

นวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมดนตรีนาฏศิลป์รวมเผ่าชาวดอยสร้างสรรค์
โรงเรียนในฐานะชุมชนแห่งการเรียนรู้ (SLC) สู่อำนาจปฏิบัติเสริมพลังชุมชน
แห่งการเรียนรู้ ภายใต้แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต
และพัฒนาทักษะเยาวชนเพื่ออนาคต

Innovation Arts Culture, Music, Dance, the Hill Tribe Creative Tribe Schools
as a Learning Community (SLC) Into Action, Empowering the Learning
Community Under the Concept of Lifelong Learning and Development of
Youth Skills for the Future

เจตชรินทร์ จิรสันติธรรม

Jetcharin Jirasantham

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ประเทศไทย

Faculty of Arts and Architecture, Rajamangala University of Technology Lanna, Thailand

E-mail: jetcharin@hotmail.com

Received May 5, 2025; Revised June 19, 2025; Accepted July 19, 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ความรู้มรดกทางศิลปวัฒนธรรมชุมชน เพื่อเป็น
ฐานข้อมูลในการพัฒนาเครือข่ายเชื่อมโยงความต้องการของชุมชน สู่อำนาจพัฒนาพื้นที่นวัตกรรม
การเรียนรู้ (Education Sandbox) 2) สร้างนวัตกรรมดนตรีและการแสดงรวมชนเผ่าชาวดอยสร้างสรรค์
แหล่งเรียนรู้ และส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมสู่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชน
3) หาแนวปฏิบัติบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมทางศิลปวัฒนธรรม และแนวการพัฒนาระบบ
ติดตามประเมินความพึงพอใจ สู่การท่องเที่ยวอารยธรรมวิถี เป็นการวิจัยผสมผสานระหว่างวิจัย
เชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยใช้แนวคิดทฤษฎีด้านภูมิปัญญา ด้านวัฒนธรรม ด้านสุนทรียศาสตร์
แนวคิดทฤษฎี บ้าน วัด วัง เป็นกรอบการวิจัย พื้นที่วิจัย คือ จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน
โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 25 คนคัดเลือกแบบแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้
ในการวิจัยมีดังนี้ แบบสัมภาษณ์, แบบสอบถาม-สนทนากลุ่มแบบบันทึกสังเกต, แบบ Design
Thinking, โปรแกรมคอมพิวเตอร์, แบบทดสอบ และแบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดย

การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective Congruence) ในการวิจัยเชิงปริมาณ การวิจัยเชิงคุณภาพใช้วิเคราะห์เนื้อหาเชิงพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า 1. ดนตรีและการแสดงของชาวเขา มีกำเนิดจากคติความเชื่อ ค่านิยม และ ประเพณีของชนเผ่าชาติพันธุ์ มีการสืบทอด จากภูมิปัญญาแบบมุขปาฐะ 2. พบว่าประสิทธิภาพของ สื่อนวัตกรรม โดยภาพรวมคิดเป็นร้อยละ 86.88/88.06 สูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ ร้อยละ 80/80 การเรียนรู้โดยนวัตกรรมฯ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 และ 3. ความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนรู้ชุดดนตรีนาฏศิลป์รวมเผ่าชาวคอสร้างสรรค์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D.=0.50) ผลการศึกษา ผลการสังเคราะห์เรื่อง การปฏิรูปการเรียนรู้ตลอดชีวิต: ด้วยการใช้เทคโนโลยีนวัตกรรม

คำสำคัญ: นวัตกรรมศิลปวัฒนธรรม; ดนตรีนาฏศิลป์; การเรียนรู้ตลอดชีวิต; การท่องเที่ยว

Abstract

This article aimed 1) to study the knowledge of community cultural heritage to be a database for developing a network linking community needs to the development of an innovative learning area (Education Sandbox). 2) to create innovative music and performances that integrate hill tribe people into creative learning resources and promote cultural learning resources for cultural tourism in the community. 3) to find guidelines for managing innovative cultural learning resources and the development of a satisfaction assessment tracking system for civilization tourism. This research was a combination of qualitative and quantitative research using theories of wisdom, culture, aesthetics, and theories of home, temple, and palace as a research framework. The research area was Chiang Mai Province. The sample group was 25 students at Chiang Mai Educational Assistance School. The sample group was purposively selected. The research instruments were as follows: interview form, questionnaire-focus group discussion form, observation record form, design thinking form, computer program, test form, and satisfaction assessment form. Data were analyzed by finding the IOC index in quantitative research. Qualitative research used descriptive content analysis.

The research results were as follows: 1. The music and performances of hill tribes originate from the beliefs, values, and traditions of ethnic tribes. They were passed down from oral wisdom. 2. The efficiency of innovative media was found to be 86.88/88.06 percent overall, higher than the efficiency criteria of 80/80 percent. Learning through innovation showed a significant increase compared to the learning that occurred prior, with a statistical significance level of 0.1. 3. Satisfaction with the use of innovative media in organizing learning of the music and dance of

creative hill tribes was at the highest level overall ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.50). Results of the study: the results of the synthesis of the reform of lifelong learning using innovative technology.

Keywords: Innovation Arts culture; Music dance; Life-long learning; Tourism

บทนำ

ในโลกปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปโดยเฉพาะทางการเรียนรู้ ปัญหาระดับชาติพบว่าทั้งโรคระบาดโควิด-19 และ AI ส่งผลต่อความเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ และมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตและการเรียนรู้ที่ต้องปรับตัวตามทั้งในปัจจุบันและอนาคต การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Education) จึงมีความสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบุคลากรและโรงเรียนในฐานะชุมชนแห่งการเรียนรู้ (School as Learning Community (SLC)) สู่การปฏิบัติ (EDUCA Thai, 2564) ซึ่งปัจจุบันเน้นการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยผ่านวิธีการที่เรียกว่า Self-Directed Learning (สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล, 2565) ดังนั้น การเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงต้องการนักวิจัย นวัตกรรม เยาวชนพันธุ์ใหม่ ที่สามารถจัดการให้ระบบที่เกี่ยวข้องกับทุกคนเชื่อมโยงกันที่เรียกว่า นิเวศการเรียนรู้ (ธีรัช ดวงจิโน, 2567) และจากแนวทางพัฒนาการศึกษาสู่ทศวรรษที่ 2030 ของสหประชาชาติ ภายใต้การกำกับดูแลของ UNESCO ในปฏิญญาอินซอนที่ว่า “การศึกษาคือการบริการสาธารณะที่รัฐต้องจัดให้มีคุณภาพที่ดีเท่าเทียมและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ทุกคน” ประเทศไทยกำหนดเป้าหมาย ในยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีที่ว่า ภายใน พ.ศ. 2580 ประเทศไทยต้องสร้างนวัตกรรมใหม่ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) สอดคล้องกับผลวิจัยของ อติพร เกิดเรือง (2565) พบว่าทั่วโลกมีการศึกษาตลอดชีวิตเป็นกรอบความคิดในการจัดการศึกษา และถือเอาเป็นปรัชญาสำหรับการจัดการศึกษาของสังคมโลกในศตวรรษที่ 21

จากการศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลพื้นที่วิจัยในจังหวัดเชียงใหม่ ปรากฏว่าหลายพื้นที่ชุมชนชาวเขาหลายเผ่าในพื้นที่วิจัยไม่มีการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน มีกลไกที่เป็นข้อจำกัดในเชิงนิเวศการเรียนรู้ทางไกลเทคโนโลยี นวัตกรรมการเรียนรู้ ขาดแนวทางนำศิลปวัฒนธรรมชุมชน สู่เศรษฐกิจท่องเที่ยวชนเผ่าได้ ซึ่งนักวิจัยมีประสบการณ์เป็นนักวิจัยในพื้นที่และสำเร็จการศึกษาด้านมานุษยดนตรีวิทยา (Ethnomusicology) มีส่วนร่วมในพื้นที่ และมีงานวิจัยด้านดนตรีชนเผ่าชาติพันธุ์ เผ่าลาหู่ เผ่าอาข่า และวิจัยด้านการท่องเที่ยว โดยการวิจัยครั้งนี้มีการพัฒนาต่อยอดวิจัยในพื้นที่กลุ่มเป้าหมายและเครือข่าย

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่องนี้โดยได้กำหนดวัตถุประสงค์เพื่อวางทิศทางชัดเจน ดังนี้ 1. เพื่อศึกษาองค์ความรู้มรดกทางศิลปวัฒนธรรมชุมชน เพื่อเป็นฐานข้อมูลในการพัฒนาเครือข่ายเชื่อมโยงความต้องการของชุมชน สู่การพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการเรียนรู้ (Education Sandbox) 2. เพื่อสร้างนวัตกรรมดนตรีและการแสดงรวมชนเผ่าชาวดอยสร้างสรรค์ และส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมสู่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชน และ 3. เพื่อหาแนวปฏิบัติบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมทางศิลปวัฒนธรรม และแนวการพัฒนาแบบติดตามประเมินความพึงพอใจ

สู่การท่องเที่ยวการท่องเที่ยวอารยธรรมวิถี โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัย ทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การวิจัยที่วางไว้

บทความวิจัยนี้นำเสนอการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self Directed Learning (SLC)) โดยผ่านวิธีการที่เรียนรู้ด้วยนวัตกรรมดนตรีและการแสดงรวมชนเผ่าชาวดอยสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ปัจจุบัน ช่วยแก้ไขอุปสรรคด้านการสื่อสารและการท่องเที่ยว และแก้ปัญหาความขัดแย้งไม่ยอมรับวัฒนธรรมกันระหว่างชุมชนคนต่างชนเผ่าชาติพันธุ์ ซึ่งผลวิจัยมีประโยชน์ต่อวงวิชาการศึกษา สังคม วัฒนธรรม และการท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ความรู้มรดกทางศิลปวัฒนธรรมชุมชน เพื่อเป็นฐานข้อมูลในการพัฒนาเครือข่ายเชื่อมโยงความต้องการของชุมชน สู่การพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการเรียนรู้ (Education Sandbox) (Secondary Objectives)
2. เพื่อสร้างนวัตกรรมดนตรี และการแสดงรวมชนเผ่าชาวดอยสร้างสรรค์แหล่งเรียนรู้ และส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมสู่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชน (Primary Objective)
3. เพื่อหาแนวปฏิบัติบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมทางศิลปวัฒนธรรม และแนวการพัฒนาาระบบติดตามประเมินความพึงพอใจ สู่การท่องเที่ยวอารยธรรมวิถี (Secondary Objectives)

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยในครั้งนี้คณะผู้วิจัยได้ใช้แนวคิด และทฤษฎีมีรายละเอียดดังนี้

แนวคิดด้านภูมิปัญญา

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้ให้ความหมายของคำว่า ภูมิปัญญาว่า หมายถึง พื้นความรู้ ความคิดความสามารถ เช่นเดียวกับ เอกวิทย์ ณ ถลาง (2540) มีแนวคิดที่สอดคล้องกันว่า ความคิดทางภูมิปัญญาที่สำคัญ คือ ความคิดด้านภูมิปัญญาเกิดจากการที่มนุษย์ต้องเรียนรู้ปรับตัว สังคม ถ้ายทอด สืบต่อกันมา เชื่อมโยงวิจัยด้านวัฒนธรรมภูมิปัญญาชนเผ่า

แนวคิดทฤษฎีด้านวัฒนธรรม นักคิดที่สำคัญในกลุ่มนี้ได้แก่ Benedict (2005) เน้นย้ำถึงอิทธิพลของวัฒนธรรม และได้เสนอความคิดเกี่ยวกับรูปลักษณะทางวัฒนธรรม เป็นแนวคิดที่ถือว่าวัฒนธรรมมีลักษณะพึ่งพาอาศัยกัน เชื่อมโยงมาใช้กับวิจัยด้านวัฒนธรรมดนตรีนาฏศิลป์ชนเผ่าต่าง ๆ

แนวคิดทฤษฎีด้านสุนทรียศาสตร์

ราชบัณฑิตยสถาน (2542) ได้นิยามคำ “สุนทรียศาสตร์” ไว้ว่า “ปรัชญาสาขาหนึ่งว่าด้วยความงาม และสิ่งงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ” โดยถือว่า สุนทรียศาสตร์ ที่เกี่ยวข้องกับอุดมคติแห่งรสนิยมและความงาม นำมาใช้กับวิจัยด้านพัฒนานวัตกรรม คีตศิลป์ ดุริยางคศิลป์ นาฏศิลป์ชนเผ่าให้มีครบทั้งความไพเราะความงาม

แนวคิดทฤษฎี บ้าน วัด วัง เรื่องของสังคมวัฒนธรรม ความมั่นคงของคนตรีไทย และงานวิจัยดนตรี

เกี่ยวกับทฤษฎีนี้ พูนพิศ อมาตยกุล (2529) กล่าวถึงสามเหลี่ยมแห่ง “บ้าน วัด วัง” ไว้ว่าเป็นฐานที่มั่นคงยิ่ง และมีความสำคัญในเรื่องของคนตรีไทย ทั้งส่วนของวิวัฒนาการ ความเป็นวิชาการ ค่านิยม ประเพณี ทฤษฎีนี้นำมาใช้กับวิจัยด้านเน้นความแข็งแกร่ง มั่นคงของคนตรีและนาฏศิลป์ 6 ชนเผ่า

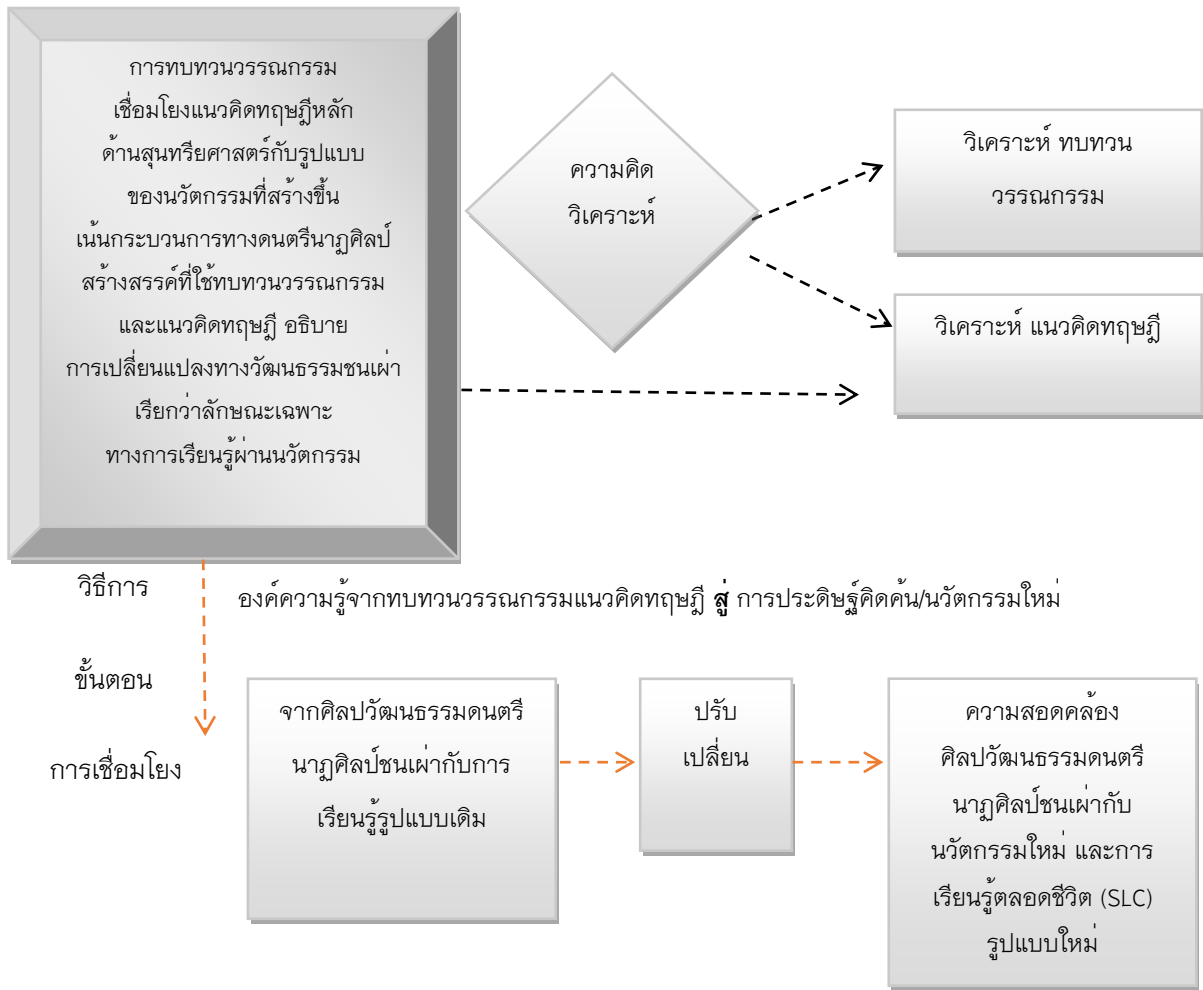
แนวคิดทฤษฎีการท่องเที่ยว

McIntosh and Goeldner (1986) กล่าวว่า การท่องเที่ยวเป็นกระบวนการจากที่อยู่อาศัยไปยังแหล่งท่องเที่ยว นำมาใช้กับวิจัยด้านการแปลงอัตลักษณ์ให้เป็นมูลค่าเพิ่มสู่การท่องเที่ยว

แนวคิดทฤษฎี เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา

Hancock (1977) เสนอว่า เทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา เป็นการผสมความคิดใหม่ สื่อนวัตกรรมที่ยืดหยุ่นเป็นสำคัญ นำมาใช้ต่อยอดกับวิจัยด้านการสร้างนวัตกรรมวิจัย แหล่งสื่อและการใช้สื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของสื่อนวัตกรรมวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยพบช่องว่างของความรู้และแนวทางการนำไปใช้ที่สำคัญดังนี้ ประเด็นในเรื่องการค้นพบช่องว่างของการเรียนรู้ พบว่ายังไม่มียานวิจัยที่ศึกษาด้านนี้เลย และการศึกษาศิลปวัฒนธรรมด้านดนตรีนาฏศิลป์ที่ผ่านมายังขาดความเข้าใจเชิงลึก เกี่ยวกับความสำคัญอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมที่โดดเด่นด้านภูมิปัญญาชนเผ่าสมัยใหม่ ให้เข้ากับปัจจุบัน ซึ่งนวัตกรรมนี้ นอกจากจะใช้เครื่องดนตรีต่างชาติพันธุ์ หรือเครื่องดนตรีไฟฟ้าเข้ามาประสมด้วยแล้ว เพลงที่แต่งขึ้นใหม่ยังมีจังหวะ ลีลา การใช้ภาษา ที่ผสมผสานรูปลักษณ์ชนเผ่าต่างยุคสมัยเข้าด้วยกันอีกด้วย และพบว่าการศึกษาวิจัยด้านนี้ยังขาดความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้สื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่วิจัย โดย Kim et al. (2023) ซึ่งให้เห็นช่องว่างในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม Binge-watching กับการมีส่วนร่วมในสื่อสังคมและการท่องเที่ยว นอกจากนี้ Jenkins (2023) เสนอว่าการพัฒนา และการปรับใช้ ในบริบทวัฒนธรรมท้องถิ่นยังต้องการการศึกษาเพิ่มเติม ซึ่งการวิจัยครั้งนี้สามารถเติมเต็มช่องว่างของความรู้นั้นได้จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง คณะผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎี มาประยุกต์ใช้ในการวิจัยวิเคราะห์ความเชื่อมโยงทฤษฎี ดังนี้



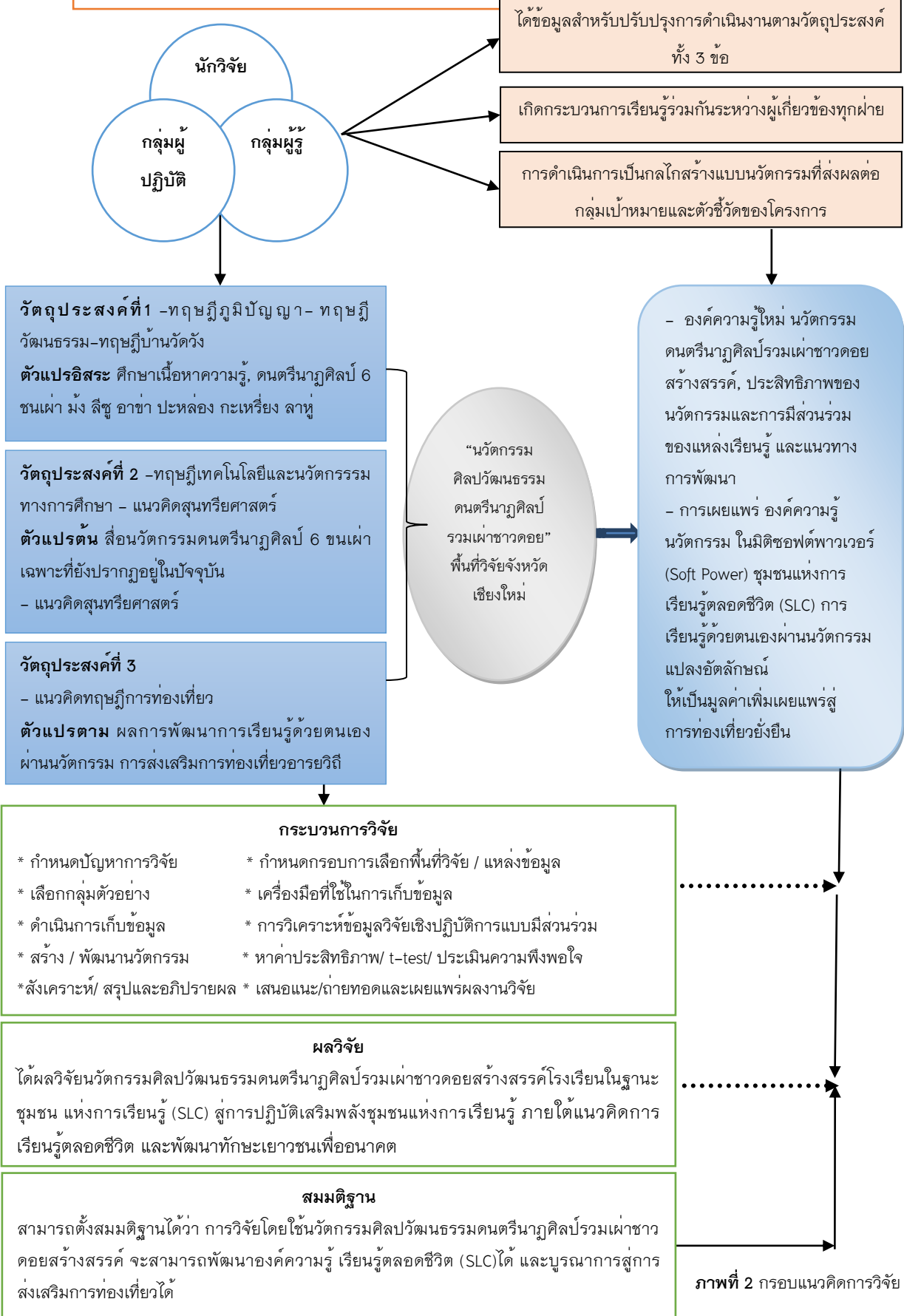
ภาพที่ 1 การทบทวนวรรณกรรม

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research: MMR) ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยตามแนวคิด/ทฤษฎีของ Creswell and Creswell (2013) โดยมีรายละเอียดดังนี้

กรอบแนวคิดการวิจัย สามารถอธิบายออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ปัจจัยนำเข้า (Input) ประกอบด้วย รูปแบบและกลยุทธ์การวิจัย ที่มุ่งเน้นการศึกษาเนื้อหาต่อเนื่องและพัฒนาเครือข่ายเกิดเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายแบบมีส่วนร่วม(PAR) ส่วนที่ 2 กระบวนการ (Process) การสร้างสื่อ และการใช้สื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของวิจัยสื่อนวัตกรรม และเรียนรู้ผ่านช่องทางดิจิทัล รวมทั้งการมีส่วนร่วมของผู้เรียนรู้ ซึ่งรวมถึงการเผยแพร่องค์ความรู้ ส่วนที่ 3 ผลลัพธ์ (Output) ประกอบด้วย องค์ความรู้ใหม่ที่แสดงให้เห็นภาพรวมประสิทธิภาพของนวัตกรรม และการมีส่วนร่วมของแหล่งเรียนรู้ และแนวทางการพัฒนาสู่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ดังกรอบแนวคิดการวิจัยต่อไปนี้

แผนงานสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ/ ยุทธศาสตร์ของ อววน./ ววน./ จังหวัดเชียงใหม่



ระเบียบการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา โดยใช้การวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed-Method Research) ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) พื้นที่วิจัย คือ จังหวัดเชียงใหม่ โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) กลุ่มตัวอย่าง 25 คน จากประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 100 คน โดยคัดเลือกชนเผ่าละ 4 คน ทูตวัฒนธรรมน้อย 1 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 7 ชนิด คือ 1) แบบสนทนากลุ่ม 2) แบบบันทึกสังเกต 3) แบบดีไซด์ ดิงกิ้ง (Design Thinking) 4) โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 5) แบบทดสอบ 6) แบบประเมินความพึงพอใจ 7) แบบสอบถามการเก็บข้อมูลใช้แบบสอบถามตามแนวทางของ Evans & Mathur (2018) โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง โดยกำหนดเกณฑ์คัดเข้า (Inclusion Criteria) ที่ชัดเจนใช้คำถามคัดกรอง (Screening Questions) และวิเคราะห์แบบสอบถาม, วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective Congruence) ในวิจัยเชิงปริมาณ, วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นำเสนอด้วยตารางและอธิบายเพิ่มเติม สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้ข้อมูลจากศึกษาเอกสาร สัมภาษณ์ การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์นำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และวิเคราะห์ข้อมูล โดยมีการจัดกระทำข้อมูล หาแบบแผนความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลหรือตัวแปรเพื่อให้นำไปสู่ความเข้าใจต่อสิ่งที่เห็น และเป็นอยู่ รวมทั้งการเปลี่ยนแปลงของปรากฏการณ์ที่ศึกษา โดยผู้วิจัยเป็นผู้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง ทั้งนี้มีขั้นตอนที่สำคัญของการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ 4 ขั้นตอนดังนี้ 1) การจัดระบบระเบียบของข้อมูล (Data organizing) 2) การให้รหัสข้อมูล (Data coding) 3) การจัดกลุ่มข้อมูล (Data clustering) และ 4) การหาความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างกลุ่มข้อมูลที่ได้เพื่อสร้างบทสรุป และมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบผสมผสานวิธี พื้นที่วิจัย คือ จังหวัดเชียงใหม่ โดยมีการแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นวางแผน(Plan) ขั้นศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยทบทวนวรรณกรรม ศึกษาความต้องการชุมชนพื้นที่วิจัย และสร้างเครื่องมือวิจัย และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกสังเกต กรอบแนวคิดในการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย กำหนดวัตถุประสงค์หลัก

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการปฏิบัติตามแผน (Do) ขั้นวิเคราะห์ ผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์ 6 ชนเผ่า ดังนี้

(1) ศึกษาวิเคราะห์สภาพการณ์เกี่ยวกับบริบทของโรงเรียนและชุมชน และบริบทของหน่วยงานที่รับผิดชอบ โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมหลายวิธี เช่น ภาคสนาม และประชุมผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย

(2) ศึกษาวิเคราะห์ การพัฒนาเครือข่ายนักวิจัยนวัตกรชุมชน นักวิจัยชุมชน (ชาวบ้าน) และเยาวชนพันธุ์ใหม่และทูตวัฒนธรรมน้อย วางแผนความต้องการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ มีวิธีการดังนี้

2.1 การพัฒนาสร้างนวัตกรรมดนตรีและนาฏศิลป์ รวมเผ่าชาวดอย 6 ชนเผ่า ทดลองกลุ่มตัวอย่าง 25 คน โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item–Objective Congruence) การหาประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรม ประกอบการจัดการเรียนรู้ E_1 , E_2 และประเมินความพึงพอใจ (เผชิญ กิจระการ, 2544)

2.2 แสวงหาภาคีเครือข่าย เพื่อสนับสนุนขับเคลื่อนนวัตกรรมและการเรียนรู้ (SLC) ตามแผนวิจัย

2.3 นำข้อสรุปจากการจัดประชุมคณะทำงานระดมสมองมาดำเนินการพัฒนานวัตกรรม.

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตรวจสอบ ประเมินผล (Check) ขั้นประเมินผลโดยผู้วิจัยและทีมคณะกรรมการ

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการปรับปรุง การดำเนินงานอย่างเหมาะสม (ACT)

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์การเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าเฉลี่ยของคะแนน โดยคำนวณจากสูตรการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item–Objective Congruence) การหาประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนรู้ E_1 , E_2 และการประเมินความพึงพอใจ (เผชิญ กิจระการ, 2544)

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ดนตรีและการแสดงของชาวเขาจังหวัดเชียงใหม่ มีกำเนิดจากคติ ความเชื่อ ค่านิยมและประเพณีของชนเผ่าชาติพันธุ์ มีการสืบทอดความรู้ของเพลง ดนตรี และการเต้น จากภูมิปัญญาแบบมุขปาฐะ พิธีกรรม โดยมีแหล่งศึกษาที่สำคัญ คือ บ้าน ศาสนา และชนเผ่า เป็นการผสมผสานระหว่างดนตรีกลุ่มชาติพันธุ์หลัก คือ ม้ง ลีซู อาข่า ปะหล่อง กะเหรี่ยง และลาหู่

วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบ การสร้างและการพัฒนานวัตกรรมและการประยุกต์ใช้องค์ความรู้วัฒนธรรมชนเผ่า ผ่านนวัตกรรมสื่อดิจิทัลและกระบวนการแนวทางการบริหารจัดการเกี่ยวกับการท่องเที่ยว ในลักษณะของการวิเคราะห์เชิงลึก โดยเน้นกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ที่เกี่ยวข้องในการดำเนินการศึกษาวิจัย ได้ผลวิจัยนวัตกรรมสร้างสรรค์ดนตรีนาฏศิลป์รวมเผ่าชาวดอยสร้างสรรค์ ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลวิจัยนวัตกรรมสร้างสรรค์ คีตศิลป์-ดนตรีและนาฏศิลป์รวมเผ่าชาวดอย

ลำดับที่	คิวอาร์โค้ด เพลงดนตรี*การแสดง	ภาพ*การแสดง	คำอธิบาย
1. ม้ง			เกริ่นนำด้วยเครื่องดนตรี จังหวะ บรรเลงด้วยจังหวะช้า ๆ ก่อนที่ แสดงนาฏศิลป์ เครื่องดนตรี ประกอบด้วย 1. จิว(กลอง) 2. ขลุ่ยม้ง 3. เค่ง (แคน) และ 4. จิ้งหน่อง
2. ลีซู			ท่อนแรกจะบรรเลงจังหวะไม่เร็ว มาก โดยบรรเลงวนซ้ำ 2 รอบก่อน จบเพลง นาฏศิลป์เป็นเหมือนการ เต้นรำพิธีกรรมเครื่องดนตรี ประกอบด้วย 1. ซือบือ (พิณ) 2. ผู้หลู(แคน) 3. หยื่อหลู (ขลุ่ย) และ 4. โหม่ง
3. ปะหลอง			ดนตรีเริ่มบรรเลงด้วยจังหวะช้า จากนั้นพอจบท่อนแรก จะ เปลี่ยนเป็นจังหวะเร็วทันทีทำนอง วนซ้ำจนจบ นาฏศิลป์ จะเน้นการ กระโดดควดลีลาท่าเต้น เครื่อง ดนตรีประกอบ ด้วย คือ 1. ดิ่ง 2. ห่วง และ 3. ฉาบ
4. อาซา			ดนตรีเกริ่นนำด้วยเสียงหล่าแจ (แคน) ทำนองหลักมีเครื่องดนตรี ยะเอว (จิ้งหน่อง) บรรเลงผสาน กับเสียงหล่าแจมี 2 ท่อนเพลง คือ การเกริ่นก่อนเข้ากับทำนองหลัก ประกอบการการเต้นรำ เครื่อง ดนตรี ประกอบด้วย 1. ถ่อง (กลอง) 2. หล่าแจ(แคน) 3. ซูลู (ขลุ่ย 3 รู) 4. ยะเอว(จิ้งหน่อง) และ 5. บอฉ่อง(กระบอกไม้ไผ่)

ลำดับที่	คิวอาร์โค้ด	ภาพ*การแสดง	คำอธิบาย
เพลงดนตรี*การแสดง			
5. กระเหรี่ยง			<p>ดนตรีกะปือ(แคน) เกริ่นนำเข้าท่อนเพลง เป็นการบรรเลงเข้าไปมา 3 รอบ ด้วยจังหวะของเพลงไม่เร็วมากเครื่องดนตรี ประกอบด้วย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เตหน้า(ตีดซิ่ง) 2. กะปือ(แคน) และ 3. ทะ(กลอง)
6. ลahu			<p>ดนตรีบรรเลง หน่อ (แคน) เกริ่นนำ เข้าท่อนเพลง เป็นการบรรเลงเข้าไปมา นาฏศิลป์ จะเน้นการกระโดดวอลลีลาท่าระบำตามจังหวะ เครื่องดนตรีประกอบด้วย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. หน่อ(แคน) 2. บูลูโก(ซ้อง) 3. แจ้โก(กลอง) และ 4. แปแะตุ (ฉาบ)
รวมชนเผ่า		<div data-bbox="687 947 1067 1144" style="background-color: black; color: white; padding: 10px; text-align: center;"> <p>การแสดงชุด “ระบำรวมเผ่าชาวคอย”</p> </div> 	<p>การแสดงระบำรวมชนเผ่าชาวดอยสร้างสรรค์ขึ้นร้องเกริ่นนำและดนตรีบรรเลง หน่อ (แคน) เกริ่นนำ เข้าท่อนเพลง เป็นการบรรเลงเข้าไปมา นาฏศิลป์ จะเน้นการกระโดดวอลลีลาท่าระบำตามจังหวะ</p>

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนรู้ เรื่องนวัตกรรมดนตรีนาฏศิลป์
รวม N = 25

จำนวนผู้เรียน	คะแนนรวมที่ผู้เรียนทำได้ในขณะเรียน			คะแนนรวม ที่ผู้เรียนทำได้ หลังเรียน (30)
	หน่วยที่ 1 ทำท่าเบื้องต้น (20)	หน่วยที่ 2 ระบำรวมเผ่าชาวดอย (20)	รวม (40)	
5	210	207	417	317
ร้อยละ	87.50	86.25	86.88	88.06

คะแนนที่ผู้เรียนทำได้ในขณะเรียน (E_1) คิดเป็นร้อยละ 86.88
คะแนนรวมที่ผู้เรียนทำได้หลังเรียน (E_2) คิดเป็นร้อยละ 88.06

จากตารางที่ 2 พบว่า ประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรม ประกอบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง
นวัตกรรมดนตรีนาฏศิลป์รวมชนเผ่าชาวดอยสร้างสรรค์ โดยภาพรวม คิดเป็นร้อยละ 86.88/88.06 สูง
กว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพ ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 80/80

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียน

	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	t
ก่อนการฝึก	30	20.09	1.50	12.64**
หลังการฝึก	30	26.32	1.37	

**ระดับความมีนัยสำคัญ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนรู้โดยใช้สื่อนวัตกรรม
เท่ากับ 20.08 และคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังการเรียนโดยใช้สื่อนวัตกรรมเท่ากับ
26.33 ค่าที่ (t - test) จากการคำนวณเท่ากับ 12.64 ค่าที่จากตาราง (t .01, df = 11) เท่ากับ 2.718 ค่า
ที่จากการคำนวณสูงกว่าค่าที่ตาราง สรุปผลว่า การเรียนรู้จากการใช้สื่อนวัตกรรม ทำให้ผู้เรียนมี
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังการใช้สื่อนวัตกรรมสูงกว่าก่อนการใช้สื่อนวัตกรรม อย่างมีนัยสำคัญทาง
สถิติที่ระดับ .01

วัตถุประสงค์ที่ 3 ผลการวิจัยพบการค้นพบแนวปฏิบัติบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมทาง
ศิลปวัฒนธรรม และยังได้แนวการพัฒนาจากการประเมินความพึงพอใจ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ผลประเมินความพึงพอใจของเยาวชนและกลุ่มเป้าหมายในการเรียนรู้วัฒนธรรม เพื่อเผยแพร่สู่การท่องเที่ยว

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านคุณค่าของดนตรีนาฏศิลป์รวมชนเผ่าชาวดอยสร้างสรรค์			
1. ดนตรีนาฏศิลป์รวมชนเผ่าชาวดอย มีคุณค่าควรอนุรักษ์และเผยแพร่	4.67	0.49	มากที่สุด
2. การเรียนรู้ดนตรีนาฏศิลป์รวมชนเผ่าชาวดอยเป็นเรื่องที่น่าสนใจ	4.75	0.45	มากที่สุด
3. ดนตรีนาฏศิลป์รวมชนเผ่าชาวดอย แสดงให้เห็นการสืบทอดภูมิปัญญา	4.58	0.51	มากที่สุด
4. การเรียนรู้ วัฒนธรรมฯ เป็นการเรียนรู้ที่ได้รับความรู้และสนุกสนาน	4.50	0.52	มาก
ด้านองค์ประกอบของดนตรีนาฏศิลป์รวมชนเผ่าชาวดอยสร้างสรรค์			
1. การแต่งกายชุดระบำรวมเผ่าชาวดอยมีความเหมาะสม สวยงาม	4.67	0.49	มากที่สุด
2. เพลงดนตรีที่ใช้ประกอบระบำรวมเผ่าชาวดอยมีความเหมาะสม	4.58	0.51	มากที่สุด
3. จังหวะที่ใช้ในดนตรีนาฏศิลป์รวมชนเผ่าชาวดอยสนุกสนาน เร้าใจ	4.67	0.49	มากที่สุด
4. การเชื่อมต่อการรำในแต่ละเผ่ามีความเหมาะสม	4.75	0.45	มากที่สุด
ด้านคุณภาพการใช้สื่อวัฒนธรรม			
1. สื่อวัฒนธรรม มีความคมชัด และมีเสียงบรรยายที่ เหมาะสม	4.50	0.52	มาก
2. ภาพเคลื่อนไหวในสื่อวัฒนธรรม มีความเหมาะสมน่าสนใจ	4.58	0.51	มากที่สุด
3. สื่อวัฒนธรรมฯ มีความเหมาะสมด้านเวลา สามารถเรียนรู้ได้รวดเร็ว	4.50	0.52	มาก
4. ผู้เรียนสนใจที่เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยฝึกปฏิบัติจากสื่อวัฒนธรรมฯ ได้	4.67	0.450.	มากที่สุด
5. สามารถเรียนรู้ โดยใช้สื่อวัฒนธรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนได้	4.75	49	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.63	0.50	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ผู้เรียนรู้มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ โดยใช้สื่อวัฒนธรรมประกอบการจัดการเรียนรู้ ชุดดนตรีนาฏศิลป์รวมชนเผ่าชาวดอย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D.=0.50)

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า มีประเด็นที่นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่าได้องค์ความรู้ ในเรื่องมรดกทางศิลปวัฒนธรรมชุมชน (6 ชนเผ่า) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะองค์ความรู้มนุษยวิทยา Ethnomusicology ด้านดนตรีนาฏศิลป์ชนเผ่า ทั้ง 6 เผ่า, ด้านการพัฒนานวัตกรรม และเป็นแนวทางสนับสนุนให้คงอยู่ สืบทอด เห็นคุณค่ามรดกทางวัฒนธรรมชนเผ่าและความต้องการของชุมชนและภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง ชนเผ่าทั้ง 6 เผ่า ให้แข็งแกร่งและส่งเสริมการท่องเที่ยวให้มีความยั่งยืน จากการศึกษาวิจัย พบว่าผลการวิจัยได้สะท้อนเห็นถึงภาพรวม ของกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ตามสังคมในวัฒนธรรมชนเผ่า ที่พบในครั้งอดีตมีบทบาทที่โดดเด่นและยังคงมีความเข้มแข็งทางวัฒนธรรมมาจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากดนตรีมี

ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับอำนาจเหนือธรรมชาติ (Supernatural Power) เชื่อกันว่า เทพเจ้าทางดนตรีสามารถให้ทั้งคุณและโทษแก่ชนเผ่า ทำให้กระบวนการเคลื่อนไหว และบทบาทของดนตรีและการแสดงของชนเผ่าทั้ง 6 เผ่า มีทิศทางไปสู่พิธีกรรมอย่างชัดเจน

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า สำหรับสื่อนวัตกรรม ประกอบการจัดการเรียนรู้ เรื่องดนตรีนาฏศิลป์รวมเผ่าชาวต๋อยสร้างสรรค์ ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นสื่อนวัตกรรมฯ ประกอบการจัดการเรียนรู้ (SLC) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยได้ศึกษาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ Life-long Education พบว่า ประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรมโดยภาพรวมคิดเป็นร้อยละ 86.88/88.06 สูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ ร้อยละ 80/80 การเรียนโดยในนวัตกรรมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า ผู้เรียนรู้และนักท่องเที่ยวนั้นมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ จึงมีแนวทางการบริหารในชาวเขาเผ่าต่างๆ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้เรียนรู้และนักท่องเที่ยวดังกล่าวที่จะศึกษาและเรียนรู้ด้วยตนเอง จึงควรฝึกปฏิบัติดนตรีพื้นฐาน.ทำนาฏยศัพท์เบื้องต้นก่อน เมื่อเกิดความชำนาญแล้ว จึงเริ่มฝึกปฏิบัติท่ารำของชาวเขาเผ่าต่าง ๆ จนครบทั้ง 6 เผ่า อันมีการสืบทอด ถ่ายทอดในบทบาทวัฒนธรรมน้อย นวัตกรรม นักวิจัยของชุมชน

ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบผลการวิจัยกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่ายังไม่ผลวิจัยที่ศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับนวัตกรรมชนเผ่ากับการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งนี้เนื่องจากข้อจำกัดของการวิจัยในบริบทเฉพาะของชนเผ่า และการเก็บข้อมูลที่ต้องรอช่วงพิธีกินข้าวใหม่ และพิธีกรรมที่แต่ละชนเผ่าจัดเพียงปีละครั้ง

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

องค์ความรู้ใหม่ด้านประวัติชาวเขาเผ่าต่างๆ และนวัตกรรมสร้างสรรค์ ดนตรีนาฏศิลป์ชนเผ่า และวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่ผู้เรียนรู้สามารถเลือกวิธีที่ต้องการเรียนรู้จากนวัตกรรมฯ ดังต่อไปนี้

- | | | |
|-----------------------------|---|---|
| 1 ประเมินความพร้อมตนเอง | ➔ | ผู้เรียนรู้:ประเมินตนเอง/ นักวิจัย: สังเกต |
| 2 รวบรวมออกแบบการเรียนรู้ | ➔ | ผู้เรียนรู้:มีส่วนร่วมออกแบบฯ/ นักวิจัย:รับฟัง,แนะนำ |
| 3 จัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย | ➔ | ผู้เรียนรู้:จัดการเรียนรู้ตามต้องการ/นักวิจัย:ให้คำปรึกษา |
| 4 ฝึกทักษะปฏิบัตินวัตกรรม | ➔ | ผู้เรียนรู้:ฝึกซ้อมและแสดง/ นักวิจัย: แนะนำนวัตกรรมฯ |
| 5 ประเมินผลและพัฒนา | ➔ | ผู้เรียนรู้:ใช้การสะท้อนความคิด/ นักวิจัย:ส่งเสริม,พัฒนา |

องค์ความรู้ใหม่รูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต (SLC) พบผลวิเคราะห์ของการศึกษาวิจัย แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นกระบวนการศึกษาบทเรียนที่ยืดการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ ส่งเสริมความเป็นอิสระของโรงเรียน,แหล่งเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนรู้ SLC ที่ทุกคนต่างเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ด้วยตนเอง และองค์ความรู้ใหม่ด้านการส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวที่

สนใจมาเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านนวัตกรรม มีชุดวัฒนธรรมน้อย นวัตกรรม นักวิจัยของชุมชนมีบทบาทในการถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับนักท่องเที่ยว

สรุป

ดนตรีและการแสดงของชาวเขา มีกำเนิดจากคติ ความเชื่อ ค่านิยมและประเพณีของชนเผ่าชาติพันธุ์ มีการสืบทอดความรู้ของเพลง ดนตรี และการเต้น จากภูมิปัญญาแบบมุขปาฐะ มีอยู่ในประวัติศาสตร์อันยาวนาน มีกำเนิดจากคติความเชื่อ ค่านิยม และประเพณีของชนเผ่าชาติพันธุ์ โดยมีแหล่งศึกษาที่สำคัญ คือ บ้าน ศาสนา และกลุ่มชนเผ่า ผลการวิจัยได้สะท้อนเห็นถึงภาพรวมของการพัฒนานวัตกรรมดนตรีนาฏศิลป์ และแนวปฏิบัติบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ สู่สังคมและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่าอารยธรรม จากผลวิเคราะห์ พบว่า ผู้เรียนมีการใช้ดนตรีและการแสดง 6 เผ่า เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเรียนรู้ในวัฒนธรรมกระแสหลัก โดยผู้เรียนมีการนำไปเผยแพร่ในชุมชนตนเองและชุมชนเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง ทำให้เกิดการปรับตัวของดนตรีนาฏศิลป์ จากการแสดงเพื่อพิธีกรรมบูชาผีมาเป็นการแสดงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว มีการผลิตซ้ำ การนำมาใช้ในรูปแบบที่ไม่เคยปรากฏมาในอดีตของ 6 ชนเผ่า

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า ควรมีการต่อยอดการวิจัยด้านศิลปวัฒนธรรมอย่างครบวงจร อนุรักษ์ สืบทอด และการฟื้นฟู วัฒนธรรมชนเผ่า มีการนำมาออกแบบการเรียนรู้นำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการศึกษา เพื่อให้เห็นความเคลื่อนไหวของผลวิจัยด้านนี้อย่างชัดเจน

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า นวัตกรรมและเทคโนโลยีมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้หน่วยงานหรือสถาบันการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ควรส่งเสริมให้มีการเรียบเรียงเพลงดนตรีและเพลงร้องการแสดงชนเผ่าชาติพันธุ์ เพื่อนำมาใช้เป็นเอกสารทางวิชาการที่ถูกต้อง นำไปใช้ในหลักสูตรท้องถิ่นได้

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 ควรประชุมกลุ่ม (Focus Group) เพื่อความร่วมมือกับภาคีเครือข่ายทั้งในและต่างประเทศเสนอให้นวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างแท้จริง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบ นวัตกรรมที่สำคัญ คือ วัฒนธรรมดนตรีนาฏศิลป์ชนเผ่า สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับ เทคโนโลยี การเรียนการสอนที่ออกแบบให้ผู้เรียน เรียนรู้จากสื่อนวัตกรรมที่ผู้วิจัยสร้าง โดยควรให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมทางศิลปวัฒนธรรม และแนวการพัฒนา ผู้การท่องเที่ยวอารยธรรมวิถี สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ ส่งเสริมการเรียนรู้ ที่ออกแบบให้ผู้เรียนสร้างสื่อวัฒนธรรมทางสังคมชนเผ่า ให้เป็นสมบัติ

ของชาติพันธุ์ที่แสดงเอกลักษณ์ทางด้านวัฒนธรรมชนเผ่าที่สำคัญมีคุณค่าด้านภูมิปัญญา และมีความหมายต่อประเทศในด้านการศึกษาวัฒนธรรมหน่วยงานทั้งภาครัฐ เอกชนและเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวไทยและประเด็นเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐหรือภาคการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับชนเผ่าหรือการท่องเที่ยวได้ เช่น การบรรจุหลักสูตรวัฒนธรรมชนเผ่าในโรงเรียนหรือการส่งเสริม Soft Power ทางดนตรีในระดับประเทศ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ 2560–2574*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- เพชญา กิจระการ. (2544). *การวิเคราะห์ประสิทธิภาพและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา การวัดผลการศึกษา*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พูนพิศ อมาตยกุล. (2529). *ดนตรีวิจัย: ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีเพื่อความชื่นชม*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สยามสมัย.
- ธีรัช ดวงจิโน. (2567). MOOC: ระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการศึกษาตลอดชีวิต. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 23(1), 1–14. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/eduthu/article/view/262340>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์.
- สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล. (2565). *การส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการนำตัวเอง: ศิลปะและการพัฒนาตนเอง*. สืบค้นจาก <https://www.mooc.chula.ac.th/course-detail/97>
- ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2565). *ชุดหนังสือเพื่อโครงการปฏิรูปโรงเรียน: แนวความคิด “ชุมชนแห่งการเรียนรู้”*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อดิพร เกิดเรือง. (2565). การจัดการการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาคุณลักษณะผู้เรียนไทยยุค 4.0. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 7(2), 164–185. สืบค้นจาก <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JSBA/article/view/255709>
- เอกวิทย์ ณ ถลาง. (2540). *ภูมิปัญญาชาวบ้านสี่ภูมิภาค: วิถีชีวิตและกระบวนการเรียนรู้ของชาวบ้านไทย*. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- Benedict, R. (2005). *Patterns of culture*. New York: Houghton Mifflin Harcourt.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches*. London: Sage Publications.

- EDUCA Thai. (2564). *SLC – School as Learning Community โรงเรียนในฐานะชุมชนแห่งการเรียนรู้ คืออะไร พร้อมภาพประกอบ Infographic*. สืบค้นจาก <https://www.educathai.com/knowledge/articles/480>
- Evans, J. R., & Mathur, A. (2018). The value of online surveys: A look back and a look ahead. *Internet Research*, 28(4), 854–887. <https://doi.org/10.1108/IntR-03-2018-0089>
- Hancock, A. (1977). *Planning for educational mass media*. London: Longman.
- Jenkins, H. (2023). Digital transformation in entertainment: Transmedia storytelling in the age of streaming. *Media Studies Review*, 28(2), 112–134.
- Kim, S., Lee, J., & Park, M. (2023). Transmedia storytelling strategies in Asian television: A comparative analysis. *Asian Journal of Communication*, 35(3), 278–295.
- McIntosh, R.W., & Goeldner, C.R. (1986). *Tourism: Principles, practices, philosophies*. (5th ed.). Evanston: Wiley.