



แบบรายงานความก้าวหน้า

โครงการ หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน

ประจำปี พศ. 2569

ผู้รับผิดชอบโครงการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สิงหา ประรามภ์

แพลตฟอร์มเพิ่มศักยภาพธุรกิจชุมชน (Building Community Enterprise : BCE)

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไป

1. ข้อมูลโครงการ

ชื่อโครงการ : หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน

ชื่อหัวหน้าโครงการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สิงหา ปราบมภ์

สังกัด/หน่วยงาน : คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

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

2. ระยะเวลาการดำเนินโครงการ ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

ตั้งแต่วันที่ 24 เมษายน 2569 - 30 กันยายน 2569

3. รวมระยะเวลาการดำเนินโครงการ

5 เดือน

4. งบประมาณที่ได้รับการสนับสนุนในปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

จำนวน..... 201,430.....บาท

ส่วนที่ 2 ความก้าวหน้าการดำเนินโครงการ

1. การดำเนินโครงการ

☒ เป็นไปตามแผนการดำเนินโครงการ

☐ ไม่เป็นไปตามแผนการดำเนินโครงการ เนื่องจาก.....

2. รายละเอียดการดำเนินงาน

(ความก้าวหน้าการดำเนินโครงการ กิจกรรม ผู้รับบริการ และผลการดำเนินงาน)

กิจกรรม ที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีชีวิตและพัฒนากิจกรรมเชิง
สร้างสรรค์ของชุมชน (งบประมาณ 60,398 บาท)

ระหว่างวันที่ 20 – 21 มิถุนายน 2569

สถานที่ บ้านหนองบัว ตำบลป่าคา อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน จำนวนผู้เข้าร่วม 25 คน

รายละเอียดการดำเนินงาน

โครงการได้ดำเนินกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพของชุมชนในการออกแบบ
เส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน (Participatory Process)
เพื่อให้คนในชุมชนร่วมกันวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมและกำหนดแนวทางการพัฒนากิจกรรมท่องเที่ยวเชิง
สร้างสรรค์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของบ้านหนองบัว

วิทยากร ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงหา ประรามภ์ ผู้จัดการหน่วยพัฒนานวัตกรรมและการใช้ประโยชน์
สร้างสรรค์

นายพลสิษฐ์ จัดการ นักออกแบบ (สื่อ ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม)

นางสาวนิรชา เกตุแก้ว นักออกแบบ (ผลิตภัณฑ์จากไม้สัก)

นางสาวหัตถิณี นิตแบน แอดมินเพจหัตถิณี (เส้นใย ผ้าทอ จากเส้นใยธรรมชาติ)

นางสาวณัฐธิชา ลาวัน นักออกแบบ (เสื้อผ้า และเครื่องแต่งกาย)

1 การวิเคราะห์ศักยภาพของชุมชนด้วยเครื่องมือ SWOT Analysis

SWOT Analysis
การพัฒนาหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีลื้อ
บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน
คำชี้แจง : ร่วมกันระดมความคิดเห็น ปัญหา และแนวทางการพัฒนาชุมชนของเรา

S จุดแข็ง (Strengths)
สิ่งที่ชุมชนเรามีอยู่แล้ว และเป็นข้อได้เปรียบ

1.
2.
3.
4.
5.

W จุดอ่อน (Weaknesses)
สิ่งที่ชุมชนเราขาด หรือทำไม่ได้

1.
2.
3.
4.
5.

O โอกาส (Opportunities)
ปัจจัยภายนอกที่เป็นโอกาส และสามารถนำมาพัฒนาได้

1.
2.
3.
4.
5.

T อุปสรรค (Threats)
ปัจจัยภายนอกที่เป็นอุปสรรค หรือความเสี่ยง

1.
2.
3.
4.
5.

ร่วมคิด
ร่วมทำ
ร่วมพัฒนา
บ้านเรา

สรุปประเด็นสำคัญที่ควรพัฒนา (Top Priorities)

1.
2.
3.

เครื่องมือ SWOT Analysis

ผลของการวิเคราะห์สามารถสรุปในแต่ละประเด็นคือ

S จุดแข็ง (Strengths) สิ่งที่ชุมชนมีอยู่แล้ว และเป็นข้อได้เปรียบ

- 1 วิหารวัดหนองบัวและจิตรกรรมฝาผนังเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่มีชื่อเสียง
- 2 มีภูมิปัญญาไทลื้อที่หลากหลาย เช่น ผ้าทอ อาหารพื้นบ้าน งานจักสานไม้ไผ่ และฟ้อนรำ
- 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 สามารถเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวกับพื้นที่ใกล้เคียงในจังหวัดน่าน

5 หน่วยงานภาครัฐและมหาวิทยาลัยสนับสนุนการพัฒนาชุมชน

T อุปสรรค (Threats) ปัจจัยภายนอกที่เป็นความเสี่ยง

- 1 การแข่งขันจากแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอื่น
- 2 ภัยธรรมชาติ เช่น น้ำท่วม ที่ส่งผลกระทบต่อท่องเที่ยว
- 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 และเครือข่ายของชุมชน



ASSET MAPPING

การทำแผนที่ชุมชน

เพื่อพัฒนาบ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีชีวิต บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน

คนหาทุนที่เรารู้จัก ใช้ให้เงิน เงินคุณค่า พัฒนาเป็นเส้นทางและกิจกรรมท่องเที่ยวที่ยั่งยืน

กลุ่มที่ _____

วันที่ _____

รายชื่อสมาชิก

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

คำชี้แจง

1. ค้นหาทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน "บ้าน" บ้าน
2. ค้นหาทุนทางธรรมชาติของชุมชน
3. ค้นหาทุนทางปัญญาของชุมชน
4. ค้นหาทุนทางบุคคลของชุมชน
5. ค้นหาทุนทางเครือข่ายของชุมชน

บ้านหนองบัวมีอะไร

สิ่งที่มีอยู่แล้วในชุมชน

สิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นในชุมชน

สิ่งที่ชุมชนอยากจะทำในอนาคต

สิ่งที่ชุมชนอยากจะทำในอนาคต

เกณฑ์การคัดเลือก

คุณค่าทางวัฒนธรรม

คุณค่าทางธรรมชาติ

คุณค่าทางปัญญา

คุณค่าทางบุคคล

คุณค่าทางเครือข่าย

	1. ทุนวัฒนธรรม (Cultural Assets)	2. ทุนธรรมชาติ (Natural Assets)	3. ทุนปัญญา (Knowledge Assets)	4. ทุนคน (Human Assets)	5. ทุนกายภาพ (Physical Assets)	6. ทุนเครือข่าย (Network Assets)
สิ่งที่มีอยู่แล้ว	- วัดพระธาตุช้างค้ำ - วัดพระธาตุช้างค้ำ - วัดพระธาตุช้างค้ำ - วัดพระธาตุช้างค้ำ - วัดพระธาตุช้างค้ำ	- น้ำตก - น้ำตก - น้ำตก - น้ำตก - น้ำตก	- ชาวนาน่าน - ชาวนาน่าน - ชาวนาน่าน - ชาวนาน่าน - ชาวนาน่าน	- ชาวนาน่าน - ชาวนาน่าน - ชาวนาน่าน - ชาวนาน่าน - ชาวนาน่าน	- วัดพระธาตุช้างค้ำ - วัดพระธาตุช้างค้ำ - วัดพระธาตุช้างค้ำ - วัดพระธาตุช้างค้ำ - วัดพระธาตุช้างค้ำ	- วัดพระธาตุช้างค้ำ - วัดพระธาตุช้างค้ำ - วัดพระธาตุช้างค้ำ - วัดพระธาตุช้างค้ำ - วัดพระธาตุช้างค้ำ
สิ่งที่ชุมชนมี	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. _____
แผนการพัฒนา	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 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	คะแนน (1-5) ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 เลือก ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	คะแนน (1-5) ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 เลือก ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	คะแนน (1-5) ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 เลือก ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	คะแนน (1-5) ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 เลือก ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	คะแนน (1-5) ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 เลือก ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

สิ่งที่มีศักยภาพสูงของชุมชน (Top 3)

1. _____ จากกลุ่ม _____
2. _____ จากกลุ่ม _____
3. _____ จากกลุ่ม _____

แผนการพัฒนาต่อไป

- พัฒนาเป็นเส้นทางท่องเที่ยว
- พัฒนาเป็นเส้นทางท่องเที่ยว
- พัฒนาเป็นเส้นทางท่องเที่ยว

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 จิตรกรรมฝาผนังจันทาคาดก ประเพณี วิถีชีวิต และอัตลักษณ์ท้องถิ่น

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 การปั้นลายผ้าไทลื้อ 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

- นักท่องเที่ยวของเราใคร ?
- เขามาเพราะอะไร ?
- สิ่งที่เขาสนใจมากที่สุดคืออะไร ?
- สิ่งที่เขาประทับใจคืออะไร ?
- สิ่งที่เขายังไม่ได้รับผลคืออะไร ?

สรุป INSIGHT ที่ได้

2 DEFINE กำหนดปัญหาที่แท้จริง

ได้หรือไม่ ?	ได้หรือไม่ ?	ได้หรือไม่ ?
เห็นด้วย ?		
เห็นด้วย ?		
เห็นด้วย ?		

2. ปัญหาเรื่องนักท่องเที่ยวของเราคืออะไร ?

3. โจทย์ (PROBLEM STATEMENT) จะทำอย่างไร

สรุปโจทย์สำคัญ (KEY PROBLEM)

3 IDEATE ระดมไอเดีย

กฎวัฒนธรรม/จุดเด่นของชุมชน	ไอเดียที่ทุกคนเห็นด้วยและคิดว่าเป็นไปได้
วิถีการวัดหนองบัว	
ผ้าทอสีลื้อ	
อาหารสีลื้อ	
งานจักสาน	
ดนตรี/เพลงรำ	
ศิลปกรรม	

2. แนวคิดอื่น ๆ ที่เกิดขึ้น

1.
2.
3.

แนวคิดที่เลือกพัฒนา

1.
2.
3.

4 PROTOTYPE สร้างต้นแบบ

ชื่อโครงการ/โปรแกรม

วัตถุประสงค์

ขั้นตอนกิจกรรม (โดยสังเขป)

ระยะเวลา

วัสดุ/อุปกรณ์ที่ใช้

นักท่องเที่ยวจะได้รู้ถึงบ้าน

ราคาที่เหมาะสม (ต่อคน)

กลุ่มเป้าหมาย

ภาพร่าง/แนวคิดกิจกรรม (ถ้ามี)

5 TEST ทดลองและรับข้อเสนอแนะ

- นำเสนอ/ทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายที่ทดลอง... วันที่ทดลอง...
- ผลการประเมิน (ให้คะแนน 1-5)

ประเมินประเด็น	คะแนน (1-5)	ข้อเสนอแนะ
1. ความน่าสนใจของกิจกรรม		
2. สิ่งที่ได้รู้เกี่ยวกับวิถี		
3. ความประทับใจในการท่องเที่ยว		
4. ปัญหาที่เจอ/ข้อบกพร่อง		
5. ข้อสรุปที่ได้เรียนรู้		

3. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1.
2.
3.

สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้และพัฒนา

1.
2.
3.

สรุปผล/พิจารณากระบวนการ DESIGN THINKING

1. เริ่มจากท่องเที่ยวที่ออกแบบ
2. กิจกรรม/โปรแกรมต้นแบบที่ได้
3. ผลลัพธ์ / ข้อที่รู้สึกดี/ข้อด้อย
4. สิ่งที่จะพัฒนาและดำเนินการต่อ

รายชื่อสมาชิกในกลุ่ม

1.
2.
3.
4.

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 และประสบการณ์ที่นักท่องเที่ยวต้องการได้จากการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ

2 การกำหนดประเด็นปัญหา (Define) วิเคราะห์ปัญหาและข้อจำกัดของกิจกรรมท่องเที่ยวเดิม พร้อมกำหนดประเด็นที่ควรพัฒนาเพื่อเพิ่มคุณค่าและสร้างประสบการณ์ที่แตกต่าง

3 การระดมความคิด (Ideate) เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมอบรมร่วมกันเสนอแนวคิดในการพัฒนา กิจกรรม ผลิตภัณฑ์ และบริการ โดยอาศัยทุนวัฒนธรรมของชุมชนเป็นฐาน

4 การสร้างต้นแบบ (Prototype) ร่วมกันออกแบบต้นแบบกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์
เส้นทางการท่องเที่ยว และแนวคิดของที่ระลึกที่สามารถนำไปทดลองใช้ได้จริง

5 การทดสอบและรับข้อเสนอแนะ (Test) แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประเมินความเหมาะสมของ
ต้นแบบ และปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับศักยภาพของชุมชนและความต้องการของ
นักท่องเที่ยว

จากกระบวนการดังกล่าว ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถร่วมกันพัฒนาต้นแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิง
สร้างสรรค์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบัว ได้แก่ การต้อนรับด้วยดนตรีและพอนรำไทลื้อ 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 **เส้นทางท่องเที่ยววิถีไทลื้อ (Creative Tourism Route Mapping)**
เชื่อมโยงวิหารวัดหนองบัว จิตรกรรมฝาผนัง ผ้าทอไทลื้อ อาหารพื้นบ้าน งานจักสานไม้ไผ่ พอนรำ และ
กิจกรรมศิลปกรรม ให้เป็นประสบการณ์การท่องเที่ยวแบบมีส่วนร่วม



CREATIVE TOURISM ROUTE MAPPING

การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีสื่อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน

คำชี้แจง : ให้ผู้เข้าร่วมประชุมร่วมกันออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยอิงจากทฤษฎีวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และทรัพยากรของชุมชน เพื่อให้นักท่องเที่ยวที่ประสงค์มาเรียนรู้และมีส่วนร่วมต่อเส้นทาง

กลุ่มที่ _____

วันที่ ____/____/____

ผู้เข้าร่วมกลุ่ม

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

1 จุดเริ่มต้นการเดินทาง (Starting Point)	2 จุดเรียนรู้ที่ 1	3 จุดเรียนรู้ที่ 2	4 จุดเรียนรู้ที่ 3	5 จุดเรียนรู้ที่ 4	6 จุดเรียนรู้ที่ 5	7 จุดสิ้นสุดการเดินทาง (Ending Point)
สถานที่ _____ เหตุผลที่เลือก _____ สิ่งที่นักท่องเที่ยวได้รับ _____	ชื่อฐานเรียนรู้ _____ จุดประสงค์การเรียนรู้ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) ☐ 1. หารายได้ชุมชน ☐ 2. อนุรักษ์ ☐ 3. อนุรักษ์ ☐ 4. อนุรักษ์ ☐ 5. อนุรักษ์ ☐ 6. อนุรักษ์ มีกิจกรรมอะไรบ้าง _____ มีสิ่งใดที่นักท่องเที่ยวได้รับ _____ ระยะเวลา _____ นาที	ชื่อฐานเรียนรู้ _____ จุดประสงค์การเรียนรู้ _____ มีกิจกรรมอะไรบ้าง _____ มีสิ่งใดที่นักท่องเที่ยวได้รับ _____ ระยะเวลา _____ นาที	ชื่อฐานเรียนรู้ _____ จุดประสงค์การเรียนรู้ _____ มีกิจกรรมอะไรบ้าง _____ มีสิ่งใดที่นักท่องเที่ยวได้รับ _____ ระยะเวลา _____ นาที	ชื่อฐานเรียนรู้ _____ จุดประสงค์การเรียนรู้ _____ มีกิจกรรมอะไรบ้าง _____ มีสิ่งใดที่นักท่องเที่ยวได้รับ _____ ระยะเวลา _____ นาที	ชื่อฐานเรียนรู้ _____ จุดประสงค์การเรียนรู้ _____ มีกิจกรรมอะไรบ้าง _____ มีสิ่งใดที่นักท่องเที่ยวได้รับ _____ ระยะเวลา _____ นาที	สถานที่ _____ สินค้าที่นักท่องเที่ยวได้รับ _____ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม _____

สรุปเส้นทางท่องเที่ยว

1 2 3 4 5 6 7

ประเมินศักยภาพเส้นทาง

☐ สามารถดำเนินการได้ทันที
☐ ต้องการข้อมูลเพิ่มเติม

☐ ต้องการข้อมูลเพิ่มเติม
☐ ต้องการข้อมูลเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม _____

TOP PRIORITY กิจกรรมที่ควรพัฒนา 3 อันดับแรก

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____

หมายเหตุ : เส้นทางท่องเที่ยวสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมของเวลา กลุ่มนักท่องเที่ยว และฤดูกาล

เครื่องมือ เส้นทางท่องเที่ยววิถีสื่อ

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

การดำเนินกิจกรรมใช้กระบวนการระดมความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อคัดเลือกแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมที่มีศักยภาพในการพัฒนาเป็นประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยเชื่อมโยง การต้อนรับด้วยดนตรี และพ่อนรำไทลื้อ การเรียนรู้วิถีชีวิตชาวหนองบัวและจิตรกรรมฝาผนัง การชิมอาหารพื้นบ้านไทลื้อ (Food Tasting) การเรียนรู้การปักลายผ้าไทลื้อ การเรียนรู้งานจักสานไม้ไผ่ และกิจกรรมศิลปกรรมจากแรงบันดาลใจจิตรกรรมฝาผนัง ให้เป็นเส้นทางท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวสามารถเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ และมีส่วนร่วมกับชุมชนได้ตลอดกระบวนการ

นอกจากนี้ ผู้เข้าร่วมอบรมได้ร่วมกันกำหนดลำดับการเข้าชม ระยะเวลาของแต่ละกิจกรรม บทบาทของเจ้าบ้าน (Host) จุดบริการนักท่องเที่ยว และแนวทางการเชื่อมโยงกิจกรรมต่าง ๆ ให้เกิดความต่อเนื่อง ตั้งแต่การต้อนรับนักท่องเที่ยว การถ่ายทอดเรื่องราวทางวัฒนธรรม การสร้างประสบการณ์ร่วมผ่านกิจกรรม Workshop ไปจนถึงการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกของชุมชน

ผลการดำเนินกิจกรรม ทำให้ชุมชนได้ต้นแบบเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อบ้านหนองบัว ที่มีลำดับกิจกรรมชัดเจน สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของพื้นที่ และสามารถนำไปพัฒนาเป็นโปรแกรมท่องเที่ยว สำหรับรองรับนักท่องเที่ยวได้ในระยะต่อไป รวมทั้งใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ กิจกรรม Workshop และแผนบริหารจัดการหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน

ผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรม

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



เส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อ v.1

5 การระดมความคิดเห็นเพื่อกำหนดกิจกรรมต้นแบบและแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการของชุมชนในระยะต่อไป

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

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

- 1 กิจกรรมการต้อนรับนักท่องเที่ยวด้วยดนตรีพื้นบ้านและพ็อนรำไทลื้อ
- 2 กิจกรรมเรียนรู้วิถีการวัดหนองบัวและจิตรกรรมฝาผนัง 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) เพื่อยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และสร้างความประทับใจแก่นักท่องเที่ยว

ผลการดำเนินกิจกรรม ทำให้ชุมชนมีแนวทางการพัฒนา กิจกรรม ผลิตภัณฑ์ และบริการที่ชัดเจน สามารถนำไปใช้เป็นกรอบในการดำเนินงานของกิจกรรมถัดไปของโครงการ รวมทั้งเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อบ้านหนองบัวอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

ผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรม

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



ภาพประกอบกิจกรรม



กิจกรรม ที่ 2. อบรมเชิงปฏิบัติการค้นแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์จับต้องได้และจับต้องไม่ได้

ระหว่างวันที่ 1 กรกฎาคม 2569 – 26 กันยายน 2569

สถานที่ บ้านหนองบัว ตำบลปากคา อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน, องค์การบริหารส่วนตำบลปากคา อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน และห้องปฏิบัติการดิจิทัลเพื่อการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ จำนวนผู้เข้าร่วม 25 คน

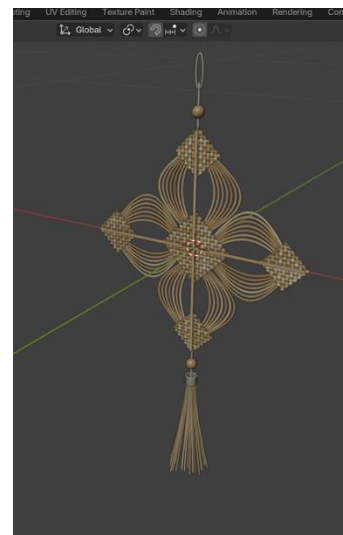
รายละเอียดการดำเนินงาน

ในส่วนการดำเนินการนี้ไม่ได้เชิญวิทยากรเข้ามาให้ความรู้เนื่องจาก พัฒนาระบบการออกแบบทางด้านต่างๆ นักวิจัยทำหน้าที่เป็นวิทยากร

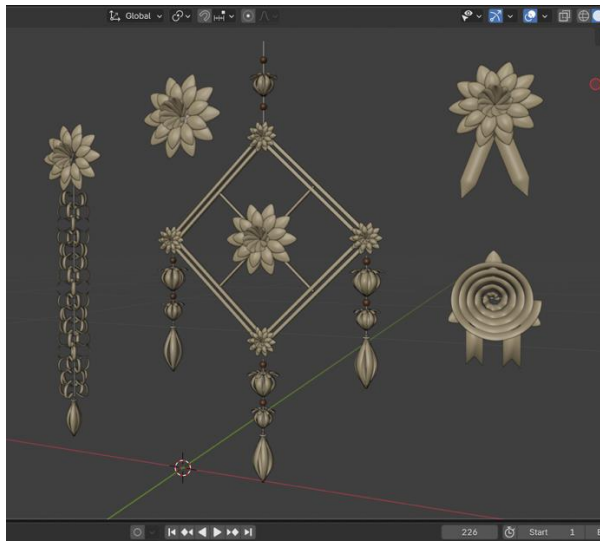
จากการสรุปแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมที่ 1 นำมาสร้างสรรค์ในกิจกรรมครั้งนี้ ซึ่งกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ ดำเนินการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้ งานไม้ไผ่เป็นผลิตภัณฑ์หลัก ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยีการออกแบบสมัยใหม่ เช่น 3D Design, Digital Fabrication และการสร้างต้นแบบ เพื่อยกระดับผลิตภัณฑ์เดิมให้มีความร่วมสมัย มีอัตลักษณ์ และเตรียมความพร้อมสู่มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยมีกิจกรรมเสริมจากตลาดผ้าทอ ล้อ อาหารพื้นบ้าน และจิตรกรรมล้อ เพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบของที่ระลึก

ต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์จากไม้ไผ่และอัตลักษณ์ล้อ อย่างน้อย 3 รูปแบบ ดังนี้

1 ต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์จากไม้ไผ่ จากอัตลักษณ์ล้อ ซึ่งเป็นรูปลักษณ์ของดอกไม้ที่อยู่ ในชุมชน นำมาสร้างสรรค์เป็นพวงมาลัย และเข็มกลัด ปิ่นปักผม เพื่อเชื่อมโยงกับคติความเชื่อเสริมดวง และต้อนรับนักท่องเที่ยวเข้ามาเยี่ยมชม วิหารวัดหนองบัว เริ่มจากการจำลอง ภาพ 3มิติ พวงมาลัย



จำลองภาพ 3 มิติ พวงมาลัย เพื่อการผลิต จำนวน 3 รูปแบบ



จำลองภาพ 3 มิติ เครื่องจักสาน เพื่อการผลิต

จากนั้นทดลองสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่ พวงมาลัย 2 รูปแบบ ปั่นปึกผมโดยมีภาพแสดงผลิตภัณฑ์จักสาน



เทคนิค • การสานไม้ไผ่

สานภูมิปัญญาลือ สุดดอกไม้ร่วมสมัย

จากการออกแบบดิจิทัล สู่ประสบการณ์สานสำหรับนักท่องเที่ยว
ดอกไม้และดอกไม้ปั่นจันทน์ บ้านหนองบัว จ.น่าน



ส่วนที่ 1

ออกแบบดิจิทัลสู่ผลิตภัณฑ์จักสาน

ไผ่บง • ไผ่เอี้ย

1 ศึกษาดอกไม้และความหมายท้องถิ่น



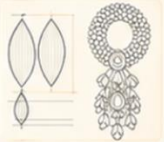
ศึกษาดอกไม้และพรรณไม้ท้องถิ่น รวมถึงความหมายทางวัฒนธรรม

2 ออกแบบรูปร่างด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล



ออกแบบรูปร่างดอกไม้ พวงมาลัย และจัดองค์ประกอบบนคอมพิวเตอร์

3 กำหนดขนาดกลีบและองค์ประกอบ



กำหนดสัดส่วน ขนาดกลีบ และรูปแบบการจัดวาง

4 เลือกชนิดไม้และเตรียมเส้นดอก



เลือกไผ่บงและไผ่เอี้ย เหลาและเตรียมเส้นดอก

5 ตัด สาน และประกอบตามแบบ



ตัดเส้นดอก ฟัน สาน และประกอบเป็นดอกไม้ตามแบบ

6 ทดลอง ปรับรูปทรงและเก็บงาน



ทดลองปรับรูปทรง และเก็บรายละเอียดให้สมบูรณ์

แนวคิดการออกแบบพวงมาลัยจากดอกไม้จักสานประจักษ์



พวงมาลัย:
ดอกไม้หลากสี



พวง
ดอกไม้หลากสี



ปลายท่อย:
ดอกไม้หลากสี

ผลลัพธ์: พวงมาลัย ดอกบัว และงานสร้อยสมัย

ต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ให้คุณค่าทางวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่

นำกิจกรรมจักสานนี้ปรับมาสร้างเป็น workshop ดังนี้

ส่วนที่ 2

Workshop สนใจสำหรับนักท่องเที่ยว

ดอกไม้ติดหน้าเสื้อ • ปิ่นปักผม

เตรียมก่อนกิจกรรม

- เตรียมเส้นดอกและชิ้นส่วนให้เหมาะกับผู้เริ่มต้น
- จัดซื้ออุปกรณ์เข็มกลัดและแถบปิ่นปักผม



ชุดวัสดุและอุปกรณ์สำหรับผู้เข้าร่วม Workshop



ฝึกสานกลีบดอก จากเส้นดอกไม้ไผ่



ดอกไม้ติดหน้าเสื้อ



ปิ่นปักผม

- 1 เรียนรู้เรื่องราวและเลือกชิ้นงาน
- 2 ฝึกสานและขึ้นรูปกลีบดอก
- 3 ประกอบกลีบให้เป็นดอกไม้
- 4 ติดฐานเข็มกลัดหรือแถบปิ่น
- 5 เก็บงานและทดลองสวมใส่

ผลลัพธ์: เครื่องประดับจักสานที่นักท่องเที่ยวทำด้วยตนเอง

เรียนรู้ภูมิปัญญา • ลงมือสาน • นำความทรงจำกลับบ้าน

ผลงานวิจัยและสร้างสรรค์ | สิงหา ประมรณ

ภาพประกอบจากต้นแบบผลงานและเนื้อหาวิทยานิพนธ์

2 ต้นแบบผลิตภัณฑ์จากการปั่นลายผ้าทอ จากอัตลักษณ์ลื้อ

ได้นำเรื่องราวของภาพแต้มสีจากจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดหนองบัว เรื่องจินตคาตและเทวธิสังกานามาเป็นลวดลายของผ้าเพื่อให้เกิดกิจกรรมสร้างสรรค์ขึ้น โดยใช้เทคโนโลยี 3D Printer ช่วยในการสร้างต้นแบบ (TPU) ซึ่งมีคุณสมบัติยืดหยุ่น ส่งผลทำให้เกิดลวดลายจากการปั่นมากขึ้น ส่วนสีเป็นการใช้สีธรรมชาติ จากยางต่างๆในท้องถิ่น เช่น ยางกล้วย ขมิ้น เป็นต้น

ส่วนที่ 2

Workshop ปั่นลายบนผ้า

ด้วยแม่พิมพ์ TPU เรียนรู้วัฒนธรรมผ่านการลงมือทำ

เตรียมก่อนกิจกรรม

ออกแบบลายบน • พิมพ์แม่พิมพ์ 3 มิติด้วย TPU • กดลงบน



- 1 เรียนรู้เรื่องราวและเลือกแม่พิมพ์
- 2 จัดวางลวดลายบนผ้า
- 3 ลงสีบนแม่พิมพ์ TPU
- 4 กดปั่นลายลงบนผ้า
- 5 ปลอ่ยสีแห้งและเก็บรายละเอียด



ผลลัพธ์: ผ้าปั่นลายที่ผู้เข้าร่วมสร้างด้วยตนเอง

ผลงานวิจัยและสร้างสรรค์ | สิงหา ประมรณ

ภาพประกอบจัดทำจากต้นแบบผลงาน

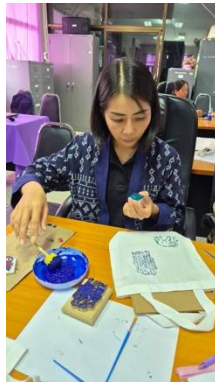
3 ต้นแบบผลิตภัณฑ์งานจิตรกรรมงานศิลป์สื่อ

ได้นำเรื่องราวของภาพแต้มสีจากจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดหนองบัว เรื่องจันทาคาดและเทวธิดา สักกานมาเป็นลวดลายของผ้าเพื่อให้เกิดกิจกรรมสร้างสรรค์ขึ้น โดยใช้เทคโนโลยี 3D Printer ช่วยในการสร้างต้นแบบ (PLA+) ซึ่งมีคุณสมบัติขึ้นรูปได้ดี แข็งแรง และเส้นที่นำมาใช้ เป็นส่วนผสมที่มาจากธรรมชาติ ส่งผลทำให้การแต้มสีลงวัตถุได้ดี รวมถึงการตกแต่งพระพุทธรูปจากไม้สัก ที่ใช้เทคโนโลยีร่วมสมัยในการผลิตพระเครื่องเพื่อให้เกิดความเป็นสิริมงคลที่เป็นองค์เล็ก

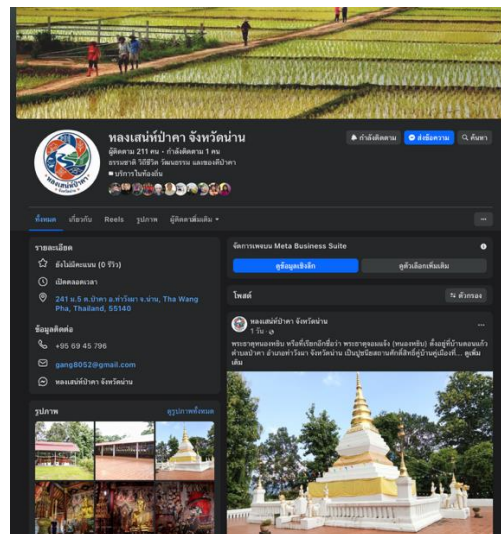


4 ทดลองขยายชุมชน 1 ครั้ง จากการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่, ผลิตภัณฑ์จากการปั่นลายผ้าทอ และงานจิตรกรรมงานศิลป์สื่อ แต่เนื่องจากช่วงเวลาดังกล่าวในพื้นที่ชุมชนเกิดอุทกภัย น้ำท่วม รวมถึงการแจ้งเตือนของหน่วยงานราชการในการเฝ้าระวังภัย ส่งผลทำให้การจัดกิจกรรมต่างๆ รวมถึงนักท่องเที่ยวไม่เข้ามาเยี่ยมชมวิหารวัดหนองบัว ผู้วิจัยจึงขยายผลในการนำแนวคิดจากกิจกรรมที่ 1 และกิจกรรมที่ 2 นี้จัดร่วมกับองค์การบริหารส่วนตำบลป่าคา เมื่อวันที่ 17-18 สิงหาคม 2569





หลังจากการอบรมได้มีแนวทางร่วมกันคือสร้างช่องทางสื่อสารให้กับนักท่องเที่ยวที่เป็นของคน
ทุกหมู่ ในองค์การบริการส่วนตำบลป่าคา ทั้งเรื่องการท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์ชุมชน ธรรมชาติและวัฒนธรรม
เพื่อสื่อสารให้กับนักท่องเที่ยวเข้ามา โดยตั้งชื่อว่า หลงเสน่ห์ป่าคา จังหวัดน่าน



กิจกรรมที่ 3 อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเริ่มต้นประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ผ่าน Social Media

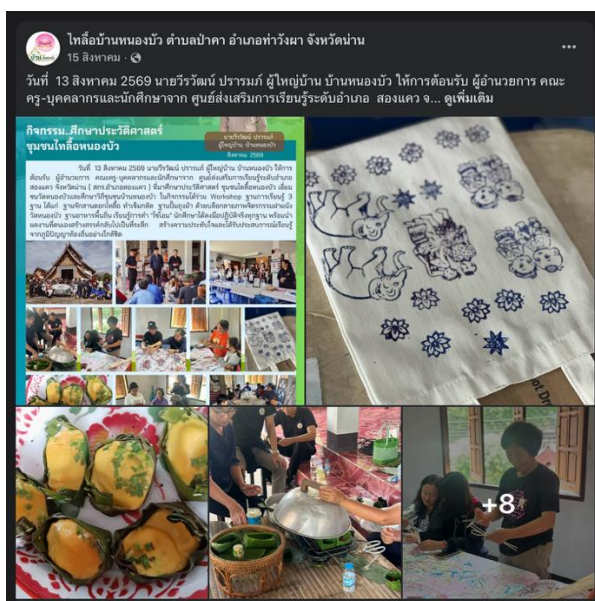
จัดอบรมวันที่ 27 กันยายน 69 โดยวิทยากรคือ

1 นายทวี จิตอารีย์ เพจ Gain Gain Tawee ผู้ติดตาม 2.2 แสนคน

2 นางสาว อัครินทร์ อินตะกัน เพจ Kungpapai กังพาไป ผู้ติดตาม 5.6 หมื่นคน

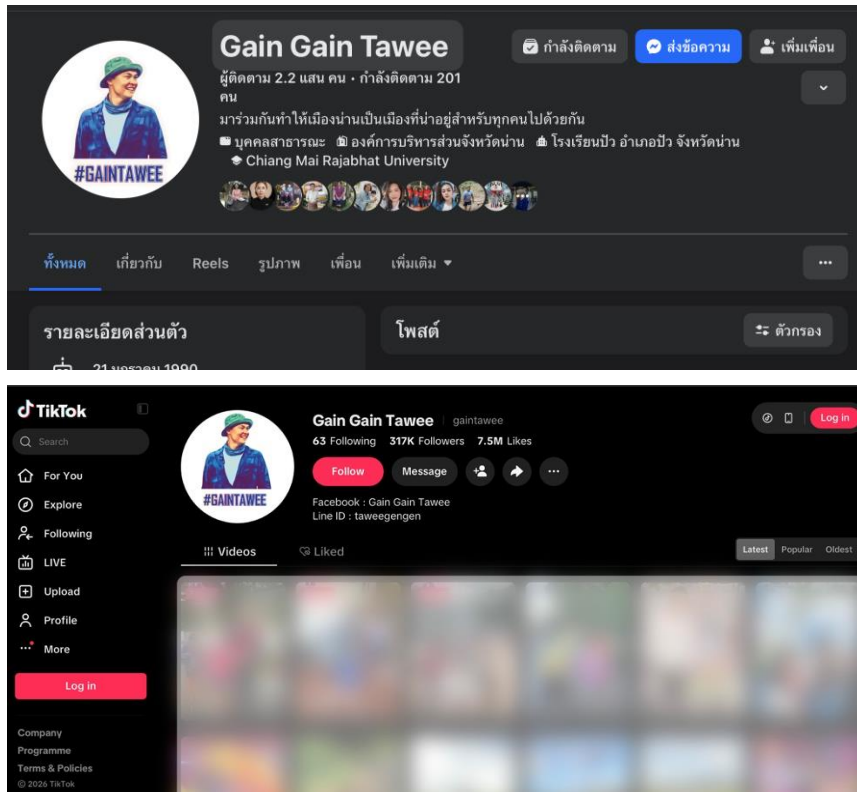
กิจกรรมที่ 3 นี้เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการสื่อสารการตลาดและสร้างแบรนด์ชุมชนผ่านสื่อดิจิทัล ดำเนินการพัฒนาแบรนด์ชุมชนและการสื่อสารการตลาด โดยใช้ งานไม้ไผ่วิถีลื้อ เป็นจุดขายหลักของแบรนด์ และเชื่อมโยงกับกิจกรรมเสริม ได้แก่ ปั่นลายผ้าทอลื้อ Food Tasting เมนู “โก” และจิตรกรรมศิลป์ลื้อ ผ่านการสร้างเรื่องเล่าอัตลักษณ์ชุมชน การถ่ายภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ และการเผยแพร่ผ่าน Social Media เพื่อสร้างการรับรู้และเพิ่มโอกาสทางการตลาดของหมู่บ้านหนองบัว

ผลผลิต: แนวทางแบรนด์ชุมชน 1 ชุด สื่อประชาสัมพันธ์ดิจิทัล และช่องทางสื่อออนไลน์อย่างน้อย 2 ช่องทาง โดยทางกลุ่มได้คัดเลือกตราสัญลักษณ์เพื่อสื่อสารกับนักท่องเที่ยวตอนนี้ ได้ลงมติว่าใช้ช่องทางสื่อสารเดิมของชุมชนก่อนผ่านทาง Facebook และ Tiktok



ช่องทางการสื่อสารของชุมชน

เพจ Gain Gain Tawee ผู้ติดตาม 2.2 แสนคน ผลิตภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวผ่านเพจ Facebook และ Tiktok



นางสาว อัครรินทร์ อินตะกัน เพจ Kungpapai กังพาไป ผู้ติดตาม 5.6 หมื่นคน ผลิตภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวผ่านเพจ Facebook และ Tiktok



ช่องทางการสื่อสารของชุมชน