



แบบรายงานความก้าวหน้า

โครงการ หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน

ประจำปี พศ. 2569

ผู้รับผิดชอบโครงการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ลิงหา ปรารมภ์

แพลตฟอร์มเพิ่มศักยภาพธุรกิจชุมชน (Building Community Enterprise : BCE)

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไป

1. ข้อมูลโครงการ

ชื่อโครงการ : หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน

ชื่อหัวหน้าโครงการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สิงหา ประรามภักดิ์

สังกัด/หน่วยงาน : คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

เบอร์โทร : 0895540113 E-mail : Singha@uru.ac.th

2. งบประมาณที่ได้รับการสนับสนุนในปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

จำนวน..... 201,430.....บาท

ส่วนที่ 2 ความก้าวหน้าการดำเนินโครงการ

1. การดำเนินโครงการ

- เป็นไปตามแผนการดำเนินโครงการ
- ไม่เป็นไปตามแผนการดำเนินโครงการ เนื่องจาก.....
-

2. รายละเอียดการดำเนินงาน

กิจกรรม ที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีชีวิตและพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน

ระหว่างวันที่ 20 – 21 มิถุนายน 2569

สถานที่ บ้านหนองบัว ตำบลป่าคา อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน จำนวนผู้เข้าร่วม 25 คน

รายละเอียดการดำเนินงาน

โครงการได้ดำเนินกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพของชุมชนในการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีชีวิต โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน (Participatory Process) เพื่อให้คนในชุมชนร่วมกันวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมและกำหนดแนวทางการพัฒนากิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของบ้านหนองบัว

วิทยากร ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงหา ประรามภ์ ผู้จัดการหน่วยพัฒนานวัตกรรมและการใช้ประโยชน์สร้างสรรค์

นายพลิชฐ์ จัดการ นักออกแบบ (สื่อ ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม)

นางสาวนิรชา เกตุแก้ว นักออกแบบ (ผลิตภัณฑ์จากไม้สัก)

นางสาวหส์วดี นัดแบน แอดมินเพจหัตถ์ถวดี (เส้นใย ผ้าทอ จากเส้นใยธรรมชาติ)

นางสาวณัฐธิชา ลาวัน นักออกแบบ (เสื้อผ้า และเครื่องแต่งกาย)

1 การวิเคราะห์ศักยภาพของชุมชนด้วยเครื่องมือ SWOT Analysis

SWOT Analysis
 การพัฒนาหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีสืบ
 บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน
 คำชี้แจง : ร่วมกันระดมความคิดเห็น ปัญหา และแนวทางการพัฒนาชุมชนของเรา

S จุดแข็ง (Strengths)
 สิ่งที่ชุมชนเรามีอยู่แล้ว และเป็นข้อได้เปรียบ

W จุดอ่อน (Weaknesses)
 สิ่งที่ชุมชนเราขาดหาย หรือทำไม่ได้

O โอกาส (Opportunities)
 ปัจจัยภายนอกที่เป็นโอกาส และสามารถนำมาพัฒนาได้

T อุปสรรค (Threats)
 ปัจจัยภายนอกที่เป็นอุปสรรค หรือความเสี่ยง

ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมพัฒนา บ้านเรา

สรุปประเด็นสำคัญที่ควรพัฒนา (Top Priorities)

เครื่องมือ SWOT Analysis

ผลของการวิเคราะห์สามารถสรุปในแต่ละประเด็นคือ

S จุดแข็ง (Strengths) สิ่งที่ชุมชนมีอยู่แล้ว และเป็นข้อได้เปรียบ

1. วิหารวัดหนองบัวและจิตรกรรมฝาผนังเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่มีชื่อเสียง
2. มีภูมิปัญญาไหลือที่หลากหลาย เช่น ผ้าทอ อาหารพื้นบ้าน งานจักสานไม้ไผ่ และพ่อนรำ
3. ชุมชนมีปราชญ์ท้องถิ่นและกลุ่มอาชีพที่พร้อมถ่ายทอดองค์ความรู้
4. ชุมชนมีความเข้มแข็งและพร้อมมีส่วนร่วมในการพัฒนาการท่องเที่ยว
5. มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นและแตกต่างจากแหล่งท่องเที่ยวอื่น

W จุดอ่อน (Weaknesses) สิ่งที่ชุมชนยังขาด หรือควรพัฒนา

1. กิจกรรมท่องเที่ยวยังไม่มีรูปแบบที่เป็นระบบ
2. ของที่ระลึกยังมีความหลากหลายน้อยและยังไม่สะท้อนอัตลักษณ์ได้ชัดเจน
3. การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ยังไม่ต่อเนื่อง
4. ขาดบุคลากรด้านการตลาดและการบริการนักท่องเที่ยว
5. ยังไม่มีระบบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชนที่ชัดเจน

O โอกาส (Opportunities) ปัจจัยภายนอกที่ช่วยสนับสนุน

1. นโยบายส่งเสริม Soft Power และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของภาครัฐ
2. แนวโน้มนักท่องเที่ยวสนใจการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วม
3. เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยประชาสัมพันธ์และเข้าถึงนักท่องเที่ยวได้ง่ายขึ้น

4 สามารถเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวเกี่ยวกับพื้นที่ใกล้เคียงในจังหวัดน่าน

5 หน่วยงานภาครัฐและมหาวิทยาลัยสนับสนุนการพัฒนาชุมชน

T อุปสรรค (Threats) ปัจจัยภายนอกที่เป็นความเสี่ยง

1 การแข่งขันจากแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอื่น

2 ภัยธรรมชาติ เช่น น้ำท่วม ที่ส่งผลกระทบต่อการท่องเที่ยว

3 สภาพเศรษฐกิจและกำลังซื้อของนักท่องเที่ยวที่เปลี่ยนแปลง

4 การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนักท่องเที่ยวอย่างรวดเร็ว

5 การสืบทอดภูมิปัญญาอาจลดลงหากคนรุ่นใหม่ไม่เข้ามามีส่วนร่วม

สรุปประเด็นสำคัญที่ควรพัฒนา (Top Priorities) ให้ชุมชนเลือกเพียง 3 เรื่องที่สำคัญที่สุด เช่น

1 พัฒนากิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ให้พร้อมรองรับนักท่องเที่ยว

2 พัฒนาผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกจากงานไม้ไผ่ ผ้าทอ และทุนวัฒนธรรมไทลื้อให้มีมูลค่าเพิ่ม

3 พัฒนาการประชาสัมพันธ์และการตลาดออนไลน์เพื่อสร้างการรับรู้และเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยว

2 การจัดทำ Asset Mapping เพื่อสำรวจทุนทางวัฒนธรรม ทรัพยากรธรรมชาติ ภูมิปัญญา บุคคล และ
เครือข่ายของชุมชน

ASSET MAPPING การทำแผนที่ทุนชุมชน
เพื่อพัฒนาหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีบ้านหนองบัว จังหวัดน่าน
ค้นหาทุนที่เรา มีให้เป็น เห็นคุณค่า พัฒนาเป็นเส้นทางและกิจกรรมท่องเที่ยวที่ยั่งยืน

กลุ่มที่
วันที่ / /
รายชื่อสมาชิก
1.
2.
3.
4.
5.

คำชี้แจง
1. ระบุด้านทุนชุมชนด้วยตนเองตาม "วิธี" บ้าน
2. เสนอข้อมูลและข้อมูลครบถ้วน
3. คิดชื่อว่า "จุดเด่น" ของสินค้านั้น
4. อธิบายสั้นๆ ว่าทำไมสินค้านั้นถึงมี "วิถี"
5. เลือกสินทรัพย์ภาพของสินค้านั้น

บ้านหนองบัวมีอะไรดี
สิ่งที่ทำให้ภูมิใจ
สิ่งที่นักท่องเที่ยวอยากซื้อ
สิ่งที่นักท่องเที่ยวอยากกิน
สิ่งที่ควรพัฒนาให้ดีขึ้น

เกณฑ์การคัดเลือก
เอกลักษณ์ มีชื่อเสียง ☆☆☆☆
เชิงจิตวิญญาณ ☆☆☆☆
ชุมชนมีความเข้มแข็ง ☆☆☆☆
สามารถนำไปสู่ชุมชน ☆☆☆☆
ยั่งยืนและคุ้มค่า ☆☆☆☆

หมายเหตุเพิ่มเติม

	1. ทุนวัฒนธรรม (Cultural Assets)	2. ทุนทรัพยากรธรรมชาติ (Natural Assets)	3. ทุนภูมิปัญญา (Knowledge Assets)	4. ทุนคน (Human Assets)	5. ทุนกายภาพ (Physical Assets)	6. ทุนเครือข่าย (Network Assets)
ชื่อภาษา	• วัฒนธรรมของบ้าน • ธรรมเนียมปฏิบัติของชุมชน • ภาษาดั้งเดิม • ภูมิปัญญาท้องถิ่น • อาหาร (ถิ่น) • ประเพณี • ศิลปกรรม	• ภูเขา • ไร่ • นา • พืชของถิ่น • สัตว์ของถิ่น (ตา) • ไม้ป่า สัตว์ป่า • พันธุ์พืชหายาก	• วิชาช่าง • วิชาดำน้ำ • วิชาช่างไม้ • ผู้รู้ของท้องถิ่น • ผู้รู้ของพิธีกรรม • ผู้รู้เรื่อง 30 ทัศของชุมชน • ผู้รู้เรื่องศิลปะ	• จำนวนคน • จำนวนคนในวัย • ผู้สูงอายุ • ผู้พิการ • ผู้ด้อยโอกาส • ผู้มีความสามารถ • ชาวบ้าน	• บ้าน • ถนน • ศาลา • วัด • แหล่งน้ำ	• หน่วยงานราชการ/องค์กร • หน่วยงานเอกชน • หน่วยงานการศึกษา • หน่วยงาน • หน่วยงานวัฒนธรรม • ภาครัฐ • องค์กร
สิ่งที่ชุมชน	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____
จุดเด่น	1. _____ 2. _____ 3. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____
สามารถพัฒนาเป็นอะไรได้บ้าง	1. _____ 2. _____ 3. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____
ศักยภาพ (ให้คะแนน 1-5)	คะแนน (1-5) ○1 ○2 ○3 ○4 ○5 เลือก ★ <input type="checkbox"/>	คะแนน (1-5) ○1 ○2 ○3 ○4 ○5 เลือก ★ <input type="checkbox"/>	คะแนน (1-5) ○1 ○2 ○3 ○4 ○5 เลือก ★ <input type="checkbox"/>	คะแนน (1-5) ○1 ○2 ○3 ○4 ○5 เลือก ★ <input type="checkbox"/>	คะแนน (1-5) ○1 ○2 ○3 ○4 ○5 เลือก ★ <input type="checkbox"/>	คะแนน (1-5) ○1 ○2 ○3 ○4 ○5 เลือก ★ <input type="checkbox"/>

★ สินค้าที่พัฒนาสูงสุดของกลุ่ม (Top 3)
1. _____ จากกลุ่ม _____
2. _____ จากกลุ่ม _____
3. _____ จากกลุ่ม _____

แผนทางนำไปใช้
• นำไปพัฒนาเป็นสินค้าของชุมชน
• นำไปใช้ในงานกิจกรรม/Workshop
• นำไปพัฒนาผลิตภัณฑ์ของชุมชน
• อื่นๆ _____

เครื่องมือ Asset Mapping

ภายหลังจากการวิเคราะห์ศักยภาพของชุมชนด้วยเครื่องมือ SWOT Analysis คณะผู้ดำเนินโครงการได้จัดกิจกรรม การจัดทำแผนที่ทุนของชุมชน (Asset Mapping) โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน (Participatory Process) เพื่อสำรวจ รวบรวม และจำแนกทุนที่มีอยู่ในพื้นที่อย่างเป็นระบบ อันเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนในลำดับถัดไป การดำเนินกิจกรรมแบ่งการสำรวจทุนของชุมชนออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่

1 ทุนวัฒนธรรม เช่น วิหารวัดหนองบัว จิตรกรรมฝาผนังจันทคาตชาดก ประเพณี วิถีชีวิต และอัตลักษณ์ไทลื้อ

2 ทุนทรัพยากรธรรมชาติ เช่น ไม้ไผ่ พืชท้องถิ่น วัสดุธรรมชาติ และภูมิทัศน์ของชุมชน

3 ทุนภูมิปัญญา เช่น การทอผ้าไทลื้อ การประกอบอาหารพื้นบ้าน งานจักสานไม้ไผ่ การฟ้อนรำ และศิลปกรรมพื้นถิ่น

4 ทุนบุคคล ได้แก่ ปราชญ์ชุมชน กลุ่มอาชีพ ผู้นำชุมชน เยาวชน และผู้สืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

5 ทุนกายภาพ ได้แก่ ศูนย์เรียนรู้ อาคาร สถานที่ ลานกิจกรรม ระบบสาธารณูปโภค และสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการท่องเที่ยว ทุก

6 ทุนเครือข่าย ได้แก่ วัด โรงเรียน องค์การบริหารส่วนตำบลป่าคา หน่วยงานภาครัฐ และภาคีเครือข่ายที่สนับสนุนการพัฒนาชุมชน

ผู้เข้าร่วมอบรมได้ร่วมกันระดมความคิดเห็น วิเคราะห์ศักยภาพของทุนแต่ละประเภท และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของทุนในรูปแบบแผนที่ทุนของชุมชน เพื่อค้นหาศักยภาพในการต่อยอดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์ชุมชน และเส้นทางท่องเที่ยววิถีไทลื้อ ผลการดำเนินกิจกรรม พบว่าชุมชนสามารถระบุทุนที่มีศักยภาพและมีคุณค่าได้อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถนำมาต่อยอดเป็นกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ การชิมอาหารพื้นบ้าน การป้มลายผ้าไทลื้อ งานจักสานไม้ไผ่ การฟ้อนรำ และกิจกรรมศิลปกรรมจากแรงบันดาลใจจิตรกรรมฝาผนัง นอกจากนี้ ยังสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปใช้เป็นฐานในการออกแบบ Creative Tourism Route Mapping และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนในกิจกรรมถัดไปของโครงการ

3 การใช้กระบวนการ Design Thinking เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว

DESIGN THINKING เพื่อพัฒนาหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีลื้อ บ้านหนองบัว
 เข้าใจคน ค้นหาโจทย์ ระดมไอเดีย สร้างต้นแบบ ทดลองและพัฒนา
 คำชี้แจง : ให้แต่ละกลุ่มร่วมกันเติมข้อมูลในแบบฟอร์มทุกขั้นตอน

1 EMPATHIZE
เข้าใจนักท่องเที่ยว

1. นักท่องเที่ยวของเรารู้สึกอย่างไร ?

2. เขามาเพราะอะไร ?

3. สิ่งที่เขาสนใจมากที่สุดคืออะไร ?

4. สิ่งที่เขาประทับใจคืออะไร ?

5. สิ่งที่เขายังไม่ได้รับผลคืออะไร ?

สรุป INSIGHT ที่ได้

2 DEFINE
กำหนดปัญหาที่แท้จริง

ไม่สนใจ ?	ไม่ทราบ ?	ไม่สนใจอย่างยิ่ง
สนใจ ?		
สนใจอย่างยิ่ง		

2. ปัญหาเรื่องสำคัญของชุมชนคืออะไร ?

3. โจทย์ (PROBLEM STATEMENT) จะทำอย่างไร

สรุปโจทย์สำคัญ (KEY PROBLEM)

3 IDEATE
ระดมไอเดีย

1. ทุนวัฒนธรรม/จุดเด่นของชุมชน

วัฒนธรรม

วิถีชีวิตชุมชนที่แตกต่างวิถีชีวิตคนอื่น

วิหาร

วัดหนองบัว

ผ้าทอโกสือ

อาหารโกสือ

งานจักสาน

ดนตรี/พ้องรำ

ศิลปกรรม

2. แนวคิดอื่น ๆ ที่เกิดขึ้น

1.

2.

3.

แนวคิดที่เลือกพัฒนา

1.

2.

3.

4 PROTOTYPE
สร้างต้นแบบ

ชื่อกิจกรรม/โปรแกรม

วัตถุประสงค์

ขั้นตอนกิจกรรม (โดยสังเขป)

ระยะเวลา

วัสดุ/อุปกรณ์ที่ใช้

นักท่องเที่ยวจะได้อะไรกลับบ้าน

ราคาที่เหมาะสม (ต่อคน)

กลุ่มเป้าหมาย

ภาพร่าง/แนวคิดกิจกรรม (ถ้ามี)

5 TEST
ทดลองและรับข้อเสนอแนะ

1. เป้าเสนอ/ทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ทดลอง.....

วันที่ทดลอง.....

2. ผลการประเมิน (ให้คะแนน 1-5)

ประเมินประเด็น	คะแนน (1-5)	ข้อเสนอแนะ
1. ความน่าสนใจของกิจกรรม		
2. สิ่งที่ได้จากกิจกรรม		
3. ความคุ้มค่าในการท่องเที่ยว		
4. ทัศนคติที่ดีขึ้น		
5. ข้อความที่ประทับใจ		

3. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1.

2.

3.

สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้/พัฒนา

1.

2.

3.

สรุปผลพิจารณากระบวนการ DESIGN THINKING

1. เสนอกิจกรรมที่ออกมามี.....

2. กิจกรรม/โปรแกรมนั้นเป็นที่.....

3. ผลตอบรับ / ข้อที่รู้สึกดีต่อ.....

4. สิ่งที่จะพัฒนาและดำเนินการต่อ.....

รายชื่อสมาชิกในกลุ่ม

1. ตำแหน่ง/บทบาท.....

2. ตำแหน่ง/บทบาท.....

3. ตำแหน่ง/บทบาท.....

4. ตำแหน่ง/บทบาท.....

หมายเหตุ

1.

2.

3.

4.

เครื่องมือ LUE Design Thinking

ภายหลังจากการวิเคราะห์ศักยภาพของชุมชนด้วยเครื่องมือ SWOT Analysis และการจัดทำแผนที่ทุนของชุมชน (Community Asset Mapping) คณะผู้ดำเนินโครงการได้นำ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นการทำความเข้าใจความต้องการของนักท่องเที่ยวและการนำทุนวัฒนธรรมของชุมชนมาพัฒนาเป็นประสบการณ์การท่องเที่ยวที่สร้างการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง การดำเนินกิจกรรมใช้กระบวนการ Design Thinking จำนวน 5 ขั้นตอน ได้แก่

1 การทำความเข้าใจผู้ใช้ (Empathize) ศึกษาความต้องการ ความคาดหวัง และประสบการณ์ที่นักท่องเที่ยวต้องการได้รับจากการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ

2 การกำหนดประเด็นปัญหา (Define) วิเคราะห์ปัญหาและข้อจำกัดของกิจกรรมท่องเที่ยวเดิมพร้อมกำหนดประเด็นที่ควรพัฒนาเพื่อเพิ่มคุณค่าและสร้างประสบการณ์ที่แตกต่าง

3 การระดมความคิด (Ideate) เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมอบรมร่วมกันเสนอแนวคิดในการพัฒนา กิจกรรม ผลิตภัณฑ์ และบริการ โดยอาศัยทุนวัฒนธรรมของชุมชนเป็นฐาน

4 การสร้างต้นแบบ (Prototype) ร่วมกันออกแบบต้นแบบกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ เส้นทางท่องเที่ยว และแนวคิดของที่ระลึกที่สามารถนำไปทดลองใช้ได้จริง

5 การทดสอบและรับข้อเสนอแนะ (Test) แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประเมินความเหมาะสมของ ต้นแบบ และปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับศักยภาพของชุมชนและความต้องการของ นักท่องเที่ยว

จากกระบวนการดังกล่าว ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถร่วมกันพัฒนาต้นแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบัว ได้แก่ การต้อนรับด้วยดนตรีและพ็อนรำไทลื้อ การ เรียนรู้เรื่องราววิหารวัดหนองบัวและจิตรกรรมฝาผนัง การชิมอาหารพื้นบ้าน (Food Tasting) การปั่นลาย ผ้าไทลื้อ การเรียนรู้งานจักสานไม้ไผ่ และกิจกรรมศิลปกรรมจากแรงบันดาลใจจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งสามารถ เชื่อมโยงเป็นเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนได้อย่างเป็นระบบ

ผลการดำเนินกิจกรรม ทำให้ชุมชนมีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบกิจกรรมโดยยึด นักท่องเที่ยวเป็นศูนย์กลาง (User-Centered Design) สามารถนำทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่มาสร้างคุณค่าเพิ่ม ผ่านกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ และได้ต้นแบบกิจกรรมที่พร้อมนำไปพัฒนาและทดลองใช้กับนักท่องเที่ยวใน ขั้นตอนต่อไปของโครงการ

ผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรม ชุมชนเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้กระบวนการ Design Thinking ใน การพัฒนาการท่องเที่ยว ได้แนวคิดกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ที่ตอบสนองความต้องการของ นักท่องเที่ยว ได้ต้นแบบกิจกรรมการเรียนรู้จากทุนวัฒนธรรมของชุมชน ได้แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และบริการที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ไทลื้อ ได้ข้อมูลสำหรับจัดทำ Creative Tourism Route Mapping และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนในกิจกรรมถัดไป

4 การร่วมกันออกแบบ เส้นทางท่องเที่ยววิถีถิ่น (Creative Tourism Route Mapping)

เชื่อมโยงวิถีชีวิตวัฒนธรรมบ้าน วัด หนองบัว จิตรกรรมฝาผนัง ผ้าทอไทลื้อ อาหารพื้นบ้าน งานจักสานไม้ไผ่ พ่อน้ำ และกิจกรรมศิลปกรรม ให้เป็นประสบการณ์การท่องเที่ยวแบบมีส่วนร่วม

CREATIVE TOURISM ROUTE MAPPING
การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีถิ่น บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน
คำชี้แจง : ให้ผู้เข้าร่วมประชุมร่วมกันออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยเลือกกิจกรรมบนระบบ ภูมิปัญญา และทรัพยากรของชุมชน เพื่อให้นักท่องเที่ยวที่ประสงค์การเรียนรู้และมีส่วนร่วมต่อเส้นทาง

กลุ่มที่ _____ 1. _____
วันที่ _____/_____/_____ 2. _____
ผู้เข้าร่วมกลุ่ม _____ 3. _____
4. _____
5. _____

1 จุดเริ่มต้นการเดินทาง (Starting Point)
สถานที่ _____
ชุมชนที่เลือก _____
สิ่งที่นักท่องเที่ยวได้รับ _____
ชื่อฐานเรียนรู้ _____
จุดเริ่มต้นเส้นทาง (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
 ไร่ชาชาดอง ไร่ชาชาดอง ไร่ชาชาดอง
 ไร่ชาชาดอง ไร่ชาชาดอง ไร่ชาชาดอง
 ไร่ชาชาดอง ไร่ชาชาดอง ไร่ชาชาดอง
กิจกรรม _____
ระยะเวลา _____ นาที

2 จุดเรียนรู้ที่ 1
ชื่อฐานเรียนรู้ _____
นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมอย่างไร _____
สิ่งที่ได้รับกลับบ้าน _____
ระยะเวลา _____ นาที

3 จุดเรียนรู้ที่ 2
ชื่อฐานเรียนรู้ _____
นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมอย่างไร _____
สิ่งที่ได้รับกลับบ้าน _____
ระยะเวลา _____ นาที

4 จุดเรียนรู้ที่ 3
ชื่อฐานเรียนรู้ _____
กิจกรรม Workshop _____
สิ่งที่ได้รับกลับบ้าน _____
ระยะเวลา _____ นาที

5 จุดเรียนรู้ที่ 4
ชื่อฐานเรียนรู้ _____
กิจกรรม Workshop _____
สิ่งที่ได้รับกลับบ้าน _____
ระยะเวลา _____ นาที

6 จุดเรียนรู้ที่ 5
ชื่อฐานเรียนรู้ _____
กิจกรรม _____
สิ่งที่ได้รับกลับบ้าน _____
ระยะเวลา _____ นาที

7 จุดสิ้นสุดการเดินทาง (Ending Point)
สถานที่ _____
สินค้าของที่ระลึกที่ระลึกที่จำหน่าย _____
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม _____

สรุปเส้นทางท่องเที่ยว
1 2 3 4 5 6 7

ประเมินศักยภาพเส้นทาง
 สามารถดำเนินการได้ทันที เหมาะสำหรับการท่องเที่ยวกลุ่มครอบครัว
 สื่อความหมายดีเยี่ยม เหมาะสำหรับการเรียนรู้วิถีชีวิต
 สื่อถึงเรื่องราววัฒนธรรมดีเยี่ยม เหมาะสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ
จัดตั้งเส้นทางใหม่ _____

TOP PRIORITY กิจกรรมที่ควรพัฒนาต่อ 3 อันดับแรก
1 _____
2 _____
3 _____

หมายเหตุ : เส้นทางท่องเที่ยวสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมของเวลา กลุ่มนักท่องเที่ยว และฤดูกาล

เครื่องมือ เส้นทางท่องเที่ยววิถีถิ่น

ภายหลังจากการวิเคราะห์ศักยภาพของชุมชน การสำรวจทุนของชุมชน และการใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) คณะผู้ดำเนินโครงการได้จัดกิจกรรม การร่วมกันออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีถิ่น (Creative Tourism Route Mapping) โดยเปิดโอกาสให้คนในชุมชนร่วมกันกำหนดลำดับกิจกรรม จุดเรียนรู้ และประสบการณ์ที่นักท่องเที่ยวจะได้รับตลอดเส้นทางท่องเที่ยว เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงทุนวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และกิจกรรมสร้างสรรค์ของชุมชนเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ

การดำเนินกิจกรรมใช้กระบวนการระดมความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อคัดเลือกแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมที่มีศักยภาพในการพัฒนาเป็นประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยเชื่อมโยง การต้อนรับด้วยดนตรี และพ่อน้ำไทลื้อ การเรียนรู้วิถีชีวิตหนองบัวและจิตรกรรมฝาผนัง การชิมอาหารพื้นบ้านไทลื้อ (Food Tasting) การเรียนรู้การปั่นลายผ้าไทลื้อ การเรียนรู้งานจักสานไม้ไผ่ และกิจกรรมศิลปกรรมจากแรงบันดาลใจจิตรกรรมฝาผนัง ให้เป็นเส้นทางท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวสามารถเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ และมีส่วนร่วมกับชุมชนได้ตลอดกระบวนการ

นอกจากนี้ ผู้เข้าร่วมอบรมได้ร่วมกันกำหนดลำดับการเข้าชม ระยะเวลาของแต่ละกิจกรรม บทบาทของเจ้าบ้าน (Host) จุดบริการนักท่องเที่ยว และแนวทางการเชื่อมโยงกิจกรรมต่าง ๆ ให้เกิดความต่อเนื่อง

ตั้งแต่การต้อนรับนักท่องเที่ยว การถ่ายทอดเรื่องราวทางวัฒนธรรม การสร้างประสบการณ์ร่วมผ่านกิจกรรม Workshop ไปจนถึงการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกของชุมชน

ผลการดำเนินกิจกรรม ทำให้ชุมชนได้ต้นแบบเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีที่ลือบ้านหนองบัว ที่มีลำดับกิจกรรมชัดเจน สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของพื้นที่ และสามารถนำไปพัฒนาเป็นโปรแกรมท่องเที่ยว สำหรับรองรับนักท่องเที่ยวได้ในระยะต่อไป รวมทั้งใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ กิจกรรม Workshop และแผนบริหารจัดการหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน

ผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรม

- 1 ได้ต้นแบบ เส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีที่ลือบ้านหนองบัว จำนวน 1 เส้นทาง
- 2 ได้ลำดับกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงทุนวัฒนธรรมของชุมชนอย่างเป็นระบบ
- 3 ได้แนวทางการจัดกิจกรรม Workshop ที่นักท่องเที่ยวสามารถมีส่วนร่วมได้จริง
- 4 ชุมชนมีความเข้าใจในการออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยวโดยยึดนักท่องเที่ยวเป็นศูนย์กลาง
- 5 ได้ข้อมูลสำหรับพัฒนาโปรแกรมการท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์ และการประชาสัมพันธ์ของชุมชนในกิจกรรมถัดไป

เส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีลือ บ้านหนองบัว
CREATIVE TOURISM ROUTE BAN NONG BUA
 หมู่ 5 ต.ป่าคา อ.ท่าวังผา จ.น่าน

"เรียนรู้วิถีลือ สืบค้นวัฒนธรรม สร้างสรรค์ประสบการณ์ ร่วมกับชุมชน"

สัญลักษณ์

- เส้นทางท่องเที่ยว
- จุดเริ่มต้น/สิ้นสุด
- จุดกิจกรรม
- ห้องน้ำ
- ที่จอดรถ
- จุดถ่ายภาพ

ไอคอนของเส้นทาง

- วัฒนธรรมผ้าผืน
- ผ้าทอ
- อาหารพื้นบ้าน
- งานจักสานไม้ไผ่
- พวงข้าว
- ศิลปะบนสิ่งของ

ลำดับประสบการณ์

- 0 จุดต้อนรับ (Welcome Zone)**
 - ลงทะเบียน / รับน้ำสมุนไพร
 - พวงข้าวต้อนรับ / แนะนำเส้นทาง
 - 10-15 นาที
- 1 วัดหนองบัว**
 - ชมวิหารและจิตรกรรมฝาผนัง
 - เรื่องราวชีวิตคาชาดก
 - ความเชื่อวิถีลือ
 - 30 นาที
- 2 พิพิธภัณฑ์เรือแข่ง**
 - เรียนรู้วิถีชีวิตชุมชน
 - วิถีชีวิตบนแม่น้ำน่าน
 - 15 นาที
- 3 ศูนย์เรียนรู้ผ้าทอไทยลือ**
 - เรียนรู้การทอผ้าไทยลือ
 - ทดลองทอผ้า
 - 30-45 นาที
- 4 ชิมอาหารพื้นบ้านไทยลือ**
 - ชิมอาหารพื้นบ้าน (ไก่, ข้าวต้มมัด)
 - น้ำสมุนไพร
 - 30 นาที
- 5 ฐานงานจักสานไม้ไผ่**
 - เรียนรู้การจักสานไม้ไผ่
 - ทดลองทำของใช้
 - 45-60 นาที
- 6 ฐานศิลปกรรมสร้างสรรค์**
 - แต่งสีจิตรกรรม / ระบายสี
 - ทำโปสเตอร์จากลายจิตรกรรม
 - 30 นาที
- 7 ศูนย์ OTOP และกาแฟ**
 - เลือกซื้อผลิตภัณฑ์ชุมชน
 - พักผ่อน / ถ่ายภาพ
 - 20-30 นาที
- 8 สรุปการเดินทาง**
 - ประเมินความพึงพอใจ
 - รับของที่ระลึก
 - 10-15 นาที

ระยะเวลาโปรแกรม
ประมาณ 3 - 4 ชั่วโมง

สนับสนุนการท่องเที่ยวโดยชุมชน
เรียนรู้ ร่วมสร้าง ร่วมพัฒนา
เพื่อชุมชนที่ยั่งยืน

เส้นทางท่องเที่ยววิถีลือ v.1

5 การระดมความคิดเห็นเพื่อกำหนดกิจกรรมต้นแบบและแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการของชุมชนในระยะต่อไป

ภายหลังจากการวิเคราะห์ศักยภาพของชุมชน การจัดทำแผนที่ทุนของชุมชน (Community Asset Mapping) การใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และการร่วมกันออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีไทลื้อ (Creative Tourism Route Mapping) คณะผู้ดำเนินโครงการได้จัดกิจกรรมระดมความคิดเห็นร่วมกับคนในชุมชน เพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนากิจกรรมต้นแบบ ผลิตภัณฑ์และบริการที่สามารถนำไปดำเนินการได้จริง และสอดคล้องกับศักยภาพของชุมชน

การดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมอบรมร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์ความเป็นไปได้ และจัดลำดับความสำคัญของกิจกรรมที่ควรพัฒนาในระยะต่อไป โดยพิจารณาจากความพร้อมของทรัพยากร บุคลากร ภูมิปัญญาท้องถิ่น ความต้องการของนักท่องเที่ยว และโอกาสในการสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน ผลจากการระดมความคิดเห็น ชุมชนได้ร่วมกันกำหนดแนวทางการพัฒนา กิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ต้นแบบ จำนวน 5 กิจกรรม ได้แก่

- 1 กิจกรรมการต้อนรับนักท่องเที่ยวด้วยดนตรีพื้นบ้านและพ็อนรำไทลื้อ
- 2 กิจกรรมเรียนรู้วิหารวัดหนองบัวและจิตรกรรมฝาผนัง กิ
- 3 กิจกรรมชิมอาหารพื้นบ้านไทลื้อ (Food Tasting)
- 4 กิจกรรมเรียนรู้งานจักสานไม้ไผ่
- 5 กิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปกรรมจากแรงบันดาลใจจิตรกรรมฝาผนังและการปักลายผ้าลื้อ

ในด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ชุมชนได้ร่วมกันกำหนดแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน โดยมุ่งเน้นการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์จากงานจักสานไม้ไผ่ ผ้าทอไทลื้อ และศิลปกรรมท้องถิ่น ควบคู่กับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการออกแบบและการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อให้มีรูปแบบร่วมสมัย ตอบสนองความต้องการของตลาด และสามารถพัฒนาไปสู่มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนในระยะต่อไป

นอกจากนี้ ชุมชนยังได้ร่วมกันกำหนดแนวทางการพัฒนาการบริการด้านการท่องเที่ยว ได้แก่ การจัดระบบการต้อนรับนักท่องเที่ยว การกำหนดบทบาทของผู้ให้บริการ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการสร้างเรื่องเล่าของชุมชน (Storytelling) เพื่อยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และสร้างความประทับใจให้แก่นักท่องเที่ยว

ผลการดำเนินกิจกรรม ทำให้ชุมชนมีแนวทางการพัฒนา กิจกรรม ผลิตภัณฑ์และบริการที่ชัดเจน สามารถนำไปใช้เป็นกรอบในการดำเนินงานของกิจกรรมถัดไปของโครงการ รวมทั้งเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อบ้านหนองบัวอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

ผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรม

- 1 ได้กิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ต้นแบบ จำนวน 5 กิจกรรม
- 2 ได้แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกจากทุนวัฒนธรรมของชุมชน
- 3 ได้แนวทางการพัฒนาการบริการและการต้อนรับนักท่องเที่ยว
- 4 ได้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์และการตลาดออนไลน์
- 5 ได้แผนการดำเนินงานสำหรับกิจกรรมพัฒนาผลิตภัณฑ์และกิจกรรมท่องเที่ยว



5. กระบวนการความคิดเห็นเพื่อกำหนดกิจกรรมต้นแบบ และแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการของชุมชนในระยะต่อไป

จากการวิเคราะห์ศักยภาพชุมชน (SWOT) การจัดทำ Asset Mapping การใช้กระบวนการ Design Thinking และการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีสื่อ คณะทำงานและชุมชนร่วมกันระดมความคิดเห็นเพื่อกำหนดกิจกรรมต้นแบบ และกำหนดแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ ให้สอดคล้องกับศักยภาพของชุมชนและความต้องการของนักท่องเที่ยว

1 กิจกรรมต้นแบบเชิงสร้างสรรค์ (5 กิจกรรม)

1 พิธีต้อนรับและดนตรีพื้นบ้าน

- การต้อนรับนักท่องเที่ยว
- การแสดงดนตรีพื้นบ้าน
- ค่าตอบแทนจรรยาวิถีสื่อ

2 เรียนรู้วัฒนธรรมของบ้าน และกิจกรรมทำผืนผ้า

- ชมวิหาร วัดหนองบัว
- เรียนรู้วิถีการทำผืนผ้า
- ความเชื่อและตำนานผืนผ้า

3 รับประทานอาหารท้องถิ่น (Food Tasting)

- รับประทานอาหาร (ไก่, ข้าวต้มบ้าน)
- เครื่องดื่มสมุนไพร
- เรียนรู้วิถีปลูกผักอินทรีย์

4 เรียนรู้งานจักสานไม้ไผ่

- เรียนรู้วิถีปัญหาการจักสาน
- ทดลองงานจักสานไม้ไผ่
- ของที่ระลึกจากไม้ไผ่

5 ปั่นขนมผ้าไหมมัดด้าย

- ปั่นขนมผ้าไหมมัดด้าย
- แฝดใส่ระบบสืบเสาะโบราณ
- ทำของที่ระลึกจากมัดด้าย

2 แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์และของที่ระลึก

งานจักสานไม้ไผ่

- สร้อยร่วมสมัย
- ใช้งานไม้จริง
- เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

ผลิตภัณฑ์ผ้าทอท้องถิ่น

- พัฒนาขวดอลูมิเนียม
- ใช้เทคโนโลยีการผลิต
- สร้างมูลค่าเพิ่ม

ผลิตภัณฑ์ของตกแต่ง

- แกะสลัก/พิมพ์ลายผ้า
- ของตกแต่งบ้านของที่ระลึก
- สื่อเชิงรางวัลวัฒนธรรม

อาหารและเครื่องดื่ม

- พัฒนาบรรจุภัณฑ์
- มาตรฐานความปลอดภัย
- เน้นวิถีปลูกผักอินทรีย์

3 แนวทางการพัฒนาการบริการ

การต้อนรับและบริการนักท่องเที่ยว

การจัดการสินค้าและบริการ

การเล่าเรื่องและประชาสัมพันธ์

การจำหน่ายสินค้าและการชำระเงิน

การประเมินผลและพัฒนาเชิงรุก

• อบรมเจ้าหน้าที่

• มาตรฐานการให้บริการ

• ความปลอดภัย

• โปรแกรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

• ป้ายบอกทาง/จุดชมวิวยุคใหม่

• เวลาและเส้นทางกิจกรรม

• Storytelling ท่องเที่ยว

• สื่อออนไลน์ (FB, TikTok)

• ภาพ วิดีโอ สื่อดิจิทัล

• จุดจำหน่ายเชิงวัฒนธรรม

• บรรจุภัณฑ์ที่สวยงาม

• จัดเก็บข้อมูลสินค้า

• เก็บข้อมูลนักท่องเที่ยว

• วิเคราะห์ความพึงพอใจ

• ปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

4 แผนการพัฒนาในระยะต่อไป (Roadmap)

ระยะสั้น (0-6 เดือน)

- ✓ พัฒนากิจกรรมต้นแบบ 5 กิจกรรม
- ✓ อบรมเจ้าหน้าที่และมิชชันนารีชุมชน
- ✓ จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์
- ✓ ทดลองจัดเส้นทางท่องเที่ยว

ระยะกลาง (6-18 เดือน)

- ✓ ยกระดับมาตรฐานบริการ
- ✓ พัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ
- ✓ เปิดจำหน่ายสินค้าและบริการจริง
- ✓ เชื่อมโยงเครือข่ายการท่องเที่ยว

ระยะยาว (18 เดือน - 3 ปี)

- ✓ สร้างแบรนด์ชุมชนท่องเที่ยววิถีสื่อ
- ✓ พัฒนาผลิตภัณฑ์คุณภาพสูง
- ✓ เพิ่มช่องทางการตลาด
- ✓ สร้างความยั่งยืนให้ชุมชน

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง



ชุมชนมีแผนการทำงานที่ชัดเจนร่วมกัน



เกิดกิจกรรมและผลิตภัณฑ์สร้างคุณค่าและรายได้



บริการมีมาตรฐานสร้างความประทับใจนักท่องเที่ยว



เกิดเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาที่ยั่งยืน



อนุรักษ์วัฒนธรรมความเชื่อในการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน

ผู้มีส่วนร่วมในการพัฒนา



ประจักษ์ุชนและภูมิปัญญา



กลุ่มอาชีพและผู้ประกอบการ



เยาวชนและคนในชุมชน



วิสาหกิจชุมชน/โรงเรียน



มหาวิทยาลัย/หน่วยงานสนับสนุน

สรุปแนวทางในการพัฒนา

ภาพประกอบกิจกรรม



วิภา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สิงหา ประรามภ)

หัวหน้าโครงการ