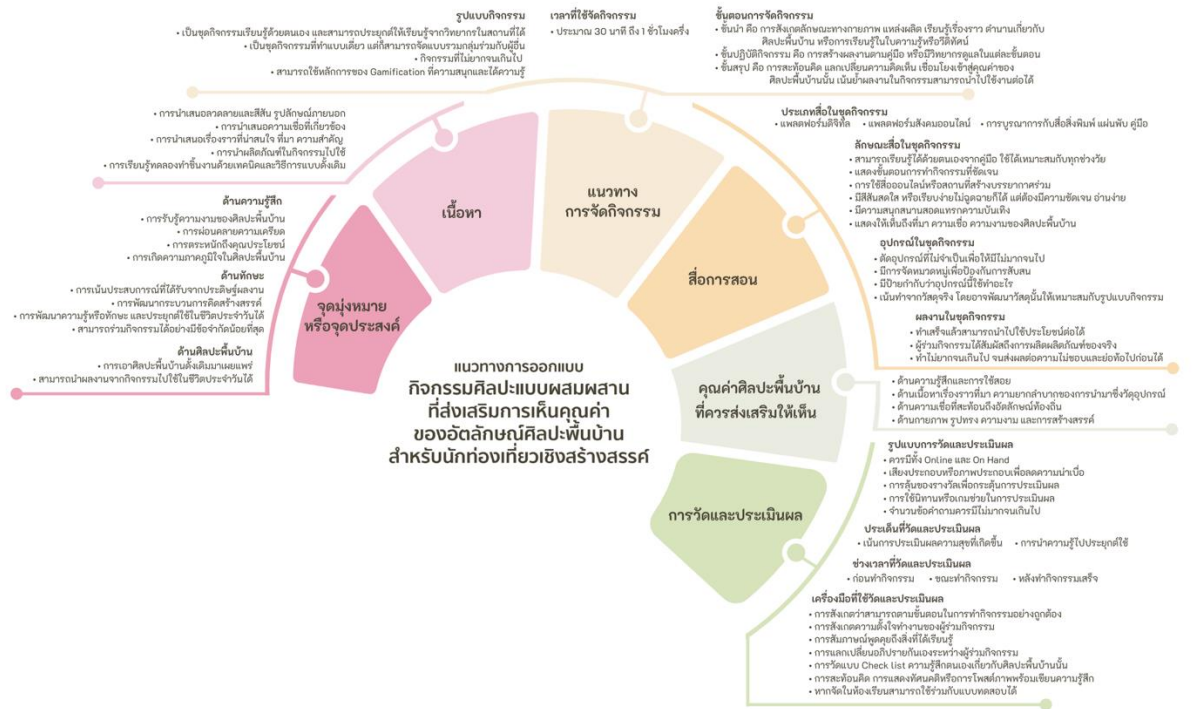
นักท่องเที่ยวมีความคิดเห็นเพิ่มเติม ดังนี้

1. การทอผ้า ภาพจิตรกรรม ดนตรี ยังเป็นที่น่าสนใจในการเรียนรู้และช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ ถ้าทำให้คนในชุมชนนั้นเห็นคุณค่าและทำประโยชน์แก่ชุมชนได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม งานศิลป์จึงช่วยได้ง่ายต่อการดึงดูดนักท่องเที่ยว
2. การจัดกิจกรรม ควรอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลเรื่องโรคติดต่อ ความปลอดภัยของทรัพย์สินอย่างเคร่งครัด
3. อยากจะให้ผู้ที่เรียนรู้และอยากให้ประชาสัมพันธ์และเป็นจุดท่องเที่ยววัฒนธรรมที่ดีกว่าเดิม
4. อยากเห็นกิจกรรมศิลปะที่มีความต่อเนื่อง และสามารถนำไปใช้ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านอัตลักษณ์ในท้องถิ่นได้จริง และยั่งยืน
5. น่าจะได้รับความรู้และการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ทรงคุณค่าโดยให้พื้นฐานวัฒนธรรมเดิมผสมผสานจนได้ผลิตภัณฑ์ที่ทรงคุณค่าและเกิดประโยชน์กับชุมชน

6. อยากเข้าร่วมครับ อยากให้จัดกิจกรรมเร็วๆนี้ครับ
7. ควรพิจารณาว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นจะเป็นการลดทอนคุณค่าทางวัฒนธรรม หรือไม่
8. อยากให้มีการเผยแพร่ศิลปะพื้นเมืองของน่าน โดยส่วนตัวชอบความสงบ เรียบง่ายของวิถีชีวิตชาวน่าน แม้ปัจจุบันจะเริ่มเปลี่ยนไปทาง commercial ในบางพื้นที่ แต่ story ของวัฒนธรรมน่านยังขายได้
9. สนใจวัฒนธรรมพื้นบ้าน แต่มีโอกาสนัดสัมผัสแค่กลุ่มไทยลื้อ อยากรู้จักกลุ่มอื่น ๆ อีก
- 10.อยากให้มีกลุ่มส่งเสริมให้ผ้าทอจังหวัดน่านเป็นที่รู้จักในระดับโลก
- 11.ชุดกิจกรรมที่มีลวดลายดัดแปลง หรือ symbolized มาจากผ้าทอน่าน

1.4 แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

จากผลการค้นคว้าข้อมูลจาก เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ การสังเกตการออกแบบการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และการสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยว สามารถวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของแนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้าน สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วย จุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ เนื้อหา แนวทางการจัดกิจกรรม สื่อการสอน คุณค่าศิลปะพื้นบ้านที่ควรส่งเสริมให้เห็น และการวัดและประเมินผล รายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 23 แนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะบ้านสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
ที่มา : ผู้วิจัย

1) จุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ ได้แก่ 1) ด้านความรู้สึก คือ การรับรู้ความงามของศิลปะที่บ้าน การผ่อนคลายความเครียด ความเพลิดเพลิน การตระหนักถึงคุณค่าประโยชน์ การเกิดภาคภูมิใจในศิลปะที่บ้าน 2) ด้านทักษะ คือ การเน้นประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำงานศิลปะหรืองานประดิษฐ์ การพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ การพัฒนาความรู้หรือทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถร่วมกิจกรรมได้อย่างมีข้อจำกัดน้อยที่สุด และ 3) ด้านผลงานศิลปะที่บ้าน คือ การเอาศิลปะที่บ้านดั้งเดิมมาเผยแพร่ สามารถนำผลงานจากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2) เนื้อหา ได้แก่ การนำเสนอולวลตายและสีสัน รูปลักษณะภายนอก การนำเสนอความเชื่อที่เกี่ยวข้อง การนำเสนอเรื่องราวที่น่าสนใจ ที่มา ความสำคัญ การนำผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมไปใช้ การเรียนรู้ทดลองทำชิ้นงานด้วยเทคนิคและวิธีการแบบดั้งเดิม

3) แนวทางการจัดกิจกรรม ได้แก่ 1) รูปแบบกิจกรรม เป็นชุดกิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถประยุกต์ให้เรียนรู้จากวิทยากรในสถานที่ได้ ชุดกิจกรรมควรทำแบบเดี่ยว แต่ก็สามารถทำกิจกรรมแบบรวมกลุ่มร่วมกับผู้อื่น ที่ไม่ยากจนเกินไป เช่น ระบายสี งานเย็บปักถักร้อย งานประดิษฐ์ของใช้ และงานกระดาษ เป็นต้น สามารถใช้หลักการของ Gamification จะทำให้กิจกรรม

ดำเนินไปด้วยความสนุกและได้ความรู้ 2) เวลาที่ใช้จัดกิจกรรม ประมาณ 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมงครึ่ง

3) **ขั้นตอนการจัดกิจกรรม** เริ่มจาก 3.1) ขั้นนำ ผู้ร่วมกิจกรรมสังเกตลักษณะทางกายภาพของศิลปะพื้นบ้านในกิจกรรม แหล่งผลิต เรียนรู้เรื่องราว ตำนานเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านนั้นด้วยความสนุกสนาน ตื่นเต้น กรณีออนไลน์ใช้การเรียนรู้ในใบความรู้หรือวีดิทัศน์ 3.2) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม ผู้ร่วมกิจกรรมสร้างผลงานตามคู่มือ หรือมีวิทยากรดูแลในแต่ละขั้นตอน 3.3) ขั้นสรุป ผู้ร่วมกิจกรรมสะท้อนคิด แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชื่อมโยงเข้าสู่คุณค่าของศิลปะพื้นบ้านนั้น มีการร้อยเรื่องราวเพื่อตั้งอารมณ์นำไปสู่การเห็นคุณค่า เน้นย้ำนักท่องเที่ยวว่าผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมนั้น เมื่อทำเสร็จแล้วสามารถนำไปใช้งานต่อได้ เช่น ถวายวัดหรือไปจัดวางในที่ที่เหมาะสม และการเผยแพร่ภาพผลงานนสังคมออนไลน์

4) **คุณค่าศิลปะพื้นบ้านที่ควรส่งเสริมให้เห็น** ได้แก่ ด้านความรู้สึและการใช้สอย ด้านเนื้อหาเรื่องราวที่มา ความยากลำบากของการนำมาซึ่งวัสดุอุปกรณ์ ด้านความเชื่อที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น และด้านกายภาพ รูปทรง ความงาม และการสร้างสรรค์

5) **สื่อการสอน** ประกอบด้วย 1) **ประเภทสื่อในชุดกิจกรรม** ได้แก่ แพลตฟอรม์ดิจิทัล เช่น คลิปวีดิโอสั้น ๆ แผนภาพอินโฟกราฟิก (Infographic) และภาพประกอบ ที่สอดคล้องกับวิธีการทำกิจกรรม แพลตฟอรม์สังคมออนไลน์ที่มีคนเข้าถึงได้จำนวนมาก ค้นเคย ใช้งานง่าย และไม่ซับซ้อน เช่น Facebook Instagram Line การบูรณาการกับสื่อสิ่งพิมพ์ แผ่นพับ คู่มือ ให้ผู้ที่ไม่มีอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ก็สามารถทำกิจกรรมได้ 2) **ลักษณะสื่อในชุดกิจกรรม** ควรออกแบบให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากคู่มือ ใช้ได้เหมาะสมกับทุกช่วงวัย แสดงขั้นตอนการทำกิจกรรมที่ชัดเจน การใช้สื่อออนไลน์หรือสถานที่สร้างบรรยากาศร่วม มีสีสันสดใส หรือเรียบง่ายไม่ฉูดฉาดก็ได้ แต่ต้องมีความชัดเจน อ่านง่าย มีความสนุกสนานสอดแทรกความบันเทิง และแสดงให้เห็นถึงที่มา ความเชื่อ ความงามของศิลปะพื้นบ้าน 3) **อุปกรณ์ในชุดกิจกรรม** มีลักษณะต่อดูอุปกรณ์ที่ไม่จำเป็นเพื่อให้มีไม่มากจนไป มีการจัดหมวดหมู่เพื่อป้องกันการสับสน มีป้ายกำกับว่าอุปกรณ์นี้ใช้ทำอะไร เน้นทำจากวัสดุจริง โดยอาจพัฒนาวัสดุนั้นให้เหมาะสมกับรูปแบบกิจกรรม และ 4) **ผลงานในชุดกิจกรรม** สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อได้ ผู้ร่วมกิจกรรมได้สัมผัสถึงการผลิตผลิตภัณฑ์ของจริง ซึ่งทำไม่ยากจนเกินไป จนส่งผลต่อความไม่ชอบและย่อท้อไปก่อนได้

6) **การวัดและประเมินผล** ได้แก่ 1) **รูปแบบการวัดและประเมินผล** ควรมีทั้ง Online และ On Hand อาจใช้เสียงประกอบหรือภาพประกอบเพื่อลดความน่าเบื่อ การลุ้นของรางวัลเพื่อกระตุ้นการประเมินผล การใช้นิทานหรือเกมช่วยในการประเมินผล ส่วนจำนวนข้อคำถามควรมีไม่มากจนผู้ร่วมกิจกรรมรู้สึกท้อทดสอบ (ประมาณ 5-10 ข้อ) 2) **ประเด็นที่วัดและประเมินผล** คือ เน้นการประเมินผลความสุขที่เกิดขึ้นและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ 3) **ช่วงเวลาที่วัดและประเมินผล** สามารถวัดได้ทั้งขณะทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรมเสร็จ 4) **เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล** เช่น

การสังเกตว่าสามารถตามขั้นตอนในการทำกิจกรรมอย่างถูกต้อง การสังเกตความตั้งใจทำงานของผู้ร่วมกิจกรรม การสัมภาษณ์พูดคุยถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ การแลกเปลี่ยนอภิปรายกันเองระหว่างผู้ร่วมกิจกรรม การวัดแบบ Check list ความรู้สึกตนเองเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านนั้น การสะท้อนคิด การแสดงทัศนคติหรือการโพสต์ภาพพร้อมเขียนความรู้สึก หากจัดในห้องเรียนสามารถใช้ร่วมกับแบบทดสอบได้ แต่ต้องกระทำด้วยความระมัดระวัง ไม่ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดความเครียดจากการวัดประเมิน

7) **แนวโน้มที่มีผลต่อการออกแบบชุดกิจกรรม** ได้แก่ 1) ด้านเศรษฐกิจ ด้านกำลังซื้อที่น้อยลง หากออกแบบให้มีความน่าสนใจไม่มากพอ จะทำให้จำหน่ายไม่ได้ 2) ด้านเทคโนโลยีแพลตฟอร์มที่เกิดขึ้นสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบชุดกิจกรรมและการประชาสัมพันธ์ได้ 3) ด้านโรคระบาด บางครั้งทำให้คนมีแนวโน้มอยู่คนเดียว ลดการมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น และ 4) ด้านความคาดหวังของผู้บริโภคที่มีต่อกิจกรรมที่ต้องคุ้มค่างบเงินที่เสียไป ส่วนข้อควรระวังเกี่ยวกับการออกแบบชุดกิจกรรม คือ 1) วัยเด็กจะมองว่าการทำกิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านนั้น ทำยาก ลำบาก ควรศึกษาแนวโน้ม (Trends) เทคโนโลยี เพื่อนำเสนอเรื่องราวให้เด็กมองว่าน่าสนใจ สนุกที่จะเรียนรู้ เข้ากับยุคสมัย ลดการซ้ำซาก จำเจ 2) การที่นักท่องเที่ยวคิดว่าชุดกิจกรรมเป็นสินค้าที่ฟุ่มเฟือย

2. ผลการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน

ผลการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้านกลุ่มตัวอย่าง ด้วยการวิเคราะห์ฐานข้อมูลการออกแบบด้วย Matrix Analysis และการวางแผนภาพลักษณ์เพื่อเป็นฐานข้อมูลสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 22 ชิ้น ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน ดังนี้

- 1) ผลิตขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2560 ถึง พ.ศ. 2563
- 2) เป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้านทั้งในประเทศและต่างประเทศ
- 3) มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ของลักษณะของที่ระลึก
- 4) สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านของสถานที่นั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี

มีผลการวิจัย ดังนี้

2.1 ผลการวิเคราะห์ฐานข้อมูลการออกแบบของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่างด้วย Matrix Analysis

ปริมาณ โดยตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่นำมาศึกษาจำนวน 22 ชิ้น ผลิตขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2560 ถึง พ.ศ. 2563 ทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศ ได้แก่ ประเทศออสเตรเลีย ประเทศอังกฤษ สหรัฐอเมริกา ประเทศญี่ปุ่นและประเทศอินเดีย ซึ่งมีลักษณะเป็นของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ ศิลปะพื้นบ้านของแหล่งที่มาได้เป็นอย่างดี สามารถสรุปผลได้ ดังนี้ น้ำหนักของผลิตภัณฑ์โดยเฉลี่ย แล้วหนัก 596 กรัม ราคาเฉลี่ย 991 บาท ขนาดของผลิตภัณฑ์ก็มีหลากหลายขนาดแตกต่างกันไป โดยเล็กสุดจะเป็นหม้วนเทป (LaeSiam, 2563) ที่ขนาดกว้าง 1.5 เซนติเมตร ยาว 10 เมตร ส่วน กระเป๋าผ้า (HOLEN, 2564a) มีขนาดใหญ่ที่สุด 31 x 62 x 7.5 เซนติเมตร ประเภทของการออกแบบ มี 4 ประเภท คือ ประเภทของเล่นร้อยละ 11 ประเภทของตกแต่งร้อยละ 33 ประเภทเครื่องประดับ ร้อยละ 11 และมากที่สุด คือ ประเภทของใช้คิดเป็นร้อยละ 45 ของประเภทการออกแบบทั้งหมด วัสดุที่นำมาใช้ผลิต ได้แก่ ประเภทโลหะแบ่งเป็นวัสดุธรรมชาติ ร้อยละ 28 เช่น ไม้ไผ่ หินสี ไม้ หวาย สมุนไพร ฯลฯ วัสดุสังเคราะห์ ร้อยละ 61 เช่น ผ้าต่าง ๆ พลาสติก กระดาษ หนังเทียม PVC เรซิน ไนลอน Stoneware และประเภทโลหะแบ่งเป็น โลหะที่ไม่ใช่เหล็กร้อยละ 11 ได้แก่ อะลูมิเนียมและ ทองคำ ส่วนโลหะที่เป็นเหล็กไม่มีในตัวอย่างผลิตภัณฑ์ครั้งนี้ ในด้านการสร้างสรรค์ออกแบบ การ ออกแบบตกแต่งภายนอกของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก แบ่งเป็น 4 ประเภท ประเภทธรรมเนียม ซึ่ง เป็นการตกแต่งเลียนแบบธรรมชาติหรือได้รับแรงบันดาลใจมาจากสภาพแวดล้อมรอบตัว ร้อยละ 8 ประเภทสัญลักษณ์ เป็นการตกแต่งในรูปแบบศิลปะที่บุคคลในท้องที่เห็นด้วยว่าดีงาม สามารถสื่อ ความหมายบางอย่างที่ต้องการได้ ร้อยละ 58 ประเภทเรขาคณิต คือ การตกแต่งโดยใช้รูปร่าง เรขาคณิต ร้อยละ 34 และประเภทนามธรรม คือ การตกแต่งภายนอกที่ไม่แสดงให้เห็นว่าเป็นรูปอะไร มีเส้น รูปร่างอิสระ จะไม่ปรากฏในกลุ่มตัวอย่าง การสร้างผลิตภัณฑ์ให้เกิดความน่าสนใจด้วย Osborns Checklist จำแนกได้เป็น การเปลี่ยนวิธีใช้ร้อยละ 14 การพลิกมุมมองร้อยละ 22 การเพิ่ม คุณสมบัติร้อยละ 10 การลดคุณสมบัติร้อยละ 16 การแทนที่ด้วยสิ่งใหม่ร้อยละ 6 การลำดับรูปแบบ ใหม่ร้อยละ 10 การพลิกกลับร้อยละ 14 และการผสมผสานร้อยละ 8 ตามลำดับ ส่วนด้านแรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่มาจากธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อม ร้อยละ 12 และแรงบันดาลใจจาก สังคม ศิลปะและวัฒนธรรม แบ่งเป็น การใช้สอยร้อยละ 22 สิ่งแวดล้อมร้อยละ 2 วัฒนธรรมและ ประเพณีร้อยละ 12 ความเชื่อร้อยละ 12 และศิลปะพื้นบ้านร้อยละ 42 ในหมวดศิลปะพื้นบ้านนี้จะ แบ่งเป็น เครื่องปั้นดินเผา สถาปัตยกรรม งานประพันธ์ งานแกะสลัก งานโลหะ จำนวนร้อยละ 6 ใน แต่ละประเภท ส่วนงานผ้า งานกระดาษ และงานจิตรกรรม จำนวนร้อยละ 12 ในแต่ละประเภท จำนวนมากที่สุดคือเครื่องจักสานและงานปูนปั้น จำนวนร้อยละ 17 ในแต่ละประเภท

ลูกเล่นที่น่าสนใจของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่าง เช่น ภาชนะใส่ของบางอย่างผลิต ด้วยมือทุกขั้นตอน มาตรฐาน Microwave-Safe หรือวัสดุและการสีย้อมเป็นมิตรกับธรรมชาติ มีการ กำหนดอายุสำหรับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เป็นของเล่น ผลิตภัณฑ์สามารถใช้งานได้หลากหลาย

สังเกตจากตราประทับที่สามารถประทับได้หลากหลายแบบ (Tomikohan, 2564) โดยผู้ใช้เป็นคนจัดวางตำแหน่งและสีด้วยตนเอง และยาตมที่มีกลิ่นตามลวดลายบรรจุภัณฑ์ (HOLEN, 2564b) รวมไปถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความแตกต่างไปจากที่มีเพื่อดึงดูดความสนใจตามแนวคิด “Crazy Japan” ของประเทศญี่ปุ่น (Million Girls Project, 2560) ความสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากการวิเคราะห์ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีแรงบันดาลใจจากงานจักสานจะใช้วัสดุธรรมชาติ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเภทของใช้จะผลิตด้วยวัสดุสังเคราะห์ ออกแบบตกแต่งด้วยสัญลักษณ์และส่วนใหญ่เกิดจากการพลิกมุมมองที่มีแรงบันดาลใจมาจากการใช้สอย ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีแรงบันดาลใจจากความเชื่อส่วนมากจะเป็นงานศิลปะพื้นบ้านประเภทปูนปั้นเป็นรูปสัตว์ในตำนานที่ใช้การออกแบบแบบลดคุณสมบัติให้เป็นของตกแต่ง วัสดุประเภทเหล็กอย่างอะลูมิเนียมและทองคำจะถูกนำมาใช้ร่วมกับวัสดุโลหะเพื่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเภทเครื่องประดับ

ตารางที่ 31 ตารางแสดงความสัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

ตารางความสัมพันธ์ระหว่างตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
1	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	1	1	1	2	0	0	1	1	การใช้เทคนิคการผลิตงานพื้นบ้านแบบดั้งเดิม มาออกแบบงาน สีสัน ขนาดหรือรูปทรง	
2	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	1	1	1	0	0	0	2	0	1	0	1		
3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	0	0	0	2	0	1	0	0		
4	3	3	3	3	3	2	3	1	1	1	1	1	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0		
5	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	1	1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	1		การใช้ลวดลายจากงานศิลปะ มาออกแบบจัดวาง ปรับเปลี่ยน เส้น สี ให้เกิดความแปลก ผลิตภัณฑ์ของใช้
6	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	1	1	1	0	1	0	1		
7	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	0	0	0	0	0	1	0	1		
8	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	0	0	0	0	0	1	0	0		
9	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	0	2	0	0	0	0	0	1	1	1		
10	2	2	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	0	0	0	1	0	1	0	0		
11	1	2	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0		
12	2	1	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	1	1	1	0	1	ผลิตภัณฑ์ของใช้และของตกแต่งหรือลวดลายถูกลดทอนรูปดั้งเดิม ที่เกิดจากความเชื่อ วรรณกรรม ประติมากรรม, เกิดความเรียบง่าย หู
14	3	1	1	3	0	2	1	1	0	1	1	2	3	1	2	2	2	2	2	1	1	1		
15	2	1	2	1	2	3	3	2	2	2	3	3	1	3	3	3	3	2	1	1	1	0		
16	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	2	3	3	3	3	3	3	1	0	0	0	
17	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	2	3	3	3	3	2	2	0	0	0	0	
18	2	2	2	0	0	1	0	0	0	1	0	1	2	2	3	3	2	3	3	3	1	1	1	การตัดทอนรูปร่างให้เรีย
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	1	1	0	3	3	3	1	1		
20	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	3	3	3	3	3		
21	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	3	3	3		
22	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	3	3	3	ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เพิ่มให้เล่นเข้าไป นอกเหนือจาก	

จากตารางแสดงความสัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก สามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการออกแบบแบ่งเป็น 5 กลุ่มใหญ่ ดังนี้ 1) การใช้เทคนิคการผลิตงานศิลปะพื้นบ้าน

แบบดั้งเดิมมาออกแบบการใช้งาน ด้านสีสัน ด้านขนาดหรือรูปร่างใหม่ 2) การใช้ลวดลายจากงานศิลปะพื้นบ้านมาออกแบบจัดวาง ปรับเปลี่ยนรูปร่าง เส้น สี ให้เกิดความแปลกตาในผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเภทของใช้ 3) ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเภทของใช้และของตกแต่ง มีรูปร่างหรือลวดลายลดทอนจากแบบดั้งเดิมให้เกิดความเรียบง่าย หูหุรา แร้งบันดาลใจมีทั้งเกิดจากความเชื่อ ตำนานวรรณกรรม และรูปแบบของประติมากรรมปูนปั้น 4) ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเภทของใช้และของเล่น ถูกออกแบบรูปร่างและการตกแต่งภายนอกให้มีความเรียบง่าย และ 5) ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเภทของใช้ที่เพิ่มรูปแบบการเล่นเข้าไป ใช้เทคนิคการผลิตงานศิลปะพื้นบ้านแบบดั้งเดิมผสมผสานวัสดุสังเคราะห์สมัยใหม่

ตารางที่ 32 ตารางแสดงความสัมพันธ์ของคุณลักษณะผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่าง

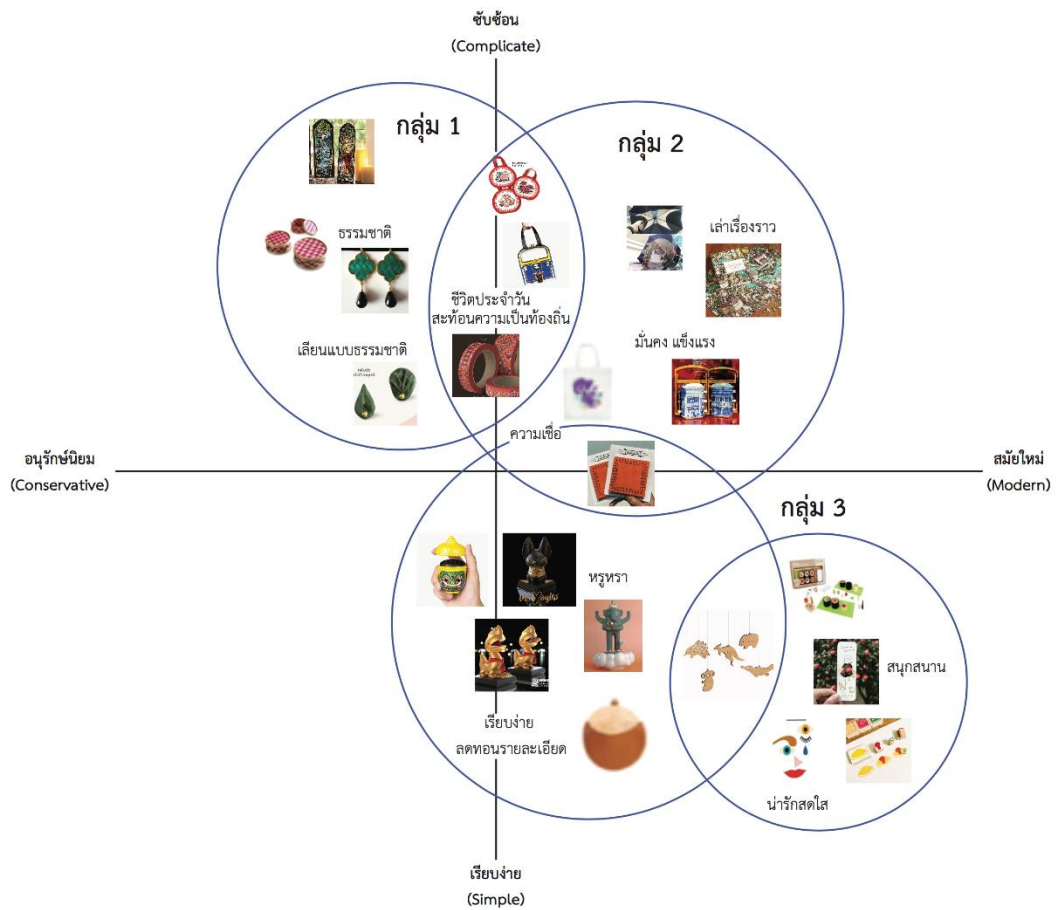
ตารางความสัมพันธ์ระหว่างคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

Character	เลียนแบบธรรมชาติ	สะท้อนความเป็นท้องถิ่น	ความเชื่อ	เล่าเรื่องราว	ธรรมชาติ	ชีวิตประจำวัน	มั่นคง แข็งแรง	เรียบง่าย ลดทอนรายละเอียด	หูหุรา	น่ารักสดใส	สนุกสนาน	
เลียนแบบธรรมชาติ	3	3	3	2	3	3	1	1	0	0	0	การสื่อความหมาย
สะท้อนความเป็นท้องถิ่น	3	3	3	3	3	3	3	1	0	1	1	- สีสันและลวดลายสื่อถึงแหล่งที่มา ทั้งด้านภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี
ความเชื่อ	3	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	ความเชื่อ
เล่าเรื่องราว	2	3	3	3	2	2	1	2	2	1	1	- สื่อถึงเรื่องราวความเป็นมาที่น่าสนใจ
ธรรมชาติ	3	3	3	2	3	3	2	1	0	1	1	วัสดุและการใช้งาน
ชีวิตประจำวัน	3	3	2	2	3	3	3	1	0	1	1	- ผลิตจากวัสดุในท้องถิ่น เป็นธรรมชาติ ปลอดภัย ปราศจากสารเคมี
มั่นคง แข็งแรง	1	3	2	1	2	3	3	3	2	2	2	- มีความมั่นคงแข็งแรง สามารถใช้ประโยชน์ได้มากกว่า 1 รูปแบบ
เรียบง่าย ลดทอนรายละเอียด	1	1	2	2	1	1	3	3	3	2	2	- ใช้ได้ในหลายโอกาสและสถานที่
หูหุรา	0	0	1	2	0	0	2	3	3	2	1	การออกแบบสร้างสรรค์
น่ารักสดใส	0	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	- ผสมผสานเทคโนโลยีที่ทันสมัย
สนุกสนาน	0	1	1	1	1	1	2	2	1	3	3	- บ่งบอกถึงรสนิยมผู้บริโภค
												- รูปทรงและสีกำลังได้รับความนิยมในช่วงนั้น ๆ
												- สร้างสรรค์แปลกใหม่

จากตารางแสดงความสัมพันธ์ของคุณลักษณะผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่าง สามารถวิเคราะห์คุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่างเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ กลุ่มที่ 1 การสื่อความหมาย คือ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีสีสันและลวดลายสื่อถึงแหล่งที่มาทั้งด้านภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต ความเชื่อ เรื่องราวความเป็นมาที่น่าสนใจ กลุ่มที่ 2 วัสดุและการใช้งาน คือ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผลิตจากวัสดุในท้องถิ่น จากธรรมชาติ ปลอดภัย ปราศจากสารเคมี มีความมั่นคงแข็งแรง มีประโยชน์มากกว่าหนึ่งรูปแบบ สามารถใช้ได้หลายโอกาส และ กลุ่มที่ 3 การออกแบบสร้างสรรค์ คือ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ทันสมัย ผสมผสานเทคโนโลยีที่ทันสมัย บ่งบอกถึงรสนิยมผู้บริโภค รูปทรงและสีกำลังได้รับความนิยมในช่วงนั้น ๆ สร้างสรรค์แปลกใหม่

ออกแบบสร้างสรรค์ คือ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ออกแบบสร้างสรรค์ ใช้รูปทรงและสีกำลังได้รับความนิยมในชวงนั้น ๆ ผสมผสานเทคโนโลยีทันสมัย บ่งบอกถึงรสนิยมผู้บริโภค

2.2 ผลการวิเคราะห์ฐานข้อมูลการออกแบบของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่างด้วย Image Scale



ภาพที่ 24 Image Scale ของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่าง

Image Scale แสดงถึงตำแหน่งของกลุ่มผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่าง สามารถแบ่งผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 อยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบอนุรักษ์นิยมและความซับซ้อน เช่น ต่างหูรูปแบบใบตองพับ (Bai Tong collection, 2561) และต่างหูจักสานไม้ไผ่ (247 Studio, 2563) แผ่นกระจกสีขนาดเล็กที่ใช้เทคนิคการผลิตด้วยมือแบบ Stained Glass โดย Museum Selection (2017) เทปกระดาษลายผ้าแพรวา (LaeSiam, 2563) กลุ่มที่ 2 อยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบสมัยใหม่และความซับซ้อน เช่น กระเป๋าผ้าลายกระสือ (CULTEES,

2564) โน้ตลายยันต์เมตตาทาหนิยม (Mutelu, 2564) ร่มลายใต้กระโปรง "Un-Burera" (Million Girls Project, 2560) ปิ่นโตเครื่องเคลือบลายครามแนว Blue & White มีลวดลายตามความชอบของผู้วาดของ Lively Ware (2564) กลุ่มที่ 3 อยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบสมัยใหม่และความเรียบง่าย แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เน้นความหรูหราเรียบง่าย เช่น บรรจุภัณฑ์ยาตมลายหनुมาน (HOLEN, 2564b) รูปปั้นเทราที่สามารถใช้วางประดับและทับกระดาษได้ (คาเซ่ สตูดิโอ, 2564) รูปปั้นพระพิฆเนศของ Wunderkammer Studio (2564) ในรูปแบบคลาสสิก และกลุ่มที่เน้นความน่ารักสดใส มีรูปแบบการเล่น เช่น โหมบายที่มีลักษณะเป็นรูปร่างของใบหน้า (MCA Store, 2564) เครื่องประดับรูปสัตว์ในออสเตรเลียที่วางขายใน Museum Victoria Store (2021) トラประทับรูปข้าวไข่เจียวที่สามารถจัดวางองค์ประกอบอย่างเหมาะสมเพื่อเทศหรือใส่กรอกบนจานได้อย่างอิสระ (Tomikohan, 2564) และที่คั่นหนังสือที่สามารถมองทะลุผ่านไปยังบรรยากาศด้านหลังได้ (Guesthouse Hitotomaru, 2564)

ดังนั้นจากตาราง Matrix Analysis (ตารางที่ 30) ตารางแสดงความสัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก (ตารางที่ 31) ตารางแสดงความสัมพันธ์ของคุณลักษณะผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก กลุ่มตัวอย่าง (ตารางที่ 32) และภาพ Image Scale ของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่าง (ภาพที่ 24) จะเป็นการสำรวจและวางแผนภาพลักษณ์เพื่อเป็นฐานข้อมูลสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ เนื่องจากในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หนึ่ง ๆ จำเป็นต้องศึกษาผลิตภัณฑ์คู่แข่ง หรือเทคโนโลยีที่ใช้อยู่ในขณะนั้น เพื่อศึกษาข้อดีข้อเสียในด้านต่าง ๆ ลักษณะพิเศษในแต่ละผลิตภัณฑ์ ตลอดจนศึกษาถึงเหตุและผลของการออกแบบทั้งรูปลักษณ์ภายนอกที่สัมพันธ์กับการใช้งานบนเงื่อนไขของเทคโนโลยีการผลิตที่เหมาะสม ดังนั้น ความสำคัญในการจัดทำฐานข้อมูล สำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาหาข้อมูล เพื่อใช้เป็นพื้นฐานความรู้ในการพัฒนาการออกแบบต่อไป (พรเทพ เลิศเทวศิริ, 2545)

2.3 รูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่นำอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ

จากการดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกตัวอย่าง ดังภาพ Image Scale (ภาพที่ 24) และตารางแสดงความสัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก (ตารางที่ 31) แสดงให้เห็นถึงรูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่นำอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ จำนวน 3 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 แบบอนุรักษ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกมีลักษณะอนุรักษ์นิยมและความซับซ้อน กล่าวคือ การใช้เทคนิคการผลิตงานศิลปะพื้นบ้านแบบดั้งเดิมที่ค่อนข้างซับซ้อน มาออกแบบให้เกิดการเปลี่ยนวิธีใช้ประกอบกับขนาดรูปร่าง สี สัน ที่สวยงาม ส่วนใหญ่จะมีรูปแบบการใช้งานได้อย่างใด

อย่างหนึ่ง เช่น การใช้วิธีการสานให้มีขนาดเล็กลงเพื่อเป็นสร้อยคอ การทำงานเซรามิคเลียนแบบการพับใบตองเพื่อทำเป็นต่างหู การนำเทคนิคงานกระจกสีมีทำเป็นเป็นสร้อยคอขนาดเล็ก และการสานด้วยวัสดุธรรมชาติย้อมสีปลอดสารพิษใช้สำหรับใส่สิ่งของ

กลุ่มที่ 2 แบบประยุกต์ ผลผลิตของทีระลิกลักษณะรูปแบบสมัยใหม่ แต่ยังคงลักษณะซับซ้อนของศิลปะพื้นบ้านบางประการ เช่น ลวดลาย เทคนิคการผลิต การสะท้อนความเชื่ออันเป็นอัตลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น หรือที่เรียกว่าการออกแบบตกแต่งแบบสัญนิยม อีกทั้งใช้วิธีการพลิกมุมมองเป็นการสร้างความโดดเด่นให้ผลิตภัณฑ์ของทีระลิก เช่น การนำอาคารบ้านเรือนมาวาดเป็นลายเส้นลงบนปิ่นโตเซรามิค การนำลายยันต์หรือลายผ้าทอมาออกแบบจัดวางใหม่เป็นลวดลายในของใช้อย่างกระดาษ Post it และเทปกาว การใช้ลายรดติกตุ๊ก ลายเถาใส่อาหาร หรือลายฝึกระสือ มาปรับสีรูปลักษณะและลายเส้นเพื่อใช้เป็นลายกระเป๋าผ้า

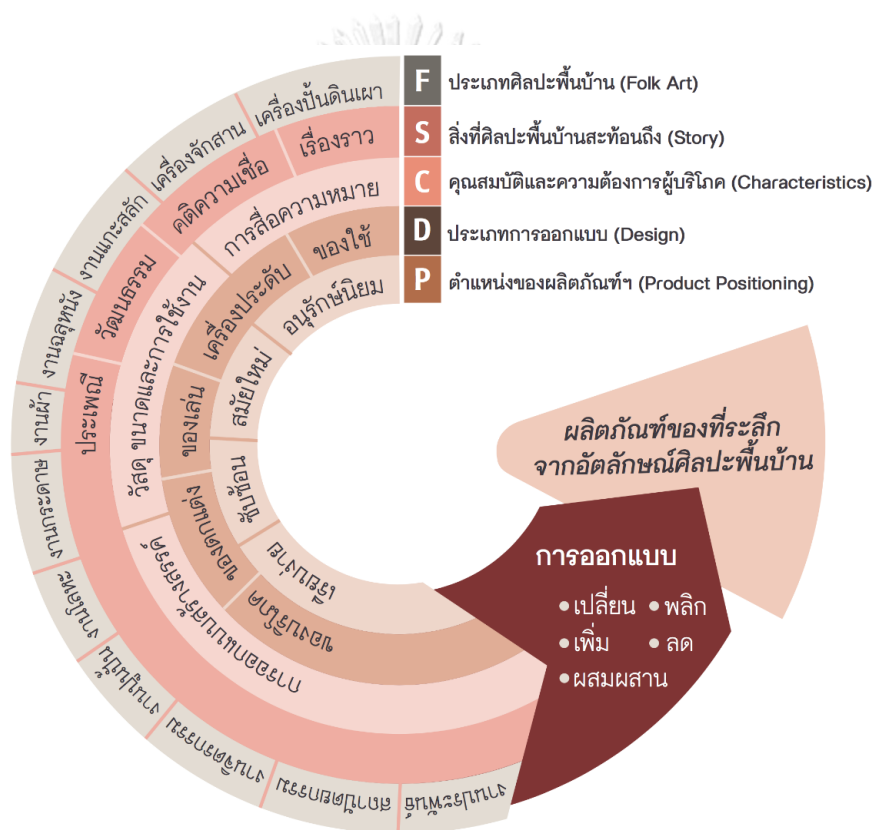
กลุ่มที่ 3 แบบสมัยนิยม ผลผลิตของทีระลิกมีลักษณะสมัยใหม่และเรียบง่าย แบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มหรูหรา ใช้การออกแบบแบบลดคุณสมบัติเพื่อให้เรียบง่ายด้วยการตัดทอนรายละเอียดจากแบบดั้งเดิม แรงบันดาลใจส่วนมากเกิดจากประติมากรรมปูนปั้น เนื่องจากมีความเป็นรูปธรรมและสามารถใช้การตกแต่งแบบเรขาคณิต อีกกลุ่ม คือ กลุ่มน่ารักสดใส เน้นสีสันสดใสส่วนมากจะมีการกำหนดอายุของผู้ใช้ เนื่องจากการเพิ่มรูปแบบการเล่นเข้าไป กลุ่มแบบสมัยนิยมนี้ใช้วัสดุสังเคราะห์สมัยใหม่อย่างพลาสติก หนังเทียม เรซิน ผสมผสานกับวัสดุธรรมชาติในกระบวนการผลิตและออกแบบ จึงทำให้ผลิตภัณฑ์ของทีระลิกโดดเด่น เป็นไปตามกระแสนิยมของผู้บริโภคสามารถใช้งานได้หลากหลายประเภทในชั้นเดียว ทั้งเป็นของใช้ ของเล่นและของประดับตกแต่ง เช่น หิมพานต์มาร์ชเมลโล่ (คาเซ่ สตูดิโอ, 2564) เป็นการนำศิลปะปูนปั้นประดับวัด มาออกแบบเพิ่มความน่ารักและใช้วัสดุที่แข็งแรง น้ำหนักเบาในการผลิต ทำให้สามารถใช้วางประดับตกแต่งและเล่นเป็นของเล่นได้ ที่คั่นหนังสือที่สามารถใช้ส่องกับสภาพแวดล้อมภายนอกที่พักของ Guesthouse Hitotomaru (2564) ประเทศญี่ปุ่น ทรายางชุด Tomikohan Delicious หรือทรายางข้าวห่อไข่ มีทั้งหมด 6 ชั้น นักท่องเที่ยวสามารถประทับเป็นภาพข้าวห่อไข่ ซึ่งสามารถออกแบบการจัดงานได้ตามความต้องการ ลงบนกระดาษเพื่อทำเป็นการ์ด ที่คั่นหนังสือ หรือปกสมุด (Tomikohan, 2564)

โดยสรุปแล้ว พบว่า ศิลปะพื้นบ้านที่นิยมนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของทีระลิก ได้แก่ เครื่องจักสาน งานปูนปั้น งานผ้า งานกระดาษ งานจิตรกรรม และเครื่องปั้นดินเผา ตามลำดับ เนื่องจากมีกระบวนการผลิต ลวดลาย รูปทรง รูปทรง สีเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของแต่ละท้องถิ่น ตรงกับที่ Bu Liyan (2019b) ได้ทำการศึกษาแล้วพบว่า อัตลักษณ์ของวัฒนธรรมที่สามารถนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของทีระลิก ได้แก่ สถาปัตยกรรมโบราณ อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ จดหมายเหตุ วรรณกรรม อาหารที่มีลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น รูปแบบของเงิน ตัวเข้าชม และการสร้างภาพจำด้วยคุณสมบัติท้องถิ่นจาก

การเลือกใช้สีผลิตภัณฑ์ที่มาจากงานสถาปัตยกรรม รวมไปถึงจนถึงการค้นหาและปรับแต่งสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมจากมรดกทางวัฒนธรรมและโบราณวัตถุที่มีอยู่

2.4 แนวทางการพิจารณาองค์ประกอบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยว “FSCDP Model”

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยวโดยใช้แรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้าน ให้สามารถผลิตออกมาแล้วจำหน่ายได้ เป็นที่ได้รับความสนใจ และมีคุณค่าในตัวผลิตภัณฑ์เอง จากการศึกษาวิจัยมีองค์ประกอบหลัก ๆ ที่เกี่ยวเนื่องกัน ดังนี้



ภาพที่ 25 FSCDP Model

F ประเภทศิลปะพื้นบ้าน (Folk Art) คือ งานศิลปหัตถกรรมประจำท้องถิ่น ได้แก่ เครื่องปั้นดินเผา เครื่องจักสาน งานแกะสลัก งานฉลุหนัง งานผ้า งานกระดาษ งานโลหะ งานปูนปั้น งานจิตรกรรม สถาปัตยกรรม งานประพันธ์ ผู้ออกแบบต้องมีการสำรวจในแหล่งท่องเที่ยวว่า ศิลปะพื้นบ้านใดที่มีความโดดเด่น ไม่เหมือนแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ และมีแนวโน้มที่จะได้รับความสนใจของนักท่องเที่ยว

S สิ่งที่ศิลปะพื้นบ้านสะท้อนถึง (Story) ศิลปะพื้นบ้านนอกจากจะผลิตมาเพื่อการใช้สอยแล้ว ยังเป็นการสะท้อน เรื่องราวคติความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณี ประจำท้องถิ่นไม่ว่าจะด้านใดด้านหนึ่ง หรือบางชิ้นก็สามารถสะท้อนได้หลายด้าน ผู้ออกแบบจึงจำเป็นต้องพิจารณาเพื่อดึงเอาอัตลักษณ์ที่ต้องการมาใช้ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจและเรื่องราวให้แก่ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

C คุณ สมบัติผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกและความต้องการของผู้บริโภค (Characteristics) สิ่งที่ต้องคำนึงถึงอีกประการ คือ คุณสมบัติผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่พึงมีและความต้องการของตลาดผู้บริโภค ได้แก่ การสื่อความหมาย วัสดุ ขนาดและการใช้งาน การออกแบบสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถอธิบายได้ ดังนี้ 1) การสื่อความหมาย คือ ผู้บริโภคหรือนักท่องเที่ยวจะชอบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีสีสันและลวดลายสื่อถึงภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต ความเชื่อ เรื่องราว ของแหล่งที่มา ซึ่งจะเห็นได้จากผลการวิเคราะห์ Matrix Analysis (รูปที่ 1) พบว่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่างไม่มีการออกแบบตกแต่งแบบนามธรรม เนื่องจากต้องการให้ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเหล่านั้นสามารถสื่อความหมายได้ นอกเหนือจากการใช้งาน 2) วัสดุ ขนาดและการใช้งาน คือ ผลิตจากวัสดุในท้องถิ่น เป็นธรรมชาติ ปลอดภัย ปราศจากสารเคมี สามารถใช้ประโยชน์ได้มากกว่าหนึ่งรูปแบบ และใช้ได้หลากหลายโอกาส รวมไปถึงจนถึงซ่อมแซมได้ง่าย เห็นได้จากลูกเล่นตัวผลิตภัณฑ์ เช่น Microwave-Safe วัสดุและการสีย้อมเป็นมิตรกับธรรมชาติ トラประทับที่สามารถประทับได้หลากหลายแบบ สามารถใช้ใส่ของแล้ววางประดับหรือเล่นเป็นของเล่นได้ วัสดุมีความแข็งแรงทนทาน เพื่อสร้างคุณค่าแต่ราคาอย่าแพง ซึ่งการคัดเลือกวัสดุนี้ส่งผลถึงน้ำหนัก และขนาดของผลิตภัณฑ์ กระทั่งต่อการวางแผนขนส่ง เป็นเหตุผลที่ Matrix Analysis (รูปที่ 1) ไม่มีผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกชิ้นใดผลิตจากโลหะที่เป็นเหล็ก เพราะมีน้ำหนักมาก เกิดสนิมได้ง่าย ยากต่อการขนส่ง และ 3) การออกแบบสร้างสรรค์ คือ รูปแบบของที่ระลึกสามารถผลิตขึ้นตามแบบสมัยนิยมผลิตขึ้นตามความนิยมในช่วงเวลานั้น ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสร้างสรรค์แปลกใหม่ รูปทรงและสีกำลังได้รับความนิยมในช่วงนั้น ๆ ผสมผสานเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีผลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภค

D ประเภทของการออกแบบ (Design) สามารถแบ่งได้ตามประโยชน์ใช้สอย ได้แก่ ของใช้ เครื่องประดับ ของเล่น ของตกแต่ง ของบริโภค การเลือกประเภทการออกแบบที่เหมาะสมจะทำให้ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสื่อถึงอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านได้ดียิ่งขึ้น และหากตรงกับความต้องการของผู้บริโภค ก็จะเป็นสิ่งที่ยืนยันว่าเมื่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผลิตออกมาแล้วจะมีตลาดรองรับ

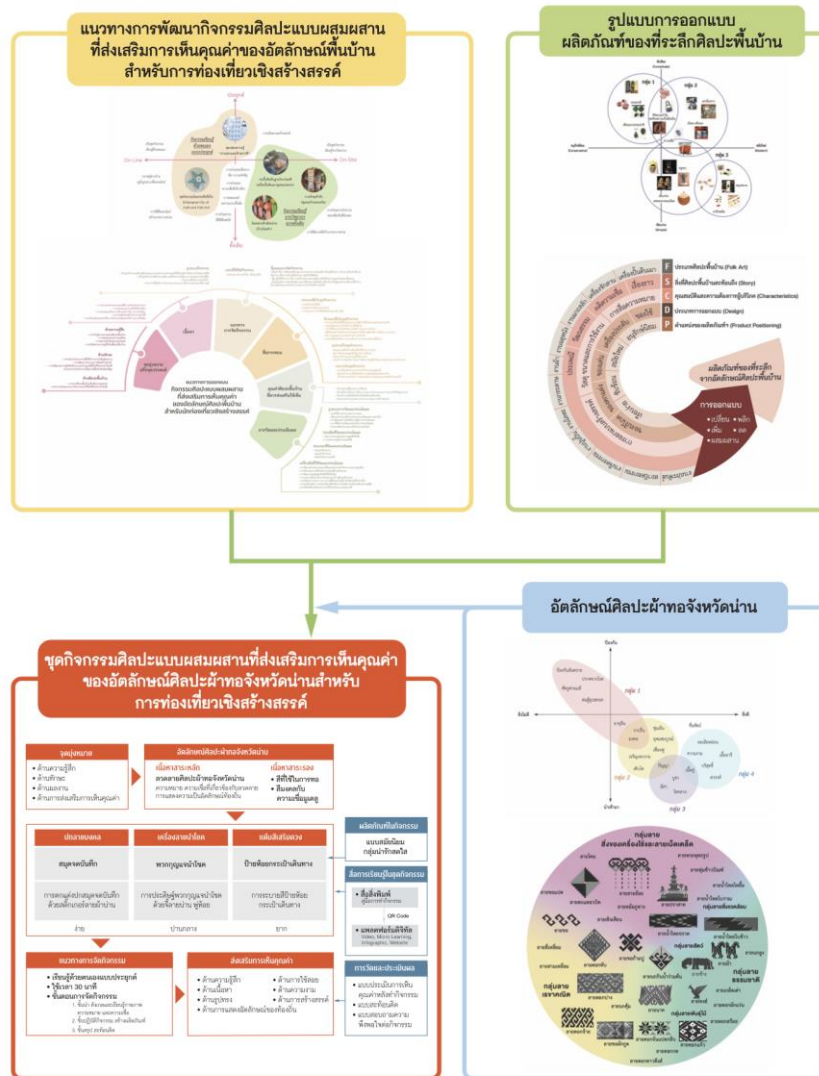
P ตำแหน่งของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก (Product Positioning) แสดงถึงตำแหน่งของคุณลักษณะกลุ่มผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ผู้ออกแบบต้องการ ระหว่างอนุรักษ์นิยมหรือสมัยใหม่ และซับซ้อนหรือเรียบง่าย

เมื่อพิจารณาถึง 5 องค์ประกอบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกข้างต้นแล้ว กระบวนการที่สำคัญอีกกระบวนการหนึ่ง คือ การออกแบบ เพื่อให้เกิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัต

ลักษณะศิลปะพื้นบ้านรูปแบบใหม่ มีวิธีการ ดังนี้ 1) การเปลี่ยน คือ เปลี่ยนการใช้งาน เปลี่ยนจากวัสดุตั้งเดิมเป็นวัสดุทดแทนเพื่อเพิ่มความคงทน 2) การพลิก คือ พลิกมุมมอง พลิกการใช้งานให้แตกต่างไปจากเดิม เช่น การใช้ลายผ้าทอมาเป็นลายของเทปกาว การนำตัวละครรามเกียรติ์มาออกแบบเป็นบรรจุภัณฑ์ 3) การเพิ่ม คือ เพิ่มรูปแบบการใช้งาน ลูกเล่น รายละเอียด เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ 4) การลด คือ ลดคุณสมบัติ รูปร่าง รูปทรง เช่น การลดรายละเอียดรูปร่างให้เกิดความเรียบง่าย และ 5) การผสมผสานวิธีการดังกล่าวเข้าด้วยกัน บูรณาการกับวัสดุ เทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อสร้างมูลค่า ซึ่งคุณลักษณะการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ดี คือ ต้องมีความคิดสร้างสรรค์ การคิดดัดแปลงผสมผสานกัน เพื่อนำไปสู่การคิดค้นสิ่งแปลกใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะท้องถิ่นและตรงกับจุดประสงค์ที่ต้องการ อีกทั้งต้องคำนึงถึงความเหมาะสมทางการใช้สอย ความสะดวกสบาย และความปลอดภัยของผลิตภัณฑ์ เป็นสำคัญ ผู้ออกแบบต้องสามารถตอบคำถามได้ว่าผลิตภัณฑ์นำไปใช้อย่างไร ใช้ที่ไหน และสำหรับใคร การออกแบบจึงจะเกิดประสิทธิภาพสูงสุด



รูปแบบของการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์



ภาพที่ 26 รูปแบบของการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ต้องอิงจากหลักการการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และรูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน โดยสอดแทรกคุณค่าศิลปะพื้นบ้านที่ควรส่งเสริมให้เห็น ได้แก่ ด้านความรู้สึกละและการใช้สอย ด้านเนื้อหาเรื่องราวที่มา ความยากลำบากของการนำมาซึ่งวัสดุอุปกรณ์ ด้านความเชื่อที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น และด้านกายภาพ รูปทรง ความงาม และการสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

(ตอบวัตถุประสงค์ ข้อ 2)

จากผลการศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และผลการศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และรูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ชื่อชุดกิจกรรม “มายเตลู่-มูเตลาย (MY TE LU)” โดยสามารถแบ่งเป็น 3 กิจกรรม ตามระดับง่าย ปานกลาง ยาก ดังนี้

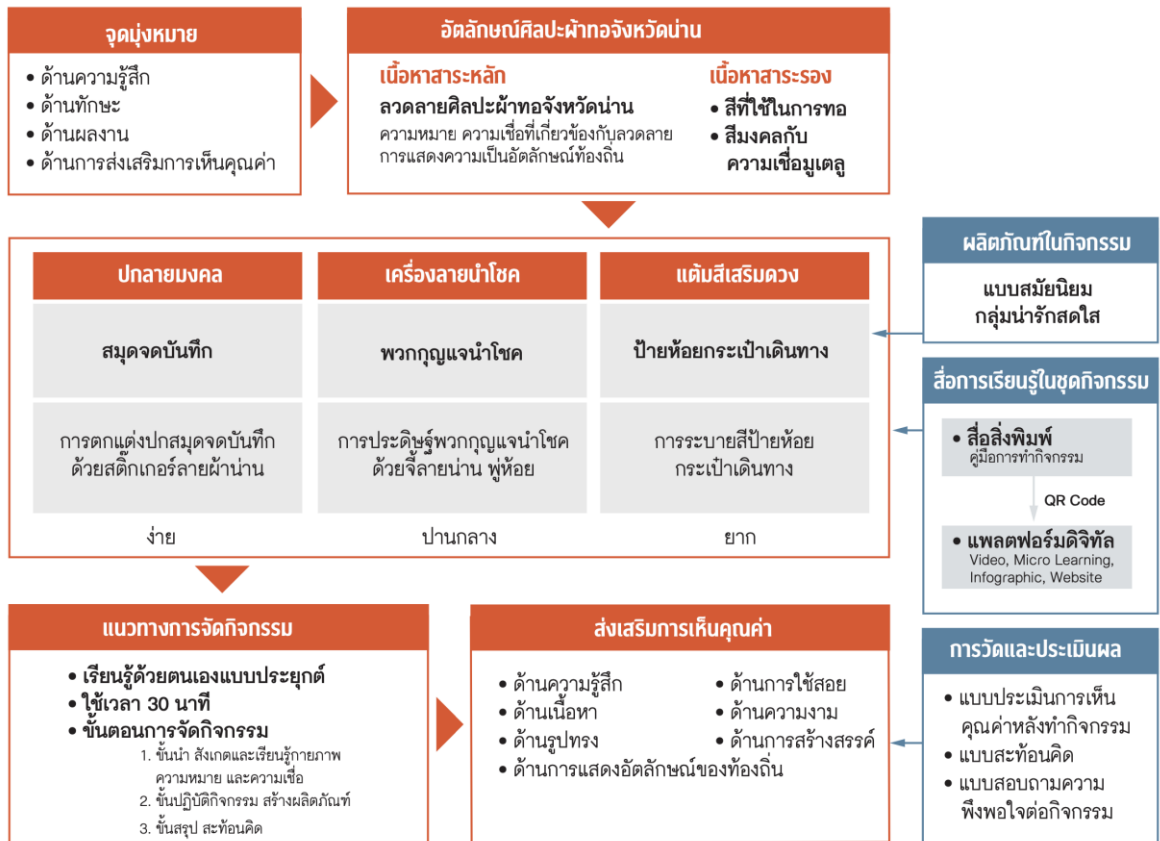
1. กิจกรรมที่ 1 ปกลายมงคล (ระดับง่าย)
2. กิจกรรมที่ 2 เครื่องลายนาโชค (ระดับปานกลาง)
3. กิจกรรมที่ 3 แต้มสีเสริมดวง (ระดับยาก)

แบ่งผลการศึกษาในตอนที่ 3 เป็น 6 หัวข้อ ดังนี้

1. กรอบแนวคิดของชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
2. รายละเอียดของกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
3. กิจกรรมในชุดกิจกรรม “มายเตลู่-มูเตลาย (MY TE LU)”
4. ราคาต้นทุนของชุดกิจกรรม “มายเตลู่-มูเตลาย (MY TE LU)”
5. แหล่งผลิตชุดกิจกรรม
6. การจดสิทธิบัตรออกแบบ

โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. กรอบแนวคิดของชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์



ภาพที่ 27 กรอบแนวคิดของชุดกิจกรรม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1.1 จุดมุ่งหมายของกิจกรรม ของชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ แบ่งเป็น

- 1) **ด้านความรู้สึ** คือ การรับรู้ความงามและความภาคภูมิใจของลวดลายและสีส้นของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ระหว่างทำกิจกรรมเกิดการผ่อนคลายความเครียดและมีความเพลิดเพลิน
- 2) **ด้านทักษะ** คือ การพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์และจินตนาการผ่านการทำกิจกรรม
- 3) **ด้านผลงาน** ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน คือ การนำลวดลาย ความหมาย ความเชื่อ และสีส้นของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านดั้งเดิมมาเผยแพร่ สามารถนำผลงานจากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

4) **ด้านการส่งเสริมการเห็นคุณค่า** ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่าน ในด้านความรู้สึก ด้านการใช้สอย ด้านเนื้อหา ด้านความงาม ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ด้านรูปทรง และด้านการสร้างสรรค์

1.2 คุณค่าศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านที่ส่งเสริมให้เห็น

1) **คุณค่าด้านความรู้สึก** ความรู้สึกที่เกิดจากศิลปะผ้าทอ ความเชื่อและความงาม
 2) **คุณค่าทางด้านการใช้สอย** ที่เกิดจาก วัสดุ รูปทรง ขนาด รายละเอียด เทคนิค วิธีการในการทอที่ตอบสนองทั้งในแง่ของความงามและประโยชน์ใช้สอย (ชุตินา เวทการ, 2551)

3) **คุณค่าด้านเนื้อหา** เนื้อหาที่ช่างทอผ้าต้องการสื่อสารผ่านลวดลายและสีสันทของศิลปะผ้าทอ

4) **คุณค่าด้านความงาม** ความงามอันเกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยมือ ถ่ายทอดความคิดและรสนิยมทางความงามของช่างทอออกมา เกิดความชื่นชมและสุนทรีย์รสแก่ผู้พบเห็น

5) **คุณค่าด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น** ศิลปะผ้าทอแสดงให้เห็นวิถีชีวิตชนบประเพณี และความเชื่อของคนในถิ่น ค่านิยมและการแสดงออกทางสุนทรีย์ภาพ

6) **คุณค่าด้านรูปทรง** คือ มีการใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ลงตัวในลวดลายศิลปะผ้าทอ

7) **คุณค่าด้านการสร้างสรรค์** การสร้างสรรค์ลวดลายศิลปะผ้าทอของช่างทอ โดยการใช้จินตนาการนำแรงบันดาลใจจากสิ่งที่พบเห็นรอบตัวมาออกแบบเป็นลวดลาย

1.3 **เนื้อหาของกิจกรรม** ได้แก่ การนำเสนอลวดลายและสีสันท ผ่านรูปร่างของลวดลายและความหมายที่สัมพันธ์กับความเชื่อมูเตลู

1.4 แนวทางการจัดกิจกรรม

1) **รูปแบบกิจกรรม** เป็นชุดกิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเองแบบประยุกต์ ปฏิบัติกิจกรรมแบบเดี่ยวคนเดียว โดยที่ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถเลือกได้ว่าจะทำกิจกรรมในสถานที่หรือนำกลับไปทำในสถานที่หรือช่วงเวลาที่เหมาะสม และเมื่อทำกิจกรรมเสร็จสามารถนำผลิตภัณฑ์ที่ตนเองทำไปใช้งาน และสามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ในรูปแบบของตนเองได้ วิธีการทำกิจกรรมไม่ยากจนเกินไป ได้แก่ การติดสติ๊กเกอร์ตกแต่ง การร้อยพวงกุญแจ และการระบายสี

2) **เวลาที่ใช้จัดกิจกรรม** ประมาณ 30 นาที ต่อ 3 กิจกรรม โดยนักท่องเที่ยวสามารถทำได้ทั้งก่อนและขณะท่องเที่ยว

3) **ขั้นตอนการจัดกิจกรรม**

3.1) ขั้นนำ ผู้ร่วมกิจกรรมสังเกตลักษณะทางกายภาพของลวดลายและสีเส้นของศิลปะผ้าทอ เรียนรู้ความหมายและความเชื่อของลวดลาย รวมไปถึงจนถึงสิ่งที่มีความหมายมงคล

3.2) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม ผู้ร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ตามคู่มือ หรือตามวีดิทัศน์แสดงขั้นตอนการทำผลิตภัณฑ์

3.3) ขั้นสรุป ผู้ร่วมกิจกรรมสะท้อนคิด เชื่อมโยงเข้าสู่คุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และเมื่อทำเสร็จแล้วสามารถนำไปใช้งานได้

4) กรอบแนวคิด Creative Tourism: The 3S Principles ในการออกแบบกิจกรรมศิลปะในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

4.1 เรื่องราว (Stories) การนำเสนอความเชื่อของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ผ่านการทำกิจกรรมที่มีสื่อทั้งคู่มือ วีดิทัศน์ และการเชื่อมโยงของข้อมูลกรรมวิธีการผลิตศิลปะผ้าทอ และเส้นทางท่องเที่ยวสร้างสรรค์สิ่งทอ

4.2 การร้อยเรียงให้ได้อรรรถรส (Senses) สามารถจับต้องได้ผ้า การมองเห็น (Seeing) ลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และการสัมผัส (Touching) อุปกรณ์ต่าง ๆ ในกิจกรรม

4.3 การออกแบบอย่างมีลีลาเหนือขั้นน่าประทับใจ (Sophistication) กิจกรรมสามารถกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ในรูปแบบของนักท่องเที่ยวเอง เป็นผลิตภัณฑ์ที่มี “หนึ่งเดียวโลก”

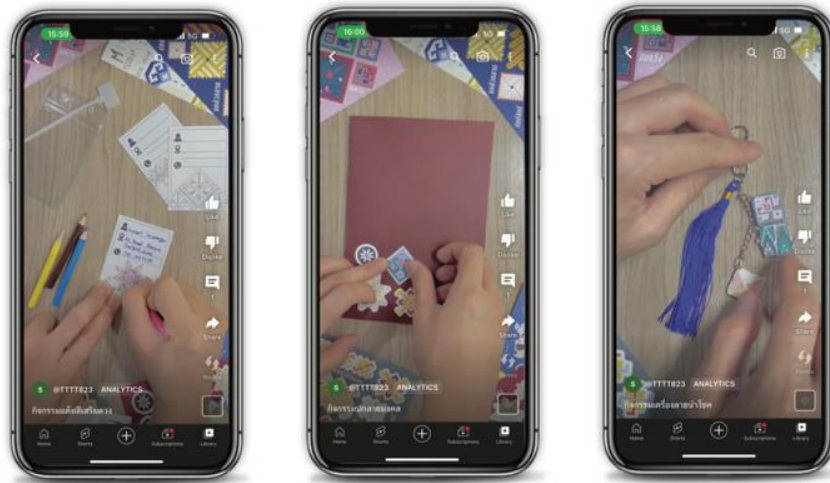
1.5 สื่อการเรียนรู้ในชุดกิจกรรม

1) ประเภทสื่อในชุดกิจกรรม ใช้สื่อแพลตฟอร์มดิจิทัลบูรณาการกับสื่อสิ่งพิมพ์ในสัดส่วน 70:30 ได้แก่

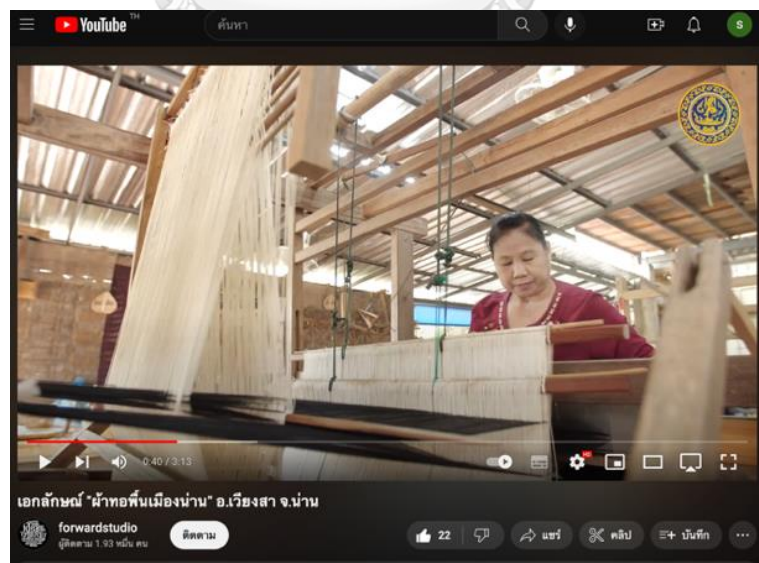
1.1 แพลตฟอร์มดิจิทัล คือ 1) วีดิทัศน์สั้น ๆ (Micro Learning) บอกถึงวิธีการทำกิจกรรม 2) วีดิทัศน์ “เอกลักษณ์ “ผ้าทอพื้นเมืองน่าน” อ.เวียงสา จ.น่าน” แสดงถึงกรรมวิธีการทอผ้าของจังหวัดน่าน (2563) 3) ภาพอินโฟกราฟิก (Infographic) บอกชนิดของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และ 4) เว็บไซต์เส้นทางท่องเที่ยวผ้าทอ “ภาษาพاجر” ที่นำเสนอ 3 เส้นทางท่องเที่ยวสร้างสรรค์สิ่งทอจังหวัดน่าน (2565) ซึ่งเป็นงานวิจัยของ ศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อูทิศวรรณกุล หัวหน้าโครงการนวัตกรรมอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์จังหวัดน่านสู่สากล เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สังกัดหน่วยวิจัยแฟชั่นและนฤมิตศิลป์ ภาควิชา นฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1.2 สื่อสิ่งพิมพ์ คือ คู่มือการทำกิจกรรมที่บอกถึงแนวคิด วัสดุอุปกรณ์ในกิจกรรม วิธีทำกิจกรรม ลายและความหมาย สีและความหมายตามความเชื่อมูเตลู ที่เชื่อมโยงกับแพลตฟอร์มดิจิทัล ผ่าน QR Code

2) ลักษณะสื่อในชุดกิจกรรม ออกแบบกิจกรรมให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากคู่มือ เหมาะสมกับทุกช่วงวัย และแสดงขั้นตอนการทำกิจกรรมที่ชัดเจน อุปกรณ์ในชุดกิจกรรมมีไม่มากและสามารถเลือกสีสันทันได้



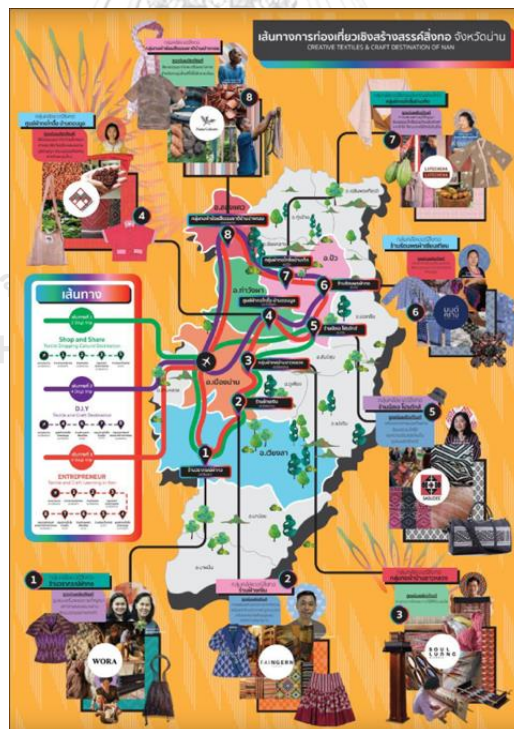
ภาพที่ 28 วิดีทัศน์บอกถึงวิธีการทำกิจกรรม



ภาพที่ 29 วิดีทัศน์ “เอกลักษณ์ "ผ้าทอพื้นเมืองน่าน" อ.เวียงสา จ.น่าน”



ภาพที่ 30 ภาพอินโฟกราฟิก (Infographic) บอกชนิดของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน



ภาพที่ 31 เว็บไซต์เส้นทางท่องเที่ยวผ้าทอ “ภูษาพาจร” ของ ศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อูทิศวรรณกุล

1.6 การวัดและประเมินผล ประกอบด้วย 1) แบบประเมินการเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรม หลังทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน 2) แบบสะท้อนคิดผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน โดยวัดหลังจากทำกิจกรรมเสร็จ เน้นการประเมินผลความสุขที่เกิดขึ้นและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ในรูปแบบ Google Form เนื่องจากง่ายต่อการส่งผลการประเมินกลับมายังผู้วิจัย

1.7 แนวโน้มที่ให้ความสำคัญต่อการออกแบบชุดกิจกรรม

1) ด้านเทคโนโลยี เน้นการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Youtube, Website, Google Form มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อในชุดกิจกรรม

2) ด้านความคาดหวังของผู้บริโภคที่มีต่อกิจกรรมที่ต้องคุ้มค่างบเงินที่เสียไป และการที่นักท่องเที่ยวคิดว่าชุดกิจกรรมเป็นสินค้าที่คุ้มค่าที่พุ่มเฟือย จึงออกแบบให้สามารถนำผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมไปใช้งานต่อได้ในการเดินทางท่องเที่ยวต่อไป

3) การมองว่ากิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านนั้นทำยากและล้ำสมัย จึงออกแบบกิจกรรมให้สนุกที่จะเรียนรู้ เข้ากับยุคสมัย ทำง่าย เวลาไม่นาน มีสีสันที่สวยงามทันสมัย

1.8 ผลิตภัณฑ์ในกิจกรรม ผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมเลือกใช้ “แบบสมัยนิยม กลุ่มน่ารักสดใส” (กลุ่มที่ 3 กลุ่มย่อย 1) คือ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกมีลักษณะสมัยใหม่และเรียบง่าย มีความน่ารักสดใส เน้นสีสันสดใส สื่อถึงเรื่องราวความเป็นมาที่น่าสนใจ กลุ่มแบบสมัยนิยมนี้ใช้วัสดุสังเคราะห์สมัยใหม่จึงทำให้ผลิตภัณฑ์มีความโดดเด่น การใช้ลดทอนจากงานศิลปะพื้นบ้านมาออกแบบจัดวาง ปรับเปลี่ยนรูปร่าง เส้น สี ให้เกิดความแปลกตา และเพิ่มฟังก์ชันการใช้งานเป็นไปตามกระแสนิยมของผู้บริโภค

2. รายละเอียดของกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ชุดกิจกรรม “มายเตลู-มุเตลาย (MY TE LU)”

ลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านนั้นมีลักษณะรูปร่างที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว แสดงถึงอัตลักษณ์ความเป็นท้องถิ่นของน่าน อีกทั้งยังมีความหมายแฝงที่เกี่ยวกับความเป็นมงคล ความดี การปกป้องภัยอันตราย การประสบความสำเร็จในความรัก แสดงถึงความเชื่อที่ยึดถือมาช้านานผ่านลวดลาย

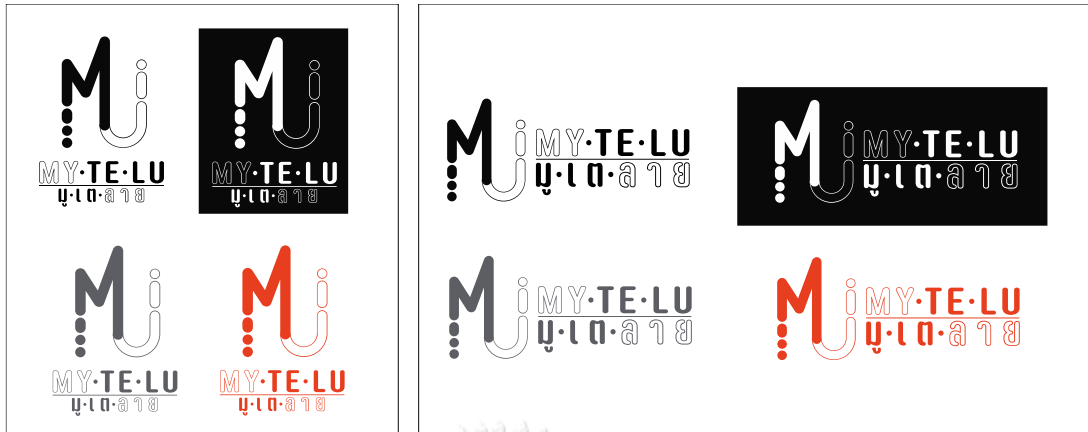
ชุดกิจกรรม “มายเตลู-มุเตลาย” (MY TE LU) เป็นชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ชื่อชุดกิจกรรมนี้มาจากคำว่า “มุเตลู” ที่เป็นเครื่องรางนำโชค และ “ลวดลาย” ของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านหรือผ้าชิ้นน่าน มีรายละเอียดการออกแบบ ดังนี้

2.1 ตราสัญลักษณ์



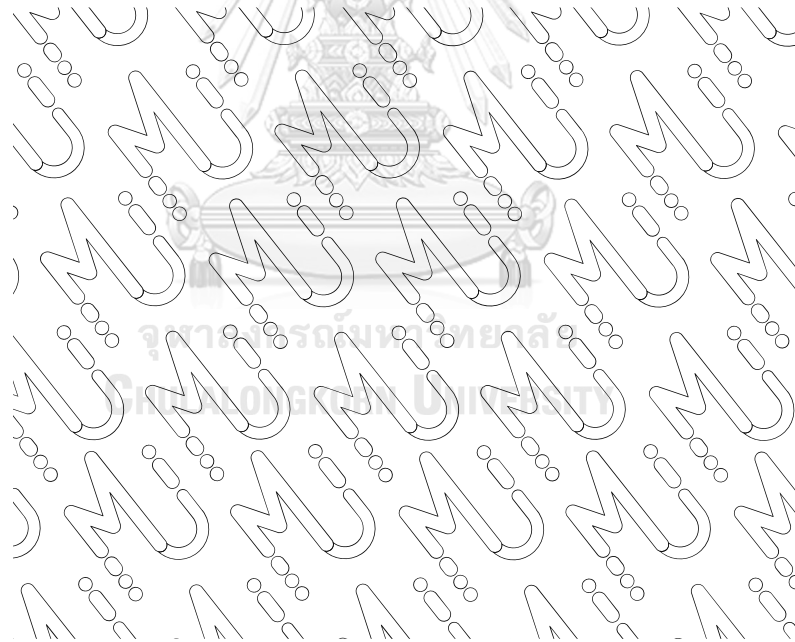
ภาพที่ 32 ตราสัญลักษณ์ “มายเตลู-มุเตลาย (MY TE LU)” แบบแนวตั้งและแบบแนวนอน

ตราสัญลักษณ์ ประกอบด้วยตัว “M” และ “U” ที่อ่านว่า “มู” ซึ่งเป็นคำเรียกย่อ ๆ ของคำว่ามุเตลู รูปร่างและลายเส้นของตัว “M” ถอดแบบมาจากลายเส้นของลายน้ำไหล ลวดลายศิลปะผ้าทอที่มีชื่อเสียงโด่งดังของจังหวัดน่าน และลายลายสายย่อยที่มีความหมายในด้านส่งเสริมความเจริญเฟื่องฟู ข้อความจะเน้นให้คำว่า “MY” และ “ลาย” เด่นชัดขึ้น เพราะเมื่อรวมสองคำนี้เข้าด้วยกันจะเป็นคำว่า “MY ลาย” แปลว่าลายของฉัน คือลายที่เหมาะสมกับความต้องการเสริมดวงของตนเอง สีส้ม หมายถึง พลังแห่งความคิดสร้างสรรค์ ตราสัญลักษณ์มี 2 รูปแบบ คือ แบบแนวตั้ง และแบบแนวนอน



ภาพที่ 33 รูปแบบสีของตราสัญลักษณ์

รูปแบบสีของตราสัญลักษณ์ ตราสัญลักษณ์หากอยู่ในรูปแบบปกติจะเป็นสีส้ม ส่วนรูปแบบที่ใช้ในพื้นที่ที่มีสีเข้มจะเป็นสีขาว และหากใช้กับพื้นหลังที่มีสีอ่อนสามารถใช้สีเทาหรือดำได้



ภาพที่ 34 ลวดลายที่เกิดจากตราสัญลักษณ์

ลวดลายที่เกิดจากตราสัญลักษณ์ (Pattern) เกิดจากการนำตราสัญลักษณ์มาเรียงกันในลักษณะเอียง 45 องศา ใช้สำหรับประกอบสื่อสิ่งพิมพ์สื่อออนไลน์ และบรรจุภัณฑ์ของชุดกิจกรรม

2.2 ตัวละคร “น้องเมืองน่าน”



ภาพที่ 35 ตัวละคร “น้องเมืองน่าน”

“น้องเมืองน่าน” เป็นการ์ตูนแรกเตอร์ตัวการ์ตูนในการดำเนินกิจกรรม “มายเตลู-มุเตลาย (MY TE LU)” เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อและลวดลายของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน น้องเมืองน่านไม่มีเพศในตัว เครื่องประดับจึงเป็นไปได้อย่างรูปแบบดอกไม้ รัตเกล้า ปิ่น เครื่องแต่งกายได้รับแรงบันดาลใจมาจากเครื่องนุ่งห่มของขุนนางผสมผสานกับเครื่องแต่งกายของชาวบ้านในภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ วัดที่มีชื่อเสียงของจังหวัดน่าน น้องเมืองน่านยังเปรียบเสมือนมัคคุเทศก์น้อยที่ให้ความรู้เกี่ยวกับจังหวัดน่านด้านต่าง ๆ และเป็นลูกหลานของปู่มาน-ย่ามานภาพกระซิบรักชื่อดังก้องโลกอีกด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.3 ลวดลายและสีที่มีความหมายสอดคล้องกัน และตรงกับความเชื่อมุเตลู

ตารางที่ 33 ลวดลายและสีที่มีความหมายสอดคล้องกัน และตรงกับความเชื่อมุเตลู

ประเภทลาย	ชื่อลาย	กลุ่มลาย	ความหมาย	ภาพลวดลาย	สีที่มีความหมายสอดคล้อง	ความหมายของมุเตลู
เรขาคณิต	ลายขอ	กลุ่มที่ 4 “งดงาม คู่ครอง”	การเก็บเกี่ยวสิ่ง มงคล โชคลาภ เอื้ออารี			- ด้านการงาน การเงิน - ด้านดึงดูด พลังงานดี ๆ เข้ามา

ประเภทลาย	ชื่อลาย	กลุ่มลาย	ความหมาย	ภาพลวดลาย	สีที่มีความหมาย สอดคล้อง	ความหมายของมูลเหตุ
เรขาคณิต	ลายขอก้ามปู	กลุ่มที่ 1 “ป้องกันปราบปราม”	ปูที่ขูก้ามพร้อมที่จะต่อสู้อุปสรรคขวากหนามได้ทุกเมื่อ			- ด้านแคล้วคลาดจากอันตราย
ลายธรรมชาติ (กลุ่มลายสัตว์)	ลายนกกินน้ำร่วมต้น	กลุ่มที่ 2 “เจริญเฟื่องฟู”	ความสนิทสนมกลมเกลียวสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้อย่างราบรื่น			- ด้านการงาน การเงิน - ด้านความรักเนื้อคู่สมหวัง
ลายธรรมชาติ (กลุ่มลายพันธุ์ไม้)	ลายดอกจันทน์แปดพันธุ์ไม้	กลุ่มที่ 2 “เจริญเฟื่องฟู”	ดอกไม้มงคล			- ด้านดึงดูดพลังงานดี ๆ เข้ามา
ลายธรรมชาติ (กลุ่มลายสิ่งแวดล้อม)	ลายน้ำไหล	กลุ่มที่ 2 “เจริญเฟื่องฟู”	สายน้ำและความราบรื่นจากอุปสรรค	 ลายน้ำไหลจรด ลายน้ำไหลไปข้าว ลายน้ำภูเขา		- ด้านการงาน การเงิน - ด้านการเรียน
ลายสิ่งของเครื่องใช้ และลายเบ็ดเตล็ด	ลายสายย้อย หรือ สะเปา	กลุ่มที่ 2 “เจริญเฟื่องฟู”	น้ำ ความชุ่มเย็น			- ด้านดึงดูดพลังงานดี ๆ เข้ามา - ด้านการงาน การเงิน
ลายสิ่งของเครื่องใช้ และลายเบ็ดเตล็ด	ลายตะแหลอบ	กลุ่มที่ 1 “ป้องกันปราบปราม”	เครื่องหมายสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ป้องกันสิ่งชั่วร้าย			- ด้านแคล้วคลาดจากอันตราย - ด้านสุขภาพ



ภาพที่ 36 ลายขอ

2.3.1 ลายขอ เป็นลายเรขาคณิต อยู่ในกลุ่มลาย “งดงาม คู่ครอง” มีความหมายเกี่ยวกับการเก็บเกี่ยวสิ่งมงคล นำพาโชคลาภเข้ามา และได้รับความเอื้ออารีจากบุคคลรอบข้าง



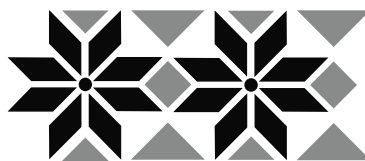
ภาพที่ 37 ลายขอกำมปู

2.3.2 ลายขอกำมปู เป็นลายเรขาคณิต อยู่ในกลุ่มลาย “ป้องกันปราบปราม” มีความหมายเกี่ยวกับ พร้อมทั้งจะต่อสู้อุปสรรคขวากหนามได้ทุกเมื่อ



ภาพที่ 38 ลายนกกินน้ำร่วมต้น

2.3.3 ลายนกกินน้ำร่วมต้น เป็นลายธรรมชาติ (กลุ่มลายสัตว์) อยู่ในกลุ่มลาย “เจริญ เฟื่องฟู” มีความหมายเกี่ยวกับ ความสนิทสนมกลมเกลียว สามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้อย่างราบรื่น



ภาพที่ 39 ลายดอกจันทน์แปดกลีบ

2.3.4 ลายดอกจันทน์แปดกลีบ เป็นลายธรรมชาติ (กลุ่มลายพันธุ์ไม้) อยู่ในกลุ่มลาย “เจริญ เฟื่องฟู” มีความหมายเกี่ยวกับ ดอกไม้มงคล



ภาพที่ 40 ลายน้ําไหลจรวด ลายน้ําไหลใบข้าว ลายน้ําภูเขา

2.3.5 ลายน้ําไหล เป็นลายธรรมชาติ (กลุ่มลายสิ่งแวดล้อม) อยู่ในกลุ่มลาย “เจริญ เฟื่องฟู” มีความหมายเกี่ยวกับ สายน้ำและความราบรื่นจากอุปสรรค



ภาพที่ 41 ลายสายย่อย หรือ หางสะเปา

2.3.6 ลายสายย่อย หรือ หางสะเปา เป็นลายสิ่งของเครื่องใช้และลายเบ็ดเตล็ด อยู่ในกลุ่มลาย “เจริญ เฟื่องฟู” มีความหมายเกี่ยวกับ น้ำ ความชุ่มเย็น



ภาพที่ 42 ลายตะแหลอบิด

2.3.6 ลายตะแหลอบิด เป็นลายสิ่งของเครื่องใช้และลายเบ็ดเตล็ด อยู่ในกลุ่มลาย “ป้องกัน ปราบปราม” มีความหมายเกี่ยวกับ เครื่องหมายสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ป้องกันสิ่งชั่วร้าย

2.4 สีและการส่งเสริมของมูลเหตุ

ตารางที่ 34 สีและการส่งเสริมของมูลเหตุ

	สีเหลือง ให้ความรู้สึก สว่าง อบอุ่น แจ่มแจ้ง ร่าเริง ศรัทธา มั่นคั่ง	เป็นสีของจักรพรรดิและอำนาจ ความสุข สดใสร่าเริงและการดึงดูด ความสนใจ
	สีชมพู อ่อนหวาน เป็น ผู้หญิง ประณีต ร่าเริง	เป็นสีของกำลังใจ นำทะนุถนอม ความ อบอุ่น ความเป็นมิตร ความสำเร็จ การ เริ่มต้น นุ่มนวล อ่อนหวานและ อ่อนโยน
	สีส้ม สดใส ร้อนแรง เจิด จ้า มีพลัง อำนาจ	เป็นสีของพลังแห่งความคิดสร้างสรรค์
	สีเขียว ให้ความรู้สึก สดใส สดชื่น เย็น ปลอดภัย สบายตา มุ่งหวัง	เป็นสีของธรรมชาติ ความมั่นคงและ การเติบโต ความสมดุล ความสงบ ความสดชื่น ความหวัง ความสามัคคี มุ่งหวัง
	สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึก เฉียบขรึม สงบสุข จริงจัง มีสมาธิ	เป็นสีของความสงบเยือกเย็น มั่นคงและ เป็นมืออาชีพ
	สีเงิน ให้ความรู้สึก สงบ ความหรูหรา	เป็นสีของความหรูหรา ความสง่างาม ความกระฉ่างชัด ความทันสมัย ความ เป็นระบบระเบียบ ความเยือกเย็น
	สีขาว ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ ผุดผ่อง ว่าง เปล่า จืดชืด	เป็นสีของความบริสุทธิ์ ความสะอาด ความปลอดภัย สันติภาพ ความดี ความเรียบง่าย ความยุติธรรม

3. กิจกรรมในชุดกิจกรรม “มายเตลู-มุเตลาย (MY TE LU)”

ลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านนั้นมีลักษณะรูปร่างที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว แสดงถึงอัตลักษณ์ความเป็นท้องถิ่นและความเชื่อของคนในจังหวัดน่าน อีกทั้งยังมีความหมายแฝงที่เกี่ยวกับความเป็นมงคล ความดี การปกป้องภัยอันตราย การประสบความสำเร็จในความรัก ซึ่งเป็นความเชื่อที่ยึดถือมาช้านานผ่านลวดลาย



ภาพที่ 43 ของใช้ที่เกี่ยวข้องกับการเดินทางท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว

กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมศิลปะเกี่ยวกับการประดิษฐ์และตกแต่งของใช้ที่เกี่ยวข้องกับการเดินทางท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว ได้แก่ สมุดจดบันทึก พวงกุญแจ และป้ายชื่อสำหรับคล้องกับกระเป๋าเดินทาง ซึ่งจะไม่ใช้สิ่งที่ผลิตจากผ้าพิมพ์ลาย เพราะจะส่งเสริมการใช้สอยผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านแทน มีรายละเอียดในแต่ละกิจกรรม ดังนี้

3.1 กิจกรรมที่ 1 ปกลายมงคล



ภาพที่ 44 กิจกรรมที่ 1 ปกลายมงคล

กิจกรรมการตกแต่งปกสมุดจดบันทึก สมุดจดบันทึกเรื่องราวดี ๆ ระหว่างการเดินทางท่องเที่ยว ก็ต้องคู่กับปกที่มีความหมายลายมงคล

- 1) อุปกรณ์ สติกเกอร์สำหรับตกแต่ง สมุดจดบันทึก
- 2) สื่อการเรียนรู้ คู่มือทำกิจกรรม
- 3) วิธีทำ
 1. เลือกสติกเกอร์ลายผ้า่านที่มีความหมายมงคลตามที่ต้องการ
 2. แปะสติกเกอร์ตกแต่งตามความต้องการลงบนปกสมุด (สามารถดูคำแนะนำรูปแบบการแปะสติกเกอร์ตกแต่งในเล่มนี้)



ภาพที่ 46 สติกเกอร์สำหรับตกแต่ง

สติกเกอร์มีทั้งหมด 7 ลาย จำนวนลายละ 1 แผ่น รวมทั้งหมด 7 แผ่น ได้แก่ ลายขอลายสายย่อยหรือหางสะเปา ลายตะแหลวบิต ลายนกกินน้ำร่วมต้น ลายดอกจันทน์แปดกลีบ ลายน้ำไหล ลายขอก้ามปู และ สติกเกอร์ลายน้องเมืองน่าน อีกจำนวน 1 แผ่น เป็นสติกเกอร์แบบ Dicut 50% พิมพ์แบบกระดาษอาร์ตมัน ขนาด A5



ภาพที่ 47 วิธีทัศนกรรมการทำกิจกรรมปกลายมงคล

วิธีทัศนกรรมการทำกิจกรรมปกลายมงคล ความยาวประมาณ 15 วินาที ซึ่งเป็นแบบ Micro Learning สามารถเข้าถึงด้วยการสแกน QR Code

3.2 กิจกรรมที่ 2 เครื่องลายนำโชค



ภาพที่ 48 กิจกรรมที่ 2 เครื่องลายนำโชค

การประดิษฐ์พวงกุญแจนำโชค ที่ทำให้ทุกการเดินทางมีแต่ความสุข สามารถจัดลำดับโชค
ลาภที่ต้องการได้

- 1) อุปกรณ์ จี๊ลายน่าน พู่ห้อย ชุดพวงกุญแจ
- 2) สื่อการเรียนรู้ คู่มือทำกิจกรรม
- 3) วิธีทำ

นำจี๊ลายน่านมาคล้องบนโซ่ที่ติดกับชุดพวงกุญแจตามต้องการ โดยการบิดห่วงที่จี๊
ออกแล้วคล้องไปที่โซ่และบิดกลับ

** ตำแหน่งการคล้องจี๊สามารถเรียงตามลำดับโชคลาภที่ต้องการให้เกิดก่อน-หลัง
โดยเรียงจากบนไปล่าง

ทอ “ ภูเขาพاجر ” (ศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อุทิสวรรณกุล) แนะนำการคล้องจี้ที่สามารถเรียงตามลำดับโชคกลางที่ต้องการให้เกิดก่อน-หลัง โดยเรียงจากบนไปล่าง และแบบประเมินกิจกรรม



ภาพที่ 50 จี้นายนาน 7 ลาย

จี้นายนาน 7 ลาย ได้แก่ ลายขอ ลายสายย่อยหรือหางสะเปา ลายตะแหลวบิต ลายนกกินน้ำ ร่วมตัน ลายดอกจันทน์แปดกลีบ ลายน้ำไหล ลายชอก้ามปู เป็นการพิมพ์บนแผ่นอะคริลิกใส ขนาด 2 x 2 เซนติเมตร โดยในกิจกรรมจะเลือกคล้องได้เพียง 3 ลายจากทั้งหมด 7 ลายนี้



วิทยาลัย
UNIVERSITY



ภาพที่ 51 วิธีทัศนกรรมการทำกิจกรรมเครื่องลายนำโชค

วิธีทัศนกรรมการทำกิจกรรมเครื่องลายนำโชค ความยาวประมาณ 15 วินาที ซึ่งเป็นแบบ Micro Learning สามารถเข้าถึงด้วยการสแกน QR Code

3.3 กิจกรรมที่ 3 แต้มีสีเสริมดวง



ภาพที่ 52 กิจกรรมที่ 3 แต้มีสีเสริมดวง

การระบายสีป้ายห้อยกระเป่าเดินทาง โดยป้ายห้อยกระเป่าเดินทางเป็นสิ่งที่จำเป็นในการเดินทางเพื่อป้องกันความเป็นเจ้าของ จะดียิ่งขึ้นหากป้ายห้อยนั้นมีความหมายเสริมดวงต่อผู้ใช้

1) อุปกรณ์ ป้ายห้อยกระเป่าเดินทาง การ์ดสำหรับเขียนชื่อและระบายสี สติกเกอร์สำหรับตกแต่ง สีไม้

2) สื่อการเรียนรู้ คู่มือทำกิจกรรม

3) วิธีทำ

1. เลือกการ์ดตามความหมายที่ต้องการ
2. เขียนชื่อตนเองและข้อมูลการติดต่อที่สำคัญลงบนที่การ์ด
3. ระบายสีตกแต่ง และแปะสติกเกอร์ตกแต่งทั้งด้านหน้าและด้านหลังการ์ด
4. นำการ์ดใส่ลงในป้ายห้อยกระเป่าเดินทาง และนำไปแขวนตามต้องการ



ภาพที่ 54 สติกเกอร์สำหรับตกแต่ง

สติกเกอร์สำหรับตกแต่งจะเป็นสติกเกอร์ลายน้องเมืองน่านจำนวน 1 แผ่น และสติกเกอร์รวมลวดลายมงคล จำนวน 1 แผ่น



ภาพที่ 55 วิดีทัศน์การทำกิจกรรมแต้มสีเสริมดวง

วิดีโอทัศน์การทำกิจกรรมแต้มสีเสริมดวง ความยาวประมาณ 15 วินาที ซึ่งเป็นแบบ Micro Learning สามารถเข้าถึงด้วยการสแกน QR Code

3.4 ราคาต้นทุนของชุดกิจกรรม “มายเตลู-มุเตลาย (MY TE LU)”

ตารางที่ 35 ราคาต้นทุนของชุดกิจกรรม “มายเตลู-มุเตลาย (MY TE LU)”

รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคาหน่วยละ (บาท)	รวม (บาท)
กิจกรรมที่ 1 ปกลายมงคล			
ถุงพลาสติกใส	1 ใบ	1	1
สมุดจดบันทึก	1 เล่ม	32	32
สติ๊กเกอร์สำหรับตกแต่งขนาด A5	8 แผ่น	12.5	100
คู่มือทำกิจกรรม	1 เล่ม	25	25
รวมต้นทุนกิจกรรมที่ 1			<u>158</u>
กิจกรรมที่ 2 เครื่องลายนำโชค			
ถุงพลาสติกใส	2 ใบ	2	4
จี้ลายน่าน ขนาด 2 x 2 ซม.	3 ลาย	11	33
พู่ห้อย	1 อัน	15	15
ชุดพวงกุญแจ	1 ชุด	17	17
คู่มือทำกิจกรรม	1 เล่ม	25	25
รวมต้นทุนกิจกรรมที่ 2			<u>94</u>
กิจกรรมที่ 3 แต้มีสีเสริมดวง			
ถุงพลาสติกใส	2 ใบ	2	2
ชุดป้ายห้อยกระเป๋าเดินทาง	1 ชุด	12	12
การ์ด	3 ใบ	5	15
สีไม้	4 แท่ง	7	28
สติ๊กเกอร์สำหรับตกแต่งขนาด A5	2 แผ่น	12.5	25
คู่มือทำกิจกรรม	1 เล่ม	25	25
รวมต้นทุนกิจกรรมที่ 3			<u>107</u>

* หมายเหตุ

1. สติ๊กเกอร์สำหรับตกแต่งขนาด A5 หากพิมพ์ขนาด A6 จะขนาดเท่ากับที่ขายตามท้องตลาดทั่วไป และราคาถูกลงกว่าครึ่งหนึ่ง (ประมาณ 6-7 บาท)
2. พู่ห้อย ขนาดใหญ่ราคาจะเพิ่มขึ้นเป็นชิ้นละ 45 บาท
3. หากผลิตจำนวนมากกว่า 500 ชุดขึ้นไป ราคาจะลดลงประมาณ 10%

3.5 แหล่งผลิตชุดกิจกรรม

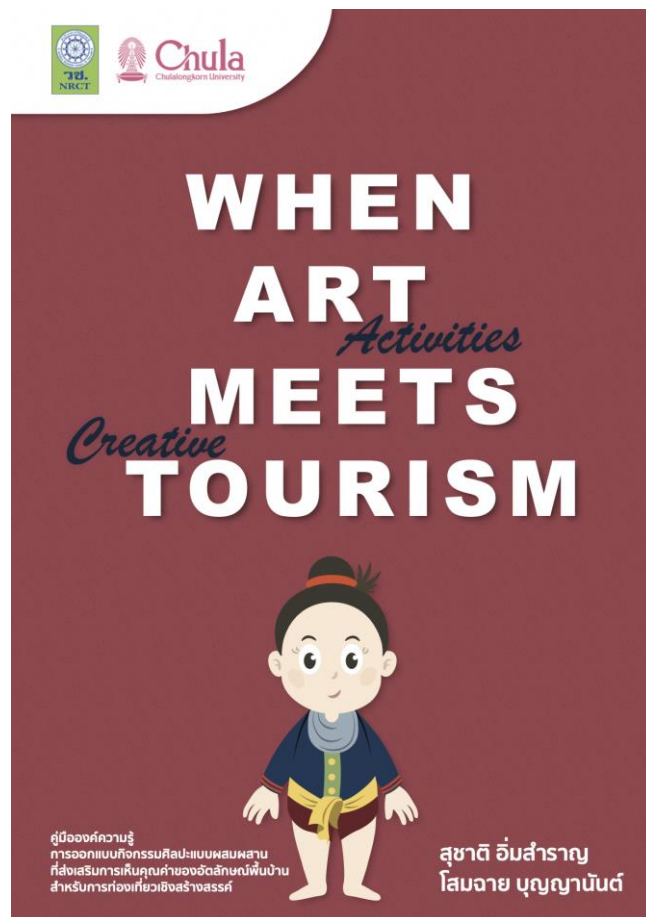
- 1) ร้านพิมพ์คู่มือและสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ : Tips Design Concept ที่อยู่ 66/13 ซอยจุฬาลงกรณ์ 12 แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330
- 2) ร้านพิมพ์สติ๊กเกอร์ : Copter studio ที่อยู่ 32/47 ซอยสุคนธสวัสดิ์ 11 ลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร เว็บไซต์ <https://www.facebook.com/copterstudio/>
- 3) ร้านพิมพ์ UV แผ่นอะคริลิก : DigiHeart ที่อยู่ <https://www.facebook.com/DigiHeart.order/>
- 4) ร้านจำหน่ายอุปกรณ์ชุดพวงกุญแจ : ร้าน ไพรัช-โอ ที่อยู่ 49 ถนนจักรวรรดิ เขตสัมพันธวงศ์ กรุงเทพมหานคร 1100 โทร. 061 224 6399
- 5) ร้านจำหน่ายพู่ห้อย : ร้าน วดี ที่อยู่ 59 ซอยวานิช 1 ถนนจักรวรรดิ เขตสัมพันธวงศ์ กรุงเทพมหานคร 1100 โทร. 02 622 4570

3.6 การจดสิทธิบัตรออกแบบ

- 1) สุชาติ อิ่มสำราญ และ โสมฉาย บุญญานันต์. (2566). ตราสัญลักษณ์ มายเตลู มูเตลาย. สิทธิบัตรออกแบบ. เลขที่คำขอ 2302000695. วันที่ยื่นคำขอ 19 กุมภาพันธ์ 2566.
- 2) สุชาติ อิ่มสำราญ และ โสมฉาย บุญญานันต์. (2566). ลายชื่อน่านมูเตลู. สิทธิบัตรออกแบบ. เลขที่คำขอ 2302000696. วันที่ยื่นคำขอ 19 กุมภาพันธ์ 2566.
- 3) สุชาติ อิ่มสำราญ และ โสมฉาย บุญญานันต์. (2566). ตัวละคร น่องเมื่อน่าน. สิทธิบัตรออกแบบ. เลขที่คำขอ 2302000697. วันที่ยื่นคำขอ 19 กุมภาพันธ์ 2566.

8. คู่มือองค์ความรู้

คู่มือองค์ความรู้ “WHEN ART Activities MEETS Creative TOURISM” รวบรวมองค์ความรู้ที่ได้จากผลการดำเนินงาน ว่าด้วยการออกแบบกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์



ภาพที่ 57 คู่มือองค์ความรู้ “WHEN ART Activities MEETS Creative TOURISM”

ตอนที่ 4 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น

(ตอบวัตถุประสงค์ ข้อ 2)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ออกแบบขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย และทำการประเมินกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานฯ โดยผู้เชี่ยวชาญ แบ่งผลการศึกษาเป็น 2 หัวข้อ ดังนี้

1. ผลการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานกับนักท่องเที่ยวไทยกลุ่มเป้าหมาย
2. ผลการประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ

โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ผลการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานกับนักท่องเที่ยวไทยกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานกับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักท่องเที่ยวไทย 3 กลุ่มช่วงวัย จำนวน 30 คน ใช้วิธีการเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย คือ นักท่องเที่ยวสัญชาติไทยที่มีความสนใจด้านการทำกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านเชิงท่องเที่ยว จากการประชาสัมพันธ์และรับสมัครผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านการลงทะเบียนทางออนไลน์ อายุตามเกณฑ์ ดังนี้

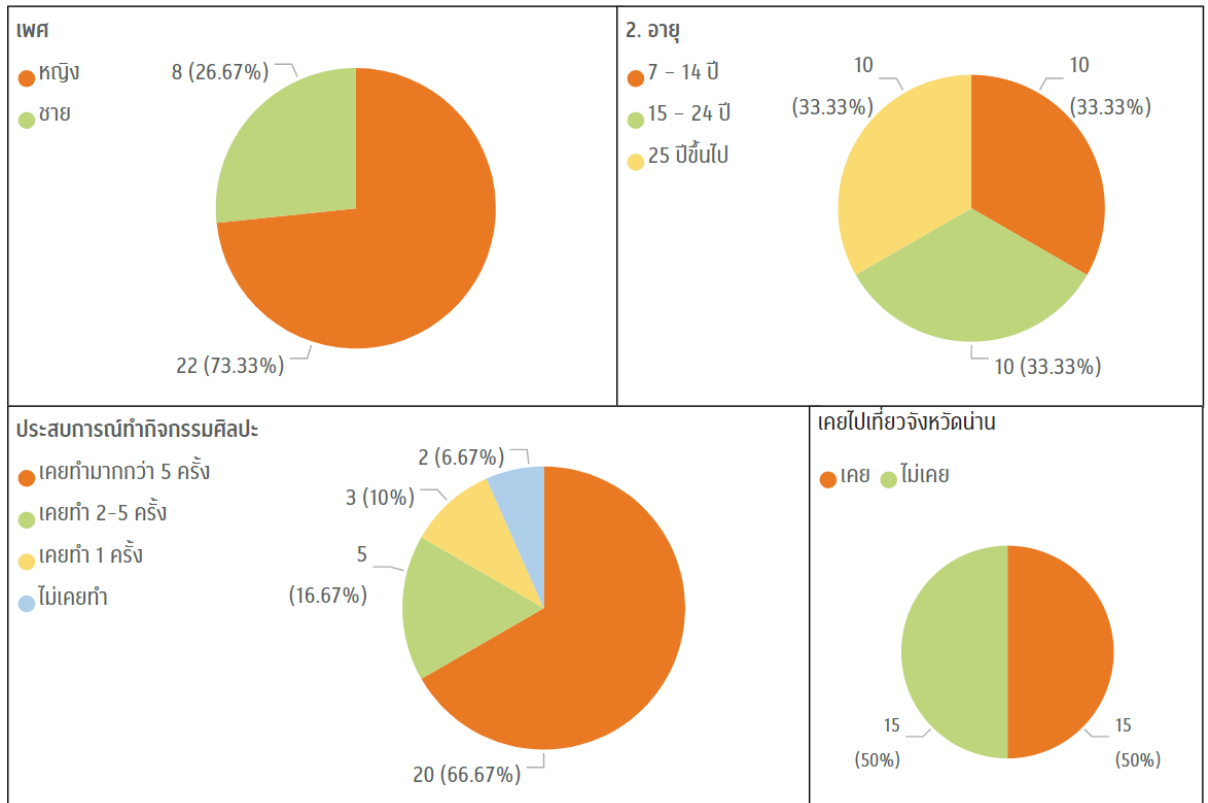
- | | |
|---|-------------|
| 1) กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี) | จำนวน 10 คน |
| 2) กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี) | จำนวน 10 คน |
| 3) กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป) | จำนวน 10 คน |

หลังจากนั้นได้ดำเนินการส่งชุดกิจกรรมดังกล่าว (จำนวน 3 กิจกรรมย่อย) ให้ผู้ที่สนใจดำเนินการกิจกรรมผ่านคู่มือและสื่อการเรียนรู้ในกิจกรรม โดยที่ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถเลือกรูปแบบการทำกิจกรรมได้ ทั้งแบบทำกิจกรรมด้วยตนเอง (แบบเดี่ยว) และทำกิจกรรมพร้อมกับผู้อื่น (แบบกลุ่ม) แล้วทำการตอบคำถามในรูปแบบ Google Form ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล ได้แก่

- 1) แบบประเมินการเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรม หลังทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน
- 2) แบบสะท้อนคิดผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน
- 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

แบ่งผลการทดลองใช้กิจกรรมเป็น 4 หัวข้อ รายละเอียด ดังนี้

1.1 ข้อมูลทั่วไปของนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 58 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมินกิจกรรมศิลปะ

จากผู้ประเมินกิจกรรมศิลปะจำนวนทั้งหมด 30 คน (n=30) พบว่า เพศหญิง (22 คน คิดเป็นร้อยละ 73.33) มากกว่า เพศชาย (8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.67) มีอายุอยู่ในช่วงวัยต่าง ๆ เท่ากัน ได้แก่ อายุ 7 - 14 ปี 10 คน (คิดเป็นร้อยละ 33.33), อายุ 15 - 24 ปี 10 คน (คิดเป็นร้อยละ 33.33) และ 25 ปีขึ้นไป 10 คน (คิดเป็นร้อยละ 33.33) โดยส่วนใหญ่เคยมีประสบการณ์การทำกิจกรรมศิลปะมากกว่า 5 ครั้ง (20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67%) รองลงมาเป็น เคยทำ 2 - 5 ครั้ง (5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67) เคยทำ 1 ครั้ง (3 คน คิดเป็นร้อยละ 10) และไม่เคยทำ (2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67) ตามลำดับ เคยไปเที่ยวจังหวัดน่าน 15 คน (คิดเป็นร้อยละ 50) และไม่เคยไปเที่ยวจังหวัดน่าน 15 คน (คิดเป็นร้อยละ 50)

1.2 ผลการประเมินการเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรม หลังทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

การประเมินการเห็นคุณค่าในอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านหลังทำกิจกรรมฯ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีเกณฑ์การประเมินกำหนดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 4 ในแบบประเมินใช้เกณฑ์ ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เทียบกับคะแนน	4
เห็นด้วย	เทียบกับคะแนน	3
ไม่เห็นด้วย	เทียบกับคะแนน	2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เทียบกับคะแนน	1

มีเกณฑ์การแปลผลมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ ดังนี้

3.51 - 4.00	หมายถึง ระดับเห็นคุณค่าสูงมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง ระดับเห็นคุณค่าสูง
1.51 - 2.50	หมายถึง ระดับเห็นคุณค่าปานกลาง
1.00 - 1.50	หมายถึง ระดับเห็นคุณค่าต่ำ

มีเกณฑ์การแปลความหมายส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังนี้

มากกว่า 1.75	ผู้ตอบแบบทดสอบมีความเห็นแตกต่างกันมาก
1.25 - 1.75	ผู้ตอบแบบทดสอบมีความเห็นค่อนข้างแตกต่างกัน
น้อยกว่า 1.25	ผู้ตอบแบบทดสอบมีความเห็นใกล้เคียงกันหรือเหมือนกัน

แบ่งผลการประเมินเป็นรายกลุ่มตามช่วงอายุ ดังนี้

1.2.1 การเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มวัยเรียน อายุ 7 - 14 ปี หลังทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

ตารางที่ 36 ผลจากแบบประเมินการเห็นคุณค่าหลังทำกิจกรรม กลุ่มวัยเรียน (7 - 14 ปี)

ประเด็นการประเมินการเห็นคุณค่า	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ด้านความรู้สึกรู้สึก	3.07	0.54
1) ท่านสนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านหากมีการจัดกิจกรรมในครั้งหน้า	3.00	0.67
2) ท่านคิดว่าการอนุรักษ์ผ้าทอจังหวัดน่านเป็นเรื่องที่น่าภูมิใจ	2.90	0.99
3) ท่านภูมิใจที่จะโชว์ผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเห็น	3.30	1.06

ประเด็นการประเมินการเห็นคุณค่า	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน
ด้านการใช้สอย	2.80	0.47
4) ท่านอยากจะใช้สินค้าที่ผลิตจากผ้าทอจังหวัดน่านมากขึ้น	2.40	0.84
5) ท่านคิดว่าความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	2.50	0.97
6) ท่านคิดว่าการสวมใส่หรือใช้ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากผ้าทอจังหวัดน่านเป็นเรื่องไม่ ล้าสมัย	3.50	0.85
7) ท่านมีความภูมิใจที่จะแนะนำ ผ้าทอจังหวัดน่านให้กับแขกต่างชาติมาเยี่ยมเยือนได้ รู้จักและนำไปเป็นของฝาก	2.80	0.92
ด้านเนื้อหา	2.40	0.41
8) ท่านสามารถแยกแยะและลายผ้าทอจังหวัดน่านได้	2.00	0.67
9) ท่านสามารถบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับ ลายผ้าทอจังหวัดน่านแก่เพื่อนหรือคนรู้จักได้	2.40	0.84
10) ท่านคิดว่าผ้าทอจังหวัดน่านต้องมีความงาม และเนื้อหาหรือที่มาของลาย	2.80	1.03
ด้านความงาม	3.00	0.71
11) ผ้าทอจังหวัดน่าน มีความงามมากกว่าผ้าทอของท้องถิ่นอื่น	2.50	0.85
12) ท่านชื่นชมในความงามของผ้าทอจังหวัดน่าน	3.50	0.71
ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น	2.97	0.74
13) ลวดลายผ้าทอจังหวัดน่านมีความแตกต่างจากท้องถิ่นอื่น ๆ	2.80	1.14
14) ผ้าทอจังหวัดน่านแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของคนในอดีต	3.30	0.95
15) ผ้าทอจังหวัดน่านยังมีความเป็นท้องถิ่น บ่งชี้ถึงความเป็นจังหวัดน่านได้	2.80	0.92
ด้านรูปทรง	3.10	0.70
16) รูปร่างและรูปทรงในธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจให้แก่การสร้างสรรค์ลวดลาย ต่าง ๆ ในผ้าทอจังหวัดน่าน	3.60	0.70
17) ความสวยงามของผ้าทอจังหวัดน่านมาจากสีสันทึบและลวดลาย	2.60	0.84
ด้านการสร้างสรรค์	3.10	0.63
18) ท่านเห็นว่าผ้าทอจังหวัดน่านสามารถพัฒนาต่อยอดไปสู่สากลได้	3.00	0.67
19) ผ้าทอจังหวัดมีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์เป็นศิลปะร่วมสมัย	3.20	0.79
20) ฉันทอยากให้ผลงานของฉันทมีรูปแบบไม่ซ้ำใคร	3.10	0.88
รวม	2.90	0.24

จากผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี) จำนวนทั้งหมด 10 คน (n=10) มีการเห็นคุณค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 2.90 อยู่ในระดับสูง มีการเห็นคุณค่าเฉลี่ยด้านการสร้างสรรค์และด้านรูปทรงมากที่สุด (3.10) รองลงมาเป็นด้านความรู้สึก (3.07) ด้านความงาม (3.00) ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น (2.97) ด้านการใช้สอย (2.80) และ ด้านเนื้อหา (2.40) ตามลำดับ ดังนั้นแสดงให้เห็นว่าหลังทำกิจกรรมกลุ่มเป้าหมายกลุ่มนี้เกิดการเห็นคุณค่า ด้านการสร้างสรรค์ ด้านรูปทรง ด้านความรู้สึก ด้านความงาม ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ด้านการใช้สอย อยู่ในระดับสูง ส่วนด้านเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานทุกด้านอยู่ในเกณฑ์ น้อยกว่า 1.25 แปลผลว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นใกล้เคียงกันหรือเหมือนกัน

1.2.2 การเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มเยาวชน อายุ 15 – 24 ปี หลังทำกิจกรรมศิลปะ แบบผสมผสาน

ตารางที่ 37 ผลจากแบบประเมินการเห็นคุณค่าหลังทำกิจกรรม กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี)

ประเด็น	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ด้านความรู้สึก	3.27	.56
1) ท่านสนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านหากมีการจัดกิจกรรมในครั้งหน้า	2.70	1.06
2) ท่านคิดว่าการอนุรักษ์ผ้าทอจังหวัดน่านเป็นเรื่องที่น่าภูมิใจ	3.40	1.07
3) ท่านภูมิใจที่จะโชว์ผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเห็น	3.70	0.48
ด้านการใช้สอย	2.90	0.41
4) ท่านอยากจะใช้สินค้าที่ผลิตจากผ้าทอจังหวัดน่านมากขึ้น	2.80	0.42
5) ท่านคิดว่าความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	2.50	0.71
6) ท่านคิดว่าการสวมใส่หรือใช้ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากผ้าทอจังหวัดน่านเป็นเรื่องไม่ล้าสมัย	3.10	0.74
7) ท่านมีความภูมิใจที่จะแนะนำ ผ้าทอจังหวัดน่านให้กับแขกต่างชาติมาเยี่ยมชมเยือนได้รู้จักและนำไปเป็นของฝาก	3.20	0.42
ด้านเนื้อหา	2.80	0.36
8) ท่านสามารถแยกแยะลายผ้าทอจังหวัดน่านได้	3.00	0.47
9) ท่านสามารถบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับ ลายผ้าทอจังหวัดน่านแก่เพื่อนหรือคนรู้จักได้	3.00	0.47

ประเด็น	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน
10) ท่านคิดว่าผ้าทอจังหวัดน่านต้องมีความงาม และเนื้อหาหรือที่มาของลาย	2.40	0.70
ด้านความงาม	2.90	0.52
11) ผ้าทอจังหวัดน่าน มีความงามมากกว่าผ้าทอของท้องถิ่นอื่น	2.60	0.84
12) ท่านชื่นชมในความงามของผ้าทอจังหวัดน่าน	3.20	0.42
ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น	3.03	0.48
13) ลวดลายผ้าทอจังหวัดน่านมีความแตกต่างจากท้องถิ่นอื่น ๆ	2.80	0.92
14) ผ้าทอจังหวัดน่านแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของคนในอดีต	3.50	.53
15) ผ้าทอจังหวัดน่านยังมีความเป็นท้องถิ่น บ่งชี้ถึงความเป็นจังหวัดน่านได้	2.80	.63
ด้านรูปทรง	2.85	.47
16) รูปร่างและรูปทรงในธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจให้แก่การสร้างสรรค้ลวดลายต่าง ๆ ในผ้าทอจังหวัดน่าน	3.20	0.63
17) ความสวยงามของผ้าทอจังหวัดน่านมาจากสีเส้นและลวดลาย	2.50	0.71
ด้านการสร้างสรรค์	3.37	0.46
18) ท่านเห็นว่าผ้าทอจังหวัดน่านสามารถพัฒนาต่อยอดไปสู่สากลได้	3.10	0.99
19) ผ้าทอจังหวัดมีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์เป็นศิลปะร่วมสมัย	3.50	0.53
20) ฉันอยากให้เห็นผลงานของฉันมีรูปแบบไม่ซ้ำใคร	3.50	0.53
รวม	3.03	0.29

จากผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี) จำนวนทั้งหมด 10 คน (n=10) มีการเห็นคุณค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.03 อยู่ในระดับสูง มีการเห็นคุณค่าเฉลี่ยด้านการสร้างสรรค์มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=3.37) รองลงมาเป็น ด้านความรู้สึกลึกซึ้ง (3.27) ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น (.03) ด้านการใช้สอย (2.90) ด้านความงาม (2.90) ด้านรูปทรง (2.85) และ ด้านเนื้อหา (2.80) ตามลำดับ ดังนั้นแสดงให้เห็นว่าหลังทำกิจกรรมกลุ่มเป้าหมายกลุ่มนี้เกิดการเห็นคุณค่าทุกด้านในระดับสูง และมีความเห็นใกล้เคียงกันหรือเหมือนกัน

1.2.3 การเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มเยาวชน อายุ 15 – 24 ปี หลังทำกิจกรรมศิลปะ
แบบผสมผสาน

ตารางที่ 38 ผลจากแบบประเมินการเห็นคุณค่าหลังทำกิจกรรม กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปี
ขึ้นไป)

ประเด็น	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน
ด้านความรู้สึก	3.47	.42
1) ท่านสนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านหากมีการจัดกิจกรรมในครั้งหน้า	3.30	0.48
2) ท่านคิดว่าการอนุรักษ์ผ้าทอจังหวัดน่านเป็นเรื่องที่น่าภูมิใจ	3.30	1.16
3) ท่านภูมิใจที่จะโชว์ผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเห็น	3.80	0.42
ด้านการใช้สอย	3.30	0.37
4) ท่านอยากจะใช้สินค้าที่ผลิตจากผ้าทอจังหวัดน่านมากขึ้น	3.20	0.63
5) ท่านคิดว่าความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	2.80	1.14
6) ท่านคิดว่าการสวมใส่หรือใช้ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากผ้าทอจังหวัดน่านเป็นเรื่องไม่ ล้าสมัย	3.70	0.48
7) ท่านมีความภูมิใจที่จะแนะนำ ผ้าทอจังหวัดน่านให้กับแขกต่างชาติมาเยี่ยมชมเยือนได้ รู้จักและนำไปเป็นของฝาก	3.50	0.53
ด้านเนื้อหา	2.57	0.68
8) ท่านสามารถแยกแยะลายผ้าทอจังหวัดน่านได้	2.40	0.97
9) ท่านสามารถบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับ ลายผ้าทอจังหวัดน่านแก่เพื่อนหรือคนรู้จักได้	2.60	0.84
10) ท่านคิดว่าผ้าทอจังหวัดน่านต้องมีความงาม และเนื้อหาหรือที่มาของลาย	2.70	0.95
ด้านความงาม	3.25	0.35
11) ผ้าทอจังหวัดน่าน มีความงามมากกว่าผ้าทอของท้องถิ่นอื่น	3.10	0.32
12) ท่านชื่นชมในความงามของผ้าทอจังหวัดน่าน	3.40	0.52
ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น	3.03	0.37
13) ลวดลายผ้าทอจังหวัดน่านมีความแตกต่างจากท้องถิ่นอื่น ๆ	2.70	0.82
14) ผ้าทอจังหวัดน่านแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของคนในอดีต	3.70	0.67
15) ผ้าทอจังหวัดน่านยังมีความเป็นท้องถิ่น บ่งชี้ถึงความเป็นจังหวัดน่านได้	2.70	0.67

ประเด็น	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน
ด้านรูปทรง	3.25	0.42
16) รูปร่างและรูปทรงในธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจให้แก่การสร้างสรรค์ลวดลายต่าง ๆ ในผ้าทอจังหวัดน่าน	3.80	0.42
17) ความสวยงามของผ้าทอจังหวัดน่านมาจากสีสันทึบและลวดลาย	2.70	0.67
ด้านการสร้างสรรค์	3.80	0.36
18) ท่านเห็นว่าผ้าทอจังหวัดน่านสามารถพัฒนาต่อยอดไปสู่สากลได้	3.90	0.32
19) ผ้าทอจังหวัดมีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์เป็นศิลปะร่วมสมัย	3.80	0.42
20) ฉันอยากได้ผลงานของฉันมีรูปแบบไม่ซ้ำใคร	3.70	0.48
รวม	3.24	0.26

จากผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป) จำนวนทั้งหมด 10 คน (n=10) มีการเห็นคุณค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.24 อยู่ในระดับสูง มีการเห็นคุณค่าเฉลี่ยด้านการสร้างสรรค์มากที่สุด (3.80) รองลงมาเป็นด้านความรู้สึก (3.47) ด้านการใช้สอย (3.30) ด้านความงาม (3.25) ด้านรูปทรง (3.25) ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น (3.03) และ ด้านเนื้อหา (2.57) ตามลำดับ ดังนั้นแสดงให้เห็นว่าหลังทำกิจกรรมกลุ่มเป้าหมายกลุ่มนี้เกิดการเห็นคุณค่า ด้านการสร้างสรรค์ อยู่ในระดับเห็นคุณค่าสูงมาก ส่วน ด้านความรู้สึก ด้านการใช้สอย ด้านความงาม ด้านรูปทรง ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น และ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับสูง โดยค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานทุกด้านอยู่ในเกณฑ์ น้อยกว่า 1.25 ผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นใกล้เคียงกันหรือเหมือนกัน

1.2.4 การเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทุกกลุ่มวัย หลังทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

ตารางที่ 39 ผลจากแบบประเมินการเห็นคุณค่าหลังทำกิจกรรม ทุกกลุ่มวัย

ประเด็น	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ด้านความรู้สึก	3.27	0.52
1) ท่านสนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านหากมีการจัดกิจกรรมในครั้งหน้า	3.00	0.79
2) ท่านคิดว่าการอนุรักษ์ผ้าทอจังหวัดน่านเป็นเรื่องที่น่าภูมิใจ	3.20	1.06
3) ท่านภูมิใจที่จะโชว์ผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเห็น	3.60	0.72
ด้านการใช้สอย	3.00	0.46
4) ท่านอยากจะใช้สินค้าที่ผลิตจากผ้าทอจังหวัดน่านมากขึ้น	2.80	0.71
5) ท่านคิดว่าความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	2.60	0.93
6) ท่านคิดว่าการสวมใส่หรือใช้ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากผ้าทอจังหวัดน่านเป็นเรื่องไม่ลำสมัย	3.43	0.73
7) ท่านมีความภูมิใจที่จะแนะนำ ผ้าทอจังหวัดน่านให้กับแขกต่างชาติมาเยี่ยมเยือนได้รู้จักและนำไปเป็นของฝาก	3.17	0.70
ด้านเนื้อหา	2.59	0.52
8) ท่านสามารถแยกแยะลายผ้าทอจังหวัดน่านได้	2.47	0.82
9) ท่านสามารถบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับ ลายผ้าทอจังหวัดน่านแก่เพื่อนหรือคนรู้จักได้	2.67	0.76
10) ท่านคิดว่าผ้าทอจังหวัดน่านต้องมีความงาม และเนื้อหาหรือที่มาของลาย	2.63	0.89
ด้านความงาม	3.05	0.55
11) ผ้าทอจังหวัดน่าน มีความงามมากกว่าผ้าทอของท้องถิ่นอื่น	2.73	0.74
12) ท่านชื่นชมในความงามของผ้าทอจังหวัดน่าน	3.37	0.56
ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น	3.01	0.54
13) ลวดลายผ้าทอจังหวัดน่านมีความแตกต่างจากท้องถิ่นอื่น ๆ	2.77	0.94
14) ผ้าทอจังหวัดน่านแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของคนในอดีต	3.50	0.73
15) ผ้าทอจังหวัดน่านยังมีความเป็นท้องถิ่น บ่งชี้ถึงความเป็นจังหวัดน่านได้	2.77	0.73
ด้านรูปทรง	3.07	0.55
16) รูปร่างและรูปทรงในธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจให้แก่การสร้างสรรค์ลวดลายต่าง ๆ ในผ้าทอจังหวัดน่าน	3.53	0.63

ประเด็น	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
17) ความสวยงามของผ้าทอจังหวัดน่านมาจากสีเส้นและลวดลาย	2.60	0.72
ด้านการสร้างสรรค์	3.42	0.56
18) ท่านเห็นว่าผ้าทอจังหวัดน่านสามารถพัฒนาต่อยอดไปสู่สากลได้	3.33	0.80
19) ผ้าทอจังหวัดมีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์เป็นศิลปะร่วมสมัย	3.50	0.63
20) ฉันทอยากให้ผลงานของฉันมีรูปแบบไม่ซ้ำใคร	3.43	0.68
รวม	3.06	0.29

จากผู้ประเมินกิจกรรมศิลปะภาพรวม ทุกกลุ่มวัย จำนวนทั้งหมด 30 คน (n=30) มีการเห็นคุณค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.06 อยู่ในระดับสูง มีการเห็นคุณค่าเฉลี่ยด้านการสร้างสรรค์มากที่สุด (3.42) รองลงมาเป็นด้านความรู้สึก (3.27) ด้านรูปทรง (3.07) ด้านความงาม (3.05) ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น (3.01) ด้านการใช้สอย (3.00) และ ด้านเนื้อหา (2.59) ตามลำดับ ดังนั้นแสดงให้เห็นว่าหลังทำกิจกรรมกลุ่มเป้าหมายเกิดการเห็นคุณค่าทุกด้านอยู่ในระดับสูง และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานทุกด้านอยู่ในเกณฑ์ น้อยกว่า 1.25 แปลผลว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นใกล้เคียงกันหรือเหมือนกัน

ระดับ ความสนใจ ที่จะเดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดน่าน หลัง ทำกิจกรรม			ระดับ ความรู้ เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน หลัง ทำกิจกรรม			ความสนใจในผ้าทอ ก่อน ทำกิจกรรม		
ระดับความสนใจ (เต็ม 10)	ความถี่	ร้อยละ	ระดับความรู้ (เต็ม 10)	ความถี่	ร้อยละ	ระดับความสนใจ	ความถี่	ร้อยละ
▲						▲		
5	7	23.33%	4	2	6.67%	สนใจ (1)	6	20.00%
6	5	16.67%	5	6	20.00%	เฉย ๆ (0)	23	76.67%
7	6	20.00%	6	1	3.33%	ไม่สนใจ (-1)	1	3.33%
8	7	23.33%	7	5	16.67%	ผลรวม	30	100.00%
9	3	10.00%	8	10	33.33%	ค่าเฉลี่ย 0.17, S.D. = 0.45		
10	2	6.67%	9	5	16.67%	ความสนใจในผ้าทอ หลัง ทำกิจกรรม		
ผลรวม	30	100.00%	10	1	3.33%	▼		
ค่าเฉลี่ย 7.00, S.D. = 1.53			ผลรวม	30	100.00%	สนใจ (1)	23	76.67%
			ค่าเฉลี่ย 7.13, S.D. = 1.65			เฉย ๆ (0)	7	23.33%
						ผลรวม	30	100.00%
						ค่าเฉลี่ย 0.77, S.D. = 0.42		

ภาพที่ 59 ความสนใจที่จะมาท่องเที่ยวจังหวัดน่านระดับความรู้และความสนใจในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

หลังทำกิจกรรมกลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่มวัย มีระดับความสนใจที่จะเดินทางมาท่องเที่ยวจังหวัดน่าน ค่าเฉลี่ย 7.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.53 โดยส่วนใหญ่มีระดับความสนใจอยู่ที่ 8 คะแนน และ 5 คะแนน จำนวนอย่างละ 7 คน (ร้อยละ 23.33) ส่วนจากการประเมินผลความรู้ด้วยตนเองของกลุ่มเป้าหมายมีระดับความรู้เกี่ยวกับศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านหลังทำกิจกรรม ค่าเฉลี่ย 7.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.65 โดยส่วนใหญ่มีระดับความรู้อยู่ที่ 8 คะแนน จำนวน 10 คน (ร้อยละ 33.33) และมีระดับความสนใจในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านหลังทำกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 0.77, S.D. 0.42)มากกว่าก่อนทำกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 0.17, S.D. 0.45)

1.3 ผลการสะท้อนคิดผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

จากการรวบรวมข้อมูลผ่านแบบสะท้อนคิดผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานของผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานแต่ละกลุ่มวัย สามารถแสดงผลได้ ดังนี้

1.3.1 ผลการสะท้อนคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มวัยเรียน อายุ 7 – 14 ปี หลังทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

ตารางที่ 40 ผลการสะท้อนคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี)

ชั้นความเข้าใจ (Understanding)	
1. ลำดับกิจกรรมที่ชอบ	ความถี่
- ปกลายมงคล	6
- แต้มีสีเสริมดวง	2
- เครื่องลายนำโชค	2
2. สิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรม	ความถี่
1. ความหมายของลวดลายผ้า	9
2. ความหมายของสี	2
3. ที่มาของลวดลายผ้า	1
4. ความแตกต่างของลายผ้า	1
3. การนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวัน	ความถี่
1. นำไปสร้างผลงาน	3
2. เสริมมงคล	2
3. ความรู้รอบตัว	2
4. แยกแยะลายผ้า	1

5. ไม่ทราบ	1
6. ความคิดสร้างสรรค์	1
ชั้นการเห็นคุณค่า (Awareness)	
1. ความรู้สึกขณะทำกิจกรรม	
ทางบวก	ความถี่
สนุก	5
ทางลบ	ความถี่
เฉยๆ	2
สนใจ	2
ซึล ๆ เรื่อย ๆ	1
2. สิ่งที่อยู่ถึงผ่านานได้ดีที่สุด	
1. ลวดลาย	6
2. สี	3
3. ลวดลายจากธรรมชาติ	2
4. ความหมาย	1
5. สมุด	1
3. วิธีการรักษาประยุกต์ให้ผ่านานทันสมัย	
1. ประยุกต์เป็นสินค้า	3
2. ปรับลายให้ทันสมัย	2
3. บอกต่อ	1
4. ส่งเสริมไปขายต่างประเทศ	1
5. ประชาสัมพันธ์	1
6. จัดแสดง	1

จากผู้ร่วมกิจกรรมศิลปะ กลุ่มวัยเรียน (7 - 14 ปี) จำนวนทั้งหมด 10 คน (n=10) มีความชอบกิจกรรมปกลายมงคล มากที่สุด (6 คน) รองลงมาเป็นกิจกรรมแต้มสีเสริมดวง (2 คน) และกิจกรรมเครื่องลายนำโชค (2 คน) ตามลำดับ สิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรมส่วนใหญ่ คือ ความหมายของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน (9 คน) การนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันส่วนใหญ่ระบุว่านำไปสร้างผลงาน (3 คน) ความรู้สึกขณะทำกิจกรรมทางบวกระบุว่า มีความรู้สึกสนุก (5 คน) และทางลบระบุว่า มีความรู้สึกเฉย ๆ (2 คน) สิ่งที่อยู่ถึงผ่านานได้ดีที่สุด คือ ลวดลาย (6 คน) และวิธีการรักษาประยุกต์ให้ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านทันสมัย คือ การประยุกต์เป็นสินค้า (3 คน)

1.3.2 ผลการสะท้อนคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มเยาวชน อายุ 15 – 24 ปี หลังทำกิจกรรม ศิลปะแบบผสมผสาน

ตารางที่ 41 ผลการสะท้อนคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี)

ขั้นความเข้าใจ (Understanding)			
1. เรียงลำดับกิจกรรมที่ชอบ		ความถี่	
- เครื่องลายนำโชค		7	
- ปกลายมงคล		2	
- แต้มีสีเสริมดวง		1	
2. สิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรม		ความถี่	
1. ความหมายของลวดลายผ้า		9	
2. ความหมายของสี		2	
3. ที่มาของลวดลายผ้า		1	
4. ความเป็นเรขาคณิตของลวดลาย		1	
5. สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดน่าน		1	
3. การนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน		ความถี่	
6. นำไปสร้างผลงาน		3	
7. ความรู้รอบตัว		2	
8. แยกแยะลายผ้า		2	
9. ฝึกสมาธิ		1	
10. ค้าขาย		1	
11. ต่อยอดการเรียนรู้		1	
12. ประชาสัมพันธ์จังหวัดน่าน		1	
13. ไม่ทราบ		1	
ขั้นการเห็นคุณค่า (Awareness)			
1. ความรู้สึกขณะทำกิจกรรม			
ทางบวก	ความถี่	ทางลบ	ความถี่
สนุก	4	ยาก	1
เพลิน	3		
ผ่อนคลาย	3		

สนใจ	2	
ตื่นเต้น	1	
สร้างสรรค์	1	
มีสมาธิ	1	
ได้ความรู้	1	
2. สิ่ง que สื่่อถึงผ้่าน่านได้ดีที่สุ่ด		ควมมถึ่
1. ลวดลาย		7
2. สี		3
3. เรื่่องราว		2
4. ลวดลายจากธรรมชาติ		1
5. ลายเป็นเรขาคณิต		1
6. ความเป็นสิริมงคล		1
3. วิธีการรักษาระยุกต์ให้ผ้่าน่านทันสมัย		ควมมถึ่
1. ประยุกต์เป็นสินค้า		9
2. ปรับลายให้ทันสมัย		3
3. ศึกษาลวดลาย		1
4. ส่งเสริมไปขายต่างประเทศ		1

จากผู้ร่วมกิจกรรมศิลปะ กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี) จำนวนทั้งหมด 10 คน (n=10) มีความชอบกิจกรรมเครื่องลายนำโชค มากที่สุด (7 คน) รองลงมาเป็นกิจกรรมปกลายมงคล (2 คน) และกิจกรรมแต้มสีเสริมดวง (1 คน) ตามลำดับ สิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรม คือ ความหมายของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน (9 คน) การนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันระบู่ว่าจะนำไปสร้างผลงาน (3 คน) ความรู้สึ่กขณะทำกิจกรรมทางบวก คือ ความรู้สึ่กสนุก (4 คน) และทางลบ คือ มีความรู้สึ่กยาก (1 คน) สิ่ง que สื่่อถึงผ้่าน่านได้ดีที่สุ่ด คือ ลวดลาย (7 คน) และวิธีการรักษาระยุกต์ให้ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านทันสมัย คือ การประยุกต์เป็นสินค้า (9 คน)

1.3.3 ผลการสะท้อนคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ อายุ 25 ปีขึ้นไป หลังทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

ตารางที่ 42 ผลการสะท้อนคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป)

ขั้นความเข้าใจ (Understanding)			
1. เรียงลำดับกิจกรรมที่ชอบ		ความถี่	
- เครื่องลายนำโชค		4	
- แต้มสีเสริมดวง		3	
- ปกลายมงคล		3	
2. สิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรม		ความถี่	
1. ความหมายของลวดลายผ้า		7	
2. ความหมายของสี		2	
3. ที่มาของลวดลายผ้า		2	
4. ความคิดสร้างสรรค์		1	
5. การเสริมดวง		1	
6. วัฒนธรรมของจังหวัดน่านด้านความเชื่อ		1	
3. การนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวัน		ความถี่	
1. นำไปสร้างผลงาน		3	
2. บอกต่อ		2	
3. เสริมมงคล		2	
4. คิดสร้างสรรค์ลาย		1	
ขั้นการเห็นคุณค่า (Awareness)			
1. ความรู้สึกขณะทำกิจกรรม			
ทางบวก	ความถี่	ทางลบ	ความถี่
สนุก	3		
เพลิน	3		
มีความสุข	2		
ตื่นเต้น	2		
ผ่อนคลาย	1		
ซึล ๆ เรื่อย ๆ	1		
ประทับใจ	1		

2. สิ่ง que สื่่อถึงผ้่าน่านได้ดีที่สุ่ด	ควมมถึ
1. ลวดลาย	9
2. สี	2
3. ลายเป็นเรขาคณิต	1
3. วิธีกรรรกษาประยูกต์ให้ผ้่าน่านท่นสม้ย	ควมมถึ
1. ประยูกต์เป็นสินค้่า	5
2. ปรับลายให้ท่นสม้ย	3
3. ค้่าขาย	1
4. นำเสนอในรูปแบบร่ววมสม้ย	1

จากผู้ร่วมกิจกรรมศิลปะ กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป) มีความชอบกิจกรรมเครื่องลายนำโชค มากที่สุด (4 คน) รองลงมาเป็นกิจกรรมปกลายมงคล (3 คน) และกิจกรรมแต้มสีเสริมดวง (3 คน) ตามลำดับ สิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรมส่วนใหญ่ คือ ความหมายของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน (7 คน) การนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันส่วนใหญ่ระบุว่านำไปสร้างผลงาน (3 คน) ความรู้สึกขณะทำกิจกรรมทางบวก คือ ความรู้สึกสนุกและเพลิดเพลิน (6 คน) และไม่มีความรู้สึกทางลบ สิ่งที่สื่อถึงผ้่าน่านได้ดีคือ ลวดลาย (9 คน) และวิธีการรักษาประยูกต์ให้ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านท่นสม้ยส่วนใหญ่ระบุว่า คือ การประยูกต์เป็นสินค้่า (5 คน)

1.3.4 ผลการสะท้อนคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทุกกลุ่มวัย หลังทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

ตารางที่ 43 ผลการสะท้อนคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทุกกลุ่มวัย

ชั้นความเข้าใจ (Understanding)	
1. เรียงลำดับกิจกรรมที่ชอบ	ความถี่
- เครื่องลายนำโชค	13
- ปกลายมงคล	11
- แต้มีสีเสริมดวง	6
2. สิ่ง que เรียนรู้จากกิจกรรม	ความถี่
1. ความหมายของลวดลายผ้า	25
2. ความหมายของสี	6
3. ที่มาของลวดลายผ้า	4
4. ความคิดสร้างสรรค์	1
5. การเสริมดวง	1
6. วัฒนธรรมของจังหวัดน่านด้านความเชื่อ	1
7. ความแตกต่างของลายผ้า	1
8. ความเป็นเรขาคณิตของลวดลาย	1
9. สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดน่าน	1
3. การนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน	ความถี่
1. นำไปสร้างผลงาน	9
2. ความรู้รอบตัว	4
3. เสริมมงคล	4
4. แยกแยะลายผ้า	3
5. บอกต่อ	2
6. ไม่ทราบ	2
7. ความคิดสร้างสรรค์	1
8. คิดสร้างสรรค์ลาย	1
9. ฝึกสมาธิ	1
10. ค้าขาย	1
11. ต่อยอดการเรียนรู้	1

12. ประชาสัมพันธ์จังหวัดน่าน		1	
ชั้นการเห็นคุณค่า (Awareness)			
1. ความรู้สึกขณะทำกิจกรรม			
ทางบวก	ความถี่	ทางลบ	ความถี่
สนุก	12	เฉย ๆ	2
เพลิน	6	ยาก	1
สนใจ	4		
ผ่อนคลาย	4		
ตื่นเต้น	3		
มีความสุข	2		
ซึล ๆ เรื่อย ๆ	2		
ผ่อนคลาย	1		
สร้างสรรค์	1		
มีสมาธิ	1		
ได้ความรู้	1		
ประทับใจ	1		
2. สิ่ง que ลือถึงผ่านานได้ดีที่สุด			ความถี่
1. ลวดลาย			22
2. สี			8
3. ลวดลายจากธรรมชาติ			3
4. ลายเป็นเรขาคณิต			2
5. เรืองราว			2
6. ความเป็นสิริมงคล			1
7. ความหมาย			1
8. สมุด			1
3. วิธีการรักษาประยุกต์ให้ผ่านานทันสมัย			ความถี่
1. ประยุกต์เป็นสินค้า			17
2. ปรับลายให้ทันสมัย			8
3. ส่งเสริมไปขายต่างประเทศ			2
4. ค้าขาย			1

5. จัดแสดง	1
6. นำเสนอในรูปแบบร่วมสมัย	1
7. บอกต่อ	1
8. ศึกษาลวดลาย	1
9. ประชาสัมพันธ์	1

จากผู้ร่วมกิจกรรมศิลปะภาพรวม ทุกกลุ่มวัย จำนวนทั้งหมด 30 คน (n=30) มีความชอบกิจกรรมเครื่องลายนำโชค มากที่สุด (13 คน) รองลงมาเป็นกิจกรรมปกลายมงคล (11 คน) และกิจกรรมแต้มสีเสริมดวง (6 คน) ตามลำดับ สิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรม คือ การได้เรียนรู้ความหมายของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน (25 คน) การนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวัน คือ การนำไปสร้างผลงาน (9 คน) ความรู้สึกขณะทำกิจกรรมทางบวกส่วนใหญ่ระบุว่ารู้สึก สนุกสนาน เพลิดเพลิน มากที่สุด (12 คน) และทางลบ คือ ความรู้สึกเฉย ๆ (2 คน) มีความเห็นว่าสิ่งที่สื่อถึงผ้า น่านได้ดีที่สุด คือ ลวดลาย (22 คน) และวิธีการรักษาประยุกต์ให้ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านทันสมัย คือ การประยุกต์เป็นสินค้า (17 คน)

1.4 ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

การสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีเกณฑ์การประเมินกำหนดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ในแบบประเมินใช้เกณฑ์ ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เทียบกับคะแนน	5
เห็นด้วย	เทียบกับคะแนน	4
ไม่แน่ใจ	เทียบกับคะแนน	3
ไม่เห็นด้วย	เทียบกับคะแนน	2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เทียบกับคะแนน	1

มีเกณฑ์การแปลผลมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ ดังนี้

4.50 – 5.00	อยู่ในระดับ มากที่สุด
3.50 – 4.49	อยู่ในระดับ มาก
2.50 – 3.49	อยู่ในระดับ ปานกลาง
1.50 – 2.49	อยู่ในระดับ น้อย
0.00 – 1.49	อยู่ในระดับ น้อยที่สุด

มีเกณฑ์การแปลความหมายส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังนี้

มากกว่า 1.75	ผู้ตอบแบบทดสอบมีความเห็นแตกต่างกันมาก
1.25 – 1.75	ผู้ตอบแบบทดสอบมีความเห็นค่อนข้างแตกต่างกัน
น้อยกว่า 1.25	ผู้ตอบแบบทดสอบมีความเห็นใกล้เคียงกันหรือเหมือนกัน

แบ่งผลการประเมินเป็นรายกลุ่มตามช่วงอายุ ดังนี้

1.4.1 ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี)

ตารางที่ 44 ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี)

ข้อคำถาม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
การบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม	3.93	0.44
1. กิจกรรมทำให้ท่านเข้าใจศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่านมากขึ้น	3.90	0.99
2. กิจกรรมช่วยให้ท่านรู้สึก ภาคภูมิใจ อยากอนุรักษ์ เกี่ยวกับศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่าน	3.90	0.88
3. กิจกรรมช่วยให้ท่านรู้สึกอยากสนับสนุน ใช้สายสินค้าที่ผลิตจากศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่าน	4.00	0.47
ชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน	4.33	0.76
4. ความน่าสนใจของกิจกรรม	4.10	0.88
5. ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.50	1.27
6. กิจกรรมสามารถทำได้ทุกวัย	4.20	1.14
7. กิจกรรมสามารถทำได้ทุกสถานที่	4.50	0.85
สื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม	4.40	0.95
8. ความพร้อมของอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม	4.40	1.26
9. ความสวยงามของสื่อในชุดกิจกรรม	4.40	0.97
10. คู่มือในชุดกิจกรรมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.40	1.35
กิจกรรมแบบผสมผสาน	4.40	1.26
11. มีการใช้รูปแบบสื่อการสอนที่หลากหลาย ใช้งานง่ายทั้งออนไลน์ และ สิ่งพิมพ์	4.40	1.26
กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	4.13	0.45
12. กิจกรรมออกแบบมาจากทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ	4.50	0.71
13. กิจกรรมมีความแตกต่าง ไม่เหมือนที่เคยทำมา	4.00	0.67
14. ระดับความสนุกสนานเพลิดเพลินที่ท่านได้รับ	3.90	0.88
รวม	4.22	0.56

จากผู้ประเมินกิจกรรมศิลปะ กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี) จำนวนทั้งหมด 10 คน (n=10) มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.22 อยู่ในระดับมาก โดยมีความพึงพอใจด้านสื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรมและด้านกิจกรรมแบบผสมผสานมากที่สุดเท่ากัน (ค่าเฉลี่ย 4.40) รองลงมาเป็นด้านชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน (ค่าเฉลี่ย 4.33) กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (ค่าเฉลี่ย 4.13) และด้านการบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 3.93) ตามลำดับ ดังนั้นทุกด้านของกิจกรรมศิลปะมีผลการประเมินความพึงพอใจค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยทุกด้านมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ในเกณฑ์ น้อยกว่า 1.25 แปลผลว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นใกล้เคียงกันหรือเหมือนกัน

1.4.2 ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี)

ตารางที่ 45 ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี)

ข้อคำถาม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
การบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม	4.13	0.57
1. กิจกรรมทำให้ท่านเข้าใจศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่านมากขึ้น	4.10	0.57
2. กิจกรรมช่วยให้ท่านรู้สึก ภาคภูมิใจ อยากอนุรักษ์ เกี่ยวกับศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่าน	4.10	0.74
3. กิจกรรมช่วยให้ท่านรู้สึกอยากสนับสนุน ใช้สอยสินค้าที่ผลิตจากศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่าน	4.20	0.92
ชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน	4.30	0.59
4. ความน่าสนใจของกิจกรรม	4.00	0.82
5. ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.20	0.63
6. กิจกรรมสามารถทำได้ทุกวัย	4.40	0.97
7. กิจกรรมสามารถทำได้ทุกสถานที่	4.60	0.97
สื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม	4.57	0.42
8. ความพร้อมของอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม	4.40	0.70
9. ความสวยงามของสื่อในชุดกิจกรรม	4.60	0.52

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
10. คู่มือในชุดกิจกรรมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.70	0.48
กิจกรรมแบบผสมผสาน	4.50	0.53
11. มีการใช้รูปแบบสื่อการสอนที่หลากหลาย ใช้งานง่ายทั้งออนไลน์ และ สิ่งพิมพ์	4.50	0.53
กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	4.10	0.50
12. กิจกรรมออกแบบมาจากทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ	4.50	0.53
13. กิจกรรมมีความแตกต่าง ไม่เหมือนที่เคยทำมา	3.70	0.67
14. ระดับความสนุกสนานเพลิดเพลินที่ท่านได้รับ	4.10	0.74
รวม	4.29	0.36

จากผู้ประเมินกิจกรรมศิลปะ กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี) จำนวนทั้งหมด 10 คน (n=10) มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.29 อยู่ในระดับมาก โดยมีความพึงพอใจด้านสื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรมมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.57) รองลงมาเป็นด้านกิจกรรมแบบผสมผสาน (ค่าเฉลี่ย 4.50) ด้านชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน (ค่าเฉลี่ย 4.30) ด้านการบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 4.13) และ ด้านกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (ค่าเฉลี่ย 4.10) ตามลำดับ ดังนั้นทุกด้านของกิจกรรมศิลปะมีผลการประเมินความพึงพอใจค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยทุกด้านมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ในเกณฑ์ น้อยกว่า 1.25 แปลผลว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นใกล้เคียงกันหรือเหมือนกัน

1.4.3 ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป)

ตารางที่ 46 ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป)

ข้อความคำถาม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
การบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม	4.37	0.66
1. กิจกรรมทำให้ท่านเข้าใจศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่านมากขึ้น	4.30	0.67
2. กิจกรรมช่วยให้ท่านรู้สึก ภาคภูมิใจ อยากอนุรักษ์ เกี่ยวกับศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่าน	4.50	0.85
3. กิจกรรมช่วยให้ท่านรู้สึกอยากสนับสนุน ใช้สอยสินค้าที่ผลิตจากศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่าน	4.30	0.82
ชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน	4.35	0.87
4. ความน่าสนใจของกิจกรรม	4.60	0.97
5. ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.70	0.67
6. กิจกรรมสามารถทำได้ทุกวัย	3.90	1.37
7. กิจกรรมสามารถทำได้ทุกสถานที่	4.20	1.03
สื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม	4.67	0.42
8. ความพร้อมของอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม	4.40	0.84
9. ความสวยงามของสื่อในชุดกิจกรรม	4.90	0.32
10. คู่มือในชุดกิจกรรมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.70	0.48
กิจกรรมแบบผสมผสาน	4.80	0.42
11. มีการใช้รูปแบบสื่อการสอนที่หลากหลาย ใช้งานง่ายทั้งออนไลน์ และ สิ่งพิมพ์	4.80	0.42
กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	4.50	0.42
12. กิจกรรมออกแบบมาจากทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ	4.80	0.42
13. กิจกรรมมีความแตกต่าง ไม่เหมือนที่เคยทำมา	4.20	0.63
14. ระดับความสนุกสนานเพลิดเพลินที่ท่านได้รับ	4.50	0.71
รวม	4.49	0.46

จากผู้ประเมินกิจกรรมศิลปะ กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป) จำนวนทั้งหมด 10 คน (n=10) มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.49 อยู่ในระดับมาก โดยมีความพึงพอใจด้านกิจกรรมแบบผสมผสานมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.80) รองลงมาเป็นด้านสื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 4.67) ด้านกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (ค่าเฉลี่ย 4.50) ด้านการบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 4.37) และ ด้านชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน (ค่าเฉลี่ย 4.35) ตามลำดับ ดังนั้นด้านกิจกรรมแบบผสมผสาน ด้านสื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม ด้านกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วน ด้านการบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม ด้านชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยทุกด้านมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ในเกณฑ์ น้อยกว่า 1.25 แปลผลว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นใกล้เคียงกันหรือเหมือนกัน

1.4.4 ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทุกกลุ่มวัย

ตารางที่ 47 ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทุกกลุ่มวัย

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
การบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม	4.14	0.57
1. กิจกรรมทำให้ท่านเข้าใจศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่านมากขึ้น	4.10	0.76
2. กิจกรรมช่วยให้ท่านรู้สึก ภาคภูมิใจ อยากอนุรักษ์ เกี่ยวกับศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่าน	4.17	0.83
3. กิจกรรมช่วยให้ท่านรู้สึกอยากสนับสนุน ใช้สอยสินค้าที่ผลิตจากศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่าน	4.17	0.75
ชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน	4.33	0.72
4. ความน่าสนใจของกิจกรรม	4.23	0.90
5. ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.47	0.90
6. กิจกรรมสามารถทำได้ทุกวัย	4.17	1.15
7. กิจกรรมสามารถทำได้ทุกสถานที่	4.43	0.94

สื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม	4.54	0.63
8. ความพร้อมของอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม	4.40	0.93
9. ความสวยงามของสื่อในชุดกิจกรรม	4.63	0.67
10. คู่มือในชุดกิจกรรมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.60	0.86
กิจกรรมแบบผสมผสาน	4.57	0.82
11. มีการใช้รูปแบบสื่อการสอนที่หลากหลาย ใช้งานง่ายทั้งออนไลน์ และ สิ่งพิมพ์	4.57	0.82
กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	4.24	0.48
12. กิจกรรมออกแบบมาจากทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ	4.60	0.56
13. กิจกรรมมีความแตกต่าง ไม่เหมือนที่เคยทำมา	3.97	0.67
14. ระดับความสนุกสนานเพลิดเพลินที่ท่านได้รับ	4.17	0.79
รวม	4.33	0.47

จากผู้ประเมินกิจกรรมศิลปะ ทุกกลุ่มวัย จำนวนทั้งหมด 30 คน ($n=30$) มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 อยู่ในระดับมาก โดยมีความพึงพอใจด้านกิจกรรมแบบผสมผสานมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.57) รองลงมาเป็นด้านสื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 4.54) ด้านชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน (ค่าเฉลี่ย 4.33) ด้านกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (ค่าเฉลี่ย 4.24) และ ด้านการบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 4.14) ตามลำดับ ดังนั้นความพึงพอใจด้านกิจกรรมแบบผสมผสาน ด้านสื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด และความพึงพอใจด้านชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ด้านกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ด้านการบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยทุกด้านมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ในเกณฑ์ น้อยกว่า 1.25 แปลผลว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นใกล้เคียงกันหรือเหมือนกัน

ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงในการจัดกิจกรรม คือ ผู้ร่วมกิจกรรมอยากให้กิจกรรมนี้เป็นต้นแบบของกิจกรรมอื่น ๆ ในแต่ละท้องถิ่น และควรเพิ่มข้อมูลเรื่องสิ่งทอด้านอื่น ๆ ผสมผสานเรื่องเล่าตำนานที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดน่าน กิจกรรมปกกลายมงคลควรมีสติกเกอร์ลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านเพิ่มขึ้นมากกว่าสติกเกอร์ตัวละครน้องเมืองน่าน ส่วนกิจกรรมเครื่องลายนำโชค พบว่าการทำพวงกุญแจค่อนข้างยากหากไม่ได้เตรียมคีมมาด้วย เนื่องจากห่วงมีขนาดเล็กและแข็ง และกิจกรรมแต้มสีเสริมดวงอยากให้เพิ่มที่เหลาสีไม้สำหรับระบายสีเพิ่มเติม สามารถให้เลือกทำตามความหมายด้านที่สนใจได้ สายของบัตรห้อยกระเป๋าควรเป็นสแตนเลสเพื่อความคงทน

ภาพการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน



ภาพที่ 60 การทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานกับกลุ่มเป้าหมาย

ภาพผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม



ภาพที่ 61 ผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

2. ผลการประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ

ประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ จำนวน 3 ท่าน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะมีคุณสมบัติ 2 ใน 4 ข้อ ดังนี้

- 1) มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ เป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี
- 2) มีประสบการณ์ด้านการวางแผนในการสร้างกิจกรรมศิลปะ เป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี
- 3) มีความเชี่ยวชาญในเรื่องการเรียนการสอนงานศิลปะที่บ้าน เป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี
- 4) มีผลงานหรือผลงานวิจัยเป็นที่ยอมรับและมีรางวัลรับรอง เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะ อย่างน้อย 3 รางวัลหรือผลงานการวิจัยอย่างน้อย 3 ผลงาน
โดยมีรายนามผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทรีา พรหมพันธุ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. อาจารย์ ดร.สริตา เจือศรีกุล อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. อาจารย์จิระศักดิ์ จิตรโรจนรักษ์ ประธานศูนย์นวัตกรรมแห่งโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญมีเกณฑ์การประเมินกำหนดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ส่วน ในแบบประเมินใช้เกณฑ์ ดังนี้

มากที่สุด/พอใจ	เทียบกับคะแนน	5
มาก/ค่อนข้างพอใจ	เทียบกับคะแนน	4
ปานกลาง/เฉย ๆ	เทียบกับคะแนน	3
น้อย/ไม่ค่อยพอใจ	เทียบกับคะแนน	2
น้อยที่สุด/ไม่พอใจ	เทียบกับคะแนน	1

มีเกณฑ์การแปลผลมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

- 4.50 – 5.00 อยู่ในระดับ มากที่สุด
- 3.50 – 4.49 อยู่ในระดับ มาก
- 2.50 – 3.49 อยู่ในระดับ ปานกลาง
- 1.50 – 2.49 อยู่ในระดับ น้อย
- 0.00 – 1.49 อยู่ในระดับ น้อยที่สุด

ผลการประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 48 ผลจากแบบประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อคำถาม	ค่าเฉลี่ย
1. การบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม	4.89
1. กิจกรรมทำให้เข้าใจผ้าทอจังหวัดน่านมากขึ้น	5.00
2. กิจกรรมช่วยให้รู้สึกหวงแหน ภาคภูมิใจ อยากอนุรักษ์ เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน	5.00
3. กิจกรรมช่วยให้รู้สึกอยากสนับสนุน ใช้สอยสินค้าที่ผลิตจากผ้าทอจังหวัดน่าน	4.67
2. ชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน	4.93
1. ความน่าสนใจของกิจกรรม	5.00
2. ความเหมาะสมของการประชาสัมพันธ์กิจกรรม	5.00
3. ความเหมาะสมของเนื้อหา	5.00
4. กิจกรรมสามารถทำได้ทุกวัย	4.67
5. กิจกรรมสามารถทำได้ทุกสถานที่	5.00
3. สื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม	5.00
1. ความพร้อมของอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม	5.00
2. ผลิตภัณธ์ของที่ระลึกในกิจกรรมศิลปะ	5.00
3. ความสวยงามของสื่อการสอนในชุดกิจกรรม	5.00
4. คู่มือในชุดกิจกรรมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	5.00
4. กิจกรรมแบบผสมผสาน	5.00
1. มีการใช้รูปแบบสื่อการสอนที่หลากหลาย ใช้งานง่าย	5.00
2. มีการผสมผสานรูปแบบสื่อการสอนแบบออนไลน์และสื่อแบบ hard copy	5.00
5. กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	5.00
1. กิจกรรมออกแบบมาจากทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ	5.00
2. กิจกรรมสามารถกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ แรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่	5.00
3. กิจกรรมมีความแตกต่าง ไม่เหมือนที่เคยทำมา	5.00
4. มีการใช้ประสาทสัมผัสด้านใดด้านหนึ่ง ในการทำกิจกรรม	5.00
5. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	5.00
6. กิจกรรมทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน	5.00
6. การประเมินผล	4.67
1. การประเมินผลในชุดกิจกรรม	4.67
รวม	4.95

จากการประเมินกิจกรรมของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ($n=3$) มีค่าเฉลี่ยรวมของการประเมินกิจกรรมเท่ากับ 4.95 คะแนน จากคะแนนเต็ม 5 คะแนน (ระดับมากที่สุด) มีการประเมินด้านสื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม ด้านกิจกรรมแบบผสมผสาน และด้านกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากัน (ค่าเฉลี่ย 5) รองลงมาเป็นด้านชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน (ค่าเฉลี่ย 4.93) ด้านการบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 4.89) และด้านการประเมินผล (ค่าเฉลี่ย 4.67) ตามลำดับ ดังนั้นแสดงให้เห็นว่า ทุกด้าน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้

1. การบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม วัตถุประสงค์มีความชัดเจน
2. ชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน กิจกรรมทำได้ง่าย สะดวก ผลลัพธ์สามารถนำไปใช้ได้จริง แต่กิจกรรมน่าจะเหมาะกับวัยรุ่นมากกว่าวัยเรียน
3. สื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม สื่อการสอนชัดเจน เข้าใจง่าย สวยงาม น่าใช้ ควรนำผ้าทอจริงมาผสมผสานกับชุดกิจกรรม ขนาดตัวอักษรในคู่มือมีขนาดเล็กอาจจะไม่เหมาะกับสู่วัย และตัวละครน้องเมื่อนานดูเด็กไป หากเทียบกับการออกแบบกิจกรรมในภาพรวม
4. กิจกรรมแบบผสมผสาน สื่อในกิจกรรมมีความหลากหลายและเข้าใจง่าย
5. กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กิจกรรมเหมาะกับการส่งเสริมการท่องเที่ยว
6. การประเมินผล ข้อคำถามอาจจะมีจำนวนเยอะไปบ้าง ในมุมมองของนักท่องเที่ยวที่เป็นวัยรุ่น
7. ภาพรวม ชุดกิจกรรมมีความน่าสนใจมาก สามารถนำไปต่อยอดตามวัตถุประสงค์ได้จริง ทำให้เกิดมูลค่าทั้งทางสังคมและเชิงพาณิชย์ ขอชื่นชมผู้วิจัยเป็นอย่างยิ่ง

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์
 พื้นบ้านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษา ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน มีวัตถุประสงค์เพื่อ
 ศึกษาารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเชิง
 ท่องเที่ยวที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน วิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบ
 ผสมผสาน มีการดำเนินการวิจัย แบ่งเป็น 3 ระยะ คือ

ระยะที่ 1 ระยะศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และการจัดกิจกรรมศิลปะ
 ประกอบด้วย การศึกษาสภาพปัญหา ค้นคว้าข้อมูล เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การศึกษา
 รูปแบบและวิเคราะห์อัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน การศึกษาและวิเคราะห์แนวทางการจัด
 กิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการ
 ออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน

ระยะที่ 2 ระยะพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ประกอบด้วย การวางแผนและ
 ออกแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน และการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน
 ที่อยู่ในกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

ระยะที่ 3 ระยะศึกษาทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย การ
 ทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานกับกลุ่มเป้าหมาย การประเมินรับรองรูปแบบกิจกรรมศิลปะ
 แบบผสมผสาน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ การปรับปรุงกิจกรรมตามคำแนะนำของ
 ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ และสรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ระยะที่ 1 ระยะศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะและ
 รูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน คือ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน จำนวน 2
 ท่าน 2) นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เคยมาเที่ยวจังหวัดน่าน จำนวน 100 คน 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัด
 กิจกรรมศิลปะ จำนวน 5 ท่าน 4) ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
 จำนวน 5 กิจกรรม และ 5) ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้านกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 22 ชิ้น

ระยะที่ 3 ระยะศึกษาทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้น คือ กลุ่ม
 นักท่องเที่ยวชาวไทย 3 กลุ่มช่วงวัย ได้แก่ กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี) กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี) กลุ่มวัย
 ผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป) จำนวนวัยละ 10 คน รวมทั้งหมด 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แบบสังเกตการจัดกิจกรรม แบบสำรวจความคิดเห็น แบบประเมินการเห็นคุณค่า แบบสะท้อนคิด แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบประเมินกิจกรรม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าร้อยละ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยโดยแบ่งออกเป็น 4 ตอน ตามระยะการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน (ตอบวัตถุประสงค์ ข้อ 1)

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และรูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน (ตอบวัตถุประสงค์ ข้อ 2)

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (ตอบวัตถุประสงค์ ข้อ 2)

ตอนที่ 4 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น (ตอบวัตถุประสงค์ ข้อ 2)

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน (ตอบวัตถุประสงค์ ข้อ 1)

ผลการวิจัยตอนที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอรูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน โดยผลการวิจัยแบ่งได้เป็น 6 ข้อ ดังนี้

1. โครงสร้าง (ชนิด) ของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน 7 ประเภท ได้แก่ ผ้าชิ้นมัน ผ้าชิ้นป่อง ผ้าชิ้นน้ำไหล ผ้าชิ้นคำเคิบ ผ้าชิ้นก่าน ผ้าชิ้นเชียงแสน และผ้าชิ้นตีนจก

2. ลวดลายของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

1) กลุ่มลายเรขาคณิต ลวดลายเรขาคณิตคือลายพื้นฐานของผ้า

2) กลุ่มลายสิ่งของเครื่องใช้และลายเบ็ดเตล็ด คือ ลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน และลายอื่น ๆ อันเกี่ยวข้องกับศาสนา ลวดลายในสถาปัตยกรรม ฯลฯ

3) กลุ่มลายธรรมชาติ สามารถแบ่งย่อยออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มลายสัตว์ กลุ่มลายพันธุ์ไม้ กลุ่มลายสิ่งแวดล้อม

3. ความหมายของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่ 1 ป้องกันปราบปราม เป็นกลุ่มลวดลายที่มีความหมายเน้นไปทางการป้องกันหรือขับไล่สิ่งไม่ดี อันตราย โรคภัย ไม่ให้เข้ามาหาตัวของผู้ที่สวมใส่ อายุยืนยาว ทำให้ศัตรูพ่ายแพ้ สามารถต่อสู้อุปสรรคได้โดยง่าย

กลุ่มที่ 2 เจริญ เฟื่องฟู เป็นกลุ่มลวดลายที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับการเจริญออก
งามเฟื่องฟูทั้งด้านสติปัญญา ร่างกาย ทรัพย์สิน ผลผลิตทางการเกษตร น้ำ อำนาจ อีกทั้ง
หมายถึงความร่มเย็นของจิตใจอีกด้วย

กลุ่มที่ 3 บูชา โชคลาภ เป็นกลุ่มลวดลายที่มีความหมายเกี่ยวกับการมีโชคลาภ
การได้ของมีค่า การเคารพบูชาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์

กลุ่มที่ 4 งดงาม คู่ครอง เป็นกลุ่มลวดลายที่มีความหมายส่วนใหญ่เกี่ยวกับความ
งดงาม ความละเอียดอ่อน ประณีต บริสุทธิ์ผุดผ่อง ความมีเมตตา เอื้ออารี อ่อนโยน และการ
ได้พบคู่ครอง เนื้อคู่

4. สีของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน มีจำนวนทั้งหมด 12 สี ได้แก่ สีดำ สีขาว สีแดง สีม่วง สี
บานเย็น สีน้ำเงิน สีน้ำตาล สีเหลือง สีส้ม สีเขียว สีเงิน และสีทอง

5. ความสัมพันธ์ของมูเตลูกับอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน แบ่งได้เป็น 7 ประเภท มี
ความสัมพันธ์กับความหมายของลายและความเชื่อตามความหมายของสี ดังนี้

- 1) ด้านการงาน การเงิน ตรงกับความราบรื่นของการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การเติบโต
เจริญออกงาม การมีโชคลาภ การได้ของมีค่า ความมีเมตตา เอื้ออารี และสีเขียว สีทอง สีเงิน
สีน้ำเงิน
- 2) ด้านการเรียน ตรงกับการมีสติปัญญาที่มากขึ้นและสีส้ม
- 3) ด้านความรัก ตรงกับความงดงาม บริสุทธิ์ผุดผ่อง อ่อนโยน และสีบานเย็น สีม่วง
- 4) ด้านสุขภาพ ตรงกับสุขภาพ อายุยืนยาว และสีน้ำตาล สีเหลือง
- 5) ด้านแคล้วคลาดจากอันตราย ตรงกับการปกป้อง ขับไล่สิ่งไม่ดีออกไป และสีขาว
- 6) ด้านดึงดูดพลังงานดี ๆ เข้ามา ตรงกับการมีโชคลาภ การเคารพบูชา บริสุทธิ์ผุด
ผ่อง อ่อนโยน และสีเหลือง สีแดง สีน้ำตาล
- 7) ด้านอื่น ๆ อย่างความซื่อสัตย์ และสีดำ

6. คุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ได้แก่ คุณค่าด้านความรู้สึก คุณค่าทางด้านการใช้
สอย คุณค่าด้านเนื้อหา คุณค่าด้านความงาม คุณค่าด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น คุณค่าด้าน
รูปทรง คุณค่าด้านการสร้างสรรค์

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และรูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน (ต่อบัณฑิตผู้ประสงค์ ข้อ 2)

ผลการวิจัยตอนที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และรูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน ผลการวิจัยแบ่งได้เป็น 2 ข้อ คือ

1. ผลการศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

1.1 ตำแหน่งการออกแบบการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

1) กิจกรรมเรียนรู้จากวิทยากรแบบดั้งเดิม เป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมทดลองทำชิ้นงานแบบดั้งเดิม ส่วนใหญ่จะเป็นการเรียนรู้ร่วมกันเป็นหมู่คณะ การนำเสนอเรื่องราว ที่มา ความสำคัญ และความเชื่อที่เกี่ยวข้อง

2) กิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเองแบบประยุกต์ เป็นกิจกรรมที่ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถเรียนรู้จากสื่อในชุดกิจกรรมได้ด้วยตนเองจนสามารถทำชิ้นงานได้สำเร็จ ซึ่งจะใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างบรรยากาศร่วม ประชาชนชาวบ้านอยู่ในรูปแบบสื่อออนไลน์ การทำชิ้นงานจะมีสีสันสดใส

1.2 แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

1) จุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ คือ (ด้านความรู้สึก) การรับรู้ความงามตระหนักถึงคุณประโยชน์ และเกิดความภาคภูมิใจในศิลปะพื้นบ้าน การผ่อนคลายความเครียด เกิดความเพลิดเพลิน (ด้านทักษะ) การเน้นประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำงานศิลปะหรืองานประดิษฐ์ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ประยุกต์ทักษะไปใช้ในชีวิตประจำวัน และ (ด้านผลงานศิลปะพื้นบ้าน) การเอาศิลปะพื้นบ้านดั้งเดิมมาเผยแพร่ สามารถนำผลงานไปใช้ได้

2) เนื้อหา ได้แก่ การนำเสนอลวดลายและสีสัน รูปลักษณะภายนอก การนำเสนอความเชื่อที่เกี่ยวข้อง เรื่องราว ที่มาและความสำคัญที่น่าสนใจ

3) แนวทางการจัดกิจกรรม ชุดกิจกรรมสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถประยุกต์ให้เรียนรู้จากวิทยากรในสถานที่ได้ กิจกรรมไม่ยากจนเกินไป ใช้เวลาประมาณ 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมงครึ่ง ขั้นตอนการจัดกิจกรรม เริ่มจาก (ขั้นนำ) การสังเกตลักษณะทางกายภาพ แหล่งผลิต เรียนรู้เรื่องราว ตำนาน กรณีออนไลน์ใช้การเรียนรู้ในใบความรู้หรือวีดิทัศน์ (ขั้นปฏิบัติกิจกรรม) การเรียนรู้ทดลองทำผลงานด้วยเทคนิคและวิธีการแบบดั้งเดิมตามคู่มือหรือมีวิทยากรดูแล และ (ขั้นสรุป) การสะท้อนคิด แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเชื่อมโยงเข้าสู่คุณค่า

4) **คุณค่าศิลปะพื้นบ้านที่ควรส่งเสริมให้เห็น** ได้แก่ ด้านความรู้สึกรู้สึกและการใช้สอย ด้านเนื้อหาเรื่องราวที่มา ความยากลำบากของการนำมาซึ่งวัสดุอุปกรณ์ ด้านความเชื่อที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น และด้านกายภาพ รูปทรง ความงาม และการสร้างสรรค์

5) **สื่อการสอน** ประกอบด้วย แพลตฟอร์มดิจิทัลและแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์บูรณาการกับสื่อสิ่งพิมพ์ ควรออกแบบให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากคู่มือ ใช้ได้เหมาะสมกับทุกช่วงวัย แสดงขั้นตอนการทำกิจกรรมที่ชัดเจน ตัดอุปกรณ์ที่ไม่จำเป็นเพื่อให้มีไม่มากจนไป มีการจัดหมวดหมู่เพื่อป้องกันการสับสน และผลงานในชุดกิจกรรมสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อได้ ผู้ร่วมกิจกรรมได้สัมผัสถึงการผลิตผลิตภัณฑ์ของจริงที่ทำไม่ยากจนเกินไป

6) **การวัดและประเมินผล** ควรมีทั้ง Online และ On Hand อาจใช้สื่อประกอบเพื่อลดความน่าเบื่อ คำถามควรมีไม่มากจนผู้ร่วมกิจกรรมรู้สึกว่าคุณทดสอบ เน้นการประเมินผลความสุขที่เกิดขึ้นและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ สามารถวัดได้ทั้งขณะทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรมเสร็จ เครื่องมือที่ใช้ เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การแลกเปลี่ยนอภิปรายกันเอง การวัดแบบ Check list ความรู้สึก การสะท้อนคิด การแสดงทัศนคติหรือการโพสต์ภาพพร้อมเขียนความรู้สึก

2. ผลการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน

2.1 ผลการวิเคราะห์ฐานข้อมูลการออกแบบของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่างด้วย Image Scale แสดงถึงตำแหน่งของกลุ่มผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกกลุ่มตัวอย่างสามารถแบ่งผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่ 1 อยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบอนุรักษ์นิยมและความซับซ้อน

กลุ่มที่ 2 อยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบสมัยใหม่และความซับซ้อน

กลุ่มที่ 3 อยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบสมัยใหม่และความเรียบง่าย แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เน้นความหรูหราเรียบง่าย และกลุ่มที่เน้นความน่ารักสดใส มีรูปแบบการเล่น

2.2 รูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่นำอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 แบบอนุรักษ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกมีลักษณะอนุรักษ์นิยมและความซับซ้อน การใช้เทคนิคการผลิตงานศิลปะพื้นบ้านแบบดั้งเดิมที่ค่อนข้างซับซ้อนมาออกแบบให้เกิดการเปลี่ยนวิธีใช้ประกอบกับขนาดรูปร่าง สี สีน ที่สวยงาม

กลุ่มที่ 2 แบบประยุกต์ ผลิตรภัณฑ์ของที่ระลึกลักษณะรูปแบบสมัยใหม่ แต่ยังคงลักษณะซับซ้อนของศิลปะพื้นบ้านบางประการ การออกแบบตกแต่งแบบสมัยนิยม

กลุ่มที่ 3 แบบสมัยนิยม ผลิตรภัณฑ์ของที่ระลึกมีลักษณะสมัยใหม่และเรียบง่ายใช้วัสดุสังเคราะห์สมัยใหม่ผสมผสานกับวัสดุธรรมชาติ แบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มหรูหรา ใช้การออกแบบแบบลดคุณสมบัติเพื่อให้เรียบง่ายด้วยการตัดทอนรายละเอียดจากแบบดั้งเดิม อีกกลุ่มคือ กลุ่มน่ารักสดใส เน้นสีสดใส จึงทำให้ผลิตรภัณฑ์ของที่ระลึกโดดเด่นเป็นไปตามกระแสนิยมของผู้บริโภค สามารถใช้งานได้หลากหลายประเภทในชั้นเดียว

2.3 แนวทางการพิจารณาองค์ประกอบการออกแบบผลิตรภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยว “FSCDP Model” ประกอบด้วย

- 1) **ประเภทศิลปะพื้นบ้านประจำท้องถิ่น (Folk Art)**
- 2) **สิ่งที่ศิลปะพื้นบ้านสะท้อนถึง (Story)** ศิลปะพื้นบ้านนอกจากจะผลิตมาเพื่อการใช้สอยแล้ว ยังเป็นการสะท้อนเรื่องราวคติความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณี
- 3) **คุณสมบัติผลิตรภัณฑ์ของที่ระลึกและความต้องการของผู้บริโภค (Characteristics)** สิ่งที่ต้องคำนึงถึง ได้แก่ การสื่อความหมาย วัสดุ ขนาดและการใช้งาน การออกแบบสร้างสรรค์
- 4) **ประเภทของการออกแบบ (Design)** สามารถแบ่งได้ตามประโยชน์ใช้สอย ได้แก่ ของใช้ เครื่องประดับ ของเล่น ของตกแต่ง ของบริโภค
- 5) **ตำแหน่งของผลิตรภัณฑ์ของที่ระลึก (Product Positioning)** แสดงถึงตำแหน่งของคุณลักษณะกลุ่มผลิตรภัณฑ์ของที่ระลึกที่ผู้ออกแบบต้องการ ระหว่างอนุรักษ์นิยมหรือสมัยใหม่ และซับซ้อนหรือเรียบง่าย

เมื่อพิจารณาถึง 5 องค์ประกอบข้างต้นแล้ว กระบวนการที่สำคัญอีกกระบวนการหนึ่ง คือ **การออกแบบ** เพื่อให้เกิดการออกแบบผลิตรภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านรูปแบบใหม่ มีวิธีการ ดังนี้ 1) การเปลี่ยน 2) การพลิกมุมมอง 3) การเพิ่ม รูปแบบการใช้งาน ลูกเล่น 4) การลด คือ ลดคุณสมบัติ รูปร่าง รูปทรง และ 5) การผสมผสานวิธีการดังกล่าวเข้าด้วยกัน

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (ตอบวัตถุประสงค์ ข้อ 2)

ผลการวิจัยตอนที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผลการวิจัยแบ่งได้เป็น 2 ข้อ คือ

1. กรอบแนวคิดของชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

1) จุดมุ่งหมายของกิจกรรม คือ (ด้านความรู้สึกรู้สึก) การรับรู้ความงามและความภาคภูมิใจของลวดลายและสีสันทนของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ระหว่างทำกิจกรรมเกิดการผ่อนคลายความเครียดและมีความเพลิดเพลิน (ด้านทักษะ) การพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ (ด้านผลงาน) สามารถนำผลงานจากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และ (ด้านการส่งเสริมการเห็นคุณค่า) ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่าน

2) คุณค่าศิลปะพื้นบ้านที่ส่งเสริมให้เห็น ได้แก่ คุณค่าด้านความรู้สึกรู้สึก คุณค่าทางด้านการใช้สอย คุณค่าด้านเนื้อหา คุณค่าด้านความงาม คุณค่าด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น คุณค่าด้านรูปทรง คุณค่าด้านการสร้างสรรค์

3) เนื้อหาของกิจกรรม ได้แก่ การนำเสนอลวดลายและสีสันทน ผ่านรูปร่างของลวดลายและความหมายที่สัมพันธ์กับความเชื่อมุเตลู่

4) แนวทางการจัดกิจกรรม เป็นชุดกิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเองแบบประยุกต์ที่สามารถทำกิจกรรมในสถานที่หรือนำกลับไปทำในสถานที่หรือช่วงเวลาที่สะดวก วิธีการทำกิจกรรมไม่ยากจนเกินไป ใช้เวลาในการทำกิจกรรม ประมาณ 30 นาที ต่อ 3 กิจกรรม ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ได้แก่ 1) ชี้นำ สังเกตและเรียนรู้ลักษณะทางกายภาพ ความหมายและความเชื่อของลวดลาย 2) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ตามคู่มือ และ 3) ขั้นสรุป การสะท้อนคิด

5) สื่อการเรียนรู้ในชุดกิจกรรม สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากคู่มือ เหมาะสมกับทุกช่วงวัย และแสดงขั้นตอนการทำกิจกรรมที่ชัดเจน อุปกรณ์ในชุดกิจกรรมมีไม่มากและสามารถเลือกสีสันทนได้ มีการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ คือ คู่มือการทำกิจกรรมเชื่อมโยงกับแพลตฟอร์มดิจิทัล ผ่าน QR Code ได้แก่ วิดีทัศน์สั้น ๆ (Micro Learning) ภาพอินโฟกราฟิก (Infographic) เว็บไซต์ (Website)

6) การวัดและประเมินผล ประกอบด้วย 1) แบบประเมินการเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรม หลังทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน 2) แบบสะท้อนคิดผู้เข้าร่วม

กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน โดยวัดหลังจากทำกิจกรรมเสร็จ เน้นการประเมินผลความสุขที่เกิดขึ้นและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

7) **แนวโน้มที่ให้ความสำคัญต่อการออกแบบชุดกิจกรรม** ได้แก่ ด้านเทคโนโลยี ด้านความคาดหวังของผู้บริโภคที่มีต่อกิจกรรมที่ต้องคุ้มค่า การมองว่ากิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะที่บ้านนั้นทำยากและล่าสมัย

8) **ผลิตภัณฑ์ในกิจกรรม** เลือกใช้ “แบบสมัยนิยม กลุ่มน่ารักสดใส” คือ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกมีลักษณะสมัยใหม่และเรียบง่าย มีความน่ารักสดใส เน้นสีสดใส สื่อถึงเรื่องราวความเป็นมาที่น่าสนใจ ใช้วัสดุสังเคราะห์สมัยใหม่จึงทำให้ผลิตภัณฑ์มีความโดดเด่น การใช้ลวดลายจากงานศิลปะที่บ้านมาออกแบบจัดวาง ปรับเปลี่ยนรูปร่าง เส้น สี ให้เกิดความแปลกตา และเพิ่มฟังก์ชันการใช้งานเป็นไปตามกระแสนิยมของผู้บริโภค

2. รายละเอียดของกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ชุดกิจกรรม “มายเตลู-มูเตลาย” (MY TE LU) เป็นชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ นักท่องเที่ยวสามารถทำได้ทั้งก่อนและขณะท่องเที่ยว โดยกิจกรรมศิลปะจะเกี่ยวกับการประดิษฐ์และตกแต่งของใช้ที่เกี่ยวข้องกับการเดินทางท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว ได้แก่ สมุดจดบันทึก พวงกุญแจ และป้ายชื่อสำหรับคล้องกับกระเป๋าเดินทาง ชื่อชุดกิจกรรมนี้มาจากคำว่า “มูเตลู” ที่เป็นเครื่องรางนำโชค และ “ลวดลาย” ของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านหรือผ้าขึ้นน่าน โดยมี “น้องเมื่อน่าน” เป็นคาร์แรกเตอร์ตัวการ์ตูนในการดำเนินกิจกรรม มีทั้งหมด 3 ชุดกิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 ปกลายมงคล (ระดับง่าย) กิจกรรมการตกแต่งปกสมุดจดบันทึก

กิจกรรมที่ 2 เครื่องลายนำโชค (ระดับปานกลาง) การประดิษฐ์พวงกุญแจนำโชค

กิจกรรมที่ 3 แด้มสีเสริมดวง (ระดับยาก) การระบายสีป้ายห้อยกระเป๋าเดินทาง

ลวดลายในชุดกิจกรรม ได้แก่ ลายขอ ลายขอก้ามปู ลายนกกินน้ำร่วมต้น ลายดอกจันทน์แปดกลีบ ลายน้ำไหล ลายสายย่อยหรือหางสะเปา ลายตะแหลอบิด โดยใช้สีส้นในลวดลาย ได้แก่ สีเหลือง สีชมพู สีส้ม สีเขียว สีน้ำเงิน สีเงิน สีขาว ที่มีความหมายสอดคล้องกับความเชื่อมูเตลูในด้าน การงาน การเงิน ด้านความรัก เนื่อคู่ สมหวัง ด้านดึงดูดพลังงานดี ๆ เข้ามา ด้านแคล้วคลาดจากอันตราย ด้านการเรียน ด้านสุขภาพ ใช้สื่อแพลตฟอร์มดิจิทัลบูรณาการกับสื่อสิ่งพิมพ์ในสัดส่วน 70:30

ตอนที่ 4 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น (ตอบวัตถุประสงค์ ข้อ 2)

ผลการวิจัยตอนที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น ผลการวิจัยแบ่งได้เป็น 2 ข้อ คือ

1. ผลการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานกับนักท่องเที่ยวไทยกลุ่มเป้าหมาย คือนักท่องเที่ยวไทย 3 กลุ่มช่วงวัย ได้แก่ กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี) กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี) กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป) จำนวนกลุ่มวัยละ 10 คน รวมทั้งหมด 30 คน ผลการทดลอง ดังนี้

1.1 ข้อมูลทั่วไปของนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมาย พบว่า เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 73.33) มากกว่า เพศชาย (ร้อยละ 26.67) ส่วนใหญ่เคยทำกิจกรรมศิลปะมากกว่า 5 ครั้ง (ร้อยละ 66.67)

1.2 ผลการประเมินการเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมหลังทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ 1) กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี) มีการเห็นคุณค่าระดับสูง (ค่าเฉลี่ย 2.90, S.D. = 0.24) 2) กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี) มีการเห็นคุณค่าระดับสูง (ค่าเฉลี่ย 3.03, S.D. = 0.29) และ 3) กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป) มีการเห็นคุณค่าระดับสูง (ค่าเฉลี่ย 3.24, S.D. = 0.26) ส่วนในภาพรวมทุกกลุ่มวัยมีการเห็นคุณค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.06 อยู่ในระดับเห็นคุณค่าสูง โดยมีค่าเฉลี่ยด้านการสร้างสรรค์มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 3.42) รองลงมาเป็นด้านความรู้สึก (ค่าเฉลี่ย 3.27) ด้านรูปทรง (ค่าเฉลี่ย 3.07) ด้านความงาม (ค่าเฉลี่ย 3.05) โดยหลังทำกิจกรรมมีระดับความรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านหลังทำกิจกรรมค่าเฉลี่ย 7.13 คะแนน จาก 10 คะแนน (S.D. = 1.65) และความสนใจในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านหลังทำกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 0.77 คะแนน S.D. = 0.42) มากกว่า ก่อนทำกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 0.17 คะแนน S.D. = 0.45)

1.3 ผลการสะท้อนคิดผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ 1) กลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี) มีความชอบกิจกรรมปกลายมงคล มากที่สุด 2) กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี) มีความชอบกิจกรรมเครื่องลายนำโชค มากที่สุด และ 3) กลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป) มีความชอบกิจกรรมเครื่องลายนำโชค มากที่สุด ส่วนในภาพรวมทุกกลุ่มวัยมีความชอบกิจกรรมเครื่องลายนำโชค มากที่สุด (13 คน) รองลงมาเป็นกิจกรรมปกลายมงคล (11 คน) และกิจกรรมแต้มสีเสริมดวง (6 คน) ตามลำดับ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะรู้สึกสนุกขณะทำกิจกรรม ได้เรียนรู้ความหมายของลวดลายผ้า และจะนำความรู้ที่ได้ไปสร้างผลงานในชีวิตประจำวัน อีกทั้งมีความคิดเห็นว่าเป็นสิ่งที่ดีถึงศิลปะผ้าทอ

จังหวัดน่านได้ดีที่สุด คือ ลวดลาย และการประยุกต์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านให้เป็นสินค้าเป็นวิธีการรักษาประยุกต์ให้ผ้า่านทันสมัยที่เหมาะสมที่สุด

1.4 ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน จากผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะทุกกลุ่มวัยมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 อยู่ในระดับมาก โดยส่วนใหญ่มีความพึงพอใจด้านกิจกรรมแบบผสมผสานมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.57) รองลงมาเป็นด้านสื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม ส่วนด้านชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ด้านกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ด้านการบรรจุวัสดุประสงค์ในการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

2. ผลการประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ผลการประเมินกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.95) โดยด้านสื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม ด้านกิจกรรมแบบผสมผสาน และ ด้านกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากัน (ค่าเฉลี่ย 5) ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะว่าควรนำผ้าทอจริงมาผสมผสานกับชุดกิจกรรม ข้อคำถามอาจจะเยอะไป และขนาดตัวอักษรในคู่มือมีขนาดเล็ก

อภิปรายผลวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษา ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน มีประเด็นในการอภิปราย 5 ประเด็น ดังนี้

1. ผลการศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน เนื่องจากรูปร่างและความหมายของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านนั้นมีความใกล้เคียงกัน แต่จะไม่เหมือนกันในแต่ละพื้นที่ ผู้วิจัยจึงต้องศึกษาผ่านการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาความหมายและรูปร่างของศิลปะผ้าทอที่เป็นกลางมากที่สุดมาใช้ในการออกแบบกิจกรรม ดังข้อความที่กล่าวว่า สีสนและลวดลายของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านมาจากความตั้งใจของชาวบ้านที่สร้างสรรค์ขึ้นมา ดังเช่นผ้าชิ้นลายน้ำไหล ลวดลายที่ปรากฏบนผืนผ้า นับเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่น ด้วยมีลักษณะคล้ายกระแสน้ำไหล เกิดจากจินตนาการของบรรพบุรุษช่างทอที่เลียนแบบมาจากสายน้ำน่าน (ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพพระหว่างประเทศ (องค์การมหาชน), 2559) รวมไปถึงจนถึงอิทธิพลของพระพุทธศาสนาร่วมกันของกลุ่มชาติพันธุ์ในเมืองน่าน ทำให้ลวดลาย สี บนผืนผ้ามีลักษณะและรูปแบบที่คล้ายกัน นอกจากนี้ยังเสมือนบันทึกทางประวัติศาสตร์อย่าง ลายดอกแก้ว ลายบัวคว่ำบัวหงาย ลายนกคู่-ไก่อคู่ ลายน้ำไหล บ่งบอกถึงความอุดมสมบูรณ์ทางธรรมชาติของเมืองน่านในขณะนั้นที่ช่างทอได้สัมผัสได้อย่างชัดเจน (นาวัน ปัญญาหาญ, 2551) ตรงกับที่ ดนัย ซาทิพอด (2558) กล่าวว่า การทอผ้านอกจากเป็นศาสตร์

และศิลป์แล้ว ยังหมายถึงวิถีชีวิต ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมและพิธีกรรมที่สืบทอดกันมาตั้งแต่อดีต หากแต่มีการพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ไปตามยุคสมัย ทั้งรูปแบบ การย้อมสี และลวดลาย นอกจากนี้ยังบ่งบอกถึงฐานะทางสังคม ชาติพันธุ์ วัฒนธรรมประเพณีในสมัยนั้น ๆ ได้ด้วย

จากความสัมพันธ์อัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านกับความเชื่อมุเตลู ได้แก่ สีสนับและลวดลายที่มีความเกี่ยวเนื่องกันในด้านของความหมายกับสีที่มีความหมายมงคล (มุเตลู) ตรงกับที่ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (องค์การมหาชน) (2551) กล่าวไว้ว่า ทุกผืนของผ้าทอลายน้ำไหล ยังคงรักษาเอกลักษณ์ในการสอดแทรกแนวคิดทางศาสนา สังคม ความเชื่อ ตามแบบ บรรพบุรุษเอาไว้ได้เป็นอย่างดี เช่น ลายบ่อสวก ที่เชื่อกันว่า ผ้าลายนี้จะนำความมั่งคั่งมาให้ผู้สวมใส่ ลายดาวล้อมเดือน ที่เชื่อกันว่าผ้าลายนี้จะต้องทอโดยเมื่อผู้ทอเป็นคนอ่อนหวานมีเสน่ห์ ลายแมงมุม ที่เชื่อกันว่าจะสามารถแผ่อำนาจการปกปักรักษา ดูแลคนที่รักหรือผู้สวมใส่ ไม่ให้มีสิ่งชั่วร้ายมากล้ำกรายได้ เป็นต้น ซึ่งเป็นการนำเอาเรื่องราวและความเชื่อมานำเสนอเป็นจุดเด่น เช่นเดียวกับงานออกแบบผลิตภัณฑ์และเครื่องจักสาน โดย ดร. จิตติพร ฌานวงศ์ ผู้เชี่ยวชาญการพัฒนาสินค้าหัตถกรรมเจ้าของแบรนด์พีคแมนที่ต้องมีการร่วมสร้างสรรค์ การสร้างนวัตกรรมใหม่ และโดยเฉพาะการเล่าเรื่อง เป็นการนำองค์ความรู้หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบมาร้อยเรียงเรื่องราวประกอบกับ ผลิตภัณฑ์เดิม เพื่อให้ผู้บริโภครับรู้ถึง “คุณค่า” ของภูมิปัญญา ที่ซ่อนอยู่ในตัวผลิตภัณฑ์ได้ (สุวิทย์ วงศ์จุริราวาณิชย์, 2564) และจังหวัดเชียงใหม่ประกาศใช้ลาย “หงส์ในโคม” หรือ “นกกินน้ำร่วมต้น” เป็นลายผ้าอัตลักษณ์ประจำจังหวัด เพื่อเชิญชวนชาวเชียงใหม่ ส่งเสริม สนับสนุน การใช้และสวมใส่ผ้าไทยในโอกาสต่าง ๆ (ศูนย์มรดกเมืองเทศบาลนครเชียงใหม่, 2565)

ผ้าทอเมืองน่านจึงเป็นสิ่งที่สามารถเล่าเรื่องราววิถีชีวิต อันสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึก จินตนาการ ภูมิปัญญา องค์ความรู้ ของชาวน่าน รวมทั้งยังแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการ และความเจริญของสังคม ด้วยโครงสร้าง วัสดุ ลวดลาย สี และรูปแบบการตัดเย็บ ซึ่งจะสื่อถึงความสุนทรีย์ของกลุ่มชาติพันธุ์ และหมายถึงคุณภาพทางสังคมของช่างทอชาวน่านด้วย ดังนั้นผ้าทอเมืองน่าน จึงไม่ใช่เพียงแค่เป็นเครื่องนุ่งห่มที่มีความสำคัญในฐานะเป็นหนึ่งในปัจจัยสี่สำหรับมนุษย์เท่านั้น แต่เป็น รากฐานส่วนหนึ่งของชีวิตผู้คนในสังคมอีกด้วย (อรรถพงษ์ ประดิษฐ์พงษ์, 2558) อีกทั้งคนไทยยังยึดโยงชีวิตกับความเชื่อมายาวนาน โดยเฉพาะในช่วงวิกฤตที่ต้องการสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ มุเตลูจึงเป็นเนื้อหาที่น่าสนใจอย่างยิ่งที่จะสามารถต่อยอดทำการตลาดได้ (ประชาชาติธุรกิจ, 2564)

2. กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กิจกรรมศิลปะสามารถจัดได้ในหลากหลายบริบททั้งในบริบทห้องเรียน โดยHuifeng Xiao (2019) ที่ใช้ศิลปะพัฒนาประสิทธิภาพการสอนและส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ ของศิลปะชาติพันธุ์ของนักเรียน เช่นเดียวกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ จะมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กปฐมวัยสูงขึ้น (วิรัชภัฏฐ์ ชาวทอง,

2562) กิจกรรมศิลปะในบริบทชุมชน ดังที่ อภิชาติ พลประเสริฐ และ สรिता เจือศรีกุล (2561) ได้นำเสนอผลการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อชุมชนในมทรรเมืองเรื่องยิ้ม พบว่า กิจกรรมที่จะมีความสอดคล้องกับบริบทและข้อจำกัดของชุมชน เป็นกิจกรรมที่ง่ายและสนุก เพื่อให้คนไม่มีพื้นฐานด้านศิลปะสามารถมีส่วนร่วมได้ จะต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับความต้องการของคนในชุมชนและเป้าหมาย ศิลปะเพื่อชุมชนยังเป็นประโยชน์ต่อการปรับสภาพแวดล้อมในชุมชนให้ดีขึ้น ส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีในชุมชน ส่งผลให้เกิดความสุขและความภาคภูมิใจของคนในชุมชน สร้างจิตสำนึกในการรักษาความสะอาดเรียบร้อยในชุมชน กิจกรรมศิลปะในบริบทพัฒนาบุคคล โดยกิจกรรมศิลปะสามารถเสริมสร้างคุณภาพชีวิตในกลุ่มผู้สูงอายุและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ได้ (จิราพัทธ์ แก้วศรีทอง และ นิรัช สุตสังข์, 2562) (อัมพวัน ยันเสน และ นवलแข ปาลิวนิข, 2557) ดังนั้นจะเห็นได้ว่าไม่ว่าจะการจัดกิจกรรมแบบเผชิญหน้าหรือแบบออนไลน์ หัวใจสำคัญในยุคเปลี่ยนผ่านนี้ก็คือ การผสมผสานแนวทางการจัดกิจกรรมโดยคำนึงถึงความเสมอภาค อันก่อให้เกิดกิจกรรมที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพสูงสุด อย่างไรก็ตามแนวทางที่ออกแบบกิจกรรมศิลปะสำหรับรองรับผู้ทำกิจกรรมที่มีความหลากหลายควรมีการนำไปออกแบบกิจกรรมศิลปะและทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายเพื่อปรับปรุงและพัฒนาแนวทางการออกแบกิจกรรมศิลปะนี้ต่อไป เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ด้วยการออกแบบที่ให้ความสำคัญกับความแตกต่างระหว่างบุคคลและความสามารถที่แตกต่างกัน เกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการออกมาเป็นศิลปะตามความถนัดเฉพาะด้าน (Nattanan Insong, 2561) ผู้ทำกิจกรรมเกิดความเข้าใจในตนเอง ค้นพบสิ่งที่ตนเองชอบ และพัฒนาต่อยอดสู่สายงานที่ตนเองถนัดในอนาคต

3. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นฐานในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์นั้นคล้ายคลึงกับกระบวนการผลิตชุดกิจกรรมการเรียนรู้ของ Meehan (1981) ได้แก่ การกำหนดหัวข้อของชุดกิจกรรม การกำหนดวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม การสร้างเนื้อหา การตรวจสอบชุดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ การปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมและการเตรียมชุดกิจกรรม การเรียนรู้ที่สมบูรณ์ และการออกแบบกิจกรรมโดยใช้หลัก 5P-ART Model (จิราพัทธ์ แก้วศรีทอง และ นิรัช สุตสังข์, 2562) ที่มีขั้นตอนคือ 1) P-Preparation (การวางแผนเตรียมความพร้อม) 2) P-Participation (การมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม) 3) P-Process (กระบวนการดำเนินกิจกรรม) 4) P-Program (แผนการจัดกิจกรรมศิลปะประดิษฐ์) 5) P-Product (ผลงานหรือผลิตภัณฑ์งานประดิษฐ์) 6) A-Assessment (การประเมินผลการดำเนินกิจกรรม) 7) R-Revising (การปรับปรุงผลที่ได้จากการประเมิน) และ 8) T-Transfer (การเผยแพร่ผลงานการจัดกิจกรรม)

ส่วนองค์ประกอบของชุดกิจกรรมตรงกับที่ วิทยา วาโย (2563) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมนั้นควรประกอบด้วย จุดมุ่งหมาย แนวทางการจัดกิจกรรม สื่อการสอน และการวัดและประเมินผลเช่นเดียวกัน โดยเฉพาะการใช้สื่อการสอนถือเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะแพลตฟอร์มดิจิทัลและ

แพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ หนึ่งในแนวการเรียนรู้ยุคดิจิทัลที่ผนวกเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เข้ามาใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาเนื้อหาสาระการเรียนรู้ร่วมกับการเรียนการสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning) ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้ของตนเองและสร้างความรู้ด้วยตนเอง เช่น แพลตฟอร์ม e-Learning หรือ Massive Open Online Courses (MOOCs) (OKMD, 2560) อีกทั้ง วิทยา วาโย (2563) กล่าวเสริมอีกว่า แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 มีรูปแบบการเรียนการสอนมีหลากหลายวิธีที่ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้ การพิจารณาองค์ประกอบและรูปแบบที่สอดคล้องเหมาะสมกับลักษณะวิชา และบริบทของผู้เรียนจะนำไปสู่การประยุกต์ใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ การใช้สื่อการสอนที่หลากหลายมีผลต่อความสนใจของผู้เรียน ตรงกับทฤษฎีพหุศิลปะศึกษา คือ กระบวนการศึกษาจากการบูรณาการความคิดและการสร้างสรรค์ โดยการเลือกสรรสื่อแสดงออกที่หลากหลาย สื่อแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างไม่ว่าจะเป็น สื่อสี สื่อวัตถุ สื่อร่างกาย สื่อเสียง สื่อภาษา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) หากแต่ต้องระมัดระวังเรื่องการสร้างแพลตฟอร์มหลายช่องทางเกินไปจนเกิดความสับสน และเน้นนำเสนอข้อมูลไม่มาก เข้าใจง่าย (Google Workspace, 2562)

การออกแบบกิจกรรมให้ผู้ทำกิจกรรมสามารถเลือกกลดลายให้ตรงตามความต้องการของตนเอง และแต่ละกลดลายก็สื่อถึงความหมายและรูปร่างของกลดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านนั้น จึงคล้ายกับขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมในการท่องเที่ยว (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2560) ที่มีนิยามว่า กิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยว (Tourist Activity) โดยกิจกรรมการท่องเที่ยวที่พัฒนาขึ้นต้องเป็นกิจกรรมที่มีความลึกซึ้ง บนฐานของอัตลักษณ์หรือความเป็นจริงของพื้นที่ ผูกโยงเกี่ยวพันกับทุนทางทรัพยากรที่โดดเด่น ให้นักท่องเที่ยวได้ลงมือปฏิบัติมีส่วนร่วม เพื่อสร้างประสบการณ์ในการเดินทางท่องเที่ยว และสร้างคุณค่าทางจิตใจให้กับนักท่องเที่ยว ตลอดจนการมุ่งเน้นการสร้างการเรียนรู้และเข้าใจซึ่งกันและกันระหว่างนักท่องเที่ยวและเจ้าของทรัพยากร แต่กิจกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนี้ไม่ได้ดำเนินการโดยอาศัยคนท้องถิ่นหรือเจ้าของทรัพยากร เป็นผู้สื่อความและการสื่อความ (Story Telling) จะใช้คู่มือที่บ่งบอกถึงความหมายและความเชื่อในกลดลายที่สอดคล้องกับกิจกรรมการท่องเที่ยวและทรัพยากรการท่องเที่ยว โดยเรื่องเล่านี้ต้องอยู่บนฐานของความเป็นจริงแท้ และมีการสอดแทรกเนื้อหาที่สามารถทำให้นักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่มเข้าใจและสนใจ

4. การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยว
ศิลปะพื้นบ้านที่นิยมนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ได้แก่ เครื่องจักสาน งานปูนปั้น งานผ้า งานกระดาษ งานจิตรกรรม และเครื่องปั้นดินเผา เนื่องจากมีกระบวนการผลิต ลวดลาย รูปร่าง รูปทรงเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของแต่ละท้องถิ่น ตรงกับที่ Bu Liyan (2019b) ได้

ทำการศึกษาแล้วพบว่า Characteristics ของวัฒนธรรมที่สามารถนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ได้แก่ สถาปัตยกรรมโบราณ อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ จดหมาย เหตุ วรรณกรรม อาหารที่มีลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น รูปแบบของเงิน ตัวเข้าชม และการสร้างภาพจำด้วยคุณสมบัติท้องถิ่นจากการเลือกใช้สีผลิตภัณฑ์ที่มาจากงานสถาปัตยกรรม รวมไปถึงการค้นหาและปรับแต่งสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมจากมรดกทางวัฒนธรรมและโบราณวัตถุที่มีอยู่

คุณสมบัติผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกและความต้องการของผู้บริโภคนอกเหนือจากการใช้งานแล้ววัสดุ ขนาดและการใช้งานก็ผลิตจากวัสดุในท้องถิ่น เป็นธรรมชาติ ปลอดภัย ปราศจากสารเคมี สาเหตุเพราะการสื่อสารว่าผลิตภัณฑ์ให้ความสำคัญด้านสุขภาพและความปลอดภัย ใช้คำที่บ่งชี้ไปว่าช่วยเรื่องสุขภาพให้คนซื้อ จะทำให้ได้รับการจับตามองเพิ่มขึ้น (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2563) การคัดเลือกวัสดุที่ส่งผลถึงน้ำหนักและขนาดของผลิตภัณฑ์ตรงกับที่ Yu Shuai (2018) พบว่าแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกมี 2 แนวคิด คือ แนวคิดองค์ประกอบของวัฒนธรรมกับการออกแบบรูปแบบการใช้งานใหม่ เนื่องจากความต้องการของนักท่องเที่ยวไม่เพียงต้องการผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเท่านั้น แต่ยังต้องการรูปแบบการใช้งานอื่น ๆ ที่สามารถใช้งานได้จริง และแนวคิดองค์ประกอบของวัฒนธรรมกับรูปลักษณ์ที่สร้างสรรค์ หมายถึง การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจะต้องคำนึงถึงลักษณะภายนอกที่ต้องสวยงาม แปลกใหม่ สร้างความน่าสนใจ และ 3) การออกแบบสร้างสรรค์ คือ รูปแบบของที่ระลึกสามารถผลิตขึ้นตามแบบสมัยนิยม ผลิตขึ้นตามความนิยมในช่วงเวลานั้น ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสร้างสรรค์แปลกใหม่ รูปทรงและสีกำลังได้รับความนิยมในช่วงนั้น ๆ ผสมผสานเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีผลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภค เพราะการออกแบบนั้นบ่งบอกรสนิยม การดำรงชีวิต อาชีพ ประสบการณ์เดิมที่แตกต่างกัน (ขรัญญา สุวรรณเสรีรักษ์ และคณะ, 2561) ซึ่งผู้บริโภคปัจจุบันมีแนวโน้มจะให้ความสำคัญกับ “คุณค่า” เหนือ “มูลค่า” หมายถึงผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพที่ดี มีรูปแบบการใช้งานดีกว่า ออกแบบได้ดีกว่าและสร้างประสบการณ์ที่ดี ผู้บริโภคจะรู้สึกคุ้มค่าต่อราคาที่จ่ายไป (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2563)

ตำแหน่งของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก แสดงถึงตำแหน่งของคุณลักษณะกลุ่มผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ผู้ออกแบบต้องการ ระหว่างอนุรักษ์นิยมหรือสมัยใหม่ และซับซ้อนหรือเรียบง่าย ผลจากการศึกษา Wu Ke (2020b) พบว่า การสกัดองค์ประกอบการออกแบบ คือ การดึงสัญลักษณ์และองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น การวิเคราะห์ประชากรเป้าหมาย ความต้องการซื้อของผู้บริโภค และการกำหนดตำแหน่งทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ สิ่งเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดทิศทางการออกแบบวัสดุ รูปร่างและการตกแต่ง

การออกแบบเพื่อให้เกิดการออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านรูปแบบใหม่ ๆ มีวิธีการ ได้แก่ การเปลี่ยน การพลิก การเพิ่ม การลด การผสมผสาน ซึ่งสถาพร ดิบุญมี ณ ชุมแพ (2550) กล่าวถึง การออกแบบออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ดีมี

คุณลักษณะ คือ มีความคิดสร้างสรรค์ การคิดดัดแปลง ปรับแต่ง ผสมผสานกัน นำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ เป็นการแสดงออกที่มีลักษณะเฉพาะท้องถิ่น และตรงกับจุดประสงค์ที่ต้องการ ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมทางการใช้สอย ตลอดถึงความสะดวกสบายและความปลอดภัยของผลิตภัณฑ์ และที่สำคัญที่ต้องทราบ คือ ผลิตภัณฑ์นำไปใช้อย่างไร ใ้ใช้ที่ไหนและสำหรับใคร จึงจะเกิดประสิทธิภาพการทำงานสูงที่สุด

5. ผลการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยวเป็นการออกแบบประสบการณ์สำหรับนักท่องเที่ยวเพื่อเพิ่มคุณค่าทุนทางทรัพยากรที่มีอยู่ (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2560) กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จึงมีส่วนช่วยสร้างสีสัน และส่งเสริมให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของไทยเติบโตได้มากยิ่งขึ้น ดังที่ Mintel (2022) ระบุว่า ความผันผวนและความไม่แน่นอนที่เกิดขึ้นทั่วโลกในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ส่งผลให้ผู้คนรู้สึกไม่มั่นคงและเกิดความเคลื่อนไหวเพื่อปกป้องทรัพยากรท้องถิ่น รวมถึงส่งเสริมธุรกิจในพื้นที่ การเชื่อมโยงตัวเองกับท้องถิ่นคือหนึ่งในวิธีที่ผู้บริโภคใช้ปกป้องตนเองทั้งด้านการเงิน สิ่งแวดล้อม และในอีกสองปีข้างหน้า ขณะที่โลกยังคงเผชิญกับความไม่มั่นคงทางภูมิรัฐศาสตร์และการเงินที่เข้มข้นขึ้น ผู้บริโภคจะรู้สึกผูกพันกับท้องถิ่นมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ศิลปะยังช่วยทำให้เกิดความพึงพอใจ มีอารมณ์แจ่มใสและมั่นใจในการแสดงออก เกิดการพัฒนาอารมณ์ส่งผลให้เกิดทัศนคติที่ดีในสังคม (บุญไทย เจริญผล, 2549) มีความสัมพันธ์กับระดับสุขภาวะที่ดีขึ้นและมีความเชื่อมโยงทางสังคมและลดอัตราการภาวะความซึมเศร้าที่รุนแรง (Urszula Tymoszuk, 2021)

การออกแบบการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ กิจกรรมเรียนรู้จากวิทยากรแบบดั้งเดิมและกิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเองแบบประยุกต์นั้น สอดคล้องกับ ฌซนทหล่อสมบุรณ์ (2562) ได้ศึกษารูปแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของชุมชนเก่าในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่า รูปแบบกิจกรรมศิลปะ ประกอบด้วย 1) กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต คติความเชื่อในชุมชน 2) กิจกรรมศิลปวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน 3) กิจกรรมที่มีกระบวนการเรียนการสอน 4) กิจกรรม Active Learning 5) กิจกรรมที่มีระยะเวลาเหมาะสม และ 6) กิจกรรมที่มีประโยชน์ระดับบุคคลและระดับชุมชน นอกจากนี้การออกแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อให้นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีรูปแบบที่ชัดเจน จำเป็นต้องมีเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และกระบวนการออกแบบการท่องเที่ยวเข้าไปมีส่วนร่วมด้วย ซึ่งเรียกว่า The 3S Principles ประกอบด้วย 1) เรื่องราว (Stories) มีเรื่องราวจากทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ผ่านการ สืบค้น ร้อยเรียงออกแบบ และนำเสนอได้อย่างน่าสนใจ 2) อรรถรส (Senses) สามารถจับต้องได้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ การมองเห็น การดมกลิ่น การได้ยิน การสัมผัส และการลิ้มรส 3) ลีลา (Sophistication)

กิจกรรมมีความสั้นไหล โดดเด่นและแตกต่างสามารถกระตุ้นให้เกิดความคิด สร้างสรรค์ รังสรรค์ ผลงานใหม่ ๆ พร้อมทั้งมีการปรับปรุงพัฒนากิจกรรมอย่างต่อเนื่อง (สุดแดน วิสุทธิลักษณ์ และคณะ, 2556)

แนวทางการจัดกิจกรรม ที่เป็นชุดกิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเองแบบประยุกต์ ปฏิบัติกิจกรรม แบบเดี่ยวคนเดียว โดยที่ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถเลือกได้ว่าจะทำกิจกรรมในสถานที่หรือนำกลับไปทำ ในสถานที่หรือช่วงเวลาที่เหมาะสม และเมื่อทำกิจกรรมเสร็จสามารถนำผลิตภัณฑ์ที่ตนเองทำไปใช้งาน และสามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ในรูปแบบของตนเองได้ วิธีการทำกิจกรรมไม่ยากจนเกินไป ได้แก่ การติดสติ๊กเกอร์ตกแต่ง การร้อยพวงกุญแจ และการระบายสี ตรงกับหลักเกณฑ์ในการพัฒนา กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไม่ว่าจะเป็น การออกแบบกิจกรรมที่มาจากพื้นฐานทฤษฎีวัฒนธรรม ท้องถิ่น และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของท้องถิ่น การเรียนรู้จากผู้รู้ที่มีประสบการณ์จริง ได้ร่วมทำจริง ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และได้ความสนุก การออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ได้มี ส่วนร่วมและแลกเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม ได้ลงมือปฏิบัติร่วมกัน และการ ออกแบบกิจกรรมเปิดโอกาสให้พัฒนาศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ซึ่งกิจกรรม ดังกล่าวอาจจะถึงขั้นสามารถสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (องค์การบริหารการพัฒนา พื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, 2562) อีกทั้งขั้นตอนการจัดกิจกรรม (ขั้นนำ) ผู้ร่วมกิจกรรม สังเกตลักษณะทางกายภาพของลวดลายและสีเส้นของศิลปะผ้าทอ เรียนรู้ความหมายและความเชื่อ ของลวดลาย รวมไปถึงสีที่มีความหมายมงคล (ขั้นปฏิบัติกิจกรรม) ผู้ร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์ตามคู่มือ หรือตามวิดีโอที่แสดงขั้นตอนการทำผลิตภัณฑ์ (ขั้นสรุป) ผู้ร่วมกิจกรรมสะท้อน คิด เชื่อมโยงเข้าสู่คุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน และเมื่อทำเสร็จแล้วสามารถนำไปใช้งานได้ สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่ต้องการให้ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าของศิลปะไทยของ ฦัฐ ภาณุจัน จันทน์เนื้อไม้ และ อภิชาติ พลประเสริฐ (2562) ได้แก่ 1) ให้ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดของ งานศิลปะอย่างใกล้ชิด 2) ให้ผู้เรียนได้สร้างงานศิลปะดั้งเดิมแบบง่าย ๆ โดยประยุกต์ใช้วัสดุที่หาได้ ง่ายในปัจจุบัน 3) ใช้เรื่องความเชื่อเข้ามาช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการศึกษามีความพิเศษ

การใช้สื่อการสอนที่เป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลและแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ หนึ่งในแนวการ เรียนรู้ยุคดิจิทัลที่ผนวกเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสาร (ICT) เข้ามาใช้ในการส่งเสริมการ เรียนรู้และพัฒนาเนื้อหาสาระการเรียนรู้ร่วมกับการเรียนการสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning) ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้ของตนเองและสร้างความรู้ด้วยตนเอง เช่น แพลตฟอร์ม e-Learning หรือ Massive Open Online Courses (MOOCs) (OKMD, 2560) อีกทั้งในรายงาน “The Future 100:2023” (Wunderman Thompson, 2023) ก็สนับสนุนว่า คนไทยมี โทรศัพท์มือถือที่เล่นอินเทอร์เน็ตถึง 95.3% ในปี 2566 และใช้ QR Code ได้ติดอันดับ 5 ของโลก สูงถึง 54.1% ทำให้เห็นว่าการเชื่อมโยงแพลตฟอร์มต่าง ๆ ผ่านการสแกน QR Code ในคู่มือการทำ

กิจกรรมถือเป็นเรื่องที่ดี แต่ในขณะเดียวกันคนไทยมีการเรียนรู้ผ่านวิดีโอออนไลน์แค่ 32.7% เมื่อเทียบกับค่าเฉลี่ยการเรียนรู้ด้วยตัวเองผ่านวิดีโอออนไลน์จากทั่วโลกที่สูงถึง 43% ซึ่งชุดกิจกรรม “มายเตลู-มุเตลาย (MY TE LU)” นี้จะเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านวิดีโอออนไลน์ให้มากขึ้น

ผลิตภัณฑ์ในกิจกรรม ทั้งสติ๊กเกอร์ลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน จีพวงกุญแจที่มีการสอดแทรกรูปร่างและสีในเชิงกราฟิกที่ทันสมัยเข้าไปนั้น ตรงกับหนึ่งในหลักการของอนุกรมวิธานการออกแบบสร้างสรรค์ของ Peter Nilsson (2011) คือ การบวกรวมให้เกิดใหม่ (Combination) เป็นการนำส่วนต่างๆ ของสองสิ่งหรือหลายสิ่ง มาผสมรวมกันแล้วได้เป็นสิ่งใหม่

กลุ่มเป้าหมายที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน คือ นักท่องเที่ยวชาวไทย 3 กลุ่มช่วงวัย จำนวน 30 คน ประกอบด้วยกลุ่มวัยเรียน (7 – 14 ปี) กลุ่มเยาวชน (15 – 24 ปี) และกลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ (25 ปีขึ้นไป) ซึ่งแท้จริงแล้วหากนำชุดกิจกรรมไปใช้จริงกลุ่มเป้าหมายหลักที่สำคัญของชุดกิจกรรมนี้ คือ นักท่องเที่ยวกลุ่มงานฝีมือศิลปหัตถกรรม ประเภท Story Consumer ที่ชอบเรียนรู้รากเหง้าของชุมชน สนใจเรื่องราว ความเป็นมาของที่แห่งนั้นอย่างลงลึก (องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน), 2564) ซึ่งถึงแม้พื้นที่ท่องเที่ยวนั้นมีความห่างไกลแต่หากมีวัฒนธรรมน่าสนใจ ก็สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวเหล่านี้ได้

ผลของการดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน “มายเตลู-มุเตลาย (MY TE LU)” ในภาพรวมทุกกลุ่มวัยมีการเห็นคุณค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.06 อยู่ในระดับเห็นคุณค่าสูง อาจเกิดจากการหาจุดต่างสร้างความโดดเด่นบนฐานอัตลักษณ์ของศิลปะพื้นบ้านที่มีอยู่ นำไปสู่การสร้างสรรค์ประสบการณ์สำหรับนักท่องเที่ยวแบบที่ไม่เหมือนใคร กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2560) กล่าวว่า การที่นักท่องเที่ยวสร้างสรรค์ของที่ระลึกเพื่อเพิ่มมูลค่าเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สามารถผูกโยงเรื่องราวของการท่องเที่ยวและกิจกรรมการท่องเที่ยวได้อย่างดี ซึ่งกระบวนการให้นักท่องเที่ยวได้มีประสบการณ์ในการทดลองสร้างสรรค์ของที่ระลึกขึ้นมาเอง จะทำให้ของนั้นเกิดคุณค่าและมูลค่าในมุมมองของนักท่องเที่ยวได้อีกด้วย และอุปกรณ์ในชุดกิจกรรม ก็ทำให้เกิดความแตกต่างไม่ซ้ำใคร แต่ก็ยังคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านในด้านของสีและลวดลาย ก็เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความรู้สึกรักของการได้เป็นหนึ่งเดียวและหาที่อื่นไม่ได้ ส่งผลให้นักท่องเที่ยวที่ทำกิจกรรมมีความสนใจในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านหลังทำกิจกรรมเพิ่มขึ้น

ชุดกิจกรรมนี้ตรงกับ สาระสำคัญแผนด้านวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมของประเทศ พ.ศ. 2566 – 2570 ของ สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) (2565) ในประเด็นพัฒนาและประยุกต์ใช้มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และ ศิลปกรรมศาสตร์เพื่อ

ส่งเสริมคุณค่าและความงอกงามของศิลปะและวัฒนธรรมให้เป็นทุนสำคัญในการพัฒนาประเทศให้เป็นอารยะอย่างยั่งยืน และปรับตัวได้ทันต่อพลวัตการเปลี่ยนแปลง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน (ตอนที่ 1) ที่มีความสัมพันธ์กับความเชื่อมูลฐาน ผู้ออกแบบกิจกรรมสามารถผสมผสานความหมายของลวดลายศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านกับสิ่งมีชีวิตที่มีความหมายข้ามกลุ่มความเชื่อกัน เป็นการผสมผสานโศคลภให้มีตรงกับความต้องการมากยิ่งขึ้นและเป็นการเพิ่มมูลค่าด้วยการที่ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถเลือกผสมผสานความเชื่อเองได้

2. จากผลการศึกษากิจการจิตกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (ตอนที่ 2 ข้อ 1) ประกอบด้วย จุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ เนื้อหา แนวทางการจัดกิจกรรม คุณค่าศิลปะพื้นบ้านที่ควรส่งเสริมให้เห็น สื่อการสอน การวัดและประเมินผล ควรนำกิจกรรมศิลปะนี้ทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายจำนวนมากและหลากหลายขึ้น เพื่อปรับปรุงและพัฒนาแนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะนี้ให้สามารถประยุกต์ใช้ได้ในพื้นที่ท่องเที่ยวจริงและเหมาะสมกับนักท่องเที่ยว

3. จากผลการศึกษารูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน (ตอนที่ 2 ข้อ 2) ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ คือ ประเภทศิลปะพื้นบ้าน สิ่งที่ศิลปะพื้นบ้านสะท้อนถึง คุณสมบัติผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกและความต้องการของผู้บริโภค ประเภทของการออกแบบ ตำแหน่งของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก และการออกแบบ มีข้อเสนอแนะดังนี้ 1) เนื่องจากแต่ละท้องถิ่นมีเอกลักษณ์เฉพาะตนสูง การลงพื้นที่สำรวจงานศิลปะพื้นบ้านและพูดคุยกับผู้ผลิตงาน จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อให้ทราบถึงสภาพปัญหา ความต้องการและข้อมูล นำไปสู่กระบวนการออกแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของคนในพื้นที่ 2) ก่อนการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก การสำรวจความต้องการของผู้บริโภคถือเป็นสิ่งสำคัญ อาจเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามหรือใช้เครื่องมือ เพื่อศึกษาวิถีชีวิต กิจกรรม ความสนใจ และความคิดเห็น อันจะทำให้ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกตรงกับความต้องการของตลาด และ 3) ควรนำองค์ประกอบเหล่านี้ไปพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกท้องถิ่น ร่วมกับการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว โดยประสานงานกับหน่วยงานรัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น กลุ่มวิสาหกิจชุมชน เพื่อเป้าหมายหลัก คือ การเผยแพร่ศิลปะพื้นบ้านและการกระจายรายได้สู่ท้องถิ่น

4. จากการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (ตอนที่ 3) ที่เป็นชุดกิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเองแบบประยุกต์ที่สามารถทำกิจกรรมในสถานที่หรือนำกลับไปทำในสถานที่หรือช่วงเวลาที่เหมาะสม สามารถนำชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานดังกล่าวประยุกต์ให้เรียนรู้จากวิทยากรในสถานที่

ได้ เป็นการสร้างบรรยากาศการเห็นคุณค่าโดยใช้สถานที่จริง หรืออาจใช้หลักการของ Gamification เช่น การแข่งขัน การสร้างภารกิจให้พิชิต ซึ่งจะทำให้กิจกรรมดำเนินไปด้วยความสนุกและได้รับความรู้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. จากผลการศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน (ตอนที่ 1) จากผลการวิจัยที่พบว่า สีเส้นและลวดลายสามารถนำมาพัฒนากิจกรรมศิลปะสำหรับนักท่องเที่ยวได้ ควรศึกษาอัตลักษณ์ด้านอื่น ๆ ของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ได้แก่ โครงสร้าง กรรมวิธีและเทคนิคการทอ วัสดุที่ใช้ทอ อุปกรณ์ในการทอผ้า และการย้อมสี เพื่อให้กิจกรรมสามารถสร้างการรับรู้ในภาพรวมของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอให้แก่นักท่องเที่ยวได้มากยิ่งขึ้น

2. จากผลการศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และรูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกศิลปะพื้นบ้าน (ตอนที่ 2) แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และแนวทางการพิจารณาองค์ประกอบการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยว “FSCDP Model” สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมศิลปะโดยใช้เนื้อหาเป็นอัตลักษณ์ของศิลปะพื้นบ้านในท้องถิ่นอื่น ๆ ทั่วประเทศไทย และจากผลการวิจัยที่พบว่า องค์ประกอบของกิจกรรมศิลปะต้องออกแบบจากพื้นฐานเนื้อหาสาระในกิจกรรม บุคลิกลักษณะของกลุ่มเป้าหมายหลักและสถานการณ์ปัจจุบัน จึงควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับรายละเอียดของปัจจัยที่มีผลต่อการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อนักท่องเที่ยว เช่น สภาพสังคมที่แตกต่างกัน พฤติกรรมเฉพาะกลุ่มและประสบการณ์เดิมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เป็นต้น เพื่อนำมาซึ่งกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสม และทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับประโยชน์จากการทำกิจกรรมมากที่สุด

3. จากผลการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (ตอนที่ 3) สามารถพัฒนากิจกรรมให้ชุมชนในท้องถิ่นจังหวัดน่าน สามารถจัดกิจกรรมเองได้ เป็นกิจกรรมประจำสถานที่ท่องเที่ยว ตัวละครนักท่องเที่ยวสามารถนำไปสอบถามความคิดเห็นกับคนจังหวัดน่านและหน่วยงานในพื้นที่ เพื่อพัฒนาต่อยอดในด้านสื่อการประชาสัมพันธ์กิจกรรมศิลปะพื้นบ้านต่าง ๆ ของจังหวัดน่าน หรืออยู่ในรูปแบบของบรรจุภัณฑ์ได้ และสร้างแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ให้นักท่องเที่ยวสามารถเผยแพร่ผลงานของตนเองและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

4. จากผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น (ตอนที่ 4) ควรมีการทดลองใช้กับนักเรียน แล้ววัดผลด้านทักษะพิสัยด้วยแบบทดสอบ จะทำให้ทราบว่าเมื่อทำกิจกรรมแล้วมีความรู้เพิ่มมากขึ้นหรือไม่ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการวัดการเห็นคุณค่าที่เพิ่มขึ้นอย่างสมบูรณ์ และจากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญที่ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จึงควรต่อยอดชุดกิจกรรมให้สามารถ

จำหน่ายได้จริง และพัฒนาผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมให้เป็นของที่ระลึก แล้วประสานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทำเป็นของที่ระลึกจำหน่ายเชิงพาณิชย์



บรรณานุกรม

- 247 Studio. (2563). หัตถกรรมเพลิน ๆ กับเส้นสายลายไม้. Retrieved from <https://www.facebook.com/247studiobkk/>
- Bai Tong collection. (2561). ต่างหูใบตองพับ. Retrieved from <https://www.facebook.com/LaeSiam/>
- Böhme, H. (2014). *Fetishism and Culture: A Different Theory of Modernity*. Trans. Anna Galt. Berlin and Boston: Walter de Gruyter.
- Bu Liyan. (2019a). Research on the Design of Cultural Creativity Products Based on Zigong Well Salt Culture. *Earth and Environmental Science*
- Bu Liyan. (2019b). Research on the Design of Cultural Creativity Products Based on Zigong Well Salt Culture. *Earth and Environmental Science* 223(2), 1-6.
- Christopher Johns. (2000). *Becoming a reflective practitioner: a reflective and holistic approach to clinical nursing, practice development and clinical supervision*. Oxford: Blackwell Science.
- Chula Creative Tourism. (2563a). ความหมาย และกรณีศึกษาของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์. Retrieved from <https://cucreativetourismias.wordpress.com/28-2/>
- Chula Creative Tourism. (2563b). รายงานสรุปเชิงนโยบาย การศึกษาจัดทำแผนการศึกษาการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา : พื้นที่น่านและอันดามัน. 1(2).
- CULTEES. (2564). กระสือ Plastic. Retrieved from <https://cultees.co/>
- Forwardstudio. (2563). เอกลักษณ์ "ผ้าทอพื้นเมืองน่าน" อ.เวียงสา จ.น่าน. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=xXT_61DkPBA&list=LL&index=1&t=40s
- Globalsources. (2561). Azo-free dye. Retrieved from <https://www.globalsources.com/gsol/l/Cardboard-gift/a/9000000147615.htm>
- Google Workspace. (2562). Google sites คืออะไร. Retrieved from <https://workspace.technologyland.co.th/tag/google-sites-คืออะไร/>
- Graeber, D. (2005). Fetishism as social creativity, or, fetishes are gods in the process of construction. *Anthropological Theory*, 5(4), 407–438.
- Graham Gibbs. (1998). *Learning by doing : A guide to teaching and learning methods*. Oxford: Oxford Unit.
- Greg Richards. (2011). CREATIVITY AND TOURISM: THE STATE OF THE ART. *Annals of*

- Tourism Research* 38(4), 1225-1253.
- Guelmami, Z. (2019). "I got the power!": An exploration of contemporary fetishism. *Qualitative Market Research*, 22(5), 781-795.
- Guesthouse Hitotomaru. (2564). Bookmark. Retrieved from <https://www.facebook.com/hitotomaru/>
- HOLEN. (2564a). ระเบิดตึกตึก ออลนิว. Retrieved from <https://www.facebook.com/holenhello/>
- HOLEN. (2564b). ยาดมสมุนไพรรามเกียรติ์. Retrieved from <https://www.facebook.com/holenhello/>
- Hootsuite. (2564). Digital 2021 Thailand. Retrieved from <https://www.slideshare.net/DataReportal/digital-2021-thailand-january-2021-v01>
- Huifeng Xiao. (2019). An Ethnic and Folk Art Space Course based on TPACK. *IJET*, 14(3), 110-121. Retrieved from <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i03.10101>
- innnews. (2565). มูเตลู มาจากไหน แปลว่าอะไร. Retrieved from https://www.innnews.co.th/horoscope/news_40779/
- Kattara Thaitally. (2563). ระเบิดผ้าแรงบันดาลใจจากถาดสังกะสี. Retrieved from <https://www.facebook.com/KATTARAofficial/>
- LaeSiam. (2563). ทอเทพแพรวา. Retrieved from <https://www.facebook.com/LaeSiam/>
- Latour, B. (2010). *On the Modern Cult of the Factish Gods*. Durham: Duke University Press.
- Lively Ware. (2564). ปิ่นโตเซรามิกส์. Retrieved from <https://www.facebook.com/livelyware>
- MCA Store. (2564). Face Expression Mobile. Retrieved from <https://www.mcachicagostore.org/shop/face-expression-mobile-59047>
- Meehan, M. L. (1981). *Learning Activity Packages: A Guidebook of Definitions, Components, Organization, Criteria, and Aids for Their Development and Evaluation*. Charleston, West Virginia, Appalachia Educational Lab.
- Milani. (2562). Makemaki Sushi Game, Multicolor. Retrieved from https://www.amazon.com/Milani-IM6602-Makemaki-Sushi-Multicolor/dp/B01GJD7Y2I/ref=cm_cr_arp_d_product_top?ie=UTF8
- Million Girls Project. (2560). Un-burera. Retrieved from <https://www.facebook.com/japantourlist/posts/1496608027189137>

- Mintel. (2022). 2023 Global Consumer Trends. Retrieved from <https://www.mintel.com/global-consumer-trends>
- Museum Selection. (2017). OXFORD CARITAS PANEL. Retrieved from <https://www.museumselection.co.uk/home-accessories/oxford-caritas-panel/?refSrc=14637&nosto=productpage-nosto-1>
- Museum Selection. (2021). THE WORLD OF SHAKESPEARE JIGSAW. Retrieved from <https://www.museumselection.co.uk/all-gifts/jigsaws/the-world-of-shakespeare-jigsaw/>
- Museum Victoria Store. (2021). Australian Animal Ornament Box Set. Retrieved from <https://store.museumsvictoria.com.au/collections/cards/products/australian-animal-ornament-box-set>
- Mutelu. (2564). โน้ตลายยันต์เมตตาทานานิยม. Retrieved from <https://www.facebook.com/mutelusmile/posts/158699922738889>
- Nattanan Insong. (2561). พหุศิลป์ศึกษากับการศึกษารุ่นวัย. 6 ธันวาคม 2561. Retrieved from <https://www.gotoknow.org/posts/658592>
- OKMD. (2560). EDUCATION PLATFORM. *THE KNOWLEDGE*, 1(6).
- Osgood, C. E., Suci, G.J. and Tannenbaum, P.H.,. (1957). *The Measurement of Meaning*. USA: University of Illinois Press.
- Pannakan Warawattananon. (2563). Social Media. Retrieved from <https://noria.co.th/th/what-is-social-media-types/>
- Paula Remoaldo. (2020). Profiling the participants in creative tourism activities: Case studies from small and medium sized cities and rural areas from Continental Portugal. *Tourism Management Perspectives* 36, 1 - 12.
- Pedro de Andrade. (2020). Cultural Resistance To Covid-19:An Encyclopedia of Public Art for Artists and Tourism Publics? *Public Art Research, aims and networks*, 2(2), 57 - 74.
- Peter Nilsson. (2011). *The Challenge of Innovation*. In *Critical Thinking and Creativity: Learning outside the Box*. Paper presented at the 9th International Conference of the Bilkent University Graduate School of Education (Turkey), Ankara.
- Positioning. (2562). 6 แพลตฟอร์ม Social Media ปี 2019. Retrieved from <https://positioningmag.com/1243046>

- Rebecca Williams and Elizabeth Debban. (2020). Learning From Traveling Sketchbooks Between Today's Students and Tomorrow's Teachers. *Art Education*, 73(2), 15-23. doi:10.1080/00043125.2019.1695484
- Shigenobu Kobayashi. (1998). *Colorist: A Practical Handbook for Personal and Professional Use*. Japan: Kodansha International.
- Shopback. (2564). สายมูเตลู คืออะไร ? มีที่มาจากไหน พร้อมพาคุณไปสำรวจความเชื่อสายมูของแต่ละประเทศ. Retrieved from <https://www.shopback.co.th/blog/sm-hi-สายมูเตลู-คือ/>
- Sweepy. (2564). ที่ใส่จดหมาย. Retrieved from <https://www.facebook.com/sweepybysaj>
- Thairath. (2565). ปีที่มา "มูเตลู" คืออะไร ทำไมใคร ๆ ก็หันมาเป็นสายมู. Retrieved from <https://www.thairath.co.th/horoscope/belief/2355760>
- Tidarat Mingsamorn. (2561). การเปลี่ยนแปลงในผู้สูงอายุ. Retrieved from <https://www.thaihealth.or.th/Content/41684-การเปลี่ยนแปลงในผู้สูงอายุ.html>
- Tomikohan. (2564). Tomikohan Delicious. Retrieved from <https://www.facebook.com/tonarijapanth/posts/1621324368074787>
- Urszula Tymoszuk, N. S., Rosie Perkins, Adele Mason-Bertrand, Kate Gee , Aaron Williamon,. (2021). Arts engagement trends in the United Kingdom and their mental and social wellbeing implications: HEartS Survey. *PLoS One*, 16(3), 1-35.
- Wanpen Puttanont. (2563). กลุ่ม “YOLD” วัยก่อนแก่ ชุมกำลังซื้อที่สินค้าและบริการต้องจับให้ยู่หมัด. Retrieved from <https://www.thebangkokinsight.com/403831/>
- Wu Ke. (2020a). Exploration of Design Ideas of Local Cultural and Creative Products Based on Traditional Culture. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 412, 85-88.
- Wu Ke. (2020b). *Exploration of Design Ideas of Local Cultural and Creative Products Based on Traditional Culture*. Paper presented at the International Conference on Modern Educational Technology and Innovation and Entrepreneurship (ICMETIE 2020), China.
- Wunderkammer Studio. (2564). On the cloud. Retrieved from <https://www.facebook.com/wunderkammer.studio/>
- Wunderman Thompson. (2023). The Future 100:2023. Retrieved from <https://www.everydaymarketing.co/trend-insight/wunderman-thompson-releases-the-future-100-2023-predicting-the-future-of-digital-trends/>

Yu Shuai. (2018). Analysis of Modeling Language and Visual Culture of Russian Tourist Souvenirs Taking Heihe Russian Tourist Souvenirs As an Example. *2018 4th International Conference on Education & Training, Management and Humanities Science (ETMHS 2018)*, 435-438.

เกษร ชิตะจारी. (2543). กิจกรรมศิลปะสำหรับครู. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
 เทิดศักดิ์ อินแสง. (2564, 23 ธันวาคม) ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน/*Interviewer*: สุชาติ อิ่มสำราญ. น่าน.
 เกี่ยวสร้างสรรค์ จากงานวิจัยสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์. (2565). 3 เส้นทางท่องเที่ยวสร้างสรรค์สิ่ง
 ทอ จ.น่าน ที่จะทำให้คุณติดใจ จนอยากไปซ้ำ! Retrieved from
<https://www.creativejourneyth.com/post/3-เส้นทางท่องเที่ยวสร้างสรรค์สิ่งทอ-จ-น่าน-ที่จะทำให้คุณติดใจ-จนอยากไปซ้ำ>

กรมวิชาการ. (2545). คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
 กรองกาญจน์ อรุณรัตน์. (2536). ชุดการเรียนการสอน. เชียงใหม่: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2560). คู่มือการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.
 กรุงเทพฯ: กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. กรุงเทพมหานคร:
 กระทรวงศึกษาธิการ.

กษิรา ภิวศ์กูร, บุญชู บุญลิขิตศิริ และ ภรดี พันธุ์ภากร. (2562). การศึกษาพลวัติชาติพันธุ์ชนเผ่า ใน
 การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกหมู่บ้านกระเหรี่ยงรวมมิตร. วารสารมังรายสาร 7(2), 123-
 140.

กิตต์นิธิ เกตุแก้ว. (2563). บทบาทการมีส่วนร่วมของผู้สูงอายุในชุมชนผ่านกระบวนการทางศิลปะ :
 กรณีศึกษาชุมชนริมคลองบางหลวง. วารสารศิลปากร, 8(1-2), 318-340.

ชนิษฐา บุณนาค. (2562). แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ สำหรับเด็กปฐมวัย. Retrieved from
<https://www.youngciety.com/article/journal/experience-plan.html>

คาเซ่ สตูดิโอ. (2564). หิมพานต์มาร์ชเมลโล่. Retrieved from
<https://www.facebook.com/KazeStudio>

จารุพรรณ ททรัพย์ปรง. (2548). เอกสารคำสอน รายวิชาหลักการออกแบบ. คณะศิลปกรรมศาสตร์,
 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

จารุสิทธิ์ เครือจันทร์. (2563). ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับของที่ระลึก. Retrieved from
<http://netra.lpru.ac.th/~weta/w1/index.html>

จิราพัทธ์ แก้วศรีทอง และ นิรัช สุดสังข์. (2562). ผลการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะประดิษฐ์ เพื่อ

- เสริมสร้างคุณภาพชีวิตในกลุ่มผู้สูงอายุ. *Rajabhat J. Sci. Humanit. Soc. Sci.* , 20(2), 136 - 144.
- ชรัญญา สุวรรณเสรีรักษ์ และคณะ. (2561). ความต้องการของลูกค้านักค้าปลีกส่วนประสมทางการตลาดผลิตภัณฑ์เซรามิก ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ*, 28(1), 179-193.
- ชุตินา เวทการ. (2551). การจัดการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์บนพื้นฐานวัฒนธรรมชุมชน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณชนก หล่อสมบุรณ์. (2562). รูปแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเก่าในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ* 25(1), 97-108.
- ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ และ อภิชาติ พลประเสริฐ (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 12(5), 322-343.
- ณัฐชานา มณีพฤกษ์. (2564, 17 ธันวาคม) กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม/Interviewer: สุชาติ อิ่มสำราญ. ออนไลน์.
- ดนัย ซาทิพอด. (2558). ฝ้าย้อมคราม : การทำวัฒนธรรมให้กลายเป็นสินค้า ในกระแสโลกาภิวัตน์. *วารสารไทยศึกษา*, 10(2), 87-153.
- ถิรนนท์ โดยดี. (2563, 22 พฤศจิกายน) โคมหมาเต้าเมืองน่าน (บ้านโคมคำ)/Interviewer: สุชาติ อิ่มสำราญ.
- ทรงพันธ์ วรรณมาศ. (2547). การจัดระบบฐานข้อมูลแบบลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์และสีย้อมธรรมชาติในผ้าทอพื้นบ้านภาคเหนือ เพื่อพัฒนามาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบคอมพิวเตอร์: ฝ้ายทอเล่ม 2. เชียงใหม่: Infinite Digital Design.
- ทรงศักดิ์ ปรางค์วัฒนากุล. (2551). มรดกวัฒนธรรมผ้าทอไทลื้อ. เชียงใหม่: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ธีติ พงษ์อุดม. (2560). การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้สำหรับเยาวชน. *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- ธีติ พงษ์อุดม และ โสมฉาย บุญญานันต์. (2563). การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้สำหรับเยาวชน. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 48(1), 103-121.
- นฤทธิ วัฒนภู. (2555). ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านไทย. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.

- นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ. (2565). มูเตลู: มานุษยวิทยาของเครื่องรางของขลังและโชคลาภ Mutelu: Anthropology of Fortune and Fetishism. Retrieved from <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/328>
- นวนน้อย บุญวงษ์. (2542). หลักการออกแบบ (2 ed.). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นวนลลอ ทินานนท์. (2543). ศิลปะพื้นบ้านไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นาวิน ปัญญาหาญ. (2551). สุนทรียศาสตร์เชิงพุทธในผ้าทอเมืองน่าน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต). สาขาวิชาปรัชญา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นุสรรา เตียงเกตุ. (2552). ห้องเรียนทอผ้า การสืบทอดความรู้เรื่องผ้าพื้นเมืองแม่แจ่ม. Retrieved from <https://krupaewka.wordpress.com/2012/05/27/ความสำคัญของผ้าทอพื้น/>
- บรรพต พรประเสริฐ. (2561). การจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย Retrieved from www.teacher.ssu.ac.th/banpote_po/mod/resource/view.php?id=17
- บุญไทย เจริญผล. (2549). ศิลปะเด็กปฐมวัย. พระนครศรีอยุธยา: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- บุญมา หลิมล้ำยอง. (2557). BLENDED LEARNING การเรียนรู้แบบผสมผสาน. Retrieved from <https://jukgrinku71blog.wordpress.com>
- บุญยิ่ง คงอาชาภัทร. (2564). *Marketing in the Uncertain World* การตลาดของคนอยู่เป็น. วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล,
- ประเสริฐ พิษยะสุนทร. (2555). ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: วี. พรินท์ (1991).
- ประชาชาติธุรกิจ. (2564). “มูเตลู” ในโลกธุรกิจ เมื่อคนไทยต้องการที่พึ่งช่วงโควิด. Retrieved from <https://www.prachachat.net/social-media-viral/news-732999>
- ประชาสัมพันธ์จังหวัดน่าน. (2563). Retrieved from <https://www.facebook.com/nanprovince>
- ปุ่นรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (2561). จิตวิทยาศิลปะ : สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปุ่นรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (ม.ป.ป.). เอกสารประกอบการบรรยาย วิชา 2736610 การวัดประเมินผลทางศิลปศึกษา. สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: กรุงเทพมหานคร.
- พชร ลิ้มรัตนมงคล และจิรัชฌา วิเชียรปัญญา. (2556). ปัจจัยแห่งความสำเร็จของการเรียนออนไลน์ของผู้เรียนโครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย. รั้งสิตสารสนเทศ, 19(2), 54-63.
- พรเทพ เลิศเทวศิริ. (2545). *Design Education 1* : รวมบทความและงานวิจัย ศาสตร์แห่งการออกแบบ. กรุงเทพฯ: ธนาเพรส แอนด์ กราฟฟิค.

- พรเทพ เลิศเทวศิริ. (2547). การคิดออกแบบและมีติทางวัฒนธรรม *Design Education 2* : รวมบทความวิชาการและบทความวิจัยทางการออกแบบ. กรุงเทพฯ: แอคทีฟ พรีนซ์.
- พระทักษิณคณาธิกร. (2544). ปรัชญา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ ดวงแก้ว.
- พัตชา (เสนาณรงค์) อุทิศวรรณกุล. (2561). แฟชั่นและผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ จากทุนวัฒนธรรมสิ่งทอจังหวัดน่าน. กรุงเทพมหานคร: วิสคอมเซ็นเตอร์.
- ภานุพงษ์ ฌาภูมิ. (2554). การศึกษาผ้าขึ้นโบราณของล้านนาในจังหวัดน่าน จากภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารจตุรมุขวัดภูมินทร์ อำเภอเมือง จังหวัดน่าน. ภาควิชาโบราณคดี คณะโบราณคดี, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มหาวิทยาลัยศิลปากร. (มปป). แนวทางการพัฒนาอีเลิร์นนิ่งสำหรับสถาบันการศึกษาในประเทศไทย. มิ่งสรรพ์ ขาวสอาด (2563). [ยุทธศาสตร์ท่องเที่ยววิถีวัฒนธรรมหลัง COVID-19].
- รุ่งหทัย บุญพรม. (2563). Digital Learning Platform : เทรนด์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล. ปัญญาพัฒนา, 39(1), 84-89.
- วรรณรัตน์ เมธีวรกิจ. (2557). โรคอุบัติใหม่และโรคอุบัติซ้ำ. Retrieved from <http://niah.dld.go.th/th/>
- วัฒนะ จุฑาวิภาต. (2552). ศิลปะพื้นบ้าน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิถี พานิชพันธ์. (2547). ผ้าและสิ่งถักทอไท. เชียงใหม่: ซิลค์เวอร์ม.
- วิทย์ พิณคันเงิน. (2547). ศิลปะทอผ้า. กรุงเทพมหานคร: เมธีทีปส์.
- วิทยา วาโย. (2563). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาด ของไวรัส COVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน. วารสารศูนย์อนามัยที่ 9, 14(34), 285-298.
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2546). ศิลปะชาวบ้าน (3 ed.). กรุงเทพฯ: อมรินทร์.
- วิรัชภัฏฐ์ ขาวทอง. (2562). ผลของการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กปฐมวัย. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 12(5), 915-927.
- วุฒิ วัฒนสิน. (2541). ศิลปะระดับมัธยมศึกษา. ปัตตานี: ฝ่ายเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ศิวาพัชญ์ บำรุงเศรษฐพงษ์, ภูริสร ฐานปัญญา และเกรียงไกร สัจจะหฤทัย. (2563). การเรียนการสอนแบบไฮบริด (Hybrid Learning) กับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21. นาคบุตรปริทรรศน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, 12(3), 213-224.
- ศูนย์มรดกเมืองเทศบาลนครเชียงใหม่. (2565). จังหวัดเชียงใหม่ประกาศใช้ “หงส์ไนโคม” เป็นลายผ้าอัตลักษณ์ประจำจังหวัด. Retrieved from

<https://www.facebook.com/chiangmaicityheritagecentre/posts/49955950638417>

- ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (องค์การมหาชน). (2551). งานศิลปหัตถกรรมประเภท ผ้าลาย
น้ำไหล. Retrieved from www.sacict.or.th
- ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (องค์การมหาชน). (2559). “เล่าให้ฟัง” องค์ความรู้ผ้าไทย จาก
ใจศักดิ์สิทธิ์ ตอนที่ 2 ผ้าลายน้ำไหล จังหวัดน่าน. Retrieved from www.sacict.or.th
- สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ. (2550). การศึกษาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. กรุงเทพฯ: โอเดียนส
โตร์.
- สร้อยสวัสดิ์ อ่องสกุล. (2538). พื้นเมืองน่าน ฉบับวัดพระเกิด. เชียงใหม่: ภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะ
มนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). แผนกลยุทธ์ เพื่อการพัฒนาพหุศิลปศึกษาสำหรับ
สังคมไทย. กรุงเทพฯ: สกศ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563). แนวทางการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียน
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติด
เชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ปีการศึกษา 2563. กรุงเทพมหานคร:
กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2559). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ
สังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบสอง พ.ศ. 2560 - 2564. กรุงเทพมหานคร: สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.). (2565). สรุปสาระสำคัญ
แผนด้านวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมของประเทศ พ.ศ. 2566 - 2570. กรุงเทพมหานคร:
วิชั่น พรีเมียม.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2563). เจาะเทรนด์โลก 2021 : *Reform This Moment*.
กรุงเทพมหานคร: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์.
- สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ. (2547). ผ้าทอพื้นเมืองภาคเหนือ. กรุงเทพมหานคร: ดอกเบญจ.
- สำนักศิลปากรที่ 7 น่าน. (2555). ผ้าพื้นเมือง งานหัตถศิลป์ถิ่นน่าน กรุงเทพมหานคร: กรมศิลปากร
กระทรวงวัฒนธรรม.
- สิริพร อินทสนธิ์. (2563). โควิด - 19 : กับการเรียนการสอนออนไลน์ กรณีศึกษา รายวิชาการเขียน
โปรแกรมเว็บ. วิทยาการจัดการปริทัศน์, 22(2), 203-214.
- สุชีรา ภัทรายุทธวรรษ. (2556). คู่มือการวัดทางจิตวิทยา (5 ed.). กรุงเทพมหานคร: ตรีเทพ.
- สุดแดน วิสุทธิลักษณ์. (2558). องค์ความรู้ว่าด้วยการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : คู่มือและแนวทางปฏิบัติ.
กรุงเทพมหานคร: คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุดแดน วิสุทธิลักษณ์ และ คณะ. (2556). การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ *Creative Tourism*. กรุงเทพฯ:
องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน).

- สุดแดน วิสุทธิลักษณ์ และคณะ. (2556). คู่มือการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (*Creative Tourism*) องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) ร่วมกับ คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ: องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน).
- สุวิทย์ วงศ์จิวราภินิชย์. (2564). ท่องถิ่นอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพมหานคร: ธนาคารกรุงเทพ.
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. (2562). *Creating Creative Tourism Toolkit* (2 ed.). กรุงเทพฯ: บุ๊คพลัส พับลิชชิ่ง
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. (2563). ศิลปะ ศิลปิน การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ.
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน). (2564). การท่องเที่ยวโดยชุมชน. Paper presented at the กิจกรรมยกระดับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์. อพท.สำนักงานพื้นที่พิเศษเมืองเก่า. (2563). ข้อมูลพื้นที่พิเศษ. Retrieved from <http://www.dasta.or.th/dastaarea6/th/>
- อภิชาติ พลประเสริฐ และ สิริดา เจือศรีกุล. (2561). ผลการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อชุมชนในมทรรมรองเมือง เรืองยิ้ม. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 22(1), 86-98.
- อภิรัตน์ รัตนศิลา. (2560). ผ้าตีนจกสามตุ๊กในเขตพื้นที่จังหวัดน่านตอนกลาง. (ศิลปบัณฑิต สาขาศิลปะไทย). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ภาควิชาศิลปะไทย, คณะวิจิตรศิลป์.
- อภิรัตน์ รัตนศิลา. (2564, 23 ธันวาคม) ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน/*Interviewer*: สุชาติ อิมสำราญ.
- อรรถพงษ์ ประดิษฐ์พงษ์. (2558). การจัดการความรู้ผ้าตีนจกเมืองน่าน. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อรัญ วานิชกร. (2559). การออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัมพวัน ยันเสน และ นवलแข ปาลีนิช. (2557). ผลการจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะประดิษฐ์ กรณีศึกษา : สถานสงเคราะห์เด็กหญิงบ้านราชวิถี กรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 6, 100-112.

ภาคผนวก

- ก. รายนามผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- ข. รายนามผู้เชี่ยวชาญในการวิจัยครั้งนี้
- ค. เครื่องมือวิจัย จำนวน 8 รายการ ได้แก่
- 1) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ได้แก่
 - 1.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านผ้าทอจังหวัดน่าน
 - 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ได้แก่
 - 2.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ
 - 2.2 แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะที่บ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
 - 2.3 แบบสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวต่อรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน
 - 3) เครื่องมือเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อแบบประเมินกิจกรรมศิลปะ ได้แก่
 - 3.1 แบบประเมินการเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมหลังทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน
 - 3.2 แบบสะท้อนคิดผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน
 - 3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน
 - 3.4 แบบประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ
- ง. ใบรับรองโครงการวิจัย จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์
- จ. ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ
- ฉ. ผลการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะที่บ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
- ช. ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านผ้าทอจังหวัดน่าน
- ซ. การทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน และภาพผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ภาคผนวก ก
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. นางสาวปรียศรี พรหมจินดา
นักออกแบบและจัดทำสื่อการเรียนการสอนอิสระ
3. อาจารย์ ดร. ณัฐธิดา ภูจีบ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





รายนามผู้เชี่ยวชาญในการวิจัยครั้งนี้ มี 3 กลุ่ม ดังนี้

1. รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ

6. อาจารย์ณัฐชานา มณีพฤษ์

อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
ฝ่ายประถม

7. อาจารย์อนิวัฒน์ ทองสีดา

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จ
เจ้าพระยา

8. อาจารย์ธิดิ พฤษ์อุดม

อาจารย์ประจำสาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

9. อาจารย์ ดร.สรिता เจือศรีกุล

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุ
ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

10. อาจารย์ ดร.ปทุมมา บำเพ็ญทาน

อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

2. รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านผ้าทอจังหวัดน่าน

3. คุณเทิดศักดิ์ อินแสง

ผู้ก่อตั้งร้านฝ้ายเงินและพิพิธภัณฑ์ผ้าโบราณ ตำบลกองควาย อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน

4. คุณอภิรัตน์ รัตนศิลา

ผู้นำด้านการทอผ้าตำบลกองควาย อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน

3. รายนามผู้เชี่ยวชาญประเมินกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทรา พรหมพันธุ์

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุ
ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5. อาจารย์ ดร.สรिता เจือศรีกุล

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุ
ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6. อาจารย์จิระศักดิ์ จิตรโรจนรักษ์

ประธานศูนย์นวัตกรรมแห่งโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม คณะครุ
ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ค

เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือวิจัย จำนวน 8 รายการ ได้แก่

- 1) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ได้แก่
 - 1.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านผ้าทอจังหวัดน่าน
- 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ได้แก่
 - 2.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ
 - 2.2 แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะที่บ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
 - 2.3 แบบสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวต่อรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน
- 3) เครื่องมือเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อแบบประเมินกิจกรรมศิลปะ ได้แก่
 - 3.1 แบบประเมินการเห็นคุณค่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมหลังทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน
 - 3.2 แบบสะท้อนคิดผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน
 - 3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน
 - 3.4 แบบประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ

แบบสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญด้านผ้าทอจังหวัดน่าน

สถานที่สัมภาษณ์.....วันที่สัมภาษณ์.....
 ระยะเวลาเริ่มต้นการสัมภาษณ์น. ระยะเวลาสิ้นสุดการสัมภาษณ์.....น.
 ผู้สัมภาษณ์.....

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1. วุฒิการศึกษา อนุปริญญาหรือเทียบเท่า ปริญญาตรี
 ปริญญาโท ปริญญาเอก อื่น ๆ ระบุ.....
2. ประสบการณ์ในการทำงานเกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน.....ปี
3. อัตลักษณ์ผ้าทอจังหวัดน่านที่เชี่ยวชาญเป็นพิเศษ.....

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านผ้าทอจังหวัดน่าน

ด้านคุณค่าของผ้าทอจังหวัดน่าน

1. ท่านคิดว่าสิ่งใดคือคุณค่าและความรู้ของผ้าทอจังหวัดน่าน ที่เห็นสมควรจะถ่ายทอดให้นักท่องเที่ยวได้รับทราบ
2. ท่านคิดว่าสามารถนำคุณค่าและความรู้ของผ้าทอจังหวัดน่าน มาจัดกิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยวในรูปแบบใด
3. ท่านได้รับการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนและอัตลักษณ์ผ้าทอจังหวัดน่านด้วยวิธีใด
4. ท่านคิดว่าปัญหาหรือข้อจำกัดในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านคืออะไร และท่านมีข้อเสนอแนะในการแก้ไขอย่างไร

ด้านแหล่งเรียนรู้

5. กรุณานำแหล่งเรียนรู้หรือผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน

ด้านเนื้อหา

6. ผ้าทอจังหวัดน่าน มีประวัติ ความเป็นมาอย่างไร
7. ท่านคิดว่ากรรมวิธีและเทคนิคเฉพาะใด ที่เป็นอัตลักษณ์ของผ้าทอจังหวัดน่าน
8. ท่านคิดว่าลวดลายและสีสันทึบบ้าง เป็นอัตลักษณ์ของผ้าทอจังหวัดน่าน (ชื่อลายผ้าที่โดดเด่น ลักษณะ ที่มา และความพิเศษของลายนั้น)

9. ท่านคิดว่าประเภทของผ้าขึ้นจังหวัดน่านมีกี่ชนิด อะไรบ้าง และแต่ละชนิดมีลวดลายอะไรที่เป็นอัตลักษณ์
10. ท่านมีความเชื่อ เรื่องราวที่น่าสนใจ หรือตำนาน เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านหรือไม่ ถ้ามีคืออะไร
11. ท่านมีเคล็ดลับเฉพาะตัว วิธีการใช้งานผ้า การเก็บรักษา หรือกระบวนการผลิตที่แตกต่างไปจากผ้าของท้องถิ่นอื่น ๆ หรือไม่ ถ้ามีคืออะไร

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....



แบบสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ

สถานที่สัมภาษณ์.....วันที่สัมภาษณ์.....
 ระยะเวลาเริ่มต้นการสัมภาษณ์น. ระยะเวลาสิ้นสุดการสัมภาษณ์.....น.
 ผู้สัมภาษณ์.....

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1. วุฒิกการศึกษา อนุปริญญาหรือเทียบเท่า ปริญญาตรี
 ปริญญาโท ปริญญาเอก อื่น ๆ ระบุ.....
2. ประสบการณ์ในการทำงานเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะ.....ปี
3. ประเภทกิจกรรมศิลปะที่ทำ.....

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ

ด้านการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน

1. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักท่องเที่ยว ควรเน้นให้เห็นคุณค่าด้านใด (ด้านความรู้สึก ด้านการใช้สอย ด้านเนื้อหา ด้านความงาม ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ด้านรูปทรง ด้านการสร้างสรรค์) เพราะเหตุใด
2. ท่านคิดว่าวิธีการถ่ายทอดหรือกระบวนการที่ทำให้เห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักท่องเที่ยว ควรมีรูปแบบหรือขั้นตอนอย่างไร

ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์

3. ในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองควรตั้งจุดประสงค์อย่างไร

ด้านเนื้อหา

4. ท่านคิดว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะผ้าทอ สำหรับนักท่องเที่ยวควรเน้นเนื้อหาด้านใด (กรรมวิธีการผลิต ลวดลาย สี สัน ชนิดของผ้า)

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

5. ท่านคิดว่าสามารถนำศิลปะพื้นบ้านมาถ่ายทอดในรูปแบบใดได้บ้าง
6. ท่านคิดว่าการนำสื่อรูปแบบออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะควรมีลักษณะอย่างไร

7. ท่านคิดว่าในการทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานในปัจจุบันควรเป็นลักษณะเดี่ยวหรือกลุ่ม เพราะเหตุใด
8. ท่านคิดว่าระยะเวลาที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรม ควรใช้เวลาเท่าใด
9. ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่เหมาะสมควรมีรูปแบบใด/ เป็นอย่างไร
10. ท่านคิดว่าแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงใดที่มีผลต่อการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับนักท่องเที่ยวในอนาคต
11. ท่านคิดว่าปัญหา ข้อจำกัดในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอ สำหรับนักท่องเที่ยวมีอะไรบ้าง และท่านมีข้อเสนอแนะในการแก้ไขอย่างไร

ด้านสื่อการเรียนรู้

12. ท่านใช้สื่อการเรียนรู้ใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะ และได้ผลอย่างไร
13. ท่านคิดว่าปัจจุบันควรใช้สื่อประกอบการทำกิจกรรมในลักษณะใดหรือรูปแบบใดเพื่อความเหมาะสมสำหรับนักท่องเที่ยว และเพราะเหตุใด
14. ท่านคิดว่าการส่งเสริม/พัฒนา/สร้างการเห็นคุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน สำหรับนักท่องเที่ยว ควรเน้นการใช้สื่อประเภทใด เพราะเหตุใด

ด้านการวัดและประเมินผล

15. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านพุทธิพิสัย (ความรู้ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน) สำหรับนักท่องเที่ยว ในชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ควรทำหรือไม่ ถ้าควรทำจะทำด้วยวิธีใด
16. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านจิตพิสัย (การเห็นคุณค่าในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน) สำหรับนักท่องเที่ยว ในชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ควรทำหรือไม่ ถ้าควรทำจะทำด้วยวิธีใด
17. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่เหมาะสมในการวัดการเห็นคุณค่าในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านคืออะไร (เช่น แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกตพฤติกรรม การสะท้อนคิด ประเมินจากตัวผลงาน) เพราะเหตุใด
18. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่ใช้วัดการเห็นคุณค่าควรมีข้อคำถามประมาณกี่ข้อ
19. ท่านคิดว่าจะมีวิธีสอดแทรกการวัดความรู้และการเห็นคุณค่าในกิจกรรมอย่างไร เพื่อไม่ให้ผู้ถูกประเมินรู้สึกเบื่อหรือรู้สึกว่าถูกประเมิน

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....



แบบสังเกต
การจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

วันที่สังเกต.....
 ระยะเวลาเริ่มต้นการสังเกต.....น. ระยะเวลาสิ้นสุดการสังเกต.....น.
 ผู้สังเกต.....

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกิจกรรม

1. ชื่อกิจกรรม.....
2. สถานที่.....
3. กลุ่มเป้าหมาย.....
4. ระยะเวลาการทำกิจกรรม.....
5. ศิลปะพื้นบ้านที่ต้องการให้เห็นคุณค่า.....
6. ต้องการให้เห็นคุณค่า

<input type="checkbox"/> ด้านความรู้สึกรัก	<input type="checkbox"/> ด้านการใช้สอย	<input type="checkbox"/> ด้านเนื้อหา	<input type="checkbox"/> ด้านความงาม
<input type="checkbox"/> ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น	<input type="checkbox"/> ด้านรูปทรง	<input type="checkbox"/> ด้านการสร้างสรรค์	

ตอนที่ 2 องค์ประกอบและกระบวนการดำเนินกิจกรรม

1. แนวคิด

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

3. เนื้อหาสาระ

4. สื่อการเรียนรู้

5. กิจกรรมการเรียนรู้

5.1 ชั้นเรียนรู้

1) ชั้นนำ

.....

.....

2) ชั้นสอน

.....

.....

3) ชั้นสรุป

.....

.....

5.2 ชั้นปฏิบัติกิจกรรม

1) ชั้นนำ

.....

.....

2) ชั้นสอน

.....

.....

3) ชั้นสรุป

.....

.....

6. กระบวนการทำให้เห็นคุณค่า

.....

.....

7. การวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่า

.....

.....

8. อื่น ๆ ที่สังเกตพบ

.....

.....



แบบสำรวจความคิดเห็น
ของนักท่องเที่ยวต่อรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ ชาย หญิง ไม่ต้องการระบุ
2. อายุ 19 – 24 ปี 25 – 35 ปี 36 - 59 ปี 60 ปีขึ้นไป
3. การศึกษา ประถมศึกษา มัธยมศึกษา อนุปริญญาหรือเทียบเท่า ปริญญาตรี
 ปริญญาโท ปริญญาเอก อื่น ๆ ระบุ.....
4. ประสบการณ์ทำกิจกรรมศิลปะ ไม่เคยทำ เคยทำ 1 ครั้ง
 เคยทำ 2-5 ครั้ง เคยทำมากกว่า 5 ครั้ง
5. ภูมิลำเนา ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
 ภาคใต้ ภาคตะวันออก ภาคตะวันตก อื่น ๆ ระบุ.....
6. ท่านเคยไปเที่ยวจังหวัดน่านจำนวนกี่ครั้ง 1-2 ครั้ง 3-4 ครั้ง มากกว่า 5 ครั้ง
7. ท่านไปเที่ยวจังหวัดน่านครั้งสุดท้ายเมื่อไร
 ไม่เกิน 1 ปีที่แล้ว 2 -3 ปีที่แล้ว มากกว่า 4 ปีที่แล้ว
8. ท่านรู้จักผ้าทอจังหวัดน่าน หรือไม่ รู้จัก ไม่รู้จัก

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวต่อรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

ด้านเนื้อหา

1. เมื่อพูดถึงผ้าทอจังหวัดน่าน ท่านนึกถึงอะไร.....
2. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านอยู่ในระดับใด
 มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด
3. ท่านมีความคาดหวังในการเรียนรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน ประเด็นใดบ้าง
.....

4. ท่านสนใจอัตลักษณ์ผ้าทอจังหวัดน่าน ด้านใดมากที่สุด
 กรรมวิธีการผลิต ลวดลาย สีส้น ชนิดของผ้า

ด้านรูปแบบกิจกรรม

5. ท่านชอบกิจกรรมศิลปะในลักษณะใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
 วาดรูประบายสี งานประดิษฐ์ของใช้ งานกระดาษ
 งานเย็บ ปัก ถัก ร้อย อื่น ๆ

6. ท่านชอบทำกิจกรรมศิลปะในลักษณะแบบเดี่ยวหรือแบบร่วมกับผู้อื่น เพราะเหตุใด
- แบบเดี่ยว เพราะ.....
- แบบร่วมกับผู้อื่น เพราะ.....
7. ในการจัดกิจกรรมศิลปะควรใช้เวลาเท่าใดจึงจะเหมาะสม
- 30 นาที 1 ชั่วโมง 2-3 ชั่วโมง
- 4-5 ชั่วโมง 6-8 ชั่วโมง อื่น ๆ ระบุ.....
8. ถ้ามีการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ท่านสนใจเข้าร่วมหรือไม่ เพราะเหตุใด
- สนใจ เพราะ..... ไม่สนใจ เพราะ.....
9. ความคาดหวังหลังทำกิจกรรมศิลปะ (ตอบได้มากกว่าหนึ่งข้อ)
- รู้ข้อมูลเกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านมากขึ้น
- ได้ทำงานศิลปะ/งานประดิษฐ์เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน
- สามารถนำผลงานจากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
- สามารถนำความรู้/ทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
- ด้านสื่อในกิจกรรม**
10. ท่านคิดว่าสื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรมศิลปะรูปแบบใดเหมาะสมที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- ใบความรู้ที่พิมพ์ออกมา หนังสือที่พิมพ์ออกมา
- ภาพประกอบ
- คลิปวิดีโอสั้น ๆ สไลด์ข้อมูลประกอบภาพ เว็บไซต์
- หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) แผนภาพอินโฟกราฟิก (Infographic)
- อื่น ๆ.....
11. ท่านใช้สังคมออนไลน์ใดมากที่สุด
- Line Facebook Instagram
- Twitter TikTok อื่น ๆ.....
12. สีเส้นของชุดกิจกรรมที่ท่านชอบ
- สีเส้นเรียบง่ายไม่ฉูดฉาด สีเส้นสดใส สีเส้นเข้มชัดเจน สีขาวดำ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

ตอนที่ 2 ความรู้สึกของท่านก่อนทำกิจกรรม

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของท่านมากที่สุด

ความรู้สึกของท่านก่อนทำกิจกรรม	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
1) ท่านไม่สนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านหากมีการจัดกิจกรรมในครั้งหน้า				
2) ท่านคิดว่าการอนุรักษ์ผ้าทอจังหวัดน่านเป็นเรื่องที่น่าภูมิใจ				
3) ท่านอายุที่จะโชว์ผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเห็น				
4) ท่านอยากจะใช้สินค้าที่ผลิตจากผ้าทอจังหวัดน่านมากขึ้น				
5) ท่านคิดว่าความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ยาก				
6) ท่านคิดว่าการสวมใส่หรือใช้ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากผ้าทอจังหวัดน่านเป็นเรื่องล้ำสมัย				
7) ท่านมีความภูมิใจที่จะแนะนำ ผ้าทอจังหวัดน่านให้กับแขกต่างชาติมาเยี่ยมเยียนได้รู้จักและนำไปเป็นของฝาก				
8) ท่านสามารถแยกแยะชนิดของผ้าทอจังหวัดน่านได้				
9) ท่านสามารถบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านแก่เพื่อนหรือคนรู้จักได้				
10) ท่านคิดว่าผ้าทอจังหวัดน่านมีความงามก็เพียงพอ ไม่จำเป็นต้องทราบนี้อาหรือที่มา				
11) ผ้าทอของท้องถิ่นอื่นมีความงามมากกว่าผ้าทอจังหวัดน่าน				
12) ท่านชื่นชมในความงามของผ้าทอจังหวัดน่าน				
13) ลวดลายผ้าทอจังหวัดน่านทุกลายเหมือนกับท้องถิ่นอื่น ๆ				
14) ผ้าทอจังหวัดน่านแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของคนในอดีต				
15) ผ้าทอจังหวัดน่านยังขาดความเป็นท้องถิ่น ไม่สามารถบ่งชี้ถึงความเป็นจังหวัดน่านได้				
16) รูปร่างและรูปทรงในธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจให้แก่การสร้างสรรคลวดลายต่าง ๆ ในผ้าทอจังหวัดน่าน				
17) ความสวยงามของผ้าทอจังหวัดน่านขึ้นอยู่กับสีสันทันมากกว่าลวดลาย				
18) ท่านเห็นว่าผ้าทอจังหวัดน่านไม่สามารถพัฒนาต่อยอดไปสู่สากลได้				
19) ผ้าทอจังหวัดมีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์เป็นศิลปะร่วมสมัย				
20) ฉันอยากให้ผลงานของฉันมีรูปแบบไม่ซ้ำใคร				

ตอนที่ 2 ความรู้สึกของท่านหลังทำกิจกรรม

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของท่านมากที่สุด

ความรู้สึกของท่านหลังทำกิจกรรม	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1) ท่านไม่สนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านหากมีการจัดกิจกรรมในครั้งหน้า				
2) ท่านคิดว่าการอนุรักษ์ผ้าทอจังหวัดน่านเป็นเรื่องที่น่าภูมิใจ				
3) ท่านอายุที่จะโชว์ผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเห็น				
4) ท่านอยากใช้สินค้าที่ผลิตจากผ้าทอจังหวัดน่านมากขึ้น				
5) ท่านคิดว่าความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ยาก				
6) ท่านคิดว่าการสวมใส่หรือใช้ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากผ้าทอจังหวัดน่านเป็นเรื่องล้ำสมัย				
7) ท่านมีความภูมิใจที่จะแนะนำ ผ้าทอจังหวัดน่านให้กับแขกต่างชาติมาเยี่ยมเยือน ได้รู้จักและนำไปเป็นของฝาก				
8) ท่านสามารถแยกแยะลายผ้าทอจังหวัดน่านได้				
9) ท่านสามารถบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับ ลาย ผ้าทอจังหวัดน่านแก่เพื่อนหรือคนรู้จักได้				
10) ท่านคิดว่าผ้าทอจังหวัดน่านมีความงามก็เพียงพอ ไม่จำเป็นต้องทราบนี้อาหรือที่มาของลาย				
11) ผ้าทอของท้องถิ่นอื่นมีความงามมากกว่าผ้าทอจังหวัดน่าน				
12) ท่านชื่นชมในความงามของผ้าทอจังหวัดน่าน				
13) ลวดลายผ้าทอจังหวัดน่านทุกลายเหมือนกับท้องถิ่นอื่น ๆ				
14) ผ้าทอจังหวัดน่านแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของคนในอดีต				
15) ผ้าทอจังหวัดน่านยังขาดความเป็นท้องถิ่น ไม่สามารถบ่งชี้ถึงความเป็นจังหวัดน่านได้				
16) รูปร่างและรูปทรงในธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจให้แก่การสร้างสรรค์ลวดลายต่าง ๆ ในผ้าทอจังหวัดน่าน				
17) ความสวยงามของผ้าทอจังหวัดน่านขึ้นอยู่กับสีล้นมากกว่าลวดลาย				
18) ท่านเห็นว่าผ้าทอจังหวัดน่านไม่สามารถพัฒนาต่อยอดไปสู่สากลได้				
19) ผ้าทอจังหวัดมีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์เป็นศิลปะร่วมสมัย				
20) ฉันอยากให้ผลงานของฉันมีรูปแบบไม่ซ้ำใคร				

แบบสะท้อนคิด

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ ชาย หญิง ไม่ต้องการระบุ
2. อายุ 7 - 14 ปี 15 - 24 ปี 25 - 69 ปี 60 ปีขึ้นไป
3. การศึกษา ประถมศึกษา มัธยมศึกษา อนุปริญญาหรือเทียบเท่า ปริญญาตรี
 ปริญญาโท ปริญญาเอก อื่น ๆ ระบุ.....
4. ประสบการณ์ทำกิจกรรมศิลปะ ไม่เคยทำ เคยทำ 1 ครั้ง
 เคยทำ 2-5 ครั้ง เคยทำมากกว่า 5 ครั้ง
5. ความสนใจในผ้าทอ ก่อน ทำกิจกรรม สนใจ เฉย ๆ ไม่สนใจ
6. ความสนใจในผ้าทอ หลัง ทำกิจกรรม สนใจ เฉย ๆ ไม่สนใจ

ตอนที่ 2 แบบสะท้อนคิดผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

ชั้นความเข้าใจ (Understanding)

1. ขอให้ท่านเรียงลำดับ กิจกรรมจากกิจกรรมที่ชอบมากที่สุดไปน้อยสุด เพราะเหตุใด

.....

2. สิ่งที่ท่านเรียนรู้ได้จากการทำกิจกรรมนี้

.....

3. ท่านจะนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร

.....

ชั้นการเห็นคุณค่า (Awareness)

4. ท่านรู้สึกอย่างไรขณะทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ผ้าทอจังหวัดน่าน

.....

5. ท่านคิดว่าสิ่งที่สื่อถึงผ้าทอจังหวัดน่านได้ดีที่สุด คืออะไร

.....

6. ท่านมีวิธีการรักษา ประยุกต์ให้ผ้าทอจังหวัดน่านอยู่ร่วมกับวิถีชีวิตปัจจุบันได้อย่างไร

.....

แบบสอบถาม

ความพึงพอใจต่อกิจกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ ชาย หญิง ไม่ต้องการระบุ
2. อายุ 7 - 14 ปี 15 - 24 ปี 25 - 59 ปี 60 ปีขึ้นไป

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อกิจกรรม

- คำชี้แจง ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจได้แก่ (5) มากที่สุด/พอใจ (4) มาก/ค่อนข้างพอใจ (3) ปานกลาง/เฉย ๆ (2) น้อย/ไม่ค่อยพอใจ (1) น้อยที่สุด/ไม่พอใจ

ข้อความ	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. กิจกรรมทำให้ท่านเข้าใจศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่านมากขึ้น					
2. กิจกรรมช่วยให้ท่านรู้สึก ภาคภูมิใจ อยากอนุรักษ์ เกี่ยวกับศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่าน					
3. กิจกรรมช่วยให้ท่านรู้สึกอยากสนับสนุน ใช้สอยสินค้าที่ผลิตจากศิลปะผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดน่าน					
4. ความน่าสนใจของกิจกรรม					
5. ความเหมาะสมของเนื้อหา					
6. กิจกรรมสามารถทำได้ทุกวัย					
7. กิจกรรมสามารถทำได้ทุกสถานที่					
8. ความพร้อมของอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม					
9. ความสวยงามของสื่อในชุดกิจกรรม					
10. คู่มือในชุดกิจกรรมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย					
11. มีการใช้รูปแบบสื่อการสอนที่หลากหลาย ใช้งานง่ายทั้งออนไลน์ และ สิ่งพิมพ์					
12. กิจกรรมออกแบบมาจากทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ					
13. กิจกรรมมีความแตกต่าง ไม่เหมือนที่เคยทำมา					
14. ระดับความสนุกสนานเพลิดเพลินที่ท่านได้รับ					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

1. ปัญหาและข้อเสนอแนะ ในการจัดกิจกรรมครั้งนี้

.....

.....

2. ข้อเสนอแนะ เพื่อปรับปรุงในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

.....

.....



แบบประเมินกิจกรรม
โดยผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นต่อกิจกรรม

คำชี้แจง ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจได้แก่ (5) มากที่สุด/พอใจ (4) มาก/ค่อนข้างพอใจ

(3) ปานกลาง/เฉย ๆ (2) น้อย/ไม่ค่อยพอใจ

(1) น้อยที่สุด/ไม่พอใจ

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	5	4	3	2	1	
1. การบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม						
1. กิจกรรมทำให้เข้าใจผ้าทอจังหวัดน่านมากขึ้น						
2. กิจกรรมช่วยให้รู้สึกหวงแหน ภาคภูมิใจ อยากอนุรักษ์ เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน						
3. กิจกรรมช่วยให้รู้สึกอยากสนับสนุน ใช้สอย สินค้าที่ผลิตจากผ้าทอจังหวัดน่าน						
2. ชุมกิจกรรมแบบผสมผสาน						
1. ความน่าสนใจของกิจกรรม						
2. ความเหมาะสมของการประชาสัมพันธ์ กิจกรรม						
3. ความเหมาะสมของเนื้อหา						
4. กิจกรรมสามารถทำได้ทุกวัย						
5. กิจกรรมสามารถทำได้ทุกสถานที่						
3. สื่อการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม						
1. ความพร้อมของอุปกรณ์ในการดำเนิน กิจกรรม						
2. ผลិតภัณฑของที่ระลึกในกิจกรรมศิลปะ						
3. ความสวยงามของสื่อการสอนในชุดกิจกรรม						

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	5	4	3	2	1	
4. คู่มือในชุดกิจกรรมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย						
4. กิจกรรมแบบผสมผสาน						
1. มีการใช้รูปแบบสื่อการสอนที่หลากหลาย ใช้ งานง่าย						
2. มีการผสมผสานรูปแบบสื่อการสอนแบบ ออนไลน์และสื่อแบบ hard copy						
5. กิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์						
1. กิจกรรมออกแบบมาจากทุนวัฒนธรรม ท้องถิ่น ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ						
2. กิจกรรมสามารถกระตุ้นให้เกิดความคิด สร้างสรรค์ แรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่						
3. กิจกรรมมีความแตกต่าง ไม่เหมือนที่เคยทำ มา						
4. มีการใช้ประสาทสัมผัสด้านใดด้านหนึ่ง (รูป รส กลิ่น เสียง การสัมผัส จิตใจ) ในการทำกิจกรรม						
5. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้						
6. กิจกรรมทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน						
6. การประเมินผล						
1. การประเมินผลในชุดกิจกรรม						

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

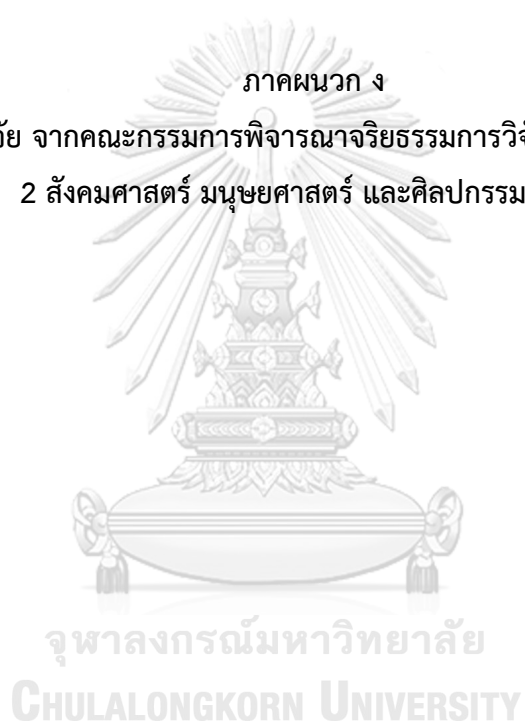
.....

.....

.....



ภาคผนวก ง
ใบรับรองโครงการวิจัย จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุดที่
2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์





คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุดที่ 2
 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330
 โทรศัพท์ : 0 2218 3210-11 E-mail: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 292/2564

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 241/64 การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้าน
 สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษา ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน

ผู้วิจัยหลัก นายสุชาติ อิมสำราญ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และ
 ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki,
 the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization – Good
 clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม.....
 (ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ธีระพันธ์ เหลืองทองคำ)
 ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม.....
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หนึ่งทัย แรงผลสัมฤทธิ์)
 กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบลดขั้นตอน

วันที่รับรอง: 2 ธันวาคม 2564

วันหมดอายุ: 1 ธันวาคม 2565

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

1. ข้อเสนอโครงการวิจัย
2. ประวัติและผลงานของผู้วิจัย
3. เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
4. หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
5. แบบสัมภาษณ์ แบบสำรวจ และแบบสังเกต



เลขที่โครงการ..... 241/64
 วันที่รับรอง..... - 2 ธ.ค. 2564
 วันหมดอายุ..... - 1 ธ.ค. 2565

เงื่อนไข

1. ผู้วิจัยรับทราบว่าเป็นการผิดจริยธรรม หากดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยฯ
2. หากใบรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่ต่ำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
3. ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
4. ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มตัวอย่างหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารเชิญเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น
5. หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลที่ขออนุมัติจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
6. หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณารับรองก่อนดำเนินการ
7. โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ส่งแบบรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-13) และบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัย ภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น ทั้งนี้เพื่อเป็นหลักฐานในการปิดโครงการ
8. โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติโครงการโดยการพิจารณาทบทวนแบบกรณีเว้น (Exemption review) ปฏิบัติตามเงื่อนไข ข้อ 1,6 และ 7 เท่านั้น



คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2
 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 อาคารจามจรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330
 โทรศัพท์ : 0 2218 3210-11 E-mail: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 096/2565


ใบรับรองโครงการวิจัย

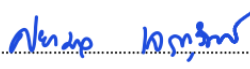
โครงการวิจัยที่ 241/64 การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้าน
 สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษา ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน (ระยะ 3)

ผู้วิจัยหลัก นายสุชาติ อิ่มสำราญ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และ
 ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki,
 the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization – Good
 clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม 
 (รองศาสตราจารย์ ดร.นวลน้อย ตรีรัตน์)
 ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม 
 (อาจารย์ ดร.ศยามล เจริญรัตน์)
 กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบเต็มขั้นตอน

วันที่รับรอง: 19 เมษายน 2565

วันหมดอายุ: 18 เมษายน 2566

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

1. ข้อเสนอโครงการวิจัย
2. ประวัติและผลงานของผู้วิจัย
3. เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
4. หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
5. แบบประเมิน และแบบสอบถาม

เลขที่โครงการ	241/64
วันที่รับรอง	19 เมษายน 2565
วันหมดอายุ	18 เมษายน 2566

เงื่อนไข

1. ผู้วิจัยรับทราบว่าเป็นการผิดจริยธรรม หากดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยฯ
2. หากใบรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่ต่ำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
3. ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
4. ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มตัวอย่างหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารเชิญเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น
5. หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลที่ขออนุมัติจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
6. หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณารับรองก่อนดำเนินการ
7. โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ส่งแบบรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-13) และบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัย ภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น ทั้งนี้เพื่อเป็นหลักฐานในการปิดโครงการ
8. โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติโครงการโดยการพิจารณาทบทวนแบบกรณียกเว้น (Exemption review) ปฏิบัติตามเงื่อนไข ข้อ 1,6 และ 7 เท่านั้น



ภาคผนวก จ

ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ท่านที่ 1

ด้านการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน

1. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักท่องเที่ยวควรเน้นให้เห็นคุณค่าด้านใด เพราะเหตุใด

ด้านความรู้สึกมาก่อนด้านเนื้อหาและการแสดงอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่เป็นลักษณะเฉพาะแตกต่างไปจากที่อื่น

2. ท่านคิดว่าวิธีการถ่ายทอดหรือกระบวนการที่ทำให้เห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักท่องเที่ยวควรมีรูปแบบหรือขั้นตอนอย่างไร

ชั้นนำ บอกถึงความเป็นมา เนื้อหา ที่ไม่ใช่เชิงการสอนมาก ๆ เป็นวาไรตี้สร้างความสนุกสนาน

ขั้นสอน สอนทำกิจกรรม

ขั้นสรุป การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ร้อยเรียงเรื่องราวของชิ้นงานของแต่ละคน เพื่อตีความหมายของผู้ร่วมกิจกรรมว่างานที่ทำนั้นมีคุณค่าต่อเขาามากเพียงใด

ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์

3. ในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองควรตั้งจุดประสงค์อย่างไร

เน้นประสบการณ์ที่ได้รับจากการได้ร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นขั้นต้นของการสร้างการเห็นคุณค่า

ด้านเนื้อหา

4. ท่านคิดว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะผ้าทอ สำหรับนักท่องเที่ยวควรเน้นเนื้อหาด้านใด

ลวดลายและสีสันทที่ใช้

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

5. ท่านคิดว่าสามารถนำศิลปะพื้นบ้านมาถ่ายทอดในรูปแบบใดได้บ้าง

กรรมวิธีการทอผ้า

6. ท่านคิดว่าการนำสื่อรูปแบบออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะควรมีลักษณะอย่างไร

ใช้แพลตฟอร์มที่เป็นที่นิยม สื่อที่สามารถเชื่อมต่อกับสื่ออื่น ๆ ได้ รวมไปถึงจนถึงสื่อที่ผู้ร่วมกิจกรรมใช้อยู่เป็นประจำ เช่น สังคมออนไลน์ Messenger

7. ท่านคิดว่าในการทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานในปัจจุบันควรเป็นลักษณะเดี่ยวหรือกลุ่ม เพราะเหตุใด

เดี่ยว เพราะทำให้เกิดสมาธิและการอยู่กับตนเองของผู้ร่วมกิจกรรม

8. ท่านคิดว่าระยะเวลาที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรม ควรใช้เวลาเท่าใด

1.30 - 2 ชั่วโมง

9. ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่เหมาะสมควรมีรูปแบบใด/เป็นอย่างไร

ไม่ควรใหญ่เกินไปจะส่งผลกระทบต่อการใช้งานและกำไรน้อย ชุดกิจกรรมมีรูปลักษณะที่สวยงาม มีตัวเลือกให้เลือกได้ เช่น สี ลวดลาย จะทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมรู้สึกว่าคุณพิถีพิถัน กระบวนการทำกิจกรรมไม่ยากจนเกินไป มีองค์ประกอบ เช่น คู่มือ คลิปสอน วัสดุ อุปกรณ์ที่ไม่เยอะเกิน ควรเรียบง่ายแต่มีมูลค่า ทำเสร็จแล้วมีประโยชน์ต่อผู้ร่วมกิจกรรม

10. ท่านคิดว่าแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงใดที่มีผลต่อการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับนักท่องเที่ยวในอนาคต

เศรษฐกิจ แต่เนื่องจากชุดกิจกรรมเป็นชุดเฉพาะสำหรับคนที่สนใจจะทำ ดังนั้นเรื่องกำลังซื้อมีผล ควรออกแบบให้ชุดกิจกรรมมีความน่าสนใจมากพอ

เทคโนโลยี เช่น VR Metaverse

11. ท่านคิดว่าปัญหา ข้อจำกัดในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอ สำหรับนักท่องเที่ยวมีอะไรบ้าง และท่านมีข้อเสนอแนะในการแก้ไขอย่างไร

กลุ่มผู้ร่วมกิจกรรมที่ค่อนข้างจำเพาะ คนที่ไม่มีความรู้ในเรื่องผ้าทอจะเข้าถึงยาก และละเอียด จึงควรออกแบบให้ชุดกิจกรรมมีความน่าสนใจ กระบวนการทำกิจกรรมไม่ยากจนเกินไป

ด้านสื่อการเรียนรู้

12. ท่านใช้สื่อการเรียนรู้ใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะ และได้ผลอย่างไร

สื่อเทคโนโลยี วิดีทัศน์ การสาธิต สื่อวัสดุอุปกรณ์ในรูปแบบที่น่ารัก

13. ท่านคิดว่าปัจจุบันควรใช้สื่อประกอบการทำกิจกรรมในลักษณะใดหรือรูปแบบใดเพื่อความเหมาะสมสำหรับนักท่องเที่ยว และเพราะเหตุใด

วิดีโอที่น่าสนใจ และหากจะให้เหมาะสมและดึงดูดความอยากทำกิจกรรม อาจออกแบบชุดกิจกรรมให้กลาง ๆ โดยมีสื่อ ขั้นตอนการทำ และรูปแบบผลงานเหมือนกัน แต่มีโทนสีให้เลือกตามความชอบ

14. ท่านคิดว่าการส่งเสริม/พัฒนา/สร้างการเห็นคุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน สำหรับนักท่องเที่ยว ควรเน้นการใช้สื่อประเภทใด เพราะเหตุใด

สื่อบุคคลผ่านเทคโนโลยี เพื่อดึง emotional อารมณ์ร่วมของผู้ทำกิจกรรมให้เห็นคุณค่า

ด้านการวัดและประเมินผล

15. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านพุทธิพิสัย (ความรู้ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน) สำหรับนักท่องเที่ยว ในชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ควรทำหรือไม่ ถ้าควรทำจะทำด้วยวิธีใด

ควรทำ แต่ไม่ได้ทำเป็นแบบทดสอบ เน้นทำตามขั้นตอนในกิจกรรมได้ ทำเสร็จแล้วมาแลกเปลี่ยนกันเพื่อวัดความรู้

16. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านจิตพิสัย (การเห็นคุณค่าในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน) สำหรับนักท่องเที่ยว ในชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ควรทำหรือไม่ ถ้าควรทำจะทำด้วยวิธีใด

ควร ด้วยการขอความร่วมมือในการบรรยายความรู้สึก การสะท้อนคิด

17. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่เหมาะสมในการวัดการเห็นคุณค่าในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านคืออะไร เพราะเหตุใด

การสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จะทำให้ได้พูดคุยแลกเปลี่ยนและเห็นถึงแนวคิด

18. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่ใช้วัดการเห็นคุณค่าควรมีข้อคำถามประมาณกี่ข้อ

5-10

19. ท่านคิดว่าจะมีวิธีสอดแทรกการวัดความรู้และการเห็นคุณค่าในกิจกรรมอย่างไร เพื่อไม่ให้ผู้ถูกประเมินรู้สึกเบื่อหรือรู้สึกว่าคุณประเมิน

มีจำนวนการประเมินไม่มาก อาจใช้วิธีการแชร์ความเห็นและผลงานผ่านสังคมออนไลน์ การสัมภาษณ์

ท่านที่ 2

ด้านการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน

1. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักท่องเที่ยวควรเน้นให้เห็นคุณค่าด้านใด เพราะเหตุใด

ด้านความรู้สึกประทับใจ จากเนื้อเรื่อง กระบวนการ

2. ท่านคิดว่าวิธีการถ่ายทอดหรือกระบวนการที่ทำให้เห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักท่องเที่ยวควรมีรูปแบบหรือขั้นตอนอย่างไร

ชั้นนำ ให้ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นรายละเอียด (รูปธรรม) เช่น เห็นอะไร ทำมาจากอะไร ค่อย ๆ เรียนรู้ศิลปะพื้นบ้านนั้นไป และถามความรู้สึกก่อนทำกิจกรรม (นามธรรม) เพื่อให้ได้ข้อมูลว่าผู้ร่วมกิจกรรมรู้สึกหรือคิดเห็นอย่างไร

เชื่อมโยงจากความรู้สึกกับสิ่งที่เราจะสอน อธิบายให้เห็นที่ที่มา เหตุและผลของสิ่งนั้น

ขั้นสอน เชิงให้ข้อมูลและการปฏิบัติจริง ในกระบวนการคล้ายกับของจริงเพื่อให้ได้สัมผัสกับอุปกรณ์ การผลิต และความยากลำบากของการทำ แต่บางขั้นตอนที่ยากเกินไป ควรตัดออก และคำนึงถึงขั้นตอนสุดท้ายว่าต้องได้ผลงานที่สวยงาม หรือทำเลียนแบบลดทอนกระบวนการ แต่เน้นความคิดสร้างสรรค์ โดยอ้างอิงจากศิลปะพื้นบ้านที่มีอยู่เดิม แต่กิจกรรมต้องเน้นทำแล้วสนุกสนาน

ขั้นสรุป สะท้อนคิดสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมและตัวงานศิลปะพื้นบ้าน เชื่อมโยงเข้าถึงคุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน

ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์

3. ในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองควรตั้งจุดประสงค์อย่างไร

วัตถุประสงค์เชิงจิตพิสัยในแง่บวก กล่าวคือ ทำอย่างไรให้มีความสุขกับตัวงานและกิจกรรม และภาคภูมิใจกับผลงาน การไม่ได้แยกความดั้งเดิมออกจากปัจจุบัน

ด้านเนื้อหา

4. ท่านคิดว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะผ้าทอ สำหรับนักท่องเที่ยวควรเน้นเนื้อหาด้านใด

เน้นเรื่องราว เรื่องเล่าที่น่าสนใจของผ้า หรือกรรมวิธีการผลิต สี และลวดลายที่มีความเป็นมาและความหมายเฉพาะ กิจกรรมอาจสอดแทรกการส่งเสริมสมาธิ เป็นศิลปะบำบัด

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

5. ท่านคิดว่าสามารถนำศิลปะพื้นบ้านมาถ่ายทอดในรูปแบบใดได้บ้าง
เน้นเรื่องเล่าหรือชิ้นงานได้ทั้งหมด ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขที่มีอยู่ โดยต้องเลือกใช้ให้เหมาะกับผู้ร่วมกิจกรรม เช่น ทรัพยากรที่มี สิ่งที่มี เนื้อหาที่มีหรือที่ต้องการสอน
6. ท่านคิดว่าการนำเสนอรูปแบบออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะควรมีลักษณะอย่างไร
หน้าตาต้องเหมาะสมกับวัย เช่น ผู้ใหญ่ดูทันสมัย เด็กดูน่ารัก และต้องเข้าถึงง่าย ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน สื่อออนไลน์นอกจากรูปภาพและตัวอักษร ควรใส่เสียงเข้าไปด้วย และควรเป็นสื่อที่สามารถ interactive หรือ เป็น nano learning (คลิปสั้น ๆ บทเรียนสั้น ๆ) เช่น Tiktok Animation
7. ท่านคิดว่าในการทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานในปัจจุบันควรเป็นลักษณะเดี่ยวหรือกลุ่ม เพราะเหตุใด
เดี่ยว เพราะจะได้งานที่เป็นสไตล์ของตัวเองมากกว่า สามารถทำในสิ่งที่ต้องการได้
8. ท่านคิดว่าระยะเวลาที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรม ควรใช้เวลาเท่าใด
เด็กไม่เกิน 1 ชม เพราะต้องการทำเสร็จไว แล้วเอาไปอวดเพื่อน
ผู้ใหญ่ จะใช้เวลาในการทำงานขึ้น เพราะทำเสร็จไวเหมือนมันไม่มีคุณค่า ไม่มีคุณค่า ทุ่มเท แต่ต้องคำนึงถึงความยากง่าย ปลายทางผู้ร่วมกิจกรรมต้องรู้ว่าออกมาสวยหรือมีคุณค่า แน่ ๆ ผู้ร่วมกิจกรรมก็จะยอมทำนาน ๆ
9. ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่เหมาะสมควรมีรูปแบบใด/เป็นอย่างไร
กล่องสวย หน้าตาดี ทันสมัย และมีองค์ประกอบ เช่น วิธีการทำและคำแนะนำที่ชัดเจน วัสดุครบ คิดเผื่ออุปกรณ์ในการทำที่ต้องใช้นอกเหนือจากวัสดุที่ให้มา ที่ปกติทุกคนไม่ได้มีอยู่ที่บ้าน
10. ท่านคิดว่าแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงใดที่มีผลต่อการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับนักท่องเที่ยวในอนาคต
ด้วยโรคระบาดและเทคโนโลยีทำให้เที่ยวทิพย์ เที่ยวเสมือนจริงมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น เพราะคนงานยุ่งและมีความเป็นปัจเจก ต้องการอยู่คนเดียวเพิ่มมากขึ้น
ความคาดหวังของบริโภคนิยมที่ต้องการผลิตภัณฑ์ กิจกรรมที่ดี คุ่มค่ากับเวลาที่เสียไป
11. ท่านคิดว่าปัญหา ข้อจำกัดในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอ สำหรับนักท่องเที่ยวมีอะไรบ้าง และท่านมีข้อเสนอแนะในการแก้ไขอย่างไร
ความคิดว่าล้าสมัย ต้องออกแบบให้เหมาะสมกับปัจจุบัน ความสนใจ ไม่ให้ล้าสมัย

ด้านสื่อการเรียนรู้

12. ท่านใช้สื่อการเรียนรู้ใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะ และได้ผลอย่างไร
interactive หรือ nano learning
13. ท่านคิดว่าปัจจุบันควรใช้สื่อประกอบการทำกิจกรรมในลักษณะใดหรือรูปแบบใดเพื่อความเหมาะสมสำหรับนักท่องเที่ยว และเพราะเหตุใด
เนื้อหา สื่อ การอธิบาย จะเป็นตัวกำหนดอายุของผู้ร่วมกิจกรรม
14. ท่านคิดว่า การส่งเสริม/พัฒนา/สร้างการเห็นคุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน สำหรับนักท่องเที่ยว ควรเน้นการใช้สื่อประเภทใด เพราะเหตุใด
Significant author บุคคลที่มีอิทธิพลต่อผู้ร่วมกิจกรรม เช่น ตัวการ์ตูนที่เด็กชอบ บุคคลที่มีชื่อเสียงด้านนั้น อาจอยู่ในคลิปวิดีโอหรือสื่อต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจ

ด้านการวัดและประเมินผล

15. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านพุทธิพิสัย (ความรู้ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน) สำหรับนักท่องเที่ยว ในชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ควรทำหรือไม่ ถ้าควรทำจะทำด้วยวิธีใด
สร้างเป็นเกมทายบทเรียน ให้เกิดการผจญภัย มีรางวัล สามารถแชร์ผลได้
16. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านจิตพิสัย (การเห็นคุณค่าในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน) สำหรับนักท่องเที่ยว ในชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ควรทำหรือไม่ ถ้าควรทำจะทำด้วยวิธีใด
Likert scale ส่งเสริมให้แชร์ผลงานหรือความรู้สึกล่วงสังคมออนไลน์ แล้วสังเกตจากตรงนั้น
17. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่เหมาะสมในการวัดการเห็นคุณค่าในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านคืออะไร เพราะเหตุใด
การสะท้อนคิด
18. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่ใช้วัดการเห็นคุณค่าควรมีข้อคำถามประมาณกี่ข้อ
ไม่เกิน 10 ข้อ
19. ท่านคิดว่าจะมีวิธีสอดแทรกการวัดความรู้และการเห็นคุณค่าในกิจกรรมอย่างไร เพื่อไม่ให้ผู้ถูกประเมินรู้สึกเบื่อหรือรู้สึกถูกระเมิน
แบบประเมินที่มีภาพและเสียงหรือเกม

ท่านที่ 3

ด้านการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน

1. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักท่องเที่ยวควรเน้นให้เห็นคุณค่าด้านใด เพราะเหตุใด

นักท่องเที่ยวจะเน้นด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น การใช้สอย เนื้อหา ก่อนสร้างสรรค์ ส่วนเด็กจะเน้นเรื่องด้านการสร้างสรรค์มาก่อนเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจ แล้วค่อยมาเน้นด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น

2. ท่านคิดว่าวิธีการถ่ายทอดหรือกระบวนการที่ทำให้เห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักท่องเที่ยวควรมีรูปแบบหรือขั้นตอนอย่างไร แตกต่างกัน

นักท่องเที่ยวสามารถชั้นนำด้วยเรื่องราว ประวัติความเป็นมา แล้วสามารถทำกิจกรรมและสรุปได้เลย ส่วนเด็กจะกลับกัน โดยจะต้องมีแรงจูงใจด้วยการนำเสนอสุดท้ายมาให้เห็นก่อน แล้วค่อย ๆ สอดแทรกเนื้อหาเข้าไป เน้นความสนุก เล่นเกม แรงจูงใจหรือกระบวนการทำงานที่แตกต่างกัน ส่งผลถึงความรู้สึก สิ่งที่ได้รับที่แตกต่างกัน

ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์

3. ในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองควรตั้งจุดประสงค์อย่างไร

เน้นทักษะกระบวนการ และความภาคภูมิใจในท้องถิ่นนั้น ๆ ที่เกิดจากการเข้าใจ ความหมาย การนำไปใช้

ด้านเนื้อหา

4. ท่านคิดว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะผ้าทอ สำหรับนักท่องเที่ยวควรเน้นเนื้อหาด้านใด (กรรมวิธีการผลิต ลวดลาย สี สัน ชนิดของผ้า)

ถ้าเน้นความคิดสร้างสรรค์ จะเน้นเนื้อหาเกี่ยวกับสี สัน และลวดลายที่โดดเด่น แต่หากไม่เน้นความคิดสร้างสรรค์ เน้นความภาคภูมิใจ ควรจะผสมผสานหลาย ๆ อัน เช่น เนื้อผ้า ชนิดของผ้า การผลิต สี ลวดลาย

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

5. ท่านคิดว่าสามารถนำศิลปะพื้นบ้านมาถ่ายทอดในรูปแบบใดได้บ้าง

หากเป็นคนที่ไม่ได้มีความรู้ทางด้านศิลปะมาก่อน ควรเน้นการถ่ายทอดในรูปแบบของชิ้นงาน

6. ท่านคิดว่าการนำสื่อรูปแบบออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะควรมีลักษณะอย่างไร
สิ่งสำคัญเลยคือเข้าถึงง่าย ค่อนข้าง ง่าย รูปแบบใช้งานไม่ยากจนเกินไป
7. ท่านคิดว่าการทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานในปัจจุบันควรเป็นลักษณะเดี่ยวหรือกลุ่ม เพราะเหตุใด
เดี่ยว เพราะงานประดิษฐ์ผู้ร่วมกิจกรรมอยากได้ชิ้นงานเก็บไว้ อยากสร้างสรรค์
เป็นของตนเองเลย และปลอดภัยจากภาวะโรคระบาด
8. ท่านคิดว่าระยะเวลาที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรม ควรใช้เวลาเท่าใด
ขึ้นกับความละเอียด ยากง่ายของชิ้นงาน และวัย ความละเอียดและวัย หากอายุ
18 ขึ้นไป 1.30 - 2 ชั่วโมง แต่เด็กไม่ถึงชั่วโมง
9. ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่เหมาะสมควรมีรูปแบบใด/เป็น
อย่างไร
ผสมผสานกับการใช้สื่อที่บอกขั้นตอนการทำชัดเจน เช่น คู่มือ หรือคลิปวิดีโอที่
ลดจำนวนอุปกรณ์ในชุดกิจกรรมให้มีเท่าที่จำเป็นและมีไม่มาก หากมีอุปกรณ์จำนวนมาก
อาจจัดเป็นชุดย่อยไว้ตั้งแต่ตอนแรก ให้ง่ายต่อการหยิบมาทำงาน
10. ท่านคิดว่าแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงใดที่มีผลต่อการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับนักท่องเที่ยวใน
อนาคต
เศรษฐกิจ นโยบายรัฐมีผลต่อการไปเที่ยวตามแหล่งต่าง ๆ การจับจ่ายใช้สอยของที่
ระลึก ที่พัก การเดินทาง
เทคโนโลยี สื่อต่าง ๆ ทำให้เกิดการประชาสัมพันธ์ที่หลากหลาย สวยงาม เช่น การ
เน้นภาพที่สวยงาม มุมถ่ายภาพ ในการดึงดูดนักท่องเที่ยว
11. ท่านคิดว่าปัญหา ข้อจำกัดในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าอัต
ลักษณ์ศิลปะผ้าทอ สำหรับนักท่องเที่ยวมีอะไรบ้าง และท่านมีข้อเสนอแนะในการแก้ไขอย่างไร
เด็กมักจะมองว่าทำยาก ลำบาก แก้ด้วยการพัฒนากิจกรรม บูรณาการเอาศาสตร์
ของศิลปะ เทคโนโลยี Trend ในปัจจุบัน ทำให้กิจกรรมน่าสนใจเข้ากับยุคสมัยมากยิ่งขึ้น
และการมองว่าไกลตัว อาจทำการสร้างเรื่องราว ทำให้มองว่าเรื่องผ้าทอน่าสนใจ สนุกที่จะ
เรียนรู้
- ด้านสื่อการเรียนรู้**
12. ท่านใช้สื่อการเรียนรู้ใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะ และได้ผลอย่างไร
เน้นสื่อเทคโนโลยีที่มีการสาธิตแสดงให้เห็นการทำงานเป็นขั้นตอนอย่างชัดเจน
เครื่องมือที่ใช้ ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมั่นใจว่าสามารถทำได้

13. ท่านคิดว่าปัจจุบันควรใช้สื่อประกอบการทำกิจกรรมในลักษณะใดหรือรูปแบบใดเพื่อความเหมาะสมสำหรับนักท่องเที่ยว และเพราะเหตุใด

คู่มือที่สามารถอ่านแล้วทำได้ด้วยตนเอง มีภาพประกอบ วิดิทัศน์ อาจมี QR Code มาประกอบ คลิปต้องละเอียดชัดเจน บอกถึงขั้นตอน พูดบรรยายให้ตรงกับภาพให้ สอดคล้อง และดูไม่ยากจนเกินไป

14. ท่านคิดว่าการส่งเสริม/พัฒนา/สร้างการเห็นคุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน สำหรับนักท่องเที่ยว ควรเน้นการใช้สื่อประเภทใด เพราะเหตุใด

เน้นออกแบบโดยอิงจากผู้ร่วมกิจกรรมที่ไม่เคยมีพื้นฐานมาก่อน จะทำให้สามารถ ใช้งานได้กับทุกคน

ด้านการวัดและประเมินผล

15. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านพุทธิพิสัย (ความรู้ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน) สำหรับนักท่องเที่ยว ในชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ควรทำหรือไม่ ถ้าควรทำจะทำด้วยวิธีใด

ควรทำในตอนสุดท้าย โดยให้ตอบแบบตัวเลือกเป็นออนไลน์ หรือมีแบบ print out สำหรับผู้ไม่ถนัด ทำออนไลน์

16. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านจิตพิสัย (การเห็นคุณค่าในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน) สำหรับนักท่องเที่ยว ในชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ควรทำหรือไม่ ถ้าควรทำจะทำด้วยวิธีใด

การ Check list ความรู้สึกตัวเองเกี่ยวกับผ้าทอหลังการทำกิจกรรม

17. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่เหมาะสมในการวัดการเห็นคุณค่าในศิลปะผ้าทอจังหวัด น่านคืออะไร เพราะเหตุใด

การสะท้อนคิดจะทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้แสดงทัศนะของตัวเอง โดยไม่มีแนว คำตอบมาจำกัดความเห็น อีกทั้งการสังเกตจากผลงานอาจจะทำให้ได้ผลที่ไม่แท้ เนื่องจาก ทักษะของแต่ละคนไม่เท่ากัน ส่งผลถึงผลงานที่ออกมา ที่จะใช้ความพยายามที่แตกต่างกัน จึงวัดการเห็นคุณค่าได้ยาก

18. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่ใช้วัดการเห็นคุณค่าควรมีข้อคำถามประมาณกี่ข้อ

2-3 ข้อ

19. ท่านคิดว่าจะมีวิธีสอดแทรกการวัดความรู้และการเห็นคุณค่าในกิจกรรมอย่างไร เพื่อไม่ให้ผู้ถูก ประเมินรู้สึกเบื่อหรือรู้สึกถูกระเมิน

ประเมินด้วยการเล่านิทานหรือเกม แล้วสอดแทรกการประเมินไป เช่น สร้าง การกิจให้ผู้ร่วมกิจกรรมพิชิตจากความรู้ที่ได้ในกิจกรรม

โพสภาพผลงานและแสดงความรู้สึกต่อกิจกรรมในสังคมออนไลน์

ท่านที่ 4

ด้านการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน

1. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักท่องเที่ยวควรเน้นให้เห็นคุณค่าด้านใด เพราะเหตุใด

ต้องมีฟังก์ชันนำไปใช้งานได้ เพราะนักท่องเที่ยวจะตระหนักถึงคุณค่าจากการนำไปใช้งานด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่นและด้านการสร้างสรรค์

2. ท่านคิดว่าวิธีการถ่ายทอดหรือกระบวนการที่ทำให้เห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักท่องเที่ยวควรมีรูปแบบหรือขั้นตอนอย่างไร

ชั้นนำเป็นขั้นที่ต้องเน้นมาก ๆ หากเปิดตัวกิจกรรมออกมาเพื่อ ผู้ร่วมกิจกรรมจะไม่อยากทำต่อ ต้องเป็นกิจกรรมที่สนุก สร้างความตื่นตาตื่นใจด้วยความแปลก ความบันเทิงขั้นสูง เน้นย้ำให้เห็นว่าผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมที่ทำเสร็จแล้วนั้นสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อได้

ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์

3. ในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองควรตั้งจุดประสงค์อย่างไร

ความสร้างสรรค์ เห็นความสำคัญ เข้าใจที่มา เน้นความสัมพันธ์กันของสถานที่จริง จนเกิดความภูมิใจ อยากแบ่งปัน เผยแพร่ บอกต่อ ออกแบบกิจกรรมแบบใจเขาใจเรา

ด้านเนื้อหา

4. ท่านคิดว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะผ้าทอ สำหรับนักท่องเที่ยวควรเน้นเนื้อหาด้านใด (กรรมวิธีการผลิต ลวดลาย สี สัน ชนิดของผ้า)

ลวดลายและสี สันเนื่องจากมีความเป็นอัตลักษณ์ ส่วนกรรมวิธีผลิตสามารถสอดแทรกได้ กิจกรรมที่เกี่ยวกับความเชื่อของแต่ละกลุ่มวัย

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

5. ท่านคิดว่าสามารถนำศิลปะพื้นบ้านมาถ่ายทอดในรูปแบบใดได้บ้าง

อาจใช้ประเด็นของความสัมพันธ์ของความหมายแฝง เนื้อหา สถานที่ท่องเที่ยวจริง และรูปแบบกระบวนการทำงานที่จัดขึ้น

6. ท่านคิดว่าการนำสื่อรูปแบบออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะควรมีลักษณะอย่างไรทันสมัย ดูดี สี สันสวยงาม เป็นตัวดึงดูด และการจัดหน้าให้ใช้งานง่าย

7. ท่านคิดว่าในการทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานในปัจจุบันควรเป็นลักษณะเดี่ยวหรือกลุ่ม เพราะเหตุใด

เดี่ยว จะสะดวกที่สุด

8. ท่านคิดว่าระยะเวลาที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรม ควรใช้เวลาเท่าใด

กิจกรรมละ 30 นาที อาจเกินได้แต่รูปแบบการดำเนินกิจกรรมต้องให้สนุก น่าตื่นเต้น ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถทำต่อไปได้เรื่อย ๆ โดยไม่รู้สึกรำคาญ

9. ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่เหมาะสมควรมีรูปแบบใด/เป็นอย่างไร

ขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมง่ายและสร้างสรรค์ คือ ไม่สามารถคาดเดาได้ว่าผลงานสุดท้ายจะออกมาเป็นอย่างไร เกิดการลุ้น และเชื่อมกับสังคมออนไลน์ บูรณาการกับชาวบ้านท้องถิ่น

10. ท่านคิดว่าแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงใดที่มีผลต่อการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับนักท่องเที่ยวในอนาคต

เทคโนโลยี ยุทธศาสตร์ชาติ เทรนด์โลก ความเชื่อ

11. ท่านคิดว่าปัญหา ข้อจำกัดในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอ สำหรับนักท่องเที่ยวมีอะไรบ้าง และท่านมีข้อเสนอแนะในการแก้ไขอย่างไร

การจัดกิจกรรมแบบออนไลน์ ให้กับคนที่ไม่คุ้นชินกับเทคโนโลยีแต่อยากทำกิจกรรม จะต้องออกแบบกิจกรรมให้เข้าถึงและเข้าใจง่าย

ด้านสื่อการเรียนรู้

12. ท่านใช้สื่อการเรียนรู้ใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะ และได้ผลอย่างไร

สื่อผลงานจะต้องอยู่ในระดับที่ผู้ร่วมกิจกรรมทั่วไปทำได้ เพื่อไม่ให้เกิดการท้อถอย เน้นใช้สื่อที่สนุก มีสีสัน เช่น

สไลด์ วิดีทัศน์ ที่มีเนื้อหาจับใจผู้ร่วมกิจกรรม

13. ท่านคิดว่าปัจจุบันควรใช้สื่อประกอบการทำกิจกรรมในลักษณะใดหรือรูปแบบใดเพื่อความเหมาะสมสำหรับนักท่องเที่ยว และเพราะเหตุใด

สื่อที่สร้างความตื่นตาตื่นใจด้วยความแปลก เน้นความบันเทิงให้กับผู้ร่วมกิจกรรม การเน้นการประชาสัมพันธ์ในสังคมออนไลน์

14. ท่านคิดว่าการส่งเสริม/พัฒนา/สร้างการเห็นคุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน สำหรับนักท่องเที่ยว ควรเน้นการใช้สื่อประเภทใด เพราะเหตุใด

สื่อบุคคล เช่น ปรากฏ์ชาวบ้าน หรือคนที่มีอิทธิพล มี impact สูง ต่องานผ้าทอ เช่น ศิลปินแห่งชาติ บุคคลที่มีชื่อเสียง

ด้านการวัดและประเมินผล

15. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านพุทธิพิสัย (ความรู้ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน) สำหรับนักท่องเที่ยว ในชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ควรทำหรือไม่ ถ้าควรทำจะทำด้วยวิธีใด

ควรทำ ด้วยการถามตอบแบบเลือกตอบ มีลื่นของรางวัลเพื่อเสริมแรงให้ตอบ

16. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านจิตพิสัย (การเห็นคุณค่าในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน) สำหรับนักท่องเที่ยว ในชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ควรทำหรือไม่ ถ้าควรทำจะทำด้วยวิธีใด

ควรทำ อาจใช้วิธีการสัมภาษณ์

17. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่เหมาะสมในการวัดการเห็นคุณค่าในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านคืออะไร เพราะเหตุใด

แบบสังเกตพฤติกรรม แต่ถ้าออนไลน์จะทำได้ยาก ต้องใช้วิธีการตั้งกล้องถ่ายทอดสด

18. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่ใช้วัดการเห็นคุณค่าควรมีข้อคำถามประมาณกี่ข้อ

10 ข้อ

19. ท่านคิดว่าจะมีวิธีสอดแทรกการวัดความรู้และการเห็นคุณค่าในกิจกรรมอย่างไร เพื่อให้ผู้ถูกประเมินรู้สึกเบื่อหรือรู้สึกว่าการประเมิน

ไม่ถามเข้าประเด็นเลย ควรมีการเกริ่นนำเริ่มจากเรื่องใกล้ตัวแล้วค่อยเจาะเชิงลึก ในสิ่งที่ต้องการจะถาม

ท่านที่ 5

ด้านการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน

1. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักท่องเที่ยวควรเน้นให้เห็นคุณค่าด้านใด เพราะเหตุใด

เน้นทุกด้าน แต่ต้องมาจัดลำดับความสำคัญหรือจัดลำดับน้ำหนักว่าจะเน้นการเห็นคุณค่าด้านใด เช่น 1. ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ด้านการสร้างสรรค์ 1. ด้านเนื้อหา ด้านความงาม ด้านความรู้สึก 3. ด้านกายภาพ ด้านการใช้สอย ด้านรูปร่างรูปทรง เนื่องจากแต่ละด้านมีความสำคัญหมด หากแต่ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่นคือองค์รวมทั้งหมดของคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน เพราะนักท่องเที่ยวจะไม่เคยเห็นมาก่อนและอยากที่จะเรียนรู้

2. ท่านคิดว่าวิธีการถ่ายทอดหรือกระบวนการที่ทำให้เห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักท่องเที่ยวควรมีรูปแบบหรือขั้นตอนอย่างไร

ขั้นนำ: look (มองลักษณะทางกายภาพ)

ขั้นสอน: See (ทำความเข้าใจ) Explore (พินิจพิจารณา)

ขั้นสรุป: Evaluate (ประเมินคุณค่า)

ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์

3. ในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองควรตั้งจุดประสงค์อย่างไร

ชุดกิจกรรมควรทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมรู้สึกว่ายาก ทำหาย และให้รับรู้ว่าคุณค่าที่มีมาและความหมาย เนื่องจากเมื่อรับรู้ที่มา ความหมายและทำหาย ผู้ร่วมกิจกรรมจะเห็นว่ามีความสำคัญ

ด้านเนื้อหา

4. ท่านคิดว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะผ้าทอ สำหรับนักท่องเที่ยวควรเน้นเนื้อหาด้านใด (กรรมวิธีการผลิต ลวดลาย สี สัน ชนิดของผ้า)

เนื้อหาที่มีลักษณะเฉพาะท้องถิ่น โดดเด่น ไม่เหมือนที่อื่นควรนำมาเป็นเนื้อหาหลักให้เกิดความแตกต่างและน่าสนใจ เช่น ลวดลายผ้า เชื่อมโยงผ้า ลายผ้ากับสถานที่ท่องเที่ยวจริง ๆ จะทำให้เกิดการส่งเสริมการท่องเที่ยวไปด้วย

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

5. ท่านคิดว่าสามารถนำศิลปะพื้นบ้านมาถ่ายทอดในรูปแบบใดได้บ้าง

Gamification เนื่องจากสนุกได้ความรู้ เช่น เส้นทางของผืนผ้า หรือออกแบบจากกิจกรรมที่เด็กชอบและทำได้ เนื่องจากส่วนใหญ่แล้วผู้ใหญ่ก็ยิ่งชอบทำงานของเด็ก ๆ

6. ท่านคิดว่าการนำสื่อรูปแบบออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะควรมีลักษณะอย่างไร
มีความสนุกสนานสอดแทรก
7. ท่านคิดว่าการทำกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานในปัจจุบันควรเป็นลักษณะเดี่ยวหรือกลุ่ม เพราะเหตุใด
ควรทำลักษณะกลุ่ม เพราะต้องการให้มีปฏิสัมพันธ์กัน
8. ท่านคิดว่าระยะเวลาที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรม ควรใช้เวลาเท่าใด
ไม่ควรเกิน 1 ชั่วโมง
9. ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่เหมาะสมควรมีรูปแบบใด/เป็นอย่างไร
ชุด Kit หรือ Box set ที่มีคู่มือ วิธีการใช้ ฝัาจริง ๆ ใช้คู่กับ platform online ที่สามารถสแกนอ่านคู่มือหรือสื่อในการทำกิจกรรม โดยสุดท้ายแล้วเมื่อทำกิจกรรมเสร็จสามารถนำผลิตภัณฑ์ไปใช้สอยต่อได้
10. ท่านคิดว่าแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงใดที่มีผลต่อการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับนักท่องเที่ยวนอก
เทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้เกิด platform ที่น่าสนใจมากขึ้น สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมได้
11. ท่านคิดว่าปัญหา ข้อจำกัดในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าอัตลักษณ์ศิลปะผ้าทอ สำหรับนักท่องเที่ยวมีอะไรบ้าง และท่านมีข้อเสนอแนะในการแก้ไขอย่างไร
คนคิดว่าเป็นสินค้าฟุ่มเฟือย เพราะมีราคาสูง
การเข้าถึงข้อมูลที่เข้าถึงง่าย เนื่องจากข้อมูลนั้นหาง่ายเกินไป พื้นฐานเกินไป ทำให้คนไม่สนใจ ควรคิดเนื้อหาหรือรูปแบบนำเสนอที่กระชับความสนใจ ไม่ซ้ำ หรือมีความพิเศษ
- ด้านสื่อการเรียนรู้**
12. ท่านใช้สื่อการเรียนรู้ใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะ และได้ผลอย่างไร
การนำผลงานหรือผลิตภัณฑ์ในการทำกิจกรรมชิ้นเสร็จสมบูรณ์มาให้เห็น เพื่อกระตุ้นว่าเมื่อทำเสร็จจะเป็นแบบนี้ แต่ไม่ให้เห็นเยอะ เนื่องจากจะเกิดการลอกเลียน
เน้นการลงมือปฏิบัติโดยใช้วัสดุจริง ๆ แต่อาจมีการพัฒนาเครื่องมือหรือรูปแบบให้เหมาะสมกับวัย รูปแบบกิจกรรมและการใช้งาน
ต้องแบ่งให้เหมาะสม เพราะผู้ใหญ่ส่วนมากชอบทำกิจกรรมเด็ก

13. ท่านคิดว่าปัจจุบันควรใช้สื่อประกอบการทำกิจกรรมในลักษณะใดหรือรูปแบบใดเพื่อความเหมาะสมสำหรับนักท่องเที่ยว และเพราะเหตุใด

สื่อที่สื่อเนื้อหาเฉพาะเนื้อหาที่สำคัญที่ต้องการให้ทราบ ส่วนรายละเอียดอื่น ๆ มี

ช่องทางให้ไปอ่านเพิ่มเติมหากสนใจ

14. ท่านคิดว่าการส่งเสริม/พัฒนา/สร้างการเห็นคุณค่าของศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน สำหรับนักท่องเที่ยว ควรเน้นการใช้สื่อประเภทใด เพราะเหตุใด

สื่อออนไลน์ Gamification และ Rooting จากสถานที่จริง

การลงพื้นที่สร้างการมีส่วนร่วมของคนในท้องถิ่น และการบูรณาการความสัมพันธ์

ระหว่างลายผ้ากับสถานที่ท่องเที่ยว อาจใช้ Rooting เป็นพื้นฐานในการคิดกิจกรรม

จกระบวนกรมี Link ร้านขายผ้าทอท้องถิ่น

ด้านการวัดและประเมินผล

15. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านพุทธิพิสัย (ความรู้ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน) สำหรับนักท่องเที่ยว ในชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ควรทำหรือไม่ ถ้าควรทำจะทำด้วยวิธีใด

ควรทำ โดยต้องกำหนดขอบเขตของความรู้ เช่น ชั้นรู้จัก ชั้นเข้าใจ โดยสามารถวัด

ระหว่างทำกิจกรรมได้

16. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านจิตพิสัย (การเห็นคุณค่าในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน) สำหรับนักท่องเที่ยว ในชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ควรทำหรือไม่ ถ้าควรทำจะทำด้วยวิธีใด

การสังเกตเชิงพฤติกรรมหลังทำกิจกรรม เช่น การต้องการซื้อ การไปหาข้อมูล

เพิ่มเติมใหม่ ความรู้สึก เช่น ความอยากไปนาน ความชอบ แต่ต้องเป็นข้อคำถามสั้น ๆ ไม่

เกิน 5 ข้อ แยกเป็นประเด็น เช่น ชอบไหม อยากใช้ไหม อยากไปนานไหม สอดแทรกไป

ระหว่างทำกิจกรรม

17. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่เหมาะสมในการวัดการเห็นคุณค่าในศิลปะผ้าทอจังหวัดน่านคืออะไร เพราะเหตุใด

การจัดกิจกรรมให้ผู้ร่วมกิจกรรมถึงขั้นการเห็นคุณค่าต้องจัดหลายครั้ง ซ้ำ ๆ กัน

และการวัดจากการทดลองใช้กิจกรรมในสถานที่จริง ๆ กับประชากรทั่วไป นอกเหนือจาก

การทดลองจากกลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาเปรียบเทียบกัน เช่น ความต้องการมาเล่น ความสนุก

ระหว่างเล่น

18. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่ใช้วัดการเห็นคุณค่าควรมีข้อคำถามประมาณกี่ข้อ

ไม่เกิน 5 ข้อ

19. ท่านคิดว่าจะมีวิธีสอดแทรกการวัดความรู้และการเห็นคุณค่าในกิจกรรมอย่างไร เพื่อไม่ให้ผู้ถูกประเมินรู้สึกเบื่อหรือรู้สึกว่าคุณประเมิน

การวัดความรู้และการเห็นคุณค่าควรสอดแทรกไประหว่างทำกิจกรรมให้เสร็จไปในระหว่างทำกิจกรรม และการกำหนดตัวชี้วัดเชิงพฤติกรรม เช่น เล่นจนจบก็คน โพลผลงานที่คน ไปเที่ยวก็คน

ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

อาจใช้ influencer เฟลตฟอรั่มการท่องเที่ยว บริษัททัวร์ เข้ามาช่วยในการประชาสัมพันธ์กิจกรรม





1. การทำตุงก้ำคิง (ชุมชนบ้านพระเกิด)

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกิจกรรม

1. ชื่อกิจกรรม การทำตุงก้ำคิง (ชุมชนบ้านพระเกิด)
2. สถานที่ ชุมชนบ้านพระเกิด ต.ในเวียง อ.เมือง
3. กลุ่มเป้าหมาย นักท่องเที่ยวทั่วไป ส่วนมากจะเป็นแบบกลุ่ม
4. ระยะเวลาการทำกิจกรรม 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมง
5. ศิลปะพื้นบ้านที่ต้องการให้เห็นคุณค่า งานกระดาษ
6. ต้องการให้เห็นคุณค่า ด้านความรู้สึก ด้านการใช้สอย ด้านเนื้อหา ด้านความงาม ด้านการ แสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ด้านรูปทรง

ตอนที่ 2 องค์ประกอบและกระบวนการดำเนินกิจกรรม

1. แนวคิด

“ตุง” เป็นภาษาเหนือ แปลว่า “ธง” คำว่า “ก้ำ” หมายถึง เท่ากับ และ “คิง” หมายถึง ตัวคน ดังนั้น “ตุงก้ำคิง” จึงหมายถึง ธงที่มีขนาดความยาวเท่ากับตัวคนทำ ถือเป็นสัญลักษณ์แทนตัวคนที่ทำ ใช้ในการสะเดาะเคราะห์ เสริมบารมี กำจัดสิ่งไม่ดีออกไปตามความเชื่อของล้านนา

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

ผู้ร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้ตุงประเภทต่าง ๆ และความหมายและความเชื่อเกี่ยวกับตุงก้ำคิง จากนั้นร่วมประดิษฐ์ตุงก้ำคิงของตนเอง และนำไปถวายวัดตามความเชื่อในการสะเดาะเคราะห์ เสริมบารมี

3. เนื้อหาสาระ

- 1) ตุงประเภทต่าง ๆ และโอกาสการนำไปใช้ตุงก้ำคิง
- 2) ความหมายและความเชื่อเกี่ยวกับตุงก้ำคิง ลวดลายและที่มา ที่มาจากพระพุทธรูปไม้โบราณ ในวัดพระเกิด
- 3) การสาธิตจากปราชญ์ชาวบ้าน

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) แผ่นความรู้ตุงประเภทต่าง ๆ และภาพพระพุทธรูปไม้โบราณที่เป็นที่มาของลวดลายบนตุง
- 2) วัสดุอุปกรณ์ในการประดิษฐ์ตุงก้ำคิง ได้แก่ ตุงก้ำคิง กระดาษสีทองตัดเป็นรูปจุมูก ตา คิ้ว ปาก และปืนกัษัตร กาว

5. กิจกรรมการเรียนรู้

- 1) **ขั้นนำ** ก่อนทำมีการบรรยายถึงตุงประเภทต่าง ๆ และโอกาสการนำไปใช้ และรับตุงที่ทางผู้จัดกิจกรรมได้ตัดเตรียมไว้ให้ ซึ่งจะมีขนาดเท่ากับส่วนสูงของผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละท่าน ตามที่ได้แจ้งมาก่อนหน้านั้น
- 2) **ขั้นปฏิบัติกิจกรรม** เริ่มจากการติดจมูก ตา คิ้ว ปาก และปีกษัตริย์ที่ตัดจากกระดาษสีทองประจำปีเกิดของผู้ร่วมกิจกรรม
- 3) **ขั้นสรุป** นำตุงถวายให้แก่วัดพระเกิด (สถานที่ทำกิจกรรม) ทางวัดจะแขวนตุงไว้ภายในพระอุโบสถ หากมีการสวดมนต์หรือทำพิธีทางศาสนา ก็เหมือนกับเจ้าของตุงได้รับพรไปด้วย

6. กระบวนการทำให้เห็นคุณค่า

- 1) การแสดงให้เห็นถึงที่มาของลวดลายบนตุงที่มาจากพระพุทธรูปไม้โบราณ
- 2) การทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมรู้สึกว่าได้ประดิษฐ์สิ่งที่แทนตนเองทั้งส่วนสูงและปีกษัตริย์
- 3) ความเชื่อที่เกี่ยวกับการสะเดาะเคราะห์ เสริมบารมี กำจัดสิ่งไม่ดีออกไป
- 4) การทำกิจกรรมในบริเวณวัดพระเกิดและถวายตุงที่นั่น เป็นการใช้พื้นที่สร้างบรรยากาศ

7. การวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่า

ผู้ร่วมกิจกรรมมีสมาธิ ความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรม และชื่นชมกับผลงานตนเอง

8. อื่น ๆ ที่สังเกตพบ

- 1) ถ้าจะเข้ามาทำต้องแจ้งล่วงหน้า โดยส่งไลน์ เขียน ชื่อ ส่วนสูง เพราะต้องเตรียมตุงให้มีความยาวเท่าส่วนสูง
- 2) ผู้ร่วมกิจกรรมจะได้ตุงท่านละ 1 อัน ราคาท่านละ 350 บาท

2. โคมห่ม่าเต้าเมืองน่าน (บ้านโคมคำ)

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกิจกรรม

1. ชื่อกิจกรรม โคมห่ม่าเต้าเมืองน่าน (บ้านโคมคำ)
2. สถานที่ บ้านโคมคำ ต. ม่วงตึ๊ด อ. ภูเพียง จ. น่าน
3. กลุ่มเป้าหมาย นักท่องเที่ยวทั่วไป ส่วนมากจะเป็นแบบกลุ่ม
4. ระยะเวลาการทำกิจกรรม 1 ชั่วโมง
5. ศิลปะพื้นบ้านที่ต้องการให้เห็นคุณค่า งานกระดาษ
6. ต้องการให้เห็นคุณค่า ด้านความรู้สึกรู้ ด้านการใช้สอย ด้านเนื้อหา ด้านความงาม ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ด้านรูปทรง

ตอนที่ 2 องค์ประกอบและกระบวนการดำเนินกิจกรรม

1. แนวคิด

“โคมห่ม่าเต้า หรือ โคมมะเต้า” คือ โคมแขวนลักษณะเป็นมุมเหลี่ยม รูปทรงกลมเหมือน “มะเต้า” ภาษาถิ่นจังหวัดน่าน แปลว่า “แตงโม” มีการประดับด้วยลวดลายและหางโคมที่สวยงาม ถือเป็นเอกลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาวจังหวัดน่าน ใช้ในงานมงคลเท่านั้น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

ผู้ร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้เรื่องราวและความเชื่อเกี่ยวกับโคมห่ม่าเต้า และลงมือประดิษฐ์

3. เนื้อหาสาระ

ความหมาย ที่มา และโอกาสในการใช้งานโคมห่ม่าเต้า รวมไปถึงจนถึงที่มาของวัสดุในการทำ

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) แผ่นความรู้โคมห่ม่าเต้า โคร่งโคมไม้ไผ่
- 2) วัสดุอุปกรณ์ในการประดิษฐ์โคมห่ม่าเต้า ได้แก่ โคมห่ม่าเต้า กระดาษสา กระดาษสีทองตัดเป็นลายประจายาม หางโคม กาว
- 3) การสาธิตจากปราชญ์ชาวบ้าน

5. กิจกรรมการเรียนรู้

1) **ขั้นนำ** ผู้ร่วมกิจกรรมจะเลือกโคมกระดาษและสีที่ชอบ จากนั้นรับของว่างและมานั่งฟังเรื่องเล่าที่มาของชื่อ ลักษณะโคม ที่มาวัสดุ วัตถุประสงค์ของการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ ทำเสร็จแล้วสามารถเอาไปทำอะไรได้บ้าง

2) **ขั้นปฏิบัติกิจกรรม** ผู้ร่วมกิจกรรมติดตามประจายามจากกระดาษสีทองทั้ง 4 ด้านของโคม และติดตามของโคมที่มีลักษณะคล้ายตุ้ง 4 ด้าน

3) ชั้นสรุป

1. นำโคมหมาเต้าที่ทำเสร็จไปถวายที่วัดใกล้ ๆ เพื่อเป็นสิริมงคล
2. ร่วมพูดคุยหลังการทำกิจกรรม และชื่อโคมของที่ระลึกอื่น ๆ กลับบ้าน

6. กระบวนการทำให้เห็นคุณค่า

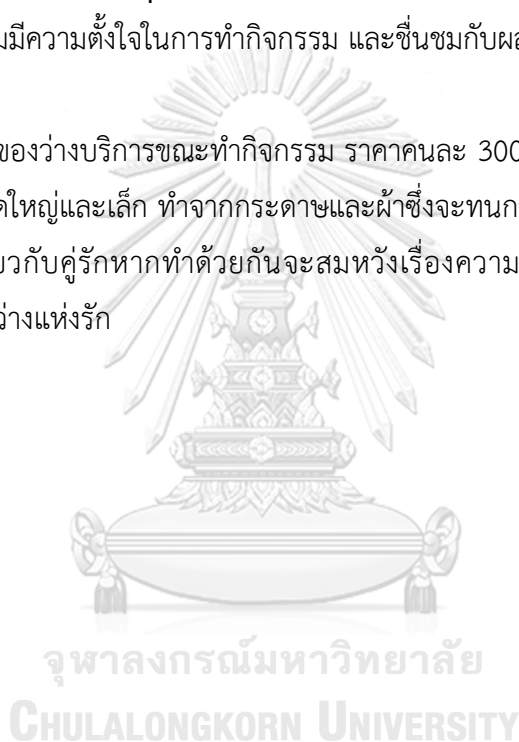
- 1) ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถเลือกสีโคมที่ชอบก่อนทำกิจกรรม
- 2) การเรียนรู้ความหมาย ความเชื่อของโคมหมาเต้า
- 3) การบอกถึงที่มาของวัสดุอย่างไม่ว่าเอามาจากคนในชุมชนเพื่อกระจายรายได้สู่ชุมชน

7. การวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่า

ผู้ร่วมกิจกรรมมีความตั้งใจในการทำกิจกรรม และชื่นชมกับผลงานตนเอง

8. อื่น ๆ ที่สังเกตพบ

- 1) มีอาหารและของว่างบริการขณะทำกิจกรรม ราคาคนละ 300 บาท
- 2) โคมไฟมีขนาดใหญ่และเล็ก ทำจากกระดาษและผ้าซึ่งจะทนกว่า
- 3) ความเชื่อเกี่ยวกับคู่รักหากทำด้วยกันจะสมหวังเรื่องความรัก รักกันยาวนาน เพราะโคมเหมือนแสงสว่างแห่งรัก



3. แหล่งเรียนรู้ชุมชน “คนปั้นดินถิ่นฐานโบราณคดี” (เครื่องปั้นดินเผาชุมชนบ่อสวก)

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกิจกรรม

1. ชื่อกิจกรรม แหล่งเรียนรู้ชุมชน “คนปั้นดินถิ่นฐานโบราณคดี” (เครื่องปั้นดินเผาชุมชนบ่อสวก)
2. สถานที่ ต.บ่อสวก อ.เมือง จ.น่าน
3. กลุ่มเป้าหมาย นักท่องเที่ยวทั่วไป ส่วนมากจะเป็นแบบกลุ่ม
4. ระยะเวลาการทำกิจกรรม 1 ชั่วโมง หรือ ตามที่ผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มกำหนด
5. ศิลปะพื้นบ้านที่ต้องการให้เห็นคุณค่า เครื่องปั้นดินเผา
6. ต้องการให้เห็นคุณค่า ด้านความรู้สึกรู้ ด้านการใช้สอย ด้านเนื้อหา ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ด้านการสร้างสรรค์

ตอนที่ 2 องค์ประกอบและกระบวนการดำเนินกิจกรรม

1. แนวคิด

“กลุ่มเครื่องปั้นดินเผาบ่อสวก” ได้รวมกลุ่มกันฟื้นฟูภูมิปัญญาการปั้นเครื่องปั้นดินเผาจากดินในชุมชนบ้านบ่อสวกที่มีมาช้านานจากการค้นพบเตาเผาโบราณที่สำคัญ และภายในพื้นที่ตำบลมีหลายแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ ทอผ้า จักสาน เครื่องปั้นดินเผา เป็นศูนย์การเรียนรู้ให้หมุนเวียนกันเรียนรู้ภายในชุมชน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

ผู้ร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้เรื่องราวและกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผาชุมชนบ่อสวก

3. เนื้อหาสาระ

ที่มาและคุณสมบัติพิเศษของดินชุมชนบ่อสวก และการได้สัมผัสกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผาจริง ๆ ตั้งแต่เริ่มนวดดิน ปั้น จนถึงเผา

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) การสาธิตการปั้นเครื่องปั้นดินเผาด้วยปราชญ์ชุมชน
- 2) เตาเผาโบราณของจริง ๆ

5. กิจกรรมการเรียนรู้

1) **ขั้นนำ** ก่อนจะทำกิจกรรมจะบรรยายประกอบการเดินทางชมเตาเผาโบราณ ในประเด็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของเครื่องปั้นดินเผาบ่อสวก คุณสมบัติเฉพาะของดิน ประวัติความเป็นมาและความสำคัญทางโบราณคดี

2) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม

- ผู้ร่วมกิจกรรมจะได้รับดินทำนละ 1 ก้อน

- ประชาชนชุมชนสาธิตการปั้นเครื่องปั้นดินเผาด้วยแป้นหมุนให้เป็นถ้วยชาม ตามแต่แต่ละคนจะออกแบบ
- ผู้ร่วมกิจกรรมค่อย ๆ ปั้นตามอย่างมีสมาธิ

3) **ขั้นสรุป** เขียนชื่อที่อยู่ของผู้ร่วมกิจกรรมเพื่อจัดส่งงานที่เผาเสร็จให้ โดยจะมีรอบการเผาเป็นรอบ ๆ ตามปริมาณเครื่องปั้นดินเผาที่มี

6. กระบวนการทำให้เห็นคุณค่า

- 1) การได้สัมผัสกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผาจริง ๆ
- 2) ทราบถึงที่มาและคุณสมบัติพิเศษของดินชุมชนบ่อสวก
- 3) การจัดกิจกรรมในสถานที่จริง ที่มีเตาเผาโบราณ

7. การวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่า

ผู้ร่วมกิจกรรมมีความตั้งใจในการทำกิจกรรมและร่วมกันพูดคุยระหว่างการทำกิจกรรม

8. อื่น ๆ ที่สังเกตพบ

- 1) ภายในพื้นที่ตำบลบ่อสวก มีหลายแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ ทอผ้า จักสาน ปั้นดินเผาเป็นฐานๆ ให้คนหมุนเวียนทำกิจกรรม
- 2) มีคนเข้ามาทำกิจกรรมหลากหลายกลุ่ม เช่น เด็กอนุบาลในพื้นที่ นักศึกษามหาวิทยาลัย ส่วนมากจะเข้ามาทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม ต้องจองล่วงหน้า
- 3) ส่วนใหญ่จะสอนการปั้นโดยใช้แท่นหมุน ผู้ร่วมกิจกรรม สามารถทำได้รอบละ 8 คน
- 4) ราคา 100 บาทต่อคน
- 5) ถ้าเป็นเด็กจะให้ปั้นโดยไม่ใช้แท่นหมุน ให้ปั้นมืออันเล็ก ๆ แทน
- 6) ไม่ขายดินดิบเนื่องจากเป็นดินที่ชุมชนใช้ผลิตและทำกิจกรรมเครื่องปั้นดินเผา

ปัญหาของกิจกรรม

- 1) ฤดูทำนาคนไม่ค่อยเข้ามาสอน

4. ชุดกล่องความรู้ “ตาแหลวและม้าหลากสี”

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกิจกรรม

1. ชื่อกิจกรรม ชุดกล่องความรู้ “ตาแหลวและม้าหลากสี”
2. สถานที่ เอือนฮังต่อ กาแพน่าน ต.โนเวียง อ.เมือง จ.น่าน
3. กลุ่มเป้าหมาย นักท่องเที่ยวทั่วไปและคนในจังหวัดน่าน
4. ระยะเวลาการทำกิจกรรม ไม่กำหนด ตามแต่ผู้ร่วมกิจกรรม
5. ศิลปะพื้นบ้านที่ต้องการให้เห็นคุณค่า เครื่องจักสาน
6. ต้องการให้เห็นคุณค่า ด้านความรู้สึกรู้สีก ด้านการใช้สอย ด้านเนื้อหา ด้านความงาม ด้านการแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ด้านรูปทรง

ตอนที่ 2 องค์ประกอบและกระบวนการดำเนินกิจกรรม

1. แนวคิด

“ตาแหลว” ตามความเชื่อเป็นสิ่งอันเป็นมงคล เป็นสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์บ่งบอกถึงเขตหวงห้าม เขตป้องกันสิ่งชั่วร้าย ชาวบ้านจะนำมาประกอบพิธีต่าง ๆ เกี่ยวกับความเชื่อ อาทิ การสู่ขวัญข้าว สืบชะตา ทำบุญบ้าน ทำบุญเมือง มัดติดหน้าบ้าน เป็นต้น ตาแหลวและม้าหลากสีมีขั้นตอนการสานที่ง่าย ไม่ยากจนเกินไปและรูปร่างเป็นที่รู้จัก

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

เรียนรู้ความหมาย ความเชื่อ และกระบวนการสานของตาแหลวและม้าหลากสี เพื่อลงมือปฏิบัติสาน แล้วนำไปปักประดับกระถางไม้ไผ่เพื่อปลูกเมล็ดพืช

3. เนื้อหาสาระ

- 1) ความหมายและความเชื่อของตาแหลว
- 2) กระบวนการสานตาแหลวและม้าหลากสี

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) แผ่นความรู้และวิธีการสานตาแหลวและม้าหลากสี
- 2) วัสดุอุปกรณ์ในการสานตาแหลวและม้าหลากสี ได้แก่ ตอกย้อมสีต่าง ๆ
- 3) วัสดุอุปกรณ์ในการปลูกพืช ได้แก่ กระถางกระบอกไม้ไผ่ ดิน เมล็ดพืช
- 4) การสาธิตจากปราชญ์ชาวบ้าน

5. กิจกรรมการเรียนรู้

- 1) ชี้นำ อ่านใบความรู้เกี่ยวกับความหมาย ความเชื่อของตาแหลวและม้าหลาก
- 2) ชี้นำปฏิบัติกิจกรรม

- ลงมือปฏิบัติสานตำแหลวและม้าหลากสีด้วยตนเองจากใบความรู้ที่ละชั้น
- นำผลงานที่สำเร็จมาปักลงในกระถางกระบอกไม้ไผ่ ใส่น้ำมันและเมล็ดพืช รดน้ำ

3) **ขั้นสรุป** นำผลงานไปวางในที่ที่เหมาะสม ร่วมกันพูดคุยหลังทำกิจกรรม

6. กระบวนการทำให้เห็นคุณค่า

- 1) เรียนรู้ความหมาย ความเชื่อ และกระบวนการสานของตำแหลวและม้าหลากสี
- 2) สีเส้นที่สวยงามของไม้ไผ่
- 3) การสาธิตจากปราชญ์ชาวบ้าน

7. การวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่า

การแชร์และโพสภาพลงในสังคมออนไลน์ และการร่วมพูดคุยระหว่างการทำกิจกรรม

8. อื่น ๆ ที่สังเกตพบ

ชุดกิจกรรมมีการออกแบบให้ดูอ่านง่าย ท่าง่าย ทันสมัย เป็นลำดับขั้นตอน สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง



5. กิจกรรมการเรียนรู้

1) ชี้นำ -

2) **ขั้นปฏิบัติกิจกรรม** ร่วมเรียนรู้ ทดลองปฏิบัติและสร้างสรรค์ชิ้นงานในกิจกรรมพร้อมกัน ผ่านสื่อวีดิทัศน์การเรียนการสอนผ่านทาง Facebook page : Chiang Mai City of Crafts and Folk Art ด้วยวัสดุอุปกรณ์แบบดั้งเดิมที่ปราชญ์ชาวบ้านใช้ทำจริง ๆ

3) **ขั้นสรุป** ร่วมโพสรูปภาพชิ้นผลงานใต้โพสกิจกรรมให้กับทางโครงการผ่านทาง Facebook page : Chiang Mai City of Crafts and Folk Art

6. กระบวนการทำให้เห็นคุณค่า

ร่วมเรียนรู้ ทดลองปฏิบัติและสร้างสรรค์ชิ้นงานในกิจกรรมพร้อมกัน ผ่านสื่อวีดิทัศน์การเรียนการสอนผ่านทาง Facebook page : Chiang Mai City of Crafts and Folk Art ด้วยวัสดุอุปกรณ์แบบดั้งเดิมที่ปราชญ์ชาวบ้านใช้ทำจริง ๆ

7. การวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่า

เมื่อสร้างสรรค์ผลงานเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โครงการจะขอความกรุณาส่งภาพชิ้นงาน หรือร่วมโพสรูปภาพชิ้นผลงานใต้โพสกิจกรรมให้กับทางโครงการผ่านทาง Facebook page : Chiang Mai City of Crafts and Folk Art พร้อมพิมพ์ Caption #Learnรู้ลองทำดูCrafts #Online Workshop #CreativeWorkshop 2020 #ChiangMaiCityofCraftsand FolkArt #Chiang Mai #Thailand #Creative City Network

8. อื่น ๆ ที่สังเกตพบ

กำหนดการเข้าร่วมกิจกรรม

- 1) ผู้ที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม ลงทะเบียนผ่านทางระบบออนไลน์ (Google ฟอร์ม) จำกัดจำนวนเพียง 50 ท่าน
- 2) ประกาศผลรายชื่อผู้ที่ได้รับสิทธิเข้าร่วมกิจกรรมผ่านทาง Facebook page : Chiang Mai City of Crafts and Folk Art
- 3) ทางโครงการจะทำการจัดส่งชุดอุปกรณ์ ให้ท่านที่ได้รับสิทธิ์เข้าร่วมกิจกรรม จำนวนท่านละ 2 ชุดกิจกรรม (ทางไปรษณีย์)
- 4) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกท่านที่ได้รับชุดกิจกรรมจากทางโครงการ ร่วมเรียนรู้ ทดลองปฏิบัติและสร้างสรรค์ชิ้นงานในกิจกรรม พร้อมกันผ่านทางสื่อวีดิทัศน์การเรียนการสอนผ่านทาง Facebook page : Chiang Mai City of Crafts and Folk Art

อื่น ๆ

- 1) รูปแบบ ขนาด ลักษณะงานยังเป็นแบบดั้งเดิม
- 2) กาว กรรไกร ไม่ได้มีอยู่ในชุดกิจกรรม ต้องหาเอง



ท่านที่ 1

ด้านเนื้อหา

1. ผ้าทอจังหวัดน่าน มีประวัติ ความเป็นมาอย่างไร
เกิดจากวัฒนธรรมร่วมหรือพหุวัฒนธรรม มีทั้ง ยวน ลื้อ ลาว ที่เข้ามาอาศัยอยู่ที่เมืองน่าน รวมถึงมีการประยุกต์รูปแบบจากพื้นที่ใกล้เคียงมาใช้พัฒนาผ้าทอ
2. ท่านคิดว่ากรรมวิธีและเทคนิคเฉพาะใด ที่เป็นอัตลักษณ์ของผ้าทอจังหวัดน่าน
ผ้าทอจังหวัดน่านมีเทคนิคและวิธีการทอที่เหมือนกับพื้นที่อื่น ๆ แต่สิ่งที่โดดเด่นคือวิธีการมัดก่าน
3. ท่านคิดว่ามีลวดลายใดบ้างที่เป็นอัตลักษณ์ของผ้าทอจังหวัดน่าน
ลวดลายที่เกิดจากการมัดก่านจะมีเอกลักษณ์ แต่ลวดลายอื่น ๆ มีลักษณะไม่ต่างจากพื้นที่อื่น แต่เมื่อมองโดยภาพรวม เช่น สี ลวดลาย โครงสร้าง ก็จะมีอัตลักษณ์ของผ้าทอจังหวัดน่านอย่างเด่นชัด
4. ท่านคิดว่ามีสีสันทันของผ้าทอใดบ้างที่เป็นอัตลักษณ์ของผ้าทอจังหวัดน่าน
ส่วนมากวัตถุดิบ ที่มาและสีจะเหมือนกับทุกพื้นที่ แต่ที่ร้านจะเน้นวัตถุดิบในการย้อมสีแบบธรรมชาติ เช่น สีครามจากฮ่อม สีเขียวจากฮ่อมทับขมิ้น (ใช้การย้อมทับเพื่อผสมสี) ส่วนความชอบก็แล้วแต่ผู้บริโภคของแต่ละคนว่าชอบสีสังเคราะห์หรือธรรมชาติ ซึ่งจะมีลักษณะแตกต่างกัน
5. ท่านคิดว่าผ้าทอจังหวัดน่านมีกี่ประเภท อะไรบ้าง
นอกจากผ้าทอ 7 ชนิดที่ผู้วิจัยได้ค้นมา ปัจจุบันมีเพิ่มมาอีก 1 ชนิด คือ ผ้าซิ่นอำเภอสันติสุข โดยตัวซิ่นจะมีลวดลายเป็นลวดลายที่ปกติจะอยู่ในผ้าคลุมเตียง ผ้าห่ม ซึ่งไม่นิยมนำมาทอสวมใส่ แต่ผ้าซิ่นอำเภอสันติสุข จะนำมาทอเป็นผ้าซิ่นสวมใส่
6. ผ้าทอจังหวัดน่านแต่ละประเภท มีลวดลายหรือลักษณะอะไรที่โดดเด่น หรือมีเรื่องราวลักษณะเฉพาะ/โอกาสเฉพาะที่สวมใส่ อย่างไร
ลายกันหอย ลายหงส์ ลายปาง ลายหับ ลายสายย่อย(ตรงตีนซิ่น)
7. ท่านมีความเชื่อ เรื่องราวที่น่าสนใจ หรือตำนาน เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านหรือไม่ ถ้ามีคืออะไร
ผ้าบางชนิดมีไว้เพื่อเป็นสิริมงคลให้แก่บ้าน และในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์
8. ท่านมีเคล็ดลับเฉพาะตัว วิธีการใช้งานผ้า การเก็บรักษา หรือกระบวนการผลิตที่แตกต่างไปจากผ้าของท้องถิ่นอื่น ๆ หรือไม่ ถ้ามีคืออะไร
ไม่มี

ด้านคุณค่าของผ้าทอจังหวัดน่าน

9. ท่านคิดว่าสิ่งใดคือคุณค่าและความรู้ของผ้าทอจังหวัดน่าน ที่เห็นสมควรจะถ่ายทอดให้นักท่องเที่ยวได้รับทราบ

ได้ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็น สี เทคนิคการทอ ลวดลาย ซึ่งแล้วแต่คนชอบ ความสนใจ และพื้นฐานความรู้ของแต่ละบุคคล

10. ท่านคิดว่าสามารถนำคุณค่าและความรู้ของผ้าทอจังหวัดน่าน มาจัดกิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยวในรูปแบบใด

การใช้สื่อธรรมชาติในการย้อม จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์

11. ท่านได้รับการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนและอัตลักษณ์ผ้าทอจังหวัดน่านด้วยวิธีใด

เรียนจากการมองและทำตาม รวมไปถึงจนถึงการผสมผสานประยุกต์

12. ท่านคิดว่าปัญหาหรือข้อจำกัดในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านคืออะไร และท่านมีข้อเสนอแนะในการแก้ไขอย่างไร

ไม่มี

ด้านแหล่งเรียนรู้

13. กรุณาแนะนำแหล่งเรียนรู้หรือผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน

ศูนย์เรียนรู้ต่าง ๆ หออัตลักษณ์

ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้คนต่างชอบผ้าทอ ลายผ้า และสี ที่ไม่เหมือนกัน แต่ละคนจะมีความชอบเป็นของตนเองและหลากหลาย

ท่านที่ 2

ด้านเนื้อหา

1. ผ้าทอจังหวัดน่าน มีประวัติ ความเป็นมาอย่างไร

มาจากหลากหลายชาติพันธุ์ โดยเฉพาะไทลื้อ ที่มาอยู่ในจังหวัดน่าน และต่อมาได้มีการแลกเปลี่ยน ผสมผสานเทคนิคของชาติพันธุ์ตนเองกับชาติพันธุ์อื่น กลายเป็นผ้าทอที่สวยงาม
2. ท่านคิดว่ากรรมวิธีและเทคนิคเฉพาะใด ที่เป็นอัตลักษณ์ของผ้าทอจังหวัดน่าน

โครงสร้างของผ้าชิ้นหรือการจัดเรียงลายที่แต่ละประเภทจะไม่เหมือนกัน เช่น ซิ่นป้อง ซิ่นม่าน

มีเทคนิคการทอที่หลากหลาย ส่วนการใช้สีแล้วแต่รสนิยมของผู้สวมใส่
3. ท่านคิดว่ามีลวดลายใดบ้างที่เป็นอัตลักษณ์ของผ้าทอจังหวัดน่าน

ลายผ้าชิ้นในจังหวัดน่านลายเดียวกันแต่ลวดลายที่อาจเรียกต่างกัน แต่มีความใกล้เคียงกัน แล้วแต่มุมมองของคนในพื้นที่นั้น ๆ เช่น ลายเขาควยเพราะเหมือนเขาควย หมายถึง ป้องกันอันตราย แต่บางลายก็ไม่มีความหมาย
4. ท่านคิดว่ามีสีสันของผ้าทอใดบ้างที่เป็นอัตลักษณ์ของผ้าทอจังหวัดน่าน

สีจะคล้ายกันทั้งหมดในภาคเหนือ แต่ขึ้นอยู่กับนำมาจัดโครงสร้างในตัวผ้าชิ้น เช่น ซิ่นม่าน ซิ่นเชียงแสน จะมีโครงสร้างเฉพาะ แต่ปัจจุบันมีการประยุกต์ตามความชอบของผู้บริโภคไปมาก
5. ท่านคิดว่าผ้าทอจังหวัดน่านมีกี่ประเภท อะไรบ้าง

ซิ่นเชียงแสน (พื้นบ้าน มีเฉพาะน่าน) ซิ่นม่าน ซิ่นป้อง ซิ่นตีนจก (วัสดุที่ทอตีนจกจะแล้วแต่รสนิยม เช่น ฝ้าย ไหม ดิ้นโลหะ) ซิ่นน้ำไหล (มานิยมในช่วงรัฐบาลส่งเสริมให้ใส่ผ้าไทย ประมาณ 20 ปีก่อน ซึ่งลายน้ำไหลก็มีหลายแบบ เช่น น้ำไหลจรวด น้ำไหลภูเขา) ซิ่นมัดก่าน (ไทยลื้อ แถบอำเภอท่าวังผา บัว) ซิ่นคำเคิบ (แต่ก่อนนิยมในตัวเมืองของราชสำนัก) ซิ่นไทยลื้อเมืองเงิน ซิ่นตีนจกเชียงแสนสามตุกหรือซิ่นวิเศษ โดยปัจจุบันคนนิยมให้ทอซิ่นตีนจกมากที่สุด ซึ่งจังหวัดน่านนิยมทอตีนจกกันมาก แต่มีช่วงหนึ่งที่คนไม่ทอตีนจกกันเลย ซิ่นตีนจกจึงพึ่งถูกนำมาทอและพัฒนาต่อในช่วงหลัง ซึ่งจะนำตีนจกไปต่อกับผ้าชิ้นประเภทต่าง ๆ ดังกล่าว
6. ผ้าทอจังหวัดน่านแต่ละประเภท มีลวดลายหรือลักษณะอะไรที่โดดเด่น หรือมีเรื่องราวลักษณะเฉพาะ/โอกาสเฉพาะที่สวมใส่ อย่างไร

เล่าตามที่มาของผ้าซิ่นของแต่ละชาติพันธุ์ เช่น ซิ่นเชียงแสนเป็นเรื่องราวของชาว
โยนกนครที่อพยพมา

7. ท่านมีความเชื่อ เรื่องราวที่น่าสนใจ หรือตำนาน เกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านหรือไม่ ถ้ามีคืออะไร
ซิ่นพิเศษจะใช้ไหว้ผีบรรพบุรุษ เอาไว้ใส่เรียกขวัญข้าว เพราะถือว่าเป็นซิ่นที่มีมูลค่า
เป็นมรดกตกทอด
8. ท่านมีเคล็ดลับเฉพาะตัว วิธีการใช้งานผ้า การเก็บรักษา หรือกระบวนการผลิตที่แตกต่างไปจากผ้า
ของท้องถิ่นอื่น ๆ หรือไม่ ถ้ามีคืออะไร
1. วิธีการรักษา เช่น ไม่ซักด้วยผงซักฟอก เนื่องจากจะทำให้ผ้าไหมผ้าหัด ความเงา
งามหายไป โดยจะใช้น้ำสารส้มและนำยาปรับผ้านุ่มซักแทน อนึ่งการย้อมสีตั้งแต่แรกมีผล
มากต่อการสีตก
 2. ผ่าดั้นหรือผ้าที่ทอจากเส้นโลหะ จะใช้การต้มมันแทนการพับ เนื่องจากเส้น
โลหะจะผิตรูป และนำมาผึ่งลมบ้าง ปีละ 1-2 ครั้ง เพื่อไล่ความชื้นถ้าไม่ทำเลยเส้นโลหะจะ
ดำ

ด้านคุณค่าของผ้าทอจังหวัดน่าน

9. ท่านคิดว่าสิ่งใดคือคุณค่าและความรู้ของผ้าทอจังหวัดน่าน ที่เห็นสมควรจะถ่ายทอดให้
นักท่องเที่ยวได้รับทราบ
- นักท่องเที่ยวที่มองว่าผ้าทอแพง ดังนั้นควรการมีกิจกรรมหรือสื่อที่ทำให้เห็นกรรมวิธี
การทำให้ได้เรียนรู้ตั้งแต่กระบวนการทำเส้นด้าย ย้อมสีธรรมชาติ การทอ หรือทำกิจกรรม
ทดลองทอผ้าแบบง่าย ๆ และการเย็บเป็นผืน
10. ท่านคิดว่าสามารถนำคุณค่าและความรู้ของผ้าทอจังหวัดน่าน มาจัดกิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยว
ในรูปแบบใด
- ย้อมสีธรรมชาติ และทดลองทอผ้าทุกเทคนิค เช่น เกาะล้วง จก ยกมุก เนื่องจากแต่
ละเทคนิคมีความยากแตกต่างกัน
11. ท่านได้รับการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนและอัตลักษณ์ผ้าทอจังหวัดน่านด้วยวิธีใด
- ส่วนใหญ่จะเรียนด้วยด้วยตนเอง เนื่องจากสมัยก่อนคนแก่หวงความรู้ แต่มีบางครั้ง
จะไปในฐานะนักท่องเที่ยวไปสังเกตการทอ หรือการแกะลายจากผ้าทอที่สำเร็จแล้ว แล้ว
นำมาทดลองทอเอง
12. ท่านคิดว่าปัญหาหรือข้อจำกัดในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่านคืออะไร และท่านมี
ข้อเสนอแนะในการแก้ไขอย่างไร

1. สถานการณ์ปัจจุบัน อย่างการเกิดโรคระบาด ซึ่งทำการจัดการเรียนการสอนแบบตัวต่อตัวไม่ได้ สอนนันท่องเที่ยวไม่ได้ ทำได้เพียงสอนคนในจังหวัด
2. วัตถุประสงค์ไม่พอที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แก้ปัญหาด้วยการเก็บสะสมกักตุนของไว้เมื่อครบแล้วจึงเปิดรับสมัครผู้เข้าร่วม

ด้านแหล่งเรียนรู้

13. กรุณาแนะนำแหล่งเรียนรู้หรือผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับผ้าทอจังหวัดน่าน

- งานวิจัย
- พิพิธภัณฑ์ร้านฝ้ายเงิน ตำบลกองควาย อำเภอเมือง
- ศูนย์การเรียนรู้บ้านชาวหลวง
- ผ้าขึ้นตีนจก อำเภอนาน้อย



ภาคผนวก ซ
ภาพการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน และผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม



ภาพการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน

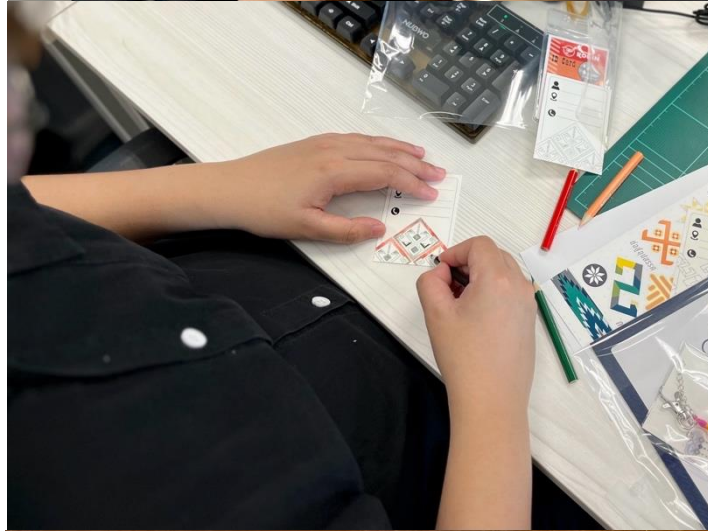


จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY





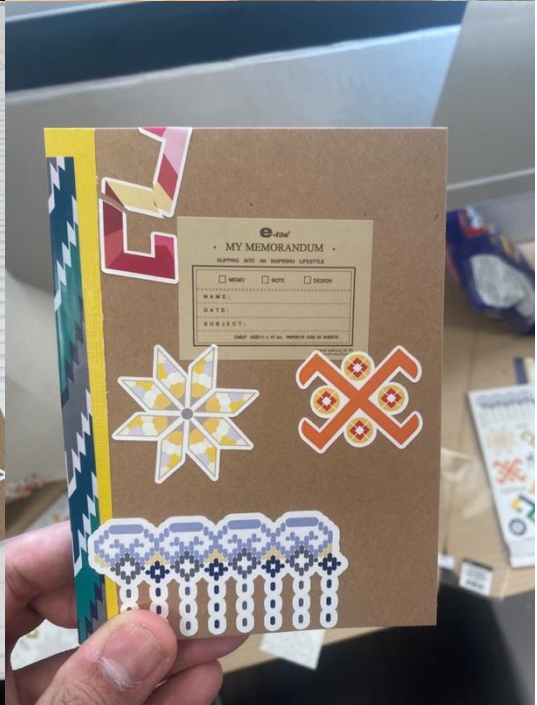
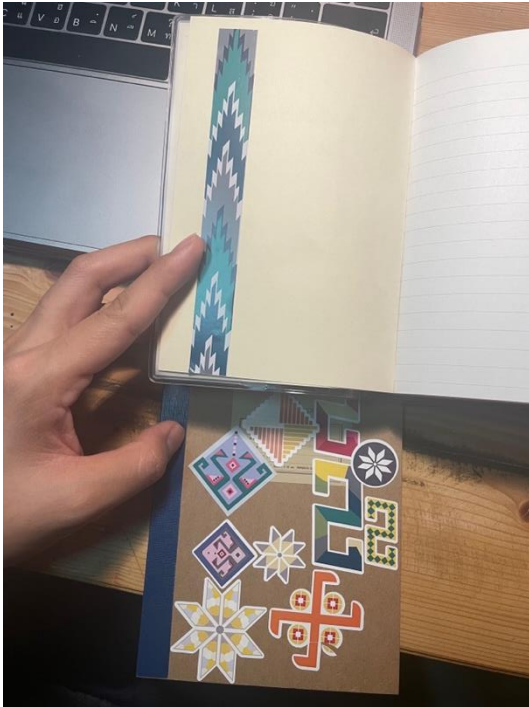






กิจกรรม ปกลายมงคล

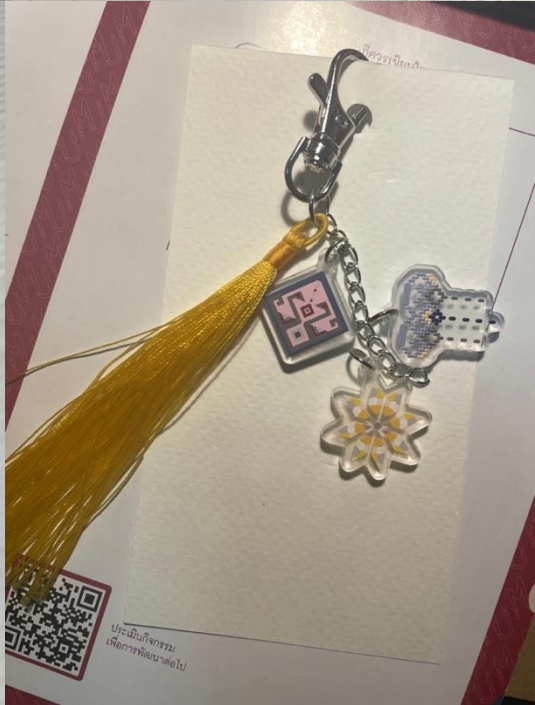




กิจกรรม เครื่องลายนำโชค







กิจกรรม แต้้มสีเสริมดวง



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	สุชาติ อิ่มสำราญ
วัน เดือน ปี เกิด	27 กันยายน 2539
สถานที่เกิด	น่าน
วุฒิการศึกษา	สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	222 หมู่ 4 ตำบลฝายแก้ว อำเภอภูเพียง จังหวัดน่าน 55000
ผลงานตีพิมพ์	<p>1) สุชาติ อิ่มสำราญ และ โสมฉาย บุญญานันต์. (2563). การศึกษาเรื่องเล่า “คัทธนกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน. วารสารศิลป์ พีระศรี. 8(1-2), 224-243.</p> <p>1) สุชาติ อิ่มสำราญ. (2563). งานศิลปะสื่อผสมที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน: “คัทธนกุมารชาดก”. การประชุมทางวิชาการระดับชาติ Thailand Research Expo: Symposium 2020. กองส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรม สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.). โรงแรมเซ็นทาราแกรนด์และบางกอกคอนเวนชันเซ็นเตอร์ เซ็นทรัลเวิลด์ กรุงเทพฯ. 5 สิงหาคม 2563. หน้า 363-376.</p> <p>2) สุชาติ อิ่มสำราญ, พรเทพ เลิศเทวศิริ และ อินทิรา พรหมพันธุ์. (2564). การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยว. วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล. (e-journal). (กรกฎาคม - ธันวาคม). 33(23). 115-129.</p> <p>3) สุชาติ อิ่มสำราญ และ โสมฉาย บุญญานันต์. (2564). แรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน สู่นวัตกรรมเพื่อให้ความรู้และส่งเสริมการท่องเที่ยว. วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (กรกฎาคม - ธันวาคม). 9(2), 132-141.</p> <p>4) สุชาติ อิ่มสำราญ, สรिता เจือศรีกุล และ ปทุมมา บำเพ็ญทาน. (2564). แนวทางพัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเต้า “Khom Craft” สำหรับศูนย์การเรียนรู้บ้านโคมคำ จังหวัดน่าน. วารสารศิลป์ พีระศรี. (กรกฎาคม - ธันวาคม). 9(2), 44-68.</p> <p>2) สุชาติ อิ่มสำราญ และ โสมฉาย บุญญานันต์. (2565). การจัดกิจกรรม</p>

ศิลปะเพื่อคนทั้งมวลสำหรับวิถี Next Normal. การประชุมวิชาการ ระดับชาติ INTEC 2022. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี. ออนไลน์. 10 เมษายน 2565. หน้า 144-159.

5) สุชาติ อิมสำราญ และ อภิชาติ พลประเสริฐ. (2565). รูปสัณฐานและคติ การสร้างของพระพุทธรูปทรงเครื่องก่อนพุทธศตวรรษที่ 19. วารสารพุทธ ศาสตร์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (กันยายน – ธันวาคม). 29(3), 98-119.

6) โสมฉาย บุญญานันต์ และ สุชาติ อิมสำราญ. (2565). การออกแบบชุด กิจกรรมการเรียนการสอนจากความรู้ันทานพื้นบ้าน สำหรับเยาวชน : กรณีศึกษา เรื่องเล่า “คัทรณกุมารชาดก”. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร. (พฤศจิกายน – ธันวาคม). 42(6), 36-49.

7) สุชาติ อิมสำราญ และ ขนบพร แสงวณิช. (2566). การสอนศิลปะเพื่อ ส่งเสริมทักษะการปั้นตกแต่งและคุณภาพผลิตภัณฑ์ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ รายวิชาออกแบบเครื่องปั้นดินเผา สำหรับ ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (มกราคม-เมษายน). 23(1),

8) สุชาติ อิมสำราญ และ โสมฉาย บุญญานันต์. (2566). การทบทวน วรรณกรรมอย่างเป็นระบบ: กิจกรรมศิลปะเพื่อการท่องเที่ยวในศตวรรษที่ 21. วารสารธรรมศาสตร์. (มกราคม-เมษายน). 42(1),

รางวัลที่ได้รับ

- รางวัลนิติตปฏิบัติการสอนดีเด่น (สาขาวิชาศิลปศึกษา) คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยภาคการศึกษาต้น ประจำปีการศึกษา 2562

- รางวัลนิติตปฏิบัติการสอนดีเด่น (สาขาวิชาศิลปศึกษา) คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยภาคการศึกษาปลาย ประจำปีการศึกษา 2562

- ศิลปินพณิชย์ยอดเยี่ยม ประจำปี 2562 จัดแสดงนิทรรศการ ณ หอศิลป์ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ วันที่ 27 พฤษภาคม 2562

- รางวัล “รองชนะเลิศอันดับ 1” และ “เหรียญทอง” การประกวด

นวัตกรรม Thailand New Gen Inventors Awards 2020

ระดับอุดมศึกษา กลุ่มการท่องเที่ยว ผลงาน “นวัตกรรมเพื่อให้ความรู้และ ส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดน่าน “คัทรณกุมารชาดก” จัดโดย สำนักงาน คณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ วันที่ 2-6 กุมภาพันธ์ 2563 ณ ศูนย์ประชุมไบ เทค บางนา กรุงเทพฯ.

- นำเสนอบทความผลงานวิจัย ในกิจกรรม Thailand Research Expo : Symposium 2020 กลุ่มการวิจัยด้านศิลปวัฒนธรรม สถาปัตยกรรม และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ภาคบรรยายระหว่างงาน “มหกรรมงานวิจัยแห่งชาติ 2563” จัดโดย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ วันที่ 5 สิงหาคม 2563 ณ โรงแรมเซ็นทาราแกรนด์และบางกอกคอนเวนชันเซ็นเตอร์ เซ็นทรัลเวิลด์ กรุงเทพฯ

- รางวัลชมเชย การออกแบบ “ลายน้ำไหล” จาก “การประกวดออกแบบลายผลิตภัณฑ์รักษ์โลก” ภายใต้ชุดโครงการวิจัย “เที่ยวกรีน กินคลีน เสพศิลป์เมืองน่าน” การสรรสร้างเมืองน่านเพื่อยกระดับสู่การท่องเที่ยวสีเขียวอย่างยั่งยืน (Creating Nan City toward Sustainable Green Tourism) โดย สถาบันวิจัยสภาวะแวดล้อม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย วันที่ 5 พฤษภาคม 2564

- รางวัลชนะเลิศ 1 ใน 10 ผลงานในโครงการประกวดออกแบบเกมสื่อเรียนรู้ สร้างสรรค์นวัตกรรม STEAM4INNOVATOR (STEAM4INNOVATOR Play Room) ชื่อทีม Ping Idea ปิง!!ไอเดีย ร่วมกับนางสาวณัชชา เจริญชนะกิจ จัดโดย สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มเยาวชน) วันที่ 28 สิงหาคม – 29 กันยายน 2564

- รางวัล “ระดับดีมาก” และ “เหรียญทอง” ผลงานชุดกิจกรรม “สานสร้างสรรค์” ในการประกวดผลงานนวัตกรรมสายอุดมศึกษา ประจำปี 2564 ด้านการพัฒนาคุณภาพชีวิตและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในกิจกรรม Thailand Research Expo 2021 จัดโดย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ วันที่ 25 พฤศจิกายน 2564 ณ โรงแรมเซ็นทาราแกรนด์และบางกอกคอนเวนชันเซ็นเตอร์ เซ็นทรัลเวิลด์ กรุงเทพฯ

- รางวัลนิติตีเด่น ระดับปริญญาโทบัณฑิต ด้านคุณลักษณะความเป็นครู เนื่องในโอกาสวันครู ประจำปี 2565 ได้รับโล่ประกาศเกียรติคุณ วันที่ 14 มกราคม 2565

- รางวัลชนะเลิศ การแข่งขัน Online Samaggi Abstract Competition 2022 การประกวดบทงานเขียนคัดย่อภาษาอังกฤษออนไลน์ ในประเภท Oral Presentation หมวด Humanities and Arts ในหัวข้อ Development Learning Kit for Making Khom Ma Tao Lantern

"Khom Craft" of Ban Khom Kham Learning Center, Nan Province
จัดโดย สามัคคีสมาคมฯ (สมาคมนักเรียนไทยในอังกฤษ) ทางช่องทาง
ออนไลน์ ในวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2022

- รางวัลบทความวิจัยดีเด่นประเภทบรรยาย เรื่อง การจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อ
คนทั้งมวลสำหรับวิถี Next Normal ร่วมกับ ผศ.ดร. โสมฉาย บุญญานันต์
ในการนำเสนอผลงานวิจัยประเภทบรรยาย การประชุมวิชาการระดับชาติ
INTEC 2022 จัดโดย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยา
เขตปัตตานี ออนไลน์ วันที่ 10 เมษายน 2565

- รางวัล “ชนะเลิศ” และ “เหรียญทอง” การประกวดนวัตกรรม Thailand
New Gen Inventors Awards 2023 ระดับอุดมศึกษา กลุ่มการท่องเที่ยว
ผลงาน “โคม คราฟต์” นวัตกรรมต้นแบบจากกิจกรรมศิลปะที่บ้านเพื่อ
ส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีถัดไป” จัดโดย สำนักงานคณะกรรมการวิจัย
แห่งชาติ วันที่ 2-6 กุมภาพันธ์ 2566 ณ ศูนย์ประชุมไบเทค บางนา
กรุงเทพฯ.



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY