

การพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรม ในชุมชนเก่าปากแพรก

Development of an Innovative Prototype for Promoting Conservation-
Based Learning of Art and Cultural Heritage
in the Pak Phraek Old Community

ปรีชญา เหลืองแดง¹ ศิวาวุฒิ ชัยเชาวรินทร์² ญดาภัก กิจทวี³ ลัดดาวัลย์ จำปา⁴
จักษุมาลย์ วงษ์ท้าว⁵ และนันทวัน หัตถมาศ⁶

Pratchaya Luangdaeng, Siwawut Chaichaowarin, Yadaphak Kittawee,
Laddawan Champa, Jaksuman Wongtaw and Nanthawan Hadthamard

Received: March 11, 2026

Revised: August 01, 2026

Accepted: August 24, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) พัฒนาต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก และ 2) ศึกษาผลการใช้ต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (R&D) มีกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล 3 กลุ่ม ประกอบด้วย กลุ่มที่ 1 กลุ่มเป้าหมายการสนทนากลุ่ม จำนวน 9 คน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรม ด้านมรดกทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และด้านการศึกษาและการพัฒนาผู้เรียน คัดเลือกด้วยการเลือกแบบเจาะจง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องเชิงหลักการและทฤษฎี กลุ่มที่ 2 กลุ่มเป้าหมายในการใช้นวัตกรรม รวมจำนวน 30 คน จากโรงเรียนในเขตชุมชนปากแพรก จังหวัดกาญจนบุรี คัดเลือกด้วยวิธีการอาสาสมัคร กลุ่มที่ 3 กลุ่มผู้รับมอบต้นแบบนวัตกรรม จำนวน 10 คน คัดเลือกด้วยวิธีการอาสาสมัคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ประเด็นการสนทนากลุ่ม

¹⁻⁶ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี; Kanchanaburi Rajabhat University

Corresponding author, e-mail: pratchaya_ld@kru.ac.th, Tel. 089-615-1766

นวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก แบบประเมินผลการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์ และแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมส่งเสริมต้นแบบ แบบนวัตกรรม สถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1) ต้นแบบ นวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก คือ ชุดการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 คำชี้แจงการใช้นวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ ส่วนที่ 2 เนื้อหาสาระ ส่วนที่ 3 กิจกรรม ส่วนที่ 4 แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ ส่วนที่ 5 ภาคผนวก โดยมีคุณภาพที่ระดับ เหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.35) และ 2) ผลการใช้ต้นแบบ นวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก พบว่า ผลการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรกของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย หลังการใช้นวัตกรรม มีค่าเฉลี่ยร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 27.50 และ ความคิดเห็นของกลุ่ม ผู้รับมอบต้นแบบนวัตกรรม อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.41)

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงอนุรักษ์, นวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้, มรดกทางศิลปวัฒนธรรม

Abstract

The objectives of this research article were 1) to develop an innovative prototype for promoting conservation-based learning of Art and Cultural Heritage in the Pak Phraek old community; and 2) to study the effectiveness of using an innovative prototype for promoting conservation-based learning of Art and Cultural Heritage in the Pak Phraek old community. The research employed a research and development (R&D) process. Data was collected from three target groups: Group 1 was the target group for the focus group discussion consisted of 9 individuals who were experts in cultural heritage learning management, local artistic and cultural heritage, and education and student development. They were selected using purposive sampling to obtain accurate information based on principles and theories; Group 2 was the target group for using the innovation, consisted of 30 people from schools in the Pak Phraek old community, Kanchanaburi Province, selected through a volunteer method; and Group 3 consisted of 10 individuals who will receive the innovative prototype, selected through a volunteer process. The research

instruments included the focus group discussion guide on innovative tools for promoting learning focused on the conservation of art and cultural heritage in the Pak Phraek old community, the learning evaluation form for conservation-based learning, and the opinion evaluation form regarding the prototype innovation handover activities. The research findings revealed that 1) an innovative prototype for promoting conservation-based learning of Art and Cultural Heritage in the Pak Phraek Old Community consisted of Part 1: Instructions for using the learning innovation; Part 2: Content; Part 3: Activities; Part 4: Guidelines for organizing learning activities; and Part 5: Appendices. Its quality was at the highest appropriate level ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.35); 2) the results of using an innovative prototype for promoting conservation-based learning of Art and Cultural Heritage in the Pak Phraek old community showed that the learning outcomes in cultural heritage conservation in the old Pak Phraek community of the target group of students after using the innovation had an average percentage improvement of 27.50%, and the opinions of the group receiving the innovative model were at the highest level ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.41).

Keywords: Conservation Learning, Learning Innovation, Cultural Heritage

บทนำ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 มุ่งเน้นการสร้างรายได้ชุมชนผ่านการเพิ่มมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรม และพัฒนาศักยภาพคนท้องถิ่นในการอนุรักษ์พื้นที่เมืองเก่าและกลุ่มอาคารประวัติศาสตร์ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2565) ซึ่งสอดคล้องกับแผนการพัฒนาศึกษาชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่มุ่งพัฒนาคนทุกช่วงวัยให้มีจิตสาธารณะและภาคภูมิใจในชุมชน โดยบูรณาการศิลปวัฒนธรรมเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) นอกจากนี้พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 ยังเน้นการพัฒนาคู่มืออย่างรอบด้านให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ตระหนักถึงความสำคัญของสถาบันหลักของชาติ และรักษาประโยชน์ส่วนรวมของประเทศ (พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566, 2566)

การศึกษายุคใหม่ในวัฒนธรรมเป็นกลไกขับเคลื่อนสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุทักษะศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นการพัฒนาบุคคลอย่างรอบด้านทั้งสมรรถนะและคุณธรรม เพื่อให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลก เจตนารมณ์ของนโยบายรัฐจึงสนับสนุนให้สถานศึกษาบูรณาการทรัพยากรองค์ความรู้ในพื้นที่ เข้ากับกระบวนการเรียนรู้ เพื่อสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงตามบริบทของชุมชนและท้องถิ่นอย่างยั่งยืน ย่านเมืองเก่าปากแพรก เป็นพื้นที่ประวัติศาสตร์ที่มีความต่อเนื่องตั้งแต่สมัยอยุธยาจนถึงสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยยังคงรักษาอัตลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมและวิถีชุมชนในฐานะ มรดกที่มีชีวิต ที่มีพลวัตทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างเป็นรูปธรรม พื้นที่นี้จึงเป็นฐานการเรียนรู้ที่ทรงคุณค่าในการพัฒนาผู้เรียนให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาชาติและนโยบายการศึกษาอย่างยั่งยืน อย่างไรก็ตามแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืนมักเน้นที่การสร้างสมดุลระหว่างมิติสามมิติ ได้แก่ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม (Ghimire, 2023) แต่ในบรรดามิติเหล่านี้ กำลังคนหรือทรัพยากรมนุษย์ (human capital) ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่สุด เพราะสามารถเป็นผู้ปกป้องและขับเคลื่อนสังคมไปในทิศทางที่ยั่งยืน

ชุมชนเก่าปากแพรกนับเป็นพื้นที่ที่มีต้นทุนทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่า และที่ผ่านมาได้มีการศึกษาค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง ทว่าองค์ความรู้ที่เกิดจากการวิจัยเหล่านั้นกลับยังขาดการนำไปประยุกต์ใช้อย่างเป็นรูปธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการจัดการศึกษาและการเรียนรู้ ซึ่งยังปรากฏช่องว่างสำคัญในการผสมผสานองค์ความรู้ด้านทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับศาสตร์การสอนและกระบวนการมีส่วนร่วม ด้วยเหตุนี้การวิจัยเรื่องการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในฐานะที่จะเป็นกลไกขับเคลื่อนการแปลงทุนทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นให้กลายเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างเป็นรูปธรรม โดยอาศัยฐานคิดทางศาสตร์การศึกษาร่วมกับกระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วม ทั้งนี้ผลที่ได้จากการวิจัยจะเป็นแนวทางสำคัญให้แก่ครูในสถานศึกษาของพื้นที่ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อการอนุรักษ์และสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก

2. เพื่อศึกษาผลการใช้ต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (R&D) โดยประยุกต์ขั้นตอนการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ของ มาร์ต พัฒผล (2563) ประกอบด้วยขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับออกแบบนวัตกรรม (R1) ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) โดยจัดหมวดหมู่ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่ม สังเคราะห์ประเด็นสำคัญ ติความ และนำเสนอผลในลักษณะเชิงพรรณนา เพื่ออธิบายบริบทมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและการนำไปใช้พัฒนานวัตกรรมต้นแบบ และนำไปใช้สนับสนุนผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนานวัตกรรมต้นแบบและตรวจสอบคุณภาพ (D1) ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้นวัตกรรมในสถานการณ์จริง (R2) และ ขั้นตอนที่ 4 (D2) การประเมินประสิทธิผลของนวัตกรรม ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ และ ค่าเฉลี่ย เพื่ออธิบายคุณภาพของต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมของผู้เรียน หลังการใช้ต้นแบบนวัตกรรมในพื้นที่ชุมชนเก่าปากแพรก ซึ่งมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับออกแบบนวัตกรรม

ศึกษาข้อมูลเอกสาร ตำรา แนวคิด และทฤษฎีต่าง ๆ รวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสนทนากลุ่ม (focus group) ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน โดยเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง (purposive sampling) ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรม ด้านมรดกทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และด้านการศึกษาและการพัฒนาผู้เรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องเชิงหลักการและทฤษฎี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ประเด็นการสนทนากลุ่ม

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนานวัตกรรมต้นแบบและตรวจสอบคุณภาพ

ดำเนินการออกแบบ และจัดทำต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก โดยมีกระบวนการดังนี้

1. กำหนดหัวข้อสาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์ในการพิจารณาการให้คะแนน และการตัดสินระดับคุณภาพ

2. นำต้นแบบนวัตกรรมให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม และ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง (non - probability) ผลจากการตรวจสอบพบว่า มีคุณภาพที่ระดับ เหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.34)

3. นำนวัตกรรมมาปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาพร้อมใช้จริง

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้นวัตกรรมในสถานการณ์จริง

นำนวัตกรรมใช้ กับนักเรียนของสถานศึกษาในชุมชนปากแพรก จำนวน 30 คน ได้มาด้วยวิธีการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (voluntary selection) เงื่อนไขการเป็นอาสาสมัครและการเปิดรับสมัคร คือ ดำเนินการเปิดรับสมัครนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการด้วยความสมัครใจ ผ่านการประชาสัมพันธ์ในสถานศึกษาเป้าหมาย โดยนักเรียนและผู้ปกครองให้ความยินยอมในการเข้าร่วมกิจกรรมโดยไม่มีข้อผูกมัดทางผลการเรียน ซึ่งมีคุณสมบัติและเกณฑ์การคัดเลือก ได้แก่ 1) เป็นนักเรียนในสถานศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่อยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกับชุมชนปากแพรก 2) เป็นนักเรียนที่มีความสนใจในการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมเป็นพิเศษ เกณฑ์การคัดออก คือ ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมในช่วงเวลาที่กำหนด โดยจำแนกตามช่วงชั้น ได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 จำนวน 10 คน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 จำนวน 10 คน และ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 จำนวน 10 คน โดยมีกระบวนการดังนี้

1. นำนวัตกรรมไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ นวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก

2. การประเมินผลการเรียนรู้จากนวัตกรรม เน้นการประเมินผลตามสภาพจริง และการสะท้อนคิดเพื่อการอนุรักษ์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก มีผลการตรวจสอบความเหมาะสม ความถูกต้องทางภาษา และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง พบว่า มีค่าเฉลี่ยความสอดคล้องเท่ากับ 0.93 – 1.00

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินประสิทธิผลของนวัตกรรม

จัดกิจกรรมส่งมอบต้นแบบนวัตกรรม เพื่อการนำไปใช้ประโยชน์กับกลุ่มผู้นำไปใช้ประโยชน์ จำนวน 10 คน ได้มาด้วยวิธีการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (voluntary selection) ซึ่งมีคุณสมบัติและเกณฑ์การคัดเลือก คือ 1) เป็นครู หรือ นักวิชาการที่มีความสนใจในการนำต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก เพื่อการนำไปใช้ประโยชน์ 2) เป็นประชาชนทั่วไป หรือ คนในชุมชนปากแพรกที่มีความสนใจในการนำต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่า

ปากแพรงเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ เกณฑ์การคัดออก คือ ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมในช่วงเวลาที่กำหนด จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาสรุปและรายงานผลการดำเนินงานวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมส่งมอบต้นแบบแบบนวัตกรรม มีผลการตรวจสอบความเหมาะสม ความถูกต้องทางภาษา และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง พบว่า มีค่าเฉลี่ยความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรง มีผลที่เกิดขึ้นตามวัตถุประสงค์ของวิจัยดังนี้

1. ผลการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรงผู้วิจัยนำเสนอผลที่ได้จากขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

1.1 ข้อมูลพื้นฐาน ผลจากการศึกษาเอกสารและการสนทนากลุ่มพบว่า

ประเด็นที่ 1 นวัตกรรมเพื่อการอนุรักษ์ในชุมชนปากแพรง ช่วยให้เยาวชนเข้าถึงและเห็นคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมในบ้านเกิด เมื่อเด็กเข้าใจความเชื่อมโยงทางประวัติศาสตร์และสังคม จะนำไปสู่ความภาคภูมิใจและเป็นฐานในการพัฒนาทักษะเฉพาะด้านต่อไป

ประเด็นที่ 2 ในปัจจุบันการเรียนรู้มีหลากหลายรูปแบบ การพัฒนานวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรง จึงควรมุ่งเน้นไปที่การสร้างชุดความรู้ที่มีกิจกรรมโต้ตอบระหว่างผู้ใช้นวัตกรรม ซึ่งผู้ใช้นวัตกรรม อาจแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มครู หรือ วิทยากร และ กลุ่มนักเรียน นักท่องเที่ยว หรือกลุ่มผู้สนใจ ซึ่งทั้ง 2 กลุ่ม จะต้องสามารถรับรู้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนปากแพรงจากสื่อ แต่ควรมีจุดมุ่งหมายในการรับรู้หรือใช้ประโยชน์ที่แตกต่างกันโดยกลุ่มครูหรือวิทยากร อาจมุ่งไปที่มีแนวทางในการใช้ประกอบกิจกรรมหลัก พร้อมกับสื่อที่สามารถใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน หรือกิจกรรมอื่นๆ ได้อย่างยืดหยุ่น ส่วนกลุ่มนักเรียน นักท่องเที่ยว หรือกลุ่มผู้สนใจ อาจมุ่งไปที่การมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อนวัตกรรม เช่น เกมส์ หรือ กิจกรรมประกอบการท่องเที่ยวเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นต้น

ประเด็นที่ 3 นวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรง ควรมีลักษณะที่รวบรวมมโนทัศน์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับมรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรง ซึ่งต้องครอบคลุมประเด็นด้านความเป็นมาและรากฐานทางประวัติศาสตร์ เนื่องจาก คำว่า มรดก นั้นย่อมาหมายถึงการมีคุณค่าที่ผ่านกาลเวลาจนถึงปัจจุบัน แล้วจึงเชื่อมโยงไปสู่สัญลักษณ์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าและความเป็นมาของประวัติศาสตร์ เช่น อาคารบ้านเรือน

วัฒนธรรมต่างๆ ที่เป็นรูปธรรม เพราะสิ่งเหล่านี้มองเห็น รับรู้ ได้ง่าย สามารถนำไปใช้ประกอบการค้นคว้าหาความรู้ได้สำหรับบุคคลทั่วไป ในขณะที่เดียวกันก็สามารถนำมาพัฒนาเป็นเนื้อหาหรือคู่มือประกอบการจัดการเรียนการสอนของครูได้ในส่วนขององค์ประกอบของนวัตกรรมนั้น ควรมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ 1) องค์ประกอบด้านเนื้อหาสาระ 2) องค์ประกอบด้านกิจกรรมโต้ตอบ และ 3) แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ประเด็นที่ 4 การพัฒนานวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรกนั้นควรยึดแนวทางในการพัฒนา 2 หลัก คือ หลักวิชาการและหลักการใช้งานจริง โดยหลักวิชาการคือการนำแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษามาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดความมั่นใจทางคุณภาพและวิชาการ ส่วนหลักการใช้งานจริง ควรพิจารณาถึงความเป็นไปได้ และประสบการณ์ของผู้ใช้นวัตกรรม ซึ่งควรให้ความสำคัญในประเด็นดังต่อไปนี้ 1) นวัตกรรมควรมีทั้งส่วนที่เป็นองค์ความรู้ และ ส่วนของคู่มือในการนำไปใช้ 2) นวัตกรรมควรมีความยืดหยุ่นสามารถปรับใช้ได้เหมาะสมตามความต้องการและโอกาส 3) นวัตกรรมควรมีกิจกรรมที่ยืดหยุ่นแต่สามารถเชื่อมโยงได้กับตัวชีวิต หรือสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องได้ 4) นวัตกรรมควรตอบสนองต่อการเรียนรู้หรือการใช้อย่างได้ตามความต้องการของผู้เรียนหรือผู้ใช้งาน 5) นวัตกรรมควรมีกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้ใช้งานหรือผู้เรียนได้ทบทวนหรือประเมินผลลัพธ์ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า หรือเรียนรู้ได้อย่างน่าสนใจ

ประเด็นที่ 5 ในการนำนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ไปใช้สำหรับสถานศึกษา ควรกำหนดกลุ่มผู้เรียนเป็นช่วงชั้นกว้างๆ เช่น ประถมปลาย มัธยมต้น และมัธยมปลาย ไม่ควรระบุเฉพาะเจาะจงในระดับชั้นใดชั้นหนึ่งโดยเฉพาะ เพื่อประโยชน์ในการส่งเสริมการเรียนรู้ในวงกว้าง

1.2 การพัฒนานวัตกรรมต้นแบบและตรวจสอบคุณภาพ พบว่า ต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก มีคุณภาพที่ระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.35) รายละเอียดดังตาราง

ตารางที่ 1 ผลการตรวจสอบคุณภาพต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก

ประเด็นการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านลักษณะทั่วไปของนวัตกรรม	4.85	0.25	เหมาะสมมากที่สุด
2. ด้านเนื้อหาสาระ	4.72	0.40	เหมาะสมมากที่สุด
3. ด้านกิจกรรมโต้ตอบ	4.72	0.40	เหมาะสมมากที่สุด
4. ด้านแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.33	เหมาะสมมากที่สุด

สรุปภาพรวม	4.77	0.35	เหมาะสมมากที่สุด
------------	------	------	------------------

สำหรับในกระบวนการออกแบบและพัฒนาขึ้น คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากเอกสาร และ การสนทนากลุ่ม ใช้เป็นข้อมูลประกอบการออกแบบ และจัดทำต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก โดยนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้น คือ ชุดนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก ซึ่งเป็นชุดการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยองค์ความรู้ คู่มือการใช้งาน กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อประกอบการเรียนรู้ และเครื่องมือประเมินผล เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนหรือผู้ใช้งานเกิดความรู้ ความตระหนัก และสามารถมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมของชุมชนได้อย่างเหมาะสม โดยกำหนดหัวข้อสาระการเรียนรู้ วิเคราะห์ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้อง ร่วมกับคุณภาพของผู้เรียนในแต่ละช่วงชั้น กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาการให้คะแนน การตัดสินระดับคุณภาพเกี่ยวกับข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรมในย่านชุมชนเก่าปากแพรก ผลที่ได้มีดังนี้

ส่วนที่ 1 คำชี้แจงการใช้นวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประกอบด้วยความเป็นมา วัตถุประสงค์ของนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้

ส่วนที่ 2 เนื้อหาสาระ ประกอบด้วยองค์ความรู้ตามฐานข้อมูลองค์ความรู้ ประกอบแผนที่ทุนทางวัฒนธรรมด้าน ประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรมในย่านชุมชนเก่าปากแพรก

ส่วนที่ 3 กิจกรรม ประกอบด้วย กิจกรรม 2 ลักษณะ คือ 1) กิจกรรมทบทวน ซึ่งพัฒนาในรูปแบบเกมส้อมออนไลน์ในแต่ละบทของเนื้อหา 2) กิจกรรมสะท้อนการอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก ซึ่งพัฒนาในรูปแบบของบอร์ดแชร์ความคิดเห็นออนไลน์ผ่านเว็บ padlet

ส่วนที่ 4 แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย สาระสำคัญ ความคิดรวบยอด ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้อง แนวทางในการประยุกต์สู่กิจกรรมการเรียนรู้ และแนวทางการวัดและประเมินผล

ส่วนที่ 5 ภาคผนวก ประกอบด้วย บรรณานุกรม และคณะผู้จัดทำ

2. ผลการใช้ต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก ผู้วิจัยนำเสนอผลที่ได้จากขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

2.1 ผลการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรกของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่มในชุมชนปากแพรกจาก 3 โรงเรียน รวม จำนวน 30 คน หลังการใช้นวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก มีค่าเฉลี่ยร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 27.50 ดังตาราง

ตารางที่ 2 ผลการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรกของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

ระดับชั้น	จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ร้อยละ ความ ก้าวหน้า
			ค่า เฉลี่ย	ร้อยละ	ค่า เฉลี่ย	ร้อยละ	
ประถมศึกษาปีที่ 4 – 6	10	12	4.40	36.67	7.00	58.33	21.67
มัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3	10	12	4.80	40.00	7.60	63.33	23.33
มัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6	10	12	6.00	50.00	10.50	87.50	37.50
ค่าเฉลี่ยร้อยละความก้าวหน้า							27.50

2.2 ความคิดเห็นของกลุ่มผู้รับมอบต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก ที่มีต่อกิจกรรมส่งมอบต้นแบบแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก เพื่อการนำไปใช้ประโยชน์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.41) เมื่อพิจารณารายประเด็นโดยเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปน้อย พบว่า ลำดับที่ 1 ประกอบด้วย 6 ประเด็น คือ ประเด็นที่ 1 ความชัดเจนของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม ที่ระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$, S.D. = 0.32) ประเด็นที่ 2 ความเหมาะสมของรูปแบบนวัตกรรมต่อการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ที่ระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$, S.D. = 0.32) ประเด็นที่ 4 ประโยชน์ที่ได้รับต่อการเรียนรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ที่ระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$, S.D. = 0.32) ประเด็นที่ 5 ความน่าสนใจและความสร้างสรรค์ของเนื้อหา ที่ระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$, S.D. = 0.32) ประเด็นที่ 8 ความยั่งยืนของการนำไปใช้ในระยะเวลา ที่ระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$, S.D. = 0.32) และประเด็นที่ 10 ความพึงพอใจโดยรวมต่อการส่งมอบนวัตกรรม ที่ระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$, S.D. = 0.32) ลำดับที่ 2 ประกอบด้วย ประเด็นที่ 3 ความสะดวกในการใช้งานและการนำไปประยุกต์ใช้ ที่ระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.42) และประเด็นที่ 9 การสนับสนุนจากชุมชน มหาวิทยาลัย หรือคู่ความร่วมมือในการใช้งานนวัตกรรม ที่ระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.42) และลำดับที่ 3 ประกอบด้วย ประเด็นที่ 6 ศักยภาพของนวัตกรรมในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน/ชุมชน ที่ระดับ มาก ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.67) และประเด็นที่ 7 ความพร้อมของผู้ใช้และทรัพยากรในการนำไปใช้ ที่ระดับ มาก ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.67) ผลดังกล่าวสามารถอธิบายได้ว่าผลลัพธ์ในภาพรวมสะท้อนถึงความเหมาะสม คุณภาพ และศักยภาพของนวัตกรรมในการนำไปใช้จริง ทั้งในด้านการอนุรักษ์วัฒนธรรม การเสริมการเรียนรู้ และการพัฒนากิจกรรมร่วมกับชุมชน พร้อมทั้งสะท้อนโอกาสในการพัฒนาการใช้งานให้มีความพร้อมและยั่งยืนยิ่งขึ้น ขณะเดียวกันประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยระดับมาก เช่น การมีส่วนร่วมของผู้เรียน ชุมชน และ

ความพร้อมด้านทรัพยากร ชี้ให้เห็นว่า ถึงแม้ตัวนวัตกรรมจะมีความสมบูรณ์สูง แต่ยังมีพื้นที่สำหรับพัฒนาในด้านการสนับสนุนทรัพยากรและสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมให้เข้มแข็งยิ่งขึ้น ดังตาราง

ตารางที่ 3 ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก เพื่อนำไปใช้ประโยชน์

ประเด็นการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ความชัดเจนของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม	4.90	0.32	มากที่สุด
2. ความเหมาะสมของรูปแบบนวัตกรรมต่อการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม	4.90	0.32	มากที่สุด
3. ความสะดวกในการใช้งานและนำไปประยุกต์ใช้	4.80	0.42	มากที่สุด
4. ประโยชน์ที่ได้รับต่อการเรียนรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรม	4.90	0.32	มากที่สุด
5. ความน่าสนใจและความสร้างสรรค์ของเนื้อหา	4.90	0.32	มากที่สุด
6. ศักยภาพของนวัตกรรมในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน/ชุมชน	4.30	0.67	มาก
7. ความพร้อมของผู้ใช้และทรัพยากรในการนำไปใช้	4.30	0.67	มาก
8. ความยั่งยืนของการนำไปใช้ในระยะยาว	4.90	0.32	มากที่สุด
9. การสนับสนุนจากชุมชน มหาวิทยาลัย หรือคู่มือประกอบการใช้งาน	4.80	0.42	มากที่สุด
10. ความพึงพอใจโดยรวมต่อการส่งมอบนวัตกรรม	4.90	0.32	มากที่สุด
สรุปภาพรวม	4.76	0.41	มากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก คณะผู้วิจัยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการพัฒนานวัตกรรมที่ผู้วิจัยนำมาใช้มีความเป็นระบบ มีความสอดคล้องเชิงแนวคิด และสามารถตอบสนองต่อบริบทการใช้งานจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ผลลัพธ์ดังกล่าวเป็นผลโดยตรงจากการประยุกต์ใช้กระบวนการพัฒนานวัตกรรมของ มาร์ต พัฒผล (2563) ซึ่งเน้นการดำเนินงานอย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน การพัฒนาต้นแบบ การทดลองใช้ในสถานการณ์จริง ไปจนถึงการประเมินและปรับปรุงนวัตกรรม ส่งผลให้การออกแบบมีความสมดุลระหว่างหลักวิชาการและหลักการใช้งานจริง จากผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พบว่าการพัฒนา

นวัตกรรมจำเป็นต้องออกแบบให้เป็นชุดความรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์ (interactive learning package) รองรับผู้ใช้สองกลุ่มหลัก ได้แก่ ครูหรือวิทยากร และนักเรียนหรือผู้สนใจทั่วไป โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ คือ เนื้อหาสาระ กิจกรรมโต้ตอบ และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ องค์ประกอบที่กล่าวมานี้มาจากข้อมูลพื้นฐานและความต้องการของกลุ่มผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการสนทนากลุ่ม ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดพื้นที่การเรียนรู้ทางการศึกษา (educational learning spaces) ของ Papaioannou et al. (2023,) และ กมลทิพย์ ศิริสวัสดิ์ และสมิทร สุวรรณ (2567) ซึ่งเสนอว่าพื้นที่การเรียนรู้ร่วมสมัยควรผสานพื้นที่กายภาพกับพื้นที่ออนไลน์ เพื่อสนับสนุนรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย อาทิ การเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน และการเรียนรู้จากประสบการณ์ การออกแบบต้นแบบนวัตกรรมในครั้งนี้จึงสะท้อนการบูรณาการแนวคิดดังกล่าวผ่านการใช้พื้นที่ชุมชนปากแพรกเป็นฐานการเรียนรู้ควบคู่กับกิจกรรมดิจิทัลเช่น เกมทบทวนความรู้และการสะท้อนความคิดเห็นออนไลน์ ในเชิงเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Ramos (2025) ที่ได้สำรวจและพบว่า กิจกรรมเชิงโต้ตอบโดยใช้เกมมิฟิเคชัน (gamified tools) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมได้มากที่สุด ส่วนการเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ มีประสิทธิภาพสูงสุดต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ขณะที่การจัดกิจกรรมทบทวนบทเรียน แนวทางและกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นภายในนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ ยังพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ การเห็นคุณค่า และพฤติกรรมการอนุรักษ์ จากฐานความรู้และทุนทางวัฒนธรรมด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรมในชุมชนปากแพรก ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์ของ ปรัชญา เหลืองแดง (2565) และแนวคิดมรดกทางวัฒนธรรมศึกษา (heritage education) ของ Aguilar (2020) ที่มุ่งเน้นการคัดเลือกมรดกท้องถิ่นที่เหมาะสม ออกแบบกิจกรรมที่บูรณาการองค์ความรู้ ทักษะ และเจตคติด้านการอนุรักษ์ รวมถึงการประยุกต์ใช้อย่างยืดหยุ่นตามบริบทของผู้เรียนและสถานศึกษา ส่งผลให้ต้นแบบนวัตกรรมมีโครงสร้างที่ครอบคลุมทั้งมิติพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการปลูกฝังจิตสำนึกการอนุรักษ์อย่างยั่งยืน เมื่อพิจารณาร่วมกับบริบทพื้นที่เมืองเก่าปากแพรกซึ่งเป็น มรดกที่มีชีวิต (living heritage) การนำทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนมาออกแบบเป็นสาระการเรียนรู้ช่วยเชื่อมโยงผู้เรียนกับรากฐานทางประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ท้องถิ่น ทั้งยังเปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ผลดังกล่าวสอดคล้องกับทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 และแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560; สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎีกา, 2565) ที่เน้นการใช้มรดกทางศิลปวัฒนธรรมเป็นฐานการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพคนในพื้นที่ นอกจากนี้

ผลการพัฒนานวัตกรรมยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิรัตน์ ปิ่นแก้ว, ปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว และ กฤติยา แก้วสะอาด (2567) ซึ่งพบว่าสื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนที่ออกแบบอย่างเป็นระบบและเชื่อมโยงกับทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถสร้างการเรียนรู้และความตระหนักรู้ของเยาวชนได้ในระดับสูง โดยเฉพาะเมื่อมีการบูรณาการ บทบาทของบ้าน วัด และสถานศึกษา ผลการพัฒนาจึงแสดงให้เห็นถึงการพัฒนานวัตกรรมบนฐานบริบทชุมชนและกรอบแนวคิดทางการศึกษาสามารถก่อให้เกิดเครื่องมือการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและมีศักยภาพต่อการอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมอย่างเป็นรูปธรรม

2. ผลการใช้ต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรกนักเรียนกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน พบว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์เพิ่มขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 27.50 แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมสามารถยกระดับความรู้ ความเข้าใจ และทักษะด้านมรดกทางศิลปวัฒนธรรมได้ในเชิงการปฏิบัติ สอดคล้องกับ Worrathammo & Sasong (2024) ที่ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมบนฐานแหล่งมรดกโลกบ้านเชียงเพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตเทศบาลนครอุดรธานี โดยผู้เรียน มีความรู้ด้านวัฒนธรรม และความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่น เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งนี้เป็นผลจากการออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงเนื้อหากับพื้นที่จริง ควบคู่กับการใช้สื่อดิจิทัลและกิจกรรมโต้ตอบ ซึ่งช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้เชิงรุกของผู้เรียน ผลดังกล่าวสอดคล้องกับเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 ที่มุ่งพัฒนาบุคคลอย่างรอบด้าน ควบคู่กับการเสริมสร้างทักษะชีวิตและความเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ (พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้, 2566) เมื่อพิจารณาจากลักษณะของการประเมินผลการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์ ที่นำความรู้มรดกทางศิลปวัฒนธรรม ความรู้เชิงวิธีการ การนำเสนอคุณค่า และการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ มาใช้เป็นกรอบในการพัฒนาแบบประเมิน พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีค่าเฉลี่ยร้อยละความก้าวหน้า หลังการใช้นวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้ต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ สะท้อนให้เห็นว่า การใช้มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น ทั้งด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรม ร่วมกับการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ สามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างครอบคลุมทั้งด้านเจตคติ และการพัฒนาอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับ Putri, Kumalasari & Aditia (2025) ที่เสนอว่า การใช้มรดกทางประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ในท้องถิ่นช่วยให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ช่วยพัฒนาความเข้าใจทางประวัติศาสตร์ รวมทั้งยังปลูกฝังค่านิยมที่สำคัญหลายประการ อาทิ ความรักชาติ ความเพียรพยายาม และความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งล้วนเป็นรากฐานของอัตลักษณ์

ความเป็นชาติไปพร้อมๆ กับการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ตามกรอบการพัฒนาที่ยั่งยืน

ในขณะเดียวกัน กระบวนการพัฒนานวัตกรรมที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ในขั้นตอนที่ 4 การประเมินประสิทธิผลของนวัตกรรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมส่งมอบต้นแบบนวัตกรรม ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก เพื่อการนำไปใช้ประโยชน์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ชุมชน และผู้ใช้นวัตกรรมได้มีส่วนร่วมตามกระบวนการที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนเชิงอนุรักษ์ ของ ปรัชญา เหลืองแดง (2565) ที่ประเมินผลโดยเน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง ครูสังคัมศึกษาด้วยกัน และการพูดคุย ระหว่าง ครูและนักเรียน ซึ่งความคิดเห็นของผู้รับมอบนวัตกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านความชัดเจนของเนื้อหา ความเหมาะสมต่อการอนุรักษ์ ประโยชน์ต่อการเรียนรู้ และความยั่งยืนในการนำไปใช้ สะท้อนว่า นวัตกรรมมีความพร้อมต่อการขยายผลในสถานศึกษาและชุมชน ประเด็นนี้คณะผู้วิจัยมองว่า สอดคล้องกับกระบวนการในการพัฒนานวัตกรรม เนื่องจากคณะผู้วิจัยให้ความสำคัญกับกระบวนการมีส่วนร่วมตั้งแต่กระบวนการในการคัดเลือกเนื้อหา ลักษณะของนวัตกรรม จนถึงการประเมินผลการใช้ อย่างไรก็ตาม ประเด็นด้านการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและความพร้อมด้านทรัพยากรซึ่งอยู่ในระดับ มาก ชี้ให้เห็นว่าการขับเคลื่อนนวัตกรรมในระยะยาวยังจำเป็นต้องเสริมสร้างกลไกความร่วมมือและการสนับสนุนทรัพยากรอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับ Mangkhan (2021) ที่ได้พัฒนารูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงพื้นที่เพื่อบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนด้านการจัดการทรัพยากรชุมชนพื้นที่สูงของครูสังคัมศึกษาในภาคเหนือของประเทศไทย โดยในผลการวิจัย พบว่า การประเมินและการวางแผนแบบมีส่วนร่วม (P: participatory assessment and planning) และ การจัดการทุนชุมชน (C: community capital management) เป็นส่วนหนึ่งของกรอบแนวคิด FPCIL สำหรับการจัดการเรียนรู้แบบใช้พื้นที่เป็นฐานของครูสังคัมศึกษา เมื่อพิจารณาในกรอบการพัฒนาที่ยั่งยืน ผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวคิดของ Ghimire (2023) ที่ชี้ว่าทรัพยากรมนุษย์เป็นปัจจัยสำคัญที่สุดของความยั่งยืน เนื่องจากผู้เรียนที่ได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่เอื้อต่อการอนุรักษ์ จะสามารถทำหน้าที่เป็นผู้สืบทอดและขับเคลื่อนมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนต่อไปได้ ดังนั้น การใช้นวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์ในครั้งนี้จึงเป็นกระบวนการสร้างกำลังคนเชิงวัฒนธรรมที่มีบทบาทต่อความยั่งยืนของท้องถิ่น ซึ่งอาจกล่าวโดยสรุปได้ว่าผลการใช้นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นนี้แสดงถึงถึงศักยภาพของต้นแบบในการสนับสนุนการเรียนรู้ด้านมรดกทางศิลปวัฒนธรรม พัฒนาคุณลักษณะผู้เรียนตามกรอบการศึกษาในศตวรรษที่ 21 และตอบสนองเป้าหมายเชิงนโยบายด้านการศึกษาและการพัฒนาที่ยั่งยืน ทั้งยังสะท้อนว่า

นวัตกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการพื้นที่ชุมชน เทคโนโลยี และกระบวนการมีส่วนร่วม สามารถทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการอนุรักษ์มรดกท้องถิ่นควบคู่กับการพัฒนาคนได้อย่างเป็นรูปธรรม

องค์ความรู้ใหม่

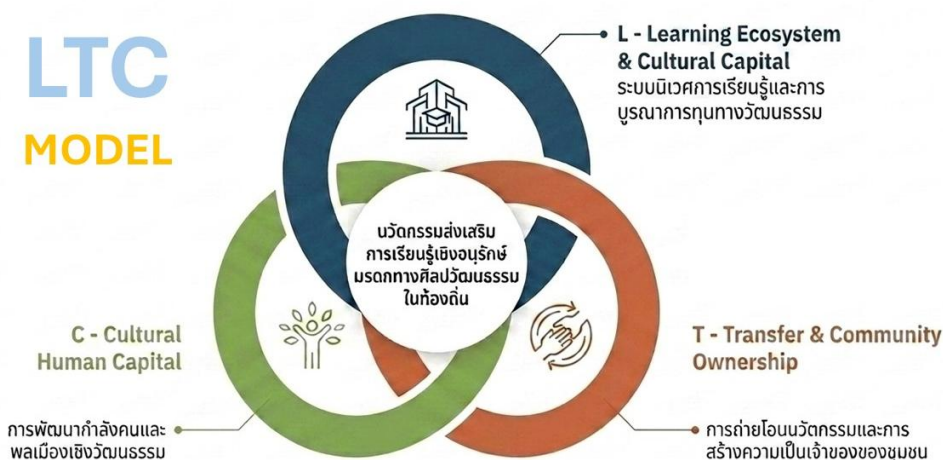
จากการวิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัยข้างต้น คณะผู้วิจัยได้ค้นพบองค์ความรู้ใหม่ที่เป็นข้อสรุปเชิงองค์ประกอบของนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น (LTC model) ดังนี้

องค์ประกอบด้านระบบนิเวศการเรียนรู้และการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรม (L: learning ecosystem & cultural capital) คือ กระบวนการเชื่อมโยงระหว่างศาสตร์การสอนและทุนทางวัฒนธรรมในท้องถิ่น ซึ่งแตกต่างจากการใช้นวัตกรรมหรือการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (blended learning) โดยทั่วไป ซึ่งจากการวิจัยพบว่า การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในย่านเมืองเก่าต้องอาศัยการจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมตามความลุ่มลึกของศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง เช่น โบราณคดี ประวัติศาสตร์ศิลปะ หรือคติชนวิทยา เป็นต้น เพื่อสังเคราะห์แนวคิดและองค์ความรู้สำคัญนำมาออกแบบร่วมกับระบบนิเวศการเรียนรู้เกิดเป็นโครงสร้างชุดความรู้คู่ขนานทั้งองค์ความรู้เฉพาะศาสตร์และศาสตร์การสอน โดยเชื่อมโยงพื้นที่ทางกายภาพและพื้นที่ดิจิทัลเข้าด้วยกัน กระบวนการนี้จะช่วยรองรับบทบาทของผู้สอน ผู้เรียน กลุ่มสนใจ ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านและคนในชุมชนให้สามารถปฏิสัมพันธ์และสร้างความรู้ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบด้านการถ่ายโอนนวัตกรรมและการสร้างความเป็นเจ้าของของชุมชน (T: transfer & community ownership) จากผลการวิจัยพบว่า การยกระดับประชาชนในพื้นที่จาก ผู้รับมอบ สู่การเป็นผู้มีส่วนร่วมและผู้มีบทบาทสำคัญในการสร้างนวัตกรรม โดยเฉพาะกระบวนการส่งมอบและประเมินผลนวัตกรรมร่วมกับชุมชน ช่วยส่งเสริมให้ภาคประชาชนหรือภาคีเครือข่ายในการพัฒนา ทำหน้าที่เป็นผู้ร่วมพัฒนา และผู้ขับเคลื่อนนวัตกรรมต่อยอดตนเอง การประเมินความยั่งยืนโดยคนในพื้นที่จึงเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความรู้สึกรับเป็นเจ้าของและยกระดับนวัตกรรมทางการศึกษาให้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และใช้ประโยชน์จากทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน

องค์ประกอบด้านการพัฒนากำลังคนและพลเมืองเชิงวัฒนธรรม (C: cultural human capital) จากผลการวิจัยอาจสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้พื้นที่เป็นฐาน และมรดกทางศิลปวัฒนธรรมสามารถใช้เป็นเครื่องมือหลักในการสร้างพฤติกรรมการอนุรักษ์ของผู้เรียน และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากผู้เรียนสู่การเป็นพลเมืองเชิงวัฒนธรรม ซึ่งประกอบด้วย ด้านความรู้มรดกทางศิลปวัฒนธรรม ด้านความรู้เชิงวิธีการ ด้านการนำเสนอคุณค่า และด้านการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ อันเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เชิงลึกที่ส่งผลต่อความยั่งยืนของท้องถิ่นอย่างเป็นรูปธรรม

ข้อสรุปเชิงองค์ประกอบของนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น (LTC model) เป็นองค์ความรู้ใหม่ที่อาจปรับประยุกต์ตามบริบทเฉพาะของพื้นที่ศึกษาวิจัย โดยสามารถนำไปใช้เป็นกรอบแนวคิด ในการออกแบบระบบนิเวศการเรียนรู้สำหรับพื้นที่มรดกทางวัฒนธรรม ย่านเมืองเก่า หรือชุมชนท้องถิ่นอื่น ๆ ได้อย่างเป็นสอดคล้องกับบริบทของพื้นที่



ภาพที่ 1 ข้อสรุปเชิงองค์ประกอบของนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. สถานศึกษาและสถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่บูรณาการการพัฒนาเชิงระบบ LTC model เข้าสู่นโยบาย และแผนการจัดทำหลักสูตรท้องถิ่นและการเรียนรู้เชิงพื้นที่ (place-based education) โดยกำหนดแผนยุทธศาสตร์การจัดการเรียนรู้ด้านมรดกวัฒนธรรม ศึกษาและนิเวศการเรียนรู้ ที่เชื่อมโยงห้องเรียนเข้ากับย่านเมืองเก่าร่วมกับ ครู ผู้เรียน และภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อยกระดับการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานและวิชาชีพให้ตอบโจทย์การอนุรักษ์อย่างเป็นระบบ

2. องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น บรรจุนโยบายการพัฒนาวัฒนธรรมท้องถิ่น ลงในแผนพัฒนาท้องถิ่นด้านวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว โดยมีการสนับสนุนงบประมาณ และความร่วมมือ จัดสรรพื้นที่กายภาพของชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิตที่ผสมผสานกับฐานข้อมูลดิจิทัลร่วมกับเยาวชนและประชาชนในย่านเมืองเก่า เพื่อเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ให้เป็นเครื่องมือสร้างรายได้และการพัฒนาชุมชนยั่งยืน

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. หน่วยงานยุทธศาสตร์ในพื้นที่ เช่น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และสำนักงานพื้นที่การศึกษา นำกระบวนการออกแบบนวัตกรรมแบบมีส่วนร่วม (co-creation process) ไปใช้เป็นกรอบแนวทางในการดำเนินงานเชิงพื้นที่ จัดกระบวนการจัดการความรู้ทุนวัฒนธรรมร่วมกับภาคีเครือข่าย โดยเน้นการประเมินการยอมรับ และการรับมือนวัตกรรมของชุมชน เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ปรชาญชาวบ้าน และผู้นำ ย่านเมืองเก่า เพื่อให้ชุมชนเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของและขับเคลื่อนนวัตกรรมต่อได้ด้วยตนเอง

2. หน่วยงานปฏิบัติการและผู้ประกอบการโดยครูผู้สอน นักศึกษา ฝึกประสบการณ์ และกลุ่มวิสาหกิจท่องเที่ยวชุมชน ร่วมขับเคลื่อนโดยการนำสื่อและกิจกรรมโต้ตอบ (interactive content) จากงานวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรม ใช้สื่อดิจิทัลและชุดความรู้ คู่ขนานเป็นสื่อการสอนเสริมในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) สำหรับกลุ่มวิสาหกิจท่องเที่ยว นำกิจกรรมโต้ตอบไปออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์และชุดการเรียนรู้สำหรับนักท่องเที่ยวไปใช้กับนักเรียน นักท่องเที่ยว และผู้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสร้างพฤติกรรมการอนุรักษ์ เชิงรุกและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างเป็นรูปธรรม

คำรับรองและการเปิดเผยข้อมูลของผู้เขียน

1. การเปิดเผยผลประโยชน์ทับซ้อน (Conflict of Interest)

ผู้เขียนขอประกาศว่าไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนใด ๆ ที่อาจมีอิทธิพลต่อการออกแบบ การดำเนินการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล หรือการนำเสนอผลการวิจัยในบทความฉบับนี้

2. การใช้ปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีสนับสนุนการจัดทำต้นฉบับ (Generative AI and AI-assisted Technologies in the Writing Process)

ในการจัดทำต้นฉบับบทความวิจัยนี้ ผู้เขียนได้ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ NotebookLM เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และช่วยออกแบบโครงสร้างข้อมูลสำหรับจัดทำ ภาพที่ 1 ข้อสรุปเชิงองค์ประกอบของนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น ทั้งนี้ ผู้เขียนขอรับรองความรับผิดชอบต่อนเนื้อหาทั้งหมด โดยได้ทำการตรวจสอบ แก้ไข และยืนยันความถูกต้อง สมบูรณ์ และความน่าเชื่อถือของเนื้อหาและภาพประกอบทั้งหมดในบทความฉบับสุดท้ายนี้ด้วยตนเอง ทั้งนี้ ปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องไม่สามารถระบุเป็นผู้เขียนร่วม (co-author) ของบทความได้ และผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ และความสมบูรณ์ของเนื้อหาทั้งหมด หากตรวจพบการใช้เทคโนโลยีดังกล่าวในลักษณะที่ขัดต่อจริยธรรมการตีพิมพ์ วารสารอาจพิจารณาดำเนินการเพิกถอนบทความตามความเหมาะสม

3. คำรับรองเกี่ยวกับการเปิดเผยข้อมูล (Data Availability Statement)

ข้อมูลที่ใช้ในงานวิจัยนี้สามารถเปิดเผยและเข้าถึงได้โดยการร้องขอโดยตรงจากผู้เขียน (Corresponding Author) ผ่านทางอีเมล เนื่องจากข้อมูลบางส่วนมีข้อจำกัดด้านความเป็นส่วนตัวของกลุ่มให้ข้อมูลในชุมชน

4. คำรับรองด้านจริยธรรมการวิจัย (Ethics Statement)

งานวิจัยนี้ได้รับการยกเว้นไม่ต้องขอรับความเห็นชอบจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เนื่องจากเป็นงานวิจัยที่เกี่ยวกับกระบวนการเรียนการสอนและการประเมินผล การเรียนการสอน ซึ่งไม่มีการระบุตัวบุคคลได้ไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อม โดยเป็นไปตามข้อ 3 (6) แห่งแนวทางปฏิบัติในการดำเนินการวิจัยในมนุษย์ ด้านพฤตินิยมศาสตร์ สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ พ.ศ. 2564 ของคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ทั้งนี้ ผู้เขียนยังคงรักษาหลักจริยธรรมและคุ้มครองสิทธิความเป็นส่วนตัวของผู้รับการวิจัยอย่างเคร่งครัดในทุกขั้นตอน

5. แหล่งทุนสนับสนุนการวิจัย (Funding)

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเก่าปากแพรก เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง การศึกษาองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรมในย่านชุมชนเก่าปากแพรกเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนาอย่างยั่งยืน ซึ่งได้รับงบประมาณสนับสนุนงานมูลฐาน (Fundamental Fund: FF) จัดสรรงบประมาณจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ผ่านมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ทั้งนี้ แหล่งทุนดังกล่าวไม่มีบทบาทหรืออิทธิพลใด ๆ ต่อการออกแบบการวิจัย การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล รวมถึงการตัดสินใจในการเผยแพร่ผลงานวิจัยนี้

6. การระบุบทบาทของผู้มีส่วนร่วมตามหลัก CRediT

บทบาทและหน้าที่รับผิดชอบของผู้เขียนแต่ละท่านในการจัดทำวิจัยฉบับนี้มีรายละเอียดดังนี้

ปรัชญา เหลืองแดง

- การกำหนดแนวคิดเชิงทฤษฎี (Conceptualization): พัฒนารอบแนวคิดเครื่องมือ และรูปแบบการดำเนินงานวิจัย
- การวางระเบียบวิธีวิจัย (Methodology): กำหนดรูปแบบการวิจัย การทบทวนวรรณกรรม และกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล
- การดำเนินการสืบค้นและเก็บข้อมูล (Investigation): ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในกระบวนการดำเนินการวิจัยแต่ละระยะ
- การวิเคราะห์ข้อมูล (Formal Analysis): การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ จากผลที่ได้จากเครื่องมือวิจัยในแต่ละขั้นตอน
- การร่างเนื้อหาต้นฉบับ (Writing – Original Draft): สรุปเรียบเรียงข้อมูลเพื่อตอบคำถามการวิจัย และวัตถุประสงค์ของการวิจัย ในรูปแบบของบทความวิจัย และรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์
- การตรวจทานและแก้ไขปรับปรุงบทความ (Writing – Review & Editing): ตรวจสอบโครงสร้างความถูกต้องของเนื้อหาและภาษา

ศิวาวุฒิ ชัยเชาวรินทร์

- การดำเนินการสืบค้นและเก็บข้อมูล (Investigation): ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในกระบวนการดำเนินการวิจัยแต่ละระยะ

- การวิเคราะห์ข้อมูล (Formal Analysis): การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ จากผลที่ได้จากเครื่องมือวิจัยในแต่ละขั้นตอน

ญดาภัก กิจทวี

- การดำเนินการสืบค้นและเก็บข้อมูล (Investigation): ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในกระบวนการดำเนินการวิจัยแต่ละระยะ

- การวิเคราะห์ข้อมูล (Formal Analysis): การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ จากผลที่ได้จากเครื่องมือวิจัยในแต่ละขั้นตอน

ลัดดาวัลย์ จำปา

- การดำเนินการสืบค้นและเก็บข้อมูล (Investigation): ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในกระบวนการดำเนินการวิจัยแต่ละระยะ

- การวิเคราะห์ข้อมูล (Formal Analysis): การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ จากผลที่ได้จากเครื่องมือวิจัยในแต่ละขั้นตอน

จักษุมาลย์ วงษ์ท้าว

- การดำเนินการสืบค้นและเก็บข้อมูล (Investigation): ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในกระบวนการดำเนินการวิจัยแต่ละระยะ

- การวิเคราะห์ข้อมูล (Formal Analysis): การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ จากผลที่ได้จากเครื่องมือวิจัยในแต่ละขั้นตอน

นันทวัน หัตถมาศ

- การดำเนินการสืบค้นและเก็บข้อมูล (Investigation): ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในกระบวนการดำเนินการวิจัยแต่ละระยะ

- การวิเคราะห์ข้อมูล (Formal Analysis): การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ จากผลที่ได้จากเครื่องมือวิจัยในแต่ละขั้นตอน

เอกสารอ้างอิง

กมลทิพย์ ศิริสวัสดิ์ และสุมิตร สุวรรณ. (2567). การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของชุมชนในโลกยุคใหม่.

วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต, 12(3), 201–211. [https://so02.tci-](https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JCDLQ/article/view/269113)

[thaijo.org/index.php/JCDLQ/article/view/269113](https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JCDLQ/article/view/269113)

- ปรัชญา เหลืองแดง. (2565). การพัฒนารูปแบบการส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้ การสอนเชิงอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่นของครูสังคมศึกษา. *วารสาร ศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 14(2), 465–482. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/download/261631/176158/990921>
- พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566. (2566, 19 มีนาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 140 ตอนที่ 20 ก, หน้า 60.
- มารุต พัฒนา. (2563). การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้. *วารสาร ศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 12(1), 1–16. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/view/240286>
- วิรัตน์ ปิ่นแก้ว, ปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว, และกฤติยา แก้วสะอาด. (2567). การออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนศาลาตั้งสำหรับเยาวชนตำบลทุ่งลูกนกอำเภอกำแพงแสนจังหวัด นครปฐม. *วารสารรัชต์ภาคย์*, 18(56), 294–317. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/RJPJ/article/view/268280/181423>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579*. บริษัท พรินทวาทกราฟฟิค จำกัด.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี. (2565). *แผนพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566–2570)*. https://www.nesdc.go.th/wordpress/wp-content/uploads/2025/02/article_file_20230307173518.pdf
- Aguilar, E. C. (2020). *Heritage education: Memories of the past in the present— Caribbean social studies curriculum: A view from teacher practice*. Leiden University Scholarly Publications. <https://hdl.handle.net/1887/73692>
- Ghimire, B. J. (2023). Three pillars of sustainable development: Challenges versus achievements. *Journal of Sustainable Development Practice and Research*, 1(02), 132-146. <https://doi.org/10.3126/jsdpj.v1i02.58266>

- Mangkhan, C. (2021). Learning innovation of area-based approach to Sustainable Development Goals of highland community resources management of social studies teachers in the Northern Thailand. *Higher Education Studies*, 11(3), 95–107. <https://doi.org/10.5539/hes.v11n3p95>
- Papaioannou, G., Volakaki, M.-G., Kokolakis, S., & Vouyioukas, D. (2023). Learning spaces in higher education: A state-of-the-art review. *Trends in Higher Education*, 2(3), 526–545. <https://doi.org/10.3390/higheredu2030032>
- Putri, A. M., Kumalasari, D., & Aditia, D. (2025). Leveraging local historical heritage to strengthen students' national insight and nationalism. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 3139–3146. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.6599>
- Ramos, A. E., & Malucay, C. B. (2025). The influence of Smart Learning Communities on academic performance and engagement of Grade 9 learners. *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, 9(3), 5792–5813. <https://dx.doi.org/10.47772/IJRISS.2025.903SEDU0421>
- Worrathammo, P. W., & Sasong, S. (2024). Developing a cultural learning management model on Ban Chiang World Heritage Site to promote local pride among high school students in Udon Thani Municipality: A mixed-methods study. *Insights into Modern Education (i-ME)*, 2(1), 87–111. <https://so19.tci-thaijo.org/index.php/IME/article/view/2258>