

แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

Guidelines for Organizing Blended art Activities to Promote Local Identity
Appreciation of Creative Travelers

สุชาติ อิ่มสำราญ¹ และ โสมฉาย บุญญานันต์²

Suchart Imsamraan and Soamshine Boonyananta

Received: December 28 2022

Revised: March 10, 2023

Accepted: April 04, 2023

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและนำเสนอแนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านของไทยสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ วิธีวิจัยที่ใช้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการสำรวจจากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะจำนวน 5 คน นักท่องเที่ยวจำนวน 100 คน และตัวอย่างกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านฯ จำนวน 5 กิจกรรม การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ คำร้อยละ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา พบว่า รูปแบบและแนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะฯ ควรมีจุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ในด้านความรู้สึกละเอียดและด้านทักษะที่เกิดขึ้น ด้านการประยุกต์เอาผลงานศิลปะพื้นบ้านไปใช้ในชีวิตประจำวัน เนื้อหากิจกรรมประกอบด้วย การนำเสนอรูปลักษณ์ ที่มา ความเชื่อ เรื่องราวที่น่าสนใจ และการเรียนรู้ทดลองทำชิ้นงานด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม แนวทางการจัดกิจกรรมควรเป็นชุดกิจกรรมที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองที่ไม่ยากจนเกินไป เวลาที่ใช้ประมาณ 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมงครึ่ง ขั้นตอนเริ่มจาก ขั้นนำ คือ การสังเกตลักษณะทางกายภาพ แหล่งผลิต เรียนรู้เรื่องราว ตำนานเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน ส่วนขั้นปฏิบัติกิจกรรม คือ การสร้างผลงานในแต่ละขั้นตอน

¹⁻² จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; Chulalongkorn University

และขั้นสรุป คือ การสะท้อนคิด แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชื่อมโยงเข้าสู่คุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน คุณค่าศิลปะพื้นบ้านที่ควรส่งเสริมให้เห็น ได้แก่ ด้านความรู้สึกรู้สีกและการใช้สอย ด้านเนื้อหาเรื่องราว ที่มา ด้านความเชื่อ และด้านกายภาพความงาม สื่อการสอน ควรมีทั้ง Digital Platform และ Social Media Platform บูรณาการกับสื่อสิ่งพิมพ์ แสดงขั้นตอนการทำกิจกรรมที่ชัดเจน มีการจัดหมวดหมู่ เพื่อป้องกันการสับสนและเหมาะสมกับทุกช่วงวัย การวัดและประเมินผล ควรมีทั้ง Online และ On Hand เน้นการประเมินผลความสุขที่เกิดขึ้นและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ไม่ควรทำให้รู้สึกว่าการกำลังถูกทดสอบ สามารถวัดได้ทั้งก่อนทำ ขณะทำและหลังทำกิจกรรม

คำสำคัญ: กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน, การเห็นคุณค่า, นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์, อัตลักษณ์ ศิลปะพื้นบ้าน

Abstract

The purposes of this research article were to study patterns and to present guidelines for designing blended art activities that promoted the appreciation of Thai folk art identity for creative tourists. It was a survey research by collecting data from interviews and surveys of 5 art activity management experts, 100 tourists, and 5 examples of folk art activities. There should be an aim or purpose in terms of feeling and skill that arose. Data analysis was percentage. Content analysis found that the pattern and design guidelines for art activities should have an aim or purpose in terms of feeling and skill aspect that arose. On the application of folk art works in everyday life, activity content included presentation of appearances, origins, beliefs, interesting stories and learning and experimenting with traditional methods. Guidelines for organizing activities should be a set of activities that can be learned by yourself that were not too difficult. The time spent was about 30 minutes to 1 and a half hours. The process started from the first step, observing the physical characteristics, source of production, learning stories, legends about folk art. As for the practical activities, it was to create works in each step and the conclusion steps were reflection and exchanges of opinions linking to the values of folk art that should be promoted, namely feeling and use aspect, source story content aspect, faith aspect and physical

beauty aspect. Teaching materials should have both digital platform and social media platform integrated with printed media, show clear steps to do activities. They should be categorized to avoid confusion and appropriate for all ages. Measurement and evaluation should be both online and on hand, focusing on evaluating the happiness that arose and apply knowledge. It shouldn't make you feel like you were being tested. It can be measured before doing during and after the activity.

Keywords: Blended Art Activities, Appreciation, Creative Tourists, Folk Art Identity

บทนำ

ปัญหาการเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรม การทอดทิ้งวัฒนธรรมดั้งเดิมเพื่อเข้าหาทุนนิยม ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการศึกษา การบริโภคของผู้ซื้อ ค่านิยมคิดว่างานศิลปะพื้นบ้านเขย ไม่ได้รับการสนับสนุนเพียงพอ ทำให้ศิลปะพื้นบ้านมีคุณค่าลดลงจนถูกละเลยไป (นฤทธิ วัฒนภู, 2555)

ศิลปะพื้นบ้าน (Folk Art) เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นด้วยภูมิปัญญาของชาวบ้านให้ออกมาเป็นลักษณะเฉพาะถิ่นของตนเอง พ้นจากอิทธิพลของวัฒนธรรมเมือง เช่น เครื่องใช้ สิ่งก่อสร้าง งานศิลปะ ฯลฯ (วุฒิ วัฒนสิน, 2541) การสร้างงานศิลปะพื้นบ้านทำขึ้นเพื่อตอบสนองความจำเป็นด้านประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน ประเพณี ความเชื่อ ของกลุ่มชนในท้องถิ่นนั้น ๆ โดยมีได้มุ่งประโยชน์ด้านความงามเป็นหลัก (นวลลออ ทินานนท์, 2543) อุตสาหกรรมศิลปะพื้นบ้านจึงประกอบด้วยรูปแบบ กรรมวิธีการผลิต และการใช้วัสดุที่แตกต่างกันไปตามถิ่นกำเนิดหรือแหล่งผลิตตามชนบท ประเพณี ความเชื่อ และวิถีชีวิตของกลุ่มชน (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2546) วัฒนะ จุฑะวิภาต (2552) กล่าวว่า การอนุรักษ์ศิลปะพื้นบ้านมี 2 แนวทาง ได้แก่ การอนุรักษ์ให้คงลักษณะสภาพเดิม คือ การอนุรักษ์ให้อยู่คงเดิมด้วยวิธีการต่าง ๆ และการประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับยุคสมัย คือ การรู้จักเลือกใช้ปรับปรุงให้ถูกต้องเหมาะสมกับเวลา โอกาส สถานที่ เป็นการการอนุรักษ์แบบพัฒนาด้วยการเผยแพร่ให้ประชาชนทั่วไปเข้าใจถึงลักษณะงานศิลปะพื้นบ้านในแต่ละท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ

ปัจจุบันหลายประเทศให้ความสำคัญกับการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนที่องค์การการท่องเที่ยวโลกแห่งสหประชาชาติกำหนดขึ้น (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2563) การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) มีวิวัฒนาการมาจากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เริ่ม

เกิดขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2542 เพื่อตอบสนองพฤติกรรมและความต้องการที่เปลี่ยนไปของนักท่องเที่ยว ซึ่งในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้นนักท่องเที่ยวจะเป็นเพียงผู้รับ ทำได้เพียงมองดูวิถีชีวิตความเป็นอยู่หรือวัฒนธรรมของท้องถิ่น ผ่านทางสายตาหรือการเยี่ยมชม และการซื้อของที่ระลึกเท่านั้น แต่ในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ นักท่องเที่ยวจะเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างประสบการณ์ตรง ผ่านการทำกิจกรรมการท่องเที่ยวตามความสนใจของแต่ละบุคคล เพื่อการซึมซับอัตลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น ทำให้การท่องเที่ยวเต็มไปด้วยชีวิตชีวา และลดความน่าเบื่อหน่ายของการท่องเที่ยวในรูปแบบเดิม (Chula Creative Tourism, 2563)

ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษารูปแบบของการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบกิจกรรมที่ตรงกับความต้องการของนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ให้สามารถร่วมกิจกรรมศิลปะเพื่อบำบัดความเครียด สร้างความเพลิดเพลิน ได้ทักษะความรู้ รวมไปถึงจนถึงการเกิดการเห็นคุณค่าในศิลปะพื้นบ้าน และเหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษารูปแบบและนำเสนอแนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านของไทยสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบด้วย

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่อาศัยอยู่ทั่วประเทศไทย สัญชาติไทย และเคยมาเที่ยวจังหวัดน่านต่อรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรม โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบ Cluster Sampling ผ่านสังคมออนไลน์ ได้แก่ Line, Instagram, Facebook Page, และ Facebook Group จำนวน 100 คน การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ จำนวน 5 คน ใช้วิธีการเลือกแบบ Purposive Sampling โดยผู้เชี่ยวชาญมีประสบการณ์การสอน ออกแบบและจัดกิจกรรมศิลปะหรือศิลปะพื้นบ้าน เป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี หรือมีผลงานการวิจัยเป็นที่ยอมรับและมีรางวัลรับรอง และการสังเกตการออกแบบการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) การทำตุ๊กก้าคิง (ชุมชนบ้านพระเกิด) 2) โคมห่ม้าเต้าเมืองน่าน (บ้านโคมคำ) 3) คนปั้นดินถิ่นฐานโบราณคดี (เครื่องปั้นดินเผาชุมชนบ่อสวก) 4) ชุตกล่องความรู้ “ตาแหลวและม้าหลากสี” 5) ชุตกิจกรรมโคมประทีปยี่เป็ง (Chiangmai City of Craft and Folk Art, 2563) ซึ่งเป็นกิจกรรมในแหล่งท่องเที่ยว

เชิงสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตัวนักท่องเที่ยวเอง ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะพื้นบ้าน และจัดขึ้นโดยกลุ่มชาวบ้านหรือเจ้าของภูมิปัญญาของท้องถิ่น มีการสนับสนุนหรือการรับรองจากองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) และมีการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอไม่น้อยกว่า 1 ปี

2. การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของรูปแบบกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านที่เหมาะสมสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

3. สรุปผลหาแนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ คำร้อยละและการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา

คำจำกัดความในการศึกษา

1. กิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้าน (Blended Art Activities to Promote Local Identity Appreciation) เป็นชุดกิจกรรมศิลปะที่มีพื้นฐานการออกแบบจากทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานกับการจัดกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งในสถานที่และออนไลน์ ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้อัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้าน จนทำให้เกิดความตระหนักในคุณค่า เช่น รู้สึกหวงแหน เสียหาย ภาคภูมิใจ ฯลฯ

2. อัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้าน ศิลปะพื้นบ้านที่มีรูปแบบ กรรมวิธีการผลิต และการใช้วัสดุที่แตกต่างกันไปตามถิ่นกำเนิดหรือแหล่งผลิต ตามชนบประเพณี ความเชื่อ และวิถีชีวิตของกลุ่มชน

3. นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Travellers) เป็นนักท่องเที่ยวกลุ่มเฉพาะ มีความพร้อมที่จะเปิดรับความแปลกใหม่ที่อยู่นอกเหนือจากการเดินทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม ต้องการประสบการณ์อย่างใกล้ชิดกับชุมชนในท้องถิ่น ได้เรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น โดยจะแบ่งเป็นสามกลุ่ม คือ ผู้แสวงหาความแปลกใหม่ ผู้ต้องการเรียนรู้เพิ่มทักษะ และผู้แสวงหาความคิดสร้างสรรค์และการพักผ่อน (Remoaldo, P., 2020)

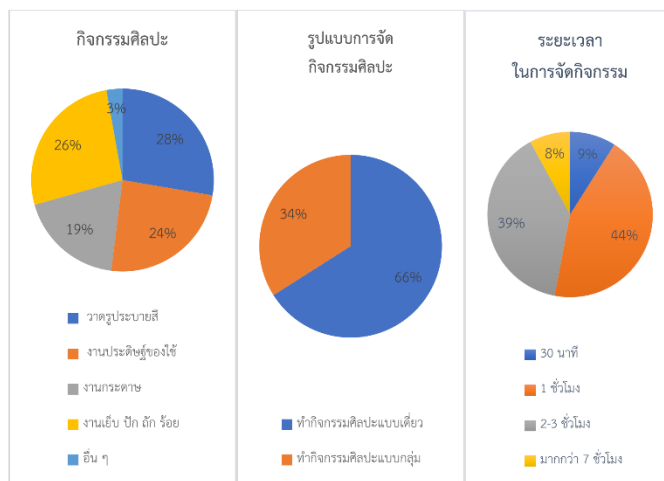
สรุปผลการวิจัย

1. รูปแบบของการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัด

กิจกรรมศิลปะ พบว่า 1.1 จุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ เน้นประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำกิจกรรม ได้แก่ ทักษะ กระบวนการ ความงาม และการเกิดความภาคภูมิใจในศิลปะพื้นบ้าน จากการเข้าใจ ความหมาย ที่มา ความเชื่อ และการทำกิจกรรมที่ทำทลายความสามารถที่สัมพันธ์กับสถานที่จริง 1.2 เนื้อหา เน้นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นอย่างลวดลายและสีสันทัน เรื่องราวที่น่าสนใจ ความเชื่อเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านนั้น ๆ ในแต่ละกลุ่มวัย กรรมวิธีการผลิตที่สามารถสอดแทรกในกิจกรรมและต้องมีเพียงแค่นี้เนื้อหาสำคัญที่ต้องการให้ทราบ ไม่มากจนเกินไป 1.3 แนวทางการจัดกิจกรรม สามารถใช้หลักการของ Gamification จะทำให้กิจกรรมดำเนินไปด้วยความสนุก ควรเน้นการถ่ายทอดในรูปแบบของ ชิ้นงานมากกว่ากระบวนการทางศิลปะ วัสดุและวิธีการทำเรียบง่ายแต่แฝงไปด้วยคุณค่าและเน้นที่ความคิดสร้างสรรค์ ส่วนใหญ่ลักษณะกิจกรรมควรทำแบบเดี่ยว เนื่องจากปกติแล้วเมื่อทำกิจกรรมแล้วเสร็จนักท่องเที่ยวก็มีความต้องการที่จะเก็บผลิตภัณฑ์ที่ตนเองได้ทำไปใช้เอง ปลอดภัยจากโรคระบาด สะดวก สามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ในรูปแบบของตนเองได้ เกิดสมาธิ ส่วนการทำกิจกรรมแบบกลุ่มก็จะทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กัน ระยะเวลาที่เหมาะสมควรอยู่ที่ประมาณ 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมง (สำหรับเด็ก) และ 1.30 ถึง 2 ชั่วโมง (สำหรับบุคคลทั่วไป) โดยมีกระบวนการทำกิจกรรมที่ทำให้เกิดกระบวนการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้าน ดังนี้ ชั้น Look นักท่องเที่ยวสังเกต ลักษณะทางกายภาพของผลิตภัณฑ์ศิลปะพื้นบ้านในกิจกรรม เรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านนั้นด้วยความสนุกสนาน ตื่นเต้น เพื่อให้เกิดความสนใจในกิจกรรมตลอดเวลา ชั้น See & Explore นักท่องเที่ยวทำความเข้าใจ พิจารณาศิลปะพื้นบ้านผ่านการทำกิจกรรมด้วยวัสดุจริง ได้สัมผัสอุปกรณ์ ความยากลำบากในการผลิต การทำกิจกรรมควรไม่ยากจนเกินไป และชั้น Evaluate นักท่องเที่ยวสะท้อนคิด แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชื่อมโยงเข้าสู่คุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน และเน้นย้ำว่าผลงานในกิจกรรมเมื่อทำเสร็จแล้วสามารถนำไปใช้งานได้ 1.4 สื่อการดำเนินกิจกรรม ควรผสมผสานสื่อการสอนที่หลากหลายทั้ง Online และ On Hand เพื่อแสดงขั้นตอนการทำกิจกรรมที่ชัดเจน เช่น วิดีโอ คู่มือ ภาพถ่าย ซึ่งมีความทันสมัย ดูดีสวยงาม มีความสนุกสนานสอดแทรกความบันเทิง เข้าถึงง่าย เป็นสื่อที่คุ้นเคย และลดทอนอุปกรณ์ให้มีไม่มาก ตัดสิ่งที่ไม่จำเป็นออกไปเพื่อป้องกันการสับสน หรือหากมีมากให้จัดเป็นชุดอุปกรณ์ย่อย ๆ เพื่อความสะดวกในการใช้งาน เน้นการออกแบบจากผู้ไม่มีพื้นฐานมาก่อนเพื่อที่สื่อการสอนจะได้เหมาะสมกับทุกคน มีความเชื่อมโยงกับท้องถิ่น และไม่ควรมีขนาดใหญ่เกินไปเพื่อการสะดวกต่อการขนส่ง สามารถให้นักท่องเที่ยวเลือกสีหรือลายได้ ส่วนผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมเมื่อทำเสร็จแล้วสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อได้ และบุคคลที่มีความสำคัญ (Significant Author) เช่น ศิลปินแห่งชาติ ปราชญ์ท้องถิ่น หรือใช้เป็นวิดิทัศน์เพื่อตั้งอารมณ์ร่วมของนักท่องเที่ยว 1.5 คุณค่าศิลปะพื้นบ้านที่ควรส่งเสริมให้เห็น ได้แก่ ความ

ภาคภูมิใจ ประทับใจในความงามและเนื้อหาของศิลปะพื้นบ้าน สำหรับเด็กจะเน้นด้านความคิดสร้างสรรค์เพื่อกระตุ้นความสนใจ ส่วนผู้ใหญ่จะเน้นการแสดงความเป็นท้องถิ่นในด้านกายภาพ รูปร่างรูปทรง และการใช้สอยเพื่อกระตุ้นความสนใจ 1.6 การวัดและประเมินผล ควรมีทั้ง Online และ On Hand สำหรับคนที่ไม่ถนัดทำ Online มีเสียงหรือภาพประกอบเพื่อลดความน่าเบื่อ สามารถวัดระหว่างทำกิจกรรมได้ มีการลุ้นของรางวัลเพื่อกระตุ้นการประเมินผล และจำนวนข้อคำถามมีไม่มากไปจนรู้สึกว่าคุณทดสอบ (จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญระบุว่าควรมีข้อคำถามประมาณ 5-10 ข้อ ซึ่งหากอายุยิ่งน้อยควรมีข้อคำถามที่น้อยลง) การวัดแบบพุทธิพิสัยวัดด้วย (วิธีที่ 1) การวัดที่การทำตามขั้นตอนในการทำกิจกรรมอย่างถูกต้อง (วิธีที่ 2) การใช้นิทานหรือเกม การสร้างภารกิจให้พิชิต (วิธีที่ 3) การวัดแบบเลือกตอบ ต้องกำหนดขอบเขตความรู้ให้ชัดเจน ส่วนการวัดจิตพิสัยวัดด้วย (วิธีที่ 1) การวัดแบบตรวจสอบความรู้สึก (วิธีที่ 2) การวัดด้วยการสะท้อนคิด การแสดงทัศนคติ (วิธีที่ 3) การวัดด้วยการสังเกตจากผลงานในกิจกรรมที่ทำเสร็จ (วิธีที่ 4) การวัดด้วยการสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นขณะทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม (วิธีที่ 5) การวัดด้วยการสัมภาษณ์

2. ผลการสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยว จำนวน 100 คน ต่อรูปแบบความต้องการในการจัดกิจกรรม พบว่า

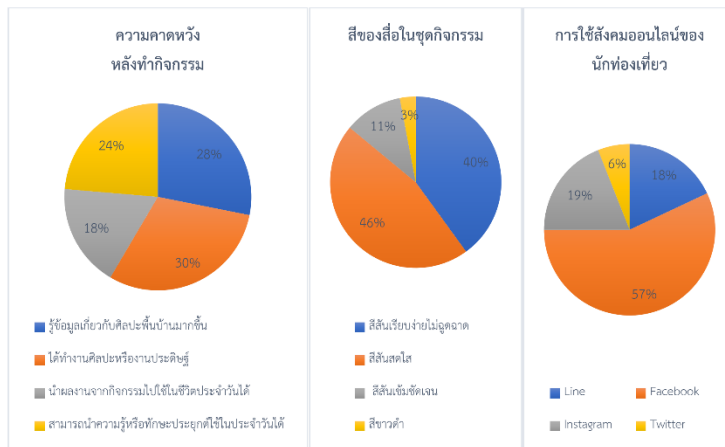


ภาพที่ 1 รูปแบบกิจกรรมศิลปะจากการสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยว

2.1 ลักษณะของกิจกรรมศิลปะ นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ชอบกิจกรรมศิลปะในลักษณะการวาดรูประบายสี งานเย็บปักถักร้อย งานประดิษฐ์ของใช้ และงานกระดาษ ตามลำดับ

ร้อยละ 66 ชอบทำกิจกรรมศิลปะในลักษณะแบบเดี่ยว โดยให้เหตุผลว่า ง่าย สะดวก ความเป็นส่วนตัว ได้ใช้สมาธิ ไม่ชอบเปรียบเทียบกับใคร และร้อยละ 34 ชอบทำกิจกรรมศิลปะในลักษณะแบบกลุ่มร่วมกับผู้อื่น เนื่องจากได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยกันแสดงความคิดเห็นและพัฒนาความคิดร่วมทำ

2.2 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมศิลปะ นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการจัดกิจกรรมศิลปะควรใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง (ร้อยละ 44) รองลงมาเป็น 2-3 ชั่วโมง (ร้อยละ 39) 30 นาที (ร้อยละ 9) และมากกว่า 7 ชั่วโมง (ร้อยละ 8) ตามลำดับ



ภาพที่ 2 รูปแบบกิจกรรมศิลปะจากการสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยว

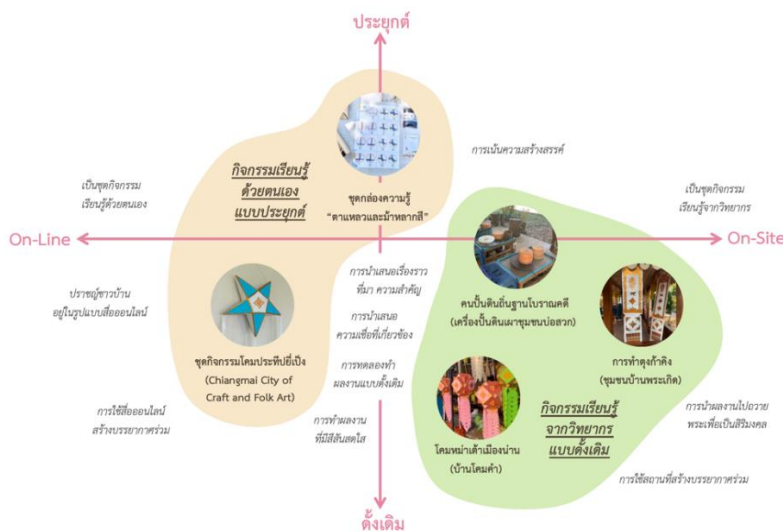
2.3 ความคาดหวังของนักท่องเที่ยวหลังทำกิจกรรมศิลปะ คือ ได้ทำงานศิลปะหรืองานประดิษฐ์ (ร้อยละ 30) รู้อะไรเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านมากขึ้น (ร้อยละ 28) สามารถนำความรู้หรือทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (ร้อยละ 24) และสามารถนำผลงานจากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (ร้อยละ 18)

2.4 สื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรมศิลปะ รูปแบบสื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ คลิปวีดีโอสั้น ๆ แผนภาพอินโฟกราฟิก (Infographic) และภาพประกอบ นักท่องเที่ยวชอบสื่อที่มีสีสันทัดใจ (ร้อยละ 46) รองลงมาเป็นสีสันทัดใจไม่ฉูดฉาด (ร้อยละ 40) สีสันทัดใจ (ร้อยละ 11) ในส่วนของสื่อสังคมออนไลน์นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ใช้ Facebook (ร้อยละ 57) รองลงมาเป็น Instagram (ร้อยละ 19) Line (ร้อยละ 18) และ Twitter (ร้อยละ 6) ตามลำดับ

3. รูปแบบของการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จากการสำรวจตัวอย่างกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ พบว่า

		ลักษณะการออกแบบการจัดกิจกรรมศิลปะ												
		การเน้นความสร้างสรรค์	เป็นชุดกิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเอง	การใช้สื่อออนไลน์สร้างบรรยากาศร่วม	ปราชญ์ชาวบ้านอยู่ในรูปแบบสื่อออนไลน์	การทำชิ้นงานที่มีประสิทธิภาพ	การนำชิ้นงานถวายพระเพื่อสิริมงคล	เป็นชุดกิจกรรมเรียนรู้จากวิทยากร	การใช้สถานที่สร้างบรรยากาศร่วม	การทดลองทำชิ้นงานแบบดั้งเดิม	การนำเสนอความเชื่อที่เกี่ยวข้อง		การนำเสนอเรื่องราวที่มาความสำคัญ	
กิจกรรมศิลปะพื้นบ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	การทำตุ๊กตาค้าง (ชุมชนบ้านพระเกิด)													1. กิจกรรมเรียนรู้จากวิทยากรแบบดั้งเดิม
	โฉมหน้าด้านเมืองน่าน (บ้านโพนคำ)													
	คนปั้นดินถิ่นฐานโบราณคดี (เครื่องปั้นดินเผาชุมชนบ่อสวก)													2. กิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเองแบบประยุกต์
	ชุดกล่องความรู้ "ตาแหวนและผ้าทอภาคอีสาน"													
	ชุดกิจกรรมโฉมประทีปสืบถึง (Changmai city of Craft and Folk Art)													

ภาพที่ 3 ตารางการสังเกตการออกแบบการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์



ภาพที่ 4 ตำแหน่งการออกแบบการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

จากตารางการสังเกตการออกแบบการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (ภาพที่ 3) และแผนภาพตำแหน่งการออกแบบการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (ภาพที่ 4) สามารถแบ่งกลุ่มของกิจกรรมศิลปะได้ ดังนี้

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

2. กิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเองแบบประยุกต์ เป็นกิจกรรมที่ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถเรียนรู้จากสื่อในชุดกิจกรรมได้ด้วยตนเองจนสามารถทำชิ้นงานได้สำเร็จ ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถเลือกได้ว่าจะทำกิจกรรมในสถานที่หรือนำกลับไปทำในสถานที่หรือช่วงเวลาที่เหมาะสม ซึ่งจะใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างบรรยากาศร่วม ประชาชนชาวบ้านอยู่ในรูปแบบสื่อออนไลน์ การทำชิ้นงานจะมีสีสันสดใส

คุณค่าศิลปะพื้นบ้านที่ควรส่งเสริมให้เห็น ได้แก่ ที่มา ความเชื่อ ความงามของศิลปะพื้นบ้าน เช่น ลวดลาย วัสดุ ฯลฯ การแจ้งให้ทราบถึงความยากลำบากของการนำมาซึ่งวัสดุอุปกรณ์ในชุดกิจกรรม นักท่องเที่ยวได้สัมผัสถึงการผลิตผลิตภัณฑ์ของจริง ที่ไม่ยากจนเกินไป จนส่งผลกระทบต่อความไม่ชอบและย่อท้อไปก่อนได้ และผู้จัดการกิจกรรมสามารถส่งชุดกิจกรรมผ่านทางไปรษณีย์ เพื่อจัดส่งชุดกิจกรรมให้ทั่วถึงโดยไม่ต้องเดินทางมา ส่วนการวัดและประเมินผล สามารถทำได้โดย (วิธีที่ 1) สังเกตความตั้งใจทำงาน เมื่อสำเร็จมีการชื่นชมและภูมิใจกับผลิตภัณฑ์ของตนเอง (วิธีที่ 2) นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เรื่องราวศิลปะพื้นบ้านนั้นเพิ่มมากขึ้น (วิธีที่ 3) นักท่องเที่ยวเผยแพร่ภาพในสังคมออนไลน์ อย่างภาคภูมิใจ (วิธีที่ 4) นักท่องเที่ยวพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้สึก

แนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จึงควรประกอบด้วยจุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ เนื้อหา แนวทางการจัดกิจกรรม สื่อการสอน คุณค่าศิลปะพื้นบ้านที่ควรส่งเสริมให้เห็น และการวัดและประเมินผล โดยต้องเหมาะสมกับนักท่องเที่ยวที่มีหลากหลายกลุ่มวัย และสามารถทำให้นักท่องเที่ยวเกิดการตระหนักในคุณค่า ความรู้สึกภูมิใจ ความหวงแหนในศิลปะพื้นบ้านได้

อภิปรายผลการวิจัย

แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วยจุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ เนื้อหา แนวทางการจัดกิจกรรม สื่อการสอน คุณค่าศิลปะพื้นบ้านที่ควรส่งเสริมให้เห็น และการวัดและ

ประเมินผล จะมีส่วนช่วยสร้างสีสันและส่งเสริมให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของไทยเติบโตได้มากยิ่งขึ้น ดังที่ Mintel (2022) ระบุว่า ความผันผวนและความไม่แน่นอนที่เกิดขึ้นทั่วโลกในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ส่งผลให้ผู้คนรู้สึกไม่มั่นคงและเกิดความเคลื่อนไหวเพื่อปกป้องทรัพยากรท้องถิ่น รวมถึงส่งเสริมธุรกิจท้องถิ่น การเชื่อมโยงตัวเองกับท้องถิ่นคือหนึ่งในวิธีที่ผู้บริโภคใช้ปกป้องตนเองทั้งด้านการเงิน สิ่งแวดล้อม และในอีกสองปีข้างหน้า ขณะที่โลกยังคงเผชิญกับความไม่มั่นคงทางภูมิรัฐศาสตร์และการเงินที่เข้มข้นขึ้น ผู้บริโภคจะรู้สึกผูกพันกับท้องถิ่นมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ศิลปะยังช่วยทำให้เกิดความพึงพอใจ มีอารมณ์แจ่มใสและมั่นใจในการแสดงออก เกิดการพัฒนาอารมณ์ส่งผลให้เกิดทัศนคติที่ดีในสังคม (บุญไทย เจริญผล, 2549) มีความสัมพันธ์กับระดับสุขภาวะที่ดีขึ้นและมีความเชื่อมโยงทางสังคมและลดอัตราภาวะความซึมเศร้าที่รุนแรง (Tymoszuk, U., et al, 2021) การออกแบบการจัดกิจกรรมศิลปะที่บ้านในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ กิจกรรมเรียนรู้จากวิทยากรแบบดั้งเดิมและกิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเองแบบประยุกต์นั้น สอดคล้องกับชนก หล่อสมบูรณ์ (2562) ได้ศึกษารูปแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของชุมชนเก่าในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่า รูปแบบกิจกรรมศิลปะ ประกอบด้วย 1) กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต คติความเชื่อในชุมชน 2) กิจกรรมศิลปวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน 3) กิจกรรมที่มีกระบวนการเรียนการสอน 4) กิจกรรม Active Learning 5) กิจกรรมที่มีระยะเวลาเหมาะสม และ 6) กิจกรรมที่มีประโยชน์ระดับบุคคลและระดับชุมชน นอกจากนี้การออกแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อให้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีรูปแบบที่ชัดเจน จำเป็นต้องมีเรื่องของความสร้างสรรค์ (Creativity) และกระบวนการออกแบบการท่องเที่ยวเข้าไปมีส่วนร่วมด้วย ซึ่งเรียกว่า The 3S Principles ประกอบด้วย 1) เรื่องราว (Stories) มีเรื่องราวจากทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ผ่านการ สืบค้น ร้อยเรียง ออกแบบ และนำเสนอได้อย่างน่าสนใจ 2) อรรถรส (Senses) สามารถจับต้องได้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ การมองเห็น การดมกลิ่น การได้ยิน การสัมผัส และการลิ้มรส 3) สীลา (Sophistication) กิจกรรมมีความสั่นไหว โดดเด่นและแตกต่างสามารถกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ รัชสรรค์ผลงานใหม่ ๆ พร้อมทั้งมีการปรับปรุงพัฒนากิจกรรมอย่างต่อเนื่อง (สุดแดน วิสุทธิลักษณ์ และคณะ, 2556) และการใช้สื่อการสอนถือเป็นสิ่งที่สำคัญ โดยเฉพาะ Digital Platform และ Social Media Platform หนึ่งในแนวการเรียนรู้ยุคดิจิทัลที่ผนวกเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสาร (ICT) เข้ามาใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาเนื้อหาสาระการเรียนรู้ร่วมกับการเรียนการสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning) ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้ของตนเองและสร้างความรู้ด้วยตนเอง เช่น แพลตฟอร์ม e-Learning หรือ Massive Open Online Courses (MOOCs) (OKMD, 2560)

อย่างมีข้อจำกัดน้อยที่สุด และ 3) ด้านศิลปะพื้นบ้าน คือ การเอาศิลปะพื้นบ้านดั้งเดิมมาเผยแพร่สามารถนำผลงานจากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. เนื้อหา ได้แก่ การนำเสนออลวดลายและสีสันทัน รูปลักษณะภายนอก การนำเสนอความเชื่อที่เกี่ยวข้อง การนำเสนอเรื่องราวที่น่าสนใจ ที่มา ความสำคัญ การนำผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมไปใช้ การเรียนรู้ทดลองทำชิ้นงานด้วยเทคนิคและวิธีการแบบดั้งเดิม

3. แนวทางการจัดกิจกรรม ได้แก่ 1) รูปแบบกิจกรรม เป็นชุดกิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถประยุกต์ให้เรียนรู้จากวิทยากรในสถานที่ได้ ชุดกิจกรรมควรทำแบบเดียว แต่ก็สามารถทำกิจกรรมแบบรวมกลุ่มร่วมกับผู้อื่น ที่ไม่ยากจนเกินไป เช่น รูประบายสี งานเย็บปักถักร้อย งานประดิษฐ์ของใช้ และงานกระดาษ เป็นต้น สามารถใช้หลักการของ Gamification จะทำให้กิจกรรมดำเนินไปด้วยความสนุกและได้ความรู้ 2) เวลาที่ใช้จัดกิจกรรม ประมาณ 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมงครึ่ง 3) ขั้นตอนการจัดกิจกรรม เริ่มจาก 3.1) ขั้นนำ สังเกตลักษณะทางกายภาพของศิลปะพื้นบ้านในกิจกรรม แล่งผลิต เรียนรู้เรื่องราว ตำนานเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านนั้นด้วยความสนุกสนาน ตื่นเต้น กรณีออนไลน์ใช้การเรียนรู้ในใบความรู้หรือวีดิทัศน์ 3.2) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม สร้างผลงานตามคู่มือหรือมีวิทยากรดูแลในแต่ละขั้นตอน 3.3) ขั้นสรุป นักท่องเที่ยวสะท้อนคิด แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชื่อมโยงเข้าสู่คุณค่าของศิลปะพื้นบ้านนั้น มีการร้อยเรื่องราวเพื่อดึงอารมณ์นำไปสู่การเห็นคุณค่า เน้นย้ำว่าผลงานในกิจกรรมสามารถนำไปใช้งานต่อได้ เช่น ถวายวัดหรือไปจัดวางในที่ที่เหมาะสม และการเผยแพร่ภาพผลงานนสังคมออนไลน์

4. คุณค่าศิลปะพื้นบ้านที่ควรส่งเสริมให้เห็น ได้แก่ ด้านความรู้สึกและการใช้สอย ด้านเนื้อหาเรื่องราวที่มา ความยากลำบากของการนำมาซึ่งวัตถุดิบ ด้านความเชื่อที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น และด้านกายภาพ รูปทรง ความงาม และการสร้างสรรค์

5. สื่อการสอน ประกอบด้วย 1) ประเภทสื่อในชุดกิจกรรม ได้แก่ แพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น คลิปวิดีโอสั้น ๆ แผนภาพอินโฟกราฟิก (Infographic) และภาพประกอบ ที่สอดคล้องกับวิธีการทำกิจกรรม รวมไปถึงแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ที่มีคนเข้าถึงได้จำนวนมาก คุ้นเคย ใช้งานง่าย และไม่ซับซ้อน เช่น Facebook Instagram Line การบูรณาการกับสื่อสิ่งพิมพ์ แผ่นพับ คู่มือ ให้ผู้ที่ไม่มีอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ก็สามารถทำกิจกรรมได้ หรือสื่อบุคคลที่มีอิทธิพล (Significant Author) เช่น ปราชญ์ชาวบ้าน ศิลปินพื้นบ้านชื่อดัง 2) ลักษณะสื่อในชุดกิจกรรม ควรออกแบบกิจกรรมให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากคู่มือ ใช้ได้เหมาะสมกับทุกช่วงวัย แสดงขั้นตอนการทำกิจกรรมที่ชัดเจน การใช้สื่อออนไลน์หรือสถานที่สร้างบรรยากาศร่วม มีสีสันสดใส หรือเรียบง่ายไม่ฉูดฉาดก็ได้ แต่ต้องมีความชัดเจน อ่านง่าย มีความสนุกสนานสอดแทรกความบันเทิง และแสดงให้เห็นถึงที่มา

ความเชื่อ ความงามของศิลปะพื้นบ้าน 3) อุปกรณ์ในชุดกิจกรรม มีลักษณะตัดอุปกรณ์ที่ไม่จำเป็น เพื่อให้มีไม่มากจนไป มีการจัดหมวดหมู่เพื่อป้องกันการสับสน มีป้ายกำกับว่าอุปกรณ์นี้ใช้ทำอะไร เน้นทำจากวัสดุจริง โดยอาจพัฒนาวัสดุนั้นให้เหมาะสมกับรูปแบบกิจกรรม และ 4) ผลงานในชุดกิจกรรมที่ทำเสร็จแล้วสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อได้ นักท่องเที่ยวได้สัมผัสถึงการผลิตผลิตภัณฑ์ของจริง ซึ่งทำไม่ยากจนเกินไป จนส่งผลต่อความไม่ชอบและย่อท้อไปก่อนได้

6. การวัดและประเมินผล ได้แก่ 1) รูปแบบการวัดและประเมินผล ควรมีทั้ง Online และ On Hand อาจใช้เสียงประกอบหรือภาพประกอบเพื่อลดความน่าเบื่อ การลื่นของรางวัลเพื่อกระตุ้นการประเมินผล การใช้นิทานหรือเกมช่วยในการประเมินผล ส่วนจำนวนข้อคำถามควรมีไม่มากจนรู้สึกท้อสอบ (ประมาณ 5-10 ข้อ) 2) ประเด็นที่วัดและประเมินผล คือ เน้นการประเมินผลความสุขที่เกิดขึ้นและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ 3) ช่วงเวลาที่วัดและประเมินผล สามารถวัดได้ทั้งก่อนทำ ขณะทำ และหลังทำกิจกรรม 4) เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล เช่น การสังเกตว่าสามารถตามขั้นตอนในการทำกิจกรรมอย่างถูกต้อง การสังเกตความตั้งใจทำงานของนักท่องเที่ยว การสัมภาษณ์พูดคุยถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ การแลกเปลี่ยนอภิปรายกันเองระหว่างนักท่องเที่ยวเอง การวัดแบบ Check list ความรู้สึกตนเองเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านนั้น การสะท้อนคิด การแสดงทัศนคติหรือการโพสต์ภาพพร้อมเขียนความรู้สึก หากจัดในห้องเรียนสามารถใช้ร่วมกับแบบทดสอบได้ แต่ต้องกระทำด้วยความระมัดระวัง ไม่ทำให้เกิดความเครียดจากการวัดประเมิน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากผลการวิจัยแนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่พบว่า องค์ประกอบของกิจกรรมศิลปะต้องออกแบบจากพื้นฐานบุคลิกลักษณะของนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักและสถานการณ์ต่าง ๆ ในปัจจุบัน จึงควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับสภาพสังคม พฤติกรรมเฉพาะกลุ่ม และประสบการณ์เดิม จะส่งผลถึงการออกแบบกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมและทำให้นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่เข้าร่วมกิจกรรมได้เต็มประสิทธิภาพและได้รับประโยชน์สูงสุด

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

จากผลการวิจัยที่กล่าวถึงรูปแบบของการจัดกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วย

จุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ เนื้อหา แนวทางการจัดกิจกรรม คุณค่าศิลปะพื้นบ้านที่ควรส่งเสริมให้เห็น สื่อการสอน การวัดและประเมินผล ควรนำแนวทางนี้ไปออกแบบกิจกรรมศิลปะและทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายเพื่อปรับปรุงและพัฒนาแนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะนี้ให้สามารถประยุกต์ใช้ได้ในพื้นที่ท่องเที่ยวจริง ให้เหมาะสมกับนักท่องเที่ยว

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสานที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์พื้นบ้าน สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์: กรณีศึกษา ศิลปะผ้าทอจังหวัดน่าน ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) : (ทุนมหาบัณฑิต วช. ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2565) กลุ่มหัวข้อวิทยานิพนธ์: การบูรณาการศิลปศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพประชากร

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2563). CULTURE + CREATIVE TOURISM ท่องเที่ยวสร้างสรรค์ (สถานการณ์การท่องเที่ยวของไทย) ไตรมาส 4/2562. *Tourism Economic Review*, 1(3), 1-68.
- ณชนก หล่อสมบูรณ์. (2562). รูปแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเก่าในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 25(1), 97-108.
- นฤทธิ์ วัฒนภู. (2555). *ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านไทย*. กรุงเทพฯ : วาดศิลป์.
- นवलลอ ทินานนท์. (2543). *ศิลปะพื้นบ้านไทย*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุญไทย เจริญผล. (2549). *ศิลปะเด็กปฐมวัย*. พระนครศรีอยุธยา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- วัฒน์ จุฑะวิภาต. (2552). *ศิลปะพื้นบ้าน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2546). *ศิลปะชาวบ้าน*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์.
- วุฒิ วัฒนสิน. (2541). *ศิลปะระดับมัธยมศึกษา*. ปัตตานี : ฝ่ายเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

- สุดแดน วิสุทธิลักษณ์ และคณะ. (2556). *คู่มือการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) ร่วมกับคณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*. กรุงเทพฯ : องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน).
- Chiangmai city of Craft and Folk Art. (2563). *ชุดกิจกรรมคอมพิวเตอร์ปีที่แปด*. เชียงใหม่ : Chiang Mai City of Crafts and Folk Art.
- Chula Creative Tourism. (2563). *ความหมาย และกรณีศึกษาของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์*. เข้าถึงได้จาก <https://cucreativetourismias.wordpress.com/28-2/>
- Mintel. (2022). *2023 Global Consumer Trends*. Retrieved from <https://www.mintel.com/global-consumer-trends>
- OKMD. (2560). Education Platform. *The Knowledge*, 1(6), 3-4.
- Remoaldo, P. (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.
- Tymoszuk, U., et al. (2021). Arts engagement trends in the United Kingdom and their mental and social wellbeing implications: HEartS Survey. *PLoS One*, 16(3), 1-35.